

八通屋

バーストエンジェル  
爆裂天使  
(山佐(YAMASA))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://www.8tw.com.tw)

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，  
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※



●日本動畫公司GONZO的一部原創電視動畫。

2004年4月到9月在朝日電視台播出。全24話（共12卷）。

2007年3月發行OVA。台灣單行本由東立出版社代理發行。

某天，恭平騎車出門外送食物時，遇到了一群在馬路上吵架的人士，於是改走小巷子，沒想到卻遇到一位疑似被通緝的男子和追殺他的冷若女子，機車也被打到爆炸，正當以為這樣就沒事了，卻沒想到還有後續.....

恭平將之前的工作都辭到了，需要再找一份工作來存出國留學的費用，這時恭平去應徵一份高待遇的廚師工作，來接他的女生塞帶他去一輛巨大的運輸車上，沒想到到了目的地時遇到的了當初遇到的冷若女子.....

只是要找一份可以存錢出國的打工，但卻被捲入了塞、惠、愛咪及喬四人的工作中...

●AT特化機

### 【機械割】

設定1：96.2%

設定2：98.7%

設定3：100.1%

設定4：104.5%

設定5：109.1%

設定6：113.5%

### 【AT概要】

●1次遊戲中獎約2.7枚的增加

●1回合50次遊戲 +  $\alpha$

●累積類型

●主要是從特定小役經由「バーストゾーン(爆裂區域)」與「四天使模式」至AT當選

●「バーストゾーン(爆裂區域)」是升級型（期待度約60~99%）的前兆舞台



- 「四天使模式」是規定點數到達為AT確定的自力機會區域，根據登場角色期待度有變化（約40～90%）
- 「四天使模式」中是REPLAY和特定小役為點數獲得，REPLAY4連為AT確定
- AT中是從「彈丸累積系統」獲得累積，有MAX繼續率90%的上乘特化區域「ULTIMATE BURST RUSH」突入的可能性
- AT1回合終了後是「CLIMAX BATTLE」發生，戰鬥持續的話，AT繼續
- 高級凍結「RISING DRIVE」發生，80%循環的0G連為累積上乘（5回合以上確定）

### 【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。

▼赤7連線・凍結發生，至ライジングドライブ(RISING DRIVE)突入。

### 【天井】

AT終了後999G消化為AT當選。

### 【懲罰】

#### ●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

#### ●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。



## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是内部的バーストラッシュ(爆裂RUSH)(AT)獲得期待度不同的低確和高確存在。

### 舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。



低 拖車 = 寶藏島 < 白蘭船上 高

**拖車舞台**：拖車的外表為痛車、料理人為レオ(仁野)是機會。

**寶藏島舞台**：快門機會為レオ(仁野)、刨冰時符號出現為機會。

**白蘭船上舞台**：ドラ在星出現、豪華箱子是機會。

### AT獲得契機

通常時的特定小役成立時，AT獲得抽選發生。

低弱櫻桃<西瓜<機會目<強櫻桃<中段櫻桃高



拖車外觀

料理

### @通常演出

人物會話是紅文字、先生チラシは大特價、

鷹音演說是廣告看板出現為機會。

倒數計數與情節疑似連是前進的機會。

次回予告是發生時為機會。



刨冰

人物對話



先生チラシ

鷹音演說



## @連續演出

下記演出發生為機會。

料理演出是做了很多料理。

魅力競技是粉紅背景。

性感撞球是符號出現。

殭屍殲滅是剩餘100具。

VS Ultra Beast是切入發生。

VS Nade Shiko是機會按鈕出現。



料理演出



魅力競技



性感撞球



殭屍殲滅



VS系連續演出

## @ライジングドライブ(RISING DRIVE)

1/8192當選與突入的AT累積的凍結演出。從反轉鎖定發生，凍結發展的話突入。7連線的話，AT累積確定，青7連線是多數累積濃厚。

繼續率80%為最低5回合以上的保障。

(彩虹的LOGO出現時是多數回合的上乘濃厚)

### 【機會區域的構成】

## @バーストゾーン(爆裂區域)(前兆)解說

突入時為期待度60~90%的AT前兆舞台。

突入條件：通常時的特定役成立時抽選

機會演出

- 窗的顏色[青<紫<炎]越變化期待度越高。
- ホログラム為符號出現、夥伴應援為紅對白、出現的敵人越大是機會。



バーストゾーン  
(爆裂區域)



## @四天使模式(自力解除)解說

15G之間，REPLAY4連續or規定點數獲得為AT確定讀自力解除模式。

突入時的AT獲得期待度は40～90%。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化



四天使模式

## @天使別AT期待度

• 根據選擇的天使，規定點數不同，AT突入期待度有變化。

低エイミー(艾咪)模式<メグ(梅可)模式<セイ(靜)模式<ジョウ(喬)模式高

## 小役別點數獲得期待度

• 根據成立役，獲得點數期待度有變化。

低REPLAY<弱櫻桃<西瓜<機會目<強櫻桃高

## 【BONUS的構成】

固定BONUS未搭載。

▼赤7連線 • 凍結發生，至ライジングドライブ(RISING DRIVE)突入。

## 【AT的構成】

### @バーストラッシュ(爆裂RUSH)(AT)解說

1回合50G+繼續戰鬥，AT累積消化為止繼續的AT。

#### ▼概要

• 1回合50G(+繼續戰鬥)繼續，回合數累積消化為止循環。

1G中獎的遊戲數是約2.7枚。



- AT初當時(ライジングドライブ(RISING DRIVE)外)是進行彈丸累積抽選。
- AT中的特定小役成立時是進行回合數累積的上乘抽選・アルティメットバーストラッシュ(爆裂RUSH)抽選

### 突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 四天使模式(自力解除)中的抽選
- 凍結發生時

終了條件：規定遊戲數消化後的AT累積消化



### バーストラッシュ(爆裂RUSH)

### @彈丸累積系統

- 繼續未當選(繼續率は25%~90%)為止，每次遊戲AT回合數上乘。
- 除了凍結，AT初當時是必定進行彈丸累積抽選。

### AT累積上乘契機

- AT中の特定小役成立時，AT累積的獲得抽選發生。

低 西瓜<5枚鈴鐺<弱櫻桃<機會目<強櫻桃<中段櫻桃 高

### @クライマックス戰鬥(極致戰鬥)

- AT50G消化後突入的繼續戰鬥，戰鬥繼續的話，AT繼續確定。
- 出現的敵人是[フィンリル<ガラムX]依順序提高期待度。
- 攻撃模式為紅切入是機會。



### クライマックス戰鬥(極致戰鬥)



## 機會演出

- ジャンゴ的機體為紅色和打倒敵人的話是機會。
- 附有歌曲的電影播放，是剩餘5回合以上確定。

## @アルティメットバーストラッシュ(極限爆裂RUSH)(上乘)

### ▼概要

- 繼續未當選為止每次遊戲，AT回合數上乘。
- 繼續率是60% or 80% or 90%。
- 彩虹LOGO是多回合上乘的機會。

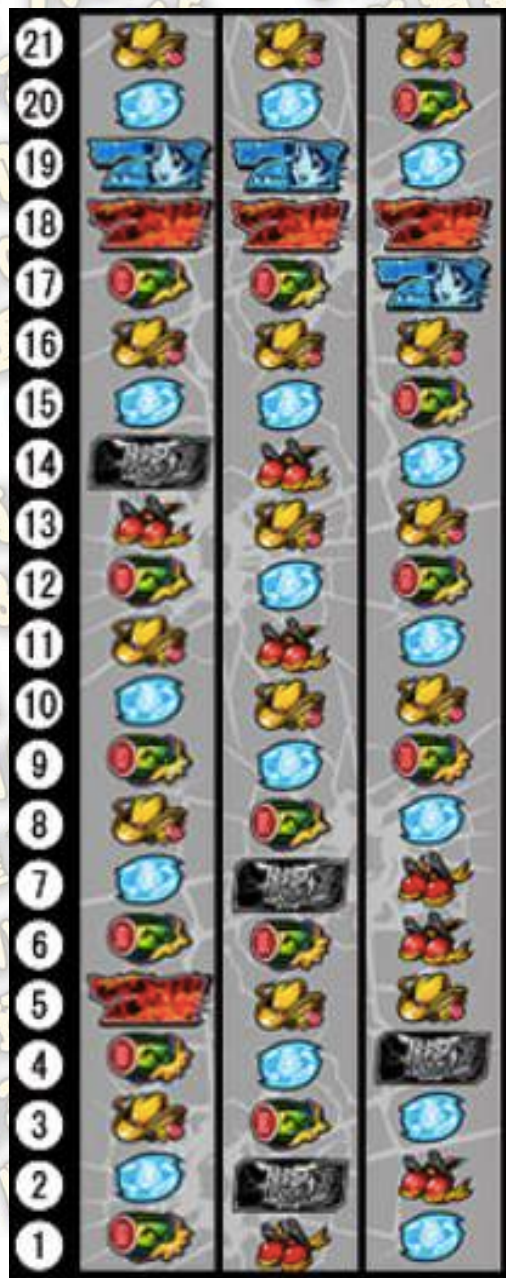


## アルティメットバーストラッシュ(極限爆裂RUSH)



【轉輪排列】

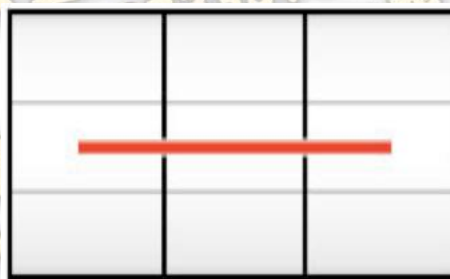
【役構成】



		ライジングリプレイ	
	5 or 8 枚		4 枚
	— —	1 枚	<b>REPLAY</b>

【有効線】

只有中線有效的 1 線機





# 【打擊方法】

## @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>



<停止模式 1>

首先在左轉輪框內瞄準 BAR。

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪西瓜停止時，剩餘轉輪瞄準 7 圖案



<停止模式 3>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR



<停止模式 4>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR

## @AT中的打擊方法



<有導航時>

跟從導航使轉輪停止

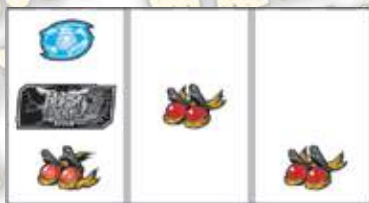


<無導航時>

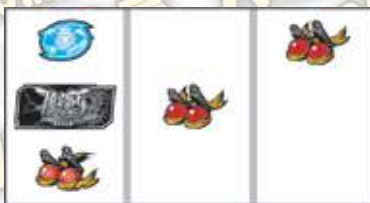
實踐通常時的小役瞄準



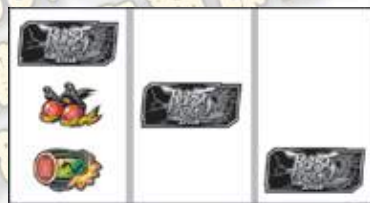
@機會役



弱櫻桃



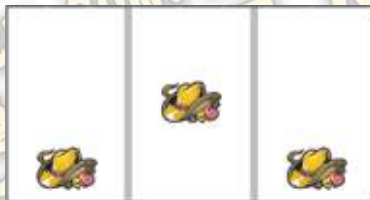
強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



5枚鈴鐺(只有AT中)



機會項目



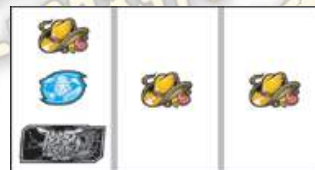
機會項目



機會項目



機會項目



純槓(無轉輪閃爍)

@AT抽選符號



弱櫻桃

西瓜

機會項目

強櫻桃

中段櫻桃

@『四天使模式』中，點數抽選符號



REPLAY

弱櫻桃

西瓜

機會項目

強櫻桃



@AT累積上乘抽選符號



西瓜 5枚鈴鐺 弱櫻桃 機會項目 強櫻桃 中段櫻桃

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1: 1/394.7

設定2: 1/382.4

設定3: 1/357.9

設定4: 1/331.8

設定5: 1/288.3

設定6: 1/248.6