

八通屋

学園黙示録ハイスクール・オブ・ザ・デッド

学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD

スパイキー (SPIKY)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

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※

●是佐藤大輔原作，佐藤ショウジ作畫的日本漫畫作品。

原本是平凡生活中的一天，整個世界發生了異變，床主市街上出現大量如同殭屍般的死體，而主角小室孝所就讀的藤美學園也遭到死體的襲擊。

為了求生小室孝集結了包含青梅竹馬在內的一批人，在這如同地獄般世界中，過去的各種價值觀及法律已毫無意義，為了能在這現實的世界存活下去，人們的自私、黑暗、瘋狂開始漸漸浮現，而主角一行人必須拋棄從前所謂的理想，面對殘酷的現實，並在這崩壞的世界求得一線生機...

●搭載業界初的「凍結時間累積的BONUS」

●傳統的BONUS+ART機

【機械割】

設定1：97.2%

設定2：98.4%

設定3：100.4%

設定4：104.1%

設定5：107.1%

設定6：110.3%

【ART概要】

●1次遊戲中獎約1.6枚的增加

●1回合50次遊戲+ α

●遊戲數上乘類型

●從特定小役和遊戲數管理的自力機會區域「麗CHALLENGE」到ART突入

●BONUS中的演出成功為ART確定

●「(SUPER) RAGING RUSH」突入為BAR連線遊戲數上乘發生

●「STORY」突入為「RAGING RUSH」累積的大機會

●「毒島覺醒」突入時是押順REPLAY以外的小役為遊戲數上乘

●押順不問REPLAY成立時是上乘連中「毒島三連擊」發生

●「Desperate BONUS」是成立為ART確定&BONUS中「凍結時間」累積

●BONUS終了後「Despelata Attack」發生，凍結時間對應的遊戲數上乘

【BONUS的純增枚數】

Desperate BONUS 純增約36枚 [藍7連線]

BIG BONUS 純增約200枚 [紅7連線]/[紅7・紅7・藍7]/[藍7・藍7・紅7]

殲滅・暴走BONUS 純增約40枚 [紅7・BAR・紅7]

【天井】

BONUS間1280G消化為ART確定的麗CHALLENGE(CZ)突入。

BONUS當選為止是ART終了後，再次ART確定的麗CHALLENGE(CZ)突入。

【懲罰】

●通常時

變則按押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。

●ART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

通常時是內部的All DEADS Attack(ART)突入期待度不同的低確、高確、超高確的3種類存在。

通常時，作為ART突入契機的麗チャレンジ(麗挑戰-自力)是階段管理的規定遊戲數消化突入。

@小役別高確移行期待度

通常時的特定小役成立時，至高確的移行抽選發生。

低 強櫻桃=強機會項目<弱櫻桃=弱西瓜=弱機會項目<強西瓜<強鈴鐺 高

@舞台別高確期待度

根據通常時的滯在舞台，高確期待度有變化。

DEADorALIVE移行時是前兆的機會。

低[非常階段]<[教室]<[道場]<[高城邸]



@ ART獲得契機

在通常時的特定小役成立時，ART獲得抽選發生。

低[弱櫻桃]<[弱西瓜]< [弱機會項目]< [強西瓜]< [強櫻桃]< [強機會項目]< [強鈴鐺]< [超機會項目] 高

@BONUS同時抽選

在通常時的特定小役成立時，BONUS的同時抽選發生。

低[弱櫻桃]<[弱西瓜]< [弱機會項目]< [強西瓜]< [強櫻桃]< [強機會項目]< [強鈴鐺]< [超機會項目]< [中段櫻桃] 高

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

BONUS是3種類的BIG・殲滅/暴走BONUS(REG)・Desperate BONUS，共5種類搭載。

@BIG BONUS

・紅7連線/[紅7・紅7・藍7]連線/[藍7・藍7・紅7]連線

超過297枚付出終了(純增約200枚)

▼BIG中的ART抽選

・通常時的BIG消化中是予告音發生的鈴鐺槓龜為ART突入的機會。(N-GATE關閉的話，ART確定)

・ART中的BIG中是、鈴鐺槓龜進行Story抽選。

@殲滅/暴走BONUS(REG)

・[紅7・BAR・紅7]連線 超過62枚付出終了(純增約40枚)



▼REG中的ART抽選

- 在通常時當選的REG是殲滅BONUS，在消化中<死體100體>殲滅的話，ART確定。(REPLAY的連續為強攻擊發動的機會)
- 在ART中當選的REG是暴走BONUS、液晶左上的儀表累積MAX為遊戲數上乘orStory/RAGING RUSH累積確定。



@Desperate BONUS

- 藍7連線 鈴鐺6回入賞終了

▼Desperate BONUS中的ART抽選

- Desperate BONUS是凍結時間累積的BONUS。
- Desperate BONUS中的槓龜出現時，1秒~18秒的凍結時間累積。終了後獲得的時間凍結發生。(凍結時間依比例遊戲數上乘)



@ ART獲得契機

▼Desperate BONUS

Desperate BONUS中是在槓龜發生時，凍結時間累積。

在BONUS終了後，能獲得累積的凍結時間對應的All DEADS Attack ART遊戲數。

凍結時間是1秒有10G的上乘、1次槓龜都沒出現的話，保障10秒的凍結。

▼BIG

BIG中是鈴鐺槓龜為ART獲得抽選發生、N-GATE關閉的話，ART確定。

ART中，Story(上乘累積)累積。

▼殲滅・暴走BONUS

通常時是殲滅BONUS、ART中是暴走BONUS，只有名稱不同，兩個都是枚數管理的疑似BONUS。

殲滅BONUS中是越打倒死體，ART期待度越高、REPLAY連續為機會、100體殲滅的話是ART確定。

暴走BONUS中儀表為MAX的話是遊戲數的上乘orStory(上乘累積)orRAGING RUSH(上乘)累積獲得。

【機會區域的構成】

@麗チャレンジ(麗挑戰-自力)解説(C Z)

10次遊戲之間，3擇鈴鐺的導航發生，全小役為All DEADS Attack(ART)突入抽選發生的機會區域。區域突入時的ART獲得期待度は50%以上。

突入條件

- ・通常時的規定遊戲數消化

終了條件

- ・10次遊戲消化

ART獲得契機

- ・區域中的小役成立時，ART突入抽選發生。

低 [通常REPLAY]<[鈴鐺]=[弱櫻桃]=[弱西瓜]=[弱機會項目]< [強西瓜]<[強櫻桃]< [強機會項目]<[強鈴鐺]=[超機會項目] 高

演出

- ・紅色背景是機會、金色是ART突入確定。

特殊繼續

- ・10次遊戲間、鈴鐺沒有當選的話是繼續。
- ・最終遊戲為特定小役成立的話是繼續。

@DEAD or ALIVE解説(前兆暗示舞台)

從通常時的特定小役成立突入的最大23次遊戲的ART前兆區域。如果在屋頂逃脫為ART確定。

演出

- ・打倒死體的話，背景色變化，顏色依[藍<黃<綠<紅<彩虹]的順序期待度提高。
- ・途中遇到朋友的話期待度提高、「毒島」的話是機會。

▼通常時的特定小役別ART期待度

低 弱西瓜=弱櫻桃<弱機會項目<強西瓜<強櫻桃<強機會項目<強鈴鐺<超機會項目 高



麗挑戰



DEAD or ALIVE

【ART的構成】

@All DEADS Attack(ART)解說

1回合50G+上乘遊戲數繼續的ART。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 麗チャレンジ(麗挑戰-自力)成功
- BONUS中的ART抽選當選時

終了條件

- 獲得ART遊戲數消化

上乘契機

- ART中的特定小役成立時是進行Story高確移行抽選・Story突入抽選(突入確率約1/60)・遊戲數上乘抽選・毒島覺醒(上乘特化區域)突入抽選・RAGING RUSH(上乘)抽選。(也有多數的抽選重複當選的情況)
- 摩托車舞台移行為高確的機會。

小役別高確移行期待度

- ART中的特定小役成立時，至Story(上乘累積)突入高確率的移行抽選發生。

低[鈴鐺]< [強西瓜]= [強櫻桃]= [強機會項目]< [弱西瓜]< [弱櫻桃]< [弱機會項目]< [強鈴鐺]

Story(RAGING RUSH上乘累積區域)突入契機

- ART中的特定小役成立時，Story突入抽選發生。

低弱西瓜=弱櫻桃<弱機會項目<強西瓜=強櫻桃<強機會項目<強鈴鐺高

@Story(RAGING RUSH上乘累積區域)

- Story是基本10G繼續的RAGING RUSH累積區域。
- 10G消化後是進行繼續抽選。
- Story繼續率90%的SP模式也存在。
- Story是最大23話為止繼續。



All DEADS Attack



Story

• Story消化中的ART遊戲數不會進行減算。(Story繼續+RAGING RUSH累積期待度50%以上)

• 「!!!」導航、下面板暗燈、上下框為彩虹色為累積的機會。

• Story中的RAGING RUSH(上乘)突入確率是約1/34。

▼ Story中的特定小役別RAGING RUSH累積期待度

低[押順REPLAY]= [鈴鐺]< [弱西瓜]= [弱櫻桃]= [弱機會項目]< [強西瓜]= [強櫻桃]= [強機會項目]= [強鈴鐺] 高

@RAGING RUSH(上乘特化區域)

• BAR每次連線時為10~100G的ART遊戲數上乘區域。

• 從ART中的特定小役成立和Story中的累積獲得突入。

• 繼續率是約87%，根據BAR的停止型，上乘遊戲數期待度有變化。

• 期待度是依[單<雙<3重]的順序提高期待度。

• RUSH中的特定小役成立是上乘確定、中段[鈴鐺·鈴鐺·REPLAY]成立是至SUPER突入。

• SUPER中是每次遊戲1/1.6為上乘役成立，繼續率提高至89%。

• 1次的上乘為50~100次遊戲上乘、突入時的上乘期待度是300次遊戲以上。

▼ (SUPER)RAGING RUSH中的上乘遊戲數期待度

低BAR連線(1線)/弱西瓜/弱櫻桃/弱機會項目< BAR連線(2線)< 強鈴鐺/強西瓜/強櫻桃/強機會項目< BAR連線(3線)< 超機會項目高



@毒島覺醒(上乘特化區域)

• 毒島覺醒是10G+ α 繼續的上乘特化區域。

• 毒島覺醒中是押順REPLAY以外的全役為遊戲數上乘。

• 押順不問REPLAY成立時是按下停止按鈕時，上乘的三連擊發動。(三連擊沒有發動為繼續確定·BONUS當選為毒島覺醒累積) 上乘期待值300G以上。



毒島覺醒

- 毒島覺醒中的上乘遊戲數是10G・20G・30G・50G・100G的5種類全部均等分配。
- 至毒島覺醒是ART中的特定小役(強鈴鐺/強西瓜/強櫻桃)成立的部分突入。

【轉輪排列】

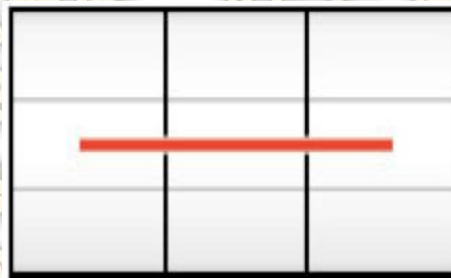
【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	Desperate BONUS + Desperate Attack		
鈴鐺 6 回中獎終了			
	BIG BONUS		
超過 297 付出枚終了			
	殲滅/暴走BONUS		
超過 62 付出枚終了			
	9 枚		3 枚
	1 枚		REPLAY

【有效線】

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>

在左轉輪瞄準紅 7。



<停止模式 1>

左轉輪下段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

左轉輪下段紅 7 停止時，中&右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準西瓜

@BONUS・AT中的打擊方法



<BIG 中>

BIG 中適當打擊就 OK，特定小役是參考通常時的小役瞄準



<殲滅&暴走 BONUS 中>

REG 中適當打擊就 OK，特定小役為上乘和 ART 抽選，可參考通常時的小役瞄準



<ART 中>

ART 中跟從導航就 OK。和平常不同的演出發生時，瞄準特定小役

@機會役



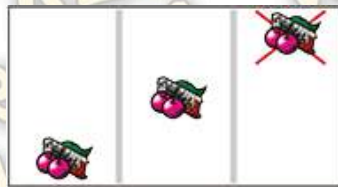
弱西瓜



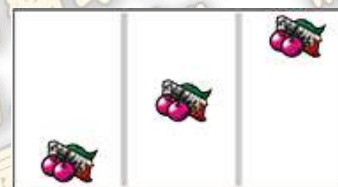
強西瓜



強鈴鐺



弱櫻桃



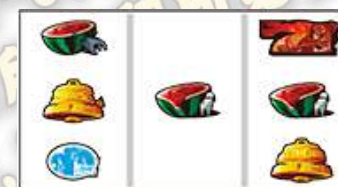
強櫻桃



中段櫻桃



弱機會項目



強機會項目



超機會項目

【BONUS出現率】

●BIG合成確率

設定1	1/431.2	設定2	1/422.8	設定3	1/414.8
設定4	1/407.1	設定5	1/399.6	設定6	1/385.5

●殲滅/暴走BONUS(REG)

設定1	1/624.2	設定2	1/612.5	設定3	1/595.8
設定4	1/574.9	設定5	1/555.4	設定6	1/528.5

●BONUS合成確率

設定1	1/255.0	設定2	1/250.1	設定3	1/244.5
設定4	1/238.3	設定5	1/232.4	設定6	1/222.9

●ART初當確率

設定1	1/488.7	設定2	1/471.1	設定3	1/473.6
設定4	1/451.5	設定5	1/430.9	設定6	1/373.3

●BONUS+ART合成確率

設定1 1/167.6 設定2 1/163.4 設定3 1/161.3
設定4 1/156.0 設定5 1/151.0 設定6 1/139.6

【單獨BONUS成立確率】

●單獨DESPERATEBONUS 全設定共通 1/65536.0

●單獨紅7BIG確率 全設定共通 1/65536.0

●單獨紅7・紅7・藍7BIG確率 全設定共通 1/65536.0

●單獨藍7・藍7・紅7BIG確率 全設定共通 1/65536.0

●單獨BONUS合成確率 全設定共通 1/16384.0

【小役確率】

@通常時

●通常REPLAY 全設定共通 1/7.3

●共通鈴鐺

設定1 1/24.73 設定2 1/24.59 設定3 1/24.18
設定4 1/24.01 設定5 1/23.74 設定6 1/23.62

●強鈴鐺 全設定共通 1/8192.00

●弱西瓜

設定1 1/120.69 設定2 1/116.40 設定3 1/112.41
設定4 1/108.68 設定5 1/105.19 設定6 1/99.45

●強西瓜

設定1 1/291.27 設定2 1/284.94 設定3 1/278.88
設定4 1/267.49 設定5 1/262.14 設定6 1/252.06

●弱櫻桃

設定1 1/99.45 設定2 1/97.38 設定3 1/95.26
設定4 1/93.22 設定5 1/91.28 設定6 1/89.41

●強櫻桃

設定1 1/292.57 設定2 1/282.48 設定3 1/277.69
設定4 1/268.59 設定5 1/260.06 設定6 1/244.54

●中段櫻桃 全設定共通 1/16384.00

●弱機會項目

設定1 1/234.06 設定2 1/234.06 設定3 1/218.45
設定4 1/218.45 設定5 1/204.80 設定6 1/192.75

●強機會項目

設定1 1/210.05 設定2 1/208.71 設定3 1/207.39
設定4 1/205.44 設定5 1/204.16 設定6 1/201.65

●超機會項目 全設定共通 1/16384.00

●BAR REPLAY連線 全設定共通 1/21845.33