

八通屋

ボンバーパワフル II
夢夢~強力轟炸BOMBER POWERFUL
三共(SANKYO)



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※

ボンバーパワフル(2004年導入開始)の正統後繼機。

超上乘特化區域「GALAXY ROAD」搭載。

有效線是中段1線。

擬似BONUS與POWERFUL GAME(ART)為代幣增加的類型。

遊戲數分配・自力機會區域「BOMBER CHALLENGE」搭載。

0G連上乘「BIGBANG SPARK」・上乘特化區域「GALAXY ROAD」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.8%

設定2 : 98.9%

設定3 : 100.7%

設定4 : 102.9%

設定5 : 107.0%

設定6 : 111.0%

【ART概要】

●遊戲數上乘

●1回合 : 30G or 50G or 100G

●ART中的純增 : 1G中獎約2.4枚

【天井】

疑似BONUS與ART間1152G消化為天井到達，疑似BONUS當選確定。

【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

通常時是內部的BONUS獲得期待度不同的通常A、通常B、自力、天國、BOMBER共5種類存在。

通常A的最大天井是960G容易至自力。

通常B的最大天井是1152G為容易至天國移行。

自力的最大天井是1088G為BOMBER CHALLENGE(自力解除)突入率高。

天國與BOMBER是128G為止的BONUS確定。

舞台別期待度

通常時是ムム(夢夢)、ナナ(娜娜)、ジャム(夏姆)3個舞台。

至海底與快門舞台移行的話，BONUS前兆的機會。

海底舞台的帶色是[藍<黃<綠<紅]依順序增加期待度。

快門舞台是[火山<プラズマ(血液)<エクストラ(EXTRA)]越昇格期待度越增加。

BOMBER CHALLENGE(自力解除)突入契機

通常時的特定小役成立時，BOMBER CHALLENGE(自力解除)突入抽選發生。



夢夢舞台



娜娜舞台



夏姆舞台



海底舞台



快門舞台

【機會區域的構成】

@BOMBER CHALLENGE(自力解除)解說

15G之間，全小役為BONUS獲得抽選發生的自力解除區域。

發掘成功為BONUS確定。

區域中是機會目出現率約20倍增加，突入時的BONUS期待度は約33%。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

- 15G消化

BONUS獲得契機

- 區域中の特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低鈴鐺=槓龜<REPLAY<西瓜<弱櫻桃<機會目<夢西瓜=POWERFUL櫻桃高

▼爆彈等級別BONUS期待度

低 並(黑)<大(灰)<特(藍)<熱(黃)<灼(綠)<帝(紅)<神(虹) 高



BOMBER CHALLENGE

@GOLDEN BOMBER CHALLENGE

- BOMBER CHALLENGE突入的BONUS期待度70%的機會自力解除區域。

- 15G繼續。

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

高級BIG	導航5~66回	[藍7連線]
BIG	導航5~66回	[紅7連線]
REG	導航5回+α	[藍7・藍7・紅7]

ART獲得契機

BONUS是全部為疑似BONUS(ART)。

BIG後是ART突入確定。

@BIG BONUS

- 紅7連線

※紅7是單連線與雙連線存在，雙連線時鈴鐺導航回數(5回~66回)與爆彈獲得期待度(規定計數器數)優遇。

- BIG中的前半是鈴鐺導航回數管理的BOMBER GAME，後半是POWERFUL GAME(ART)。

- BIG BONUS(ART)中是如果液晶左下的計數器為0，爆彈獲得，BOMBER GAME終了後，告知POWERFUL GAME(ART)的遊戲數上乘

- BOMBER GAME中是REPLAY的連續與特定小役成立時，ART遊戲數的上乘抽選發生。

- REPLAY連續是中段鈴鐺連線時，重置的特定小役不會被重置。

- REPLAY連續的規定回數是紅7單連線突入是8計數，紅7雙連線是6計數為爆彈獲得。

- 爆彈是至最終遊戲的BOMBER CHECK為ART遊戲數上乘。

- 爆彈色是黑色為機會，紅色是10G以上上乘，金色是50G以上上乘。



BOMBER GAME



BOMBER CHECK



@高級BIG BONUS

- 藍7連線
- 藍7連線出現時是BOMBER GAME(鈴鐺導航回數5~66回)+POWERFUL GAME(ART)+BIGBANG SPARK(繼續率80%的)+1G連累積確定。
- REPLAY連續的規定回數為4回，ART遊戲數上乘期待度高。

@REG BONUS

- [藍7・藍7・紅7]連線
- 鈴鐺導航5回為終了。
- REG中是每次遊戲ART突入抽選發生，特定小役成立時是進行1G連抽選。
- 從快門出現，快門關閉的話，BIG昇格，7圖案的雙線連線是機會。
- 根據登場角色，次回模式期待度有變化。

低 ムム(夢夢) < ナナ(娜娜) < ジャム(夏姆) < エンバーン < ロボパワフル < ドラムくん 高

▼BIG BONUS別上乘期待度(計數器規定回數)

高 藍7連線(計數器4個)
↑ 紅7雙連線(計數器6個)
低 紅7單連線(計數器8個)

【ART的構成】

@POWERFUL GAME(ART)解說

1回合30or50or100G + 上乘遊戲數繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約2.4枚。



POWERFUL GAME

POWERFUL GAME(ART)中的特定小役成立時，進行遊戲數上乘抽選・1G連
累積獲得抽選・上乘特化區域突入抽選・機會目高確率狀態移行抽選。

突入條件：BOMBER GAME(BIG前半)終了後 / REG中的突入抽選

終了條件：獲得遊戲數的消化

機會目高確狀態

- ・液晶上部「CHANCE確率UP中」顯示小役高確率出現的機會。
- ・在導航出現機會目的話，50%以上為ART遊戲數的上乘發生。

※請注意面板左下的CHANCE燈。

CHANCE燈低速閃爍是機會目出現率約1/8

CHANCE燈高速閃爍是機會目出現率約1/3

@GALAXY ROAD(上乘)

- ・GALAXY ROAD是10G+ α 繼續。
- ・每次遊戲鈴鐺以外上乘發生的上乘特化區域。
- ・區域中是ART遊戲數的上乘、BIGBANG SPARK(上乘)抽選、BONUS的1G連抽選的三重抽選發生。
- ・至GALAXY ROAD是從ART中的機會役成立時抽選突入。
- ・區域是10G繼續保障，10G消化後是轉落REPLAY入賞為回到ART。
- ・FEVER燈閃爍為BONUS的1G連累積。



GALAXY ROAD

@BIG BANG SPARK(上乘)

- 50%、67%、80%的循環抽選轉落為止，搖桿ON為ART遊戲數上乘。
- 繼續抽選轉落後也有累積的話，再次突入。
- 上乘遊戲數是根據停止出目，10~100G之間變化。
- 出目COMBO發生是遊戲數升級抽選發生。
- 短凍結從疑似連、戰鬥勝利、倒數演出突入。



BIG BANG SPARK

【轉輪排列】

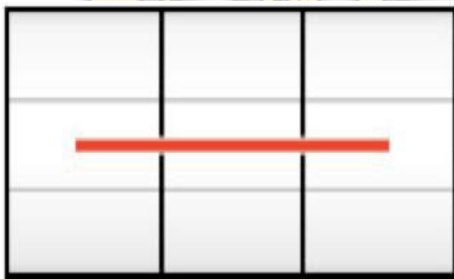
【役構成】



			PREMIUM BIG BONUS
			BIG BONUS
			REG BONUS
			C
			B
超過13枚付出終了			
			1 or 9 or 13 or 14枚
			2 or 14枚
			4 or 14枚
			REPLAY

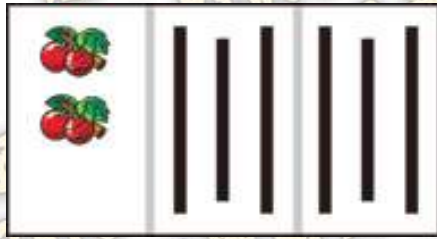
【有效線】

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>

首先在左轉輪上段~中段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

角櫻桃停止時，中轉輪瞄準3連櫻桃，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

中段櫻桃停止時，中轉輪瞄準3連櫻桃，右轉輪瞄準3連BAR。



<停止模式 3>

左轉輪下段BAR，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

左轉輪上段西瓜圖案停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。



<停止模式 5>

藍7上段停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪瞄準3連BAR。

@BONUS & AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



逆押導航發生時，逆押瞄準指定圖案。



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



角櫻桃



強櫻桃



轟炸櫻桃



強力櫻桃



西瓜



夢西瓜



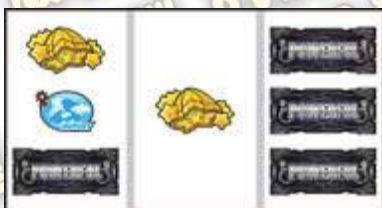
機會目



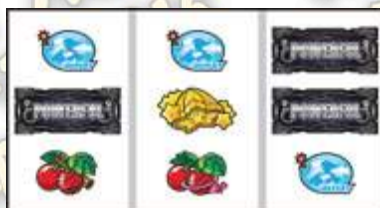
機會目



機會目



機會鈴鐺(CB 中)



機會櫻桃(CB 中)



夢櫻桃(CB 中)

【BONUS出現率】

●BIG

設定1 : 1/263.9

設定2 : 1/254.6

設定3 : 1/240.2

設定4 : 1/224.4

設定5 : 1/196.6

設定6 : 1/172.6

●REG

設定1 : 1/478.2

設定2 : 1/461.3

設定3 : 1/435.1

設定4 : 1/406.3

設定5 : 1/355.9

設定6 : 1/312.4

●疑似BONUS合成

設定1 : 1/170.0

設定2 : 1/164.1

設定3 : 1/154.8

設定4 : 1/144.5

設定5 : 1/126.6

設定6 : 1/111.2

【小役確率】

@通常時

※ 下記數值是加入CB中的遊戲數的實質出現率

●押順鈴鐺合成確率

全設定共通 : 1/4.04

●弱西瓜

全設定共通 : 1/92.59

●夢西瓜

全設定共通 : 1/17314.52

●弱櫻桃

設定1 : 1/74.71

設定2 : 1/73.13

設定3 : 1/71.62

設定4 : 1/70.17

設定5 : 1/69.33

設定6 : 1/68.50

●中櫻桃

設定1 : 1/332.97

設定2 : 1/320.64

設定3 : 1/309.19

設定4 : 1/298.53

設定5 : 1/293.47

設定6 : 1/288.58

●強櫻桃

全設定共通 : 1/729.03

●BOMBER 櫻桃

全設定共通 : 1/8657.26

●POWERFUL櫻桃 全設定共通 : 1/69258.08

●機會目 全設定共通 : 1/181.85

●藍7連線 全設定共通 : 1/66715.97

●SIN.1

設定1 : 1/91.25 設定2 : 1/94.74 設定3 : 1/98.52

設定4 : 1/102.60 設定5 : 1/105.10 設定6 : 1/107.71

※與槓龜相同的出目出現。

●SIN.2 全設定共通 : 1/3847.67

※與槓龜相同的出目出現。

●CB 全設定共通 : 1/18.62

@CB中的特定小役確率

※下記數值是加入CB中的遊戲數的實質出現率

●機會鈴鐺 全設定共通 : 1/6743.69

●機會櫻桃

設定1 : 1/1606.65 設定2 : 1/1668.20 設定3 : 1/1734.64

設定4 : 1/1806.59 設定5 : 1/1850.46 設定6 : 1/1896.50

●夢櫻桃 全設定共通 : 1/67747.26