

八通屋

サイバーブルー
藍戰士 CYBER BLUE
(三洋物産(SANYO))



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※

● <北斗神拳><蒼天之拳>作者 原哲夫超越時代的科幻巨著!

善良無知的少年慘遭殺害，機緣巧合下，卻竟成為拯救人類的CYBER BLUE!

力量無人能及!

【機械割】

設定1 : 96.9%

設定2 : 98.4%

設定3 : 100.5%

設定4 : 103.6%

設定5 : 106.9%

設定6 : 112.1%

【AT概要】

@「バイオ(BIO) BONUS」(AT)

- ・1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- ・1回合15次遊戲(初回繼續保證)
- ・從戰鬥演出告知繼續的類型
- ・通常時，約118分之1為發生的「サイバースコープ(Cyber範圍)演出」
押順正解為當選
- ・消化中的「サイバー(CYBER) BONUS」當選(戰鬥勝利)為「融合BONUS」
突入確定(期待度約33%)

@「サイバー(CYBER) BONUS」(AT)

- ・1次遊戲中獎約2.5枚的增加
- ・1回合40~150次遊戲 + α
- ・遊戲數上乘類型
- ・從通常時的特定小役與「融合TIME」當選

・「融合TIME」是停止的「融合」圖案個數對應期待度有變化(約25or50or100%)

・消化中的「バイオ(BIO) BONUS」當選(「サイバースコープ(Cyber範圍)演出」的押順正解)為「融合BONUS」突入確定(期待度約50%)

@「融合BONUS」(AT)

・1次遊戲中獎約2.5枚的增加

・回合是「ブルー(BLUE)強化區域」與「ブルー(BLUE)死闘(戰鬥)區域」

・從戰鬥演出告知繼續的類型

・從擬似BONUS中的抽選當選

・「ブルー(BLUE)強化區域」是5or10or15次遊戲繼續，對應成立役，「必殺CHARGE pt」と「DEFENSE pt」上乘

・「ブルー(BLUE)死闘區域」是主要為鈴鐺為ブルー(BLUE)攻擊，ブルー(BLUE)勝利為「ブルー(BLUE)強化區域」移行or「BLUE EPISODE」當選

・「BLUE EPISODE(BLUE插曲)」中是REPLAY以外為各點數上乘

・「ブルー(BLUE)死闘區域」中的REPLAY是為ジェイダ(GYDA)的攻擊，ブルー(BLUE)倒下為止戰鬥繼續

【天井】

BONUS間900次遊戲，紅7成立時，完全導航發生(遊戲數天井)。

或是「融合BONUS」間紅7 20回成立，紅7成立時，完全導航發生&融合BONUS突入確定。

【通常時的構成】

@通常時的内部状態

通常時はBONUS獲得期待度不同的低確與高確存在。

舞台別高確期待度

通常時はジャンクシティ與アマティオスシティ為展開。

マザーシップ舞台突入の話，是前兆的機會。

高[ブルー(BLUE)再生之地]

↑ [エクストラ(EXTRA特別)舞台]

低[アマティオスシティ]

低[ジャンクシティ]



通常舞台



EXTRA 特別舞台



BLUE 再生之地



マザーシップ舞台

@マザーシップ舞台

為BONUSの前兆機會的舞台。

背景の顏色為[白<藍<黃<綠<紅]，舞台越升級，期待度提高。

@融合TIME

サイバー(CYBER) BONUS(上乘型)獲得的機會區域。

轉輪的任何一處，融合圖案停止為突入契機。

融合TIME中是根據融合圖案對應的停止數，サイバー(CYBER) BONUS(上乘型)獲得期待度有變化。

融合圖案1個為期待度25%、2個為50%、3個為BONUS確定。

BONUS中の融合TIME是遊戲數與點數上乘的機會。

轉輪觸碰演出發生為大機會。

@押順挑戰

約1/118為發生的バイオ(BIO) BONUS(循環型)獲得的押順演出。

6擇的押順成功為バイオ(BIO) BONUS(循環型)確定。

2擇導航與完全導航發生的模式也存在。

@BONUS獲得契機

特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低櫻桃<機會目<西瓜<融合役×1<融合役×2<融合役×3高

【サイバー(CYBER)・バイオ(BIO)的構成】



@バイオ(BIO) BONUS(循環型)解説

BIO BONUS CYBER BONUS

1回合15次遊戲為與敵人的單挑戰鬥為ブルー (BLUE)敗北為止循環的疑似BONUS。

戰鬥勝利為融合BONUS(AT)突入，融合BONUS(AT)突入期待度は約33%。

突入契機の押順挑戰の發生率は1/118。

突入條件：押順挑戰成功

終了條件：戰鬥敗北

戰鬥準備中：準備中は武器與融合的話是機會，サラマンダー(火蜥蜴)役出現為戰鬥勝利確定。

戰鬥中：ブルー(BLUE)的攻擊是勝利期待度提高。

根據對戰角色，勝利期待度有變化。



★1.5[VSガルゴ]< ★2.5[VSバルタ]<★3.5[VSグラム]< ★5.0[VSガザ]

純増枚數

・1G約2.5枚増加，平均獲得約90枚

@サイバー(CYBER) BONUS(上乘型)解説

初期遊戯數40G~150G+上乘遊戯數消化為止繼續的疑似BONUS。

紅7連線為融合BONUS(AT)突入，融合BONUS(AT)突入期待度は約50%。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選 / 融合TIME中の抽選

終了條件：獲得遊戯數消化

演出

- ・彈痕畫面分割演出是4次遊戯繼續為機會。
- ・俺は神を越えた(我超越了神)演出是膠囊為紅色是機會。
- ・サラマンダー(火蜥蜴)攻擊演出是顯示武器名為機會。

押順挑戰

・紅7成立時，發生的押順挑戰，押順成功的話，7連線為融合BONUS(AT)突入。

・完全導航發生的模式存在，窗的顏色為暗示期待度。

・色是[藍<黃<綠<紅]依順序提高期待度。



彈痕畫面分割



我超越了神



火蜥蜴攻擊演出

@サイバー(CYBER)ATTACK(上乘)

- ・從融合圖案停止から突入の上乗演出。
- ・根據融合圖案的停止數，上乘期待度有變化。
- ・1個停止為上乘確定、2個停止為加算上乘、3個停止為從顯示數乘算or融合上乘。

純増枚數

- ・1G約2.5枚增加，平均獲得約230枚

【AT的構成】

@融合BONUS(AT)解説

從バイオ(BIO)(循環型)orサイバー(CYBER)(上乘型)BONUS突入的循環AT。

點數獲得的強化區域與戰鬥為繼續決定的死闘區域，兩種不同的方式。

強化區域是5Gor10Gor15G繼續，強化區域的遊戲數為上乘。

死闘區域是點數為0為止繼續，ブルー(BLUE)勝利的話，再度至強化區域突入並循環。

突入條件：バイオ(BIO) BONUS(循環型)中的戰鬥勝利

サイバー(CYBER) BONUS(上乘型)中的紅7連線

終了條件：pt為0是戰鬥敗北

@ブルー(BLUE)強化區域的概要

ブルー(BLUE)強化區域是5G or 10G or 15G繼續的點數獲得區間。

點數是，「必殺獲得點數」諛「DEFENSE防禦點數」2種類。

基本初期點數是各從2000點開始。



CYBER ATTACK



融合 BONUS

根據小役成立，各點數獲得。

●REPLAY ⇒ 主要為DEFENSE防禦點數獲得

●鈴鐺 ⇒ 主要為必殺獲得點數獲得

●特定小役 ⇒ 兩方都可能獲得

戰鬥是，DEFENSE防禦點數為0為止繼續。

必殺技發動的話，戰鬥勝利確定。

@強化區域(面板)

- ・液晶下方的面板，顯示的圖標暗示1次遊戲的點數獲得期待度。
- ・圖標的顏色是[白<綠<紅<金]依順序提高期待度。

@ブルー(BLUE)強化區域中的特化區域

從ブルー(BLUE)強化區域中的REPLAY，至點數獲得特化區域突入。

特化區域是以下的2種類。

●ブレード(刀刃)ATTACK

ブレード(刀刃)與融合，按下PUSH按鈕時，點數增加。

●サラマンダー(火蜥蜴)ATTACK

サラマンダー(火蜥蜴)と融合，PUSH按鈕連打為點數增加。



ブレード(刀刃)ATTACK サラマンダー(火蜥蜴)ATTACK

@ブルー(BLUE)死闘區域的概要

ブルー(BLUE)死闘區域是能展開ブルー(BLUE)與ジェイダ(GYDA)的戰鬥。

戰鬥勝利為融合BONUS的繼續確定。

基本是鈴鐺 or 特定小役成立為ブルー(BLUE)的攻撃，REPLAY成立為ジェイダ(GYDA)的攻撃。

從REPLAY成立的ブルー(BLUE)的攻撃，也有必殺技發動的可能。

勝利時，剩餘的各點數是，延續至次回的ブルー(BLUE)強化區域。

@ブルー(BLUE)死闘區域(ブルー(BLUE)攻撃)

ブルー(BLUE)的攻撃是「拳重擊」・「ブレード(刀刃)融合」・「サラマンダー(火蜥蜴)融合」的3種模式。

ブルー(BLUE)的各攻撃特徵如下。

●拳重擊

ジェイダ(GYDA)有防禦 or 回避的可能。

但若攻撃為HIT勝利的情況是，不消耗必殺點數。

●ブレード(刀刃)融合

發動的話，必定勝利但需消耗必殺點數2000點。

但至特化區域「BLUE EPISODE(BLUE插曲)」的突入期待度高。

●サラマンダー(火蜥蜴)融合

發動的話，必定勝利但需消耗必殺點數2000點。

但至特化區域「BLUE EPISODE(BLUE插曲)」的突入期待度高。



拳重撃融合



刀刃融合



火蜥蜴融合

@ブルー(BLUE)死闘区域(ジェイダ(GYDA)攻撃)

ジェイダ(GYDA)的攻撃是「拳重擊」・「必殺技」的2個模式。

受到攻擊，ブルー(BLUE)のDEFENSE防禦點數為0時，融合BONUS終了。

ジェイダ(GYDA)攻撃時，ブルー(BLUE)的計數器炸裂的話，是勝利。

ジェイダ(GYDA)の各攻撃特徴如下。

●拳重擊

ブルー(BLUE)受到攻撃時，
DEFENSE防禦點數消耗300點。

若交換攻撃，無消耗點數。

●必殺技

ブルー(BLUE)受到攻撃時，
DEFENSE防禦點數消耗700點。

若交換攻撃，無消耗點數。



GYDA攻撃



回避攻撃

計數器

@ブルー(BLUE)死闘区域中的特化區域

ブルー(BLUE)死闘區域勝利後，手役物裝置為與サラマンダー(火蜥蜴)融合的話，至「BLUE EPISODE(BLUE插曲)」之特化區域突入。

BLUE EPISODE(BLUE插曲)是20G繼續的超ブルー(BLUE)強化區域。

消化中是，REPLAY以外為點數上乘發生。



BLUE EPISODE

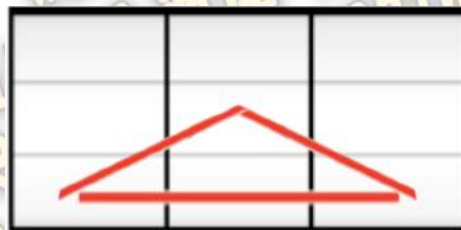
【轉輪排列】

【役構成】



		融合BONUS	
		CYBER BONUS	
		BIO BONUS	
	8枚or 1枚		3枚
	1枚		REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~
上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃停止時，
中、右轉輪瞄準『融合』
圖案。



<停止模式 2>

左轉輪上段 BAR 停止
時，中、右轉輪適當
打擊。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜停止時，
中、右轉輪瞄準『融
合』圖案。

@BONUS & AT 中的打擊方法



押順導航發生時，跟從
導航使轉輪停止。其他
演出發生時，實踐通常
時的小役瞄準。



サイバースコープ演出
發生，自立挑戰按押順
序(只有 CYBER BONUS 中)

@機會役



櫻桃



西瓜



機會目



機會目



櫻桃融合



西瓜融合



機會目融合

@BONUS & ART抽選符號



低



高

櫻桃

機會目

西瓜

融合圖案 X1

融合圖案 X2

融合圖案 X3

【BONUS出現率】

●サイバー(CYBER) BONUS

設定1 : 1/609.7

設定2 : 1/598.3

設定3 : 1/589.1

設定4 : 1/573.7

設定5 : 1/540.1

設定6 : 1/504.4

●バイオ(BIO) BONUS

設定1 : 1/537.9

設定2 : 1/517.1

設定3 : 1/497.7

設定4 : 1/462.9

設定5 : 1/433.1

設定6 : 1/381.8

●疑似BONUS合成

設定1 : 1/285.8

設定2 : 1/277.4

設定3 : 1/269.8

設定4 : 1/256.2

設定5 : 1/240.4

設定6 : 1/217.3

【小役確率】

●REPLAY

全設定共通 : 1/2.6

●共通鈴鐺

設定1 : 1/655.4

設定2 : 1/624.2

設定3 : 1/595.8

設定4 : 1/546.1

設定5 : 1/504.1

設定6 : 1/468.1

●角櫻桃

全設定共通 : 1/64.9

●融合櫻桃

全設定共通 : 1/728.2

●中段櫻桃

全設定共通 : 1/32768.0

●西瓜

全設定共通 : 1/145.6

●融合西瓜

全設定共通 : 1/436.9

●機會目

全設定共通 : 1/139.4

●融合機會目

全設定共通 : 1/2184.5

●純槓龜

全設定共通 : 1/65536.0