

八通屋

ブラックラグーン2  
企業傭兵2  
(スパイキー (SPIKY))



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※

●企業傭兵是一部描寫暴力和犯罪的漫畫作品。作者為廣江禮威。講述了岡島綠郎，本來是一位普通的日本公司職員，在一次運送公司違法資料的途中被綁票，期間向公司求助時被公司拋棄後在一個名為Black Lagoon商會的傭兵船隊里做見習水手的故事。故事的地點設在一個虛構的泰國海濱城市——羅阿那普拉(Roanapur)。Black Lagoon商會的僱主多為聚集在羅阿那普拉的各個黑幫勢力，任務一般是在海上運送各種各樣的「貨物」或協助別人逃跑。Black Lagoon商會主要的運輸工具是一艘配備魚雷的海上快艇。

●固定BONUS + ART機

●BONUS與LAGOON RUSH(ART)為代幣增加的類型。

●ART的自力機會區域「BULLET BATTLE(子彈戰鬥)」搭載。

●3種類的上乘特化區域「BULLET CHANCE(子彈機會)」「HEAVEN'S(天堂)RUSH」「HELL'S(地獄)RUSH」搭載。

### 【機械割】

設定1 : 97.0%

設定2 : 98.7%

設定3 : 100.7%

設定4 : 104.8%

設定5 : 108.0%

設定6 : 112.1%

### 【ART概要】

●遊戲數上乘方式

●1回合 : 50G

●ART中的純增 : 1G中獎約1.6枚

### 【BONUS的純增枚數】

●SUPER BIG : 約150枚

●BIG : 約150枚

●REG : 約50枚

## 【天井】

BONUS後1280G消化為天井到達，次回BONUS到達為止繼續的ART突入。

## 【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。

### ●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LAGOON RUSH(ART)與BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)

獲得期待度不同的低確、高確、超高確的3種類存在。

至高確是特定小役成立時，移行抽選發生。

### 舞台別高確期待度



低 羅阿那普拉市街地



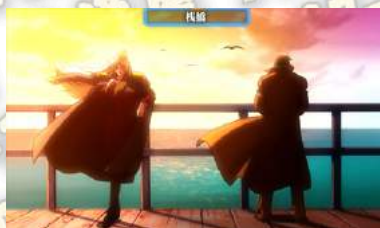
= LAGOON號內部



= LAGOON號碼頭2F



YELLOW FLAG



棧橋



莫斯科旅館

高

@前兆舞台

VIOLENCE ZONE(暴行區域)與REVVY MODE(萊薇模式) (CZ確定前兆)是 BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)突入の前兆舞台。



VIOLENCE ZONE(暴行區域)



REVVY MODE(萊薇模式)

BONUS同時抽選

通常時的特定小役成立時，BONUS的同時抽選發生。

低 REPLAY<弱櫻桃<西瓜<弱機會目<強櫻桃<強機會目<強鈴鐺  
<中段櫻桃<超機會目<確定鈴鐺 高

@連續演出

根據發生的插曲，期待度有變化。



★2.0LAGOON碼頭插曲



★2.5武装直昇機插曲



★3.0逃亡插曲



★3.5法貝拉插曲



★4.0張vs双子插曲



★4.5萊薇插曲]

## 【BONUS的構成】

▼SUPER BIG BONUS 約150枚+ART

「紅7・藍7・紅7」

▼BIG BONUS 約150枚

「紅7・紅7・紅7」 / 「藍7・藍7・藍7」

▼REG BONUS 約50枚

「紅7・紅7・BAR」 / 「藍7・藍7・BAR」



SUPER BIG



BIG BONUS



REG

### @SUPER BIG BONUS

突入時為LAGOON RUSH(ART)突入+100G以上の繼續確定。

BONUS中は鈴鐺槓龜為Bullet(子彈)獲得。

### @BIG BONUS

鈴鐺槓龜發生為Bullet(子彈)獲得+BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)確定。

右邊的Sword Cutlass是告知機會。

### @REG

REPLAY入賞為高確遊戲數、超高確遊戲數、BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)、Bullet(子彈)、LAGOON RUSH(ART)突入的其中一個獲得。

出現的箱子顏色是[藍<綠<紅]依順序能獲得的對象期待度提高。

鈴鐺4回以下の獲得終了的話，LAGOON RUSH(ART)突入確定。

ALL鈴鐺の終了是REVEY MODE(萊薇模式)(CZ確定前兆)確定。

## 【機會區域的構成】

### @VIOLENCE ZONE(暴行區域)解說

從通常時突入的BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)的前兆區域。

升級導航消化時，背景為Lv1、Lv2、Lv3越變化越是機會。

在YELLOW FLAG達成目標的話，至BULLET BATTLE(子彈戰鬥)突入。

突入時的5/6為至直接BULLET BATTLE(子彈戰鬥)突入，1/6是REVVY MODE(萊薇模式)經由BULLET BATTLE(子彈戰鬥)突入。

### @REVVY MODE(萊薇模式)解說

從VIOLENCE ZONE(暴行區域)突入的BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)突入確定區域。

區域中是包含槓龜的全小役為Bullet(子彈)獲得抽選發生，特定役成立時是Bullet(子彈)獲得確定。

一次契機為有能獲得多數個Bullet(子彈)的可能性。

**突入條件：**VIOLENCE ZONE(暴行區域)

**終了條件：**押順導航(槓龜)3回消化

### @BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)解說

15G+ $\alpha$ 繼續的LAGOON RUSH(ART)獲得的自力機會區域。

全小役為ART獲得抽選發生，根據敵人種類，勝利期待度有變化。

最終的レヴィ(萊薇)勝利的話，ART確定。

畫面左上獲得的Bullet(子彈)數，鈴鐺導航發生(MAX10發)。

規定遊戲數消化後的小役未成立時，沒有剩餘Bullet(子彈)的話為終了。

有Bullet(子彈)的話，戰鬥延長。

押順鈴鐺不正解時，鈴鐺的圖形為V字型停止的話為反擊機會。

**突入條件**

- VIOLENCE ZONE(暴行區域)成功

- REZY MODE(萊薇模式)終了後
- 通常BIG中の鈴鐺槓龜



### 終了條件

- 規定遊戲數消化後無Bullet(子彈)



### 對戰人物

- 根據對戰的敵人，勝利期待度有變化。**BULLET BATTLE(子彈戰鬥)**



★1.5[羅貝爾特]

★2.0[松崎銀次]

★3.0[克萊頓「火炬」韋伯]



★4.0[「鏈鋸手」索亞]

★5.0[「巫師」羅頓]

### @バーストアタック(BURST ATTACK爆裂攻擊)

- 鈴鐺與特定小役連續入賞為バーストアタック(BURST ATTACK爆裂攻擊)發動。
- Bullet(子彈)與遊戲數無消化為攻擊的機會。
- 3擇挑戰成功的話，攻擊為連續發生的機會。
- 5連續繼續是勝利確定。

## 【ART的構成】

### @LAGOON RUSH(ART)解說

1回合50G+  $\alpha$  (上乘遊戲數)繼續的ART。

獲得遊戲數消化後是BULLET BATTLE(子彈戰鬥)發展，戰鬥敗北為終了。

ART中的特定役成立時，BONUS、遊戲數上乘、Bullet(子彈)獲得、高確移行、BULLET CHANCE(子彈機會)突入抽選發生。

Bullet(子彈)10個累積為Bullet(子彈)MAX狀態，遊戲數上乘期待度提高，繼續時的BULLET BATTLE(子彈戰鬥)也為勝利確定。

3種類の上乗特化區域「BULLET CHANCE(子彈機會)」

「(SUPER)HEAVEN'S(天堂)RUSH」「(SUPER)HELL'S(地獄)RUSH」搭載。

#### 突入條件

- BULLET BATTLE(子彈戰鬥)(自力CZ)勝利
- 通常時的特定小役成立時抽選
- SUPER BIG終了後
- REG中的條件達成



#### 終了條件

- 獲得遊戲數消化



### LAGOON RUSH

#### Bullet(子彈)獲得契機

- ART中的特定小役成立時にBullet(子彈)獲得抽選發生。

低 弱櫻桃<西瓜<強機會目<弱機會目<強櫻桃<強鈴鐺 高

#### 遊戲數上乘契機

- ART中的特定小役成立時に遊戲數上乘抽選發生。

低 西瓜<弱櫻桃<弱機會目<強機會目<強鈴鐺<強櫻桃<中段櫻桃  
<超機會目<BONUS 高



## @BULLET CHANCE(子彈機會)(Bullet(子彈)上乘)

- 1回合5G為最大5回合為止繼續，Bullet(子彈)獲得高確率區域。
- ART中的強鈴鐺與3擇鈴鐺為突入機會，羽毛在數遊戲間出現的話，是前兆的機會。
- 3擇鈴鐺與特定役成立為Bullet(子彈)上乘確定。



## BULLET CHANCE(子彈機會)



## Bullet(子彈)MAX

- 1次的Bullet(子彈)上乘數是最大10發。

### ▼突入契機

- AT中成立的押順鈴鐺・強鈴鐺。

## @Bullet(子彈)MAX

- Bullet(子彈)10個累積，是上乘性能提高與戰鬥勝利確定。

## @BULLET BATTLE(子彈戰鬥)

- 獲得的Bullet(子彈)數為鈴鐺的押順導航發生。

## @HELL'S(地獄)RUSH(上乘)

- 3G間，每次遊戲凍結+上乘發生。
- ART中的升級導航頻發為突入機會。
- 伴隨凍結演出，凍結中是3種類的動作存在，動作越華麗越能期待上乘遊戲數。
- 凍結上乘後，特定役成立是雙上乘。
- BONUS當選是3位數上乘確定，突入時的上乘期待度約200G。

## @SUPER HELL'S(地獄)RUSH(超上乘)

- 從通常時突入的7G間的高級凍結上乘。
- 突入時的上乘期待度是約400G。

## @HEAVEN' S(天堂)RUSH(上乘)

- 3擇的押順REPLAY不正解為止繼續，遊戲數的上乘高確率區域。
- 上乘當選率是1/1.9
- BAR連線與特定小役成立為遊戲數上乘確定，BONUS成立為100G or 300G上乘確定。
- 繼續率是88%，斜線BAR連線為至SUPER HEAVEN' S(天堂)RUSH昇格。

## @SUPER HEAVEN' S(天堂)RUSH(超上乘)

- 押順鈴鐺是上乘確定，BAR連線為50~300G上乘，特定役成立時是100or300G上乘。
- BONUS當選時是300G上乘，斜線BAR連線是300G上乘。
- 突入時的上乘期待度是約400G。



HELL' S(地獄)RUSH



(SUPER) HELL' S(地獄)RUSH



(SUPER) HEAVEN' S(天堂)RUSH



**【轉輪排列】**

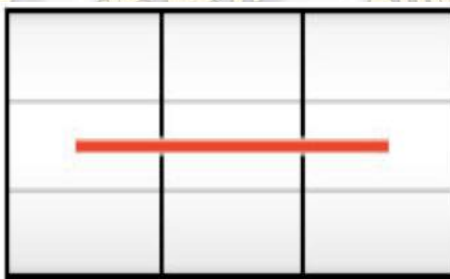
**【役構成】**

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

	<b>SUPER BIG BONUS</b>
超過224枚付出終了	
	<b>BIG BONUS</b>
超過224枚付出終了	
	<b>REG BONUS</b>
5回の中獎或12回の遊戲為終了	
	<b>2 BET 12枚 / 3 BET 9枚</b>
	<b>3 BET 4枚</b>
	<b>3 BET 1枚</b>
	<b>REPLAY</b>

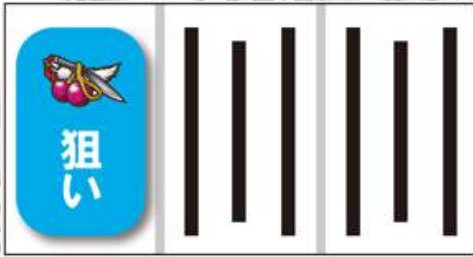
**【有效線】**

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>

首先在左轉輪瞄準 13 號櫻桃。



#### <停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準藍 7 辨別強弱。



#### <停止模式 2>

左轉輪下段紅 7 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、右轉輪瞄準紅 7。

### @BONUS中的打擊方法



#### <(SUPER) BIG 中>

基本上全轉輪適當打擊即可。



#### <REG 中>

基本上全轉輪適當打擊即可。

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。

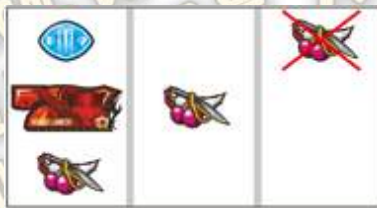


無導航時，實踐通常時的小役瞄準。



切入發生時，跟從導航瞄準指定圖案。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



強鈴鐺



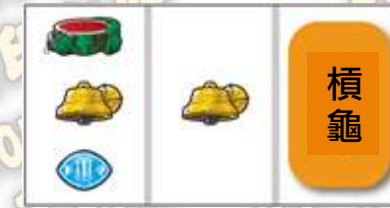
確定鈴鐺



弱機會目



強機會目



超機會目

## 【BONUS出現率】

・ **S・BIG** 全設定共通：/16384

### ・ **紅BIG**

設定1：/885.6	設定2：/697.2	設定3：/840.2
設定4：/668.7	設定5：/799.2	設定6：/642.5

### ・ **藍BIG**

設定1：/712.4	設定2：/862.3	設定3：/682.7
設定4：/819.2	設定5：/655.4	設定6：/780.2

### ・ **N・BIG合算**

設定1：/394.8	設定2：/385.5	設定3：/376.6
設定4：/368.2	設定5：/360.1	設定6：/352.3

### ・ **紅REG**

設定1：/1213.6	設定2：/992.9	設定3：/1129.9
設定4：/936.2	設定5：/992.9	設定6：/840.2

### ・ **藍REG**

設定1：/1024.0	設定2：/1170.3	設定3：/963.8
設定4：/1092.3	設定5：/862.3	設定6：/963.8

### ・ **REG合算**

設定1：/555.4	設定2：/537.2	設定3：/520.1
設定4：/504.1	設定5：/461.5	設定6：/448.9

### ・ **BONUS合算**

設定1：/227.6	設定2：/221.4	設定3：/215.6
設定4：/210.1	設定5：/199.8	設定6：/195.1

### ・ **ART初當**

設定1：/596.0	設定2：/553.3	設定3：/531.3
------------	------------	------------

設定4：/477.0      設定5：/437.5      設定6：/370.1

• **BONUS+ART**

設定1：/164.7      設定2：/158.1      設定3：/153.4

設定4：/145.8      設定5：/137.2      設定6：/127.7

【小役確率】

@通常時

• **左第1鈴鐺 (9枚)**

設定1：/11.2      設定2：/11.3      設定3：/11.3

設定4：/11.4      設定5：/11.4      設定6：/11.5

• **強鈴鐺 (9枚)**      全設定共通：/992.9

• **確定鈴鐺 (9枚)**      全設定共通：/3640.9

• **弱櫻桃 (1枚)**      全設定共通：/81.9

• **強櫻桃 (1枚)**      全設定共通：/218.5

• **中段櫻桃 (1枚)**      全設定共通：/2520.6

• **西瓜 (4枚)**

設定1：/91.0      設定2：/89.0      設定3：/87.2

設定4：/85.3      設定5：/83.6      設定6：/81.9

• **弱機會目 (1枚)**

設定1：/170.7      設定2：/166.8      設定3：/163.0

設定4：/159.5      設定5：/156.0      設定6：/152.8

• **強機會目 (1枚)**      全設定共通：/248.2

• **超機會目 (1枚)**      全設定共通：/16384.0

• **確定1枚役**      全設定共通：/8192.0

• **通常REPLAY**      全設定共通：/7.3

## @BONUS 中

### ▼BONUS成立後

- 通常REPLAY 全設定共通：/4.9
- 突入REPLAY 全設定共通：/40.9

### ▼BIG中

- 鈴鐺連線 全設定共通：/1.0
- 鈴鐺槓龜 全設定共通：/84.0
- BAR連線 全設定共通：/6553.6

### ▼REG中

- 鈴鐺連線 全設定共通：/1.7
- REPLAY 全設定共通：/2.5

## @ART 中

### ▼ART準備中

- 通常REPLAY 全設定共通：/16384.0
- 突入REPLAY 全設定共通：/7.3
- 藍7REPLAY 全設定共通：/65536.0
- 槓龜 全設定共通：/1.8

### ▼LAGOON RUSH中

- 押順鈴鐺合算 (9枚)
  - 設定1：/3.7      設定2：/3.8      設定3：/3.8
  - 設定4：/3.8      設定5：/3.8      設定6：/3.8
- 通常REPLAY 全設定共通：/1.5
- 3擇下段REPLAY合算 全設定共通：/606.8
- 共通下段REPLAY 全設定共通：/606.8



• 槓龜

設定1：/204.8

設定2：/192.8

設定3：/182.0

設定4：/148.9

設定5：/148.9

設定6：/148.9

▼ HEAVEN'S (天堂)RUSH中

• 通常REPLAY

全設定共通：/16384.0

• 5擇轉落REPLAY合算

全設定共通：/6.6

• BAR連線合算

全設定共通：/2.1

• 平行BAR連線

全設定共通：/2.2

• 左上到右下BAR連線

全設定共通：/364.1