

八通屋

機動警察パトレイバー

機動警察

(北電子)



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※

- 映畫・動漫的高人氣作品「機動警察パトレイバー」之聯名機。
- AT「BABEL MODE」為代幣增加的類型。
- 搭載AT與特定小役累積，瞄準的時機發動的「ガチャガチャンス(扭蛋機會)」系統。
- AT特化類型機種。
- 上乘特化區域「英格拉姆INGRAM RUSH」「SHOOTING ATTACK」搭載。
- 役物轉動抽選時發生的對決抽選系統「ガチャガシステム(扭蛋系統)」搭載。

「ガチャガシステム(扭蛋系統)」是非常斬新的構成系統，AT直擊抽選與特化區域直擊抽選等任意時機皆可使用。

遊技中逆押導航發生的話，是「ガチャガチャンス(扭蛋機會)」獲得的機會。

逆押為機會REPLAY（藍CHANCE圖案）連線的話，ガチャガチャンス(扭蛋機會)獲得。

ガチャガチャンス(扭蛋機會)是能累積最大32個。

獲得的ガチャガチャンス(扭蛋機會)是玩家可以在想使用的時機時使用。

使用方法是轉動筐體右下的扭蛋旋轉盤就OK。

通常時使用的話，約1/6為AT直擊當選，AT中使用的話，進行至AT專用疑似BONUS與特化區域的突入抽選。

【機械割】

設定1：97.3%

設定2：99.2%

設定3：100.7%

設定4：104.2%

設定5：107.4%

設定6：110.1%

【AT概要】

1回合 $50G + \alpha$ (α 是上乘遊戲數)繼續的遊戲數上乘 + 回合數上乘類型。

1G中獎的純增是約2.1枚。

【天井】

AT當選確定的天井是不存在。

ガチャガチャンス(扭蛋機會)累積間大約500G消化為天井到達。

天井到達時是ガチャガチャンス(扭蛋機會)發生確定。

前回ガチャガチャンス(扭蛋機會)的遊戲數是在非遊技中，按下第三停止停止按鈕時可以顯示。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是「低確」・「高確」的2種類的狀態，高確中是AT當選期待度提高。

「久保商店舞台」・「虛榮之街舞台」的話，能有高確滯在的期待。

「警戒態勢舞台」・「非常警戒態勢舞台」是能有AT前兆期待！



特車二課舞台「野明」



久保商店舞台



虛榮之街舞台



警戒態勢舞台



非常警戒態勢舞台

@通常時的演出



射擊演出

射擊的目標暗示成立役。



入國審查演出

人物為香貫花為連續演出發展!?



偵查演出

背景的機械人越多越是機會!?



整備班演出

整備的人物為シゲ為機會!?



螢幕演出

螢幕出現南雲 or 香貫花為機會!?



風呂演出

發生即為機會的演出。



警報演出

警報響起，至連續演出發展!?



特車二課 24 時

連續演出發展用的演出，期待度高。

@連續演出



說服籠城犯

信賴度:1.5

說服成功為演出成功!?
香貫花出現為機會增加。



排除巨大岩石

信賴度:2.0

除去道路上巨大岩石為演出成功!?
野明出現是機會。



壓制暴走機械人

信賴度:4.5

高期待的連續演出，能阻止暴走機械人為演出成功!?
X-10 攻擊為紅色是機會



VS タイラント

信賴度:2.5

戰鬥系連續演出。使暴走的タイラント靜止，操縱者為野明是機會。

VS ブルドッグ

信賴度:3.0

阻止ブルドッグ為演出成功!?! 1號機出動為機會增加!



VS ぴっけるくん

信賴度:3.5

使暴走的ぴっけるくん靜止為演出成功!?! 2號機架起ライアットガン為機會。

VS フロッグマン&ヘラクレス 21

信賴度:4.0

戰鬥系連續演出中，期待度最高。阻止フロッグマン&ヘラクレス 21的吵架為演出成功!?! Patlabor 承受攻擊為機會增加!

【機會區域的構成】

@ガチャガシステム(扭蛋系統)

通常時及AT中發動的特殊抽選系統。

逆押導航發生時，機會REPLAY成立能獲得ガチャガチャンス(扭蛋機會)的1個以上。

ガチャガチャンス(扭蛋機會)是最大32個為止累積。

獲得的ガチャガチャンス(扭蛋機會)數是顯示在液晶右下，轉動筐體右下的役物，按下搖桿啟動ガチャガチャンス(扭蛋機會)。



ガチャガチャンス
(扭蛋機會)

ガチャガチャンス(扭蛋機會)發動時，根據抽選以均等機率獲得「AT直擊役」
「弱西瓜」「強西瓜」「弱櫻桃」「強櫻桃」「強機會目」。

獲得的ガチャガチャンス(扭蛋機會)是玩家以自己喜歡的時機即可發動，最大可能有32個得累積。(BONUS・特化區域中不行發動)

@ガチャガチャンス(扭蛋機會)の使用時の抽選

《通常時》

通常時使用ガチャガチャンス(扭蛋機會)，約1/6為AT直擊當選，黑BAR連線成立。

AT直擊未當選是必定特定小役連線，並進行AT抽選。

加上這個抽選計算，一次的ガチャガチャンス(扭蛋機會)使用時的AT當選期待度は約30%左右。

《AT中》

AT中使用ガチャガチャンス(扭蛋機會)使用，進行至「AT専用疑似BONUS」與「特化區域」の突入抽選。

ガチャガシステム(扭蛋系統)注意點

通常的情況，機會REPLAY成立時は逆押導航會出現。

但在演出發生中是可能只會出現逆押的箭頭，請注意各種發展才不會錯失良機！

@プレミアムガチャガチャンス(高級扭蛋機會)

ガチャガチャンス(扭蛋機會)發動時的約1/256為プレミアムガチャガチャンス(高級扭蛋機會)發生。

從BABEL連線(零式連線)發展，

「白7連線」「BABEL連線」「零式連線」的其中一個3回停止。

プレミアムガチャチャンス(高級扭蛋機會)是「LOCK ON」「3位數遊戲數上乘」「AT回合數累積」)分配各33.3%的均等確率獲得。

(LOCK ON當選時はBONUS or 特化區域確定)

ガチャチャンス(扭蛋機會)獲得契機

機會REPLAY入賞時

ガチャチャンス(扭蛋機會)間天井到達時



プレミアムガチャチャンス
(高級扭蛋機會)

【AT的構成】

@ BABEL MODE

1回合50G+繼續的遊戲數上乘+回合數上乘類型。

1G中獎的純增是約2.1枚。

AT中是對應成立役，進行遊戲數上乘・回合數上乘



・BONUS・特化區域的抽選。

突入契機

ガチャチャンス(扭蛋機會)でのAT直撃抽選當選時。

通常時成立の特定小役。

@AT中的液晶舞台

セキュリティLEVEL增加的話，能有高確的期待。



舞台演出

@AT中的特定小役

AT中的特定小役成立時是，進行以下的抽選。

- AT遊戲數上乘抽選
- 疑似BONUS or 特化區域突入抽選

AT遊戲數上乘期待度是「弱西瓜 < 弱櫻桃 < 強西瓜 < 強櫻桃 < 機會目 < 中段櫻桃」。

疑似BONUS or 特化區域突入期待度是「弱櫻桃 < 強櫻桃 < 機會目 < 弱西瓜 < 強西瓜 < 中段櫻桃」。

@LOCK ON

從BONUS中的7連線與ガチャガチャンス(扭蛋機會)發生的演出。



LOCK ON

LOCK ON演出發生為「疑似BONUS」 or 「上乗特化區域」當選確定。

【AT專用疑似BONUS】

只有AT中搭載的疑似BONUS「LABOR BONUS」與「HYPER BONUS」。

HYPER BONUS為上位的疑似BONUS，LABOR BONUS消化中，役物落下為至HYPER BONUS昇格。

AT中有突入可能性的20G繼續的擬似BONUS。

疑似BONUS中是LOCK ON累積高確率狀態。

消化中白7連線為LOCK ON累積。

HYPER BONUS是白7連線成立確率提高！

突入契機

AT中的特定小役成立時。

BONUS中的7連線成立時。

ガチャガチャンス(扭蛋機會)發生時。



LABOR BONUS & HYPER BONUS

【2種類の特化區域】

AT中是有以下2種類の特化區域突入的可能性。

●英格拉姆INGRAM RUSH

1回合4G繼續的上乘特化區域。

每次遊戲對應成立役，進行上乘抽選，回合繼續抽選失敗為終了。

根據突入時的背景色，暗示繼續率期待度。

期待度是「藍<黃<綠<紅」。

突入契機

AT中的特定小役成立時。

BONUS中的7連線成立時。

ガチャガチャンス(扭蛋機會)發生時。



英格拉姆 INGRAM RUSH

SHOOTING ATTACK

●SHOOTING ATTACK

能期待3位數遊戲數上乘的連鎖的強力特化區域。

最初的10G間，對應成立役，進行子彈獲得抽選。

1G最大能獲得30個子彈。

獲得的子彈的數為上乘挑戰發生，能瞄準液晶中心的目標的話，3位數遊戲數上乘。

突入契機

AT中的特定小役成立時。

BONUS中的7連線成立時。

ガチャガチャンス(扭蛋機會)發生時。

【轉輪排列】

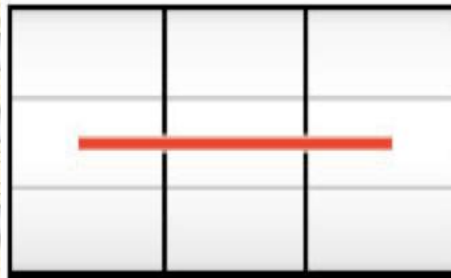
【役構成】



		AT BABEL MODE
		LOCK ON
		機會REPLAY ガチャガチャンス(扭蛋機會)
	REPLAY	2BET2枚 3BET7枚
	2BET2枚 3BET1枚	2BET2枚 3BET1枚

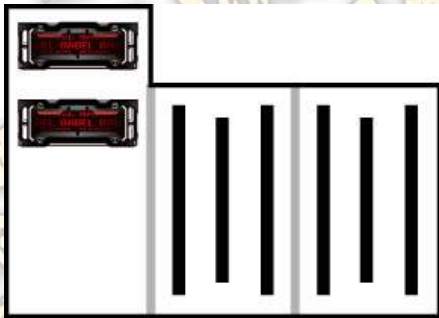
【有效線】

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>

首先在左轉輪框上~上段附近瞄準黑 BAR。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。



<逆押導航發生時>

各轉輪逆押瞄準指定圖案。

@AT & BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。
押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。



BONUS 中切入發生時，按下 MAX BET 瞄準白 7。

@機會役



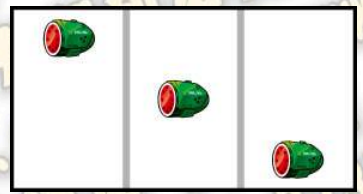
弱櫻桃



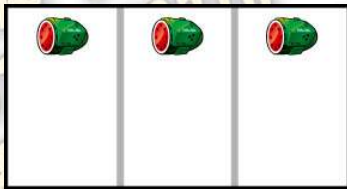
強櫻桃



中段櫻桃



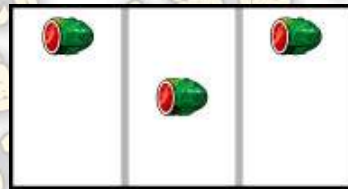
弱西瓜



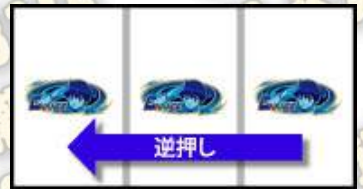
強西瓜



機會目

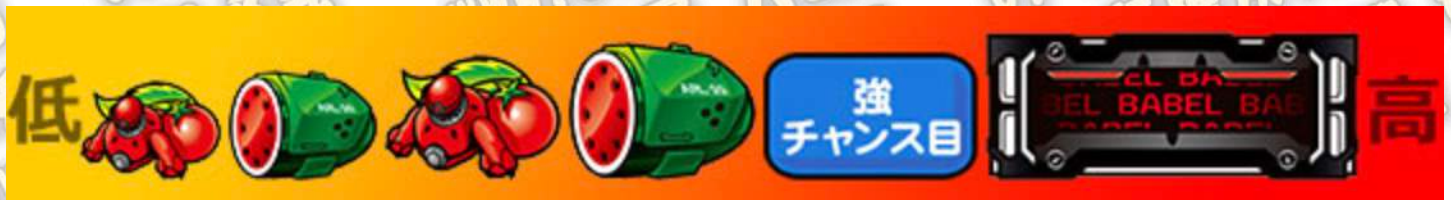


強機會目



ガチャガ(扭蛋)機會目

@ガチャガチャンス(扭蛋機會)使用時的AT抽選



弱櫻桃

弱西瓜

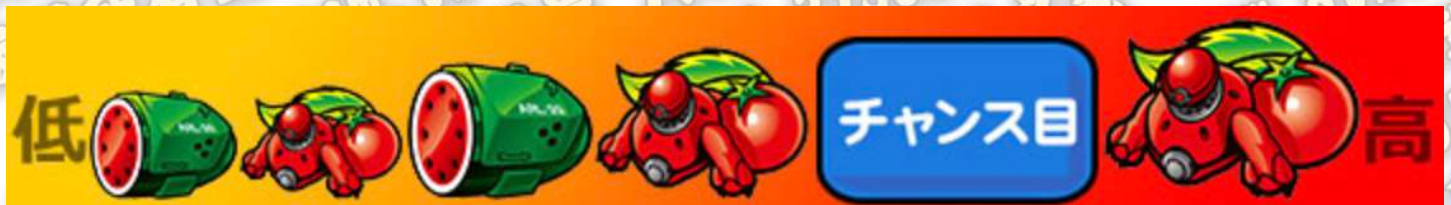
強櫻桃

強西瓜

強機會目

黒BAR

@AT中遊戲數上乘抽選



弱西瓜

弱櫻桃

強西瓜

強櫻桃

機會目

中段櫻桃

@AT中「LOCK ON」抽選



弱櫻桃

強櫻桃

機會目

弱西瓜

強西瓜

中段櫻桃

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1: 1/222

設定2: 1/213

設定3: 1/204

設定4: 1/188

設定5: 1/176

設定6: 1/165

【小役確率】

@通常時

REPLAY 1/4.3

押順鈴鐺 1/1.6

1枚役 1/11.6

弱櫻桃 1/79.9

強櫻桃 1/327.7

中段櫻桃 1/2340.6

弱西瓜 1/113.0

強西瓜 1/436.9

機會目 1/256.0