

八通屋

モトキーター3

馳風!競艇王3

山佐(YAMASA)



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※

- 人氣動漫「馳風！競艇王」的聯名機，在 SLOT 上登場之第 3 彈。
- ART「SG RUSH」為代幣增加的類型。
- 自力機會區域「BATTLE OF SPLASH」「超拔 CHALLENGE」搭載。
- 搭載性能不同的 4 種類的上乘特化區域。
- 通常時的抽選系統與 ART 的遊戲性等有大幅度變化。

【機械割】

設定 1 : 97.5% 設定 2 : 98.8% 設定 3 : 100.5%
設定 4 : 104.2% 設定 5 : 108.5% 設定 6 : 112.4%

【ART概要】

●SG RUSH

ART「SG RUSH」1G 中獎的純增枚數是約 2.0 枚。

FLYING ST 20G ~ + 1 回合 30G 的 ST，2 部分構成。

循環率是約 65% ~ 95%。

【天井】

液晶上的計數器，最大是 6 期第 6 個月為天井到達，ART 當選確定。

不包含自力 CZ 中的遊戲數，天井到達後也有前兆，實際天井 ART 發動是約 1100G。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是「低確」・「高確」的2個狀態存在。

根據滯在狀態，自力CZ「超拔CHALLENGE」當選率、ART直擊當選率不同。

通常時是畫面右側有顯示CZ期待度的計數器。

每G日期圖標前進，圖標的顏色暗示變動的CZ期待度。

對應變動的顏色與成立役，CZ當選率有變化。

特定小役成立時，進行計數器替換抽選，紅圖標示能期待REPLAY成立或CZ當選。

■CZ當選期待度

低 槓龜<鈴鐺<REPLAY<賽艇(西瓜)<弱櫻桃<機會目<強櫻桃 高

@舞台



波多野家周邊舞台



駒沢公園舞台



SPLASH MODE

@通常時的演出



安全帽演出

洞口の父親登場
の小役暗示演出，是賽艇和機會目成立的機會。



報紙導航演出

根據報紙的內容，暗示之後的展開。紅文字是期待度增加。



對白窗演出

根據對白窗的對白內容，期待度有變化。紅文字是期待度增加。



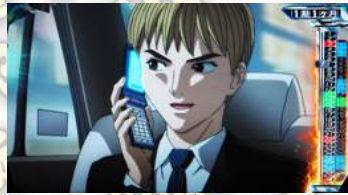
亞里沙演出

通常時出現的話，機會區域突入期待度與ART當選期待度大幅增加。



艇刻系統

機會區域期待度的日期管理機能。有顏色的圖標是 REPLAY 或特定役成立的話，機會區域抽選優遇。



無縫連續演出

數 G 間展開的連續演出。「洞口喫茶店」與「青島訪問演出」，後者是大機會。



故事系演出

打贏父親<至復活的挑戰<最重要的事<回憶的手錶<SG 挑戰類似連，依序提高期待度。



任務係演出

捉住起點<速度突破<使用 MONKEY TURN，依順序提高期待度。

【機會區域的構成】

自力CZ「BATTLE OF SPLASH」是計數器上「1G=1日」前進，6個月為1周期。根據周期到達日的圖標顏色，BATTLE OF SPLASH當選期待度不同。

圖標的顏色的期待度是從「黑<藍<綠<紅」的顏色變化。

從紅色的顏色變化的話，此時為BATTLE OF SPLASH當選確定!?

@BATTLE OF SPLASH

ART期待度約36%。

8G + α 繼續的レース(競賽)型ST類型的機會區域。

畫面左下顯示的遊戲數內，小役連線的話，ターン(TURN)成功+遊戲數回復。

每個對戰對手有規定ターン(TURN)數，規定回數的ターン(TURN)成功為ART當選。

保證遊戲數是初回8G，之後是4G。

■突入契機

艇刻システムでのCZ抽選當選時。

@對戰對手概要

●**洞口雄大** (勝利期待度: 低)

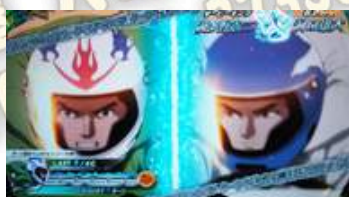
ターン(TURN)6回為ART當選濃厚。當選期待度約30%。

●**潮崎俊也** (勝利期待度: 中)

ターン(TURN)4回為ART當選濃厚。當選期待度約50%。

●**櫛田千秋** (勝利期待度: 高)

ターン(TURN)2回為ART當選濃厚。當選期待度約80%。



BATTLE OF SPLASH



超拔 CHALLENGE

@超拔 CHALLENGE

10 or 20G繼續的機會區域。

ART期待度約60%。

每G對應成立役進行ART抽選，小役成立後搖桿ON為V連線的話，ART當選。

超拔CHALLENGE中是押順鈴鐺成立時，螺旋槳(鈴鐺)導航發生。

超過20G是ART當選為止繼續濃厚。

■突入契機

賽艇(西瓜)成立時。

- 螺旋槳(鈴鐺) : 約18%
- 賽艇(西瓜) / 弱櫻桃 : 約50%
- 機會目 / 強櫻桃 : ART濃厚! ?
- V連線 → ART確定!



SG RUSH

【ART的構成】

@SG RUSH

ART「SG RUSH」1G 中獎的純增枚數是約 2.0 枚。
 FLYING ST 20G~ +1回合30G的ST, 2部分構成。
 循環率是約65%~95%。
 V 連線成立為至 BATTLE TRIAL 突入。

【FLYING ST】

ART初當時, 首先從FLYING ST開始。
 初期遊戲數是20G~100G。
 消化中是每G高確率進行V連線的抽選。
 V連線的話, 至BATTLE TRIAL突入。



FLYING ST

FLYING ST的G數全部消化的話, 至ST移行。

【ST】

FLYING ST終了後是至1回合30G繼續的通常ST突入。
 消化中是每G高確率進行V連線的抽選。
 與FLYING ST一樣, V連線的話, 至BATTLE TRIAL突入。
 從ST至BATTLE TRIAL突入的話, ST的遊戲數重置。



ST

【挑旋モード】

FLYING ST及ST中，有突入可能性的機會區域。

挑旋モード中，V連線發生的話，至特化區域「強艇王 THE チャレンジ」突入。



挑旋モード

【勝負駆けゾーン(淘汰賽區域)】

最大10G繼續的V圖案連線的前兆暗示狀態。

背景顏色越變化期待度越高。



勝負駆けゾーン
(淘汰賽區域)

@BATTLE TRIAL

從 ST 中的 V 連線突入，與對手 8 人的淘汰賽戰鬥。

根據對手數量，最大 8 回合繼續，失敗為止繼續，勝利為 GPX(賞金)獲得。

平均勝率是約 70%。

1 回合 10G 繼續，對戰對手是隨機決定。

「8 人勝ち抜き(8 人淘汰賽)」 or 「累計 1000 万 (GPX) 獲得」為 SG レース(競賽)突入濃厚。

根據對戰對手，勝利期待度不同。

「榎木 < 洞口雄大 < 蒲生 < 犬飼 < 洞口武雄 < 潮崎 < 岡泉 < 櫛田」

「豊臣秀吉」與「青島優子」的高級角色參戰是勝利確定！？



BATTLE TRIAL

@SGレース(競賽)

從BATTLE TRIAL成功突入。

首先前半是從約10G繼續的「SG優出MODE」開始。

波多野的光環暗示勝利期待度。

SG優出MODE消化後是至後半10G繼續的SGレース(競賽)突入。

SGレース(競賽)勝利為FLYING ST的遊戲數上乘+SGレース(競賽)繼續。

全8戰的SGレース(競賽)勝利為至最強上乘特化區域「究極VモンキーRUSH」突入。



SG 優出 MODE



SGレース(競賽)



【上乘特化區域的構成】

●青島全速モード

1回合30G繼續的特化區域。

突入契機是「ART中的V連線」・「ART開始時」。

消化中是V連線時，獲得BATTLE TRIAL的勝利累積。

V連線確率是約1/6.9。

平均的勝利累積數是約4.5個。

終了後是至「BATTLE TRIAL」 or 「強艇王THEチャレンジ」突入。



青島全速モード

●舟券乱舞

平均14G繼續。

突入契機是「BATTLE TRIAL敗北時」。



舟券乱舞

「SGレース(競賽)敗北時」・「ART開始時」。

每G超高確率進行V連線的抽選，V圖案連線時，進行FLYING ST遊戲數上乘。

平均上乘遊戲數是約55G。

單勝→2連單→3連單依序上乘期待度增加。

舟券乱舞是鈴鐺成立時為終了。

●強艇王THEチャレンジ

1回合最低2G繼續。



強艇王 THE チャレンジ

突入契機是「ART中的V連線」。

「GPX (賞金)」 & 「FLYING ST遊戲數」的上乘特化區域。

平均戰鬥數是約6.4戰。

V圖案連線，每G進行FLYING ST遊戲數上乘，也可能至繼續率約65%的「連旋」的上乘狀態突入。

●究極VモンキーRUSH

凍結發生時與SGレース(競賽)全制



究極VモンキーRUSH

霸時突入的上乘特化區域。

平均22G繼續，本機最強的上乘特化區域。

每G超高確率進行V連線的抽選，V圖案連線時，進行FLYING ST遊戲數上乘。

平均上乘遊戲數是約100G。

【轉輪排列】

【役構成】

20	Blue Ball	Blue Ball	Green Fish
19	Blue Fish	Blue Fish	Blue Fish
18	Blue Fish	Green Fish	Yellow Crab
17	Blue Fish	Yellow Crab	Red Cherry
16	Yellow Crab	Red Cherry	Blue Ball
15	Blue Ball	Blue Ball	Green Fish
14	Blue Fish	Blue Fish	Blue Fish
13	Green Fish	Green Fish	Yellow Crab
12	Green Fish	Yellow Crab	Blue Fish
11	Yellow Crab	Red Cherry	Blue Ball
10	Blue Ball	Blue Ball	Green Fish
9	Blue Fish	Blue Fish	Blue Fish
8	Red Cherry	Green Fish	Yellow Crab
7	Green Fish	Yellow Crab	Red Cherry
6	Yellow Crab	Red Cherry	Blue Ball
5	Blue Ball	Blue Ball	Green Fish
4	Blue Fish	Blue Fish	Blue Fish
3	Red Cherry	Green Fish	Yellow Crab
2	Green Fish	Yellow Crab	Red Cherry
1	Yellow Crab	Red Cherry	Blue Ball

SPECIAL REPLAY



CT



1G為終了(15枚の付出)

※只有中段連線時有效



REPLAY

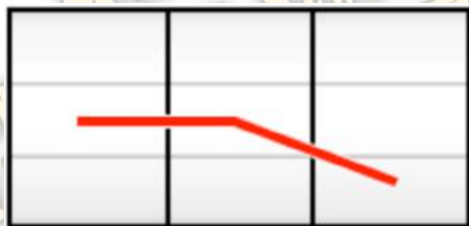


(上段)15
(上段以外)9



REPLAY

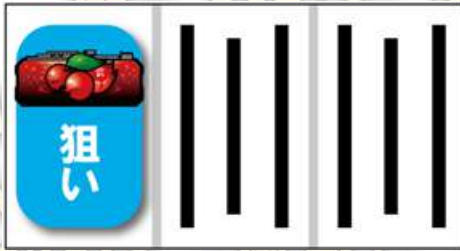
【有效線】



REPLAY

【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 3 號櫻桃。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

下段 V 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

賽艇(西瓜)停止時，中、右轉輪適當打擊。

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



無導航發生時，實踐通常時的小役瞄準即可。

@機會役



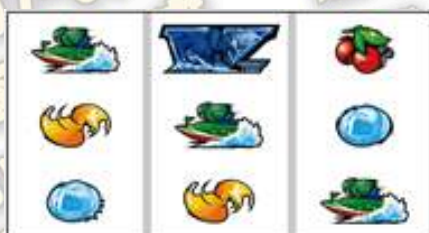
弱櫻桃



強櫻桃



究極櫻桃



賽艇(西瓜)



究極賽艇(西瓜)



機會目

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1 : 1/395.2

設定2 : 1/380.1

設定3 : 1/361.5

設定4 : 1/311.7

設定5 : 1/282.9

設定6 : 1/254.7

【小役確率】

@通常時

●弱櫻桃

設定1 : 1/99.3

設定2 : 1/97.5

設定3 : 1/95.8

設定4 : 1/90.3

設定5 : 1/88.1

設定6 : 1/85.3

●強櫻桃A

設定1 : 1/348.6

設定2 : 1/341.3

設定3 : 1/334.4

設定4 : 1/312.1

設定5 : 1/303.4

設定6 : 1/292.6

●賽艇(西瓜)

設定1 : 1/72.3 設定2 : 1/72.0 設定3 : 1/71.6
設定4 : 1/69.7 設定5 : 1/69.0 設定6 : 1/68.3

●3枚役

設定1 : 1/99.3 設定2 : 1/98.6 設定3 : 1/97.8
設定4 : 1/96.4 設定5 : 1/95.0 設定6 : 1/93.6

●CT

設定1 : 1/27.3 設定2 : 1/26.2 設定3 : 1/25.7
設定4 : 1/25.3 設定5 : 1/25.3 設定6 : 1/25.2

●強櫻桃B : 1/2048.0

●機會目A : 1/682.7

●機會目B : 1/399.6

●機會目C : 1/468.1

●究極櫻桃 : 1/65536.0

●究極賽艇(西瓜) : 1/65536.0

●究極V : 1/65536.0

@CB中

●機會15枚役

設定1 : 1/36.7 設定2 : 1/36.3 設定3 : 1/35.9
設定4 : 1/34.3 設定5 : 1/33.7 設定6 : 1/33.0

@ART中

●槓龜目

設定1 : 1/32768.0 設定2 : 1/16384.0 設定3 : 1/8192.0
設定4 : 1/5461.3 設定5 : 1/4096.0 設定6 : 1/3276.8