

八通屋

ビーストバスターズ
野獸夢宴 BEAST BUSTERS
(SNKプレイモア (SNKplaymore))



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※

BONUS與ART「BEAST RUSH」為代幣增加的類型。

ART的自力機會區域「BREAK CHANCE」「BREAK CHANCE ASSAULT」搭載。

子彈獲得的特化區域「DELETE TIME」搭載。

【機械割】

設定1：97.5%

設定2：99.2%

設定3：100.9%

設定4：105.8%

設定5：110.6%

設定6：114.8%

【AT概要】

1回合最低31G。

1G中獎的純增枚數1.4枚的ART。

根據所持子彈數，繼續率約89~99%變化。

【BONUS的純增枚數】

EXTRA SHOCK

約108枚

[BAR連線]

BEAST BONUS(野獸BONUS)

約304枚

[藍7連線]

BUSTERS BONUS(夢宴BONUS)

約200枚

[紅7連線]

REG BONUS

約48枚

[紅7・紅7・BAR]

[藍7・藍7・BAR]

【天井】

子彈12個獲得為天井到達，BEAST RUSH(ART)突入確定。

子彈12個獲得為止的平均遊戲數是約1200G。

【通常時的構成】

@野獸計數器

通常時是在液晶左上顯示打倒的野獸數量。

從「999」開始，減少至「0」的話，是子彈獲得+機會區域突入抽選發生。

計數器到「0」到達為止的平均遊戲數是約100G。

野獸的擊破抽選是包含槓龜的全役進行抽選，特定役成立時是大量擊破的機會，內部的野獸擊破率有低確與高確存在。

BONUS後與ART後是野獸擊破高確的機會。

通常時與BONUS中，子彈12個獲得的話，是BEAST RUSH(ART)突入確定。

通常時獲得的「子彈」是BONUS當選時的ART突入抽選，ART中的戰鬥區域使用。

舞台



低 ARK TOWN



低 RIVER SIDE



低 UNDER GROUND



高 DARK NIGHT



前兆 HIGHWAY

BONUS獲得契機

通常時的特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

確 中段櫻桃=確定櫻桃=確定鈴鐺

低 共通鈴鐺<弱櫻桃<西瓜<機會目<強櫻桃 高

通常演出



ドキドキ(心跳)圖案

出現為大機會的圖案



凍結演出

出現為超激的演出



連續演出



侵入！駭進敵人系統

信賴度2.0

成功駭入為演出成功!
請注意密碼內容與儀錶顏色。



跳吧！飛越野獸

信賴度2.0

飛越成功為演出成功!
請注意切入內容與效果！



Higtway決戰！打倒野獸

信賴度4.0

請注意野獸的服裝，其它機種的角色可能出現!?



超力量！手住入力量

信賴度5.0

發展時為超機會的連續演出。



殲滅演出

野獸大量擊破的機會！

請注意攻擊的角色。



【機會區域的構成】

@BREAK CHANCE (自力CZ)

ART突入期待度：約35%

10G之間，對應成立役，ART獲得抽選發生的自力機會區域。

通常時的子彈獲得時，突入抽選發生。

對戰對手是基本為ノブナガ，對手為エリザベス是機會。



BREAK CHANGE

BREAK CHANGE ASSAULT

@BREAK CHANGE ASSAULT(自力CZ)

ART突入期待度：約73%

成立役為戰鬥展開的自力機會區域。

與敵人角色的戰鬥結束為止繼續，遊戲數不定的自力機會區域。

通常時的子彈獲得時，突入抽選發生。

REPLAY以外的小役成立為給予敵人傷害，特定役成立是大傷害的機會。

敵人角色的体力為0為ART突入，夥伴的体力為0為CZ終了。

【BONUS的構成】

EXTRA SHOCK是成立時為ART確定。

通常時的BONUS中是野獸擊破的高確率狀態，是子彈大量獲得的機會。

EXTRA SHOCK	約108枚	[BAR連線]
BEAST BONUS(野獸BONUS)	約304枚	[藍7連線]
BUSTERS BONUS(夢宴BONUS)	約200枚	[紅7連線]
REG BONUS	約48枚	[紅7・紅7・BAR] [藍7・藍7・BAR]



EXTRA SHOCK

BEAST BONUS

BUSTERS BONUS

REG BONUS

@EXTRA SHOCK

BONUS確率： $1/32768$ (設定共通)

純増約108枚，BAR連線為發生的ART確定+子彈大量獲得的高級BONUS。

BONUS中是BARor藍7連線為子彈獲得，1次的成立為最大5個。

「BARの狙え！」切入11回發生為終了。

藍7連線為有多數個獲得的可能性高。

平均子彈獲得數是約13個。

@BEAST BONUS(野獸BONUS)

BONUS確率： $11/2048$ (設定1)～ $1/1927$ (設定6)

純増約304枚，藍7連線為發生的SUPER BIG。

通常時的BONUS是野獸擊破高確率狀態，對應擊破數可以獲得子彈。

通常時的BONUS終了後是至對應獲得的子彈數進行ART抽選的BEAST RUSH CHALLENGE(ART獲得演出)移行。

ART中，當選的情況是在消化中，進行特化區域「DELETE TIME」抽選。

平均子彈獲得數是約6個。

@BUSTERS BONUS(夢宴BONUS)

BONUS確率： $1/492$ (設定1)～ $1/428$ (設定6)

純増約200枚，紅7連線為發生的通常BIG。

通常時的BONUS是野獸擊破高確率狀態，對應擊破數可以獲得子彈。

通常時的BONUS終了後是至對應獲得的子彈數進行ART抽選的BEAST RUSH CHALLENGE(ART獲得演出)移行。

ART中，當選的情況是在消化中，進行特化區域「DELETE TIME」抽選。

平均子彈獲得數是約4個。

@REG BONUS

BONUS確率：1/682(設定1)～1/468(設定6)

純增約48枚，[紅7・紅7・BAR]or[藍7・藍7・BAR]發生的REG BONUS。

通常時的BONUS是野獸擊破高確率狀態，對應擊破數可以獲得子彈。

通常時的BONUS終了後是至對應獲得的子彈數進行ART抽選的BEAST RUSH CHALLENGE(ART獲得演出)移行。

ART中，當選的情況是在消化中，進行特化區域「DELETE TIME」抽選。

@BEAST RUSH CHALLENGE(ART獲得演出)

通常時的BONUS終了後突入的ART突入挑戰。

對應所持有的「子彈」數，進行ART抽選。

液晶下部的標題LOGO全亮燈的話，是ART獲得。

還有剩餘「子彈」而ART當選話，剩餘「子彈」是能作為ART中的「子彈」。



BEAST RUSH CHALLENGE

【ART的構成】

BEAST RUSH主要是由「ENEMY ZONE(敵人區域)」「BATTLE ZONE(戰鬥區域)」「SEARCH ZONE(探索區域)」3個區域構成。

1回合最低31G。1G中獎的純增枚數1.4枚的ART。

根據所持子彈數，繼續率約89～99%變化。

首先從「ENEMY ZONE(敵人區域) 」(準備)開始,至主要的「BATTLE ZONE(戰鬥區域) 」(主要ART)突入。

從「BATTLE ZONE(戰鬥區域) 」是為機會區域的「STORY ZONE(機會ART) 」與「DELETE TIME(上乘) 」突入。

終了時是至「SEARCH ZONE(探索區域) 」(拉回)突入。

突入條件

BONUS中的獲得抽選

EXTRA SHOCK(高級BONUS)後

BREAK CHANCE (自力CZ)成功

BREAK CHANCE ASSAULT(自力CZ)成功

終了條件

SEARCH ZONE(探索區域)(拉回)失敗為止



BEAST RUSH



ENEMY ZONE



BATTLE ZONE

@ENEMY ZONE(敵人區域)(準備)

主要ART的BATTLE ZONE(戰鬥區域)(主要ART)突入為止的準備區域。

繼續遊戲數不定,也是有子彈獲得的機會區域。

特定役成立時也是子彈獲得的機會。

突入REPLAY成立為至BATTLE ZONE(戰鬥區域)突入。

@BATTLE ZONE(戰鬥區域)(主要ART)

1回合7G繼續的主要戰鬥ART。

7G以內，敵人ビートル擊破的話，是7次遊戲再設置的ST繼續配置。

REPLAY以外的小役成立為敵人攻擊，7G以內，打倒野獸的話，保有子彈數遊戲數延長。

BOSSビートル10體擊破的話，是STORY TIME(10G)突入。

敗北後是至SEARCH ZONE(探索區域)(拉回)移行。

小役傷害

根據成立役的傷害不同。

REPLAY：0pt 鈴鐺REPLAY：1pt 押順鈴鐺：1pt

共通鈴鐺：3pt 櫻桃：3pt 西瓜：3pt 機會目：3pt

敵野獸

根據擊破的敵野獸，DELETE TIME(上乘)突入期待度有變化。



低 弁慶 < 拿破崙 < 楊貴妃 < 埃及艷后 高

@STORY ZONE(機會ART)

從BATTLE ZONE(戰鬥區域)(主要

ART)BOSS野獸10體擊破突入的10G

繼續的DELETE TIME(上乘)獲得機會區域。

顏色是[白<藍<紅<虹]的順序，DELETE TIME(上乘)突入期待度提高。



STORY ZONE

@DELETE TIME(上乘)

DELETE TIME是BEAST RUSH(ART)中，有突入可能性的子彈獲得特化區域。突入時有安定性與繼續性不同的2種類類型可以選擇。

アルティメット(Ultimate終極)(安定型)

5Gor10G繼續中，根據成立役，子彈獲得抽選發生。

根據滯在中的成立役，進行子彈的獲得抽選。

鈴鐺成立時的50%為子彈獲得，特定小役成立為子彈獲得確定。

アンリミテッド(Unlimited無限)(繼續型)

繼續遊戲數不定，3G以內100体野獸擊破的話，是子彈獲得+繼續確定。

根據滯在中的成立役，進行野獸擊破數抽選。

特定小役成立為野獸100体擊破確定。



アルティメット(Ultimate終極)(安定型) アンリミテッド(Unlimited無限)(繼續型)

@SEARCH ZONE(探索區域)(拉回)

BATTLE ZONE(戰鬥區域)是未擊破敵人，但耗盡子彈時移行的23G繼續的ART拉回機會區域。

20G繼續中是特定小役成立時，BATTLE ZONE(戰鬥區域)復歸抽選發生。

最後3G的連續演出失敗為通常時轉落。



SEARCH ZONE

【轉輪排列】

【役構成】

21	Blue	Blue	Red
20	Red	Yellow	Red
19	Yellow	Pink	Yellow
18	Blue	Red	Blue
17	Red	BEAST BUSTERS	Pink
16	Pink	Blue	Red
15	Red	Yellow	Blue
14	Yellow	Pink	Yellow
13	Blue	Red	Red
12	Blue	Blue	Blue
11	Blue	Blue	Blue
10	Red	Yellow	Yellow
9	Yellow	Pink	Red
8	Blue	Blue	Pink
7	BEAST BUSTERS	Yellow	BEAST BUSTERS
6	Pink	Pink	Blue
5	Red	Red	Yellow
4	Yellow	Red	Red
3	Blue	Blue	Red
2	Red	Yellow	Blue
1	Yellow	Pink	Yellow



BEAST BONUS

超過407枚付出終了



BUSTERS BONUS

超過264枚付出終了



EXTRA SHOCK

超過121付終了



REGULAR BONUS



6次中獎或6次遊戲終了



8枚or3枚
上段線是3線



5枚

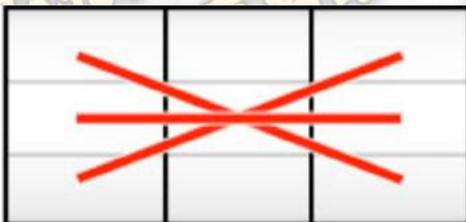


1枚



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 圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中轉輪適當打擊、右轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 3>

下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

西瓜上段停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@BONUS中的打擊方法



BONUS 中基本上適當打擊即可。



演出發生時，實踐通常時的小役瞄準。



切入出現時，各轉輪瞄準指定圖案。

@AT中的打擊方法

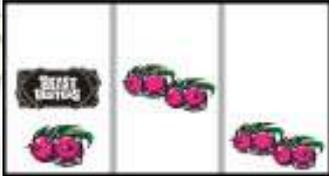


押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



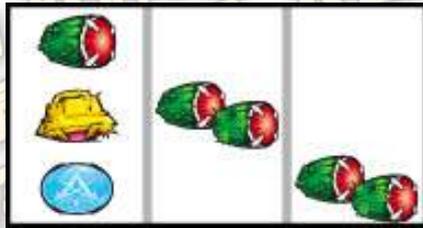
強櫻桃



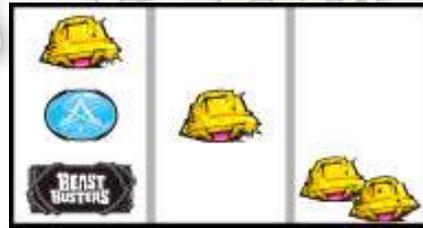
確定櫻桃



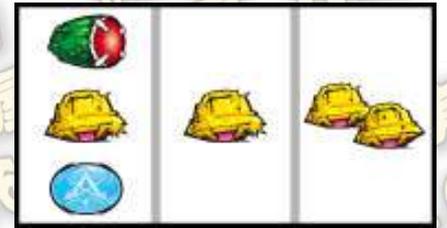
中段櫻桃



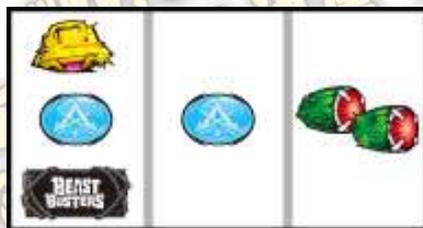
西瓜



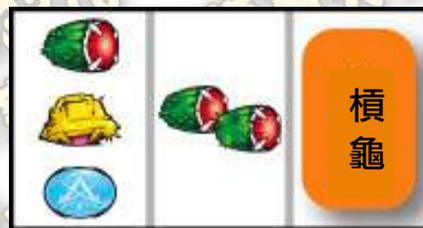
共通鈴鐺



確定鈴鐺



機會目



機會目



聽牌目役

【BONUS出現率】

●BIG合算

設定1: 1/392 設定2: 1/392 設定3: 1/377

設定4: 1/377 設定5: 1/347 設定6: 1/347

●REG BONUS確率

設定1: 1/683 設定2: 1/585 設定3: 1/655

設定4: 1/482 設定5: 1/555 設定6: 1/468

●BONUS合成

設定1: 1/249 設定2: 1/235 設定3: 1/239

設定4: 1/211 設定5: 1/213 設定6: 1/199

●ART初當

設定1: 1/528 設定2: 1/505 設定3: 1/457

設定4: 1/401 設定5: 1/348 設定6: 1/299

【小役確率】

@通常時

●共通鈴鐺: 1/79.53

●確定鈴鐺: 1/16384.00

●強櫻桃: 1/352.34

●中段櫻桃: 1/6553.60

●確定櫻桃: 1/10922.67

●機會目: 1/235.74

●聽牌目役: 1/5957.82

●弱櫻桃:

設定1: 1/106.39 設定2: 1/105.03 設定3: 1/105.53

設定4: 1/102.88 設定5: 1/103.21 設定6: 1/101.61

●西瓜:

設定1: 1/118.72 設定2: 1/117.03 設定3: 1/117.66

設定4: 1/114.37 設定5: 1/114.77 設定6: 1/112.80

@BONUS中

▼藍7or紅7中

●共通鈴鐺: 1/1.33

●西瓜: 1/6.66

●機會目合算: 1/9.99

▼RB中

●共通鈴鐺: 1/3.0

●西瓜: 1/3.0

●機會目合算: 1/3.0

▼EXTRA RUSH中

●藍7REPLAY: 1/6.0

●順押BAR: 1/3.0

●變則押BAR: 1/3.0

●不問BAR: 1/6.0