

八通屋

メタルギアソリッド (KPE)

潛龍諜影
(KPE)



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※

●人氣遊戲「潛龍諜影」的聯名機。

●32吋FULL HD全面液晶搭載的新筐體「BIG BOSS」登場。

●疑似BONUS與ART「スネークイーター(噬蛇者)作戰」為代幣增加的類型。

●搭載前兆型任務「VIRTUOUS MISSION」與自力型任務「SURVIVE MISSION」。

●能獲得SAFETY ZONE數與累積戰鬥勝利的特化區域「BIG BOSS TIME」搭載。

【機械割】

設定1: 97.5%

設定2: 98.9%

設定3: 100.6%

設定4: 103.9%

設定5: 106.8%

設定6: 110.6%

【AT概要】

1G中獎的純增枚數約2.0枚的自力繼續戰鬥類型。

由「開場演出（平均10G）」・「戰鬥（遊戲數不定）」・「潛入舞台（1回合30G）」構成。

【BONUS的純增枚數】

BIG BONUS

紅7連線，60G繼續的疑似BONUS。ART期待度は約35%。

REG BONUS

「紅7・紅7・BAR」連線。

30G繼續的疑似BONUS。

【天井】

BONUS與ART間1280G + α 消化為疑似BONUS當選。

【通常時的構成】

@通常時的遊戲性

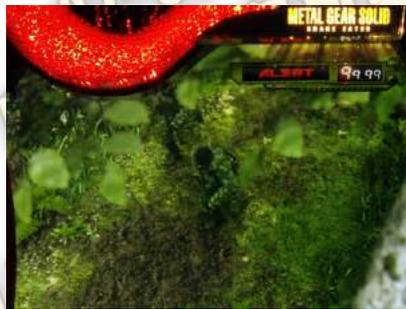
通常時是特定小役與規定遊戲數消化為進行VIRTUOUS MISSION/SURVIVE MISSION/BONUS/ART的抽選。

液晶右上「ALERT」與「CAUTION」是特定小役為任務突入率增加。

200G・800G附近是BONUS當選的機會。

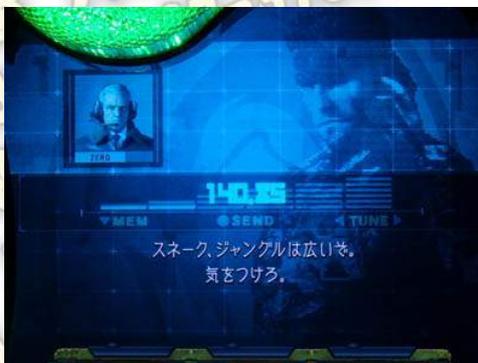
500G・1000G附近是任務突入的機會。

(遊戲數後半是成功期待度高的SURVIVE MISSION突入大機會)



ALERT

@通常時的演出



無線機演出

「通信內容為紅文字」與角色對話越進階越是機會增加。



項目演出

請注意顯示的項目。背景為紅色是機會增加!?



LOGO 演出

根據各式各樣的場景、場所出現的 LOGO 暗示信賴度。

「GOOD」<「GREAT」<「AMAZING」依序為機會。

「AMAZING」出現為大機會。

@連續演出



THE PROGRESS

能不被敵人發現的到達目的地為任務突入!?

連續演出開始時顯示的「偽裝率」越高，期待度越高。



THE UNDERGROUND

使用建築物的設備潛行進入成功為任務突入!?

請注意背景與敵人的種類。

【機會區域的構成】

本機搭載期待度不同的2種類の自力機會區域。

任務出現率

設定1 1/132.6

設定2 1/133.0

設定3 1/129.8

設定4 1/130.1

設定5 1/126.7

設定6 1/125.3

@VIRTUOUS MISSION

平均17G繼續的前兆型任務。

任務成功期待度は約35%。

任務成功為BONUS or ART確定。

※SUBSISTENCE GAME中(BONUS後50G+ α)，CONTINUE ZONE中(ART終了後50G+ α)成功為ART確定。

■突入契機

通常時成立的特定小役。

規定遊戲數消化時。



VIRTUOUS MISSION

@SURVIVE MISSION

15G繼續的自力型任務。

任務成功期待度是約60%

消化中是每次遊戲進行任務成功抽選。

紙箱成立為機會，特定小役成立為大機會。

任務成功為BONUS or ART確定。

※ SUBSISTENCE GAME中(BONUS後50G+ α)，CONTINUE ZONE中(ART終了後50G+ α)成功為ART確定。

■突入契機

通常時成立的特定小役。

規定遊戲數消化時。



SURVIVE MISSION

【BONUS的構成】

@BIG BONUS

紅7連線，60G繼續的疑似BONUS。

ART期待度是約35%。

消化中的演出可以選擇「機會告知模式」與「完全告知模式」。

ART未當選的話，終了後是至SUBSISTENCE GAME移行。

■突入契機

通常時成立的特定小役。

規定遊戲數消化時。

任務成功時。



BIG BONUS

@REG BONUS

「紅7・紅7・BAR」連線。

30G繼續的疑似BONUS。

消化中有至BIG BONUS昇格的可能性。

BONUS開始時為ART突入確定的スペシャルREG也可能存在。

ART未當選的話，終了後是至SUBSISTENCE GAME移行。



REG BONUS

■突入契機

通常時成立的特定小役。

規定遊戲數消化時。

任務成功時。

@SUBSISTENCE GAME

疑似BONUS終了後是至50G + α 繼續的「SUBSISTENCE GAME」的拉回區域突入。

是ART當選期待度高的區域。

【ART的構成】

@スネークイーター(噬蛇者)作戰

1G中獎的純增枚數約2.0枚的自力繼續戰鬥類型。

由「開場演出（平均10G）」・「戰鬥（遊戲數不定）」・「潛入舞台（1回合30G）」構成。

ART中的情節是全10種類存在，全部突破為至結局移行。

結局終了後是再從HALO降下開始，第2周的情節。

ART中播放的電影是按下筐體右側的PUSH按鈕可以暫時停止。



スネークイーター(噬蛇者)作戰

■ART的流程

▼開場演出

開始時是從平均10G繼續的開場，之後是至戰鬥移行。

▼戰鬥

戰鬥遊戲數不定，對應消化中的成立役，戰鬥中的戰況有變化。

戰況是透過畫面右上的「BATTLE MODE」顯示。

REPLAY越頻繁成立對敵側越有利，紙箱、特定小役越頻繁成立對夥伴味方們較有利。

受到敵人攻擊後，RUSH狀態移行後是回到EVEN狀態。

特定小役成立時，SNAKE的HP有可能全回復的。

スペシャルREPLAY(スネーク圖案)連線成立時是不問狀態，勝利確定。

(中段連線時是勝利+BIG BOSS TIME確定)

轉輪左側為SNAKE的HP量表、液晶右上為敵角色HP量表，先讓敵人角色的HP為0是機會。



對戰對手



戰鬥模式

SNAKE連線

▼結局/潛入舞台

至勝利後是30G 1回合(最大5回合繼續)的潛入舞台移行。

潛入舞台終了後是與下次戰對手至開場演出突入。

消化中的特定小役成立為BIG BOSS TIME當選的機會。

■突入契機

任務成功時。

BONUS中的ART抽選當選時。

SUBSISTENCE GAME、CONTINUE ZONE中的初當時。

@SAFETY ZONE

ART確定後的BONUS中、ART準備中、BIG BOSS TIME中是對應成立役，進行SAFETY ZONE的G數獲得抽選。

戰鬥

戰鬥全10種類的情節存在。分為前半部分與後半部分。

- 前半：オセロット、ザ・ペイン、ザ・フィアー、ジ・エンド、ザ・フューリー
- 後半：ヴォルギン(前半)、ヴォルギン(後半)、シャゴホッド(前半)、シャゴホッド(後半)

@BIG BOSS TIME

ART中有突入的可能性的SAFETY ZONE & 勝利累積上乘特化區域。

30G為1回合，最大3回合繼續，第2回合・第3回合目每次繼續，上乘期待度變高。

第1回合：SAFETY ZONE & 勝利累積雙抽選，上乘期待度低。

第2回合：SAFETY ZONE & 勝利累積雙抽選，上乘期待度中。

第3回合：勝利累積抽選，上乘期待度高。



BIG BOSS TIME

@CONTINUE ZONE

ART終了後是至50G + α 繼續的拉回區域「CONTINUE ZONE」突入。

是ART當選期待度高的區域。

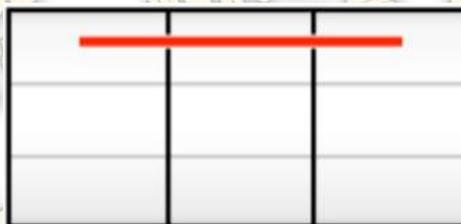
【轉輪排列】

【役構成】

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

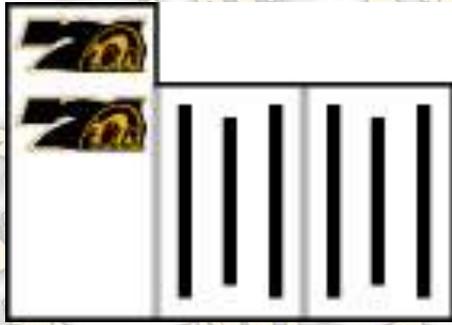
		BIG BONUS
継続ゲーム数: 60G(約120枚)		
		REGULAR BONUS
継続ゲーム数: 30G(約60枚)		
		スネークイーター作戦 (ART)
		SPECIAL REPLAY
中段揃いならバトル勝利+ビッグポストタイム濃厚!?		
	9枚 or 15枚 枚	
	1枚 or 15枚	
		CB ※1回の遊技で終了
		REPLAY

【有効線】



【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~上段瞄準黑 7。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

下段黑 7 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

上段西瓜圖案停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@BONUS & AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化即可。



切入發生時，各轉輪瞄準指定圖案。



押順導航 or 切入發生時，實踐通常時小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



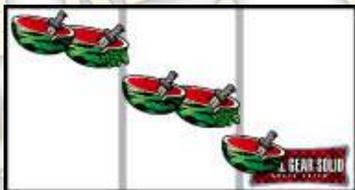
強櫻桃



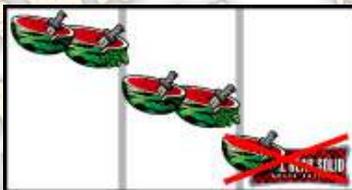
強櫻桃



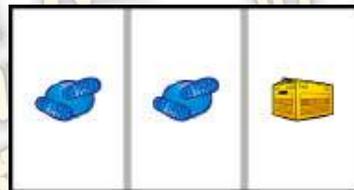
中段櫻桃



西瓜



機會目



CB

【BONUS出現率】

●疑似BONUS+ART

設定1 : 1/266.9

設定2 : 1/258.6

設定3 : 1/251.1

設定4 : 1/240.4

設定5 : 1/232.7

設定6 : 1/220.2

●任務

設定1 : 1/132.6

設定2 : 1/133.0

設定3 : 1/129.8

設定4 : 1/130.1

設定5 : 1/126.7

設定6 : 1/125.3

【小役確率】

@通常時

●押順紙箱

全設定共通 : 1/3.8

●共通紙箱

全設定共通 : 1/200.4

●西瓜

設定1 : 1/80.0

設定2 : 1/77.5

設定3 : 1/75.0

設定4 : 1/72.5

設定5 : 1/70.0

設定6 : 1/67.5

●弱櫻桃

設定1 : 1/84.3

設定2 : 1/83.3

設定3 : 1/82.2

設定4 : 1/81.1

設定5 : 1/79.9

設定6 : 1/77.7

●強櫻桃

全設定共通 : 1/297.9

●中段櫻桃

全設定共通 : 1/32768.0

●機會目

全設定共通 : 1/397.2

●CB

全設定共通 : 1/23.0