

八通屋

機動戰士ガンダム
機動戰士鋼彈
ビスティ (Bisty)



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※

●傳說的動漫「機動戰士鋼彈」的聯名機

這個由日本動畫公司日昇（Sunrise）之下製作的系列SF動畫作品。

除了出現在動畫外，作品還廣泛出現在電影、OVA、漫畫、小說、電子遊戲、特攝、模型等。本身品牌市值據估計鋼彈500億日元。

之前的巨大機器人動畫只是單純描述「英雄式的戰鬥」（超級系機器人），而機動戰士鋼彈則是在固定世界觀中對國家、戰爭、人物有著深層的描繪。

其中被稱為機動戰士的人型機器人作為武器和道具，被稱為「寫實機器人」，其後類似的機器人動畫因為鋼彈系列的影響也進化真實系科幻類作品。

●槓龜的連續和REPLAY的連續是刺激（槓龜是約1/1.9、REPLAY是約1/8.8）

●採用專用筐體「G-Device Model」。液晶面板搭載，實現最高的演出領域。

【機械割】

設定1：97.2%

設定2：98.3%

設定3：100.6%

設定4：103.4%

設定5：107.6%

設定6：113.3%

【ART概要】

●1次遊戲中獎約2.2枚的增加

●1回合33次遊戲（經由初回的8次遊戲的「突入戰鬥」）+ α + 「繼續戰鬥」（8次遊戲）

●遊戲數上乘&繼續率（51~91%）類型

●跟從押順導航消化

●主要是經由規定遊戲數消化，自力機會區域「鋼彈索敵模式」，ART當選

●前兆舞台是「迎擊模式」<「鋼彈迎擊模式」<「相逢模式」<「薩比家模式」依順序提高期待度

●「鋼彈索敵模式」中是用搖桿決定去向，擊破薩克的話，點數獲得

- ART中是「BIG BONUS」（擬似BONUS）之外也有「紅色彗星ZONE」「阿姆羅覺醒模式」的特化模式突入的可能性
- 「紅色彗星ZONE」（10次遊戲+ α ）中也有櫻桃出現率&上乘期待度提高（上位模式「～ハイパーhyper」）
- 「阿姆羅覺醒模式」是從「阿姆羅覺醒挑戰」發生時的押順正解突入，7連線為遊戲數上乘&0G連「G-IMPACT」發動的機會
- 從繼續戰鬥也有「鋼彈RUSH」「ニュータイプ(新人類)ZONE」的特化區域突入的可能性

【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載疑似BONUS。

但疑似BONUS是通常時不常出現，整體是「ART中的上乘機能」的機率較強。

【天井】

疑似BONUS和ART都沒中，1035G消化為天井到達，ART當選確定。

根據滯在模式，ART當選為止的規定消化遊戲數分配不同。

各模式的天井如以下所示。

- 通常A模式：999G
- 通常B模式：782G
- 天國模式：100G
- ニュータイプ(新人類)模式：1035G

【懲罰】

- 通常時

變則按押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

通常時是在內部ART獲得和鋼彈索敵模式(自力解除)突入期待度不同的低確和高確、天井為止的遊戲數分配率有4個不同的階段模式存在。

階段模式

階段模式是天井999G的通常、天井782G的準備、天井100G的連中、天井1030Gのニュータイプ(新人類)4種類。

通常模式是遊戲中最常滯在的可能性的模式，連中移行率低，天井遊戲數也最深，900~1000G被選擇的可能性高。

準備模式是連中移行率高，天井為800次遊戲。

連中模式是100G為止的當選確定。

ニュータイプ(新人類)模式是500G以上濃厚，超過1000G模式當選的話，高繼續率的ART突入。

高確移行契機

通常時的弱櫻桃和弱西瓜、ART終了後、規定遊戲數消化時移行抽選發生。

高確滯在中是槓龜時，轉落抽選發生。

舞台別高確期待度

通常時是艦橋、船內、外觀的3個舞台。

外觀是[白天<下午<夜晚]依序提高確率期待度。



艦橋

船內

@前兆舞台

ART的前兆突入可能性高的4種舞台。

迎擊模式是戰鬥演出勝利的話，ART確定。

相逢模式是拉拉和夏亞相遇的話是ART確定。

薩比家模式是必定至戰鬥發展的機會舞台。



外觀

高[薩比家模式]

↑[相逢模式]

低[鋼彈迎擊模式]

低[迎擊模式]

@任務演出

任務成功為ニュータイプ(新人類)BONUS(ART)當選，失敗時也可能有前兆可能性。根據任務，成功期待度不同。

低[コアファイター（核心戰機）任務]<[ガンタンク（鋼彈坦克）任務]

<[ガンキャノン（鋼彈加農）任務]<[鋼彈任務] 高



迎撃モード



鋼彈迎撃モード



相逢モード



薩比家モード



核心戰機



鋼彈坦克



鋼彈加農



鋼彈任務



@戰鬥演出

鋼彈勝利為新人類 BONUS(ART)當選。根據敵MS勝利期待度不同。

低[VSグフ]< [VSドム]< [VSギャン]< VSシャアズゴック< [VSガウ] 高



【BONUS的構成】

@BONUSの種類

固定BONUS未搭載。

▼藍7連線/紅7連線

・ニュータイプ(新人類)BONUS(ART) (紅7連線是ART高繼續期待度提高)

▼白7連線

- BIGBONUS50G～200G繼續的疑似BONUS。 ✕每50G進行繼續抽選。
- BIG BONUS中是進行ART遊戲數上乘抽選。

@ART獲得契機

BIG是遊戲數管理的疑似BONUS，只有在ART中發生。

每50G繼續抽選發生，100G、150G、最大200G為止繼續。

特定小役成立時，ニュータイプ(新人類)BONUS(ART)遊戲數的上乘抽選發生。

【機會區域的構成】

@鋼彈索敵模式(自力解除)解說

最大10次遊戲之間，打倒薩克10pt獲得，敵MS擊破的話，ニュータイプ(新人類)BONUS(ART)確定。

鋼彈索敵模式中是選擇JOY搖桿方向(4方向)，打倒薩克點數獲得。薩克以外的機動戰士出現是至戰鬥演出發展。

(戰鬥勝利為ART濃厚)

突入時的ART獲得期待度約30%。

突入條件

- 通常時的機會小役和REPLAY連續抽選

終了條件

- 戰鬥終了

戰鬥演出

- 根據獲得點數，出現的敵MS期待度有變化。 至MS戰鬥演出發展

低[VSグフ(1～2pt)] < [VSドム(3～6pt)] < [VSギャン(7～9pt)] < [VSガウ(10pt)] 高



搖桿決定方向



發現薩克



點數獲得



至MS戰鬥演出發展

【ART的構成】

@ニュータイプ(新人類)BONUS(ART)解説

1回合33G+上乘遊戲數+繼續戰鬥(8G)繼續抽選轉落為止循環的ART。

ART突入時是從8G的突入戰鬥開始的33G至ニュータイプ(新人類)RUSH前進，沒有剩餘遊戲數的話，8G繼續戰鬥發展勝利的話，ART再突入。

ART中是至上乘特化的紅色彗星區域、阿姆羅覺醒模式、鋼彈RUSH、ニュータイプ(新人類)區域的移行抽選發生。

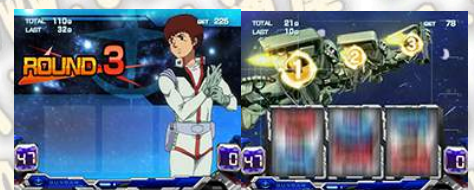
白7連線為突入為疑似BONUS的BIG，也有ART中發生的可能性。

突入條件

- 通常時的階段天井到達
- 通常時的特定小役成立時抽選
- 鋼彈索敵模式(自力解除)中的抽選



突入戰鬥



新人類 RUSH

終了條件

- 獲得遊戲數消化後的循環抽選轉落



繼續戰鬥



BIG BONUS

繼續率

- 繼續率是 $50 \sim 91\% + \alpha$ 。
- 突入戰鬥時的機會小役成立為繼續率提高的抽選發生。
- 通常是藍7連線為ART突入，紅7連線時是高繼續率的期待度提高。

繼續戰鬥

- 戰鬥是攻防模式為勝利期待度變化，敗北後也有復活勝利的可能。
- ビクザム (BYG-ZAM) 出現是繼續濃厚戰鬥，繼續率提高抽選發生。
- 從繼續戰鬥是有至鋼彈RUSH(上乘)和ニュータイプ(新人類)區域(上乘)突入的可能性。

遊戲數上乘契機

- 櫻桃、西瓜、強鈴鐺、鈴鐺的5連續等為ART遊戲數的上乘抽選發生。
- 1次的上乘為最大300次遊戲上乘。

【上乘特化區域的構成】

@紅色彗星區域(上乘)

- 1回合10次遊戲之間，櫻桃出現率約1/3為止大量提高，上乘遊戲數是3倍以上提高的上乘區域。
- 從ART中的機會役成立時抽選突入。
- 回合的繼續率是最大80%。



紅色彗星區域

@紅色彗星區域ハイパーhyper(超上乘)

- 10G+ α 之間，中段櫻桃的出現率約1/3為止提高，上乘遊戲數3倍的超上乘模式。
- 從專用切入發生時的BAR連線突入。
- 突入時的上乘期待度是500G以上。



紅色彗星區域ハイパーhyper

@阿姆羅覺醒模式(上乘)

- 區域中是紅7or藍7連線，30or50or100G的ART遊戲數上乘發生。
- 阿姆羅覺醒挑戰為紅7or藍7連線突入。
- 7圖案的2回連線為止是繼續保障，之後是轉落REPLAY中獎為止繼續。
- 紅7連線時是50G以上的上乘確定。
- 按下G按鈕，轉輪逆回轉的話，G-IMPACT突入。



阿姆羅覺醒模式

@G-IMPACT

- G-IMPACT是搖桿啟動時，7連線為OG連上乘發生的特化區域。
- 按下G按鈕，轉輪逆回轉的話，G-IMPACT突入。
- G-IMPACT中是OG連為遊戲數上乘連發。
- G-IMPACT的繼續率是50% or 60% or 70% or 80%。紅7連線時是60%以上確定。



G-IMPACT

@鋼彈RUSH(上乘)

- 5G+ α 之間，每次遊戲上乘發生的上乘區域。
- 從突入戰鬥or繼續戰鬥中的機會小役成立時抽選突入。



鋼彈 RUSH

@ニュータイプ(新人類)區域(上乘)

- 8G之間，每次遊戲上乘發生的上乘區域。
- 繼續戰鬥發展時突入。
- JOY搖桿的方向，上乘遊戲數有變化。



ニュータイプ(新人類)區域(上乘)

【轉輪排列】

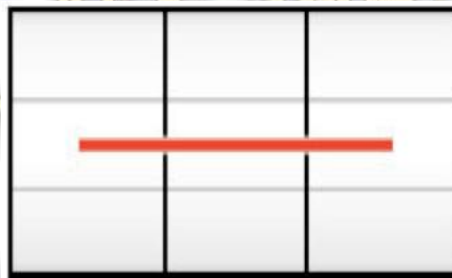
【役構成】



| | | | |
|--|---------------|--|-----------------------------------|
| | | | ニュータイプ (新人類)BONUS |
| | | | BIG BONUS |
| | | | 赤い彗星 ZONE HYPER 只有專用切入時 |
| | 9枚 | | 5枚 |
| | 5枚 | | 5枚 |
| | REPLAY | | REPLAY |

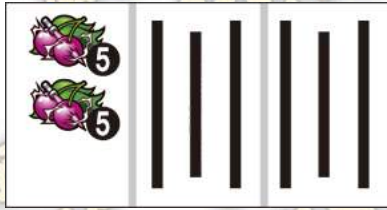
【有效線】

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>

在左轉輪上段~中段瞄準 5 號 櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中 & 右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

中段櫻桃停止時，中 & 右轉輪瞄準 BAR



<停止模式 4>

西瓜上段停止時，中轉輪瞄準 BAR，左轉輪瞄準藍 7

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



有特定小役成立的可能，演出發生時，實踐小役瞄準



「BARを狙え!(瞄準BAR)」の指示出現的話，瞄準BAR



「7を狙え!(瞄準7)」指示出現時(無導航)，挑戰猜6擇押順



「7を狙え!(瞄準7)」指示出現時(有導航)，各轉輪瞄準7

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



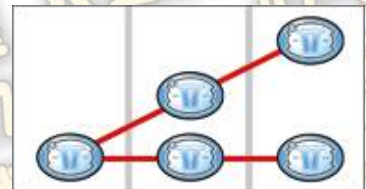
中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會 REPLAY



強鈴鐺

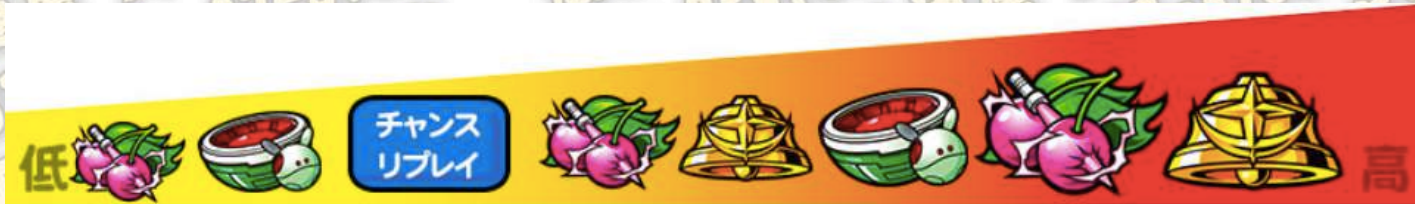


最強鈴鐺



機會項目

@ART抽選符號



弱櫻桃 弱西瓜 機會 REPLAY 強櫻桃 強鈴鐺 強西瓜 中段櫻桃 最強鈴鐺

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1 : 1/293.6

設定2 : 1/287.5

設定3 : 1/270.2

設定4 : 1/246.3

設定5 : 1/217.9

設定6 : 1/185.0

【小役確率】

@通常時

- 強鈴鐺 全設定共通 : 1/978
- 最強鈴鐺 全設定共通 : 1/65536
- 弱櫻桃
 - 設定1 : 1/82 設定2 : 1/80 設定3 : 1/78
 - 設定4 : 1/76 設定5 : 1/75 設定6 : 1/73
- 強櫻桃 全設定共通 : 1/199
- 中段櫻桃 全設定共通 : 1/65536
- 弱西瓜
 - 設定1 : 1/66 設定2 : 1/66 設定3 : 1/64
 - 設定4 : 1/64 設定5 : 1/62 設定6 : 1/60
- 強西瓜 全設定共通 : 1/1311
- 機會項目 全設定共通 : 1/400
- 機會REPLAY 全設定共通 : 1/400
- 凍結 全設定共通 : 1/65536