

八通屋

ガールズ&パンツァー  
少女與戰車 GIRLS und PANZER  
オリンピア(平和 OLYMPIA)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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「ガールズ&パンツァー(少女與戰車)」的聯名機。

AT「戰車道」為代幣增加的類型。

自力機會區域「教官と鬼ごっこです!(與教官捉迷藏)」「ガルパンチャレンジ(少女與戰車挑戰)」「サバイバルウォー(Survival War)」搭載。

AT回合數累積特化區域「ストックウォー(Stock WAR)」「マウスへの挑戦(至鼠式的挑戰)」搭載。

### 【機械割】

設定1: 97.1%

設定2: 98.3%

設定3: 100.2%

設定4: 104.5%

設定5: 108.1%

設定6: 113.1%

### 【AT概要】

1回合平均約30G繼續，無規定遊戲數。

液晶的戰鬥的結束為止繼續。

1G中獎的純增枚數2.5枚的回合繼續型AT。

### 【天井】

AT後1280G消化為天井到達，AT當選確定。

### 【懲罰】

#### ●通常時

變則按押時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。

#### ●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

## 【通常時的構成】

### @通常時的内部状態

通常時是有CZ與戰車道(AT)期待度不同的低確、高確、超高確等内部模式。

### 模式移行契機

機會役成立時，模式移行抽選發生。 低櫻桃<砲彈REPLAY<望遠鏡高

### @通常舞台

根據舞台，高確期待度有變化。

低[通学路です(通學路)]

低[戦車を洗車します(洗戦車)]

低[戦車倉庫です(戦車倉庫)]

低[戦車に乗ります(搭乘戦車)]

中[放課後です(下課後)]

中[作戦会議をはじめます！(作戦會議開始)]

高[決戦前夜です(決戦前夜)]

### @角色舞台

6種類的角色專用舞台存在。

[五十鈴華、決意します(五十鈴華，下定決心)]

[沙織さんを搜索します(搜索沙織)]

[あんこう隊伍を結成します(鮫鯨隊伍集結)]

[雪の進軍です(雪之進軍)]

[西住みほ、葛藤してます(西住美穗，内心糾結)]

[露天風呂で癒されます(被露天風呂療癒)]



## 通常舞台

## @パンツァー(戰車)革命

通常時與戰車道(AT)中，突入的高級演出。

全10種類的革命演出存在。發生的演出報酬不同。



其之壹

戦車道革命!



其之貳

隊數逆転革命!



其之参

アヒル(家鴨)革命!



其之四

ウサギ(兔子)革命!



其之五

サバイバル(倖存者)革命!



其之六

あんこう祭り(鮫鱈祭)革命!



其之七

ランク(排行)革命!



其之八

アンツィオ(安齊奧)革命!



其之九

フルボッコ(猛撃)革命!



其之十

突当り(突當)革命!

### 【機會區域的構成】

AT期待度不同的自力機會區域搭載。

@教官と鬼ごっこです!(與教官捉迷藏)(自力CZ)

AT突入期待度：約25%~75%

通常時的特定小役成立時，有突入的可能性的機會區域。

每次升級時，液晶周圍的顏色有變化。

發現教官的戰車為擊破的機會區域。

從好機圖案連線突入。越升級期待度越高。

舞台的顏色為期待度有變化。

期待度75%：紅舞台

期待度50%：綠舞台

期待度25%：藍舞台



與教官捉迷藏

### @ガルパンチャレンジ(少女與戰車挑戰)(自力CZ)

AT突入期待度：約40%

通常時的特定小役成立時，有突入的可能性的機會區域。

AT當選確率與當選時的恩惠不同的6人的角色可以選擇。

根據選擇的隊伍，挑戰有變化。

- ・あんこう(鮫鯨隊)：80%抽選4連續成功
- ・カメさん(烏龜隊)：升級挑戰
- ・カバさん(河馬隊)：按鈕連打為1G挑戰
- ・アヒルさん(家鴨隊)：20G間能逃跑
- ・ウサギさん(兔子隊)：累積演習勝負



少女與戰車挑戰

### @サバイバルウォー(Survival War)(自力CZ)

AT突入期待度：約20%~85%

根據選擇角色，AT當選期待度與繼續率有變化的機會區域。

勝利期待度高的角色是當選時的AT繼續率低。

反之，勝利期待度低的角色是能期待當選時的繼續率。

從戰車圖案連線突入，30G以內，敵戰車全部擊破的話，AT確定。

西住まほ(西住真穗) : AT期待度 : 85.5% AT繼續率 : ★☆  
 カチューシャ(卡秋莎) : AT期待度 : 67.0% AT繼續率 : ★★  
 西住みほ(西住美穗) : AT期待度 : 60.8% AT繼續率 : ★★★  
 ダージリン(大吉嶺) : AT期待度 : 46.4% AT繼續率 : ★☆+CZ  
 ケイ(凱伊) : AT期待度 : 33.3% AT繼續率 : AT LV3/LV4  
 アンチョビ(安丘比) : AT期待度 : 18.7% AT繼續率 : AT LV4



弱攻撃	中攻撃
— —	—
強攻撃	2輛攻撃
— — —	— — —
テンションアップ	— — —



## Survival War

## 鮫鯨祭

### @あんこう祭り(鮫鯨祭)(AT高確率區域)

AT突入期待度 : 約60%

通常時有突入の可能性，最低20G繼續的AT高確率區域。

20G間，每次遊戲1/27為AT獲得抽選發生的AT高確率區域。

通常時的消化遊戲數的尾數為66的G數進行突入抽選。

### 【AT的構成】

#### @AT「戰車道」

1回合平均約30G繼續，1G中獎的純增枚數2.5枚的回合繼續型AT。

沒有規定遊戲數與規定枚數，完全自力繼續抽選型的AT。

AT是經由準備期間，決定對戰對手與隊數決定後展開。

根據每次遊戲成立役，進行敵人與夥伴的攻擊抽選，勝敗結果出來前，回合不會終了。

擊破敵人大將為回合繼續，夥伴全員被擊破為AT終了。

突入時決定對戰校，根據對戰校與隊數暗示當該回合的繼續期待度。

回合繼續時是畫面上顯示的戰車排行，報酬有變化，越高排行至特化區域的突入期待度越高。

AT繼續期待度是約67~88%。

### 突入條件

通常時的特定役成立時抽選

教官と鬼ごっこです!(與教官捉迷藏)(自力CZ)成功

ガルパンチャレンジ(少女與戰車挑戰)(自力CZ)成功

サバイバルウォー(Survival War)(自力CZ)成功

あんこう祭り(鮫鱧祭)(AT高確率區域)抽選

### 終了條件

敗北後的回合累積消化



戰車道

### @戰鬥演出

根據對戰對手與隊數為勝利期待度有變化。

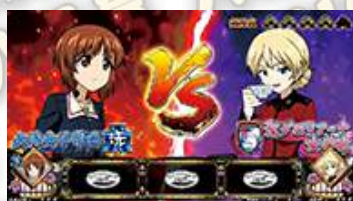
高[アンツィオ(安齊奧)高校]

↑[聖グロリアーナ女学院(聖葛羅莉安娜女子學院)]

↑[サンダース大学付属高校(桑德斯大學附屬高中)]

↑[ブラウダ高校(真理高中)]

低[黒森峰女学園]



戰鬥演出

## @隊數

根據敵人的隊數，夥伴隊數越多，勝利期待度越高。

## @攻防

戰鬥的展開是從成立役進行抽選。

**鈴鐺**：夥伴攻擊機會

**特定役**：夥伴攻擊機會 +  $\alpha$

**空白圖案**：敵攻擊



攻防

## @勝敗

作戰發動的話，是勝利的機會。

戰鬥勝利時是根據排行，報酬有變化。

排行是[C < B < A < S < SS]依順序報酬期待度提高。



勝敗

## @報酬

根據顯示的圖案，報酬有變化。

**7**：AT繼續

**V**：AT繼續 + 累積

**ストックウォー (STOCK WAR)**：ストックウォー (STOCK WAR) (上乘)

**マウスへの挑戦 (至鼠式的挑戦)**：マウスへの挑戦 (至鼠式的挑戦) (上乘)



## @ストックウォー(STOCK WAR)(上乘)

AT回合繼續時，有突入的可能性的0G連回合累積特化區域。

ATTACK VISION演出成功的话，上乘+繼續。

### 突入契機

AT回合繼續時。



STOCK WAR

至鼠式的挑戰

## @マウスへの挑戦(至鼠式的挑戰)(上乘)

AT回合繼續時，有突入的可能性的8G繼續的回合累積特化區域。

鈴鐺與機會役成立為回合累積的上乘發生。

突入時為循環率88%的AT確定。

### 突入契機

AT回合繼續時。

凍結發生時。

【役構成】



戰車道



戰車道



機會區域



REPLAY



砲彈REPLAY



鈴鐺



櫻桃



望遠鏡

# 【打擊方法】

@通常時 & AT中的打擊方法



<最初瞄準圖案>

全轉輪適當打擊即可

<AT中>

跟從押順導航使轉輪停止。

@主要圖案(液晶轉輪)



REPLAY



砲彈 REPLAY



鈴鐺



望遠鏡



櫻桃



戰車



好機



作戰



戰車道



戰車道

# 【BONUS確率】

AT初當

設定1 : 1/400

設定2 : 1/378

設定3 : 1/354

設定4 : 1/298

設定5 : 1/260

設定6 : 1/217

## 【小役確率】

### @主要轉輪

押順8枚	全設定共通：1/2.1
押順3枚	全設定共通：1/2.9
通常REPLAY	全設定共通：1/6.8
共通8枚(櫻桃)	全設定共通：1/100.1
共通8枚(鈴鐺)	全設定共通：1/165.9
共通3枚(望遠鏡)	全設定共通：1/250.1
槓龜	全設定共通：1/655.4
戰車連線REPLAY	全設定共通：1/1638.4

マウスへの挑戦(至鼠式的挑戦) REPLAY 全設定共通：1/1638.4

### @液晶轉輪

#### 砲彈REPLAY

設定1：1/20.0	設定2：1/19.8	設定3：1/19.5
設定4：1/18.7	設定5：1/18.6	設定6：1/18.5
櫻桃 約1/100.0		
望遠鏡 約1/250.2		
強鈴鐺 約1/200.2		

### @轉輪凍結確率

鎖定1 約1/500.0
鎖定2 約1/1638.0
鎖定2+停止凍結 約1/32768
鎖定3 約1/32768