

八通屋

機動戰士ガンダム 覺醒
機動戰士鋼彈 覺醒
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※

● 動漫『機動戰士鋼彈』的聯名SLOT機。

● 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的世界觀中對國家、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。知名

● BONUS與ART「G-DRIVE」為代幣增加的類型。

● ART的自力機會區域「ニュータイプチャレンジ(新人類挑戰)」搭載。

● ART的繼續率上乘特化區域「ララァ覚醒モード(拉拉覺醒模式)」搭載。

【機械割】

設定1：97.2%

設定2：98.8%

設定3：101.7%

設定4：103.8%

設定5：109.0%

設定6：113.0%

【ART概要】

繼續率方式，1回合最低40G繼續。

1G中獎的純增是約1.5枚。

ART突入後，首先經由是初期遊戲數決定區域。

【BONUS的純增枚數】

●SUPER BIG

藍7連線、黃7連線。

超過441枚為付出終了，純增枚數是約300枚。

●BIG

「黃7・黃7・藍7」連線。

超過216枚為付出終了，純增枚數是約150枚。

●REG

「藍7・藍7・黑BAR」連線。

超過63枚為付出終了，純增枚數是約48枚。

【天井】

BONUS間999G+前兆消化為天井到達。

經由確定機會區域，至ART突入。

【懲罰】

●通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

●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「低確」・「高確」2個狀態存在。

根據液晶舞台，大約可以辨別滞在狀態。

高確期待度は「ブリッジ(艦橋)舞台<補給舞台<砂漠舞台」。



補給舞台



沙漠舞台



夏亞舞台



阿姆羅舞台

除了以上3個舞台，還有「シャア(夏亞)舞台」・「アムロ(阿姆羅)舞台」2種類的前兆舞台。

特別是至「アムロ(阿姆羅)舞台」移行的話，自力CZ當選期待度激高！

@演出



凍結演出



望遠預告



貨櫃顏色變化演出

貨櫃顏色是紅色或綠色為特定小役成立的可能性大。



櫻花圖案

SANKYO 熟悉的刺激圖案。



彩虹圖案

主要是預告等高級演出出現。



アムロを説得しろ
(説服阿姆羅)

期待度:2.0



小さな攻防戦
(小攻防戦)

期待度:2.0



ハロを修理しろ
(修理哈囉)

期待度:2.0



ガンダム大地に立つ
(站在鋼彈大地)

期待度:3.0



アムロ肅正
(阿姆羅肅正)

期待度:4.0

【機會區域的構成】

@ニュータイプチャレンジ(新人類挑戰)(CZ)

ART的自力機會區域。

10G間，對應成立役進行ART抽選，

10G消化後發生的連續演出，告知是否當選。

液晶等級越升級，越接近ART當選。

ART當選期待度是約40%

消化中是，全小役進行ART抽選。

自力CZ中的BONUS當選是ART確定。

■突入契機

●BONUS中的CZ抽選當選時。

※機會目成立為自力CZ抽選，紅BAR連線為自力CZ確定

●通常時的特定小役成立的自力CZ抽選中當選

※多數是經由「シャア(夏亞)舞台」・「アムロ(阿姆羅)舞台」中當選



新人類挑戰

@最後是MS戰鬥]

10G消化後是至MS (Mobile Suit) 戰鬥突入。勝利為ART突入。

根據對戰角色的勝利期待度不同

グフ(古夫) < ドム(德姆) < ゴッグ(葛克) < ギャン(甘恩) < ガウ(加烏)

自力CZ拉回抽選

自力CZ失敗後是進行拉回抽選。

●自力CZ拉回當選率

設定1 : 13%

設定2 : 15%

設定3 : 20%

設定4 : 22%

設定5 : 25%

設定6 : 30%

CZ的前兆G數分配

10G:10.2%

12G:25.2%

20G:20.5%

22G:44.1%

【BONUS的構成】

@(SUPER)BIG BONUS

藍7連線、黃7連線。

超過441枚為付出終了，純增枚數是約300枚。

ニュータイプチャレンジ(新人類挑戰)期待度50%以上

紅BAR連線時是CZ確定

ART中BONUS是繼續率的獲得抽選

能期待100%以上的繼續率獲得



BONUS

@BIG BONUS

「黃7・黃7・藍7」連線。

超過216枚為付出終了，純增枚數是約150枚。

ニュータイプチャレンジ(新人類挑戰)期待度30%以上

紅BAR連線時是CZ確定

ART中BONUS是繼續率的獲得抽選

能期待約60%的繼續率獲得

@REGULAR BONUS

「藍7・藍7・黑BAR」連線。

超過63枚為付出終了，純增枚數是約48枚。

ニュータイプチャレンジ(新人類挑戰)期待度15%以上

紅BAR連線時是CZ確定

ART中BONUS是繼續率的獲得抽選

能期待約30%的繼續率獲得

@肅正BONUS

ART中的REG當選時突入的特殊BONUS。

消化中是每次遊戲，ART繼續率上乘發生。

ART中的REG當選期待度約10%

按鈕押下時發生的肅正演出越繼續，越能期待大量上乘。

平均約能期待150%以上的上乘

@エピソード(插曲)BB

ART中的SUPER BIG當選時突入的特殊BONUS。

消化中播放機動戰士鋼彈的插曲，繼續率的上乘告知是全部為後告知。

特定小役成立時的BONUS重複抽選

特定小役成立時是能期待BONUS的重複當選。

各小役成立時的BONUS重複期待度如下。

共通鈴鐺 < 西瓜 < 弱櫻桃 < 機會目A/B < 強櫻桃 < 中段櫻桃

BONUS中的自力CZ抽選

BONUS中是機會目成立時，進行自力CZ抽選。

機會目成立時的自力CZ當選率是約6%。

1/150成立的「紅BAR連線」成立的話，自力CZ當選確定。

【ART的構成】

1回合最低40G繼續，純增枚數1.5枚的ART。

消化中是對應成立役，進行繼續率的上乘抽選。

上乘的繼續率是在畫面上方顯示，超過100%時為回合繼續確定。

超過100%的部分是保留至次回合，未到達100%的情況是對應所持有的繼續率，進行繼續抽選。

■突入契機

CZ中的ART抽選當選時 /

長凍結發生時 / 特殊小役抽選 / 天井到達

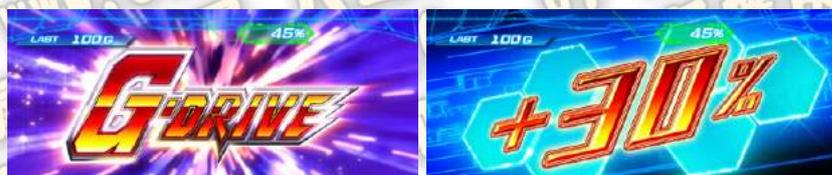
@FIRST ATTACK(ART初期遊戲數決定區域)

ART初當時，突入的上乘特化區域。

平均獲得遊戲數是約60G。

5G繼續，每次遊戲上乘發生，

決定ART的初期遊戲數。



ART(G-DRIVE)



FIRST ATTACK

根據鋼彈使用的武器，上乘期待度有變化。

期待度是「ライフル(步槍)＜ハンマー(鎚)＜サーベル(軍刀)」。

@繼續戰鬥

ART遊戲數為0，至1G固定的繼續戰鬥突入。

到此為止儲存的繼續率，進行繼續抽選。

戰鬥中特定小役成立的話，繼續確定。

繼續戰鬥的對戰角色有3種類。

根據對戰角色，勝利時的報酬有變化。

《勝利時的報酬》

- ザク(薩克)：追擊RUSH
- ゲルググ(傑爾古格)：連擊RUSH
- ジオング(吉翁克)：雙擊RUSH

ART中的狀態

ART中是有多種狀態存在。

滯在狀態是可以根據液晶舞台判別。

滯在狀態越好，繼續率上乘越優遇。

「藍背景＜綠背景＜紅背景」



繼續戰鬥



舞台

@凍結概要

▼發生契機

單獨黃7BIG凍結

共通鈴鐺+藍7BIG凍結

▼發生確率

1/65536

▼通常時凍結的恩惠

SUPER BIG BONUS確定

繼續率300%上乘

▼ART中凍結的恩惠

SUPER BIG BONUS確定

繼續率200%上乘



【上乘特化區域的構成】 ララァ覺醒モード(拉拉覺醒模式)

上乘特化區域有「繼續率上乘」與「遊戲數上乘」的2個類型存在。

@ララァ覺醒モード(拉拉覺醒模式)

ART中，有突入的可能性的5G繼續之繼續率上乘特化區域。

對應成立役，每次遊戲繼續率上乘發生。

平均上乘數是約120%

■突入契機

ART中のニュータイプ(新人類)圖案連線成立時。

@RUSH

ARTの回合繼續時，突入の上乗特化區域。

對應成立役上乘發生，決定次回合的遊戲數。

追撃是1G繼續，連撃與双撃是5G繼續。

是根據繼續戰鬥時的對戰機體暗示RUSH的種類。

【追撃RUSH】

1G固定的上乘演出。

按鈕連打為進行ART遊戲數上乘。

平均上乘是約40G。

ザク(薩克)擊破為突入

G數上乘特化區域



【連撃RUSH】

5G固定的上乘特化區域。

每次遊戲上乘發生。

平均上乘是約60G。

ゲルググ(傑爾古格)擊破為突入

G數上乘特化區域

【双撃RUSH】

5G固定的上乘特化區域。

每次遊戲大量上乘發生。

平均上乘是約120G。

ジオング(吉翁克)擊破為突入

G數上乘特化區域

繼續時遊戲數上乘特化區域

【轉輪排列】

【役構成】

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



SUPER BIG BONUS

超過441枚付出終了



BIG BONUS

超過216枚付出終了



REGULAR BONUS

超過63枚付出終了



SPECIAL REPLAY



REPLAY



REPLAY



機會
REPLAY A



機會
REPLAY B



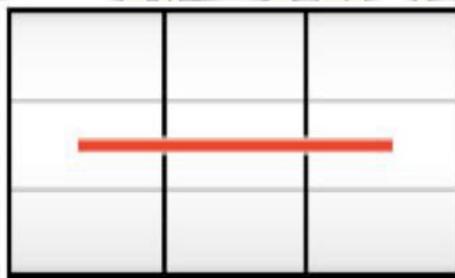
6枚



9枚

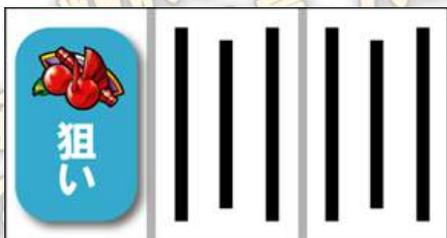
【有效線】

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>

首先在左轉輪上段~中段瞄準 12 號櫻桃。



<停止模式 1>

角櫻桃圖案停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

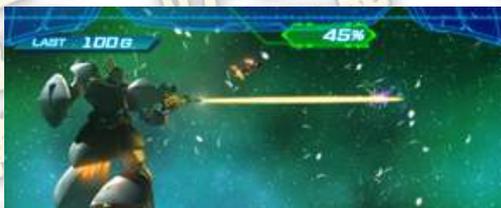
左轉輪下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪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

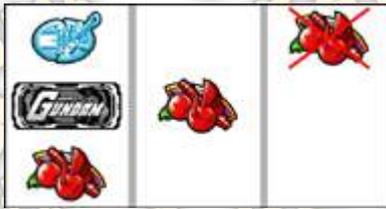


押順導航發生時，跟從導航消化。
導航未發生時，實踐通常時小役瞄準。



切入發生時，各轉輪瞄準指定圖案。

@機會役



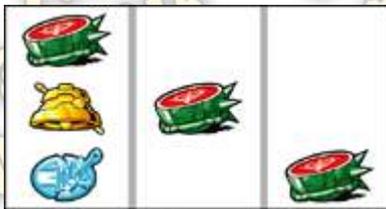
弱櫻桃



強櫻桃



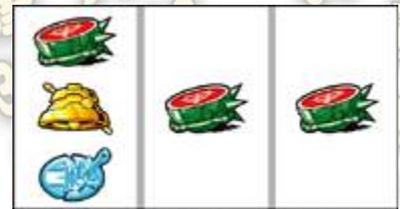
中段櫻桃



西瓜



機會目 A



機會目 B

[BONUS出現率]

●SUPER BIG合成

設定1: 1/1237

設定2: 1/1237

設定3: 1/1192

設定4: 1/1192

設定5: 1/1111

設定6: 1/1111

●BIG

設定1: 1/590

設定2: 1/590

設定3: 1/570

設定4: 1/560

設定5: 1/546

設定6: 1/533

●REG

設定1: 1/712

設定2: 1/697

設定3: 1/662

設定4: 1/643

設定5: 1/613

設定6: 1/590

●BONUS合成

設定1: 1/256

設定2: 1/254

設定3: 1/244

設定4: 1/239

設定5: 1/229

設定6: 1/224

●ART初當確率

設定1 : 1/560.7

設定2 : 1/538.4

設定3 : 1/492.3

設定4 : 1/454.6

設定5 : 1/414.3

設定6 : 1/380.0

【小役確率】

@通常時

●弱櫻桃 : 1/152.4

●強櫻桃 : 1/451.9

●中段櫻桃 : 1/32768

●西瓜 : 1/93.6

●機會目A : 1/182.0~174.7

●機會目B : 1/212.7~198.5

●共通鈴鐺 : 1/218.4~1/184.09

@BONUS中(S & NBIG)

●9枚鈴鐺 : 1/1.27

●9枚機會目 : 1/8.00

●紅BARフェイク : 1/13.04

●紅BAR連線 : 1/149.97

@BONUS中(REG)

●9枚鈴鐺 : 1/1.38

●9枚機會目 : 1/4.00

●紅BARフェイク : 1/99.90

●紅BAR連線 : 1/149.97

@ART中・通常狀態的各役確率

●通常REPLAY

設定1: 1/556

設定2: 1/557

設定3: 1/559

設定4: 1/561

設定5: 1/563

設定6: 1/565

●機會REPLAY

設定1: 1/14.11

設定2: 1/14.11

設定3: 1/14.11

設定4: 1/14.11

設定5: 1/14.11

設定6: 1/14.11

@ART中・高確狀態的各役確率

●通常REPLAY

設定1: 1/630

設定2: 1/631

設定3: 1/633

設定4: 1/635

設定5: 1/637

設定6: 1/640

●機會REPLAY

設定1: 1/9.99

設定2: 1/9.99

設定3: 1/9.99

設定4: 1/9.99

設定5: 1/9.99

設定6: 1/9.99