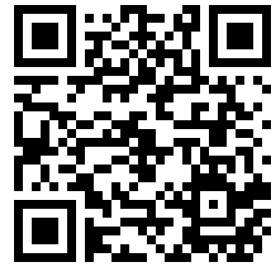


# 機動戦士 Z 鋼彈

## パチスロ機動戦士 Z ガンダム

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



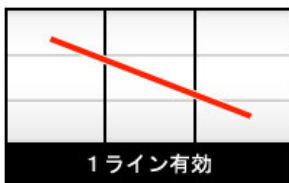
導入年月 2017/04

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



BB (中段連線) 純増 56 枚



CB (上段連線) 純増 56 枚



1 枚/10 枚



3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	5金	水	水
20	水	5金	5金
19	Z	Z	Z
18	Z	水	水
17	水	水	水
16	5金	5金	5金
15	水	水	5金
14	5金	水	水
13	水	5金	水
12	水	水	5金
11	5金	5金	水
10	水	水	水
9	水	水	5金
8	水	水	水
7	5金	5金	5金
6	水	水	水
5	水	水	水
4	5金	水	水
3	水	5金	5金
2	水	水	水
1	水	水	水

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. BONUS 中抽選 ART

### 轉輪凍結特典與確率

為單獨 BIG 成立 (確率 1/65536)  
特典為 ART 100G+ハイザック模式突入確定

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 777G, 天井到達後當選 BONUS 的話則當選 ART 確定  
ART 間連續 9 次都沒有當選 ART 時, 則第 10 次 BONUS 必定當選 ART

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的機種情報查詢  
最專業的中文機台攻略  
最即時的線上論壇討論  
最廣大的電玩消費族群  
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻形成三連時為強紅櫻

反之未形成三連時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，斜線銅鐘聽牌沒中時為機會牌

上段鐘鐘再連線時為 CB (BONUS 的一種)



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但是沒中時為機會牌



### BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則全轉輪瞄押畫面指定圖案

### ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，！出現時任一轉輪必須瞄押黑 BAR

其餘演出發生時則照一般時打法即可

## 各種演出說明

### 模式與 BONUS 介紹

#### 通常場景



アーガマ



フォンブラウン



ホンコンシティ



フォウステージ

場景會示唆內部狀態，在ホンコンシティ中當選 BONUS 時為好機

フォウステージ中當選 BONUS 時為大好機

#### CB



MS 對決



故事任務



特殊 CB

上段鐘鐘再連線時突入，為 8G 繼續並可純增 56 枚的 BONUS，當選時會突入上面的三個演出

ART 的當選期待度約 25%

#### BB



挑戰 BONUS



EPISODE BONUS

藍七.藍七.BAR.連線時突入，為 8G 繼續並純增 56 枚的 BONUS，當選時會突入上面的兩個演出

ART 的當選期待度約 50%

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

### RUSH OF ZETA



初期轉數為 40G 以上，純增約 1.7 枚/G 的 ART，消化中對決勝利則上乘轉數

### JUDGMENT SPIN



ART 中對決勝利後有可能突入的上乘特化區間的判定演出最初旋轉的轉輪則突入對應的上乘特化區間，旋轉前畫面暗轉則突入BATTLE of The-O

### 連擊 ATTACK



為 5G 以上繼續的上乘特化區間每轉上乘 10~100G 平均上乘 70G

### 夢想共鳴



跟連擊 ATTACK一樣，為 5G 以上繼續，5G 後會進行繼續抽選，平均上乘約 100G

### BATTLE of The-O



為本機最強的上乘特化區間，平均約可上乘 200G，每轉上乘三位數且 50%繼續！

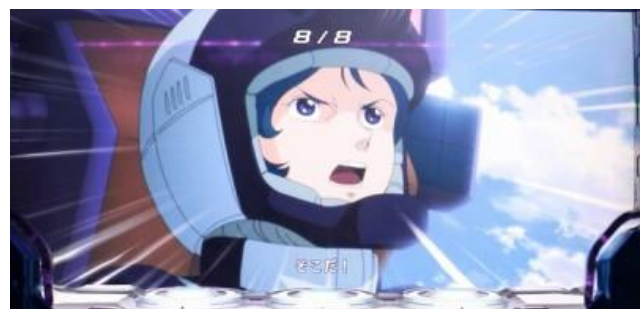
## CB 中的演出

### MS 對決



會依照場景而發生對決演出，將敵方MS 打倒則突入ART。百式參戰的話則當選 ART 濃厚

### 故事任務



故事任務的話，要是在 CB 消化中發生故事的話則為 ART 突入的好機  
紅色標題時為機會上升，故事為「ジオンの亡霊」時為大好機

## 特殊 CB



CB 成立後 15G 都沒有連線時則突入究極之路。CB 當選時的一部分、フォウステージ中當選 CB 究極之路結束後會突入「サイコガンダムデストロイ」。ART 結束後的第一轉當選 CB 也會突入特殊 CB 中第一轉就會直接從上乘特化區間開始

## BB 中的演出

### 挑戰 BONUS



BONUS 開始時可以選擇對決告知或完全告知，對決告知中我方勝利的話則當選 ART 完全告知中役物有動作的話則當選 ART。消化中 BAR 連線的話也當選 ART

### EPISODE BONUS



突入此 BONUS 為 ART 當選濃厚，如果有伴隨轉輪凍結則為 100G 開始並且還有其他特典

## ART 中的演出

### 故事部分



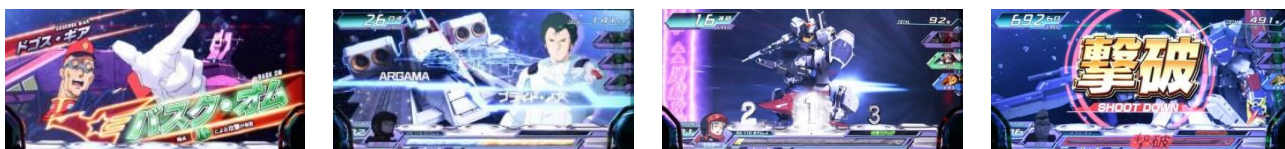
內可欣賞原作 50 話，第一次可以選擇話數 之後 ART 繼續時則故事會進行

### 勝利報酬獲得部分



對決勝利後則獲得直上乘或是上乘特化區間 這裡獲得的轉數會加到 ART 轉數後突入下一關

## 對決部分



對決中給予敵方傷害的話則接近勝利一步。如果有我方的援護、共同攻擊、突入BOOST  
大型飛彈發射器 (ART 中當選 BB)、合體攻擊 (ART 中當選 CB) 則可期待大傷害  
然後各個對戰對手都有各自的弱點小役，抽選到弱點小役的話一定會給予大傷害

### 瞄押藍七演出



切入演出發生且形成藍七連線  
的話則對決勝利濃厚，連線期  
待度約 30%，出現彩色的話…

### ハマーン挑戰



CB 消化中出現???的話為  
好機，押順正確形成銅鐘右下  
連線的話則勝利濃厚

### ハイザック模式



選擇敵人出現ハイザック則內  
部特殊模式濃厚，期間內給予  
的傷害會大幅的上升，擊破期  
待度約上升到兩倍，且 77%此  
模式會繼續

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/596					
CB	1/183	1/181	1/177	1/171	1/168	1/166
BONUS 合算	1/140	1/139	1/136	1/133	1/131	1/130
ART 初當	1/430	1/418	1/388	1/350	1/319	1/298
機械割	96.9%	99.8%	102.2%	105.7%	108.4%	111.0%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/25.5	1/25.2	1/24.6	1/23.9	1/22.4	1/22.4
小役	押順銅鐘	確定銅鐘	西瓜	機會牌 A	機會牌 B	
確率	1/6.0	1/65536	1/98.0	1/270	1/270	
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	RP	一枚役	
確率	1/101	1/253	1/32768	1/8.6	1/15.7	

## BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	0.89	0.88	0.86	0.84	0.82	0.79
RP	0.95	0.99	1.11	1.28	1.34	1.42
小役	確定銅鐘	西瓜	機會牌	弱櫻	強櫻	中段櫻
確率	100	2.69	30.5	11.4	50.2	100

## 特殊狀態中小役確率

### ART 中 REPLAY 確率

小役	非 BOOST 中特殊 RP	BOOST 中特殊 RP	藍七連線
確率	1/5	1/10	1/1986

### BIG 中小役確率

小役	共通銅鐘	假 BAR	BAR 連線
確率	1/1.14	1/8.85	1/79.6

### CB 中小役確率

小役	押順銅鐘	共通銅鐘
確率	1/1.14	1/8.85

## 天井次數抽選

ART 間規定的 BONUS 次數到達時，則當選 ART 確定，BIG 當選時算是兩次的 BONUS

機會牌成立的 0.8% 與強櫻成立的 4.3% 會進行強制天井到達抽選

當選後成立 BONUS 的話則當選 ART 確定

設定	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回	7 回	8 回	9 回	10 回
1	12.6	1.18	1.18	2.36	3.94	12.6	21.3	3.15	41.7
2	13.0	1.57	1.57	2.76	4.72	13.0	22.1		38.2
3	13.8	1.97	1.97	3.15	5.91	13.8	23.2		33.1
4	13.4	2.76	2.76	4.72	7.09	14.2	26.8		25.2
5	15.0	3.54	3.54	5.91	8.27	14.6	31.1		15.0
6	15.4	4.33	4.33	7.09	9.45	15.4	33.9		5.12



## 通常時狀態移行抽選

通常時有低確/高確/超高的三種狀態，會管理 BONUS 當選時的 ART 抽選

設定變更時 100%從低確開始，不中/RP 成立時會進行轉落抽選，以下為狀態升格抽選

滞在	低確				高確		
小役	一枚役	機會牌	紅櫻	西瓜	一枚役	紅櫻/機會牌	西瓜
設定 1	1.18	6.67	13	50	0.39	1.18	25.2
設定 2			14				
設定 3			15.8	52.4		1.57	30.3
設定 4			18.9	54.3			
設定 5			20.1	57.5	0.79	1.97	40.2
設定 6			20.9	60.2			

## BONUS 成立時的 ART 抽選

狀態	低確	高確	超高
BIG	48%	65%	100%
CB	21%	40%	

## CB 中的抽選

CZ 成立中尚未形成 CB 連線前，會依照成立小役進行 pt 獲得抽選

首先會依照 CB 成立時的狀態給與初期點數：低確 0pt、高確 5pt（超高確為 ART 確定）

非特殊小役時可獲得 1pt、特殊小役成立時可獲得 2pt（其中 10.2%可獲得 3pt）

## CB 模式抽選

接著會依照上面所獲得的點數進行 CB 模式抽選

點數	0			1-4			5-8		
設定	A	B	C	A	B	C	A	B	C
1	98.4	1.18	0.39	97.6	1.97	0.39	33.1	59.1	7.87
2	97.6	1.57	0.79	96.5	2.76	0.79	32.3	58.7	9.06
3	95.7	3.15	1.18	93.3	5.12	1.57	28.0	57.1	15.0
4	91.3	7.09	1.57	88.2	9.06	2.76	24.0	55.9	20.1
5	87.8	10.2	1.97	83.1	12.6	4.33	21.7	53.2	25.2
6	85.0	12.6	2.36	79.9	15.0	5.12	19.7	50.0	30.3

點數	9-11		12-14		15~	
設定	B	C	B	C	B	C
1	79.9	20.1	59.8	40.2	33.1	66.9
2	78.4	21.7	57.5	42.5	31.1	68.9
3	74.8	25.2	55.1	44.9	29.1	70.9
4	66.9	33.1	50.0	50.0	25.2	74.8
5	60.2	39.8	33.5	66.5	20.1	79.9
6	50.0	50.0	24.8	75.2	10.2	89.8

之後會依照所選擇的 CB 模式進行 ART 抽選

ART 當選率：模式 A 3.94%、模式 B 33.1%、模式 C 66.1%

## BB 中的抽選

消化中每一轉都會進行 ART 抽選，最後一轉會以 12.2%進行 ART 抽選

設定	12	3	4	5	6
低確 BB 中	3.94	4.72	6.30	7.48	7.87
高確 BB 中	9.45	10.2	11.0	11.8	12.2

## ART 中狀態移行抽選

ART 中有低確/高確/超高/BOOST 的四種狀態，狀態會管理傷害的抽選

契機	ART 初當時			SET 繼續時			
狀態	高確	超高	BOOST	低確	高確	超高	BOOST
分配比例	89.8	9.84	0.39	66.5	26.8	6.3	0.39

ART 中小役成立時會進行狀態升格抽選，當選時上升一格

小役	一枚役	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
低確滯在中	40.2	50	70.1	79.9	100
高確滯在中	11.4	25.2	40.2	50.4	100

前面的抽選完後，還會依照成立小役進行 BOOST 移行抽選

小役	一枚役	弱櫻	機會牌	西瓜	強櫻
BOOST 移行	5.12	15	3.15	30.3	3.15

RP 成立時會進行轉落抽選

狀態移行	高確→低確	超高→高確	BOOST→高確
轉落率	3.94	4.33	66.1

## ART 中故事部分的抽選

會進行ウェイブライダー的庫存抽選

弱特殊小役 10.2%獲得 1 個、強特殊小役 60.2%獲得 1 個

CB 成立時獲得 2 個確定、BB 成立時獲得 5 個確定

## ART 中對戰對手抽選

對戰對手	バスク	ヤザン サラ	ジェリド マウアー	ジャマイカン	シロッコ
初當時	26.3	44.9	25.8	2.5	0.5
繼續時	22.8	39	33.3	3.5	.3
ハイザック模式中		60.2	38.6		1.2

各對手的弱點小役與勝利期待度

對手	バスク	ヤザン	サラ	ジェリド	マウアー	シロッコ	ジャマイカン
弱點	西瓜	機會牌	銅鐘	機會牌	銅鐘	紅櫻	西瓜
期待度	30.1	10	5	30	25	100	100

## ART 中對戰時的傷害抽選

目前詳細解析尚未公佈，目前只有平均傷害點數

### 銅鐘/一枚役成立時

對戰對手	バスク	ヤザン・サラ	ジェリド・マウアー	ジャマイカン	シロッコ
低確	1.79pt	2.02pt	3.41pt	1.50pt	1.38pt
高確	3.43pt	3.80pt	4.72pt	2.98pt	2.64pt
超高	4.81pt	5.90pt	6.20pt	4.59pt	7.35pt
BOOST	5.72pt	6.61pt	7.80pt	6.52pt	8.49pt

### 其他小役成立時

成立役	RP	1 枚役 2 連	1 枚役 3 連~	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	中段櫻
基本	3.06	4.20	9.00	7.36	7.65	11.7	13.6	100
弱點小役				18.5	25.0	25.0	25.0	100

## 大型飛彈發射器

突入契機為 ART 中當選 BIG，會依照 BIG 當選時的狀態進行一發擊破抽選

滞在	低確	高確	超高	BOOST
一發擊破率	50	66.1	100	100

## 藍七連線

藍七連線確率為 1/1986，當選時為一發擊破確定

## ハマーン挑戰

為 ART 中 CB 中每轉 1/42.3 抽選，三擇押順正確的話則一發擊破

## 對決勝利時的上乘抽選

對手	バスク	ヤザン	サラ	ジェリド	マウアー	シロッコ	ジャマイカン
直上乘	69.9	90	70	95	75		
連擊	25.5	7.42	27.4	3.99	23.3	89.8	
夢想共鳴	4.25	2.17	2.09	0.63	0.86	9.84	50
The-O	0.39	0.41	0.55	0.38	0.86	0.39	50

## G 數直上乘時的分配

G 數	20G	30G	40G	50G	51G~
分配比例	33.5	27	35	3.8	0.7