

卡片對決 SLOT 鋼彈 X-OVER

カードバトルパチスロ ガンダム クロスオーバー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



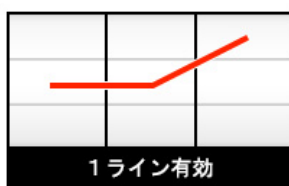
導入年月 2019/10

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 50G

小役構成



X-OVER RUSH

SP REPLAY 1



X-BONUS



SP REPLAY 2



12 枚



1/12 枚



1/3 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 週期到達突入 CZ 中抽選 AT
2. 小役直擊抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

AT/擬似 BONUS 準備中的特殊小役
有機會抽選凍結，特典為獲得 AT 12SET

天井情報與恩惠

天井為移行有利區間後消化八週期（平均約 930G），突入第八週期的 CZ 時
當選擬似 BONUS 或是 AT 確定（AT 期待度約 73%）

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



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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

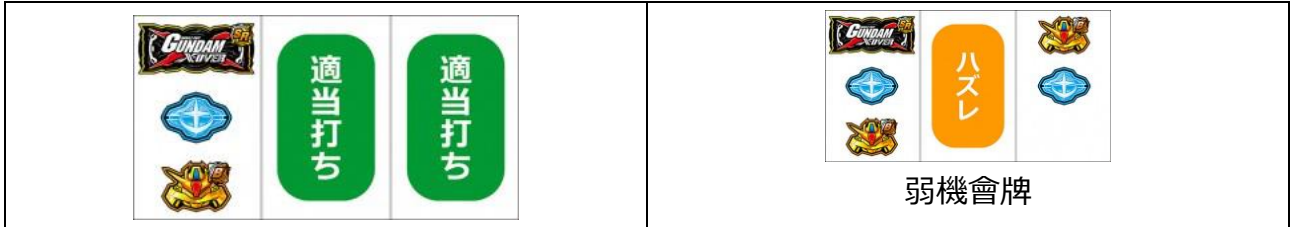


小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，左右轉輪青再銅鐘雙聽牌不中為弱機會牌



左轉輪上段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止銅鐘時為強紅櫻

反之未停止時為弱紅櫻



左轉輪下段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，下段西瓜連線時為弱西瓜

斜線西瓜連線為強西瓜，西瓜有聽牌但是沒有連線時為強機會牌



擬似 BONUS/AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案

其他演出發生時則照通常時打法瞄押即可

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>

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

轉蛋部分



通常時使用週期抽選，一整個週期由轉蛋部分、卡片強化部分、G-CARD 作戰的三部分構成
週期一開始的轉蛋部分為 10G 繼續，前面 8G 的小役會進行轉蛋等級上升抽選
剩下兩轉會發生支援轉蛋與隊長轉蛋，會根據轉蛋等級進行抽選
卡片等級越高當然 BONUS 或 AT 抽選會比較有利，支援卡片會影響我方的 HP
主角卡片會影響我方的攻擊力，還有技能種類（CZ 中的特殊攻擊）、勝利報酬、介紹文等要注意

卡片強化部分



RIDE MODE

卡片翻牌機會

轉蛋部分結束後會發生 1SET 15G 的強化週期，至少會有 5SET
第一轉的活動告知會決定保留的 TABLE，選到比較好的時候則好的保留比較容易出現
卡片也比較容易被強化。剩下的 14G 會依照保留與成立小役進點數獲得抽選
點數到達一定量時則卡片等級會上升，攻擊力與 HP 也會上升
銅鐘連線則獲得隊長卡片的點數，RP 連線則獲得支援卡片的點數，特殊小役為兩邊都獲得！
然後 TABLE 也有特殊的點數大量獲得特化區間，例如 RIDE MODE 或是卡片翻牌機會

G-CARD 作戰



相逢系統

技能發動

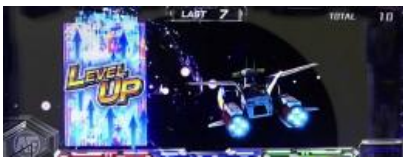
週期的最後會突入的平均約 20G 的對決部分，BONUS/AT 當選期待度約 40%
依照成立小役進行完全自力對決抽選，將敵方擊破則開獎濃厚。攻防會依照畫面左邊的保留
圖案與成立小役進行抽選。圖案在攻擊時抽到 RP 以外的小役則可給予對方攻擊
G 圖案時則為敵方攻擊的危機，相逢系統發動則會大量減少敵方 HP
發動技能時會追擊或反擊後給予大量傷害等。要是我方 HP 歸零則敗北後從轉蛋部分重來

X-BONUS



BONUS/AT 確定畫面中白 7.白 7.BAR.連線時當選，為 15G 繼續的擬似 BONUS (約 30 枚)
BONUS 中的特殊小役會進行 AT 的升格抽選。切入演出發生時白 7 連線則升格 AT 確定!?

X-OVER RUSH



強化部分



對決部分



戰果報酬

純增最大 4.3 枚/G，繼續率約 80% 的 AT。基本上要強化我軍卡片，然後對決勝利後前進下一關
每一關開始時會突入 10G 的強化部分，每個轉輪會配置卡片，押順銅鐘成立時的第一押順
會強化對應的卡片，特殊小役成立時會使全部的卡片等級上升
對決部分為 20G 以上，這裡也是銅鐘的第一押順對應的卡片會進行攻擊
等級越高則攻擊力越高，等級 x100 為攻擊力 (Lv.7 為 1000)，將敵方 HP 歸零則繼續下一關
戰果報酬越高的話則下一關的卡片會有優遇，對決超過 20G 時成立不中的話為 AT 結束的危機

覺醒週期



AT 的第 6SET 會發生 MA 對決 (經由轉輪凍結則不會)。無關勝敗都會結束 AT
但是勝利時會突入 30G 的 SPECIAL ENDING 後突入覺醒週期
第一週期一定會當選 BONUS 或 AT

通常時演出

敵地制壓任務



卡片強化部分中發生，使用加農砲擊破敵人的話則獲得點數

敵地脫出任務



卡片強化部分中發生，逃出敵方陣地的話則獲得點數

隊長卡片覺醒挑戰



卡片強化部份中覺醒挑戰保留消化時發生
小役連線的話則隊長卡片會覺醒升格 GR
勝利的話則突入 AT 濃厚的 G-CARD 作戰覺醒

次回預告



BONUS/AT 確定畫面中有機會發生
發生時當選 AT 濃厚

轉輪凍結



AT 初當時有機會發生的凍結演出，會獲得超卡片好幾張
會突入 12SET 繼續濃厚的專用 AT「宇宙世紀模式」

X-OVER RUSH 中的演出

FULL BURST



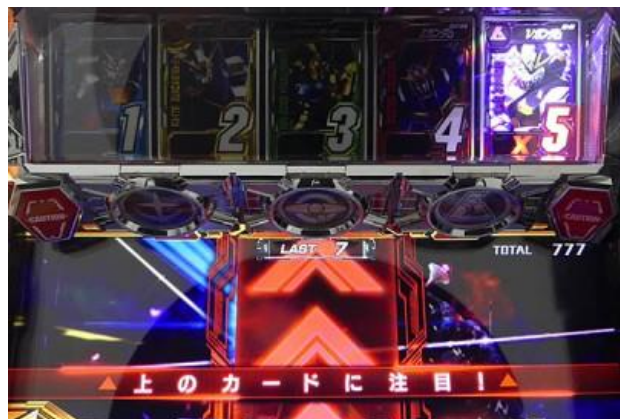
強化部分將全部卡片都變 Lv.7 時發生
該 SET 為繼續濃厚以外，之後的繼續期待度
也會上升

紫色押順指示



對決部分中出現紫色押順指示時為好機
一定發生命中要害給予大傷害

倍率鎖定



會發生轉輪鎖定，框體上方的卡片燈會點亮一個，停止的數字為給予敵人傷害的倍率

キュベレイ参戦



對決部分中キュベレイ参戦則轉數會停止減少且每一轉都為攻擊的好機

復活演出



對決部分結束後還是有機會的百式登場的話則發生復活演出後逆轉勝利濃厚

超卡片



戰果報酬為 SS RANK 時則可獲得超卡片濃厚，獲得時為下一關繼續濃厚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/296.4	1/285.8	1/285.0	1/286.6	1/271.2	1/222.7
機械割	97.3%	98.8%	100.7%	103.5%	107.2%	108.6%

小役確率

小役	RP	押順銅鐘	弱櫻	弱西瓜	強櫻	強西瓜	機會牌
確率	1/7.3	1/1.81	1/91	1/93.6	1/595.8	1/655.4	1/728.2

通常時週期 TABLE 相關

週期有 ABC 三種，期待度為 $C < B < A$ ，確定為天井到達

週期數	1	2	3	4	5	6	7	8
1	A	B	A	A	C	B	A	確定
2	C	A	C	A	C	B	C	確定
3	C	B	C	C	C	C	C	確定
4	B	B	C	A	C	C	C	確定
5	A	B	C	C	C	C	C	確定
6	C	C	C	A	確定			
7	C	B	確定					
8	C	確定						

通常 LOGIN TABLE 相關

LOGIN TABLE 總共有以下 21 種

Ta 編號							
1	S	B	S	B	S		
2	S	S	B	B	S		
3	S	B	S	B	SS		
4	S	S	B	B	SS		
5	S	S	S	B	SS		
6	A	延長	B	A	B	S	
7	A	延長	B	A	B	SS	
8	A	延長	B	A	SS	S	
9	S	B	延長	A	B	SS	
10	S	S	延長	A	B	SS	
11	S	B	B	延長	A	S	
12	S	B	B	延長	A	SS	
13	S	B	B	延長	SS	S	
14	A	延長	B	延長	B	B	S
15	A	延長	B	延長	B	B	SS
16	A	延長	B	延長	B	SS	S
17	B	延長	B	A	延長	B	S
18	B	延長	B	A	延長	B	SS
19	B	延長	S	S	延長	SS	S
20	S	B	延長	A	延長	B	SS
21	S	S	延長	S	延長	B	SS

以下為 TABLE 進行到的等級對應的活動內容，特殊欄為不論何時有機會抽選到

活動內容	B	A	S	SS	延長	特殊
一年戦争	52.6	19.8	1.5			
グリプス戦役	32.4	34.2	3.2			
第二次ネオジオン	2.0	8.9	9.7			8.5
クロスオーバー	0.1	1.9	5.8	29.9	9.9	3.6
小隊 2 倍	4.7	14.1	30.3		29.1	18.0
小隊 4 倍		3.5	4.0	19.6	9.8	4.0
作戦 2 倍	6.7	14.9	40.6		28.6	22.8
強化保留 5 倍	0.3	0.7	2.8	15.9	7.8	2.9
超高確	0.2	0.5	0.5	11.4		0.8
RIDE MODE	0.4	0.8	0.8	15.3	6.3	2.0
オペ子カードめくりチャンス	0.4	0.8	0.8	7.9	2.2	1.1
裏						0.6

AT 中對決部分的押順指示抽選

會依照對戰組合與給予傷害點數抽選押順指示發生

傷害點數	~1000	~1500	~2000	~3000	3000~	勝利
黒炎	100					25.0
ニュータイプ		60.0	10.0	5.0	10.0	10.0
ラリア						10.0
フォウ						10.0
HCプレート					50.0	12.5
コロニー				60.0	20.0	10.0
キャノン			60.0	30.0	10.0	10.0
ガンダム足		40.0	30.0	5.0	10.0	12.5

AT 結束畫面示唆

		
設定 2 以上確定	設定 5 以上確定	設定 6 確定

選單畫面設定示唆

打開選單畫面時左方表示的卡片會進行設定示唆

卡片	示唆
我方的 SR 卡	天井並非 8 週期濃厚
ビグ・ザム	設定 2 以上確定
サイコ・ガンダム Mk-II	
α・アジール	
ジオング/ジ・0/サザビー	設定 3 以上確定
ボール (朝一以外)	設定 4 以上確定
キュベレイ	設定 4 以上確定
百式	設定 5 以上確定
ガンダム/Z ガンダム/V ガンダム	設定 6 確定

X-BONUS 中的精準瞄押成功畫面示唆

X-BONUS 中預告音發生時，此時逆押後左轉輪上中段精準瞄押兩連粉紅色大牌圖案成功時會出現設定示唆的畫面

		
一般畫面	奇數設定期待度高	偶數設定期待度高
		
設定 4 以上確定	設定 5 以上確定	設定 6 確定