

八通屋

メタルスラッグ3  
越南大作戦3  
(SNKプレイモア)



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※



● SNK著名的經典動作射擊遊戲之街機作品。

2000年在SNK MVS基板上推出。也是系列中最後一部以SNK名義製作發行的作品。很多愛好者認為這是系列中素質最高的一部。其難度在系列中也是最高的。

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.6%

設定3：100.3%

設定4：104.6%

設定5：109.0%

設定6：113.6%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.3枚的增加
- 1回合40次遊戲 +  $\alpha$
- 遊戲數上乘 & 回合數（初當時最大 5 個）類型
- 規定遊戲數消化和特定小役時的抽選為ART當選
- 「激戰模式」移行為特定小役解除的大機會
- ART中的BONUS圖案連線為1G連累積 & 上乘特化區域突入抽選
- 「メタルチャンス(合金機會)」是圖案連線的0G連（3回固定）為1G連累積（藍7連線：×1、黑META連線：×2）
- 「スラグインパクト(子彈衝擊)」是完整子彈圖案連線為1/5出現，遊戲數上乘確定 & 1G連累積的機會
- 「スーパースラグインパクト(超級子彈衝擊)是每次遊戲，遊戲數上乘，完整子彈圖案連線時是遊戲數上乘 & 1G連累積確定
- 「(スーパー)スラグインパクト((超級)子彈衝擊)」是REPLAY・REPLAY
- 西瓜入賞為止繼續（上乘or繼續遊戲數和完整子彈圖案連線回數保證）

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。



## 【天井】

根據滯留的內部模式，天井遊戲數不同。最大天井(通常時999G消化)到達時是METAS RUSH(ART)+1G連累積5個確定。最大天井到達時是專用演出發生。✖因為懲罰等原因，天井G數會有不一致的可能性。

通常A→天井1000G    通常B→天井768G    天國→天井128G

## 【通常時的構成】

### @舞台別高確期待度

通常時至墓場舞台移行的話，高確的機會。

其他前兆的激戰模式和自力解除的出擊準備模式等也存在。



### @小役別高確移行期待度

在通常時的特定小役成立時，內部狀態移行抽選發生。

低強櫻桃=機會鈴鐺<弱櫻桃=弱西瓜=REPLAY3連<共通鈴鐺=強西瓜高

### @ART獲得契機

通常時的特定小役成立時是ART獲得抽選發生。

低弱櫻桃=弱西瓜=REPLAY3連<強西瓜=機會鈴鐺<強櫻桃高

### @REPLAY解除

REPLAY的3連續是ART的抽選，4連續為ART確定，5連續是黑META圖案連線確定。

### @重要演出

右下的遊戲數儀表是特定小役入賞後，顯示的數字為紫色是機會。通常時風吹的話，出擊準備模式移行期待度提高，紅色的風為機會。





## @任務演出

標題的顏色期待度不同。

低[從巨大ウツボ逃跑!]

↓[擊退アイスメン!]

↓[調教ミイラ!]

↓[救出大統領!]

高[宿命的對決!]



## 【機會區域的構成】

### @出擊準備區域解說

20次遊戲之間，高確率為ART解除抽選發生的自力解除區域。

突入時解除抽選發生，區域中的特定小役成立是機會。

ART期待度是35%以上，區域終了後，階段天井到達期待度高。



### 背景升級

• 區域中的背景是[通常 < 紅 < 金]的順序提高期待度。

### @(超)激戰模式解說

階段天井到達前，移行的可能性高的前兆區域。

激戰模式終了後是連續演出發展，任務成功為

METAS RUSH(ART)確定。



### 重要演出

• 白系導航頻發，相川留美登場的話，期待度提高。

### ▼模式別ART期待度

激戰模式：約25%

超激戰模式：約80%



## 【BONUS的構成】

※固定BONUS非搭載，以下為疑似BONUS。

### ●藍7連線

確定畫面時：METAS RUSH突入+1G連累積抽選。

ART中：1G連累積&上乘特化區域抽選。

### ●黑META(BAR)連線

確定畫面時：METAS RUSH突入+1G連累積確定

ART中：1G連累積2個以上+1G連上乘特化區域(メタルチャンス(合金機會))確定。

### ●完整子彈圖案連線

スラグインパクト(子彈衝擊)中：遊戲數上乘。

※凍結發生で遊戲數+1G連累積上乘。

スーパースラグインパクト(超級子彈衝擊)中：遊戲數上乘+1G連累積上乘確定

## 【ART的構成】

### @METAS RUSH(ART)解説



●至METAS RUSH(ART)是，規定遊戲數消化、特定小役成立時的部分(ART直擊當選)、REPLAY3連時的部分(4連為確定)、出擊準備區域(CZ)突入時的抽選or消化中的ART抽選當選突入。

●METAS RUSH(ART)是1回合40G+ $\alpha$  ( $\alpha$  = 遊戲數上乘)繼續，1G連累積保有時是1回合消化後，再至METAS RUSH突入。(1G連發生時是經由確定畫面)

※1G連累積未保有狀態也是最後5G(倒數計數中)進行1G連抽選。

METAS RUSH(ART)獲得枚數49枚以下為終了，強制發動1G連。(只有初次回合)



## ▼特定小役別ART直擊期待度

低REPLAY3連/弱西瓜/弱櫻桃<強西瓜<機會鈴鐺<強櫻桃<強西瓜(有反轉凍結)<機會鈴鐺(有反轉凍結)<強櫻桃(有反轉凍結) 高<REPLAY4連/中段櫻桃REPLAY/長凍結 確定

●METAS RUSH(ART)中的特定小役成立時是進行遊戲數上乘抽選+上乘特化區域(スラグインパクト(子彈衝擊))抽選。遊戲數上乘時的告知模式，即告知・後告知・連中告知的3種類上乘遊戲數是10G~130G(110G以上的上乘當選時是只有連中告知)

●METAS RUSH(ART)中的逆押切入「**藍7**を狙え!!」or「**黑META**を狙え!!」發生時是1G連累積的機會。

**藍7**連線=1G連累積+上乘特化區域(スラグインパクト(子彈衝擊))orメタルチャンス(合金機會)抽選 黑META(BAR)連線=1G連累積(2個以上)+1G連累積特化區域(メタルチャンス(合金機會))突入確定。

## 滯留舞台

- 根據ART中的滯留舞台暗示高確期待度和ART累積數期待度。
- 動畫電影舞台是累積保有確定，SP電影舞台是累積+超高確確定。
- 電影舞台中是小角色出現，ART遊戲數的隱藏上乘確定，6人登場是100次遊戲以上的上乘確定。
- 電影舞台消化中，告知上乘告知的歌曲消失的話，スラグインパクト(子彈衝擊)(上乘)突入確定。



基本舞台



高確濃厚



超高確+1G 連累積濃厚



1G 連累積濃厚



1G 連累積濃厚



超高確+1G 連累積濃厚



## 確定畫面演出

- 確定的畫面為特定小役成立的話，昇格的機會，背景為強畫面是黑META連線確定。
- 通常時出現「7を狙え」或「好機じゃ」的話是超高確確定。
- 從7連線時再啟動，黑META連線時，ART1回合40次遊戲全為超高確。

## ART終了演出

- ART終了時為傍晚背景是累積保有確定，月背景是多數個確定，宇宙是2位數以上的保有確定。



## ART突入演出

- ART突入時的轉輪窗上的燈色是 [白<藍<黃<綠<紅<彩虹]依序提高ART累積期待度。

## 【上乘區域的構成】

- ART中的特定小役成立時是ART遊戲數的上乘和スラグインパクト(子彈衝擊)(上乘)突入抽選發生。
- 完整子彈圖案連線為ART遊戲數的上乘確定，
- 7連線是ART累積獲得+スラグインパクト(子彈衝擊)和メタルチャンス(合金機會)的抽選，黑META連線是多數個の累積獲得+メタルチャンス(合金機會)突入確定。

## @メタルチャンス(合金機會)(上乘)

メタルチャンス(合金機會)是，ART中的圖案連線(藍7連線的部分or黑META(BAR)連線)突入的1G連累積特化區域。





メタルチャンス(合金機會)突入的話，0G連為3回圖案連線。

※藍7連線為1G連累積1個獲得。黑META(BAR)連線為1G連累積2個獲得。



### @スラグインパクト(子彈衝擊)(上乘)

・スラグインパクト(子彈衝擊)中是約1/5發生上乘確定的「完整子彈」連線。

「完整子彈」連線時「按下搖桿」後MAXBET連打挑戰。

連打成功為「完整子彈」再啟動，遊戲數繼續上乘。

※「完整子彈」再啟動時凍結發生為1G連累積確定。

・スラグインパクト(子彈衝擊)是保證條件終了後的[REPLAY・REPLAY

・西瓜]入賞為終了。保證條件：累積40G以上的上乘&完整子彈1回連線保證。

### @スーパースラグインパクト(超級子彈衝擊)(上乘)

・スーパースラグインパクト(超級子彈衝擊)中是成立役不問為每次遊戲G數上乘發生，約1/5成立的「完整子彈」連線時是1G連累積&遊戲數的雙乘確定。

・スーパースラグインパクト(超級子彈衝擊)是保證條件終了後的

[REPLAY・REPLAY・西瓜]入賞為終了。保證條件：6G繼續&完整子彈1回連線保證。(最低100G+1G連累積保證)



【轉輪排列】

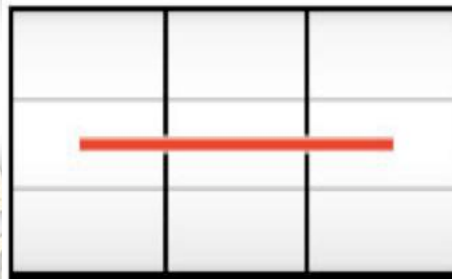
【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

		<b>METASRUSH</b> <b>(REPLAY)</b>
		<b>デカスラREPLAY</b>
中段・斜め 13枚 上段 4枚	3枚	
	3枚	
		<b>REPLAY</b>

【有効線】

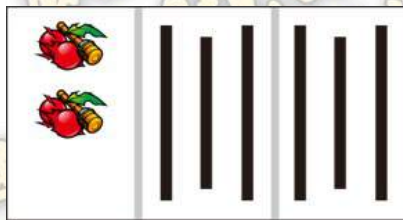
只有中線有效的 1 線機





## 【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 or 中段瞄準櫻桃。



#### <停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

角櫻桃停止的話，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準紅色圓形圖柄



#### <停止模式 3>

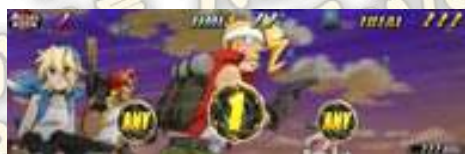
藍 7 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊



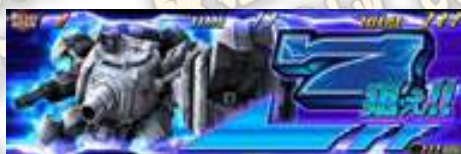
#### <停止模式 4>

西瓜在左轉輪上段停止，中轉輪適當打擊、右轉輪瞄準紅色圓形圖柄

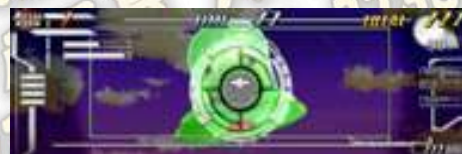
### @ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



切入發生時，逆押瞄準顯示的圖案



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準



@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



強西瓜



機會鈴鐺



共同鈴鐺



REPLAY 3 連

@ART抽選符號



REPLAY3 連&弱櫻桃&弱西瓜

機會鈴鐺&強西瓜

強櫻桃

@模式移行抽選符號



機會鈴鐺&強櫻桃

REPLAY3 連&弱櫻桃&弱西瓜

共通鈴鐺&強西瓜



## 【BONUS出現率】

### ●BAR連線

設定1 : 1/1532.5

設定2 : 1/1514.6

設定3 : 1/1405.9

設定4 : 1/1231.9

設定5 : 1/1072.9

設定6 : 1/905.9

### ●藍7連線

設定1 : 1/141.3

設定2 : 1/139.1

設定3 : 1/130.9

設定4 : 1/115.4

設定5 : 1/104.4

設定6 : 1/93.5

### ●ART合成

設定1 : 1/129.4

設定2 : 1/127.4

設定3 : 1/119.7

設定4 : 1/105.5

設定5 : 1/95.2

設定6 : 1/84.7

## 【小役確率】

### @通常時

#### ●REPLAY

全設定共通 : 1/7.3

#### ●中段櫻桃REPLAY

全設定共通 : 1/65536.0

#### ●BAR連線REPLAY

全設定共通 : 1/65536.0

#### ●左第1停止鈴鐺

設定1 : 1/512.0

設定2 : 1/512.0

設定3 : 1/455.1

設定4 : 1/455.1

設定5 : 1/409.6

設定6 : 1/409.6

#### ●中第1停止 & 右第1停止鈴鐺

設定1 : 1/5.3 ~ 1/5.5

#### ●共通鈴鐺

設定1 : 1/32.1

設定2 : 1/30.9

設定3 : 1/29.8

設定4 : 1/28.7

設定5 : 1/27.8

設定6 : 1/26.9

#### ●機會鈴鐺

全設定共通 : 1/341.3



●弱櫻桃 全設定共通：1/78.0

✖角櫻桃 + 右轉輪框內完整子彈未停止

●強櫻桃 全設定共通：1/409.6

✖角櫻桃 + 右轉輪框內完整子彈停止

●弱西瓜 全設定共通：1/128.0

✖斜線連線

●強西瓜 全設定共通：1/546.1

✖上段連線、小V字連線