

八通屋

ゼーガペイン  
ZEGAPAIN 是我痛  
(山佐)



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※

## ● 機器人動畫「ゼーガペイン」的聯名機

日本日昇動畫製作的機器人動畫，於 2006 年 4 月至 9 月間在東京電視台播放，

並於同年推出兩款 Xbox 360 平台的遊戲。

別消失、這回憶，別忘記、我的痛！

活潑的游泳少年京，他是個就讀於千葉舞濱近郊的高中，過著忙碌在戀愛與友情中的校園生活的普通高中生活。

但是，有一天在神秘的轉學生紫雲乃的引導下，被捲入了異世界的巨大機器人的戰鬥中。

於反覆的戰鬥中懷抱著各種疑問，並且苦惱著的京，為了保護自己與同伴而挺身投入戰鬥之中……

## ● AT特化機

● 只有AT為增加代幣的類型。

### 【機械割】

設定1：96.5%

設定2：98.3%

設定3：101.5%

設定4：104.3%

設定5：107.1%

設定6：111.1%

### 【AT概要】

● 1 次遊戲中獎約2.7枚的增加

● 1回合30次遊戲 +  $\alpha$

● 遊戲數上乘類型

● 跟從押順導航消化

●主要是在「ゼーガシステム(ZEGA系統)」中的抽選（約10分之1）  
當選突入

●「ゼーガシステム(ZEGA系統)」是擬似BONUS「リザレクションチャンス(復活機會)」（平均獲得枚數約100枚）的成立時&在消化中突入抽選發生

●「リザレクションチャンス(復活機會)」中的青7連線是「ゼーガRUSH(ZEGA RUSH)」確定

●「リザレクションチャンス(復活機會)」是從通常時的特定小役or100次遊戲等的周期抽選移行的「シズノ覺醒ゾーン(紫雫乃覺醒區域)」中的自力解除成功為當選

●「シズノ覺醒チャンス(紫雫乃覺醒機會)」中是10次遊戲間進行升級抽選（期待度約33%），等級獲得對應的特典

●在「シズノ覺醒チャンス(紫雫乃覺醒機會)」中，升級成功的話，繼續遊戲數被清除、再度10次遊戲間為挑戰升級

●AT中是20次遊戲固定的BONUS累積區域「夢限進化區域」、有最大80%循環的BONUS連莊區域「輪廻死闘」突入的可能性

●「セブンインパクト(seven衝擊)」是從遊戲數上乘的繼續率（最大88%）、「セブンインパクト(seven衝擊)」自體的繼續率（最大75%）

雙繼續率抽選

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

## 【天井】

1280G消化，疑似BONUS和AT都沒拉中為天井到達、會有以下天井恩惠。

- リザレクションチャンス(復活機會)當選
- 80%循環的輪迴死闘
- AT當選
- セブンインパクト(seven衝擊)當選

## 【遊戲流程】

- 擬似BONUS「リザレクションチャンス(復活機會)」和AT「ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)」為出玉增加的類型。
- 遊戲數分配/上乘式自力機會區域「シズノ覺醒ゾーン(紫雫乃覺醒區域)」搭載。
- 搭載AT集中模式「ゼーガシステム(ZEGA系統)」。(ゼーガシステム(ZEGA系統)中是約1/10為AT當選)

## 【通常時】

### 【通常時的內部狀態】

通常時是在內部的シズノ覺醒ゾーン(紫雫乃覺醒區域)(自力解除)突入期待不同，有低確和高確存在。



キョウ舞台(京) カミナギ舞台(守風) シマ舞台(島)

## 舞台別期待度

在通常時根據滯留的舞台有高確和前兆期待度變化。

月光舞台是シズノ覺醒ゾーン(紫雲乃覺醒區域)(自力解除)的前兆、偵察舞台是ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)(AT)orリザレクションチャンス(復活機會)(疑似BONUS)的前兆。

高[シマ舞台(島)]

低[カミナギ舞台(守風)]

低[キョウ舞台(京)]



月光舞台(京)



偵査舞台

## リザレクションチャンス(復活機會)

リザレクションチャンス(復活機會)是1回合30G繼續的疑似BONUS。

リザレクションチャンス(復活機會)突入時和消化中的特定小役為進行ゼーガシステム發動抽選。リザレクションチャンス(復活機會)中的青7連線為ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)(AT)確定。

## 突入條件

- ・シズノ覺醒ゾーン(紫雲乃覺醒區域)(自力解除)中的抽選
- ・AT中的獲得抽選

## 終了條件

- ・30次遊戲數消化後的累積消化



## ゼーガシステム(ZEGA系統)(AT高確)

・在BONUS中的特定小役成立時，進行ゼーガシステム(ZEGA系統)發動抽選。

**高**[機會REPLAYB]

↑[強櫻桃]

↑[特殊1枚役]

**中**[機會項目][機會REPLAYA]

↑[弱櫻桃]

↑[西瓜]

**低**[弱鈴鐺]

## AT獲得契機

・BONUS中の青7連線為ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)獲得or上乘確定。

・青7的雙連線為ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)+セブンインパクト(seven衝擊)(上乘)確定。

## 夢限進化區域(擬似BONUS集中累積區域)

・夢限進化區域是ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)中の青7單連線為突入的擬似BONUS之集中累積區域。1回合20G繼續、區域中是高確率為紅7連線出現。紅7連線的話部分為擬似BONUS累積。累積的擬似BONUS是以1G連被放出。

## 輪廻死闘(擬似BONUS集中戰鬥)

- 輪廻死闘突入為至最大8G繼續的戰鬥。戰鬥勝利為擬似BONUS確定、再至輪廻死闘突入。戰鬥勝利就繼續的擬似BONUS循環。最高繼續率80%。
- 至輪廻死闘是從通常時的特定小役抽選・從高級凍結突入。



## セブンインパクト(seven衝擊)(雙繼續率 上乘攻撃)

- セブンインパクト(seven衝擊)是(無論狀態)青7雙連線為突入、雙繼續率管理的0G連上乘區域。
- セブンインパクト(seven衝擊)中是7連線的時候AT遊戲數上乘。7連線(上乘)繼續抽選、根據回合繼續抽選的2個繼續率管理。7連線(上乘)繼續率是最大88%・回合繼續率是最大75%。

## 【シズノ覺醒ゾーン(紫雫乃覺醒區域)(自力解除)獲得契機】

通常時的特定小役成立時和100次遊戲消化時的規定周期抽選為シズノ覺醒ゾーン(紫雫乃覺醒區域)(自力解除)獲得抽選。

高[強鈴鐺]

中[機會項目] [機會REPLAYA]

低[通常鈴鐺]

## 【リザレクションチャンス(復活機會)(疑似BONUS)獲得契機】

通常時的特定小役成立時にリザレクションチャンス(復活機會)(疑似BONUS)獲得抽選發生。

高[中段櫻桃] [機會REPLAYB]

↑[強櫻桃]

↑[強鈴鐺]

低[機會項目] [機會REPLAYA]



## ゼーガシステム(ZEGA系統)(AT集中模式) (AT高確)

- ・ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)(AT)約1/10為抽選的AT高確率狀態。
- ・ゼーガシステム(ZEGA系統)(AT)AT當選確率約1/10・擬似BONUS當選率約1/80為抽選。
- ・ゼーガシステム(ZEGA系統)是轉落抽選當選為止繼續。
- ・ゼーガシステム(ZEGA系統)中是リザレクションチャンス(復活機會)(疑似BONUS)獲得確率也提高。

## 突入條件

- ・疑似BONUS中的突入抽選
- ・ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)終了時的一部分

## 終了條件

- ・轉落抽選當選

## 演出

- ・如果從疑似BONUS終了後orAT終了後偵察舞台開始的話是機會。
- ・紅舞台變化和ミニアルティール(小的Altair)出現也是機會。



## 【シズノ覚醒ゾーン(紫雲乃覚醒区域)(自力解除)】

在全小役成立時升級抽選時發生的1回合10次遊戲+α繼續的自力解除區域。

等級提高的話，上乘優惠，從0遊戲再重新開始。

突入時的リザレクションチャンス(復活機會)(疑似BONUS)orゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)(AT)獲得期待度は約33%。

### 突入條件

- ・通常時的特定小役成立時抽選
- ・100次遊戲消化時的規定周期抽選(最初只有50G消化也有抽選、以後是100G周期)

### 終了條件

- ・規定遊戲數消化

### 升級特典

- ・升級的等級越高，特典優惠越多。
- ・強櫻桃和青蛙圖案出現為機會。

[完全覺醒]疑似BONUS×2+AT+セブンインパクト(seven衝擊)(上乘)

[Lv.3]疑似BONUS×2+AT

[Lv.2]疑似BONUS×2

[Lv.1]疑似BONUS

### 演出

- ・紅色切入發生和百分比數字越高，機會越高。
- ・十字按鈕出現是機會。



## ゼーガラッシュ(ZEGA RUSH)(AT)解説

1回合30次遊戯+上乘遊戯數繼續的ART。

AT終了後は瞄准ゼーガシステム(ZEGA系統)(AT高確)突入的循環繼續。

AT中は左右の按鈕為全9曲(有出現條件)可以變更。

### 突入條件

- ・シズノ覺醒ゾーン(紫雲乃覺醒區域)(自力解除)中の抽選
- ・BONUS中の青7連線
- ・ゼーガシステム(ZEGA系統)(AT高確)中の抽選

### 終了條件

- ・獲得遊戯數消化

### 内部狀態

- ・根據AT中の滯留舞台AT遊戯數の上乗和リザレクションチャンス(復活機會)(疑似BONUS)獲得期待度有變化。

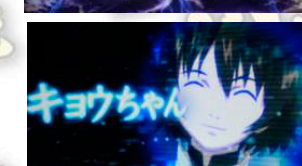
高[月面舞台]

中[宇宙舞台]

低[地球舞台]

### バニッシュメントゾーン(消失的區域)

- ・突入的話為疑似BONUSorセブンインパクト(seven衝擊)的大機會高確率舞台。
- ・お花畑ver.的話更刺激。



## AT遊戲數上乘契機

- 在AT中的特定小役成立時，AT遊戲數的上乘抽選發生。

### 高[機會REPLAYB]

↑[強櫻桃]

↑[特殊1枚役]

### 中[機會項目] [機會REPLAYA]

↑[弱櫻桃]

↑[西瓜]

### 低[弱鈴鐺]

## 夢限進化區域

- 只有在20次遊戲間連線紅7的數量為疑似BONUS累積獲得的集中累積區域。



- 從AT中的青7單連線突入。

- カミナギ(守風)切入為機會、アルティール(Altair)切入是刺激。



## セブンインパクト(seven衝擊)

- 高速7連線的0G連上乘區域。

- 從AT和疑似BONUS中的青7雙連線突入。

- 7連線的會MAX88%為AT遊戲數的0G連上乘發生、繼續抽選轉落後是至繼續機會舞台。

- 繼續機會舞台是按下按鈕，青7單連線的話繼續，雙連線的話繼續+遊戲數上乘、繼續率是MAX75%。



● 0G連時的背景色是[青<黃<綠<紅<虹]的順序提高繼續率期待度。

● 繼續機會舞台是按紐為十字按鈕的話是機會。

### 【懲罰】

#### ● 通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

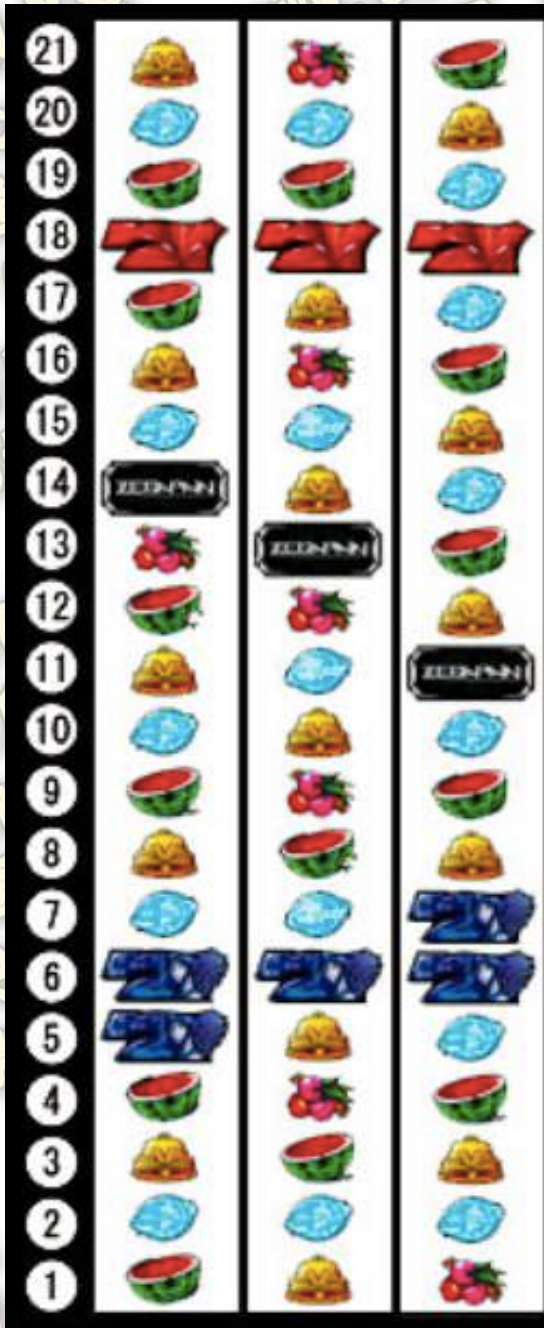
押順導航發生時以外是、務必從左轉輪停止。

#### ● AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

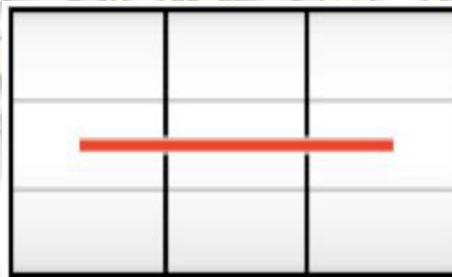
【役構成】



		<b>REPLAY</b>	
		リザレクションチャンス	
			2枚or 8枚
			3枚
	—	—	1枚or 2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>

首先在左轉輪上段瞄準 BAR。



#### <停止模式 1>

西瓜滑落時，右轉輪適當打擊，西瓜聽牌的話，中轉輪瞄準西瓜。

### @リザレクシヨンチャンス(復活機會)・AT中の打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準



リザレクシヨンチャンス(復活機會)和AT中，瞄準青7的切入發生的話，逆押瞄準青7



夢想進化區域中，瞄準紅7的切入發生的話，逆押瞄準紅7

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



機會項目



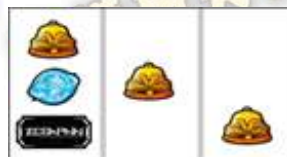
機會 REPLAY A



機會 REPLAY B



西瓜



弱鈴鐺



強鈴鐺



特殊一枚役

※押し順不正解時にも出現

@「シズノ覚醒ゾーン」(紫雲乃覺醒區域)抽選符號



弱鈴鐺 機會 REPLAY&機會項目 強鈴鐺

@「リザレクションチャンス(復活機會)」中「ゼーガシステム(ZEGA系統)」抽選符號



弱鈴鐺 西瓜 弱鈴鐺 弱機會 REPLAY&機會項目 特殊一枚役 強鈴鐺 強機會 REPLAY

## @AT遊戲數上乘抽選符號



弱鈴鐺 西瓜 弱鈴鐺 弱機會 REPLAY&機會項目 特殊一枚役&強鈴鐺&強機會 REPLAY

### 【BONUS出現率】

#### ●リザレクションチャンス(復活機會)

設定1 : 1/224.1      設定2 : 1/218.5      設定3 : 1/213.3

設定4 : 1/208.4      設定5 : 1/204.3      設定6 : 1/199.8

#### ※擬似BONUS

#### ●AT初當

設定1 : 1/637.2      設定2 : 1/575.7      設定3 : 1/577.5

設定4 : 1/497.2      設定5 : 1/519.6      設定6 : 1/430.8

### 【小役確率】

#### @通常時

##### ●弱鈴鐺

設定1 : 1/27.3      設定2 : 1/27.5      設定3 : 1/27.7

設定4 : 1/27.8      設定5 : 1/28.0      設定6 : 1/28.2

##### ●強鈴鐺      全設定共通 : 1/993.0

##### ●西瓜

設定1 : 1/72.0      設定2 : 1/70.6      設定3 : 1/69.3

設定4 : 1/68.0      設定5 : 1/66.7      設定6 : 1/65.5



●弱櫻桃

設定1 : 1/80.9      設定2 : 1/79.2      設定3 : 1/77.5

設定4 : 1/75.9      設定5 : 1/74.3      設定6 : 1/72.8

●強櫻桃

設定1 : 1/242.7      設定2 : 1/237.5      設定3 : 1/232.4

設定4 : 1/227.6      設定5 : 1/222.9      設定6 : 1/218.5

●中段櫻桃

全設定共通 : 1/32768.0

●機會項目A

設定1 : 1/655.4      設定2 : 1/630.2      設定3 : 1/606.8

設定4 : 1/585.1      設定5 : 1/565.0      設定6 : 1/546.1

●機會項目B

設定1 : 1/168.0      設定2 : 1/163.8      設定3 : 1/159.8

設定4 : 1/156.0      設定5 : 1/152.4      設定6 : 1/149.0

●弱機會REPLAY

設定1 : 1/199.8      設定2 : 1/195.1      設定3 : 1/190.5

設定4 : 1/186.2      設定5 : 1/182.0      設定6 : 1/178.1

●強機會REPLAY

設定1 : 1/4096.0      設定2 : 1/3855.1      設定3 : 1/3640.9

設定4 : 1/3449.3      設定5 : 1/3276.8      設定6 : 1/3120.8

●特殊1枚役

設定1 : 1/655.4      設定2 : 1/618.3      設定3 : 1/585.1

設定4 : 1/555.4      設定5 : 1/528.5      設定6 : 1/504.1