

八通屋

魔法少女まどか☆マギカQ 魔法少女小圓☆魔力Q メーシー(MACY)



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※

●使用魔法少女小圓專用筐體。(轉輪部分右側搭載觸碰液晶)

●日本動畫公司SHAFT製作，於2011年1月起開始在MBS電視台播放的日本深夜動畫。本作是在海內外各大動漫大賞史上獲獎最多的日本電視動畫。

故事舞台位於2011年一座近未來風格的虛構城市，以旁觀者中學生鹿目圓的視角，描寫少女們始於魔鬼交易的悲劇性命運。做為一部「恐怖童話」，本作同時存在「劇本細緻沈重」與畫風漂亮可愛的「饅頭臉」的反差衝突。

【機械割】

設定1：97.3%

設定2：98.8%

設定3：100.4%

設定4：103.3%

設定5：106.4%

設定6：111.4%

【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.2枚的增加
- 1回合50次遊戲+ α
- 遊戲數上乘類型
- BONUS中的ほむら(曉美焰)圖案連線和「マジカルルーレット(魔法輪盤)演出」成功為ART確定
- BONUS是從規定遊戲數消化和機會區域「マジカルチャレンジ(魔法挑戰)」
「丘比チャレンジ(丘比挑戰)」當選
- 機會區域中的BAR連線為 BONUS確定
- 「丘比チャレンジ(丘比挑戰)」突入時為 BONUS濃厚&BAR連線，特定小役為「エピソード(插曲) BONUS」or「裏 BONUS」當選
- 「エピソード(插曲) BONUS」&「裏 BONUS」是當選時為ART確定
- 「ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)」是5次遊戲(初回只有10次遊戲)
1回合・MAX80%的上乘特化區域
- 「アルティメットバトル(終極戰鬥)」是繼續率90%(5連保證)的上乘特化區域

【BONUS的純增枚數】

BONUS是全部遊戲數管理的疑似 BONUS。

エピソード(插曲) BONUS 約130枚 [白7連線]

BIG 約110枚 [紅7連線]

プチBONUS 約65枚 [紅7・紅7・BAR]

裏 BONUS 約65枚 [紅7・紅7・BAR]

【天井】

疑似 BONUS間999G消化為天井到達，疑似 BONUS當選確定。

【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。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@舞台別高確期待度

通常時是學校、購物中心、媽媽的房間，基本舞台為ほむら(曉美焰)房間移動的話為高確的機會。圓環之理、夜之見滝原市是前兆的機會。



@機會區域移行抽選

通常時的特定小役成立時，機會區域(自力解除)移行抽選發生。

低 弱櫻桃<強鈴鐺<機會項目<西瓜 高

@BONUS獲得抽選

特殊役是西瓜的小V型等。

低弱櫻桃<西瓜<機會項目<強櫻桃<強鈴鐺<特殊役<中段櫻桃高

@穢れシステム(汗穢系統)

液晶右的ソウルジェム(靈魂寶石)，穢れ(汗穢)累積變越黑，期待度越高。

穢れ(汗穢)聚集為次回 BONUS為エピソード(插曲) BONUS裏 BONUSに。

穢れ(汗穢)是BONUS間、特定役間、ART間、發展演出失敗、プチBONUS的連續
で溜まる。

@通常演出

★1.0 對白窗 跳舞演出 試穿室演出 跳高演出 來客演出 ほむら(曉美焰)動作演出

★2.0 齒車演出 丘比輪盤 疑似連續

★3.0 計數增加

★4.0 魔法少女變身 丘比轉身 次回預告

★5.0 長凍結

@エピソード(插曲)連續演出

★2.0 泳裝DE切西瓜 さやか(沙耶香) 的廟會祭典

★2.5 杏子VS丘比

★3.0 ほむら(曉美焰)VS丘比

@戰鬥連續演出

★2.0 菓子之魔女戰鬥 銀之魔女戰鬥 影之魔女戰鬥

★3.0 藝術家之魔女戰鬥

★4.0 委員長之魔女戰鬥

★4.5 人魚之魔女戰鬥

【自力區域的構成】

@機會區域(自力解除)解說

機會區域是マジカルチャレンジ(魔法挑戰)和丘比チャレンジ(丘比挑戰)的2種類存在。



@マジカルチャレンジ(魔法挑戰)

- 規定回數終了為止，BAR連線，小圓變身魔法少女為BONUS確定。
- 挑戰中的特定役成立是BAR瞄準規定回數的上乘機會。
- 切入發生為BAR連線的機會，切入的顏色是[藍<綠<紅]依序期待度提高。

@丘比チャレンジ(丘比挑戰)

- 突入時為BONUS濃厚的機會區域。
- BAR連線or特定役成立為挑戰成功，成功率是約50%。
- 挑戰成功為エピソード(插曲) BONUS or 裏BONUS確定，失敗也可能是BONUS是濃厚。
- 切入是[全身丘比<上紅眼丘比]依序期待度提高。

【BONUS的構成】

固定 BONUS未搭載。

3種類的疑似 BONUS搭載。(1G中獎的純增約2.2枚)

▼エピソード(插曲) BONUS(白7連線)

- ・エピソード(插曲) BONUS是，ART確定為60G固定的疑似 BONUS。
- ・エピソード(插曲) BONUS中的特定小役成立時是進行ART遊戲數上乘抽選。
- ・エピソード(插曲) BONUS中的「ほむら(曉美焰)連線」時是ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)(上乘特化區域)累積。

▼BIG BONUS(紅7連線)



- ・BIG BONUS是50G+ α (α = 上乘遊戲數分)繼續的疑似 BONUS。
- ・BIG BONUS突入時，可以選擇ART當選告知模式(3種類)。

【ART當選告知模式(BIG BONUS中)】

- ・機會告知：丘比的切入發生為「ほむら(曉美焰)連線」的機會。
- ・戰鬥告知：角色越參戰，ART當選期待度越高。最終的戰鬥告知ART是否當選。
- ・完全告知：搖桿ON時，金色門出現的話為ART確定。
- ・BIG BONUS中的特定小役・鈴鐺成立時是進行ART高確遊戲數的上乘抽選。(高確遊戲中是，遊戲數的減算停止，ART當選期待度提高)

▼プチBONUS/裏 BONUS([紅7・紅7・BAR]連線)



- ・プチBONUS是，30G固定的疑似 BONUS。
- ・プチBONUS中是，魔法少女的變身回數越增加，ART當選期待度越高。(特定小役・鈴鐺成立時是變身的機會)
- ・從プチBONUS的最後2G，マジカルルーレット(魔法輪盤)演出發生，告知ART是否當選。
- ・裏 BONUS是，ART確定，30G固定的疑似 BONUS。
- ・裏 BONUS中是，全役為ART遊戲數獲得。(每次遊戲上乘發生)



【ART的構成】

@マジカラッシュ(魔力RUSH)(ART)解説

1回合50G+上乘遊戲數繼續的ART。

ART中的特定役成立時是遊戲數上乘、上乗特化區域移行抽選、BONUS抽選的三重抽選發生。

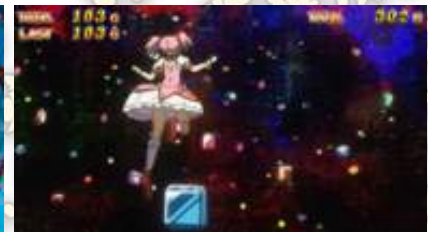
突入條件：BONUS中的ART獲得 / 通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：獲得遊戲數消化後

舞台

• ART中是舞台越前進，上乗特化區域or BONUS當選期待度越高。

低薔薇園之魔女舞台<箱之魔女舞台<鳥籠之魔女舞台<ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)舞台高



@遊戲數上乘契機

• ART中的特定小役成立時，ART遊戲數的上乗抽選發生。

低西瓜<弱櫻桃<機會項目<強櫻桃<強鈴鐺<特殊役<中段櫻桃高

@上乗特化區域移行契機

• ART中的特定小役成立時，上乗特化區域移行抽選發生。

低西瓜<弱櫻桃<強鈴鐺<機會項目<特殊役<強櫻桃<中段櫻桃高

【上乘特化區域的構成】

@ワルプルギスの夜(瓦爾普吉斯之夜)舞台(上乘)

- 初回合是10次遊戲，從次回合是5次遊戲為ほむら(曉美焰)的敗北為止繼續的上乘特化區域。
- 從ART中的特定小役成立時抽選和規定遊戲數消化突入。
- 最大繼續率は80%。
- 繼續當選時的上乘有「追撃機會」發生的可能性。「追撃機會」發生，一撃上乘 or 每次停止上乘 or 連打上乘的任何一個被選擇。

@アルティメットバトル(終極戰鬥)(上乘)

- 初回合是15次遊戲，從次回合是5次遊戲轉落抽選當選為止繼續的上乘特化區域。
- 從長凍結等突入。
- 最大繼續率は90%。
- 上乘區域終了後は至結局 BONUS。

【轉輪排列】

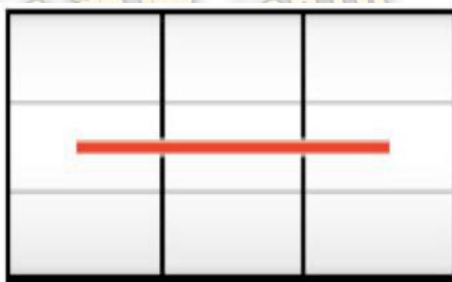
【役構成】



	エピソード(插曲) BONUS		
60次遊戲繼續			
	BIG BONUS		
50次遊戲+a 繼續			
	プチボーナス/裏ボーナス		
30次遊戲繼續			
	3 or 9 or 1 3 or 14枚		6枚
	1枚		REPLAY

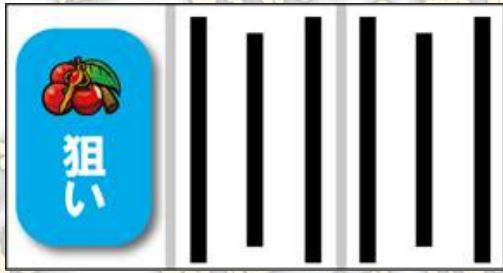
【有效線】

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>

首先在左轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR



<停止模式 2>

下段櫻桃停止的話，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準紅 7or 白 7or ほむら(曉美焰)



<停止模式 2>

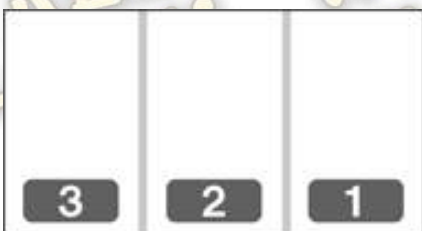
下段 BAR 停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

西瓜在左轉輪停止的話，中、右轉輪瞄準西瓜

@BONUS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，跟從押順導航瞄準ほむら(曉美焰)圖案

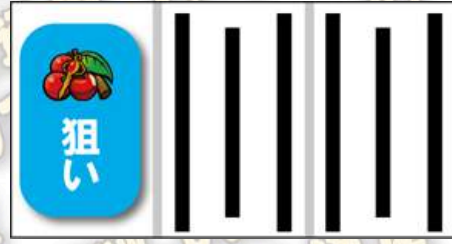


液晶畫面出現『!』時，實踐通常時小役瞄準

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導
航使轉輪停止

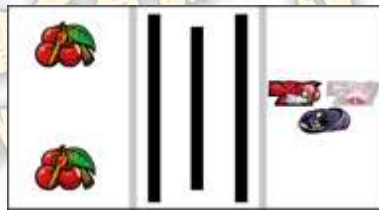


其他演出發生時，實踐
通常時小役瞄準

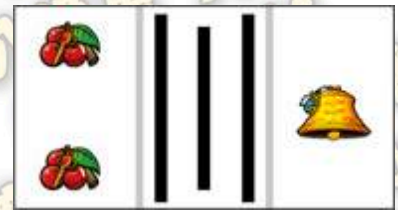
@機會役



中段櫻桃



強櫻桃



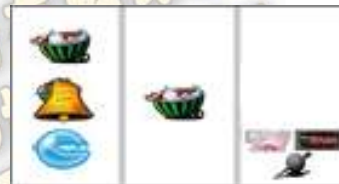
弱櫻桃



機會項目 1



機會項目 2



機會項目 3



機會項目 4



西瓜



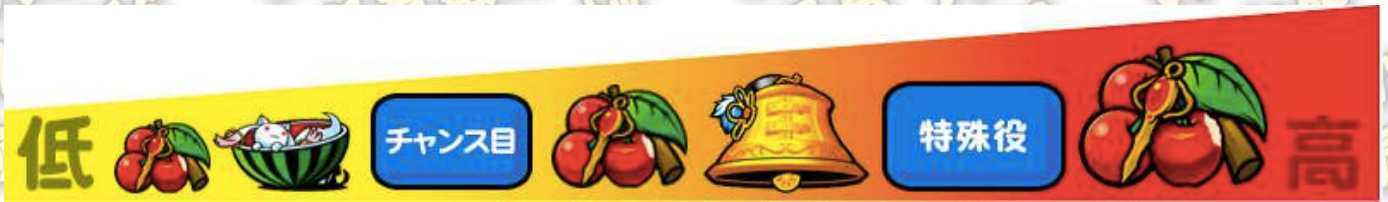
強鈴鐺



特殊役

@入賞音&閃爍變化

@BONUS同時抽選符號



弱櫻桃 西瓜 機會項目 強櫻桃 強鈴鐺 特殊役 中段櫻桃

@機會區域抽選符號



弱櫻桃 強鈴鐺 機會項目 強櫻桃 西瓜

@ART遊戲數上乘抽選符號



西瓜 弱櫻桃 機會項目 強櫻桃 強鈴鐺 特殊役 中段櫻桃

@ART中上乘特化區域抽選符號



西瓜 弱櫻桃 強鈴鐺 機會項目 特殊役 強櫻桃 中段櫻桃

【BONUS出現率】

●エピソード(插曲)&BIG BONUS合成

設定1 : 1/368

設定2 : 1/354

設定3 : 1/339

設定4 : 1/329

設定5 : 1/312

設定6 : 1/302

●プチ&裏 BONUS合成

設定1 : 1/535

設定2 : 1/506

設定3 : 1/493

設定4 : 1/471

設定5 : 1/457

設定6 : 1/436

●疑似 BONUS合成

設定1 : 1/218

設定2 : 1/208

設定3 : 1/201

設定4 : 1/194

設定5 : 1/186

設定6 : 1/179

●ART初當

設定1 : 1/545

設定2 : 1/526

設定3 : 1/484

設定4 : 1/419

設定5 : 1/369

設定6 : 1/302

【小役確率】

●強鈴鐺 全設定共通 : 1/4096.0

●弱櫻桃

設定1 : 1/109.2

設定2 : 1/102.4

設定3 : 1/96.4

設定4 : 1/91.0

設定5 : 1/86.2

設定6 : 1/81.9

●強櫻桃 全設定共通 : 1/327.7

【單獨BONUS成立確率】

●中段櫻桃 全設定共通 : 1/32768.0

●西瓜 全設定共通 : 1/60.0

●機會項目 全設定共通 : 1/175.2

●確定役

全設定共通：1/10922.7

●MB

全設定共通：1/25.5