

# 八通屋

交響詩篇エウレカセブン2

交響詩篇艾蕾卡7 2

(サミー)



## 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※

由日本 Bandai Entertainment 和 BONES 動畫製作公司製作發行的動畫作品。故事講述了名叫蘭頓·薩斯頓 (Renton Thurston) 的少年與神秘的少女 LFO 駕駛員艾蕾卡 (Eureka) 相遇，並在反政府武裝團體 月光洲 (Gekkostate) 上不斷成長的故事。在一次次的戰鬥中，蘭頓開始慢慢發現他從前所不知道的真相。

### 【機械割】

設定1 : 97.5%

設定2 : 98.5%

設定3 : 101.5%

設定4 : 105.1%

設定5 : 110.1%

設定6 : 113.4%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚增加
- 1回合50次遊戲 +  $\alpha$
- 遊戲數上乘 & 累積類型
- 跟從押順導航消化
- 特定小役 (櫻桃・西瓜等) 為BONUS抽選，BONUS中的特定條件達成為AT確定
- 「デューイ模式(迪威模式)」移行為BONUS當選的期待大 (期待度約50%)
- BONUS中的7連線為AT確定
- BONUS中是特定小役和4擇押順正解有突入的可能性，也有從「モンスーノ戰鬥(MONSUNO戰鬥)」突入AT的機會
- 根據「ボーナスリンクシステム(BONUS連結系統)」、AT中的上乘遊戲數 = BONUS當選期待度
- 「AERIAL RUSH」(1回合7次遊戲 +  $\alpha$ ) 突入為上乘連中成立機會

●「AERIAL RUSH」中的4擇押順正解為MAX繼續率約87%的0G連區域「AERIAL BURST」發動

●AT初當的部分突入的「the END模式」為アネモネ(安妮莫內)覺醒(期待度約50%)的話，能期待高繼續「AERIAL RUSH」

●凍結和特定條件達成為7次遊戲的BONUS&上乘超高確率區域「セブンスウェル(SEVEN SWELL)」突入

●「セブンスウェル(SEVEN SWELL)」中是REPLAY為BONUS抽選、BONUS當選的話是限定循環(期待度約77%)

### 【BONUS的純增枚數】

單純BONUS不存在、搭載2種類的疑似BONUS。

●紅7連線：純增約200枚

●白7連線：純增約100枚

### 【天井】

疑似BONUS和AT沒拉中的909G消化為天井到達、AT當選確定。

### 【通常時】

通常時的內部有AT獲得期待度不同，低確、高確、超高確等多數個模式存在。

### 舞台別高確期待度

通常時是月光號著陸舞台和格納庫舞台為基本舞台，ブリッジ舞台(橋樑舞台)移行的話是高確的機會。



## NV模式

從通常時的西瓜、櫻桃、機會項目等突入的前兆模式。

ビートル模式(獵犬模式)和飛行形態模式的2種種類存在、後者的話是機會。



## デューイ(杜伊)模式

デューイ(杜伊)模式是20G繼續的BONUS or ATの超高確率區域。REPLAY以外的全役為進行BONUS or AT抽選。「高確率」帶的顏色變化的畫室機會。BONUS or AT當選期待度は約50%。



▼特定小役別BONUS or AT當選期待度(デューイ(杜伊)模式中)

**高** 強西瓜/強櫻桃/中段櫻桃/BAR連線中段櫻桃

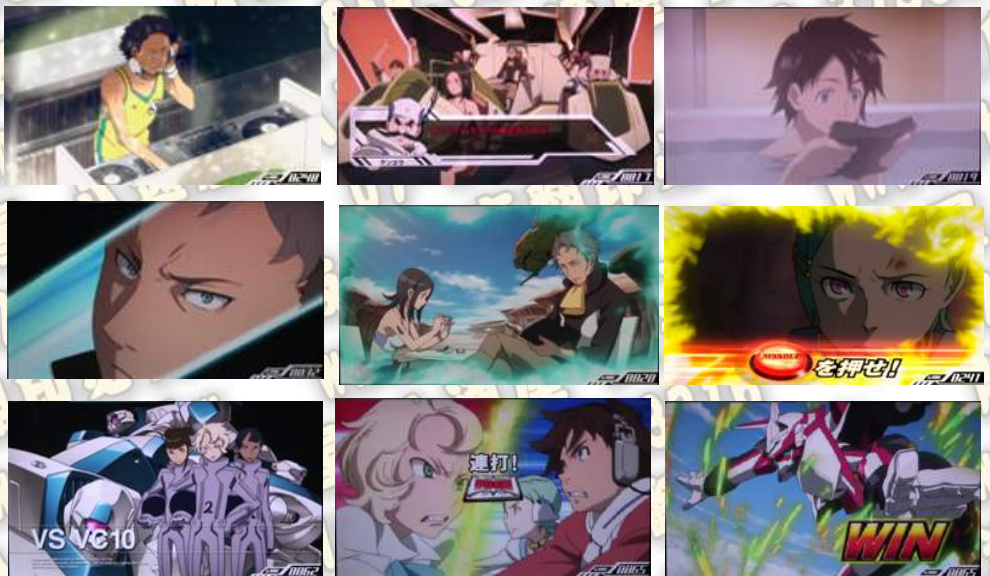
↑ 機會項目

↑ 弱櫻桃

↑ 弱西瓜

**低** 槓龜

(押順鈴鐺滑落)



## 【BONUS】

### BONUS種類

超級BIG約200枚

└[紅7連線]

└[白7雙連線]

通常BIG約100枚

└[白7連線]



(高級)BIG BONUS



モンスーノ戰鬥(MONSUNO 戰鬥)抽選

### 超級BIG

BIG是鈴鐺導航回數管理的疑似BONUS。

超級BIG是鈴鐺導航40回、通常BIG是鈴鐺導航20回。

切入發生時7圖案連線的話，至コーリアン(CORALIAN)模式(AT)突入。

4擇的押順正解的話，BONUS終了後至モンスーノ戰鬥(MONSUNO戰鬥)突入。

鈴鐺導航回數的尾數是7時是AT和モンスーノ戰鬥(MONSUNO戰鬥)的獲得期待度提高。

### エピソードBIG(小故事BIG)

在連續演出中和BIG中突然發生的コーリアン(CORALIAN)模式(AT)突入確定演出。舞台改變的長頸鹿圖樣和スカイフィッシュミッション(飛魚任務)、追撃ミッション(追撃任務)、戰鬥VS VC10、VS OJ GREEN、按鈕連打為主要的突入契機。

## モンスーノ戰鬥(MONSUNO戰鬥)

在BIG中[REPLAY・REPLAY・櫻桃]入賞為BONUS終了後，突入的5次遊戲的戰鬥區域。

BIG中的[REPLAY・REPLAY・櫻桃]越入賞，戰鬥成功期待度愈高。

突入時的標識的顏色是[青<黃<綠<紅<彩虹]依順押順導航回數期待度提高。

5次遊戲間，4擇的押順正確的話為點數獲得、獲得的點數對應コーラリアン(CORALIAN)模式(AT)突入抽選發生。

3點以上的獲得為AT確定、點數獲得時若是◎為多個BONUS點數為獲得機會。

MSカノン(kanoso)出現和機會顯示為[REPLAY・REPLAY・櫻桃]or機會小役。

ブレイクチャンス(擊破機會)發生時[REPLAY・REPLAY・櫻桃]成立的話，到現在為止的不正解答全部變成成功。



## 【AT詳細】

コーラリアン(CORALIAN)模式(AT)

1回合50G+上乘遊戲數，AT累積消化為止繼續的AT。



AT中是西瓜、櫻桃、機會項目成立時，直乘、後乘、BONUS、模式提高抽選發生。

1G中獎純增枚數是約2.8枚。

### 突入條件

- BIG中的7連線
- エピソードBIG(小故事BIG) 消化後
- モンスーノ戰鬥(MONSUNO戰鬥)成功
- 通常時的特定小役成立時抽選

### 終了條件

- 獲得遊戲數消化後的累積消化

### AT中模式

- AT中是[遠距離 < 中距離 < 長距離]的模式越提高，エアリアルラッシュユ(Aerial RUSH)(上乘)期待度也就越提高。
- 1次昇格時模式是エアリアルラッシュユ(Aerial RUSH)(上乘)當選為止不轉落。
- 模式提高是機會役成立時和特定遊戲數消化的兩個契機為昇格抽選發生。



### エアリアルラッシュユ(Aerial RUSH)(上乘)

- 1回合7次遊戲+  $\alpha$  之間、REPLAY以外的全小役為AT遊戲數上乘發生的上乘特化區域。
- 從AT中的特定小役成立時抽選突入、規定遊戲數消化轉落。

・連中越連續，遊戲數上乘+BONUS期待度提高、7連中達成+100G以上的上乘+BONUS濃厚。

・RUSH中的4擇押順成功為エアリアルバースト(Aerial BURST)(上乘)突入機會。

押順正解時是中段[REPLAY・REPLAY・櫻桃]停止。

### ▼特定小役別上乘遊戲數期待度

(エアリアルRUSH中)

高 BAR連線中段櫻桃

↑ 中段櫻桃

↑ 強西瓜/強櫻桃

↑ 機會項目

↑ 弱西瓜/弱櫻桃

低 鈴鐺/鈴鐺REPLAY

エアリアルバースト(Aerial BURST)(上乘)

・在目押×0G連×1G連為BAR連線度，AT遊戲數中上乘發生的上乘特化區域。

・最高繼續率是87%。





## theEND模式



### ・コーラリアン

(CORALIAN)模式初當的部分突入的エアリアルラッシュ(Aerial RUSH)(上乘)突入演出。

- ・ 10G間、全小役為アナモネ(安妮莫內)的覺醒抽選發生、覺醒成功的話，至高繼續エアリアルラッシュ(Aerial RUSH)(上乘)突入。
- ・ 背景的蝴蝶如果是大的話是機會。

## セブンスウェル(SEVEN SWELL) (上乘)

- ・ 7次遊戲間、BONUS和AT遊戲數上乘發生的上乘特化區域。
- ・ 區域中是REPLAY成立為BONUS獲得、REPLAY外的全小役為上乘發生。
- ・ 突入時的繼續率是約77%。

## 【懲罰】

### ●通常時

變則按鈕時會有懲罰發生的情況

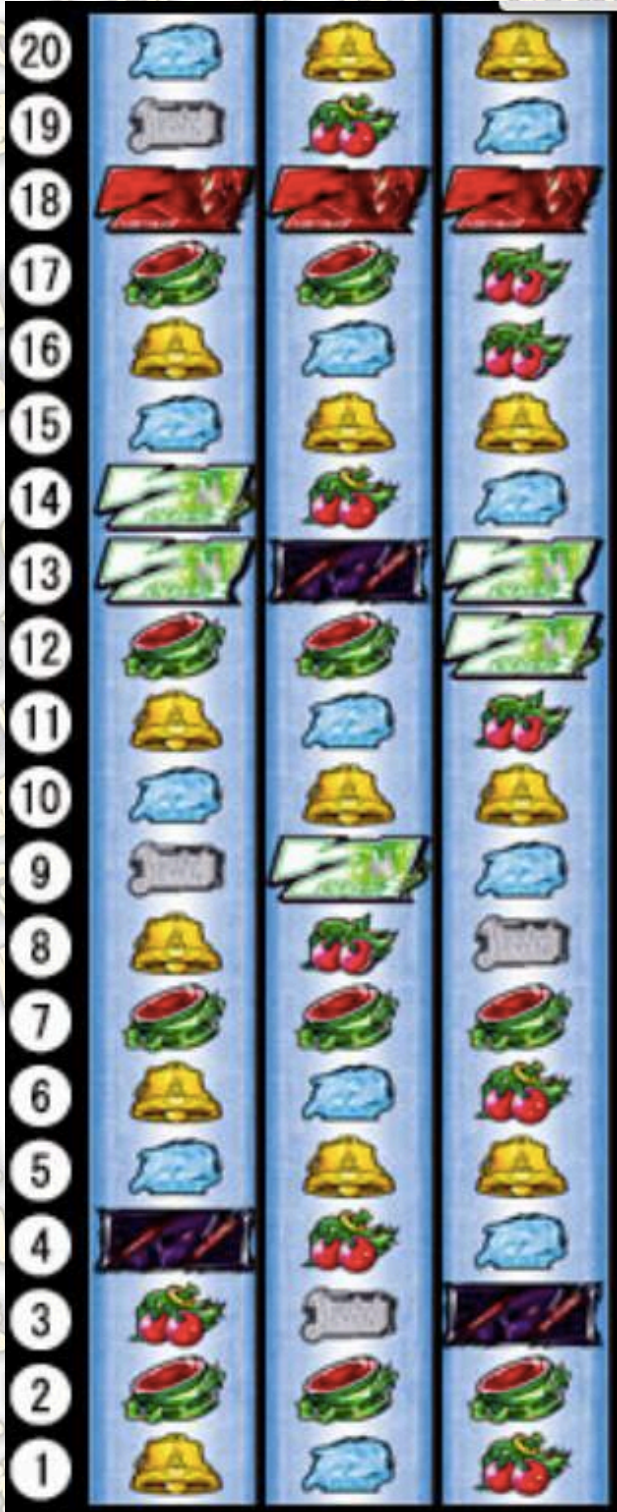
押順導航發生時以外是、務必從左轉輪停止。

### ●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

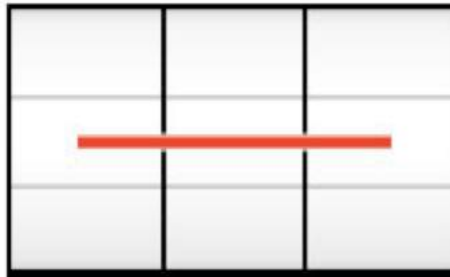
【役構成】



		<b>超級 BIG</b>
鈴鐺回數 40 回為終了		
		<b>通常 BIG</b>
鈴鐺回數 20 回為終了		
	8 枚または <b>REPLAY</b>	4 枚
	2 枚	<b>REPLAY</b>

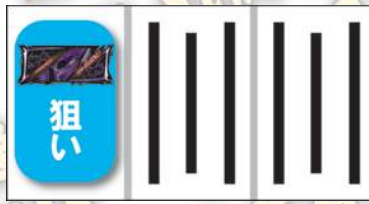
【有效線】

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 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 2>

角櫻桃停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

BAR 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

西瓜在左轉輪停止的話，中、右轉輪瞄準西瓜

### @AT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，實踐通常時的小役瞄準

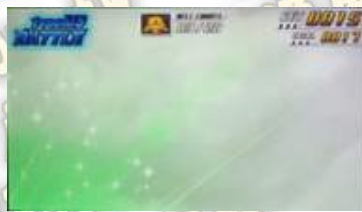


『BAR を狙え!』的指示出現時，各轉輪瞄準 BAR

@BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。「？」導航時是猜押順順序

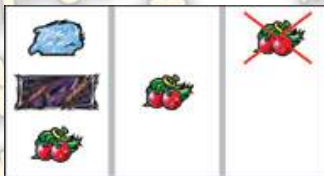


特定小役成立時，和聽到 chance(機會)的聲音時，實踐通常時的小役瞄準

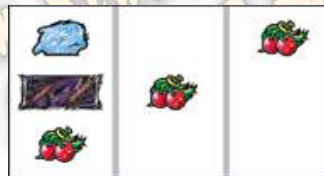


『赤7を狙え!』的指示出現時，逆押瞄準紅7

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



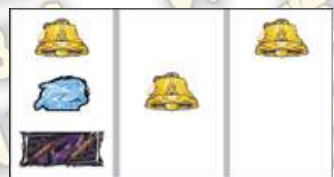
弱西瓜



強西瓜



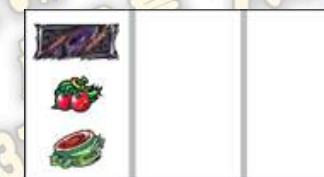
強西瓜



機會項目



機會項目



中段櫻桃



BAR 連線中段櫻桃

## 【BONUS出現率】

### 疑似BONUS + AT合成

設定1 : 1/162

設定2 : 1/156

設定3 : 1/154

設定4 : 1/136

設定5 : 1/131

設定6 : 1/115

## 【小役確率】

### ●REPLAY

全設定共通 : 1/6

### ●鈴鐺REPLAY

全設定共通 : 1/4

### ●弱西瓜

設定1 : 1/85

設定2 : 1/82

設定3 : 1/79

設定4 : 1/76

設定5 : 1/74

設定6 : 1/72

### ●強西瓜

全設定共通 : 1/512

### ●弱櫻桃

設定1 : 1/133

設定2 : 1/128

設定3 : 1/122

設定4 : 1/118

設定5 : 1/113

設定6 : 1/109

### ●強櫻桃

全設定共通 : 1/399

### ●中段櫻桃

全設定共通 : 1/3277

### ●中段櫻桃 + BAR連線

全設定共通 : 1/16384

### ●機會項目

全設定共通 : 1/128

### ●特殊REPLAY

全設定共通 : 1/65536

## ※「REPLAY・REPLAY・櫻桃」連線