

八通屋

戰姬絕唱シンシフォギア  
戰姬絕唱 SYMPHOGEAR  
(三共(SANKYO))



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※

● 動漫「戰姬絕唱SYMPHOGEAR」的聯名機。

● BONUS與ART「シンフォギア(SYMPHOGEAR) RUSH」為代幣增加的類型。

● ART的機會區域「SONG BATTLE」「LIVE CHALLENGE」搭載。

● 上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」搭載。

### 【機械割】

設定1 : 97.4%

設定2 : 99.1%

設定3 : 100.9%

設定4 : 103.6%

設定5 : 106.3%

設定6 : 110.1%

### 【AT概要】

1G中獎的純增枚數1.5枚的初期遊戲數變動型ART。

初期遊戲數是ART開始時突入的上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」決定。(初回的ギア・バースト(GEAR BURST)最低保証G數是30G)

### 【BONUS的純增枚數】

#### ● 同色BIG

紅7連線、藍7連線。

純增枚數是約290枚。

#### ● 異色BIG

「紅7・紅7・藍7」連線、「藍7・藍7・紅7」連線。

純增枚數是約180枚。

### 【天井】

BONUS・ART間777G消化為SONG BATTLE當選。

BONUS・ART間1000G消化為天井到達，天井到達時是ART當選確定。

## 【通常時的構成】

### @通常時的狀態

通常時是多種狀態存在。

「特異災害対策機動部二課」舞台滯在中是有高確的期待。

至「カ・デイングル(卡丁吉爾)跡地」與「特異災害模式」移行是能有前兆的期待。



私立莉迪安音樂院



購物中心



特異災害対策機動部二課



カ・デイングル(卡丁吉爾)跡地



特異災害模式

### @特定役高確

通常時是出現為至特定役高確移行。

滯在中是櫻桃的出現率大幅提高。

特定役高確是鈴鐺失敗為終了。

ART中是REPLAY成立時(1%)為至特定役高確移行。

通常時特定役高確移行率：約1/950

ART中特定役高確移行率：REPLAY成立時的約1%

|  |   |   |
|--|---|---|
|  |   |   |
|  |  |  |
|  |   |   |
|   |  |  |



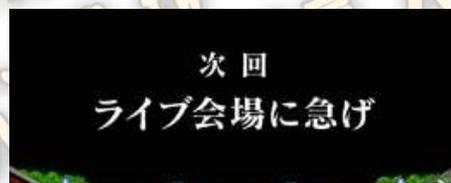
### 角色切入預告

搖桿 ON 時，切入發生為  
特定小役期待大!?



### 演出改寫預告

從期待度高的演出改寫  
的大機會演出。



### 次回預告

發展處的連續預告告知的  
大機會演出。也可能有  
BONUS 與 ART 告知!?



### 趕去 LIVE 會場

如果響來得及在 LIVE 開催前到達為  
BONUSorLIVE 挑戰突入!?  
標題的文字是「通常<紅<櫻花」依  
順序提高期待度。



### 站上舞台!

如果翼能跨越水窪貨和紙箱等障  
礙，順利站上舞台為 BONUSorLIVE  
挑戰突入!?  
紅色紙箱是機會!



### 前往翼的 LIVE

克莉絲去翼的 LIVE 為 BONUSorLIVE 挑戰  
突入!?對白為紅色文字為機會增加。



### 弦十郎的特訓

如果翼、響、克莉絲三人完成特訓  
為 BONUSorLIVE 挑戰突入確定!?



### 【機會區域的構成】

通常時是特定小役成立時，進行轉輪下方的音符儀表獲得抽選。

音符儀表MAX到達為至機會區域移行濃厚。

也有從特定小役至直接機會區域當選的可能。

### @SONG BATTLE

10G+α 繼續的機會區域。ART當選期待度是約40%。

對應消化中的成立役，進行畫面右側的「%」的獲得抽選，最終獲得的「%」

為ART突入期待度。

消化中凍結演出發生的話、夥伴角色參戰，SONG BATTLE的遊戲數為10G再重設置。

獲得的數值超過100%的話，剩餘部分為進行上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」的累積抽選。

SONG BATTLE中，BONUS當選是ART當選濃厚。

### ■突入契機

通常時成立的特定小役。

音符儀表MAX到達時。

BONUS中的CZ抽選當選時。

BONUS・ART間777G消化時。



SONG BATTLE

### @LIVE CHALLENGE

15G+ $\alpha$ 繼續的機會區域。

LIVE CHALLENGE的ART突入期待度は約90%。

消化中の全役進行ART抽選，ART當選後はLIVE CHALLENGE終了為止進行上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」的累積抽選。

LIVE CHALLENGEのギア・バースト(GEAR BURST)平均累積數是約3個。

LIVE CHALLENGE中，BONUS當選是LIVE CHALLENGE的遊戲數再重置。

### ■突入契機

通常時成立的特定小役。

BONUS中のCZ抽選當選時。



LIVE CHALLENGE

## 【BONUS的構成】

### @BIG BONUS/LIVE BONUS

#### ●同色BIG

紅7連線、藍7連線。

純增枚數是約290枚。

#### ●異色BIG

「紅7・紅7・藍7」連線、「藍7・藍7・紅7」連線。

純增枚數是約180枚。



### BIG BONUS



### LIVE BONUS

消化中は積龜成立時，進行ART及CZの突入抽選。

切入發生時，7連線成立的話，ART當選確定。

BONUS開始時，情節發生為ART當選確定!?

ART中のBONUSはLIVE BONUS，當選時為上乘特化區域「ギア・バースト (GEAR BURST)」累積確定。

消化中は進行上乘特化區域「ギア・バースト (GEAR BURST)」の累積抽選。

通常時のBIG有3種類告知模式可以選擇。

機會告知：切入發生為7連線的機會。LOGO完成為ギア・バースト(GEAR BURST)確定!?

完全告知：切入發生為7連線濃厚。告知發生為ギア・バースト(GEAR BURST)確定!?

最終遊戲告知：最終畫面按下PUSH按鈕為告知ギア・バースト(GEAR BURST)是否當選。

### @ツヴァイウィングLIVE/限定解除

從藍7・紅7・藍7連線突入的純增枚數30枚的BONUS。

消化中是高確率進行上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」的累積抽選。

左上到右下鈴鐺(中押時)成立為超ギア・バースト(GEAR BURST)累積確定。

在ART中當選的BONUS名稱邊化為「限定解除」。



### ツヴァイウィング LIVE/限定解除

#### 【ART的構成】

### @シンフォギア(SYMPHOGEAR) RUSH

1G中獎的純增枚數1.5枚的初期遊戲數變動型ART。

初期遊戲數是ART開始時突入的上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」決定。

(初回のギア・バースト(GEAR BURST)の最低保証G數是30G)

ART中是全役為進行畫面上方顯示的擊破點數的獲得。

擊破點數為規定點數到達，至上乘特化區域「ギア・バースト(GEAR BURST)」移行。

(111体與222体等各位數數字相同目擊破數是ギア・バースト(GEAR BURST)當選的機會)

ART中樂曲變化發生時是特定役高確濃厚。

### ■突入契機

CZ中のART抽選當選時。

BONUS中のART抽選當選時。

天井到達時。

### @ギア・バースト(GEAR BURST)

66%～92%繼續的上乘特化區域。

(超ギア・バースト(GEAR BURST)是92%繼續濃厚)

ART中ギア・バースト(GEAR BURST)突入率は約1/110。

消化中は「BARを狙え(瞄準BAR)」の切入發生，BAR連線成立為G數上乘+ギア・バースト(GEAR BURST)繼續確定。

BAR雙線為連線能期待上乘遊戲數。

### ■突入契機

ART初當時。

ART中の規定擊破點數到達時。

BONUS中のギア・バースト(GEAR BURST)抽選當選時。

## @ART中的演出



### 必殺技演出

如果放出必殺技，能一口氣大量擊破敵人!?



### 門演出

請注意門打開後出現的東西。金色門是...?



### 未來輪盤

請注意停止的項目。未來變身為強模式!



### 故事演出

ART 中的連續演出，根據 ART 開始時選擇的劇情與進行狀況(滿足 ART 中的條件，情節進行)內容有變化。

演出開始時，標題顯示任務內容，達成為 BONUSor ギア・バースト(GEAR BURST)確定!?

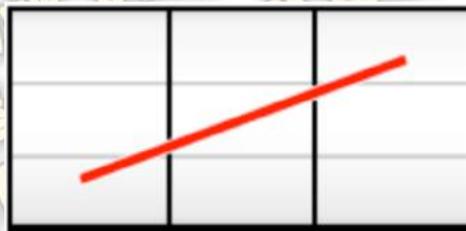
【轉輪排列】

【役構成】



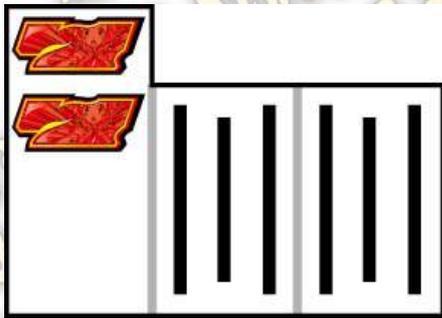
|  |                                       |
|--|---------------------------------------|
|  | <b>ツヴァイウイングLIVE</b><br>限定解除           |
|  | <b>BIG BONUS</b><br><b>LIVE BONUS</b> |
|  | <b>SPECIAL REPLAY</b>                 |

【有効線】



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準紅7。



#### <停止模式 1>

中段櫻桃圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

角櫻桃停止時，中瞄準櫻桃，右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 3>

下段紅7停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 4>

西瓜圖案滑落時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準西瓜。

### @BONUS中的打擊方法



BONUS 中基本上適當打擊消化即可。



切入發生時，各轉輪瞄準紅7。

@ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從押順導航消化。

演出發生時，實踐小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



弱機會目



強機會目

**【BONUS出現率】**

●BONUS合成確率

設定1：1/489

設定2：1/471

設定3：1/458

設定4：1/428

設定5：1/409

設定6：1/399

●ART初當確率

設定1：1/337

設定2：1/327

設定3：1/309

設定4：1/288

設定5：1/268

設定6：1/256

●BONUS+ART確率

設定1：1/199

設定2：1/193

設定3：1/184

設定4：1/172

設定5：1/162

設定6：1/156

**【小役確率】**

@通常時

●強櫻桃：1/465

●中段櫻桃：1/21845

●弱機會目：1/115

●強機會目：1/228

●弱櫻桃

設定1：1/131

設定2：1/128

設定3：1/126

設定4：1/123

設定5：1/120

設定6：1/118

●西瓜

設定1：1/90

設定2：1/88

設定3：1/86

設定4：1/84

設定5：1/81

設定6：1/80

@BONUS中-

BIG中(異色・同色共通)

●強鈴鐺 約1/41

●槓龜 約1/15

●紅7連線 約1/452

ツヴァイウィングLIVE中-限定解除中

●強鈴鐺 約1/80

●槓龜 約1/40

●紅7連線 約1/10