

八通屋

エウレカセブン A0

交響詩篇 A0
(サミー(SAMMY))



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※

- 「パチスロ交響詩篇エウレカセブン2」的正統後繼機
- A+ART 類型
- BONUS 與 ART 「ASTRAL OCEAN」為代幣增加的類型。
- 期待度約 35~80%的自力機會區域「SECRET BATTLE」為 ART 突入契機
- 有三個上乘特化區域是「QUARTZ ACTIVATE CHANCE」「KANON BATTLE」「V3 MODE」

【機械割】

設定 1 : 98.5%

設定 2 : 99.3%

設定 3 : 102.1%

設定 4 : 105.2%

設定 5 : 110.1%

設定 6 : 115.7%

【天井】

BONUS 後 900G 消化為天井到達，ART 確定。

因天井是 BONUS 間，途中獲得 ART 時，天井不會清除。

【ART概要】

@ASTRAL OCEAN

1G 中獎純增枚數 1.4 枚的初期遊戲數變動型 ART。

(包含 BONUS 的純增枚數是 1.9 枚)

回合數 + 遊戲數上乘類型

初當時是至特化區域「QUARTZ ACTIVATE CHANCE」突入，決定初期遊戲數。

【BONUS的純增枚數】

【EPISOD BONUS】

藍 7 連線。純增枚數是約 204 枚。

【BIG BONUS】

白 7 連線、「白 7・白 7・藍 7」連線。純增枚數是約 204 枚。

【REG BONUS】

「白 7・白 7・BAR」連線。

【プレミアBONUS】

BAR連線。純增枚數是約36枚。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是液晶舞台暗示內部狀態。

對應內部狀態與成立役，進行 SECRET BATTLE(CZ)抽選。

鈴鐺的連續成立時也進行 CZ 抽選，鈴鐺 4 連時是 CZ 當選濃厚。

通常舞台「珊瑚岩模式」是 SECRET BATTLE 高確狀態的可能性高。

通常時的中段[REPLAY・REPLAY・鈴鐺]成立後，有猜押順演出發生的可能。

猜押順演出成功的話，左下到右上 REPLAY 入賞，ART 直擊當選濃厚。

格納庫舞台是高確、パイドパイパー(斑衣笛手)舞台是高確 or SB 高確、ス

カブコーラル(珊瑚岩)是有 SB 高確 or 自力 CZ 前兆期待。



咖啡舞台



格納庫舞台



斑衣笛手舞台



珊瑚岩舞台

【機會區域的構成】

@SECRET BATTLE

從通常時突入的自力機會區域。

BATTLE ZONE 與 SCRAMBLE ZONE 的 2 個區域構成，BATTLE ZONE 中是對
應成立役，進行對敵人的傷害抽選。

敵体力為 0，或是 SCRAMBLE ZONE 終了時突入的 JUDGE BATTLE 勝利為
ART 當選。

根據敵人 SECRET，ART 期待度不同。ART 當選期待度是約 35~80%。

SECRET BATTLE 有連續性。

■SECRET別ART期待度

低 ディバイダー<ジャック・イン・ザ・ボックス<ザ・マン<ダイヤモンド
ド高

■突入契機

- ・通常時成立的特定小役。
- ・鈴鐺連續成立時。(鈴鐺 4 連為突入濃厚)
- ・SECRET BATTLE 高確滞在中的抽選當選時。



SCRAMBLE ZONE



BATTLE ZONE



JUDGE BATTLE

●BATTLE ZONE

給予敵 SECRET 傷害的區域。

4G 保証，之後是槓龜時的 75%為至 SCRAMBLE ZONE 移行。

●SCRAMBLE ZONE

BATTLE ZONE 復歸為目標的區域。

6~12G 滯在，遊戲數為 0 至 JUDGE BATTLE 移行。

●JUDGE BATTLE

最終區域。

3G 繼續，經由連續演出，告知 ART 是否當選。

【敵 SECRET 的選擇率與勝率】

根據選擇的敵 SECRET，勝率不同。

◀選擇率▶

- ディバイダー : 66.4%
- ジャック・イン・ザ・ボックス : 20.3%
- ザ・マン : 10.2%
- ダイヤモンド : 3.1%

◀SCRAMBLE ZONE の遊戲數▶

- ディバイダー : 6G
- ジャック・イン・ザ・ボックス : 9G
- ザ・マン : 12G
- ダイヤモンド : 12G

《勝率》

- ディバイダー : 35%
- ジャック・イン・ザ・ボックス : 53%
- ザ・マン : 66%
- ダイヤモンド : 80%

【BONUS的構成】

@BIG BONUS/EPISOD BONUS

白7 連線、「白7・白7・藍7」連線。獲得枚數 204 枚的 BONUS。

通常時當選的話，消化中是進行 CZ 及 ART 抽選。

ART 中是進行遊戲數上乘抽選、DAMAGED QUARTZ 的獲得抽選。

猜押順演出發生時的 1 直線鈴鐺入賞為 CZ 抽選。

切入發生時的 BAR 連線入賞為 ART 當選濃厚。

(ART 中是猜押順為 DAMAGED QUARTZ、BAR 連線為遊戲數上乘發生)

BONUS 開始時，EPISOD 演出發生是 ART 當選濃厚。

@REG BONUS/QUARTZ BONUS

「白7・白7・BAR」連線。獲得枚數 36 枚的 BONUS。

(通常時當選為 REG BONUS，ART 中當選為 QUARTZ BONUS)

6G 間押順鈴鐺成立，對應正解數，進行 CZ 及 ART 抽選。

ART 中是押順正解為 DAMAGED QUARTZ 獲得、全問正解為 KANON BATTLE

當選濃厚。

(猜押順成功時是 1 直線鈴鐺入賞)

@EPISOD BONUS

藍7連線。純增枚數是約204枚。

終了後是必定ART突入！？

@POLARIS 作戰

通常時的 BAR 連線時突入的純增枚數 36 枚的 BONUS。

(白7・白7・BAR 連線時也有突入的可能性)

3 回猜押順演出發生，每次正解進行 V3 MODE 突入抽選。

(猜押順成功時是 1 直線鈴鐺入賞)

POLARIS 作戰成功是 V3 MODE 突入。

POLARIS 作戰失敗時是 ART 當選濃厚。

從 POLARIS 作戰的 V3 MODE 突入期待度は約 78%。

ART 中 BAR 連線成立的話，V3 MODE 當選濃厚。



POLARIS 作戰

【ART 的構成】

@ASTRAL OCEAN

1G 中獎純增枚數 1.4 枚的初期遊戲數變動型 ART。

(包含 BONUS 的純增枚數是 1.9 枚)

回合數 + 遊戲數上乘類型

初當是至特化區域「QUARTZ ACTIVATE CHANCE」突入，決定初期遊戲數。

ART 中是對應成立役，進行狀態移行抽選、SECRET BATTLE AO 抽選、特化區域突入抽選。

QUARTZ 圖案連線時，輔助液晶的 DAMAGED QUARTZ 獲得、DAMAGED QUARTZ 10 個獲得時是 QUARTZ ACTIVATE CHANCE 累積。

■突入契機

- 通常時 CZ 中的 ART 抽選當選時。
- 通常時的猜押順演出成功時。
- BONUS 中的 ART 抽選當選時。
- EPISOD BONUS 當選時。
- BAR 連線 BONUS 當選時。
- 長凍結發生時。



ASTRAL OCEAN

@SECRET BATTLE AO

ART 中突入的機會區域。

對應消化中的成立役，戰鬥的勝利期待度增加。

根據對戰的 SECRET，期待度有變化。

「JOHNSON」 < 「FROG」 < 「MERRY GO ROUND」

敵 SECRET 擊破的話，QUARTZ ACTIVATE CHANCE 當選濃厚。

在此獲得的 QUARTZ ACTIVATE CHANCE 即發動的可能性大。



SECRET BATTLE AO

@舞台

根據 ART 中的滯在舞台，至特化區域等的突入期待度不同。

- 「上空」：基本舞台
- 「溪谷」：高確期待
- 「珊瑚岩」：超高確 or SECRET BATTLE AO or KANON BATTLE



上空



溪谷



珊瑚岩

@QUARTZ ACTIVATE CHANCE (QAC)

QUARTZ ACTIVATE CHANCE (QAC) 是 ART 突入時與 ART 中突入的遊戲數上乘特化區域。

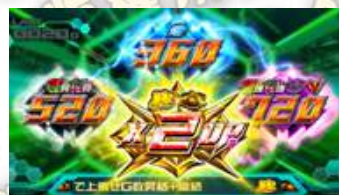
突入契機是「ART 初當時」·「回合數累積消費時」·「SECRET BATTLE AO 勝利時」的 3 種模式。

「ART 初當時」的「回合數累積消費時」的 QAC 是有 20G 的保障，平均約能獲得 50G。

「SECRET BATTLE AO 勝利時」的 QAC 是平均約 30G 的獲得。

QAC 中是鈴鐺 or QUARTZ REPLAY 持續上乘為繼續。

ART 遊戲數為 0 時，有 QUARTZ 累積是再度至 QAC 突入。



QUARTZ ACTIVATE CHANCE (QAC)

@DAMAGED QUARTZ (DQ)

DAMAGED QUARTZ (DQ) 10 個獲得為 QAC 累積確定。

DQ 是「QUARTZ 圖案連線」與「BONUS 中的押順正解」進行累積。

DQ 未滿 10 個，ART 終了時是對應 DQ 數，進行 ART 拉回抽選。

拉回抽選失敗也可能進行自力 CZ 抽選。



DAMAGED QUARTZ (DQ)

@ V3 MODE

10G + α 繼續的上乘特化區域。

對應每 G 成立役，進行上乘抽選。

REPLAY 以外成立為遊戲數上乘 or QAC 累積當選濃厚。

特定小役成立時是 50G 以上的上乘當選濃厚。

QUARTZ REPLAY 成立時是 QAC 累積當選濃厚。

■ 突入契機

- POLARIS 作戰成功時。
- ART 中的 BAR 連線 BONUS 當選時。
- KANON BATTLE 中結局發生時。
- 長凍結發生時。



V3 MODE

@KANON BATTLE

1 回合 4~5G 繼續的繼續戰鬥型上乘特化區域。

每回合由繼續率抽選 + 消化中的成立役抽選進行繼續抽選。

ニルヴァーシュ攻撃，忍受トゥルース的攻撃為回合繼續 + 遊戲數上乘當選!?

繼續率是「66%」・「75%」・「82%」・「89%」的 4 種類。

繼續時的循環畫面有多種模式存在，對應畫面的種類，暗示繼續期待度。

KANON BATTLE 中，結局發生為 V3 MODE 當選濃厚。

■突入契機

- ・ ART 中的特定小役成立時。
- ・ QUARTZ BONUS 中的猜押順全問成功時。



KANON BATTLE

【轉輪排列】

【役構成】

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

			<p>通常時: ポラリス作戦 ART中: クォーツ ボーナス+V3モード</p>
獲得枚数36枚 ※ボーナス中を除く ※有効ライン外を除く			
			<p>エピソードボーナス</p>
獲得枚数204枚			
			<p>ビッグボーナス</p>
獲得枚数204枚			
			<p>レギュラーボーナス</p>
獲得枚数36枚			
			<p>3枚or9枚</p>
			<p>4枚</p>
	--		<p>2枚</p>
			<p>クォーツリプレイ</p>
			<p>REPLAY</p>

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準 3 號櫻桃。



<停止模式 1>

櫻桃圖案停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 2>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@BONUS & ART中的打擊方法



<BONUS 中>

基本上適當打擊即可，切入發生時，各轉輪瞄準 BAR。



<ART 中 導航停止時>

跟從導航消化即可。「！」出現時，實踐通常時的小役瞄準即可。



<ART 中 無導航時>

無導航時，實踐通常時的小役瞄準即可。

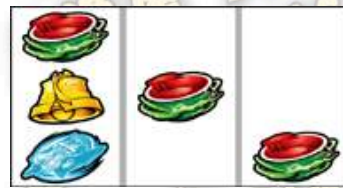
@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會目



強機會目



中段櫻桃



中段櫻桃+BAR 連線

【BONUS出現率】

●藍 7 同色 BIG

全設定共通 : 1/4681.1

●白 7 同色 BIG

設定 1 : 1/1260.3

設定 2 : 1/1008.2

設定 3 : 1/1213.6

設定 4 : 1/936.2

設定 5 : 1/1092.3

設定 6 : 1/862.3

●「白 7 · 白 7 · 藍 7」BIG

設定 1 : 1/668.7

設定 2 : 1/753.3

設定 3 : 1/630.2

設定 4 : 1/720.2

設定 5 : 1/606.8

設定 6 : 1/675.6

●BIG 合成

設定 1 : 1/399.6

設定 2 : 1/394.8

設定 3 : 1/381.0

設定 4 : 1/374.5

設定 5 : 1/360.1

設定 6 : 1/350.5

●REG

設定 1 : 1/668.7

設定 2 : 1/668.7

設定 3 : 1/642.5

設定 4 : 1/630.2

設定 5 : 1/595.8

設定 6 : 1/565.0

●BAR 連線 全設定共通 : 1/32768.0

●BONUS 合成

設定 1 : 1/248.2 設定 2 : 1/246.4 設定 3 : 1/237.4

設定 4 : 1/233.2 設定 5 : 1/222.9 設定 6 : 1/214.9

●ART 初當確率

設定 1 : 1/327.9 設定 2 : 1/321.0 設定 3 : 1/311.3

設定 4 : 1/286.2 設定 5 : 1/261.3 設定 6 : 1/221.2

●BONUS + ART 初當

設定 1 : 1/141.3 設定 2 : 1/139.4 設定 3 : 1/134.7

設定 4 : 1/128.5 設定 5 : 1/120.3 設定 6 : 1/109.0

【小役確率】

@通常時

●押順鈴鐺 各 1/13.7

●共通9枚鈴鐺 1/6553.6

●共通3枚鈴鐺 1/36.4

●強櫻桃 1/364.1

●機會目A 1/292.6

●機會目B 1/537.2

●中段櫻桃 1/5461.3

●中段櫻桃 + BAR 連線 1/16384.0

※ 共通 9 枚鈴鐺是 ART 中成立為鈴鐺凍結發生。

※ 中段櫻桃 + BAR 連線成立時是 50% 為凍結發生。

●弱西瓜

設定1 1/113.0 設定2 1/110.5 設定3 1/108.1
設定4 1/105.9 設定5 1/103.7 設定6 1/101.6

●弱櫻桃

設定1 1/102.4 設定2 1/99.6 設定3 1/96.9
設定4 1/94.4 設定5 1/92.0 設定6 1/89.8

●強西瓜

設定1 1/504.1 設定2 1/500.3 設定3 1/496.5
設定4 1/489.1 設定5 1/485.5 設定6 1/481.9

●機會目A

設定1 1/234.1 設定2 1/234.1 設定3 1/230.0
設定4 1/229.1 設定5 1/226.0 設定6 1/221.4

●機會目B

設定1 1/348.6 設定2 1/348.6 設定3 1/343.1
設定4 1/341.3 設定5 1/329.3 設定6 1/324.4

@BONUS中

BB中的小役確率

共通鈴鐺 1/1.2 押順鈴鐺 1/8.7 BAR連線 1/256.0

RB中的小役確率

共通鈴鐺 1/262.1 押順鈴鐺 1/1.004

※押順鈴鐺正解時(2/3)是中段鈴鐺連線。