

八通屋

# テイルズオブシンフォニア 時空幻境 (2017)

北電子



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※



- BONUS 和 ART「交響曲 RUSH」為代幣增加的類型。
- 自力 CZ「對決任務」搭載。
- 上乗特化區域「同音攻擊」、「ETERNAL DRIVE」搭載。

### 【機械割】

設定 1 97.5%	設定 2 98.8%	設定 3 100.3%
設定 4 102.7%	設定 5 105.3%	設定 6 110.4%

### 【ART 概要】

1 回合最低 30G 繼續，1G 中獎的純增枚數 1.5 枚的 ART。

ART 中通常時存在通常、高確、超高確 3 種內部狀態。

對應內部狀態和成立小役，進行突入至對決任務和特化區域的抽選。

(ART 中的對決任務勝利時獲得回合累積)

### 【BONUS 的純增枚數】

- 同唱 BONUS 紅 7 雙連線，獲得枚數約 200 枚。
- 白 7 BIG 白 7 連線，獲得枚數約 150 枚。
- 紅 7 BIG 紅 7 單連線，獲得枚數約 100 枚。

### 【天井】

BONUS、ART、對決範圍間消化 967G 到達天井。

天井到達時 2 回合以上的 ART 當選濃厚。

### 【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時的狀態為「低確」、「高確」、「超高確」3 種類。



内部狀態和自力 CZ 當選及 ART 抽選有關。另外，內部狀態根據舞台來暗示。  
舞台以「イセリア<メルトキオ<ミスホ」的排序表示高確期待度提升。

ミスホ舞台為高確滯在的機會。

### @通常時舞台



イセリア舞台



メルトキオ舞台



ミスホ舞台

通常舞台存在イセリア舞台、メルトキオ舞台、ミスホ舞台3種類。因為  
ミスホ舞台為高確濃厚，在這裡成立機會小役的話突入至「拯救之塔」和  
「對決場」的期待大。



マーテル教會舞台

對決任務失敗後突入的拉回  
舞台。期待突入對決場。



拯救之塔

對決場&ART 的前兆舞台。  
等級提昇期待度也會上昇。



### 交響曲 EPISODE

只要突入就是大機會的 EPISODE 為複數存在。通常時的 EPISODE 為 ART  
+ EXP100 以上獲得濃厚。ART 中的 EPISODE 為 50G 以上的上乘 + 對決任  
務濃厚。



## @通常時的連續演出

### ■角色系連續演出



吉尼亞斯的精  
銳狂想曲



柯蕾特的1日  
女僕



グランテセア  
ラ橋的攻防



潛入！トイズバ  
レー礦山

角色系連續演出演出成功則當選對決任務 or BONUS。在金色標題和各種道具中有可能會機會提升，在演出中的各種方面都必須多注意。

### ■ EPISODE 對決



歡迎回來柯蕾特



一對一對決



戰勝過去

只要發展時就為大機會的 EPISODE 對決有3種類。「歡迎回來柯蕾特」根據柯蕾特的台詞內容期待度有所變化。「一對一對決」母親安娜的回想出現的話為機會。「戰勝過去」根據コリン的鈴鐺顏色期待度有所變化。



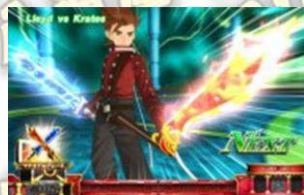
## ■ ANGELS 對決



吉尼亞斯



椎名



洛伊德



傑洛斯

ANGELS 對決依照「吉尼亞斯 < 椎名 < 洛伊德 < 傑洛斯」的順序期待度上升。根據武器和技能的種類期待度有所變化。同唱攻擊發生則是機會。

### 【機會區域的構成】

#### @對決場



## ■ 概要

在通常時突入 EXP 獲得高確率狀態。

滯在中以高確率出現怪獸，將怪獸擊破可獲得 EXP or 等級提昇抽選。

洛伊德使出越強力的必殺技越能夠期待 EXP 獲得和等級提昇。

對決方面結束後移行至對決任務。

## ■ 突入契機

通常時成立的特殊小役一部份。

紅 7 TALES OF BONUS 結束後。



## @對決任務



### ■概要

對決場中的 BOSS 出現突入的自力機會區域。

根據成立小役抽選對敵人的攻擊，REPLAY 成立時發生對同伴的傷害。

REPLAY4 連續直到同伴倒下為止，能夠將敵人的 HP 變為 0 則當選 ART。

等級越高在對決任務的勝利期待度就越上昇。

勝利時在對決場得到的 EXP 就這樣變換成初期 G 數。

### ■突入契機

對決場結束時。

## 【BONUS 的構成】

## @傳奇 BONUS



### ■概要

傳奇 BONUS 有紅 7 連線和白 7 連線 2 種模式存在，各自的性能不同。

不論哪個 BONUS 在 1G 連續的場合 ART4 回合獲得濃厚。



### 【紅 7 連線時】

獲得枚數約 100 枚的 BONUS。

消化中進行 EXP 的獲得抽選，鈴鐺槓龜目出現則 EXP 獲得。

BONUS 結束後保持得到的 EXP 突入至對決。

### 【白 7 連線時】

獲得枚數約 150 枚的 BONUS。

消化中發生紅 7 連線的切入。

紅 7 連線約 1/20 成立，成立的場合會累積 ART。



紅 7 連線



白 7 連線

### @ 同唱 BONUS



### ■ 概要

獲得枚數約 200 枚 + ART 當選濃厚的 BONUS。

兼具 2 種類的傳奇 BONUS 兩方的性能，消化中在鈴鐺槓龜目出現時獲得 EXP。

切入發生時紅 7 連線的話累積 ART。



## 【ART 的構成】

@交響曲 RUSH



### ■概要

1 回合最低 30G 繼續，1G 中獎的純增枚數 1.5 枚的 ART。

ART 中和通常時一樣都是有通常、高確、超高確 3 種內部狀態存在。

對應內部狀態和成立小役，進行對決任務和特化區域的突入抽選。

(ART 中的對決任務勝利時獲得回合累積)

### ■突入契機

通常時的對決任務成功時。

通常時的 BONUS 當選時的一部份。

天井到達時。

## 【ART 中的演出】

@舞台演出



陸地舞台 A



陸地舞台 B



天空舞台

ART 中舞台暗示內部狀態，陸地舞台 B 的話是高確的機會，移行至天空舞台的話為超高確的機會。



@上乘演出



ART 中經由各式各樣的演出發生，進行 G 數上乘。上乘期待度依照「西瓜 < 弱櫻桃 < 強櫻桃 or 機會目 < BAR 連線」的順序提昇。切入 + 從逆押導航 BAR 連線的話上乘濃厚！

### 【上乘特化區域的構成】

@同唱攻擊

#### ■概要

最低 6G 繼續的上乘特化區域，消化中對應成立小役發生每 G 上乘。

同唱攻擊發生時是大量上乘的機會。



@ETERNAL DRIVE

#### ■概要

5G 為 1 回合，回合繼續率 92% 的上乘特化區域。

每當回合繼續的上乘發生時，攻擊模式暗示上乘期待度。

20 回合以上繼續的話，也有可能發生 ENDING 演出。





**【轉輪排列】**

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

**【役構成】**

	<b>UNISON BONUS</b>
超過360枚即付出終了	
	<b>TALES OF BONUS</b>
超過162枚即付出終了 超過216枚即付出終了	
	<b>JUDGEMENT</b>
9枚	3枚
1枚	<b>REPLAY</b>

**【有效線】**



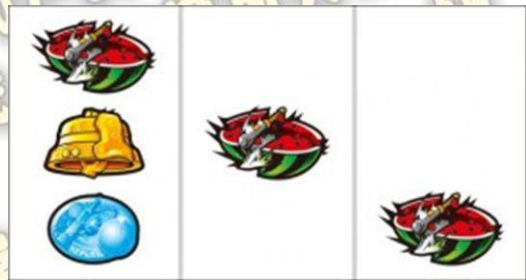


**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**



在左轉輪框上 or 上段瞄准 BAR，中&右轉輪適當打擊。



中&右轉輪西瓜滑落也不用擔心！

**@BONUS & ART 中的打擊方法**



BONUS 中的切入發生時，在全轉輪以逆押瞄准紅 7。

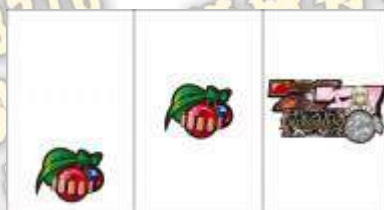


ART 中未發生押順導航時，實行通常時的小役瞄准。

**@機會役**



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



強鈴鐺



機會目



【單獨 BONUS 成立確率】

- 白 7 BIG 全設定共通 : 1/8192.0
- 紅 7 BIG 全設定共通 : 1/5957.8

【小役確率】

@通常時

- REPLAY 全設定共通 : 1/7.3
- 共通鈴鐺 全設定共通 : 1/12.2
- 押順鈴鐺 全設定共通 : 1/6.4
- 強鈴鐺 全設定共通 : 1/2048.0
- 弱櫻桃 設定 1 : 1/56.7 設定 2 : 1/55.3 設定 3 : 1/53.8  
設定 4 : 1/52.5 設定 5 : 1/51.2 設定 6 : 1/50.0
- 強櫻桃 全設定共通 : 1/274.2
- 中段櫻桃 全設定共通 : 1/16384.0
- 西瓜 設定 1 : 1/76.6 設定 2 : 1/76.0 設定 3 : 1/76.4  
設定 4 : 1/75.7 設定 5 : 1/76.2 設定 6 : 1/75.3
- 機會目 設定 1 : 1/276.5 設定 2 : 1/276.5 設定 3 : 1/274.2  
設定 4 : 1/274.2 設定 5 : 1/269.7 設定 6 : 1/269.7