

八通屋

ラグナロクサーガ
諸神黄昏 傳説 RAGNAROK SAGA
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※

●ART「諸神黃昏」為代幣增加的類型。

●搭載特殊舞台「神話模式」。

●搭載在回合開始時決定初期遊戲數的特化區域「SEVEN RUSH」、「神話RUSH」。

【機械割】

設定 1 98.1%

設定 2 99.9%

設定 3 101.5%

設定 4 106.0%

設定 5 110.1%

設定 6 119.1%

【ART 概要】

1 回合 60G 以上繼續。

1G 中獎的純增枚數約 2.0 枚的 ART。

消化中能期待遊戲數上乘&RUSH 累積。

【天井】

ART 間 999G or 1499G 消化為天井到達，經由最大 40G 的前兆突入至 ART。

999G 和 1499G 約以 1：2 比例分配。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時根據舞台暗示內部狀態，ART 當選期待度有所變化。

內部狀態為「低確 A」、「低確 B」、「高確準備」、「高確」、「超高確」5 種類。

每個內部狀態的特徵為以下所示。

- 通常 A：作為基本舞台。
- 通常 B：比起通常 A 較容易提升至高確準備以上模式
- 高確準備：期待高確以上的模式提升
- 高確：ART 當選期待度高的模式
- 超高確：ART 當選期待度高，持續到當選 ART 為止，並不會發生降到低位模式。

舞台內部狀態期待度由低到高依序為「アースガード(阿斯嘉特) < ミッドガード(米德加爾特) < ヨトゥン Heim(約頓海姆) < ニブル Heim(尼福爾海姆)」。

ニブル Heim(尼福爾海姆)暗示高確準備，通常時有移行至特殊舞台「神話模式」的可能。

神話模式為可以期待模式提升的特殊舞台，像是音樂小說遊戲的樣子進行故事，根據故事的進行程度，期待模式提升。神話模式中，文字顏色的變化程度等等暗示模式提升，以故事的内容進行本前兆的暗示。

@通常時舞台



阿斯嘉特



米德加爾特



約頓海姆



尼福爾海姆



神話模式

▲通常舞台有多種數存在。尼福爾海姆為高模式期待大。神話模式是期待模式提升的特殊舞台，文字顏色變化的話模式提升濃厚，書本燃燒起來的話則移行至前兆舞台。

@前兆舞台



風之冬



劍之冬



狼之冬

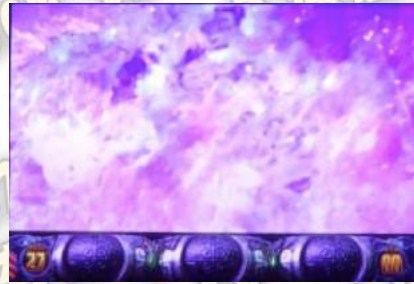
▲前兆舞台以「風之冬→劍之冬→狼之冬」排序表示 ART 突入期待度 & 突入時的 RUSH 繼續期待度提升程度。風之冬約 30%、劍之冬約 80% 突入至 ART，狼之冬則是 ART 突入濃厚！狼之冬的 RUSH 高繼續率也是必定的！

@通常時的演出



斯雷普尼爾演出

▲連續出現的話有機會！？4G 連續的話…！！



冥界之火演出

▲液晶被冥界的火焰包圍，通常時&ART 中共通的演出。特殊小役未成立是機會！



PUSH 按鈕演出

▲進行舞台變換和機會告知，緊密的演出。在 ART 中也會發生。



芬里厄幻影演出

▲出現被鎖鏈繫著的芬里厄之影高期待度演出。聽到遠方嗥叫聲期待度更加上升！



全回轉凍結演出

▲發生時為 ART 突入&高繼續的 RUSH 突入濃厚機會演出。作為一個有機會獲得大量代幣的激熱演出，在 ART 中也可能發生。

@關於出目

通常時是 8 種類圖案之一在畫面連線為 ART 當選。

圖案依序為「奇數(9 以外)<J<Q<K<A<9」>

9 連線時是永恆之槍連線濃厚，RUSH 中的 7 連線 5 回保證+繼續率 90%的期待大。

根據出目組合，進行模式暗示與前兆暗示。

機會目

A or 9的聽牌
(暗示高確準備以上)



A or 9的剪刀目
(暗示高確)



J、Q、K的組合
(高確or神話模式or前兆)



聽牌目



新規聽牌目

A 9 A	A Q A	A K 3
3 K 7	3 7 3	5 J K
7 5 9	7 K 3	J 5 9
J 5 Q	J A 5	K A 3

【ART 的構成】

@RAGNAROK

作為本機主要的 ART，1 回合 60G 以上純增約 2.0 枚/1G。

ART 中存在「通常舞台」和「闇舞台」2 種舞台。

在闇舞台，機會 REPLAY 的押順導航發生率提高，押順正確則突入至「BATTLE」。另外，在特殊小役成立時也會進行 BATTLE 突入抽選和「三角碎片獲得」。



RANGAROK

【ART 當選契機】

- 在永恆之槍 BONUS 當選
- 在通常時的白 7 連線當選
- 在通常時的上位模式抽選當選



BATTLE

@BATTLE

在 ART 中突入的 1 回合 8G 繼續的上乘機會區域。

於畫面右上表示將敵人 HP 在規定的遊戲數內降為 0 的話，遊戲數上乘濃厚 + 進行三角碎片獲得抽選。

在鈴鐺、特殊小役成立時進行攻擊，畫面左邊表示的機會圖標攻擊的話是大量傷害的機會。

最終遊戲即使沒有將敵人打倒也可能繼續，也可能再加上 8G。

BATTLE 的途中敵人即使 HP 變為 0 也不會結束，直到剩餘變成 0G 時進行完全擊破的抽選。

完全擊破時為上乘 50G 以上 + RUSH 累積濃厚。

@三角碎片

ART 中 BATTLE 勝利時和特殊小役成立時有獲得三角碎片的可能性。

三角碎片為 1 個目用藍色、2 個目綠色、3 個目紅色來表示，存到 3 個的話累積 RUSH 所持有中的三角碎片會表示在畫面右側。



【ヴァルハラ（瓦爾哈拉神殿）】

在 ART 結束後突入 3G 繼續的拉回區域。

3G 內圖案連線的話則再度突入至 RUSH。

累積持續保持的話，必定會發生圖案連線。

滯在中的特殊小役成立也代表圖案連線濃厚。

將三角碎片持續保持的場合，3G 消化後消費

一個三角碎片可以再加上 3G。



【ART 中的演出】

@ RUSH 中的演出



30G 上乘



100G 上乘



RUSH 累積

RUSH 中每次 7 連線時進行 30 or 100G 上乘，槓龜和機會小役成立後為 100G 上乘的機會。100G 上乘後的次回也是 100G 的上乘期待度大。

神話 RUSH 中，到達 9 章為止的話 RUSH 會累積，從 1 章再開始。如此繼續下去重複 1 ~ 9 章，9 章到達的期待度將超過 60%!

@BATTLE 機會演出



BATTLE 機會演出發生時, 押順正確, 機會 REPLAY 連線的話發展至 BATTLE。
在「闇模式」中, BATTLE 機會演出發生時因為會發生押順導航, 較容易發展至 BATTLE。

@BATTLE 演出



機會 REPLAY 入賞時必定突入, 其他的機會小役當選時也會進行突入抽選的 BATTLE 演出, 1 回合 8G 繼續。鈴鐺 & 機會小役成立時攻擊敵人, BATTLE 勝利則 20 or 50 or 100G 上乘。不只是上乘, 也可以期待獲得三角碎片, 而且「完全擊破」的話還能夠獲得 50G 以上的上乘 + 累積 1 個 RUSH。

【上乘特化區域的構成】

ART 開始時，回合繼續時一定會突入至 RUSH。

存在「SEVEN RUSH」、「神話 RUSH」2 種樣式，根據 RUSH 中的白 7 連線決定 ART 初期的遊戲數。

@SEVEN RUSH

作為基本 RUSH，在白 7 連線時 30G or 100G 上乘。

白 7 連線的保證回數為最低 2 回，保證後按照繼續率做抽選。

(繼續率最大為 90%)

消化中的槓龜、特殊小役是 100G 上乘的機會，在導航發生時不是白 7，而是 REPLAY 連線則結束。



SEVEN RUSH

@神話 RUSH

RUSH 的一部份突入的上位版。

白 7 連線的保證回數為最低 3 回，基本的操作方法和 SEVEN RUSH 相同。

最大的不同是關於 RUSH 的累積部分，神話 RUSH 中跟成立小役無關，每 1G 往神話的章節前進。

累積從 1 章開始到 9 章為止到達的 RUSH(回合數)。

為了鈴鐺和槓龜，短 MB 也能夠進行章節，

不是只需要繼續 7 連線，使神話 RUSH

持續也是相當重要！



神話 RUSH

【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			

	GUNGNIR RB (只有中段連線有效)
8回入賞or8回遊戲結束	
	MB (只有中段連線有效)
超過149枚即結束支付	
	EXTRA REPLAY
	CHANCE REPLAY
	REPLAY
	中段or上下段or 右斜下連線10枚 右斜下連線 REPLAY

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



全轉輪適當打擊 OK!

BONUS 告知發生後，在右轉輪瞄準永恆之槍圖案。

@ART 中的打擊方法



押順導航發生時，順從押順導航適當打擊！

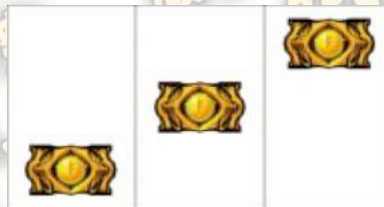


押順導航未發生時適當打擊！

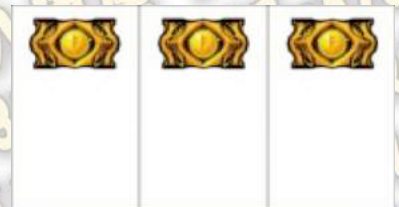
@機會役



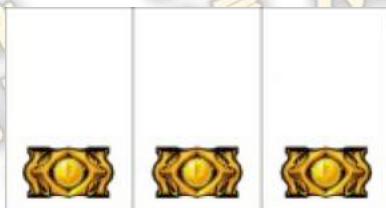
機會 REPLAY



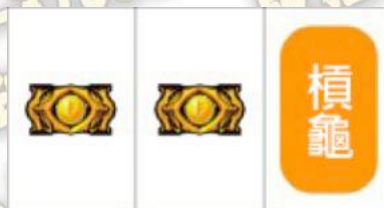
右斜上鈴鐺



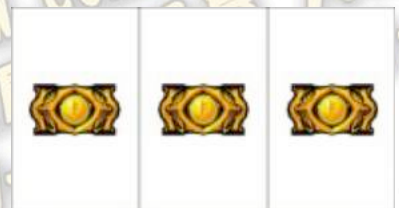
上段鈴鐺



下段鈴鐺



機會目



中段鈴鐺

【BONUS 出現率】

●永恆之槍 BONUS 全設定共通 : 1/8192.0

【單獨 BONUS 成立確率】

全設定共通 1/32768.0

【同時當選確率】

全設定共通 1/10922.7

【小役確率】

●上段鈴鐺

設定 1 : 1/399.6

設定 2 : 1/381.0

設定 3 : 1/364.1

設定 4 : 1/348.6

設定 5 : 1/327.7

設定 6 : 1/332.7

●共通鈴鐺

設定 1 : 1/18.63

設定 2 : 1/18.67

設定 3 : 1/18.71

設定 4 : 1/18.76

設定 5 : 1/18.82

設定 6 : 1/17.59

●押順鈴鐺

設定 1～設定 5 : 1/5.01

設定 6 : 1/5.10

●下段鈴鐺

全設定共通 : 1/528.52

●中段鈴鐺

全設定共通 : 1/992.97

●特殊役

全設定共通 : 1/1024.00

●MB 全設定共通 : 1/44.6

●ダークサイドゾーン(長MB) 全設定共通 : 1/399.6

※特殊役 = 假永恆之槍BONUS(左・中永恆之槍圖案停止)