

八通屋

ドラゴンギャル～修羅の野望～ 龍娘 ～修羅之野望～ (SNKプレイモア)



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※

●4號機著名的龍娘，搭載著特化AT系統在5號機登場

●AT特化機

●AT抽選是「規定遊戲數消化」・「自力機會區域」・「由特定小役直擊」

●只有AT為增加代幣的類型。

【機械割】

設定1：96.9%

設定2：98.6%

設定3：99.9%

設定4：104.4%

設定5：108.8%

設定6：113.3%

【ART概要】

「鬪BONUS」（繼續型AT）

●1次遊戲中獎約2.8枚的增加

●1回合30次遊戲

●繼續率（50or60or70or80or90%）類型

●跟從押順導航消化

●規定遊戲數消化和「Dragon Chance」為自力解除
(期待度約35%)、從特定小役的直擊當選

●AT中的青7連線為「天RUSH」獲得

●最後10次遊戲的「鬪戰鬥」直到輸了為止繼續

●戰鬥輸了後，由「ムイムイルーレット (muimui輪盤)」再
突入「鬪BONUS」&「天RUSH」

「天RUSH」(上乘型AT)

●1次遊戲中獎約2.8枚的增加

●1回合40次遊戲+上乘

●遊戲數上乘(最大300次遊戲)&回合數類型

●跟從押順導航消化

●「Dragon Chance」為自力解除(期待度約35%)和從特定小
役的直擊當選

●AT中的青7連線為遊戲數上乘確定

●AT中的連續演出成功為「鬪BONUS」獲得

●「ムイムイチャレンジ (muimui挑戰)」勝利為遊戲數上乘、
或「Dragon模式」or「超天RUSH」突入

●「Dragon模式」是10次遊戲繼續、青7連線確率大幅提高

●「超天RUSH」是10次遊戲 + α (約50%為繼續抽選) 繼續、
押順鈴鐺約 2 分之 1 為遊戲數上乘

●「超天RUSH」中是青7連線為「天RUSH」、ムイムイ (muimui)
圖案為「鬪BONUS」累積

●AT最終遊戲是「鬪BONUS」當選的機會 & 在AT終了後有拉回
抽選

【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

【天井】

鬪BONUS後1280G消化為天井到達、繼續率80% or 90%的鬪

BONUS當選確定。

(※鬪BONUS間，超過1000G時為次回80% or 90%確定)

【懲罰】

● **通常時**

變則按押時會有懲罰發生的情況

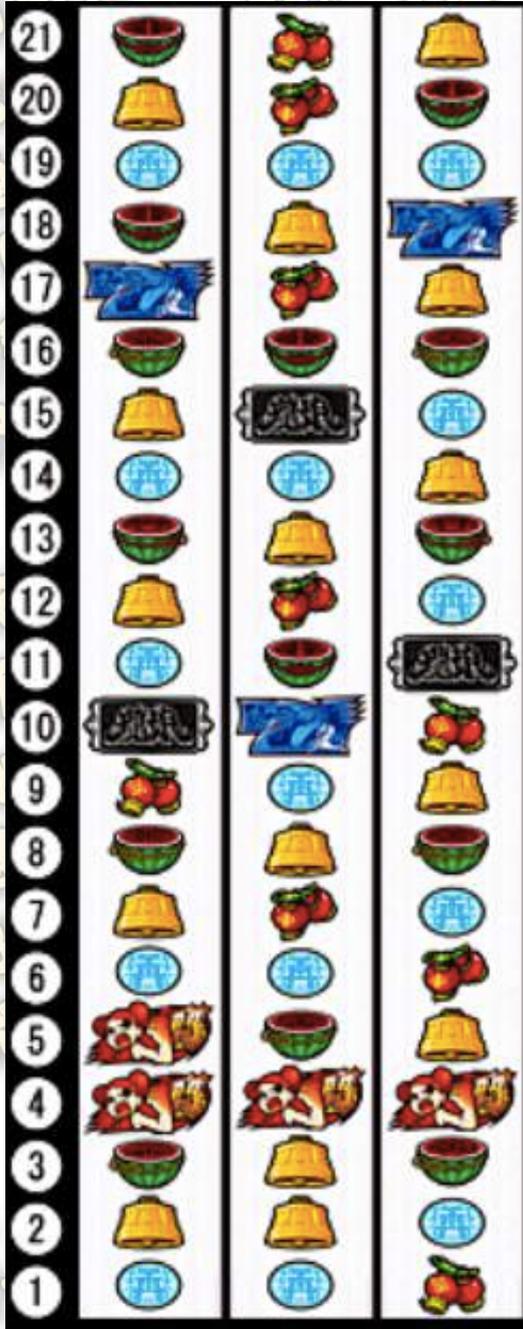
押順導航發生時以外是、務必從左轉輪停止。

● **AT中**

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

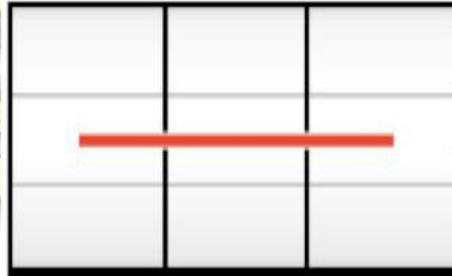
【轉輪排列】

【役構成】



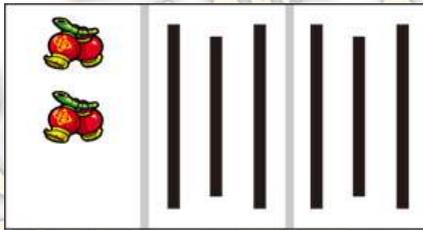
【有效線】

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>

在左轉輪上段 or 中段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中 & 右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

下段 BAR 停止時，中 & 右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

西瓜在上段停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



切入發生時，逆押瞄準指定圖案



演出發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



機會項目



機會項目



機會項目



強鈴鐺



純槓



覺醒 REPLAY

@「Dragon機會」抽選符號



弱櫻桃&西瓜

強櫻桃&機會項目

強鈴鐺



弱櫻桃&西瓜

強櫻桃&機會項目&強鈴鐺

【BONUS出現率】

● 鬪BONUS

設定1 : 1/269.4

設定2 : 1/258.4

設定3 : 1/252.5

設定4 : 1/227.7

設定5 : 1/225.8

設定6 : 1/203.6

● 天RUSH

設定1 : 1/561.1

設定2 : 1/539.8

設定3 : 1/492.1

設定4 : 1/429.3

設定5 : 1/371.4

設定6 : 1/342.5

● AT合成

設定1 : 1/182.0

設定2 : 1/174.7

設定3 : 1/166.9

設定4 : 1/148.8

設定5 : 1/140.4

設定6 : 1/127.7

【小役確率】

@通常時

●強鈴鐺 全設定共通：1/2048.0

●弱櫻桃

設定1：1/102.4 設定2：1/99.9 設定3：1/97.5

設定4：1/95.3 設定5：1/93.1 設定6：1/91.0

●強櫻桃 全設定共通：1/409.6

●西瓜

設定1：1/78.0 設定2：1/76.6 設定3：1/75.2

設定4：1/73.8 設定5：1/72.5 設定6：1/71.2

●機會項目A 全設定共通：1/512.0

●機會項目B 全設定共通：1/512.0

●機會項目C 全設定共通：1/256.0

【內部模式】

通常時有「通常A模式」「通常B模式」「天國模式」3種類的

內部模式存在、根據滯留的內部模式到AT當選為止的規定遊戲

數分配和內部狀態的CZ高確移行機會不相同。

内部模式的特徵

※テーブル機機會是由規定遊戲數消化能期待AT當選的區域。

CZ高確是上位內部狀態移行的機會(影響龍機機會當選率)

通常A模式

0～100G

テーブル機機會(AT後40G是CZ高確確定)

101～200G

CZ高確

201～300G

テーブル機機會

301～400G

CZ高確

401～500G

テーブル機機會

501～600G

CZ高確

601～700G

テーブル機機會

701～800G

CZ高確

801～900G

テーブル機機會

901～1000G

テーブル機機會

1001～1100G

テーブル機機會

1101～1280G

CZ高確

※天井：1280G

通常B模式

0～100G テーブル機會(AT後40G是CZ高確確定)

101～200G テーブル機會

201～300G CZ高確

301～400G テーブル機會

401～500G CZ高確

501～600G テーブル機會

601～700G CZ高確

701～800G テーブル機會

801～900G テーブル機會

901～1000G テーブル機會

1001～1100G CZ高確

1101～1280G CZ高確

※天井：1280G

天國模式

0～100G テーブル機會(AT後40G是CZ高確確定)

※天井：100G