

八通屋

機甲戰記ドラグナー
機甲戰記龍騎兵
(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※

● 動漫「機甲戰記ドラグナー(機甲戰紀龍騎兵)」的聯名機。

機甲戰記龍騎兵是日昇在1987年至1988年製作的電視機器人動漫。

在公元(西曆)2087年，地球和宇宙正被戰火包圍著，提倡了人類再生的「基格諾斯帝國」，在月球成立軍事獨裁政權向地球聯邦發動征服世界的戰爭。

在宇宙殖民地亞路卡亞居住的三個少年:健`賴度`達布，偶然得到了地球聯邦軍從基格諾斯中，盜取秘密開發的機甲戰士(Metal Armor)「龍騎兵」起動用磁碟而登錄成為其駕駛員。

因為盜取龍騎兵引起了基格諾斯使用熔岩炮破壞殖民衛星，三人便開始和基格諾斯抗爭到底，並在旅途中遇上了開發機甲戰士的布拉頓博士，他的子女馬勒(基格諾斯蒼鷹)和莉達(女主角)，會否令整個宇宙和地球局勢扭轉?

● AT「ドラグナー(龍騎士)RUSH」為代幣增加的類型。

● AT當選期待度不同的4個機會舞台「ドラグナーミッション(龍騎兵任務)」
「轉輪戰鬥」「ドラグナーリペア(龍騎兵修復)」「マスドライバー(MASS DRIVER)」搭載。

● 上乘特化區域「月面攻略戰」「ファルゲン(FALGUEN)RUSH」搭載。

【機械割】

設定1: 97.2% 設定2: 98.4% 設定3: 100.1%

設定4: 105.0% 設定5: 107.6% 設定6: 112.8%

【AT概要】

「遊戲數上乘」與「枚數上乘」融合的類型。

初期枚數與初期遊戲數是AT當選後必定突入的「D-SEVEN CHARGE」為獲得枚數・遊戲數。

1G中獎的純增枚數是約2.9枚。

【天井】

通常時第25舞台移行為AT當選確定。

25舞台以內也有可能，1400G以上舞台移行發生的話，
移行的舞台為AT當選確定。

【懲罰】

●通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時はドラグナー(龍騎士)RUSH(AT)獲得期待度不同的8個舞台存在。

至上位舞台是機會役成立時與規定遊戲數消化為移行抽選發生。

小役別高確移行期待度

機會役成立時は上位舞台突入的機會。

低弱西瓜<弱櫻桃<強西瓜<機會目<強櫻桃高

舞台別AT期待度

根據滯在舞台AT獲得期待度有不同。

舞台移行是特定小役成立時與規定遊戲數消化時發生。

ギガノス(基加諾斯)基地潛入是等級越高，越是上位舞台移行的機會。

@通常舞台



★1.5[上海]



★1.5[アクアポリス]
(水上都市)

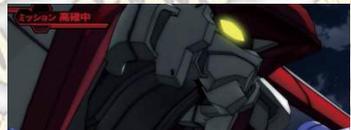


★2.0[傍晩]



★2.5[ギガノス]
(基加諾斯)基地潜入

@機會舞台



★3.0



★3.5



★4.0



★4.5

[ドラグナーミッション][轉輪戰鬥(CZ)]
(龍騎兵任務)

[ドラグナーリペア]
(龍騎兵修復)

[マスドライバー]
(MASS DRIVER)

@連續演出

連續演出成功為ドラグナー(龍騎士)RUSH(AT)獲得，失敗後是舞台變換機會。



★1.0[見切り会得]
(習得斷念)



★1.0[速度限界突破]



★3.0[ギガノス(基加諾斯)]
秘密工場爆破



VSダウツェン



VSファルプラ

戰鬥系演出

「VSダウツェン」「VSファルプラ」
「VSガン・ジェム隊」3個模式，其
中之一勝利為AT當選。
「VSガン・ジェム隊」ガン・ジェム
大佐登場為AT的大機會。



VSガン・ジェム VSゲルポック

全畫面戰鬥演出

有「VSガン・ジェム全画面」と「VS
ゲルポック全画面」「VSガン・ジェ
ム隊」兩種類。
全畫面展開戰鬥。





瞄準空白

液晶轉輪的空白圖案連線為機會到來。
從空白轉輪飛出龍騎兵，發展戰鬥演出。



瞄準主要圖案

在主要轉輪使 2 個以上的指定圖案停止後的展開為機會。



群預告

不問狀態，龍騎兵群出現是期待度急上升。

【機會區域的構成】

@ドラグナーミッション(龍騎兵任務)(CZ)

AT突入期待度：★3.0

ミッション(任務)成功為ドラグナー(龍騎士)RUSH(AT)獲得。

根據發生ミッション(任務)，成功期待度有變化。

低[D-3]<中[D-2]<高[D-1]

@轉輪戰鬥(CZ)

AT突入期待度：★3.5

敵機擊破為ドラグナー(龍騎士)RUSH(AT)當選。

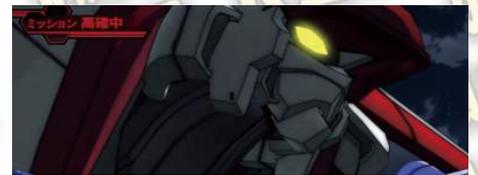
根據夥伴機，機會役有變化。

D-1：櫻桃為機會。 D-2：西瓜為機會。 D-3：機會目為機會。

根據對戰對手，弱點有變化。

マイヨ是勝利時，ファルゲン(FALGUEN)RUSH(上乘)突入確定。

ミン(敏)：櫻桃為弱點。 ガナン(迦南)：西瓜為弱點。



ドラグナーミッション (龍騎兵任務)



轉輪戰鬥

ジン(金)：機會目為弱點。 ゴル(荷爾)：全役為弱點。



@ドラグナーリペア(龍騎兵修復)(CZ)

AT突入期待度：★4.0

ドラグナーリペア(龍騎兵修復)

修復率為ドラグナー(龍騎士)RUSH(AT)當選期待度有變化。

根據成立役，點數獲得期待度有變化。

低槓龜=REPLAY=鈴鐺<弱西瓜=弱櫻桃<機會目<強西瓜=強櫻桃高

@マスドライバー(MASS DRIVER)(CZ)

AT突入期待度：★4.5



每次遊戲ドラグナー(龍騎士)RUSH(AT)獲得抽選發生。

マスドライバー(MASS DRIVER)

紅7連線為AT獲得確定。

根據成立役，AT獲得期待度有變化。

低槓龜=REPLAY=鈴鐺<弱西瓜=弱櫻桃<機會目<強西瓜=強櫻桃高

【AT的構成】

AT是主要為枚數管理型的ドラグナー(龍騎士)RUSH與遊戲數管理型的交戰宙域存在。

AT突入時はD-SEVEN CHARGE(初期枚數決定)決定ドラグナー(龍騎士)RUSHの初期枚數。

1G中獎的純增枚數是約2.9枚。

並搭載以下3個上乘特化區域。

交戰宙域(G數管理型AT)中的戰鬥勝利時突入的月面攻略戰(枚數上乘)。

ファルゲン(FALGUEN)勝利時突入のファルゲン(FALGUEN)RUSH(G數上乘)。

紅7連線為突入的ドラグナードライブ(龍騎兵DRIVE)(枚數上乘)。

AT中，1次上乘都沒有發生的話，至拉回抽選區域「延命區域」移行。

突入條件

通常時的特定小役成立時抽選

ドラグナーミッション(龍騎兵任務)(CZ)成功

轉輪戰鬥(CZ)成功

ドラグナーリペア(龍騎兵修復)(CZ)成功

マスドライバー(MASS DRIVER)(CZ)成功

終了條件

規定獲得枚數 & 遊戯數消化

@ドラグナー(龍騎士)RUSH(枚數管理型AT)

主要AT的枚數管理型AT。

AT中は特定役成立時，交戦宙域(G數管理型AT)の遊戯數上乘抽選發生。

下段鈴鐺は計數器為0，小角色登場為特定役出現。



ドラグナー(龍騎士)RUSH

@D-SEVEN CHARGE(決定初期枚數)

繼續率：50~80%

AT突入時發生的初期枚數決定區域。

白7連線為枚數上乘+繼續，白7未連線為終了。

1線中獎的上乘是10枚~500枚的枚數上乘發生。

最低也有3回的白7連線保障，必定從100枚以上開始。

白7未連線也可能有「リベンジチャンス(復仇機會)」轉輪逆回轉上乘機會。

繼續率是50%~80%，根據突入時的光環色暗示繼續期待度。

白7連線時，紅閃光發生為遊戲數管理型AT「交戰宙域」的遊戲數上乘。



D-SEVEN CHARGE

@交戰宙域(G數管理型AT)

戰鬥高確率狀態的遊戲數管理型AT。

戰鬥勝利為月面攻略戰(上乘)突入。

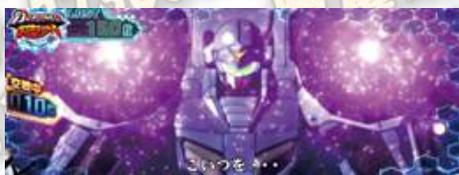
戰鬥是根據對戰對手，勝利期待度有不同。

期待度順序為「スターク・ダイン<プラクティーズ<ハイデルネッケン」

「ファルゲン(FALGUEN)」勝利的話，至上乘特化區域「ファルゲン

(FALGUEN)RUSH」突入。

戰鬥發展期待度



低[D-3]

<

中[D-2]

<

高[D-1]

戰鬥對手

對戰對手為戰鬥勝利期待度有變化。

ファルゲン(FALGUEN)勝利是至ファルゲン(FALGUEN)RUSH(上乘)突入。



低



中



高



激

[VSスターク・ダイン] [VSプラクティーズ] [VSハイデルネッケン] [ファルゲン]

@月面攻略戦(枚數上乘)



敵撃破為ドラグナー(龍騎士)RUSH

月面攻略戦

(枚數管理型AT)的AT獲得枚數上乘發生的區域。

有最低5G的繼續保障，在這之後是是繼續抽選轉落為止繼續。

至區域是主要為交戰宙域(G數管理型AT)中的戰鬥勝利突入。

上乘成功時的1回中獎的上乘枚數是10~600枚。

上乘性能

區域中是液晶上方顯示上乘確率、上乘枚數、繼續期待度『Lv.』。

每次遊戲為全役進行枚數上乘抽選，並進行以上的等級UP抽選。

上乘成功時是性能增加與轉落危機的爆彈保留消失。

夥伴參戰是性能增加的機會。

演出

全畫面演出發生是刺激！

保留顏色是[白<藍<綠<紅]依順序期待度增加。

ドラグナー(龍騎士)系保留是上乘成功為性能增加的機會。

@ドラグナードライブ(龍騎兵DRIVE)(枚數上乘)

AT中の紅7連線為突入的30G枚數上乘區域。

1G中獎的上乘是10~300枚。

每次遊戲進行ドラグナー(龍騎士)RUSH(枚數管理型AT)の上乗抽選。

映像特典為大量上乘機會。

滯在中是AT差枚數的減算停止，進行差枚數上乘抽選。



ドラグナードライブ(龍騎兵 DRIVE)

@ファルゲン(FALGUEN)RUSH(G數上乘)

戰鬥演出是ファルゲン(FALGUEN)勝利時突入的G數上乘區域。

區域中是白7連線為上乘+繼續，白7連線3回的保障，在這之後繼續率是50%以上繼續。

1G中獎的上乘是10~60枚。切入の種類為成功期待度有變化。

消化中擊破ドルチェノフ(杜魯契諾夫)擊破為30G間的ラストエピソード(LAST EPISODE)AT突入。



ファルゲン(FALGUEN)RUSH

@延命ZONE(拉回)



延命 ZONE

ドラグナー(龍騎士)RUSH終了時突入の拉回區域。

1次的上乘都沒發生AT就終了的話，可能至突入至延命ZONE突入。

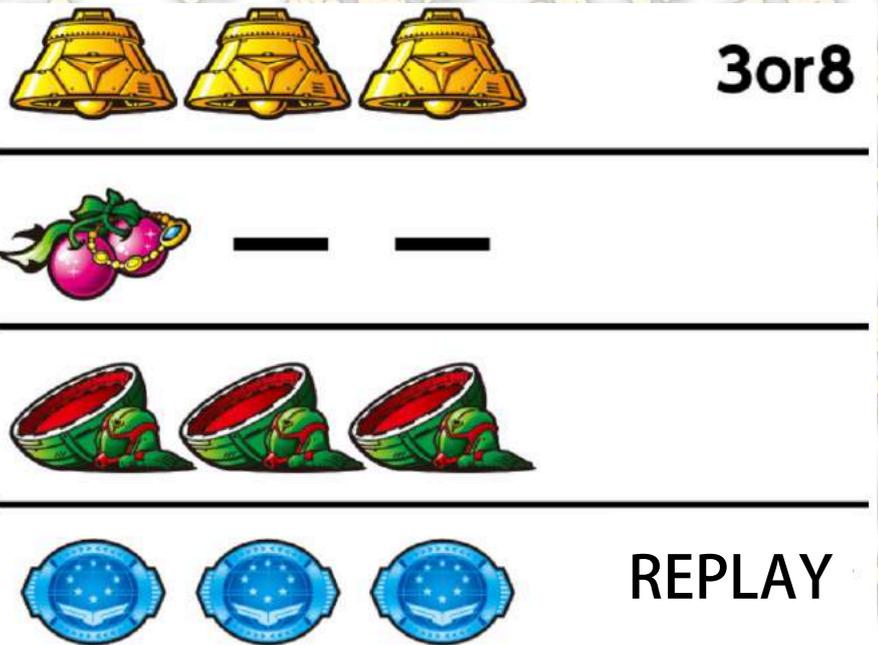
特定役成立為交戦宙域(G數管理型AT)の遊戲數上乘發生。

延命區域中，獲得特定小役為「交戦宙域」の遊戲數上乘發生。

【轉輪排列】

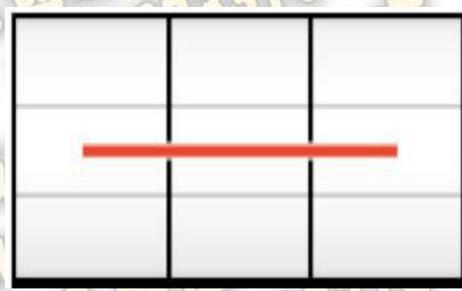


【役構成】



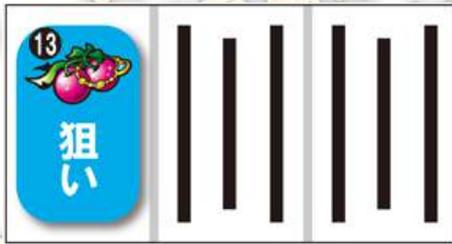
【有效線】

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>

首先在左轉輪上段附近瞄準 13 號櫻桃。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準以 BAR 為抓牌目標，瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準以 BAR 為抓牌目標，瞄準西瓜。

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。特定圖案瞄準的切入發生時，瞄準指定圖案。



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會目 1



機會目 2



機會目 3



機會目 4



機會目 5



龍騎兵目 1



龍騎兵目 2



龍騎兵目 3



大機會目 1



大機會目 2

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1: 1/400

設定2: 1/391

設定3: 1/376

設定4: 1/342

設定5: 1/320

設定6: 1/299

【小役確率】

@通常時

●弱櫻桃

設定1: 1/88.7

設定2: 1/88.5

設定3: 1/88.3

設定4: 1/87.2

設定5: 1/86.5

設定6: 1/86.2

●弱西瓜

設定1: 1/88.7

設定2: 1/88.5

設定3: 1/88.3

設定4: 1/87.2

設定5: 1/86.5

設定6: 1/86.2

●強櫻桃

設定1: 1/340

設定2: 1/339

設定3: 1/337

設定4: 1/327

設定5: 1/322

設定6: 1/320

●強西瓜

設定1: 1/340

設定2: 1/339

設定3: 1/337

設定4: 1/327

設定5: 1/322

設定6: 1/320

●機會目

設定1: 1/130

設定2: 1/129

設定3: 1/128

設定4: 1/123

設定5: 1/120

設定6: 1/119

●REPLAY 全設定共通: 1/7.3

●8枚鈴鐺 全設定共通: 1/9.8

●3枚鈴鐺 全設定共通: 1/6.6

●確定役 全設定共通: 1/14535

@AT中

●弱櫻桃

設定1: 1/61.4

設定2: 1/61.2

設定3: 1/61.0

設定4: 1/59.8

設定5: 1/59.1

設定6: 1/58.8

●弱西瓜

設定1: 1/61.4

設定2: 1/61.2

設定3: 1/61.0

設定4: 1/59.8

設定5: 1/59.1

設定6: 1/58.8

●強櫻桃

設定1: 1/236

設定2: 1/234

設定3: 1/232

設定4: 1/22

設定5: 1/217

設定6: 1/215

●強西瓜

設定1: 1/236

設定2: 1/234

設定3: 1/232

設定4: 1/22

設定5: 1/217

設定6: 1/215

●機會目

設定1: 1/87.9

設定2: 1/87.0

設定3: 1/86.2

設定4: 1/81.4

設定5: 1/78.8

設定6: 1/77.9

●REPLAY 全設定共通: 1/7.3

●8枚鈴鐺 全設定共通: 1/1.7

●3枚鈴鐺 全設定共通: 1/10.8

●機會鈴鐺 全設定共通: 1/10.4

●確定役 全設定共通: 1/13209