

八通屋

まじかるすいーとぷリズム・ナナ  
魔幻組曲 稜鏡娜娜  
(DAXEL)



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※

●是次製作為SHAFT繼《魔法少女小圓》以後，再一次染指魔法少女題材的原創動畫作品。

故事發生在離現代稍為遙遠的未來，地點是被日本海域和山脈包圍的政令都市——七業市。數位剛踏入青春期的少女，在這裡帶著各種複雜感覺，並向著一道充滿無限可能的大門邁進，展開一場畢生難忘的成長之旅。

●不用抓牌，初心者也能安心玩

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.3%

設定3：99.7%

設定4：104.0%

設定5：107.2%

設定6：110.8%

### 【ART概要】

@「(スーパー)プリズムBONUS((超級)稜鏡BONUS)」(ART)

- ・1次遊戲中獎約2.0枚的增加
- ・1回合100次遊戲（純增約200枚）
- ・回合數上乘類型
- ・錢幣圖案連線為1G連確定
- ・有從1G連特化區域「プリズムゾーン(稜鏡區域)」突入的可能性
- ・「スーパープリズムBONUS((超級)稜鏡BONUS)」成立為1G連期待度大幅提高
- ・伴隨凍結的「スーパープリズムBONUS(稜鏡BONUS)」成立為1G連5回合確定
- ・經由機會區域（最大400次遊戲周期突入）的解除和遊戲數天井（BONUS間900次遊戲）到達為BONUS確定

## @「プリズムチャンス(稜鏡機會)」 (ART)

- 1次遊戲中獎約2.0枚的增加
- 小役7回成立為止繼續 (純增約75枚)
- 小役回數管理 & 回合數上乘類型
- 繼續演出成功為BONUS繼續 (最大7回合)
- 特定小役成立時，1G連抽選
- 最大繼續時是次回超天國模式確定
- 突入契機是同「(スーパー)プリズムBONUS((超級)稜鏡BONUS)」

### 【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。

#### ▼スーパープリズムBONUS(超級稜鏡BONUS)

- 彩虹色7連線 100G消化為終了。(純增約200枚)
- ※比起プリズムBONUS(稜鏡BONUS)，1G連獲得期待度高。

#### ▼プリズムBONUS(稜鏡BONUS)

- 紅7連線 / 藍7連線 / 綠7連線 100G消化為終了。(純增約200枚)

#### ▼プリズムチャンス(稜鏡機會)

- BAR連線 小役7成立為終了。(純增約75枚)
- ※最大7回合繼續。(7回合繼續時是次回超天國確定)

### 【天井】

ART間900G消化為天井到達，ART當選十次回天國模式以上確定。

## 【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。

### ●ART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

在通常時是內部周期機會發生遊戲數的分配不同的6個模式存在。

周期機會是1~400次遊戲發生，模式是BONUS終了後移行抽選發生。

### @舞台別高確期待度

周期機會是前兆のカラフルゾーン(多彩區域)和自力解除のマジカライズゾーン(魔幻區域)存在。



多彩區域



魔幻區域



NeXT 機會

### @機會區域・ART契機

從通常時的特定小役成立時，マジカルライズ區域、NeXT機會、BONUS的突入抽選發生。

櫻桃和西瓜沒中的情況是變成鈴鐺連線，特定小役出現率是約1/15。

低弱櫻桃<西瓜<弱機會項目<強櫻桃<強機會項目<強鈴鐺高

### @NeXT機會

5次遊戲間，NeXT計數器開始減算，到達0為機會區域orBONUS演出。

郵件連續機會發生為郵件連線度大量減算的機會，郵件的種類是[白(單)  
◀白(雙)◀紅(單)◀紅(雙)]的順序提高期待度。

### 【BONUS(ART)的構成】

固定BONUS未搭載。

#### ▼スーパープリズムBONUS(超級稜鏡BONUS)

・ 彩虹色7連線 100G消化為終了。(純增約200枚)

※比起プリズムBONUS(稜鏡BONUS)，1G連獲得期待度高。

#### ▼プリズムBONUS(稜鏡BONUS)

・ 紅7連線 / 藍7連線 / 綠7連線 100G消化為終了。(純增約200枚)

#### ▼プリズムチャンス(稜鏡機會)

・ BAR連線 小役7成立為終了。(純增約75枚)

※最大7回合繼續。(7回合繼續時は次回超天國確定)

#### @(スーパー)プリズムBONUS((超級)稜鏡BONUS)

1G約2.0枚增為100次遊戲繼續的擬似BONUS。

BONUS前半是中小役時，兩側的電力指數上昇，特定小役成立為獲得期待度提高。

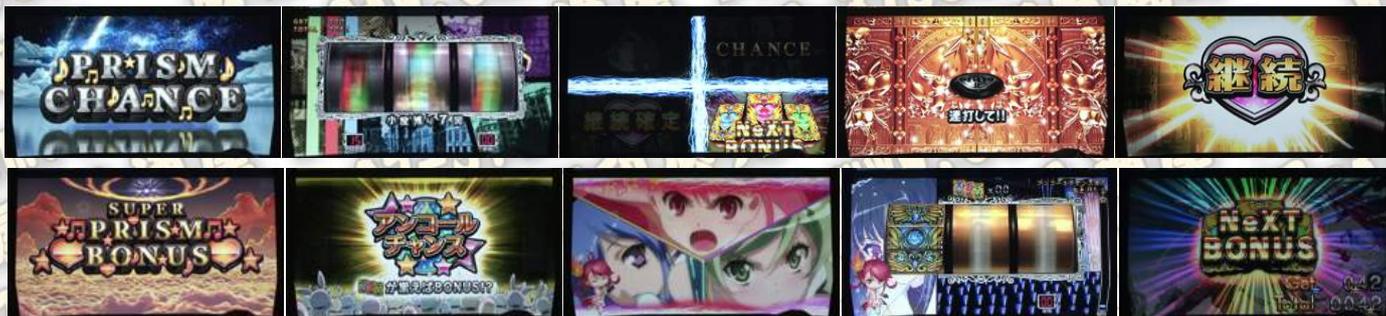
至郵件連續機會移行的話，電力指數大幅提高的機會。

BONUS後半是至アンコールチャンス(安可機會)突入，對應電力指數每次遊戲1G連的獲得抽選發生。

アンコールチャンス(安可機會)，錢幣連線為1G連確定。

通常的プリズムBONUS(稜鏡BONUS)是1G連發生率約35%，スーパープリズムBONUS(超級稜鏡BONUS)為約70%。

從高級凍結(1/8192)發生的突入為初回スーパープリズムBONUS(超級棱鏡BONUS)+5連確定。



### @プリズムチャンス(棱鏡機會)

1回合是小役7回成立為止繼續，是最大7回合循環的擬似BONUS。

スペリREPLAY頻出為繼續濃厚，曲變化為繼續確定。

特定小役成立時是1G連獲得 抽選發生。

7回合為止完成的話，次回超天國模式確定。

### @プリズムゾーン(棱鏡區域)(1G連獲得特化區域)

BONUS中的特定小役成立時抽選發生的1G連獲得特化區域。

REPLAY以外的全小役為1G連獲得+繼續確定。

REPLAY是25%為1G連獲得+繼續。



### 【週期機會的構成】

周期遊戲數消化的部分為至カラフルゾーン(多彩區域-前兆類型)orマジカライズゾーン(魔幻區域)(自力類型)突入。

※マジカライズゾーン(魔幻區域)是有特定小役契機突入的情況。

## @カラフルゾーン(多彩區域)解説

背景升級和連續演出為期待度變化的前兆周期區域。

大圖案導航頻出和大警示出現為期待度提高。

### 背景升級

- 背景為[藍<黃<紅<彩虹]升級期待度提高。紅背景開始期待度80%

### 連續演出

- Reach for the Beach是金屬球棒為機會，折扇為刺激，2人應援的話，期待度提高。
- 萌って☆メルって★タッチしてっ! 是牆壁上寫字、街燈亮燈、T字路向左為機會。
- まじかるエンジン 是擬似連越繼續越是機會，3連以上為刺激。

高[まじかるエンジン]

↑[萌って☆メルって★タッチしてっ!]

低[Reach for the Beach]



## @マジカライズゾーン(魔幻區域)解説

根據成立役和選擇的卡片展開戰鬥的自力解除周期區域。

最終的敵人HP為0的話，BONUS確定。

ART當選期待度是31%~38%

### 戰鬥

- 特定小役成立為強攻擊的機會。
- 敵人攻擊時也有計數器的機會。
- 戰鬥開始時「V.S圖案」為紅色是機會，敵人為ダイヤスト 是刺激。

## 卡片演出

- 觸碰選擇的卡片演出是完全自力抽選。
- ナナ(娜娜)卡片抽中的話，為ナナ(娜娜)的攻擊。

## 確定演出

- 區域20次遊戲以上繼續的話，BONUS確定。
- イタル(鷲岡 到)・アスカ(浅木 飛鳥)・コトネ(織部 琴音)的3人圖案出現是BONUS確定。



## @ネクストチャンス(NEXT機會)

ネクストチャンス(NEXT機會)突入時は周期CZ到達為止的遊戲數進行抽選。(最大5G繼續)

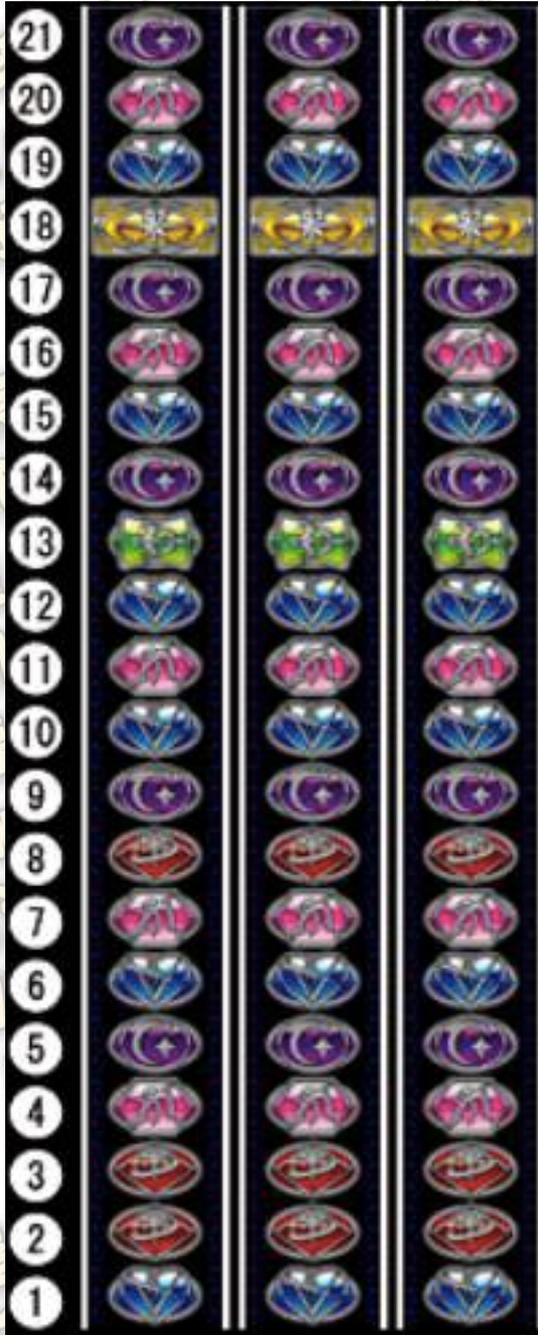
根據遊戲數開始後是特定役，周期CZ到達為止的遊戲數的進行減算抽選。(上記計數器為0G是為止繼續)

※ネクストチャンス(NEXT機會)是突入時的5G和遊戲數的狀態存在。



【轉輪排列】

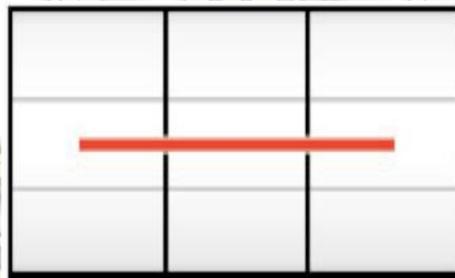
【役構成】



		<p>スーパープリズム BONUS (超級稜鏡BONUS)</p>
		<p>プリズムBONUS (稜鏡BONUS)</p>
		<p>約200枚</p>
		<p>プリズムチャンス (稜鏡機會)</p>
		<p>9枚</p>
		<p>9枚</p>
		<p>REPLAY</p>

【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>

基本上是適當打擊

### 主要轉輪導航出現時跟從導航



### <停止模式 1>

左轉輪上段 or 中段  
瞄準 BAR



### <停止模式 2>

BAR 在左轉輪下段停  
止的話，中、右轉輪  
適當打擊



### <停止模式 3>

西瓜在左轉輪停止的  
話，中轉輪瞄準西  
瓜，右轉輪適當打擊

## @BONUS(ART)中的打擊方法

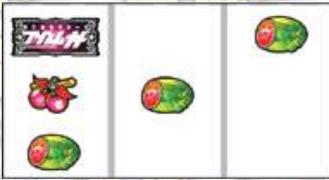


押順導航發生時，  
跟從導航使轉輪停  
止

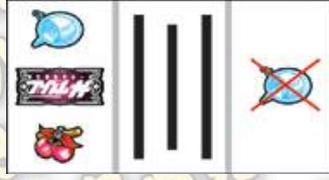


錢幣圖案出現時，  
各轉輪瞄準錢幣圖  
案

@液晶轉輪上的機會役



中段櫻桃



強櫻桃



弱櫻桃



西瓜



強機會項目



弱機會項目

【BONUS出現率】

● スーパープリズムBONUS(超級稜鏡BONUS)

設定1 : 1/1192.9      設定2 : 1/1680.3      設定3 : 1/1035.3  
 設定4 : 1/1500.7      設定5 : 1/835.7      設定6 : 1/1246.7

● プリズムBONUS(稜鏡BONUS)

設定1 : 1/229.5      設定2 : 1/216.6      設定3 : 1/215.2  
 設定4 : 1/197.2      設定5 : 1/181.7      設定6 : 1/172.4

● プリズムチャンス(稜鏡機會)

設定1 : 1/358.9      設定2 : 1/338.7      設定3 : 1/336.3  
 設定4 : 1/308.0      設定5 : 1/286.2      設定6 : 1/244.6

● ART合成出現率

設定1 : 1/125.3      設定2 : 1/122.5      設定3 : 1/116.5  
 設定4 : 1/111.3      設定5 : 1/98.1      設定6 : 1/93.5

**【小役確率】**

**@通常時**

※液晶轉輪上的西瓜・櫻桃是，共通9枚役的部分。

- REPLAY 全設定共通 1/7.30
- 押順9枚役 全設定共通 1/3.57
- 共通9枚役A 設定1 1/18.78 設定6 1/18.26
- 共通9枚役B 全設定共通 1/2184.53
- BAR連線(9枚) 全設定共通 1/6553.60
- 假BAR 全設定共通 1/728.18