

# 八通屋

聖闘士星矢 黃金激闘編  
聖鬥士星矢 黃金激鬥編  
三洋物産 (SANYO)



## 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※



●車田正美原作的80年代代表少年漫畫「聖鬥士聖矢」のパチスロ第二代。  
風靡全日本、台灣、中國大陸、香港等地區的經典作品。

故事中，十分強調對信仰的忠誠，以及無私奉獻的友情，並強調由此信念而生的「小宇宙」之燃燒，是擊破一切黑暗勢力的神秘力量泉源。

而星矢故事的精神所在就是熱血、愛與正義。

●新筐體「COSMO SPARK(コスモスパーク)」採用。

### 【機械割】

設定1：97.2%

設定2：99.0%

設定3：99.5%

設定4：104.3%

設定5：107.5%

設定6：111.6%

### 【ART概要】

- ・1次遊戲中獎約2.8枚的增加
- ・1回合40次遊戲+ $\alpha$
- ・遊戲數上乘&累積類型
- ・從規定遊戲數消化和直擊當選的前兆暗示舞台「突擊！至十二宮之道」和從自力解除區域「フェニックスチャンス(鳳凰機會)」至「小宇宙BURST(爆裂)」orAT當選
- ・「小宇宙BURST(爆裂)」中雜兵全部擊破的話，AT確定（AT中是遊戲數上乘的機會）
- ・「フェニックスチャンス(鳳凰機會)」中的REPLAY連為BONUSorAT當選機會
- ・「フェニックスチャンス(鳳凰機會)」中のREPLAY×7為「フェニックスドライブ(鳳凰座drive)」突入，高確率為ATor「黃金激鬥」累積
- ・AT中の「黃金激鬥」當選為遊戲數上乘，至與黃金聖鬥士の戰鬥（10次遊戲～）突入



- 「黃金激鬥」中的戰鬥勝利為「BIG BANG RUSH」獲得
- 「BIG BANG RUSH」中是只有「小宇宙玉」的數上乘挑戰
- 「BIG BANG RUSH」中切入出現為BAR連線的機會(BAR連線為「BIG BANG RUSH」繼續確定)
- 「BIG BANG RUSH」的BAR連線後，轉輪逆回轉的話，「FREEZE EXCLAMATION」發動
- 「FREEZE EXCLAMATION」是根據選擇的青銅聖鬥士，1回中獎的上乘遊戲數&繼續率有變化
- AT中的白7連線為「女神BONUS」or「黃金想話(黃金插曲)」當選
- 在通常時「長凍結」發生為「PREMIUM BIG BANG RUSH」確定

### 【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS不存在，搭載疑似BONUS。

▼女神BONUS 30次遊戲 [白7連線]

▼小宇宙バースト(爆裂) 20次遊戲 [紅7・紅7・白7 / [白7・白7・紅7]

### 【天井】

根據滯留的內部模式，規定遊戲數分配・天井遊戲數不同。

通常時最大999G為ATor小宇宙バースト(爆裂)當選。

### ◎內部模式別天井遊戲數

【通常A模式】 通常時900G消化為ATor小宇宙バースト(爆裂)當選。

※設定變更後是通常時650G

【通常B模式】 通常時999G消化為ATor小宇宙バースト(爆裂)當選。

※設定變更後是通常時750G



【天國準備模式】 通常時999G消化為ATor小宇宙バースト(爆裂)當選。

※設定變更後是通常時650G

【天國A模式】 通常時100G消化為ATor小宇宙バースト(爆裂)當選。

【天國B模式】 通常時100G消化為ATor小宇宙バースト(爆裂)當選。

### 【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。

### 【通常時的構成】

#### @舞台別高確期待度

根據滯留舞台高確率期待度有變化。

低 城戶邸=迦米爾<死亡皇后島 高  
前兆 突擊！至十二宮之道=教皇瞑想模式



通常舞台



死亡皇后島



突擊！至十二宮之道 教皇瞑想模式

#### @通常演出

對白預告紅文字為機會。

小宇宙感知預告有魔鈴為機會，敵人為戰鬥發展。

切入預告是5人ver.為機會。

天馬座切入預告是發生時為前兆的機會。

射手座的聖衣演出是發生時為刺激！



小宇宙感知預告 切入預告



天馬座切入預告 射手座的聖衣



顏色預告是小役暗示，小丑魚柄是機會，彩虹和魚群柄為聖鬥士RUSH(AT)or 小宇宙バースト(爆裂)(BONUS)濃厚。

女神凍結出現時為特定役的機會，轉輪從右邊開始作動是刺激！



凍結



情節演出



紗織插曲演出



幻魔拳演出

### @機會演出

情節演出、紗織插曲演出、幻魔拳演出是發生時為AT or BONUS濃厚。

### @修行連續預告

修行成功為AT or BONUS。失敗後也可能至フェニックスチャンス(鳳凰機會)(自力解除)發展。

低 瞬<冰河<紫龍<星矢<一輝高



修行連續預告

### 【BONUS的構成】

#### @BONUSの種類

純粹的BONUS不存在，搭載疑似BONUS。

▼女神BONUS 30次遊戲 [白7連線]

▼小宇宙バースト(爆裂) 20次遊戲 [紅7・紅7・白7] / [白7・白7・紅7]

#### @小宇宙バースト(爆裂)

遊戲數管理的疑似BONUS，20次遊戲繼續約55枚增加。

#### ▼通常時的BONUS

通常時是群體雜魚全部打倒的話，聖鬥士RUSH(AT)獲得。

REPLAY的連續和特定小役成立為敵人攻擊。



小宇宙バースト(爆裂)



## ▼聖鬥士RUSH(AT)中的BONUS

押順鈴鐺以外的小役為遊戲數上乘的機會。

REPLAY是越連續期待度越高，特定役為機會。

### @女神BONUS

遊戲數管理的疑似BONUS，30次遊戲繼續約80枚增加。

押順鈴鐺以外為黃金激鬥的累積抽選發生。

卡片出現的話是機會，金色特定卡片是刺激！

切入發生時是逆押為BAR連線的話，黃金激鬥累積確定。



女神 BONUS

### @黃金想話

ATorビッグバンラッシュ(爆發RUSH)中的白7連線的部分突入的十二宮插曲BONUS。

ビッグバンラッシュ(爆發RUSH)中的フリーズエクスクラメーション(凍結驚歎)後，合計300G以上上乘後發生的可能性高。



黃金想話

### 【機會區域的構成】

#### @フェニックスチャンス(鳳凰機會)(自力解除)解説

10次遊戲+ $\alpha$ 之間，聖鬥士RUSH(AT)or小宇宙バースト(爆裂)(BONUS)orフェニックスドライブ(鳳凰座drive)(上乘)突入の自力解除瞄准區域。

小宇宙バースト(爆裂)or聖鬥士RUSH(AT)當選期待度是40%以上。

區域中是REPLAY的連續和特定役成立為機會。

最後一輝開眼的話，AT or BONUS確定。

突入條件：特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化

REPLAY的連續：REPLAY是越連續，期待度越高

REPLAY2連~4連=機會



鳳凰機會



REPLAY5連 = 小宇宙バースト(爆裂)or聖鬥士RUSH(AT)

REPLAY6連 = 聖鬥士RUSH(AT)

REPLAY7連 = 至フェニックスドライブ(鳳凰座drive)突入。

• REPLAY連中の特定小役是REPLAYの連續回數計數。

### @フェニックスドライブ(鳳凰座drive)(累積特化區域)解説

10次遊戲+  $\alpha$  之間，2擇的押順為7連線和ATor黃金激鬥累積的上乘區域。

紅7連線是AT，[紅7・紅7・白7]是黃金激鬥累積。

區域中是全部的小役為累積抽選發生。

1次遊戲中獎的累積期待度は1/1.9，區域終了為止的平均累積數是6.8個。



鳳凰座 drive

### @突撃！至十二宮之道解説(AT前兆演出)

遊戲數解除orAT直撃の前兆舞台突入。

敵人登場時，在戰鬥發展勝利為AT or BONUS。

一次的「突撃！至十二宮之道」AT當選期待度は約20%。



突撃！至十二宮之道

### @聖衣箱燈升級演出

• 升級的顏色和人物期待度有變化。

低 瞬(粉紅色) < 冰河(藍) < 紫龍(綠) < 一輝(紅) < 聖矢(水色) < 雅典娜(紫) 高

### @敵人的種類

• 戰鬥發展時的敵人的種類不同，期待度有變化。

低 [ミスティ(蜥蜴座 密斯狄)]

↓ [アルゴル(英仙座 亞魯哥路)]

↓ [ジャミアン(烏鴉座 賈密安)]

↓ [ジャンゴ(暗黒聖鬥士首領 強格)]

↓ [アイオリア(獅子座 艾奧里亞)]

高 [トレミー(天箭座 德里密)]



## @教皇冥想模式解說

突擊！至十二宮之道，期待度高的前兆模式。



教皇冥想模式

### 【AT的構成】

## @聖鬥士RUSH(AT)解說

1回合40G+上乘遊戲數回合消化為止循環的ART。

### 突入條件

- 通常時的階段天井到達
- 通常時的特定小役成立時抽選
- フェニックスチャンス(鳳凰機會)中の自力解除
- BONUS中の抽選



聖鬥士 RUSH

### 終了條件

- 獲得遊戲數消化後的回合消化為止



火時計倒計數

## @火時計倒計數 (拉回區域)

AT終了時の部分為12G繼續的火時計倒計數(AT拉回區域)突入，在這之間是全小役進行AT拉回抽選。(拉回期待度50%以上)

### 【上乘區域的構成】

## @黃金激鬥 (上乘)

- 突入時10G以上的上乘發生，戰鬥勝利為至ビッグバンラッシュ(爆發RUSH)(上乘)突入。
- 黃金激鬥是在AT中的特定役成立時，突入抽選發生。AT中のBAR連線出現時是黃金戰鬥突入確定。
- 戰鬥是青銅聖鬥士的攻擊HIT為勝利，失敗的話，若在同一AT中的再戰，勝率提高。



- 在戰鬥中紅色火焰和激突時PUSH按鈕出現為機會。
- 戰鬥勝利繼續，教皇之間到達為千日戰鬥聖矢戰鬥不會輸的無敵模式。

### ▼黃金聖鬥士對戰順(黃金戰鬥)

初回 アルデバラン (金牛座-阿爾德巴朗)

- ↓ 謎之黃金聖鬥士
- ↓ デスマスク (巨蟹座-迪斯馬斯古)
- ↓ アイオリア (獅子座-艾奧里亞)
- ↓ シャカ (處女座-沙加)
- ↓ ミロ (天蠍座-米羅)
- ↓ ライブラ (天秤座-童虎) (無條件為突破+黃金插曲突入)
- ↓ アイオロス (射手座-艾奧羅斯) (無條件為突破+黃金插曲突入)
- ↓ シュラ (摩羯座-修羅)
- ↓ カミュ (水瓶座-卡妙)
- ↓ アフロディーテ (雙魚座-阿布羅迪)



最後 サガ (雙子座-薩卡) (至教皇之間到達、千日戰爭)

### 【上乘特化區域的構成】

@ビッグバンラッシュ(爆發RUSH)(上乘)

- 1回合3~7回(液晶下方顯示的小宇宙數) 的上乘發生的上乘特化區域。
- 黃金激鬥勝利為突入，循環率是最大83%，上乘回數是只有小宇宙數發生。
- 小宇宙的顏色是[白<藍<黃<紅<金]依序上乘期待度提高。
- 特定役成立是機會，切入發生時是繼續2擇押順挑戰，BAR連線的話，(2擇的押順)至次回合突入。





## @フリーズエクスクラメーション(凍結驚歎)(上乘)

- 人物選擇型的上乘特化區域。
- 押下MAXBET，遊戲數上乘發生。
- 從ビッグバンラッシュ(爆發RUSH)中BAR連線orAT中的逆回轉凍結突入。
- 每個人物有不同的上乘類型，任何一個上乘期待度都有100次遊戲以上。

聖矢(繼續率重視)... 上乘遊戲數+1G×98%循環。

冰河(平均類型)... 上乘遊戲數+5G×90%循環

瞬(上乘重視)... 上乘遊戲數+10G×80%循環

紫龍(強力類型)... 上乘遊戲數+25G×50%循環

一輝(安定的一打)... 上乘遊戲數+100G固定。



## @プレミアムビッグバンラッシュ(高級爆發RUSH)(上乘)

- 聖矢穿著黃金聖衣，3次遊戲×100G以上上乘區域。
- 從[紅7・BAR・紅7]連線的長凍結突入。
- 終了後是十二宮突破，快速至千日戰爭突入。



## @サジタリアスチャンス-射手座機會(上乘)

- AT的剩餘遊戲數為0發動的後乘演出。



【轉輪排列】

【役構成】



【有效線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

下段櫻桃停止的話，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準 BAR



<停止模式 3>

西瓜在左轉輪上段停止的話，中、右轉輪瞄準 BAR

### @AT&BONUS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，逆押瞄準顯示的圖案



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準



@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會項目



機會項目



機會項目



強機會項目

【BONUS出現率】

●疑似BONUS

設定1 : 1/579

設定2 : 1/557

設定3 : 1/548

設定4 : 1/478

設定5 : 1/492

設定6 : 1/397

●AT初當

設定1 : 1/383

設定2 : 1/368

設定3 : 1/360

設定4 : 1/315

設定5 : 1/285

設定6 : 1/248

●疑似BONUS & AT初當合成

設定1 : 1/231

設定2 : 1/222

設定3 : 1/217

設定4 : 1/190

設定5 : 1/180

設定6 : 1/152

【小役確率】

@通常時

●通常REPLAY

設定1 1/2.60

設定2 1/2.63

設定3 1/2.63

設定4 1/2.63

設定5 1/2.63

設定6 1/2.63

●押順9枚鈴鐺合成確率

全設定共通 1/2.4

●押順4枚鈴鐺合成確率

全設定共通 1/7.1

●鈴鐺灑落1枚役出現率

全設定共通 1/16.1

※押順9枚鈴鐺or押順4枚鈴鐺灑落時的部分入賞。



● 共通鈴鐺(6枚付出)

設定1 1/45.5      設定2 1/44.9      設定3 1/43.7  
設定4 1/42.3      設定5 1/41.0      設定6 1/39.7

● 弱西瓜      全設定共通 1/128.3

● 強西瓜      全設定共通 1/697.2

● 弱櫻桃

設定1 1/105.9      設定2 1/103.5      設定3 1/102.6  
設定4 1/96.1      設定5 1/96.1      設定6 1/96.1

● 強櫻桃

設定1 1/232.4      設定2 1/232.4      設定3 1/232.4  
設定4 1/220.7      設定5 1/220.7      設定6 1/213.5

● 機會項目合成確率      全設定共通 1/127.8

● 強機會項目      全設定共通 1/7281.8

● 純槓龜      全設定共通 1/65536.0