

八通屋

聖鬥士星矢女神聖戰
聖鬥士星矢-女神聖戰
(三洋物產(SANYO))



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※

- 車田正美原作的80年代之代表作，少年漫畫「聖鬥士星矢」SLOT第3彈。
- 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。
- 使用專用筐體。
- BONUS與「女神聖戰」(ART)為代幣增加的類型。
- 有技術介入要素。
- 搭載上乘特化區域「BURST ATTACK」「千日戰爭」。

【機械割】

設定1 97.0% 設定2 98.8% 設定3 100.0%

設定4 102.8% 設定5 105.2% 設定6 109.0%

@抓牌成功時・機械割

設定1 102.8% 設定2 105.7% 設定3 107.9%

設定4 110.3% 設定5 111.4% 設定6 115.4%

【ART概要】

- 1G中獎純增約1.5枚
- 遊戲數上乘型ART。
- 1回合50G繼續。

【天井】

BONUS間1180次遊戲+前兆消化為ART當選。

【BONUS的純增枚數】

海皇波薩頓BONUS 約213枚+ART

[上段：紅7連線] / [上段：紅7・藍7・紅7]

BIG BONUS約204枚

[紅7連線] / [藍7連線] / [紅7・紅7・藍7] / [藍7・藍7・紅7]

REG BONUS約48枚

[BAR・BAR・藍7] / [BAR・BAR・紅7]

【懲罰】

●通常時

懲罰不存在。

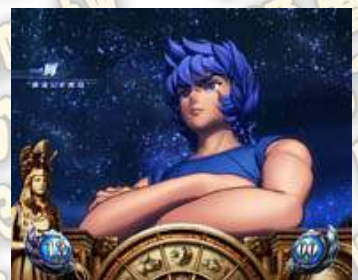
●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時舞台別高確期待度

魔鈴、一輝舞台移行為高確的機會。



低 星矢~希望的聖鬥士=教皇~聖域的支配者<魔鈴~銀翼的大鷲<一輝~孤高的不死鳥高

ART獲得契機

特定小役成立時，ART的獲得抽選發生。

低弱櫻桃<弱機會目<強機會目<西瓜<強櫻桃<BAR連線=中段櫻桃高

BONUS獲得契機

特定小役成立時，BONUS的獲得抽選發生。

低弱櫻桃<西瓜<弱機會目<強櫻桃<強機會目<中段櫻桃高

@角色連續演出

特定役成立後，連續演出發展為BONUS的機會。

標題與切入為紅色是期待度提高。槓龜後有至前兆舞台移行的可能性。



低 瞬



冰河



紫龍



一輝 高

【機會區域的構成】

@白銀聖鬥士派遣模式(CZ)

特定役成立為突入機會的前兆舞台

發展的機會區域。

白銀聖鬥士派遣模式

從白銀聖鬥士派遣模式突入的前兆舞台全部有3種類。

前兆舞台中是朋友加入等活動發生為模式升級的機會。

女神覺醒模式移行是刺激！





低突擊!至十二宮之道 <

教皇冥想模式 <

女神覺醒模式

高

@白銀聖鬥士連續演出

從前兆舞台發展的白銀聖鬥士的戰鬥連續演出，戰鬥勝利為ART獲得。

不經由前兆突入是BONUS的機會。

低ミスティ(米絲蒂)< アルゴル(亞爾哥)< バベル(巴別)< ジャミアン(加米安) 高



白銀聖鬥士連續演出

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

海皇波薩頓BONUS成立時為ART確定。

BIG中與ART中發生的技術介入，完全掌握是即使設定1時，也能超過102%。

海皇波薩頓BONUS 約213枚+ART

[上段：紅7連線] / [上段：紅7・藍7・紅7]

BIG BONUS約204枚

[紅7連線] / [藍7連線] / [紅7・紅7・藍7] / [藍7・藍7・紅7]

REG BONUS約48枚

[BAR・BAR・藍7] / [BAR・BAR・紅7]

@海皇波薩頓BONUS

發生時為ART獲得確定的BONUS。

BONUS中是7回的海將軍戰鬥發生，戰鬥勝利為100~300G的上乘確定。

7回完全勝利的話，最低也有 $100G \times 7回 = 700G$ 的上乘。



海皇波薩頓BONUS



BIG BONUS

聖鬥士模式(機會告知) 電影模式(後告知)

@BIG BONUS

通常時的BIG BONUS中是對應成立役，進行黃金聖鬥士BATTLE抽選。

黃金聖鬥士BATTLE勝利為ART確定。

ART中的BIG BONUS當選時是BIG BONUS BURNING

，對應成立役進行小宇宙儀表增加抽選。

鈴鐺連線的連續是刺激！

BIG開始時，可以選擇ART當選告知方法不同的2種類演出。

聖鬥士模式：「機會告知類型」是消化中的任務成功為ART當選。

電影模式：「後告知類型」是BIG終了時，告知ART是否當選。

ART中的BIG是戰鬥的累積特化區域。



BIG BONUS BURNING

@REG BONUS

通常時的REG中是切入發生時的BAR連線為黃金聖鬥士BATTLE累積。

黃金聖鬥士BATTLE勝利為ART確定。

ART中的REG成立時是REG BONUS BURNING，BAR連線出現率大幅增加。

BAR連線時，黃金聖鬥士BATTLE累積。

切入發生時，BAR連線的話，戰鬥獲得。



REG BONUS



REG BONUS BURNING



第七感挑戰

@ART (セブンセンスズチャレンジ第七感挑戰)

BIG中發生的抓牌挑戰區域。

抓牌成功為ART獲得確定，對於抓牌較無自信時也可以瞄準BAR，75%為ART獲得。ART中是成功為勝利戰鬥確定。

- 抓牌上級者 ⇒ 逆押瞄準BAR，最後左轉輪瞄準「BAR・BAR・鈴鐺」
- 抓牌中級者 ⇒ 隨自己喜好，決定要進行瞄準逆押or安全順押。
- 抓牌初級者以下 ⇒ 順押瞄準BAR

小役與BONUS的重複當選

特定小役成立時是能期待與BONUS的重複當選。

各小役成立時的重複當選期待度如下。

低 弱櫻桃<西瓜<弱機會目<強櫻桃<強機會目<中段櫻桃 高

中段櫻桃是BIG or 海皇波薩頓BONUS確定。

【ART的構成】

@女神聖戰(ART)

1回合50G+ α (α = 上乘遊戲數)繼續的ART。

1G中獎的純增枚數約1.5枚。

ART中是液晶下顯示的小宇宙儀表為MAX的話，小宇宙珠獲得。

小宇宙珠集滿5個，黃金聖鬥士BATTLE(上乘CZ)發展。

ART中的BONUS是戰鬥累積獲得的機會。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選 / BONUS中的ART抽選當選時。

終了條件：獲得遊戲數消化



女神聖戰

小宇宙燃燒模式

小宇宙SPARK

@小宇宙儀表

- 儀表基本上主要為累積鈴鐺，特定役成立是大幅增加的機會。
- 至小宇宙燃燒模式與小宇宙SPARK突入的話，是儀表大幅增加的機會。

@燃燒小宇宙演出

- 搖桿ON為小宇宙爆發的話，BONUS確定。

@長凍結的機率 / 恩惠

長凍結發生，高級BONUS為至「海皇波薩頓BONUS」的突入確定。

海皇波薩頓BONUS的成立確率是1/65536。

【上乘特化區域的構成】

@黃金聖鬥士BATTLE(上乘CZ)

- 黃金聖鬥士BATTLE是遊戲數上乘orBURST ATTACK的機會。
- 戰鬥勝利時，ART遊戲數的上乘發生的機會區域。
- 戰鬥發生率是約1/30，戰鬥勝利期待度約50%以上。
- 根據對戰對手與青銅聖鬥士期待度有變化。
- 優劣演出發生為機會，青銅聖鬥士先制是勝利濃厚，黃金聖鬥士是期待攻擊回避。
- 天馬役物完成為30G以上上乘確定。
- 黃金聖鬥士のデスマスク(迪斯馬斯克)是勝利期待度95%
- シャカ(沙加) 是勝利+100G以上上乘濃厚。
- 電影戰鬥發生時是勝利+100G以上上乘確定。



黄金聖闘士 BATTLE

突入契機：

- BONUS中的黄金聖鬥士BATTLE當選時。
- ART中的小宇宙儀表MAX到達時。



VS.迪斯馬斯克



VS.沙加



電影戰鬥



勝利後搖桿演出

@BURST ATTACK(上乘)

- 黃金聖鬥士BATTLE(上乘CZ)勝利突入的上乘區域。
- 導航發生時的BAR連線為ART遊戲數的上乘發生。
- 平均上乘遊戲數是160G。

突入契機

- 黃金聖鬥士BATTLE勝利時。



BURST ATTACK



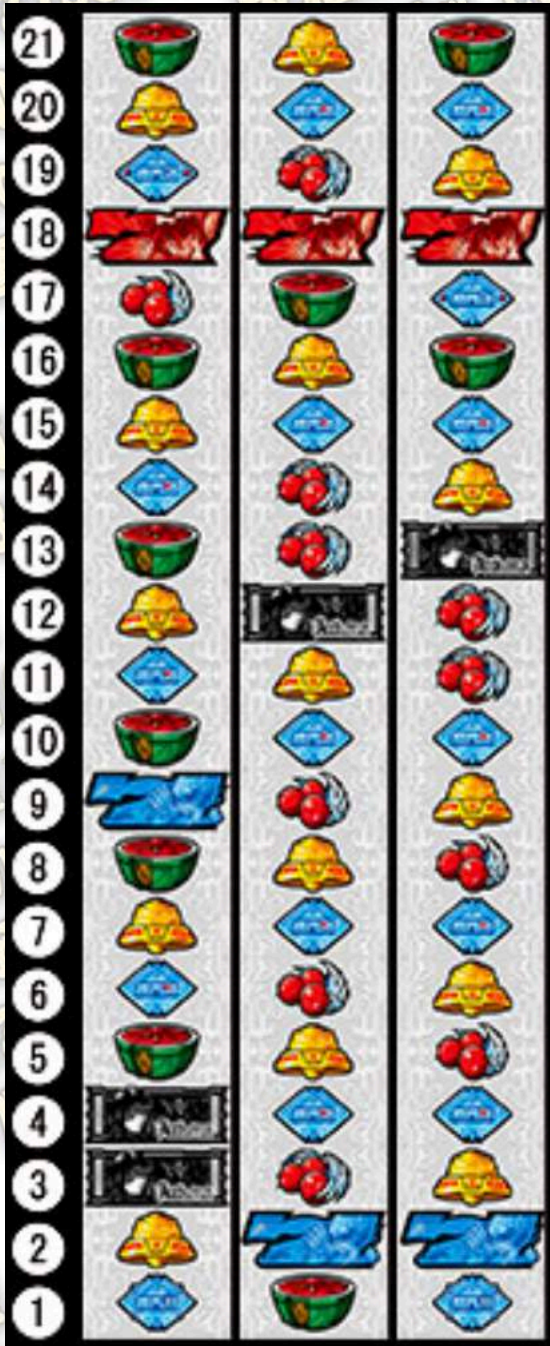
千日戦争

@千日戦争(上乘)

- 黃金聖鬥士BATTLE(上乘CZ)為12回勝利or擊破撒加，突入的繼續率管理型的遊戲數上乘區域。
- 戰鬥敗北為止，黃金聖鬥士BATTLE連續。
- 戰鬥繼續期待度は80%。

【轉輪排列】

【役構成】



海皇波賽頓BONUS
(上段連線)

獲得枚数213枚



BIG BONUS

獲得枚数204枚

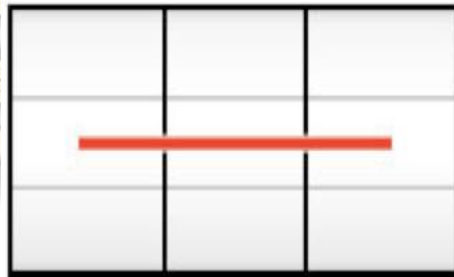


REGULAR BONUS

獲得枚数48枚

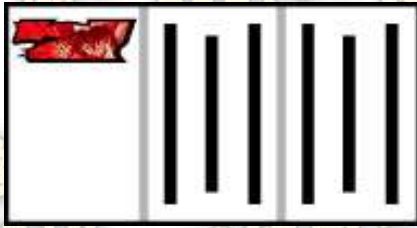
【有效線】

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>

首先在左轉輪框上段瞄準紅 7。



<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>

左轉輪紅 7 停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準紅 7 or BAR。



<停止模式 3>

左轉輪下段紅 7 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

左轉輪西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS中的打擊方法



BIG 中，第七感挑戰發生，逆押瞄準 BAR(左轉輪是瞄準「BAR・BAR・鈴鐺」) or 順押瞄準 BAR。



REG 中是切入發生，各轉輪逆押瞄準 BAR。

@AT中的打擊方法



第七感挑戰發生時，左轉輪瞄準左轉輪是瞄準「BAR • BAR • 鈴鐺」



押順導航 or 第七感挑戰未發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



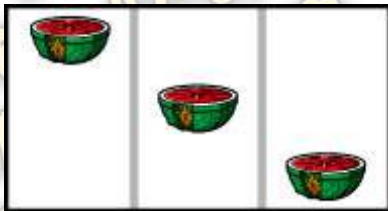
強櫻桃



強櫻桃



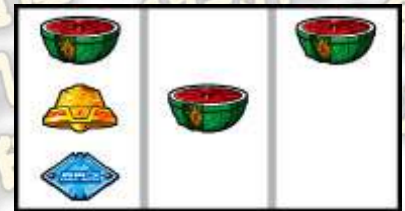
中段櫻桃



西瓜



弱機會目



強機會目

【BONUS出現率】

• 海皇波薩頓BONUS 全設定共通 1/65536.0

• 紅BIG

設定1 1/2114.1

設定2 1/2114.1

設定3 1/2048.0

設定4 1/2048.0

設定5 1/1985.9

設定6 1/1927.5

• 藍BIG

設定1	1/1394.4	設定2	1/1337.5	設定3	1/1337.5
設定4	1/1285.0	設定5	1/1310.7	設定6	1/1260.3

• 紅・紅・藍

設定1	1/1285.0	設定2	1/1285.0	設定3	1/1285.0
設定4	1/1260.3	設定5	1/1236.5	設定6	1/1236.5

• 藍・紅・紅

設定1	1/2048.0	設定2	1/1985.9	設定3	1/1985.9
設定4	1/1872.5	設定5	1/1872.5	設定6	1/1771.2

• BIG合算

設定1	1/407.1	設定2	1/399.6	設定3	1/397.2
設定4	1/385.5	設定5	1/383.3	設定6	1/372.4

• 紅REG

設定1	1/1820.4	設定2	1/1638.4	設定3	1/1680.4
設定4	1/1489.5	設定5	1/1598.4	設定6	1/1394.4

• 藍REG

設定1	1/1040.3	設定2	1/1024.0	設定3	1/936.2
設定4	1/949.8	設定5	1/885.6	設定6	1/897.8

• REG合算

設定1	1/661.9	設定2	1/630.2	設定3	1/601.3
設定4	1/579.9	設定5	1/569.9	設定6	1/546.1

• **BONUS合算**

設定1	1/252.1	設定2	1/244.5	設定3	1/239.2
設定4	1/231.6	設定5	1/229.1	設定6	1/221.4

• **ART初當**

設定1	1/593.3	設定2	1/572.1	設定3	1/552.0
設定4	1/490.4	設定5	1/419.4	設定6	1/360.5

• **BONUS + ART**

設定1	1/176.4	設定2	1/170.9	設定3	1/166.5
設定4	1/156.9	設定5	1/147.8	設定6	1/136.9

【**小役確率**】

@**通常時**

• **左第1鈴鐺 (9枚)** 全設定共通 1/13.7

• **共通9枚鈴鐺 (9枚)** 全設定共通 1/77.1

• **弱櫻桃 (1枚)**

設定1	1/89.3	設定2	1/86.9	設定3	1/84.7
設定4	1/82.5	設定5	1/80.5	設定6	1/79.5

• **強櫻桃 (1or9枚)** 全設定共通 1/280.1

• **中段櫻桃 (9枚)** 全設定共通 1/32768.0

• **西瓜 (9枚)**

設定1	1/79.2	設定2	1/76.2	設定3	1/72.9
設定4	1/70.8	設定5	1/67.9	設定6	1/66.9

• **機會鈴鐺** 全設定共通 1/170.7

• **機會目** 全設定共通 1/280.1

• **通常REPLAY** 全設定共通 1/7.3

@BIG中

• **左上到右下鈴鐺** 全設定共通 1/1.1

• **上段鈴鐺** 全設定共通 1/65536.0

• **中段鈴鐺** 全設定共通 1/65536.0

• **小V鈴鐺** 全設定共通 1/14.1

• **機會目** 全設定共通 1/79.9

• **BAR REPLAY A** 全設定共通 1/2621.4

• **BAR REPLAY B** 全設定共通 1/873.8

@REG中

• **鈴鐺** 全設定共通 1/1.6

• **BAR連線 (9枚)** 全設定共通 1/2.7