

八通屋

スターオーシャン4

星海遊俠4

ユニバーサルブロス (UNIVERSAL BROS.)



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※

- BONUS與ART「STAR OCEAN」為代幣增加的類型。
- 搭載自力機會區域「DECISIVE BATTLE」。
- 搭載上乘特化區域「CROWE SIDE」。
- SQEX公司大作RPG「STAR OCEAN4(星海遊俠4)」的聯名機。
- 搭載RPG的世界觀再現的新感覺ART「STAR OCEAN」。

### 【機械割】

設定1 : 98.6%      設定2 : 99.6%      設定3 : 99.1%  
 設定4 : 102.1%      設定5 : 105.1%      設定6 : 110.3%

### 【ART概要】

HP 管理型的 ART。(初期 HP 是 5000HP 以上)

HP 到 0 為止繼續的新感覺 ART。

1G 中獎的純增枚數是約 1.4 枚。

### 【BONUS的純增枚數】

●BIG BONUS      藍7連線、紅7連線。

超過297枚付出為終了(純增約204枚)的BONUS。

●REG BONUS      「藍7・藍7・紅7」連線。

超過72枚付出為終了(純增約54枚)的BONUS。

### 【天井】

BONUS間17周期到達，經由前兆至ART突入。

※1周期大致上與宇宙船舞台移行回數相同。

1周期40～70G，平均到達遊戲數是約1080G。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是宇宙船與惑星(PLANET)周期移行。

根據滯在惑星(PLANET)的種類，高確期待度不同。

(周期抽選以外，特定役成立時也進行高確移行抽選)

特定役成立時是進行 DECISIVE BATTLE(CZ)突入抽選。

### 惑星(PLANET)舞台別高確狀態期待度



宇宙船舞台



低 AEOS(叢林)<LAMRICK(雪原)<ROAK(沙漠)< EnII (近未來都市)<AEOS(叢林)

再訪(下午) 高

探索發生為 CZ 突入的機會。

探索完成為 DECISIVE BATTLE 突入。

### 探索別 CZ 期待度



低 採集 討伐系= 找尋風的戒指< 捕獲バーニィ<找到母的紅色螢火蟲< 用火之戒開路 高

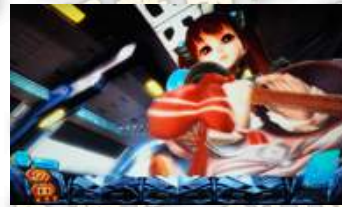


### 發展演出

探索以外的發展也出，在此成功主要是 BONUS 當選。

演出有 7 種類，上位模式是能期待 EPISODE BB 當選>

期待度依序為：奪回餅乾！<守護行李！<打倒黑鷲！<殲滅ファントム！<フェイズ特攻！<星空的誓言<至星之海。



### プライベートポイント(個人點數)

儲存量越多，能期待 EPISODE BB 升格。右下的螢幕與對話暗示現在的儲存量。

### PHASE 劍技訓練演出

「PHASE」之眼是紅色，或是右邊的箱子擊破是機會。成立小役的暗示與「CHANCE」等前兆暗示時發生。

### LYMIE 畫家演出

畫的顏色為暗示成立小役，犬狼在、或是圖案大為機會增加。

### 穆莉雅閃電演出

請注意最後剩下來的符號。捨棄剩餘的符號是期待度增加。

### 【機會區域的構成】

#### @DECISIVE BATTLE(CZ)

15G+α 繼續的自力機會區域，ART 當選期待度 40%以上。

對戰魔物的 HP 減少，勝利為 ART 突入。

鈴鐺成立為傷害以上的效果濃厚。

特定役成立為必殺技發生的機會。

根據對戰魔物種類，ART 期待度不同。

#### @對戰魔物別ART期待度



### DECISIVE BATTLE



低 ドラゴンジェネラル=アーリー・サイナード=ストレングスビースト



サキュバス < リトルエイリアン < ガブリエ・セレスター 高  
ART 突入濃厚!? 擊破為 ART 確定!?

## ▼戰鬥系統

### ・バトルキャンプ(戰鬥營)

從選單至各種演出(角色更換・道具使用・必殺技・作戰)發展。

### ・SIGHT OUT

計數器發生，次遊戲為必殺技攻擊。

### ・LINK COMBO

必殺技為 2~7G 間連續發生。

### ・敵人的狀態異常

敵人的弱点越出現，擊破的期待度越高。



戰鬥營



SIGHT OUT



LINK COMBO



敵人的狀態異常

## ▼LIMITOVER RUSH COMBO

敵擊破時的特定役成立時，或是 CZ 中的 BONUS 當選，有 LIMITOVER 發生的可能。

LIMITOVER 發生為 LIMITOVER RUSH COMBO 突入。

ロック(凍結)越持續，HP 上乘。



LIMITOVER RUSH COMBO

## 【BONUS的構成】

### @BIG BONUS



BIG BONUS



EPISODE BIG

藍 7 連線、紅 7 連線。

超過 297 枚付出為終了(純增約 204 枚)的 BONUS。

BIG 中是特定役出現率大幅增加。

通常時是進行 CZ 抽選，ART 中是進行 HP 上乘，道具獲得抽選。

(通常時的 BIG BONUS 是 CZ 期待度約 20%)

### ▼EPISODE BIG

通常時演出勝利後，不至確定畫面移行，電影演出發生為至 EPISODE BIG。

EPISODE BIG 當選為 ART 突入濃厚。

通常時的プライベートポイント(個人點數)MAX 時、BIG BONUS 是 BONUS

入賞畫面改寫演出發生。

EPISODE BIG 昇格。



CZ 中的 BONUS



ART 中的 BONUS

### @REG BONUS

「藍 7 · 藍 7 · 紅 7」連線。

超過 72 枚付出為終了(純增約 54 枚)的 BONUS。

消化中是進行周期管理模式的昇格抽選。

通常時當選的 REG BONUS 中是切入發生為凍結的機會。

BAR 連線為高級凍結發生，至高級 ART 突入。

(切入發生時的 BAR 連線期待度約 50%)



REG BONUS

## 【ART的構成】

@STAR OCEAN

HP 管理型的 ART。(初期 HP 是 5000HP 以上)

HP 到 0 為止繼續的新感覺 ART。

1G 中獎的純增枚數是約 1.4 枚。

主要 ART 當選契機

- EPISODE BIG 當選
- 自力 CZ 中的 ART 抽選中當選
- 通常時的 ART 抽選中當選

## ▼ART 的流程

### 【1】SAFE ZONE

ART 是從 10G~100G 繼續的 HP 無減算的 SAFE ZONE 開始。

消化中是進行 HP 的上乘抽選・道具的獲得抽選。



SAFE ZONE



遭遇狀態



遭遇戰鬥

### 【2】エンカウト(遭遇)狀態 / エンカウトバトル(遭遇戰鬥)

ART 中，SAFE ZONE 消化後，首先是至 1G 完結的「エンカウト(遭遇)狀態」突入。

在此獲得特定役的話，再次至 SAFE ZONE 復歸。

沒獲得的話，至エンカウトバトル(遭遇戰鬥)突入。

エンカウトバトル(遭遇戰鬥)是 2G 繼續。

エンカウトバトル(遭遇戰鬥)是對應成立役，進行戰鬥的勝利抽選。

根據遭遇的魔物種類，期待度與報酬有變化。

戰鬥勝利為 SAFE ZONE 復歸 + HP 上乘的機會。

敗北時是 HP 減少，再次回到エンカウト(遭遇)狀態。

エンカウトバトル(遭遇戰鬥)3 連敗是 SAFE ZONE 復歸確定。



DECISIVE BATTLE



STORY



水晶

### 【3】DECISIVE BATTLE/STORY

液晶右下的水晶破裂，至 DECISIVE BATTLE(CZ)突入。

ART 中的 DECISIVE BATTLE 是比通常時的勝率大幅提高。

DECISIVE BATTLE 勝利為 HP 上乘，至 20G 間的 STORY 突入。

STORY 中是上乘高確，弱特定役也是 50% 為 HP 上乘。

(上乘分是 STORY 終了後告知)

STORY 終了後是至 SAFE ZONE 移行。

### @道具

武器道具是與魔物戰鬥時有發動的可能性。

也有可以使用多數回的武器存在。

回復系道具是使 HP 回復



道具



@CROWE SIDE

ART 中的エンカウトバトル(遭遇戰鬥)，CROWE 亂入為突入の上乗特化區域。

勝利濃厚的エンカウトバトル(遭遇戰鬥)為 3 回以上連續發生。

特定魔物出現率也增加。

CROWE SIDE 終了後是至勝利濃厚的 DECISIVE BATTLE 突入。

### ■突入契機

エンカウトバトル(遭遇戰鬥)突入時。



CROWE SIDE

【轉輪排列】

【役構成】



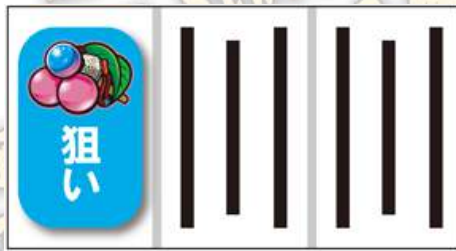
		<b>BIG BONUS</b>	
<p>超過297枚付出為終了</p>			
		<b>REG BONUS</b>	
<p>超過72枚付出為終了</p>			
	<b>9枚</b>		<b>4枚</b>
	<b>2枚(BONUS中9枚)</b>		<b>REPLAY</b>

【有効線】



**【打擊方法】**

**@通常時的打擊方法**



**<最初瞄準圖案>**

首先在左轉輪瞄準櫻桃。



**<停止模式 1>**

櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



**<停止模式 2>**

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



**<停止模式 3>**

西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

**@通常時的打擊方法(剪刀打法)**



**<最初瞄準圖案>**

想在左轉輪適當打擊消化，使西瓜瞄準頻率降低的話，可以使用剪刀打法。



**<停止模式 1>**

剪刀打法適當打擊後，西瓜聽牌時，中轉輪瞄準西瓜。



**<停止模式 2>**

西瓜未聽牌時，中輪適當打擊即可。

@BONUS & ART中的打擊方法



<REG BONUS 中 1>

逆押在左轉輪上～中段瞄準藍7，剩餘逆押適當打擊，成功的話，能獲得「プライベートポイント(個人點數)」



<REG BONUS 中 2>

BAR 瞄準導航導航發生時，逆押全轉輪瞄準 BAR。切入發生率不高，但 BAR 連線期待度約 50%，連線時有至「高級 ART」突入的恩惠。



<BIG BONUS 中>

基本上適當打擊即可，「！」導航出現時，實踐與通常時一樣的小役瞄準即可。



<ART 中>

跟從押順導航消化即可，押順導航未出現時，實踐與通常時一樣的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



弱櫻桃

(※左轉輪 BLANK 圖案代用)



強櫻桃

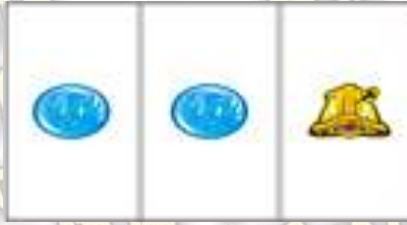


強櫻桃

(※左轉輪 BLANK 圖案代用)



西瓜



機會 REPLAY



機會目



機會鈴鐺

(※中段連線+閃光)



中段櫻桃



中段櫻桃

(※左轉輪 BLANK 圖案代用)

【BONUS出現率】

●BIG

設定 1 : 1/425.6

設定 2 : 1/414.8

設定 3 : 1/394.8

設定 4 : 1/381.0

設定 5 : 1/368.2

設定 6 : 1/346.8

●REG

設定 1 : 1/668.7

設定 2 : 1/668.7

設定 3 : 1/655.4

設定 4 : 1/630.2

設定 5 : 1/618.3

設定 6 : 1/585.1

●ART 初當

設定 1 : 1/582.8

設定 2 : 1/516.2

設定 3 : 1/531.8

設定 4 : 1/456.8

設定 5 : 1/460.8

設定 6 : 1/334.3

【小役確率】

@通常時

●REPLAY 全設定共通 : 1/7.7

●機會 REPLAY 全設定共通 : 1/138.3

●押順鈴鐺 全設定共通 : 1/4.5

●共通鈴鐺 全設定共通 : 1/109.2

●機會鈴鐺

設定 1 : 1/2259.9      設定 2 : 1/2259.9      設定 3 : 1/2259.9

設定 4 : 1/2259.9      設定 5 : 1/2259.9      設定 6 : 1/1985.9

●弱櫻桃

設定 1 : 1/102.1      設定 2 : 1/99.8      設定 3 : 1/94.4

設定 4 : 1/90.3      設定 5 : 1/86.8      設定 6 : 1/83.2

●強櫻桃

設定 1 : 1/312.1      設定 2 : 1/310.6      設定 3 : 1/306.2

設定 4 : 1/303.4      設定 5 : 1/300.6      設定 6 : 1/297.9

●中段櫻桃 全設定共通 : 1/6553.6

●西瓜

設定 1 : 1/91.0      設定 2 : 1/90.6      設定 3 : 1/90.0

設定 4 : 1/89.5      設定 5 : 1/89.0      設定 6 : 1/88.0

●機會目 全設定共通 : 1/1191.6