

八通屋

蒼穹のファフナー
蒼穹之戰神
三共(SANKYO)



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「蒼穹之戰神」的聯名機

一部由XEBEC製作，在2004年於東京電視台播放的機器人動畫，本動畫使用許多北歐神話的典故、名詞。

真壁一騎是個生長在日本而言十分鄉下的龍宮島上的少年——對他來說，像這樣的和平是普通到不能在普通的。

但當由矽所構成的不明生物・異界體（Festum）開始攻擊龍宮島時，他才開始注意到他現在所擁有的和平生活不過只是個被創造出來的假象。

為了取回自己的和平生活，他和同伴開始一起搭乘人類所創造出來的巨大兵器・法夫那（Fafner）和異界體戰鬥——在激戰的彼端，等待著他的是……

●ART特化機

●蒼穹BONUS與蒼穹作戰(ART)為代幣增加的類型。

●搭載至ART直通的自力高確率區域「乙姫覺醒區域(CZ)」 「Vバトル(V戰鬥)(CZ)」。

●上乘特化區域「乙姫CHANCE機會/SUPER乙姫CHANCE機會」 「フェストゥム(異界體)RUSH」 搭載。

●獨一無二的役物抽選。役物「審判者」 搭載。

【機械割】

設定1	97.8%	設定2	98.7%	設定3	99.9%
設定4	103.9%	設定5	106.8%	設定6	110.2%

【ART概要】

●遊戲數上乘方式

●1回合：30G

●ART中的純增：1G中獎約2.2枚

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，搭載的BONUS是遊戲數管理的疑似BONUS。

▼蒼穹BONUS

・「紅7・紅7・V」 / 「V・V・紅7」

只有ART中抽選，最大30G繼續。

紅7連線為「乙姫CHANCE機會 or SUPER乙姫CHANCE機會」當選。

【天井】

ART及Vバトル(V戰鬥)間999G到達，ART or Vバトル(V戰鬥)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。

●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

通常時是內部的ART獲得抽選與機會區域突入期待度不同的低確、高確、超高確存在。規定遊戲數消化為機會區域突入的階段模式存在。

舞台別高確期待度

會議室舞台是前兆的機會。

高[盆祭り(孟蘭盆祭)]

低[龍宮島]=[龍宮中]=[アルヴィス(Alvis)]



龍宮島



孟蘭盆祭



會議室舞台

ART獲得契機

通常時的特定小役成立時，ART獲得抽選發生。

@轉輪鎖定演出

根據轉輪鎖定演出是發展階段，是對應內容不同。

- 1階段：對應全部的特定小役。
- 2階段：對應除了弱櫻桃與弱西瓜的特定小役。
- 3階段：長凍結發展。長凍結是ART300Gor500G。

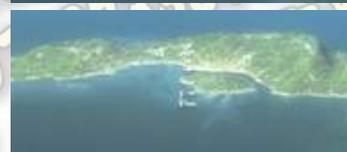


長凍結

@前兆演出

以下演出發生為前兆的機會。

- 對白「あなたはここにいますか」發生。
- 神劍役物上下。
- 轉輪部分，乙姬出現。
- 乙姬通過。



對白演出



乙姬通過

【機會區域的構成】

@乙姬覺醒區域(自力解除)解說

15G之間，CHANCE按鈕的獲得抽選發生的自力解除區域。

對應成立役進行CHANCE按鈕獲得抽選。只有獲得的CHANCE按鈕個數，進行ART突入抽選，CHANCE按鈕1個為ART獲得期待度是約9%。

區域突入時的ART獲得期待度約40%。



乙姬覺醒區域

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 通常時的各位數相同數字之遊戲數消化時的抽選

終了條件

- 規定遊戲數消化

演出

- 短凍結發生為CHANCE按鈕獲得的機會。
- 1G短凍結有多數發生的可能性。

@Vバトル(V戰鬥)(自力解除)解說

生命點數為0為止繼續的自力機會區域。

轉輪的V圖案停止後，役物為V入賞的話，是ART獲得的自力解除區域。

V的單連線為役物「審判者」的通常途徑(ART期待度約50%)、雙連線為SPルート(途徑)(ART期待度約80%)突入。

フェストゥム(異界體)擊破為150G以上的ART獲得。

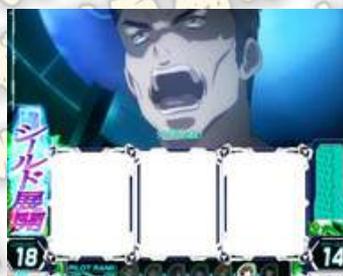
區域突入時的ART獲得期待度約40%。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 通常時的規定遊戲數消化

終了條件

- 生命點數消化



Vバトル(V戰鬥)

駕駛員

・根據出擊的駕駛員，期待度有變化。

低 小楯 衛<近藤 劍司<要 咲良<春日井 甲洋<遠見 真矢<真壁 一騎
<羽佐間 翔子 高

@出擊クライマックス(前兆)解説

乙姫覺醒區域(自力解除)、Vバトル(V戰鬥)(自力解除)
、乙姫CHANCE機會(上乘)的前兆區域。



出擊クライマックス

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

固定BONUS未搭載，搭載的BONUS是遊戲數管理的疑似BONUS。

▼蒼穹BONUS

・「紅7・紅7・V」 / 「V・V・紅7」

只有ART中抽選，最大30G繼續。



蒼穹 BONUS

紅7連線為「乙姫CHANCE機會 or SUPER乙姫CHANCE機會」當選。



蒼穹 BONUS



【ART的構成】

@蒼穹作戰(ART)解説

・1回合30G+ α (α =上乘遊戲數)繼續的ART，純增枚數是約2.2枚。

・蒼穹作戰(ART)突入時は決定初期遊戲數的「乙姫CHANCE機會/SUPER乙姫CHANCE機會」突入。

- 從Vバトル(V戰鬥)(自力解除)突入的話，是不發生乙姬CHANCE機會。
- 每次紅7連線時，進行遊戲數上乘。(最高繼續率是85%)
- ART中的特定小役成立時是進行遊戲數直乘抽選與EPISODE任務突入抽選・上乗特化區域突入抽選・BONUS抽選。
- ART終了時，乙姬玉獲得的話，ART復活機會「ファイナルチャレンジ(最終挑戰)」突入。
- 只有乙姬玉有ART復活機會，乙姬玉1個中獎的ART復活期待度約55%。

突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 乙姬覺醒區域(自力解除)的獲得抽選
- Vバトル(V戰鬥)(自力解除)中的V入賞



蒼穹作戰

終了條件

- 獲得遊戲數消化

@乙姬CHANCE機會(上乘)

- 經由Vバトル(V戰鬥)以外的ART突入時，發生的ART遊戲數上乘演出。
- 機會中是7圖案連線為上乘發生，7圖案槓龜為終了，最大繼續率是85%。
- 7圖案連線時是10G以上的上乘發生，因為有最低3回的繼續保障，最低可以獲得30G以上，平均上乘遊戲數是約60G。
- 特定役成立時，華麗的效果音發生為機會。

突入條件

- Vバトル(V戰鬥)契機以外的ART突入時。
- 蒼穹BONUS中的紅7連線時。

@SUPER乙姫CHANCE機會(上乘)

- 乙姫CHANCE機會的上位ver.。
- 系統是與乙姫CHANCE機會相同，上乘遊戲數為2倍。
- 1次最低20G以上的上乘，平均上乘遊戲數是120G。

突入條件

- Vバトル(V戰鬥)契機以外的ART突入時。
- 蒼穹BONUS中的紅7連線時。



乙姫機會

@舞台

- 根據ART中的滯在舞台，有高確or超高確期待度的變化。
- 舞台是[A點<B點<C點]依順序提高期待度。
- 越上位舞台，各ART獲得抽選期待度提高。



舞台

@EPISODE任務

- 任務清除為ART遊戲數上乘的機會
- 根據任務，難易度有變化。



EPISODE 任務

@前兆演出

- 分割切入和混盤發生為前兆的機會。

@フェストゥム(異界體)RUSH(上乘)

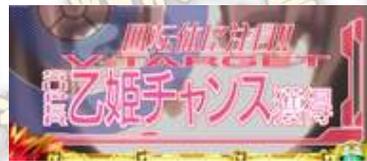
- ・ 轉輪V圖案連線，每次遊戲上乘發生的上乘特化區域。
- ・ 從ART中的特定小役成立時抽選突入。
- ・ RUSH中は越繼續，1G中獎の上乗遊戲數越上昇の升級抽選發生。
- ・ 終了時，蒼穹CHANCE發生的話，約55%能為上乘遊戲數的2倍提高。



フェストゥム(異界體)RUSH

@ファイナルチャレンジ(最終挑戰)

- ・ 乙姫玉累積消化為ART復活抽選發生。
- ・ 累積1個的復活期待度は約55%，成功為SUPER乙姫CHANCE機會(上乘)突入。
- ・ 累積是規定遊戲數消化，Vバトル(V戰鬥)敗北時，蒼穹BONUS當選時能獲得。



ファイナルチャレンジ(最終挑戰)

【轉輪排列】

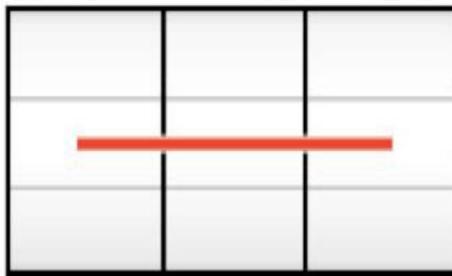
【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

<p>蒼穹BONUS</p>	
<p>CB</p>	
<p>(中段連線)9枚 (上段連線)3段 (左上到右下連線, 小V連線)14枚</p>	<p>5枚</p>
<p>2枚</p>	<p>1枚</p>
<p>1枚</p>	<p>(只有CB)13枚</p>
<p>(中段連線・左下到右上連線・ 左上到右下連線) REPLAY</p>	<p>(中段連線・左下到右上連線・ 左上到右下連線) REPLAY</p>
<p>(中段連線・左下到右上連線・ 左上到右下連線) REPLAY</p>	<p>(上段連線)REPLAY</p>

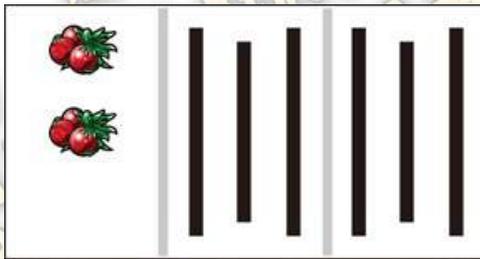
【有效線】

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>

首先在左轉輪框上段 or 中段
瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉
輪瞄準紅 7



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、
右轉輪適當打擊即
可。



<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 3>

左轉輪西瓜出現時，
中、右轉輪瞄準西
瓜。

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟
從導航使轉輪停止。



無導航時實踐通常
時打擊方法。



切入發生時，跟從
押順瞄準指定圖
案。

@機會役



弱櫻桃



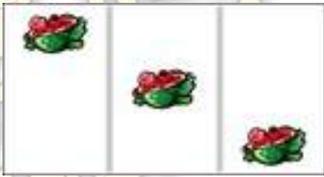
強櫻桃



中段櫻桃



乙姬櫻桃



弱西瓜



強西瓜



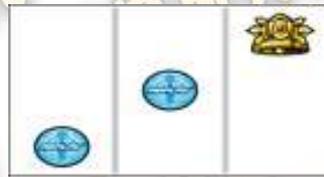
機會項目 A



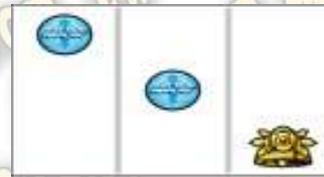
機會項目 B



弱 CB



中 CB



強 CB



強 CB



共通鈴鐺



特定鈴鐺(CB 中除外)



同化鈴當



特定同化鈴鐺(CB 中)