

八通屋

グループラ~刃牙~最大トーナメント編~
刃牙~最大淘汰賽編
ニューギン(NEWGIN)



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※

原著板垣惠介，日本暴力美學格鬥漫畫。敘述範馬刃牙與地上最強的生物範馬勇次郎之間單純的父子打架，所牽扯出的一連串故事。

徒手格斗的經典作品,以生死為賭注的地下擂台賽,非常過癮!在全國空手道競賽中,一位系白帶的少年——刃牙,居然輕易地擊敗了連續三次奪得空手道冠軍的末堂選手... 究竟這個來曆不明的小子是誰呢?刃牙的獨門格斗技巧,造成格斗界極大的震撼,也吸引各地高手前來向他挑戰,一場一場令人血脈沸騰的激戰展開了.....血淋淋,赤裸裸!激發原始獸性,充滿官能刺激的戰鬥!!!

【機械割】

設定1 : 97.9%

設定2 : 99.8%

設定3 : 101.5%

設定4 : 103.9%

設定5 : 106.3%

設定6 : 111.6%

【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.0枚的增加
- 1回合50遊戲 + α
- 遊戲數上乘 & 繼續率類型
- 經由純正BONUS「至強者的試練」和特定小役（櫻桃・西瓜・機會項目）至ART突入
- ART中的BONUS是「超グループラーバトル(格鬥戰鬥)」為遊戲數上乘和上乘特化區域突入的機會
- 「刃牙RUSH」是繼續率（50~85%）管理的上乘特化區域，繼續伴隨1回中獎之上乘遊戲數增加
- 「オーガインパクト(OOKA衝擊)」是3位數(100~300遊戲)上乘約78%循環

【BONUS的純增枚數】

- 青7連線：約80枚
 - 「青7・青7・BAR」連線：約80枚
- 超過108枚付出終了(平均獲得枚數約80枚)

【天井】

BONUS和ART間的1280G消化為天井到達，
經由前兆至繼續率90%的ART突入。

【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】

@舞台別高確期待度

根據通常時的滯留舞台，高確期待度有變化。

長老之木區域是光環的顏色有期待度變化、

才一方區域(OOGA區域)是循環率高的ART突入機會。

低慢跑舞台<柔軟體操舞台<地下特訓舞台<夜之河原舞台高

前兆長老之木區域=才一方區域(OOGA區域)



慢跑舞台 柔軟體操舞台 地下特訓舞台 夜之河原舞台 長老之木區域 OOGA 區域

@グラップラーカウンター(格鬥計數)

通常時的機會役成立為32G的倒數計數發生。

小役計數是左邊紅色對應強櫻桃、中央綠色對應西瓜、右邊藍色對應機會項目。



格鬥計數

【BONUS的構成】

固定BONUS是青7連線/[青7・青7・白BAR]連線的2種類存在。

▼青7連線 / [青7・青7・白BAR]連線

超過108枚付出終了(平均獲得枚數約80枚)

通常時當選時：至香車的試練成功為グラップラーバトル(格鬥戰鬥)(ART)突入。

ART中當選時：超グラップラーバトル(格鬥戰鬥)突入，進行上乘特化區域的累積抽選。

※青7連線是繼續率80 or 90%的ART當選確定。

@通常時的BONUS

通常時的BONUS當選時是至強者的試練發生。

BONUS中機會役成立時，ART突入抽選發生，從切入的BAR連線是ART突入確定至強者的試練終了後是夜叉猿戰鬥發展，勝利為グラップラーバトル(格鬥戰鬥)(ART)突入。

夜叉猿戰鬥中，BONUS當選的話，超グラップラーバトル(格鬥戰鬥)突入。



至強者的試煉



夜叉猿戰鬥



@ ART中的BONUS

ART中的BONUS當選時是超グラップラーバトル(格鬥戰鬥)發生。
BONUS中是機會役成立時，ART遊戲數的上乘抽選發生，從切入的BAR連線是至上乘特化區域突入。

【ART的構成】

@ グラップラーバトル(格鬥戰鬥)(ART)解説

1回合50G+上乘遊戲數為繼續抽選轉落為止循環的ART。

獲得遊戲數是剩餘10遊戲時，挑戰繼續戰鬥發生。

繼續率是50~90%，ART突入時的標題顏色暗示繼續率。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選 / BONUS中の抽選

終了條件：繼續戰鬥敗北(繼續抽選轉落)

グラップラーバトル(格鬥戰鬥)(ART)中の特定小役成立時は進行上乘特化區域突入抽選。

ART中の白BAR連線出現為上乘特化區域突入確定。

根據白BAR連線時的切入(角色)，暗示突入の上乗特化區域。

ART中のBONUS當選時は至超グラップラーバトル(格鬥戰鬥)突入。

(白BAR是押順正解為連線)



格鬥戰鬥

@ 繼續戰鬥

- 從ART的最後10遊戲展開繼續戰鬥，不失敗的話，ART循環確定。
- 對戰對手是花山薰、柴千春、烈海王3人滿足特定條件時
ジャック・ハンマー登場。

期待度は「烈海王<花山薫<柴千春」。

- ・ 戰鬥中是根據對白和技能技，期待度有變化、刃牙的先制攻擊和次回予告發生為機會。



花山薫



柴千春



烈海王



ジャック・ハンマー

【上乘特化區域的構成】

◎刃牙RUSH(加速型上乘區域)

- ・ 50~85%的繼續抽選轉落為止，每次遊戲上乘發生的上乘區域。
- ・ 從ART中的特定小役成立時抽選和BONUS中的BAR連線突入，突入率約1/100。
- ・ 技能、構成、背景的颜色暗示繼續率。
- ・ 主要是在ART中成立的特定小役的部分・ART中白BAR連線時的部分・BONUS中的上乘特化區域累積時突入。
- ・ 平均上乘遊戲數是30G。



刃牙RUSH



OOKA衝擊



◎オーガインパクト(OOKA衝擊)(超上乘特化區域)

- ・ 78%的循環抽選轉落為止，每次遊戲100or200or300遊戲上乘。
- ・ 繼續率是約78%
- ・ 上乘期待度是平均350遊戲。

• 主要是ART中成立的特定小役的部分 • ART中白BAR連線時的部分 • BONUS中的上乘特化區域累積時突入。

◎超グラップラーバトル(超格鬥戰鬥)

- 超グラップラーバトル(格鬥戰鬥)是上乘特化區域累積抽選進行高確率的BONUS。
- 至超グラップラーバトル(格鬥戰鬥)是ART中的BONUS成立突入。



超格鬥戰鬥

【轉輪排列】

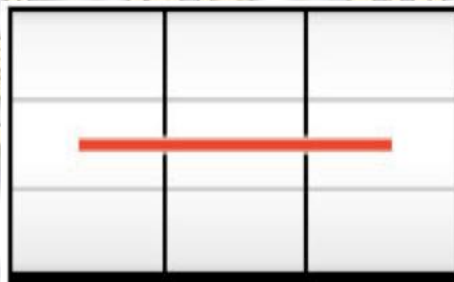
【役構成】



		<p>超過108枚付出終了</p>	
<p>平均獲得枚數約80枚</p>			
		<p>SP REPLAY</p>	
	<p>9枚</p>		<p>4枚</p>
	<p>2枚</p>		<p>REPLAY</p>

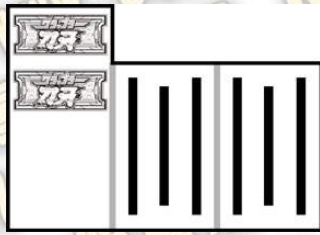
【有效線】

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>

首先在左轉輪上段 or 中段瞄準 BAR。



<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>

角櫻桃停止的話，中、右轉輪瞄準刃牙 & 勇次郎圖案



<停止模式 3>

BAR 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

西瓜在左轉輪上段停止，中、右轉輪瞄準西瓜

@BONUS&ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



「グラップラーチャレンジ」發生時，各轉輪瞄準 BAR

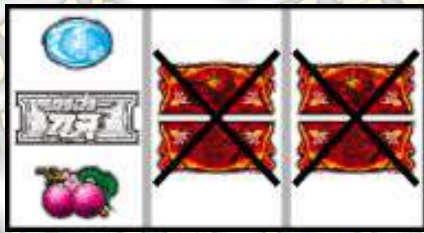


「範馬機會」發生時，各轉輪瞄準刃牙 & 勇次郎圖案

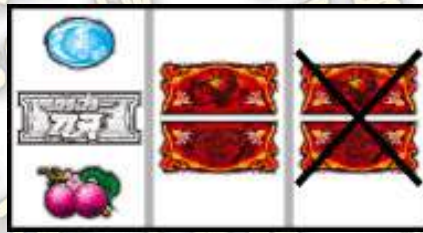


其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



機會項目



機會項目



機會項目

@ART遊戲數上乘抽選符號



弱櫻桃

西瓜

弱機會項目

強機會項目

強櫻桃

中段櫻桃

【BONUS出現率】

●青7連線 全設定共通 1/16384.0

●[青7・青7・白BAR]連線

設定1 1/1638.4 設定2 1/1560.4 設定3 1/1489.5

設定4 1/1424.7 設定5 1/1365.3 設定6 1/1310.7

●BONUS合成確率

設定1 1/1489.5 設定2 1/1424.7 設定3 1/1365.3

設定4 1/1310.7 設定5 1/1260.3 設定6 1/1213.6

●ART初當確率

設定1 1/265.4 設定2 1/255.8 設定3 1/246.5
設定4 1/235.3 設定5 1/221.2 設定6 1/191.3

●BONUS+ART合成確率

設定1 1/225.3 設定2 1/216.9 設定3 1/208.8
設定4 1/199.5 設定5 1/188.2 設定6 1/165.2

【小役確率】

@通常時

●共通鈴鐺 全設定共通：1/31.2

●中段鈴鐺 全設定共通：1/109.2

●西瓜 全設定共通：1/157.9

●弱櫻桃

設定1：1/98.6 設定2：1/98.3 設定3：1/98.1
設定4：1/97.8 設定5：1/97.5 設定6：1/96.5

●強櫻桃

設定1：1/168.9 設定2：1/167.2 設定3：1/165.5
設定4：1/163.8 設定5：1/158.7 設定6：1/153.8

●中段櫻桃 全設定共通：1/32768.0

●弱機會項目

設定1：1/230.0 設定2：1/228.4 設定3：1/226.8
設定4：1/225.2 設定5：1/222.9 設定6：1/220.7

●強機會項目 全設定共通：1/180.0

【同時成立確率】

●共通鈴鐺 全設定共通 0.05%(1/65536.0)

●西瓜 全設定共通 4.38%(1/3640.9)

●弱櫻桃

設定1 0.45%(1/21845.3) 設定2 0.45%(1/21845.3)

設定3 0.45%(1/21845.3) 設定4 0.45%(1/21845.3)

設定5 0.44%(1/21845.3) 設定6 0.44%(1/21845.3)

●強櫻桃

設定1 1.27%(1/13107.2) 設定2 1.26%(1/13107.2)

設定3 1.25%(1/13107.2) 設定4 1.23%(1/13107.2)

設定5 1.20%(1/13107.2) 設定6 1.16%(1/13107.2)

●弱機會項目

設定1 1.72%(1/13107.2) 設定2 1.17%(1/13107.2)

設定3 1.70%(1/13107.2) 設定4 1.69%(1/13107.2)

設定5 1.67%(1/13107.2) 設定6 1.66%(1/13107.2)

●強機會項目 全設定共通 2.15%(1/8192.0)