

八通屋

CR 鉄拳2 闘神 ver.

CR 鐵拳2 鬥神 ver.

(ビスティ (BISTY))



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※

通常時的大當確率	1/319.7	確變時的大當確率	1/32.0																						
賞球數	5(始動口) & 1(電夾) & 3(輔助洞口) & 12(攻擊洞口)																								
攻擊洞口開啟次數	6R or 8R or 12R or 16R																								
攻擊洞口入球數	每回合10球 (10C)	確變突入率	65%																						
出玉數	6R：約660個 8R：約880個 15R：1320個 16R：1760個																								
大當詳細	<p>【鐵拳霸王 BONUS】從電夾入賞的 16R 確變大當終了後至確變「TAG BATTLE RUSH」突入。</p> <p>【アザゼル封印 BONUS】從始動口入賞的 16R 確變大當，終了後至確變「TAG BATTLE RUSH」突入。</p> <p>【COMBO UP 挑戰】8R or 12R or 16R 確變大當終了後至確變「TAG BATTLE RUSH」突入。</p> <p>【三島家 BATTLE BONUS】6R 大當大當中演出成功為確變「TAG BATTLE RUSH」突入。失敗為至時短「繼續機會」移行。</p>																								
大當分配	<table border="1"> <caption>始動口入賞時</caption> <tr><th>確變</th><th>確率</th></tr> <tr><td>12R通常 (実質6R・時短10回)</td><td>35%</td></tr> <tr><td>12R確変 (実質6R)</td><td>42%</td></tr> <tr><td>6R確変</td><td>5%</td></tr> <tr><td>12R確変 (実質6R・時短10回) → TAG BATTLE RUSH昇格</td><td>6%</td></tr> <tr><td>16R確変</td><td>12%</td></tr> </table> <table border="1"> <caption>電夾入賞時</caption> <tr><th>確變</th><th>確率</th></tr> <tr><td>6R通常 (時短100回)</td><td>35%</td></tr> <tr><td>16R確変</td><td>60%</td></tr> <tr><td>8R確変</td><td>3%</td></tr> <tr><td>12R確変</td><td>2%</td></tr> </table>			確變	確率	12R通常 (実質6R・時短10回)	35%	12R確変 (実質6R)	42%	6R確変	5%	12R確変 (実質6R・時短10回) → TAG BATTLE RUSH昇格	6%	16R確変	12%	確變	確率	6R通常 (時短100回)	35%	16R確変	60%	8R確変	3%	12R確変	2%
確變	確率																								
12R通常 (実質6R・時短10回)	35%																								
12R確変 (実質6R)	42%																								
6R確変	5%																								
12R確変 (実質6R・時短10回) → TAG BATTLE RUSH昇格	6%																								
16R確変	12%																								
確變	確率																								
6R通常 (時短100回)	35%																								
16R確変	60%																								
8R確変	3%																								
12R確変	2%																								
電夾・時短	<p>【TAG BATTLE RUSH(確變)】次回電夾輔助確變大當終了後移行的電夾輔助次回為止的模式。與對戰對手的戰鬥勝利為確變繼續。失敗為至時短「繼續機會」移行。</p> <p>【準備模式(通常)】電夾輔助 100 回 TAG BATTLE RUSH 終了後移行的時短模式。拉回期待度は約 26.9%</p> <p>【繼續機會(通常)】電夾輔助 10 回 or 次回始動口入賞時的大當移行的模式。</p>																								

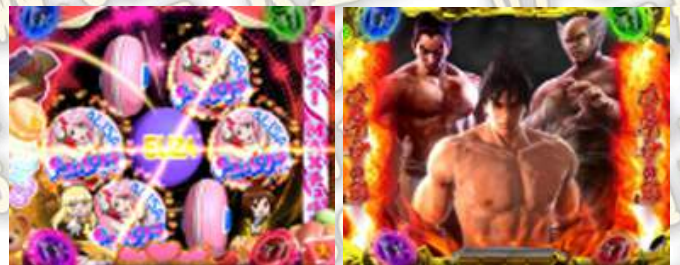
【遊戲流程】



【模式與大當介紹】

@一般舞台

@特殊舞台



「COOL SIDE」(全 6 種類)、「LOVELY SIDE」(全 6 種類)、「ENERGY SIDE」(全 1 種類)的 3 個分類中的舞台。有 13 種類舞台的豐富背景。

所說的「血之宿命之刻」「チュルリラゾーン」「吉光連擊區域」「激・血的宿命之刻」, 的預測存在。激・血的宿命之刻突入為炫耀信賴度約 70%。

@通常時的大當



16R 確變的「アザゼル封印 BONUS」和，6R 確變 or 通常的「三島家 BATTLE BONUS」存在。前者是確變突入濃厚，後者回合演出發生，如果戰鬥勝利為確變突入。戰鬥敗北時電夾輔助 10 回轉的繼續機會突入。

@TAG BATTLE RUSH



次回大當為止繼續的戰鬥類型的確變模式。根據突入時選擇的夥伴，容易勝利的角色展開變化，戰鬥勝利為確變大當濃厚。如果敗北也有復活的可能性，能獲得 6R 的出玉。

@繼續機會



三島家 BATTLE BONUS 的回合戰鬥敗北後，突入的 10 回轉的確變 or 時短模式。有 TAG BATTLE RUSH 昇格的可能性。

@右打中的大當



戰鬥勝利時「ギガ鐵拳役物」作動為 16R 的「鐵拳霸皇 BONUS」當選。「追擊旋渦」作動時是回合決定演出 COMBO UP 挑戰發生，COMBO 越是回合升級的特徵。如果 10 連 COMBO 為 16R 獲得。

@準備模式



TAG BATTLE RUSH 為戰鬥敗北突入的電夾輔助 100 回轉的時短模式。規定回轉數消化後，移行到通常舞台。

【預告模式】

@鐵拳 DRIVE



如果在液晶四邊的「風・雷・鬼・魔」的圖示亮燈為信賴度上升，魔神到達為大機會。再往上的「神的領域」的話，大當將至!?

@鐵拳閃光



前兆時和連續演出時等為液晶全部亮燈的閃光演出。只要發生為機會。

@三島家故事連續演出



三島家的故事以獨白風格展開。越繼續信賴度越提高。

@10連COMBO機會



越是 COMBO 越是機會，如果 10 連 COMBO 達成能期待至高信賴度聽牌發展。

@較力預告



ENERGY SIDE 舞台專用演出。按鈕連打打倒阿莫爾王為期待大。

@角色群預告



主要在聽牌後的刺激演出，SD 角色如果通過液晶是大當將至!?

@強切入預告



聽牌後「仁・一八・平八」的切入發生為刺激，能期待之後的展開。

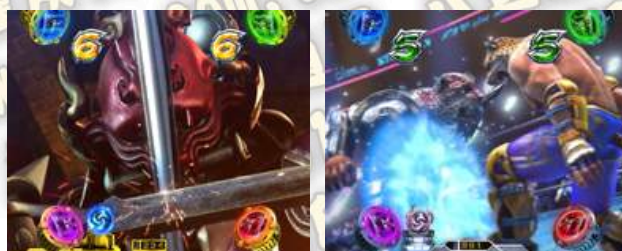
【聽牌模式】

@角色聽牌



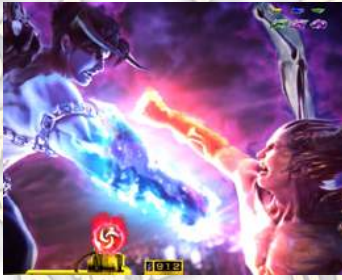
「レイ」「レイヴン」「シャオユウ」「アリサ」「マードック」「キング」的 6 個模式存在。信賴度都不高，能期待機會增加與後半發展。

@故事聽牌



「紫電一閃」「共同戰線」「宿命對決」的 3 種模式存在。與高潮系聽牌相比信賴度略低，但根據標題顏等機會增加，有可能一口氣接近大當。

全回轉



@高潮系聽牌
魔獸覺醒



超絕 TAG 錦標賽



從ギガ鐵拳役物作動等發展的高信賴度聽牌，「全迴轉」「魔獸覺醒」「超絕 TAG 錦標賽」「暴走的巨鐵塊」「極 G 社姊妹鬥宴」的全 5 種模式存在。其中魔獸覺醒發展時為大機會。若是全回轉當然是大當濃厚。

@嘲笑的一八聽牌





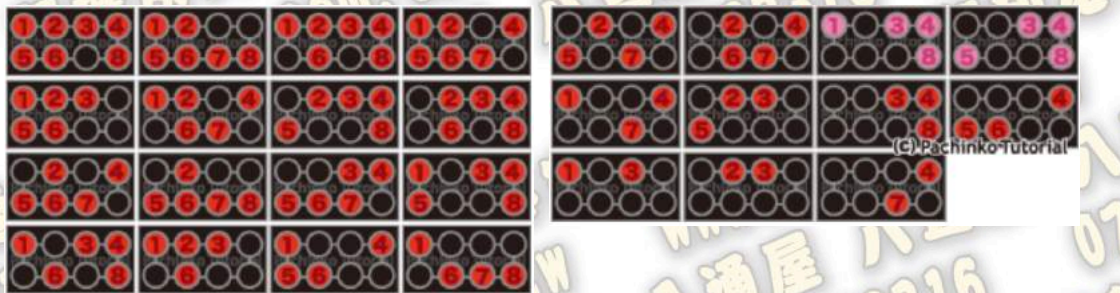
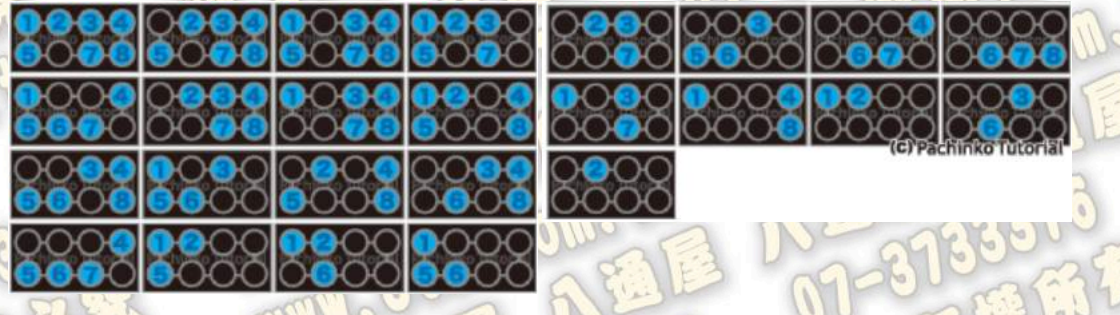

7 圖案聽牌發展的最強聽牌，仁和一八展開無情的戰鬥。如果完美勝利為アザゼル封印 BONUS 當選，確變突入濃厚。

@機會增加要點



聽牌的機會增加要點大致上是共通的，熟識的「突アツ!」和「蜂巢花樣」是出現為大當將至!? 「標題」「反射式字幕」「切入」的顏色「通常<紅<金<彩虹」依序為機會增加。

【模式辨別】

<p>模式號碼</p>		<p>(始動口) 16R確變</p>	
<p>(始動口) 6R確變</p>			
<p>(始動口&電夾 共通) 出玉6R通常</p>	<p>始動口=時短10回 電夾=時短100回</p> 		
<p>(電夾) 12R確變</p>			
<p>(電夾) 8R確變</p>	