

八通屋

鉄拳3 エンジェル Ver

鐵拳3 天使 Ver.

山佐(YAMASA)



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※

●パチスロ鉄拳3rdの後繼機。

- AT「神鉄拳RUSH」為代幣增加的類型。
- AT突入的機會區域「TAG BATTLE」搭載。
- 上乘特化區域「鉄拳ATTACK」「頭突きコンボチャンス(頭撃連中機會)」「アンノウゾーン(未知區域)」搭載。

【機械割】

設定1 : 96.9% 設定2 : 98.3% 設定3 : 99.7%
設定4 : 102.0% 設定5 : 105.5% 設定6 : 110.2%

【AT概要】

無AT終了為止的規定遊戲數與枚數，REAL BONUS成立為止AT繼續。

REAL BONUS是稱為「デビルバトル(惡魔戰鬥)」的繼續戰鬥，在此勝利的話，AT回合繼續。

1G中獎的純增枚數是約2.4枚。

【天井】

天井不存在。

【懲罰】

●通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

●AT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，「低確」與「高確」2個狀態存在。

高確中獲得BONUS的話，TAG BATTLE當選期待度增加。

告知演出不同，玩家可以從以下3類型自由選擇。

- エンジェルモード(天使模式) ⇒ 通常類型
- オーガモード(鬥神模式) ⇒ 機會告知類型
- アーマーキングモード(鐵甲豹王模式) ⇒ 完全告知類型



天使模式



鬥神模式



鐵甲豹王模式

【機會區域的構成】

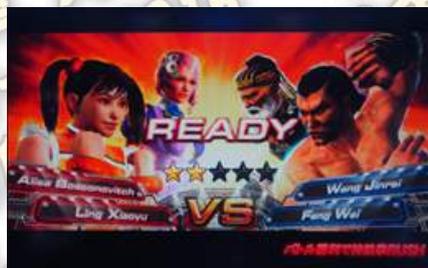
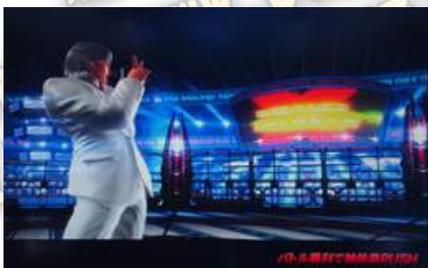
@TAG BATTLE

TAG BATTLE是至AT突入的自力機會區域。

最大11G繼續，勝利為AT確定，AT期待度約50%

突入契機

- REAL BONUS中的TAG BATTLE突入抽選中當選
- 通常時的特定小役



TAG BATTLE

TAG BATTLE中的AT抽選

TAG BATTLE中是全役進行AT抽選。

一次的TAG BATTLE的AT當選期待度是約50%。

@演出



鐵甲豹王模式

鐵甲豹王為按下按鈕時，爆發為
BONUSorAT 當選。

按下時機違和感出現為機會到來！



鬥神模式

遊戲中鬥神出現，咆哮為 BONUSorAT
當選。



門役物

從液晶四方向合上的
門役物。



輪盤演出

多數圖標出現，根據選擇的圖標暗示發展處與期
待度。「？」出現為機會。



拳升級

鐵拳系列熟悉的擬似連演出，
藍->黃->綠->紅的顏色越變化期待度
越上升。



任務演出

主要是天使模式發生，任務種類有多
種類存在，成功的話，BONUSorAT
當選。標題與字幕為紅色是機會。

【BONUS的構成】

@REAL BONUS

通常時は鉄拳CHALLENGE。

從BAR圖案的4個連線突入。

純増約85枚。

消化中は進行至「TAG BATTLE」の突入抽選。

鉄拳CHALLENGE時のTAG BATTLE勝利為至AT發展。

AT中成立的REAL BONUS是「デビルバトル(惡魔戰鬥)」，AT繼續展開戰鬥戰鬥勝利為AT繼續確定。



REAL BONUS



TAG BATTLE

@告知類型

開始時，可以從以下3類型自由選擇。

●仁---戰鬥告知類型。

仁與敵角色的戰鬥展開，最終勝利的話，TAG BATTLE確定。

●シャオユウ(凌曉雨)---後告知類型。

最終卡片連線的話，TAG BATTLE確定。

●キング(豹王)---衝擊告知類型。

TAG BATTLE當選為完全告知的類型，「伝説のマスク(傳説的面具)」出現的話，TAG BATTLE確定。



戰鬥告知類型



後告知類型



衝擊告知類型

@飛鳥CHALLENGE

角色為「飛鳥」的話，此時為TAG BATTLE確定。

@BONUS終了畫面

多種類存在。

暗示TAG BATTLE抽選狀態。

2D畫面出現是高確率狀態。

【AT的構成】

@神鉄拳RUSH

無AT終了為止的規定遊戲數與枚數，REAL BONUS成立為止AT繼續。

REAL BONUS是稱為「デビルバトル(惡魔戰鬥)」的繼續戰鬥，在此勝利的話，AT回合繼續。

1G中獎的純增枚數是約2.4枚。

循環型的AT，消化中每G全役為內部點數獲得抽選。

250點數為デビルバトル(惡魔戰鬥)勝利確定。

BONUS終了後是至最大7Gのデビルバトル(惡魔戰鬥)。

天使勝利的話，AT繼續。

突入契機

TAG BATTLE勝利

長凍結發生



神鉄拳RUSH

@デビルバトル(惡魔戰鬥)

AT中的REAL BONUS是全部為「デビルバトル(惡魔戰鬥)」。

最大7G繼續，天使勝利的話，AT回合繼續。



惡魔戰鬥

@戰鬥點數

AT中，REAL BONUS若是不成立為機會。

AT中是進行「戰鬥點數」獲得抽選，AT越長，戰鬥點數累積的可能性更高。

戰鬥點數是越累積，デビルバトル(惡魔戰鬥)的勝率越高。

液晶周圍的燈暗示惡魔點數累積數。

至綠與紅等越華麗的顏色變化的話，是刺激！

@鉄拳HEAVEN

能有高繼續期待的上位AT，繼續期待度約90%

從「長凍結」與「オーガチャレンジ(鬥神挑戰)成功」、「AT當選時」突入。

消化中是規定戰鬥點數優遇，デビルバトル(惡魔戰鬥)的勝率大幅增加。

戰鬥勝利為AT繼續



鉄拳HEAVEN

【上乘特化區域的構成】

@アンノウゾーン(未知區域)

戰鬥勝利 (=AT回合數) 累積高確率區域。

AT中，累積到規定的戰鬥點數時突入。

アンノウゾーン(未知區域)是REAL BONUS成立為止繼續。



未知區域

頭擊連中機會

@頭突きコンボチャンス(頭擊連中機會)

戰鬥勝利 (=AT回合數) 累積1G連區域。

從AT中的REAL BONUS突入。

頭突きコンボチャンス(頭擊連中機會)中是頭擊破壞液晶畫面為累積確定。

1G連×50%繼續確率循環。

@オーガチャレンジ(鬥神挑戰)

至高繼續高級AT「鉄拳HEAVEN」突入的機會區域。

鉄拳HEAVEN突入期待度は約50%。

通常時也可能突然出現！？

@鉄拳ATTACK

從長凍結突入的高級上乘特化區域。

0G連 & 80%循環的傳統配置，戰鬥勝利 (=AT回合數) 不斷的累積。

終了後是至高繼續的高級AT「鉄拳HEAVEN」突入。

每次繼續AT累積，期待值約2900枚。

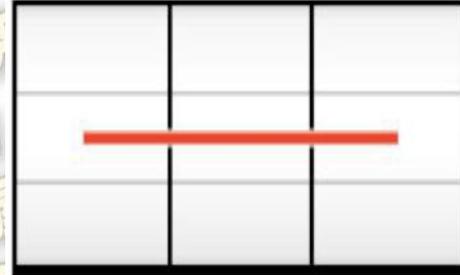
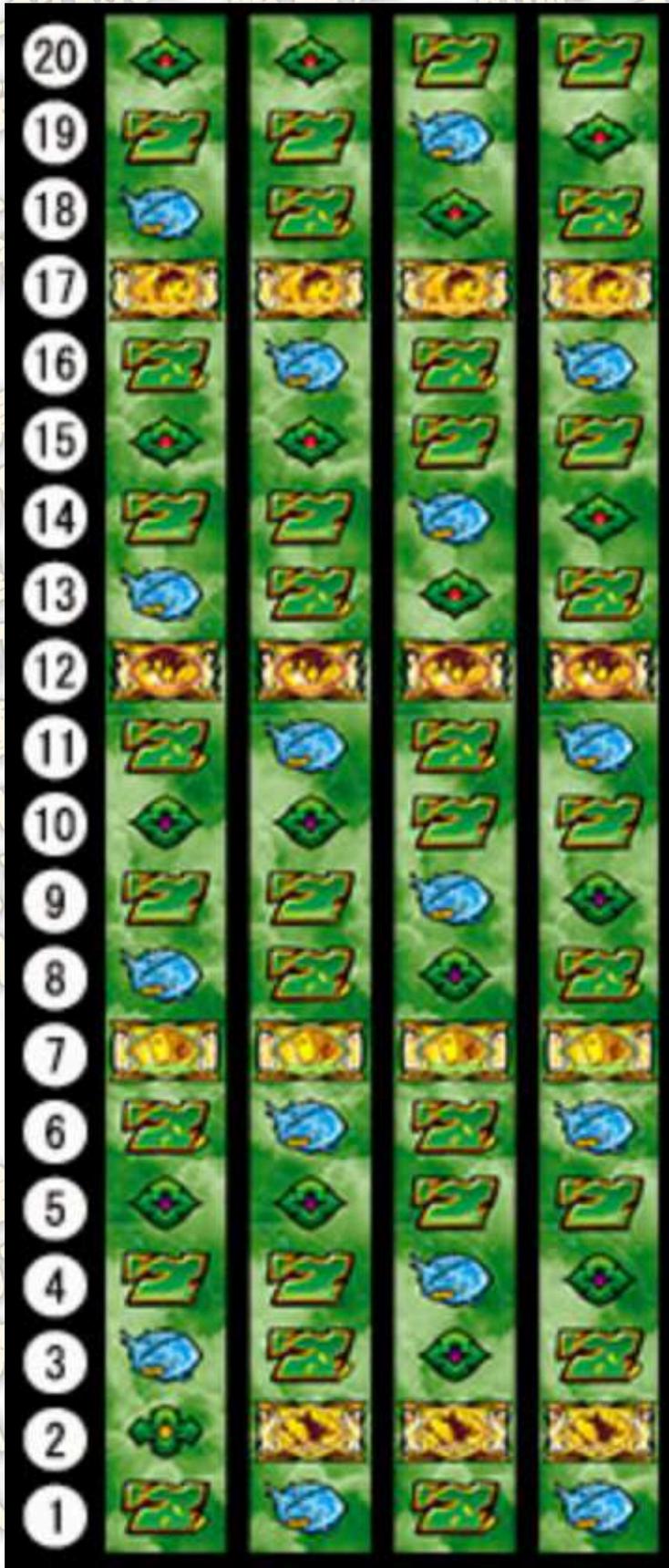


鉄拳 ATTACK

【轉輪排列】

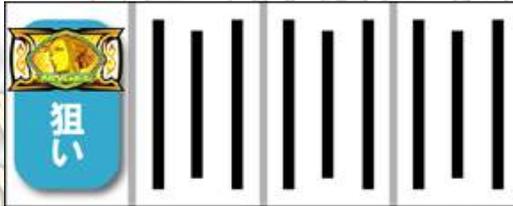
【有效線】

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 BAR。



<停止模式 1>

此停止型，適當打擊即可。

@BONUS&AT中的打擊方法



<BONUS 中>

基本上適當打擊即可。



<AT 中>

押順導航發生時，跟從導航消化，未發生時，實踐通常時的小役瞄準即可。

@機會役



中段 REPLAY



上段 REPLAY



下段 REPLAY



機會 REPLAY



強機會 REPLAY

【BONUS出現率】

●BONUS (鉄拳CHALLENGE)

設定1: 1/84 設定2: 1/84 設定3: 1/84

設定4: 1/84 設定5: 1/83 設定6: 1/82

●AT初當

設定1: 1/752 設定2: 1/726 設定3: 1/681

設定4: 1/623 設定5: 1/555 設定6: 1/483

【小役確率】

押順13枚合成: 1/2.63

中段REPLAY: 1/14.12~14.24

上段REPLAY: 1/38.04~38.15

下段REPLAY: 1/55.82~56.01

弱機會REPLAY: 1/89.41~87.26

弱機會REPLAY合成: 1/92.56~89.04

SIN: 1/2.08

@SIN中的小役確率

13枚連線: 1/28.7

1枚役: 1/2.9