

八通屋

アントニオ猪木が伝説にするパチスロ機  
傳説中的安東尼奧豬木  
(オリンピア)



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※

- 柏青斯洛上著名的豬木系列最新作品。是熱血的職業摔角作品
- 純 ART 為代幣增加的類型。

### 【機械割】

設定1 : 97.2%

設定2 : 98.6%

設定3 : 100.0%

設定4 : 104.9%

設定5 : 110.1%

設定6 : 115.1%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚的增加
- 1回合50遊戲+ $\alpha$
- 遊戲數上乘 & 累積類型
- 跟從押順導航消化
- 「鬪魂RUSH」是7遊戲的摔角戰鬥，每次豬木攻擊為遊戲數上乘
- 在摔角戰鬥勝利時是戰鬥繼續 & 遊戲數上乘orBONUS抽選
- 「いくぞー！RUSH」是遊戲數的1 G連上乘區域

- 終了後在「ファイナル機會」成功的話，0 G連區域突入、有「闘魂RUSH」和BONUS上乘的可能性
- 通常時的特定小役和BONUS中的特定條件達成為ART突入
- 闘魂BIG是赤7連線為ART確定
- 闘魂REG是「てめえの力區域」的押順2択正解越多，ART期待度越高

### 【BONUS的純增枚數】

- 闘魂BIG：約120枚（鈴鐺導航20回） or  
約300枚（鈴鐺導航50回） or  
約600枚（鈴鐺導航100回）
- 闘魂REG：約30枚（鈴鐺導航5回）

✘以上都是疑似BONUS

## 【天井】

- 天井遊戲數是根據滯留模式不同。

最大為BONUS間1023G(通常C模式時)為BONUS(擬似BONUS)當選確定。

- 模式別天井遊戲數

通常A/B 996G

通常C 1023G

天国/超天国 96G

## 【懲罰】

- 通常時

變則按押的話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。








- AT中

違反壓順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

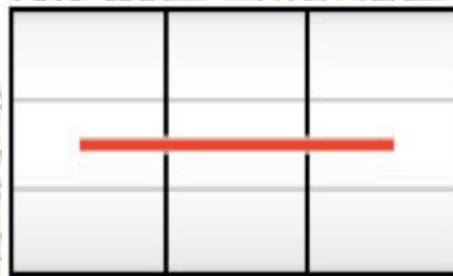
【役構成】

21	Blue	Cherry	Blue
20	Watermelon	Golden Bell	Golden Bell
19	Golden Bell	Blue	Blue
18	Red	Watermelon	Red
17	Blue	Red	Blue
16	Red	Cherry	Red
15	Watermelon	Golden Bell	Golden Bell
14	Golden Bell	Blue	Watermelon
13	Blue	Watermelon	Blue
12	Watermelon	Blue	Golden Bell
11	Red	Golden Bell	Watermelon
10	Watermelon	Blue	Cherry
9	Golden Bell	Watermelon	Blue
8	Blue	Red	Blue
7	Blue	Golden Bell	Golden Bell
6	Cherry	Blue	Watermelon
5	Watermelon	Blue	Blue
4	Golden Bell	Blue	Golden Bell
3	Blue	Golden Bell	Watermelon
2	Blue	Blue	Cherry
1	Golden Bell	Blue	Blue

		闘魂BIG
SPECIAL REPLAY		
		闘魂REGULAR
SPECIAL REPLAY		
		LEGEND REPLAY
		中段REPLAY 角1枚
<p>中段 9枚 上段・左上到右下 1枚</p>		
		REPLAY

【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**



**<最初打擊方法>**

首先瞄準左轉輪框上  
or 上段 7 號青 7

**<停止模式 1>**

左轉輪西瓜停止的話，  
中、右轉輪瞄準西瓜



**<停止模式 2>**

左轉輪中段櫻桃停止  
的話，中、右轉輪適  
當打擊



**<停止模式 3>**

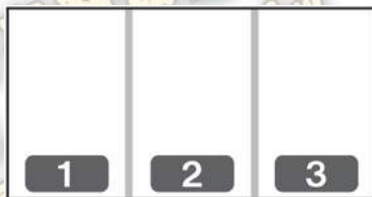
左轉輪上段 or 下段櫻  
桃停止的話，中、右  
轉輪瞄準櫻桃



**<停止模式 1>**

左轉輪下段青 7 停止  
的話，中、右轉輪適  
當打擊

**@BONUS&ART中的打擊方法**



**<基本打擊方法>**

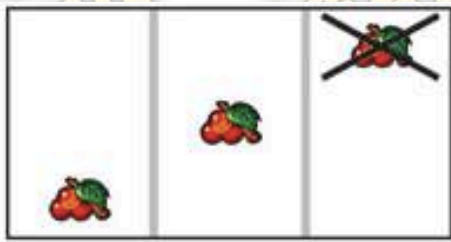
跟從導航遊戲就 ok!



**<無導航時>**

實踐通常時的打擊方法

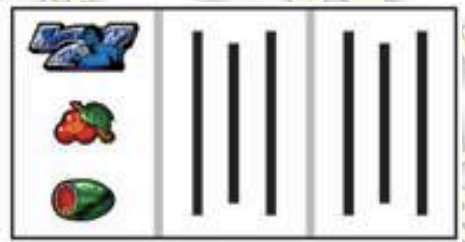
@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



鬥魂櫻桃



弱西瓜



鬥魂西瓜



機會項目



機會項目



機會項目



機會項目

@BONUS & ART & 模式移行抽選符號



@ART遊戲數上乘抽選符號



@ART遊戲數上乘抽選符號



### 【BONUS出現率】

#### ● 闘魂BIG

設定1 : 1/490.1

設定2 : 1/489.8

設定3 : 1/476.5

設定4 : 1/452.0

設定5 : 1/433.0

設定6 : 1/418.1

#### ● 闘魂REG

設定1 : 1/685.8

設定2 : 1/683.8

設定3 : 1/661.5

設定4 : 1/624.6

設定5 : 1/595.0

設定6 : 1/570.9



●BONUS合成

設定1 : 1/285.9

設定2 : 1/285.4

設定3 : 1/277.0

設定4 : 1/262.2

設定5 : 1/250.6

設定6 : 1/241.4

●ART初當

設定1 : 1/525.2

設定2 : 1/488.3

設定3 : 1/490.5

設定4 : 1/416.6

設定5 : 1/364.5

設定6 : 1/310.0

【BONUS當選期待度】

●BONUS抽選(特定小役成立時) ~~×~~只有通常時抽選。

●共通鈴鐺 全設定共通 0.10%

●西瓜

設定1 4.80%

設定2 4.80%

設定3 4.80%

設定4 4.80%

設定5 4.80%

設定6 6.00%

●闘魂西瓜 全設定共通 100%

●弱櫻桃 全設定共通 0.20%

●強櫻桃 全設定共通 25.00%

●鬪魂櫻桃 全設定共通 100%

●機會項目

設定1 12.50% 設定2 12.50% 設定3 12.50%

設定4 14.25% 設定5 16.50% 設定6 16.50%

【小役確率】

@通常時

●通常REPLAY 設定1~6 1/2.40~1/2.42

●押順鈴鐺合成確率 全設定共通 1/2.06

●共通鈴鐺 全設定共通 1/49.99 ※1枚付出

●押順1枚役合成確率 全設定共通 1/20.92

●1枚役出現率(通常時) 全設定共通 1/11.26

●西瓜

設定1 1/92.30 設定2 1/89.78 設定3 1/86.80

設定4 1/82.96 設定5 1/79.92 設定6 1/76.65

●鬪魂西瓜 全設定共通 1/16384.00

●弱櫻桃 全設定共通 1/99.60

●強櫻桃 全設定共通 1/356.17

●鬪魂櫻桃 全設定共通 1/32768.00

●機會項目A

設定1 1/1191.56 設定2 1/1170.29 設定3 1/1129.93

設定4 1/1092.27 設定5 1/1040.25 設定6 1/992.97

※從下段青7的(鈴鐺・REPLAY)雙聽牌槓龜 or

中段[REPLAY・鈴鐺・鈴鐺]

●機會項目B

設定1 1/397.19 設定2 1/390.10 設定3 1/376.64

設定4 1/364.09 設定5 1/346.75 設定6 1/330.99

※上段西瓜聽牌槓龜

●機會項目C 全設定共通 1/397.19

※中段[REPLAY・REPLAY・鈴鐺]

●機會項目D 全設定共通 1/1191.56

✖中段鈴鐺聽牌槓龜

●純槓龜 設定共通 1/65536.00

@BONUS中

<BIG中>

●直擊赤7連線

【青7BIG中(經由通常時)】 全設定共通 1/2483.44

【青7BIG中(經由ART)】 全設定共通 1/188.35

【赤7BIG中(經由通常時)】 全設定共通 1/8141.81

【赤7BIG中(經由ART)】 全設定共通 1/498.74

●BAR連線 全設定共通 1/61624.3 (ART中也一樣)

@ART中

✖下記以外是和通常時一樣。

●機會項目C 全設定共通 1/441.31

●機會項目D 全設定共通 1/1323.96

●BAR連線 全設定共通 1/61624.3