

八通屋

餓狼伝説プレミアム  
餓狼傳説-賞金  
(SNKプレイモア)



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※

● 1991年SNK發售的一款2D對戰格鬥遊戲，以及此後的同系列對戰格鬥遊戲。南鎮的統治者基斯·霍華 (Geese Howard)。現在正是巔峰期的他今年也主辦了最強武鬥會「King of Fighters」。可是，他不知道「宿命之戰」正在等待著他。10年前被基斯殺了養父的泰瑞·柏格(Terry Bogard)和安迪·柏格(Andy Bogard)兄弟，累積了各自嚴厲的格鬥修行，為了報仇而回到了南鎮。可是，接近如日中天的基斯並不是容易的事，波格兄弟為此十分苦惱。這時，東丈 (Joe Higashi) 出現在他們面前。為了參加最強武鬥會的他，告訴了泰瑞和安迪這次大會的主辦人正是基斯。這正是接近基斯的好機會，他們2人決定參加這次最強武鬥會。到了大會當日，到底「宿命之戰」的結果是.....？

● 只有AT為代幣增加的類型。

● AT是MAX90%循環&回合數累積&最高1000G上乘的最強配置

### 【機械割】

設定1：96.9%

設定2：98.6%

設定3：99.9%

設定4：103.8%

設定5：108.4%

設定6：113.5%

### 【ART概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚的增加
- 1回合30~100次遊戲+ $\alpha$
- 遊戲數上乘&繼續率 (50or66or75or80or90%) & 累積類型
- 主要是經由機會區域「餓狼機會」，至AT突入
- 機會區域是「BATTLE MODE」(期待度30%) < 「KNOCK OUT MODE」(期待度50%) < 「帝王(クラウザー(古拉薩)) MODE」(期待度60%) 依順序提高期待度
- 「帝王MODE」是遇到クラウザー(古拉薩)的話，AT確定&戰鬥勝利為回合數&3位數遊戲數上乘確定

- 凍結演出「FATAL FURY」是發生時為AT確定&與ギース(基斯)的戰鬥勝利為上乘特化區域「FINAL IMPACT」獲得(勝率超過50%)
- 「FINAL IMPACT」是0 G連為AT回合數上乘(3 or 5 or 7回保證+80%循環)
- AT中的遊戲數上乘是「ライバル(對戰)戰鬥」和「帝王戰鬥」勝利時告知
- 「帝王戰鬥」勝利時是與通常時一樣，回合數&3位數遊戲數上乘確定
- AT中是「HEAT GAUGE」MAX和紅7連線為回合數上乘+α抽選
- 「HEAT GAUGE」MAX時是戰鬥超高確區域「OVER DRIVE」突入機會
- 紅7連線時是上乘特化區域「T.O.P」突入的機會
- 規定遊戲數消化後是「GEESE BATTLE」為AT繼續or終了告知
- 敗北畫面為特定小役(除了機會鈴鐺)成立的話，復活確定?

### 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

### 【天井】

AT間最大993次遊戲消化為天井到達，AT獲得，經由前兆至AT突入。

從天井的AT突入是97G以內的連中確定，天國模式突入確定。

天井是有333G、555G、777G的可能。

### 【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時，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

通常時は内部的餓狼機會(自力)突入期待度不同の高確和超高確存在。

内部狀態是特定小役成立時抽選和128Gの周期抽選昇格，超高確滞在32G以上，餓狼機會(自力)突入確定。

通常時は規定遊戲數消化為餓狼RUSH(AT)當選的多數個階段模式存在。

天國模式是97次遊戲以內的AT當選確定。



倉庫舞台



基斯塔舞台

### @舞台別高確期待度

通常時の滞在舞台有前兆期待度變化。

低 [港 = 路地裏<倉庫内<ギースタワー(基斯塔) 高

### @舞台別前兆期待度

通常時の滞在舞台有前兆期待度變化。

越上位舞台，餓狼機會(自力)移行期待度越高。

低 繁華街 = 大聖堂 = シャッター(快門) 高



大聖堂舞台



快門

### @餓狼機會(自力)獲得契機

通常時の特定小役成立時，餓狼機會(自力)の突入抽選發生。

低 弱櫻桃=弱西瓜=弱機會目<強櫻桃=強西瓜=強機會目<超鈴鐺<超櫻桃 高

### @餓狼RUSH(AT)獲得契機

中段櫻桃出現時，槓龜時的刺激的轉輪閃爍是餓狼RUSH(AT)直擊役。

### @FATRL FURY(フェイタルフェーリー)

從凍結發生的AT確定演出。

與ギース・ハワード(基斯・波格)的戰鬥勝利的話，



FATRL FURY(フェイタルフェーリー)

AT累積獲得為80%循環的FINAL IMPACT突入，最低3回的繼續保障。

戰鬥的勝率是50%以上。戰鬥勝利後，按鈕PUSH為legend(傳說)凍結發生，legend(傳說)圖案連線的話，1000G以上的上乘發生。

## 【機會區域的構成】

### @餓狼機會(自力)解說

餓狼RUSH(AT)突入機會有3種模式的自力抽選區域存在。

3種模式的AT突入期待度是「戰鬥<ノックアウト(KNOCK OUT擊倒)<クラウザー(古拉薩)」依順序提高期待度。任何一個模式都有循環的可能性。

### 突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選
- 128次遊戲的周期抽選
- 超高確滞在32G以上

### 終了條件

- 規定遊戲數的消化

### @戰鬥模式

- 20次遊戲之間，分數儲存，最終的戰鬥勝利的話，AT獲得。
- 消化中是光環顏色暗示儲存的分數，顏色是「白<藍<黃<綠<紅<彩虹」依順序提高期待度。
- 特定小役為高分數的機會，對戰角色是「ビリー・カーン(比利·卡)<山崎竜二<ライデン(雷電)」依順序提高期待度。
- 突入時的AT獲得期待度是約30%。

### @ノックアウト(KNOCK OUT擊倒)模式

- 15Gor30Gor∞G之間，全役為AT的獲得抽選發生，在最後，カジノの支配人「FOX」KO的話，AT獲得。



餓狼機會



戰鬥模式



ノックアウト(KNOCK OUT擊倒)模式



- 模式中是強前兆告知發生的話，AT當選的機會。
- 突入時的AT獲得期待度は約50%。

### @クラウザー(古拉薩)模式

- 15Gor30Gor∞G之間，全役為AT的獲得抽選發生，在最後遇到ヴォルフガンク・クラウザー(沃爾夫岡・古拉薩)的話，AT+帝王戰鬥確定。
- 突入時的AT獲得期待度は約60%。



クラウザー(古拉薩)模式

### 【AT的構成】

#### @餓狼RUSH(AT)解説

1回合30Gor50Gor100G+上乘遊戯數是繼續抽選轉落後的累積消化為止循環的AT。獲得遊戯數消化後是繼續戰鬥發展。AT繼續率は50%or66%or75%or80%or90%の5種類型。



餓狼RUSH

#### 突入條件

- 階段天井到達
- 通常時の特定小役成立時のAT抽選當選
- 自力機會區域中のAT抽選當選

#### 終了條件

- 獲得遊戯數消化後の繼續抽選轉落後的累積消化

#### @繼續戰鬥

- 獲得遊戯數消化發生的繼續戰鬥。
- テリー(泰利)の攻撃は越高繼續率越容易HIT，技能為パワーダンク(Power

Dunk)是機會。

- ギース(基斯)攻撃デッドリーレイブ招式是大危機。
- 繼續戰鬥開始時和戰鬥中，EX回合發生的話，AT30G繼續確定。
- テリー(泰利)的先制攻撃、防禦攻撃、站立為繼續確定。
- 敗北畫面弱櫻桃和西瓜等的特定小役成立的話，有機會逆轉復活!?
- 戰鬥發展時，人物進入門、回合顯示全角色、從爆炎登場、競賽時炎發生、背景的电燈為紅色是機會。

### @上乘契機

- AT中是儲存的小役量表為MAX的話，AT累積獲得+オーバードライブ OverDrive(高確)突入抽選發生。
- 『紅7を狙え！(紅7瞄準)』切入時，紅7連線的話AT累積獲得+T.O.P.(上乘)突入抽選發生。

### @HEAT機會

- HEAT機會中是分數獲得率大幅提高。
- REPLAY和鈴鐺(8枚)成立為量表高確的HEAT機會突入抽選發生。
- 機會鈴鐺[左下到右上鈴鐺連線]突入確定。



HEAT機會

### @T.O.P.(超上乘特化區域)

- 3次遊戲消化後的繼續抽選轉落為止之間，成立役對應之AT遊戲數的上乘發生的區域。
- 從紅7連線的部分突入，突入時的平均上乘遊戲數是約120G。
- 繼續抽選是押順鈴鐺的部分轉落，在這以外是繼續確定。



T.O.P.

### @ライバル(對戰)戰鬥(遊戲數上乘特化區域)

- 擊敗出現的敵人，勝利的話，AT遊戲數的上乘發生的區域。



ライバル(對戰)戰鬥

- 從AT中的特定小役成立時抽選突入。
- 突入時的勝利期待度是約50%，對戰對手3種模式中，舞是機會。
- 上乘是玩家角色對應的演出為按鈕PUSH時，SPECIAL ABILITY發動為上乘遊戲數大幅提高。

### @帝王(クラウザー(古拉薩))戰鬥(回合數&遊戲數上乘特化區域)

- クラウザー(古拉薩)勝利的话，AT回合累積與3位數遊戲數雙上乘區域。
- 從AT中的特定小役成立時抽選突入，突入時的勝利期待度是約50%。



帝王(クラウザー(古拉薩))戰鬥

### @オーバードライブ OverDrive(戰鬥超高確率區域)

- 1回合10次遊戲循環抽選轉落為止繼續的戰鬥高確率發生區域。
- 區域中是約1/3.3為戰鬥發展，HEAT量表MAX的部分突入。
- 區域中是全役為戰鬥發展抽選，特定小役是戰鬥發展確定。
- 有帝王(クラウザー(古拉薩))戰鬥(上乘)發展的可能性。

### @復活機會

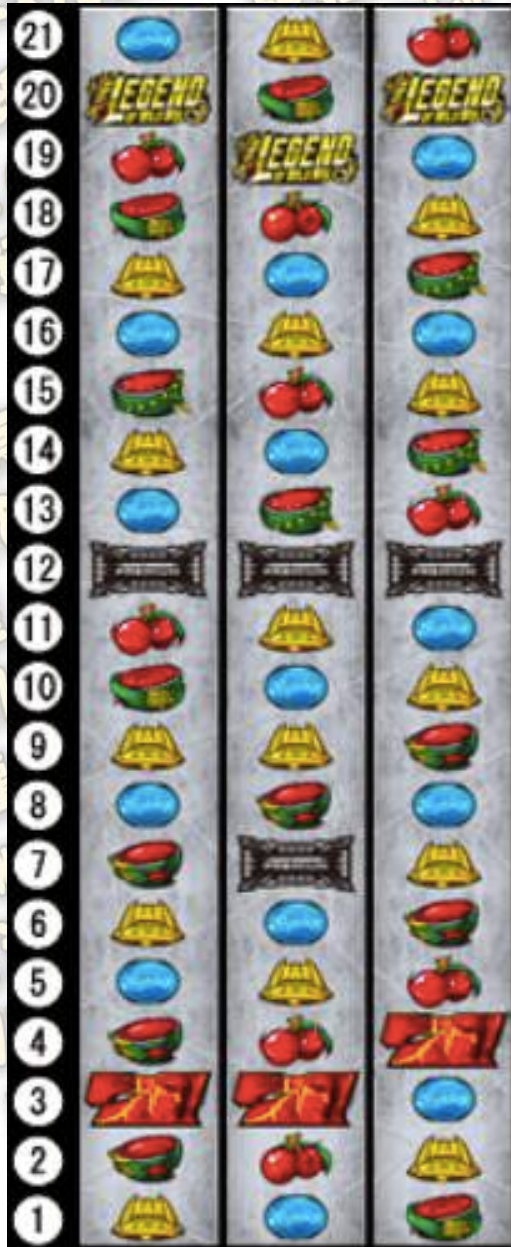
戰鬥中敗北，敗北畫面為特定小役成立的話，AT回復確定。





【轉輪排列】

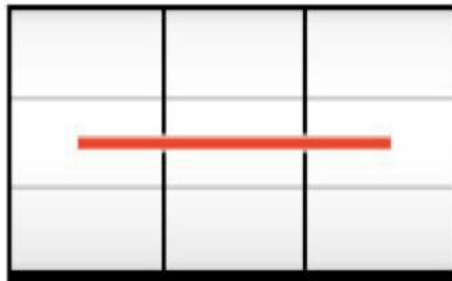
【役構成】



			<b>REPLAY</b>		
	<b>3 or 8 枚</b>			<b>3 枚</b>	
	<b>1 枚</b>			<b>REPLAY</b>	

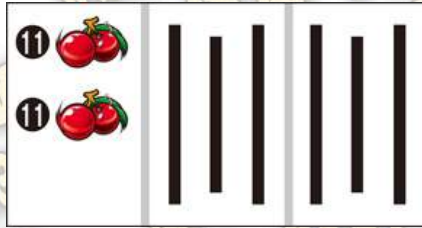
【有效線】

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 11 號櫻桃。



**<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，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準 BONUS 圖案



**<停止模式 3>**

BAR 在左轉輪下段停止時，中、右轉輪適當打擊



**<停止模式 4>**

西瓜在左轉輪上段停止，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊

**@AT中的打擊方法**



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準



紅 7 瞄準切入發生時，逆押瞄準紅 7

@機會役



中段櫻桃



弱櫻桃



強櫻桃



超櫻桃



弱西瓜



強西瓜



弱機會項目



強機會項目



超鈴鐺



機會鈴鐺(只有AT中)

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/299

設定2 : 1/290

設定3 : 1/273

設定4 : 1/255

設定5 : 1/227

設定6 : 1/206

【BONUS出現率】

●超鈴鐺

全設定共通 : 1/2048.0

●弱櫻桃

設定1 1/109.2

設定2 1/107.4

設定3 1/105.7

設定4 1/104.0

設定5 1/102.4

設定6 1/100.8

●強櫻桃

全設定共通 : 1/327.7

●超櫻桃

全設定共通 : 1/2048.0

●中段櫻桃 全設定共通：1/32768.0

●弱西瓜

設定1 1/81.9 設定2 1/80.9 設定3 1/79.9

設定4 1/78.9 設定5 1/78.0 設定6 1/77.1

●強西瓜 全設定共通：1/409.6

●弱機會項目 全設定共通：1/204.8

●強機會項目 全設定共通：1/512.0

●完全槓龜 全設定共通：1/65536.0