

安東尼奧豬木傳說

アントニオ猪木が伝説にするパチスロ機

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/04

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



闘魂 BIG



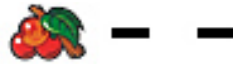
闘魂 REGULAR



LEGEND REPLAY



9 枚/1 枚



1 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列			
21	Blue Circle	Red Fruit	Blue Circle
20	Watermelon	Yellow Fruit	Yellow Fruit
19	Yellow Fruit	Blue Circle	Blue Circle
18	Red Fruit	Watermelon	Legend
17	Blue Circle	Red Fruit	Blue Circle
16	Legend	Yellow Fruit	Red Fruit
15	Watermelon	Yellow Fruit	Yellow Fruit
14	Yellow Fruit	Blue Circle	Watermelon
13	Blue Circle	Watermelon	Blue Circle
12	Watermelon	Legend	Yellow Fruit
11	Legend	Yellow Fruit	Watermelon
10	Watermelon	Blue Circle	Red Fruit
9	Yellow Fruit	Watermelon	Legend
8	Blue Circle	Legend	Blue Circle
7	Legend	Yellow Fruit	Yellow Fruit
6	Red Fruit	Blue Circle	Watermelon
5	Watermelon	Legend	Blue Circle
4	Yellow Fruit	Legend	Yellow Fruit
3	Blue Circle	Yellow Fruit	Watermelon
2	Legend	Blue Circle	Red Fruit
1	Yellow Fruit	Legend	Legend

開獎條件

1. 規定 G 數到達
2. 特殊小役抽選

轉輪凍結特典與確率

為純槓成立或是道高確中共通 RP 成立時抽選
特典為 REG(闘魂注入 8 回發生)+藍七 BIG+
極いくぞ-!RUSH 突入確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1023G, 天井到達時經由前兆當選擬似 BONUS 確定+次回天國確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段瞄押藍七



左轉輪中段紅櫻停止時，為鬪魂紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻，三連紅櫻為強櫻，反之則為弱櫻

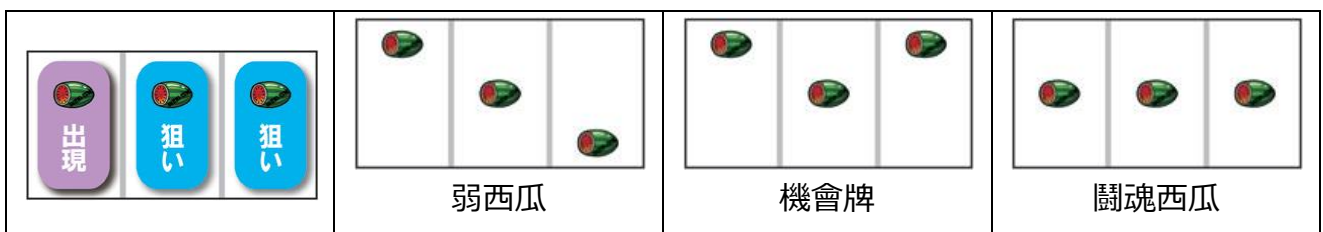


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再鐘鐘或中段藍再聽牌不中時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜瓜連線時為弱西瓜，形成小 V 排列時為機會牌

平行瓜連線時為鬪魂西瓜



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時按照押順指示，切入演出時瞄押畫面指示圖案，其他演出時按照一般打法即可

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

各種演出說明

通常場景與前兆場景說明

通常場景



通常時會在左方的「頭等艙」與「小島」場景移行

「懸崖邊 (黃昏)」跟「機外 (夜晚)」為高確示唆的場景

火山修行模式



BONUS/ART 的前兆演出場景
等級上升時期待度也跟著上升

非常識模式



突入時為超激演出，BONUS/ART 當選期待大!

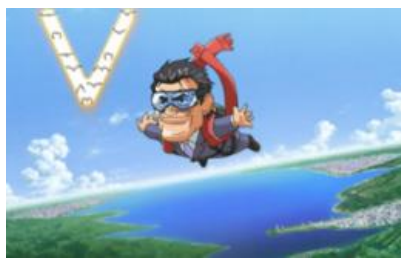
通常時演出說明

托盤演出



女孩子拿來的果汁必須注意
也有會拿文字類的登場?

飛降演出



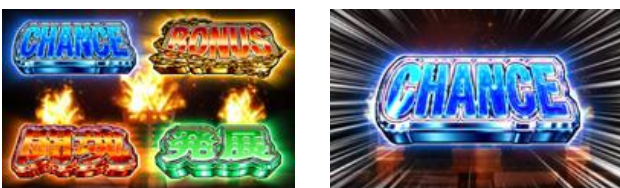
豬木從飛機上降落的演出
落下中鳥排列形狀必須要注意

不是這個!演出



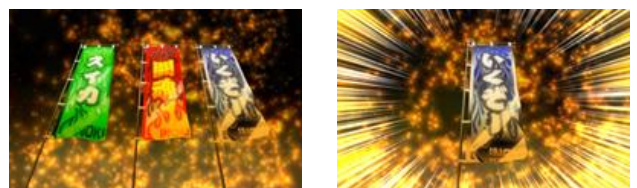
會往期待度較高的連續演出
多次發生時為好機!

火炬演出



火炬所表示的文字告知機會或是發展的演出
也有全部都是 BONUS 或鬪魂的文字!?

旗子演出



燃燒的旗子，最後留下來的旗子上方的文字
示唆機會告知或是發展演出

和太鼓演出



豬木敲打太鼓的演出，最後所顯示的詩文字中
有機會或是直接告知確定的演出！

最強演出



就是如字面上所示的最強演出
豬木登場後按下按鍵告知發展的目標

無家可歸演出



無家可歸的豬木拿出小役或是機會的演出
途中面具人登場而往連續發展的演出也是有的



成田記者會演出



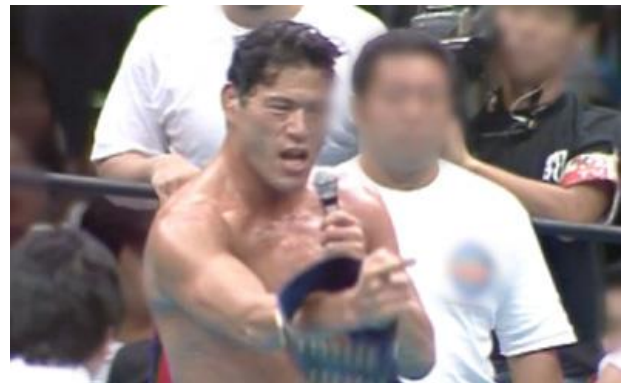
豬木緊急召開記者會
所宣布的內容必須要注意

飛龍革命演出



豬木與藤波的抗爭爆發的演出
最後豬木將藤波打倒的話則演出成功

世代鬥爭演出



豬木與長州持續擴展的世代鬥爭演出
如果成功將長州逼退的話則演出成功

摔角手連續演出



BONUS 與 ART 都是以連續演出成功來告知比較多

如果成功將對手給打倒的話則演出成功，而且當然是有復活演出的存在

世界挑戰連續演出



這邊也是連續演出，如果任一演出成功的話則 BONUS 或 ART 確定

摔角系連續演出



跟對手面具人的摔角連續演出，如果使面具人投降或是押倒成功的話則 BONUS/ART 確定

いくぞー！演出



豬木的代名詞當然是那經典的「1.2.3.DA--！」，如果能成功說出的話則 BONUS/ART 確定

道轉輪凍結



轉輪凍結伴隨著「道」表示的瞬間是最為驚喜的一刻!!

鬪魂 REG(八次全鬪魂注入)+藍七 BIG+極いくぞー！RUSH 確定!

BONUS 演出說明

闘魂 BIG



闘魂 BIG 為紅七或藍七連線時突入的銅鐘押順次數管理型的擬似 BONUS

押順規定次數有 20/50/100 次，藍七 BIG 突入 ART 的期待度比較高

消化中瞄押紅七連線成功的話則 ART 確定，特殊小役成立時則突入下方的模式

ART 中開出的 BIG 中紅七連線則是 SET 數上乘，特殊小役成立時則是 G 數上乘抽選

出る前に負けること考える馬鹿いるかよゾーン(出場前有想著自己會輸的笨蛋嗎?ZONE)



通常時的闘魂 BIG 中特殊小役成立時突入的區間

如果特殊小役當選 ART 時，在此區間中成立紅七 REPLAY 時則會瞄押成功

彩虹背景的話則 ART 當選確定!?

切入演出



基本上是瞄押七的切入演出，如果是瞄押 BAR 的切入演出發生時為大好機!

瞄押 BAR 成功的話則獲得上乘特化區間いくぞー！RUSH

闘魂 REG



紅七紅七 BAR 連線後突入的擬似 BONUS，以銅鐘押順 5 次+てめえのカゾーン所組成

てめえのカゾーン中會進行 ART 抽選

てめえのカゾーン(你這傢伙的力量 ZONE)



五次的二擇押順挑戰，正確數越多時則突入 ART 的期待度越高

闘魂注入發生時則會告知完全的正確押順

而要是五次押順都猜對或是闘魂注入發生時則有機會突入この道チャレンジ

この道チャレンジ(這條道路挑戰)



此挑戰中會發生三次的二擇押順挑戰，如果成功猜中三次押順的話則獲得

上乗特化區間いくぞー！RUSH

ART 中的演出說明

闘魂 CHANCE



純増約 2.8 枚/G，第 1SET 50G+a，第 2SET 之後 30~300G+a，SET 數管理型的 ART

特殊小役成立時會進行 G 數上乘、BONUS、上乗特化區間的抽選

繼續時演出



ART G 數消化完畢後關起門，之後門開起來發生「お願いしまーす！」則繼續確定

這時注意出現的角色，如果是年輕人們為 30G 以上、外國人為 50G 以上、女孩子們為 100G 以上

豬木的實寫演出發生時則為 300G 濃厚的 ART G 數示唆方式

鬪魂 RUSH(上乘特化區間)



ART 中特殊小役抽選或是五擇挑戰成功時所突入的上乘特化區間

期間內每一轉都會進行上成抽選，而最終 G 要是豬木勝利的話則鬪魂 RUSH 繼續確定

各對手的勝利期待度為ベイダー < プロディ < 藤波 < 長州 < マスクマン

(極) いくぞー！RUSH(上乘特化區間)



任何時間點都有可能突入的最強上乘特化區間，由兩個階段所構成

如果繼續抽選成功時則會以 1G 連的方式上乘

而上乘的東西除了 G 數以外還有 BONUS 以及鬪魂 RUSH 的庫存！

而極いくぞー！RUSH 的繼續率比較高

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/286	1/285	1/277	1/262	1/251	1/241
鬪魂 CHANCE	1/525	1/488	1/491	1/417	1/365	1/310
BONUS+ART 合算	1/185	1/180	1/177	1/161	1/149	1/136
機械割	97.2%	98.6%	100.0%	104.9%	110.1%	115.1%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/92.3	1/89.8	1/86.8	1/83.0	1/79.9	1/76.7
機會牌 A	1/1192	1/1170	1/1130	1/1092	1/1040	1/993
機會牌 B	1/397	1/390	1/377	1/364	1/347	1/331
通常 RP	1/2.40	1/2.40	1/2.41	1/2.41	1/2.41	1/2.42
小役	押順銅鐘	共通銅鐘	押順一枚役	實質一枚役	弱紅櫻	強紅櫻
確率	1/2.06	1/50.0	1/20.9	1/11.3	1/99.6	1/356
小役	鬪魂紅櫻	鬪魂西瓜	機會牌 C	機會牌 D	純槓	
確率	1/32768	1/16384	1/397	1/1192	1/65536	

部分押順銅鐘押順錯誤時會獲得一枚

G 數解除抽選

TABLE 移行抽選

BONUS 結束、設定變更時會進行 TABLE 移行抽選

通常 A 滯在時

BONUS 種類	紅 BIG/REG				藍 BIG			
	通 A	通 B	準備	天國	通 A	通 B	準備	天國
移行	80.0	15.0	1.00	4.00	66.5	20.0	1.00	12.5
設定 12	78.0			6.00				
設定 34	76.0			8.00				
設定 5	71.0	20.0						
設定 6								

其他 TABLE 滯在時(不論開出的 BONUS, 未被分配到的比例為原模式滯在)

滯在	通常 B		準備		天國				超天	設定變更		
設定	準備	天國	天國	超天	通 A	通 B	準備	超天	天國	通 A	通 B	天國
1	1.00	40.0	96.0	4.00	55.0	4.00	1.00	1.50	50.0	77.5	15.0	7.50
2			96.9	3.13	53.0	6.00	1.00	1.00		72.5	20.0	
3		50.0	95.0	5.00	55.0	4.00	1.00	1.50		75.0	15.0	10.0
4			96.9	3.13	51.0	8.00	1.00	1.00		70.0	20.0	
5		60.0	93.8	6.25	53.0	5.50	1.50	2.50		72.5	15.0	12.5
6			96.9	3.13	51.0	8.00	1.00	1.00		65.0	22.5	

規定 G 數分配 TABLE 移行時會決定規定 G 數, 規定 G 數消化後則當選 ART

TABLE	通常 A		通常 B		準備	天國	超天
	1-3	4-6	1-3	4-6			
4-16G	0.50		0.50			5.00	5.00
26-32G	2.50		1.00			15.0	15.0
33-64G	1.00		0.50			10.0	25.0
65-96G	6.00		3.00			70.0	55.0
100-164G			11.0	12.5			
200-264G	15.0	16.0					
265-296G	1.00	1.50	1.50	2.25	5.00		
300-364G			11.0	12.5			
400-464G	12.5	16.5					
465-496G	1.00	1.50	1.50	2.25	5.00		
500-564G			11.0	12.5			
600-664G	11.5	12.5					
665-696G	1.00	1.50	1.50	2.25	10.0		
700-764G			11.0	12.5			
800-864G	12.5	10.0					
865-896G	3.00	3.00	4.50	4.00	10.0		
900-964G	26.3	22.5	14.0	10.0			
965-996G	6.25	5.00	28.0	24.3	20.0		
1023G					50.0		

模式移行抽選

特殊小役成立時抽選模式上升，鬪魂櫻成立時移行高確 B 確定，其他小役成立抽選模式下降

通常時

小役	其他小役			共通銅鐘			弱櫻			強櫻		
滞在	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B
低確	99.9	0.02		87.0	12.5	0.50	74.5	25.0	0.50	94.5	5.00	0.50
高 A	5.25	94.8			87.0	12.5		75.0	25.0		95.0	5.00
高 B	5.25		94.8									
小役	弱西瓜			鬪魂西瓜			機會牌					
滞在	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B			
低確	97.8	0.20	2.00	95.6	0.40	4.00	97.8	2.00	0.20			
高 A		98.0	2.00		96.0	4.00		98.0	2.00			

ART 中

小役	其他小役			共通銅鐘/弱櫻			強櫻		
滞在	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B
低確	99.9	0.02		49.5	50.0	0.50	89.5	10.0	0.50
高 A	9.80	90.2			50.0	50.0		90.0	10.0
高 B	9.80		90.2						
小役	弱西瓜			鬪魂西瓜			機會牌		
滞在	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B	低確	高 A	高 B
低確	96.0	2.00	2.00	92.0	4.00	4.00	95.8	4.00	0.20
高 A		97.0	3.00		94.0	6.00		96.0	4.00

ART/BONUS 結束時

結束後	ART					藍 BIG	紅 BIG·REG	
滞在	低確			高 A		不論	不論	
設定	低確	高 A	高 B	高 A	高 B	高 B	高 A	高 B
1-3	90.0	5.00	5.00	95.0	5.00	100.	50.0	50.0
4	87.5	7.50						
56	82.5	12.5						

通常時 BONUS 抽選

通常時特殊小役成立時會進行 BONUS 抽選

設定	1-3	4	5	6
弱西瓜	4.8			6
機會牌	12.5	14.3	16.5	
小役	鬪魂櫻/鬪魂西瓜	強櫻	弱櫻	共通銅鐘
當選率	100	25	0.2	0.1

通常時 ART 抽選

通常時會依照成立役與滯在模式進行 ART 抽選

鬪魂櫻成立時

當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
100	50.0	31.3	12.5	3.13	3.13

強櫻成立時

當選率	1	3	5	2	4	6				
低確	6.25		10.2	10.9	12.5	20.3				
高確 A	25	26.6	30.9	25.8	28.1	31.3				
高確 B	50	52.3	71.9	51.6	68.8	71.9				
分配	低確					高確				
設定	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
135	79.7	15.6	3.13	0.78	0.78	65.6	25.0	6.25	1.56	1.56
246	88.3	9.38	1.56	0.39	0.39	76.6	18.8	3.13	0.78	0.78

機會牌成立時

當選率	12	3	4	5	6					
低確	1.17			1.95	2.34					
高確 A	12.5	13.1	15.6	18.8	20.3					
高確 B	20.1	21.1	25.0	28.9	30.9					
分配	低確					高確				
設定	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
1-6	82.8	12.5	3.13	0.78	0.78	68.8	21.9	6.25	1.56	1.56

弱紅櫻成立時

當選率：低確 0.20%、高確 0.39%

分配	低確					高確				
設定	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
1-6	81.3	12.5	3.13	1.56	1.56	68.8	21.9	6.25	1.56	1.56

押順一枚役成立時

滞在	低確	高確	分配比例			
設定	當選率	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET
1	0.13	0.38	81.0	14.3	2.38	2.38
2	0.14	0.41	84.4	11.1	2.22	2.22
3	0.15	0.45	77.6	14.3	4.08	4.08
4	0.16	0.49	81.5	11.1	3.70	3.70
5	0.18	0.55	75.0	15.0	5.00	5.00
6	0.21	0.64	80.0	14.3	2.86	2.86

西瓜成立時

小役	弱西瓜	鬪魂西瓜	分配比例				
滞在	當選率	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
低確	0.20	25.0	50.0	31.3	12.5	3.13	3.13
高確 A	0.39	50.0					
高確 B	0.78	100					

通常時いくぞー!RUSH 抽選

通常時西瓜成立時會進行いくぞー!RUSH 抽選

當選率：弱西瓜 0.02%、鬪魂西瓜 25%

SET 數分配

1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
80.0	15.0	4.00	0.50	0.50

前兆 G 數分配

BONUS/ART 當選時會決定前兆 G 數(4-32G)

契機役	G 數	4-6	7	8	9
鬪魂櫻・鬪魂西瓜・共通銅鐘	BONUS 前兆	66	11	11	12
弱櫻	BONUS 前兆	66	11	11	12
	ART 前兆	75	25		

押順 1 枚役時

G 數	11-12	13-14	15	16	26-30	31-32
ART 前兆	0.4	0.6	1	2	60	36

機會牌/強櫻時

契機役	機會牌					強櫻				
	假前兆			真前兆		假前兆			真前兆	
	低確	高 A	高 B	BO	ART	低確	高 A	高 B	BO	ART
4	26.3	10.9	6.10	12.0	4.00				10.5	9.00
5	18.0	7.50	4.20	12.0	4.00					
6	15.0	6.20	3.50	12.0	4.00					
7	0.10	0.20		3.00	1.00				4.50	6.00
8	0.60	0.20	0.10	3.00	1.00					
9				3.00	1.00					
10-11	4.00	5.00	4.00	5.00	3.00	8.40	4.00	1.40	4.00	2.00
12-13	6.40	8.00	6.40	5.00	3.00	13.4	6.20	2.20	4.00	2.00
14-15	6.40	8.00	6.40	5.00	6.00	13.4	6.20	2.20	4.00	4.00
16	3.20	4.00	3.20	3.00	3.00	6.70	3.10	1.10	3.00	2.00
26	0.60	1.50	2.10	2.00	7.00	1.70	2.50	3.00	4.00	6.00
27	1.00	2.50	3.30	2.00	7.00	2.90	4.00	4.60	4.00	6.00
28-29	8.80	22.0	29.0	8.00	20.0	25.6	35.2	40.4	16.0	24.0
30	4.40	11.0	14.5	8.00	12.0	12.8	17.8	20.7	15.0	12.0
31	5.20	13.0	17.2	8.50	12.0	12.8	21.0	24.4	15.5	13.5
32				8.50	12.0	15.1			15.5	13.5

弱西瓜時

G 數		4G	5G	6G	7G	8G	9G
假前兆	低確/高 A	54	25.2	20		0.8	
	高 B	44	30	25.2		0.8	
本前兆	BONUS	22	22	22	11	11	12
	ART	25	25	25	25		

道凍結抽選

純槓(1/65536)成立時道凍結確定，通常時機會牌成立時會進行道高確移行抽選

道高確中的通常 RP(1/50.3-1/49.2)成立時的 18.8%發生道凍結

機會牌成立時道高確移行率

當選率	3G	5G	7G
10.2	92.3	3.85	3.85

道凍結特典：REG(鬪魂注入 8 回發生)+藍 BIG+極いくぞ-!RUSH

當選時 BONUS 分配與升格抽選

BONUS 當選時會依照滯在 TABLE 進行 BONUS 分配，但是 1G 連時會使用專用的抽選

狀況	藍 BIG	紅 BIG	REG
通常/準備	2.75	52.3	45.0
天國/超天	13.8	41.3	
1G 連	5.50	49.5	

前兆/確定畫面中的昇格抽選

BONUS 前兆/確定畫面中，會依照成立役進行 BONUS 昇格抽選

成立役		鬪魂櫻・鬪魂西瓜	強櫻	弱櫻・弱西瓜	機會牌
紅 BIG 時	藍 BIG	40	10	2	3
REG 時	藍 BIG	20	2	0.5	0.5
	紅 BIG	80	20	3	5

確定畫面中的 ART 抽選

確定畫面中鬪魂櫻/鬪魂西瓜成立時 ART 確定

1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
50.0	31.3	12.5	3.13	3.13

BONUS 後結束準備中的抽選

BONUS 後直到兩次押順銅鐘押順錯誤之前(下面稱結束準備中), 成立特殊小役會進行抽選

通常時

通常時 BONUS 後的結束準備中, 會依照成立役進行 ART 抽選

小役	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET			
鬪魂櫻/鬪魂西瓜	100	50.0	31.3	12.5	3.13	3.13			
機會牌	50.0	80.0	15.0	4.00	0.50	0.50			
弱西瓜	6.10								
弱櫻/共通銅鐘	2.44								
小役	強櫻					押順 1 枚役			
設定	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4/5 SET	當選率	1 SET	2 SET	3/5 SET
1	50.0	65.6	25.0	6.25	各 1.56	0.38	81.0	14.3	各 2.38
3	52.3					0.45	77.6	14.3	各 4.08
5	71.9					0.55	75.0	15.0	各 5.00
2	51.6	76.6	18.8	3.13	各 0.78	0.41	84.4	11.1	各 2.22
4	68.8					0.49	81.5	11.1	各 3.70
6	71.9					0.64	80.0	14.3	各 2.86

ART 中

當選 BONUS 後的結束準備中, 會依照成立役進行 G 數上乘抽選

成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
鬪魂櫻	100					80.0	10.0	10.0
鬪魂西瓜	100				80.0	10.0	5.00	5.00
強櫻	100		57.5	25.0	12.5	5.00		
弱櫻	37.5	91.5	5.00	2.50	0.50	0.50		
弱西瓜	10.0			92.5	5.00	2.50		
機會牌	50.0		82.5	10.0	5.00	2.50		
押順 1 枚	4.88	91.5	5.00	2.50	0.50	0.50		
共通銅鐘	3.05							

REG 中的抽選

REG 消化中特殊小役成立時會進行 ART 抽選

成立役	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
鬪魂櫻/鬪魂西瓜	100	50.0	31.3	12.5	3.13	3.13
強櫻	15.3	80.0	15.0	4.00	0.50	0.50
弱櫻	0.39	81.3	12.5	3.13	1.56	1.56
弱西瓜	0.39	50.0	31.3	12.5	3.13	3.13
機會牌	5.49	80.0	15.0	4.00	0.50	0.50
共通銅鐘/押順 1 枚役	0.15	80.0	16.0	2.00		2.00

REG 中成立押順銅鐘 5 次後突入てめえの力 ZONE

REG 入賞時會依照模式進行鬪魂注入發生抽選，當選時會發生押順提示(1 or 5 回)

滞在	0 回	1 回	5 回
低確	97.9	2.00	0.10
高確 A	89.8	10.0	0.20
高確 B	74.8	25.0	0.20

之後會依照てめえの力 ZONE 中的 2 擇正解數進行 ART 抽選

有鬪魂注入時，ART 當選率 100%

		無鬪魂注入時					有鬪魂注入時			
正解數	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	1 SET	2 SET	3 SET	4/5 SET
0 回	10.2	79.7	18.8	0.78		0.78				
1/2 回	0.39									
3 回	0.78	76.6	18.8	3.13	0.78	0.78				
4 回	低確 12.5									
	高確 25.0	68.8	21.9	6.25	1.56	1.56	68.8	21.9	6.25	各 1.56
5 回	100						50.0	35.0	10.0	各 2.50

この道挑戰抽選

てめえの力 ZONE 中發生鬪魂注入或是 2 擇押順全正解時，消化後會突入この道挑戰

這裡追加的押順(2 擇)要是連續三次正解的話則當選いくぞ-IRUSH

この道挑戰中也會進行鬪魂注入發生抽選

0 回	1 回	2 回	3 回
78.7	20.0	1.25	0.10

BIG 中的抽選

銅鐘押順次數分配

BIG 當選時會決定銅鐘押順指示次數(選擇 50/100 回時會用後告知)

20 回	50 回	100 回
99.0	0.50	0.50

ART 抽選-直擊紅 7 連線

BIG 中直擊紅 7 連線時為 ART 確定, 下表為實質的直擊紅 7 連線確率

滞在	通常時藍 BIG 中	ART 中藍 BIG 中	通常時紅 BIG 中	ART 中紅 BIG 中	
確率	1/2483	1/188	1/8142	1/499	
SET 數	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
分配比例	75.0	20.0	4.00	0.50	0.50

ART 抽選-通常時 BIG 中特殊小役成立

通常時當選藍/紅 BIG 中除了押順銅鐘以外的全部小役都會進行 ART 抽選

當選時在出る前 ZONE 中(10G 間)會以紅 7 連線告知(沒成立紅 7 RP 則不會告知)

鬪魂櫻/鬪魂西瓜成立時 **100%**當選

當選率	強櫻	機會牌	弱西瓜	弱櫻	共通銅鐘	通常 RP	押順 1 枚役
藍 BIG	50	33.3	12.2	6.1	4.88	0.82	12.5
紅 BIG	30	20	3.05	1.83	1.22	0.03	5

當選時 SET 數分配

	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
鬪魂櫻/鬪魂西瓜	50.0	31.3	12.5	3.13	3.13
其他小役/通常 RP(藍 BIG 中)	80.0	15.0	4.00	0.50	0.50
通常 RP(紅 BIG 中)	80.0	10.0	10.0		
押順 1 枚役	90.0	5.00	5.00		

G 數上乘抽選-ART 中 BIG 中特殊小役成立

ART 中當選 BIG 中除了通常 RP、押順銅鐘以外都會進行 G 數上乘抽選

BONUS	當選率	藍 BIG 中					紅 BIG 中				
		10G	20G	30G	50G	100G	10G	20G	30G	50G	100G
強櫻	100		57.5	25.0	12.5	5	33.3	33.3	20.0	10.0	3.33
機會牌	50.0		82.5	10.0	5	2.5		82.5	10.0	5.00	2.50
弱西瓜	15.0			92.5	5.00	2.5			92.5	5.00	2.50

BONUS	藍 BIG 中	紅 BIG 中	G 數分配				
成立役	當選率	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
弱櫻	40.0	33.0	91.5	5.00	2.50	0.50	0.5
押順 1 枚	4.88	4.88					
共通銅鐘	6.10	3.05					

兩顏色 BIG 共通

成立役	當選率	50G	100G	200G	300G
鬪魂櫻	100		80.0	10.0	10.0
鬪魂西瓜	100	80.0	10.0	5.00	5.00

ART 中的抽選

初期 G 數分配

鬪魂 CHANCE 每 SET 開始時都會抽選初期 G 數

G 數	30G	50G	100G	300G
第 1 SET		100		
第 2 SET 之後	68.8	30.0	1.00	0.20

G 數直上乘抽選

鬪魂 CHANCE 中會依照成立小役進行 G 數直上乘抽選(SF 為短轉輪凍結)

成立役	弱櫻	鬪魂櫻	鬪魂西瓜	無 SF			SF 發生	1 枚役		
				強櫻	弱西瓜	機會牌		1 回	2 連	3 連+
當選率	25.0		100	100	5.04	40.0	100	0.12	12.5	100
10G	79.5			50.0				97.5	97.5	87.5
20G	12.5			12.5		50.0				
30G	6.25			15.0	78.0	33.5	50.0			
50G	1.50		80.0	8.00	12.0	12.5	33.5			
100G	0.10	80.0	10.0	1.25	6.00	2.50	12.5			
200G	0.10	10.0	5.00	0.50	2.00	1.00	2.00			
300G	0.10	10.0	5.00	0.25	2.00	0.50	2.00	2.50	2.50	12.5

鬪魂 CHANCE 中以 G 數解除的 BONUS 當選時為 G 數直上乘確定

10G	20G	30G	50G	100G
85.0	12.5	1.50	0.50	0.50

ART 拉回抽選

鬪魂 CHANCE 結束且無剩餘 SET 時會進行拉回抽選，當選時經由 4-32G 的前兆後突入

設定	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET
12	18.8	81.3	15.6	2.34	0.39	0.39
34	20.3					
56	25.0					

上乗特化區間的抽選

鬪魂 CHANCE 中會依照成立小役與滯在模式(SF 有時不論)進行上乗特化區間抽選
5 擇 RP 成立時會發生 5 擇挑戰，押順正解(RP 連線否定)時突入上乗特化區間確定
此時會依照滯在模式進行鬪魂注入(押順指示)發生抽選

鬪魂注入發生率

低確	高確 A	高確 B
1.00	12.5	50.0

上乗特化區間當選率

成立役	5 擇正解	鬪魂櫻/鬪魂西瓜	強櫻	弱櫻	弱西瓜	機會牌
低確	100	100	12.5	0.1	0.5	7.5
高確 AB			33.3	0.2	5	20
SF			50		66.7	25

當選時會抽選是鬪魂 RUSH or いくぞ-RUSH 後，經由 3-8G 的前兆突入

契機	鬪魂 RUSH	いくぞ RUSH
鬪魂櫻	50.0	50.0
西瓜	80.0	20.0
其他契機	98.0	2.00

引き弱野郎救済抽選

滿足以下所有條件結束 ART 時，ART 結束後 32G 消化時會以 1.56% 抽選極いくぞ-RUSH
當選時會在 ART 結束後第 32G 會有專用演出發生

引き弱野郎條件

- [1]ART 1 SET 單發結束、[2]沒有任何 G 數上乘
- [3]沒有當選任何 BONUS、[4]沒有當選 ART 拉回

鬪魂 RUSH 中的抽選

對戰對手・勝利抽選

鬪魂 RUSH 開始時會決定對戰對手並同時進行勝利抽選

對戰對手	ハ`イ`-	ブ`テ`ィ	藤波	長州	マスク
選擇率	10	30	30	20	10
勝率	25	30	50	66.7	80

猪木勝利時會進行 BONUS/G 數上乘，且鬪魂 RUSH 次 SET 繼續確定

對戰對手	BONUS	10G	20G	100G
ハ`イ`-	55.0	39.2	5.62	0.18
ブ`テ`ィ/藤波/長州	10.0	78.4	11.2	0.35
マスク	80.0	17.4	2.50	0.08

對戰對手決定時的 G 數上乘抽選

對戰對手決定時(第 1G)會依照成立役進行 G 數上乘抽選

成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
鬪魂櫻	100					100
強櫻	100	33.3	33.3	20.0	10.0	3.33
弱櫻	30.0	77.0	14.5	6.50	1.67	0.34
鬪魂西瓜	100					100
弱西瓜	6.10			65.0	17.5	17.5
機會牌	43.8		40.0	40.0	15.0	5.00
押順 1 枚	3.13	87.5				12.5

摔角 BATTLE 中 G 數上乘抽選

摔角 BATTLE 中(第 2-9G)，特殊小役成立時 G 數上乘確定，鬪魂櫻/鬪魂西瓜上乘 100G

成立役	SF	10G	20G	30G	50G	100G
強櫻	有				50.0	50.0
	無		57.5	25.0	12.5	5.00
弱櫻		77.0	14.5	6.50	1.67	0.33
弱西瓜	有				50.0	50.0
	無			65.0	17.5	17.5
機會牌	有				50.0	50.0
	無		40.0	40.0	15.0	5.00

摔角 BATTLE 中(第 2-8G)通常 RP/押順銅鐘/共通銅鐘/押順 1 枚役成立時

會依照對戰對手進行 G 數上乘抽選

VS	ハイト						ブレイ					
成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
押順 1 枚	50	20	20	20	20	20	80	75	12.5	5	5	2.5
共通銅鐘		68.5	20	10	1	0.5		50	30	12.5	6.25	1.25
押順銅鐘		84.8	12.5	2	0.6	0.15	35	68.8	20	10	1	0.2
通常 RP	12.5	75	10	5	5	5		94.9	3.5	1	0.5	0.1
VS	ハイト						ブレイ					
成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
押順 1 枚	50	75	12.5	5	5	2.5	50	65	20	6.25	6.25	2.5
共通銅鐘		68.5	20.0	10	1	0.5		57.5	25	12.5	2.5	2.5
押順銅鐘		84.8	12.5	2	0.6	0.15	42.5	87.3	10	2	0.6	0.15
通常 RP	33.3	94.9	3.50	1	0.5	0.1		94.9	3.5	1	0.5	0.1

vs マクマシ

成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
押順 1 枚	80.0	75.0	12.5	5.00	5.00	2.50
共通銅鐘		66.5	20.0	10.0	2.50	1.00
押順銅鐘	50.0	84.8	12.5	2.00	0.60	0.15
通常 RP		94.9	3.50	1.00	0.50	0.10

摔角 BATTLE 勝敗決定時(第 9G) 通常 RP/押順銅鐘/共通銅鐘/押順 1 枚役成立時

不論是哪個對戰對手，而是依對戰勝敗進行 G 數上乘抽選

	BATTLE 勝利決定時						BATTLE 敗北決定時					
成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
押順 1 枚	80.0	55	25	12.5	5	2.5	50	75	12.5	5	5	2.5
共通銅鐘		59	25	12.5	2.5	1		66.5	20	10	2.5	1
押順銅鐘	66.7	67.9	20	10	2	0.15		84.8	12.5	2	0.6	0.15
通常 RP	50.0	68.9	20	10	1	0.1	33.3	94.9	3.50	1	0.5	0.1

いくぞー!RUSH 中的抽選

繼續抽選

いくぞー!RUSH(IR)當選時會有 **3.13%** 昇格極 IR

期間內消化保證 G 數後的通常 RP/押順銅鐘成立時會進行繼續抽選(其他小役繼續確定)

IR 繼續率 **66.7%**、保證 3G, 極 IR 繼續率 **75%**、保證 5G

G 數直上乘抽選

(極)IR 中會依照成立役進行 G 數直上乘抽選、BONUS 抽選、鬪魂 RUSH 抽選

成立役	SF	10G	20G	30G	50G	100G	BONUS	鬪魂 RUSH
鬪魂西瓜						100	50	100
弱西瓜	有				50	50	15	66.7
	無			65	17.5	17.5	15	25
鬪魂櫻						100	100	100
強櫻	有				50	50	33.3	50
	無		57.5	25	12.5	5	33.3	50
機會牌	有				50	50	20	33.3
	無		40	40	15	5	20	33.3
弱櫻		77	14.5	6.5	1.67	0.33	10	12.5
押順 1 枚役		87.5				12.5	2	6.25
共通銅鐘		66.5	20	10	2.5	1	0.5	0.78
押順銅鐘		83.9	12.5	2.5	1	0.15	0.5	0.78
通常 RP		94.2	4	1.25	0.5	0.1	0.5	0.78

G 數後上乘抽選

(極)IR 中會依照繼續/非繼續進行 G 數後上乘抽選, 之後會在結束時一併告知

	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
繼續時	33.3	66.3	25.0	6.25	2.00	0.50
非繼續時	100	60.0	25.0	12.5	2.00	0.50