

CR 魔物獵人 4

ぱちんこ CR モンスターハンター4

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2016/11
新規 MAX, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

76 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 4&1&3&15

通常時大當確率 1/319.7

確變中大當確率 1/36.2

確變率 65%

平均出玉

4R : 約 540 個

5R : 約 675 個

8R : 約 1080 個

15R : 約 2025 個

ROUND 數 4/5/8/15

1R COUNT 數 9

時短

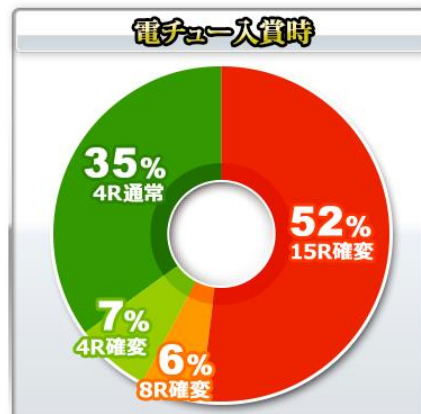
全部大當結束後 0/100 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



50.4% 15R 確變、14.6% 5R 確變
20.2% 8R 通常、14.8% 5R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電チュー入賞時



52% 15R 確變、6% 8R 確變
7% 4R 確變、35% 4R 通常

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻略討論族群平台

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

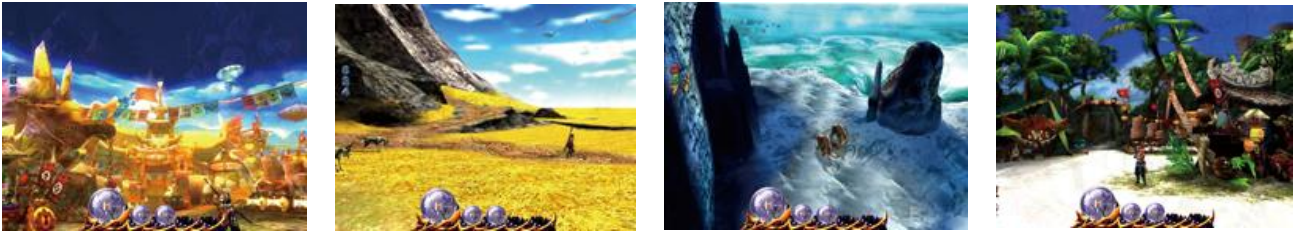
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



各種演出說明

模式與大當介紹

通常模式



基本場景有上面的四種，哪個都忠實呈現魔物獵人四裡的場景

而地底火山為先讀專用的場景，移行時可期待保留內有抽到開獎的

シャガルマガラ BONUS



通常時 7 連線以外的圖案所當選的 8or15ROUND 大當，消化中討伐シャガルマガラ成功的話則突入大狩獵模式，敗北則回通常

シャガルマガラ BONUS



專用圖案停止時所當選的 5ROUND 大當，消化後突入大沙漠模式，有可能為潛伏確變別隨便棄台

大狩獵 BONUS(G)



通常時的 7 連線所當選的 15R 確變大當，消化後突入大狩獵模式，電嘴補助中也有機會當選狩獵 BONUS

大沙漠模式



有可能為潛伏確變的 9 轉限定模式，消化後往決戰場景

決戰場景



大沙漠模式最後一轉會發生的演出，看是否會移行啓程之風場景
畫面上的能量條所顯示的攻擊人數會有期待度的變化

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>

啓程之風場景



決戰場景中勝利時所突入的場景
為潛伏確變滯在濃厚！

大狩獵模式



為繼續率 65% 的確變模式
可以享受魔物獵人的遊戲性
消化中期待會發展大狩獵立直
成功則 50% 以上當選 15R

復仇機會



大狩獵模式中撤退時所突入的
時短，電嘴補助為 100 轉
模式內大當期待度約 26.9%
大當時 65% 拉回大狩獵

預告演出

同色先讀



火焰的顏色會示唆期待度
要是文字出現則期待度更高

LOGO 連續預告



初當時很多都會出現這演出
中央出現 LOGO 時則開始
連續預告，連續時則為好機

狂龍病毒感染



狂龍化病毒感染後的任務
任務過關則突入狂擊 ZONE

狂擊 ZONE



突入時期待度大幅上升
要注意之後的展開

群預告



主要的魔物群通過的話
則為激熱！

QUEST TIME



經由各種演出的機會區間穿，將魔物討伐的話
則會往部位破壞機會演出



役物演出



上面左邊的兩個役物在立直中出現時則為好機，最右邊的則會在保留變化時發生

立直演出

イビルジョー立直



變動中出現見習生獵人亂入時所發展的立直

獵人 RANK 越高則期待度高

殲滅機會



7.3.5 的機會目停止時所突入的演出

高期待度的狩獵立直後則發展ゴア・マガラ立直

魔物立直



ザボアザギル



ケチャワチャ



テツカブラ

演出有上面的三種，從這裡有機會發展リオレイア與リオレウス立直

ダレン・モーラン圖案停止時則當選大當濃厚！

狩獵立直



ブラキディオス



ティガレックス



ジンオウガ亜種

討伐的魔物有上面的三種，發展到後半時則期待度上升

部位破壞機會成功的話則可期待役物發動

リオレイア與リオレウス立直



リオレイア與リオレウス登場的機會立直演出，因為是雙線聽牌所以可期待大當

機本會從魔物立直發展

ゴア・マガラ立直



一定會發生部位破壞機會，役物也一定會動作的本機最強立直
倒數後拉下 DRIVE GEAR 後來獲得大當！

大狩獵模式中的演出

魔物的種類



會依照魔物的種類而有討伐期待度的不同，跟通常時相反遇到的不是大型魔物時期待度較高

相互推壓演出



討伐開始時會發生獵人與魔物的互相推壓演出，這裡要是有獵人加入的話則期待度大幅上升
這裡獵人要是先攻則為繼續以上濃厚，如果是魔物先攻則為危機，會發生 DANGER 演出
危機發生時基本上會發展イビルジョー強襲立直

イビルジョー強襲立直



發展時為大當濃厚的立直，但是會依照結果來表示
大狩獵模式繼續或是轉落復仇機會

魔物機會



討伐成功後決定 ROUND 數的演出，魔物總共有九種