

CR 北斗之拳 5 霸者

ぱちんこ CR 北斗の拳 5 覇者

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/02
MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數
66.4 轉

大當圖案

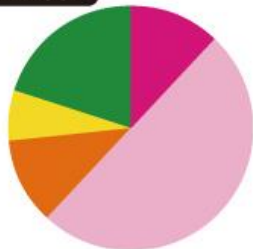


基本 SPEC

賞球數 3&10&15
通常時大當確率 1/397.2
確變時大當確率 1/39.7
確變繼續率 80%
平均出玉
4R : 約 600 個
16R : 約 2400 個
ROUND 數 4/16
1R COUNT 數 10
時短
全部大當結束後
20/40/60/80 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



12% 16R 確變、50% 4R 確變
6.5% 無出玉確變、20% 4R 通常
11.5% 4R 或 16R 確變

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



50% 16R 確變、17% 4R 確變
13% 無出玉確變、20% 無出玉通常

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
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/>



各種演出說明

模式與大當介紹

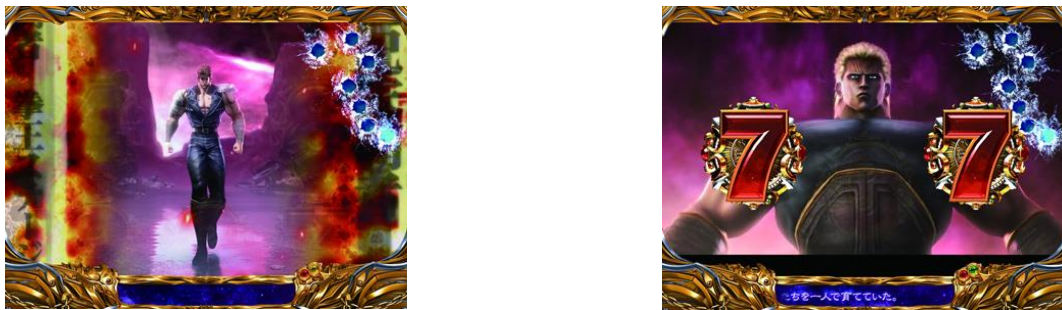
通常模式



通常時有六種場景會互相移行，各場景各自有不同的演出存在

「ジャギ」「サウザー」「南斗」場景的演出都有更新，還追加了「シン」「マミヤ」「ウイグル」場景

拳王場景



跟前作的世紀末模式有著相同的位置，有可能為確變或通常的新場景

此場景中發生與宿敵的對決的話則為好機，對決勝利的話則為大當確定

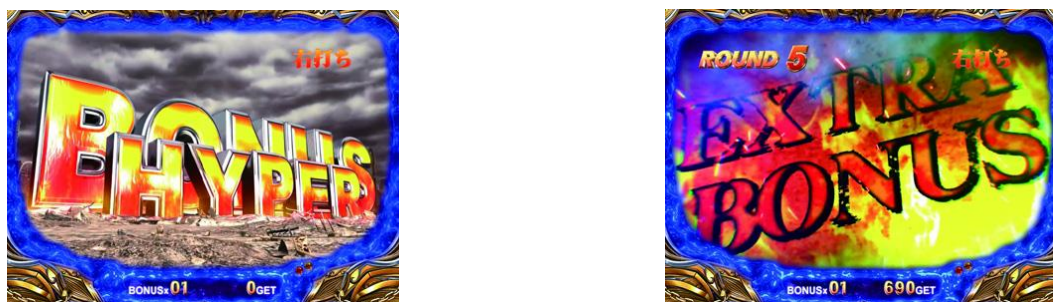
拳王軍 BONUS



為 4R 大當，ROUND 中打倒 100 人的話則移行對決模式（確變）濃厚

沒有打倒 100 人的話則移行拳王場景，中途也有機會升格 16R 大當

(HYPER) BONUS



BONUS (3.7 以外的大當) 為 4R、HYPER BONUS (3.7 大當) 為 16R 的確變確定大當

結束後必定移行對決模式。本來是 BONUS 時也有可能中途升格成 EXTRA BONUS 的 16R 大當

無想、轉生模式



右打消化的時短或內部確變模式，轉生模式則為確變的大好機，電嘴補助回數為 20/40/60/80 次
 每 20 次消化時會發生繼續演出，突破的話則模式繼續
 當然如果內部是確變的話則電嘴補助會持續到次回大當

預告演出

氣演出



變動時圖案旁的氣顏色
 必須要注意
 會有期待度的變化

下方字幕演出



畫面下方的字幕會告知
 機會的演出，有時也會
 有其他角色出現

背景變化預告



場景移行時發生
 如果背景是紅色或者是
 其他角色出現時為好機

切入演出



有短的與長的兩版本
 拳四郎登場的長版本
 則為好機

(超) 強敵 ZONE



為先讀系的預告，數字圖案伴隨著閃電停止的話則突入此 ZONE
 強敵 ZONE 突入時則發生 SP 立直確定，超強敵 ZONE 則為激熱

只要動的話就 BON! 預告



表示的時間越長的話則期待度越高，登場的敵人種類也要注意

故事連續預告



為連續預告之一，有很多種版本存在。除了新追加のウイグル以外，其他角色的故事也都有新的構成，非常值得一看，如果持續到最大的四階段故事的話則為大好機

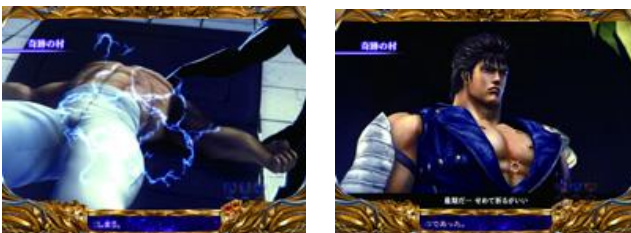
挑發連續預告



雜魚挑發拳四郎的連續預告，基本如果拳四郎一直忍住的話則為好機

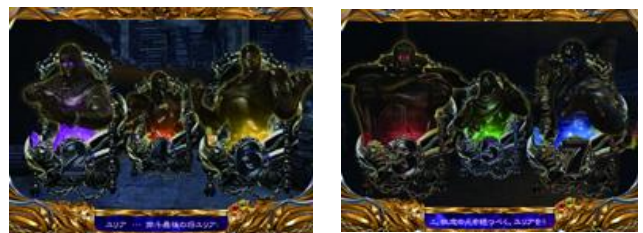
如果第一回發展的話也可以稍稍期待！

阿米巴 ZONE 演出



阿米巴使用村民來做實驗對象的預告
拳四郎登場的話則往阿米巴立直發展
道奇登場的話則為超激熱

消燈演出



246 圖案與 357 圖案停止時消燈的話
則有機會往拳王場景移行
或是當選拳王軍 BONUS

次回預告



立直後發生的激熱預告，會出現原作圖案後發展對應的立直

背景切入演出



立直後出現強敵們的切入演出的話則為大好機
如果出現拉歐昇天場景的話則為超激熱

台詞預告



紅色台詞或是巨大台詞出現的話則為好機

暗殺拳預告



拳四郎所使用的招式種類必須要注意
百裂拳出現的話則為大好機！



豹紋圖案



各種場面只要出現的話則為激熱的圖案
只要出現的話則可期待之後的展開

百裂拳預告



立直後發生的話則為大好機
可期待之後的展開！

立直演出

拳王軍立直



期待度依序為：偵察隊 < 侵攻隊 < 長槍騎兵隊 < 親衛隊 < 先遣隊

基本都會往故事系立直演出發展，不中後可期待模式移行。但是發展先遣隊立直時則為超激熱！

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。

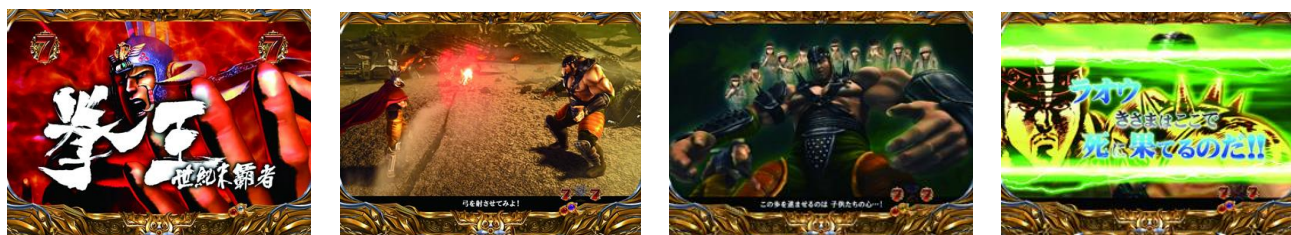
本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

對決系立直



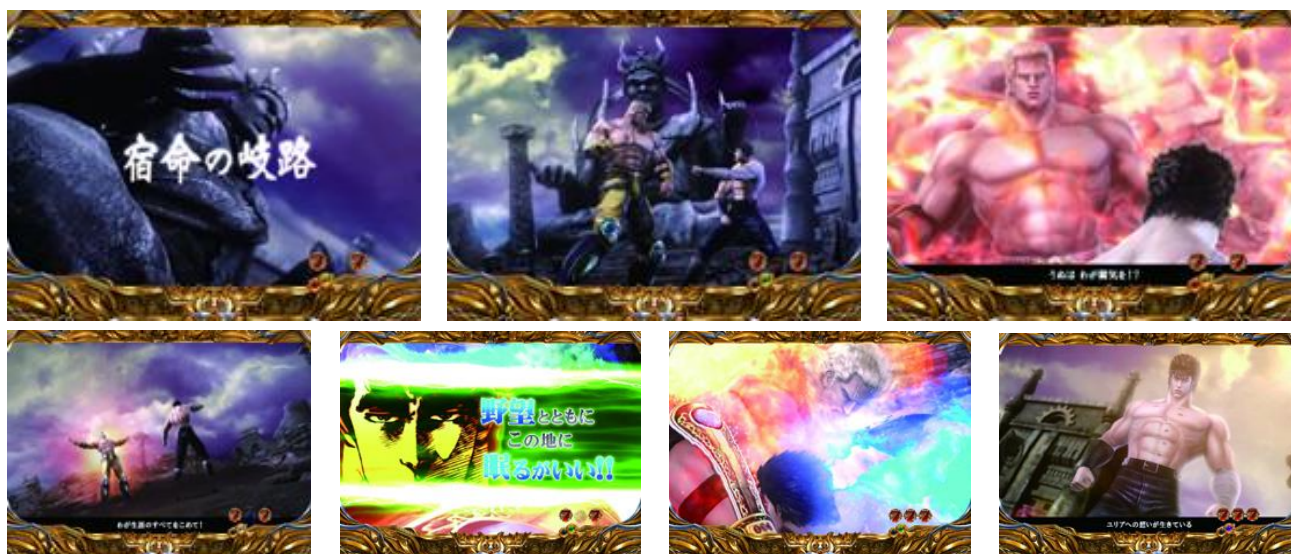
對戰對手的期待度依序為：サウザー < シン < ユダ < ウィグル < ジャギ，各個演出都有第二階段
北斗七星役物完成的話則發展第二階段，每個對決演出都有著跟舊作不同的演出可以觀看！

故事系立直



比較容易獲得大當的故事系立直，期待度依序為：フドウ < ユリア < ケンシロウ < トキ
晃動螢幕或是 LOGO 落下演出發生的話為好機，按鍵按下之後的切入演出種類也要注意

練氣闘座立直



描述拳四郎與拉歐的最後對決的激熱立直，會再現感動的名場景
中途插入的回想演出是拳四郎的話則期待度再度上升，為本機的最強立直

阿米巴立直



為系列作的超激熱立直，發展時為大當濃厚，拳四郎將阿米巴給制裁的話則獲得大當

對決模式中的演出

對決模式中的角色選擇



為確變狀態的對決模式，會依照選擇的角色不同而有不同的對戰對手

本作除了拳四郎與拉歐以外，還多加了道奇可以選擇

與宿敵的對決（拳四郎選擇時）



勝利期待度依序為：サウザー<シン<ウイグル<ジャギ<アミバ

10 連之後會與宿命之敵拉歐一直對決，幫手的角色登場的話則為大當確定

與宿敵的對決（拉歐選擇時）



勝利期待度依序為：リュウケン<トキ<レイ<ジュウザ<フドウ

10 連之後會與宿命之敵拳四郎一直對決，幫手的角色登場的話則為大當確定

與宿敵的對決（道奇選擇時）



勝利期待度依序為：拳王<リュウガ<サウザー<ウイグル<アミバ

10 連之後會與拉歐展開壯烈的對決，幫手的角色登場的話則為大當確定

畫面破裂預告



畫面會先出現裂痕，破掉的話則往對決發展，出現北斗七星版本的話則為大好機

台詞預告



台詞的內容與登場的角色都需要注意，希望出現的是期待度高的角色

旋轉輪盤預告



旋轉後停在宿敵的圖案時則往對決發展，停在北斗七星圖案的話則會在旋轉一次

切入演出先讀預告



角色接踵而來登場的先讀預告最終如果畫面破壞的話則與登場的角色對決

死闘 ZONE 先讀預告



有數字聽牌的煽動演出，為先讀預告的一種就這樣子形成立直的話則可期待激熱的展開！



對峙演出（對決中）



對決開始後可能發生的演出，按鍵連打使己方角色能夠先制攻擊的話則大當確定！

殺陣演出（對決中）



對決開始後可能發生的演出，己方角色攻擊次數越多的話則為先制的好機，招式種類要注意