

CR 北斗之拳 6 拳王

ぱちんこ CR 北斗の拳 6 拳王

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/11
MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

66.4 轉

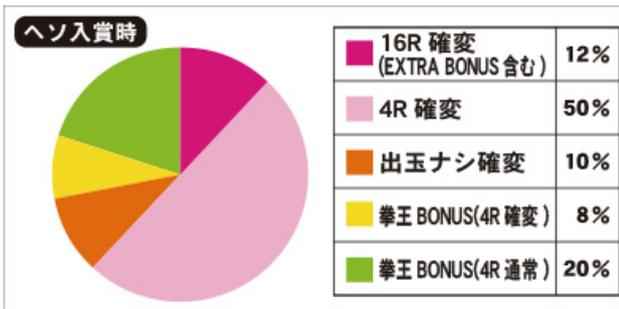
大當圖案



基本 SPEC

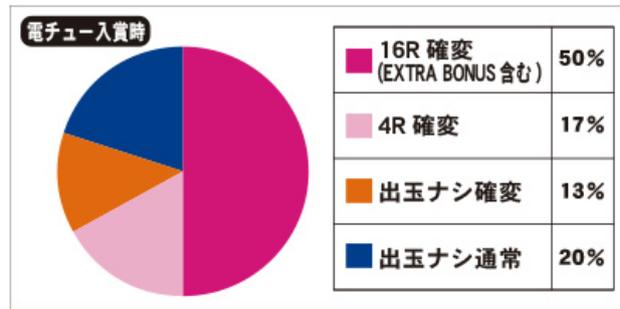
賞球數 3&7&15
通常時大當確率 1/394.8
確變時大當確率 1/39.4
確變突入率 80%
平均出玉
4R : 約 600 個
16R : 約 2400 個
ROUND 數 4/16
1R COUNT 數 10
時短
全部大當結束後
20/40/60 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



20% 4R 通常、12% 16R 確變
58% 4R 確變、10% 確變無出玉

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



17% 4R 確變、50% 16R 確變
13% 確變無出玉、20% 4R 通常無出玉

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
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論族群
最報台壇消費廣告
最情機論壇消費廣告
最種中文線上玩動
最的的的的的的的的

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



總共有「シン」「ジャギ」「サウザー」「マミヤの村」「南斗」「牙一族」的六種場景

基本的演出為共通，不過背景預告等等會有對應各場景的演出

(超) 斷末魔模式



從世紀末挑戰突入的可能潛伏確變的模式

有雜魚襲擊 STEP UP 或雜魚故事 STEP UP 等等

以雜魚為中心的演出模式，圖案也會變成雜魚

如果移行超斷末魔時則潛伏確變期待大

拳王場景



拳王 BONUS 終了後所突入的專用場景

有電嘴補助，基本補助回數為 20/40/60 回轉

不過內部有可能為潛伏確變，如果是確變的話

則電嘴補助會持續到次回大當

(HYPER)BONUS



圖案連線所當選的大當，消化後突入確變的對決模式

HYPER 為 16R 確定。一般 BONUS 為 4R，消化中如果完成

役物的話則突入 EXTRA BONUS，可獲得 16R 的出玉

拳王 BONUS



只在起動口入賞時所當選的

4R 通常或確變大當

當選時必定經由世紀末挑戰

對決模式



為出玉增加的主要契機的確變模式，特定條件達成時自己的角色可以選擇ジャギ與アミバ

10 連之後可換成拳四郎與對手的一對一對決

滯在中與登場的敵人發生死鬥，我方勝利的話則大當且確變繼續濃厚

無想、轉生模式



主要在對決模式敗北後所突入的確變或時短模式，電嘴補助有 20/40/60 回轉，如果內部為確變則會持續到次回大當，滯在中畫面右上會有七星燈，如果亮起的話則模式繼續期待度會上升每 20 回轉消化時會發生七星輪盤來告知是否繼續。轉生模式比無想模式的確變期待度要高

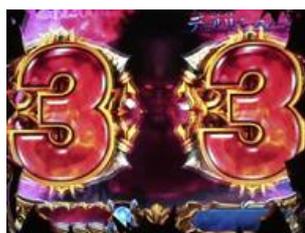
降臨 TIME



使用 RTC 機能的特殊模式，滯在中如果獲得大當的話則可以在對決模式中選擇對應的角色且會依角色而有不同演出或樂曲可以選擇，不過降臨 TIME 只有五分鐘，如何在此獲得大當是關鍵

預告演出

デビルリバーズ ZONE 先讀



場景變換所突然移行的新搭載先讀 ZONE
數字聽牌後則會突入專用的デビルリバーズ立直
移行後要注意之後的展開

天帝 ZONE 先讀



跟左邊的先讀 ZONE 一樣是新搭載的要素
中間圖案出現天帝時突入，滯在中會發生
ファルコ立直或アイン立直

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>

保留先讀預告



顏色或看板的内容示唆期待度
バット掉落空罐或是擊破雜魚
會有保留變化，變成紅色或豹紋
的話則期待度大幅上升

北斗連續預告



最大會發生三階段的新搭載連續預告，中間圖案出現北斗之拳
則發生預告且繼續，兩階段則為 SP 立直以上，三階段則為大好機
LOGO 出現前出現紅雜魚的話則期待度上升
以為出現北斗之拳 LOGO 但是卻出現天帝圖案的演出也是有的



亂舞連續預告



LOGO 落下則敵人擊破數上升，打倒 100 人則
大當濃厚的預告，最大發展到亂舞 3，標題文字
是紅色時則為好機到來



角色 STEP UP



會依照滯在場景而有變化的預告，將敵人殲滅
則發生立直濃厚，且殲滅後出現拳四郎與雷伊
的話則期待度上升



SP 發展演出預告



SP 立直發展時所發生的預告，如果北斗七星役物發動則為大好機
發展時的氣顏色是紅色時為好機，如果出現 2D 版本的話為激熱！



背景切入演出預告



期待度大幅上升的機會預告
各場景有對應的不同圖片
拉歐雷伊升天背景則大當濃厚

次回預告



與次回預告的文字一同出現的旁白開始敘述
之後會往對應的 SP 立直，為激熱的演出

百裂拳切入演出



立直後按鍵發生的切入演出
如果與晃動螢幕演出連動的話則效果驚人

立直演出

五車星短立直



一般立直後發展，有風炎山的三種，失敗後有可能發展世紀末挑戰或是轉生機會

拳王軍長立直



有「拳王侵攻隊」「長槍騎兵隊」「リュウガ」「ガルダ」四種演出如果演到ガルダ或是出現紅色標題時為好機

拉歐立直



故事立直發展濃厚立直分歧後如果死兆星役物有動作的話則發展激熱的 2D 版立直

世紀末挑戰



可能當選拳王 BONUS 或是斷末魔模式的特殊演出，按按鍵

牙一族立直



完全忠實呈現原作的拳四郎與雷伊單挑對決發展到後半與牙一族對決的話則為大當好機

デビルリバーズ立直



デビルリバーズ ZONE 中數字聽牌時發展如果死鬥發展到後半的話則可期待大當獲得

對決系立直



系列傳統的立直本作也有繼承，加上新的演出則總共有八種立直，會依照角色而有期待度變化與アミバ對決時則為大當濃厚，如果發展到後半又伴隨著 2D 動畫演出的話則期待度一口氣上升



ユリア立直



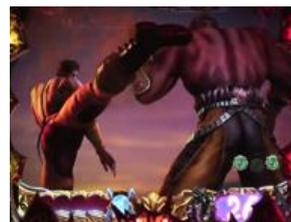
拳四郎與拉歐兩人前往ユリア身邊的故事系立直如果拳四郎與其相會的話則大當確定



ジュウザ立直



敘述ジュウザ與拉歐的對決的故事系立直如果ジュウザ以招式攻下拉歐一成的話則大當



拳四郎立直



雷伊敗給拉歐後，乘上黑王的拉歐與拳四郎在上空所展開的激烈故事系對決回到地上後如果拉歐的頭盔一分為二的話則大當確定



托奇立直



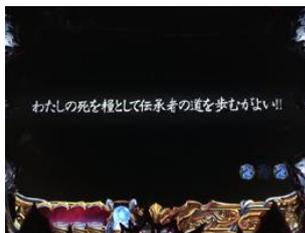
要一次清算過去的總總恩怨，托奇與拉歐一對一的故事系立直，為故事系演出中期待度最高的
如果托奇能超越過拉歐的話則大當濃厚

ファルコ立直



拳四郎與元斗皇拳繼承者のファルコ對決的故事系立直，會從先讀的天帝 ZONE 發展

2D 系立直



托奇與拉歐對決的 2D 托奇立直、拳四郎與拉歐對決的 2D 拳四郎立直，有上面的兩種演出
發展成哪一個都可以超期待大當，演出中就來欣賞超漂亮的動畫吧

練氣闘座立直



描繪拳四郎與拉歐的故事系對決，死彗星出現時發展，為前作也有搭載的演出之一
是除了全回轉以外的最強演出

確變中的演出

先讀演出



除了一般的保留先讀預告以外，還有角色先讀、發光先讀、(超)死鬥 ZONE 等

察覺預告



演出的效果越大的話則期待度越高

雜魚襲來



攻擊的種類以及登場的雜魚種類會有期待度的變化

奇襲攻擊



為拉歐的專用預告，奇襲攻擊的種類與拉歐的攻擊種類有期待變化

輪盤預告



按鍵決定即將對決的對手，角色數量越少期待度越高？

七星機會



為對決模式中的共通預告演出，按鍵連打後完成七星役物發光的話則會與死兆星役物連動後直接 7 連線，獲得 16R 大當確定



對決開始後的演出



對決開始後，互相較勁演出以及角度逆轉演出發生等等會形成對決展開跟系列作一樣

自己角色攻擊、迴避敵方攻擊、我方夥伴登場、受到敵人攻擊後站起則為大當濃厚

還有本作對決時所新增的角度逆轉演出也會有ユリア回想演出等等

對決的敵方角色也有其期待度的差異。還有對決開始時的背景以及文字顏色是紅色以上時為好機