

CR 北斗之拳 6 宿命

ぱちんこ CR 北斗の拳 6 宿命

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/12

MAX TYPE, 一般確變型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

70.8 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 1/39.5

確變率 84%

平均出玉

4R : 約 420 個

16R : 約 1680 個

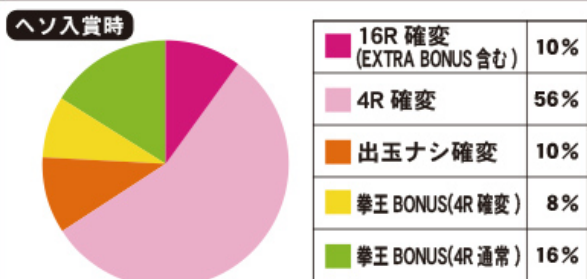
ROUND 數 4/16

1R COUNT 數 7

時短

全大當結束後 20/40/60 轉

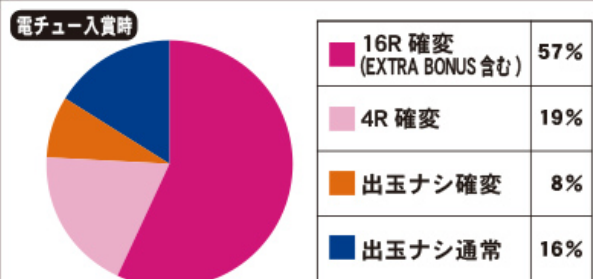
大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



16% 4R 通常、10% 16R 確變

64% 4R 確變、10% 確變無出玉

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



19% 4R 確變、57% 16R 確變

8% 確變無出玉、16% 4R 通常無出玉

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
最即時的的線上網壇討
最廣大的的電玩消費族
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



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 結束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

保留先讀預告



顏色與看板的内容會示唆期待度
巴特掉的空罐或擊破雜魚有時候
會進行變化，變成紅色或麒麟紋
則期待度大幅上升

北斗連續預告



最高發生到第三階段的新規連續預告，中間圖案出現北斗 LOGO
則發生預告且繼續，兩階段為 SP 立直、三階段為大好機
LOGO 出現前雜魚的顏色是紅色則期待度更高

亂舞連續預告



LOGO 落下使敵人擊破數上升，將 100 人打倒則
獲得大當的預告，發展到最高的亂舞 3 或是
標題文字變紅色時為好機

角色 STEP UP



會依照滯在場景有不同變化的預告，將敵人殲滅
則發生立直濃厚，殲滅後拳四郎與雷伊登場的話
則期待度再上升

SP 發展演出預告



SP 立直發展時發生的預告，北斗七星役物發動為大好機
發展時的氣顏色會示唆期待度，紅色則為好機
而且要是出現 2D 版本的演出則可期待大當

背景切入演出預告



期待度大幅上升的機會預告
各場景有對應的演出，出現
拉歐升天或雷伊為大當濃厚

次回預告



百裂拳切入演出



根次回預告一起出現旁白敘說
會發展對應的 SP 立直，為激熱演出！

立直後按鍵出現時會發生此切入演出
會跟晃動螢幕一起發生演出

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



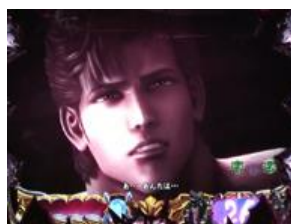
ユリア立直



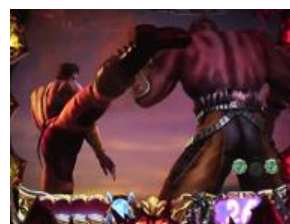
拳四郎與拉歐兩人前往ユリア身邊的故事系立直
如果拳四郎與其相會的話則大當確定



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

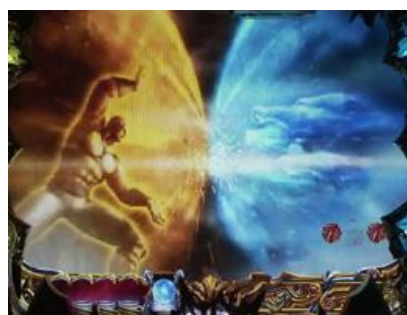
回到地上後如果拉歐的頭盔一分為二的話則大當確定

托奇立直



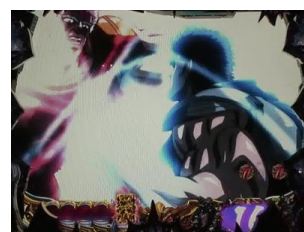
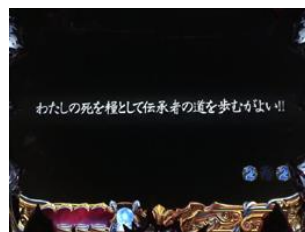
要一次清算過去的總總恩怨，托奇與拉歐一對一的故事系立直，為故事系演出中期待度最高的
如果托奇能超越過拉歐的話則大當濃厚

ファルコ立直



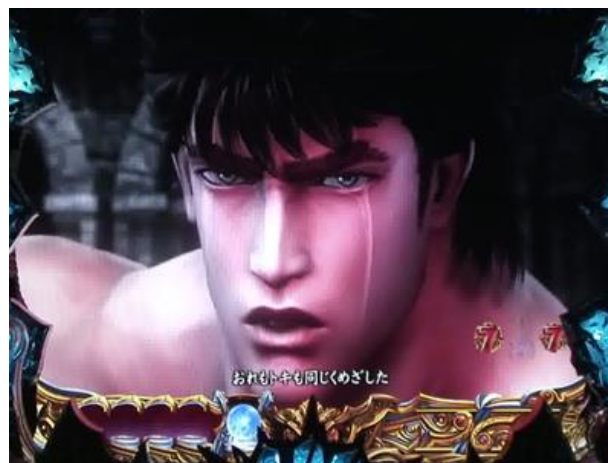
拳四郎與元斗皇拳繼承者的ファルコ對決的故事系立直，會從先讀的天帝 ZONE 發展

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ゴリア回想演出等等
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

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>

各演出期待度

一般立直演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
3 聽牌時	8.4%	7 聽牌時	71.1%
3 聽牌發展 SP 時	26.7%	7 聽牌發展 SP 時	71%
聽牌音效-一般	3.8%	無圖案動畫攻撃演出	2%
聽牌音效-立直拉長音	57.1%	有圖案動畫攻撃演出	17.5%
聽牌音效-KITA~~	大當濃厚	通常立直演出	1.9%
疾走立直-灰色背景	2.1%	門立直-通常	5.5%
疾走立直-紫色背景	15.8%	門立直-門上有字	12.8%
炎上立直-通常	10.1%	炎上立直-背景仁王像	20%

拳王軍長立直

演出種類	期待度	演出種類	期待度
拳王侵攻隊-總和期待度	3.5%	長槍騎兵隊-總和期待度	3.2%
拳王侵攻隊-發展故事系立直	5.2%	長槍騎兵隊-發展故事系立直	8.5%
拳王侵攻隊-世紀末挑戰	9.3%	長槍騎兵隊-世紀末挑戰	6.5%
リュウガ-總和期待度	6.1%	ガルダ-總和期待度	12.3%
リュウガ-發展故事系立直	17.5%	ガルダ-發展故事系立直	40.2%
リュウガ-世紀末挑戰	11.2%	ガルダ-世紀末挑戰	19.6%
導入演出-拳王軍旗	12.6%	紫色標題	3.6%
導入演出-拳王軍旗+拳王	32.7%	紅色標題	12.8%
失敗後台詞-弱	3.6%	麒麟紋標題	大當濃厚
失敗後台詞-中	13.3%	失敗後切入演出-無	4.6%
失敗後台詞-強（紅色）	27.2%	失敗後切入演出-有	28.8%

五車星立直

演出種類	期待度	演出種類	期待度
ヒューイ-總和期待度	3.1%	シュレン-總和期待度	4.4%
ヒューイ-轉生機會	2.3%	シュレン-轉生機會	3.3%
ヒューイ-世紀末挑戰	11%	シュレン-世紀末挑戰	15.9%
フドウ-總和期待度	12%	フドウ-世紀末挑戰	43.1%
フドウ-轉生機會	8.9%		

対決系立直（前後半合算）

演出種類	期待度	演出種類	期待度
サウザー	4%	ユダ-従牙一族場景	18.2%
シン	4%	ユダ-従シン場景	22.2%
ジャギ	42.4%	ユダ-従マミヤ的村場景	24.7%
ウイグル-従ジャギ場景	3.5%	牙一族-従牙一族場景	3.6%
ウイグル-従南斗最後の將場景	10%	牙一族-従マミヤ的村場景	6.3%
ウイグル-従サウザー場景	22.2%	牙一族-従南斗最後の將場景	6.8%
デビルリバーズ-従ジャギ場景	1.2%	デビルリバーズ-従シン場景	6.4%
デビルリバーズ-従牙一族場景	4.6%	デビルリバーズ-従サウザー場景	6.8%
アミバ	大當濃厚		

故事系立直

演出種類	期待度	演出種類	期待度
ケンシロウ	14.6%	ファルコ	47.5%
ユリア	15.7%	2D ケンシロウ	73.3%
ジュウザ	33.3%	2D トキ	73.3%
トキ	39.1%		

練氣闘座立直

演出種類	總和期待度	晃動螢幕	LOGO 落下
期待度	84.7%	89.1%	大當濃厚