

街頭霸王 5

ストリートファイターV

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



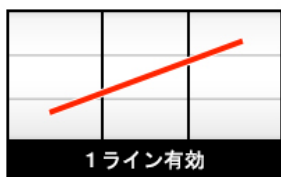
導入年月 2018/07

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左下右斜上一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



BIG BONUS

純増枚數 204 枚



9 枚



5 枚



2 枚



REPLAY



V REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 與 CZ
2. CZ 與 BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

(廠商尚未公佈)

天井情報與恩惠

本機台沒有搭載天井

樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

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

盡在 **樂都** SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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

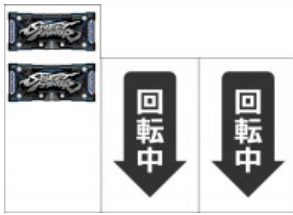


版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上方到上段附近瞄押黑 BAR

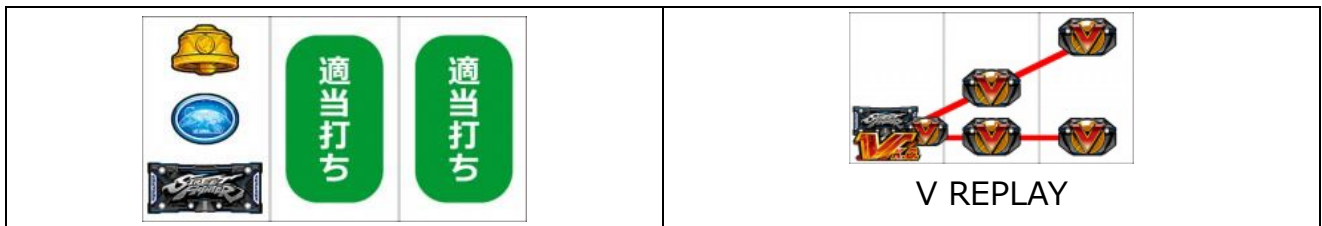


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，紅櫻三連或是右轉輪中段非青再停止時為強紅櫻
反之都沒上述牌型時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，BAR.小 V.小 V.連線時為 V REPLAY



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜
中段銅鐘連線時為強銅鐘，西瓜小 V 型停止時為機會牌



BONUS 中的打法

基本上順押消化即可，切入演出發生時則全轉輪逆押瞄押大 V 圖案

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出則照一般時打法即可

本機基本演出說明

模式介紹

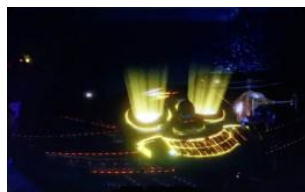
CHANCE ZONE (RANK UP 前兆)



神月エステート-呼應-



神月エステート-集結-



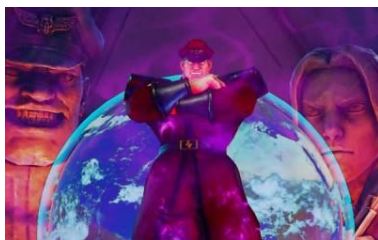
シャドルー基地 上空



シャドルー基地 外部



シャドルー基地 内部



シャドルー基地 最深部



南国修行場景

通常時銅鐘與特殊小役成立時會進行 CZ 突入抽選。16 或 32G 繼續，CZ 中銅鐘與特殊小役會進行場景的 RANK UP 抽選，特殊小役為 RANK UP 濃厚，強小役還有機會一口氣上升兩階

最後會依照滯在場景發展對應的連續演出，如果發生回想演出時則為好機

如果移行南國修行時為大好機！リュウ開眼的話則突入 ART

ART 「V-RUSH」



選擇對戰角色



對戰部分



報酬

1SET 30G+AG，純增約 1.5 枚/G 的自力繼續型 ART。首先會選擇對戰角色，會有期待度的不同對戰中會依照成立小役進行攻防，30G+AG 內勝利的話則繼續，最後會依獲得 RANK 決定獲得報酬

AG (ADDITIONAL GAME)



AG 為對戰部分的延長轉數，AG 的轉數會在對戰部分中的副液晶畫面中顯示

AG 會在上乘特化區間或是勝利時獲得的報酬來取得轉數，繼續時也會回復

所以只要 AG 轉數越多則勝利期待度也會越高

LIMIT OVER (SUPER)



報酬 RANK A 所突入的 AG 上乘特化區間，10G 間每一轉都會進行 AG 上乘抽選
會依照所選擇的角色而上乘性能有所變化，演出成功則獲得圖案=獲得上乘
上位版的 LIMIT OVER SUPER 為 RANK S 時突入，上乘性能約 1.5 倍

LIMIT OVER ネカリ



通常時ネカリ登場或是報酬 RANK SS 時突入，為最強 AG 上乘特化區間
10G 間每一轉都會獲得 AG 圖案，最後一轉會一併告知總上乘轉數

BONUS 說明

BIG BONUS



V 連線



白七連線



BAR 連線



本機的 BONUS 圖案有三種，哪一個純增枚數都是 204 枚，V 連線的 BB 期待度較高
BB 中的 V 連線會依照 BB 當選時的狀態會有不同，通常時為 ART、對戰中為一擊 KO
ART 準備中與特化區間中為 AG 上乘。通常時的 BB 要是沒當選 ART 時會進行 CZ 抽選

通常時演出說明

擬似連演出



繼續越多則期待度越高

次回預告



會告知發展目標的激熱演出
也有機會直接告知當選 BONUS

紅葉紋



為激熱的花紋
有機會在各種場面出現

連續演出說明

從ケン他們那逃走



能逃走成功的話則開獎確定

克服殺意的波動



能克服殺意的波動則開獎確定

鬥爭的輪舞曲 VS ハルログ



對決勝利則開獎確定

強欲豪力拳擊手

VS バイソン



對決勝利則開獎確定

最終最凶 VS ベガ



發展時期待度高，連打
使能量條上升後反擊

狡猾毒手 VS F.A.N.G



春麗與 F.A.N.G 進行對決的高期待度演出
勝利則開獎，演出時的標題顏色必須要注意



ART 中的演出

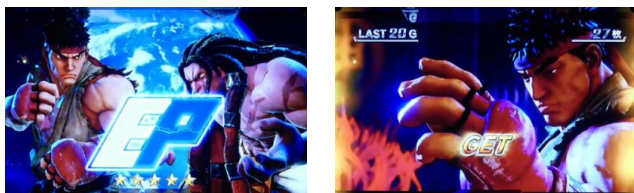
對戰角色



會依照對戰角色而繼續期待度有所不同，下方的星數會示唆期待度

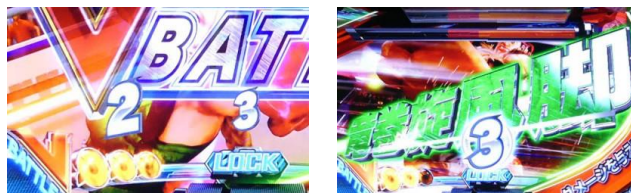
前兩關會選擇期待度較高的角色，所以比較難兩關內結束，ART 快結束時會突入與ベガ的對決
有機會這樣子直接突入 ENDING

EPISODE



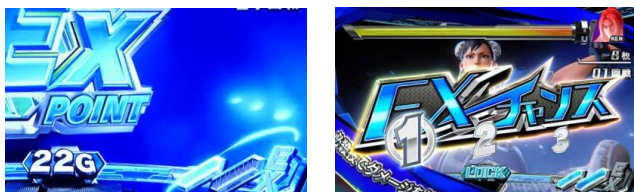
選擇對戰角色時的 VS 變成 EP 的話則突入故事
為繼續確定！特效等級上升時會有特典

V-BATTLE



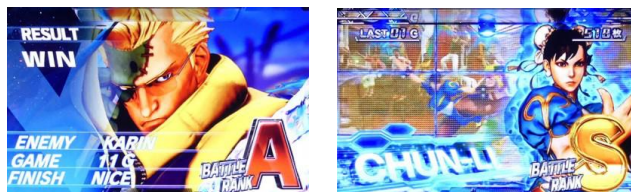
對決中 V REPLAY 出現時則畫面左下的 V 能量條
會點亮，全點亮會發生 3G 的連續攻擊

EX-CHARGE



畫面右下 EX 能量條會在銅鐘與特殊小役成立時
上升，MAX 時會發生強力的攻擊，給予大傷害

報酬 RANK



報酬部分會依照報酬 RANK 給予報酬

C 為繼續、B 為上乘 AG、A 為 LIMIT OVER
S/SS 為 LIMIT OVER SUPER/ネカリ
到勝利時的消化轉數，對戰角色的強度
勝利後的追加傷害量等會決定 RNK 高低

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 合算	1/596	1/529	1/475	1/450	1/368	1/301
ART 初當	1/380	1/379	1/379	1/376	1/376	1/372
BONUS+ART	1/232	1/221	1/208	1/198	1/186	1/166
機械割	97.8%	99.5%	101.4%	103.4%	106.6%	110.5%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/77.4	1/76.8	1/76.3	1/75.6	1/74.7	1/73.1
西瓜	1/117	1/115	1/113	1/112	1/109	1/106
小役	押順銅鐘		共通銅鐘		強銅鐘	強櫻
確率	1/4.1		1/169		1/1024	1/315
小役	中段櫻		機會牌		確定一枚役	V RP
確率	1/16384		1/529		1/16384	1/148

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	4.3	4.9	5.6	6.5	7.5	9.6
西瓜	10.3	11.6	12.8	14.3	16	18.7
小役	強櫻		中段櫻		機會牌	確定一枚役
期待度	1.9		100		3.2	100

CZ「RANK UP 前兆」的抽選

通常時會依照成立小役（非當選 BONUS 時）進行 CZ 抽選，當選時會直接決定 CZ 的轉數

小役	V RP	押順銅鐘	強銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
當選率	50	1.6	100	25	100	25	100
16G	50	50		75		75	
32G	50	50	100	25	100	25	100

RANK UP 前兆中有 A~D 的前兆模式與 1~6 的 RANK，以下為前兆模式升格率（升一格）

小役	押順銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役	白七 BB	BAR BB
升格率	2	12.5	25	25	25

RANK 升格率會依照抽選的 TABLE 進行抽選（TABLE 抽選率不明）

弱特殊小役成立時 RANK+1、強特殊小役 RANK+2

銅鐘依照下表抽選 RANK+1（下表看法，TABLE1 在 RANK1~6 時有 12.5% 機率 RANK+1）

TABLE	1	2	3	4	5	6	7
12.5%	1~6	6	2.4.5.6	3~6	4~6	5~6	
25%		1~5	1.3	1~2	1~3	1~4	1~6

最後會依照滯在的前兆模式與 RANK 進行 ART 抽選

滯在	RANK 1	RANK 2	RANK 3	RANK 4	RANK 5	RANK 6
前兆模式 A	0.7	1.2	2.3	12.5	33.2	75
前兆模式 B	0.8	1.6	3.1	18.8	44.5	80.5
前兆模式 C	1.6	4.7	9.4	46.5	66.8	89.1
前兆模式 D	4.7	14.1	28.1	66.8	88.3	97.3

CZ 中成立強特殊小役/白七 BB/BAR BB 會以 50% 進行 CZ 轉數加算抽選

加算 G 數	4	6	8	10	16	32
分配比例	81.3	12.5	3.1	1.6	0.8	0.8

初期 AG 轉數抽選

G 數	13	15	18	20	23
分配比例	89.5	6.3	3.1	0.8	0.4

角色選擇

首先會抽選對手的 HP 點數

HP 點數	14	16	20	22	24
第一 SET	20.3	33.6	46.1		
第二 SET	12.5	20.3	35.2	32	
第三 SET 後	10.2	12.5	21.9	30.5	25

接著會依照所選到的 HP 點數決定我方的角色是男性還是女性角色

我方角色	14	16	20	22	24
男性角色	100		59.4		100
女性角色		100	40.6	100	

V-BATTLE 中的抽選

突入時會先依照 EX 等級抽選 V-BATTLE 種類

EX 等級	Lv1	Lv2	Lv3
通常 V-BATTLE	94.9	50	
強 V-BATTLE	5.1	50	100

V-BATTLE 中會依照成立小役進行追加傷害抽選

傷害點	男性角色				女性角色			
	押順鐘	V RP	弱特殊	強特殊	押順鐘	V RP	弱特殊	強特殊
1pt	75				96.9			
2pt	21.9	59.4			3.1	87.5		
4pt	3.1	37.5	75			10.9	75	
6pt		3.1	21.9	50		1.6	21.9	50
8pt			3.1	37.5			3.1	37.5
12pt								12.5

EX CHANCE 的抽選

EX 機會每一次都會進行下一次突入時必須要的點數

必須點數	10	20	30
男性角色	4.7	12.5	82.8
女性角色	6.25	93.8	

EX 能量條點數會依照滯在的 EX 等級進行點數獲得抽選 (以下為 EX Lv.1 滯在時)

點數	1	2	3	5	10	15	20	30
押順銅鐘	64.8	25	6.3	3.1	0.8			
弱特殊小役					71.9	25	3.1	
強特殊小役						71.9	25	3.1

EX 等級移行抽選

對戰角色決定時

EX 等級	Lv1	Lv2	Lv3
分配比例	89.8	9.4	0.8

小役成立時的等級上升抽選

滯在	移行	押順銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役
Lv1	Lv2	2.3	6.3	12.5
	Lv3		12.5	25
Lv2	Lv3		25	50

報酬 RANK 抽選

RANK 會依照「消化轉數的點數+(傷害合計值/4)」先決定點數後再決定 RANK

消化轉數	5	6~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~
點數	20	16	13	10	6	5	4	3

點數對應的 RANK

點數	~11	12~15	16~22	23~26	27~
RANK	C	B	A	S	SS

勝利後要是剩餘的 ART 轉數，則成立特殊小役時會進行 RANK 上升抽選

RANK 上升率：RP/弱特殊小役 6.3%、強特殊小役 25%

接著會依照獲得的 RANK 進行特化區間抽選

RANK	C	B	A	S	SS
非當選	98.4	96.9			
LIMIT OVER	1.6	3.1	96.9		
LIMIT OVER SUPER			3.1	96.9	
LIMIT OVER ネカリ				3.1	100

沒當選特化區間時會進行 AG 轉數上乘抽選

AG 轉數	0	1	2	3	5
RANK C	89.8	7.8	1.2	0.8	0.4
RANK B		67.2	25	6.3	1.6

ART 五的倍數關的特殊抽選

首先在決定對戰角色時會另外進行等級抽選：Lv1 94.9%、Lv2 5.1%

決定對戰角色當轉會進行 Lv2 升格抽選：RP/弱特殊小役 5.1%、強特殊小役 100%

Lv1 時在 30G 內勝利的話則報酬等級會上升一階

Lv2 時在 30G 內勝利的話則突入 LIMIT OVER ネカリ確定

EPISODE 突入抽選

在決定對戰角色時進行突入抽選：當選率 0.4%

當轉成立特殊小役時會另外進行抽選：RP/弱特殊小役 5.1%、強特殊小役 100%

LIMIT OVER 中的抽選

每一轉會依照成立小役進行 AG 轉數上乘抽選

小役	當選率	1G	2G	3G	5G	10G	20G	30G
通常 RP/共通銅鐘	20.3	86.5	7.7	3.9	1.9			
押順銅鐘	50	89.8	6.25	3.1	0.8			
V RP	100		96.5	3.1	0.4			
弱特殊小役				84.4	12.5	3.1		
強特殊小役/其他 BB					84.4	12.5	3.1	
V BB						84.4	12.5	3.1

LIMIT OVER SUPER 中的抽選

每一轉會依照成立小役進行 AG 轉數上乘抽選（未列出小役與 LIMIT OVER 相同）

小役	當選率	1G	2G	3G	5G
通常 RP/共通銅鐘	50	79.7	12.5	6.3	1.6
押順銅鐘	100	83.6	12.5	3.1	0.8

LIMIT OVER ネカリ中的抽選

每一轉會依照成立小役進行 AG 轉數上乘

小役	1G	2G	3G	5G	10G	20G	30G	50G
通常 RP/共通銅鐘	56.3	25	12.5	6.3				
押順銅鐘		56.3	25	12.5	6.3			
V RP			56.3	25	12.5	6.3		
弱特殊小役				68.8	25	6.3		
強特殊小役/其他 BB					68.8	25	6.3	
V BB						68.8	25	6.3

BIG 結束畫面示唆

基本畫面不列出，只列出有示唆的

			
偶數設定期待度高	偶數設定期待度很高	奇數設定期待度高	奇數設定期待度很高
			
設定 2 以上確定	設定 4 以上確定	設定 5 以上確定	設定 6 確定