

CR 刃牙

CR グラップラー刃牙

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/09

MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

69.6 轉

大當圖案

(請看機台中圖案)

基本 SPEC

賞球數 3&9&10&15

通常時大當確率 1/399.61

確變中大當確率 1/39.96

確變率 77%

平均出玉

15R : 約 1575 個

ROUND 數 13~16

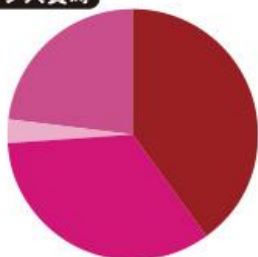
1R COUNT 數 7

時短

確變大當結束後 100 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



15R(實質8R)確變	40%
15R(實質8R)確變(時短ナシ)	34%
15R確變出玉ナシ	3%
15R(實質8R)通常(時短ナシ)	23%

40% 實質 8R 確變

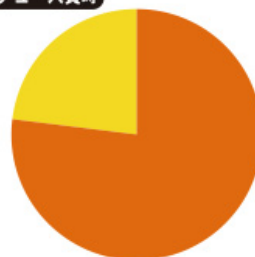
34% 實質 8R 確變無時短

3% 15R 確變無出玉

23% 實質 8R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



15R 確變	77%
15R 通常 (時短 100回)	23%

77% 15R 確變

23% 15R 通常 (時短 100)

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



樂都



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

各種演出說明

模式與大當介紹

範馬之血覺醒 ZONE



突入時為好機的演出，切入演出與擬似連一起繼續時則期待度上升

OGRE ZONE



突入時為大好機的演出，中央停止 OGRE 圖案則繼續，繼續越多期待度越高

OGRE BONUS



通常時有出玉的大當，大當中會發生演出，刃牙能夠承受下攻擊的話則突入獨鬥 RUSH，被打倒則突入樹海模式

樹海模式



有可能為潛伏確變的模式與夜叉猿的對決發生時為好機

獨鬥 RUSH



持續到次回大當的確變模式，刃牙描繪出對戰對手的樣子且具現化時則獲得大當

幻影鬪爭 ROUND



刃牙與敵人展開對決，為獨鬥 RUSH 中的大當勝利則確變繼續，敗北則突入想像形成模式

史上最大的親子喧嘩模式



為確變中演出模式之一，條件達成後就可以選擇，立直後發生親子對決則獲得大當

親子喧嘩 ROUND



刃牙與他老爸 OGRE 展開對決刃牙沒有輸掉的話則確變繼續敗北則突入想像形成模式

想像形成模式



確變結束後所突入的時短內部也有可能還是滯在確變

預告演出

想像時間先讀演出



畫面右下角出現倒數計時器，倒數結束後
會發生大好機演出！？

想變強就吃下我這招演出



演出途中突然發生切入演出，期待度上升

腦內嗎啡演出



為本機注目演出之一
期待度大幅上升

鬼支面像演出



為注目演出之一
出現此演出期待度大幅上升

地上最強切入演出



為注目演出之一
各種時間點都有機會出現

蝴蝶紋演出



為本機的激熱花紋，有可能出現在任何地方

後述演出



為注目演出之一
立直中突然發生時則期待度大幅上升

立直演出

千春任務立直



能量條 MAX 時為好機

獨鬥 RUSH 機會



天運按鍵長按後震動的話則突入獨鬥 RUSH

角色立直「花山薫」



花山薫進行拉動圖案的演出

角色立直「愚地克己」



愚地克己將圖案切開瞄準大當

角色立直「愚地独歩」



愚地独歩將圖案打碎瞄準大當

角色立直「渋川剛氣」



渋川剛氣將圖案壓碎後進行演出

角色立直「OGRE」



角色立直幾乎期待度都很低，只能期待再發展
但是 OGRE 亂入的話則期待度上升

名場景立直「俠客站立」



名場景立直則會再現原作的
名場景，演出成功則獲得大當

名場景立直「達人的意地」



將愚地独歩打倒的話則獲得大當

名場景立直

「沒有觀眾的夢幻對決」



能將斗羽與猪狩的對決延後
的話則獲得大當

名場景立直「往武鬥的聖地」



如果能被認同在地下鬥技場出場的話則獲得大當

名場景立直「母愛」



刃牙母親為了守護刃牙挑戰 OGRE
只要發生時則為超好機！

對決立直「vs 鎬昂昇」



與鎬昂昇進行對決，勝利則獲得大當

對決立直「vs 烈海王」



與中國拳法達人烈海王對決
勝利的話則獲得大當

對決立直「ジャック・ハンマー」



與刃牙的同父異母兄弟進行對決，對決時的標題文字顏色必須要注意

幻影鬪爭 ROUND

對戰對手



對戰對手會有期待度的變化，依序為：ジャック・ハンマー<烈海王<渋川剛気<愚地克巳<花山薫<愚地独歩<鎬昂昇<カマキリ

始

中

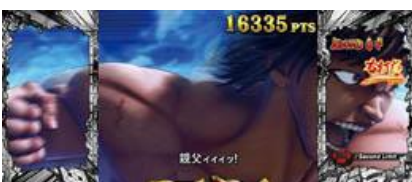
決



對決的流程由上面三個構成，在「始」中按鍵按下決定攻防，最強役物落下時則勝利確定
「中」則會從「始」的結果展開對決。畫面左方的「中」點亮時為好機，被敵人攻擊中則為危機
最後的「決」會決定勝敗，使出的招式必須注意，最後按下按鍵最強役物落下時則勝利確定

親子喧嘩 ROUND

刃牙演出路徑



OGRE 演出路徑



故事對決演出路徑



親子喧嘩 ROUND 中會有三種演出路徑，選擇刃牙演出時則會先攻且確變繼續確定
選擇 ORGE 演出路徑時為確變結束的危機，如果能承受下攻擊則確變繼續
故事對決則確變繼續期待度較高，總共有三種故事，期待度依序為：勇次郎拳<ドレス<拔拳