

# P 北斗之拳 8 霸王

# P 北斗の拳 8 霸王

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2019/09

新規 MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

81.2 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 4&1&3&5&15

通常時大當確率 1/319.7

確變中大當確率 1/54.3

電嘴小當確率 1/1.19

確變率 66%

平均出玉

4R : 約 600 個

10R : 約 1500 個

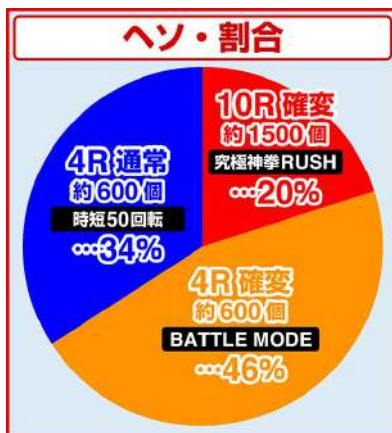
ROUND 數 4/10

1R COUNT 數 10

時短

通常大當結束後 50 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



20% 10R 確變+究極神拳 RUSH

46% 4R 確變+BATTLE MODE

34% 4R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



40% 10R 確變+究極神拳 RUSH

26% 4R 確變+BATTLE MODE

34% 2R 通常

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活  
最專業業的的的的  
最即時的大大大大  
最廣大的的的的的  
最有的效的的的的

各種中文線上玩活動  
情報機台論壇消費廣告  
查詢攻討族群平台

盡在 樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : [slotto.tainan@gmail.com](mailto:slotto.tainan@gmail.com)



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

### 通常場景



拳王場景



天帝場景



修羅之國場景



ZERO 場景

通常時的場景有四種，SP 立直會依照場景而有不同的演出，先讀的（超）強敵 ZONE 突入時為好機

### 大當



HYPER BONUS



BATTLE BONUS



BONUS



Special BONUS

3.7 連線時為 HYPER BONUS，不論通常時或確變中都是 10R 確變+究極神拳 RUSH 突入濃厚  
通常時 3.7 以外的數字連線時為 4R 確變或通常的 BATTLE BONUS，對決勝利則突入 BATTLE MODE

敗北則突入激鬥 MODE。電嘴補助中 3.7 以外的數字連線時為 4R 確變的 BONUS

Special BONUS 為特定條件達成時當選的 10R 確變，大當結束後突入究極神拳 RUSH

### 究極神拳 RUSH



10R 確變大當結束突入的有小當 RUSH 的確變模式，大當間打越多轉獲得的珠子越多會依照選擇的場景而有不同對戰對手，對決勝利為 4R 確變以上，敗北則為 2R 通常

### BATTLE MODE



4R 確變大當後突入的沒有小當 RUSH 的確變模式，一樣會依照選擇的場景而有不同的對手跟究極神拳 RUSH 一樣勝利敗北時會當選不同的大當

### 激鬥 MODE



通常大當後所突入的時短 50 轉的模式，因為是電嘴保留的消化，所以比通常時較容易當選 10R 確變

## 預告演出

### 秘孔按鍵預告



各種時間點都有機會發生，突擊秘孔後為發展連續演出的好機會

### 回想連續預告



繼承系列作品的預告持續四次的話為大好機會

### 超強敵 ZONE



逆順目突入的高期待度先讀區間，各種場面都有可能突入希望發生強預告或強立直

### 救世主預告



救世主拳四郎登場時期待度大幅上升強秘孔役物發動後有機會發生



大好機會花紋當然這一代也有，各種演出中都有機會發生

### 麒麟紋

## 立直演出

### 剛掌機會



完成 LOGO 的話則發展剛掌立直

### 轉生機會



連打按鍵破壞面板，破壞越多則會往高期待度的立直發展

### EXTRA CHALLENGE



各場景的固有角色登場挑戰成功則大當濃厚

### EPISODE 立直



各場景有兩種演出存在（ZERO 為一個）演出成功則往對應的對決立直發展



### 七星閃耀時立直



各場景有一種演出存在，拳四郎登場的話則發展拳四郎立直





### 對決立直



對決立直在 ZERO 場景有一種，其他都是兩種。都是再現原作的對決演出  
晃動螢幕發生時為好機、切入演出麒麟紋或是最終煽動時出現 DRIVE GEAR 時為大好機

### 剛掌立直



從剛掌機會成功後發展的此演出有三種，標題顏色、有無晃動螢幕、切入演出的種類要注意

### 拳四郎立直



強敵與拳四郎進行對決的本機最強立直，經由救世主預告則期待度更高



## BATTLE MODE 中的演出

### 傳承者之路場景



發展對決時，期待度依序為：サウザー<シン<  
ジャギ<アミバ，アミバ為大當濃厚

### 反逆的蒼之狼們場景



對決發展時期待度依序為：市都攻略戰<  
郡都攻略戰<囚人護送車攻略戰

### 修羅！流血的大地場景



對決發展時期待度依序為：ヒョウ<ハン<アルフ  
<名も無き修羅

### 霸者之路場景



對決發展時期待度依序為：リュウケン<トキ<  
ジュウザ<フドウ

## 究極神拳 RUSH 中的演出

### 可選擇的四種場景



拳王場景



天帝場景



修羅之國場景



拉歐場景

只有場景名稱不同，對決發展時的勝利期待度跟 BATTLE MODE 一樣  
希望能選擇勝利期待度高的對手

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

### 4 大注目演出

救世主預告	約 65%	超強敵 ZONE	約 58%
拳四郎立直	約 47%	麒麟紋	約 50%~

### 保留變化

黃	綠	死兆星 (紅)	救世主
3.3%	7.4%	56.3%	90.8%

### LOGO 閃光預告

白閃光+雜魚	3.6%	紅閃光+琳兒	27.5%
白閃光+巴特	6.6%	紅閃光+拳四郎	大當濃厚

### 機會目預告

藍	紫	紅
3%未滿	5.3%	41.4%

### 兩旁震動預告

弱(橫震動)	中(橫震動)	強(上下震動)
3%未滿	7.4%	29.8%

### 背景角色先讀預告

ジープ繞一圈	ジープ RREMIUM	閃電三根	北斗七星	北斗七星+死兆星
85.2%	大當濃厚	36.6%	3.60%	37.3%

### 場景變換

移行順序	正常	8.3%	背景	麒麟紋	81.3%
移行順序	移行 ZERO	26.3%	背景	長麒麟紋	大當濃厚
移行順序	相反	大當濃厚	旁白	一般	8.8%
背景	長	9.4%	旁白	CHANCE UP	25.2%
背景	紅	9.0%	旁白	共通	46.9%
背景	長紅	86.4%			

### LOGO 掉落預告

白	紅
約 15%	約 54%

## 氣預告

藍	黃	綠	紅
3%未滿	3%未滿	約 8%	約 14%

## 七星發光預告

白	綠	紅
3%未滿	7~12%	45~49%

## 秘孔連續預告

秘孔 2 回	12.5%	連續 1 回 12 秒	3.6%
頭維	6.8%	連續 1 回 16 秒	10.2%
命門	12.5%	連續 2 回 12 秒	12.4%
人中極	10R 大當濃厚	連續 2 回 16 秒	15.7%
ちゃんすう~!!	7.0%	連續 3 回 12 秒	61.4%
きゅうんせいしゅう~!!!	58.7%	連續 3 回 16 秒	61.4%
げきあつう~!!!	68.2%		

## 回想連續預告

連續 1 回	白燈	3.8%	連續 3 回	紅燈	76.9%
連續 1 回	紅燈	54.2%	連續 3 回	機會白燈	76.9%
連續 1 回	機會白燈	54.2%	連續 3 回	機會紅燈	53.7%
連續 1 回	機會紅燈	55.0%	連續 4 回	白燈	63.1%
連續 2 回	白燈	6.9%	連續 4 回	機會紅燈	76.9%
連續 2 回	紅燈	57.2%	麒麟紋跑馬燈	從回想 1 回開始	69.7%
連續 2 回	機會白燈	57.2%	麒麟紋跑馬燈	從回想 2 回開始	72.2%
連續 2 回	機會紅燈	52.2%	麒麟紋跑馬燈	從回想 3 回開始	90.6%
連續 3 回	白燈	15.1%	麒麟紋跑馬燈	從回想 4 回開始	大當濃厚

## 背景角色預告

龍捲風 Lv1	3%未滿	哈密瓜	40.7%
龍捲風 Lv3	8.0%	箭雨	7.0%
雙節棍	5.6%	火箭雨	44.1%



## 轉生機會

標題-紅	標題-PREMIUM	裂痕顏色-紅
36.3%	大當濃厚	36.6%

## BOSS 煽動預告-紅色台詞

ZERO 場景為 62.7%以外，其餘場景約 21%

救世主 PV 預告 大當濃厚!?

強敵背景預告 59.1%

## 次回預告

經由秘孔 C	經由秘孔 D
70.7%	94.4%

## 剛掌機會

導入背景	白	3%未滿	按鍵	通常	29.6%
導入背景	黒	9.9%	按鍵	帶電	42.0%

## 對決立直

總和期待度約 11.6~20.8%

LOGO & 透過屏	透過屏無→LOGO 無	10.9%	發展時役物色	一般	12.4%
LOGO & 透過屏	透過屏白→LOGO 無	10.7%	發展時役物色	紅	25.1%
LOGO & 透過屏	透過屏白→LOGO 紅	33.4%	發展時役物色	彩色	大當濃厚
LOGO & 透過屏	透過屏紅→LOGO 紅	33.5%	BGM 變化	無	14.0%
LOGO & 透過屏	透過屏白→LOGO 彩色	大當濃厚	BGM 變化	愛をとりもどせ	大當濃厚
LOGO & 透過屏	透過屏紅→LOGO 彩色	大當濃厚	晃動螢幕	無	12.5%
LOGO & 透過屏	透過屏無→LOGO 紅	33.4%	晃動螢幕	有	26.0%
LOGO & 透過屏	透過屏無→LOGO 彩色	大當濃厚	按鍵	通常	13.5%
對決導入文字色	白	9.0%	按鍵	DRIVE GEAR	大當濃厚
對決導入文字色	紅	25.3%	切入演出	一般	6.3%
對決導入文字色	麒麟紋	62.3%	切入演出	麒麟紋	52.5%
對決導入文字色	白→紅	25.3%	切入演出	一般→麒麟紋	52.6%
對決導入文字色	白→麒麟紋	62.4%	切入演出	彩色	大當濃厚
對決導入文字色	紅→麒麟紋	62.5%	切入演出	按鍵無	大當濃厚
			切入演出	切入演出無	大當濃厚

## 拳四郎立直

立直	TOTAL	有救世主預告
拳四郎 vs ジャギ/ソリア/ハン	22.9%	57.6%
拳四郎 vs ジュガイ	29.8%	65.2%
拳四郎 vs ラオウ/ファルコ/カイオウ	44.0%	75.6%

### 細部演出

LOGO & 透過屏	透過屏無→LOGO 無	36.8%	晃動螢幕	無	40.7%
LOGO & 透過屏	透過屏白→LOGO 無	36.2%	晃動螢幕	有	63.1%
LOGO & 透過屏	透過屏白→LOGO 紅	71.2%	切入演出	麒麟紋	82.9%
LOGO & 透過屏	透過屏紅→LOGO 紅	71.2%	切入演出	一般→麒麟紋	82.9%
LOGO & 透過屏	透過屏白→LOGO 彩色	大當濃厚	切入演出	彩色	大當濃厚
LOGO & 透過屏	透過屏紅→LOGO 彩色	大當濃厚	切入演出	按鍵無	30.8%
LOGO & 透過屏	透過屏無→LOGO 紅	71.2%	標題	白	31.5%
LOGO & 透過屏	透過屏無→LOGO 彩色	大當濃厚	標題	紅	62.3%
拳四郎閃光	無	43.8%	標題	麒麟紋	大當濃厚
拳四郎閃光	有	大當濃厚	標題	白→紅	62.3%
按鍵	通常	43.8%	標題	白→麒麟紋	大當濃厚
按鍵	機會	大當濃厚	標題	紅→麒麟紋	大當濃厚
按鍵	DRIVE GEAR	大當濃厚			

### 剛掌立直

拳四郎 vs サウザー	ユリア立直	トキ vs ラオウ
19.8%	42.6%	65.6%

### 細部演出

拳四郎登場時	通常	22.0%	LOGO	無	23.1%
拳四郎登場時	閃電	32.9%	LOGO	有	43.5%
拳四郎登場時	舊的一般	大當濃厚	標題	白	39.4%
拳四郎登場時	舊的服破	大當濃厚	標題	紅	55.5%
晃動螢幕	無	23.1%	標題	麒麟紋	99.0%
晃動螢幕	有	43.5%	標題	白→紅	55.5%
切入演出	綠	17.6%	標題	白→麒麟紋	99.0%
切入演出	麒麟紋	80.8%	標題	紅→麒麟紋	99.0%