

八通屋

デッドオアアライブ5
生死格鬥5
(ユニバーサルブロス(UNIVERSAL BROS.))



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

●生死格鬥（日語：デッド・オア・アライヴ，英語：Dead or Alive）是日本遊戲公司光榮TECMO控股旗下的Team Ninja小組所製作以3D格鬥遊戲為主的系列遊戲。

●BONUS與ART「霧幻RUSH」為代幣增加的類型。

●搭載ART的機會區域「DEAD OR ALIVE」「真・かすみの章(真・霞之章)」。

●上乘特化區域「 α -BURST」「PHASE-4」搭載。

●人氣遊戲「DEAD OR ALIVE5」的聯名機。

●音響效果與畫像處理性能更優化的新筐體「BAZOOKAII」登場。

【機械割】

設定1：98.6%

設定2：99.6%

設定3：100.7%

設定4：103.1%

設定5：106.1%

設定6：110.0%

【AT概要】

1回合平均20～200G繼續的鈴鐺導航回數管理型ART。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

【BONUS的純增枚數】

BONUS是只有BIG的1種類。

BIG是紅7連線為開始。

付出枚數超過349枚為終了，純增枚數是約220枚。

【天井】

通常時約1200G消化為救濟機能發動，經由前兆至ART移行。

從天井的ART當選時是從特化區域「 α -BURST」開始。

【通常時的構成】

@通常時的構成

通常時的舞台是「FS号」「美國」「南美」「BAR」的4種類。

對應舞台與成立役，進行CZ的抽選，BAR舞台滯在時是有CZ高確的可能性。

CZ的抽選是轉輪上的戰鬥信號停止時進行抽選，根據停止的信號種類，CZ突入時的角色有變化。

戰鬥信號停止後，エピソード(情節)舞台（KOKORO / TINA / LEIFANG）移行的話，CZ前兆的可能性高。



FS号



美國



南美



BAR



KOKORO



TINA



LEIFANG)

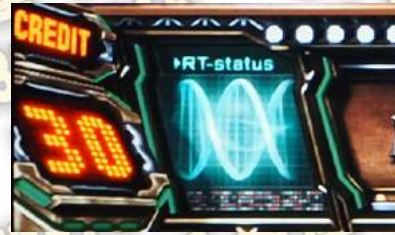
エピソード(情節)舞台

@演出



信號燈

液晶下的紅、藍、綠燈亮燈為有機會區域前兆的可能性。



STATUS

高 RT 中暗示的演出，液晶左下的波形越刺激越是機會!?



升級演出

信賴度:2.0~4.0

通常是藍色的模式，紅色的強模式是期待度提高。



M.I.S.T 螢幕演出

信賴度:3.0

角色與投影的顏色為期待度有變化!



瑪麗羅斯預告

信賴度:3.5

主要是暗示特定小役與發展的演出，請注意放映的內容。



最後的情節

信賴度:3.0

從情節舞台發展的演出，對應角色展開故事。

@真・かすみの章(真・霞之章)

從「高RT中」成立的MB突入的超高確率區域，ART當選期待度50%。

10G間，鈴鐺orMB成立為機會，かすみ(霞)決意為ART確定!?

ART當選時，必定從上乘特化區域的「α-BURST」開始。



真・かすみの章(真・霞之章)

【機會區域的構成】

@DEAD OR ALIVE



戰鬥的展開決定報酬的報酬上乘型戰鬥機會區域。 **DEAD OR ALIVE**

基本是槓龜 or REPLAY以外的小役成立時，進行至敵人角色的傷害抽選。

對應戰鬥中的演出，液晶右側顯示的勝利報酬為上乘，勝利時是ART當選 + 報酬獲得。

(ART中是勝利時的報酬為所持中的霧幻JAC中上乘)

CZ的突入契機是根據戰鬥信號的種類，CZ中的玩家角色不同。

根據角色，CZ中的特性不同，ART當選期待度與報酬的獲得期待度有變化。

@自力CZ前兆

至CZ是經由前兆舞台突入。

至各エピソード(情節)舞台 (KOKORO / TINA / LEIFANG) 突入後，エピソード(情節)越前進，CZ突入的可能性越高。

CZ突入時是至各エピソード(情節)舞台對應的戰鬥突入。

(例：KOKOROのエピソード(情節)是至KOKORO戰鬥)

@CZ的流程

首先是戰鬥開始時，決定初期報酬。

勝利時提示能獲得的霧幻JAC的種類與數量。

自力CZ消化中是能期待報酬上乘。

槓龜・REPLAY以外是給予敵人傷害，「HI COUNTER」與「ギミックデンジャー」發生是能期待大傷害與報酬上乘。

最終的戰鬥勝利的話，能獲得報酬分 (霧幻JAC) 的ART。

●KOKORO戰鬥

經由紅戰鬥信號契機的CZ出現。

勝利期待度約35%

CRITICAL CHANCE!!的發生率高的連擊系角色。

●TINA戰鬥

經由藍戰鬥信號的CZ出現。

勝利期待度約35%

MB成立為HI COUNTER發生。

勝利時是上位報酬的可能性大，能期待長ART。

●LEIFANG戰鬥

經由綠戰鬥信號的CZ出現。

勝利期待度約50%

[鈴鐺・鈴鐺・信號]連線成立為HI COUNTER發生。

槓龜・REPLAY也有攻擊發生的可能性。

@TAG BATTLE

不管哪個角色，「TAG BATTLE」發生的話，勝率提高為約80%。

戰鬥信號多數回成立與TAG役成立後有突入的可能性。

傷害・獲得報酬比通常戰鬥更優遇。



KOKORO 戰鬥

DEAD OR ALIVE

TINA 戰鬥

LEIFANG 戰鬥

TAG BATTLE

@CRITICAL CHANCE!

CRITICAL CHANCE!!是DEAD OR ALIVE中發生的2擇猜押順演出。

押順正解的話，是至CRITICAL MODE移行。

@CRITICAL MODE

CRITICAL MODE中是DEAD OR ALIVE的遊戲數減算停止，傷害與報酬的獲得期待度大幅提高。

CRITICAL MODE是越繼續，傷害與報酬越大，4G繼續為勝利濃厚。



CRITICAL CHANCE!!



CRITICAL MODE

【BONUS的構成】

BONUS是只有BIG1種類。

BIG是紅7連線為開始。

付出枚數超過349枚為終了，純增枚數是約220枚。



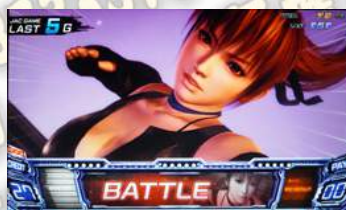
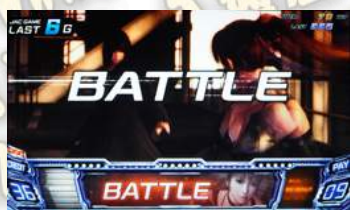
BIG

@BIG中的演出

BONUS中是進行「PHASE-4」的戰鬥移行抽選。

至戰鬥為發展，戰鬥勝利為ART確定。

至霧幻JAC獲得特化區域「櫻花爛漫」的突入也確定。



戰鬥

@櫻花爛漫

櫻花爛漫是BIG中有突入的可能性的霧幻JAC獲得特化區域。

鈴鐺8回入賞 or 12G消化 or BONUS終了為止繼續，白7連線成立時是霧幻JAC獲得。

切入發生時是白7連線的機會。

白7連線成立時是約1/4為紅霧幻JAC獲得可能。



櫻花爛漫



切入



霧幻 RUSH

【ART的構成】

@ART「霧幻RUSH」

1回合平均20~200G繼續的鈴鐺導航回數管理型ART。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

ART中是畫面右側顯示的霧幻JAC依順序消耗。

根據消耗的霧幻JAC的種類，規定導航回數與導航回數的減算對象，小役有變化。

ART中BIG當選的話，當該回合的導航回數最大值為止復活。

ART中是EXTRA鈴鐺成立時，進行特化區域「 α -BURST」抽選。

(當該JAC的EXTRA鈴鐺是在畫面上部顯示)

根據戰鬥信號停止時與REPLAY規定回數成立，進行CZ「DEAD OR ALIVE」的突入抽選。

@JAC

●霧幻JAC

鈴鐺導航5回為終了。

2種類的押順鈴鐺，兩者都為消耗導航回數。

平均20G繼續。



霧幻JAC

●綠霧幻JAC

鈴鐺導航5回為終了。

鈴鐺連線時，消耗導航回數。

平均30G繼續。



綠霧幻JAC

●紅霧幻JAC

鈴鐺導航5回為終了。

[鈴鐺・鈴鐺・信號]連線時，消耗導航回數。

平均60G繼續。



紅霧幻JAC

●真霧幻JAC

鈴鐺導航50回為終了。

2種類的押順鈴鐺，兩者都是消耗導航回數。

消化中是CZ也是高確率狀態抽選。

平均200G繼續。



真霧幻JAC

@EXTRA鈴鐺

EXTRA鈴鐺是不會消耗導航回數的鈴鐺。

EXTRA鈴鐺成立時是進行上乘特化區域「 α -BURST」突入抽選。

@ α -BURST

1回合7G繼續的ST類型的上乘特化區域。

液晶左下的クローン燈亮燈的話，是 α -BURST突入的機會。



クローン燈

消化中は鈴鐺 or MB成立時與特定役成立時進行霧幻JACの上乗抽選。

7G間上乘當選的話，遊戲數再設置，至次回合移行。

1次的契機有多數的上乘發生的可能性。

5的倍數回合の上乗は綠霧幻JAC以上，10的倍數回合の上乗は紅霧幻JAC以上。



α -BURST

@M.I.S.T. BATTLE

勝利的話，是上乘特化區域的 α -BURST突入。

根據對戰對手，期待度有變化，「クリスティ(Christie)

<リサ(Lisa)<リグ(Rig)」依序提高期待度。



M.I.S.T. BATTLE

@PHASE-4

EXTRA鈴鐺成立時移行的上乘特化區域。

α -BURST突入時，液晶畫面暗轉的話，至高級上乘特化區域「PHASE-4」的突入確定!?

PHASE-4是比 α -BURST的上乘性能更強。

@長凍結

通常時的BONUS當選時有長凍結發生的可能性。

長凍結發生時是BIG + ART(真霧幻JAC) + PHASE-4當選確定。

經由長凍結的BIG中是與通常的BIG中不同的特殊影片播放。

凍結抽選

3個連線役 25.00%

3個連線役以外 0.78%

凍結合算出現率

設定1：1/64527.8

設定2：1/64527.8

設定3：1/64527.8

設定4：1/62601.6

設定5：1/60787.0

設定6：1/59074.7

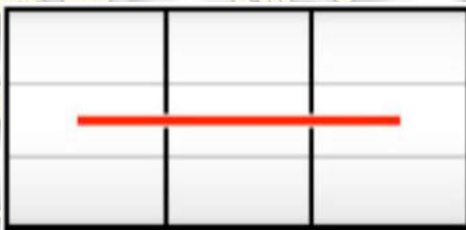
【轉輪排列】

【役構成】



 <p>BIG BONUS</p> <p>超過349枚為付出終了</p>	
 <p>MB 超過10枚為付出終了</p>	 <p>JAC IN or SP REPLAY</p>
 <p>3枚or8枚or9枚or10枚or11枚</p>	 <p>1枚</p>
 <p>REPLAY</p>	

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

基本是全轉輪適當打擊消化即可。



<停止模式 1>

紅戰鬥圖案停止為「KOKORO」機會區域抽選。



<停止模式 2>

藍戰鬥圖案停止時，是進行「TINA」的機會區域抽選。



<停止模式 3>

綠戰鬥圖案停止時，是進行「LEIFANG」的機會區域抽選。

@AT中的打擊方法



<BIG 中>

基本上適當打擊即可，切入發生時，全轉輪瞄準白 7。



<ART 中>

押順導航出現時，跟從導航消化，除此之外全轉輪適當打擊消化即可。

@機會役



MB

鈴鐺

1枚役

JAC IN or SP REPLAY

【BONUS出現率】

●BIG

設定1: 1/964 設定2: 1/964 設定3: 1/964
設定4: 1/910 設定5: 1/862 設定6: 1/819

●ART初當

設定1: 1/450 設定2: 1/423 設定3: 1/415
設定4: 1/376 設定5: 1/350 設定6: 1/292

【小役確率】

●共通鈴鐺(下段鈴鐺)

設定1: 1/99.90 設定2: 1/96.38 設定3: 1/92.30
設定4: 1/88.56 設定5: 1/84.02 設定6: 1/78.67

●押順鈴鐺A(鈴鐺3個連線)

設定1: 1/5.02 設定2: 1/5.02 設定3: 1/5.02
設定4: 1/5.07 設定5: 1/5.13 設定6: 1/5.18

●確定役

設定1：1/16384.00 設定2：1/16384.00 設定3：1/16384.00
設定4：1/8192.00 設定5：1/5461.33 設定6：1/5461.33

●確定鈴鐺

設定1：1/65536.00 設定2：1/65536.00 設定3：1/65536.00
設定4：1/65536.00 設定5：1/65536.00 設定6：1/13107.20

※確定役＝無效線的BONUS圖案一直線

※確定鈴鐺＝左下到右上鈴鐺連線

●REPLAY：1/9.10

●押順鈴鐺B

(鈴鐺・鈴鐺・綠信號)：1/11.38

紅信號：1/72.50

藍信號：1/144.99

綠信號：1/289.98

TAG役A (紅+藍信號)：1/992.97

TAG役B (紅+綠信號)：1/992.97

TAG役C (藍+綠信號)：1/992.97

3連線役：1/32768.00

MB：1/21.90