

北斗之拳~世紀末救世主傳說

北斗の拳~世紀末救世主伝説

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/06

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成



宿命之刻

純増枚數約 113 枚

激闘亂舞 TURBO

純増枚數約 76 枚



13 枚/3 枚



6 枚

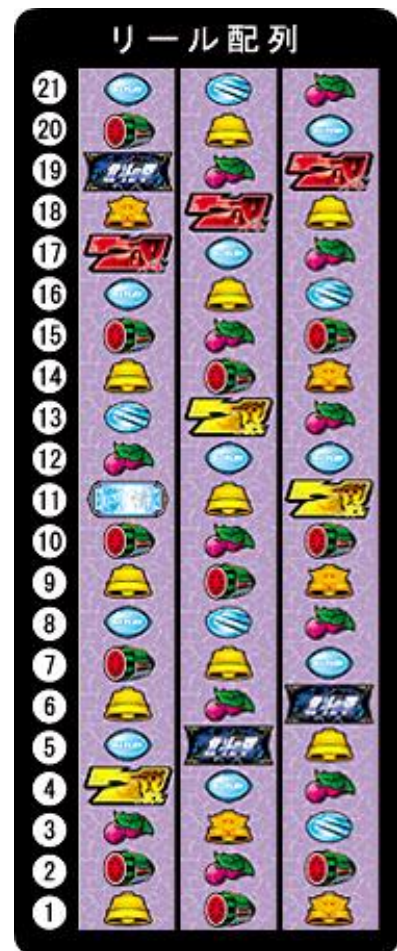


2 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART

轉輪凍結特典與確率

為單獨北斗連線的 1/4 或單獨紅七連線的 1/8 發生
確率為 1/131072, 特典為 79% (紅七) 89% (北斗)
以上繼續率確定+トキ STOCK 一點

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1599G, 天井到達時突入天井 ART

此 ART 繼續率為 89%+トキ STOCK 一點確定(第一關保證過關)

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/>



樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 北斗之拳~世紀末救世主傳說

<https://www.youtube.com/watch?v=1346JpkkWB0>

小役種類及瞄壓方式



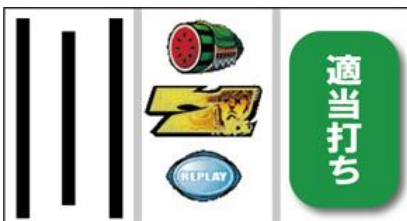
第一轉首先瞄押中轉輪的黃七，約在上段到中段附近瞄押

中轉輪中段銅鐘停止時，左右轉輪適當停止即可

右轉輪中段銅鐘停止卻沒中時為機會牌，銅鐘中段連線而得分時聲音不同的話為強銅鐘



中轉輪中段西瓜停止時，右轉輪瞄壓西瓜，左轉輪適當停止即可，此為西瓜牌型



中轉輪中段黃七停止時，先右轉輪適當停止

右轉輪下段非青再停止時，左轉輪瞄押紅櫻，紅櫻皆非停止時為機會牌

角紅櫻停止時為角紅櫻，中段紅櫻停止時為中段紅櫻



BONUS 與 ART 中的打法

BONUS 畫面外框閃白色光時，各轉輪瞄押黃七

ART 中瞄押黃七的切入演出時，各轉輪瞄押黃七

其餘時間有押順指示時照押順停止，其他演出按照一般時打法即可

本機演出說明

基本場景介紹



場景全部有五種，滯在的場景會示唆內部狀態，除了右下角的拉門場景以外其餘場景都是繼承初代北斗的場景演出，拉門場景移行的話為前兆期待大

基本演出說明

動作預告



拳四郎轉身或是破衣等等的演出
如果是折指演出的話則期待度大增

雜魚預告



顏色對應成立小役，強雜魚出現時為好機
雜魚被打倒時的說話內容也要注意

リン預告



リン的動作示唆期待度
演出動作較大時為好機

バット預告



バット跌倒時掉落的东西
示唆成立的小役

マミヤ預告



本機新搭載的演出
マミヤ投出手中武器之後…?

氣預告



氣顏色示唆小役
氣的大小示唆期待度

通行人預告



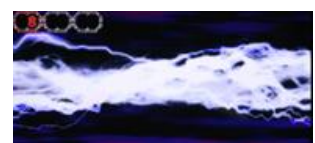
會依照場景而人有不同
衣服顏色對應小役

拉門雜魚演出



與拉門連動的演出
為特殊小役成立的好機

場景移行演出

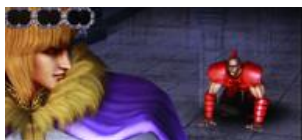


移行時閃電大小越大
的話則期待度越高

KING 的屠城



登場的雜魚顏色示唆成立小役，偶而會接演出



奇蹟之村



使出突刺秘孔的角色示唆期待度，可期待接演出



南斗的帝王



桌子上食物的數量與種類示唆期待度



美與知略之星



女性所穿的衣服顏色對應成立小役



兇惡的樣子



村人穿的衣服顏色示唆成立小役



靜謐的巨人



トキ登場的演出，要注意兩旁雜魚的衣服顏色



遙遠的思念



ユリア登場的演出，要注意出現的角色顏色



倒數預告



倒數消化的轉數越多則期待度越高



台詞預告

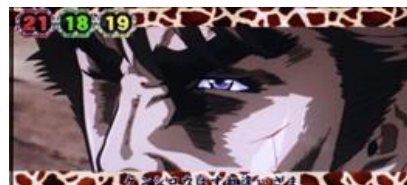


必須注意文字與框框的顏色

回想擬似連



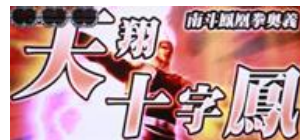
從小鋼珠移植過來的演出，繼續越多轉的話則期待度越高



VS シン



VS サウザー



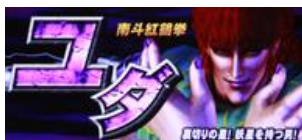
VS ジャギ



拳四郎跟上面三個角色的對決，敵方使出絕招的時候為危機，拳四郎使出絕招時為好機

勝利期待度依序為：ジャギ>サウザー>シン

VS ユダ



ユダ與雷伊宿命的對決，破壞水壩將雷伊的動作封住的ユダ，雷伊能成功打敗他嗎？

ユリア故事演出



也是從小鋼珠移植過來的演出，拳四郎要是比拳王先到達ユリア那的話則演出成功

VS アミバ



從奇蹟之村發展的連續演出，發展時為勝利確定!?

(此演出發生時，極少會有勝利之後但是卻沒有開牌的狀況發生，為此機台的 BUG)

黑王號演出



拉歐場景的限定演出，如果黑王號上或是黑王號往的方向有拉歐在的話則開獎確定
同伴演出中リン與バットの對話內容或是マミヤ的墜子種類會示唆期待度與成立小役

同伴演出



宿命之刻



通常時當選的 BONUS 為宿命之刻，消化最後會發展與拉歐的對決演出
拳四郎勝利的話則突入 ART 確定，北斗連線的 BONUS 則期待度為超激熱!!

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>

ART 中的演出

激闘亂舞



1SET 38G+a, 純增約 2.2 枚的 ART, 為繼續率管理, ART 突入時的氣顏色會示唆繼續率
ART 消化中特殊小役會進行 G 數上乘抽選, ART 中當選 BONUS 為 TURBO, 上乘期待度大上升

激闘亂舞 TURBO



突入時的氣顏色



雜魚演出



可能會發展演出
黑雜魚出現時為好機

七星機會



為 G 數後上乘演出

切入演出



發生時為黃七連線的好機
連線時上乘確定+抽選拳王亂舞

同伴演出



同伴登場時示唆期待度或是成立小役



同行者演出



雷伊登場時為高確滯在的好機
托奇登場的話則為繼續確定!?



上乘對決演出



勝利期待度跟通常時一樣, 如果勝利的話則進入連打上乘演出



拳王亂舞



拳王亂舞 TURBO



拳王亂舞復活



黃七連線 1/4 抽選突入, 拳王亂舞燈點亮的話則突入確定, 期間內約 1/2 成立中段紅櫻
為大量上乘的好機會!20G 消化後猜中押順 RP 的話則繼續, 還有機會抽選復活!?

還有在拳王亂舞中抽選到 BONUS 的話則會突入 TURBO

切入演出



要注意背景顏色
豹紋時可期待大量上乘

氣演出



氣越大的話則 G 數上乘
期待度上升

北斗剛掌波



拉歐使出絕招時可以期待大量上乘

天將奔烈



繼續對決演出

對決演出前半



對決演出前半為決定誰攻擊的演出，如果是拳四郎攻擊的話則繼續確定

如果是拉歐攻擊要注意後面有沒有北斗七星閃爍

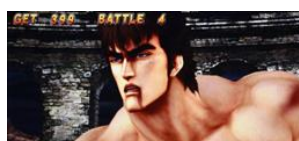
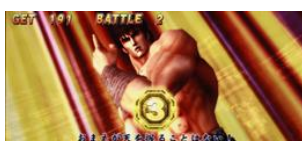
對決演出中盤



這裡會決定使出的攻擊種類，拳四郎強攻擊使出並擊中的話則可期待高繼續率

如果是拉歐使出強攻擊的話則為 ART 結束的危機

對決演出後半



如果拳四郎此時閃過拉歐的攻擊的話則繼續確定，如果被擊中的話則要看能不能撐下來
被攻擊到的話，在演出是否撐住時要看一下背景的雲有沒有在移動，在移動的話則為繼續的好機

雷伊與托奇登場



上面兩位登場時為繼續確定，還可期待高繼續

復活演出



復活演出有兩種，右邊的可期待高繼續率

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
北斗連線	1/16384					
紅 7 連線	1/3641	1/3449	1/3449	1/3277		1/3121
紅 7 紅 7 北斗	1/4369	1/4096	1/3855		1/3641	1/3449
紅 7 連線 + 77 北斗	1/4681	1/4369	1/4096	1/3641	1/3449	1/3277
BONUS 合算	1/1285	1/1214	1/1170	1/1111	1/1074	1/1024
BONUS + ART	1/298.9	1/288.5	1/272.0	1/247.7	1/216.5	1/182.2
機械割	97.0%	98.5%	100.6%	104.4%	109.4%	115.2%

通常時小役確率

小役	6 擇銅鐘	機會牌合算	RP 合算	中段櫻 B	立直目役/確定役 A.B/特殊 RP/激闘 RP	
確率	1/27.11	1/91.4	1/7.3	1/32768	1/65536	
設定	強銅鐘	弱西瓜	強西瓜 A	強西瓜 B	角櫻	中段櫻 A
1	1/1092.3	1/105.5	1/524.3	1/1489.5	1/105.0	1/210.1
2	1/1057.0	1/103.5	1/512.0	1/1456.4	1/103.0	1/206.1
3	1/1057.0	1/101.5	1/500.3	1/1394.4	1/100.8	1/201.7
4	1/1024.0	1/98.6	1/474.9	1/1337.5	1/97.5	1/195.1
5	1/1008.3	1/95.1	1/452.0	1/1236.5	1/93.4	1/186.7
6	1/993.0	1/93.4	1/439.8	1/1170.3	1/91.5	1/183.1

BONUS 同時當選確率

設定	強銅鐘	弱西瓜	強西瓜 A	強西瓜 B	角櫻	中櫻 A
1	10.0	0.81	4	9.09	0.64	1.28
2	11.3	0.79	4.69	8.89	0.79	1.26
3	11.3	0.77	4.58	10.6	0.77	1.54
4	12.5	0.9	5.07	10.2	0.74	1.49
5	12.3	0.87	4.83	11.3	0.71	1.71
6	13.6	1	4.7	10.7	0.84	1.68
小役	中段櫻 B	機會牌	押順 RP	特殊 RP	通常 RP	確定役
確率	50	0.84	0.02	1	1	100

通常時模式移行抽選

通常時與 BONUS 中，小役成立時會進行模式移行抽選

RP/確定役以外同時當選 BONUS 時也會以同樣的確率進行抽選

角櫻成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
12	5.0	0.01	0.002	0.002	1	0.002	0.002	0.05	0.002
3	6.5	0.02	0.003		1	0.003		0.14	
4					2	0.009			
5	7.0	0.03	0.015		2	0.015		0.31	
6	9.0	0.09	0.037		5	0.037		0.61	

中段櫻 A 成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
1-6	74	1	25	0.05	12.5	25	0.05	99.95	0.05

弱西瓜成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
1	30	1	0.03	0.006	25	0.03	0.006	7	0.006
2		1.35						0.06	
3			2			0.09			
4		36						3	
6	39.2	4	0.50	0.050	33	0.50	0.050	20	0.050

機會牌成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
12	25	0.25	0.05	0.002	25	0.05	0.002	25	0.02
34		0.45	0.12	0.003		0.12	0.003		
5		0.7	0.21	0.008		0.21	0.008		
6		1.08	0.46	0.015		0.46	0.015		

強西瓜 AB 成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
1	75	10	1.6	0.009	75	5	0.009	50	0.05
2			1.95						
3				0.018					
4		3	7.5			0.018			
5							4.24		
6		18.5		5.19					

強銅鐘成立時

滞在	低確				通常			天國		
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B	
1	79.5	20	0.5	0.003	97	3	0.003	99.99	0.01	
2	79.2		0.78							
3				0.006						95
4	78.5		1.5							
5	67	30	3	0.008	91	9	0.008			
6	61	35	4	0.009	88	12	0.009			

不中成立時

滞在	低確/通常			天國	
設定	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
12	0.002	0.014	0.002	0.005	0.002
3	0.003	0.017	0.003	0.008	0.003
4	0.005	0.021	0.005	0.015	0.005
5	0.008	0.038	0.006	0.029	0.006
6	0.012	0.073	0.008	0.073	0.008

通常 RP 成立時

設定	通常→低確	天國→低確	天國→通常
1-6	11.6	5.83	6.94

中段櫻 B 成立時：不論滞在模式，50%跳前兆 A、50%跳前兆 B

立直目役成立時：100%跳前兆 C、**特殊 RP 成立時**：100%跳前兆 B

RT 中模式移行抽選

ART 結束後到斜線 RP 入賞前的 RT 中，不中小役/機會牌/通常 RP 會有模式移行率的變化
 黃 7 RP 成立時往前兆 B 確定，RT 中開出的 BONUS 算激鬥亂舞 TURBO

機會牌成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
1-5	25	0.06	7	0.002	25	7	0.002	25	0.02
6				0.015			0.015		

不中成立時

滞在	低確				通常			天國	
設定\往	通常	天國	前兆 A	前兆 B	天國	前兆 A	前兆 B	前兆 A	前兆 B
1-6	12.5	0.5	0.03	0.002	12.5	0.03	0.002	12.5	0.002

通常 RP 成立時

設定	通常→低確	天國→低確	天國→通常
1-6	2.78	1.40	1.67

BONUS 成立時模式移行抽選

BONUS 成立時會依照當選契機進行模式移行抽選

北斗連線/轉輪凍結成立時：移行特殊前兆(79%繼續率以上確定)

確定役 A+BONUS：99%往前兆 A、1%往前兆 B

單獨 BONUS、RP/確定役 B+BONUS：0.1%往前兆 A、0.01%往前兆 B

其他的模式移行抽選

契機	設定變更			BONUS/ART 結束時				
設定\往	低確	通常	天國	低確	通常	天國	前兆 D	前兆 E
1	54.9	30	15.2	54.5	30	15.2	0.2	0.2
2	53.8		16.2	53.5		16.2		
3	51.0		19.0	50.4		19.0	0.3	0.3
4	48.0		22.0	47.0		22.0	0.5	0.5
5	44.0		26.0	42.6		26.0	0.7	0.7
6	40.0		30.0	38.0		30.0	1.0	1.0

宿命の刻中的 ART 抽選

宿命の刻中 pt 抽選

宿命の刻中會依照成立小役進行 pt 抽選

小役	角櫻	弱西瓜	機會牌	強銅鐘	強西瓜 AB	中櫻 A	中櫻 B	REG
0pt	80	62.9	49.8					30
100pt	19	1	25		25			25
200pt			25					5
400pt	1	36	0.2	79.9	64.9	99		40
800pt		0.1	0.003	20	10	1		0.01
1600pt	0.003	0.01	0.003	0.1	0.1	0.01	50	0.01
3200pt							50	
小役	6 擇銅鐘			不中				
狀況	1/2 連續	3 連續	4+連續	REG 成立前	REG 成立後	青再下三角後		
0pt	99.9	99.9	49.9	30		48.9		
100pt	0.09	0.09	0.09	25		1		
200pt				5		25		
400pt	0.01	0.01	50	40		25		
800pt		0.002	0.002	0.01	90	0.1		
1600pt		0.002	0.002	0.01	10	0.01		
小役	通常/右第一 RP 三擇轉落/三擇 RT RP		通常/右第一 RP		通常/右第一 RP 三擇轉落/三擇升格 RP 假黃七連線			
狀況	REG 成立後		BONUS 後, 青再下三角前		BONUS 後、黃七連線後			
0pt	99.5		99.5		99.5			
100pt	0.4		0.4		0.4			
400pt	0.1		0.1		0.1			
800pt	0.002		0.002		0.002			
1600pt	0.002		0.002		0.002			

其他特殊狀況

1600pt 確定：確定役、REG 成立前的通常/右第一 RP、特殊 RP、一般 BONUS

BONUS 後，青再下三角前銅鐘三次成立

3200pt 確定：黃七連線、BONUS 中 REG 非成立

4800pt 確定：立直目役、轉輪凍結 + 紅七連線

6400pt 確定：北斗連線

獲得 pt 的各別 ART 抽選

ART 當選率

獲得 pt	0-399	400-799	800-1199	1200-1599	1600-
當選率	1	25	50	75	100

在宿命の刻中已經移行前兆的話，那就只有獲得 1600pt 以上時會進行 ART 抽選

ART 的繼續率分配

繼續率 \ 獲得 pt	50%	67%	79%	84%	89%
0-3199	74.9	20	4	1	0.1
3200-4799		60	37.9	2	0.1
4800-6399			50	40	10
6400-					100

宿命の刻中トキ點數抽選

黃 7 連線第 2 次之後

點數	1	2	3	4	5
抽選比例	90	7	1	1	1

BONUS 後 BONUS 成立：一點確定

宿命 BATTLE 中的前兆移行抽選

宿命 BATTLE 的 4G 中會進行前兆移行抽選

成立役	黃七連線	立直目役	確定役	中櫻 B	中櫻 A/強銅鐘	強西瓜
狀況					激鬥非當選	激鬥非當選
前兆 A			99	50	25	10
前兆 B	100		1	50	0.01	0.01
前兆 C		100				

宿命 BATTLE 中卜キ點數抽選

已經當選激闘乱舞的宿命 BATTLE 中會進行卜キ點數抽選

小役	角櫻/機會牌 不中	弱西瓜	強西瓜 AB	中段櫻 A 強銅鐘	中段櫻 B	確定役/立直目役 特殊 RP
0 點	99.9	99.5	90	75		
1 點	0.1	0.5	10	25	50	
2 點	0.002	0.002	0.01	0.01	25	50
3 點	0.002	0.002	0.01	0.01	25	50

前兆中的抽選

前兆 G 數抽選

前兆移行時會根據前兆模式(A-E)決定前兆 G 數

前兆 G	1	7	8-16	17	18-26	27	28-34
A			29.5		36.4		34.1
B		25		33.3		41.7	
C		98		1		1	
D			15.8		36.4		47.8
E	97	1		1		1	

繼續率抽選

前兆移行時會根據前兆模式(A-E)決定激闘乱舞的繼續率

但北斗連線、轉輪凍結、天井到達時會另外進行特殊抽選

前兆模式	50%	67%	79%	84%	89%
A D	74.9	20	4	1	0.1
B E		60	37.9	2	0.1
C			50	40	10

北斗連線/轉輪凍結+紅七連線

繼續率	79%	84%	89%
抽選比例	50	40	10

轉輪凍結+北斗連線/天井到達

89%繼續率確定

前兆中卜点數抽選

前兆中的小役成立時會進行卜点數的抽選

前兆 ABDE 中

	前兆中						RT 中	
小役	角櫻 機會牌	中櫻 A	弱西瓜	強西瓜	強銅鐘	中櫻 B/立直目役 確定役	機會牌	不中小役
當選率	0.01	10	0.1	1	5	0.51	10	0.1
1 點	71.4	99.9	97.0	49.7	99.8	98.8	99.9	99.4
2 點	14.3	0.03	1.49	49.7	0.06	0.6	0.03	0.3
3 點	14.3	0.03	1.49	0.61	0.06	0.6	0.03	0.3

前兆 C 中

	前兆中				RT 中
小役	角櫻/機會牌 弱西瓜	中櫻 A/強西瓜 強銅鐘	中櫻 B/立直目役 確定役	6 擇銅鐘	不中小役
當選率	100			25	100
1 點	99.98	90	99	99.95	99.9
2 點	0.01	10	1	0.02	0.1
3 點	0.01	0.01	0.01	0.02	0.01

前兆中立直目役成立後，之後前兆模式變換成前兆 C

繼續 BATTLE 中卜点數抽選

激闘乱舞剩下 1G 與繼續 BATTLE 中的小役成立時會進行卜点數抽選

點數	角櫻/機會牌	中櫻 A 強銅鐘	中櫻 B	弱西瓜	強西瓜	不中小役	立直目役/確定役 特殊 RP
當選率	0.05	25	100	0.5	10	1	100
1	94.4	99.9	50	99.4	99.8	99.7	
2	2.78	0.04	25	0.3	0.09	0.15	50
3	2.78	0.04	25	0.3	0.09	0.15	50

黃 7 連線時當選率 100%，以下為點數分配

點數	1	2	3	4	5
抽選比例	30	30	30	5	5

激闘乱舞中的模式移行抽選

激闘乱舞中有低確、高確、BATTLE A/B 的 4 種模式

初當時、小役成立時、TURBO 結束時會進行模式移行抽選

上乘 BATTLE 只在滯在 BATTLE A/B 模式時才會進行抽選

初當時

模式	低確	高確	BATTLE A	BATTLE B
設定 1	80	20	0.003	0.003
設定 23	76	24		
設定 45	70	30		
設定 6	60	40		

低確高確滯在，小役成立時

滯在	低確			高確		
	高確	BATTLE A	BATTLE B	低確	BATTLE A	BATTLE B
6 擇銅鐘		0.05			9.99	0.01
強銅鐘	0.1	33	33		99	1
角櫻	0.1	9.9	0.1		49.5	0.05
中櫻/強西瓜	0.1	49.5	0.5		99	1
弱西瓜	0.1	24.8	0.25		49.5	0.5
1 枚役	25	0.1	0.002		49.5	0.5
不中小役	25	0.1	0.002		99	1
RP				20		

BATTLE A/B 滯在，小役成立時

滯在	BATTLE A			BATTLE B	
	低確	高確	BATTLE B	低確	高確
6 擇銅鐘	79	1	20		
RP				13.4	0.05

TURBO 結束時

滯在	低確			高確	
	高確	BATTLE A	BATTLE B	BATTLE A	BATTLE B
TURBO 結束	5	0.003	0.003	0.003	0.003

激闘乱舞中的 G 數直上乘抽選

準備中到激闘乱舞剩下 2G 之前，小役成立時會進行 G 數直上乘抽選

直上乘有 2 種：A 為即告知/七星 CHANCE、B 為死兆星告知

激闘乱舞中(到剩 2G 前)的直上乘率

中櫻 B/確定役/立直目役/特殊 RP/黃 7 連線為直乘 A 確定

種類	強銅鐘	角櫻	中櫻 A	弱西瓜	強西瓜	1 枚役	不中小役
直乘 A	99.95	2	99.99	2	10	0.1	25
直乘 B	0.05	0.002	0.01	0.01	0.01	0.002	0.002

準備中限定的直上乘率

種類	不中小役	激鬥 RP
直乘 A	0.002	100

其他的小役與激闘亂舞中一樣

直乘 A 的上乘分配

G 數	強銅鐘	角櫻 中櫻 A	弱西瓜 強西瓜	中櫻 B	1 枚役/確定役/立直目役 特殊 RP/激鬥 RP	黃 7 連線	不中小役
10	33	73.9					50
30	33	25	75				44.4
50	33	1	20	75	70	50	5
100	0.33	0.05	3	20	10	45	0.2
200	0.33	0.05	1	3	10	2.5	0.2
300	0.33	0.05	1	2	10	2.5	0.2

直乘 B 的上乘分配

上乘 G 數	100	200	300
分配比例	33.3	33.3	33.3

激闘乱舞中的上乘 BATTLE 抽選

準備中/激闘乱舞中，BATTLE A/B 滯在時會依照成立小役進行上乘 BATTLE 抽選

上乘 BATTLE 當選率

滯在	角櫻/1 枚役	弱西瓜/不中小役	強西瓜	六擇銅鐘	RP
BATTLE A	0.98	9.98	30	100	100
BATTLE B	0.98	9.98	30	4.58	15.7

上乘 BATTLE 當選時會決定對戰角色，依照成立小役進行勝敗抽選，特殊小役時勝利確定

對戰角色分配率

對戰角色	シン	サウザー	ジャギ
分配率	45	45	10
六擇銅鐘/RP 的勝率	20	25	60

BATTLE 勝利時會依照對戰對手與成立小役進行上乘 G 數分配

角色共通上乘 G 數

G 數	50	70	100	150	200	250	300
強銅鐘	20	25	25	10	10	5	5
中櫻 B /確定役/特殊 RP/立直目役			20	20	20	20	20
黃 7 連線			30	30	20	10	10
BONUS			100				

角色各別上乘 G 數

シン上乘當設定是 4-6 時，會分配 0.37%到+60G(從+100G 那分)

サウザー上乘當設定是 4-6 時，會分配 0.37%到+60G

(中櫻西瓜從+100G 那分，其他小役從+40G 那分)

ジャギ上乘當設定是 4-6 時，會分配 1.4%到+60G(從+70G 那分)

對手	小役	20	30	40	50	70	80/90	100	150/200/250	300
シン	中櫻 A/強西瓜		17.9	0.1	33.3	33.3	各 0.1	14.5	各 0.1	0.3
	其他小役	48.6	30	11	0.1	0.1	各 0.1	9.5	各 0.1	0.2
サウザー	中櫻 A/強西瓜		17.9	0.1	33.3	33.3	各 0.1	14.5	各 0.1	0.3
	其他小役	30	40	16.4	10	2	各 0.1	1	各 0.1	0.1
ジャギ	中櫻 A/強西瓜				20	28	各 1	40	各 2.5	2.5
	其他小役		32.4	25	25	15	各 0.1	2	各 0.1	0.1

繼續 BATTLE 中的繼續率示唆

拳四郎攻撃時

南斗水鳥拳→79%以上

百裂拳→擊中→84%以上

剛掌波→擊中→89%確定

拳四郎攻撃擊中:8G 目:拉歐台詞

[1]「油断したわ!拳四郎!」→拳頭攻撃時 67%以上

[2]「おれに後退はない!あるのは前進勝利のみ!」→拳頭攻撃時 67%以上

[3]「この目をえぐれ!この腕を…」→拳頭/腳踢攻撃時 79%以上

[4]「心地よき痛みというべきか…我らはこの日を…」

→拳頭/腳踢攻撃時 84%以上、水鳥拳/百裂拳攻撃時 89%確定

拳四郎攻撃回避:8G 目:拉歐台詞

[1]「そんなやわな拳では、この体に傷一つつけることはできぬ!」→拳頭攻撃時 67%以上

[2]「ふはははは!この拉歐を倒すことはできぬ!」→拳頭攻撃時 67%以上

[3]「名もいらぬ、光もいらぬ!この拉歐が望む…」→拳頭/腳踢攻撃時 79%以上

[4]「神に感謝せねばなるまい わが前にこれだけ…」→84%以上

拉歐攻撃時

[1]剛掌波攻撃→直接站起→79%以上

[2]拳頭攻撃→トキ出現/無想転生→84%以上(有トキ點數時除外)

[3]拳頭攻撃→ユリア復活→84%以上

拉歐的攻撃回避:8G 目:拳四郎台詞

[1]「天に帰る時がきた…」→拳頭攻撃時 67%以上

[2]「拉歐、おまえが天を握ることはない!」→拳頭攻撃時 67%以上

[3]「天地を砕く剛拳もこの一握りのところ…」→拳頭/腳踢攻撃時 79%以上

激闘乱舞 TURBO 中 G 數上乘抽選

ART 中的 BONUS 會變成激鬥亂舞 TURBO，每 G 會依照成立役進行 G 數上乘抽選
還有銅鐘的成立回數會進行特殊上乘抽選，銅鐘成立 5 回以下則 G 數上乘確定

上乘當選率

種類	6 擇銅鐘 弱西瓜	角櫻	1 枚役 轉落 RP	中櫻 A/中櫻 B/強西瓜/強銅鐘/確定役 立直目役/黃七連線/不中小役/其他 RP
當選率	50	25	0.05	100

銅鐘成立回數 G 數上乘率

回數	0-5	6	7	8
上乘率	100	50	25	3

上乘 G 數分配

G 數	6 擇銅鐘 三擇/轉落 RP	強銅鐘	角櫻	中櫻 A	弱/強西瓜	一枚役	黃七 RP	不中小役
10	95		73.9					
30	5	48.5	25	83.1	75			
50	0.01	48.5	1	16.7	20	70	50	75
100	0.002	1	0.05	0.1	3	10	45	20
200	0.002	1	0.05	0.05	1	10	2.5	3
300	0.002	1	0.05	0.05	1	10	2.5	2

中段櫻 B/確定役/立直目役/特殊 RP/通常 RP/右第一 RP

上乘 G 數	100	200	300
分配比例	60	20	20

特殊上乘時

30G 跟 50G 各為 50%

拳王乱舞中的抽選

拳王乱舞突入契機

拳王 CZ 為激鬪乱舞中黄 7 連線時移行

[1]拳王 CZ 中:下段 RP 時 25%抽選

[2]拳王 CZ 中:20G 間降格回避(確定)

[3]拳王 CZ 中:黄 7 連線(確定)

[4]拳王 CZ 中:BONUS 後 3 擇正解

[5]TURBO 中:黄 7 連線時 33.5%抽選

[6]TURBO 中:REG 非成立(確定)

[7]TURBO 後待機中:黄 7 連線(確定)

拳王乱舞在 20G 的保証 G 數消化完後到 3 擇降格 RP 不正解前會一直繼續

3 擇降格 RP 押順正解的 3.2%會進行保証 G 數復活抽選

拳王乱舞中 G 數上乘抽選

拳王乱舞中每 G 會依照成立小役進行上乘抽選, 拳王乱舞中中段櫻 RP 高確率出現!

G 數上乘率

成立小役	6 擇銅鐘	通常 RP	1 枚役	其他
上乘率	40	10	1	100

上乘 G 數分配

其他稀有小役上乘 100G 確定

G 數	6 擇銅鐘	通常 RP	中櫻 RP	強銅鐘	角櫻	中櫻 A	弱西瓜	強西瓜	一枚役	不中小役
10	94.9	79.7	70.7		73.9					
30	5	20	27	41.7	25		75	60		89
50	0.1	0.2	2.24	41.7	1	95	20	20	70	10
100	0.1	0.1	0.01	16.7	0.15	5	5	20	30	1
200			0.01							
300			0.01							