

# 北斗之拳

# 北斗の拳

樂都機種介紹 QR



導入年月 2003/10

四號機 C TYPE

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線

五線有效

小役構成



0枚+BATTLE BONUS



10枚



REP



6枚



2枚

JAC IN



5枚

JAC GAME



15枚

轉輪配列

リール配列



## 開獎條件

1. 特殊小役抽選模式上升後開獎
2. JAC IN 直擊

## 天井情報與恩惠

最大天井為通常時消化 1999G, 天井到達後經由最大 32G 前兆後突入 BONUS

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的機中文機台攻  
最即時的的線上海壇討  
最廣大的的電玩消費族  
最有效活活動廣告平台

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/>





## 框體面板樣式

北斗之拳總共有六種不同的框體面板



メインパネル  
(主要面板)



宿命バージョン  
(宿命面板)



ユリア Ver.  
(將面板)



黒王バージョン  
(黒王面板)



ラオウ Ver.  
(拳王面板)



バトル Ver.  
(無想転生面板)

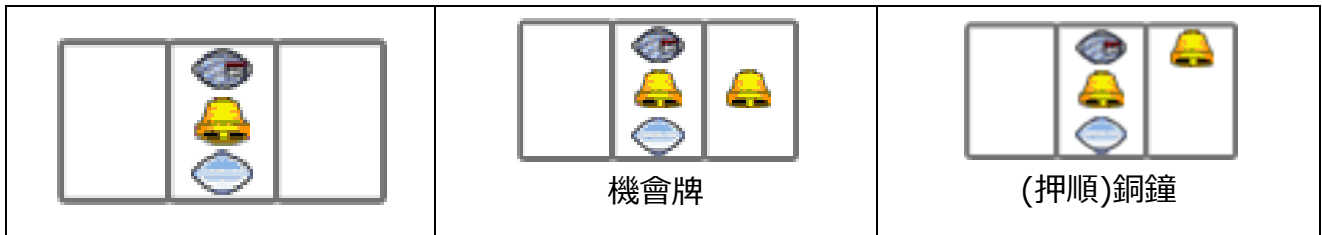
## 小役種類及瞄壓方式



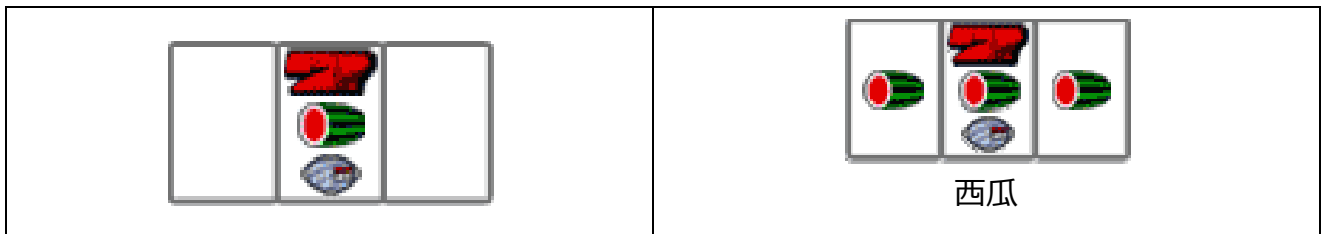
通常時先瞄壓中轉輪的北斗圖案，約在中段到轉輪下瞄壓

中轉輪中段銅鐘停止時，右左轉輪適當停止

右轉輪中段銅鐘停止時為機會牌，上段停止時為銅鐘或是押順銅鐘錯誤



中轉輪上段紅七停止時，西瓜確定，右左轉輪瞄壓西瓜(北斗下方三格處)



中轉輪上段青再停止時，右轉輪先適當停止

右轉輪上段青再停止時為青再確定，左轉輪必須閃避紅七防止青再押牌失敗

右轉輪上段青再否定時，左轉輪瞄壓紅櫻，紅櫻未停止時為機會牌



### 開獎中的打法

有押順提示按照押順停止，其餘演出時依照一般時打法即可

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/>

# 本機基本說明

## BATTLE BONUS 說明



BB 為小役遊戲+JAC GAME 為 1SET

9G 間的小役遊戲消化後必定會突入 JAC GAME

1 SET 平均可獲得約 140 枚

BB 突入後只要按照畫面提示或是轉輪背景燈光的押順停止  
畫面出現綠色或是紅色的敵人時必須瞄押對應的小役

BB 有連莊的特性，BB 會依照連線的圖案有不同的連莊期待  
紅七連線平均四連莊、北斗連線平均八連莊

就算 BB 連莊結束時也有機會短 G 數再度開牌突入 BB

所以絕對不要太早棄台



JAC 入賞之後突入拳四郎與拳王的一對一對決演出

會依照對決演出的內容會有連莊期待度的變化

拳四郎使出北斗百烈拳或是托奇與雷伊登場的話為大好機

要是拳四郎不小心敗北時也會有復活演出

所以不要太早放棄!

## 場景演出

### 一般場景



一般場景有「ジャギ」「サウザー」「シン」三種，可以期待與各場景的 BOSS 對決  
與ジャギ對決的話則 BB 突入的期待大增

### 拳王場景



拳王場景滯在中雖然不會直接與拳王對打  
但是附有各種特殊演出  
如果最後拳王登場的話則 BB 突入確定



## 通常演出

### 奇蹟之村



此演出出現時有機會會有特殊人物登場

托奇登場為 BB 確定

阿米巴登場時發展對決的話為 BB 確定

### 同行角色演出



有時會有補助的角色與拳四郎同行

不同角色登場時會有不同的期待度及演出

### 南斗最後的將



拳四郎如果能順利見到南斗最後的將的話

則 BB 突入確定

### 小役提示演出



各種物品或是敵人的顏色對應各種成立小役

通行人或雜魚出現時有機會發展對決演出

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BB 確率	1/389.0	1/365.0	1/343.5	1/320.8	1/291.7	1/251.7
機械割	96.5%	99.4%	102.3%	105.9%	111.0%	119.7%

### 小役確率

設定	青再	銅鐘	機會牌	4 枚紅櫻	2 枚紅櫻	西瓜 A	西瓜 B
設定 1	1/7.230	各 1/11.03	1/100.08	1/134.75	1/246.68	1/167.38	1/413.61
設定 2	1/7.242		1/100.25	1/130.42	1/238.74	1/161.50	1/399.10
設定 3	1/7.258		1/100.46	1/125.10	1/229.01	1/154.72	1/382.33
設定 4	1/7.279		1/100.76	1/119.22	1/218.24	1/144.97	1/358.24
設定 5	1/7.285		1/100.84	1/119.22	1/218.24	1/140.55	1/347.30
設定 6	1/7.298		1/101.02	1/112.59	1/206.11	1/140.55	1/347.30

## 模式移行抽選

通常時的模式有：低確/普通/天國/前兆，共四種模式

通常時幾乎所有小役都會進行模式移行抽選，少部分會直接跳大獎可連線模式

以下以代號簡稱：低確(M1)、普通(M2)、天國(M3)、前兆(M4)、紅七(M5)、北斗(M6)

**M1 滯在時**（未分配的機率為不進行模式移行）

小役	機會牌				4 枚櫻			2 枚櫻				
設定	M2	M3	M4	M5	M2	M3	M4	M2	M3	M4	M5	M6
1-2	25	3.13	1.56	0.2	6.25	1.56	0.39	50	1.56	25	0.2	0.2
3-4									3.13			
5		4.69	3.13									
6		6.25	6.25									
小役	西瓜 A					西瓜 B						
設定	M2	M3	M4	M5	M6	M2	M3	M4	M5	M6		
1	25	1.56	3.13	0.2	0.2	75	3.13	6.25	0.2	0.2		
2-3		3.13						9.38				
4		4.69						6.25				
5		6.25	12.5									
6		6.25	6.25				74.6	9.38				

**M2 滯在時**（未分配的機率為不進行模式移行）

小役	青再	機會牌			4 枚櫻			2 枚櫻			
設定	M1	M3	M4	M5	M1	M3	M4	M3	M4	M5	M6
1-2	6.25	25	1.56	0.2	1.56	0.78	0.19	12.5	25	0.2	0.2
3							0.38				
4-5							0.78				
6			3.13								
小役	西瓜 A				西瓜 B						
設定	M3	M4	M5	M6	M3	M4	M5	M6			
1	25	1.56	0.2	0.2	75	12.5	0.2	0.2			
2-4		3.13									
5-6		6.25									

### M3 滯在時 (未分配的機率為不進行模式移行)

小役	青再		機會牌		4 枚紅櫻		
設定	M1	M2	M4	M5	M1	M2	M4
1-6	4.96	3.13	25	0.2	0.78	1.56	0.2
小役	2 枚紅櫻		西瓜 A		西瓜 B		
設定	M4	M5/M6	M4	M5/M6	M4	M5	
1-6	99.6	各 0.19	6.25	各 0.2	50	各 0.2	

### M4 滯在時

最大 32G 的前兆轉數消耗完畢之後, 96.88%往 M5、3.12%往 M6 移行

### 大獎可連線狀態 (M5、M6 滯在時)

在 M5 的模式下, 當沒有因為小役先成立的狀態下, 可以瞄壓紅七連線

在 M6 的模式下, 當沒有因為小役先成立的狀態下, 可以瞄壓北斗連線

在上述兩個大獎連線時的當下會決定 BATTLE BONUS 的繼續率模式

### 繼續率模式分配

繼續率模式	66%模式	79%模式	84%模式	89%模式
紅七連線時	58.94	37.94	1.95	1.17
北斗連線時	0.05	0.05	61.96	37.94

JAC 連線時會進行繼續率模式的移行抽選, 當 JAC GAME 消化完畢後進行模式移行

### 各繼續率模式的移行抽選

繼續率模式	66%模式	79%模式	84%模式	89%模式
同模式繼續	66.02	79.20	84.67	88.96
轉落模式	33.2	20.02	13.96	9.67
M4	0.2	0.2	0.39	0.39
M5	0.39	0.39	0.78	0.78
M6	0.2	0.2	0.2	0.2

當移行到轉落模式後, 會依照設定分配起始的模式

### 轉落模式的模式移行抽選

設定	1	2	3	4	5	6
M1	58.50	56.05	48.73	43.85	39.96	29.20
M2	17.09	19.53	21.97	24.41		
M3	24.41		29.30	31.74	36.62	46.39



## BATTLE BONUS 相關

### 大獎成立連線時的繼續率示唆

當大獎連線出現 BATTLE BONUS 的字樣時，拳四郎周圍的氣的颜色會示唆繼續率

紅七連線時，各種氣颜色的繼續率期待度

氣颜色	白	青	黄	綠	紅	彩虹
66%繼續	72.2%	59.8%	42.2%	25.0%	21.1%	26.1%
79%繼續	26.8%	38.5%	54.4%	64.4%	54.3%	33.7%
84%繼續	0.7%	1.4%	2.8%	6.6%	11.2%	6.9%
89%繼續	0.2%	0.4%	0.6%	4.0%	13.4%	33.3%

北斗連線時，各種氣颜色的繼續率期待度

氣颜色	白	青	黄	綠	紅	彩虹
84%繼續	76.9%	77.0%	83.0%	62.0%	44.9%	17.0%
89%繼續	22.8%	22.8%	16.9%	38.0%	55.0%	83.0%

### JAC GAME 演出中的繼續率示唆

JAC GAME 中拳四郎與拳王的對戰中，某些演出出現時為特定繼續率以上的演出

79%繼續率以上確定：

水鳥拳レイ出現

拳王剛掌波攻擊時，拳四郎受到攻擊後未倒下（背景雲會動）

84%繼續率以上確定：

拳王拳頭攻擊時，拳四郎受到攻擊後倒下，之後ユリア呼喚復活

拳王拳頭攻擊時，出現トキ迴避演出

拳四郎發動北斗百裂拳攻擊打中拳王

### BB 終了時的演出選擇率

在 BATTLE BONUS 未滿 20 次之前，如果繼續抽選失敗會以拳四郎倒下做為結束演出

而結束時所選擇的拳王攻擊的演出選擇率為

拳頭攻擊：10%、腳踢攻擊：30%、剛掌波攻擊：60%

也就是說出現剛掌波攻擊時為大危機

## 一般遊戲時天國模式演出相關

### 天國、前兆模式移行拳王關卡時的演出選擇率

在天國與前兆時大部分是以雷伊加閃電方式→拳王關卡移行

演出	雷伊出現	大閃電	小閃電	大閃電 + 雷伊	小閃電 + 雷伊
選擇率	1.53%	3.05%	6.10%	36.62%	52.70%

### 拳四郎集氣演出

藍色大氣功為天國以上確定

白色大氣功頻繁發生時或機會牌成立時天國以上的可能性大

### 拳四郎動作

啟動&第3停止「轉身」時，天國以上可能性大

第3停止「環視」時為天國以上濃厚

2枚紅櫻成立時、第3停止「折指」為天國以上濃厚

### 巴特動作

沒中牌型時、第3停止「空罐」頻繁發生時天國以上濃厚！

青再連線時、「藍色空罐3個」演出時天國以上濃厚！

4枚紅櫻成立時、啟動時&第1停止「紅蘋果3個」天國以上濃厚

2枚紅櫻成立時、第1停止&第3停止「紅蘋果3個」天國以上濃厚，BB確定機會大！

機會牌成立時、第3停止「空罐」天國以上濃厚！

### 琳兒動作

第2停止「跌倒」&第3停止「差點跌倒」「跌倒」天國以上濃厚

### 通行人演出

機會牌成立時、第3停止「斗篷吹落」（白服）天國以上的可能性大

青再連線時、第3停止「斗篷吹落」（藍服）天國以上濃厚

### 雜魚兵演出

2枚紅櫻成立時以「北斗百烈拳」打倒，天國以上的可能性大，BB確定機會大！

西瓜B成立時以「北斗百烈拳」打倒，天國以上的可能性大

以奧義絕招打倒藍雜魚&黃雜魚時，天國以上濃厚

### LED燈演出

成立牌型與左右上方LED顏色矛盾的話，天國以上確定