

北斗之拳 強敵

パチスロ北斗の拳 強敵



導入年月 2015/09

五號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR

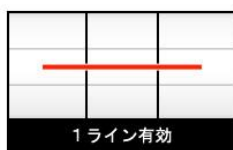


手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 44G

小役構成



北斗亂舞+激闘亂舞



激闘亂舞



西瓜



紅櫻



銅鐘



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	銅鐘	西瓜	紅櫻
19	西瓜	紅櫻	紅櫻
18	西瓜	紅櫻	西瓜
17	西瓜	銅鐘	銅鐘
16	西瓜	銅鐘	西瓜
15	銅鐘	西瓜	紅櫻
14	北斗亂舞+激闘亂舞	北斗亂舞+激闘亂舞	北斗亂舞+激闘亂舞
13	西瓜	紅櫻	西瓜
12	紅櫻	銅鐘	銅鐘
11	西瓜	銅鐘	西瓜
10	銅鐘	西瓜	紅櫻
9	西瓜	西瓜	西瓜
8	西瓜	紅櫻	西瓜
7	西瓜	銅鐘	銅鐘
6	西瓜	銅鐘	西瓜
5	銅鐘	西瓜	紅櫻
4	西瓜	銅鐘	銅鐘
3	銅鐘	紅櫻	西瓜
2	紅櫻	西瓜	銅鐘
1	西瓜	銅鐘	西瓜

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「傳承の刻」抽選
3. 經由 CZ「七星勝舞」抽選

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1568G, 天井到達時經由最大 32G 的前兆後當選 AT



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
最有效的活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO 八子入口・柏青斯洛



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



奈落葉休假打台記#14

<https://www.youtube.com/watch?v=YE5D0wZHqyo>



奈落葉斯洛小賣部 北斗之拳 強敵

<https://www.youtube.com/watch?v=22fsrkJ914c>

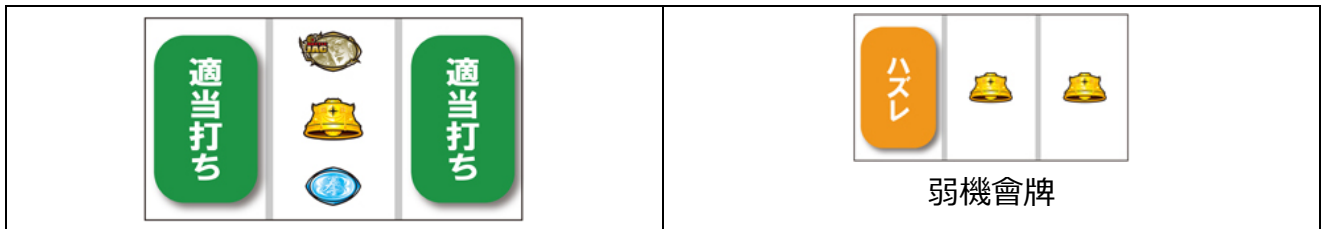
小役種類及瞄壓方式



通常時先停止中轉輪，約在上段附近瞄押北斗圖案

中轉輪中段銅鐘停止時可能為不中/銅鐘/弱機會牌，此時先停止右轉輪再停止左轉輪

中段銅鐘聽牌不中時為弱機會牌



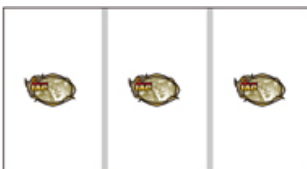
中轉輪中段北斗停止時，右轉輪適當停止，左轉輪瞄押紅櫻（白 BAR 下方）

左轉輪角紅櫻停止為角櫻，中段紅櫻停止時為中段櫻



中轉輪中段西瓜停止時，右左轉輪皆瞄押西瓜，斜線西瓜連線時為弱西瓜

平行西瓜連線時為強西瓜，西瓜聽牌但是不中時為強機會牌



中轉輪中段 JAC 停止時為特殊 JAC 連線確定，AT 當選濃厚！？

AT 中的打法

有押順指示按照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

各種演出說明

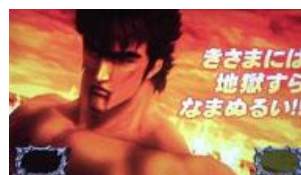
通常時的演出

通常場景



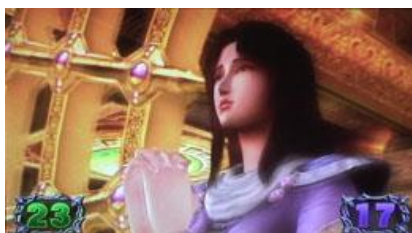
通常時有低高確的模式管理，特殊小役成立時有機會移行 AT 前兆
滯在模式會以滯在場景示唆，基本上上方越右邊的場景 AT 當選期待度越高

對決演出



會依照各場景而出現不同的對戰角色，勝利則當選 AT，敗北也要注意之後的場景移行
對戰中迴避對方的強攻擊或是拳四郎使出強攻擊的話則為勝利的好機

場景共通連續演出



本機與小鋼珠的北斗之拳系列一樣有搭載ユダ對決與南斗最後之將的連續演出
如果突入與アミバ的對決為勝利濃厚

ガルダ對決



系列前作轉生之章開始搭載的ガルダ對決本作也有繼承，對戰對手會有期待度的不同
期待度高低依序為：ヒューイ<シュレン<フドウ<ジュウザ<リハク
如果期待度低的角色出現也不要太早放棄，對戰中途也有機會換成期待度高的角色

傳承之刻



為ひでぶ（點數）加算型的自力 CZ，每轉都會進行ひでぶ的獲得抽選，20G 消化時會依照獲得的ひでぶ數直接進行 AT 抽選，之後一定會往對決演出發展，ひでぶ 100 點獲得時為北斗連線濃厚！

七星勝舞



7G 間每轉起動時直接進行 AT 抽選的自力 CZ，七星燈全部熄滅之前只要拳四郎勝利即當選 AT 勝利期待度會依照對戰對手而有所不同，出的招式也會有期待度不同，トキ登場時為大好機

AT 中的演出

激闘亂舞的基本系統



純增 2.8 枚/G，繼續率 50% 以上的差枚數管理 AT，初期枚數為 100 枚以上，突入時會抽選內部的 AT 等級，消化中滯在的場景會示唆繼續期待度，消化中的上乘對決為主要上乘的目標，之後剩餘枚數歸零時會發生繼續對決，勝利的话則次 SET 確定或是 + 枚數上乘

場景演出



AT 中場景有機會從上方左邊的場景到右邊的場景，到達闘神時則繼續濃厚，其他越右邊的期待越高而且闘神到達時會進行次 SET 也繼續濃厚的トキ點數抽選

繼續對決



要注意的地方有很多，一開始拳四郎與強敵的對峙畫面講出台詞的話則期待度上升
 之後拳四郎先制時則繼續濃厚，強敵先制時會依照弱中強的攻擊種類而有期待度的變化
 拳四郎迴避的話則為繼續濃厚，被打中時拳四郎站起也為繼續濃厚，倒下時可期待復活演出
 復活演出出現ユリア時可期待大量上乘

上乘演出



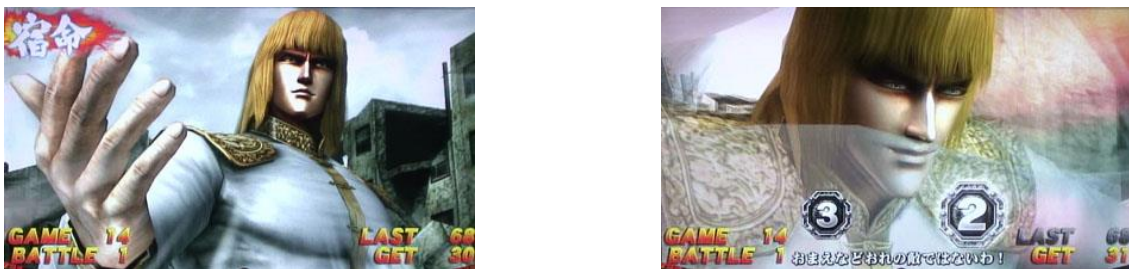
繼續對決勝利時發生的上乘演出，會依照拳四郎所使出的招式會有上乘枚數的變化
 期待度依序為：拳頭腳踢 < 百裂拳 < 雷伊攻擊 < 剛掌波，百裂拳以上則上乘三位數濃厚
 追擊發生時則會發生追加上乘，死兆星役物發動時為大量上乘的好機

繼續對決的對戰對手



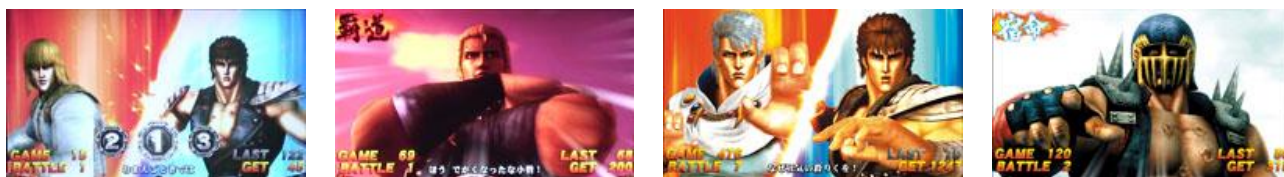
基本對戰對手會跟滯在場景連結，上面四個剛好對應宿命霸道激闘闘神四個場景
 如果發生非對應的情況則勝利濃厚

上乘對決



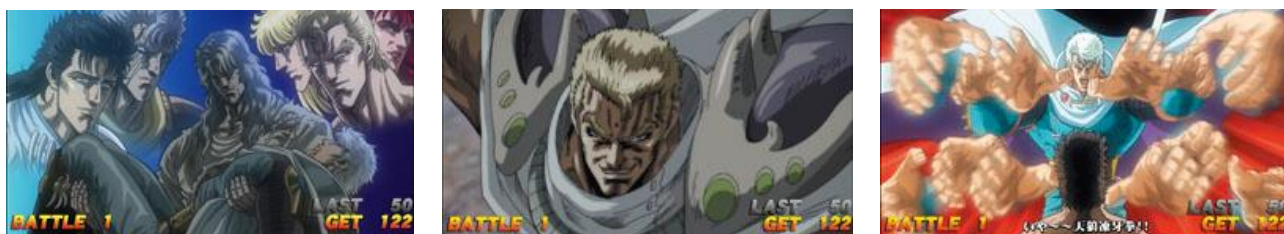
AT 偶而會發生直上乘，所以上乘對決為長繼續的關鍵，基本在強小役成立後發展
 雷伊同行時為對決高確，弱小役也有機會發展對決

上乘對決的對戰對手



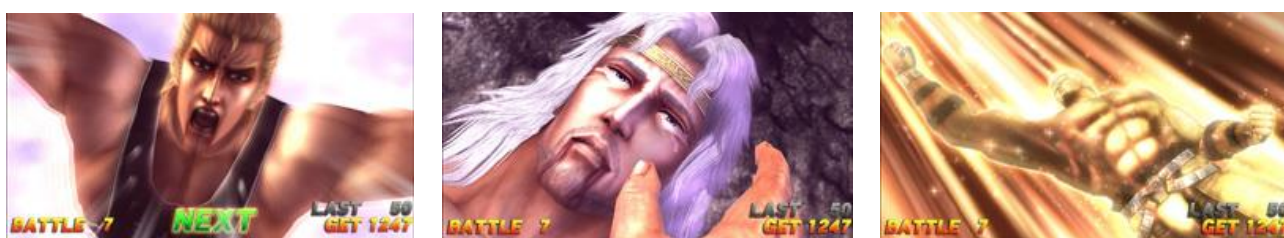
上方越右邊的人物上乘期待度越高，對決リュウガ勝利時則上乘三位數濃厚！

特別故事



AT 中特殊小役的一部分突入的演出，發生時為勝利濃厚，且可以期待突入強敵升天演出

強敵升天



繼續對決勝利後可能發生的新升天演出，發生時不會 AT 結束，而且消化後必定突入北斗亂舞
結局發生時會發生另外專用的升天演出

北斗亂舞



1SET 7G，每轉都會發生上乘的唯一的上乘特化區間，突入契機有三個：北斗連線、亂舞圖案連線、
強敵升天三種，消化中使出攻擊的角色會有不同的上乘期待度

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/433	1/412	1/386	1/361	1/326	1/292
機械割	97.6%	98.7%	101.4%	103.4%	107.2%	113.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱西瓜	1/131	1/129	1/126	1/124	1/119	1/117	
強西瓜	1/400	1/388	1/377	1/366	1/347	1/314	
純槓	1/32.3	1/32.6	1/32.9	1/33.4	1/34.1	1/35.1	
強機會牌	1/1260	1/1170	1/1092	1/1024	1/964	1/910	
中段櫻	1/230			1/222	1/215	1/202	
小役	角櫻	JAC	弱機會牌 A	弱機會牌 B	通常 RP	押順銅鐘	3 枚銅鐘
確率	1/121	1/65536	1/161	1/512	1/7.30	1/1.38	1/13.6

CZ 中小役確率

小役	通常 RP	北斗乱舞連線
確率	1/7.30	1/8192

AT 中小役確率

小役	通常 RP	假乱舞	北斗乱舞連線
確率	1/7.31	1/8192	1/8192

通常時 CZ 抽選

角櫻・機會牌成立時會進行 CZ 抽選

設定	1-3	4	5	6
CZ 當選率	0.78%	1.56%	2.34%	3.13%

七星燈的 CZ 抽選

北斗計數器的對應小役成立時會點亮七星燈

當所有的北斗計數器都歸零時會依照點燈數進行 CZ 抽選

1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個
3.13%	6.25%	25.0%	50.0%	66.7%	80.0%	CZ 確定	AT 確定

發動抽選

CZ 當選後在每一次銅鐘成立時進行 CZ 發動抽選，但北斗計數器發動中不會進行發動抽選

待機	傳承之刻	七星勝舞
66.4%	30.5%	3.13%

通常時模式移行抽選

前兆模式移行時為 AT 確定

設定	設定變更時				AT 結束時			
	低確	通常	高確	前兆	低確	通常	高確	前兆
1	24.6	50.0	25.0	0.39	37.1	50.0	12.5	0.39
2	22.7		26.6	0.78	35.2		14.1	0.78
3	20.7		28.1	1.17	33.2		15.6	1.17
4	18.8		29.7	1.56	27.0		21.9	
5	16.8		31.3	1.95	20.7		28.1	
6	14.8		32.8	2.34	13.7		35.2	

模式昇格抽選

小役	3枚銅鐘		角櫻				強西瓜						
滞在	低確	通常	低確		通常	高確	低確			通常		高確	
設定	通常	高確	通常	高確	高確	前兆	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆	
1-6	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	66.4	12.5	1.17	62.5	12.5	50.0	
小役	強機會牌						中段櫻						
滞在	低確		通常		高確		低確			通常		高確	
設定	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆	
1-6	81.3	12.5	6.25	87.5	12.5	100	50.0	1.56	25.0	12.5	25.0	100	
小役	弱西瓜/弱機會牌						純槓						
滞在	低確		通常		高確		低確	通常	高確				
設定	通常	高確	高確	前兆	前兆	前兆	高確	高確	前兆				
1	24.6	0.39	24.6	0.39	12.5	12.5	0.39	0.39	0.39				
2		0.78		0.78			0.78						
34		1.17		1.17			1.17	15.6	1.17	1.17	1.17		
56								18.8			1.17		

通常 RP 成立時的模式轉落抽選

滞在	設定	1-4	5	6
通常	低確	12.5	10.9	9.38
高確	低確	6.25		
	通常	6.25		

傳承之刻中的抽選

小役變換抽選

會依照成立小役進行小役變換抽選，當選時在次 BET 轉輪再度轉動時再度進行ひでぶ抽選但變換成紅 7・角櫻時獲得 100 ひでぶ確定

成立役	通常 RP/銅鐘/純槓	弱西瓜/弱機會牌	角櫻	強西瓜	中段櫻
中段櫻	0.39	2.73	6.25	25.0	
紅 7		0.39	0.39	0.78	10.2
角櫻					0.39

ひでぶ抽選

20G 間會依照成立小役進行ひでぶ抽選，JAC/強機會牌成立時獲得 100 ひでぶ確定

ひでぶ	5	10	15	20	25	100
通常 RP/7 枚銅鐘	10.2	1.56	0.39	0.39		
純槓/3 枚銅鐘	93	6.25	0.39	0.39		
角櫻/弱西瓜/弱機會牌	76.6	12.5	6.25	3.13	1.56	
強西瓜		68.8	12.5	12.5	6.25	
中段櫻					99.6	0.39

AT 抽選

20G 消化時會依照累計ひでぶ數進行 AT（紅 7・北斗連線）抽選

ひでぶ	0	5-	15-	25-	35-	45-	55-	65-	75-	85-	95	100
紅 7		9.77	19.9	29.3	39.5	48.8	58.6	68.4	78.1	87.9	97.7	
北斗	5.08	0.39	0.39	0.78	0.78	1.17	1.56	1.95	1.95	2.34	2.34	100

傳承之刻對決中也會依照成立小役進行 AT 抽選

成立役	純槓	角櫻/弱西瓜/弱機會牌	強西瓜	中段櫻	北斗乱舞連線/JAC/強機會牌
紅 7	0.39	6.25	49.2	97.7	
北斗		0.39	1.56	2.34	100

七星勝舞中的抽選

7G 間會依照成立小役進行 AT 抽選 (紅 7・北斗)

JAC/強機會牌/北斗乱舞連線成立時獲得 AT 北斗連線確定

成立役	通常 RP/3 枚銅鐘/純槓	7 枚銅鐘	角櫻/弱西瓜/弱機會牌	中段櫻/強西瓜
紅 7	49.6	9.77	99.6	97.7
北斗	0.39	0.39	0.39	2.34

百裂模式抽選

前兆移行時會進行百裂模式抽選：設定 1456 2%、設定 2 3%、設定 3 4%

當選時在繼續對決勝利時會必定使出百裂拳與剛掌波而上乘三位數

強敵昇天發生抽選

以下的六個契機會獲得 pt，20pt 到達時則強敵昇天確定

當選時在繼續對決結束後會突入 8G 的 ENDING 然後突入北斗乱舞

契機	紅 7 連線	北斗連線	AT 繼續	追擊發生	場景完走	SPECIAL EPISODE
1pt	10.0		83.8	87.0		
2pt	10.0		10.0	10.0	76.5	
3pt	2.50		2.50	1.00	10.0	
5pt	1.00		2.50	1.00	10.0	
10pt	0.50		1.00	1.00	2.50	80.0
20pt		100	0.25		1.00	20.0

前兆中的上乘抽選

初當前兆中、上乘對決前兆中、EP 前兆中特殊小役成立時會進行枚數上乘抽選

JAC 成立時上乘 500 枚確定

成立役	角櫻	弱西瓜	弱機會牌	中段櫻	強西瓜	強機會牌
20 枚	0.25		5.00	87.7		
30 枚	0.10	1.00	1.00	10.0	10.0	
50 枚	0.10	0.10	1.00	1.00	1.00	95.4
100 枚	0.02	0.02	0.10	1.00	0.10	2.50
150 枚	0.002	0.002	0.01	0.10	0.10	1.00
200 枚	0.002	0.002	0.01	0.10	0.10	1.00
300 枚	0.002	0.002	0.01	0.10	0.10	0.10

場景完走 G 數抽選

AT 開始時/繼續時會決定場景完走 G 數，場景完走時必定發生勝利對決

AT Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	AT Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
25G	0.50	0.50	1.00	1.00	275G	1.00	3.13	1.00	5.00
50G	0.50	0.50	5.00	5.00	300G	25.0	6.25	10.0	10.0
75G	0.50	0.50	1.00	1.00	325G	1.00	6.25	1.00	5.00
100G	10.0	10.0	5.00	6.25	350G	1.00	6.25	10.0	5.00
125G	0.50	0.50	1.00	1.00	375G	1.00	6.25	1.00	2.50
150G	0.50	0.50	10.0	6.25	400G	25.0	6.25	10.0	2.50
175G	0.50	3.13	1.00	6.25	425G	1.00	6.25	1.00	2.50
200G	10.0	3.13	10.0	6.25	450G	1.00	6.25	1.00	2.50
225G	1.00	3.13	1.00	6.25	475G	1.00	6.25	1.00	2.50
250G	1.00	3.13	10.0	10.0	500G	18.0	21.9	19.0	13.3

場景規定 G 數抽選

會依照 AT 等級決定宿命・霸道・鬪神的規定 G 數

激鬥場景為完走 G 數-(宿命+霸道+鬪神的規定 G 數)，減完是負數的話為 0G

且合計 G 數要是大於完走 G 數的話，合計 G 數會強制置換成完走 G 數

AT Lv	宿命				霸道				鬪神
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1-4
0G	14.9	14.0	12.5	17.5	7.28	6.57	11.0	16.0	
1-10G	8.24	10.0	20.0	20.0	10.0	12.5	20.0	20.0	25.0
11-20G	8.24	10.0	20.0	20.0	10.0	12.5	20.0	20.0	55.0
21-30G	8.24	10.0	12.5	10.0	12.5	12.5	10.0	10.0	10.0
31-40G	8.24	10.0	12.5	10.0	12.5	12.5	10.0	10.0	10.0
41-50G	16.8	16.8	12.5	12.5	16.8	12.5	10.0	10.0	
51-60G	3.13	3.13	1.00	1.00	12.5	12.5	10.0	5.00	
61-70G	3.13	3.13	1.00	1.00	1.56	1.56	1.00	1.00	
71-80G	3.13	3.13	1.00	1.00	1.56	1.56	1.00	1.00	
81-90G	3.13	3.13	1.00	1.00	1.56	1.56	1.00	1.00	
91-100G	22.9	16.7	6.00	6.00	13.7	13.7	6.00	6.00	

AT 繼續抽選

會在突入對決的當轉，依照當下滯在場景以及 AT 等級進行繼續抽選

AT 等級	宿命	霸道	激鬪	鬪神
Lv1	50.0%	60.0%	79.0%	100%
Lv2	55.0%	66.7%	84.0%	
Lv3	66.7%	79.0%	89.0%	
Lv4	79.0%	89.0%	95.0%	

對決勝利時的上乘抽選

會先依照滯在的場景決定攻擊種類，百裂模式滯在時與 EP 發生時會有不同的抽選

滯在	宿命	霸道	激鬪	鬪神	EP	百裂
通常	66	74.3	79.2			
百裂拳	30	22.5	18	80	75	90
特殊	0.67	0.75	0.8	10		
剛掌波	3.34	2.5	2	10	25	10

上乘枚數分配

通常攻擊選擇時，設定六有 1%的機率抽選上乘 60 枚（從 50 枚那分配）

上乘枚	50	70	80	90	100	110	120	130	140	150
通常	62	22.5	10	2.5	2.5	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
百裂拳					53	10	10	10	10	1
上乘枚	160	170	180	190	200	250	300	400	500	
通常					0.02	0.002				
百裂拳	1	1	1	1	0.5	0.5	0.5	0.25	0.25	
特殊					74	10	10	1	5	
剛掌波							80	10	10	

敗北對決中的置換抽選

敗北對決中會依照滯在狀態與成立小役進行勝利置換抽選

小役	JAC	中段櫻/強機會牌	強西瓜/弱機會牌	角櫻	弱西瓜	其他小役
置換率	100	25	2.5	1	0.1	0.002

勝利置換當選後的上乘枚數分配，JAC 成立時上乘 500 枚確定

上乘枚數	50	70	80	90	100	110	120	130	140	200	250	300
分配比例	95.5	1	1	1	1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.02	0.02	0.02

追擊抽選

勝利確定對決中會依照滞在狀態與成立小役進行追擊抽選

成立役	七枚銅鐘 通常 RP	三枚銅鐘	純槓	角櫻/弱西瓜 弱機會牌	強西瓜	中段櫻	JAC 強機會牌
通常	0.1	0.25	1	2.5	25	50	100
高確	1	1	10	25	100	100	100

上乘枚數分配

設定六 1%上乘 60 枚、0.1%上乘 331 枚（從 50 枚的比例分掉）

上乘枚	50	70	80	90	100	110-	120	130	140	150
比例	47.8	1	1	1	25	2.5	2.5	2.5	2.5	10
上乘枚	160	170	180	190	200	250	300	400	500	
比例	0.1	0.1	0.1	0.1	2.5	1	0.1	0.1	0.1	

AT 中狀態移行抽選

AT 開始時的狀態分配

設定	1	2	3	4	5	6
通常	90	88	86	84	82	80
高確	10	12	14	16	18	20

高確昇格抽選

設定	1	2	3	4	5	6	
純槓	1	1.25	1.5	1.75	2	2.25	
小役	弱機會牌	強機會牌	弱西瓜	強西瓜	角櫻	中段櫻	JAC
升格率	2	25.0	20.0	50.0	0.50	5	100

通常 RP 的 75%轉落低確

EPISODE、トキ庫存抽選

會依照滞在場景與成立小役進行 EPISODE 以及トキ庫存的抽選

滞在場景	成立役	三枚銅鐘	弱西瓜	強西瓜	弱機會牌	強機會牌	角櫻	中段櫻	
	狀態	共通						低確	高確
鬪神以外	EP		0.1	0.1	0.25	25	0.002	6.25	25
	トキ	25	50	99.9	50	75	50	93.8	75

上乘對決抽選

會依照滯在狀態與成立小役進行上乘對決抽選，當選時會進行對戰對手分配

這邊的 EP 跟上方的是分開抽選的

成立役	3 枚銅鐘		7 枚銅鐘		弱西瓜		強西瓜		角紅櫻	
狀態	通常	高確	通常	高確	通常	高確	通常	高確	通常	高確
當選率	0.01	10.0	0.002	10.0	20.0	51.0	50.0	100	5	51.0
シン		49.0		49.0	44.8	39.2	44.0	60.0	47.9	39.2
サウザー		49.0		49.0	44.8	39.2	44.0	25.0	47.9	39.2
ジャギ		0.99		0.99	5	9.80	5	5	1.98	9.80
リュウガ		0.99		0.99	5	9.80	5	5	1.98	9.80
EP 確定	100	0.09	100	0.09	2	1.96	2	5	0.18	1.96
成立役	中段櫻		弱機會牌		強機會牌		純槓		JAC	
狀態	通常	高確	通常	高確	通常	高確	通常	高確	通常	高確
當選率	100		40.0	51.0	100		0.51	40.0	100	
シン	48.5	48.5	45.0	39.2	45.6	10.0		47.4		
サウザー	30.5	30.5	45.0	39.2	42.7	10.0		47.4		
ジャギ	10.0	10.0	5	9.80	4.58	10.0	49.1	2.50		
リュウガ	10.0	10.0	5	9.80	4.58	20.0	49.1	2.50		
EP 確定	1	1	0.02	1.96	2.50	50.0	1.80	0.25	100	

前兆 G 數分配

對戰對手	3G	4G	5G	6G
シン	50.0	30.0	20.0	
サウザー	33.3	56.7	10.0	
ジャギ/リュウガ	10.0	12.5	50.0	27.5
EP 確定	25.0	25.0	25.0	25.0

對決昇格抽選

前兆中會進行 EP 確定對決的昇格抽選

成立役	純槓	角櫻/弱西瓜/弱機會牌	強西瓜	中段櫻	強機會牌	JAC
通常	0.002	1	10	10	25	100
高確	1	2.5	25	50	50	

各對戰對手的對決勝率

對手	シン	サウザー	ジャギ	リュウガ
勝率	33.92	44.5	79.74	50.58

VS シンの上乘分配

不中成立時

上乘	設定 1-3	設定 4・5	設定 6
+30 枚	75.39	75.29	75.10
+40/50 枚	各 10.0	各 10.0	各 10.0
+60 枚			0.10
+70/80/90/100 枚	各 1.00	各 1.00	各 1.00
+110/120/130/140/150/200 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+300 枚	0.002	0.002	0.002
+331 枚			0.10
+333 枚		0.10	0.10
+400/500 枚/EPISODE	各 0.002	各 0.002	各 0.002

七枚銅鐘成立時

上乘	設定 1-3	設定 4・5	設定 6
+0 枚	89.79	89.69	89.50
+30 枚	6.25	6.25	6.25
+40 枚	2.50	2.50	2.50
+50 枚	1.00	1.00	1.00
+60 枚			0.10
+70/80/90/100 枚	各 1.00	各 1.00	各 1.00
+110/120/130/140/150/200 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+300 枚	0.002	0.002	0.002
+331 枚			0.10
+333 枚		0.10	0.10
+400/500 枚/EPISODE	各 0.002	各 0.002	各 0.002

RP/三枚銅鐘成立時

上乘	設定 1-3	設定 4·5	設定 6
+0 枚	70.23	70.13	69.94
+30 枚	13.51	13.51	13.51
+40 枚	5.00	5.00	5.00
+50 枚	5.00	5.00	5.00
+60 枚			0.10
+70 枚	3.75	3.75	3.75
+80/90 枚	各 0.25	各 0.25	各 0.25
+100 枚	1.43	1.43	1.43
+110/120/130/140/150 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+200/250/300 枚	各 0.02	各 0.02	各 0.02
+331 枚			0.10
+333 枚		0.10	0.10
+400/500 枚/EPISODE	各 0.002	各 0.002	各 0.002

其他特殊小役成立時

上乘	弱西瓜/角櫻	弱機會牌	中段櫻/強西瓜	強機會牌
+30 枚	63.8			
+40 枚	10.0			
+50 枚	12.5	49.4		
+70 枚	7.50	15.0		
+80/90 枚	各 1.00	各 10.0		
+100 枚	2.00	10.0	45.8	8.00
+110 枚	1.00	1.00	10.0	10.0
+120/130/140/150 枚	各 0.10	各 1.00	各 10.0	各 10.0
+200 枚	0.50	0.10	1.00	10.0
+250/300 枚	各 0.05	各 0.10	各 1.0	各 10.0
+400/500 枚	各 0.05	各 0.10	各 0.10	各 1.00
EPISODE	0.10	0.10	1.00	10.0

JAC+500 枚確定

VS サウザー的上乗分配

不中成立時 與 VS シン一様

七枚銅鐘成立時

上乗	設定 1-3	設定 4・5	設定 6
+0 枚	74.99	74.89	74.70
+30 枚	12.50	12.50	12.50
+40 枚	3.48	3.48	3.48
+50 枚	5.50	5.50	5.50
+60 枚			0.10
+70 枚	1.50	1.50	1.50
+80/90 枚	各 0.25	各 0.25	各 0.25
+100 枚	1.00	1.00	1.00
+110/120/130/140/150 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+200/250/300 枚	各 0.01	各 0.01	各 0.01
+331 枚			0.10
+333 枚		0.10	0.10
+400/500 枚/EPISODE	各 0.002	各 0.002	各 0.002

RP/三枚銅鐘成立時

上乗	設定 1-3	設定 4・5	設定 6
+0 枚	95.00	94.90	94.70
+30 枚	2.50	2.50	2.50
+40 枚	0.76	0.76	0.76
+50 枚	0.93	0.93	0.93
+60/331 枚			各 0.10
+70 枚	0.38	0.38	0.38
+80/90 枚	各 0.05	各 0.05	各 0.05
+100 枚	0.25	0.25	0.25
+110/120/130/140/150 枚	各 0.005	各 0.005	各 0.005
+200/250/300 枚	各 0.02	各 0.02	各 0.02
+333 枚		0.10	0.10
+400/500 枚/EPISODE	各 0.002	各 0.002	各 0.002

其他特殊小役成立時

上乘	弱西瓜/角櫻	弱機會牌	中段櫻/強西瓜	強機會牌
+30 枚	63.81			
+40 枚	10.00			
+50 枚	12.50	49.41		
+70 枚	7.50	15.00		
+80/90 枚	各 1.00	各 10.00		
+100 枚	2.00	10.00	45.80	8.00
+110 枚	1.00	1.00	10.00	10.00
+120/130/140/150 枚	各 0.10	各 1.00	各 10.00	各 10.00
+200 枚	0.50	0.10	1.00	10.00
+250/300 枚	各 0.05	各 0.10	各 1.00	各 10.00
+400/500 枚	各 0.05	各 0.10	各 0.10	各 1.00
EPISODE	0.10	0.10	1.00	10.00

JAC+500 枚確定

VS ジャギ的上乗分配

不中成立時

上乘	設定 1-3	設定 4・5	設定 6
+50 枚	67.51	66.51	64.51
+60 枚			1.00
+70 枚	7.50	7.50	7.50
+80/90 枚	各 5.00	各 5.00	各 5.00
+100 枚	10.00	10.00	10.00
+110/120/130/140 枚	各 1.00	各 1.00	各 1.00
+150 枚	0.50	0.50	0.50
+200/250/300 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+331 枚			1.00
+333 枚		1.00	1.00
+400/500 枚/EPISODE	各 0.10	各 0.10	各 0.10

七枚銅鐘/RP/三枚銅鐘成立時

上乘	設定 1-3	設定 4·5	設定 6
+0 枚	48.02	47.02	45.03
+50 枚	34.58	34.58	34.58
+60 枚			1.00
+70 枚	3.75	3.75	3.75
+80/90 枚	各 2.50	各 2.50	各 2.50
+100 枚	5.00	5.00	5.00
+110 枚	1.00	1.00	1.00
+120/130 枚	各 0.63	各 0.63	各 0.63
+140/150 枚	各 0.50	各 0.50	各 0.50
+200/250/300 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+331 枚			1.00
+333 枚		1.00	1.00
+400/500 枚	各 0.05	各 0.05	各 0.05

其他特殊小役成立時

上乘	弱西瓜/角櫻	弱機會牌	中段櫻/強西瓜	強機會牌
+50 枚	52.71	34.20		
+70 枚	10.00	20.00		
+80/90 枚	各 5.00	各 10.00		
+100 枚	10.00	10.00	33.00	
+110/120/130/140 枚	各 1.00	各 2.50	各 5.00	
+150 枚	10.00	2.50	10.00	24.99
+200/250/300 枚	各 1.00	各 1.00	各 5.00	各 20.00
+400/500 枚	各 0.10	各 0.10	各 1.00	各 2.50
EPISODE	0.10	0.10	20.00	10.00

JAC+500 枚確定

VS リュウガ的上乗分配

非特殊小役成立時

小役	不中			七枚銅鐘/RP/三枚銅鐘		
	設定 1-3	設定 4・5	設定 6	設定 1-3	設定 4・5	設定 6
+0 枚				75.00	74.00	73.00
+100 枚	70.00	69.00	68.00	11.67	11.67	11.67
+110 枚	10.00	10.00	10.00	5.00	5.00	5.00
+120 枚	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00	5.00
+130 枚	5.00	5.00	5.00	1.44	1.44	1.44
+140 枚	5.00	5.00	5.00	1.00	1.00	1.00
+150 枚	2.50	2.50	2.50	0.50	0.50	0.50
+200/250 枚	各 1.00	各 1.00	各 1.00	各 0.10	各 0.10	各 0.10
+300 枚	0.31	0.31	0.31	0.10	0.10	0.10
+331 枚			1.00			1.00
+333 枚		1.00	1.00		1.00	1.00
+400/500 枚	各 0.10	各 0.10	各 0.10	各 0.05	各 0.05	各 0.05

其他特殊小役成立時

上乗	弱西瓜/角櫻/弱機會牌	中段櫻/強西瓜	強機會牌
+100 枚	76.71		
+110/120/130/140 枚	各 2.50		
+150 枚	10.00	63.00	
+200 枚	1.00	5.00	25.00
+250 枚	1.00	5.00	
+300 枚	1.00	5.00	25.00
+400/500 枚	各 0.10	各 1.00	各 12.50
EPISODE	0.10	20.00	25.00

JAC+500 枚確定

北斗乱舞中的抽選

實質的北斗乱舞突入率

設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1/2148	1/2141	1/2069	1/2035	1/1938	1/1866

枚數上乘抽選

每轉會依照成立小役決定上乘枚數，7G 消化後的 30% 會進行繼續抽選

成立役	角櫻/弱機會牌		弱西瓜		中段櫻/強西瓜	強機會牌	JAC	其他小役
	1-5	6	1-5	6	1-6			
10 枚								34.8
20 枚								25.0
30 枚								10.0
50 枚	56.5	55.5	55.0	54.0				20.0
60 枚		1.00		1.00				
70 枚	10.0		10.0					2.50
80 枚	10.0		10.0					
90 枚	10.0		10.0					
100 枚	10.0		10.0		65.0			5.00
150 枚	1.00		1.00		10.0			1.00
200 枚	0.25		1.00		10.0	60.0		1.00
250 枚						10.0		
300 枚	0.25		1.00		10.0	10.0		0.25
400 枚	1.00		1.00		2.50	10.0		0.25
500 枚	1.00		1.00		2.50	10.0	100	0.25

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>

AT 拉回抽選

AT 結束時會抽選通常 1/通常 2/高確的三種拉回模式

拉回模式滯在中畫面右下角會顯示北斗之拳的 LOGO，此時會依照成立小役進行拉回抽選

設定	1	2	3	4	5	6
通常 1	89	86	85	82	81	79
通常 2	10	12	14	16	18	20
高確	1	2	1	2	1	1

接著會依照抽選到的拉回模式進行場景移行抽選

場景	ハート	シュウ	ジャギ	ラオウ
通常 1	75	25		
通常 2	45	45	10	
高確	10	10	30	50

AT 拉回抽選

拉回當選時為 100 枚開始，JAC 為 100%拉回且從 500 枚開始

小役	RP/3 枚銅鐘	角櫻/弱西瓜 弱機會牌	強西瓜	中段櫻	強機會牌
通常 1		1	5	25	50
通常 2		2	10	25	50
高確	50	100			