

北斗之拳 轉生之章

北斗の拳 転生の章

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



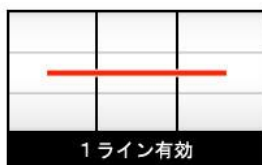
導入年月 2013/06

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



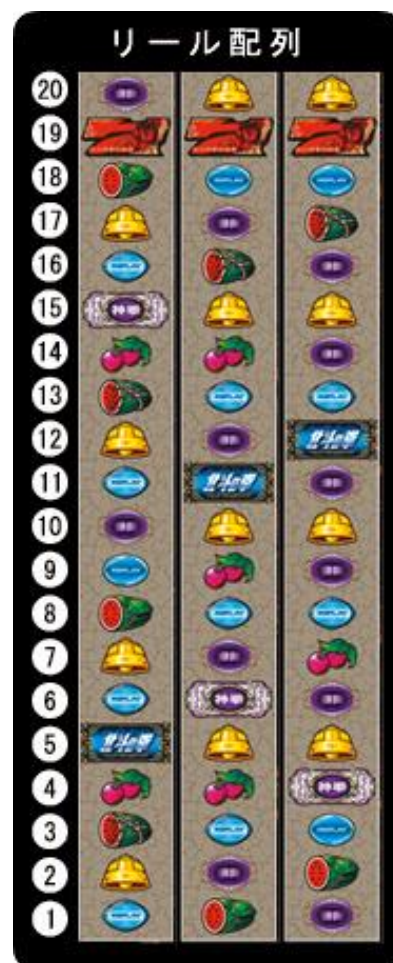
中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



轉輪配列



開獎條件

1. 規定あべし數到達
2. 特殊小役直撃

天井情報與恩惠

天井是達到規定あべし數後計算，每遊技 1G 會增加 1 あべし

遊戲中也有大量上乘あべし數的特化區間

最大天井 1536 あべし，天井到達時 AT 突入確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
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



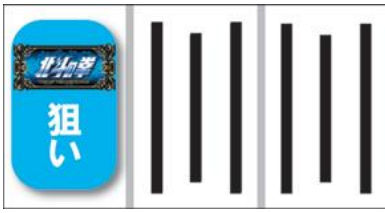
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



第一轉輪瞄壓黑 BAR，約在轉輪上方到上段時瞄壓

中段紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻，中線三連紅櫻停止時為確定櫻，沒有則為強紅櫻



角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，此為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止

銅鐘連線成立時為銅鐘 RP、BAR.紫色青再.紫色青再連線時為勝舞 RP



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄壓西瓜（紅七附近）

西瓜連線時為西瓜，瞄壓西瓜不中時為機會青再



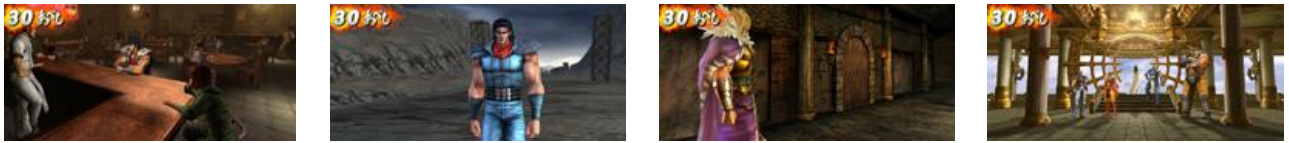
AT 中的打法

基本上按照指示順序瞄壓即可，有演出時跟一般時瞄壓方式相同

本機演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常場景有上面的四種，滯在右邊的兩個場景時期待度較高
特別是滯在ユリア場景時期待度激高！有可能直接演出 AT 當選

天命之刻



規定あべし數到達前的 AT 前兆場景，滯在中有多種演出，最後基本上會突入對決演出來告知

天破之刻



通常時特殊小役抽選突入的あべし數上乘特化區間，基本為 7/14/21G 繼續

也有可能一直繼續到 AT 當選，每轉都會上乘 5~999 あべし
切入演出、按鍵演出、或是特殊小役成立時有希望獲得大量あべし
然而天破之刻有連續性，突入一次之後有機會連續突入

あべし挑戰



天破之刻結束之後移行的解除挑戰演出，將天破之刻獲得的あべし數加算到左上

如果使闘玉發光則突入 AT，剩餘的あべし數會留到 AT 結束後使用
如果闘玉沒發光也可以使目前的あべし數上升而形成 G 數短縮的情形

通常演出

動作預兆



角色轉頭或是折指等等演出
折指發生時期待度上升!?

人影演出



與效果音一同出現人物
可能告知小役或是連續演出

小役演出



主要是東西的顏色對應
成立小役

氣演出



身邊纏繞的氣顏色對應小役
氣越大的話期待度越高

STEP UP 演出



STEP UP 越多的話
則期待度越高

五車星演出



突然畫面破裂後五車星登場
基本會往點燃燭台演出

點燃燭台



成功的將燭台點燃的話則突入天破之刻
負責演出的人物會有不同的期待度



PUSH 按鍵演出



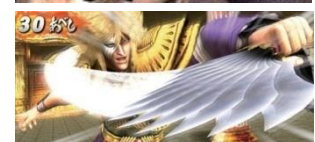
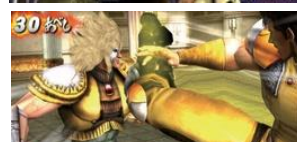
按下之後必須要注意發展目標
出現越大的 PUSH 期待越高

連續演出



有各場景的專用連續演出，成功的話則 AT 確定，不是與敵人對決而是使用原作的名場景

對決演出



將對手給擊倒的話則 AT 確定，會根據對手而有不同的期待度，突入畫面紅色背景時為好機

AT 突入時的演出

氣升格機會



AT 突入時發生，會根據氣顏色示唆鬪神演舞的場景與 SP 對決的突入期待度
顏色期待度依序為：白<藍<黃<綠<紅<紫<彩虹，彩虹色為北斗連線濃厚!?

AT 中的演出

鬪神演舞



純增約 2.8 枚/G 的 AT，1SET 40G+神拳勝舞消耗轉數，勝舞魂獲得越多則繼續期待度越高
勝舞魂會依照滯在場景而有不同的獲得率，依序為金剛<霸道<激鬪<鬪神

中押機會



出現此演出時必須從中轉輪先按壓
為強紅櫻出現的好機會

ガルダ對決



特殊小役成立後突入的對決演出
將ガルダ打倒的話則獲得勝舞魂

切入演出



發生時全轉輪瞄押神拳圖案，連線成功的話則突入百裂亂舞
背景顏色會示唆連線期待度

鬪氣演出



鬪氣顏色示唆成立小役
氣越大越有機會獲得勝舞魂

百裂亂舞



1SET 7G 繼續的勝舞魂上乘特化區間，約 1/1.1 會上乘，特殊小役成立可期待大量上乘

神拳勝舞



AT G 數消化後發生的 1G 完結對決演出，會依照勝舞魂的數量進行對決
對決勝利的话則次 SET 繼續，剩餘勝舞魂保留，如果將勝舞魂用完還沒或勝則結束 AT
對決對手的勝利期待度會以星數表示，如果突入 EXTRA 時則不會消費勝舞魂直到勝利

SP BATTLE



主要是北斗連線、AT 中特殊小役成立、神拳勝舞勝利的一部份突入的特別 AT
繼續率為 77.7%~90%，1SET 7G+對決 8G，拳四郎倒下之前會一直持續
而且在 SP BATTLE 中還會進行勝舞魂的獲得抽選

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/356	1/342	1/321	1/279	1/251	1/238
SP BATTLE	約 1/5000					
機械割	97.5%	98.8%	100.8%	105.6%	110.1%	113.1%

通常時小役確率

AT 中的弱櫻 B, 中押時算做強櫻、通常時的四擇銅鐘 1/8 會形成 1 枚役銅鐘

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻 B	1/200	1/205	1/210	1/217	1/224	1/231
強櫻 A	1/301	1/295	1/290	1/285	1/279	1/273
強櫻 B	1/596	1/575	1/555	1/529	1/512	1/496
小役	弱櫻 A	西瓜	確定櫻	確定役	四擇銅鐘	通常 RP
確率	1/177	1/79.9	1/65536	1/65536	1/1.79	1/3.88
小役	機會 RP	銅鐘 RP	勝舞 RP			
確率	1/6.94	1/200	1/200			

AT 中 RP 確率

確定畫面中

滯在模式	通常 RP	勝舞 RP	機會 RP	紅 7 連線	紅 7 不中	北斗連線
紅 7 準備	1/4.13	1/200	1/200	1/6.31	1/799	
北斗準備	1/3.11					1/12.5

鬪神演舞、神拳勝舞、SP BATTLE、百裂亂舞中

滯在模式	鬪神 A	鬪神 B	鬪神 C	神拳勝舞	SP	百裂亂舞
通常 RP	1/2.72	1/2.83	1/3.22	1/4.54	1/2.50	1/10.6
銅鐘 RP	1/95.5	1/63.7	1/29.4	1/44.8		1/7.80
勝舞 RP	1/36.6	1/27.1	1/16.3	1/6.39	1/147	1/5.42
機會 RP	1/200					
小役	鬪神中假神拳		鬪神中神拳連線		神拳勝舞中假紅七	
確率	1/1638		1/1638		1/256	
					神拳勝舞中紅七連線	
					1/256	

あべし解除抽選

AT 結束時、設定変更時會進行 **TABLE 移行抽選**

設定	AT 結束時				設定変更時			
	通常 A	通常 B	天國	超天	通常 A	通常 B	天國	超天
1	64.0	24.0	10.0	2.00	33.0	55.0	10.0	2.00
2	63.0	25.0						
3	61.0	27.0						
4	50.5	35.0	12.5		30.5		12.5	
56	43.0	40.0	15.0		28.0		15.0	

TABLE 移行時會一併抽選**規定あべし數**，規定あべし數到達時 AT 當選

TABLE	通常 A			通常 B		
-32	0.50	0.50	0.50	25.0	25.0	100
-64	0.10	0.10	0.10	12.5	12.5	
-96	0.10	0.10	0.10	25.0	25.0	
-128	1.00	1.00	1.00	37.5	37.5	
TABLE	通常 A			通常 B		
設定	12	34	56	12	34	56
-160	2.50	3.50	4.00	1.00		
-192	3.00	3.50	4.00	12.5		
-224	3.00	3.50	4.00	1.00		
-256	3.00	3.50	4.00	33.3		
-288	0.10			0.10		
-320	0.10	0.20		0.50		
-352	1.00	2.00	3.00	0.50		
-384	0.10			0.10		
-416	0.10	0.20		1.00		
-448	1.00	2.00	3.00	2.00	4.00	6.00
-480	0.10			0.10		
-512	0.10			0.10		
-544	0.50			0.50		
-576	12.0	15.0	17.5	0.50		

TABLE	通常 A			通常 B		
設定	12	34	56	12	34	56
-608	0.10			0.10		
-640	0.20			1.00		
-672	0.20	0.50		2.00	4.00	6.00
-704	0.10			0.10		
-736	0.10			0.10		
-768	0.20			0.50		
-800	5.00	7.50	10.0	7.00		
-832	0.10			0.10		
-864	0.20			10.0		
-896	0.20	0.50		24.2	20.2	16.2
-928	0.10					
-960	0.10					
-992	0.20	0.50				
-1024	0.20	0.50				
-1056	0.10					
-1088	0.50	1.00				
-1120	10.0					
-1152	0.20					
-1184	0.20					
-1216	1.00					
-1248	8.00	7.00	6.00			
-1280	0.20					
-1312	1.00					
-1344	8.00	7.00	6.00			
-1376	0.20					
-1408	9.00	6.00	4.00			
-1440	9.00	7.00	5.00			
-1472	16.8	11.9	8.90			
-1504	0.01					
-1536	0.50					

強制到達抽選

通常時（含天破之刻）特殊小役成立時會依照滯在 TABLE 進行強制到達抽選

當選時會強制到達當下所規定あべし數，確定役成立時 100%抽選強制到達

小役	強櫻			弱櫻		西瓜		勝舞/機會 RP		
	通常	天國	超天	通常/天國	超天	通常/天國	超天	通常/天國	超天	
1-4	6.25	25	50	0.05	1.56	0.78		16.7	0.15	2
5						1.50				
6						2				

狀態移行抽選

通常時（非傳承中）會依照成立小役進行狀態移行抽選（強制到達抽選當選時除外）

天破狀態移行時會經由最大 17G 的前兆突入天破之刻

小役	確定櫻	強櫻						4 擇銅鐘/通常 RP				
	滯在	低確			中確		高確	中確	高確			
設定	天破	中確	高確	天破	高確	天破	天破	低確	低確	中確		
1-6	100	62.5	12.5	25.0	12.5	25.0	100	2.00	1.20	0.80		
小役	勝舞/機會 RP											
滯在	低確				中確			高確				
設定	中確	高確	天破		高確	天破		天破				
1-3	50	20	2		70	10		66.7				
45			3			15						
6			4			20						
小役	弱櫻 A						弱櫻 B					
滯在	低確		中確		低確	高確	低確		中確		低確	高確
設定	中確	天破	高確	天破	高確	天破	中確	天破	高確	天破	高確	天破
1-3	40	0.5	40	0.5	1	20	66.7	1	66.7	1	1	30
45		0.75		0.75				1.5		1.5		
6		2		2				2		2		

天破狀態移行時潛伏 G 數分配

潛伏 G	3-7	8	9-12	13	14-15	16	17
比率	各 0.76	18.1	各 1.22	19.8	各 1.53	45.8	4.58

天破之刻結束時

初回天破之刻結束時會分配到傳承狀態

第 2 次之後的天破之刻結束時，天破 S 往傳承 S、天破 M 往傳承 M、天破 L 往傳承 L 移行

還有經由天破之刻所突入的 AT 開完後也會從傳承狀態開始

初回天破之刻結束時

設定	傳承 S	傳承 M	傳承 L
135	79.0	20.0	1.00
24	69.0	30.0	
6	74.0	25.0	

傳承狀態中

傳承狀態中會依照成立小役進行狀態移行抽選（強制到達時不進行抽選）

以下“天”表示天破模式

小役	確定櫻	強櫻						弱櫻					
滞在	不論	傳承 S			傳承 M			傳承 L	傳承 S		傳承 M		傳承 L
設定	天 L	天 S	天 M	天 L	天 M	天 L	天 L	天 S	天 M/L	天 M	天 L	天 L	
1-6	100	74.9	25	0.1	87.5	12.5	100	25	各 0.1	25	0.1	25	
小役	勝舞/機會 RP						西瓜						
滞在	傳承 S			傳承 M			傳承 L	傳承 S			傳承 M		傳承 L
設定	天 S	天 M/L	天 M	天 L	天 L	天 L	天 S	天 M	天 L	天 M	天 L	天 L	
1-6	75	各 0.1	75	0.1	75	75	25	8.3	0.1	29.2	4.1	33.3	
小役	銅鐘 RP												
滞在	傳承 S						傳承 M				傳承 L		
設定	天破 S			天破 M/L			天破 M		天破 L		天破 L		
1-6	15.0			各 0.10			15.0		0.10		15.0		
小役	4 擇銅鐘						通常 RP						
滞在	低確	中確	高確	天 S	天 M	天 L	低確	中確	高確	天 S	天 M	天 L	
傳 S	18.6	12.4	6.2	10	0.1	0.1	18.6	12.4	6.2	1	0.1	0.1	
傳 M	2.6	1.8	0.9		10	0.1	2.6	1.8	0.9		1	0.1	
傳 L	0.7	0.5	0.2			10	0.7	0.5	0.2			1	

天破模式移行時潛伏 G 數分配

3G	10.0	4G	20.0	5G	70.0
----	------	----	------	----	------

天破之刻中抽選

天破等級抽選

天破之刻當選時會依照當選契機抽選天破等級(A-C)，天破等級 C 時，無限天破之刻確定

契機	天破 A	天破 B	天破 C
確定櫻			100
強櫻	93.7	3.10	3.10
其他	98.0	1.00	1.00

天破之刻前兆中會進行天破等級上升抽選（強制到達抽選當選時不抽選）

滞在	天破 A		天破 B
成立役	天破 B	天破 C	天破 C
確定櫻		100	100
強櫻	25.0	0.10	25.0
弱櫻/西瓜	1.00	0.10	0.10
勝舞 RP/機會 RP	1.00	0.10	1.00

繼續 G 數抽選

天破之刻開始時會根據天破等級抽選繼續 G 數，天破 C 會一直持續到規定あべし到達為止

等級	7G	14G	21G	無限
天破 A	85.9	12.5	1.56	
天破 B	33.3	33.3	33.3	
天破 C				100

剩餘規定あべし示唆

天破之刻中會依照天破等級跟剩下的規定あべし數決定液晶下方那條跑馬燈的背景顏色

等級	天破 A				天破 B				天破 C			
	藍	黃	紅	豹紋	藍	黃	紅	豹紋	藍	黃	紅	豹紋
257-	87.5	12.5	0.02		78.8	20.0	1.25		56.7			0.78
-256	79.7	20.0	0.27		55.0	40.0	5.00		55.9	25.0	17.5	1.56
-128	67.5	30.0	2.50		52.0	38.1	10.0		50.0			7.50
1-35	50.8	33.8	15.0	0.05	40.0	30.0	20.0	10.0	30.0	30.0	25.0	15.0

あべし獲得抽選

天破之刻中會根據成立小役跟天破等級抽選獲得的あべし

小役	確定櫻	強櫻		西瓜		勝舞/機會 RP	
天破	ABC	A	BC	A	BC	A	BC
50				96.2	68.5	66.3	43.5
100		81.0	50.0	2.00	12.5	25.0	25.0
200		10.0	12.5	1.00	5.00	5.00	12.5
300		5.00	12.5	0.50	5.00	2.00	10.0
500	50.0	2.00	12.5	0.10	5.00	1.00	5.00
700	25.0	1.00	6.25	0.10	2.00	0.50	2.00
999	25.0	1.00	6.25	0.10	2.00	0.25	2.00

小役	弱櫻		銅鐘 RP			通常 RP			4 擇銅鐘		
天破	A	BC	A	B	C	A	B	C	A	B	C
5									92.0	73.9	60.9
10						69.1	54.5	43.0	8.00	20.0	25.0
20			86.0	61.5	40.5	30.0	30.0	25.0		5.00	10.0
30	71.2	43.5	12.5	20.0	25.0	0.50	5.00	10.0			1.00
50	25.0	25.0	1.00	12.5	20.0	0.25	5.00	10.0			1.00
100	2.00	12.5	0.50	5.00	12.5	0.10	5.00	10.0	0.01	1.00	
200	1.00	5.00									1.00
300	0.50	5.00									
500	0.10	5.00	0.01	1.00	2.00	0.01	0.50	2.00	0.01	0.10	
700	0.10	2.00									
999	0.10	2.00									0.01

4 擇銅鐘成立時, 設定 4 有 0.05%選擇 400、設定 5 有 0.1%選擇 500

4 擇銅鐘成立時, 設定 6 有 0.05%選擇 400, 0.05%選擇 600

AT 闘神演舞中の抽選

AT 當選時的 AT 等級分配

AT 當選時會決定 AT 等級

但是當北斗連線/天井 AT(1521 あべし以上)時, AT 等級 3 以上確定

紅 7 連線				北斗連線		天井 AT	
Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv3	Lv4	Lv3	Lv4
75.0	22.0	1.50	0.75	0.50	0.25	66.7	33.3

初期勝舞魂個數分配

當畫面出現「いざ勝舞」的字樣時會依照成立小役決定初期勝舞魂的顆數

成立役	2 個	3 個	5 個	7 個	成立役	07 個	11 個	22 個	33 個
強櫻/弱櫻 B			97.0	3.00	通常 RP/銅鐘	100			
弱櫻 A	78.5	20.0	1.00	0.50	確定櫻		80.0	10.0	10.0
西瓜	70.0	25.0	3.00	2.00	確定役	55.0	25.0	10.0	10.0
勝舞/機會 RP	99.5	0.40	0.10						

闘神等級抽選

每 SET 一開始時會依照 AT 等級抽選闘神等級

闘神等級	闘神 A	闘神 B	闘神 C
AT 等級 1	73.0	25.0	2.00
AT 等級 2	30.0	55.0	15.0
AT 等級 3	15.0	51.7	33.3
AT 等級 4	10.0	45.0	45.0

會依照所選擇的闘神等級決定開始場景

	金剛	霸道	激闘	闘神
闘神 A	85.9	14.1		
闘神 B	69.5	25.0	5.50	
闘神 C	34.1	26.7	26.7	12.5

SP BATTLE/勝舞魂獲得抽選

闘神演舞中會依照成立小役與闘神等級進行 SP BATTLE/勝舞魂獲得抽選

成立役	確定役	確定櫻	強櫻・弱櫻 B			弱櫻				
鬥神等級	不論	不論	A	B	C	A	B	C		
SP	50.0	100	1.00			0.10				
勝舞魂	1 個					17.5	26.3	35.0		
	2 個		90.0	62.0	49.0	1.00	1.50	2.00		
	3 個		7.50	30.0	40.0	0.75	1.13	1.50		
	5 個		1.00	5.00	7.00	0.50	0.75	1.00		
	7 個	30.0		0.50	2.00	3.00	0.25	0.38	0.50	
	11 個	10.0								
	22 個	5.00								
	33 個	5.00								
成立役	西瓜			勝舞/機會 RP						
鬥神等級	A	B	C	A	B	C	A	B	C	
SP	0.50									
勝舞魂	1	25.0	37.5	50.0	97.0	94.5	92.0	31.8	47.7	0.003
	2	2.50	3.75	5.00	2.00	4.00	6.00	1.04	1.56	0.002
	3	1.25	1.88	2.50	0.50	0.75	1.00	0.33	0.50	0.67
	5	0.75	1.13	1.50	0.40	0.60	0.80	0.13	0.20	0.27
	7	0.50	0.75	1.00	0.10	0.15	0.20	0.03	0.05	0.07
成立役	鬥神等級			勝舞魂						
				1	2	3				
押順銅鐘	不論			0.05	0.01	0.003				
通常 RP	不論			0.09						

神拳勝舞中的抽選

EXTRA 抽選

神拳勝舞開始時會決定是否抽到は神拳勝舞 EXTRA

如抽選到則不會減少勝舞魂數量直到抽選到勝利

通常	98.4	EXTRA	1.56
----	------	-------	------

勝利抽選

神拳勝舞中消耗勝舞魂 1 個後依照成立小役進行一次勝利抽選

勝利抽選當選時次 SET 繼續確定，然後會進行闘神演舞/SP BATTLE 的抽選

成立役	勝利率	通常中		EXTRA 中	
		闘神演舞	SP BATTLE	闘神演舞	SP BATTLE
確定役/確定	100		100		100
強櫻/弱櫻 B		98.0	2.00		
機會 RP	75.0	99.8	0.25	75.0	25.0
勝舞/銅鐘 RP	50.0				
西瓜	33.3				
弱櫻 A	25.0				
4 擇銅鐘	10.0	99.7	0.26		
通常 RP	5.00	99.8	0.21		

最後的一顆勝舞魂抽選時，除了上面的抽選以外，另外抽選 1%繼續、0.05%SP

結束畫面拉回抽選

AT 結束畫面（就看到總 G 數總枚數那一轉）中會依照成立小役進行拉回抽選

成立小役	確定櫻/確定役	強櫻	弱櫻	西瓜	勝舞/機會 RP
拉回率	100	6.25	0.05	0.78	0.15

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>

SP BATTLE 中的抽選

繼續率分配

SP BATTLE 當選時會依照當選契機決定繼續率

1 SET 15G 消化後會進行繼續抽選，一直到繼續抽選失敗

契機	77.7%	80.0%	90.0%
北斗連線	100		
其他		75.0	25.0

勝舞魂獲得抽選

SP BATTLE 中會依照成立小役進行勝舞魂獲得抽選（弱櫻 B 算是強櫻）

成立役	1 個	2 個	7 個	11 個	22 個	33 個
強櫻		100				
勝舞 RP	100					
機會 RP	100					
西瓜	30.0					
弱櫻 A	25.0					
確定櫻				80.0	10.0	10.0
確定役			60.0	20.0	10.0	10.0

百裂乱舞中的抽選

勝舞魂獲得抽選

百裂乱舞中會依照成立小役進行勝舞魂獲得抽選（弱櫻 B 算是強櫻）

成立役	0 個	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個
強櫻				50.0	25.0	25.0
西瓜			50.0	25.0	12.5	12.5
勝舞 RP/機會 RP/銅鐘 RP/押順 RP		88.5	10.0	1.00	0.40	0.10
弱櫻 A	80.0	15.0	2.00	1.50	1.00	0.50
成立役	11 個		22 個		33 個	
確定櫻	80.0		10.0		10.0	
確定役			75.0		25.0	