

八通屋

北斗の拳 修羅の国
北斗之拳 修羅之國
サミー (SAMMY)



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※

●パチスロ北斗之拳系列第9弾，神拳勝舞系列第2弾。

●使用専用框體「羅將Model」。

●主要是ART「闘神演舞」為代幣增加的類型。

(本作是可以從3個角色中，選擇演出類型)

●固定BONUS「天舞の刻」「闘神演舞TURBO」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.9%

設定2 : 99.0%

設定3 : 101.2%

設定4 : 105.4%

設定5 : 110.1%

設定6 : 115.1%

【AT概要】

1回合50G繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約2.0枚。

【BONUS的純增枚數】

150枚獲得的固定BONUS。

通常時當選為天舞の刻 or 闘神演舞TURBO突入。

ART中當選為至闘神演舞TURBO突入。

【天井】

ART間1300G消化為天井到達，經由前兆至ART當選。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時有多種模式存在。

從特定小役成立進行模式昇格抽選、ART抽選。

從液晶舞台暗示內部模式，根據滯在的內部模式，ART當選率有變化。

中段櫻桃、強機會目成立時是「天舞の刻」突入的機會。

舞台



低 ハン(邦) < ヒョウ(雄武) < カイゼル(凱傑魯) < カイオウ(凱歐) 高

@通常時的演出



小役導航演出

ケンシロウ(拳四郎)的光環顏色、行人的衣服顏色、雜魚的顏色等，各種模式暗示成立役。

カイオウ(凱歐)登場

通常時遇到カイオウ(凱歐)為ART當選!?特別是カイオウ(凱歐)舞台移行時是登場的機會。

@連續演出



中BOSS戰鬥

擊破中BOSS為演出成功!?。「カイオウ(凱歐)滅殺隊<シエ<ゼブラ<ギョウコ」依順序提高信賴度。



BOSS戰鬥

擊破BOSS為演出成功!?. 對戰對手是「ハン(邦)<ヒョウ(雄武)<カイゼル(凱傑魯)」，切入是大機會。



ファルコ (法魯克) 戰鬥

ファルコ (法魯克) 與名も無き修羅(無名修羅)對決，發生時為勝利濃厚的超機會戰鬥。

更是能期待鬪神演舞的高模式!?

@真・北斗計數器

西瓜・中段櫻桃・強機會目成立時是液晶下方的北斗計數器亮燈。

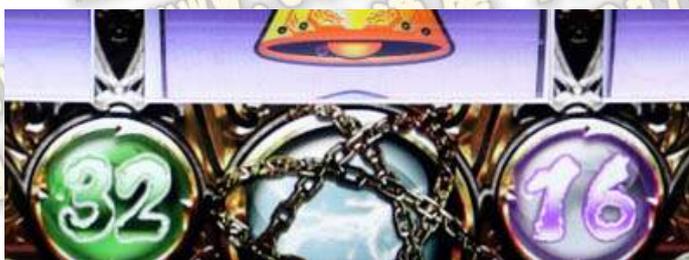
發動是從32G進行倒數。

綠計數器 (西瓜)、紅計數器 (中段櫻桃)、紫計數器 (強機會目)。

計數器有多種強化階段，根據內部模式有影響。

計數器為燃燒(強發光)的話，是高確模式滯在濃厚。

(任一個的計數器為燃燒中時，中段櫻桃・強機會目成立時是ART當選濃厚)



真・北斗計數器

真・北斗計數器強化階段

▼綠計數器：

1階段 => 一

2階段 => 保障模式：通常以上

3階段 => 保障模式：通常以上

4階段 => 保障模式：高確以上

▼紅計數器：

1階段 => 保障模式：一

2階段 => 保障模式：高確以上

▼紫計數器：

1階=>保障模式：通常以上

2階段 保障模式：高確以上

@計數器對應役階段UP契機

▼綠計數器：弱西瓜：1階段UP

強西瓜：2階段UP

▼紅計數器：中段櫻桃：1階段UP

▼強機會目計數器：強機會目：1階段UP

【BONUS構成】

150枚獲得的固定BONUS。

通常時當選為天舞の刻 or 闘神演舞TURBO突入。

ART中當選為至闘神演舞TURBO突入。

@天舞の刻

通常時當選的BONUS突入。

天舞圖案連線為純增約150枚的機會BONUS突入。

ART突入期待度約33%。

消化中は進行あべし(ABESI)上乘抽選，對應獲得的あべし(ABESI)數，進行ART抽選。

天舞の刻終了後の修羅BATTLE告知ART是否當選。

1000あべし(ABESI)獲得為ART濃厚。

1000あべし(ABESI)以上獲得時は進行初期勝舞魂の上乗抽選。

獲得的あべし(ABESI)越多，越是機會，。

根據對戰對手勝利期待度有變化，依序為「低<ハン(邦)<ヒョウ(雄武)<カ

イゼル(凱傑魯)<カイオウ(凱歐)<名も無き修羅(無名修羅)高」

與敵人種類無關，剛掌波勝利是初期勝舞魂3個以上!?



天舞の刻

@闘神演舞TURBO

通常時當選的BONUS、ART中のBONUS當選時突入。

消化中は進行勝舞魂上乘。



闘神演舞 TURBO

【ART的構成】

@鬪神演舞



鬪神演舞

1回合50G繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約2.0枚。

消化中是對應成立役，進行勝舞魂獲得抽選。

獲得的勝舞魂是鬪神演舞消化後突入的神拳勝舞時使用。

鬪神演舞是勝舞魂獲得期待度不同的多種鬪神等級存在。

鬪神等級是根據鬪神演舞中的舞台進行暗示。

AT等級越高鬪神等級越優遇。

突入時的光環顏色暗示AT等級，AT等級越高越性獲得勝舞魂。

期待度是「白 < 青 < 黃 < 綠 < 紅 < 虹」順。

@告知類型

鬪神演舞突入時，勝舞魂獲得告知方法&神拳勝舞有告知方法不同的3種類
的告知類型可以選擇。

個別的告知類型也有裏模式存在。

(神拳勝舞突入時是角色也可以再進行選擇)

●ケンシロウ(拳四郎)

鬪神演舞中：

■前兆告知類型

特定小役成立後，經由前兆演出，獲得勝舞魂獲得。

液晶舞台的勝舞魂上乘期待度是「宿命 < 霸道 < 激鬪 < 鬪神」。

神拳勝舞：

■轉生繼承類型

繼承轉生的遊戲性，根據對戰對手擊破期待度有變化。

機會順序為「低<ハン(邦)<ヒヨウ(雄武)<カイオウ(凱歐)<名も無き修羅(無名修羅)高」

強敵擊破為繼續，敵人傷害的狀態出現時為機會。

裏模式選擇時：

獲得的勝舞魂為「??」。



ケンシロウ(拳四郎)-闘神演舞中



ケンシロウ(拳四郎)-神拳勝舞中

●シャチ(鯨)

闘神演舞中：

■後告知類型

進行ひでぶ(痛炸)點數獲得抽選，最終遊戲「秀乱舞」發生，使用ひでぶ(痛炸)點數越擊破雜魚，勝舞魂的上乘個數越多!?

液晶舞台的勝舞魂上乘期待度是「琉拳<飛翔<羅刹」。

神拳勝舞：

■雜魚擊破類型

每次轉輪停止時擊破雜魚。強雜魚擊破為次回合繼續。

根據登場的雜魚種類，擊破期待度有變化。

裏模式選擇時：

■鬪神演舞

ひでぶ(痛炸)點數變化為減算式。

顯示的ひでぶ(痛炸)數獲得為勝舞魂上乘確定!?



シャチ(鯨)-鬪神演舞中



シャチ(鯨)-神拳勝舞中

●カイオウ(凱歐)

鬪神演舞中：

■完全告知類型

搖桿啟動時與按鈕停止為告知上乘。

(演出發生的話，勝舞魂上乘濃厚)

液晶舞台的勝舞魂上乘期待度是「修羅<羅將<魔神」。

神拳勝舞：

■ケンシロウ(拳四郎)擊破類型

カイオウ(凱歐)的光環與攻擊模式為勝利期待度有變化。

搖桿啟動時光環越大與必殺技發動時為機會。

裏模式選擇時：

■闘神演舞

告知時機只有搖桿啟動時。告知音發生為勝舞魂上乘!?



カイオウ(凱歐)-闘神演舞中

カイオウ(凱歐)-神拳勝舞中

@勝舞魂

勝舞魂是「通常」與「金」2種類存在。金色勝舞魂是次回繼續濃厚！

@神拳勝舞

獲得的勝舞魂的回數，

1G的戰鬥發生，

勝利為次回合繼續的ART繼續抽選區域，在此可以選擇角色，根據角色繼續的告知方式不同。

ART初當時，最低會從持有2個勝舞魂的狀態開始。

勝舞魂為0的狀態至神拳勝舞突入時，無條件加贈1個。

神拳勝舞中的7連線出現時是至「死闘」突入。



神拳勝舞

@勝舞演出

「勝舞」發生的話，次遊戲勝率大幅提高。

@拳力

發生的話，當該遊戲的勝率大幅提高。

越是連敗，發生率越高的救濟系統

@7連系統

每次ART繼續，液晶下顯示的北斗七星1個亮燈。

7個亮燈(ART7連)是至特別情節移行，金勝舞魂(勝利確定)上乘!?



勝舞



拳力



7連系統

@死闘

神拳勝舞中，紅7連線為發生。

5G繼續，死闘勝利為至特闘(SP BATTLE)突入。

勝利期待度是約75%。

即使敗北也是闘神演舞繼續濃厚



死闘

@特闘(SP BATTLE)

1回合15G繼續(小役遊戲7G+戰鬥遊戲8G)的ART。

循環率是84% or 89%。

消化中是進行勝舞魂的上乘抽選。

戰鬥為ケンシロウ(拳四郎)的攻擊HIT為勝舞魂上乘。

■突入契機

北斗連線後

死闘勝利後



特闘

@北斗連線

北斗連線的恩惠是「50G的ART」+「金勝舞魂獲得」+「特闘」。

更上位的AT等級濃厚!?



北斗連線

【轉輪排列】

【役構成】

20	🔔	🍇	🍉
19	🎌	🔔	🔵
18	🔔	🎌	🔔
17	🍉	🔔	🎌
16	🔵	🔵	🍇
15	🔔	🍇	🍉
14	🍉	🔔	🔵
13	🍇	🍉	🔔
12	🍉	🔔	🍉
11	🔵	🔵	🍇
10	🔔	🍉	🍉
9	🍉	🔔	🔵
8	🍇	🍉	🔔
7	🎌	🔔	🍉
6	🔵	🔵	🍇
5	🔔	🍇	🍉
4	🍉	🔔	🔵
3	🍇	🎌	🔔
2	🍉	🔔	🎌
1	🔵	🔵	🍇

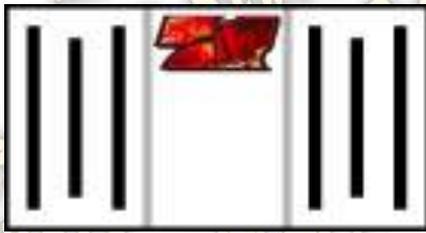
		<p>闘神演舞+金勝舞魂 +特闘</p>
		<p>死闘</p>
		<p>天舞の刻 or 闘神演舞TURBO</p>
	<p>3BET8枚</p>	
		<p>2BET13枚/3BET1枚or9枚</p>
	<p>2BET13枚/3BET9枚or再遊技</p>	
		<p>REPLAY</p>

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在中轉輪瞄準紅 7。



<停止模式 1>

中轉輪紅 7 停止時，右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

上段 REPLAY 聽牌時，左轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

REPLAY 未聽牌時，左轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 4>

中轉輪下段紅 7 停止時，右轉輪上段瞄準紅 7，左轉輪適當打擊。



<停止模式 5>

中轉輪中段西瓜停止時，左、右轉輪適當打擊。

@BONUS中的打擊方法



押順導航出現時，跟從導航消化。

押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@ART中的打擊方法



押順導航出現時，跟從導航消化。

押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

神拳勝舞中「7 瞄準演出」發生時，各轉輪瞄準紅 7。

@機會役



角櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會目



機會目



機會目

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1	1/436.1	設定2	1/418.5	設定3	1/383.2
設定4	1/324.7	設定5	1/290.2	設定6	1/237.1

●BONUS+ART確率

設定1	1/299.7	設定2	1/291.3	設定3	1/273.7
設定4	1/242.4	設定5	1/222.5	設定6	1/188.4

【小役確率】

@通常時の小役確率(實戰値)

●REPLAY 1/7.62

●1枚鈴鐺 1/8.78

●9枚鈴鐺 1/12.72

●角櫻桃 1/105.02

●中段櫻桃 1/151.83

●弱西瓜 1/99.23

●強西瓜 1/600.10

●機會目 1/150.02

●強機會目 1/1800.29

●弱櫻桃

設定1	1/109.96	設定2	1/107.08	設定3	1/104.36
設定4	1/101.76	設定5	1/99.30	設定6	1/97.52

●弱西瓜 (1枚)

設定1	1/99.90	設定2	1/97.52	設定3	1/95.26
設定4	1/93.09	設定5	1/91.02	設定6	1/89.53