

# 八通屋

## パチスロ北斗の拳～転生の章～ 北斗之拳 轉生之章 (サミー)



拳四郎版本

拉歐版本

傑基版本

托席版本

## 八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



●日本經典格鬥漫畫，武論尊原著，原哲夫漫畫

改編成漫畫、電玩皆大受好評。

在4號機時代”北斗神拳”更是所有店家必備之名機。

●在北斗之拳30週年的2013年，搭載令人期待之高純增AT機系統，  
強力登場!

●AT初當獲得方法相當獨特、是規定的「あべし数(ABESI數)」到達為  
AT當選的「あべしシステム(ABESI系統)」搭載。

●新人物大量加入、在原作未登場的「ガルダ」也登場了。

### 【機械割】

設定1：97.5%

設定2：98.8%

設定3：100.8%

設定4：105.6%

設定5：110.1%

設定6：113.1%

### 【ART概要】

●1次遊戲中獎約2.8枚的增加

●1回合40遊戲

●「神拳勝舞」為自力繼續類型



- 通常時是「あべしカウント(ABESI數)」累積、規定分數到達為AT突入（也有從小役直擊的可能性）
- 「あべしカウント」(ABESI數)是1遊戲增加1あべし(ABESI)，特定小役為契機「天破之刻」突入為大量上乘的機會
- 「天破之刻」後是挑戰「あべしチャレンジ(ABESI挑戰)」、規定數到達的話為AT突入（非到達時是計數保持並繼續進行通常遊戲）
- 通常時「天命之刻」移行的話，有規定分數提前到達的可能性
- AT中是特定小役等獲得「勝舞魂」獲得
- AT中的滯留舞台是「金剛」<「霸道」<「激闘」<「闘神」  
依序提高勝舞魂獲得期待度
- 「百裂乱舞」突入為勝舞魂大量獲得的機會
- 只獲得「勝舞魂」數的挑戰自力戰鬥「神拳勝舞」，  
拳四郎勝利為AT繼續
- 「神拳勝舞」的勝利期待度是シン（西恩）<サウザー（沙屋煞）  
<ラオウ（拉歐）<シュウ（修武）<ジャギ（傑基）<レイ（雷伊）<トキ（托席）<ユダ（猶大）
- 「SP戰鬥」突入為傳統的拉歐戰鬥（77.7～90.0%繼續）發生，循環中也有勝舞魂獲得的機會



## 【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

## 【天井】

液晶左上的「あべしカウンター(ABESI計數)」1536あべし(ABESI)

為天井到達、AT當選確定。

### ●滯留模式別規定あべし(ABESI)天井

通常A模式：1536あべし(ABESI)

通常B模式：892あべし(ABESI)

天國模式：128あべし(ABESI)

超天國模式：32あべし(ABESI)

※依規定あべし(ABESI)不同、各自最大經由16G的前兆。

## 【懲罰】

### ●通常時

變則按押的話會有懲罰發生的情況。

押順導航發生時以外是務必從左轉輪停止。

### ●AT中

違反壓順導航會有懲罰發生的情況。



【轉輪排列】

【役構成】



**SPECIAL REPLAY**

3 枚 - - 2 枚

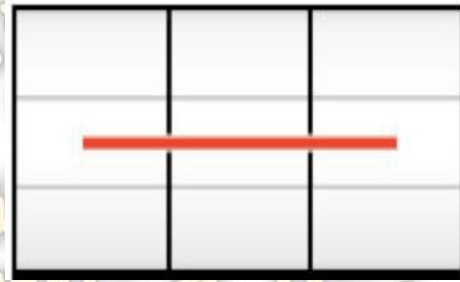
**REPLAY** **REPLAY** **REPLAY**

**REPLAY** **REPLAY**

押順鈴鐺導航・入賞時は 8 枚

【有效線】

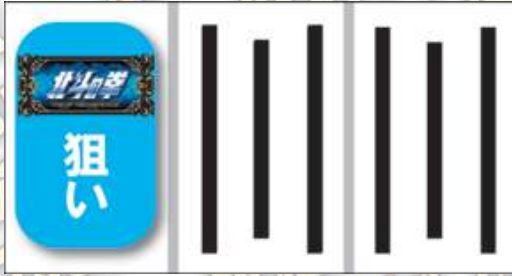
只有中線有效的 1 線機





**【打擊方法】**

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

左轉輪瞄準黑 BAR



<停止型 1>

左轉輪西瓜停止的話，  
中、右轉輪也瞄準西瓜

對應役=>西瓜/機會 REPLAY/大機會項目



西瓜



機會 REPLAY



大機會項目



<停止型 2>

中段櫻桃停止的話，  
中、右轉輪適當打擊。

對應役=>大機會項目/  
中段櫻桃



大機會項目



中段櫻桃





**<停止型 3>**



**2 連角櫻桃**



**3 連角櫻桃**

下段櫻桃停止的話，中、右轉輪適當打擊。亦可瞄準櫻桃  
對應役=>2 連角櫻桃/3 連角櫻桃



**<停止型 4>**



**勝舞 REPLAY**



左轉輪下段 BAR 停止的話，中、右轉輪適當打擊。  
對應役=>勝舞 REPLAY

**@AT中的打擊方法**



導航發生的話，跟從導航消  
化就 ok。



演出發生的話，中押看準成  
立役。



首先中轉輪瞄準  
紅 7。



中段紅 7 停止的  
話，左轉輪瞄準櫻  
桃。



中段西瓜停止的  
話，中、左轉輪瞄  
準西瓜。



【BONUS出現率】

●AT初當確率

設定1	1/355.7	設定2	1/341.6	設定3	1/320.9
設定4	1/279.3	設定5	1/251.1	設定6	1/237.6

【小役確率】

@通常時

- 楨龜(押順鈴鏢滑落) 全設定共通 1/1.79
- REPLAY 全設定共通 1/3.88
- 鈴鏢REPLAY 全設定共通 1/6.94
- 共通勝舞REPLAY 全設定共通 1/199.80
- 機會REPLAY 全設定共通 1/199.80
- 西瓜 全設定共通 1/79.92
- 弱櫻桃A 全設定共通 1/177.12



## ●弱櫻桃B

設定1 1/199.80      設定2 1/204.80      設定3 1/210.05

設定4 1/217.01      設定5 1/223.67      設定6 1/230.76

※弱櫻桃B是AT中的變則按押為中段櫻桃。

## ●弱櫻桃合成確率

【通常時】

設定1 1/93.89      設定2 1/94.98      設定3 1/96.09

設定4 1/97.52      設定5 1/98.85      設定6 1/100.21

【AT中】

全設定共通 1/177.12

## ●強櫻桃A

設定1 1/300.62      設定2 1/295.21      設定3 1/289.98

設定4 1/284.94      設定5 1/278.88      設定6 1/273.07



●強櫻桃B

設定1 1/595.78      設定2 1/574.88      設定3 1/555.39

設定4 1/528.52      設定5 1/512.00      設定6 1/496.48

●強櫻桃合成確率

【通常時】

設定1 1/199.80      設定2 1/195.05      設定3 1/190.51

設定4 1/185.13      設定5 1/180.54      設定6 1/176.17

【AT中】

全設定共通 1/99.9

※弱櫻桃B是AT中的變則按押為中段櫻桃。

●確定櫻桃      全設定共通 1/65536.0

●大機會項目      全設定共通 1/65536.0