

八通屋

北斗の拳 強敵
北斗之拳 強敵
(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※

●SLOT北斗之拳系列第8彈。

日本格鬥漫畫，武論尊原著，原哲夫漫畫。

故事講述在人類文明毀於核子戰爭的未來，存活下來的人類過著弱肉強食的生活，直到出現了一個胸口帶著北斗七星狀傷痕，古老中國神秘暗殺拳法——北斗神拳的傳人——拳四郎（也譯作健次郎等。由前傳《蒼天之拳》得知其漢字名稱應為拳志郎）（ケンシロウ）成為救世主。

1983年至1988年間於《少年Jump週刊》連載。單行本全27卷由集英社出版，並曾經改編成動畫和電玩遊戲。

●激闘乱舞(AT)為代幣增加的類型。

●自力機會區域「傳承之刻」「七星勝舞」搭載。

●上乘特化區域「北斗乱舞」搭載。

●專用筐体「救世主(メシア)」採用。

【機械割】

設定1: 97.6%

設定2: 98.7%

設定3: 101.4%

設定4: 103.4%

設定5: 107.2%

設定6: 113.1%

【AT概要】

●1G中獎約2.8枚增加

●AT循環率是50%~100%。

●初期枚數100枚+上乘枚數繼續的差枚數+循環管理的AT。

【天井】

AT間1568G消化為天井到達，經由最大32G的前兆至AT突入。

【懲罰】

●通常時

中轉輪為第一停止進行遊戲是允許的，不會有懲罰。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是內部AT獲得期待度不同的低確、通常、高確存在。

小役別高確移行期待度

西瓜、櫻桃、機會目的特定役成立時，高確移行抽選發生。

REPLAY成立時，低確轉落抽選發生。

低 3枚鈴鐺<槓龜<角櫻桃<弱西瓜<弱機會目<強西瓜<強機會目

<中段櫻桃<JAC 高

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。



低 ハート(紅心) < シュウ(修武) < ジャギ(傑基) 高 < ラオウ(拉歐) 激

舞台交換法則

舞台交換で下記模式出現是機會。

- ・ハート(紅心)⇒ジャギ(傑基)
- ・ジャギ(傑基)⇒シュウ(修武)

交換時的切入豹紋圖案是刺激！レイ(雷伊)切入是ラオウ(拉歐)舞台濃厚。

@舞台共通連續演出

搭載小鋼珠『北斗之拳』系列熟悉的與ユダ(猶大)戰鬥、『南斗最後之將』等連續戰鬥。與『アミバ(阿米巴)』戰鬥發展的話，AT當選濃厚。



舞台共通連續演出

@ガルダ(迦樓羅)戰鬥

搭載前作『北斗之拳 轉生之章』的ガルダ(迦樓羅)戰鬥，根據對戰人物依序提高期待度。

低 ヒューイ(風-飄逸) < シュレン(炎-赤煉) < フドウ(山-不動) < ジュウザ(雲-修無常) < リハク(海-里哈克) 高



ガルダ(迦樓羅)戰鬥

@七星燈

弱西瓜or強西瓜or中段櫻桃or強機會目成立時，北斗計數器(32G的倒數計數)作動，七星燈1個亮燈。

北斗計數器作動中，獲得對象役，七星燈亮燈。

全部的北斗計數器為「0」，對應七星燈亮燈數，進行自力機會區域突入抽選。

七星燈亮燈CZ突入期待度

根據七星燈亮燈數，自力機會區域突入期待度有變化。

全部的七星燈亮燈是傳承之刻(自力CZ)or七星勝舞(自力CZ)突入確定。

全部的七星燈+死兆星亮燈的話，AT確定。

1個[3%] 2個[6%] 3個[25%] 4個[50%]

5個[65%] 6個[80%] 7個[確定]

AT獲得契機

中段櫻桃成立時是低確or通常中，約25%為AT獲得，高確中是AT確定。

強機會目は低確or通常or高確中也是機會，JAC是出現時為AT濃厚。

低 角櫻桃=弱西瓜<強西瓜<中段櫻桃<強機會目<JAC 高

【機會區域的構成】

@傳承之刻(自力CZ)解說

20次遊戲之間累積的「ひでぶ(痛炸)」數，對應AT突入抽選的自力機會區域。

最終獲得的「ひでぶ(痛炸)」的數量為AT突入期待度。

由戰鬥演出告知AT是否當選，「ひでぶ(痛炸)」數越多，AT當選期待度越高。

最終遊戲為戰鬥發展，勝利的話，AT當選。

突入條件：弱櫻桃成立時抽選 / 機會目成立時抽選 / 七星燈抽選

終了條件：規定遊戲數消化



傳承之刻

「ひでぶ(痛炸)」獲得契機

- 對應成立役進行獲得抽選發生。
- 包含禎龜的全役為「ひでぶ(痛炸)」獲得的機會。
- 禎龜也有獲得抽選發生。

戰鬥演出

- 根據戰鬥對戰對手，勝利期待度有變化。

低 ハート(紅心) < シュウ(修武) < ジャギ(傑基) 高 < アミバ(阿米巴) 激

北斗連線

- 傳承之刻中，下記條件達成為北斗連線確定。
- 100ひでぶ(痛炸)達成
- 強機會目成立
- JAC成立

@七星勝舞(自力CZ)解說

最大7G之間，每次遊戲AT獲得抽選發生的自力機會區域。

本作承襲「轉生之章」的神拳勝舞。AT突入期待度は約83%。

突入條件：弱櫻桃成立時抽選 / 機會目成立時抽選 / 七星燈抽選

終了條件：規定遊戲數消化



七星勝舞

戰鬥演出

・根據戰鬥的對戰對手，勝利期待度有變化。

低ラオウ(拉歐) < ジャギ(傑基) 高 < トキ(托席) 激

北斗連線

・七星勝舞中，下記條件達成為北斗連線確定。

・北斗乱舞圖案連線

・強機會目成立

・JAC成立

【AT的構成】

@激闘乱舞(AT)解説

初期枚數100枚+上乘枚數繼續的差枚數+循環管理的AT。

1G中獎約2.8枚增加

獲得枚數消化後是繼續戰鬥發展，勝利的話，循環繼續，敗北為終了。

AT循環率是50%~100%。

AT中是西瓜與櫻桃等的特定役成立時，進行差枚數上乘抽選・上乘戰鬥抽選・特別插曲突入抽選。

北斗連線or乱舞圖案連線or強敵昇天後是北斗乱舞(超上乘)突入。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

七星勝舞(自力CZ)成功 / 傳承之刻(自力CZ)成功

終了條件：獲得枚數消化後的繼續戰鬥敗北



激闘乱舞

AT等級

- AT中是暗示循環繼續率的4階段的AT等級存在。
- 是突入時的光環顏色與AT中的舞台暗示AT等級。
- 北斗連線的AT突入是高等級開始確定。

舞台

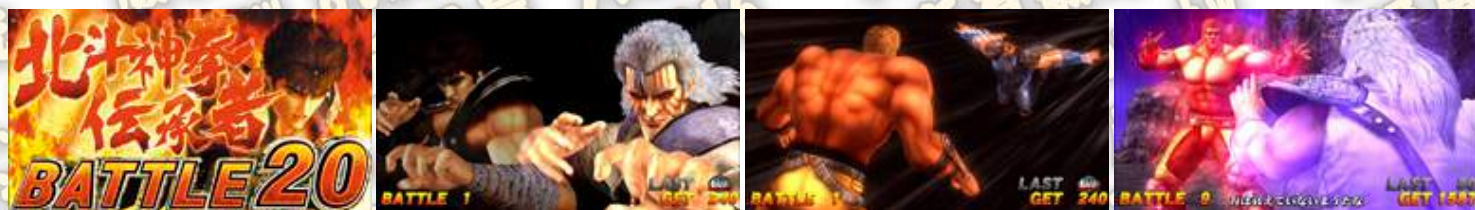
- 繼續戰鬥突入時的滯在舞台為暗示AT繼續期待度。
- (※%)內是繼續期待度，闘神舞台是繼續確定。



低[宿命(50~80%)] < [霸道(60~90%)] < [激闘(80~95%)] < [闘神(100%)] 高

繼續戰鬥

- 獲得枚數消化後發生的循環繼續戰鬥。
- ケンシロウ(拳四郎)的攻擊or迴避強敵的攻擊or忍耐為次回合繼續確定。
- 根據對戰對手勝利期待度有變化，ケンシロウ(拳四郎)之技為上乘枚數期待度有變化。
- 追擊發生是上乘枚數帶至次回合。
- 追擊角色是[バット(帕德) < リン(阿玲) < トキ(托席)]依順序期待度提高。



繼續戰鬥



繼續戰鬥

繼續戰鬥：對戰對手

- 對手是與舞台做連結。



低[シン(希恩)] < [サウザー(沙烏剎)] < [ラオウ(拉歐)] < [兄弟] 高
 (宿命) (霸道) (激鬪) (闘神)

繼續戰鬥：ケンシロウ(拳四郎)之技

- ケンシロウ(拳四郎)之技為上乘枚數期待度有變化。

低[重撃]=[踢]< [百裂拳]< [レイ(雷伊)攻撃]< [剛掌波] 高

繼續戰鬥中的演出，與以前的北斗系列相同，以下模式發生為繼續確定。

- ケンシロウ(拳四郎)攻撃
- ケンシロウ(拳四郎)承受敵人攻撃
- ケンシロウ(拳四郎)被打倒後站起來

繼續確定時是，枚數上乘發生，在此獲得的枚數帶至次回合移行。

上乘戰鬥(上乘)

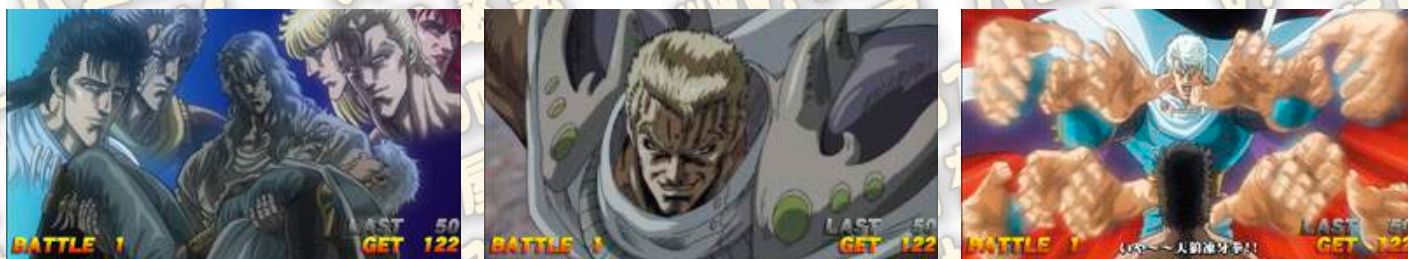
- AT中的特定小役成立時，能期待至差枚數上乘戰鬥的發展。
- 最大2次遊戲的上乘戰鬥演出。
- 根據對戰對手，勝利期待度有變化，與リュウガ(龍牙)的戰鬥是勝利為100枚以上的上乘確定。



低 [シン(希恩)] < [サウザー(沙烏刺)] < [リュウガ(龍牙)] < [ジャギ(傑基)] 高

特別插曲(上乘)

- 七星計數器為「0」突入濃厚的8Gの影片上乘演出。
- 影片終了後，至勝利確定的戰鬥or強敵昇天演出發展。
- 至特別插曲是，AT中全役進行突入抽選。
- 勝利後，枚數上乘發生，至次回合的繼續確定。
- 也進行ラオウ(拉歐)昇天演出的「特別結局」的突入抽選。



特別插曲

@北斗乱舞(超上乘)

- 1回合7G繼續，差枚數上乘特化區域。
- 消化中是每次遊戲上乘發生，每回合進行繼續抽選。
- 從北斗連線or乱舞圖案連線or強敵昇天突入。
- 1G中獎的最大上乘枚數是500枚，特定役成立是3位數上乘的機會。
- 7G消化後是循環繼續抽選發生，繼續的話，7G再重新設置。
- 根據登場角色與技能，上乘期待度有變化。

低傳承<拳王<有情<北斗神拳高

角色別上乘枚數期待度

低 ケンシロウ(拳四郎)< ラオウ(拉歐)< トキ(托席)< 3兄弟連線高

突入契機北斗連線時 / 乱舞圖案連線時 / 強敵昇天發生時



北斗乱舞

@強敵昇天

- 繼續戰鬥繼續時突入的8G的影片上乘演出。
- 強敵昇天是內部點數20點時獲得。

昇天點數主要是以下時機進行獲得抽選。

AT突入時 / AT繼續時 / 追擊發生時 / 特別插曲突入時

- 強敵昇天是全4種類：VS.シン(希恩) / VS.サウザー(沙烏刺) / VS.ラオウ(拉歐) / トキ(托席) VS.ラオウ(拉歐)
- 8Gの影片終了後は至北斗乱舞(上乘)突入。



強敵昇天

@特別結局



特別結局

- 20連以上のAT終了時，結局發生。
- 結局演出後は北斗乱舞(上乘)當選確定。

枚數上乘契機

- AT中の特定小役成立時，上乘抽選發生。

低3枚鈴鐺<楨龜<角櫻桃<弱西瓜<弱機會目<強西瓜<中段櫻桃<強機會目
<JAC高

AT升級契機

- AT中の特定小役成立時，AT升級抽選發生。
- 與通常時，REPLAY成立為等級轉落抽選發生。

低角櫻桃<楨龜<弱機會目<中段櫻桃<弱西瓜<強機會目<強西瓜<JAC高

【轉輪排列】

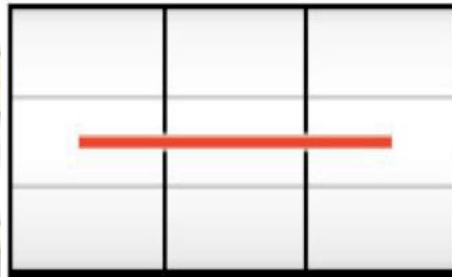
【役構成】

20	鈴鐺	西瓜	櫻桃
19	西瓜	櫻桃	櫻桃
18	西瓜	櫻桃	西瓜
17	櫻桃	西瓜	鈴鐺
16	西瓜	鈴鐺	西瓜
15	鈴鐺	西瓜	櫻桃
14	北斗亂舞	北斗亂舞	北斗亂舞
13	西瓜	西瓜	西瓜
12	櫻桃	西瓜	鈴鐺
11	西瓜	鈴鐺	西瓜
10	鈴鐺	西瓜	櫻桃
9	西瓜	西瓜	西瓜
8	西瓜	櫻桃	西瓜
7	西瓜	西瓜	鈴鐺
6	西瓜	鈴鐺	西瓜
5	鈴鐺	西瓜	櫻桃
4	西瓜	櫻桃	西瓜
3	櫻桃	西瓜	西瓜
2	櫻桃	西瓜	鈴鐺
1	西瓜	鈴鐺	西瓜

		北斗亂舞+激闘亂舞
		激闘亂舞
	西瓜	櫻桃
	鈴鐺	REPLAY
平行連線7枚/斜線連線3枚		

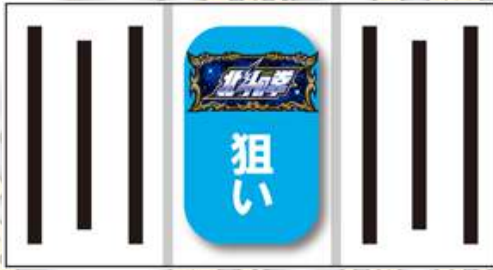
【有效線】

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>

首先在中轉輪上段瞄準北斗圖案。



<停止模式 1>

中轉輪鈴鐺圖案停止時，左、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

中轉輪中段 BAR 圖案停止時，右轉輪上段瞄準紅 7 圖案，若成功停止時，左轉輪上段~中段瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

中轉輪上段北斗圖案停止時，左、右轉輪瞄準西瓜圖案。

@AT中的打擊方法



押順導航與瞄準特定圖案的切入發生時，跟從導航使轉輪停止



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役(中押時)



角櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



弱機會目



強機會目



JAC

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 1/432.8 設定2 1/411.7 設定3 1/386.0

設定4 1/361.1 設定5 1/326.2 設定6 1/291.6

【小役確率】

@通常時

3枚鈴鐺 全設定共通 1/13.6

角櫻桃 (1枚) 全設定共通 1/121.4

中段櫻桃 (1枚)

設定1 1/229.9 設定2 1/229.9 設定3 1/229.9

設定4 1/222.2 設定5 1/214.9 設定6 1/201.7

弱西瓜 (1枚)

設定1 1/131.1 設定2 1/128.5 設定3 1/126.0

設定4 1/123.7 設定5 1/119.2 設定6 1/117.0

強西瓜 (1枚)

設定1 1/399.6 設定2 1/387.8 設定3 1/376.6

設定4 1/366.1 設定5 1/346.8 設定6 1/313.6

弱機會目A 全設定共通 1/160.6

弱機會目B 全設定共通 1/512.0

弱機會目合算 全設定共通 1/122.3

強機會目

設定1 1/1260.3 設定2 1/1170.3 設定3 1/1092.3

設定4 1/1024.0 設定5 1/963.8 設定6 1/910.2

JAC 全設定共通 1/65536.0

槓龜

設定1 1/32.3 設定2 1/32.6 設定3 1/32.9

設定4 1/33.4 設定5 1/34.1 設定6 1/35.1

通常REPLAY 全設定共通 1/7.3

@CZ中

乱舞連線 全設定共通 1/8192.0

@AT中

7枚鈴鐺合算 全設定共通 1/1.4

乱舞連線 全設定共通 1/8192.0