

北斗之拳 轉生之章 2

北斗の拳 転生の章 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2026/01

六號機 AT TYPE

框體圖片

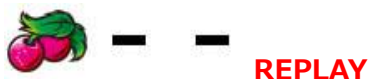


50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



紅 7REPLAY



轉輪配列

リール配列			
20	Bell	Watermelon	Cherry
19	Watermelon	Cherry	Watermelon
18	Cherry	Watermelon	Watermelon
17	Watermelon	Bell	Bell
16	Watermelon	Cherry	Watermelon
15	Bell	Watermelon	Cherry
14	Watermelon	Cherry	Watermelon
13	Watermelon	Watermelon	Watermelon
12	Cherry	Bell	Bell
11	Watermelon	Cherry	Watermelon
10	Bell	Watermelon	Cherry
9	Watermelon	Cherry	Watermelon
8	Cherry	Watermelon	Watermelon
7	Watermelon	Bell	Bell
6	Watermelon	Cherry	Watermelon
5	Bell	Watermelon	Cherry
4	Watermelon	Watermelon	Cherry
3	Watermelon	Watermelon	Bell
2	Cherry	Bell	Bell
1	Watermelon	Cherry	Watermelon

開獎條件

1. 規定點數到達
2. 小役抽選點數上乘區間
3. 特殊小役直撃

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為通常時累積 1536 あべし, 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

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

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/>

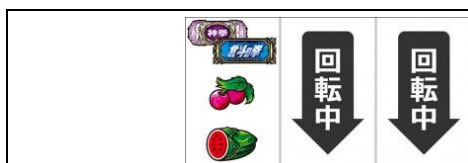


小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR 或白 BAR

左轉輪中段紅櫻停止時為強紅櫻，中右轉輪瞄押白 BAR 附近，紅櫻中段三連時為確定櫻



強紅櫻



確定櫻

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱紅櫻，反之為強紅櫻



弱紅櫻



強紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘斜線連線時為右斜下銅鐘

BAR.勝舞.勝舞.連線時為勝舞魂



右斜下銅鐘



勝舞魂

左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是沒連線時為機會牌



西瓜



機會牌

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則轉輪瞄押畫面中指定圖案

其他演出則照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式介紹

通常時



カサンドラ



南斗所在之城

通常時每一轉都會獲得 1 點あべし，到達規定點數則當選 AT，特殊小役會抽選天破之刻或是 AT

基本場景為 ROB BAR 或荒野，カサンドラ為天破之刻的高確或前兆的示唆場景

移行南斗所在之城場景時為 AT 前兆濃厚

天破之刻



為あべし上乘特化區間，會繼續 7.14.21.無限 G 其一，每轉至少

獲得 5 あべし。小役連線則為 10 あべし以上，特殊小役則可

期待獲得大量あべし，一轉最大獲得 999 あべし

あべし挑戦



天破之刻結束後的演出

會告知是否到達規定あべし

標題顏色為紅色或麒麟紋時

則期待度上升

傳承模式



天破之刻初回結束後一定突入，此模式滯在中

沒抽到特殊小役也有機會突入天破之刻

傳承模式有三個階段的繼續率

天命之刻



有機會到達規定あべし點數的前兆場景

最後會發展連續演出來告知是否當選 AT

闘神演舞



1SET 30G, 純増 4.0 枚/G 的主要 AT, AT 中主要在特殊小役成立時抽選勝舞魂, 勝舞魂個數為繼續抽選的次數, 初當時會先有 2 個勝舞魂。初當時標題的氣顏色會示唆 AT 等級
突入時紅 7 連線方式也會示唆等級, 等級有四階段, 越高則越容易獲得勝舞魂
AT 中滯在場景會示唆勝舞魂的獲得期待度, 上圖下排四個場景越右邊的期待度越高
場景每一關都會抽選且該關中不會轉落。AT 中轉數歸零則突入神拳勝舞抽選是否繼續

中押機會



前一代也有的機會演出, 發生時成立紅櫻濃厚
期待成立強紅櫻或是確定櫻

百裂切入演出



神拳圖案的白 BAR 連線成立則突入拳王強襲
背景的颜色會示唆連線期待度

奥義



勝舞魂破裂

岩山兩斬波

北斗百裂拳

獲得勝舞魂後發動奧義的話則勝舞魂會增殖!?上面越右邊的期待度越高, 最大一次獲得 33 個

拳王強襲



AT 中的神拳圖案連線突入的勝舞魂上乘特化區間，會發生 3~4G 自力對決，勝利則上乘 2 個以上且繼續對決。勝敗會依照成立小役抽選，RP 與右斜下銅鐘 50%以上勝利，特殊小役則勝利濃厚
對戰對手的勝利期待度：ジュウザ<フドウ<リハク<シュレン<ヒューイ(勝利濃厚)

神拳勝舞



AT 剩餘轉數歸零後突入的繼續對決，會依照勝舞魂的個數來抽選，勝利則繼續下一關
剩餘的勝舞魂個數會留到下一關繼續用，每一轉勝利期待度約 1/5，成立小役會影響期待度
對手的期待度如下：シン<サウザー<シュウ<ラオウ<ジャギ<レイ或トキ
勝利時拉門關上的話則突入 SP 對決(特闘或極闘)濃厚。第一次就敗北有機會突入勝拳勝舞 EXTRA
突入時不會消費勝舞魂而持續到勝利為止，EXTRA 中強櫻或 7 連線勝利時則突入 SP 對決濃厚

特闘



升格部分



繼續部分

上述突入契機以及北斗連線時突入的 SP 對決，為繼續率管理型的特化區間，對決勝利則獲得勝舞魂+繼續，繼續率 77~90%。1SET 為 5G 的升格部分+4G 的繼續部分
升格部分中將對手打倒來升格，對手期待度為：シン<サウザー<ジャギ
繼續部分中特殊小役也會抽選勝利+抽選勝舞魂

極闘



神拳勝舞勝利時的一部分或是北斗連線突入的上位版 SP 對決，繼續率約 90%

對手固定為拉歐，會展開跟北斗之拳一樣的對決演出，拳四郎敗北前會繼續且獲得勝舞魂

天撃



AT 結束時的一部分或是 ENDING 後突入，成功期待度約 50% 的 CZ，含突入畫面共 4G

銅鐘與 RP 會抽選突破，特殊小役或是最後一轉成立小役為突破濃厚，突破則突入裏闘神演舞

裏闘神演舞



裏神拳勝舞

轉數升格挑戰

為上位 AT，純增 4.0 枚/G，初回繼續 70G，第二關之後為 30~300G，基本流程跟一般 AT 一樣

但勝舞魂會變紅色且勝舞魂獲得確率會大幅上升，轉數歸零時突入裏神拳勝舞，勝率上升到 1/4

勝舞連線確率與勝舞連線的勝利率會上升，其他特殊小役則為勝利濃厚

勝利時勝舞魂不會留到下一關而變成抽選升格下一關的轉數，挑戰中會依照勝舞魂個數、

當轉成立小役、以及前一關勝利時的成立小役來抽選轉數。上位 AT 結束後還會再突入天撃

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/366.0	1/357.0	1/336.3	1/298.7	1/283.2	1/273.1
出玉率	97.6%	98.4%	100.7%	106.2%	111.1%	114.9%

通常時モード抽選（設定 1）

モード	モード A	モード B	モード C	天國
AT 結束時	51.9	23.7	17.6	6.8
設定変更時	49.3	22	20.1	8.6

各モードの規定あべし数分配比例（設定 1）

規定あべし	設定変更時			設定変更以外			天國
	モード A	モード B	モード C	モード A	モード B	モード C	
1~64	0.26	0.29	0.03	0.2	0.21	0.03	12.5
65~128	1.8	2.02	0.22	1.37	1.49	0.2	87.5
129~192	0.36	0.45	0.4	0.31	0.37	0.4	
193~256	26.26	32.72	28.77	21.94	26.59	28.81	
257~320	0.15	0.9	0.45	0.12	0.73	0.45	
321~384	0.88	5.41	2.69	0.73	4.41	2.7	
385~448	0.15	0.03	1.4	0.12	0.02	1.41	
449~512	0.15	0.03	1.4	0.12	0.02	1.38	
513~576	6.71	1.21	64.63	5.6	0.98	64.64	
577~640	0.1	0.89		0.11	0.99		
641~704	0.1	0.89		0.12	1.01		
705~768	1.19	10.68		1.4	12.23		
769~832	0.1	0.89		0.11	1		
833~896	4.85	43.6		5.71	49.93		
897~960	0.89			0.11			
961~1024	5.34			0.71			
1025~1088	0.89			0.12			
1089~1152	5.34			0.73			
1153~1216	0.89			0.12			
1217~1280	43.62			10.99			
1281~1344				3.4			
1345~1408				15.11			
1409~1472				29.3			
1473~1536				1.45			

小役確率

小役	不中小役	RP	右斜下銅鐘	西瓜	勝舞連線
確率	1/1.4	1/8.7	1/8.2	1/79.9	1/198.6
小役	機會牌	弱櫻	強櫻	確定櫻	
確率	1/199.2	1/99.6	1/198.6	1/16384	

弱櫻與強櫻都有分成 AB 兩種，AB 兩種機率各半

通常時狀態移行抽選

狀態	低確	通常	高確
設定變更時	25	25	50
AT 結束後		40.6	59.4

傳承模式中當選 AT 時，則 AT 中要是沒有有利區間重置時則 AT 後會繼續傳承模式

傳承模式結束時會重新抽選狀態

設定	1	2	3	4	5	6
低確	71.9	71.1	70.3	50	43.8	39.1
通常	25	25.4	25.8	42.2	46.9	50
高確	3.1	3.5	3.9	7.8	9.4	10.9

以下為各小役成立時的狀態移行抽選，以下為**低確滯在時**

小役	弱櫻		西瓜		機會牌/勝舞連線		強櫻	
設定	通常	高確	通常	高確	通常	高確	通常	高確
1	46.1	0.8	65.6	1.6	50	21.9	75	25
2						22.3		
3	46.9	1.2		2		22.7		
4	50	1.6	70.3	3.1		25		
5	59.4	3.1	76.6	6.3		31.3		
6	62.5	4.7	81.3	7.8		37.5		

通常滯在時

小役	弱櫻	西瓜	機會牌/勝舞連線	強櫻
高確	46.9	66.4	71.9	100

通常狀態以上滯在時，不中小役/RP/右斜下銅鐘成立時的 **2.3%**轉落狀態一階段

通常時天破之刻的抽選

會依照滞在狀態與成立小役抽選天破之刻，確定櫻各 1/2 抽選 AT 直擊或無限天破

小役	弱櫻/西瓜	弱櫻	西瓜	機會牌/勝舞連線			強櫻	
設定	低/通	高確	高確	低確	通常	高確	低/通	高確
1	0.8	31.3	66.4	2	10.2	66.4	25	100
2				2.7	10.5			
3	1.6			3.1	10.9			
4	2.3			3.9	12.5			
5	3.5			4.7	15.6			
6	4.7			6.3	18.8			

傳承模式滞在時的當選率如下

小役	不中/RP	右斜下銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌/勝舞連線	強櫻
當選率	5.5	15.6	25	33.6	75	100

天破之刻中的抽選

首先會依照當選天破之刻的契機小役抽選天破等級，確定櫻為 Lv.5 確定

契機小役	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
其他小役	98	0.4	0.4	0.4	0.8
強櫻	94.5	0.8	0.8	0.8	3.1

天破之刻前兆中成立強櫻時會抽選天破等級上升，確定櫻則升格 Lv.5 確定

原本等級	Lv.4	Lv.5
Lv.1	4.7	0.8
Lv.2~4		5.5

接著會依照天破等級抽選繼續轉數，Lv.5 為無限天破但最低至少繼續 14G

天破等級	7G	14G	21G
Lv.1~3	89	9.4	1.6
Lv.4	33.2	33.2	33.6

消化中會依照抽選的天破等級與成立小役抽選追加的あべし數

確定櫻（不論等級）

小役	500	700	999
分配比例	50	25	25

天破 Lv.1

小役	5	10	20	30	50	100	200	300	500	700	999
不中小役	87.5	12.5									
RP		66.3	25	6.3	1.2	0.4	0.4	0.4			
右斜下銅鐘			82	12.5	3.1	1.2	0.4	0.4	0.4		
弱櫻				71	25	1.6	0.8	0.4	0.4	0.4	0.4
西瓜					95.3	2.3	0.8	0.4	0.4	0.4	0.4
機會牌/勝舞					69.5	25	3.1	1.2	0.4	0.4	0.4
強櫻						79.6	12.5	4.7	1.6	0.8	0.8

天破 Lv.2~3

小役	5	10	50	100	200	300	500	700	999
不中小役	87.5	12.5							
RP/右斜下銅鐘			85.9	12.5	1.2	0.4			
弱特殊小役				85.1	12.5	1.2	0.4	0.4	0.4
強櫻				78	12.5	6.3	1.6	0.8	0.8

天破 Lv.4

小役	5	10	20	30	50	100	200	300	500	700	999
不中小役	68.7	25	6.3								
RP		53	31.3	4.7	4.7	4.7	0.8	0.8			
右斜下銅鐘			53	31.3	4.7	4.7	4.7	0.8	0.8		
弱特殊小役					53	31.3	4.7	4.7	4.7	0.8	0.8
強櫻						68.7	12.5	12.5	3.1	1.6	1.6

天破 Lv.5

小役	5	10	20	30	50	100	200	300	500	700	999
不中小役	68.6	25	1.6	1.6	1.6	1.6					
RP		34.3	25	12.5	12.5	12.5	1.6	1.6			
右斜下銅鐘			57.7	12.5	12.5	12.5	1.6	1.6	1.6		
弱特殊小役					43.6	25	9.4	9.4	9.4	1.6	1.6
強櫻						50	12.5	12.5	12.5	6.3	6.3

傳承模式的抽選

以下契機成立時會移行傳承之刻

設定變更時 6.25%移行傳承 SHORT，AT 結束時 1.6%移行傳承 SHORT

非傳承模式中當選天破之刻，該天破之刻結束時

傳承模式	SHORT	MID	LONG
分配比例	98.4	1.2	0.4

傳承之刻中特殊小役成立時會抽選升格

小役	弱櫻/西瓜	機會牌/勝舞連線	強櫻
SHORT 跳 MID	12.5	24.6	99.6
SHORT 跳 LONG		0.4	0.4
MID 跳 LONG	0.4	0.8	1.6

不中小役與 RP 成立時，滯在傳承模式中則會抽選轉落非傳承模式

傳承模式	SHORT	MID	LONG
轉落綠	32.8	4.7	1.2

鬪神等級的抽選

會依照一開始當選的 AT 等級在每一關開始時抽選該關的鬪神等級，之後該關都固定

AT 等級分配比例尚不明，北斗連線時確定為 AT Lv.3 以上

AT 等級	鬪神 A	鬪神 B	鬪神 C	鬪神 D
AT Lv.1	25.8	56.6	15.6	2
AT Lv.2	21.5	43.4	28.1	7
AT Lv.3	9.8	14.1	40.6	35.5
AT Lv.4	5.9	10.5	35.2	48.4

AT 中以下小役成立時會依照鬪神等級變換成勝舞連線

小役	鬪神 A	鬪神 B	鬪神 C	鬪神 D
RP	10.9	11.6	26.2	40.8
右斜下銅鐘	2.9	3.1	7	10.9

以下為各鬪神等級實質的勝舞連線確率

小役	鬪神 A	鬪神 B	鬪神 C	鬪神 D
確率	1/46.4	1/44.2	1/22.4	1/15

AT 中勝舞魂獲得抽選

機會牌/勝舞連線/強櫻/確定櫻獲得確定(AT 中強櫻確率因為中押機會會上升到 1/99.4)

以下小役會依照鬪神等級抽選是否獲得勝舞魂

小役	鬪神 A	鬪神 B	鬪神 C	鬪神 D
右斜下銅鐘	9.1	9.7	22.7	36.8
弱櫻	28.1	35.9	50	62.5
西瓜	31.3	45.3	56.3	68.8

獲得勝舞魂時首先會依照當選契機役抽選是否發生奧義，確定櫻發生北斗百裂拳確定

小役	鬪神 AB	鬪神 C	鬪神 D
其他小役	3.1	4.7	6.25
西瓜	0.8	2.3	3.1
強櫻	12.9	19.1	25.8

當選時會抽選奧義種類

小役	破裂	岩山兩斬波	北斗百裂拳
其他小役	79.7	19.9	0.4
西瓜		98.4	1.6
強櫻		93.7	6.25

奧義發生時會抽選獲得的勝舞魂個數

奧義種類	2	3	5	7	11	22	33
破裂	87.5	12.5					
西瓜當選的岩山兩斬波				66.1	27.1	2.8	4
其他當選的岩山兩斬波			53.2	31	12.7	1.3	1.8
北斗百裂拳					75	18.7	6.25

沒有當選奧義時會照下表抽選獲得的勝舞魂個數

小役	1	2	3	5	7
其他小役	95.3	3.1	0.8	0.4	0.4
強櫻		92.1	6.25	1.2	0.4

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>

天擊的抽選

AT 突入時會先抽選到達第幾關時獲得天擊，ENDING 發生時獲得天擊確定

到達第幾關	10	11~14	15	16~19	20
分配比例	18.8	0.8	25	0.8	50

到達抽選關數時會在前一關的神拳勝舞勝利時告知獲得天擊(也有少部分不會告知)

神拳勝舞的抽選

每一轉會依照成立小役抽選勝利，強櫻/確定櫻/紅 7 連線為勝利確定

請注意中押形成弱櫻牌型時期待度會下降到 33.6%

小役	不中/10 枚銅鐘	RP	右斜下銅鐘	勝舞連線	西瓜	機會牌	弱櫻
勝率	7.8	26.2	32	53.4	50	75	67

結束畫面中以下小役成立時會抽選復活，強櫻/確定櫻為復活確定

請注意中押形成弱櫻牌型時期待度會下降到 1.6%

小役	西瓜	勝舞連線	機會牌	弱櫻
復活率	1.6	12.5	12.5	50.8

神拳勝舞突入的第一轉抽選失敗時有一定機率突入神拳勝舞 EXTRA

神拳勝舞 EXTRA 中會不消費勝舞魂直到抽選勝利，勝利時會依照勝利契機役抽選特/極鬪

強櫻/確定櫻/紅 7 連線成立時 100%當選特/極鬪

小役	不中/10 枚銅鐘	弱櫻	西瓜	RP/右斜下銅鐘/勝舞連線	機會牌
當選率	6.25	25	33.6	50	75

拳王強襲中的抽選

AT 中白 BAR 連線(確率 1/1927.5)成立時突入，首先每關開始時會依照小役抽選對手

小役	ジュウザ	フドウ	リハク	シュレン	ヒューイ
其他小役	50	32	16.4	1.2	0.4
RP/右斜下銅鐘		55.5	25	18.8	0.8
特殊小役					100

接著依照抽到的對手抽選繼續轉數，ヒューイ固定 2G、リハク固定 3G

繼續轉數	ジュウザ	フドウ	シュレン
3G	75	25	25
4G	25	75	75

對決中每轉會抽選勝利，特殊小役與ヒューイ中勝利確定，勝利時獲得 2 個勝舞魂以上

小役	ジュウザ	フドウ	リハク	シュレン
其他小役	6.25	6.25	12.5	31.3
RP/右斜下銅鐘	50	75	100	100

特闘/極闘中的抽選

1SET 9G，繼續率為 77.80.90%其一，繼續時會獲得勝舞魂

非繼續時會依照成立小役抽選變成繼續，機會牌/勝舞連線/強櫻/確定櫻 100%繼續

小役	順押弱櫻	中押弱櫻	西瓜
當選率	53.1	6.25	12.5

繼續時獲得的勝舞魂個數如下，但第一關會抽選兩次所以會獲得 2~20 個

勝舞魂	1	2	3	5
分配比例	98.4	0.8	0.4	0.4

繼續確定中抽到以下小役時會抽選追加獲得勝舞魂，並在該關最後一併告知

小役	1	2	3	11	22	33
順押弱櫻	3.2	46.8	3.2			
中押弱櫻	6.25					
西瓜	12.5					
機會牌/勝舞	100					
強櫻		93.7	6.25			
確定櫻				75	18.7	6.25

天擊中的抽選

準備中與天擊中成立特殊小役為成功確定，以下為突入天擊當轉的抽選率

設定	12	3	4	5	6
不中小役	4.7	5.1	5.5	9.4	16.4
RP/右斜下銅鐘	18				

對決中第 1~2 轉，RP/右斜下銅鐘成立時約 18%抽選成功

最後一轉成立任何小役都會成功，不中小役也會抽選

設定	12	3	4	5	6
不中小役	4.7	5.1	5.5	9.4	16.4

框體燈示唆

通常時每消化 100G 時框體下圖中三種燈會亮來示唆各種東西



A 燈相關示唆

亮燈方式	示唆内容
白色	1280 あべし以内期待度小上升
白色閃爍	1280 あべし以内期待度大上升
藍色	896 あべし以内期待度小上升
藍色閃爍	576 あべし以内期待度大上升
藍色 + 上方白色光流過	896 あべし以内期待度小上升
藍色閃爍 + 上方白色光流過	576 あべし以内期待度大上升
黃綠色	模式 B 以上濃厚(否定時為設定 2 以上濃厚)
黃綠色閃爍	模式 C 以上濃厚(否定時為設定 2 以上濃厚)
金色	模式 B 以上濃厚(否定時為設定 4 以上濃厚)
金色閃爍	模式 C 以上濃厚(否定時為設定 4 以上濃厚)
紫色	模式 B 以上濃厚(否定時為設定 6 濃厚)
紫色閃爍	模式 C 以上濃厚(否定時為設定 6 濃厚)

B 燈相關示唆

亮燈方式	示唆内容
白色	設定 24 以上期待度上升
白色閃爍	設定 35 以上期待度上升
藍色	高設定期待度上升
藍色閃爍	高設定期待度大上升
黃綠色	設定 2 以上濃厚
黃綠色閃爍	設定 4 以上濃厚
金色	設定 6 濃厚

C 燈相關示唆

亮燈方式	示唆內容
藍色	離規定あべし數的期待度低
黃綠色	離規定あべし數的期待度中
金色	離規定あべし數的期待度高

Sammy 獎盃示唆

會依照出現的獎盃種類進行設定示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 確定