

北斗之拳 新傳説創造

パチスロ北斗の拳 新伝説創造

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2017/09

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線

左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 43G

小役構成



激闘亂舞



激闘亂舞 TURBO



MB 得分超過 16 枚時結束



8 枚



1 枚



1 枚或 8 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

通常時當選北斗連線直擊或是紅 7 連線直擊發生
 確率各 1/63195, 特典為激闘亂舞+40G 劇闘庫存高確
 紅 7 連線為激闘 Lv.3、北斗連線為激闘 Lv.4 確定

天井情報與恩惠

有兩種天井, 通常時消化 710G, 天井到達時經由前兆後當選 ART「宿命之刻」確定
 另一個天井為連續 6 次宿命之刻都未當選激闘亂舞時
 則次回當選宿命之刻時一定會當選 ART「激闘亂舞」



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
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 北斗之拳 新傳說創造

<https://www.youtube.com/watch?v=ojlH5lwM9IM>

小役種類及瞄壓方式



通常時首先中轉輪約在上段附近瞄押黃 7

中轉輪中段西瓜停止時，左右轉輪瞄押西瓜，斜線西瓜連線時為弱西瓜，平行為強西瓜
下段(黃 7/北斗/鬪).鬪.鬪圖案連線時為強 MB



中轉輪中段黃 7 停止時，右轉輪適當停止，左轉輪瞄押紅櫻，依照紅櫻停止的位置有所不同

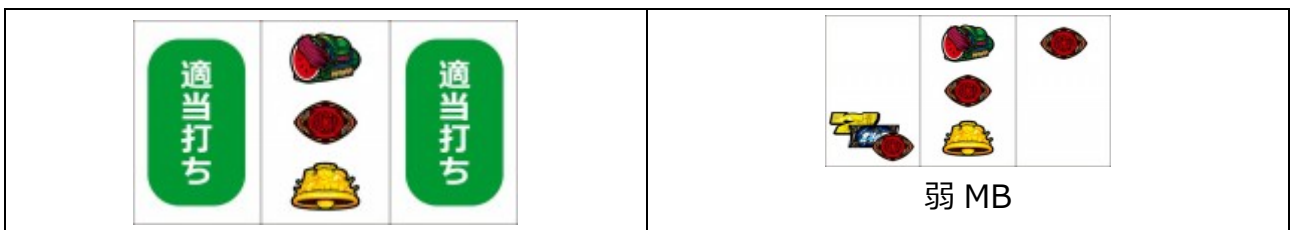


中轉輪中段銅鐘停止時，左右轉輪適當停止，銅鐘形成下面兩種停止型時為特殊小役



中轉輪中段鬪圖案停止時，左右轉輪適當停止

斜線(黃 7/北斗/鬪).鬪.鬪圖案連線時為弱 MB



ART 中的打法

有押順指示時則必須照押順停止，其餘演出照一般時打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



バトロ



オグル



ビジャマ



ファルコ

通常場景會示唆內部的狀態，上方圖中越右邊的場景期待度越高，越有機會當選宿命之刻
期待度高的場景中成立特殊小役時為好機！

時間變化～夜晚



本代採用的夜晚背景中，要是當選宿命之刻的話則突入激鬪亂舞濃厚。突入夜晚的契機為規定轉數到達或是角紅櫻成立時進行抽選

宿命之刻



分成前半的雜魚對決部分與後半的宿命對決為賭上是否突入激鬪亂舞的 CZ-ART 最終將ファルコ給擊破則突入激鬪亂舞

激鬪亂舞



1SET 30G 以上繼續，純增 1.9 枚/G 的 ART，有繼續率、庫存又有 G 數上乘的 ART，紅 7 或北斗連線時的氣顏色會示唆 AT 等級，高等級則較容易繼續

激鬪亂舞 TURBO



激鬪亂舞中黃 7 連線時突入 32G 繼續的庫存數上乘特化區間，全小役都會進行抽選 銅鐘也為大好機！

繼續對決



ART 全轉數消化完畢，且庫存都沒有時所突入的判定是否繼續的對決，如果拳四郎沒被打倒則繼續，繼續率 66~89%

劇鬪 (EPISODE)



ART 轉數消化但是有庫存時突入
消化中會發生故事演出，故事演完則前進下一關

EX 亂舞



繼續對決勝利或是劇鬪結束後的一部分突入
5G 以上繼續的 G 數上乘特化區間
每一轉都會上乘，之後加算到下一關
升格成 TURBO 的話則大量上乘期待度高

宿命之刻中的演出

雜魚對決



雜魚對決中斷未魔發生的話則棄顏色升格濃厚，升格的話則宿命對決的勝利期待度也會上升
如果連續都沒有成立銅鐘則升格時的期待度會上升，特殊小役成立時也會進行升格抽選
要是升格到紅色的話則勝利期待度有 80% 以上！在這裡成立七次押順銅鐘後結束突入宿命對決

宿命對決



宿命對決的勝利期待度高於 40%，會依照前面氣的顏色而有所變化
要是原本內部是抽選到敗北時，這裡成立特殊小役的話則會進行勝利變換的抽選
強小役成立時則變換成勝利濃厚！

激鬪亂舞中的抽選

場景演出



荒野



郡都



帝都

激鬪亂舞中的場景會示唆上乘對決的期待度，上面圖片中越右邊的場景則期待度越高

特殊小役成立時為對決發展的好機，北斗計數器點燈的話則為對決發展濃厚
越接近倒數到 0 才發展對決時則勝利期待度會越高，彩色出現時則為大好機！

上乘對決



上乘對決的勝利期待度為：バトロ<ソリア<
ビジャマ，對決勝利時則為 SET 數上乘

SPECIAL EPISODE



上乘對決勝利時的一部分會突入此演出
結束後會突入 EX 亂舞 TURBO！

激鬪亂舞 TURBO 中的演出



瞄押黃 7 演出發生時，要是成立黃 7 連線的話則突入激鬪亂舞 TURBO，為 SET 數上乘的大好機
MB 或是特殊小役成立時為庫存獲得的期待度大，將雜魚打倒時則獲得庫存濃厚

繼續對決中的演出



北斗系列慣例的繼續對決演出，當然一如往常，如果拳四郎攻擊、迴避敵方攻擊、
或是受到對方攻擊後又站起則為繼續濃厚。這一代首次在此對決中會進行 AT 等級上升抽選
選擇復活演出時，會依照所選擇的演出來示唆是否 AT 等級上升

EX 亂舞中的演出



繼續對決與劇鬪後的一部分突入，會依照拳四郎的攻擊種類而有不同的上乘期待度

使出強攻擊則有機會獲得大量上乘

EX 亂舞 TURBO 中的演出



SPECIAL EPISODE 結束後或是 EX 亂舞中發生凍結則有可能突入的 TURBO

上乘性能會一口氣大幅上升，一擊有機會上乘 100G 以上！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
宿命之刻初當	1/224	1/221	1/213	1/192	1/180	1/158
機械割	97.8%	98.9%	100.9%	105.2%	108.7%	115.1%

通常時的小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/243	1/211	1/187			
弱 MB	1/43.7		1/42.8	1/41.2	1/40.5	1/39.7
強 MB	1/2185		1/1872	1/1638	1/1456	1/1311
弱西瓜	1/93.6	1/92.3	1/91.0	1/89.8	1/88.6	1/87.4
弱櫻	1/126	1/121	1/117	1/113	1/109	1/106
強櫻	1/234	1/226	1/218	1/211	1/205	1/199
不中	1/2.00		1/2.01	1/2.02		1/2.03
RT 中 RP	1/69.1			1/69.3	1/69.4	1/69.5
黃 7 連線	1/183562	1/183246	1/182770	1/182686	1/182601	1/182516
假黃 7	1/183562	1/183246	1/182770	1/182686	1/182601	1/182516

小役	押順銅鐘	強銅鐘	機會牌	強西瓜	通常 RP
確率	1/3.39	1/2185	1/218	1/1092	1/8.19
小役	RT 突入 RP	確定櫻	紅 7 連線	北斗連線	
確率	1/84.5	1/32768	1/63195	1/63195	

各 RT 中 RP 確率

非 RT 中 (上段 RP 連線時移行)

小役	通常 RP1	通常 RP2
確率	1/9.4	1/32.8

RT1 中 (銅鐘押順錯誤時移行)

小役	通常 RP1	通常 RP2	RT 突入 RP	紅 7 連線 RP	北斗連線 RP
確率	1/21845	1/65536	1/7.31	1/32768	1/32768

RT2 中 (主要為 ART 中)

小役	通常 RP1	通常 RP2	RT 轉落 RP	假黃 7	黃 7 連線
確率	1/27~1/28.9	1/26.8	1/1.74~1/1.76	1/4096	1/4096

通常時模式移行抽選

通常時有低確/通常/高確/前兆的四種模式，前兆移行後則當選宿命之刻確定

小役成立時

小役	強櫻			強 MB/強銅鐘/強西瓜		
滞在	通常	高確	前兆	通常	高確	前兆
低確	33.6	6.25	33.6	71.9	25	3.13
通常		16.8	33.6		87.5	12.5
高確			100			100
小役	弱西瓜					
滞在	低確			通常		高確
設定	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆
1-3	25	1.56	1.56	25	1.56	18.8
4	28.1	2.34		28.1	1.95	21.9
5	31.3	3.13		31.3	2.34	25
6	34.4	6.25		37.4	3.91	28.1

小役	機會牌						共通銅鐘			
	低確			通常		高確	低確	通常		高確
設定	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆	高確	高確	前兆	前兆
1-2	25.0	1.56	0.39	25.0	0.78	18.8	0.78	0.78	0.39	0.39
3						19.5				
4						21.1	1.56	1.56		
5						22.7	2.34	2.34		
6						25.8	3.13	3.13		

小役	RT 突入 RP/弱 MB				弱櫻			通常 RP	
	低確		通常	高確	低確	通常	高確	高確	
設定	通常	高確	高確	前兆	通常	高確	前兆	低確	通常
1-2	0.39	0.39	0.78	0.78	0.39	0.39	0.39	12.5	3.13
3				1.56					
4				2.34					
5				3.91					
6				4.69					

設定變更/宿命之刻結束時/激鬪亂舞結束時

設定	低確	通常	高確	前兆
1-3	37.1	37.5	25	0.39
4-5	34.4	31.3	31.3	3.13
6	31.3	25	37.5	6.25

夜晚發動抽選

夜晚發動中要是當選宿命之刻時，則當選激鬪亂舞確定

通常時消化 G 數 100G.500G.弱櫻成立時 **0.39%**當選、通常時消化 G 數 300G 為 **33.6%**

通常時消化 G 數 660G 為 **99.6%**。夜晚當選後不中與押順銅鐘成立時的 **15.6%**移行夜晚

開機到第一次當選宿命之刻，以及天井剩下 100G 以內時畫面不會移行夜晚

但是內部一樣會進行抽選

繼續轉數	20G	30G	40G	50G
分配比例	40	40	10	10

北斗計數器相關抽選

通常時強櫻/強弱西瓜/強 MB/強銅鐘成立時會使對應的北斗計數器起動並計算 16G 前兆

在這 16G 中又抽選到對應小役時則發光顏色會依序上升（白藍黃綠紅）

發光顏色在北斗計數器歸零時會依照該顏色進行宿命之刻抽選

發光顏色	白	藍	黃	綠	紅
當選率	0.78	3.13	12.5	50	100

激鬪等級/激鬪亂舞繼續率的抽選

移行前兆時會先抽選激鬪等級，轉輪凍結+紅 7 為 Lv3、轉輪凍結+北斗為 Lv4 確定

激鬪等級	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
分配比例	77.3	21.9	0.39	0.39

前兆中與宿命之刻中會依照成立小役進行激鬪等級升格抽選

弱特殊小役	強特殊小役	確定櫻	轉輪凍結
0.39% Lv+1	3.13% Lv+1	Lv+2	強制變 Lv4

如果有當選激鬪亂舞時則會依照激鬪等級進行激鬪亂舞繼續率的抽選（Lv1 為 66%確定）

繼續率	79%	84%	89%
Lv2	99.2	0.4	0.4
Lv3		75	25
Lv4			100

ART「宿命之刻」中的抽選

前半對決雜魚的部分，特殊小役成立時會進行氣顏色的升格抽選（升格率未公布）

押順銅鐘成立到下一次押順銅鐘成立，如果持續的轉數越長的話則氣有機會上升：

6G 以上則藍色氣以下必定會升格、**11G** 以上則黃色氣以下必定會升格

16G 以上則一定升格確定、超過 **21G** 的話則升格彩色氣確定！

押順銅鐘成立七次之後會突入與ファルコの對決演出，會依當下的氣顏色進行激鬪亂舞抽選

氣顏色	白	藍	黃	綠	紅	彩
當選率	15	18	23	48	89	100

ファルコの對決中，要是前面的抽選未當選激鬪亂舞時，則特殊小役成立時會進行逆轉抽選

逆轉當選率：弱櫻 **0.39%**、弱西瓜/機會牌 **12.5%**、各強小役 **100%**

宿命之刻次數天井抽選

設定變更與激鬪亂舞結束時會進行剩餘次數的抽選，每次宿命之刻突破失敗時會減少此次數將此次數歸零後再次當選宿命之刻時則當選激鬪亂舞確定

設定	剩餘次數	12	3	4	5	6
設定變更	0~3	各 0.39	各 1.95	各 3.52	各 5.08	各 7.42
	4	98.4	92.2	85.9	79.7	70.3
激鬪亂舞結束時	0~5	各 0.39	各 1.95	各 3.52	各 5.08	各 7.42
	6	97.7	88.3	78.9	69.5	55.5

激鬪亂舞中的場景抽選

每一關開使時會進行場景抽選，押順銅鐘/弱 MB/MB 中的銅鐘會以 4.3%進行場景升格

場景	荒野	郡都	市都
初當時	62.5	25	12.5
繼續時	68.8	25	6.25

激鬪亂舞中的上乘抽選

會依照滯在場景與小役進行直上乘抽選，確定櫻則直上乘 200G 確定且還會抽選上乘對決

小役	荒野		郡都		市都	
	V 庫存	SPEP	V 庫存	SPEP	V 庫存	SPEP
弱特殊小役	0.39		0.39		0.39	
中段櫻	3.13		6.25		12.5	
強特殊小役	2.73	0.39	5.86	0.39	12.1	0.39

上面的直上乘非當選時會依照滯在場景與成立小役進行上乘對決抽選，有 A~D 的四種

押順銅鐘/共通銅鐘/弱 MB 成立時各 3.13%抽選對決 ABC（只在市都場景中抽選）

小役	弱櫻			弱西瓜/機會牌			
	對決 A	對決 B	對決 C	對決 A	對決 B	對決 C	
荒野	0.78	0.78	0.78	3.91	3.91	3.91	
郡都	1.56	1.56	1.56	7.81	7.81	7.81	
市都	6.25	6.25	6.25	33.3	33.3	33.3	
小役	強櫻			其他強小役			確定櫻
場景	對決 A	對決 B	對決 C	對決 A	對決 B	對決 C	對決 D
不論	22.7	39.8	37.5	14.1	35.9	50	100

上乘對決中的抽選

上乘對決當選時首先會抽選繼續轉數

繼續轉數	對決 A	對決 B	對決 C	對決 D
2G	100		31.3	31.3
3G		100	50	50
4G			18.8	18.8

上乘對決中會依照對決種類與成立小役進行勝利（報酬）抽選

小役	RP/押順銅鐘		弱特殊小役		強特殊小役			確定櫻
	C	D	ABC	D	AB	C	D	ABCD
V 庫存	6.25		100		100	98.8		
SPEP		6.25		99.6		0.78	87.5	
200G+SPEP				0.39		0.39	12.5	100

繼續轉數消化完畢且上述抽選沒當選時，對決 AB 中會演出敗北

對決 C 會獲得 V 庫存，對決 D 會獲得 SPEP

追加 V 庫存抽選

獲得 V 庫存的告知當轉，如果成立特殊小役會進行追加 V 庫存抽選

小役	押順/共通 銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役	確定櫻
V 庫存+1	0.39	99.6	50	
V 庫存+2		0.39	49.6	
V 庫存+3			0.39	100

激鬪亂舞 TURBO 中的抽選

激鬪亂舞中黃 7 連線成立時突入，32G 間會依照成立小役進行 V 庫存抽選

小役	RP	押順/共通 銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役	確定櫻
V 庫存+1	1.56	25	99.2	50	
V 庫存+2		0.39	0.39	49.6	
V 庫存+3			0.39	0.39	100

EX 亂舞 (TURBO) 中的抽選

每一關繼續時都有機會抽選進入 EX 亂舞 (當選率不明)

激鬪亂舞初當時的 0.8% 內部會抽選百裂模式

此百裂模式當選時在以繼續率抽選過關的時候必定突入 EX 亂舞確定

首先 EX 亂舞當選時會抽選繼續率，會以此繼續率抽選追加 3G 的 EX 亂舞

繼續率	3.13%	25%
分配比例	93	7.03

EX 亂舞中 RP 的 1.56% 會進行凍結抽選，發生時會當選 EX 亂舞 TURBO

最後一轉以外的上乘抽選

	EX 亂舞					EX 亂舞 TURBO		
	5G	上乘 A	上乘 B	必殺技	200G	上乘 B	必殺技	200G
RP	84.4	12.5	1.56	1.56		87.5	12.5	
銅鐘		87.5	6.25	6.25		75	25	
弱特殊小役			75	25			100	
強特殊小役				50	50			100
強櫻				50	50			100
確定櫻					100			100

最後一轉的上乘抽選

其他小役	強特殊小役/確定櫻
必殺技	200G

上面選擇非 G 數時的上乘分配

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G	100G	200G
上乘 A	99.6	0.39				
上乘 B		98.4	0.39	0.39	0.39	0.39

選擇「必殺技」時至少會上乘 30G，之後會抽選 LOOP 率

根據此 LOOP 率來+10G 到抽選失敗

LOOP 率	50%	66.8%	75%	90.2%	93.8%
分配比例	66.4	25	6.25	1.56	0.78

北斗場景中的抽選

北斗連線當選時會突入此場景，會持續 40G，在這邊成立小役會進行 G 數上乘抽選

此上乘抽選會在內部，只要每上乘 30G 則會獲得 V 庫存（會發生告知音）

下面的上乘 AB 與必殺技跟 EX 亂舞中的相同

	上乘 A	上乘 B	必殺技	200G
銅鐘	25	6.25	3.13	
弱特殊小役	50	25	25	
強特殊小役			100	
確定櫻				100

升天 ENDING 中的抽選

升天開始時會跟 ART 結束一樣先進行通常時的模式移行抽選

升天消化中特殊小役成立時會進行模式升格抽選

滞在	低確		通常		高確	
	弱特殊	強特殊	弱特殊	強特殊	弱特殊	強特殊
低確	9.34					
通常	6.3	99.6	9.34			
高確	0.4	0.4	6.3	99.6	98.4	50
前兆			0.4	0.4	1.6	50

升格前兆後會依照成立小役進行激闘等級升格抽選

弱特殊小役	強特殊小役	確定櫻
0.39% Lv+1	3.13% Lv+1	Lv+2

獎盃示唆演出



激闘亂舞結束後的右下角出現獎盃的話會示唆設定值

金色獎盃為設定 4 以上、豹紋色獎盃為設定 5 以上、彩紅色獎盃為設定 6 確定

「劇鬪」的北斗 COUNTER 燈示唆演出

劇鬪演出中最後一轉按下 PUSH 按鍵時，轉輪與螢幕中間的北斗計數器

周圍的小燈會進行設定值示唆演出

順時針的亮：奇數設定期待度高

逆時針的亮：偶數設定期待度高

只亮 4 個燈：設定 4 以上確定

只亮 6 個燈：設定 6 確定

宿命之刻中的演出示唆

宿命之刻中發生以下的勝利演出時會進行設定值示唆

但是激鬪亂舞中也會有下面的演出，此時是進行 ART 等級的示唆，請勿搞混

 <p>被「衝の輪」絕招命中後自己站起來（復活演出不算）</p> <p>設定 2 以上確定</p>	 <p>使出北斗百裂拳並勝利</p> <p>設定 3 以上確定</p>	 <p>ファルコ攻撃時 使出無想轉生</p> <p>設定 4 以上確定</p>
 <p>初代的リン出現後復活</p> <p>設定 4 以上確定</p>	 <p>初代的ユリア出現後復活</p> <p>設定 6 確定</p>	

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>