

# 龍虎之拳

# 龍虎の拳

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/05

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



極限 RUSH+奧義烈火之刻



極限 RUSH



9 枚



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

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

### 開獎條件

1. 規定轉數消化
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

### 轉輪凍結特典與確率

為金 7 RP 成立 (確率 1/65536)

特典為 AT+奧義烈火之刻+次回天國確定

### 天井情報與恩惠

天井為 AT 間消化 1280G, 天井到達後經由前兆當選 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



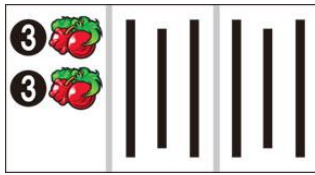
樂都社團討論區

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到中段瞄壓 3 號紅櫻(黑 BAR 下方)



左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓紅櫻，紅櫻三連為強櫻，反之為弱櫻



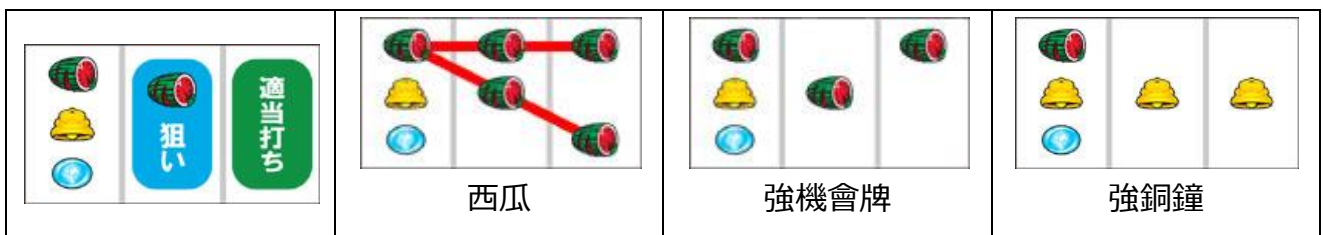
黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再鐘/青再聽牌不中時為弱機會牌

斜線連線銅鐘為強銅鐘



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄壓西瓜，右轉輪適當停止即可，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成小 V 排列時為強機會牌，中段銅鐘連線時為強銅鐘



### AT 中的打法

AT 中有押順按照押順停止，切入演出時依照畫面提示瞄壓，其餘演出時照一般時打法即可

## 本機演出說明

### 通常場景與基本模式介紹

#### 通常場景



通常場景有「南方城鎮道路」與「海灘」兩種



#### 極限流道場場景



此為高確示唆的場景

#### 龍虎挑戰



AT 期待度 33% 的自力解除 CZ  
告知有轉輪與畫面告知兩種可以選擇



突入 AT 前的前兆場景，龍虎像的顏色  
會上升，上升越多期待度越高

#### 極限 RUSH



1 SET 50G+a，純增約 3 枚/G  
特殊小役會抽選直上乘  
以及上乘特化區間

#### 闖神 BATTLE



G 數上乘特化區間的一種  
只要主角沒被打倒的話則  
一直上乘下去!

#### 奧義烈火之刻



抽選 0G 連的上乘特化區間  
每 SET 5G，50%繼續抽選  
紅七連線最少保證兩次  
每次連線最大上乘 500G!

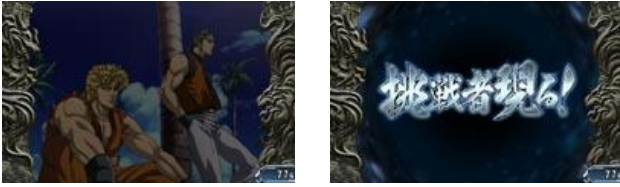
版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

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>

## 通常時演出說明

### 消燈演出



畫面消燈是往演出或是前兆模式突入的好機

### 切入演出



特殊小役成立期待度高的演出  
紅色切入演出發生時為大好機

### 墨繪擬似連



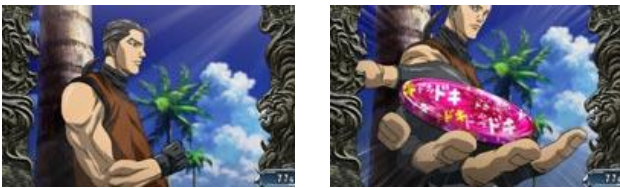
繼續 G 數越多期待度越高的演出，如果往瑪麗亞演出的話…

### 瑪麗亞演出



跟切入演出一樣為  
特殊小役成立的好機會

### 硬幣演出



要注意口パート所投擲的硬幣大小  
如果是大的ドキドキ硬幣為激熱!

### 次回預告



告知即將要發展的演出  
也有直接告知 AT 或是上特化區間的演出!?

### 轉輪凍結



發生時金七連線確定的限定演出，AT + 奧義烈火之刻 + 次回天國模式確定

## 連續演出說明

### 切斷啤酒瓶



將啤酒瓶切斷的話則演出成功  
從通常時發展的則突入 CZ  
從極限鍛鍊發展的則是 AT

### 敲破冰柱



冰柱的數量與切入演出的顏色必須要注意  
如果只有一根冰柱或是紅色切入演出時為好機

### 超必殺技傳授



リョウの攻撃次數越多則期待度越高  
能將タクマの必殺技給反彈回去的話則演出成功

### 殲滅黑服軍團



リョウ與ロバート兩人同時攻擊為好機  
失敗的話也有ユリ登場的復活演出

### VS Mr.BIG



リョウの強攻撃或是敵人的弱攻擊則期待度上升，為連續演出中期待度最高的演出

## 龍虎挑戰中的演出

### 轉輪告知



切入演出發生時為紅七連線的好機  
畫面下方的保留玉顏色為示唆七連線的期待度  
期待度依序為藍<黃<綠<紅<彩虹

### 液晶告知



為完全告知  
只要畫面當中的門打開的話則 AT 確定  
按鍵演出發生時為好機

## AT 中的演出

### 切入演出



背景顏色會告知七連線的期待度，紫色為期待度激高

紅七連線時會上乘轉數而且會進行上乘特化區間的突入抽選

### ギース塔



闘神 BATTLE 突入の前兆演出，爬的越高層的話則期待度越高

其他還有電梯比較豪華或是銅鐘押順提示不同的話也為期待度上升的示唆

### 闘神 BATTLE



リョウ攻撃的話則上乘+繼續確定，敵人攻擊時則為結束的危機

攻擊 or 迴避 or 不被打倒的話則上乘+繼續闘神 BATTLE

### 奧義烈火之刻



期間內紅七連線確率為 1/4.75，只要紅七連線成功時則突入真龍虎亂舞

真龍虎亂舞中會以轉輪演出停止紅七後，每次停止都上乘 5~50G

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/294.7	1/280.5	1/266.7	1/237.9	1/208.2	1/180.2
機械割	97.2%	99.0%	100.3%	104.6%	109.2%	114.9%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱紅櫻	1/86.2	1/83.9	1/81.7	1/79.6	1/77.7	1/75.8
弱機會牌	1/352	1/349	1/345	1/341	1/340	1/336
西瓜	1/108	1/106	1/104	1/102	1/99.9	1/98.1
通常 RP	1/2.18			1/2.19		
成立役	四擇銅鐘	二擇銅鐘	強櫻	中櫻	強機會牌	
確率	1/2.11	1/29.9	1/328	1/65536	1/299	
成立役	超機會牌	強銅鐘	純槓	金 7 RP		
確率	1/65536	1/1025	1/65536	1/65536		

### 通常時模式移行與規定 G 數抽選

AT 當選與設定變更時會進行模式移行抽選

#### 通常 A 滯在時

契機	G 數/CZ 解除				特殊小役解除			
	通常 A	通常 B	準備	天國	通常 A	通常 B	準備	天國
1	78.1	6.88	1.50	13.5	80.5	1.00	1.00	17.5
2	75.0	7.50	2.50	15.0	77.0	1.50	1.50	20.0
3	76.0	7.00	2.00		79.5	1.00	1.00	18.5
4	69.5	10.0	3.00	17.5	76.0	2.00	2.00	20.0
5	69.0	8.50	2.50	20.0	72.0	1.50	1.50	25.0
6	57.5	12.5	5.00	25.0	65.0	2.50	2.50	30.0



### 其他模式滯在時

滯在	通常 B			準備			
契機	特殊小役解除			G 數/CZ 解除		特殊小役解除	
設定	通常 B	準備	天國	準備	天國	準備	天國
1-6	43.8	1.24	55	50	50	45	55
滯在	通常 B			天國			
契機	G 數/CZ 解除			G 數/CZ 解除		特殊小役解除	
設定	通常 B	準備	天國	通常 A	天國	通常 A	天國
1	56.9	3.13	40	60	40	40	60
2	56.9		40			50	50
3	51.9		45			40	60
4	46.9		50			50	50
5	41.9		55			40	60
6	41.9		55			66.7	33.3

### 設定變更時

設定	通常 A	通常 B	準備	天國
1-6	87.0	2.00	1.00	10.0

### 規定 G 數分配

模式移行時會進行規定 G 數抽選，規定 G 數消化時當選 AT（385G 之後分配比例不明）

天國為 128G 以內當選確定

模式	通常 A				通常 B				準備
設定	1-3	4	5	6	1-3	4	5	6	1-6
-128G	12.5	16.8	20.8	23.8	3.71	5.27		9.08	3.71
-256G	0.59		2.34	7.03	16.3	20.3	20.8	28.7	16.3
-384G	20	22.5	20	25	0.2				0.2

### 通常時高確抽選

通常時有分為 AT 高確與 CZ 高確，依照消化 G 數下去做變動

G 數	1-128	-256	-384	-512	-640	-768	-896	-1024	-1152
通常 A	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確
通常 B	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確
通常 C	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確	CZ 高確	AT 高確			

## 通常時 AT 抽選

通常時中段櫻/超機會牌/純槓成立 AT 確定

其他的特殊小役成立只有在 AT 高確中才會進行 AT 抽選

設定	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌	強銅鐘
1	0.50	1.00	33.3	15.0	25.0	50.0
2	0.75	1.50				
3	1.00	1.25	40.0		30.0	
4	1.75	2.00				
5	1.50	1.50	50.0		33.3	
6	2.50	2.50			40.0	

## 通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役成立時會根據 CZ 狀態進行 CZ 抽選

設定	西瓜		弱櫻		強櫻		弱機會牌		強機會牌		強銅鐘	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	0.26	10.0	0.26	12.5	30.2	33.3	15.0	20.0	20.0	25.0	50.0	50.0
2	0.50		0.50		31.5							
3	0.60		0.60		35.0		21.3	21.3				
4	1.00		1.00		40.0	40.0	25.0	25.0	25.0			
5	0.75		0.75						30.0			
6	1.50		12.5		1.50	15.0						

## AT 初當 SET 數抽選

AT 初當時會依照滯在模式進行 SET 數抽選，但是設定變更後第一次會使用專用的抽選

滯在	設定變更			通常 AB/準備			天國		
	1 SET	2 SET	3 SET	1 SET	2 SET	3 SET	1 SET	2 SET	3 SET
1	75.0	20.0	5.00	94.0	5.00	1.00	70.0	25.0	5.00
2				95.0	4.00	1.00	72.5	23.5	4.00
3				93.0	5.00	2.00	70.0	25.0	5.00
4				94.0	5.00	1.00	72.5	23.5	4.00
5				92.0	5.50	2.50	70.0	25.0	5.00
6				93.0	5.00	2.00	72.5	23.5	4.00

## AT 中狀態移行抽選

AT 低確中會依成立役進行高確移行抽選，高確消化 10G 保證後，押順銅鐘入賞的 1/4 轉落

小役	西瓜	弱櫻	押順銅鐘
移行率	40	20	2

## AT 中機會銅鐘押順指示抽選

AT 中 2 擇銅鐘成立(1/29.9)時，會依照滯在狀態進行機會銅鐘押順指示發生抽選

滯在	AT 低確	AT 高確	鬪神 BATTLE 前兆	奧義烈火前兆
發生率	40.0%	70.0%	33.3%	40.0%
實質確率	1/74.8	1/42.8	1/89.8	1/74.8

## AT 中 G 數直上乘抽選

AT 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘抽選(鬪神 BATTLE 中也一樣)

成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
紅 7 連線	100			75.0	20.0	5.00
中段櫻/超機會牌	100			33.3	33.3	33.3
弱櫻/西瓜	0.05					
強銅鐘	100	80.0	15.0	3.00	1.00	1.00
強櫻	100					
強機會牌	33.3	77.5	17.5	4.00	0.50	0.50
弱機會牌	20.0					

## AT 中 BATTLE 天井抽選

AT 初當時、鬪神 BATTLE 當選時會進行 BATTLE TABLE 移行抽選

### AT 初當時

滯在	初回 A	初回 B	初回天國
低確	80.0	20.0	
高確	50.0	25.0	25.0

## 闘神 BATTLE 當選時

滞在	初回 A	初回 B/通常	初回天國/天國
通常	75	90	75
天國	25	10	25

BATTLE TABLE 移行時會決定 BATTLE 天井 G 數，天井到達當選闘神 BATTLE

G 數	初回 A	初回 B	初回天國	通常	天國
1-50G	25.0	50.0	100	6.25	100
51-500G	75.0	50.0		93.8	

## AT 中闘神 BATTLE 抽選

AT 中特殊小役成立時會進行闘神 BATTLE 抽選

成立役	中段櫻	強銅鐘	強機會牌	強櫻	弱機會牌	機會銅鐘	弱櫻/西瓜	紅 7 連線
低確	100	50	33	30	20	12.5	0.01	25
高確					25	20	5	

## 繼續率分配

闘神 BATTLE 當選時會決定繼續率

之後依照決定的繼續率進行繼續(勝利)抽選，當選(勝利)時獲得 G 數上乘+ SET 繼續

非當選(敗北)時則結束 BATTLE

50%	67%	80%	84%
75.0	15.0	4.00	6.00

## 勝利時 G 數上乘抽選

闘神 BATTLE 勝利時(繼續時)會進行 G 數上乘

G 數	10G	20G	30G	50G	70G	100-500G
初戰	80	15.1	4.88	0.01		0.01
初戰以外	45.8	24.1	19.9	6.19	2.72	1.24

## ENDING 抽選

闘神 BATTLE 第 2 戰後敗北時會以 7% 進行 ED 抽選，當選時 ED 後突入奧義烈火之刻

## 奧義烈火之刻的抽選

### 突入契機如下

AT 中紅七連線的 25%、鬪神 BATTLE 中擊破ギーズ、純槓成立、轉輪凍結發生(金七連線)

奧義烈火之刻中每 1 SET 5G 固定，消化完以 50%繼續率進行繼續抽選

期間內紅七連線確率為 1/4.75，而紅七連線成立的話則突入 0G 連上乘的真・龍虎乱舞

而奧義烈火之刻中的保證紅七連線次數為兩次(最少有 40G 上乘)

### 真・龍虎乱舞中紅七停止次數分配

每一次停止都會上乘 5~50G

4 次	7 次	10 次
74.12	24.13	1.75

### 特殊小役成立時 G 數上乘抽選

奧義烈火之刻中特殊小役成立時會進行 G 數上乘，在結束後會一併以後告知放出

成立役	10G	20G	30G	50G	100G
中段櫻/超機會牌				50	50
弱櫻/西瓜	80	14.5	5	0.5	
強銅鐘	50	25	18.75	6.25	
強櫻/強機會牌	75	10	10	5	
弱機會牌	75	15	7.5	2.5	