

李小龍

ブルース・リー

樂都機種介紹 QR



導入年月 2006/07

五號機 A+RT TYPE

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 466 枚時結束



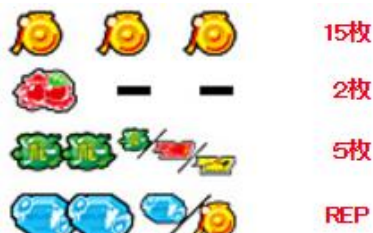
MIDDLE BONUS

獲得枚數超過 286 枚時結束



DRAGON BONUS

消化 12G 或是得分 8 次後結束



轉輪配列

リール配列

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

開獎條件

1. 轉轉抽選 BONUS
2. 經由 CZ 抽選 RT

天井情報與恩惠

本機沒有搭載天井，但是通常時每消化 100G 時會突入 CZ，有機會抽選突入 RT
(CZ 滯在中畫面不會有任何的變化)

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

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/>



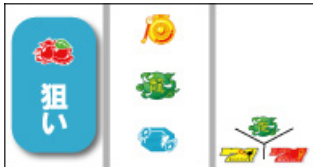
小役種類及瞄壓方式



通常時首先中轉輪約在轉輪下方處瞄押黑 BAR

中轉輪中段西瓜停止時，首先右轉輪先適當停止，如果西瓜斜線聽牌時

(右轉輪雙七可代替西瓜)，左轉輪瞄押紅櫻。中段西瓜聽牌則為西瓜+BONUS 確定



中轉輪下段西瓜停止時，首先右轉輪先適當停止，如果西瓜下段聽牌時

(右轉輪雙七可代替西瓜)，左轉輪瞄押西瓜



BONUS 中的打法

BONUS 中必須迴避紅櫻跟西瓜去消化 BONUS 才能獲得最大枚數

各種演出說明

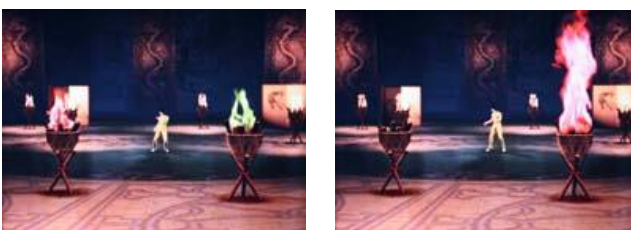
寺院場景中的演出

仁王演出



仁王像的眼睛發光後，發光的顏色對應小役
強發光時則期待度上升，發出光束時為激熱

火炬演出



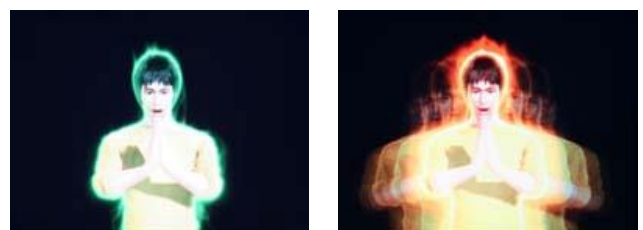
火炬的顏色對應小役，會有兩種顏色
火柱越高的話則期待度越高，龍出現時則為激熱

輪盤演出



祭壇的水晶會發生輪盤演出，示唆小役或機會
圖案出現 CHANGE 時則發生場景移行

氣演出



李小龍周圍發生氣，發生的顏色對應小役
彩虹色或是殘影出現時為好機

溪谷場景中的演出

蝶蝶演出



蝴蝶的顏色對應小役，強發光則期待度上升
大群蝴蝶通過時則為激熱

葉子演出



落葉的顏色對應小役，大量出現時期待度上升
有時也會出現兩種顏色，龍出現時為激熱

輪盤演出



碎掉的岩石上圖案會旋轉，停止的圖案或是小役
示唆期待度，也有機會往對決演出發展

門演出



打開門的機會演出，有機會往對決演出等等
滲出的光顏色是紅色時為好機

飛箭演出



將飛過來的箭給接下來的演出，在通常時也有機會突入 RT，所以這演出也有機會突入 RT

場景共通演出

拉近演出



預感演出



雄叫演出



殘影演出



此演出起動時會發生，李小龍會有各種的動作，上面越右邊的演出期待度越高
還有身體旁邊包圍著火的演出發生時為激熱

演舞演出



李小龍連續攻擊畫面的演出，如果畫面被破壞則往對決演出發展

切入演出



起動時會發生的激熱演出，有好幾種類型各種切入演出都有秘密…？

對決演出

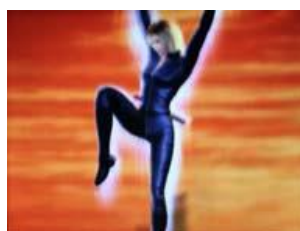
對決演出的基本流程



龍氣上升



龍之踢



雙節棍



氣功波



單手勁推



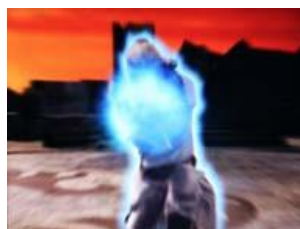
敵方弱攻擊



敵方強攻擊



敵方受到攻擊



跟敵方對決，勝利的话則為 BONUS 確定，敵方勝利期待度依序為：敵は闇の師・マスター（老爺爺）

<影の暗殺者・アサシン（女）<謎の繼承者・ナイト

閃過敵人的攻擊時為好機，敵方受到攻擊的晃動程度會有期待度的變化，使出必殺技時為激熱

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>

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/780	1/745	1/712	1/683	1/655	1/630
MID BONUS	1/780	1/745	1/712	1/683	1/655	1/630
REG BONUS	1/780	1/745	1/712	1/683	1/655	1/630
BONUS 合算	1/260	1/248	1/237	1/228	1/218	1/210
機械割	96.1%	99.3%	101.7%	103.9%	106.7%	109.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
RP	1/7.86	1/7.88	1/7.90	1/7.92	1/7.95	1/7.96
特殊 RP	1/102	1/98.7	1/95.3	1/92.6	1/89.5	1/87.1
銅鐘	1/11.3	1/10.9	1/10.6	1/10.2	1/9.93	1/9.64
紅櫻	1/273	1/248		1/228		1/210
西瓜	1/124		1/114		1/105	

BONUS 同時當選期待度

小役	紅櫻	西瓜
期待度	50	25

BONUS 詳細分配比例

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻+BONUS	1/546	1/496		1/455		1/420
西瓜+BONUS	1/496		1/455		1/420	

CZ 與 RT 抽選

BIG 後 CZ

BIG BONUS 結束後會突入 BIG 後 CZ, CZ 中特殊 RP 成立時會突入 RT 50G

BIG 後 CZ 中的特殊 RP 確率為 1/2, 但是消化 1G 之後就會突入通常 CZ

MID 後 CZ

MID BONUS 結束後會突入 MID 後 CZ, CZ 中特殊 RP 成立時會突入 RT 50G

MID 後 CZ 中的特殊 RP 確率為 1/4, 但是消化 1G 之後就會突入通常 CZ

通常 CZ

通常 CZ 突入契機為上面兩個以外, RT 結束後以及通常時消化 100G 後也會突入

但是畫面不會有任何的大改變, 會維持通常畫面, 在通常 CZ 中的特殊 RP 確率如下

通常 CZ 中成立銅鐘後則轉落通常

設定	1	2	3	4	5	6
特殊 RP	1/102	1/98.7	1/95.3	1/92.6	1/89.5	1/87.1