

餓狼傳說☆双擊

餓狼伝説☆双擊

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/07

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 30.6G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



REG BONUS

獲得枚數超過 45 枚時結束



9 枚



3 枚



2 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「リアルバウト」抽選

轉輪凍結特典與確率

通常時為 BAR 連線成立時發生，確率 1/32768
 為 BIG+ART 複數 SET+ギース BATTLE 確定
 BONUS 中為紅七連線成立時發生，確率 1/8192
 為 OG 連上乘突入確定(OG 連最低保證五次)

天井情報與恩惠

第一天井為通常時消化 864G，天井到達時經由前兆當選 ART 確定

第二天井為 BONUS 間 1399G 消化，天井到達時當選 ART 3SET 以上確定



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



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



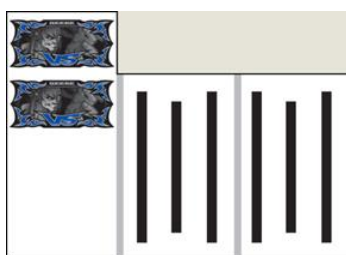
樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 餓狼傳說☆雙擊

<https://www.youtube.com/watch?v=5OWIkMZOAH0>

小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪黑 BAR，約在轉輪上方到上段附近瞄押

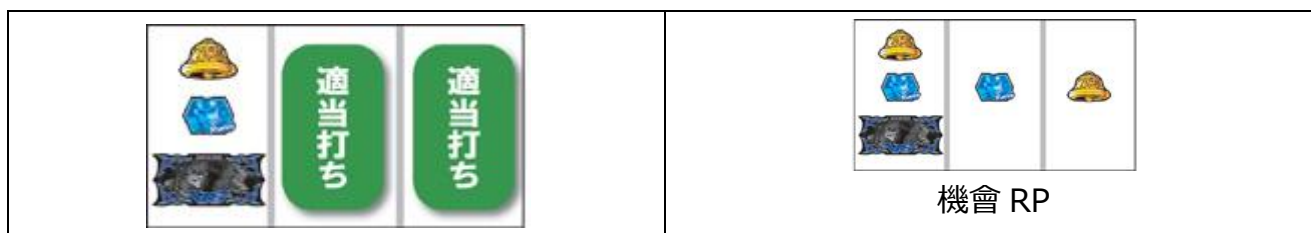


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻，三連櫻為強櫻，未三連時為弱櫻



左轉輪黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會 RP



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪瞄押黑 BAR，中段銅鐘連線時為強銅鐘

西瓜連線時為弱西瓜，瓜瓜 BAR 連線時為強西瓜



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

通常時場景

通常場景



双撃 ZONE

黃昏場景



度假模式



双撃 ZONE SP



通常時的內部模式有三種，上位模式移行時比較容易當選リアルバウト
模式當特殊小役成立時會進行移行，双撃 ZONE 為示唆リアルバウト的前兆
度假模式為兩個小時突入一次，一次維持五分鐘的特殊演出模式，跟內部模式無關

リアルバウト(通常時)

リアルバウト勝利的話則突入 ART



リアルバウト為 10G 繼續的對決演出，最終勝利的話則 ART 突入確定
リアルバウト中會根據成立小役而加算畫面下方的能量條，儲存越多勝利期待度越高
己方角色使出必殺技時能量條大幅上升期待度高，要是 BONUS 成立的話為激熱!

下方中央的剩餘 G 數要注意



能量條集滿時，畫面下方的剩餘 G 數的顏色會有變化，會隨著勝利期待度而跟著上升

會根據對手種類而有期待度的變化



上方越右邊的角色期待度越高，如果連續リアルバウト失敗的話，期待度高的對手會比較容易出現

ART 中的演出

餓狼 CHANCE



1 SET 50G+a, ART 中特殊小役成立時有機會發展リアルバウト，勝利的話則上乘轉數

ART 中的對戰對手為不同的三人



ART 中登場的對手為歷代餓狼傳說的 BOSS，大致上會按照上方由左到右的順序登場



リアルバウト將對方的血條歸零的話則上乘確定，銅鐘-2pt、特殊小役-3pt、BONUS 則勝利確定
繼續 G 數為 10G+a, 第 10G 與第 15G 要是銅鐘連線的話則延長 5G, 第 20G 要是再度銅鐘連線
則リアルバウト會持續到勝利前一直繼續

SPECIAL ZONE



對決山崎或クラウザー勝利後突入，全小役都會進行上乘抽選，押順銅鐘高確率上乘
特殊小役成立時為大量上乘的好機會

LEGEND ZONE



對決ギース勝利後突入，平均上乘 150G，10G 繼續，不論成立的小役皆上乘確定
彩虹色的門為大量上乘的好機，在 LEGEND ZONE 結束後的對手會固定在ギース到對決敗北為止

双撃挑戦



特定小役成立時會突入，不經由對決演出而直接上乘，按鍵連打後使上乘 G 數上升

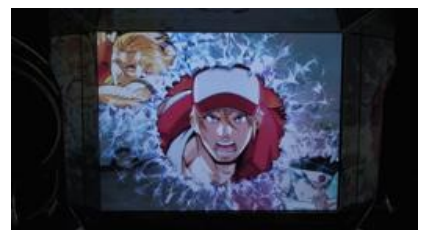
通常時的演出

手機相機演出



手機照的照片必須要注意，手機上有很多裝飾時為好機

STEP UP 演出



STEP UP 越多的話則期待度越高

電子跑馬燈演出



跑馬燈所表示的文字必須要注意

占卜演出



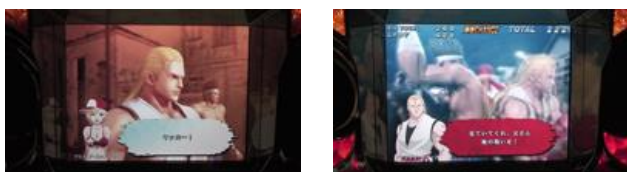
占卜的結果會跟著期待度而有所變化

飲茶店演出



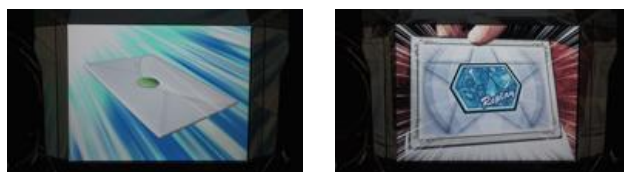
桌上的食物種類會跟著期待度而有所變化，アリス跟ポプー一起出現時為好機

台詞演出



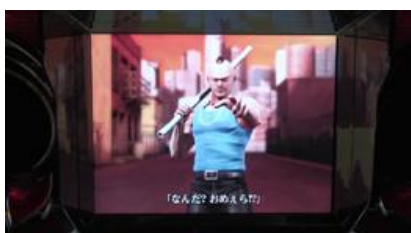
台詞的背景框顏色必須要注意

信件演出



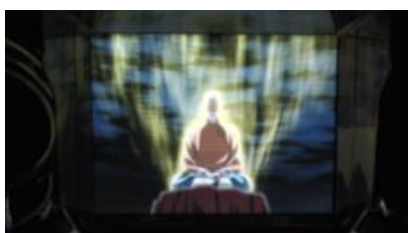
畫的圖案對應成立小役，如果是小役以外的話!?

雜魚演出



雜魚的顏色對應小役

タンフールー演出



周圍氣的顏色必須要注意

CHARGE 演出



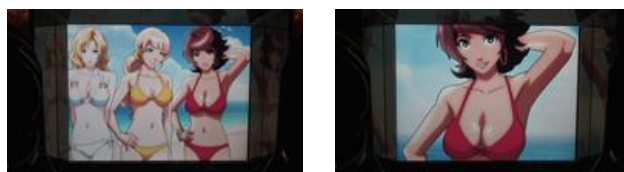
能量儲存越多時期期待度越高

ダック演出



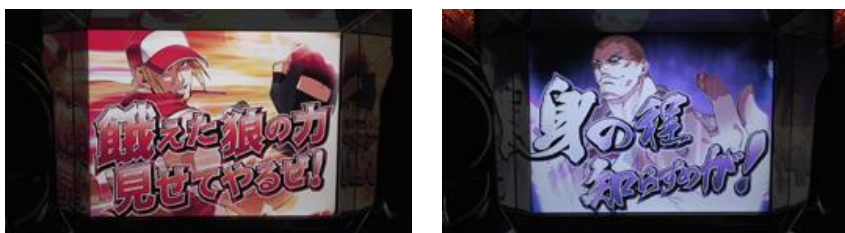
最終留下來的表示內容會跟著期待度變化

泳裝演出



穿的泳裝顏色對應小役，要是附帶邊框的話...

切入演出



按鍵按下之後發生切入演出為好機，文字的花紋必須要注意

射擊遊戲演出



遊戲的結果必須要注意

轉輪凍結演出



敲下起動桿發生轉輪凍結後，瞄押 BAR 連線，為 BIG+ART 複數 SET+ギースリアルバウト確定

BONUS 中的演出

通常時的 BONUS 中為猜押順挑戰



BIG 與 REG 中都會發生銅鐘押順挑戰，成功銅鐘連線的話，BIG 中會進行リアルバウト抽選

REG 中為 BATTLE 確定

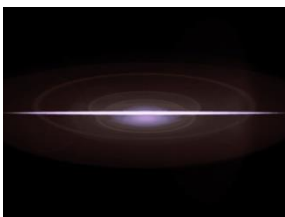
ART 中的 BONUS



ART 中 BONUS 中的押順挑戰押順正確時會上乘 ART 的轉數

但是 BIG 中要是連一次挑戰都沒有發生的話，則為逆轉上乘 100G 確定

轉輪凍結演出



BONUS 中發生凍結時為 ART 確定，瞄押到紅七連線後，轉輪自動一直形成七連線後上乘轉數

平均上乘約 300G

連續演出

性感泳裝選美大賽



アリス能在泳裝選美大賽中勝利的話為演出成功，會根據對戰對手而有期待度的不同

將犯人給逮捕



將強盜犯給逮捕的話則演出成功

華麗的演出動作場景吧



ジョー挑戰攝影的動作場景，將被鱷魚襲擊的小孩救出的話則演出成功

突破百人組手掌握不知火的極致



挑戰百人組手成功的話則演出成功，演出中發生切入演出的大小必須要注意

將鮪魚給釣上來!



要是能釣上鮪魚的話則演出成功，按鍵演出所表示的按鍵大小必須要注意

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/400	1/372	1/390	1/360	1/372	1/349
REG BONUS	1/728	1/669	1/683	1/607	1/607	1/546
BONUS 合算	1/258	1/239	1/248	1/226	1/231	1/213
ART 初當	1/514	1/498	1/490	1/434	1/416	1/370
機械割	96.8%	98.7%	99.9%	105.8%	109.8%	114.6%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/22.4	1/22.3	1/22.4			1/22.5
強銅鐘	1/936		1/886	1/840		1/712
弱櫻	1/123		1/122	1/121	1/119	1/117
強櫻	1/260	1/252	1/260	1/252	1/260	1/250
弱西瓜	1/92.2	1/90.9	1/91.3	1/88.9		1/88.1
強西瓜	1/238	1/235	1/232	1/228	1/226	1/221
小役	中右銅鐘	通常 RP	機會 RP	中段櫻	BAR 連線	確定役
確率	各 1/9.61	1/7.58	1/196	1/4096	1/32768	1/4096

單獨 BIG 1/32768、單獨 REG 1/32768

BONUS 同時當選率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	4.89	5.24	5.21	5.54	5.82	6.81
強櫻	27.8	30	27.8	30	27.8	30.5
弱西瓜	2.53	3.33	2.79	4.61	4.34	5.11
強西瓜	10.9	12.2	12.7	13.2	13.8	14.2
強銅鐘	5.71	5.71	5.41	5.13	5.13	4.35
小役	機會 RP		通常 RP		確定役	中段櫻
當選率	19.8		0.05		87.5	100

通常時模式移行抽選

通常時特殊小役成立時會進行模式升格抽選、通常 RP/不中成立時會進行模式降格抽選

通常 A 滯在時

小役	強銅鐘	強西瓜		弱西瓜		強櫻		弱櫻		機會 RP	
設定	高確	通 B	高確	通 B	高確	通 B	高確	通 B	高確	通 B	高確
1	100	25	25	43.8	6.25	49.2	0.78	32.9	0.39	49.2	0.78
2		27.5	20	46.9	3.13	49.2	0.78				
3		25	25	43.8	9.38	48.4	1.56				
4		41.7	21.9	50	6.25	49.2	0.78				
5		26.3	30	38.3	15	48.4	1.56				
6		29.2	37.5	52.3	12.5	49.2	0.78				

通常 B 滯在時

小役	強銅鐘	強西瓜	弱西瓜	強櫻	弱櫻	機會 RP	通常 RP	不中
設定	高確	高確	高確	高確	高確	高確	通 A	通 A
1	100	50	40	25	10	25	7.81	1.56
2		40	20	12.5	3.13	12.5	8.59	
3		50	40	25	12.5	25	8.01	
4		40	25	20	6.25	12.5	7.81	
5		50	40	25	15	25	8.2	
6		50	41.6	21.9	12.5	12.5	7.03	

高確滯在時

小役	設定	13	24	5	6
通常 RP	通 A	5.42	5.03	4.35	4.34
	通 B	5.42	5.03	4.35	4.34
不中	通 A	1.21	1.12	0.97	0.97
	通 B	1.21	1.12	0.97	0.97

其他

設定變更後			RB 敗北後		
通 A	通 B	高確	通 A→通 B	通 A→高確	通 B→高確
50	25	25	25	25	50

ART 結束後會依照突入 ART 時的模式進行抽選

原滯在	通常 AB				高確			
設定	通常 A	通常 B	高確	超高確	通常 A	通常 B	高確	超高確
14	25	25	37.5	12.5	25	25	25	25
2			40	10				
36			35	15				
5			25	25				

ART 結束後突入的超高確為 G 數管理，突入時會進行保證 G 數抽選

設定	10G	15G	20G	30G	40G	50G	75G	100G	150G	200G
135	40	20	15	12.5	11.3	0.39	0.39	0.2	0.1	0.1
2	50	21.3	12.5	7.5	7.5					
4	50	17.6	12.5	12.5	6.25					
6	50	12.5	12.5	12.5	11.3					

超高確中特殊小役成立時會進行保證 G 數上乘抽選，以下為各小役上乘率

設定	弱西瓜	強西瓜	弱櫻	強櫻	強銅鐘	押順銅鐘	機會 RP
1	10	25	1.56	12.5	12.5	0.002	6.25
2	6.25	20	0.78	10	6.25		3.13
3	10.8	25	0.78	10	12.5		6.25
4	7.81	22.5	1.17	12.5	7.81		3.91
5	15.6	25	0.78	10	12.5		7.81
6	9.38	25	3.91	12.5	9.38		4.69

上乘 G	10	20	30	40	50	75	100	200	300
西瓜		54.2	25	10	10	0.39	0.2	0.1	0.1
紅櫻	25	36.7	12.5	12.5	12.5	0.39	0.2	0.1	0.1
強銅鐘		60.6	12.5	12.5	12.5	1.56	0.2	0.1	0.1
押順銅鐘							33.3	33.3	33.3
機會 RP	25	36.7	12.5	12.5	12.5	0.39	0.2	0.1	0.1

保證 G 數消化後，不中/通常 RP 的 1/8 進行轉落，3/8 往通 A、3/8 往通 B、1/4 往高確

通常時リアルバウト抽選

通常時會依照滯在模式與成立小役進行リアルバウト抽選

小役	強銅鐘			弱櫻			弱西瓜			BONUS
滯在	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高	超高
設定 1	25	75	75	1	1	20	2	5	25	100
設定 2	30	50						7.5		
設定 3	25	75						10		
設定 4	40	50								
設定 5	33.3	75						3		
設定 6	40	50						5		
小役	機會 RP			強櫻			強西瓜			其他小役
滯在	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高	超高
設定 1-6	1	20	33.3	2.5	33.3	50	25	75	100	1.66

通常時 ART 抽選

BAR 連線成立或是確定役未當選 BONUS 時為 ART 確定，以下為 SET 數分配

契機	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET	7 SET
BAR 連線		69.5	15.3	7.63	7.63	0.01	0.01
單獨確定役	50	18.5	15.3	7.86	4.58	3.81	0.01

通常時 BONUS 中的抽選

通常時 REG 中會依照 REG 成立時的滯在模式進行押順指示發生抽選

高確當選 REG：二擇押順發生率 9.61%、全押順發生率 0.39%

超高確當選 REG：二擇押順發生率 24.6%、全押順發生率 0.39%

BONUS 中押順銅鐘正確時會進行リアルバウト抽選，BIG 當選率為 50%、REG 為 100%

BIG 六擇押順銅鐘連一次都沒有成立的話，為 ART 確定

SET 數	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET	7 SET
分配比例	50	18.5	15.3	7.86	4.58	3.81	0.01

リアルバウト或 ART 非當選時，BONUS 結束時會以 3.13%進行リアルバウト抽選

ART 中 BONUS 中的抽選

ART 中會根據當選 BONUS 當下的狀態進行押順指示發生抽選

ART 中/ART 準備中/通常時リアルバウト中

設定	14	2	3	5	6
二擇押順當選率	25	20	27.5	40	30

SPECIAL ZONE 中/LEGEND ZONE 中/ART 中リアルバウト中

75%抽選二擇押順指示、25%抽選押順全提示

BONUS 中押順銅鐘押順正確時為 G 數上乘確定

狀態	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
ART(準備)中/通常リアルバウト中	80	12.5	5	2	0.5	0.01	0.01
SPECIAL ZONE 中 ART 中リアルバウト中	75	15.1	6.25	3.13	0.5	0.01	0.01
LEGEND ZONE 中 BIG	34	25	25	12.5	2	1	0.5
LEGEND ZONE 中 REG		70	12.5	12.5	2	2	1

BONUS 中紅七連線時的抽選

BONUS 中轉輪凍結紅七連線時會先決定 0G 連的保證次數

保證次數	5	6	7	8	9	10
分配	50	25	10	3.75	3.75	7.5

然後每形成紅七連線一次的上乘 G 數

上乘 G 數	20	30	50	100	200	300
分配	50	25	12.5	9.5	2	1

通常時リアルバウト中の抽選

當選時會根據滯在模式以及 ART 結束後的對戰次數決定敵人的角色，此時也抽選己方角色

己方角色分配

設定 1-3 : テリー 92.5%、舞 7.5%、設定 4-6 : テリー 90%、舞 10%

敵方角色分配

第 1-2 戰

滯在	通常		高確		超高		
設定	135	246	135	246	13	25	46
ヒリー	70	65	65	60			
ライオン	27.5	32.5	30	35	87.5	80	20
シャコイ	2.5	2.5	5	5	12.5	75	25

第 3-4 戰

滯在	通常				高確				超高		
設定	135	2	4	6	135	2	4	6	13	25	46
ヒリー	65	60	60	60	60	55	55	55			
ライオン	32.5	37.5	35	36.3	35	40	35	37.5	80	75	66.7
シャコイ	2.5	2.5	5	3.75	5	5	10	7.5	20	25	33.3

第 5-6 戰

滯在	通常					高確					超高	
設定	13	2	4	5	6	13	2	4	5	6	13	2456
ヒリー	60	50	50	60	50	55	50	50	55	50		
ライオン	37.5	45	40	35	42.5	40	40	35	35	37.5	75	66.7
シャコイ	2.5	5	10	5	7.5	5	10	15	10	12.5	25	33.3

第 7-9 戰

滯在	通常				高確					超高
設定	13	2	46	5	13	2	4	5	6	1-6
ヒリー	55	45	45	55	55	50	50	50	50	
ライオン	40	45	40	37.5	40	30	25	35	27.5	66.7
シャコイ	5	10	15	7.5	10	20	25	15	22.5	33.3

第 10 戰之後為シャコイ確定

リアルバウト中會根據對戰組合與成立小役進行能量條 pt 抽選

每獲得 3pt 時能量條的顏色會有變化，第 10G 時會根據能量條顏色進行 ART 抽選

顏色	黑	白	藍	黃	綠	紅	彩虹
當選率	10	10	15	25	40	80	100

リアルバウト勝利時會根據滞在模式決定 ART SET 數

模式	通常					高確						超高
	14	2	3	5	6	1	2	3	4	5	6	1-6
1 SET	95	97	92.5	90	90	70	80	59.1	70	50	55	95
2 SET	1	0.5	1.5	2	4	25	17.5	33.3	25	40	37.5	4.95
3 SET	1	0.5	1.5	2	2.5	5	2.5	7.5	5	10	7.5	0.01
4 SET	1	0.5	1.5	1.5	1.5	各 0.01						
5 SET	1	0.5	1	1.5	1							
6 SET	0.5	0.5	1	1.5	0.5							
7 SET	0.5	0.5	1	1.5	0.5							

ART 中双擊挑戰抽選

ART 中以下的小役成立時會進行双擊挑戰抽選，當選時會抽選上乘 G 數

小役	當選率	50G	77G	100G	200G	300G
確定役	100	80		12.5	5	2.5
BIG	1		80	10	5	5
不中小役	100	86.5		10	2.5	1
押順銅鐘	0.2	80		10	5	5

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>

ART 中リアルバウト抽選

ART 中小役成立時會進行リアルバウト抽選

小役	強銅鐘	押順銅鐘	強西瓜	弱西瓜	強櫻	弱櫻
準備中	100		50	15	40	15
ART 中	100	0.5	75	20	50	20

ART 當選時/リアルバウト敗北時會進行 TABLE 抽選, TABLE 各有 RANK 的移行

各 TABLE 會依照對戰次數移行 RANK (第一戰/第二戰/第三戰/第四戰之後)

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9
抽選率	31.8	11.9	6.25	30.7	9.38	9.38	0.2	0.2	0.2
RANK 移行	AAAA	ABAA	ACAA	BAAA	BBAA	BCAA	CCAA	CCBA	CCCA

對戰對手分配

狀況	初回/敗北後	山崎勝利後	クワガー/ギース勝利後
山崎	90		
クワガー	10	80	
ギース		20	100

一發勝利抽選

リアルバウト中會依照成立小役進行一發勝利抽選

BONUS/純槓/中段櫻/確定役成立時為一發勝利確定

最終 G RP 以外成立時, リアルバウト延長 5G 確定

RANK	第一 G			途中			最終 G		
	A	B	C	A	B	C	A	B	C
強銅鐘	25	33.3	100	25	33.3	100	50	50	100
強西瓜	25	25	75	20	25	75	25	33.3	75
弱西瓜	5	7.5	20	2.5	7.5	20	5	7.5	20
強櫻	10	20	50	10	20	50	10	25	50
弱櫻	2	5	20	1	5	20	2	5	20
機會 RP	7.5	15	25	7.5	15	25	7.5	15	25
通常 RP				0.5	2.5	11.1			

傷害抽選

一發勝利非當選時，會根據成立小役進行傷害點數抽選

RANK	小役	強銅鐘	押順銅鐘	強西瓜/強櫻	弱西瓜/弱櫻	機會 RP
A	3pt	66.7	90	75	95	90
	4pt	30.8	8	22.5	4	8
	6pt	2.5	2	2.5	1	2
B	3pt	50	33.3	50	75	66.7
	4pt	42.5	33.3	45	22.5	30.3
	6pt	7.5	33.3	5	2.5	3
C	3pt		33.3		25	15
	4pt	50	33.3	75	66.3	75
	6pt	50	33.3	25	8.75	10

SPECIAL ZONE/LEGEND ZONE 中的上乘抽選

SPECIAL ZONE 的通常 RP 上乘率 20%，其他小役皆上乘確定

LEGEND ZONE 中所有小役都上乘確定

小役	10G	20G	30G	50G	77G	100G	200G	300G
SZ 中通常 RP	87.5	9.38	3.13					
LZ 中通常 RP	75	17.5	7.5					
通常 RP+BIG					75	12.5	6.25	6.25
通常 RP+REG						87.5	6.25	6.25
SZ 中押順銅鐘	87.5	9.38	3.13					
LZ 中押順銅鐘	65	20	15					
機會 RP/弱西瓜			83.8	6.25		5	2.5	2.5
強西瓜/強銅鐘				80		10	5	5
弱櫻			83.8	6.25		8	1	1
強櫻				80		17.5	1.5	1
中段櫻						87.5	7.81	4.69
確定役						40	40	20
純槓						75	12.5	12.5