

# 餓狼傳說 PREMIUM

# 餓狼伝説 PREMIUM

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



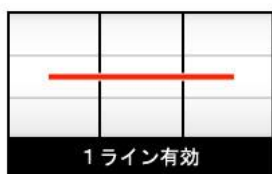
導入年月 2014/06

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 30G

小役構成



REPLAY



3 枚/8 枚



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Circle	Gold Bell	Cherry
20	LEGEND	Watermelon	LEGEND
19	Cherry	LEGEND	Blue Circle
18	Watermelon	Cherry	Gold Bell
17	Gold Bell	Blue Circle	Watermelon
16	Blue Circle	Gold Bell	Blue Circle
15	Watermelon	Cherry	Gold Bell
14	Gold Bell	Blue Circle	Watermelon
13	Blue Circle	Watermelon	Cherry
12	LEGEND	LEGEND	LEGEND
11	Cherry	Gold Bell	Blue Circle
10	Watermelon	Blue Circle	Gold Bell
9	Gold Bell	Gold Bell	Watermelon
8	Blue Circle	Watermelon	Blue Circle
7	Watermelon	LEGEND	Gold Bell
6	Gold Bell	Blue Circle	Watermelon
5	Blue Circle	Gold Bell	Cherry
4	Watermelon	Cherry	LEGEND
3	LEGEND	LEGEND	Blue Circle
2	Watermelon	Cherry	Gold Bell
1	Gold Bell	Blue Circle	Watermelon

## 開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「餓狼 CHANCE」抽選
3. 特殊小役直擊

## 轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率為 1/4096 為 AT 確定  
此時 1/2 抽選 FINAL IMPACT

## 天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 993G，天井到達後經由前兆突入 AT，此次開獎完後次回天國確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢  
最專業的的機種文機台攻  
最即時的的線上市論壇討  
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



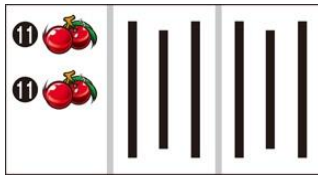
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在轉輪上段到中段瞄壓紅櫻(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，右轉輪瞄壓大獎圖案

右轉輪中段大獎圖案停止時為強紅櫻、未停止為弱紅櫻、如果同時成立青再連線時為超紅櫻



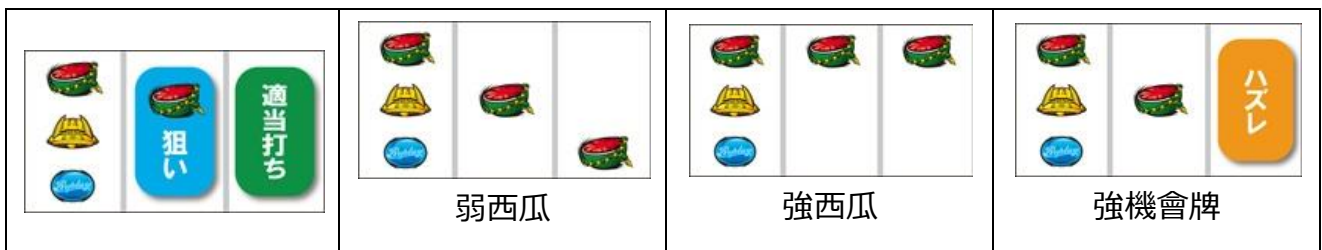
黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再鐘連線時為弱機會牌

斜銅鐘連線為超銅鐘



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄壓西瓜，右轉輪適當停止即可

斜瓜連線時為弱西瓜、平瓜連線時為強西瓜、瞄壓西瓜沒中時為強機會牌



### 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，其餘演出時依照一般打法即可

AT 中的左斜上銅鐘為機會銅鐘

# 基本演出説明

## 通常時場景



左邊的為通常場景，期待度由低到高依序為港 or 路地裏<倉庫内<ギースタワー  
ギースタワー移行時為餓狼 CHANCE or AT 濃厚！

右邊的為前兆場景，期待度由低到高依序為繁華街<大聖堂<シャッター  
期待度越高的場景越有機會進入「餓狼 CHANCE」

## 餓狼 CHANCE

### BATTLE MODE

【バトルモード】  
バトルに勝利し、ATを勝ち取れ!

継続ゲーム数 20ゲーム+バトル  
ゲーム性 毎ゲームポイントを貯めて消化後にAT抽選!

期待度 30% OVER

消化中に貯めたポイントはオーラの色で示唆!  
レア小役なら高ポイント!

### KNOCK OUT MODE

【ノックアウトモード】  
カジノの支配人を「K.O.」せよ!

継続ゲーム数 15G or 30G or ∞G  
ゲーム性 毎ゲーム全役でAT抽選!

期待度 50% OVER

カジノの支配人「FOX」をK.O.できればAT突入!  
最終ゲームは必ず発展!

バトル勝利でAT突入!  
VS. ビリー・カーン 期待度: 高★  
VS. 山崎 隆二 期待度: 中★  
VS. ライデン 期待度: 高☆☆

20ゲーム消化後は、バトルへ発展!  
対戦相手は3キャラ! vs. ライデンなら大チャンス!

前兆にアツくなれ!  
AT当選時は前兆から告知と、最終告知!  
強い前兆演出なら最終告知に期待!

BATTLE MODE為20G + BATTLE演出轉數繼續的CZ，AT期待度30%over

每轉抽選點數使其氣的顏色上升(MODE UP)，之後突入的BATTLE獲勝時突入餓狼RUSH

KNOCK OUT MODE為15G/30G/無限繼續的CZ，AT期待度50%over

每轉抽選到的小役皆會進行AT抽選，最終擊破支配人的話則突入餓狼RUSH

## 帝王 MODE



帝王 MODE 為 15G/30G/無限繼續的 CZ, AT 期待度 50%over

只要主角遇到帝王クラウザー時則 AT 突入確定, 而且突入 AT 後必定突入帝王 BATTLE

如果帝王 BATTLE 勝利的話, 還會獲得 RUSH +1 SET 以及三位數 G 數上乘!

## FATAL FURY



FATAL FURY 發生機率为 1/4096, 突入時為 AT 確定

如果在勝利期待度約 50%的 FATAL FURY 演出中打敗對手ギース・ハワード的話

則突入 OG 連上乘演出 FINAL IMPACT, FINAL IMPACT 為 80%繼續率的 SET 數上乘!

每敲一次啟動桿使轉輪逆迴轉成功則上乘 1 SET 的「餓狼 RUSH」!

## 餓狼 RUSH



AT 1SET 基本 G 數為 30G、50G、100G, 純増約 2.8 枚/G

以繼續率(50%、66%、75%、80%、90%)或是庫存 SET 數做為 AT 繼續的依據

將每 SET 的 G 數消耗完畢後會突入與ギース的 BATTLE, 獲勝就繼續

## 通常時的演出說明

### 切入演出



敲下啟動桿後發生的切入演出  
發生的時候成立特殊小役的期待度高  
右圖女角切入演出發生時期待度更高

### アリス對話演出



アリス說話的內容會示唆  
CZ或是AT的期待度  
紅色為高期待，金色為激熱！

### アリス轉輪演出



アリス當場地告知演出  
CZ或AT當選的期待度大

### 次回預告演出



連續演出發展前出現次回預告時期待度大增  
也有突然就告知AT突入的演出

### MISSION演出



MISSION演出有「突破那道門！」「將牆壁破壞！」「救出ダック！」共三種  
演出成功時則突入餓狼CHANCE或是AT!?

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>

## AT 中的演出說明

### RIVAL BATTLE



主要在特殊小役成立時抽選突入  
BATTLE勝利的話則上乘確定  
勝利期待度依序為ビリー < 山崎 < ライデン

### 帝王BATTLE



與RIVAL BATTLE一樣也是特殊小役抽選  
與帝王BATTLE的勝利期待度約50%  
勝利的話則SET上乘+100G以上上乘確定!

### 上乘演出



BATTLE勝利後會發生上乘演出，基本上都是按一下PUSH鍵後直接告知上乘G數  
如果發動SPECIAL ABILITY的話則是大量上乘的好機會！  
要是是LEGEND FREEZE的話，則轉輪會自動形成LEGEND連線並上乘1000G！

### HEAT CHANCE



AT中小役會進行HEAT GAUGE的點數抽選  
HEAT GAUGE滿的時候會上乘1 SET  
以及進行OVER DRIVE的突入抽選  
而HEAT CHANCE為點數高確上乘區間

### OVER DRIVE



1 SET 10G繼續的超高確BATTLE發展區間  
每轉約1/3.3的機率抽選突入BATTLE  
特殊小役成立的話則BATTLE突入確定!

### 瞄押紅七切入演出



要是成功瞄押紅七連線的話  
則SET數上乘確定！  
而且會進行T.O.P的突入抽選

### T.O.P



3G的保證G數消化後到押順銅鐘進行轉落抽選前一直繼續  
的上乘特化區間  
每轉都會進行上乘抽選，會依照演出有期待度的不同

## 繼續BATTLE



AT剩餘G數0的時候突入的5G的繼續BATTLE，只要主角沒有被打敗的話則次SET繼續  
繼續BATTLE中有很多種的攻防組合與演出，各有不同的演出期待度

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/299	1/290	1/273	1/255	1/227	1/206
機械割	96.9%	98.6%	99.9%	103.8%	108.4%	113.5%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/81.9	1/80.9	1/79.9	1/79.0	1/78.0	1/77.1
弱櫻	1/109	1/107	1/106	1/104	1/102	1/101
通常 RP	1/2.58		1/2.59			
小役	強西瓜		強櫻		強機會牌	
確率	1/410		1/328		1/512	
小役	超銅鐘		超櫻		中段櫻	
確率	1/2048		1/2048		1/65536	



## 通常時模式移行抽選

設定變更時與 AT 當選時會進行模式移行抽選

設定	設定變更時		989G 以內當選 AT				990G 之後當選 AT		超天國中當選 AT	
	通 C	天國	通 A	通 B	天國	超天	天國	超天	天國	超天
1	90.0	10.0	68.8	25.0	5.47	0.78	80.0	20.0	50.0	50.0
3	90.0	10.0	66.7		7.11	1.17				
5	85.0	15.0	62.5		10.9	1.56				
2	90.0	10.0	55.0	37.5	7.11	0.39				
4	87.5	12.5	45.9	43.8	10.0					
6	80.0	20.0	40.0	45.7	13.9					

## 規定 G 數分配

模式移行時會一起決定規定 G 數

滞在	通常 A			通常 B			通常 C		
設定	12	34	56	12	34	56	12	34	56
333	1	2.5	6.25	9	12.5	25	10	12.5	16.7
555	8	11	16.7	2	3	6.25	10	12.5	16.7
777	1	2.5	6.25	9	12.5	25	10	11	12.5
990-993	各 22.5	各 21.0	各 17.7	各 20.0	各 28.0	各 10.9	各 17.5	各 16.0	各 13.5

天國・超天國滞在時

設定	90G	91G	92G	93G
1-6	25.0	25.0	25.0	25.0

## 通常時的 AT 直擊抽選

通常時的特殊小役成立時會進行 AT 直擊抽選，RL 為轉輪鎖定階數

設定	1-3	4	5	6	設定	1-3	4	5	6	
純槓/中段櫻 弱特殊小役+RL2	100				弱機會牌	RL1	0.39	1.56	1.95	3.13
						無	0.20	0.78	0.98	1.56
超銅鐘	3.13	4.69	6.25	9.38	弱櫻	RL1	0.15	0.59	0.73	1.17
超櫻	2.34	3.52	4.69	7.03		無	0.07	0.29	0.37	0.57
強機會牌	1.56	2.34	3.13	4.69	弱西瓜	RL1	0.10	0.39	0.49	0.78
強櫻/強西瓜	0.78	1.17	1.56	2.34		無	0.05	0.20	0.24	0.39

## FATAL FURY 抽選

通常時每轉不論成立小役皆會進行 FATAL FURY 抽選，當選確率為 1/4096

當選時 50%為 AT 確定、50%為 FINAL IMPACT+AT 確定

## FINAL IMPACT 中的抽選

FI 中會以 80%進行繼續抽選，抽選失敗以前會以 0G 連 BAR 連線進行 SET 數上乘

但是有最低三次的保證回數，以下為 BAR 連線時的 SET 數上乘分配

1 SET	2 SET	3 SET
85.9	12.5	1.56

## 餓狼 CHANCE 中的抽選

### BATTLE MODE 中的抽選

BM 中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選

成立役	1pt	3pt	5pt	10pt	15pt	30pt
純槓/中段櫻						100
超特殊小役					99.9	0.01
強機會牌			85.9	9.38	4.69	0.01
強櫻/強西瓜			91.4	6.25	2.34	0.01
弱機會牌		87.5	9.38	2.34	0.78	0.01
弱櫻		89.6	7.81	1.95	0.59	0.01
弱西瓜		91.8	6.25	1.56	0.39	0.01
通常 RP	25.0	0.29	0.10	0.05	0.01	
押順銅鐘	12.5	0.15	0.05	0.02	0.01	

消化後會依照累計進行 AT 抽選，15pt 時 AT 確定，30pt 時為 90%繼續率的 AT 確定

### AT 當選率

0-2pt	3/4pt	5/6pt	7pt	8pt	9pt
12.5	15	20	25	30	40
10pt	11pt	12pt	13pt	14pt	15-30pt
45	50	55	60	75	100

以 2G 的 BATTLE 告知是否開牌, 非當選時的 BATTLE 中特殊小役成立時進行逆轉勝利抽選  
逆轉當選率

純槓/中段櫻/超特殊小役/弱特殊小役+轉輪鎖定 2 階	100
強特殊小役/弱特殊小役+轉輪鎖定 1 階	50.0
弱特殊小役	25.0

對戰對手+氣的顏色之 AT 期待度

對手	白	藍	黃	綠	紅	彩虹
ヒバリ	10.5	11.3	14.9	22.6	47.9	100
山崎	19.9	21.4	27.5	39.2	67.3	
ライオン	50.0	52.6	60.9	72.8	89.6	

### **KNOCK OUT MODE**

KO 模式中, 每轉的成立小役會進行 AT 抽選, 轉輪鎖定 2 階或強特殊小役以上 AT 確定

繼續 G 數分配

15G	30G	無限
93.8	4.69	1.56

AT 當選率

確定役/超特殊小役/強特殊小役/RL2 **100%**、弱特殊小役+RL1 **75%**、弱特殊小役 **50%**

設定	12	3	4	5	6
RP	3	3.1	3.2	3.39	3.78
銅鐘	1.5	1.6	1.7	1.89	2.28

### **帝王 MODE**

帝王模式中, 每轉的成立小役會進行 AT 抽選, 轉輪鎖定發生或強特殊小役以上 AT 確定

繼續 G 數分配

15G	30G	無限
93.8	4.69	1.56

AT 當選率

確定役/超特殊小役/強特殊小役/RL 發生 **100%**

弱特殊小役 **50%**

設定	12	3	4	5	6
RP	5	5.2	5.39	5.59	5.78
銅鐘	2.5	2.7	2.89	3.09	3.28

## AT 中的抽選

### 繼續率分配

AT 初當時會決定繼續率

設定	1	2	3	4	5	6
50%	75	73.5	74.3	72.8	73.8	75
66%	15	17.5	15	17.5	15	15
75%	7	5.5	7	5.5	7	7
80%	2	2.25	2.5	2.75	2.75	2
90%	1	1.25	1.25	1.5	1.5	1

### 初期 G 數分配

每一 SET 開始時會決定初期 G 數

設定	1-3	4	5	6
30G	98.1	97.3	97.8	96.1
50G	1.56	2.34	1.56	3.13
100G	0.39	0.39	0.78	0.78

### G 數上乘抽選

AT 中特定小役成立時會進行 G 數上乘抽選

成立役	當選率	50G	100G
純槓/中段櫻/轉輪鎖定 2 階	100	50.0	50.0
通常 RP/押順銅鐘	0.01		

## OVER DRIVE 中的抽選

OD 中會依照成立小役進行上乘 BATTLE 抽選

特殊小役當選率 100%、通常 RP 當選率 33.3%、押順銅鐘當選率 12.5%

OD 10G 消化時會以 20%進行繼續抽選

## AT 中 HEAT GUAGE 抽選

AT 中銅鐘、RP 成立時會進行高確移行抽選，規定 G 數消化後高確就結束

成立役	當選率	1G	2G	3G	4G
機會銅鐘	50.0	12.5	25.0	25.0	37.5
押順銅鐘/通常 RP	1.00				

AT 中會依照滯在狀態以及成立小役に進行 HEAT GUAGE 上昇抽選

成立役	確定役/超 or 強特殊小役	弱機會牌	弱櫻	弱西瓜	機會銅鐘	通常 RP	押順銅鐘
低確	100	60	55	50			
高確	100				50	33.3	20

HEAT GUAGE 基本的只會一階一階上升，一部分會上升至 MAX

轉輪鎖定 2 階發生時 MAX 確定，轉輪鎖定 1 階發生時的 MAX 上昇率 UP

HEAT GUAGE MAX 到達時 1 SET 上乘確定，此時 40%抽選 OVER DRIVE

MAX 上昇率

成立役	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt
超特殊小役	12.5	14.1	15.6	18.8	25.0	50.0
強機會牌	4.69	6.25	7.81	10.9	15.6	31.3
強櫻/強西瓜	3.13	4.69	6.25	9.38	12.5	25.0
弱機會牌	0.98	1.17	1.37	2.34	4.69	12.5
弱櫻	0.78	0.98	1.17	1.95	3.91	10.9
弱西瓜	0.59	0.78	0.98	1.56	3.13	9.38
機會銅鐘	0.10	0.12	0.15	0.20	0.29	0.59
通常 RP	0.02	0.04	0.05	0.10	0.20	0.29
押順銅鐘	0.01	0.02	0.04	0.06	0.15	0.20

轉輪鎖定 1 階發生時 MAX 上昇率

成立役	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt
弱機會牌	1.37	1.56	1.76	3.91	7.81	18.8
弱櫻	1.17	1.37	1.56	3.52	7.03	17.2
弱西瓜	0.98	1.17	1.37	3.13	6.25	15.6

上乘 BATTLE 抽選

AT 中特殊小役成立時會進行上乘 BATTLE 抽選

成立役	確定役	超特殊小役	強機會牌	強櫻/強西瓜	弱機會牌	弱櫻	弱西瓜
無轉輪鎖定					16.7	12.5	12.5
轉輪鎖定 1 階	100	50.0	40.0	33.3	25.0	18.0	16.0
轉輪鎖定 2 階					100	100	100

上乘 BATTLE 當選時會依照當選契機決定對戰角色及勝敗

對戰角色	結果	弱特殊小役		強特殊小役	超特殊小役
		無 RL	RL1		
ヒラー	勝利	13.2	13.9	10.7	14.1
	敗北	33.7	33.0	23.6	23.4
山崎	勝利	16.6	17.1	19.3	19.5
	敗北	14.7	14.2	15.0	11.7
ライオン	勝利	14.7	14.9	20.3	21.9
	敗北	4.10	3.81	4.69	3.13
クラウザー	勝利/敗北	各 1.56		各 3.13	

OVER DRIVE 中

對戰角色	結果	通常役	弱特殊小役	強特殊小役	超特殊小役
ヒラー	勝利	10.9	12.1	13.3	14.5
	敗北	27.8	26.6	25.4	24.2
山崎	勝利	18.5	19.6	20.6	21.7
	敗北	16.3	15.2	14.1	13.0
ライオン	勝利	19.5	20.3	21.1	21.9
	敗北	5.47	4.69	3.91	3.13
クラウザー	勝利/敗北	各 0.78			

T.O.P.中的抽選

AT 中紅七連線(1/993)為 AT SET 數上乘確定, 此時 25%進行 T.O.P 突入抽選

T.O.P.中會依照成立小役進行 G 數上乘分配

成立役	10G	20G	30G	50G
轉輪鎖定/超特殊小役/強特殊小役				100
弱機會牌			50.0	50.0
弱櫻/弱西瓜			75.0	25.0
共通銅鐘		50.0	25.0	25.0
押順銅鐘	60.0	25.0	10.0	5.00
通常 RP	80.0	12.5	5.00	2.50

T.O.P.は 3G 消化後的押順銅鐘成立時的 34%會進行轉落抽選