

八通屋

ドラゴンギャル～双龍の闘い～
龍娘～雙龍之戰鬥
SNKプレイモア (SNKplaymore)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

- SNK著名的SLOT「龍娘」系列第4彈。
- 承襲初代龍娘的寶玉系統。
- 雙龍亂舞(AT)為代幣增加的類型。
- 搭載AT突入的機會區域「ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)(CZ)」 「雙龍チャレンジ(雙龍挑戰)(CZ)」。
- 搭載上乘特化區域「功夫バトル(功夫戰鬥)」 「覺醒RUSH」。

【機械割】

設定1	97.6%	設定2	98.9%	設定3	100.8%
設定4	104.5%	設定5	109.2%	設定6	114.3%

【AT概要】

- 累積方式＋遊戲數上乘方式
- 初期遊戲數：50G
- AT中的純增：1G中獎約2.5枚

【天井】

遊戲數天井與ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)回數天井存在。
其中一個到達時是AT當選確定。

【遊戲數天井】

1616次遊戲＋前兆

【ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)回數天井】

最大10回。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

入。特定役成立時，遊戲數短縮抽選發生。

舞台別期待度

根據通常時是滯在舞台、ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)(自力CZ)突入期待度不同。



低 龍棲村



川



崖



森

高

@寶玉系統

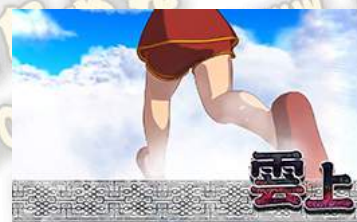
轉輪上寶玉圖案出現為筐體左側的寶玉轉盤累積，最大6個。

至雲上舞台移行的話，為寶玉高確率區域。

通常時是寶玉數為ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)

中的抽選，双龍チャレンジ(雙龍挑戰)當選率有變化。

AT中是暗示上乘特化區域的回合數累積。



雲上舞台



圓桌輪盤



小米的包包



箭文



岩大佛

小役導航戲演出發生時，能期待ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)為止的遊戲數短縮的特定小異&寶玉成立。

沒有成立小役的導航，有舞台移行與機會區域orAT當選告知模式。



彈珠台演出

主要液晶與面板的下方液晶連動，彈珠台風的小遊戲為機會告知 or 移行處告知。



下方液晶演出

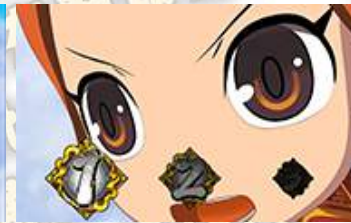


MuiMui 的各式活動暗示期待度。



妖怪演出

雲上舞台專用演出，押順導航發生為寶玉成立機會?!



雲突入演出



@修行演出

標題的顏色是[白<紅<ドキドキ圖案]依順序期待度提高。



低 メイ(米)的修行! 集中



< リン(玲)的修行< 滝割り!(擊破瀑布)



ムイムイ(Mui Mui)的修行高 丸太割り(擊破木頭)

【機會區域的構成】

@ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)(自力CZ)解説

- 獲得的寶玉數越多，双龍乱舞(AT)獲得期待度越提高的自力機會區域。
- 與出現的對戰對手戰鬥勝利的話，AT確定。
- ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)是有連續失敗回數天井存在，規定的回數ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)持續失敗的話，次回のムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)是AT突入確定。
- 通常時的小役成立時，是進行次回ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)為止的遊戲數的短縮抽選。

突入條件：通常時的規定遊戲消化 / 特定小役成立時抽選 / 寶玉累積6個

終了條件：寶玉為「0」

對戰對手：大佛與鬼之門2種類 / 大佛連續與リ一(李)登場是機會。



ムイムイチャレンジ(Mui Mui 挑戰)

@双龍チャレンジ(雙龍挑戰)(自力CZ)解説

- 獲得的寶玉數越少，双龍乱舞(AT)獲得期待度越提高的自力機會區域。
- 10G+α繼續，切入發生時，紅7連線的話，AT獲得。
- 双龍チャレンジ(雙龍挑戰)突入時的AT獲得期待度是52%。

消化中的特定小役成立時，也進行AT抽選。

突入條件：通常時每次遊戲抽選(根據寶玉數，當選率有變化)

終了條件：規定遊戲數消化



雙龍挑戰



雙龍亂舞

【AT的構成】

@雙龍亂舞(AT)解說

1回合50次遊戲+上乘遊戲數消化為止繼續的AT。

AT中是特定小役成立時，進行遊戲數的上乘抽選，上乘特化區域「功夫バトル(功夫戰鬥)」的突入抽選。

特定小役成立時，搖桿啟動為轉輪動作發生是「功夫アクション(功夫動作)上乘」發生。

「功夫アクション(功夫動作)上乘」是最大3階段發展。

紅7連線發生是AT回合數累積。

獲得遊戲數・回合消化為拉回區域的金の卵チャンス(金之卵機會)(拉回)與剛狐を倒せ!(打倒剛狐!)(拉回)突入。



押順導航



直乘



功夫動作



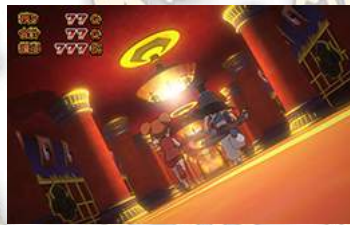
紅7連線

突入條件

- ・ムイムイチャレンジ(Mui Mui挑戰)(自力CZ)成功
- ・雙龍チャレンジ(雙龍挑戰)(自力CZ)成功
- ・特定小役成立時抽選
- ・獲得遊戲數・回合消化

舞台

滯在舞台為暗示高確率狀態。



城内舞台



天舞台

- 城外舞台：基本的舞台
- 城内舞台：功夫バトル(功夫戰鬥)高確率狀態
- 天舞台：寶玉獲得高確率狀態

@強制特定役系統(救濟系統)

・因為特定小役間的有遊戲數天井，一定遊戲數間，特定小役沒有成立的話，轉輪會有使特定役強制停止的救濟系統。

@功夫バトル(功夫戰鬥)(上乘)

- ・從AT中的機會役成立時抽選突入的上乘區域。
- ・1回合的平均戰鬥遊戲數是1~3G，每次遊戲上乘抽選發生，擊破敵人的話，至次回合繼續。
- ・功夫戰鬥中是每次遊戲進行上乘抽選，消化中的特定役成立時不僅是進行上乘抽選，也進行功夫バトル(功夫戰鬥)的回合數累積抽選。
- ・回合繼續率是50~95%，持有寶玉的話，為戰鬥保障與上乘確定。
- ・戰鬥中是AT遊戲數的減算停止。
- ・夥伴角色為ムイムイ(Mui Mui)是上乘數特化，リン(玲)是上乘頻度優遇。
- ・VS畫面的特定役成立是直乘+功夫バトル(功夫戰鬥)累積發生。

突入條件：AT中的特定小役成立時 / 黃金龍同行終了時



功夫戰鬥

@覺醒RUSH(上乘)

- 功夫バトル(功夫戰鬥)終了，有繼續時突入，4G繼續的上乘特化區域。
- 4G間各種方法進行上乘告知。
- 第1G是突入告知+上乘、第2G是停止按鈕上乘、第3G是PUSH連打上乘、第4G是PUSH上乘。
- 平均上乘遊戲數是200G。

突入條件：功夫バトル(功夫戰鬥)終了繼續時。



覺醒 RUSH

@金の卵チャンス(金之卵機會)(拉回)

- 遊戲數與回合數消化後發生的拉回區域。
- 6G之間，對應成立役上乘抽選發生。
- 特定役成立是上乘確定。
- 最低上乘遊戲數是50G以上。



金之卵機會

打倒剛狐!

@剛狐を倒せ!(打倒剛狐!)(拉回)

- AT終了後有突入的可能性的拉回區域。
- 打倒剛狐為AT繼續。

- AT中，對應發生的功夫バトル(功夫戰鬥)的勝利數進行突入抽選，全3種類的敵人全員打倒的話為突入濃厚。
- 突入時的抽選與消化中的小役成立時的抽選為進行勝利抽選。

@黃金龍襲來

- 從AT中的天舞台滯在時的抽選等發生的最低4次遊戲繼續的戰鬥演出。
- 與黃金龍的戰鬥勝利為AT遊戲數上乘強化系統「黃金龍同行」狀態。
- 與黃金龍的戰鬥是有4G保障遊戲數存在，在這之後是進行轉落抽選。
- 消化中的特定小役成立是機會。

突入條件：AT中天舞台滯在時的特定小役成立時。



黃金龍襲來

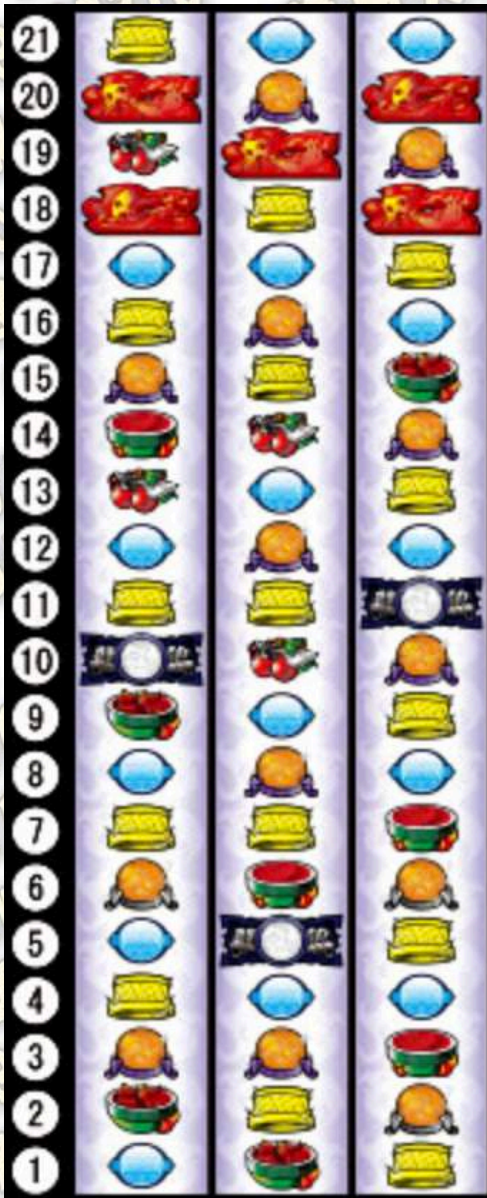
@黃金龍同行中系統(上乘強化區域)

- 天舞台中發生，打倒AT中的黃金龍發動的AT上乘強化系統。
- 特定小役成立時的直乘是遊戲數增加。
- 黃金龍同行中是AT遊戲數減算停止，特定小役的確率約1/8上昇，特定小役成立時是必定遊戲數上乘發生。
- 紅七連線的確率提高，回合數的上乘數大幅增加。
- 強制特定役系統(救濟系統)更強化。
- 同行中的平均上乘遊戲數是130G。
- AT中天舞台滯在時的周期(10次遊戲)抽選當選時。

突入條件：黃金龍襲來戰鬥勝利時。

【轉輪排列】

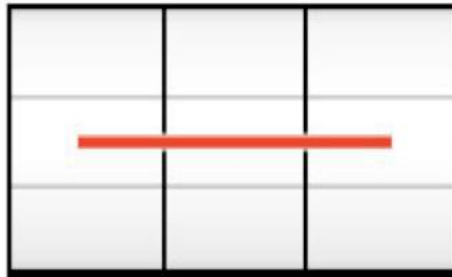
【役構成】



<p>双龍乱舞 (REPLAY)</p>		
<p>7枚</p>	<p>1枚</p>	
<p>上・下段1枚 / 中段REPLAY</p>	<p>REPLAY</p>	
<p>REPLAY</p>		

【有效線】

只有中線有效的1線機



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪下段紅 7 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪上段西瓜圖案停止時，中、右轉輪瞄準西瓜圖案。

@AT中的打擊方法



雙龍挑戰中是實踐通常時的小役瞄準，切入發生時，逆押瞄準指定圖案。



AT 中是跟從押順導航使轉輪停止，其他演出時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜(斜線)



強西瓜(平行)



機會目



機會目



寶玉(REPLAY)



寶玉(REPLAY)



戰鬥目



戰鬥目

【BONUS出現率】

AT初當

設定1 1/499.7 設定2 1/467.6 設定3 1/435.2

設定4 1/338.4 設定5 1/343.2 設定6 1/281.9

【小役確率】

@通常時

左第1鈴鐺

設定1 1/7.2 設定2 1/7.2 設定3 1/7.2

設定4 1/7.3 設定5 1/7.3 設定6 1/7.3

弱櫻桃

設定1 1/133.5 設定2 1/133.2 設定3 1/132.9

設定4 1/132.7 設定5 1/132.4 設定6 1/132.1

強櫻桃

全設定共通 1/409.6

中段櫻桃

全設定共通 1/16384.0

弱西瓜

設定1 1/113.8 設定2 1/113.6 設定3 1/113.4

設定4 1/113.2 設定5 1/112.9 設定6 1/112.8

強西瓜

全設定共通 1/512.0

機會目

全設定共通 1/85.3

共通寶玉

全設定共通 1/128.5

戰鬥目

全設定共通 1/2978.9

REPLAY

全設定共通 1/2.9