

八通屋

龍が如く OF THE END
人中之龍 OF THE END
タイヨーエリック (TAIYO ELEC)



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※

●遊戲「龍が如く OF THE END」的聯名機。

《人中之龍 Of the End》（龍が如く OF THE END）是由世嘉所製作發行於PlayStation 3平台的人中之龍系列作之外傳動作冒險第三人稱射擊遊戲。

2011年4月，在亞洲最大的歡樂街・東京的神室町中，突然出現大量的殭屍並且造成街上充滿許多死者。因此也讓神室町遭到政府設置牆壁來加以隔離，而裡面的殭屍也不斷為了尋找著活人而在街上漫無目的的不停步行著，使得神室町成為正如標題般是個充滿絕望和死亡的街道。但在這個最大的危機到來時，有四位堅強不屈的男人毅然地面對著這場災難。一位是無論是誰都可以借錢的謎之金融商人・秋山駿、一位是被叫嶋野組狂犬的獨眼黑道・真島吾朗、一位是沉默許久而在困境下重新覺醒的關西之龍・鄉田龍司、最後一位則是曾在這個街道上引起無數的奇蹟並且拯救神室町多次的傳說黑道・桐生一馬。

這四個人為了他們所要守護的東西，於是在這個成為戰場的神室町中來回奔馳著，勇敢地面對這場看似無法覺醒的惡夢並且以他們的行動來為存活下來的神室町居民點上叫作「希望」的燈火。

●畫面下方的轉輪是輔助轉輪，筐體上方的轉輪為主要轉輪。

●AT「龍が如く(人中之龍)RUSH」為代幣增加的類型。

●機會區域「キャバクラゾーン(酒店區域)」「闘技場BATTLE」「ゾンビ殲滅ミッション(殲滅殭屍任務)」「龍が如くチャレンジ(人中之龍挑戰)」搭載。

●AT高確率區域「SURVIVE TIME」搭載。

●枚數上乘・ソウル(Soul)累積特化區域「アサルト(襲撃)TIME」「スナイプ(狙撃)RUSH」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.4%

設定2 : 98.4%

設定3 : 100.0%

設定4 : 102.8%

設定5 : 105.0%

設定6 : 110.3%

【AT概要】

- AT是枚數上乘方式。
- 1G中獎的純增是約2.9枚。
- AT當選後是至初期枚數決定區域「BATTLE ZONE」突入。

【天井】

AT後1380G消化為天井到達，AT當選確定。

【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

通常時是內部的自力CZ突入期待度不同的低確與高確存在。

至高確是特定小役成立時，移行抽選發生。

高確突入後是自力CZ與AT當選為止無轉落。

高確移行期待度

根據成立役，高確移行期待度有變化。

低 REPLAY=鈴鐺<西瓜=弱櫻桃=龍圖案<龍圖案2連<強櫻桃<龍圖案3連<龍圖案4連<大機會目 高

@舞台

舞台是白天為基本。下午為高確的提高期待度，夜晚是機會。

賽之河原是前兆的機會，第3公園是前兆濃厚。



白天



下午



夜晚



賽之河原



第3公園

【機會區域的構成】

@キャバクラゾーン(酒店區域)(自力CZ)

AT突入期待度：約40%

基本10G繼續的機會區域。10G消化後，有刺激的延長演出發生的機會。

消化中是演出成功時，畫面右邊的愛心量表上昇，越上昇，機會區域成功提

高期待度。根據出現的角色，AT當選期待度不同。

AT當選期待度是約40%

酒店小姐

根據酒店小姐，AT當選期待度有變化。

低ゆい<華恋<涼香<レイカ高



酒店小姐

@闘技場BATTLE(自力CZ)

AT突入期待度：約40%

與敵人的戰鬥勝利的話，龍が如く(人中之龍)RUSH(AT)確定。

每次遊戲根據成立役，進行AT抽選的機會區域。

對戰勝利為AT當選，敗北為機會區域終了。

小役連線是機會，龍圖案與特定役是刺激！

桐生增加為機會，敵增加是危機。

勝機演出發生為勝利濃厚。根據對戰角色，AT當選期待度不同。

低 小牧<イワン(伊旺)< 黒川<イトウ 高



闘技場 BATTLE

@ゾンビ殲滅ミッション(殲滅殭屍任務)(自力CZ)

AT突入期待度：約60%

規定數的殭屍殲滅為龍が如く(人中之龍)RUSH(AT)確定。

消化中是高確率為輔助轉輪上，龍圖案連線成立。

爆擊連中與ヒート(HEAT)連中發生為龍圖案的OG連發生機會。



殲滅殭屍任務

@龍が如くチャレンジ(人中之龍挑戰)(自力CZ)

AT高確orAT突入期待度：約97%

任務累積，挑戰成功為龍が如く(人中之龍)RUSH(AT)orSURVIVE TIME(AT高確區域)獲得。

龍圖案與特定小役成立為機會。

前半是10G間的累積區域，後半是挑戰區域展開。

前半：累積區域

10G之間，每次遊戲任務累積發生。

後半：挑戰區域

累積的任務數，挑戰發生。

挑戰成功的話，龍が如く(人中之龍)RUSH(AT)orSURVIVE TIME(AT高確區域)獲得。

任務的框色是[藍<綠<紅<金]依順序提高期待度。



人中之龍挑戰

@花チャンス(花機會)(CZ)

AT高確區域突入期待度：約50%

自力CZ失敗後有發生的可能性的救濟演出。

演出成功為SURVIVE TIME(AT高確區域)突入。



花機會

@SURVIVE TIME(AT高確區域)

AT突入期待度：約51~99%

1回合30G的AT高確率區域，最大3回合為止繼續。

從花チャンス(花機會)、龍が如くチャレンジ(人中之龍挑戰)成功、AT終了後的ソウル(Soul)累積(拉回)發生。

區域中是戰鬥發展勝利為AT確定。

標題的顏色為戰鬥勝利期待度有變化。



SURVIVE TIME

低 藍<黃<綠<紅 高

突入契機

- AT枚數為0時的ソウル(Soul)累積
- 自力CZ失敗後 ※經由花チャンス(花機會) (期待度50%)

角色

玩家可以選擇特定役出現率、戰鬥發生率、戰鬥勝利期待度不同的角色。

根據角色，SURVIVE TIME的遊戲性有變化。

●桐生一馬

特定役發生率：★★★ 戰鬥發生率：★★★ 戰鬥勝利期待度：★★★

●秋山駿

特定役發生率：★★★★ 戰鬥發生率：★★★★ 戰鬥勝利期待度：★★

●郷田龍司

特定役發生率：★★ 戰鬥發生率：★★ 戰鬥勝利期待度：★★★★

●真島吾郎

特定役發生率：★ 戰鬥發生率：★ 戰鬥勝利期待度：★★★★

【AT的構成】

@龍が如く(人中之龍)RUSH(AT)

從紅7連線突入，1G中獎的純增枚數約2.9枚的枚數管理型AT。

BATTLE ZONE(決定初期枚數)獲得枚數+上乘枚數累積消化為止繼續。突入時，白7連線為至龍が如く(人中之龍)RUSH極突入。

AT突入時的初期枚數抽選優遇。

AT中是特定役成立時，進行上乘特化區域抽選&轉輪窗右邊的殭屍量表增加，MAX到達為枚數上乘or特化區域突入orソウル(Soul)累積(拉回)獲得。

突入條件

- ・通常時成立的特定小役。
- ・キャバクラゾーン(酒店區域)(自力CZ)成功
- ・闘技場BATTLE(自力CZ)成功
- ・ゾンビ殲滅ミッション(殲滅殭屍任務)(自力CZ)成功
- ・龍が如くチャレンジ(人中之龍挑戰)(自力CZ)成功
- ・SURVIVE TIME(AT高確區域)成功

終了條件

- ・獲得枚數消化後的累積消化

@BATTLE ZONE(初期枚數決定)

AT開始時突入的初期枚數決定區域。

從紅7連線開始，鈴鐺連線在規定回數為止每次遊戲上乘發生。

從白7連線開始，是上位Ver.的BATTLE ZONE極，能期待大量上乘。

1G的最大上乘枚數是+300枚，極是+500枚。



人中之龍 RUSH



殭屍量表



BATTLE ZONE

鈴鐺回數

液晶左上顯示剩餘鈴鐺回數。鈴鐺以外是顯示不減少，上乘發生。

鈴鐺成立時是顯示減少一個，上乘發生。

對戰對手

根據對戰對手，上乘期待度有變化。

★1.0[秋山] < ★2.0[真島] < ★3.0[鄉田] < ★4.0[桐生]

武器

攻擊的武器與背景的颜色為期待度有變化。

背景色是[黑 < 藍 < 紅]依順序提高期待度。

機會役

AT中機會役成立時，殭屍量表增加 & 特化區域突入抽選發生。

低槓龜 < 西瓜 = 弱櫻桃 = 龍圖案 < 龍圖案2連 < 強櫻桃 < 龍圖案3連 < 龍圖案4連

< 大機會目高 < 超機會目激

@龍覺醒(特定役高確率)

AT中有突入的可能性，突入後特定小役成立為止繼續，初回的特定小役成立後是畫面左邊顯示繼續遊戲



龍覺醒

數(10 or 20G)。

轉輪窗左邊的龍役物覺醒為突入機會，是特定役高確率區域。

AT中[REPLAY・REPLAY・鈴鐺]or[鈴鐺・鈴鐺・REPLAY]為龍覺醒機會。

量表為MAX，枚數上乘or特化區域orソウル(Soul)累積(拉回)獲得。

是殭屍量表增加的大機會。

龍覺醒與殭屍區域(量表上乘)有結合的可能性。

繼續遊戲數為0，進行轉落抽選，畫面上的效果消失為終了。

突入契機

AT中龍覺醒機會目成立時。

【上乘特化區域的構成】

@殭屍區域(量表上乘)

AT中突入的殭屍量表獲得高確率區域。

25G周期突入的量表上乘特化區域。特定小役成立為量表增加。

區域中是每次遊戲，打倒殭屍為量表增加的機會。

上位ver.的殭屍區域極更是機會。

量表為MAX，以下其中一個狀態當選。

- 直擊上乘
- ソウル(Soul)累積獲得
- 上乘特化區域「アサルト(襲撃)TIME」
- 超上乘特化區域「スナイプ(狙撃)RUSH」

突入契機

AT中的周期抽選當選時。

@アサルト(襲撃)TIME(上乘)

1G完結型的上乘特化區域。

從PUSH按鈕的連打演出，進行枚數上乘告知。

イワダルマ出現為終了の危機。



殭屍區域



アサルト(襲撃)TIME

擊破失敗為アサルト(襲撃)RUSH終了，成功時は上乘繼續確定+ソウル(Soul)累積獲得的機會。

突入契機

AT中成立的特定小役。

殭屍量表MAX到達時。

@スナイプ(狙撃)RUSH(上乘)

進行強力の枚數上乘&ソウル(Soul)累積上乘，本機最強的上乘特化區域。

紫BAR連線時，5種類の玉之中，獲得其中1種。

切入のBAR槓龜為止繼續，平均繼續期待度は85~91%。

上乘玉

RUSH中の紫BAR連線能獲得全5種類の玉。

1G可以獲得1個玉，最大5回，有可能獲得一樣的玉。

- 上乘：枚數上乘
- 換：已獲得的玉升級
- 倍：スナイプ(狙撃)RUSH中的上乘枚數倍增
- 龍：ソウル(Soul)累積獲得
- 極：至スナイプ(狙撃)RUSH極昇格



スナイプ(狙撃)RUSH

切入

根據切入的顏色，紫BAR連線期待度有變化。

顏色是[藍<黃<綠<紅<虹]依順序提高期待度。

@スナイプ(狙撃)RUSH極

10G的RUSH上位ver。

滯在中是切入發生為紫BAR連線確定。

@DANGER ZONE(拉回)

AT剩餘枚數為0發生的押順挑戰區域。

有「ソウル(Soul)累積」的話，AT繼續or AT高確率區域突入。

押順正解為小役連線的話，AT終了回避&量表增加。

失敗為止，能使殭屍量表為MAX的話，AT繼續。



DANGER ZONE

【轉輪排列】

【役構成】



龍が如く(人中之龍)RUSH
(中段 or 斜線連線)



龍が如く(人中之龍)RUSH 極
(中段連線)



0or1or3
or REPLAY



3or11

or REPLAY



0or1or3

or REPLAY



0or1or3

or REPLAY



REPLAY

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

左轉輪西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@AT中的打擊方法

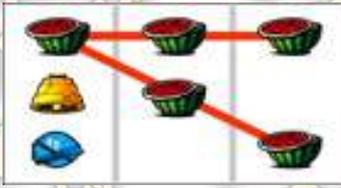


押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準即可。



スナイプ(狙撃)RUSH 中全轉輪瞄準紫 BAR。

@機會役



西瓜



弱櫻桃



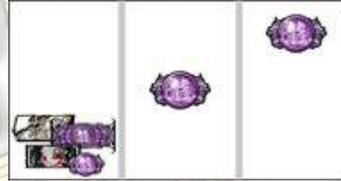
強櫻桃



龍覺醒機會目



龍覺醒機會目



龍圖案



大機會目



大機會目



大機會目



超機會目



超機會目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/389

設定2 : 1/369

設定3 : 1/362

設定4 : 1/318

設定5 : 1/298

設定6 : 1/272

【小役確率】

@主要轉輪的小役確率

REPLAY : 1/7.30

押順3枚鈴鐺 : 1/3.83

共通鈴鐺 : 1/5.81

押順11枚鈴鐺 : 1/2.57

1枚役A : 1/65536.00

1枚役B：1/257.00

1枚役C：1/436.91

楨龜：1/28.49

@龍覺醒中的特定小役確率

弱櫻桃：1/7.44

強櫻桃A：1/9.39

強櫻桃B：1/9.81

大機會目：1/969.67

強機會目：1/3603.71

1枚役A：1/65536.00

1枚役B：1/257.00

1枚役C：1/436.91