

人中之龍 OF THE END

パチスロ龍が如く OF THE END



導入年月 2015/11

五號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR

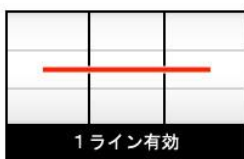


手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 44G

小役構成



人中之龍 RUSH 極



人中之龍 RUSH



龍圖案



11 枚/3 枚



紅櫻



西瓜



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

- 經由多種 CZ 當選 AT
- 特殊小役直擊

天井情報與恩惠

為通常時消化 1380G, 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論群
最報台壇消費族平
最情機論壇消費族平
最種中文線上玩動廣
最的的的的的的的的

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

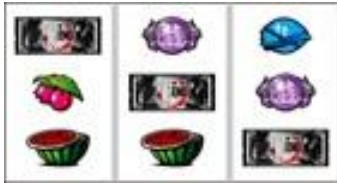
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在上段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為超機會牌，中右轉輪瞄押可形成 BAR 連線

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段銅鐘非停止為強紅櫻，反之為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，再再鐘連線時為龍覺醒機會牌

BAR 龍龍連線時為龍連線，BAR 七七連線時為大機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，中段鐘鐘再連線時為龍覺醒機會牌

西瓜聽牌時有確實瞄押但是不中時為大機會牌



AT 中打法

有押順時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其他演出按照一般時打法即可

本機基本演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常場景有五種存在，黃昏或夜晚移行時則高確期待度上升，賽的河原與第三公園移行時則前兆期待度上升，內部狀態在 CZ 或 AT 當選前都不會轉落

CHANCE ZONE



夜總會 ZONE

鬥技場 BATTLE

殭屍殲滅任務

人中之龍挑戰

CZ 有四種存在，會有不同的 AT 抽選類型，AT 初當大部分都經由 CZ

Survive Time



花機會成功或 AT 結束後有機會突入，1SET 30G 繼續
AT 期待度 51~99%
將敵人擊破則突入 AT

人中之龍 RUSH



純增 2.9 枚/G 的枚數管理 AT
消化中會進行枚數上乘
以及各種特化 ZONE 突入抽選

DANGER ZONE



AT 剩餘枚數歸零時突入
如果有魂庫存則有機會拉回 AT
或突入 Survive Time

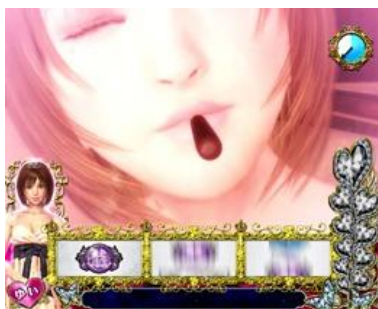
特化區間



不只有枚數上乘特化區間，也有魂庫存特化區間以及殭屍能量條上乘特化區間

CHANCE ZONE 中的演出

夜總會 ZONE



為 G 數固定的 CZ，最終女孩子的 AFTER 成功的話則 AT 突入，AT 期待度約 40%

鬥技場 BATTLE

殭屍殲滅任務



為小役抽選對決型的 CZ，對決勝利則突入 AT
標題紅色時為好機，AT 期待度約 40%

龍圖案自力解除型的 CZ，殲滅殭屍的話則突入
AT，COMBO 炸裂的話可期待一口氣打倒殭屍

AT 期待度約 60%

人中之龍挑戰

花機會



任務庫存型的 CZ，前半的庫存區會先進行任務庫存
後半的挑戰曲會挑戰前半所庫存的任務，成功則突入 AT

AT 期待度為激高的 97%

CZ 失敗後可能發生
演出成功則突入 Survive

Time，期待度 50%

AT 中的演出

BATTLE ZONE



AT 開始時突入的枚數上乘特化區間（決定初期枚數），銅鐘到達規定次數前，每轉必定上乘枚數
會依照對戰對手而有上乘期待度的變化，每轉最大上乘 300 枚（極的話則最大上乘 500 枚）

殭屍能量條



AT 中特殊小役成立時會進行畫面左邊殭屍能量條的上升抽選
 能量滿時則獲得枚數上乘 or 魂庫存 or 突擊時間 or 狙擊 RUSH

龍覺醒



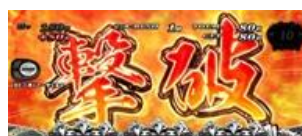
龍覺醒為小役高確，會高確率
 出現特殊小役，為殭屍能量條
 獲得的大好機

殭屍 ZONE



殭屍能量條上升的特化區間
 持續打倒殭屍來獲得大量能量條

突擊時間



1G 限定的枚數上乘與魂庫存的特化區間
 PUSH 連打使枚數上乘，擊破イワダルマ
 的話則獲得魂庫存

狙擊 RUSH



為本機最強的枚數上乘以及魂庫存的特化區間，紫 BAR 連線時會獲得上乘、龍（魂庫存）
 換（表示的玉升格）、倍（上乘枚數加倍）、極（突入狙擊 RUSH 極）
 如果紫 BAR 一直連線則持續繼續，平均繼續率約 85~91%

Survive Time 中的演出

標題顏色



標題顏色有藍黃綠紅等等
 紅色則 AT 當選期待大

角色選擇



依照選擇角色而有不同的特殊
 小役出現率，對決發生率，對決
 勝利期待度都有不同

對決



對決發展時為好機
 對決勝利時則突入 AT

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/389	1/369	1/362	1/318	1/298	1/272
機械割	97.4%	98.4%	100.0%	102.8%	105.0%	110.3%

通常時狀態移行抽選

AT 結束時

設定	13	2	4	56	設定變更時
低確	63.4	81.7	71.8	34.3	25
通常	12.2	6.1	9.38	21.9	25
高確	12.2	6.1	9.38	21.9	25
超高	12.2	6.1	9.38	21.9	25

CZ 當選時

大機會牌當選 CZ 時會使用專用抽選，其他使用下面表格抽選

大機會牌當選時

原本超高時繼續滯在超高確定，其他狀態 4.58%抽選移行超高（其餘為原模式滯在）

滯在	低確	通常		高確			超高			不論
設定	低確	低確	通常	低確	通常	高確	低確	通常	高確	超高
1	95.4	70.4	25.0	70.4	12.5	12.5	70.4	6.25	18.8	4.58
2		79.8	15.6	79.8	9.4	6.25	79.8		9.38	
3		64.2	31.2	64.2	12.5	18.7	64.2		25.0	
4		76.7	18.7	76.7	9.38	9.38	76.7		12.5	
56		57.9	37.5	57.9	12.5	25.0	57.9		31.3	

小役狀態升格抽選

到 CZ 當選之前狀態都不會轉落，其他小役 0.02%抽選移行超高

小役	弱櫻				西瓜 A				西瓜 B			
滯在	低確	通常	高確	超高	低確	通常	高確	超高	低確	通常	高確	超高
低確	80.0	18.4	1.56	0.02	45.0	51.7	3.13	0.20	38.2	58.5	3.13	0.20
通常		80.0	19.8			50.0	46.9	3.13		50.0	46.9	3.13
高確			90.0		10.0			66.7	33.3			75.0

CZ 抽選

小役成立時的 CZ 當選率

滞在	西瓜 A	西瓜 B	弱櫻 A	弱櫻 B	強櫻 A	強櫻 B	大機會牌	其他小役
低確	0.02	83.9	0.02	83.2	1	75	100	0.002
通常					4			
高確			1		32			
超高	50	100	50	100	100	100		

龍連續出現時

滞在	龍連線 A				龍連線 B			
	低確	通常	高確	超高	低確	通常	高確	超高
1 連	0.02	50.0			100			
2 連	5.00	10.0	33.6	100	100			
3 連	10.0	15.3	33.6	100	75.0			100
4 連	100							

CZ 當選時的種類分配

契機役	夜總會	闘技場	殭屍殲滅	人龍挑戰
紅櫻	89.1	6.3	3.1	1.5
西瓜/共通銅鐘/龍連線 3 連以下	5.00	56.5	37.0	1.5
龍連線 4 連/大機會牌			93.8	6.3
其他小役			75.0	25.0

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

CZ 中的抽選

夜總會 ZONE 中

開始時的 AT 抽選

非當選	AT	極
60.0	39.7	0.33

繼續 G 數分配

結果	5G	10G	11G	19G	20G
非當選		59.3	0.10	40.0	0.60
AT	1.00	29.0	5.00	60.0	5.00
極		30.0		59.0	

鬪技場 BATTLE 中

開始時鬪技場 RANK 分配 (RANK E 選擇時第 1G 就會演出 AT 確定)

A	B	C	D	E
55.0	37.7	5.6	1.6	0.1

模式移行抽選

消化中模式移行抽選，高確移行時會顯示「K.O.CHANCE」表示，移行結束 5 次則結束 CZ

小役		RP			RP 以外			
模式	RANK	通常	高確	AT	結束	通常	高確	AT
通常	A	74.9	25.0	0.1	46.9	48.8	4.3	
	B	67.9	31.3	0.8	45.8	49.2	5.0	
	C	30.5	68.7		32.0	60.5	7.5	
	D	25.0	74.2		25.0	65.0	10.0	
高確	AB	25.0		75.0		54.2		45.8
	CD					50.0		50.0

AT 當選時的極抽選：E 模式為 8.45%、其他模式為 0.82%

殭屍殲滅任務中

開始時的殲滅 RANK 分配

A	B	C	D
88.8	10.0	1.0	0.2

各個 RANK 的目標分配

目標	1 体	15 体	20 体
RANK A-C		2.5	97.5
RANK D	100		

各個 RANK 的繼續 G 數分配

RANK	20G	25G	30G	99G
A	100			
B		99.0	1.0	
CD			99.0	1.0

殭屍殲滅抽選

消化中會依照成立小役進行殭屍殲滅抽選，RANK D 幾乎為 AT 確定

殭屍殲滅率：RP 為 100%、RP 以外為 35.1%

殭屍殲滅數分配

1 体	3 体	4 体	5 体	6 体	7 体	8 体	9 体	10 体	11-20 体
56.4	18.8	9.16	7.63	4.58	1.53	0.76	0.76	0.23	各 0.02

人中之龍挑戰

開始時的 TABLE 分配

A	B	C	D	E	F
39.0	22.9	15.3	15.3	3.81	3.81

任務保證次數分配

1 回	2 回	3 回	4 回	5 回
85.4	7.6	4.6	1.5	0.8

任務等級分配

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	Lv1	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv2	Lv3	Lv4
B	Lv2	Lv1	Lv2	Lv1	Lv3	Lv2	Lv1	Lv3	Lv3	Lv4
C	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3
D	Lv3	Lv2	Lv1	Lv4	Lv3	Lv2	Lv1	Lv3	Lv2	Lv1
E	Lv3	Lv3	Lv3	Lv2	Lv2	Lv2	Lv1	Lv1	Lv1	Lv4
F	Lv4	Lv3	Lv2	Lv1	Lv4	Lv3	Lv2	Lv1	Lv4	Lv3

任務獲得抽選

前半的 10G 間會依照成立小役進行任務獲得抽選

當選率：不中/押順 11 枚銅鐘/一枚役 BC 29%、3 枚銅鐘/一枚役 A 29.8%、RP 100%

任務中的 AT 抽選

後半會依照獲得的任務 Lv 與成立小役進行 AT 抽選，任務 Lv4 為 AT 確定

成立役	Lv	第 1G			第 2G			第 3G	
		結束	繼續	AT	結束	繼續	AT	結束	AT
RP	1-2		87.5	12.5		75.0	25.0		100
	3					50.0	50.0		
RP 以外	1	30.5	64.1	5.4	39.7	44.3	16.1	29.0	71.0
	2		97.7	2.3					
	3		96.1	3.9	12.5	75.0	12.5	25.0	75.0

花機會中

CZ 失敗時 10%會突入花機會，花機會中 50%成功，成功時會進行 AT 等級分配

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
78	15.6	6.2	0.2

SURVIVE TIME 中

Lv 分配

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
91.6	6.3	2.1	0.1

繼續 G 數分配

滯在	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
30G	86.7	91.6	45.8	
60G	12.5	7.6	45.8	75.0
90G	0.8	0.8	8.4	25.0

AT 抽選

消化中每一轉不論成立什麼小役都會進行 AT 抽選

滯在	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
RUSH	2.07	2.88	3.78	98.8
極	0.01	0.02	0.02	1.16

AT 中 BATTLE ZONE 中的抽選

角色選擇率

種類	秋山	真島	郷田	桐生
通常	52.6	38.4	7.4	1.6
極				100

龍連線種類

通常龍	押順指示→下段/斜線龍	滑落龍	大機會牌→龍連線
變換龍	大機會牌以外→龍連線	特殊龍	中轉輪中段白七 or 右轉輪龍.西瓜.龍.

獲得枚數分配

成立役	通常龍	變換龍	特殊龍	滑落龍	銅鐘	
10 枚	56.7	35.8	43.2		82.6	
20 枚	29.6	39.2	42.0		11.9	
30 枚	8.6	11.2	11.1		1.6	
50 枚	3.9	11.0	3.0		3.3	
100 枚	0.3	0.9	0.2		0.3	
150 枚	0.3	0.7	0.2		0.2	
200 枚	0.3	0.6	0.15	50.4	0.05	
300 枚	0.3	0.6	0.15	49.6	0.05	
成立役	西瓜		弱櫻		強櫻	
	無押順	有押順	無押順	有押順	無押順	有押順
50 枚			87.8			
100 枚	16.8		2.4	75.2	42.2	
150 枚	14.0	14.2	2.0	6.2	35.2	57.1
200 枚	34.9	41.0	3.9	8.9	11.3	20.5
300 枚	34.3	44.8	3.9	9.7	11.2	22.4

殭屍 ZONE(極)中的抽選

極抽選

設定 1356	5.0
設定 24	2.5

能量條增加抽選

能量條增加率

成立役	押順 3 枚銅鐘	押順 11 枚銅鐘	其他小役
通常	50	50	100
極		75	

平均增加增加數

小役	不中/RP 銅鐘	一枚役	弱櫻 A	西瓜 A	強櫻 A	弱櫻 B	強櫻 B 西瓜 B	大機會牌	超機會牌
通常	1.42	1.42	3.44	3.44	5.47	6.63	6.63	7.75	9.00
極	1.65		4.97	5.50	6.63	6.88	8.00		

上乘特化區間抽選

成立役	低確	通常	高確	超高
弱櫻 A/西瓜 A	0.1	0.1	12.5	100
強櫻 A	6.3	12.5	50.0	100
強櫻 B/弱櫻 B/西瓜 B	83.9		100	
超/大機會牌	100			

結束抽選

極的保證 G 數為 11G、通常的保證 G 數為 4G

保證 G 數消化後的押順 11 枚銅鐘的 50%結束

突擊時間中的抽選

繼續抽選失敗之前，每按一次 PUSH 都會上乘 1~10 枚或是魂庫存

繼續率分配

設定	96.9%	97.7%	98.4%	99.2%	99.5%	99.8%
1-5	22.8	30.5	27.5	15.3	3.1	0.8
6		48.0	22.9	5.3	0.8	0.2

魂庫存抽選

突入時會依照繼續率以及魂庫存的有無進行魂庫存的抽選

繼續率	96.9%	97.7%	98.4%	99.2%	99.5%	99.8%
無	55.0~66.0				75.0	
有	1.0					

魂庫存當選時的分配：SURVIVE TIME 99.2%、RUSH 0.8%

保證枚數分配：30 枚 99%、100 枚 1%

狙擊 RUSH 中的抽選

突入時會先進行 TABLE 抽選，之後每次切入演出（BAR 連線）發生時會進行繼續抽選

TABLE	TABLE 抽選率		各切入次數的繼續率										
	設定 1-5	設定 6	1-2	3	4	5	6	7	8	9	10	11-	
	回目												
A	30.5		100	95	60	80	80	100	50	80	50	90	
B	30.5				80	60				85			
C	22.9				80	80	60			90			
D	7.6	9.1			50	95	95			95			
E	4.6				95	50	95			95			
F	1.5				95	95	50			95			
G	0.8	0.2			80	80	80			80			80
H	0.6	0.2			85	85	85			85			85
I	0.6	0.2			90	90	90			90			90
J	0.4	0.2			90	90	90			95			95
K		0.3	95	95	95	50							