

八通屋

龍虎の拳
龍虎之拳
(SNKプレイモア)



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※

●格闘遊戲「龍虎の拳」的聯名機

●SNK 於 1992 年首度推出的大型電玩格鬥對戰遊戲，遊戲以具備高度魄力巨大角色，擴大縮小的演出效果，使對戰過程更為緊張刺激的氣力系統，首度引入的超必殺技系統...等特色，是相當經典之作品

●AT機能搭載

●只有AT為代幣增加的類型。

【機械割】

設定1	97.2%	設定2	99.0%	設定3	100.3%
設定4	104.6%	設定5	109.2%	設定6	114.9%

【ART概要】

●1次遊戲中獎約 3 枚的增加

●1回合50遊戲+上乘

●遊戲數上乘(最大500遊戲) + 累積 (初當時有可能獲得多個累積)

類型

●跟從押順導航消化

●規定遊戲數消化和特定小役直擊、自力解除區域「龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)」至AT突入

●AT中的特定小役和紅 7 連線為遊戲數上乘 & 上乘特化區域突入抽選 (紅 7 連線是遊戲數上乘確定)

●「闘神戰鬥」是從AT中的特定小役和規定遊戲數消化突入、1回合 5 遊戲的上乘特化區域 (50~84%循環)

●「奧義烈火之刻」是從AT中的紅7連線和「闖神戰鬥」的ギ一入擊破突入

●「奧義烈火之刻」中是1回合5遊戲的紅7連線&轉輪動作、上乘機會區域50%循環(2回的紅7連線保證)

●常凍結發生為AT&「奧義烈火之刻」&次回天國模式確定?

【BONUS的純增枚數】

BONUS不存在。

【天井】

通常時是根據滯留的內部模式不同，天井遊戲數也不同。

最大1280G消化(通常時)為AT當選。

✖超過992GAT當選的場合、初回B模式(AT中的內部模式)以上容易被選擇。

●滯留模式別的天井遊戲數(通常時)

模式A&B：1280G

天國準備模式：896G

天國模式：128G

【遊戲流程】

•極限RUSH(AT)為代幣增加的類型。

•繼續率管理(50%~84%)的上乘特化區域闖神戰鬥搭載。

•極限RUSH(AT)中是特定小役出現率提高。

【通常時】

通常時は内部到天井為止的遊戲數有4個不同的模式存在。

通常A、B是1280G、天國準備是896G、天國模式是128G的天井。

在内部的自力解除機會是至龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)的突入期待度有不同，有低確和高確存在。

模式移行契機

極限RUSH(AT)終了後等模式移行抽選發生。

從特定小役解除的話是模式昇格的機會、模式是到天國模式為止不會轉落。

舞台別高確期待度

至極限流道場舞台移行的話是高確的機會。

也有極限鍛鍊(解除前兆)和龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)(自力解除)。

自力解除區域・AT突入契機

通常時的特定小役成立時は至極限RUSH(AT)和龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)(自力解除)的突入抽選發生。

確[中段櫻桃]&[高機會項目]

高[強鈴鐺]

↑[強櫻桃]

↑[強機會項目]

↑[弱機會項目]

低[西瓜]&[弱櫻桃]



通常舞台



極限流道場舞台



龍虎挑戰



極限鍛鍊

【機會區域-龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)(CZ)】

至龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)(CZ)是、在通常時的部分特定小役突入。
規定遊戲數不定的AT自力解除區域。突入時可以選擇2種類AT告知方法。
AT當選期待度約33%(特定小役非成立也是約27%)



轉輪告知



液晶告知

轉輪告知

- 5回發生的切入演出為紅7連線的話為AT確定。
- 切入為槓龜的話保留玉顏色變化期待度提高、特定小役成立時是保留變化的機會。
- 保留玉的顏色是[白<青<黃<綠<紅<虹]依順序期待度提高。

液晶告知

- 門打開的話是AT確定。
- 門按鈕動作是連打和1發兩種模式

極限鍛鍊解説

通常時為天井到達的前兆突入的機會區域。

兩側的像的顏色昇格演出，階段越提高的話，AT期待度越高。

顏色是[青<黃<綠<紅<虹]依順序期待度提高。

連續演出發展後成功的話為AT突入。



極限RUSH(AT)解説

1回合50G+上乘遊戲數為AT累積消化為止繼續的AT。

上乘前兆ギースタワー(基斯塔)、上乗特化的鬪神戰鬥和奧義烈火之刻存在。

突入條件

- 通常時の天井到達
- 通常時の突入抽選
- 龍虎チャレンジ(龍虎挑戰)成功



終了條件

- 獲得遊戲數消化後的累積消化



上乗契機

- 在AT中の特定小役成立時，至AT遊戲數の上乗和上乗模式的突入抽選發生。
- 規定遊戲數消化為鬪神戰鬥(上乗特化區域)當選。(AT初當時是為初回模式，能期待50G以內的鬪神戰鬥當選)
- 紅7成立時是AT遊戲數上乗確定+鬪神戰鬥(上乗)和奧義烈火之刻(上乗)の突入抽選發生。
- 紅7切入の顏色是[青<紅<紫]依順序期待度提高。

内部狀態

- AT中是作為機會小役的機會鈴鐺[REPLAY・鈴鐺・鈴鐺]出現。
- AT中内部有低確和高確存在，高確突入的話，特定小役の出現率提高。
- 還有，AT中の遊戲數消化為至上乗區域の突入抽選發生。

ギースタワー(基斯塔)

- 闖神戰鬥的前兆舞台。
- 電梯越往上層，期待度越高。
- 電梯越豪華越是機會。
- 77階or100階是闖神戰鬥確定。



闖神戰鬥(上乘)

- 1回合5次遊戲的戰鬥敗北為止循環繼續的上乘區域。
- AT中の特定小役成立、紅7成立、規定遊戲數消化為突入抽選發生。
- 戰鬥的循環率是50%、67%、80%、84%的4階段，初回は繼續確定。
- 戰鬥的第1G文字顏色是[白<青<黃<綠<紅<ドキドキ圖案]依順序期待度提高。
- 綠or紅的話是67%以上、ドキドキ圖案是80%以上確定。
- 第2G是リョウの攻撃為上乘確定。
- 第3G是根據技能不同，期待度有變化(下記参照)。
- 第4G是回避ギース攻撃or站起來為上乘。
- 第5G是復活演出發生為上乘。
- 最終的打倒ギース的話，結局+奧義烈火之刻(上乘)突入確定。



闘神戰鬥的技能(第3轉)

- ・リョウ的攻撃為上乘期待度變化。
- ・ギースの攻撃是[パンチ<烈風拳<デッドリーレイブ]依順序敗北期待度提高、デッドリーレイブ能承受的話是67%以上確定。

・追撃和倒數等模式存在。

高[ロバート參戰](100G以上)

↑[龍虎乱舞](50G以上)

↑[霸王翔吼拳]

↑[飛燕疾風脚]

低[虎煌拳]



奧義烈火之刻(上乘)

- ・1回合5次遊戲，紅7連線和轉輪動作上乘真・龍虎乱舞發生的上乘區域。
- ・從AT中特定小役成立、闘神戰鬥擊破ギース、通常時的長凍結突入。
- ・紅7連線2回是保障以後的50%繼續循環。
- ・真・龍虎乱舞是各轉輪紅7停止時10~50G上乘。
- ・1回連線是4回上乘、2回是7回上乘、3回是10回上乘、中段紅7的話是上乘回數優遇。

【懲罰】

●通常時

變則按押的話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

違反壓順導航會有懲罰發生的情況。

【轉輪排列】

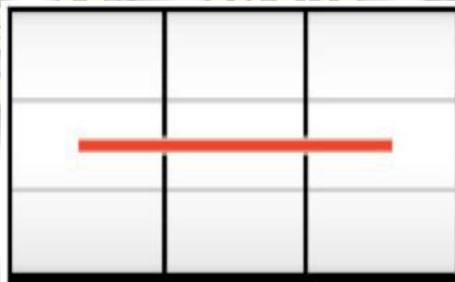
【役構成】



		極限RUSH+奧義烈火の刻	
		極限RUSH	
	9枚		3枚
	1枚		REPLAY

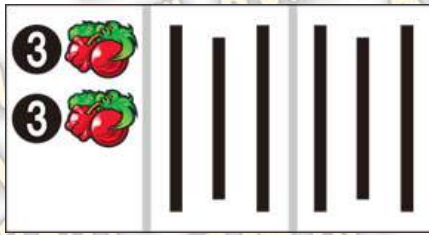
【有效線】

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 or 中段瞄準 3 號櫻桃。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止的話，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 3>

BAR 在左轉輪下段停止的話，中、右轉輪適當打擊



<停止模式 4>

西瓜在左轉輪上段停止，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊

@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



切入發生時(機會告知選擇時)，各轉輪逆押瞄準 7



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



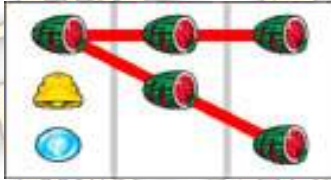
弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



弱機會項目



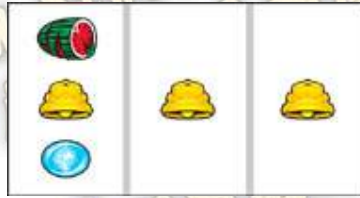
弱機會項目



強機會項目



強鈴鐺



強鈴鐺



機會鈴鐺(只有AT中)

@ART遊戲數上乘抽選符號



弱櫻桃&西瓜

機會項目

強櫻桃

強鈴鐺

【BONUS出現率】

●AT出現率(包含回合連)

設定1	1/294.7	設定2	1/280.5	設定3	1/266.7
設定4	1/237.9	設定5	1/208.2	設定6	1/180.2

【小役確率】

@通常時

●強鈴鐺 全設定共通：1/1024.0

※鈴鐺斜線連線 or 鈴鐺中段連線

●弱櫻桃

設定1：1/86.2	設定2：1/83.9	設定3：1/81.7
------------	------------	------------

設定4：1/79.6	設定5：1/77.7	設定6：1/75.8
------------	------------	------------

●強櫻桃 全設定共通：1/327.7

●中段櫻桃 全設定共通：1/65536.0

●西瓜

設定1：1/107.8	設定2：1/105.7	設定3：1/103.7
-------------	-------------	-------------

設定4：1/101.8	設定5：1/99.9	設定6：1/98.1
-------------	------------	------------

●弱機會項目

設定1：1/176.2	設定2：1/174.3	設定3：1/172.5
-------------	-------------	-------------

設定4：1/170.7	設定5：1/169.8	設定6：1/168.0
-------------	-------------	-------------

●強機會項目 全設定共通：1/299.3