

八通屋

鬼武者 3  
鬼武者 3  
ロデオ (RODEO)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※

●メーカー：ロデオ

●4.5号機，累積機

●A-711類型，BIG時毎回能獲得711枚

### 【機械割】

設定1：96.8%

設定2：98.6%

設定3：101.6%

設定4：103.1%

設定5：107.5%

設定6：109.8%

### 【天井】

●天井

◇次回BONUS為BIG⇒1568G

◇次回BONUS為REG⇒1224G

### 【通常時的構成】

@通常時的内部模式

通常時内部有4個模式存在。

●通常模式A

BONUS後容易往通常模式B移行。

BR比率是BIG：67.8%、REG：32.1%。

●通常模式B

BONUS後是容易往連莊模式A移行。

BR比率是BIG：50.2%、REG：49.7%。

## ●連莊模式A

必定256G以內放出BONUS。循環率約30~40%)。

BR比率是BIG：74.8%、REG：25.1%。

## ●連莊模式B

必定256G以內放出BONUS。

較難進入的爆連模式，容易在連莊模式AorB循環。

設定1與設定3的此模式循環率高。

BR比率是BIG：98.9%、REG：1.0%。

BONUS後224G以內的千鬼是連莊模式B滯在確定，必定256G以內放出BONUS。

BONUS後225G以上的千鬼是前兆確定。

千鬼終了後80G以內必定放出BONUS。

## @液晶演出

根據背景，BONUS 期待度有變化。

- 白天背景：通常時滯在。BONUS 期待度低。
- 黃昏背景：BONUS 期待度中
- 夜背景：百鬼 or 千鬼模式滯在。BONUS 期待度高



白天



黃昏



夜晚



### 上方變化

根據背景出現的物品與角色不同，基本上是告知成立的圖案。



### 左寶箱

內容告知小役，鑰匙、刀出現為至連續演出。



### 卷物

阿兒的光環與顏色告知小役。卷物是暗示連續演出。



### 右門

小役與角色登場，角色是刺激。REPLAY 出現是有前兆中的可能。



### 轉輪框閃爍

搖桿 ON 與按鈕停止時，轉輪框閃爍，告知顏色與小役。



### 阿兒演出

阿兒在轉輪框左右飛來飛去，卷物內的動作為機會



### 寶箱演出

寶箱中的圖案為至小役告知 or 發展。空的是槓龜。豹柄是大機會。白寶箱是機會。鑰匙為至蜜雪兒連續演出發展。



### 阿兒演出

阿兒在轉輪框左右飛來飛去，卷物內的動作為機會





### 脫上衣演出

### 時的狹間演出

蜜雪兒內衣色告知小役。

小役圖案畫面與連續演出畫面出

豹柄內衣是機會。連續出現是機會。

現。小役槓龜的話，至連續演出發

白內衣是機會 or 槓龜。連續出現是機會。

展。

有至連續演出發展的可能。



### 輪盤演出

### BONUS 輪盤

4 種類的模式為風車停止。

基本是 BONUS 確定後出現為告知 BONUS。

逆愛心為高信賴度。突入時「∞」

百鬼 or 千鬼模式的阿兒窗框突入的話，

模式為高信賴度。

也可能有槓龜出現。



### 救出阿琳!!

騎機車登場的蜜雪兒救出阿琳為 BONUS 確定!

按鈕停止時故事展開。手機為豹柄是機會。

敵人為 1 人是機會

## @連續演出



## 打倒敵人!!

左馬界的連續演出，對戰對手為足輕是超激。  
之後依序是ブレインスタン、マーセラス、織田信長。  
3 連續攻擊 or 3 連續承受為機會。  
使出必殺技天双刀、地轟斧、空牙刀是期待大！



## 奪回阿琳!!

蜜雪兒發現阿琳為 BONUS 確定。  
・敵人不是足輕，是三つ目為刺激。  
・門的顏色期待度有變化。依順序「豹>紅>木」為機會。

## @BONUS 放出契機

### ●規定 RT 數消化

最大 RT 數

BIG 時：1536G

REG 時：1192G

### ●從特定役至前兆移行

特定役成立時進行 RT 解除抽選中當選時(前兆狀態移行)

RT 解除抽選是低確率狀態與高確率狀態、前兆狀態存在。至前兆狀態移行

為 32G 以內放出 BONUS。

低確率狀態時的櫻桃、西瓜出現時的 1/4、機會目出現時的 1/8.7、特定 REPLAY(連線)為至高確率狀態移行。高確率模式是平均 40G 繼續，沒有連線的 REPLAY 為至低確率狀態轉落(約 1/35)

### <特定役成立時 RT 解除(前兆模式移行)移行期待度>

●西瓜=>低確率狀態時：1/200 高確率狀態時：1/4

●櫻桃=>低確率狀態時：1/200 高確率狀態時：1/100

●機會目(低確時)

設定1：1/33.3

設定2：1/30.3

設定3：1/27.9

設定4：1/25.8

設定5：1/24.1

設定6：1/22.5

●機會目(高確時)

設定1：1/2.72

設定2：1/2.71

設定3：1/2.69

設定4：1/2.67

設定5：1/2.67

設定6：1/2.65

●純槓解除

純槓成立時的 1/64 為即 RT 解除、63/64 為至前兆模式移行

· 低確時、高確時

設定1：1/6553

設定2：1/5957

設定3：1/5461

設定4：1/5041

設定5：1/4681

設定6：1/4369

· 前兆時

設定1：1/7281

設定2：1/6553

設定3：1/5957

設定4：1/5461

設定5：1/5041

設定6：1/4681

## 【百鬼・千鬼模式】

液晶背景是夜晚，百鬼模式或千鬼模式突入。百鬼模式是平均 24.7G 繼續 (最大 30G、最小 14G)

百鬼模式突入時 BONUS 期待度 25.3%

### @千鬼模式

・ BONUS 後 224G 以內的千鬼是連莊模式 B 滯在確定。必定 256G 以內放出 BONUS。

・ BONUS 後 225G 以上的千鬼是前兆確定。千鬼終了後 80G 以內放出 BONUS。(連莊模式 B 是不確定)

BONUS 終了後的液晶背景是參照滯在模式、次回 BONUS、RT 遊戲數數分配。BONUS 後的百鬼模式是 256G 以內的 BONUS 的機會(RT32G 以內時容易突入)



### ▼次回 BIG+通常模式 A・B 滯在時&次回 REG 時

- |                  |           |           |
|------------------|-----------|-----------|
| ・ RT32G 以：       | 白天→12.75% | 百鬼→87.25% |
| ・ RT33~96G 以內：   | 白天→93.63% | 百鬼→6.37%  |
| ・ RT97~256G 以內：  | 白天→80.08% | 百鬼→19.92% |
| ・ RT257~736G 以內： | 白天→82.07% | 百鬼→17.93% |
| ・ RT737G 以上：     | 白天→85.26% | 百鬼→14.74% |



### ▼次回 BIG+連莊模式 A 滞在時

- ・ RT32G 以內： 白天→12.75% 百鬼→87.25%
- ・ RT33~96G 以內： 白天→93.63% 百鬼→6.37%
- ・ RT97~256G 以內： 白天→70.52% 百鬼→29.48%

### ▼次回 BIG+連莊模式 B 滞在時

- ・ RT32G 以內： 白天→12.75% 百鬼→3.19% 千鬼→84.06%
- ・ RT33~96G 以內： 白天→93.63% 百鬼→3.19% 千鬼→3.19%
- ・ RT97~256G 以內： 白天→68.13% 百鬼→6.37% 千鬼→25.50%

### @根據小役的狀態移行率

西瓜、櫻桃、REPLAY 是成立時為連線與出目制御分配。西瓜的斜線連線、2 枚櫻桃是機會。迷你角色出現時是有特定役的可能性。

前兆中是中段 REPLAY 容易為為 1.8 倍連線。左轉輪上段瞄準藍 7 時, REPLAY 中段連線是機會

### <中段 REPLAY 出現率>

- ・ 低確、高確時：1/49.0
- ・ 前兆時：1/27.3

### <特定役成立時狀態移行期待度>

- ・ 平行西瓜連線

低確→高確：10.25% 高確→前兆：10.25% 低確→前兆：0.41%

- ・ 斜線西瓜連線

低確→高確：48.00% 高確→前兆：47.99% 低確→前兆：1.91%

- ・ 2 枚櫻桃

低確→高確：81.63% 高確→前兆：3.25% 低確→前兆：1.62%

4枚櫻桃

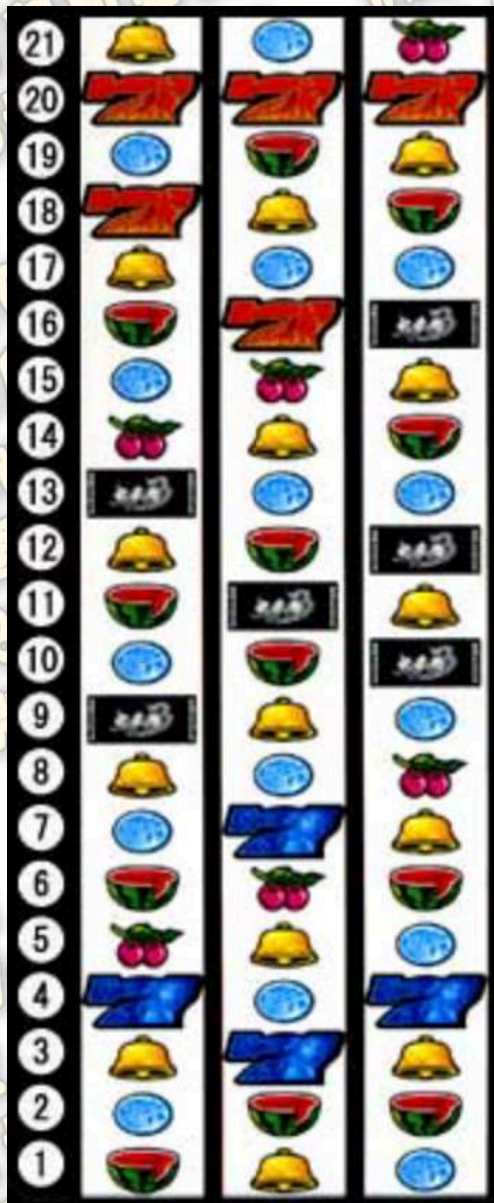
低確→高確：14.75% 高確→前兆：0.59% 低確→前兆：0.29%

機會目

低確→高確：11.45% 高確→前兆：34.14% 低確→前兆：3.58%

【轉輪排列】

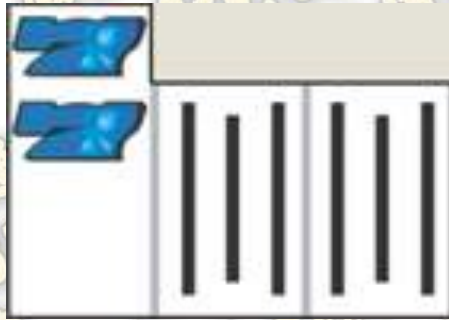
【役構成】



		<b>15枚+BIG BONUS</b>	
		<b>15枚+REG BONUS</b>	
	<b>10枚</b>		<b>2枚</b>
BIG中は15枚		BIG中は8枚	
	<b>5枚</b>		<b>REP</b>
<b>JAC IN</b>		<b>JAC GAME</b>	
	<b>3枚</b>		<b>15枚</b>
	<b>15枚</b>		

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

基本在左轉輪瞄準藍7。



<停止模式 1>



<停止模式 2>



<停止模式 3>

最初在左轉輪瞄準藍7圖案。西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

斜線西瓜是容易狀態升格。

前兆中，REPLAY中段連線容易出現。

低確時・高確時中段REPLAY出現率：1/49.0

前兆時中段REPLAY出現率：1/27.3

BONUS中是跟從導航消化，大約可以獲得711枚，不過JAC IN時，左轉輪需瞄準紅7圖案。

@機會目



【BONUS出現率】

●BIG出現率

設定1: 1/530

設定2: 1/515

設定3: 1/488

設定4: 1/469

設定5: 1/439

設定6: 1/416

●REG出現率

設定1: 1/965

設定2: 1/930

設定3: 1/921

設定4: 1/875

設定5: 1/827

設定6: 1/781

●BIG成立確率

設定1: 1/242.7

設定2: 1/241.8

設定3: 1/240.9

設定4: 1/240.0

設定5: 1/239.1

設定6: 1/238.3

●REG成立確率

設定1: 1/242.7

設定2: 1/241.8

設定3: 1/240.9

設定4: 1/240.0

設定5: 1/239.1

設定6: 1/238.3

【小役確率】

@通常時的小役確率

・REPLAY: 1/7.2

・鈴鐺: 1/11.1

· 西瓜

設定1: 1/81.9

設定2: 1/79.9

設定3: 1/78.0

設定4: 1/76.2

設定5: 1/74.4

設定6: 1/72.8

· 櫻桃(2櫻桃 · 4櫻桃合算)

設定1: 1/99.9

設定2: 1/97.0

設定3: 1/94.9

設定4: 1/92.9

設定5: 1/91.0

設定6: 1/89.1

· 機會目

設定1: 1/199.4

設定2: 1/199.0

設定3: 1/198.5

設定4: 1/198.0

設定5: 1/197.5

設定6: 1/197.0

· 櫻桃與西瓜的合成確率

設定1: 1/45.0

設定2: 1/43.8

設定3: 1/42.8

設定4: 1/41.8

設定5: 1/40.9

設定6: 1/40.0

@BIG 中小役確率

JACIN、15枚、8枚

※全部為統一符號: 1/1.0

槓龜: 1/65536

JAC 槓龜: 1/65536