

八通屋

鬼武者 3~時空天翔

サミー (SAMMY)



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※

「パチスロ新鬼武者」的正統後繼機。

遊戲數上乘特化型的AT「時空天翔」搭載。

主にAT「時空天翔」為代幣增加的類型。

自力機會區域「アンリ(亨利)救出任務」「幻魔討伐任務」搭載。

多數的上乘特化區域搭載。

@遊戲性

斬魔一閃BATTLE(疑似BONUS)與時空天翔(AT)為代幣增加的類型。

通常時是自力解除任務(CZ)為斬魔一閃BATTLE突入，百or千鬼亂舞CZ)為AT突入目標。

斬魔一閃BATTLE中的戰鬥勝利的話，AT確定。

AT中是根據滯在舞台，上乘性能約2倍~3倍提高。

【機械割】

設定1 : 97.4%

設定2 : 98.9%

設定3 : 100.6%

設定4 : 102.6%

設定5 : 105.2%

設定6 : 110.2%

【AT概要】

AT是回合數累積方式+遊戲數上乘。

1回合50G繼續。

1G中獎的純增枚數是約2.5枚。

【天井】

BONUS及AT終了後1280次遊戲消化為天井到達，斬魔一閃BATTLE(疑似BONUS)or時空天翔(AT)獲得。

【懲罰】

●通常時

通常時變則按押無懲罰的情況發生，適當打擊即可。

●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@內部狀態

自力解除任務(CZ)與時空天翔(AT)突入期待度不同的低確與高確が存在。

至高確是機會役成立時，昇格抽選發生。

舞台別高確期待度

凱旋門、堺之町、大聖堂為通常時的滯在舞台。

下水道、安土城、海底神殿是高確機會舞台。



凱旋門



堺之町



大聖堂



下水道



安土城



海底神殿

AT・BONUS獲得契機

小役成立時，時空天翔(AT)與斬魔一閃BATTLE(BONUS)獲得抽選發生。

低 槓龜=低REPLAY=低鈴鐺<中弱櫻桃=中西瓜<高機會目=高強櫻桃

【機會區域的構成】

アンリ(亨利)救出與幻魔討伐の2種類型存在的AT獲得機會區域。

突入契機是以機會目為主。

發生任務完成為至斬魔一閃BATTLE(疑似BONUS)突入。

@アンリ(亨利)救出任務

幻魔討伐任務是從機會目突入的自力機會區域。

任務是研究所、幻魔列車、腳踏車的3種類。

2~4G繼續，REPLAY成立的約33%為成功。

特定役成立時是成功濃厚為覺醒BATTLE(上乘)發展的機會。



アンリ(亨利)救出任務



幻魔討伐任務



@幻魔討伐任務

任務是明智左馬介VS巨大惡鬼羅刹ガートルード、ジャック・ブラン(傑克・布蘭)VSマーセラス(瑪賽拉斯)、ミシェル・オベールVSブレインスタンの3種類。

8G間繼續，消化中のREPLAY成立為AT期待度50%。

特定役成立時是成功濃厚為覺醒BATTLE(上乘)發展的機會。

通常時的任務成功時是至BATTLE(斬魔一閃BATTLE or 覺醒BATTLE)突入。

AT中的任務成功時是至ガルガント(加魯剛多)BATTLE突入。

突入契機

機會目成立時。

@鬼MODE(前兆)

強櫻桃、弱櫻桃、西瓜成立時與任務失敗時突入的AT前兆模式。

鬼武者系列定番的鬼MODE有百鬼MODE與千鬼MODE2種類存在。

●百鬼MODE

百鬼MODE是通常時成立的特定小役為突入的AT的前兆舞台。

(至千鬼MODE移行為AT當選濃厚)

暗示AT前兆的演出。

突入契機主要是「強櫻桃」，從強櫻桃以外至百鬼MODE突入為AT濃厚。

弱櫻桃與西瓜等弱特定小役成立後，從任務失敗後突入，為AT當選濃厚。

百鬼MODE中有百鬼亂舞突入的可能。

●千鬼MODE

突入時為AT當選確定的超激模式。

能期待AT的大量累積。

也有至覺醒BATTLE突入的可能性。

千鬼MODE中有千鬼亂舞突入的可能。



百鬼 MODE



千鬼 MODE



百鬼亂舞



千鬼亂舞

@百or千鬼亂舞(CZ)

從鬼MODE突入的AT獲得的機會區域。

百鬼亂舞(5or10G繼續)與千鬼亂舞(10G繼續)2種類存在。

對應每次遊戲成立役，獲得AT期待度，期待度100%以上為AT確定。

剩餘的期待度部分為進行回合數獲得抽選。

特定役成立時是期待度大量獲得的機會。

百鬼亂舞的AT當選期待度是合計50%。

千鬼亂舞是從100%開始，也就是為1回合+ α 的AT當選確定。

@連續演出

最終決戰發生為覺醒BATTLE(上乘)的機會。

★1.5[正門突破] ★2.0[南蠻船] ★2.5[城砦脫出]

★3.0[幻魔要塞] ★4.0[告白] ★4.5[最終決戰]

【BONUS的構成】

@BONUS的種類

1回合16G的疑似BONUS。

斬魔一閃BATTLE1回合約40枚

└[紅7連線]

@斬魔一閃BATTLE

AT突入期待度：約50%

斬魔一閃 BATTLE

前半8G與後半8G，1回合共16G的戰鬥繼續型的疑似BONUS。

戰鬥勝利為時空天翔(AT)確定，平手是至次回合繼續，敗北為終了。



前半：角色選擇

根據選擇角色，勝利期待度有變化。



低[明智佐馬介]



中[ジャック・ブラン]
(傑克)



高[ミシェル・オベール]
(蜜雪兒)

前半：戰術殼

獲得的戰術殼的顏色為勝利期待度有變化。

機會目與強櫻桃成立時是戰術殼獲得濃厚。

能獲得戰術殼的話，最低也有AT期待度33%以上。

低…藍 中…紅 高…紫 激…虹

後半：戰鬥

攻守是夥伴攻擊的話，勝利or繼續，敵攻擊時是敗北or繼續。

戰術殼發動的話，必殺技炸裂，勝利期待度提高。

10回合達成時是AT確定+信長降臨。

【AT的構成】

@AT「時空天翔」

1回合50G + α (α = 上乘遊戲數) 繼續的AT。

1G中獎的純增枚數是約2.5枚。(有回合數累積抽選)

消化中特定小役成立時是進行遊戲數上乘抽選、水晶累積抽選、上の特化區域、舞台移行抽選。

AT中的特定小役出現率是約1/16。

根據舞台，上乘性能約2倍~3倍增加。

AT中是機會役成立時的上乘與水晶獲得發生。

獲得的水晶是鬼修練(水晶放出)為上乘與特化區域突入抽選。

上乘特化區域是ガルガント(加魯剛多)BATTLE、信長降臨、覺醒BATTLE。

突入條件

斬魔一閃BATTLE(BONUS)中的抽選

百or千鬼亂舞(CZ)成功

通常時的特定小役成立時抽選

終了條件

獲得遊戲數消化後的回合累積消化



時空天翔

@舞台(内部狀態)

AT中是夥伴的人為1人、2人、3人的3舞台與本能寺舞台存在。

基本是1人舞台，2人是遊戲數上乘期待度2倍，3人是3倍。

本能寺舞台是覺醒BATTLE(上乘)突入的機會。

最終決戰勝利(期待度50%)為覺醒BATTLE突入。



低 1人：城塞都市 1人：海底神殿 1人：琵琶湖 1人：安土城



中 2人：下水道 2人：比叡山 高3人：艾菲爾鐵塔



高 3人：艾菲爾鐵塔 激 本能寺

連鎖上乘/連擊上乘

遊戲數上乘 or 水晶累積的次遊戲有發生的可能性。

- 連鎖上乘：循環率最大80%的循環型上乘。
- 連擊上乘：連續上乘發生，高期待度的水晶累積發生率是50%以上。



連鎖上乘



連擊上乘

遊戲數上乘契機

AT中的小役成立時是全役為遊戲數上乘抽選發生。

低REPLAY=鈴鐺<弱櫻桃<西瓜<機會目=強櫻桃高

成立役

弱特定役成立時是舞台移行、遊戲數上乘、水晶獲得抽選發生。

強特定役成立時是遊戲數上乘，水晶獲得濃厚。

從西瓜成立時，遊戲數上乘與水晶獲得發生的話，大量上乘的機會。



鬼修練

@鬼修練(水晶放出)

AT剩餘0G，有水晶時突入的水晶累積放出區域。

每水晶1個為上乘發生，0G連的MAX89%為循環上乘發生。

根據水晶的種類，循環期待度不同。低風<天<焰<邪<真高

循環率是MAX89%。

戰鬥對手

戰鬥的對戰對手為循環期待度有變化。

低藍背景<紅背景<紫背景高

鬼斬

「鬼斬」發生的話，約50%為戰鬥發生。

轉輪上鬼圖案停止為戰鬥確定。



鬼斬

【上乘特化區域的構成】

鬼武者3時空天翔的AT中搭載「ガルガント(加魯剛多)BATTLE」・「信長降臨」・「覺醒BATTLE」3個上乘特化區域。

@ガルガント(加魯剛多)BATTLE

AT中の7圖案連線為發生的上乘特化區域。

突入為紅7連線是40~100G繼續，藍7是60~100G繼續。

REPLAY、特定役成立為遊戲數上乘機會。

鬼圖案停止是上乘確定，鬼圖案停止為信長降臨(上乘)有發展的可能性。

ガルガント(加魯剛多)BATTLE終了後是至遊戲數上乘超高確率狀態移行。

突入契機

AT中，成立的特定小役。

AT中の幻魔討伐任務成功時。

鬼修練中の鬼圖案停止時的一部分抽選獲得。

對決角色

根據對決角色，上乘期待度有變化。

低 佐馬介 < 中 ジャック・ブラン(傑克) < 高 ミシェル・オベール(米雪兒)

鬼圖案

鬼圖案停止為遊戲數上乘發生。

根據發生的切入，期待度有變化。

低 藍 < 紅 < 紫 高



ガルガント(加魯剛多)BATTLE

@信長降臨(上乘)

1回合8G~9G繼續的BATTLE演出發生。

BATTLE繼續時，3位數上乘發生。✖最低100G保障。

紅7顯示時，繼續濃厚。

信長降臨突入契機

AT突入時。

斬魔一閃BATTLE10回合到達時。

ガルガント(加魯剛多)BATTLE(上乘)中的鬼圖案停止時的一部分抽選獲得。



信長降臨

@覺醒BATTLE(上乘)

本機最強的上乘特化區域。

通常時與AT中的BAR連線為發生的超上乘特化區域。

1回合約16~17G(前半8G、後半8G~9G)繼續，高繼續循環。

(平均繼續10連以上)

覺醒BATTLE突入契機

覺醒MOVIE發生時。

最終決戰勝利時。

鬼修練(水晶放出)中的鬼圖案停止時的一部分抽選獲得。

鬼修練(水晶放出)中的真累積放出時。

前半

前半部分中是特定小役成立時，進行「戰術殼」獲得抽選。

特定役成立為戰術殼獲得的話，+30G以上的上乘發生。

機會目與強櫻桃成立是戰術殼獲得濃厚。

後半

戰鬥繼續時，遊戲數上乘發生。



覺醒BATTLE

【轉輪排列】

【役構成】

20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

			覚醒 BATTLE	
			斬魔一閃 BATTLE (通常中)	
			ガルガントBATTLE (AT中)	
			西瓜	西瓜
			鈴鐺	REPLAY

【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

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 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中、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。
特定圖案瞄準的切入發生時，瞄準指定圖案。



導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



西瓜



機會目



機會目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1: 1/440

設定2: 1/424

設定3: 1/395

設定4: 1/377

設定5: 1/353

設定6: 1/344

【小役確率】

@通常時

槓龜: 1/7.5

REPLAY: 1/8.2

鈴鐺(3枚): 1/4.1

鈴鐺(9枚): 1/2.2

弱櫻桃: 1/70

強櫻桃: 1/201

西瓜: 1/70

機會目: 1/400

特殊1枚役: 1/413

覺醒役: 1/84758

特定役合算: 1/27.7

@高確中

槓龜: 1/8.2

REPLAY: 1/8.2

鈴鐺(3枚): 1/4.4

鈴鐺(9枚): 1/2.2

弱櫻桃: 1/70

強櫻桃: 1/201

西瓜：1/70

機會目：1/22

特殊1枚役：1/437

覺醒役：1/81977

特定役合算：1/12.7

@CZ中

槓龜：1/7.3

REPLAY：1/7.4

鈴鐺(3枚)：1/4.1

鈴鐺(9枚)：1/2.1

弱櫻桃：1/771

強櫻桃：1/5979

西瓜：1/2989

機會目：1/5979

特殊1枚役：1/397

特定役合算：1/508

【特定役確變】

本機有「特定役確變狀態」存在。

特定役確變是1G限定的狀態，次G是高確率為特定役出現。

特定役確變有A、B 2種類存在。

●特定役確變A

特定役確變A是次G特定役確率：1/1.5

@特定役確率(特定役確變A中)-通常滯在

弱櫻桃：1/2.7

強櫻桃：1/3.0

西瓜：1/8.1

機會目：1/6.1

覺醒役：1/52060

合算：1/1.0

@特定役確率(特定役確變A中)-高確滯在

弱櫻桃：1/5.8

強櫻桃：1/13.1

西瓜：1/7.8

機會目：1/1.6

●特定役確變B

特定役確變B是次G特定役確率：100%

@特定役確率(特定役確變B中)-通常滯在

弱櫻桃：1/2.7

強櫻桃：1/3.0

西瓜：1/8.1

機會目：1/6.1

覺醒役：1/52060

合算：1/1.0

@特定役確率(特定役確變B中)- 高確滯在

弱櫻桃：1/5.8

強櫻桃：1/13.1

西瓜：1/7.8

機會目：1/1.6

覺醒役：1/52060

合算：1/1.0

●特定役確變突入率

特定役確變突入率是內部狀態變化，高確滯在時是特定役確變容易突入。

@特定役確變突入率-通常滯在

確變A：1/35

確變B：1/126

合算：1/27

@特定役確變突入率-高確滯在

確變A：1/21

確變B：1/21

合算：1/10

●暗示演出

特定役確變突入時是主要由以下演出暗示。

@全舞台共通

- 阿兒通過(紅特效)

@通常舞台滯在時

- 到達米雪兒家
- 藍框7發生
- 市街地幻魔出現

@地牢舞台滯在時

- 門打開
- 陷阱發生(鐵球or齒輪or水流)
- 幻魔出現