

八通屋

デビルメイクライ X
悪魔獵人 X
(エンターライズ(ENTERRISE))



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※

●人氣遊戲「惡魔獵人」的聯名機。

●BONUS與ART「DEVIL RUSH」為代幣增加的類型。

●搭載ART突入的機會區域「DEVIL MISSION」。

●搭載3個上乘特化區域的突入契機的機會區域「魔人召喚CHANCE」。

【機械割】

設定1：97.3%

設定2：98.4%

設定3：101.0%

設定4：104.1%

設定5：108.4%

設定6：111.4%

【ART概要】

1回合50G + α (α 是遊戲數上乘)繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

ART突入時的「Beauty's Judge」決定初期遊戲數。

【BONUS的純增枚數】

@BIG BONUS

白7連線、BAR連線。

純增枚數是約204枚。

@REG (DEVIL ZONE)

「白7・白7・BAR」連線。

純增枚數是約48枚。

【天井】

@遊戲數天井

BONUS & ART間999G消化為天井到達，ART確定。

@DEVIL MISSION回數天井

DEVIL MISSION 6 回連續ART未當選

滿足以上條件的話，次回（7回目）是ART抽選優遇的DEVIL MISSION。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是低確與高確的2個狀態。

根據滯在狀態，自力CZ突入期待度不同。

滯在狀態是根據液晶舞台進行暗示。

期待度依序是「フォルトゥナ(佛爾德納)巡礼 < 靈峰ラーミナ < デビルメイクライ(惡魔獵人)事務所 < 魔劍教團潜入」。



佛爾德納巡礼 < 靈峰ラーミナ < 惡魔獵人事務所 < 魔劍教團潜入

【機會區域的構成】

@DEVIL MISSION

滯在中是每次遊戲對應成立役，進行ART抽選的3~5G繼續的機會區域。



DEVIL MISSION

REPLAY、特定小役成立時是ART當選的機會。

失敗後也有至DEVIL MISSION高確率狀態的「DEAD or LIVE」移行的可能。

■突入契機

通常時成立的特定小役。

BIG BONUS中的CZ抽選當選時。

DEVIL MISSION初當確率

設定1: 1/129.0

設定2: 1/129.0

設定3: 1/120.2

設定4: 1/105.5

設定5: 1/90.6

設定6: 1/80.2

@任務

DEVIL MISSION是合計6種類存在，各任務突入的成功期待度不同。

「魔劍教團の秘密を手に入れろ！（獲得魔劍教團的秘密!）（3G） <

魔劍教團の真実に辿り着け！（終於找到魔劍教團的真實!）（4G） <

スケアクロウを殲滅せよ！（殲滅斯克羅!）（4G） < 神の下へ辿

り着け！（到達神之下!）（5G） < アンジェロクレドを撃破せよ!

（撃破AngeloCredo!）（5G） < Lady's Secret Mission（4G）」



魔劍教団の秘密を手に入れろ！
(3G)
(獲得魔劍教団の秘密!)



魔劍教団の真実に辿り着け！ (4G)
(終於找到魔劍教団的真實!)



スケアクロウを殲滅せよ！ (4G)
(殲滅斯克羅!)



神の下へ辿り着け！
(5G)
(到達神之下!)



アンジェロクレドを撃破せよ！ (5G)
(擊破 AngeloCredo!)



Lady's Secret Mission
(4G)

@機會增加

有豐富的共通&個別的機會增加點數，加上任務的種類，機會越增加越是期待度提高。

主要的機會增加是「任務決定時的輪盤，反向迴轉發生」「標題顏色是紅色或是紅葉圖案」「加速演出發生」等。



機會增加

@ DEAD or LIVE

DEAD or LIVE是機會區域高確率模式，是內部「レジェンドハンターモード(傳說獵人模式)」移行時突入。在液晶上是容易至DEAD OF LIVE移行，不過並非絕對的連結關係。

滯在中是即使沒有獲得特定小役，也容易突入至機會區域。

因為有連中性，也是ART當選的大機會。

因為レジェンドハンターモード(傳說獵人模式)的移行契機是BONUS結束時、ART結束時、CZ結束時、通常時的鈴鐺成立時的4種類，BONUS、ART、CZ結束後也請暫時觀察情況。



DEAD or LIVE

【BONUS的構成】

@BIG BONUS

白7連線、BAR連線。

純增枚數是約204枚。

通常時成立的BIG中進行自力CZ突入抽選 / ART突入抽選。

ART中成立的BIG中是進行ART遊戲數上乘抽選。

對應X REPLAY的停止數、CZ突入期待度、遊戲數上乘期待度有變化。

切入發生時，逆押有X REPLAY停止的可能性。

伴隨凍結的BIG連線為ART300G以上確定!?



BIG BONUS

@REG (DEVIL ZONE)

「白7・白7・BAR」連線。純增枚數是約48枚。

通常時成立的REG中是進行ART突入抽選。

一次的REG的ART突入期待度是約50%。

ART中當選的話，BONUS名稱變成「HYPER DEVIL ZONE」，消化中是進行魔人召喚CHANCE的突入抽選。

切入發生時是逆押有X REPLAY停止的可能性。

對應BONUS中停止的X REPLAY合計數，ART當選期待度・魔人召喚CHANCE突入期待度有變化。



DEVIL ZONE

@BONUS終了後の任務

DEVIL ZONE後是液晶右上儲存的「X-SOUL」為挑戰地獄門任務，挑戰成功為ART突入or魔人召喚區域突入。

任務是根據攻擊的武器，成功期待不同，依序為「ギルガメス(衝擊鋼) < ルシフェル(無盡劍) < 閻魔刀」



ギルガメス(衝擊鋼)



ルシフェル(無盡劍)



閻魔刀

【ART的構成】

@DEVIL RUSH

1回合50G + a (a 是遊戲數上乘)繼續的ART。



DEVIL RUSH

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

ART突入時的「Beauty's Judge」決定初期遊戲數。

消化中是對應成立役進行劇情與CZ「魔人召喚CHANCE」的突入抽選。

■突入契機

DEVIL MISSION中のART抽選當選時。

DEVIL ZONE中のART抽選當選時。

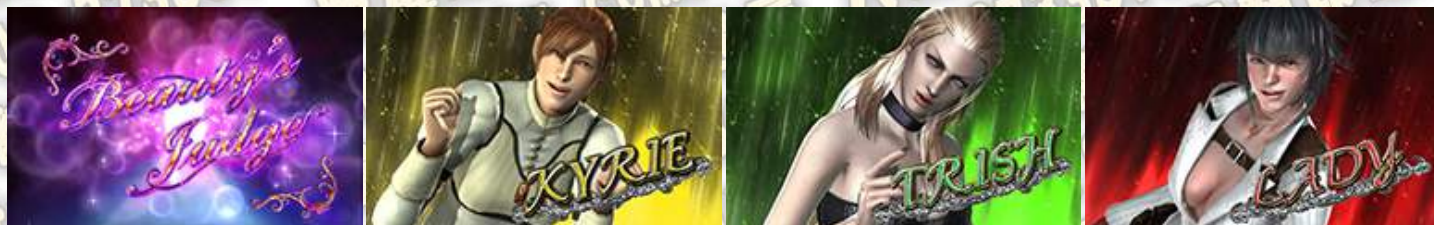
長凍結發生時。

@Beauty's Judge

ART突入時，首先是Beauty's Judge決定ART初期遊戲數。

50G~300G的範圍進行選擇。

根據選擇的角色，能期待不同的初期遊戲數，キリエ(姬莉葉)是50G以上、トリッシュ(崔西)是70G以上、レディ(蕾蒂)是100G以上遊戲數獲得濃厚。



Beauty's Judge

@劇情

ART中是由鈴鐺進行至「劇情」的突入抽選。

ART中至劇情移行的話，17G間ART的遊戲數減算停止，液晶上劇情展開。

劇情是全20話。劇情終了後，也有至魔人召喚CHANCE突入的可能。



劇情

魔人召喚 CHANCE

@魔人召喚CHANCE

ART中特定小役成立時進行突入抽選，最低10G繼續的機會區域。

滯在中ART遊戲數減算停止，對應成立役進行3個上乘特化區域突入抽選。

逆押切入發生時是有X REPLAY停止的可能性。

X REPLAY是對應停止數，特化區域的突入期待度有變化。

@BOSS戰鬥

劇情、BONUS、魔人召喚機會等，主要都是BOSS戰鬥勝利進行告知。

「サブリミナル(潛意識)演出」「魔人シャッター(魔人快門)演出」發生是獲勝機會!?



VS ベリアル



VS バエル



VS エキドナ



VS アンジェロアグナス



VS サンクトゥス



VS 偽神

【上乘特化區域的構成】

@Let's Rock

上乘特化區域「Let's Rock」全部有3種類存在。

任何一個都是5G繼續，根據魔人化的角色，上乘性能不同。



Let's Rock Cool



Let's Rock Inferno



Let's Rock Xcrazy

各Let's Rock的特徵如下。

●Let's Rock Cool

從ネロ(尼祿)魔人化突入的5G固定的上乘特化區域。

滯在中是對應成立役，進行ART遊戲數的上乘抽選。

終了後は魔人召喚CHANCE再開始。

一撃最大100Gの上乗。

●Let's Rock Inferno

從ダンテ(但丁)魔人化突入的5G固定的上乘特化區域。

滯在中是對應成立役，進行魔人召喚CHANCEの遊戲數上乘抽選。

終了後は魔人召喚CHANCE再開始。

●Let's Rock Xcrazy

從ネロ(尼祿)&ダンテ(但丁)魔人化突入的5G固定的上乘特化區域。

滯在中是對應成立役，進行ART遊戲數上乘抽選及魔人召喚CHANCEの遊戲數上乘抽選。

終了後は魔人召喚CHANCE再開始。

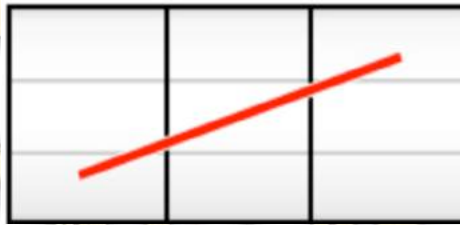
【轉輪排列】

【役構成】



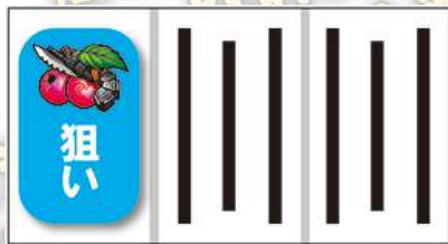
		BIG BONUS (BB)	
		DEVIL ZONE (DZ)	
ART中はHYPER DEVIL ZONE			
	9枚		5枚
	3枚		REPLAY

【有効線】



【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、右轉輪適當打擊即可。



<停止模式 2>

下段黑 BAR or 白 7 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@ART中的打擊方法



<BONUS 中>

基本上適當打擊即可，切入發生時，逆押全轉輪瞄準 X 圖案。



<ART 中>

押順導航發生時，跟從導航消化即可。



<ART 中>

魔人召喚機會中與上乘特化區域中，切入發生時，逆押全轉輪瞄準 X 圖案。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



弱機會目



強機會目



強機會目



西瓜



X REPLAY



中段櫻桃

いずれかのリールに止まればOK

【BONUS出現率】

●BIG 全設定共通 : 1/1365

●REG 全設定共通 : 1/2048

●ART初當

設定1 : 1/357

設定2 : 1/338

設定3 : 1/305

設定4 : 1/262

設定5 : 1/225

設定6 : 1/194

●BONUS+ART確率

設定1 : 1/248.8

設定2 : 1/239.3

設定3 : 1/222.4

設定4 : 1/198.3

設定5 : 1/176.6

設定6 : 1/157.1

【小役確率】

●REPLAY : 1/7.4

●X REPLAY合算 : 1/397.2

●鈴鐺 : 1/8.1

●強櫻桃 : 1/327.7

●中段櫻桃 : 1/65536

●西瓜 : 1/99.9

●弱機會目 : 1/102

●強機會目 : 1/512

●弱櫻桃

設定1 : 1/109.2

設定2 : 1/106.0

設定3 : 1/103.0

設定4 : 1/100.2

設定5 : 1/97.5

設定6 : 1/95.0