

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

※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



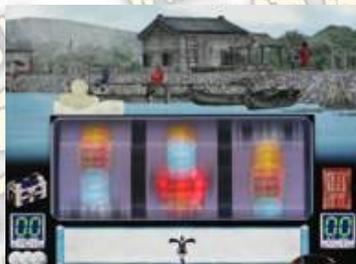
白天



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



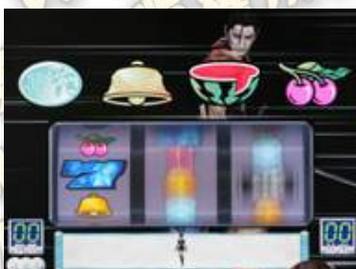
寶箱演出

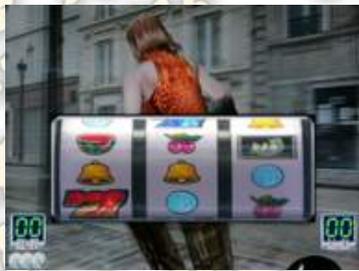
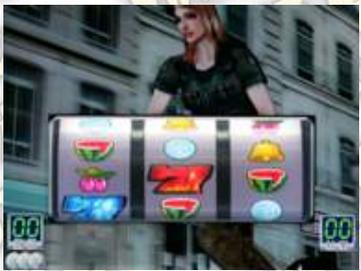
寶箱中的圖案為至小役告知 or 發展。空的是槓龜。豹柄是大機會。白寶箱是機會。鑰匙為至蜜雪兒連續演出發展。



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】

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

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

【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