

八通屋

デビルマンIII-悪魔ノ黙示録  
惡魔人3-惡魔的默示錄  
エレコ(ELECO)



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※



- 永井豪的漫畫「惡魔人」的聯名機。
- 主要是ART「ARMAGEDDON」「BATTLE OF APOCALYPSE」為代幣增加的類型。
- ART的自力機會區域「崩壞舞台」搭載。
- 高確率進行ART累積抽選のプレミアバトル「アモンバトル(安蒙戰鬥)」搭載。
- 強力管理的新感覺ART。

### 【機械割】

設定1 : 98.7%

設定2 : 99.7%

設定3 : 102.3%

設定4 : 105.4%

設定5 : 110.3%

設定6 : 116.1%

### 【天井】

#### ★BONUS間999遊戲

BONUS間999遊戲消化為天井到達，經由前兆至ART突入。

遊戲數是BONUSorART當選為重置。

#### ★ART間1666遊戲

ART間1666遊戲消化為天井到達，經由前兆至ART突入。

遊戲數是ART當選為重置。

### 【懲罰】

#### ●通常時

變則按押時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。

#### ●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。



## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是內部的崩壞STAGE(CZ)突入期待度不同的低確與高確存在。

### @默示錄

通常時及ART中是畫面左邊的「默示錄」顯示。

櫻桃與西瓜等機會役成立為默示錄解放的機會。

液晶左邊的默示錄開放中是鈴鐺or特定役成立為CZ突入的好機。

默示錄開放期待度是透過液晶舞台暗示。

カルマ(業)圖標的顏色為CZ突入期待度有變化。

低藍<綠<紅<紫高

### @舞台

根據滯在舞台，默示錄解放期待度有變化。

惡魔舞台移行時是直擊ART的機會。



低 街舞台 < 學校舞台 < 屋上舞台 高 < 惡魔舞台 激

### BONUS獲得契機

特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低REPLAY<櫻桃<西瓜<機會櫻桃<機會REPLAY高



## @通常演出

…的追記內容發生為機會。

★1.0：新聞…「了」登場。

★1.0：暗燈…血痕被覆蓋竭盡。

★1.0：透過液晶…出現的剪影為サタン(撒旦)。

★1.5：暴走惡魔…毆打次數多。

★1.5：實驗…選擇右邊的燒杯。

★2.0：洗完澡…對白為期待度變化。

★2.0：跳箱…跳箱為紅色。

★2.5：漂流物…文字為期待度變化。

★2.5：切入…2階段發生。

★3.0：ゼノン(謝朗)…發生時為崩壞STAGEor惡魔舞台移行的機會。

★3.0：槍…血痕的文字為暗示期待度。

★3.0：輪盤…暗示期待度與發展處，圖標更換為期待。

★3.0：詩…美樹的詩的內容暗示期待度。

★4.0：名言…顯示名言的演出，出現為刺激！



詩演出



輪盤演出



槍演出



謝朗演出



名言演出





**恐怖的歸途演出 ★1.0**

成功走到目的地為演出成功!  
水桶滾動機會提高。



**被瞄準的美樹演出 ★1.5**

在電梯內被惡魔襲擊的美樹，  
成功逃出為演出成功!



**寒獄的冰獸演出 ★1.5**

明與蓋爾馬對決，勝利為演出成  
功!惡魔人變身的话為機會提高。



**闇之蜘蛛演出 ★2.0**

明與拉絲巴對決，勝利為演出成  
功!惡魔人變身的话為機會提高。



**雷沼教授演出 ★2.0**

崩壞 STAGE 突入告知的連續演出，  
相機顯示的電量越少越是機會。



**惡魔奇襲演出 ★3.0**

了與惡魔的追車演出，切入發生為  
機會提高。



**魔眼的誘惑演出 ★3.0**

明與サイコジェニー(西哥積妮)的  
戰鬥演出，明勝利的话為演出成  
功，惡魔人變身為機會。



**地獄的業火演出 ★4.0**

與俱利伽羅的對展演出，事期待度  
極高的連續演出。





### アモン(安蒙)凍結演出 ★4.5

搖桿ON、第1or第3停止按鈕、機會按鈕其中一個發生。

DEVIL BONUS(BAR連線)+アモン(安蒙)戰鬥確定!?

### 【機會區域的構成】

@崩壞STAGE(CZ)



### 崩壞STAGE

ART突入期待度：約40%

最大30G繼續的危機回避型機會區域。

最大30G的繼續中，至牧村家到達or發展演出勝利為ART突入的機會區域。

戰鬥發展回避模式越繼續，ART期待度越高。

消化中的戰鬥勝利或機會區域30G完走為ART突入確定。

崩壞舞台中是畫面左邊的「默示錄」，顯示惡魔圖標與夥伴圖標。

### 惡魔圖標

惡魔圖標在最下方時是小役成立為戰鬥發展回避。

小役未成立時是至戰鬥發展，勝利為ART當選、敗北為機會區域終了。

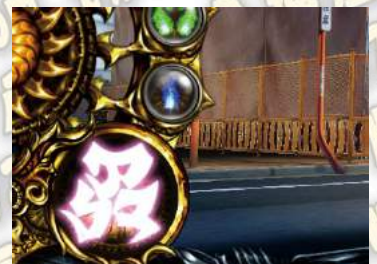
### 夥伴圖標

夥伴圖標在最下方時是小役成立為默示錄的惡魔圖標消失。

### 儀表色

越接近牧村家，儀表的顏色變化為機會。

低白<藍<黃<綠<紅<紫高



### 黙示録



## 【BONUS的構成】

### @BONUSの種類

通常時は異色7連線為SABBAT CHANCE、同色7連線為DEVIL BONUS。

ART中は異色7連線為DEVIL BONUS。

BAR連線是DEVIL BONUS + アモンバトル(安蒙戰鬥)(上乘)確定的高級BONUS。

### SABBAT CHANCE約59枚

└通常時：[紅7・紅7・藍7]

└通常時：[藍7・藍7・紅7]

### DEVIL BONUS約59枚+ART

└通常時：[紅7連線]

└通常時：[藍7連線]

└通常時：[BAR連線]

└ART中：[紅7・紅7・藍7]

└ART中：[藍7・藍7・紅7]



## SABBAT CHANCE

### @SABBAT CHANCE

通常時の異色7連線為發生的BONUS。

消化中は進行ART突入抽選，明變身的话，ART當選確定。

特定役成立時は變身的機會。

SABBAT CHANCE是超過59枚為付出終了。

### 帶色

帶的顏色為變身期待度有變化。

低藍<黃<綠<紅<虹高



## 高確率狀態

白閃光發生時，左轉輪[藍7・REPLAY・藍7]停止至7連線高確率狀態移行。

## @DEVIL BONUS

ART中的BONUS當選時、及通常時的同色連線時，突入的BONUS。

消化中是進行ART累積抽選，切入發生時，7連線成立為累積當選確定。

也進行DP圖標獲得抽選，鈴鐺 or 特定小役成立時是圖標獲得的機會。

DEVIL BONUS是超過59枚為付出終了。



## DEVIL BONUS

### 【ART的構成】

#### @系統

ART是前半：ARMAGEDDON+後半：BATTLE OF APOCALYPSE2部分構成。

前半：ARMAGEDDON是DEVIL POWER的上乘抽選與BOSS惡魔決定。

後半：BATTLE OF APOCALYPSE是與BOSS惡魔的戰鬥展開。

#### 突入條件

崩壞STAGE(CZ)成功

SABBAT CHANCE中的抽選

DEVIL BONUS終了後

#### 終了條件

戰鬥敗北後的累積消化



## ARMAGEDDON



## BATTLE OF APOCALYPSE



## @ARMAGEDDON(前半ART)

ART前半的DP圖標獲得、DEVIL POWER上乘、ART累積上乘抽選區域。  
BOSS圖標出現時，鈴鐺成立與至後半：BATTLE OF APOCALYPSE突入。  
BOSS圖標時，迴避鈴鐺為ARMAGEDDON繼續。

### 【ART中默示錄】

液晶左側顯示的默示錄。最下段為該遊戲的圖標。

「DP圖標」時，鈴鐺 or 特定小役成立為DEVIL POWER上乘。

特定小役成立時是進行「DP圖標」的追加抽選。

※DEVIL POWER越獲得，對「BATTLE OF APOCALYPSE」的戰鬥越有利。

「BOSS圖標」時，鈴鐺成立為至「BATTLE OF APOCALYPSE」移行。

※鈴鐺以外的小役成立為ARMAGEDDON繼續。



## ARMAGEDDON

## @BATTLE OF APOCALYPSE(後半ART)

惡魔人orBOSS惡魔的POWER耗盡為止繼續的戰鬥ART。

戰鬥勝利為至ARMAGEDDON(前半ART)再突入orART累積orBONUS。

戰鬥敗北時是ART累積的話，至ARMAGEDDON。

DEVIL POWER為0的話，ART繼續or累積orBONUS確定。



## BATTLE OF APOCALYPSE



## 戰鬥

默示錄中，惡魔人圖標顯示時，鈴鐺or特定役成立為惡魔人的攻擊。

## 惡魔覺醒模式

覺醒圖標出現時，鈴鐺or特定役成立為至惡魔覺醒模式突入。

受到BOSS的攻擊為止，能期待惡魔人的攻擊連打。

## BOSS惡魔

根據BOSS惡魔，勝利期待度有變化。

サタン(撒旦)與アモン(安蒙)是高級角色為ART繼續確定。

## BOSS惡魔別ART繼續期待度

低ゼノン(謝朗) < ザン(阿曾) < カイム(鎧因) < シレーヌ(死麗濡) < サイコジエニー(西哥積妮) < 高アラクネ < 確サタン(撒旦) = 確アモン(安蒙)



悪魔覺醒模式



アモンバトル(安蒙戰鬥)

## @アモンバトル(安蒙戰鬥)(上乘)

與アモン(安蒙)的戰鬥是DEVIL POWER為0為止繼續的上乘特化戰鬥。

惡魔人的攻擊為HIT時，ART累積的上乘抽選發生。



【轉輪排列】

【役構成】

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



惡魔BONUS

超過59枚付出終了



SABBAT  
CHANCE  
惡魔BONUS

超過59枚付出終了



J  
A  
C  
I  
N



8次中獎或12次遊戲終了



上段・中段・下段・左下到右上3枚  
左上到右下10枚



4枚



2枚



REPLAY

【有效線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框內瞄準9號櫻桃。



#### <停止模式 1>

角櫻桃圖案停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



#### <停止模式 2>

左轉輪中段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 3>

左轉輪上段西瓜圖案停止時，中轉輪瞄準西瓜、右轉輪適當打擊。

### @BONUS中的打擊方法



白光發生時是左轉輪瞄準「白7・REPLAY・白7」迴避 JAC IN。



切入發生時，各轉輪瞄準白7。



其他演出發生時，實踐通常時的小役瞄準。



@AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航  
消化。

其他演出發生時，實踐通常  
時的小役瞄準。

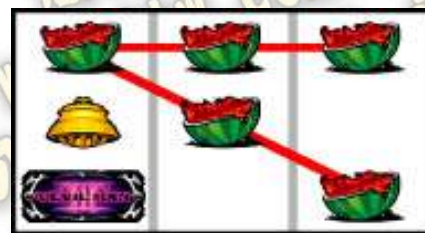
@機會役



櫻桃



機會櫻桃



西瓜



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY

【BONUS出現率】

@BONUS + ART確率

設定1: 1/165.42

設定2: 1/158.57

設定3: 1/154.20

設定4: 1/140.85

設定5: 1/135.83

設定6: 1/116.98



**【小役確率】**



櫻桃



機會櫻桃



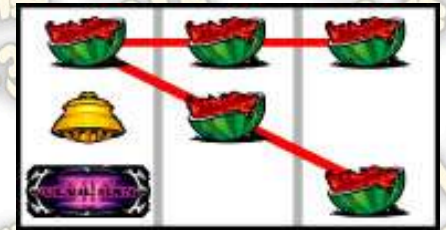
西瓜



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY



機會 REPLAY

**@通常時**

REPLAY : 1/7.9

共通3枚鈴鐺 : 1/23.2

共通10枚鈴鐺 : 1/22.5

押順鈴鐺 : 各1/25.3

櫻桃 : 1/78

機會櫻桃 : 1/264

西瓜 : 1/94

機會REPLAY : 1/143

特殊REPLAY : 1/65536



@小RT中

REPLAY： 1/2.8

共通3枚鈴鐺：1/23.2

共通10枚鈴鐺：1/22.5

押順鈴鐺：各1/25.3

櫻桃：1/78

機會櫻桃：1/963

西瓜：1/94

機會REPLAY：1/520

特殊REPLAY：1/65536

※小RT是5G間為機會櫻桃・機會REPLAY的部分移行

@ART中

REPLAY： 1/1.6

共通3枚鈴鐺：1/23.2

共通10枚鈴鐺：1/22.5

押順鈴鐺：各1/25.3

櫻桃：1/78

機會櫻桃：1/963

西瓜：1/94

機會REPLAY：1/103

特殊REPLAY：1/65536