

八通屋

十字架 3
十字架 3
(ネット (NET))



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「十字架」系列第3弾。
- AT「JK RUSH」為代幣增加的類型。
- ATの自力機會區域「Rosalie Cross Zone」搭載。
- 枚數上乘特化區域「FINAL JK BATTLE」搭載。
- 直乘特化區域「Lovely Flash」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.5%	設定2 : 98.6%	設定3 : 100.5%
設定4 : 103.9%	設定5 : 107.7%	設定6 : 112.1%

【AT概要】

初期枚數100枚以上の差枚數管理型AT。

1G中獎的純增枚數是約2.8枚。

AT中是「直乘」與「戰鬥上乘」為AT枚數上乘為目標。

初期枚數

根據連線的圖案，初期枚數不同。

- 紅7連線 ⇒ 100枚
- 白7連線 ⇒ 200枚以上
- 十字架十字連線 ⇒ 500枚以上

【天井】

通常時961G+前兆消化為AT當選確定。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時、AT中都有內部狀態「低確」、「通常」、「高確」存在。

通常時對應內部狀態，小役成立時的AT當選率有變化。

AT中時，小役成立時的JK BATTLE當選率有變化。

狀態升級時是有保證遊戲數，保證遊戲數內是不進行轉落抽選是。

通常時是特定小役成立時、十字架連線時，進行至機會演出與DRACULA MISSION的突入抽選。

(十字架連線時是DRACULA MISSION突入確定)

DRACULA MISSION，機會演出是其中之一突入時，進行AT抽選，告知是否當選為止是對應成立役，進行改寫抽選，AT差枚數上乘抽選。

周期遊戲數消化時是自力機會區域「Rosalie Cross Zone」突入。

Rosalie Cross Zone滯在中是對應成立役，高確率進行抽選。

通常時的特定小役成立時也是進行Rosalie Cross Zone當選為止的周期遊戲數短縮抽選。

@通常舞台

根據至在舞台暗示內部狀態，越上位狀態期待度越高。



ボルーゴ(波魯戈)山巔 <



幽閉房間 <



聖尼古拉斯教會

@通常演出



小役導航演出

ザコ兵士與蝙蝠、墳墓的顏色等各種模式暗示成立役，十字架出現時，十字架圖案連線濃厚!?

轉輪鎖定

特定役成立濃厚
的演出。

次回預告

連續演出發展前
發生的大機會演
出。

@DRACULA MISSION

8~32G繼續的AT的機會演出。

遇見ドラキュラ(德古拉)女王或モンスターチャレンジ(MONSTER CHALLENGE)成功為AT確定。

通常時的特定小役成立時，進行突入抽選，十字架連線成立時是必定移行。

畫面右下顯示的階層越增加，AT當選期待度越高。

AT當選期待度是約30%

■突入契機

●十字架連線

●特定小役

@DRACULA MISSION中的演出

■通路演出

根據前進的方向，期待度有變化。

期待度是「左轉 < 右轉 < 直走」。

■階層演出

滯在的階層越升級越是機會。最上階到達的話，超激。



DRACULA MISSION

■門演出

根據門的顏色，期待度有變化。紅門的話，是機會。

■遇到角色

根據遇到的角色，期待度有變化。

ドラキュラ(德古拉)女王通過的話，AT確定。

@モンスターチャレンジ (MONSTER CHALLENGE)

DRACULA MISSION中與特定役成立時の一部為突入の連続演出。

演出成功為AT當選確定。

即使失敗也可能至DRACULA MISSION移行。

根據出現的敵，期待度有變化。

期待度は「ザコ兵士<クロウリー<ウルフィ<フラン」。



モンスターチャレンジ (MONSTER CHALLENGE)

@TWIN CHANCE

從通常時特定役成立時為突入的6G繼續的連續演出。

演出成功為AT當選+JK BATTLE(勝利確定)確定。

AT當選期待度是約55%

●通常時的TWIN CHANCE突入率

設定1: 1/1385

設定2: 1/1309

設定3: 1/1039

設定4: 1/820

設定5: 1/735

設定6: 1/625



TWIN CHANCE

【機會區域的構成】

@ROSALIE CROSS ZONE

通常時的周期遊戲數消化時突入的，10G繼續自立機會區域。

消化中是全役進行AT抽選，出現的按鈕為暗示期待度。

AT當選期待度是約40%



ROSALIE CROSS ZONE

【AT的構成】

@JK RUSH

最低初期差枚數100枚的差枚數管理型AT。

1G中獎的純增枚數是約2.8枚。

AT中是「直乘」與「戰鬥上乘」為AT枚數上乘為目標。

AT開始時是7圖案連線為告知差枚數，根據連線的圖案，初期枚數不同。

- 紅7連線 ⇒ 100枚
- 白7連線 ⇒ 200枚以上
- 十字架十字連線 ⇒ 500枚以上

AT中是特定小役成立時，進行JK BATTLE抽選。

REPLAY成立時是進行直乘演出「Lovely Flash」的抽選。

AT開始時進行循環抽選，AT終了後有再次AT突入的可能。

■突入契機

通常時的特定小役成立時。

CZ中的AT抽選當選時。

十字架十字連線成立時。

(十字架十字連線時是初期枚數500枚確定)



JK RUSH

@舞台

根據AT中的液晶舞台，至「JK BATTLE」的突入期待度不同。

JK BATTLE是AT中上乘的主要戰鬥上乘演出。

戰鬥勝利為枚數上乘&戰鬥昇格。

液晶為紅背景，JK BATTLE突入期待度提高。



「ジェシカ(潔西卡)」 < 「カリナ(加里娜)」 < 「クイーン(女王)」



Rescue Chance



Escape Chance

突破的話至 JK 戰鬥突入!?

破壞鐵格子、遇到姐妹的話，JK 戰鬥突入!?

@JK BATTLE

通常時的TWIN CHANCE成功時，AT中的特定小役成立時移行的戰鬥演出。

滯在中是枚數減算停止，與敵人角色的戰鬥勝利為50枚以上的枚數上乘+

QUEEN BATTLE突入確定。

根據出現的角色與發展時的背景色暗示期待度。

戰鬥中十字架連線成立的話，勝利確定。勝利期待度是約30%。

勝利期待度「**低** クロウリー < ウルフィ < フラン **高**」



JK BATTLE

@Lovely Flash

AT中的REPLAY成立時為發生的AT枚數直乘區域。

筐體左側藍色十字架按鈕為枚數決定。

筐體右側紅色十字架按鈕為倍率決定，

枚數×倍率的數值為告知上乘枚數告知。

基本的枚數是最大111枚，倍率是7倍為止。

最大可以獲得777枚的上乘



Lovely Flash

@AT終了畫面

AT終了畫面是全部有5個模式。

城與月：通常背景。無特別的暗示要素。

ロザリー：次回CZ模式C暗示。(期待度：約50%)

ジェシカ：有AT拉回 or 復活當選的可能。(期待度：約60%)

カリナ：有AT拉回 or 復活當選的可能。(期待度：約80%)

ジェシカ&カリナ：AT拉回 or 復活當選確定。



QUEEN BATTLE

【上乗特化區域的構成】

@QUEEN BATTLE

AT中的JK BATTLE勝利時移行，至上乗特化區域的自力戰鬥。

滯在中是差枚數減算停止。

每次遊戲對應成立役，進行至ドラキュラ(德古拉)女王的傷害抽選，畫面右下的体力量表為0是勝利，勝利為「大量上乘」+「FINAL JK BATTLE昇格」。

槓龜目成立時是ドラキュラ(德古拉)女王的攻擊發生。

畫面左下顯示ホーリー圖標為攻擊回避確定。

ホーリー圖標沒有顯示為終了的危機。

REPLAY成立時是連續攻擊抽選。

連續攻擊發生時是，最大6G間連續攻擊發生。

勝利時是至上乘特化區域「FINAL JK BATTLE」移行。

@FINAL JK BATTLE

QUEEN BATTLE勝利時移行的0G連的枚數上乘特化區域。

搖桿ON為十字架連線的話，枚數上乘確定。

繼續率最大90%，上乘的保証回數是3回。

繼續抽選是全部為内部先進行，10回目為止是搖桿ON為上乘告知。

11回目到達為能期待大量上乘的『FINAL ATTACK』發動。



FINAL JK BATTLE

【轉輪排列】

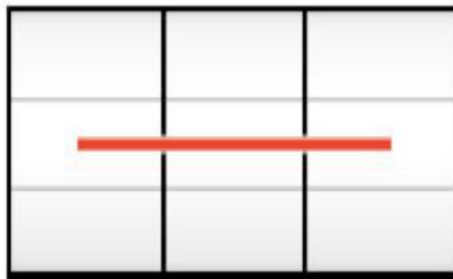
【役構成】

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

		紅7連線	
JK RUSH 100枚			
		紅7連線	
JK RUSH 200枚~			
		十字架十字連線	
JK RUSH 500枚~			
	8枚		3枚
	3枚		REPLAY

【有效線】

只有中線有效的1線機



【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十字架圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準十字架圖案。



<停止模式 3>

中段十字架停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準十字架圖案。

@AT中的打擊方法

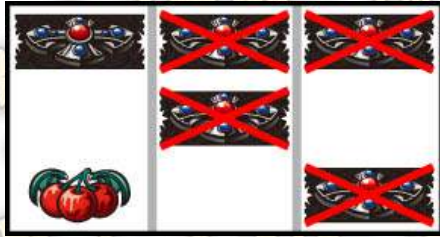


押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



演出發生時，實踐通常時的小役瞄準。

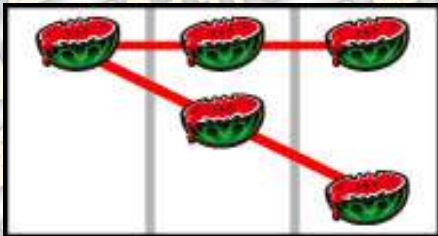
@機會役



櫻桃



中段櫻桃



西瓜



十字架單連線



十字架十字連線

@機會役成立時的期待度

AT『JK RUSH』抽選

AT「JKラッシュ」抽選



西瓜 < 櫻桃 < 十字架單連線 < 十字架十字連線&中段櫻桃

『ROSALIE CROSS ZONE』中AT抽選

「ロザリークロスゾーン」中AT抽選



バラケ目 < REPLAY < 鈴鐺 < 西瓜&櫻桃 < 十字架連線

『QUNEE BATTLE』中傷害抽選

「クイーンバトル」中ダメージ抽選

低



高

REPLAY <

鈴鐺 <

櫻桃 <

西瓜 <

十字架連線

【BONUS出現率】

●AT初當確率

設定1 1/296

設定2 1/287

設定3 1/272

設定4 1/248

設定5 1/217

設定6 1/192

【小役確率】

REPLAY 1/7.30

槓龜 1/4.97

押順鈴鐺 1/1.64

共通鈴鐺 1/46.09

西瓜 1/82.75

櫻桃 1/82.75

十字架單連線 1/167.18

十字架十字連線 1/16384.00