

八通屋

天下布武 3

天下布武 3

山佐(YAMASA)



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※

- 2011年導入的「天下布武2」的後繼機。
- BONUS與ART「覺醒/天雅モード(模式)」為代幣增加的類型。
- 搭載至ART的自力機會區域「布武チャレンジ(挑戰)」。
- 上乘特化區域「真・天雅モード(模式)」。

【機械割】

設定1: 96.9% 設定2: 98.6% 設定3: 100.7%
 設定4: 104.3% 設定5: 107.2% 設定6: 112.2%

【ART概要】

- @覺醒: 1回合20G+ α 繼續。
 - @天雅モード(模式): 1回合30G or 130G+ α 繼續。
 - @極・天雅モード(模式): 1回合50G繼續。
 - @真・天雅モード(模式): 1回合10G繼續。
- 1G中獎的純增枚數約1.7枚的ART。

【BONUS的純增枚數】

- @天下BONUS: 紅7連線。
- 天下BONUS是獲得枚數200枚的BONUS。
- @決戰: 決戰BAR連線。
- 決戰是獲得枚數30枚、覺醒遊戲數平均200G上乘的高級BONUS。

【天井】

ART後999G消化為天井到達，覺醒當選確定。

※決戰・天下BONUS當選無重置。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是信長・秀吉・家康舞台存在。(武將複合舞台也存在)

根據個別的武將，ART抽選與CZ抽選優遇的對應役存在。

武將與對應役

●信長 → 櫻桃是刺激

●秀吉 → 鈴鐺是刺激

●家康 → 卷物是刺激

※武將對應役以外也進行ART・CZ抽選。

すだれ(簾子)舞台是CZ・ART的機會、奧方舞台是BONUS前兆的大機會。



通常舞台



怪文字

主要是獲得特定小役
後出現。頻發是機會。



すだれ(簾子)

簾子作動是好機，請注
意次回遊戲出現的角
色。



女忍者輪盤

發生時為期待大，也能
期待舞台疑行與機會
區域當選。



連續演出

成功的話是布武チャレンジ(挑戰)or 覺醒 or BONUS 的連續演出。

舞台共通演出是「忍之試煉」<「家臣戰鬥」<「合戰」<「忍者大戰」依序為機會增加。



凍結演出

搖桿 ON 突然暗轉發生為凍結濃厚。

【機會區域的構成】

@布武チャレンジ(挑戰)

對應消化中的成立役，進行ART抽選的機會區域。

布武チャレンジ(挑戰)是每個武將遊戲性有變化。

※ART期待度都是約25%。

- 信長 → 點數累積類型
- 秀吉 → 升級類型
- 家康 → 一發解除類型



信長



秀吉

家康

【BONUS的構成】

@天下BONUS

紅7連線。

天下BONUS是獲得枚數200枚的BONUS。

消化中覺醒圖案連線成立的話，ART累積確定。



天下 BONUS

@決戦

決戦BAR連線。

決戦是獲得枚數30枚、覺醒遊戲數平均200G上乘的高級BONUS。

每次遊戲覺醒連線是高確率為抽選。

每次遊戲切入發生，覺醒圖案連線的話，ART累積確定。



決戦

【ART的構成】

「覺醒」與「天雅モード(模式)」的循環為代幣增加。

1G中獎的純增枚數是約1.7枚。

@覺醒

1回合20G+ α 繼續。

1G中獎的純增枚數約1.7枚的ART。

覺醒中是1/11.8進行天雅モード(模式)突入抽選。

最低保證遊戲數的20G間，一次都沒有至天雅モード(模式)突入的次，至下

克上チャンス(機會)突入。

下克上チャンス(機會)成功為覺醒再突入。

拉回期待度是約55%。

■突入契機

布武チャレンジ(挑戰)(CZ)成功時。

BONUS中的覺醒連線時。

天雅モード(模式)終了後。

@天雅モード(模式)

1回合30G or 130G+ α 繼續。

1G中獎的純增枚數約1.7枚的ART。

(遊戲數消化後是至覺醒)

突入時，有3個演出模式可以選擇。



覺醒



天雅モード(模式)

@舞台

- 信長 ⇒ 合戰勝利為真・天雅モード(模式)突入
- 秀吉 ⇒ 約會成功為真・天雅モード(模式)突入
- 家康 ⇒ 釣上鯛魚為真・天雅モード(模式)突入

天雅模式中是家紋玉(紅・黃・綠)3個獲得為特化區域「真・天雅モード(模式)」突入的機會。

覺醒連線出現為覺醒的遊戲數上乘。



信長



秀吉



家康



@真・天雅モード(模式)

1回合10G繼續。

每次遊戲高確率進行天雅モード(模式)的遊戲數上乘抽選。

對應成立役，上乘期待度不同。

上乘遊戲數是5~300G。

BONUS當選時是、BONUS終了後，至真・天雅モード(模式)再突入。

■突入契機

天雅模式中的家紋玉3個獲得時。



真・天雅モード(模式)

@極・天雅モード(模式)

1回合50G繼續。

1G中獎的純增枚數約1.7枚的ART。

(遊戲數消化後是至天雅モード(模式))

極・天雅模式中是高確率進行家紋玉獲得抽選，高頻度為至真・天雅モード(模式)突入。

一次的極・天雅モード(模式)中，至真・天雅モード(模式)的平均突入回數是約5回。

■突入契機

天雅模式中成立的特定小役。



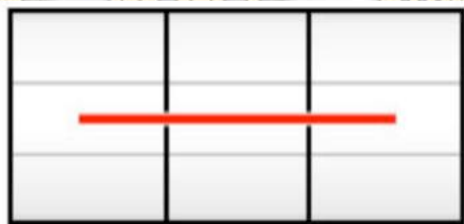
極・天雅モード(模式)

【轉輪排列】

【役構成】



【有效線】



決戰



超過40枚為付出終了(30枚獲得)

天下BONUS



超過312枚為付出終了(200枚獲得)



(左下到右上)8
上段(REPLAY)



1 or REPLAY

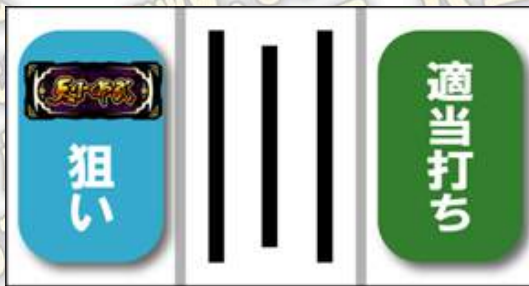


REPLAY



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準黑 BAR 圖案。



<停止模式 1>

左轉輪上段櫻桃停止+卷物聽牌時，中段瞄準卷物。



<停止模式 2>

左轉輪上段黑 BAR 停止+卷物聽牌時，中轉輪瞄準卷物。



<停止模式 3>

左轉輪上段卷物停止+卷物聽牌時，中轉輪瞄準卷物。



<停止模式 4>

左轉輪中段櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準黑 BAR。

@BONUS & ART中的打擊方法



<BONUS 中>

基本上適當打擊即可，切入發生時，各轉輪瞄準覺醒圖案。



<ART 中・導航發生時>

跟從導航消化即可。「怪」導航出現時，實踐通常時的小役瞄準。



<ART 中・導航未發生>

基本上適當打擊即可。

@機會役



櫻桃



卷物



櫻桃+卷物



櫻桃+兜



中段櫻桃



機會目

【BONUS出現率】

●BONUS

設定1: 1/993

設定2: 1/936

設定3: 1/993

設定4: 1/819

設定5: 1/993

設定6: 1/799

●ART初當

設定1: 1/357

設定2: 1/352

設定3: 1/298

設定4: 1/285

設定5: 1/224

設定6: 1/213

【小役確率】

@通常時

●機會目A/B 合算

設定1 1/585.1

設定2 1/546.1

設定3 1/585.1

設定4 1/468.1

設定5 1/585.1

設定6 1/455.1

●共通兜(左下到右上連線)

設定1 : 1/54.6

設定2 : 1/46.8

設定3 : 1/54.6

設定4 : 1/46.8

設定5 : 1/54.6

設定6 : 1/46.8

●共通兜(下段連線)

設定1 : 1/27.7

設定2 : 1/30.2

設定3 : 1/27.7

設定4 : 1/30.2

設定5 : 1/27.7

設定6 : 1/30.2

●櫻桃 1/61.5

●卷物 1/87.4

●櫻桃卷物 1/512.0

●櫻桃兜 1/512.0

●中段櫻桃 1/32768

@ART中

●櫻桃 1/23.5

●卷物 1/33.7