

八通屋

貞子 3D

貞子 3D

(ニューギン)(NEWGIN)



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※

●動畫「貞子3D」的聯名機。

●ART「貞子パニック(恐慌)」為代幣增加的類型。

●特定役以外，每G高確率進行ART抽選，轉落式確變「連呪システム(系統)」搭載。

●ART的機會區域「貞子チャレンジ(挑戰)」搭載。

●上乘特化區域「呪縛回避ゾーン(區域)」「絶叫ゾーン(區域)」「超絶叫ゾーン(區域)」搭載。

【機械割】

設定1 : 97.0%

設定2 : 98.0%

設定3 : 100.2%

設定4 : 105.2%

設定5 : 110.1%

設定6 : 115.2%

【ART概要】

1G中獎的純增約1.8枚，遊戲數不定的ART。

貞子魂無累積時為ART繼續。

MB一回1回消耗一個貞子魂，規定回數的MB成立為終了のART。

【天井】

ART終了後1600G消化為天井到達，ART當選確定。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是「低確」・「高確」・「連呪A」・「連呪B」的4個模式存在。

根據滯在狀態，ART當選期待度不同。

液晶為「惡夢ゾーン(區域)」・「古井舞台」是機會。

能有連呪モード(模式)滯在的期待。

連呪モード(模式)中是高確率進行ART抽選。

@通常舞台



房間舞台



學校舞台



下午舞台

@機會舞台



惡夢舞台



古井舞台

@通常演出



櫻桃瞄準演出



舞台移行演出

MB 中發生。通常時能期待高確 or 連呪モード(模式) or ART 直當。ART 中能期待特化區域突入 or 貞子魂上乘。

舞台移行時，伴隨「貞子3D♪」的聲音是高確滯在濃厚!? 連續演出槓龜後，也可能有看起來是舞台移行的復活演出。



髮演出

如果在畫面上頭髮覆蓋的話…?



古井演出

發生時，小役連線為連呪モード(模式)濃厚!?



貞子之眼燈

亮紅光的話，連呪モード(模式)滯在濃厚!?



轉輪鎖定演出

驚嚇演出的一種，暗示滯在連呪モード(模式)。特定小役後的下次啟動搖桿。或是通常時的轉輪演出也會發生。



驚嚇役物

驚嚇演出的一種，役物衝擊的動作。ART 突入與貞子魂上乘的機會到來!?

@連續演出



被操縱的北山

期待度：2.0

拯救打算跳下去的北山為演出成功，ART 突入!?

連續演出是通常時·ART 中共通，ART 中演出成功為至上乘特化區域突入!?



導向詛咒之路

期待度：2.5

如果茜與孝相遇為演出成功!?





甦醒的儀式

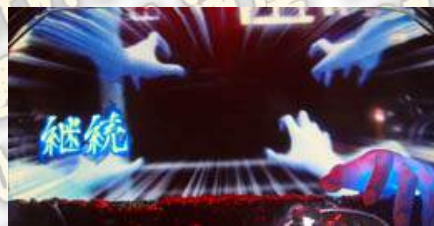
期待度：3.0

薄田在貞子復活的儀式成功為演出成功!?

染血的古井

期待度：3.5

發生時為期待度大的「貞子系連續演出」的一種。
如果能擊退古井裡出現的貞子為演出成功!?



貞子襲撃

期待度：4.5

貞子系連續演出期待度最高的，能從貞子的呪縛中逃出為演出成功!?

@通常時的ART抽選

通常時的ART抽選是如果沒至連呪モード(模式) (連呪A/連呪B) 移行的話，期待度不高。

至連呪モード(模式)的移行抽選是主要在特定小役成立時進行，越高設定至連呪モード(模式)的移行率越高。

各モード(模式)中的ART當選率如下。

●弱櫻桃 / 西瓜

低確中	：	---	高確中	：	---
連呪A中	：	25.0%	連呪B中	：	50.0%

●強櫻桃

低確中	：	1.6%	高確中	：	4.7%
連呪A中	：	50.0%	連呪B中	：	50.0%

●機會目A/B

低確中 : 7.8% 高確中 : 20.3%

連呪A中 : 75.0% 連呪B中 : 75.0%

●上記以外的小役

低確中 : --- 高確中 : ---

連呪A中 : 2.3% 連呪B中 : 6.3%

【機會區域的構成】

@貞子チャレンジ(挑戰)

10G繼續的自力機會區域，ART當選期待度是約50%。

消化中貞子圖案連線為ART確定!?

從貞子チャレンジ(挑戰)的ART當選時是Lv.2以上的「貞子復活の儀」確定。

ART當選期待度是約50%。

特定小役成立時是進行ART抽選。

「弱櫻桃 / 西瓜」成立時是12.5%，「強櫻桃」成立時是50%，其他特定小役是ART確定!?

■突入契機

上段REPLAY後的中段REPLAY槓龜(順押or剪刀打法時)停止時。



貞子チャレンジ(挑戰)

【ART的構成】

@貞子パニック(恐慌)



貞子パニック(恐慌)

1G中獎的純增約1.8枚，遊戲數不定的ART。

貞子魂無累積時為ART繼續。

MB的規定回數是透過畫面左上的貞子魂數顯示。

MB一回1回消耗一個貞子魂，規定回數的MB成立為終了のART。

消化中是對應成立役，進行貞子魂的上乘抽選、特化區域的突入抽選。

@ART中的演出



LOCK 演出



前兆中或是上乘特化區域中是「LOCK 狀態」，貞子魂減算停止。

在此 MB 成立是貞子混不會減少。

前兆中，歌曲播放的話，是上乘特化區域突入濃厚!?

@覺醒の刻

ART當選時首先是至ART準備區域「覺醒の刻」移行。

滯在中是全小役進行畫面左邊顯示的等級昇格抽選



，等級有1~5階段。

「覺醒の刻」終了後是至「貞子復活の儀」移行。

■ART突入契機

●通常時的ART直撃抽選中當選

●自力機會區域中のART抽選中當選

覺醒の刻

@貞子復活の儀

1回合10G繼續，ART初當時突入，初期獲得「貞子魂」。

貞子魂的上乘確率是根據等級有變動。

等級5是每G上乘確定!?!也可能回合繼續，循環率最大80%。

貞子魂的總獲得在2個以下，保證次回合繼續確定!?!

■ART突入契機

- 通常時的ART直擊抽選中當選
- 自力機會區域中的ART抽選中當選



@貞子魂上乘特化區域

上乘特化區域是3種類。

根據突入的特化區域，貞子魂的上乘期待度不同。

●呪縛回避ゾーン(區域)

從ART中的連續演出成功突入!?!平均貞子魂上乘數是4.5個。

10G繼續，貞子圖案連線成立為貞子魂獲得。

貞子圖案連線後，轉輪動作發生為大量上乘的機會。

每G全役進行模式升級抽選，模式越升級，貞子圖案越容易連線。

特定小役成立時是模式升級與呪縛回避ゾーン(區域)的遊戲數上乘的機會



貞子復活の儀

呪縛回避ゾーン(區域)

●絶叫ゾーン(區域)

從ART中的連續演出成功 or 紅7連線成立突入!?

1回合10G繼續，也有回合繼續的可能。平均貞子魂上乘數約10個。

每G進行貞子魂的上乘抽選，特定小役成立時，是多數上乘的期待大。



絶叫ゾーン(區域)

超絶叫ゾーン(區域)

●超絶叫ゾーン(區域)

從ART中的連續演出成功 or S連線成立突入!?

平均貞子魂上乘數約約26個的最強上城特化區域。

與絶叫ゾーン(區域)一樣，1回合10G繼續，也有回合繼續的可能。

但是比絶叫ゾーン(區域)更強力的特化區域，能期待大量貞子魂獲得。

@連呪システム(系統)

ART終了後突入のARTの高確率状態。

滞在中是高確率進行ART抽選，轉落抽選當選為止繼續。

連呪システム(系統)突入時的ART當選期待度は約30%。

「悪夢ゾーン(區域)」 「呪いの古井(詛咒的古井)」 2個舞台是連呪システム(系統)滞暗示的舞台。

至呪いの古井(詛咒的古井)舞台移行的話，能期待連呪システム(系統)的長繼續。

@凍結

移行REPLAY(REPLAY · REPLAY · 櫻桃/貞子圖案/S圖案)入賞時為長凍結發生。

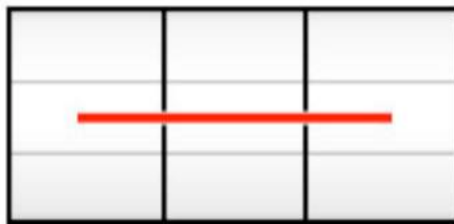
【轉輪排列】

【役構成】



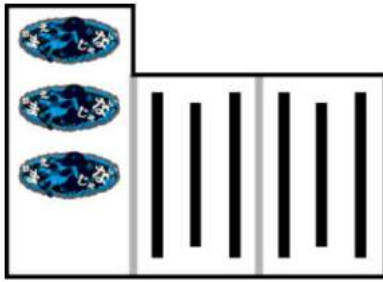
		超絶叫REPLAY	
		絶叫REPLAY	
		貞子REPLAY	
	8枚or9枚		1枚
	REPLAY		

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準貞子圖案。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

櫻桃、西瓜未停止時，中轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

西瓜停止，中、右轉輪瞄準西瓜。



<停止模式 4>

MB 中是押順導航發生時，跟從導航消化。

@ART中的打擊方法



導航發生時，跟從導航打擊消化即可。

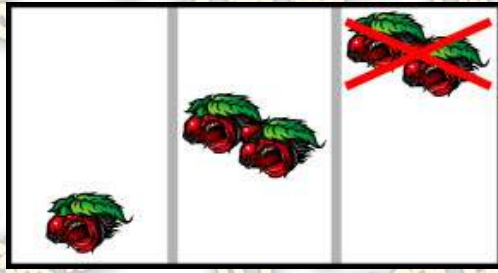


切入發生時，各轉輪依序瞄準指定圖案。

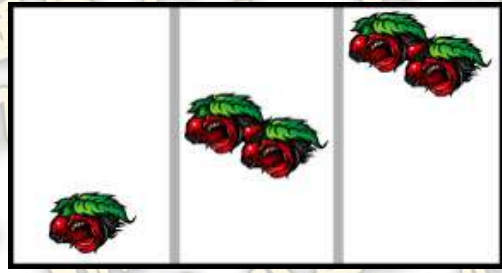


其他演出發生時，實踐通常時小役瞄準。

@機會役



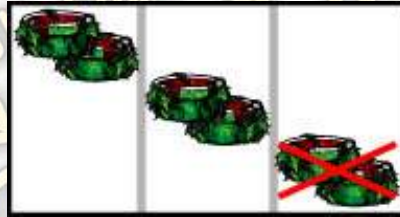
弱櫻桃



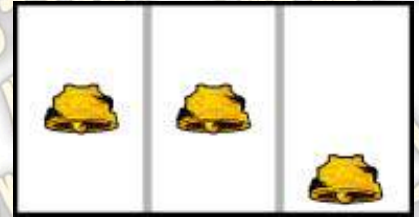
強櫻桃



西瓜



機會目



MB

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1: 1/345.3

設定2: 1/332.7

設定3: 1/309.3

設定4: 1/265.9

設定5: 1/228.7

設定6: 1/199.1

【小役確率】

@通常時

小役是全部為全設定共通，設定差不存在。

●REPLAY: 1/7.3

●共通鈴鐺: 1/29.3

●弱櫻桃: 1/87.4

●強櫻桃: 1/436.9

●機會目A : 1/682.7

●機會目B : 1/2048.0

●MB : 1/10.8

@ART中

絶叫REPLAY (紅7連線) : 1/2048.0

超絶叫REPLAY (S連線) : 1/16384.0