

八通屋

CR 新鬼武者

CR 新鬼武者

(オツケー(OK.京樂))



八通屋育樂事業有限公司

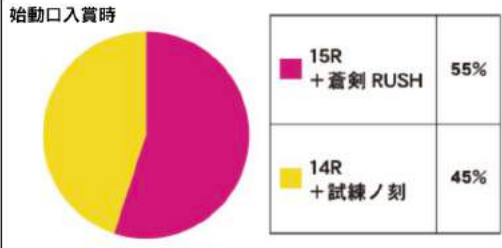
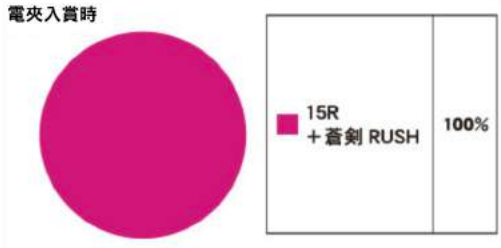
07-3733316

[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※

## 【基本情報】

通常時の大當確率	1/399.6						
確變時の大當確率	1/56.3						
小當確率	始動口1/390						
賞球數	3(始動口) & 3(電夾) & 10(輔助洞口) & 14(攻撃洞口)						
攻撃洞口開啟次數	14R or 15R						
攻撃洞口入球數	每回合7球 (7C)						
蒼劍RUSH突入率	55%(ST104回轉)						
蒼劍RUSH繼續率	85%						
出玉數	14R：約1274個 15R：約1365個						
大當分配	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>始動口入賞時</p>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>15R + 蒼劍 RUSH</td> <td>55%</td> </tr> <tr> <td>14R + 試練ノ刻</td> <td>45%</td> </tr> </table> </div> <div style="text-align: center;"> <p>電夾入賞時</p>  <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>15R + 蒼劍 RUSH</td> <td>100%</td> </tr> </table> </div> </div>	15R + 蒼劍 RUSH	55%	14R + 試練ノ刻	45%	15R + 蒼劍 RUSH	100%
15R + 蒼劍 RUSH	55%						
14R + 試練ノ刻	45%						
15R + 蒼劍 RUSH	100%						
時短	大當終了後 100 回轉						

## 【遊戲流程】



## 【模式介紹】

@通常時



多種類的舞台存在，其中「時間的變形舞台」和「幻魔櫻舞台」移行為機會。全舞台共通在液晶左面配置的「蒼鬼等級」和右邊的「鬼儀表」，儀表為 MAX 為機會區域突入。

## @鬼BONUS



3・7 以外的圖案連線為當選的大當，回合中的「幻魔京 BATTLE」勝利為機會攻擊洞口開放&入賞為 ST・蒼劍 RUSH 突入。戰鬥中是注意蒼鬼的武器，黑斬刀<雷斬刀<漆黑的魔劍< バルムン，依序提高勝利期待度。

## @極限鬼BONUS



3・7 圖案連線為當選的 15R 確變大當。回合中的機會攻擊洞口開放時必定入賞。

## @阿倫BONUS



只有從阿倫機會開始當選的 15R 確變大當。在此機會攻擊洞口入賞也是 ST 突入。

## @蒼劍RUSH



ST104 回轉，電夾輔助 100 週的確變模式。繼續率是約 85%，大當是全部為 15R 獲得。

## @試練ノ刻



鬼 BONUS 中的幻魔京 BATTLE 敗北突入，電夾輔助 100 回轉的時短模式。

## 【預告模式】

## 鬼ノ刻



落雷發生後，液晶左邊的蒼鬼等級為 MAX=準備狀態突入的機會區域。滯留中是按鈕演出等累積「鬼力」，8000 以上為覺醒&高等幻魔的對決發展，9999 以上是極限覺醒，為本機最強聽牌的 vs フォーティンブラス發展。強敵與幫手的登場為機會提高模式也存在。百鬼ノ刻與千鬼ノ刻是覺醒的期待大。

## 鬼武俠



在各種時機獲得的魂，液晶右邊的鬼儀表為 MAX 突入的機會區域。魂的顏色「藍<綠<紅<紫」依序增加信賴度。發展處的演出是除了鬼ガチ ATTACK・豐臣秀吉故事聽牌・阿倫機會・鬼之門挑戰・覺醒挑戰以外，也有突然「藍7」停止的驚喜演出存在。

### 阿倫機會



阿倫如果放出 ATTACK 力量，ATTACKER 長開放為大當。

### 鬼ガチ ATTACK



如果按下 PUSH 按鈕信賴度上升，「藍7」顯示為大當。

### 故事預告



故事越繼續越是機會，發生時的門顏色「白<赤<紫<金」依序提高信賴度。

### 鬼任務



如果操作 PUSH 按鈕，任務完成為鬼ノ刻 or 鬼武俠發展。

### 如果看到櫻花，不想起我嗎預告



各種演出中，期待度特別高的 4 大任務之一。圖案聽牌後畫面是熄滅，如果對白出現為發生信號。

### 極限覺醒



4 大任務之一，役物作動金色發光。藍色的發光是覺醒的機會！

### 棋盤圖樣



熟悉的刺激圖柄。4 大任務之一，信賴度急上升。

### みの吉群預告



みの吉大量從液晶上部掉下的演出，是 4 大任務之一。



### 入賞時凍結預告

入賞瞬間液晶凍結，相關保留為止繼續。凍結解除後，「駿府砦舞台」移行為機會，「DAWN OF DREAMS」移行為刺激。

### 幻魔圖案預告



鎖定幻魔圖案發生。如果ガ  
ルガント BATTLE 發展，擊  
破為鬼ノ刻突入濃厚。

### 【聽牌模式】

#### 櫻花長聽牌



櫻花飄舞瞄準當  
的聽牌。信賴度  
低,但若聽牌累積  
魂有發展到鬼武  
俠的可能性。

### 蒼鬼切入預告



變動中蒼鬼切入的演  
出，紅背景為機會，棋  
盤背景為刺激。

#### 蒼鬼多重聽牌



1 線到最大 3 線  
發展。線數影響  
魂變化，能期待  
鬼武俠發展後的  
高信賴度演出。

### 次回鬼ノ刻預告



變動中，蒼鬼登場之後，  
次回預告發生。如果出現  
為鬼ノ刻突入的大機會！

#### 集魂聽牌



有茜與阿初版本，5  
個夥伴聚集為機  
會。打敗敵人的數  
量累積魂，也能期  
待鬼武俠突入

#### 鬼之門挑戰



聽牌槓龜後有發  
展的可能性演  
出。如果按鈕連  
打，門打開為大  
當!?

#### 鬼戰鬥聽牌

信賴度：2.0~4.0



蒼鬼挑戰戰鬥勝利為大當。對戰對方是 4 名「vs 柳生宗矩」「vs ルイス・フ  
ロイス」<「vs 石田三成」<「vs 島左近」依序提高勝利期待度。再者，  
如果朋友援助為機會提高。如果在鬼戰鬥開始時，「次回演出」發生..?

#### 豐臣秀吉故事聽牌

信賴度：4.0



被幻魔之力解放的豐臣秀吉，阿初的身體被  
幻魔蟲操縱。如果用鬼之力擊破體內蠶食的  
幻魔蟲為大當!?

從鬼武者覺醒發展的 3 種類戰鬥聽牌



vs 異形宗矩

信賴度：3.0

打倒幻魔化的宗矩為大當。



vs ローゼンクランツ

信賴度：3.5

打敗幻魔為大當。



vs クロディアス

信賴度：4.0

戰鬥勝利為大當。



vs フォーティンブラス

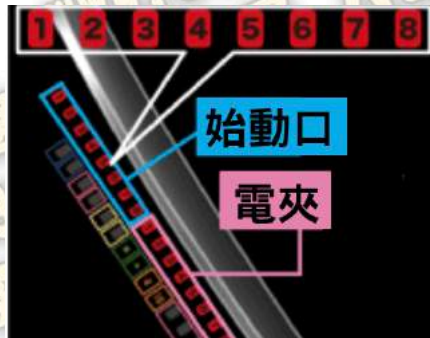
信賴度：4.5

從極限覺醒發展的本機最強聽牌。挑戰フォーティンブラス的攻擊，如果「極限轉彎刃」作動為大當濃厚。



【模式辨別】

模式號碼

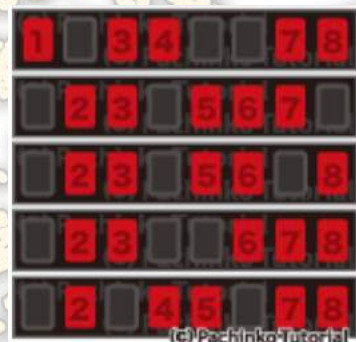
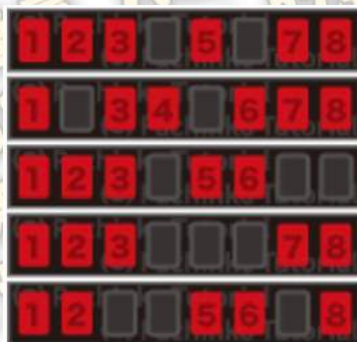


(始動口)

15R確變/ST突入

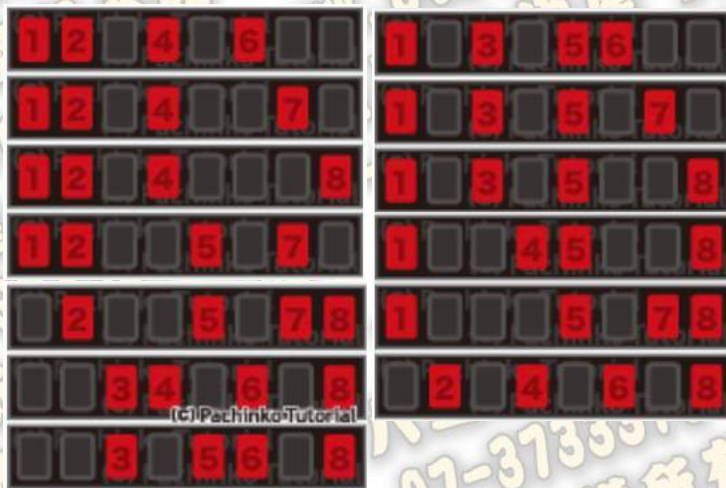
5  
個  
燈  
以  
上

3  
個  
燈  
以  
下



(始動口)  
15R確變/ST突入

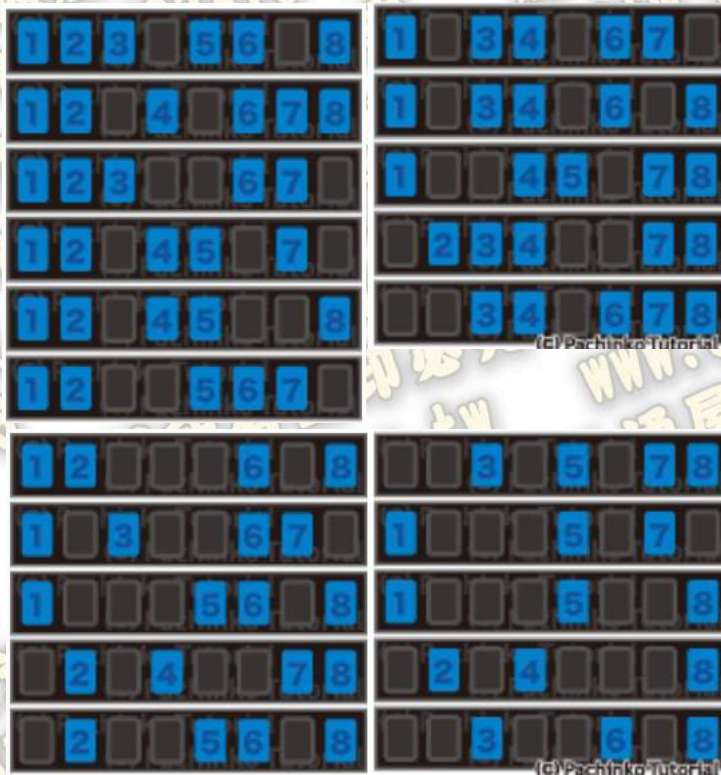
4  
個  
燈



(始動口)  
14R通常

5  
個  
燈  
以  
上

4  
個  
燈  
以  
下



(電夾)  
15R確變

