

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

鬼武者



CAPCOM
GROUP™



UNIVERSAL
ENTERTAINMENT

鬼武者 第2弾

商品説明資料
MARKETING MATERIALS

©CAPCOM
The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.
Font Design by Fontworks Inc.
The font used on this product is provided by Hakusyu Fonts co., Ltd. 7J-Font.com
(C)2021 showashotai Corp. All Rights Reserved.
©2002 IDV Inc. 2021 Unity Technologies

コンプリート機能搭載機 | 1日に払出ができる上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

▲ 本資料は、遊技機の仕様や特性をホール様に説明する目的で制作しています。記載内容をプレイヤー向けの販促品に転用するなど、他の目的には使用しないでください。

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

目覚めよ、鬼の力よ。



GET
転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可



初当りのら0%以上で

10000

初当りのら0%以上で

10000

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

魂天下

魂天舞



BONUS



GAME FLOW

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

鬼モード [1~128G+α]

昼 夕方 雷雲

初代を意識した3ステージで構成
ループ率は50%以上!

前兆ステージ



※前兆後に「鬼精錬 (CZ)」の突入チャンスあり!



通常モード [128G+α~]

左馬介ステージ ジャックステージ 平八ステージ

ミシェルステージ 夕方 時のねじれ装置

規定ゲーム数、小役ポイントによる抽選がカギ!

前兆ステージ



※前兆後に「鬼精錬 (CZ)」の突入チャンスあり!

BONUS

スーパービッグボーナス

SUPER BIG BONUS

ボーナスゲーム3回+JACゲーム3回

約711枚



ボーナスゲーム中/JAC中 (純増6.1枚)

ビッグボーナス

BIG BONUS

ボーナスゲーム2回+JACゲーム2回

約318枚



ボーナスゲーム中 (純増2.8枚)

1st JAC
JAC中 (純増6.1枚)

レギュラーボーナス

REGULAR BONUS

JACゲーム1回

約104枚



JAC中 (純増6.1枚)

モード詳細

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

モードは全8種類! 推測要素も満載!

鬼モード【3種類】

天国

規定ゲーム数: 128G+ α
ループ率: 50%以上

超天国

規定ゲーム数: 128G+ α
ループ率: 66%以上

鬼天国

規定ゲーム数: 128G+ α
ループ率: 80%以上

通常モード【5種類】

リセット

規定ゲーム数: 700G+ α
朝一のみ選択

通常A

規定ゲーム数: 1,350G+ α

通常B

規定ゲーム数: 950G+ α

通常C

規定ゲーム数: 750G+ α

通常D

規定ゲーム数: 450G+ α

※1,000Gを超えるとSBB確定

モード示唆ポイント

FINAL JAC突入時



平八郎以外ならチャンス!

ステージチェンジ画面



「通常B」以上に期待!

百鬼モード突入時



突入時のゲーム数に注目!

BONUS

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

初当りの50%以上で“SBB”!

スーパービッグボーナス

SUPER BIG BONUS



約**711**枚



ボーナスゲーム3回+JACゲーム3回

ボーナスゲーム中・JAC中 [純増6.1枚]

ビッグボーナス

BIG BONUS



約**318**枚



ボーナスゲーム2回+JACゲーム2回

ボーナスゲーム中 [純増2.8枚]・JAC中 [純増6.1枚]

レギュラーボーナス

REGULAR BONUS



約**104**枚



JACゲーム1回 [設定判別要素あり]

JAC中 [純増6.1枚]

百鬼目ゾーン



松明から炎が出ると百鬼目ゾーン突入!

百鬼目を狙え



“百鬼目”成立でボーナス終了後にBET百鬼へ!

7を狙え



赤7が揃うとBBIG連! 青7ならSBBIG連!

百鬼モード (前兆ステージ)

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

突入タイミングが異なる“百鬼モード”を搭載!



- ボーナスの前兆ステージ
- 規定ゲーム数か
小役抽選による規定ポイント数で突入
- 百鬼モードのほかに、
千鬼モード、万鬼モードが存在

【規定ゲーム数】

通常百鬼

規定ゲーム数で突入の可能性あり!



画面下部に鬼の文字が出現すると...

【規定ポイント数】

ポイント百鬼

通常時の小役でポイント抽選!



扉が閉まれば突入のチャンス!

【百鬼目獲得】

BET百鬼

ボーナス中に“百鬼目”を止めると突入!



“百鬼目”を止めた回数で期待度が変化!

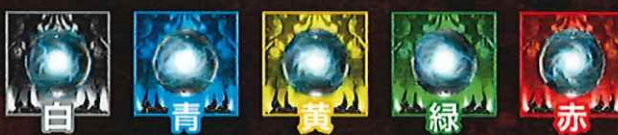
■規定ゲーム数で突入のチャンス!



共通ゾーンは
**350G...、550G...、
750G...etc.**

上記のゲーム数以外で突入すれば上位モードに期待!?

■サブ液晶の背景色で残りポイントを示唆



小 蓄積ポイント数 大

■ボーナス終了後、MAX BETで即突入!



低 ボーナス期待度 高

カスタム機能

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

百鬼モード中の演出カスタム機能搭載!

鬼射的告知



小役成立時に鬼ダルマを撃て! ボーナス期待度を数値で示唆!

ステップアップ告知



帯の色で期待度が変化!

開眼告知



左馬介が開眼するとボーナス確定!

赤閃光告知



サイドLEDが赤く光ればボーナス期待度大幅アップ!

違和感告知



画面に注目! 違和感発生でボーナス確定!

振動告知



振動発生でボーナス確定!



転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可



鬼精錬

期待度
約53%

3G以内に小役成立でBONUS確定!?

毎ゲームレバーONでリールロック発生!

吉

小役成立

武

小役成立

参

チャンス!

確定!!

小役成立でボーナス告知!

成

鬼
成
補

青文字なら  確定!!

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

ロングフリーズ発生で
鬼天國突入!!

3,000枚 **OVER!!**
LOOP率80% × **比率75%以上!!!**

※フリーズ当選時の平均期待獲得枚数

配当・配列

転載禁止
ホール営業における
販促品には使用不可

配列



配当

スーパービッグボーナス
SUPER BIG BONUS
ボーナスゲーム3回+JACゲーム3回 / 約711枚

ビッグボーナス
BIG BONUS
ボーナスゲーム2回+JACゲーム2回 / 約318枚

レギュラーボーナス
REGULAR BONUS
JACゲーム1回 / 約104枚

11枚 or 3枚
3枚
3枚
REPLAY

※上記は配当の一部です。見た目上の配当です。



レア役の停止型

スイカ 弱チェリー 強チェリー

弱チャンス目 強チャンス目

順押し ハサミ押し

有効ライン



1LINE

FAQ

転載禁止

ホール営業における
販促品には使用不可

設定変更時の挙動は？	すべてクリアされます。 「左馬介ステージ」からとなります。
電源OFF・ON時の挙動は？	電断前の状態が鬼モード中・百鬼モード中・鬼精錬中・ボーナス中の場合は状態を保持します。 それ以外は「左馬介ステージ」からとなります。
救済機能はありますか？	ボーナス間1,399Gでボーナスに当選します。 1,000G以降で当選したボーナスは青7(SBB)となります。
ペナルティはありますか？	通常時・ボーナス中ともに押し順ナビなし時は左第一停止での遊技を推奨します。
フリーズ演出はありますか？	搭載しています。 SBB 当選 + 鬼天国が確定します。
50枚あたりのゲーム数は？	約 32.6Gです。
ボーナス中の純増枚数は？	赤7(BB)中のボーナスゲームのみ純増2.8枚、 それ以外のボーナスゲーム・JAC ゲームは純増6.1枚です。
設定推測ポイントは？	SBB・BBの終了画面、RB中のキャラ紹介の出現率に設定差があります。
外部集中信号はどうなっていますか？	BB 信号はSBB・BB開始から終了まで出力します。 RB 信号はRB開始から終了まで出力します。
コイン単価は？	稼働状況により異なりますが3.7円(設定1)前後で推移すると思われます。

転載禁止

当資料を“広告”や“宣伝物”へ転用することは固くお断りいたします。
またX, Youtube等のSNSやブログ等に
転載することを禁止します。

万が一発見した場合、然るべき対応を取らせていただく場合がございます。