

八通屋

激鬥！西遊記  
激鬥！西遊記  
(KPE)



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※

●經典的西遊記故事，KPE與高砂聯手打造 Q 版人物動畫與各種的華麗役物。

首次搭載KPE公司獨家新技術，輕&速&激。

初當容易，高純增枚數，又兼俱強力一擊之性能。

●AT特化機

●天井為77G or 256G的激輕配置

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.5%

設定3：100.3%

設定4：104.8%

設定5：110.2%

設定6：115.0%

### 【AT概要】

疑似BONUS以外的AT不存在。

### 【BONUS的純增枚數】

純粹的BONUS是不存在但搭載3種類的疑似BONUS。

●藍7連線：約300枚

●紅7連線：約200枚

●BAR連線：約50枚

### 【天井】

BONUS間77G or 256G為天井到達，經由最大21G的前兆，BONUS確定。

## 【懲罰】

### ●通常時

變則按押會有懲罰發生的情況。

押順導航發生時以外是務必從左轉輪停止。

### ●AT中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是天井為止的遊戲數是256G和77G的2個模式存在。

### 舞台別高確期待度

根據滯留舞台，BONUS期待度有變化。

火焰山熔岩地帶是火山噴火為機會，  
妖魔的巢食谷是發現羅刹女為激  
鬥!BONUS突入。

高[妖魔的巢食谷]

↑[火焰山熔岩地帶]

低[溫泉宿「櫻蘭」]

低[火焰山溫泉鄉]



火焰山溫泉鄉

溫泉宿-櫻蘭



火焰山熔岩地帶



妖魔的巢食谷

### @激鬥!BONUS獲得契機

通常時的特定小役成立時為激鬥!BONUS突入抽選發生。

低[REPLAY] < [櫻桃] < [西瓜] < [機會項目] = [特定鈴鐺] = [特定櫻桃] 高

## @連續演出

連續演出成功為激鬥!BONUS突入。

「熔岩地帶的攻防戰」金角暴走為機會。

「牛魔王的妖怪船」小卒妖怪為機會。

「威脅 突破火焰龍」三藏登場為刺激!

「盛開的經典花火」發展為刺激!

高[絢爛 盛開的經典花火]

↑[威脅 突破火焰龍]

↑[發現 牛魔王的妖怪船]

低[激突 熔岩地帶的攻防戰]



激突 熔岩地帶的攻防戰



發現 牛魔王的妖怪船



威脅 突破火焰龍



絢爛 盛開的經典花火

## 【BONUS的構成】

• 固定BONUS未搭載。

• 1G中獎的純增3.0枚的疑似BONUS搭載。(付出枚數管理)

## @激鬥!BONUS

(平均獲得枚數約50枚)

• 無圖案連線

※通常時經由的BONUS初當時・激鬥區域(CZ)為羅刹女勝利時的部份突入

## @REGBONUS・BAR連線

(平均獲得枚數約50枚)

## @BIGBONUS

• 藍7連線(平均獲得枚數約300枚, 上乘期待度"高")

• 紅7連線(平均獲得枚數約200枚, 上乘期待度"中")

※在BIG中枚數上乘沒當選的情況是, 藍7連線・紅7連線純增約150枚。

## @激鬥!BONUS

獲得枚數平均50枚(78枚的付出)為止繼續的枚數管理疑似BONUS。

激鬥! BONUS終了後是必定至激鬥!區域突入。

### 突入條件

- 通常時的特定小役成立時抽選

### 終了條件

- 超過78枚付出



激鬥! BONUS

### 戰鬥演出

- BONUS中是從崖上出現的敵人有期待度有變化，敵人為牛魔王是機會。
- BONUS中的機會小役成立是戰鬥勝利期待度提高。

### 輪盤演出

• BONUS中的機會小役成立時發生的輪盤演出為2択REPLAY輔助的BATTLE導航的獲得抽選發生。

- 三藏法師出現為機會。

• REG BONUS消化中的特定小役成立時是進行BIG昇格抽選。

• BIG BONUS消化中的特定小役成立時是進行付出枚數上乘抽選+Seven-7區域(上乗特化區域)突入抽選。

[天竺RUSH]圖案連線出現為次回天竺RUSH的BONUS確定。

#### ▼特定小役別直乘當選期待度(BIG中)

低 西瓜 < 櫻桃 < 特定鈴鐺/特定櫻桃/機會項目 高

#### ▼特定小役別Seven-7區域突入期待度(BIG中)

低 小山型鈴鐺<櫻桃<西瓜<特定鈴鐺/特定櫻桃/機會項目 高

#### ▼特定小役別激鬥! BONUS當選期待度

低 REPLAY<櫻桃<西瓜<特定鈴鐺/特定櫻桃/機會項目 高

## 【機會區域的構成】

### @激鬥!區域

激鬥!BONUS終了後發生的連中區域「天竺RUSH」突入的機會區域。

區域中是2択REPLAY的押順正確的話為夥伴的攻擊，不正確敵人的攻擊，戰鬥勝利為激鬥!BONUS or 天竺RUSH獲得。

#### 突入條件

- 激鬥!BONUS終了後

#### 勝利條件

- 敵的體力量表為0
- 區域33G以上繼續



### 激鬥!區域

#### 戰鬥演出

- 對戰對手是羅刹女和牛魔王的2種類，任何一個勝率都是70%以上。
- 在羅刹女勝利的話激鬥!BONUS or 天竺RUSH，牛魔王勝利時是天竺RUSH確定。
- 在羅刹女勝利為突入的激鬥!BONUS是必定為牛魔王出現。

#### 機會演出

- 孫悟空切入為機會，三藏法師出現是刺激！
- 區域中的機會小役成立是刺激！

## 【超高確率區域的構成】

### @天竺RUSH(連中)解說

激鬥!區域勝利突入的5次遊戲的BONUS高確率區域。

在BONUS當選，消化後是再度至天竺RUSH突入。

初回當選時是BONUS當選保障，以後的RUSH循環率是約72%。

RUSH中是1話完結型的演出和故事繼續型的2種模式存在，故事型是機會。

RUSH中的BONUS是BIG or REG1：1抽選。

### 突入條件

- ・激鬥!區域的戰鬥勝利

### 終了條件

- ・5次遊戲消化

### 發展演出

- ・天竺號發動演出是引擎點火為故事系發展，緊急砲擊演出是發生時為故事系發展確定。
- ・最終的LOGO役物落下的話，BONUS確定。



天竺 RUSH



天竺號發動演出



緊急砲擊演出



### 裏天竺RUSH

- ・中段櫻桃當選和BIG中的故事結局到達為至裏天竺RUSH移行。



裏天竺 RUSH

- ・裏天竺RUSH是放出BONUS全部為BIG。

### @BIG解說

- ・BIG是藍7BIG和紅7BIG的2種類存在，2種都是枚數管理的疑似BONUS。
- ・藍7BIG是獲得枚數約300枚，上乘期待度高，紅7BIG是獲得枚數200枚，上乘性能是普通。
- ・BIG中是機會小役成立時10~1000枚的上乘抽選發生。

## 突入條件

- 天竺RUSH中的藍7連線為藍7BIG
- 天竺RUSH中的紅7連線為紅7BIG



## 終了條件

- 超過267枚付出

## 直擊上乘

- 機會小役成立時告知直擊上乘。
- 三藏出現為大量上乘確定。

低[西瓜]< [櫻桃]< [機會項目]= [特定鈴鐺]= [特定櫻桃] 高

## @REG解說

平均獲得枚數約50枚的枚數管理疑似BONUS。

## 突入條件

- 天竺RUSH中的REG連線

## 終了條件

- 超過85枚付出

## BIG昇格

- REG連線時再起動發生的話是至BIG的昇格機會。
- REG消化中的機會小役成立時為BIG昇格抽選發生。
- LOGO役物落下的話是BIG昇格，藍色LOGO役物為藍BIG的機會。



REG

## 設定暗示

- REG中的映像和平常不同的是的人物出現的話高設定的可能性提高。





## 【上乘區域的構成】

### @Seven-7 ZONE

- 機會小役成立時為移行的7連線的集中區域。
- 切入發生為7連線的機會，7連線上乘發生。
- Seven-7區域是，差枚數上乘確定的7連線為高確率出現的上乘區域。切入發生為7連線的期待大。
- 至Seven-7區域是，在BIG中成立的特定小役的部分突入。但是，因為沒有突入告知發生，看出Seven-7區域滯留是不太容易的。



Seven-7 ZONE

低[鈴鐺]< [西瓜]< [櫻桃]< [機會項目]=[特定鈴鐺]=[特定櫻桃]

### @SurpriseZONE

- 上乘發生時的部分為突入的大量上乘濃厚的區域。
- 突入的話，3位數以上的上乘確定。
- 可以從歷代機種的9首歌選擇歌曲。



Surprise ZONE

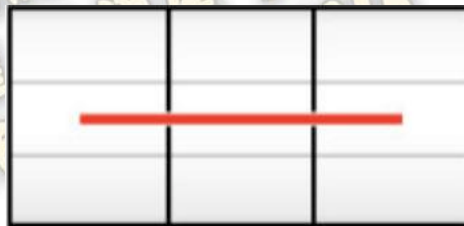
【轉輪排列】

【役構成】

21	Blue	Yellow	Blue
20	Yellow	Blue	Yellow
19	BAR	Red	Red
18	Red	BAR	Red
17	Red	Red	BAR
16	Blue	Yellow	Blue
15	Yellow	Blue	Yellow
14	Red	Red	Red
13	Blue	Blue	Blue
12	Red	Red	Red
11	Blue	Yellow	Blue
10	Yellow	Blue	Yellow
9	Red	Red	Red
8	Blue	BAR	BAR
7	Yellow	Red	Red
6	Red	Yellow	Blue
5	BAR	Blue	Yellow
4	Red	Red	Red
3	Blue	Yellow	Blue
2	Yellow	Blue	Yellow
1	Red	Red	Red

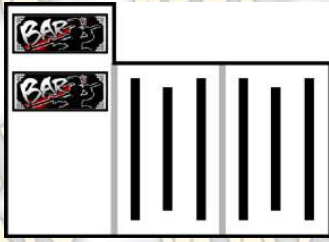
		<b>BIG BONUS</b>
平均約300枚		
		<b>BIG BONUS</b>
平均約200枚		
		<b>REG BONUS</b>
平均約50枚		
	1 or 7枚	
	1枚	

【有效線】



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

在左轉輪框上 or 上段瞄準  
BAR



<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，  
中轉輪適當打  
擊，右轉輪上段  
瞄準櫻桃 or  
BONUS 圖案



<停止模式 3>

左轉輪下段 BAR  
停止時，中&右轉  
輪適當打擊



<停止模式 4>

左轉輪上段西瓜  
滑落時，中轉輪  
瞄準西瓜，右轉  
輪適當打擊

### @BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，  
跟從導航使轉輪停  
止就 ok



切入發生時，各轉  
輪瞄準指定圖案



演出發生時，實踐  
通常時小役瞄準

@機會役



櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



西瓜



特定鈴鐺



機會項目



機會項目



機會項目

@BONUS同時抽選符號



REPLAY

櫻桃

西瓜

特定鈴鐺&特定櫻桃&機會項目

@BIG中獲得枚數上乘抽選符號



西瓜

櫻桃

特定鈴鐺&特定櫻桃&機會項目

@BIG中獲得枚數上乘抽選符號



鈴鐺

櫻桃

西瓜

特定鈴鐺&特定櫻桃&機會項目

【小役確率】

@通常時

●櫻桃

設定1 : 1/52.0

設定2 : 1/52.1

設定3 : 1/52.1

設定4 : 1/52.3

設定5 : 1/52.6

設定6 : 1/52.6

●西瓜 全設定共通 : 1/100.1

●機會項目 全設定共通 : 1/123.7 ※西瓜槓龜、左下到右上BAR聽牌等

●中段櫻桃

設定1 : 1/65536.0

設定2 : 1/32768.0

設定3 : 1/16384.0

設定4 : 1/8192.0

設定5 : 1/4096.0

設定6 : 1/4096.0