

八通屋

喧嘩祭  
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※

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。

### 【機械割】

設定1：97.0%

設定2：98.4%

設定3：100.3%

設定4：105.0%

設定5：111.1%

設定6：119.1%

### 【ART概要】

- 分成「BONUS GAME」與「JAC GAME」兩個部分。
- BONUS GAME中是以JAC獲得為目標
- JAC GAME中是BONUS GAME中獲得的JAC為連中抽選
- 1回合：BONUS GAME20G / JAC GAME8G
- AT中的純增：1G中獎約3.0枚
- 疑似BONUS(AT)為出玉增加的類型。
- 遊戲數階段與自力機會區域「ガチ機會(CZ)」搭載。
- 7連線高確率區域「仏飛區域」搭載。

### 【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載。搭載1G中獎的純增枚數約3.0枚的疑似BONUS。

#### ▼神輿BONUS

- ・沒有圖案連線 30G繼續的喧嘩祭BONUS累積抽選區域。

#### ▼(超)喧嘩祭BONUS

- ・藍7連線/ハッピー(HAPPY女孩)連線 BONUS GAME(20G)+JAC GAME(8G× $\alpha$ )繼續。  
(JAC GAME中是喧嘩祭BONUS累積區域)

#### ▼昇天BONUS

- ・從BAR連線(凍結發生)凍結(BAR連線)突入。

## 【天井】

BONUS終了後最大999G消化為天井到達。神輿BONUS當選。

## 【懲罰】

### ●通常時

變則按押時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。

### ●ART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

通常時是至內部BONUS為止，規定遊戲數分配不同的5個內部模式存在。

模式是通常A・B・C與天國A・B為[通常A<通常B<通常C]的順序，天國移行期待度提高。

階段模式是ガチ機會(自力)移行期待度不同的通常、高確A・B、超高確的內部狀態。高確A是特定小役成立時，移行抽選發生，高確B是遊戲數消化為移行，高確A與高確B重複為超高確。

### 舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。

低 白天(路邊攤)<白天(神社)<黃昏<夜 高



通常舞台

### @ガチ機會(自力)獲得契機

通常時的櫻桃、西瓜、機會目成立時，ガチ機會(自力)突入抽選發生。

## @前兆演出

ガチ機會(自力)突入前兆時是師匠對峙和師匠演武演出的發生頻率增加。師匠對峙演出時，紅色模式是機會。

師匠演武演出是第2和第3停止為發生的話，是機會。

敵人頻繁出現的話，是遊戲數解除的前兆機會。

轉輪窗左右的仁王像眼發光的話，是遊戲數解除和ガチ機會的前兆機會。



ガチ機會

## @修業之刻

光環的顏色是[白<藍<黃<紅<虹]依順序期待度提高。

光環是氣合注入演出和搬起仁王演出有變化。



修業之刻

## @對決演出

對決演出是全5模式。

### ねぶた(睡魔)戰鬥

大ちゃん(阿大)ねぶた(睡魔)為紅光環是機會，紫光環是刺激。

攻擊為大ちゃん(阿大)ねぶた(睡魔)連續放出螺旋重擊為機會。

### 提燈

攻擊的強弱，期待度有變化。對手為乱是機會。

### 爆發煙火

大ちゃん(阿大)先制的話，是機會。

### 神輿戰鬥

神輿的裝飾選擇雞的話，是機會。

對手為月兔是機會。

### 丸太棒競賽

競賽中，大ちゃん(阿大)競賽勝利為機會。對手為ゴン造是機會。



睡魔戰鬥



提燈



神輿戰鬥



丸太棒競賽

## 【機會區域的構成】

### @ガチ機會(自力)解説

大ちゃん(阿大)為師匠勝利的話，是BONUS的自力解除區域。

戰鬥是REPLAY成立為攻守交換，特定役成立時是大ちゃん(阿大)攻擊。

突入時的勝利期待度は50%以上。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：戰鬥敗北

### 戰鬥演出

- 切入的顏色是[藍<紅<紫]依順序期待度提高。
- 攻擊時，必殺技炸裂的話，是勝利濃厚。
- 戰鬥敗北後，復活逆轉勝利的模式也存在。



切入演出



PUSH按鈕演出



必殺技演出



勝利模式

### 勝利模式

- ガチ機會的勝利有勝利、大勝利、パーフェクト(完美)勝利的3種類存在。
- 大勝利是勝利的部分發生的多數累積機會。
- 毫無損傷のパーフェクト(完美)勝利發生的話，是複數累積確定。

## 【BONUS(AT)的構成】

固定BONUS未搭載。搭載1G中獎的純增枚數約3.0枚的疑似BONUS。

### ▼神輿BONUS

- 沒有圖案連線 30G繼續的喧嘩祭BONUS累積抽選區域。

## ▼(超)喧嘩祭BONUS

- 藍7連線/ハッピー(HAPPY女孩)連線 BONUS GAME(20G)+JAC GAME(8G × α)繼續  
(JAC GAME中是喧嘩祭BONUS累積區域)

## ▼昇天BONUS

- 從BAR連線(凍結發生)凍結(BAR連線)突入。

## @神輿BONUS解説

1回合30G之間，全役為喧嘩祭BONUS的獲得抽選發生的疑似BONUS。

喧嘩祭BONUS獲得期待度は約50%。

突入條件：階段天井到達 / ガチ機會(自力)中の抽選

終了條件：30次遊戲消化

喧嘩祭BONUS獲得契機

- BONUS中の特定小役成立為喧嘩祭BONUS的累積獲得。

低REPLAY<鈴鐺<弱櫻桃<太鼓<機會役<強櫻桃高

演出

- 師匠登場的話，是機會，はっぴ(HAPPY)女孩是刺激！
- BGM的歌有歌詞的話是機會。
- 轉輪鎖定演出是[末吉<小吉<中吉<大吉]依順序越升級期待度越高。

激突挑戰

- 最後2次遊戲為發生的喧嘩祭BONUS突入演出。
- 按鈕連打為大ちゃん(阿大)盡全力突破門的話，是喧嘩祭BONUS確定。

## @喧嘩祭BONUS解説

喧嘩祭BONUS(AT)是BONUS GAME(20G)+JAC GAME(8G × α)。

BONUS GAME中是JAC GAME的累積抽選區域為特定小役成立時，獲得抽選發生，REPLAY當選時的2擇押順正解為累積獲得。



轉輪鎖定演出



激突挑戰

JAC GAME中是7連線時，能獲得喧嘩祭BONUS的累積。

突入條件：神輿BONUS中的抽選

終了條件：喧嘩祭BONUS累積消化

JAC累積獲得契機

- BONUS GAME中的特定小役成立時，JAC累積獲得抽選發生。
- REPLAY當選時的2擇押順是[REPLAY・REPLAY・西瓜]顯示為正解，累積獲得。
- BONUS GAME中，1次都沒有獲得JAC累積的話，是喧嘩祭BONUS的1G連發生。

低太鼓<弱櫻桃<機會役<強櫻桃高



BONUS GAME 中

@JAC GAME

- JAC GAME中是7連線為喧嘩祭BONUS的累積獲得。
- JAC是有藍和紅，紅JAC是喧嘩祭BONUS累積的獲得期待度50%以上。
- JAC GAME中的告知類型は大ちゃん(阿大)BONUS(機會告知)、師匠BONUS(完全告知)、はっぴ(HAPPY)BONUS(最終告知)、STORY BONUS(默劇告知)的4種類可以選擇。
- STORY BONUS是只有在喧嘩祭BONUS，はっぴ(HAPPY)女孩圖案連線時可以選擇。



大ちゃん BONUS



師匠 BONUS



はっぴ(HAPPY)BONUS



STORY BONUS

## @超喧嘩祭BONUS(上乘)

- BONUS GAME中，獲得的JAC全部為紅JAC是上乘特化BONUS。
- 喧嘩祭BONUS確定畫面為快門關閉發展的機會。



## 【累積特化區域的構成】

### @佻飛ZONE(上乘)

### 佻飛 ZONE

- 高確率7連線發生，7連線時，喧嘩祭BONUS累積的上乘區域。
- 7連線演出為槓龜為止繼續。
- 喧嘩祭BONUS確定畫面的特定小役成立時，突入抽選發生、快門關閉為發展的機會。

### BONUS圖案

- 喧嘩祭BONUS雙藍7連線的話，喧嘩祭BONUS累積為1次上乘。

## @昇天BONUS解說

神輿BONUS的累積，能獲得高確率的高級BONUS。

REPLAY3回成立為止繼續、平均能獲得5個的神輿BONUS累積。

終了後，有復活再突入的可能性。

突入條件：BAR連線

終了條件：REPLAY3回成立

昇天BONUS是從通常時的凍結突入的神輿BONUS累積特化區域。REPLAY3回成立為止，進行超高確率的神輿BONUS累積獲得抽選。還有，REPLAY3回成立後的25%為復活(REPLAY回數也重置)。



### 昇天 BONUS



【轉輪排列】

【役構成】

21	西瓜	香蕉	香蕉
20	水球	水球	西瓜
19	香蕉	櫻花	水球
18	西瓜	西瓜	西瓜
17	水球	櫻桃	香蕉
16	香蕉	香蕉	西瓜
15	西瓜	水球	水球
14	櫻花	櫻桃	櫻桃
13	西瓜	香蕉	香蕉
12	水球	水球	西瓜
11	香蕉	西瓜	水球
10	西瓜	櫻桃	櫻花
9	櫻桃	香蕉	香蕉
8	西瓜	水球	西瓜
7	水球	西瓜	水球
6	香蕉	櫻桃	西瓜
5	西瓜	西瓜	西瓜
4	西瓜	香蕉	香蕉
3	西瓜	水球	西瓜
2	水球	西瓜	水球
1	香蕉	櫻桃	櫻桃



昇天BONUS



喧嘩祭BONUS



7枚



3枚

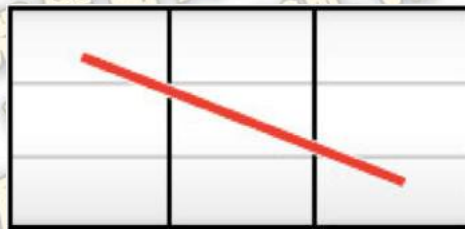


1枚



REPLAY

【有効線】



## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框內  
瞄準櫻桃。



#### <停止模式 1>

中段櫻桃停止時，  
中、右轉輪適當打  
擊。(超喧嘩祭  
BONUS+1G 連確定)



#### <停止模式 2>

角櫻桃停止的話，  
右轉輪瞄準櫻桃，  
辨別強弱，中轉輪  
適當打擊。



#### <停止模式 3>

BAR 在左轉輪下段停  
止的話，中、右轉輪  
適當打擊



#### <停止模式 4>

西瓜在左轉輪上段停  
止，中轉輪瞄準西  
瓜，右轉輪適當打擊



#### <停止模式 5>

HAPPY 在左轉輪上段  
停止時，中、右轉輪  
瞄準 HAPPY(HAPPY 圖  
案連線為超喧嘩祭  
+1G 連確定)

### @BONUS中的打擊方法



#### <全 BONUS 中>

押順導航發生以  
外，實踐通常時小  
役瞄準



#### <喧嘩祭 BONUS 中>

押順演出發生是第  
1 轉輪跟從導航，其  
他轉輪自力停止



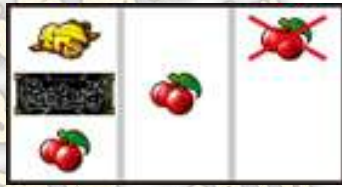
#### <喧嘩祭 BONUS 中>

藍 7 瞄準演出發生  
是跟從導航，瞄準  
藍 7

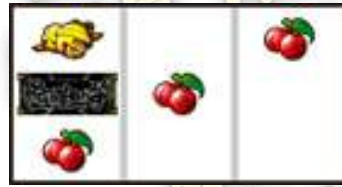
@機會役



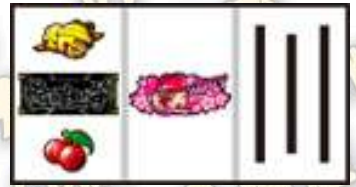
中段櫻桃



弱櫻桃



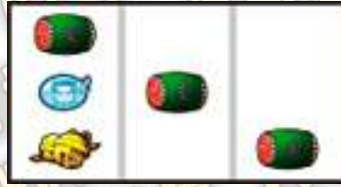
強櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



西瓜 A



西瓜 B



機會項目 A



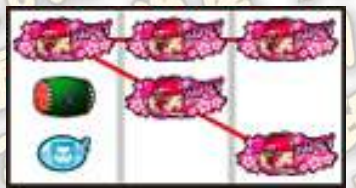
機會項目 A



機會項目 B



機會項目 C



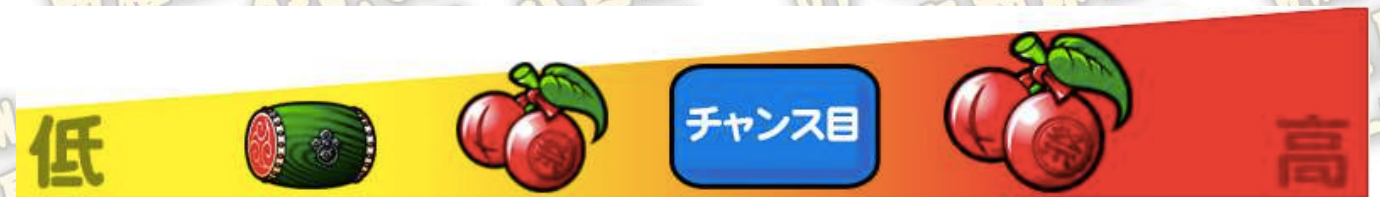
HAPPY 圖案連線

@『喧嘩祭BONUS』 累積抽選符號



REPLAY 鈴鐺 弱櫻桃 西瓜 機會項目 強櫻桃

@『紅JAC』 抽選符號



西瓜 弱櫻桃 機會項目 強櫻桃

**【BONUS出現率】**

●初當

設定1 : 1/248.8

設定2 : 1/240.2

設定3 : 1/230.1

設定4 : 1/205.8

設定5 : 1/178.3

設定6 : 1/147.4

**【小役確率】**

●弱櫻桃

設定1 : 1/109.0

設定2 : 1/104.9

設定3 : 1/101.0

設定4 : 1/97.4

設定5 : 1/94.0

設定6 : 1/90.9

●強櫻桃

全設定共通 : 1/299.3

●弱西瓜 (斜線連線)

設定1 : 1/138.8

設定2 : 1/136.5

設定3 : 1/130.0

設定4 : 1/126.0

設定5 : 1/122.3

設定6 : 1/119.2

●強西瓜 (平行連線)

全設定共通 : 1/354.2

●機會目合成

全設定共通 : 1/75.0