

八通屋

ひぐらしのなく頃に煌  
暮蟬悲鳴時 煌  
(オーイズミ(OIZUMI))



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※

• 《暮蟬悲鳴時》（日語：ひぐらしのなく頃に）是日本同人社團07th Expansion所製作的同人遊戲，以及依此改編的廣播劇、漫畫、電視動畫及電影。鹿骨市雛見澤村是一個人口未滿2000人的小村莊。

此村過去曾因一水壩工程遭逢滅頂危機，幸而村民團結一致，阻止該工程的進行。水壩工程無限期凍結後的第5年（昭和58年），前原圭一隨著家人移居此村。圭一開朗的性格使他輕易和新學校的朋友們打成一片，然而他們和平的日子，卻在名為「綿流し祭」的祭典當天後開始產生變化。

過去四年來「綿流し祭」當天都會發生一個人死亡、另一個人失蹤的事件。這也是雛見澤村裡的秘密所在。

• 再劇回避(REPLAY迴避)系統搭載，在BONUS中進行REPLAY迴避，可能提高獲得枚數。

• BONUS(AT)為代幣增加的類型。

• 搭載BONUS的自力機會區域「大變身區域」「祭具殿模式」。

• 搭載BONUS(AT)即連的機會區域「東京マギカ(魔法)決戰戰鬥」。

### 【機械割】

|     |        |     |        |     |        |
|-----|--------|-----|--------|-----|--------|
| 設定1 | 98.2%  | 設定2 | 99.3%  | 設定3 | 100.5% |
| 設定4 | 102.2% | 設定5 | 104.7% | 設定6 | 109.1% |

### 【AT概要】

• 1G中獎約2.7枚的增加

• 「(オヤシロ(御社神)) BIG」是BONUS遊戲30次遊戲orJAC遊戲3回消化，REG是JAC遊戲1回消化為終了

• JAC遊戲是有18回的鈴鐺導航保證，平均獲得枚數是「(オヤシロ(御社神)) BIG」為340枚，REG為90枚

- 「(オヤシロ(御社神))BIG」中是考慮剩餘遊戲數，進行「再劇回避(REPLAY 回避)」期待獲得枚數增加
- 主要是從「大變身區域」(10次遊戲固定) or 「祭具殿模式」(10次遊戲+ $\alpha$ ) BONUS當選
- 「大變身區域」是押順鈴鐺成立時的升級越成功，BONUS期待度越高
- 根據登場的人物，期待度有變化，「梨花ver.」為36%、「沙都子ver.」為62%
- 「祭具殿模式」是規定回數(1~7回) REPLAY成立為BONUS當選
- 期待度是通常的「羽入ver.」為50%、規定回數3回以下確定的「梨花ver.」為92%
- BONUS中是特定小役與圖案連線為「戰鬥點數」的獲得抽選發生，點數獲得時是BONUS後，至「東京マギカ(魔法)決戰戰鬥」
- 「東京マギカ(魔法)決戰戰鬥」勝利為BONUS的即連發生(期待度50%)
- 機會區域中&BONUS中的技術介入是中・右轉輪為適當按押→左轉輪上段準確瞄準白7
- 中→左→右轉輪的順序適當按押，75%為升級or「再劇回避」成功

### 【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，搭載3種類的擬似BONUS。

#### ▼オヤシロ(御社神)BIG BONUS • 白7連線

小役遊戲を30G消化 or JAC遊戲3回消化為終了。(平均獲得枚數約340枚)

※東京マギカ(魔法)決戰戰鬥突入確定&戰鬥點數獲得率優遇。

## ▼BIG BONUS ・紅7連線

小役遊戲30G消化 or JAC遊戲3回消化為終了。(平均獲得枚數約340枚。)

※戰鬥點數獲得為東京マギカ(魔法)決戰戰鬥突入。

## ▼REG BONUS ・BAR連線

JAC遊戲1回消化為終了。(平均獲得枚數約90枚)

### 【天井】

通常時999G消化為BONUS(AT)當選。

※(超)天國模式滯在時是天井128G。天井到達後經由前兆告知。

### 【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

通常時是內部的BONUS獲得期待度不同的低確與高確存在。

#### 小役別高確移行期待度

特定小役成立時，高確移行抽選發生。

低REPLAY<強櫻桃<強西瓜<共通鈴鐺<機會目<弱西瓜=弱櫻桃高

## 舞台別高確期待度

難見沢分校移行的話，是高確確定or前兆機會。



低[難見沢]



低[エンジェルモード]



高[難見沢分校]

(Angel mort餐廳)

## BONUS、大變身・祭具殿模式(自力解除)獲得契機

特定小役成立時，BONUS、大變身模式(自力解除)、祭具殿模式(自力解除)的獲得抽選發生。

高確中的機會役成立是大變身・祭具殿模式(自力解除)突入率約50%。

低 弱櫻桃<弱西瓜<鈴鐺3連續<機會目<強櫻桃<強西瓜<最強西瓜

<中段櫻桃<オヤシロ(御社神)目 高

## @SD連續演出

根據出現的SD人物，期待度有變化。

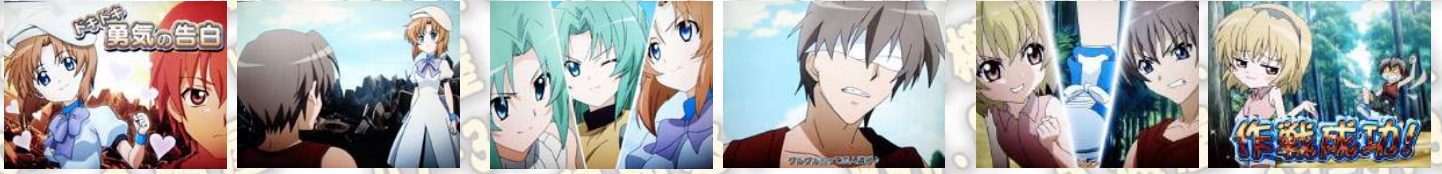
演出成功為大變身・祭具殿模式(自力解除)突入。



低SDレナ(伶奈) < SD魅音 < SD沙都子 < SD梨花 < SD羽入 高

## @故事連續演出

根據發生的故事，期待度有變化。演出成功為BONUS確定。



低心跳加速，勇氣的告白 < 轉阿轉阿!選擇戀人 < 沙都子的伎倆大作戰



< 隱藏的惡夢 <

慘劇迴避

高

## @オヤシロ(御社神)CHALLENGE

搖桿ON時的逆回轉or第3停止凍結後，發生的高級上乘演出。

有7回+α的機會，按下BET按鈕，75%為オヤシロリカ(御社神梨花)圖案連線為戰鬥點數上乘。



紅7連線時是BIG連中確定。

オヤシロ(御社神)CHALLENGE

## 【機會區域的構成】

## @大變身模式(自力解除)解說

10次遊戲繼續的難易度選擇型的自力解除區域。

區域中是越升級，BONUS期待度越高。

※有技術介入要素

突入條件：通常時的機會役成立時抽選

終了條件：10次遊戲消化



大變身區域

## @升級抽選

- 押順鈴鐺成立時，選擇難易度的不同的押順，鈴鐺連線的話為升級確定。
- 難易度[低]：中轉輪為自由按押，左轉輪→右轉輪的順序停止，75%為鈴鐺連線升級。
- 難易度[高]：中轉輪為自由按押，右轉輪為自由按押，左轉輪上段準確瞄準白7，抓牌成功100%為鈴鐺連線升級。
- 難易度[低]是只有押順成功為75%成功。
- 難易度[高]是準確抓牌成功是100%，但若沒有抓牌成功，是沒有升級的。

## @BONUS抽選

- 10G消化後，對應等級為BONUS獲得抽選發生。
- 梨花ver.是期待度約36%，沙都子ver.是期待度約62%，變身成功的話，BONUS確定。若為等級5是無論哪個都是BONUS確定。
- 升級是特定役成立時，也是機會。

### 【等級別BONUS當選期待度(梨花ver.)】

|     |     |     |      |                  |     |
|-----|-----|-----|------|------------------|-----|
| 等級1 | 10% | 等級2 | 20%  | 等級3              | 30% |
| 等級4 | 40% | 等級5 | 100% | ※全部BONUS期待度約36%。 |     |

### 【等級別BONUS當選期待度(沙都子ver.)】

|     |     |     |      |                  |     |
|-----|-----|-----|------|------------------|-----|
| 等級1 | 33% | 等級2 | 50%  | 等級3              | 66% |
| 等級4 | 75% | 等級5 | 100% | ※全部BONUS期待度約62%。 |     |

## @祭具殿模式(自力解除)解說

10次遊戲繼續的REPLAY回數天井型的自力解除區域。



祭具殿模式

10次遊戲消化為止，1~7回的規定回數REPLAY成立為BONUS確定。

突入條件：通常時的機會役成立時抽選

終了條件：10次遊戲消化

## @人物別期待度

- 羽入ver.的當選期待度是約50%，REPLAY的規定回數分配是1~7回
- 梨花ver.的當選期待度是約92%。REPLAY的規定回數分配是1~3回
- 最大回數成立為BONUS確定。
- 「2%」顯示為オヤシロ(御社神)BIG濃厚。

## @機會演出

- 鹿野出現為機會。
- 羽入演出發生是特定役直擊當選的機會。

## 【BONUS(AT)的構成】

## @BONUS的種類

BONUS是全部為疑似BONUS。

オヤシロ(御社神)BIG約340枚 [白7連線]

BIG約340枚 [紅7連線]

REG約90枚 [BAR連線]



オヤシロ(御社神)BIG



BIG



REG



## @REG BONUS

- JAC遊戲1回為終了の擬似BONUS。(JAC遊戲是鈴鐺導航18回)

### ▼突入契機

- 通常時，成立的特定小役。
- CZ中のBONUS(AT)抽選當選。
- 天井到達。

## @(オヤシロ(御社神))BIG BONUS

- 小役遊戲30G消化 or JAC遊戲3回為終了の擬似BONUS。

小役遊戲中はJAC回避能使小役遊戲延長，獲得枚數提高。

JAC遊戲3回消化前，小役遊戲終了的情況是就此結束or約1/3為至運命奪還模式移行。(運命奪還模式成功為1回分のJAC遊戲消化)

### ※有技術介入要素。

- BIG BONUS第3回のJAC遊戲終了時的部分為高級JAC遊戲發生的情況。

高級JAC遊戲發生為JAC遊戲1回+BONUSの1G連確定。

- BONUS中，戰鬥點數獲得，BONUS終了後，東京マギ力(魔法)決戰戰鬥突入。

### ▼突入契機

- 通常時，成立的特定小役。
- CZ中のBONUS(AT)抽選當選。
- 天井到達。

## @運命奪還模式

運命奪還模式是與REPLAY迴避相同手順為JAC IN的拉回抽選，難易度[低]為成功率75%，難易度[高]的準確抓牌成功是100%為拉回可能。BIG終了時，神曲「YOU」播放為JAC遊戲1回追加+BIG的連中確定。BIG終了後是約50%為至高確率移行。



運命奪還模式



YOU

## @東京マギカ(魔法)決戰戰鬥

- BONUS終了後，戰鬥點數保有時突入，戰鬥勝利為BONUS(AT)確定的BONUS即連的機會區域。勝利(即連)期待度は約50%。
- 戰鬥是對戰對手有不同的勝利期待度。
- 即使失敗了，若還有戰鬥點數的話，能再次挑戰。

### 【人物別BONUS期待度】



低 鷹野 < 鐵平 < 小此木 < 野村 < 圭 高

### ▼突入契機

- 戰鬥點數保有時的BONUS(AT)終了後。

【轉輪排列】

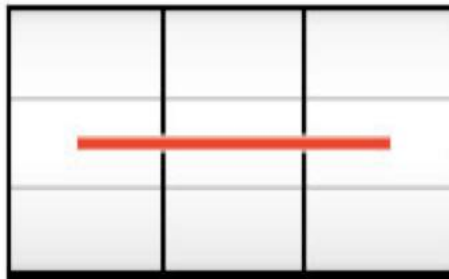
【役構成】

|    |  |  |  |
|----|--|--|--|
| 21 |  |  |  |
| 20 |  |  |  |
| 19 |  |  |  |
| 18 |  |  |  |
| 17 |  |  |  |
| 16 |  |  |  |
| 15 |  |  |  |
| 14 |  |  |  |
| 13 |  |  |  |
| 12 |  |  |  |
| 11 |  |  |  |
| 10 |  |  |  |
| 9  |  |  |  |
| 8  |  |  |  |
| 7  |  |  |  |
| 6  |  |  |  |
| 5  |  |  |  |
| 4  |  |  |  |
| 3  |  |  |  |
| 2  |  |  |  |
| 1  |  |  |  |

|    |                     |
|----|---------------------|
|    | オヤシロ(御社神)BIG BONUS  |
|    | BIG BONUS           |
|    | REG BONUS           |
|    | オヤシロリカ(御社神)連線       |
| 8枚 | 1 or 2 or 8枚 or 再遊技 |
| 4枚 | 再遊技                 |

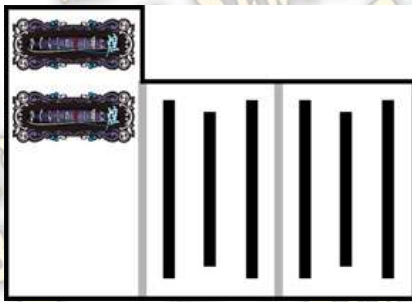
【有效線】

只有中線有效的 1 線機



## 【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 or 上段瞄準 BAR 圖案。



#### <停止模式 1>

中段櫻桃出現時，中、右轉輪瞄準 BAR 圖案。



#### <停止模式 2>

角櫻桃出現時，中、右轉輪瞄準 BAR。



#### <停止模式 3>

左轉輪下段 BAR 出現時，中、右轉輪適當打擊即可。



#### <停止模式 3>

左轉輪西瓜出現時，中、右轉輪瞄準西瓜。

### @BONUS中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。



無導航 or 無切入時實踐通常時打擊方法。



BIG 中 REPLAY 導航發生的話，第 1、2 回順押消化，

中->左->右轉輪，依序適當打擊，REPLAY 迴避成功率為 75%。

中->右->左轉輪，停止的，若能準確瞄準左轉輪上的白 7，100% 為 REPLAY 迴避。

運命奪還模式中，可以選擇難易度。與 REPLAY 迴避時的同樣手順為可能至 JAC GAME 突入。

@機會小役



弱櫻桃



強櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



弱西瓜



強西瓜



最強西瓜



機會目



機會目



機會目



御社神目



御社神目

【BONUS出現率】

• BIG確率

設定1 1/253.4

設定2 1/245.8

設定3 1/228.9

設定4 1/223.8

設定5 1/214.0

設定6 1/216.6

• REG確率

|     |         |     |         |     |         |
|-----|---------|-----|---------|-----|---------|
| 設定1 | 1/375.7 | 設定2 | 1/333.2 | 設定3 | 1/358.4 |
| 設定4 | 1/302.4 | 設定5 | 1/336.5 | 設定6 | 1/276.2 |

• BONUS(AT)合成確率

|     |         |     |         |     |         |
|-----|---------|-----|---------|-----|---------|
| 設定1 | 1/151.3 | 設定2 | 1/141.4 | 設定3 | 1/139.7 |
| 設定4 | 1/128.6 | 設定5 | 1/130.8 | 設定6 | 1/121.4 |

【小役確率】

• REPLAY

全設定共通 1/2.51

• 上段鈴鐺(1枚付出)

全設定共通 1/11.15

• 共通鈴鐺(2枚付出)

|     |         |     |         |     |         |
|-----|---------|-----|---------|-----|---------|
| 設定1 | 1/32.00 | 設定2 | 1/31.60 | 設定3 | 1/31.19 |
| 設定4 | 1/30.80 | 設定5 | 1/30.40 | 設定6 | 1/29.99 |

• 弱西瓜

全設定共通 1/116.20

• 強西瓜

全設定共通 1/569.88

• 最強西瓜

全設定共通 1/65536.00

• 弱櫻桃

全設定共通 1/96.09

• 強櫻桃

全設定共通 1/276.52

• 中段櫻桃

全設定共通 1/65536.00

• 機會目

全設定共通 1/116.20

• オヤシロ(御社神)目

全設定共通 1/65536.00

• 純槓

全設定共通 1/65536.00