

八通屋

SHAKE III

瘋狂搖滾 3  
大都技研(DAITO)



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※

- 「SHAKE」的SLOT第3彈。
- 擬似BONUS「SHAKE BONUS」(ART)為代幣增加的類型。
- 搭載自力高確率區域「VJ高確率」。
- SHAKE BONUS是從演出類型不同的3種類可以選擇。

### 【機械割】

設定 1 : 97.5%

設定 2 : 98.7%

設定 3 : 100.2%

設定 4 : 105.3%

設定 5 : 109.2%

設定 6 : 115.5%

### 【BONUS的純增枚數】

1 回合 40G+ $\alpha$  繼續的疑似 BONUS。

1G 中獎的純增枚數是約 2.0 枚。

藍7的單連線是通常的SHAKE BONUS、雙連線是SHAKE BONUS VVIP。

### 【天井】

通常時 1500G 消化為天井到達，疑似 BONUS 當選確定。

## 【通常時的構成】

### @通常時的內部狀態

通常時是連續演出發展為「VJ 高確率」突入的機會。

「SHAKE 高確率」發展為 BONUS 的機會。

通常時是根據特定役有不同分配。

### 特定役分配

機會鈴鐺：SHAKE高確率突入的主要契機，演出成功為SHAKE BONUS。

西瓜：宇宙舞台移行的主要契機。

櫻桃：連續演出發展的主要契機。

※宇宙舞台中是特定役以外，也進行連續演出發生抽選。

### @通常時的舞台



貧民街舞台



N.N.Y 舞台



宇宙舞台

## 【滯在舞台與連續演出的關係】

●貧民街舞台 → 容易至「F.K.」 or 「BOY」發展

●N.N.Y舞台 → 容易至「NADJA」 or 「BOY」發展

法則崩壞是機會!?

## @通常時的演出



時間交錯演出



回版印刷演出



花札演出

### 機會演出

以上 3 種類演出是不問舞台，有發生的可能性。  
機會演出暗示特定小役，「花札演出」是大機會。  
其他也有各種不同的精彩演出。



### 升級演出

「瘋狂搖滾」系列熟悉的升級演出，最大 6 階段，樂聲及期待度越高。  
發生時機主要是搖桿 ON 時，突然從升級途中開始是刺激。

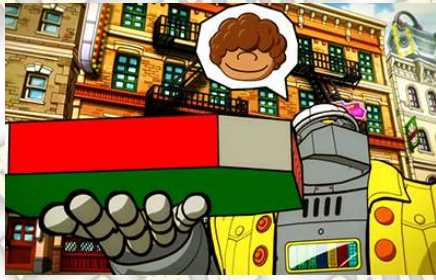
## @連續演出

至連續演出主要是從櫻桃成立與宇宙舞台的抽選突入。  
連續演出成功的話，VJ高確率or疑似BONUS當選確定。  
連續演出是「BOY」「F.K.」「NADJA」3類型。



### 連續演出(BOY)

「RAP BATTLE」or「KRUMP BATTLE」發生。「KRUMP BATTLE」是機會。  
RAP BATTLE是BOY優勢為機會增加，KRUMP BATTLE是BOY連續攻擊為期  
待度增加



### 連續演出(F.K.)

「PIZZA外送」 or 「UFO」兩種類。

PIZZA外送是裝著加速器，UFO是強氣為機會到來。



### 連續演出(NADJA)

「拍電影」 or 「授賞式」2種類。

至授賞式發展為大機會，拍電影是監督興奮為機會增加。

授賞式是NADJA優勢為成功將至!?

### @平衡器顏色

連續演出失敗時是按下 PUSH 按鈕，轉輪上方的平衡器發光。

平衡器的顏色暗示該角色的演出失敗回數。

白：連續演出1回失敗

藍：連續演出2回失敗

黃：連續演出3回失敗

綠：連續演出4回失敗

紅：次回連續演出成功濃厚

虹：復活濃厚

## 【機會區域的構成】

### @SHAKE 高確率

主要從機會鈴鐺移行的SHAKE BONUS的前兆期待舞台。

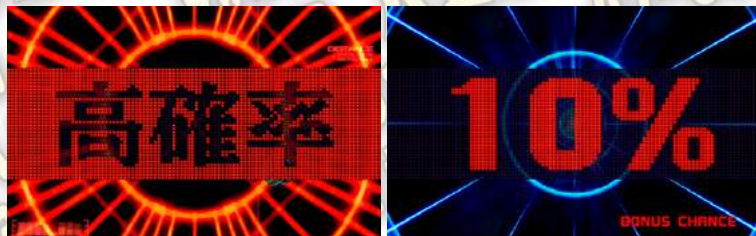
背景色為暗示BONUS期待度，演出成功為SHAKE BONUS濃厚。

BONUS 期待度約 30%。

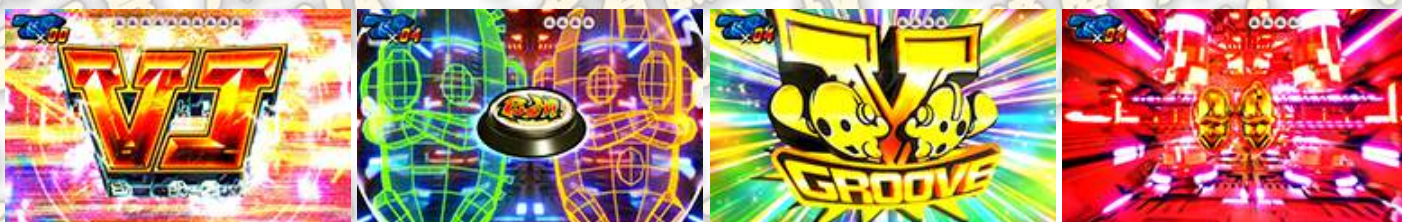
期待度：低 藍<黃<綠<紅 高

### ■突入契機

主要是從通常時的機會鈴鐺突入。



SHAKE 高確率



VJ 高確率

### @VJ 高確率

最低 10G 繼續的自力高確率區域。有回合繼續。

(最終遊戲，MB 成立是 2G 延長)，BONUS 期待度約 40%。

消化中是REPLAY以外的全役，進行疑似BONUS的累積抽選。

特定役・鈴鐺成立為 BONUS 當選的機會。鈴鐺入賞是抽選優遇。

途中為 BONUS 當選，VJ 高確率不終了。

剩餘遊戲數是進行 BONUS 累積抽選。

紅 VJ 高確率是 BONUS 當選濃厚，多數累積的期待度大。

### ■突入契機

通常時的連續演出成功時。

ART 中的 VJ 高確率獲得時。

## 【BONUS的構成】

### @ SHAKE BONUS(疑似 BONUS)

1 回合 40G+ $\alpha$  繼續的疑似 BONUS。

1G 中獎的純增枚數是約 2.0 枚。

藍7的單連線是通常的SHAKE BONUS、雙連線是SHAKE BONUS VVIP。

SHAKE BONUS VVIP 是 SHAKEBONUS 的上位 BONUS。

(藍 7 雙連線 or NADJA 連線為突入)

1G 連獲得為告知的 BONUS 是全部為 SHAKE BONUS VVIP。

BONUS 中是每 G 獲得 VOLTAGE(內部點數)。

1 回合 5G 繼續的 VOLTAGE 特化區域也存在。

VOLTAGE 特化區域「PEAK TIME」突入時是 BONUS 遊戲數為至初期值重置。

(BONUS $\leftrightarrow$ PEAK TIME 最大 92%為循環)

※機會告知以外選擇是不告知 PEAK TIME 突入,由演出進行內部狀態暗示。

規定 VOLTAGE(最大)到達為 BONUS 1G 連累積獲得,至 SP TRACK or EX LIVE 移行。



## SHAKE BONUS

## @SP TRACK (SPECIAL TRACK)

1回合30G繼續的疑似BONUS。

特定役成立時是進行VJ高確率抽選。

切入發生時是7連線的機會，7連線為疑似BONUS累積。

終了後的SHAKE BONUS是必定為VVIP。

單7連線確率是1/262.1、雙7連線確率是1/2096.6。



## SP TRACK (SPECIAL TRACK)

## EX LIVE (EXTRA LIVE)

## @EX LIVE (EXTRA LIVE)

1回合10~39G繼續的疑似BONUS。

基本與SP TRACK一樣，但抽選確率更優遇。

突入時是大量累積的期待大！？

單7連線確率是1/32.8、雙7連線確率是1/524.2。

## @BONUS 告知類型

BONUS 突入是有 3 種類的告知類型可以選擇。

根據選擇的告知類型，遊戲性不同，內部結構大致相同。

消化中是每G儲存「VOLTAGE」點數。

基本是1G中獎獲得1點。

規定VOLTAGE是1~512點的範圍內進行選擇。

規定VOLTAGE到達為1G連確定，至「SP TRACK」or「EX LIVE」突入。



### ▼BOY LIVE(機會告知類型)

獲得VOLTAGE與終了為止，剩餘遊戲數明確的正統類型。

消化中是對應成立役，每G進行抽選，當選時是至1回合5~15G繼續的

VOLTAGE獲得特化區域「PEAK TIME」突入。

PEAK TIME終了後，剩餘的遊戲數重置，疑似BONUS從最初開始。



### BOY LIVE(機會告知類型)

### ▼F.K. LIVE(衝擊告知類型)

不知道繼續到什麼階段的刺激演出類型。

液晶上的小孩減少是終了的危機。

消化中是茶壺的種類暗示獲得的VOLTAGE。

小茶壺是10點，大茶壺是100點。

HEART BEAT演出發生時的背景色，暗示到達規定VOLTAGE的距離。

規定VOLTAGE到達，衝擊告知發生。



### F.K. LIVE(衝擊告知類型)

### ▼NADJA LIVE (混合告知類型)

判定發生時，歌曲變換為繼續，疑似BONUS繼續。

樂曲的判定是約每20G發生。

樂曲沒有變化的話，「PEAK TIME」沒突入。

樂曲變化的話，內部的「PEAK TIME」突入。

繼續判定是全7種類的樂曲，「LAST GAME」選擇為疑似BONUS終了。

「I Love You Baby」被選擇是 SP TRACK or EX LIVE 濃厚。



**NADJA LIVE (混合告知類型)**

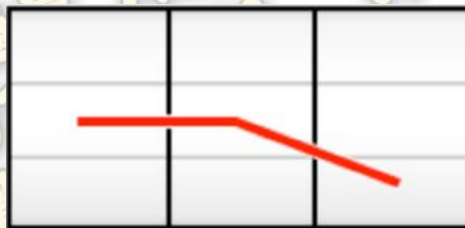
【轉輪排列】

【役構成】

20	地球儀	鈴鐺	地球儀
19	鈴鐺	櫻桃	地球儀
18	地球儀	地球儀	地球儀
17	地球儀	西瓜	地球儀
16	西瓜	地球儀	地球儀
15	地球儀	鈴鐺	櫻桃
14	鈴鐺	櫻桃	西瓜
13	地球儀	地球儀	鈴鐺
12	西瓜	西瓜	地球儀
11	櫻桃	地球儀	櫻桃
10	地球儀	鈴鐺	地球儀
9	鈴鐺	櫻桃	鈴鐺
8	地球儀	地球儀	地球儀
7	西瓜	西瓜	櫻桃
6	鈴鐺	地球儀	西瓜
5	地球儀	鈴鐺	鈴鐺
4	鈴鐺	櫻桃	地球儀
3	地球儀	地球儀	地球儀
2	西瓜	西瓜	西瓜
1	櫻桃	地球儀	鈴鐺

 <p style="text-align: right;"><b>SHAKE BONUS</b></p>	
 <p>鈴鐺 9枚</p>	 <p>西瓜 3枚</p>
 <p>櫻桃 REPLAY</p>	 <p><b>REPLAY</b></p>

【有效線】



## 【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  
BAR。

### <停止模式 1>

中段 BAR 停止時，中、右轉  
輪適當打擊。



### <停止模式 2>

下段 BAR 停止時，中、右轉  
輪適當打擊。



### <停止模式 3>

櫻桃停止時，中轉輪瞄準西  
瓜，右轉輪適當打擊。

### @ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟  
從導航消化即可。



無導航時，實踐通常  
時的小役瞄準。



切入發生時，各轉輪  
瞄準指定圖案。

@機會役



櫻桃



西瓜



機會鈴鐺



通常 MB



強 MB



櫻桃 MB

【BONUS出現率】

●疑似 BONUS 初當

設定 1 : 1/447.5

設定 2 : 1/427.1

設定 3 : 1/407.5

設定 4 : 1/338.2

設定 5 : 1/308.6

設定 6 : 1/266.1

【小役確率】

●共通鈴鐺

設定 1 1/28.2

設定 2 1/28.3

設定 3 1/28.5

設定 4 1/28.6

設定 5 1/28.7

設定 6 1/28.8

●機會鈴鐺

設定 1 1/112.1

設定 2 1/110.3

設定 3 1/108.6

設定 4 1/107.0

設定 5 1/105.4

設定 6 1/103.9

●櫻桃

設定1 1/118.1

設定2 1/114.3

設定3 1/110.7

設定4 1/107.4

設定5 1/104.2

設定6 1/101.2

●押順鈴鐺 1/4.4

●西瓜 1/118.1

●中段櫻桃 1/70860.0

●弱MB 1/28.7

●強MB 1/688.0

●櫻桃MB1/853.7