

八通屋

ささみさん@ganbarenaitsurotto
鎖鎖美小姐@不好好努力
(DAXEL)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

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※

●「鎖鎖美小姐@不好好努力」是日日日撰寫，左插畫的日本輕小說作品，由小學館旗下GAGAGA文庫出版發行。

家裡蹲的「鎖鎖美」與奴隸體質的「哥哥」，不斷被捲入神明引發的各種異常現象中，並和充滿個性的邪神三姐妹一起過著看似日常的非日常生活。

本作中的劇情交雜著天照大神、八岐大蛇、瓊瓊杵尊等各種日本神話，並亦有其他國家的神話出現。

●隨處可見為了「がんばらない(不好好努力)」搭載的系統

●疑似BONUS(ART)為代幣增加的類型。

●遊戲數周期回數的雙天井搭載。

【機械割】

| | | | | | |
|-----|--------|-----|--------|-----|--------|
| 設定1 | 97.1% | 設定2 | 98.5% | 設定3 | 100.0% |
| 設定4 | 104.0% | 設定5 | 107.2% | 設定6 | 110.2% |

【ART概要】

@「がんばる@ちゃんす(努力@機會)」 (ART)

- 1次遊戲中獎約2.0枚增加
- 小役為規定回數成立為止，1回合的繼續型ART（平均純增約80枚）
- 小役回數管理&回合數上乘類型
- 1回合終了後的按鈕PUSH成功為ART繼續（最大7回合為止）
- 突入契機是與「（すーぱー）がんばる((超級)努力)@BONUS」相同

@「(すーぱー)がんばる@ぼーなす((超級)努力@BONUS)」(ART)

- 1次遊戲中獎約2.0枚增加
- 1回合100次遊戲 + α (純增約204枚)
- 回合數上乘類型
- BONUS中是「がんばる(努力)儀表」累積為1G連期待度增加(「チャレンジモード(挑戰模式)」選擇時)
- BONUS後是「ささみさん@ganばるZONE(鎖鎖美@努力區域)」移行，圖案連線的出現為1G連獲得
- 主要是經由機會區域(「お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統)」or「オカルト(神秘)ZONE」)與遊戲數天井到達為當選
- 「お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統)」是監視等級越增加，BONUS期待度增加的前兆類的機會區域
- 「オカルト(神秘)ZONE」是成立役與觸碰演出的結果為影響BONUS當選的自力類型機會區域
- 連續演出失敗時，也可能從累積的「ムリムリ(好難好難)儀表」當選

【BONUS的純增枚數】

@すーぱーがんばる@ぼーなす(超級努力@BONUS)

約204枚 [彩虹7連線] / [從3連7中段的紅7一直線連線]

@がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)

約204枚 [紅7連線]

@がんばる@ちゃんす(努力@機會)

約80枚 [BAR連線]

【天井】

▼遊戲數天井

BONUS間888G消化為BONUS(ART)當選。

▼周期回数天井

BONUS間，第4回的周期到達為BONUS(ART)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

通常時是內部的BONUS當選為止，有周期遊戲數分配率不同的各種模式。

天國模式是100G以內的BONUS當選濃厚。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，自動遊戲しすてむ(自動遊戲系統)突入期待度有變化。



低 人形舞台



< 絨毛布偶舞台 <



電腦舞台 <



天孫降臨舞台 高

@自動遊戯しすてむ(自動遊戯系統)

角色連線、從各式各樣演出發展的機會區域。

區域中是特定役獲得的大機會。



自動遊戯系統

@周期區域

▼概要

NeXtチャンス(NeXt機會)與あま(Ama)ZONE 2個周期遊戯數區域存在。

周期遊戯數到達為NeXtきゅーびっく(NeXt立方體)突入。

@NeXtチャンス(NeXt機會)

發動的NeXT計數器為「???'顯示次回周期抽選為止的剩餘遊戯數。

剩餘遊戯數表示後是特定役獲得時，遊戯數大量減算的機會。

計數器為0，NeXtきゅーびっく(NeXt立方體)發動。

多扣除的遊戯數是保留至次回。



NeXtチャンス(NeXt機會)



あま(Ama)ZONE

@あま(Ama)ZONE

突入時，每次遊戲成立役進行進行周期遊戲數的減算之減算高確區域。

區域中，自動遊戲しすてむ(自動遊戲系統)發動的話，是大量減算的機會。



@NeXtきゅーびっく(NeXt立方體)

根據獲得的圖樣、突入處變化的發展演出。

NeXt 立方體

きゅーびっく(立方體)3面連線的話，BONUS濃厚外，お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統)(前兆)orオカルト(神秘)ZONE(自力解除)突入。

小役別機會期待度

通常時的特定小役成立時はNeXtチャンス(NeXt機會)、オカルト(神秘)ZONE(自力解除)、直撃BONUS的獲得抽選發生。

機會目はオカルト(神秘)ZONE(自力解除)的機會。

低弱機會目<弱櫻桃<西瓜<強機會目<強鈴鐺<強櫻桃<中段櫻桃高



オカルト(神秘)ZONE

@ムリムリ(好難好難)儀表

通常時的液晶下方顯示的ムリムリ(好難好難)儀表。

連續演出與お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統)(前兆)等的BONUS未當選為儀表儲存。

儀表MAX為BONUS確定。

【機會區域的構成】

@お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統)解説

BONUS(ART)的前兆期待舞台。

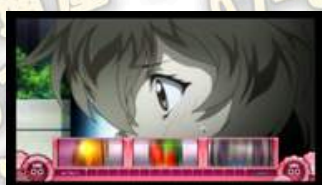
監視等級越上升，BONUS期待度越高的前兆區域。

背景的颜色是[藍<黃<綠<紅<虹]依順序期待度提高。

惡神出現為連續演出發展，沒打倒惡神，ムリムリ(好難好難)儀表也會增加。

突入條件

- 周期遊戲到達時的NeXtきゅーびっく(NeXt立方體)



哥哥監視系統

繼續率

- 根據發生的連續演出，期待度有變化。

- 打倒惡神的話，BONUS確定。

2.0[巧克力編]

2.0[桜ノ花咲夜学園編]

3.0[月讀神社編]

3.0[殺生石ゴーレム編]

4.0[玉藻前篇]

5.0[九頭龍編]

@オカルト(神秘)ZONE(自力解除)解説

對應成立役與觸碰的結果，戰鬥展開的BONUS(ART)の自力高確率區域。

到沒有遊戲數為止，敵人的HP為0的話，BONUS確定。

戰鬥是小役獲得為夥伴的攻擊，無導航9枚役連線的話，是機會。

卡片出現時是自力觸碰挑戰，夥伴的卡片是攻擊or增援的機會。

突入條件：周期遊戲到達時的NeXtきゅーびっく(NeXt立方體)

終了條件：規定遊戲數消化

勝利期待度

- 根據敵人、夥伴的人數、敵人的體力，勝利期待度有變化。

低VS殺生石ゴーレム< VS玉藻前< VS蝦怒川情雨高

@がんばらない(不好好努力)系統

自動遊技しすてむ(系統)：角色們隨意地進行遊技。

導航高確率：即使沒有獲得小役也可能有機會到來。

雙天井系統：がんばれなく(不努力)也可能瞄準BONUS當選。

ムリムリ(好難好難)儀表：連續演出與機會區域(CZ)等，失敗時為儀表上昇，
儀表MAX為BONUS確定。

@周期抽選機會區域

▼概要

- 1周期是最大333G。(有周期減算抽選)
- 周期遊戲數到達為「お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統)」or「オカルト(神秘)ZONE」移行。

【BONUS(ART)的構成】

固定BONUS未搭載，搭載3種類的疑似BONUS。

▼すーぱーがんばる@ぼーなす(超級努力@BONUS)

- 彩虹色7連線/紅7同圖案連線(從左三連7的中段連線)

100G+ α 繼續。(純增約204枚)

※從がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)也是1G連期待度高。

▼がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)

- 紅7連線(同圖案連線是すーぱーがんばる@ぼーなす(超級努力@BONUS))

100G+ α 繼續。(純增約204枚)

▼がんばる@ちゃんす(努力@機會)

- BAR連線

1回合8回的小役入賞(除了REPLAY)為終了，最大7回合為止有繼續的可能性。(7回合完走時是1G連確定)



(すーぱー)がんばる@ぼーなす((超級)努力@BONUS)

@がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)

100G+ α 繼續的疑似BONUS，1G約2.0枚增加。

すーぱーがんばる@ぼーなす(超級努力@BONUS)是比がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)的1G連抽選更優遇。

BONUS開始時，可以選擇演出不同的チャレンジモード(挑戰模式)orストーリーモード(故事模式)。

BONUS中是特定役成立時，1G連的獲得抽選發生。

模式在狙っちゃうZONE(瞄準區域)突入是機會，すーぱー狙っちゃうZONE(超級瞄準區域)是がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)以上確定。

【模式選擇(がんばる@ぼーなす(努力@BONUS))】

▼チャレンジモード(挑戰模式)

チャレンジモード(挑戰模式)中是がんばる(努力)儀表越累積，1G連獲得期待度增加。

30G消化or特定役成立，發生的小遊戲為打倒お兄ちゃん的話，1G連獲得。

模式選擇時是能從全7曲3種類的樂曲進行選擇。

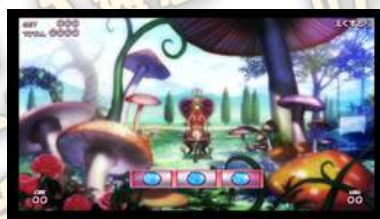


挑戰模式

▼ストーリーモード(故事模式)

全12話の原作故事，是順序播放的故事鑑賞模式。

開頭or結局播放為1G連獲得的機會，兩者都播放是刺激！。



故事模式

@がんばる@ZONE(努力@區域)

剩餘最後7G時突入的1G連獲得的機會區域。

背景的颜色是[藍<黃<綠<紅<虹]依順序期待度提高。

演出發生為機會，ささみさん(鎖鎖美)登場是刺激！

大ささみ(鎖鎖美)圖案連線的話，1G連獲得。



努力區域

@がんばる@ちゃんす(努力@機會)

1回合小役8回+α連線為止最大7回合繼續的疑似BONUS。

昇格演出畫面出現的話，がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)昇格的機會。

REPLAY連續為小役回數上乘的機會，上乘消化中是1G連獲得期待度提高。

小役回數消化為快門出現，打開的話是次回合繼續。

▼突入契機

- お兄ちゃん監視しすてむ(哥哥監視系統) or オカルト(神秘)ZONE成功時。
- ムリムリ(好難好難)儀表MAX到達時。
- 遊戲數or周期回數天井到達時。



努力@機會

【轉輪排列】

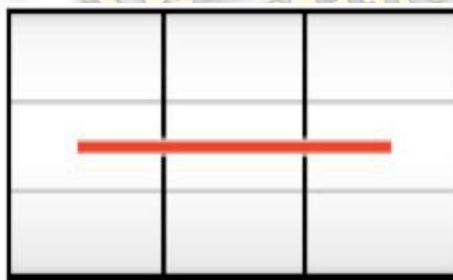
【役構成】



| | |
|-------|------------|
| | 超級努力@BONUS |
| 約204枚 | |
| | 努力@BONUS |
| 約204枚 | |
| | 努力@機會 |
| 平均80枚 | |
| | 9枚 |
| | 9枚 |
| | 9枚 |
| | REPLAY |

【有效線】

只有中線有效的1線機



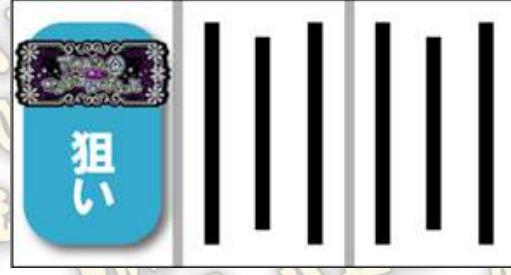
【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

通常時適當打擊即可。



<液晶轉輪瞄準圖案>

左轉輪瞄準 BAR。



<停止模式 1>

左轉輪櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。

@BONUS(ART)中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止



無導航時，實踐通常時的小役瞄準

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



強鈴鐺(付出音變化)



弱機會項目



弱機會項目



強機會項目

【BONUS出現率】

・すーぱーがんばる@ぼーなす(超級努力@BONUS)

| | | | | | |
|-----|----------|-----|----------|-----|----------|
| 設定1 | 1/1315.9 | 設定2 | 1/1428.5 | 設定3 | 1/1132.8 |
| 設定4 | 1/1229.0 | 設定5 | 1/937.8 | 設定6 | 1/975.4 |

・がんばる@ぼーなす(努力@BONUS)

| | | | | | |
|-----|---------|-----|---------|-----|---------|
| 設定1 | 1/203.2 | 設定2 | 1/196.8 | 設定3 | 1/185.2 |
| 設定4 | 1/178.2 | 設定5 | 1/162.4 | 設定6 | 1/154.2 |

・がんばる@ちゃんす(努力@機會)

| | | | | | |
|-----|---------|-----|---------|-----|---------|
| 設定1 | 1/440.7 | 設定2 | 1/390.8 | 設定3 | 1/397.1 |
| 設定4 | 1/344.2 | 設定5 | 1/371.3 | 設定6 | 1/294.6 |

・BONUS(ART)合成確率

| | | | | | |
|-----|---------|-----|---------|-----|---------|
| 設定1 | 1/125.8 | 設定2 | 1/119.9 | 設定3 | 1/113.6 |
| 設定4 | 1/107.2 | 設定5 | 1/100.8 | 設定6 | 1/91.7 |