

八通屋

おとめ妖怪ざくろ  
半妖少女 綺麗譚  
(北電子)



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※



●半妖少女 綺麗譚（日語：おとめ妖怪 ざくろ），是日本星野リリィ的漫畫作品。

舞台是人類和妖怪共存的日本。反對派的妖怪引起了各種各樣的問題。陸軍和妖怪為了解決由妖怪引起的問題而成立妖人部。

妖人部是為了解決不可思議事件而招集半妖石榴、薄螢、雪洞&鬼燈以及陸軍軍人的總角景、芳野葛利劍、花桐丸龍組成。

●ART特化機

●只有ART「妖々RUSH」為代幣增加的類型。

●「ざくろシステム(石榴系統)」搭載。

●通常時的遊技遊戲數提前到達，讓ART當選為止的遊戲數短縮。

●上乘特化區域「覺醒」搭載。

●從覺醒突入的機會區域「妖艶亂舞」有自力循環。

### 【機械割】

設定1：97.4%

設定2：99.1%

設定3：100.8%

設定4：103.0%

設定5：105.7%

設定6：110.5%

### 【ART概要】

●累積方式＋遊戲數上乘方式

●1回合：最低30G

●ART中的純增：1G中獎約2.2枚



## 【天井】

ART後1280G消化為天井到達，ART當選確定。

※有從ざくろシステム(石榴系統)使遊戲數提前到達的可能，實質遊戲數有可能不同。

## 【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。

### ●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

通常時は内部的規定遊戲數消化為妖々RUSH(ART)當選，階段天井分配不同的多數的模式存在。

特定小役成立時は規定遊戲數的短縮抽選發生，搭載ざくろシステム(石榴系統)(短縮)。

階段模式是有ざくろシステム(石榴系統)(短縮)與阿吽祈願(自力CZ)突入，有影響的低確與高確存在。

### 舞台別高確期待度

夜祭舞台移行的話，高確與前兆的機會。





低 妖人省舞台 = 市街地舞台 < 夜祭舞台 高

通常時的特定小役成立時，規定遊戲數的短縮抽選發生的系統。

使通常時的遊技遊戲數提前，ART當選為止的遊戲數短縮。

基本的是1周期128G構成，遊戲數消化有ART當選期待度不同的周期存在，抽選當選的話，畫面右下小石榴出現，顯示提前遊戲數。

### ART獲得契機

特定小役成立時，妖々RUSH(ART)，ざくろシステム(石榴系統)(短縮)，阿吽祈願(自力CZ)突入抽選發生。夜祭舞台中的強特定小役是刺激。

低 弱櫻桃<西瓜<機會REPLAY<弱機會目<機會鈴鐺<強櫻桃<三連櫻桃=  
中段櫻桃=強機會目 高

### @連續演出



★2.0 招喚狐狗狸！ ★2.0 成功舞蹈！ ★3.0 擊退雷獸！ ★4.0 擊退亂杭！

### @夜祭舞台連續演出



★2.0 2人把迷路的出口為目標！ ★3.0 擊退百綠！



## 【機會區域的構成】

### @阿吽祈願(自力CZ)解說

阿吽祈願是巨大化區域 + 告知區域的2部份構成，至ART的自力機會區域。

突入條件：特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化

前半：巨大化區域

- 巨大化區域中是對應成立役，進行阿吽巨大化抽選。
- 阿吽越大，ART期待度提高。
- 巨大化區域是3G繼續。

後半：告知區域

- 機會役成立為期待度提高。
- 阿吽吠叫的話，是ART確定。
- 告知區域是3~7G繼續。



阿吽祈願



巨大化區域



告知區域



妖々RUSH

## 【ART的構成】

### @妖々RUSH(ART)解說

1回合30G~300G繼續的ART。

ART突入時是阿吽挑戰突入，決定初期遊戲數。

ART中是每次遊戲全役為至妖々RUSH・鬼(上位ART)的昇格抽選發生。

突入條件：階段天井到達 / 特定小役成立時抽選 / 阿吽祈願(自力CZ)抽選

終了條件：規定遊戲數消化

純增枚數：1G純增約2.2枚



根據妖々RUSH突入時的圖案，至妖々RUSH鬼的昇格期待度不同。

### 【突入圖案別妖々RUSH鬼昇格期待度】

白7 33%以上

紅7 67%以上

※BAR連線為ART突入時是從「覺醒」開始。

### 【妖々RUSH中的昇格抽選】

- 妖々RUSH中是有至上位ART「妖々RUSH・鬼」的昇格抽選，每次遊戲全小役進行抽選。
- 根據押順導航的人物，昇格期待度變化。
- 石榴的光環是[藍<綠<紅]依順序昇格期待度提高。
- 仰頭看到的月亮為紅色，從門出現的顏色為紅色是昇格期待度提高。
- 最終遊戲為的門是[木<銀<金]依順序昇格期待度提高。
- BGM變化的話，昇格確定。



押順導航演出



光環演出



月亮演出



巨大門演出



鬼切入 BGM 演出



## @妖々RUSH・鬼(上位ART)

1回合50次遊戲+上乘遊戲數回合累積消化為止繼續的ART。

從剩餘5次遊戲是繼續戰鬥發生。

消化中是對應成立役進行遊戲數上乘抽選/回合數上乘抽選/妖艷亂舞突入抽選。

突入條件：ART中的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化後的SET累積消化



妖々RUSH鬼

## @阿吽挑戰(初期遊戲數決定)

- ART突入時，發生的3G的初期遊戲數決定演出。
- 阿吽吐出的珠子為紅色是刺激。
- 獲得機會役的話，是大量上乘的機會。



阿吽挑戰



妖艷亂舞



## @妖艷亂舞(覺醒CZ)

- 10次遊戲間，BAR的6擇押順成功，BAR連線的話，至覺醒(上乘)突入的覺醒機會區域。
- ART中的特定小役成立時抽選為突入。
- 覺醒(上乘)突入期待度是約50%。
- 10G間為，押順切入未發生時・覺醒時是10G再回合。

突入契機：妖々RUSH鬼中成立的特定役 / 覺醒終了時



## @覺醒(上乘)

- 妖艷亂舞時，BAR的押順正解的話，至上乘特化區域「覺醒」突入。
- 5次遊戲之間，每次遊戲上乘發生的特化區域。
- 從ART中的BAR連線突入。
- 5次遊戲消化後是再次至妖艷亂舞(覺醒CZ)突入。
- 無押順導航，月亮為紅色，石榴將數字二連斬的話，是機會
- 特定小役成立是能期待大量上乘。

### 突入契機：

- 妖々RUSH準備中/妖艷亂舞中的BAR連線時。
- 長凍結發生時。



覺醒

## @內部狀態

- ART中是內部有低確高確存在。
- 高確中是遊戲數上乘與上乘區域突入率為增加。
- 背景的颜色是[藍<綠<紅]依順序高確期待度提高。

## @演出

- 左上的垂飾發亮的話，是機會
- 大機會按鈕是機會
- 上乘演出為紅色與彩虹是刺激。
- 垂飾演出是發生時為上乘or妖艷亂舞(突入機會)的機會。
- 鬼切入發生為BGM變化的話，回合累積獲得確定。





切入演出



垂飾演出



上乘演出



繼續戰鬥

### @巨大妖人戰鬥(發展)

- 能打倒巨大妖人的話，至妖艷亂舞(覺醒CZ)突入。
- 至戰鬥是從切入演出的全員集合、巨大門等突入。



巨大妖人戰鬥

### @繼續戰鬥

- 從ART剩餘5次遊戲突入的賭ART繼續戰鬥演出。
- 出現的敵人勝利的話，妖々RUSH・鬼(上位ART)繼續確定。
- 戰鬥的敵人是[VS亂杭<VS人食い]依順序期待度提高。
- 總角的切入增加與強氣的石榴登場為機會。

### @拉回機會

- ART終了後，動畫的開場播放，32G以內的拉回濃厚。

### @凍結




長凍結發生為，覺醒+妖々RUSH鬼(5回合 or 10回合)當選。













【轉輪排列】

【役構成】

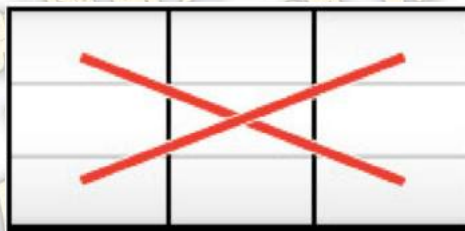
21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

妖々RUSH

  	8枚		2枚
  	3 or 10枚	  	REPLAY

【有効線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>



<停止模式 1>

首先在左轉輪框內瞄準 BAR。

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪西瓜未停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 4>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。

### @ART中的打擊方法



<ART 準備中>

7 瞄準演出發生時，剪刀或逆剪刀打法瞄準紅 7，押順正解為 7 連線。



<ART 中無押順導航>

無導航時實踐通常時打擊方法。



<妖豔亂舞中>

BAR 瞄準演出發生時，依自己喜好瞄準 BAR，押順正解為 BAR 連線。



@機會役



入賞線以外暗燈

機會鈴鐺



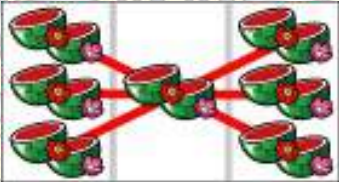
機會鈴鐺



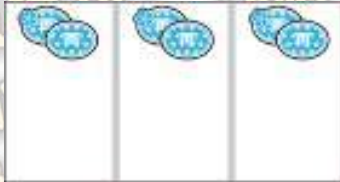
機會目



機會目



西瓜



機會 REPLAY



弱櫻桃



強櫻桃



3 連櫻桃



中段櫻桃



強機會目



強機會目