

八通屋

緋彈のアリア
緋彈的亞莉亞
(藤商事)



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※

●赤松中学的人氣作品「緋彈的亞莉亞」的聯名機。

緋彈的亞莉亞是MF文庫J出版的輕小說系列，作者赤松中學，插圖小舞一，目前日本已推出至第21卷。繁體中文版由尖端出版代理。

為對抗殘暴罪犯，存在著警察無法應對的治安危機的世界之中，出現了一種彌補警察不足的武裝偵探，在法律限制內解決個人或組織的委託，通稱「武偵」。東京武偵高中是專門培育武偵的特殊學校，學生的義務是必須攜帶槍械與刀劍，在這所學校偵探科二年級的男主角遠山金次，被自己所擁有的某種特殊體質（一種會在某種契機之下使大腦細胞高度活性化，並且附帶某種奇怪的副作用）所深深困擾著，對於這一點他始終希望對其他人保密，只祈求能過平凡的校園生活…

●ART「バレットゾーン(子彈區域)」為代幣增加的類型。

●ART繼續戰鬥「イ・ウーバトル(伊・U戰鬥)」搭載。

●上乘特化區域「双剣双銃ラッシュ(雙箭雙槍RUSH)」・「桃源郷ラッシュ(桃源郷RUSH)」搭載。

【機械割】

設定1：97.5%

設定2：98.7%

設定3：100.2%

設定4：103.2%

設定5：106.2%

設定6：109.1%

【天井】

ART間999G消化為天井到達，バレットゾーン(子彈區域)(ART)當選。

但不包含BONUS(彈丸連線)中的遊戲數。

(ART間遊戲數是按下PUSH按鈕可以確認)

【ART概要】

- 1回合30G+ α 繼續的ART。
- ART初期遊戲數是アリアのご褒美チャンス(亞莉亞的獎賞機會)告知遊戲數，與通常時獲得的ART遊戲數進行加算。
- 1G中獎的純增枚數是約2.0枚。
- ART中是遊戲數上乘+自力繼續抽選類型。

【通常時的構成】

@通常時的舞台

通常時是基本為都内某所舞台與武偵高舞台。

温泉舞台移行為高確的機會。

根據滯在狀態，排行升級率與任務發生率不同。



都内某所舞台



武偵高舞台



温泉舞台

通常時的成立役的個別特徵

通常時不同的特定小役成立，會有不同的恩惠。

- ・櫻桃：武偵ミッション(武偵任務)的排行升級抽選。
- ・機會目：ヒステリア(爆發)誘發。
- ・西瓜：しゅらバトル(修羅戰鬥)突入。
- ・彈丸連線：チャレンジミッション(挑戰任務)突入。

※ヒステリア煽り(爆發煽動)中是至ヒステリアモード(爆發模式)

@しゅらバトル(修羅戰鬥)



修羅戰鬥

通常時的西瓜成立時是至しゅらバトル(修羅戰鬥)突入。

西瓜成立後即突入，5G繼續。

こちょこちょチャンス(搔癢機會)發生為大量遊戲數獲得的機會！

自力CZ當選為止，能儲存幾次的臨時ART遊戲數。

次回自力CZ當選時，ART突入是到此為止獲得的遊戲數全部為ART遊戲數。

但從自力CZ失敗的暫時獲得遊戲數為0。

@周期抽選・彈丸連線

通常時是，32G～63G的周期遊戲數存在。

周期遊戲數消化為武偵ミッション(武偵任務)突入，彈丸圖案連線為至チャ

レンジミッション(挑戰任務)突入。

ヒステリア煽り(爆發煽動)中的彈丸連線為至ヒステリアモード(爆發模式)/

ヒステリアミッション(爆發任務)突入。

任務成功為ART突入。

※ヒステリアモード(爆發模式)・ヒステリアミッション(爆發任務)是ART

突入濃厚。

通常時是武偵ランク(武偵排行)為6階段(E～A/金A)存在，排行越高，周期到

達時與彈丸圖案連線時的ART期待度越高。

(櫻桃成立為武偵ランク(武偵排行)增加的機會)

@通常演出



武偵憲章演出

信賴度:1.0~3.0

有 10 條憲章，憲章數字越大機會越高。



血液沸騰演出

信賴度:2.0~4.0

ヒステリア煽り(爆發煽動)的一種，按下 PUSH 按鈕，血液沸騰的話..?



獲得玩偶演出

信賴度:2.5

娃娃機遊戲中獲得玩偶為武偵排行提高!?



花火演出

信賴度:3.0

請注意白選的花火顏色!



泡泡機會

信賴度:4.0

「3 大超機會演出」的一種，發生為大機會。按鈕連打吹走亞莉亞的泡泡吧!



觸碰演出

信賴度:4.0

「3 大超機會演出」的一種，觸碰框體亞莉亞役物的指示出現是 ART 即將出現!?



轉輪鎖定演出

信賴度:4.0

「3 大超機會演出」的一種，轉輪鎖定為升級的話，強小役成立的期待度高。

【機會區域的構成】

「武偵ミッション(武偵任務)」・「チャレンジミッション(挑戰任務)」的2個自力機會區域搭載。

至自力CZ的總計的突入率は約1/46。



武偵任務

@武偵ミッション(武偵任務)

通常時每32G~63G消化必定突入的自力CZ。

武偵ランク(武偵排行)是「E<D<C<B<A<金A」的6種類。

排行越高，越是ART當選的機會。

根據任務，ART當選期待度不同。

【任務別的ART當選期待度】

- ・猫探し(尋找貓)：★×2
- ・ロザリオ奪還(奪回十字架)：★×3
- ・ヘリからの狙撃(從直升機的狙擊)：★×4
- ・白雪救出(救出白雪)：★×4.5



尋找貓

奪回十字架

從直升機的狙擊

救出白雪

@チャレンジミッション(挑戰任務)

通常時彈丸連線突入的自力CZ。

與武偵ミッション(武偵任務)同樣，根據突入時的武偵ランク(武偵排行)，任務成功期待度不同。

任務成功為ART突入。

チャレンジミッション(挑戰任務)中是機會目為高確率出現。



挑戰任務

【ART的構成】

@ART確定區域「ヒステリアモード(爆發模式)」

ヒステリアモード(爆發模式)是突入的時為ART當選確定，之後能期待「ART初期遊戲數的上乘」・「ART回合數累積」的超激區域。

■突入契機

通常時機會目成立為至「ヒステリア煽り(爆發煽動)狀態」突入。

ヒステリア煽り(爆發煽動)狀態中，彈丸圖案連線成立的話，至ヒステリアモード(爆發模式)突入。

【突入後的流程】

ヒステリアモード(爆發模式)突入，首先是至3G繼續的ART初期遊戲數上乘抽選區域，在此獲得ART初期遊戲數。

之後是ヒステリアミッション(爆發任務)突入，進行ART回合數累積抽選。切入發生為機會。



ヒステリアモード(爆發模式) ヒステリアミッション(爆發任務)

@ ART「バレットゾーン(子彈區域)」

1回合30G+ α 繼續的ART。

1G中獎的純增枚數是約2.0枚。

ART初期遊戲數是アリアのご褒美チャンス(亞莉亞的獎賞機會)告知遊戲數，與通常時獲得的ART遊戲數進行加算。

女僕COSPLAY的話，能期待大量遊戲數的開始。

ART中是遊戲數上乘+自力繼續抽選類型。

消化中的特定小役成立時是進行「武偵彈」獲得抽選與武偵排行升級抽選。

武偵彈越獲得，ART遊戲數消化後突入的「イ・ウバトル(伊・U戰鬥)」

(ART繼續戰鬥)越有利，武偵ランク(武偵排行)越高，戰鬥勝利期待度越高。

ART中的彈丸圖案連線時是至緋彈ゾーン(緋彈區域)突入。

緋彈ゾーン(緋彈區域)突入為上乘特化區域突入的大機會。

※ヒステリア緋彈ゾーン(爆發緋彈區域)的話為期待度提高。

■突入契機

武偵ミッション(武偵任務)/チャレンジミッション(挑戰任務)成功時。

ヒステリアモード(爆發模式)/ヒステリアミッション(爆發任務)當選後。



亞莉亞的獎賞機會



子彈區域

@ART中的液晶舞台

根據ART中滯在的液晶舞台，暗示內部狀態。

舞台是「通常」「高確」「プール(游泳池)」的3種類。

- 高確舞台：武偵彈的獲得率增加的可能性高。
- プール(游泳池)舞台：ヒステリア高確(爆發高確)滯在的可能性。



通常



高確



プール(游泳池)



武装車輛迎撃

武装車輛迎撃的話，獲得武偵彈!?



滑水演出

カナ登場為大機會

@武偵彈

ART中能儲存武偵彈的話，儲存的部份對最後的繼續戰鬥「イ・ウーバトル (伊・U戰鬥)」有利。

武偵彈越儲存，ART繼續期待度越高。

ART中的特定小役成立時進行武偵彈獲得抽選。

@緋彈ゾーン(緋彈區域)

緋彈ゾーン(緋彈區域)是從ART中的彈丸圖案連線成立突入的上乘特化區域
高確。

(ヒステリア緋彈ゾーン(爆發緋彈區域)的話，更是機會)

消化中是ART遊戲數減算停止，進行至上乘特化區域的突入抽選。

滯在中是紅7 or BAR連線為高確率出現。

BONUS圖案連線成立為至其中一個的上乘特化區域突入。

「ヒステリア緋彈ゾーン(爆發緋彈區域)」的話，進行上乘抽選與武偵彈獲得抽選。



緋彈區域

爆發緋彈區域

伊・U戰鬥

@イ・ウバトル(伊・U戰鬥)

ART遊戲數為0，ART繼續的「イ・ウバトル(伊・U戰鬥)」開始。

最大12G繼續，「REPLAY」・「槓龜」為敵人的攻擊，之外是夥伴攻擊。

特定小役成立的話，是給予大傷害的機會！

有武偵彈的話，能迴避敵人的攻擊。

根據對戰的敵角色，勝利期待度有變化。

期待度依順序是「シャーロック<プラド<ジャンヌ<粉雪」。

敵人為「粉雪」的話，為勝利確定。

@ヒステリアバトル(爆發戰鬥)

ART遊戲數為0時，不是「イ・ウバトル(伊・U戰鬥)」，而是至勝利確定的繼續戰鬥「ヒステリアバトル(爆發戰鬥)」突入為刺激。

ヒステリア高確(爆發高確)狀態為ART遊戲數為0的話，必定為ヒステリアバトル(爆發戰鬥)。

@快門舞台

作為拉回區域的快門舞台，最終的快門打開的話，再次至ART突入。



快門舞台

【上乗特化區域的構成】

@双剣双銃ラッシュ(雙箭雙槍RUSH)

從緋彈ゾーン(緋彈區域)中的紅7連線成立突入的上乗特化區域。

按下PUSH按鈕時，進行ART遊戲數上乗。

@桃源郷ラッシュ(桃源郷RUSH)

從緋彈ゾーン(緋彈區域)中的BAR連線成立突入的上乗特化區域。

PUSH按鈕連打為ART遊戲數上乗，最後為止消化的話，特別影片播放。




















































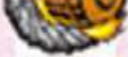










雙箭雙槍RUSH

桃源郷RUSH

【轉輪排列】

【役構成】

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

			桃源郷RUSH
			雙劍雙槍RUSH
			挑戰任務 爆發模式 緋彈區域 爆發緋彈區域
	9枚		REPLAY
	--	櫻桃 REPLAY	
			西瓜 REPLAY

【有效線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪框上~上段瞄準 BAR 圖案。



<停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

角櫻桃停止時，中、右轉輪瞄準櫻桃



<停止模式 3>

下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 4>

西瓜上段停止時，中轉輪適當打擊、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS&ART中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。演出發生時，實踐通常時的小役瞄準。



「○○を狙え！」出現時，各轉輪瞄準指定圖案。



BONUS(子彈圖案連線)中是畫面上下帶出現，其中一個轉輪瞄準子彈圖案。

@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



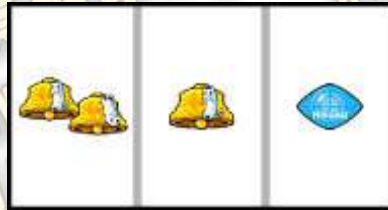
最強櫻桃



最強櫻桃



西瓜



弱機會目



強機會目

【BONUS出現率】

●ART初當

設定1 : 1/300

設定2 : 1/285

設定3 : 1/267

設定4 : 1/232

設定5 : 1/206

設定6 : 1/176

【小役確率】

@通常時の小役確率

通常REPLAY 1/9.9

6擇鈴鐺 1/4.0

共通鈴鐺 1/13.1

西瓜 1/99.8

弱櫻桃 1/70.5

強櫻桃 1/250.1

最強櫻桃 1/32768.0

弱機會目 1/177.1

強機會目 1/399.6

@彈丸連線中

弱機會目 1/8.0

紅7連線 1/163.8

BAR連線 1/819.2

※沒記載的小役的確率是與通常時相同。