

八通屋

アベンジャーズ  
復仇者聯盟  
オツケー。(OK. 京樂)



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※



- ART「復仇者時間」為代幣增加的類型。
- 搭載 ART 機會區域「英雄 EPISODE」。
- 搭載根據登場英雄而變化性能的上乘特化區域「攻擊挑戰」。

### 【機械割】

設定 1 97.6%

設定 2 98.9%

設定 3 101.1%

設定 4 104.9%

設定 5 108.1%

設定 6 112.4%

### 【ART 概要】

初期遊戲數 50G 以上，1G 中獎的純增枚數約 2.0 枚的 ART。

ART 中對應成立小役和滯在狀態抽選獲得的圖示。

ART 剩下的遊戲數變為 0 時，使用獲得的圖示突入至上乘特化區域「攻擊挑戰」。

### 【天井】

ART 後消化 1200G 到達天井到達，ART 確定。

經由前兆後突入 ART。

### 【通常時的構成】

#### @通常時的內部狀態

通常時的內部狀態存在「低確」、「高確」。

內部狀態會影響自力機會區域的當選率。

內部狀態移行抽選透過「小役成立時」、「規定遊戲數到達時」、「ART 結束時」、「設定變更時」進行。



另外，在 400G or 800G 進行特殊舞台「復仇區域」的移行抽選。

## @通常時舞台

通常時根據內部狀態，機會區域當選的期待度不同。

滯在中的液晶舞台暗示內部狀態。



雷神索爾舞台



S.H.I.E.L.D.舞台



洛基舞台

「雷神索爾舞台」暗示英雄 EPISODE 高確率狀態。「S.H.I.E.L.D.舞台」移行時為英雄 EPISODE 前兆的機會。「洛基舞台」則英雄 EPISODE 突入濃厚。

## 【機會區域的構成】

### @英雄 EPISODE

#### ■概要

15G+  $\alpha$  繼續的機會區域。

突入時會從 EPISODE1~3、FIANL EPISODE 之中選擇任一個，根據 EPISODE 成功期待度 & 成功報酬會不同。

消化中在 REPLAY、CB、特殊小役成立時進行 ART 抽選，EPISODE 成功則 ART 當選。

EPISODE 依照「EPISODE 1 < EPISODE 2 < EPISODE 3 < EPISODE 4」的順序上升 ART 當選期待度。

並且 EPISODE 數字越大，成功時的報酬就會跟著上升。



在自力 CZ 沒有當選 ART 的時候時，會突入至 3G 的拉回區域「CUBE 挑戰」。

CUBE 挑戰成功時，將會選擇比 CUBE 挑戰突入前更上一階的 EPISODE。



EPISODE 1



EPISODE 2



EPISODE 3



FINAL EPISODE



1 回合 15G +  $\alpha$  繼續的機會區域。由 REPLAY or CB or 特殊小役突入 ART 抽選，最後的審判遊戲（JUDGE GAME）成功 ART 當選！？ EPISODE 為 1~3、FINAL 四種階段存在，各自的成功期待度和成功時的報酬都不同。

- EPISODE 1……成功期待度約 33%、攻撃挑戰圖示 3 個獲得
- EPISODE 2……成功期待度約 40%、攻撃挑戰圖示 7 個獲得
- EPISODE 3……成功期待度約 65%、攻撃挑戰圖示 15 個獲得
- FINAL EPISODE……成功濃厚，攻撃挑戰圖示 3 個 + 英雄攻撃圖示 7 個獲得

EPISODE 中上下橫條的顏色依照「藍色→綠色→紅色」變化程度為好機。

在審判遊戲（JUDGE GAME）方面，伴隨次回預告則是大好機會！？



## ▼ CUBE 挑戰

在 EPISODE 失敗時突入。

3G 間向英雄 EPISODE 的重回進行抽選，REPLAY 50%成功重回。特殊小役的話則確定成功！？

另外，重回時將會升格 EPISODE 數字。

在 CUBE 挑戰的重回當選從失敗的時候，EPISODE 是已經升格的狀態開始。



## 【ART 的構成】

ART「復仇者時間」為 50G +  $\alpha$ ，純增約 2.0 枚/1G。

ART 中會獲得圖示。

用獲得的圖示，在遊戲數消化後進行英雄登場的抽選。

圖示有「攻擊挑戰」和「英雄攻擊」2 種類。

英雄攻擊圖示為遊戲數上乘確定。





【ART 中的演出】

@舞台演出



S.H.I.E.L.D.舞台



復仇者舞台



集合舞台

ART 中根據滯在舞台暗示內部狀態。「S.H.I.E.L.D.舞台」為上乘高確率！？

「復仇者舞台」的話上乘超高確率！？「集合舞台」為「復仇者集合舞台」的前兆舞台，「鷹眼 → 黑寡婦 → 美國隊長 → 鋼鐵人 → 雷神索爾 → ……」的變化程度是機會！？



鋼鐵人審判

「將奇塔瑞軍強制驅離！」

信賴度：3.0

ART 中連續演出的一種。演出成功則「復仇者集合」突入！？



索爾審判

「將利維坦給擊退！」

信賴度：4.0

高信賴度的連續演出，「復仇者集合」突入期待大。





## 英雄挑戰

挑戰成功則「攻擊挑戰圖示」、「英雄攻擊圖示」或「復仇者集合圖示」獲得！？浩克的話期待度大！

### 【上乘特化區域的構成】

#### @洛基區域

##### ■概要

在 ART 中突入的圖示獲得特化區域，滯在中每回遊戲以高確率抽選獲得圖示。主要透過特殊小役等進行突入抽選。



#### @復仇者集合

##### ■概要

「復仇者集合」圖示獲得時，突入圖示上乘特化區域。

在液晶上有「遊戲數直乘」和「英雄攻擊圖示」等 9 種圖示出現。

在切入發生時以逆押瞄準 BAR (AVENGERS 圖示)，在 BAR 停止的地方獲得對應的圖示。

由特殊小役突入進行抽選，最低保障有 1 個圖示。



突入率為 1/496.6。



## @AAA (復仇者集合 ADVANCE)

### ■概要

從紅 7 連線突入的圖示獲得特化區域。

「復仇者集合」繼續率約 75% 連續發生。REPLAY 的一部份轉落！?

復仇者集合 ADVANCE 是復仇者集合的上位版。

突入率為 1/7129.8，約 75% LOOP。



## @攻擊挑戰

### ■概要

ART 遊戲數為 0 時突入的上乘特化區域。

對應在 ART 中獲得的圖示，進行英雄登場的抽選。

英雄登場的話則上乘確定！?

消費攻擊挑戰圖示時，以鈴鐺、CB、特殊小役成立則英雄出現濃厚。

「英雄攻擊圖示」的話，不用成立小役也一定能登場英雄！?

在英雄之中最為上乘期待的是浩克，3 位數以上的上乘濃厚。



根據登場的英雄，上乘遊戲數不同。

各英雄的平均遊戲數上乘如以下所示。

■ 鷹眼 12.9G    ■ 黑寡婦 20.4G    ■ 美國隊長 30.2G  
■ 鋼鐵人 53.1G    ■ 索爾 79.9G    ■ 浩克 182.4G

在攻擊挑戰上乘的遊戲數，會變成次回 ART 的遊戲數。



攻擊挑戰  
「鷹眼」

在攻擊挑戰中鷹眼登場後射擊奇塔瑞則遊戲數上乘！？切入演出則機會上升。



攻擊挑戰  
「黑寡婦」

黑寡婦是以「遊戲數×倍率」上乘。使用雙槍的話為大量上乘機會！



攻擊挑戰  
「美國隊長」

美國隊長登場時每擊中盾牌一次則遊戲數上乘。紅色光線的話機會上升。



攻擊挑戰  
「鋼鐵人」

鋼鐵人根據按鈕連打進行上乘。將衝擊光束發射出去時是大機會！



攻擊挑戰「雷神索爾」

雷神索爾登場時的上乘為長押按鈕，使遊戲數轉數上升。



攻擊挑戰「浩克」

浩克登場時必定大量上乘！？不只是3位數上乘濃厚，還能夠有繼續上乘的機會。



【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			

		AAA REPLAY
(AVENGERS ASSEMBLE ADVANCE REPLAY)		
		AVENGERS REPLAY
CB(只有中段)		
	9枚	
	機會REPLAY	

【有效線】





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

在左轉輪框上～中段  
瞄準紅 7。



#### <停止模式 1>

櫻桃停止時，中、右  
轉輪適當打擊就 OK。



#### <停止模式 2>

下段紅 7 停止時中、  
右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 3>

在左轉輪西瓜出現時，  
中轉輪瞄準西瓜。

### @ART 中的打擊方法



押順導航發生時跟從  
押順導航。



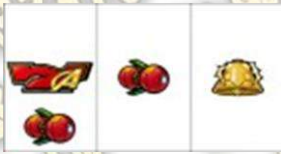
切入演出發生時以逆  
押瞄準紅 7。



其他的演出發生時則  
實行通常時的小役瞄  
準。



【機會役】



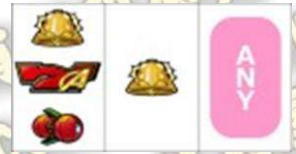
弱櫻桃



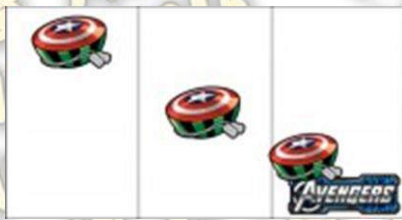
強櫻桃



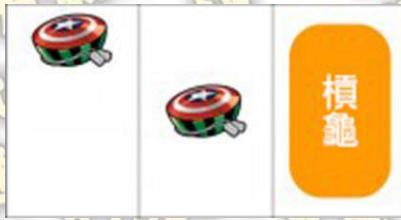
強櫻桃



強櫻桃



西瓜



機會目A



機會目B (REPLAY)

【小役確率】

● CB

設定 1: 1/27.0      設定 2: 1/26.9      設定 3: 1/26.7  
 設定 4: 1/26.5      設定 5: 1/26.4      設定 6: 1/26.2

● 弱櫻桃

設定 1: 1/99.9      設定 2: 1/97.2      設定 3: 1/94.7  
 設定 4: 1/92.3      設定 5: 1/90.0      設定 6: 1/87.8

● 強櫻桃 (REPLAY)

設定 1: 1/668.7      設定 2: 1/648.9      設定 3: 1/630.2  
 設定 4: 1/612.5      設定 5: 1/595.8      設定 6: 1/580.0

● 強櫻桃 (15 枚)

設定 1: 1/1456.4      設定 2: 1/1310.7      設定 3: 1/1191.6  
 設定 4: 1/1092.3      設定 5: 1/1008.2      設定 6: 1/936.2



● 西瓜

設定 1 : 1/79.4

設定 2 : 1/77.9

設定 3 : 1/76.5

設定 4 : 1/75.1

設定 5 : 1/73.7

設定 6 : 1/72.4

● 機會目 A

設定 1 : 1/417.4

設定 2 : 1/409.6

設定 3 : 1/402.1

設定 4 : 1/394.8

設定 5 : 1/387.8

設定 6 : 1/381.0

● 機會目 B

全設定共通 : 1/1040.3