

八通屋

バイオハザードリベレーションズ

惡靈古堡 啟示

エンターライズ(ENTERISE)



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※

- BONUS 和 ART「レイドモード (RAID MODE)」為代幣增加類型。
- BONUS 當選時 ART 突入期待度 UP 的「戰慄狀態」搭載。
- 上乘特化區域「インフェクション (INFECTION)」「アビスモード (ABYSS MODE)」搭載。

【機械割】

設定 1 97.9~99.0% 設定 2 98.8~99.9% 設定 3 101.3~102.6%

設定 4 103.9~105.3% 設定 5 106.6~108.1% 設定 6 108.1~109.8%

【ART 概要】

ART「レイドモード (RAID MODE)」為 1 回合 50G+EX 遊戲，
1G 中獎純增枚數約 2.0 枚。

ART 中存在六個種類的舞台，對應滯在舞台和成立小役進行パンデミックバトル (PANDEMIC BATTLE) 突入抽選。

勝利則回合繼續濃厚，在剩餘的遊戲數中會進行 EX 遊戲數的上乘和上乘特化區域的抽選。

【BONUS 的純增枚數】

獲得枚數約 60 枚的 BONUS。

對應當選時內部狀態和消化中的成立小役進行 ART 的抽選。

【天井】

通常時 810G 消化為天井到達，經由前兆 ART 當選。

BONUS 連續 14 回都沒有當選 ART 的話，在第 15 回的 BONUS 會當選。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時透過舞台暗示內部狀態，舞台有「船員居住區」、「客房」、「船底」、「研究施設」4種類。

內部狀態以「船員居住區 < 客房 < 船底 < 研究施設」依序增加期待度。

另外，畫面和框體的周圍氛圍有變化時突入至「戰慄狀態」。

戰慄狀態有從任何舞台突入的可能性，在 BONUS 當選時約有 47%當選 ART。

■戰慄狀態

小役成立時的一部份突入高確率狀態。

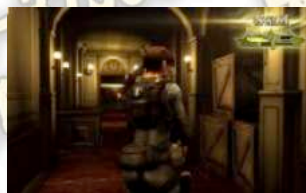
戰慄狀態中的 BONUS 當選時 ART 當選的機會。

戰慄狀態滯在中液晶舞台的效果會有可怕的變化，透過畫面左邊的生物眼睛發光狀態暗示。

@通常時舞台



船員居住區



客房



船底



研究施設

@連續演出



MISSION < BOSS BATTLE < TAG BATTLE < EPISODE

▲在 REVELATIONS 機會中發展後的連續演出決定，在 REVELATIONS 機會結束後根據連續演出告知 ART 是否突入。「ミッション (MISSION) < ボスバトル (BOSS BATTLE) < タッグバトル (TAG BATTLE) < エピソード (EPISODE)」的順序期待度上升。在 REVELATIONS 機會中等級提高是很重要的。

【機會區域的構成】

@ノーマンチャレンジ (NORMAN 挑戰)



自力 CZ「ノーマンチャレンジ (NORMAN 挑戰)」為 20G 繼續的 ART，當選期待度約 50%。

在通常時的右上方 REPLAY 入賞的一部份突入 20G 繼續的 CZ。

消化中切入發生時瞄準白 7，連線的話則 ART 確定!?

切入背景「藍色 < 紅色」的順序為白 7 連線期待度 UP。

ART 當選時，也是 ART「ノーマンバトル (NORMAN BATTLE)」確定。

另外，除了白 7 連線以外，特殊小役也會進行抽選。

@ノーマンバトル (NORMAN BATTLE)



ノーマンチャレンジ (NORMAN 挑戰) 成功時突入的附加 ART。

1 回合 15G 繼續的循環率管理型 ART，繼續率約 81%~96%。

消化中對應成立小役，進行繼續抽選結果的更換抽選等等。

有繼續時，有 EX 遊戲上乘的可能性。

如果ノーマン (NORMAN) 攻擊的話則上乘濃厚。

ノーマンバトル (NORMAN BATTLE) 結束後突入至 ART「レイドモード (RAID MODE)」移行。

@ノーマンバトル (NORMAN BATTLE) 中的演出



▲ノーマンバトル (NORMAN BATTLE) 為前半 10G 的 BATTLE 衝擊和後半 5G 的 BATTLE 構成。前半 10G 間紅色台詞為機會上升，越是發生則循環期待度上升。後半 5G，先制攻擊和同伴參戰的話循環的期待大。最後將ジル打倒的話則循環濃厚！

【BONUS 的構成】

@リベレーションチャンス (REVELATIONS CHANCE)

獲得枚數約 60 枚的 BONUS。

當選時的內部狀態和消化中的成立小役

進行 ART 抽選。

BONUS 在消化中畫面上部有發展預兆，

且有機會提升預兆等級。

BONUS 結束後表示發展出的發展、演出成功則突入 ART。

BONUS 後的連續演出總共有 4 種類。

「ミッション (MISSION)」、「ボスバトル (BOSS BATTLE)」、「タッグバトル (TAG BATTLE)」、「エピソード (EPISODE)」存在。

依照「ミッション (MISSION) < ボスバトル (BOSS BATTLE) < タッグバトル (TAG BATTLE) < エピソード (EPISODE)」的順序 ART 當選期待度 UP。EPISODE 發展時 ART 當選濃厚。

另外，在 ART 中當選 REVELATIONS 機會の場合，消化中會進行 ART 的繼續抽選以及 EX 遊戲上乘。



MISSION < BOSS BATTLE < TAG BATTLE < EPISODE

【ART 的構成】

@レイドモード (RAID MODE)

ART「レイドモード (RAID MODE)」為 1 回合 50G+EX 遊戲，

1G 中獎純增枚數約 2.0 枚。

消化中對應成立役，進行パンデミックバトル (PANDEMIC BATTLE) 發展抽選，パンデミックバトル (PANDEMIC BATTLE) 勝利為至回合繼續確定區間移行。

回合繼續確定區間是剩餘遊戲數間，進行 EX 遊戲上乘抽選。

■ART 當選契機

- BONUS 中的抽選當選
- 自力 CZ 中的抽選當選
- 天井到達當選



■舞台種類 BATTLE 發展期待度

舞台期待度由低到高的排列依序分別是「甲板<雪山<組織地下室<テラグリジア (浮島) <研究設施<非常通路」。

【パンデミックバトル (PANDEMIC BATTLE)】

在 ART 中突入 5G 繼續的自力抽選 BATTLE。

BATTLE 勝利則 ART 繼續確定。

對應出現的生物有各自弱點的小役，對應成立小役進行勝利抽選。

勝利則回合繼續濃厚，這之後到該回合結束會抽選 EX 遊戲的上乘。

パンデミックバトル (PANDEMIC BATTLE) 的平均突入率約 1/16，平均勝率約 33%。

【EX 遊戲】

在 1 回合 50G 間パンデミックバトル（PANDEMIC BATTLE）沒有勝利時，於畫面右下顯示 EX 遊戲持續保持的話，則突入至 EX 遊戲。

EX 遊戲中也和通常的 ART 中同樣抽選パンデミックバトル（PANDEMIC BATTLE），勝利則繼續下次回合。

パンデミックバトル（PANDEMIC BATTLE）勝利時 EX 遊戲數還有剩餘の場合，剩餘的遊戲數保留到次回合。



EX 遊戲



PANIC ZONE

【パニックゾーン（PANIC ZONE）】

パンデミックバトル（PANDEMIC BATTLE）勝利後的回合內進行突入抽選的上乘機會區域。

5G 間在全役進行凍結抽選，凍結發生則 EX 遊戲上乘當選濃厚。

在凍結發生時，突入至上乘特化區域「インフェクション（INFECTION）」



結合凍結

▲在 EX 遊戲上乘時將遊戲數以複數分解，和凍結結合在一起。「+ 1」和「+ 1」結合下去，「+ 11」…像這樣把分解出來相同數字的結合在一起，能夠期待一擊大量的上乘。

@ART 中的演出



▲PANDEMIC BATTLE 平均發生約 1/16。最大 5 G 繼續，打贏 BOSS 生物勝利為至回合繼續確定區間移行。根據 BOSS 生物的種類勝利期待度會有所變化，鈴鐺成立是機會「VS スキャグデッド」的話勝率約 30%，機會役成立為機會「VS レイチェルウーズ」勝率約 35%，全役機會「VS ドラギナツォ」勝率約 45%。根據使用的武器種類期待度有很大的變化，「手槍<散彈槍<機關槍<大型連發手槍<火箭發射台」。另外，BATTLE 中當選 BONUS 則勝利濃厚！

【上乘特化區域的構成】

@インフェクション (INFECTION)



ART 中的 BONUS 後 or パニックゾーン (PANIC ZONE) 成功時突入。

1 回合 5G + α 繼續，約 1/2 為 EX 遊戲數的上乘發生。

全役進行上乘抽選，特殊小役成立為大量上乘的機會。

@アビスモード (ABYSS MODE)



ART 中有可能從 REPLAY、鈴鐺突然突入的 EX 遊戲上呈超特化區域。

1 回合 10G+ α 繼續，約 1/3 為上乘的上乘特化區域。

滯在中每遊戲以高確率發生白 7 連線的切入。

白 7 連線成功則發生 EX 上乘，另外，上乘時約 50% 結合凍結發生。

平均上城遊戲數超過 100G!

【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	

	獲得枚數60枚
	ABYSS REPLAY
	4枚
	9枚 or REPLAY
	9枚 or REPLAY
	REPLAY

【打擊方法】

◎通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段或中段瞄準櫻桃。



<停止模式 1>

櫻桃出現時，中&右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

下段 7 停止時，中&右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

範圍內西瓜停止時，中&右轉輪瞄準西瓜。

◎ART 中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航消化。



押順導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

@機會役



櫻桃



西瓜

【BONUS 出現率】

設定 1 : 1/119.6

設定 2 : 1/118.7

設定 3 : 1/117.9

設定 4 : 1/116.2

設定 5 : 1/115.0

設定 6 : 1/113.4

【小役確率】

● 共通鈴鐺

全設定共通 : 1/16.0

● 弱櫻桃

設定 1 : 1/65.2

設定 2 : 1/62.8

設定 3 : 1/60.7

設定 4 : 1/58.7

設定 5 : 1/56.4

設定 6 : 1/55.0

● 強櫻桃

全設定共通 : 1/682.7

● 西瓜

設定 1 : 1/100.8

設定 2 : 1/100.8

設定 3 : 1/100.8

設定 4 : 1/100.2

設定 5 : 1/99.9

設定 6 : 1/99.9

● 機會目

全設定共通 : 1/58.9

【REPLAY+同色 BONUS 出現率】

● REPLAY+紅色同色

設定 1 : 1/8192.0

設定 2 : 1/5461.3

設定 3 : 1/6553.6

設定 4 : 1/3855.1

設定 5 : 1/5041.2

設定 6 : 1/2730.7

● REPLAY+藍色同色

設定 1 : 1/8192.0

設定 2 : 1/8192.0

設定 3 : 1/4681.1

設定 4 : 1/5957.8

設定 5 : 1/3449.3

設定 6 : 1/4096.0

www.8tw.com.tw
八通屋 八通屋
07-3733316
版權所有翻印必究