

八通屋

アメイジングスパイダーマン
蜘蛛人：驚奇再起
ミズホ (MIZUHO)



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 「SPIDEY RUSH」 為代幣增加的類型。
- 搭載自力機會區域 「LIZARD CHANCE」、「SPIDER 8」。
- 通常時抽選 ART，ART 中搭載進行抽選獲得蜘蛛珠的 REAL BONUS。

【機械割】

設定 1：98.5% 設定 2：99.6% 設定 3：102.0%
設定 4：105.5% 設定 5：108.1% 設定 6：117.2%

【ART 概要】

ART 「SPIDEY RUSH」 為 1 回合 100G 的循環管理型 ART，純增枚數包含 BONUS 大約 1.8 枚/1G。

循環率 50%~80%。

在 ART 中 BONUS 中獎的話，ART 遊戲數回到初期的 100G。

【BONUS 概要】

BONUS 分為藍 7 連線的「REAL BONUS」和紅 7 連線的「疑似 BONUS」2 種類。

@REAL BONUS

REAL BONUS 為藍 7 連線。

平均 33G 繼續，平均獲得枚數 155 枚。

@疑似 BONUS

疑似 BONUS 為紅 7 連線。

平均 20G 繼續，純增枚數包含 BONUS 大約 1.8 枚/1G。

【天井】

ART 間消化 1580G 到達天井，經由前兆突入至 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」、「通常」、「高確 A」、「高確 B」、「高確 C」全部有 5 種類。

根據滯在狀態，CZ 當選期待度有變化。

- **低確** ⇒ CZ 當選率低。
- **通常** ⇒ 雖然 CZ 當選率低，但容易移行至高確 A。
- **高確 A** ⇒ 特殊小役成立時的 CZ 當選率 25% 以上。
- **高確 B** ⇒ CZ 當選率高，在 WEB BONUS、CZ 失敗後、ART 結束後有移行的可能性。
- **高確 C** ⇒ CZ 當選率高，只會從高確 B 移行。

另外，狀態的昇格抽選在主要的小役成立時和 WEB BONUS 結束時進行。

@通常時舞台



白天



傍晚



SEARCH 舞台

通常時以液晶舞台暗示內部狀態，傍晚舞台暗示高確，夜晚舞台暗示超高確。

SEARCH 舞台為前兆舞台。發現蜥蜴的話突入至 CZ 機會濃厚。

特殊小役成立時的一部份移行至 CZ，按照內部狀態變化 CZ 和 ART 當選率。

【機會區域的構成】

@LIZARD CHANCE

■概要

10G or 20G+α 繼續的機會區域。

對應對決發展為止的成立小役獲得的點數進行抽選 ART。

消化中將獲得的點數合計大約是勝利期待度。

有 300pt 的話是 30%，有 500pt 的話是 50% 進行抽選 ART，到達 MAX 為勝利 + 當選 SPIDEY BONUS 機會濃厚。

LIZARD CHANCE 的告知可以從全部 3 種類中做選擇。

- **ACTION** → 標準告知
- **DIRECT** → 發生演出獲得點數機會濃厚
- **HIDE** → 完全沒有顯示點數

當選 ART 期待度大約 33%。

@SPIDER 8 (∞)



■概要

8G 繼續的機會區域。

消化中對應成立小役進行抽選 SPIDEY BONUS。

AMAZING SPIDER 役物如果落下的話，當選 SPIDEY BONUS 機會濃厚。

疑似 BONUS 消化後突入至 ART 「SPIDEY RUSH」。



CZ 成功期待度大約 36%。

另外，請注意突入時的文字和背景，背景如果是「藍色」當選 ART 期待度大約 70%。如果是「SPIDER ∞」當選 SPIDEY BONUS 機會濃厚。

【機會區域中的演出】

@LIZARD CHANCE 中的演出



LIZARD CHANCE 中小役成立（打敗蜥蜴）則獲得點數，到發展對決為止的期間點數獲得越多，越能期待對決勝利。機會役成立的話是獲得大量點數的機會。對決勝利期待度算法是「總獲得點數÷10」，例如獲得 500pt 時就有 50%的機率在對決中獲勝！點數到達 MAX 時，不只是勝利，連當選疑似 BONUS 的可能性也跟著提升。

@SPIDER 8 中的演出



藍色背景



AMAZING SPIDER 役物落下

全役 ART（通常時）或疑似 BONUS（ART 中）抽選，槓龜 & REPLAY 以外成立的話更能夠期待。消化中發生「役物特效變大」、「壓順導航變化為 CHANCE」的話是機會，發生「轉輪凍結」、「遊戲音效變化」、「歌曲停止」的話成功機會濃厚。另外，突入時的背景期待度有所變化，如果是藍色背景期待度大約 70%，如果 SPIDER∞突入的時候成功機會濃厚。

【BONUS 的構成】

REAL BONUS 從藍 7 連線突入，平均獲得枚數 155 枚。

根據 BONUS 成立時的狀態，內容有變化。

@WEB BONUS

■ 概要

在通常時成立的 BONUS。

消化中對應成立小役進行抽選 ART。

突入 ART 期待度大約 30%。



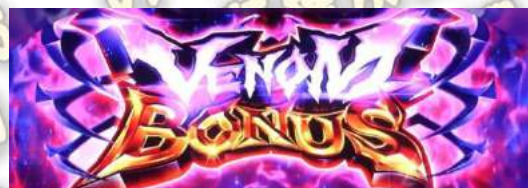
@VENOM BONUS

■ 概要

在 ART 中成立的 BONUS。

消化中對應成立小役進行蜘蛛珠獲得抽選。

如果 VENOM 將畫面弄破裂則獲得蜘蛛珠，如果轉輪凍結將增加蜘蛛珠並且獲得上乘！



@VENOM BONUS・AMAZING

■ 概要

凍結後或在疑似 BONUS 中成立的 BONUS。

比起通常的 VENOM BONUS，蜘蛛珠的獲得

率、追加上乘發生率將會大幅的提升。

平均蜘蛛珠獲得個數 20 個。



@SPIDEY BONUS (疑似 BONUS)



■概要

從紅 7 連線突入，平均 20G 繼續的疑似 BONUS。

1G 中獎的純增枚數大約 1.8 枚。

消化中對應成立小役進行蜘蛛珠獲得抽選。

ART 繼續回數 EPISODE MOVE 共計到達 10 話時，ENDING 確定獲得蜘蛛珠。

單連線時為 SPIDEY BONUS，雙連線時為 SPIDEY BONUS EXTRA。

ART 剩餘很多遊戲數時和疑似 BONUS 成立回數第 3、5、7 回是雙連線的機會。

SPIDEY BONUS EXTRA 蜘蛛珠的獲得期待度上升。

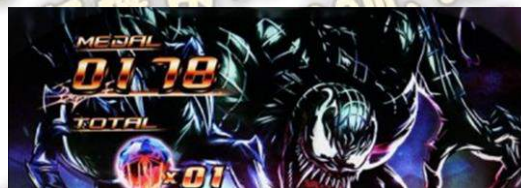
如果在消化中 REAL BONUS 成立則突入至 VENOM BONUS・AMAZING 的機會濃厚。

【BONUS 中的演出】

@REAL BONUS 中的演出



通常時抽選 ART



ART 中抽選獲得蜘蛛珠

通常時的 REAL BONUS (WEB BONUS) 中，中段鈴鐺&機會目成立進行 ART 抽選 (機會目的話更是機會!?)，聽牌目成立突入至 ART 機會濃厚。ART 中的 REAL BONUS (VENOM BONUS) 中，全役不會進行抽選獲得蜘蛛珠，VENOM 將畫面弄破裂的話獲得蜘蛛珠。在這之後，如果轉輪凍結，更可能增加蜘蛛珠。VENOM BONUS・AMAZING 中，除了獲得蜘蛛珠的機率大幅提升之外，追加上乘發生率也大幅提升！

@疑似 BONUS 中的演出



疑似 BONUS 中，押順導航以外的演出發生則是獲得蜘蛛珠的機會！消化中繼續回數 EPISODE MOVE 共計到達 10 話的話，會發生 ENDING&確定獲得蜘蛛珠。

【ART 的構成】

@SPIDEY RUSH

■概要

1 回合 100G+α 繼續，1G 中獎的純增枚數 1.8 枚的 ART。(純增包含 REAL BONUS)



消化中對應成立小役進行 SPIDER 8 和各 BONUS 抽選。

在畫面左下 SS (SPIDER SENSE) 點數累積到 MAX 為止就會突入至 SPIDER 8。

ART 中當選 SPIDEY BONUS 或 REAL BONUS 的話遊戲數會被重啟為 100G (再設定)。

ART 循環率 50~80%。

100G 消化後移行至延長 CZ「REVIVAL ZONE」。

消化中使用蜘蛛珠進行延長抽選。

成功的話當選 BONUS 或延長 ART「CLIMB STAGE」機會濃厚。

延長 ART「CLIMB STAGE」中成立 BONUS 則重回 ART。

消化規定遊戲數移行至 CZ「REVIVAL ZONE」。

@主要的 ART 當選契機

- 在 CZ 累積點數將敵人角色打敗
- 從特殊小役直接當選
- BONUS 中的抽選
- 凍結

@SS (SPIDER SENSE)

在 ART 中的液晶右下存在累積的「SS 點數」。

SS 點數主要以共通鈴鐺 (左上到右下連線) 等等提升, 到最大為止的話突入至 CZ「SPIDER 8」。

@REVIVAL ZONE

ART 結束後移行的延長 CZ。

ART 中只有獲得的蜘蛛珠數量會繼續。

將蜘蛛珠全部消化完就結束 ART。



蜘蛛珠有「確定」、「NORMAL」2個種類。

確定蜘蛛珠當選 BONUS 或延長 ART 機會濃厚，會優先被消費。

NORMAL 蜘蛛珠對應成立小役，進行 BONUS 或延長 ART 抽選。

@CLIMB STAGE

1 回合 30G 或 50G 或 70G 繼續的延長 ART。

消化中對應成立小役進行各 BONUS 抽選。

BONUS 成立則重回 ART，如果將規定遊戲數

消化則移行至 REVIVAL ZONE。



【ART 中的演出】



舞台提升

ART 中存在多種類的舞台，舞台越升級，疑似 BONUS 和獲得蜘蛛珠期待度也會跟著增加。
在上位舞台獲得機會役的話是大機會!?



獲得 SS 點數

每獲得一次 SS 點數會在轉輪右側合計點數，到達 MAX 就會突入至 SPIDER 8。
另外，SPIDER 8 在成立機會役時也會進行突入抽選。



連續演出

ART 中的連續演出，成功為 SPIDER 8 或(疑似) BONUS 當選機會濃厚。
機會役，特別是在強機會役之後的連續演出非常令人期待。

【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			



REAL BONUS

超過245枚即結束支付



疑似BONUS



REPLAY



3枚



平行連線8枚

左上到右下連線3枚



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>

櫻桃停止時，中 & 右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

中段 REPLAY 停止時，中 & 右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

轉輪內西瓜停止時，在中 & 右轉輪瞄準西瓜。

@ART & (疑似) BONUS 中的打擊方法



發生押順導航時，根據導航適當打擊。



押順導航以外的演出發生時，實行和通常時一樣的小役瞄準。

@機會役



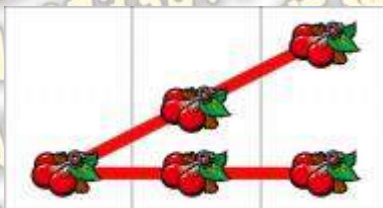
共通鈴鐺



西瓜



弱櫻桃



強櫻桃



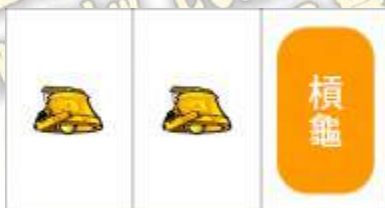
中段櫻桃



聽牌目櫻桃



機會目



機會目



機會目

【BONUS 出現率】

REAL BONUS

設定 1 : 1/936.2 設定 2 : 1/936.2 設定 3 : 1/936.2

設定 4 : 1/936.2 設定 5 : 1/936.2 設定 6 : 1/936.2

ART 初當

設定 1 : 1/468.7 設定 2 : 1/446.5 設定 3 : 1/407.1

設定 4 : 1/361.3 設定 5 : 1/329.0 設定 6 : 1/239.2

【小役確率】

押順鈴鐺

設定 1 : 1/4.2 設定 2 : 1/4.2 設定 3 : 1/4.2

設定 4 : 1/4.2 設定 5 : 1/4.2 設定 6 : 1/4.3

共通鈴鐺

設定 1 : 1/12.3 設定 2 : 1/12.2 設定 3 : 1/12.1

設定 4 : 1/11.9 設定 5 : 1/11.7 設定 6 : 1/11.6

西瓜

設定 1 : 1/80.0 設定 2 : 1/76.8 設定 3 : 1/73.9

設定 4 : 1/71.2 設定 5 : 1.68.6 設定 6 : 1/66.7

REPLAY

弱櫻桃

設定 1~6 : 1/8.47

設定 1~6 : 1/109.2

強櫻桃

中段櫻桃

設定 1~6 : 1/327.7

設定 1~6 : 1/16384.0

機會目

機會目役

設定 1~6 : 1/166.3

設定 1~6 : 1/2730.7

機會目 REPLAY

設定 1~6 : 1/1560.4