

# 惡靈古堡 6

## パチスロ バイオハザード 6

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/07

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 40G

小役構成

HAZARD RUSH



ADA BONUS/EXTRA BONUS



SHOOTING BURST



9枚



3枚



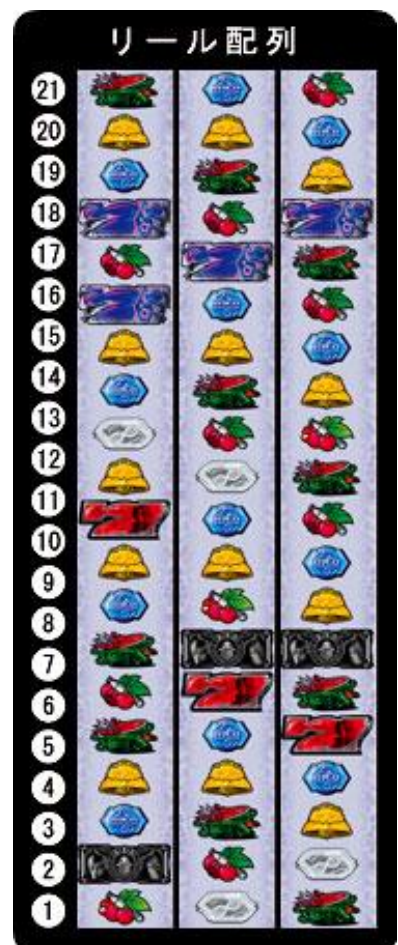
1枚/リプレイ



リプレイ



轉輪配列



開獎條件

1. 經由 CZ 「HAZARD BATTLE」
2. 經由 CZ 「PANIC ZONE」
3. 特殊小役抽選

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，特典為 PREMIUM HAZARD RUSH  
(初期 G 數 66G+EPISODE 10 話完走確定，  
EPISODE 完走前 G 數不進行減少)

天井情報與恩惠


天井為 ART 間消化 999G，天井到達時經由前兆突入 ART 確定



最豐富的機種情報查詢  
最專業的中文機台攻略  
最即時的線上論壇討論  
最廣大的電玩消費族群  
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛



 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



### 樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 惡靈古堡 6

<https://www.youtube.com/watch?v=seDZK1f4dKo>

## 小役種類及瞄壓方式



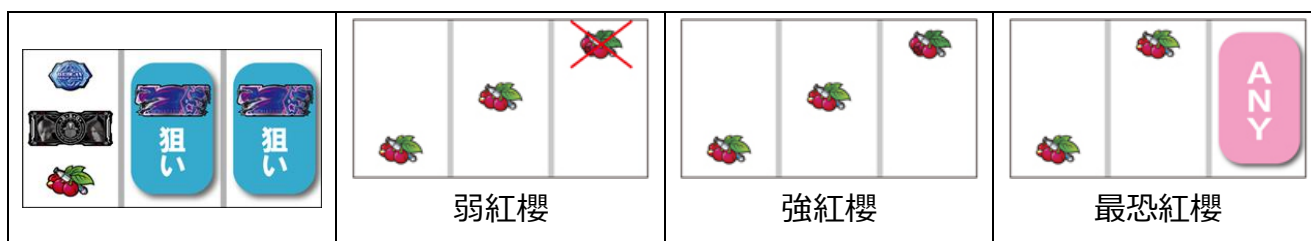
通常時左轉輪約在上中段瞄押紅櫻（緣 BAR 下方）



左轉輪中段紅櫻停止時為最恐紅櫻，中右轉輪適當停止

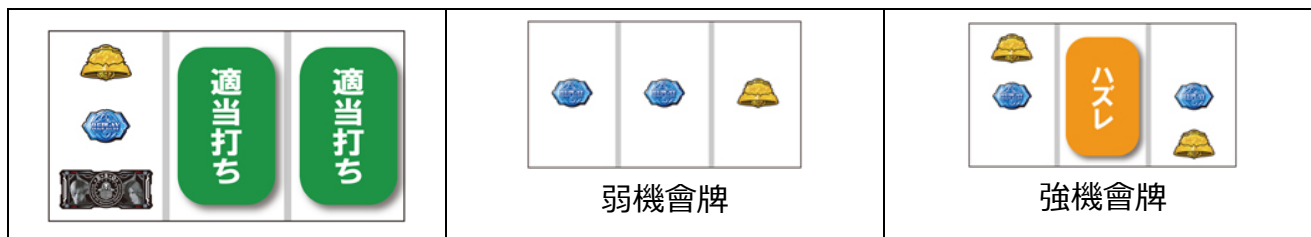
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紫 7，三連紅櫻停止時為強紅櫻

兩連紅櫻停止時為弱紅櫻，有確實瞄押但為單櫻的話（其餘櫻未在同一條線上）為最恐紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為弱機會牌

左右轉輪青再銅鐘雙聽牌不中時為強機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，斜線西瓜連線無法判斷西瓜強弱

平行西瓜連線為強西瓜，西瓜有確實瞄押但不中時為強機會牌



### ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按一般打法即可

# 各種演出說明

## 通常場景與模式介紹

### 通常場景



### 前兆場景

會依照滯在場景示唆滯在模式，基本為「イドニア」「雪山」「カタコンベ」

如果特殊小役成立時可能移行「地下研究室」「大学」的高模式

「旧市庁舎」「雪山洞窟」「地下水路」為 CZ 或是 ART 的前兆場景

### 緊迫狀態



BGM 變化之後角色突入警戒姿勢，為突入 CZ 的好機，可期待移行分斷狀態

### 分斷狀態



移行分斷狀態則期待度更上升 發生夥伴部分演出的話則為激熱

### ADA BONUS



純增枚數 150 枚，ART 期待度約 50%的純正 BONUS，旁邊的小液晶畫面裡面的%數上升時則 ART 期待度也會跟著上升，最終突入的力一ヲ對決勝利的話則 ART 突入



### HAZARD BATTLE



1SET 10G+α繼續，ART 期待度約 35%的 CZ，任務達成的話則當選 ART 任務有兩種，故事任務比通常任務的期待度要高

## PANIC ZONE



20G 或 $\infty$ 繼續的 CZ，期待度約 60%，每轉都會依照成立小役進行 ART 抽選，還有不論何時只要發生短凍結的話則 ART 當選確定，有部分演出期待度較高，例如門演出以及夥伴 RUSH

## HAZARD RUSH



純增約 2.3 枚/G (含擬似 BONUS 以及 EPISODE) 的 ART, 1SET 50G+a

上乘方式以及特化區間比前一代還要更為強化，也有搭載特殊小役確率上升的 J'avo MODE

## J'avo MODE



比前一代的病毒模式更為強化的特殊小役確變模式，畫面被病毒感染後而特殊小役確率上升到 1/5 還有更上一階的 PANDEMIC J'avo MODE 的特殊小役確率更上升到 1/3，本模式在通常時也會突入

## ART 中的系統

### 4th CHALLENGE



ART 突入時的小液晶螢幕也形成七連線的話則突入上乘特化區間或是 J'avo MODE

### SHOOTING BURST



會依照攻擊方式而有不同上乘期待度的特化區間，END 的文字出現之前會一直繼續

武器為「スタンバトン」「ピアーズキャノン」「パイルボム」時可期待大量上乘

### CROSS OVER EPISODE



ART 當選時會依照角色而進行故事

1SET 27G 繼續，消化中一樣會進行上乘以及

BONUS 的抽選，此時 ART G 數會停止減算

### EXTRA BONUS



ART 中當選的 BONUS 為此，消化中會進行 G 數

上乘抽選，演出發生時為上乘的好機

切入演出發生形成 BAR 連線時更獲得 SB

### THE MERCENARIES



為 1SET 20G+a繼續的上乘特化區間，RP 以外的特殊小役都會進行點數上乘抽選

最終會依照獲得的點數進行 G 數上乘（100 點為上乘 1G）

### 増殖上乘



繼續越多的話則上乘 G 數會越多，最大 4G 繼續，有機會獲得 27 倍的上乘！？

### サドン變異上乘



上乘 G 數與小液晶畫面融合後而上乘三位數確定！畫面出現雜訊時可期待出現數字

### 完全變異上乘



クリーチャー攻撃時則發生上乘，被打倒之前會一直持續上乘，會依照クリーチャー而有不同期待度

### DYING ZONE



ART 規定 G 數消化後所突入的 ART 拉回區間，會依照成立小役進行回復抽選，全回復則回到 ART

## 基本 SPEC

### 各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
ART	1/336.1	1/319.4	1/302.1	1/262.3	1/216.5	1/181.3
BONUS	1/1024					
機械割	97.6%	98.8%	100.0%	103.1%	107.2%	113.5%

### 通常時小役確率

小役	確率	小役	確率	小役	確率
押順銅鐘	1/2.64	強西瓜	1/655.4	最恐紅櫻	1/16384
共通銅鐘	1/25.0	弱紅櫻	1/256	弱機會牌	1/163.8
弱西瓜	1/81.9	強紅櫻	1/1057	強機會牌	1/819.2

## J'avo MODE

J'avo MODE 為特殊小役確變模式，通常時與 ART 中或上乗特化區間開始時都有可能突入

### 通常時

當選率：弱機會牌 28.1%、強機會牌 75%、其他小役 0.1%

### ART 中

機會牌成立時會依照 HR 模式進行 J'avo MODE 移行抽選

消化中特定 RP(1/1.9)成立時會進行紅櫻變換：通常 J'avo 30%、PANDEMIC J'avo 50%

J'avo MODE 中在保證 G 數消化後的紅櫻變換非當選時結束

成立小役	強機會牌		弱機會牌	
	通常 J'avo	PANDEMIC	通常 J'avo	PANDEMIC
HR 模式 1	5	0.31	0.52	0.03
HR 模式 2-5	25	1.22	0.55	
HR 模式 6	95	5	47.5	2.5

保證 G 數分配：20G 96.8%、30G 3.13%、40G 0.05%、50G 0.01%

### 上乗特化區間開始時

上乗特化區間突入時會依照成立役進行 J'avo MODE 抽選，上乗區間結束前不會結束

成立小役	BONUS	強機會牌	弱機會牌	銅鐘/RP
通常 J'avo	50	25	12.5	0.39
PANDEMIC	0.01			



## 通常時模式移行抽選

設定變更時與 ART 當選時會進行模式移行抽選（以下未分配到的比例為原模式滯在）

設定變更時的 0.2%會移行超天國，超天國後 100%轉落天國

滯在	設變			通 A		通 B		通 C	天國		
	通 B	通 C	天國	通 B	天國	通 C	天國	天國	通 A	通 B	通 C
1	81.1	6.25	12.5	20.0	0.39	20.0	0.39	20.0	82.5	5.00	2.50
2										87.5	
3	73.6		20.0	20.0	0.39	25.0	1.56	33.3	43.8	25.0	6.25
4										62.5	12.5
5	68.6		25.0	46.9	3.13	46.9	3.13	50.0	22.2	22.2	22.2
6										37.5	37.5

## 通常時狀態移行抽選

設定變更時會進行狀態分配

設定	MID	HI	SP
1-3	62.5	25	12.5
4-6	50		25

通常時特殊小役成立時會進行狀態昇格抽選，狀態到 CZ 當選前不會轉落

成立	弱特殊小役				強特殊小役		
	LOW	MID	HI	SP	MID	HI	SP
LOW	70.0	30.0			96.9	3.13	
MID		70.0	30.0			96.9	3.13
HI			70.0	30.0			100

CZ/ART 當選時

設定	LOW	MID	HI	SP
1	84.4	1.56	12.5	1.56
2	65.9	20.0	1.56	12.5
3	62.5	6.25	25.0	6.25
4	35.9	50.0	1.56	12.5
5	43.8	25.0	25.0	6.25
6	12.5	37.5		25.0

## 通常時 CZ 抽選

通常時會依照履歷中的特殊小役個數、滯在狀態、成立小役進行 CZ 抽選

履歷中特殊小役 3 個、銅鐘四連與 BONUS 成立時為 CZ 確定、4 個為 ART 確定

不中/銅鐘/RP 成立且 SP 滯在時, 0.39%抽選 CZ

銅鐘三連時也會進行 CZ 抽選：設定 12 0.39%、設定 34 1.56%、設定 56 6.25%

### 強特殊小役成立時

設定	特殊小役 1 個				特殊小役 2 個				特殊小役 3 個	
	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID~
1-3	1.56	3.13	12.5	100	6.25	12.5	25.0	100	100	100
4	10.0	20.0	25.0		25.0	25.0	50.0			
5	25.0	25.0	50.0		50.0	50.0				
6					50					

### 弱特殊小役成立時

設定	特殊小役 1 個				特殊小役 2 個				特殊小役 3 個	
	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID	HI	SP	LOW	MID~
1-3	0.02	0.05	1.56	100	0.78	1.56	12.5	100	100	100
4	0.39	0.78	6.25		6.25	12.5	25.0			
5	3.13	6.25	25.0		20.0	25.0	50.0			
6	6.25	12.5			20					

## CZ 模式移行抽選

CZ 初當時會決定 CZ 模式（五階段），越高的 CZ 模式則 LOOP 率及 PZ 選擇率會高

HB/PZ 開始時會預先進行下一次的 CZ 模式的移行抽選（只會維持或降格或移行通常）

滯在	M1		M2			M3			M4			M5					
設定	通常	M1	通常	M1	M2	M1	M2	M3	M2	M3	M4	M2	M3	M5			
1	95.6	4.43	50.0	37.5	12.5	50	25	25	25	25	50	12.5	12.5	75			
35	93.8	6.25															
2	99.6	0.39													65.1	33.3	1.56
46	96.9	3.13													50.0	37.5	12.5

### HAZARD BATTLE/PANIC ZONE 分配

CZ 當選時會依照 CZ 模式進行 HB/PZ 分配

滯在	M1	M2	M3	M45
HB	98.4	80.0	49.6	
PZ	1.60	20.0	50.4	100

## HAZARD BATTLE 中的抽選

HB 中會依照成立小役進行 MISSION 發生抽選，MISSION 有低確與高確的 2 種 MISSION 當選時會進行爆彈/協力/故事的任一種 MISSION 演出

### 非 CROSSOVER 中

成立役	低確 M1G	低確 M2G	高確 M2G	高確 M3G	CROSSOVER
不中/RP			0.2	0.2	0.4
銅鐘	32.1	15.9	0.78	0.78	0.4
弱特殊小役		50	37.5	12.5	
強特殊小役				100	

CROSSOVER 當選時，HB 再重新設定到 10G，**CROSSOVER 中**會有抽選優遇

成立役	高確 M1G	高確 M2G	高確 M3G
不中/RP		3.13	3.13
銅鐘	25.0	12.5	12.5
弱特殊小役		75.0	25.0
強特殊小役			100

HB 10G 間一次都沒有發生 MISSION 時會當選救濟 MISSION

救濟 MISSION : 高確 M2G 99.2%、高確 M3G 0.78%

HB 10G 消化後的不中/RP 的 75%結束

### HB 中 ART 抽選

HB 中會依照滯在 MISSION 與成立小役進行 ART 抽選，當選時會進行前兆(A-E)分配

小役	滯在	當選率	A	B	C	D	E
不中/RP	低確 M	0.39	100				
	高確 M	3.13					
銅鐘	低確 M	12.6	99.1	0.29	0.58		
	高確 M	50.0	99.8	0.07	0.15		
弱特殊小役	MISSION 中	100	96.7	0.10	3.13	0.05	0.01
強特殊小役	非 MISSION 中	1.57	85.6	4.28	8.56	1.56	
	MISSION	100	73.8	1.00	25.0	0.20	0.01
BONUS	非 MISSION 中	100	99.7	0.07	0.13	0.05	
	MISSION		73.8	1.00	25.0	0.20	0.01

## PANIC ZONE 中的抽選

### PZ 準備中 ART 抽選

PZ 準備中特殊小役與 BONUS 成立時當選 ART 確定，當選時會進行前兆分配

成立役	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D	前兆 E
特殊小役	98.2	0.52	1.04	0.2	0.05
BONUS	100				

### PZ 中 ART 抽選

PZ 開始時會決定繼續 G 數：97.7%為 20G、2.34%為無限

PZ 中會依照成立小役進行 ART 抽選

成立役	當選率	前兆 A	前兆 B	前兆 C	前兆 D	前兆 E
弱特殊小役	50	91.4	1.56	6.25	0.78	0.01
強特殊小役	100	82.8	3.13	12.5	1.56	0.01
非特殊小役	2.73	99.1	0.26	0.51	0.1	0.01
BONUS	100	82.8	3.13	12.5	1.56	0.01

## EDA BONUS 中的抽選

EDA BONUS 開始時會決定初期%

「10%」分配率 99.8%、「100%」分配率 0.2%

「%」數 100%之前為 10%一階，之後每一階為 130%、150%、180%、200%、810%

EDA BONUS 中每 G 會依照履歷內的特殊小役數與成立小役決定抽選 Lv

履歷特殊小役	0 個	1 個	2 個	3 個
銅鐘	Lv1			
RP	Lv2			
弱特殊小役	Lv3	Lv4	Lv7	Lv8
強特殊小役	Lv5	Lv6	Lv8	Lv9
最恐櫻	Lv9		Lv10	

之後會依照所決定的抽選 Lv 進行%昇格抽選

10-40%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	%昇格	Lv8	Lv9	Lv10
1 階段	11.1	25.0	98.4	50.0				100%	98.4		
2 階段			1.56	50.0	75.0			130%	1.56	56.3	25.0
3 階段					25.0	81.3		150%		25.0	25.0
4 階段						12.5	81.3	180%		12.5	25.0
5 階段						6.25	12.5	200%		6.25	25.0
6 階段							6.25				

50%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	%昇格	Lv8	Lv9	Lv10
60%	11.1	25.0	98.4	50.0				100%	98.4		
70%			1.56	50.0	75.0			130%	1.56	56.3	25.0
80%					25.0	81.3		150%		25.0	25.0
90%						12.5	81.3	180%		12.5	25.0
100%						6.25	18.8	200%		6.25	25.0

60-70%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	%昇格	Lv8	Lv9	Lv10
1 階段	11.1	25.0	98.4	50.0				100%	98.4		
2 階段			1.56	50.0	75.0			130%	1.56	56.3	25.0
3 階段					25.0	81.3		150%		25.0	25.0
4 階段						18.8	100	180%		12.5	25.0
								200%		6.25	25.0

80%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	%昇格	Lv8	Lv9	Lv10
90%	11.1	25.0	98.4	50.0				150%	98.4	56.3	25.0
100%			1.56	50.0	75.0			180%	1.56	25.0	25.0
130%					25.0	81.3		200%		12.5	25.0
150%						18.8	100	810%		6.25	25.0

90%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	%昇格	Lv8	Lv9	Lv10
100%	11.1	25.0	98.4	50.0				180%	98.4	56.3	25.0
130%			1.56	50.0	75.0			200%	1.56	25.0	25.0
150%					25.0	81.3		810%		18.8	50.0
180%						18.8	100				

100%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	%昇格	Lv8	Lv9	Lv10
130%	11.1	25.0	98.4	50.0				200%	98.4	56.3	25.0
150%			1.56	50.0	75.0			810%	1.56	43.8	75.0
180%					25.0	81.3					
200%						18.8	100				

130%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	%昇格	Lv5	Lv6	Lv7-10
130%	88.9	75.0			180%	75.0		
150%	11.1	25.0	98.4	50.0	200%	25.0	81.3	
180%			1.56	50.0	810%		18.8	100

150%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	%昇格	Lv5	Lv6-10
180%	0.39	10.0	98.4	50.0	200%	75.0	
200%			1.56	50.0	810%	25.0	100

180%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5-
200%	0.39	10.0	98.4	50.0	
810%			1.56	50.0	100

200%時

%昇格	Lv1	Lv2	Lv3-
810%	0.39	10.0	100

各「%」の特典

10-90%	100%	130-180%	200%	810%
ART 抽選	ART	ART+ THE MERCENARIES	ART+ SHOOTING BURST	PREMIUM ART

## ART 中前兆昇格抽選

ART 當選後的前兆中會依照成立小役進行前兆昇格抽選

滞在	前兆 A				前兆 B		前兆 C		前兆 D
成立役	前兆 B	前兆 C	前兆 D	前兆 E	前兆 D	前兆 E	前兆 D	前兆 E	前兆 E
弱特殊小役	0.13	3.13	0.1	0.01	3.25	0.1	3.25	0.1	3.36
強特殊小役	3.13	12.5	1.56	0.01	15.6	1.57	15.6	1.57	17.2
非特殊小役	0.01	0.01			0.02		0.02		0.02
BONUS	3.13	12.5	1.56	0.01	15.6	1.57	15.6	1.57	17.2

最終會依前兆的種類(A-E)進行 ART 分配

10-90%	100%	130-180%	200%	810%
ART 抽選	ART	ART+THE MERCENARIES	ART+SHOOTING BURST	PREMIUM ART

## ART 中 EPISODE 抽選

ART 開始時及 EP 結束時會進行規定 G 數分配，規定 G 數消化則發動 EP

規定 G 數會依照 EP 的話數進行變化，EP1/4/7 會在 100G 以內發動

G 數	30G	40G	50G	60G	70.80.90G	100G	120.160.240G	200G	300G
EP1	25	1.56	1.56	1.56	各 0.78	68			
EP4/7	6.25	12.5	76.3			5			
他 EP	0.78	0.78	0.78	0.78	各 0.78	0.78	各 0.78	1.56	89.8

出了規定 G 數以外，ART 中特定小役成立時進行 EP 抽選

當選率：共通銅鐘 0.78%、弱西瓜 3.13%、強西瓜 33.3%

還有 EPISODE 開始時會進行 THE MERCENARIES 以及 SHOOTING BURST 的抽選

EP	THE MERCENARIES	SHOOTING BURST
奇數 EP	8	2
偶數 EP	2	8

## HR 模式移行抽選

各 STAGE 開始時會決定 HR 模式，HR PREMIUM 移行 HR1 模式確定

STAGE	HR2	HR3	HR4	HR5	HR6
ST1	89.3	10	0.39	0.2	0.1
ST4/7		37.5	25	25	12.5
其他 ST	98.1	1.56	0.2	0.1	0.05

## EXTRA BONUS 中的抽選

### SHOOT BURST 抽選

「瞄押 BAR 連線」的切入演出發生時必定形成 BAR 連線而獲得 SB

### 小役成立時 G 數上乘抽選

特殊小役為上乘確定，銅鐘與 RP 會以 2.8% 進行上乘抽選

成立役	10G	20G	30G	40G	50G	60/70/80/90G	100/150/200G
RP/銅鐘	89.1	6.96	3.48	0.44			
弱特殊小役	79.1	10.0	5.00		5.00	各 0.20	各 0.05
強特殊小役		78.2	10.0		10.0	各 0.39	各 0.10

### BONUS 結束時 G 數上乘抽選

10G	20G	30G	50G	100G
93.3	3.13	3.13	0.39	0.10

### ART 準備中 G 數上乘抽選

結束後的 ART 準備中，特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

成立役	上乘率	10G	20G	30G	50G	100G
弱特殊小役	16.4	76.2	19.1	4.76		
強特殊小役	100	83.6	12.5	3.13	0.78	
最恐櫻	100					100

## THE MERCENARIES 抽選

西瓜成立時會依照 HR 模式進行 THE MERCENARIES 抽選

當選後在押順銅鐘成立時的 80% 會發動 THE MERCENARIES

STAGE	HR1	HR2	HR3	HR4	HR5	HR6
弱西瓜	0.78	0.78	6.25	25	0.78	25
強西瓜	12.5	25	50	100	5	100

版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>



## SHOOTING BURST 的抽選

ART 中 BAR 連線成立時為 SHOOTING BURST 確定

BAR 連線確率會依照滯在的 HR 模式而會有變化

STAGE	HR1	HR2	HR3	HR4	HR5	HR6	TM 中
BAR 確率	1/544	1/17408	1/1592	1/106106	1/136	1/181	1/34816

SHOOTING BURST 開始時會進行**模式分配**

模式 1	模式 2	模式 3
81.3	12.5	6.25

突入時按下 PUSH 按鍵後，會依照滯在模式而旁邊面板的顏色會有所變化

滯在	白	藍	黃	綠	紅	虹
模式 1	50.0	31.3	12.5	6.25		
模式 2	6.25	12.5	18.8	25.0	37.5	
模式 3	6.25	6.25	12.5	18.8	25.0	31.3

5 次的保證次數上乘後，押順銅鐘成立時的 **70%** 會進行下面的繼續抽選

選擇再 SET 時會重置 5 次的保證次數

滯在	繼續	再 SET	結束
模式 1	25.0	1.53	73.5
模式 2	75.0	0.20	24.8
模式 3	25.0	75.0	

## DANGER ZONE 中

### 結束抽選

ART 消化後會移行 DZ，特殊小役成立或 6G 間迴避轉落 RP 的話則拉回 ART

DZ 中會成立六擇 RP，1/6 為 JM RP（移行 J'avo MODE），1/6 為維持 RP，其餘轉落

### G 數上乘抽選

特殊小役成立為上乘確定，JM RP 成立的下一轉必定成立紅櫻

成立役	10G	20G	30G	50G
弱特殊小役			90	10
強特殊小役			75	25
變異特殊小役	50	34.4	12.5	3.13
變異最恐櫻				100