

八通屋

バイオハザード6
惡靈古堡6
(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※

●人氣機種『惡靈古堡5』的後繼機，以東歐、美國、中國為舞台。

●《惡靈古堡6》是由CAPCOM於2012年出品的電視遊戲。

2012年12月24日，南斯拉夫國家伊多尼亞共和國（Edonia）解放軍僱傭兵傑克·繆拉（艾柏特·威斯卡之子）於一場生化恐怖襲擊中從國內逃出，說服他出逃的是Division of Security Operations（DSO）特工雪莉·柏金（T病毒研發者威廉·柏金之女，亦是1998年美國拉昆市生化武器外洩事件中的倖存者之一），其任務是確保傑克安全逃出，讓當局能以他的血液研製對抗新型生化病毒C病毒的疫苗。同時生化恐怖主義安全評估聯盟

（Bioterrorism Security Assessment Alliance，簡稱BSAA）隊長克里斯·雷德費爾及他的隊伍（包括狙擊手皮爾斯·尼凡斯等人）正在當地迎戰被注射了C病毒的反叛軍（當局稱牠們為「J」(J'avo)），不久他們遭一名自稱艾達·王的新保護傘特工偷襲，除克里斯和皮爾斯外所有隊員均被注射了C病毒而變成生化武器，事件使克里斯陷入消沉並患上創傷失憶症。BSAA接載雪莉和傑克離開伊多尼亞時被生化武器「捕縛者」（Ustanak）襲擊，二人掉進雪山中並被艾達俘獲帶至中國蘭祥（Lanshiang）。

2013年6月29日，美國總統亞當·班福德（Adam Benford）決定公開1998年拉昆市事件以及美國聯邦政府與保護傘公司的交易，認為此舉有助抑止死灰復燃的生化恐怖活動。擔任總統保鏢的是美國特勤局高級特工里昂·史考特·甘乃迪（拉昆市事件倖存者之一）以及海倫娜·哈柏。總統準備發表演說的大學遭生化恐怖襲擊，里昂被迫射殺受感染變成殭屍的總統，特勤局也警告病毒於高橡市（Tall Oaks）迅速蔓延且沒有減慢跡象。海倫娜表示自己須為慘劇負責，繼以帶領里昂前往高橡大教堂讓他了解真相。最後海倫娜告訴里昂真相：國家安全顧問德瑞克·C·西蒙斯（Derek C Simmons）以黛波拉為質逼使她協助刺殺總統，西蒙斯亦與新保護傘有所聯繫。高橡市於二人逃出大教堂不久即被核彈摧毀以消滅證據，里昂和海倫娜決定偽造死訊前

往蘭祥追捕西蒙斯。同時雪莉和傑克在被囚禁六個月後成功逃離監護設施。而BSAA的克里斯也在隊員皮爾斯說服後歸隊，艾達也因為了揭發西蒙斯的真面目而加入此事件。因此，七位主角最嚴苛的冒險就此展開。

- BONUS與ART「ハザードRUSH(危機RUSH)」為代幣增加的類型。
- ART的機會區域「ハザードバトル(危機戰鬥)」「パニックゾーン(恐慌區域)」搭載。
- 上乘特化區域「ザ・マーセナリーズ(傭兵)」「シューティングバースト(射擊爆破)」搭載。

【機械割】

設定1: 97.6%

設定2: 98.8%

設定3: 100.0%

設定4: 103.1%

設定5: 107.2%

設定6: 113.5%

【ART概要】

- 1回合50G+上乘遊戲數繼續的ART。
- 遊戲數上乘類型。
- 1次遊戲中獎約2.3的純增

【BONUS的純增枚數】

通常時: **エイダ(艾達)BONUS**

約150枚

[紅7連線]

ART中: **エクストラ(EXTRA)BONUS**

約150枚

[紅7連線]

【天井】

ART間999G消化為天井到達，經由前兆至ART突入。

因為天井是在ART間，即使途中有獲得BONUS也不會影響天井遊戲數。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

通常時是内部的パニックゾーン(恐慌區域)(自力CZ)orハザードバトル(危機戰鬥)(自力CZ)突入期待度不同的低確與高確存在。

特定役成立時，至高確的昇格抽選發生。

舞台別高確期待度

根據滯在舞台，高確期待度有變化。

低印多尼亞<雪山<地下墓穴<地下研究室<大學高



通常舞台

@小役履歷

前作的特點「小役履歷」抽選，本作也有繼承。

轉輪右邊有輔助液晶，顯示的小役履歷為自力CZ與ハザードRUSH(危機RUSH)(ART)獲得抽選發生，鈴鐺3連以上，特定小役多數顯示為機會。

從通常時的小役履歷抽選

- 1個特定小役⇒高確率區域抽選
- 鈴鐺3連 or 2個特定小役⇒高確率區域抽選
- 3個特定小役⇒高確率區域確定&ART抽選
- 4個特定小役⇒ART當選!?

從ART中的小役履歷抽選

- 1個特定小役⇒遊戲數上乘抽選
- 2個特定小役⇒遊戲數上乘確定!?
- 3個特定小役⇒遊戲數上乘確定+有增殖/變異的可能性
- 4個特定小役⇒大量上乘!?

@前兆舞台

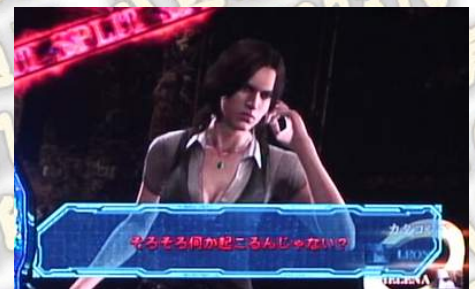
至前兆舞台的舊市廳舍、雪山洞窟、地下水路移行的話，是自力CZ突入的機會，舞台是根據角色有變化。



前兆舞台



緊迫狀態



分斷狀態

@發展機會

緊迫狀態突入的發展的機會。

分斷狀態突入的話，自力CZ與ART突入的機會。

同伴支援演出展開的話，期待度提高。

自力CZ・ART獲得契機

通常時的特定小役成立時，自力CZ與ART的獲得抽選發生。

低弱西瓜<弱機會目<弱櫻桃<強西瓜<強機會目<強櫻桃<最恐櫻桃高

通常時的狀態移行抽選

通常時是「LOW」「MID」「HI」「SP」的4個狀態存在，影響CZ當選率。

小役成立時

▼弱櫻桃・弱西瓜・弱機會目

無移行 全設定共通 70.0% 1階段提高 全設定共通 30.0%

▼強櫻桃・強西瓜・強機會目

1階段提高 全設定共通 96.9% 2階段提高 全設定共通 3.1%

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

惡靈古堡6當中，不是疑似BONUS，是搭載「純粹的BONUS」

通常時(エイダ(艾達)BONUS)與ART中(エクストラ(EXTRA)BONUS)為名稱不同。

エイダ(艾達)BONUS 約150枚 [紅7連線]

エクストラ(EXTRA)BONUS 約150枚 [紅7連線]

@エイダ(艾達)BONUS

通常時的紅7圖案連線為發生的BONUS，突入時的ART獲得期待度約50%。

Bonus中隨著小役成立，ART期待度的百分比率會有所提高，100%以上時

ART確定。卡拉戰鬥演出勝利為ART確定，高壓氣瓶為紅色與PUSH符號出現為機會。150枚獲得為終了。

▼突入契機

通常時的BONUS抽選當選時。

エイダ(艾達)BONUS中的抽選

エイダ(艾達)BONUS中是進行成立役對應的「%」的增加抽選，100%到達為ART確定。



エイダ(艾達)BONUS

▼%別的恩惠

【10~90%】ART抽選

【100%】ART以上

【130%・150%・180%】ザ・マーセナリーズ(傭兵)以上

【200%】シューティングバースト(射撃爆破)以上

【810%】プレミアムハザードRUSH(高級危機RUSH)

▼消化中の%數增加抽選

▼REPLAY

【10~90%顯示中】1階段提高 全設定共通 25.0%

【100~200%顯示中】1階段提高 全設定共通 10.0%

▼押順鈴鐺

【10~90%顯示中】1階段提高 全設定共通 11.1%

【100~200%顯示中】1階段提高 全設定共通 0.4%

▼弱櫻桃・弱機會目

【履歷内為1個目的の特定役】

1階段提高 全設定共通 98.4% 2階段提高 全設定共通 1.6%

【履歷内為2個目的の特定役 (10~180%顯示中)】

1階段提高 全設定共通 50.0% 2階段提高 全設定共通 50.0%

【履歷内為2個目的の特定役 (200%顯示中)】

1階段提高 全設定共通 100%

【履歷内為第3個の特定役 (10~40%顯示中)】

4階段提高 全設定共通 81.3% 5階段提高 全設定共通 12.5%

6階段提高 全設定共通 6.3%

【履歷内為第3個の特定役 (50%顯示中)】

4階段提高 全設定共通 81.3% 5階段提高 全設定共通 18.7%

【履歷內為第3個的特定役（60～100%顯示中）】

4階段提高 全設定共通 100%

【履歷內為第3個的特定役（130～200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

【履歷內為第4個的特定役（10～60%顯示中）】

至100% 全設定共通 98.4% **至130%** 全設定共通 1.6%

【履歷內為第4個的特定役（70～100%顯示中）】

4階段提高 全設定共通 98.4%

5階段提高 全設定共通 1.6%

【履歷內為第4個的特定役（130～200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

▼強櫻桃・強機會目

【履歷內為1個目的特定役（10～150%顯示中）】

2階段提高 全設定共通 75.0% **3階段提高** 全設定共通 25.0%

【履歷內為1個目的特定役（180or200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

【履歷內為2個目的特定役（10～50%顯示中）】

3階段提高 全設定共通 81.3% **4階段提高** 全設定共通 12.5%

5階段提高 全設定共通 6.2%

【履歷內為2個目的特定役（60～130%顯示中）】

3階段提高 全設定共通 81.3% **4階段提高** 全設定共通 18.7%

【履歷內為2個目的特定役（150～200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

【履歷內為第3個的特定役（10～60%顯示中）】

至100% 全設定共通 98.4% **至130%** 全設定共通 1.6%

【履歷內為第3個的特定役（70~100%顯示中）】

4階段提高 全設定共通 98.4% **5階段提高** 全設定共通 1.6%

【履歷內為第3個的特定役（130~200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

【履歷內為第4個的特定役（10~70%顯示中）】

至130% 全設定共通 56.3% **至150%** 全設定共通 25.0%

至180% 全設定共通 12.5% **至200%** 全設定共通 6.3%

【履歷內為第4個的特定役（80%顯示中）】

至150% 全設定共通 56.3% **至180%** 全設定共通 25.0%

至200% 全設定共通 12.5% **至810%** 全設定共通 6.3%

【履歷內為第4個的特定役（90%顯示中）】

至180% 全設定共通 56.3% **至200%** 全設定共通 25.0%

至810% 全設定共通 18.8%

【履歷內為第4個的特定役（100%顯示中）】

至200% 全設定共通 56.3% **至810%** 全設定共通 43.8%

【履歷內為第4個的特定役（130~200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

▼最恐櫻桃

【履歷內為1or2個目的特定役（10~70%顯示中）】

至130% 全設定共通 56.3% **至150%** 全設定共通 25.0%

至180% 全設定共通 12.5% **至200%** 全設定共通 6.3%

【履歷內為1or2個目的特定役（80%顯示中）】

至150% 全設定共通 56.3% **至180%** 全設定共通 25.0%

至200% 全設定共通 12.5% **至810%** 全設定共通 6.3%

【履歷內為1or2個目的特定役（90%顯示中）】

至180% 全設定共通 56.3% 至200% 全設定共通 25.0%

至810% 全設定共通 18.7%

【履歷內為1or2個目的特定役（100%顯示中）】

至200% 全設定共通 56.3% 至810% 全設定共通 43.7%

【履歷內為1or2個目的特定役（130~200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

【履歷內為3or第4個的特定役（10~70%顯示中）】

至130% 全設定共通 25.0% 至150% 全設定共通 25.0%

至180% 全設定共通 25.0% 至200% 全設定共通 25.0%

【履歷內為3or第4個的特定役（80%顯示中）】

至150% 全設定共通 25.0% 至180% 全設定共通 25.0%

至200% 全設定共通 25.0% 至810% 全設定共通 25.0%

【履歷內為3or第4個的特定役（90%顯示中）】

至180% 全設定共通 25.0% 至200% 全設定共通 25.0%

至810% 全設定共通 50.0%

【履歷內為3or第4個的特定役（100%顯示中）】

至200% 全設定共通 25.0% 至810% 全設定共通 75.0%

【履歷內為3or第4個的特定役（130~200%顯示中）】

至810% 全設定共通 100%

@エアドライブ(AIR DRIVE)舞台

BONUS中，百分比率超過100%，是「エアドライブ(AIR DRIVE)」突入。

エアドライブ(AIR DRIVE)中主要是進行ART遊戲的上乘抽選。

100%到達時，突入的特典GET機會。200%以上是刺激，810%到達是超激！

@エクストラ(EXTRA)BONUS

從ART中的紅7連線移行的BONUS。

BONUS中是每次遊戲上乘抽選發生，特定役成立時是機會。

150枚獲得為終了，消化中是進行ART遊戲的上乘抽選。

消化中有「BARを狙え(瞄準BAR)」演出發生的可能。

成功為上乘特化區域「シューティングバースト(射擊爆破)」獲得。

▼突入契機

ART中的BONUS抽選當選時。



@シャッターエネミー(敵軍門)演出

門關閉的話，是上乘的機會，紅色門是機會。エクストラ(EXTRA)BONUS

登場の怪物撃破的話，上乘確定，怪物種類是期待度有變化。

@切入演出

角色切入的人數越多越是大量上乘的機會。

@瞄準演出

「BARを狙え」發生時，BAR連線的話，シューティングバースト(射擊爆破)(上乘)獲得。

【機會區域的構成】

@ハザードバトル(危機戰鬥)(自力CZ)解説

最低10G繼續的ART的機會區域。每次遊戲成立役對應抽選任務，任務成功為ART當選。突入時的ART獲得期待度は約35%。

ハザードバトル(危機戰鬥)中，夥伴角色登場為クロスオーバー(CROSSOVER交錯)發生。

ハザードバトル(危機戰鬥)中是任務高確率狀態，鈴鐺與特定小役為進行任務突入抽選。根據任務突入時的文字色，完成期待度不同。

期待度は「白 < 黄 < 紅」。

ハザードバトル(危機戰鬥)消化中、「クロスオーバー(CROSSOVER交錯)」發生的話，ART當選期待度大幅增加！

最終的BOSS怪物擊破的話，ART當選確定。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數消化後的轉落



ハザードバトル(危機戰鬥)

@任務演出

任務是通常任務、シナリオ(情節)任務、クロスオーバー(CROSSOVER交錯)3種類。

通常任務是爆彈or攻撃的2種模式。

シナリオ(情節)任務是發展時為機會，最大3次遊戲的戰鬥展開。

・クロスオーバー(CROSSOVER交錯)發生的話，從剩餘10G再開始，任務發展時的期待度提高。

@パニックゾーン(恐慌區域)(自力CZ)解説

20次遊戲或ART當選為止繼續的機會區域。

消化中是全役為進行ART抽選，特定小役成立為機會。

一掃凍結發生的話，ハザードRUSH(危機RUSH)(ART)確定。

20G無終了，ART當選為止繼續的模式也存在。

突入時的ART獲得期待度は約60%。

突入條件：通常時の特定小役成立時抽選

終了條件：20G消化



恐慌區域

@演出

- ・パートナー(夥伴)RUSH是凍結發生的機會。
 - ・紅文字、銀色門、金色門出現為機會。
 - 「夥伴的攻擊」・「對白為紅文字」・「大機會按鈕出現」為期待度提高。
- 與前作同樣，凍結發生的話，ART當選確定。

【ART的構成】

@ハザードRUSH(危機RUSH)(ART)解説

1回合50G+上乘遊戲數繼續的ART。

1G中獎的純増約2.3枚的遊戲數上乘型ART。

ART突入是經由準備狀態，藍7連線，4thチャレンジ(挑戰)發生為ART開始。

ART中是上乘演出、ザ・マーセナリーズ(傭兵)(上乘)、シューティングバースト(射擊爆破)(上乘)、エクストラ(EXTRA)BONUS(紅7BONUS)為上乘。

ジュアヴォ(J'avo 惡魔)模式(高確)突入的話，特定役的出現率大幅提高。

突入條件

- ・通常時の特定小役成立時抽選
- ・ハザードバトル(危機戰鬥)(自力CZ)成功
- ・パニックゾーン(恐慌區域)(自力CZ)成功
- ・エイダ(艾達)BONUS中の抽選

終了條件：獲得遊戲數消化



ハザード RUSH(危機 RUSH)

@4thチャレンジ(挑戰)

ART突入時，輔助液晶藍7，藍7的4個連線的話，從特化區域開始。

根據不同的連線，開始的特化區域有不同。

●通常的藍7⇒ザ・マーセナリーズ(傭兵)

●ジュアヴォ(J'avo 惡魔)藍7⇒

ジュアヴォ(J'avo 惡魔)模式

●3連7連線⇒シューティングバースト(射擊爆破)



4th チャレンジ(挑戰)

@3種類の遊戲數上乘演出

ART中是搭載3種類の上乘演出。

任何一個都是在遊戲數上乘後的搖桿啟動時，有發生的可能性。

●増殖

●増殖

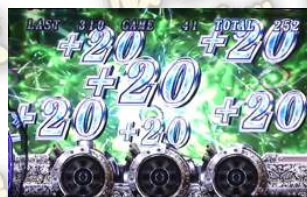
遊戲數上乘後的搖桿ON為増殖發生的話，上乘遊戲數增加的機會。

第4階段發展的話，為MAX27分裂。

●サドン(突然)變異

在液晶雜音演出發生，在輔助液晶數字出現的話，サドン(突然)變異突入確

定。



増殖

「上乘遊戲數」與「輔助液晶的數字」交替，組成上乘遊戲數。
サドン(突然)變異是，發生的時為3位數以上的遊戲數上乘確定。
例如「+20G」的上乘後，サドン(突然)變異發生，輔助液晶「5」數字出現，
使用「2」・「0」・「5」的3個數字組成上乘遊戲數。
這個情況可能搭配成「+205G」・「+250G」・「+520G」。



●完全變異

サドン(突然)變異

上乘遊戲數至サナギ(蛹)變化的話，完全變異突入確定。
連打CHANCE按鈕，打倒液晶出現的怪物為止上乘繼續。
根據出現的怪物，打倒的難易度不同，越難打倒的怪物越刺激。
怪物是[ストウレラツ<ナバドゥ<グネズド<???]的順序提高期待度。



完全變異

@小役履歷

小役履歷，特定小役2個是上乘濃厚、3個是增殖or變異濃厚、4個是大量上乘濃厚。

@クリサリッド系統

ART中，輔助儀表(輔助液晶)內顯示細胞等級。
主畫面的座艙，病毒連線為細胞等級提高。
細胞等級MAX到達為特定小役出現。

@ジュアヴォ(J'avo 惡魔)模式-特定小役確變狀態(高確)

通常時、ART中、有突入的可能性的特定小役の高確率モード。

消化中は特定小役確率約1/5上昇、通常時の話、はART與機會區域の當選、ART中は遊戲數上乘の機會。

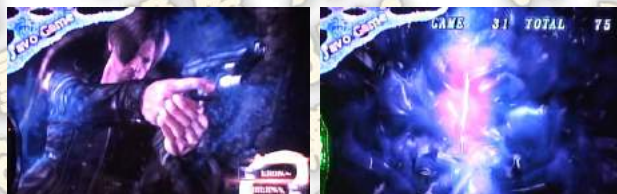
至パンデミックジュアヴォ(大感染)J'avo 惡魔)模式與模式昇格の情況、特定小役確率は約1/3上昇。

ジュアヴォ(J'avo 惡魔)模式突入率

弱機會目 全設定共通 28.1%

強機會目 全設定共通 75.0%

上記以外 全設定共通 0.1%



(パンデミック)ジュアヴォ
(大感染)J'avo 惡魔)

@クロスオーバーエピソード(CROSSOVER交錯插曲)(減算停止)

クロスオーバーエピソード(CROSSOVER交錯插曲)是從ART中の規定遊戲數消化 or 特定小役成立時突入的、27G繼續插曲演出。

角色們的秘密會以故事形式進行。

根據ART當選時の角色、選擇的插曲不同。

插曲中也進行各種上乘抽選與特化區域移行抽選。

液晶畫面破裂的話、特化區域突入 or エクストラ(EXTRA)BONUS。

@ザ・マーセナリーズ(傭兵)(上乘)

- ・1回合20G+ α 繼續的上乘特化區域。
- ・區域中は鈴鐺與特定小役為點數獲得、每100點數到達
- ・ART上乘遊戲數增加、最終遊戲告知合計の上乘遊戲數。
- ・從小役的連續也有加算的可能性。
- ・Butterfly Beat發生的話、時間的0G上乘發生。



CROSSOVER 交錯插曲



傭兵

・B.O.W警戒中、クロスオーバー(CROSSOVER交錯)發生為大量上乘機會。

・區域終了時、復活演出發生的話、1回合追加。

▼突入契機

・ART中に成立の特定小役。

・クロスオーバーエピソード(CROSSOVER交錯插曲)終了時。

・4thチャレンジ(挑戰)的藍7連線發生時。

@シューティングバースト(射擊爆破)(上乘)

每次遊戲全役進行上乘抽選的上乘特化區域。

消化中はART遊戲數減算停止。

消化中は角色的攻擊模式為上乘期待度有變化、轉落抽選當選為終了。

低[手槍]=低[散彈槍]<中[手榴彈發射台]=中[武術]<高[電擊棒]<

高[ピアーズキャノン(皮爾斯加農)]<超[パイルボム(管狀炸藥爆彈)]

根據サドンパネル(突然面板)的顏色、繼續期待度不同。

期待度は「白 < 藍 < 黃 < 綠 < 紅 < 虹」的順。

▼突入契機

・BONUS中のBAR連線成立時。

・クロスオーバーエピソード(CROSSOVER交錯插曲)終了時。

・4thチャレンジ(挑戰)的3連7連線發生時。



シューティングバースト(射擊爆破)

@ダイングゾーン(垂死區域)(拉回)

- ・獲得的ART遊戲數全部為消化為突入的拉回區域。
- ・6G之間，回避轉落REPLAY或特定役成立的話，ART復歸。



垂死區域

@プレミアムハズードRUSH(高級減算STOP)

- ・插曲10話完整確定の高級ART。
- ・從遊戲數66G開始的插曲完整播放為止ART遊戲的減算停止。

【轉輪排列】

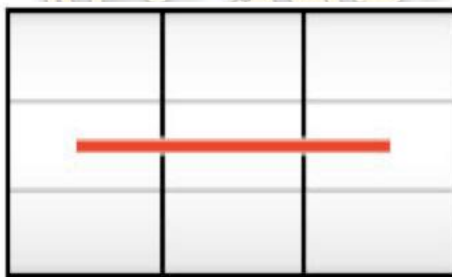
【役構成】

21			
20			
19			
18			
17			
16			
15			
14			
13			
12			
11			
10			
9			
8			
7			
6			
5			
4			
3			
2			
1			

	HAZARD RUSH
	ADA BONUS/EXTRA BONUS
	SHOOTING BURST
9枚	3枚
- - 1枚orREPLAY	REPLAY

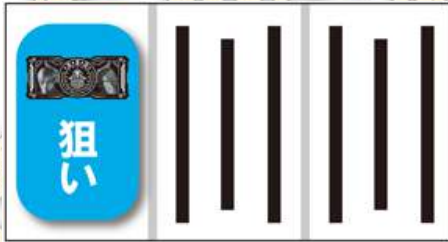
【有效線】

只有中線有效的 1 線機



【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。



<停止模式 1>

角櫻桃停止時，中、右轉輪以紫 7 為目標瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪西瓜停止時，中轉輪瞄準紫 7，右轉輪瞄準紫 7。

@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

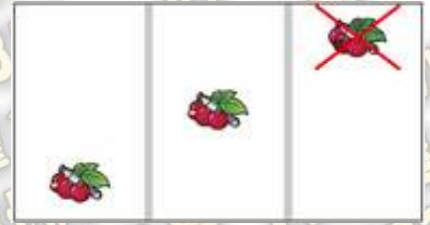
@機會役



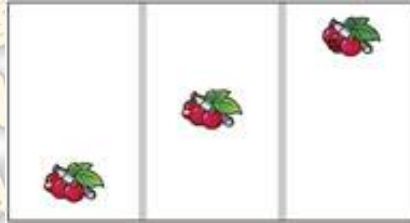
弱 or 強西瓜



強西瓜



弱櫻桃



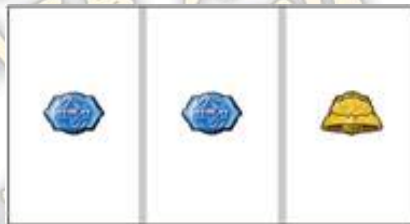
強櫻桃



最恐櫻桃



最恐櫻桃



弱機會目



強機會目



強機會目

【BONUS出現率】

BONUS確率 全設定共通 1/1024

ART初當確率

設定1	1/336.1	設定2	1/319.4	設定3	1/302.1
設定4	1/262.3	設定5	1/216.5	設定6	1/181.3

BONUS・ART合成確率

設定1	1/253.0	設定2	1/243.5	設定3	1/233.3
設定4	1/208.8	設定5	1/178.7	設定6	1/154.0

【小役確率】

共通鈴鐺

全設定共通 1/25.0

弱櫻桃

全設定共通 1/256.0

強櫻桃

全設定共通 1/1057.0

最恐櫻桃

全設定共通 1/16384.0

弱西瓜

全設定共通 1/81.9

強西瓜

全設定共通 1/655.4

弱機會目

全設定共通 1/163.8

強機會目

全設定共通 1/819.2

REPLAY合算

全設定共通 1/7.3