

八通屋

サイレントヒル
沈黙之丘 (SILENT HILL)
(KPE)



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※

●《沉默之丘》是由Team Silent製作，KONAMI公司發行的一款PS平台上的恐怖生存遊戲。

作家哈利·梅森在休假時與女兒雪柔一起開車前往沉默之丘度假。但是在深夜的道路中央突然出現了一個過馬路的少女，哈利為了閃避那個少女，發生了車禍而失去意識。等他恢復意識時，雪柔已經不知去向。哈利為了雪柔，開始在沉默之丘中四處尋找，其中哈利被捲入一個能夠喚醒神靈的邪教儀式，同時哈利也終於知道了女兒的真實身份..

●大人氣恐怖遊戲「サイレントヒル」(沉默之丘)的聯名機。

●本機是遊戲承襲第2作的「サイレントヒル2」(沉默之丘2)

●疑似BONUS與AT「Nightmare RUSH」為代幣增加的類型。

●自力機會區域「Escape Challenge」搭載。

●特定小役周期前兆機能「サイレントホラー系統」搭載。

●上乘特化區域「SUPER Nightmare RUSH」「Pandemic ZONE」「Creature Panic」搭載。

【機械割】

設定1：96.5%

設定2：97.5%

設定3：99.1%

設定4：101.7%

設定5：105.0%

設定6：110.7%

【AT概要】

●遊戲數上乘型的AT。

●1回合50G+上乘遊戲數消化為止繼續的AT。

●一次上乘的最大遊戲數是300G。

●1G中獎的純增枚數是約3.0枚。

【BONUS的純增枚數】

3種類的疑似BONUS搭載。

SUPER BIG BONUS 約100枚 [雙紫7連線]

BIG BONUS 約100枚 [單紫7連線]

REGULAR BONUS 約50枚 [BAR連線]

【天井】

鈴鐺失敗559回為天井到達，AT當選確定。

左轉輪瞄準BAR時，遊戲數換算約1000G為天井到達。

【懲罰】

●通常時

基本上是沒有「懲罰」，但若未在左轉輪瞄準BAR，遊戲效率會變低。

通常時是每次遊戲時，左轉輪瞄準BAR。

●AT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

特定役出現率不同的低確與高確存在。

濃霧等怪奇現象發生的話，是特定役高確的機會。

「迷宮通廊」舞台滯在是特定役高確狀態期待度大！



低 客廳

<

市街地

<

公園

<

高 迷宮通廊

<

激 托盧卡湖

筐體有以下怪奇現象發生的話，也可能是特定役高確。

- EVIL EYE作動
- 付出動作不正常
- 停止按鈕不正常
- 轉輪動作不正常

@SILENT ZONE(前兆)

突入的話，是BONUS前兆機會的區域。

根據發生效果的顏色，期待度有變化。

SILENT ZONE是平均15G繼續。

在最終的クリーチャーバトル(怪物戰鬥)勝利的話，疑似BONUS確定。

低無<藍<黃<綠<紅<虹高

疑似BONUS是從規定遊戲數消化與特定小役直擊當選，特定遊戲數到達時與特定小役成立後能期待至「SILENT ZONE」或「托盧卡湖」的移行。

@任務

任務成功為Escape Challenge(CZ)突入。



SILENT ZONE



期待度1.0

[崖を越えろ!!](跨越懸崖)



期待度2.0

[的を打ち抜け!!](打中目的)



期待度3.0

[運命の選択!!](命運的選擇)

@發展演出

雜音頻發是戰鬥發展的機會。

突刺頻發是SILENT ZONE(前兆)的機會。

足跡頻發的話，Escape Challenge(CZ)的機會。



雑音



突刺



足跡

【機會區域的構成】

@Escape Challenge(CZ)

Escape Challenge(CZ)是通常時突入的BONUS or AT的機會區域。

10or15or20Gの規定遊戲數間，順利逃跑的話，為BONUS or Nightmare RUSH(AT)確定的自力機會區域。

特定小役成立時，霧出現的狀態是無敵人狀態，不進行轉落抽選。

REPLAYの成立為進行CZの轉落抽選。

敵人

挑戰中，根據出現的敵人，期待度有變化。

危險度越低的敵人越是機會。

危險度1.0[クリーパー]

危險度2.0[バブル・ヘッドナース]

危險度3.0[レッドピラミッドシング]



Escape Challenge

@クリーチャーバトル(怪物戰鬥)

- ・在出現的怪物中勝利的話，是Nightmare RUSH(AT)orPandemic Zone(上乘)突入的機會。
- ・開始時的文字為紅色是機會。
- ・出現的怪物為勝利期待度有變化。
- ・最終戰鬥發生時為勝利濃厚的刺激戰鬥。

低レッドピラミッドシング<アブストラクトダディ<フレッシュリップ<チャリオット<高メアリー<激最終戰鬥



クリーチャーバトル(怪物戰鬥)

【BONUS的構成】

@BONUSの種類

全部為疑似BONUS。

SUPER BIG BONUS 約100枚 [雙紫7連線]

BIG BONUS 約100枚 [單紫7連線]

REGULAR BONUS 約50枚 [BAR連線]

@SUPER BIG BONUS

紫7雙連線為突入的鈴鐺導航管理型的疑似BONUS。(約100枚獲得)

發生時為Nightmare RUSH(AT)突入確定的BIG。

BONUS中的EVIL EYE圖案連線成功為AT遊戲數的上乘發生。

EVIL EYE圖案連線成功率是通常BIG的2倍。



BONUS

@BIG BONUS

紫7單連線為突入的鈴鐺導航管理型的疑似BONUS。(約100枚獲得)

消化中的特定小役成立時是進行EVIL EYE連線的抽選。

BONUS中的切入發生時，EVIL EYE圖案連線成功為AT確定。

切入的種類是[藍<紅<クリチャー(怪物)]依順序期待度提高。

切入發生時，門關閉是機會。

AT突入期待度是約35%。

@REGULAR BONUS

BAR連線為突入的鈴鐺導航管理型的疑似BONUS。(約50枚獲得)

REPLAY的連續與3枚鈴鐺成立時，進行AT突入抽選。

一次的REG的AT當選期待度是約15%~25%。

【AT的構成】

@Nightmare RUSH(AT)

遊戲數上乘型的AT。

1回合50G+上乘遊戲數消化為止繼續的AT。

一次上乘的最大遊戲數是300G。

1G中獎的純增枚數是約3.0枚。

AT中的特定小役成立時是進行遊戲數的上乘抽選+疑似BONUS抽選+上乘特化區域抽選。

根據滯在的舞台，特定小役成立時的上乘期待度不同。



Nightmare RUSH

突入條件：SUPER BIG終了後 / BIGorREG中的抽選 /

CZ中的AT抽選當選 / 通常時的特定小役成立時抽選 /
通常時的クリーチャーバトル(怪物戰鬥)勝利

終了條件：獲得遊戲數的消化

舞台

- 上乘期待度不同的3種舞台存在。
- 通常背景是3枚鈴鐺成立為高確移行的機會。
- 藍背景是上乘確率提高。
- 紅背景是特定役成立為上乘確定。



通常[通常背景]



高確[藍背景]



超高[紅背景]

@ SUPER Nightmare RUSH(上乘)

- 1回合5遊戲，每次遊戲上乘發生的最強特化區域。
- 從最終戰鬥勝利發展。
- 特定役成立是3位數上乘的機會。
- 終了遊戲為特定役成立是繼續確定。
- 上乘模式終了後是必定SUPER BIG突入。
- 突入時的平均上乘期待度是約220G。



SUPER Nightmare

突入契機：通常時、AT中成立的特定小役 / 長凍結發生時。

@最終戰鬥

AT中，「最終戰鬥」發生是機會！
勝利期待度是約80%，勝利的話，
至「Pandemic Zone」與「SUPER
Nightmare RUSH」突入。



最終戰鬥

@Creature Panic

BONUS中のEVIL EYE連線為突入的遊戲數上乘特化區域。

OG連為EVIL EYE連線發生的時上乘發生，越繼續一次的上乘遊戲數越高。

最大繼續率是90%。

EVIL EYE圖案連線發生為上乘加速。



Creature Panic

復活模式發生是等級必定增加。

上乘遊戲數

上乘遊戲數是等級增加，終了為止等級不會轉落。

10G：クリーパー

20G：バブルヘッドナース

30G：アプストラクトダディ

50G：フレッシュリップ

100G：チャリオット

300G：メアリー

@Pandemic Zone(上乘)

- ・ 特定役連續出現的上乘特化區域。
- ・ 遊戲數上乘發生的最低5G繼續的上乘特化區域。
- ・ 從特定小役的連續成立發展。
- ・ 第3停止レッドピラミッドシング出現為刺激！



Pandemic Zone

- 第3停止ジェイムス出現為轉落的危機。
- 突入時の平均上乘期待度は約140G。
- 至Pandemic Zone是從通常時也有突入の可能性。

《Pandemic Zone發生率》

●通常時：約1/5400 ●AT中：約1/2200

【轉輪排列】

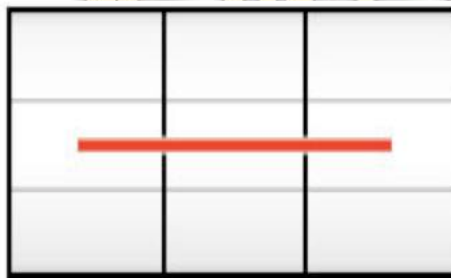
【役構成】



	SUPER BIG BONUS
平均獲得枚数100枚	
	BIG BONUS
平均獲得枚数100枚	
	REGULAR BONUS
平均獲得枚数50枚	
	EVIL EYE
	3枚/8枚
	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>

櫻桃圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 2>

左轉輪下段 BAR 圖案停止時，中、右轉輪適當打擊。



<停止模式 3>

左轉輪上段西瓜圖案停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。

@BONUS・AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。

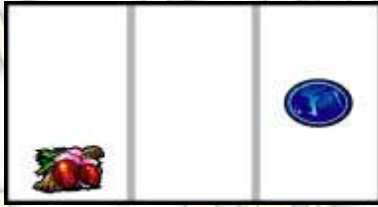


導航未發生時，實踐通常時的小役瞄準。

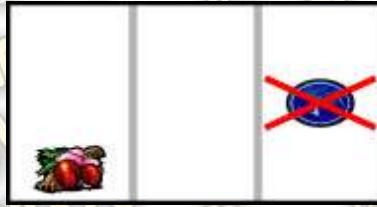


切入發生時(只有 BIG 中發生)，瞄準指定圖案。

@機會役



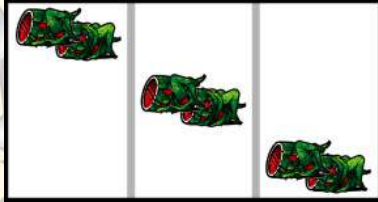
弱櫻桃



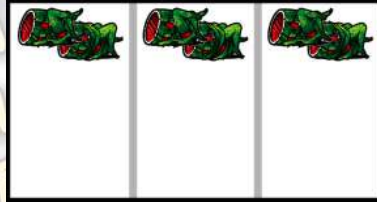
強櫻桃



強櫻桃



弱西瓜



強西瓜



機會目



機會目



最恐目



最恐目

【BONUS出現率】

●BIG

設定1: 1/434

設定2: 1/410

設定3: 1/393

設定4: 1/385

設定5: 1/363

設定6: 1/356

●REG

設定1: 1/750

設定2: 1/700

設定3: 1/672

設定4: 1/653

設定5: 1/613

設定6: 1/595

●BONUS合成

設定1: 1/275

設定2: 1/259

設定3: 1/248

設定4: 1/242

設定5: 1/228

設定6: 1/223

●AT初當

設定1 : 1/702

設定2 : 1/655

設定3 : 1/613

設定4 : 1/589

設定5 : 1/549

設定6 : 1/529

【小役確率】

@通常時

●弱櫻桃 : 1/101.6

●強櫻桃 : 1/796.4

●弱西瓜 : 1/111.0

●強西瓜 : 1/253.6

●機會目 : 1/819.2

●最恐目 : 1/23407.9

@AT中

●弱櫻桃 : 1/52.9

●強櫻桃 : 1/171.3

●弱西瓜 : 1/56.7

●強西瓜 : 1/170.2

●機會目 : 1/819.2

●最恐目 : 1/10750.0