

宇宙戰艦大和號 2

宇宙戰艦ヤマト 2~テレサ、愛の導き~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/02

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 31G

小役構成



波動砲機會



愛波動砲機會



WARP ATTACK



機會役



4 枚



1 枚



1 枚/11 枚/12 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列			
21	Blue Bell	Cherry	Yellow Bell
20	Blue Bell	Red Bar	Red Bar
19	Red Bar	Blue Bell	Blue Bell
18	Yellow Bell	Blue Bell	Blue Bell
17	Blue Bell	Yellow Bell	Yellow Bell
16	White Hexagon	White Hexagon	Cherry
15	Watermelon	Blue Bell	Blue Bell
14	Yellow Bell	Yellow Bell	Yellow Bell
13	Blue Bell	Watermelon	Grey Bar
12	Red Bar	Grey Bar	Watermelon
11	Watermelon	Blue Bell	Blue Bell
10	Yellow Bell	Yellow Bell	Yellow Bell
9	Blue Bell	Watermelon	Cherry
8	Cherry	Red Bar	Blue Bell
7	Cherry	Blue Bell	Yellow Bell
6	Watermelon	Blue Bell	Red Bar
5	Yellow Bell	Yellow Bell	Watermelon
4	Blue Bell	Cherry	Blue Bell
3	Grey Bar	Red Bar	Yellow Bell
2	Watermelon	Blue Bell	Cherry
1	Yellow Bell	Yellow Bell	Blue Bell

開獎條件

1. 特殊小役抽選 ART
2. 規定 G 數抽選

轉輪凍結特典與確率

為逆押黑 BAR 連線成立時發生 (確率不明)
特典為跳躍 ATTACK 突入確定

天井情報與恩惠

有兩個天井，抽選到第一天井的話為 ART 間 1024G，天井到達時為 ART 確定
如果第一天井未發動的話為第二天井確定，第二天井為 ART 間 1280G
天井到達為「愛波動砲 CHANCE」確定，繼續率為 85 or 92%

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線上海壇討
最廣大的的電玩消費族
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



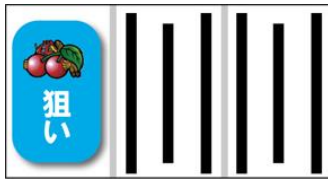
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段到中段瞄押紅櫻



左轉輪中段紅櫻停止時為確定櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪紅櫻出現時，中右轉輪瞄押紅櫻(白 BAR 附近)，此時形成白 BAR 連線的話為確定櫻
形成三連紅櫻時為強紅櫻，都未形成時為弱紅櫻

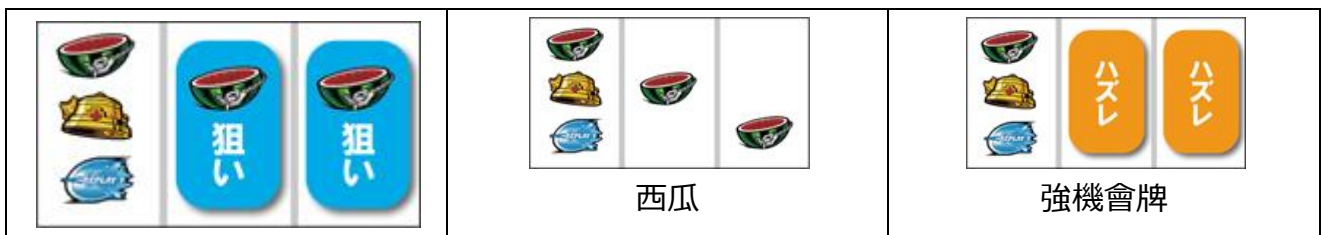


左轉輪下段白 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，有特殊演出時再瞄押白 BAR

白 BAR 連線時為白 BAR 連線，中段再再鐘為弱機會牌，非 CB 中斜銅鐘連線時為共通銅鐘



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為弱西瓜，瞄押未連線為強機會牌



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

通常場景

艦內



醫務室



彗星帝國



通常時場景有以上三種，各場景有固有與專用的演出，彗星帝國場景移行時可期待高確

前兆場景

戰鬥配備



テレザート星



可期待突入 ART 的前兆場景，背景的颜色會隨著期待度變化

每轉約 1/8 進行 ART

抽選，ART 結束後會

再度突入

門演出



STEP UP 越多期待度越高

通信演出



注意通信的內容

迷你角色演出



通過的角色多的話期待度高

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>

通常演出

解析演出



解析結果會示唆期待度

射擊演出



硬幣大小與顏色有期待度不同

英雄之丘演出



アンドロメダ通過期待度上升

喝酒演出



必須注意酒瓶的標籤顏色

禮物演出



拿著的花顏色對應成立小役

サルガッソー演出



台詞的內容示唆期待度

布團演出



布團越多期待度越高
必須要注意布的顏色

輪盤演出



輪盤停止表示的內容
示唆期待度或是發展目標

彗星帝國襲來演出



逃跑的人數越多的話
期待度越高

視窗演出



文字是紅色則期待上升
視窗大小也必須注意

介面演出



敵方戰艦登場後
示唆連續發展的期待度

準心演出



準心越大的話
期待度越高

場景變換演出

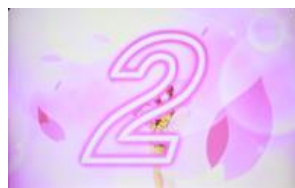


錨圖案出現後變換場景

擬似連演出



繼續越多當然期待度越高

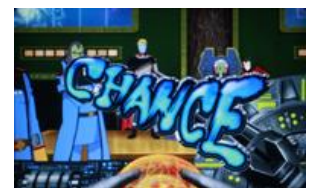


按鍵演出



各種場面都有可能發生
青蛙大按鍵出現為好機

戰鬥機演出



畫面右下方戰鬥機通過
白煙發生後表示內容

消除宇宙螢



被宇宙螢包圍的連續演出
起動桿越大則期待度越高

古代君快來!



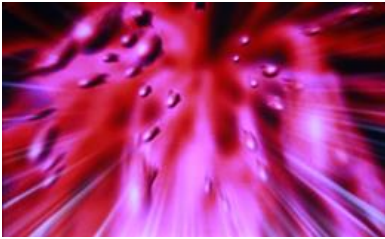
森雪等待古代的連續演出
粉紅色背景則期待度上升

デスラー的致命脫逃



試著逃出的連續演出
門的顏色是紅色時則期待上升

突破導彈群!



迴避導彈群的連續演出
導彈數量比較少時為好機

擊破戰鬥衛星



擊破戰鬥衛星的連續演出
排列形狀是圓形時為好機

逃離空洞惑星



逃離空洞惑星的連續演出
背景有森雪在的時候為好機

テレサ致命的抵抗



期待度很高的連續演出

テレサ發出紅色光的時候為好機



ART 中限定發生的連續演出

如果選擇的是古代的話則期待度上升



ゴーランド艦隊 對 大和



バルゼー艦隊 對 地球艦隊

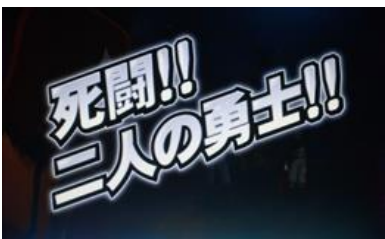


白色彗星帝国 對 地球連合軍



以上都是對決戲演出，越右邊的期待度越高，都有各自的期待度上升的演出

死闘!! 二人の勇士!!



古代與デスラー持槍的對峙演出，此演出發生時即為超激熱

ART 中的演出

大和 BONUS



波動砲 CHANCE



愛波動砲 CHANCE



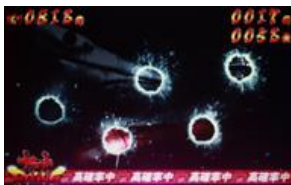
大和 BONUS 為繼續 G 數不固定的 ART，純增約 2.2 枚/G，會依照連線的七顏色會有所不同
 紅七連線突入的波動砲 CHANCE 繼續率為 50 or 66%，有可能會升格愛波動砲 CHANCE
 藍七連線突入的愛波動砲 CHANCE 繼續率為 85 or 92%，可期待大量上乘

G 數上乘演出



(愛) 波動砲 CHANCE 每按一次按鍵就能獲得 G 數，最低兩次保證，最少也可以獲得 30G

彈痕演出



畫面破碎的話為好機
 要注意彈痕的顏色

跑馬燈演出



畫面上下跑馬燈顏色
 會有期待度的變化

波動砲 REVENGE



第三停止按鍵長押後上乘 G 數會上升!?

愛の導き



(愛) 波動砲 CHANCE 結束後要是門關起來的話則突入
 繼續率 80%直到門被關起來之前都會發生大和 BONUS 的 1G 連!

跳躍 ATTACK



逆壓黑 BAR 連線成功後突入的超上乘特化區間，繼續率居然高達 98%

一次的上乘 G 數為 5~300G，可以期待四位數的上乘!!

切入演出



切入演出不論通常時或 ART 中都有可能發生，右邊的切入演出期待度比較高

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/260	1/252	1/241	1/225	1/217	1/196
機械割	96.9%	98.5%	100.8%	104.3%	108.5%	112.6%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
右中左銅鐘	1/13.9	1/14.0			1/14.1	
弱櫻	1/111	1/116	1/111	1/118	1/111	
西瓜	1/79.1	1/76.6	1/75.1	1/72.6	1/71.5	1/70.5
弱機會牌	1/135	1/129	1/135	1/126	1/135	1/125
小役	中銅鐘	右左中銅鐘	共通銅鐘	強機會牌	白 BAR 連線 A	
確率	1/13.9	1/13.9	1/2048	1/250	1/1425	
小役	共通銅鐘	強紅櫻	中段櫻	CB	白 BAR 連線 B	
確率	1/2048	1/690	1/16384	1/15.2	1/2621	

ART 中不中小役確率

設定	12	34	5	6
不中小役	1/16.7	1/16.8	1/16.9	1/17.1

通常時 TABLE 抽選

ART 結束時與設定變更時會決定 TABLE

設定	ART 結束時						設定變更時	
	A	B	C	D	E	F	G	H
135	69.0	10.0	7.50	5.00	7.50	1.00	50.0	50.0
2	65.5	13.5	6.67	6.67	6.67			
4	64.0	15.0						
6	62.5	12.5	6.00	8.00	6.00			

通常時規定 G 數的 ART/愛模式抽選

特定 G 數消化時會依照 TABLE 決定 RANK，再依照 RANK 進行 ART/愛模式抽選

抽選 RANK 有 LOW/MID/HI/SP/天井 1/天井 2 的 6 階段，天井到達時為確定

RANK 分配

G 數	A	B	C	D	E	F	G	H
1G	L	H	L	H	L	H		
34G	M	L	M	L	H	H	L	SP
98G	L	M	M	M	L	H	M	M
256G	M	L	SP	L	M	M	L	L
512G	L	M	L	SP	L	M	M	M
768G	M	L	L	L	SP	L	L	L
1024G	天井 1	天井 1	天井 1	天井 1	天井 1	L	天井 1	天井 1
1280G						天井 2		

ART/愛模式當選率

RANK	LOW	MID	HI	SP	天井 1	天井 2
ART	3.3	10	20	50	99.5	藍 7 確定
愛		0.5	0.75	1	0.5	

通常時模式移行抽選

特殊小役成立時會進行模式上升抽選

小役	強銅鐘			強櫻・白 BAR			弱機會牌		
滯在	低確		高確	低確		高確	低確		高確
設定	高確	超高	超高	高確	超高	超高	高確	超高	超高
135	99.5	0.50	20.0	32.9	0.08	5.00	2.00	0.003	2.00
2						2.50	3.99	0.01	1.00
4						5.00	4.99		2.00
6							6.23	0.02	
小役	西瓜			弱櫻			弱機會牌		
滯在	低確		高確	低確		高確	低確		高確
設定	高確	超高	超高	高確	超高	超高	高確	超高	超高
1	24.9	0.06	1.50	20.0	0.05	1.50	2.00	0.003	2.00
3	25.3			22.7					
5	26.6			24.9	0.06				
2		0.50	18.1	0.04	0.50	3.99	0.01	1.00	
4	27.7	0.07	1.50	18.5	0.05	1.50		4.99	2.00
6	28.5			18.8			6.23	0.02	

通常 RP 成立時會進行模式下降抽選，高確滯在時 18%往低確，超高滯在時 22.1%往高確

ART 結束時與設定變更時會進行模式分配

	ART 結束時			設定變更時		
設定	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1246	55.0	44.0	1.00	54.5	45.0	0.50
3	53.0	45.0	2.00			
5	51.0	44.0	5.00			

通常時小役成立時的 ART 抽選

特殊小役成立時會依照滯在模式進行 ART 抽選，超高確中特殊小役成立時為 **ART 確定**

小役	強櫻		確定櫻		白 BAR		強銅鐘	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1-6	25.0	99.0	100	100	25.0	99.0	2.50	50.0
小役	弱櫻		弱機會牌		強機會牌		西瓜	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	1.79	12.5	1.54	14.3	12.5	33.0	0.77	10.0
2	0.77		4.00					
3	2.50		1.54					
4	0.77		3.33					
5	7.46		1.54					
6	0.77		6.67					

ART 當選時會抽選 BONUS 種類

BONUS 種類	紅七	藍七	愛の導き
分配比例	98.6	1	0.4

(愛)波動砲 CHANCE 中的抽選

繼續率分配

紅 7/藍 7 成立時會決定繼續率

成立	紅 7 時						藍 7 時				
	1	2	3	4	5	6	12	3	4	5	6
50%	66.5		66.1	64.1	64.4	63.3					
66%	28.5	28.2	27.6	30.3	28.5	30.0					
85%	4.75	5.00	5.62	5.28	5.95	6.33	95.0	90.0	95.0	83.3	95.0
92%	0.25	0.26	0.62	0.28	1.19	0.33	5.00	10.0	5.00	16.7	5.00

轉輪旋轉方式抽選

繼續率抽選成功後再來會抽選(愛)波動砲 CHANCE 中的轉輪回轉方式

回轉方式	順順順	順順逆	順逆順	逆順順	順逆逆	逆順逆	逆逆順	ALL 逆
50/66%	79.1	0.15	0.15	15	0.05	0.05	5	0.5
85/92%	93.1	0.13	0.13	4	0.13	0.13	2	0.4

G 數上乘抽選

之後再依所決定的回轉方式進行 G 數上乘抽選

G 數	波動砲 CHANCE 中			愛波動砲 CHANCE 中		
	順	逆	ALL 逆	順	逆	ALL 逆
5G	99.2			78.8		
10G	0.25	98.9		16.0		
20G	0.25	0.50		0.20	50.0	
30G	0.25	0.50		4.00	33.0	
50G	0.024	0.10		1.00	15.5	
100G	0.003	0.003	98.0	0.003	1.00	95.0
200G	0.003	0.003	1.00	0.003	0.25	2.50
300G	0.003	0.003	1.00	0.003	0.25	2.50

ART 中模式移行抽選

ART 中會依照成立小役進行模式移行抽選

高確移行率

小役	共通銅鐘	弱櫻/西瓜	CB	不中小役
移行率	100	33.3	20	23.4

低確移行率

小役	押順 RP	BAR 連線
移行率	33.3	33.3

ART 中上乘抽選

ART 中會依照滯在模式與成立小役進行上乘抽選(G 數直上乘/紅 7/藍 7/愛の導き)

小役	確定櫻	強櫻/白 BAR	共通銅鐘		強機會牌		不中小役			
滯在	共通	共通	低確	高確	低確	高確	共通			
直乘	94.9	50.4	2.69	5.39	12.6	50.4	26.5			
紅 7		48.8	46.9	93.8	12.2	48.8	6.21			
藍 7	5	0.7	0.35	0.7	0.18	0.7	0.23			
愛導	0.1	0.1	0.05	0.1	0.03	0.1	0.03			
小役	弱櫻					西瓜				
滯在	設定	直乘	紅 7	藍 7	愛導	設定	直乘	紅 7	藍 7	愛導
低確	1	10.7	2.51	0.09	0.02	12	0.28	4.91	0.04	0.01
	3	11.5	2.69	0.10		3	0.32	5.58		
	5	12.4	2.90	0.11		4	0.36	6.26	0.05	
	2	9.40	2.20	0.08	0.01	5	0.34	5.87		
	46	10.1	2.35	0.09	0.02	6	0.47	8.16	0.06	
高確	1-6	40.2	9.41	0.35	0.05	1-6	1.78	31.0	0.23	0.03
小役	弱機會牌									
滯在	設定	直乘	紅 7	藍 7	愛導					
低確	135	10.1	2.35	0.09	0.02					
	2	10.4	2.44							
	4	11.5	2.69	0.10						
	6	13.4	3.14	0.12						
高確	1-6	40.2	9.41	0.35	0.05					

直上乘 G 數分配

直上乘當選時會進行 G 數抽選

小役	確定櫻時			共通銅鐘/西瓜			
設定	1-3	4	5-6	1-3	4	5	6
50G				65.0			
60G				17.5		15.0	
80G				10.0			
100G	89.5	80.0	65.0	6.51	6.01	6.00	6.01
150G			15.0			2.51	2.50
200G	0.50	10.0		0.50	1.00		
300G	10.0			0.50			
小役	強櫻/白 BAR 連線/強機會牌				弱櫻/弱機會牌/不中小役		
設定	1-3	4	5	6	1-3	4	5-6
10G	55.0	45.7	45.8	42.1	79.3		79.0
30G	15.7		25.0	15.7	7.50		
40G	15.7	25.0	15.7		5.00		
50G	5.00				2.50		
60G	5.00				2.50		
80G	2.50				2.50		
100G	0.80	0.65	0.25		0.40	0.25	
150G			0.25				0.25
200G	0.10	0.25			0.10	0.25	
300G	0.25				0.25		

跳躍 ATTACK 中的抽選

跳躍 ATTACK 中會以 98% 進行繼續抽選，直到抽選失敗之前都會進行 G 數上乘

5G	10G	50G	100G	200G	300G
49.0	49.0	1.99	0.003	0.003	0.003