

戰國無雙 2

戦国無双 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



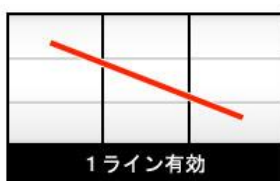
導入年月 2013/04

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



無雙 BONUS



10 枚



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue Circle	Blue Circle	Cherry
20	Bell	Bell	Bell
19	Red Banner	Cherry	Blue Circle
18	Cherry	Red Banner	Cherry
17	Red Banner	Cherry	Red Banner
16	Blue Circle	Blue Circle	Watermelon
15	Bell	Bell	Bell
14	Blue Circle	Watermelon	Blue Circle
13	Blue Circle	Blue Circle	Cherry
12	Watermelon	Blue Circle	Watermelon
11	Blue Circle	Blue Circle	Watermelon
10	Bell	Bell	Bell
9	Red Banner	Watermelon	Blue Circle
8	Cherry	Blue Circle	Blue Circle
7	Watermelon	Bell	Blue Circle
6	Blue Circle	Cherry	Watermelon
5	Bell	Blue Circle	Bell
4	Watermelon	Bell	Blue Circle
3	Blue Circle	Watermelon	Cherry
2	Bell	Cherry	Bell
1	Watermelon	Cherry	Blue Circle

開獎條件

1. 特殊小役抽選突入 AT「出陣ノ刻」
2. 特殊小役抽選突入 AT「戰國 RUSH」
3. 經由 CZ「一擊當千機會」

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/65536，為無雙 BONUS 確定
無雙 BONUS 為戰國 RUSH 確定+大量上乘

天井情報與恩惠

AT 間 1300G 消化後天井確定，此 AT 會直接突入「戰國 RUSH」而且繼續率為 89%

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效

的的的的的
的的的的的
的的的的的
的的的的的
的的的的的

機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動

情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告

查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台
查詢攻討論群平台

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/>

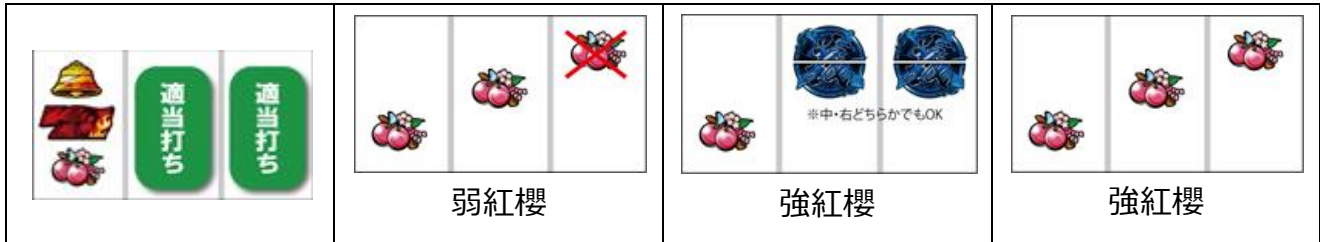


小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪先瞄押紅櫻(紅七附近), 約在轉輪上段附近瞄押

左轉輪紅櫻出現時, 中右轉輪適當停止即可, 三連紅櫻或是中右轉輪任一大義出現時為強櫻



紅七下段停止時, 中右轉輪適當停止即可, 再再櫻或是再.再.大義連線時為強機會 RP



左轉輪西瓜出現時, 中右轉輪瞄押西瓜, 西瓜連線時為西瓜, 非連線時為弱機會 RP



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止, 切入演出發生時按照畫面指示瞄押指定圖案

其他演出按照一般時打法即可

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>

各種演出說明

基本場景介紹

石田三成場景



直江兼續場景



真田幸村場景



本陣場景



通常時為左邊三個場景在移行，而最右邊的本陣場景為 AT 突入的前兆示唆，突入時期期待度大增

櫻舞場景



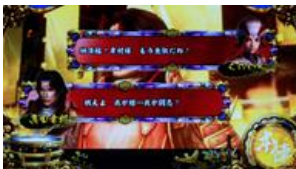
月紅場景



以上為本機搭載的兩個特殊前兆場景，櫻舞場景為戰國 RUSH 突入期待度激高，故事越繼續期待越大
月紅場景移行時為戰國 RUSH+高繼續率期待特大！

通常演出

視窗對話預告



視窗的顏色與對話的內容必須要注意

士兵演出



士兵穿的鎧甲顏色對應小役，越多人期待度大

仕草演出



各武將的仕草發展其它的演出可能性大

軍議演出



兵棋的顏色對應小役數量越多期待度越高

女忍者便當演出



女忍者拿的便當顏色對應小役

酒杯演出



杯子的顏色與大小對應成立役以及期待度示唆

孫市演出



孫市發射槍的演出忍者的顏色對應成立小役

火焰演出



火焰的大小與顏色示唆
成立小役與期待度

分身之術



ねね衣服顏色對應成立
小役與期待，有時發展

火炬物品演出



左下的火炬會出現東西
示唆期待度或發展

伊達政宗演出



政宗的超級飛跳演出
為機會演出之一

風魔小太郎演出



崖上風魔小太郎站立的演出
手甲的顏色示唆期待度

拉門擬似連演出



繼續越多轉期待度越大
最大持續 4G

兼續念演出



詠唱的兼續周圍的氣顏色
對應成立小役與期待度

切入演出



三武將的切入演出發生時
期待度大幅上升

抬頭望演出



三成抬頭望上空的演出
半月變化成滿月時期待度上升

稻姬美色演出



特殊小役成立時的機會演出
角度變換越多期待度越高

強奪寶物！



三位女性潛入屋子內奪取寶玉的演出
女忍者有氣包圍時期待度上升

守護雜賀眾！



為了守護與敵人的戰鬥演出
孫市瞄準的炸藥種類會有期待度的不同



突破奇襲！



三成突破敵人奇襲的演出
要注意往敵人那丟過去的炸彈顏色

風魔小太郎現身！



三武將與風魔小太郎對決
三武將先攻擊時期待度上升



出陣之刻中的演出

突入畫面



雜魚演出



必殺技切入演出



三武將氣演出



最長 23G 繼續的 AT 狀態機會區間，戰國 RUSH 突入率約 40%，千人斬達成的話則突入戰國 RUSH 特殊小役成立時可期待大量擊破。雜魚有強弱的兩種，強的擊破時可期待大量人數斬 必殺技發動時戰國 RUSH 的突入期待度上升，最後的演出時，三個武將周圍的氣是紅色時為大好機

一擊當千機會中的演出

突入畫面



能量條演出



特殊小役的一部分所突入的自力解除 CZ，銅鐘與不中以外的全部小役為能量上升的好機 能量條到達 MAX 時為出陣之刻或戰國 RUSH 確定

戰國 RUSH 中的演出

應援角色演出



也有可能在上乘後出現 稻姬登場時為激熱 有機會突入無雙奧義

城門突破演出



為戰國 RUSH 中的上乘 演出，門色對應期待度

對話框演出



對話框的顏色對應繼續 期待度，紫色框為激熱 金色框為繼續確定！？

魔方陣演出



魔方陣越大期待度越高 轉輪右邊的面板燈發光 時突入疑似連

三成回想演出



武將增加時上乘期待度 上升，全出現上乘濃厚

角色故事演出



故事繼續越多期待越大 女性角色期待度更升

百花繚亂演出



上乘期待度非常高的 激熱演出

爆忍、突忍演出



忍者的衣服顏色對應成 立役，有可能直接上乘

繼續對決的標題



對戰角色



G 數歸零時突入繼續對決，繼續率為 50~80%，突入時的標題為希望時繼續期待度上升
而對戰角色部分越右邊的則繼續期待度越高

無雙奧義模式 愛



可以選擇一擊或連擊，一擊選擇時敲下起動桿後則上乘 50~300G

連擊選擇時則按下 MAX BET 鍵後一次上乘 2~20G，繼續率 97~99%，連擊中可敲下搖桿變換一擊

無雙奧義模式 焰



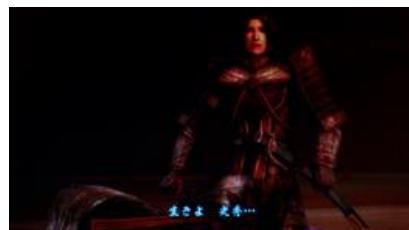
初期 G 數為 10 或 15G，RP 以外的小役成立時則上乘，每次按下停止鍵時則上乘一次
最後會表示該轉全部上乘的轉數，消化中發生最右邊的切入演出時為大量上乘的好機

魔王降臨



戰國 RUSH 中發生逆押指示時為好機，三個連線時則突入魔王降臨，上乘 100~300G 確定

PREMIUM 本能寺凍結



轉輪起動時發生轉輪凍結時會播放本能寺凍結的動畫，為紅七連線的無雙 BONUS 確定

無雙 BONUS



無雙 BONUS 為戰國 RUSH+G 數上乘確定的擬似 BONUS，BONUS 中 RP 以外的全部小役皆為上升無雙能量條的好機，能量獲得越多則能期待越多轉數的上乘

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
無雙 BONUS	1/65536					
AT 初當	1/235	1/226	1/216	1/203	1/186	1/172
機械割	97.5%	99.0%	101.0%	103.0%	106.0%	110.0%

小役確率

通常時小役確率

成立役	弱櫻	強櫻	西瓜	通常 RP	弱機會 RP	強機會 RP
確率	1/73.0	1/190	1/128	1/2.38	1/187	1/1598

AT 中小役確率

成立役	單大義	2 連大義	3 連大義
確率	1/8192	1/10923	1/16384

通常時模式移行抽選

特殊小役成立時

通常時特殊小役成立時會進行模式移行抽選

小役	強機會 RP				弱機會 RP					
	高確	出陣	RUSH		低確	通常	高確	出陣	RUSH	
通常			89%	通常					89%	
滯在										
低確	30.0	69.9	0.10	0.02	30.0	45.0	5.00	20.0	0.05	0.01
通常						30.0	50.0			
高確		94.0	5.00	1.00			30.0	69.5	0.50	0.05

強櫻成立時

滞在	低確				通常			高確			
設定	通常	高確	出陣	RUSH	高確	出陣	RUSH	高確	出陣	RUSH	
				通常			通常			通常	89%
12	77.5	12.5	9.99	0.02	90.0	9.99	0.02	50.0	49.8	0.20	0.02
3	74.0	14.0	12.0		88.0	12.0		48.0	51.8	0.22	0.04
4	72.5	15.0	12.5	0.04	87.5	12.5	0.04	47.0	52.7	0.26	0.05
5	68.0	17.0	14.9	0.06	85.0	14.9	0.06	43.0	56.6	0.29	0.07
6	66.0	18.0	15.9	0.07	84.0	15.9	0.07	40.0	59.6	0.33	0.09

弱櫻成立時

滞在	低確				通常			高確		
設定	低確	通常	高確	出陣	通常	高確	出陣	高確	出陣	RUSH
										通常
1	98.5	1.49	0.01	0.01	98.5	1.50	0.01	97.5	2.49	0.01
2	98.0	1.99			98.0	2.00		97.0	2.99	
3	97.5	2.48	0.02	0.02	97.5	2.50	0.02	96.5	3.47	0.02
4	97.0	2.95	0.05		97.0	3.00		96.0	3.96	0.04
5	95.0	4.93	0.07	0.05	95.0	5.00	0.05	94.0	5.94	0.06
6	93.9	5.90	0.10	0.09	93.9	6.00	0.09	93.0	6.93	0.07

西瓜成立時 (未分配到的比例為原模式滞在)

滞在	低確				通常			高確		
設定	通常	高確	出陣	RUSH	高確	出陣	RUSH	通常	出陣	RUSH
				通常			通常			通常
1	49.9	0.1	0.04	0.01	50.0	0.04	0.01	90.0	0.05	0.01
2			0.13					88.0		
3			0.18					86.0		
4	53.7	0.26	0.18	0.02	54.0	0.18	0.02	84.0	0.10	0.02
5	56.7	0.32	0.75	0.05	57.0	0.75	0.05	80.0	0.12	0.04
6	59.6	0.39	0.94	0.06	60.0	0.94	0.06	78.0	0.16	0.05

RP 連續時

通常時 RP(通常/弱機會/強機會)6 連以上會進行模式移行抽選

未分配到的比例為低確滞在

RP 6 連時(最後:第六個 RP 是哪種 RP)

最後	強機會 RP				機會 RP					通常 RP		
滞在	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣
			通常	89%				通常	89%			
低確	29	70.8	0.15	0.02	45	5	20.9	0.06	0.01	14.9	14.9	0.1
通常					29	50				85		
高確		92.5	6	1.5		29	70.4	0.6	0.05		97	3

RP 7 連時(最後:第七個 RP 是哪種 RP)

最後	強機會 RP				機會 RP					通常 RP			
滞在	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH
			通常	89%				通常	89%				通常
低確	28	71.8	0.2	0.03	45	5	21.9	0.07	0.01	19	19	1	
通常					28	50				80			
高確		9	7	2		28	71.2	0.7	0.06		95	4.99	0.01

RP 8 連時(最後:第八個 RP 是哪種 RP)

最後	強機會 RP				機會 RP					通常 RP				
滞在	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH	
			通常	89%				通常	89%				通常	89%
低確	27	72.7	0.3	0.04	45	5	22.9	0.08	0.02	27	27	3		
通常					27	50				70				
高確		89.5	8	2.5		27	72.1	0.80	0.07		90	9.97	0.02	0.01

RP 9 連時(最後為:第九個 RP 是哪種 RP)

最後	強機會 RP				機會 RP					通常 RP				
滞在	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH	
			通常	89%				通常	89%				通常	89%
低確	26	73.6	0.4	0.05	45	5	23.9	0.09	0.02	45	45	5		
通常					26	50				50				
高確		88	9	3		26	73	0.9	0.08		85	14.9	0.05	0.01

RP 10 連時(最後為:第十個 RP 是哪種 RP)

最後	強機會 RP				機會 RP					通常 RP				
滞在	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH		通常	高確	出陣	RUSH	
			通常	89%				通常	89%				通常	89%
低確	25	74.4	0.5	0.06	45	5	24.9	0.1	0.03	65		10		
通常					25	50				25	65			
高確		86.5	10	3.5		25	73.9	1	0.09		80	19.9	0.1	0.02

AT 結束時

AT(出陣之刻/戰國 RUSH)結束時會進行模式分配

	出陣之刻結束時						戰國 RUSH 結束時						
設定	低確	通常	高確	出陣	RUSH		低確	通常	高確	RUSH			
					通常	89%				通常	89%		
1	34.9	35.0	30.0	0.09	0.05	0.01	60.0	25.0	15.0	0.02	0.01		
2	32.8		32.0	0.19			58.0		17.0				
3	29.7		35.0	0.26			0.07		55.0			20.0	0.04
4	24.5		40.0	0.45			0.09		51.9			23.0	0.06
5	19.0		45.0	0.89			0.10		48.9			26.0	0.11
6	13.5		50.0	1.37			0.12		44.9			30.0	0.15

設定變更時

設定變更時會根據打直(變更成同一設定)/變更(變更成不同設定)進行模式分配

	打直時			變更時		
設定	低確	通常	高確	低確	通常	高確
1	98.9	1.00	0.10	32.5	50.0	17.5
2	98.9		0.15	31.5		18.5
3	98.8		0.25	30.0		20.0
4	98.7		0.35	27.5		22.5
5	98.5		0.50	22.0		28.0
6	98.3		0.70	20.0		30.0

CZ「一擊當千機會」中的抽選

通常時會依照成立小役進行 CZ「一擊當千機會」抽選

設定	1	3	5	2	4	6
西瓜	0.27		0.5	1.1		1.5
弱櫻	12	12.7	13	13.5	14.5	15
強櫻	0.02					

一擊當千機會中的抽選

能量條點燈抽選

CZ 中(10G 消化後直到銅鐘成立), 會依照成立小役進行能量條點燈抽選

特殊小役成立點燈確定、通常 RP 約有 60%的機率點燈

點燈數	8	10	12	14	16	20	點燈數	0	2	6
強櫻	39.0	30.0	20.0	10.0		1.00	通常 RP	37.5	59.4	3.13
弱機會 RP		27.0	40.0	20.0	10.0	3.00	西瓜		75.0	25.0
強機會 RP					25.0	75.0	弱櫻		85.0	15.0

能量條點燈個數 AT 抽選

最終會依照能量條的點燈個數進行 AT 抽選(出陣/戰國 RUSH)

點燈個數	當選率	出陣	RUSH	點燈個數	當選率	出陣	RUSH
2	5.00	100		12	35.0	99.7	0.31
4	10.0	99.9	0.06	14	50.0	99.4	0.62
6	15.0	99.8	0.20	16	70.0	97.9	2.14
8	20.0	99.8	0.21	18	80.0	81.3	18.8
10	25.0	99.7	0.34	20	100	50.0	50.0

出陣之刻中的抽選

準備中的戰國 RUSH 昇格抽選

出陣之刻準備中，特殊小役成立時會進行 RUSH 昇格抽選

西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會 RP	強機會 RP
11.0	10.0	25.0	50.0	100

突入時戰國 RUSH 抽選

在出陣之刻突入時會以 **8.98%**進行戰國 RUSH 抽選(會以最終演出來告知)

開始 20G 間的戰國 RUSH 抽選

出陣之刻開始 20G 間，除了通常 RP 以外都會進行戰國 RUSH 抽選

會一併抽選告知類型(即告知/千人斬演出告知/復活演出告知)

成立役	當選率	即	千人	復活
強機會 RP	100	99.6	0.39	
弱機會 RP	50.0	96.9		3.13
強櫻	25.0	93.8		6.25
弱櫻	9.38	91.7		8.33
西瓜	10.9	92.9		7.14
3 枚銅鐘	6.25		93.8	6.25
10 枚銅鐘	1.17		100	

21-23G 間的戰國 RUSH 抽選

出陣之刻 21-23G(千人斬演出)間，特殊小役成立時會進行戰國 RUSH 抽選

成立役	當選率	千人	復活
強機會 RP	100	95.3	4.69
弱機會 RP	50.0		100
強櫻	25.0		
弱櫻	9.38		
西瓜	10.9		

戰國 RUSH 中的抽選

RUSH 繼續率分配抽選

設定	1	2	3	4	5	6
50%	49.6	48.8	41.4	39.8	34.8	27
60%	44.9	43.8	46.1	46.9	48.1	48.4
72%	4.69	6.64	11.7	12.5	16.4	23.8
89%	0.78					

G 數直上乘抽選

戰國 RUSH 中會依照成立小役進行 G 數直上乘抽選

成立役	大義 1	大義 2	大義 3	西瓜	弱櫻	強櫻	3 枚銅鐘	弱機會 RP	強機會 RP
當選率	100			10.2	30.5	50.0	0.09	50.0	100
10G					66.0		85.7		
20G					25.0	50.0	14.3	50.0	
30G	71.9			75.0	7.81	34.8		28.1	
50G		43.8			0.78	12.5		16.4	70.3
100G	18.8	25.0	25.0	16.4	0.39	1.56		3.13	20.3
200G	6.25	18.8	50.0	6.25		0.78		1.56	6.25
300G	3.13	12.5	25.0	2.34		0.39		0.78	3.13

無雙奧義抽選

戰國 RUSH 中強櫻跟機會 RP 成立時會進行無雙奧義(愛/焰)的抽選

無雙奧義當選率

成立役	愛	焰
強櫻	1.95	9.38
弱機會 RP	30.5	0.39
強機會 RP	34.8	0.39

無雙奧義當選時會經由 3-6G 的前兆後發動

奧義	3G	4G	5G	6G
愛	21.9	50.0	21.9	6.25
焰	6.25	33.6	50.0	10.2

無雙奧義愛中的抽選

RANK 分配

無雙奧義愛當選時會進行 RANK 分配抽選，然後選擇畫面中的氣顏色會示唆 RANK

RANK	1	2	3	4	5	6	7	8	9
抽選比例	51.6	37.5	6.25	1.56	1.17	0.78	0.39	0.39	0.39
白氣	53.4	39.1	6.51	0.4	0.31	0.19	0.05	0.05	0.03
藍氣				39.8	30.2	20.6	3.48	3.38	2.58
紅氣							31.4	30.1	38.5

一擊上乘抽選

敲下起動桿就會根據選擇 RANK 進行上乘

RANK	1	2	3	4	5	6	7	8	9
50G	46.1	39.5	27						
80G	37.1	40.2	44.9	46.1	35.2				
100G	12.1	14.1	18.8	36.7	41.4	70.7	52.3	25	
200G	3.91	4.69	6.25	10.2	14.8	18.4	35.2	50	50
300G	0.78	1.56	3.13	7.03	8.59	10.9	12.5	25	50

連擊上乘抽選

會依照 RANK 而每次按下 MAX BET 鍵會有不同的上乘 G 數

RANK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
繼續率	97			98				99		
2G	82.8	73.1	60.9	75.4	62.5	50.8	44.5	57.8	38.7	
3G	11.3	18.8	26.6	16.8	26.2	33.2	34.4	28.1	38.7	
5G	4.3	5.86	8.59	5.47	8.2	11.3	13.3	9.38	14.1	
10G	1.56	2.34	3.13	2.34	3.13	3.91	5.47	3.91	5.47	
20G			0.78			0.78	2.34	0.78	3.13	

無雙奧義焰中的上乘抽選

繼續 G 數分配

無雙奧義焰當選時會先決定繼續 G 數(10/15G)

10G	97.7%	15G	2.34%
-----	-------	-----	-------

G 數上乘抽選

無雙奧義焰中除了通常 RP 以外的小役成立都會進行 G 數上乘

成立役	10 枚銅鐘	3 枚銅鐘	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會 RP	強機會 RP
10G	50.0	50.0					
20G	37.1	30.9		60.6			
30G	10.2	15.2	76.2	25.0	39.5		
50G	2.34	3.13		10.2	25.0	54.3	
100G	0.39	0.78	21.5	3.13	20.3	20.3	59.8
200G			1.56	0.78	10.2	15.2	30.1
300G			0.78	0.39	5.08	10.2	10.2

無雙 BONUS 中的上乘抽選

無雙 BONUS 中通常 RP 跟 10 枚銅鐘以外成立時 G 數上乘確定

10 枚銅鐘成立時有 39.1%的機率上乘 5G，上乘 G 數以能量表示唆，最終 G 時一起告知

上乘 G 數分配抽選

成立役	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會 RP	強機會 RP	3 枚銅鐘
30G	74.6	66.8				38.3
50G		25	52.3	50		26.6
100G	20.7	6.25	28.1	25	65.6	18
200G	3.13	1.56	14.1	18.8	25	12.5
300G	1.56	0.39	5.47	6.25	9.38	4.69