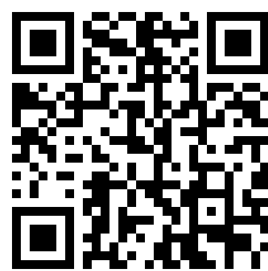


CR 戰國無雙

CR 戦国無双

樂都機種介紹 QR



導入年月 2010/09

MAX TYPE、V-ST 機

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

68 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&10&15

通常時大當確率 1/399.6

確變中大當確率 1/60.7

確變突入率 100%

確變最大 84 轉

平均出玉

2~11R : 約 250~1400 個

16R : 約 2000 個

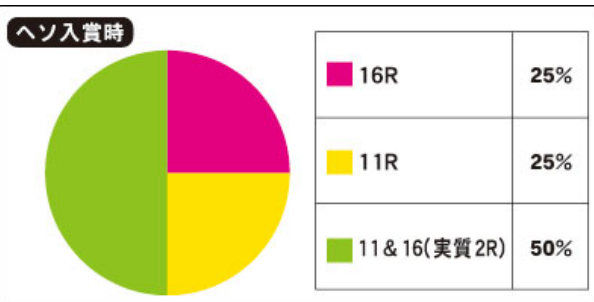
ROUND 數 11/16

1R COUNT 數 9

時短

全部大當結束後 80 回

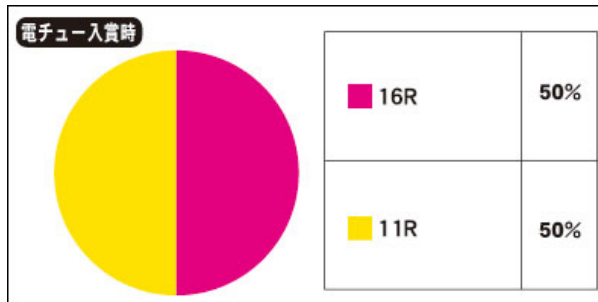
大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



25% 16R 確變、25% 11R 確變

50% 實質 2R 確變

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



50% 16R 確變、50% 11R 確變

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

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



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



各種演出說明

模式介紹

通常模式



通常時基本有 VS 上衫軍、VS 德川軍、VS 織田軍的三個場景，會依照滯在場景發展對應武將的立直演出

疾走模式



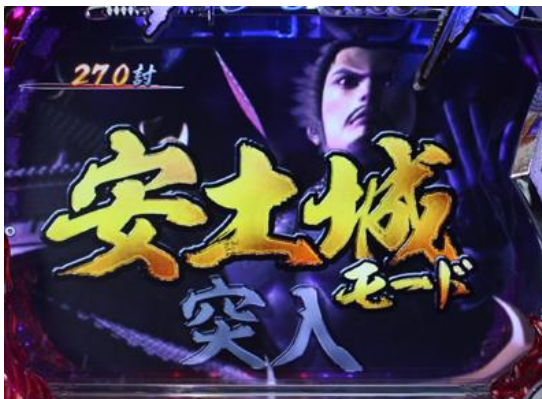
幸村跑出來則突入疾走模式
發生預告時為聽牌的好機
從紅色立直的話則期待度上升

敵將模式



敵方武將為主角的主要模式
視窗出現敵方武將後我方亂入
我方的視窗相撞勝利的話
則為好機

安土城模式



各種展開都有機會突入的 SLOT 機會
戰國轉輪出現安土城三個連線後突入的模式
突入時右打可以獲得 250 個出玉後突入 ST

戰國 RUSH



11/16R 大當後突入戰國 RUSH，右打消化
可一直斬擊敵人的亂舞立直或與武將的對決立直
突入的話為大好機，7 聽牌立直為超激熱

雷鳴 ZONE



落雷預告發生時戰國轉輪會轉動，左右停止安土城時所突入的模式，會有連續演出後突入安土城模式的期待度上升

信長 ZONE



落雷預告中停止信長圖案，發動霸王信長役物後突入的激熱模式
先讀+擬似連繼續越多則期待度越高



安土城模式專用演出

切入演出 STEP UP 預告



畫面分割後，角色的切入演出依序展開的 STEP UP 預告。STEP 越多則期待度越高

劫火 ZONE



戰國轉輪燃燒後突入此演出時為大好機，上面顏色越右邊的期待度越高

陷阱立直



安土城模式限定演出，突破陷阱的話則獲得大當，陷阱的種類會有期待度的不同，演出時會寫

武將對決立直



十文字槍役物動作時發展的激熱演出，有兩種演出存在，演出中的攻防會有期待度不同

幸村攻擊的話則為大好機！

戰國 RUSH 專用演出

亂舞立直



戰國 RUSH 中發生立直演出即為大好機，幸村旁的放射線越接近紅色期待度越高
亂舞立直突入時會顯示敵人數量，全滅的話則獲得大當，敵人數量越少則期待度越高

武將對決立直



十文字槍役物動作發展的激熱演出。敵方武將登場後突入與幸村的對決，幸村攻擊時按下按鍵
決定招式，使出奧義的話則對決勝利期待度大，敵方攻擊時為危機，希望能夠迴避

風林火山機會



戰國 RUSH 或安土城模式結束後所突入的 4 轉確變演出，按鍵依序停止風林火山的話則獲得大當
會與戰國轉輪連動一起展開演出

預告演出

十文字槍役物



畫面右側的十文字槍役物動作
時會發展大當好機的立直演出

霸王信長役物



此役物發動時大當的期待度大幅
上升且突入信長 ZONE

戰國無雙 LOGO 役物



畫面上方的 LOGO 有動作時
為好機的預告

武田的心得連續預告



寫著武田心得在畫面上展開，哪個內容為好機的預告，數字越大期待度越高

故事連續預告



故事繼續的連續演出，最高可發展到第三階段，為發展登場武將的立直的好機

戰連續預告



右邊數字發生滑落後，畫面停止戰文字則繼續的擬似連，持續越多期待度越高

勇燈



勇燈亮起時為好機的預感
伴隨效果音發光的話為大好機

保留圖案預告



保留的圖案顏色變化時為好機
保留消化時出現的物品也要注意

落雷預告



發生時為擬似連的大好機
為本機最重要的演出

角色 STEP UP 預告



無雙視窗 STEP UP 預告



STEP UP 預告總共有四階段，角色到 STEP4 登場的敵人角色會有期待度變化

無雙視窗中幸村持續使出攻擊到 STEP4 的化為大好機

對話視窗預告



畫面下方出現角色或按鍵的圖案，按鍵按下後出現的角色與對話框顏色會有期待度不同
出現全畫面的切入演出時期待度大幅上升

影子橫越預告



畫面中有影子橫越的話要注意之後的展開會有各種人物出現，都會有不同的演出

幸村輪盤預告



背景變暗後，幸村前方出現輪盤
按下按鍵停止的圖案會有期待度的變化

面板輪盤預告



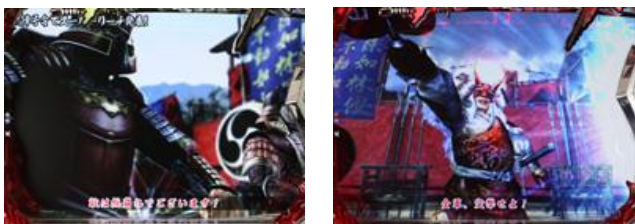
畫面出現面板輪盤的預告，面板數越多期待越高
按鍵按下後停止的角色會有期待度不同

切入演出影片預告



變動中發生影片切入演出時，有高機會往該影片登場角色的立直演出發展

信玄出擊任務



變動中出現武田軍本陣的影片，信玄發出出陣的號令時則發展 SP 立直的大好機

亂舞任務



變動中突然突入的任務，連打按鍵攻擊敵人殲滅成功則發展 SP 立直的可能性大

切入演出文字預告



畫面切入的文字內容與顏色會有期待度變化，戰國則為擬似連一騎討ち則有機會發展 SP 立直

武田菱機會目



武田的家紋左右出現時為大好機中間停止發光的圖案的話則為發展全回轉立直的大好機

女忍者輪盤



畫面下出現小女忍者則起動輪盤，一直停在女忍者則會發動幫助時間，電嘴會開放

群影片預告



立直後出現的激熱預告，幸村前出現大群的影片則為大好機

動畫角色群預告



武田信玄為先頭後動畫角色群通過畫面如果是京樂群預告則為激熱

立直演出

武田軍立直



會依照上方左到右的順序出現，之後會往停止的武將發展演出，出現武田信玄為超激熱其他的基本上都會演出失敗後期待突入安土城模式

武將立直



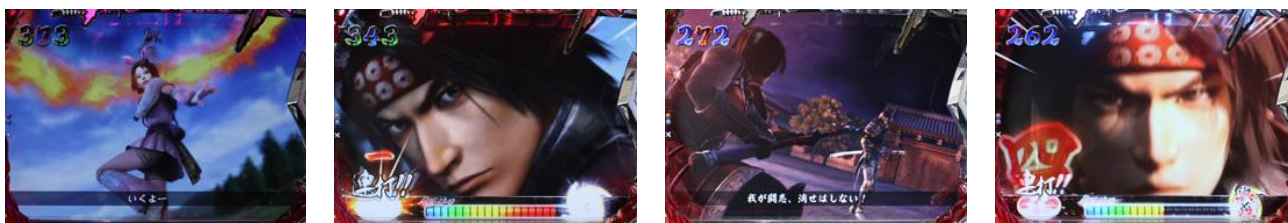
會依照滯在場景而敵方武將登場，目標瞄準大當圖案，但是期待度也不高

VS 武將立直



幸村與敵方武將對決，標題文字與台詞顏色必須要注意，希望能發展 VS 武將 SP 立直

VS 武將 SP 立直



十文字槍役物發動，從 VS 武將立直突入的激鬥，會依照攻防而有期待度變化

連打按鍵使無雙奧義炸裂則為超激熱，被敵人打倒的話就期待會復活

合戰立直



與敵人的大將進行最終決戰的激熱立直演出，無雙奧義役物發動時為大當濃厚

全回轉立直



播放武田軍武將影片的全回轉立直，為大當濃厚！

戰國無雙機會



突入時為大好機的演出，使用按鍵決定發展目標的武將，希望能選到期待度高的

SLOT 機會



發生時要注意戰國轉輪，出現三個安土城的話則突入安土城模式

通常時直接發生的話期待度很低，要是在立直演出失敗後或是雷鳴 ZONE 則期待度高

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>