

暮蟬悲鳴時祭 2 遊玩碎片篇

パチスロひぐらしのなく頃に祭 2 カケラ遊び編

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2022/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50 枚約可遊技轉數 44G

小役構成



オヤシロ BIG BONUS



BIG BONUS



REG BONUS/慘劇 BONUS



15 枚



1/15 枚



1 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選初當的擬似 BONUS
2. BONUS 後的 Cz 再度抽選擬似 BONUS

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為獲得純增約 260 枚的
擬似 BONUS+突入遊玩碎片篇+EX 篇章 3 次

天井情報與恩惠

天井總共有三種，第一種為日曆到達 7 月 1 日(平均 650G)時當選擬似 BONUS 確定
第二種為擬似 BONUS 後的 CZ 失敗連續 7 次時當選命運分歧模式確定
第三種為有利區間消化 1500G 時當選命運分歧模式確定

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
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻討族群平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



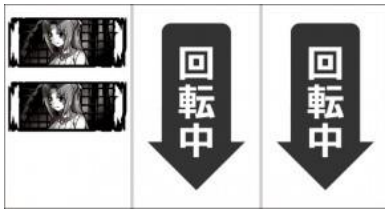
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上段到中段附近瞄押黑 BAR



左轉輪紅櫻出現時為紅櫻確定，中右轉輪適當停止即可



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可

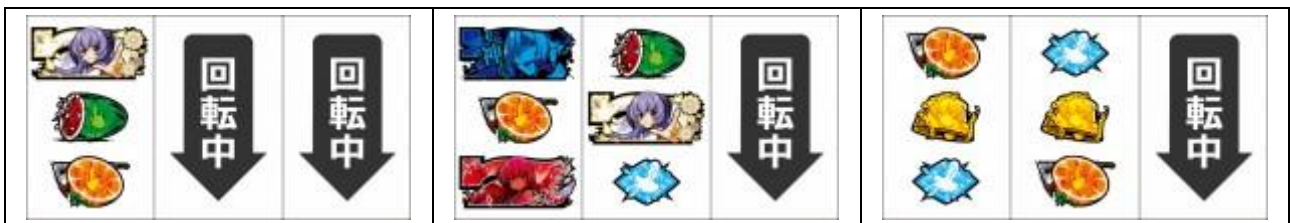
左轉輪上段柳丁停止時，中右轉輪適當停止，柳丁連線時為柳丁

柳丁有聽牌但是沒有任何小役連線時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

以下停止牌型為立直目



BONUS 中的打法

有押順指示時請照押順指示停止，但第一押順需要瞄押指定圖案，但不是每次都會指示
以下為 BIG 中限定



JAC-IN 優先指示發生時請照押順瞄押左轉輪的紅 7

JAC-IN 迴避指示時請照以下瞄押方式進行真再劇迴避



オヤシロ BB 中有四格的空間可以瞄押左轉輪的白 7 來迴避



一般 BB 中則可挑戰在左轉輪上段精準瞄押白 7，成功時會追加銅鐘完全指示次數
但是沒精準瞄押時也跟上面的オヤシロ BB 一樣有四格的空間迴避 JAC-IN

本機演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常時



對應紅櫻



對應西瓜



對應銅鐘



對應機會牌



對應柳丁



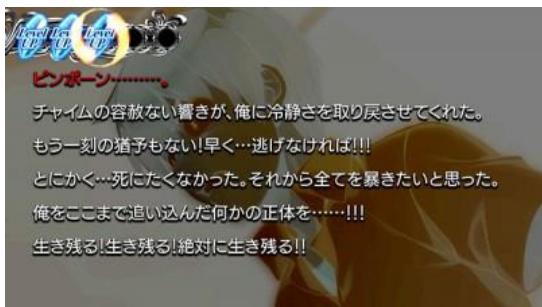
對應青再

通常時的場景為六種，各場景都有對應的小役，成立對應小役或是特殊小役成立時

有機會發展「慘劇」，畫面左上方碎片庫存越多則發展慘劇時的成功期待度會越高

畫面右上角的日曆是紅色時為獲得碎片的好機，逆押切入演出發生時為特殊小役成立的好機

慘劇



碎片回想



5G 繼續，每一轉會依照成立小役庫存碎片或是 BONUS，碎片數量越多則後面演出期待度月 << 失敗時一部分會突入碎片回想

為 5G 的 ST 型，每一轉 RP 與特殊小役都會抽選發展慘劇，慘劇發展時繼承的碎片會聚焦在該角色後重新再來一次，失敗的話則碎片回想會從 5G 再度開始，突入的話必能迴避慘劇後獲得初當 BONUS

初當 BONUS



初當基本為純增約 47 枚的慘劇 BONUS，結束後突入 CZ 「絕對意思 ZONE」

絕對意思 ZONE



15G 以上繼續的 CZ，消化中上乘%數後，最後以%數抽選命運分歧模式，期待度約 42%

命運分歧模式



CZ 或命運之解成功時突入突入時保證當選 BONUS 消化中會進行升格抽選

BONUS



RB



BB



オヤシロ BB

從命運分歧突入的 BONUS 有三種，RB 純增約 95 枚、BB 約 266 枚、オヤシロ BB 約 377 枚 (オヤシロ)BB 可利用真再劇迴避來使純增枚數增加，BB 中還可增加銅鐘全押順指示使枚數上升

命運之解



祭囃し篇



遊玩碎片篇

經由命運分歧模式當選的 BONUS 結束後突入，由 30G 的故事與慘劇 5G 所構成
慘劇迴避成功時則突入命運分歧模式，祭囃し篇全部五章都過關後會當選純增約 240 枚的 EDBB
之後突入遊玩碎片篇，為 80%繼續的 EXTRA 模式，突入時 ENDING 就在眼前!?
遊玩碎片篇結束後也會從 CZ 開始所以還有拉回的期待，此模式中的奉納演舞成功的話
則會突入極命運分歧模式

絕對意思 ZONE 中的演出

上乘倍率



突入時會決定上乘倍率，等級數字就是倍率

連續演出



最終依照%數進行 CZ 成功抽選
會以連續演出來告知是否成功

%數上乘



消化中 RP 以外的全部小役都會進行%數上乘
抽選，上乘率約 1/3，%數超過 100%時
會進行 EX 篇章抽選，當選時實質當選 BONUS
濃厚，所以超過的部分不會有損失

命運分歧模式中的演出

梨花切入演出



依照指示瞄押藍 7 與紅 7，藍 7 連線則置換
失敗突入 RB，沒有藍 7 連線則突入鬼狩柳櫻
為置換成 BB 的好機

特殊小役成立



特殊小役成立時突入鬼狩柳櫻濃厚

鬼狩柳櫻



突入時依照成立小役抽選升格 BB 或是維持 RB，成功期待度約 50%
失敗的話命運分歧模式還會繼續所以還有機會

羽入或フレデリカ切入演出



發生時第二轉輪的押順正確的話可以直接抓到白 7 或紅 7 連線

命運突破切入演出



發生時為紅 7 連線的好機，抓到直接突入 BB

逆轉切入演出



發生時當選オヤシロ BB 濃厚

真命運分歧模式



升格此模式時為當選 BB 以上的大好機

極命運分歧模式



為當選 RB 或オヤシロ BB 濃厚

命運之解中的演出

Adventure 部分



一章為 5G+ 慘劇分歧點 1G, 會持續到第五章
慘劇分歧點為碎片庫存的好機, 突入 SP 篇章
或機會台詞出現時獲得碎片庫存期待高

慘劇部分



ADV 部分與慘劇中獲得的碎片會進行慘劇
迴避獲得抽選, 成功則突入命運分歧模式

羽入覺醒



RB 後等獲得羽入覺醒時, 慘劇分歧點的
碎片庫存期待度會大幅上升

EX 篇章



CZ 超過 100% 時 RB 後會進行抽選
發生時突入命運分歧模式濃厚

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>

爆發契機介紹

YOU



命運之解中慘劇迴避成功時的一部分突入的
純增約 240 枚的擬似 BONUS，消化中高確率
抽選 1G 連，且結束後突入遊玩碎片篇

L5 發症



BONUS 中抽選當選時則獲得 1G 連

夏美 ENDING



BONUS 中發生凍結後突入
發生時為 AT 完走濃厚
結束後從 CZ 開始

轉輪凍結



發生後獲得純增約 240 枚的擬似 BONUS
且結束後突入遊玩碎片篇+獲得 EX 篇章三個

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
初當	1/249.5	1/238.9	1/228.6	1/220.5	1/208.7	1/192.5
碎片回想	1/313.7	1/301.1	1/296.1	1/283.6	1/287.0	1/276.6
命運分歧模式	1/638.1	1/611.0	1/584.5	1/563.9	1/533.8	1/492.4
機械割①	97.8%	98.8%	99.7%	100.9%	102.2%	104.0%
機械割②	100.5%	101.7%	102.7%	104.0%	105.4%	108.3%

機械割②為完全攻略時的機械割

小役確率

AT 役為 15 枚銅鐘、共通銅鐘為 1 枚銅鐘，機會牌 A 為柳丁不中，機會牌 B 為 RP 小山型

小役	RP	AT 役	共通銅鐘	紅櫻
確率	1/7.3	1/18.2	1/64	1/153
小役	西瓜	機會牌 A	機會牌 B	柳丁
確率	1/257	1/192.8	1/385.5	1/44.3

場景移行 TABLE 與規定慘劇次數的抽選

碎片回想、絕對意思 ZONE、命運之解結束時會進行 TABLE 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
TABLE A	59.4	53.1	49.2	46.9	43.8	39.1
TABLE B	15.6					
TABLE C	12.5	15.6	17.6	18.8	20.3	
TABLE D	12.5	15.6	17.6	18.8	20.3	25

然後會依照抽選到的 TABLE 抽選開始的場景

場景	鬼隱篇	錦流篇	崇殺篇	目明篇	罪滅篇	皆殺篇
TABLE A	50	25	10.2	7.4	5.1	2.3
TABLE B	2.3	50	5.1	25	7.4	10.2
TABLE C	50	2.3	25	5.1	10.2	7.4
TABLE D	2.3	5.1	7.4	10.2	25	50



左圖為鬼隱篇開始且為 TABLE A 的進行方式

抽選開始場景後，會依照 TABLE 種類而輪流的方式有所不同

TABLE A 為由左到右，到最右邊時回到最左方

TABLE B 為順時針方式

TABLE C 為逆時針方式

TABLE D 為由右到左，到最左邊時回到最右方

最後會依照 TABLE 種類決定慘劇次數，最大 6 次後突入碎片回想

TABLE A

設定	1	2	3	4	5	6
1or2 次	各 0.4					
3 次	25	26.5	28.2	35	36.6	45
4 次	5.9	6.5	7.2	10.1	10.8	14.3
5 次	5.9	6.5	7.2	10.1	10.8	14.3
6 次	62.5	59.8	56.6	44.1	41.1	25.6

TABLE BCD

次數	1 次	2 次	3 次	4 次	5 次	6 次
TABLE B	0.4	0.4	37.5	12.1	37.5	12.1
TABLE C	0.4	37.5	12.1	37.5	0.4	12.1
TABLE D	37.5	12.5	12.5	37.5		

通常時前兆移行抽選

通常時會依照滯在場景與成立小役是否有對影場景進行前兆移行抽選

場景	鬼隱篇	錦流篇	崇殺篇	目明篇	罪滅篇	皆殺篇
對應小役	紅櫻	西瓜	銅鐘	機會牌	柳丁	RP

前兆總共分成假前兆/通常前兆/高確前兆/直擊前兆四種

直擊前兆消化前兆 G 數後會以擬似遊技形成立直目後當選擬似 BONUS

通常與高確前兆則是當選慘劇確定

小役非對應場景時

小役	紅櫻	西瓜	機會牌	柳丁
通常前兆	30.5	43.8	30.5	23.4
高確前兆	2.3	4.7	2.3	1.2
直擊前兆	0.8	1.6	0.8	0.4

小役對應場景時

小役	紅櫻	西瓜	銅鐘	機會牌	柳丁	RP
通常前兆	69.9	50	31.6	69.9	87.5	31.6
高確前兆	25	39.8	1.2	25	10.9	1.2
直擊前兆	5.1	10.2	0.4	5.1	1.6	0.4

當選通常與高確前兆時會進行慘劇模式抽選，總共有 A~G 七種

越後面的模式越有機會獲得碎片，模式 G 獲得碎片確定，以下為前兆中慘劇模式升格抽選

通常前兆中

小役	紅櫻	西瓜	機會牌	柳丁
模式+1	25	37.5	25	50
模式+2	6.3	12.5	6.3	

高確前兆中

小役	紅櫻	西瓜	機會牌	柳丁	RP	其他小役
模式+1	50		50	87.5	48.4	12.1
模式+2	46.9	93.8	46.9	10.9	1.6	0.4
模式+3	1.6	3.1	1.6	0.8		
模式+4	0.8	1.6	0.8	0.4		
模式+5	0.8	1.6	0.8	0.4		

慘劇中的 BONUS 抽選

慘劇中會依照碎片個數與成立小役進行 BONUS 抽選，5 個時 100% 當選 BONUS

小役	紅櫻	西瓜	共通銅鐘	機會牌	柳丁	RP	其他小役
0 個	16.8	25	0.4	16.8	6.3	0.4	0.4
1 個	20.3	31.3	1.2	20.3	10.2	1.2	0.4
2 個	25	39.8	1.6	25	15.6	1.6	0.4
3 個	31.3	50	12.5	31.3	15.6	12.5	10.5
4 個	100	100	62.5	100	100	62.5	45.7

慘劇 BONUS 中的抽選

消化中會依照成立小役進行 L5 發症抽選，當選時獲得 BB 1G 連+命運之解突入

小役	紅櫻	西瓜	機會牌	柳丁
當選率	3.1	6.3	3.1	0.4

絕對意思 ZONE 中的抽選

準備中會抽選 CZ 等級，此等級會影響%數的上乘倍率

準備中第一轉會依照成立小役抽選等級

小役	共通銅鐘	柳丁	紅櫻/機會牌	西瓜	其他小役
Lv.1	79.7				100
Lv.2	15.2	87.5	50		
Lv.3	5.1	9.4	37.5	75	
Lv.4		2.7	10.9	18.8	
Lv.5		0.4	1.6	6.3	

準備中第 2~5 轉會依照成立小役抽選等級上升

小役	共通銅鐘	柳丁	紅櫻/機會牌	西瓜
Lv.1	7.4	87.5	50	
Lv.2		9.4	37.5	75
Lv.3		2.7	10.9	18.8
Lv.4		0.4	1.6	6.3

CZ 消化中會依照成立小役進行%數上乘抽選

%數	3%	5%	10%	20%	30%	50%	100%
共通銅鐘/柳丁		87.5	10.9	0.8	0.4	0.4	
紅櫻/機會牌			87.5	9.4	1.6	0.8	0.8
西瓜			50	43.8	3.1	1.6	1.6
其他小役	25	4.7	1.6				

規定的 15G 消化後每轉 50%抽選發展連續演出，但以下條件成立時不會抽選發展

Lv.5 且%數不到 100%時，或是 Lv.1~4 且%數不到 10%時

連續演出中的小役會進行成功置換抽選

小役	柳丁	西瓜	紅櫻/機會牌	其他小役
當選率	6.3	12.5	25	0.4

REG BONUS 中的抽選

會依照獲得點數與滯在故事進行報酬抽選（點數抽選詳細尚未公布）

消化中背景的颜色會示唆點數獲得率

藍色時全部小役 1 點以上、特殊小役 5 點以上

綠色時全部小役 2 點以上、特殊小役 20 點以上

紅色時全部小役 3 點以上、特殊小役 40 點以上

畫面右下角的特效颜色會示唆內部累積點數

白色為基本、藍色 10 點以上、黃色 20 點以上、綠色 30 點以上、紅色 40 點以上

報酬抽選

滯在故事	命運之解第三章前			命運之解第四章	
	羽入覺醒	EX 篇章	L5 發症	羽入覺醒	EX 篇章
0~19	5.9	0.4		5.9	0.4
20~39	93.8	6.3		93.8	6.3
40~59		98.4	1.6		100
60~79		96.9	3.1		100
80			100		100

BIG BONUS 中的抽選

消化中會依照成立小役進行 L5 發症/羽入覺醒/EX 篇章抽選

小役	紅櫻	西瓜	機會牌	柳丁
L5 發症	0.8	0.8	0.8	0.4
羽入覺醒	22.7	37.5	22.7	5.1
EX 篇章	1.6	2.3	1.6	0.8

消化中 JAC 成立次數不足兩次時會獲得 SBB 的 1G 連，連一次都沒有則獲得兩個 1G 連

命運之解中慘劇分歧點的碎片獲得抽選

小役	RANK1	RANK2	RANK3	RANK4	RANK5
共通銅鐘/RP	37.5	62.5	75	88.7	100
不中/AT 役	18.8	25	43.8	70.3	100
特殊小役	100				

BONUS 結束畫面示唆

 <p>基本畫面</p>	 <p>高設定期待度上升</p>	
 <p>設定 2 以上確定</p>	 <p>設定 3 以上確定</p>	 <p>設定 4 以上確定</p>
 <p>設定 5 以上確定</p>	 <p>設定 6 確定</p>	

BIG BONUS 中精準瞄押時圖片示唆

精準瞄押的第一次會示唆設定，第二次之後的圖片沒有示唆請注意

 <p>精準瞄押失敗</p>	 <p>成功時基本畫面</p>	 <p>高設定期待度上升</p>
 <p>設定 2 以上確定</p>	 <p>設定 2 否定+高設定期待度上升</p>	 <p>設定 3 以上確定</p>

本機有利區間重設時機

1. 遊玩碎片篇結束後
2. 夏美 ENDING 後
3. 命運之解失敗後的第一次初當 BONUS 結束後

第三點必須注意，因為有利區間會持續到第一次初當 BONUS 結束後才會重置
要是 2~3 連後消化 500G 且 CZ 失敗時，下一次再度消化 500G 又 CZ 失敗時
此時的有利區間天井為 1000G 並非 500G 必須要注意