

# 八通屋

## 戦国コレクション2 戦國大亂鬥2 (KPE)



## 八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

[www.8tw.com.tw](http://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※



●由Konami公司團隊開發，是2012年開始播出之動畫，另外在遊戲平台上也相當受歡迎。

以變成了美少女的戰國名人，穿越來到現代為主題的改編動畫《戰國Collection》，原作為KONAMI 製作，超過三百萬玩家登錄的同名手機遊戲。

各種缺乏現代常識的戰國名人，而且還是各具特色的美少女，

來到現代後會發生什麼有趣的事情呢？

●世界制霸RUSH(AT)為代幣增加的類型。

●搭載規定遊戲數(コレ(KORE))上乘區域「鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)」。

●搭載3種類の上乗特化區域。

### 【機械割】

設定1 : 97.0%

設定2 : 98.5%

設定3 : 100.1%

設定4 : 103.5%

設定5 : 108.1%

設定6 : 110.9%

### 【AT概要】

- ・1次遊戲中獎約 3 枚的增加
- ・1回合40次遊戲 +  $\alpha$
- ・遊戲數上乘 & 回合繼續累積 & 繼續率（腳本管理）類型
- ・規定「コレ(KORE)」到達為AT當選
- ・前兆舞台「修羅模式」是集結的夥伴數暗示AT期待度
- ・「鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)」(1回合10次遊戲) 中是攻擊巨大鬼為「コレ(KORE)」上乘，巨大鬼討伐為AT確定



- AT中的舞台是暗示繼續率，「美國舞台」（紅背景）是能期待高繼續率
- AT中的紅7連線為獲得回合繼續累積
- 「ロボニャンドライブ(機器貓車)」（1回合10次遊戲）是回合繼續累積獲得的期待度高的紅7連線高確率區域
- 「夢幻斬り」是最大繼續率95%的觸發器(BET/搖桿/各停止按鈕)上乘發動（有10回的上乘保証）
- 「2人のコレクション(2人的大亂鬥)」（1回合10次遊戲）是REPLAY以外的小役為特定小役的大量上乘的大機會&紅7連線也是高確率狀態
- AT規定遊戲數消化後是「戰鬥部分」發展，勝利為至次回合
- 8回合完走後是結局發生&超天國模式移行的大機會
- 「天魔凍結」發生時是結局到達×2確定

### 【天井】

世界制霸RUSH(AT)間，最大999コレ(KORE)到達為至世界制霸RUSH突入。

### 【懲罰】

#### ●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

#### ●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

通常時有5個模式存在。根據滯在的模式，AT當選為止的天井遊戲數不同。

各模式的天井遊戲數如下。

- 通常A模式：992コレ(KORE)
- 通常B模式：640コレ(KORE)
- 特殊模式：999コレ(KORE)
- 天國模式：128コレ(KORE)
- 超天國模式：32コレ(KORE)

「超天國模式」是只有「結局到達後」與「AT本前兆中的AT直擊後」中選擇的模式。

### 舞台

通常時是春⇒夏⇒秋⇒冬 40コレ(KORE)(遊戲)周期為舞台移行發生。

下午背景是鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)(CZ)的高確率狀態。

至修羅模式移行是前兆的機會。



### 機會區域與AT抽選契機

### 舞台

通常時的特定小役成立時，鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)(CZ)與世界制覇RUSH(AT)突入抽選發生。

低 弱櫻桃=弱機會目=西瓜<強櫻桃<強機會目<SR機會目=SR櫻桃  
=傳說役 高



## 連續演出演出

連續演出成功為鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)(CZ)突入。



低 找出コレ(KORE)丸！



讚頌武神茶！



火炎絶技！



百人一首勝利！



高

## 模式移行率

AT終了後のモード分配率如下。

### ●通常A模式

設定1 : 49.5%

設定2 : 45.0%

設定3 : 47.5%

設定4 : 39.8%

設定5 : 46.5%

設定6 : 34.5%

### ●通常B模式

設定1 : 12.5%

設定2 : 25.0%

設定3 : 12.5%

設定4 : 30.0%

設定5 : 12.5%

設定6 : 34.5%

### ●特殊模式

設定1 : --%

設定2 : --%

設定3 : --%

設定4 : 0.3%

設定5 : 0.5%

設定6 : 1.0%



## ●天國模式

設定1 : 38.0%

設定2 : 30.0%

設定3 : 40.0%

設定4 : 30.0%

設定5 : 40.0%

設定6 : 30.0%

## 【機會區域的構成】

### @鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)解説



### 鬼島挑戰

1回合10G繼續的機會區域。

對應入賞役，每次遊戲「コレ(KORE)」點數獲得，能期待AT當選為止的規定遊戲(コレ(KORE))數上乘。

巨大鬼勝利是規定遊戲(コレ(KORE))數到達的告知。

鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)終了後是為高確率狀態，狀態轉落為止進行鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)抽選，能期待拉回。

(高確率中是每次遊戲6.25%為進行鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)抽選)

### 突入條件

- ・通常時，成立的特定役。
- ・鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)終了後的高確率中拉回當選時。

### 終了條件

- ・規定遊戲數消化後的回合未繼續

### 獲得コレ(KORE)數

- ・根據成立役，獲得コレ(KORE)數期待度不同。
- ・REPLAY...20コレ(KORE)以上
- ・鈴鐺...30コレ(KORE) 以上
- ・西瓜...50コレ(KORE) 以上



- 弱櫻桃…50コレ(KORE) 以上
- 弱機會目…50コレ(KORE) 以上
- 強機會目…100コレ(KORE) 以上
- 強櫻桃…300コレ(KORE) 以上
- SR櫻桃…1000コレ(KORE)
- SR機會目…1000コレ(KORE)
- 傳說役…1000コレ(KORE)

### 點數獲得演出

- 根據出現的武將，點數獲得期待度變化。
- 切入發生為機會，信長是刺激！
- 鬼變弱是機會，按鈕變大按鈕是刺激！



攻擊武將



按鈕演出

巨大鬼討伐

### 通常時的鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)突入抽選

#### ●西瓜

設定1: 0.8%

設定2: 0.8%

設定3: 0.8%

設定4: 1.6%

設定5: 1.6%

設定6: 2.5%



●弱櫻桃

設定1 : 2.5%

設定2 : 5.0%

設定3 : 2.5%

設定4 : 5.0%

設定5 : 2.5%

設定6 : 5.0%

●強櫻桃

全設定共通 : 50.0%

●SR櫻桃

設定1 : 30.0%

設定2 : 30.0%

設定3 : 31.3%

設定4 : 33.3%

設定5 : 31.3%

設定6 : 33.3%

●弱機會目

設定1 : 18.8%

設定2 : 20.0%

設定3 : 18.8%

設定4 : 22.5%

設定5 : 18.8%

設定6 : 25.0%

●強機會目

設定1 : 30.0%

設定2 : 30.0%

設定3 : 31.3%

設定4 : 33.3%

設定5 : 31.3%

設定6 : 33.3%

●SR機會目

設定1 : 30.0%

設定2 : 30.0%

設定3 : 31.3%

設定4 : 33.3%

設定5 : 31.3%

設定6 : 33.3%

●傳說目

全設定共通 : 100%

@修羅模式解說

世界制霸RUSH(AT)突入的前兆區域。

合戰發展勝利的話，AT突入。



修羅模式



## 舞台

- ・夥伴越集結，舞台變化期待度越增加。
- ・舞台是[藍<黃<綠<紅<彩虹]依順序期待度提高。

## 合戰

- ・合戰的對手為光秀，文字為紅色是刺激。



世界制霸 RUSH

## 【AT的構成】

### @世界制霸RUSH(AT)解說

1回合40次遊戲+上乘遊戲數消化為止繼續的AT。

1次遊戲中獎的純增枚數是3.0枚。

剩餘遊戲數變少，繼續戰鬥發展，戰鬥勝利為次回合繼續。

AT是最大8回合為止繼續，8回合完走為結局發生，消化後至天國模式(32G以內的拉回濃厚)突入。

## 突入條件

- ・通常時的規定コレ(KORE)(遊戲)數消化
- ・通常時的特定小役成立時抽選
- ・鬼ヶ島チャレンジ(鬼島挑戰)中的巨大鬼討伐
- ・天魔凍結

## 終了條件

- ・規定遊戲數消化後的回合未繼續



## 舞台

- 根據滯在舞台繼續戰鬥勝利期待度不同。



低 亞洲 < 非洲 < 歐洲 < 美國 高

## 繼續戰鬥

- 戰鬥勝利為繼續，大勝利是繼續+ロボニャンドライブ(機器貓車)(上乘)突入。
- 文字為紅色是刺激。



繼續戰鬥

## 上乘契機

- AT中的特定役成立時，進行至AT遊戲數的上乘與ロボニャンドライブ(機器貓車)(7連線高確)、夢幻斬り(上乘)、2人のコレクション(2人的大亂鬥)(上乘)的突入抽選。



遊戲數上乘



## 7連線抽選

- AT中の7連線為回合繼續確定。
- 此回合全部為繼續確定的情況是次回合也是繼續確定。
- 7的雙連線是AT遊戲數的上乘也發生。
- 7單連線出現率是1/680，雙連線是1/4096。

## @ロボニャンドライブ(機器貓車)(7連線高確-回合數累積特化區域)

- 1回合10次遊戲的7連線高確率區域。
- 區域中是7連線確率為約1/10為止增加。
- 7連線發生為回合累積的上乘確定。
- 7瞄準紅7切入的背景為紅色是雙連線的機會。



機器貓車

- ※紅7單連線出現為回合繼續確定。
- ※紅7雙連線出現為遊戲數上乘+回合繼續確定。

## ▼突入契機

- AT中成立的特定役。
- 繼續戰鬥大勝利時。



夢幻斬り

## @夢幻斬り(上乘-遊戲數上乘特化區域)

- 10G+ $\alpha$ 之間，全部觸發器(BET/搖桿/各停止按鈕)為上乘與繼續抽選發生。
- 繼續率是80%~最大95%，背景為彩虹色的話，最大繼續率濃厚。



・特定役成立時は繼續確定。

・夢幻斬り突入率は，約1/1500。

### ▼突入契機

・AT中成立的特定役。

### @2人のコレクション(2人的大亂鬥)(上乘-雙上乘特化區域)

・2人のコレクション(2人的大亂鬥)是進行10G繼續的「回合數累積」&「遊戲數上乘」雙上乘的特化區域。

・1回合10次遊戲為REPLAY以外成立的話，轉輪再變動，特定役降臨為上乘發生。

・區域中是7連線確率為約1/10為止增加。

※紅7單連線出現為回合繼續確定。

※紅7雙連線出現為遊戲數上乘+回合繼續確定。

### ▼突入契機

・AT中成立的特定役。



2人的大亂鬥



【轉輪排列】

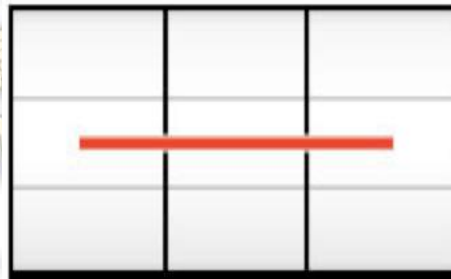
【役構成】



			天魔再遊技		
			傳說役		
		12枚			7枚
		REPLAY			REPLAY

【有效線】

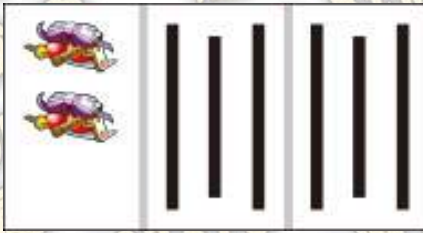
只有中線有效的1線機





## 【打擊方法】

### @通常時的打擊方法



#### <最初瞄準圖案>

首先在左轉輪上段~中段瞄準櫻桃。



#### <停止模式 1>

中段櫻桃停止時，中、右轉輪適當打擊。



#### <停止模式 2>

角櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準紅 7。



#### <停止模式 3>

下段 BAR 停止時，中、右轉輪適當打擊就 ok



#### <停止模式 4>

西瓜停止時，中、右轉輪瞄準西瓜。



#### <停止模式 5>

2 連西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪瞄準 2 連西瓜。

### @AT中的打擊方法



押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止。



無導航時實踐通常時打擊方法。



切入發生時，跟從押順瞄準指定圖案。



@機會役



弱櫻桃



強櫻桃



傳說役



西瓜



弱機會役



強機會役



強機會役



SR役

槓龜

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/278.9

設定2 : 1/274.6

設定3 : 1/254.1

設定4 : 1/244.8

設定5 : 1/224.3

設定6 : 1/219.6

【小役確率】

@通常時

●REPLAY 全設定共通 : 1/7.3

●單7連線REPLAY 全設定共通 : 1/10.9

●雙7連線REPLAY 全設定共通 : 1/256.0

●雙7連線REPLAY「4連線」



設定1 : ---

設定2 : ---

設定3 : ---

設定4 : 1/32768.0

設定5 : 1/32768.0

設定6 : 1/32768.0

※左轉輪上・中段紅7 + 中轉輪中段紅7 + 右轉輪3連紅7

●雙7連線REPLAY「7連線」

設定1 : ---

設定2 : ---

設定3 : ---

設定4 : ---

設定5 : ---

設定6 : 1/32768.0

※左轉輪上・中段紅7 + 中轉輪上段紅7 + 右轉輪3連紅7

●共通鈴鐺

全設定共通 : 1/256.0

●西瓜

全設定共通 : 1/128.0

●弱櫻桃

全設定共通 : 1/99.9

●強櫻桃

全設定共通 : 1/565.0

●SR櫻桃

設定1 : 1/65536.0

設定2 : 1/65536.0

設定3 : 1/32768.0

設定4 : 1/65536.0

設定5 : 1/32768.0

設定6 : 1/32768.0

●弱機會目

全設定共通 : 1/174.8

●強機會目

全設定共通 : 1/256.0

●SR機會目

設定1 : 1/21845.3

設定2 : 1/16384.0

設定3 : 1/21845.3

設定4 : 1/13107.2

設定5 : 1/16384.0

設定6 : 1/10922.7

●傳說目

全設定共通 : 1/65536.0