

# CR 真花之慶次 2

## CR 真・花の慶次 2

樂都機種介紹 QR



導入年月 2017/12

新規 MAX TYPE, 高確轉落型

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



千珠必須到達回轉數

76.8 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 4&1&4&3&14

通常時大當確率 1/319.68

確變時大當確率 1/145.31

確變突入率 70%

確變轉落率 1/270.80

平均出玉

6R : 約 756 個

16R : 約 2016 個

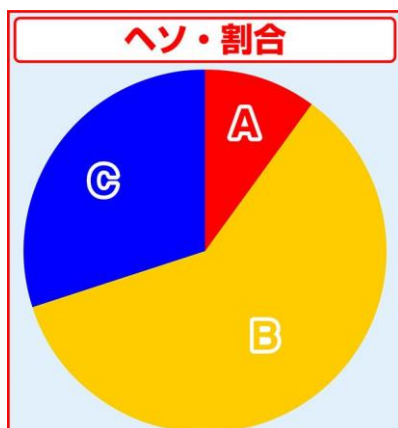
ROUND 數 6/16

1R COUNT 數 9

時短

全部大當結束後 100 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



10% 16R 確變、60% 6R 確變

30% 6R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



100% 16R 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

## 模式與大當介紹

### 通常場景



加賀模式



京都模式



小田原模式



松風模式

通常時的場景有上面的四種，會依照滯在場景而有不同的立直與預告演出

還有本機沒有所謂的潛伏確變，所以隨時都可以棄台

### 大當



惡魔之馬 BONUS



一夢庵 BONUS



前田慶次郎利益 BONUS

初當有上面的三種，左邊兩個為 6R 確變或是通常大當，開獎中演出成功則突入真傾奇 RUSH

最右邊的前田慶次郎利益 BONUS 為 16R 確變大當。電嘴補助中的大當都是 16R 確變

### 傾奇 RUSH



初當時抽到通常大當時所突入的時短 100 回，這裡要是抽到大當則會拉回突入真傾奇 RUSH

### 真傾奇 RUSH



確變大當後所突入的確變或時短

確變中會進行轉落抽選，不過怎樣電嘴補助至少都有 100 轉  
超過 100 轉還在確變中的話則電嘴補助會持續到轉落確變

### 百萬石的酒模式



RUSH 結束後所突入的通常場景  
內部狀態為通常所以可以直接棄台



## 預告演出

### 花連續演出



左邊 8 右邊 7 停止時  
所發生的擬似連演出  
繼續三次則為好機

### 戰狂 ZONE



本機的五大注目演出之一  
為高期待度的先讀區間  
突入時則保留內開獎期待大

### 慶次按鍵演出



慶次給出按鍵的本機五大注目  
演出，當然比通常時出現的  
按鍵期待度要高出許多

### 特殊切入演出



本機五大注目演出之一，發生時期待度大幅上升  
RUSH 中武將集結時有可能也會發生

### 菸斗演出



使用 3D 演出，會看起來像是要飛出來的感覺  
當然是本機的五大大注目演出之一  
立直後有沒有經由這演出期待度會很不同

## 立直演出

### SP 短立直



陽水與成政



利休與道安



黑部三左



松風

會依照滯在的模式而有不同的立直演出，期待度都不高  
這裡要是真皆朱槍役物動作的話則會往 SP 長立直發展



### SP 長立直



猛將的慟哭



茶聖 千利休



死地的盟友



朋友的決鬥

會依照滯在的模式而有不同的立直演出，這裡雙刀槍役物同時動作的話則往 SPSP 長立直發展

### SPSP 長立直



月與淚與...



說到莫逆之交的話



勝負的關鍵



跟惡鬼一樣

會依照滯在的模式而有不同的立直演出。發展時可期待獲得大當的演出

途中出現巨大 3D 文字演出的話則期待度更高

### 一夢庵挑戰



立直失敗後有可能發展背景的變化必須要注意

### 城門突破挑戰



立直失敗後有可能發展跟一騎驅 RUSH 中一樣城門突破成功為 16R 大當濃厚

### 一擊挑戰



會在傾奇者機會牌停止時發展發展時可期待獲得大當

### 故事立直



極大星梅鉢役物出現後發展，為本機五大注目演出之一。故事總共有兩種，哪個演出都為大好機





## 真 RUSH 中的演出

### 真傾奇 RUSH 中的演出



SP 立直



穀藏院演出



超級 LINK AGE 機會

真傾奇 RUSH 為故事型，基本只要聽牌就會往各種 SP 立直發展，演出成功則獲得大當  
也有沒有經由 SP 立直的演出，穀藏院演出發生時為大當的好機，超級 LINK AGE 機會則為大好機  
101 轉之後發展立直演出的話，成功則獲得大當，失敗的話則會結束 RUSH

### 一騎驅 RUSH 中的演出



城門突破演出



本陣急襲演出



LINK AGE 路徑演出

一騎驅 RUSH 為系列作都有的城門突破型，出現海螺貝的聲音時則為城門到達的好機  
突破城門則獲得大當。「海螺貝多次出聲」「慶次的臉放大」「慶次正面突進」都為機會上升演出  
出現海螺貝以外的聲音，LINK AGE 演出發生時則為大好機

101 轉之後發展立直則有可能獲得大當或結束，期待不要出現本陣急襲演出吧

### 西班牙 RUSH 中的演出

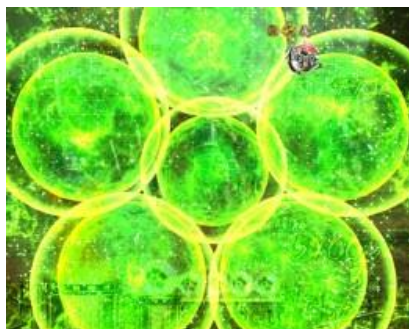


西班牙 RUSH 為對戰型，圖案聽牌時會發展與カル口スの對決演出  
能承受下カル口スの攻擊則獲得大當。對決中伙伴角色登場時為大當濃厚!  
101 轉後發展立直則為大當或是 RUSH 結束，慶次倒下的話則結束 RUSH

## 真 RUSH 中共通演出



標題 LOGO 閃爍演出



梅鉢紋演出



梅鉢紋合體演出

標題 LOGO 閃爍演出與梅鉢紋演出會依照顏色不同而有期待度的變化

還有在真 RUSH 選擇畫面中按下 LINK AGE 的話則會變成極真 RUSH

不管選擇哪種 RUSH 模式演出都會比較容易出現一發告知演出

## 各演出期待度

### 五大演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
故事立直-真傾奇者	67%	戰狂 ZONE	45%
故事立直-憤怒的一聲	80%	特殊切入演出	60%
菸斗演出	76%		

### 五大演出-慶次按鍵演出

總和期待度約 60%，以下為按下按鍵後出現的演出期待度

演出種類	期待度	演出種類	期待度
特殊切入演出	47%	慶次閃爍紅色	73%
朱槍保留變化	64%	菸斗演出	80%
極大星梅鉢役物	71%		

### 花擬似連演出

擬似連持續到第三次時期待度約 26%，各模式有不同的連續演出期待度

#### 京都模式-千堂安推手連續演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
藍色特效	6%	紅色特效	32%
綠色特效	7%	金色特效	62%

#### 京都模式-喧嘩祭連續演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
紅色	20%	金色	47%

### 京都模式-立志之刻演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
立志之刻	7%	熱風之刻	40%

### 骨時讀取倒數演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
黑色	22%	紅色	45%

淚櫻 ZONE 演出 期待度 13%

### 按鍵震動演出

演出時間點	期待度	演出時間點	期待度
變動開始時	65%	保留入賞時	63%

### 立直後播放動畫種類

演出種類	期待度	演出種類	期待度
戰人的決意	48%	小田原影片	60%
特殊切入演出	60%		

### 各種 SP 立直演出期待度

演出種類	期待度	演出種類	期待度
一擊機會	★★★★	SP 短立直	★☆
城門突破挑戰	★★★	SP 長立直	★★★
一夢庵挑戰	★★	SPSP 長立直	39%

### 標題 LOGO 閃爍演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
藍色	1%	紅色	51%
綠色	3%		

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>



**(真) 傾奇 RUSH 中的演出**

演出種類	真傾奇 RUSH 中期待度	傾奇 RUSH 中期待度
超級 LINK AGE 機會	50%	52%
保留變化綠色	10%	12%
保留變化紅色	86%	89%
標題 LOGO 閃爍藍色	1%	1%
標題 LOGO 閃爍綠色	3%	1%
標題 LOGO 閃爍紅色	50%	58%
舞扇 ZONE(紅色扇子)	74%	82%
慶次 3D 先讀演出	78%	83%
傾奇台詞演出(白色和風紋)	5%	2%
傾奇台詞演出(紅色和風紋)	31%	33%
傾奇台詞演出(白色文字)	4%	1%
傾奇台詞演出(紅色文字)	21%	27%
拉門演出(發展 SP 立直)	19%	25%
家紋役物動作+2D 預告	11%	17%
家紋役物動作+3D 預告	51%	73%
背景變化演出(白色台詞)	50%	84%
背景變化演出(紅色台詞)	65%	92%
背景變化演出「風流仕候」	58%	88%
朱槍斬擊演出 7 圖案 2 個	21%	37%
朱槍斬擊演出 7 圖案 3 個	25%	43%
朱槍斬擊演出 7 圖案 4 個	30%	49%
朱槍斬擊演出 7 圖案 5 個	52%	71%
朱槍斬擊演出 7 圖案 6 個	76%	88%
朱槍斬擊演出 7 圖案 7 個	83%	91%
立直煽動演出 藍色背景	6%	2%
立直煽動演出 紅色背景	25%	42%
87 圖案停止先讀演出 櫻花龍捲風後 8 聽牌	30%	30%
87 圖案停止先讀演出 超傾奇背景後 8 聽牌	95%	95%

演出種類	真傾奇 RUSH 中期待度	傾奇 RUSH 中期待度
SP 立直白色文字	17%	22%
SP 立直紅色文字	40%	45%
SP 立直白色標題	15%	20%
SP 立直紅色標題	35%	40%
SP 立直無慶次閃爍	19%	25%
SP 立直紅色慶次閃爍	超激熱	超激熱
SP 立直鎖鏈通常	11%	17%
SP 立直紅色鎖鏈	50%	50%

### 一騎驅 RUSH 中的演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
保留變化藍色	1%	櫻花連續先讀弱演出	1%
保留變化綠色	12%	櫻花連續先讀強演出	62%
保留變化紅色	86%	雷雲先讀演出藍色	1%
保留變化黑色城門	30%	雷雲先讀演出綠色	3%
保留變化紅色城門	91%	雷雲先讀演出紅色	60%
一騎驅 ZONE	95%	一騎驅影片	94%
火焰圖案先讀藍+櫻	1%	松風搖晃螢幕先讀演出藍	1%
火焰圖案先讀綠+櫻	3%	松風搖晃螢幕先讀演出綠	3%
火焰圖案先讀紅+櫻	60%	松風搖晃螢幕先讀演出紅	77%
標題 LOGO 閃爍藍色	1%	梅鉢紋連續演出綠色	1%
標題 LOGO 閃爍綠色	3%	梅鉢紋連續演出紅色	99%
標題 LOGO 閃爍紅色	51%	梅鉢紋連續演出 LINK AGE	99%
原畫對話演出白色	1%	預兆音演出法螺貝 x1	6%
原畫對話演出紫色	16%	預兆音演出法螺貝 x2	55%
原畫對話演出紅色	51%	預兆音演出法螺貝 x3	89%
畫面下方領域演出白文字	1%	慶次氣勢上升演出通常	6%
畫面下方領域演出紫文字	31%	慶次氣勢上升演出鏡頭拉近	71%
畫面下方領域演出紅文字	86%	慶次氣勢上升演出正面突進	95%
家紋圖案連續演出綠色	9%	文字演出白色文字	1%
家紋圖案連續演出紅色	51%	文字演出紅色文字	30%
突破演出為按鍵連打	17%	突破演出為 LINK AGE	95%



演出種類	期待度	演出種類	期待度
標題演出黑色	18%	能量條增加速度中	12%
標題演出紅色	80%	能量條增加速度低	80%
敵方台詞「前田慶次だ	17%	能量條增加速度高	84%
敵方台詞「松風だあ!」	超激熱	藍色按鍵	13%
無慶次切入	14%	紅色按鍵	80%
慶次切入小	87%		

### 西班牙 RUSH 中的演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
短演出後進對決	26%	火柱連續先讀演出 3 次以下	2%以下
中演出後進對決	17%	火柱連續先讀演出 4 次	46%
標題 LOGO 閃爍綠色	5%	カルロス手刀演出無特效成功	12%
標題 LOGO 閃爍紅色	50%	カルロス手刀演出有特效成功	24%
切入台詞演出第二階為カルロス	32%	大砲演出砲擊一次成功	超激熱
切入台詞演出第二階為慶次	35%	大砲演出砲擊三次成功	28%
大砲演出通常按鍵	1%	大砲演出裂痕藍色	17%
大砲演出 3D 按鍵	57%	大砲演出裂痕紅色	38%
大砲演出藍色按鍵	20%	大砲演出畫面破掉後立直	24%
大砲演出紅色按鍵	50%	對決中カルロス強攻撃	17%
カルロス對決文字白色	24%	對決中カルロス中攻撃	30%
カルロス對決文字紅色	51%	對決中カルロス弱攻撃	56%

### 立直演出中的慶次閃爍出現時期期待度

演出種類	藍色閃爍	紅色閃爍
SP 短立直	15%	71%
SP 長立直	12%	76%
SPSP 長立直開始時	37%	65%
SPSP 長立直最後場景時	82%	超激熱
故事立直開始時	81%	94%
故事立直最後場景時	96%0	超激熱