

# CR 企業傭兵 2

## CR ブラックラグーン 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/07

MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

70.4 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&10&15

通常時大當確率 1/394.8

確變時大當確率 1/39.5

確變率 77%

平均出玉

4R : 約 600 個

8R : 約 1200 個

16R : 約 2400 個

ROUND 數 2/4/8/16

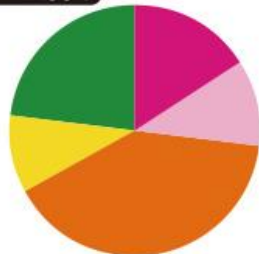
1R COUNT 數 10

時短 全部大當結束後

7/11/33/77 回

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



キリンラッシュボーナス (4or8or16R 確変)	16%
ハイパーボーナス (16R 確変)	11%
ラグーンボーナス (8R 確変)	40%
出玉ナシ確変	10%
ラグーンボーナス (8R 通常)	23%

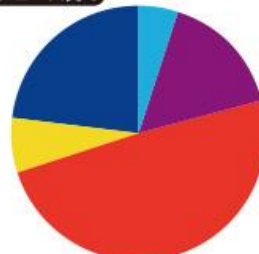
23% 8R 通常、16% 4.8.16R 確變

11% 16R 確變、40% 8R 確變

10% 無出玉確變

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



ブレイクバトルボーナス (4or8or16R 確変)	5%
バウンティボーナス (4or8R 確変)	16%
ハイパーボーナス (16R 確変)	49%
出玉ナシ確変	7%
出玉ナシ通常	23%

23% 無出玉通常、5% 4.8.16R 確變

16% 4.8R 確變、49% 16R 確變

10% 無出玉確變

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  
查詢攻討論族群平台

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/>



# 各種演出說明

## 模式與大當介紹

### 通常模式



基本有白天、黃昏、夜晚場景，越後面的則大當期待度會上升

還有會有專用演出的南島場景，以及期待度激高的暴力場景的特殊場景存在

### HYPER BONUS



約可獲得 2400 個出玉的 16R 大當，會直擊確變模式的 KILLING ZONE

### KILLING RUSH

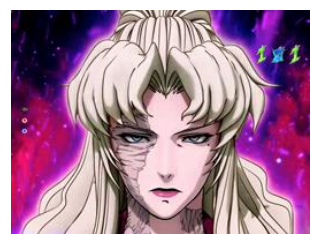


一樣會直擊確變的 RANK UP 的 BONUS，可獲得 4 或 8 或 16R 份的出玉  
フライフェイス ZONE

### LAGOON BONUS



可能為通常或確變的 8R 大當 消化後突入的 ASSAULT ZONE 可判定是否為確變



當選潛伏確變或是小當時所突入的模式，會有專用的演出展開，倒數到 0 時的背景顏色是黃昏 則可以期待當選潛伏確變，滯在中バラライカの臉接近或是她發號施令的話為大好機

## ASSAULT ZONE



確變或時短 7 回轉的電嘴補助模式，會發生任務，成功的話則突入確變  
 會依照選擇的角色而有不同的任務，滯在中的動作會影響剩餘秒數，秒數越多則成功期待度越高  
 最終將戰車或是直升機擊破的話則突入確變的 KILLING ZONE

## KILLING ZONE



會持續到次回大當的電嘴補助確變模式，繼續率 77%，擊破越強的敵人可以獲得更多出玉  
 勝利的話則大當+模式繼續，敗北的話則突入 REVENGE ZONE

## REVENGE ZONE



可能為確變或時短的電嘴補助模式，電嘴補助在 11/33/77 回終了時則為時短確定  
 還有當超過規定回數時則外圍的瞄準鏡顏色會上升（綠<黃<紅）  
 內部狀態如果為確變的話則超過 77 回時會跳回 KILLING ZONE

## 預告演出

### 迷你角色系預告



畫面右下角會出現各個迷你角色，會有各種的專用演出來展開

### 雙手 RUSH 預告



レヴィ狂射數字圖案 HIT 數與畫面上下的跑馬燈顏色會示唆期待度

### 7 聽牌煽動預告



成功形成 7 聽牌的話則期待度大幅上升

### 性感泳裝背景預告



南島場景的專用演出聽牌後出現的話則為好機到來

### LAGOON 機會



選擇的指名書會發展對應立直子彈的數量會表示期待度

### 子彈機會預告



按鍵連打後會決定發展的演出將畫面給擊破時則高期待發展

### GET READY 預告



只要出現時則急速接近大當的激熱演出

### ソード・カトラス役物預告



使用レヴィ最愛的武器所做成的役物發動時要注意顏色，期待度依序為藍綠紅

### 骷髏頭役物



發動高期待度立直時會動作的最重要役物作動時可期待大當

## 立直演出

### 音樂長立直



會隨著音樂一起舞動的數字圖案，途中出現的羽毛與特效顏色是紅色時則期待度上升

### BREAK CHANCE



為按鍵連打的演出立直到達規定點數的話則獲得大當確定

### ファビオラ立直



一般的角色系演出雖然期待度不太高 KILL RUSH 圖案停止時則確變突入濃厚

### ガルシア立直



尋找口ベルタ的演出台詞的顏色與登場的物品都會有期待度變化可期待紅色與粉紅豹紋

### フリーランス系立直



有「ソーヤー立直」與「シェンホア立直」兩種，哪個都是閃過敵人的子彈之後  
則後半的「フリーランス VS ロベルタ立直」的突入期待度就會上升  
而後半的聽牌連線數越多條則期待度也會上升

### LAGOON 商會系立直



有「ダッチ立直」與「ハニー立直」的兩種，有機會往後半的「ラグーン商会 VS ロベルタ」發展  
發展後的聽牌連線數越多條則期待度也會上升

### ホテルモスクワ系立直



前半構成的「ヴィソトニキ立直」中砲擊互相交錯的話則發展後半的「ホテルモスクワ VS ロベルタ」  
當然後半的期待度會比較高，聽牌連線數越多條則期待度也會上升

### 天堂對決立直



レヴィ與ロベルタ直接對決的高期待度立直，發展時的影片為 3D 的話則為大好機  
レヴィ勝利的話則獲得大當，立直最後的切入演出為レヴィ的話則期待度上升

## HYPER 立直



聽牌後骷顱頭役物動作時有可能發生的本機最強立直，レヴィ勝利的話則獲得大當立直的最後的切入演出是紅色而且很大的話則期待度大增

## 確變中的演出

### 骷顱頭特效預告

### バラライカ預告



畫面發生骷顱頭特效時為役物作動的好機，最後役物真的作動了則為大好機

畫面會出現バラライカの影子，如果登場的話則期待度大幅上升

## 對戰對手



KILLING ZONE 中己方角色可以選擇レヴィ或是ロベルタ

對戰對手危險度與報酬依序為：ソーヤー<シェンホア<ロベルタ or レヴィ

## BOUNTY BATTLE



對戰中當然機會上升演出有很多種，敵人登場的角色名字顏色、對決開始時的表情切入演出以及按鍵的顏色都會示唆期待度

## 立即大當演出



除了 BOUNTY BATTLE 以外有暴力立直以及 HYPER BREAK 立直的兩種演出  
哪一種演出的大當期待度都很高

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>