

# e 花之慶次~傾奇一轉

# e 花の慶次~傾奇一轉

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2024/07

MIDDLE TYPE、轉落+ST 型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

70.4 轉

大當圖案

(請看畫面中圖案)

### 基本 SPEC

賞球數 1&3&6&15

圖案連線大當確率 1/319.81

合算大當確率 1/205.44

RUSH 中大當確率 1/62.36

RUSH 突入率 約 52.5%

RUSH 繼續率 約 80~87%

戰模式中轉落率 1/223

ST 最大 120 轉

### 平均出玉

2R : 約 300 個

10R : 約 1500 個

ROUND 數 2/10

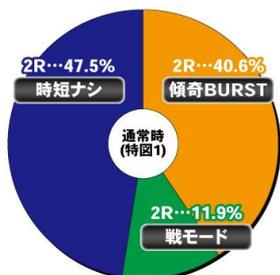
1R COUNT 數 10

時短 120 轉或持續到次回

大當或轉落+保留 4 轉

## 大當 ROUND 數分配比例

### 起動口入賞時

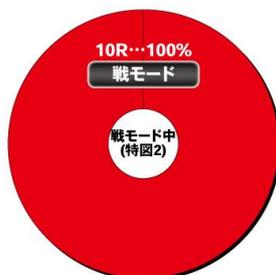


40.6% 2R+傾奇 BURST

11.9% 2R+戰模式

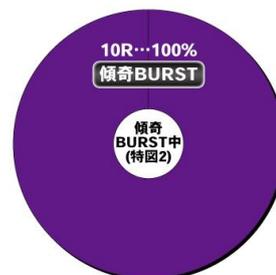
47.5% 2R+無時短

### 電嘴入賞時-戰模式中



100% 10R+戰模式

### 電嘴入賞時-傾奇 BURST 中



100% 10R+傾奇 BURST

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

### 傾奇者 CHARGE



傾奇者圖案停止時當選的 2R 大當，消化後基本會回到通常狀態  
畫面發生暗轉演出的話則突入傾奇 BURST 濃厚

### 7 連線大當(初當)



初當的 7 連線則獲得 2R 大當+  
突入傾奇 BURST

### CHALLENGE BONUS



城門突破

傾奇演武

初當 7 以外的數字連線時則當選 2R 的 CHALLENGE BONUS，消化後會發生演出  
成功則突入戰模式，失敗則回到通常，畫面暗轉發生的話則突入傾奇 BURST 濃厚  
演出有兩種可以選擇，城門突破則為突破城門，傾奇演武則以數字示唆成功期待度

### 戰模式



為轉落抽選型 RUSH, 1/62.36 抽選大當, 1/223

抽選轉落，主要演出為城門突破與敵軍急襲  
前者為大當的好機，後者為轉落的危機，轉落後  
還有保留四顆會抽選大當，總和繼續率約 80%

### 天下無雙 BONUS



戰模式中的大當全部都是此大當  
為 10R 大當+繼續戰模式

### 傾奇 BURST



一騎驅 RUSH



新一騎驅 RUSH



KABUKI ON STAGE



VINTAGE RUSH



KABUKI BONUS

本機的幸福機關，沒有轉落抽選，變成 ST 120 轉的模式，連莊率約 87%，演出有四種模式可選擇  
 傾奇 BURST 中的大當基本為 10R 大當+繼續傾奇 BURST，但剩餘四轉保留大當時會突入戰模式

### 預告演出

#### 保留變化演出



迴天激召喚保留



朱槍保留

保留期待度依序為：野菊保留<小判保留<迴天激召喚保留<朱槍保留<虎保留

朱槍保留以上為大好機，迴天激召喚保留要注意轉蛋的顏色與內容物

**GRADE UP 演出**



惡鬼羅刹(紅)



傾奇御免(金)

各種場面中文字升格時為好機，文字的內容有搭配的顏色

期待度依序為：大喝（藍）<怒髮天（綠）<惡鬼羅刹（紅）<傾奇御免（金）<天下無雙（彩）

**變動鎖定演出**



變動開始時或是一般立直中有機會發生  
為 GRADE UP 的好機

**簡直就像松風演出**



一般立直中發生，成功則升格到惡鬼羅刹以上

**雲的彼方 ZONE**



為區間演出之一  
突入時為大好機

**拉門演出**



關上的拉門顏色要注意  
紅色為好機，金色為大好機

**真花之慶次機會**



立直成功則發展真系列總集篇  
立直，拉門顏色也要注意

### 慶次通過演出



立直後有機會發生的大好機演出，出現金色鎖鏈後出現慶次後往 SP 立直發展

### 敲菸斗演出



立直後有機會發生，為系列作的大好機演出，還有前兆演出的敲菸斗告知!?

### 金色系演出



金色系演出在哪裡出現時都為大好機

## 立直演出

### 真系列總集篇立直



真花之慶次機會中立直成立或是機會目演出時發展會播放真系列的影像，越古老的代數則期待度越高

### 古代的城門突破挑戰



立直失敗後有機會發生的演出，城門突破則獲得大當濃厚，兩方壓陣的角色也要注意

### 花鳥風月立直



真花之慶次



真花之慶次 2



真花之慶次 3

全部有三種演出，立直中煽動演出成功則為發展迴天激三重立直或是盃立直的大好機

### 傾奇繪卷立直



真花之慶次



真花之慶次 2



真花之慶次 3

全部有三種演出，原作圖暗切入演出出現時的時間點與顏色都要注意

有機會發展迴天激三重立直或是盃立直

### 迴天激三重立直



聽牌線數變成三條的大好機立直

朱槍外圍的氣顏色也要注意

### 盃立直



也是從其他立直發展的大好機立直演出

### 前田慶次立直



LOGO 掉落後役物打開的話則發展的本機最強立直，會跟著小林幸子唱的新歌

慶次在戰場中奔馳

## 戰模式中的演出

### 慶次氣合演出



從這裡發展雙方押陣演出!  
鏡頭拉近到慶次的話則為大好機

### 武將參戰演出



慶次氣合演出發生的話  
則發展城門突破演出

### 無法挑戰



不用擔心轉落的機會演出  
長按按鍵震動則獲得大當濃厚

### 雙方壓陣演出



為城門突破或敵軍急襲的分歧演出  
台詞是紅色時則發展城門突破!?

### 武將導光板風演出



先讀的導光板風閃爍發生  
紅色演出為大好機

### 城門突破演出



為大當或是模式繼續的好機演出，慶次突破城門的話則獲得大當



### 敵軍急襲演出



模式繼續或是結束的危機演出，紅軍勝利則繼續，敗北的話則結束濃厚只能期待復活

### 傾奇 BURST 中的演出

#### 一騎驅 RUSH 的演出



慶次氣合演出中城門到達時則發展城門突破演出，突破城門則獲得大當濃厚

城門到達的文字顏色與切入演出的種類要注意

#### 新一騎驅 RUSH 的演出



鏡頭拉近到慶次的臉時則發展城門突破演出，可以欣賞新的城門突破演出

如果發展與飄戶齋的對決演出時為大好機

### KABUKI ON STAGE 的演出



立直的話則發展對決演出，勝利則獲得大當濃厚，有宿敵路徑與武將路徑的兩種演出路徑  
武將路徑則期待度較高

### VINTAGE RUSH 的演出



立直成立時會再現歷代慶次系列的經典演出，標題或台詞是紅色時為好機

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>