

# 真・花之慶次

## CR 真・花の慶次

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/01

MAX TYPE, V-ST 機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

70.8 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&7&8&14

通常時大當確率 1/399.6

確變時大當確率 1/64.9

確變突入率 55%

確變最大 120 轉

平均出玉

4R : 約 520 個

16R : 約 2070 個

ROUND 數 4/9/13/16

1R COUNT 數 9

時短

全部大當結束後 100/120 回

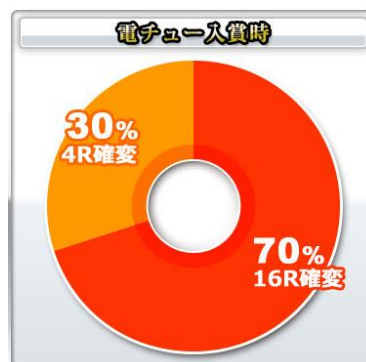
大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



3% 9R 通常、42% 13R 通常

12% 9R 確變、43% 13R 確變

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



30% 4R 確變、70% 16R 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

### 通常場景



通常場景有「加賀」「京都」「佐渡」「七霧」「忍」的五種，各場景都會有對應的預告以及立直  
當然也有全場景共通的演出存在

### 煙斗 BONUS



煙斗圖案停止時所當選的大當  
實質 4R 繼續，大當消化中  
按鍵連打完成傾奇者則突入 ST  
失敗時則突入時短

### 聚樂第 BONUS



圖案連線的大當，實質 7R  
開獎中演出成功則突入 ST  
按鍵連打使能量條上升  
失敗的話則突入時短

### 傾奇 RUSH



為 120 轉的 ST，有四種的  
演出模式，玩家可以任意選擇

### 月見酒模式



初當中演出失敗後突入  
為 100 轉繼續的時短模式  
這邊如果大當則突入 ST 確定

### 傾奇御免 BONUS



電嘴補助中限定的 16R 確變  
大當中如果發生煙斗演出  
則保留內一定...

### 御免 BONUS



電嘴補助中限定的 4R 確變  
也有機會升格成 16R

### 聚樂第場景



ST 或時短結束後突入，內部不會有確變狀態  
只是個演出用的場景

### 煙斗之刻



90 分鐘會有一次的 RTC 機能  
滯在中發生煙斗演出時則大當確定！？

## 預告演出

### 大武遍者 ZONE



加賀篇專用的先讀區間  
大武遍者圖案停止或是拼圖  
完成時突入

### 精神統一 ZONE



滯在場景是京都時則移行  
這個先讀區間

### 毘沙門天 ZONE



為佐渡篇專用的先讀區間  
寫著毘沙門天的門關起時突入  
要注意氣的顏色

### 穀藏院一刀流演出



加賀篇專用的擬似連  
斬擊回數越多則期待度  
越高，100 則為確定!?

### 摩利支天演出



京都篇專用的擬似連  
每兩次則氣的顏色會  
有變化，期待度也上升

### 死神壓陣演出



佐渡篇專用的擬似連  
數字聽牌慶次將其斬裂  
則擬似連繼續

### 機關連續演出



七霧篇專用的擬似連  
機關動作使圖案拼成  
則擬似連繼續

### 保留變化演出



保留期待度依序為黑白<藍<綠  
<紅<蝴蝶紋<虎紋

### 慶次動作連續演出



全場景都可能發生的擬似連  
會依照慶次的動作進行擬似連

### 花連續演出



不論滯在場景都會發生  
停止花圖案則擬似連繼續

### 台詞演出



台詞表示與邊框的顏色  
要注意，紅或金為好機

### 拉門背景變化演出



拉門關閉則移行場景  
門的顏色會示唆期待度

### 鬼面佛心演出



兩個面具合體則為好機  
按鍵連打決定發展目標

### 乾坤一擲演出



突然突入的機會演出  
如果聽牌則往 SP 立直

### 慶次切入演出



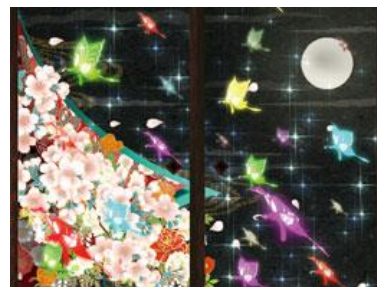
為注目演出的一個，按鍵按下出現慶次切入演出時為大好機

### 天運按鍵演出



通常時出現天運按鍵時為大好機，用力按下去吧！

### 蝴蝶紋演出



為本機的激熱花紋 哪裏出現都為大好機

### 煙斗演出



慶次系列傳統的激熱演出，基本的發生時間點為立直中打開拉門時，也有突然發生的演出存在

## 立直演出



螢（加賀篇）



憤慨的利家（加賀篇）



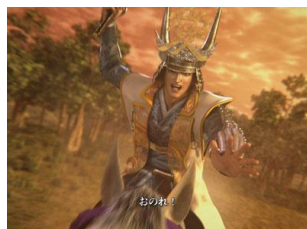
女神的落淚（京都篇）



家康與利休（京都篇）



愚連隊結成（佐渡篇）



修理與兼續（佐渡篇）



風齋月齋（七霧篇）



鐵爪的義手（忍篇）

本機的立直一大半都會跟著滯在場景而有不同，短篇立直有以上的九種標題與台詞的顏色要注意，傾奇螢幕合體的話則往長立直發展，如果沒發展則期待度很低 演出失敗後則期待會突入煙斗 BONUS 挑戰

### 煙斗 BONUS 挑戰



梅鉢圖案停止、立直失敗後、梅鉢紋役物完成則發展，演出有按鍵長押完成梅鉢紋與按鍵連打點亮全部水晶的兩種，哪個成功都當選煙斗 BONUS 確定

### 長篇系立直



長篇系立直有以上的五種，立直中的標題與台詞、還有切入演出的顏色都要注意

梅鉢紋役物合體則往強長篇系立直發展

### 強長篇系立直



追逐螢的蝙蝠



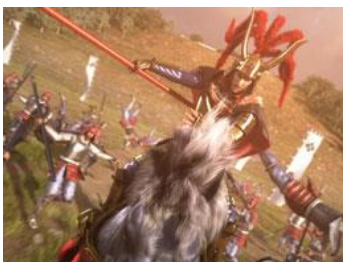
兩方對決



大虎的咆哮



戰國的徒花



優秀的武者

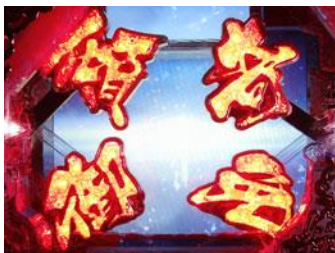


惡魔的馬



場景的固有立直有前面的五個，最後一個惡魔的馬為全場景共通，發生時期待度特高

### 故事立直「傾奇者立直」



期待度最高的故事立直，在立直中（強長篇系立直以外）的傾奇 CRUSH 發動時發展最終按鍵按下後將役物完成的話則大當確定

### 故事立直「黃金煙斗立直」



期待度更高的故事立直，慶次將搗亂者給擊退的話則大當確定

### 全回轉立直



從傾奇 CRUSH 發動後發展，各場面依序播放之後會形成七連線的大當確定

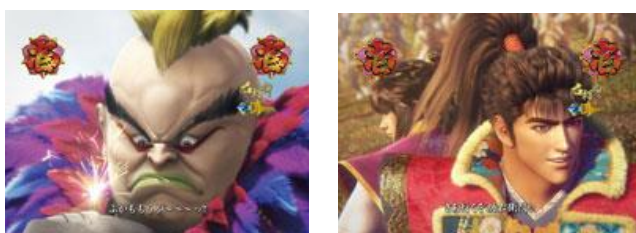
## ST 中的演出

### 加賀之章



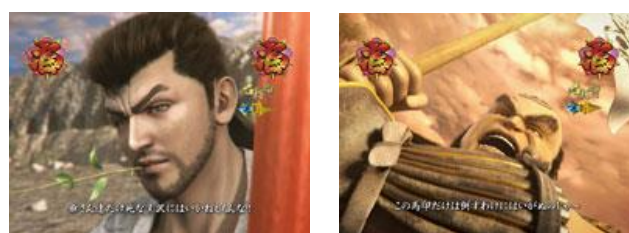
ST 突入後可選擇的演出模式之一，演出平衡為標準型，發生的立直會依照選擇的模式而有不同  
此模式有「野菊の誓い」「大ふへん者」「末森喧嘩」「いくさ人の誓い」「死ぬも生きるも」「涙の喧嘩酒」「馳走！」全七話的演出，如果連莊將全部故事都看過時則會突入 EXTRA ROUND  
如果將全模式的全部話數（3x7=21 話）都看過的話……

### 京都之章



比較容易發生立直確定的傾奇型演出模式  
立直有「深き罪ゆえに」「豪槍必殺陣」「捨丸！」「白椿流れて」「憤怒の一喝」「華の籠城」「老木との約束」的七話演出

### 佐渡之章



比較容易發生確定限定演出的一發告知型模式  
立直有「意外な援軍」「不倒の男」「蓮の花の如く」「黎明の出撃」「沈黙の挽歌」「血の鉄拳」「賽の河原和讃」的七話演出

## 一騎驅模式



為演出模式的一種，會跟其他模式不同的是不會有故事系的立直發生，城門到達時則為好機  
慶次將城門突破則大當確定

### 梅鉢紋先讀演出



整個畫面都出現梅鉢紋的  
先讀演出，繼續越多則期待度  
越高，顏色也要注意

### 朱扇 ZONE



紅色扇子在畫面上飛舞的  
先讀 ZONE，立直的聲音  
必須要注意

### 天運機會



倒數中一直按住天運按鍵  
按鍵震動的話則大當確定

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>