

CR 鐵拳 2 鬪神版

CR 鐵拳 2 鬪神 Ver.

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Bisty

導入年月 2016/08

新規 MAX TYPE, 一般確變機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

76.8 轉

大當圖案

(請看畫面中圖案)

基本 SPEC

賞球數 5&1&3&12

通常時大當確率 1/319.7

確變中大當確率 1/32

確變率 65%

平均出玉

6~12R : 約 720~1440 個

16R : 約 1920 個

ROUND 數 6/8/12/16

1R COUNT 數 10

時短

所有大當結束後 10/100 回

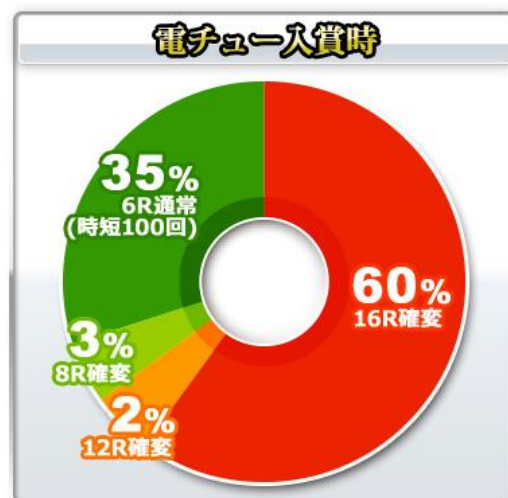
大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



12% 16R 確變、53% 6R 確變

35% 6R 通常 (時短 10)

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



60% 16R 確變、2% 12R 確變

3% 8R 確變、35% 6R 通常 (時短 100)

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
查詢攻略討論族群平台

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

通常場景



通常場景總共有 13 種，有各自很多種的演出

特殊場景



有「(激) 血的宿命之刻」「吉光連擊 ZONE」「チュルリラ ZONE」，激血的~期待度約 70%

通常時大當



有 16R 確變的アザゼル封印 BONUS 與 6R 確變或通常的三島家 BATTLE BONUS，6R 消化中會發生對決演出
對決勝利則突入確變，敗北則突入電嘴補助 10 轉的繼續機會

繼續機會



為 10 轉的確變或時短模式
有可能升格 TAG BATTLE RUSH

TAG BATTLE RUSH



會持續到次回大當的確變模式，突入時會依照所選擇的夥伴，對戰對手有所不同會有不同期待度
對決勝利的話則為確變大當濃厚，敗北時還是有可能復活

右打中的大當



對決勝利時大鐵拳役物動作時則當選 16R 的鐵拳覇皇 BONUS
追擊螺旋役物動作時會發生決定 ROUND 數的 COMBO UP 挑戰
如果達成 10 連 COMBO 的話則獲得 16R

準備模式



TAG BATTLE RUSH 敗北時
所突入的電嘴補助 100 轉時短
規定轉數後移行通常場景

預告演出

鐵拳 DRIVE



畫面四角的風雷鬼魔點燈時則期待度上升，魔神到達的話則為大好機

如果再上去到達神的領域則大當就在眼前！？

鐵拳閃光



前兆時或連續演出中畫面全部
都會點燈的閃爍演出
只要發生則為好機

三島家故事連續演出



三島家的故事以黑白畫面
呈現，繼續越多則期待越高

10 連 COMBO 機會



COMBO 越多則期待度越高
10 連 COMBO 達成則可期待往
高期待度的立直發展

比較力量演出



為 ENERGY SIDE 場景專用演出
連打按鍵將アーマーキング
打倒則期待度大

角色群預告



主要在聽牌後發生的激熱演出
SD 角色群會在畫面上走過

強切入演出預告



聽牌後發生仁、一八、平八的
切入演出，發生時即為激熱！

立直演出

角色立直



有六種的角色立直，期待度哪個都很低

希望能夠發展後半

故事立直

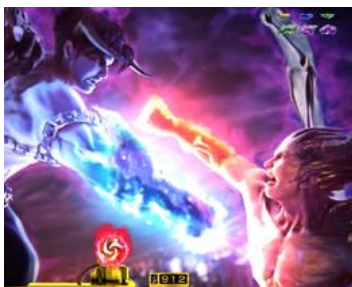


有「紫電一閃」「共同戰線」「宿命對決」的三種

跟 CLIMAX 系立直比起來期待度還是較低

但是標題顏色變化時則期待度會上升

CLIMAX 立直



全回轉



魔獸覺醒



超絕 TAG TITLE BATTLE

大鐵拳役物動作時發展的高期待度立直，總共有五種演出存在，發展魔獸覺醒時則為大好機

如果是全回轉的話當然為大當濃厚

嘲笑的一八立直



7 聽牌後所展開的最強立直演出，仁與一八展開對決，勝利的話則當選アザゼル封印 BONUS

為確變突入濃厚

CHANCE UP 演出



演出中的 CHANCE UP 演出大概都是這幾種，突熱！與六角紋出現時則為激熱！

其他還有標題、台詞、切入演出的顏色都會有期待度不同，期待度依序為通常<紅<金<彩

確變中的演出

夥伴選擇



突入時會先選擇與風間仁組隊的角色，之後出現的敵人會依照所選角色而勝利期待度有所不同

連莊時每次都可以更換夥伴

切入演出預告



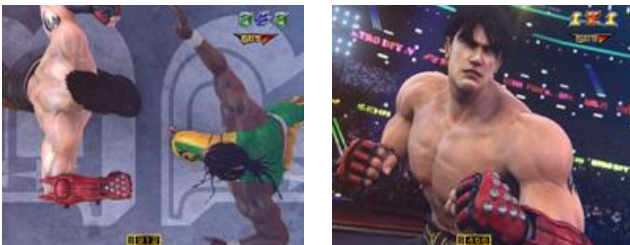
與夥伴的切入演出發生時
要是發展對決則為大好機

量產型平八機器人殲滅對決



4人將量產型平八機器人給殲滅則獲得大當
基本上為一千隻，如果是其他數字則為好機

我方先攻



對決發展後會決定誰先攻，我方先攻則當下為
確變大當濃厚，爭奪先攻時大都為夥伴出場
如果是風間仁登場時則為激熱

敵方先攻



敵方先制時閃過攻擊或是夥伴援護時為勝利濃厚
被攻擊到時按鍵連打後發生夥伴援護時也為勝利
敗北時出現天使時為復活濃厚

COMBO UP 挑戰



對決勝利時追擊螺旋動作時則會發生 COMBO UP 挑戰，接段越多則 ROUND 數越多
到達 10 連 COMBO 時則為 16R 濃厚，挑戰中夥伴參戰時則為 12R 以上確定

各演出期待度

預告演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
大鐵拳役物-白色	44%	鐵拳 DRIVE-風神	2%
大鐵拳役物-紅色	66%	鐵拳 DRIVE-雷神	5%
血的宿命之刻	15%	鐵拳 DRIVE-鬼神	10%
激血的宿命之刻	74%	鐵拳 DRIVE-魔神	76%
吉光連擊 ZONE	11%	鐵拳 DRIVE-鐵拳神	大當濃厚
チェルリラ ZONE	4%	對話預告-金	77%
輪盤演出-SP	4%	LEVEL UP CHANCE 預告	66%
輪盤演出-血的宿命	64%	群預告 無仁在	82%
輪盤演出-CLIMAX	51%	群預告 有仁在	91%
強切入演出三人版	97%		

立直中共通 CHANCE UP 演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
鐵拳閃光	39%	畫面搖晃	31%
鐵拳閃光+畫面搖晃	51%		

立直演出

立直種類	期待度	立直種類	期待度
故事立直	6%	EPISODE-口ウ	2%
EPISODE-仁	2%	EPISODE-惡魔仁	60%
嘲笑的一八	66%	魔獸覺醒	76%
姊妹鬥宴	41%	暴走的巨鐵塊	41%
超絕 TAG TITLE MATCH	41%		

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>