

CR FEVER 機動戰士鋼彈

CR フィーバー機動戰士ガンダム

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/04

MAX TYPE、V-ST 機

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

68 轉

大當圖案



基本 SPEC

賞球數 3&10&15

通常時大當確率 1/399.6

確變中大當確率 1/101.6

確變突入率 50.5%

確變最大 150 轉

平均出玉

12R : 約 1620 個

16R : 約 2130 個

ROUND 數 16

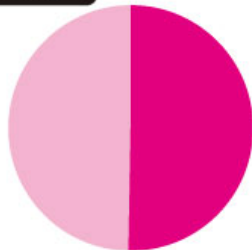
1R COUNT 數 8/9

時短

特定大當結束後 100 轉

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



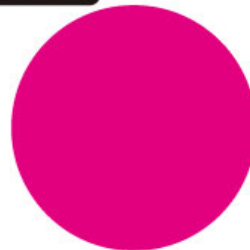
16R 確變	50.5%
16R(實質12R)通常	49.5%

50.5% 16R 確變

49.5% 實質 12R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時

電チュー入賞時



16R 確變	100%
--------	------

100% 16R 確變

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線上海壇討
最廣大的的電玩消費族
最有效活活動廣告平台

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

通常模式



基本場景有幾個，如果移行的順序跟通常時不一樣則為激熱

G-RUSH



獲得 V 機會後所突入的 150 轉 ST, 繼續率約 77%, G-RUSH 中的大當全部都是 16R

G-CHALLENGE



初當開獎中發生的對決敗北時所突入的 100 轉時短，拉回率約 22%，拉回則突入 G-RUSH

BONUS



7 連線以外的起動口入賞的大當開獎中對決勝利則突入

G-RUSH

V-FEVER



7 連線的初當或是電嘴入賞的大當，開獎中一定獲得 V 挑戰珠子進 V 洞則突入 G-RUSH

アツガイ機會



畫面右下角的螢幕發生的演出停止特定符號則電嘴會開放需要注意示唆期待度的符號

羽根物模式



通常時電嘴入賞後所發生的特殊演出，變成羽根物的鋼彈會示唆好機或是大當確定等

ジオング對決



BONUS 中發生的覺演出，會依照勝敗而突入的模式會有變化會依照雙方的攻擊種類而有期待度的不同我方先攻則勝利確定



預告演出

擬似連演出



擬似連演出當然是演出越多次期待度越高，其中上排中間兩個演出期待度算是最高

保留變化預告



聯邦軍的機體射穿保留使其變化的預告，變成紅色或是ジオン軍的徽章時則期待度高

吉翁軍場景



突入時為好機的前兆場景
要注意場景限定的演出

前兆預告



粒子顏色示唆期待度的前兆預告
等等，也有其他的前兆演出

鋼彈模式



前兆專用的好機模式，基本的
藍色背景期待度也很高
移行紅色背景則為大好機

阿姆羅回想預告



阿姆羅的回想展開，要是停止
G 圖案則擬似連，夏亞登場時
則發展對應演出

マチルダ隊追悼背景



突入則期待度大的好機背景

アッガイ系預告



登場 8 台時為好機，持續到 STEP4 的大群時為大好機

八口系預告



動作與右方的電子揭示板會示唆好機，巨大化時期期待度上升

任務預告



畫面下方螢幕出現任務任務成功時為好機

STEP UP 演出



STEP UP 演出當然是 STEP UP 越多則期待度越高，上面各有不同的演出必須注意

鋼彈機會



機會目或是從聯邦軍立直突入會依照選擇的敵方機體而有期待度的不同

MS 鎖定預告



將三個機體打到後始敵方機體登場的預告，鎖定的敵人會有期待度的不同，夏亞為大好機

夏亞即將來襲預告



夏亞有機會出現的預告演出夏亞登場時為大好機

說明書預告



按鍵長押或連打等等的指示做完後出現內容會示唆好機等

艦內預告



前進的方向要注意左邊有夏亞在淋浴時為好機

對話預告



角色與內容必須注意出現紅色或是全畫面時為好機

螢幕預告



映出的螢幕影像與畫面右下角
發展目標輪盤的停止圖案
會示唆好機

7 圖案聽牌預告



左邊數字停止 7 時突入的預告
破壞右邊數字的武器
會有期待度的不同

響徹虛空的文字預告



此預告顏色非常重要，紅色為大
好機，出現吉翁軍徽章為大好機

クルー背景預告



立直後發生的大好機預告
出現女角們的話…

NEWTYPE 螢幕預告



畫面前的透光板符現阿姆羅的臉
的預告，紅色時為期待度高

名台詞預告



角色說出名台詞的預告演出
紅色的期待度較高

モノアイ輪盤預告



被照亮的輪盤用按鍵停的預告
停止的圖案會發展或是示唆等

群預告



畫面有紅鶴群通過的大好機預告
為立直後重要的預告演出

ザビ家預告



連打按鍵將ザビ家的人打倒的
預告，4 人為好機，5 人的話!?

三轉輪合體預告



三個轉輪合體成功為好機
出現紅色夏亞或黃色拉拉時
為大好機

過場動畫預告



TV 版 LOGO 出現的預告
會發展開場擬似連或是次回預告，
出現廣告過場動畫的話…

カタパルト發動預告



為大好機預告，有短版跟長版
兩種，長版為激熱！

次回預告



會發展對應立直的預告
發生時為大好機

夏亞專用薩克



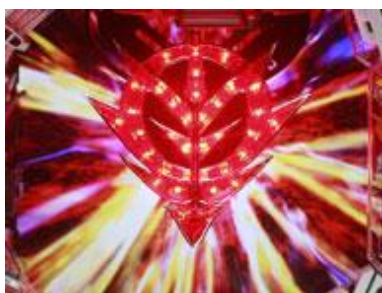
畫面上方的役物會與演出連動

聯邦軍徽章



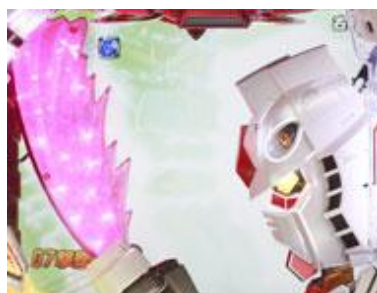
出現後會旋轉，發展 SP 時
會示唆好機等

吉翁軍徽章



動作時為大好機，為本機重要的夏亞
登場時會發生的演出

鋼彈役物



在演出最高潮時出現
出現時為大好機

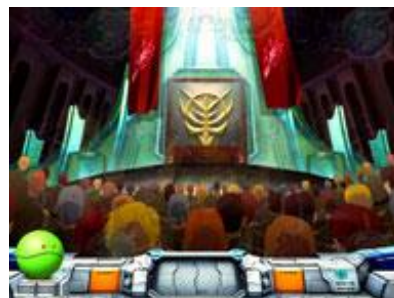
場景限定預告

新聞速報預告



畫面下方出現的新聞速報內容會有期待度的
變化，緊急速報則期待度上升

垂幕預告



背景的垂幕顏色變化時為好機
紅色期待度高，櫻花紋為大好機

門預告



門的顏色與登場的角色會有期待度的變化
門是紅色時為好機，櫻花紋為大好機

ギレン演說預告



演說的內容與背景會有期待度變化
文字是紅色時期待度上升

エレカー故事與視窗預告



最大持續到 STEP4, STEP3
登場的角色為重點

通信預告



通信的內容會有期待度不同
是紅色彗星時則期待大

沙漠的阿姆羅



會有兩階段的 STEP UP
阿姆羅登場時衣服顏色很重要

立直演出

八口立直



動作與圖案的組合會有
期待度，背景紅色時為
大好機

聯邦軍立直



期待度都偏低的演出，能擊破敵方則獲得大當
台詞的顏色與機會上升演出必須注意

聯邦軍立直 G-FIGHTER



セイラ駕駛 G-FIGHTER 出擊時突入鋼彈機會濃厚，比起直接大當還是期待突入鋼彈機會吧

MS MA 立直 グフ



期待度為中下的演出，如果閃過敵方攻擊時則會發展到後半

MS MA 立直 ドム

MS MA 立直 ゴッグ



MS MA 立直 ギャン



期待度為中間的立直演出，一樣希望能發展到後半

MS MA 立直 ビグ・ザム



期待度為中上的演出，要注意標題文字顏色與前半部分的台詞顏色，有切入演出時為大好機

夏亞專用 MS 立直 ザク II



夏亞專用 MS 立直 スゴック



將ザク II 擊破的話則獲得大當，登場時的顏色與準心的顏色是紅色時為好機

將スゴックの手給砍下來則獲得大當
背景出現粉紅色時為大好機

夏亞專用 MS 立直 ゲルググ



四人的想法互相交錯的名場景，為期待度非常高的演出，要注意標題與文字顏色，還有切入演出等

LAST SHOOTING



為展開最後對決的特殊立直演出
發生時為大當濃厚

ザビ家殲滅全回轉立直



ザビ家各人登場的全回轉立直演出

G-RUSH 與 G-CHALLENGE 中的演出

場景



開獎時打贏特定敵人則場景會變化

VS 夏亞專用 MS



上面場景左邊的三個有此演出，哪個場景中出現都是激熱，跟下面的演出不一樣沒有先攻的概念
哪邊有優勢就是哪邊有機會勝利

VS 吉翁軍 MS



敵方 MS 總共有上面的八台，各場景最強的強敵以外都是大當的大好機，最右下角為勝利濃厚

敵方先攻

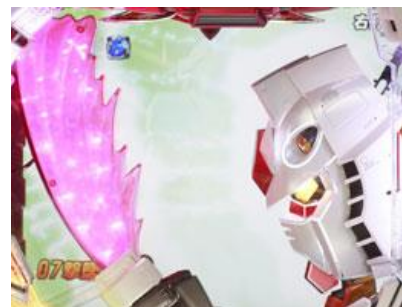


敵方先攻時為敗北的危機
被打中後要注意之後的展開

V CONTROL 演出



被敵人先攻後，敵機接近時出現此演出的話，拉拉桿後
鋼彈役物動作的話則獲得大當



鋼彈先制



我方先攻時為大當濃厚

鋼彈反擊



迴避對方攻擊而反擊時
為大當濃厚

NEWTYPE 覺醒



被攻擊到而敵機接近時
我方覺醒則大當濃厚

ALERT 預告



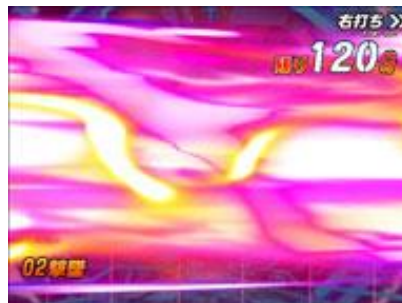
ALERT 發生的前兆預告
特效是紅色時為好機

聯邦軍徽章預告



畫面下方的徽章發生的前兆預告
發的光越大則期待度越高

光束預告



畫面被光束貫穿的前兆預告
光束越粗期待度越高

通信插入預告



通信被插入的前兆預告
會往其他演出發展

BOOST 預告



變成有速度感的背景的前兆預告
預告演出中期待度算高的

夏亞幻影預告



連續出現夏亞幻影的前兆預告
登場時則立直成立確定

阿姆羅出動預告



演出阿姆羅出動的場景
多種前兆預告中期待度高的

通信預告



通信的對象會有期待度不同
是阿姆羅或夏亞時為大好機

敵人 MS 通過預告



捕捉到敵方身影時為好機
圖片放大時為大好機

VS ジオング



場景 4 會展開與ジオング的對決，對決會從對方先攻開始
我方希望有夥伴援護或是鋼彈反擊等等

保留變化預告



保留的顏色變成藍色為好機
變成紅色為大好機

追逐夏亞預告



追逐的角色數量會有期待度不同
台詞是紅色時為好機

加速預告



長拉拉桿後加速，切入角色與
文字顏色會有期待度不同

雷達預告



雷達捕捉到敵人的演出，發生時的
台詞會有期待度的不同

WHITEBASE 中彈預告



中彈時為大好機
可以期待獲得大當

モビルスーツ發進預告



發進的角色與台詞會有
期待度不同

鋼彈動作預告



演出的越多期待度越高

VS ジオング登場煽動預告



出現影子後煽動聽牌
阿姆羅的台詞要注意

長押 NEWTYPE 覺醒預告



按鍵長押後使阿姆羅覺醒
紅色演出為大好機

對話預告



對話的內容會有期待度不同
紅色字為大好機

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>