

# CR 星際牛仔

## CR カウボーイビバップ

樂都機種介紹 QR



導入年月 2014/07  
MAX TYPE, V-ST 型

手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

70.8 轉

大當圖案

(請看畫面中圖案)

基本 SPEC

賞球數 3&7&8&13

通常時大當確率 1/399.6

確變時大當確率 1/90.0

確變突入率 60%

確變最大 170 轉

平均出玉

8~9R : 約 728~819 個

16R : 約 1456 個

ROUND 數 12/16

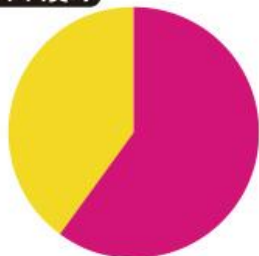
1R COUNT 數 7

時短

全大當結束後 100/170 轉

大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時

ヘソ入賞時



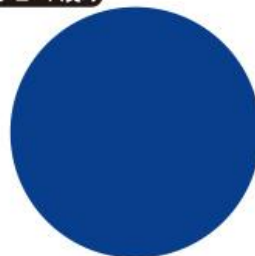
12R( 實質 9R) 確變	60%
12R( 實質 8R) 通常	40%

60% 實質 9R 確變

40% 實質 8R 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

#### COWBOY RUSH



為 170 轉的 ST 模式，將賞金首給抓到則獲得大當，會依照轉數而演出會有不同

#### TANK! BONUS



實質 8 或 9R 大當，開獎中會發生東風對決，勝利的話則 V 洞會開放後突入 ST

#### 東風復仇模式



通常大當後突入的 100 轉時短電嘴補助中的大當一定是 16R 且突入 ST 確定，希望可拉回

#### PREMIUM BONUS



初當為此 BONUS 的話則直接突入 ST，為實質 9R 的大當

#### 紅色之龍模式



東風復仇模式後移行的特殊模式，持續 30 或 70 轉內部為通常狀態

#### BEBOP BONUS



電嘴補助中全部大當都是 16R 的 BEBOP BONUS

### 預告演出

#### 記憶體預告



保留變化的先讀預告，保留消化中也有可能變化，變成綠或紅色則為好機

#### BEBOP 拉門預告



拉門的顏色很重要，紅色或金色則期待度上升，為先讀預告之一

#### 倒數預告



倒數開始時為好機，到達 Let's JAM 的話則為激熱



**位相差空間 ZONE**



突入時為大好機的先讀區間  
役物連動有機會發展的連續預告

**超位相差空間 ZONE**



期待度比左邊高的先讀演出  
突入時則大當就在眼前?

**BOOST 連續預告**



BEBOP 轉輪停在畫面中央  
為擬似連演出

**回想連續預告**



每個角色都有回想的擬似連演出  
聽牌後則發展對應角色的立直

**TANK!連續預告**



會依照順序變化的擬似連演出  
持續到スパイク的話則為大好機



**方塊 STEP UP 預告**



STEP UP 越多期待度越高，邊框顏色變成紅色或金色時  
則期待度上升

**發進預告**



SP 立直發展時  
發生的話則為大好機

**SWORDFISH II**



此巨大役物則為激熱的演出，SP 立直中發生的話則立直種類升格



## 立直演出

### エド立直



一般立直失敗後，將指定圖案突破則發展  
抓到ドミノ的話則獲得大當，要注意包包以及  
切入演出的顏色

### アンディ立直



一樣是指定圖案突破則發展，抓到デディ則獲得  
大當，熊或是切入演出的顏色會有期待度變化

### 煮飯立直



做的料理種類要注意，出現  
熱熱青椒肉絲為大好機

### 放鬆立直



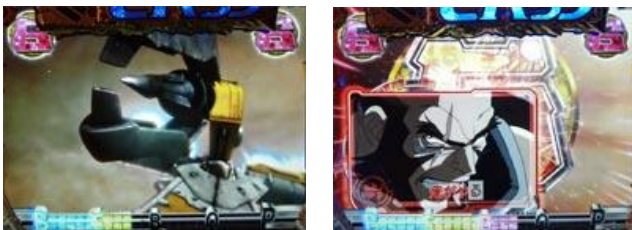
說出的決定性台詞要注意  
虎紋的話則獲得大當!?

### 火焰放射立直



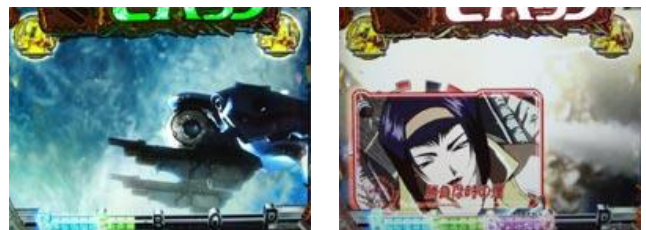
放射火焰後將門破壞  
則獲得大當

### ハンマーヘッド立直



將圖案給破壞之後來獲得大當  
視窗的圖案是紅色時為好機

### レッドテイル立直



フェイ要是能夠先攻的話則獲得大當  
畫面下方的 BEBOP 能量條要注意

### 劍魚立直



スパイク操縱的劍魚將敵機擊破則獲得大當，視窗的顏色會有期待度變化

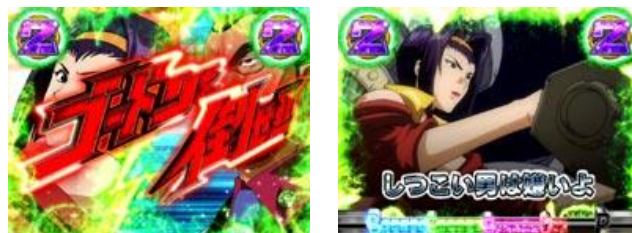


### ジェット VS ウダイ立直



將敵方打倒則獲得大當，VS 系演出要注意標題顏色，紅色則為好機

### フェイ VS ゴードン立直



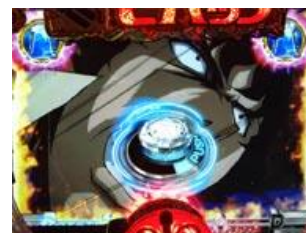
將對方擊落則獲得大當，VS 系除了直接發展以外還有弱立直時 LOGO 掉落後發展的

### スパイク VS アシモフ立直



將敵方打倒則獲得大當，為 VS 系中期待度最高的立直演出

### ビシャス立直



與宿敵ビシャス對決！發展時即可期待的激熱立直之一，台詞的顏色也要注意

### TANK! CHANCE



VS 系或是ビシャス立直的最終場面時要是發生此演出則期待度大幅上升  
跟著熟悉的音樂一起來獲得大當吧！

### ジュリア立直



發展時為期待度大的演出，在約定的場所要是ジュリア有出現的話則獲得大當

### 全回轉立直



與原作的名場景一起進行的全回轉演出  
當然是大當濃厚



## ST 中的演出

### 目標立直



VS 賞金首 ZONE 中發生  
登場的角色會有期待度變化

### 槍擊戰立直



按下按鍵後選擇演出的角色

期待度依序為：ジェット<フェイ<スパイク



### 激戦立直



跟槍擊戰的一發選擇不一樣，按下按鍵後繼續的話則角色會升格，持續到スパイク則為大好機

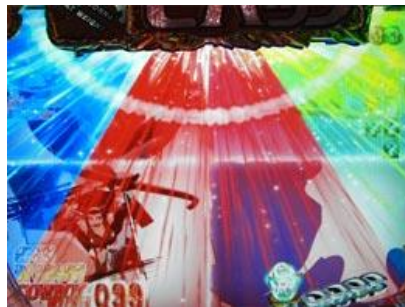
### BEBOP SPIN 立直



特殊聽牌演出 ZONE 與先讀重視

ZONE 中發生，按下按鍵一擊  
決定的單純立直演出

### HEARTBEAT 立直



跟左邊的演出一樣，在 ST 後半發生，從機會目發展的激熱立直

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>