

# CR 命運傳奇

## CR テイルズ オブ デスティニー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2016/02

MIDDLE TYPE, V-ST 型

框體圖片



千珠平均該到達回轉數

74.8 轉

大當圖案

(請看畫面中圖案)

基本 SPEC

賞球數 3&2&10&13

通常時大當確率 1/318.14

確變中大當確率 1/96.09

確變突入率 50%

確變最大 151 轉

平均出玉

5~15R : 約 520~1560 個

16R : 約 1664 個

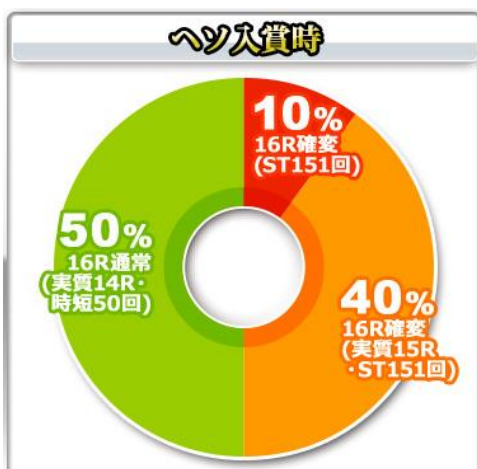
ROUND 數 16

1R COUNT 數 8

時短

全部大當結束後 50/151 轉

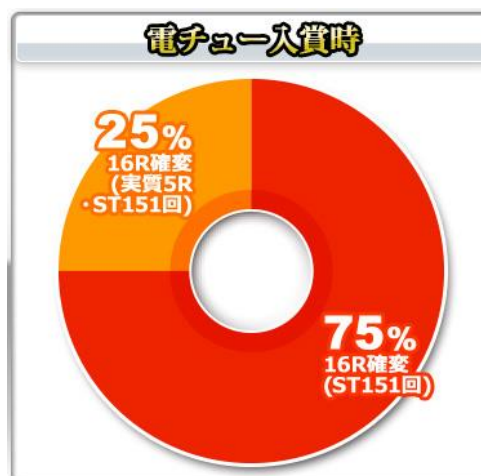
大當 ROUND 數分配比例-起動口入賞時



10% 16R 確變、40% 實質 15R 確變

50% 實質 14R 通常

大當 ROUND 數分配比例-電嘴入賞時



75% 16R 確變、25% 實質 5R 確變

**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/>



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>

## 各種演出說明

### 模式與大當介紹

#### 與ヒューゴ的死鬥



初當消化中發生的對決演出，勝利則突入 ST 敗北突入 50 轉的時短



#### DESTINY RUSH



為 151 轉繼續的 ST，會依轉數而演出轉數會有不同，1~30 轉為故事場景 31~130 轉為對決場景，131~151 為天上人場景。故事場景為突然大當的特化場景，對決場景有兩種的演出模式（TIME ATTACK 混戰與卡片對決）天上人場景中背景有腳色登場或是氣的顏色變化時為好機

### 預告演出

#### リリース機會



按鍵連打讓其醒來的話則為好機

#### 飛行龍 ZONE



長押按鍵後目標為抵達  
ハイデルベルグ城

#### 神之眼 ZONE



只要移行則為大好機的  
區間演出

#### 神之眼拉門



決戰立直發展時發動的話則為大好機

#### 超全畫面演出



與小液晶畫面連動出現巨大影像時為大好機

## 立直演出

### 角色系立直



ルーティ&マリー立直



フィリア& congマン &  
ジョニー立直



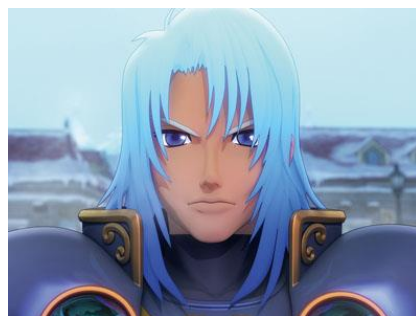
ウッドロウ&チェルシー立直



ルーティ立直



フィリア立直



ウッドロウ立直

角色系立直有上面的六種，演出成功的話則往決戰立直發展!?

### 決意立直



スタン與リオン兩人的羈絆



リオンの決意



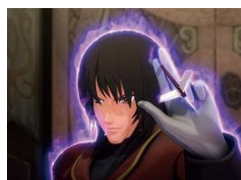
スタンの決意

這一系列的立直演出總共有上面的三種，演出成功則往決戰立直發展!?

### 決戰立直



ハイデルベルグ的決戰



VS ダリス



VS ティベリウス



VS バティスタ

為大當主要契機的立直演出，停止決戰圖案時則發展!？基本上通常時都是以這個演出為目標

ハイデルベルグ的決戰立直期待度高達 65%，還有其他期待度較低的三個 VS 演出

## 故事立直



最終試煉立直



兩人的約束立直



リリス的羈絆立直



リオンの最後全回轉

故事立直總共有上面的四種，發展哪個都是大好機!當然上面最右邊的全回轉則為超激熱!

## ST 中的演出

### TIME ATTACK 混戰對決

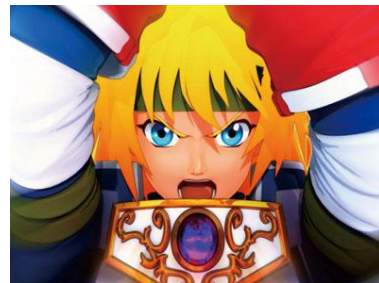


對決場景中可以選的演出模式之一，限制時間以內使 HIT 數增加，超過 50HIT 會發展 FINAL ATTACK

此時為大當的好機，限制時間越長期待度就會越高，出現 60 秒時為超好機!

我方必殺技發生時機會上升，受到敵方攻擊時為危機。也是有使用回復道具讓時間上乘的

### FINAL ATTACK



TIME ATTACK 混戰對決中超過 50HIT 時發展，按下巨大按鈕使役物掉下來則獲得大當

達成 100HIT 時為超好機!?

### 卡片對決



對決場景中可以選的演出模式之一，使用卡片進行對決，敵人 HP 歸零時則獲得大當

我方的卡片不只有攻擊卡片，也有回復卡片或是必殺技卡片等。敵人卡片出現時是強攻擊則為危機

還有卡片的顏色也會示唆期待度必須要注意

## 各演出期待度

### 決戦立直

演出種類	ハイデルベルグ	VS ダリス	VS ティベリウス	VS バティスタ
期待度	66.6%	42.9%	23.9%	17.1%

### 最終決戦立直中の演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
白色文字台詞	69.9%	途中対話 STEP UP1	66.4%
紅色文字台詞	81.7%	途中対話 STEP UP2	74.9%
最終氣特效緑色	65.9%	途中対話 STEP UP3	77.6%
最終氣特效紅色	75.7%		

### 其他決戦立直中の演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
白色文字台詞	21.9%	最終攻撃藍色	16.3%
紅色文字台詞	33.5%	最終攻撃緑色	23.4%
神之眼拉門没發動	17%	最終攻撃紅色	29%
神之眼拉門發動	53.2%		

### 故事立直

演出種類	最終試煉立直	兩人的約束立直	リリス的羈絆立直
期待度	36%	43.3%	46.2%

### 預告系演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
ピコハン按键	33%	7 聽牌	69.9%
飛行龍 ZONE	29.7%	スタン群	18.5%
神之眼 ZONE	58.9%	夥伴群	62.7%
EPISODE 連續 x3	44.3%	全畫面背景-スタン	24.9%
		全畫面背景-リリス	94.1%

### ST 中對決場景的演出

演出種類	期待度	演出種類	期待度
對決立直總和期待度	46.1%	VS ゴーレム	43.2%
VS BOSS 角色	37.2%	VS クロウベア	84.8%
VS ティアマット	38.9%	スタン貫穿演出	23.9%