



FEVER 機動戦士
ガンダムユニコーン
-白き一角獣と黒き獅子- **再来**

コンプリート機能搭載機

1日に払出が出来る上限に達した場合、遊技が終了(停止)します。
その場合、事前に遊技機から報知されます。

型式名:Pフィーバー機動戦士ガンダムユニコーン2 S

©バンダイナムコエンターテインメント



再来

新色
登場



超
進化

セールスポイント

スペックの進化

突入率大幅アップ

映像の進化

完全一新&バンシイ参戦

役物の進化

ユニコーンの完成形

RUSHの進化

新規パターン大量追加

スペック概要

大当たり確率

1/319.7

RUSH突入率

約 **70%**

RUSH継続率

約 **81%**

RUSH中出玉

ALL **1500**個

3000FEVER搭載!

1種2種
**BATTLE
SPEC**

※液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊技出来ない事があります。 ※大当りはV入賞時に限る。 ※出玉は払い出し ※RUSH=デストロイRUSH、ユニコーンRUSH、貫通HYPER
※1 時短1000回(転落小当り当選で終了) 残保留4個引き戻し率約9.2% トータル継続率約81%
※2 特図2に転落 ※3 1500個×2回 2回目は特図2に転落 ※残保留は通常画面での消化

全体フロー

初当り



7図柄揃い(10R) ※1



奇数図柄揃い(2R)



偶数図柄揃い(2R)

3000FEVER



次回大当り & RUSH突入!? ※2

ファイナルチャンス



成功でRUSH突入!?

デストロイ RUSH

ユニコン **RUSH**

選べる2つのモード



大迫力のバトル演出!



可能性を積み上げて
 フロントに打ち勝て!

条件達成で
**覚醒HYPERへ
 突入!?**

覚醒HYPER



爽快!

3連続勝利達成

**超高速
 RUSH!**

条件
 達成

※液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊ばれない場合があります。※大当りはV入賞時に限る。※出玉は払い出し

※1 特図1に属3 ※2 1600個×2回 2回目は特図2に属3

リーチフロー



※表示の順番に従わなかった場合、本来の順番で遊ばれない場合があります。機大当りはV入目時に戻る。

映像の進化



—黒き獅子—



—白き—角獣—
ユニオン
ガンダム

バンシイ参戦

ユニコーンガンダム変身

破壊機



デストロイモード

ユニコーン系SPIリーチへ

or

賞三機



ユニコーンガンダム覚醒

頂上対決リーチへ

役物&映像クオリティ大幅アップ!

キーポイント



バンシイ出撃予告

新要素！バンシイ本格参戦！

NEW バンシイ出撃予告



ユニコーンが合流すれば
頂上対決リーチへ!?



NEW バンシイ・ノルンリーチへ

昇格チャンス

2つの昇格チャンスでRUSHを目指せ!



大当り後

昇格演出



図柄揃い⇒昇格演出



RUSH突入!?



大当り終了後
 ファイナルチャンスへ!?

昇格パターン



すべり昇格



覚醒モード



それでも昇格



超テカV-コントローラー出現

- BGMが変われば…!?
- 開始時に図柄が拡大しなければ…!?
- ボタン連打でエンブレムが虹フラッシュすれば…!?
- 奇数図柄揃い時に昇格濃厚演出が発生すれば…!?

大当りラウンド
 終了後

ファイナルチャンス

ファイナル チャンス



プレミアムパターン出現で…!?



※図柄の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊ばれない場合があります。※大当りはV入賞時に限る。※RUSH=デストロイRUSH、ユニコーンRUSH、真紅HYPER

2つのRUSH

選べる2つのRUSHはゲーム性を一新
覚醒HYPERを目指せ!

NEW!

デストロイRUSH

**デストロイ
RUSH**

**大迫力の
バトル演出!**

NEW!

ユニコーンRUSH

**ユニコーン
RUSH**

可能性を積み上げて
フロントルに打ち勝て!

※機種の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊ばれない場合があります。機体当りはV入賞時に限る。

デストロイRUSH

圧倒的なクオリティで実現した
大迫力の王道バトル!

リーチ構成も全て新規!

バトルパターン



NEW! ボタンの数だけユニコーンが攻撃



敵を撃破で大当たり!?

映像クオリティだけではない...

チャンスアップや法則を多数搭載!

※液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊技出来ない事があります。※大当りはV入目時に限る。

デストロイRUSH中の演出

圧倒的なクオリティで実現した至高の転落型バトル

予告

図柄切り裂きテンパイ煽り予告



背景が赤なら…!?

敵搜索予告



「なんとかする!!」
なら…!?



星が多いとチャンス!
地球が見えると…!?



テンパイで
発展分岐演出へ

ユニコーンシンボル予告



紫でチャンス、赤なら…!?

発展分岐演出



星が多いとチャンス!



集中線でチャンス!
赤なら…!?



敵と遭遇で
MSバトルリーチへ

MSバトルリーチの法則



テンパイ図柄が
奇数なら…!?



デフォルトボタン
以外で…!?



バンシイ角割れ演出発生で…!?



SPリーチ

NEW!

ネエル・アーガマリーチ



発展でRUSH継続以上…!?

それでもリーチ



それでも!



*履歴の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊技出来ない事があります。最大当りはV入賞時に限る。※出玉は払い出し

ユニコーンRUSH

期待度積み上げ型

可能性ジャツジメント

NEW!



チャンスアップや法則はもちろん

可能性が上がるほど期待度アップ

フロントルに打ち勝て!

珠玉のストーリーリーチも搭載!

※液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊ばれない場合があります。※大当りはV入目時に戻る。

ユニコーンRUSH中の演出

予告

チャンス目SU予告



赤や虹で…!?

ミネバZONE



ミネバZONE中は転落否定!?

パナージ呼びかけ予告

味方ルート フル・フロントルルート



SU2でチャンス!

ミネバ呼びかけ予告



パナージが振り向けば…!?

可能性ジャッジメント (SPリーチ)

最初のボタンで
 ミネバが出現すると…!?



テンバイ図柄が
 奇数なら…!?



カウントアップ中にボタン連打で告知音が鳴ると…!?

フル・フロントルリーチ



可能性ジャッジメント失敗から



それでもボタンなら…!?

エピソード全回転

「最後の命令」



最後の命令

「血の役目」



血の役目



エピソード全回転発展で

濃厚…!?

その心に何を願うリーチ



発展でRUSH継続以上…!?



赤ボタン、金V-コントローラーなら…!?

あの興奮が再び

覚醒HYPER



覚醒HYPER中の演出

新規演出を多数搭載!

予告

バトルリーチ

敵襲来予告



テンパイでバトルリーチへ...

バトルリーチ前半



ネオ・ジオング撃破成功で大当たり!?

バトルリーチ後半



ボタン連打で復活すれば大当たり!?

充実の演出ボリューム・圧倒的満足感

*液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊技出来ない場合があります。最大当りはV入賞時に発生。

バンシイ角割れ演出 (ラウンド中)

ラウンド中にバンシイ角割れ演出発生で

3000FEVER!?



さらに...

3000FEVER以上の可能性も!?

*液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊ばれない事があります。*大当りはV入賞時に限る。*出玉は払い出し *デストロイRUSH、真麗HYPER中に限る *1 1500個×2回 2回目は特選2に限る *2 1500個×2回or3回or4回or5回 2回目以降は特選2に限る

カスタマイズ機能

先読みカスタム

先読み演出 出現頻度
 なし<熱くチャンス>オススメ



「熱」に設定すると
 先読み系演出発生時点で大チャンス!

レバブルアップ

「ON」にするとレバブル発生率と
 期待度がアップ!



レバブルが好きな方にオススメ!

V-フラッシュアップ

V-フラッシュの発生率がアップ!



発生タイミングは様々!
 一発告知が好きな方にオススメ!

NEW!

叫びフラッシュモード

バナージの叫びが重要演出に!?



ヘソor 電チュー入賞時、バナージの叫びとともに
 トップランプが赤く点灯すればチャンス! ※1

話題の「フルコーン」カスタム
 & 叫びカスタムを追加!



カスタマイズ設定方法

デモ画面でボタンを押せば
 予告&演出の
 カスタマイズが可能!

※液晶の表示に従わなかった場合、本来の性能で遊技出来ない事があります。最大当りはV入賞時に限る。※全てのカスタマイズは設定が完了した後に入賞した保留が対象となります。※1 賞額HYPER中はランプ点灯と効果音のみ発生

スペック詳細

型式名：Pフィーバー機動戦士ガンダムユニコーン2 S

大当たり確率	1/319.7
図柄揃い確率	約1/42.0 <small>※1,2</small>
転落小当たり確率	約1/153.6 <small>※2</small>
RUSH突入率	約70%
RUSH継続率	約81% <small>※2,3</small>
賞球	1 & 5 & 15 ヘソ/電チュー/右巻回作動口 普通入賞口 アタッカー(上下)
ラウンド	2R or 10R (10C)
出玉	300個 or 1500個

【特図1】



【特図2】



※1 大当たり・小当たり合算 ※2 (特図2)に限る
 ※3 時短10000回 (転落小当たり当選で終了) 残保留4個引き戻し率:約9.2%
 トータル継続率:約81%
 ※4 1500個×2回 2回目は特図2に限る
 ※RUSH=デストロイRUSH、ユニコーンRUSH、覚醒HYPER
 ※残保留は通常画面での消化