

噬神者

ゴッドイーター

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



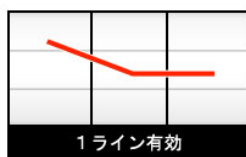
導入年月 2015/05

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「殲滅模式」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為三枚銅鐘成立時的一部分發生(確率 1/40000)
特典為特務ウロヴォロス討伐戰突入確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 777G

超過 700G 時所開出的 AT, AT 內部等級會比較高 (等級高有各種抽選優遇)

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
最有效的活動廣告平台

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/>



樂都頻道相關機台影片推薦



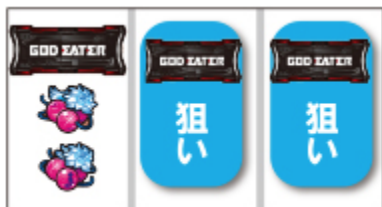
奈落葉休假打台記#12

<https://www.youtube.com/watch?v=TE7TkWGhRzc>

小役種類及瞄壓方式



首先瞄押左轉輪的黑 BAR，約在轉輪上段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為神櫻確定，中右轉輪瞄押 BAR 可連線

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR，黑 BAR 要是形成連線為神櫻

紅櫻三連線為強櫻，未三連線為弱櫻，此時要是形成銅鐘連線時為強銅鐘

弱紅櫻	強紅櫻	強銅鐘

左轉輪黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，停止時轉輪閃爍的話為機會牌

以下為機會牌中其中兩種停止型

機會牌	機會牌	機會牌

左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押紅七，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜有確實瞄押但聽牌未連線時為機會牌

西瓜	機會牌	機會牌

通常時有時突入前兆演出中會發生押順指示，此時務必照押順停止

AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常時大部分為左邊兩個場景移行，最右邊的場景為高確率示唆的場景

作戰區域（前兆場景）



作戰區域為前兆場景，其中有四種不同的場景，上面右邊三個越右邊的前兆期待度越高
還有一個煉獄的地下街為期待度最高的前兆場景

感應現象



轉輪右方的感應現象燈亮起時，會突入通常時比較容易發生押順指示的狀態
此為前兆示唆的演出，頻繁發生時的 AT 當選期待度會上升

殲滅模式（自力解除 CZ）



通常時特殊小役抽選突入的對決高確模式，繼續 G 數為 $10G + a$ ，期間內會依照小役進行 ARAGAMI BATTLE 的突入抽選，勝利的話則突入 AT，CZ 中的 AT 當選期待度約 50%

ARAGAMI BURST



為純增 2.4 枚的 AT，第一 SET 的 G 數為紅七連線數來決定，單線為 40G、雙線為 100G

AT 中增加 G 數方式為對決 ARAGAMI 獲勝或是突入上乗特化區間等

「神を喰らえ」上乗



為打贏 ARAGAMI 後的上乗演出

上乗 20~510G

之後往故事演出

神機解放



為 AT 中特殊小役抽選突入

繼續率 60~90%，一直繼續的

話則上乗轉數會越多！

特務ウロヴォロス討伐戰



為轉輪凍結突入的上乗區間

1SET 為 15G，期間為紅七高確

率成立狀態

AT 中的演出

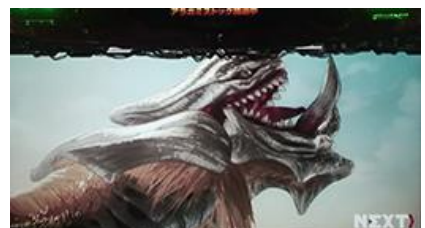
ARAGAMI BURST



本機種的 AT 為先進行故事劇情後，再突入與 ARAGAMI 的對決

對決勝利的話則再度突入下一話故事

故事部分



一個故事的展開部分為 12G，且故事分成全 25 話，全部故事看完會進入最終 ED 的 39G 故事

故事消化中成立特殊小役會進行對決勝利的庫存抽選

對決任務抽選



八種 ARAGAMI 各有不同的對決勝利期待度以及上乘期待度

故事部分結束後會進行要對決的 ARAGAMI 的抽選，各種 ARAGAMI 也有不同的特性
有些打贏必定上乘 50G、特定的小役為好機等等，AT 突入時選擇高 AT 等級時比較容易獲勝

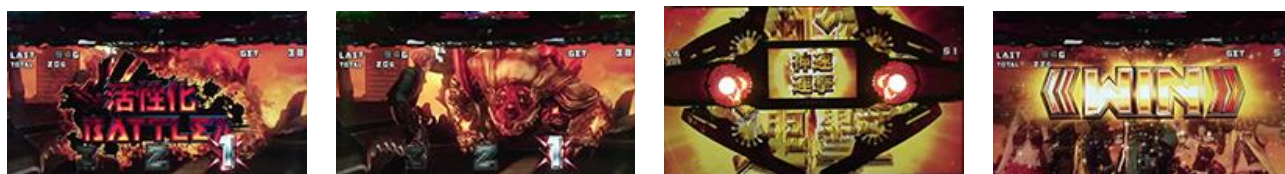
BATTLE 部分



為 AT 最主要的部分，戰鬥的目標首先是 3 結合崩壞，銅鐘以外的小役都為結合崩壞的好機

畫面右下角會表示現在的狀態，千萬不要忽略，3 結合崩壞後就會往連續演出發展

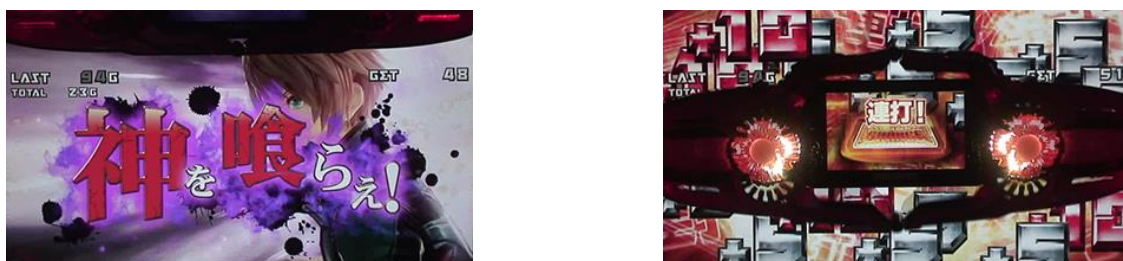
活性化 BATTLE



最大 4G 的展開對決，勝利則往上乘演出發展，敗北則重新抽選任務，以下有三種激熱演出要注意：

第一 G 的反擊攻擊、第 3G 的ソーマ登場、第 4G 突入的三種

「神を喰らえ」上乘演出



一次的上乘為 20~510G，上乘結束後會往故事部分移行

神機解放



液晶畫面中間的小螢幕落下時突入的上乘特化區間，每轉上乘 5~510G，繼續率為 60~90%

登場的角色與背景的颜色會示唆繼續期待度以及上乘期待度

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT	1/283	1/265	1/245	1/219	1/207	1/173
機械割	96.9%	98.8%	101.5%	104.7%	109.1%	116.0%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/85.1	1/83.0	1/80.9	1/78.0	1/75.3	1/72.8
機會牌 A	1/298	1/273	1/298	1/252	1/298	1/234
機會牌 B	1/218	1/234	1/218	1/252	1/218	1/273
共通銅鐘 RP	1/32.8	1/32.0	1/31.2	1/30.5	1/29.1	1/27.9
小役	弱櫻		強櫻		神櫻	
確率	1/98.9		1/298		1/32768	

AT 中的機會牌出現確率會有所不同（詳細解析尚未公佈）

紅櫻昇格抽選

通常時與 AT 中打的怪物不同而會有不同的變換率

原始小役	弱櫻		強櫻	各種紅櫻實質出現率		
狀況	強櫻	神櫻	神櫻	弱櫻	強櫻	神櫻
通常時	1.95	0.39	0.39	1/101	1/282	1/12027
AT(ﾌﾟﾘﾃﾞｨｻﾞｰ)	68.0	1.95	10.2	1/329	1/101	1/1757
AT(其他怪物)	0.78	0.39	0.39	1/100	1/292	1/12027

通常時模式移行抽選

設定變更時會進行模式分配

設定	1	2	3	4	5	6
通 A	35		30		25	24.5
通 B	30					
準備	15		17.5		20	
天國	19.9	19.5	22.4	22	24.9	25
超天	0.1	0.5	0.1	0.5	0.1	0.5

AT 當選時會進行模式移行抽選，不過在因神櫻當選 AT 時會有不同的模式移行率

非神櫻當選 AT 時

以下未被分配到的比例為原模式滯在

滯在	通 A				通 B				天國			
設定	通 B	準備	天國	超天	通 A	準備	天國	超天	通 A	通 B	準備	超天
1	50.0	5.00	4.90	0.10	40.0	10.0	9.90	0.10	50.0	35.0	5.00	0.10
2		2.50	7.00	0.50		7.50	12.0	0.50				0.50
3		10.0	9.90	0.10	30.0	15.0	14.9	0.10	40.0		10.0	0.10
4		7.50	12.0	0.50		12.5	17.0	0.50				0.50
5		15.0	14.9	0.10	20.0	20.0	19.9	0.10	30.0		15.0	0.10
6			15.0	0.50	19.5		20.0	0.50	29.5			0.50
		準備						超天				
設定		天國			超天			天國		超天		
135		99.0			1.00			35.0		65.0		
246		95.0			5.00			65.0		35.0		

神櫻當選 AT 時

以下未被分配到的比例為原模式滯在

	通 AB		準備		天國		超天
設定	天國	超天	天國	超天	天國	超天	超天
135	95.0	5.00	90.0	10.0	75.0	25.0	100
246	90.0	10.0	75.0	25.0	50.0	50.0	

規定 G 數分配

模式移行時會決定規定 G 數，規定 G 數到達時則當選 AT

各區間到達時會進行假前兆演出抽選，連續兩個區間都演出的話為真前兆濃厚

規定 G 數	各模式 G 數分配					假前兆演出抽選			
	通 A	通 B	準備	天國	超天	通 A	通 B	準備	天國
1-32G			2.00	10.0	100			10.0	10.0
33-96G	1.00	1.50	2.50	90.0		90.0	90.0	90.0	
97-128G	0.10	0.20	2.00			3.00	5.00	10.0	
129-160G	0.20	5.00	7.50			10.0	25.0	50.0	
161-192G	2.00	12.5	15.0			50.0	75.0	80.0	
193-224G	0.20	5.00	7.50			10.0	25.0	50.0	
225-256G	0.75	0.50	5.00			25.0	10.0	30.0	
257-288G	7.50	1.50	10.0			75.0	50.0	75.0	
289-320G	0.75	0.50	5.00			25.0	10.0	30.0	
321-352G	0.20	3.50	15.0			10.0	25.0	10.0	
353-384G	2.00	5.00	28.5			50.0	75.0		
385-416G	0.20	3.50				10.0	25.0		
417-448G	0.03	0.05				1.00	2.00		
449-480G	5.00	0.30				10.0	5.00		
481-512G	15.0	0.50				75.0	50.0		
513-544G	5.00	0.30				10.0	5.00		
545-576G	0.03	0.05				1.00	2.00		
577-608G	0.50	5.00				5.00	10.0		
609-640G	5.00	15.0				50.0	75.0		
641-672G	0.50	5.00				5.00	10.0		
673-704G	0.03	0.03							
705-736G	0.03	0.03							
737-768G	44.0	25.0							
769-777G	10.0	10.0							



AT 結束時背景出現左圖のサクヤ時為次回天國以上確定

通常時狀態移行抽選

設定變更時、CZ 結束時、AT 結束時會進行狀態分配

	設定	135	2	4	6
設定變更時	低確	80	70	60	50
CZ 結束時	高確	20	30	40	50
AT 結束時	低確	50	40	30	20
	高確	50	60	70	80

通常時特殊小役成立時會進行高確移行抽選、通常 RP/不中目出現時進行低確轉落抽選

	高確移行率			低確轉落率	
設定	共通銅鐘 RP	強櫻/機會牌	弱櫻/西瓜	通常 RP	不中目
135	2.50	5.00	50.0	7.50	10.0
2	7.50	15.0			
4	10.0	20.0			
6	12.5	25.0			

通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役成立時會依照滞在狀態進行 CZ 抽選（ART 當選時不進行抽選）

小役	變換強櫻/強銅鐘	強櫻		機會牌		弱櫻/西瓜	
設定	不論	低確	高確	低確	高確	低確	高確
135	100	35.0	80.0	15.0	50.0	0.25	2.50
2				17.5	52.5	1.00	10.0
4				20.0	55.0	1.50	15.0
6				22.5	57.5	2.00	20.0

通常時 AT 直擊抽選

通常時特殊小役成立時會進行 AT 直擊抽選，神櫻成立時為 AT 直擊確定

設定	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻/強銅鐘
12	0.01	0.25	2.00
34	0.05	0.50	4.00
56	0.20	1.00	8.00

通常時感應現象抽選相關

感應現象發生時會發生銅鐘押順指示，出現越多次則 AT 前兆期待度上升

出現青再 RP 押順指示時則為前兆確定，以下表格為銅鐘出現次數的各別前兆期待度

押順指示	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回	7 回	8 回	9 回	10 回-
銅鐘 RP	7.4	17.4	22.8	23.3	23.5	24.2	25.6	27.4	29.6	34.3
3 枚銅鐘	22.8	26.3	30	34.8	40.2	46.7	54.7	65.7	68.6	77.8
8 枚銅鐘	13.2	21.6	35.7	54.1	71.7	84.5	91.9	96.2	98.3	99.3

感應現象 SP

AT 前兆的 1.5% 會突入感應現象 SP（會發生金色特效）

感應現象 SP 有 SHORT/MIDDLE/LONG 的三種，消化中銅鐘押順指示會 100% 發生

SP 移行率	SHORT	MIDDLE	LONG
1.50	75.0	20.0	5.00

感應現象 SP 消化中的特殊小役會進行勝利庫存抽選（庫存率解析未公佈）

非特殊小役成立時會進行感應現象 SP 的轉落抽選（轉落後往 AT 移行）

非特殊小役成立時轉落率

滞在	SHORT	MIDDLE	LONG
轉落率	2.00	1.00	0.50
平均繼續 G 數	51.4G	105G	212G

AT 等級分配

滞在	SHORT	MIDDLE	LONG
Lv1	85.0	75.0	65.0
Lv2	10.0	15.0	20.0
Lv3	5.00	10.0	15.0

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>

CZ 殲滅模式中的抽選

殲滅模式種類分配

CZ 當選時會依照當選契機進行殲滅模式種類(A/B)分配

CZ 突入時已經在 AT 前兆中的話則升格殲滅 C 確定

契機	強銅鐘				變換強櫻			強櫻			
滞在	低確		高確		低確		高確	低確		高確	
設定	A	B	A	B	A	B	B	A	B	A	B
1-6	75.0	25.0	50.0	50.0	50.0	50.0	100	92.9	7.14	93.8	6.25
契機	弱櫻・西瓜						機會牌				
滞在	低確		高確		低確		高確				
設定	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	
135	80.0	20.0	90.0	10.0	96.7	3.33	96.0	4.00			
2					95.7	4.29	95.7	4.29			
4					95.0	5.00	95.5	4.55			
6					94.4	5.56	95.2	4.78			

對決發展抽選

CZ 突入時的當下就會依照殲滅模式種類進行對決發展抽選，當選時為勝利確定

發展率：殲滅 A 0.1%、殲滅 B 0.5%、殲滅 C 5%

CZ 中(10G+d)會依照成立小役進行對決發展抽選

當選時 CZ 的 G 數會停止減算且突入最大 4G 的對決，勝利的話則 AT 確定

同一次的 CZ 中突入五次 ARAGAMI BATTLE 的話則為 CZ 天井到達，此時勝利確定

小役	不中目		RP					強特殊小役	
RANK	發展率	SP	發展率（未）	發展率（已）	LOW	HI	SP	發展率	SP
殲滅 A	0.10	100	40.0	20.0	50.0	37.5	12.5	100	100
殲滅 B	0.50		60.0	30.0	50.0	33.3	16.7		
殲滅 C	3.00		50.0	50.0		50.0	50.0		
小役	銅鐘 RP								
RANK	發展率（未對決）			發展率（已對決）			LOW	HI	SP
殲滅 A	75.0			50.0			40.0	40.0	20.0
殲滅 B	90.0			65.0			38.9	38.9	22.2
殲滅 C	100			100					100

小役	弱櫻・西瓜				機會牌			
RANK	發展率	LOW	HI	SP	發展率	LOW	HI	SP
殲滅 A	100	50.0	25.0	25.0	100	25.0	25.0	50.0
殲滅 B		25.0	25.0	50.0			25.0	75.0
殲滅 C				100				100

勝利期待度：LOW<HI<SP（確定）

BATTLE 中特殊小役成立時會進行勝利置換抽選，SP 中會進行 AT 中的勝利庫存抽選

成立役	LOW	HI
弱櫻/西瓜	25.0	50.0
機會牌	50.0	75.0
強特殊小役	100	

AT 中保証差枚數抽選

AT 初當時會根據 AT 等級決定保証差枚數，如果未到達保証差枚數的時候 AT 剩餘 0G 時

此時會強制突入活性化 BATTLE 後且對決勝利確定

AT 等級示唆會在 AT 突入時七連線的當下，小液晶畫面的左右的電燈顏色會顯示

藍色為 Lv1 以上、綠色為 Lv.2 以上期待大、紅色為 Lv.3 期待大

Lv	100 枚	150 枚	200 枚	250 枚	300 枚
Lv1	95.0	5.00			
Lv2		90.0	7.50	2.50	
Lv3			85.0	10.0	5.00

初期 G 數分配

AT 初期 G 數為 12G 的故事部分與對決部分的 40 或 100G

會依照七連線的種類決定初期 G 數（單線為 40G，雙線為 100G）

七連線比例分配：單線 94.9%、雙線 5.1%

故事 PART 中的抽選

AT 初當時與 ARAGAMI 討伐成功時會進行 SP 故事的突入抽選

AT Lv	Lv1	Lv2	Lv3
AT 初當時	0.10	0.50	2.00
ARAGAMI 討伐成功時	0.50		

故事 PART 中會依照成立小役進行對決勝利庫存抽選，SP 故事中會有抽選優遇

強銅鐘/神櫻會進行ディアウス・ヒーター、スサノの亂入抽選

成立役	通常 RP	弱櫻 西瓜	機會牌	強櫻
通常	1	5	25	50
SP	100			

故事總共有 25 話，25 話之後再度討伐 ARAGAMI 成功的話則突入 39G 的 ENDING

（AT 結束後 150G 內再度拉回 AT 的話則故事話數會引繼）

ENDING 到達時會獲得勝利庫存一個，消化中勝利庫存抽選也會有優遇

ARAGAMI 選擇抽選

ARAGAMI 選擇的那一轉會依照 AT 等級以及前一次對戰哪一隻的勝敗進行抽選

ARAGAMI	初戦時			対戦ヴァジール勝利			対戦サリエル勝利		
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3
ヴァジール	45.0	35.0	25.0				20.0	15.0	10.0
サリエル	15.0	10.0		50.0	45.0	35.0			
ホルグ・カムラン	5.00			20.0	15.0	10.0	50.0	45.0	35.0
ハバンコンゴウ	16.0	21.0	15.0	25.0		30.0	5.00		10.0
プリティヴィ・マータ	5.00	10.0		10.0		15.0	15.0	25.0	30.0
クアトリガ	13.5	18.5	4.50	9.50			9.50		14.5
ディアウス・ヒーター	0.45								
スサノ	0.05								

ARAGAMI	対戦ホルグ・カムラン勝利			対戦ハガンコンゴウ勝利			対戦ポリティヴィ・マータ勝利		
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3
ウァジユラ	50.0	45.0	35.0	25.0	20.0		50.0	45.0	35.0
サリエル	20.0	15.0	10.0	50.0	45.0	35.0	25.0	20.0	
ホルグ・カムラン				10.0			10.0		
ハガンコンゴウ	5.00		10.0				10.0	20.0	25.0
ポリティヴィ・マータ	10.0		15.0	5.00		10.0			
クアドリカ	14.5	24.5	29.5	9.50	19.5	24.5	4.50	4.50	9.50
ディアウス・ヒーター	0.45								
スサノ	0.05								
ARAGAMI	対戦クアドリカ勝利			対戦ディアウス・ヒーター/スサノ勝利			対戦ウァジユラ敗北		
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1-3			Lv1	Lv2	Lv3
ウァジユラ	10.5	10.0		30.0					
サリエル	25.0	20.0		30.0			45.0	35.0	20.0
ホルグ・カムラン	50.0	45.0	35.0	15.0			15.0	10.0	
ハガンコンゴウ	5.00		10.0	5.00			25.0	30.0	35.0
ポリティヴィ・マータ	9.00	19.5	24.5	10.0			10.0	15.0	20.0
クアドリカ				10.0			4.50	9.50	14.5
ディアウス・ヒーター	0.45						0.45		
スサノ	0.05						0.05		
ARAGAMI	対戦サリエル敗北			対戦ホルグ・カムラン敗北			対戦ハガンコンゴウ敗北		
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3
ウァジユラ	15.0	10.0		45.0	35.0	20.0	20.0		15.0
サリエル				15.0	10.0		45.0	35.0	30.0
ホルグ・カムラン	45.0	35.0	20.0				10.0		
ハガンコンゴウ	5.00	10.0	15.0	5.00	10.0	15.0			
ポリティヴィ・マータ	25.0	30.0	35.0	10.0	15.0	20.0	5.00	10.0	15.0
クアドリカ	9.50	14.5	19.5	24.5	29.5	34.5	19.5	24.5	29.5
ディアウス・ヒーター	0.45								
スサノ	0.05								

ARAGAMI	對戰ﾌﾟﾘﾃﾞｳﾞｨｰﾏｰﾀ敗北			對戰ｸﾞﾙｰﾌﾟ敗北		
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv1	Lv2	Lv3
ｳﾞｧﾝｼﾞ1ﾗ	45.0	35.0	30.0	10.0		
ｸﾞﾘﾙ	20.0		15.0	20.0		15.0
ﾎﾙｸﾞ・ｶﾑﾗﾝ	10.0			45.0	35.0	30.0
ﾊﾞﾝｺﾝｺﾞｳ	20.0	25.0	30.0	5.00	10.0	15.0
ﾌﾟﾘﾃﾞｳﾞｨｰﾏｰﾀ				19.5	24.5	29.5
ｸﾞﾙｰﾌﾟ	4.50	9.50	14.5			
ﾃﾞｨｱｳｽ・ﾋﾟﾀｰ	0.45					
ｽｻﾉ	0.05					

ARAGAMI 昇格抽選

ARAGAMI 選擇的當轉成立特殊小役時會進行 ARAGAMI 的昇格抽選

原本的 ARAGAMI	ヴァンガード			グリル			ホルグ・カムラン		
成立役	RP	西瓜 弱櫻	強櫻	RP	西瓜 弱櫻	強櫻	RP	西瓜 弱櫻	強櫻
昇格率	3.00	25.0	100	3.00	25.0	100	3.00	25.0	100
ハバンコンゴウ	49.5						49.5		
プリティヴィ・マータ				49.5			49.5		
クアトリガ	49.5			49.5					
ディアウス・ピター	0.90								
スサノ	0.10								
原本的 ARAGAMI		ディアウス・ピター				其他			
成立役	RP	西瓜 弱櫻	強櫻	RP	西瓜 弱櫻	強櫻			
昇格率	0.50	5.00	25.0	1.00	10.0	50.0			
ディアウス・ピター						90.0			
スサノ	100					10.0			

對戰狀態分配

ARAGAMI 選擇時會依照 AT Lv 進行狀態分配

AT Lv	Lv1	Lv2	Lv3
低確	50.0	33.4	25.0
高確	50.0	66.6	75.0

對戰天井分配

ARAGAMI 選擇時會依照抽選的狀態決定天井 G 數，到達時的結合崩壞抽選會有優遇

對決スサノ時天井必定為 20G

對決	ウァジ・11/サリエル/ホルグ・カムラン				ハゴンゴンウ/プリティウ・イ・マータ クアドリガ				ディアウス・ピター			
G 數	勝利庫存無		勝利庫存有		勝利庫存無		勝利庫存有		勝利庫存無		勝利庫存有	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1G	0.10	25.0	0.15	25.0	0.15	25.0	1.15	50.0	25.0	50.0	25.0	50.0
20G	0.40	25.0	1.00	75.0	1.00	75.0	8.85	50.0	25.0	50.0	25.0	50.0
40G	1.50	50.0	8.85		8.85		15.0		25.0		25.0	
60G	8.00		15.0		15.0		25.0		25.0		25.0	
80G	15.0		25.0		25.0		50.0					
100G	75.0		50.0		50.0							

RP 押順指示抽選

對戰 PART 中 RP 成立時會根據滯在狀態與對決的 ARAGAMI 進行 RP 押順指示抽選

ARAGAMI	ウァジ・11/サリエル ホルグ・カムラン		ハゴンゴンウ プリティウ・イ・マータ クアドリガ		ディアウス・ピター		スサノ	
狀態	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
銅鐘 RP	87.5	75.0	82.5	65.0	90.0	80.0	90.0	
通常 RP	12.5	25.0	17.5	35.0	10.0	20.0	10.0	

結合崩壊/フェニルフォール抽選

對決部分中會依照對決的 ARAGAMI 以及成立小役進行結合崩壊/フェニルフォール抽選

フェニルフォール當選時約 55%的機率會突入神機解放，機會牌必定當選フェニルフォール

對決	ウァジ`1ヲ				サイル				ホルグ・カムラン			
成立役	天井到達前		天井到達後		天井到達前		天井到達後		天井到達前		天井到達後	
	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン
押順 RP	30.0		60.0		30.0		60.0		30.0		60.0	
共通 RP	74.9	0.10	99.9	0.10	49.9	0.10	74.9	0.10	49.9	0.10	74.9	0.10
弱櫻	65.0	10.0	90.0	10.0	40.0	10.0	65.0	10.0	100		100	
西瓜	65.0	10.0	90.0	10.0	40.0	10.0	65.0	10.0	40.0	10.0	65.0	10.0
強櫻	80.0	20.0	80.0	20.0	100		100		80.0	20.0	80.0	20.0
對決	ル`ンコ`ウ/ア`リイグ`イ・マ`タ ク`ト`リカ`				ディウス・ヒ`ター				スサノ			
成立役	天井到達前		天井到達後		天井到達前		天井到達後		天井到達前		天井到達後	
	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン	崩壊	フイン
押順 RP	60.0		80.0		75.0		100				75.0	25.0
共通 RP	74.8	0.20	99.8	0.20	99.5	0.50	99.5	0.50				
弱櫻	90.0	10.0	90.0	10.0	50.0	50.0	50.0	50.0		100		
西瓜	90.0	10.0	90.0	10.0	50.0	50.0	50.0	50.0				
強櫻	80.0	20.0	80.0	20.0		100		100				

結合崩壊數分配

結合崩壊當選時會根據對決的 ARAGAMI 與當下表示的結合崩壊數以及契機役決定個數

還有外部結合崩壊最大表示為 3 個，不過內部抽選最大到 5 個

結合崩壊 3 個以上時會移行活性化 BATTLE

對決スサノ時

RP 成立時 100%上乘 1 個

對決ウァジ`1ヲ時

表示個數	0 個					1 個				2 個		
上乘	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	1 個	2 個	3 個	4 個	1 個	2 個	3 個
RP	99.8	0.2				99.8	0.2			25	50	25
西瓜/弱櫻	98.8	0.8	0.1	0.1	0.1	98.8	0.8	0.2			62.5	37.5
強櫻		81.3		12.5	6.2			75	25			100

対決サイル時

表示個数	0 個					1 個				2 個		
上乘	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	1 個	2 個	3 個	4 個	1 個	2 個	3 個
RP	99.8	0.2				99.8	0.2			99.7	0.2	0.1
西瓜	98.8	0.8	0.2	0.1	0.1	98.8	0.8	0.2	0.2	98.8	0.8	0.4
弱櫻			25	50	25			50	50		25	75
強櫻					100				100			100

対決バグンゴウ時

表示個数	0 個					1 個				2 個		
上乘	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	1 個	2 個	3 個	4 個	1 個	2 個	3 個
RP	99.8	0.2				99.2	0.8			80	10	10
西瓜/弱櫻	98.8	0.8	0.2	0.1	0.1	98.8	0.8	0.2	0.2		75	25
強櫻		81.3		12.5	6.2			75	25			100

対決プロティグ・イ・マータ時

表示個数	0 個					1 個				2 個		
上乘	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	1 個	2 個	3 個	4 個	1 個	2 個	3 個
RP	99.2	0.8				99.2	0.8			94	3	3
西瓜/弱櫻	98.8	0.8	0.2	0.1	0.1	98.8	0.8	0.2	0.2		87.5	12.5
強櫻		81.3		12.5	6.2			75	25			100

対決クアドリカ時

表示個数	0 個					1 個				2 個	
上乘	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	1 個	2 個	3 個	4 個	2 個	3 個
RP	99.2	0.8				99.2	0.8			60	40
西瓜/弱櫻	98.8	0.8	0.2	0.1	0.1	98.8	0.8	0.2	0.2	50	50
強櫻		62.5		25	12.5			50	50		100

対決ディアス・ピター時

表示個数	0 個			1 個		2 個
上乘	1 個	2 個	3 個	1 個	2 個	1 個
RP	99.6	0.4		99.6	0.4	100
西瓜/弱強櫻	94.5	3.1	2.4	81.4	18.6	

對決ボルグ・カムラン時

表示數	0 個					1 個				2 個		
上乘	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	1 個	2 個	3 個	4 個	1 個	2 個	3 個
RP	99.8	0.2				99.8	0.2			99.7	0.2	0.1
西瓜			75	12.5	12.5		50	25	25		50	50
弱櫻	98.8	0.8	0.2	0.1	0.1	98.8	0.8	0.2	0.2	98.8	0.8	0.4
強櫻		90.7		6.2	3.1		81.3	12.5	6.2		87.5	12.5

活性化 BATTLE 前兆中也會進行個數上乘抽選

對決	ヴァジラ/クアドリカ プリティグィ・マータ ルガンコンゴウ			サイル			ボルグ・カムラン			ディアウス・ピター スサノ		
成立役	當選	1 個	2 個	當選	1 個	2 個	當選	1 個	2 個	當選	1 個	2 個
押順 RP	3.00	100		3.00	100		0.10	100		3.00	100	
共通 RP	5.00			5.00			1.00			5.00		
西瓜	25.0						100		50.0	50.0		
弱櫻					50.0	50.0	5.00	100		50.0		
強櫻		50.0	50.0	100		100	100			100	50.0	50.0
機會牌	100		100						100			100

以下為實質的對決發展率與勝利期待度

對決	ヴァジラ	サイル	ボルグ・カムラン	ルガンコンゴウ	プリティグィ・マータ	クアドリカ	ディアウス・ピター	スサノ
發展率	1/38.6	1/34.5	1/34.8	1/29.4	1/29.9	1/27.9	1/31.2	1/93.3
期待度	63.4%	48.9%	36.7%	56.1%	41.9%	80.7%	100%	100%

ARAGAMI 亂入抽選

AT 中強銅鐘/神櫻成立時會進行ディアウス・ピター/スサノ的亂入抽選

對決中會直接更換對決的 ARAGAMI。AT 結束準備中會使當下的 ARAGAMI 強制勝利後，下一隻 ARAGAMI 即對決那兩隻。其他狀況中，則下一次出現的 ARAGAMI 即為那兩隻

契機役	強銅鐘	強銅鐘+轉輪鎖定	神櫻
ディアウス・ピター	95	75	
スサノ	5	25	100

活性化 BATTLE 中的抽選

活性化 BATTLE 突入時的 RANK 分配

活性化 BATTLE 突入時會決定對決 RANK, 5 個結合崩壞時為 SP 確定, SP 選擇時勝利確定

結合崩壞個數	3 個			4 個		
ARAGAMI	LOW	HI	SP	LOW	HI	SP
ヴァジール	50.0	40.0	10.0		70.0	30.0
サリエル	95.0	4.50	0.50	90.0	9.00	1.00
ボルグ・カムラン	99.0	0.90	0.10	95.0	4.50	0.50
ハルンコンゴウ プリティヴィ・マータ	70.0	25.0	5.00	60.0	30.0	10.0
クアトリガ	50.0	30.0	20.0		50.0	50.0

活性化 BATTLE 中勝利抽選

活性化 BATTLE 中會依照 RANK 與成立小役進行勝利抽選

神櫻、強櫻、強銅鐘、機會牌成立為勝利確定

RANK	LOW			HI		
ARAGAMI	RP	弱櫻	西瓜	RP	弱櫻	西瓜
ヴァジール	50.0	100	100	75.0	100	100
サリエル	1.00		5.00	5.00		10.0
ボルグ・カムラン		5.00	100		10.0	100
ハルンコンゴウ	25.0	50.0	50.0	50.0		
プリティヴィ・マータ						
クアトリガ	75.0	100	100	100		

フェンリルフォール中的抽選

未當選神機解放的フェンリルフォール中, 小役成立時會進行神機解放的抽選

ARAGAMI	RP	強銅鐘	弱櫻	強櫻	神櫻	西瓜
サリエル	10	100	100	100	100	25
ボルグ・カムラン			25			100
其他怪物			50			50

神機解放中的抽選

神機解放當選時會決定繼續率，繼續抽選會在押順銅鐘/銅鐘 RP 成立時進行

繼續非當選時會以 10%進行復活抽選

繼續率分配

60%	67%	75%	82%	90%
50.0	20.0	15.0	10.0	5.00

之後會依照選擇的繼續率進行神機解放的背景顏色分配

繼續率	藍色	黃色	綠色	紅色
60%	100			
67%	10	90		
75%	20		80	
82%		13.5	55	31.5
90%	10	15	15	60

神機解放中會依照成立小役進行 G 數上乘，強銅鐘、神櫻成立時一樣會進行亂入抽選

成立役	銅鐘	通常 RP	弱櫻	西瓜	強櫻	機會牌/強銅鐘	神櫻
5G	75.0						
10G	20.0	80.0					
20G	3.00	15.0					
30G	1.50	3.00	90.0				
50G	0.45	1.50	8.00	90.0			
100G	0.05	0.45	1.75	9.00	97.5	87.5	62.5
200G	0.003	0.03	0.13	0.50	1.25	6.25	18.8
300G	0.001	0.01	0.06	0.25	0.63	3.13	9.38
400G	0.001	0.01	0.03	0.13	0.31	1.56	4.69
510G	0.001	0.01	0.03	0.13	0.31	1.56	4.69

特務ウロヴォロス討伐戰中的抽選

轉輪凍結發生時突入，突入條件有以下兩種：

通常時感應現象中，三枚銅鐘成立時的 0.2%抽選

AT 中突入 ARAGAMI BATTLE 的第一轉，此時要是成立三枚銅鐘，會以 1%抽選

特務ウロヴォロス討伐戰中 15G 間會依照成立役進行七連線發生抽選

當選時會以疑似遊技成立七連線（此時不消化轉數）

7 連線 RP 成立時除了七連線以外，還會以疑似遊技進行七連線抽選

成立小役	設定	出現率	假演出	單線七	雙線七
押順銅鐘・銅鐘 RP	1-6	1/1.1	17.3	41.1	1.6
通常 RP・弱櫻・西瓜・機會牌	1	1/20.1		92.3	7.7
	2	1/20.0			
	3	1/19.8			
	4	1/19.7			
	5	1/19.5			
	6	1/19.3			
7 連線 RP	1-6	1/61.9		9.6	0.7
強銅鐘・強櫻・神櫻	1-6	1/275		72.1	27.9

強銅鐘、強櫻、神櫻成立時還會再另外進行勝利庫存抽選

成立役	1 個	2 個	3 個	4 個
強櫻	20.0			
強銅鐘	80.0	20.0		
神櫻			80.0	20.0