

鎖鎖美小姐@不好好努力

ささみさん@がんばらないすろっと

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/09

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



すーぱーがんばる@ぼーなす



がんばる@ぼーなす



がんばる@ちゃんす



9 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	👑	👑	👑
20	👁️	👁️	👁️
19	🌿	🌿	🌿
18	🌟	🌟	🌟
17	👑	👑	👑
16	👁️	👁️	👁️
15	🌿	🌿	🌿
14	👑	👑	👑
13	👑	👑	👑
12	🌿	🌿	🌿
11	👁️	👁️	👁️
10	🌿	🌿	🌿
9	👑	👑	👑
8	👑	👑	👑
7	👁️	👁️	👁️
6	🌿	🌿	🌿
5	👑	👑	👑
4	👁️	👁️	👁️
3	👑	👑	👑
2	👑	👑	👑
1	🌿	🌿	🌿

開獎條件

1. 特殊小役直撃
2. 週期規定 G 數 (減算) 到達
3. 經由 CZ「オカルト ZONE」

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/8192, 為 5SET 的がんばる@ボーナス
當選確定, 而且第一次必為すーぱーがんばる@ボ-ナス

天井情報與恩惠

天井到達方式有三種, 第一為 BONUS 間消化 888G, 第二為第四週期消化後當選 BONUS
第三為ムリムリ能量條到達 15 點後當選 BONUS (皆須經由前兆)

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

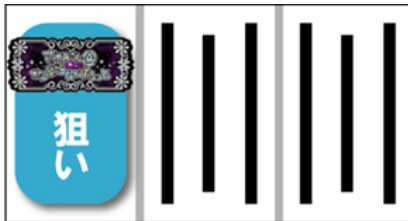
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式



基本上全轉輪適當停止即可（左轉輪要先停止）



不過要判斷小役種類的話，首先要瞄押畫面中左轉輪的黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，看右轉輪的停止型，中段青再停止時為弱紅櫻，其餘的圖案為強紅櫻



左轉輪中段青再停止時，中右轉輪適當停止，中段再.再.（白牌/銅鐘）連線時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

中段再.再.（白牌/銅鐘）連線時為弱機會牌，中段銅鐘連線時為強銅鐘（得分音會有變化）

西瓜有確實瞄押但沒中時為強機會牌



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘順押消化即可

本機演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常時的場景會有四種不同的，越右邊的場景則自動遊技系統發動期待度會比較高
還有畫面下方的△リムリ能量條會在連續演出失敗或是 CZ 失敗時有機會上升，滿的時候獲得 BONUS

甜蜜 ZONE



為週期 G 數減算的特化區間，自動遊技系統發動時可期待大量減算
箱子開封後會依照數字而有不同的減算 G 數，紅色箱子則期待大

NeXT 機會



主要在特殊小役成立的一部分突入，通常時隱藏的到週期的 G 數會在畫面上方表示
而且會進行短縮抽選，特殊小役可期待大量減算

NeXT 拼圖方塊



週期 G 數消化後突入，完成的拼圖告知發展目標
主要的發展目標為 CZ 或是哥哥監視系統的前兆

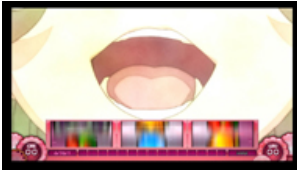
BONUS(ART)



全部有三種 BONUS，會依照入賞圖案而有所不同，彩七與紅七連線為 100G 繼續的
(超級) 努力 BONUS，BAR 連線為銅鐘連線規定次數管理的努力 CHANCE
所有 BONUS 消化中都會進行 1G 連的抽選，彩七連線的當選期待度較高

通常時演出

全畫面演出



LOVE^2 TOUCH



上方瞄押演出



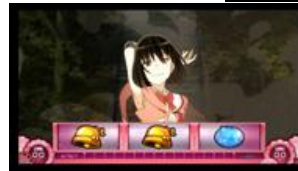
轉輪凍結演出



觸摸畫面後會發生主要演出，觸摸角色可以藉由對話判別期待度

上面四種演出發生的話為大好機，可期待當選 BONUS

哥哥監視系統



可期待 BONUS 前兆的場景，監視等級上升的話則期待度上升，惡神出現的話則往連續演出發展

將敵人打倒的話則 BONUS 濃厚，連續演出失敗的話畫面下方的ムリムリ能量條會上升

演出期待度：「チョコレート編」 < 「桜ノ花咲夜学園編」 < 「月読神社編」 < 「殺生石ゴーレム編」
< 「玉藻前編」 < 「九頭龍編」

自動遊技系統



角色圖案連線等發動，會有短暫的凍結演出後轉輪旋轉使特殊小役連線的新感覺演出

轉輪旋轉越久則努力度會上升越多，這部分會使週期 G 數短縮越多

超常現象 ZONE



將惡德結社アラハバキ給打倒的話則 BONUS 當選的自力解除 CZ

會依照敵人的不同而有期待度的變化，無押順九枚役成立時為擊破的大好機

BONUS(ART)中的演出

(超級) 努力 BONUS



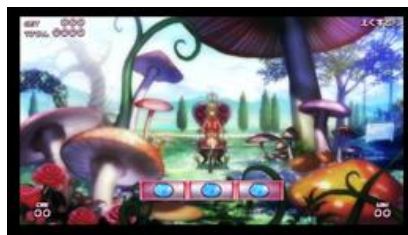
純增約 2.0 枚/G, 繼續 G 數 100G+a 的擬似 BONUS, 突入時可選擇挑戰模式與故事模式
本機の出玉契機為 BONUS 1G 連, 當然超級獲得 BONUS 1G 連的期待度較高

挑戰模式



每 30G 會發生迷你小遊戲來進行 1G 連抽選, 成功的話則獲得 1G 連
畫面下方的努力能量條儲存越多的話則期待度越高

故事模式



可以享受原作動畫故事的模式, 突入時可以選擇想要看的故事
OP 影像與 ED 影像發生的話為 1G 連的示唆, 兩邊都發生的話為大好機

(超級) 瞄押 ZONE



(超級) 努力 BONUS 中特殊小役成立的一部分會發生的 1G 連上乘特化區間
突入時已經保證獲得一次 1G 連, 之後會以繼續抽選連續獲得 1G 連點數
如果突入時為超級的話則可期待大量上乘

鎖鎖美小姐@努力 ZONE



(超級) 努力 BONUS 的最後 7G 會發生的機會區間，大圖案鎖鎖美連線的話則獲得 1G 連庫存背景的顏色會有期待度的變化，紅色以上為好機以外，切入演出出現鎖鎖美的話則期待大增

努力機會



BAR 連線的規定九枚役次數管理型擬似 BONUS，規定次數消化後會發生繼續的機會
案件連打後拉門打開的話則次 SET 繼續，RP 五連續的話則可能上乘規定次數
也有機會突入升格演出，此時紅七連線的話則升格(超級)努力 BONUS

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
(超級) 努力 BONUS	1/176	1/173	1/159	1/156	1/138	1/133
努力機會	1/441	1/391	1/397	1/344	1/371	1/295
BONUS 合算	1/126	1/120	1/114	1/107	1/101	1/91.7
機械割	97.1%	98.5%	100.0%	104.0%	107.2%	110.2%

主要轉輪小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左 9 枚役	1/91.0	1/88.8	1/86.7	1/84.7	1/82.8	1/80.9
中右 9 枚役	各 1/7.32	各 1/7.33	各 1/7.35	各 1/7.36	各 1/7.38	各 1/7.39
共通 9 枚役 A	1/20.5	1/20.3	1/20.1	1/19.9	1/19.7	1/19.6
小役	共通 9 枚役 B		通常 RP	假 BAR	BAR 連線	
確率	1/1024		1/7.30	1/683	1/16384	

液晶轉輪通常時小役確率

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	共通銅鐘	強銅鐘
1	1/68.7	1/149	1/8789	1/102	1/131	1/263	1/58.0	1/727
2	1/67.2	1/146	1/8713	1/99.9	1/129	1/259	1/56.1	1/706
3	1/66.8	1/145	1/8584	1/99.5	1/130	1/259	1/56.0	1/706
4	1/65.3	1/142	1/8545	1/97.1	1/129	1/257	1/53.8	1/693
5	1/64.9	1/141	1/8525	1/96.4	1/129	1/256	1/53.6	1/685
6	1/62.5	1/135	1/8413	1/92.8	1/125	1/251	1/50.6	1/662

以下小役確率不論任何時間點都一樣

小役	押順銅鐘	通常 RP	假 BAR	BAR 連線
確率	1/3.52~1/3.53	1/7.30	1/683	1/16384

液晶轉輪 NeXT 機會中小役確率

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	共通銅鐘	強銅鐘
1	1/41.8	1/185	1/8549	1/64.8	1/36.1	1/256	1/269	1/830
2	1/43.1	1/192	1/8830	1/66.7	1/37.6	1/267	1/278	1/851
3	1/42.1	1/188	1/8736	1/65.3	1/37.0	1/263	1/272	1/840
4	1/43.5	1/194	1/9107	1/67.5	1/38.6	1/274	1/280	1/865
5	1/42.6	1/190	1/9068	1/66.0	1/38.3	1/272	1/274	1/844
6	1/45.4	1/203	1/9646	1/70.3	1/41.1	1/292	1/291	1/902

液晶轉輪 BONUS 中小役確率

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	強機會牌	共通銅鐘	強銅鐘
1	1/55.5	1/149	1/6259	1/56.0	1/16384	1/183	1/627
2	1/55.0	1/147	1/6277	1/55.5		1/181	1/619
3	1/54.5	1/146	1/6250	1/55.1		1/179	1/618
4	1/54.0	1/145	1/6294	1/54.4		1/177	1/613
5	1/53.5	1/144	1/6074	1/54.0		1/176	1/606
6	1/53.0	1/142	1/6346	1/53.6		1/175	1/605

液晶轉輪 NeXT 拼圖方塊中/哥哥監視系統中/BONUS 準備中小役確率

小役	弱櫻	強櫻	西瓜	共通銅鐘	強銅鐘	通常 RP	假 BAR	BAR 連線
確率	1/83.6	1/1524	1/78.6	1/41.8	1/1872	1/7.30	1/683	1/16384
設定	弱機會牌		強機會牌		押順銅鐘			
1-3	1/95.1		1/762		1/3.52			
4-6	1/95.3		1/764		1/3.53			

努力 ZONE 中小役確率

設定	弱櫻	強櫻	西瓜	強機會牌	共通銅鐘	強銅鐘
1	1/66.0	1/90.1	1/80.3	1/16384	1/324	1/142
2	1/66.0	1/89.7	1/80.2			1/142
3	1/65.4	1/88.9	1/79.5		1/321	1/140
4	1/64.8	1/88.1	1/78.7		1/318	1/139
5	1/64.2	1/87.3	1/78.0		1/315	1/138
6	1/63.6	1/86.5	1/77.3		1/312	1/137

模式移行抽選

設定變更時與 BONUS 當選時會進行模式移行

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	準備 A	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
13	62.0	25.0	1.00	10.0	1.00	0.50	0.50
5	59.5			12.5			
2	55.8	31.3		10.0			
46	53.3			12.5			

BONUS 當選通常 A 滯在時

設定	通常 A	通常 B	準備 A	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
1	68.3	15.6	1.00	12.5	2.00	0.50	0.10
3	60.4	20.0			5.00	1.00	
5	57.9		25.0	2.50	18.8	2.00	
24	52.2	1.00					
6	31.9	37.5	5.00	20.0	5.00	0.50	

(超級) 努力 BONUS 當選通常 B 滯在時

設定	通常 B	準備 A	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
1	59.4	15.6	12.5	11.3	1.00	0.20
3	55.1	19.9				
5	52.8	20.0		12.5	2.00	
2	41.0	25.0	25.0	7.81	1.00	
46	38.8			10.0		

努力機會當選通常 B 滯在時

設定	通常 B	準備 A	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
1	34.4	15.6	25.0	22.6	2.00	0.39
3	30.1	19.9				
5	25.6	20.0		25.0	4.00	
2	10.4	25.0	47.5	14.8	1.90	0.37
46	9.85		45.0	18.0	1.80	0.35

BONUS 當選天國 A 滯在時

設定	通常 A	通常 B	準備 A	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D	
12	87.0	10.0	1.00	0.50	0.50	0.50	0.50	
3	82.5			5.00				
4	75.0	12.5		10.0				1.00
5	76.0	10.0		12.5	0.50	0.50		0.50
6	72.5	12.5						

BONUS 當選天國 B 滯在時

設定	通常 A	通常 B	準備 A	天國 B	天國 C	天國 D
13	43.5	5.00	1.00	39.5	10.0	1.00
5	39.9			37.5	15.6	
2	53.6			34.4	5.00	
4	45.5	37.5				
6	38.6	12.5		34.4	12.5	

BONUS 當選準備/天國 CD 滯在時

滯在	準備 A				準備 B	天國 C		天國 D	
移行	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D	天國 D	通常 A	天國 C	通常 A	天國 D
確率	84.5	12.5	2.00	1.00	100	37.5	62.5	25.0	75.0

努力機會五連時會移行準備模式 (AB 各 50%抽選)

天井到達時, 主要轉輪 BAR 連線時

滯在	通常	準備 A	準備 B	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
天國 A	87			50			
天國 B	10			50	50		
天國 C	2	75			50	50	
天國 D	1	25	100			50	100

轉輪凍結發生通常滯在時

設定	不進行移行	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
1-4	49.5	37.5	10.0	2.00	1.00
5	54.5		5.00		
6	39.0	20.0	20.0	20.0	

轉輪凍結發生準備・天國滯在時

滯在	準備 A	準備 B	天國 A	天國 B	天國 C	天國 D
天國 A			50			
天國 B			50	50		
天國 C	75			50	50	
天國 D	25	100			50	100

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>

自動遊技系統抽選

周期到達時、BONUS 結束時會進行 RANK 分配

RANK	LOW	MID	HI	SP
分配	93.0	5.00	1.00	1.00

通常時 9 枚役成立時會進行 RANK 昇格抽選(當選時會上升 1 階段)

成立役	LOW	MID	HI
共通 9 枚役 A	15.6	7.81	2.50
共通 9 枚役 B	50.0		

通常時特殊小役間 8-32G 後的不中小役成立時會根據滯在 RANK 抽選自動遊技系統

當選時會決定自動遊技回數

RANK	當選率	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回
LOW	0.58	17	42.7	17	17	4.19	2.09
MID	2.09	11.9	47.7	23.8	11.9	2.33	2.33
HI	6.6		37.9	37.9	15.2	7.56	1.5
SP	18.8			66.7	26.7	5.33	1.33

狀態移行抽選

通常時銅鐘入賞時會決定規定 G 數，此規定 G 數間銅鐘未入賞的話則移行 5G 高確

狀況	NeXT 機會以外					NeXT 機會中				
	1G	5G	10G	15G	20G	1G	5G	10G	15G	
1	0.10	1.00	5.00	37.5	56.4	1.00	10.0	25.0	64.0	
2			6.00		55.4			26.0	63.0	
3			7.00		54.4			27.0	62.0	
4			8.00	50.0	39.9			12.5	29.5	57.0
5			9.00		38.9				32.0	54.5
6			10.0		37.4				34.5	52.0

週期抽選

天國模式在第 2 週期，其他以外在第 4 週期必定當選 BONUS

周期回數	通常 A	通常 B	準備	天國
第 1 週期	×	×	△	◎
第 2 週期	△	×	○	確定
第 3 週期	△	○	△	
第 4 週期	確定	確定	確定	

CZ 中的各種抽選

CZ 當選時會依照週期數決定 CZ 狀態(低確/高確)

	設定	1	2	3	4	5	6
第 1 週期	低確	75	73	71	69	67	65
	高確	25	27	29	31	33	35
第 2-4 週期	低確	99	98	97	96	95	94
	高確	1	2	3	4	5	6

之後依照 CZ 狀態決定繼續 G 數

狀態	設定	1	2	3	4	5	6
低確	15G	95	94.5	94	93.5	93	92.5
	20G	5	5.5	6	6.5	6.99	7.49
高確	15G	50					
	20G	50					

然後依照 CZ 狀態決定敵方角色

狀態	低確			高確		
	設定	J'-ム	玉藻前	情雨	J'-ム	玉藻前
1	94.0	5.00	1.00	57.5	37.5	5.00
3	93.0	6.00				
5	92.0	7.00				
2	89.0	10.0				
4	88.0	11.0				
6	87.0	12.0				

前兆中己方增援抽選

CZ 前兆中特殊小役成立時會依照 SF（短凍結）的有無進行己方增援抽選

己方一律從 1 人開始，到達確定時(畫面中表示方式為 3 人)則勝利確定

成立	強特殊小役						弱特殊小役										
	1 人			2 人			3 人			1 人			2 人			3 人	
增加到	2 人	3 人	確定	3 人	確定	確定	2 人	3 人	確定	3 人	確定	確定					
SF 無	70.0	25.0	5.00	95.0	5.00	100	5.00	0.50	0.50	5.00	0.50	5.00					
SF 有	65.0	25.0	10.0	90.0	10.0	100	10.0	2.00	2.00	10.0	2.00	10.0					

各演出發生率

每轉都會依照成立小役進行演出發生抽選，以下為實質的發生率

剩餘 G	>3G					<2G	
	己方攻擊	敵方攻擊	選牌演出	魔法陣	增援	己方攻擊	魔法陣
1	1/2.79	1/12.4	1/16.9	1/77.5	1/194	1/2.58	1/7.75
2	1/2.80	1/12.5	1/15.6	1/77.9	1/195	1/2.59	1/7.77
3	1/2.80	1/12.4	1/16.9	1/77.7	1/194	1/2.59	1/7.77
4	1/2.85	1/12.5	1/15.6	1/77.9	1/195	1/2.60	1/7.79
5	1/2.85	1/12.5	1/15.6	1/77.9	1/195	1/2.60	1/7.79
6	1/2.86	1/12.5	1/15.7	1/78.3	1/196	1/2.61	1/7.83

己方攻擊抽選

己方攻擊時會依照己方人數與成立小役決定傷害 pt，確定役成立時傷害 3000pt 確定

成立	強特殊小役+SF		強特殊小役		弱特殊小役+SF		弱特殊小役	
	1-2 人	3 人	1-2 人	3 人	1-2 人	3 人	1-2 人	3 人
200pt							59.5	
300pt							25.0	
500pt	62.5	25.0	94.0	25.0	94.0	62.5	12.5	62.5
1000pt	12.5	25.0	2.00	25.0	2.00	12.5	1.00	12.5
2000pt	12.5	25.0	2.00	25.0	2.00	12.5	1.00	12.5
3000pt	12.5	25.0	2.00	25.0	2.00	12.5	1.00	12.5

成立	銅鐘			通常 RP			不中小役		
己方	1 人	2 人	3 人	1 人	2 人	3 人	1 人	2 人	3 人
50pt	45.7			34.0			31.7-41.0		
100pt	31.3	51.9		40.8	35.5		31.7-27.4	38.1	
200pt	12.5	25.0		13.6	35.5		19.8-17.1	38.1	
300pt	5.00	12.5	62.8	5.44	17.7	57.3	7.92-7.68	15.3	59.4
500pt	5.00	10.0	31.3	5.44	7.09	35.8	7.92-7.68	7.62	37.1
1000pt	0.20		2.00	0.22	1.42	2.29	0.32-0.27	0.30	1.19
2000pt	0.20		2.00	0.22	1.42	2.29	0.32-0.27	0.30	1.19
3000pt	0.20		2.00	0.22	1.42	2.29	0.32-0.27	0.30	1.19

卡片觸控演出抽選

卡片演出發生時會依照己方人數進行卡片組合抽選

卡片有攻擊（弱中強各為 200/500/3000pt），以及增加己方人數（可增加到確定狀態）

己方 人數	弱攻	弱攻	中攻	弱攻	弱攻	中攻	弱攻	弱攻	中攻	弱攻	弱攻	中攻	強攻
	弱攻	中攻	中攻	弱攻	中攻	中攻	弱攻	中攻	中攻	弱攻	中攻	中攻	強攻
	2 人	2 人	2 人	3 人	3 人	3 人	確定	確定	確定	強攻	強攻	強攻	強攻
1 人	46.9	28.1	14.1	1.5	2.99	1.5	1.5	0.6	1.5	0.3	0.6	0.3	0.17
2 人				30	28.1	30	1.43	2.86	1.43	1.43	2.86	1.43	0.44
3 人							18.8	37.5	14.1	9.38	9.38	9.38	1.56

魔法陣演出抽選

魔法陣演出發生時會依照己方人數決定合計的傷害 pt

味方	設定	300pt	400pt	500pt	600pt	700pt	1000pt	2000pt	3000pt
1 人	1-3	12.5	25	25			25	9.38	3.13
	4	14.1	20	20		10	20	12.5	3.37
	5					5	25		3.44
	6		18		2				
2 人	1-6					50	25	12.5	12.5
3 人	1-6						50	25	25

努力機會中的抽選

入賞時會以 5% 進行 BIG 昇格抽選，當選時會在第 2-4G 發生昇格演出

開始時會進行此 BONUS 中的 SET 數抽選（設定 6 有 1% 機率为 6SET）

SET 數	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
1	62.5	60.0	65.5	57.5	69.5	60.5
2	22.5	27.5	20.0	30.0	17.5	25.0
3	10.0	6.00	10.0	5.00	9.00	5.00
4	3.00	5.00	2.50	6.00	2.00	7.00
5	1.50	1.00	1.50	1.00	1.50	1.00
7	0.50					

押順指示次數上乘抽選

REG 中 RP 每五連時會進行押順指示次數上乘抽選，共通九枚役成立時不會重置回數

RP 連	0 回	1 回	2 回	3 回
5 連	75.0	25.0		
10 連		85.0	10.0	5.00
15 連			50.0	50.0

狀態移行抽選

REG 中小役成立時會進行狀態移行抽選，每一 SET 開始時都會從低確開始

小役	強櫻・強銅鐘			西瓜		弱櫻			共通/押順銅鐘	
	低確		高確	低確	高確	低確		高確	低確	高確
設定	高確	超高	超高	超高	超高	高確	超高	超高	高確	超高
13	25.0	1.00	12.5	2.50	2.50	2.50	0.10	1.00	0.10	0.10
2									0.20	
45										
6										0.25

REG 中小役成立時會依照滯在狀態進行 1G 連抽選

小役	強機會牌		強櫻	弱櫻	西瓜	強銅鐘	共通/押順銅鐘	
狀態	BIG	SBB	REG	REG	BIG	REG	REG	BIG
低確	50.0	50.0	5.00	0.10	0.10	0.10	0.01	
高確			10.0	0.50	0.50	10.0	0.09	0.01
超高			100	25.0	25.0	100	9.99	0.01

努力 BONUS 中的抽選

狀態移行抽選

BIG 開始時會決定高確 A 的移行 TABLE

設定	1	35	24	6
TABLE A	72	70	88	78
TABLE B-E	各 5.00		各 2.50	各 5.00
TABLE F-I	各 2.00	各 2.50	各 0.50	

之後依照 TABLE 而每 20G 進行高確 A 移行抽選

TABLE	A	B	C	D	E	F	G	H	I
-20G	1	50	1			75	1	50	100
-40G	1		50	1			75	50	100
-60G	1			50	1	75	1	50	100
-80G	1				50	1	75	50	100
-93G	5							50	100

BIG 中會依照成立小役進行高確 B 移行抽選，當選時會有 5/10G 間為高確 B

但高確 A 與高確 B 重複時為超高確

小役	共通/押順銅鐘	弱櫻	西瓜	強櫻/強銅鐘	RP 5 連	RP 6 連	RP 7 連	RP 8 連以上
當選率	0.25	3		25	0.01	0.1	0.5	100
5G		100		50	100			
10G	100		100	50				

1G 連抽選

BIG 中會依照滯在狀態與成立小役進行 1G 連抽選

成立役	狀態	當選率	REG	BIG	SBB
BAR 連線	不論	100	100		
強機會牌				50.0	50.0
強櫻/強銅鐘		1.00	100		
弱櫻/西瓜		0.10			
通常 RP	低確	0.04	100		
	高確	0.20	95.3	4.69	
	超高	7.81	95.0	5.00	

努力能量條 pt 獲得抽選

BIG 中會依照滯在狀態與成立小役進行 pt 獲得抽選

小役	強櫻/強銅鐘		弱櫻		西瓜	
	低確	(超)高確	低確	(超)高確	低確	(超)高確
5pt	25.0	37.5	25.0	62.5		
10pt	25.0	37.5	5.00	12.5		
20pt	5.00	7.50	5.00	0.02	0.20	0.49
25pt	0.20	0.29	0.01	0.02	0.20	0.49
30pt	0.20	0.29	0.01	0.02	0.20	0.49
35pt	0.20	0.29	0.01	0.02	0.20	0.49
40pt	0.20	0.29	0.01	0.02	0.20	0.49
50pt	0.20	0.29	0.01	0.02	0.20	0.49
75pt	0.10	0.15	0.01	0.02	0.20	0.49
100pt	0.10	0.15	0.01	0.02	0.20	0.49

共通/押順銅鐘成立時

狀態	低確	(超)高確
2pt	1.00	31.3
4pt	1.00	7.81

通常 RP 成立時

狀態	低確								(超)高確
	1 連	2 連	3 連	4 連	5 連	6 連	7 連	8 連	共通
2pt	0.1	0.2	0.39	0.78	2.5	5	10	25	20
4pt	0.1	0.2	0.39	0.78	2.5	5	10	25	5

短凍結 pt 獲得抽選

BIG 中會依照成立小役進行短凍結 pt 獲得抽選

成立役	BAR 連線/假 BAR	共通 9 枚役 B	共通 9 枚役 A	押順 9 枚役	RP/不中
1pt	50	75	20		
2pt	50	25	5	1	0.39

努力 ZONE 中

努力 ZONE 中（最後 7G 間）開始時會依照累計凍結 pt 來決定短凍結發生 G 數

1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt
第 7G	第 6G	第 5G	第 4G	第 67G	第 56G
7pt	8pt	9pt	10pt	11pt	
第 45G	第 467G	第 357G	第 246G	第 1357G	

短凍結發生時會依照累計的努力能量條 pt 進行 1G 連抽選，100pt 當選確定

當選時會形成鎖鎖美圖案連線後獲得 1G 連確定

pt	0-29	30-39	40-49	50-59	60-69	70-79	80-89	90-99
當選率	0.25	1	2	5	10	20	50	75

短凍結非發生時會依照成立小役進行 1G 連抽選

1G 連當選率：強櫻/強銅鐘 30%、西瓜 7.5%、弱櫻 3%

枕頭大戰抽選

枕頭大戰會在 BIG 開始時進行發生抽選，當選時會在前半（第 31G）與後半（第 62G）

或是兩邊都會發生

設定	前半	後半	兩邊
135	7.00	3.00	0.50
24	3.00	7.00	
6	5.00	5.00	

枕頭大戰中 7G 間會依照成立小役進行攻防抽選，己方攻擊時會決定旗子的獲得數

哥哥攻擊時獲得一支旗子確定，7G 後己方的旗子跟哥哥一樣或是高於則獲得 1G 連確定

通常 RP 成立時 94.5%哥哥獲得一支旗子、其餘為己方攻擊，其他小役皆為己方攻擊

成立役	1本	2本	3本	4本	5本	6本	7本
通常 RP	91.0	1.81	1.81	1.81	1.81	1.81	
押順/共通銅鐘	94.6	5.00	0.10	0.10	0.10	0.10	
弱櫻/西瓜/假 BAR	89.6	10.0	0.10	0.10	0.10	0.10	
強銅鐘/強櫻		87.0	10.0	1.00	1.00	1.00	
中段櫻						100	
強機會牌/BAR 連線							100

瞄押 ZONE 中的抽選

BIG(pt 獲得部分)中會依照成立小役に進行瞄押 ZONE 的突入抽選

當選時會經由最大 13G 的前兆後突入

中段櫻	假 BAR	強銅鐘	強櫻	弱櫻/西瓜
100	3	1.7	0.4	0.1

瞄押 ZONE 突入時的 1/8 會突入超級瞄押 ZONE, 瞄押 ZONE 中的 60% 會發生 0G 連上乘

當選時的 1G 連分配

滞在	REG	REG*2	BIG	BIG*2
通常	90.0	10.0		
SUPER			90.0	10.0