

武裝機甲

鉄のラインバレル

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Spiky

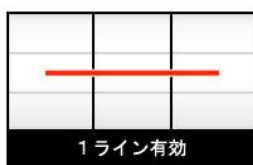
導入年月 2012/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50枚約可遊技轉數 31.5G

小役構成



KUROGANE BONUS

獲得枚數超過 332 枚時結束



KUROGANE BONUS

獲得枚數超過 170 枚時結束



JAC IN



BAR-RUSH



SEVEN-RUSH



9枚



5枚



1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. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「認證 MODE」抽選

轉輪凍結特典與確率

凍結確率約 1/65536

特典為 BIG+ART 3SET+OVER DRIVE 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G，天井到達時經由前兆當選 ART 3SET 以上確定

認證模式連續九次失敗時，第十次必定突入金認證模式

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻討族群平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



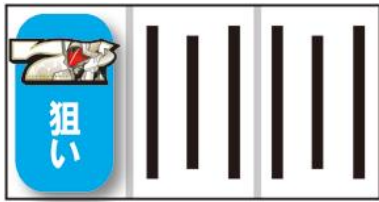
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段到中段瞄押白七

以下所有小役都可以同時成立兩種

左轉輪紅櫻下段停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻未三連時為弱紅櫻，三連時為強紅櫻

角櫻停止且中段三連青再停止時為突入 RP

	<p>弱櫻</p>	<p>強櫻</p>
<p>弱櫻+RP</p>	<p>突入 RP</p>	<p>強櫻+強櫻</p>

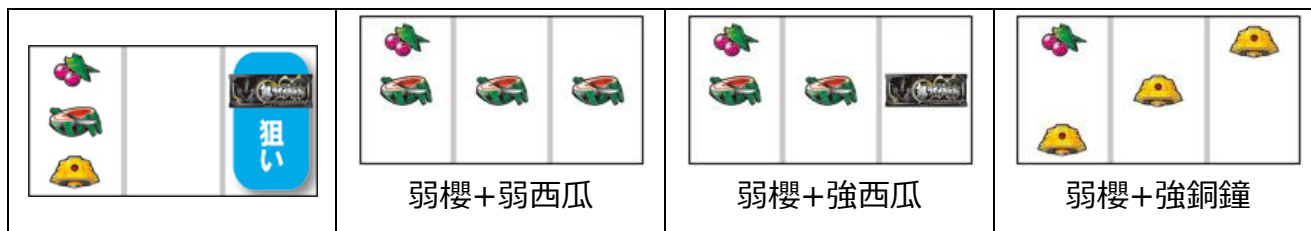
中段紅櫻停止時，中轉輪先瞄押白七，西瓜聽牌時右轉輪瞄押黑 BAR

紅櫻聽牌時右轉輪瞄押三連紅櫻，只有中段紅櫻時為強櫻，中段三連櫻連線時為強櫻+強櫻

中段櫻三連線+右轉輪三連櫻為最強櫻，其餘為複合小役停止型

	<p>強櫻</p>	<p>強櫻+強櫻</p>
<p>強櫻+弱西瓜</p>	<p>強櫻+強西瓜</p>	<p>最強櫻</p>

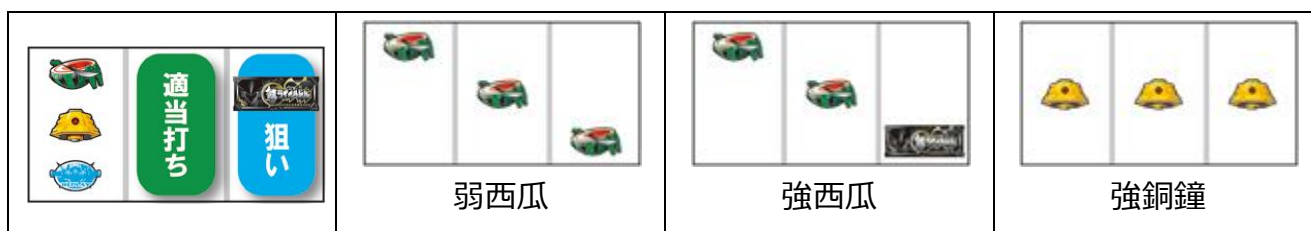
左轉輪上段紅櫻停止時，為複合小役確定，右轉輪瞄押黑 BAR，中轉輪適當停止
 西瓜連線種類分強弱，此時銅鐘連線時為弱櫻+強銅鐘



左轉輪白七下段停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會 RP
 全部轉輪停止時轉輪閃爍的話為機會牌(以下為停止型之一)



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押黑 BAR
 西瓜連線時為弱西瓜，瓜瓜 BAR 連線時為強西瓜，中段銅鐘連線時為強銅鐘



BONUS 與 ART 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

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

場景介紹

學校



JUDA 社長室



格納庫

早瀨的房間



墓標



LINEBARREL MODE



JUDA 社長室



格納庫



墓標



LINEBARREL MODE

通常時的場景有以上的六種，高確期待度依序為學校<早瀨的房間< JUDA 社長室<格納庫
LINEBARREL MODE 為前兆場景，為突入認證 MODE 或是鐵 RUSH 的大 CHANCE
認證 MODE 主要為特殊小役成立時抽選，當選時最大經由 20G 的前兆後突入

通常時演出

角色預告



從門出現的角色與台詞必須要注意
文字紅色時為好機、金色時為激熱!



シズナイズナ予告



電視中兩人的衣服顏色示唆
成立小役，彩虹色為激熱

新聞預告



電視中的新聞播放，新聞的內容與文字的顏色
會有期待度的變化，紅色時為好機



STEP UP MOVIE 預告



最大四階的 STEP UP 演出
邊框顏色示唆期待度

球體預告



球體顏色示唆小役
強發光或光發散時為好機

攜帶電話預告



早瀨的手機示唆成立小役，早瀨興奮時為好機

入浴預告



有男湯跟女湯兩種，都需要注意出現的角色與台詞

黑板預告



早瀨進入教室後黑板上所寫的內容對應成立小役或是接下來的演出

窗戶上貼有海報或是有角色登場時為好機

救急預告



早瀨被送到醫院時的樣子與回想場景一起播放的演出，社長出現時為好機，連續發生時期待上升

切入演出



切入演出有很多種

輪盤演出

發生時為特殊小役成立的好機

最後停止的圖案示唆期待度或是發展演出，背景是紅色時為好機

短凍結



起動時畫面出現鐵的文字，轉輪發生短凍結
出現時已為激熱，第二階段發展時期待更大

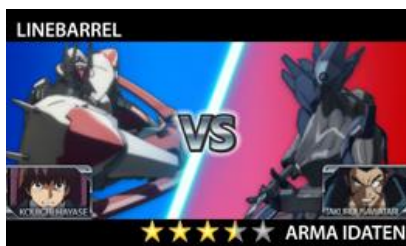
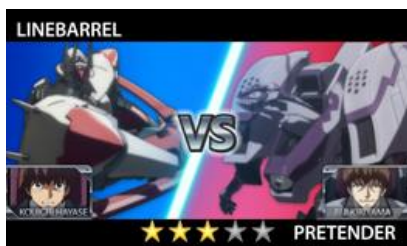
次回預告



主要為起動時發生的激熱演出
在預告演出中期待度特高

連續演出

LINEBARREL BATTLE

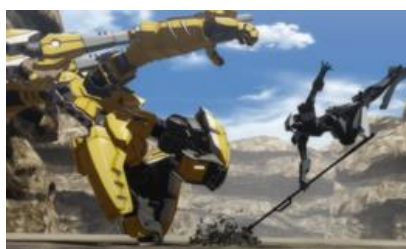


與敵機的對決演出，有三體不同的敵機，最後主角方勝利的话則 BONUS 或 ART 確定
會依照對戰對手的不同而有不同的勝利期待度，星星的數量越多則勝利期待度越大

ディスイーブ VS アルマ



ハインド・カインド VS アルマ



ペインキラー VS タリスマン



對決演出主角側勝利的话為 BONUS 或 ART 確定，期待度稍低

ヴァーダント VS ステルスアルマ



森次所乘坐的ヴァーダント V 能將ステルスアルマ給擊破的话為 BONUS 或 ART 確定
雙斬或三斬發生時為好機

JUDA 襲撃



加藤機關一號隊隊長マサキ所搭乘的グラン・ネイドル前往迎撃 JUDA 成員的激熱演出
成功擊退的话為 BONUS 或 ART 確定，從ペインキラー放出射線或是早瀨自信滿滿地話為好機

咖哩麵包



去跑腿的早瀨能成功買回咖哩麵包的話則突入認證 MODE，買東西前的早瀨有自信
或者早瀨拿出手機確認時間的手機上文字顏色是紅色時為好機

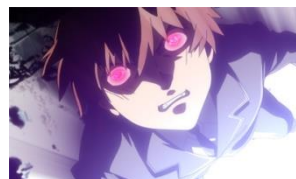
STAGE 100



通過一百個陷阱，被 JUDA 特務室的成員承認的話則突入認證 MODE

認證 MODE

為 ART 突入前的 CZ



基本為 10G 繼續，召喚 LINEBARREL 成功的話則突入 ART，全部小役都會進行抽選
突入契機為一般遊戲中特殊小役成立時抽選

特效演出



兩人周圍出現的特效顏色示唆成立小役
特殊小役成立時為 ART 當選的大好機
特效的大小也會有期待度的變化

突入時的 LOGO



突入時出現的 LOGO 顏色會有期待度的變化
紅色出現時為好機，金色為期待度激高
認證 MODE 連續失敗時出現紅或金色的機率高

認證演出



BET 按鍵按下後呼叫 LINEBARREL 的演出
演出中城崎的切入演出發生時期待度大上升

ART 中的演出

滯在場景



滯在場景會示唆內部狀態，背景為黃昏時為滯在
高確的好機，高確為覺醒突入的好機

切入演出



畫面全體發生的切入演出，發生時為特殊小役
成立時的好機，角色為城崎時期待度上升

主要螢幕



畫面中央的螢幕示唆成立小役
也有上乘確定的演出

敵兵顏色



出現的敵兵顏色示唆成立小役
彩虹色的出現時為激熱

雷達預告



雷達反應後最後出現的東西
示唆成立小役，反應強時為好機

覺醒



對應小役的同伴參戰時所突入的上乘期待度較高的特殊區間，基本為 10G 繼續
覺醒中要是成立對應的小役則保證發生上乘 10~300G，特殊小役覺醒的機率較高

銅鐘跟 RP 突入覺醒的話可期待大量的上乘

大覺醒



覺醒中對應小役成立時可能突入，跟覺醒一樣時成立對應小役
時會發生上乘，但是上乘的 G 數會有優裕

四機集結



夥伴的四個機體全覺醒的話
則突入 OVER DRIVE

OVER DRIVE



鐵 RUSH 中任何時間都有可能突入的最強上乘特化區間，會播放原作的名場景
會與展開連結而進行 G 數上乘的演出，最大 31G 繼續，可期待大量上乘的激熱演出

繼續對決



規定 G 數消化後會突入的繼續對決，3~5G 繼續的一對一對決，主角側勝利的話則 ART 繼續
對決中要是成立特殊小役的話會進行 ART 拉回抽選

BAR RUSH/SEVEN RUSH

BAR-RUSH



主要為通常時或 BONUS 中所突入的 G 數上乘區間，RUSH 中約 50% 成立 BAR 連線
每次連線都會上乘 10~300G，BAR 連線時的演出會示唆上乘的 G 數

SEVEN-RUSH



主要為通常時或 BONUS 中所突入的 SET 數上乘區間，RUSH 中約 50% 成立紅七連線
每次連線都會上乘 1~5SET，紅七連線時的背景顏色會示唆上乘的 SET 數

鐵 BONUS 中的演出

切入演出



消化中切入演出發生時為 RUSH 突入的大好機，會依照連線的圖案而 RUSH 會有所變化，切入演出的種類會有期待度的變化

紋章 CHARGE



紋章的顏色會示唆連線的期待
彩虹色的話為連線確定!?

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/745				1/690	1/662
ART 初當	1/307	1/280	1/288	1/250	1/253	1/207
機械割	97.1%	98.8%	101.0%	104.7%	109.2%	113.6%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/32.0	1/32.4	1/32.8	1/33.2	1/33.6	1/34.0
弱櫻	1/92.8	1/90.8	1/88.8	1/86.9	1/86.0	1/84.2
弱櫻+弱西瓜	1/299	1/289	1/279	1/270	1/254	1/246
小役	四擇 RP	通常 RP	機會 RP	弱櫻+RP A	BAR RP	
確率	1/7.64	1/65536	1/256	1/471	1/32768	
小役	中右銅鐘	強銅鐘	強櫻	強櫻+強櫻	最強櫻	
確率	各 1/7.27	1/910	1/496	1/1820	1/5461	
小役	弱西瓜	強西瓜	弱櫻+強銅鐘	弱櫻+強西瓜	弱櫻+弱西瓜	
確率	1/123	1/1092	1/1092	1/771	1/21845	
小役	強櫻+強西瓜	機會牌				
確率	1/1820	1/1040				

特殊狀態中小役確率

BONUS 後	確率	紅櫻連 A 中	確率	BAR RUSH	確率
通常 RP	1/7.52	弱櫻+RP A	1/2.00	假 BAR RP	1/8
機會 RP	1/256	BAR RP	1/99.9	BAR RP	1/2

BONUS 中小役確率

小役遊戲中	確率	BAR RUSH 中	確率	SEVEN RUSH 中	確率
銅鐘+一般 JAC	1/2.22	假 BAR RP	1/8	假紅七 RP	1/8
銅鐘+BAR JAC	1/22.2	BAR RP	1/2.67	紅七 RP	1/2.67
銅鐘+紅七 JAC	1/200				

ART 中小役確率

小役	機會 RP	弱櫻+RP B	中段紅櫻 RP	不中小役
設定 1-4	1/256	1/496	1/65536	1/32768
設定 5-6				1/21845
紅櫻連 B 中	確率	SEVEN RUSH 中	確率	
弱櫻+RP B	1/4	假紅七 RP	1/200	
中段紅櫻 RP	1/200	紅七 RP	1/2	

BONUS 當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻+弱西瓜	0.46	0.44	0.43	0.41	3.10	4.51
弱櫻	0.14			0.13		
小役	強銅鐘	強櫻	最強櫻	弱西瓜	強櫻+強櫻	
期待度	2.78	1.52	33.3	0.19	11.1	
小役	強西瓜	弱櫻+強銅鐘	弱櫻+強西瓜	強櫻+弱西瓜	強櫻+強西瓜	
期待度	20	10	20	100	11.1	
小役	機會牌	弱櫻+RP A	機會 RP	通常 RP		
期待度	33.3	5.04	0.39	100		

弱櫻+RP A 在 BONUS 後/ART/紅櫻連 B/RUSH 中為確定

機會 RP 在紅櫻連/RUSH 中為確定

RP 在通常時成立的大部分都是四擇 RP，所以實質當選率為 RP 成立的約 0.01%

通常時模式抽選

通常時特殊小役成立時且認證 MODE 非當選時會進行高確/超高確 G 數抽選

在高確/超高確中也會進行抽選，當選時直接進行 G 數上乘

如果高確中當選超高確，則先消化超高確的轉數，全部高確轉數消化時轉落低確

ART 當選時高確 G 數全數歸零，下面表格中直接表示高確種類與 G 數

小役	弱櫻		弱西瓜					
設定	超 24	超 32	高 24	高 32	超 24	超 32		
135	0.13	0.13	4.88	4.88	0.13	0.13		
246	0.25	0.25	4.75	4.75	0.25	0.25		
小役	強櫻 B		強西瓜					
設定	超 24	超 32	高 24	高 32	超 24	超 32		
135	1.25	1.25	35	35	2.5	2.5		
246	2.5	2.5	32.5	32.5	5	5		
小役	強銅鐘		機會牌/紅櫻四連			機會 RP/紅櫻三連		
設定	高 24	高 32	高 16	高 24	高 32	高 16	高 24	高 32
12	25	25	50	25	25	12.5	6.25	6.25
34			25	50	25	6.25	12.5	6.25
56			25	25	50	6.25	6.25	12.5
小役	紅七 BIG 結束時				斜線白七 BIG 結束時			
設定	高 24	高 32	超 24	超 32	高 24	高 32	超 24	超 32
12	50	25	6.25	18.8	25	12.5	3.13	9.38
34	25	50	18.8	6.25	12.5	25	9.38	3.13
56	25	25	25	25	12.5	12.5	12.5	12.5
小役	下段白七 BIG 結束時				ART 結束時			
設定	高 24	高 32	超 24	超 32	高 24	高 32	超 24	超 32
12	12.5	25	3.13	9.38	6.25	3.13	2.34	0.78
34	25	12.5	9.38	3.13	3.13	6.25	0.78	2.34
56	12.5	12.5	12.5	12.5	6.25	6.25	2.34	2.34

通常時認證 MODE 抽選

特殊小役成立時

強櫻 A 成立時(當選率 100%), 以下為當選時的 SET 數分配

滞在模式	低確		高確		超高	
	1SET	2SET	1SET	2SET	1SET	2SET
135	95	5	90	10	50	50
246	90	10	80	20	25	75

強櫻 B 成立時(低確當選率設定 1-5 25%、設定 6 33.3%, 高確與超高當選率 100%)

滞在模式	低確		高確		超高	
	1SET	2SET	1SET	2SET	1SET	2SET
135	87.5	12.5	93.8	6.25	87.5	12.5
24	75	25	87.5	12.5	75	25
6	81.3	18.8				

弱櫻成立時 (低確當選率 0.5%、高確當選率 5%、超高確當選率 100%)

滞在模式	低確		高確		超高	
	1SET	2SET	1SET	2SET	1SET	2SET
135	75	25	95	5.01	99.2	0.78
246	50	50	90	10	98.4	1.56

強銅鐘成立時

滞在	低確			高確			超高		
	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET
13	10	90	10	25	92	8.01	100	93.8	6.25
2		80	20		84	16		87.5	12.5
4	15	86.7	13.4	33.3	88	12		87.5	12.5
5		93.3	6.67		94	6.01		93.8	6.25
6	20	90	10	50	92	8		87.5	12.5

機會牌成立時

滯在	低確			高確			超高		
設定	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET
13	10	80	20	25	96	4	100	50	50
2		60	40		92	8		25	75
4	15	73.3	26.7	33.3	92	8		25	75
5		86.7	13.4		96	4		50	50
6	20	80	20	50	92	8		25	75

機會 RP 成立時

滯在	低確			高確			超高		
設定	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET
13	2.5	80	20	10	90	10	100	96.9	3.13
2		60	40.1		80	20		93.8	6.25
4	5	80	20	15	86.7	13.4		93.8	6.25
5		90	10		93.3	6.67		96.9	3.13
6	10	90	10	20	90	10		93.8	6.25

強西瓜成立時

滯在	低確			高確			超高		
設定	當選率	3SET	當選率	1SET	2SET	當選率	1SET	2SET	
13	2.5	100	25	80	20	100	93.8	6.25	
2	5		25	60	40		87.5	12.5	
4	5		33.3	70	30		87.5	12.5	
5	2.5		85	15	93.8		6.25		
6	5		50	80	20		87.5	12.5	

弱西瓜/紅櫻連成立時

弱西瓜當選率 (當選為 3SET 確定)				紅櫻連當選率 (當選為 1SET 確定)			
設定	低確	高確	超高	連續	低確	高確	超高
135	0.05	0.1	100	三連	5	25	100
246	0.1	0.2		四連	50	75	
				五連	100	100	

區間抽選

通常時除了特殊小役抽選以外，會依照在設定變更時/BIG 結束時/ART 結束時所決定的 TABLE，在消化規定 G 數後的規定區間，每一轉都會進行認證 MODE 抽選

契機	紅 BIG	斜線白 BIG		下段白 BIG		ART 結束			設變
設定	1-6	135	246	135	246	135	24	6	1-6
T1	25	50	25	25	50	50	25	25	25
T2	25	25	50	50	25	25	50	25	25
T3	50	25	25	25	25	25	25	50	25
T4									25

各 TABLE 會在下列 G 數區間中以表格機率轉轉抽選認證 MODE（未列出的為 1/32768）

當選時為認證 MODE 1SET 確定

G 數	T1	T2	T3	T4
51-100			1/99.9	
101-150				1/99.9
151-200			1/99.9	
201-300		1/298		1/99.9
301-400	1/298			
401-500	1/200	1/200	1/99.9	
501-600				1/99.9
601-700		1/298		
701-800	1/298			
801-900	1/99.9	1/99.9	1/99.9	

認證 MODE 中 ART 抽選

隱藏認證 MODE 抽選

認證 MODE 當選時會依照當選契機進行隱藏認證 MODE 抽選

當選時立刻發動且當下決定認證模式的 G 數，非當選會經由最大 20G 前兆後突入一般認證

契機	設定	當選率	4G	5G	6G	7G	8G	15G-20G
西瓜	1-6	50	5	5	8	24	8	各 8.33
強櫻 B/弱櫻/強銅鐘 機會牌/機會 RP	1-3	25	4	4	8	16	8	各 10
	4-6	33.3	3	3	6	12	6	各 11.7
BONUS	1-6	25						各 16.7

認證 MODE 突入時(非隱藏認證時)會依照認證模式連續失敗次數決定認證模式的種類

連續失敗	0/1	2/3	4/5	6/7	8	9
通常認證	97.5	95	90	75		
紅色認證	2	4	8	12.5	50	
金色認證					50	100

認證 MODE 10G 消化後且 ART 非當選時會進行**延長認證移行抽選**

通常認證與紅色認證當選率 **5%**、金色認證當選率 **100%**

隱藏認證 MODE 中

會依照所成立的小役進行 ART 抽選，強櫻/強西瓜/強銅鐘/機會牌 **100%**當選 ART

小役	通常 RP	機會 RP	弱櫻/弱西瓜	不中小役
設定 1-3	0.03	50	25	5
設定 4-5		75	33.3	7.5
設定 6			50	12.5

認證 MODE 中 ART 抽選

認證 MODE 中會依照所成立的小役與認證模式的種類進行 ART 抽選

BIG/強櫻/強西瓜/強銅鐘/機會牌成立時 **100%**當選

小役	弱櫻/弱西瓜/押順銅鐘				機會 RP			通常 RP	不中小役
設定	12	3	4	56	1-3	4	56	1-6	1-6
通常認證	9.5	11.1	11.1	12.5	25	25	33.3	0.02	0.003
紅色認證	25		33.3		50	75	75	0.03	0.01
金色認證	100				100			100	
延長認證	33.3				50	75	75	0.03	

認證 MODE 中 ART 當選時, ART SET 數分配

契機	BIG		強櫻 A			強櫻 B						
認證	紅	其他	通常	紅/延	金	通常	紅/延	金				
1SET		100	80	60	20	95	90	80				
2SET	50		10	20	40	2.5	5	10				
3SET	50		10	20	40	2.5	5	10				
契機	強西瓜/強銅鐘/機會牌					通常 RP						
認證	通常		紅/延		金	金		其他				
1SET	95		90		79.9	99.9		20				
2SET	2.5		5		10	0.01		20				
3SET	2.5		5		10	0.01		20				
4SET	0.01		0.2		0.05	0.01		20				
5SET	0.01		0.2		0.05	0.01		20				
契機	弱櫻/弱西瓜						不中小役					
認證	通常			紅		金/延	通/紅/金/延					
設定	12	34	56	1-3	4-6	1-6	1-6					
1SET	89.5	91	92	92	94	96						
5SET	10.5	9	8	8	6	4	100					
契機	押順銅鐘							機會 RP				
認證	通常			紅		金	延	通常		紅/延		金
設定	12	34	56	1-3	4-6	1-6	1-6	1-4	56	1-3	4-6	1-6
1SET	99.7	99.7	99.8	99.8	99.8	99.9	99.8	79.9	84.9	79.9	86.6	79.9
2SET	0.13	0.11	0.1	0.1	0.07	0.05	0.07	10	7.5	10	6.67	10
3SET	0.13	0.11	0.1	0.1	0.07	0.05	0.07	10	7.5	10	6.67	10
4SET	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.01	0.02	0.05	0.05	0.05	0.03	0.05
5SET	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02	0.01	0.02	0.05	0.04	0.05	0.03	0.05

BIG 中的抽選

小役遊戲中特殊小役成立時會進行認證 MODE 與 ART 的抽選

ART 抽選

小役	機會牌	強櫻 A	強櫻 B/強西	弱櫻/弱西瓜	強銅鐘
當選 SET 數	1	1	3	3	3
設定 12	50	100	1	0.1	1
設定 34			2	0.2	2
設定 56	75		3	0.3	3

認證 MODE 抽選

小役	機會牌	強櫻 B/強西瓜	弱櫻/弱西瓜	強銅鐘
設定 12	50	49.5	9.99	49.5
設定 3		49	9.98	
設定 4				49
設定 56	25	48.5	9.97	48.5

當選時 SET 數

設定	1SET	2 SET	3 SET
12	50	25	25
34	25	50	25
56	25	25	50

SEVEN RUSH 中

紅七 JAC 成立時為 ART 確定，此時會進行 SET 數抽選，RUSH 中紅七 RP 成立時還會上乘

成立	紅七 JAC				紅七 RP			
	12	3	4	56	12	3	4	56
1SET	87.8	85.6	75.6	73.3	93.9	92.8	87.8	86.7
2SET	10	10	20	20	5	5	10	10
3SET	2	4	4	6.01	1	2	2	3
4SET	0.2	0.4	0.4	0.6	0.1	0.2	0.2	0.3
5SET	0.02	0.04	0.04	0.05	0.01	0.02	0.02	0.03

BAR RUSH 中

BAR JAC 成立時為 ART 確定，此時會抽選 SET 數

設定	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
12	93.9	5	1	0.1	0.01
3	92.8	5	2	0.2	0.02
4	87.8	10	2	0.2	0.02
56	86.7	10	3	0.3	0.03

RUSH 中 BAR RP 成立時會上乘 G 數

設定	10G	20G	30G	40G	50G	100G	200G
12	83.9	10	5	0.003	1	0.1	0.01
34	75.3	15	7.5	0.01	2	0.2	0.02
56	66.7	20	10	0.01	3	0.2	0.03

ART 中高確抽選

ART 發動時、ART 中 BIG 結束時、特殊小役成立時會進行高確抽選

但在 OVER DRIVE、覺醒、直上乘當選時不進行抽選

ART 發動時 (設定 1-4 當選率 5%、設定 56 當選率 7.5%)

ART 中 BIG 結束時 (設定 1-4 當選率 10%、設定 56 當選率 15%)

特殊小役成立時 (當選率：強西瓜 100%、弱西瓜/機會 RP 25%、弱紅櫻 2%)

高確 G 數	ART 發動時/ART 中 BIG 結束時			特殊小役成立時		
	16G	24G	32G	16G	24G	32G
設定 12	100			50	25	25
設定 34	50	50		25	50	25
設定 56	33.3	33.3	33.3	25	25	50

押順銅鐘成立時 (當選時為 16G 確定)

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	1	1.2	1.4	1.6	1.8	2

ART 中直上乘抽選

ART 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘抽選，OVER DRIVE 當選時不進行抽選

上乘率：BIG/不中小役/機會牌/強櫻 100%、弱櫻/強西瓜/機會 RP 10%

強銅鐘 12.5%、弱西瓜 1%

成立	BIG		強櫻		弱櫻		機會 RP	
設定	135	246	135	246	135	246	135	246
10G	99	99.5	62.5	59.4	79.7	89.9	90	95
20G			12.5	18.8	10	5		
30G			12.5	12.5	10	5		
50G			6.25	6.25	0.12	0.06	10	5
100G	1	0.5	6.25	3.13	0.12	0.06		
成立	機會牌		強西瓜		弱西瓜		強銅鐘	不中小役
設定	135	246	135	246	135	246	1-6	1-6
10G	50	50					50	
30G	38.3	44.1						
50G	6.25	3.13	70.0	85.0	96.3	98.2	12.5	
100G	3.13	1.56	10	5	1.22	0.61	12.5	
200G	1.56	0.78	10	5	1.22	0.61	12.5	
300G	0.78	0.39	10	5	1.22	0.61	12.5	100

ART 中覺醒抽選

ART 中會依照滯在模式與成立小役進行覺醒移行抽選，OVER DRIVE 當選時不進行抽選

覺醒當選率

REPLAY 覺醒：機會 RP 成立時，低確當選率 6.25%、高確當選率 100%

銅鐘覺醒：強銅鐘成立時，低確當選率 62.5%、高確當選率 100%

西瓜覺醒：強西瓜成立時，低確當選率 50%、高確當選率 100%

弱西瓜成立時，低確當選率 5%、高確當選率 50%

紅櫻覺醒：

小役	強櫻 A	強櫻 B	弱櫻	紅櫻三連	紅櫻四連	紅櫻五連~
低確	50	12.5	1	25	50	100
高確	100	50	12.5	50	75	100

覺醒中大覺醒升格率

升格 REPLAY 大覺醒：機會 RP 成立時，低確當選率 6.25%、高確當選率 100%

升格銅鐘大覺醒：強銅鐘成立時，低確當選率 62.5%、高確當選率 100%

升格西瓜大覺醒：強西瓜成立時，低確當選率 50%、高確當選率 100%

弱西瓜成立時，低確當選率 5%、高確當選率 50%

升格紅櫻大覺醒：

小役	強櫻 A	強櫻 B	弱櫻	紅櫻三連	紅櫻四連	紅櫻五連~
低確	25	6.25	0.5	12.5	25	50
高確	50	25	6.25	25	37.5	50

覺醒/大覺醒 10G 消化時，繼續率

覺醒役	RP/銅鐘		紅櫻/西瓜	
	一般覺醒	大覺醒	一般覺醒	大覺醒
1-3	5	2.5	10	7.5
4-6	7.5	5	12.5	10

上乘 G 數分配

成立	一般 RP/押順銅鐘		機會 RP		強西瓜		強櫻 B	
	覺醒	大覺	覺醒	大覺	覺醒	大覺	覺醒	大覺
10G	90							
30G	9	90	75				50	
50G			25				25	50
100G	1	9		75	75		25	50
300G		1		25	25	100		

成立	弱櫻		強櫻 A		紅櫻三連~		弱西瓜		強銅鐘	
	覺醒	大覺	覺醒	大覺	覺醒	大覺	覺醒	大覺	覺醒	大覺
20G	50				50					
30G	25	50			25	50			50	25
50G	25	25	50		25	25	75		12.5	25
100G		25	50	100		25	25	75	12.5	25
200G								25	12.5	25
300G				25					12.5	

ART 中 OVER DRIVE 抽選

ART 中特殊小役成立時會進行 OVER DRIVE 抽選，當選時會發生 LINEBARREL CHANCE
上乘 30G 時會即告知，上乘 100G 以上時會發展最大 31G 的 EPISODE

OVER DRIVE 當選率

小役	機會牌	強櫻 A	強西瓜/強櫻 B/強銅鐘	弱西瓜/弱紅櫻
設定 12	25	20	1.01	0.05
設定 34		25		
設定 56	33.3			

上乘分配

成立	機會牌		強櫻 A		強銅鐘	強櫻 B	西瓜/弱紅櫻
設定	1-4	56	12	3-6	1-6	1-6	1-6
30G	60	70	75	80	79.9	75	
100G	3.91	2.93	2.44	1.95	1.34	2.44	6.67
120G	3.91	2.93	2.44	1.95	1.34	2.44	6.67
150G	7.81	5.86	4.88	3.91	2.69	4.88	13.3
170G	3.91	2.93	2.44	1.95	1.34	2.44	6.67
200G	8.01	6.01	5	4	4.03	5	20
220G	0.2	0.15	5	4	1.34	0.12	6.67
250G	4.1	3.08	0.12	0.1	2.69	2.56	13.3
300G	8.01	6.01	5	4	4.03	5	20
500G	0.2	0.15	0.12	0.1	1.34	0.12	6.67

OVER DRIVE 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

上乘當選率：機會牌/強櫻 100%、強銅鐘 25%、機會 RP/強西瓜/弱櫻 20%、弱西瓜 2%

成立	機會牌		強銅鐘	強西瓜		弱西瓜	
設定	135	246	1-6	135	246	135	246
10G	50	50	50				
30G	26.6	38.3					
50G	12.5	6.25	12.5	70	85	96.3	98.2
100G	6.25	3.13	12.5	10	5	1.22	0.61
200G	3.13	1.56	12.5	10	5	1.22	0.61
300G	1.56	0.78	12.5	10	5	1.22	0.61

成立	機會 RP		強櫻 A		強櫻 B		弱櫻	
設定	135	246	135	246	135	246	135	246
10G	90	10	25	18.8	76	88	79.7	89.9
20G			25	37.5	10	5	10	5
30G			25	25	10	5	10	5
50G	95	5	12.5	12.5	2	1	0.12	0.06
100G			12.5	6.25	2	1	0.12	0.06

繼續 BATTLE 中上乘抽選

還有剩餘 SET 數時

還有剩餘 SET 數的繼續 BATTLE 中，會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

而且內部同樣會進行覺醒抽選，對應到覺醒小役時 100% 上乘

上乘當選率：不中/BIG/強櫻 100%、紅櫻三連~/強西瓜/機會牌/強銅鐘 25%

機會 RP 10%、弱櫻/弱西瓜 1%

成立	不中	大覺醒中	覺醒中	BIG	弱櫻/弱西瓜
上乘轉數	300G	40G	20G	10G	40G
成立	紅櫻三連	紅櫻四連	紅櫻五連~	強櫻 B	其他小役
10G	50	25	25	93.8	50
20G	25	50	25	3.13	25
30G	25	25	50	3.13	25

沒有剩餘 SET 數時

沒有剩餘 SET 數的繼續 BATTLE 中，會依照成立小役進行 40G 上乘抽選

但是只有不中小役 100% 上乘 300G

上乘當選率：

不中/BIG/強櫻/強西瓜/強銅鐘/機會牌 100%、機會 RP 50%

弱櫻/弱西瓜設定 1-3 10%、設定 4-6 15%

通常 RP 設定 12 0.25%、設定 34 0.5%、設定 5 1%、設定 6 1.5%

押順銅鐘設定 12 5%、設定 34 7.5%、設定 56 10%

天井抽選

設定變更時、BIG/ART 結束時會進行天井 G 數抽選，天井到達時為 ART 當選確定

天井 G 數	設定變更時	BIG 結束時	ART 結束時
499G	25	25	1
999G	75	75	99

天井到達時的 ART SET 數分配

SET 數	3 SET	5 SET	7 SET	10 SET	15 SET
分配率	75	15	5	5	0.003