

綠童 VIVA2

綠ドン VIVA2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/04

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



BIG BONUS



葉月 BONUS



MB



1 枚/9 枚/14 枚/15 枚



1 枚/15 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Blue	Red	Yellow
20	Yellow	Yellow	Blue
19	Red	Red	Red
18	Blue	Yellow	Yellow
17	Yellow	Blue	Red
16	Red	Red	Blue
15	Red	Red	Red
14	Red	Black	Yellow
13	Blue	Yellow	Red
12	Yellow	Blue	Blue
11	Thumbs up	Red	Red
10	Thumbs up	Thumbs up	Yellow
9	Thumbs up	Red	Black
8	Blue	Yellow	Blue
7	Yellow	Blue	Thumbs up
6	Red	Red	Yellow
5	Red	Yellow	Red
4	Black	Blue	Blue
3	Blue	Red	Red
2	Yellow	Yellow	Yellow
1	Red	Blue	Red

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「ビリゲゾーン」

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結發生時為 X-BB+X-BB 中的七連線五次保障+
X-BB 高繼續率確定+ART 中 X-RUSH 80%繼續率濃厚

天井情報與恩惠

第 1 天井為 BONUS 間消化 900G，天井到達時經由前兆後突入 CZ「ビリゲゾーン」確定
第 2 天井為 BONUS 間消化 1280G，天井到達時經由前兆當選 XTREME BIG BONUS 確定
突入 ART「AMAZON GAME」時天井轉數不歸零

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



f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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

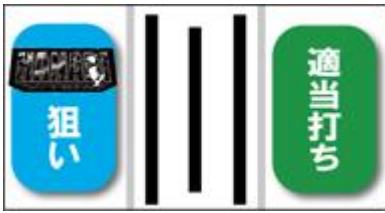


版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

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>

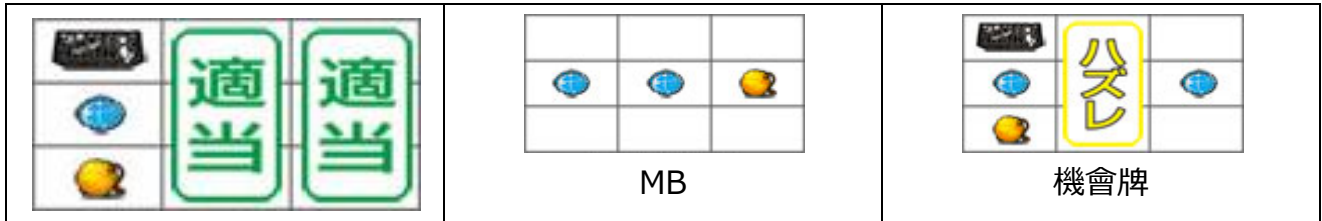
小役種類及瞄壓方式



左轉輪上段瞄壓 BAR

上段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可

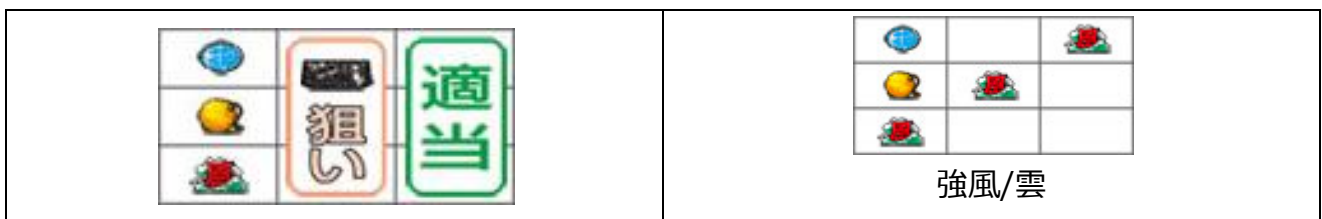
中段再再鐘連線時為 MB 小役，左右轉輪中段 RP 而中轉輪不中為機會牌牌型



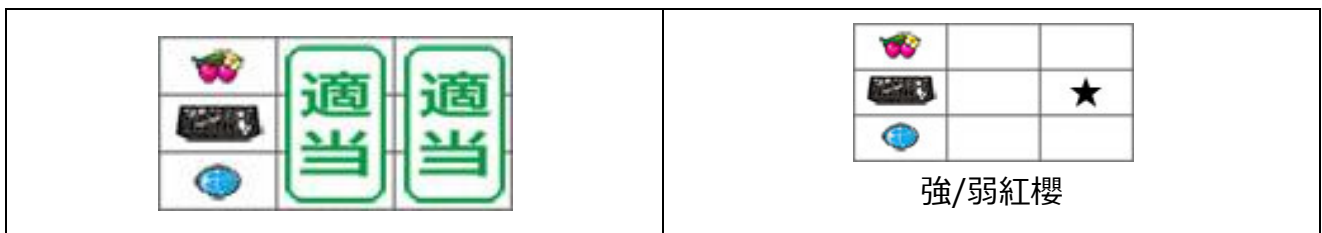
風/雲出現時，右轉輪適當停止，中轉輪瞄壓 BAR

斜風/雲連線時為強風/雲、平行連線時為弱風/雲(右轉輪 BAR 可替代風/雲)

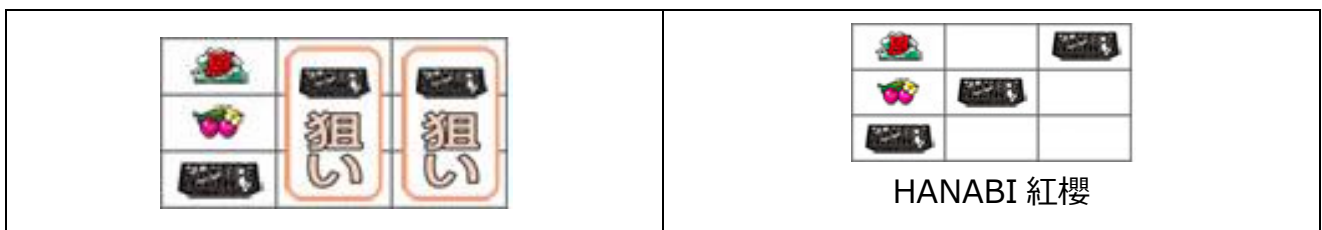
中段銅鐘連線時為共通銅鐘



BAR 中段停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段非 RP 或紅櫻即為強紅櫻、反之為弱櫻



BAR 下段停止時，中右轉輪瞄壓 BAR、BAR 連線時為 HANABI 紅櫻，XBB 確定！



ART 與 BONUS 中打法

有押順提示時按照押順指示押牌，其餘演出發生時跟一般瞄壓方式相同即可

本機演出說明

基本場景說明



ドンちゃん場景



ファビオ&マリア場景



花火村場景



往遺跡的道路



花火神殿場景

通常時的場景總共有五種，花火村場景移行時高確滞在期待度高

往遺跡的道路為 BONUS 的前兆場景，而花火神殿為獲得 BILLY 區的前兆場景演出

BONUS 說明

BIG BONUS



BIG 為 60G 的擬似 BONUS
有三種告知類型可以選擇

ドン BB



切入演出發生時為 DON 連線
的機會告知
背景顏色期待度有所不同
アゲアゲ狀態突入時
DON 連線確率上升

葉月 BONUS



初期押順告知回數 5 次
期間特殊小役成立會加次數
夜晚背景到達時 ART 確定
ART 中為葉月 BONUS EX
為 G 數上乘的好機會

ファビオ&マリア BB



敲下起動桿後發生切入演出
此時 DON 連線確定！
身旁動物的數量越多的話
則 DON 連線機率越高

XTREME BB



中段 DON 連線突入的特殊 BB
大牌連線繼續率 80% 以上
只要成立一次連線則獲得
一次的 X-RUSH 庫存
抽選失敗後往一般 BB 消化

三姊妹 BB



固定 G 數會發展一次故事
如果故事演出有整個演完
則 ART 確定
總共有三種的演出機會

通常時演出說明

哥哥應援演出



マリア應援正在訓練的哥哥
根據訓練的內容
有所期待度的不同
期待度 1.0

クウ的狩獵演出



クウ用叉子狩獵物品的演出
會根據狩獵到的種類
有所期待度的不同
期待度 1.0

リタ的舞伴演出



リタ與男性舞伴跳舞的演出
必須要注意男性舞伴的數量
衣服顏色對應各種小役
期待度 1.0

ソニア的火焰拳演出



ソニア發出火焰拳
往煙火發射器的演出
點燃越多煙火期待度越高
期待度 2.5

暴雨演出



突然發生暴雨
要去洞穴避難のドンちゃん
洞穴中到底有什麼呢!?
期待度 2.0

冒險擬似連演出



最大 4G 繼續的擬似連演出
繼續 G 數越長則期待度越高
期待度 2.0~4.0

地獄的三人演出



畫面暗轉後
每按下停止鍵就會出現人物
三人都出現的話期待度高
期待度 3.0

ドンちゃん切入演出



BILLY 通過預告後第一停止
突然發生的切入演出
背景是紅色的話為好機
期待度 3.0

名台詞演出



各角色伴隨的
各種名台詞的切入演出
發生的時候為激熱
期待度 4.0

海灘女孩輪盤演出



女生角色大集合!
發生時期待度大幅上升
期待度 4.0

躍動的綠演出



綠童系列的既有經典演出
出現時期待度大幅上升
期待度 4.5

三連ドン瞄押演出



畫面暗轉後發生的演出
可以期待開出 X-BIG
期待度 4.5

連續演出說明

海灘搶旗比賽

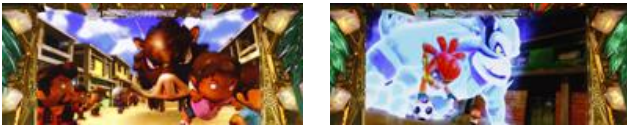


與三姊妹比賽海灘搶旗

途中有可能會接別的演出發展

期待度 1.0

狩獵野豬



ファビオ使用足球阻止野豬的演出

會依照所踢出的球種有所期待度不同

期待度 2.0

性感跳舞對決

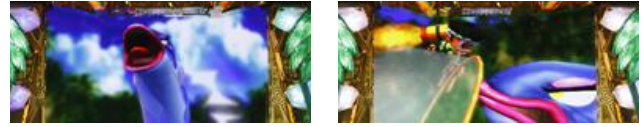


與三姊妹的次女リタの跳舞對決

マリアの魅力演出越多則期待度越高

期待度 3.0

捕捉大金魚



ドンちゃん捕捉巨大電鰻魚的演出

會依照演出內容有所期待度不同

期待度 2.0

大胃王對決

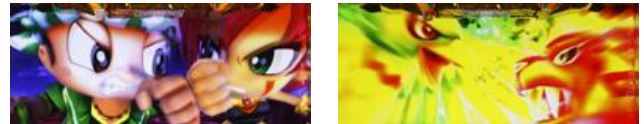


與三姊妹的三女クウ比賽大衛王

對決中的絕招與表情會有期待度高低

期待度 2.5

激鬥!煙火對決

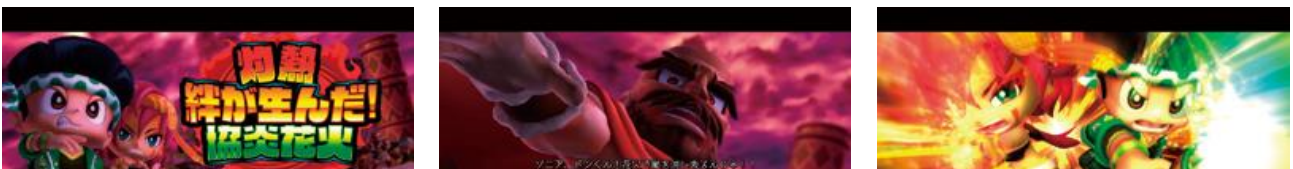


與三姊妹的長女ソニアの煙火對決

一開始的煙火點燃比例及形狀要注意

期待度 4.0

灼熱!產生出羈絆吧!協力煙火



ドンちゃん與三姊妹一起守護祭典的超激熱演出，失敗的話也是獲得 BILLY 區的前兆濃厚

期待度 4.5

(SUPER)ビリゲゾーン (獲得 BILLY 區) --- BILLY GET 挑戰



獲得 BILLY 區為 7G 固定的機會區間、銅鐘連線或是特殊小役成立時會發生 BILLY GET 挑戰

這時只要按下框體兩側其中之一的 BILLY 按鈕，猜中時框體上方的 BILLY 役物就會落下！

通常時則突入 ART 確定、ART 中則為 X-RUSH 確定！

ART 中的演出說明

煙火演出



煙火的顏色對應各種小役

滑行演出



滑行時的動作必須要注意

送上禮物演出



依照獲得的東西各有對應役

牆壁煙火演出



牆壁上出現的圖案對應
各種小役以及告知

啦啦隊マリア演出



彩球顏色或是垂下的布幕
為成立的小役以及機會告知

巨大蛇煙火演出



巨大蛇的顏色對應各小役

BILLY CATCH 演出



為 X-RUSH 的前兆演出
演出 G 數越長期待度越大

ドン加速演出



每按下停止鍵加速一次
持續到第三停止的話為好機

鯉魚背上跳躍演出



如果成功的話則移行
隧道場景

追逐合體演出



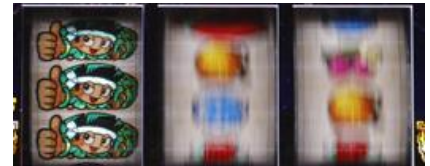
最大 3G 繼續的激熱演出
如果合體成功突入 X-RUSH

三身合體演出



合體成功的話則突入
X-RUSH CARNIVL

三連ドン提示演出



新火箭模式中的演出之一
三連ドン停止的話
BONUS 庫存確定

新火箭模式



這次的新火箭模式為 50G 固定的 BONUS 大量庫存區間

滯在中 VIVA 目出現確率大幅上升，結束後 BONUS 會以 1G 連的形式全部一起放出

X-RUSH 中的演出說明

標題顏色



突入時的標題背景顏色示唆繼續期待度
依序為白<藍<黃<綠<紅<彩虹

基本 G 數



決定基本 G 數的演出，火焰跳躍期待度大
最大基本 G 數為 30G

切入演出



切入演出的背景顏色示唆成功期待度
依序為藍<綠<紅

跳躍狀態&天空顏色



ドンちゃんの跳躍種類及天空的背景顏色
示唆成功的期待度

各種花式



花式種類總共高達 60 種，不同的種類示唆不同的繼續期待度
特殊小役成立時會追加 OKAWARI BONUS，另外上乘轉數

X-RUSH CARNIVAL



SUPER HYPER BILLY GET 發生時突入的超上乘特化區間

敲下起動桿時先決定基本的上乘 G 數，每一停止都會上乘該基本 G 數

按下 MAX BET 鍵後還會再另外上乘 G 數一次

最低繼續率為 50%，有兩次的保障次數，突入的時點已經保證上乘 100G 確定

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
XBB	1/12644	1/12675	1/13266	1/14223	1/14567	1/13915
BB	1/499.4	1/494.8	1/458.3	1/452.5	1/407.4	1/394.9
葉月 BONUS	1/590.8	1/587.0	1/573.8	1/539.0	1/556.6	1/519.6
BONUS 合算	1/265.0	1/262.9	1/250.0	1/241.8	1/231.5	1/220.8
ART 初當	1/617.5	1/599.0	1/566.1	1/506.1	1/476.0	1/404.7
機械割	97.4%	98.7%	101.7%	106.4%	111.6%	119.3%

小役確率

小役	確率	小役	確率	小役確率		
押順銅鐘 A	1/3.98-1/4.00	VIVA 目 1	1/32768~1/8192	中段 DON 連線		
共通銅鐘	1/312~1/228	VIVA 目 2	1/10922~1/4096	1/32768		
小役	押順銅鐘 B	強 MB 役	MB	強銅鐘	機會牌	HANABI 櫻
確率	1/149	1/1151	1/18.7	1/3277	1/546	1/65536
小役	弱風	強風	弱櫻	強櫻	中段櫻	DON 連線
確率	1/109	1/328	1/72.8	1/218	1/13107	1/8192

BONUS 抽選率

依照滯在模式及轉輪 LOCK 演出(RL)的有無來抽選，表格內有~的則是高設定抽選率較高

以下不論任何時間，DON 連線當選 DON BB 確定

通常模式 or 有 BONUS 庫存時

成立役	共通銅鐘	HANABI 紅櫻	中段 DON 連線	
XBB	0.01	100	100	
成立役	XBB	DON BB	紅 7BB	葉月
弱風	0.01	1.95~4.27	1.40	4.64
弱櫻	0.01	0.18	0.18	0.64~2.35
強櫻/強 MB 役	0.02	5.49	6.10~10.99	10.99
強風/強銅鐘	0.05	8.54	8.54	16.78
強風+RL	3.13	86.88		
中段紅櫻	1.56	98.44		
VIVA 目	0.21	33.26	33.26	33.26

高確 AB 時

成立役	共通銅鐘	HANABI 紅櫻	中段 DON 連線	DON 連線
XBB	0.01	100	100	
成立役	XBB	DON BB	紅 7BB	葉月
MB	0.003	0.01~0.24		
弱風	0.1	5.34~13.12	4.88	9.77
弱櫻	0.01	0.43	0.43	0.92~4.58
強櫻/強 MB 役	0.02	9.16	9.77~17.09	16.48
強風/強銅鐘	0.05	17.40	17.40	27.40
強風+RL	3.13	86.88		
中段紅櫻	1.56	98.44		
VIVA 目	0.21	33.26	33.26	33.26

ROCKET MODE 中

成立役	XBB	DON BB	葉月
中段銅鐘	0.02		
弱風	0.01	10.39	10.13
強風/強銅鐘	0.05	32.96	28.99
強風+RL	7.32	92.68	
弱紅櫻	0.01	0.92	1.22
強紅櫻	0.02	17.46	15.87
中段紅櫻	50.00	50.00	
HANABI 紅櫻	100		
中段 DON 連線	100		
VIVA 目(1~5)	0.01	51.88	48.11
VIVA 目(6)	0.01	99.99	
不中小役	0.10	31.15	18.75
強 MB 役	0.003	0.01	0.003

VIVA 目 3~6 皆是 ROCKET MODE 中才會出現的小役，牌型停止會是立直目

模式移行抽選

通常時有通常/高確率 A/高確率 B 的 3 個模式存在，會影響 BONUS 的抽選率

模式	BONUS 當選率	特徵
通常	低	主要以特殊小役進行 BONUS 抽選/模式移行抽選
高確率 A	高	不中小役/RP 進行轉落抽選、也會進行高確 B 的移行抽選
高確率 B	高	到"風"成立之前模式都不會進行移行，移行主要往高確 A

移行抽選

通常滯在時

設定	押順/中段銅鐘			弱紅櫻			強紅櫻			
	通常	高確 A	高確 B	通常	高確 A	高確 B	通常	高確 A	高確 B	
135	98.99	1.00	0.01	81.25	18.62	0.13	50.00	48.83	1.17	
246	98.89	1.10	0.01	75.00	24.72	0.28				
設定	葉月 BONUS 結束時			BB·XBB 結束時						
	高確 A		高確 B	通常		高確 A	高確 B			
135	99		1	50.00		49.75	0.25			
24	98		2	39.50		60.00	0.50			
6				33.33		65.67	1.00			

高確率 A 滯在時

設定	押順/中段銅鐘		弱紅櫻		強紅櫻		不中小役/RP		弱/強風
	高確 A	高確 B	高確 A	高確 B	高確 A	高確 B	通常	高確 A	高確 A
1-6	99.95	0.05	99.39	0.61	93.90	6.10	4.88	95.12	100
設定	葉月 BONUS 結束時			BB·XBB 結束時					
	高確 A		高確 B	高確 A		高確 B			
135	99.00		98.00	99.75		0.25			
24	1.00		2.00	99.50		0.50			
6				99.00		1.00			

高確率 B 滯在時

弱風/強風成立時 100%移行高確 A、其他小役皆不進行移行

ビリゲゾーン (獲得 BILLY 區) 抽選

獲得 BILLY 區 (BGZ) 是使用 TABLE 管理的, 會依消化轉數跟滞在 TABLE 進行 BGZ 抽選
TABLE 全部有 15 種類, 每個 TABLE 的 BGZ 高確會不相同

TABLE 各別高確區

BGZ 高確移行時, 會經由前兆較容易往八ナピ神殿 (花火神殿) 移行 (包含假演出)

BONUS 後 1~100G 以內

總共有 15 種類的 TABLE, 這邊因為方便而集成 A~E 的 5 種

BIG 後 TABLE B 以上的選擇率為 50%以上

葉月 BONUS 後, TABLE B 以上確定, 也就是 100G 以內 BGZ 高確突入確定

TABLE D or E 滞在時, 當選葉月 BONUS 時模式不會下降

TABLE	A	B	C	D	E
1-20G	通常	通常	通常	通常	高確
21-50G	通常	高確	通常	高確	高確
51-70G	通常	通常	通常	通常	高確
71-100G	通常	通常	高確	高確	高確

BONUS 後 100G 以後

總共有 15 種類的 TABLE, 這邊因為方便而集成 a~c 的 3 種

TABLE a 以奇數設定、TABLE b 以偶數設定的選擇率較高

TABLE c 以偶數設定的高設定選擇較高

選擇期待度: 設定 1·3 < 設定 5 < 設定 2·4 < 設定 6

TABLE	a	b	c
181-210G、581-610G	通常	高確	高確
281-310G、681-710G	高確	通常	高確
381-410G、781-810G	通常	通常	高確
481-510G	高確	高確	高確

示唆演出

<p><u>高確或 BGZ 高確濃厚演出</u></p> <ul style="list-style-type: none">• 背景演出<ul style="list-style-type: none">↳ 下雨⇒頻頻出現 RP 以外的小役↳ 車子振動 or ピラニア出現⇒MB 以外成立• 畫面拉近演出<ul style="list-style-type: none">↳ 畫面集中在マリア⇒不中小役以外成立↳ 畫面集中在ファビオ⇒不中小役成立↳ ドン有任何動作演出⇒不中小役以外成立• 街角演出<ul style="list-style-type: none">↳ 一堆路人通過⇒特殊小役以外成立• 河川旁演出<ul style="list-style-type: none">↳ 猴子出現⇒頻頻出現 MB 以外的小役• 右側小視窗的小角色演出<ul style="list-style-type: none">↳ クウ出現⇒頻頻出現不中小役↳ リタ出現⇒頻頻出現不中小役以外的小役↳ ソニア出現⇒特殊小役以外成立• クウ的狩獵演出<ul style="list-style-type: none">↳ 椰子出現⇒頻頻出現銅鐘小役• リタ的跳舞搭檔演出<ul style="list-style-type: none">↳ 頻頻出現選擇右側的演出• 歐尼醬演出<ul style="list-style-type: none">↳ 頻頻出現"ファビオ拉著 3 人跑"• 尋找ファビオ演出<ul style="list-style-type: none">↳ ファビオ的 Tshirt 出現⇒不中小役↳ マリア衣服出現⇒不中小役以外 <p>※上面所說的"不中小役"不包含押順銅鐘</p>	<p><u>BGZ 高確・前兆演出</u></p> <ul style="list-style-type: none">• BILLY 通過演出<ul style="list-style-type: none">↳ RP 以外成立• BILLY 消灯演出<ul style="list-style-type: none">↳ 停止時轉輪外框出現⇒RP 以外↳ 停止時轉輪外框出現且 BILLY 通過⇒背景綠色以上• BILLY 切入演出<ul style="list-style-type: none">↳ BGZ 前兆濃厚, 要是中 RP 以外的小役期待度更上升• ハナビ神殿移行<ul style="list-style-type: none">↳ BGZ 高確以外, 只要往ハナビ神殿移行的話就是大好機會! (要在特殊小役非成立時)
---	---

BB 中狀態移行抽選

BIG 中有通常/高確/超高確的 3 種狀態，會影響 DON 連線的抽選率

狀態示唆演出

ドン BIG	ファビオ&マリア BIG	三姊妹 BIG
<ul style="list-style-type: none"> ・液晶左右側的跑馬燈文字 ↳通常…沒有跑馬燈 ↳高確…跑馬燈アゲアゲ ↳超高確…跑馬燈激アゲ 	<ul style="list-style-type: none"> ・集合動物的數量 ↳通常…1 隻 ↳高確…2 隻 ↳超高確…3 隻 	<ul style="list-style-type: none"> ・角色介紹時的背景 ↳通常…背景青 ↳有高確的機會…背景黄 ↳高確!?!…背景紅 ↳超高確!?!…背景紫

DON 連線模式 TABLE

BB 中的狀態以 BB 一開始時就決定好的 TABLE 來管理

TABLE 選擇率

首先 BB 開始時會以「ART 非當選中」「ART 當選中」「XBB 消化後」

的三種狀態下去選擇 TABLE

TABLE	ART 非當選中	ART 當選中	XBB 消化後
1	20.00	10.00	20.00
2	0.49		
3	21.36	20.38	21.36
4	17.70		
5	17.70		
6	21.36	20.38	21.36
7	0.05	0.49	0.05
8-11	各 0.20	各 2.34	各 0.20
12-14	各 0.02	各 0.39	各 0.02
15-23	各 0.01	各 0.02	各 0.01
24	0.39	1.95	0.39
25-30	各 0.01	各 0.02	各 0.01

TABLE 個別的所在消化 G 數高低確表

依照選擇 TABLE, 每 10G 會更換 DON 連線的高低確狀態

TABLE	01-10G	11-20G	21-30G	31-40G	41-50G	50-60G
1	通常	通常	通常	通常	通常	通常
2	高確	高確	通常	通常	通常	通常
3	通常	高確	高確	通常	通常	通常
4	通常	通常	高確	高確	通常	通常
5	通常	通常	通常	高確	高確	通常
6	通常	通常	通常	通常	高確	高確
7	高確	超高確	通常	通常	通常	通常
8	通常	高確	超高確	通常	通常	通常
9	通常	通常	高確	超高確	通常	通常
10	通常	通常	通常	高確	超高確	通常
11	通常	通常	通常	通常	高確	超高確
12	高確	高確	通常	高確	高確	通常
13	高確	高確	通常	通常	高確	高確
14	通常	高確	高確	通常	高確	高確
15	高確	高確	通常	高確	超高確	通常
16	高確	高確	通常	通常	高確	超高確
17	通常	高確	高確	通常	高確	超高確
18	高確	超高確	通常	高確	高確	通常
19	高確	超高確	通常	通常	高確	高確
20	通常	高確	超高確	通常	高確	高確
21	高確	超高確	通常	高確	超高確	通常
22	高確	超高確	通常	通常	高確	超高確
23	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確
24	通常	通常	通常	通常	通常	超高確
25	高確	高確	通常	通常	通常	超高確
26	通常	高確	高確	通常	通常	超高確
27	通常	通常	高確	高確	通常	超高確
28	高確	超高確	通常	通常	通常	超高確
29	通常	高確	超高確	通常	通常	超高確
30	通常	通常	高確	超高確	通常	超高確

葉月 BONUS 中的抽選

葉月 BONUS 中會依照背景進行 X-RUSH (ART) 抽選, 移行到夜晚背景時則確定
而且要是全部以押順銅鐘結束的場合 (連續 5G 押順銅鐘) 也是確定

各別背景的 X-RUSH 當選率

設定	1	2	3	4	5	6
白天	0.1	0.15	0.39	0.78	1.56	3.13
黃昏	3.13	4.69	6.25	9.38	12.5	25

BB 中 X-RUSH 抽選

BB 中的 DON 連線或是特殊小役成立時會進行 XR 抽選

BB 中的 DON 連線確率

DON 連線確率會因為通常/高確/超高確的狀態而有很大不同

狀態	通常	高確	超高確
DON 連線 (中段以外)	1/3146.2	1/112.4	1/11.5

中段 DON 連線確率為 1/32768 (全狀態共通)

各成立小役的 XR 抽選

小役成立當選 XR 時, XR 種類會以機率分配到 XR3~XR5

「XR 當選種類」請參考「X-RUSH 繼續抽選」

XR 當選種類	XR3	XR4	XR5
弱風	0.98	0.59	
強風/ 強銅鐘	15.63	9.38	
強風+RL		100	
弱櫻	0.06	0.04	
強櫻	6.87	4.12	
中段櫻/HANABI 櫻			100
不中小役	31.25	18.75	
機會牌	9.16	5.49	
DON 連線	62.50	37.50	
強 MB 役(通常滯在時)	0.12	0.07	
強 MB 役(高確滯在時)	0.76	0.46	
強 MB 役(超高確滯在時)	3.91	2.34	

X-BB 中的抽選

XBB 是中段 DON 連線或是轉輪凍結時所突入的 PREMIUM BONUS

會以最高 80% LOOP 的機率抽選 DON 連線 or 七連線

只要連線成立一次就會多一點的 X-RUSH 點數 (最低保障 2 回)

結束後往通常 BIG 移行

開始時的抽選

XBB 開始時會先抽選繼續率以及最低保障次數

XBB 繼續率	50%		60%	70%		80%	
最低保障次數	2 個	3 個	3 個	3 個	5 個	3 個	5 個
凍結以外	75	20.31	3.13	1.17		0.39	
轉輪凍結					93.75		6.25

XBB 繼續抽選

XBB 中會以「ドン聽牌不中小役」「DON 連線」成立時做繼續抽選(中段 DON 連線繼續確定)

要是抽選當選的話，會保證多一點 XR6(請參考 X-RUSH 繼續抽選) 的點數

(要是保證點數的場合時，此時消費一點點數並 100%繼續)

要是在 X-BB 中又成立中段 DON 連線時一樣會當選 XR+XBB，結束後以 1G 連放出

模式	50%模式		60%模式		70%模式		80%模式	
XBB	ドン中段 聽牌不中	其他	ドン中段 聽牌不中	其他	ドン中段 聽牌不中	其他	ドン中段 聽牌不中	其他
繼續	100	50	100	60	100	70	100	79.5
結束		50		40		30		20.5

DON 連線保障點數上乘抽選

XBB 中的特殊小役、不中小役成立時，DON 連線保障點數上乘確定！

1 回最大上乘 5 點 DON 連線保障點數

保障點	弱風 弱紅櫻	強風 強銅鐘	強風+RL 中段紅櫻	強紅櫻	HANABI 櫻	不中小役	機會牌
1 個	99.98	66.47		81.2		96.88	92.19
2 個	0.01	33.33		18.75		2.93	6.25
3 個	0.01	0.2	96.88	0.05		0.2	0.78
5 個			3.13		100		0.78

X-RUSH 繼續抽選

X-RUSH(XR)中以 4 種類的 XR 抽選模式做管理，會依照模式的繼續率做繼續抽選
XR 抽選模式在第一次當選 XR 時就決定好了，直到 ART 結束前都不會模式轉落
(ART 拉回時也會維持模式)

模式昇格抽選

XR 抽選模式有 50%模式/60%模式/70%模式/80%模式的 4 種

在下面契機發生時會進行模式昇格抽選

ART 中的 MB 成立時**奇數設定的移行率較高**

BIG 中 XR 當選時 或 XTREME BIG BONUS 當選時 **1 階段模式以上昇格確定**

轉輪凍結發生時 **80%模式移行確定**

XR 抽選模式示唆/演出法則

模式示唆

仔細看 ART 中ドンちゃんの滑板顏色！

滑板顏色	示唆內容
白	全部模式都有可能
藍	全部模式都有可能，比白色期待度高
黃	全部模式都有可能，高模式時比較容易出現
綠	60%模式以上確定
紅	80%模式以上確定

繼續率示唆

XR 突入時(XR 開始 1G 目)的 XR LOGO 顏色，會示唆繼續率

這時只要按下轉輪左右 BILLY 按鈕，只要發生顏色變化時就會變化成綠色以上

LOGO 色	示唆內容
白	全部繼續率都有可能
藍	全部繼續率都有可能
黃	高繼續率比較容易出現
綠	60%繼續以上確定
紅	80%繼續以上確定
彩虹	95%繼續確定

高繼續率確定演出

只要下面所記載的花式演出發生時為高繼續率確定！

ドンスペシャル…80%繼續以上！

BILLY スペシャル…90%繼續以上！

スーパーハイパードングリフォン…95%繼續！

XRC (XTREME RUSH CARNIVAL) 示唆演出

OKAWARI BONUS 發生時

該上乘 G 數表示的方式是以花火圖案表示時則 XRC 移行確定！

XR 當選種類概要

XR 主要是以 6 種的「XR 當選種類」與「XR 抽選模式」(滑板顏色示唆)的組合決定初期 G 數跟 XR 繼續率

種類	初期 G 數	繼續模式抽選	主要契機
XR1	5 以上	通常	
XR2	10 以上	通常	
XR3	5 以上	比 1・2 要高一個等級	主要是 BB 中的 XR 當選時
XR4	10 以上	比 1・2 要高一個等級	主要是 BB 中的 XR 當選時
XR5	10 以上	80%以上	主要是 BB 中的中段紅櫻
XR6	5 以上	不受到 XR 抽選模式的影響	主要是 XBB

花式一覽

通常花式

繼續時所出現的花式會有繼續率的示唆

花式	50%	60%	70%	80%	90%	95%
インディーグラブ ノーズグラブ	各 28.1	各 21.9	各 15.6	各 12.5	各 9.4	各 9.4
メゾット ステイルフィッシュ	各 18.8	各 18.8	各 18.8	各 15.6	各 12.5	各 9.4
バックフリップ エアウォーク	各 3.1	各 9.4	各 15.6	各 15.6	各 12.5	各 12.5

花式	80%	90%	95%
ドンスペシャル	12.5	18.8	12.5
BILLY スペシャル		12.5	12.5
スーパーハイパードングリフォン			12.5

80%繼續以上の花式選擇率大都没什麼差別，但是只要上敘花式出來時就是高繼續率

COMBO・OKAWARI 花式

上乘 5G 以上

ヘッドスタンド	BILLY グラブ	グランドクロス	ヘリコプター
ギダ	フライ	ローソク	ダブルグラス
ライドン	シャチホコ	エアロダン	スモーライド

上乘 10G 以上

オウギエアー	シハラグラブ	エアーピロウ	プライベート
ファラウェイ	エンガワ	プリオ	ジャンプ
チャブダイ	フリーダム		

上乘 20G 以上

デマエ	ライダー	ストーカー	カラテ
シーソー	メイシ	バカンス	

上乘 30G 以上

ナンデヤネン	ロスト	ド・アップ	アイロニング
オペ	ファイター		

上乘 50G 以上

ハツキ	マリア	ファビオ	チュッパ
アナ	ロドリゴ	クウ	リタ
ソニア	ニック	チームサンバ	アナゴ
ナギサマ			

上乘 100G 以上：ドンズ

XRC 移行確定：スーパーハイパーBILLY ゲット

上乘 77G：スーパーハイパープレミアムシスターズ

X-RUSH CARNIVAL 抽選

ART 中通常 RP 成立時的 0.13% 會進行 CARNIVAL 發動 RP 的抽選

此時還沒有當選 XRC 確定，還要依照 ART 中的滯在狀態進行 XRC 突入抽選

XRC 發動抽選

CARNIVAL 發動 RP 當選時

一般 ART 中發動率 66.67%、X-RSUH 中發動率 75%

X-RUSH 中特殊小役當選時

小役	弱櫻	強櫻	機會牌	強 MB	弱風	強風 強銅鐘	強風+強 RL/中段櫻 HANABI 櫻
發動率	0.02	2	1	0.1	0.2	10.01	100

繼續及上乘抽選

XRC 中會進行兩段抽選，繼續及每次按下停止鍵的上乘+最後組合的上乘

繼續抽選在 XRC 第 1.2G 時為抽選繼續確定 (XRC 2G 保證)

非特殊小役成立時

繼續否	繼續							結束
停止鍵上乘	10	15	20	25	30	40	50	
第 1-2G	66.6	15.82	12.5	1.56	3.13	0.2	0.2	
第 3G 之後	33.3	7.91	6.25	0.78	1.56	0.1	0.1	50

特殊小役成立時 (繼續確定)

停止鍵上乘	10	15	20	25	30	40	50
上乘分配	66.6	15.82	12.5	1.56	3.13	0.2	0.2

組合上乘抽選

小役	+20G	+30G	+50G	+100G	+200G
弱櫻		86.99	10.01	2	1
弱風		50	45.31	3.13	1.56
強櫻			87.5	9.38	3.13
強風/強銅鐘/機會牌			81.25	12.5	6.25
強 MB	50	29.69	15.63	3.13	1.56
中段櫻				50	50
HANABI 櫻					100
其他小役	71.68	20.31	5	2	1