

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

熱門小馬 跑往拿下日本第一的終點線!

みどりのマキバオー 届け!!日本一のゴールへ!!



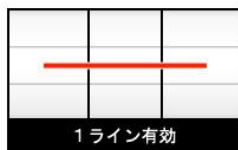
導入年月 2014/07

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



BB/SPECIAL REPLAY



鬼修行/SPECIAL REPLAY



SPECIAL REPLAY



9 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	Blue	Blue
20	Red	Yellow	Yellow
19	Yellow	Red	Red
18	Blue	Red	White Horse
17	White Horse	White Horse	White Horse
16	Red	Blue	Blue
15	Red	Yellow	Yellow
14	Yellow	Red	Red
13	Blue	Purple	Purple
12	Purple	Red	Red
11	Red	Blue	Blue
10	Red	Yellow	Yellow
9	Yellow	Red	White Horse
8	Blue	Blue	Blue
7	Red	Yellow	Red
6	Yellow	Red	Blue
5	Blue	White Horse	Yellow
4	White Horse	Red	Yellow
3	White Horse	Blue	Blue
2	Red	Yellow	Yellow
1	Yellow	Red	Red

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「挑戰盃」
3. 經由 CZ「白色奇跡誕生!？」

轉輪凍結特典與確率

為 BAR 連線成立時發生 (確率 1/65536)
特典為鬼修行突入確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS&ART 間 760G, 天井到達時經由前兆消化後突入 BIG BONUS

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



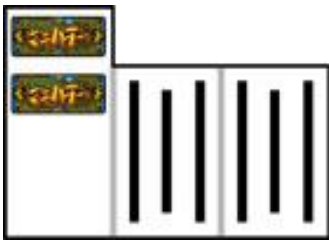
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪 BAR，約在轉輪上方到上段附近瞄押

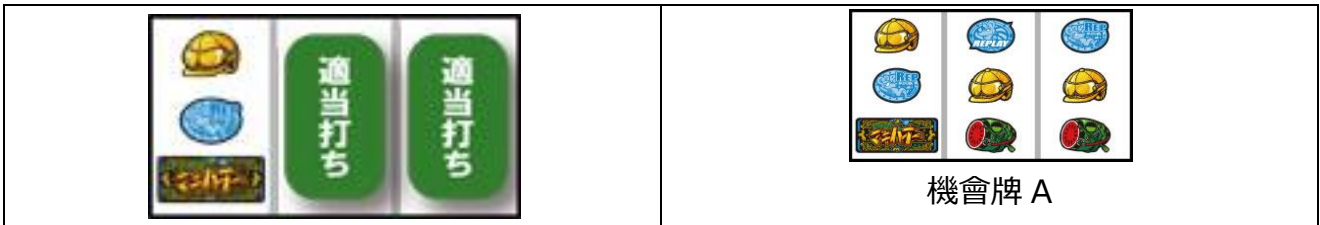


左轉輪中段紅櫻停止時，瞄押可形成西瓜連線，為最強西瓜

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押馬斯坦古圖案，右轉輪馬斯坦古圖案未停止時為弱櫻，右轉輪馬斯坦古圖案上中段停止時為強櫻、中下段停止時為最強櫻



左轉輪 BAR 下段停止時，中段再鐘鐘時為機會牌 A



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪適當停止，右轉輪 BAR 可替代西瓜，西瓜斜線連線時為西瓜
西瓜上段連線時為最強西瓜，西瓜聽牌不中時，斜線聽牌為機會牌 B，平行聽牌為機會牌 C



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

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常場景



依照滯在場景的不同，調教演出的發生期待度也會有不同，越右邊的場景突入期待度越高

修行場景



為 BONUS 的前兆場景，學習到「運」「知」「力」的能力的話則期待度上升
最後會往勝負演出發展

挑戰盃



調子能量條滿的時候突入的自力 CZ，有兩種可以選擇，12G 的獲得比賽勝利則 BONUS 確定
1G 的只要發動馬斯坦古 SP 的話則 BONUS 確定，突入時的盃等級必須注意
期待度依序為 GIII < GII < GI

白色的奇蹟誕生



通常時切入演出失敗時所突入的自力 CZ，10G 間馬斯坦古圖案的連線確率上升
成功使馬斯坦古圖案連線的話則當選 SUPER BIG 確定

BIG BONUS



白七連線的擬似 BONUS, 一線為 NORMAL
兩線為 SUPER, ART 抽選有五種告知可選擇
告知中再細分為通常、勝負、大勝負三種

ART 馬斯坦古 RUSH



1SET 40G 以上(第 2SET 後固定 30G)+a
純增約 2 枚/G 的 ART, 最大繼續率 85%
SET 數跟 G 數上乘都有

勝利跑走模式(SPECIAL)



為決定 ART 初期 G 數的模式, 4G+a繼續, 每轉一定上乘 10G 以上, SPECIAL 的上乘性能倍增!?

GI RUSH



ART 中挑戰盃勝利或是最後的繼續賽跑勝利的一部分或特殊小役成立的一部分突入
1SET 6G 繼續, 熱鬧小馬勝利的話則次 SET 繼續, 2~5G 目 RP 以外的小役都會進行上乘抽選
會依照對戰對手而有不同的繼續期待度

△手連打機會



勝利跑走模式或 ART
中直上乘的一部分發生
按鍵每按上乘 1~10G
繼續率最低 97.5%

連勝 RUSH



ART 中馬斯坦古連線
的一部分突入
發生 0G 連上乘
ART SET 數

根性時間



ART 結束時的一部分
突入, 5G 間高確率抽
選 ART SET 數庫存

鬼修行



BAR 連線突入, 按下
勝負按鈕後使拉門
關起則上乘 SET 數
並且繼續

通常演出

名言擬似連演出



越繼續文字會隨期待度而跟著上升，越繼續當然期待度越高

SEXY 解析演出



出現的文字示唆期待度
也會出現勝負按鍵!?

次回預告



告知接下來即將發展的演出
期待度大幅上升

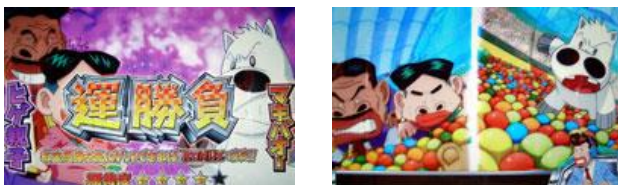
轉輪凍結



為 BAR 連線確定且鬼修行
突入確定的演出

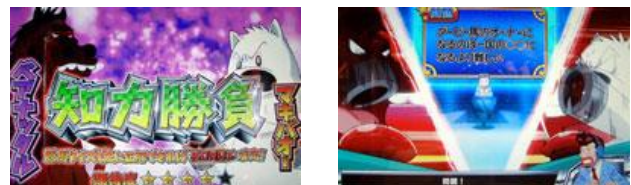
連續演出

運勝負



先獲得寶馬券的話則演出成功
會依照對手而有所期待度的不同

智力勝負



己方先答對問題的話則演出成功

體力勝負



拉著載著貨物的車的賽跑演出，己方先抵達終點的話則 BONUS 確定

尋找母親



為故事系的連續演出，如果熱鬪小馬能與他母親見面的話則 BONUS 確定

調教演出

並走馬調教



泳池調教



斜坡調教



特別調教



調教演出會使調子能量條上升，上方越右邊的演出期待度越高

ART 中的演出

完成熱鬪小馬拉門!



完成馬斯坦古 SPECIAL!



以上的演出成功的話則突入上乗特化區間 GI RUSH!?

決勝大賽



ART 剩餘 G 數歸零時突入，10~11G 繼續，主角勝利的話則次 SET 繼續(期待度 50~85%)

對手的馬總共有七頭，最終對決時的馬種類會有期待度的不同

「日本ダービー」突入時為勝利確定+GI RUSH 突入確定+繼續率上升濃厚!?

BONUS 中的演出

機會告知類型



規定 G 數消化後+每轉進行 BONUS 結束抽選
 細分的勝負模式規定 G 數不一樣
 但是 ART 當選期待度一率為 40%

完全告知類型



敲下起動桿時發生告知為 ART 確定
 依照勝負模式會有不同的
 繼續 G 數與 ART 當選機率

役物告知類型



為初期枚數 100 枚的枚數管理 BONUS，特殊小役成立時會進行枚數上乘與 ART 的雙重抽選
 收集硬幣後可在任意的時間按下按鍵突入判定遊戲來告知是否當選 ART



最終告知類型



繼續 G 數為 50G 固定，最終 G 告知是否當選
 全部小役都會進行馬力能量條的上升抽選
 勝負模式會使當選期待度
 及當選時的 ART 繼續率不一樣

賽跑告知類型



繼續 G 數為 50G，為唯一不能選擇勝負模式的
 前半主角的人氣會抽選上升
 後半賽跑主角獲得第一的話則 ART 確定

SUPER BIG



SUPER BIG 當選時只能選擇告知類型，不能選擇勝負模式，不過全部的性能都大幅上升

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/237	1/230	1/223	1/202	1/183	1/165
ART	1/546	1/527	1/507	1/457	1/409	1/365
BONUS+ART	1/165	1/160	1/154	1/140	1/126	1/113
機械割	96.4%	97.7%	100.0%	104.2%	108.7%	113.3%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/19.3	1/19.2		1/19.0	1/18.7	1/18.5
西瓜	1/89.8	1/88.6	1/87.4	1/85.1	1/83.0	1/80.9
弱櫻	1/99.9	1/99.0	1/97.8	1/95.0	1/92.8	1/89.8
小役	共通銅鐘	中右銅鐘	通常 RP	最強西瓜	強櫻	
確率	1/32.8	1/4.15	1/7.55	1/21845	1/200	
小役	最強櫻	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C		
確率	1/10923	1/229	1/305	1/910		

通常時 BIG 抽選

通常時會依照成立小役進行 BIG 抽選

設定	通常 RP/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	最強役
1	0.003	0.20	0.30	1.50	25.0	100
2		0.30	0.40	1.75		
3		0.40	0.50	2.00		
4	0.02	0.60	0.80	3.00	27.0	
5	0.05	0.70	1.50	4.00	28.0	
6	0.10	0.80	2.00	5.00	30.0	

通常時狀態移行抽選

設定變更及低確 A 轉落時會決定移行低確 B 的所需 G 數，該 G 數消化後移行低確 B
 低確 B 中消化 150G 時移行低確 C

設定	低確 A 轉落時				設定變更時		
	1G	50G	51-99G	100G	50G	51-99G	100G
1	20.0	23.3	6.72	50.0	13.8	6.72	79.5
2		28.3		45.0			
3		33.3		40.0			
4		38.3		35.0			
5		43.3		30.0			
6		48.3		25.0			

通常時會根據成立小役進行高確移行抽選，以下為高確移行率

小役 設定	西瓜	弱櫻	強櫻 機會牌	銅鐘			不中・通常 RP		
				低確 A	低確 B	低確 C	低確 A	低確 B	低確 C
1	9.00	7.00	2.00	0.67	2.50	10.0	0.22	1.50	10.0
2	10.0	8.00							
3	12.0	10.0							
4	13.0	12.0							
5	16.0	13.0							
6	18.0	15.0							

高確在保證 G 數消化後的不中、通常 RP 成立時的轉落抽選當選前一直繼續

BIG 後的保證 G 數 40G、其他的保證 G 數為 10G

設定	1	2	3	4	5	6
BIG 後轉落率	7.92	7.78	7.02	6.10	4.58	3.97
其餘時轉落率	14.3					

CZ 結束與調子 UP 時不論滯在狀態皆會進行超高確移行抽選

超高確有 SHORT/MID/LONG 的三種

CZ 結束時

設定	1	3	5	246
超高 S	85	73	61	86.5
超高 M	14	25	35	12.5
超高 L	1	2	4	1

弱櫻・西瓜・機會牌使其調子 UP 時

設定	1	2	3	4	5	6
超高 S	37.8	39.7	40.5	42	42	42.5
超高 M	7	7.5	9.5	10	12	12.5
超高 L	0.25	0.26	2	3	4	5

強櫻・共通銅鐘・押順銅鐘・通常 RP 使其調子 UP 時

設定	1	2	3	4	5	6
超高 S	13.4	14.9	15.8	17.1	14.5	15
超高 M	2	2.5	4	5	7.5	8
超高 L	0.13		0.2	0.39	1.5	2

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>

調子 UP 抽選

設定變更時會決定調子能量條的點數

設定	1	2	3	4	5	6
1pt	14.5	12.9	12.3	11.7	11.0	10.0
2pt	22.5	22.0	21.0	20.0	19.0	18.0
3pt	25.0					
4pt	25.0					
5pt	10.0	11.0	12.0	13.0	14.0	15.0
6pt	14.5	12.9	12.3	11.7	11.0	10.0
7pt	1.00	1.10	1.20	1.30	1.50	2.00

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行調子上升抽選，當選時會發生調教演出

調子能量條 MAX(8pt)時突入挑戰盃確定

小役	機會牌			西瓜			弱櫻		
	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1pt	78.5-76.5	57	32	20-22.5	60.5	72.5	16.9-20.6	1.21-4.21	81
2pt	13.5-12.5	20	30	2.5-2	7.5	12.5	2.5-2	0.5	10
3pt	5	10	10	1	2	7.5	0.2	0.2	5
4pt	0.5	5	5	0.25	0.5	2	0.1	0.05	1
5pt	0.5	3	3	0.25	0.5	0.5	0.1	0.05	0.5
8pt	2-5	5	20	1-4	4	5	0.25-2	2-5	2.5
小役	強櫻		銅鐘			通常 RP			
	低確/高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高	
1pt	1.21-4.21	81		5.05	35.9		1.64	36	
2pt	0.5	10		1.34	0.02		0.24	0.01	
3pt	0.2	5		0.05	0.01		0.05		
4pt	0.05	1		0.01	0.01		0.01		
5pt	0.05	0.5		0.01	0.01		0.01		
8pt	2-5	2.5	0.02	0.05	0.02	0.02	0.05	0.01	

挑戰杯中的抽選

GRADE 抽選

挑戰盃開始時會依照成立小役決定盃的 GRADE

成立時	最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	銅鐘		不中 RP	
設定	1-6					1-4	56	1-4	56
G3						74	71	83.5	80.5
G2		75	80	90	92	23.5	25.3	15	16.5
G1	100	25	20	10	8	2.5	3.75	1.5	3

在選擇告知類型(STANDARD/直線勝負)時會依照成立小役進行 GRADE 上升抽選

滯在	成立	最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	銅鐘	不中/RP	
G3	G2		99.2	98	99	99.2	1	0.003	
	G1	100	0.8	2	1	0.8	0.003	0.003	
G2	G1	100						0.01	0.003

初始 RANK 分配

在選擇告知類型(STANDARD/直線勝負)時會依照成立小役決定開始 RANK

最強役成立時升格 SBB(ART 中為 G1 RUSH 2SET)確定

成立役	RP/不中/銅鐘	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
10%	99.99	95.8	94.0	91.7	66.7
100%	0.003	4.15	5.97	8.29	33.2
SBB	0.003	0.02	0.03	0.04	0.17

STANDARD 選擇時前半 RANK 升格抽選

以下的 STANDARD 選擇時前半 9G 間會依照成立役進行 RANK 升格抽選

最強役成立時升格 SBB(ART 中為 G1 RUSH 2SET)確定

G3 時

滞在	10%						20%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
20%	2.00	59.0	87.3	72.6	28.7							
30%	0.13	0.25	10.0	20.0	33.3	42.5	2.00	40.0	84.9	72.8	32.7	
50%	0.13	0.01	2.00	5.00	20.0		0.13	0.25	12.5	20.0	33.3	67.5
66%	0.01		0.50	2.00	10.0	12.5	0.01		2.00	5.00	20.0	
80%	0.01		0.10	0.20	4.00	12.5	0.01		0.50	2.00	10.0	12.5
100%	0.01		0.09	0.18	3.96	12.4	0.01		0.09	0.18	3.96	12.4
SBB	0.003		0.01	0.02	0.04	0.12	0.003		0.01	0.02	0.04	0.12
滞在	30%						50%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
50%	1.00	30.0	84.5	73.0	36.7							
66%	0.13	0.25	12.5	20.0	33.3	67.5	1.00	40.0	85.5	75.0	46.7	
80%	0.01		2.00	5.00	20.0		0.13	0.25	12.5	20.0	33.3	75.0
100%	0.01		0.91	1.82	9.90	12.4	0.01		1.98	4.95	19.8	24.8
SBB	0.003		0.09	0.18	0.10	0.12	0.003		0.02	0.05	0.18	0.24
滞在	60%						80%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻/西瓜/機會牌		強櫻	
80%	2.00	40.0	87.5	80.0	66.7							
100%	0.13	0.25	12.4	19.8	33.0	99.0	2.00	40.0	99.0		98	
SBB	0.003		0.12	0.20	0.31	1.00	0.003		1.00		2	

100%滞在時

成立役	RP/不中/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
SBB	0.003	5.00	8.00	10.0	20.0

G2 時

滞在	10%						20%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
20%	10.0	66.7	87.3	72.6	28.7							
30%	0.13	0.25	10.0	20.0	33.3	42.5	10.0	66.7	84.9	72.8	32.7	
50%	0.13	0.01	2.00	5.00	10.0	20.0	0.13	0.25	12.5	20.0	33.3	55.0
66%	0.01		0.50	2.00	10.0	12.5	0.01		2.00	5.00	20.0	
80%	0.01		0.10	0.20	4.00	12.5	0.01		0.50	2.00	10.0	12.5
100%	0.01		0.09	0.18	3.96	12.4	0.01		0.09	0.18	3.96	12.4
SBB	0.003		0.01	0.02	0.04	0.12	0.003		0.01	0.02	0.04	0.12
滞在	30%						50%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
50%	10.0	50.0	84.5	73.0	36.7							
66%	0.13	0.25	12.5	20.0	33.3	67.5	10.0	50.0	85.5	75.0	46.7	
80%	0.01		2.00	5.00	20.0		0.13	0.25	12.5	20.0	33.3	75.0
100%	0.01		0.91	1.82	9.90	12.4	0.01		1.98	4.95	19.8	24.8
SBB	0.003		0.09	0.18	0.10	0.12	0.003		0.02	0.05	0.18	0.24
滞在	60%						80%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻/西瓜/機會牌		強櫻	
80%	10.0	50.0	87.5	90.0	66.7							
100%	0.13	0.25	12.4	19.8	33.0	90.0	10.0	50.0	99.0		98	
SBB	0.003		0.12	0.20	0.31	1.00	0.003		1.00		2	

100%滞在時

成立役	RP/不中/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
SBB	0.003	5.00	8.00	10.0	20.0

G1 時

滞在	10%						20%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
20%	33.3	99.5										
30%	0.13	0.25	97.3	92.6	62.0		33.3	99.7				
50%	0.13	0.01	2.00	5.00	20.0	62.5	0.13	0.25	97.4	0.13	0.25	
66%	0.01		0.50	2.00	10.0	12.5	0.01		2.00	5.00	20.0	75.0
80%	0.01		0.10	0.20	4.00	12.5	0.01		0.50	2.00	10.0	12.5
100%	0.01		0.09	0.18	3.96	12.4	0.01		0.09	0.18	3.96	12.4
SBB	0.003		0.01	0.02	0.04	0.12	0.003		0.01	0.02	0.04	0.12
滞在	30%						50%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
50%	33.3	99.7										
66%	0.13	0.25	97.0	93.0	70.0		33.3	99.7				
80%	0.01		2.00	5.00	20.0	87.5	0.13	0.25	98.0	95.0	80.0	
100%	0.01		0.91	1.82	9.90	12.4	0.01		1.98	4.95	19.8	99.8
SBB	0.003		0.09	0.18	0.10	0.12	0.003		0.02	0.05	0.18	0.24
滞在	60%						80%					
小役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻/西瓜/機會牌		強櫻	
80%	33.3	99.5										
100%	0.13	0.25	99.9	99.8	99.7	99.0	33.3	90.0	99.0		98	
SBB	0.003	0.25	0.12	0.20	0.31	1.00	0.003	10.0	1.00		2	

100%滞在時

成立役	RP/不中/銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
SBB	0.003	5.00	8.00	10.0	20.0

STANDARD 選擇時後半 BB 抽選

最後 3G 會根據滯在 RANK 及成立小役進行 BIG 抽選(ART 中為 G1 RUSH 抽選)

最強役為 BIG(G1 RUSH)確定、SBB 滯在時為 SBB(G1 RUSH 2SET)確定

滯在	10%						20%					
成立役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
NBB	0.90	5.25	12.4	17.9	24.9	100	2.96	11.9	14.9	19.9	33.2	100
SBB	0.003	0.01	0.06	0.09	0.13		0.003	0.01	0.08	0.10	0.17	
滯在	30%						50%					
成立役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
NBB	5.22	18.9	19.6	24.5	39.2	100	15.4	24.9	38.8	48.5	64.7	100
SBB	0.04	0.08	0.40	0.50	0.80		0.08	0.13	1.20	1.50	2.00	
滯在	66%						80%					
成立役	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	RP/不中	銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
NBB	24.8	33.0	45.0	60.0	68.0	100	32.3	48.5	85.0	85.0	75.0	100
SBB	0.25	0.34	5.00	6.67	12.0		1.00	1.50	15.0	15.0	25.0	

100%滯在時

成立役	RP 不中 銅鐘	弱櫻	西瓜	機會牌 強櫻
NBB	99.0	87.5	80.0	100
SBB	1.00	12.5	20.0	

直線勝負選擇時為 1G 限定，直接根據 GRADE 以及當轉的成立小役進行 BIG 抽選

ART 中 NBB 為 G1 RUSH、SBB 為 G1 RUSH 2SET

GRADE	G3			G2			G1		
成立役	RP/不中	銅鐘	特殊小役	RP/不中	銅鐘	特殊小役	RP/不中	銅鐘	特殊小役
NBB	24.2	39.0	87.5	34.4	58.1	87.5	73.1	82.3	87.5
SBB	0.34	0.56	12.5	0.38	0.65	12.5	1.95	2.20	12.5

BIG 中的抽選

確定畫面中

BIG 確定畫面中，如果為 NBB 會進行 SBB 升格抽選，如果為 SBB 會進行 SBB 庫存抽選

設定	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻	最強役
12	1.00	5.00	10.0	100
34	2.00	6.00	12.0	
56	3.00	8.00	14.0	

機會告知中

機會告知中會根據選擇的模式會有不同的保證 G 數與保證 G 數消化後的結束率

模式	NBB			SBB
	通常	勝負	大勝負	
保證 G 數	40G	25G	10G	50G
結束率	1/10	1/25	1/40	1/50

消化中會依照成立小役進行 ART 抽選，當選時會以馬斯坦古連線來告知

小役	最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	銅鐘	RP
NBB	100	50	30	12.5	7.5	0.5	0.2
SBB	100	65.5	39.3	16.4	9.82	0.5	0.2

最終告知中

最終告知會在最後一轉根據所累積的馬力能量條進行 ART 抽選

賽跑告知中

賽跑告知開始時會進行 ART 抽選，SBB 當選率為 100%、NBB 當選率為 30%

賽跑告知消化中 50G 間會依照成立小役進行 ART(SET 數上乘)抽選

小役	最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻
當選率	100	22.7	13.6	5.68	3.41

完全告知中

完全告知中會依照選擇的模式有繼續 G 數以及馬斯坦古連線率的變化

模式	NBB			SBB
	通常	勝負	大勝負	
保證 G 數	50G	30G	5G	100G
馬斯坦古連線	1/126	1/56.7	1/7.51	1/97.2

消化中會依照成立進行 ART 抽選，當選時拉門會關上

最終 G 會照是否已當選 ART 而會有抽選變化，複數當選時則上乘 ART SET 數

最終 G 以外

選擇		最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	銅鐘/RP
NBB	通常	100	20	5	2	1	0.003
	勝負						0.01
	大勝負		50	12.5	5	2.5	0.02
SBB		100	20	5	2	1	0.003

ART 非當選時最終 G

選擇		最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻/銅鐘/RP
NBB	通常	100	30	7.5	3	1.5
	勝負		40	15	8	3.13
	大勝負		75	37.5	17.5	6.67
SBB		100	30	7.5	3	1.5

ART 當選時最終 G

選擇		最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	銅鐘/RP
NBB	通常	100	20	5	2	1	0.19
	勝負						0.78
	大勝負		50	12.5	5	2.5	1.67
SBB		100	20	5	2	1	0.25

役物告知中

役物告知中會根據選擇的模式進行差枚數上乘抽選及 ART 抽選的變化，初期為 100 枚

消化中會依照滯在模式與成立役進行差枚數上乘抽選，通常選擇時不會進行上乘抽選

小役	最強西瓜		小役	共通銅鐘			押順銅鐘		
選擇	NBB	SBB	選擇	NBB		SBB	NBB		SBB
	勝負/大勝負			勝負	大勝負		勝負	大勝負	
100 枚	79.9	79.9	10 枚	5.93	7.75	10.0	3.46	4.68	6.00
200 枚	12.5	12.5	20 枚	1.07	1.19	1.42	0.62	0.72	0.85
300 枚	7.50	7.63	30 枚	0.55	0.65	0.65	0.32	0.39	0.39
500 枚	0.10		50 枚	0.35	0.41	0.43	0.21	0.25	0.26
777 枚	0.02		100 枚	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01

小役	機會牌			弱櫻			西瓜		
選擇	NBB		SBB	NBB		SBB	NBB		SBB
	勝負	大勝負		勝負	大勝負		勝負	大勝負	
20 枚	41.0	75.0	73.0	24.4	43.3	48.5			
30 枚	12.5	11.3	12.4	10.0	11.0	11.0	15.1	29.7	39.7
50 枚	6.00	6.30	6.93	2.50	2.55	2.55	4.39	4.61	4.61
100 枚	6.00	6.30	6.62	2.50	2.55	2.55	4.39	4.61	4.61
200 枚	1.00	1.00	1.00	0.50	0.50	0.50	1.00	1.00	1.00
300 枚	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10
500 枚	0.02	0.02		0.02	0.02		0.02	0.02	
777 枚	0.01	0.01		0.01	0.01		0.01	0.01	
小役	強櫻				最強櫻				
選擇	NBB		SBB	NBB		SBB	NBB		SBB
	勝負	大勝負		勝負/大勝負	勝負/大勝負				
30 枚	85.4	58.5	54.9						
50 枚	8.00	33.3	36.7	74.9	74.9				
100 枚	5.00	6.60	6.93	20.0	20.0				
200 枚	1.00	1.00	1.00	4.00	4.00				
300 枚	0.50	0.50	0.50	1.00	1.12				
500 枚	0.05	0.05		0.10					
777 枚	0.01	0.01		0.02					

消化中會依照成立小役進行 ART 抽選

	模式	最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	銅鐘	RP
NBB 中	通常	100	50	30	12.5	7.5	0.35	0.14
	勝負		13.2	7.89	3.29	1.97	0.09	0.04
	大勝負		3.33	2	0.7	0.42	0.02	0.01
SBB 中	設定 1-4	100	32.9	19.7	8.22	4.93	0.23	0.09
	設定 5		31.7	19	7.91	4.75	0.22	
	設定 6		30.9	18.5	7.71	4.63		

勝利跑走模式中的抽選

ART 初當時會依照開始畫面的成立小役進行是否突入 SP 的抽選

特殊小役成立時 100%突入 SP、其他小役 0.5%抽選 SP

勝利跑走模式中 4G 間會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	勝利跑走模式						勝利跑走模式 SP				
	10G	20G	30G	50G	100G	200G	20G	30G	50G	100G	200G
最強西瓜						100					100
最強櫻					50.0	50.0					
強櫻				80.0	17.5	2.50				95.0	5.00
機會牌			60.2	33.3	5.00	1.50			87.0	10.0	3.00
西瓜			86.0	12.5	1.00	0.50			97.0	2.00	1.00
弱櫻			96.8	2.50	0.50	0.25			98.5	1.00	0.50
銅鐘	50.0	35.0	13.0	1.71	0.20	0.10	35.0	47.0	15.0	2.00	1.00
通常 RP	95.0	2.08	2.08	0.75	0.05	0.05	85.4	10.4	3.75	0.24	0.24

ART 中 G 數上乘抽選

ART 中特定役成立時會進行 G 數上乘抽選，上乘時一部分會當選△手連打機會

成立役	當選率	30G	50G	100G	30G	50G	100G
		+△手連打					
強櫻	5	52.3	22.5	0.23	18.6	6.33	0.05
最強櫻	100						
最強西瓜	100			75	18.8	5	1.25

△手連打機會發生時會進行繼續抽選，直到抽選失敗之前每按一下皆會上乘 1-10G

90%會抽選繼續率 97.5%、10%會抽選繼續率 99%

ART 繼續抽選

SET 開始時會根據繼續率模式(50%/66%/75%/85%)與第幾 ROUND

決定該 SET 的繼續率後進行繼續抽選

50%模式

	ROUND1					ROUND2				
設定	50%	66%	75%	85%	100%	50%	66%	75%	85%	100%
1	98.0	0.52	0.52	0.50	0.50	97.5	1.11	1.00	0.20	0.20
2	97.9			0.52	0.52	80.0	11.7	4.27	2.00	2.00
3	93.9	2.50	2.50	0.55	0.55	97.5	1.11	1.00	0.20	0.20
4	88.0	5.00	5.00	1.00	1.00	75.0	14.1	4.88	3.00	3.00
5	76.0	8.00	8.00	4.00	4.00	97.5	1.11	1.00	0.20	0.20
6	72.0	10.0	10.0			70.0	15.9	6.10	4.00	4.00
	ROUND3					ROUND4				
設定	50%	66%	75%	85%	100%	50%	66%	75%	85%	100%
1	80.0	13.0	3.05	2.00	2.00	98.0	0.50	0.50	0.50	0.50
3		12.6	3.36							
5		65.0	22.1	5.00	3.97					
2	95.0	3.50	0.50	0.50	0.50	87.5	4.22	4.27	2.00	2.00
4	89.0	9.50								
6	85.5	13.0								
	ROUND5					ROUND6-10				
設定	50%	66%	75%	85%	100%	50%	66%	75%	85%	100%
1-6	77.0	3.00	14.0	3.00	3.00	98.0	0.50	0.50	0.50	0.50

其他%模式

	50%	66%	75%	85%	100%
66%模式	15.0	60.0	18.0	5.00	2.00
75%模式		17.5	66.0	12.5	4.00
85%模式			17.5	70.0	12.5

繼續當選時的 6.01%會突入根性時間

ART 中狀態移行抽選

每 ROUND 開始時會進行狀態分配

	ROUND1			ROUND2			ROUND3			ROUND4/6/8		
設定	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1	90.0	9.00	1.00	95.0	4.50	0.50	77.5	20.5	2.00	95.0	4.50	0.50
2	89.0	9.20	1.80	90.0	9.00	1.00	90.0	9.00	1.00	90.0	9.50	
3	88.0	9.50	2.50	95.0	4.50	0.50	70.0	25.0	5.00	95.0	4.50	
4	87.0	10.0	3.00	87.5	9.50	3.00	90.0	9.00	1.00	90.0	9.50	
5	82.5	13.0	4.50	95.0	4.50	0.50	60.0	30.0	10.0	95.0	4.50	
6	81.0	14.0	5.00	85.0	10.0	5.00	90.0	9.00	1.00	90.0	9.50	
	ROUND5			ROUND7/9			ROUND10 之後					
設定	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高			
135	90.0	9.00	1.00	80.0	18.0	2.00	95.0	4.00	1.00			
246	95.0	4.00										

ART 中會依照成立小役進行狀態移行抽選

成立小役	低確 A		低確 B		低確 C		高確
	高確	超高	高確	超高	高確	超高	超高
強櫻・機會牌	11.5	1.00	11.5	1.00	11.5	1.00	2.00
西瓜	9.00	1.00	9.00	1.00	9.00	1.00	
弱櫻	8.00	0.50	8.00	0.50	8.00	0.50	1.00
銅鐘	0.55	0.10	1.10	0.20	6.73	0.27	0.27
通常 RP・不中	0.35	0.05	0.70	0.10	2.80	0.20	0.20

ART 中 G1 RUSH 抽選

ART 中會根據成立小役進行 G1 RUSH 抽選

小役	最強役	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻
當選率	100	10	1	0.5	0.25

ART 繼續時的 4.50% 也會抽選 G1 RUSH

還有在繼續時的按鍵 PUSH 畫面中特殊小役成立的話也為 G1 RUSH 確定

ART 中調子 UP 抽選

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行調子上升抽選，當選時會發生調教演出

調子能量條 MAX(8pt)時突入挑戰盃確定

小役	機會牌			西瓜			弱櫻		
狀態	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1pt	98.2	85.0	32.0	17.6	89.0	72.5	9.34	0.75	81.0
2pt	1.00	5.00	30.0	2.00	5.49	12.5	0.50	0.50	10.0
3pt	0.50	5.00	10.0	0.05	2.50	7.50	0.01	0.50	5.00
4pt	0.05	1.50	5.00	0.05	1.00	2.00	0.01	0.25	1.00
5pt	0.05	1.50	3.00	0.05	1.00	0.50	0.01	0.25	0.50
8pt	0.25	2.00	20.0	0.25	1.00	5.00	0.13	0.50	2.50
小役	強櫻			銅鐘			通常 RP		
狀態	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1pt					4.77	18.3		2.93	12.4
2pt	98.2	90.0	62.0		0.10	1.00		0.02	0.003
3pt	1.00	5.00	10.0		0.10	0.20		0.02	0.003
4pt	0.50	1.50	5.00		0.003	0.01		0.003	0.003
5pt	0.05	1.50	3.00		0.003	0.01		0.003	0.003
8pt	0.25	2.00	20.0	0.02	0.02	0.50	0.01	0.01	0.05

GI RUSH 中的抽選

對手馬抽選

G1 RUSH 突入時會決定對戰 TABLE, 會決定各 ROUND 的對手馬

No	TABLE 抽選率	1R	2R	3R	4R	5R	6R	7R	8R
1	27.7	カスケード	ワクチン	カスケード	アロ-	カスケード	ハ`ア	カスケード	ワクチン
2	21.5	ワクチン	カスケード	ワクチン	アロ-	ワクチン	ハ`ア	ワクチン	カスケード
3	7.81	カスケード	アロ-	カスケード	ハ`ア	カスケード	ワクチン	アロ-	ハ`ア
4	17.2	アロ-	カスケード	ハ`ア	カスケード	ワクチン	カスケード	アロ-	ハ`ア
5	3.91	カスケード	ハ`ア	カスケード	アロ-	カスケード	ワクチン	アロ-	ハ`ア
6	4.30	ハ`ア	カスケード	アロ-	カスケード	ワクチン	カスケード	アロ-	ハ`ア
7	2.34	カスケード	ワクチン	アロ-	ハ`ア	カスケード	ワクチン	アロ-	ハ`ア
8	1.56	カスケード	アロ-	ハ`ア	ワクチン	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア
9	1.56	カスケード	ハ`ア	カスケード	ハ`ア	カスケード	ハ`ア	アロ-	ハ`ア
10	4.69	ワクチン	アロ-	ハ`ア	ワクチン	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア
11	4.69	ワクチン	ハ`ア	ワクチン	ハ`ア	ワクチン	ハ`ア	アロ-	ハ`ア
12	1.56	アロ-	アロ-	アロ-	アロ-	アロ-	アロ-	アロ-	アロ-
13	0.39	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア
14	0.39	ハ`ア	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア	アロ-	ハ`ア	アロ-
15	0.39	ハ`ア	ハ`ア	ハ`ア	ハ`ア	ハ`ア	ハ`ア	ハ`ア	ハ`ア

ROUND 開始時(準備中/勝利時的第 3 停止時)會根據對手馬進行勝利抽選

カスケード 25%、ワクチン 42.6%、アロ- 61.3%、ハ`ア 77%

G1 RUSH 庫存抽選

G1 RUSH 第 1G 以及第 6G 會依照成立小役進行 G1 RUSH 抽選

當選率：最強役/強櫻 100%、機會牌 25%、西瓜 12.5%、弱櫻 10.2%

G 數上乘抽選

2-5G 間會依照成立小役進行轉輪鎖定 Lv 抽選

Lv1 為正常回轉, Lv2 為附加根性の喰らい、Lv3 為逆回轉

Lv4 為變則回轉、Lv5 為附加鼠兵衛的咬下、Lv6 為附加物々戦法

成立役	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6
最強役				12.5	12.5	75.0
強櫻/弱櫻/西瓜/機會牌 BC				25.0	25.0	50.0
機會牌 A		50.0				50.0
銅鐘		20.3	10.2	44.1	20.3	5.08
RP	79.7	4.30	1.95	9.38	3.91	0.78

之後會依照成立役與轉輪鎖定 Lv 進行 G 數上乘分配

最強西瓜成立時上乘 200G 確定, 最強櫻成立時 2/3 上乘 100G、1/3 上乘 200G

小役	西瓜		強櫻			機會牌		
	Lv45	Lv6	Lv4	Lv5	Lv6	Lv2	Lv45	Lv6
30G	70	50	85	40		70	55	35
50G	20	32.5	10	30	50	20	27.5	35
100G	7.5	12.5	4	20	35	8	12.5	20
200G	2.5	5	1	10	15	2	5	10
小役	弱櫻		銅鐘			不中・通常 RP		
	Lv45	Lv6	Lv2-4	Lv5	Lv6	Lv2-4	Lv5	Lv6
10G			80			90.2		
20G			12.5	75		4.88	75	
30G	85	65	5	20	85	2.44	20	85
50G	10	25	1.9	4	10	1.9	4	10
100G	4	7	0.5	0.75	4	0.5	0.75	4
200G	1	3	0.1	0.25	1	0.1	0.25	1