

# 鬼濱爆走紅蓮隊~友情挽歌編~

# 鬼浜爆走紅蓮隊~友情挽歌編~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



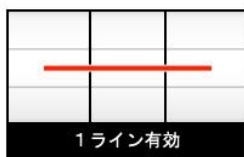
導入年月 2013/04

五號機 AT 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



特攻 BONUS



男 BONUS



一步登天 BONUS



BONUS GAME



3 枚



1 枚

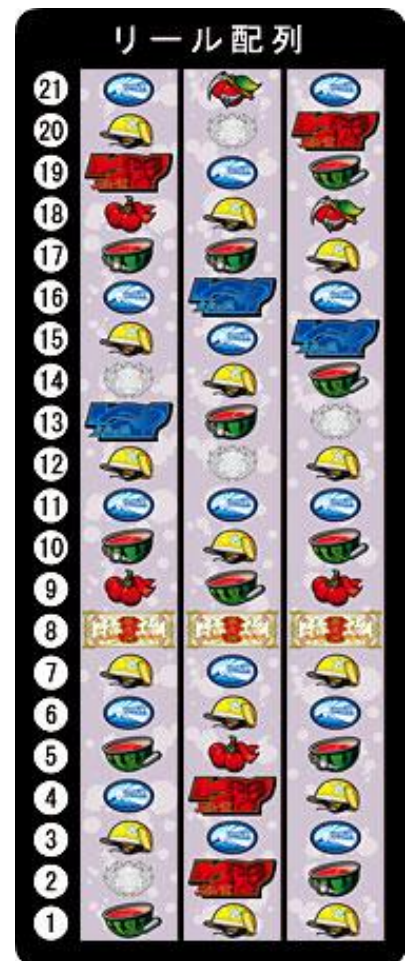


3 枚/8 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列



## 開獎條件

1. 規定轉數消化
2. 鬼メーター（鬼能量表）解除抽選
3. 特殊小役直撃

## 轉輪凍結特典與確率

演出為翔凍結，確率 1/65536

特典為特攻 BONUS+ART 5SET 以上確定

## 天井情報與恩惠

天井為通常時 990G 消化，天井到達時經由前兆當選 BONUS 或 AT 確定（比例：3:1）

要是抽選到 AT 的話，鬼神乱舞 or 鬼メダルゾーン（鬼硬幣 ZONE）突入確定

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



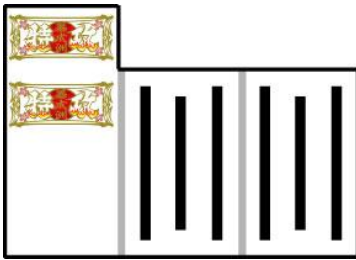
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式

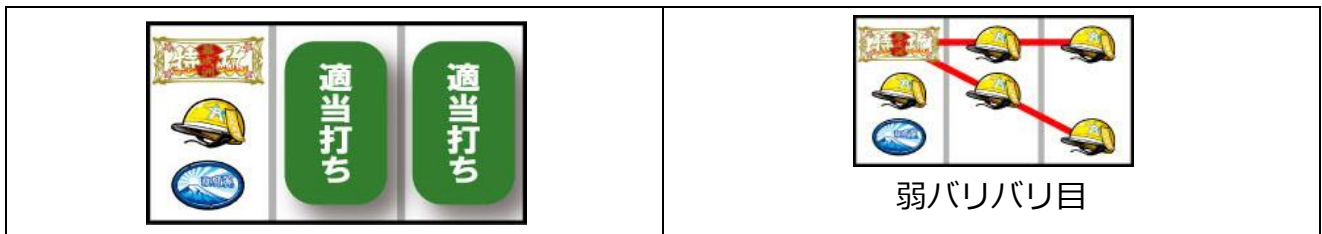


左轉輪瞄壓特攻圖案（白 BAR），約在轉輪上方到上段時瞄壓



中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

特攻上段停止時，中右轉輪適當停止即可，特攻.鐘.鐘連線時為弱バリバリ目



弱バリバリ目

角紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻（中轉輪紅七附近、右轉輪特攻附近）

當形成紅櫻三顆連線時為強紅櫻、如果同時形成銅鐘連線時為紅櫻銅鐘複合小役



弱紅櫻

強紅櫻

紅櫻銅鐘

西瓜出現時，中轉輪瞄壓西瓜，右轉輪適當停止，西瓜聽牌不中時為強バリバリ目

下段銅鐘或是左上右斜下銅鐘連線時為共通銅鐘



西瓜

強バリバリ目

共通銅鐘

## BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示按照押順停止，切入演出時瞄押畫面指示圖案，其他演出時按照一般打法即可

# 本機演出說明

## 基本場景與 BONUS 說明

### 通常場景



通常場景總共有四種，上方越右邊的場景期待度越高，冥海町移行時期期待度 50%以上!?

### カツ飛び!!ZONE



BONUS 當選期待度大的前兆場景  
突入時的狀況與標題畫面會有期待度的不同  
BONUS 後即突入時期期待度高  
音樂播放初代音樂或是 8G 內發展為激熱!!

### 特攻 BONUS



50G 繼續的 BONUS  
AT 當選期待度最高  
純增約 140 枚

### 男 BONUS



50G 繼續的 BONUS  
AT 當選期待度較特攻  
BONUS 為低

### 升格演出



BONUS 確定後的 BONUS 升格抽選  
特殊小役成立或是銅鐘押順正確時會進行抽選  
黃色為藍七、紅色為紅七以上確定!?  
紫色到達時為 AT 確定!?

### 一步登天 BONUS



繼續 G 數為 30~150G  
越繼續則 AT 當選期待  
度越高

### BONUS GAME



25G 繼續的 BONUS  
途中會進行男 BONUS  
的升格抽選

### 狂亂麗舞



點數+繼續率管理的 AT  
1SET 40G+α, 純增 2.8/G  
繼續對決勝利的話則 AT 繼續

### 鬼神亂舞



1SET 10G 繼續的上乘特化  
押順銅鐘成立時約 1/3 抽選  
AT 庫存, 特殊小役成立為激熱

### 鬼硬幣 ZONE



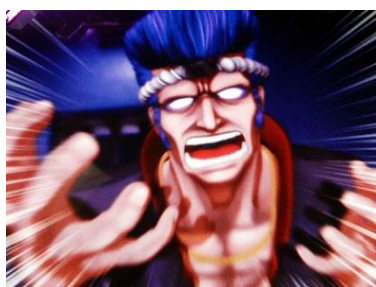
1SET 5G 繼續的上乘特化  
會出現三枚硬幣, 第一個停止  
的轉輪對應該硬幣後上乘  
特殊小役沒押順則獲得最多的

### 極限突破



上乘特化區間或 BONUS 中的最終 G 發生  
發生的話則上乘區間變成繼續率管理!?  
BONUS G 數則上限突破!?

### コウヘイ苦 RUSH



通常時沙暴發生時突入的特殊模式  
會直到コウヘイ脫逃出前一直繼續  
最低 100G 保證, 消化中會進行 AT 庫存抽選

## 通常演出

### 鬼閃光



本機的激熱演出之一  
發生時期待度 60%以上!

### 火焰花紋



本機的激熱花紋  
任何時間出現時都為好機

### 仁義切入演出



對決演出突入時發生!?  
發生時期待度大幅上升

### 鬼能量表



紅櫻銅鐘複合役成立時點燈  
五個點燈時突入解除抽選

### 翔轉輪凍結

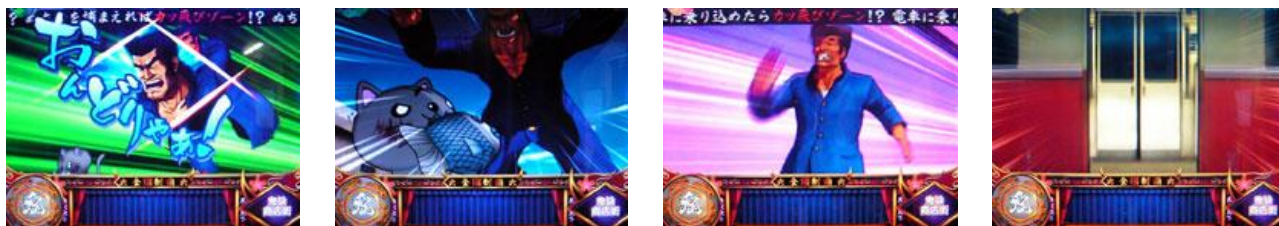


傳說中的ヤンキー・翔登場的特殊演出  
特攻 BONUS+5SET AT 確定!?



## 連續演出

### 1G 演出



1G 完結的演出，全部有四種，成功的話則突入カッ飛び!!ZONE

### 對決演出



系列作的傳統演出，鬼濱側勝利的話則 BONUS 確定，有單車勝負跟喧嘩勝負兩種

各角色對應各演出有強弱度的不同，使出必殺技的話則勝利確定!?

平手結束時則往リュウジ VS キョウスケ對決發展，勝利期待度大幅上升!

## カッ飛び!!ZONE 中的演出

### 標題畫面



突入的 LOGO 文字  
是紅色時為好機  
超的話不只為激熱  
確定時還有附加特典!?

### 標誌演出



標誌的內容告知成立  
小役，同一小役雙重  
或是臉的標誌出現  
時為好機

### 警車演出



結束時的危機演出  
如果是提示小役則安全  
如果是叫機車停下則結  
束カッ飛び!!ZONE

### 擬似連演出



按鍵按下 LOGO 落下後  
發生擬似連演出  
演出越多期待度越高

## BONUS 中的演出

### 特攻 BONUS、男 BONUS



皆為 50G 繼續，消化中會進行 AT 抽選，開始時可以選擇三種類的告知

#### 對決告知



リュウジの臉完成時則往對決演出發展  
勝利時則 AT 當選確定，對決角色跟種類會以  
最初旋轉的轉輪決定，必殺出現則勝利確定!?

#### 七連線告知



只是的大小與文字預告的內容示唆當選期待度  
切入演出發生瞄押七連線成功則 AT 當選確定  
會依照瞄押的圖案會有期待度的不同

#### 役物告知



BONUS 消化中拉門關上時為好機，此時 LOGO 落下的話則 AT 確定，上面越右邊的演出期待度大

#### 一步登天 BONUS



15/3045/60/75G 會有繼續演出發生  
LOGO 落下時則繼續並且換角色  
最終該角色對決演出勝利的話則 AT 當選  
超過 75G 時為 150G 確定，此時 AT 也確定

#### BONUS GAME



BG 中會發生前奏挑戰，為升格的好機  
轉輪演出發展到三階時則升格成功  
此時從男 BONUS 直接開始  
BG 中表示的角色會示唆設定跟次回 TABLE

## AT 中的演出

### 旗子演出



AT 開始時數 G 間發生，旗子完成的話則移行隊長場景，次 SET 繼續期待度上升

### 上乘演出



有即上乘、前兆上乘、跟與轉輪連動的前奏上乘  
右下角的鬼魂發光時為上乘特化區間突入的好機

### 仁義之爭



鬼濱側勝利則次 SET 繼續的對決演出，最大 7G 繼續，對戰組合全部有七種

標題文字紅色或是復活演出時的按鍵是大顆時為好機

必殺預告或是共闘幫手出現時，不消費 SET 點數而繼續確定

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>



## 各種確率

### 基本 SPEC

| 設定       | 1       | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
|----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| BONUS 合算 | 1/224.5 | 1/214.2 | 1/204.4 | 1/186.8 | 1/173.8 | 1/155.8 |
| 機械割      | 97.3%   | 98.8%   | 100.4%  | 104.2%  | 108.2%  | 113.0%  |

### 小役確率

以下攻略中，紅櫻+銅鐘的複合役皆簡稱“複合役”、バリバリ目簡稱“バリ”

| 設定 | 1       | 2       | 3       | 4       | 5       | 6       |
|----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 西瓜 | 1/135.1 | 1/131.1 | 1/124.8 | 1/119.8 | 1/114.2 | 1/110.1 |
| 小役 | 共通銅鐘    | 複合役     | 弱紅櫻     | 強紅櫻     | 中段紅櫻    | 弱バリ     |
| 確率 | 1/145.6 | 1/145.6 | 1/165.1 | 1/492.8 | 1/16384 | 1/196.2 |
| 小役 | 強バリ     | 超バリ     | 立直目     | 銅鐘 RP   | 通常 RP   |         |
| 確率 | 1/394.8 | 1/16384 | 1/8192  | 1/7.13  | 1/3.93  |         |

### 轉輪鎖定演出發生率

扳下起動桿時發生的轉輪鎖定演出有 SHORT(SL)/導入演出(IL)的 2 種

SHORT 鎖定發生時，特殊小役確定，持續到第 4 階段時則會發生翔凍結演出

導入演出鎖定是轉輪逆回轉演出，然後會從左轉輪開始一個一個轉

1 階段為特殊小役確定、2 階段的 BONUSorAT 期待度有 70%

最終到全轉輪逆回轉則男 BONUS 確定

| 滞在   | 鎖定種類   | 弱紅櫻/西瓜  | 複合役 | 共通銅鐘  | 強紅櫻/弱強バリ | 中段櫻/確定役 |
|------|--------|---------|-----|-------|----------|---------|
| 通常時  | SL1 階段 | 1/10.7  |     |       | 1/11.6   | 各 1/16  |
|      | SL2 階段 | 1/85.3  |     |       | 1/21.3   |         |
|      | SL3 階段 |         |     |       | 1/30.0   |         |
|      | IL1 階段 | 1/218.5 |     |       | 1/44.8   |         |
|      | IL2 階段 |         |     |       | 1/46.8   |         |
| AT 中 | 假 IL   | 1/9.2   |     | 1/5.3 | 1/12.8   |         |
|      | IL1 階段 | 1/42.7  |     |       | 1/10.7   |         |
|      | IL2 階段 | 1/85.3  |     |       | 1/12.8   |         |

## 模式別規定 G 數分配

通常時會依照滯在模式（通常 A/通常 B/天國準備/天國/超天國）分配規定轉數

### 各別模式的規定 G 數分配

| G 數     | 通常 A | 通常 B | 天國準備 | 天國   | 超天國  |
|---------|------|------|------|------|------|
| 1-32    | 0.78 | 1.56 | 4.30 | 38.1 | 78.1 |
| 33-64   | 0.42 | 0.81 | 0.49 | 3.32 | 6.25 |
| 65-96   | 0.02 | 0.02 | 0.10 | 9.38 | 3.13 |
| 97-128  | 3.15 | 3.15 | 14.1 | 49.2 | 12.5 |
| 129-192 | 0.05 | 0.20 | 0.39 |      |      |
| 193-256 | 7.03 | 18.8 | 41.9 |      |      |
| 257-320 | 0.05 | 0.20 | 0.39 |      |      |
| 321-384 | 3.91 | 15.6 | 38.4 |      |      |
| 385-448 | 4.69 | 10.9 |      |      |      |
| 449-512 | 0.05 | 0.20 |      |      |      |
| 513-576 | 12.5 | 21.6 |      |      |      |
| 577-640 | 0.05 | 0.20 |      |      |      |
| 641-704 | 5.47 | 7.03 |      |      |      |
| 705-768 | 17.8 | 19.7 |      |      |      |
| 769-832 | 0.05 |      |      |      |      |
| 833-896 | 3.13 |      |      |      |      |
| 897-960 | 0.10 |      |      |      |      |
| 961-989 | 12.5 |      |      |      |      |
| 990     | 28.3 |      |      |      |      |

## 特殊小役成立時的 BONUS 解除抽選

通常時特殊小役成立時會進行 BONUS 解除抽選

會受到滯在狀態(通常 1·2/高確/超高確)與轉輪鎖定的發生有無影響

超高確時只要特殊小役成立則 BONUS 解除確定(中段櫻 or 超バリ成立時也解除確定！)

| 小役 | 弱紅櫻    |      |       |    | 強紅櫻    |      |         |     |     |     | 西瓜     |     |    |      |
|----|--------|------|-------|----|--------|------|---------|-----|-----|-----|--------|-----|----|------|
|    | 無.SL12 |      | IL1   |    | 無.SL12 |      | SL3.IL1 |     | IL2 |     | 無.SL12 | IL1 |    |      |
| 設定 | 通常     | 高確   | 通常    | 高確 | 通常     | 高確   | 通常      | 高確  | 通常  | 高確  | 不論     | 通常  | 高確 |      |
| 1  | 0.10   | 10   | 33.33 | 50 | 12.5   | 50.2 | 50      | 100 | 75  | 100 | 1      | 25  | 50 |      |
| 2  |        |      |       |    |        |      |         |     |     |     |        |     |    | 43.8 |
| 3  |        |      |       |    |        |      |         |     |     |     |        |     |    |      |
| 4  | 0.25   | 18.8 | 55.9  |    |        |      |         |     |     |     |        |     |    |      |
| 5  | 0.10   |      |       |    |        |      |         |     |     |     |        |     |    |      |
| 6  | 0.78   |      |       |    |        |      |         |     |     |     |        |     |    |      |

| 小役 | 弱バリ    |      |         |    |      |      | 強バリ    |      |         |      |      |     |
|----|--------|------|---------|----|------|------|--------|------|---------|------|------|-----|
|    | 無.SL12 |      | SL3.IL1 |    | IL2  |      | 無.SL12 |      | SL3.IL1 |      | IL2  |     |
| 設定 | 通常     | 高確   | 通常      | 高確 | 通常   | 高確   | 通常     | 高確   | 通常      | 高確   | 通常   | 高確  |
| 1  | 7.81   | 30.3 | 33.3    | 50 | 50   | 100  | 10     | 40   | 37.5    | 66.7 | 66.7 | 100 |
| 2  | 8.59   | 25   |         |    |      |      | 12.5   | 33.3 |         |      |      |     |
| 3  | 7.81   | 32.3 |         |    |      |      | 11.6   | 44.4 |         |      |      |     |
| 4  | 8.59   | 25   | 37.7    | 50 | 14.1 | 33.3 |        |      |         |      |      |     |
| 5  | 7.81   | 11.6 |         |    | 50   |      |        |      |         |      |      |     |
| 6  | 8.59   |      |         |    |      | 14.1 |        |      |         |      |      |     |

## 鬼能量表解除抽選

鬼能量表主要在複合役成立時點燈，除此以外在銅鐘 3 連時 50%、4 連時 100% 抽選點燈

銅鐘連續時的當選時的點燈個數會先在內部庫存，直到下次複合役成立時一起點燈

解除當選時會經由最大 25G 的前兆之後放出 BONUS

除此之外，當鬼能量表 5 個點燈時不管是否 BONUS 解除當選都會歸零

但是在鬼能量表 4 個以下解除當選時，有 25% 的機率鬼能量表不會歸零

### 能量表個數的個別解除率

| 能量表個數 | 3 個以下  | 4 個   | 5 個 |
|-------|--------|-------|-----|
| 解除率   | 1/4096 | 1/100 | 1/4 |

## 狀態移行抽選

通常時有通常 1・2/高確/超高確共四種狀態

押順銅鐘/特殊小役會進行狀態上升抽選，通常 RP 時會進行下降抽選

### 通常 1 滯在時

| 小役 | 押順銅鐘 | 共通銅鐘 |      | 弱櫻   |      | 西瓜   |      | 複合役/強櫻/バリ目 |
|----|------|------|------|------|------|------|------|------------|
| 設定 | 通 2  | 通 2  | 高確   | 通 2  | 高確   | 通 2  | 高確   | 通 2        |
| 1  | 0.01 | 48.4 | 1.56 | 42.2 | 1.56 | 32.9 | 0.39 | 3.13       |
| 2  |      |      |      |      |      |      |      |            |
| 3  | 0.02 |      |      |      |      |      |      |            |
| 4  | 0.05 |      |      |      |      |      |      |            |
| 5  | 0.10 |      |      | 48.4 |      | 37.1 |      | 6.25       |
| 6  |      |      |      |      |      |      |      |            |

### 通常 2 滯在時

| 小役 | 通常 RP | 押順銅鐘 | 共通銅鐘 |     | 弱櫻   |     | 西瓜   | 複合役/強櫻/バリ目 |
|----|-------|------|------|-----|------|-----|------|------------|
| 設定 | 通 1   | 高確   | 高確   | 超高  | 高確   | 超高  | 高確   | 高確         |
| 1  | 7.8   | 0.01 | 49.9 | 0.1 | 43.7 | 0.1 | 33.3 | 3.13       |
| 2  |       |      |      |     |      |     |      |            |
| 3  |       | 0.02 |      |     |      |     |      |            |
| 4  |       | 0.05 |      |     |      |     |      |            |
| 5  |       | 0.10 |      |     | 49.9 |     | 37.5 | 6.25       |
| 6  |       |      |      |     |      |     |      |            |

### 高確滯在時

| 小役 | 通常 RP | 共通銅鐘 |
|----|-------|------|
| 移行 | 通常 2  | 超高確  |
| 確率 | 9.38  | 1.56 |

### 超高確滯在時

| 小役 | 通常 RP |
|----|-------|
| 移行 | 高確    |
| 確率 | 7.8   |

## BONUS 昇格抽選

BONUS 確定後的昇格機會中 2 擇押順銅鐘正解或是特殊小役成立時會進行能量表上升抽選

### 能量表顏色的各別 BONUS 期待度

| 能量表色 | 種類               |
|------|------------------|
| 白/藍  | 全 BONUS          |
| 黃    | 一步登天 BONUS 以上確定  |
| 紅    | 男 BONUS 以上確定     |
| 紫    | 男 BONUS 以上+AT 確定 |

### 各小役 BONUS 升格率

以下一步登天 BONUS 為藍、男 BONUS 為紅、特攻 BONUS 為特

SHORT 鎖定以 S1.2.3 表示、導入演出鎖定以 I1.2 表示

押順銅鐘以「順」表示、共通銅鐘/複合小役以「共」表示

### 內部 BONUS GAME 中

| 小役 | 順    | 共     | 西瓜 |       |      |       |        | 弱バリ   |       |       |       |      |      |   |
|----|------|-------|----|-------|------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|------|------|---|
| 鎖定 | 無    | 無     | 無  | S1    | S2   | S3.I1 | I2     | 無     | S1.S2 |       | S3.I1 |      | I2   |   |
| 升格 | 藍    | 藍     | 特  |       |      |       |        | 藍     | 藍     | 紅     | 藍     | 紅    | 藍    | 紅 |
| 確率 | 24.4 | 50    | 1  | 3.1   | 12.5 | 50    | 100    | 62.5  | 62.5  | 3.1   | 75    | 3.1  | 96.9 | 1 |
| 小役 | 強バリ  |       |    |       |      |       | 弱櫻     |       |       |       |       |      |      |   |
| 鎖定 | 無    | S1.S2 |    | S3.L1 |      | L2    | 無      | S1.S2 |       | S3.I1 |       | I2   |      |   |
| 升格 | 藍    | 藍     | 紅  | 藍     | 紅    | 紅     | 藍      | 藍     | 紅     | 藍     | 紅     | 藍    | 紅    |   |
| 確率 | 75   | 75    | 25 | 50    | 50   | 100   | 50     | 50    | 3.1   | 75    | 3.1   | 96.9 | 3.1  |   |
| 小役 | 強櫻   |       |    |       |      |       | 中櫻/超バリ |       |       |       |       |      |      |   |
| 鎖定 | 無    | S1.S2 |    | S3.L1 |      | L2    | 無      |       |       |       |       |      |      |   |
| 升格 | 藍    | 藍     | 紅  | 藍     | 紅    | 紅     | 紅      |       |       | 特     |       |      |      |   |
| 確率 | 100  | 75    | 25 | 50    | 50   | 100   | 25     |       |       | 75    |       |      |      |   |

内部一步登天 BONUS 中

| 小役 | 順    | 共    | 西瓜 |       |      |      |       | 弱バリ   |      |      |    |       |
|----|------|------|----|-------|------|------|-------|-------|------|------|----|-------|
| 鎖定 | 無    | 無    | 無  | S1    | S2   | S3   | I1.I2 | 無     | S1   | S2   | S3 | I1.I2 |
| 升格 | 紅    | 紅    | 特  |       |      |      |       | 紅     |      |      |    |       |
| 確率 | 13.1 | 20.3 | 1  | 25    | 33.3 | 50   | 100   | 20.3  | 25   | 50   | 75 | 100   |
| 小役 | 強バリ  |      |    |       | 弱櫻   |      |       |       | 強櫻   |      |    |       |
| 鎖定 | 無.S1 | S2   | S3 | I1.I2 | 無.S1 | S2   | S3    | I1.I2 | 無.S1 | S2   | S3 | I1.I2 |
| 升格 | 紅    |      |    |       | 紅    |      |       |       | 紅    |      |    |       |
| 確率 | 39.6 | 50   | 75 | 100   | 20.3 | 33.3 | 50    | 100   | 50   | 62.5 | 75 | 100   |

内部男 BONUS 中

當選時升格特攻 BONUS

| 小役 | 順    | 共   | 西瓜     |      |      |       | 弱バリ  |      |      |      |     |        |     |
|----|------|-----|--------|------|------|-------|------|------|------|------|-----|--------|-----|
| 鎖定 | 無    | 無   | 無.S1   | S2   | S3   | I1.I2 | 無.S1 | S2   | S3   | I1   | I2  |        |     |
| 確率 | 5.6  | 7.8 | 25     | 33.3 | 50   | 100   | 15.6 | 18.8 | 33.3 | 50   | 100 |        |     |
| 小役 | 強バリ  |     |        |      | 弱櫻   |       |      |      | 強櫻   |      |     |        |     |
| 鎖定 | 無.S1 | S2  | S3. I1 | I2   | 無.S1 | S2    | S3   | I1   | I2   | 無.S1 | S2  | S3. I1 | I2  |
| 確率 | 33.3 | 50  | 75     | 100  | 7.8  | 12.5  | 25   | 50   | 100  | 33.3 | 50  | 75     | 100 |

規定 G 數抽選

昇格機會中除了小役昇格以外，每消化 10G 也會進行昇格抽選

50G 消化時昇格特攻 BONUS 確定！

昇格當選率

| G 數       | 當選率    |
|-----------|--------|
| 10G/20G 目 | 0.003% |
| 30G 目     | 0.78%  |
| 40G 目     | 6.25%  |

## BONUS 中的 AT 抽選

### 特攻 BONUS/男 BONUS

特攻/男 BONUS 中，會依照每轉所成立的小役進行 AT 突入抽選

AT 突入期待度:特攻 BONUS 約 60%、男 BONUS 約 28%

#### AT 當選率

| 小役 | 西瓜/複合役 | 弱櫻    | 強櫻/強バリ | 中段櫻/超バリ |
|----|--------|-------|--------|---------|
| 特攻 | 40.39  | 45.43 | 60.58  | 100     |
| 男  | 12.01  | 14.99 | 30.18  | 100     |
| 小役 | 弱バリ    | 共通銅鐘  | 通常 RP  | 押順 RP   |
| 特攻 | 50.04  | 25.08 | 9.38   | 0.59    |
| 男  | 20     | 5.12  | 4.69   | 0.27    |

## AT 中的 G 數上乘抽選

AT 中的特殊小役成立時(西瓜以外)會進行 G 數上乘抽選

還有當選率會依照特殊小役成立時的滯在狀態(通常/高確/超高確)有所不同

#### 上乘當選率

超高確滯在時，下方表格中所有的特殊小役成立時皆上乘確定！

| 小役 | 弱櫻 | 強櫻  | 中段櫻 | 弱バリ | 強バリ | 超バリ | 共通銅鐘 | 複合役  |
|----|----|-----|-----|-----|-----|-----|------|------|
| 通常 | 25 | 100 | 100 | 25  | 50  | 100 | 0.4  | 12.5 |
| 高確 | 40 | 100 | 100 | 40  | 63  | 100 | 0.4  | 25   |

#### 上乘 G 數分配

| G 數     | 弱櫻    | 強櫻    | 中段櫻   | 弱バリ<br>バリ目 | 強バリ<br>バリ目 | 超バリ<br>バリ目 | 共通銅鐘 | 複合役   |
|---------|-------|-------|-------|------------|------------|------------|------|-------|
| 10G     | 70.31 |       |       | 50.65      |            |            |      | 83.98 |
| 20G     | 12.50 | 50    |       | 33.33      | 85.74      |            |      | 9.38  |
| 30G     | 9.38  | 34.38 | 66.67 | 12.50      | 12.50      | 66.67      |      | 4.69  |
| 50G     | 6.25  | 12.50 | 27.08 | 3.13       | 1.56       | 27.08      | 50   | 1.56  |
| 100G 以上 | 1.56  | 3.13  | 6.25  | 0.39       | 0.20       | 6.25       | 50   | 0.39  |

## 上乗特化區間抽選

AT 中的特殊小役成立時會進行上乗特化區間(鬼神乱舞/鬼硬幣 ZONE)的突入抽選

當選率會依照滯在狀態有所不同

### 鬼神乱舞

鬼神乱舞會在西瓜/弱バリ/強バリ成立時進行突入抽選

#### 鬼神乱舞當選率

| 成立小役 | 通常    | (超)高確 |
|------|-------|-------|
| 西瓜   | 3.13  | 10    |
| 弱バリ  | 7.81  | 7.81  |
| 強バリ  | 16.67 | 16.67 |

### 鬼メダルゾーン (鬼硬幣 ZONE)

鬼硬幣 ZONE 會在西瓜/弱櫻/強櫻/複合役成立時進行突入抽選

所以西瓜成立時可能同時當選鬼神乱舞與鬼硬幣 ZONE

#### 鬼硬幣 ZONE 當選率

| 成立小役 | 通常  | (超)高確 |
|------|-----|-------|
| 西瓜   | 1   | 10    |
| 弱櫻   | 0.6 | 0.6   |
| 強櫻   | 10  | 10    |
| 複合役  | 0.2 | 0.2   |

## AT 中的點數庫存抽選

AT 中的押順銅鐘或共通銅鐘成立時會進行 AT 點數抽選

當選時完全不會有任何告知，所以無法判斷是否有上乗

### 點數庫存當選率

| 成立小役 | 通常/高確 | 超高確  |
|------|-------|------|
| 押順銅鐘 | 0.03  | 0.03 |
| 共通銅鐘 | 5.34  | 100  |



## AT 繼續率 TABLE

AT 繼續系統有全 20 種的 TABLE 在管理，分做 SHORT TABLE 18 種跟特殊 TABLE 2 種

SHORT TABLE 會先決定好之後 5 SET 的繼續率

特殊 TABLE 會先決定好之後 10or20or30 SET 的繼續率

如經過規定 SET 數後則再重新選擇 TABLE

等級較高的 TABLE 有高繼續的期待，繼續抽選失敗時要是有 AT 點數庫存時則繼續

(如果有 AT 點數庫存，繼續抽選又成功時，不會消耗點數)

### TABLE 種類

#### SHORT TABLE

以鬼濱四成員ノブオ/ダイゴ/ハヤト/リュウジ再細分為低/中/高/友情挽歌四種共計 16 個

再加上先制攻擊/一步登天 SHORT 總共全 18 種的 SHORT TABLE

| 種類         | 特徵            |
|------------|---------------|
| ノブオ        | 1SET 目高繼續     |
| ダイゴ        | 2・4SET 目高繼續   |
| ハヤト        | 1・3・5SET 目高繼續 |
| リュウジ       | 3SET 目以外高繼續   |
| 先制攻擊       | 1・2SET 目高繼續   |
| 一步登天 SHORT | 越繼續時繼續率會一直提高  |

#### 特殊 TABLE

特殊 TABLE 有 一步登天 LONG 跟翔的 2 種

| 種類        | SET 單位   | 特徵                          |
|-----------|----------|-----------------------------|
| 一步登天 LONG | 10       | 越繼續時繼續率會一直提高                |
| 翔         | 20 or 30 | 1・2SET 目繼續確定!，之後的 SET 皆為高繼續 |

#### 一步登天 TABLE 繼續率

一步登天 TABLE(SHORT/LONG)會根據 SET 數越來越多而繼續率越來越高

而且要是一步登天 TABLE 完走時(5or10SET)

次回選擇的 TABLE 一定是各角色的高 TABLE 以上、或是翔 TABLE 確定!

| SET 數 | 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10   |
|-------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| SHORT | 25% | 33% | 50% | 66% | 75% |     |     |     |     |      |
| LONG  | 10% | 20% | 30% | 40% | 50% | 60% | 70% | 80% | 90% | 100% |

## SET 開始畫面

AT 的各 SET 開始畫面的登場角色會示唆目前所在 TABLE

| 角色   | 特徵                      | 角色    | 特徵                      |
|------|-------------------------|-------|-------------------------|
| ノブオ  | 容易在ノブオ高 TABLE 出現        | レオ    | 容易在ハヤト TABLE 出現         |
| ダイゴ  | 容易在ダイゴ高 TABLE 出現        | キョウスケ | リュウジ or 特殊 TABLE 確定     |
| ハヤト  | 容易在ハヤト高 TABLE 出現        | コウヘイ  | 特殊 TABLE 確定！            |
| リュウジ | 容易在リュウジ高 TABLE 出現       | 翔     | 翔 TABLE 確定！             |
| ギンジ  | 容易在ノブオ or リュウジ TABLE 出現 | アイ    | 各角色的友情挽歌 or 特殊 TABLE 確定 |
| ジェイ  | 容易在ダイゴ TABLE 出現         |       |                         |

## AT 中導入演出轉輪鎖定時的上乘抽選

AT 中的導入演出轉輪鎖定發生時，此時 G 數上乘確定

上乘 G 數會依照導入演出鎖定的階段分配

### 導入演出鎖定發生率

| 小役   | 弱櫻/西瓜/複合役 | 強櫻/中段櫻/バリ(弱・強・超) | 紅 7 RP |
|------|-----------|------------------|--------|
| 發生率  | 3.51%     | 17.19%           | 100%   |
| 1 階段 | 66.7      | 54.6             |        |
| 2 階段 | 33.3      | 45.4             |        |
| 3 階段 |           |                  | 100    |

### 上乘 G 數分配

| G 數  | 10G  | 20G  | 30G  | 40G  | 50G  | 100G 以上 |
|------|------|------|------|------|------|---------|
| 1 階段 | 46.9 | 50   |      |      | 3.1  |         |
| 2 階段 |      | 37.5 | 33.3 | 18.2 | 9.4  | 1.6     |
| 3 階段 |      |      |      | 33.3 | 54.2 | 12.5    |

## コウヘイ苦 RUSH 中的抽選

コウヘイ苦 RUSH 中的特殊小役成立時會進行 AT 的點數庫存抽選

還有只要突入最低也有 2 點的保障

### 成立役各別的 AT 點數抽選

| 小役  | 西瓜/弱櫻 | 強櫻 | 弱バリ | 強バリ  | 中段櫻/超バリ | 共通銅鐘/複合役 |
|-----|-------|----|-----|------|---------|----------|
| 當選率 | 12.5  | 50 | 25  | 37.5 | 100     | 6.3      |