

星際牛仔

カウボーイビバップ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/10

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 31G

小役構成



SPECIAL REPLAY



8 枚/3 枚



西瓜



紅櫻



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	西瓜	紅櫻	REPLAY
20	西瓜	紅櫻	REPLAY
19	西瓜	紅櫻	REPLAY
18	西瓜	紅櫻	REPLAY
17	西瓜	紅櫻	REPLAY
16	西瓜	紅櫻	REPLAY
15	西瓜	紅櫻	REPLAY
14	西瓜	紅櫻	REPLAY
13	西瓜	紅櫻	REPLAY
12	西瓜	紅櫻	REPLAY
11	西瓜	紅櫻	REPLAY
10	西瓜	紅櫻	REPLAY
9	西瓜	紅櫻	REPLAY
8	西瓜	紅櫻	REPLAY
7	西瓜	紅櫻	REPLAY
6	西瓜	紅櫻	REPLAY
5	西瓜	紅櫻	REPLAY
4	西瓜	紅櫻	REPLAY
3	西瓜	紅櫻	REPLAY
2	西瓜	紅櫻	REPLAY
1	西瓜	紅櫻	REPLAY

開獎條件

1. 經由 CZ「道化師の鎮魂歌」抽選
2. 經由 CZ「タンクチャンス」抽選
3. 特殊小役直撃

轉輪凍結特典與確率

通常時凍結確率為 1/65536
 特典為 TANK!BONUS 20G+賞金首 RUSH 突入+
 SPIKE RUSH 初期 G 數 100G
 AT 中確率為 1/8192、為 TARGET COMBO 確定

天井情報與恩惠

天井為 AT 間 999G, 天井到達時經由前兆後突入 AT

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



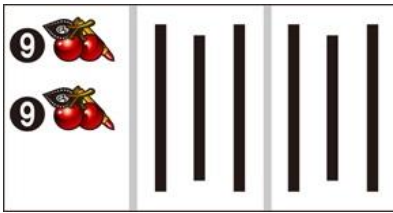
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



左轉輪上段到中段瞄押 9 號紅櫻(黑 BAR 下方)



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻、未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，停止時轉輪閃爍為弱機會牌(以下為各牌型)



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜西瓜連線時為弱西瓜，上段平行連線時為強西瓜
有確實瞄押西瓜但不中時為強機會牌



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

基本場景與模式介紹

通常場景



黃昏跟夜晚場景突入時發生 COMBO CHANCE 的話為 AT 直擊的好機會

回想場景移行時可以期待突入前兆場景

COMBO CHANCE



機會小役出現時會突入此狀態
通常時或 AT 中都有可能突入
必定形成特殊小役兩連以上
結束後往演出發展或是 CZ

墮天使們的歌謠



AT 期待度 50% 以上的
超高期待前兆場景
最後將ビシヤス擊破的話
則突入 AT

東風模式



自力增加對決轉數後
最終取得勝利則 AT 確定的
自力 CZ, 期待度約 35%

TANK! CHANCE



起動後突然播 TANK!
音樂的話為大好機
瞄押到指定連線的話
則 AT 突入, 失敗也算
強小役, 期待度 50%

TANK! BONUS



只在通常時突入的特殊
BONUS, 除了 AT 初期
G 數為 100G 之外,
平均還會上乘 360G

SPIKE RUSH



純增 2.5 枚/G 的 AT
消化中可期待 G 數上乘
及突入上乘特化區間

BEBOP 挑戰



AT 結束後或 AT 中
BAR 連線時突入
切入演出發生時瞄押
七連線成功的話則突入
賞金首 RUSH

通常時演出

東風模式



5G+a繼續的前半部分，發生背景色變化時會增加對決 G 數，拉門出現時為背景色變化的好機
後半會與東風發生 G 數不固定的審判對決演出，對決中小役確率大幅上升，抽到特殊小役為好機

墮天使們的歌謠



為前兆演出場景，STEP 前進越多則 AT 期待度越高，前進到 EX 時為激熱！

最終會與ビシヤス進行對決演出，勝利的話則突入 AT

TANK! BONUS



繼續 G 數 20G 的特殊 BONUS，期間內約 1/4 發動 COMBO CHANCE

機會小役出現時會連續發生上乘！，還有切入演出發生時瞄押紅七連線成功則上乘確定

紅七連線確率約 1/7.5，會依照切入演出的種類而有不同的連線期待度

連續演出

驅逐未確認的生物



將未確認生物給驅除的話則突入 AT

從追趕的人那脫逃



將追趕者給擊破的話則 AT 確定
紅色台詞或紅色切入演出發生時為好機

エド VS ドミノ



協力將ドミノ打倒則 AT 確定
紅色台詞/切入演出發生為好機

ジェット VS ウダイ



將ウダイ打倒則 AT 確定
機會演出跟前面一樣
カウボーイ・ファンク

スパイク VS アシモフ



將アシモフ打倒則 AT 確定
為連續演出中期待度第二高的



其他連續演出中有可能途中升格成這個演出，發展的時候即為大好機！

AT 中的演出

賞金首 RUSH



AT 初期 G 數決定時，AT 中，BEBOP 挑戰時
都可能突入，為 AT G 數&夥伴點數的上乘區間
保證 G 數消化之後會以繼續率進行繼續抽選

迴避演出



擊破演出



以上皆為 SPIKE RUSH 中發生的連續演出
成功的話則突入賞金首 RUSH

JET RUSH



JET 點數 MAX 時突入的 ST 型特化上乘區間，RP 以外的全部小役都會進行上乘抽選
銅鐘上乘機率有 50%，基本 G 數為 10G，但是 BAR 連線時會進行 G 數上乘+從 10G 再開始
所以只要一直抓到 BAR 連線就會一直繼續！背景會有不同的上乘期待度，夜晚時為好機

Faye RUSH



Faye 點數 MAX 時突入的倍數上乘型特化區間
 繼續 G 數為 5G+α, 初期上乘 G 數為 5G
 RP 以外的全部小役會進行倍數上乘抽選
 最大可以一次讓上乘 G 數變成 5 倍!

EDO RUSH



EDO 點數 MAX 時突入的二擇上乘特化區間
 5G 消化時會發生一次二擇押順挑戰
 猜中的話則上乘+次 SET 繼續
 尾數第 3.5.7SET 時上乘大轉數的機率大

TARGET COMBO



SPIKE RUSH 中突然畫面暗轉後所突入的 0G 連上乘特化區間, 平均上乘 170G

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 確率	1/345	1/327	1/312	1/262	1/233	1/200
機械割	96.5%	97.9%	100.9%	106.3%	110.2%	115.3%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
通常 RP	1/47.66			1/47.67		1/47.68
八枚押順銅鐘	1/2.21		1/2.22			
三枚押順銅鐘	1/8.31					1/8.32
共通銅鐘	1/139.6	1/133.4	1/127.7	1/117.6	1/109.0	1/101.6
TANK RP	1/71484	1/71486	1/71490	1/71501	1/71407	1/71515

COMBO CHANCE

本機轉輪上要是停止特殊小役時即為 COMBO CHANCE 發生，至少會形成小役兩連以上
COMBO CHANCE 的發生率為 1/32，發生時會進行 COMBO 次數的抽選

COMBO	二連	三連	四連	五連
分配率	40.23	29.69	29.69	0.39

每次 COMBO 時會進行特殊小役的種類抽選

小役	弱西瓜	弱櫻	弱機會牌	強西瓜	強櫻	強機會牌	中段櫻
分配率	31.87	31.28	31.22	1.87	1.87	1.87	0.03

COMBO RANK 移行抽選

設定變更、AT 結束時、CZ/AT 非當選 COMBO CHANCE 結束時會進行
COMBO RANK 移行抽選，COMBO RANK 有白 A-C/紅的四個階段
RANK 紅移行時則次回為紅 COMBO CHANCE 確定

設定變更・AT 結束時

設定	1	2	3	4	5	6
白 A	50	48.4	46.9	31.3	28.1	25
白 B	25					
白 C	12.5	13.3	14.1	21.9	25	
紅	12.5	13.3	14.1	21.9		25

COMBO CHANCE 結束時 (未分配的比例為原模式滯在)

滯在	白 A			白 B		白 C
設定	白 B	白 C	紅	白 C	紅	紅
1	9.74	0.39	0.02	10.8	0.10	15.6
2	17.9	0.78	0.05	18.0	0.78	
3	11.9	0.59	0.02	12.3	0.20	
4	30.5	3.13	0.78	23.4	1.56	18.8
5	21.1	0.78	0.02	21.5	0.39	25.0
6	22.7	6.25	2.34	28.9	2.34	

共通銅鐘成立時會進行 COMBO RANK 紅的強制移行抽選

設定	1-3	4	5	6
紅	10.2	12.5	15.6	25

通常時 CZ/AT 抽選

通常時 COMBO CHANCE 結束時會依照 COMBO CHANCE 的種類(白/紅)

與最終的 Lv 進行 CZ/AT 抽選，強特殊小役出現及同系統的特殊小役連續時會上升 Lv 1 階

白 CC Lv0-3 時

設定	白 CC Lv0 時			白 CC Lv1 時			白 CC Lv2 時			白 CC Lv3 時		
	東風	墮天	AT	東風	墮天	AT	東風	墮天	AT	東風	墮天	AT
1	0.07	0.02	0.01	10.1	2.34	0.10	23.2	7.81	0.20	64.8	25.0	10.2
2	0.14	0.05		9.67	2.73							
3	0.28	0.10		12.3	3.13							
4	0.22	0.15	0.02	11.5	3.75	0.39	26.6	10.2	0.78	59.4	28.1	12.5
5	0.54	0.20	0.05	10.4	4.69	0.59	31.3	10.9	1.56			
6	1.07	0.29	0.20	12.9	5.08	0.78	28.9	12.5	2.34	56.3	28.1	15.6

白 CC Lv4-8 時

Lv	4	5		6		7		8	
設定	AT	AT	AT*2	AT	AT*2	AT	AT*2	AT	AT*2
1-6	100	96.9	3.13	93.8	6.25	87.5	12.5	75	25

紅 CC 時

Lv	Lv0	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8
東風	21.7	36.7	64.8						
墮天使	3.13	12.5	25						
AT	0.2	0.78	10.2	100	93.8	87.5	75	50	
AT*2					6.25	12.5	25	50	100

通常時 TANK! CHANCE 發生率

通常時會不定時發生 TANK! CHANCE，發生時成功機率約 50%

設定	1	2	3	4	5	6
TANK! CHANCE	1/2924	1/2935	1/2946	1/2958	1/2969	1/2980

東風模式中的抽選

東風模式前半(5G+a)會進行後半對決的繼續 G 數上乘抽選

設定	1	23	4	5	6
上乘率	1/7.85	1/7.86	1/7.87	1/7.88	1/7.89

東風模式後半對決中會依照成立小役進行 AT 抽選，特殊小役出現率約 1/2.5

每轉的勝利機率平均約 10.16%

AT 中 COMBO CHANCE 的賞金首 RUSH 抽選

AT 中 COMBO CHANCE 結束時會依照 COMBO CHANCE 的種類(白/紅)

與最終的 Lv 進行賞金首 RUSH(當選時會直接決定繼續率)與最終決戰抽選

強特殊小役出現以及同系統的特殊小役連續時會上升 Lv 1 階

Lv	白 COMBO CHANCE						紅 COMBO CHANCE					
	賞金首					最終 決戰	賞金首					最終 決戰
	33%	40%	50%	66%	80%		33%	40%	50%	66%	80%	
Lv0	0.04	0.02	0.01	0.01	0.01	0.01	18.8	6.25	3.13	1.56	0.78	0.78
Lv1	7.19	2.34	0.39	0.20	0.02	0.01	30.5	9.38	4.69	2.34	1.56	1.56
Lv2	20.6	7.81	1.17	0.39	0.10	0.05	62.5	12.5	6.25	6.25	6.25	6.25
Lv3	62.3	31.3	4.69	1.17	0.39	0.20			62.5	12.5	12.5	12.5
Lv4				78.1	18.8	3.13					75.0	25.0
Lv5				75.0	18.8	6.25					68.8	31.3
Lv6					87.5	12.5					50.0	50.0
Lv7					75.0	25.0					25.0	75.0
Lv8						100						100

通常時模式移行抽選

設定變更時與 AT 結束時會進行模式分配

設定	1	2	3	4	5	6
A	75	43.9	75	37.5	59.4	40.6
B	21.1	50	14.8	50	21.1	43.8
C	2.34	3.75	6.25			
D	1.17	1.56	2.34	3.13		4.69
E	0.39	0.78	1.56	3.13	10.2	4.69

G 數狀態移行抽選

通常時會依照滞在模式每 50G 會進行 MAP 移行

模式	A	B	C	D	E	模式	A	B	C
1-50G	1	3	1	3	1	-550G	4	5	4
-100G	3	1	3	1	1	-600G	1	1	1
-150G	1	3	1	1		-650G	5	4	4
-200G	2	1	2	2		-700G	1	1	
-250G	4	5	4	4		-750G	1	3	
-300G	1	1	1	1		-800G	2	1	
-350G	5	4	4	4		-850G	1	1	
-400G	1	1	1			-900G	1	1	
-450G	1	3	1			-950G	1	1	
-500G	2	1	2			-999G	1	1	

之後會依照滞在 MAP 決定當下那 50G 的狀態，如果小役有抽選到更高狀態則為更高的優先

MAP	1			2			
設定	低確	通常	高確	低確	通常	高確	
1	99.6	0.39	0.02	84.4	15.2	0.39	
3	99.2	0.78		81.3	18.4		
5	98.4	1.56		84.4	14.1		1.56
2	98.1	1.56	0.39	79.7		6.25	
4	93.0	6.25	0.78	75.0	14.8	10.2	
6	85.9	12.5	1.56				
MAP	3			4		5	
設定	低確	通常	高確	通常	高確	通常	高確
1	68.8	30.5	0.78	89.8	10.2	50	50
3	65.6	33.6		87.5	12.5		
5	62.5	36.7		84.4	15.6		
2	68.8	29.7	1.56	78.1	21.9		
4		21.9	9.38	75.0	25.0		
6		21.1	10.2				

小役狀態移行抽選

通常時小役成立時會進行小役狀態移行抽選，中段櫻跟強特殊小役成立時不會進行抽選

狀態還有 G 數狀態，比較高的狀態在抽選時為優先

小役	弱特殊小役		共通銅鐘			押順銅鐘・RP					
	低確	通常	低確		通常	低確		通常		高確	
設定	通常	高確	通常	高確	高確	通常	高確	低確	高確	低確	高確
1	1.17	0.39	25.0	0.20	6.25	0.20	0.01	5.08	0.05	3.83	1.17
2			28.1		7.81					3.44	1.56
3			31.3	9.38	0.29					3.83	1.17
4	1.56	1.17	34.4	0.39	10.9	0.49	3.75	0.10	1.87	3.13	
5		1.56	37.5		0.78	12.5			0.59	0.10	5.08
6	2.34	2.34	40.6	3.13	15.6	0.78	0.20	3.13	0.39	1.87	3.13

TANK! BONUS 中的抽選

當選時為 AT 100G 確定，期間內會依照小役與 COMBO 數進行上乘抽選

紅七連線約 1/7.5 發生，內部成立假紅七連線會有 50% 的機率復活後上乘

中段紅櫻成立時+100G 確定

小役	RP	押順銅鐘	共通銅鐘	弱特殊小役			強特殊小役		紅七	假紅七
COMBO	0			1-3	4	5	1-4	5	0	
5G		44.3								
10G		4.69	50	75						
20G		0.78	12.5	18.8	93.8					
30G		0.1	12.5	3.13	3.13		62.5		50	37.5
50G		0.05	12.5	1.5	1.56	75	25	50	37.5	12.5
100G	0.7	0.05	12.5	1.56	1.56	25	12.5	50	12.5	

AT 中狀態移行抽選

AT 初當/繼續時每 10G 會進行 MAP 移行，50G 消化後以“繼續”再重新抽選一次 TABLE

1-10G	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	3	3	4
11-20G	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	2	3	3	4
21-30G	1	1	1	1	2	1	1	1	3	1	2	3	3	4
31-40G	1	2	1	2	1	1	1	3	1	1	2	3	4	4
41-50G	4	4	2	1	1	1	3	1	1	1	2	3	4	4
初當	0.2	0.2	37.1	25	18.8	12.5	3.13	1.56	0.78	0.39	0.2	0.1	0.05	0.05
繼續			49.7			3.13	1.56	0.78	0.39	0.2	0.1	0.02	0.02	0.01

之後會依照所決定的 MAP 來決定那 10G 間的狀態

MAP	MAP1	MAP2	MAP3	MAP4
低確	99.9	50		
通常	0.1	49.9	50	
高確	0.01	0.05	50	100

BEBOP 挑戰抽選

AT 中 BAR 連線時會突入 BEBOP 挑戰

BAR 連線	低確	通常	高確
確率	1/997	1/199	1/19.9

AT 結束時會進行 BEBOP 挑戰抽選

初回 AT	初回以外
31.3	20.0

BEBOP 挑戰突入時會根據 BAR 連線的種類決定成功率

背景	藍	黃	綠	紅	虹
成功率	25%	33%	50%	80%	確定
右斜上	80.8	15.6	3.13	0.39	0.10
中段			93.0	6.25	0.78
右斜下					100

BEBOP 挑戰成功時會根據 7 連線的數量決定當選內容

連線數	賞金首	賞金首 SP	最終決戰	仲間 SP
單線	99.8	0.05	0.05	0.15
雙線	99.5	0.1	0.1	0.3
三線		100		

賞金首 RUSH 中的抽選

紅 7 連線抽選

賞金首 RUSH 當選時會決定紅七連線數

準備中共通銅鐘成立時的 1.56% 會進行役物落下抽選，當選時紅 7 連線數+1

連線數	單線	雙線	三線
保証 G 數	5G	7G	10G
選擇率	89.8	9.77	0.39

繼續抽選

保証 G 數消化後會依照繼續率與成立小役進行繼續抽選

成立役	33%	40%	50%	66%	80%	SUPER
RP	7.03	8.2	12.5	31.3	43.8	12.5
押順 8 枚銅鐘	31.3	43.8	62.5	81.3	100	62.5
其他小役	100					

初當賞金首 RUSH 中

初當賞金首 RUSH 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

但 RP、押順銅鐘成立時 1-7G 間與第 8G 之後抽選會有變化

成立役	RP		押順銅鐘		共通銅鐘	弱特殊役	強特殊役	中段櫻
	-7G	8G-	-7G	8G-				
5G		87.5		87.5		96.9		
10G	99.9	11.7	98.4	11.7		2.73		
20G	0.05	0.65	1.43	0.65	99.1	0.26	93.2	
30G	0.02	0.10	0.10	0.10	0.78	0.10	6.25	
50G	0.01	0.02	0.02	0.02	0.10	0.02	0.39	
100G	0.01	0.01	0.01	0.01	0.05	0.01	0.20	100

初當賞金首 RUSH 中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選 (中段櫻成立時 10pt 獲得確定)

成立役	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9/10pt
RP	99.2	0.73	各 0.01						
押順 8 枚銅鐘	75	14.4	10.2	0.39	0.02	各 0.01			
押順 3 枚銅鐘/共通銅鐘	50	19.3	14.1	10.2	6.25	0.1	0.05	0.02	各 0.01
弱特殊役	93.8	6.2	各 0.01						
強特殊役		83.4	12.5	3.13	0.78	0.1	0.05	0.05	各 0.02

AT 中賞金首 RUSH 中

AT 中賞金首 RUSH 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

小役	RP・押順銅鐘				中段櫻				共通銅鐘	弱特殊役	強特殊役
設定	1-3	4	5	6	1-3	4	5	6	1-6		
5G	89.8	89.7	89.7	89.3						50.0	
10G	8.59									48.4	
20G	1.22								99.1	1.03	93.2
30G	0.20								0.78	0.39	6.25
46G		0.20		0.20		6.25		6.25			
50G	0.10				50.0				0.10	0.10	0.39
56G			0.20	0.20			6.25	6.25			
66G				0.20				6.25			
100G	0.05				50.0	43.8	43.8	31.3	0.05	0.05	0.20

AT 中賞金首 RUSH 中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選 (中段櫻成立時 10pt 獲得確定)

成立役	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9/10pt
RP/弱特殊役	99.6	0.34	各 0.01						
押順 8 枚銅鐘	93.8	4.85	0.78	0.39	0.1	0.1	各 0.01		
押順 3 枚銅鐘/共通銅鐘	75	17.8	6.25	0.78	0.1	0.05	各 0.01		
強特殊役		92.7	4.69	1.56	0.78	0.1	0.05	0.05	各 0.02

賞金首 RUSH SUPER 中

賞金首 RUSH SUPER 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	RP	押順銅鐘	共通銅鐘	弱特殊役	強特殊役	中段櫻
10G	87.5	75.0		75.0		
20G	10.8	15.6	62.5	15.6	50.0	
30G	1.56	6.25	18.8	6.25	25.0	
50G	0.10	3.13	18.8	3.13	25.0	100

賞金首 RUSH SUPER 中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選 (中段櫻成立時 10pt 獲得確定)

成立役	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt	10pt
其他小役	43.8	26.6	15.6	10.2	3.13	0.39	0.1	0.1	0.1	0.1
強特殊役		63.3	18.8	12.5	4.69	0.39	0.1	0.1	0.1	0.1

Faye RUSH 中的抽選

Faye RUSH 為 5G+a 繼續, 保證 5G 消化後會進行繼續抽選 (RP 成立時的 89.8% 結束)

初期上乘 G 數為 5G, 之後會依照成立小役進行倍數上乘抽選, 當選時則倍數上乘

倍數上乘當選率

小役	弱櫻/弱機會	銅鐘	弱櫻	強特殊役/中段櫻
一般 Faye RUSH	25	30	50	100
SUPER Faye RUSH	25	57.8	57.8	100

銅鐘連續七次都沒有當選時, 強制發生一次倍數上乘

上乘倍數抽選

一般 Faye RUSH

小役	其他小役	弱櫻	強櫻	中段櫻
2 倍	99.22	93.75	75	
3 倍	0.68	4.69	21.88	75
5 倍	0.1	1.56	3.13	25

SUPER Faye RUSH (第一次當選跟第二次之後當選倍率分配比例會不同)

小役	其他小役		弱櫻		強櫻		中段櫻
	第一次	第二次後	第一次	第二次後	第一次	第二次後	
2 倍	87.5	99.6	75	96.88	50	87.5	
3 倍	12.5	0.39	25	3.13	50	12.5	100

EDO RUSH 中的抽選

EDO RUSH 突入時會先進行**押順提示點數抽選**，SUPER EDO RUSH 為兩點確定

EDO RUSH	一點	兩點	三點	四點
通常	97.66	2.27	0.05	0.02

押順提示點數獲得狀態有低中高三種，第一 SET 為中確固定，以下每 SET 會進行抽選

狀態	低確	中確	高確
分配率	74.22	25	0.78

押順提示點數獲得抽選

特殊小役成立時會進行獲得抽選，中段櫻成立時不論狀態獲得 3 或 5 點(各 1/2 機率)

押順銅鐘有 **40.6%**的機率獲得 1 點

小役	共通銅鐘/弱機會			弱櫻/弱西瓜			強櫻/強西瓜			強機會		
	低	中	高	低	中	高	低	中	高	低	中	高
1 點	10	37.4	96	3.04	10	99.4	98.2	96.4	65.6	75	59.4	
2 點	0.1	3.13	3.13	0.05	0.1	0.39	1.56	3.13	31.3	23.1	31.3	
3 點	0.05	0.05	0.78	0.02	0.05	0.2	0.2	0.39	3.13	1.56	6.25	87.5
5 點	0.02	0.02	0.1	0.01	0.02	0.02	0.0.2	0.05	0.05	0.39	3.13	12.5

SUPER EDO RUSH 中

成立役	共通銅鐘/弱機會	弱櫻/弱西瓜	強櫻/強西瓜	強機會	中段櫻
1 點	18.75	9.38	96.88	50	
2 點	1.56	0.78	3.13	50	100

G 數上乘抽選

1SET 5G 消化後二擇押順挑戰正確時進行上乘+次 SET 繼續

SET 數個位數是 3.5.7 時會有抽選優遇

EDO RUSH	通常						SUPER	
	初回	2-9 連	10 連-	末尾 3	末尾 5	末尾 7	其他	末尾 3/7
5	89.84	75	50					
10	1.27	24.02	34.38		68.75		20	
20	1.27	0.78	12.5	74.99	7.81	50	20	25
30	1.27	0.1	1.56	8.34	7.81	16.67	20	25
50	1.27	0.05	0.78	8.34	7.81	16.67	20	25
100	5.08	0.05	0.78	8.34	7.81	16.67	20	25

JET RUSH 中的抽選

最低 10G 繼續，RP 以外的小役都會進行上乘抽選

BAR 連線成立時不只上乘且回復 JET RUSH 到原本的 10G

小役成立時的 G 數上乘抽選

一般 JET RUSH

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/弱機會	強櫻/強機會	弱西瓜	強西瓜	中段櫻
5G	47.6		87.5				
10G	2.34	92.8	10.7				
20G		6.25	1.56	93.3	88.7		
30G		0.78	0.2	6.25	6.25		
50G	0.02	0.1	0.05	0.39	6.69	75	
100G	0.01	0.05	0.02	0.1	0.39	25	100

SUPER JET RUSH

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻/弱機會	強櫻/強機會	弱西瓜	強西瓜	中段櫻
10G	99.2	87.5	97.3				
20G				95.3			
30G					50		
50G	0.78	12.5	2.7	4.7	50	100	100

BAR 連線時的 G 數上乘抽選

上乘 G 數分配內會以 RANK 管理，當 BAR 連線時會進行 RANK 上乘抽選

一般 JR 開始時 99.5%抽選 RANK 0、0.39%抽選 RANK 1、0.1%抽選 RANK 2

BAR 連線有左下斜上/中段連線/左上斜下的三種，連線方式不同所抽選 RANK 上升也不同

BAR 連線方式	左下斜上	中段連線	左上斜下
成立確率	1/10.6	1/200.4	1/2048
RANK 上升抽選	連兩轉成立上升 1 RANK 單次時以 0.78%抽選	上升 1 RANK 確定	上升到 RANK 2 確定

上乘 G 數分配

SUPER 中不論 RANK, 以下表格看"SP"欄

BAR	左下斜上				中段連線				左上斜下			
RANK	0	1	2	SP	0	1	2	SP	0	1	2	SP
5G	99.1	82.6										
10G	0.78	15.6	85.5	90.6	87.5	75						
20G	0.1	1.56	12.5	6.25	10.5	22.9	75	50				
30G	0.02	0.1	1.56		1.56	1.56	20.3	25				
50G	0.01	0.05	0.39	3.13	0.39	0.39	3.13	25	87.5	75	50	100
100G	0.01	0.02	0.1		0.1	0.1	1.56		12.5	25	50	