

必殺仕事人

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



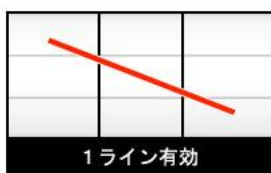
導入年月 2014/07

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

中上右下一線有效

50枚約可遊技轉數 31.5G

小役構成



必殺 BONUS



殲滅 BONUS



出陣 BONUS



SPECIAL REPLAY



9枚



5枚/REPLAY



1枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由多種 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典

出陣 REPLAY 成立的 1/2 發生(確率 1/131072)
 特典為出陣 BONUS(100G)+
 繼續率 90%以上的 ART+真出陣 RUSH

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS&ART 間 999G, 天井到達後突入無限集結挑戰(出陣 RUSH 確定)

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



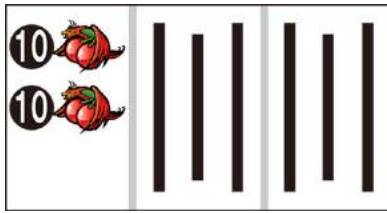
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上段到中段瞄壓十號紅櫻(出陣下方)



左轉輪紅櫻中段停止時，中右轉輪瞄押出陣

出陣連線時為出陣 RP，未連線時則為中段紅櫻

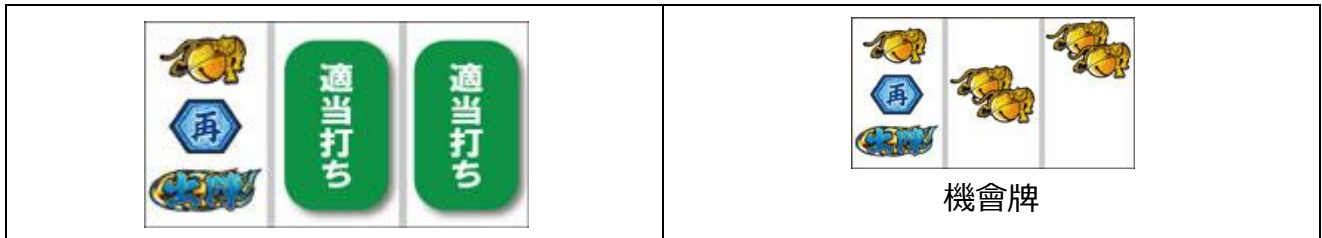
左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻

形成右斜上三連紅櫻時為強紅櫻，兩連紅櫻時為弱紅櫻

ART 中紅櫻要是形成下段三連紅櫻時為強紅櫻 RP、兩連為弱紅櫻 RP

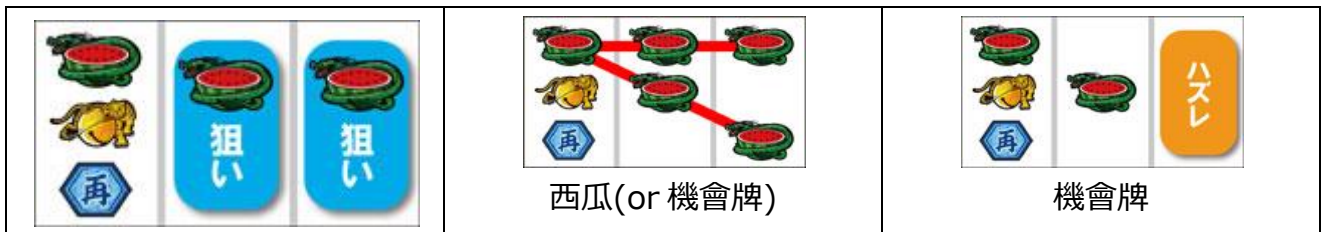


出陣下段停止時，中右轉輪適當停止即可，銅鐘形成小 V 排列時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

西瓜連線+轉輪閃爍時為機會牌，瞄押西瓜不中時也為機會牌



BONUS 與 ART 中的打法

ART 中有押順按照押順停止，切入演出時轉輪瞄押指定圖案，其餘演出時照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與基本模式說明

通常場景



通常場景總共有五種，黃昏場景為高確率的可能、夜晚場景為前兆的可能性大

仕事人 ZONE



BONUS 的前兆演出

顏色升上去的話期待度升高

依賴之刻



每轉會增加能量條的特殊模式，最終會發生輪盤

演出後，接另外的模式或是原模式滯留

恨一擊必殺挑戰



通常時獲得的恨玉進行 BONUS

的抽選挑戰區間

おとつ挑戰



2~4G 繼續的自力 CZ

RP 成立時為好機

集結挑戰



10G 或無限繼續自力 CZ

全役都會進行出陣 RUSH 抽選

必殺模式



1 SET 40G，純增約 2.0 枚/G 的 ART

模式中會獲得亂舞玉，消化後以亂舞玉作為

ART 是否繼續的挑戰



出陣 RUSH

特殊小役確率約 1/2.5 的亂舞玉上乘區間

還有更上一階的真 出陣 RUSH!?

激鬥 CHANCE



ART 中赤龍登場時突入
攻擊命中時則上乘亂舞玉

殲滅 BONUS



40G 繼續的擬似 BONUS
殲滅忍者軍團則突入 ART
ART 期待度約 30%

激凍 ATTACK



0G 連的亂舞玉上乘特化區間
敲起動桿使出陣連線後上乘

必殺 BONUS



40G 繼續的擬似 BONUS
必殺圖案連線時則 ART 確定
ART 期待度約 50%

X-RUSH



必殺連線則上乘亂舞玉的
上乘特化區間

出陣 BONUS



最大 100G 繼續的擬似 BONUS
BONUS 後必定突入出陣 RUSH

通常演出

小役提示系演出



物品的顏色或是內容對應小役

台詞演出



人數與對話框的顏色
必須要注意

恨玉獲得



能量條集滿時可獲得
特殊小役時可期待

裏稼業凍結



成立役為弱小役時也不要放棄，下次敲下起動桿時發生裏稼業凍結的話則期待度上升!

連續演出

表稼業連續演出



成功時則 BONUS 確定，但是表稼業總體來講期待度較低，失敗可獲得恨玉，期待突入依賴之刻

裏稼業連續演出



將惡人給清算的話則 BONSU 確定，依賴的人會有期待度的變化，實寫出現時為激熱!

CHALLENGE ZONE 的演出

恨一擊必殺挑戰



登場の仕事人有著期待度的變化，演出要是繼續的話則恨等級會上升
上升到等級四時為大好機，最終要是 X 閃光發動的話則 BONUS 確定

おとつ挑戰



注意掛軸上的文字有所期待度的不同
成功發現寶物的話則突入 ART

集結挑戰



如果全部の仕事人集合的話則突入出陣 RUSH

BONUS 中的演出

殲滅 BONUS



與忍者軍團對決，要是 1000 人全部殲滅的話則突入 ART

如果沒有全部殲滅的話，最後 5G 會突入與黑龍的對決，擊破的話也是 ARA 確定

必殺 BONUS



必殺 BONUS 中獲得的分數決定出陣的仕事人
仕事人會提示必殺圖案的連線期待度

出陣 BONUS



出陣 BONUS 中切入演出發生時為好機
必殺圖案連線時為出陣 RUSH 庫存!

ART 中的演出

場景



ART 中的場景會有亂舞玉上乘的期待度變化，上面越右邊的場景期待度越高

おのせ出現



出現時為亂舞玉上乘濃厚

仕事人演出



特殊小役成立後發生的話可期待，大招放出時為激熱!



必殺亂舞



各個仕事人有不同的勝利期待度



必殺庫存



有庫存時則不會消費
亂舞玉，一定繼續!

切入演出



演出發生亂舞連線時
則必殺亂舞庫存!

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
出陣 BONUS	1/21496	1/21103	1/17727	1/18494	1/12027	1/12125
必殺 BONUS	1/506	1/498	1/461	1/443	1/392	1/361
殲滅 BONUS	1/512	1/499	1/461	1/437	1/385	1/351
BONUS 合算	1/252	1/246	1/228	1/217	1/191	1/176
ART 初當	1/489	1/455	1/452	1/391	1/388	1/318
機械割	97.6%	98.7%	100.2%	104.5%	107.8%	112.5%

小役確率

通常時

設定	1	2	3	4	5	6
弱紅櫻	1/85.7			1/80.9	1/76.2	1/70.8
西瓜	1/80.9	1/76.2	1/70.8	1/85.7		
共通銅鐘	1/39.8	1/40.5	1/41.4	1/39.4	1/39.7	1/40.1
成立役	強紅櫻		中段櫻		機會牌 A	
確率	1/239		1/9362		1/655	
成立役	機會牌 C		押順銅鐘		通常 RP	
確率	1/1024		1/3.32		1/7.38	
					機會牌 B	
					1/312	
					出陣 RP	
					1/65536	

BONUS 中

BONUS 種類	西瓜 RP	弱櫻 RP	強櫻 RP	機會牌 D	X 連線
必殺	1/81.8	1/81.8	1/245	1/245	1/4096
殲滅	1/81.8	1/81.8	1/245	1/245	

裏稼業凍結發生抽選

特殊小役成立時會進行裏稼業凍結發生抽選，跟轉輪鎖定重複時，這邊的先抽選

小役	非發生	政	竜	おりく
西瓜	94	5.98		
弱櫻	94		5.98	
強櫻	96			3.98
機會牌	96			3.98

轉輪鎖定演出抽選

特殊小役成立時會進行轉輪鎖定發生抽選，抽選到高 Lv.時抽選的東西會比較好

長轉輪凍結發生時為 100G 出陣 BONUS+真出陣 RUSH+繼續率 90%的 ART 確定

出陣 RP 的 49.8%抽選長轉輪凍結

小役	非發生	切入演出	RL Lv.1	RL Lv.2	RL Lv.3	RL Lv.4	RL Lv.5
弱櫻/西瓜	90	6.37	1.99	1.2	0.4		
強櫻/機會牌	74.1	5.18	5.18	5.18	5.18	5.18	
中段櫻	49.8	8.37	8.37	8.37	8.37	8.37	8.37
出陣 RP	26.3	3.98	3.98	3.98	3.98	3.98	3.98

通常時特殊小役解除抽選

特殊小役成立時會依照 RL(轉輪鎖定)/裏稼業 FR(裏稼業凍結)的有無進行 BONUS 抽選

小役	中段櫻	強櫻·機會牌			弱櫻·西瓜		
RL/FR	不論	無/Lv1-3	Lv4-5	裏稼業	無	Lv1-3	裏稼業
設定 1	100	10.0	25.0	50.0	0.01	0.20	25.0
設定 2		11.0	26.0		0.02	0.30	26.0
設定 3		12.5	30.0		0.10	0.50	30.0
設定 4		13.3	33.0		0.20	1.00	33.0
設定 5		15.0	35.0		0.33	1.50	35.0
設定 6		16.7	40.0		0.50	2.00	40.0

BONUS 當選時會依照當選契機進行 BONUS 分配

當選小役	中段櫻		中段櫻以外		
設定	必殺	出陣	殲滅	必殺	出陣
12	90.0	10.0	59.5	40.0	0.50
3			59.3		0.75
4			59.5		0.50
5			58.8		1.25
6			59.0		1.00

通常時依賴之刻抽選

通常時設定變更及 ART 結束時進行狀態分配

設定	低確	高確
135	75.0	25.0
246	66.7	33.3

通常時依賴之刻結束時、BONUS 當選時、銅鐘成立時會進行狀態昇格抽選

不中成立時的 6.62%抽選狀態下降一階(LOOP 狀態只在依賴之刻結束時移行)

依賴之刻結束時

滞在	移行	設定 12	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低確	高確	25				30
	LOOP	5	7	7.5		10
高確	LOOP	25			33.3	

特定役成立時

成立役	殲滅 BONUS	必殺 BONUS	共通銅鐘	押順銅鐘
低確→高確	100	50	20	3.33

通常時會依照滞在狀態以及成立小役進行依賴之刻抽選，裏稼業 FR 發生時當選率上升

小役	強櫻・機會牌成立+裏稼業 FR			強櫻・機會牌 弱櫻・西瓜成立+裏稼業 FR		不中/通常 RP	
滞在	不論			低確/高確	LOOP	LOOP	
設定 1-6	100			50.0	100	10	
小役	弱櫻/西瓜			共通銅鐘		押順銅鐘	
滞在	低確	高確	LOOP	高確	LOOP	高確	LOOP
設定 12	33.3	50.0	100	16.7	16.7	3.33	10.0
設定 3				20.0	20.0	4.00	
設定 4				4.50			
設定 5	25.0			25.0	5.00		
設定 6	40.0			33.3	33.3	6.66	

恨能量條獲得抽選

通常時

通常時會依照消化 G 數與成立小役進行恨能量條獲得抽選

恨能量條累積 11pt 時會獲得恨玉 1 個、恨玉 10 個獲得時則 BONUS 確定

小役	弱櫻・西瓜				強櫻・機會牌 BC			
	消化 G 數	-400G	-600G	-800G	-999G	-400G	-600G	-800G
1pt	55.0	35.0	27.5	21.8	90.0	80.0	75.0	60.0
2pt	28.0	35.0	27.5	21.8	7.00	15.0	18.5	26.0
3pt	10.0	17.0	25.0	21.8	2.00	4.00	5.00	10.0
5pt	5.00	10.0	15.0	21.8	0.90	0.70	1.00	3.00
11pt	2.00	3.00	5.00	13.0	0.10	0.30	0.50	1.00

依賴之刻中

依賴之刻中 7G 間會依照成立小役進行恨能量條獲得抽選，中段櫻 110pt 獲得確定

獲得 pt	1pt	2pt	3pt	5pt	11pt	22pt	33pt	55pt	110pt
西瓜/弱櫻				74.3	19.8			4.95	1
強櫻/機會牌					67.9	9.7	9.7	9.7	3
不中	82	10	5	2	1				
通常 RP		61.7	23.2	9.99	4.99				0.1
押順銅鐘		95	2	2	1				0.01
共通銅鐘		44	31	15	9.99				0.1

依賴之刻最終 G 會依照成立小役進行繼續抽選

設定	特殊小役	特殊小役以外
1-4	100	10.0
5		11.0
6		12.5

設定變更時

設定變更時會進行恨能量條分配

設定	0pt	1pt	2pt	3pt	5pt	11pt
135	10.0	18.0	18.0	18.0	18.0	18.0
246		20.0	20.0	20.0	15.0	15.0

特殊小役間消化 G 數

在一個特殊小役後，超過特定 G 數都沒有成立任何特殊小役時，會進行恨能量條獲得抽選

消化 G 數	11pt	22pt	33pt	55pt	110pt
100G	85.0	5.00	5.00	5.00	
200G			40.0	40.0	20.0
300G					100

連續演出失敗時

連續演出失敗時會進行恨能量條獲得抽選

演出	1pt	2pt	3pt	5pt	11pt	22pt	33pt	55pt	110pt
表稼業	35	30	20	10	5				0.01
裏稼業		50	25	15	10				0.01
實寫			49.8	34.8	9.95	3.98	0.99		0.5
豪劍					64.4		29.7	4.95	1

ART 結束、CZ 失敗時

ART 結束時、CZ 失敗時會進行恨能量條獲得抽選

契機	2pt	3pt	5pt	11pt	33pt	55pt	110pt
ART 結束/おとつ失敗	50	25	15	10			0.01
集結失敗				47.5	23.8	23.8	5

恨一撃必殺挑戰抽選相關

通常時/依賴之刻中會依照恨玉個數、成立役、裏稼業 FR 的有無進行恨一撃必殺挑戰抽選

通常時

成立役	裏稼業	0-2 個	3-6 個	7-9 個
弱櫻/西瓜	無	0.05	16.7	33.3
	有	10.0	50.0	
強櫻/機會牌	無	5.00	33.3	50.0
	有	100		

依賴之刻中

成立役	裏稼業	0-2 個	3-6 個	7-9 個
弱櫻/西瓜	無	5.00	25.0	50.0
	有	25.0	50.0	100
強櫻/機會牌	無	12.5	50.0	
	有	100		

依賴之刻結束時

3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8-9 個
25.0	33.3	40.0	50.0	66.7	75.0

恨一擊必殺挑戰中的抽選

恨一擊中使用恨玉時(1G 目)會決定仕事人

加代・順之助	政	竜	おりく	主水
40.0	17.5	17.5	15.0	10.0

恨玉 2-4G 中會依照仕事人、滯在 Lv、成立小役進行 pt 獲得抽選

中段櫻成立時+500pt、裏稼業 FR 發生與強櫻・機會牌+RL Lv4.5 發生時+100pt

獲得 pt 到達規定 pt 時會上升 Lv、如果未到達的話則會發生最終判定

其他小役為共通銅鐘・押順銅鐘・通常 RP・不中

加代・順之助

成立役	強櫻・機會牌	西瓜・弱櫻	其他小役			
滯在 Lv	不論	不論	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
1pt			0.10			
5pt				90.0	95.0	94.0
10pt	75.0	97.0	99.9	9.00	3.00	5.00
30pt	20.0	2.00			1.00	0.60
50pt	3.00			0.90	0.70	0.30
100pt	2.00	1.00		0.10	0.30	0.10

政

成立役	強櫻・機會牌				西瓜			
滯在 Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
50pt	90	80	50		97	90	75	
100pt	10	20	50	100	3	10	25	100
成立役	滯在 Lv	1pt	5pt	10pt	20pt	30pt	50pt	100pt
弱櫻	1-3			100				
	4			50	15	7	3	
其他小役	1	0.1		99.9				
	2		74	21		3	1	1
	3		85	10		3	1	1
	4		85.5	11		2.5	0.75	0.25

竜

成立役	強櫻・機會牌 A				弱櫻			
滯在 Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
50pt	90	80	50		97	90	75	
100pt	10	20	50	100	3	10	25	100
成立役	機會牌 BC		西瓜		其他小役			
滯在 Lv	1-3	4	1-3	4	1	2	3	4
1pt					0.1			
5pt						74	85	85.5
10pt	50		100		99.9	21	10	11
20pt	25			50				
30pt	15			15		3	3	2.50
50pt	7			7		1	1	0.75
100pt	3	100		3		1	1	0.25

おりく

成立役	強櫻・機會牌			西瓜・弱櫻			
滯在 Lv	Lv1	Lv2	Lv3-4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
50pt	75.0	50.0		97.0	87.5	75.0	
100pt	25.0	50.0	100	3.00	12.5	25.0	100

成立役	滞在 Lv	1pt	5pt	10pt	30pt	50pt	100pt
其他小役	Lv1	0.1		99.9			
	Lv2		37	53	6	3	1
	Lv3		63	27	7	2	1
	Lv4			80	13	5	2

主水

成立役	強櫻・機會牌			西瓜・弱櫻			
滞在 Lv	Lv1	Lv2	Lv3-4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
50pt	75.0	50.0		97.0	87.5	75.0	
100pt	25.0	50.0	100	3.00	12.5	25.0	100
成立役	滞在 Lv	1pt	5pt	10pt	30pt	50pt	100pt
其他小役	Lv1	0.1		99.9			
	Lv2			95	3	1	1
	Lv3		57	35	5	2	1
	Lv4			60	25	10	5

依照該 G 滯在的 Lv，如果該 G 一次獲得超過 10pt 或是超過規定的累計 pt 時則抽選則上升一個 Lv(各 Lv 規定 pt 為 Lv1:10pt、Lv2:30pt、Lv3:50pt)

如果上面的上升 Lv 抽選失敗時則依照 Lv 與累計 pt 進行最終判定

累計 pt	Lv1	Lv2		Lv3		Lv4				
	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	昇格 Lv5		
-29pt	100.	99.0	1.00	83.3	16.7	83.3	16.2	0.50		
-39pt						75.0	24.3	0.75		
-49pt						70.0	29.1	0.90		
-59pt						60.0	38.8	1.20		
-69pt				66.7	33.3	50.0	48.5	1.50		
-79pt				60.0	40.0	40.0	58.2	1.80		
-89pt				50.0	50.0	25.0	72.8	2.25		
-99pt				33.3	66.7	15.0	82.5	2.55		
-149pt									90.0	10.0
-199pt					100		100		83.3	16.7
-249pt						75.0	25.0			

累計 pt	Lv1	Lv2		Lv3		Lv4		
	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	敗北	勝利	昇格 Lv5
-299pt	100		100		100		66.7	33.3
-399pt							60.0	40.0
-499pt							50.0	50.0
500-pt								100

Lv5 昇格時會依照成立役進行 pt 獲得抽選

成立役	5pt	10pt	100pt	500pt
弱小役	95	5		
特殊小役			100	
中段櫻				100

勝利時會依照當下 Lv 與累計 pt 進行 BONUS 抽選

累計 pt	Lv1-4			Lv5	
	殲滅	必殺	出陣	必殺	出陣
-9pt	60.0	99.0	1.00	99.0	1.00
-99pt		39.8	0.25		
-149pt		39.5	0.50	97.0	3.00
-199pt		50.0		96.0	4.00
-249pt	40.0	59.5		95.0	5.00
-299pt		99.5		94.0	6.00
-399pt			93.0	7.00	
-499pt			92.0	8.00	
500-pt			90.0	10.0	

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>

特殊小役天井與 CZ 抽選

設定變更時、BONUS 結束時、ART 結束時、CZ 初當時進行 RANK 移行抽選

設定變更時

RANK	A	B	C	D
設定 135	60.0	25.0	10.0	5.00
設定 2	50.0		15.0	10.0
設定 4	35.0		25.0	15.0
設定 6	25.0			25.0

ART 結束時

RANK	A	B	C	D
設定 135	70.0	20.0	7.00	3.00
設定 2	60.0	30.0		
設定 4	45.0	37.5	12.5	5.00
設定 6	35.0	30.0	25.0	10.0

殲滅 BONUS 結束時

滞在	RANK A			RANK B		RANK C
移行	RANK B	RANK C	RANK D	RANK C	RANK D	RANK D
設定 135	75.0	15.0	10.0	75.0	25.0	100
設定 2	50.0	37.5	12.5	50.0	50.0	
設定 4	33.3	41.7	25.0	33.3	66.7	
設定 6	25.0	37.5	37.5	25.0	75.0	

必殺 BONUS 結束時

滞在	RANK A				RANK B			RANK C	
移行 RANK	A	B	C	D	B	C	D	C	D
設定 135	75.0	18.0	5.00	2.00	75.0	20.0	5.00	75.0	25.0
設定 2	50.0	36.0	10.0	4.00	50.0	40.0	10.0	50.0	50.0
設定 4		27.5	15.0	7.50		33.3	16.7		
設定		20.0	20.0	10.0		25.0	25.0		

CZ 初當時

滞在	RANK A				RANK B		
移行	A	B	C	D	B	C	D
設定 135	50.0	30.0	15.0	5.00	50.0	40.0	10.0
設定 2	40.0	33.0	20.0	7.00	40.0	47.5	12.5
設定 4	33.3	21.7	32.5	12.5	33.3	41.7	25.0
設定 6	25.0	25.0	25.0	25.0	25.0	37.5	37.5
滞在	RANK C			RANK D			
移行 RANK	C	D	A	B	C	D	
設定 135	50.0	50.0	40.0	7	3	50	
設定 2	40.0	60.0	30.0				
設定 4	33.3	66.7	18.3	10	5	66.7	
設定 6	25.0	75.0	10.0				
					10	70	

RANK 移行時會分配規定特殊小役回數，特殊小役成立次數到達規定回數時則當選 CZ

規定回數	1-6	7-9	10	11-19	20	21-31	32
RANK A~C	各 0.10	各 1.00	10	各 1.00	7	各 1.00	59.4
RANK D	各 10.0	各 10.0	10				

當選時 CZ 分配

設定	おとつ CZ	集結 CZ
1-46	95.0	5.00
5	90.0	10.0

CZ 高確抽選

CZ 當選時會進行 CZ 高確抽選，CZ 高確中又成立特殊小役時會進行 CZ 高確 G 數上乘抽選

契機	CZ 當選時			特殊小役成立時		
	CZ 初當	集結 CZ 當選	CZ 高確中	弱櫻 西瓜	強櫻 機會	中段櫻
當選率	100	100	5.00	25.0	50.0	100
5G			60.0			
10G	80.0	50.0	20.0	75.0	35.0	35.0
15G	16.0			10.0	35.0	35.0
20G	3.00	25.0	10.0	10.0	15.0	15.0
30G	1.00	25.0	10.0	5.00	15.0	15.0

CZ 高確中會依照成立小役進行 CZ 抽選

強櫻/弱櫻/機會牌/西瓜	25.0
特殊小役以外	6.00

おとつ挑戦中の抽選

突入時會先決定繼續 G 數

2G	3G	4G
33.3	33.3	33.3

おとつ挑戦中會依照成立役進行 ART 抽選，但是裏稼業 FR 發生時為 ART 確定

成立役	當選率	必殺	出陣	真出陣
中段櫻	100		66.7	33.3
裏稼業		66.7	33.0	3.33
強櫻/機會牌		90.0	9.99	0.01
弱櫻/西瓜	33.3			
RP	55.0	97.0	2.99	0.01

BONUS 昇格抽選

BONUS 本前兆/準備中，特殊小役成立時會進行 BONUS 昇格抽選

如果準備中超過 33G 會昇格必殺/出陣 BONUS、超過 77G 昇格出陣 BONUS 確定

成立役		BONUS 前兆中			BONUS 準備中		
		殲滅		必殺	殲滅		必殺
		必殺	出陣	出陣	必殺	出陣	出陣
中段櫻		75.0	25.0	100	75.0	25.0	100
強櫻 機會牌	裏稼業	49.0	1.00	10.0	99.5	0.50	10.0
		19.5	0.50	1.00	24.5	0.50	1.00
弱櫻 西瓜	裏稼業	24.5	0.50	3.00	99.5	0.50	3.00
		4.75	0.25	0.25	9.75	0.25	0.25

殲滅 BONUS 中的抽選

殲滅 BONUS 開始時會依照剩下的恨玉數決定初期的擊破人數

恨玉	0 個	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個	9 個	10 個
20 人	86.4	67.0	28.0	20.3	18.0						
30 人	7.00	20.0	28.0	20.3	18.0	21.0	19.5	17.5			
50 人	3.00	8.00	28.0	20.3	18.0	21.0	19.5	17.5	22.2	18.0	21.3
100 人	2.00	3.40	9.20	20.3	18.0	21.0	19.5	17.5	22.2	18.0	21.3
150 人	0.50	0.50	3.50	13.0	18.0	21.0	19.5	17.5	22.2	18.0	21.3
200 人	0.50	0.50	1.50	2.50	4.00	6.50	9.00	12.5	13.0	18.0	21.3
250 人	0.50	0.50	1.50	2.50	4.00	6.50	9.00	12.5	13.0	18.0	21.3
300-500 人	各 0.1		0.06	0.20	0.40	0.60	0.80	1.00	1.50	2.00	3.00

殲滅 BONUS 中 1-35G 間會依照成立小役進行擊破抽選

通常 RP 以外成立為擊破確定，連續擊破時會進行追加擊破抽選

擊破人	0	10	20	30	50	100	200	300	500	1000
通常 RP	83.3	16.5	0.1	0.05	0.02					
銅鐘		60	25	10	5					
西瓜				42	32	16	6.4	3	0.5	0.1
弱櫻				30.8	30.8	34.8	2	1	0.5	0.1
強櫻/機會牌					27.5	27.5	27.5	14.5	2.5	0.5
中段櫻/BAR										100

連擊時擊破人數分配

連擊數	2 連	3 連	4 連	5 連	6 連	7 連	8 連	9 連	10 連以上
10 人	95.0	50.0	75.0						
20 人	5.00	50.0	25.0		90.0		75.0	50.0	
30 人				83.3	10.0	50.0	25.0	50.0	
50 人				16.7		30.0			66.7
100 人						20.0			33.3

35G 結束時會依照擊破人數進行 ART 抽選

當選時會依照擊破人數進行 ART(必殺 MODE/出陣 RUSH/真出陣 RUSH/X-RUSH)分配

擊破人數	0-99	100-	200-	300-	400-	500-	600-	700-	800-	900-	1000-
當選率	3	5	7	10	12.5	16.7	20	30	45	60	100

ART 當選時的 ART 分配

擊破人數	0 人-	1200 人-	1400 人-	1600 人-	1800 人-	2000 人-
必殺	50	49.9	49.8	49.6	45	
出陣	50					
真出陣	0.002	0.05	0.1	0.2	2.5	25
XRUSH	0.002	0.05	0.1	0.2	2.5	25

殲滅 BONUS 中 36-40G 間、要是前面非當選 ART 時，特殊小役成立時會進行 ART 抽選

成立役	當選率	必殺	出陣
中段櫻	100	50.0	50.0
強櫻/機會牌	25.0		
弱櫻/西瓜	2.50		

必殺 BONUS 中的抽選

必殺 BONUS 開始時會依照剩餘的恨玉數決定初期 pt

恨玉	0 個	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個	9 個	10 個
1pt	15.0	13.6									
2pt	15.0	13.6	17.0								
3pt	15.0	13.6	17.0	22.7							
4pt	15.0	13.6	17.0	22.7	25.0						
5pt	15.0	13.6	17.0	22.7	25.0	25.0					
6pt	4.60	6.00	6.00	6.00	25.0	25.0	25.7				
7pt	4.60	6.00	6.00	6.00	5.75	25.0	25.7	26.0			
8pt	4.60	6.00	6.00	6.00	5.75	7.50	25.7	26.0	30.0		
9pt	4.60	6.00	6.00	6.00	5.75	7.50	10.0	26.0	30.0	37.5	
10pt	4.60	6.00	6.00	6.00	5.75	7.50	10.0	17.0	30.0	37.5	33.3
20pt	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.25	1.50	2.50	5.00	12.5	33.3
30pt	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00	1.25	1.50	2.50	5.00	12.5	33.3

必殺 BONUS 中 1-30G 間會依照成立小役進行 pt 獲得抽選

成立役	0pt	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt
押順銅鐘	50	19.3	16.5	9.36	3.19	1.59
共通銅鐘		38.7	33.1	18.7	6.37	3.19
弱櫻/西瓜			31.1	31.1	25.1	12.8
強櫻/機會牌				33.5	33.5	33.1
中段櫻/X 連線						100

31-40G 中 X 連線(1/3.33)成立時會依照 pt 以及 RL 進行瞄押指示發生抽選

X 連線時 ART 確定、且其中的 40.2%會發生逆回轉凍結而(真)出陣 RUSH/X-RUSH 確定

pt	0-9pt	10-19pt	20-29pt	30-39pt	40-49pt	50-pt
RL1	7	8	8.5	10	15	16.7
RL2	16.7		18.3	20		33.3
RL3	60				65	70
RL0/4	100					

31-40G 間特殊小役成立時也會進行 ART 抽選

弱櫻 西瓜	強櫻 機會牌	中段櫻
2.50	25.0	100

必殺 BONUS 結束時要是前面的抽選都非當選 ART 時會依照 pt 進行 ART 抽選

0-4pt	5-9pt	10-14pt	15-49pt	50-54pt	55-59pt	60pt
50	25	10	2.5	10	50	100

ART 當選時會進行 ART 分配

當選種類	必殺	出陣	真出陣	XRUSH
逆回轉 X 連線		99.4	0.30	0.30
通常 X 連線	83.7	16.0	0.15	0.15
上記以外	50.0	49.7	0.15	0.15

殲滅/必殺 BONUS 中 ART 當選後亂舞玉獲得抽選

殲滅 BONUS(36G 以後)/必殺 BONUS 中 ART 當選後會進行亂舞玉獲得抽選

成立役	西瓜	弱櫻	機會牌	強櫻	機會牌 A	中段櫻
0 個	80.0	67.0	34.0			
1 個	11.5	32.0	37.0	96.0	70.0	
2 個	5.50	0.60	22.0	2.00	19.5	
3 個	2.00	0.20	5.00	1.00	7.50	
5 個	0.50	0.10	1.00	0.50	2.00	
7 個	0.25	0.05	0.50	0.25	0.50	
10 個	0.25	0.05	0.50	0.25	0.50	96.0
30 個						3.00
50 個						1.00

出陣 BONUS 中

出陣 BONUS 當選時為 ART 確定，當選時會決定繼續 G 數(長轉輪凍結當選為 100G 確定)

繼續 G 數	20G	30G	40G	50G	100G
分配	33.3	47.7	12.5	5.00	1.50

出陣 BONUS 中特殊小役成立時會進行出陣 RUSH 抽選(當選時庫存 1 個點數)

出陣 RUSH 庫存獲得後當選率會下降

成立役	庫存前	庫存後
中段櫻	100	
強櫻 機會牌	25.1	12.4
弱櫻 西瓜	4.80	0.80

ART 中的狀態分配

ART 中總共有五種 Lv，每一 SET 開始時會依照 Lv 進行狀態分配(LOW/HI/SP/PREMIUM)

Lv	第 3SET			第 7 SET			第 21- SET					其他 SET				
	1-3	4	5	1-3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
LOW	50	40	25	30	40	25	90	95	85	40	25	82.5	92.5	70	40	25
HI	35	50	60	30	50	60	7.5	5	12	50	60	15		22.5	50	60
SP	12	10	15	30	10	15	2.5		3	10	15	2.5	7.5	7.5	10	15
PRE	3			10												

ART 中亂舞玉獲得抽選

ART 中會依照滯在狀態、成立役與有無 RL 與裏稼業 FR 進行亂舞玉獲得抽選

小役	機會牌 A・機會牌 BC+RL45			機會牌 BC+RL1-3・機會牌 D				西瓜+裏稼業 FR			
狀態	LOW	HI	SP/PR	LOW	HI	SP	PR	LOW/HI/SP	PR		
1 個	70.0	50.0	28.5	45.5	31.5	19.0	28.5				
2 個	19.5	35.0	28.5	15.5	24.5	19.0	28.5	50.0	28.0		
3 個	7.50	10.0	28.5	3.00	7.00	19.0	28.5	30.0	28.0		
5 個	2.00	3.00	12.5	1.00	2.00	7.00	12.5	16.0	28.0		
7 個	0.50	1.00		0.50		1.00		3.00	13.0		
10 個	0.50	1.00		0.50		1.00		1.00	3.00		
小役	強櫻				強櫻/機會牌+裏稼業 FR			共通銅鐘			
狀態	LOW	HI	SP	PR	LOW/HI/SP		PR	LOW	HI	SP/PR	
1 個	90.0	70.0	49.0	25.5	70.0		50.0	4.98	9.96	19.2	
2 個	6.00	25.0	31.0	26.5	19.5		30.0	0.01	0.02	0.40	
3 個	3.00	4.00	15.0	26.0	7.50		10.0	0.01	0.02	0.40	
5 個	0.50		4.00	19.0	2.00		5.00				
7 個	0.25		0.50	2.00	0.50		4.00				
10 個	0.25		0.50	1.00	0.50		1.00				
小役	弱櫻		弱櫻+裏稼業 FR		西瓜		押順銅鐘				
狀態	LOW HI/SP	PR	LOW/HI/SP		PR	LOW HI/SP	PR	LOW	HI	SP	PR
1 個	49.5	87.5	90.0		70.0	23.0	90.0	1.08	3.66	5.56	4.83
2 個	0.50	8.00	6.00		19.5	7.50		0.01			
3 個	0.30	3.50	3.00		7.50	1.50		0.01			
5 個	0.10	0.50	0.50		2.00	0.50					
7 個	0.05	0.25	0.25		0.50	0.25					
10 個	0.05	0.25	0.25		0.50	0.25					

ART 中上乘特化區間抽選

ART 中會依照成立小役以及裏稼業 FR 的有無進行 X-RUSH 抽選

成立役	通常	裏稼業
中段櫻	50.0	
強櫻 機會牌		1.25
弱櫻 西瓜		0.25

X-RUSH 非當選時會依照成立役與裏稼業 FR 的有無進行必殺庫存抽選

有必殺庫存時不會消費任何亂舞玉而勝利確定(繼續確定)

成立役	通常	裏稼業
中段櫻	100	
強櫻 機會牌	0.50	5.00
弱櫻 西瓜	0.01	1.00

上面的都沒有當選時會依照成立役與裏稼業 FR 的有無進行激闘機會/出陣挑戰抽選

成立役	通常		裏稼業	
	激闘	出陣	激闘	出陣
中段櫻	50.0	50.0		
強櫻 機會牌	4.70	0.30	18.8	1.20
弱櫻 西瓜	0.23	0.02	9.40	0.60

必殺亂舞中的勝利抽選

必殺亂舞中有 1 個亂舞玉會發生一次 BATTLE, BATTLE 中會依照成立小役進行勝利抽選

有必殺庫存時不會消費任何亂舞玉而勝利確定(繼續確定)

裏稼業 FR RL4 以上/中段櫻	強櫻	機會牌	西瓜	弱櫻	X 連線 RP 共通銅鐘	押順銅鐘	通常 RP
100	61.8	55.5	30	26.3	20	13.3	8.3

必殺亂舞中每轉皆以 0.1% 進行必殺庫存抽選

必殺亂舞中上乘特化區間抽選

必殺亂舞勝利時會依照契機役與 RANK 進行上乘特化區間抽選

使用必殺庫存點數勝利時有抽選優遇

(RANK 為突入 ART 時抽選的 TABLE, 每 8 SET 會抽選一次, 第 1.4.8SET RANK 較高)

契機役		中段櫻			X 連線			其他小役		
契機	RANK	出陣	真出陣	X	出陣	真出陣	X	出陣	真出陣	X
通常	A	50.0	25.0	25.0	20.0	0.002	0.002	0.50	0.002	0.002
	B				33.3			33.3		
	C				50.0			50.0		
	D				99.99			99.99		
必殺	A							17.5		
	B							33.3		
	C							50.0		
	D				99.99					

出陣挑戰中的抽選

出陣挑戰開始時會決定繼續 G 數

10G	98.0	無限	2.00
-----	------	----	------

出陣挑戰中會依照成立小役進行出陣 RUSH 抽選, X 連線時為出陣 RUSH 確定

X 連線的確率為 1/13.3(假 X 確率為 1/4.44)

出陣 RUSH 當選率

成立役	特殊小役以外	弱櫻	西瓜	其他特殊小役/裏稼業 FR
1-10G		26.3	30	100
11G-	25	100		

出陣 RUSH 分配

契機役	出陣	真出陣
中段櫻		100
中段櫻以外	97.0	3.00

出陣 RUSH 中的抽選

出陣 RUSH 中會根據成立小役以及裏稼業 FR 的有無進行亂舞玉上乘抽選

成立役	弱櫻		西瓜		強櫻	機會牌	共通銅鐘	中段櫻	押順銅鐘
	通常	裏稼業	通常	裏稼業	不論				
當選率	100								3.35
1 個	98.0	70.0	98.0		70.0	70.0	98.0		99.4
2 個	1.00	20.0	1.00	85.0	20.0	20.0	1.00		0.30
3 個	0.50	7.00	0.50	11.0	7.00	7.00	0.50		0.30
5 個	0.30	2.00	0.30	3.00	2.00	2.00	0.30	30.4	
7 個	0.10	0.50	0.10	0.75	0.50	0.50	0.10	30.4	
10 個	0.10	0.50	0.10	0.25	0.50	0.50	0.10	30.4	
30 個								8.71	

真出陣 RUSH 中的抽選

真出陣 RUSH 中會根據成立小役以及裏稼業 FR 的有無進行亂舞玉上乘抽選

成立役	弱櫻		西瓜		強櫻	機會牌	中段櫻	共通/押順銅鐘、通常 RP
	通常	裏稼業	通常	裏稼業	不論			
當選率	100							
1 個								70.0
2 個	98.0		98.0					20.3
3 個	1.00	80.0	1.00		80.0	80.0		5.70
5 個	0.50	15.0	0.50	75.0	15.0	15.0		3.00
7 個	0.40	4.00	0.30	12.5	4.00	4.00	43.8	0.50
10 個	0.10	1.00	0.10	12.5	1.00	1.00	43.8	0.50
30 個							12.5	

激闘 CHANCE 中的抽選

激闘 CHANCE 中會根據成立小役以及裏稼業 FR 的有無進行亂舞玉上乘抽選

成立役	弱櫻		西瓜		強櫻		機會牌		中段櫻	共通	押順	通常
	通常	FR	通常	FR	通常	FR	通常	FR	不論	銅鐘	銅鐘	RP
當選率	100										50	25
1 個	87.5	70	90		25.5	50	28.5	50		96	96	96
2 個	8	19.5	7.5	28	26.5	30	28.5	30		2	2	2
3 個	3.5	7.5	1.5	28	26	10	28.5	10		2	2	2
5 個	0.5	2	0.5	28	19	5	12.5	5				
7 個	0.25	0.5	0.25	13	2	4	1	4				
10 個	0.25	0.5	0.25	3	1	1	1	1	75			
30 個									25			

激闘 CHANCE 7G 消化後，第 1G 會以 10% 進行繼續抽選，之後以 1% 做繼續抽選

X-RUSH 中的抽選

X-RUSH 中會根據成立小役進行亂舞玉上乘抽選

成立役	當選率	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個	10 個	30 個
弱櫻 西瓜	25	90	6	3	0.5	0.25	0.25	
強櫻 機會牌	50	28.5	28.5	28.5	12.5	1	1	
X 連線	100		80	15	3	1.5	0.25	0.1
中段櫻						25	75	

激凍 ATTACK 中的抽選

激凍 ATTACK 開始時會決定繼續率

50%	66%	75%	89%
25.0	25.0	25.0	25.0

消化中繼續抽選當選時會進行亂舞玉上乘

1 個	2 個	3 個	5 個	7 個	10 個	30 個
59.0	20.5	12.0	5.00	2.00	1.00	0.50