

# 巨人之星 5~汗與淚與根性篇~

# 巨人の星 5~汗と涙と根性編~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



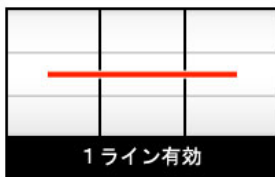
導入年月 2011/11

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



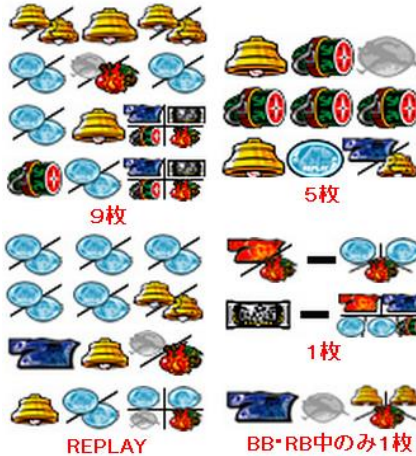
**BIG BONUS**

獲得枚數超過 315 枚時結束



**REG BONUS**

獲得枚數超過 63 枚時結束



轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. RP 連續或特殊小役抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

發生確率為 1/32768

發生時為 BIG+猛特訓 MODE 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1400G, 天井到達時經由前兆後當選 ART 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



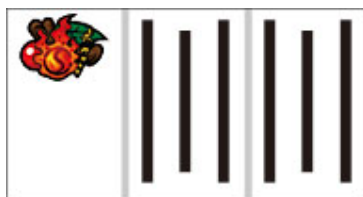
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

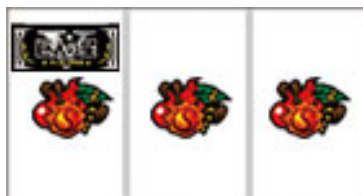
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



首先先停止左轉輪，並約在上段附近瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，此時瞄押可以形成紅櫻連線

左轉輪紅櫻出現時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為三連紅櫻，只有兩連時為兩連紅櫻，只有一顆在線上時為單櫻



右轉輪上段西瓜出現時，中右瞄押西瓜，斜線西瓜連線為弱西瓜，平行連線時為強西瓜



### BONUS 中的打法

BIG 中切入演出發生時，全轉輪瞄押 BAR 與紅 7 連接的部分

REG 中為猜押順，猜中越多則 ART 當選期待度越高

### ART 中的打法

有押順指示按照押順停止，其他演出發生時照通常時打法即可

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>

# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

### 通常場景



學校內或是飛馬家的  
場景有各式各樣的演出

### 長屋內場景



為通常場景的一個但  
可能有背景變化  
黃昏可期待高確

### 吹雪場景



有可能為 ART 前兆的  
激熱場景

### 土手場景



為超激場景，移行時為  
ART 或 BONUS 濃厚

### 特訓 MODE



ART 當選時移行的  
準備模式  
這裡會進行 G 數獲得

### 猛特訓 MODE



比特訓模式能夠獲得  
更多 G 數的模式

### 激闘 TIME



為主要的 ART  
這裡也可能獲得  
G 數上乘

### 激闘對決



從激闘 TIME 移行  
飛雄馬勝利的話則  
再度突入 ART

## 通常時的演出

### 黑板演出



黑板的文字顏色對應小役  
寫的文字越多機會越高

### 倒立演出



墊子的顏色對應成立小役  
體育老師的服裝變化為好機

### 力量料理演出



裝料理的盤子顏色告知小役  
盤子底部有文字則發展？

### 道路施工演出



認真估做的一徹告知好機或是連續演出  
背景的看板也必須要注意



### 車子演出



從車子上下車的人物會講出台詞  
往對應的連續演出發展



### 歸宅演出



回家的飛雄馬等著他的是…？

切入演出發生時為好機

### 烤雞演出



發酒瘋的一徹後出現飛雄馬的話則往發展演出

### 吃飯演出



星家的吃飯演出，要注意餐桌上的餐點種類與飛雄馬的碗

### 壁洞投球演出



飛雄馬所拿的球顏色對應成立小役

### 來客演出



酒屋登場時的箱子顏色對應小役  
其他人登場時為發展的好機

### 錢湯演出



背景的畫作與文字對應小役或是演出

### 野次馬演出



牆壁的文字發展或是告知 BONUS

### 勸誘演出



支票的顏色對應小役  
金額越大期待度越高

### 千顆接球演出



一徹打過去的球對應小役或是往連續演出  
將球接住則期待度高

### 吹雪演出



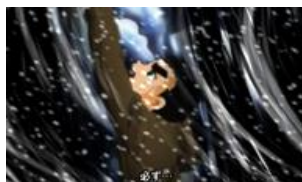
雪的結晶拼湊文字後發展或是告知其他演出

### 一徹台詞演出



文字的颜色是紅或金為好機，也有往連續演出

### 攀崖演出



成功攀登上則往連續演出發展

### 懸吊演出



一徹命令的拉單槓次數會有期待度的變化

### 視窗演出



演出的角色與邊框顏色會有期待度的變化

### 迷你角色演出



會依照登場的人物而有不同的展開

### 門演出



拉門關起實則發展演出或是當選 BONUS，要注意顏色

### 香菸演出



香菸上的文字與圖案進行  
各種告知的演出

### 卡片演出



三枚的卡片圖案相同時為好機

### 一徹轉輪演出



跟第五轉輪連動的演出  
也有飛雄馬或是明子登場

### STEP UP 演出



越繼續則期待度越高的演出，切入時的光顏色會示唆期待度

### 次回預告演出



各角色發展各個故事的演出  
之後往對應的連續演出發展

### 微笑演出



名子登場的固定演出  
頻發時可期待滯在前兆

### 轉輪凍結演出



看著夜空上的星星  
星一家對著星空發誓的激熱演出

## 連續演出

### KNOCK OUT 打法



連續演出突入時的背景顏色是黑白時則期待上升  
花型能將網球給打回去則演出成功

### 無聲的砍柴



將木柴一刀兩斷的左門  
如果木柴的數量較少時為好機

### 全身是傷的手套



接受飛雄馬的剛球，文字是紅色的為好機

### 包著火的球



飛雄馬能接下燃燒的球的話則演出成功

### 燃燒起來入團測試



飛雄馬將俊足打者給擊退則成功，使打者擊出界外球則期待度上升

### 根性的兔子飛躍



賭上男子漢的義氣的根性演出，飛雄馬的表情是輕鬆的則為好機

### 甲子園準決賽



與左門一對一對決的最強演出之一，背景出現一徹的切入演出時更加激熱！

### 甲子園決勝戰



隱瞞受傷的飛雄馬將球給投出，與生涯的好敵手花形的一對一對決的最後結果是…？

## ART 中的演出

### 投球演出



特訓 MODE 中的專用演出  
投出的球告知上乘 G 數

### 台詞演出



激闘 TIME 中的專用演出之一  
紅色文字或是全畫面切入演出  
為好機

### 解說演出



下一位打者的動作或氣的顏色  
必須要注意

### 應援團演出



觀眾拉開的應援期的內容  
告知機會或是往其他演出

### 花火演出



球場上空的煙火數量越多  
則期待度越高

### 切入演出



切入的角色會有期待度的變化  
也有演出複數的畫面分割

### 大聯盟球特訓（一號特訓）



連續三轉都成立 RP 則上乘確定



### 大聯盟球特訓（二號特訓）



規定 G 數比一號特訓少一轉，成功率多 10%



### 大聯盟球特訓（三號特訓）



規定 G 數只有一轉！當轉成立 RP 則上乘確定，期待度 80%以上！



### 激闘對決突入



G 數歸零後突入拉回區的激闘  
對決，特殊小役成立或是 RP  
連續成立時為拉回的好機

### 激闘對決



對戰對手有花形、歐茲瑪、  
左門，越後面的期待度越高  
勝利則再度突入特訓 MODE

### 激闘對決（伴）



伴登場時為超激熱演出！  
還有機會看到令人感動的故事



## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/415	1/386	1/400	1/386	1/400	1/364
REG BONUS	1/712	1/669	1/697	1/669	1/697	1/643
BONUS 合算	1/262	1/245	1/254	1/245	1/254	1/232
ART 初當	1/606	1/549	1/561	1/470	1/488	1/402
機械割	96.4%	98.5%	101.1%	105.3%	110.1%	104.8%

### 通常時小役確率

小役	通常 RP		單櫻		中段櫻		轉輪凍結	
確率	1/7.3		1/127		1/4639		1/32768	
設定	左銅鐘	中右銅鐘	滑落銅鐘	兩連櫻	三連櫻	弱西瓜	強西瓜	
1	1/26.2	各	1/89.9	1/226	1/328	1/131	1/213	
2	1/25.9	1/10.2	1/88.1	1/224	1/318	1/130	1/207	
3	1/25.4	各	1/86.0	1/226	1/321	1/131	1/210	
4	1/25.0	1/10.3	1/84.0	1/224	1/318	1/130	1/207	
5	1/24.6	各	1/82.4	1/226	1/321	1/131	1/210	
6	1/24.2	1/10.4	1/79.9	1/223	1/309	1/129	1/206	

### BONUS 中小役確率

BONUS 種類	BIG 中			REG 中	
小役	假 BAR	BAR 連線	紅 7 連線	左銅鐘	右銅鐘
確率	1/9.46	1/187	1/6554	1/2	1/2

### BONUS 同時當選期待度

設定	滑落銅鐘	單櫻	兩連櫻	三連櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜
1	0.55	0.78	11.7	36.0	66.7	8.37	25.3
2	0.54		12.3	37.9		8.73	27.2
3	0.52		11.7	37.3		8.37	26.3
4	0.51		12.3	37.9		8.73	27.2
5	0.50		11.7	37.3		8.37	26.3
6	0.49		12.9	39.6		9.45	27.7

## 模式移行抽選

模式在特殊小役成立時會進行移行抽選

### 低確滯在時

小役	滑落銅鐘/單櫻		兩連櫻		三連櫻		弱西瓜		強西瓜	
設定	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高
135	25	0.2	50	0.5	99	1	6.3	0.1	12.7	0.2
246	12.5						3.1		6.3	

### 高確滯在時

小役	滑落銅鐘/單櫻	兩連櫻	三連櫻	弱西瓜	強西瓜	不中(通常時)	RP(ART 中)
設定	超高	超高	超高	超高	超高	低確	低確
135	25.2	50.5	100	6.4	12.7	4.2	3.5
246	12.7			3.2	6.5		

### 超高確滯在時

小役	不中(通常時)		RP(ART 中)	
設定	低確	高確	低確	高確
1-6	2.1	2.1	2.1	2.1

### BONUS 結束時

BONUS	BIG 結束時		REG 結束時
設定	高確	超高	超高
1-6	1.8	1.8	100

### 其他狀況

	ART 突入時			ART 結束時/設定變更時		
設定	低確	高確	超高	低確	高確	超高
1	67.5	30	2.5	60	30	10
2	66	31	3	58.5	30	11.5
3	64.5	32	3.5	54.5	32.5	13
4	62	34	4	52.5	32.5	15
5	52	40	8	45	35	20
6	49.5	42	8.5	44	35	21.5

## 通常時 ART 抽選

通常時、前兆中、ART 準備狀態中都會進行 ART 抽選，中段櫻成立時當選率 100%

當選率	滑落銅鐘/單櫻/兩連櫻		三連櫻		弱西瓜/BIG		強西瓜		RP 三連	
	低高	超	低高	超	低高	超	低高	超	低高	超
設定 1	0.02	0.1	0.4	40	0.1	15	0.2	30	3.1	40
設定 2		0.09	2	42.3	0.6	17.3	1.2	31.8	18	42.3
設定 3		0.1	0.08	44.3	0.2	19.7	0.4	33.6	8	44.3
設定 4		0.09	3.9	70	1.2	27.5	2.4	55	28	70
設定 5		0.1	1	75	0.3	30	0.6	60	12.8	75
設定 6		0.09	10	80	3.1	32.5	6.3	65	36.3	80

## 通常時當選 ART 時的 SET 數分配

小役	滑落銅鐘/單櫻/兩連櫻			中段櫻								
	低高	超		低高超								
設定	1-6	135	246	1	2	3	4	5	6			
1SET				94.7	99.3	93.7	98.1	89.7	95.6			
2SET	60	68.8	87.1	5	0.6	6	1.9	10	4			
3SET	20	25	9.7	0.2	0.05	0.2	0.05	0.2	0.4			
5SET	20	6.3	3.2	0.1	0.02	0.1	0.02	0.1	0.02			
小役	三連櫻											
模式	低高						超					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	93.1	99.1	93	98	89.4	95.6	94.7	99.3	93.7	98	89.7	95.6
2SET	5.3	0.6	6.2	1.9	10	4	5	0.6	6	1.9	10	4
3SET	0.8	0.2	0.4	0.1	0.3	0.4	0.2	0.2	0.2	0.1	0.2	0.4
5SET	0.8	0.2	0.4	0.1	0.3	0.03	0.1	0.03	0.1	0.03	0.1	0.03
小役	弱西瓜											
模式	低高						超					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	88.6	97.9	90.9	97.4	87.9	95.5	94.7	99.3	93.7	98	89.7	95.6
2SET	5.7	1	6.1	2.1	10.1	4	5	0.6	6	1.9	10	4
3SET	2.9	0.5	1.5	0.3	1	0.4	0.2	0.1	0.2	0.05	0.2	0.4
5SET	2.9	0.5	1.5	0.3	1	0.1	0.1	0.04	0.1	0.03	0.1	0.03

小役	強西瓜											
模式	低高						超					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	91	98.7	92.3	97.8	88.7	95.6	94.7	99.3	93.7	98	89.7	95.6
2SET	6	0.8	6.2	1.9	10.3	4	5	0.6	6	1.9	10	4
3SET	1.5	0.3	0.8	0.1	0.5	0.4	0.2	0.1	0.2	0.05	0.2	0.4
5SET	1.5	0.3	0.8	0.8	0.1	0.05	0.1	0.03	0.1	0.03	0.1	0.03
成立	BIG											
模式	低高						超					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	88.6	97.9	90.9	97.4	87.9	95.5	94.7	99.3	93.7	98	89.7	95.6
2SET	5.7	1	6.1	2.1	10.1	4	5	0.6	6	1.9	10	4
3SET	2.9	0.5	1.5	0.3	1	0.4	0.2	0.1	0.2	0.05	0.2	0.4
5SET	2.9	0.5	1.5	0.3	1	0.1	0.1	0.04	0.1	0.02	0.1	0.03
成立	轉輪凍結+BIG			RP 三連/四連								
設定	135		246		1	2	3	4	5	6		
1SET					94.6	99.3	93.6	98	89.7	95.6		
2SET					5.1	0.6	6	1.9	10	4		
3SET	95	98		0.2		0.1	0.2	0.1	0.2	0.4		
5SET	5	2		0.1		0.03	0.1	0.03	0.1	0.03		

## ART 中 SET 數上乘抽選

ART 中 BIG、中段櫻、轉輪凍結成立時會進行 SET 數上乘抽選

### 上乘當選率

模式	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
低高	0.1	0.6	0.2	1.2	0.3	3.1
超	15	17.3	19.7	25	30	32.5

### 當選時的 SET 數分配

ART 中 BIG、中段櫻與通常時的 BIG 分配比例相同

ART 中轉輪凍結與通常時轉輪凍結的分配比例相同

## BONUS 中的 ART 抽選

### BIG 中

BIG 中 BAR 連線與紅 7 連線成立時則當選 ART

成立	BAR 連線						紅 7 連線					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.7	99.3	93.7	98.1	89.7	95.6						
2SET	5	0.6	6	1.9	10	4						
3SET	0.2	0.05	0.2	0.05	0.2	0.4	95	98	95	98	95	98
5SET	0.1	0.02	0.1	0.02	0.1	0.02	5	2	5	2	5	2

### REG 中

會依照當下滯在的模式進行抽選，ART 前兆與準備狀態中以高確抽選

特訓中、大聯盟球特訓中、激闘對決中以低確抽選

之後會依照銅鐘押順正確次數進行 ART 抽選

押順正確數的 ART 當選率

正確數	0	1	2	3	4	5	6	7	8
低確	25	0.4	0.8	1.6	3.1	6.3	12.5	25	100
高確	50	0.8	1.6	3.1	6.3	12.5	25	50	100
超高	100	16.7	16.7	16.7	16.7	33.3	66.7	100	100

低確中各正確次數的 ART SET 數分配

正確	0						1					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.7	99.3	93.7	98.1	89.7	95.6	93.1	97.7	92.3	96.2	88.5	93.9
2SET	5	0.6	6	1.9	10	4	5.34	0.76	6.15	2.29	10	4.58
3SET	0.2	0.05	0.2	0.05	0.2	0.39	0.76	0.76	0.76	0.76	0.76	0.76
5SET	0.1	0.02	0.1	0.02	0.1	0.02	0.76	0.76	0.76	0.76	0.76	0.76
正確	2						3					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.2	98.5	93	97.3	89.2	95	94.5	98.8	93.6	97.7	89.5	95.3
2SET	5	0.8	6.2	1.9	10.1	4.3	5.1	0.8	6	1.9	10.1	4.1
3SET	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.4
5SET	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.39	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2

正確	4						5-8					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.6	99.1	93.7	97.9	89.7	95.5	94.7	99.3	93.7	98	89.7	95.6
2SET	5.1	0.7	6.1	2	10.1	4	5	0.6	6	1.9	10	4
3SET	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.4	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.4
5SET	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.05	0.1	0.05	0.1	0.05

高確中各正確次數的 ART SET 數分配

正確	0						1					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.7	99.3	93.7	98.1	89.7	95.6	94.2	98.5	93	97.3	89.2	95
2SET	5	0.6	6	1.9	10	4	5	0.8	6.2	1.9	10.1	4.3
3SET	0.2	0.05	0.2	0.05	0.2	0.39	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
5SET	0.1	0.02	0.1	0.02	0.1	0.02	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
正確	2						3					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.5	98.8	93.6	97.7	89.5	95.3	94.6	99.1	93.7	97.9	90	95.5
2SET	5.1	0.8	6	1.9	10.1	4.1	5.1	0.7	6.1	2	10.1	4
3SET	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.4	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.4
5SET	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
正確	4						5-8					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.7	99.3	93.7	98	89.7	95.6	94.7	99.3	93.7	98.1	89.7	95.6
2SET	5	0.6	6	1.9	10	4	5	0.6	6	1.9	10	4
3SET	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.4	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.4
5SET	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.02	0.1	0.02	0.1	0.02

高確中各正確次數的 ART SET 數分配

正確	0						1-8					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
1SET	94.7	99.3	93.7	98.1	89.7	95.6	94.2	98.5	93	97.3	89.2	95
2SET	5	0.6	6	1.9	10	4	5	0.8	6.2	1.9	10.1	4.3
3SET	0.2	0.05	0.2	0.05	0.2	0.39	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4
5SET	0.1	0.02	0.1	0.02	0.1	0.02	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4

## 特訓模式中的抽選

### 猛特訓抽選

特訓突入時 0.4%抽選猛特訓

BIG 中 BAR 連線一次 10%當選猛特訓、連線兩次為 50%、連線三次為 100%

BIG 中紅 7 連線 100%當選猛特訓、REG 中八次押順全部正確 100%當選猛特訓

轉輪凍結 100%當選猛特訓、大聯盟球特訓中當選 BIG 時 100%當選猛特訓

### RP 次數分配

(猛) 特訓模式當選時會先決定 RP 的次數，超過所規定的 RP 次數則 (猛) 特訓模式結束

模式	特訓						猛特訓	
	1	2	3	4	5	6	135	246
4	79.6	85.3	73.5	83.7	67.4	82.1		
6	15.6	12.5	19.3	13.7	23	15		
8	4	2	6	2.2	8	2.5		
10	0.4	0.1	0.6	0.1	0.8	0.2	66.7	87.5
12	0.2	0.05	0.3	0.1	0.4	0.1	23.3	9.4
16	0.2	0.05	0.3	0.1	0.4	0.1	10	3.1

### (猛) 特訓模式中上乘 G 數分配

小役	滑落銅鐘 不中	單櫻 弱西瓜	兩連櫻 強西瓜	三連櫻	中段櫻	RP	BONUS
10G						72.5	33.3
20G						26.5	33.3
30G	15.9	90	75			1	33.3
50G	0.5	6	15	75		0.01	0.05
100G	0.17	3	7.5	20	75	0.01	0.02
200G	0.03	0.5	1.25	2.5	12.5	0.01	0.01
300G	0.03	0.5	1.25	2.5	12.5	0.01	0.01

## 大聯盟球特訓模式中的抽選

大聯盟球特訓中達到規定的 RP 連續次數則上乘確定，RP 以外的小役成立即結束

結束時為特殊小役成立的話為上乘確定，銅鐘與不中也有部分機率會上乘

特訓 A 的規定 G 數為 3G、B 為 2G、C 為 1G

一號特訓為特訓 A~C、二號特訓為特訓 B~C、三號特訓為特訓 C 確定

特訓種類分配：A 為 75%、B 為 20%、C 為 5%

### 大聯盟球特訓突入率

小役	不中	押順銅鐘	共通銅鐘/單櫻	弱西瓜/兩連櫻	強西瓜/三連櫻/中段櫻
低確	25	0.05	12.5	50	100
高確	33.3	0.1	25	66.7	100
超高	88	12.5	88	88	100

### 特訓 A 成功時上乘 G 數分配

小役	押順銅鐘	滑落銅鐘 不中	單櫻 弱西瓜	兩連櫻 強西瓜	三連櫻 REG	中段櫻	RP 三連	BIG
10G								33.3
20G								33.3
30G		15.9	90	75			90	33.3
50G		0.5	6	15	75		8.01	0.05
100G	1.25	0.17	3	7.5	20	75	1	0.02
200G	0.16	0.03	0.5	1.25	2.5	12.5	0.5	0.01
300G	0.16	0.03	0.5	1.25	2.5	12.5	0.5	0.01

### 特訓 B 成功時上乘 G 數分配

小役	押順銅鐘	滑落銅鐘 不中	單櫻 弱西瓜	兩連櫻 強西瓜	三連櫻 REG	中段櫻	RP 兩連	BIG
10G								33.3
20G								33.3
30G		30.4	80	50			75	33.3
50G		2	12	30	50		21	0.05
100G	1.25	0.67	6	15	40	50	2	0.02
200G	0.16	0.13	1	2.5	5	25	1	0.01
300G	0.16	0.13	1	2.5	5	25	1	0.01



### 特訓 C 成功時上乘 G 數分配

小役	押順銅鐘	滑落銅鐘 不中	單櫻 弱西瓜	兩連櫻 強西瓜	三連櫻 REG	中段櫻	RP	BIG
10G								33.3
20G								33.3
30G		43.2	50				50	33.3
50G		4.5	38	70			44	0.05
100G	1.25	1.5	9	22.5	85	33.3	3	0.02
200G	0.16	0.29	1.5	3.75	7.5	33.3	1.5	0.01
300G	0.16	0.29	1.5	3.75	7.5	33.3	1.5	0.01

### ART 拉回抽選

ART G 數歸零且沒有庫存 SET 數時，突入激闘對決的 4G 間會進行 ART 拉回抽選

小役	滑落銅鐘/單櫻	弱西瓜	兩連櫻	強西瓜	三連櫻/中段櫻/RP 三連
當選率	16.7	25	33.3	50	100

### 天井 G 數抽選

BONUS 消化後會重新抽選天井 G 數, BONUS 間消化 G 數超過規定天井 G 數時則突入 ART

天井 G 數	800G	1000G	1200G	1400G
分配比例	1	1	1	97