ANEMONE 交響詩篇 HI-EVOLUTION

パチスロ ANEMONE 交響詩篇エウレカセブン HI-EVOLUTION

樂都機種介紹 QR

手機掃描 QR 進入機種介紹

RODEO

導入年月 2021/11

六號機 AT TYPE

框體圖片

有效線

中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 37G

小役構成

BONUS

轉輪配列

開獎條件

1. 特殊小役抽選任務
2. 任務中抽選擬似 BONUS
3. 擬似 BONUS 中或後的拉回區間抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

強機會牌成立時的 1/256 發生

特點為 NIRVASH-X BONUS

天井情報與恩惠

天井為 BIG/AT 間消化 808G，天井到達時當選 BB+AT 濃厚

REG 連續六次消化後都沒有當選 AT 時，第七次開獎時當選 NIRVASH-X BONUS 確定

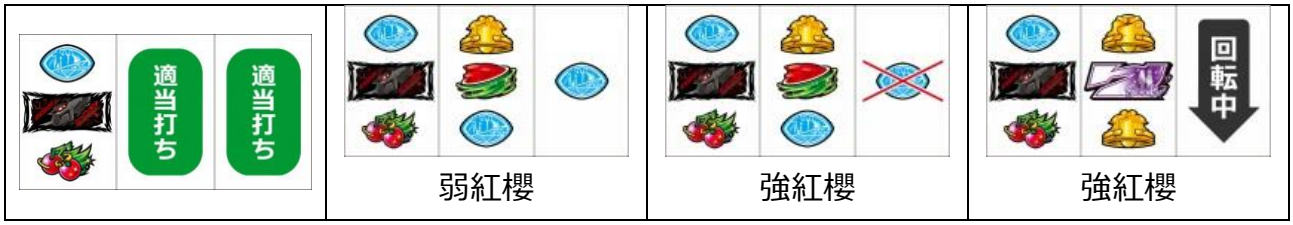
以上兩種天井都必須在同一有利區間中才算數

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
最有效的活動廣告平台
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

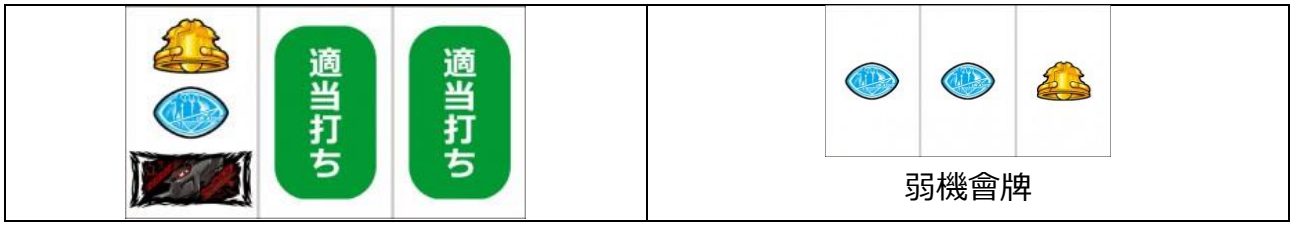
首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段非停止青再或是中轉輪中段停止白 7 時為強紅櫻，右轉輪中段停止青再時且中轉輪白 7 未停中段時為弱紅櫻



弱紅櫻　強紅櫻　強紅櫻

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為弱機會牌



弱機會牌

左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜沒連線且有確實瞄押時為強機會牌

西瓜　強機會牌　強機會牌

AT 與擬似 BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，畫面上有指示瞄押圖案時請照畫面上指示瞄押

其餘演出時按照通常時打法瞄押即可

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

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常時

富士基地內場景

官舍場景

C-17 場景

EUREKA 場景

通常時抽選特殊小役或是銅鐘連線來目標突入任務，特殊小役期待度依序為：西瓜<弱機會牌<弱櫻<強櫻&強機會牌(當選濃厚)。銅鐘三連期待度約 40%，四連時為當選濃厚

場景會示唆內部狀態，C-17 場景有可能為高確，EUREKA 場景中每一轉都會抽選任務

有利區間移行後 33.66.99G 有可能當選任務，當選率高達 90%

DIVE SIMULATION MISSION

任務為 3G 繼續，成功時當選 BONUS 濃厚

銅鐘連線期待度為 25%以上

特殊小役為成功的大好機

WHITE ROOM

ANEMONE BONUS 中沒有當選 AT 時突入的

AT 前兆場景，RANK UP 越多則 AT 期待度越高

ANEMONE BONUS 後的期待度超過 50%

通常時的 BONUS

GULLIVER BONUS

ANEMONE BONUS

EPISODE BONUS

NIRVASH-X BONUS

BONUS 全部都是擬似 BONUS。GULLIVER BONUS 為銅鐘五次，消化中會有設定示唆

ANEMONE BONUS 為銅鐘十次，消化中 7 連線為 AT 濃厚，沒當選 AT 則突入 WHITE ROOM

EPISODE BONUS 發生時為 AT 濃厚

NIRVASH-X BONUS 為 AT 以上濃厚的本機最強 BONUS，當選時可期待到達 ENDING

Dive To Eureka Seven

純增 2.6 枚/G，繼續轉數不固定的完全自力對決型 AT。勝利時會獲得報酬後繼續 AT 持續勝利後目標突入 CLIMAX MODE

CLIMAX MODE

擊破十次敵人後突入的上位 AT，初回會消化 50G 的故事後發生對決，之後每一 SET 約 10G 會進行一次對決後來決定是否 LOOP 繼續期待度高達 89%

DIVE SIMULATION MISSION 中的演出

任務種類

任務種類會有過關期待度的變化，平均約 32%

期待度依序：スカイフィッシュ<ペイント<VS モンスーノ<VS スピアヘッド<戦艦撃破

自力取得銅鐘吧!

此演出發生時猜對銅鐘押順則任務過關濃厚

通常時的重點演出

轉輪凍結演出

突然發生畫面按掉的演出，發生時當選 NIRVASH-X BONUS 濃厚

NIRVASH-X BONUS 中會高確率獲得 BURST 保留

AT 前三戰都會出現勝利濃厚的敵人，所以高期待會到達 CLIMAX MODE

AT 中的演出

VASCUDE DRIVE

保留 ICON

護盾

HP 量條

AT 中的攻擊部分，銅鐘連線時會依照保留 ICON 進行傷害抽選

特殊小役成立時傷害會上升+抽選覺醒等的特殊效果。覺醒時的幾轉中全部小役都會獲得

保留濃厚的無敵狀態。RP 連線時為 VD 結束的危機，但是還有護盾時則繼續確定

如果沒有護盾時則轉落 SEVENTH TRACER 濃厚。攻擊對方時發生 GUAGE BREAK 時

則獲得護盾!? 敵人的 HP 歸零時則為勝利且 AT 繼續

敵人種類

勝利期待度依序為：NIRVASH<R606&R909<DEVIL FISH<CORALIAN<

JABERINHEAD or DIVIDER

CORALIAN 以上為勝利濃厚，JABERINHEAD or DIVIDER 有機會獲得較好的報酬

對決勝利報酬

報酬為繼續或是獲得 BONUS

繼續時則 8G 間會進行 BURST

獲得抽選後突入下一戰 VD

VD BURST

BURST 在 RP 以外一定攻擊

且要是發生 GUAGE BREAK 時

則可再獲得 BURST 保留

BURST 中打倒敵人的話

1/2 獲得 BIG BONUS BURST

EX BURST

BURST 中的攻擊一部分突入

繼續率抽選失敗前會一直

給予傷害

AT 中的 BONUS

BIG BONUS (BURST)

AERIAL BONUS

V3 BONUS

AT 中的 BONUS 有四種，上面越右邊的越容易獲得 BURST 保留

BIG BONUS (BURST)中畫面左邊的能量條到達 100%則獲得 BURST 保留

BIG BONUS BURST 中 RP 以外都會抽選畫面左下的 GULLIVER 保留

AERIAL BONUS 中為銅鐘以上都可獲得 BURST 保留，依照 COMBO 數還會多獲得

V3 BONUS 為每一轉都會獲得 BURST 保留，銅鐘會獲得複數個，特殊小役成立則為大好機

SEVENTH TRACER

VD 轉落後突入的 5G 拉回區間，抽到銅鐘

則有機會拉回 VD，總拉回期待度約 70%

JUDGE BATTLE

左邊的枚有拉回時突入的最終判定

會依照敵人種類與剩餘 HP 進行勝利抽選

消化中特殊小役成立時會進行勝利置換抽選

內部已經是勝利時也會進行 BURST 保留抽選

CLIMAX MODE

消化中會依照成立小役進行 SET 數上乘抽選

開始畫面有好幾種會示唆繼續等

突入時 ENDING 到達率約 82%

ENDING

左邊模式中擊破 EUREKA 時則突入 ENDING

突入時到達 2400 枚濃厚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/311.5	1/306.4	1/287.0	1/250.7	1/225.3	1/212.3
REG BONUS	1/457.0	1/438.2	1/474.7	1/414.4	1/479.5	1/375.3
BONUS 合算	1/178.8	1/171.9	1/171.4	1/147.9	1/144.9	1/126.0
AT 初當	1/537.3	1/519.9	1/493.3	1/433.3	1/378.0	1/357.6
機械割	97.9%	98.9%	100.1%	105.4%	108.6%	110.5%

小役確率

押順小役為押順銅鐘與押順 3 枚役

小役	押順小役	RP	瞄押銅鐘	強櫻	弱機會牌	強機會牌
確率	1/3.3	1/7.3	1/15.3	1/458.3	1/196.8	1/655.4

設定	1	2	3	4	5	6
1 枚共通銅鐘	1/10.7		1/10.8	1/11.1		1/11.2
11 枚共通銅鐘	1/182.0	1/174.3	1/171.6	1/163.8	1/156.0	1/148.9
弱櫻	1/66.2	1/65.5	1/64.9	1/58.0	1/57.0	1/56.0
西瓜	1/101.4	1/101.1	1/94.3	1/93.6	1/92.3	1/89.8

通常時高確移行抽選

西瓜與弱機會牌會進行高確移行抽選，當選時會直接抽選滯在轉數

西瓜

滯在轉數	10G	20G	30G
分配比例	21.1	28.1	0.8

弱機會牌

設定	1	2	3	4	5	6
10G	1.6		2	3.1	4.7	5.5
20G	5.1	5.5		7	10.2	10.9
30G	1.6		2	2.3	4.7	8.6

CZ 任務相關抽選

通常時會依照滯在狀態與成立小役進行任務突入抽選

銅鐘三連時當選率約 40%，四連以上時當選率 100%，強櫻與機會牌成立時 100%當選

通常狀態滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	35.9	37.9	36.3	39.8	37.5	44.5
西瓜	0.8	2.7	1.	5.5	2.3	7
弱機會牌	25	25.4	25.8	28.1	31.3	33.6

通常狀態以外滯在時

小役	弱櫻	西瓜	弱機會牌	其他小役
高確	0.4	50	20.3	33.6
集中	5.9	50	20.3	33.6
高確+集中	5.9	75	50	62.5

任務結束時的集中狀態移行率，集中狀態平均滯在 19G

設定	1	2	3	4	5	6
移行率	16.4	19.5	16.8	21.5	18.8	23.8

當選任務時會依照當選的契機役進行任務等級抽選

非集中狀態時

小役	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
其他小役	67.2	32	0.4	0.4
西瓜		48.8	48.8	2.3
強櫻/強機會牌	9.8	75.4	14.1	0.8

小役	弱櫻				弱機會牌			
設定	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
12	43	55.5	0.8	0.8	50	46.9	2.3	0.8
3	42.6	55.1	1.2	1.2	49.6	46.5	2.7	1.2
4	42.6	53.5	1.2	2.7	49.6	44.9	2.7	2.7
5	40.2	52.7	1.6	5.5	46.9	44.1	3.5	5.5
6	38.3	52	3.1	6.3	45.7	43.4	4.7	6.3

集中狀態時

小役	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4
弱櫻/弱機會牌	36.7	55.9	6.6	0.8
西瓜		48.8	48.8	2.3
強櫻/強機會牌	6.3	60.5	32.4	0.8

其他小役

設定	12	3	4	5	6
Lv.1	53.9	53.1	51.6	49.2	46.9
Lv.2	44.1				
Lv.3	1.2	1.6	1.6	2	2.7
Lv.4	0.8	1.2	2.7	4.7	6.3

任務中會依照當下的任務等級進行成功抽選，Lv.4 不列出因為為 100%成功

強櫻/強機會牌成立時 100%成功

Lv.1

設定	12	3	4	5	6
銅鐘	1.2	1.6	2	2.7	3.5
弱櫻/西瓜/弱機會牌	75				

Lv.2~3

任務等級	銅鐘	弱櫻/西瓜/弱機會牌	其他小役
Lv.2	16.4	75	
Lv.3	46.9	90.2	35.2

以上的銅鐘為成立時就會抽選，以下為銅鐘成立且連線時的追加抽選

設定	1	2	3	4	5	6
成功率	24.2	24.6	25.4	27	28.1	28.9

通常時模式移行抽選

通常時有通常/GULLIVER/EPISODE 三種模式，會影響開獎時的 BONUS 抽選比例

	有利區間移行時非特殊小役					有利區間移行時特殊小役	
設定/小役	1	2	34	5	6	弱櫻/西瓜/弱機會	強櫻/強機會
通常	97.3		96.9	95.7	94.5	85.9	58.2
GULLIVER	1.6	1.2			0.8	1.6	1.6
EPISODE	1.2	1.6	2	3.1	4.7	12.5	40.2

WHITE ROOM 中的抽選

突入時會直接先抽選是否會突入 AT

設定	12	34	5	6
當選率	45	46	50	47

以上為通常時消化累計 G 數未滿 707G 時的當選率，超過時全設定共通 85%

消化中會依照成立小役進行成功置換抽選

小役	弱特殊小役	強特殊小役	銅鐘三連	銅鐘四連
當選率	0.4	25	5	100

GULLIVER BONUS 中的抽選

任務中 BONUS 確定狀態後以及 BONUS 消化中成立特殊小役時會抽選 AT

	BONUS 確定狀態後		BONUS 消化中	
小役	弱特殊小役	強特殊小役	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	0.4	5.1	1.2	7.8

AT 當選時獲得 20 個 BURST 庫存以上確定

BURST 個數	20	40	60
分配比例	50	44.9	5.1

AT 確定後成立以下小役時會進行 BURST 庫存追加抽選

BURST 個數	3	5	10	20
共通銅鐘			0.4	0.4
弱櫻/弱機會牌/西瓜	20.3	20.3	8.6	0.8
強櫻/強機會牌		66.8	31.3	2

消化中會依照設定有升格 ANEMONE BONUS 的機率不同

設定	1	23	4	56
升格率	12.7	15	18.3	20.7

第一次銅鐘就升格時為設定 6 濃厚、第三次銅鐘升格時為設定 4 以上濃厚

GB 結束後 33/66/99G 有機會當選 CZ，奇數設定約 40%，偶數設定約 30%

ANEMONE BONUS 中的抽選

任務中 BONUS 確定狀態後成立特殊小役時會抽選 AT

小役	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	0.4	5.1

消化中會依照成立小役進行 AT 抽選，當選時基本上會以 7 連線來告知

小役	RP	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌
當選率	0.4	3.1	31.3

AT 確定後成立以下小役時會進行 BURST 庫存追加抽選

BURST 個數	3	5	10	20
弱櫻/弱機會牌/西瓜	20.3	20.3	8.6	0.8
強櫻/強機會牌		66.8	31.3	2

EPISODE BONUS 中的抽選

消化中會依照成立小役進行 BURST 獲得抽選

BURST 個數	2 個	3 個	5 個	10 個
弱櫻/西瓜/弱機會牌	75	19.1	5.1	0.8
強櫻/強機會牌		64.8	25	10.2

NIRVASH-X BONUS 中的抽選

消化中會依照成立小役進行 BURST 獲得抽選

BURST 個數	1 個	2 個	3 個	5 個	10 個
押順銅鐘	48	1.6	0.4		
其他種類銅鐘	87.5	9.8	2	0.4	0.4
弱櫻/西瓜/弱機會牌			78.9	19.9	1.2
強櫻/強機會牌				75	25
其他小役					0.4

當選此 BONUS 也會決定 AT 前三戰的對戰對手

對戰對手	コーラリアン	シャベリンヘッド	ディバイダー
第一戰		50	50
第二戰、第三戰	68.8	25	6.3

VASCUD DRIVE 中的部份抽選

以下小役成立時會進行追加傷害抽選

小役	HARD MOVE 以外				HARD MOVE			
追加傷害	500	1000	2000	4000	500	1000	2000	4000
瞄押銅鐘		4.7	0.4		75	24.2	0.4	0.4
弱櫻/西瓜/弱機會牌	75	24.2	0.4	0.4	50	49.2	0.4	0.4
強櫻/強機會牌		75	24.6	0.4		50	49.6	0.4

特殊小役成立時會進行特殊效果發動抽選

小役	覺醒	攻擊力 UP	切入演出 UP
弱櫻/西瓜/弱機會牌	12.5	6.3	6.3
強櫻/強機會牌	25	12.5	12.5

切入演出 UP 中切入演出發生率 1/2.6，連線期待度 56%，覺醒中連線期待度 100%

其他狀態下切入演出發生率 1/148.3，連線期待度 56%，覺醒中連線期待度 100%

BAR 連線成立時的傷害數值抽選

傷害數值	2000	3000	4000	5000	6000
比例	45.3	37.5	15.6	0.8	0.8

特殊效果發動時的繼續轉數

小役	覺醒	攻擊力 UP	切入演出 UP	護盾
3G		89.8	96.1	66.8
5G	35.2	5.1	2	27.7
7G	35.2	5.1	2	4.7
10G	29.7			0.8

攻擊力 UP 時的傷害倍率比例

傷害倍率	2 倍	3 倍	4 倍	5 倍
比例	50	43.8	3.1	3.1

HP 減少一條時會進行護盾與 BURST 的追加抽選

個數	1	2	3	5	10	20
護盾	50	23.4	23.4	2.4	1.2	
BURST	50	26.6	18.8	3.9	0.4	0.4

攻擊部分中勝利畫面當轉成立特殊小役時會進行 BURST 追加抽選

弱特殊小役：0.4% 5 個 0.4% 10 個、強特殊小役：33.6% 5 個 16.4% 10 個

VASCUD DRIVE 中的 EX BURST 抽選

以下小役成立時會進行 EX BURST 突入抽選

小役	不中小役	押順三枚役	其他銅鐘	瞄押銅鐘	特殊小役
當選率	2	0.4	25	38.7	100

當選時會先抽選 EX 模式

對戰對手	ニルヴァーシュ			ニルヴァーシュ以外	
小役	EX1	EX2	EX3	EX2	EX3
不中/押順三枚		100		50	50
其他	69.9	29.7	0.4	81.3	18.8
瞄押銅鐘	69.9	29.7	0.4	88.3	11.7
弱特殊小役	44.5	55.1	0.4	95.3	4.7
強特殊小役		50	50	50	50

EX BURST 中會依照成立小役抽選是否繼續，以下沒分配到比例為結束

RP 成立時 100%結束，強特殊小役成立時繼續+移行 EX3 確定

滯在模式	EX1			EX2		EX3
抽選內容	繼續	移行 EX2	移行 EX3	繼續	移行 EX3	繼續
不中/押順三枚	0.4			50		9.8
銅鐘	100			97.3	2.7	100
弱特殊小役		99.2	0.8	59.8	40.2	100

SEVENTH TRACER 中的抽選

對戰對手為コーラリアン時，初次突入此時為拉回 VD 確定

對手為コーラリアン以上時，初次 50%拉回，突入 JUDGEMENT BATTLE 時勝利確定

消化中會依照成立小役與對戰角色進行拉回 VD 的抽選，強櫻/強機會牌成立時 100%拉回

對戰角色	ニルヴァーシュ	606&909 デビルフィッシュ	コーラリアン	シャベリンヘッド ディバイダー
其他小役	0.4	0.8		0.4
銅鐘	16	35.2	0.4	25
弱櫻/西瓜/弱機會牌	70.3	80.1	80.1	80.1

當選拉回時有機率獲得 5 個 BURST 庫存：弱特殊小役 0.4%、強特殊小役 12.5%

AT 中勝利時的報酬抽選

會依照對戰對手進行報酬抽選

ニルヴァーシュ

勝利時狀態	單純繼續	BIG BONUS	BB BURST	AERIAL B.	V3 BONUS
VD 中		99.2		0.4	0.4
PERFECT		94.1		5.1	0.8
判定對決中	99.2	0.4		0.4	
BURST 中		50	49.2	0.4	0.4

606&909

勝利時狀態	單純繼續	BIG BONUS	BB BURST	AERIAL B.	V3 BONUS
VD 中	28.9	65.2		5.1	0.8
PERFECT		94.1		5.1	0.8
判定對決中	99.2	0.4		0.4	
BURST 中		50	49.2	0.4	0.4

デビルフィッシュ

勝利時狀態	單純繼續	BIG BONUS	BB BURST	AERIAL B.	V3 BONUS
VD 中	28.9	69.5		1.2	0.4
PERFECT		98.4		1.2	0.4
判定對決中	99.2	0.4		0.4	
BURST 中		50	49.2	0.4	0.4

コーラリアン

勝利時狀態	單純繼續	BB	BB BURST	AERIAL B.	V3 BONUS
VD 中/PERFECT		99.2		0.4	0.4
判定對決中	99.2	0.4		0.4	
BURST 中		50	49.2	0.4	0.4

シャベリンヘッド

勝利時狀態	單純繼續	BIG BONUS	AERIAL B.	V3 BONUS
VD 中/PERFECT			99.6	0.4
判定對決中	75	12.5	12.5	
BURST 中			99.6	0.4

ディバイダー

勝利時狀態	單純繼續	BIG BONUS	V3 BONUS
判定對決中	75	12.5	12.5
判定對決以外			100

抽到單純繼續後的 8G 內，成立以下小役會進行 BURST 抽選

BURST 個數	3	5	10	20
共通銅鐘			0.4	0.4
弱櫻/弱機會牌/西瓜	20.3	20.3	8.6	0.8
強櫻/強機會牌		66.8	31.3	2

報酬輪盤與 BONUS 待機中的 BURST 抽選

BURST 個數	3	5	10
弱櫻/弱機會牌/西瓜		0.4	0.4
強櫻/強機會牌	44.5	5.1	0.4

JUDGE BATTLE 中的置換抽選

JUDGE BATTLE 中會依照剩餘 HP 與對戰角色進行勝利抽選

コーラリアン/ジャベリンヘッド/ディバイダー為 100%勝利

剩餘血量	4 條以上	3 條以上	2 條以上	1 條以上	半條以上	半條以下
ニルヴァーシュ	0.4	0.8	1.2	16	85.2	93
ニルヴァーシュ以外	0.4	0.8	12.5	50	85.2	93

抽選到敗北時特殊小役成立會進行成功置換抽選

小役	弱櫻/西瓜/弱機會牌	強櫻/強機會牌
當選率	0.4	50

BIG BONUS 中的抽選

會依照 GULLIVER 保留顏色進行%數上升抽選，銅鐘有機會獲得，特殊小役一定獲得

上升%數	10%	20%	30%	50%	100%
比例	22.3	7.4	33.2	32.8	4.3

然後以下小役成立時會進行%數追加獲得抽選

小役	50%	100%	200%	400%
瞄押銅鐘		4.7	0.4	
弱櫻/西瓜/弱機會牌	75	24.2	0.4	0.4
強櫻/強機會牌		75	24.6	0.4

累積到達 100%時會獲得 BURST 保留一個以上

BURST 個數	1 個	3 個	5 個	10 個	20 個
比例	83.2	9.8	4.7	2	0.4

AERIAL BONUS 中的抽選

銅鐘以上成立時可以獲得 BURST 保留且使 COMBO 繼續

會依照當下 COMBO 數獲得對應個 BURST 個數

COMBO 數	1~2	3~4	5	6	7~
BURST 個數	1	2	3	5	7

特殊小役成立時會進行追加 BURST 保留抽選

BURST 個數	2 個	3 個	5 個	10 個
弱櫻/西瓜/弱機會牌	75	19.1	5.1	0.8
強櫻/強機會牌		64.8	25	10.2

V3 BONUS 中的抽選

消化中會依照成立小役進行 BURST 獲得抽選

BURST 個數	1 個	2 個	3 個	5 個	10 個
押順銅鐘		50	25	20.3	4.7
其他種類銅鐘			66.8	25	8.2
弱櫻/西瓜/弱機會牌				50	50
強櫻/強機會牌					100
其他小役	99.2				0.8

CLIMAX MODE 中的抽選

開始時如果還有剩下 BURST 保留時，則每個約 20%抽選繼續庫存

消化中會依照成立小役進行繼續庫存抽選

小役	瞄押銅鐘	共通銅鐘	弱特殊小役	強特殊小役	其他小役
庫存 x1	0.8	3.9	49.6	77	0.4
庫存 x2			0.4	3.2	

角色介紹示唆

無示唆的角色下表不列出

角色名稱	GB 中	AT 繼續時
石井賢	高設定期待度上升	次戰對手ニルヴァーシュ否定
ニルヴァーシュ type ZERO spec2		次戰對手為ニルヴァーシュ或コーラリアン以上
ターミナス typeR606 & typeR909		次戰對手為 606&909 或コーラリアン以上
ガリバー		次戰對手為 606&909 以上的期待度上升
ターミナス typeR303 デビルフィッシュ		次戰對手為 303 或コーラリアン以上
モンスーノ type20		接下來兩戰對手不會有ニルヴァーシュ
デューイ．ノヴァク(拘束)		接下來兩戰對手皆コーラリアン以上
スピアヘッド SH-101		次次戰對手為コーラリアン以上
シャベリンヘッド XH-101		次戰對手為シャベリンヘッド
ディバイダー		次戰對手為ディバイダー
コーラリアン		次戰對手為コーラリアン
ガリバー．ジ．エンド	高模式期待度超高	接下來兩戰對手皆シャベリンヘッド以上
ニルヴァーシュ type the END		次戰對手為ニルヴァーシュ+次次戰對手為コーラリアン以上
ニルヴァーシュ type ZERO spec2(END 色)		接下來兩戰對手皆コーラリアン以上

<table>
<tr><th>角色名稱</th><th>GB 中</th><th>AT 繼續時</th></tr>
<tr><td>RA272 ニルヴァーシュ</td><td>高模式期待度超高</td><td>次戰對手為ディバイダー+
次次戰對手為コーラリアン以上</td></tr>
<tr><td>ゲオルギオス</td><td>升格 ANEMONE BONUS</td><td>次戰對手為シャベリンヘッド+
次次戰對手為コーラリアン以上</td></tr>
<tr><td>ニルヴァーシュ X</td><td>設定 1 否定+GULLIVER MODE
以上(第六次 RB 時無效)</td><td>不出現</td></tr>
<tr><td>石井/風花/アネモネ(幼年期)</td><td>設定 1 否定+高模式期待度超高</td><td rowspan="2">設定 1 否定</td></tr>
<tr><td>エウレカ(幼年期)</td><td>設定 1 否定</td></tr>
<tr><td>エウレカ
(跟看到恐龍一樣的眼神)</td><td colspan="2">設定 1 否定+高設定期待度上升</td></tr>
<tr><td>デューイ．ノヴァク(非拘束)</td><td colspan="2">設定 2 否定+奇數設定期待度上升</td></tr>
<tr><td>エウレカ
(跟看到植物一樣的眼神)</td><td colspan="2">設定 2 否定+偶數設定期待度上升</td></tr>
<tr><td>ガリバー(玩偶)</td><td colspan="2">設定 4 以上濃厚</td></tr>
<tr><td>涅槃の案内人</td><td>不出現</td><td>設定 4 以上+
次戰對手為コーラリアン以上</td></tr>
<tr><td>ニルヴァーシュ Z</td><td colspan="2">設定 5 以上濃厚</td></tr>
<tr><td>スーパー6</td><td colspan="2">設定 6 濃厚</td></tr>
<tr><td>レントン</td><td>設定 6 濃厚</td><td>不出現</td></tr>
</table>

Sammy 獎盃示唆

有三種出現的時間點，有出現的期待度高低：

ANEMONE BONUS 結束時<一般 AT 結束時<CLIMAX MODE 結束時

獎盃種類	銅色	銀色	金色	麒麟紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 濃厚