

秘寶傳~逐日拍檔~

秘宝伝~太陽を求める者達~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/12

五號機 ART 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



BIG BONUS

押順銅鐘次數 30.40.60 次



REG BONUS

押順銅鐘次數 8 次



8 枚/1 枚



5 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. 經由 CZ「高確率」突入 ART

轉輪凍結特典與確率

總共有三種凍結，都只在 AT 中發生

神之聲凍結(確率 1/5958)，上乘 50G 以上確定

銅鐘凍結(確率 1/16384)，上乘 100G 以上確定

秘寶傳之路凍結(確率 1/16384)，上乘 100G+雙線 BIG 確定

天井情報與恩惠

第一天井 通常時 999G，天井到達時突入無限高確率，等同於 ART 確定

第二天井 BONUS 間 1599G，天井到達時突入超高確率 & BONUS 確定

因為會先突入超高確率所以等同於超秘宝 RUSH 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最有效的活動廣告

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



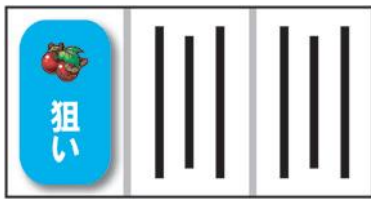
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪先瞄押紅櫻(黑 BAR 下方), 約在上段處瞄押

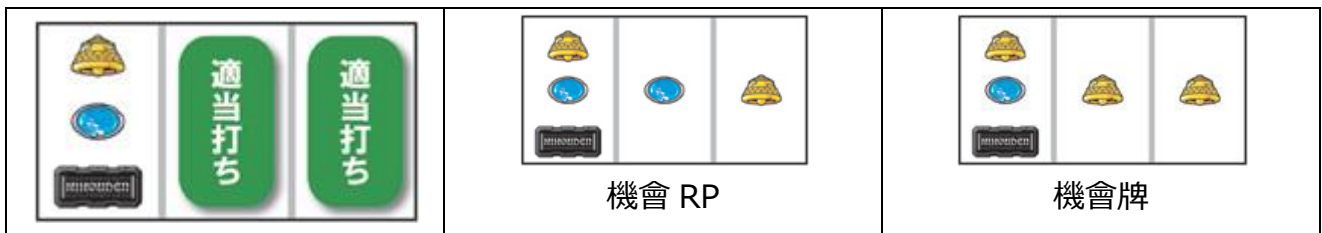
左轉輪角紅櫻停止時, 中右轉輪瞄押藍色大機會牌圖案

此時中右轉輪有任一藍色金字塔圖案停止時為機會紅櫻, 反之為弱紅櫻

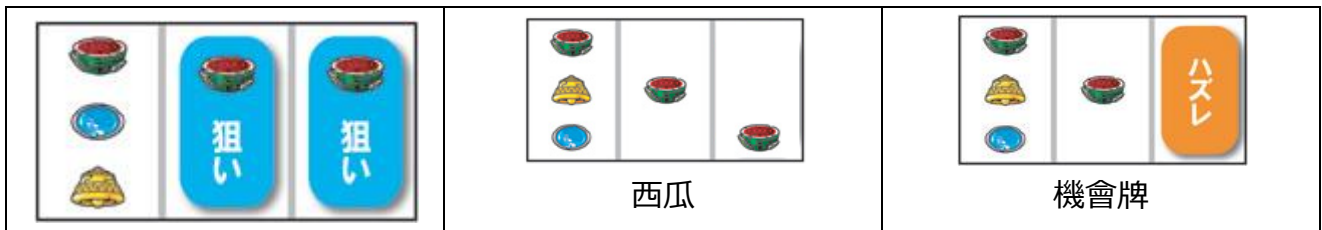


左轉輪下段 BAR 圖案停止時, 中右轉輪適當停止即可

中段再再鐘連線時為機會 RP, 再鐘鐘連線時為機會牌

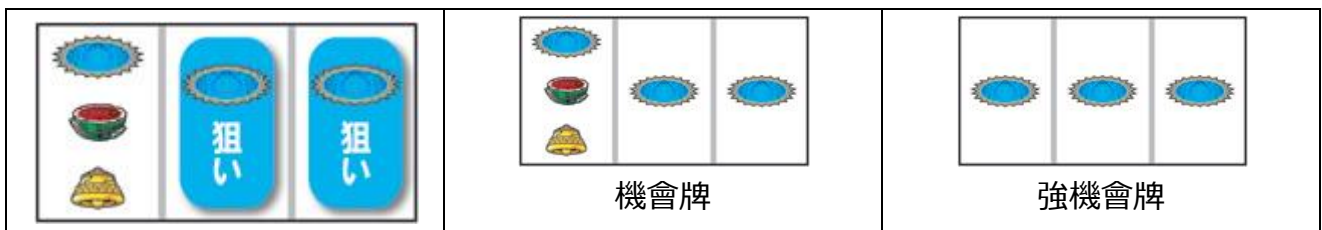


左轉輪西瓜上段停止時, 中右轉輪皆瞄押西瓜, 西瓜連線聽牌不中時為機會牌



左轉輪藍色金字塔上段停止時, 中右轉輪皆瞄押藍色金字塔, 西瓜連線時為西瓜

藍色金字塔未連線時為機會牌, 連線形成時為強機會牌



ART 中打法

有壓順指示時必須按照押順瞄壓, 切入演出時瞄押藍色金字塔圖案, 其餘和一般時打法相同

各種演出說明

通常場景與基本模式介紹

通常場景



通常時有五個場景，下方的兩個場景為高確率滯在的示唆，右下角場景期待度激高

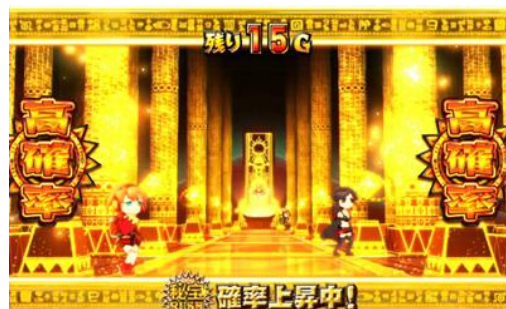
前兆場景



前兆場景有三種，期待度依序為「齒車の迷宮」 < 「はじまりの通路」 < 「封印の回廊」

場景途中有可能提升，最後往連續演出發展

(超)高確率



通常時的特殊小役或是 BONUS 中的抽選突入的 ART 高確率區間，繼續 G 數有 15/30/無限 G

滯在中全部小役都會進行 ART 的抽選，超高確率則是 20G 固定，突入時已經為 ART 確定

如果在超高確率中抽選又當選的話，則突入超秘寶 RUSH

連續演出說明

破壞任務



アキ將畫面粉碎破壞的演出，背景顏色須注意

美食任務



ロック把香菇吃完的演出，香菇的種類須注意

修理任務



コレット修理飛機的演出，金色槌子時為好機

激突!變成星星吧 導彈團!



導彈團與第三帝國的對決，勝利則 BONUS 確定

決戰! 古代遺跡的攻防!



主角群們與ザック第三帝国在古代遺跡對決的連續演出，勝利時 BONUS 確定，期待度超高

戰慄!狂亂的巨大齒輪!



成功則高確率突入確定，不掉下去的話則成功

決死!追迫而來的巨大岩石!



如果能逃脫後面滾動而來的岩石則高確率確定

爆走!變成風吧 導彈團!



導彈團坐著軌道車進入迷宮內的演出，成功的話則高確率確定，所進入的門顏色要注意

激鬥!操縱著紅蓮之火的古龍!



如果主角們能從古龍吐出的火中逃出的話
則高確率確定，吐出的火顏色需要注意

激戰!被製造出來的神獸



アキ迎擊神獸的連續演出，擊退成功突入高確率
為連續演出中期待度最高的

死鬥!甦醒的古代兵器!



如果從甦醒的古代兵器中逃脫的話，則突入超高確率濃厚的超激演出!失敗也會突入高確率!?

秘寶輪逆轉演出



連續演出失敗後的復活演出，連打 MAX BET 鍵將輪完成的話則逆轉確定!

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>

BONUS 說明

通常 BB



通常時紅七連線突入，規定銅鐘押順次數消化
規定次數為 30/40/60 次

消化中藍色金字塔連線時為高確率突入確定
雙線紅七會比單線，藍色金字塔連線確率較高

通常 RB



通常時 BAR 連線突入，8 次銅鐘押順消化結束
消化中每 G 都會進行高確率的抽選

當選的話在結束後會突入
消化中拼成完整的圖片時為高確率當選濃厚

秘寶 BB



AR 中紅七連線突入，和通常 BB 不同的是，藍色金字塔連線時改成上乘轉數，特殊小役也會上乘

秘寶 RB



ART 中 BAR 連線時突入，RP 以外成立時都會進行 G 數上乘

上方保留玉的種類會使上乘的轉數有很大的不同

(超)金字塔 CHANCE



BB 中任何時間點都有可能突入的高確率金字塔連線的區間，最低 5G 繼續
突入時金字塔連線約 30 倍提升！如果是超的狀況，至少會成立一次金字塔連線！?

ART 秘寶 RUSH 中的演出說明

秘寶 RUSH 概要



1SET 40G+a, 純增約 2.8 枚/G 的 SET 數管理型 ART

消化中特殊小役成立時進行 G 數上乘以及 BONUS BATTLE 的抽選

G 數上乘演出



上乘有直接 G 數上乘, 還有下一轉升格上乘更多, 或是最後一轉才上乘的都有

一次最多上乘 200G

(超)BONUS BATTLE



ART 中特殊小役突入的 BONUS 高確率區間, ART 中除了少部分, BONUS 全部都要經由此當選

繼續 G 數為 10G 或無限, 之間所有小役都會進行 BONUS 抽選

超為 10G 固定, 突入時 BONUS 確定, 而且會進行超秘寶 RUSH 的抽選

超秘寶 RUSH



超秘寶 RUSH 為從超高確率或是超 BONUS BATTLE 突入的，突入時秘寶 RUSH G 數會停止減少而且特殊小役成立時也會上乘轉數，保障 G 數消化後進行轉落抽選期間內 BONUS BATTLE 抽選機率大幅提升

秘寶 RUSH DYNAMITE



BONUS 解除的一部分秘寶 BB 突入的超上乘特化區間，繼續 G 數為 15G+a 15G 消化後抽到 RP 以前一直持續，期間內 RP 以外的特殊小役全部上乘轉數上乘時會一併抽選 pt 數，pt 獲得五點時會使最低上乘 G 數提升，共有 5/10/20/30/50 的五階段結束後必定當選秘寶 BB

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 合算	1/286.5	1/282.7	1/278.6	1/272.9	1/272.0	1/248.1
BONUS+ART 合算	1/186.9	1/180.0	1/172.5	1/160.3	1/153.6	1/138.4
機械割	97.5%	98.8%	101.7%	104.7%	108.2%	113.4%

ART 中的小役確率

秘寶 RUSH 中的小役確率，ART 中的機會牌合算確率會有變化

小役	機會牌合算	逆押下段金字塔連線	神之音銅鐘	凍結銅鐘
確率	1/140.7	1/844.7	1/5957.8	1/16384

ART 中以外的小役確率

通常時/高確率中/BONUS/BONUS BATTLE 中/DYNAMITE 中的小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
共通銅鐘	1/120.2	1/117.4	1/109.2	1/106.6	1/99.3	1/95.1	
小役	RP	機會 RP	押順銅鐘	紅櫻	機會紅櫻	西瓜	滑落西瓜
確率	1/3.64	1/12.0	1/1.83	1/96.4	1/862.3	1/198.6	1/198.6

機會牌

小役	BAR 下段	西瓜不中	滑落西瓜不中	金字塔聽牌	BAR 聽牌	合算
確率	1/321.2	1/343.1	1/327.7	1/595.8	1/9362.3	1/83.2

強機會牌

小役	右斜下金字塔	中段金字塔	合算
確率	1/2730.7	1/8192.0	1/2048

確定役

小役	凍結銅鐘	神之音銅鐘	逆押凍結
確率	1/16384	1/5957.82	1/16384

通常時的狀態移行抽選

昇格抽選確率（以下為設定一）

白天⇒黃昏升格時保障 G 數為 5G、黃昏⇒夜晚升格時保障 G 數為 10G

小役	白天⇒黃昏	黃昏⇒夜晚
共通銅鐘	25.0	1.0
紅櫻/西瓜	各 10.0	各 0.5

轉落抽選確率

小役	黃昏⇒白天	夜晚⇒黃昏
銅鐘系・RP 系	5.49	12.51

設定變更時狀態移行抽選

設定	白天	黃昏	夜晚
1-3	75.0	22.5	2.5

高確率的種類與解除率

高確率會依照當選契機與當選的時間點有所不同

高確率種類

高確率的繼續 G 數

模式	15G	20G	30G	無限	實質解除率
高確率 A	各 85.88		各 13.12	各 1	32%
高確率 B					50%
高確率 C				100	100%
高確率 D		各 100			100%
超高確率					32%

高確率 D...高確前兆中抽到的 BONUS 為「高確率+BONUS」

各個當選契機的高確率模式分配

以下各契機當選分配如表格標題，但各有 1%的機率當選超高確率

高確率 A	高確率 B	高確率 C
通常時當選(機會牌) 從傳說 LIGHT·SHORT 中當選 通常 BB 中下段金字塔連線 通常 BB 中強機會牌 通常 BB 結束後當選	以下皆是傳說 MID·LONG 中 的通常當選 的通常 BB 中下段金字塔連線 的通常 BB 中強機會牌 的通常 BB 結束後當選	第一天井 通常時特殊 RP4 連以上 通常 BB 中金字塔連線 3 回以上

RB 中當選高確率：80%當選高確率 A、20%當選超高確率

高確前兆中當選 BONUS：當選高確率 D 確定

第二天井到達、通常時或通常時 BONUS 中的純槓成立：當選超高確率+BONUS 確定

通常時紅櫻·西瓜當選高確率、通常 BB 中中段金字塔連線：到選超高確率確定

各高確率的解除期待度

機會 RP 3 連時解除確定

高確率 A/高確率 B/超高確率滯在時

機會 RP 2 連後的特殊小役成立為解除確定，純槓/強機會牌成立時解除確定

小役	機會 RP 2 連	機會 RP	共通銅鐘	紅櫻/西瓜	機會牌	RP/銅鐘
高確率 A	20	1	5	15.3	50	0.9
高確率 B	33.3	2	12.5	33.3	75	1.7
超高確率	25	1	5	15.3	50	0.5

高確率 C 滯在時

因為為 ∞ 高確的關係，突入時為解除確定

除了 RP/銅鐘解除率為 33.3%以外，其餘小役解除率為 100%

高確率 D 滯在時 高確中必定放出 BONUS 的關係，突入時為解除確定

高確率中的 BONUS 抽選

高確率中以下的小役會進行 BONUS 抽選

因為 BONUS 當選=ART 確定，所以 BONUS 會變成秘寶 BB or 秘寶 RB

BONUS 當選率：紅櫻/西瓜 3.05%、弱機會牌 7.32%、強機會牌/純槓 100%

其他的抽選

高確率當選時會同時進行超高確率升格抽選，當選率約 1%

高確率前兆中的特殊小役成立時，會除了高確率抽選以外再進行特殊抽選

當選率大幅上升，當選時會進行高確率庫存

但是特殊抽選中的紅櫻與西瓜當選時並非超高確率確定

傳說模式抽選

傳說模式有 傳說 LIGHT/傳說 SHORT/傳說 MID/傳說 LONG 四種，各模式滯在率不同

傳說模式移行抽選

機會 RP 2 連時(通常時/ART 中)

滯在	非傳說		LIGHT	SHORT	MID
往	LIGHT	MID/LONG	MID/LONG	MID/LONG	LONG
設定 12	20	各 0.02	各 0.02	各 0.02	0.5
設定 34	30				
設定 5	35				
設定 6	40				

機會 RP 3 連時(通常時/ART 中)

滯在	非傳說/ LIGHT			SHORT		MID
往	LIGHT	MID	LONG	MID	LONG	LONG
設定 12	94.98	5	0.02	5	0.02	2.5
設定 34	89.98	10		10		
設定 5	79.97	20		20		
設定 6	49.98	50		50		

傳說模式轉落抽選

銅鐘·RP 成立時會進行傳說模式轉落抽選，當選時往非傳說模式移行

設定	LIGHT	SHORT	MID	LONG
1	18.92	11.44	4.58	2.28
24				2.85
3			2.14	
5		3.81	1.63	
6		7.63	4.58	2.85

ART 結束時的傳說模式移行抽選

ART 結束時會依照 ART 突入時的傳說有無以及 ART 結束時超傳說滯在有無抽選

ART 結束時超傳說非滯在時

ART 結束後的傳說模式與 ART 突入時的傳說模式一樣

ART 結束時超傳說滯在時

ART 突入時為無傳說/傳說 LIGHT/傳說 SHORT/傳說 MID 時，ART 結束後往傳說 MID

ART 突入時為傳說 LONG 時，ART 結束後往傳說 LONG

ART 當選時的傳說模式移行抽選

ART 當選時會依照當選時傳說滯在的有無以及種類，再另外進行一次傳說模式抽選

當選時	無傳說			LIGHT/SHORT			MID		LONG
	無	MID	LONG	無	MID	LONG	MID	LONG	LONG
1	65	31.50	3.50	65	26.25	8.75	99.98	0.02	100
2		33.25	1.75		28	7			
3	55	38.25	6.75	55	29.25	15.75			
4	50	45	5	50	40	10			
5	45	41.25	13.75	45	27.50	27.50			
6	75	23.75	1.25	75	22.50	2.5			

高確率的抽選詳細

高確率會在特殊小役成立時進行，當選率會依設定與滯在場景有所不同

通常高確率抽選

強機會牌成立時為高確率當選確定

滯在場景	白天		黃昏		夜晚	
設定	西瓜/紅櫻	機會牌	西瓜/紅櫻	機會牌	西瓜/紅櫻	機會牌
1	0.01	8	0.2	33.33	0.2	100
2		12.5		25		
3		8		40		
4		15		25		
5		8		50		
6	0.39	20	2.0	25	1.0	

高確率前兆中的特殊抽選

高確率前兆中的特殊小役成立時，除了一般的高確率抽選以外還會進行特殊抽選

紅櫻/西瓜的當選率大幅上升，但是當選時並非超高確率當選確定

還有，特殊抽選在高確率 D 前兆中不會進行抽選

強機會牌成立時為高確率當選確定

滯在場景	白天		黃昏		夜晚	
設定	西瓜/紅櫻	機會牌	西瓜/紅櫻	機會牌	西瓜/紅櫻	機會牌
1	4	15.35	4.19	38.66	4.19	100
2		19.49		31.00		
3	4.74	16.70	4.92	45.67	4.92	
4		23.04		32.10		
5	5	17.19	5.18	55.00	5.18	
6	6.47	29.77	7.98	34.16	7.04	

通常時 BIG BONUS 中的抽選

BB 開始時銅鐘回數抽選

回數	30 回	40 回	60 回
比例	85.9	9.38	4.69

通常時 BIG BONUS 中會進行高確率獲得抽選，以下為 BB 中切入演出的金字塔連線期待度

切入演出	1 段階	2 段階	3 段階
單線 BB	6.45%	44.58%	100%
雙線 BB	14.49%	64.49%	100%

BB 中的金字塔 CHANCE 移行抽選

金字塔 CHANCE 潛伏/消化中，RP、銅鐘以外的抽選當選時會進行保障 G 數上乘

超金字塔 CHANCE 中，金字塔連線確率大幅上升，最低保證一次金字塔連線

小役	單線 BB			雙線 BB		
	當選率	金字塔	超金字塔	當選率	金字塔	超金字塔
RP/押順銅鐘	2.34	100		3.91	90.00	10.00
共通銅鐘	4.69			7.42	84.21	15.79
紅櫻/西瓜	25	96.88	3.13	39.1	85.00	15.00
機會牌	50			70.3		
強機會牌	100	96.48	3.52	100	84.77	15.23

結束時的高確率抽選

如果 BIG 中沒有當選任何高確率時，結束後會以約 10%的機率抽選高確率

結束時場景移行抽選

會依照當選 BB 時的場景進行抽選

當選時場景	白天	黃昏
白天	50%	50%
黃昏		100%
夜晚	50%	50%

通常時 REG BONUS 中的抽選

RB 中的高確率抽選

通常 RB 中會依照卡片種類(低/中/高/稀有)會有高確率當選率的不同

卡片種類只會在抽選到押順銅鐘時改變，卡片種類順序會在 RB 突入時就抽選好 TABLE

卡片選擇率是以 11 種 TABLE 下去做管理的，之後根據 TABLE 再決定抽選的 GROUP

還有，強機會牌成立時為高確率、純槓成立時為超高確率確定

各卡片的成立小役的高確率當選率

小役	銅	銀	金	稀有
押順銅鐘	0.04	0.29	14.65	100
共通銅鐘/機會 RP			5	10
紅櫻/西瓜	2	5	25	50
機會牌	5	10	50	75

TABLE 選擇率

設定	1	2	3	4	5	6
TABLE 1	12.04	11.87	11.32	11.21	9.45	5.05
TABLE 2-6	各 11.78	各 11.57	各 11.26	各 10.35	各 9.44	各 8.71
TABLE 7-10	各 7.02	各 7.32	各 7.78	各 8.85	各 10.01	各 11.60
TABLE 11	1	1	1.25	1.67	3.33	5

TABLE 各別的抽選 GROUP 分配

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
第 1-6 張	A										
第 7 張	A		B		C			A	D		A
第 8 張	A	B		C	B	C	D		A	D	E

GROUP 各別的卡片分配

GROUP	A						B
設定	1	2	3	4	5	6	1-6
銅	68.0	67.0	66.4	64.9	63.4	61.9	33.3
銀	32.0	33.0	33.6	35.1	36.6	38.2	66.7

GROUP C 銀卡確定、GROUP D 金卡確定、GROUP E 稀有卡確定

BIG 中金字塔 CHANCE 詳細

金字塔 CHANCE(以下簡稱 PC)的最低保障 G 數為 5G

保障 G 數消化後以 1/2.16 的機率進行轉落抽選

超金字塔 CHANCE 升格抽選

PC 中的逆壓中段金字塔連線時升格超金字塔 CHANCE 確定，其餘連線時為 1%抽選

金字塔連線實際確率

金字塔連線會在以下內部成立小役，再依照滯在狀態進行抽選，當選時會發生逆壓切入演出
也就是說內部成立特定小役又通過抽選時就會成立逆壓金字塔連線

但是當沒通過抽選又逆壓使其連線時，所形成的連線是不算數的

滯在狀態		非 PC 中				PC 中	
		通常 BB		秘寶 BB		通常 PC	超 PC
內部小役種類	成立確率	單線 BB	雙線 BB	單線 BB	雙線 BB		
下段金字塔 A	1/18.7						18.75
下段金字塔 B	1/25	1.53	4.17	4.17	6.87	50.78	100
中段金字塔	1/512					25	25
機會 RP 3 連	1/1728	100					
強機會牌	1/2048						

秘寶 BB 中的上乘抽選

秘寶 BB 中的金字塔連線與機會牌成立時上乘確定

都沒發生上乘時就結束秘寶 BB 時，會有 10G 的上乘發生

上乘 G 數分配

連線種類	10G	30G	50G	100G
逆壓下段金字塔連線		50	45	5
逆壓中段金字塔連線				100
純槓				100
弱機會牌	75	22.61	2	0.39
強機會牌			50	50

秘寶 RB 中的上乘抽選

秘寶 RB 中 RP 以外的全小役皆上乘確定，會依照畫面上方保留玉的顏色進行 G 數分配

純槓成立時 100G 上乘確定

各保留玉時各成立役的上乘 G 數

保留玉	G 數	1	5	10	30	50	100
黃色	押順銅鐘	97.5	1.88	0.5	0.12		
	機會 RP/共通銅鐘	97.5	1.88	0.5	0.12		
	紅櫻/西瓜	80	15	4	1		
	弱機會牌			75	25		
	強機會牌					50	50
紅色	銅鐘/機會 RP	50	37.5	10	2.5		
	紅櫻/西瓜		75	20	5		
	弱機會牌			50	50		
	強機會牌					25	75
白色/5G	銅鐘/機會 RP		75	20	5		
	紅櫻/西瓜			75	25		
	弱機會牌				100		
	強機會牌						100

10G 保留玉

G 數	銅鐘/機會 RP	紅櫻/西瓜	弱機會牌	強機會牌
10	95	75		
30	5	25	100	
100				100

30G 保留玉

G 數	銅鐘/機會 RP	紅櫻/西瓜	弱機會牌	強機會牌
30	100	75	50	
50		25	50	
100				100

50G 保留玉

G 數	銅鐘/機會 RP	紅櫻/西瓜	弱機會牌	強機會牌
50	100	75	50	
100		25	50	100

100G 保留玉 非一般 RP 成立時, 100G 上乘確定

輪盤保留玉時的上乘抽選

輪盤保留玉會依照保留玉的顏色(銀/金)以及成立小役依照下表選擇其中一個輪盤

金色保留玉時

輪盤編號	11	12	13
機會 RP/銅鐘/西瓜	79.99	20	0.01
紅櫻		99.99	0.01
純槓/機會牌			100

銀色保留玉時 (純槓/強機會牌成立時選擇 13 號輪盤確定)

輪盤編號	1	2	3	4	5	6	7
機會 RP/銅鐘	30	18.5	1.5	24	14.8	1.2	6
紅櫻					77.6	2.4	
西瓜			50			40	
輪盤編號	8	9	10	11	12	13	
機會 RP/銅鐘	3.7	0.3				0.01	
紅櫻	19.4	0.6				0.01	
西瓜		10				0.01	
弱機會牌			48.8	39	9.75	2.5	

輪盤內容

選擇的輪盤會根據下表的内容分配 G 數, 抽選時是完全均等的 1/6 機率下去抽選

編號 1~9 的輪盤選到 1G、10~12 號的輪盤選到 10G 的 33.3%會在剩下的五個重抽一次

以下表格為輪盤中有該 G 數的個數

輪盤編號	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1G	5	5	5	4	4	4	3	3	3				
30G	1			2			3			5	4	3	
50G		1			2			3					
100G			1			2			3	1	2	3	6

BONUS 昇格抽選

BONUS 通常時/ART 中，特殊小役等成立時會進行抽選

昇格抽選前 BONUS	雙線 BB		單線 BB		RB	
分配比例	5%		45%		50%	
升格當選率	紅櫻/西瓜	機會牌	強機會牌	共通銅鐘	押順銅鐘	
RB⇒單線 BB	20	100		2.5	0.3	
RB⇒雙線 BB			100			
單線 BB⇒雙線 BB	10	25	100	1	0.3	

BONUS BATTLE 的抽選

BONUS BATTLE 突入抽選

ART 中特殊小役成立時會進行 BONUS BATTLE 突入抽選

超傳說模式中不用抽到特殊小役就會進行 BONUS BATTLE 的突入抽選

小役	紅櫻/西瓜	弱機會牌	強機會牌	共通銅鐘	押順銅鐘
當選率	10%	25%	100%	2.50%	0.36%

BONUS BATTLE 繼續 G 數分配

繼續 G 數有 2 種：當選一般 BONUS BATTLE 時 1%抽選無限 G、其餘皆為 10G

超 BONUS BATTLE 當選時不管勝利/敗北一定 BONUS，但 10G 間會進行超秘寶抽選

BONUS BATTLE 中上乘 G 數抽選

小役	純槓	紅櫻	西瓜	弱機會	強機會	共通銅鐘	機會 RP	機會 RP	
							2 連	3 連	
通常 ART 上乘率	100	25	6.71	100		10	5	100	
超秘寶 RUSH 上乘率	100								
上乘分配	10G		69.1		45.4		99.5	99.8	96
	30G		30.5	72.8	41.2				
	50G		0.2	25	10	50			
	100G	100	0.15	2.19	3.37	50	0.49	0.18	4

BONUS BATTLE 解除確率

小役	RP	機會 RP	機會 RP2 連	押順銅鐘	共通銅鐘/紅櫻	西瓜	逆押金字塔凍結
確率	1.28	6.23	25	6.23	5	20	100

ART 中的上乘抽選

以下表格中上乘率為一般 ART 中，超秘寶中上乘當選率全部為 100%

小役	通常						超秘寶			
	上乘率	10G	30G	50G	100G	200G	10G	30G	50G	100G
紅櫻	25	69.1	30.5	0.2	0.1	0.05	69.1	30.5	0.2	0.15
西瓜	6.71		72.8	25	1.46	0.73		72.8	25	2.19
共通銅鐘	10	99.5			0.24		99.5			0.49
弱機會	100	45.4	41.2	10	3.33	0.04	45.4	41.2	10	3.37
強機會				50	40	10			50	50
機會 RP2 連	5	99.8			0.12	0.06	99.8			0.19
機會 RP3 連	100	96			3.7	0.29	96			4
逆押金字塔			66.8	25.3	7.63	0.29		66.8	25.3	7.92
銅鐘凍結					50	50				100

ART 中的次 SET 繼續抽選

ART 繼續模式抽選

ART 當選時會依照當選時所經由的高確率狀態進行 ART 繼續模式抽選

經由高確率	高確率 A/D、超高確率		高確率 B		高確率 C	
設定	模式 1	模式 2	模式 1	模式 3	模式 1	模式 4
1	50	50	1	99	1	99
2	10	90	20	80	2.5	97.5
3	50	50	1	99	1	99
4	10	90	20	80	10	90
5	50	50	1	99	1	99
6	25	75	25	75	90	10

繼續模式種類

ART 突入後的 40G 間，押順銅鐘成立時會進行 SET 繼續抽選，次 SET 突入時同樣也會抽選

繼續模式	模式 1	模式 2	模式 3	模式 4
押順銅鐘時繼續當選率	1.96%	1.02%	0.48%	0.05%
實質繼續率	35.04%	20.03%	10.02%	1%

超傳說模式詳細

超傳說模式中 BONUS BATTLE 突入抽選率

RP/押順銅鐘成立時的 11.3%當選

超傳說模式轉落抽選

BONUS BATTLE 非潛伏中的 RP 成立時會進行超傳說模式轉落抽選

超傳說模式	SHORT	MID	LONG
轉落確率	1/6.2	1/18.6	1/37.1

超秘寶 RUSH 結束時的超傳說模式移行抽選

超秘寶 RUSH 結束時會依照滯在模式進行超傳說模式移行的抽選

滯在模式	無超傳說	往超傳說 SHORT	往超傳說 MID	往超傳說 LONG
超傳說非滯在時	66.64		33.33	0.02
超傳說 SHORT 時		66.64		
超傳說 MID 時			80	20
超傳說 LONG 時				100

秘寶 RUSH DYNAMITE 詳細

秘寶 RUSH DYNAMITE 為最低保証 15G, 之後直到通常 RP 成立一直繼續的上乘區間

這期間 RP 以外的全部小役都會進行上乘轉數

液晶左下表示的數字為基準, 表示的為"最低上乘 G 數"

最低上乘 G 數全部有 5 個階段(5G/10G/20G/30G/50G)

特殊小役成立時會獲得 pt, 獲得到 5pt 時會上升一階段

秘寶 RUSH DYNAMITE 突入抽選

秘寶 RUSH DYNAMITE 在 ART 中 BIG BONUS 成立時進行突入抽選

設定	1	24	3	5	6
BIG BONUS 成立時	5.00%	3.33%	6.25%	8.85%	2.00%

pt 抽選分配

小役\獲得 pt	1	2	3	5	10
押順銅鐘 0~3 連	98.98	1	0.01	0.01	
押順銅鐘 4 連以上	60	29.71	10	0.25	0.05
機會 RP/共通銅鐘		98.99	1	0.01	
紅櫻/西瓜		75	22.5	2	0.5
弱機會牌				80	20
強機會牌					100
逆押金字塔凍結		75	22.5	2	0.5

各模式上乘 G 數抽選

小役	5G 模式	10G 模式	20G 模式	30G 模式	50G 模式
純槓	100G	100G	100G	100G	100G
機會 RP	5G	10G	20G	30G	50G
逆押金字塔凍結/紅櫻	10G	20G	30G	50G	100G
西瓜	30G	30G			
弱機會牌	10G	20G			
強機會牌	50G	50G	50G		
共通銅鐘/押順銅鐘	5G	10G	20G	30G	50G