

惡靈古堡 5

バイオハザード 5

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



上段一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



HAZARD RUSH



SHOOTING BURST



9 枚



5 枚



CHANCE REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	🍎	🍌	🍌
20	🔔	🔔	🔔
19	🍌	🍇	🍇
18	🔥	🍌	🍌
17	🍇	🔔	🍎
16	🔥	🔥	🔥
15	🔔	🍇	🔔
14	🍌	🍎	🍇
13	🍎	🍌	🍌
12	🔔	🔔	🔔
11	🍌	🔥	🍇
10	🍌	🍇	🍌
9	🍇	🍎	🍎
8	🍎	🍌	🔥
7	🔔	🔔	🔔
6	🍌	🍇	🔥
5	🔥	🍌	🍌
4	🍇	🍌	🍎
3	🍎	🍌	🍌
2	🔔	🔔	🔔
1	🍌	🍇	🍇

開獎條件

1. 規定天井轉數到達
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

凍結發生確率為 1/131072

特典為 PREMIUM HAZARD RUSH 突入

天井情報與恩惠

最大天井為 ART 間 999G, 最大天井到達經由前兆當選 ART+次回天國確定

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
最查詢攻討論族群
最報台壇消費廣告
最情機論壇消費廣告
最種中文線上玩動
最的的的的的的的的

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



左轉輪約在轉輪上段到中段瞄押紅櫻(黑 BAR 下方)

左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓紅櫻

以紅櫻連線的個數有各種不同的紅櫻，同時形成青再連線時為殲滅 RP

	<p>兩連紅櫻</p>	<p>三連紅櫻</p>
	<p>單紅櫻</p>	<p>殲滅 RP</p>

左轉輪 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再鐘連線時時為機會 RP

	<p>機會 RP</p>
--	--------------

左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄壓西瓜，斜瓜連線時為弱西瓜，平瓜連線時為強西瓜

西瓜瞄押不中時為強機會 RP，中段銅鐘連線時為確定銅鐘

	<p>弱西瓜</p>	<p>強西瓜</p>
	<p>強機會 RP</p>	<p>確定銅鐘</p>

ART 中的打法

ART 中有押順指示時照押順停止，切入演出發生時瞄押 BAR，其餘演出時按照一般打法即可

本機基本演出説明

場景說明

通常場景



通常有四種場景存在，上方從左到右依序為

「集會場」「大濕原」「古代遺跡」「始祖病毒房」，越右邊的場景期待度越高

前兆場景



特殊小役成立後為移行緊迫狀態的好機，畫面左方的燈顏色會示唆期待度，依序為黃<綠<紅
要是移行右方的地下坑道場景時為 CZ 的潛伏期待大

通常演出

敵人演出



要是擊退リーチャー的話…!?
也有ジョッシュ登場的情報喔

箱子演出



跟小畫面連動後打開箱子
箱子的顏色與裡面的東西必須要注意

アーヴィング書籍演出



アーヴィング拿出的書籍內容
示唆期待度
必須注意信封顏色及地毯種類

ウェスカー瞬間移動演出



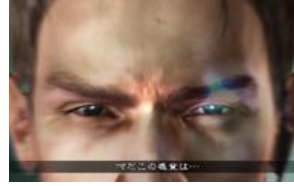
ウェスカー把畫面打破之後往連續演出發展

影片擬似連演出



播放角色影片的擬似連演出
演出越長的話則期待度越高

倒敘演出



クリス引起的倒敘影片演出後往連續演出發展

射擊輪盤



按鍵按下後選擇即將發展的目標，ART 中發生的話有可能是 G 數上乘或是特化區間突入

小視窗演出

副轉輪



主畫面右方小畫面發生的小役提示演出

小役的個數及大小示唆期待度

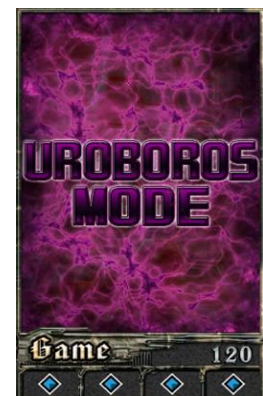
心跳顯示器



心跳顯示器中波紋幅度擺動較大時為好機

可以期待突入 ART 或是 CZ

UROBOROS 擬似連



會連續演出數轉，小畫面要是被病毒侵蝕的話則突入 UROBOROS MODE!?

場景固有連續演出

卡車 MISSION



狙擊マジニ將暴走的卡車停下來則演出成功

此時突入 CZ 或是 ART

騎士 MISSION



將騎士マジニ打倒的話則演出成功

還有不管哪個任務，出現紅葉圖案時為激熱!

VS 処刑マジニ



與處刑マジニ對決，如果發生連打的機關槍機會時勝率上升!?

鱷魚 MISSION



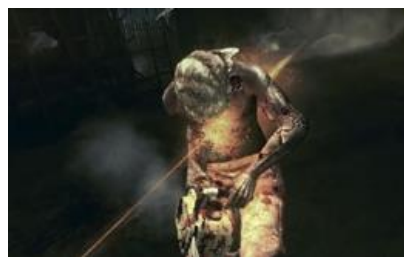
如果能迴避襲擊來的鱷魚的畫為演出成功

空氣船 MISSION



如果能成功使空氣船跳躍後脫離陷阱為演出成功

VS チェーンソーマジニ



將電鋸マジニ打倒的話則演出成功

反射鏡 MISSION



如果能解開光線的謎題，將門打開的話則成功

崩壞的柱子 MISSION



如果能從崩壞中的柱子逃離的話則演出成功

VS 巨人マジニ



將巨大マジニ打倒的話則演出成功

リッカーMISSION



如果能從リッカー群中逃走的話則演出成功

VS ガトリングマジニ



將ガトリングマジニ打倒的話則演出成功

對決演出

VS ポポカリム



與ポポカリム對決，地雷的顏色示唆期待度

VS ウロボロス・ムコノ



將ウロボロス・ムコノ打倒的話則演出成功，要注意瓦斯炸彈的顏色

VS ウェスカー



只要發生即為激熱的連續演出，兩人合力將他打倒吧

ART 高確率區間(CZ)演出

PANIC ZONE



ART 期待度 35%的 CZ, 10/20/30/無限 G 繼續

每轉都會進行 ART 抽選

將マジニ全部消滅的話為 ART 確定!

ELIMINATE MISSION



殲滅 RP 成立時突入!?!の 20G 高確 CZ

ART 當選期待度 50%以上!

消滅 20 隻マジニ後 ART 突入確定!

WESKER ZONE



平均 20~30G 繼續的高確率 CZ, ART 當選期待度超過 60%

每一轉都會進行小視窗中%數的上升抽選, 該數值就是 ART 的當選期待度

ART 中的演出

機槍 MISSION



操縱機槍將マジニ打倒後開出一條路

成功則 G 數上乘/SB/EP 確定!?

滑車 MISSION



クリス使用滑車到另外一端的話則演出成功

アーヴィング MISSION



如果能獲得盒子的話則演出成功, 注意盒子裡面的東西吧

逃脫 MISSION



如果能從追來的ボボカリム中

脫逃的話則演出成功

膠囊 MISSION



兩人選擇膠囊後獲得膠囊內的東西

吊車 MISSION



使用吊車將マジニ打倒並迴避陷阱則成功

SHOOTING BURST 中的演出

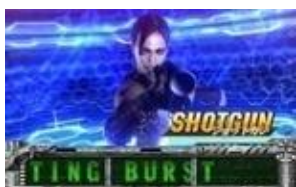
突入畫面



突入時按下 CHANCE 按鍵後背景顏色會變化，這顏色會示唆繼續率

期待度依序為白<藍<黃<綠<紅<彩虹

武器與演出



SB 中使用的武器與登場的角色會有上乘期待度的不同變化

GATLING GUN 為 20G 以上、JOSH 為 30G 以上、ROCKET LAUNCHER 為 50G 以上期待

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/273.9	1/247.1	1/263.2	1/229.2	1/202.0	1/152.8
EPISODE	1/209.6	1/207.4	1/201.9	1/201.6	1/198.6	1/197.0
機械割	97.2%	98.9%	100.3%	104.4%	110.8%	119.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/68.3	1/68.2	1/64.3	1/64.4	1/60.7	1/59.0
中/右銅鐘	各 1/7.62			各 1/7.64		
小役	通常 RP	弱機會 RP	強機會 RP	殲滅 RP	左第 1 銅鐘	共通銅鐘
確率	1/7.8	1/145.6	1/512.0	1/2978.9	1/19.7	1/273.1
小役	確定銅鐘	單櫻	2 連櫻	3 連櫻	中段櫻	強西瓜
確率	1/32768	1/819.2	1/145.6	1/409.6	1/32768	1/655.4

MB 中小役確率

MB 為通常/機會 RP 與同時當選時突入的內部 BONUS, ART 中會突入 UROBOROS MODE
 MB 成立中~MB 消化中~完畢的這段期間, 所有小役確率都會上升

MB 成立中的小役確率

設定	2 連櫻	3 連櫻	單櫻
1-3	1/8.77	1/23.46	1/68.41
4-6	1/8.81	1/23.56	1/68.70

機會 RP 相關確率只在 ART 中會上升

小役	弱機會 RP	強機會 RP
確率	1/113.4	1/409.6

MB 消化中的小役確率

設定	2 連櫻	3 連櫻	單櫻
通常時確率	1/1.2	1/7.8	1/109.2
ART 中確率	1/1.1	1/15.8	1/16.6

通常時模式相關

通常時有天井 G 數不同的 5 種模式存在，天國到達前不會進行模式下降抽選

通常 A/B/C 的天井皆為 999G、天國 A/B 的天井為 99G

ART 後的模式移行率

非天井所開出的 ART(表格中沒有列出的剩餘機率為原模式滯留)

滯在	通常 A			通常 B		通常 C		天國 A	天國 B
	通常 B	通常 C	天國 A	通常 C	天國 A	天國 A	天國 B	通常 A	通常 A
1-3	6.25	0.39	1.17	0.78	7.03	81.3	18.8	93.8	75
4	15.6	0.78	2.34	1.56	17.2			87.5	
5	21.9	1.56	7.81	6.25	25	50	50	62.5	81.3
6	25	3.13	9.38	6.25	31.3	75	25	50	75

通常 A~C 模式天井到達所開出的 ART，在 ART 結束之後會往天國模式移行

滯在	通常 A/通常 B		通常 C	
往	天國 A	天國 B	天國 A	天國 B
移行率	99.61	0.39	50	50

通常時的狀態相關

通常時有「LOW/MID/HI/SP」的 4 種狀態存在，會影響 CZ 的突入率

特殊小役成立時的狀態昇格率

特殊小役成立時會進行狀態昇格抽選，當選時狀態會上升一格

設定	2 連櫻/弱機會 RP	3 連櫻/強機會 RP	單櫻/強西瓜	弱西瓜
13	31.25	62.50	100	37.50
5				31.25
246	40.63	81.25		40.63

CZ LOOP 結束時的狀態分配

CZ LOOP 結束時會另外進行狀態移行抽選

設定	LOW	MID	HI	SP
135	75	18.75	4.69	1.56
24	50	37.50	9.38	3.13
6	31.25	31.25	25	12.50

CZ 抽選相關

CZ 表面上有 PANIC ZONE(PZ)·WESKER ZONE(WZ)·ELIMINATE MISSION(EM)

3 種存在，各自突入 HAZARD RUSH(HR)的機率都有所不同

CZ 內部有 8 種的 CZ 模式(PZ/5 種、WZ/3 種)在管理，CZ 的整體繼續率有所不同

CZ 抽選

CZ 的突入抽選是在通常時特殊小役成立時進行，會依照滯在狀態而有當選率的變化

當選時會從 8 種的 CZ 模式中選擇其中一種模式進行 CZ LOOP

各別狀態的 CZ 當選率

CZ 抽選是在特殊小役成立時進行

影響當選率的有設定、特殊小役種類、小液晶畫面中的特殊小役履歷個數、滯在狀態

當特殊小役履歷個數有三個以上，或是在 SP 狀態下成立特殊小役時，CZ 當選確定

(以下表格中"無"代表履歷中無特殊小役、"二"表示該小役為履歷中第二個特殊小役)

銅鐘 3 連續時

設定	135	24	6
當選率	3.13	6.25	12.5

RP 3 連續時

設定	1-3	4	5	6
當選率	0.39	3.13	6.25	12.5

LOW 滯在時

小役	2 連櫻		3 連櫻		單櫻		弱西瓜		強西瓜 強機會 RP		弱機會 RP	
	無	二	無	二	無	二	無	二	無	二	無	二
1	0.10	0.20	0.39	0.78	3.13	6.25	0.05	0.10	1.56	3.13	0.20	0.39
2	0.20	0.39	0.78	1.56			0.10	0.20			0.39	0.78
3	0.29	0.59	1.17	2.34			0.15	0.29			0.59	1.17
4	0.39	0.78	1.56	3.13			0.20	0.39			0.78	1.56
5	0.78	1.56	3.13	6.25	6.25	12.5	0.39	0.78	3.13	6.25	1.56	3.13
6	1.56	3.13	6.25	12.5	12.5	25	0.78	1.56	6.25	12.5	3.13	6.25

MID 滯在時

小役	2 連櫻		3 連櫻		單櫻		弱西瓜		強西瓜 強機會 RP		弱機會 RP	
	無	二	無	二	無	二	無	二	無	二	無	二
1	0.39	0.78	1.56	3.13	12.5	25	0.20	0.39	6.25	12.5	0.78	1.56
2	0.78	1.56	3.13	6.25			0.39	0.78			1.56	3.13
3	1.17	2.34	4.69	9.38			0.59	1.17			2.34	4.69
4	1.56	3.13	6.25	12.5			0.78	1.56			3.13	6.25
5	3.13	6.25	9.38	18.8	18.8	37.5	1.56	3.13	12.5	25	6.25	12.5
6	6.25	12.5	12.5	25	25	50	3.13	6.25	18.8	37.5	9.38	18.8

HI 滯在時

小役	2 連櫻		3 連櫻		單櫻		弱西瓜		強西瓜 強機會 RP		弱機會 RP	
	無	二	無	二	無	二	無	二	無	二	無	二
1	1.56	3.13	6.25	12.5	50	100	0.78	1.56	25	50	3.13	6.25
2	3.13	6.25	12.5	25			1.56	3.13			6.25	12.5
3	4.69	9.38	18.8	37.5			2.34	4.69			9.38	18.8
4	6.25	12.5	25	50			3.13	6.25			12.5	25
5	12.5	25	28.1	56.3			6.25	12.5	28.1	56.3	18.8	37.5
6	18.8	37.5	31.3	62.5			12.5	25	31.3	62.5	25	50

CZ 模式決定的流程

CZ 模式中、CZ 模式 1~5 為 PANIC ZONE、CZ 模式 6~8 為 WESKER ZONE

合計存在 8 種，越上位的模式 CZ 繼續率越高，以下為 CZ 當選到突入的流程

- ①依照當選契機決定 CZ 模式(1~8)→待機狀態中
- ②不中小役的 28.1%發動前兆(最大 20G) →前兆開始
- ③特殊小役進行 CZ 模式上升抽選·轉落回避抽選→前兆消化中
- ④CZ 發動時進行 CZ 模式移行抽選→CZorART 結束
- ⑤要是還留在 CZ 模式的話就往步驟②

CZ 模式抽選【步驟①】

先依照成立小役以及小役履歷去決定 5 種組別，再依照 5 種組別去抽選 8 種的 CZ 模式

各別當選契機的組別抽選

履歷	共通銅鐘	弱機會 RP/弱西瓜	強機會 RP/強西瓜/單櫻	2 連櫻/3 連櫻	中段櫻/確定役
1 個	組別 1	組別 1	組別 1	組別 1	組別 3
2 個			組別 2		組別 4
3 個		組別 4	組別 5	組別 3	組別 5
4 個		組別 5		組別 5	

抽選組別的 CZ 模式分配

組別	CZ1	CZ2	CZ3	CZ4	CZ5	CZ6	CZ7	CZ8
1	84.4	10.9				4.69		
2		87.5	5.47	0.59	0.20	5.86	0.34	0.05
3			87.5	2.34	0.78	7.81	1.37	0.20
4						75.0	21.9	3.13
5								100

特殊小役時的模式上升抽選【步驟③】

成立時的特殊小役跟其後的履歷去決定組別 A~組別 D

被決定的組別跟原本被抽選好的 CZ 再去抽選 CZ 模式上升，**組別 D 上升至 CZ 模式 8 確定**

履歷	弱機會 RP/弱西瓜/2 連櫻/3 連櫻	強機會 RP/強西瓜/單櫻	中段櫻/確定役
1 個	組別 A	組別 B	組別 C
2 個	組別 B	組別 C	組別 D
3 個	組別 C		
4 個	組別 D	組別 D	

CZ 模式上升率

滯在	1		2		3		4		
	2	3	3	6	4	7	5	7	8
A	3.13		2.34	0.78	2.73	0.39		1.56	
B	12.5		11.7		5.86			3.13	
C	93.8	6.25	93.8	6.25	96.9	3.13	96.9	2.73	0.39

滯在	5		6		7
組別	4	7	7	8	8
A	2.73	0.39	0.78		0.39
B	5.86		1.56		0.78
C	96.9	3.13	93.8	6.25	100

特殊小役時的轉落回避抽選【步驟③】

特殊小役成立時如果當選轉落回避的話，CZ 發動時就不會進行 CZ 模式移行抽選

也就是 CZ/ART 結束後會再一次突入 CZ

小役	強機會 RP/強西瓜	弱機會 RP/2 連櫻	單櫻	3 連櫻	弱西瓜
回避率	12.5	3.13	25	6.25	1.56

CZ 發動時的 CZ 模式移行抽選【步驟④】

要是沒有當選轉落回避的話，CZ 發動時會以以下的確率進行轉落抽選

滯在 CZ	通常	CZ6	CZ7	CZ8
CZ1	96.88			
CZ2	53.13	6.25		
CZ3	32.81	7.81		
CZ4	26.56		7.81	
CZ5	20.70		7.81	0.39

CZ 模式 6~8 滯在時的 WZ 結束後必定還會再一次突入 PZ/WZ

滯在 CZ	CZ2	CZ3	CZ4	CZ5	CZ7	CZ8
CZ6	81.25	15.63				
CZ7			81.25	15.63		
CZ8					25.00	75.00

直擊 ART 結束後的 CZ 模式移行率【步驟④】

沒有經由 CZ 的 ART 結束後會進行 CZ 模式移行抽選

通常	CZ1	CZ2
87.50	25.00	75.00

各個 CZ 中的抽選

PANIC ZONE(PZ)中的 ART 抽選

PZ 繼續 G 數抽選

G 數	10	20	30	無限
確率	62.50	31.25	3.13	3.13

PZ 中每轉都會進行 ART 抽選，履歷欄有 2 個以上的特殊小役的話則 ART 當選確定

成立役	通常 RP/押順銅鐘/共通銅鐘/不中	弱機會 RP/2 連櫻/弱西瓜	3 連櫻
當選率	1.46	25	50

強機會 RP/殲滅 RP/確定銅鐘/單櫻/強西瓜/MB 成立時，ART 當選確定!!

WESKER ZONE(WZ)中的 ART 抽選

WZ 的總突入確率約 1/1700，WZ 中的 HR 突入率約 60%

WZ 內部模式與繼續 G 數分配

WZ 有通常跟確定的 2 種內部模式，各自會抽選繼續 G 數

通常模式跟 PZ 一樣，每轉都會進行抽選，最終以小畫面中表示的機率下去抽選 ART 確定模式中不管畫面中的 % 數，將繼續 G 數消化完畢後突入 ART

G 數	19	21/23/25	27/29	20/22/24/26/30-33
通常	50	各 12.5	各 6.25	
確定				各 12.5

WZ 中的抽選步驟如下

- ①依照成立役與液晶履歷去抽選 TABLE
- ②依照選擇的 TABLE 與已經表示出來的 % 去做 % 上升抽選
- ③最終的以表示出來的 % 數去做 ART 抽選

各個小役的抽選 TABLE 分配

履歷	2 連櫻/弱西瓜/弱機會 RP	3 連櫻/強西瓜/強機會 RP	單櫻	殲滅 RP	其他
0 個	4	6	7	8	8
1 個	5	7	8	8	9
2 個	8	8	9	8	10
3 個	9	9	10	9	10
成立小役	不中小役		通常 RP/3 擇銅鐘	共通銅鐘	
TABLE	1		2	3	

%上升抽選

%表記總共有 10/20/30/40/50/60/70/80/90/100/120/150/200/810%，14 種

120~200%時 HR 複數 SET 確定!，810%到達時 PREMIUM HAZARD RUSH 確定!!

上升時:20%滯在時上升一階為 30%、上升兩階為 40%

TABLE	1	2	3		4			5		
表示%\上升階	1	1	1	2	1	2	3 以上	1	2	3 以上
10-40%	12.5	25	87.5	12.5		87.5	12.5		50	50
50%	6.25	12.5	93.8	6.25		93.8	6.25		75	25
60%	6.25	12.5	93.8	6.25		93.8	6.25		87.5	12.5
70%	3.13	6.25	96.9	3.13		96.9	3.13		93.8	6.25
80%	3.13	6.25	96.9	3.13		98.4	1.56		96.9	3.13
90%	1.56	3.13	98.4	1.56	96.9	2.34	0.78	93.8	4.69	1.56
100%	0.78	1.56	98.4	1.56	96.9	2.34	0.78	93.8	4.69	1.56
120%	0.78	1.56	98.4	1.56	96.9	3.13		93.8	6.25	
150%	0.20	0.39	98.4	1.56	96.9	3.13		93.8	6.25	
200%	0.20	0.39	98.4	1.56						
TABLE	6			7			8			
上升階	1	2	3 以上	1	2	3 以上	1	2	3 以上	
-70%			100			100			100	
80%		93.8	6.25		87.5	12.5			100	
90%	87.5	9.38	3.13	75	18.8	6.25		75	25	
100%	87.5	9.38	3.13	75	18.8	6.25	75	21.9	3.13	
120%	87.5	12.5		75	21.8	3.13	62.5	31.3	6.25	
150%-	87.5	12.5		75	25		62.5	37.5		
TABLE	9									
上升階	往 200%					往 810%				
-120%	75					25				
150%-	50					50				

TABLE10 選擇時直接跳 810%，PREMIUM HAZARD RUSH 確定!

ELIMINATE MISSION(EM)中的 ART 抽選

EM 為殲滅 RP(1/2978.9)成立時突入，EM 中的 HR 突入率約 50%

EM 為 20G 固定，之間選擇マジニ擊破數，將之全部擊破時則 ART 確定

マジニ規定擊破數抽選

マジニ規定擊破數為 EM 開始 1G 目的成立小役去進行抽選

規定擊破數 0 体時為 ART 當選確定(確定銅鐘與中段櫻成立時選擇 0 体確定)

規定數	通常 RP				強機會 RP 3 連櫻	2 連櫻 弱西瓜	弱機會 RP
	押順/3 擇銅鐘 不中小役	強西瓜	單櫻	共通銅鐘			
0 体		12.5	25		6.25	0.78	3.13
1 体		87.5	75		18.8	3.91	3.13
5 体				12.5	75	7.81	18.8
10 体				12.5		87.5	75
15 体				75			
20 体	100						

各個成立役のマジニ擊破數抽選

擊破數	單櫻/強西瓜		共通銅鐘		通常 RP	押順 RP 押順銅鐘
	確定銅鐘/ 中段櫻	強機會 RP 3 連櫻	2 連櫻/ 弱西瓜	弱機會 RP		
1 体					62.5	75.0
2 体					25.0	18.8
3 体					9.38	5.47
5 体			87.5	75.0	1.56	0.39
7 体			6.25	12.5	0.78	0.20
10 体		75.0	3.13	6.25	0.39	0.10
15 体			1.56	3.13	0.20	0.05
20 体	100	25.0	1.56	3.13	0.20	0.05

ART 直擊抽選

ART 也有不經由 CZ 或是天井到達的直擊當選

當選率會依照成立小役的種類以及特殊小役履歷個數會有很大的不同

履歷個數 4 個、或是中段櫻・確定役成立時，ART 確定

各別特殊小役的 ART 直擊抽選確率

小役	2 連櫻			弱西瓜/弱機會 RP			3 連櫻		
履歷中第幾個	1	2	3	1	2	3	1	2	3
設定 1	0.10	0.20	6.25	0.10	0.20	25.0	1.56	3.13	25.0
設定 2	0.20	0.39		0.20	0.39				
設定 3	0.29	0.59		0.29	0.59				
設定 4	0.39	0.78		0.39	0.78		3.13	6.25	
設定 5	0.78	1.56		0.78	1.56		4.69	9.38	
設定 6	1.56	3.13		1.56	3.13				
小役	單櫻			強西瓜			強機會 RP		
履歷中第幾個	1	2	3	1	2	3	1	2	3
設定 1-4	12.5	25	100	3.91	7.81	100	3.13	6.25	100
設定 5	15.6	31.3		7.81	15.6		6.25	12.5	
設定 6	18.8	37.5		9.38	18.8		7.81	15.6	

ART 前兆模式

ART 當選時會先決定前兆模式(全 5 種/A~E)然後根據選擇的模式抽選 SET 數

複數 SET 選擇時，ART 剩下 5G 以內必定以「+30G」的後上乘告知演出

前兆模式分配抽選

PZ 或是 EM 成功時的前兆模式選擇率

PZ 或是 EM 成功時的 ART 前兆中，會依照成立役進行前兆模式上升抽選

成立小役	A	B	C	D	E
確定役/中段櫻/殲滅 RP/MB		96.88	2.34	0.59	0.2
其他	99.61	0.2	0.12	0.05	0.02

WZ 成功時的前兆模式選擇率

會依照 WZ 成功時的最終表示%下去做前兆模式抽選

前兆	10%	20%	30%	40%	50%	60%	70%
A	63.23	86.19	93.85	97.68	98.44	98.70	98.88
B	18.33	6.87	3.05	1.15	1.46	1.22	1.05
C	12.22	4.58	2.04	0.76	0.05	0.04	0.03
D	6.11	2.29	1.02	0.38	0.02	0.02	0.02
E	0.12	0.06	0.04	0.03			
前兆	80%	90%	100%	120%	150%	200%	810%
A	99.02	99.13	96.88				
B	0.92	0.81	2.73	93.75			
C	0.03	0.03	0.20	5.47	93.75		
D	0.02	0.01	0.10	0.39	4.69	93.75	
E	0.02	0.01			1.56	6.25	100

其他的前兆模式選擇率

前兆	直擊 ART	1G 連/天井到達時	長轉輪凍結發生時
A	98.44	99.22	
B	1.17	0.78	
C	0.39		100

各別前兆模式的 ART SET 數分配

前兆模式 B 以上時複數 SET 當選確定

前兆模式 E 為 PREMIUM HAZARD RUSH 確定!

前兆模式 A~D 也會以 1/32768 的機率抽選 PREMIUM HAZARD RUSH

前兆 A 為 1 SET 確定、前兆 B 為 2 SET、前兆 C 為 3 SET

SET 數	2	4	6	8	11
前兆 D		87.5	10.94	1.17	0.39
前兆 E	93.75	4.69	1.56		

通常時各狀態的場景移行率

通常時會依照內部狀態進行場景移行抽選

上位狀態或是 CZ/ART 前兆，比較容易移行病毒房

在前次場景移行的 10G 內不會再進行場景移行，之後以不中小役的 1/4 進行移行

還有，特殊小役成立後幾 G 間也不會進行場景移行抽選

LOW 滯在時

原滯在\往	集會場	大濕原	古代遺跡	病毒房
集會場		86.67	13.33	3.33
大濕原	83.33			
古代遺跡	80	16.67		
病毒房		86.67	13.33	

MID 滯在時

原滯在\往	集會場	大濕原	古代遺跡	病毒房
集會場		80	20	6.67
大濕原	73.34			
古代遺跡	16.67	76.67		
病毒房		75	25	

HI 滯在時

原滯在\往	集會場	大濕原	古代遺跡	病毒房
集會場		20	80	25
大濕原	8.33		66.67	
古代遺跡	13.33	61.67		
病毒房		20	80	

SP 滯在時

原滯在\往	集會場	大濕原	古代遺跡	病毒房
集會場		6.67	13.33	80
大濕原	6.67			
古代遺跡		13.34		
病毒房		13.33	86.67	

PZ·WZ 待機/PZ 前兆中

原滞在\往	集會場	大濕原	古代遺跡	病毒房
集會場		41.67	41.67	16.67
大濕原	33.34		33.33	33.33
古代遺跡	33.33	33.34		
病毒房	16.67	41.67	41.67	

WZ/ART 前兆中

原滞在\往	集會場	大濕原	古代遺跡	病毒房
集會場	14.29	28.57	28.57	28.57
大濕原	28.57	14.29		
古代遺跡		28.57	14.29	
病毒房			28.57	14.29

CZ/ART 結束時的場景抽選

CZ/ART 結束時會依照滞在狀態進行場景抽選

CZ/ART 結束後、古代遺跡開始時有 HI/SP 的機會

病毒房開始則是 HI/SP

場景\滞在狀態	LOW	MID	HI	SP
集會場	50	30	13.33	13.33
大濕原	30	50	20	20
古代遺跡	20	20	50	33.34
病毒房			16.67	33.33

ART 準備中到 ART 開始時之間的抽選

ART 初期 G 數抽選

ART 的初期 G 數由開始時的七連線方式所決定，初期 G 數有 50/100/200/300G 四種
7 四個連線或 7 斜線連線則 100G 以上確定，小畫面 3 連 7 停止時 200G 以上確定

初期 G 數	連線確率	50G	100G	200G	300G
中段 7 連線	1/4.27	87.5	11.72	0.59	0.2
斜線 7 連線	1/64		93.75	4.69	1.56

ART 內部狀態抽選

ART 中的內部狀態有 3 種(通常/高確/超高確)存在, 會影響 EPISODE 或是上乘抽選

每一個 STAGE 的分配都不一樣, STAGE3 與 7 的高確分配比例就比較高

每個 STAGE 的狀態都是在 EPISODE 結束後進行抽選

STAGE	1.2			3			4		
設定	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確
1	62.50	25.00	12.50	25.00	25.00	50.00	75.00	12.50	12.50
2	50.00	40.63	9.38	25.00	50.00	25.00	62.50	34.38	3.13
3	50.00	31.25	18.75	25.00	25.00	50.00	75.00	12.50	12.50
4	37.50	50.00	12.50	25.00	37.50	37.50	62.50	31.25	6.25
5	50.00	28.13	21.88	25.00	25.00	50.00	68.75	15.63	15.63
6	31.25	50.00	18.75	25.00	25.00	50.00	62.50	18.75	18.75
STAGE	5.6			7			8.9		
設定	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確
1	87.50	6.25	6.25	25.00	25.00	50.00	96.88	1.56	1.56
2	75.00	24.22	0.78	25.00	50.00	25.00	87.50	11.72	0.78
3	87.50	6.25	6.25	25.00	25.00	50.00	96.88	1.56	1.56
4	75.00	23.44	1.56	25.00	37.50	37.50	87.50	10.94	1.56
5	87.50	6.25	6.25	25.00	25.00	50.00	93.75	3.13	3.13
6	87.50	6.25	6.25	25.00	25.00	50.00	93.75	3.13	3.13

ART 準備中的上乘抽選

ART 準備中也會進行 G 數上乘抽選

2 連櫻

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	1.56	50	50			
2 個目	12.5	50	50			
3 個目	100	87.5	6.25	6.25		
4 個目	100		75	12.5	6.25	6.25

3 連櫻

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	6.25	50	25	25		
2 個目	25	50	25	25		
3 個目	100	75	12.5	12.5		
4 個目	100		50	25	12.5	12.5

單櫻

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	37.5	33.3	33.3	33.3		
2 個目	50	50	25	25		
3 個目	100	25	25	25	12.5	12.5
4 個目	100				50	50

中段櫻/確定役 (當選率 100%)

G 數	1 個目	2 個目	3 個目	4 個目
100G	75	50		
200G	12.50	25	75	
300G			25	100

弱西瓜

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	0.7	50	50			
2 個目	6.25	50	50			
3 個目	100	87.5	6.25	6.25		
4 個目	100		75	12.5	6.25	6.25

強西瓜

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	25	50	25	25		
2 個目	37.5	33.3	33.3	33.3		
3 個目	100	25	25	12.5	6.25	6.25
4 個目	100			50	25	25

弱機會 RP

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	3.13	62.5	25	12.5		
2 個目	18.8	66.7	16.7	16.7		
3 個目	100	87.5	6.25	6.25		
4 個目	100		75	12.5	6.25	6.25

強機會 RP

G 數	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
1 個目	25	62.5	25	12.5		
2 個目	37.5	50	33.3	16.7		
3 個目	100	50	25	25		
4 個目	100			75	12.5	12.5

ART 中的上乘抽選

ART 中上乘抽選的流程

- ① 特殊小役成立時會抽選上乘組別 1~9
- ② 進行增殖、變異抽選
- ③-A 增殖、變異抽選非當選→上乘抽選
- ③-B 增殖・變異抽選當選
 - └③-B-1 增殖上乘抽選
 - └③-B-2 變異上乘抽選

① 上乘組別分配

上乘組別分配會依照特殊小役成立時的 ART 狀態以及小役履歷數下去做抽選

(表格內數字為組別編號)

履歷個數	1			2			3			4		
	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高
2 連櫻/弱機會 RP	1	2	3	4	4	7	4	5	8	8	8	9
3 連櫻/強機會 RP		3	6		5		6					
單櫻	4	6	8	6	9	7	7	9	9	9		
中段櫻	8	8	9	8		8	9				9	
弱西瓜	1	1	3	4	4	7	4	5	8	8	8	
強西瓜	4	5	7		6	8	7	7	9	9	9	

② 增殖・變異抽選

會根據特殊小役的履歷個數會有當選率變化，特殊小役履歷四個時當選確定

2 連櫻/弱西瓜/弱機會 RP

特殊小役履歷	當選率	增殖 1 回	增殖 2 回	增殖 3 回	變異
1 個目	3.13	59.4	31.3	7.81	1.56
2 個目	12.50				
3 個目	100				
4 個目	100		62.5	37.5	

3 連櫻/強機會 RP

特殊小役履歷	當選率	增殖 1 回	增殖 2 回	增殖 3 回	變異
1 個目	12.5	59.4	31.3	7.81	1.56
2 個目	40.6				
3 個目	100				
4 個目	100		50	50	

單櫻/強西瓜

特殊小役履歷	當選率	增殖 1 回	增殖 2 回	增殖 3 回	變異
1 個目	40.6	59.4	31.3	7.81	1.56
2 個目	100				
3 個目	100		62.5	37.5	
4 個目	100			100	

中段櫻/確定役

特殊小役履歷個數	1	2	3	4
增殖 2 回	75	62.5	50	
增殖 3 回	25	37.5	50	100

③-A 非當選→上乘抽選

依照抽選到的組別進行上乘抽選，組別編號 5~9 上乘當選確定

組別	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10G	2.74	21.9	43.8	87.5	75	50			
20G	0.34	2.8	5.5	10.9	21.9	43.8	87.5		
30G	0.04	0.29	0.58	1.17	2.34	4.69	9.38	87.5	
50G	0.01	0.1	0.19	0.39	0.78	1.56	3.13	12.5	100

③-B-1 增殖上乘抽選

依照增殖回數跟組別決定初期 G 數，在依照增殖回數與初期 G 數決定增殖方式

初期 G 數

增殖 1 回時

組別編號	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10G	96.9	93.8	87.5	81.3	75	50			
20G	2.93	5.86	11.7	17.6	23.4	46.9	87.5		
30G	0.15	0.29	0.59	0.88	1.17	2.34	9.38	87.5	75
50G/55G	0.02	0.05	0.10	0.15	0.20	0.39	1.56	6.25	25

增殖 2or3 回時

組別編號	1	2	3	4	5	6	7	8	9
5G	0.02	0.05	0.10	0.15	0.20	0.39	1.56	6.25	50
10G	96.9	93.8	87.5	81.3	75	50			
20G	2.93	5.86	11.7	17.6	23.4	46.9	87.5		
30G	0.07	0.15	0.29	0.44	0.59	1.17	4.69	87.5	
50G	0.01	0.02	0.05	0.07	0.10	0.20	0.78	3.13	37.5
33G	0.07	0.15	0.29	0.44	0.59	1.17	4.69		
55G	0.01	0.02	0.05	0.07	0.10	0.20	0.78	3.13	12.5

增殖方式

分裂抽選(當選時)

當選種類	增殖 1 回			增殖 2or3 回			
	10~30G	50G	55G	5G	10~30G	50G	33G/55G
2 分裂	87.5	87.5	87.5		87.5	87.5	87.50
3 分裂	10.9	12.4	12.5		10.9	12.4	12.50
2 分裂(其中一個變 50G)	1.28			82.0	1.28		
3 分裂(其中一個變 50G)	0.18			11.7	0.18		
2 分裂(其中一個變 100G)	0.09	0.09		5.47	0.09	0.09	
3 分裂(其中一個變 100G)	0.01	0.01		0.78	0.01	0.01	

③-B-1 變異上乘抽選

先跟據組別決定初期 G 數，在依照初期 G 數決定變異的 G 數

初期 G 數選擇

組別編號	1	2	3	4	5	6	7	8
1G	3.13	6.25	9.38	12.5	25		6.25	25
2G	0.10	0.20	0.29	0.39	0.78	1.56	3.13	12.5
3G	0.05	0.10	0.15	0.20	0.39	0.78		
10G	90.6	81.3	71.9	62.5	25			
20G	1.56	3.13	4.69	6.25	12.5	25		
30G	0.78	1.56	2.34	3.13	6.25	12.5	25	
50G	0.10	0.20	0.29	0.39	0.78	1.56	3.13	12.5
22G	1.56	3.13	4.69	6.25	12.5	25	12.5	
33G	0.39	0.78	1.17	1.56	3.13	6.25	3.13	12.5
44G	0.10	0.20	0.29	0.39	0.78	1.56	3.13	12.5
55G	0.05	0.10	0.15	0.20	0.39	0.78	25	
66G	0.78	1.56	2.34	3.13	6.25	12.5		
77G	0.39	0.78	1.17	1.56	3.13	6.25	12.5	
88G/99G	0.20	0.39	0.59	0.78	1.56	3.13	6.25	25

組別編號 9 的初期 G 數必定為 3G

以下的初期 G 數確定對應該變異 G 數

初期 G 數	1G	2G	3G	66G	77G	88G	99G
變異 G 數	100G	200G	300G	166G	177G	188G	199G

以下的初期 G 數必須再進行一次抽選

初期 G 數	10G	20G	30G	50G	22G	33G	44G	55G
75%	110G	120G	130G	150G	122G	133G	144G	155G
25%	100G	200G	300G	500G	222G	333G	444G	555G

ART 中的 EPISODE 與 SHOOTING BURST 抽選

ART 中的特殊小役成立時會進行 EPISODE 抽選

還有各個滯在 STAGE 都有規定的 EPISODE 天井存在，天井到達時 EPISODE 當選率上升
EPISODE (EP) 可以同時跟 SHOOTING BURST(SB)一起當選

通常 ART 時

成立役	天井未到達		天井到達時	
	EP 當選率	SB 當選率	EP 當選率	SB 當選率
共通銅鐘	23.44	1.56	46.88	3.13
2 連櫻	0.68	0.10	0.68	0.10
3 連櫻	6.05	0.20	6.05	0.20
單櫻	11.72	0.78	24.22	0.78
中段櫻/確定役	50	50	50	50
弱西瓜	0.39	0.39	96.88	3.13
強西瓜	25	6.25	87.50	12.50

天井 G 數分配

STAGE	狀態	1G	30G	60G	100G	150G	200G	250G	300G	400G	
1	不論	12.5	12.5	25	50						
2	通常	3.13	3.13	6.25	12.5	25	50				
	高確	6.25	6.25	12.5	25	50					
3	通常	1.56	1.56	3.13	6.25	12.5	12.5	12.5	50		
	高確	3.13	3.13	6.25	12.5	25	50				
4.5	通常	0.39	0.39	0.78	1.56	3.13	6.25	12.5	25	50	
	高確	3.13	3.13	6.25	12.5	12.5	12.5	25	25	25	
STAGE	狀態	1G	30G	60G	100G	150G	200G	250G	300G	400G	500G
6	通常	0.2	0.2	0.39	0.78	1.56	3.13	6.25	12.5	25	50
	高確	1.56	1.56	3.13	6.25	12.5	12.5	31.3	31.3		
7	通常	1.56	4.69	6.25	12.5	12.5	12.5	25	25		
	高確	3.13	9.38	12.5	25	25	25				
8.9	通常	0.2	0.2	0.39	0.78	1.56	3.13	6.25	12.5	25	50
	高確	0.78	0.78	1.56	3.13	6.25	6.25	31.3	50		

超高確時：1G/30G/60G/100G，各以 25%的機率下去抽選天井 G 數

PREMIUM HAZARD RUSH 時

成立役	天井未到達		天井到達時	
	EP 當選率	SB 當選率	EP 當選率	SB 當選率
共通銅鐘	11.72	0.78	46.88	3.13
2 連櫻	6.15	0.10	12.40	0.10
3 連櫻	12.30	0.20	24.80	0.20
單櫻	24.22	0.78	49.22	0.78
中段櫻/確定役	50	50	50	50
弱西瓜	5.86	0.39	96.88	3.13
強西瓜	25	6.25	87.50	12.50

天井 G 數分配

G 數	60G	100G	150G
分配比例	50	25	25

ART 中的 UROBOROS 模式抽選

ART 中 MB 成立時會突入 UROBOROS 模式

MB 在銅鐘不中時入賞，但是 ART 中從成立到入賞的這段期間也是 UROBOROS 模式

MB 成立後有 10~50G 銅鐘押順提示保證 G 數

還有 EPISODE 跟 SHOOTING BURST 中，銅鐘押順保證次數會暫停倒扣

ART 中・MB 同時當選期待度

成立小役	通常 RP	弱機會 RP	強機會 RP
當選率	0.01%	3.33%	11.7%

MB 成立中小役確率

成立小役	2 連櫻	3 連櫻	單櫻
設定 1-3	1/8.77	1/23.46	1/68.41
設定 4-6	1/8.81	1/23.56	1/68.70

銅鐘押順提示保證 G 數分配

G 數	10G	15G	20G	30G	50G
分配	87.5	6.25	3.13	2.34	0.78

MB 消化中小役確率

成立小役	2 連櫻	3 連櫻	單櫻
確率	1/1.14	1/15.75	1/16.64

SHOOTING BURST (SB) 抽選詳細

SB 主要是 ART 中 BAR 連線成立時突入，特殊小役也會以低機率抽選

SB 在轉落抽選到時，每 G 都會進行上乘抽選，且 SB 中 ART 剩餘 G 數也會停止減少

BAR 連線 RP 確率

BAR 連線種類	BAR 連線 RP	假單線 BAR 連線	假雙線 BAR 連線
確率	1/21.85	1/204.80	1/1638.40

BAR 連線 RP 的一部分也會發生切入演出，無切入演出時按到 BAR 連線也無效

SB 繼續 TABLE 選擇

SB 突入時會先決定初當時的 TABLE，復活繼續時會再度選擇一次 TABLE

TABLE	1	2	3	4
初當時	75	3.13	21.48	0.39
復活繼續時	92.19	1.56	6.05	0.2

SB 繼續抽選

SB 在 RP 成立時會進行結束抽選

TABLE	1	2	3	4
繼續	25	75	12.5	81.25
結束	75	25		
復活繼續			87.5	18.75

上乘保證回數抽選

SB 突入時有最低 5 回的上乘保證

狀況	初當時	復活繼續時	
保證回數	5 回	2 回	3 回
當選率	100	75	25

SHOOTING BURST (SB)突入抽選

ART 中有個影響 SB 突入的 SB 模式

SB 模式有「通常」「高確」「超高確」3 種，EPISODE 結束時會進行模式抽選

SB 模式選擇比例

STAGE	1.2			3			4-6		
設定	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確
1·2	93.75	5.86	0.39	75	6.25	18.75	93.75	5.86	0.39
3	92.19	7.03	0.78	62.50	31.25	6.25	93.75	5.86	0.39
4	84.37	15.04	0.59		28.13	9.38	90.62	8.79	0.59
5·6	81.25	17.19	1.56		25	12.50	84.38	14.06	1.56
STAGE	7			8.9					
設定	通常	高確	超高確	通常	高確	超高確			
1·2	62.50	12.50	25	96.88	2.93	0.20			
3		25	12.50	96.88	2.93	0.20			
4		18.75	18.75	95.32	4.39	0.29			
5·6		12.50	25	92.19	7.03	0.78			

合算 SB 當選率

狀態	通常	高確	超高確	監獄關卡
確率	1/3579.14	1/798.92	1/99.86	1/1789.57

BAR 連線 RP 確率

BAR 連線種類	中段 BAR 連線	交叉 BAR 連線	上段 BAR 連線	合算
確率	1/65.54	1/65.54	1/65.54	1/21.85

BAR 連線成立時的 SB 當選率

狀態	通常	高確	超高確	監獄關卡
ART 中	0.61	2.73	21.88	1.22
DZ 中	0.003		1.56	0.003

DANGER ZONE(DZ)中的抽選

HR 結束後會突入拉回區間的 DZ, DZ 中獲得 6 枚石版時 ART 拉回確定

石版除了不中以外的全部小役都會進行抽選

還有 DZ 要是失敗的話, DZ 結束後 1G 目特殊小役成立的話也是 ART 拉回確定!

各成立小役的石版獲得個數分配

成立役	通常 RP/3 擇銅鐘		押順 RP/共通銅鐘		
	0 個	1 個	1 個	2 個	3 個
0-1 枚時	68.75	31.25	87.50	9.38	3.13
2 枚時	75.00	25.00	87.50	9.38	3.13
3 枚時	81.25	18.75	87.50	9.38	3.13
4 枚時	87.50	12.50	96.88	3.13	
5 枚時	90.63	9.38	100		

2 連櫻/3 連櫻/弱西瓜/弱機會 RP/強機會 RP

石版	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個
0 枚時			98.44	0.78	0.39	0.39
1 枚時					0.78	
2 枚時				1.56		
3 枚時			100			
4 枚時		100				
5 枚時	100					

ART 拉回時的 SET 數抽選

設定	1 SET	2 SET	3 SET	5 SET
1・3	96.88	1.95	0.78	0.39
2	93.75	3.91	1.56	0.78
4	87.50	7.81	3.13	1.56
5・6	98.44	0.98	0.39	0.20

PREMIUM HAZARD RUSH 抽選相關

突入契機有前兆模式 E 移行與長轉輪凍結發生時到 EPISODE 當選前 ART 轉數會停止減少
繼續率管理

EPISODE 結束時、繼續抽選失敗的話就回到通常 ART

期待枚數：約 2800 枚

實質當選率...1/84580

EPISODE 到達時繼續率

EPISODE	1~2	3~5	6~7	8~9
繼續率	100	50	25	6.25

PHR 中的內部狀態・SB 模式分配

PHR 中的 ART 內部狀態・SB 模式為高確 or 超高確確定，每 STAGE 都會抽選一次

	高確	超高確
ART 內部狀態	75	25
SB 模式	87.5	12.5