

烙印勇士 ベルセルク

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/03

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 32G

小役構成



蝕 BONUS

獲得枚數超過 53 枚時結束



ファルコン BONUS



バーサーカー BONUS



斬魔 BONUS



3 枚/9 枚/12 枚/13 枚



3 枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「戰魔 CHANCE」
3. 規定轉數到達

轉輪凍結特典與確率

為蝕 BONUS 當選時發生 (確率 1/65536)
特典為蝕 BONUS 確定
其餘還有兩種凍結演出分別當選不同的特典

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 968G, 天井到達時經由最大 32G 的前兆後當選 BONUS
天井為當選三線以上的斬魔 BONUS 或是當選 Falcon BONUS 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/>



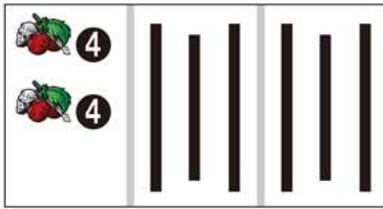
樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 烙印勇士

<https://www.youtube.com/watch?v=EOMyimPpsyU>

小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上中段附近瞄押紅櫻（雙紅七中間）

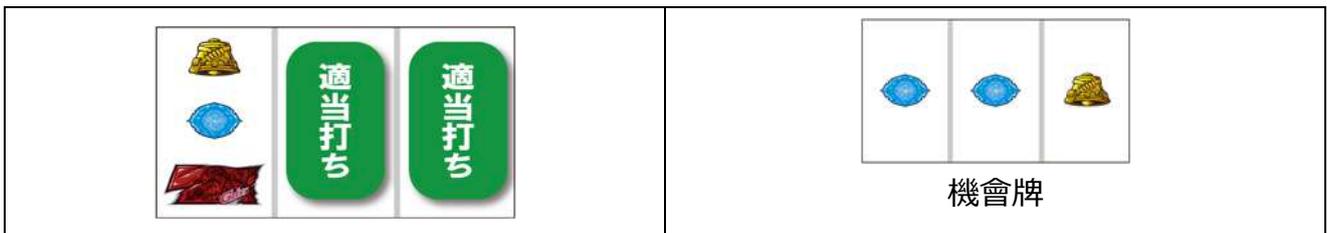


左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段青再停止為弱紅櫻，反之未停止為強



左轉輪下段紅七停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜線西瓜連線時為弱西瓜，平行連線為強西瓜

中段鐘鐘再連線時為機會牌，中段銅鐘連線時為強銅鐘



AT 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按通常時打法即可

各種演出說明

BONUS 介紹

狂戰士 MODE(滅)



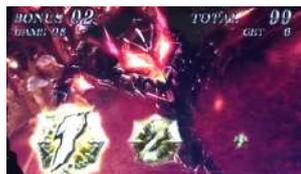
11 或 21G 繼續的 BONUS 高確率庫存區間，為 BERSERKER LOOP 的出發點
約 1/8 出現立直目後獲得 BONUS 庫存，之後會以七圖案的颜色告知獲得的 BONUS 種類

斬魔 BONUS



40~200G 繼續，純增約 2.3 枚/G 的擬似 BONUS，會依照七連線數而有不同的 G 數變化
為狂戰士 MOD 突入的主要途徑，消化中特殊小役的一部分或是七連線會當選狂戰士 MODE
開始時的告知種類可以選擇機會告知或是後告知

BERSERKER BONUS



基本內容跟斬魔 BONUS 一樣，但是可能繼續 G 數超過 200G，消化中會進行狂戰士 MODE 以及
1G 連的庫存抽選，G 數以及庫存當選期待度會依照等級管理，上位等級滯在時為好機
還有之前等級的 G 數會保留，所以當 Lv.1 的 G 數全部消化之前會一直持續

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>

Falcon BONUS



為差枚數（120/204/312/448/711 枚）管理的擬似 BONUS，純增與其他的 BONUS 一樣消化中會進行 JAC-IN 抽選，突入時則突入 1G 連高確 ZONE，結束後必定突入光之鷹模式切入演出時白七連線則再度突入 Falcon BONUS，黑七連線則突入 BERSERKER BONUS

蝕 BONUS



為轉輪凍結當選的本機最強出玉契機，獲得枚數雖然只有約 50 沒，但是結束後會發動 Stock By Re:Birth，會進行 50 連續的 BONUS 庫存抽選

基本場景與模式介紹

通常場景



上方五個場景，越下面與越右邊的場景期待度越高，尤其下面兩個場景移行時為大好機

摩群襲來 ZONE



契機為特殊小役成立所突入的前兆場景，最後發展的對決勝利的話則當選斬魔 BONUS 或是狂戰士 MODE，寺院被結界包覆或是ガッツ們被氣包圍時則期待度大幅上升

魔群襲來 ZONE (對決演出)



演出總共有上面四種，越右邊的場景期待度越高

戰魔 CHANCE



繼續 G 數約 15G，BONUS 當選期待度約 50%的自力高確區間，消化中的全部小役都會進行抽選
背景有火燃燒的場景期待度比較高，最終對決勝利的話則當選斬魔 BONUS 或是狂戰士 MODE

戰魔 CHANCE (對決演出)



對戰對手總共有三人，上方越右邊的對手期待度越高

通常時的演出

通常時的注意點



特殊小役成立後要注意背景的特效演出
怨靈與血飛沫頻發的話則前兆期待度大幅上升



熔岩紋



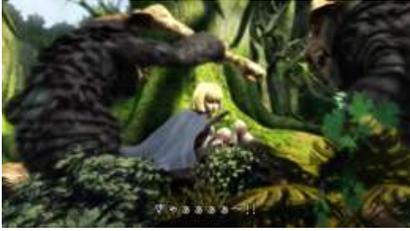
可能會接續其他演出的激熱演出，之後的展開必須注意

擬似連演出



有角色擬似連、復仇擬似連、名言擬似連的三種，繼續越多轉的話則期待度越高

連續演出（故事系）



上方越右邊的演出期待度稍高，不過都不是很有期待，不過演出失敗後可期待突入群魔襲來 ZONE

連續演出（使徒為對決展）



使徒對決基本只會在戰魔 CHANCE 中發生，如果是在通常時突然發生的話則期待度大幅提高！

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 初當	1/221.8	1/210.6	1/198.9	1/183.7	1/173.1	1/160.8
機械割	97.2%	98.7%	100.3%	104.5%	109.0%	112.6%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/94.7	1/95.0	1/95.3	1/95.5	1/95.8	1/96.1
強西瓜	1/655	1/643	1/631	1/618	1/607	1/596
小役	RP 合算		押順銅鐘合算		MB	弱紅櫻
確率	1/7.3		1/3.9		1/27.2	1/72.3
小役	強紅櫻		中段紅櫻		機會牌	強銅鐘
確率	1/512		1/16384		1/218	1/4096
小役	確定中段銅鐘		確定 13 枚銅鐘		立直目	
確率	1/16384		1/65536		1/16384	

模式移行抽選

通常時有通常 A/通常 B/天國の三種模式存在，設定變更與 BONUS 當選時會進行移行抽選

各模式天井為：通常 A 1000G、通常 B 333G、天國 100G

設定變更時

設定	1-3	4	5	6
通常 A	75			
通常 B	20	18.8	17.2	15
天國	5	6.3	7.8	10

天井非經由當選 BONUS 時

設定	135			246		
滞在	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國
通常 A	96.1	3.1	0.8	92.1	6.3	1.6
通常 B	75.0	18.7	6.3	75.0	18.7	6.3
天國			100			100

天井到達時

滞在	通常 A	通常 B	天國
通常 A	75.0	12.5	12.5
通常 B	84.4	12.5	3.1
天國	68.7	6.3	25.0

狀態移行抽選

通常時的內部狀態有低確/高確/超高確の 3 種，小役成立時移行，以下 SF 為短凍結階數

低確滞在時

小役	弱紅櫻		弱西瓜		不中
設定	高確	超高確	高確	超高確	高確
1	19.8	0.2	8.5	0.1	0.7
2	26.6	0.4			
3	17.7	0.2			0.8
4	26.6	0.4			
5	17.7	0.2		1.4	
6	17.7	0.4			

移行	機會牌	共通銅鐘	強銅鐘	SF2
高確	4.6	95		50
超高確	0.1	5	100	50

高確滞在時

小役	弱紅櫻	弱西瓜	不中	押順銅鐘
設定	超高確	超高確	低確	低確
1	20.0	8.6	3.1	4.0
2	26.9			
35	17.9			
4	26.9		4.9	
6	18.1	8.9	3.7	3.7
移行	機會牌		共通銅鐘/強銅鐘/SF2	
超高確	4.7		100	

超高確滞在時

移行	不中	押順銅鐘
低確	2.3	1.6
高確	0.8	0.8

設定變更時

設定	低確	高確	超高確
1-3	75.0	21.9	3.1
4		30.2	
5		37.5	
6		46.9	

「設定變更時/蝕 BONUS 後」到押順銅鐘押順錯誤出現前

在此狀態中特殊小役成立時會進行狀態上升抽選

滞在	低確		高確
小役	高確	超高確	超高確
弱紅櫻	25.0	12.5	37.5
共通銅鐘	75.0	25.0	100
中段銅鐘		100	100

BONUS 種類分配

BONUS 初當時會進行 BONUS 種類抽選

設定	1	2	3	4	5	6
斬魔 BONUS	74.5	75.2	75.3	76	71.2	69.8
狂戰士模式	25.4	24.7	24.6	23.9	28.7	30.1
Falcon BONUS	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1

通常時 BONUS/狂戰士模式抽選

通常時會依照成立小役與滯在狀態進行 BONUS/狂戰士模式抽選

確定中段銅鐘/確定 13 枚銅鐘/中段紅櫻/立直目/確定 MB 銅鐘不論狀態皆當選濃厚

低確滯在時

設定	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌	弱西瓜	強西瓜	強銅鐘
12	1.0	20.0	10.0	1.0	25.0	50.0
3	1.0	22.5	15.0	2.0	27.5	
4	2.0	22.5	15.0	2.0	27.5	
5	2.1	25.0	20.0	2.1	33.3	
6	3.0	25.0	20.0	3.0	33.3	

SF2 發生時：強紅櫻 66.7%、機會牌 33.3%當選，其他特殊小役當選濃厚

高確滯在時

設定	弱紅櫻	強紅櫻	機會牌	弱西瓜	強西瓜	強銅鐘
12	5.0	33.3	25.0	5.0	33.3	50.0
34	10.0	33.3	25.0	10.0	33.3	
5	9.6	45.0	33.3	9.6	45.0	
6	12.7	45.0	33.3	12.7	45.0	

SF2 發生時：強紅櫻 66.7%、機會牌 33.3%當選，其他特殊小役當選濃厚

超高確滯在時

弱紅櫻/弱西瓜成立時 33.3%當選，其餘小役以及 SF2 發生時當選濃厚

「設定變更時/蝕 BONUS 後」到押順銅鐘押順錯誤出現前

此狀態中會以以下的當選率進行抽選，以下列出的小役以外不進行抽選

小役	低確	高確	超高確
弱紅櫻	12.5	25	50
強銅鐘	50	50	100
確定中段銅鐘/確定 13 枚銅鐘/中段紅櫻/確定 MB 銅鐘	100		

BONUS 前兆中

BONUS 前兆中會進行 Falcon BONUS or 狂戰士模式的庫存抽選

Falcon BONUS 的當選率為下面所列出的小役的 **0.003%**

以下：①...狂戰士①、②...狂戰士②、③...狂戰士③(狂戰士模式滅)

SF 未發生時

小役	弱紅櫻/弱西瓜			機會牌			強紅櫻			強西瓜		
設定	①	②	③	①	②	③	①	②	③	①	②	③
1・2	0.92	0.02	0.01	8.38	1.56	0.05	16.8	3.13	0.05	20.0	5.00	0.01
3・4	1.97	0.02	0.01	13.4	1.56	0.05	19.3	3.13	0.05	22.5	5.00	0.01
5・6	3.00	0.02	0.01	18.4	1.56	0.05	21.8	3.13	0.05	28.3	5.00	0.01
小役	強銅鐘	立直目/MB 中確定銅鐘				確定中段銅鐘	確定 13 枚銅鐘/中段紅櫻					
①	46.9	96.8				87.4	74.9					
②	3.13	3.13				12.5	25					
③	0.01	0.1				0.1	0.1					

SF 發生時

小役	機會牌	強紅櫻	弱紅櫻	弱西瓜	強西瓜	立直目
①	31.7	63.5	99.9	99.9	93.7	96.8
②	1.56	3.13	0.05	0.02	6.25	3.13
③	0.05	0.05	0.01	0.01	0.01	0.1

ベヘリット POINT(BP)抽選

通常時有 5 種的ベヘリット POINT 模式(BP 模式)存在, 會影響ベヘリット POINT 規定數

ベヘリット凍結發生抽選

通常時 MB 成立時會依照距離上次特殊小役成立的 G 數進行凍結發生抽選

當選時會發生ベヘリット凍結後而獲得 BP

ベヘリット凍結發生率：小於 119G 時 18.8%、大於 120G 時 95.3%

獲得 BP	1pt	3pt	5pt
比例	93.4	5	1.6

BP 模式分配

BP 模式有通常 A/通常 B/通常 C/天國 A/天國 B 的 5 種

設定變更時

BP 模式	通常 A	通常 B	通常 C	天國 A	天國 B
設定 1-3	37.5	25	12.5	18.8	6.3
設定 4-6	21.7	25	20	22.2	11.1

規定 BP 獲得後 BP 模式移行抽選

設定	1・3・5					2・4・6				
	通 A	通 B	通 C	天 A	天 B	通 A	通 B	通 C	天 A	天 B
通常 A	51.9	38.3	6.3	3.1	0.4	60.4	20.0	12.5	6.3	0.8
通常 B		49.7	43.6	6.3	0.4		50.0	42.9	6.3	0.8
通常 C			50.0	46.9	3.1			50.0	43.7	6.3
天國 A	56.4	6.3	0.4	36.9		43.5	12.5	0.8	43.2	
天國 B	19.3	3.1	10.9	16.7	50.0	10.9	3.1	10.9	16.7	58.4

規定 BP 數分配

會依照滯在的 BP 模式決定規定的 BP 數, 到達時即突入戰魔 CHANCE

滯在 BP 模式	設定變更時				設定變更時以外				
	1pt	2pt	3pt	5pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt
通常 A・B・C	0.8	3.1	6.3	89.8					100
天國 A	33.3	33.3	33.3		12.5	12.5	12.5	12.5	50
天國 B	33.3	33.3	33.3		12.5	12.5	75		

規定 BP 獲得時的 CZ 分配

CZ 有三種：CZ1…靈樹の館 66.7%、CZ2…剣の丘 33.2%、CZ3…確定 CZ 0.1%

戰魔 CHANCE

戰魔 CHANCE 為ベヘリット POINT 到達 MAX 時所突入的 CZ

無敵 CZ 抽選

CZ 開始時會依照當選的 CZ 種類決定規定 G 數, 如果 CZ 繼續 G 數超過規定 G 數時該 CZ 會變成無敵 CZ 之後一直持續到 BONUS 當選

規定 G 數	6G	10G	30G	50G
CZ1			6.3	93.7
CZ2			12.5	87.5
CZ3	50.0	50.0		

CZ 中的 BONUS 當選率

CZ 種類會依照成立小役進行 BONUS/狂戰士模式的抽選

以下表格：斬...斬魔 BONUS(數字為連線數), 狂...狂戰士模式(數字為 RANK)

FB...Falcon BONUS

CZ1·2 時

SF	BONUS	CZ	斬 1	斬 2	斬 3	斬 5	狂①	狂②	狂③	FB
無	不中/押順銅鐘/MB 銅鐘	1	0.6	0.1	0.05	0.01	1.4	0.2	0.003	0.003
		2	2.5	1.0	0.2	0.01	7.1	0.4	0.01	0.003
	13 枚銅鐘	1	3.3	0.8	0.1	0.02	7.9	0.4	0.05	0.003
		2	6.6	1.6	0.2	0.02	15.8	0.8	0.1	0.003
	弱紅櫻/弱西瓜	1.2	15	1.6	0.05	0.01	31.6	1.6	0.2	0.003
	強紅櫻/強西瓜/機會牌		31.5	1.6	0.2	0.1	59.6	6.3	0.8	0.01
	強銅鐘		29.6	3.1	0.4	0.2	55.1	10	1.6	0.01
	確定中段銅鐘/中段紅櫻						71.9	25	3.1	0.01
	立直目/確定 MB 銅鐘		30	3.1	0.2	0.05	60.9	5	0.8	0.01
	確定 13 枚銅鐘						50	37.5	12.5	0.01
弱紅櫻/弱西瓜						50	37.5	12.5	0.01	
強紅櫻/強西瓜/機會牌	31.5		1.6	0.2	0.1	59.6	6.3	0.8	0.01	
立直目	30		3.1	0.2	0.05	60.9	5	0.8	0.01	
有										

CZ3 時

SF	BONUS	CZ 消化 G 數	狂①	狂②	狂③	FB
無	不中/押順銅鐘/MB 銅鐘	不論	9.2	0.8	0.01	0.01
	機會牌	6G 以下	69.7	4.7	0.6	0.003
		6G 以上	86.9	12.5	0.6	0.003
	弱紅櫻/弱西瓜	不論	93.4	5.0	1.6	0.01
	強西瓜/中段紅櫻/確定中段銅鐘		71.9	25.0	3.1	0.01
	強銅鐘		60.0	20.0	20.0	0.01
	強紅櫻		84.4	12.5	3.1	0.01
	13 枚銅鐘		42.2	6.3	1.6	0.01
	確定 13 枚銅鐘		50.0	37.5	12.5	0.01
	立直目/確定 MB 銅鐘		92.2	6.3	1.6	0.01
有	弱紅櫻/弱·強西瓜		50.0	37.5	12.5	0.01
	強紅櫻		84.4	12.5	3.1	0.01
	立直目		92.2	6.3	1.6	0.01
	機會牌	6G 以下	90.6	6.3	3.1	0.01
6G 以上		86.9	12.5	0.6	0.003	

無敵狀態時

BONUS	狂①	狂②	狂③	FB
不中/押順銅鐘/MB 銅鐘	25.0			
強紅櫻/機會牌	98.0	1.6	0.4	0.01
弱紅櫻/弱西瓜/強西瓜	99.9	0.1	0.01	0.003
中段紅櫻/確定中段銅鐘/確定 13 枚銅鐘	93.3	6.3	0.4	0.01
強銅鐘/13 枚銅鐘	99.9	0.05	0.01	0.003
立直目	98.2	1.6	0.2	0.01

CZ 結束抽選

BONUS 非當選時會進行 CZ 結束抽選，但是當選此抽選時會經由最短 6G 的前兆後才會結束，但是已經突入 CZ 結束前兆中時，此時不中與押順銅鐘兩個小役就不會進行 BONUS 抽選

小役	CZ1	CZ2
不中/押順銅鐘	16.8	36.6
弱紅櫻/弱西瓜	100	100

CZ 結束時，會以約 10%的機率進行 CZ 拉回抽選，此時約 0.1%當選 CZ3

斬魔 BONUS

紅七連線時的連線數分配

斬魔 BONUS 的初期 G 數為「連線數 x40G 以上」

設定	1	2	3	4	5	6
一連線	80.3	80.8	81.6	82.1	77.7	77.7
兩連線	10	9.9	9.6	9.5	12	11.8
三連線	6.4	6.1	5.6	5.3	6.9	7.1
五連線	3.3	3.3	3.1	3.1	3.4	3.4

黑/白 7 連線確率

設定	1	2	3	4	5	6
黑七連線	1/941.9	1/689.0	1/1106.7	1/445.5	1/831.4	1/531.4
白七連線	1/15052	1/17530	1/13905	1/17845	1/14568	1/14635

狂戰士模式庫存確率

BONUS 中的 MB 中銅鐘會進行狂戰士模式的庫存抽選

設定	1	2	3	4	5	6
確率	1/267.70	1/251.19	1/242.17	1/227.41	1/215.82	1/220.94

狀態移行抽選

斬魔 BONUS 中會有低確/通常/高確的 3 種內部狀態，會影響狂戰士模式的當選率

BONUS 開始時

狀態	低確	通常	高確
設定 135	84.4	12.5	3.1
設定 246	76.9	20.0	3.1

BONUS 中的小役成立時

滯在	移行	押順銅鐘	押順 RP	機會牌	弱西瓜	弱紅櫻	共通銅鐘
低確	通常		0.5	5	10	24.2	96.9
	高確					0.8	3.1
通常	低確	12.5					
	高確		0.5	5	10	25	100
高確	通常	12.5		100			

強銅鐘/強紅櫻/強西瓜在高確鐘成立時 100%轉落通常

狂戰士模式庫存當選率

斬魔 BONUS 通常中（非 MB 中）會依照內部狀態與成立小役進行狂戰士模式的庫存抽選

滞在	小役	設定	1 個	2 個	3 個
不論	弱紅櫻(SF2)/弱西瓜(SF2)	1-6	87.5		12.5
	強西瓜(SF2)				100
	強銅鐘		48.8	1.2	
	確定中段銅鐘/中段紅櫻		87.5	12.5	
	確定 13 枚銅鐘		50.0	50.0	
	立直目		24.4	0.6	
	立直目(SF1)		93.7	6.3	
	立直目(SF2)		87.5	12.5	
低確	強紅櫻(SF01)	1-5	9.4	3.1	
		6	15.0	5.0	
	強西瓜(SF01)	1-5	13.5	3.1	
		6	18.7	6.3	
	弱紅櫻(SF01)/弱西瓜(SF01)	1-6	0.3	0.1	
	強紅櫻(SF2)		61.0	5.6	
	機會牌(SF01)		6.1	0.1	
機會牌(SF2)	46.9		3.1		
通常	弱紅櫻(SF01)/弱西瓜(SF01)	1-5	0.9	0.1	
		6	4.6	0.1	
	強紅櫻(SF01)	1-5	13.5	3.1	
		6	18.7	6.3	
	強西瓜(SF01)	1-5	16.9	3.1	
		6	27.1	6.3	
	機會牌(SF01)	1-5	9.9	0.1	
		6	12.4	0.1	
機會牌(SF2)/強紅櫻(SF2)	1-6	61.0	5.6		
高確	弱紅櫻(SF01)/弱西瓜(SF01)	1-5	4.9	0.1	
		6	12.4	0.1	
	機會牌(SF01)	1-6	33.2	0.1	
	共通銅鐘		9.2	0.8	
	強紅櫻(SF01)/強西瓜(SF01)		63.5	3.1	
	機會牌(SF2)/強紅櫻(SF2)		91.6	8.4	

MB 模式移行抽選

斬魔 BONUS 中 MB 成立後的 2G 間(12 枚 & 13 枚銅鐘成立前)

會使用專用的 MB 模式(A~D)移行, 之後依照模式進行狂戰士模式的庫存抽選

MB 中第 1G

MB 成立後第 1G 會依照內部狀態進行移行抽選

低確滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
A	95.1	91.2	87.1	84.1	76.1	92
B	3.1	6.3	10	12.5	20	6.3
C	1.6	2.3	2.7	3.1	3.5	1.6
D	0.2	0.2	0.2	0.4	0.4	0.2

通常滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
A	89.5	85.7	81.7	73	68	85.7
B	6.3	10	12.5	20	25	10
C	3.9	3.9	5	6.3	6.3	3.9
D	0.4	0.4	0.8	0.8	0.8	0.4

高確滯在時

移行	A	B	C	D
設定 1-6	51.0	33.3	12.5	3.1

MB 中第 2G

第 2G 的 MB 模式會依照第 1G 的 MB 模式進行移行抽選

第 1G 模式	B	C	D
模式 A	93.4	6.3	0.4
模式 B		87.5	12.5
模式 C·D			100

MB 模式的狂戰士模式庫存抽選

MB 中 12 枚/13 枚銅鐘時(確定銅鐘以外)會依照滯在的 MB 進行抽選

MB 模式	A	B	C	D
狂戰士模式 2 個	1.0	2.0	10.0	25.0

狂戰士模式(滅)中的抽選

昇格抽選

狂戰士模式中會進行往狂戰士模式・滅的昇格抽選

設定	不中	13枚銅鐘	弱紅櫻	強銅鐘	確定中段銅鐘/確定13枚銅鐘
135	0.1	0.4	10	75	100
246		0.4	3.1	25	100

狂戰士模式在獲得庫存時分為「狂戰士①」「狂戰士②」「狂戰士③」

「狂戰士②」跟「狂戰士①」中的 BONUS 庫存獲得率一樣，但是「狂戰士②」比較有機會選擇 21G 繼續，而「狂戰士③」即為狂戰士模式・滅

繼續 G 數分配

G 數	狂戰士①	狂戰士②	狂戰士③
11G	95.0	87.5	96.9
22G	5.0	12.5	3.1

BONUS 庫存抽選

BB 為 BERSERKER BONUS、FB 為 Falcon BONUS

括弧內的數值為設定 2・4・6、括弧外的數值為設定 1・3・5

	小役	BBx1	BBx2	BBx3	FB
狂戰士模式	立直目	99.1(99.3)	0.4	0.1	0.4(0.2)
	MB 中確定銅鐘	98.7(99.3)	0.4	0.1	0.8(0.2)
	中段紅櫻	93.6(95.1)	3.1	0.2	3.1(1.6)
	確定中段銅鐘	93.3	0.4	0.1	6.2
	確定13枚銅鐘	87.0	0.4	0.1	12.5
狂戰士模式・滅	弱紅櫻	33.3			
	強銅鐘	100			
	MB 中確定銅鐘	98.7	0.4	0.1	0.8
	中段紅櫻	82.8	12.5	1.6	3.1
	確定中段銅鐘	79.7	12.5	1.6	6.2
	確定13枚銅鐘	73.4	12.5	1.6	12.5

狂戰士模式・滅中狂氣亂舞演出抽選

狂戰士模式・滅中每轉都會進行狂氣亂舞的發生抽選

發生時會以擬似遊技的方式進行七圖案連線後獲得 BONUS 庫存

狂氣亂舞有繼續率存在，直到繼續率抽選失敗之前都會持續連線

繼續率	非當選狂氣亂舞	12.5%	25%	50%	75%
分配比例	66.4	29.3	3.1	0.8	0.4

滅殺 LOOP

項目	發生率
狂氣亂舞初回七連線時	33.4
狂氣亂舞繼續時(第二次連線以後)	16.7

滅殺 LOOP 中第一次保證一定有七連線，之後以 66%進行繼續抽選，以下為七連線種類

七種類	黑七連線	白七連線	復活黑七連線	結束
初回	97.7	2.3		
第二回之後	60.2	0.4	6.3	33.2

BERSERKER BONUS 中的抽選

初期 G 數分配

設定	40G	80G	120G	160G	200G
1-5	99.74	0.2	0.05		0.01
6	99.73	0.2	0.05	0.01	0.01

7 連線確率

設定	1	2	3	4	5	6
黑七連線	1/853.4	1/484.1	1/690.1	1/569.9	1/881.2	1/599.3
白七連線	1/15047	1/17528	1/13902	1/17843	1/14564	1/14627

各 BONUS 的等級特徵

MB 中銅鐘等級越高時庫存獲得確率越高，LvEX 時 MB 中的第二轉銅鐘庫存濃厚

Lv2 時西瓜成立時狂戰士模式庫存確率上升，Lv3 則為紅櫻獲得庫存確率上升

LvEX 為全部小役都有高機會獲得庫存

狂戰士模式庫存當選率

以下一樣分成狂戰士模式①②③

Lv1~Lv3 共通

Lv1~Lv3 滯在時只有立直目會有設定差存在，括弧內數值為 SF 發生時的當選率

設定	①	②	③
1・3・5	20.0(95.0)	4.98(4.98)	0.02(0.02)
2・4・6	21.8(96.8)	3.13(3.13)	0.02(0.02)

全 Lv 共通

小役	①	②	③
確定中段銅鐘/確定 13 枚銅鐘/中段紅櫻	49.99	49.99	0.02
機會牌(SF2)	43.75	4.69	1.56
強紅櫻(SF2)	54.17	9.38	3.13
弱紅櫻/弱西瓜(SF2)		75.00	25.00
強西瓜(SF2)			100

Lv1~EX 滯在時 (以下為非發生 SF2 時的抽選機率)

滯在 Lv	Lv1			Lv2			Lv3			LvEX		
	①	②	③	①	②	③	①	②	③	①	②	③
小役												
弱紅櫻	0.61	0.38	0.01	0.61	0.38	0.01	9.61	0.38	0.01	98.4	1.55	0.01
弱西瓜	0.61	0.38	0.01	9.61	0.38	0.01	9.61	0.38	0.01	98.4	1.55	0.01
機會牌	7.61	0.38	0.01	7.61	0.38	0.01	49.6	0.38	0.01	96.9	3.11	0.01
強紅櫻	23.4	1.54	0.02	21.9	3.10	0.02	96.9	3.10	0.02	95.0	4.98	0.02
強西瓜	31.8	1.54	0.02	95.0	4.98	0.02	95.0	4.98	0.02	95.0	4.98	0.02
強銅鐘	48.4	1.54	0.02	46.9	3.10	0.02	93.8	6.23	0.02	93.8	6.23	0.02
共通銅鐘							20.0			87.5	12.5	0.01
立直目										90.0	9.98	0.02

MB 模式

BERSERKER BONUS 中有 4 種(A/B/C/D)的 MB 模式，以下為移行確率

第 1G

MB 成立後第 1G 在 MB 成立時會依照滯在的 Lv 進行移行抽選

滯在	Lv1				Lv2				Lv3			Lv4	
設定	A	B	C	D	A	B	C	D	B	C	D	C	D
1236	92.1	6.3	1.6	0.1	84.9	10.0	4.7	0.4	85.9	12.5	1.6	93.8	6.3
4	87.3	10.0	2.5	0.2	73.0	20.0	10.0	0.8					
5	84.0	12.5	3.1	0.4	69.2	20.0	10.0	0.8					

MB 中第 2G

第 2G 的 MB 模式會依照第 1G 的 MB 模式進行移行抽選

第 1G 模式	B	C	D
模式 A	99.5	0.4	0.1
模式 B		98.4	1.6
模式 C·D			100

MB 模式的狂戰士模式庫存抽選

MB 中的 12 枚/13 枚銅鐘(確定銅鐘以外)會依照滯在的 MB 模式與 BONUS Lv 進行抽選

滯在 Lv	Lv1/Lv2				Lv3			LvEX	
MB 模式	A	B	C	D	B	C	D	C	D
狂戰士①	0.15	0.29	1.87	13.8	3.08	11.7	24.2	24.2	93.8
狂戰士②	0.04	0.09	1.25	6.24	0.04	0.78	0.78	0.78	6.24
狂戰士③	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01

MB 中確定銅鐘成立時為庫存確定：0.02%為狂戰士③，其餘為狂戰士①②各一半

Falcon BONUS 中的抽選

Falcon BONUS 為白七連線所突入的差枚數管理型擬似 BONUS

BONUS 中特殊小役成立時會進行 1G 連(白 7 庫存)抽選

還有 BONUS 有繼續率存在，FB 會持續到庫存 0 個以及繼續抽選失敗之前

JAC-IN 突入確率

設定	1	2	3	4	5	6
白	各 1/109.34					
紅	1/64.21	1/64.24	1/64.27	1/64.29	1/64.32	1/64.35
EPISODE	1/480.37	1/478.81	1/477.27	1/475.73	1/474.21	1/472.69

短凍結發生機率

小役	弱紅櫻/西瓜	強紅櫻	機會牌	立直目
SF1	1/64.0	1/4.0	1/10.7	1/12.8
SF2	1/256.0	1/16.0	1/32.0	1/12.8

獲得枚數分配抽選

枚數	120 枚	204 枚	312 枚	448 枚	711 枚
一般 FB 開始時	98.21	1.56	0.2	0.02	0.01
經由光之鷹凍結的 FB (初回)			96.68	3.12	0.2

準備中獲得枚數昇格抽選

Falcon BONUS 準備中每轉不論成立小役皆會進行獲得枚數的昇格抽選

枚數	120 枚	204 枚	312 枚	448 枚	711 枚
120 枚	99.8				
204 枚	0.17	99.8			
312 枚	0.01	0.18	99.8		
448 枚	0.01	0.01	0.19	99.8	
711 枚	0.01	0.01	0.01	0.20	100

準備中 Falcon BONUS 庫存抽選

小役	弱紅櫻 弱西瓜 (SF01)	機會牌 (SF01)	強紅櫻 強西瓜 (SF01)	機會牌(SF2)	中段銅鐘 強紅櫻 (SF2)	確定役 弱紅櫻·強西瓜(SF2)
當選率	0.2	5	10	33.3	50	100

狀態移行抽選

Falcon BONUS 中有低確/高確/超高確的 3 種狀態，會影響非 JAC 中的庫存抽選

BONUS 開始時/JAC 結束時

狀態	低確	高確	超高確
分配比例	90	9	1

低確滯在時

滯在	狀態	強銅鐘	弱紅櫻	押順銅鐘	押順 RP
低確	高確	18.0	22.5		
	超高確	2.0	2.5		
高確	低確			20.0	3.1
	超高確	20.0	25.0		
超高確	低確			10.0	1.6
	高確			10.0	1.6

庫存獲得抽選

當選率	低確	高確	超高確
機會牌(SF2)	25.0	33.3	100
強紅櫻	33.3	50.0	100
弱紅櫻(SF2)/弱·強西瓜(SF2)/立直目(SF1·2)/中段紅櫻 MB 中確定銅鐘/確定 13 枚銅鐘/確定中段銅鐘	100		

Falcon BONUS 中的 JAC 模式

Falcon BONUS(FB)的 JAC 為 12G 固定(前兆 4G+JAC 8G)

JAC 中會比通常還要有更高的庫存當選率

JAC 模式移行抽選

Falcon BONUS 中有 LOW/MID/HIGH 的 3 種模式，會影響 JAC GAME 的突入抽選

Falcon BONUS 非 JAC 中會依照成立小役進行模式移行抽選

FB 開始時/JAC 結束時

狀態	FB 開始時	JAC 結束時
LOW	85.9	50.0
MID	12.5	25.0
HIGH	1.6	25.0

小役成立時

滞在	狀態	共通銅鐘	弱紅櫻	MB	押順銅鐘
LOW	MID	95.0	47.5	3.11	
	HIGH	5.00	2.50	0.01	
MID	LOW				12.5
	HIGH	100	50.0	3.1	
HIGH	MID				20.0

Falcon BONUS 的非 JAC 中會依照成立小役與模式進行三種 **JAC 突入抽選**

滞在	LOW			MID			HIGH		
	白 J	紅 J	EPI	白 J	紅 J	EPI	白 J	紅 J	EPI
弱紅櫻/共通銅鐘	9.16	0.83	0.01	19.2	0.83	0.01	59.4	12.5	3.13
MB	19.6	0.38	0.01	19.2	0.73	0.05	16.9	3.03	0.10
強銅鐘	85.0	10.0	5.00		90.0	10.0			100
弱西瓜		98.4	1.60		93.8	6.25		75.0	25.0
機會牌		93.8	6.25		87.5	12.5		50.0	50.0
強西瓜/強紅櫻		75.0	25.0		66.7	33.3		50.0	50.0

JAC 中 BONUS 抽選

JAC 中會依照滞存的 RT 狀態與 JAC 種類進行庫存抽選，SF2 發生&立直目+SF 庫存濃厚
以下：RT1...西瓜後的 RT 中、RT2...強紅櫻/機會牌後的 RT 中、RT3...通常狀態

滞在	RT1			RT2			RT3		
	白 J 中	紅 J 中	EPJ 中	白 J 中	紅 J 中	EPJ 中	白 J 中	紅 J 中	EPJ 中
MB	0.8	1.2	2.3	3.1	3.1	5.0	0.4	1.2	2.3
MB 中銅鐘	0.8	1.2	2.3	3.1	3.1	3.1	0.4	1.2	2.3
弱紅櫻	12.5	25.0	47.1	20.0	20.0	25.0	10.0	20.0	20.0
弱西瓜	16.7	25.0	47.1				10.0	25.0	25.0
立直目	100			36.6	36.6	100	100		
白 7RP	100			100			4.7	5.1	22.3
機會牌	100			100			20.0	33.3	100
共通銅鐘	100			100			50.0	50.0	50.0
強紅櫻	100			100			50.0	66.7	100
強西瓜	100						50.0	66.7	100

光之鷹模式

光之鷹模式為沒有 Falcon BONUS 的庫存時所突入的 ZONE

光之鷹模式中會依照繼續率進行 BONUS 的抽選

這裡白七連線時則繼續 Falcon BONUS、黑七連線時則突入 BERSERKER BONUS

LOOP 率分配

LOOP 率	通常時當選 FB		光之鷹凍結當選 FB
	設定 135	設定 246	
50%	87.50	93.75	
66%	12.47	6.22	
75%	0.02	0.02	95.0
82%	0.01	0.01	5.0

BONUS 抽選

- ①全部小役會進行 BONUS 抽選
- ②會依照當選役進行 BONUS 分配(白 7or 黑 7)
- ③發生瞄押七連線切入演出

RP/押順銅鐘成立時

BONUS 當選率一律為 37.1%，依照 LOOP 率而有不同的白七當選率

LOOP 率	50%	66%	75%	82%
白 7	2.1	13	19.1	23.9
黑 7	34.9	24.1	18	13.2

其他小役

下面的小役當選時為 Falcon BONUS 繼續確定

LOOP 率	50%	66%	75%	82%
MB	6.3	10	16.7	25
MB 中銅鐘	3.1	10	20	33.3
特殊小役	100			

升格抽選

黑七當選時發生切入演出瞄押七時會有 20.3%會升格白七

蝕 BONUS

蝕 BONUS 中每一轉都會進行 BONUS 的庫存數加算抽選，平均庫存數為 10.07 個

準備狀態中的抽選

非凍結的蝕 BONUS 準備中，在 BONUS 連線前會進行 BERSERKER BONUS 的庫存抽選

小役	1 個	2 個	3 個
弱紅櫻	3.11	0.01	0.01
弱・強西瓜	6.24	0.01	0.01
機會牌/強紅櫻	24.98	0.01	0.01
強銅鐘	49.98	0.01	0.01
確定 13 枚銅鐘/確定中段銅鐘/中段紅櫻/立直目	99.98	0.01	0.01

蝕 BONUS 中的抽選

蝕 BONUS 中每轉都會進行庫存抽選，庫存數會在最後告知

庫存數	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	7 個	8 個	9 個	10 個
當選率	41.7	39.1	16.7	1.56	0.78	0.1	0.05	0.02	0.01	0.01

Stock by Re:Birth 中的 LOCK 抽選

Stock by Re:Birth 中會以 12.5%進行 Push LOCK 抽選，其餘為通常 LOCK

之後依照 LOCK 種類進行 BONUS 抽選

BONUS	通常 LOCK	Push LOCK
BERSERKER BONUS	99.2	80.0
Falcon BONUS	0.8	20.0

BONUS 準備中的庫存抽選

斬魔 BONUS 準備中

小役	狂戰士①	狂戰士②	狂戰士③	FB
機會牌(SF01)	4.27	0.72	0.006	0.003
強西瓜/強紅櫻(SF01)	8.43	1.56	0.006	0.003
強銅鐘	46.86	3.13	0.01	0.003
中段紅櫻/確定中段銅鐘	87.40	12.50	0.10	0.006
確定 13 枚銅鐘	74.80	25.00	0.19	0.006
MB 中確定銅鐘	99.12	0.78	0.10	0.003
機會牌(SF2)	26.98	6.25	0.10	0.003
弱紅櫻/弱西瓜(SF2)	50.00	49.90	0.10	0.003
強西瓜(SF2)	87.40	12.50	0.10	0.006
立直目	96.87	3.13	0.006	0.003

BERSERKER BONUS 準備中

小役	狂戰士①	狂戰士②	狂戰士③
機會牌(SF01)	4.99	0.006	0.006
強西瓜/強紅櫻(SF01)	9.99	0.006	0.006
強銅鐘	49.99	0.003	0.003
中段紅櫻/確定中段銅鐘	99.99	0.006	0.006
確定 13 枚銅鐘	99.95	0.02	0.02
MB 中確定銅鐘	99.98	0.01	0.01
機會牌(SF2)		33.33	0.003
弱紅櫻/弱西瓜(SF2)		99.99	0.003
強西瓜(SF2)		99.99	0.006
強紅櫻(SF2)		49.99	0.006
立直目	99.61	1.95	1.95
機會牌(SF1)	5		

狂戰士模式準備中

項目	BBx1	BBx2	BBx3	FB
強銅鐘	49.77	0.2	0.02	0.01
確定中段銅鐘/中段紅櫻/MB 中確定銅鐘	99.69	0.2	0.1	0.01
確定 13 枚銅鐘	50	49.89	0.1	0.01
機會牌(SF2)	33.04	0.2	0.1	0.01
弱紅櫻/弱・強西瓜(SF2)	99.69	0.2	0.1	0.01
強紅櫻(SF2)	49.69	0.2	0.1	0.01
立直目	99.84	0.1	0.05	0.01

狂戰士模式準備中滅昇格抽選

設定	弱紅櫻	共通銅鐘	弱西瓜	機會牌	強西瓜 強紅櫻	強銅鐘	確定中段銅鐘	確定 13 枚銅鐘
135	0.2	0.4	0.8	2.5	5	25	50	100
246	0.2	0.4	0.2	1.6	3.1	6.3	50	100