

# 百花繚亂 SAMURAI GIRLS

## パチスロ百花繚乱サムライガールズ



導入年月 2015/10

五號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 47G

小役構成



超後宮 BONUS



後宮 BONUS



後宮機會



上段 8 枚 / 右斜下 3 枚



1 枚



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. 週期到達抽選
2. 經由 CZ「決戦の刻」
3. 特殊小役直撃

轉輪凍結特典與確率

確率約 1/35000, 特典為後宮 BONUS 五次確定  
初回為超後宮 BONUS 確定 + 50%移行天國模式

天井情報與恩恵

G 數天井為擬似 BONUS 間 999G, 天井到達時經由前兆當選擬似 BONUS 確定  
週期天井為擬似 BONUS 間第 10 次週期到達, 此時當選超後宮 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  
最有效活動廣告平台

盡在 **樂都** **SLOTTO**  
パチスロ・柏青斯洛



**樂都**

**f** 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



實際轉輪是在畫面上方，通常時可以不用瞄押



如果要判斷小役種類，通常時要瞄押畫面中左轉輪的黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻出現時，中右轉輪適當停止，右轉輪上段大牌圖案或紅櫻停止時為強櫻，反之為弱



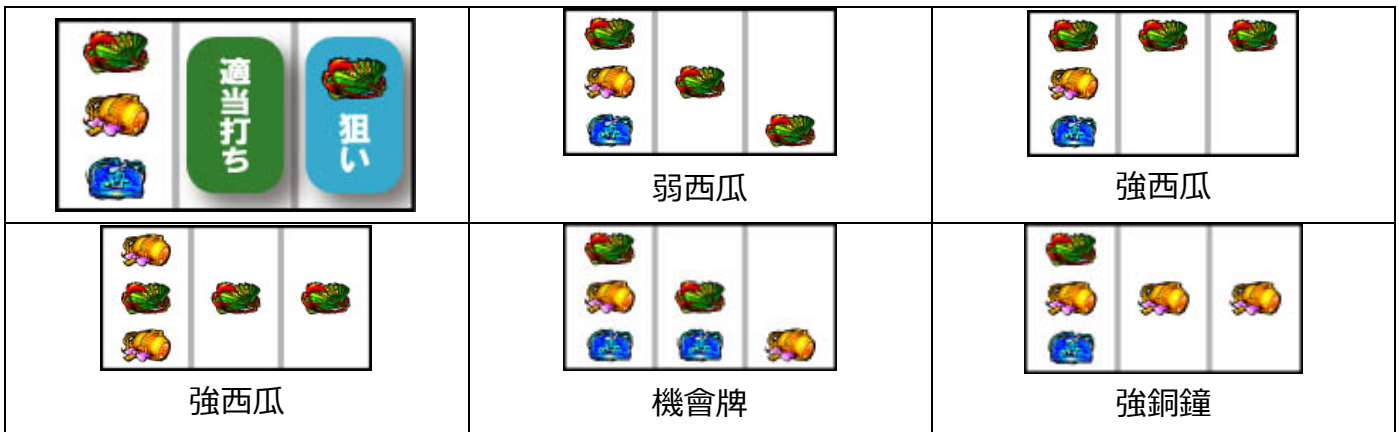
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為機會牌

右轉輪全轉輪圖案停止時為 CZ 目



左轉輪西瓜出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，斜線西瓜為弱西瓜，平行西瓜為強西瓜

西瓜聽牌不中時為機會牌，中段銅鐘連線時為強銅鐘



## BONUS 中的打法

有押順指示時須照押順停止，瞄押演出發生時上方轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按通常時瞄押



# 本機演出說明

## 通常場景與模式說明

### 通常場景



通常場景有上面的四個，越右邊的場景突入 NeXT 機會與ムネアキラ ZONE 的機會比較高

### NeXT 機會



特殊小役抽選突入的週期短縮區間，突入時會顯示到達下次週期的 G 數，特殊小役成立時會進行減算以及ムネアキラ ZONE 的突入抽選

### ムネアキラ ZONE



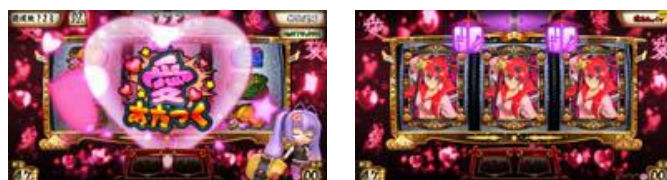
NeXT 機會中特殊小役抽選突入的減算特化區間 10G+a 繼續，全部小役都有減算的機會 背景會有減算期待度的變化，結束時有機會使減算倍增？此區間也會有連續性

### EX 週期



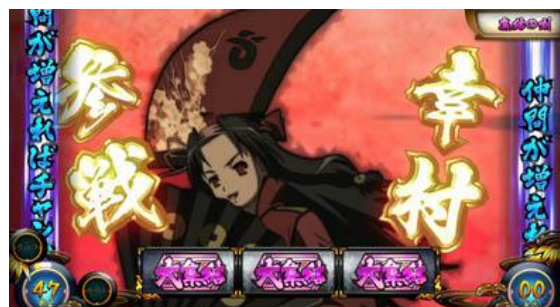
偶而會有突入 1000G 的 EX 週期，如果在 G 數天井到達前能夠週期到達的話則必定當選 超後宮 BONUS 確定

### 愛 ATTACK



畫面左邊的愛天秤 MAX 時突入的減算特化區間 會依照畫面上連線的圖案而有不同的特典 角色圖案連線時會突入後宮 ATTACK 演出 有機會大幅減算或突入決戰之刻

### 集結之刻



週期到達後有機會突入，10~24G 的前兆模式，會依照夥伴的數量而背景的颜色會 STEP UP 大集結圖案連線時為夥伴參戰的大好機，敵人登場時則往對決演出發展



## 決戰之刻



週期到達後有可能突入，為 10G+a 繼續的自力 CZ，會依照成立小役進行攻擊

對方 HP 歸零則當選 BONUS，敵人全部有三種而會有勝利期待度的不同

夥伴增加時則必殺技發動確率會提高，發動時有機會給予大傷害，最終 G 會進行一擊必殺抽選

## (超) 後宮 BONUS



50G+a 繼續的擬似 BONUS (純增約 150 枚)，消化中會進行 1G 連以及決戰之刻庫存抽選

超後宮 BONUS 中 1G 連當選期待度會大幅上升，演出有兩種模式可以選擇

挑戰模式會有減算等等的演出，故事模式有全部 12 話的故事可以欣賞的後告知模式

## 後宮機會



1SET 為 10+a 次銅鐘成立的擬似 BONUS (純增 1SET 50 枚)，最大 7SET 繼續

銅鐘或特殊小役成立時會獲得點數，點數越多則次 SET 的繼續期待度會越高

背景的颜色會示唆繼續期待度，最終 G 拉門打開的話則繼續，也有機會當選決戰之刻或 1G 連

7SET 繼續的話則 1G 連確定，還有要是中途發生升格機會的話為激熱，七連線則升格超後宮 BONUS

## (超) 心動 TIME



全 BONUS 都有機會可能突入的 1G 連獲得特化區間，上方轉輪形成 BAR 連線時突入

只要百花繚亂圖案一直連線則 1G 連庫存+繼續，最低有一次的連線保障



## 通常演出

### 墨水塗掉演出



墨水中隱藏著什麼!?大幅減算的期待大，BONUS 中有時會發生

### 胸部拉近演出



從胸部當中會出現按鍵等等的也有機會 BONUS 中發生

### 轉輪凍結演出



通常與 BONUS 中都有機會發生為 5 個後宮 BONUS 確定

## 連續演出

### 兼續 門破壞挑戰



將門破壞則演出成功，腰上的葫蘆有文字的時候為好機

### 十兵衛 夢 KISS 挑戰



夢中能與宗朗親親的話則演出成功，棉被變化時為好機

### 幸村.千 搜索挑戰



將宗朗給誘惑出來則演出成功影子的顏色與狸的物品必須注意

### 十兵衛 劍術挑戰



黏土人角色活躍的連續演出，十兵衛將木樁給切斷則演出成功，要注意武器種類與切入演出的有無

### 幸村.千 解讀挑戰



兩人合力解除電腦的密碼則演出成功，畫面上用鎖鎖住的螢幕變少的話為好機

### 第一次的 KISS



忠朗與十兵衛能親嘴的話則決戰之刻或 BONUS 確定

### 親我一下啦



忠朗與幸村能親嘴的話則決戰之刻或 BONUS 確定

### 愛的戰士登場



忠朗與千能親嘴的話則決戰之刻或 BONUS 確定



### 對決演出 VS ダルタニアン



對決演出勝利則當選 BONUS, 對方受到攻擊  
或是十兵衛的表情笑的話為好機

### 對決演出 VS 義仙



對決演出勝利則當選 BONUS, 十兵衛向著義仙  
或是十兵衛擋下攻擊時為好機

### 對決演出 VS 看不見的怪獸



半藏與千他們與看不見的怪獸  
對決, 能夠將怪獸討伐則成功  
屋頂是紅色或是照出流淚的半藏  
則期待度上升

### 對決演出 VS 武神



為高信賴度的對決演出  
千使出爆炎閃破的話為好機

### 前序動畫



對決發展前出現前序動畫  
則為超機會演出！！

## BONUS 中的演出

### 場景演出



(超) 後宮 BONUS 中選擇挑戰模式時的場景有三種, 上方越右邊的場景則心的距離減算期待度越高  
銅鐘或特殊小役成立時為減算的好機, BONUS 開始時如果播放 PV 的話則大幅減算期待大

### 約束轉輪機會



挑戰模式選擇中心的距離歸零時發生, 3G 繼續, 約束圖案連線的話則 BONUS 1G 連或決戰之刻確定  
突入時的背景顏色會示唆期待度

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
超後宮 BONUS	1/1976	1/1934	1/1910	1/1736	1/1592	1/1487
後宮 BONUS	1/395	1/362	1/341	1/298	1/281	1/242
後宮機會	1/509	1/461	1/434	1/376	1/348	1/301
BONUS 合算	1/200	1/184	1/174	1/152	1/142	1/123
機械割	97.3%	99.5%	100.7%	104.7%	107.7%	113.1%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
八枚押順銅鐘	1/1.65	1/1.64				1/.63
八枚共通銅鐘	1/443	1/395	1/356	1/324	1/298	1/275
三枚共通銅鐘	1/8.04	1/8.13	1/8.22	1/8.31	1/8.41	1/8.51
小役	三枚押順銅鐘		RP	紅櫻/西瓜		機會牌
確率	1/64.4		1/5.62	1/27.1		1/200

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>



## 通常時模式移行抽選

設定變更時移行通常 A 確定

### BONUS 初當時

滞在	通常 A			通常 B			天國 A			天國 B	
設定	通 A	通 B	天 A	通 B	天 A	天 B	通 A	天 A	天 B	天 A	天 B
1	83.7	5.0	11.3	50.0	45.0	5.0	58.4	41.2	0.4	50.0	50.0
2	80.3	13.0	6.7	45.0	50.0		51.9	47.3	0.8		
3	81.3	5.0	13.7	47.5		2.5	49.6	50.0	0.4	40.0	60.0
4	75.0	5.0	20.0			6.3	45.0	52.5	2.5		
5	59.3	15.7	25.0	43.7		4.0	51.1	47.3	1.6	25.0	75.0
6	61.7	5.0	33.3	41.0							

### 轉輪凍結發生時

滞在	通常 A		通常 B		天國 A		天國 B
設定	通常 A	天國 A	通常 B	天國 A	天國 A	天國 B	天國 B
1	50.0	50.0	50.0	50.0	75.0	25.0	100
2-4	60.0	40.0	60.0	40.0	80.0	20.0	
5	80.0	20.0	80.0	20.0	90.0	10.0	
6	90.0	10.0	90.0	10.0	95.0	5.0	

### REG 7SET 繼續時

滞在	通常 AB	天國 A		天國 B
設定	天國 A	天國 A	天國 B	天國 B
1	100	75.0	25.0	100
2-4		80.0	20.0	
5		90.0	10.0	
6		95.0	5.0	

### 主要轉輪 BAR 連線時

滞在	設定	1	2-4	5	6
通常/天國 A	天國 A	75	80	90	95
	天國 B	25	20	10	5
天國 B	天國 B	100			

## 週期數天井分配

週期天井到達時為 BONUS 確定，天國 AB 滯在時不論狀態第一週期即為天井

### 設定變更時

設定	1 週期	2 週期	3 週期	4 週期	5 週期	6 週期	7 週期
1-6	37.7	1.6	24.9	1.6	16.3	1.6	16.3

### 通常 A 滯在時

設定	1 週期	2 週期	3 週期	4 週期	5 週期	6 週期	7 週期	8 週期	9 週期	10 週期
12	17.5	0.4	19.4	0.4	17.5	0.4	0.4	0.4	0.4	43.2
3	23.2	0.5	25.2	0.5	22.8	0.5	0.5	0.3	0.3	26.2
4	24.1	0.6	30.0	0.6	27.1					16.0
5	21.1	0.5	24.7	0.5	22.4	0.4	0.4	0.4	0.4	29.2
6	25.0	4.3	34.4	0.8	22.6	0.2	0.2	0.2	0.2	12.1

### 通常 B 滯在時

設定	1 週期	2 週期	3 週期	4 週期	5 週期	6 週期	7 週期	8 週期	9 週期
12	0.5	8.0	1.0	1.0	1.0	1.0	31.4	10.0	46.1
3		9.6					37.8	12.0	35.3
4	0.6	9.8	1.2	1.2	1.2	1.2	38.3	12.2	34.3
5		10.0					39.4	12.5	32.7
6	0.7	12.0	1.5	1.5	1.5	1.5	47.1	15.0	19.2

## 週期種類抽選

週期開始時會進行週期種類抽選

### 通常 A 滯在時

第幾週期	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
通常	100	50	72.4	50	72.4	50	44.5	39.7		
ムネアキラ高確		47	20.9	47	20.9	47	50	50	75	
決戦之刻高確		3	6.7	3	6.7	3	3	3		
EX							2.5	7.3	25	100



## 通常 B 滯在時

第幾週期	1	2	3	4	5	6	7	8	9
通常	100	55	47.7	57.7	47.7	57.7	47.7	57.7	47.7
ムネアキラ高確		38.5	50	40	50	40	50	40	50
決戰之刻高確		1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1.5
EX		5	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8	0.8

## 天國 AB 滯在時

只會有第一週期，為通常週期確定

## 週期結果分配

週期種類抽選完畢後會預先抽選該週期的結果

但是 BONUS 後第 1 週期目不會抽選決戰之刻與 BONUS 抽選

週期種類	假集結之刻	決戰之刻	BONUS
通常/高確週期	96.5	3.0	0.5
CZ 週期	59.5	40.0	0.5
EX 週期			100

## 週期規定 G 數抽選

設定變更以及週期開始時會依照滯在模式/週期回數/週期種類進行週期規定 G 數的初期狀態抽選

規定 G 數歸零時會突入「集結之刻」「決戰之刻」「BONUS」其一

## 設定變更時

周期 G 數	32-50	-100	-150	-200	-250	-300	-350	-396
分配比例	0.5	1.1	1.1	1.2	1.1	17.5	17.5	60

## 第 1 週期開始時

周期 G 數	50	100	150	200	250	300	350	400
通常 AB/天國 A	2.1	2.1	2.1	2.1	30.5	30.5	30.6	
天國 B	1	1	1	1	1	31.7	31.7	31.6

## 第 2~週期開始時

周期 G 數	50	100	150	200	250	300	350	400	1000
通常周期	1	1	1	1	1	17.5	17.5	60	
ムネアキラ高確周期	1	1	1	1	1	31.7	31.7	31.6	
決戰之刻高確週期				50	50				
EX 週期									100

## 內部狀態移行抽選

通常時會有 ABC 的三種內部狀態，會影響各種前兆抽選

內部狀態會在設定變更時/周期開始時/小役成立時進行移行抽選

### 設定變更時

設定	A	C
1-3	75.0	25.0
4-6	69.5	30.5

### BONUS 後週期開始時

設定	BIG 後第一週期		REG 後第一週期	第二週期後	
	A	C	C	A	C
1-3	87.5	12.5	100	87.5	12.5
4-6	84.7	15.3		84.7	15.3

### 小役成立的移行抽選

內部狀態 A 滯在時（沒有分配到的比例為原模式滯在）

小役	弱西瓜		弱櫻		機會牌		強西瓜		強櫻		機會牌+SF		強西瓜+SF		強櫻+SF	
	B	C	B	C	B	C	B	C	B	C	B	C	B	C	B	C
1·2	40.0	1.6	3.0	0.1	3.0		93.7	6.3	8.2	0.4	3.6	0.1	92.5	7.5	9.9	0.5
3	48.0	1.9	3.6	0.1	3.6	0.1	92.5	7.5	9.9	0.5	4.3	0.1	91.0	9.0	11.9	0.6
4	57.6	2.2	4.3	0.1	4.3	0.1	91.0	9.0	11.9	0.6	5.2	0.1	89.2	10.8	14.2	0.7
5	63.3	2.5	4.7	0.1	4.7	0.1	90.1	9.9	13.0	0.6	5.7	0.1	88.1	11.9	15.7	0.7
6	69.7	2.7	5.2	0.2	5.2	0.1	89.1	10.9	14.4	0.7	6.3	0.1	86.9	13.1	17.2	0.8

內部狀態 B 滯在時（沒有分配到的比例為原模式滯在）

小役	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF	非特殊小役
設定	C								A
1·2	41.6	3.1	3.0	100	8.6	3.7	100	10.4	5.4
3	49.9	3.7	3.7		10.4				
4	59.8	4.5	4.4		12.4	5.3		14.9	
5	65.8	4.9	4.8		13.7	5.8		16.4	
6	72.4	5.4	5.3		15.0	6.4		18.0	

內部狀態 C 滯在時

非特殊小役成立時，各 2.7% 會移行狀態 A 或 B



## NeXT 機會抽選

週期消化中會進行 NeXT 機會的突入抽選，「NeXT 機會」中會表示週期剩餘 G 數

NeXT 機會突入時會放出內部所儲存的減算 G 數，之後再進行週期 G 數減算

### 詳細突入抽選

中段紅櫻成立時為 BONUS 確定

#### 通常周期，內部狀態 A

設定	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF
1・2	15.6	40.0	10.0	33.3	99.8	12.0	40.0	99.8
3	17.2	44.0	11.0	36.7	99.8	13.2	44.0	99.7
4	18.9	48.4	12.1	40.3	99.7	14.5	48.4	99.6
5	19.8	50.8	12.7	42.3	99.7	15.2	50.8	99.6
6	21.8	55.9	14.0	46.6	99.3	16.8	55.9	99.2

#### 通常周期，內部狀態 B

設定	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF
1・2	20.0	50.0	20.0	40.0	99.8	24.0	48.0	99.8
3	22.0	55.0	22.0	44.0	99.8	26.4	52.8	99.7
4	24.2	60.5	24.2	48.4	99.7	29.0	58.1	99.6
5	26.6	66.5	26.6	53.2	99.6	31.9	63.9	99.5
6	29.3	73.2	29.3	58.6	99.3	35.1	70.3	99.2

#### 通常周期，內部狀態 C

設定	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF
1・2	33.3	99.9	25.0	99.6	99.8	30.0	99.5	99.8
3	36.7	99.9	27.5	99.5	99.8	33.0	99.4	99.7
4	40.3	99.8	30.2	99.4	99.7	36.3	99.3	99.6
5	42.3	99.7	31.8	99.3	99.6	38.1	99.2	99.5
6	46.6	99.5	34.9	99.1	99.3	38.4	98.9	99.2

#### 其他周期，內部狀態 A

週期種類	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF
△ネアキラ高確	80.0	99.9	63.4	99.6	99.8	76.0	99.5	99.8
決戦之刻高確	25.0	50.0	20.0	40.0	87.5	24.0	70.0	85.0
EX	25.0	99.2	12.5	96.9	98.4	15.0	96.2	98.1

## ムネアキラ ZONE 抽選

ムネアキラ ZONE 為週期 G 數減算的特化區間，10G+a 繼續，全部小役都會進行減算抽選  
減算超過的部分會扣到下一次週期

### 突入抽選

「NeXT 機會」發動後、會依照滯在週期以及狀態進行突入抽選

#### 通常周期

內部狀態	設定 12	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
A	1/93.1	1/87.7	1/82.4	1/77.2	1/72.3
B	1/82.9	1/77.7	1/72.8	1/70.3	1/65.6
C	1/35.5	1/34.8	1/34.1	1/33.7	1/33.0

ムネアキラ高確周期 突入率 1/27.0

決戰之刻高確周期 不會突入

EX 周期 突入率 1/16.5

### ムネアキラ ZONE 模式抽選

ムネアキラ ZONE 初當時會進行模式抽選，不過內部會隨時進行移行抽選

此模式會影響ムネアキラ ZONE 的 LOOP 狀態以及繼續率

#### 初期模式

契機役	弱西瓜	弱櫻	機會牌 強西瓜	強櫻	機會牌+SF 強西瓜+SF	強櫻+SF	其他小役
SHORT	73.4-63.0	93.3-90.8	73.4-63.0	93.3-90.8	68.1-55.6	92.0-88.9	98.0-97.3
MID	25.0-34.9	6.3-8.7	25.0-34.9	6.3-8.7	30.0-41.9	7.5-10.5	1.6-2.2
LONG	1.6-2.1	0.4-0.5	1.6-2.1	0.4-0.5	1.9-2.5	0.5-0.6	0.4-0.5

#### 模式移行抽選

滯在	小役	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻
RL		無					有				
SHORT	MID	3.1	12.5	3.1	12.5	25	3.7	15	3.7	15	30
	LONG	0.4	0.8	0.4	0.8	1.6	0.5	0.9	0.5	0.9	1.9
MID	LONG	3.1	12.5	3.1	12.5	25	3.7	15	3.7	15	30

SHORT 滯在時 8.4%轉落、MID 滯在時 3.9%轉落、LONG 滯在時 1.4%轉落



## ムネアキラ ZONE 中的抽選

### 狀態抽選

突入時會依照週期種類抽選背景

狀態	白天背景	黃昏背景	夜晚背景	煙火背景
通常/決戰之刻高確	72.6	25	1.6	0.8
ムネアキラ高確	44.9	25	18.8	6.3
EX	25	25	25	25

### G 數減算抽選

ムネアキラ ZONE 中會依照 ZONE 的內部狀態/成立小役進行減算抽選

以下為各個小役的平均減算 G 數

小役	白天背景	黃昏背景	夜晚背景	煙火背景
弱西瓜/弱櫻/機會牌	40.9G	54.2G	70.8G	98.3G
強西瓜/強櫻	54.2G	70.8G	98.3G	119.3G
弱西瓜/弱櫻/機會牌+SF	43.1G	57.0G	75.0G	101.9G
強西瓜/強櫻+SF	57.0G	75.0G	101.9G	125.2G
中段櫻	150.7G	150.7G	150.7G	150.7G
共通三枚銅鐘/RP	18.6G	29.4G	40.9G	54.2G

### 減算 G 數倍增抽選

ムネアキラ ZONE 結束時會依照滯在的週期種類會進行減算 G 數的倍增抽選

通常/ムネアキラ高確發生率 1/203.8、EX 週期發生 1/89.2

### G 數減算抽選

通常時的 G 數減算會依照週期種類以及成立小役進行，決戰之刻高確中不會進行減算

以下為平均減算 G 數

週期種類	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌 +SF	強西瓜 +SF	強櫻 +SF
通常週期	5.2G	8.3G	1.3G	7.8G	31.7G	1.6G	9.4G	34.0G
ムネアキラ高確 EX 週期	8.2G	10.4G	2.6G	12.5G	31.7G	3.1G	14.9G	34.0G

## 後宮 ATTACK (通常時)

後宮 ATTACK 為 G 數大幅減算的機會，NeXT 機會滯在中會依照成立小役進行突入抽選

### 發生確率

小役	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF
當選率	1.6	25	1.6	12.5	100	1.9	15	100

後宮 ATTACK 當選時會進行低中高的**後宮模式**抽選

小役	弱西瓜	弱櫻	機會牌	強西瓜	強櫻	機會牌+SF	強西瓜+SF	強櫻+SF
低		93.3			85.9			83.1
中	87.5	6.3	87.5	75	12.5	85	70	15
高	12.5	0.4	12.5	25	1.6	15	30	1.9

### 減算 G 數

減算 G	10	20	30	40	50	80	90	100	150	200	300	400	500	800
低	50	25	12.5	6.3	3.1	1.6	0.8	0.4	0.2	0.1				
中			50	25	12.5	6.3	3.1	1.6	0.8	0.4	0.2	0.1		
高					50	25	12.5	6.3	3.1	1.6	0.8	0.4	0.2	0.1

## 愛 ATTACK

愛 ATTACK 在通常時三枚銅鐘成立時所獲得的銅鐘點數到達 30pt 時會進行移行

會依照愛 ATTACK 中的連線圖案進行 G 數減算/CZ/BONUS 抽選

### 銅鐘點數獲得抽選

pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt
第 1 次	13.1	3.1	1.6	0.4	0.1
第 2 連	18.3	4.7	1.6	0.4	0.1
3 連以上	41.7	6.3	1.6	0.4	0.1
押順發生時	91.6	6.3	1.6	0.4	0.1

### 圖案連線抽選

結果	G 數減算	減算 LOOP	決戰之刻	BONUS	減算圖案→後宮 ATTACK→BONUS
初回	88.4	0.4	10.8	0.2	0.2
第 2 回之後	27	0.4	10.8	0.2	0.2

減算 G 數平均約 168G

## 決戰之刻抽選

決戰之刻為週期到達的一部分所突入的自力 CZ，10G+d繼續，敵方 HP 歸零為 BONUS 確定

### 敵方角色選擇抽選

敵方角色會依照當選契機與模式進行抽選，準備中成立小役時會進行升格抽選

契機	週期到達/決戰之刻 ICON	週期到達/決戰之刻 ICON 以外	
對手	不論模式	通常 B	通常 B 以外
ダルトニアン	36.6	94.1	74.9
義仙	36.6	5.5	22.1
量産型劍姫	26.8	0.4	3.0

### 攻撃力抽選

決戰之刻中有攻撃力通常/攻撃力上升的兩種狀態，會依照成立小役進行移行抽選

攻撃力通常時特殊小役成立 12.2%會移行攻撃力上升狀態

攻撃力上升時押順八枚銅鐘成立 50%會移行攻撃力通常狀態

### 傷害抽選

#### 銅鐘以外時

小役	平均傷害
弱西瓜/弱櫻/機會牌/強西瓜/必殺技 1 回	655.3
機會牌+SF/強西瓜+SF/強櫻+SF/必殺技 2 回/必殺技 1 回+SF	1299.9
必殺技 2 回+SF	1750.0
弱西瓜+SF/弱櫻+SF/必殺技 3 回/必殺技 3 回+SF/中段櫻	3000.0

#### 銅鐘時平均傷害

對戰對手	ダルトニアン	義仙	量産型劍姫
前半	83.0	157.9	341.1
後半(剩餘 HP2000 以上)	587.4	620.8	692.7
後半(剩餘 HP1500-1999)	479.3	586.3	692.7
後半(剩餘 HP1000-1499)	196.5	187.9	600.5
後半(剩餘 HP1000 未滿)	83.0	157.9	341.1

### 逆轉抽選

最終 G 敗北時會以 1.5%進行逆轉抽選



## BONUS 種類抽選

次回放出的 BONUS 種類基本會在設定變更以及 BONUS 結束時進行抽選

BONUS 種類	設定變更時	BONUS 結束時
後宮機會	33.5	50.0
後宮 BONUS	66.5	50.0

### BONUS 置換抽選

轉輪凍結/EX 週期/後宮機會的升格當選時/準備中押順指示出現後 32G 消化：100%超後宮 B

BAR 連線時/中段櫻成立時：75%後宮 BONUS、25%超後宮 BONUS

G 數天井到達：87.8%後宮 BONUS、12.2%超後宮 BONUS

通常 A 滯在中的偶數週期的 BONUS 當選時：75%後宮機會、25%後宮 BONUS

### BONUS 確定畫面移行時

設定	後宮機會	超後宮 BONUS
1-3	95.0	5.0
4-6	94.2	5.8

### BONUS 確定畫面中（後宮機會時）

BONUS	弱西瓜/弱櫻 機會牌	強西瓜 強櫻	弱西瓜+SF 弱櫻+SF	機會牌+SF	強西瓜+SF 強櫻+SF
後宮機會	94.6	56.9		93.5	48.3
後宮 BONUS	5.0	40.0	98.4	6.0	48.0
超後宮 BONUS	0.4	3.1	1.6	0.5	3.7

### BONUS 確定畫面中（後宮 BONUS 時）

BONUS	弱西瓜/弱櫻 機會牌	強西瓜 強櫻	弱西瓜+SF 弱櫻+SF	機會牌+SF	強西瓜+SF 強櫻+SF
後宮 BONUS	98.4	80.0	75.0	98.1	76.0
超後宮 BONUS	1.6	20.0	25.0	1.9	25.0

## 後宮機會(REG)中的抽選

### 過關 pt 抽選

SET 結束時到達過關 pt 的話則次 SET 繼續，6SET 結束時為設定 6 確定

	第 1.3.5SET		第 2.4SET		第 6SET	
設定	135	246	1356	24	1-5	6
0pt	0.20	0.78	0.78	0.20	100	75.0
3pt	0.39	1.56	1.56	0.39		
5pt	0.78	3.13	3.13	0.78		
7pt	1.56	6.25	6.25	1.56		
9pt	3.13	12.5	12.5	3.13		
10pt	93.9	75.8	75.8	93.9		25.0

### pt 獲得抽選

成立役	3 枚銅鐘	弱西瓜	弱櫻/機會牌	機會牌+SF	強西瓜	強西瓜+SF	強櫻	強櫻+SF
1pt	95.7							
2pt	1.56	51.8	48.4					
3pt	1.56		24.4	46.8				
4pt	0.78	24.4	12.2	30.5				
5pt	0.39	18.3	12.2	18.3	80.1	72.5	63.0	49.6
6pt		3.13	1.56	2.00			24.4	30.5
7pt		1.56	0.78	1.56	18.3	24.4	12.2	18.3
10pt		0.78	0.39	0.78	1.56	3.13	0.39	1.56

### 超後宮 BONUS 的昇格抽選

共通八枚銅鐘成立時升格率為 50%，以下為共通八枚銅鐘的出現率

設定	1	2	3	4	5	6
出現率	1/443	1/395	1/356	1/324	1/298	1/275

## (超)後宮 BONUS(BIG)中的抽選

### PV 機會移行抽選

設定	S-BIG 開始時	N-BIG 開始時	約束轉輪機會結束時
1-3	100	3.13	1.8
45		9.38	
6		25.0	

### 周期步數分配

步數	50 步	100 步	150 步	200 步	250 步	300 步	350 步	400 步
超後宮 BONUS 中	10	10	10	20	20	20	5	5
初當後宮 BONUS 中		6.3	6.3	12.5	12.5	12.5	25	24.9
其他後宮 BONUS 中	5	6.3	6.3	12.5	12.5	12.5	20	24.9

### 平均減算步數

會依照 BONUS 當選時所滯在的模式會有所不同

成立小役	設定	通常	天國	超天	PV
弱西瓜/機會牌	1	26.2 步	36.7 步	48.4 步	36.7 步
	6			49.1 步	
弱西瓜/機會牌+SF	1	27.4 步	36.7 步	48.4 步	38.1 步
	6			49.1 步	
強西瓜/弱櫻	1	36.7 步	48.4 步	65.4 步	48.4 步
	6		49.1 步	66.1 步	
強西瓜/弱櫻+SF	1	38.1 步	48.4 步	65.4 步	50.1 步
	6		66.1 步	132 步	
強櫻	1-6	65.4 步	132 步	132 步	132 步
強櫻+SF	1-6	68.5 步	132 步	132 步	138 步
中段櫻	1-6	100 步	132 步	132 步	100 步

### 銅鐘成立時

連續次數	通常	天國	超天	PV
1-4 連目	12.2 步	36.7 步	36.7 步	14.4 步
5-9 連目	10.6 步			32.7 步
10 連以降	15.9 步			36.7 步



## 約束模式移行抽選

約束模式會有通常/高確/超高確 A/超高確 B 的四種，會影響約束轉輪機會中的抽選

### 初當時

設定	EX 週期 SBB				其他週期 SBB			NBB			RB		
	通常	高確	超 A	超 B	通常	高確	超 A	通常	高確	超 A	通常	高確	超 A
1	36.5	36.5	25.0	2.0	47.5	40.0	12.5	66.3	30.5	3.2	49.9	43.8	6.3
2	27.6	41.6	28.5	2.3	40.2	45.6	14.2	61.6	34.8	3.6			
3	41.0	33.9	23.2	1.9	51.2	37.2	11.6	68.6	28.4	3.0			
4	39.7	34.7	23.7	1.9	50.1	38.0	11.9	68.0	29.0	3.0			
5	23.8	43.8	30.0	2.4	37.0	48.0	15.0	59.6	36.6	3.8			
6	33.3	38.4	26.2	2.1	44.9	42.0	13.1	64.6	32.0	3.4			

### BB 中約束轉輪機會結束時

滯在	通常			高確			超 A				超 B	
設定	通常	高確	超 AB	通常	高確	超 AB	通常	高確	超 A	超 B	超 A	超 B
1	36.0	60.0	各 2.0	47.0	37.0	各 8.0	50.0	40.0	2.0	8.0	40.0	60.0
2	27.0	68.4	各 2.3	39.6	42.2	各 9.1	43.0	45.6	2.3	9.1	31.6	68.4
3	40.5	55.7	各 1.9	50.8	34.4	各 7.4	53.5	37.2	1.9	7.4	44.2	55.8
4	39.2	57.0	各 1.9	49.7	35.1	各 7.6	52.5	38.0	1.9	7.6	43.0	57.0
5	23.2	72.0	各 2.4	36.4	44.4	各 9.6	40.0	48.0	2.4	9.6	28.0	72.0
6	32.8	63.0	各 2.1	44.4	38.8	各 8.4	47.5	42.0	2.1	8.4	37.0	63.0

### RB 中 SET 繼續時

滯在	通常			高確			超 A				超 B	
設定	通常	高確	超 AB	通常	高確	超 AB	通常	高確	超 A	超 B	超 A	超 B
1	25.0	50.0	各 12.5	38.0	37.0	各 12.5	18.0	37.0	25.0	20.0	28.0	72.0
2	14.5	57.1	各 14.2	29.3	42.3	各 14.2	6.5	42.2	28.5	22.8	17.9	82.1
3	30.3	46.5	各 11.6	42.4	34.4	各 11.6	23.7	34.5	23.2	18.6	33.0	67.0
4	28.8	47.4	各 11.9	41.1	35.1	各 11.9	22.1	35.2	23.7	19.0	31.6	68.4
5	10.0	60.0	各 15.0	25.6	44.4	各 15.0	1.6	44.4	30.0	24.0	13.6	86.4
6	21.3	52.5	各 13.1	34.9	38.9	各 13.1	13.9	38.9	26.2	21.0	24.4	75.6

## 約束轉輪機會中的抽選

### 第 1G 的 1G 連當選率

滞在	通常	高確	超高 AB
特殊小役 (無 RL)	19.8	23.8	19.8
特殊小役 (有 RL)	24.4	29.3	24.4

### 第 2G 的決戰之刻/1G 連當選率

小役	RP/銅鐘			特殊小役 (無 RL)			特殊小役 (有 RL)		
	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高
決戰之刻	0.8	2.5	0.8	48.8			76.0	70.0	76.0
1G 連	0.8	2.5	0.8	20.0	25.0	20.0	24.0	30.0	24.0

### 第 3G 的決戰之刻/1G 連當選率

小役	RP/銅鐘			特殊小役 (無 RL)			特殊小役 (有 RL)		
	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高
決戰之刻	0.4			12.2			70.7	40.0	70.7
1G 連	3.8	20.0	3.8	24.4	50.0	24.4	29.3	60.0	29.3

### 第 4G 的決戰之刻/1G 連當選率

小役	RP/銅鐘(S-BIG 中)			RP/銅鐘(BIG 中)			特殊小役 (無 RL)			特殊小役 (有 RL)		
	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高	通常	高確	超高
決戰之刻	5.5	53.4		5.5	53.4		75.0	40.0		70.0		
1G 連	12.2	25.0	100	3.8	20.0	100	25.0	60.0	100	30.0	100	100

## (超) 心動 TIME 中的抽選

BONUS 中的黃 BAR(1/16384)連線時突入，會依照突入狀況抽選是否為超

狀況	BIG 中	約束轉輪機會中	REG 中	心動 TIME 中
心動 TIME	87.8	50	50	
超心動 TIME	12.2	50	50	100

心動 TIME 的繼續率為 50%、超心動 TIME 的繼續率為 66%

特殊小役成立時獲得庫存確定，非特殊小役成立時的獲得庫存率如下：

心動 TIME 中 47.8%、超心動 TIME 中 64.5%