

# 機動戰士-鋼彈

## 機動戰士ガンダム

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Bisty

導入年月 2014/01

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



NEW TYPE BONUS



BIG BONUS



紅色彗星 ZONE HYPER



9 枚



5 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	ZEON	Blue	Blue
20	Blue	ZEON	Blue
19	Red	Blue	Blue
18	Blue	Blue	Blue
17	Blue	Red	Blue
16	Blue	Blue	Blue
15	Blue	ZEON	Blue
14	Blue	Blue	Blue
13	Blue	Blue	Blue
12	Blue	Blue	Blue
11	Blue	Blue	Blue
10	Blue	Blue	Blue
9	Blue	Blue	Blue
8	Blue	Blue	Blue
7	Blue	Blue	Blue
6	Blue	Blue	Blue
5	Blue	Blue	Blue
4	Blue	Blue	Blue
3	Blue	Blue	Blue
2	Blue	Blue	Blue
1	Blue	Blue	Blue

### 開獎條件

1. 規定 G 數到達
2. 經由 CZ「鋼彈索敵模式」
3. 特殊小役抽選

### 轉輪凍結特典與確率

有兩種凍結，一個為凍結 RP 成立（確率 1/65536）  
 特典為白 7 BIG+91%繼續率的 ART  
 第二個為不中小役連續成立 15 次（約 1/10446）  
 特典為紅 7 ART+紅色彗星 ZONE 確定

### 天井情報與恩惠

最大天井為 ART 間 1035G，超過 1000G 所開出的 ART，此 ART 繼續率 78%以上確定

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  
最即時的線電活  
最廣大的線電活  
最有效的線電活

各種中文線上玩活動  
情報機台論壇消費廣告  
查詢攻討族群平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



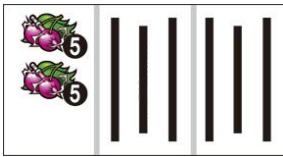
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



左轉輪上段到中段瞄押紅櫻（黑 BAR 下方）



左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪瞄押黑 BAR 連線

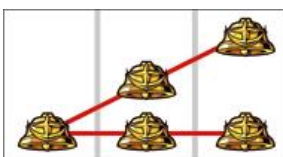
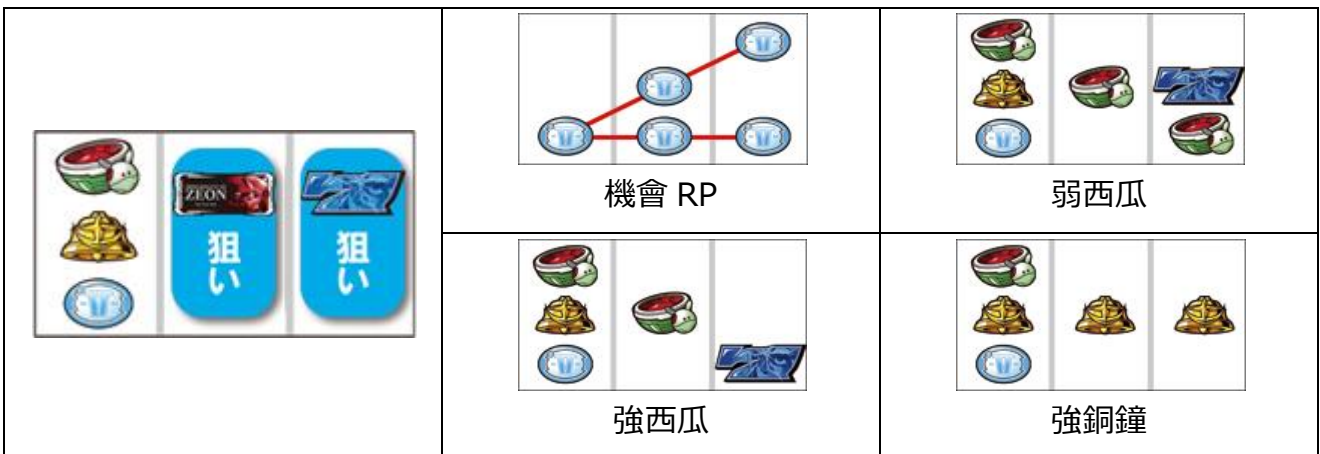
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻(白七上方)，三連紅櫻為強櫻，二連紅櫻為弱櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再鐘鐘/再再瓜/再再 BAR 為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押 BAR，右轉輪瞄押藍七，此時形成再連線時為機會 RP  
瓜連線時為弱西瓜、瓜瓜藍七連線時為強西瓜，中段銅鐘連線時為強銅鐘



左轉輪下段銅鐘停止時，必須瞄押西瓜，但是銅鐘連線時為最強銅鐘

## BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順指示，切入演出時各轉輪瞄押指定圖案，其他演出時按照一般打法即可

# 各種演出說明

## 基本場景與各種模式說明

### 通常場景



艦橋



艦內



外觀



黃昏

通常場景有上面左邊三種，背景有黃昏跟夜晚是示唆高確

### 迎擊模式



為 BONUS 突入的前兆場景，規定 G 數消化/特殊小役成立/小役連續入賞時都有可能突入

最終會演出 MS BATTLE，勝利的話則 BONUS 確定

### 鋼彈迎擊模式



迎擊模式的上位模式  
BONUS 期待度上升

### ザビ家模式



可能從兩個迎擊模式  
突入的模式  
突入時為激熱演出

### 相遇模式



如果前兆從此模式演出的話為大好機  
最終ララァ能跟シャア相遇的話則 BONUS 確定



## 自力解除 CZ「ガンダム索敵模式」的演出說明

用起動桿決定行進方向



發現ザク



獲得點數



自力解除 CZ 的突入方式有特殊小役成立與 RP/不中的連續入賞

滯在中起動桿的方向會決定演出變化，如果選擇正確的方向則會擊破ザク而獲得點數

點數獲得得越多的話則 BONUS 期待度越高

### 往 MS BATTLE 演出發展



如果遇到ザク以外的敵人則往 MS BATTLE 發展，當然也有超激演出的敵人！

## 通常時演出說明

消化 G 數 COUNTER



如果數字變化成紅色時  
為突入前兆場景的好機會

結果表示視窗



RP 或不中小役等  
的連續回數表示

鋼彈之眼演出



機台上方的鋼彈之眼  
如果頻繁動作時為好機

小役表示提示



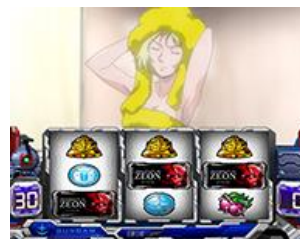
表示的小役種類要注意  
要是小役以外的圖案!?

カイ照片演出



照片邊框的顏色  
對應各種小役

セイラ洗澡演出



使用的毛巾顏色  
對應各種小役

ギレン演講演出



演講的內容對應小役  
也有其他的機會告知?

## MISSION 演出説明

### コアファイター任務



演出失敗時有可能為前兆

### ガンタンク任務



守下ホワイトベース則成功

### ガンキャノン任務



如果能將ザク打倒則成功

### 鋼彈任務



四種任務中期待度最高的演出，如果能將導彈給擊落的話則 BONUS 確定!?

## MS BATTLE 演出説明

### VS グフ



### VS ドム



### VS ギャン



如果能將對手打倒時則 BONUS 確定，演出中要是出現名場景的話則期待度上升

上面越右邊的對手期待度越高

### VS シャアズゴック



勝利時紅七連線濃厚!?, 此演出發展時期待度高

### VS ガウ



只要發展此演出則為確定的稀有限定演出

## NEW TYPE BONUS 說明

### 突入 BATTLE



初當時從這裡開始，8G 繼續  
期間內成立特殊小役可使繼續率上升!?

### BEW TYPE RUSH



33G+a繼續，特殊小役或是銅鐘五連續時  
會進行 G 數上乘抽選

### 繼續 BATTLE



決定 BONUS 是否繼續的 8G 間演出  
己方勝利時則繼續確定，再度突入 NEW TYPE RUSH

### BIG BONUS



白七連線則突入 BIG BONUS  
50~200G 繼續

## 上乘特化區間的說明

### 紅色彗星 ZONE



BONUS 中特殊小役成立時為突入的機會，滯在中紅櫻確率大幅上升所以上乘確率也大上升  
而且要是發生上乘的話，最初表示的上乘 G 數都會乘上三倍上乘，每 SET 10G 固定，有複數 SET

## 紅色彗星 ZONE HYPER



BONUS 中 BAR 連線成立時突入，期間內中段櫻會頻繁成立，上乘大量 G 數的好機會到來！

跟彗星 ZONE 一樣，最初表示的上乘 G 數都會乘上三倍上乘！

## アムロ覺醒模式



BONUS 中會發生アムロ覺醒挑戰，發生瞄押七的切入演出時為好機

猜中押順成功使七連線時則突入，期間內會連續成立七連線的押順，而且會給予部分押順提示

只要成功使七連線則上乘 G 數

## G-IMPACT



七連線時按下按鍵後轉輪逆迴轉時突入，敲下起動桿一次則發生 0G 連上乘

失敗時要是發生アムロ切入演出時則復活+繼續確定，起動時的文字顏色不同則繼續期待度上升



## 繼續 BATTLE 中的演出說明

### 繼續 BATTLE



繼續 BATTLE 中必須注意アムロ與シャアの攻防，跟平常時不一樣時為繼續期待度上升  
當然也是會有復活演出

### VS ゲルググ



### VS ジオング



每次繼續 BATTLE 勝利時對戰的對手會有變化，如果持續到結局的話則次回天國確定!?

### 鋼彈 RUSH



繼續 BATTLE 中成立特殊小役時可能突入的 5G+a 的上乘特化區間，每 G 都會上乘  
而且結束後必定 BONUS 繼續確定

### NEWTYPE ZONE



繼續 BATTLE 發展時的一部份突入，依照起動桿的扳動方向  
出現的敵人種類會有上乘期待度不同的變化，當然是每 G 上乘確定+BONUS 繼續確定

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/294	1/288	1/270	1/246	1/218	1/185
BIG BONUS	1/1572	1/1577	1/1582	1/1576	1/1576	1/1578
機械割	97.2%	98.3%	100.6%	103.4%	107.6%	113.3%

### 小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/81.9	1/79.9	1/78.0	1/76.2	1/74.5	1/72.8
弱西瓜	1/6535		1/63.9		1/62.4	1/59.6
不中	1/1.93					1/1.94
通常 RP	1/8.72	1/8.74	1/8.77	1/8.79	1/8.81	1/8.84
小役	強櫻	強西瓜	機會牌	中右銅鐘	左銅鐘	
確率	1/199	1/1311	1/400	各 1/6.61		1/40.1
小役	強銅鐘	最強銅鐘	機會 RP	中段櫻	凍結 RP	
確率	1/978	1/65536	1/400	1/65536	1/65536	

### 通常時模式移行與規定 G 數抽選

ART 結束、設定變更時會進行模式移行抽選

#### G 數解除/CZ 解除時模式移行抽選

滞在	通常 A				通常 B			通常 C	天國			
設定	通 A	通 B	通 C	天國	通 B	通 C	天國	天國	通 A	通 B	通 C	天國
12	84.5	10.0	0.50	5.00	89.5	0.50	10.0	100	84.5	5.00	0.50	10.0
3	82.5	11.0		6.00	88.5		11.0		83.5			11.0
4	74.5	15.0		10.0	84.5		15.0		79.5			15.0
5	64.5	20.0		15.0	79.5		20.0		74.5			20.0
6	49.5	30.0	20.0	69.5	30.0	64.5	30.0					

### 小役解除時模式移行抽選

滞在	通常 A				通常 B			通常 C	天國			
設定	通 A	通 B	通 C	天國	通 B	通 C	天國	天國	通 A	通 B	通 C	天國
12	59.0	20.0	1.00	20.0	69.0	1.00	30.0	100	9.00	10.0	1.00	80.0
3	49.0	25.0		25.0	64.0		35.0					
4	39.0	30.0		30.0	59.0		40.0					
56	19.0	40.0		40.0	49.0		50.0					

### 設定變更時模式移行抽選

設定	通常 A	通常 B	天國
1-6	85.0	5.00	10.0

### 規定 G 數分配

模式移行時會進行規定 G 數分配，規定 G 數到達時經由最大 38G 的前兆後突入 ART  
還有，天國 100G 以內解除確定（32/33/79/80G 的分配比較多）

滞在	通常 A						通常 B						通常 C
設定	1	2	3	4	5	6	12	3	4	5	6	1-6	
-100G	8.45	9.97		11.5		14.6	3.87		5.40		9.97		
-200G	4.58	5.34	6.10	6.87	7.63	9.16	15.3	18.3		19.8	21.4		
-300G	12.2						4.58						
-400G	4.58	5.34	6.10	6.87	7.63	9.16	15.3						
-500G	12.2						4.58						
-600G	4.58					7.63	15.3						10.0
-700G	15.3	13.7		12.2			4.58						10.0
-782G							36.6	33.6	32.0	30.5	24.4	10.0	
-800G	4.58					7.63							10.0
-900G	15.3	14.5	13.7	13.0	12.2	7.63							10.0
-1000G	18.3	17.6	16.7	16.0	15.3	7.63							10.0
-1035G												50.0	

## 通常時高確 A 移行抽選

設定變更、ART 結束時、以及弱櫻/弱西瓜成立時會進行高確 A 的移行抽選

高確 A 滯在中，不中成立時的 20%轉落，高確 A 與高確 B 重複時為超高確

設定	設定變更	ART 結束	弱櫻	弱西瓜
12	10.0	10.0	20.0	33.3
3	15.0			
4				
56	20.0	20.0		

## 通常時高確 B 移行抽選

模式移行時會進行 TABLE 分配，然後依照分配的 TABLE 與消化 G 數進行高確 B 移行抽選

### TABLE 分配

TABLE	1	2	3	4	5
設定變更	50	50			
通常 AB			10	90	
通常 C			40	40	20
天國		25	25	25	25

### 高確 B 移行率

TABLE	1	2	3	4	5
99G	33.3	10.0	10.0	90.0	50.0
199G	3.33	50.0	90.0	10.0	
299G	33.3	10.0	10.0	90.0	
399G	3.33	50.0	90.0	10.0	
499G	33.3	10.0	10.0	90.0	
599G	3.33	90.0	90.0	10.0	
699G	33.3	10.0	10.0	90.0	
799G	3.33	90.0	90.0	10.0	
899G	33.3	10.0	10.0	90.0	
999G	3.33	90.0	90.0	10.0	
1099G	33.3	10.0	10.0	90.0	

## 通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役、不中 7/9/11 連、RP 3/4 連時會依照滯在狀態進行 CZ 抽選

小役	強銅鐘・強西瓜/不中 11 連			強櫻/不中 9 連			機會牌/機會 RP		
設定	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
12	33.3	50.0	100	20.0	33.3	100	10.0	20.0	100
3	35.0	55.0		22.5	35.0		12.5	22.5	
4	40.0				40.0				
56	50.0	60.0		25.0	50.0		15.0	25.0	
小役	弱西瓜・弱櫻/不中 7 連			RP4 連	RP 3 連				
設定	低確	高確	超高	不論	低確	高確	超高		
12	0.50	5.00	100	100	5.00	10.0	100		
3	0.60	6.00			6.00	12.5			
4	1.00	7.50							
5	1.50	10.0			10.0	15.0			
6	3.00				15.0	20.0			

### 初期 pt 分配

CZ 突入第 1G 會依照成立役決定初期 pt

小役\pt	10	6-9	5	4	3	0
中段櫻・最強銅鐘・強銅鐘・強西瓜・RP4 連・不中 11 連	100					
強櫻・機會 RP・機會牌・不中 9-10 連	10	各 10	50			
弱櫻・弱西瓜・RP3 連・不中 7-8 連	1	各 1	1	1	93	
銅鐘・RP2 連・不中 6 連			1			99

### pt 抽選

CZ 第 2G 之後會依照累計 pt 以及成立役進行分組(A-J)

不論累計 pt

成立小役	G	H	I	J
中段櫻・最強銅鐘・強銅鐘・強西瓜・RP4 連・不中 11 連				100
強櫻・不中 9 連		80.0	10.0	10.0
機會 RP・機會牌	30.0	50.0	10.0	10.0
弱櫻・弱西瓜・RP3 連・不中 7 連	73.0	25.0	1.00	1.00

## 其他小役

小役	銅鐘・不中 6 連以下								RP2 連以下							
累計	A	B	C	D	E	F	I	J	B	C	D	E	F	G	H	
0pt							75	25						75	25	
1-2pt	47	25	25	1	1	1								95	5	
3-5pt	73	25	0.5	0.5	0.5	0.5								95	5	
6-9pt	97.5	0.5	0.5	0.5	0.5	0.5			98	0.5	0.5	0.5	0.5			

之後會依照當選的分組決定可獲得 pt 的組合，會亂數分配到起動桿的 4 個方向

組別 A	組別 B	組別 C	組別 D	組別 E	組別 F	組別 G	組別 H	組別 I	組別 J
0pt	0pt	0pt	0pt	0pt	0pt	1pt	1pt	1pt	10pt
0pt	1pt	1pt	1pt	3pt	1pt	1pt	2pt	1pt	10pt
1pt	1pt	1pt	2pt	3pt	1pt	2pt	3pt	10pt	10pt
1pt	1pt	2pt	3pt	3pt	10pt	3pt	10pt	10pt	10pt

## ART 抽選

BATTLE 發展時會依照累計 pt 進行 ART 抽選，當選時會經由 4-6G 的前兆後告知

0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt	7pt	8pt	9pt	10pt
5.00	10.0	12.5	20.0	22.5	25.0	40.0	45.0	50.0	75.0	100

## 通常時 ART 抽選

通常時特殊小役、不中 7/9/11/13 連、RP 3/4/5 連時會依照滯在狀態進行 ART 抽選

當選時經由 8-32G 的前兆後告知，不中 14 連時紅 7 連線確定、

不中 15 連時會發生シャア襲来凍結，最強銅鐘/中段櫻/不中 13 連以上/RP5 連 100%發生

小役	強銅鐘 強西瓜		不中 11 連 RP4 連		強櫻 不中 9 連	機會牌 機會 RP	弱西瓜・弱櫻 不中 7 連・RP3 連
	低高	超高	低高	超高	超高	超高	超高
1	8.00	66.7	3.00	66.7	25.0	5.00	3.00
2	9.00		4.00				4.00
3	10.0	70.0	5.00	70.0	30.0	6.00	5.00
4	12.5		7.50				7.50
5	15.0	75.0	10.0	75.0	33.3	10.0	10.0
6			15.0				

## ART 開始的 7 連線抽選

ART 當選時會依照滞在模式進行 7 連線分配

模式	通常 A	通常 B	通常 C	天國	設定變更
藍 7	99.0	99.0		95.0	99.0
紅 7	1.00	1.00	100	5.00	1.00

CZ 中 10pt 到達時，會依照到達時的成立小役進行紅 7 昇格抽選

凍結 RP 中段櫻 最強銅鐘 強銅鐘 強西瓜 不中 11 連 不中 13 連以上 機會 RP(第 3 連) RP4 連以上	強櫻 不中 9 連	機會牌 機會 RP(~2 連) RP3 連	弱西瓜 弱櫻 不中 7 連	3 擇銅鐘 RP(~2 連) 不中(~6 連)
100	75	50	10	1

ART 準備中會依照成立役進行紅 7 昇格抽選

凍結 RP 中段櫻 最強銅鐘 不中 13 連以上 RP14 連以上	強銅鐘 強西瓜 不中 11 連 機會 RP(第 3 連)	強櫻 不中 9 連	機會牌 機會 RP(-2 連)	弱櫻 弱西瓜 RP3 連 不中 7 連
100	5	1	0.5	0.1

## ART 的繼續率抽選

ART 突入時會依照突入時連線的七顏色或是凍結決定繼續率

契機	藍 7 連線					紅 7 連線			覺醒凍結時
設定	50%	66%	78%	83%	91%	78%	83%	91%	91%
1	74.9	22.0	2.00	1.00	0.10	50.0	25.0	25.0	100
2	65.9	30.0	3.00						
3	62.6	33.3							
4	60.6	35.0	3.33						
5	59.9		4.00						
6	53.9	40.0	5.00						

### 突入/宿命 BATTLE 中

突入 BATTLE 以及宿命 BATTLE(5/10 SET 繼續後的繼續 BATTLE)為勝利確定

消化中 8G 間會進行繼續率昇格抽選

50%繼續時

突入 BATTLE

成立役	66%	78%	83%	91%
最強銅鐘(5連～)		62.5	25.0	12.5
強銅鐘(5連～)	50.0	25.0	12.5	12.5
最強銅鐘(4連以下) 中段櫻	61.0	25.0	12.5	1.50
強西瓜 強櫻 機會牌 機會 RP 強銅鐘(4連以下)	50.0	0.10	0.10	0.10
銅鐘(6連～)	50.0	0.01	0.01	0.01
弱西瓜 弱櫻 銅鐘(5連)	10.0	0.01	0.01	0.01

宿命 BATTLE

成立役	66%	78%	83%	91%
不中	100			
最強銅鐘(5連～)		62.5	25.0	12.5
最強銅鐘(4連以下) 中段櫻 強銅鐘(5連～)		86.5	12.5	1.00
強西瓜 強櫻 機會牌 機會 RP 強銅鐘(~4連) 銅鐘(7連～)	99.7	0.10	0.10	0.10
弱西瓜 弱櫻 銅鐘(5/6連)	99.9	0.01	0.01	0.01

66%繼續時

突入・宿命 BATTLE

成立役	78%	83%	91%
最強銅鐘(5連～)		50.0	50.0
最強銅鐘(4連以下) 中段櫻 強銅鐘(5連～)	62.5	25.0	12.5
強西瓜 強櫻 機會牌 機會 RP 強銅鐘(4連以下) 銅鐘(7連～)	10.0	0.10	0.10
弱西瓜 弱櫻 銅鐘(5/6連)	1.00	0.01	0.01

78%繼續時

成立役	突入 BATTLE		宿命 BATTLE	
	83%	91%	83%	91%
最強銅鐘(5連～)		100		100
最強銅鐘(4連以下) 中段櫻 強銅鐘(7連～)	75.0	25.0	75.0	25.0
強銅鐘(5/6連)	5.00	0.10	75.0	25.0
強西瓜 強櫻 機會牌 機會 RP 強銅鐘(~4連) 銅鐘(7連～)	5.00	0.10	5.00	0.10
弱西瓜 弱櫻 銅鐘(5/6連)	1.00	0.01	1.00	0.10



83%繼續時（當選時升格 91%確定）

成立役	突入 BA	宿命 BA
最強銅鐘 中段櫻 強銅鐘(7 連~)	100	100
強銅鐘(5/6 連)	5.00	100
強西瓜 強櫻 機會牌 機會 RP 強銅鐘(4 連以下) 銅鐘(7 連~)	5.00	5.00
弱西瓜 弱櫻 銅鐘(5/6 連)	1.00	1.00

## ART 中 紅櫻/白 7/BAR 指示抽選

ART 突入時會先進行狀態分配

7 連線	低確	高確	超高
藍 7 連線	98.0	1.00	1.00
紅 7 連線		66.7	33.3
覺醒凍結		50.0	50.0

ART 中特殊小役成立時會進行狀態昇格抽選

	最強銅鐘 中段櫻 強銅鐘(5 連~)	強西瓜	其他特殊小役
低確移行高確	50	0.1	0.1
高確移行超高	100	1	1

ART 中通常 RP 成立時會進行狀態降格抽選，5%的機率下降一階

ART 中，紅櫻 RP 成立時會依照滯在狀態進行紅櫻(弱櫻/強櫻/中段櫻)指示發生抽選

狀態	弱櫻	強櫻	中段櫻
低確	3.33		
高確	20.0	6.67	1.00
超高	30.0	30.0	3.33

ART 中，白 7 RP 成立時會依照滯在狀態進行白 7/BAR 連線指示發生抽選

白 7 連線時為 BIG、上段 BAR 連線時為紅色彗星 ZONE HYPER

成立	下段白 7 RP		中段白 7 RP	
	白 7	BAR	白 7	BAR
低確	2.50	0.06	90.0	10.0
高確	5.00	0.50	80.0	20.0
超高	20.0	3.00	50.0	50.0
紅色彗星 ZONE 內		0.50		100

## ART 中 G 數上乘抽選

主要的 ART 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

成立役		弱櫻	強櫻	機會牌	弱西瓜	強西瓜	機會 RP	不中	中段櫻
當選率		20.0	100	100	13.0	100	100	0.10	100
直乘	10G	75.0	57.0		96.2				
	20G	15.0	30.0			66.7			
	30G	5.60	10.0			20.0			
	50G	2.50	1.00			7.30			
	100G	0.60	0.50		2.20	2.50	10.0	50.0	80.0
	200G				0.80	0.50	5.00	50.0	20.0
後乘	10G			84.5					
	20G			10.0					
	30G			3.00					
	50G	0.90	1.30	0.50			75.0		
	100G	0.30	0.30	0.50	0.70	2.00	5.00		
	200G				0.20	1.00	5.00		

銅鐘連續成立時會依照連續次數及銅鐘種類進行 G 數上乘抽選

成立役		3 擇銅鐘		強銅鐘			最強銅鐘		
連續次數		第 5 連	6 連~	~4 連	第 5 連	第 6 連	7 連~	~4 連	5 連~
當選率		50.0	100						
直乘	5G	95.9							
	10G	2.00	98.9	57.0					
	20G	1.00	0.50	30.0					
	30G	1.00	0.50	10.0	92.5				
	50G	0.03	0.03	1.00	5.00	92.5			
	100G	0.03	0.03	0.50	2.00	5.00	80.0	80.0	50.0
	200G				0.50	2.50	20.0	20.0	50.0
後乘	50G	1.25							
	100G	0.25							

## 鋼彈 RUSH 抽選

突入/繼續(繼續確定/非繼續)BATTLE 中, 特殊小役成立時會進行鋼彈 RUSH 抽選

成立役	突入	繼續	非繼續
最強銅鐘 強銅鐘(5 連以上) 中段櫻 機會 RP	100	100	100
銅鐘(7 連以上)	100	20.0	10.0
強銅鐘(4 連以下) 強西瓜	50.0	33.3	10.0
強櫻	50.0	20.0	10.0
機會牌	50.0	20.0	5.00
銅鐘(6 連)	50.0	10.0	5.00
銅鐘(5 連)	10.0	5.00	1.00
弱櫻 弱西瓜 不中	10.0	5.00	0.50

### 繼續確定 BATTLE 中

繼續確定 BATTLE 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

成立役	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
最強銅鐘/中段櫻	100					100
強櫻	50.0	77.0	20.0	2.00	0.50	0.50
弱櫻	5.00	60.0	30.0	5.00	2.50	2.50
強西瓜	100	67.0	20.0	10.0	2.50	0.50
弱西瓜	5.00	95.0			3.78	1.22
機會 RP	100			90.0	5.00	5.00
機會牌	100	93.5	5.00	1.00	0.25	0.25
押順銅鐘	5 連	25.0	100			
	6 連	100	100			
	7 連以上		92.5	5.00	2.50	
強銅鐘	1-4 連		84.3	10.0	5.00	0.50
	5 連以上		61.7	33.3	5.00	

## アム口覚醒モード中の抽選

ART 中 6 擇 7 連線正解時突入アム口覚醒モード，突入時會決定 7 連線的保證提示押順次數  
アム口覚醒モード在保證次數消化後的 3 擇轉落 RP(1/3.3)不正解時結束

突入圖案	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回
藍 7 連線	44.0	30.0	20.0	5.00	1.00
紅 7 連線			50.0	25.0	25.0

アム口覚醒モード中特殊小役成立以及銅鐘連續時會進行 G 數上乘抽選

成立役		當選率	10G	20G	30G	50G	100G
紅 7 連線		100				100	
藍 7 連線		100			90.0	10.0	
強西瓜		100	67.0	20.0	10.0	2.50	0.50
弱西瓜		5.00	95.0			3.80	1.20
不中		0.05				50.0	50.0
最強銅鐘							100
強銅鐘	4 連	100	84.2	10.0	5.00	0.50	0.30
	5 連目			61.7	33.3	5.00	
	6 連目				61.7	33.3	5.00
	7 連以上						100
3 擇銅鐘	5 連目	25.0	100				
	6 連目	100	100				
	7 連以上		92.5	5.00	2.50		

6 擇 7 連線成功時會進行 G-IMPACT 發生抽選，G-IMPACT 有 4 種繼續率

7 連線	50%	60%	70%	80%
紅 7 時		8.00	2.00	1.11
藍 7 時	8.00	2.00	1.00	0.11

## G-IMPACT 中的抽選

G-IMPACT 中直到繼續抽選失敗之前會依照繼續率決定轉輪演出

但是最初的 2 回與繼續率沒關係而確定 7 連線

突入契機	紅 7 連線				藍 7 連線				
繼續率	60%	70%	80%	保證	50%	60%	70%	80%	保證
結束	40.0	30.0	20.0		50.0	40.0	30.0	20.0	
藍 7	30.0	40.0	50.0	70.0	26.5	36.5	46.5	56.5	76.5
紅 7	15.0	15.0	15.0	15.0	7.50	7.50	7.50	7.50	7.50
復活藍 7	7.50	7.50	7.50	7.50	15.0	15.0	15.0	15.0	15.0
復活紅 7	7.50	7.50	7.50	7.50	1.00	1.00	1.00	1.00	1.00

繼續率會以「バ-を叩いて敵を撃て!」的文字顏色示唆繼續率

繼續率	50%	60%	70%	80%
藍色文字	69.0	66.0	62.0	56.0
綠色文字	20.0	20.0	20.0	20.0
紅色文字	9.99	9.99	9.99	9.99
櫻花文字	1.00	3.00	5.00	9.00
彩虹色文字		1.00	3.00	5.00

## 紅色彗星 ZONE 的抽選

主要的 ART 中，特殊小役成立時會進行紅色彗星 ZONE 突入抽選，當選時會決定繼續率

紅色彗星 ZONE 每 10G 消化之後會依照繼續率進行繼續抽選

成立役	當選率	3.3%	30%	50%	80%
中段櫻 最強銅鐘 強銅鐘(5 連以上)	100	50.0	25.0	25.0	
強櫻	20.5	97.6	1.22	0.61	0.61
強西瓜 機會牌 機會 RP 強銅鐘(4 連以下)	10.5	95.2	2.38	1.19	1.19
弱西瓜	5.03	99.5	0.18	0.18	0.18
弱櫻	3.03	99.1	0.30	0.30	0.30

紅色彗星 ZONE 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

成立	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	不中	機會牌	中段櫻 A/機會 RP	中段櫻 B
當選率	60.0	100	50.0	100	10.0	100		
15G	93.3	63.3						
30G	5.00	30.0	80.0					
60G	0.83	5.00				96.8		
90G	0.42	1.00		86.7		2.50		
150G	0.21	0.50	15.0	10.0	75.0	0.50	50.0	90.0
300G	0.21	0.25	5.00	3.33	25.0	0.25	50.0	10.0

銅鐘連續時會依照連續次數及銅鐘種類進行 G 數上乘抽選

成立	3 擇銅鐘				強銅鐘			最強銅鐘
	~4 連	第 5 連	第 6 連	7 連~	~4 連	第 5 6 連	7 連~	
當選率	5.00	100						
15G	80.0	94.5						
30G	10.0	5.00	94.5					
60G	5.00	0.50	5.00	90.0	96.8			
90G	5.00		0.50	10.0	2.50	98.5		
150G					0.50	1.00	99.0	50.0
300G					0.25	0.50	1.00	50.0

紅色彗星 ZONE HYPER 中 10G 消化後的 3 擇轉落 RP(1/2.9)押順錯誤後結束

成立	不中	中段櫻	弱西瓜	強西瓜	強銅鐘			最強銅鐘
					~4 連	5-6 連	7 連~	
60G	80.0		80.0					
90G		97.0		56.7	89.0	56.7		
150G	15.0	2.00	15.0	33.3	10.0	33.3	50.0	
300G	5.00	1.00	5.00	10.0	1.00	10.0	50.0	

押順銅鐘

連續次數	~4 連	5 連	6 連	7 連~
15G	90.0			
30G	10.0	90.0		
60G		10.0	90.0	
90G			10.0	100

## NEWTYPE ZONE 中的抽選

NEWTYPE ZONE 中 8G 間會依照成立役決定上乘 G 數的組合

決定好組合後會亂數分配到各方向，之後使用起動桿選擇任一方向後上乘 G 數

以下表格：小役 A 為中段櫻/最強銅鐘/強銅鐘（五連以上）

小役 B 為強櫻/強西瓜/強銅鐘（似連以下）/銅鐘（五連以上）/機會牌/機會 RP

小役 C 為弱櫻/弱西瓜/不中、小役 D 為其他小役

No.	G 數組合				各小役抽選比例			
					A	B	C	D
1	5G	5G	10G	10G				57
2	5G	5G	10G	30G				10
3	5G	5G	5G	50G				10
4	5G	10G	20G	30G				10
5	5G	5G	30G	30G				10
6	10G	10G	30G	50G			18	0.3
7	10G	20G	30G	50G			18	0.3
8	10G	10G	50G	50G			18	0.3
9	10G	10G	10G	100G			18	0.3
10	20G	30G	50G	100G			18	0.3
11	50G	50G	50G	100G		30	3	0.3
12	50G	50G	100G	100G		30	3	0.3
13	50G	50G	50G	200G		30	3	0.3
14	100G	100G	200G	200G	50	5	0.5	0.3
15	50G	100G	200G	300G	50	5	0.5	0.3

## 鋼彈 RUSH 中的抽選

鋼彈 RUSH 中會依照成立役進行 G 數上乘

鋼彈 RUSH 為 5G 消化後的通常 RP、押順銅鐘成立時的 90% 結束

成立役	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G
中段櫻						50.0	50.0
強櫻 A				85.0	10.0	5.00	
強櫻 B			84.0	10.0	5.00	1.00	
弱櫻 A			59.0	30.0	10.0	1.00	
弱櫻 B		59.0	30.0	10.0	0.50	0.50	
強西瓜					65.0	25.0	10.0
弱西瓜/不中				65.0	25.0	5.00	5.00
機會 RP					80.0	20.0	
機會牌				50.0	40.0	10.0	
最強銅鐘						50.0	50.0
強銅鐘					80.0	20.0	
押順銅鐘/通常 RP	82.0	10.0	5.00	2.50	0.25	0.25	

銅鐘 5 連續以上時抽選會有變化

成立役	連數	20G	30G	50G	100G	200G
最強銅鐘	5 連以上					100
強銅鐘	5/6 連			50.0	50.0	
	7 連以上				50.0	50.0
銅鐘	5 連	85.0	10.0	5.00		
	6 連		85.0	10.0	5.00	
	7 連以上			80.0	20.0	

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>



## BIG BONUS 中的抽選

### 繼續 G 數分配

BIG 開始時會依照當選契機決定繼續 G 數

當選契機	50G	100G	150G	200G
白 7 連線	80.0	10.0	5.00	5.00
覺醒凍結			50.0	50.0

### G 數上乘抽選

BIG 中會依照成立役進行 G 數上乘抽選

成立	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	不中	機會牌	機會 RP	藍 7 連線	白 7 連線
當選率	50.0	100	50.0	100	50.0	100			
5G	90.0	50.0	90.0		99.9			50.0	
10G	6.00	38.5	9.50	67.0		93.5		38.5	
20G	3.00	10.0		20.0		5.00		10.0	
30G	0.50	1.00		10.0		1.00	90.0	1.00	89.0
50G	0.25	0.25	0.38	2.50	0.05	0.25	5.00	0.25	10.0
100G	0.25	0.25	0.12	0.50	0.05	0.25	5.00	0.25	1.00

銅鐘連續時會依照連續次數及銅鐘種類進行 G 數上乘抽選

成立	3 擇銅鐘			強銅鐘			最強銅鐘	
	第 5 連	第 6 連	7 連~	~4 連	第 5 連	第 6 連		7 連~
當選率	25.0	100						
10G	100		92.5	84.3				
20G			5.00	10.0	61.7			
30G			2.50	5.00	33.3	61.7		
50G				0.50	5.00	33.3		
100G				0.25		5.00	100	

BIG 結束時也會進行 G 數上乘

5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G
74.1	20.0	5.00	0.50	0.25	0.10	0.01