

學園默示錄

学園黙示録 HIGH SCHOOL OF THE DEAD

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Spiky

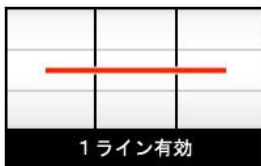
導入年月 2013/08

五號機 A+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



Desperate BONUS

銅鐘連線五次後結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 297 枚時結束



殲滅/暴走 BONUS

獲得枚數超過 62 枚時結束

9 枚

3 枚

1 枚

REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	西瓜	藍七	櫻桃
20	銅鐘	銅鐘	銅鐘
19	藍七	西瓜	藍七
18	HOT!	藍七	HOT!
17	HOT!	HOT!	HOT!
16	HOT!	藍七	HOT!
15	藍七	銅鐘	銅鐘
14	西瓜	西瓜	藍七
13	銅鐘	櫻桃	櫻桃
12	藍七	HOT!	藍七
11	藍七	藍七	西瓜
10	西瓜	銅鐘	銅鐘
9	銅鐘	西瓜	藍七
8	藍七	藍七	櫻桃
7	西瓜	銅鐘	銅鐘
6	銅鐘	西瓜	藍七
5	西瓜	櫻桃	櫻桃
4	銅鐘	藍七	HOT!
3	藍七	藍七	西瓜
2	HOT!	銅鐘	銅鐘
1	櫻桃	西瓜	藍七

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「麗挑戰」抽選

轉輪凍結特典與確率

演出為轉輪逆迴轉(確率 1/65536), 通常時為藍七 BB+ ART 3SET+RAGING RUSH 確定, ART 中為藍七 BB 確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 1280G, 天井到達時經前兆後突入 ART, 要是 ART 消化完還未當選 BONUS 則會以確定 CZ 演出後再突入 ART 直到 BONUS 當選

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



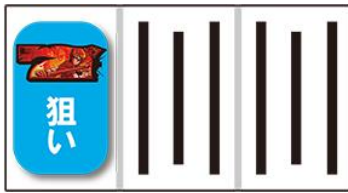
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

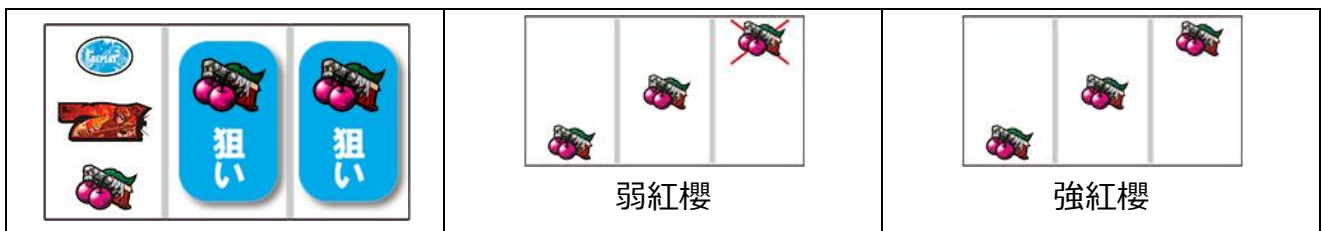


首先左轉輪約在上段瞄押紅七



左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

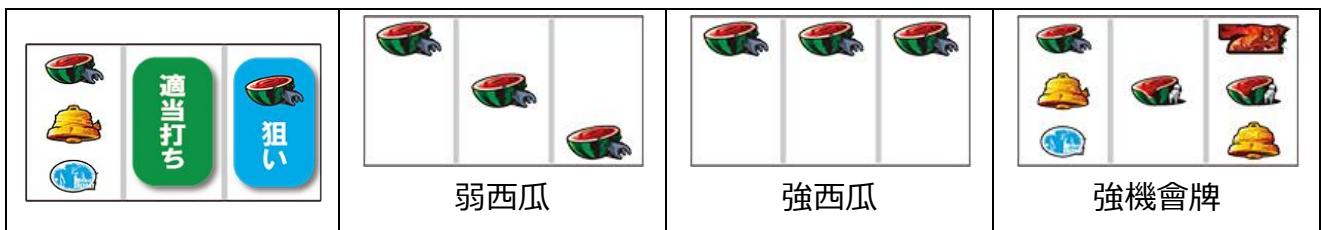
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，兩連時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，右轉輪適當停止，如果右轉輪中段為紅櫻/BAR 時中轉輪瞄押紅七
中段再再(西瓜/櫻/BAR)連線時為弱機會牌，中段再七(櫻/BAR)連線時為超機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜斜線連線時為弱西瓜，平行連線時為強西瓜
西瓜聽牌不中時為強機會牌



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押指定圖案，其餘照一般時打法即可

本機基本說明

基本場景與模式說明

通常場景



通常時有五種的通常場景，移行道場或是高城邸為高確滯在的好機，各場景都有其各自的演出

DEAD or ALIVE



特殊小役成立後有可能突入的 ART 前兆場景
背景的颜色示唆期待度，最後逃到屋上時則成功

麗 CHALLENGE



G 數管理所突入的自力高確 CZ
全部小役都會進行 ART 的突入抽選

All DEAD's Attack



1 SET 50G，純增約 1.6 枚/G 的 ART
特殊小役會進行高確或是上乘抽選
機車場景移行時為高確的好機!

Story



為 RAGING RUSH 的高確率庫存模式
1 SET 10G 固定，有可能持續多 SET
庫存會在最後時一併放出

毒島覺醒



ART 中強特殊小役一部分突入
的上乘特化區間
無押順的 RP 會發動毒島三連擊
毒島三連擊會進行三次的上乘!

RAGING RUSH



ART 中突入的上乘特化區間
期間內 BAR 連線確率上升
依照停止形狀的不同
有 10~100G 的上乘

SUPER RAGING RUSH



RAGING RUSH 中鐘鐘再停止
時突入的上位特化區間
期間內 BAR 連線全部為 H 型
每次皆上乘 50G 以上確定!

通常時的演出

教室場景



非常階段場景



有各種不同的演出告知小役或是機會告知，ありす或是激熱花紋登場時為高期待演出

保健室場景



有各種機會告知小役成立或是模式移行以及發展，也有各種的機會演出

道場場景



毒島身旁的顏色告知小役或是期待度，茶室中為和果子時為好機，俳句的內容會告知期待度或發展

切入演出



發生時期待度上升的演出

8 個角色的名台詞在畫面中顯示出來

輪盤演出



畫面四分割後，之後決定的該選項發展

框框是金色時為超激熱

濡れる連打



按鍵連打後告知發展的目標
金色文字時期待度大幅上升

南リカ狙撃



衣服の顏色對應小役
之後會出現一些示唆的文字?

書法演出



毒島挑戰巨大書法
之後依照上面文字發展內容

BAR 連線機會演出



瞄押 BAR 的演出
成功的話為 BONUS
或 ART 確定

拉門演出



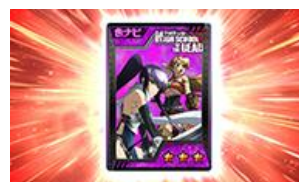
拉門的顏色有期待度
的不同，依序為：
白<紅<金<角色門

眼鏡演出



高城選眼鏡後
眼鏡框有期待度的變化

卡片演出



翻開的卡片示唆期待度
卡片的背面顏色是
金色時為大好機

擬似連



HOTD 四文字依序出現的演出
持續越多時期待度越高
跟平常時出現的不同時為激熱!

轉輪凍結



播放特別動畫的轉輪凍結演出
發生時為藍七連線確定

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>

連續演出

突破<奴ら>的包圍



成功突破時為演出成功
非單人攻擊時為好機
也有毒島登場的逆轉演出

鬼屋演出



成功讓鞠川驚嚇的話則成功
切入演出為麗的話期待度上升

學園小姐選舉



獲得勝利的話則演出成功
出場的人有所期待度的不同

騎馬戰對決



用水槍將對方打倒的話則勝利
要是水槍是大隻的話則期待度上升

將脇坂打倒



將脇坂打倒的話則演出成功
紅色文字或是永中途登場時為好機

期末考試



如果能迴避不及格的話則成功
考試卷上有寫著機會文字或是
轉筆的時候有火焰時為好機

射擊物品演出



獲得獎品的話則演出成功
失敗的話也有逆轉演出

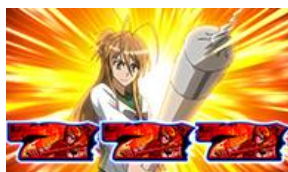
停車演出



要是成功將車子停好則成功
助手席要是有ありす在的話
為好機

BONUS 中的演出

BIG BONUS



藍七以外的七連線時突入，畫面切割成功的話則突入演出，演出成功的話則 ART 或上乘確定!

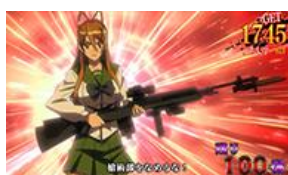
Desperate BONUS



藍七連線時突入，銅鐘成立六次以前一直繼續的特典 BONUS

BONUS 中會抽選凍結時間庫存，庫存的凍結時間會在 BONUS 結束後的第 1G 發生
在凍結演出中會發生轉數上乘的演出

殲滅 BONUS



通常時 REG 成立時突入，將奴ら全部殲滅的話
則突入 ART，RP 連續或特殊小役成立時為好機

暴走 BONUS



ART 中 REG 成立時突入，畫面左上方的能量表
填滿的話則進行上乘抽選

ART 中的演出

場景



有各種場景存在，依照各場景有 Story 的高確抽選場景，機車場景轉換時為好機

對話框



是紅色或激熱紋為好機

奴ら



注意出現的種類不同

上乘



上乘時告知上乘轉數的演出

episode Battle



有四種不同的 episode Battle 演出存在，演出成功時為上乘或是移行特化區間的好機到來

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
Desperate BONUS	1/32768					
BIG BONUS	1/431	1/423	1/415	1/407	1/400	1/386
殲滅/暴走 BONUS	1/624	1/613	1/596	1/575	1/555	1/529
BONUS 合算	1/255	1/250	1/245	1/238	1/232	1/223
ART 初當	1/489	1/471	1/474	1/452	1/431	1/373
機械割	97.2%	98.4%	100.4%	104.1%	107.1%	110.3%

通常時小役確率

設定	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜	弱機會牌	強機會牌	二擇銅鐘	共通銅鐘	
1	1/99.4	1/293	1/121	1/291	1/234	1/210	1/4.33	1/24.7	
2	1/97.4	1/282	1/116	1/285		1/209	1/4.37	1/24.6	
3	1/95.3	1/278	1/112	1/279	1/218	1/207	1/4.40	1/24.2	
4	1/93.2	1/269	1/109	1/267		1/205	1/4.44	1/24.0	
5	1/91.3	1/261	1/105	1/262	1/205	1/204	1/4.46	1/23.7	
6	1/89.4	1/245	1/99.4	1/252	1/193	1/202	1/4.50	1/23.6	
小役	中段櫻		超機會牌		強銅鐘		通常 RP	BAR 連線	假 BAR
確率	1/16384		1/16384		1/8192		1/7.3	1/21845	1/65536

ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
純槓	1/358	1/331	1/308	1/270	1/237	1/216

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
強機會牌	33.3	33.8	34.2	34.8	35.2	36	
弱櫻	0.46	0.45	0.44	0.43	0.42	0.41	
弱西瓜	0.55	0.53	0.51	0.5	0.48	0.46	
小役	弱機會牌	超機會牌	強櫻	強西瓜	強銅鐘	BAR 連線	中段櫻
當選率	10	75	25	20	50	100	100

轉輪鎖定發生抽選

特殊小役成立時會進行轉輪鎖定發生抽選，同時與 BONUS 當選時發生率稍高

鎖定有三種：敲下起動桿後停止一段時間再旋轉(SL)、SL 加上轉輪抖動(ML)、

第 3 停止鍵按下後凍結發生(FR)

成立役		中段櫻	超機會牌	強銅鐘	強機會牌	強櫻	強西瓜	弱西瓜/弱櫻
非同時當選	SL		25	12.5	3.8	2.5	1.9	
	ML		25	3.1	1.7	1.1	0.8	
	FR					0.1		
同時當選	SL	25			5			1.3
	ML	25			5			1.3

通常時模式移行抽選

CZ/ART/BONUS 結束時會進行模式移行抽選

CZ 結束時

滞在	A			B		C	D			E	F
設定	B	C	E	C	E	E	A	B	C	F	F
1-4					5.00	10.0	40.0				
5	25.0	25.0	5.00	20.0	10.0	20.0	30.0	30.0	20.0	20.0	100
6			10.0		20.0	25.0	25.0				

ART 結束時

滞在	A-E				F				G
設定	A	B	C	D	A	B	C	D	F
1-4	50.0			5.00	40.0			5.00	90.0
56	45.0	25.0	20.0	10.0	42.5	25.0	20.0	10.0	97.5

BIG 結束時

滞在	A			B		C	D			E	F
設定	B	C	D	C	D	D	A	B	C	F	F
1-4			2.00		2.00	10.0	45.0			33.3	
5	25.0	10.0	4.00	25.0	4.00	20.0	35.0	25.0	20.0	40.0	100
6			5.00		5.00	25.0	30.0			50.0	

REG 結束時

滯在	A			B		C	D			E	F
設定	B	C	D	C	D	D	A	B	C	F	F
1-4	33.3	25.0	12.5	50.0	12.5	12.5	29.2	33.3	25.0	33.3	100
5			20.0			25.0	16.7			40.0	
6			20.0			33.3	8.33			50.0	

通常時 CZ 抽選

模式移行時會決定規定 G 數，規定 G 數消化後當選 CZ

模式	A	B	C	模式	A	B	C	模式	D	E	F
128			6.96	576	2.00	1.00	5.00	0		5.00	100
160			1.00	608	2.00	1.00	1.00	32	33.3	10.0	
192			5.00	640	5.00	5.00	5.00	64	66.7	10.0	
224			1.00	672	2.00	1.00	1.00	96		10.0	
256		5.00	5.00	704	2.00	1.00	5.00				
288		1.00	1.00	736	2.00	1.00	1.00				
320		5.64	5.00	768	5.00	1.00	5.00				
352		1.00	1.00	800	2.00	20.0	1.00				
384		1.00	5.00	832	2.00	2.00	5.00				
416		1.00	1.00	864	2.00	2.00	1.00				
448		1.00	5.00	896	5.00	2.00	5.00				
480		10.0	1.00	928	2.00	2.00	1.00				
512	5.00	1.00	5.00	960	2.00	33.3	20.0				
544	2.00	1.00	1.00	992	58.0						

但是通常時每一轉都會進行規定 G 數短縮抽選，當選時短縮到抽選到的該 G 數

如果抽選到的 G 數比現在剩餘的 G 數還要多時則不改變

變化後的剩餘 G 數	111G	222G	333G	444G	555G
模式 A	0.5				1
模式 B		0.5		1	
模式 C			2		0.5
模式 E	1				

狀態移行抽選

BONUS 結束時會進行狀態移行抽選

滞在	低確 A		低確 B		高確
成立	高確	超高	高確	超高	超高
BIG	49.7	0.30	49.5	0.50	2.00
REG	74.0	1.00	99.0	1.00	10.0

小役成立時會進行狀態移行抽選，會根據轉輪鎖定的有無而有不同的移行率

強銅鐘成立時

滞在	低確 A				低確 B				高確		
鎖定	無		SL		ML		無		SL/ML		無
設定	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	超高
1-6	99.5	0.50	99.5	0.50	99.0	1.00	95.0	5.00	99.0	1.00	0.10

強西瓜成立時

滞在	低確 A				低確 B				高確	
鎖定	無		SL/ML		無		SL/ML		無	
設定	低確 B	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	超高
1-6	30.0	19.9	0.10	25.0	0.10	49.5	0.50	99.0	1.00	0.30

強櫻・強機會牌成立時

滞在	低確 A				低確 B				高確	
鎖定	無		SL/ML		無		SL/ML		無	
設定	低確 B	高確	超高	高確	超高	高確	超高	高確	超高	超高
135	18.9	1.00	0.10	2.00	0.05	19.5	0.50	99.0	1.00	0.30
24	22.9	2.00		5.00		24.5				
6	23.9			2.00						

弱西瓜・弱櫻成立時

滞在	低確 A			低確 B		高確
設定	低確 B	高確	超高	高確	超高	超高
135	29.5	0.50	0.05	29.5	0.50	2.50
24	32.3	1.00		32.8		
6	32.8					

弱機會牌/不中成立時

滞在	弱機會牌						不中			
	低確 A			低確 B		高確	低 B	高確		高確
設定	低 B	高確	超高	高確	超高	超高	低 A	低 A	低 B	高確
135	29.5	0.5	0.05	19.5	0.5	2.5	3.6	1.4	3.1	10
24	32.3	1		24.5				2.2	3.8	
6	32.8			3				1.4	3.1	

通常時 ART 抽選

小役成立時會依照同時當選的有無、滞在狀態、轉輪鎖定(RL)的有無進行 ART 抽選

BONUS		同時當選				非同時當選			
滞在		低確		高確	超高	低確/前兆		高確	超高
設定		135	246	1-6	1-6	135	246	1-6	1-6
中段櫻		25.0	33.3	100	100				
BAR 連線									
超機會牌				50		100		100	100.
強銅鐘	RL					33.3	30.0		
	基本			20.0			25.0		
強機會牌	RL			50		25.0	30.0	66.7	
	基本					15.0	18.0	50.0	
強櫻	RL			10		0.10		33.3	
	基本					0.02	0.11	25.0	
強西瓜	RL			5		0.10		20.0	
	基本				0.02	0.11	10.0		
弱機會牌				12.5					
弱櫻				1					
弱西瓜									
共通銅鐘							0.02		

麗 CHALLENGE 中 ART 抽選

CZ 中 10G 間會依照 CZ 的種類以及成立小役進行 ART 抽選，確定 CZ 移行時為 ART 確定
但是要是 10G 間二擇/共通銅鐘連一次都沒成立、或是第 10G 成立特殊小役時則延長 10G

CZ 突入時的 CZ 分配

突入時的滯在模式	低確	高確	確定
A-E	94	5	1
F	75	20	5
G			100

ART 當選率

CZ 種類	設定	超機會牌	強機會牌	弱機會牌	弱櫻	一般銅鐘	通常 RP 不中小役
		強銅鐘	強櫻·強西瓜		弱西瓜		
通常	1-3	100	50	20	20	10	0.1
	4					12	0.2
	5			33.3	25	12.5	0.3
	6					13	0.51
高確	1-6		60	30	30	16.7	0.51

ART 準備中 G 數上乘抽選

ART 準備中特殊小役成立時會根據轉輪鎖定(RL)的有無進行 G 數上乘抽選

小役		中段櫻						超機會					
RL		無		有		無		有		無		有	
100G		50						85		50			
200G		50						15		50			
小役	BONUS	強櫻		弱櫻	強瓜		弱瓜	強機會		弱機會		強銅鐘	
RL		無	有		無	有		無	有		無	有	
當選率	100	100		15	100		10	50	100	20	100		
10G	84.5	75		76.7				60		57.5	60		
20G	10	10	79	6.67				10	77.5	25	10	50	
30G	5	5	10	6.67	50	70	50	10	7.5	10	10	30	
50G		5	10	6.67	48	20	47.5	10	7.5	5	10	10	
100G	0.5	5	1	3.34	2	10	2.5	10	7.5	2.5	10	10	

ART 中狀態移行抽選

ART 開始時、及 ART 中特殊小役成立時會進行高確移行抽選

設定	ART 開始時	DB	BIG	REG	強特殊小役	弱特殊小役	強銅鐘	共通銅鐘
135	40	100	33.3	75	10	25	50	1
246	50		50	80		33.3		1.5

ART 中通常 RP 成立時會進行低確轉落抽選，奇數設定轉落率 15.8%、偶數設定 20.7%

ART 中 Story 抽選

ART 中特殊小役成立時會依照滯在狀態與轉輪鎖定(RL)的有無進行 Story 抽選

Story 的繼續率大部分都為 34.0-37.5%，只有弱櫻及弱瓜會當選 90%

小役	強銅鐘	強櫻/強瓜				強機會			
滯在	不論	低確		高確		低確		高確	
鎖定	不論	無	有	無	有	無	有	無	有
當選率	100	33.3	50	75	100	66.7	75	75	100
小役	弱機會			弱櫻/弱瓜		弱櫻/弱瓜(90%)			
滯在	低確	高確		低確	高確	低確	高確		
鎖定	不論			不論		不論			
當選率	33.3	50		3	50	0.01		0.15	

RT 中 RAGING RUSH 抽選

ART 中機會牌成立時會依照滯在狀態與轉輪鎖定(RL)的有無進行 RR 抽選

成立役	弱機會牌	強機會牌		超機會牌
RL	共通	無	有	共通
低確	0.25	0.25	0.5	100
高確	1	1	2	100

Story 中

Story 中會依滯在當下的 Story 是否為 90%繼續或是一般繼續的 Story 進行 RR 抽選

一般 Story 中

設定	共通銅鐘	弱機會小役	強機會小役	超機會牌	押順 RP
12	1	33.3	100	100	4
34	0.5	25			5
56	0.25	33.3			3.13

90%繼續的 Story 中

小役	共通銅鐘	押順 RP	弱櫻/弱西瓜	弱機會牌	其他特殊小役
當選率	0.5	3	12.5	15	100

(SUPER) RAGING RUSH 中的上乘抽選

RR 中會依照成立小役進行 G 數上乘，要是消化中鐘鐘再連線時升格 SRR

五擇押順不正解 (上段 RP 連線) 時 RR 結束，超機會牌上乘 100G 確定

成立役	RAGING RUSH 中					SUPER RAGING RUSH 中				
	10G	20G	30G	50G	100G	10G	20G	30G	50G	100G
BONUS		84.5	10	5	0.5			96	3	1
三線 BAR				95	5				97	3
雙線 BAR		91	5	3	1					
單線 BAR	90.5	5	3	1	0.5					
強特殊小役			75	20	5				90	10
弱特殊小役	84	10	5	1				87	10	3
5 擇 RP 回避	90.5	5	3	1	0.5	81.5	10	5	3	0.5

ART 中毒島覺醒抽選

ART 中強銅鐘/強櫻/強西瓜成立時會照滯在狀態與轉輪鎖定(RL)的有無進行毒島覺醒抽選

成立役	RL	低確	高確
強櫻·強西瓜	無	2.00	3.00
	有	3.00	5.00
強銅鐘	無	3.00	5.00
	有	5.00	7.50

毒島覺醒中

毒島覺醒中 10G 間，押順 RP 以外的小役成立時為上乘確定，RL 發生時為 **100G** 上乘

成立役	10G	20G	30G	50G	100G
BIG/REG		70.0	15.0	10.0	5.00
超機會牌					100
強特殊小役			75.0	20.0	5.00
弱特殊小役/共通銅鐘		90.5	5.00	4.00	0.50
2 擇銅鐘	90.5	5.00	3.00	1.00	0.50

毒島覺醒中共通 RP (1/6.4)成立時必定發生毒島三連擊，每按下停止鍵一次都會進行上乘
 上乘 G 數為 10/20/30/50/100G，五種上乘 G 數的抽選率各為 1/5
 還有要是 10G 間都沒有成立共通 RP(三連擊)時會再延長 10G

BIG BONUS 中的抽選

BIG 中不中小役成立時的 25%當選 ART

不中小役確率:紅色 BIG 中 1/50、異色 BIG 中 1/99

Desperate BONUS 中的抽選

Desperate BONUS 成立時會先進行 G 數上乘抽選

100G	95.0	150G	5.00
------	------	------	------

消化中不中成立時會進行凍結時間庫存抽選

1 秒	2 秒	3 秒	4 秒	5 秒	10 秒
43.8	25.0	12.5	9.38	6.25	3.13

之後會依獲得的凍結秒數進行 G 數上乘，但是會依照 BONUS 的當選契機有抽選的變化

單獨當選 BONUS 時

	10G	20G	30G	40G	50G	60G	70G	80G	90G	100G
1 秒	75	15.1	5	1	2.5	0.1	0.1	0.1	0.1	1
2 秒		85.1	10							
3 秒			83.6	10	5					
4 秒				93.6						
5 秒					98.6					
10 秒										100

同時當選 BONUS 時

	10G	20G	30G	40G	50G	60G	70G	80G	90G	100G
1 秒	91.2	5	2	0.5	1	0.05	0.05	0.05	0.05	0.1
2 秒		93.2	5							
3 秒			93.5	5	2.5					
4 秒				97						
5 秒					99.5					
10 秒										100

殲滅 BONUS 中的抽選

通常時的 REG 為殲滅 BONUS, BONUS 中會依照成立小役進行奴らの殲滅体數抽選

特殊小役成立時 (超特殊小役為超機會牌·中段櫻)

成立役	5 体	10 体	15 体	20 体	30 体	100 体
弱特殊小役	91.0	5.00	2.50	1.00		0.50
強特殊小役		67.5	25.0	5.00	2.50	
超特殊小役						100

不中小役・銅鐘成立時

成立役	設定	0 体	3 体	5 体	10 体	100 体
不中小役	1-6	95.0				5.00
銅鐘	1-4		92.0	5.00	2.50	0.50
	56		84.5	10.0	5.00	0.50
強銅鐘	1-6					100

REPLAY 連續時

連續	設定	3 体	5 体	7 体	10 体	15 体	20 体
5-6	1-4	96.5	2.00	1.00	0.50		
	56	94.5	2.50	2.00	1.00		
7-8	1-4	87.0	10.0	2.00	1.00		
	56	81.5	12.5	4.00	2.00		
9	1-4		92.5	5.00	2.50		
	56		87.5	10.0	2.50		
10-	1-4				96.5	2.50	1.00
	56				93.0	5.00	2.00

奴ら 100 体殲滅時為 ART 確定、不到 100 体時依照剩下的人數進行 ART 抽選

剩餘	100-80	79-50	49-35	34-25	24-20	19-10	9-6	5.4	3.2	1
當選率	100	5	10	15	20	25	50	66.7	75	100

暴走 BONUS 中的抽選

ART 中的 REG 為暴走 BONUS, BONUS 中會依照成立小役進行能量表上升抽選

100pt 到達時為上乘確定, 100pt 到達後再度回到 0pt 之後繼續進行抽選

超機會牌・中段櫻・強銅鐘成立時 100pt 獲得確定

純槓		1 周目		2 周目		3 周目		4 周目之後								
100pt		50.0		25.0		10.0		5.00								
小役	強櫻					強西瓜										
pt	1 周目		2 周目		3 周目後		1 周目		2 周目		3 周目後					
10					80.0						70.0					
20	84.5		75.0				84.5		75.0							
30	10.0						10.0				10.0					
50	5.00						5.00				10.0					
75	0.50						0.50									
100			25.0		20.0				25.0		10.0					
小役	共通銅鐘					2 擇銅鐘										
pt	1 周目		2 周目		3 周目		4 周目~		1 周目		2 周目		3 周目		4 周目~	
5			86.5		93.3		100						93.3		100	
10	84.4		10.0		5.00				84.4		72.5		5.00			
20	10.0								10.0		20.0					
30			2.50		1.25				5.00		5.00		1.25			
40	5.00															
50	0.50		1.00		0.50				0.50		2.50		0.50			
100	0.10								0.10							
小役	強機會牌					弱機會牌										
pt	1 周目		2 周目		3 周目後		1 周目		2 周目		3 周目後					
10									86.5		95.0					
20	20.0		55.0		60.0		84.5		10.0							
30	20.0		10.0		10.0		10.0		2.50							
50	20.0		10.0		10.0		5.00		1.00		5.00					
75	20.0				10.0		0.50									
100	20.0		25.0		10.0											

小役	RP				弱西瓜·弱櫻		
	1 周目	2 周目	3 周目	4 周目後	1 周目	2 周目	3 周目後
5	91.5	91.0	95.4	100			
10	5.00	5.00	2.50			86.5	93.3
20	2.00	2.50	1.25		84.5	10.0	5.00
30	1.00	1.00	0.63		10.0	2.50	1.25
50	0.50	0.50	0.25		5.00	1.00	0.50
75					0.50		

能量條 100pt 到達時會依當下契機役進行上乘種類抽選(G 數上乘/Story/RR/毒島覺醒)

契機	超機會牌			中段櫻				強銅鐘		
	1	2	3-	1	2	3	4-	1	2	3-
50G				25	20			25	20	
100G	50	40		25	20			25	20	
Story	25	30	50	50	60	50		5	6	10
RR						50	100	45	54	90
毒島	25	30	50							

其他小役

周目	1	2	3	4-
10G	83.4	60.1		
20G	5	5	46.8	
30G	1	1	2	23.8
50G	0.5	0.5	1	1
100G	0.1	0.1	0.2	0.2
Story	10	33.3	25	
RR			25	75