

創聖機械天使 2

創聖のアクエリオン II

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/05

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



三線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



SUPER BIG BONUS

獲得枚數超過 238 枚時結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 286 枚時結束



REG BONUS 遊玩 6G 後結束



SPECIAL REPLAY



11 枚/3 枚



5 枚



1 枚



REPLAY



2 枚

轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 經由 CZ「不動模式」抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

有兩種凍結，一種為 SUPER BIG 確定的凍結
另外一種是紅 7 轉輪凍結(確率 1/65536)
為紅 7 BIG+5SET 以上 ART 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 900G，天井到達後經由前兆後突入 ART

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



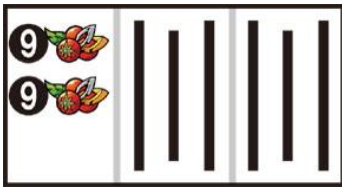
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在上段到中段瞄壓紅櫻(黑 BAR 下方)



左轉輪紅櫻中段停止時，中右轉輪適當停止即可

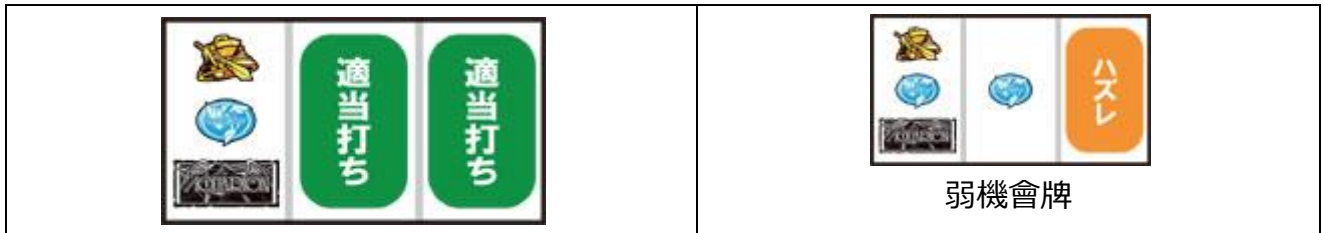
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可，右轉輪中段黑牌停止時為強櫻，反之為弱櫻



左轉輪黑 BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止

中段再再鐘連線時為宇宙 RP(通常狀態下成立宇宙 RP 時內部已經 BONUS 確定)

中段 RP 聽牌不中時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜瓜連線時為弱西瓜，平瓜連線時為強西瓜



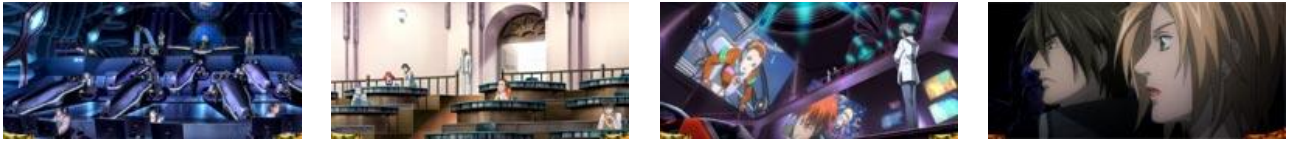
BONUS 與 ART 中的打法

有押順提示按照押順停止，切入演出時有押順一定要照押順停止，出現問號時請猜押順
其餘演出時依照一般時打法即可

各種演出說明

通常場景與基本模式介紹

通常場景



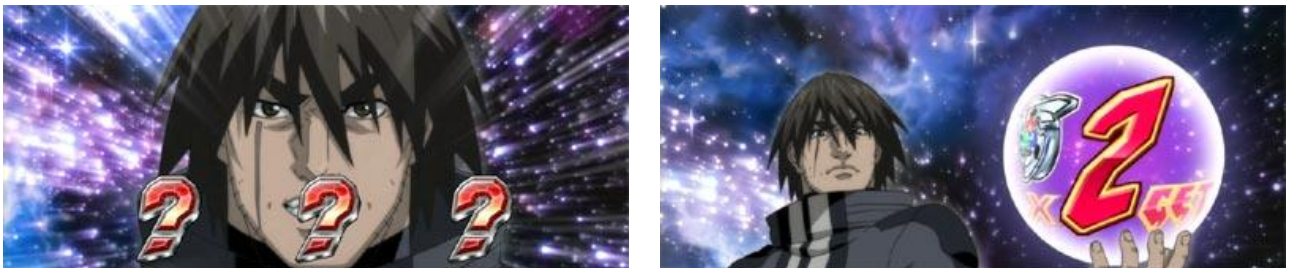
通常場景有以上的四種，越右邊的場景越有超高確的期待度

墮天翅模式



為 ART 演出的前兆場景，越右邊場景的期待度越高，最後演出成功的話則突入 ART

不動模式



通常時突入的 SP RP 高確率區間，10G 固定，六擇 SP RP 成立確率約 1/3

猜中押順時則獲得 ART 1SET，ART 期待度約 50%

創聖 RUSH



純增約 1.5 枚/G，SET 數管理

初期 30G~200G

特殊小役成立上乘 G 數

創星 RUSH



創聖 RUSH 中 G 數上乘發生時
突入的模式，期間內不動押順
提示為全提示，SP RP 成立時
=創星模式突入

創聖(星)模式



SET 數上乘特化區間
創星突入時送一次全押順提示
首先會從兩則押順開始
猜錯轉落六擇押順

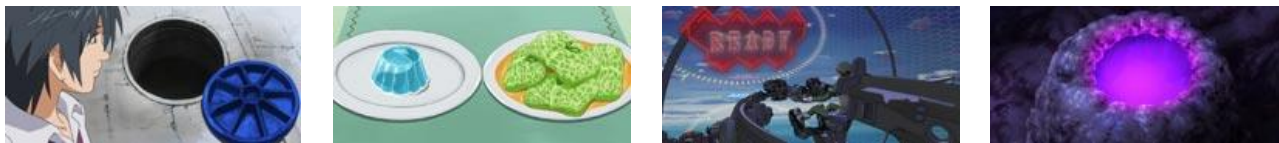
版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

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>

通常演出說明

小役提示類演出



每個場景都有各自的小役成立時提示演出，紫色對役全部特殊小役

對話框演出



對話預告的文字顏色及大小
必須要注意

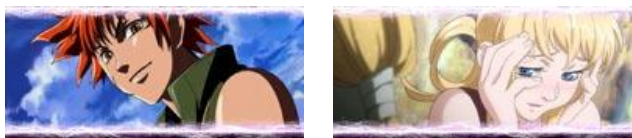
格言卷物演出



格言內容，卷物中的文字顏色跟著期待度變化
櫻花圖案的卷物為激熱!



切入演出



發生時為成立特殊小役的好機會

停止鍵切入演出



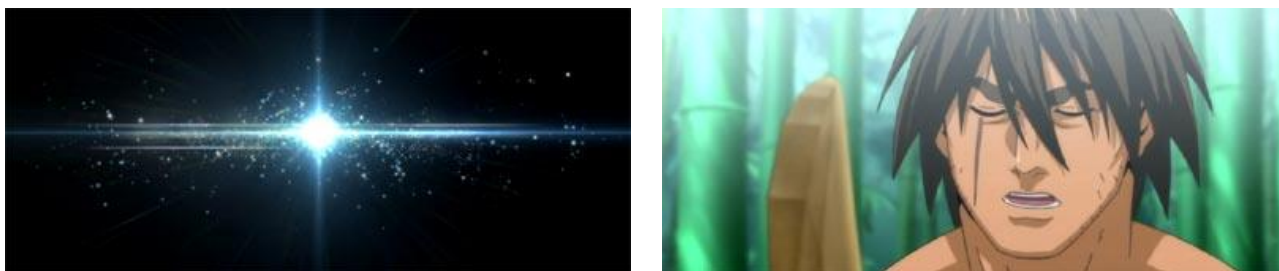
三人全部切入時往連續演出發展，紅色為好機

角色連續演出



每個角色都有各自的故事，如果一直持續演出下去的話期待度越高，全員演出為激熱!

轉輪凍結演出



轉輪凍結發生時為紅七 BIG 或是 SUPER BIG 成立確定，不動版轉輪凍結出現為 SUPER BIG!

連續演出說明

特訓演出



有「使花綻放」「打贏シリウス」「將立場傳到對手那」共三種，特效紅色時為好機

CG 戰鬥・ルナ



CG 戰鬥・マーズ

CG 戰鬥・ソーラー



CG 戰鬥系列演出發生時將對方打倒時為 BONUS 或 ART 確定

坐上機器人的司令官不同也有不同的期待度，ソーラー演出時期待度最高

故事演出「天翅の翅音」



故事系演出發展時為激熱!，使雙翅命中無限叱責掌時為勝利

故事演出「8つの凱歌」



使用友刺∞拳將巨大隕石給擊碎!發展時為 BONUS 或 ART 濃厚的演出

SUPER BIG BONUS 中的演出

不動挑戰



最重要的第 1G，這裡的結果會影響後面的六擇押順提示狀態

二擇狀態



不動挑戰六擇押順正確時移行，第一停止會給予押順提示



剩下的二擇成功猜中時則獲得 ART 點數

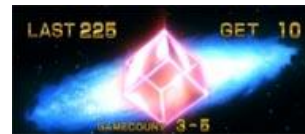
三擇狀態



不動挑戰中只有第一押順猜對時移行
這裡第一押順正確時，會提示剩下兩個的押順



六擇狀態



不動挑戰中
押順全錯時移行

凍結



凍結發生時押順
提示狀態升格!

BIG BONUS 中的演出

轉輪框發光



轉輪框發光時瞄押紅七，如果紅七連線時則 ART 確定，不動登場時為七連線確定!?



BATTLE EPISODE



BIG 中小凍結後突入的演出，如果演出中對戰勝利的話為 ART 確定

REG BONUS 中的演出

對戰對手



依照對戰對手的不同有不同的 ART 期待度，期待度依序為不動<頭翅<裸不動

卡片選擇與勝敗表示



選擇喜歡的卡片(三擇押順)，押順正確時就會贏過對方，共通銅鐘成立時全部卡片都一樣必勝!

四勝以上為 ART 確定，六戰全勝時エクスタシーチャンス中會發生...!?

ART 中的演出

エクスタシーゾーン(忘我 ZONE)



為 ART 準備狀態下，G 數上乘的好機會，最後會發生エクスタシーチャンス(忘我機會)後

決定 ART 的初期 G 數後突入 ART

G 數上乘



ART 中特殊小役成立時為 G 數上乘的好機會，上乘成功的話則移行創星 RUSH

不動演出



短凍結發生後

押順 SP RP 成立

猜中時則突入創聖模式

創聖(星)模式



此模式中只要猜中 SP RP 的押順則上乘 ART SET 數確定!

押順提示狀態當特殊小役成立時會進行升格抽選

也有創聖模式升格為創星模式的演出



各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
SUPER BIG	1/16384					
紅七 BIG	1/1214					
藍/綠七 BIG	各 1/1237	各 1/1214	各 1/1192	各 1/1130	各 1/1170	各 1/1092
REG BONUS	1/799	1/790	1/780	1/753	1/771	1/736
BONUS 合算	1/266	1/263	1/260	1/251	1/257	1/245
ART 初當	1/399	1/350	1/341	1/308	1/291	1/230
機械割	96.6%	98.7%	100.5%	105.7%	108.3%	112.6%

通常時小役確率

小役	強西瓜	通常 RP	左中銅鐘	弱櫻	強櫻	中段櫻	
確率	1/218	1/7.3	1/46.8	1/164	1/328	1/4369	
設定	弱西瓜	共通銅鐘	弱機會牌	強機會牌	SIN	右銅鐘	不動 RP
1	1/109	1/200	1/128	1/437	1/15.0	1/14.1	1/2048
2	1/106	1/187		1/434	1/14.8		1/1928
3	1/102	1/176		1/431	1/14.7		1/1820
4	1/99.3	1/166	1/127	1/423	1/14.4	1/14.2	1/1725
5	1/96.4	1/158		1/428	1/14.1		1/1560
6	1/93.6	1/150		1/417	1/13.5		1/1057

ART 中 RP 確率

ART 中 RP 的確率會依照滯在狀態（背景）做變化

滯在	設定	1	2	3	4	5	6
基本背景	通常 RP	1/1.51			1/1.52		1/1.53
宇宙背景	通常 RP	1/21845	1/5958	1/4681	1/2849	1/1873	1/1285
	六擇 ART RP	1/1.63			1/1.64		1/1.65
滯在狀態	六擇 SP RP	共通 SP RP		六擇宇宙 RP		共通宇宙 RP	
基本背景	1/161	1/16384		1/52.5		1/964	
宇宙背景	1/13.7	1/2048					

BONUS 同時當選確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱機會牌	12.5	12.7	12.8	13.3	13	13.7	
強機會牌	30	30.5	30.9	32.3	31.4	33.1	
共通銅鐘	0.91	0.86	0.81	0.76	0.72	0.68	
弱西瓜	0.67	0.81	0.94	1.36	1.03	1.57	
小役	弱櫻		強櫻		中段櫻		強西瓜
期待度	5		20.0		66.7		14.0

模式移行抽選

BONUS 結束、ART 結束時、設定變更時會進行模式移行抽選

滞在	BONUS 結束時						ART 結束時					
	通常 A			通常 B		天國	通常 ART			天井 ART		
設定	通 A	通 B	天國	通 B	天國	天國	通 A	通 B	天國	通 A	通 B	天國
1	80.0	15.0	5	50.0	50.0	100	85.0	10.0	5			100
2	75.0		10.0	66.7	33.3		10.0		10.0			
3		20.0	5	50.0	50.0		15.0	5				
4	70.0		10.0	66.7	33.3		10.0	10.0				
5		25.0	5	50.0	50.0		20.0	5	2.50	2.50	95.0	
6	33.3	33.3	33.3	66.7	33.3		60.0	20.0	20.0	5	5	90.0

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	天國
1-3	90.0	5	5
4-6	80.0	10.0	10.0

高確 A 移行抽選

通常時特殊小役成立與 ART 結束時會進行高確 A 移行抽選

高確 A 與高確 B 重複時為超高確

成立小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜
移行率	10	5	100	25	33.3
成立小役	機會牌	共通銅鐘	SIN	BIG	REG
移行率	0.5	2	1	50	100

ART 結束時

設定	12	34	56
移行率	10	20	25

不中成立時以 9% 的機率進行低確轉落抽選

高確 B 移行抽選

會依照滯在狀態以及消化 G 數進行高確 B 移行抽選(ART 後從上段銅鐘連線開始算)

高確 A 與高確 B 重複時為超高確

消化	40G	90G	190G	290G	390G	490G	590G	690G	790G
通常 A	50	15	55	15	60	15	65	15	70
通常 B	15	90	20	90	25	90	30	90	40
天國	90								

高確 B 當選時會依照滯在模式以及消化 G 數決定高確 B 的繼續 G 數

滯在	通常 A			通常 B			天國		
消化	20G	25G	30G	20G	25G	30G	20G	25G	30G
40G	80.0	10.0	10.0	33.3	33.3	33.3	5.60	5.60	8.89
190G	81.8	9.10	9.10	25.0	25.0	50.0			
390G	83.3	8.30	8.30	20.0	20.0	60.0			
590G	8.46	7.70	7.70	16.7	16.7	66.7			
790G	85.7	7.10	7.10	14.3	14.3	71.4			
其他	33.3	33.3	33.3	11.1	11.1	77.8			

通常時 ART 抽選

通常時特殊小役成立時會依照は滞在模式與有無 BONUS 同時當選進行 ART 抽選

還有，不動模式中為**超高確**狀態，RT 中(ART 後到上段銅鐘連線前)為**高確 B** 狀態

中段櫻成立時

滞在	BONUS	當選率	1SET	2SET	3SET
低確	同時	25	90	9	1
	單獨	100			
高 A	同時	50	80	18	2
	單獨	100			
高 B	共通				
超高	共通		50	37.5	12.5

共通銅鐘成立時

滞在	高 B			超高
設定	12	34	56	1-6
當選率	2	2.5	5	12.5
SET 數	1SET		2SET	3SET
分配比例	90		9	1

強機會牌成立時

滞在	低確				高 B		
設定	1	35	24	6	12	34	56
當選率	1.56	2.34	3.13	6.25	33.3	40	50
滞在	高 A						超高
BONUS	單獨			同時			共通
設定	12	34	56	12	34	56	1-6
當選率	33.3	40	50	16.7	20	25	75
滞在	設定	1SET		2SET		3SET	
低確	135	90		9		1	
	246	95		4.8		2	
高 A/高 B/超高	1-6	90		9		1	

弱機會牌成立時

滯在(BONUS)	低確			高 A(同時)			高 A(單獨)/高 B			超高
設定	135	24	6	12	34	56	12	34	56	1-6
當選率	0.1	0.2	0.39	2	3.75	5	5	7.5	12.5	50
滯在	設定			1SET		2SET		3SET		
低確	135			50		25		25		
	24			66.7		16.7		16.7		
	6			75		12.5		12.5		
高 A /高 B/超高	1-6			90		9		1		

強西瓜成立時

滯在	低確/高 A			高 B			超高	
設定	135	24	6	12	34	56	1-6	
當選率	0.1	0.2	0.39	10	12.5	20	50	
滯在	設定			1SET		2SET		3SET
低確/高 A	1			50		25		25
	35			66.7		16.7		16.7
	246			75		12.5		12.5
高 B/超高	1-6			90		9		1

弱西瓜成立時

滯在	低確/高 A			高 B			超高	
設定	135	24	6	12	34	56	1-6	
當選率	0.1	0.2	0.39	5	7.5	12.5	50	
滯在	設定			1SET		2SET		3SET
低確/高 A	1			50		25		25
	35			66.7		16.7		16.7
	246			75		12.5		12.5
高 B/超高	1-6			90		9		1

強櫻成立時

滞在	低確								高 A		
BONUS	同時				單獨				同時		
設定	1	35	24	6	1	35	24	6	12	34	56
當選率	5	6.25	10	12.5	10	12.5	20	25	25	33.3	37.5
滞在	高 A			高 B			超高				
BONUS	單獨			共通			共通				
設定	12	34	56	12	34	56	1-6				
當選率	50	66.7	75	50	66.7	75	75				
滞在	設定		1SET		2SET		3SET				
低確	135		90		9		1				
	246		95		4.8		0.2				
高 A/高 B/超高	1-6		90		9		1				

弱櫻成立時

滞在	低確				高 B					
設定	1	35	24	6	12	34	56			
當選率	0.78	1	1.56	3.13	10	12.5	20			
滞在	高 A							超高		
BONUS	同時				單獨			共通		
設定	12	34	56	12	34	56	1-6			
當選率	5	6.25	10	10	12.5	20	50			
滞在	設定		1SET		2SET		3SET			
低確	135		90		9		1			
	246		95		4.8		0.2			
高 A/高 B/超高	1-6		90		9		1			

不動模式中 ART 抽選

通常時不動 RP(再.黑牌.再)連線則移行不動模式，不動模式中 SP RP 連線時當選 ART
10G 間 SP RP 連一次都沒有成立或是當選 BONUS 時也當選 ART

SP RP 連線時 SET 數分配

1SET	2SET	3SET
99	0.90	0.10

SUPER BIG 中的抽選

不動挑戰

S-BIG 中 18G 分成 6G×3 SET，每 SET 第 1G 會發生不動挑戰(猜六擇押順)

不動挑戰的結果會決定各 SET 第 2-6G 的押順提示狀態

六擇押順都正確時---後面為二擇狀態(會提示第一押順)

第一押順正確時---後面為三擇狀態(第一押順正確時，會提示第二與第三押順)

第一押順錯誤時---後面為六擇狀態(完全沒有押順提示)

還有每 SET 的第 2-6G，每 G 有 10%的機率會上升狀態一階

ART 抽選

S-BIG 中六擇押順正確(中段黑牌/BAR 連線時)ART SET 數上乘確定

要是 S-BIG 中全部的六擇押順都錯誤時，ART 3 SET 以上確定

六擇押順正確時 SET 數分配

1 SET	99	2 SET	0.9	3 SET	0.1
-------	----	-------	-----	-------	-----

全部的六擇押順都錯誤時

3 SET	50	5 SET	25	7 SET	12.5	8 SET	12.5
-------	----	-------	----	-------	------	-------	------

BIG 中的抽選

轉輪凍結

單獨紅七 BIG 成立時的 1/2 會發生轉輪凍結，此時 ART 確定，以下表格為 SET 數分配

5 SET	99	6 SET	0.9	7 SET	0.1
-------	----	-------	-----	-------	-----

紅七連線

BIG 消化中紅七連線(確率 1/180)時為 ART 確定，以下表格為 SET 數分配

1 SET	99	2 SET	0.9	3 SET	0.1
-------	----	-------	-----	-------	-----

BATTLE EPISODE 抽選

BIG 中 BATTLE EPISODE 發展→勝利後則 ART 確定，以下表格為發展的機率與勝利的確率

滯在	通常時		ART 中		宇宙/1G 連時	
	發展機率	勝利確率	發展機率	勝利確率	發展機率	勝利確率
紅 BIG	25	50	25	75	100	75
藍 BIG	20	40	20	60		60
綠 BIG	15	33	15	50		50
1 SET	99	2 SET	0.9	3 SET	0.1	

REG 中的抽選

頭翅/裸不動出現抽選

REG 中 1-5G 間會依照 REG 成立時的狀況與頭翅有沒有出現過，每轉進行頭翅出現抽選

頭翅 狀況\第幾 G	頭翅出現前					頭翅出現後			
	1G	2G	3G	4G	5G	2G	3G	4G	5G
低確	0.05	0.10	0.20	0.78	1.56	25.0	25.0	50.0	50.0
高確 AB	0.78	1.56	3.13	6.25	12.5				
超高確/特殊/1G 連	12.5	25.0	50.0	100	100	50.0	75.0	100	100
ART 低確	0.05	0.10	0.20	0.78	1.56	25.0	25.0	50.0	50.0
ART 高確	1.56	3.13	6.25	12.5	25.0				

REG 中 6G 目會依照 REG 成立時的狀況與當下獲得的 pt 進行頭翅/裸不動出現抽選

獲得 狀況	0-6pt		7-14pt		15-pt
	頭翅	裸不動	頭翅	裸不動	頭翅
低確	4.69	1.56	5.86	0.39	6.25
高確 AB	96.9	3.13	99.2	0.78	100
超高確/特殊/1G 連	50.0	50.0	93.8	6.25	100
ART 低確	4.69	1.56	5.86	0.39	6.25
ART 高確	87.5	12.5	99.2	0.78	100

pt 獲得抽選

REG 中會依照對戰對手與成立小役進行 pt 獲得抽選

但是三擇銅鐘成立時會依照猜拳的結果進行 pt 分配(斜線連線為勝利，小 V 為平手/輸)

對頭翅輸的時候有 25% 會獲得 1pt

三擇銅鐘成立時

對戰對手	不動	頭翅	裸不動
勝利	4pt	8pt	16pt
平手	1pt	2pt	4pt
輸	0pt	0 or 1pt	1pt

紅七連線成立時

pt	16	18	20	22	24	26	28	30	32
比例	50	25	12.5	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39	0.39

共通銅鐘成立時

對手	4 pt	5 pt	6 pt	7 pt	8 pt	9 pt	10 pt
不動	96.3	1.56	0.78	0.39	0.2	0.2	0.2
頭翅					95.3	1.56	0.78
對手	11 pt	12 pt	13 pt	14 pt	15 pt	16 pt	
不動	0.2	0.1	0.05	0.02	0.01	0.01	
頭翅	0.39	0.39	0.2	0.1	0.05	0.02	
裸不動						100	

ART 抽選

REG 結束時會依照累計 pt 進行 ART 抽選

累計 pt	當選率	1 SET	2 SET	3 SET	4 SET	5 SET	6 SET	7 SET	
0-6pt	1	33.3	33.3	33.3					
7/8pt	2	90.0	9	1					
9/10pt	5								
11/12pt	10.0								
13/14pt	15.0								
15/16pt	100								
17/18pt		80.0	18.0	2					
19/20pt			90.0	9	1				
21/22pt			80.0	18.0	2				
23-26pt						90.0	9	1	
27-31pt							90.0	9	1
32pt									100

創聖(星)RUSH 中的抽選

高確移行抽選

ART(準備/創聖(星)RUSH/創聖(星)模式)中

SET 開始時/BONUS 結束時/特殊小役成立時會進行高確移行抽選

中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會牌
100	5	10	50	33.3	0.5
共通銅鐘	SIN	SET 開始時	S-BIG 後	BIG 後	REG 後
2.5	1.3	5	100	50	100

押順銅鐘成立時會以 25%進行低確轉落抽選

高確中，SP RP 成立時，第一押順提示發生率會上升，下面為滯在狀態的提示發生率

低確	1	高確	50
----	---	----	----

エクスタシーゾーン中(忘我 ZONE 中)

忘我 ZONE (ART 準備)中，小役成立/每 30G 消化時 會進行創星能量條 pt 上升抽選

小役	中段	強	弱	強	弱	強	弱	共通	押順	SIN	不中 小役	30G 消化
	紅櫻			西瓜		機會牌		銅鐘				
1pt					75			87.5	18	43.8	6.25	25
2pt			50		12.5		50	6.25	2	3.13		25
3pt			28.1	50	6.25		39.1	3.13		1.56		25
5pt		50	12.5	31.3	3.13	75	6.25	1.56		0.78		25
7pt		25	6.25	12.5	1.56	12.5	3.13	0.78		0.39		
10pt	100	25	3.13	6.25	1.56	12.5	1.56	0.78		0.39		

忘我 ZONE 結束後會依照創星能量條 pt 進行 G 數上乘抽選

pt	0-2	-5	-9	-14	-19	-24	-29	-34	-39	-44	-49	-54	-59	60-
顏色	白			藍		黃		綠		紅		紫		虹
10G	0.05	4.5	18	95	90									
20G		0.35	1.4	2	4	95	90							
30G		0.1	0.4	1.5	3	2	4	95	90					
50G		0.05	0.2	1	2	1.5	3	2.5	5	95	90			
70G				0.5	1	1	2	1.5	3	4	8	95	90	
100G	0.05					0.5	1	1	2	1	2	5	10	100

エクスタシーチャンス中(忘我機會中)

毎 SET 開始時會發生忘我機會，會依照滯在 RANK 決定 ART 的初期 G 數

RANK	30G	50G	70G	90G	120G	150G	180G	200G
A	50	41.8	6.25	1.56	0.1	0.1	0.1	0.1
B	44.9	41.8	9.38	3.13	0.2	0.2	0.2	0.2
C	40.6	37.5	12.5	6.25	0.78	0.78	0.78	0.78
D	20	20	20	20	5	5	5	5
EX					25	25	25	25

30G 選擇時會進行追加 G 數後上乘抽選(當選時會在 ART 最後 1G 以上乘告知)

當選率	10G	20G	30G	50G
10.0	90.0	7.50	2.30	0.20

滯在 RANK 移行抽選

忘我機會突入時、ART 中 RP 連續成立時會進行 RANK 移行抽選

S-BIG 成立時會強制上升 1 RANK，REG 中全勝時為 RANK EX 確定

RANK EX 移行時在決定初期 G 數後轉落到原本的 RANK

滯在	忘我機會突入時				ART 結束後 3 枚銅鐘連線時			
	A	B	C	D	A	B	C	D
A	93.8	6.25			100			
B		96.9	3.13		12.5	87.5		
C			98.4	1.56		25.0	75.0	
D			96.9	3.13			50.0	50.0

RP 連續時(模式 D 滯在時不移行)

滯在	5-9 連				10-14 連				15 連			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
A	99.6	0.39			98.4	1.56			93.8	9.25		
B		99.8	0.20			99.2	0.80			96.9	3.13	
C			99.9	0.10			99.6	0.39			98.4	1.56

宇宙背景抽選

基本背景中的宇宙 RP(再再鐘)連線時往宇宙背景移行(六擇 SP RP 確率上升到 1/13.7)

6 擇宇宙 RP 成立時會依照宇宙押順提示狀態進行押順提示發生抽選

6 擇宇宙 RP 押順提示發生率：低確 3.3%、高確 100%

基本背景中 SIN 連續成立時會進行宇宙押順提示高確 G 數獲得抽選

宇宙背景中 SIN 連續成立時會進行轉落回避押順提示次數獲得抽選

SIN	高確 G 數獲得抽選				提示次數獲得抽選				
	1G	2G	3G	5G	0回	1回	2回	3回	5回
初回	100					75.0	25.0		
2連		75.0	25.0				50.0	25.0	25.0
3連			50.0	50.0	50.0	37.5	12.5		

G 數上乘抽選

ART 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選(有無與 BONUS 重複當選會有抽選上的不同)

小役	弱櫻	強櫻		弱機會	強機會		強西瓜		共通鐘	
當選	不論	單獨	同時	共通	單獨	同時	單獨	同時	不論	
設定	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6	1-4	56	1-6	1-6
上乘率	25	75	37.5	20	50	25	15		7.5	5
10G	90			90		50				80
20G	5			5	50	25		1	50	
30G	3			3	45	22.5	90	89	45	
50G	1			1	3.5	1.8	7		3.5	20
70G	0.7			0.7	1	0.5	2		1	
100G	0.3			0.3	0.5	0.25	1		0.0	
小役	中段櫻				弱西瓜				純槓	
當選	單獨		同時	單獨	同時	不論				
設定	1-5	6	1-6	1-6	1-6	1-6		1-6		
上乘率	100				3	50		100		
30G		1	50	90						
50G	75	74	37.5	7						
70G	20		10	2						
100G	5		2.5	1				100		

創聖(星)模式中的抽選

押順提示狀態分配

創聖(星)模式突入時會決定押順提示狀態，有完全提示(創星模式)、第 1 押順、無提示三種
完全提示狀態將提示回數消化後會轉落第一押順提示狀態

第一押順提示中要是押順猜錯時轉落無提示狀態，之後猜錯第一押順時則結束創聖(星)模式
突入時依照從哪一種狀態下突入分配押順提示狀態

契機	通常時	創聖 RUSH		創星 RUSH
設定	無提示	第 1	完全	完全
1	100	90.0	10.0	100
3		85.0	15.0	
5		75.0	25.0	
246		95.0	5	

創星模式(完全提示狀態)中

創星模式移行時會進行提示回數抽選

契機	創星 RUSH+高確			其他		
設定	1 回	2 回	3 回	1 回	2 回	3 回
1	85.0	13.5	1.50	92.5	6.80	0.80
3	80.0	18.0	2	90.0	9	1
5	75.0	22.5	2.50	87.5	11.2	1.30
246	90.0	9	1	95.0	4.50	0.50

創星模式中特殊小役成立時會進行提示回數上乘抽選

純槓上乘 3 次確定、BONUS 成立時上乘 1 次確定、SIN 當選時上乘 1 次確定

(SIN 當選率：奇數設定時為 1%、偶數設定時為 0.5%)

小役	純槓	BONUS	中段櫻	強櫻	強機會牌	弱櫻
當選率	100	100	100	50	33.3	25
小役	強西瓜	弱機會牌	弱西瓜	共通銅鐘	SIN	
當選率	25	12.5	12.5	5	1~0.5	

其餘小役當選時照下表進行次數抽選

設定	1 回	2 回	3 回
135	90.0	9	1
246	95.0	4.50	0.50

創聖模式(第一押順提示/無押順提示狀態)中

創聖模式中會依照成立小役進行押順提示狀態昇格抽選

滞在	第一押順提示		無押順提示			
	135	246	135		246	
移行	完全	完全	第 1	完全	第 1	完全
純槓	100			100		100
S-BIG			50.0	50.0	50.0	50.0
BIG/REG			90.0	10.0	90.0	10.0
中段櫻			50.0	50.0	75.0	25.0
強櫻	50.0		45.0	5	47.5	2.50
強機會牌	33.3		30.0	3.30	31.7	1.70
弱櫻/強西瓜	25.0		22.5	2.50	23.7	1.30
弱西瓜/弱機會牌	12.5		11.2	1.30	11.9	0.60
共通銅鐘	5		4.50	0.50	4.70	0.30
SIN						
SP RP 連線			30.0	3.30	23.7	1.30