

戰律雲端

戰律のストラタス

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

TAKASAGO

導入年月 2014/09

五號機 AT 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



BIG BONUS 純増約 200 枚



REG BONUS 純増約 50 枚



戰律 RUSH/上乘



3 枚/8 枚



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列			
21	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
20	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
19	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
18	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
17	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
16	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
15	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
14	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
13	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
12	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
11	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
10	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
9	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
8	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
7	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
6	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
5	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
4	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
3	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
2	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]
1	[Symbol]	[Symbol]	[Symbol]

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役抽選
3. 週期抽選 CZ 後抽選

轉輪凍結特典與確率

演出為轉輪鎖定三階(確率 1/32768)
特典為 AT+BONUS 庫存 3 個確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時當選 BONUS 或是 AT

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



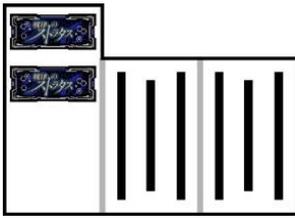
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

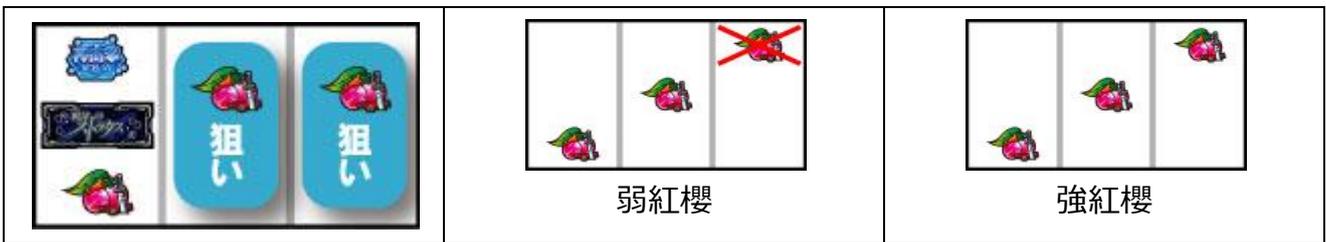


左轉輪上方到上段先瞄押 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止

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、未三連時為弱紅櫻

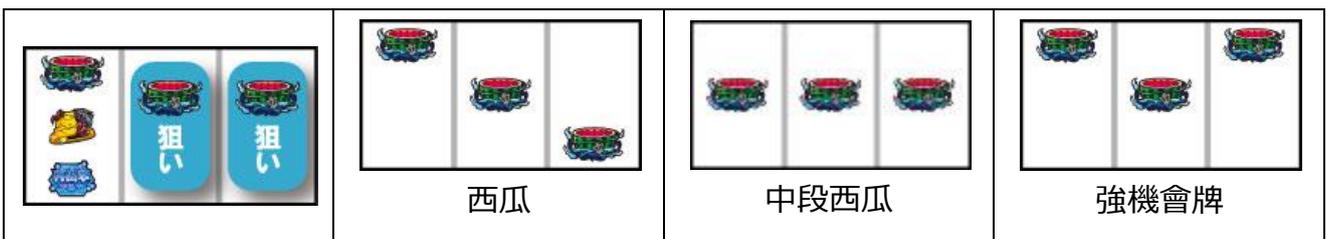


BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止，中段再鐘鐘連線為弱機會牌，上段銅鐘為上段銅鐘



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜西瓜連線時為西瓜，中段連線時為中段西瓜

西瓜有確實瞄押不中時為強機會牌



BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照一般時打法即可

本機演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



場景總共有四種，アメノミハシラ移行時為高確滞在!?

シン・アラバキ作戰区域場景移行時為示唆前兆或是帝特六機模式

防衛模式



為最大 32G 繼續的前兆場景，角色聚集越多則期待度越高，最後會發展演出

(超)TOP 模式



10/20G 繼續的自力 CZ，解除期待度 33%，全部小役都會進行 BONUS&AT 的抽選
強特殊小役為解除確定，11G 升格超 TOP 的話為大好機，解除期待度大幅上升到 77%

CLIMAX 模式



7G 間征四郎覺醒的話則突入 BONUS 或 AT 或 帝特六機模式，當選期待度 50%以上 什麼都沒有當選時也為移行高確確定

帝特六機模式



全部的抽選都會有優裕的特殊模式
突入時 AT+BONUS+枚數上乘確定
AT 結束時會進行繼續抽選
之後每次 BIG 或 AT 當選時進行繼續抽選

BIG BONUS



可獲得 200 枚的擬似 BONUS, RP 連續或是
特殊小役成立為獲得點數突入 AT 的好機
AT 非當選時會依照點數進行高確抽選

REG BONUS



可獲得 50 枚的擬似 BONUS, RP 連續或是
特殊小役成立一樣會進行點數抽選
畫面上方的役物變成彩虹色時為 AT 確定



AT 戰律 RUSH



為差枚數管理的 AT, 1SET 100 枚+a, 當選一次 BONUS(特異點對決勝利)時保證上乘枚數
特殊小役成立時為上乘(10~777 枚)+特異點對決突入的好機, 規定枚數歸零時也會突入
BONUS 中也會進行枚數上乘抽選

ミーム ZONE



5G 間每轉都會發生上乘的特化區間
特殊小役成立時可期待大量上乘
起動時發生小役變化演出時為 0G 連上乘!?

殲滅 RUSH



特異點對決勝利的一部份或是特異點五體擊破
時突入, 為戰律 RUSH 上位的 AT, 滯在中特殊
小役成立時上乘確定, 消化後往アラバキ對決

アラバキ對決



1SET 為 10G 的準備區間+6G 的對決, 征四郎要是沒有敗北則一直繼續(繼續率 50~80%)
對決結束時為天國模式確定, 20 連勝以上結束時會突入 ENDING, 之後帝特六機模式確定!?

通常演出

擬似連演出



角色切入演出後發生的擬似連
越繼續的話期待度越高

肉球花紋



標題文字或是切入背景等等
只要出現時則為激熱的花紋

轉輪凍結



影片播放之後可瞄押白七連線
為 AT+BONUSx3 確定

連續演出

游泳對決



征四郎贏過蒼太則 BONUS 或 AT 確定



遊戲對決



將遊戲中的兔子機器人打倒的話則演出成功



柔道對決



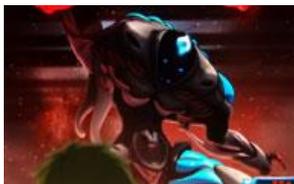
贏過笹原一次的話則演出成功



征四郎比ジリア的分數高的話則 BONUS 或 AT 確定



對決演出 VS 單眼兵



己方勝利的話為 BONUS 或 AT 確定，對決演出發生時的期待度比較高

對決演出 VS 八神



對決演出 VS 命



期待度最高的連續演出，只要發生即為大好機，征四郎要是能看破幻影的話則演出成功

AT 中的演出

白色押順指示



只告知第一押順，押順正確時會獲得八枚，押順錯誤為高確移行或三一△ ZONE 突入的好機

特異點對決



勝利則 BONUS+枚數上乘，會依照特異點不同而有不同的期待度
對決中特殊小役成立的話會進行勝利置換抽選

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6	六機
六機模式突入	1/4360	1/5860	1/4256	1/6025	1/4436	1/6366	
BIG	1/357	1/346	1/329	1/311	1/292	1/275	1/191
REG	1/447	1/430	1/406	1/381	1/355	1/330	1/272
BONUS 合算	1/199	1/192	1/182	1/171	1/160	1/150	1/112
AT	1/655	1/637	1/554	1/521	1/448	1/414	1/221
BONUS+AT	1/152	1/147	1/137	1/129	1/118	1/110	
機械割	96.8%	97.8%	99.9%	103.4%	108.3%	115.2%	

小役確率

小役	通常 RP	一枚役	三枚銅鐘	八枚銅鐘	西瓜	弱櫻
確率	1/3.12	1/5.7	1/16	1/1.66	1/193	1/155
小役	強櫻	弱機會牌	強機會牌	中段櫻	轉輪凍結	
確率	1/522	1/105	1/432	1/4096	1/32768	

轉輪鎖定抽選

通常時小役成立時會進行轉輪鎖定抽選，有 STEP1 與 STEP2(以下攻略 STEP 以 ST 簡稱)

鎖定階數\小役	中段櫻/立直目	強機會牌/強櫻	弱機會牌/弱櫻/西瓜
ST1	12.5	14.1	14.1
ST2	25	9.38	

通常時模式移行抽選

設定變更時、BONUS 結束時、戰律 RUSH 結束時、帝特六機模式結束時會進行模式移行抽選
還有殲滅 RUSH 結束時，20 連以下時移行天國、20 連以上移行帝特六機

設定變更時

設定	通常 A	通常 B	天國
135	15.0	70.0	15.0
246	10.0	65.0	25.0

BONUS 結束時

滞在	通常 A			通常 B			天國			
設定	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國	
1	78.0	20.0	2.00	54.0	30.0	16.0	55.0	20.0	25.0	
2	76.0		4.00	50.0		20.0	45.0	25.0	30.0	
3	74.0		6.00	46.0		24.0	35.0	30.0	35.0	
4	72.0		8.00	42.0		28.0	25.0	35.0	40.0	
5	70.0		10.0	37.0		33.0	15.0	40.0	45.0	
6	68.0		12.0	30.0		40.0	5.00	45.0	50.0	
	戰律 RUSH 結束時						帝特六機模式結束時			
設定	通常 A	通常 B	天國	通常 A	通常 B	天國				
1	60.0	30.0	10.0	75.0	20.0	5.00				
2	57.0		13.0	70.0		10.0				
3	54.0		16.0	65.0		15.0				
4	50.0		20.0	60.0		20.0				
5	45.0		25.0	55.0		25.0				
6	40.0		30.0	50.0		30.0				

通常時規定 G 數分配

規定 G 數到達時為 BONUS/AT 確定，解除 G 數的最大 32G 前會開始前兆演出

G 數	32	64	96	111	222	333	444	555	666	777	888	999
通常 A	小	小	小	中	小	中	小	中	小	中	小	大
通常 B	小	小	小	中	中	小	中	小	中	大		
天國	中	大	中	大								

G 數解除時會進行 BONUS/AT 分配

但最大天井(通常 999G/帝特六機 333G)到達時會有抽選變化

G 數解除時

設定	1	2	3	4	5	6	六機
REG	43.6	42.9	42.2	41.5	40.8	40.1	25
BIG	53.3	52.4	51.6	50.7	49.8	49	50
AT	3.13	4.69	6.25	7.81	9.38	10.9	25

最大天井到達時

帝特六機滯在時為 AT 確定、其餘模式 3/4 抽選 BIG、1/4 抽選 AT

通常時主要狀態移行抽選

通常時押順 8 枚銅鐘成立時以 0.2%進行 HI 移行抽選

通常 RP 成立時以 50%進行 LOW 轉落抽選

BONUS 結束時會移行 50/100G 間的 HI(G 數比例 1:1)

通常時次要狀態移行抽選

低確中特殊小役成立時會根據轉輪鎖定階數進行高確移行抽選

小役	設定	12	3	4	5	6	六機
強特殊小役	STEP0	6.25	7.5	9	10.8	13	14.3
	STEP1	25	30	36	43.2	51.8	57
	STEP2	37.5	45	54	64.8	77.8	85.5
弱特殊小役	STEP0	1.56	1.88	2.25	2.7	3.24	3.89
	STEP1	12.5	15	18	21.6	25.9	31.1

保證 G 數上乘抽選

小役	高確移行時					高確中				
	10G	15G	20G	25G	30G	3G	5G	10G	20G	30G
強特殊	76.6	12.5	6.25	3.13	1.56	50.0	18.8	12.5	12.5	6.25
弱特殊	75.0	25.0				75.0	25.0			

高確 G 數消化後通常 RP 成立時會進行低確轉落抽選

設定	12	3	4	5	6
其他模式	87.5	84.4	81.3	78.1	75
帝特六機中	75				

通常時特殊小役解除抽選

特殊小役成立時會根據主要狀態(Low/Hi)、次要狀態(低確/高確)、轉輪鎖定(STEP0-2)進行 BONUS/AT 抽選

強櫻成立時

RL	STEP0				STEP1				STEP2			
設定	LOW		HI		LOW		HI		LOW		HI	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
12	24.8	33.3	25.0	35.1	32.1	41.8	30.6	38.9	63.2	51.4	40.0	100
3	26.0	34.1	26.0	36.9	33.7	34.1	31.6	40.8	66.3	52.2	41.0	
4	27.4	35.0	27.0	38.7	35.3	43.4	32.6	42.7	69.3	53.0	41.9	
5	29.7	35.8	28.1	40.4	38.4	44.3	33.6	44.6	75.4	53.9	42.9	
6	32.1	36.7	29.1	42.1	41.6	45.2	34.6	46.5	81.4	54.8	43.8	

強機會牌成立時

RL	STEP0				STEP1				STEP2			
設定	LOW		HI		LOW		HI		LOW		HI	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
12	13.9	20.2	10.3	67.8	16.7	27.1	13.4	74.5	36.0	32.4	26.4	100
3	14.7	20.7	10.8	71.1	17.6	27.6	21.4	78.1	36.9	32.9	31.8	
4	15.5	21.2	11.3	74.4	18.4	28.1	22.4	81.7	37.8	33.3	33.3	
5	16.4	21.7	12.3	77.7	19.4	28.7	24.4	85.3	38.8	34.0	36.2	
6	17.3	22.3	13.4	81.0	20.3	29.2	26.4	88.9	39.8	34.6	39.1	

弱櫻成立時

RL	STEP0				STEP1			
設定	LOW		HI		LOW		HI	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	0.002	0.015	0.015	1.16	0.002	0.015	0.015	2.32
2	0.003	0.031	0.031		0.003	0.031	0.031	
3	0.005	0.046	0.046	1.22	0.005	0.046	0.046	2.44
4	0.006	0.061	0.061	1.28	0.006	0.061	0.061	2.55
5	0.008	0.076	0.076	1.34	0.008	0.076	0.076	2.67
6	0.009	0.092	0.092	1.39	0.009	0.092	0.092	2.79

弱機會牌成立時

RL	STEP0				STEP1			
	LOW		HI		LOW		HI	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	0.002	0.015	0.015	0.67	0.002	0.015	0.015	1.35
2	0.003	0.031	0.031		0.003	0.031	0.031	
3	0.005	0.046	0.046	0.71	0.005	0.046	0.046	1.42
4	0.006	0.061	0.061	0.74	0.006	0.061	0.061	1.48
5	0.008	0.076	0.076	0.78	0.008	0.076	0.076	1.55
6	0.009	0.092	0.092	0.81	0.009	0.092	0.092	1.62

西瓜成立時

RL	STEP0				STEP1			
	LOW		HI		LOW		HI	
	低確	高確	低確	高確	低確	高確	低確	高確
1	0.002	0.015	0.015	4.59	0.002	0.015	0.015	9.18
2	0.003	0.031	0.031		0.003	0.031	0.031	
3	0.005	0.046	0.046	4.82	0.005	0.046	0.046	9.64
4	0.006	0.061	0.061	5.05	0.006	0.061	0.061	10.1
5	0.008	0.076	0.076	5.28	0.008	0.076	0.076	10.6
6	0.009	0.092	0.092	5.51	0.009	0.092	0.092	11.0

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>

通常時 pt 獲得抽選以及周期抽選

pt 獲得抽選

周期中特殊小役成立時會根據轉輪鎖定階數進行 pt 獲得抽選

但是帝特六機模式滯在時會與設定 6 同樣確率進行抽選

強櫻成立時

不論鎖定階數皆獲得 10pt 確定

弱櫻成立時

RL	STEP0			STEP1	
設定	3pt	5pt	10pt	5pt	10pt
1	25.0	50.0	25.0	50.0	50.0
2	21.9	43.1	35.0	43.8	56.3
3	18.8	46.3			
4	15.6	49.4			
5	12.5	52.5			
6	9.38	55.6			

強機會牌成立時

RL	STEP0				STEP1			STEP2	
獲得	1pt	3pt	5pt	10pt	3pt	5pt	10pt	5pt	10pt
分配	25.0	50.0	12.5	12.5	25.0	50.0	25.0	50.0	50.0

弱機會牌成立時

RL	STEP0				STEP1		
設定	1pt	3pt	5pt	10pt	3pt	5pt	10pt
1	50.0	25.0	21.9	3.13	75.0	18.8	6.25
2	43.8	31.3			50.0	37.5	12.5
3	37.5	37.5					
4	31.3	43.8					
5	25.0	50.0					
6	18.8	56.3					

西瓜成立時

RL	STEP0				STEP1		
設定	1pt	3pt	5pt	10pt	3pt	5pt	10pt
1	25.0	50.0	21.9	3.13	75.0	18.8	6.25
2	21.9	53.1					
3	18.8	56.3					
4	15.6	59.4					
5	12.5	62.5					
6	9.38	65.3					

32G 到達時的抽選

32G 到達時會依照累計 pt 進行高確/TOP/超 TOP/CLIMAX 移行抽選

累計 pt	0pt	1-4pt	5-9pt	10-14pt	15-19pt	20-24pt	25-29pt	30pt-
高確	0.42	87.5	76.6	65.6	54.7	40.6	25	
TOP	0.01	9.18	16.8	24.2	31.6	34.4	37.5	
超 TOP	0.01	0.2	0.39	0.78	1.17	6.25	12.5	25
CLIMAX	0.01	3.13	6.25	9.38	12.5	18.8	25	75

高確移行時會決定保證 G 數

累計 pt	1G	5G	10G	20G	30G
0pt	1.47	1.47	1.47	1.47	94.1
1-4pt	83.9	14.3	1.79	0.01	0.01
5-9pt	71.4	24.5	4.08	0.01	0.01
10-14pt	52.4	38.1	9.52	0.01	0.01
15-19pt		50.0	50.0	0.01	0.01
20-24pt			50.0	50.0	0.02
25-29pt				50.0	50.0

TOP 模式中的抽選

TOP 繼續 G 數分配

TOP 模式突入時會決定繼續 G 數

設定	1	2	3	4	5	6	六機
10G	54.7	53.1	51.6	50	48.4	46.9	45.3
20G	45.3	46.9	48.4	50	51.6	53.1	54.7

TOP 中解除率分配

(超)TOP 模式中會根據成立小役與轉輪鎖定階數分配解除率(1/25/50/75/100%)後根據分配到的解除率進行解除抽選

滯在		TOP 模式					超 TOP 模式			
成立役	STEP	1%	25%	50%	75%	100%	1%	50%	75%	100%
強特殊小役	0-2					100				100
弱特殊小役	1				25.0	75.0				
西瓜	0		37.5	50.0	6.25	6.25				
弱櫻/弱機會牌	0		50.0	37.5	6.25	6.25				
銅鐘押順錯誤 10 連						100				
3 枚銅鐘		96.3	1.95	0.98	0.49	0.24	25.0	37.5	25.0	12.5
通常 RP		99.6	0.20	0.10	0.05	0.02	81.3	9.38	6.25	3.13

CLIMAX 中的抽選

CLIMAX 模式突入時會根據滯在狀況直接進行分配(高確/BONUS/AT/帝特六機)

設定	帝特六機滯在時				帝特六機結束後 333G 間			
	高確	BONUS	AT	帝特	高確	BONUS	AT	帝特
1-6	12.5	3.33	1.67	82.5	98.8	0.39	0.39	0.39

其他狀況

設定	1	3	5	2	4	6
高確	50					
BONUS	28.1	23.4	17.2	29.7	25	18.8
AT	6.25	10.9	17.2	9.38	14.1	20.3
帝特六機	15.6			10.9		

BONUS 中的抽選

BONUS 中特殊小役或 RP 連續入賞時會進行 pt 獲得抽選, 100pt 到達時為 AT 確定

AT 確定時會進行 AT(上乘)枚數抽選, pt 獲得抽選在前兆中也會進行

pt 獲得抽選

RP 連續的途中如果成立特殊小役不會中斷 RP 的連續數

pt	2pt	3pt	4pt	10pt	20pt	30pt	40pt	50pt
RP 兩連以上	33.33	33.33	29.07	4.24	0.01	0.01	0.01	0.01
西瓜				87.49	6.25	6.25	0.01	0.01
強櫻				93.74	3.13	3.13	0.01	0.01
強機會牌					62.5	18.75	12.5	6.25

AT(上乘)枚數抽選

100pt 到達或是白七連線時會發生 100 或 300 枚的上乘

100 枚分配率為 93.75%、300 枚分配率為 6.25%

剩餘 pt 抽選

100pt 未滿時會依照獲得 pt 進行高確 G 數抽選

BIG BONUS 中

高確 G 數	5G	10G	15G	20G	25G	30G
0-9pt	71.88	12.5	6.25	4.69	3.13	1.56
10-39pt	54.69	18.75	12.5	6.25	4.69	3.13
40-59pt		51.56	25	12.5	6.25	4.69
60-79pt			56.25	25	12.5	6.25
80-99pt				25	25	50

REG BONUS 中

高確 G 數	5G	10G	15G	20G	25G	30G
0-9pt	54.69	18.75	12.5	6.25	4.69	3.13
10-39pt		51.56	25	12.5	6.25	4.69
40-59pt			56.25	25	12.5	6.25
60-79pt				25	25	50
80-99pt					50	50

AT 中狀態移行抽選

AT 中銅鐘押順錯誤時、特殊小役成立時會進行高確移行抽選

高確為 G 數管理，高確 G 數消化後 RP 成立時的 87.5% 會進行低確轉落抽選

低確中高確移行抽選

成立役	當選率	10G	15G	20G	25G	30G
銅鐘押順錯誤	6.25	75	12.5	9.38	2.73	0.39
弱特殊小役	3.13					
強特殊小役	6.25		50	37.5	10.9	1.56

高確中高確上乘抽選

成立役	當選率	1G	2G	5G	10G	20G	30G
銅鐘押順錯誤	6.25	75	25				
特殊小役	100	50	25	18.8	5.27	0.78	0.2

AT 中差枚數直上乘抽選

AT 中會依照成立役與滯在狀態進行差枚數直上乘抽選

上乘率

成立役	西瓜	弱櫻	強櫻	弱機會牌	強機會牌
低確	31.3	25	100	18.8	40
高確	46.9	37.5	100	28.1	60
最終 G	100	100	100	100	100

上乘差枚數分配

枚數	10	20	30	40/60 70/80	50	100	110/120 130/150	300	500	777
弱機會牌	93.7	0.78	0.78	各 0.78	0.78	0.78	各 0.01	0.01		
弱櫻	85.1	6.25	3.13		1.56					
西瓜		71.9	15.6		6.25	3.09				
強機會牌			68.8	各 0.01	25	6.25		0.01		
強櫻			62.5		12.4					
白 7					50	35.9		12.5	0.78	0.78

AT 中特殊上乘抽選

必殺技 COMBO、特殊小役變換發生時為上乘確定

弱特殊小役→必殺技 COMBO

COMBO	20	30	50	60	70	80	100	110	120	130	150	300
STEP1	100											
STEP2		50	25	12.5	6.25	6.25						
STEP3			6.25	6.25	6.25	6.25	50	6.25	6.25	6.25	6.25	
STEP4							37.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5

強特殊小役→必殺技 COMBO

COMBO	20	30	50	60	70	80	100	110	120	130	150	300
STEP1	100											
STEP2		12.5	25	25	12.5	25						
STEP3			6.25	6.25	6.25	6.25	50	6.25	6.25	6.25	6.25	
STEP4							37.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5

特殊小役變換時

成立役	20	30	50	100	60/70/80/110/120/130/150	300
弱櫻/西瓜	75	12.5	12.4	0.01	各 0.01	0.01
強機會牌/強櫻		76.6	18.7	3.13		1.56

特異点對決抽選

AT 中特殊小役成立時會依照滯在狀態進行特異点對決抽選

成立役	強機會牌	強櫻	西瓜	弱櫻	弱機會牌	轉輪演出系上乘
低確	100	50	25	18.8	12.5	1.56
高確		100	50	37.5	25	3.13

AT 中上乘點數抽選

AT 中特殊小役成立時會進行 pt 獲得抽選，之後在枚數歸零時會依照 pt 會進行上乘抽選

pt 獲得抽選

小役	強櫻					弱櫻				
狀態	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt
低確	6.25	18.8	50.0	18.8	6.25	50.0	25	12.5	6.25	6.25
高確				12.5	12.5				12.5	
小役	強機會牌					弱機會牌				
狀態	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt
低確	6.25	31.3	37.5	18.8	6.25	50.0	25.0	12.5	6.25	6.25
高確		25		25						
小役										
狀態	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt					
低確	50.0	25.0	12.5	6.25	6.25					
高確	25.0		25.0	18.8						

上乘抽選

0-4pt 不進行抽選

累計 pt	10 枚	20 枚	30 枚	50 枚	100 枚
30pt					100
25-29pt				50.0	50.0
20-24pt			50.0	50.0	
15-19pt		50.0	50.0		
10-14pt	50.0	50.0			
5-9pt	50.0				

三一△ ZONE 的抽選

三一△ ZONE 會在白色押順發生(約 1/3.3)的銅鐘押順錯誤出目成立時進行突入抽選

三一△ ZONE 狀態移行抽選

主要在銅鐘押順錯誤時進行高確移行抽選，RP 成立時 50%進行低確轉落抽選

右斜上銅鐘押順錯誤時 6.3%移行高確、下段銅鐘押順錯誤時 18.8%移行高確

突入抽選

三一△ ZONE 會依照三一△ ZONE 狀態與轉輪演出階數進行抽選，突入確率約 1/490

滯在狀態	低確		高確
	右斜上銅鐘押順錯誤時	下段銅鐘押順錯誤時	銅鐘押順錯誤時
無	43.4	24.2	12.5
STEP1	37.5	50.0	53.1
STEP2	18.8	25.0	26.6
STEP3	0.4	0.8	7.8

三一△ ZONE 中會依照每轉成立的小役與起動時發生的轉輪演出進行上乘抽選

RP/銅鐘成立時的小役變換率

變化小役	西瓜	弱櫻	強櫻	強機會牌
變換率	7.8	7.8	2	2

上乘枚數分配

以下弱特殊小役為西瓜/弱櫻/弱機會牌、強特殊小役為強櫻/強機會牌

枚數	10 枚	20 枚	30 枚	50 枚	100 枚	300 枚
RP/銅鐘	75	25				
弱特殊小役		12.5	50	25	9.38	3.13
強特殊小役			18.75	56.25	12.5	12.5
弱特殊小役變換時		75	12.5	12.5		
強特殊小役變換時			76.56	18.75	3.13	1.56

殲滅 RUSH

殲滅 RUSH 在特異點擊破後有可能會突入

突入時枚數分配

殲滅 RUSH 突入時會依照特異點對決的庫存數進行枚數抽選，每一個會抽選一次

100 枚分配率為 93.75%、300 枚分配率為 6.25%

上乘枚數分配

殲滅 RUSH 中特殊小役成立時必定發生上乘

下表列出枚數以外，40/60/70/80/110/120/130/150/300 枚的抽選率各 0.01%

上乘枚數	10	20	30	50	100
弱櫻	88.3	6.25	3.13	1.56	0.68
弱機會牌	93.8	3.13	1.56	0.78	0.68
西瓜		87.5	6.25	3.13	3.07
強櫻/強機會牌			81.3	12.5	6.2

アラバキ對決

繼續率分配

アラバキ對決突入時會決定繼續率

繼續率	50%	60%	70%	80%
分配比例	87.5	7.81	3.13	1.56

pt 抽選

除了繼續率抽選以外，內部會有點數進行繼續抽選，此抽選跟上面繼續率抽選是分開抽選的
當點數小於 100pt 時會依照點數進行繼續抽選(有 50pt 繼續率就是 50%)，抽選完歸零
點數大於 100pt 時則扣除 100pt 後繼續確定

初回突入時

獲得 pt	200	300	400	500
分配比例	75	21.1	3.13	0.78

對決準備中的特殊小役抽選

小役	20pt	40pt	60pt
西瓜/弱櫻/弱機會牌	75	25	
強櫻/強機會牌		75	25

對決中復活抽選

非繼續時，對決中的特殊小役會進行復活抽選，弱小役當選率 10%、強小役當選率 25%