

熱拳本色 希臘十二神篇

リングにかけろ 1 ギリシア十二神編

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



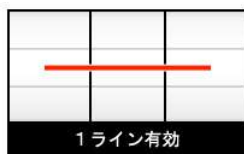
導入年月 2012/09

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 30G

小役構成



SPECIAL REPLAY



6 枚/9 枚



8 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

21	Blue	Yellow	Yellow
20	Red	Red	Red
19	Red	Blue	Watermelon
18	Yellow	Yellow	Blue
17	Blue	Cherry	Cherry
16	Watermelon	Blue	Yellow
15	Yellow	Watermelon	Black
14	Blue	Blue	Watermelon
13	Black	Yellow	Blue
12	Cherry	Black	Cherry
11	Watermelon	Pink	Yellow
10	Yellow	Watermelon	Pink
9	Blue	Blue	Watermelon
8	Watermelon	Yellow	Blue
7	Blue	Blue	Blue
6	Yellow	Blue	Yellow
5	Blue	Watermelon	Blue
4	Watermelon	Pink	Cherry
3	Cherry	Yellow	Yellow
2	Watermelon	Cherry	Blue
1	Yellow	Blue	Cherry

開獎條件

1. 規定 G 數到達
2. 經由 CZ「影道之塔」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為通常時七連線 RP 的 1/4 發生(確率 1/131072)
發生時會發生特別影片且突入 PREMIUM ART 30G
之後突入一般 ART 後保證連續勝利到 vs ゼウス為止
且 vs ゼウスの繼續率為 80%

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1240G, 天井到達時突入 ART 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業時大的的
最即時大的的
最廣大的的
最有效大的的
各種中文線上玩活動
情報機論壇消費廣告
查詢攻討族群平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

EMAIL : slotto.tainan@gmail.com



樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

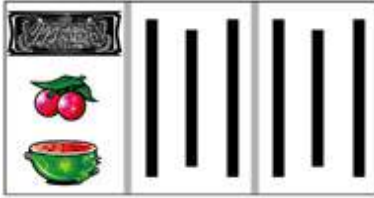
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



小役種類及瞄壓方式

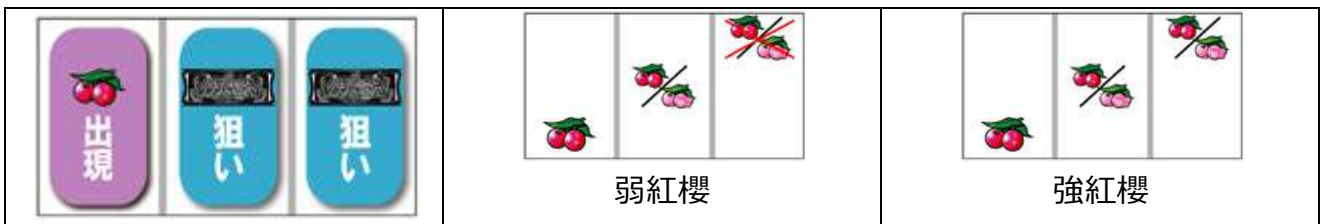


左轉輪瞄押 12 號紅櫻(黑 BAR 下方), 約在轉輪上段附近瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻, 中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時, 中右轉輪瞄押黑 BAR, 紅櫻三連時為強紅櫻, 未三連時為弱紅櫻



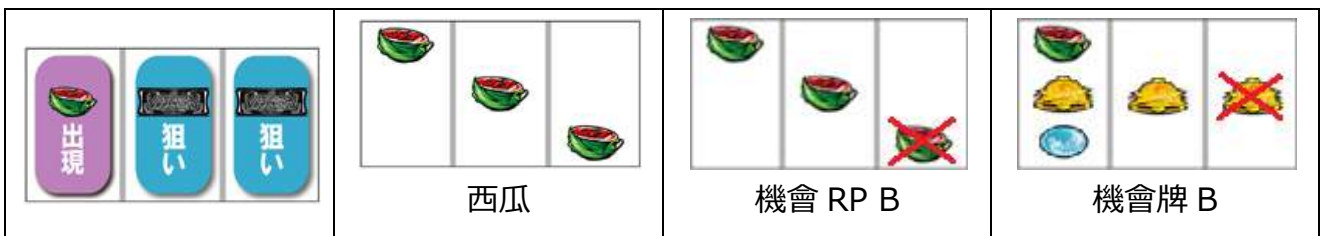
左轉輪下段黑 BAR 停止時, 中右轉輪適當停止, 中段再鐘鐘連線時為機會牌 A

中段再.再.瓜/櫻連線時為機會 RP A



左轉輪西瓜出現時, 中右轉輪瞄押黑 BAR, 西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但西瓜聽牌為連線時為機會 RP B、中段銅鐘聽牌未連線時為機會牌 B



ART 中的打法

有押順指示照押順停止, 切入演出發生時瞄押畫面指定圖案, 其餘按一般打法即可

各種演出說明

基本場景介紹

通常道路



大村道館



夕陽，月島沿岸



故鄉的海邊



日本 Jr 場景



影道之塔



通常時主要在通常道路與大村道館間移行，月島沿岸移行時為高確、故鄉海邊移行為超高確好機

日本 Jr 場景為規定 G 數消化時所突入的前兆場景

影道之塔為特殊小役成立時抽選突入的 20G 間自力 CZ

通常演出

記者會演出



要注意記者會上有的人
劍崎在的話則期待度上升

黃金直升機演出



直升機中ゼウス登場的話
則突入 ART!?

黃金日本 Jr 演出



輪盤停止後往對應的角色演出

回想演出



基本對應機會牌與機會 RP
對應役否定時為 ART 當選濃厚!?

切入演出



發生時要注意登場的角色
劍崎則為好機、菊的話為激熱!

日本 Jr 演出



為通常時 ART 的前兆演出
可期待突入日本 Jr 場景

迷你角色演出



迷你菊在 ART 前兆鐘出現幅度
會上升，必須要注意

影道總師演出



從影道那給出的卷物中寫的
文字必須要注意

連續演出

使出那風的一擊!



達成那迴力鏢的更上層

陰流皆傳之刻



心的五線譜



天才的證明



特訓系演出總共有以上五種，越下面越右方的演出期待度越高，成功的話則突入 CZ 或 ART

男人的純情



必須前進的道路



朋友等待的地方



最後的禮物



故事系演出有以上的四種，越右方越下面的演出期待度越高，演出成功則突入 ART

ART 中的演出

敲鐘演出



台詞種類會依繼續期待度變化

垂幕演出



布幕寫的內容會示唆期待度

劍崎女孩演出



隊形的種類有期待度的不同

攻擊切入演出



切入時是龍出現為大好機

連續轉輪演出



發生時為直上乘或是激鬥模式

突入濃厚的超激演出

大宙斯登場演出



上乘期待度高的演出

注意所成立的小役

一擊機會



期待突入激鬥模式的激熱演出

影道最終試練



ART 準備中可能突入的 G 數上乘超高確率狀態

畫面下方龍玉的顏色會示唆總上乘期待度



激鬥模式



5G 間的上乘區間，RP 以外全部上乘確定

最後 1G 要是 RP 以外的小役成立則模式繼續



WINNING RUSH



每 G 發生上乘的 5G 間特化上乘區間

結束後 G 數會引繼到下一關而模式上升



冠軍 RUSH



為通常時轉輪凍結等發生的特殊 ART，直到對決ゼウス之前會一直繼續，可期待大量出玉!

パンドラ機會



ART 結束後發生時為 ART 拉回的好機，5G 間為大量獲得 G 數的好機會

繼續對決



ART G 數全部消化後發展，繼續對決中己方角色不要敗北的話則 ART 繼續對決的展開非常重要，己方使出必殺技的話則勝利濃厚，對方使出的話則為危機

瞄押七演出



ART 中發生時逆壓瞄押七連線，連線成功的話則突入 WINNING RUSH

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/302	1/291	1/271	1/249	1/227	1/198
機械割	97.1%	99.0%	102.1%	105.3%	110.1%	115.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
左銅鐘	1/109	1/106	1/102	1/99.3	1/96.4	1/91.0	
弱櫻	1/116	1/110		1/105		1/100	
西瓜	1/122		1/115		1/109	1/105	
小役	共通銅鐘	強櫻	中段櫻	機會牌	七連線	通常 RP	機會 RP
確率	1/26.1	1/400	1/16384	1/400	1/32768	1/7.3	1/400

ART 中小役確率

小役	通常 RP	機會 RP	假七連線	七連線 RP	純槓
ART 中確率	1/1.57	1/99.9	1/1092	1/4096	1/400

通常時 TABLE 移行抽選

G 數解除時 (未被分配到的比例為原 TABLE 滯在)

滯在		通 C						超天			
設定		天國			超天			天國			
1-6		75			25			33.3			
滯在	通 A				通 B			天國			
設定	通 B	通 C	天國	超天	通 C	天國	超天	通 A	通 B	通 C	超天
1	19.5	0.5	19.8	0.25	1	49.8	0.25	49.8	6.25	4	0.5
2	34.8	0.25	14.9	0.13	0.5	49.9	0.13	38	20	2	0.25
3	19.5	1	24.5	0.5	3	59.5	0.5	44	10	6	1.75
4	37.3	0.5	24.8	0.25	1	59.8	0.25	36	20	4	0.5
5	19.5	3	39	1	4	69	1	39.5	12.5	8	3
6	24.5	1	4.95	0.5	3	79.5	0.5	29	25	6	1.75

自力解除時

未被分配到的比例為原 TABLE 滯在

滯在	通 A				通 B			通 C		天國	超天
設定	通 B	通 C	天國	超天	通 C	天國	超天	天國	超天	超天	天國
1	46	4	49.5	0.5	4	74.5	0.5	50	50	2	0
2	48	2	49.8	0.25	2	74.8	0.25			4	
3	44	6	48.3	1.75	6	73.3	1.75			4	
4	46	4	49.5	0.5	4	79.5	0.5			2	
5	42	8	47	3	8	77	3			5	
6	44	6	48.3	1.75	6	78.3	1.75			4	

通常時規定 G 數抽選

1-64G 選擇天國時 18.8%、選擇超天時 37.5%，天國與超天的其餘比例為 65-128G

模式	通常 A				通常 B				通常 C
設定	1-3	4	5	6	1-3	4	5	6	1-6
129-192G	0.1	0.39		1.56	0.1	0.39		1.56	31.3
193-256G	25				0.1				0.2
257-320G	0.1				20				0.2
321-384G	7.81	13	14.7	18.8	0.1				0.2
385-416G									6.25
417-480G	0.1				12.5	18.8	21.9	25	0.2
481-512G									6.25
513-576G	25				0.1				0.2
577-608G									11.4
609-672G	0.1				8.79	10.5		12.8	0.2
673-704G									11.4
705-768G	9.38	14	16.3	17.4	0.1				0.2
769-800G									3.91
801-896G	0.15				8.2	9.38		11.1	0.29
897-960G	16.1	11.1	9.11	5.93	12.5	10.2	9.38	8.3	4
961-1024G	16.1	11.1	9.11	5.93	12.5	10.2	9.38	8.3	7.81
1025-1152G									8.01
1153-1240G					25	20.3	18.8	12.5	8.01

模式移行抽選

通常時特殊小役成立時會進行模式上升抽選，不中/通常 RP 成立時會進行模式下降抽選

低確滞在時

小役	強櫻	弱櫻	機會 牌/RP	西瓜	左銅鐘
通常	87.1	24.2	68.6	48.3	12.3
高確	12.5	0.78	6.25	1.56	0.2
超高	0.39	0.05	0.2	0.1	0.05

通常滞在時

小役	強櫻	弱櫻	機會 牌/RP	西瓜	左銅鐘	不中/通常 RP
低確		75	25	50	87.5	5.4
高確	99.6	25	74.8	49.9	12.5	
超高	0.39	0.05	0.2	01	0.05	

超高滞在時

小役	強櫻	弱櫻	機會 牌/RP	西瓜	左銅鐘	不中/通常 RP
低確						
通常		99	87.5	99	99	5.4
高確	100	0.1	12.5	0.1	0.1	

不中/通常 RP 超高確轉落高確機率為 6.1%

模式	低確	通常	高確	超高
設定 12	50	37.5	12.1	0.39
設定 34	33.3	47.9	18	0.78
設定 56	25	50	23.4	1.56

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 ART 直擊抽選

通常時特殊小役(含左第一銅鐘)成立時會依照滯在 TABLE 與模式進行 ART 抽選

超高確滯在中特殊小役成立時為 ART 確定, 5G 內必定發動

中段櫻/七連線 RP 成立時不論滯在的模式皆為 ART 確定且次 G 發動

其他特殊小役當選的話, 會經由最大 28G 的前兆之後發動

通常 A-C TABLE 滯在中特殊小役成立時

設定	135	2	4	6
當選率	0.01	0.05	0.13	0.39

(超)天國 TABLE 滯在時

小役	強櫻.機會 牌/RP	弱櫻	西瓜	左銅鐘
低/通	20	1.56	3.13	0.39
高確	50	6.25	20	3.13

通常時 CZ 抽選

通常時特殊小役(含左第一銅鐘)成立時會依照滯在 TABLE 與模式進行 ART 抽選

ART 當選時就不再進行 CZ 抽選

TABEL : 通常 ABC

小役	強櫻		弱櫻		機會 牌/RP		西瓜		左銅鐘	
	低通	高確	低通	高確	低通	高確	低通	高確	低通	高確
設定 135	25	75.0	0.05	4.69	12.5	50.0	0.05	20.0	0.05	0.78
設定 2	33.3		0.13		18.8		0.13			
設定 4			0.39		20		0.39			
設定 6			0.78		25		0.78			

TABEL : 天國/超天

小役	強櫻		弱櫻		機會 牌/RP		西瓜		左銅鐘	
	低通	高確	低通	高確	低通	高確	低通	高確	低通	高確
當選率	33.3	75	3.13	20	33.3	75	20	50	1.56	3.13

CZ 影道之塔中的 ART 抽選

影道之塔中將 100 人擊破的話則為 ART 確定

前兆中擊破抽選

影道之塔前兆（4-10G）中內部會進行擊破抽選

小役	10 人	20 人	30 人	50 人	70 人	90 人	100 人
強櫻.機會 牌/RP			68.8	25	3.13	1.56	1.56
弱櫻/西瓜		82.8	12.5	3.13	0.78	0.39	0.39
左銅鐘	50	34.8	12.5	1.56	0.78	0.2	0.2

影道之塔中擊破抽選

影道之塔中不中小役以外成立時為敵擊破確定，不中小役的 1/10 會進行內部敵擊破抽選

小役	5 人	10 人	20 人	30 人	50 人	70 人	90 人	100 人
強櫻.機會 牌/RP				68.8	25	3.13	1.56	1.56
弱櫻/西瓜			82.8	12.5	3.13	0.78	0.39	0.39
左銅鐘		50	34.8	12.5	1.56	0.78	0.2	0.2
共通銅鐘	50	41.2	6.25	1.56	0.78	0.1	0.05	0.05
中右銅鐘	97.3	1.56	0.78	0.2	0.1	0.02	0.01	0.01
通常 RP	50	47.4	1.56	0.78	0.2	0.05	0.02	0.02
不中小役	94.4	3.9	0.98	0.49	0.24			

影道之塔中全擊破抽選

影道之塔中特殊小役成立時除了進行敵擊破抽選以外，內部會進行全擊破抽選

當選時會在最後一轉告知

小役	強櫻	弱櫻	機會 牌/RP	西瓜	左銅鐘
當選率	3.13	0.2	1.56	0.2	0.2

影道最終試練抽選

ART 當選時會依照當選契機與 TABLE 進行影道最終試練抽選

契機	G 數解除		ART 直擊		CZ 解除	
TABLE	通常	天國	通常	天國	通常	天國
設定 14	0.05	1.27	50	10.9	1.27	10.9
設定 2	0.02	0.95		8.2	0.95	8.2
設定 36	0.2	2.73		17.2	2.73	17.2
設定 5	0.39	5.27		29.7	5.27	29.7

ART 前兆中特殊小役成立時也會進行影道最終試練抽選

小役	中段櫻/七連線 RP	強櫻	機會 牌/RP	西瓜	弱櫻/左銅鐘
當選率	100	3.13	0.78	0.05	0.1

影道最終試練抽選當選時會進行火炎個數分配，還有火炎時會發生押順指示而迴避 突入 RP

TABLE	通常	通常		天國	天國		
契機	G 數/直擊	CZ		G 數	直擊/CZ		
設定	1-6	124	36	5	124	36	5
1-3 個	各 25	各 30.8	各 28.6	各 29.6	各 28.6	各 27.3	各 26.3
4-5 個	各 12.5	各 3.85	各 7.14	各 5.56	各 7.14	各 9.09	各 10.5

G 數上乘抽選

影道最終試練突入時為 50G 上乘確定，直到突入 RP 連線之前會一直繼續

小役	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
中段櫻							50	50
強櫻.機會 牌/RP			75	16.4	6.25	1.56	0.39	0.39
弱櫻		75	17.5	6.25	0.78	0.39	0.05	0.05
西瓜				90	9.02	0.78	0.1	0.1
左銅鐘		80.3	12.5	6.25	0.78	0.1	0.02	0.02
共通銅鐘	75	21	3.13	0.78	0.05	0.01	0.003	0.003
中右銅鐘	86.3	12.5	0.78	0.39	0.02	0.01	0.002	0.002
突入 RP	99.98					0.012	0.003	0.003

ART 準備中的 G 數上乘抽選

準備中(最終試練非當選時)特殊小役成立時會進行 G 數直上乘抽選

上乘當選率：西瓜 3.03%、左銅鐘 20%、其他特殊小役皆為 100%

小役	設定	6G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G	331G	333G
七連線役	1-3							75	12.5		12.5
	4-6							75	6.25	6.25	12.5
中段櫻	1-3						50	25	12.5		12.5
	4-6						50	25	6.25	6.25	12.5
強櫻 不中小役 機會 RP 機會牌	1-3		75	13.9	6.25	3.13	1.56	0.1	0.05		0.05
	45		75	13.9	6.25	3.13	1.56	0.1	0.02	0.02	0.05
	6	0.39	74.6	13.9	6.25	3.13	1.56	0.1	0.02	0.02	0.05
弱櫻	1-3		73.6	11.7	7.81	3.91	1.95	0.49	0.24		0.24
	45		73.6	11.7	7.81	3.91	1.95	0.49	0.12	0.12	0.24
	6	3.91	69.7	11.7	7.81	3.91	1.95	0.49	0.12	0.12	0.24
西瓜	1-3				45.2	32.3	19.4	1.61	0.81		0.81
	4-6				45.2	32.3	19.4	1.61	0.4	0.4	0.81
左銅鐘	1-3		88.5	7.81	1.95	0.98	0.49	0.12	0.06		0.06
	45		88.5	7.81	1.95	0.98	0.49	0.12	0.03	0.03	0.06
	6	0.24	88.5	7.81	1.95	0.98	0.49	0.12	0.03	0.03	0.06

冠軍 RUSH 中的 G 數上乘抽選

冠軍 RUSH 中(30G 固定)會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

上乘的 G 數會在進入第一次的繼續對決前告知

上乘當選率：西瓜 3%、弱櫻 10.1%、左銅鐘 20%、其他特殊小役皆為 100%

小役	設定	6G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G	331G	333G
七連線役	1-3							75	12.5		12.5
	4-6							75	6.25	6.25	12.5
七連線 RP 中段櫻	1-3						50	25	12.5		12.5
	4-6						50	25	6.25	6.25	12.5
不中小役	1-3		75	13.7	6.25	3.13	1.56	0.2	0.1		0.1
	45		75	13.7	6.25	3.13	1.56	0.2	0.05	0.05	0.1
	6	0.39	74.6	13.7	6.25	3.13	1.56	0.2	0.05	0.05	0.1
強櫻 機會牌	1-6		73.9	13.3	7.52	3.21	2.08				
弱櫻	1-6		71.9	10.2	8.85	4.67	4.45				
機會 RP	1-6		92.4	4.74	1.62	0.7	0.56				
西瓜	1-6				41.6	35.1	23.3				
左銅鐘	1-3		88.5	7.81	1.95	0.98	0.49	0.12	0.06		0.06
	45		88.5	7.81	1.95	0.98	0.49	0.12	0.03	0.03	0.06
	6	0.24	88.5	7.81	1.95	0.98	0.49	0.12	0.03	0.03	0.06

ブーメラン RUSH 中的抽選

平手抽選

每一 SET 開始的起動桿敲下瞬間會依照對戰對手進行平手抽選

當選時為次 SET 繼續確定，同一關當選第三次平手時為勝利確定

第一關平手當選率為 20%、之後每過一關上升 10%，最後一關為 70%

傷害抽選

每一 SET 開始時會先進行裏傷害抽選（不會反映在血條上）

傷害	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
分配	80	16.1	2.34	0.78	0.39	0.2	0.1	0.02	0.02	0.01	0.01

ART 中會依照成立小役進行表傷害抽選

小役	當選率	傷害 1	傷害 2	傷害 3	傷害 5	傷害 10
左銅鐘	33.3	75.1	23.4	1.17	0.29	0.02
共通銅鐘	2.01		77.9	19.5	2.44	0.15
中右銅鐘	12	95.8	3.25	0.81	0.1	0.01

以下小役當選時為給予 10 點傷害確定

小役	七連線	機會 RP	弱櫻	西瓜
當選率	100	0.05	0.01	0.01

G 數直上乘抽選

上乘當選率：西瓜 3%、弱櫻 10.1%、機會 RP 0.39%、其他特殊小役皆為 100%

小役	設定	6G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G	331G	333G
中段櫻	1-3						50	25	12.5		12.5
	4-6						50	25	6.25	6.25	12.5
不中小役	1-3		75	13.7	6.25	3.13	1.56	0.2	0.1		0.1
	45		75	13.7	6.25	3.13	1.56	0.2	0.05	0.05	0.1
	6	0.39	74.6	13.7	6.25	3.13	1.56	0.2	0.05	0.05	0.1
強櫻 機會牌	1-6		73.9	13.3	7.52	3.21	2.08				
弱櫻	1-6		71.9	10.2	8.85	4.67	4.45				
機會 RP	1-6						100				
西瓜	1-6				41.6	35.1	23.3				

對決中勝利抽選

每 SET 消化時會依照傷害數進行勝利抽選

傷害	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
勝率	0.78	1.56	3.13	6.25	12.5	25	50	66.7	75	87.5

對決消化中特殊小役成立時會進行昇格抽選 (敗北→平手→勝利)

小役	純槓/機會牌/強櫻	機會 RP/弱櫻	西瓜
昇格率	25	6.25	1.56

パンドラ機會抽選

ART 結束後到銅鐘押順錯誤的這段 RT 狀態中, 小役成立時會進行 pt 抽選

50pt 到達時則突入パンドラ機會

小役	5pt	10pt	20pt	30pt	40pt	50pt
七連線/中段櫻						100
純槓/強櫻/機會牌/RP		50	34.4	12.5	1.56	1.56
弱櫻/機會 RP/左銅鐘		91.8	6.25	1.56	0.2	0.2
西瓜	99.2					0.78
共通銅鐘/中右銅鐘	50	47.3	1.56	0.78	0.2	0.2
小役	設定	1pt	5pt	10pt	50pt	
假七連線/通常 RP	135	98.2	1.56	0.2	0.05	
	24	92.8	6.25	0.78	0.2	
	6	83.6	12.5	3.13	0.78	

激闘模式相關抽選

ART 中特殊小役成立時會進行激闘模式抽選, 同時會進行 RANK 分配

小役	機會牌/強櫻	機會 RP	弱櫻	西瓜
當選率	25.1	25	3.11	0.49
RANK A	80.4	81.5	70.2	
RANK B	11.3	14.6	14.1	
RANK C	6	3.4	11	72.5
RANK D	2.32	0.55	4.72	27.5

G 數上乘抽選

激闘模式中七連線/通常 RP 以外成立時為 G 數上乘確定

小役	設定	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G	331G	333G
中段櫻	1-3						50	25		12.5
	4-6						50	12.5	12.5	12.5
強櫻/機會牌 不中小役	1-3			79.5	11.1	6.35	1.49	0.74		0.74
	4-6			79.5	11.1	6.35	1.49	0.37	0.37	0.74
弱櫻	1-3		89.4	7.03	2.05	0.95	0.29	0.14		0.14
	4-6		89.4	7.03	2.05	0.95	0.29	0.07	0.07	0.14
機會 RP	1-3		78.1	13.3	6.88	1.15	0.29	0.14		0.14
	4-6		78.1	13.3	6.88	1.15	0.29	0.07	0.07	0.14
西瓜	1-3			89.2	7.08	2.62	0.54	0.27		0.27
	4-6			89.2	7.08	2.62	0.54	0.14	0.14	0.27
左銅鐘	1-3	50	35.1	12.5	1.56	0.78	0.024	0.006		0.006
	4-6	50	35.1	12.5	1.56	0.78	0.024	0.003	0.003	0.006
小役	設定	6G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G	333G
假七連線	1-3		95	3.18	1.56	0.2	0.05	0.006	0.003	0.003
共通銅鐘	45		95	3.18	1.56	0.2	0.05	0.006	0.002	0.003
中右銅鐘	6	0.1	94.9	3.18	1.56	0.2	0.05	0.006	0.002	0.003

繼續抽選

第 5G 通常 RP 以外成立時為次 SET 繼續確定，通常 RP 成立時會依照 RANK 進行繼續抽選
還有在上乘 0G 時也為繼續確定

RANK	A	B	C	D
當選率	1.56	25	50	75

WINNING ROAD 與パンドラ機會中的上乘抽選

WINNING ROAD 1-4G 間/パンドラ機會中 G 數上乘抽選

設定 4-6 有一定機率上乘 331G(機率為 300G 分一半過去)

小役	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G	333G
七連線役							50	50
七連線 RP/中段櫻						50	25	25
強櫻/機會牌/不中小役				65.6	25	4.69	2.34	2.34
弱櫻/左銅鐘		75	19.9	3.13	1.56	0.2	0.1	0.1
機會 RP			81.3	12.5	3.13	1.56	0.78	0.78
西瓜				93.8	3.13	1.56	0.78	0.78
假七連線/共通/中右 銅鐘	75	21.3	3.13	0.39	0.2	0.012	0.006	0.006
通常 RP	90	7.63	1.56	0.78	0.01	0.01	0.003	0.003

WINNING ROAD 第 5G 的 G 數上乘抽選

第 5G 為上乘 30G 以上確定

小役	設定	30G	50G	100G	200G	300G	331G	333G
七連線役/中段櫻	1-3					50		50
七連線 RP	4-6					25	25	50
強櫻/機會牌	1-3			90.6	4.69	2.34		
不中小役	4-6			90.6	4.69	1.17	1.17	2.34
弱櫻	1-3		75	24.6	0.2	0.1		0.1
左銅鐘	4-6		75	24.6	0.2	0.05	0.05	0.1
機會 RP	1-3			93.8	3.13	1.56		1.56
	4-6			93.8	3.13	0.78	0.78	1.56
西瓜	1-3		50	46.9	1.56	0.78		0.78
	4-6		50	46.9	1.56	0.39	0.39	0.78
假七連線	1-3		87.5	12.5	0.012	0.006		0.006
共通/中右 銅鐘	4-6		87.5	12.5	0.012	0.003	0.003	0.006
通常 RP	1-3	50	48.4	1.56	0.01	0.003		0.003
	4-6	50	48.4	1.56	0.01	0.002	0.002	0.003