

少女與戰車

パチスロ ガールズ&パンツァー

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2015/11

五號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 45G

小役構成



戰車道



CHANCE ZONE



REPLAY



砲彈 REPLAY



銅鐘



紅櫻



望遠鏡

轉輪配列

(以畫面轉輪為主)

開獎條件

1. 經由 CZ「教官と鬼ごっこです！」
2. 經由 CZ「ガルパンチャレンジ」
3. 經由 CZ「サバイバルウォー」
4. 抽選 AT 直撃

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結確率為 1/16384, 特典為マウスへの
挑戦突入確定+該 AT 繼續率為 88%

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1280G, 天井到達時經由前兆後突入 AT (繼續率會有優遇)

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

的的的的的
的的的的的
的的的的的
的的的的的
的的的的的

機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動
機種中文線上玩活動

情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告
情報機台論壇消費廣告

查詢攻略討論族群平台
查詢攻略討論族群平台
查詢攻略討論族群平台
查詢攻略討論族群平台
查詢攻略討論族群平台

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



通常時不會發生小役未獲得的狀況，全轉輪適當停止即可

通常時小役的部分看畫面中演出，即可知道所成立的小役

 <p>RP</p>	 <p>砲彈 RP</p>	 <p>銅鐘</p>
 <p>望遠鏡</p>	 <p>紅櫻</p>	
 <p>戰車</p>	 <p>好機</p>	 <p>作戰</p>
 <p>戰車道</p>	 <p>戰車道</p>	

AT 中的打法

有押順指示照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按照一般打法即可

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

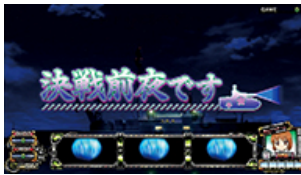
如有任何不妥與意見請與我們連絡，我們將盡快改善，感謝大家。

本機種資料僅供遊戲過程參考，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

本機演出說明

模式與 BONUS 說明

通常場景



場景有很多種，大致上可分為通常場景、弱機會場景、機會場景的三種
通常場景為「放課後です」為好機、「決戦前夜です」則期待大
弱機會場景有「戦車に乗ります！」與「作戦会議始めます！」兩種
機會場景有「沙織さんを探します」「五十鈴華、決意します」等等六種

20G 繼續的 AT 高確
區間，滯在中 1/27
進行 AT 突入抽選
成功期待度約 53%

CZ「與教官進行鬼抓人」



畫面出現好機圖案連線時為突入的好機，找到教官的戰車並擊破則 AT 突入確定

滯在中場景上升則期待度也會上升，紅色場景則期待度超過 75%

除了場景上升以外，還有其他的 STEP UP 與通信演出等等演出也會發生，必須要注意

CZ「少女與戰車挑戰」



主要在戰車圖案連線時突入，為演出選擇型的 CZ，演出種類有五種

「安魚電撃戦」為 80%的繼續判定，連續四次成功則當選 AT

「家鴨逃走訓練」則是受到三次攻擊之前逃走 20G 則當選 AT

「河馬英雄豪傑」為 1G 完結的按鍵連打演出

「兔子猛勉強」為 15G+a繼續，最後以獲得的演習來挑戰，有機會獲得複數庫存！？

「烏龜突撃」為 6G 間使士氣上升，最後的奇襲作戰成功的話則獲得 AT

CZ「生存戰」



弱攻撃	中攻撃
強攻撃	2輛攻撃
テンションアップ	

戰車圖案連線時有可能突入，為勝率&報酬選擇型的 CZ，從 6 人之中選擇，30G 以內將敵校全部擊破的話則當選 AT，敵方擊破時要注意畫面轉輪，會依照停止的圖案會有攻擊的變化
心情氣氛狀態 MAX 時發生連續攻擊的話則為敵人擊破的大好機

AT「戰車道」



純增約 2.5 枚/G 的 AT，1SET 的繼續 G 數不固定，以對決的勝敗決定是否繼續
AT 當選時的數 G 準備消化後會決定對戰校與隊數，我方全滅前將敵方戰車全殲滅則 AT 繼續
如果能夠儘早殲滅對方全部的話則有機會突入上乘特化區間

STOCK WAR



戰車道勝利時獲得 STOCK WAR 時突入
會跟著 ATTACK VISION 連動進行 0G 連上乘
超震動時會進行戰車道庫存

挑戰マウス



通常時轉輪凍結時或戰車道勝利時的一部分突入
為 8G 間的戰車道庫存獲得特化區間
最大可以獲得 8SET 的庫存

AT 中的演出

決定對戰學校



對戰學校有五校，會依照對戰組合的不同而有不同的勝利期待度
達成特定條件時，有機會不會去選擇較強的學校

決定隊數



己方的隊數比對方
多時為好機

攻防



會依照成立小役決定攻守，攻擊主要在銅鐘成立時較容易發生，特殊小役成立時期待發生作戰
作戰有連續攻擊系、復活系、力量上升系的三種，不管哪個發生都可以高確率給予敵方傷害

勝敗



對決勝負時，會依照對決內容給與戰車 RANK，RANK 有 C<B<A<S<SS 的五種
高 RANK 獲得時可期待較好的報酬，如果能夠獲得爆發契機的上乘特化區間則勝利就在眼前

重要演出

戰車革命



革命一 戰車道革命



革命二 隊數逆轉革命



革命三 鴨子革命



革命四 兔子革命



革命五 生存戰革命



革命六 安康魚祭革命



革命七 RANK 革命



革命八 安齊奧革命



革命九 一面倒攻擊革命



革命十 突然當選革命

通常時或 CZ 中，甚至是戰車道終了時等等的時機都有可能發生的戰車革命，為一發逆轉演出
革命有時種類，一為戰車道終了時逆轉繼續、二為戰車道中敵方與我方的剩餘隊數逆轉
三為鴨子 CZ 中血不會減少的無敵狀態、四為兔子 CZ 中獲得大量演習、五為生存戰中敵方全擊破
六為獲得鮫鱈魚祭 10 次、七為戰車道勝利時 RANK SS、八為戰車道確定連續對決安齊奧 15 次、
九為敵方戰車一台都沒擊破時突入高繼續率的戰車道、十為通常時的戰車道直擊演出

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/399.7	1/378.3	1/354.2	1/298.4	1/259.9	1/216.6
機械割	97.1%	98.3%	100.2%	104.5%	108.1%	113.1%

小役確率

強銅鐘與砲彈 RP 為內部經過二次抽選後出現在畫面上的小役，其餘為直接抽選的小役

成立役	押順三枚役	ガルパン連線	凍結 RP	RP	押順銅鐘	
確率	1/2.87	1/1638	1/16384	1/6.83	1/2.07	
成立役	共通銅鐘	紅櫻	望遠鏡	1 枚役	強銅鐘	
確率	1/166	1/100	1/250	1/655	1/200	
設定	1	2	3	4	5	6
砲彈 RP	1/20.0	1/19.8	1/19.5	1/18.7	1/18.6	1/18.5

模式移行抽選

會依照滯在模式進行安康魚祭典抽選，模式越高越容易早當選

滯在	通 A					通 B				
設定	通 A	通 B	準備	天 A	天 B	通 A	通 B	準備	天 A	天 B
1	80.0	19.5	0.38	0.12	0.003	38.0	60.0	1.50	0.50	0.003
3				0.09	0.03	35.0		4.72	0.14	0.14
5				0.06	0.06	30.0		9.50	0.25	0.25
2	40.0	59.0	0.20	0.80	0.003	60.0	35.0	1.00	3.99	0.003
4		57.0	0.60	2.40		57.5		1.50	5.99	
6		61.7	1.00	3.99		56.7		33.3	2.00	
滯在	準備			天 A				天 B		
設定	準備	天 A	天 B	通 A	通 B	天 A	天 B	天 A	天 B	
1	50.0	49.0	1.00	25.0	25.0	49.8	0.25	33.3	66.7	
3		45.0	5.00			49.0	1.00			
5		40.0	10.0			47.5	2.50			
2	35.0	64.5	0.50	49.9	0.06					
4	33.3	65.9	0.75	49.9	0.13					
6		65.7	1.00	49.8	0.25					

安康祭典抽選

每一次到達 G 數下兩位數 66G 時會進行安康祭典抽選

抽選時會先抽選 RANK，之後會依照 RANK 進行安康祭典（1~10 個）抽選

RANK 抽選

G 數	66	166	266	366	466	566	666	766	866	966	1066	1166	1266
RESET	A	B	B	C	B	B	E	B	B	C	B	B	C
通常 A	A	B	B	C	B	B	D	B	B	C	B	B	C
通常 B	A	B	C	B	C	B	D	B	C	B	C	B	C
準備	A	C	B	C	B	C	D	C	B	C	B	C	B
天國 A	E	C	C	C	C	C	E	C	C	C	C	C	C
天國 B	E	D	D	D	D	D	E	D	D	D	D	D	D

安康祭典個數抽選

RANK A 時（當選率 0.1%）

設定	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	10 個
1	95.0	2.50	0.50	0.50	0.50		1.00
2	92.5		2.50	0.75	0.75		
3	91.0	3.00	3.00	1.00	1.00		
4	86.0	5.00	5.00	1.50	1.50		
5	64.0	10.0	10.0	7.50	7.50		
6	50.0	12.0	12.0	10.0	10.0	5.00	

RANK B 時（當選率 0.02%）

設定	3 個	5 個	6 個	10 個
1-5	33.3	33.3		33.3
6	23.3		10.0	

RANK C 時（當選率 5%）

設定	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	10 個
1	97.5	0.50	0.50	0.50	0.50		0.50
2	93.0	2.50	2.50	0.75	0.75		
3	91.5	3.00	3.00	1.00	1.00		
4	86.0	5.00	5.00	1.50	1.50		1.00
5	64.0	10.0	10.0	7.50	7.50		
6	50.0	12.0	12.0	10.0	10.0	5.00	

RANK D (當選率 25%)、RANK E (當選率 100%)

設定	RANK D							RANK E			
	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個	6 個	10 個	1 個	3 個	6 個	10 個
1	99.0	0.25	0.25	0.13	0.13		0.25	99.9			0.06
2	96.5	1.25	1.25	0.37	0.37						
3	95.8	1.50	1.50	0.50	0.50						
4	93.0	2.50	2.50	0.75	0.75		0.50	85.0	14.5		0.50
5	64.5	10.0	10.0	7.50	7.50			75.0	24.0		1.00
6	50.5	12.0	12.0	10.0	10.0	5.00		66.7	23.3	9.50	0.50

安康祭典中 20G 間會依照成立小役進行 AT 抽選

小役	望遠鏡/ガルパン連線	強銅鐘/砲彈 RP/紅櫻	其他小役
當選率	100	50	1

狀態移行抽選

通常時強銅鐘與紅櫻成立時會進行狀態上升抽選

小役	強銅鐘				紅櫻			
	通常 A	通常 B	高確 A	高確 B	通常 A	通常 B	高確 A	高確 B
設定	通常 B	高確 A	高確 B	超高	通常 B	高確 A	高確 B	超高
1	20.0	10.0	5.00	2.50	50.0	25.0	12.5	6.25
2	21.1	10.5	5.26	2.63				
3	21.6	10.8	5.40	2.70				
4	33.3	16.7	8.33	4.17	60.0	30.0	15.0	7.50
5	47.1	23.6	11.8	5.89	70.0	35.0	17.5	8.75
6	60.3	30.2	15.1	7.54	80.0	40.0	20.0	10.0

CZ 當選時會進行狀態下降抽選

當選	教官鬼抓人		戰車與少女挑戰/生存戰				
滯在	不論		通常 B		高確、超高		
設定	下降一階	維持	下降一階	維持	下降兩階	下降一階	維持
1-3	25	75	95.0	5.00	95.0	4.50	0.50
4	20	80	90.0	10.0	90.0	7.50	2.50
5	15	85	80.0	20.0	80.0	15.0	5.00
6	10	90	75.0	25.0	75.0	12.5	12.5

通常時 CZ 抽選

望遠鏡成立與砲彈 RP 連續時會依照狀態進行 CZ 抽選, ガルパン連線時為 CZ 確定

通常時主要轉輪 RP 成立時會進行砲彈 RP 的變換抽選

RP 第一次成立時

設定	1	2	3	4	5	6
變換比例	28.0	28.3	29.0	30.5	30.7	31.0

RP 連續二次成立時 50%變換砲彈 RP、RP 連續第三次與第四次成立時 100%變換砲彈 RP

CZ 當選率

小役	砲彈 RP 1 連					砲彈 RP 2 連				
	通 A	通 B	高 A	高 B	超高	通 A	通 B	高 A	高 B	超高
12	5.00	7.50	10.0	20.0	50.0	6.00	8.50	11.0	21.0	51.0
3	6.50	9.00	11.5	21.5		7.50	10.0	12.5	22.5	
4	6.00	8.50	11.0	21.0		7.00	9.50	12.0	22.0	
5	7.00	9.50	12.0	22.0		8.00	10.5	13.0	23.0	
6	7.50	10.0	12.5	22.5		8.50	11.0	13.5	23.5	
小役	砲彈 RP 3 連					砲彈 RP 4 連		望遠鏡		
	通 A	通 B	高 A	高 B	超高	不論		其他	超高	
12	15.0	17.5	20.0	30.0	60.0	100		30.0	100	
3	16.5	19.0	21.5	31.5						
4	16.0	18.5	21.0	31.0						
5	17.0	19.5	22.0	32.0						
6	17.5	20.0	22.5	32.5						

CZ 當選時的 CZ 種類分配

望遠鏡當選 CZ 時不會當選教官鬼抓人

設定	1	2	3	4	5	6
教官鬼抓人	48.4	47.5	48.4	46.2	46.2	45.0
戰車與少女挑戰	40.3	38.0	40.3	35.8	38.5	33.8
生存戰	8.08	9.51	8.06	10.4	7.70	11.3
AT 直擊	3.3	5.0	3.3	7.5	7.5	10.0

與教官進行鬼抓人的抽選

設定	1	2	3	4	5	6
出現率	1/516	1/511	1/434	1/411	1/342	1/307
AT 期待度	25.6%	26.1%	28.5%	30.5%	33.8%	35.5%

少女與戰車挑戰中的抽選

少女與戰車挑戰為自力 CZ，可以選擇自己喜歡的隊伍，挑戰成功的話為 AT 確定

少女與戰車挑戰突入率

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	1/313.5	1/327.8	1/286.0	1/297.4	1/251.6	1/263.7

以下為各 CZ 的抽選詳細

安康魚電擊戰

最大 4G 繼續，每一轉 80%抽選成功則繼續下一轉，連續成功四次則繼續確定

特殊小役成立時 100%繼續確定

烏龜突擊

STEP UP 越多則期待度上升 (藍<綠<紅<彩虹)

勝敗會在開始時先抽選一次，消化中特殊小役成立時會進行置換成勝利的抽選

項目	CZ 開始時的 AT 抽選	望遠鏡成立時的勝利抽選	紅櫻成立時的勝利抽選
抽選確率	40	10	5

河馬英雄豪傑

使用連打一轉決定是否成功，成功機率 38.3%，當轉成立特殊小役則 100%成功

家鴨逃走訓練

20G 間生命點數歸零時到達終點則成功

生命關聯	確率	其他	確率
銅鐘當選時生命獲得挑戰發生率	25.0	中彈確率	1/4.2
生命性能(回避率)	50.4	無敵發生率	1/71.5
生命獲得率(押順銅鐘時)	1/49.7	無敵繼續 G 數(平均)	5.3G
生命獲得率(強銅鐘時)	1/200.0	革命發生率	1/150.3
生命獲得率(合算)	1/39.8		

兔子猛勉強

前面先獲得演習，最後會依照獲得的演習量進行演習挑戰(期待度為泥沼<駐車<川渡り)

非特殊小役獲得演習率為 12.2%、特殊小役獲得演習率為 100%

演習獲得時的演習分配 (革命發生率為 1/327.7)

演習	非特殊小役/革命時	特殊小役	都沒獲得演習時
泥沼	80.0		
駐車	15.0	90.0	50.0
川渡り	5.0	10.0	50.0

演習判定時會依照成立小役判定演習是否成功 (特殊小役成立時 100%成功)

演習	泥沼	駐車	川渡り
非特殊小役時成功率	12.5	25.0	50.0

生存戰中的抽選

生存戰為全校參加的戰車戰自力 CZ

玩家可以選擇 AT 當選確率與報酬皆不同的一個角色作為自己的角色

勝利的話則 AT 當選並且獲得該角色對應的報酬

生存戰突入率

設定	1	2	3	4	5	6
突入率	1/1570	1/1309	1/1431	1/1025	1/1257	1/791

各角色的成功率與對應報酬

選擇角色	まほ	カチューシャ	みほ	ダージリン	ケイ	アンチョビ
成功率	85.5	67	60.8	46.4	33.3	18.7
繼續率	低	中	中高	低+CZ 獲得	AT 等級 3 以上	AT 等級 4

最後一轉會根據擊破的隊伍數抽選 AT

擊破數	0 隊	1 隊	2 隊	3 隊	3.5 隊	4 隊	4.5 隊	5 隊
アンチョビ以外	0.5	5	20	40	50	60	70	100
アンチョビ	0.25	2.5	5	20	25	30	35	100

AT 等級與各對戰校的平均勝利確率

對戰學校	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
黒森峰	50.2%	58.6%	65.7%	75.8%
プラウダ	59.8%	68.3%	74.1%	82.3%
サンダース	69.8%	77.4%	82.6%	89.7%
聖グロリアーナ	79.6%	85.9%	91.4%	93.4%
アンツィオ	100%			

AT 中作戰發動抽選

特殊小役成立時的作戰發生抽選

作戰種類	角色系/もくもく作戰			2 車輛擊破作戰		
小役	紅櫻	望遠鏡	好機	紅櫻	望遠鏡	好機
發生率	33.3	50	75	50	66.7	75

EPISODE 對決中與休息中，特殊小役成立時會進行作戰庫存抽選

當選率：望遠鏡 75%、好機 50%、紅櫻 12.5%、其他小役 0.1%

士氣點數的隊伍固有作戰發生抽選

固有作戰的發生內部會以士氣點數來管理，「安康魚」「野鴨」隊沒有固有作戰

各個士氣點數的作戰發生率

士氣點數	1	2	3	MAX
作戰發生率	0.5	1.0	5.0	80.0

初期士氣點數

	非機會隊伍			機會隊伍	
隊伍種類	家鴨/兔子	河馬	烏龜/豹獅	家鴨/兔子	食蟻獸
0	100	90.0	80.0	90.0	97.5
1			10.0		
2		5.00			
3		2.50			
MAX		2.50		10.0	2.50

通常 RP (1/6.8) 連續成立時會進行士氣點數上升抽選，通常 RP 五連時必定士氣 MAX

連續次數	1 連目	2 連目	3 連目	4 連目
上升率	25.0	30.0	50.0	100

每個動作發生時的士氣點數上升抽選

隊伍種類	烏龜			河馬			家鴨		
動作	無動作	回避	擊破敵	無動作	回避	擊破敵	無動作	回避	擊破敵
0UP	95.0	95.0	70.0	98.4	97.5	84.0	95.0	80.0	95.0
1UP	4.6	2.0	15.0	0.4	1.0	4.0	2.5	14.0	2.5
2UP	0.2	1.0	10.0	0.4	0.5	4.0	1.0	3.0	1.0
3UP	0.1	1.0	4.0	0.4	0.5	4.0	1.0	2.0	1.0
MAX	0.1	1.0	1.0	0.4	0.5	4.0	0.5	1.0	0.5
隊伍種類	兔子			豹獅			食蟻獸		
動作	無動作	回避	擊破敵	無動作	回避	擊破敵	無動作	回避	擊破敵
0UP	97.0	92.0	97.0	95.0	80.0	80.0	99.0	99.0	97.5
1UP	1.0	2.0	1.0	2.5	14.0	14.0			
2UP	1.0	2.0	1.0	1.0	3.0	3.0			
3UP	0.5	2.0	0.5	1.0	2.0	2.0			
MAX	0.5	2.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.00	1.00	2.50

各隊固有作戰名稱

隊伍名稱	作戰名稱	隊伍名稱	作戰名稱	隊伍名稱	作戰名稱
烏龜	しっぽう作戰	家鴨	うろうろ作戰	兔子	どたばた作戰
食蟻獸	きよろきよろ作戰	河馬	こそこそ作戰	豹獅	ふっかつ作戰

狀態系作戰發動率

もくもく作戰	士氣上昇作戰	もっと士氣上昇戰	ぴちぴち作戰
1/221	1/521	1/2589	1/13712

作戰內容

おたすけ作戰	敵方攻撃回避	しっぽう作戰	毎轉擊破敵方
ふっかつ作戰	毎轉復活己方戰車 1 輛	きよろきよろ作戰	戰車 1~3 輛
こそこそ作戰	毎轉擊破敵方 戰車 1 輛	ぺけぺけ作戰	毎轉擊破敵方 戰車 2 輛
うろうろ作戰		ずれずれ作戰	
どたばた作戰		くるくる作戰	
ぴちぴち作戰	敵方全戰車擊破	待ち合わせ作戰	

擊破率與回避率 UP	もくもく作戰	士氣上昇作戰	もっと士氣上昇作戰
------------	--------	--------	-----------

對戰學校 TABLE

對戰學校 TABLE 會根據 AT Lv.進行抽選，抽選完會一次決定之後 15 個學校的對戰組合

以下為了排版方便，以學校頭一個文字表示對戰學校：

黒為黒森峰、プ為プラウダ、サ為サンダース、聖為聖グロリアーナ、ア為アンツィオ

編號 52 或編號 70 選擇時為高設定確定

編號 79 選擇時為設定 6 確定

編號 05 選擇時為 AT Lv.2 以上確定

編號 23 選擇時為 AT Lv.3 以上確定

編號 76 選擇時為 AT Lv.4 確定

#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	No.	備考	黒	プ	サ	聖	ア
1	黒	黒	ア	ア	ア	フ	フ	サ	フ	サ	サ	聖	聖	聖	黒	51		3	3	3	3	3
2	黒	黒	ア	ア	ア	ア	ア	聖	サ	フ	聖	サ	聖	サ	黒	52		3	1	3	3	5
3	黒	フ	黒	サ	フ	ア	聖	サ	フ	サ	ア	聖	ア	聖	黒	1		3	3	3	3	3
4	黒	フ	サ	ア	聖	黒	サ	フ	ア	聖	サ	フ	ア	聖	黒	7		3	3	3	3	3
5	黒	フ	サ	聖	ア	黒	フ	サ	聖	ア	フ	サ	聖	ア	黒	42	ATレベル2以上	3	3	3	3	3
6	黒	フ	サ	聖	ア	聖	サ	フ	黒	ア	聖	サ	フ	ア	黒	43		3	3	3	3	3
7	黒	フ	聖	ア	サ	ア	聖	黒	ア	サ	フ	サ	フ	聖	黒	9		3	3	3	3	3
8	黒	フ	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	ア	黒	71		2	1	0	6	6
9	黒	フ	ア	聖	サ	聖	黒	ア	聖	フ	サ	フ	ア	サ	黒	8		3	3	3	3	3
10	黒	サ	黒	サ	ア	フ	聖	フ	聖	ア	聖	サ	フ	ア	黒	18		3	3	3	3	3
11	黒	サ	黒	サ	フ	ア	聖	サ	ア	聖	フ	ア	フ	聖	黒	3		3	3	3	3	3
12	黒	サ	フ	黒	サ	ア	聖	サ	フ	ア	聖	フ	ア	聖	黒	4		3	3	3	3	3
13	黒	サ	聖	ア	サ	フ	聖	黒	ア	フ	サ	フ	聖	ア	黒	30		3	3	3	3	3
14	黒	サ	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	ア	サ	黒	69		2	0	5	4	4
15	黒	聖	黒	聖	ア	フ	サ	フ	サ	ア	聖	サ	フ	ア	黒	19		3	3	3	3	3
16	黒	聖	ア	聖	サ	聖	黒	ア	サ	フ	ア	フ	ア	サ	黒	31		3	3	3	3	3
17	黒	ア	黒	ア	サ	フ	聖	黒	フ	サ	サ	聖	サ	フ	黒	20		3	3	3	3	3
18	黒	ア	聖	ア	サ	聖	黒	聖	フ	サ	フ	ア	フ	サ	黒	32		3	3	3	3	3
19	フ	黒	フ	サ	黒	ア	聖	サ	聖	フ	ア	聖	ア	サ	黒	2		3	3	3	3	3
20	フ	黒	サ	ア	聖	フ	サ	聖	黒	ア	聖	フ	サ	ア	黒	13		3	3	3	3	3
#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	No.	備考	黒	プ	サ	聖	ア
21	フ	黒	サ	ア	聖	サ	聖	フ	ア	黒	ア	聖	フ	サ	黒	15		3	3	3	3	3
22	フ	黒	ア	聖	サ	聖	フ	ア	黒	ア	サ	フ	聖	サ	黒	14		3	3	3	3	3
23	フ	黒	ア	聖	サ	フ	黒	ア	聖	サ	フ	ア	聖	サ	黒	44	ATレベル3以上	3	3	3	3	3
24	フ	黒	ア	聖	サ	聖	サ	聖	黒	ア	フ	ア	フ	サ	黒	45		3	3	3	3	3
25	フ	フ	聖	聖	聖	フ	サ	サ	サ	黒	ア	ア	黒	ア	黒	53		3	3	3	3	3
26	フ	サ	黒	フ	サ	聖	ア	ア	聖	黒	ア	聖	フ	サ	黒	5		3	3	3	3	3
27	フ	サ	フ	サ	黒	ア	聖	フ	黒	ア	聖	ア	聖	サ	黒	6		3	3	3	3	3
28	フ	サ	フ	サ	ア	黒	聖	黒	聖	ア	フ	サ	聖	ア	黒	24		3	3	3	3	3
29	フ	サ	ア	聖	サ	黒	聖	黒	ア	フ	サ	フ	聖	ア	黒	33		3	3	3	3	3
30	フ	聖	フ	聖	フ	聖	ア	サ	黒	ア	サ	黒	ア	サ	黒	60		3	3	3	3	3
31	フ	聖	フ	聖	ア	黒	サ	黒	サ	ア	フ	サ	聖	ア	黒	25		3	3	3	3	3
32	フ	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	黒	70		1	1	4	5	4
33	フ	聖	ア	聖	サ	聖	黒	ア	フ	黒	サ	ア	フ	サ	黒	34		3	3	3	3	3
34	フ	ア	フ	ア	フ	ア	黒	サ	聖	サ	黒	聖	サ	聖	黒	57		3	3	3	3	3
35	フ	ア	フ	ア	サ	黒	聖	黒	聖	サ	フ	サ	聖	ア	黒	26		3	3	3	3	3
36	フ	ア	聖	ア	サ	聖	黒	聖	フ	サ	黒	ア	フ	サ	黒	35		3	3	3	3	3
37	サ	黒	フ	ア	サ	ア	フ	聖	サ	ア	聖	フ	黒	聖	黒	10		3	3	3	3	3
38	サ	黒	サ	黒	ア	フ	聖	フ	聖	ア	聖	サ	フ	ア	黒	21		3	3	3	3	3
39	サ	黒	聖	ア	サ	フ	聖	黒	ア	フ	サ	フ	聖	ア	黒	36		3	3	3	3	3
40	サ	フ	黒	聖	サ	ア	フ	サ	ア	聖	黒	ア	フ	聖	黒	11		3	3	3	3	3

#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	No.	備考	黒	フ	サ	聖	ア
41	サ	フ	黒	ア	聖	サ	フ	黒	ア	サ	聖	ア	フ	聖	黒	47		3	3	3	3	3
42	サ	フ	サ	フ	ア	黒	聖	黒	聖	ア	フ	サ	聖	ア	黒	27		3	3	3	3	3
43	サ	フ	聖	黒	サ	ア	聖	フ	ア	黒	聖	フ	ア	サ	黒	12		3	3	3	3	3
44	サ	サ	フ	聖	聖	黒	ア	ア	フ	聖	黒	ア	フ	サ	黒	54		3	3	3	3	3
45	サ	サ	サ	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	黒	72		1	0	3	6	5
46	サ	聖	黒	フ	ア	ア	ア	サ	聖	ア	サ	聖	ア	聖	黒	63		2	1	3	4	5
47	サ	聖	黒	ア	サ	聖	フ	ア	サ	黒	フ	聖	フ	ア	黒	37		3	3	3	3	3
48	サ	聖	サ	黒	ア	聖	フ	聖	黒	ア	フ	サ	フ	ア	黒	38		3	3	3	3	3
49	サ	聖	サ	聖	サ	聖	サ	聖	サ	聖	サ	聖	サ	聖	黒	74		1	0	7	7	0
50	サ	聖	サ	聖	サ	聖	ア	フ	黒	ア	フ	黒	ア	フ	黒	61		3	3	3	3	3
51	サ	聖	ア	黒	フ	サ	聖	ア	フ	黒	聖	サ	フ	ア	黒	46		3	3	3	3	3
52	サ	聖	ア	ア	ア	ア	聖	サ	フ	聖	サ	フ	聖	サ	黒	77	設定4以上	1	2	4	4	4
53	サ	ア	黒	フ	ア	ア	ア	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	黒	64		2	1	3	3	6
54	聖	黒	フ	サ	ア	聖	フ	サ	黒	ア	聖	フ	ア	サ	黒	17		3	3	3	3	3
55	聖	黒	聖	黒	ア	フ	サ	フ	サ	ア	聖	サ	フ	ア	黒	22		3	3	3	3	3
56	聖	フ	黒	ア	聖	フ	ア	サ	黒	ア	サ	フ	聖	サ	黒	16		3	3	3	3	3
57	聖	フ	聖	フ	聖	フ	ア	サ	黒	ア	サ	黒	ア	サ	黒	59		3	3	3	3	3
58	聖	フ	聖	フ	ア	黒	サ	黒	サ	ア	フ	サ	聖	ア	黒	28		3	3	3	3	3
59	聖	フ	ア	サ	聖	黒	サ	フ	ア	黒	サ	フ	聖	ア	黒	39		3	3	3	3	3
60	聖	サ	フ	黒	ア	ア	ア	サ	聖	ア	サ	聖	ア	聖	黒	65		2	1	3	4	5
#	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	No.	備考	黒	フ	サ	聖	ア
61	聖	サ	聖	サ	聖	サ	ア	フ	黒	ア	フ	黒	ア	フ	黒	62		3	3	3	3	3
62	聖	サ	ア	フ	黒	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	ア	聖	黒	73		2	1	1	6	5
63	聖	聖	フ	ア	ア	黒	サ	サ	フ	聖	黒	ア	フ	サ	黒	55		3	3	3	3	3
64	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	聖	75		0	0	0	15	0
65	聖	聖	聖	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	黒	76		1	0	0	3	11
66	聖	ア	黒	フ	サ	聖	ア	フ	黒	聖	サ	ア	フ	サ	黒	48		3	3	3	3	3
67	聖	ア	フ	黒	ア	ア	ア	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	黒	66		2	1	2	4	6
68	聖	ア	フ	サ	聖	サ	黒	ア	サ	フ	黒	聖	フ	ア	黒	40		3	3	3	3	3
69	聖	ア	サ	フ	聖	サ	黒	聖	フ	ア	黒	サ	フ	ア	黒	41		3	3	3	3	3
70	聖	ア	ア	ア	ア	ア	聖	サ	フ	聖	サ	フ	聖	サ	黒	78	設定5以上	1	2	3	4	5
71	ア	黒	ア	黒	サ	フ	聖	フ	聖	サ	聖	サ	フ	ア	黒	23		3	3	3	3	3
72	ア	フ	ア	フ	サ	黒	聖	黒	聖	サ	フ	サ	聖	ア	黒	29		3	3	3	3	3
73	ア	フ	ア	フ	ア	フ	サ	聖	黒	サ	聖	黒	サ	聖	黒	58		3	3	3	3	3
74	ア	サ	黒	フ	ア	ア	ア	聖	サ	ア	聖	サ	ア	聖	黒	67		2	1	3	3	6
75	ア	聖	サ	フ	黒	ア	黒	聖	サ	フ	ア	聖	フ	サ	黒	50		3	3	3	3	3
76	ア	聖	サ	フ	黒	ア	聖	サ	フ	黒	ア	聖	サ	フ	黒	49	ATレベル4	3	3	3	3	3
77	ア	聖	黒	フ	ア	ア	ア	聖	ア	サ	聖	ア	サ	聖	黒	68		2	1	2	4	6
78	ア	ア	フ	聖	聖	黒	サ	サ	黒	ア	フ	聖	フ	サ	黒	56		3	3	3	3	3
79	ア	ア	ア	ア	ア	ア	聖	サ	フ	聖	サ	フ	聖	サ	黒	79	設定6	1	2	3	3	6
80	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	ア	80		0	0	0	0	15

戦車 RANK 分配

會依照 AT 過關時與消化中的各項標準進行戰車 RANK 分配

特殊標準或是作戰發生時獲得的 pt

先依照發生什麼分配 TABLE, 之後依 TABLE 進行點數抽選, () 中為完全勝利確定時的抽選

種類	TABLE	種類	TABLE	種類	TABLE
逆轉!	B	2 輛作戰發生!	A(C)	機會角色出現!	B
大逆轉!	C	EPISODE 發生	E	戰車革命!	E
剩餘一輛時逆轉!	C	連續擊破 2 輛!	A	士氣上昇發生!	A(C)
剩餘一輛時大逆轉!	D	途中勝利!	C	もっと士氣上昇發生!	B(D)

種類	TABLE	種類	TABLE	種類	TABLE
きよろきよろ作戦発生!	B(D)	お助け作戦発生!	C(E)	連続撃破 4 輛!	B
しっふう作戦発生!	A(C)	ふっかつ作戦発生!	A(C)	連続撃破 5 輛!	C
こそこそ作戦発生!	A(C)	もくもく作戦発生!	A(C)	連続撃破 6 輛!	D
うろうろ作戦発生!	A(C)	ぴちぴち作戦発生!	F	連続撃破 7 輛!	E
どたばた作戦発生!	A(C)	連続撃破 3 輛!	A	連続撃破 8 輛!	F

各 TABLE 的加算点数抽选

TABLE	加算率	1pt	3pt	10pt	25pt	50pt	75pt	100pt
A	80	87.5		12.5	0.01	0.01	0.01	0.01
B	90	77.7		22.2				
C	100		50	49.9				
D	100			99.9				
E	100				96.6	3.3		
F	100				90	3.3	3.3	3.3

对战校获得 pt

对战校	黒森峰	プラウダ	サンダース	聖グロリ	アンツィオ
获得 pt	12	5	4	3	1

己方剩余车辆获得 pt

剩余数	1	2	3	4	5	6	7	8
获得 pt	0	1	3	5	10	20	30	75

各消化 G 数可以获得的点数

以下未列出的 G 数获得点数为 0, 消化 75G 以上时获得 100 点确定

消化 G 数	3-7	8-10	11-13	14-16	17-20/26/33/36/46	22/24/42/44	50-74
pt	50	40	30	20	10	5	25

获得点数与战车 RANK

获得 pt	0-24	25-49	50-74	75-99	100-
战车 RANK	C	B	A	S	SS

各戰車 RANK 的報酬分配

報酬	C	B	A	S	SS
繼續	99.9	90.0	50.0		
繼續+庫存獲得	0.003	9.99	40.0	75.0	
STOCK WAR	0.003	0.003	10.0	22.5	
挑戰マウス	0.003	0.003	0.003	2.50	100

STOCK WAR 中的抽選

會依照當轉成立的小役決定上乘的 V 數

成立役	2SET	3SET	4SET	5SET	7SET	10SET
紅櫻		20	20	20	20	20
望遠鏡			25	25	25	25
機會牌				50		50
其他小役	50	15	15	7.5	7.5	5

各項革命抽選機率

隊數逆轉革命

當我方只剩下一輛，對方還有四輛以上時，會每一轉進行革命抽選

當選率 1/100，如果當關只是第一關時則以每轉 1/40 抽選，特典為當關勝利確定

一面倒攻擊革命

當對方連一輛戰車都沒有被破壞，我方就被打到剩下零輛時發生，特典為復活+AT Lv.4 獲得

安齊奧革命

為 TABLE 選擇時抽選到 0.1% 的對決安齊奧高校 15 次，特典為 15 關過關確定

RANK 革命

為 RANK C 確定時的 1/32768 抽選，特典為升格成 RANK SS

戰車道革命：確率不明，特典為當關復活確定

突然當選革命：天井抽選到 1280G 以外時，當天天井到達前 1G 會發生，特典為 AT 確定

鴨子革命

鴨子 CZ 中沒有無敵轉數且生命只剩下一個時，且剩餘 G 數為 3G 以上

則每轉以 1/150 進行革命抽選，特典為生命不會減少（AT 當選確定）

兔子革命

剩下三轉時，演習只有獲得泥沼一個或是連一個都沒有獲得

則每轉以 1/327 進行革命抽選，特典為消化掉的轉數都會補上演習（消化 13 轉補 13 個）

生存戰革命

生存戰 CZ 中，氣氛狀態沒有滿、剩餘對手車輛兩台以上、且剩下 10G 以下時

則每轉以 1/496 進行革命抽選，特典為全部車輛擊破（AT 當選確定）

安康祭典革命

為安康祭典獲得 10 個庫存時的一部分發生