

# 噬神者 2

## パチスロゴッドイーター2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



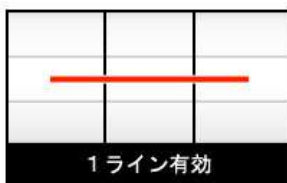
導入年月 2017/12

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 33G

小役構成



**BURST BIG BONUS**

獲得枚數超過 456 枚時結束



**BIG BONUS**

獲得枚數超過 168 枚時結束



**REG BONUS**

得分 4 次或遊玩 12 轉後結束



3 枚



3 枚 or 1 枚



7 枚



**REPLAY**

轉輪配列

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

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS/CZ/ART
2. CZ 中抽選 ART
3. BONUS 中抽選 ART

### 轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明  
特典為特務キュウビ討伐戰確定

### 天井情報與恩惠

本機沒有搭載天井

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的中機種情報查詢  
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



首先瞄押左轉輪的紅櫻（雙黑 BAR 中間），約在轉輪上段附近瞄押

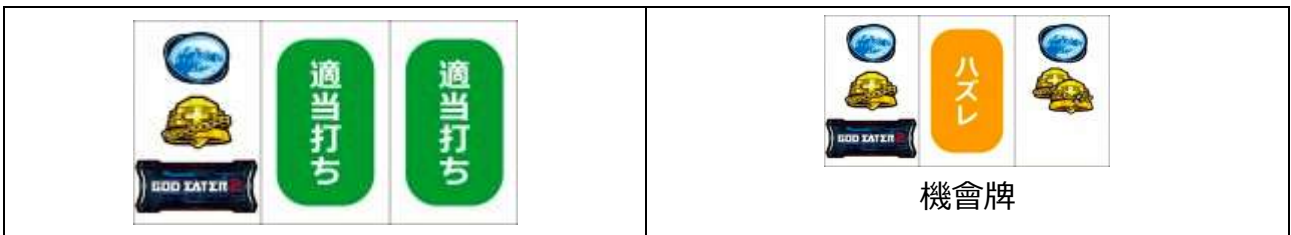


左轉輪中段櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止



左轉輪角紅櫻停止時為角紅櫻，中右轉輪適當停止

左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，左右轉輪青再銅鐘雙聽牌時為機會牌



機會牌

左轉輪西瓜停止時，中右轉輪適當停止，西瓜連線為西瓜，有確實瞄押但是不中則為機會牌

順押時無法判別西瓜強弱，中押時斜線西瓜連線為弱西瓜，平行西瓜連線為強西瓜



機會牌

弱西瓜

強西瓜

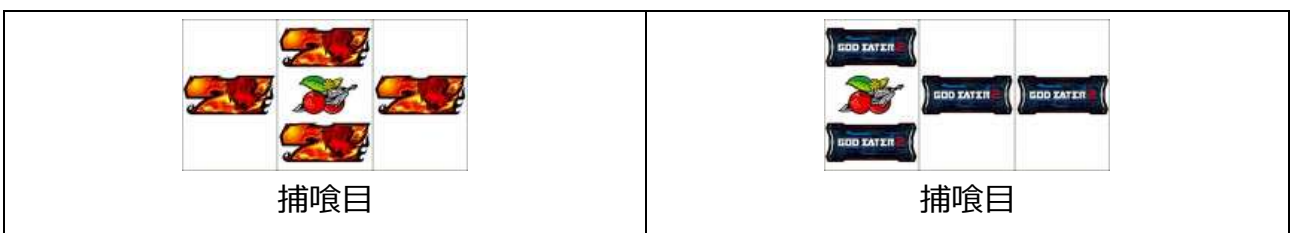
### BONUS 中的打法

有押順指示時照押順停止，沒發生時則照通常時打法瞄押即可

### ART 中的打法

有押順時照押順停止，其他演出發生時則按照通常時打法瞄押即可

瞄押捕喰目的演出發生時，則照畫面指示瞄押其中一個捕喰目



捕喰目

捕喰目



## 各種演出說明

### 模式與 BONUS 介紹

#### 通常時 (任務等級★1~4)



通常時會有★1~4 的據點任務常駐，任務等級上升時則 CZ 的突入期待度也會上升

★4 期待度高達 75% 以上，銅鐘與特殊小役成立時會進行任務等級上升抽選

#### CZ「作戰任務」(任務等級★5~7)



警戒任務



私人任務

CZ 有兩種，警戒任務的 ART 的期待度約 40%，私人任務的 ART 期待度約 65%

#### BONUS



Burst BIG BONUS



BIG BONUS



REGULAR BONUS

BONUS 有上面的這三種，通常時當選時為任務等級上升的好機，CZ 中則為 ART 當選的好機

ART 中則為減少怪物 HP 的好機，BIG 與 REG 時會依照成立時的狀態而名稱會有所變化

## ART「討伐任務」(任務等級★8~10)



ARAGAMI BATTLE



STORY

ART 中遊戲的流程跟前一代大致上相同，首先會從 ARAGAMI BATTLE 開始，在規定轉數的 40~100G 之間對決能勝利的話則可獲得報酬且突入故事部分 (12G)，故事後則再度突入對決  
還有要是沒有突入故事而是突入亞巴頓機會的話，則為庫存 BLOOD ASSAULT 的好機

## CZ 中的演出

### 警戒任務



最大 32G 繼續的警戒任務中，銅鐘與特殊小役成立時會與 ARAGAMI 的距離短  
如果遇到 ARAGAMI 的話則突入 ART 確定，銅鐘成立時有時會發生押順指示  
當然如果有發生押順指示的話則 ART 的突入期待度會上升

### 私人任務



為高期待度的 CZ，最大繼續 1G，銅鐘與特殊小役成立時會使好感度上升則 ART 期待度也會上升  
好感度到達 MAX 時則當選 ART 確定

任務期待度依序為：與你一起關東煮麵包<骨邊肉育成計畫<與アリサ前輩...<成為審查員之路



## 轉輪凍結演出

### 特務キュウビ討伐戦



轉輪凍結時所當選の上乗特化區間，最大繼續 30G，使出攻擊時會抽選勝利庫存以及 BLOOD ASSAULT 的庫存，平均可獲得 BLOOD ASSAULT 八個與勝利庫存四個

## ART 中的演出

### 對戰的 ARAGAMI



對戰的 ARAGAMI 種類有八種  
會依照所選的 ARAGAMI 而有  
不同的繼續轉數與討伐期待度  
零號神機兵 (100G) 與  
ケロット (50G) 為討伐濃厚  
ケロット連續出現期待度大！

### 結合崩壞



結合崩壞時則攻擊頻率會上升  
且要是將其討伐的話  
則會依照結合崩壞的部位數  
來獲得 BLOOD ASSAULT  
的庫存

### 報酬



ARAGAMI 討伐後會依剩餘轉數  
來獲得報酬點數 (1G=1 點)  
合計 20 點可以獲得一個  
BLOOD ASSAULT 的庫存  
剩餘點數會保留到下一關

### HOLD & DOWN



HOLD 與 DOWN 的異常狀態發生時為連續攻擊的好機，快趁這時給 ARAGAMI 大傷害吧！

### 瞄押捕喰目！



此演出發生時請依照押順指示瞄押 BAR 或紅七圖案  
 如果成功停止捕喰目的話則獲得 BLOOD ASSAULT 濃厚！  
 紅七的 BLOOD ASSAULT 出現的話則可期待獲得大量庫存

### 亂戰



ARAGAMI BATTLE 中

マルドゥーク亂入則突入亂戰  
 此時轉數會停止減算且攻擊時  
 還可以獲得 BLOOD ASSAULT  
 約持續 10~30G, 80%繼續  
 將其討伐還可獲得勝利庫存

### BLOOD ASSAULT



消化此庫存後給與必殺的一擊！發生時會給予大傷害，也有機會一擊討伐成功  
 如果庫存大量的 BLOOD ASSAULT 的話則為 ART 長繼續的大好機！

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
Burst BB	1/4096	1/3641	1/2979	1/2731	1/2341	1/2185
BIG BONUS	1/780					
REG BONUS	1/655					
BONUS 合算	1/328	1/324	1/318	1/315	1/309	1/306
ART 初當	1/390	1/387	1/385	1/382	1/379	1/376
機械割	97.7%	98.4%	100.1%	102.4%	105.3%	110.0%

## 通常時小役確率

小役	共通銅鐘 B	角櫻	中段櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌合算
確率	1/303	1/299	1/16384	1/239	1/239	1/200
設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘 A	1/219	1/160	1/177	1/118	1/131	1/67

## BONUS 中小役確率

小役	角櫻	西瓜合算	機會牌合算
BIG 中	1/25	1/10	1/16.7
REG 中	1/17.5	1/7	1/11.7

## BONUS 同時當選期待度

小役	共通銅鐘 B	角櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	
期待度	50	3.7	2.9	2.9	18.3	
設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘 A	2.7	2.4	3.8	2.9	4	2.3

## 通常時有利區間/高確移行/模式移行/CZ 抽選

非有利區間中成立以下小役時會進行有利區間的移行抽選

小役	押順銅鐘	共通銅鐘 B	銅鐘以外特殊小役
移行率	1.5	100	100

有利區間裡有 1~7 的模式以及高低確的狀態兩種

有利區間移行時會依照契機役進行高確移行抽選

小役	銅鐘	強西瓜	其他小役
高確移行率	0.8	50	6.3

有利區間當選後會先依照當選契機決定初期模式

任務等級與模式：★1 為模式 1、★2 為模式 2~3、★3 為模式 4~5、★4 為模式 6~7

模式	1	2	3	5	7
銅鐘	79.7		15.6	3.1	1.6
紅櫻/機會牌		61.7	33.6	3.1	1.6
弱西瓜		92.2	6.3	0.8	0.8
強西瓜/BONUS		89.1	6.3	3.1	1.6



接著要是發生押順指示時會進行 SHORT 與 LONG 的滯在模式抽選

如果此時還滯在模式 1 的話則會在發生押順指示的當下直接結束有利區間

模式	2	3	4	5	6	7
SHORT	98.4	96.9	87.5	75	68.8	62.5
LONG	1.6	3.1	12.5	25	31.3	37.5

接著會依照此抽選模式進行有利區間還剩餘幾轉的抽選

分配比例	62.5%	28.1%	9.4%
SHORT	12G	14G	16G
LONG	18G	20G	22G

第一次的押順指示發生後要是滯在模式 3.5.7.時會進行 CZ 抽選

模式	3	5	7
警戒任務	3.1	5.5	98
私人任務		0.4	2

有利區間消化中會依照成立小役進行模式升格抽選

滯在	移行	銅鐘	紅櫻/機會牌	弱西瓜	強西瓜	BONUS
1	2		87.5	93.8	75	
	3		12.5	6.3	25	100
3	4		37.5	12.5	100	100
5	6		31.3	9.4	100	100
2.4.6	+1	0.8	100	100	100	100

有利區間規定轉數消化完畢後會進行模式移行或是轉落非有利區間

滯在模式 2.4.6 的話則轉落非有利區間（模式 2 的第二次抽選才會轉落）

滯在	低確			高確		
模式	2	3	5	2	3	5
2	65.6			45.3		
3	28.5			45.3		
4	2.3	57.4		2	29.3	
5	1.6	38.7		4.3	64.5	
6	0.8	1.6	39.8	0.8	1.6	25
7	0.2	2.3	60.2	2.3	4.7	75

## CZ「作戰任務」中的抽選

作戰任務分成警戒任務以及私人任務兩種，以下為合算當選率

設定	1	2	3	4	5	6
警戒任務	1/199		1/198		1/197	
私人任務	1/1504	1/1480	1/1468	1/1448	1/1429	1/1402

### 警戒任務中的抽選

CZ 中為點數管理，累計達到 256 點的話則當選 ART

通常時特殊小役會進行點數獲得抽選，所以說 CZ 間消化轉數越多成功期待度越高

小役	8pt	16pt	32pt
弱西瓜/共通銅鐘 B	45.3	3.9	0.8
紅櫻/機會牌	90.6	6.3	3.1
強西瓜	50	37.5	12.5

CZ 突入時會依照抽選到即將遇到的 ARAGAMI 種類進行初期點數獲得抽選

ARAGAMI 種類	8pt	16pt	32pt	64pt
ウコンバサラ/カリギュラ	89.8	6.3	3.1	0.8
ヤクシャ	75	12.5	9.4	3.1
ガルム/神機兵/デミウルゴス		56.3	31.3	12.5

CZ 中不論成立小役，每一轉都會進行點數獲得抽選

ARAGAMI 種類	8pt	16pt
神機兵/カリギュラ	33.6	0.8
其他 ARAGAMI	38.3	2.3

CZ 中會依照成立小役進行點數獲得抽選，中段櫻與紅七捕喰目成立時獲得 256pt 確定

小役	8pt	16pt	32pt	64pt	128pt	256pt
押順銅鐘/共通銅鐘 B	35.9	12.5	25	1.6		
BONUS 中的銅鐘	6.3	3.1				
角櫻/機會牌	65.6	26.6	6.3	1.6		
弱西瓜/BurstBB	85.9	10.2	3.1	0.8		
強西瓜			83.6	12.5	3.1	0.8

CZ 中 RP 成立時會進行點數減算抽選

小役	-8pt	-16pt	-32pt
神機兵/カリギュラ	62.5	25	12.5
其他 ARAGAMI	90.6	6.3	3.1

### 私人任務中的抽選

CZ 當選後的前兆中會依照成立小役進行往私人任務的升格抽選

小役	共通銅鐘 B	角櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌
升格率	12.5	31.3	12.5	75	31.3

CZ 中為點數管理，累計達到 256 點的話則當選 ART

通常時特殊小役會進行點數獲得抽選，所以說 CZ 間消化轉數越多成功期待度越高

CZ 突入時會進行初期點數獲得抽選

點數	16pt	32pt	64pt
分配比例	9.4	9.4	6.3

CZ 中不論成立小役，每一轉都會進行點數獲得抽選

ARAGAMI 種類	8pt	16pt	32pt	64pt
神機兵/カリギュラ	17.2	6.3	1.2	0.4
其他 ARAGAMI	42.2	15.6	3.1	1.6

CZ 中會依照成立小役進行點數獲得抽選，中段櫻與紅七捕喰目成立時獲得 256pt 確定

小役	8pt	64pt	128pt	256pt
押順銅鐘/共通銅鐘 B	49.2	0.8		
角櫻/機會牌/西瓜		90.6	9	0.4

### ART 中的 ARAGAMI 各項資料

ARAGAMI 名稱	出現率	規定 G	勝利期待度	HP
暴走神機兵	22%	40	50%	2500
ガラム	22%	40	50%	2400
ヤクシャ	16%	40	50%	2100
ウコンバサラ	17%	40	50%	2100
カリギュラ	10%	50	70%	2000
デミウルゴス	5%	50	80%	2500
零號神機兵	3%	100	100%	2500
ケロット	5%	50	100%	1500



ARAGAMI 名稱	特徵	結合崩壞率	擊倒點數
暴走神機兵	特殊小役會給予大傷害	1/89.2	90
ガルム	亂戰突入率較高	1/86.9	100
ヤクシャ	討伐後較容易突入 ABADON 機會	1/89.5	130
ウコンバサラ	下一次有機會遇到較好的 ARAGAMI	1/93.7	150
カリギュラ	較容易結合崩壞	1/41.5	100
デミウルゴス	RP 也會進行攻擊/狀態異常可給大傷害	1/132.8	50
零號神機兵	討伐確定	1/94.5	180
ケロット	有 75%繼續率	1/38.3	50

攻擊 ARAGAMI 時會給予 1 點以上的擊倒點數

到達規定擊倒點數時則 ARAGAMI 會成為 DOWN 狀態，可以連續給予傷害

### 給予 ARAGAMI 的傷害抽選

會依照正在對戰的 ARAGAMI 而有不同的抽選

下面標示(BA)時為使用 BLOOD ASSAULT 時所給予的傷害點數

#### VS ヤクシャ

傷害點數	10~40	50~90	100~290	300~490	500~990	1000~
主人公	59.7	21.2	11.5	3.3	3.5	0.8
ロミオ	82	14.9	3	0.09	0.02	0.001
ナナ	0.3	0.8	43.6	25.3	24.5	5.6
シエル	43.4	31.3	16.1	6.1	3	0.2
ギルバート	54.3	25	13	5.1	2.6	0.1
合體攻撃	0.3	4.8	63.6	20.3	9.6	1.5
反撃		14.4	85.6			
コウタ(BA)				79	21	
アリサ(BA)					100	
ソーマ(BA)					76.7	23.3

## VS ウコンバサラ

傷害点数	10~40	50~90	100~290	300~490	500~990	1000~
主人公	59.4	23.6	10	3.1	3.2	0.7
ロミオ	0.7	18.5	3.1	0.1	0.02	0.001
ナナ	0.5	17.9	54.9	17.3	9	0.5
シエル	0.8	1.1	44.4	24.2	24	5.6
ギルバート	60	26	8.7	3.8	1.4	0.1
合體攻撃	0.4	4.1	62.6	20.2	11.2	1.4
反撃		13.9	86.1			
コウタ(BA)				75.2	24.8	
アリサ(BA)					100	
ソーマ(BA)					78.3	21.7

## VS ガルム

傷害点数	10~40	50~90	100~290	300~490	500~990	1000~
主人公	58.3	24.3	9.8	3.6	3.2	0.8
ロミオ	77.6	19.1	3.2	0.1	0.01	0.0003
ナナ	0.5	17.4	55.3	15.7	10.4	0.7
シエル	60.6	24	9.1	4.5	1.8	0.1
ギルバート	0.8	1	40.8	26.3	24.5	6.6
合體攻撃	0.5	5.8	61.5	20.9	9.6	1.6
反撃		14.3	85.7			
コウタ(BA)				80.6	19.5	
アリサ(BA)					100	
ソーマ(BA)					78.8	21.3

## VS 暴走神機兵

傷害点数	10~40	50~90	100~290	300~490	500~990	1000~
主人公	55	22.1	9.7	5.3	6	1.9
ロミオ	77.9	18.4	3.3	0.3	0.1	0.03
ナナ	0.4	15.7	49	21.2	12.5	1.2
シエル	1.4	1.4	22.1	25.2	38.1	11.8
ギルバート	58.6	25.7	8.8	4.6	2	0.3
合體攻撃	0.6	6.5	56.2	21.3	13.3	2.2
反撃		15.9	84.1			
コウタ(BA)				76.6	23.4	
アリサ(BA)					100	
ソーマ(BA)					74.6	25.4

## VS カリギュラ

傷害点数	10~40	50~90	100~290	300~490	500~990	1000~
主人公	61.2	24.5	9.7	2.3	1.9	0.4
ロミオ	78.7	18.5	2.8	0.04	0.01	0.001
ナナ	0.4	18	61	12.2	7.9	0.5
シエル	62.1	24	9.2	3.4	1.3	0.1
ギルバート	0.5	0.9	46	25.3	22.4	4.8
合體攻撃	0.3	5.3	66.4	18.7	8.3	1
反撃		18.4	81.6			
コウタ(BA)				76.7	23.4	
アリサ(BA)					100	
ソーマ(BA)					78	22

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>



## VS デミウルゴス

傷害点数	10~40	50~90	100~290	300~490	500~990	1000~
主人公	79.6	12.5	1.3	2.7	3.1	0.9
ロミオ	94.4	5.3	0.3	0.04	0.003	
ナナ	1.2	1.6	24.1	36.5	28.5	8.1
シエル	78.4	13.5	1.2	4.3	2.5	0.2
ギルバート	79.1	12.8	1.1	4.4	2.4	0.2
合體攻撃	0.1	52.1	18.8	24.5	3.8	0.7
反撃		38.7	61.3			
コウタ(BA)				84.6	15.4	
アリサ(BA)					100	
ソーマ(BA)					72.4	27.6

## BLOOD ASSAULT 獲得抽選

BLOOD ASSAULT 會在以下幾個獲得契機中抽選

契機	故事中	對決中捕喰目	亂戰中	ABADDON CHANCE 中	キュウビ討伐戰中
獲得率	1/241	1/137	1/7.2	1/6.2	1/2

### 故事中

小役	共通銅鐘+BONUS	紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	中段櫻	紅七捕喰目
獲得率	6.3	25	6.3	31.3	25	100	100
1 個	87.5	93.8	87.5	95	93.8		
2 個	12.5	6.3	12.5	5	6.3		
3 個						50	50
5 個						50	50

### 對決中捕喰目

小役	獲得率	1 個	2 個	3 個	5 個
黑 BAR 捕喰目	33.3	93.8	4.7	1.6	
白 BAR 捕喰目	50	93.8	4.7	1.6	
紅七捕喰目	100			50	50

## 亂戰中

小役	獲得率	1 個	2 個	3 個	5 個
RP/共通銅鐘 A/假捕喰目	6.3	87.5	12.5		
紅櫻/弱西瓜/機會牌/共通銅鐘+BONUS	100	96.9	2.3	0.8	
強西瓜	100	50	40.6	6.3	3.1
BAR 捕喰目	50	93.8	4.7	1.6	
中段櫻/紅七捕喰目	100			50	50

## ABADDON CHANCE 中

小役	獲得率	1 個	2 個	3 個	5 個
押順銅鐘/共通銅鐘 B/BAR 捕喰目	31.3	95	5		
紅櫻/機會牌	100	50	40.6	6.3	3.1
弱西瓜/共通銅鐘+BONUS	100	96.9	2.3	0.8	
強西瓜/中段櫻/紅七捕喰目	100			50	50

## キュウビ討伐戰中

小役	獲得率	1 個	2 個	3 個	5 個
RP/共通銅鐘 A/假捕喰目/BAR 捕喰目	25	93.8	6.25		
押順銅鐘/共通銅鐘 B	100	50	40.6	6.3	3.1

## 討伐任務結束時

討伐成功時會將剩餘的 ART 轉數變換成點數

一轉為 1 點，累積 20 點可獲得 BLOOD ASSAULT

## ART 中亂戰抽選

會依照對戰的 ARAGAMI 不同而有不同的亂戰突入率

對戰ガルム時的出現率為 1/200、對戰其他 ARAGAMI 時的出現率為 1/880

亂戰每一次突入時會抽選亂戰的滯在轉數，亂戰結束後會以 80%再度抽選突入

滯在轉數	10G	15G	20G	30G
分配比例	43.8	37.5	12.5	6.3

## ARAGAMI 種類抽選

首先會依照 ART 的突入契機進行第一隻的 ARAGAMI 抽選

ARAGAMI	暴走神機兵	ガルム	ヤクシャ	ウコンバサラ	カリギユラ	デミウルゴス
ART 直撃以外	9.4	9.4	25	15.6	15.6	25
ARAGAMI	零號神機兵	ケロット				
ART 直撃	75	25				

第二隻以後會依照前一隻的 ARAGAMI 與選擇當轉的成立小役

先抽選 GROUP 之後再抽選 ARAGAMI

RP/銅鐘成立時

前次 ARAGAMI	A	B	C	D	E	F
ケロット					75	25
ケロット以外	0.4	2.7	4.7	4.7	37.5	50

特殊小役成立 (中段櫻抽選 GROUP A 確定)

小役	A	B	C	D
紅櫻/機會牌	16.8	33.2	21.9	28.1
弱西瓜	3.1	6.3	40.6	50
強西瓜	33.6	66.4		

通常對決後

前次	暴走神機兵	ガルム	ヤクシャ	ウコンバサラ
A	ケロット	ケロット	ケロット	ケロット
B	零號神機兵	零號神機兵	零號神機兵	デミウルゴス
C	デミウルゴス	デミウルゴス	デミウルゴス	デミウルゴス
D	カリギユラ	カリギユラ	カリギユラ	カリギユラ
E	ガルム	ウコンバサラ	ガルム	カリギユラ
F	暴走神機兵	ヤクシャ	暴走神機兵	ガルム
前次	カリギユラ	デミウルゴス	零號神機兵	ケロット
A	ケロット	ケロット	ケロット	ケロット
B	零號神機兵	零號神機兵	ケロット	ケロット
C	デミウルゴス	カリギユラ	デミウルゴス	ケロット
D	デミウルゴス	カリギユラ	カリギユラ	ケロット
E	ガルム	暴走神機兵	ヤクシャ	ケロット
F	ヤクシャ	ウコンバサラ	暴走神機兵	暴走神機兵



## 亂戰中

前次	暴走神機兵	ガラム	ウコンバサ	カリギユラ	デミウルゴ
A	デミウルゴ	デミウルゴ	デミウルゴ	デミウルゴ	カリギユラ
B	カリギユラ	カリギユラ	カリギユラ	デミウルゴ	カリギユラ
C	ガラム	暴走神機兵	暴走神機兵	ガラム	暴走神機兵
D	ウコンバサ	ウコンバサ	ガラム	暴走神機兵	ウコンバサ
E	ガラム	暴走神機兵	カリギユラ	ガラム	暴走神機兵
F	ウコンバサ	ウコンバサ	ガラム	暴走神機兵	ウコンバサ

## 特務キュウビ討伐戦中の抽選

當選時會先抽選繼續轉數

繼續轉數	15G	20G	25G	30G
分配比例	50	25	12.5	12.5

消化中會進行 BLOOD ASSAULT 的抽選與對決勝利庫存的抽選

對決勝利庫存獲得率：銅鐘 56.3%、特殊小役 100%

## ART 結束畫面示唆

 <p>基本畫面</p>	 <p>高設定期待度上升</p>	 <p>設定 2 以上濃厚</p>
 <p>設定 4 以上濃厚</p>	 <p>設定 5 以上濃厚</p>	