

鐵拳 2nd

鉄拳 2nd

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



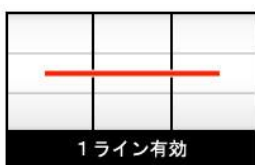
導入年月 2012/01

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 31.5G

小役構成



BIG BONUS

獲得枚數超過 420 枚時結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 280 枚時結束



TEKKEN BONUS

遊玩 7 轉後結束



轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART

轉輪凍結特典與確率

非 BONUS 中的轉輪凍結確率為 1/349525

為 BIG BONUS+DEVIL RUSH 確定

BIG 中的純槓(1/32768)與 REG 中的純槓(1/8192)

也會演出轉輪凍結，為 DEVIL RUSH 確定

天井情報與恩惠

天井為 BOUNS 間 1400G，天井到達後經由前兆突入 DEVIL RUSH(ART 確定)

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論群
最報台壇消費族平
最情機論壇討論
最種文機台攻略
最的的的的的的

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



樂都社團討論區

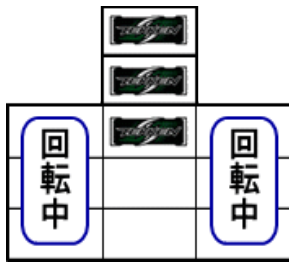
歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

以下介紹比較能清楚判斷所有小役的中押法



首先中轉輪上方兩格到上段瞄押黑 BAR

中轉輪中段青再停止時為青再/銅鐘/不中確定，中段銅鐘停止時為銅鐘確定

BAR 中段停止時為不中或 BONUS，以上左右轉輪適當停止即可

青再/銅鐘/不中	銅鐘確定	不中/BONUS

中轉輪紅櫻停止時，先瞄押右轉輪紅櫻，上下段紅櫻停止時為強紅櫻，非停止時為弱紅櫻
然後別忘了瞄押左轉輪的紅櫻

	弱紅櫻	強紅櫻

中轉輪中段西瓜停止時，先瞄押左轉輪黑 BAR，此時黑 BAR 上段停止時為西瓜確定

西瓜確定時左轉輪不用瞄押適當停止即可，就算西瓜沒連線還是會得分

右轉輪中段 BAR 停止時，左轉輪瞄押紅七，紅七中段停止為機會牌，轉輪短閃爍為弱機會牌
轉輪長閃爍時為強機會牌、要是左轉輪為下段紅七停止時為強機會牌確定

	西瓜確定	弱/強機會牌	強機會牌

BONUS 中的打法

切入演出時逆押瞄藍七、預告音發生時逆押後左轉輪下段瞄押雙七中的藍七，其餘順押消化

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時全轉輪逆押瞄藍七，其餘演出照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

ラース場景



飛鳥場景



KING 場景



通常場景有上面的三種，各場景都有各自的專用演出，通常場景可以隨時切換

吉光演出



顏色對應成立小役
青蛙紋時期期待度大

背景角色通過演出



各場景背景會有角色
通過，仁通過為好機

台詞預告



台詞的字是紅色時
為好機

物品預告



左下角出現的物品
示唆期待度

拉門演出



往演出或是場景移行
金色拉門出現時為激熱!

場景選擇演出



用按鍵選場景的高期待演出
如果三個都一樣為激熱!

ザフィーナ演出



ザフィーナ跳舞的演出
特效的顏色必須要注意

切入演出



期待度大幅上升的演出
全員集合時為激熱!

仁地裂演出



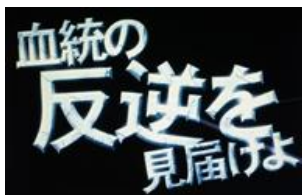
將地面碎裂成功的話
為 ART 或 BONUS!?

等級能量表演出



畫面右下的能量表與特效
演出的 STEP UP

特殊影片演出



發生時即為超激熱的演出!



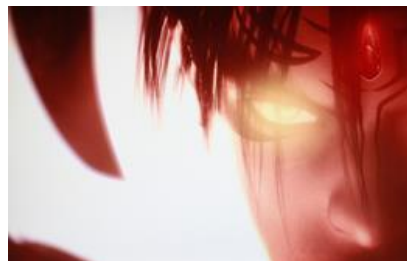
拳 STEP UP 演出



繼續越多的話則期待度越高



惡魔轉輪凍結



發生的話則突入特典的 ART, DEVIL RUSH 確定

レース場景的演出

レイヴン演出



看板與飛機的顏色對應小役
有警車在時為好機

敵人登場演出



強的敵人出現時為好機

日記演出



敘述アリサ的日記演出
如果是レイヴンの日記為好機

直升機對決演出



アリサ與直升機的對決, アリサ使出強攻撃
時為好機, 勝利則 BONUS 或 ART 確定



JACK 殲滅演出



レース前方出現一群 JACK, 將敵人殲滅的話
則 BONUS 或 ART 確定



飛鳥場景的演出

ボブ演出



衣服與禮物的顏色對應小役
青蛙紋出現時為大好機!

禮物演出



球的大小示唆期待度

熊貓演出



リリ演出



喝的是葡萄酒時為好機

鐵拳書法演出



飛鳥挑戰書法的演出，紙鎮比較豪華時為好機
成功的話則 BONUS 或 ART 確定



校門突破演出



切入演出會提示期待度，成功突破校門的話
則 BONUS 或 ART 確定



KING 場景的演出

沙包演出



沙包的顏色對應小役
沙包打越遠期待度越高

面具演出



選擇的面具示唆期待度
選擇機器人面具時為好機

アーマー-KING 演出



KING 背鐵球攀岩的演出
背景有飛船通過時為好機

暴走列車演出



將暴走列車停下來的話則演出成功
アーマー-KING 登場的話為超激熱



保齡球演出



KING 丟飛木人將保齡球全倒的話則成功
紅色特效出現時為好機



特殊場景的演出

平八場景



高確滞在濃厚的場景
特殊小役為 ART 好機

氣演出



氣顏色對應成立小役
氣越大期待度越高

木屐演出



木屐的顏色對應小役

門破壞演出



破壞門的連續演出
戴著面具時期待度大

鐵拳 ZONE



ART 前兆示唆場景
最後大都會接演出

敵人小役演出



敵人顏色示唆成立小役
敵人越多期待度越高

電梯演出



坐電梯時為好機
人越多期待度越高

ナンシー擊破演出

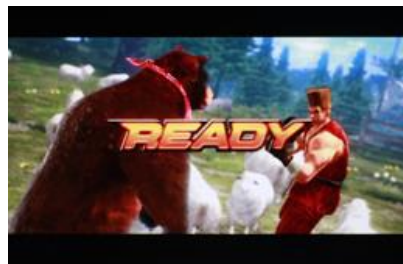


將其擊破的話則
BONUS 或 ART 確定

大熊場景



比鐵拳 ZONE 期待度更高的場景，跟宿敵對決時為好機來到！



仁場景



ART 突入確定的前兆場景
還有可能突入 DEVIL RUSH

BONUS 中的演出

BIG BONUS



紅七連線約純增 300 枚，其他純增約 200 枚
切入演出發生時瞄押藍七連線成功則 ART 確定

BIG 中切入演出



TEKKEN BONUS



純增約 40 枚，特殊小役確率上升到 1/4
成立時為 ART 突入的好機會



ART 中的演出

ラース RUSH



雜魚角色



對決演出



ラース RUSH 為對決告知型，對決勝利則上乘轉數或是 BONUS 確定

打倒雜魚為上乘的好機，強的雜魚期待度上升，對決演出的組合也有不同的勝利期待度

飛鳥 RUSH



愛心演出



擬似連演出



切入演出



群預告演出



HEARTFULL CHANCE



飛鳥 RUSH 為小鋼珠演出告知型，出現愛心時為發展擬似連的好機會，擬似連越多期待度越高

飛鳥卡片連線時為上乘確定，切入演出發生則期待度上升，群預告出現時為激熱!

飛鳥卡片連線之後要是發生 HEARTFULL CHANCE 時為 50G 以上上乘確定

KING RUSH



冠軍腰帶



MMD



KING RUSH 為衝擊告知類型，冠軍腰帶一出現就是上乘或是 BONUS 確定

冠軍腰帶出現後還有可能往 MMD 發展演出，依照使出的攻擊技來上乘轉數

頭槌 COMBO CHANCE



鐵拳 ATTACK



ART 中機會役成立時可能突入，背景顏色會

示唆期待度，只要每次頭槌破壞畫面一次

就會至少上乘 50G 以上!

ART 中切入演出發生瞄押藍七連線成功時突入

之後會突入 0G 連的上乘特化區間

DEVIL RUSH



可期待驚異的三重上乘的特殊 ART，特殊小役出現時為 DEVIL RUSH 的 G 數上乘、

鐵拳 RUSH 的 G 數上乘、與 BONUS 成立的三重抽選

初期突入 G 數為 20G，最後的 DEVIL BATTLE 勝利時則繼續 DEVIL RUSH

敗北的話則突入鐵拳 RUSH

鐵拳 CHANCE



鐵拳 RUSH 結束後突入的自力繼續區間，每轉都會進行繼續抽選，標題顏色有期待度的不同

最後的對決勝利的話則 ART 繼續或是 BONUS 確定

GAME BATTLE 演出

對決演出



對決演出隨時都有可能發生，玩家方的人物
勝利的話則 BONUS 或 ART 上乘確定

CLIMAX BATTLE



一八跟仁的宿命對決，一八勝利的話則 BONUS
或是 ART 確定，一般對決演出有可能往此變化

DEVIL BATTLE



本機最高期待度的對決演出，デビルカズヤ勝利的話則 BONUS 或 DEVIL RUSH 確定

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
紅七 BIG	1/3277	1/2427	1/3121	1/2260	1/2521	1/1820
N-BIG	1/489	1/468	1/462	1/431	1/431	1/420
鐵拳 BONUS	1/643	1/596	1/607	1/546	1/555	1/512
BONUS 合算	1/256	1/237	1/242	1/218	1/221	1/205
ART 初當	1/566	1/494	1/541	1/480	1/510	1/441
機械割	96.7%	98.9%	101.3%	104.0%	107.1%	112.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱紅櫻	1/89.2	1/88.6	1/86.9	1/84.2	1/82.4	1/80.6
西瓜	1/83.7	1/82.4	1/81.4	1/78.1	1/77.4	1/74.2
小役	通常 RP		藍七 RP	共通銅鐘		強紅櫻
確率	1/7.31		1/8192	1/138		1/293
小役	中段櫻		弱機會牌	強機會牌 A	強機會牌 B	
確率	1/32768		1/113	1/287	1/819	

中段櫻必定 BAR 連線，內部 BONUS 已經成立時會瞄押的到中段櫻，但是不會 BAR 連線

BIG 中小役確率

小役	右斜上銅鐘	假藍七	藍七連線	復活藍七連線	純槓
確率	1/5.0	1/21.4	1/428	1/993	1/32768

REG 中小役確率

小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜
確率	1/8.0	1/146	1/8192	1/16.0
小役	弱機會牌	強機會牌 A	強機會牌 B	純槓
確率	1/21.7	1/144	1/410	1/8192

ART 中小役確率

設定	12	3	4	5	6
不中	1/73.1	1/71.9	1/70.6	1/68.3	1/67.1

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
弱紅櫻	6.9	8.3	7.45	9.3	8.26	10.2	
西瓜	0.82	1.49	1.19	2.19	2.26	2.46	
小役	通常 RP	共通銅鐘	強紅櫻	中段櫻	弱機會牌	強機會牌 A	強機會牌 B
確率	0.09	0.42	25	100	11.4	16.7	17.5

模式移行抽選

模式有低確/通常/高確/超高/前兆的五種，前兆模式移行後消化前兆轉數後突入 ART

小役	強機會牌					中段櫻				
滞在	低/通		高確		超高	低/通/高		超高		
移行	超高	前兆	超高	前兆	前兆	超高	前兆	前兆		
確率	1	19	1	49	100	50	50	100		
小役	強櫻									
滞在	低確			通常		高確		超高		
設定	通常	高確	前兆	高確	前兆	超高	前兆	前兆		
135	25	24	1	49	1	1	24	100		
246							49			
小役	弱機會牌					弱櫻				
滞在	低/通		高確		超高	低/通		高確		
設定	升一格	前兆	超高	前兆	前兆	升一格	前兆	超高	前兆	前兆
1	24.9	0.1	1	9	100	4.99	0.01	0.1	0.4	50
2				14		5.99				
3				9		6.99				
4				14		7.99				
5				9		8.99				
6				14						
小役	西瓜					不中/RP/銅鐘				
滞在	低/通		高確			通常	高確		超高	
設定	升一格	前兆	超高	前兆	前兆	低確	低確	通常	前兆	
135	25	0.01	0.1	0.4	50	2	1.22	1.22	14.3	
246	30								14.2	

與 BONUS 重複當選時

與 BONUS 重複當選時的模式移行率會使用下方的確率抽選

超高確滞在時，BONUS 當選時必定 ART 確定

小役	強機會牌					弱櫻/西瓜/共通銅鐘/RP			
滞在	低/通			高確		低/通		高確	
移行	高確	超高	前兆	超高	前兆	高確	前兆	超高	前兆
確率	40	0.5	9.5	0.5	24.5	50	0.01	0.1	0.4
小役	弱機會牌				強櫻				
滞在	低/通		高確		低/通		高確		
設定	高確	前兆	超高	前兆	高確	前兆	超高	前兆	
135	49.9	0.1	1	9	49.5	0.5	0.5	12	
246				14				24.5	

BIG 中

第一次藍七銅鐘銅鐘連線時會進行模式移行抽選

低確往通常 5%、通常往高確 5%

ART 結束時

模式	低確	通常	高確	超高	前兆
設定 135	50	37.5	12.5	0.002	0.002
設定 246	50	30	20		

設定變更時

模式	低確	通常	高確	超高	前兆
設定 135	50	16.7	30.8	0.5	2
設定 246	50	16.7	29.8	0.5	3

BONUS 中的 ART 抽選

BIG 中會依成立小役進行 ART 抽選，以下 TR 表示鐵拳 RUSH，DR 表示 DEVIL RUSH

右斜上銅鐘

設定	12	3	4	56
TR	1.24	1.47	1.55	1.63
DR	0.008			

其他小役

小役	純槓	藍七連線	共通銅鐘	藍七.鐘.鐘.
TR		99	0.003	0.39
DR	100	1	0.003	0.002

藍七銅鐘銅鐘連線只在第一次連線成功時進行抽選

鐵拳 BONUS 中純槓成立時為 DEVIL RUSH 確定

ART 中模式移行抽選

ART 只有成立 RP、銅鐘、不中小役、BONUS 時會進行模式移行抽選

模式有低確/高確/超高三種，初當時進入 ART 的分配比率為 80:18:2

成立	RP/銅鐘/不中小役			BIG BONUS			鐵拳 BONUS		
	低確	高確	超高	低確	高確	超高	低確	高確	超高
低確	99.6	0.36	0.01	50	49.8	0.2	50	49	1
高確	3.13	96.9	0.01		98	2		90	10
超高	3.13		96.9			100			100

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>

鐵拳 RUSH 中的上乘種類抽選

鐵拳 RUSH 中會依滯在模式及成立役進行直上乘、RAGE ZONE、頭槌 COMBO 機會的抽選
一部分小役會同時當選直上乘+RAGE ZONE 或直上乘+頭槌 COMBO 機會

當小役同時當選 BONUS 時只會進行直上乘抽選，但是 BONUS 結束時還會進行一次抽選

未與 BONUS 同時成立時

成立役	RP/銅鐘/不中			弱櫻			強櫻		
滯在	直乘	RZ	頭槌	直乘	RZ	直+頭槌	直乘	RZ	直+頭槌
低確	0.003	0.003	0.003	1.99	3	0.02	48.5	0.02	1.5
高確				6.99					
超高		0.21		70	30		98.5		

設定一低確中的強櫻直上乘確率為 43.5%

成立役	西瓜			弱機會牌			強機會牌		
滯在	直乘	直+RZ	頭槌	直乘	RZ	直+頭槌	直乘	直+RZ	直+頭槌
低確	7.97	0.02	2	24.5	0.5	0.02	48.9	0.02	1.05
高確	48			49.5					
超高	90		10	99.5			98.9		

設定一低確中的強機會牌直上乘確率為 43.9%

與 BONUS 同時成立時

成立小役	單獨 BONUS/RP/銅鐘/弱櫻	西瓜	弱機會牌	強櫻	中段櫻
低確	5	10	25	50	100
高確	10	50	50	50	100
超高	100				

設定一低確中的強櫻/強機會牌直上乘確率為 45.0%

鐵拳 RUSH 中的直上乘分配

直上乘當選時會進行 G 數分配、與 BONUS 同時當選時也看其當選的小役

小役	滞在	設定	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
弱櫻	低確	13	40		57.5	2.5	0.01	0.01	0.01
		5	40		58.7	1.25	0.01	0.01	0.01
		246	71.2		28.7	0.08	0.002	0.002	0.002
	(超)高確	1-6	40		48.8	10	1	0.1	0.1
強櫻	低確	13	40		48.8	10	1	0.1	0.01
		5	40		54.4	5	0.5	0.05	0.05
		246	72.8		24.4	2.5	0.25	0.02	0.02
	(超)高確	1-6	40		48.8	10	1	0.1	0.1
中段櫻	不論	1-6						100	
西瓜	低確	13				75	21	2	2
		5				75	23	1	1
		246				99.2	0.66	0.06	0.06
	(超)高確	1-6				75	21	2	2
弱機會牌	低確	13	75		16	5	2.5	0.5	0.5
		5	75		20.8	2.5	1.25	0.25	0.25
		246	95.6		4.13	0.16	0.08	0.02	0.02
	(超)高確	1-6	75		16.5	5	2.5	0.5	0.5
強機會牌	低確	13	50		33	10	5	1	1
		5	50		41.5	5	2.5	0.5	0.5
		246	79.3		16.5	2.5	1.25	0.25	0.25
	(超)高確	1-6	50		33	10	5	1	1
RP/銅鐘/不中 單獨 BONUS	不論	1-6				75	25		
BIG 結束時	不論	1-6	60	30	9.2	0.5	0.2	0.05	0.05
REG 結束時	不論	1-6	99				0.5	0.25	0.25

鐵拳 RUSH 中的 RAGE ZONE 上乘分配

RAGE ZONE 移行時畫面右下角會進行告知，RZ 中特殊小役成立時為上乘確定

RZ 中要是都沒有成立任何特殊小役而鐵拳 RUSH 結束時則上乘 20G

特殊小役以外的上乘率

RP/銅鐘/不中 0.008%、假藍七 50%

特殊小役成立時的上乘 G 數

小役	弱櫻/強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	假藍七	RP/銅鐘/不中/藍七連線
30G	88.8			91.5	83		
50G	10		75	5	10		75
100G	1		21	2.5	5	100	25
200G	0.1		2	0.5	1		
300G	0.1	100	2	0.5	1		

鐵拳 CHANCE 中的 ART 抽選

鐵拳 RUSH 初當時會抽選鐵拳 CHANCE(TC)中的模式，直到 ART 完全結束前都不會變更

TC 中的模式	A	B	C	D
設定 135	90	8	1	1
設定 246	95	3	1	1

TC 突入時會依照 TC 模式與 ART 庫存 SET 數的有無決定 TC 的種類

無 ART 庫存 SET 數

TC 種類	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D
通常	95	95	98.8	98.8
平八	4.5	4.5	1	1.13
神	0.5	0.5	0.25	0.12

有 ART 庫存 SET 數

TC 種類	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D
通常	99.5	99.5	99.9	99.9
平八	0.45	0.45	0.1	0.11
神	0.05	0.05	0.02	0.01

TC 中的 G 數分配

11G、12G、13G 的分配比例為 5:84:11

鐵拳 CHANCE 中鐵拳 RUSH 與 DEVIL RUSH 抽選

TC 中會依照 TC 的種類、ART SET 數庫存的有無、以及成立小役進行 TR/DR 抽選

BONUS 成立時為 TR 當選確定，會依照成立的契機役進行 DR 抽選

鐵拳 CHANCE 中只要中段紅櫻成立時為 DEVIL RUSH 確定

通常 TC 中

庫存	小役	RP/銅鐘/不中				弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會	強機會
	模式	A	B	C	D	不論				
無 ART 庫存	TR	4.01	7.39	9.68	12.6	20	33.3	20	25	99.8
	DR	0.006				0.04	0.06	0.04	0.05	0.2
有 ART 庫存	TR	1.3	1.61	1.84	2.13	6.49	10.8	6.49	8.11	32.5
	DR	0.003				0.003				

平八 TC 中

庫存	小役	RP/銅鐘/不中				弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會	強機會
	模式	A	B	C	D	不論				
無 ART 庫存	TR	9.56	11.3	16.4	21.2	19.6	32.7	19.6	24.5	98
	DR	0.19				0.4	0.67	0.4	0.5	2
有 ART 庫存	TR	3.3	3.47	3.96	4.46	6.77	11.3	6.77	8.46	33.9
	DR	0.003				0.003				

神 TC 中

小役	RP/銅鐘/不中				弱櫻	強櫻	西瓜	弱機會	強機會
模式	A	B	C	D	不論				
TR	9.56	11.3	16.4	21.2	19.6	32.7	19.6	24.5	98
DR	0.19				0.4	0.67	0.4	0.5	2

頭槌 COMBO CHANCE 中的 G 數上乘抽選

突入時會依照滯在模式決定繼續率，第一次為上乘確定，之後會以此繼續率進行上乘抽選

繼續成功時則上乘 50G 以上確定，特殊小役成立時不管繼續率必定上乘確定

突入時的繼續率分配

滯在	50%	60%	70%	80%
低確	99.3	0.02	0.02	0.02
高確	92.5	2.5	2.5	2.5
超高	25	25	25	25

上乘 G 數分配

小役	弱/強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會牌	強機會牌	RP/銅鐘/不中	單獨 BONUS
50G	98.8			96.5	93	100	75
100G	1		96	2.5	5		25
200G	0.1		2	0.5	1		
300G	0.1	100	2	0.5	1		

第一停止時的背景顏色之繼續期待度

藍色為 58.5%、黃色為 73.3%、綠色為 74.5%、紅色與彩色為 100%繼續確定

綠色背景+成功時為 60%以上繼續率確定、紅色背景+逆轉成功時為 70%以上繼續率確定

彩虹背景時為 80%以上繼續率確定

DEVIL RUSH 中的抽選

DR 中的 G 數抽選

連莊時每 SET DEVIL RUSH 開始時會決定基本 G 數，初回突入時為 20G 確定

G 數	10G	20G	30G	40G	50G
比例	75	24.9	0.05	0.05	0.05

DEVIL BATTLE 的 G 數抽選

每 SET 的 DR 消化時會以 90%進行繼續抽選，之後會依照是否繼續決定 DB 中的 G 數

DB 勝利的話則再次突入 DR，敗北的話則突入鐵拳 RUSH

G 數	1G	2G	3G	4G	5G
繼續	5.33	15.6	27.5	41.7	9.99
非繼續			12.5	37.5	50

DR 繼續時會進行鐵拳 RUSH 的 G 數上乘抽選

G 數	0G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
比例	20	50	25	4	0.93	0.02	0.02	0.02

DR 中的上乘抽選

DR 中會依照成立小役進行鐵拳 RUSH 以及本身 DR 的 G 數上乘抽選

G 數上乘率

小役	RP/銅鐘/不中	弱櫻/弱機會牌	強櫻/強機會牌	西瓜	BONUS
TR 上乘率	0.008	100	100	25	100
DR 上乘率	0.003	5	50	5	100

TR 上乘 G 數分配

中段櫻上乘 300G 確定

小役	RP/銅鐘/不中	RP/銅鐘/不中 +BONUS	弱櫻	強櫻	西瓜	西瓜 +BONUS	弱機會	強機會
10G		75	98	60		75	97.5	60
30G		25	1.79	35			2.29	35
50G	80	0.006	0.2	5	99.4	24.9	0.2	5
100G	20	0.002	0.002	0.006	0.2	0.05	0.002	0.006
200G			0.002	0.006	0.2	0.05	0.002	0.006
300G			0.002	0.006	0.2	0.05	0.002	0.006

DR 上乘 G 數分配

中段櫻上乘 50G 確定，與 BONUS 同時成立時分配比例有所不同

小役	RP/銅鐘/不中		弱櫻		強櫻		西瓜		弱機會		強機會	
	無	有	無	有	無	有	無	有	無	有	無	有
BONUS												
10G		99.9	92	99.6	89	94.5		95	80	99	89	94.5
30G			4	0.2	10	5			9.98	0.5	10	5
50G	100	0.00	4	0.2	1	0.5	100	5	9.98	0.5	1	0.5

DEVIL BATTLE 中的 G 數上乘抽選

DB 中會依照成立小役進行鐵拳 RUSH 的 G 數上乘抽選

中段櫻/藍七連線上乘 300G 確定，與 BONUS 同時成立時為上乘確定

小役	RP/銅鐘/不中		弱櫻		強櫻/強機會		西瓜		弱機會	
上乘率	0.003		5		50		5		25	
BONUS	無	有	無	有	無	有	無	有	無	有
10G		99.9	96	99.8	50	75		95	80	95
30G			1.98	0.1	42	21			19.2	4.8
50G	50	0.002	1.89	0.09	7.99	3.99	97.1	4.85	0.78	0.2
100G	50	0.002	0.03	0.002	0.003	0.002	0.98	0.05	0.006	0.002
200G			0.03	0.002	0.003	0.002	0.98	0.05	0.006	0.002
300G			0.03	0.002	0.003	0.002	0.98	0.05	0.006	0.002

鐵拳 ATTACK 中的上乘抽選

鐵拳 ATTACK 突入時會決定繼續率，之後直到繼續抽選失敗之前都會發生 0G 連上乘

繼續率	83%	89%	95%
分配比例	66.8	28.1	5.08

之後每次扳下起動桿後都會進行七連線種類的抽選

七連線種類	藍七	逆轉藍七	紅七	逆轉白七
分配比例	40.2	9.77	48.4	1.58

之後再依照連線的七種類決定上乘 G 數

上乘 G 數	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
藍七	75	24.6	0.2	0.2	0.003	0.003	0.003
紅七		75	20	4.85	0.05	0.05	0.05
白七					75	12.5	12.5

DEVIL RUSH 中的鐵拳 ATTACK 中會進行 TR/DR 的 SET 數上乘抽選

但是藍七連線時不會進行抽選

上乘 G 數	TR SET 數上乘	DR SET 數上乘
紅七	0.0015	0.0015
白七	40	10