

# 惡魔獵人 4

## デビル メイ クライ 4

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



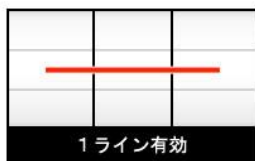
導入年月 2013/09

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 30G

小役構成



JACKPOT BONUS



ENEMY ATTACK BURST

EXCEED BONUS BURST



ENEMY ATTACK

EXCEED BONUS



CB



3 枚/10 枚



4 枚

CB 中 14/15 枚

CB 中 14/15 枚



5 枚



REPLAY

轉輪配列

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

### 開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「Stylish Time」抽選 ART

### 轉輪凍結特典與確率

演出為魔人化轉輪凍結，在 JACKPOT BONUS 成立時的 1/2 發生(確率 1/65536)

### 天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 999G，天井到達後經由確定 CZ「Stylish Time」後突入 ART BONUS 間 333G 有 50% 機率抽選「秘密任務」  
BONUS 間 666G CZ「Stylish Time」確定



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  
最有效的活動廣告平台

盡在 **樂都** SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛



**f** 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



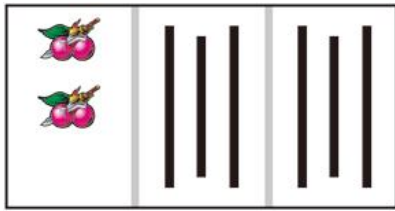
### 樂都頻道相關機台影片推薦



奈落葉斯洛小賣部 惡魔獵人 4[附機台小介紹]

<https://www.youtube.com/watch?v=GYQh9W3IeiQ>

## 小役種類及瞄壓方式



通常時左轉輪約在轉輪上段到中段瞄壓紅櫻(黑 BAR 下方)

左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

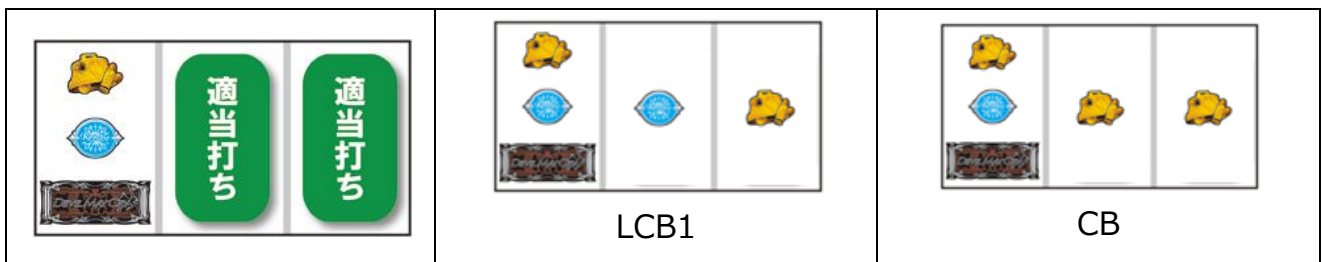
左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓 BONUS 圖案

右轉輪中段 BONUS 圖案停止時為強櫻、銅鐘停止則為弱櫻、紅櫻或西瓜停止時為 LCB2

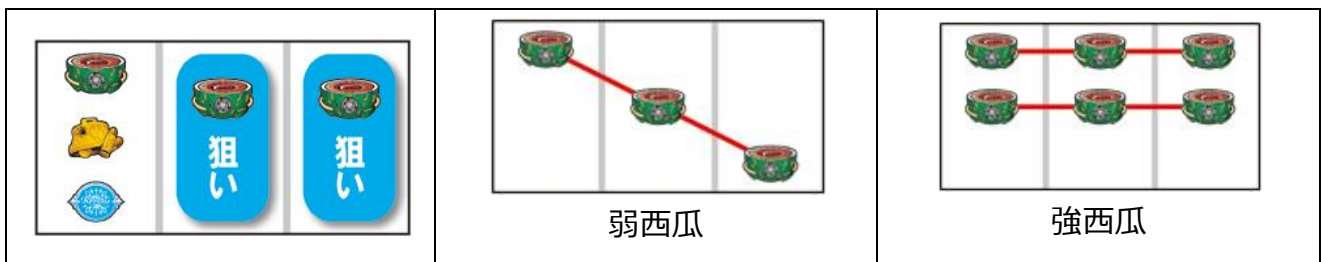


BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可

斜銅鐘連線時為共通銅鐘、中段再再鐘連線為 LCB1、中段再鐘鐘連線為 CB



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄壓西瓜，西瓜平行連線為強西瓜，斜線為弱西瓜



### ART 與 BONUS 中的打法

ART 中有押順按照押順停止，其餘演出時依照一般時打法

BONUS 中跟一般時打法相同即可



# 本機基本演出説明

## 通常場景

市街地



密林



雪山



教團本部



神的胎內



DMC 事務所



通常時有六種不同場景，分別有不同的 ART 與 CZ 突入期待度の高低

雪山與教團本部為好機、神的胎內與 DMC 事務所滞在時為 CZ 期待度特高的特殊場景

## 通常時連續演出

### MISSION 演出



雷射陷阱



飛翔盤陷阱



ネ口筐体破壊

MISSION 演出成功時則突入 Stylish Time，全部總共有三種演出，越右方的演出期待度越高

### 秘密任務演出



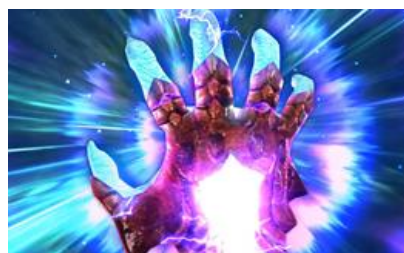
通常時背景變化時，按下按鍵後的高期待度演出  
可能往スケアクロウ殲滅 or デビルトリガー的演出

### スケアクロウ殲滅



轉動框體右上方的レッドクイーン役物將整群的スケアクロウ殲滅之後突入 Stylish Time

### デビルトリガー



如果使ネロ覺醒的話則突入 Stylish Time, 用手碰觸畫面去獲取吧!

### 故事系連續演出



主要為告知 BONUS 的演出，全部總共有四種，上方越右邊的期待度越高  
演出中會依照切入演出的種類會有期待度的不同，紅葉圖案出現時為期待度 80%的超激演出

### 對決系連續演出



全部有三種的對決系演出，比故事系演出的期待度要高，勝利的話為 BONUS 確定

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>



## Stylish Time(CZ)中的演出

目標為 S RANK!



ST 為 10G 繼續的 ART 自力高確率 CZ，不中以外的全部小役都會進行 RANK 上升抽選  
到達 S RANK 時則獲得 ART，小役成立時會發生 COMBO CHANCE，按下按鍵後發生 COMBO  
則 RANK 等級上升，而且還不只會一次上升一階段

特殊小役成立



2 個以上的 RANK UP 期待大

切入演出



藍色以外的期待度上升  
紫色的話為 RANK UP 濃厚!

ダンテ登場



ART 的期待度大幅上升!

## BONUS 與 ART 中的 BONUS 說明

Enemy Attack(Burst)



通常時同色七連線時突入 Enemy Attack Burst、七七 BAR 突入 Enemy Attack

消化中只要畫面上方的 LOGO 落下時則獲得 Stylish Time

成立的小役以及敵人是誰必須要注意，中櫻或強櫻成立時，出現與平常不同的敵人時為好機



## Savior Attack



通常時突然突入的 BONUS，畫面下方表示的核全部破壞則獲得 ART  
會依照成立小役有不同的核破壞數期待度，還有必須要注意說話的文字顏色

## EXCEED BONUS(Burst)



ART 中同色七連線時突入 EXCEED BONUS Burst、七七 BAR 突入 EXCEED BONUS

消化中每一轉都會進行上乘抽選，上乘當選時會庫存“劍”

BONUS 結束後突入 EXCEED CHANCE 轉動框體右方的劍役物後放出上乘 G 數

## Let's Rock(Crazy)



ART 中突然突入的 BONUS，5G+a之間，每轉都會確定獲得 ORB(上乘)

ダンテ使出招式會有上乘期待度的不同，要是突入時ダンテ魔人化的話

則突入 70%繼續的 0G 連上乘 Let's Rock Crazy



## Jackpot BONUS



ART 確定+消化中每轉上乘確定的限定 BONUS

上乘時庫存“劍”， BONUS 結束後突入 EXCEED CHANCE 轉動框體右方的劍役物後放出上乘 G 數

## EXCEED CHANCE



EXCEED CHANCE 為上方所述的特定的一些 BONUS 後所會突入的上乘告知演出

## ART 中的演出說明

### DEVIL RUSH



純增約 2.1 枚/G, 1 SET 40/80/120G+α的 G 數上乘型 ART

特殊小役成立時會進行 BONUS、G 數上乘、EXTRA BATTLE 的抽選

### 滯在場景



市街地



密林



雪山



教團本部

會依照滯在場景的不同有上乘期待度的不同，密林滯在時直上乘確率上升  
雪山中則是 EXTRA BATTLE 發生率上升，教團本部則是所有期待度都上升



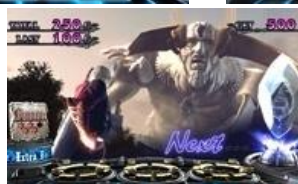
## ORB JUDGE



本機主要的上乘演出，ORB 大小與顏色會示唆不同的上乘 G 數

破壞時演出的期待度也會有所不同，依序為按鍵<框體右側劍役物<DEVIL TOUCH

## EXTRA BATTLE



VS バエル

VS エクドナ

VS 神

VS ダンテ

以上乘為賭注的對決演出，成功的話則上乘 30G 以上，會依照對手有所期待度不同

期待度上方表格中越右邊的對手期待度越高，戰鬥中特殊小役成立時勝利期待度大幅上升！

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
JACKPOT	1/32768					
紅 BIG	1/1150	1/1130		1/1092	1/1074	1/1040
藍 BIG	1/1337		1/1285		1/1237	1/1192
紅 REG	1/1214	1/1192		1/1150	1/1130	1/1092
藍 REG	1/1214		1/1170		1/1130	1/1092
LCB1	1/3277					
LCB2	1/6554					
BONUS	1/266	1/264	1/260	1/256	1/250	1/243
ART 初當	1/346	1/321	1/323	1/288	1/275	1/216
合算	1/151	1/145	1/144	1/135	1/131	1/114

## 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/164	1/162	1/160	1/158	1/156	1/152
弱西瓜	1/62.4	1/62.1	1/61.7	1/61.4	1/61.0	1/60.1
弱 CB	1/42.0	1/41.9	1/41.7	1/41.6	1/41.5	1/41.3
中右銅鐘	1/4.69	1/4.71	1/4.74	1/4.77	1/4.80	1/4.83
共通銅鐘	1/328	1/320	1/312	1/305	1/291	1/273
小役	強櫻	強西瓜	強 CB	通常 RP	中段櫻	確定役
確率	1/546	1/243	1/386	1/7.3	1/16384	1/65536

## BONUS 重複當選率

會依照設定高低而有些微的不同

小役	弱櫻	強櫻	弱西瓜
當選率	2.79~3	38.3	4.95~6.24
小役	強西瓜	共通銅鐘	中段櫻/確定役
當選率	28.1	5.85~8.33	100

## BONUS 中小役確率

一般 BONUS 中

BONUS	弱櫻	強櫻	中段櫻
JP 中	1/256	1/1.04	1/32.0
BIG 中	1/1.20	1/5.98	1/1024
REG 中	1/1.21	1/5.98	1/256

CB 中

滞在	15 枚弱櫻	14 枚弱櫻	強櫻	中段櫻
通常	1/1.12		1/9.98	1/200
ART	1/4.14	1/1.53		



## 通常時模式移行抽選

特殊小役成立時會進行模式昇格抽選

小役	共通銅鐘						中段櫻・強櫻				
滯在	低確			高確		超高	低確		高確		
設定	高確	超高	魔人	超高	魔人	魔人	高確	超高	超高		
1	75.0	1.56	0.10	12.5	1.56	6.25	0.39	0.012	0.10		
3		2.34		18.8				0.018			
5		3.13	0.20	25.0	3.13	12.5		0.024	0.20		
2				0.006	0.05						
46		0.78	0.05	6.25	0.78	3.13		1.56			
小役	弱櫻				強西瓜						
滯在	低確		高確	低確			高確		超高		
設定	高確	超高	超高	高確	超高	魔人	超高	魔人	魔人		
1	0.05	0.003	0.003	50.0	1.56	0.10	12.5	1.56	6.25		
3					2.34		18.8				
5		0.012	0.05		3.13	0.20	25.0	3.13	12.5		
2		0.003	0.003		0.78	0.05	6.25	0.78	3.13		
46										0.20	62.5
小役	弱西瓜					強CB					
滯在	低確		高確	超高	低確			高確		超高	
設定	高確	超高	超高	魔人	魔人	高確	超高	魔人	超高	魔人	
1	25.0	0.39	3.13	0.10	1.56	50.0	0.20	0.003	50.0	0.01	6.25
3		0.59	4.69				0.29		75.0		
5		0.78	6.25	0.20	3.13		0.39	0.05	12.5		
24	31.3	0.20	1.56	0.05	0.78		0.10	0.003	25.0		3.13
6										75.0	

不中小役成立時會進行模式降格抽選

滯在	設定	135	2	4	6
高確	低確	6.26	5.65	5.19	4.3
超高	高確	4.27			
魔人	超高	2.5			

BONUS 結束時會進行模式昇格抽選

	JP 結束時		BIG/REG 結束時						
滯在	低確	高確	低確		高確	超高	低確		高確
設定	高確	超高	超高	魔人	魔人	魔人	高確	超高	超高
1	50.0	50.0	0.10	0.003	0.20	0.39	12.5	0.05	6.25
3			0.15					0.07	9.38
5			0.20	0.05	0.39	0.78		0.10	12.5
246			0.05	0.003	0.20	0.20		0.02	3.13

設定變更時會進行模式分配

設定	1	3	5	2	4	6
低確	74.2	73.4	69.1	62.4	49.9	38
高確	25			37.5	50.1	62
超高	0.78	1.56	5.88	0.05		

設定變更以及 ART 結束時，要是往高確以上移行時會決定保証 G 數

保証 G 數消化之前不會進行轉落抽選

契機	30G	100G
設定變更時	75.0	25.0
ART 結束時	93.8	6.25

## 「秘密任務」、CZ「Stylish Time」抽選

### 通常時 BONUS Enemy Attack 中的 ST 抽選

通常時成立的 BIG/REG 中，會依照 BONUS 成立時的模式跟期間抽到的小役進行 ST 抽選

成立役	低確/高確/超高	魔人
中段櫻	100	
強櫻	33.4	62.6
弱櫻	1.10	6.30

### 規定 G 數消化時

通常時三位數相同 G 數消化時會進行 SM(秘密任務)抽選

SM 當選時有約 40% 的機率當選 ST，666G 消化時 ST 確定、999G 消化時 ST+ART 確定



### 規定 G 數消化時的 SM 抽選

G 數	設定	當選率	SM1	SM2	SM3	SM4
111G	1-5	10.2	90.1	1.92	7.69	0.24
	6	不抽選				
222G/444G	1-5	0.39				100
555G	6	1.00				
333G	1-5	50.0	92.8	0.78	6.25	0.20
	6	60.1	77.2	1.30	20.8	0.65

### 規定 G 數消化時的 ST 抽選

G 數	設定	1SET	2SET	3SET	4SET	5SET
666G	1-6	99.9	0.05	0.02	0.01	0.006
999G	1-5	24.9	0.05	0.02	0.01	0.01
	6			1.56		0.78

### 特殊小役成立時的 ST 抽選

通常時特殊小役成立且非當選 ART 時會依照滯在模式進行 ST 抽選

確定役與中段櫻成立時為當選確定。魔人模式滯在時，下表有列出之小役成立時皆 ST 確定

小役	強櫻				弱櫻							
	設定	低確	高確	超高	RT	低確	高確	超高	RT			
13	20.1	43.6	100	50.4	1.00	7.70	25.3	6.42				
5	21.9	52.3				8.82						
2	25.7	50.2				1.91			9.92			
4	28.8	52.3				2.18			10.8			
6	45.7	69.5				2.70			16.0			
小役	強西瓜				弱西瓜				共通銅鐘			
	設定	低確	高確	超高	RT	低確	高確	超高	RT	低確	高確	超高
135	6.27	25.2	50.2	50.0	0.41	0.80	25.0	12.5	1.58	3.14	25.0	50.0
2	7.83				0.60				2.36			
4	9.39	37.7			0.80	1.16			3.14	4.70		
6	12.5				1.58	3.14			6.27	9.39		

## 通常時 ART 抽選

### 通常狀態

通常時的特殊小役成立，會依照滞在模式進行 ART 抽選

成立役	低確	高確	超高	魔人	RT
確定役	6.25	12.5	25.0		12.5
中段櫻	0.39	0.78	1.56	6.25	0.78
強櫻	0.003	0.05	0.05	1.56	0.05
弱櫻	0.003	0.01	0.006	0.39	0.01
強西瓜/弱西瓜/共通銅鐘	0.003				
不中小役					100

### Savior Attack 中

通常時成立的 LCB 中會依照成立小役進行 pt 獲得抽選

	LCB1 中						LCB2 中					
	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	10pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	10pt
強櫻			87.3		12.5	0.20						100
弱櫻	47.5	38.1	12.5	1.56	0.39		9.77	86.6	3.13	0.39	0.10	0.02

結束時獲得 10pt 以上的話 ART 確定，會依照獲得 pt 決定 ART 初期 G 數

9pt 以下	10-14pt	15-19pt	20pt 以上
非當選	40G	80G	120G

### Stylish Time 中

準備中確定 ST 昇格抽選：ST 準備中會進行確定 ST 昇格抽選

確定役/中段櫻	強櫻/強西瓜	共通銅鐘	弱西瓜	弱櫻
100	37.8	25.2	12.6	0.82

### RANK UP 抽選

COMBO CHANCE 發生時會進行 RANK UP 抽選，之後一直抽選到失敗為止

成立役	CB 中:中段櫻	強櫻/強西瓜	弱西瓜/共通銅鐘	弱櫻	通常 RP/押順銅鐘
初回	100			60.2	40.6
第二次之後	100	60.2	25	15.6	8.59



## ART 中的抽選

### 上乘狀態移行抽選

ART 中小役成立時會進行上乘狀態上升抽選

滞在	成立役	共通銅鐘	強 CB	強西瓜	弱西瓜	確定役/強櫻 不中小役	中段櫻	弱櫻
LOW	MID	75	61.2	61.2	53.1	3.13	12.5	0.05
	HI	0.01		0.01	0.003			
MID	HI	0.78		0.78	0.1			

通常 RP 成立會進行下降抽選，但 MID 移行後 10G 內與 HI 移行後 30G 內不會進行抽選

滞在	MID	HI
成立役	LOW	MID
通常 RP	15.6	12.5

### BATTLE 狀態移行抽選

ART 中特殊小役成立時會進行狀態上升抽選

滞在	成立役	中段櫻	強櫻	弱櫻	確定役/共通銅鐘/強西瓜	弱西瓜	不中小役/強 CB
LOW	MID	98.4	62.5	0.05	1.56	0.39	0.78
	HI	1.56	0.01				
MID	HI	25	6.25				

通常 RP 成立會進行下降抽選，但 MID 移行後 10G 內與 HI 移行後 30G 內不會進行抽選

滞在	MID	HI
成立役	LOW	MID
通常 RP	10.9	6.25

### G 數直上乘+後上乘抽選

ART 中會依照成立小役與上乘狀態進行 G 數直上乘與後上乘抽選，+號後面的為後上乘

成立小役	確定役		中段櫻		
滞在	非前兆	前兆	HI		前兆
設定	1-6		135	246	1-6
50G	50.0				
100G	25.0	75.0	75.0	87.5	75.0
200G	12.5		12.5	6.25	12.5
300G	12.5		12.5	6.25	12.5

成立小役	中段櫻							
滞在	LOW				MID			
設定	1	3	5	246	1	3	5	246
10G+120G	0.39	0.78	1.15	0.39	0.39	0.78	1.15	0.39
50G	97.3	96.9	96.5	97.3	87.5	80.9	80.5	93.8
100G	2.14				6.25	12.5		3.13
200G	0.18				3.13			1.56
300G	0.02				2.73			1.17

成立小役	不中小役										
滞在	LOW				MID				HI		前兆
設定	1	3	5	246	1	3	5	246	135	246	1-6
10G+80G	0.39	0.78	1.15	0.39	0.39	0.78	1.15	0.39			
20G	79.3	78.9	78.6	79.3							
30G	12.5				80.9	80.5	80.1	90.2			
50G	6.25				12.5			6.25	50.0	75.0	25.0
100G	1.54				6.25			3.13	50.0	25.0	75.0

以上小役當選率 100%

成立小役	強櫻									
滞在	LOW		MID				HI		前兆	
設定	1235	46	1	3	5	246	135	246	1-6	
當選率	50.0	58.7	100							
10G+120G			0.39	0.78	1.15	0.39				
10G	60.8	66.6	41.9	41.2	40.1	41.9				
20G	25.0	21.3	25.0							
30G	12.5	10.7	25.0			29.0	50.0			
50G	1.56	1.33	6.25			3.13	37.5	43.2	96.4	
100G	0.10	0.08	1.56	2.34	3.13	0.78	11.3	6.25	3.13	
200G	0.05	0.04	0.20		0.39	0.10	0.78	0.39	0.39	
300G	0.02		0.05		0.10	0.02	0.39	0.20	0.10	

成立小役	弱櫻											
滞在	LOW				MID				HI			前兆
設定	1-6	1	3	5	246	135	246	1-6				
當選率	0.45	7.54	7.55	7.54				100				
0+40G	10.7											
10G+40G	10.7											
10G	43.0	82.9	82.8	82.4	82.9	50.0						
20G	21.5	10.4				37.5						
30G	10.7	5.18	5.17	5.18	5.91	8.84	10.7					
50G	2.68	1.30	1.29	1.30	0.65	3.13	1.56	91.4				
100G	0.67	0.16	0.32	0.65	0.08	0.39	0.20	5.71				
200G		0.04		0.36	0.09	0.10	0.05	1.43				
300G		0.04				0.05	0.02	1.43				
成立小役	強西瓜											
滞在	LOW				MID				HI			前兆
設定	1-3	4	5	6	1	3	5	246	13	5	246	1-6
當選率	26.4	32.7	28.3	41.3	75.9	77.5	79.2	75.9	100			
0+40G	1.48	1.20	1.38	1.89								
10G+40G	1.48	1.20	1.38	1.89								
10G	94.6	95.7	88.2	94.7	52.3	52.3	51.2	52.3				
20G	1.48	1.20	5.51	0.95	24.7	24.2	23.7	24.7	50.0	39.1	50.0	
30G	0.74	0.60	2.76	0.47	16.5	16.1	15.8	19.7	25.0		36.4	
50G	0.18	0.15	0.69	0.12	4.12	4.03	3.95	2.06	22.9	25.0	12.5	89.6
100G	0.01	0.01	0.04	0.01	2.06	3.03	3.95	1.03	1.56	6.25	0.78	8.96
200G					0.26	0.25	0.99	0.13	0.39	3.13	0.20	1.12
300G					0.06		0.49	0.03	0.20	1.56	0.10	0.28



成立小役	弱西瓜										
滞在	LOW				MID				HI		前兆
設定	1-3	4	5	6	1	3	5	246	135	246	1-6
當選率	6.96	10.1	7.92	13.6	44.2	44.3	44.2		100		
0+40G	2.81	1.94	2.47	2.87							
10G+40G	89.8	93.0	78.9	91.9							
10G	2.81	1.94	2.47	2.87	56.5	56.5	55.3	56.5			
20G	2.81	1.94	9.86	1.44	28.3	28.2	28.3		75.0		
30G	1.40	0.97	4.93	0.72	14.1			14.7	20.8	22.9	
50G	0.35	0.24	1.23	0.18	0.88			0.44	3.13	1.56	90.8
100G	0.04	0.03	0.15	0.02	0.11	0.22	0.88	0.06	0.78	0.39	5.67
200G					0.06		0.44	0.03	0.20	0.10	2.84
300G					0.01		0.11	0.01	0.10	0.05	0.71
成立小役	共通銅鐘										
滞在	LOW				MID				HI		前兆
設定	1235	4	6	1	3	5	246	135	246	1-6	
當選率	13.5	16.7	20.2	55.0	55.2	55.0		100			
0+40G	1.44	1.17	1.94								
10G+40G	1.44	1.17	1.94								
10G	92.4	93.8	93.0	62.5	62.3	61.1	62.5				
20G	2.89	2.35	1.94	22.7	22.6	22.7		50.0			
30G	1.44	1.17	0.97	11.4	11.3	11.4	13.1	25.0	36.4		
50G	0.36	0.29	0.24	1.30	1.29	1.30	0.65	22.9	12.5	83.1	
100G	0.02			0.16	0.32	0.65	0.08	1.56	0.78	10.4	
200G				0.18		0.36	0.09	0.39	0.20	5.19	
300G				0.04		0.18	0.02	0.20	0.10	1.30	
成立小役	押順銅鐘										
滞在	LOW						MID	HI			
設定	13	5	2	4	6	1-6					
當選率	0.01	0.05	0.04	0.12	0.15	0.01					
0+40G	100										
100/200/300G						各 33.3					

## EXTRA BATTLE 抽選

ART 中會依照成立小役與 BATTLE 狀態進行 EXTRA BATTLE 抽選

當選時會事先決定對戰對手以及勝敗(A 是バ`ル/I拵`ナ、B 是神/ダ`行)

小役	確定役						中段櫻			
滞在	LOW				MID/HI		LOW	MID/HI	共通	
設定	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	當選率	A 勝利	B 勝利	當選率	當選率	B 勝利
1	46.1	44.1	54.3	1.69	100	96.9	3.13	0.78	3.13	100
3						95.3	4.69	0.78		
5								1.56		
2						98.4	1.56	0.39	1.56	
46								0.78		
小役	強西瓜									
滞在	LOW					MID/HI				
設定	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北
1	6.41	36.8	61.0	1.14	1.14	74.3	31.9	67.3	0.39	0.39
3	6.41	36.8	61.0	1.14	1.14	74.6	31.8	67.1	0.59	0.59
5	6.56	35.9	59.6	2.23	2.23	74.8	31.6	66.8	0.78	0.78
2	6.34	37.2	61.7	0.58	0.58	74.0	32.0	67.6	0.20	0.20
46	6.41	36.8	61.0	1.14	1.14	74.0	32.0	67.6	0.20	0.20
小役	強櫻									
滞在	LOW					MID/HI				
設定	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北
13	11.9	37.7	52.5	4.92	4.92	91.3	35.0	54.8	5.13	5.13
5	13.1	34.3	47.8	8.96	8.96	93.7	34.1	53.4	6.26	6.26
2	11.3	39.7	55.2	2.59	2.59	86.6	36.9	57.7	2.71	2.71
46	11.9	37.7	52.5	4.92	4.92					
小役	弱櫻									
滞在	LOW				MID/HI					
設定	當選率	A 勝利	B 勝利	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北		
1	0.01	50.0	50.0	27.1	28.1	71.4	0.27	0.27		
3				27.2	28.0	71.2	0.40	0.40		
5				27.3	28.0	71.0	0.54	0.54		
246				27.0	28.2	71.5	0.14	0.14		

小役	弱西瓜									
滞在	LOW				MID/HI					
設定	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北	
1	4.04	41.8	58.0	0.15	63.0	29.7	69.4	0.46	0.46	
3					63.3	29.5	69.1	0.69	0.69	
5					63.6	29.4	68.8	0.92	0.92	
246					62.7	29.8	69.7	0.23	0.23	
小役	共通銅鐘								押順銅鐘	
滞在	LOW			MID/HI					MID/HI	
設定	當選率	A 勝利	B 勝利	當選率	A 勝利	A 敗北	B 勝利	B 敗北	當選率	B 勝利
1	0.01	50.0	50.0	74.3	31.9	67.3	0.39	0.39	0.006	100
3				74.6	31.8	67.1	0.59	0.59		
5				74.8	31.6	66.8	0.78	0.78		
246				74.0	32.0	67.6	0.20	0.20		

BATTLE 勝利時會進行 G 數上乘抽選

對戰	消化 G	30G	50G	70G	100G
A	2-4G 目		87.5	6.25	6.25
	5G 目	93.4	6.25	0.20	0.20
	6G 目		93.8	3.13	3.13
B	共通				100

### EXTRA BATTLE 中的抽選

EXTRA BATTLE(A/B)消化中的成立小役會進行 G 數上乘抽選

上乘時要是 BATTLE 勝利的話會一起加總告知

要是敗北 BATTLE 中上乘的話會變換成勝利，而要是此時上乘不到 30G 的話會變成 30G

對戰 A 選擇時

通常 RP 當選率 0.003%，+10G

設定	當選率	50G	70G	100G	150G	200G	300G
不中小役	100	50		50			
LCB1/REG	100	50	25	25			
LCB2/BIG	100	25	25	50			
JP	100			100			
中段櫻	100			87.5	6.25	3.13	3.13
確定役	100			50	25	12.5	12.5



小役	當選	10G	20G	30G	40G	50G	70G	100G	150G	200G	300G
弱櫻	28	89.4	5.59	2.79	0.7	1.4	0.04	0.09			
強櫻	100			58.3	12.5	25	3.13	0.78	0.2	0.1	0.05
弱 CB	28.4	87.9	5.5	5.5	0.34	0.69		0.04			
強 CB	100			75	6.25	12.5	5.13	0.78	0.2	0.1	0.05
弱西瓜	100		75	12.5	6.25	3.13		3.13			
強西瓜	100			58.3	12.5	25	3.13	0.78	0.2	0.1	0.05
押順銅鐘	12.6	99.3		0.39		0.19		0.1		0.05	0.02
共通銅鐘	100			75	6.25	12.5	5.13	0.78	0.2	0.1	0.05

### 對戰 B 選擇時

中段櫻/確定役上乘 300G 確定、不中小役/JP/LCB1/REG/ LCB2/BIG 上乘 100G 確定

小役	弱櫻	強櫻	弱 CB	強 CB	弱西瓜	強西瓜	通常 RP	押順銅鐘	共通銅鐘
當選率	50.0	100	25.6	100	100	100	0.11	12.8	100
50G	92.4		97.8	84.3	92.1		88.9	97.8	84.3
100G	6.25	87.5	1.53	12.5	6.25	75.0	2.78	1.53	12.5
150G	0.78	6.25	0.38	1.56	0.78	12.5	2.78	0.38	1.56
200G	0.39	3.13	0.19	1.56	0.78	6.25	2.78	0.19	1.56
300G	0.20	3.13	0.10	0.10	0.05	6.25	2.78	0.10	0.10

## ART 中的 BONUS 抽選相關

### JackPot/Exceed Bonus 中

ART 中的 BONUS 成立時會依照當下的上乘狀態以及 BATTLE 狀態決定 Lv(JP 為 Lv.4)

BONUS 種類	狀態	Lv1	Lv2	Lv3
BIG	兩邊都是 MID 以上		75.0	25.0
	有一邊是 LOW		98.0	2.00
REG	兩邊都是 MID 以上	75.0		25.0
	有一邊是 LOW	90.0		10.0

消化中的紅櫻成立時會依滞在 Lv 進行劍獲得抽選

成立役	中段櫻				強櫻				弱櫻			
Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
獲得率	100								33.4	35.5	75.0	100
藍劍×1								12.5	93.7	88.2	81.7	
藍劍×2								25.0	4.68	8.81	12.5	
藍劍×3								6.25	1.17	2.20	4.17	
紅 A 劍×1	50.0	50.0		50.0	95.9	73.1		26.6				
紅 A 劍×2					3.13	25.0	75.0	25.0				
紅 A 劍×3					0.39	0.78	6.25	3.13	0.29	0.55	1.04	
紅 B 劍×2							12.5					
紅 B 劍×3	25.0	25.0		25.0	0.39	0.78	3.13		0.15	0.28	0.52	
彩虹劍×1	25.0	25.0	100	25.0	0.20	0.39	3.13	1.56	0.01	0.01	0.07	100

依照獲得的劍進行 G 數上乘分配

劍	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
藍劍	71	25	3.13	0.78	0.1	0.003	0.003	0.003
紅劍 A		50	36.3	12.5	1	0.15	0.05	0.05
紅劍 B			74.5	12.5	12.5	0.39	0.05	0.05
虹劍						33.3	33.3	33.3

### Let's Rock (Crazy)中

ART 中成立 LCB2 時進入 Let's Rock Crazy 會先進行 0G 連上乘抽選

0G 連上乘有最低 2 回保証，之後會以 70%繼續抽選

0G 連種類抽選

繼續	復活	結束
55.5	14.8	29.7

上乘 G 數分配

G 數	10G	20G	30G	50G	100G	200G	300G
繼續		83.2	12.5	3.13	0.78	0.2	0.2
復活			69.5	25	3.13	1.56	0.78
結束	99.98	0.003	0.003	0.003	0.003	0.003	0.003

ART 中成立 LCB 開始到 LCB 結束後的 RP 成立前的所有小役都會進行 G 數上乘  
 弱 CB 上乘 10G 確定、BONUS 上乘 100G 確定

成立	CB 中段櫻	中段櫻	確定役	不中小役	強 CB/LCB	強櫻	
30G					50.0		
50G				50.0	50.0	50.0	
100G	75.0	75.0		50.0		25.0	
200G	18.8	18.8	50.0			12.5	
300G	6.25	6.25	50.0			12.5	
成立	CB 弱櫻	CB 強櫻	弱櫻	押順銅鐘	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜
5G	32.3						
10G	50.0		88.5	88.5			
20G	12.5	55.5	6.25	6.25			
30G	3.13	25.0	3.13	3.13	50.0	57.8	
50G	1.56	12.5	1.56	1.56	25.0	25.0	50.0
100G	0.39	6.25	0.39	0.39	12.5	12.5	25.0
200G	0.05	0.39	0.05	0.05	6.25	3.13	12.5
300G	0.05	0.39	0.05	0.05	6.25	1.56	12.5