

交響詩篇 2

交響詩篇エウレカセブン 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/11

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



HYPER BIG

銅鐘連線次數 40 次到達後結束



NORMAL BIG

銅鐘連線次數 20 次到達後結束



8 枚/REPLAY



4 枚



2 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Blue Diamond	Yellow Bell	Yellow Bell
19	Grey	Strawberry	Blue Diamond
18	Red Diamond	Red Diamond	Red Diamond
17	Watermelon	Watermelon	Strawberry
16	Yellow Bell	Blue Diamond	Yellow Bell
15	Blue Diamond	Yellow Bell	Yellow Bell
14	Green Diamond	Strawberry	Blue Diamond
13	Green Diamond	Red Diamond	Green Diamond
12	Watermelon	Watermelon	Green Diamond
11	Yellow Bell	Blue Diamond	Strawberry
10	Blue Diamond	Yellow Bell	Yellow Bell
9	Grey	Green Diamond	Blue Diamond
8	Yellow Bell	Strawberry	Grey
7	Watermelon	Watermelon	Watermelon
6	Yellow Bell	Blue Diamond	Strawberry
5	Blue Diamond	Yellow Bell	Yellow Bell
4	Red Diamond	Strawberry	Blue Diamond
3	Strawberry	Grey	Red Diamond
2	Watermelon	Watermelon	Watermelon
1	Yellow Bell	Blue Diamond	Strawberry

開獎條件

1. 特殊小役直撃
2. 經由 CZ「杜伊模式」抽選
3. 規定天井轉數到達

轉輪凍結特典與確率

為共通再再櫻成立(1/65536)或
 HYPER BIG 當選時 0.38%抽選
 特典為 HYPER BIG+SEVEN SWEEL 確定

天井情報與恩惠

最大天井為 AT 間 909G, 天井到達後經由前兆後突入 AT
 如果抽選到 777G 的天井, 天井到達時當選 HYPER BIG+AT+SEVEN SWEEL 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
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



 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 交響詩篇 2

<https://www.youtube.com/watch?v=H7OjI0edSw>

小役種類及瞄壓方式

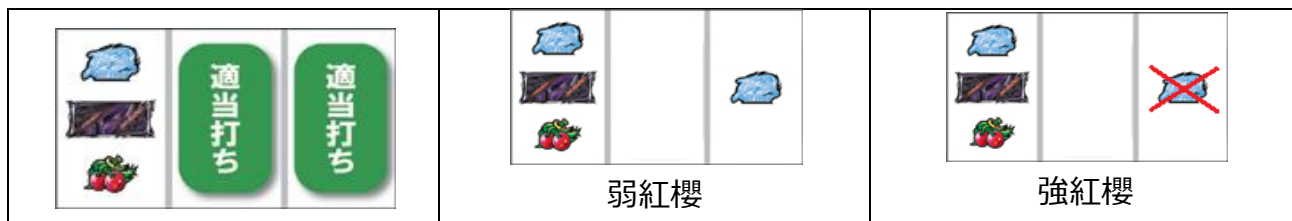


左轉輪約在轉輪上方到上段瞄押黑 BAR

左轉輪 BAR 上段停止時，中右轉輪瞄押 BAR，BAR 連線時為 BAR 連線中櫻



左轉輪中段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段青再停止時為弱紅櫻，反之為強



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，轉輪停止時閃爍一下為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜(BAR 下方)

平行瓜連線時為強西瓜，斜線瓜連線時為弱西瓜，瞄押西瓜不中時為機會牌(轉輪閃爍)



BONUS 與 AT 中的打法

有壓順指示時按照押順停止，切入演出發生時瞄押畫面所指示的圖案

問號押順演出發生時為押順猜猜樂，其餘演出時按照一般打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常場景



通常時滯在的場景有月光號著陸、格納庫、艦橋的三個廠景
滯在第三個為黃昏背景的艦橋時可以期待內部為高確率滯在

NV 模式



BONUS 或 AT 當選的期待度上升的前兆場景，有地上行走與飛行型態兩種，飛行型態移行時為好機

如果一開始突入時就是飛行型態的話則期待度大幅上升

杜伊模式



解除期待度約 50%的超高確模式，20G 繼續，滯在中所有小役都會進行解除抽選

特殊小役成立的話為大好機，畫面下方的跑馬燈顏色會示唆期待度，上升的話則期待度變高

通常時演出

DJ 演出



聚光燈顏色對應小役
跳舞人數越多期待越高

對話演出



必須注意角色台詞
顏色是紅色時為好機

入浴演出



レントン頭上的毛巾
或ホランド拿的桶子
顏色對應成立小役

切入演出



起動時可能發生
要注意切入演出的人物
還有可能發生兩階段

魂魄連續預告



特殊小役成立後發生的連續預告，繼續越多時外框顏色會變化而期待度也隨之上升

名場面連續預告



畫面外框變化同時中間進行故事演出的激熱演出

對決演出



總共有四種對決演出，對決 VC 10 時為高期待、對決 DJ GREEN 為特殊演出

BONUS 演出

(HYPER)BIG BONUS



BONUS 有兩種，BIG 為銅鐘押順 20 次結束、HYPER BIG 為銅鐘押順 40 次結束

消化中會進行 AT 與 typeMS BATTLE 抽選，切入演出發生為紅七連線的好機，連線則 AT 確定

typeMS BATTLE 抽選



消化中會發生四擇押順猜猜樂演出，押順正確的話會形成再再櫻連線而當選 typeMS BATTLE 沒有發生演出時也有可能形成再再櫻連線而當選

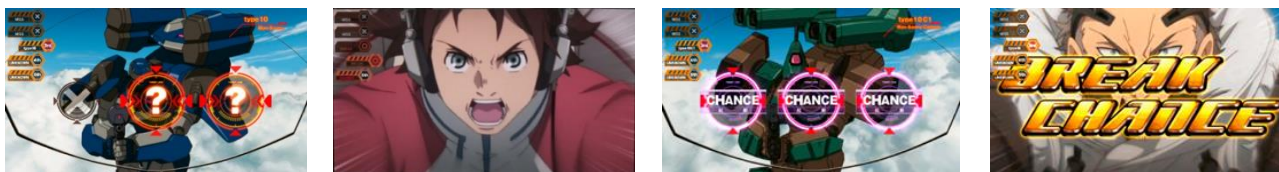
版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理，版權分屬各出處所有人

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>

typeMS BATTLE 演出

typeMS BATTLE



賭上 AT 突入則押順猜猜樂演出，5G 間進行四擇押順挑戰，正確時會形成銅鐘連線

猜中三次以上則 AT 突入，特殊小役成立時則無條件當作正確

BREAK CHANCE 發生時猜中押順的話則當下及前面的全部置換成押順正確

標題顏色



突入時標題顏色會示唆押順指示發生次數，基本上為 BIG 中再再櫻連線越多次則提示越多

コーリアン模式中的演出

CORALIAN MODE



1SET 50G+α，純增約 2.8 枚/G，主要特色是搭載 BONUS LINK SYSTEM

特殊小役成立時會進行 G 數直上乘+上乗特化區間+BONUS 的抽選

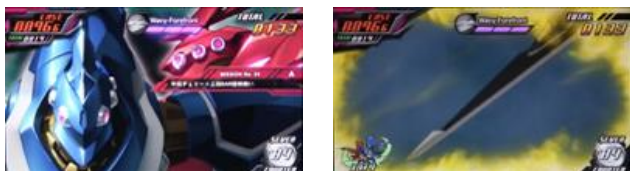
滞在模式



模式有好幾個，NIRVASH 與 CORALIAN 中心越接近時期待越高，越有機會突入上乗特化區間

消化 G 數個位數為 7 且右下角發光時為模式移行的好機，如果移行特殊模式時則期待大幅上升

スピアヘッド庫存



スピアヘッド出現在整個畫面時為庫存發生
會在 AT G 數快消化時發生後上乘演出

BONUS LINK SYSTEM



上乘 G 數就是 BONUS 當選期待度的系統
+50 則 BONUS 期待度 50%
上乘特化區間中則是總和上乘 G 數為期待度

月光號演出



月光號周圍的天空魚顏色
示唆小役，數量越多期待越高

民間襲撃演出



襲撃民間的 CORALIAN 顏色
示唆成立小役

民間船演出



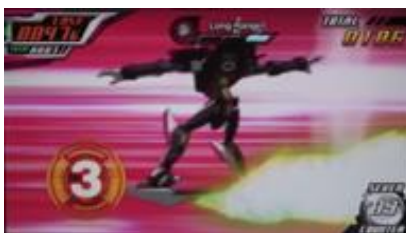
民間船顏色示唆成立小役
數量越多期待度越高

通信演出



畫面中通信畫面出現角色
會依照角色而有期待度的不同

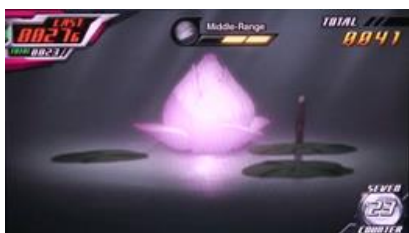
加速演出



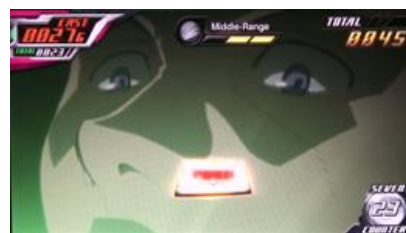
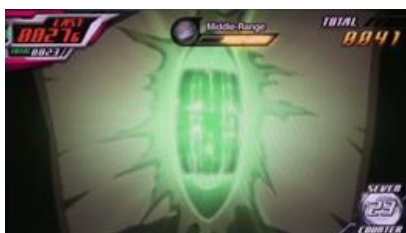
NIRVASH 加速演出，能持續到第三停止的話則模式上升
背景是紅色時為成功的好機



ノルブ演出



サクヤ登場的話則演出成功突入 BONUS 或 AR、按鍵按下後要注意框體左方的魂魄驅動器

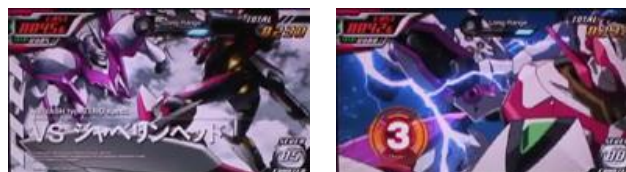


滑板裝著演出



能將滑板給接住則突入 AR
將滑板射出的指示角色會有期待度的不同

VS シャベリンヘッド



只能在本機上看到的限定對決演出
成功擊破的話則 BONUS 或 AR 確定

VS CORALIAN



將襲來的 CORALIAN 擊破的話則 BONUS 或 AR 確定的對決演出

AERIAL RUSH



7G+α繼續的上乘特化區間，滯在中 AT G 數會停止減少，通常 RP 以外的全小役都會進行上乘連續上乘時會發生 COMBO 而使上乘 G 數提高，且上乘越多時 BONUS LINK 發動率也會上升

AERIAL BURST



AR 中再再櫻連線時發生的 0G 連瞄押上乘，BAR 連線成功時則上乘確定+AB 繼續

繼續率最大 87%，就算瞄押失敗也沒關係，因為會有復活演出

theEND MODE



AT 初當時的一部分突入的特殊模式，10G 間使アネモネ覺醒的話則突入 theEND 出擊的 AT

SEVEN SWEEL



主要從轉輪凍結突入的上乘特化區間，銅鐘與特殊小役進行上乘，通常 RP 進行 BONUS 直擊抽選
 而且上乘會與 BONUS LINK SYSTEM 連動，7G 都沒抽到 BONUS 時會在最後一轉進行抽選
 只要 BONUS 成立，在 BONUS 結束後再度突入 7G 的 SEVEN SWEEL，繼續率約為 77%

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS+AT 合算	1/162	1/156	1/154	1/136	1/131	1/115
機械割	97.5%	98.5%	101.5%	105.1%	110.1%	113.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/133	1/128	1/122	1/117	1/113	1/109
弱西瓜	1/85.3	1/82.1	1/79.1	1/76.4	1/73.8	1/71.9
通常 RP	1/5.95	1/5.96	1/5.96	1/5.97	1/5.98	1/5.98
銅鐘 RP	1/4.04	1/4.05	1/4.06	1/4.07	1/4.08	1/4.09
小役	特殊再再櫻		中段櫻+西瓜	中段櫻+BAR	押順銅鐘	
確率	1/65536		1/3277	1/16384	1/1.81	
小役	機會牌 A		機會牌 B	強櫻	強西瓜	
確率	1/256		1/256	1/400	1/512	

BONUS 中小役確率

設定	1	2	34	56
押順 RP	1/2.63	1/2.64	1/2.65	1/2.66
小役	押順銅鐘	押順再再櫻	假紅 7	紅 7 RP
確率	1/1.81	1/32	1/257	1/1024

AERIAL RUSH 中小役確率

設定	1	2	3	45	6
押順 RP	1/3.04	1/3.05	1/3.06	1/3.07	1/3.08
小役	押順銅鐘		銅鐘 RP		押順再再櫻
確率	1/1.81		1/17.9		1/32

通常時模式移行抽選

BONUS 結束且 AT 非當選時會進行模式昇格抽選，直到 AT 結束前都不會模式下降

	H-BIG 結束時			N-BIG 結束時			
滯在	模式 B	模式 C	模式 D	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D
模式 A	87.5	11.7	0.78	75.0	18.8	5.86	0.39
模式 B		99.2			75.0	24.6	
模式 C			100			75.0	25.0

AT 結束時會進行模式分配，拉回模式移行時天井為 22-28G+經由最大 32G 的前兆告知

	初當 AT 結束時		拉回 AT 結束時		不論		
設定	模式 A	拉回	模式 A	拉回	模式 B	模式 C	模式 D
1	62.5	18.8	62.5	18.8	15.6	2.34	0.78
2	54.7	26.6	75.0	6.25			
3	59.4	21.9	59.4	21.9			
4	47.9	33.3	71.9	9.38			
5	56.3	25.0	56.3	25.0			
6	41.3	40.0	68.8	12.5			

設定變更時會進行模式分配

設定	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D
1-3	50.0	12.5	25.0	12.5
4-6	25.0	25.0		25.0

天井 G 數分配

模式移行時會決定天井 G 數，天井 G 數到達時 AT 發動

模式 D 時在 744G 到達的時候 H-BIG+SEVEN SWEEL 確定（777G 即發動）

拉回模式移行時

22-27G	各 12.5	28G	25.0
--------	--------	-----	------

拉回模式 A~D 移行時

模式	AC		B		D
設定	77G	909G	77G	909G	777G
1-3	0.29	99.7	10.0	90.0	100
4	4.69	95.3	12.5	87.5	
56	6.25	93.8	15.6	84.4	

杜伊模式抽選

通常時有 4 階段的等級、會依照滯在模式與消化 G 數下去管理

消化 G	1-100	-150	-200	-250	-300	-350	-400	-450
模式 A	1	1	1	3	1	1	1	4
模式 B	1	2	1	1	1	3	1	1
模式 C	1	2	1	3	1	3	1	3
模式 D	1	2	1	3	2	3	2	4
拉回	1							
消化 G	-500	-550	-600	-650	-700	-750	751-	
模式 A	1	1	1	3	1	1	1	
模式 B	1	4	1	1	1	2	1	
模式 C	1	4	1	3	1	2	1	
模式 D	2	4	2	4	2	1	1	

通常時不中小役成立時會依照滯在等級進行杜伊模式的抽選

實質的杜伊模式當選率

設定	等級 1	等級 2	等級 3	等級 4
1	1/16384	1/123	1/54.3	1/40.1
3	1/8192			
25	1/5461			
4	1/2731			
6	1/2048			

杜伊模式當選時會決定繼續 G 數

21G	22G	23G	24G
25.0	25.0	25.0	25.0

通常時狀態移行與 BONUS/AT 抽選

通常時有低確/高確 A/高確 B 共三種的狀態，小役成立、BIG 結束、設定變更時會進行移行

滞在	低確		高確 A		高確 B		
小役	弱櫻	弱西瓜	4 擇銅鐘	弱西瓜	弱櫻	弱西瓜	強櫻/強西瓜/機會牌
設定	高確 A	高確 A	低確	高確 B	高確 A	高確 A	高確 A
135	10.0	33.3	7.23	3.13	96.9	87.5	100
246	12.5	40.0		6.25			
BONUS 結束時				設定變更時			
契機	高確 A	高確 B	設定	低確	高確 A	高確 B	
H-BIG 後		100	1-3	75.0	18.8	6.25	
N-BIG 後	90.0	10.0	4-6	66.7	24.0	9.38	

BONUS/AT 抽選

通常時會依照成立小役與滞在狀態進行 BONUS/AT 的抽選

小役	中櫻+BAR/西瓜			強櫻/強西瓜			押順銅鐘		
滞在	低確	高確	杜伊	低確	高確	杜伊	杜伊		
當選率	100			25.0	50.0	100	3.13		
小役	機會牌			弱櫻			弱西瓜		
設定	低確	高確	杜伊	低確	高確	杜伊	低確	高確	杜伊
1	15.6	40.0	66.7	5.00	15.6	33.3	0.20	3.13	5.00
23	16.4			5.50			0.29		
4	18.8			8.00			0.49		
5	20.3			9.00			1.17		
6	23.4			10.0			2.15		

當選時會依照當選契機以及滞在模式進行 BONUS/AT 的分配

契機役	中櫻+BAR	中櫻+西瓜		弱西瓜		其他小役					
模式	A-D	A-C	D	A-C	D	A-C					D
設定	1-6					12	3	4	5	6	1-6
NB		50.0				84.4	82.6	80.8	79.0	74.9	
HB		25.0				13.8					
AT		23.1	50.0	98.1	87.5	1.56	3.13	4.69	6.25	9.38	93.8
NB+AT		1.56	43.8	1.56	9.38	0.20	0.39	0.59	0.78	1.56	4.69
HB+AT	100	0.39	6.25	0.39	3.13	0.05	0.10	0.15	0.20	0.39	1.56

通常時的 BONUS 中的抽選

押順發生抽選

通常時的 BONUS 中會依照成立役進行押順指示狀態移行抽選，BONUS 開始時為低確

滞在	機會牌	弱西瓜	弱櫻	4 擇銅鐘
低確往高確	100	50	33.3	
高確往低確				50

BONUS 中 4 擇特殊 RP 成立時會依照押順指示狀態進行押順指示發生抽選

在低確中當選 type MS BATTLE 後就不會發生押順指示

狀態	低確	高確
H-BIG	50.0	100
N-BIG	12.5	

AT 抽選

通常時的 BONUS 中會依照成立小役進行 AT 抽選

消化銅鐘次數在個位數是 7 的時候會有抽選優遇

在 AT 當選時有 3/4 會先潛伏（BONUS 後經由前兆後告知）

成立役	中段櫻+BAR/西瓜	強櫻/強西瓜	機會牌	弱櫻/弱西瓜
基本	100	15.6	6.25	0.39
個位數 7		31.3	12.5	1.56

AT 中的 BONUS 中的抽選

AT 中的 BONUS 中會依照成立小役進行後上乘抽選

會先抽選上乘 RANK，之後依照上乘 RANK 決定上乘 G 數

如果特殊小役沒有當選後上乘的話，則直上乘確定

AT 中的 S-BIG 中

成立役	以外		個位數 7	
	C	D	C	D
中段櫻		100		100
強櫻·強西瓜	12.5	12.5	25.0	25.0
機會牌	3.13	3.13	6.25	6.25
弱櫻·弱西瓜	0.78	0.78	1.56	1.56
4 擇銅鐘	0.10	0.10	0.78	0.78

N-BIG 中/SEVEN SWEEL 中的 S-BIG 中

成立役	以外		個位數 7	
	C	D	C	D
中段櫻+BAR		100		100
中段櫻+西瓜	93.8	6.25		100
強櫻·強西瓜	1.46	0.10	23.4	1.56
機會牌	0.73	0.05	5.86	0.39
弱櫻·弱西瓜	0.04	0.01	0.73	0.05

後上乘當選時會依照上乘 RANK 決定上乘 G 數

當然上乘的 G 數會進行 BONUS 抽選(AT 最終 5G 放出, 進行 BONUS LINK 抽選)

上乘 RANK	C				D
	50G	60G	70G	100G	100G
1-4	90.0	3.13	3.13	10.0	100
5	86.9				
6	83.8				

特殊小役要是沒有當選後上乘時則直上乘確定

		AT 中的 S-BIG 中					N-BIG 中/SEVEN SWEEL 中的 S-BIG 中				
成立役	個位數	5G	10G	20G	30G	40G	5G	10G	20G	30G	40G
強櫻	基本				87.5	12.5				50.0	50.0
強西瓜	7					100					100
機會牌	基本		80.0	18.8	0.78	0.39		25.0	25.0	25.0	25.0
	7			80.0	16.9	3.13			33.3	33.3	33.3
弱櫻	基本	80.0	17.9	1.56	0.39	0.20	20.0	20.0	20.0	20.0	20.0
弱西瓜	7		80.0	18.8	0.78	0.39		25.0	25.0	25.0	25.0

モンスーノバトル抽選相關

モンスーノバトル開始時會依 BONUS 中的再再櫻連線回數決定初期 pt

再再櫻連線六次以下, 0.1%抽選 5pt (其餘為 0pt), 再再櫻連線七次以上則 100%抽選 5pt

然後在依 BONUS 中的再再櫻連線回數決定押順提示次數

再再櫻	0回	1回	2回	3回	4回	5回
1回	90.0	9.00	0.85	0.10	0.02	0.02
2回		90.0	9.00	0.90	0.05	0.05
3回			90.0	9.81	0.10	0.10
4回				87.5	6.25	6.25
5回					75.0	25.0
6回以上						100

モンスーノバトル中 5G 間會依照連線小役進行獲得 pt 分配抽選

但再再櫻入賞時會發生 BREAK CHANCE(第 3-5G), 依照成功的有無會有獲得 pt 的變化

一般特殊小役

成立小役	中段櫻+BAR	中段櫻+西瓜 紅 7 RP	強櫻/強西瓜 機會牌	弱櫻/弱西瓜 假紅 7/銅鐘
獲得 pt	5pt	3pt	2pt	1pt

第 3G 之後的 BREAK CHANCE 發生率, 會依照當下已獲得 pt 進行抽選

獲得 pt	0pt	1pt	2pt	3pt
第 3G	50.0	12.5		
第 4G	12.5	6.25	3.13	
第 5G	6.25	3.13	1.56	1.56

再再櫻連線時則獲得 pt

非發生	第 3G BC 發生	第 4G BC 發生	第 5G BC 發生
2pt	3pt	4pt	5pt

モンスーノバトル結束時依照獲得 pt 進行 AT 抽選 (2pt 以下當選時會經由前兆)

設定	0pt	1pt	2pt	3pt 以上
1-3	12.5	25.0	37.5	100
4	18.8	37.5	56.3	
5	17.2	34.4	51.6	
6	20.0	40.0	60.0	

AT 中的模式抽選

theEND 模式抽選

AT 當選時會依照當選契機(只有 AT/N-BIG+AT/H-BIG+AT)進行 theEND 模式突入抽選

設定	1	3	5	246
只有 AT/NB+AT	1.56	1.95	3.13	0.78
HB+AT	33.3		40	25

theEND 模式突入時，10G 間會依照成立小役進行覺醒抽選

當選時 AT 從 theEND-B 模式開始

成立役	通常 RP	4 擇銅鐘	弱櫻/弱西瓜	其他小役
當選率	0.78	8.2	31.3	100
即告知		76.2	50	100
後告知	100	23.8	50	

AT 中有遠/中/近距這 3 種普通模式、七色雲海·303·theEND-A/B 的 4 種 LOOP 模式
 模式直到 AERIAL RUSH 當選都不會進行降格，移行 LOOP 模式至少有一次的 AR 保證

AT 初當時會進行模式分配抽選

設定	遠距	中距	近距	七色	303	ENDB
135	37.5	50.0	12.4	0.05	0.05	0.02
24	50.0	43.8	6.13			
6	43.8	46.9	9.25			

AERIAL RUSH 結束時會根據 BONUS LINK 是否有成功進行模式降格抽選

BONUS LINK 成功

滯在	近距	七色	中距	303	ENDA	ENDB
遠距	90	88.4	遠距	303	ENDA	ENDB
中距	10	10				
近距		1.56				
七色		1.56				

BONUS LINK 失敗

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA	ENDB
中距	90	10					
近距	88.4	10	1.56				
七色	86.9	10	1.56	1.56			
303	50	10			40		
ENDA	40	10				50	
ENDB						98.4	1.56

AT 中會依照成立小役以及 SEVEN COUNTER 進行模式昇格抽選

中段櫻+西瓜成立時

個位數 7 以外時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA	ENDB
遠距	50		43.6	3.13	3.13		0.2
中距		50	43.6	3.13	3.13		0.2
近距			50	23.4	23.4		3.13
七色				50	37.5		12.5
303					50		50
ENDA						50	50

個位數 7 (紅發光) 時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA
七色	50.0	50.0	ENDB	ENDB	ENDB	ENDB
303	49.8	49.8				
ENDB	0.20	0.20				

強櫻・強西瓜・機會牌成立時 個位數 7 以外時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA	ENDB
遠距	99.2			0.38	0.38		0.01
中距		99.2		0.38	0.38		0.01
近距			87.5	6.15	6.15		0.2
七色				87.5	12.1		0.39
303					87.5		12.5
ENDA						87.5	12.5

個位數 7 (紅發光) 時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA
近距	50.0	50.0			ENDB	ENDB
七色	25.0	25.0				
303	25.0	25.0	87.5	75.0		
ENDB	0.01	0.01	12.5	25.0		

弱櫻成立時

個位數 7 以外時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA	ENDB
遠距	90	9.11	0.78	0.05	0.05		0.01
中距		95	4.89	0.05	0.05		0.01
近距			99.2	0.38	0.38		0.01
七色				99.2	0.77		0.01
303					99.2		0.78
ENDA						99.2	0.78

個位數 7 (紅發光) 時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA
中距	99.1				ENDB	ENDB
近距	0.78	99.9				
七色	0.05	0.05				
303	0.05	0.05	96.9	93.8		
ENDB	0.01	0.01	3.13	6.25		

弱西瓜成立時

個位數 7 以外時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA	ENDB
遠距	66.7	32.4	0.78	0.05	0.05		0.01
中距		75	24.9	0.05	0.05		0.01
近距			96.9	1.56	1.56		0.01
七色				99	0.99		0.01
303					99.2		0.78
ENDA						99.2	0.78

個位數 7 (紅發光) 時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA
中距	99.1				ENDB	ENDB
近距	0.78	99.9				
七色	0.05	0.05				
303	0.05	0.05	96.9	93.8		
ENDB	0.01	0.01	3.13	6.25		

4 擇銅鐘•通常 RP 成立時

個位數 7 (紅發光) 時

滯在	遠距	中距	近距	七色	303	ENDA
中距	97.3				ENDB	ENDB
近距	2.34	99.2				
七色	0.15	0.39	98.4			
303	0.15	0.39	1.37	98.4		
ENDB	0.04	0.05	0.20	1.56		

AR 經由的 BONUS 結束時會進行模式昇格抽選, LOOP 模式滯在時維持原模式

滯在	遠距	中距	近距
遠距	100	90.0	88.4
中距		10.0	10.0
近距			1.56

AT 潛伏或 AT 拉回時會依照上次 AT 結束時的模式進行模式昇格抽選

AT 潛伏

前回	中距	近距	七色	303	ENDB
遠距	93.8	6.13	0.05	0.05	0.02
中距		98.2	0.78	0.78	0.20
近距			75.0	23.4	1.56

AT 拉回

前回	中距	近距	七色	303	ENDB
遠距	93.8	5.74	0.39	0.05	0.05
中距		93.8	6.13		
近距			98.2	0.78	0.78

AT 中 G 數直上乘抽選

AT 中會依照成立小役進行 G 數直上乘抽選，當選時會先決定上乘 RANK

還有，在 BONUS/AERIAL RUSH 前兆中，弱西瓜/機會牌成立時會有抽選優遇

成立役	中段櫻+BAR	中段櫻+西瓜	強櫻	弱櫻	強西瓜
當選率	100	100	100	10	100
RANK A					99.9
RANK B			99.9	99.5	
RANK C		98.4			
RANK D	100	1.56	0.1	0.49	0.1
成立役	弱西瓜			機會牌	
狀況	基本	前兆	基本	前兆	
當選率	1	3.13	1	25	
RANK B				96	
RANK C	97.6	99.2	97.6	3.91	
RANK D	2.44	0.78	2.44	0.1	

直上乘當選時會依照上乘 RANK 決定上乘 G 數

RANK	A					B				
設定	10G	30G	50G	70G	100G	20G	40G	60G	80G	100G
1-4	66.7	20.8	11.5		0.98	87.5	9.28		3.13	0.10
5										
6				19.9				0.98		
RANK	C						D			
設定	50G	60G	70G	100G	100G	100G				
1-4	90.0									
5	86.9				10.0	100				
6	83.8	3.13		3.13						

AERIAL RUSH 與 AERIAL BURST 抽選

AT 中成立小役會依照滯在模式進行 AERIAL RUSH 抽選, 中段櫻+BAR 則 100%當選

AT 結束時也會進行 AERIAL RUSH 抽選(LOOP 模式則當選確定)

契機	中段櫻+西瓜	機會牌	強櫻·強西瓜	弱櫻·弱西瓜
遠距	50	20	0.39	0.39
中距	50	40	0.39	0.39
近距	75	100	66.7	33.3
LOOP	75	100	75	50
契機	4 擇銅鐘			AT 結束
近距	3.13			33.3
LOOP	15.6			100

AERIAL RUSH 中的 7G 間會依照成立役與上乘 COMBO 數進行 G 數上乘抽選

TOTAL 上乘 G 數為 5G 以下時, 會再進行 1 SET

小役	中櫻+BAR	中櫻+西瓜		強櫻·強西瓜				機會牌			
COMBO	1-7	1-5	6-7	1-4	5	6	7	1-4	5	6	7
20G								87.5			
30G				87.5				7.42	87.5		
40G				8.59	87.5			3.13	8.59	87.5	
50G		87.5		3.13	10.9	87.5		1.56	3.13	10.9	
100G	100	12.5	100	0.78	1.56	12.5	100	0.39	0.78	1.56	100
小役	弱櫻·弱西瓜				銅鐘 RP/4 擇銅鐘				銅鐘 RP	4 擇銅鐘	
COMBO	1-4	5	6	7	1-2	5	6	7	3-4	3	4
5G					99.7					80.0	50.0
10G	93.8				0.20	96.9			99.9	19.9	49.9
20G	4.44	87.5			0.05	3.03	93.8		0.05	0.05	0.05
30G	0.78	10.5	87.5		0.02	0.05	6.15		0.02	0.02	0.02
40G	0.78	1.56	11.5		0.01	0.02	0.05		0.01	0.01	0.01
50G	0.20	0.39	0.78	93.8	0.01	0.01	0.02	98.4	0.01	0.01	0.01
100G	0.05	0.10	0.20	6.25	0.01	0.01	0.02	1.56	0.01	0.01	0.01

AERIAL BURST

AERIAL RUSH 中 4 擇再再櫻成立(1/32)時，押順正確的話會突入 AERIAL BURST

這時 4 擇再再櫻成立時的 1.56% 會有押順提示，AB 突入時會先決定繼續率：

79.7% 為 50% 繼續率、17.2% 為 75% 繼續率、3.13% 為 84% 繼續率

AERIAL BURST 中會依照繼續率進行繼續抽選，初回/2 回目為保證的繼續確定

繼續率	沒中	右斜上	右斜下	復活右斜上	復活右斜下
保證中		93.8	4.69		1.56
50%	50	31.3	4.69	12.5	1.56
75%	25	50	4.69	18.8	1.56
84%	15.6	59.4	4.69	18.8	1.56

BAR 連線時會依照連線方式進行 G 數上乘

BAR	10G	20G	30G	40G	50G	100G
右斜下			87.5	8.59	3.13	0.78
右斜上	93.8	4.69	1.56			

SEVEN SWEEL 中的抽選

SEVEN SWEEL 中，RP 以外的小役會進行 G 數上乘，第 7G 進行 BONUS LINK 抽選

但是當 BONUS LINK 為 0%，以及 H-BIG 後的 SEVEN SWEEL 為 BONUS 當選確定

小役	5G	10G	20G	30G	40G	50G	100G
4 擇銅鐘	99.7	0.2	0.05	0.02	0.01	0.006	0.006
弱櫻 弱西瓜		93.8	4.44	0.78	0.78	0.2	0.05
機會牌			87.5	7.03	3.13	1.56	0.78
強櫻 強西瓜				87.5	7.81	3.13	1.56
中段櫻+西瓜						87.5	12.5
中段櫻+BAR							100

SEVEN SWEEL 中 RP 成立時會進行轉輪演出發生抽選，7 連線的話為 BONUS 確定

成立	失敗	白 7	復活白 7	紅 7	復活紅 7	雙白 7
紅 7RP/假紅 7		54.7	32.8	6.25	3.13	3.13
押順再再櫻		95.3		1.56	1.56	1.56
2 擇 RP/4 擇 RP B	50.0	31.3	18.8			
4 擇 RP A	89.1	7.03	3.91			