

女神異聞錄 4

Persona4 The SLOT

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 ART TYPE

框體圖片



有效線



一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



BONUS REPLAY



RUSH REPLAY



9 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「ベルベット CHANCE」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

轉輪凍結為轉輪鎖定五階發生(確率 1/65536)
特典為 93%繼續的 ART+初期 G 數 100G 以上確定

天井情報與恩惠

最大天井為通常時消化 1784G, 1025G 以上當選時為 ART 50G 以上確定

1281G 以上當選時為 ART 100G 以上確定

1537G 以上當選時為 ART 300G 以上+ART 繼續率 93%確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上市論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



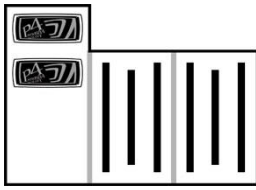
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



先瞄押左轉輪黑 BAR，約在轉輪上方到上段附近瞄押

左轉輪中段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押白七

右轉輪下段白七停止時為最強紅櫻，右轉輪中段青再停止時為中段紅櫻

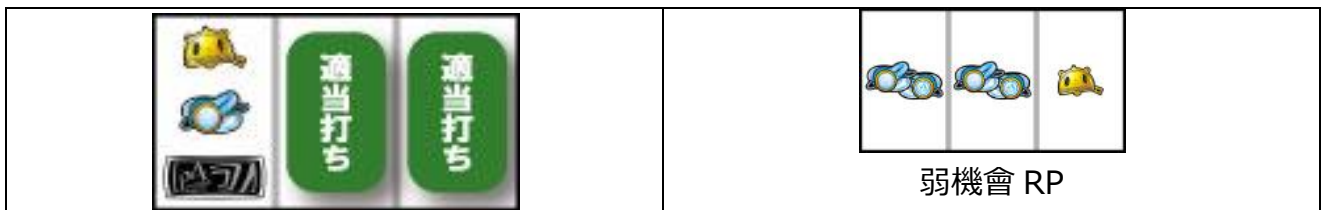


左轉輪中段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大牌圖案

右轉輪中段青再停止時為弱紅櫻，右轉輪中段大牌圖案停止時為強紅櫻

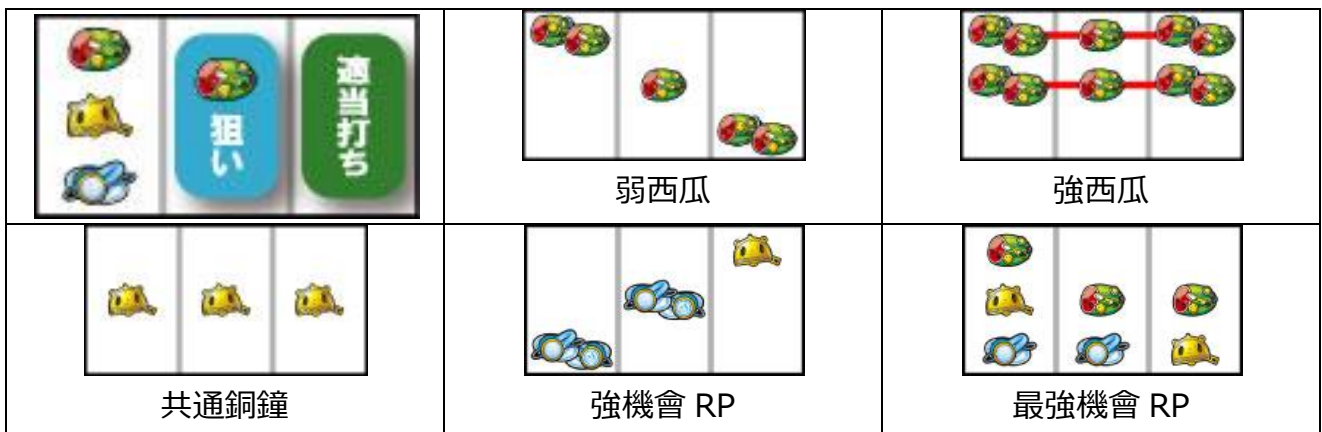


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為弱機會 RP



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，斜瓜連線時為弱瓜，平瓜為強瓜

中段銅鐘連線為共通銅鐘，斜再再鐘連線時為強機會 RP，下段再再鐘連線時為最強機會 RP



ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

基本場景與模式說明

通常待機場景



通常時每轉變動的天氣標誌會示唆內部狀態
雨天的話則為高確?月曆要是移行特殊月場景
則為大好機，為救出 MODE 突入的機會!?

特搜本部場景



規定 G 數消化後突入 BONUS 當選前兆的場景
夥伴聚集越多的話則當選期待度越高
最後會突入救出 MODE!?

救出 MODE



規定 G 數消化後有可能當選 BONUS 或是高確率狀態期待的機會模式
會依照救出的人而有期待度的不同，期待度依序為完二<りせ<直人
滯在中爬上的階數越高則機會越大，最後會演出對決

ベルベット CHANCE



10/20/無限繼續的自力解除 CZ
銅鐘或特殊小役成立越多則 BONUS 當選期待
度上升，最後會往對決演出發展

P4 BONUS



30~100G+12G 繼續的擬似 BONUS
純增約 2.2 枚/G，消化中會進行 ART 抽選
後半 12G 的演出勝利的話則 ART 確定

P4 RUSH



1SET 30~300G，繼續率 80 或
93%，純增約 2.2 枚/G
畫面右方各能量條對應各小役

ペルソナ CHANCE



黃七以外的各能量條其一 MAX
時突入，為黃七連線的好機
有機會突入上乘特化區間

ペルソナ CHANCE WILD



黃七能量條 MAX 時突入
黃七連線確率上升到 1/3
10G 以上繼續，可期待複數次

追撃 CHANCE



黃七單線連線突入的上乘特化區間，畫面中會一直成立七連線，以 0G 連的方式上乘
七圖案的角色與成立連線的連線方式會有期待度的變化

P4 SEVEN RUSH



黃七雙線連線突入的上乘特化區間
每轉都會上乘，黃七連線確率也上升
直到黃七連線失敗之前都會繼續
單線有機會突入ボコボコ RUSH
雙線則確定突入ボコボコ RUSH

ボコボコ RUSH

從 P4 SEVEN RUSH 中突入的 0G 連上乘特化
繼續率 70~90%，有畫面轉輪上乘及按鍵
連打上乘，前者為 0G 連確定，後者要是
發生七分割切入演出的話則為激熱

SEARCH MODE



ART 剩餘 G 數歸零時突入，畫面轉輪出現時要是白七連線的話則 ART 繼續確定
VS 圖案連線時則突入對決演出，畫面轉輪有三種不同的，也有只有七或繼續的轉輪

クマ CHALLENGE



P4 BONUS(ART 非當選)後獲 ART 結束後突入的拉回區間

特殊小役成立或銅鐘押順正確時則為自力復活的好機，背景的電視點燈的話則期待度上升

通常演出

保留變化



KUMA 出現時會使標誌變化
要注意變化後的標誌種類

狐任務



達成各種任務後
會使絆能量條上升

菜菜子登場



菜菜子為本機的機會角色
有可能在各場景中登場

故事擬似連



連續演出發展前發生的擬似連演出，繼續越多則期待度越高



連續演出

肉丼 FIGHT



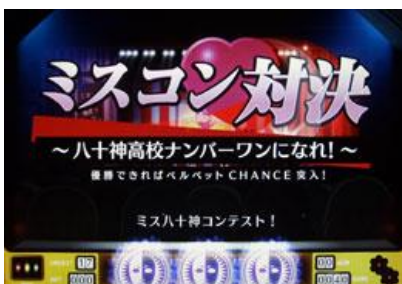
主角將特別牛肉蓋飯吃完的話則突入自力 CZ
蓋飯的大小必須要注意

親手料理任務



菜菜子能將絕品蛋包飯做出來的話則突入 CZ
蛋包飯的外觀示唆期待度

學園小姐對決



我方角色被選上的話則突入自力 CZ，最初要是我方角色先展示的話則為好機

VS 虚言のアブリー



VS 征服の騎士



対決演出勝利的話則 BONUS 確定

救出 MODE BATTLE



救出 MODE 最後突入の専用対決演出，勝利的話則為 BONUS 確定!?

P4 BONUS 中的演出

P4 RUSH 直撃演出



前半中特殊小役成立時
要是 LOGO 落下為 ART 確定

LEVEL UP 演出



前半將敵人擊退時則等級上升
等級上升時 ART 期待度也升

アナライズ CHANCE



BONUS 剩餘 G 數歸零時發生
七連線則 BONUS G 數延長

最後審判對決



BONUS 的前半部結束後突入，12G 繼續的對決演出，勝利的話則 ART 確定

ART 中的演出

能量條上升機會



ART 初當或ペルソナ
CHANCE 結束時發生
停止的圖案上升該能量

ボコボコ CHANCE



按鍵連打攻擊敵人後
獲得 G 數上乘的演出

全畫面演出



角色切入全畫面演出
為 G 數上乘的好機

雙轉輪機會



ART 銅鐘連續時突入
畫面轉輪出現時為能量
條上升的機會

雜魚擊破演出



如果將アブルリー打倒的話
則往洗牌時間發展!?

洗牌時間



依照入手的卡片做 G 數上乘
或是能量條的上升

Arcana CHANCE



卡片轉到正的方向時為好機
會依卡片種類示唆繼續率
或是能量條上升的抽選

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
P4 BONUS	1/328.8	1/300.3	1/304.3	1/280.7	1/276.1	1/237.6
P4 RUSH	1/4183	1/4967	1/4029	1/4735	1/3701	1/4153
BONUS/ART 初當合算	1/304.0	1/283.2	1/282.9	1/265.0	1/256.9	1/224.8
機械割	97.0%	98.5%	100.2%	102.6%	106.5%	113.5%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/91.0	1/89.0	1/87.1	1/85.3	1/83.6	1/81.9
共通銅鐘	1/227	1/218	1/210	1/202	1/195	1/188
小役	弱櫻	強櫻	通常 RP	最強櫻	強機會 RP	
確率	1/88.6	1/512	1/8.57	1/32768	1/1311	
小役	弱西瓜	強西瓜	弱機會 RP	中段櫻	最強機會 RP	
確率	1/96.4	1/328	1/117	1/6554	1/32768	

通常時模式移行抽選

BONUS/ART 結束時、設定變更時會進行模式移行抽選(未分配到的比例為原模式滯在)

滯在	通常 A			通常 B		天國 A			設定變更			
	通 B	天 A	天 B	天 A	天 B	通 A	通 B	天 B	通 A	通 B	天 A	天 B
1	18.8	11.7	0.78	40.0	1.56	46.6	9.38	1.56	9.37	78.1	11.5	1
3	21.9	13.8	1.17	44.2	2.34	41.7	10.9	2.34				
5	25.0	15.9	1.56	48.4	3.13	33.8	15.6	3.13	17.5	62.5	19.0	
2	28.1	19.6	0.39	49.2	0.78	55.3	10.9	0.78	9.37	78.1	11.5	
4	31.3	22.1		54.2		53.7	12.5		17.5	62.5	19.0	
6	50.0	24.0	0.98	58.1	1.95	39.3	18.8	1.95	12.5		24.0	

天國 B 滯在時：奇數設定 45% 移行天國 A、偶數設定 62.5% 移行天國 A

通常時規定 G 數分配

模式移行時會分配規定 G 數

契機	BONUS/ART 結束								設定變更	
	通常 A				通常 B				通常 A	通常 B
設定	135	2	4	6	135	2	4	6		
1-201G	0.31				3.74	5.30	6.86	8.43	38.7	38.7
-250G	0.07				0.15				0.30	0.30
-300G	0.11		0.14		0.21			0.40	0.31	0.17
-350G	1.85	1.98	3.51	3.63	3.23			12.4	0.31	0.15
-400G	12.3	18.5		24.6	0.92				0.40	0.21
-450G	0.08				0.15				4.99	3.28
-500G	0.11		0.14		0.25	0.28	0.34	0.40	4.90	3.22
-550G	1.91	2.10	3.63	3.51	4.76	6.30	9.36	12.4	0.31	0.15
-600G	15.4	24.6		18.5	0.92				0.55	0.21
-650G	0.08				0.15				12.8	3.28
-700G	0.11	0.14			0.34	0.52	0.46	0.40	12.6	3.31
-750G	1.64	3.20			9.36	18.6	15.5	12.4	0.31	4.84
-767G	1.61	3.14			2.28	2.04	2.01	1.79	0.43	5.38
-775G					73.5	61.3	59.7	49.0		36.8
-800G										
-850G	0.08								6.56	
-900G	0.11		0.14						6.43	
-950G	1.98	1.79	3.32						0.31	
-1024G	31.2	18.9	17.3						0.48	
-1275G	15.4	12.3	10.8						3.08	
-1530G	12.5	9.39	7.82						3.14	
-1784G	3.11								3.11	

天國滯在時

模式	1-50G	51-100G	101-150G	151-201G
天國 A	12.5	12.5	37.5	37.5
天國 B	50	37.5	6.25	6.25

通常時高確移行抽選

通常時特定小役成立時會進行高確移行抽選，當選時 5G 後為高確確定

當選時會依照轉輪鎖定階數抽選高確滞在 G 數，高確會以天氣示唆，雨天則為高確確定

高確移行率

共通銅鐘	弱櫻/弱西瓜	通常 RP
0.10	12.5	100

高確繼續 G 數

RL	1G	4G	5G	6G	7G	8G	9G	10G
無	100							
STEP1		53.1	7.81	7.81	7.81	7.81	7.81	7.81
STEP2				50	12.5	12.5	12.5	12.5
STEP3						50	25	25
STEP4								100

通常時確變/BONUS/RUSH 抽選

通常時會依照滞在狀態與成立小役進行確變/BONUS/RUSH 抽選(CZ 當選時不抽選)

最強機會 RP·最強櫻成立時 100%當選 RUSH

以下表格“確”表示確變、“B”表示 BONUS、“R”表示 RUSH

小役	強機會 RP						弱機會 RP											
	低確中			高確中			低確中			高確中								
	確	B	R	確	B	R	確	B	R	確	B	R						
1	3.13	0.59	0.59	46.9	2.93	0.39	1.17	0.20	0.20	17.6	0.98	0.15						
2						0.05						0.04						
3						0.59						0.22						
4						0.64						0.64	3.22	0.07	0.21	0.21	1.07	0.05
5						0.71						0.71	3.54	0.88	0.23	0.23	1.17	0.33
6						0.78						0.78	3.89	0.29	0.26	0.26	1.29	0.22

小役	強櫻						弱櫻					
状態	低確中			高確中			低確中			高確中		
設定	確	B	R	確	B	R	確	B	R	確	B	R
1	2.50	0.37	0.37	37.5	1.83	0.25	0.20	0.02	0.02	2.93	0.12	0.02
2						0.05						0.01
3						0.37						
4		0.40	0.40		2.01	0.07		0.13	0.01			
5		0.44	0.44		2.21	0.56					0.14	0.05
6		0.49	0.49		2.43	0.29		0.04				
小役	強西瓜						弱西瓜					
状態	低確中			高確中			低確中			高確中		
設定	確	B	R	確	B	R	確	B	R	確	B	R
1	0.78	0.20	0.20	11.7	0.98	0.07	0.39	0.10	0.10	5.86	0.49	0.07
2						0.02						0.01
3						0.22						
4		0.21	0.21		1.07	0.04		0.53	0.02			
5		0.23	0.23		1.17	0.33					0.59	0.16
6		0.26	0.26		1.29	0.15		0.64	0.07			
小役	共通銅鐘											
状態	低確中			高確中								
設定	確	B	R	確	B	R						
1	0.05	0.01	0.01	0.73	0.06	0.01						
2						0.003						
3						0.02						
4						0.005						
5	0.07			1.10		0.03						
6						0.02						

絆能量條抽選

設定變更時與 ART 結束時會決定能量條狀態

契機	設定變更		ART 結束	
	LOW	HI	LOW	HI
12		100	90.0	10.0
3-5			87.5	1.25
6			80.0	20.0

通常時會根據目前有的絆能量、能量條狀態與成立小役進行絆能量條上升抽選

絆能量	成立役	中段櫻/共通銅鐘		強機會 RP		強櫻	強西瓜/弱機會 RP	
	設定	共通		共通		共通	共通	
0-5	共通	100		50		37.5	20	
6-10	LOW			12.5		9.38	5	
	HI			25		18.8	10	
絆能量	成立役	弱西瓜		弱櫻		通常 RP	押順銅鐘	不中
	設定	135	246	135	246	共通	共通	共通
0-5	共通	3.13	4.69	1.56	2.5	2	1	0.25
6-10	LOW	0.78	1.17	0.39	0.62	0.5	0.25	0.06
	HI	1.56	2.34	0.78	1.25	1	0.5	0.12

通常時 CZ 抽選

通常時會根據目前有的絆能量與成立小役進行 CZ 抽選，中段櫻成立時 100%當選 CZ

絆能量 1 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.20	0.78	1.56	10.0	10.0	20.0	25.0
6	0.59	3.13	3.91			25.0	

絆能量 2 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.21	0.86	1.72	11.0	10.0	20.0	25.0
6	0.64	3.44	4.30			25.0	

絆能量 3 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.23	0.94	1.89	12.1	10.0	20.0	25.0
6	0.71	3.78	4.73			25.0	

絆能量 4 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.26	1.04	2.08	13.3	10.0	25.0	
6	0.78	4.16	5.20				

絆能量 5 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.28	1.14	2.28	14.6	12.5	25.0	
6	0.86	4.57	5.72				

絆能量 6 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.31	1.25	2.51	16.1	12.5	25.0	
6	0.94	5.03	6.29				

絆能量 7 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1	0.34	1.38	2.76	17.7	12.5	25.0	
6	1.03	5.53	6.92				

絆能量 8 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1-6	12.5			37.5	25.0	25.0	

絆能量 9 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1-6	50.0					100	

絆能量 10 格

設定	共通銅鐘	弱櫻	弱西瓜	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP
1-6	100						

CZ 中的抽選

CZ 前兆中會依滯在狀態與小役進行 RUSH 抽選，最強機會 RP、最強櫻、中段櫻成立為確定

滯在	低確				高確			
設定	共通銅鐘	弱櫻 弱西瓜	強西瓜 弱機會 RP	強機會 RP 強櫻	共通銅鐘	弱櫻 弱西瓜	強西瓜 弱機會 RP	強機會 RP 強櫻
1	0.003	0.02	0.10	0.39	0.01	0.05	0.20	0.78
3		0.05	0.12	0.48		0.10	0.24	0.95
5		0.10	0.15	0.59		0.20	0.29	1.17
24	0.002	0.003	0.05	0.10	0.003	0.01	0.10	0.20
6		0.07	0.12	0.39		0.15	0.24	0.78

CZ 中押順指示狀態抽選

當選的話當 CZ 中押順銅鐘成立時會給予押順指示

設定 1	設定 3	設定 5	設定 2	設定 4	設定 6
6.25%	7.81%	10.9%	10.0%	12.5%	15.6%

CZ 繼續 G 數抽選

CZ 突入時會決定繼續 G 數，10G 間押順銅鐘連一次都沒有成立的話則延長到 20G

20G 間連一次押順銅鐘都沒有成立的話則延長到無限

設定	10G	20G	無限
13	89.0	10.0	1.00
25	86.5	12.5	
46	83.4	15.6	

CZ 中 BONUS/RUSH 抽選

CZ 結束時會依照獲得的卡片枚數進行 BONUS/RUSH 抽選

卡片數	1 枚			2 枚		3 枚	4 枚	5 枚	
設定	12	34	56	12	3-6	1-6	1-6	1-6	
BONUS	1.5	3.13	5	3.91	5	25	50	75	
卡片數	6 枚		7 枚		8 枚	9 枚	10 枚	11 枚	12 枚
設定	135	246	135	246	1-6	1-6	1-6	1-6	1-6
BONUS	96.9	98.4	93.8	96.9	93.8	87.5	75	50	
RUSH	3.13	1.56	6.25	3.13	6.25	12.5	25	50	100

確變中 BONUS/RUSH 抽選

確變中會依照成立小役進行 BONUS/RUSH 抽選，還有確變會一直到 ART 當選前繼續

最強機會 RP·最強櫻·中段櫻成立時 100%當選 RUSH

成立	弱機會 RP		強機會 RP		弱櫻		強櫻	
設定	BONUS	RUSH	BONUS	RUSH	BONUS	RUSH	BONUS	RUSH
1	1.95	0.29	5.86	0.78	0.24	0.05	3.66	0.50
2		0.07		0.10		0.01		0.10
3		0.44		1.17		0.07		0.74
4	2.14	0.11	6.44	0.15	0.26	0.02	4.03	0.15
5	2.35	0.66	7.08	1.76	0.27	0.11	4.43	1.12
6	2.58	0.44	7.78	0.59	0.29	0.07	4.87	0.59
成立	弱西瓜		強西瓜		共通銅鐘		純槓	
設定	BONUS	RUSH	BONUS	RUSH	BONUS	RUSH	BONUS	RUSH
1	0.98	0.15	1.95	0.29	0.12	0.02	12.5	0.02
2		0.02		0.05		0.01		0.01
3		0.22		0.44		0.04		0.04
4	1.07	0.04	2.14	0.07		0.01		0.01
5	1.17	0.33	2.35	0.66		0.05		0.05
6	1.28	0.15	2.58	0.29		0.04		0.04

クマ CHALLENGE

クマ CHALLENGE 突入時會決定繼續 G 數

繼續 G 數消化後的押順銅鐘錯誤後結束，押順銅鐘八次押順正確的話則升格無限

設定	1	2	3	4	5	6
10G	97.9	98.1	96.7	97.1	96.1	95.5
20G	1.56		2.5		3.13	3.91
無限	0.59	0.39	0.78	0.39	0.78	0.59

クマ CHALLENGE 中會依照成立役進行 CZ/確變/BONUS/RUSH 抽選

最強機會 RP·最強櫻·中段櫻成立時 100%當選 RUSH

小役	強機會 RP				強櫻				強西瓜			
設定	CZ	確	B	R	CZ	確	B	R	CZ	確	B	R
1-6	25.0	15.6	7.81	0.78	18.8	12.5	6.25	0.59	7.81	6.25	3.13	0.39

小役	弱機會 RP				押順銅鐘		
設定	CZ	確	B	R	CZ	確	B
1-6	7.81	6.25	4.69	0.39	0.39	0.39	0.39

小役	弱西瓜				弱櫻				共通銅鐘			
設定	CZ	確	B	R	CZ	確	B	R	CZ	確	B	R
12	3.13	1.56	1.17	0.10	1.56	1.17	0.98	0.05	0.59	0.59	0.39	0.02
3	3.44				1.72				0.64			
4	3.78				1.89				0.71			
5	4.16				2.08				0.78			
6	4.57				2.28				0.86			

P4 BONUS 中的抽選

本前兆/準備中

BONUS 本前兆/準備中特殊小役成立時會進行 BONUS(基本 30G)的繼續 G 數上乘抽選
當選時會上乘 10G(最大 100G)

小役	強機會 RP	強櫻	弱機會 RP/強西瓜	弱西瓜	弱櫻	共通銅鐘			
設定	1-6					12	34	5	6
當選率	75.0	50.0	10.0	5.00	3.13	0.78	1.56	3.13	6.25

RUSH 抽選

BONUS 開始時會先依照繼續 G 數進行 RUSH 抽選

設定	30G	40G	50G	60G	70G	80G	90G	100G
12	15	19.7	24.4	40	55.6	71.4	87	100
3	16.1	20.2	26.4					
4	17.3	20.7	26.9					
5	18.6	21.2	27.5					
6	20	21.7	28					

BONUS 消化中會依照成立役進行 RUSH 抽選(押順銅鐘設定 6 當選率 0.39%)

小役	最強役 中段櫻	強機會 RP	強櫻	強西瓜 弱機會 RP	弱西瓜	弱櫻	共通銅鐘	押順銅鐘
當選率	100	75	50	12.5	6.25	5	0.78	0.20(0.39)

P4 RUSH 中的抽選

繼續抽選

每 SET 開始時會進行繼續抽選，潛伏選擇時會先移行クマ CHALLENGE 後回到 ART

繼續率	繼續	潛伏	結束
80%	75.4	3.13	21.5
93%	87.4		9.50

初期 G 數抽選

每 SET 開始時會抽選 TABLE，但是天井到達時的第 1SET、1025G 後開獎的為 TABLE B、1281G 後開獎的為 TABLE C、1537G 後開獎的為 TABLE E

設定	第 1 SET				四的倍數 SET				其他 SET			
	A	B	C	D	A	B	C	D	A	B	C	D
135	90.0	10.0	0.02		89.8	10.0	0.20		99.6	0.39	0.02	
24	96.9	3.13			96.7	3.13			99.2	0.78		
6	96.8				0.02		96.7	0.15	0.02	99.8		

之後會根據決定的 TABLE 以及 SET 開始的第 1G 的成立小役決定初期 G 數

初期 G 數	TABLE A	TABLE B	TABLE C	TABLE D	TABLE E
最強役	50G	100G	200G	200G	300G
特殊小役	(按照下表)		100G	200G	300G
其他小役	30G	50G	100G	200G	300G
TABLE		A		B	
93.8%		30G		50G	
6.25%		50G		100G	

ペルソナ能量條抽選

RUSH 中各角色對應成立時會進行能量條上升抽選。黃七連線時，主角上升 1pt 確定各能量條獲得 7pt 時則突入ペルソナ CHANCE

陽介能量條上升				千枝能量條上升			雪子能量條上升			
成立	1pt	2pt	5pt	成立	1pt	2pt	成立	1pt	2pt	5pt
弱機會 RP	93.8	6.25		弱西瓜	99.6	0.39	弱櫻	99.6	0.39	
強機會 RP	87.5	12.5		強西瓜	93.8	6.25	強櫻	93.8	6.25	
最強機會 RP			100				中段櫻	50.0	50.0	
							最強櫻			100

RUSH 中銅鐘連續時會進行雙重轉輪機會發生抽選

雙重轉輪機會中銅鐘/RP 成立時也會進行能量條上升抽選

設定	3 連	4 連	5 連
1-3	2.00	20.0	100
4-6	1.56		

G 數上乘抽選

RUSH 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

單線黃 7 連線上乘 20G、雙線黃 7 連線為 50G 上乘確定

還有在繼續/潛伏確定的サーチ模式/クマ CHALLENGE 中同樣會進行抽選

小役	弱西瓜	弱櫻	弱機會 RP	強西瓜	強櫻	強機會 RP	共通銅鐘	中段櫻	最強役
當選率	5.00	3.13	20.0	12.5	100		0.20	100	
10G		98.9	95.7		93.1	88.6	100		
30G	96.4	0.78	3.13	88.3	6.25	10.0			
50G	3.13	0.20	0.78	10.0	0.39	0.78		92.4	
100G	0.20	0.10	0.20	0.78	0.20	0.20		6.25	70.0
150G	0.20		0.20	0.78		0.20		0.78	10.0
200G	0.05		0.02	0.10		0.10		0.39	10.0
300G	0.02	0.01	0.02	0.05	0.02	0.10		0.20	10.0

雙重轉輪機會中能量條上升抽選

成立役	主人公	陽介	千枝	雪子
共通銅鐘	37.5	20.8	20.8	20.8
押順銅鐘/通常 RP	0.98	3.66	3.66	3.66

黃七連線時，主角上升 1pt 確定

陽介能量條上升				千枝能量條上升		雪子能量條上升		
成立	2pt	3pt	5pt	7pt	成立	獲得點數	成立	獲得點數
弱機會 RP	50	50			弱西瓜	2pt	弱櫻	2pt
強機會 RP		50	50		強西瓜	3pt	強櫻	3pt
最強機會 RP				100			中段櫻	5pt
							最強櫻	7pt

角色圖案轉輪出現時為能量條上升確定，79.7%1 人、18.8%2 人、1.56%全員上升

サーチ模式中

サーチ模式開始時會依照繼續抽選的結果決定繼續 G 數

繼續 G 數	2-5G	6/7G	8G	9G	10G	11-13G
繼續	6.25	9.38	6.25	15.6	15.6	46.9
潛伏/結束				18.8	20.3	60.9

結束的サーチ模式中會依照成立小役進行繼續置換抽選

最強機會 RP・最強櫻・中段櫻成立時 100%置換成繼續

小役	強機會 RP	強櫻	弱機會 RP/強西瓜	弱西瓜	弱櫻	共通銅鐘			
設定	1-6					12	34	5	6
當選率	37.5	25.0	5.00	2.50	1.56	0.78	1.56	3.13	6.25

P4 SEVEN RUSH 中的抽選

P4 SEVEN RUSH 開始時會進行 7 連線保証回數抽選 62.5%1 回、25%2 回、12.5%3 回

P4 SEVEN RUSH 中每轉會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

成立役	5G	10G	30G	50G	100G	150G	300G
最強櫻/最強機會 RP						90.0	10.0
中段櫻					99.8		0.20
強機會 RP				89.9	10.0		0.10
強西瓜				90.0	10.0		0.10
強櫻				93.7	6.30		0.02
弱機會 RP/弱西瓜				96.9	3.10		0.02
弱櫻				99.2	0.80		0.01
共通銅鐘			100				
3 擇銅鐘/通常 RP	90.0	10.0					

ボコボコ RUSH 中的抽選

P4 SEVEN RUSH 中單線黃七連線的 1/8 與雙線黃七連線時突入ボコボコ RUSH

ボコボコ RUSH 開始時會決定繼續率

70%	75%	80%	90%
56.3	25.0	12.5	6.25

會依照事前決定的告知演出決定上乘 G 數，初回為繼續+PUSH 告知確定

演出	10G	20G	30G	50G	100G	300G
轉輪	73.0	18.8	6.25	0.78	0.78	0.39
PUSH	68.0	18.8	12.5	0.39	0.39	

繼續選擇時會依照告知演出與繼續率預先進行下次的繼續/告知抽選

轉輪告知時

繼續	演出	70%	75%	80%	90%
繼續	轉輪	50.0	55.0	60.0	70.0
	PUSH	50.0	45.0	40.0	30.0

PUSH 告知時

繼續	演出	70%	75%	80%	90%
繼續	轉輪	31.3	31.3	37.5	50.0
	PUSH	19.2	26.5	24.1	23.8
非繼續	PUSH	49.6	42.3	38.4	26.2