

# 新世紀福音戰士 希望之槍

## エヴァンゲリオン・希望の槍

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

Bisty

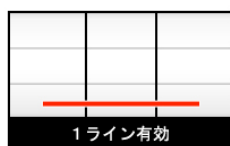
導入年月 2015/06

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



下段一線有效

50 枚約可遊技轉數 34G

小役構成



**SUPER BIG BONUS**

純増約 252 枚



**BIG BONUS**

純増約 203 枚



**EVA CRUSH 發動 REPLAY**



10 枚



REPLAY



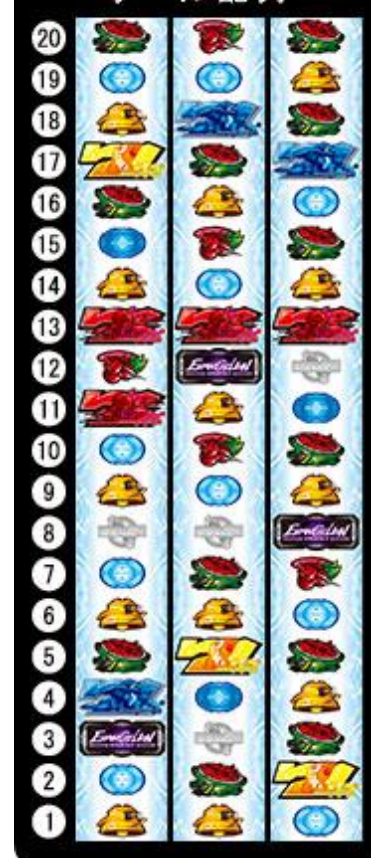
REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「第 10 使徒迎擊作戰」

轉輪凍結特典與確率

有兩種凍結，第一個為 code777 凍結，為紅 7 SBIG 當選時的 1/256 抽選（確率約 1/381312），特典為 77.7%繼續率 OG 連抽選 EVA CRUSH（七次保證）第二個為覺醒 BONUS（確率 1/65536）消化中高確率抽選 EVA CRUSH 庫存

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 1280G（當選 BONUS 時不歸零），天井到達時 ART 確定  
ART 間 780G 時會有假天井，此時 50%當選 CZ 或 ART

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



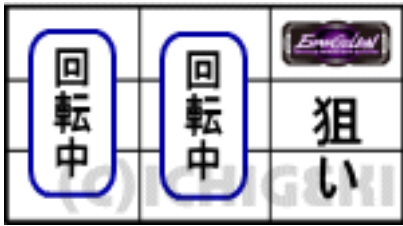
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



首先先停止右轉輪，並約在上段附近瞄押黑 BAR 圖案

右轉輪紅櫻出現時，左右轉輪適當停止，中轉輪藍再非停止時為紅櫻 A，有停止為紅櫻 B



紅櫻 A

紅櫻 B

右轉輪下段黑 BAR 停止時，左轉輪瞄押黃七，中轉輪瞄押藍七，中段銅鐘連線為共通銅鐘  
三顆西瓜連線時為弱西瓜，瓜瓜 BAR 連線時為強西瓜



共通銅鐘

弱西瓜

強西瓜

### BONUS 中的打法

預告音發生時有三種瞄押方式，會依照瞄押的圖案與成功與否會有不同的 ART 抽選率

**簡單篇：**預告音發生時順押消化即可，ART 抽選率不變

**中級篇：**預告音發生時逆押，左轉輪轉輪內瞄押紅 7，成功時 ART 抽選率兩倍上升

失敗時不進行 ART 抽選



**上級篇：**預告音發生時逆押，左轉輪中下段精準瞄押黑 BAR，成功時 ART 抽選率兩倍上升

失敗時不進行 ART 抽選，且此手順會發生告知音，可判別設定值高低



### ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，其餘演出按一般打法即可

# 本機演出說明

## 基本場景與模式說明

### 通常場景



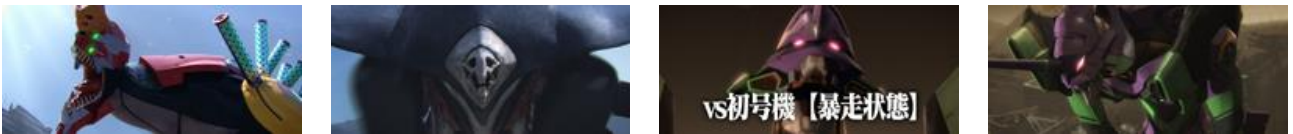
通常大部分滯在「ネルフ本部」「ミサトの部屋」「海洋施設」這三個場景  
移行「ユイの墓前」場景可期待高確，「シンクロテスト」場景移行時可期待前兆  
移行「SEELE」時為大好機！？

### 前兆場景



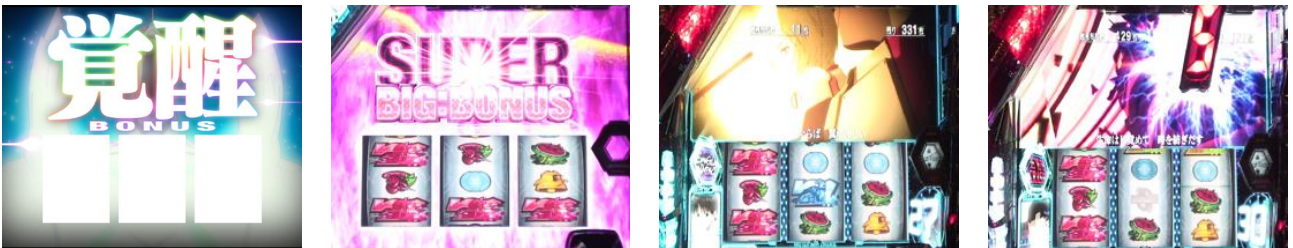
有「第一種戰鬥配置」「セントラルドグマ」的兩種前兆場景，紅色系的演出發生為好機

### 自力 CZ「第 10 使徒迎擊作戰」



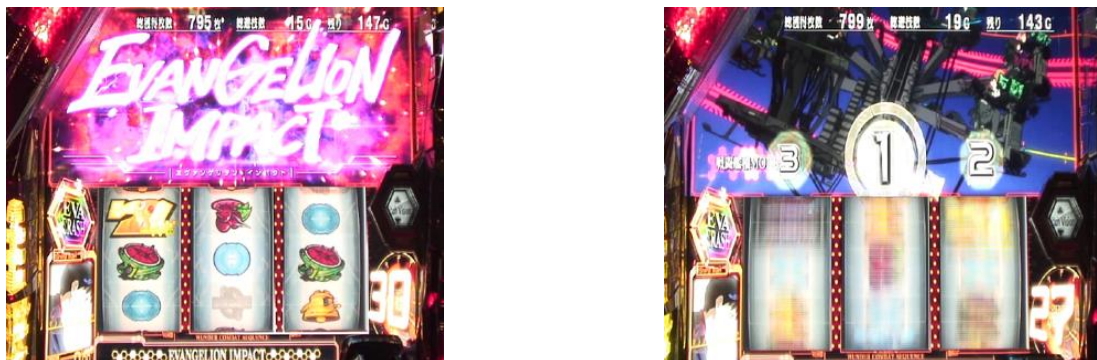
與使徒展開對決，全部的小役都會進行 ART 抽選，期待度約 50%，初號機登場時期待度上升

### BONUS



覺醒 BONUS 與 SBIG 純增約 252 枚，BIG 純增約 203 枚，預告音發生時會進行 ART 抽選

### ART EVANGELION IMPACT



純增約 1.5 枚/G 的 G 數管理型 ART，初期 G 數為 50~150G，BONUS 與上乘演出的 EVA CRUSH 為出玉的主要契機

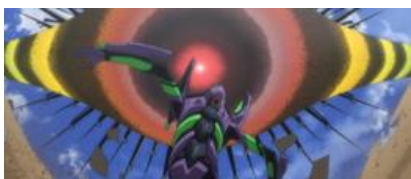
## 通常時的演出

### 迎擊能量條



轉輪中間的能量條會依照特殊小役成立以及狀態進行變化，上升時可期待突入 CZ 或 ART

### 對決系演出



對決演出勝利時為 ART 或 BONUS 當選確定，演出中的 US 作戰為期待度最高的演出

### 特訓系演出



也為連續演出的一種，有長距離射擊與近接射擊兩種，任務成功可期待當選 ART 或 BONUS

## ART 中的演出

### 背景變化



ART 中會有影響 EVA CRUSH 當選率的內部模式，會依照滯在場景示唆

滯在戰鬥艦橋時為 EVA CRUSH 頻發的大好機

## EVA CRUSH



ART 中約 1/60 發生的上乘演出，會依照登場的 EVA 而有不同的上乘期待度變化  
上乘後出現「第 13 号機」「覺醒初号機」「ロンギヌスの槍」為大量 G 數上乘的好機  
還有不只會只有 G 數上乘，還會進行模式上升以及特化區間的突入抽選

## Piano MODE



RP 以外成立時會進行 G 數上乘的上乘特化區間，RP 規定成立次數到達後會進行 G 數抽選  
カヲル出現時則次 SET 繼續，特殊小役成立時可期待大量上乘

## code:777



紅七 SBIG 的 1/256 發生的 EVA CRUSH 庫存區間，敲下起動桿成功則獲得 EVA CRUSH 庫存  
繼續率為 77.7%，可期待大量上乘

## 暴走模式



為 0G 連上乘模式，PUSH 按鍵按下成功時則上乘轉數，結束後必定當選 BONUS

## 神殺模式



上乘演出頻繁發生的內部最高模式，光看外部演出沒有辦法判別是否滯在

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
SUPER BIG 合算	1/1057	1/1024	1/993	1/964	1/910	1/862
NORMAL BIG 合算	1/728	1/712	1/697	1/655	1/643	1/630
BONUS 合算	1/431	1/420	1/410	1/390	1/377	1/364
ART 初當	1/466	1/463	1/450	1/419	1/352	1/283
機械割	96.8%	98.5%	99.6%	104.4%	107.4%	111.2%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/51.0	1/49.9	1/48.9	1/47.9	1/47.0	1/46.1
強西瓜	1/178.3	1/174.1	1/170.0	1/166.1	1/162.4	1/155.4
紅櫻 A	1/142.1	1/141.6	1/138.9	1/133.8	1/131.3	1/129.0
紅櫻 B	1/1972					
共通銅鐘	1/19.53	1/19.19	1/18.86	1/18.54	1/18.23	1/17.93

### ART 中小役確率

共通銅鐘の確率與通常時一樣

小役	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B
確率	1/74.9	1/262.1	1/217.0	1/2520.6

### BONUS 同時當選期待度

狀況	通常時				ART 中			
	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B
1	0.2	6.1	19	50	0.3	9.2	30.1	65.4
2	0.2	6.4	19.4		0.3	10	30.8	
3	0.2	6.3	19.8		0.3	10	32.1	
4	0.4	6.6	19.8		0.6	10.8	33.4	
5	0.5	6.9	19.8		0.8	11.6	34.1	
6	0.7	7	19.4		1.3	12.4	34.1	

## 通常時狀態移行抽選

通常時存在著通常 A/通常 B/高確/超高確的 4 種狀態，會影響 CZ/ART 的抽選

未列出的比例為原狀態滯在

### 通常 A 滯在時

設定	強西瓜		共通銅鐘	弱西瓜/SBIG 後	NBIG 後
	通常 B	高確	通常 B	通常 B	通常 B
135	96.9	3.1	31.3	50.0	37.5
24	98.4	1.6	40.6		
6	96.9	3.1			

### 通常 B 滯在時

設定	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	SBIG 後	NBIG 後	押順銅鐘/RP
	高確	高確	高確	高確	高確	通常 A
135	0.8	18.8	50.0	12.5	9.4	5.5
246	1.6					

### 高確滯在時

設定	弱西瓜	強西瓜	SBIG 後	NBIG 後	共通銅鐘
	超高確	超高確	超高確	超高確	通常 A
135	0.4	25.0	3.9	0.4	59.4
246	0.2	12.5			

### 超高確滯在時

超高確在保證 G 數的 30G 消化後進行轉落抽選，在不中小役的 50% 進行抽選轉落

### 設定變更時

25% 為通常 B、75% 為高確



## CZ/ART 突入抽選

通常時會依照滞在狀態進行 CZ/ART 的突入抽選

### CZ 當選率

超高確滞在時不會進行任何的 CZ 抽選，CZ 前兆中 BONUS 成立時不會進行 CZ 抽選

滞在	紅櫻 A	紅櫻 B	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜
通常 A/B	12.5	50			
高確	12.5	50	15.6		
CZ 前兆中	12.5	100	15.6	0.8	3.1

### ART 當選率

通常 A 滞在時

設定	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B	SBIG	NBIG
1-3	0.02	0.02	1.56	25.0	34.4	10.2
4	0.20	0.39				
5	1.56	3.13				
6	2.54	5.08				

通常 B 滞在時

設定	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B	SBIG	NBIG
1-3	0.02	0.02	3.13	37.5	34.4	10.2
4	0.20	0.39				
5	1.56	3.13				
6	2.54	5.08				

高確滞在時

設定	弱西瓜	強西瓜	共通銅鐘	紅櫻 A	紅櫻 B	SBIG	NBIG
1-3	0.02	0.02	0.78	12.5	100	34.4	10.2
4	0.20	0.39	1.56				
5	1.56	3.13	0.78				
6	2.54	5.08	3.13				

超高確滞在時：共通銅鐘 25%、其他特殊小役與 BONUS 100%當選 CZ

CZ 前兆中：SBIG 25%、NBIG 12.5%當選 CZ

## CZ 第 10 使徒迎擊作戰中的抽選

第 10 使徒迎擊作戰中會進行 pt 獲得抽選，會依照獲得的 pt 進行 ART 抽選

### CZ 繼續抽選

CZ 剩餘 G 數歸零時會進行 ART 與繼續抽選

16G 消化時：0pt 當選 ART 確定，5pt 以上 CZ 加 15G

31G 消化時：10pt 未滿時 6.3%抽選 ART

pt 獲得抽選

CZ 中的 BONUS 與紅櫻 B 成立時會獲得 10pt (ART 當選)

小役	RP	銅鐘連線	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A
1pt	98.4	90.6	75	50	
5pt	1.6	9	25	37.5	75
10pt		0.4		12.5	25

ART 非當選的 CZ 結束後會進行 CZ 拉回抽選

設定	1·3·5	2	4	6
當選率	3.1	3.9	4.7	6.3

## BONUS 中的抽選

### EVA CRUSH 抽選

BONUS 中每一轉都會進行 ART 抽選，ART 當選後會以同一確率進行 EVA CRUSH 抽選

一般 BONUS 中銅鐘成立時 0.05%抽選 ART

預告音發生時：未使用特殊瞄押時 2.1%、使用特殊瞄押法且成功時 4.3%抽選 ART

### ART 中的 BONUS

ART 中的 BONUS 中，預告音發生時會進行 G 數上乘抽選 (特殊瞄押要成功才會上乘)

G 數	5G	10G	20G	30G	50G	100G
順押消化	100					
特殊瞄押	87.5	10.9	1.37	0.12	0.05	0.02

### CZ 與 ART 抽選

ART 非當選的 BONUS 後會進行 CZ 與 ART 的抽選

設定	1·3·5	2	4	6
CZ	3.1	3.9	4.7	4.7
ART	3.1	1.6	1.6	3.1

## 覺醒 BONUS

覺醒 BONUS 為當選時即為 ART 確定的特殊 BONUS

BONUS 中會以高確率進行 EVA CRUSH 的庫存抽選

### 裏覺醒 BONUS

覺醒 BONUS 以外的 BONUS 當選時的 1/512 會當選裏覺醒 BONUS

外面會與通常時的 BONUS 一樣，但是內部的庫存獲得率會大幅上升

### EVA CRUSH 抽選

BONUS 中每一轉都會進行 EVA CRUSH 的庫存抽選

覺醒 BONUS 中的特殊瞄押方式不會有任何抽選優遇，所以順押消化即可

狀態	銅鐘	RP
裏覺醒 BONUS	25.0	50.0
覺醒 BONUS	20.3	100

## ART 初期 G 數分配

ART 當選時會決定初期 G 數

G 數	50G	70G	100G	150G
設定 1-5	96.1		3.1	0.8
設定 6	95.3	0.8	3.1	0.8

## ART 中狀態移行抽選

ART 中有通常/高確/超高確/神殺模式的 4 種狀態存在

未列出的比例為原狀態滯在

### 通常滯在時

契機役	SIN	共通銅鐘	弱西瓜	NBIG	紅 SBIG	藍 SBIG	強西瓜
高確	10.9	21.9	46.9	3.1	6.3	12.5	87.5
超高確	1.6	3.1	3.1				12.5

### 高確滯在時

契機役	RP/押順銅鐘	SIN	共通銅鐘/NBIG	弱西瓜/紅 SBIG	藍 SBIG	強西瓜
通常	50					
超高確		3.1	6.3	12.5	25	50

## 超高確滞在時

契機役	RP/押順銅鐘	SIN/共通銅鐘	弱西瓜	NBIG	SBIG	強西瓜
高確	4.69					
神殺模式		0.05	0.2	0.39	1.56	6.25

## 神殺模式滞在時

共通銅鐘/弱西瓜/強西瓜 15.6%往超高確轉落

## ART 初當突入時

會依照 ART 的突入契機而有所不同

契機	通常	高確	超高確	神殺模式
SBIG	50.0	37.50	12.40	0.10
NBIG/其他	50.0	46.88	3.08	0.05

## EVA CRUSH 抽選相關

### ART 當選時的庫存數抽選

通常時 ART 當選時會依照當選契機進行 EVA CRUSH 的庫存數抽選

庫存個數	通常當選	CZ	CZ 中 BONUS	SBIG	NBIG
非當選				93.75	99.98
1 個	87.50	93.75	96.88	4.69	
2 個	12.11	5.86	2.73	1.17	
3 個	0.34	0.34	0.34	0.34	0.01
5 個	0.05	0.05	0.05	0.05	0.01

### EVA CRUSH 抽選

ART 中的特殊小役成立時，會依照內部狀態進行庫存抽選

小役	西瓜+BB	BB	SIN	弱西瓜	強西瓜	共通銅鐘
通常	12.5	12.5	0.1	0.4	12.5	0.1
高確	12.5	12.5	6.3	50	100	6.3
超高確	100	12.5	15.6	100	100	15.6
神殺	100	100	31.3	100	100	100

## 放出/TABLE 抽選

EVA CRUSH 有庫存的狀態時，特殊小役成立時會進行放出抽選

如果就這樣有庫存點數持續到 ART G 數消化完時則選擇 SCENARIO 0 確定

TABLE	弱西瓜 +BB	強西瓜 +BB	紅櫻 A +BB	紅櫻 B +BB	立直目	再再瓜	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B
1		4.54	9.42			23.7		5.66	10.6	
2		14.8	29.4			47.5		17.0	31.6	
3		4.54	9.42			23.7		5.66	10.6	
4	0.39	0.34	1.51	23.8	18.8	1.27	0.39	0.39	1.56	25.0
5	0.78	1.07	4.59	47.7	37.5	2.54	0.78	1.17	4.69	50.0
6	0.39	0.34	1.51	23.8	18.8	1.27	0.39	0.39	1.56	25.0
7	0.20	1.12	1.12	1.12	6.20					
8	0.39	2.25	2.25	2.25	12.4					
9	0.20	1.12	1.12	1.12	6.20					
10	0.20	0.05	0.05	0.05	0.05					
11	0.39	0.10	0.10	0.10	0.10					
12	0.20	0.05	0.05	0.05	0.05					

## 各 TABLE 的 SCENARIO 抽選

會依照上面選擇的 TABLE 進行 EVA CRUSH 的演出 (SCENARIO) 抽選

以下表格灰色部分為 TABLE，藍綠色部分為選擇的 SCENARIO

BONUS 非成立時

	1	2	7	8	10	11				
1					98.4	1.6				
2	98.4	1.4								
3			98.4	1.6						
	4	5	13	14	19	20	22	23	25	26
4	68	0.8					15.2	0.4	15.2	0.4
5	68	0.8	15.2	0.4					15.2	0.4
6	68	0.8			15.2	0.4			15.2	0.4

BONUS 成立時

	1	2	7	8	10	11	16	17	18			
1					98.4	0.8						0.8
2	98.4	0.8						0.8				
3			98.4	0.8						0.8		
	4	5	13	14	19	20	22	23	25	26	28	29
4	68	0.4					15.2	0.2	15.2	0.4	0.4	0.2
5	68	0.4	15.2	0.2					15.2	0.4	0.4	0.2
6	68	0.4			15.2	0.2			15.2	0.4	0.4	0.2
	1	2	3	7	8	9	10	11	12	16	17	18
7							12.5	6.3	75			6.3
8	12.5	6.3	75							6.3		
9				12.5	6.3	75					6.3	
	4	5	6	25	26	27	28	29	22	23	24	
10	25	7.8	56.3	0.4	0.4	0.8	7.8	0.2	0.4	0.2	0.8	
	4	5	6	25	26	27	28	29	13	14	15	
11	25	7.8	56.3	0.4	0.4	0.8	7.8	0.2	0.4	0.2	0.8	
	4	5	6	25	26	27	28	29	19	20	21	
12	25	7.8	56.3	0.4	0.4	0.8	7.8	0.2	0.4	0.2	0.8	

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>

## 上乘 G 數分配

EVA CRUSH 的上乘轉數，會根據所選擇的 SCENARIO 而有所變化

也有存在著 Piano 模式與暴走模式確定的 SCENARIO

3·6·9·12·15·21·24·27⇒暴走模式確定

2·5·8·11·14·20·23·26⇒Piano 模式確定

16·17·18·28·29⇒BONUS 確定

TABLE01

G 數	12	16	24	26	36	38	54
比例	37.6	37.5	12.5	6.25	0.1	4.69	0.1
G 數	56	64	82	108	208	308	
比例	0.1	0.39	0.39	0.24	0.1	0.05	

TABLE02 (Piano 模式確定)

G 數	18	36	45	54	63	90	108
比例	46.9	37.5	6.25	3.13	3.13	1.56	1.56

TABLE03 (暴走模式確定)

G 數	0	9	11	14	22	30	33
比例	50	9.38	9.38	6.25	6.25	6.25	3.13
G 數	44	55	66	77	88	99	
比例	3.13	2.34	1.56	1.17	0.78	0.39	

TABLE04

G 數	54	58	63	65	81	85	90	113	213
比例	0.1	56.3	0.1	37.5	0.1	4.69	0.1	0.78	0.29

TABLE05 (Piano 模式確定)

G 數	54	63	81	90
比例	50.7	38.3	6.25	4.76

TABLE06 (暴走模式確定)

G 數	55	66	77	88	99	111
比例	75	12.5	6.25	3.13	2.34	0.78

TABLE07

G 數	25	26	28	32	35	36	38	52	56
比例	32.8	28.1	18.8	7.81	4.69	0.1	1.56	2.49	2.49
G 數	62	63	65	83	98	109	209	309	
比例	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2	0.24	0.1	0.05	

TABLE08 (Piano 模式確定)

G 數	36	45	54	63	81	90
比例	45.3	23.4	17.2	11.7	1.56	0.78

TABLE09 (暴走模式確定)

G 數	0	9	11	14	22	30	33
比例	50	6.25	6.25	6.25	6.25	6.25	6.25
G 數	44	55	66	77	88	99	
比例	3.13	3.13	3.13	1.56	0.78	0.78	

TABLE10

G 數	23	26	29	32	35	36	38	45	48
比例	26	26	18.8	12.5	6.25	0.1	6.25	0.1	1.56
G 數	53	54	63	68	85	102	202	302	
比例	1.56	0.1	0.1	0.2	0.2	0.24	0.1	0.05	

TABLE11 (Piano 模式確定)

G 數	36	45	54	63	81	90
比例	45.4	23.4	15.6	7.81	3.85	3.85

TABLE12 (暴走模式確定)

G 數	0	9	11	14	22	30	33
比例	50	6.25	6.25	6.25	6.25	6.25	6.25
G 數	44	55	66	77	88	99	
比例	3.13	3.13	3.13	1.56	0.78	0.78	

TABLE13

G 數	101	112	114	116	201	212	214	216	301	312	314	316
比例	62.5	9.77	9.77	9.38	4.69	0.78	0.39	0.39	1.56	0.39	0.2	0.2



TABLE14 (Piano 模式確定)

上乘 216G 確定

TABLE15 (暴走模式確定)

G 數	111	222
比例	87.5	12.5

TABLE16 (BONUS 確定)

G 數	17	27	37	67	72
比例	51.6	38.7	6.64	1.56	1.56

TABLE17 (BONUS 確定)

G 數	27	37	57	72	79	87
比例	54.69	27.73	13.67	1.56	1.56	0.78

TABLE18 (BONUS 確定)

G 數	27	37	47	57	67	72
比例	31.57	31.57	15.77	10.55	5.27	5.27

TABLE19

G 數	101	125	126	128	135	201	225	228	301	325	328
比例	87.5	4.69	0.15	4.69	0.15	1.56	0.1	0.2	0.78	0.1	0.1

TABLE20 (Piano 模式確定)

G 數	126	135	162	225	252
比例	94.5	2.34	2.34	0.39	0.39

TABLE21 (暴走模式確定)

G 數	111	222
比例	87.5	12.5

TABLE22

G 數	101	123	126	129	132	201	223	229	301	323	329
比例	75	6.25	6.25	3.13	3.13	1.56	0.78	0.78	1.56	0.78	0.78

TABLE23 (Piano 模式確定)

G 數	126	135	153
比例	25	37.5	37.5

TABLE24 (暴走模式確定)

G 數	111	222
比例	93.8	6.25

TABLE25

G 數	113	213	313
比例	87.5	10.9	1.56

TABLE26 (Piano 模式確定)

G 數	108	153	180	234	252	306	315	324
比例	45.2	29.7	12.5	6.25	6.25	0.05	0.05	0.05

TABLE27 (暴走模式確定)

G 數	111	222
比例	93.8	6.25

TABLE28 (BONUS 確定)

G 數	57	67	72	87	117
比例	49.2	36.7	6.25	6.25	1.56

TABLE29 (BONUS 確定)

G 數	117	127	137	167	172	227
比例	37.5	25	25	6.25	3.13	3.13

## 暴走模式

暴走模式為 ART G 數 0G 連上乘的演出

繼續率有 66%/75%/80%的三種，繼續抽選失敗之前會一直進行 G 數上乘

### BONUS 當選時

ART 中的 BONUS 當選時會進行暴走模式的突入抽選

契機	SBIG+弱西瓜	NBIG+弱西瓜 BB+強西瓜	BB+紅櫻 A/B	BB+立直目 RP	BB+RP
當選率	12.5	4.7	3.1	25	50.8

### 繼續率分配

繼續率	66%	75%	80%
分配比例	53.91	36.72	9.38

### 各演出的上乘性能

繼續期待度：藍(小)...**55.1%**、綠(小)...**79.5%**

按鍵與顏色	性能	按鍵與顏色	性能
 藍(小)	發生率：1/2.1 平均上乘：25.8G	 藍(大)	發生率：1/9.5 平均上乘：91.8G
 綠(小)	發生率：1/4.0 平均上乘：27.6G	 綠(大)	發生率：1/12.2 平均上乘：85.5G
 紅(小)	發生率：1/926.4 平均上乘：86.9G	 紅(大)	發生率：1/12.9 平均上乘：86.9G
 カヲル	發生率：1/211.7 平均上乘：209.1G		

## Piano 模式中的抽選

Piano 模式為 RP 以外的全部小役都會進行上乘的上乘特化區間

RP 5 回成立為 1SET, 1SET 消化後會以繼續率進行繼續抽選

### 突入抽選

ART 前兆～準備中

小役	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B	BB+其他小役
當選率	3.1	9.4	100	0.8

ART 中

小役	紅櫻 A	紅櫻 B
當選率	1.6	3.1

EVA CRUSH 發動時

會依照選擇的 SCENARIO 進行 Piano 模式的突入抽選

SCENARIO 1·4·7·10·13·19·22·25 **5.1%**

SCENARIO 2·5·8·11·14·20·23·26 **100%**

### LOOP 率昇格抽選

Piano 模式次 SET 繼續時會進行繼續率的升格抽選

滯在	0.4%	66.7%	87.5%
66.7%	12.3	96.9	
87.5%	0.2	3.1	100

### 上乘 G 數分配

BONUS 同時	否						是			
	銅鐘	SIN	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A	紅櫻 B	弱西瓜	強西瓜 紅櫻 A	紅櫻 B	立直目
5G	99.2	87.5								
10G	0.8	12.5					75.0			
20G			93.8				18.8	75.0		
30G			4.7	93.8	87.5		4.7	18.8	75.0	
50G			1.2	4.7	9.4	87.5	1.6	4.7	18.8	
100G			0.4	1.2	2.3	9.4		1.6	4.7	93.8
300G				0.4	0.8	3.1			1.6	6.3

## ヴンダー模式

ART 中特殊小役成立會進行ヴンダー模式的移行抽選

ヴンダー模式滞在時 ART G 數歸零時會發生上乘

### 移行率

非ヴンダー模式滞在時

小役	SIN	共通銅鐘	西瓜/紅櫻
移行率	6.3	12.5	100

ヴンダー模式滞在時

押順銅鐘與 RP 成立時的 50%轉落

### ART G 數歸零時

ヴンダー模式滞在時

會進行 G 數上乘：96.9%上乘 30G、2.7%上乘 50G、0.4%上乘 100G

非ヴンダー模式滞在時

在押順銅鐘錯誤前會進行拉回抽選，內部獲得 8pt 時會進行 ART G 數上乘

pt	SIN	押順銅鐘	共通銅鐘	弱西瓜	強西瓜	紅櫻 A
1pt	100	87.5	75.0			
2pt		12.5	25.0			
4pt				87.5	75.0	50.0
8pt				12.5	25.0	50.0

8pt 獲得時的上乘：98%上乘 30G、1.6%上乘 50G、0.4%上乘 100G

## 拉回抽選

ART 結束後會依照設定進行 CZ or ART 的抽選

設定	1・3・5	2	4	6
CZ	3.1	3.9	4.7	4.7
ART	3.1	1.6	1.6	3.1