

魔法少女小圓

SLOT 魔法少女まどか☆マギカ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



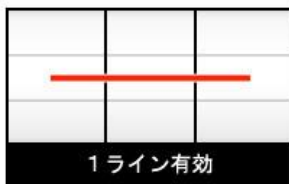
導入年月 2013/12

五號機 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



EPISODE BONUS



BIG BONUS



PUCHI BONUS/裏 BONUS



3/9/13/14 枚



6 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「魔法挑戰」
3. 特殊小役抽選

轉輪凍結特典與確率

中櫻成立的 1/3 發生轉輪凍結(確率 1/98304)
特典為 EPISODE BONUS+ENDING BONUS+
究極對決確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 999G, 天井到達時 BONUS 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的中文機台攻
最即時的線上市論壇討
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



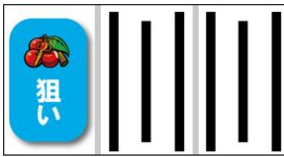
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段到中段瞄押紅櫻(黑 BAR 下方)



左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止(可瞄押 BAR 連線)

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押大牌圖案)

右轉輪中段大牌圖案停止時為強紅櫻，銅鐘停止時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘連線時得分聲音不同的話為強銅鐘

機會牌牌型有中段再鐘鐘連線以及斜線連線的大牌(含紅櫻西瓜)連線



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜斜線連線時為西瓜

轉輪停止時轉輪閃爍為機會牌，西瓜小 V 型或是上段連線時為特殊役



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時瞄押指定圖案，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

學校



購物中心



麻美房間



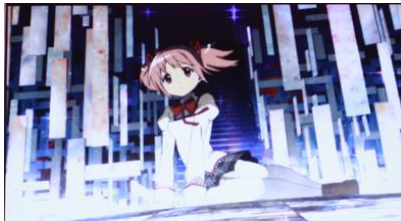
基本的通常場景有三種，特殊小役成立時可以期待 BONUS 當選

小焰房間



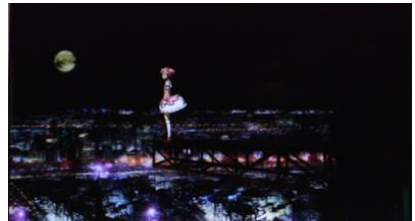
此場景移行時為高確示唆
特殊役抽選 BONUS 期待高

圓環之理



前兆場景有兩種，大部分的 BONUS 或 ART 必須經由此場景告知
圓環之理中同伴增加時為好機

夜晚見滝原市



通常演出

對話框演出



角色的對話演出
紅色文字出現的話為好機

齒輪演出



出現齒輪的演出
出現三個時為發展的機會

跳舞機演出



跳舞的結果示唆期待度
表情越好的話機會上升

黑板演出



黑板上文字多的話為好機
但基本上都是對應小役顏色

試穿房間演出



試穿的衣服種類示唆期待度
穿的人是杏子時為好機!

小焰姿勢演出



小焰的動作與姿勢示唆期待度
如果做出不同的動作時...

隨筆畫演出



筆記中畫出的圖案示唆期待度

點心演出



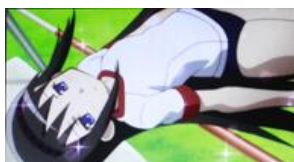
端出的點心種類示唆期待度

買 CD 演出



CD 的外殼顏色對應成立小役

跳高演出



跳高演出中示唆期待度
沒有戴眼鏡的話為好機

零食演出



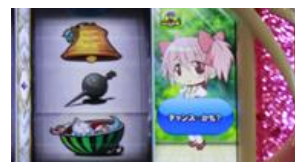
零時的顏色示唆小役
紙袋比較高級時為好機

拜訪者演出



拜訪麻美家
兩人同時出現為好機

觸控螢幕演出



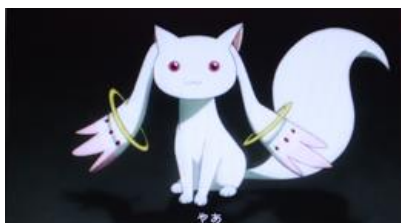
有動作、刮刮樂、
QB、2D 角色四種演出

QB 輪盤



停止的圖案示唆期待度
紅色背景時期待度上升

QB 轉頭面向演出



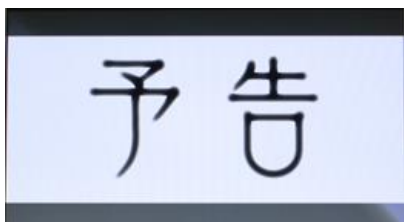
QB 轉向這邊後發生台詞演出
此演出光出現就是高期待

魔法少女變身演出



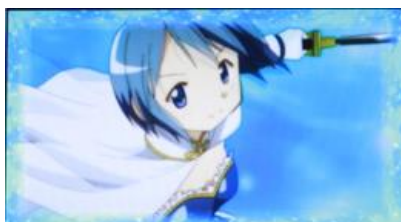
按鍵按下或是轉輪停止時突然
發生的高期待演出

次回預告演出



按鍵按下或轉輪停止時發生
發生時期待度大幅上升

切入演出



對應特殊小役成立的演出
切入的人越多期待度越高

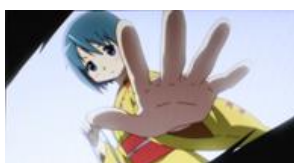
擬似連演出



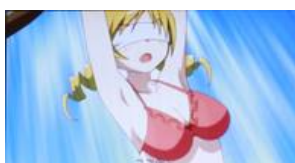
最大 4G 繼續
越繼續期待度當然越高

兩人急接近

沙耶香的約會



麻美泳衣破西瓜



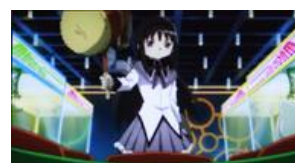
溫泉桌球

杏子 VS QB



打地鼠遊戲

小焰 VS QB



MISSION 系的連續演出有四種，成功的話則突入自力 CZ 的魔法挑戰或是 QB 挑戰

影子的魔女對決



藝術家的魔女對決

糖果的魔女對決



委員長的魔女對決

銀的魔女對決



人魚的魔女對決



魔女系對決全部有六種，期待度如圖片上的星星數表示，通常時勝利的話為 BONUS 或 ART 確定
ART 中勝利的話為 BONUS 或是上乘區間突入確定

BONUS 介紹

BIG BONUS



BIG 中有三種告知類型可以選擇
BIG 中小焰圖案(紫色大牌)連線時
一般狀態為 ART 確定、ART 中為上乘區間確定
BIG 中特殊小役成立為突入小焰連線高確的好機
突入高確時 BIG 的 G 數會停止減算

裏 BONUS



為 ART 突入確定的 BONUS，此 BONUS 中
每一轉都會發生 5G 以上的上乘演出

プチ BONUS



此 BONUS 中魔法少女變身的人數越多
則 ART 當選率期待度越高
最終的魔法輪盤會抽選是否突入 ART
ART 中的プチ BONUS 則是會抽選 G 數上乘

EPISODE BONUS



演出原作動畫的特殊 BONUS
當選時為 ART 確定，消化中會抽選 G 數上乘

自力 CZ

魔法挑戰



QB 挑戰



自力 CZ 有魔法挑戰與 QB 挑戰兩種，兩個初期規定挑戰次數都是三次

規定次數中抓到 BAR 連線時，魔法挑戰是 BONUS 確定，QB 挑戰是 EPISODE BONUS 以上確定

QB 挑戰中就算沒抓到 BAR 連線也為 BONUS 確定

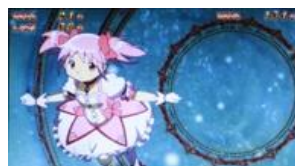
兩個挑戰中特殊小役成立時都會增加規定挑戰次數

ART 中的演出

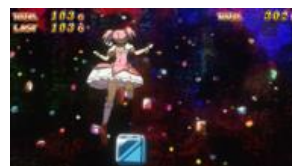
薔薇園的魔女場景



盒子的魔女場景



鳥籠的魔女場景



魔女之夜場景



ART 中的場景總共有四種，越右邊的場景突入上乘區間或是 BONUS 當選期待度越高

魔女之夜場景移行時為 BONUS 或是上乘區間突入確定

發展演出



G 數上乘



BONUS



上乘特化區間

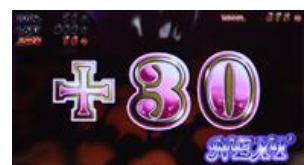
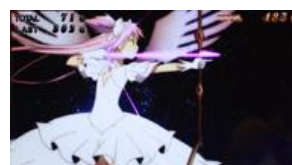


ART 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘、BONUS、上乘特化區間的抽選，可能重複當選多種

魔女之夜(ワルプルギスの夜)



究極對決(アルティメットバトル)



魔女之夜為小焰被打倒之前會一直繼續的
上乘特化區間，每 SET 5G、繼續率 50~80%
追擊機會發生時會有更多的 G 數上乘發生

繼續率 90%的超上乘特化區間
5 連以上的繼續保證，也會有追擊機會
結束後突入 ENDING BONUS

各種確率

基本 SPEC

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| BIG/EPISODE BONUS | 1/367.6 | 1/354.0 | 1/338.7 | 1/328.9 | 1/312.4 | 1/302.0 |
| プチ/裏 BONUS | 1/535.4 | 1/506.2 | 1/492.9 | 1/470.5 | 1/456.6 | 1/436.4 |
| BONUS 合算 | 1/217.9 | 1/208.3 | 1/200.7 | 1/193.6 | 1/185.5 | 1/178.5 |
| ART 初當 | 1/545.4 | 1/525.6 | 1/484.0 | 1/418.5 | 1/369.3 | 1/301.5 |
| BONUS/ART 合算 | 1/155.7 | 1/149.2 | 1/141.9 | 1/132.4 | 1/123.5 | 1/112.1 |
| 機械割 | 97.9% | 99.0% | 101.9% | 106.3% | 111.2% | 116.2% |

通常時小役確率

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----|-------|---------|---------|--------|---------|------|
| 弱櫻 | 1/109 | 1/102 | 1/96 | 1/91 | 1/86 | 1/81 |
| 小役 | 通常 RP | 押順銅鐘 | 強銅鐘 | MB | 強紅櫻 | 西瓜 |
| 確率 | 1/9.4 | 1/3.6 | 1/4096 | 1/25.4 | 1/327.7 | 1/60 |
| 小役 | 機會牌 | 中段櫻 | 特殊役 | | | |
| 確率 | 1/175 | 1/32768 | 1/10923 | | | |

MB 中的銅鐘在通常時的 0.61%、ART 中的 0.31% 會進行強銅鐘的變換抽選

當選時會以強銅鐘下去抽選

ART 中通常 RP 確率為 1/3.96~1/4.00

BIG 中小役確率

| 小役 | 假小焰 | 假 BAR | BAR 連線 |
|----|--------|----------|----------|
| 確率 | 1/4.39 | 1/1638.4 | 1/6553.6 |

小焰連線確率

| 滞在 | 通常時 | | | ART 中 | | |
|--------------|--------|---------|--------|--------|---------|--------|
| | 單線 | 雙線 | 合算 | 單線 | 雙線 | 合算 |
| BIG 剩餘 9G 以上 | 1/2996 | 1/10824 | 1/2346 | 1/2883 | 1/10824 | 1/2277 |
| BIG 剩餘 8G 以下 | 1/187 | 1/5687 | 1/181 | 1/434 | 1/5687 | 1/403 |
| 高確率中 | 1/46.8 | 1/1428 | 1/45.3 | 1/107 | 1/1428 | 1/99.8 |

模式移行抽選

通常時/ART 中有**通常 A/通常 B/通常 C/特殊/天國 A/天國 B** 共六種模式存在

移會依照當選時狀況、當選的 BONUS、當選契機小役進行抽選

規定 G 數到達時

未被分配到的比例為原模式滯在

| 滯在 | 通 A | | | | | 通 B | | | | 通 C | | |
|-----|--------|-----|------|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|------|-----|
| 設定 | 通 B | 通 C | 特殊 | 天 A | 天 B | 通 C | 特殊 | 天 A | 天 B | 特殊 | 天 A | 天 B |
| 1 | 6.3 | 0.4 | 0.4 | 19.1 | 0.4 | 6.3 | 0.4 | 34.0 | 0.8 | 0.4 | 67.2 | 3.1 |
| 2 | 11.3 | 0.4 | 0.1 | 23.1 | 0.4 | 9.4 | 0.1 | 37.9 | 0.8 | 0.1 | 75.0 | 3.1 |
| 3 | 6.3 | 0.4 | 0.4 | 23.1 | 0.4 | 6.3 | 0.4 | 35.2 | 0.8 | 0.4 | 67.2 | 3.1 |
| 4 | 11.3 | 0.4 | 0.1 | 25.4 | 0.4 | 9.4 | 0.1 | 41.0 | 0.8 | 0.1 | 75.0 | 3.1 |
| 5 | 6.3 | 0.4 | 0.4 | 25.4 | 0.4 | 6.3 | 0.4 | 41.0 | 0.8 | 0.4 | 67.2 | 3.1 |
| 6 | 11.3 | 0.4 | 0.1 | 28.5 | 0.4 | 9.4 | 0.1 | 43.8 | 0.8 | 0.1 | 75.0 | 3.1 |
| 滯在 | 特殊/天 B | | | 天 A | | | | | | | | |
| 設定 | 天 A | 天 B | 通 A | 通 B | 通 C | 特殊 | 天 B | | | | | |
| 135 | 50 | 50 | 54.2 | 9.0 | 0.5 | 0.4 | 0.4 | | | | | |
| 2 | 50 | 50 | 60.0 | 9.0 | 0.5 | 0.1 | 0.4 | | | | | |
| 46 | 50 | 50 | 57.6 | 11.3 | 0.5 | 0.1 | 0.4 | | | | | |

特殊小役直擊時/小焰 EPISODE BONUS 當選時

中段櫻/特殊役除外，通 A/通 B/通 C/特殊模式滯在時跟規定 G 數到達時抽選一樣

天國 A 滯在時，**99.6%**不移行滯在天國 A、**0.4%**移行天國 B

天國 B 滯在時，天國 B 繼續滯在確定

特殊役當選時

通 A/通 B/通 C/特殊模式滯在時跟規定 G 數到達時抽選一樣

天國 A 滯在時，**87.5%**不移行滯在天國 A、**12.5%**移行天國 B

天國 B 滯在時，天國 B 繼續滯在確定

中段櫻成立時

中段櫻成立時會根據有沒有發生轉輪凍結進行模式移行抽選

特殊/天國 A·B 模式滯在移行天國 B 確定

無轉輪凍結時：96.9%移行天國 A、3.1%移行天國 B

有轉輪凍結時：50%移行天國 A、50%移行天國 B

CZ 中當選 BONUS 時

通常 B·C/特殊模式滯在時與規定 G 數到達時的移行機率一樣，天國 B 滯在時不移行

| 滯在 | 通 A | | | | | | 天 A(特殊役當選) | | 天 A(其他) | |
|----|------|------|-----|-----|------|-----|------------|------|---------|-----|
| | 通 A | 通 B | 通 C | 特殊 | 天 A | 天 B | 天 A | 天 B | 天 A | 天 B |
| 1 | 72.3 | 6.3 | 0.4 | 0.4 | 20.3 | 0.4 | 87.5 | 12.5 | 99.6 | 0.4 |
| 2 | 61.3 | 12.5 | 0.4 | 0.1 | 25.4 | 0.4 | | | | |
| 3 | 67.2 | 6.3 | 0.4 | 0.4 | 25.4 | 0.4 | | | | |
| 4 | 57.8 | 12.5 | 0.4 | 0.1 | 28.9 | 0.4 | | | | |
| 5 | 63.7 | 6.3 | 0.4 | 0.4 | 28.9 | 0.4 | | | | |
| 6 | 53.3 | 12.5 | 0.4 | 0.1 | 33.3 | 0.4 | | | | |

規定 G 數分配

會依照滯在模式進行 BONUS 解除的規定 G 數

下兩位數"27~49G"與"80~99G"分配的比例會比較高，特別是"27~49G"

天國 A/B 模式滯在時 99G 以內解除確定

| G 數 | 通常 A | 通常 B | 通常 C | 特殊 |
|---------|------|------|------|--------|
| 0-99 | 3.1 | 3.1 | 6.3 | 各 10.0 |
| 100-199 | 1.6 | 25.0 | 12.5 | |
| 200-299 | 25.0 | 1.6 | 18.8 | |
| 300-399 | 1.6 | 21.9 | 12.5 | |
| 400-499 | 21.9 | 1.6 | 18.8 | |
| 500-599 | 1.6 | 18.8 | 12.5 | |
| 600-699 | 21.9 | 1.6 | 18.8 | |
| 700-799 | 1.6 | 15.6 | | |
| 800-899 | 9.4 | 1.6 | | |
| 900-999 | 12.5 | 9.4 | | |

穢れ累積系統

通常時以及 ART 中各種契機，畫面右邊的「靈魂寶石」會累積"穢れ"

當累積到 100pt 以上時，次回的 BONUS 為"EPISODE BONUS"or"裏 BONUS"確定

穢れ獲得契機

獲得穢れ基本是對於玩家來說覺得討厭的事情發生時會累積

- ①特殊小役間無成立任一特殊小役(100~300G 每 50G 抽選、300G 以上每 100G 抽選)
- ②BONUS 間(500G 以上會獲得、之後每 100G 抽選)
- ③ART 間(2000G 以上會獲得、之後每 1000G 抽選)
- ④BONUS 準備中/ART 準備中(超過 20G 以上會獲得，之後每 10G 抽選)
- ⑤連續當選プチ BONUS(三連續以上會獲得)
- ⑥連續演出失敗(連續演出失敗時的一部分會進行抽選)
- ⑦魔法挑戰失敗(連續好幾次都失敗，或是魔法挑戰 3G/4G 就結束)

穢れ減少契機

只會在因為穢れ累積到最大時所放出的"EPISODE BONUS"or"裏 BONUS"當選時

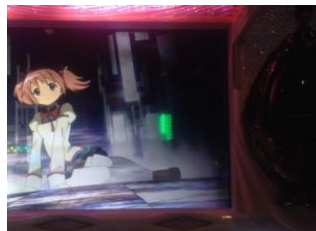
放出後一次倒扣 100pt，前面累積超過的部分會繼續累積

設定變更時會重置所有點數後，再重新給予新的點數

穢れ累積示唆演出



觸控螢幕黑色對話框



穢れ溢出演出



移行夜晚見滝原市

轉輪右邊觸控螢幕出現黑色的對話框時，穢れ累計 100pt 以上確定，發生率為 1/81.9

畫面右方的靈魂寶石會發生穢れ溢出到畫面上的演出，溢出的多寡有小・中・大的 3 種

| 大小 | 演出方式 | 穢れ pt 示唆 |
|----|-----------------------|----------|
| 小 | 畫面右方稍微出現小黑影 | 71pt 以上 |
| 中 | 畫面右側出現覆蓋螢幕約 1/5 大小的黑影 | 91pt 以上 |
| 大 | 如上方中間的圖片 | 100pt 以上 |

夜晚見滝原市移行時為穢れ累計 100pt 以上確定，以下為穢れ滿時的 BONUS 分配

| 模式 | EP1 | EP2 | EP3 | 裏 |
|------|------|-----|-----|-----|
| 分配比例 | 92.2 | 1.2 | 0.4 | 6.3 |

狀態移行抽選

通常時有**低確**/**高確**的 2 種狀態，會影響 BONUS 當選率

高確移行時有保障轉數 10G，消化後進行低確轉落抽選

通常時

| 移行 | 低確→高確 | | 高確→低確 |
|-----|-------|------|-------|
| | 弱櫻 | 弱櫻以外 | 不中/RP |
| 設定 | | | |
| 135 | 20 | 0.25 | 9.38 |
| 2 | 33.3 | 0.25 | |
| 4 | 33.3 | 0.29 | |
| 6 | 33.3 | 0.34 | |

還有高確保障剩餘 G 數時

當選時會重設高確保障 G 數 10G，只有弱櫻會進行抽選，當選率跟上方一樣

BONUS 結束時

奇數設定 25%移行高確、偶數設定 33.3%移行高確

設定變更時

| 設定 | 低確 | 高確 |
|-----|------|------|
| 135 | 80 | 20 |
| 24 | 75 | 25 |
| 6 | 66.7 | 33.3 |

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>

マジカル/キュウベエチャレンジ(魔法挑戰/QB 挑戰)抽選

通常時會依照成立小役進行魔法挑戰(MC)/QB 挑戰(QC)的突入抽選

當選會經由 4~8G 的前兆突入, 切入演出時 BAR 連線成功(確率約 1/33.1)為 BONUS 確定

MC 突入抽選

MC 只有在西瓜成立時會進行突入抽選

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----|----|------|------|------|----|----|
| 當選率 | 20 | 20.8 | 22.2 | 23.8 | 27 | 30 |

QC 突入抽選

特殊小役成立時以及 MC 前兆中會進行 QB 挑戰抽選

| 成立役 | 強銅鐘/弱櫻 | 西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|--------|--------|------|--------|
| 通常時 | 0.02 | 0.1 | 0.2 |
| MC 前兆中 | 0.2 | 12.5 | 0.2 |

MC 中規定次數上乘抽選

MC 中特殊小役成立時會進行「瞄押 BAR 連線!」的規定演出次數上乘抽選, 當選時+1 次還有, QC 中特殊小役成立=BONUS 確定, 所以不會進行上乘抽選

西瓜/弱櫻成立時當選率 31.25%、強銅鐘/強櫻/機會牌成立時當選率 100%

CZ 天井到達時

MC/QC 中「瞄押 BAR 連線」規定次數消化前 30G 消化的話則到達 CZ 天井

MC 中 CZ 天井到達時為 BONUS 確定、QC 中為"EPISODE BONUS"or"裏 BONUS"確定

BONUS 抽選

MC/QC 中會依照成立小役進行 BONUS 解除抽選(BAR 連線、CZ 天井到達時為確定)

特殊小役解除當選時會依照是否滯在特殊模式進行 BONUS 種類分配 BONUS 解除率

MC 中

QC 中成立以下小役, 又或是中段櫻/特殊役成立時為 BONUS 確定

| 成立役 | 西瓜 | 弱櫻 | 強櫻 | 機會牌 | 強銅鐘 |
|-----------|-------|-------|----|------|------|
| BONUS 當選率 | 0.037 | 0.012 | 20 | 16.7 | 33.3 |

解除時的 BONUS 分配

以下, 沙耶香、麻美、杏子的 EPISODE BONUS→EP1

小焰的 EPISODE BONUS→EP2、小圓的 EPISODE BONUS→EP3

MC 中

| 滞在 | 特殊模式以外 | | | | |
|-----|-------------------|---------|-------|-------|-----|
| 契機 | 強銅鐘/機會牌/強櫻/BAR 連線 | 中段櫻 | 特殊役 | CZ 天井 | |
| BIG | 60 | | | 99.91 | |
| プチ | 39.9 | | | | |
| EP1 | 0.01 以下 | 43.8 | 48.4 | 0.03 | |
| EP2 | | 4.7 | 1.2 | 0.02 | |
| EP3 | | 1.6 | 0.4 | 0.01 | |
| 裏 | | 50 | 50 | 0.03 | |
| 滞在 | 特殊模式 | | | 不論 | |
| 契機 | 強銅鐘/機會牌/強櫻/BAR 連線 | 中段櫻/特殊役 | CZ 天井 | 西瓜 | 弱櫻 |
| EP1 | 65 | | 65 | 33.3 | |
| EP2 | 10 | | 10 | 33.3 | |
| EP3 | 5 | 50 | 5 | 33.3 | |
| 裏 | 20 | 50 | 20 | | 100 |

QC 中

| QB 挑戰 | 挑戰成功 | | | 挑戰失敗 | |
|-------|----------------------------|------------|------|--------|------|
| 滞在 | 特殊模式以外 | | 特殊模式 | 特殊模式以外 | 特殊模式 |
| 契機 | 強銅鐘/機會牌 強櫻/BAR 連線/CZ 天井 | 中段櫻 特殊役 | 不論 | 不論 | 不論 |
| BIG | | | | 100 | |
| EP1 | 85.9 | | | | 65 |
| EP2 | 1.2 | | | | 10 |
| EP3 | 0.4 | 50 | 50 | | 5 |
| 裏 | 12.5 | 50 | 50 | | 20 |

通常時 BONUS 直擊抽選

會依照成立小役與滯在狀態進行 BONUS 抽選，當選時會依該契機役進行 BONUS 分配

當選後會經由最大 36G 的前兆後告知 BONUS，以下表格中

沙耶香、麻美、杏子的 EPISODE BONUS→EP1

小焰的 EPISODE BONUS→EP2、小圓的 EPISODE BONUS→EP3

低確滯在時

| 小役 | EP1 | | | EP2 | | | EP3 | | | 裏 |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 西瓜 | 0.003 | | | 0.003 | | | 0.003 | | | |
| 弱櫻 | | | | | | | | | | 0.003 |
| 小役 | 機會牌 | | | 強櫻 | | | 強銅鐘 | | | |
| 設定 | 1·2 | 3·4 | 5·6 | 1·2 | 3·4 | 5·6 | 1·2 | 3·4 | 5·6 | |
| BIG | 6 | 7.5 | 9 | 7.5 | 8.4 | 10 | 20 | 24 | 30 | |
| プチ | 4 | 5 | 6 | 5 | 5.6 | 6.7 | 13.3 | 16 | 20 | |
| EP1 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | 0.009 | 0.012 | 0.015 | |
| EP2 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | 0.009 | 0.009 | |
| EP3 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | |
| 裏 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | 0.009 | 0.012 | 0.015 | |

高確滯在時

| 小役 | 機會牌/強銅鐘 | | | 強櫻 | | | 西瓜 | 弱櫻 |
|-----|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 設定 | 1·2 | 3·4 | 5·6 | 1·2 | 3·4 | 5·6 | 1-6 | 1-6 |
| BIG | 20 | 24 | 30 | 24 | 27 | 36 | | |
| プチ | 13.3 | 16 | 20 | 16 | 18 | 24 | | |
| EP1 | 0.009 | 0.012 | 0.015 | 0.012 | 0.015 | 0.018 | 0.012 | |
| EP2 | 0.006 | 0.006 | 0.009 | 0.006 | 0.009 | 0.012 | 0.012 | |
| EP3 | 0.003 | 0.006 | 0.006 | 0.006 | 0.006 | 0.006 | 0.012 | |
| 裏 | 0.009 | 0.012 | 0.015 | 0.012 | 0.015 | 0.018 | | 0.012 |

低確/高確共通

| BONUS | BIG | EP1 | EP2 | EP3 | 裏 |
|-------|------|------|-----|-----|-----|
| 特殊役 | 87.5 | 9.4 | 1.6 | 0.4 | 1.1 |
| 中段櫻 | | 87.5 | 4.7 | 1.6 | 6.2 |

ART 直擊抽選

通常時的 BONUS/ART 結束時會依照成立小役進行 ART 直擊抽選

當選後會經由最大 36G 的前兆後突入 ART

通常時

通常時(CZ 中除外), 所有成立小役都會進行 ART 直擊抽選

中段櫻以外小役成立時

| 設定 | 1 SET | 2 SET | 3 SET | 實質當選確率 |
|----|-------|-------|-------|----------|
| 12 | 0.009 | 0.003 | 0.003 | 1/6553.6 |
| 3 | 0.012 | 0.006 | 0.003 | 1/4681.1 |
| 4 | 0.018 | 0.012 | 0.006 | 1/2730.7 |
| 5 | 0.027 | 0.018 | 0.009 | 1/1820.4 |
| 6 | 0.046 | 0.031 | 0.015 | 1/1092.3 |

中段櫻成立時

為 2 SET 以上的 ART 當選確定, 而且因為也為"EPISODE BONUS"or"裏 BONUS"確定
所以實質上為 ART 3 SET 以上確定

87.5%當選 2 SET ART、12.5%當選 3 SET ART

BONUS 結束時

BONUS 結束時的 RT 中(左下角轉數開始計算前)會依照成立小役進行 ART 抽選

| 成立役 | 1 SET | 2 SET | 3 SET |
|--------|-------|-------|-------|
| 強銅鐘 | 43.8 | 5.5 | 0.8 |
| 西瓜/弱櫻 | 1.4 | 0.2 | 0.02 |
| 強櫻/機會牌 | 10.9 | 1.4 | 0.2 |
| 特殊役 | 87.5 | 10.9 | 1.6 |
| 中段櫻 | | 87.5 | 12.5 |

ART 結束時 BONUS 前兆中

如果在 BONUS 前兆中的話則 ART 1 SET 當選確定

也就是說 ART G 數完全消化時, 但內部已在 BONUS 前兆中, 則 ART 繼續確定

ART 結束時 BONUS 非前兆中

此時會進行 ART 拉回抽選，當選時會先轉落通常後再經由前兆突入 ART

| 設定 | 1 SET | 2 SET | 3 SET |
|-------|-------|-------|-------|
| 1・2・3 | 11.7 | 1.4 | 0.2 |
| 4・5 | 14.1 | 1.7 | 0.2 |
| 6 | 16.4 | 2.1 | 0.3 |

ART 結束後的 RT 中(非成立小役時即轉落通常)也會進行 ART 抽選

| 成立役 | 1 SET | 2 SET | 3 SET |
|---------------------|-------|-------|-------|
| 西瓜/弱櫻 | 1.4 | 0.2 | 0.02 |
| 強櫻/機會牌(無時間朔行凍結) | 96.9 | 2.7 | 0.4 |
| 強銅鐘/強櫻/機會牌(有時間朔行凍結) | 87.5 | 10.9 | 1.6 |
| 特殊役 | 87.5 | 10.9 | 1.6 |
| 中段櫻 | | 87.5 | 12.5 |

BONUS 前兆中

| 成立役 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 特殊役 | 中段櫻 |
|-------|------|-------|--------|------|------|
| 1 SET | 10.9 | 0.3 | 2.7 | 87.5 | |
| 2 SET | 1.4 | 0.04 | 0.3 | 10.9 | 87.5 |
| 3 SET | 0.2 | 0.006 | 0.05 | 1.6 | 12.5 |

ART 前兆中

ART 前兆中會依照成立小役進行 SET 上乘抽選

| 成立役 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻 | 機會牌 | 特殊役 | 中段櫻 |
|-------|------|-------|------|------|------|------|
| 1 SET | 48.4 | 1.4 | 32.3 | 24.2 | 87.5 | |
| 2 SET | 1.4 | 0.2 | 0.9 | 0.7 | 10.9 | 87.5 |
| 3 SET | 0.2 | 0.02 | 0.1 | 0.1 | 1.6 | 12.5 |

規定 G 數到達時 BONUS 分配抽選

規定 G 數消化當選 BONUS 時，會依照滯在模式進行 BONUS 種類分配

| 模式 | BIG | ブチ | EP1 | EP2 | EP3 | 裏 |
|------------|-----|------|-------|-------|-------|-------|
| 通常 A/天國 AB | 55 | 44.9 | 0.027 | 0.018 | 0.009 | 0.027 |
| 通常 BC | 40 | 59.9 | 0.027 | 0.018 | 0.009 | 0.027 |
| 特殊 | | | 75 | 9.4 | 3.1 | 12.5 |

BIG 中高確抽選與小焰連線期待度相關

BIG 中每一轉會進行小焰連線抽選，但抽選率會根據有無在高確率中不同
(詳細的小役確率請看前面的 BIG 中小役確率)

高確率抽選

高確率抽選會在銅鐘/特殊小役成立時進行(但是 BIG 剩餘 8G 以下時不進行抽選)

當選時會分配 10G/20G/30G，然後會經由最大 4G 前兆後告知

(完全告知 BIG 中與高確率滯在中會即告知)

高確率中要是再度當選高確率時，則上乘該高確 G 數

| 成立役 | 押順銅鐘 | 強銅鐘 | 西瓜 | 弱櫻 | 其他特殊小役 |
|-----|------|-------|------|------|--------|
| 10G | 3.13 | | 3.13 | 12.5 | 96.88 |
| 20G | 0.05 | 99.22 | 0.2 | 0.05 | 2.34 |
| 30G | 0.05 | 0.78 | 0.2 | 0.05 | 0.78 |

小焰連線期待度

機會告知 BIG (轉輪旋轉時才發生告知的話為確定)

| 切入演出種類 | 藍 | 綠 | 紅 |
|------------|-----|----|----|
| 低確中剩 8G 以上 | 40 | 45 | 85 |
| 剩 7G 以下 | 100 | 85 | 97 |
| 高確率中 | 4 | 11 | 75 |

BATTLE 告知 BIG (如果打的是變身前魔女的話為確定)

| 人數 | 1 人 | 2 人 | 3 人 | 4 人 | 5 人 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 期待度 | 4 | 18 | 20 | 84 | 100 |

小焰連線恩惠

通常時 BIG

單線連線為 ART 確定，雙線連線為 ART 確定+繼續率 70%以上的上乘區間"魔女之夜"

ART 中 BIG

單線連線為"魔女之夜"當選確定，雙線連線為當選繼續率 70%以上的上乘區間"魔女之夜"

BIG 中魔女之夜庫存與繼續率抽選

BIG 中小焰成立或是特殊小役成立時會進行上乘區間"魔女之夜"的庫存抽選

當選時會依照成立小役進行繼續率分配

選擇初回非繼續時為第一戰就直接結束魔女之夜而突入アルティメットバトル(究極對決)

通常時 BIG

通常時的 BIG 中只在雙線小焰連線時進行抽選

| 當選率 | 低確中剩 8G 以上 | 剩 7G 以下 | 高確率中 |
|-------|------------|---------|-------|
| 70% | 2.25 | 4.3 | 17.19 |
| 80% | 0.68 | 1.27 | 5.08 |
| 初回非繼續 | 0.1 | 0.2 | 0.68 |

ART 中 BIG

包含通常 BIG 中已經確定突入 ART 的狀況

| 當選率 | 低確中剩 8G 以上 | | 剩 7G 以下 | | 高確率中 | |
|-------|------------|------|---------|------|-------|-------|
| | 單線 | 雙線 | 單線 | 雙線 | 單線 | 雙線 |
| 50% | 0.98 | | 6.45 | | 26.17 | |
| 60% | 0.49 | | 3.22 | | 13.09 | |
| 70% | 0.15 | 2.25 | 1.07 | 4.3 | 4.2 | 17.19 |
| 80% | 0.01 | 0.68 | 0.04 | 1.27 | 0.15 | 5.08 |
| 初回非繼續 | | 0.1 | 0.01 | 0.2 | 0.04 | 0.68 |

特殊小役的抽選

| 繼續率 | 強銅鐘 | 西瓜 | 弱櫻 | 強櫻 | 機會牌 |
|-------|-------|------|------|-------|-------|
| 50% | 27.34 | | 1.56 | 14.06 | 10.94 |
| 60% | 13.67 | | 0.78 | 7.03 | 5.47 |
| 70% | 4.39 | 0.39 | 0.24 | 2.25 | 1.76 |
| 80% | 0.15 | 0.02 | 0.01 | 0.07 | 0.05 |
| 初回非繼續 | 0.04 | 0.01 | | 0.02 | 0.02 |

通常時/ART 中共通

中段櫻成立時為究極對決確定

特殊役成立時為 **97.07%**抽選 80%繼續的魔女之夜、**2.93%**抽選究極對決

BIG 中 ART SET 數抽選

通常時 BIG 中會依照成立小役進行 ART SET 數抽選

不過此抽選會依照是否有當選"魔女之夜"而有當選率的不同

"魔女之夜"非當選時

低確率中(BIG 剩餘 8G 以上)/高確率中

只有單線小焰連線成立時會進行抽選

| SET 數 | 低確率中(BIG 剩餘 8G 以上) | 高確率中 |
|-------|--------------------|-------|
| 1 SET | 1.37 | 87.5 |
| 2 SET | 0.17 | 10.94 |
| 3 SET | 0.02 | 1.56 |

低確率中(BIG 剩餘 7G 以下)

| SET 數 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻 | 機會牌 | 單線小焰連線 |
|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 1 SET | 43.75 | 1.37 | 29.17 | 21.88 | 21.88 |
| 2 SET | 5.47 | 0.15 | 3.65 | 2.73 | 2.73 |
| 3 SET | 0.78 | 0.05 | 0.52 | 0.39 | 0.39 |

"魔女之夜"當選時

| SET 數 | 1 SET | 2 SET | 3 SET |
|-------|-------|-------|-------|
| 分配率 | 87.5 | 10.94 | 1.56 |

EPISODE BONUS 中的抽選

EPISODE BONUS(EP)成立時為 ART 當選，消化中會進行上乘區間以及 G 數上乘抽選

EP 當選時的 ART SET 抽選

會依照 EP 當選時的狀況進行 SET 數分配

| SET 數 | 通常時 | ART 中 | 轉輪凍結時 |
|-------|------|-------|-------|
| 1 SET | 87.5 | 98.4 | 100 |
| 2 SET | 10.9 | 1.4 | |
| 3 SET | 1.6 | 0.2 | |

當選小焰 EP/小圓 EP 時的抽選

小焰 EP 成立時為“魔女之夜”當選確定，會進行繼續率抽選

選擇初回非繼續時為第一戰就直接結束魔女之夜而突入“究極對決”

| 繼續率 | 50% | 60% | 70% | 80% | 初回非繼續 |
|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| 分配 | 60 | 30 | 9.6 | 0.3 | 0.01 |

小圓 EP 成立時為“究極對決”當選確定

EP 消化中的特化區間抽選

EP 中的特殊役/小焰(單/雙線)連線時會進行“魔女之夜”抽選，當選時會抽選繼續率

中段櫻時為“究極對決”當選確定

| 繼續率 | 50% | 60% | 70% | 80% | 初回非繼續 |
|-----|-----|-----|-----|-------|-------|
| 特殊役 | | | | 93.75 | 6.25 |
| 單線 | 7 | 3.5 | 1.2 | 0.04 | 0.01 |
| 雙線 | | | 2.3 | 0.7 | 0.01 |

EP 中的 G 數上乘抽選

| G 數 | 強銅鐘 | 西瓜 | 弱櫻 | 強櫻 | 機會牌 | 中段櫻 | 特殊役 |
|------|------|------|-------|------|------|-----|-----|
| 10G | | 96.9 | 96.9 | | 81.9 | | |
| 20G | | | 2.5 | 84.0 | 9.4 | | |
| 30G | 93.8 | 2.6 | 0.4 | 12.5 | 6.3 | | 100 |
| 50G | 4.7 | 0.4 | 0.2 | 2.3 | 1.6 | 100 | |
| 100G | 0.8 | 0.1 | 0.01 | 0.8 | 0.6 | | |
| 200G | 0.6 | 0.02 | 0.006 | 0.2 | 0.1 | | |
| 300G | 0.2 | 0.02 | 0.006 | 0.2 | 0.1 | | |

プチ BONUS 中的抽選

通常時的プチ BONUS(PB)中，30G 間每一轉都會進行 ART 抽選

ART 抽選

PB 中管理 ART 當選的 PB 模式有 0~5 的 6 種，會依照成立小役進行 PB 模式移行抽選

最終要是移行到 PB 模式 4 or 5 時為 ART 確定，中段櫻/BAR 連線時移行 PB 模式 5 確定

要是移行到 PB 模式 5 時，移行後的下一轉就會開始進行 ART G 數上乘抽選

PB 最終 G 以外的移行抽選

| 滞在 | 0 | | | | 1 | | | |
|--------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 小役 | 1 | 2 | 4 | 5 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 押順銅鐘 | 25 | | 0.05 | | 12.5 | | 0.05 | |
| 強銅鐘 | | 96.9 | 3.13 | | 75 | 21.9 | 3.13 | |
| 西瓜/弱櫻 | 99.1 | 0.78 | 0.1 | | 49.1 | 0.78 | 0.1 | |
| 強櫻/機會牌 | 87.5 | 9.38 | 3.13 | | 90.6 | 6.25 | 3.13 | |
| 特殊役 | | | 96.9 | 3.13 | | | 96.9 | 3.13 |
| 滞在 | 2 | | | 3 | | | 4 | |
| 小役 | 3 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | | |
| 押順銅鐘 | 6.25 | 0.05 | | 1.56 | | 0.1 | | |
| 強銅鐘 | 87.5 | 12.5 | | 98.4 | 1.56 | 12.5 | | |
| 西瓜/弱櫻 | 24.2 | 0.78 | | 12.5 | | 0.78 | | |
| 強櫻/機會牌 | 96.9 | 3.13 | | 100 | | 3.13 | | |
| 特殊役 | | 96.9 | 3.13 | 96.9 | 3.13 | 100 | | |

PB 最終 G 的移行抽選

PB 最終 G 要是成立西瓜/弱櫻以外的特殊小役時為 PB 模式 4 以上移行確定=ART 確定

| 滞在 | 0 | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 |
|--------|-------|------|-------|------|-------|------|-------|------|------|
| 小役 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 |
| 押順銅鐘 | 0.39 | | 1.56 | | 6.25 | | 25 | | 0.1 |
| 西瓜/弱櫻 | 33.33 | | 40 | | 50 | | 75 | | 3.13 |
| 強銅鐘 | 100 | | 100 | | 100 | | 98.44 | 1.56 | 75 |
| 強櫻/機會牌 | 100 | | 100 | | 100 | | 100 | | 25 |
| 特殊役 | 96.88 | 3.13 | 96.88 | 3.13 | 96.88 | 3.13 | 96.88 | 3.13 | 100 |
| 其他小役 | 0.39 | | 1.56 | | 6.25 | | 25 | | |

ART SET 數抽選

PB 模式 4 or 5 移行時為 ART 確定，之後會進行 ART SET 數抽選

| SET 數 | 1 SET | 2 SET | 3 SET |
|-------|-------|-------|-------|
| 分配 | 87.5 | 10.94 | 1.56 |

BIG 1G 連抽選

PB 中中段櫻/特殊役成立時會進行 BIG or EP BONUS 的 1G 連抽選，PB 結束後即放出

| BONUS | BIG | EP1 | EP2 | EP3 |
|-------|------|-------|------|------|
| 中段櫻 | | 93.75 | 4.69 | 1.56 |
| 特殊役 | 87.5 | 10.55 | 1.56 | 0.39 |

輪盤期待度

PB 最後一轉會演出魔法輪盤，會依照變身人數與背景顏色而有 ART 當選期待度的不同

| 變身人數 | 0 人 | 1 人(沙耶香) | 2 人(麻美) | 3 人(杏子) |
|------|-----|----------|---------|---------|
| 藍色背景 | 2 | 3 | 6 | 25 |
| 紅色背景 | 100 | 100 | 93 | 90 |

小焰/小圓變身時為 ART 確定

裏 BONUS 中的抽選

裏 BONUS 成立時=ART 確定，且消化中每一轉全部小役都會進行 ART G 數上乘抽選

當選時會進行 ART SET 數抽選

| SET 數 | 1 SET | 2 SET | 3 SET |
|-------|-------|-------|-------|
| 分配 | 87.5 | 10.94 | 1.56 |

G 數上乘抽選

| G 數 | 5G | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G | 300G |
|--------|------|------|-----|------|------|------|------|------|
| 押順銅鐘 | | 86.7 | 3.1 | 9.4 | 0.4 | 0.2 | 0.1 | 0.1 |
| 強銅鐘 | | | | | 93.8 | 3.1 | 1.6 | 1.6 |
| 西瓜/弱櫻 | | | | 93.8 | 4.7 | 0.8 | 0.4 | 0.4 |
| 強櫻/機會牌 | | | | 75 | 18.8 | 3.1 | 1.6 | 1.6 |
| 中段櫻 | | | | | | 25 | 25 | 50 |
| 特殊役 | | | | | | 75 | 12.5 | 12.5 |
| 其他小役 | 96.9 | 1.6 | 0.4 | 0.8 | 0.3 | 0.02 | 0.02 | 0.05 |

ART 中 G 數上乘抽選

ART 中/ART 結束準備中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

ART 中

西瓜上乘當選率 1.9%、弱櫻上乘當選率 29.6%、其他特殊小役為 100% 上乘

特殊小役成立時會進行時間遡行凍結抽選，當選時為 100G 以上的上乘確定

| 成立小役 | 機會牌 B/C | 強櫻 | 中段櫻/特殊役 |
|-----------|---------|------|---------|
| 時間遡行凍結當選率 | 1.56 | 3.13 | 50 |

機會牌 B/C 為左上右下連線的瓜鐘瓜連線、瓜瓜不中連線，以下為 G 數上乘分配

| G 數 | 西瓜 | 弱櫻 | 強銅鐘 | 強櫻 | | 機會牌 | | 中段櫻 | | 特殊役 | |
|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|----|
| | | | | 無 | 有 | 無 | 有 | 無 | 有 | 無 | 有 |
| 10G | | 91.5 | | | | 81.1 | | | | | |
| 20G | | 6.9 | | 77.1 | | 7.3 | | | | | |
| 30G | | 1.0 | 70.8 | 18.1 | | 9.8 | | | | | |
| 50G | 87.7 | 0.5 | 22.1 | 4.2 | | 1.6 | | | | 79.8 | |
| 100G | 10.9 | 0.04 | 5.3 | 0.5 | 86.0 | 0.2 | 93.0 | 85.9 | 62.9 | 16.7 | 72 |
| 200G | 0.7 | 0.02 | 1.4 | 0.1 | 10.5 | 0.04 | 5.3 | 7.0 | 18.6 | 1.8 | 14 |
| 300G | 0.7 | 0.02 | 0.5 | 0.1 | 3.5 | 0.04 | 1.8 | 7.0 | 18.6 | 1.8 | 14 |

ART 結束準備中

ART 結束後的 RT 中(沒有成立任一小役前)，只在發生時間遡行凍結時會進行 G 數上乘抽選

| G 數 | 強櫻 | 機會牌 | 中段櫻 | 特殊役 |
|------|------|------|------|------|
| 100G | 86.0 | 93.0 | 62.9 | 72.0 |
| 200G | 10.5 | 5.3 | 18.6 | 14.0 |
| 300G | 3.5 | 1.8 | 18.6 | 14.0 |

BONUS 當選時

ART 中 BONUS 當選會上乘，此抽選會與 BONUS 中的抽選相加後在 BONUS 結束後告知

| G 數 | 10G | 30G | 50G | 100G |
|-----|------|-----|-----|------|
| 分配 | 93.8 | 5.1 | 0.8 | 0.4 |

ART 中 BONUS 直擊抽選

ART 中會依照成立小役進行 BONUS 直擊抽選，當選時會依照契機役進行 BONUS 分配

| 小役 | 機會牌/強銅鐘 | | | 強櫻 | | | 西瓜 | 弱櫻 | 特殊役 | 中段櫻 |
|-----|---------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|------|------|
| 設定 | 1・2 | 3・4 | 5・6 | 1・2 | 3・4 | 5・6 | 1-6 | | | |
| BIG | 6.3 | 7.6 | 9 | 7.8 | 8.6 | 10 | | | 87.5 | |
| プチ | 4.3 | 5.1 | 6.1 | 5.3 | 5.7 | 6.6 | | | | |
| EP1 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | 0.003 | | 9.4 | 87.5 |
| EP2 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | | 1.6 | 4.7 |
| EP3 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | | 0.4 | 1.6 |
| 裏 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.003 | 0.006 | | 0.003 | 1.1 | 6.2 |

ART 中上乘特化區間抽選

ART 中特殊小役成立時會進行“魔女之夜”與“究極對決”的庫存抽選

當選時會經由最大 21G 的前兆後突入，但是此抽選在特化區間消化中不會進行抽選

特殊小役各別的當選率

| 魔女之夜繼續率 | 50% | 60% | 70% | 80% | 初回非繼續 |
|---------|-----|-----|-----|------|-------|
| 強銅鐘 | 6 | 3 | 1 | 0.03 | 0.01 |
| 西瓜 | | | | 0.07 | 0.02 |
| 弱櫻 | | | | 0.1 | 0.03 |
| 強櫻/中段櫻 | 15 | 7.5 | 2.4 | 0.07 | 0.02 |
| 機會牌/特殊役 | 12 | 6 | 1.9 | 0.06 | 0.02 |

規定 G 數到達時

特化區間除了上面的特殊小役會進行抽選以外，到達特化區間突入規定 G 數時也會突入

此規定 G 數最大為 500G

| 魔女之夜繼續率 | 50% | 60% | 70% | 80% | 初回非繼續 |
|---------|-----|-----|-----|-----|-------|
| 分配比例 | 60 | 30 | 9.6 | 0.3 | 0.1 |

ワルプルギスの夜(魔女之夜)中的抽選

魔女之夜的繼續率有 50%/60%/70%/80% 4 種

標題文字顏色與台詞或是對決內容會進行繼續率示唆

繼續率示唆演出

繼續率 60%以上

突入時的標題為紅色、小焰第一戰時先攻擊、魔女弱/中攻擊→小焰直接站起

魔女強攻擊→非復活的站起

繼續率 70%以上

突入時的標題為花火紋、第二戰後的開始畫面為小焰與小圓或四人登場

第一戰時出現戴眼鏡的小焰、魔女強攻擊→小焰反擊攻擊演出

繼續率 80%以上

突入時的標題為彩色、突入時的標題為花火紋+第一轉小焰的台詞為「やり直しましょう」

魔女強攻擊→小焰直接站起、第二戰後的開始畫面為小圓「行くよ見ててね」或 QB

究極對決突入期待度

突入時的標題為彩色、期待度：**33.3%**

突入時的標題為花火紋+第一轉小焰的台詞為「やり直しましょう」、期待度：**12.5%**

歌抽選

SET 繼續當選時同時會進行歌抽選 (『Magia』)

當選時會開始播放歌曲，之後從該 SET 算起後的 3 SET 皆繼續確定

然而當選一次的歌抽選之後，此魔女之夜消化中就不會再進行抽選

各別繼續率的歌當選率

只有第一次會依照繼續率而有當選率的不同

| 繼續率 | 50% | 60% | 70% | 80% |
|-------|-------|------|------|------|
| 初回 | 10.1 | 12.6 | 15.6 | 22.8 |
| 2 連以後 | 各 8.3 | | | |

繼續/復活置換抽選

每 SET 開始時要是選擇非繼續的話，到此 SET 結束之前的 5G 間

特殊小役成立時會進行置換成繼續或是復活演出的抽選

| 小役\當選率 | 繼續 | 復活 |
|--------------------|----|----|
| 西瓜/弱櫻 | 25 | 25 |
| 強銅鐘/強櫻/機會牌/中段櫻/特殊役 | 50 | 50 |

小焰 EPISODE BONUS 抽選

"魔女之夜"結束時會依照魔女之夜的繼續回數進行小焰 EP BONUS 的抽選

魔女之夜 **20 連以上時當選確定！**

| 繼續回數 | 2 連 | 3-9 連 | 10-14 連 | 15-19 連 | 20 連以上 |
|------|-----|-------|---------|---------|--------|
| 當選率 | 5 | 1 | 2 | 10 | 100 |

EP BONUS 抽選失敗時會進行"究極對決"的突入抽選

單發結束時為突入確定、兩連以上的突入抽選率為 **0.02%**

上乘 G 數抽選分配

繼續時會依照繼續狀況進行 G 數上乘抽選

繼續確定時

繼續確定後特殊小役的直上乘只有中段櫻/特殊役成立時會進行

| G 數 | 5G | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G | 300G |
|---------|------|------|-----|-----|------|------|------|------|
| 初回 | | 96.9 | 1.6 | 1.4 | 0.1 | 0.05 | 0.02 | 0.02 |
| 2 連目以後 | 62.5 | 34.4 | 2.3 | 0.7 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.01 |
| 中段櫻/特殊役 | | | | 100 | | | | |

繼續置換抽選當選時

會依照當選置換抽選的特殊小役進行上乘抽選

| G 數 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G | 300G |
|---------|------|-----|-----|------|------|------|------|
| 中段櫻/特殊役 | | | | 100 | | | |
| 其他小役 | 96.9 | 2.3 | 0.7 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.01 |

魔女之夜中"追擊機會"抽選

魔女之夜消化中會進行追擊機會抽選

當選時會抽選各種不同的上乘方式，有"一擊"、"每停止"、"連打"的三種

每五連的抽選

魔女之夜每進行 5 戰時，都會進行一次追擊機會的抽選

| 追擊內容 | 5 連 | 10 連 | 15 連 | 20 連 | 25 連以上 |
|----------|------|------|------|------|--------|
| 一擊 | 56.1 | 44.2 | 35 | | |
| 每停止 | 35 | 36.6 | 32.8 | 50 | |
| 連打 80% | 5.7 | 12.5 | 12.7 | 18.8 | 37.5 |
| 連打 85% | 2.8 | 6.3 | 12.1 | 18.8 | 37.5 |
| 連打 90% | 0.4 | 0.4 | 5.9 | 9.4 | 18.8 |
| 連打 95% | 0.02 | 0.02 | 1.2 | 2.3 | 4.7 |
| 連打 97.5% | 0.01 | 0.01 | 0.4 | 0.8 | 1.6 |

每 SET 消化中的抽選

SET 繼續確定時或是特殊小役繼續置換當選後，之後每一轉都會進行追擊機會抽選

SET 繼續確定後

| 追擊內容 | 一擊 | 每停止 | 連打 80% | 連打 85% | 連打 90% | 連打 95% | 連打 97.5% |
|------|------|------|--------|--------|--------|--------|----------|
| 強銅鐘 | | | | | 91.2 | 7.8 | 1 |
| 西瓜 | 4.9 | 3.7 | 0.7 | 0.4 | 0.2 | 0.02 | 0.02 |
| 弱櫻 | 14.7 | 4.3 | 0.3 | 0.2 | 0.07 | 0.01 | 0.01 |
| 強櫻 | 52.6 | 32 | 9.8 | 4.9 | 0.7 | 0.07 | 0.02 |
| 機會牌 | 57.2 | 33.8 | 5.5 | 2.7 | 0.7 | 0.07 | 0.02 |

繼續置換當選後

| 追擊內容 | 一擊 | 每停止 | 連打 80% | 連打 85% | 連打 90% | 連打 95% | 連打 97.5% |
|-------|------|------|--------|--------|--------|--------|----------|
| 西瓜/弱櫻 | | 0.2 | 0.1 | 0.07 | 0.02 | | |
| 強櫻 | 80.4 | 15.8 | 2.4 | 1.3 | 0.04 | 0.02 | 0.01 |
| 機會牌 | 89.7 | 8.4 | 1.3 | 0.6 | 0.02 | 0.02 | 0.01 |
| 強銅鐘 | | | | | 91.2 | 7.8 | 1 |
| 中段櫻 | | | | | | | 100 |
| 特殊役 | | | | | | 87.5 | 12.5 |

當選後的昇格抽選

追擊機會當選後～追擊機會發生之間會進行追擊機會的升格抽選

中段櫻成立時升格連打 97.5%確定

特殊役成立時升格連打 95%或 97.5%(比例 9 : 1), 連打 95%滯在時升格 97.5%確定

| 滯在 | 一擊 | | | 每停止 | | |
|----------|--------|--------|------|--------|--------|------|
| 小役 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 |
| 每停止 | 9.8 | 80.7 | | | | |
| 連打 80% | 6.5 | 12.9 | | 14.3 | 83.4 | |
| 連打 85% | 2.3 | 4.7 | | 7.4 | 14.8 | |
| 連打 90% | 0.7 | 1.4 | 91.2 | 0.7 | 1.4 | 91.2 |
| 連打 95% | 0.2 | 0.3 | 7.8 | 0.2 | 0.3 | 7.8 |
| 連打 97.5% | 0.05 | 0.07 | 1 | 0.05 | 0.07 | 1 |
| 滯在 | 連打 80% | | | 連打 85% | | |
| 小役 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 |
| 連打 85% | 21.9 | 98.3 | | | | |
| 連打 90% | 0.7 | 1.4 | 91.2 | 22.7 | 99.6 | 91.2 |
| 連打 95% | 0.2 | 0.3 | 7.8 | 0.2 | 0.3 | 7.8 |
| 連打 97.5% | 0.05 | 0.07 | 1 | 0.05 | 0.07 | 1 |
| 滯在 | 連打 90% | | | 連打 95% | | |
| 小役 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 |
| 連打 95% | 2.7 | 99.4 | 98.8 | | | |
| 連打 97.5% | 0.05 | 0.6 | 1.2 | 2.3 | 100 | 100 |

追擊機會演出開始的當轉

追擊機會演出開始的當轉會進行昇格抽選, 但是只有滯在連打時才會進行抽選

中段櫻/特殊役成立時升格連打 97.5%確定

連打 95%滯在中成立任一特殊小役升格連打 97.5%確定

| 滯在 | 連打 80%/85% | | | 連打 90% | | |
|----------|------------|--------|------|--------|--------|------|
| 小役 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 | 西瓜/弱櫻 | 強櫻/機會牌 | 強銅鐘 |
| 連打 90% | 94.4 | | | | | |
| 連打 95% | 4.9 | 97.3 | 55.6 | 99.3 | 97.3 | 55.6 |
| 連打 97.5% | 0.7 | 2.7 | 44.4 | 0.7 | 2.7 | 44.4 |

追擊機會中的上乘抽選

追擊機會當選後會依照"一擊""每停止""連打"進行 G 數上乘抽選

"一擊"時的上乘

依照開始當轉的成立小役來進行 G 數分配

| G 數 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G | 300G |
|--------|-----|------|------|------|------|------|------|
| 特殊小役以外 | 50 | 35.7 | 12.5 | 0.8 | 0.8 | 0.1 | 0.1 |
| 西瓜 | | | 50 | 42.2 | 6.3 | 0.8 | 0.8 |
| 弱櫻 | | | 62.5 | 34.4 | 2.3 | 0.4 | 0.4 |
| 強銅鐘 | | | | | 93.8 | 3.1 | 3.1 |
| 強櫻 | | | | 75 | 21.9 | 1.6 | 1.6 |
| 機會牌 | | | | 87.5 | 10.9 | 0.8 | 0.8 |
| 中段櫻 | | | | | 33.3 | 33.3 | 33.3 |
| 特殊役 | | | | | 50 | 25 | 25 |

"每停止"時的上乘

每按下停止鍵時進行上乘，因為基本上後面加的轉數會 \geq 前面的，所以第一停止很重要

如果第二停止的轉數比第一停止低時，第三停止時上乘 100G 確定

依照開始當轉的成立小役來進行 G 數分配

第一停止時的分配

| G 數 | 5G | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G |
|--------|-----|------|------|------|-----|------|
| 特殊小役以外 | 75 | 21.9 | 1.6 | 1.2 | 0.3 | 0.1 |
| 西瓜/弱櫻 | 1.6 | 64.8 | 25 | 6.3 | 1.6 | 0.8 |
| 強銅鐘 | 3.1 | 3.1 | 3.1 | 85.9 | 3.1 | 1.6 |
| 強櫻/機會牌 | 3.1 | 3.1 | 67.2 | 21.9 | 3.1 | 1.6 |
| 中段櫻 | | | | | 50 | 50 |
| 特殊役 | | | | | 75 | 25 |

第二停止時的分配

會依照第一停止時的上乘 G 數進行分配

| 第一停止 | +50G | | | | +100G |
|------|--------|------------------|-----|-----|-------|
| G 數 | 特殊小役以外 | 西瓜/弱櫻/強銅鐘/強櫻/機會牌 | 中段櫻 | 特殊役 | 全小役 |
| 50G | 93.8 | 75 | 25 | 50 | |
| 100G | 6.3 | 25 | 75 | 50 | 100 |

| 第一停止 | +20G | | | | +30G | | |
|------|------------|----------|---------------|------------|------------|---------------|---------------|
| G 數 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘 | 強櫻 機會牌 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘/強櫻 機會牌 |
| 5G | | 3.1 | | | | | |
| 10G | | | 3.1 | 3.1 | | | |
| 20G | 93.8 | 50 | 3.1 | 64.1 | | | |
| 30G | 5.9 | 43 | 85.9 | 25 | 93.8 | 75 | 75 |
| 50G | 0.3 | 2.3 | 6.3 | 6.3 | 5.9 | 23.4 | 21.9 |
| 100G | 0.1 | 1.6 | 1.6 | 1.6 | 0.4 | 1.6 | 3.1 |
| 第一停止 | +5G | | | +10G | | | |
| G 數 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘/強櫻 機會牌 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘/強櫻 機會牌 | |
| 5G | 50 | | | | 3.1 | | |
| 10G | 46.9 | | | 93.8 | 50 | | |
| 20G | 1.6 | | | 4.7 | 36.7 | | |
| 30G | 1.2 | 33.3 | | 1.2 | 6.3 | 33.3 | |
| 50G | 0.3 | 33.3 | 50 | 0.3 | 2.3 | 33.3 | |
| 100G | 0.1 | 33.3 | 50 | 0.1 | 1.6 | 33.3 | |

第三停止時的分配

會依照第二停止時的上乘 G 數進行分配

| 第一停止 | +50G | | | | +100G | | |
|------|------------|----------|----------------|-----------|------------|----------|---------------|
| G 數 | 特殊小役以外 | 西瓜/弱櫻 | 中段櫻/強銅鐘/強櫻/機會牌 | 特殊役 | 全小役 | | |
| 50G | 93.8 | 75 | | 50 | | | |
| 100G | 6.3 | 25 | 100 | 50 | 100 | | |
| 第二停止 | +20G | | | | +30G | | |
| G 數 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘 | 強櫻 機會牌 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘/強櫻 機會牌 |
| 20G | 93.8 | 75 | | | | | |
| 30G | 5.5 | 18.8 | | 75 | 93.8 | 75 | |
| 50G | 0.6 | 4.7 | | 21.9 | 6.1 | 21.9 | 87.5 |
| 100G | 0.2 | 1.6 | 100 | 3.1 | 0.2 | 3.1 | 12.5 |

| 第二停止 | +5G | | +10G | | |
|------|------------|---------------------|------------|----------|---------------|
| G 數 | 特殊小役 以外 | 西瓜/弱櫻/機會牌 強銅鐘/強櫻 | 特殊小役 以外 | 西瓜 弱櫻 | 強銅鐘/強櫻 機會牌 |
| 10G | 75 | | 75 | | |
| 20G | 21.9 | | 21.9 | 75 | |
| 30G | 2.9 | | 2.9 | 18.8 | |
| 50G | 0.1 | | 0.1 | 4.7 | |
| 100G | 0.1 | 100 | 0.1 | 1.6 | 100 |

"連打"時的上乘

最低 7 回上乘保障後、每次按下 PUSH 鍵後直到繼續率抽選失敗之前都會進行上乘

繼續率示唆演出

連打開始敲下起動桿後會依照起動時的靈魂寶石顏色示唆繼續率

| 靈魂寶石顏色 | 藍 | 黃 | 綠 | 紅 | 彩虹 |
|--------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 繼續率 | 80%以上 | 85%以上 | 90%以上 | 95%以上 | 97.50% |

每"1PUSH"的上乘 G 數分配

| G 數 | 連打七次以內 | 連打八次以上(依照繼續率分配) | | | | |
|---------|--------|-----------------|------|------|------|-------|
| | | 80% | 85% | 90% | 95% | 97.5% |
| 0G (結束) | | 20 | 15 | 10 | 5 | 2.5 |
| 3G | 44.1 | 35.3 | 37.5 | 39.7 | 41.9 | 43 |
| 5G | 50 | 40 | 42.5 | 45 | 47.5 | 48.8 |
| 7G | 3.1 | 2.5 | 2.7 | 2.8 | 3 | 3.1 |
| 10G | 1.6 | 1.3 | 1.3 | 1.4 | 1.5 | 1.5 |
| 20G | 0.8 | 0.6 | 0.7 | 0.7 | 0.7 | 0.8 |
| 30G | 0.4 | 0.3 | 0.3 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 50G | 0.05 | 0.04 | 0.04 | 0.04 | 0.05 | 0.05 |
| 100G | 0.01 | 0.01 | 0.01 | 0.01 | 0.01 | 0.01 |

アルティメットバトル(究極對決)中的抽選

究極對決中最低保障的 5 SET 消化後會以 90%進行繼續抽選

繼續/復活置換抽選

每 SET 開始時要是選擇非繼續的話，到此 SET 結束之前的 5G 間

特殊小役成立時會進行置換成繼續或是復活演出的抽選

| 小役\當選率 | 繼續 | 復活 |
|--------------------|----|----|
| 西瓜/弱櫻 | 25 | 25 |
| 強銅鐘/強櫻/機會牌/中段櫻/特殊役 | 50 | 50 |

上乘 G 數抽選分配

繼續時會依照繼續狀況進行 G 數上乘抽選

繼續確定時

繼續確定後特殊小役的直上乘只有中段櫻/特殊役成立時會進行

| G 數 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G | 300G |
|---------|------|------|-----|------|------|------|------|
| 初回 | 96.9 | 1.6 | 1.4 | 0.1 | 0.05 | 0.02 | 0.02 |
| 2 連目以後 | 80 | 18.4 | 1.5 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.01 |
| 中段櫻/特殊役 | | | 100 | | | | |

繼續置換抽選當選時

會依照當選置換抽選的特殊小役進行上乘抽選

| G 數 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G | 300G |
|---------|-----|------|-----|------|------|------|------|
| 中段櫻/特殊役 | | | | 100 | | | |
| 其他小役 | 80 | 18.4 | 1.5 | 0.05 | 0.02 | 0.01 | 0.01 |

追擊機會的上乘抽選

追擊機會的發生以及追擊機會中的上乘抽選全部都跟“魔女之夜”中的上乘分配完全一樣