

# 牙狼

## SLOT 牙狼-GARO-

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



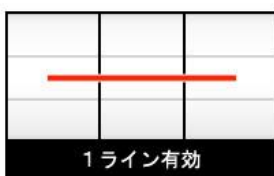
導入年月 2012/12

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



**牙狼 BIG BONUS**

純增枚數 300 枚



**魔戒 BONUS**



**2BET 14 枚/3BET 9 枚**



**8 枚**



**4 枚**



**REPLAY**

轉輪配列

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

### 開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 特殊小役抽選
3. 經由 CZ「魔導刻機會」

### 轉輪凍結特典與確率

為魔導刻機會中 00.0 到達時發生  
為牙狼 RUSH 或是牙狼 BIG BONUS 確定

### 天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1280G, 天井到達時成立特殊小役後經前兆後突入牙狼 RUSH

樂都

SLOTTO  
パチスロ・柏青斯洛

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



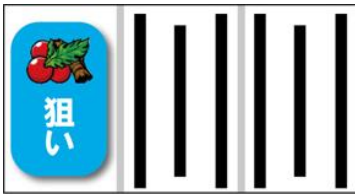
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



## 小役種類及瞄壓方式



首先右轉輪約在上段瞄押紅櫻(黑 BAR 上方)

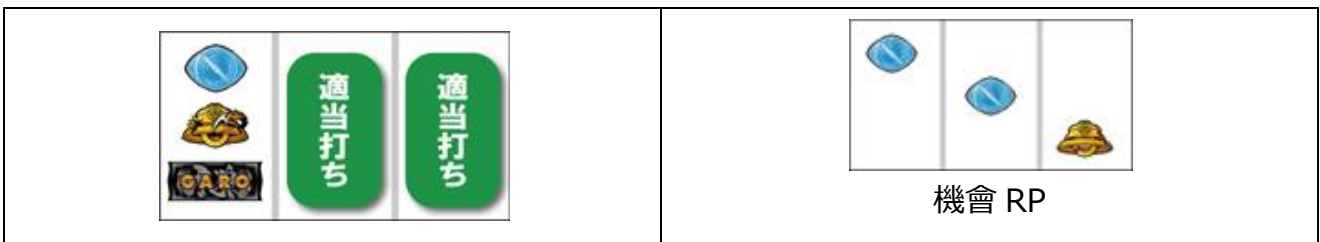
左轉輪中段紅櫻停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，同時成立西瓜連線時為確定櫻



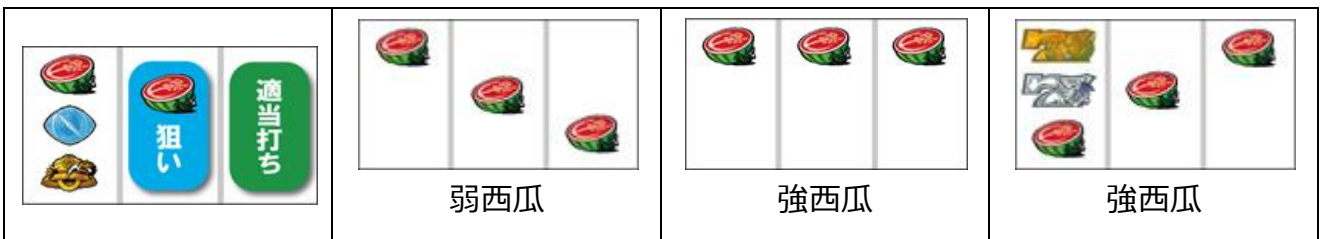
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可，中轉輪中段銅鐘停止時為弱櫻，反之為強櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，再再鐘連線時為機會 RP



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，左上右斜下西瓜連線時為弱西瓜  
平行西瓜或是左下右斜上西瓜連線時為強西瓜



### 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，其餘照一般時打法即可

# 本機基本說明

## 通常場景說明

鋼牙場景



カオルス場景



魔界道場景



番犬所場景



通常時為上面三種場景，魔界道移行時為高確的好機

經由此場景移行的前兆  
期待度上升

紅蓮之森



魔戒樹



奈落之森



魔塔



前兆場景有上面的四種，越右邊的場景 ART 期待度越高

## 通常演出

鋼牙落葉演出



鋼牙的動作示唆期待度

落葉的顏色跟平常不同為好機

指令書演出



指令書的顏色示唆成立小役

發生較慢的話則期待度上升

カオル寫生演出



描繪的內容與發生的時間點

有所期待度的變化

紅茶演出



紅茶的顏色對應小役

兩個時為好機

阿門演出



阿門拿著杯子數量

示唆期待度

繪本演出



繪本的封面顏色以及

翻過的頁數示唆期待度

邪美演出



文字的顏色對應小役

發展字出現時為發展

龍崎演出



龍崎將結界破壞後侵入的演出

結界的顏色示唆期待度

大 PUSH 演出



跟平常的 PUSH 相比期待大增

次回預告演出



提示即將發展的演出

發生時為大好機

### 角色動作演出



動作後剩下的圖片  
示唆期待度

### 閘門封印演出



顏色與發生的時間點  
示唆成立小役

### 角色對話框預告



內容示唆期待度以及  
將發展的目標

### 視窗 STEP UP 演出



視窗越大期待度越高

### エンブレム預告演出



有小中大的三種  
大頻發時為好機

### 畫面暗轉演出



文字の種類對應小役、  
發展或是場景移行

### 牙狼劍點火演出



跟役物連動，最大 4G  
連續，越繼續期待度高

### 鋼牙變身演出



連續演出發展時的變身  
變身種類有期待度不同

### 魔導刻機會



通常時突然發生的激熱演出  
發展至心滅獸身牙狼時為  
BONUS or ART 確定

### 心滅獸身牙狼



由心滅轉輪凍結發展的演出  
牙狼 BIG 或牙狼 RUSH 確定

### 影片切入演出



影片的內容對應小役或是發展  
也有場景移行的演出

### ザルバ預告演出



說話的內容示唆  
期待度

### 落雷演出



落雷的顏色對應小役

### カオル喘息演出



有小跟大的兩種  
示唆期待度

### 三神官演出



依照台詞內容有期待度  
的不同或是發展目標

### バルチャス演出



魔戒樹對決演出

### カオル逃走演出



レギュレイス對決演出

### ハンプティ對決演出



タウロス對決演出

### グラウ竜對決演出



以上的連續演出時，標題文字顏色會示唆期待度，要是中途播放主題曲的話則期待度上升  
越下且越右方的期待度越高

## BONUS 中的演出

### 牙狼 BIG BONUS



純增 300 枚的特典 BONUS

BONUS 結束後突入牙狼 RUSH 確定

ART 中當選時則會先將牙狼 RUSH 庫存

### 魔戒 BONUS



50G 繼續的擬似 BONUS

牙狼 RUSH 突入率高達 50%

### ザルバ出現



為牙狼劍點燈的機會

點燈的話則上乘呀 CHANCE

的轉數

### 黑 BAR 連線切入演出



切入演出發生時為黑 BAR 連線  
的機會，背景顏色示唆期待度

### 擊破機會



按鍵連打後發生上乘的演出  
為大量上乘的大好機

## 呀 CHANCE

### 呀 CHANCE



呀 CHANCE 為突入牙狼 RUSH 的第一道關卡，基本 G 數為 50G

特殊小役會進行牙狼 RUSH 的突入抽選，呀 CHANCE 最後 15G 會突入呀 BATTLE

如果主角沒有倒下的話則突入牙狼 RUSH

### 呀 BATTLE



## 牙狼 RUSH

### 呀 BATTLE



基本 G 數為 50G，繼續率 83~92%

最後 8G 突入的呀 BATTLE 勝利的話則繼續

### ホラーBATTLE



ホラー全部有 18 隻，勝利的話為繼續確定

而且突入上乘特化區間陰我消滅模式

## 陰我消滅模式・疾走模式

### 陰我消滅模式



牙狼 RUSH 中ホラーBATTLE 勝利等突入  
牙狼 RUSH 中剩餘的 G 數會直接繼承到此  
特殊小役會進行上乘與疾走模式的抽選

### 疾走模式



1 SET 10G 繼續的超特化上乘區間  
消化中的 BAR 連線確率上升  
押順銅鐘也會進行上乘抽選  
上乘的 G 數會加算到陰我消滅模式

## ART 中的演出

### 大 PUSH 演出



與通常時一樣為大好機  
可能發展次回或片頭預告

### 拉門演出



從拉門中出現的文字  
示唆期待度

### 烈火機會演出



按鍵連打後為上乘的好機  
發生時為上乘濃厚!?

### 闖門突破演出



牙狼突破闖門的話為大好機

### ホラー演出



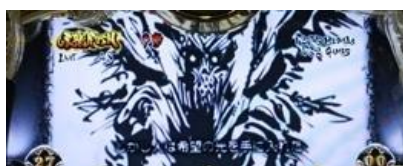
旁邊的氣顏色示唆成立小役

### 閃電、間歇泉演出



顏色示唆成立的小役

### 片頭預告演出



不論發生時機皆為激熱

### ホラー群演出



從地面出現ホラー群的演出  
カラクリ時為好機

### 押順指示演出



指示為驚嘆號時  
為特殊小役成立的機會

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
牙狼 BIG	1/16384					
牙 CHANCE	1/403	1/385	1/351	1/310	1/264	1/223
魔戒 BONUS	1/1496	1/1454	1/1360	1/1252	1/1028	1/921
牙狼 RUSH	1/5195	1/5333	1/5620	1/5950	1/6327	1/6476
ART 初當合算	1/299	1/288	1/266	1/239	1/203	1/175
機械割	97.6%	99.2%	101.4%	105.5%	110.8%	116.7%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
通常 RP	1/8.03	1/8.05	1/8.06	1/8.08	1/8.09	1/8.11	
機會 RP	1/80.2	1/78.7	1/77.2	1/75.8	1/74.7	1/73.4	
中段櫻	1/4369	1/3449	1/4369	1/3449	1/4369	1/3449	
強西瓜 A	1/1365	1/1560	1/1365	1/1560	1/1365	1/1560	
強西瓜 B	1/4096	1/2979	1/4096	1/2979	1/4096	1/2979	
確定役	1/7282	1/13107	1/7282	1/13107	1/7282	1/13107	
小役	弱櫻	強櫻	確定櫻	弱西瓜	押順銅鐘	共通銅鐘	BAR 連線
確率	1/78	1/683	1/65536	1/146	1/3.12	1/1024	1/65536

### ART 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
假銀七	1/2048	1/1928	1/1725	1/1489	1/1260	1/1024
銀七連線	1/4096					
狀態	通常 RP	機會 RP	押順 RP	假 BAR	BAR 連線	不中小役
呀/牙狼/陰我消滅	1/2.30	1/80.2	1/7.99	1/25.6	1/25.6	1/256
魔戒/疾走	1/2.30	1/80.2	1/4.92			1/256



## 牙狼 BIG 當選詳細

單獨成立(1/65536)、確定櫻/BAR 連線成立的 100%

確定役的(奇數設定為 1/9、偶數設定為 1/5)

## 模式移行抽選

### 低確滯在時

低確滯在時的特殊小役成立時會進行高確/超高確移行抽選

高確中不會進行超高確移行抽選，而且 ART 當選時不會進行抽選

小役	弱櫻		強櫻		共通銅鐘	
設定	高確	超高	高確	超高	高確	超高
1	10.0	1.00	20.0	5.00	90.0	10.0
2	11.1		20.5		87.9	12.2
3	12.0		21.0		85.2	14.8
4	13.2		22.1		80.2	19.8
5	14.6		24.5		74.2	25.8
6	16.2		27.5		67.3	32.7
成立役	機會 RP		弱西瓜	強西瓜	中段櫻	
高確	25		50	50	25	
超高				25	75	

### 高確/超高確滯在時

高確/超高移行時會有 10G 保證 G 數，保證 G 消化後的押順銅鐘成立時進行低確轉落抽選

設定	1	2	3	4	5	6
高確中	15.6	14.9	14.4	13.4	12.2	11
超高中	30.8	30.2	29.5	28.2	25	22.5

### 其他狀況的模式移行

ART 結束時、設定變更時會進行模式分配

設定	1	2	3	4	5	6
低確	84.4	82	79.7	77.3	75	72.7
高確	15.6	18	20.3	22.7	25	27.3

## 通常時的 ART 抽選

特殊小役成立時會進行 ART(呀 CHANCE/魔戒 BONUS)抽選

不中小役成立時會進行魔戒 BONUS 抽選

超高確中的特殊小役成立時為 ART 確定，共通銅鐘當選 ART 時，1/2 昇格牙狼 RUSH

小役	確定役		中段櫻				不中小役	共通銅鐘						
滞在	不論		低確		高確/超高		不論	低確	高確	超高	不論			
設定	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒	魔戒	呀	呀	呀	魔戒			
135	50	50	50	25	75	25	0.006	2.01	20	99.9	0.003			
246	25	75												
小役	強櫻						弱櫻							
滞在	低確		高確		超高		低確		高確		超高			
設定	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒		
1	25.0	5.00	60.2	5.00	95.0	5.00	2.20	0.12	27.2	0.12	99.9	0.12		
2	20.0	5.43		5.43	94.6	5.43	2.26	0.15	27.5	0.15	99.9	0.15		
3	25.0	7.31		7.31	92.7	7.31	2.87	0.29	28.9	0.29	99.7	0.29		
4	20.0	6.47		6.47	93.5	6.47	3.60	0.50	31.5	0.50	99.5	0.50		
5	25.0	14.3		14.3	85.8	14.3	4.64	0.98	34.8	0.98	99.0	0.98		
6	20.0	9.38		9.38	90.6	9.38	6.04	1.46	38.4	1.46	98.5	1.46		
小役	強西瓜				弱西瓜				機會 RP					
滞在	低確	高確	超高	不論	低確		高確		超高		低確	高確	超高	不論
設定	呀	呀	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	魔戒	呀	呀	呀	魔戒
1	12.5	37.5	75	25	1.00	2.37	15.6	2.37	97.6	2.37	0.39	10.0	99.8	0.2
2		38.1			1.10	2.50	16.7	2.50	97.5	2.50	1.00	10.7		
3		39.7			1.40	2.50	18.8	2.50	97.5	2.50	0.39	12.2		
4		41.6			1.77	3.22	22.2	3.22	96.8	3.22	1.00	14.8		
5		45.7			2.38	3.22	26.4	3.22	96.8	3.22	0.39	19.4		
6		50.0			3.13	5.00	31.3	5.00	95.0	5.00	1.00	24.4		

## 魔戒 BONUS 中的抽選

### 前兆中 ART 抽選

魔戒 B 前兆中銀 7 連線為**疾走模式確定**、共通銅鐘進行牙狼 RUSH 抽選

其他特殊小役進行會進行呀 CHANCE 抽選

### 牙狼 RUSH 抽選

成立役	當選率	83%	92%
共通銅鐘	3.13	50.0	50.0

### 呀 CHANCE 當選率

確定役	中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會 RP
100%	50.0%	3.13%	0.02%	7.81%	0.05%	0.02%

### 初期 pt 抽選

呀 CHANCE 前兆/魔導刻 CHANCE 中的魔戒 BONUS 當選時會進行模式分配

低確	70%	高確	25%	超高	5%
----	-----	----	-----	----	----

魔戒 BONUS 確定畫面中的 BIG 成立

以及呀 C 準備中的鷹麟役物出現當轉中當選魔導刻 C 時移行**確定模式** (牙狼 RUSH 確定)

魔戒 BONUS 開始時會依照滯在模式決定初期 pt (確定模式的初期點數為 6pt)

滯在	設定	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt	6pt
低確	1-3	99.6						0.39
	4-6	96.1						3.91
高確	1-6	80	20					
超高	1-6			75	17	6	2	

### pt 追加抽選

魔戒 BONUS 消化中會依照滯在模式以及成立小役進行 pt 追加抽選

6pt 到達時為牙狼 RUSH 確定, 6pt 到達後會進行陰我消滅 G 數上乘抽選

5pt 以下結束時, 1pt 會上乘呀 CHANCE 10G (基本 50G)

成立役	滯在	當選率	1pt	2pt	3pt	5pt	6pt
中段櫻	不論	100		25.0	25.0	25.0	25.0
強西瓜	不論	100	87.5		12.5		
共通銅鐘	低確	50.0	50.0		50.0		
	高確	6.25					
	超高	100					

成立役	當選率			pt 分配
	低確	高確	超高	
銀 7 連線	100			6pt
確定役	100			5pt
機會 RP	6.25	12.5	25.0	2pt
BAR 連線	100			1pt
不中小役	25.0	50.0	75.0	
強櫻	50.0	75.0	100	
弱櫻	12.5	25.0	50.0	
弱西瓜	18.8	37.5	62.5	

### 陰我消滅 G 數上乘抽選

魔戒 BONUS 消化中 6pt 到達後會依照滯在模式以及成立役進行陰我消滅 G 數上乘抽選

小役	強櫻		弱櫻		強西瓜		不中小役			
滯在	低/高	超/確	低/高	超/確	低/高	超/確	低確	高確	超/確	
10G					50	75	25	12.5	9.38	
20G	87.5	37.5	93.8	12.5			25	12.5	9.38	
30G					25	12.5	25	12.5	9.38	
50G	12.5	12.5	6.25	3.13	25	12.5	25	12.5	9.38	
小役	共通銅鐘			機會 RP			弱西瓜		通常 RP	押順銅鐘
滯在	低確	高確	超/確	低確	高確	超/確	低/高	超/確	低確	低確
10G				93.8	31.3	25	75	18.8	10.9	43.8
20G				3.13	3.13	1.56			1.56	6.25
30G	100	75	50	3.13	3.13	1.56	12.5	3.13		
50G							12.5	3.13		
成立役	10G			20G			30G		50G	
確定役									100	
銀 7 連線							50.0		50.0	
中段櫻				50.0			25.0		25.0	
BAR 連線	100									

## 呀 CHANCE 中的抽選

### 前兆中魔戒 BONUS 昇格抽選

呀 CHANCE 前兆中特殊小役成立時會進行魔戒 BONUS 昇格抽選

確定役	中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	機會 RP
100%	50%	3.13%	0.02%	7.81%	0.05%	0.02%

### 呀 CHANCE 中牙狼 RUSH 突入抽選

呀 CHANCE 中會依照成立小役進行牙狼 RUSH 突入抽選

但是經由魔戒 BONUS 當選的呀 CHANCE，期間內當選率會上升

還有當選牙狼 RUSH 後，內部狀態即為陰我消滅

成立役	銀 7 連線/確定役/中段櫻		強櫻	強西瓜	共通銅鐘	
不論	100		50	60	80	
成立役	弱櫻	弱西瓜	押順銅鐘	機會 RP	通常 RP	不中小役
通常	10	15	0.12	12.5	0.01	25
魔戒後	15.1	25	1	18.8	0.05	37.5

## 牙狼 RUSH 中的抽選

### 繼續率抽選

牙狼 RUSH 突入時會依照當選契機決定繼續率

魔導刻 CHANCE 中的牙狼 BIG 成立為 92% 模式確定

還有在牙狼 RUSH 繼續時的 1/256 會進行 92% 模式的升格抽選

契機	83%	92%
共通銅鐘直擊時	75.0	25.0
呀 C/魔戒 B 經由	99.6	0.39

### 消化中的繼續抽選

牙狼 RUSH 中每一轉都會依照成立小役與繼續率模式進行繼續抽選

繼續率	銀 7 連線/確定役/中段櫻	強櫻	弱櫻	強西瓜	弱西瓜	共通銅鐘	不中小役
不論	100	75	50	85	60	80	64
繼續率	押順銅鐘			通常 RP			
83%	2.15			0.78			
92%	5			1.62			

## 陰我消滅中的抽選

### G 數上乘抽選

陰我消滅中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

#### 牙狼 BIG 成立時

上乘 G 數	20G	30G	50G
分配率	25	25	50

#### 確定役成立時

50%上乘 50G、50%當選疾走模式

#### 共通銅鐘成立時

當選率	上乘 G 數	100G	150G	300G	500G
10	分配率	40	40	10	10

#### 強櫻成立時

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	100					
20G	76.5	75.6	74.3	73.0	69.5	62.5
30G	20.0	20.7	21.8	22.8	25.6	31.3
50G	2.00	2.12	2.33	2.48	2.95	3.91
100G	1.00	1.04	1.11	1.17	1.33	1.66
150G	0.49	0.50	0.51	0.54	0.59	0.68

#### 其他特殊小役

小役	弱櫻						機會 RP					
	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
當選率	15.0	17.3	19.4	23.0	25.6	28.8	18.0	21.3	24.6	28.3	32.9	37.5
10G	94.0	90.4	91.2	88.5	89.3	86.8	78.3	73.3	71.6	71.8	69.4	66.6
20G							17.4	21.2	22.1	21.4	23.0	25.4
30G	4.40	5.65	7.57	8.51	9.79	10.9						
50G	0.65	1.69	0.50	1.28	0.38	1.02	4.35	5.53	6.34	6.90	7.61	8.02
100G	0.65	1.69	0.50	1.28	0.38	1.02						
150G	0.16	0.28	0.13	0.21	0.10	0.17						
300G	0.16	0.28	0.13	0.21	0.10	0.17						

## 疾走模式抽選

陰我消滅中西瓜、不中小役成立時會進行疾走模式抽選

銀 7 連線、確定役(G 數上乘非當選時)為疾走模式確定

設定	1	2	3	4	5	6
不中小役	12	12.5	13.2	14.8	17	20
弱西瓜	7.81	8.48	8.91	9.77	10.9	12.5
強西瓜	50					
銀 7/確定役	100					

## 疾走模式中的抽選

### 繼續 G 數抽選

疾走模式突入時會先決定繼續 G 數

設定	10G	20G	30G
135	12.5	62.5	25.0
246		50.0	37.5

### RANK 抽選

之後會依照決定的繼續 G 數進行 RANK 分配

疾走 B 中押順銅鐘為上乘確定、通常 RP 也會進行上乘抽選

G 數	10G			20G			30G		
設定	12	34	56	12	34	56	12	34	56
疾走 A	85	80	75	97.5	95	90	95	92.4	90
疾走 B	15	20	25	2.5	5	10	5	7.57	10

### G 數上乘抽選

疾走模式中特殊小役成立時，陰我消滅 G 數上乘確定

要是銀 7 連線時為 50G 上乘+上乘疾走模式 1 SET (陰我消滅 G 數消化後に突入)

小役	BAR 連線(疾走 A)	BAR 連線(疾走 B)	不中小役	BIG
10G	70.0	25.0		
20G	20.0	50.0	34.4	25.0
30G	10.0	25.0	34.4	25.0
50G			15.6	50.0
100G			15.6	

小役	機會 RP	弱西瓜	弱櫻	強櫻	共通銅鐘	強西瓜	中段櫻	確定役
20G	88.8	59.4	87.9					
30G	5.62	30.8	10.9	53.9				
50G		4.15	0.59	28.1	87.5	73.7	25.0	
100G	5.62	4.15	0.20	14.1	3.13	20.0	50.0	75.0
150G		0.78		3.91		3.13	25.0	18.8
200G		0.78	0.20		3.13			4.69
300G			0.20		3.13	3.13		1.56
500G					3.13			

押順銅鐘成立時，疾走 A 中會進行 G 數上乘抽選、疾走 B 中為上乘確定

滞在	疾走 A						疾走 B	
	設定	1	2	3	4	5		6
10G		25.6	26.6	27.5	29.2	34.4	41.8	91.4
20G		3.91						7.81
30G		0.39						0.78

通常 RP 成立時只在疾走 B 中進行 G 數上乘抽選

滞在	疾走 B						
	設定	1	2	3	4	5	6
10G		37.5	40.8	45.4	50	52.6	59.3

## 拉回抽選

ART 結束後到押順銅鐘押順錯誤前，特殊小役成立時會進行拉回抽選

當選時為牙狼 RUSH 確定(繼續率模式皆為 83%，只有共通銅鐘為 92%確定)

要是為銀 7 連線拉回時，疾走模式確定

成立役	銀 7 連線/確定役	中段櫻	強櫻/共通銅鐘	弱櫻/機會 RP	強西瓜	弱西瓜
當選率	100	50	3.13	0.02	7.81	0.05



## 魔導刻機會中的抽選

### 魔導刻機會發生抽選

牙狼 BIG(1/16384)成立的 1/2 會發生魔導刻機會(經由發生心滅轉輪凍結後告知 BIG)

還有不論狀態與成立役，每轉的第 3 停止時的 1/5461 進行魔導刻機會發生抽選

### 一擊過關抽選

魔導刻機會中會依照成立小役進行一擊過關抽選

當選時倒數會直接到 0 然後發生心滅轉輪凍結後而牙狼 RUSH 確定

牙狼 BIG 銀 7 連線 確定役	中段櫻	強櫻	弱櫻	共通銅鐘 強西瓜	弱西瓜	機會 RP	不中小役 通常 RP 押順銅鐘
100%	70.3%	50%	37.5%	62.5%	18.8%	18%	0.78%

### 秒數減算抽選

魔導刻機會中會依照成立小役進行秒數減算抽選

秒數如果從 10 秒一直減到 0 秒的話則牙狼 RUSH 確定

中段櫻·強櫻·強西瓜	3 秒
共通銅鐘·弱櫻·弱西瓜·機會 RP	2 秒
不中小役·通常 RP·押順銅鐘	1 秒

### 結束抽選

魔導刻機會中不中小役·通常 RP·押順銅鐘成立時的 23.4%結束