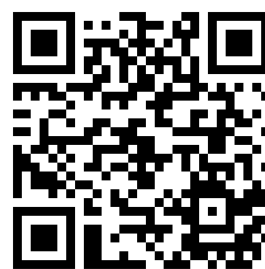


# 牙狼 守護者

# 牙狼 守りし者

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



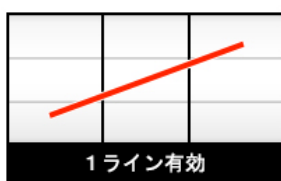
導入年月 2017/02

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



牙狼 BIG BONUS



呀 BIG BONUS



REGULAR BONUS



心滅亂舞



1 枚

REPLAY



3 枚/9 枚

轉輪配列

リール配列

20	Garou	Bell	Bell
19	Garou	Garou	Garou
18	Garou	Garou	Garou
17	Garou	Garou	Garou
16	Bell	Garou	Bell
15	Bell	Bell	Bell
14	Garou	Garou	Garou
13	Garou	Garou	Garou
12	Garou	Garou	Garou
11	Bell	Garou	Bell
10	Bell	Bell	Bell
9	Garou	Garou	Garou
8	Garou	Garou	Garou
7	Garou	Bell	Garou
6	Bell	Garou	Bell
5	Bell	Bell	Bell
4	Garou	Garou	Garou
3	Garou	Garou	Garou
2	Bell	Bell	Bell
1	Bell	Garou	Bell

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. CZ 中抽選 ART
3. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明 (心滅亂舞成立時的一部分發生)  
特典為心滅亂舞 BONUS+真魔戒 CHANCE 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時經由前兆後突入 ART



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 牙狼 守護者

[https://www.youtube.com/watch?v=wHRj5f1ws\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=wHRj5f1ws_I)

## 小役種類及瞄壓方式



通常時首先中轉輪約在上段附近瞄押金七

中轉輪上段金七停止時，左右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜，如果沒有連線時為機會牌



中轉輪中段金七停止時，左轉輪瞄押紅櫻，右轉輪適當停止

左轉輪停在角紅櫻的位置時為弱紅櫻，停在中段紅櫻的位置時為強紅櫻



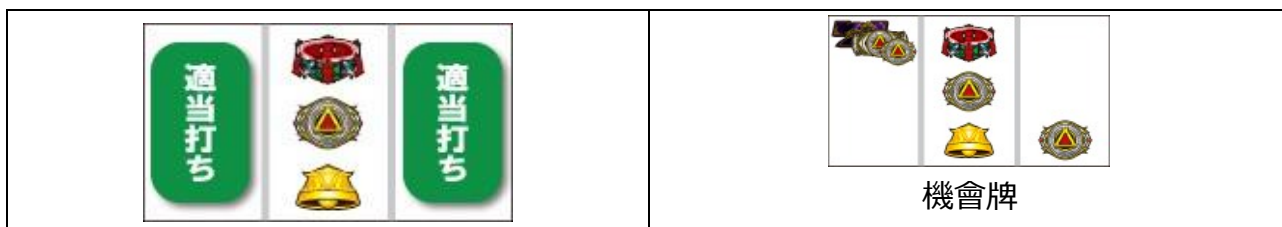
中轉輪下段金七停止時為一般小役，左右轉輪適當停止即可

中轉輪中段銅鐘停止時，左右轉輪適當停止，形成銅鐘小 V 型或上段紋章連線時為機會牌

形成斜線櫻鐘鐘連線時為立直目



中轉輪中段紋章停止時，左右轉輪適當停止，形成紋章連線時為機會牌



### BONUS 中的打法

基本上照通常時打法瞄押即可

### ART 中的打法

有押順指示照押順指示，切入演出發生時則瞄押畫面指定圖案，其餘演出時通常時打法即可



# 各種演出說明

## 模式與 BONUS 介紹

### 通常場景



紅蓮之森



廢墟



元老院



櫻閑岱



熔岩魔界

通常時的場景有五種，會依照滯在場景示唆 CZ 突入期待度，上面越右邊的期待度越高

### 櫻幻之舞



為 10G+a 繼續的自力 CZ  
每轉最大 1/4.9 抽選 ART  
出現 V 告知則突入 ART  
如果為超櫻幻之舞的話則當選  
真魔戒機會濃厚！？

### BIG



為金七連線的牙狼 BIG 或黑七  
連線的呀 BIG，純增 157 枚  
通常時成立的 BIG 會進行  
ART 的突入抽選，ART 中成立  
的會進行陰我消滅的 G 數

### REG



純增約 56 枚的 BONUS  
通常時會發生牙狼挑戰  
消化中會進行 CZ/ART 抽選  
ART 中會發生實寫影片演出  
成功則上乘牙狼魂

### 心滅亂舞



純增 56 枚的特殊 BONUS，銅鐘連線八次前  
每轉都是上乘牙狼魂的大好機  
經由凍結的話則之後突入真魔戒機會濃厚！

### 魔戒 CHANCE



1SET 50G+a 繼續的 ART，消化中獲得牙狼魂  
可期待 ART 繼續，轉數消化後突入勝激決鬪

### 勝激決闘



勝激決闘中會消費魔戒機會中獲得的牙狼魂來判斷是否繼續勝利的話則前進到下一關

### 連擊 ATTACK



勝激決闘勝利的一部分所突入的轉數上乗特化區間，繼續率80~90%，上乘的轉數會加到下一關的轉數裡

### 陰我消滅挑戰



ART 中 BIG 後所突入的牙狼魂上乗特化區間會依照 BIG 中獲得的轉數來進行牙狼魂上乗抽選

## 通常時與 CZ 中的演出

### 繪本連續演出



類似小鋼珠的演出，STEP UP 越多期待度越高

### ライゴウ登場演出



ライゴウ登場演出中呀登場時為大好機

### 連續演出



所有演出都要注意標題的顏色，紅色為好機，豹紋則為大好機。中間的擊退演出，如果兩人同時攻擊的話則為好機，右邊的恐怖對決中會依照對手種類而有期待度的變化  
期待度依序為：レギュレイス<魔戒樹<魔界竜，成功擊破則開獎確定！

### CZ 中的演出



STEP UP 演出中 STEP UP 越多則期待度越高，右邊的演舞演出同時出現兩人時則為好機  
CZ 中還有其他的特效演出以及許願演出等等。有時可能發生擊破挑戰，發生時只要藍色 BAR 圖案停止一個以上即為 ART 當選濃厚！



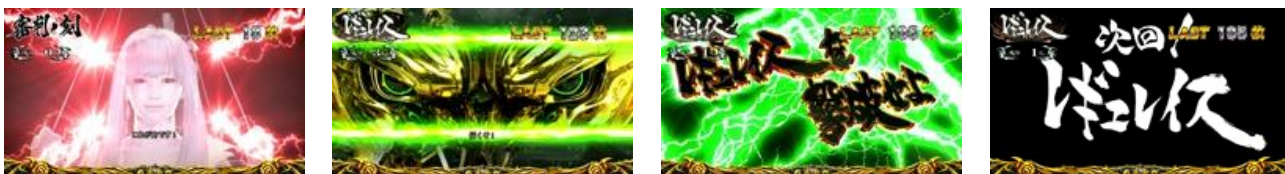
## 通常時成立的 BONUS 中的演出

### BIG 中的對決演出



BIG 中對決目連線時為 JAC IN，之後會展開恐怖對決，對決的期待度跟通常時的連續演出一樣還有對決目有強弱的兩種，強對決目中的特殊小役確率會大幅上升，所以勝利期待度也會上升

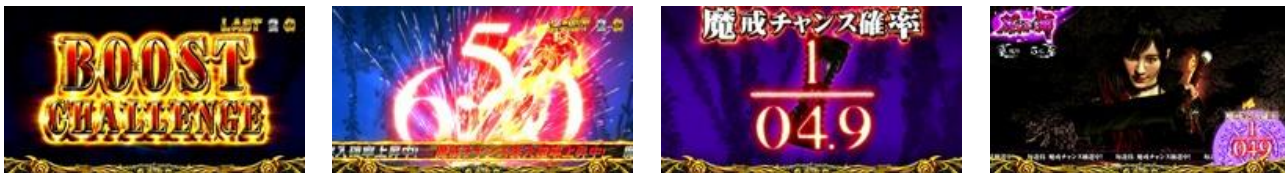
### BIG 中的機會上升演出



三神官的特效與標題背後的閃電顏色是紅色時為好機，切入演出發生則期待度上升

如果發生次回預告的話則勝利期待度大幅上升！

### REG 中的 BOOST 挑戰



BOOST 挑戰突入時會出現小鋼珠上常看到的魔導刻，每轉都會進行 CZ 中的 ART 當選率上升抽選

在這邊如何讓當選率接近最高的 1/4.9 就是關鍵了，出現牙狼斬馬劍的話則期待度大幅上升

### 心滅亂舞中的演出



心滅亂舞中如何在中八次銅鐘以前盡量將開獎拉長是很大的重點

擊破挑戰發生時只要有一個藍 BAR 停止時則上乘牙狼魂濃厚！三個連線則保證大量上乘！



## ART 中的演出

### 升格挑戰



ART 突入後會發生升格挑戰，這邊使火的顏色上升的話則可以期待較高的 ART 等級  
火的顏色有：白藍黃綠紅紫

### 場景



場景會示唆魔戒等級，期待度依序為：魔界< 霸邪< 修羅< 騎神，場景越高則魔戒等級有可能越高，高 ART 等級比較容易選擇高的魔戒等級

### アスモディ高確率



在此獲得牙狼魂的機率上升  
特殊小役則保證會上乘！

### カオル祈禱演出



此演出上乘牙狼魂或是當選 BONUS 期待度大，如果是上乘魂則有機會獲得大量上乘！？

### 魔導列車演出



上乘牙狼魂或是當選 BONUS 期待度高的大好機演出  
要注意魔導列車攻擊後的展開

### 牙狼魂變換機會



牙狼魂有勝利期待度 1/5.5 的白魂、勝利期待 1/2+1G 決鬥+連擊 ATTACK 的連擊魂、以及勝利期待度 1/5.5+三擊決鬥的三擊魂三種  
在這有機會將不好的換成好的

### 擊破挑戰



發生時只要轉輪中停止藍 BAR 一個以上則上乘牙狼魂濃厚！三個連線則為大量上乘

### 勝激決闘-1G 決闘



消費白魂與連擊魂的對決，對手會有期待度變化  
レギュレイス<シグマ<グラウ竜<アスモディ<ホラー熊，魔天使與大河登場時為超好機  
基本上牙狼攻擊時為好機，夥伴參戰為大好機

### 勝激決闘-三擊決闘



消費三擊魂的對決，對戰角色只有メシア與魔界竜的兩種，一顆三擊魂會進行三次抽選  
如果前兩次就抽到過關，則之後有機會抽選 SET 數的上乘！



## 連擊 ATTACK



勝激決闘勝利時可以期待突入連擊 ATTACK，突入為 80~90%的繼續率

繼續越多則有機會獲得大量上乘！如果為牙狼斬馬劍或是我方參戰時則一定有大量上乘！

## ART 中成立的 BONUS 中的演出

### BIG 中的牙呀決闘



ART 中的 BIG 中會發生，牙狼攻擊命中的話則會上乘陰我消滅挑戰的轉數，對方攻擊則只好期待反擊，夥伴參戰的話則有機會獲得大量轉數

### 陰我消滅挑戰



開始時會決定挑戰的角色，轉數全部消化前都會進行牙狼魂的上乘抽選，上乘期待度依序為：

打無 < 絕狼 < 牙狼 < 心滅獸身ガロ

消化中角色也有機會往上升格！

### REG 中的 EPISODE



ART 中當選 REG 時發生的故事總共有 13 種

基本上成功期待度為：鋼牙 EPISODE < 呀 EPISODE < 心滅 EPISODE



## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
金七 BIG	1/3855					
紫七 BIG	1/601	1/596	1/575	1/537	1/489	1/475
REG	1/1820	1/1214	1/1820	1/1214	1/1560	1/1192
心滅亂舞	1/32768					
BONUS 合算	1/400	1/358	1/388	1/336	1/336	1/309
ART 初當	1/526	1/525	1/483	1/445	1/405	1/366
機械割	97.9%	99.0%	100.6%	104.0%	108.0%	112.7%

### 通常時小役確率

設定	12	34	5	6
西瓜	1/88.0	1/82.0	1/74.0	1/71.0
弱櫻	1/88.0	1/82.0	1/74.0	1/71.0
小役	強櫻 A	強櫻 B	機會牌 A	機會牌 B
確率	1/235	1/3277	1/478	1/478
小役	機會牌 C	機會牌 D	押順銅鐘	共通銅鐘
確率	1/478	1/478	1/3.84	1/20.0

### BONUS 同時當選期待度

設定	12	34	5	6		
西瓜/弱櫻	1.61	1.50	1.35	1.30		
小役	強櫻 A	強櫻 B	機會牌 A	機會牌 B	機會牌 C	機會牌 D
確率	20.1	50.0	10.2	10.2	10.2	10.2

### CZ 中小役確率

#### 藍 BAR 出現率

小役	假藍 BAR	只有左邊	只有中間	只有右邊	藍 BAR 連線
確率	1/331	1/1928	1/5461	1/5461	1/8192

## 通常時 REPLAY 確率

通常時總共有四種的 RT 狀態，以下解釋各種 RT 狀態

RT0：BONUS 後必定移行，銅鐘押順錯誤之後往 RT1 移行

RT1：右斜上再再鐘連線與右斜上瓜鐘再連線時移行 RT2

RT2：右斜上再再紋章連線則往 RT3 移行，銅鐘押順錯誤則往 RT1 移行

RT3：銅鐘押順錯誤以及轉落 RP 成立時則往 RT1 轉落

### 共通 RP 確率

設定	1	2	3	4	5	6
RT0 中	1/7.64					
RT1 中	1/21845					
RT2 中	1/103	1/106	1/126	1/132	1/204	1/284
RT3 中	1/6.16	1/6.17	1/6.22	1/6.24	1/6.34	1/6.40

### 其他 RP 確率

RP 種類	押順 RP A	押順 RP B		押順 RP C	押順 RP D
滯在	RT1	RT2	RT3	RT2	RT3
確率	1/7.64	1/2.43	1/3.12	1/4.39	1/6.00

## 通常時模式移行抽選

通常時有低確、通常、高確、連舞 SML 的六種模式

### 設定變更時

模式	低確	通常	高確	連舞 S
分配比例	25	25	25	25

### CZ 失敗時、BONUS/ART 結束時

	CZ 失敗時				BONUS/ART 結束時			
	其他	連舞 S	連舞 M	連舞 L	其他	連舞 S	連舞 M	連舞 L
滯在								
低確	21.7				25			
通常	21.7				25			
高確	6.67				48.8			
連舞 S	49.2	95			0.42	95		
連舞 M	0.42	4.58	95		0.42	4.58	95	
連舞 L	0.42	0.42	5	100	0.42	0.42	5	100



### 強櫻成立時

滯在	低確	通常	滯在	高確	連舞 S	連舞 M	連舞 L
低確	48.8		原模式		75		
通常	25.0	61.7	CZ	98.3	25		
高確	1.25	5.00	ART	1.70			
CZ	25.0	33.3					

### 機會牌成立時

滯在	低確	通常	高確	滯在	連舞 S	連舞 M	連舞 L
通常	70	請參考 下表		原模式	95		
高確	25		50	CZ	5		
CZ	5		50				
滯在	設定	1	2	3	4	5	6
通常	通常	33.3	37.5	25	20	11.7	0.42
	高確	50		55			59.6
	CZ	16.7	12.5	20	25	33.3	40

### 弱櫻/西瓜成立時

滯在	低確	通常	高確	滯在	連舞 S	連舞 M	連舞 L
通常	63.3	請參考 下表		原模式	99.2		
高確	2.5		16.7	CZ	0.83		
CZ	0.83		83.3				
滯在	設定	1	2	3	4	5	6
通常	通常	73.8		63.3	60	51.7	37.5
	高確	25		33.3		40	50
	CZ	1.25		3.33	6.67	8.33	12.5

### 不中/RP/押順銅鐘成立時

滯在	低確	通常	高確	連舞 S	連舞 M	連舞 L	CZ
通常	2.50	97.5					
高確	1.25	2.50	96.3				
連舞 S	4.58	4.58	2.08	85.0			3.08
連舞 M	1.67	1.25	0.42		88.8		7.90
連舞 L	0.83	0.42	0.42			90.0	8.30

## CZ (超) 櫻幻之舞中的抽選

### CZ 繼續 G 數抽選

繼續 G 數	13G	23G	無限
分配比例	90	9.17	0.83

CZ 中會依照成立小役與滯在狀態進行 ART 抽選，當選時會直接抽選 ART 等級

狀態總共有四種，通常、1/19.9、1/9.9、1/4.9，後面的三種都要經由 REG 來突入

### 櫻幻之舞中 ART 抽選

不中/RP/銅鐘成立時

狀態	當選率	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
通常	1.01	63.6	31.8	3.79	0.76
1/19.9	3.63	64.7	32.3	2.52	0.5
1/9.9	8.9	62.2	35.1	2.23	0.45
1/4.9	19.4	62.2	35.1	2.29	0.46

其他特殊小役成立時

小役	當選率	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
弱櫻/西瓜	20	62.5	33.3	2.08	2.08
機會牌	50	63.3	35	0.83	0.83
強櫻/藍 BAR 1 個/BONUS	100	64.2	35	0.42	0.42
藍 BAR 3 個	100			90	10

### 超櫻幻之舞中 ART 抽選

不中/RP/銅鐘成立時

狀態	當選率	Lv3	Lv4
1/9.9	7.92	89.5	10.5
1/4.9	18.8	91.1	8.89

其他特殊小役成立時

小役	當選率	Lv3	Lv4
弱櫻/西瓜	50	90	10
機會牌	75	90	10
強櫻/藍 BAR 1 個/BONUS	100	90	10
藍 BAR 3 個	100		100



## 大連續ホラーBATTLE 中的抽選

首先會依照所成立的對決目（JAC）不同決定對決模式

全部看左下右斜上那條線：西瓜.青再.銅鐘.為弱對決目、西瓜.青再.西瓜.為強對決目

成立 JAC	模式 1	模式 2	模式 3
弱對決目	63.3	33.3	3.33
強對決目	33.3	33.3	33.3

之後對決中會依照滯在模式與成立小役進行 ART 抽選，同時會進行 ART Lv.抽選

小役	銅鐘			弱櫻/西瓜		
模式	模式 1	模式 2	模式 3	模式 1	模式 2	模式 3
當選率	0.006	0.006	1.63	1.67	3.33	10
ART Lv.1	25	25	64.8	25	50	58.3
ART Lv.2	25	25	32.4	25	25	33.3
ART Lv.3	25	25	2.35	25	12.5	4.17
ART Lv.4	25	25	0.47	25	12.5	4.17
小役	強櫻			機會牌		
模式	模式 1	模式 2	模式 3	模式 1	模式 2	模式 3
當選率	25	25	100	4.17	10.4	50
ART Lv.1	63.3	65	64.2	50	60	65
ART Lv.2	33.3	33.3	35	30	32	33.3
ART Lv.3	1.67	0.83	0.42	10	4	0.83
ART Lv.4	1.67	0.83	0.42	10	4	0.83

ART 當選後會進行牙狼魂獲得抽選

小役	1 個	2 個	3 個	4 個	5 個
弱櫻/西瓜	10				
機會牌	98.3	0.39	0.39	0.39	0.39
強櫻		98.8	0.39	0.39	0.39

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>

## 牙呀決鬪中的抽選

ART 中的 BIG 成立時為此，會依照成立小役與滯在模式進行陰我消滅挑戰的 G 數抽選

銅鐘成立時	1G		2G		3G	
模式 1	2.50					
模式 2	9.58		0.42			
模式 3	24.6		4.58		0.42	
小役	1G	2G	3G	5G	10G	20G
西瓜	50	40	8.8	0.42	0.42	0.42
機會牌		75.4	17.9	5.8	0.42	0.42
強櫻			80	17.9	1.67	0.42

## 陰我消滅挑戰中的抽選

開始時會決定角色，且消化中會進行角色升格抽選

角色	打無	絕狼	牙狼	心滅獸心
開始時的抽選	57.5	30	10	2.5
打無滯在		0.42	0.42	0.42
絕狼滯在			0.42	0.42
牙狼滯在				0.42

之後會依照成立小役進行牙狼魂上乘抽選

## 不中/RP/押順銅鐘成立時

角色	打無	絕狼	牙狼	心滅獸心
1 個	14.2	18.4	25.0	43.0
2 個	0.4	0.4	0.4	0.4
3 個	0.4	0.4	0.4	0.4

## 特殊小役成立時

成立役	押順機會牌	弱櫻/西瓜/機會牌	強櫻	藍 BAR1 個	藍 BAR3 個
1 個	0.4	98.3		98.3	
2 個	0.4	0.4	98.8	0.4	98.8
3/5/7 個	各 0.4	各 0.4	各 0.4	各 0.4	各 0.4

## 獲得「牙狼魂」的分配比例

牙狼魂	連擊魂	三擊魂
94.2%	2.9%	2.9%



## REG BONUS 中的抽選

### 小役確率

小役	銅鐘	西瓜	機會牌	弱櫻	強櫻 A	強櫻 B
確率	1/1.08	1/41.9	1/178	1/41.9	1/178	1/712

### 通常時成立的 RB 中

首先會進行 BOOST 挑戰突入抽選

CZ 前兆中成立 REG 或是 CZ 與 REG 同時當選時：**50%**突入

沒突入則會進行 CZ 與 ART 的抽選，要是 REG 4G 內當選 CZ 則 **100%**突入 BOOST 挑戰

小役	銅鐘	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
CZ	2.1	20	50	99.2
ART				0.8

BOOST 挑戰突入後會進行 CZ 升格抽選

滞在 CZ	通常		1/19.9		1/9.9		1/4.9
小役	1/19.9	1/9.9	1/9.9	1/4.9	1/4.9	ART	ART
銅鐘	99.6	0.42	6.3	0.41	4.2		
西瓜	97.5	2.5	19.2	0.8	18.3	1.67	1.67
機會牌	97.5	2.5	19.2	0.8	18.3	1.67	1.67
弱櫻	95	5	47.5	2.5	40	10	10
強櫻	75	25	95	5	75	25	25

### ART 中成立的 RB 中

首先會進行模式抽選，陰我消滅中成立 RB 時為模式 3 確定

模式	模式 1	模式 2	模式 3
分配比例	75.4	20.8	3.8

之後會依照成立小役進行牙狼魂獲得抽選

小役	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個
銅鐘+模式 1	4.58	0.42			
銅鐘+模式 2	16.3	0.42	0.42		
銅鐘+模式 3	50.8	0.42	0.42	0.42	0.42
弱櫻/西瓜/機會牌	98.3	0.42	0.42	0.42	0.42
強櫻		98.8	0.42	0.42	0.42

## 心滅亂舞中的抽選

### 小役確率

小役	銅鐘	假牙狼	藍 BAR 連線	左藍 BAR	中藍 BAR	右藍 BAR
確率	1/2.22	1/3.64	1/200	1/7.42	1/14.8	1/14.8

會依照成立小役進行牙狼魂獲得抽選

小役	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個
其他小役	3.33	0.42	0.42	0.42	0.42
藍 BAR x1	98.3	0.42	0.42	0.42	0.42
藍 BAR 連線					100

## ART Lv.抽選

ART 初當時與升格挑戰時會決定 ART 等級，ART 等級會管理魔戒等級抽選

### 心滅亂舞當選時

當選時間點	通常時		前兆/CZ 中	
	ART Lv	設定 1-5	設定 6	天井
ART Lv	Lv3	Lv4	Lv3	Lv4
設定 1-5	75	25	50	50
設定 6	50	50	50	50

### 天井與其他契機當選 ART 時

設定	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6	天井
Lv1	57.5	57.4	57.7	57.8	58.0	58.1	60
Lv2	31.0	30.9	31.0	31.2	31.4	31.5	30
Lv3	8.63	8.81	8.44	8.31	7.98	7.67	7.92
Lv4	2.87	2.88	2.81	2.72	2.68	2.80	2.08

ART 前兆與準備中成立特殊小役時會進行 ART Lv.升格抽選

小役	弱櫻/西瓜/機會牌				強櫻			
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
Lv1	99.2	0.42	0.42		83.3	16.3	0.42	
Lv2		99.2	0.42	0.42		83.3	16.3	0.42
Lv3			99.2	0.83			83.3	16.7



## 魔戒 Lv.抽選

ART Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
魔戒 Lv1	54.6	34.6	10.8	7.50
魔戒 Lv2	33.3	31.7	16.3	13.8
魔戒 Lv3	10.0	22.1	49.6	45.4
魔戒 Lv4	2.08	11.7	23.3	33.3

## アスモディ 高確率移行抽選

為牙狼魂高確抽選區間，共通銅鐘與特殊小役會進行抽選，當選時會直接抽選繼續 G 數  
此高確率中的押順機會牌的 1/6 與特殊小役成立時則獲得牙狼魂確定

成立小役	共通銅鐘		特殊小役	
	5G	10G	15G	20G
繼續 G 數	5G	10G	15G	20G
當選率	15.8	0.83	0.42	0.42

## 勝激決闘中の抽選

**1G 與三擊決闘中**會依照成立小役進行勝利抽選，勝利時的一部分會當選連擊 ATTACK  
BONUS 成立為通常勝利確定且上乘 50G

成立役	不中/RP 押順銅鐘	共通銅鐘	弱櫻 西瓜	機會牌	藍 BAR1 個 強櫻	藍 BAR3 個	BONUS
通常勝利	9.17	22.1	32.1	48.3	98.8		100
連擊		1.25	1.25	1.67	1.25	100	

各個對手的勝利期待度

レギュレイス	シグマ	グラウ竜	アスモディ	ホラー熊	魔界天使/大河
10.6%	14.4%	27.4%	56.3%	81.9%	100%

**連擊決闘中**會依照成立小役進行勝利抽選，勝利時會當選連擊 ATTACK

BONUS 成立為通常勝利確定且上乘 50G（不會有連擊 ATTACK）

成立役	不中/RP/押順銅鐘	特殊小役
連擊	33.3	100

各個對手的勝利期待度

メシア	魔界竜
10.6%	55.9%

## 連擊 ATTACK 中的抽選

為下一關的 G 數上乘區間，當選時會先抽選連擊模式

之後會依照成立小役進行上乘抽選（有一轉保證）

### 連擊模式抽選

連擊模式	連擊 1	連擊 2	連擊 3
分配比例	78.6	15.0	6.4

### G 數上乘抽選

不中/RP/押順銅鐘成立時

滯在	結束	0G	10G	20G	30G	50G	
第 1G			98.8	0.4	0.4	0.4	
第 2G 之後	連擊 1	26.7	29.2	39.1	4.2	0.4	0.4
	連擊 2	20.4	35.4	39.2	4.1	0.4	0.4
	連擊 3	14.2	41.6	39.1	4.2	0.4	0.4

特殊小役成立時

成立役	10G	20G	30G	50G	100G
共通銅鐘	67.9	27.1	3.3	1.7	
弱櫻/西瓜	42.5	42.5	10	5	
機會牌		45	45	10	
強櫻/藍 BAR 1 個			50	50	
藍 BAR3 個					100