

魔物獵人

モンスターハンター

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

RODEO

導入年月 2012/03

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



ラージャン BONUS

獲得枚數超過 27 枚時結束



(大連續) 狩獵 BONUS



BIG BONUS

獲得枚數超過 314 枚時結束



アイルー-BONUS 消化 5G 後結束



9 枚



1 枚

RB 中 12 枚



9 枚

RB 中 12 枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 特殊小役抽選開獎
2. 經由 QUEST 突入 ART

轉輪凍結特典與確率

必須演出轉輪逆回轉(確率 1/32768)
特典為ラージャン BONUS 確定

天井情報與恩惠

最大天井為 BONUS 間 1400G, 天井到達後獲得 ART 300G 以上確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻略討論族群平台

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



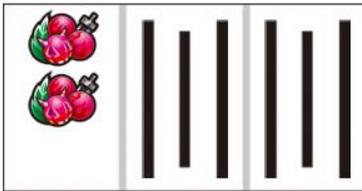
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



左轉輪約在轉輪上段到中段瞄押紅櫻(紅七下方)



左轉輪紅櫻中段停止時為中段紅櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪瞄紅櫻，右轉輪適當停止，紅櫻三顆連線時為強紅櫻

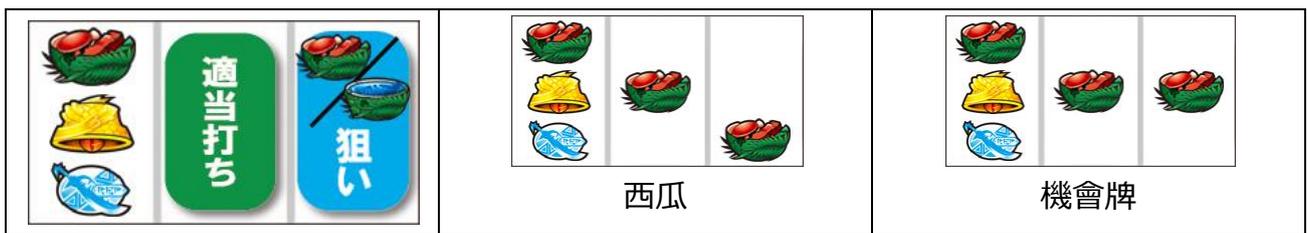


左轉輪紅七下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再櫻或再鐘鐘連線時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓西瓜，西瓜連線時為西瓜

中段鐘瓜瓜連線時為機會牌



左下斜右上的銅鐘連線為稀有銅鐘

BONUS 與 ART 中的打法

ART 中有壓順指示時按照押順停止，BONUS 與 ART 中有切入演出發生時瞄押黑 BAR 連線
其餘演出時按照一般打法即可

本機演出說明

FIELD 演出

密林



雪山



火山



塔



不論時機只要移行 FIELD 時則為遭遇大型魔物的好機會

會依照 FIELD 的不同而有不同的期待度，上方場景越右邊的期待度越高

發現道具



發現時為 QUEST 發展的好機

魔物的咆嘯



連續發生咆嘯時為 QUEST 接近中!?

QUEST&剝取挑戰

QUEST



能將大型魔物討伐的話則突入 ART，出現的魔物種類會有不同的 ART G 數

基本上報酬星數越多期待度越高，討伐期待度在一般時為 30%，BONUS 或 ART 中為 50%

基本會經由 FIELD 突入，但是也有直接發展的

使用道具



演出中使用道具則討伐期待度上升

必須注意使用的道具種類

砲火支援



討伐失敗時不要太早放棄

如果出現砲火支援時則復活而討伐成功

剥取挑戰



大型怪物討伐成功後會突入決定 ART 初期/上乘 G 數的剥取挑戰，一次剥取最大可以獲得 500G 而且剥取挑戰中特殊小役成立的話則在獲得一次剥取挑戰的機會大

QUEST 中所對峙的大型怪獸



本機中會出現很多種大型怪物，下方的星星數越多的怪物，討伐成功時的報酬越高

通常演出

轉輪凍結



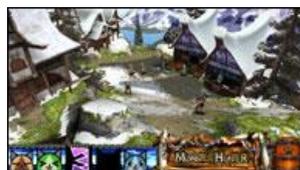
發生時為 QUEST G 或是ラージャン BONUS 濃厚的本機最強演出

輪盤演出



輪盤停止的地方會決定發展的目標，停止大型怪物的名稱時則發展 QUEST 確定

小拉門演出



畫面左下方的小門開閉時，艾路貓出現越多期待度越高，如果出現其他東西的話…?

卡片演出



會依照出現的卡片而有不同的發展內容，也有往任務或是 QUEST 的發展卡片

艾路廚房



吃完餐點發動的技能是…?

大砲演出



煙的顏色必須要注意，數量跟期待度也有關聯

商店演出



品名的顏色對應小役

採掘演出



必須注意採掘到的礦石顏色

捕捉演出



蟲名字的文字顏色對應小役

釣魚演出



釣上來的魚顏色必須要注意

動作演出



動作的種類有著期待度變化

LOGO 拉門連打演出



將 LOGO 給完成則為超激熱!

拉門演出



拉門顏色是紅色跟豹紋為好機

布簾演出



顏色跟表示的文字必須要注意

台詞演出



邊框種類與台詞顏色會隨期待度變化

武器預告



武器數量、氣的顏色跟表示的文字必須要注意

連續演出

助手艾路貓任務



期待度偏高的演出，成功跟主人會合的話則 BONUS 確定

ギアノス討伐任務



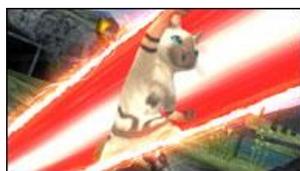
演出發展時表示的討伐數量越少時期待度越高

搬運礦石任務



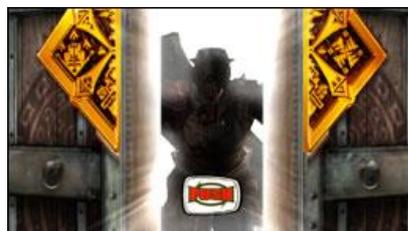
迴避追趕中的怪物，中途有夥伴幫忙時為好機，成功脫逃且運送的話則演出成功

蟲之樹任務



成功敲擊樹木使蟲落下則演出成功，演出中發生的切入演出顏色會示唆期待度

逆轉機會



按鍵連打後將門打開的話則逆轉!?門的種類必須要注意

擬似連演出



主要在特殊小役成立後出現，越繼續期待度當然越高，此時要是背景音有怪物叫的話…

ART 中的演出

G 數直上乘



特殊小役成立時直接告知上乘轉數

直上乘 G 數有 10.20.30.50.100 五種



QUEST 上乘



特殊小役成立後經由 QUEST 演出後上乘

上乘 G 數為 30G~500G



小型怪物



小型怪物出現時為特殊小役成立的好機，此時必須正確瞄押小役

QUEST MODE



最大 10G 繼續的 ART 拉回區間，出現大型怪物的話則突入 QUEST



BONUS 中的演出

ラージャン BONUS



銅鐘連線四次前會一直繼續的本機最強 PREMIUM BONUS，BONUS 中只會成立青再跟銅鐘

青再則上乘 10G 以上、銅鐘則上乘 30G 以上確定，平均上乘 G 數為 300G 以上！

大連續狩獵 BONUS



紅七連線的一部分突入的高期待 BONUS，突入時保證 BONUS 中會發生四次 QUEST 演出

且討伐成功率為 50% 以上，為 ART G 數獲得的大好機會

還有在 ART 中紅七連線成立時比較容易突入大連續狩獵 BONUS

狩獵 BONUS



紅七連線的大半部分所突入的 BONUS，BONUS 中成立的特殊小役會進行 QUEST 突入抽選

不過有時候也會有直上乘的情況發生

BIG BONUS



一般的 BIG BONUS 中抽選 ART G 數的契機有特殊小役成立跟 BAR 連線成立

切入演出發生時為 BAR 連線的好機，連線成功的話則 BONUS 後會突入確定勝利的 QUEST

艾路 BONUS



艾路 BONUS 中高確率成立特殊小役，此時會進行 ART G 數抽選

BONUS 中的背景會引響 G 數上乘的機率

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ラージャン BONUS	1/32768					
(大連続)狩獵 BONUS	1/993.0	1/963.8	1/936.2	1/885.6	1/840.2	1/799.2
BIG BONUS	1/682.7	1/668.7	1/655.4	1/630.2	1/606.8	1/585.1
アイルー BONUS	1/655.4	1/642.5	1/630.2	1/585.1	1/537.2	1/496.5
BONUS 合成	1/248	1/243	1/237	1/224	1/211	1/200
ART 初當	1/612.0	1/588.3	1/566.1	1/512.7	1/445.7	1/388.9
機械割	97.1%	98.5%	100.3%	104.5%	108.6%	116.0%

小役確率

通常時

設定	1	2	3	4	5	6	
弱紅櫻	1/107.6	1/100.7	1/94.6	1/89.2	1/84.3	1/80.0	
強紅櫻/機會牌 C	各 1/200	各 1/199	各 1/197	各 1/194	各 1/189	各 1/185	
西瓜	1/89.8	1/89.5	1/89.3	1/88.8	1/88.6	1/88.3	
小役	通常 RP	左中銅鐘	右銅鐘	共通銅鐘	稀有銅鐘	中段櫻	機會牌 AB
確率	1/7.3	1/8.1	1/10.7	1/99.9	1/32768	1/4096	1/326.1

狩獵/大連續狩獵 BIG 中小役確率

小役	共通銅鐘	稀有銅鐘	西瓜	弱紅櫻
確率	1/1.11	1/16384	1/15.2	1/107.6
小役	強紅櫻	中段紅櫻	機會牌 AB	機會牌 C
確率	1/199.8	1/16384	各 1/201.6	1/100.8

一般 BIG 中小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/20	1/18.7	1/17.6	1/16.7	1/15.8	1/15
弱紅櫻	1/199.8	1/166.3	1/142.5	1/124.6	1/110.7	1/99.9
共通銅鐘	1/1.16		1/1.17		1/1.18	1/1.19
小役	中段 BAR 連線	右斜上 BAR 連線	上段 BAR 連線	假右斜上 BAR	假上段 BAR	
確率	1/4096	1/728.2	1/284.9	1/364.1	1/13.9	

稀有銅鐘/強紅櫻/中段櫻 各 1/65536

アイルーBONUS 中小役確率

小役	共通銅鐘	弱紅櫻	強紅櫻	中段紅櫻	稀有銅鐘
確率	1/2	1/2.41	1/12	1/799.22	1/799.22

ART 中小役確率

設定	RP	中段 BAR 連線	斜線 BAR 連線	上段 BAR 連線	BAR 連線 合算	BAR 斜線 聽牌不中	BAR 上段 聽牌不中
1-6	1/1.38	1/16384	1/5041.2	1/1337.5	1/993.0	1/5041.2	1/445.8

ラージャン BONUS 中

小役確率	銅鐘	1/3.73	RP	1/1.37
------	----	--------	----	--------

小役同時抽選確率

設定	1	2	3	4	5	6
機會牌 C	20.12	20.61	21.08	22.49	24.28	25.99
西瓜	3.97	4.23	4.5	5.01	5.27	5.53
弱紅櫻	0.33	0.31	0.29	0.27	0.26	0.24
強紅櫻	20.12	20.61	21.08	22.49	24.28	25.99
設定	稀有銅鐘		中段紅櫻		機會牌 A	機會牌 B
期待度	50		93.75		20.4	20.4

內部模式移行率

內部模式有低確 A/B/C、高確 A/B/C 的 6 種模式存在，以下未列出比例為不移行

BONUS 結束後

成立	ラージャン	(大連続)狩獵					アイルー				
滞在	不論	低 A	低 B	低 C	高 A	高 B	低 A	低 B	低 C	高 A	高 B
移行	高確 C	高 A	高 B	高 C	高 B	高 C	高 A	高 B	高 C	高 B	高 C
確率	100	50					100				

ART 結束後

滞在	低確 A	低確 B	低確 C	高確 A	高確 B
設定	高確 A	高確 B	高確 C	高確 B	高確 C
1-3	25	25	25	25	25
4-6	33.33	33.33	33.33	33.33	33.33

小役成立時

小役	西瓜						機會牌			
滞在	低確 A		低確 B		低確 C	高確 A	高確 B	低確 A	低確 B	低確 C
設定	低確 B	高確 A	低確 C	高確 B	高確 C	高確 B	高確 C	高確 A	高確 B	高確 C
1-6	50	20	50	20	20	12.5	12.5	20	20	20
小役	弱紅櫻				強紅櫻					
滞在	低確 A	低確 B	高確 A	高確 B	低確 A	低確 B	低確 C			
設定	低確 B	低確 C	高確 B	高確 C	高確 A	高確 B	高確 C			
1-6	50	50	12.5	12.5	5	5	5			

RP or 不中成立時

滞在	低確 B	低確 C	高確 A		高確 B		高確 C
設定	低確 A	低確 B	低確 A	低確 B	低確 A	低確 C	高確 B
1-6	2.09	2.72	3.02	3.02	1.13	3.02	1.36

(大連續)狩獵 BONUS 中的抽選

紅七連線時會先進行是否為大連續狩獵的抽選

滞在	通常時			ART 中		
連線	右斜上 or 中段		右斜下	右斜上 or 中段		右斜下
設定	大連續狩獵	狩獵	大連續狩獵	大連續狩獵	狩獵	大連續狩獵
比例	0.5	99.5	100	50	50	100

狩獵 BIG 中的 ART 抽選確率+G 數分配

狩獵 BONUS 中的特殊小役會進行 ART 的抽選（在 ART 中則是抽選上乘）

成立小役	上乘率	30G	50G	100G	200G	300G	500G
共通銅鐘	0.002						100
西瓜/弱紅櫻	2	49.81	33.33	15.71	0.53	0.31	0.31
強紅櫻	28.25	49.98	33.34	15.67	0.5	0.25	0.25
機會牌	12.5	49.98	33.34	15.67	0.5	0.25	0.25
稀有銅鐘/中段櫻	100			50	33.33	8.33	8.33

大連續狩獵 BIG 的 ART 抽選確率+G 數分配

在 BONUS 開始的第 1G、第 9G、第 17G、第 25G 成立特殊小役時，會另外抽選 ART 轉數
其他 G 數則按照其他格來抽選上乘

小役	共通銅鐘		西瓜/弱紅櫻		強紅櫻		機會牌		稀有銅鐘/中段櫻
	特定 G	其他	特定 G	其他	特定 G	其他	特定 G	其他	
上乘率	50	0.002	50	2	50	28.3	50	12.5	100
30G	50		33.3	49.8	14.7	50.0	33.3	50.0	
50G	33.3		50	33.3	33.3	33.3	14.7	33.3	
100G	14.7		14.7	15.7	50	15.7	50	15.7	50
200G	1		1	0.53	1	0.5	1	0.5	33.33
300G	1	100	1	0.61	1	0.51	1	0.51	16.67

BIG BONUS 中的 ART 抽選

異色 BIG BONUS 中的小役也會進行 ART 抽選，BAR 連線成立時 ART 確定

但 BAR 連線時會根據轉輪有無凍結演出來決定上乘 G 數的大小

BAR 連線時轉輪凍結發生率

連線方式	中段 BAR 連線	右斜上 BAR 連線	上段 BAR 連線
凍結確率	50	3.13	0.78

BAR 連線時的 G 數分配

G 數	無轉輪凍結						有轉輪凍結			
	30	50	100	200	300	500	100	200	300	500
比例	50	33.3	15.7	0.5	0.25	0.25	50	33.3	8.33	8.33

其他小役的上乘率及上乘 G 數分配

成立小役	上乘率	100G	200G	300G	500G
稀有銅鐘/中段紅櫻/強紅櫻	100	50	33.33	8.33	8.33
西瓜/弱紅櫻	0.12	25	25	25	25
共通銅鐘	0.002				100

アイルーBONUS 中的 ART 抽選

アイルーBONUS 中會依照背景以及成立小役進行 ART 的抽選，背景是 TABLE 做管理的

全背景共通 稀有銅鐘 or 中段紅櫻（當選率 100%）

上乘 G 數	100G	200G	300G
分配比例	50	33.33	16.67

廚房背景 只有強紅櫻會進行上乘抽選（當選率 25%）

上乘 G 數	30G	50G	100G	200G	300G
分配比例	49.99	33.34	15.67	0.5	0.5

雪山背景 特殊小役會進行抽選，機會弱紅櫻為アイルー有快速跑的演出

成立小役	強紅櫻	通常弱紅櫻	機會弱紅櫻	共通銅鐘		
當選率	100	30	70	5		
上乘 G 數	10	30	50	100	200	300
分配比例	90	8.7	1	0.1	0.1	0.1

火山背景 特殊小役會進行抽選，機會弱紅櫻為アイルー有快速跑的演出

成立小役	強紅櫻	通常弱紅櫻	機會弱紅櫻	共通銅鐘	
當選率	100	30	70	25	
上乘 G 數	30	50	100	200	300
分配比例	90	5	1.67	1.67	1.67

花園背景 特殊小役會進行抽選

成立小役	當選率	30G	50G	100G	200G	300G
強紅櫻	100	80	10	3.33	3.33	3.33
弱紅櫻	100	90	5	1.67	1.67	1.67
共通銅鐘	25	95	2.5	0.83	0.83	0.83

背景 TABLE 抽選 背景 TABLE 抽選會依照是否在 ART 中而有所不同

通常時

TABLE 編號	選擇率	1G 目	2G 目	3G 目	4G 目	5G 目
1	99.0%	廚房	廚房	廚房	廚房	廚房
2	0.02%	廚房	廚房	廚房	廚房	花園
3	0.02%	廚房	廚房	廚房	花園	花園
4	0.02%	廚房	廚房	花園	花園	花園
5	0.02%	廚房	花園	花園	花園	花園
6	0.02%	花園	花園	花園	花園	花園

ART 中

TABLE 編號	選擇率	1G 目	2G 目	3G 目	4G 目	5G 目
1	0.20%	花園	花園	花園	花園	花園
2	30.0%	廚房	廚房	雪山	雪山	雪山
3	5.55%	廚房	廚房	雪山	雪山	機會雪山
4	5.55%	廚房	廚房	雪山	雪山	火山
5	2.22%	廚房	廚房	雪山	雪山	機會火山
6	0.78%	廚房	廚房	雪山	雪山	花園
7	10.4%	廚房	廚房	雪山	機會雪山	機會雪山
8	1.48%	廚房	廚房	雪山	機會雪山	火山
9	5.18%	廚房	廚房	雪山	火山	火山
10	0.74%	廚房	廚房	雪山	火山	機會火山
11	3.38%	廚房	廚房	機會雪山	機會雪山	機會雪山
12	0.85%	廚房	廚房	機會雪山	機會雪山	機會火山
13	0.85%	廚房	廚房	機會雪山	機會火山	機會火山

TABLE 編號	選擇率	1G 目	2G 目	3G 目	4G 目	5G 目
14	0.29%	廚房	廚房	機會雪山	機會火山	花園
15	3.25%	廚房	廚房	火山	火山	火山
16	0.81%	廚房	廚房	火山	火山	機會火山
17	0.81%	廚房	廚房	火山	機會火山	機會火山
18	0.20%	廚房	廚房	火山	機會火山	花園
19	0.20%	廚房	廚房	機會火山	機會火山	機會火山
20	0.10%	廚房	廚房	機會火山	機會火山	花園
21	2.78%	廚房	雪山	雪山	雪山	機會雪山
22	1.39%	廚房	雪山	雪山	雪山	機會火山
23	0.39%	廚房	雪山	雪山	雪山	花園
24	1.39%	廚房	雪山	雪山	機會雪山	機會雪山
25	0.35%	廚房	雪山	雪山	機會雪山	機會火山
26	0.35%	廚房	雪山	雪山	火山	機會火山
27	0.20%	廚房	雪山	雪山	火山	花園
28	2.54%	廚房	雪山	機會雪山	機會雪山	機會雪山
29	0.20%	廚房	雪山	機會雪山	機會雪山	機會火山
30	0.20%	廚房	雪山	機會雪山	機會火山	機會火山
31	0.10%	廚房	雪山	機會雪山	機會火山	花園
32	0.20%	廚房	火山	火山	機會火山	機會火山
33	0.10%	廚房	火山	火山	機會火山	花園
34	2.08%	雪山	雪山	雪山	機會雪山	機會雪山
35	0.52%	雪山	雪山	雪山	機會雪山	機會火山
36	0.52%	雪山	雪山	雪山	火山	機會火山
37	0.20%	雪山	雪山	雪山	火山	花園
38	1.04%	雪山	雪山	機會雪山	機會雪山	機會雪山
39	0.26%	雪山	雪山	機會雪山	機會雪山	機會火山
40	0.26%	雪山	雪山	機會雪山	機會火山	機會火山
41	0.20%	雪山	雪山	機會雪山	機會火山	花園
42	0.91%	機會雪山	機會雪山	機會雪山	機會雪山	機會雪山
43	0.23%	機會雪山	機會雪山	機會雪山	機會雪山	機會火山
44	0.23%	機會雪山	機會雪山	機會雪山	機會火山	機會火山
45	0.10%	機會雪山	機會雪山	機會雪山	機會火山	花園
46	0.20%	火山	火山	火山	機會火山	機會火山
47	0.10%	火山	火山	火山	機會火山	花園
48	0.20%	機會火山	機會火山	機會火山	機會火山	花園

ART 中的上乘抽選

ART 中的所有小役都會進行直上乘以及討伐 QUEST 上乘的抽選

弱紅櫻成立時

不論內部狀態，當選率 **0.003%**，直上乘 100G 確定加抽選討伐 QUEST

上乘 G 數	討伐 300G	討伐 500G
分配	50%	50%

單獨 BONUS 成立時

不論內部狀態，當選率 **100%**，不另外抽選討伐 QUEST

上乘 G 數	直上乘 50G	直上乘 100G
分配	50%	50%

準備中不中小役成立時

當選率 **0.002%**，當選時直上乘 100G + 討伐 QUEST 500G 確定

其他特殊小役成立時

上乘當選時先抽選直上乘轉數，再根據該直上乘轉數決定是否抽選 QUEST 討伐

討伐報酬 30Gor50Gor100G 時討伐成功率 50%、報酬 200Gor300Gor500G 時討伐確定

後面頁數的表格看法如下

舉西瓜成立時為例子，先看整個低確 A 總合為 100%

也就是說低確 A 西瓜成立時，又抽中 10%上乘當選時，由這整個低確 A 表格去分配

有 23.65%只抽到直上乘 10G，要抽到直上乘 30G+討伐 100G 有 0.03%的機率

但是討伐 100G 以下的部分討伐期待度 50%

所以正確來說要直上乘 30G+討伐 100G，總共+130G 的話只有 0.015%的機率

另外的 0.015%是只有直上乘 30G

也可以很清楚的看到說，西瓜成立時只要直上乘 50G 以上，一定會發展 QUEST

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>

西瓜成立時 低確 A~C 時上乘當選確率 **10%**，高確 A~C 時上乘當選確率 **33.3%**

滞在 模式	直上乘 轉數	討伐 QUEST 轉數						
		只有直上乘	30G	50G	100G	200G	300G	500G
低確 A	10G	23.65	23.67	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	20G	11.87	35.54	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	30G	3.92	35.54	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	50G		0.41	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	100G		0.41	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
低確 B	10G	23.65	23.7	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	20G	11.87	35.57	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	30G			3.95	0.03	0.02	0.02	0.02
	50G			0.44	0.03	0.02	0.02	0.02
	100G			0.44	0.03	0.02	0.02	0.02
低確 C	10G	23.65			21.39	1.19	0.79	0.4
	20G	11.87			32.07	1.79	1.19	0.6
	30G				3.6	0.21	0.14	0.08
	50G				0.44	0.03	0.03	0.02
	100G				0.44	0.03	0.03	0.02
高確 A	10G	23.73	23.73	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
	20G	11.87	35.61	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
	30G		3.97	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
	50G		0.47	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
	100G		0.47	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
高確 B	10G	23.73	23.73	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
	20G	11.87	35.61	0.009	0.009	0.005	0.005	0.005
	30G			3.98	0.009	0.005	0.005	0.005
	50G			0.48	0.009	0.005	0.005	0.005
	100G			0.48	0.009	0.005	0.005	0.005
高確 C	10G	23.73			21.38	1.19	0.79	0.4
	20G	11.87			32.06	1.79	1.19	0.6
	30G				3.59	0.2	0.14	0.07
	50G				0.45	0.03	0.02	0.01
	100G				0.45	0.03	0.02	0.01

機會牌成立時 低確 A~C 時上乘當選確率 25%，高確 A~C 時上乘當選確率 66.67%

滯在 模式	直上乘 轉數	討伐 QUEST 轉數						
		只有直上乘	30G	50G	100G	200G	300G	500G
低確 A	10G	35.61	11.84	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
	20G	23.75	23.71	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
	30G		3.96	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
	50G		0.46	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
	100G		0.46	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
低確 B	10G	35.61	11.84	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
	20G	23.75	23.72	0.012	0.012	0.006	0.006	0.006
	30G			3.97	0.012	0.006	0.006	0.006
	50G			0.47	0.012	0.006	0.006	0.006
	100G			0.47	0.012	0.006	0.006	0.006
低確 C	10G	35.61			10.68	0.6	0.4	0.2
	20G	23.75			21.38	1.19	0.79	0.4
	30G				3.6	0.2	0.13	0.07
	50G				0.44	0.03	0.03	0.01
	100G				0.44	0.03	0.03	0.01
高確 A	10G	35.61	11.86	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
	20G	23.75	23.74	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
	30G		3.99	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
	50G		0.49	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
	100G		0.49	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
高確 B	10G	35.61	11.86	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
	20G	23.75	23.74	0.005	0.005	0.002	0.002	0.002
	30G			3.99	0.005	0.002	0.002	0.002
	50G			0.49	0.005	0.002	0.002	0.002
	100G			0.49	0.005	0.002	0.002	0.002
高確 C	10G	35.61			10.68	0.6	0.4	0.2
	20G	23.75			21.38	1.19	0.79	0.4
	30G				3.6	0.2	0.14	0.07
	50G				0.45	0.03	0.02	0.01
	100G				0.45	0.03	0.02	0.01

強紅櫻成立時

不論狀態上乘當選確率 100%

滞在 模式	直上乘 轉數	討伐 QUEST 轉數						
		只有直上乘	30G	50G	100G	200G	300G	500G
低確 A 高確 A	10G	41.56	5.93	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
	20G	23.75	23.74	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
	30G		3.99	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
	50G		0.49	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
	100G		0.49	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
低確 B 高確 B	10G	41.56	5.93	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
	20G	23.75	23.74	0.003	0.003	0.002	0.002	0.002
	30G			3.99	0.003	0.002	0.002	0.002
	50G			0.49	0.003	0.002	0.002	0.002
	100G			0.49	0.003	0.002	0.002	0.002
低確 C 高確 C	10G	41.56			5.34	0.3	0.2	0.1
	20G	23.75			21.38	1.19	0.79	0.4
	30G				3.6	0.2	0.13	0.07
	50G				0.45	0.03	0.02	0.01
	100G				0.45	0.03	0.02	0.01

不中小役成立時

不論狀態上乘當選確率 10%

滞在 模式	直上乘 轉數	討伐 QUEST 轉數					
		30G	50G	100G	200G	300G	500G
低確 A 高確 A	10G	47.32	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	20G	47.41	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	30G	3.92	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	50G	0.41	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
	100G	0.41	0.03	0.03	0.02	0.02	0.02
低確 B 高確 B	10G		47.35	0.03	0.02	0.02	0.02
	20G		47.44	0.03	0.02	0.02	0.02
	30G		3.95	0.03	0.02	0.02	0.02
	50G		0.44	0.03	0.02	0.02	0.02
	100G		0.44	0.03	0.02	0.02	0.02
低確 C 高確 C	10G			42.66	2.38	1.59	0.79
	20G			42.75	2.38	1.59	0.79
	30G			3.6	0.21	0.14	0.08
	50G			0.44	0.03	0.03	0.02
	100G			0.44	0.03	0.03	0.02

ART 中與 BONUS 同時當選時直上乘確率

ART 中特殊小役要是同時抽選到 BONUS 時還會另外進行直上乘抽選

成立役	滯在	當選率	10G	20G	30G	50G	100G
弱紅櫻	不論	100				50	50
強紅櫻	不論	100	47.5	47.5	4	0.5	0.5
西瓜	低確	10	47.4	47.4	4.03	0.52	0.52
	高確	33.3	47.5	47.5	4	0.5	0.5
機會牌	低確	25	47.5	47.5	4	0.5	0.5
	高確	66.7	47.5	47.5	4	0.5	0.5

拉回 QUEST 抽選

ART 中的押順銅鐘 or 共通銅鐘成立時會抽選在最後的 QUEST MODE 中的 QUEST 點數
抽選到一點就會在 QUEST MODE 中發生一次討伐 QUEST

討伐報酬 30Gor50Gor100G 時討伐期待度 50%、報酬 200Gor300Gor500G 時討伐確定

當選率	30G	50G	100G	200G	300G	500G
0.79%	49.2	33.3	15.5	0.97	0.58	0.39

當沒有 QUEST 點數進入 QUEST MODE 時，會以 50% 的確率抽選 QUEST 發生
而討伐 QUEST 的 G 數分配如下表

30G	50G	100G	200G	300G	500G
50.0	33.3	15.5	0.84	0.56	0.28

在“MOSTER HUNTER RUSH 繼續”的當轉畫面按下 PUSH 按鍵時

框體外側所閃爍的顏色，可以示唆拉回 QUEST 所抽選到的 QUEST 點數

特殊為點數還有 3 點以上，且裡面含有成功確定且上乘 100G 以上的 QUEST

顏色	0 點	1 點	2 點	3 點以上	特殊
藍	75	40.63	18.75	12.5	12.5
黃	21.88	43.75	43.75	37.5	12.5
綠	3.13	12.5	25	25	25
紅		3.13	12.5	25	25
彩虹					25

一般遊戲中的 ART 抽選

通常遊戲中也會依照滞在狀態以及成立的特殊小役進行 ART 抽選

不過一般遊戲中的 ART 全部都要經過討伐 QUEST 演出成功才能突入 ART

機會牌成立時

QUEST 當選率	設定	1	2	3	4	5	6
	低確	10	11	12	13	14	20
	高確	35	37.5	40		66.7	
滞在	失敗	30G	50G	100G	200G	300G	500G
低確 A	69.97	29.97	0.011	0.011	0.013	0.013	0.013
低確 B	69.97		29.98	0.011	0.013	0.013	0.013
低確 C	65.79			28.2	3	2.01	1
高確 A	69.99	29.99	0.003	0.003	0.004	0.004	0.004
高確 B	69.99		29.99	0.003	0.004	0.004	0.004
高確 C	65.79			28.2	3	2	1

強紅櫻成立時

QUEST 當選率	設定	1	2	3	4	5	6	
	低確	25			30		40	
	高確	50			66.7			
滞在	失敗	30G	50G	100G	200G	300G	500G	
低確 A	69.99	29.98	0.005	0.005	0.006	0.006	0.006	
低確 B	69.99		29.99	0.005	0.006	0.006	0.006	
低確 C	65.8			28.2	3	2	1	
高確 A	69.99	29.99	0.0027	0.0027	0.0031	0.0031	0.0031	
高確 B	69.99		29.99 ₃	0.0027	0.0031	0.0031	0.0031	
高確 C	65.8			28.2	3	2	1	

弱紅櫻 or 共通銅鐘成立時

高低確不論，當選率 0.003%，當選時 QUEST 報酬為 300G or 500G (1:1 抽選)

稀有銅鐘 or 中段紅櫻成立時

高低確不論，當選率 100%，高低確不論的 G 數分配表如下

100G	200G	300G	500G
50	33.3	8.33	8.33

西瓜成立時

QUEST 當選率	設定	1	2	3	4	5	6
	低確	0.003					
	高確	10	11	12	13	15	20
滯在	失敗	30G	50G	100G	200G	300G	500G
低確 A						50	50
低確 B						50	50
低確 C						50	50
高確 A	69.97	29.97	0.011	0.011	0.013	0.013	0.013
高確 B	69.97		29.98	0.011	0.013	0.013	0.013
高確 C	65.79	28.2	3	2	1		

剥ぎ取りチャレンジ(剥取挑戦)繼續時の上乗 G 數抽選

在 QUEST 成功後的剥取挑戰中要是抽選到特殊小役的話還會再多抽選一次上乗轉數

但是(大連續)狩獵 BONUS 中的剥取挑戰不會進行此抽選

成立	50G	100G	200G	300G	500G
共通銅鐘/西瓜 弱紅櫻/ART 中不中小役	90	9	0.5	0.34	0.17
強紅櫻/機會牌	80	19	0.5	0.34	0.17
押順銅鐘/ART 中 RP 通常時不中小役		0.05	0.02	0.02	0.01
通常時 RP		0.01	0.04	0.04	0.02
BONUS	90	10			

ラージャン BONUS 中的上乗抽選

ラージャン BONUS 中每轉會依照成立小役進行上乗抽選

小役	銅鐘		RP					
	30G	300G	10G	30G	50G	100G	200G	300G
比例	99	1	83.3	8.33	7.33	0.33	0.33	0.33