

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

花之慶次-修羅之道

戦国パチスロ花の慶次~これより我ら修羅に入る~



導入年月 2013/11

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成

	8枚
	3枚
	3枚
	1枚
	1枚
	1枚
	1枚
	REPLAY
	REPLAY
	5枚
	3枚
	1枚
	1枚
	1枚
	1枚
	REPLAY
	REPLAY

轉輪配列

リール配列

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. 規定轉數到達
2. 特殊小役直撃
3. 經由 CZ「傾奇 BREAK」抽選

轉輪凍結特典與確率

為 AT/擬似 BONUS 中稀有 REPLAY 與純槓成立時發生
(兩小役確率合計 1/32768)
特典為修羅 50G+戰鬼 50G 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時 1400G 消化, 天井 1400G 到達時, 該 AT 為修羅 100G 確定

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



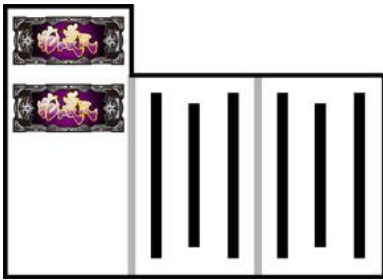
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



第一轉輪瞄壓黑 BAR，約在轉輪上方到上段時瞄壓

中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

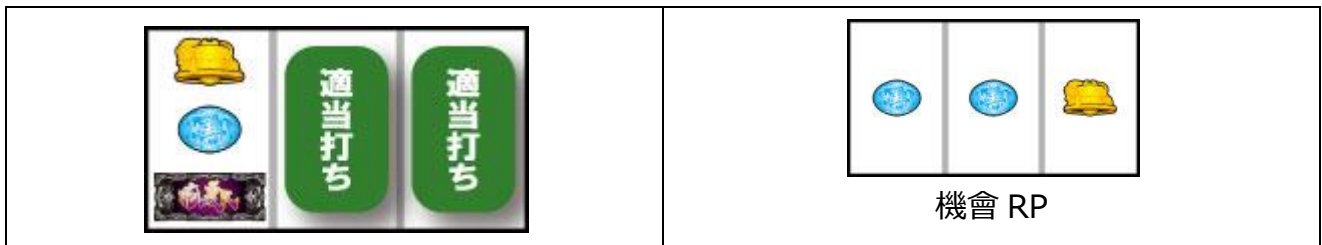


角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓紅櫻（黑 BAR 下方）

三連紅櫻時為強紅櫻、反之則為弱紅櫻

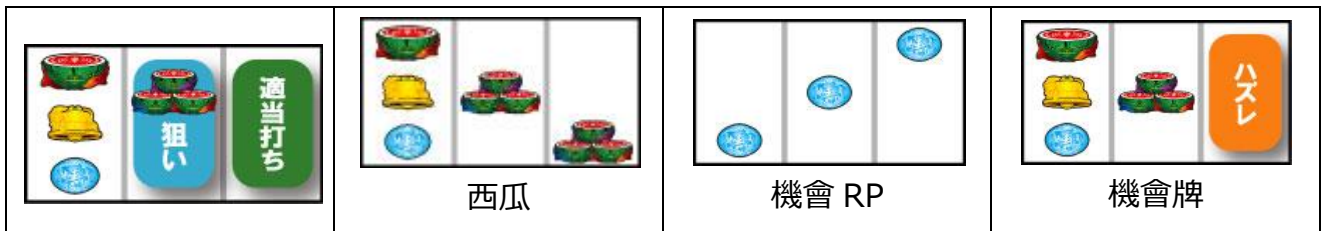


下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，中段再再鐘停止時為機會 RP



左轉輪西瓜上段停止時，中轉輪瞄壓西瓜（黑 BAR 下方），右轉輪適當停止

西瓜連線時為西瓜，瞄壓西瓜不中時為機會牌，斜線再連線時為機會 RP



AT 中的打法

基本上按照指示順序瞄壓即可，有演出時跟一般時瞄壓方式相同

本機演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



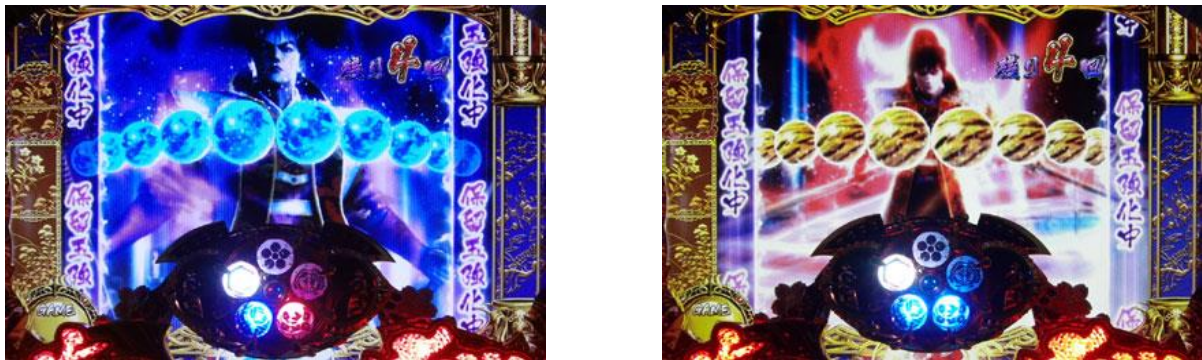
通常場景有以上的四種，最右邊的七霧模式移行時為好機

(極)傾奇 ZONE



規定 G 數到達之前的前兆場景，如果是最右邊的極傾奇的話則 AT 當選期待度大上升!

傾奇 BREAK



1 SET 4G 繼續，會依保留玉而 AT 當選期待度大幅上升的特殊區間，將保留玉破壞的話則當選 AT

慶次的攻擊有弱中強的三種，畫面下方水晶中的數字也會表示期待度

期間內要是成立特殊小役則會進行 AT 即抽選以及保留玉獲得的雙重抽選

黎明之刻 戰鬼



黎明之刻 修羅



大攻城戰 BONUS



戰鬼與修羅是初期 AT 當選時所突入的 AT，兩種的紅 7 連線確率有所不同

戰鬼為 1/19，修羅為 1/10，初期 G 數為 20~100G，在兩 AT 中紅 7 連線時突入大攻城戰 BONUS

大攻城戰 BONUS 為 1 SET 34G 固定的疑似 BONUS，最大繼續 7 SET

天武之極



大攻城戦 BONUS 中紅 7 連線時有可能突入的上乗特化區間

OG 連演出形成大牌圖案連線時上乘兩個 AT 的轉數，繼續率為 80%

通常演出

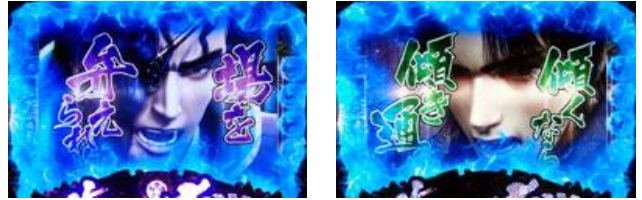
小鋼珠演出



保留玉進入 LOGO 可動體時出現的演出

同樣圖案連線時為 AT 確定

角色斬擊切入演出



各武將的切入演出發生，次轉繼續的疑似連演出

繼續越多轉時期期待度越高

石田三成鐵砲演出



如果將畫面擊碎時為好機

おまつ輪盤演出



停止的圖案示唆期待度

背景紅色時為好機

天下見物演出



如果慶次所乘坐的松風能夠

跨越圍牆的話為好機

菸斗預兆演出



演斗演出發生的大好機，按下 BET 鍵後會…?

緣側菸斗演出



慶次系列的超激演出

連續演出

做好旅行的準備!



捨丸要是沒把箱子弄掉的話則演出成功



做好旅行的準備!



岩兵衛能夠成功攀登上樹的話則演出成功



迷惘的龍 伊達政宗



如果政宗能成功到達秀吉所等待的小田原城則演出成功，看板顏色必須要注意



年輕獅子的武勇 真田幸村



如果幸村能持續揭揚旗子的話則演出成功

切入演出與台詞的顏色必須要注意



虎口的堅忍 奧村助右衛門



如果能持續守住城直到援軍來的話則演出成功

也是必須注意切入演出



義士的激昂 直江兼續



如果能成功打敗左馬助的話則演出成功



美麗的淚之卷



如果成功讓おまつ 蕪露笑容的話則演出成功
必須注意標題文字以及台詞文字的顏色

最後的徒花之卷



能夠阻止風魔小太郎的炸彈爆發的話
則演出成功

燃燒殆盡的宿怨之卷



故事系連續演出發生時皆為高期待演出，如果能安全地從火中脫逃的話則演出成功

大道寺單挑對決



與大道寺政繁的單挑對決，如果慶次能獲勝的話則演出成功

黎明之刻中的演出

螢幕轉輪演出



螢幕中出現轉輪時為七連線的機會，好機出現時下一轉轉輪會進行七連線的演出
而“城門”三個出現時為大好機，紅7 三個出現時則連線確定!?

大攻城戰 BONUS 中的演出

LOGO 可動役物



BONUS 中機會 RP 成立時會打該畫面下方的可動役物 LOGO

當 LOGO 全開時的傾奇全開 MAX 狀態突入時，特殊小役成立時一定會獲得傾奇玉

利久凍結



與凍結一起撥放的利久全回轉影片

同時上乘修羅&戰鬼 50G 確定!?

百萬石凍結



秀吉說服慶次的名場面演出

也是同時上乘修羅&戰鬼 50G 確定!?

城門突破演出



BONUS 剩餘 4G 時突入的演出，能夠突破城門的話則次 SET 繼續+模式上升

沒有突破城門的話也是次 SET 繼續確定

敵軍強襲演出



BONUS 剩餘 4G 時突入的演出，紅軍勝利的話則次 SET 繼續確定，敗北時的連打也是有機會復活

真城門突破演出



BONUS 中七連線時會發生的演出
如果突破成功的話則會突入天武之極

傾奇玉 CHANCE



BONUS 結束時發生，如果能成功將傾奇玉破壞
則會上乘修羅或是戰鬼的轉數

各種確率

基本 SPEC

設定	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
AT 初當	1/298	1/282	1/269	1/252	1/238	1/205
機械割	97.0%	99.0%	101.0%	104.0%	107.0%	112.0%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/71.2	1/69.7	1/68.3	1/66.9	1/65.5	1/64.3
弱櫻	1/70.5	1/72.0	1/73.6	1/75.3	1/77.1	1/79.0
小役	強櫻		4 擇銅鐘		機會銅鐘	
確率	1/546		1/1.79		1/62.2	
小役	通常 RP		機會 RP		中段櫻	
確率	1/2.90		1/21.5		1/32768	
					機會牌	
					1/218	
					純槓	
					1/65536	

通常時規定 G 數振分

模式移行時會依照滯在模式決定規定 G 數

滯在	天國					
	設定 1	2	3	4	5	6
-32G	10.0					
-64G	10.0			23.0		
-96G	20.0			10.0		
-128G	60.0			57.0		

滞在	通常 A						通常 B					
設定	1	2	3	4	5	6	1	3	5	2.4	6	
-32G	1.00						2.00				3.00	
-64G	1.00					2.00	2.00				3.00	
-96G	2.00					3.00	3.00				5.00	
-128G	3.00					4.00	3.00				5.00	
-160G	0.67					1.00	0.50				1.00	
-192G	0.67					1.00	0.50				1.00	
-224G	0.67					1.00	2.00				1.00	
-256G	5.00	7.00	9.00	11.0	13.0	37.0	8.00			13.0	32.0	
-288G	0.50					1.00	2.00	2.50	2.00		1.00	
-320G	1.00						0.50				1.00	
-352G	2.00					1.00	0.50				1.00	
-384G	5.00					1.00	0.50				1.00	
-416G	2.00					1.00	0.50				1.00	
-448G	1.00						0.50				1.00	
-480G	0.50					1.00	2.00				1.00	
-512G	0.50					1.00	13.0	12.0	13.0	8.00	1.00	
-544G	0.50					1.00	2.00				1.00	
-576G	1.00						0.50				1.00	
-608G	2.00					1.00	0.50				1.00	
-640G	5.00					1.00	0.50				1.00	
-672G	2.00					1.00	0.50				1.00	
-704G	1.00						0.50				1.00	
-736G	0.50					1.00	2.00				1.00	
-768G	0.50					1.00	8.00			13.0	32.0	
-800G	0.50					1.00	2.00				1.00	
-832G	1.00						0.50				1.00	
-864G	2.00					1.00	0.50				1.00	
-896G	5.00					1.00	0.50				1.00	
-928G	2.00					1.00	0.50				1.00	

滯在	通常 A						模式 B					
設定	1	2	3	4	5	6	1	3	5	2.4	6	
-960G	1.00						0.50					1.00
-992G	0.50					1.00	2.00					1.00
-1024G	6.99					13.0	9.49	9.99	9.49	14.5	18.0	
-1056G	0.50					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1088G	0.50					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1120G	4.00					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1152G	4.00					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1184G	4.00					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1216G	4.00					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1248G	3.00					1.00	3.00			2.00	1.00	
-1280G	10.0	8.00	6.00	4.00	2.00	1.00	8.00			5.00	1.00	
-1312G	2.00					1.00						
-1344G	2.00					1.00						
-1376G	2.00					1.00						
-1400G	6.00					3.00						

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>

通常時保留玉抽選

通常時會依照成立小役進行保留玉獲得抽選，不中為白、RP 為藍

小役	強櫻				RP 4 連	中段櫻	純槓/稀有 RP			
設定	熱	灼	家紋 1		灼	虎				
1-6	99	1	100		100	100				
小役	機會牌					弱櫻				
設定	紫	熱	灼	家紋 1	家紋 2	紅	灼	家紋 1	家紋 2	
1	94.0	4.00	0.002	1.00	1.00	95.0	0.002	4.00	1.00	
2	93.7	4.30				95.0		4.00		
3	93.4	4.60				94.0		5.00		
4	93.1	4.90				94.0		5.00		
5	92.8	5.20				93.0		6.00		
6	92.5	5.50				93.0		6.00		
小役	西瓜					機會銅鐘				
設定	綠	熱	灼	家紋 1	家紋 2	黃	熱	灼	家紋 1	家紋 2
1	96.5	1.50	0.002	1.00	1.00	94.2	0.50	0.002	1.00	1.00
2	96.4	1.60				94.1	0.60			
3	96.3	1.70				93.0	0.70			
4	96.2	1.80				92.9	0.80			
5	96.1	1.90				91.8	0.90			
6	96.0	2.00				91.7	1.00			

設定變更時會依照規定 G 數決定初期的保留玉

規定 G	128G 以內						129G 以上					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
白白白白	63	62	61	60	59	58	74.5	73.5	72.5	71.5	70.5	69.5
藍白白白	20						15					
藍藍白白	10						7					
藍藍藍白	4						2					
藍藍藍黃	2						0.5					
白白白黃	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6

通常時 CZ/AT 抽選

通常時保留玉消化時(獲得該保留玉 4G 後)依照 LOGO 役物的狀態進行 CZ/AT 抽選

虎保留玉當選修羅 50G 確定

保留玉		家紋 2				家紋 1					
LOGO 狀態		不論				全閉		半開			
CZ		100				5.00		100			
保留玉	灼	藍白	藍	白	黃						
LOGO	全閉	半開	全閉	半開	半開	全閉	半開				
設定	1-6						12	3	5	46	
CZ			0.002	0.50	0.25	1.00	10.0				
戰鬼 20G	80.0			0.06	0.46		0.50		1.00		
戰鬼 30G	9.00			0.02	0.12		0.15		0.30		
戰鬼 50G	1.00			0.003	0.03		0.003				
戰鬼 100G				0.002	0.02	0.002	0.002				
修羅 30G	9.00	50.0		0.002	0.02		0.10	0.40	0.10		
修羅 50G	1.00	50.0		0.002	0.02	0.002	0.002				
保留玉	紫										
LOGO	全閉					半開					
設定	12	3	5	46	1	3	5	246			
CZ	6.00					12.0					
戰鬼 20G	3.10		4.10			25.0					
戰鬼 30G	0.40		0.60			5.00		10.0		5.00	
戰鬼 50G	0.05					0.50					
戰鬼 100G	0.002					0.01					
修羅 30G	0.05	0.20	0.50	0.05	1.00	2.00			0.20		
修羅 50G	0.002					0.003		0.002		0.003	

保留玉	紅					綠				
LOGO	全閉	半開				全閉		半開		
設定	1-6	12	3	4	56	1-3	4-6	1	35	246
CZ	2.00	12.0				0.20		1.50		
戰鬼 20G	0.002	1.10		1.40		0.85	1.00	15.0		16.0
戰鬼 30G	0.002	0.30		0.40		0.15	0.30	4.30		4.00
戰鬼 50G	0.002	0.003				0.01		0.50	1.00	0.50
戰鬼 100G	0.002	0.002				0.002		0.01		
修羅 30G	0.002	0.10	0.40	0.10		0.002		0.50	2.00	0.20
修羅 50G	0.002	0.002				0.002		0.002		

傾奇 BREAK 中

保留玉 AT 抽選 CZ 中 4G 間會先進行當轉所消化的保留玉的 AT 抽選

保留玉	虎	灼			熱						家紋 2	
設定	修羅	修羅		戰鬼				修羅		戰鬼	修羅	
	50G	30G	50G	20G	30G	50G	100G	30G	50G	30G	30G	
1246	100	50	50	22.8	6.5	0.5	0.2	4	1	50.0	50.0	
35	100	50	50	22.8	6.5	0.5	0.2	4	1	50.0	50.0	
保留玉	家紋 1						黃					
設定	戰鬼				修羅		戰鬼				修羅	
	20G	30G	50G	100G	30G	50G	20G	30G	50G	100G	30G	50G
1246	15	5	1	0.5	2	0.1	10	3	0.5	0.1	1	0.1
35	15	5	1	0.5	4	0.1	10	3	0.5	0.1	2	0.1
保留玉	紫						綠					
設定	戰鬼				修羅		戰鬼				修羅	
	20G	30G	50G	100G	30G	50G	20G	30G	50G	100G	30G	50G
1246	33	10	3	1	3	0.1	24	5	0.5	0.1	1	0.1
3	33	10	3	1	6	0.1	24	5	0.5	0.1	2	0.1
5	33	10	3	1	6	0.1	24	10	0.5	0.1	2	0.1

保留玉	紅						白・藍					
	戰鬼				修羅		戰鬼				修羅	
	20G	30G	50G	100G	30G	50G	20G	30G	50G	100G	30G	50G
1246	15	4	0.5	0.1	1	0.1	1.20	0.30	0.01	0.01	0.10	0.01
3	15	4	0.5	0.1	2	0.1	1.20	0.30	0.01	0.01	0.20	0.01
5	15	4	0.5	0.1	2	0.1	1.20	0.30	0.01	0.01	0.20	0.01

成立役 AT 抽選

要是保留玉抽選非當選的話，會再依照當轉成立的小役進行 AT 抽選

成立役	西瓜	機會牌	強櫻	轉輪起動	機會 RP/銅鐘	弱櫻
戰鬼 20G	15	30	50	1	5	
戰鬼 30G	2	5		0.2		2
戰鬼 50G	0.5	1		0.1		0.5
戰鬼 100G	0.002			0.002		
修羅 30G	0.05			0.05		
修羅 50G	0.002			0.01	0.002	

繼續抽選

CZ 1SET 4G 消化完畢時會進行繼續抽選

設定	12	3	4	56
第一次	80		85	
第二次之後	40	42		43

AT 中的抽選

初期 G 數分配

G 數解除時的 AT 當選會先決定初期 G 數

G 數	設定	戰鬼 20	戰鬼 30	戰鬼 50	戰鬼 100	修羅 30	修羅 50	修羅 100
其他	1-3	74.8	22	1.5	0.1	1.5	0.1	
	4-6	63.7	30	3	0.1	3	0.2	
1400	1-6							100

準備中 G 數上乘抽選

AT 準備中會依照成立小役進行修羅 G 數上乘抽選

稀有 RP、純槓成立時，戰鬼 50G+修羅 50G 雙上乘確定

成立役	中段櫻	強櫻	弱櫻	西瓜	機會牌	機會 RP	機會銅鐘	轉輪起動
當選率	100	51.1	1.05	3.05	20.2	0.3	0.55	0.55
10G		97.9	94.9	98.3	99.2	82.4	90.4	90.4
20G		1.96	4.78	1.65	0.5	16.6	9.09	9.09
30G		0.1	0.14	0.05	0.25	0.5	0.28	0.28
50G	100	0.02	0.14	0.05	0.25	0.5	0.28	0.28

結束準備中 G 數上乘抽選

AT 結束準備中會依照成立小役進行戰鬼 G 數上乘抽選

稀有 RP、純槓成立時，戰鬼 50G+修羅 50G 雙上乘確定，中段櫻上乘戰鬼 100G 確定

成立役	當選率	10G	20G	30G
強櫻	100	88	10	2
弱櫻	3.55	84.5	14.1	1.42
西瓜	10	70	29.5	0.5
機會牌	26	76.9	19.2	3.84

戰鬼/修羅 AT 中 G 數上乘抽選

會依成立小役進行 G 數上乘抽選，稀有 RP、純槓成立時，戰鬼 50G+修羅 50G 雙上乘確定

成立役		弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	機會牌
當選率		1.19	100		2.69	25.2
戰鬼	5G	84.3	88.3		93.1	99.3
	10G	4.25	10		1.88	0.2
	20G	1.67	1		0.74	0.08
	30G	0.9	0.5		0.4	0.04
	50G	0.13	0.1	70	0.06	0.01
	100G			15		
修羅	10G	8.49	0.1		3.75	0.4
	20G	0.13	0.002		0.06	0.01
	30G	0.13	0.002		0.06	0.01
	50G			15		

大攻城戰 BONUS 抽選

AT 中小役成立時，以及 RP 的押順正確時會進行大攻城戰 BONUS 的抽選

成立役	當選率	單線紅 7	雙線紅 7
RP 押順正確	49.5	97.1	2.9
機會 RP/機會銅鐘	22.3	97.1	2.91
機會牌/強櫻/弱櫻/西瓜	9.97	97.1	2.89
4 擇銅鐘	4.5	97.1	2.92

BONUS 的 TABLE 抽選

BONUS 當選時就會先抽選好每一 SET 的過關與破門與否，首先先抽選 SET 數

1SET	2SET	3SET	4SET	5SET	6SET	7SET
66.4	26.7	4.65	1.37	0.40	0.23	0.23

接著依照抽選到的 SET 數進行 TABLE 分配

SET 數	設定						1-2	3	4	5	6
2	壹	壹					45.0	45.0	35.0	35.0	35.0
	壹	貳					55.0	55.0	65.0	65.0	65.0
3	壹	壹	貳				40.0	33.3	33.3	30.0	25.0
	壹	貳	貳				30.0	33.3	33.3	30.0	25.0
	壹	貳	參				30.0	33.3	33.3	40.0	50.0
4	壹	壹	貳	貳			25.0	25.0	25.0	25.0	25.0
	壹	壹	貳	參			25.0	25.0	25.0	25.0	25.0
	壹	貳	貳	參			25.0	25.0	25.0	25.0	25.0
	壹	貳	參	四			25.0	25.0	25.0	25.0	25.0
5	壹	壹	貳	貳	參		14.2	14.2	13.4	13.4	12.1
	壹	壹	貳	參	參		14.3	14.3	13.6	13.6	12.2
	壹	壹	貳	參	四		14.3	14.3	13.6	13.6	12.2
	壹	貳	貳	參	參		14.3	14.3	13.6	13.6	12.2
	壹	貳	貳	參	四		14.3	14.3	13.6	13.6	12.2
	壹	貳	參	參	四		14.3	14.3	13.6	13.6	12.2
	壹	貳	參	四	四		14.3	14.3	13.6	13.6	12.2
	壹	貳	參	四	霸		0.001	0.001	5.00	5.00	15.0

SET 數	設定							1-2	3	4	5	6
6	壹	壹	貳	貳	參	參		8.00	8.00	8.00	8.00	8.00
	壹	壹	貳	貳	參	四		7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	壹	壹	貳	參	參	四		7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	壹	壹	貳	參	四	四		7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	壹	壹	貳	參	四	霸		12.5	12.5	12.5	12.5	12.5
	壹	貳	貳	參	參	四		7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	壹	貳	貳	參	四	四		7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	壹	貳	貳	參	四	霸		12.5	12.5	12.5	12.5	12.5
	壹	貳	參	參	四	四		7.00	7.00	7.00	7.00	7.00
	壹	貳	參	參	四	霸		12.5	12.5	12.5	12.5	12.5
	壹	貳	參	四	四	霸		12.5	12.5	12.5	12.5	12.5
7	壹	壹	貳	貳	參	四	霸	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7
	壹	壹	貳	參	參	四	霸	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7
	壹	壹	貳	參	四	四	霸	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7
	壹	貳	貳	參	參	四	霸	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7
	壹	貳	貳	參	四	四	霸	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7
	壹	貳	參	參	四	四	霸	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7

BONUS 中的機會 RP 與通常 RP 會進行 LOGO 役物的開閉抽選，全開後會一直維持

成立小役	設定		12	3	4	56
機會 RP	全閉中	半開	100			
	半開中	全開	25		27.5	
通常 RP	半開中	全閉	67	65		63

大攻城戰 BONUS 中會依照成立小役以及滯在關卡進行戰鬼/修羅 G 數的上乘抽選

G 數上乘率

成立役	壹	貳	參	四	制霸
中段櫻/強櫻	100				
機會牌	33.2	39.9	49.8	66.4	99.6
西瓜	15.6	18.8	23.5	31.3	46.9
弱櫻	9.69	11.6	14.5	19.4	29.1
機會銅鐘	0.03				

上乘 G 數分配

戰鬼	修羅	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	機會銅鐘	中段櫻
5G		77.4	74.6	54.2	42.9		
10G		5.16	13.4	15.1	33.0		
20G		1.54	1.92	3.01	3.00		
30G		1.04	0.64	0.91	1.00		
50G		0.20	0.13	0.15	0.05	33.3	45.0
100G		0.11	0.07	0.03	0.01		
	10G	1.04	2.75	5.12	5.00		
5G	10G	8.25	2.75	5.12	5.00		
10G	10G	1.04	2.75	5.12	5.00		
20G	10G	0.11	0.07	0.03	0.01		
30G	10G	0.11	0.07	0.03	0.01		
50G	10G	0.11	0.07	0.03	0.01		
	20G	0.52	0.70	3.01	1.00		
5G	20G	1.04	0.70	3.01	1.00		
10G	20G	0.52	0.70	3.01	1.00		
20G	20G	0.11	0.32	0.30	0.10		
30G	20G	0.11	0.07	0.03	0.01		
50G	20G	0.11	0.07	0.03	0.01		
	30G	0.20	0.25	0.45	0.50		
5G	30G	0.52	0.25	0.45	0.50		
10G	30G	0.20	0.25	0.45	0.50		
20G	30G	0.11	0.13	0.06	0.05		
30G	30G	0.11	0.07	0.03	0.01		
50G	30G	0.11	0.07	0.03	0.01		
	50G	0.11	0.07	0.30	0.20	33.3	45.0
5G	50G	0.03	0.02	0.01	0.05		
10G	50G	0.03	0.02	0.01	0.05		
20G	50G	0.02	0.01	0.005	0.003		
30G	50G	0.02	0.01	0.005	0.003		
50G	50G	0.02	0.01	0.005	0.003	33.3	10.0

天武之極抽選

大攻城戰 BONUS 中紅 7 連線時會進行天武之極的抽選

成立役	出現率	天武當選率
單線紅 7	1/1282	20.3%
雙線紅 7	1/23853	50.0%

天武之極當選時會進行約 80%的繼續抽選的 0G 連上乘直到抽選失敗 (1 次保證)

抽選 0G 連時的圖案分配

結束	藍 7	紅 7	BAR
19.9	37.5	37.5	5.08

會依照抽選到的圖案進行 G 數上乘抽選

戰鬼	修羅	藍 7	紅 7	BAR
10G		79.2		
20G		4.00		
30G		1.00		
50G		0.50		
100G		0.25		
	10G		81.9	
10G	10G	13.0	10.0	80.4
	20G		4.00	
20G	20G	1.50	2.00	15.0
	30G		1.00	
30G	30G	0.50	0.50	4.50
	50G		0.50	
50G	50G	0.10	0.10	0.10