

蒼天之拳 2

蒼天の拳 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



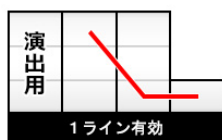
導入年月 2014/06

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



激闘亂舞 in 上海

真百裂拳機會



天授之儀



5枚



3枚/5枚/8枚/REPLAY



3枚/8枚/REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	鐘	水球	西瓜
19	激闘亂舞 in 上海	激闘亂舞 in 上海	西瓜
18	激闘亂舞 in 上海	鐘	西瓜
17	西瓜	水球	鐘
16	水球	西瓜	水球
15	鐘	水球	西瓜
14	激闘亂舞 in 上海	激闘亂舞 in 上海	激闘亂舞 in 上海
13	西瓜	鐘	西瓜
12	西瓜	水球	鐘
11	水球	西瓜	水球
10	鐘	水球	西瓜
9	激闘亂舞 in 上海	激闘亂舞 in 上海	激闘亂舞 in 上海
8	西瓜	鐘	水球
7	激闘亂舞 in 上海	水球	鐘
6	水球	西瓜	水球
5	鐘	水球	西瓜
4	西瓜	激闘亂舞 in 上海	激闘亂舞 in 上海
3	西瓜	鐘	激闘亂舞 in 上海
2	西瓜	水球	鐘
1	水球	西瓜	水球

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 規定轉數消化

轉輪凍結特典與確率

通常時 REPLAY 成立時的 0.01%抽選
確率約 1/95678, 特典為突入天授之儀

天井情報與恩惠

有兩種天井, 兩種天井個別獨立計算, 互不干擾, G 數天井為 AT 間 777G+ 最大 32G 前兆天井到達時突入宿命 Lv4 以上 (最低繼續率否定) 的 AT

激闘天井為 AT「宿命之刻」初當連續九次都沒有突入「激闘亂舞 IN 上海」

天井時的第 10 次的 AT「宿命之刻」, 第 1 SET BATTLE 必勝利突入「激闘亂舞 IN 上海」

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



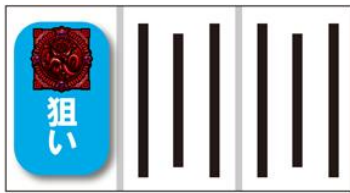
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



左轉輪先瞄壓通常時可替代紅櫻的羅龍盤圖案

左轉輪上段羅龍盤停止時，先瞄押右轉輪羅龍盤

羅龍盤上中段停止時為 AT 濃厚目，皆未停止在轉輪內時為中段紅櫻

右轉輪中下段羅龍盤停止時，中轉輪瞄壓西瓜，西瓜連線時為最強紅櫻 B

未連線時為最強紅櫻 A

	<p>AT 濃厚目</p>	<p>中段紅櫻</p>
	<p>最強紅櫻 A</p>	<p>最強紅櫻 B</p>

左轉輪中下段羅龍盤停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓羅龍盤

羅龍盤上中段停止時為中段紅櫻、只有上段停止或中下段停止時為角紅櫻

	<p>角紅櫻</p>	<p>中段紅櫻</p>
--	------------	-------------

左轉輪下段羅龍盤停止時，中右轉輪適當停止，以下的停止牌型皆為機會牌(灰色格為打法)

左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜(BAR 上方)

斜線瓜連線時為弱西瓜、平行瓜連線時為強西瓜、西瓜聽牌瞄押不中時為機會牌

當左轉輪西瓜上段停止且順壓時形成銅鐘連線，此牌型為強銅鐘



AT 中的打法



有押順指示時務必按照押順指示瞄押，無押順指示的演出時按照一般打法瞄押即可

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>

各種演出說明

各種基本場景與 AT 說明

一般場景



拳志郎場景



玉玲場景



紅華會場景



龍場景

一般場景總共有四種，高確期待度依序為拳志郎<玉玲<紅華會
龍場景突入時的當下 AT 確定！還有超高機會突入激鬥亂舞與天授之儀

宿命之刻



初當後突入的 1 SET 20G 的 LOOP BATTLE 型 AT，純增約 2.7 枚/G，繼續率 70~89%
前半為勝利期待度示唆的才一ヲ昇格(氣升格)PART，顏色等級越高則勝利期待度越大
後半為是否突入激鬥亂舞 in 上海的死合 BATTLE，勝利則突入激鬥亂舞 in 上海
平手時則繼續下一 SET 的宿命之刻，敗北時則回到通常遊戲

激鬥亂舞 in 上海



死合勝利時突入的 G 數上乘型 AT，純增約 2.7 枚/G，初回 G 數為 30~200G
依照滯在場景的不同有不同的期待度，上方表格越右方的場景期待度越高
而期待度高的場景突入紅櫻高確率的「刮目之刻」期待度越高

天授之儀



為特別的 AT，1 SET 分為小役以及上乘 G 數的前半部分(10G)以及後半的死合部分(8G)
每 SET 的繼續率為 80%，要是持續下去的話則大量上乘的期待度越高!?

通常演出說明

北斗計數器



西瓜計數器



中櫻計數器



AT 間 G 數計數器



規定 G 數計數器



炎上狀態



凍結狀態

中段紅櫻或西瓜成立時會發動的西瓜與中櫻計數器，為有可能進入前兆的倒數計數器周圍要是有炎上或是凍結演出時為紅櫻高確率狀態

炎上狀態的中櫻確率為 10 倍上升、凍結狀態為 5G+a，期間中櫻確率 30 倍上升
還有規定 G 數即將要到達時可能會發動的規定 G 數計數器

龍告知演出



看到此告知為發動規定 G 數計數器
或是進入紅櫻高確率狀態的告知

向羅龍盤請示命運



1G 完結的特殊演出
期待羅龍盤落下後的展開！

氣演出



拳志郎放出的氣與小役對應
氣越大的時候期待度越高

飛燕場景變換演出



此變換演出發生時期待度高

拳志郎破衣演出



北斗系列的傳統演出
其他像折指與吸菸演出都有

寶物鑑定演出



寶物會示唆所成立的小役
而寶箱的種類也需要注意

望遠鏡演出



望遠鏡中照出的光景示唆
目前的期待度
周圍有 CHANCE 的字樣時
期待度上升

雙雜魚演出



雜魚雙人組同時現身
衣服顏色示唆當轉成立小役

雙龍役物演出



會噴火或是咬住羅龍盤
有各種多樣的演出
要是羅龍盤落下的話
則期待度大幅上升

往宿命的道路



往連續演出發展的專用演出，紅華會四人眾會依序登場
打倒越多演出到越後面時期待度越高
連續打倒到第四人時則為超激熱演出!!

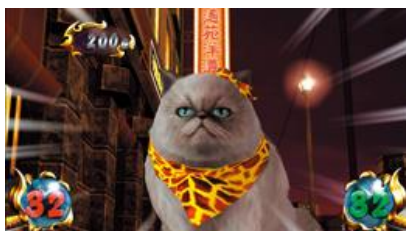


2D 切入演出



強小役或是真前兆期待
的大 CHANCE 演出

豹紋系演出



依照往常慣例的激熱圖案
只要出現一次期待度
大幅的提升

シュケン MOVIE 演出



敲下起動桿時畫面轉黑後
所突入的特殊影片演出
演出結束後……!?

連續演出說明

向地獄之神祈禱



將黃西飛擊破的話則 AT 當選

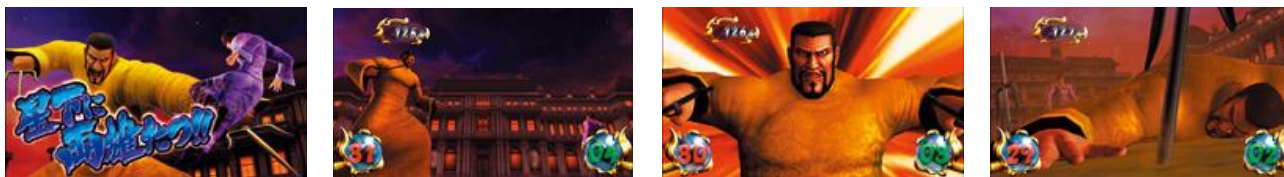
救出美玉



將美玉從吳東來手中救出的話則 AT 確定



星空下的兩雄交戰



拳志郎與章烈山的一對一對決，拳志郎勝利的話則 AT 當選確定

北斗神拳誕生秘話



本機期待度最高的連續演出，拳志郎與狼的故事對決展開，究竟故事的結局是……!?

AT 中的演出說明

氣升格 PART



為宿命之刻的前半部分，抽選到特殊小役使拳志郎周邊氣的顏色上升

氣顏色會示唆後半死合部分的勝利期待度，期待度依序：白<藍<黃<綠<紅<彩虹<雙彩虹

SET 數的個位數為 3.7.0 時會先突入氣升格 CHANCE，SET 一開始就可以使氣升格

死合對手



死合中會依照對手有勝利或是繼續期待度的不同，表格中越右方的對手期待度越高

死合 PART



死合 1G 目



死合 2~3G 目



死合 4G 目



死合 5~7G 目



死合 8~10G 目

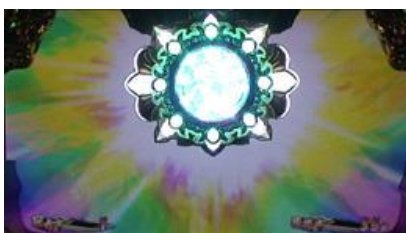
有很多種演出組合的死合部分，第 1G 先決定對戰對手，第 2~7G 為雙方的攻防展開
第 8~10G 決定勝敗。其中有很多 CHANCE UP 的演出，2D 畫面開始或役物作動等
最終結果如果雙方平手時次 SET 繼續、拳志郎勝利時突入激鬥亂舞 in 上海

瞄押白 7 連線演出



氣升格中白 7 連線則死合勝利
激鬥亂舞 in 上海中成立時
突入真百裂拳 CHANCE

羅龍盤落下



死合中不管是哪種狀況
只要羅龍盤落下時勝利濃厚

復活演出



死合敗北時依照系列慣例
會有女性角色登場後復活

(真)百裂拳 CHANCE



百裂拳 CHANCE 為激鬥亂舞 in 上海突入時決定初期 G 數或是刮目之刻中上乘時突入
真百裂拳 CHANCE 為激鬥亂舞 in 上海中白 7 連線突入的上乘特化區間，每次+50G，繼續率 67%

刮目之刻



刮目之刻為激鬥亂舞 in 上海中的紅櫻高確率狀態，中櫻成立時往對決或記憶之門演出
演出勝利或成功時則突入上乘特化區間

焰為 7G 固定、凍為 7G+a、雙龍為 7G+a(紅櫻出現率再倍增)

蒼龍天羅時為 1 SET 7G，只要 7G 中有出現一次中櫻則再回到 7G

(超)秀實亂舞



刮目之刻中演出勝利或成功時突入的 1 SET 5G 的上乘特化區間，滯在中中櫻確率大幅上升

只要出現中櫻時一定上乘 G 數，超秀實亂舞中則是每一轉一定出現中段紅櫻的上位模式

最低 2 SET 保證，之後進行轉落的抽選

天授之儀



只要拳志郎還沒有倒下之前會一直持續的特別 AT

由前半 10G 的小役 PART+後半 8G 的死合 PART 構成 1 SET

前半上乘激鬥亂舞的 G 數確率大幅上升，特殊小役之外的小役也會進行抽選上乘
後半的死合 PART，只要拳志郎擋下攻擊或撐住、或是拳志郎攻擊的話則次 SET 繼續
還有在突入天授之儀時會有 27G 的導入 MOVIE 可觀賞

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/299	1/290	1/280	1/252	1/218	1/204
機械割	97.1%	98.6%	101.0%	105.0%	110.6%	113.7%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
銅鐘/RP	1/4.12	1/4.13	1/4.14	1/4.15	1/4.17	1/4.18
角櫻	1/102	1/99.9	1/97.5	1/95.3	1/93.1	1/91.0
角櫻變換中櫻	1/420	1/410	1/400	1/391	1/382	1/373
角櫻變換最強櫻	1/16368	1/15969	1/15589	1/15226	1/14880	1/14549
中櫻	1/496	1/475	1/452	1/434	1/415	1/400
弱西瓜	1/99.9	1/97.8	1/95.7	1/93.8	1/91.8	1/89.9
強西瓜	1/496	1/475	1/452	1/434	1/415	1/400
成立小役	通常 RP		機會牌	最強櫻	強銅鐘	
確率	1/7.30		1/141	1/32768	1/1986	

紅櫻實質確率

設定	1	2	3	4	5	6
角櫻	1/102	1/99.9	1/97.5	1/95.3	1/93.1	1/91.0
中櫻	1/228	1/220	1/212	1/206	1/199	1/193
最強櫻	1/10916	1/10737	1/10563	1/10396	1/10233	1/10076

通常時模式移行抽選

AT 當選時會進行下次的模式抽選，設定變更時往重設模式

設定	1	2	3	4	5	6
模式 A	75	70	65	60	55	50
模式 B	15	18	21	24	27	26.3
模式 C	10	12	14	16	18	23.8

通常時規定 G 數分配

模式決定之後會進行規定 G 數的抽選，以每 25G 為一小段

滞在	模式 A		模式 B		模式 C		重設模式			
	1-3	4-6	1-3	4-6	1-3	4-6	1-3	4	5	6
0G	0.1	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		
25G	1.25	2.5	2	3	4	6	1			
50G	0.1	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2	0.1	0.2		
75G	3.75	7.5	6	9	12	18	3	5	5.5	6
100-175G	各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2		
200G					25		10	15	17.5	20
225-375G					各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2		
400G			25	33.3	25		20	25	27.5	30
425-575G			各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2		
600G	25	33.3	25	33.3	25	20	25			
625-675G	各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2	各 0.1	各 0.2	各 0.1		各 0.2	
775G	67.5	51.6	39.6	16.5	6.68	1.36	38.7	24.4	18.9	13.4

決定規定 G 數之後，會進行追加 G 數抽選(6~25G)，但抽選到 775G 時追加 2G 確定

追加 G 數	6-10	11-15	16-20	21-24	25
分配	各 0.2	各 1.56	各 6.25	各 12	12.1

最後再決定前兆 G 數(10-32G)，之後把三個抽選到的 G 數加在一起即為解除 G 數

前兆 G 數	10-11	12-15	16-23	24-25	26-27	28-31	32
分配	各 0.15	各 2.29	各 0.15	各 1.53	各 3.05	各 18.3	6.92

通常時狀態移行抽選

設定變更與宿命之刻結束時會進行狀態分配

設定	設定變更時			宿命之刻結束時		
	低確	通常	天國	低確	通常	天國
1	50.0	25.0	25.0	40.0	50.0	10.0
2	45.0	27.5	27.5	38.0		12.0
3	40.0	30.0	30.0	36.0		14.0
4	35.0	32.5	32.5	34.0		16.0
5	32.5		35.0	32.0		18.0
6	30.0		37.5	30.0		20.0

通常時會依照滯在狀態以及成立小役進行狀態移行抽選（宿命之刻當選時不進行抽選）

小役	強西瓜		弱西瓜			機會牌		角櫻				
	低確		通常	低確		通常	低確		通常	低確		通常
設定	通常	天國	天國	通常	天國	天國	通常	天國	天國	通常	天國	天國
1-3	40.0	10.0	50.0	11.5	1.00	12.5	24.0	1.00	25.0	5.00	1.25	6.25
4	35.0	15.0		18.0	2.00		31.3	2.00		6.00	2.50	
5	32.5	17.5		8.00								
6	30.0	20.0										
小役	強銅鐘		中櫻		通常 RP							
滯在	不論		不論		通常					天國		
設定	天國		天國		低確		低確		通常			
1-6	100		25		14.3		2.86		11.4			

中櫻高確/DRAGON STAGE/宿命之刻抽選

通常時(非前兆中)特殊小役成立時會進行中櫻高確/DRAGON STAGE/宿命之刻的抽選

小役	強西瓜								
	低確/通常			天國			不論		
設定	炎上	凍結	---	炎上	凍結	---	炎上	凍結	DS
	---	---	宿命	---	---	宿命	宿命	宿命	宿命
1-4	45.0	0.03	4.75	45.0	0.03	33.1	0.10	0.10	0.05
5			9.75						
6			50.0						

小役	弱西瓜									
滞在	低確/通常			天國			不論			
設定	炎上	凍結	---	炎上	凍結	---	炎上	凍結	DS	
	---	---	宿命	---	---	宿命	宿命	宿命	宿命	
1-4	19.0	0.03	0.75	19.0	0.03	9.75	0.10	0.10	0.05	
5	22.0		2.75	22.0		14.8				
6	27.0		27.0	19.8						
小役	中櫻									
滞在	低確/通常					天國				
設定	炎上	凍結	---	炎上	凍結	DS	---	炎上	凍結	DS
	---	---	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命
1-6	2.50	9.38	21.0	0.83	3.13	0.05	84.1	3.34	12.5	0.05
小役	最強櫻		角櫻→最強櫻		強銅鐘		機會牌		角櫻	
滞在	不論		不論		低確/通常	天國	低確/通常	天國	不論	
設定	---	DS	---	DS	---	---	---	---	---	
	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	宿命	
1-4	95.0	5.00	97.5	2.50	10.0	50.0	1.00	25.0	0.25	
5-6					20.0		2.50		1.00	

天授之儀抽選

通常時の通常 RP 成立時會進行天授之儀抽選，當選時會發生凍結演出

當選率為通常 RP 成立時的 0.01%

CZ DRAGON STAGE 中

DRAGON STAGE 突入時 AT 確定，消化中の 7G 間

中段(確定)櫻出現 1 次的話激鬪亂舞/天授之儀確定，出現 2 次則天授之儀確定

中櫻出現第 1 次

成立役	通常小役 →中櫻	角櫻 →中櫻	弱西瓜 →中櫻	機會牌 →中櫻	中櫻	強西瓜/強銅鐘→中櫻 角櫻→最強櫻 A 最強櫻 B
激鬪亂舞	95	90	75	66.7	50	
天授之儀	5	10	25	33.3	50	100

宿命之刻中的抽選

宿命 Lv 抽選

AT 當選時會依照當選契機決定宿命 Lv，天授之儀直擊時為宿命 Lv1 確定

當選契機	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
G 數解除	99.5	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10
最強櫻 A				90.0	5.00	5.00
最強櫻 B					75.0	25.0
其他契機	99.5	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10

AT 本前兆中會依照成立小役進行宿命昇格抽選，最終會依照宿命 Lv 決定宿命模式(5 階段)

小役	最強櫻 B						最強櫻 A					
滯在	Lv6		Lv7		Lv5		Lv6		Lv7			
Lv2-4	75.0		25.0		90.0		5.00		5.00			
Lv5							95.0		5.00			
Lv6			100						100			
小役	強銅鐘						中櫻/強西瓜					
滯在	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
Lv2	50.0	49.6	0.10	0.10	0.10	0.10	66.7	32.9	0.10	0.10	0.10	0.10
Lv3		50.0	49.6	0.10	0.10	0.10		66.7	33.0	0.10	0.10	0.10
Lv4			50.0	49.8	0.10	0.10			66.7	33.1	0.10	0.10
Lv5				50.0	49.9	0.10				66.7	33.2	0.10
Lv6					50.0	50.0					66.7	33.3
小役	機會牌						弱西瓜					
滯在	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
Lv2	75.0	24.6	0.10	0.10	0.10	0.10	90.0	9.60	0.10	0.10	0.10	0.10
Lv3		75.0	24.7	0.10	0.10	0.10		90.0	9.70	0.10	0.10	0.10
Lv4			75.0	24.8	0.10	0.10			90.0	9.80	0.10	0.10
Lv5				75.0	24.9	0.10				90.0	9.90	0.10
Lv6					75.0	25.0					90.0	10.0

宿命模式分配

AT 開始時會依照宿命 Lv 決定宿命模式

宿命模式有 62%、65%、70%、78%、85% 總共 5 個階段，分別表示最低繼續率

Lv	62%	65%	70%	78%	85%
Lv1	25.0	25.0	50.0		
Lv2	90.0	7.00	1.00	1.00	1.00
Lv3	50.0	45.0	3.00	1.00	1.00
Lv4		50.0	45.0	4.00	1.00
Lv5			75.0	12.5	12.5
Lv6				75.0	25.0
Lv7					100

氣昇格抽選

宿命之刻開始時會依照第幾 SET 決定初期氣的顏色

(SET 數個位數 3、個位數 7，10 的倍數、20 的倍數會有抽選優遇)

但是宿命之刻突入時激鬪亂舞確定的話為虹 1 氣確定

(DRAGON STAGE 中中櫻出現、激鬪亂舞天井到達時)

氣顏色	初回	個位數 3	個位數 7	10 的倍數	20 的倍數	其他
白	99.0					90.0
藍		50.0				5.00
黃		25.0	50.0			3.00
綠		15.0	40.0	50.0		1.00
紅	0.50	9.50	9.50	49.5		0.50
虹 1	0.50	0.40	0.40	0.40	99.0	0.40
虹 2		0.10	0.10	0.10	1.00	0.10

宿命之刻的氣昇格部分中，11G 間的成立小役會依照當下氣的顏色進行氣昇格抽選
 通常小役(押順銅鐘/通常 RP)→中櫻、及角櫻→中櫻時，氣昇格當選的話會變換成中櫻
 最強櫻升格虹 2 氣確定

白色氣時

成立	通常小役	角櫻			弱西瓜	機會牌	強西瓜	強銅鐘	中櫻	7 連線
		中櫻	無	最強櫻						
白	99.3	99.8								
藍			95.0		90.0	75.0				
黃			3.00		5.00	15.0				
綠			1.00		4.00	9.00	90.0	75.0		
紅	0.73	0.18	0.80		0.80	0.80	9.80	24.8	99.8	
虹 1	0.002	0.002	0.10		0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	75.0
虹 2	0.002	0.002	0.10	100	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	25.0

藍色氣時

成立	通常小役	角櫻			弱西瓜	機會牌	強西瓜	強銅鐘	中櫻	7 連線
		中櫻	無	最強櫻						
藍	99.3	99.8								
黃			95.0		90.0	75.0				
綠			4.00		9.00	24.0	90.0	75.0		
紅	0.73	0.18	0.80		0.80	0.80	9.80	24.8	99.8	
虹 1	0.002	0.10	0.10		0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	75.0
虹 2	0.002	0.10	0.10	100	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	25.0

黃色氣時

成立	通常小役	角櫻			弱西瓜	機會牌	強西瓜	強銅鐘	中櫻	7 連線
		中櫻	無	最強櫻						
黃	99.3	99.8								
綠			99.0		99.0	99.0				
紅	0.73	0.18	0.80		0.80	0.80	99.8	99.8	99.8	
虹 1	0.002	0.002	0.10		0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	75.0
虹 2	0.002	0.002	0.10	100	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	25.0

綠色氣時

成立	通常小役	角櫻			弱西瓜	機會牌	強西瓜	強銅鐘	中櫻	7 連線
		中櫻	無	最強櫻						
綠	99.3	99.8	97.5		95.0	90.0				
紅	0.73	0.18	2.30		4.80	9.80	87.5	75.0	99.8	
虹 1	0.002	0.002	0.10	90.0	0.10	0.10	12.4	24.9	0.10	75.0
虹 2	0.002	0.002	0.10	10.0	0.10	0.10	0.10	0.10	0.10	25.0

紅色氣時

成立	通常小役	角櫻			弱西瓜	機會牌	強西瓜	強銅鐘	中櫻	7 連線
		中櫻	無	最強櫻						
紅	99.3	99.8	97.5		95.0	90.0			75.0	
虹 1	0.73	0.18	2.40	90.0	4.90	9.90	99.9	99.9	24.0	75.0
虹 2	0.003	0.003	0.10	10.0	0.10	0.10	0.10	0.10	1.00	25.0

虹 1 色氣時

成立	通常小役	角櫻			弱西瓜	機會牌	強西瓜	強銅鐘	中櫻	7 連線
		中櫻	無	最強櫻						
虹 1	99.9	99.9	95.0		95.0	90.0	75.0	50.0	75.0	
虹 2	0.10	0.10	5.00	100	5.00	10.0	25.0	50.0	25.0	100

死合結果

死合對決部分突入時會依照宿命模式以及氣的顏色抽選死合結果以及死合繼續 G 數

16G 繼續（飛燕 vs ヤサカ→拳志郎登場）時為死合勝利+70%模式以上確定

死合之刻第一關時

只有第一關時不論滯在的宿命模式，只依照氣的顏色下去抽選

結果		繼續 G 數	白	藍	黃	綠	紅	虹 1	虹 2
平手		8G	99	90	83.3	66.7	50		
勝利	激鬪亂舞	8G	1	10	16.7	33.3	50	97.5	
	天授之儀	8G	0.002					2.5	100

死合之刻第二關之後

白色氣

結果	敗北	平手	勝利			
			激鬪亂舞		天授之儀	
繼續率	8G	8G	8G	16G	8G	16G
62%	38.5	60.5	1.00		0.002	
65%	35.0	64.0				
70%	30.0	69.0	0.95	0.05		
78%	22.5	76.5				
85%	15.0	84.0				

藍色氣

結果	敗北	平手	勝利			
			激鬪亂舞		天授之儀	
繼續率	8G	8G	8G	16G	8G	16G
62%	35.0	55.0	10.0		0.002	
65%	30.0	60.0				
70%	25.0	65.0	9.50	0.50		
78%	20.0	70.0				
85%	12.5	77.5				

黃色氣

結果	敗北	平手	勝利			
			激鬪亂舞		天授之儀	
繼續率	8G	8G	8G	16G	8G	16G
62%	30.0	53.3	16.7		0.002	
65%	25.0	58.3				
70%	20.0	63.3	15.8	0.83		
78%	17.5	65.8				
85%	10.0	73.3				

綠色氣

結果	敗北	平手	勝利			
			激鬪亂舞		天授之儀	
繼續率	8G	8G	8G	16G	8G	16G
62/65%	20.0	46.7	33.3		0.002	
70/78%	15.0	51.7	31.7	1.67		0.002
85%	7.50	59.2				

紅色氣

結果	平手	勝利			
		激鬪亂舞		天授之儀	
繼續率	8G	8G	16G	8G	16G
62/65%	50.0	50.0		0.002	
70/78/85%		47.5	2.50		0.002

彩虹 1 色氣

結果	勝利：激鬪亂舞		勝利：天授之儀	
繼續率	8G	16G	8G	16G
62/65%	97.5		2.50	
70/78/85%	92.4	5.00		0.13

彩虹 2 色氣

結果	勝利：天授之儀	
繼續率	8G	16G
62/65%	100	
70/78/85%	95.0	5.00

死合結果置換抽選

死合消化中西瓜出現時會進行死合結果置換抽選（死合中不會出現西瓜以外的特殊小役）

狀況	弱西瓜成立時				強西瓜成立時		
	敗北	平手	激鬪	天授	平手	激鬪	天授
敗北時	75.0	24.8	0.23	0.03	98.0	1.00	1.00
平手時		95.0	4.95	0.05	75.0	24.8	0.25
激鬪時			99.0	1.00		90.0	10.0

天授之儀中的抽選

上乘 Lv 分配

每一 SET 開始時會先決定上乘 Lv

Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
50.0	30.0	10.0	5.00	5.00

小役 PART 中

天授之儀分成小役 PART 以及死鬪 PART

小役 PART 中會依照上乘 Lv 以及成立小役進行 G 數上乘抽選

G 數上乘當選率

成立役	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5
轉輪鎖定/特殊小役	100				
押順 3 枚銅鐘	33.3		50.0	75.0	
押順 8 枚銅鐘/通常 RP	16.7	25.0	33.3	50.0	75.0

上乘當選時各小役上乘 G 數 (RL……轉輪鎖定階段數)

小役	最強櫻		強銅鐘		強西瓜		中櫻		機會牌		弱西瓜		角櫻	
	RL	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	0/1 2	
20G					50		75		75					
30G			50		40		20		20		75		75	
50G	50		40	50	9	75	4	90	4	95	20	50	20	95
100G	50	100	10	50	1	25	1	10	1	5	5	50	5	5

通常 RP/押順銅鐘

RL	上乘 Lv	5G	10G	20G	30G	50G	100G
0	1-4	90	5	4.7	0.1	0.1	0.1
	5	50	45	4.7	0.1	0.1	0.1
1/2	1-5					50	50

死鬪 PART 中

天授之儀前兆/死鬪 PART 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，當選時必定為後告知

確定畫面中、百裂拳 CHANCE 中也會進行抽選，以下表格為當選率

除了最強櫻上乘 50G 確定以外，其餘小役上乘 G 數為 30G or 50G (比例 1:1)

小役	中櫻/強西瓜	角櫻	強銅鐘	弱西瓜	機會牌
當選率	25	1	33.3	5	10

激鬪亂舞 in 上海中的抽選

初期 G 數分配

激鬪亂舞 in 上海開始時會進行百裂拳 CHANCE 後決定初期 G 數

30G	40G	50G	70G	100G	200G
50.0	25.0	20.0	2.50	1.25	1.25

場景移行抽選

激鬪亂舞 in 上海突入時會先抽選一開始的場景

平安飯	紅華会	激戰地	泰聖院
50.0	30.0	15.0	5.00

激鬪亂舞 in 上海消化中，押順 3 枚銅鐘成立時會進行場景昇格抽選：場景升格率為 1%

激鬪亂舞 in 上海消化中，25G 的周期到達時會進行場景昇格抽選

G 數	平安飯	紅華会	激戰地
25G	25.0	25.0	25.0
50G	50.0	25.0	25.0
75G	100	25.0	25.0
100G		50.0	25.0
125G		50.0	25.0
150G		100	50.0
175G			100

刮目之刻結束時，如果沒有上乘 G 數時會進行場景昇格抽選、有上乘時進行場景分配

沒有上乘 G 數時

滯在	平安飯	紅華会	激戰地	泰聖院
平安飯	50.0	45.0	4.00	1.00
紅華会		50.0	49.0	1.00
激戰地			50.0	50.0
泰聖院				100

有上乘 G 數時

滯在	平安飯	紅華会	激戰地	泰聖院
分配率	75.0	20.0	4.00	1.00

刮目之刻、直上乘抽選

激鬪亂舞 in 上海中會依照滯在場景以及成立小役進行刮目之刻/直上乘抽選

以下表格平…平安飯店、紅…紅華會、激…激戰地、泰…泰聖院

以下列出的小役，除了角櫻以外，其他小役滯在泰聖院皆 100%當選

成立小役		最強櫻 B	最強櫻 A	中櫻	強銅鐘			強西瓜		
滯在		不論	不論	不論	平	紅	激	平	紅	激
當選率		100	100	100	50.0	66.7	75.0	25.0	50.0	75.0
刮目	焰			49.5						
	凍			39.6	74.3			79.2		
	双龍		56.3	8.91	23.8			18.8		
	蒼龍	75.0	18.8	0.99	0.99			0.99		
直乘	100G	12.5	18.8	0.75	0.75			0.75		
	200G	12.5	18.8	0.25	0.25			0.25		
成立小役		機會牌			弱西瓜			角櫻		
滯在		平	紅	激	平	紅	激	不論		
當選率		12.5	25.0	50.0	6.25	12.5	25.0	1		
刮目	焰	49.5			49.5					
	凍	39.6			39.6					
	双龍	8.91			8.91			89.1		
	蒼龍	0.99			0.99			9.92		
直乘	100G	0.75			0.75			0.76		
	200G	0.25			0.25			0.31		

除了特殊小役進行抽選以外，每 25G 的周期也會依照滯在場景進行刮目抽選

突入激鬪亂舞 in 上海的第一次 25G 周期的當選率會比較高，之後就回到正常抽選率

當選時的刮目種類分配：焰 50%、凍 45%、双龍 5%

滯在場景\消化 G 數	初回	其餘	50G	75G	100G	125G	150G	175G	200G
	25G	25G							
平安飯/紅華會/激戰地	50	2.5	5	7.5	10	12.5	25	25	100
泰聖院本堂	50	25						100	

刮目結束時會進行拉回抽選，當選時會再突入一次刮目之刻

當選率	焰	凍	双龍
5.00	75.0	20.0	5.00

刮目當選時會依照當選契機決定前兆 G 數

當選契機	1G	2G	3G	4G	5G	6G
紅櫻	35.9	33.6	30.5			
紅櫻以外		5.40	27.5	33.6	27.5	6.10
周期當選		45.1	42.7	12.2		
複數當選時	5.40	10.7	25.9	25.9	25.9	6.10

刮目之刻中的抽選

BATTLE・記憶の扉抽選

刮目之刻中中櫻出現時會往 BATTLE/記憶の扉發展演出

小役	最強櫻	角櫻→最強櫻	強銅鐘→中櫻		中櫻		強西瓜→中櫻	
刮目種類	不論	不論	其他	蒼龍天羅	其他	蒼龍天羅	其他	蒼龍天羅
vs ヤサカ			75.0		87.5		87.5	
記憶の扉			24.0		11.5		11.5	
確定 A		50.0	0.50	75.0	0.50	75.0	0.50	87.5
確定 B	75.0	45.0	0.25	20.0	0.25	20.0	0.25	10.0
確定 C	25.0	5.00	0.25	5.00	0.25	5.00	0.25	2.50
小役	機會牌→中櫻		弱西瓜→中櫻		角櫻→中櫻		其他小役→中櫻	
刮目種類	其他	蒼龍天羅	其他	蒼龍天羅	其他	蒼龍天羅	其他	蒼龍天羅
vs 靈王							43.8	25.0
vs 張太炎	75.0	25.0	85.0	50.0	85.0	50.0	43.8	25.0
vs ヤサカ	20.0	50.0	10.0	25.0	10.0	40.0	10.0	40.0
記憶の扉	4.00	24.0	4.00	24.0	4.00	9.00	1.50	9.00
確定 A	0.50							
確定 B	0.25							
確定 C	0.25							

勝利抽選

演出發展時，發展演出的第一轉所成立的小役，依照該成立小役進行勝利抽選

成立役	最強櫻/中櫻/強銅鐘	強西瓜	機會牌	弱西瓜	角櫻	其他小役
靈王	100	60	35	22.5	20	10
張太炎	100		75	62.5	60	50
ヤサカ	100			79.2	76.7	66.7
記憶の扉	100			92.5	90	80

勝利非當選時，第 2/3G 的特殊小役成立時會進行勝利的置換抽選

成立小役	最強櫻/中櫻/強銅鐘	強西瓜	機會牌	弱西瓜	角櫻
當選率	100	50.0	25.0	12.5	10.0

確定 ABC 選擇時會亂數選擇靈王/張太炎/ヤサカの對決演出發展之後必定勝利

	發展的演出	恩惠
確定 A	vs ヤサカ	等同於 vs ヤサカ勝利
確定 B	全演出亂數抽選	等同於記憶の扉成功
確定 C		天授之儀確定

上乘分配

勝利時抽選百裂拳 CHANCE/(超)秀寶亂舞/天授之儀，選擇百裂拳時會事先抽好上乘 G 數

契機役		最強櫻 A		最強櫻 B		其他小役			
演出		BATTLE	記憶の扉	BATTLE	記憶の扉	靈王	張太炎	ヤサカ	記憶の扉
百裂拳	20G						73.1		
	30G							78.0	
	40G						19.5		
	50G					12.3		9.70	
	70G					12.3		4.90	
	100G	37.5		25.0		12.3	3.90	3.90	
	200G	12.5		25.0		12.3	1.00	1.00	
秀寶亂舞		20.0				47.5	1.90	1.90	89.1
超秀寶亂舞		20.0	75.0	25.0	50.0	2.50	0.10	0.10	9.90
天授之儀		10.0	25.0	25.0	50.0	1.00	0.50	0.50	1.00

(超)秀寶亂舞中的抽選

G 數上乘抽選

(超)秀寶亂舞中 5G 間，中櫻(最強櫻)出現時會進行 G 數上乘

最強櫻&第 5G 的角櫻→最強櫻上乘 100G，角櫻→最強櫻前 4G : 50G 與 100G 各一半

原小役	強銅鐘		中櫻/強西瓜		機會牌		角櫻/弱西瓜	
變換	→中櫻							
G 數	1-4G	5G	1-4G	5G	1-4G	5G	1-4G	5G
20G					37.5	37.5	45.0	45.0
30G	16.7	16.7	25.0	25.0	37.5	37.5	45.0	45.0
50G	33.3	83.3	25.0	75.0	15.0	25.0	5.00	10.0
70G	16.7		25.0		5.00		4.00	
100G	33.3		25.0		5.00		1.00	

其他小役→變換中櫻

G 數	滯在	5G	10G	20G	30G	50G	70G	100G
1-4G	基本	66.7	24.3	5	3	0.5	0.4	0.1
	超		91					
5G	基本	66.7	24.3	5	3	1		
	超		91					

繼續抽選

秀寶亂舞 5G 消化時如果達成以下條件則繼續確定、除此以外則以 50%進行繼續抽選

1. 超秀寶亂舞當選時
2. 第一 SET 的秀寶亂舞消化完畢時
3. 上乘 G 數低於 30G 時
4. 第 5G 中櫻出現時

繼續確定時會依照第 5G 的成立小役進行秀寶亂舞/超秀寶亂舞的分配

第 5G 小役	最強櫻	強銅鐘	中櫻/強西瓜	機會牌	其他小役	押順銅鐘 通常 RP
		→中櫻				
秀寶亂舞		50	66.7	75	90	99
超秀寶亂舞	100	50	33.3	25	10	1