

鬼武者 3 時空天翔

パチスロ鬼武者 3 時空天翔



導入年月 2015/11
五號機 AT TYPE

樂都機種介紹 QR

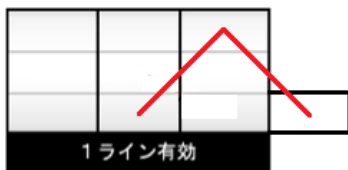


手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50枚約可遊技轉數 45G

小役構成



覺醒 BATTLE



斬魔一閃 BATTLE (通常中)
ガルガント BATTLE (AT 中)



西瓜



紅櫻



銅鐘



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール1	リール2	リール3
20	銅鐘	西瓜	西瓜
19	西瓜	紅櫻	銅鐘
18	斬魔一閃	斬魔一閃	斬魔一閃
17	西瓜	銅鐘	紅櫻
16	斬魔一閃	西瓜	西瓜
15	銅鐘	西瓜	西瓜
14	西瓜	紅櫻	銅鐘
13	覺醒	覺醒	覺醒
12	覺醒	銅鐘	紅櫻
11	西瓜	西瓜	西瓜
10	銅鐘	西瓜	西瓜
9	西瓜	紅櫻	銅鐘
8	覺醒	覺醒	覺醒
7	紅櫻	銅鐘	紅櫻
6	西瓜	西瓜	西瓜
5	銅鐘	西瓜	西瓜
4	西瓜	紅櫻	銅鐘
3	斬魔一閃	斬魔一閃	斬魔一閃
2	紅櫻	銅鐘	紅櫻
1	西瓜	西瓜	西瓜

開獎條件

1. 特殊小役抽選
2. 經由 CZ「自力解除任務」

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，為 BAR 連線
特典為覺醒 BATTLE 突入確定

天井情報與恩惠

為通常時消化 1280G，天井到達時為 AT 當選確定
(可能為 AT「斬魔一閃 BATTLE」或是 AT「時空天翔」)

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢
最專業的的機中文機台攻
最即時的的線線上論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

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



首先左轉輪上段附近先瞄押紅櫻(黑 BAR 或紅 7 下方)



左轉輪中段紅櫻停止時為強紅櫻，中右轉輪適當停止即可

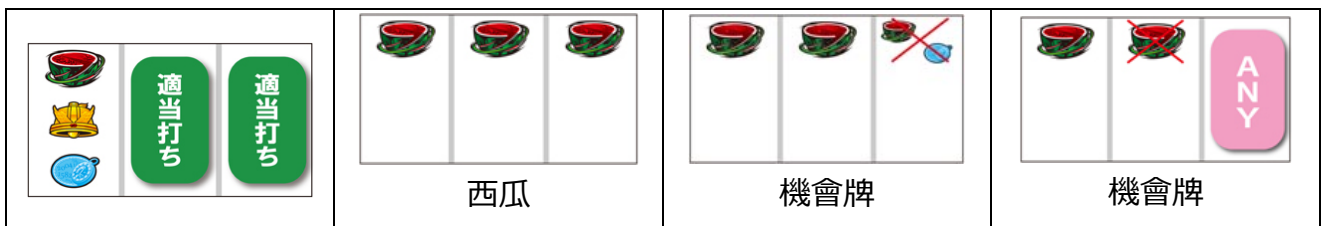
左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪上下段有紅櫻停止時為強櫻，反之為弱櫻



左轉輪下段紅七或黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止

左轉輪西瓜上段停止時，中右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

右轉輪上段非西瓜或藍再停止，或是中轉輪西瓜上段未停止時為機會牌



AT 中打法

有押順時照押順停止，特殊演出發生時轉輪瞄押畫面指定圖案，其他按照一般時打法即可

本機基本演出說明

基本場景與模式說明

通常場景



凱旋門



堺之町



大聖堂



海底神殿



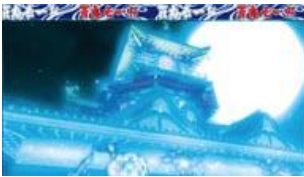
安土城



下水道

越下面越右邊的場景當選 AT 期待度越高，海底神殿以上移行時可期待高確狀態

百鬼模式



為系列作的傳統的前兆模式，基本在強紅櫻成立後突入，要是強紅櫻以外突入時為 AT 濃厚

千鬼模式



為百鬼的上位模式
突入時 AT 當選濃厚
而且有機會有複數的 AT 庫存，也可期待突入覺醒對決

百鬼亂舞



有可能從百鬼模式突入的 AT 突入期待度獲得區間，依照獲得的% 即為 AT 當選期待度

千鬼亂舞



為百鬼亂舞的上位模式
為直接從 100% 開始
之後多獲得的% 還會再進行 AT 庫存抽選

アンリ救出任務



有研究所任務、幻魔列車任務、機車任務的三種，任一個救出アンリ的話則突入斬魔一閃對決 (有時會突入覺醒對決) 突入契機主要為機會牌成立後，2~4G 繼續 (4G 繼續時為 AT 濃厚) 消化中藍再成立時會進行解除抽選 (解除期待度 33%)，特殊小役成立時為解除濃厚

幻魔討伐任務



總共有三種不同的對決組合，比アンリ救出任務的期待度藥膏，繼續 G 數為 8G
一樣是在藍再成立時會進行解除抽選（解除期待度 50%）

小役示唆演出



各種東西的顏色示唆
成立小役

激熱演出



出現時可期待之後的
展開，出現時可別棄台

豹紋演出



為系列作的激熱圖案，任何時候都有可能出現
頻繁發生時為大好機

AT 介紹

斬魔一閃對決



為賭上時空天翔的對決繼續型 AT，純增約 2.5 枚/G，1SET 約 16G

基本在自力解除任務成功後突入，只要不被打倒則會多繼續 1SET，勝利則突入時空天翔
(時空天翔突入期待度 50%)，1SET 會分成前後半各 8G，前半獲得戰術殼的話則後半的對決會有利
還有對決持續 10SET 的話則突入時空天翔，而且會有機會有其他恩惠

時空天翔



純增 2.5 枚/G，為 G 數與 SET 數上乘型的 AT，50G+α繼續，AT 通常場景滯在中特殊小役確率
會變化成 1/16，特殊小役頻發時可以期待突入上乘特化區間，消化中除了上乘抽選以外
也會進行水晶獲得抽選，只要有獲得在 SET 消化後會進行 G 數後上乘
AT 中有多彩的場景以及上乘特化區間，所以要注意 AT 中的演出

AT 中的演出

一人場景



己方角色在一人的場景時，目標為移行上乘抽選優遇的兩人或三人場景移行

兩人場景



己方角色兩人的比叡山以及下水道會進行雙重上乘抽選，上乘當選時也可獲得雙重上乘？

三人場景



為超高確可能性高的「エッフェル塔」為己方角色三人的場景，上乘抽選也會進行三次

一次契機有可能獲得三位數的上乘，滯在中希望能夠獲得上乘

特殊場景 本能寺



為覺醒對決突入的起點，消化中

會進行最終決戰的發展抽選

勝利則突入覺醒對決

敗北也會回到本能寺

所以還是有機會的

連擊上乘



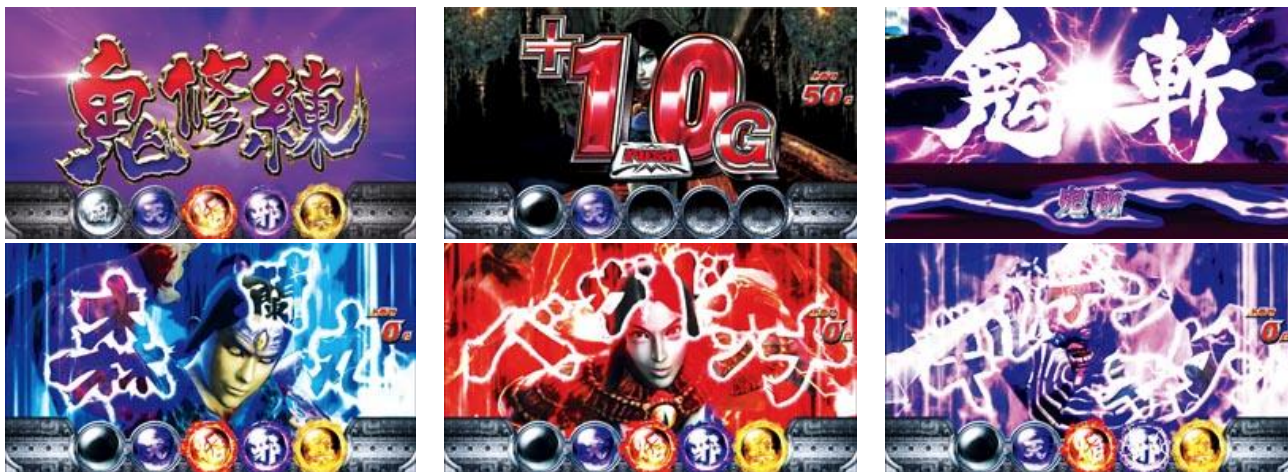
水晶上乘的次 G 有可能發生
激熱的水晶有 50%的機率獲得

連鎖上乘



G 數上乘的次 G 有可能發生
最高 80%會進行 0G 連上乘

鬼修練



放出庫存的水晶的後上乘演出，每個水晶都會以 LOOP 抽選的方式進行 0G 連上乘
水晶的種類的繼續率期待度依序為：「風」 < 「天」 < 「焰」 < 「邪」 < 「真」，最大 89%
上乘中發生鬼斬的話則當選上乘特化區間ガルガント BATTLE

ガルガント BATTLE



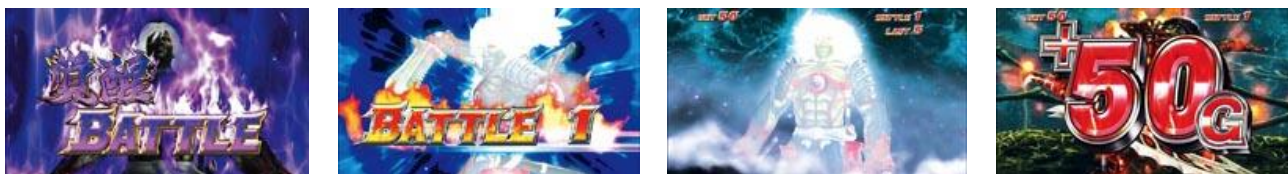
七連線等突入の上乗特化區間，G 數在紅七連線時為 40~100G，藍七連線為 60~100G
RP 或特殊小役成立時演出轉輪會旋轉，鬼圖案停止的話則獲得上乘，攻擊時的顏色要注意

信長降臨



對決繼續時則會持續上乘三位數的上乗特化區間，1SET 8 或 9G 繼續，保證獲得大量上乘
突入契機有很多種，AT 開始的一部分、ガルガント BATTLE 中鬼圖案成立的一部分等等

覺醒對決



1SET 16G 繼續的 LOOP 型上乘對決，每 SET 對決時只要繼續時就會進行 G 數上乘
平均會持續 10SET 以上，不只獲得出玉，而且也會一口氣獲得大量上乘

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當確率	1/439.9	1/424.2	1/394.6	1/376.9	1/353.1	1/344.3
機械割	97.4%	98.9%	100.6%	102.6%	105.2%	110.2%

通常時的小役確率

滞在状態	RP	押順9枚銅鐘	押順3枚銅鐘	特殊1枚役	弱櫻
通常	1/8.16	1/2.16	1/4.13	1/414	1/70
高確	1/8.18	1/2.24	1/4.38	1/437	1/70
滞在状態	強櫻	西瓜	機會牌	覺醒役	
通常	1/201	1/70	1/400	1/84758	
高確	1/201	1/70	1/22	1/81977	

特殊小役確變發生率

滞在状態	通常	高確
特殊小役確變 A	1/34.6	1/20.8
特殊小役確變 B	1/126	1/20.8

特殊小役確變 A 中的小役確率

滞在状態	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	覺醒役
通常	1/2.44	1/11.7	1/7.30	1/28.7	1/52060
高確	1/6.51	1/27.3	1/7.30	1/2.95	1/52060

特殊小役確變 B 中的小役確率

滞在状態	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	覺醒役
通常	1/2.66	1/2.98	1/8.07	1/6.08	1/52060
高確	1/5.80	1/13.1	1/7.84	1/1.60	1/52060

任務中的小役確率

小役	不中	RP	押順9枚銅鐘	押順3枚銅鐘	特殊1枚役
確率	1/7.32	1/7.38	1/2.09	1/4.07	1/397
小役	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌	
確率	1/772	1/5980	1/2990	1/5980	

AT 中的小役確率

斬魔一閃 BATTLE 中

角色	RP	押順 9 枚銅鐘	押順 3 枚銅鐘	西瓜	弱櫻
不論角色	1/42.8	1/2.09	1/4.07	1/33	1/12
角色	強櫻	機會牌	不中		
左馬介/無敵	1/132	1/132	1/8.04		
ジャック	1/33	1/33	1/12.7		
ミシェル	1/20	1/20	1/25.3		

狀態移行抽選

斬魔一閃 BATTLE/AT 結束時

滞在時	通常 AB/高確 A-C		高確 D	
設定	通常 B	高確 D	通常 B	高確 D
12	25.0	75.0	25.0	75.0
3-5	30.0	70.0		
6	35.0	65.0		

高確繼續抽選

每一 SET 開始時會進行繼續抽選、非繼續消化中會進行繼續置換抽選

狀態	高確 A	高確 B	高確 C	高確 D
繼續率	59.4	76	76.1	76.1
總繼續率	66.6	80.1	80.1	80.1

通常時時空天翔抽選

通常時主要在西瓜/弱強櫻成立時會進行 AT 抽選，主要會經由百鬼/千鬼模式告知

當選時主要是時空天翔，也有可能當選信長降臨/覺醒 BATTLE

強櫻成立時

滞在	通常 AB			高確 ABD			高確 C		
設定	時空	信長	覺醒	時空	信長	覺醒	時空	信長	覺醒
1	16.34	0.29	0.04	49.30	0.54	0.20	97.91	1.92	0.17
2	21.02	0.24	0.05	49.46	0.38	0.20	98.54	1.28	0.17
3	16.32	0.31	0.04	49.27	0.57	0.20	97.77	2.06	0.17
4	25.68	0.30	0.06	49.46	0.38	0.20	98.54	1.28	0.17
5	17.62	0.33	0.04	49.27	0.57	0.20	97.77	2.06	0.17
6	28.86	0.34	0.07	49.46	0.38	0.20	98.54	1.28	0.17

西瓜/弱櫻成立時

西瓜與弱櫻只在高確滞在中進行 AT 抽選

設定	13	2	4	5	6
時空	0.97	0.98	1.96	1.95	2.94
信長	0.02	0.01	0.03	0.04	0.04
覺醒	0.01	0.01	0.01	0.01	0.02

自力解除任務失敗時

自力解除任務失敗時會進行鬼模式突入抽選，突入成功時必定當選 AT

設定	1-3	45	6
突入率	1	2	3

AT 分配

設定	1	2	3	4	5	6
時空	96.61	97.1	96.51	97.1	96.5	97.1
信長	2.5	2.01	2.61	2.01	2.61	2.02
覺醒	0.88	0.88	0.88	0.89	0.89	0.89

CZ 中的抽選

任務分配

CZ 當選（機會牌成立）時會依照狀態進行任務分配

狀態	アンリ救出	幻魔討伐	アンリ救出確定
通常 AB	97.5	2.00	0.50
高確 ABD	94.5	5.00	0.50
高確 C		100	

繼續 G 數分配

アンリ救出	幻魔討伐	アンリ救出確定
2-4G	8G	4G

任務成功抽選

抽選到特殊小役時 100%成功且必定即告知

小役	RP				其他小役			
	當選率	即告知	次 G	最終 G	當選率	即告知	次 G	最終 G
アンリ	33.3	87.5	6.25	6.25	0.002	50.0	25.0	25.0
幻魔	50.0							

任務成功時的恩惠

成立役	斬魔一閃紅 7	斬魔一閃藍 7	覺醒
RP/弱櫻/特殊 1 枚役	91.6	8.45	
強櫻/西瓜		100	
不中/銅鐘/機會牌			100
確定任務	50.0	50.0	

百鬼（千鬼）亂舞中的抽選

百鬼（千鬼）亂舞為從百鬼（千鬼）模式中突入的 AT 期待度獲得區間

獲得的%即為 AT 當選期待度，超過 100%的部分會進行庫存抽選

亂舞繼續 G 數

繼續 G 數	5G	10G
百鬼亂舞	93.75	6.25
千鬼亂舞		100

之後會依照%數進行 **AT 種類抽選**

獲得	5%	10%	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%	50%
時空	4.9	9.8	14.7	19.6	24.5	29.4	34.3	39.2	44.1	49
信長	0.1	0.19	0.29	0.38	0.47	0.57	0.66	0.76	0.85	0.95
覺醒	0.01	0.01	0.01	0.02	0.02	0.03	0.04	0.04	0.04	0.05
獲得	55%	60%	65%	70%	75%	80%	85%	90%	95%	100%
時空	53.9	58.8	63.7	68.6	73.5	78.4	83.3	88.2	93.1	97.1
信長	1.04	1.14	1.23	1.33	1.42	1.52	1.61	1.71	1.8	1.88
覺醒	0.05	0.06	0.06	0.07	0.07	0.08	0.09	0.09	0.09	1

百鬼亂舞失敗時的拉回抽選

百鬼亂舞失敗時會進行百鬼亂舞的拉回抽選

拉回率 6.25%、其中的 0.12%會當選信長降臨

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

斬魔一閃 BATTLE 中的抽選

斬魔一閃 BATTLE 中己方角色抽選

突入時會進行無敵模式抽選，抽選到時必定不會敗北，當選率為 2.5%

模式	通常			無敵	
角色	左馬介	ジャック	ミシェル	左馬介	ジャック
紅 7 中	50.0	35.0	15.0	100	
藍 7 中		50.0	50.0		100

戰術殼獲得抽選

如果已經持有戰術殼時，會進行戰術殼升格抽選

小役	弱櫻/西瓜			強櫻				機會牌			
所持	紅	紫	虹	藍	紅	紫	虹	藍	紅	紫	虹
無	0.90	0.05	0.05	66.7	30.0	1.67	1.67	99.0	0.90	0.05	0.05
藍		0.90	0.05		66.7	30.0	3.33		99.0	0.90	0.10
紅			1.00			66.7	33.3			99.0	1.00
紫			1.00				100				100

BATTLE 結果抽選

有戰術殼時（會依照 SET 數與戰術殼顏色進行抽選）

SET 數	第 1~9SET				第 10SET			
戰術殼	藍	紅	紫	虹	藍	紅	紫	虹
繼續	66.7	45.0	15.0					
AT	33.0	54.5	84.2	89.1				
信長	0.33	0.55	0.85	0.90	75.0	50.0	33.3	
覺醒昇格				100	25.0	50.0	66.7	10.0

無戰術殼時（會依照 SET 數與己方角色進行抽選，第 1SET 時為繼續確定）

SET 數	第 1SET				第 2~9SET			
角色	左馬介	ジャック	ミシェル	無敵	左馬介	ジャック	ミシェル	無敵
敗北					45.0	45.0	22.2	
繼續	99.0	90.0	90.0	83.3	54.0	45.0	67.8	83.3
AT	0.99	9.90	9.90	16.5	0.99	9.90	9.90	16.5
信長	0.01	0.10	0.10	0.17	0.01	0.10	0.10	0.17

第 10SET : 87.5%抽選 AT、12.5%抽選信長（不論角色）

時空天翔中の場景移行抽選

場景概要

場景總共有四種類型共 11 種場景，2 人/3 人/特殊場景會在規定 G 數消化後轉落 1 人場景
轉落前如果出現弱櫻/西瓜出現時會 G 數再重置且進行場景升格抽選

1 人	城砦都市・琵琶湖・海底神殿・安土城	
2 人	比叡山・下水道・超下水道	16G
3 人	エッフェル塔・超エッフェル塔	16G
	超エッフェル塔 L	20G
特殊	本能寺	16G

時空天翔開始時

覺醒役 100%從超エッフェル塔開始

當選契機	城砦都市 琵琶湖	海底神殿 安土城	比叡山	下水道	超下水道	エッフ	超エッフ
其他	18.8	18.8	50	7.03	2.34	2.34	0.78

ガルガント BATTLE 後

滞在場景	移行場景
城砦都市・琵琶湖・比叡山・(超)下水道	超下水道
海底神殿・安土城・(超)エッフェル塔	超エッフェル塔
超エッフェル塔 L	超エッフェル塔 L
本能寺	本能寺

2・3 人場景消化後

滞在場景	城砦都市・琵琶湖	海底神殿・安土城
比叡山	90.0	10.0
(超)下水道・(超)エッフェル塔(L)	97.5	2.50
本能寺		100

場景消化 G 數重置、升格抽選

弱櫻/西瓜成立時場景消化 G 數重置，且會進行升格抽選，連鎖當選時會有抽選的變化

城岩都市・琵琶湖滯在時

契機役	比叡山	下水道	超下水道	エッフ	超エッフ	本能寺
弱櫻	75	20		5		0.05
西瓜	73	15	5	3.75	1.25	2
連鎖	75	20		5		

海底神殿・安土城滯在時

契機役	下水道	超下水道	エッフ	超エッフ	超エッフL	本能寺
弱櫻	70		17.5			12.5
西瓜		60		7.5	7.5	25
連鎖	80		20			

比叡山滯在時

契機役	比叡山	下水道	エッフ
弱櫻	90	7.5	2.5
西瓜	60	30	10

下水道滯在時

契機役	下水道	エッフ
弱櫻	90	10
西瓜	60	40

超下水道滯在時

契機役	超下水道	超エッフ
弱櫻	90	10
西瓜	60	40

時空天翔中的上乘抽選

會依照滯在場景與成立小役進行上乘抽選，以下為各個當選率

滯在	城砦都市/琵琶湖		海底神殿/安土城/本能寺			下水道/エッフ	
成立役	直上乘	水晶庫存	直上乘			直上乘	水晶庫存
押順銅鐘	0.003	0.003				0.002	0.002
RP	0.006	0.006				0.003	0.003
弱櫻	6.25		6.25			18.8	6.25
西瓜	12.5		12.5			25.0	25.0
強櫻	100		100			66.7	33.3
機會牌	100		100			50.0	50.0
滯在	成立役	押順銅鐘	RP	弱櫻	西瓜	強櫻	機會牌
比叡山	直上乘	0.002	0.003	9.38	25	66.7	50
	水晶庫存	0.002	0.003	3.13	25	33.3	50
超下水道	直上乘			75	50	66.7	50
超エッフ(L)	水晶庫存			25	50	33.3	50

連鎖抽選

直上乘時會進行連鎖抽選

連鎖發生率

成立役	弱櫻	強櫻	機會牌	西瓜
1人場景	3.13			25.0
2・3人場景	1.56	3.13	3.13	12.5

連鎖當選時的繼續率分配

上乘人數	10%	67%	80%
1人上乘			100
2・3人上乘	33.3	66.7	

連鎖繼續時的上乘 G 數分配

1人上乘			2人上乘			3人上乘
10G	20G	30G	10G+10G	10G+50G	30G+30G	10G+10G+10G
75.0	18.8	6.25	96.9	1.56	1.56	100

上乘人數抽選

場景	比叡山		(超)下水道		(超)エッフェル塔(L)		
	1人	2人	1人	2人	1人	2人	3人
成立役	87.5	12.5	87.5	12.5	50.0	25.0	25.0
弱櫻	75.0	25.0	50.0	50.0			
強櫻・機會牌	50.0	50.0					
西瓜							

直上乘抽選詳細

接下來會依照抽選到的人數進行上乘抽選

1人上乘時

成立役	10G	20G	30G	50G	100G
弱櫻/強櫻/機會牌	75	21.9	2.93	0.2	
西瓜			75	25	
RP/銅鐘				75	25

2人上乘時

成立役	10G					20G			30G	50G
	10G	20G	30G	50G	100G	20G	50G	100G	30G	50G
弱櫻	75	18.8	0.78	1.37	0.39	0.78	0.39	0.39	1.37	0.78
強櫻	62.5	25	1.56	2.73	0.78	1.56	0.78	0.78	2.73	1.56
機會牌	50	25	3.13	5.47	1.56	3.13	1.56	1.56	5.47	3.13
西瓜			25	12.5	3.13	25	12.5	3.13	12.5	6.25

3人上乘時

弱櫻當選時

設定	10G					20G	30G			
	10G					20G	50G	20G	30G	
	10G	20G	30G	50G	100G	30G	50G	20G	50G	30G
1	62.5	25.0	6.25	0.78	1.56		0.78	1.56	0.78	0.78
2						0.01		1.55		
3						0.02		1.54		
4						0.05		1.51		
5						0.10		1.46		
6						0.20		1.37		

強櫻當選時

設定	10G						20G		30G	
	10G					20G	50G	20G		30G
	10G	20G	30G	50G	100G	30G	50G	20G	50G	30G
1	50.0	25.0	12.5	1.56	3.13		1.56	3.13	1.56	1.56
2						0.02		3.10		
3						0.05		3.08		
4						0.10		3.03		
5						0.20		2.93		
6						0.39		2.73		

機會牌當選時

設定	10G						20G		30G	
	10G					20G	50G	20G		30G
	10G	20G	30G	50G	100G	30G	50G	20G	50G	30G
1	25.0	25.0	25.0	3.13	6.25		3.13	6.25	3.13	3.13
2						0.05		6.20		
3						0.10		6.15		
4						0.20		6.05		
5						0.39		5.86		
6						0.78		5.47		

西瓜當選時

設定	10G					20G		30G	
	10G			20G	50G	20G		30G	
	30G	50G	100G	30G	50G	20G	50G	30G	
1	37.5	18.8	12.5		6.25	12.5	6.25	6.25	
2				0.10		12.4			
3				0.20		12.3			
4				0.39		12.1			
5				0.78		11.7			
6				1.56		10.9			

水晶上乘抽選詳細

1 人上乘時

契機役	弱櫻	強櫻	機會牌	RP/銅鐘	西瓜	連擊	覺醒役
10%	70.0	20.0	45.0				
10%+紅 7	3.75	3.75	3.75				
10%+藍 7	1.25	1.25	1.25				
10%+覺醒				6.25			100
67%		62.5	21.9		71.3	100	
67%+紅 7					2.50		
67%+藍 7					1.25		
80%	21.9	10.9	21.9	43.8			
86%	2.73	1.37	5.47	25.0	20.6		
86%+紅 7					1.25		
89%	0.39	0.20	0.78	25.0	3.13		

2 人上乘時

契機役		弱櫻	強櫻	機會牌	西瓜	連擊
10%	10%	60.6	16.9	38.8		
	10%+紅 7	2.50	2.50	2.50		
	10%+藍 7	1.25	1.25	1.25		
	67%		62.5	21.9		100
	67%+紅 7				2.50	
	67%+藍 7				1.25	
	80%	21.9	10.9	21.9		
	86%	1.17	0.59	2.34	9.38	
	89%	0.39	0.20	0.78	3.13	
10%+紅 7	10%+紅 7	1.25	1.25	1.25	1.25	
67%	67%	9.38	3.13	6.25	70.0	
	86%	1.56	0.78	3.13	12.5	

契機役			弱櫻	強櫻	機會牌	西瓜	連擊
10%	10%	10%	60.6	16.9	38.8		
		10%+紅 7	2.50	2.50	2.50		
		10%+藍 7	1.25	1.25	1.25		
		67%		31.3	10.9		100
		67%+紅 7				2.50	
		67%+藍 7				1.25	
		80%	10.9	5.47	10.9		
		86%					
		89%	0.39	0.20	0.78	3.13	
	67%	67%		31.3	10.9		
		86%	2.73	1.37	5.47	21.9	
	80%	80%	10.9	5.47	10.9		
10%+紅 7	10%	10%+紅 7	1.25	1.25	1.25	1.25	
67%	67%	67%	9.38	3.13	6.25	70.0	

水晶庫存時會進行連擊抽選

連擊發生率

成立役	弱櫻	強櫻	機會牌	西瓜
1 人場景	3.13			25.0
2・3 人場景	1.56	3.13	3.13	12.5

連擊上乘分配

1 人連擊時

67%	67%+紅 7	67%+藍 7	86%	86%+紅 7	89%
46.3	2.50	1.25	42.5	1.25	6.25

2/3 人連擊時

2 人連擊				3 人連擊			
				10%			67%
10%			67%	10%			67%
10%+紅 7	10%+藍 7	86%	67%	10%+紅 7	10%+藍 7	86%	67%
3.75	1.25	50.0	45.0	3.75	1.25	50.0	45.0

SET 數上乘抽選

成立役	準備中	時空天翔中
純槓	3.13	0.10
特殊 1 枚役	12.5	12.5

幻魔討伐 MISSION 抽選

水晶庫存非當選時會抽選幻魔討伐任務，當選率：強櫻 10.2%、機會牌 7.6%

ガルガント BATTLE 抽選

水晶庫存非當選時會抽選ガルガント BATTLE

成立役	1 人場景	2・3 人場景	
	藍 7	紅 7	藍 7
機會牌	100	1.88	0.63
強櫻		2.50	0.83

本能寺中最終決戰突入抽選

本能寺中成立特殊小役時會進行最終決戰突入抽選，勝利則突入覺醒 BATTLE

最終決戰突入率

成立役	直上乘非當選時	直上乘當選時	剩 6G 時
弱櫻	12.5	100	100
西瓜	50.0		
強櫻/機會牌	100		

最終決戰結果分配 (特殊一枚役成立時 50%會置換敗北變成成功)

敗北 4G	敗北 5G	勝利 5G
49.0	1.00	50.0

覺醒 BATTLE 中的抽選

覺醒 BATTLE 為前半 8G+對決 8/9G 為 1SET

戰術殼獲得・升格抽選

紫戰術殼獲得後，下面表格的獲得率變更為彩虹色升昇格率

成立役	獲得率	紫戰術殼	虹戰術殼
弱櫻/西瓜	1.00	90.2	9.77
機會牌	100	99.0	1.00
強櫻		66.7	33.3

BATTLE 繼續抽選

契機	第 1-5SET	無戰術殼	有戰術殼
繼續率	100%	79.4%	100%

BATTLE 部分繼續 G 數分配

第 15SET 之後非繼續時會發生 17G 的 ENDING

繼續時			非繼續時		
戰術殼	8G	9G	SET 數	8G	17G
無	87.5	12.5	第 6~14SET	100	
有	100		第 15SET~		100

對決繼續時的上乘 G 數分配

戰術殼	第幾 SET	10G	20G	30G	50G
無	1-5	89.4	7.50	2.00	1.10
	6-	82.1	11.3	3.65	3.00
紫	共通			75.0	25.0
虹	共通				100