

魔物獵人-月下雷鳴

MONSTER HUNTER-月下雷鳴

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2014/03

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



BONUS



7 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列

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

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「艾路 BINGO」或「緊急 QUEST」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為藍七 RP 的 1/2 發生(確率 1/131072)
 為嵐龍 BONUS 確定
 且勝利時保證獲得剝取 G 機會 x3 確定

天井情報與恩惠


天井為 BONUS 間消化 999G, 天井到達經由前兆轉數後突入疑似 BONUS



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



奈落葉休假打台記#10

<https://www.youtube.com/watch?v=T-G8jtpIMCM>

小役種類及瞄壓方式



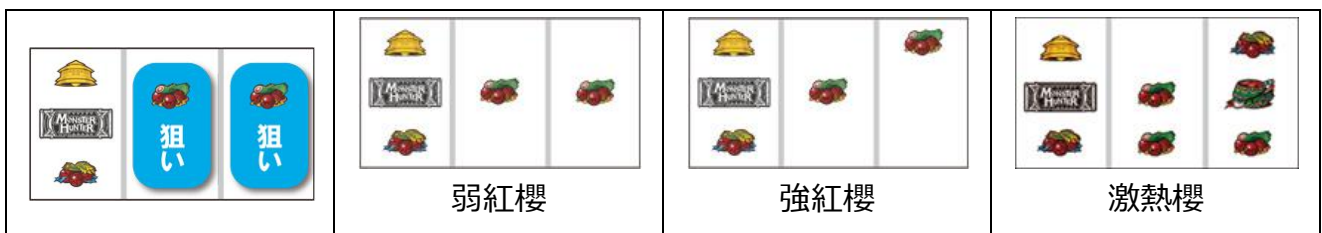
首先瞄押左轉輪的紅櫻(黑 BAR 下方)，約在上段處瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時，左右轉輪適當停止即可，此為激熱櫻

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪瞄押兩連櫻，右轉輪瞄壓紅櫻

雙線三連櫻形成時為激熱櫻，單線三連櫻為強紅櫻，都未形成三連櫻時為弱紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可

中段鐘鐘再連線時或左右轉輪銅鐘藍再雙聽牌時為弱機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，斜瓜連線時為弱西瓜、平瓜連線時為強西瓜

西瓜連線聽牌不中時為強機會牌、左下斜右上銅鐘連線時為強銅鐘



BONUS(AT)中的打法

有切入演出時瞄押畫面指示的圖案，有押順指示時照押順停止，其餘照一般時打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

通常時場景



ユクモ村



ユクモ温泉

通常場景有以上兩種，各場景有各自的專用演出以及共通的演出

FIELD 場景



溪流



砂原



凍土



火山

各 FIELD 的高確期待度依序為溪流<砂原<凍土<火山

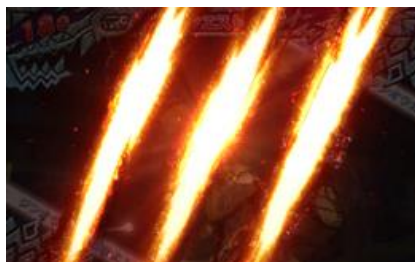
都有各自以及共通的道具 BOX、採取採掘等演出，要是出現楓葉圖案的話則為超激熱！

討伐 QUEST(前兆 STAGE)



討伐 QUEST 為一前兆演出，各 FIELD 要是出現對應的魔物時為討伐的機會
討伐成功時則突入 BONUS。討伐的機會不只會只有一次，魔物剩餘的血量會留到下一戰
只要不離開討伐 QUEST 就可以一直削減魔物血量，當然還有各種高期待的演出

探索 QUEST(前兆 STAGE)



為 BONUS 期待度激高的前兆演出，只要在 20G 內遇到雷狼龍的話則藍七 BONUS 當選確定!?. 滯在中的主角說話文字顏色，要是藍或紅色的話則期待度高オトモアイルー的演出動作也是需要注意的

艾路貓賓果(自力 CZ)



從通常時的特殊小役抽選突入，繼續 G 數為 10G+α，BONUS 期待度約 40% REPLAY 成立時會抽選開放 3*3 賓果格中的一個數字，形成連線的話則突入 BONUS

緊急 QUEST(自力 CZ)



BONUS 期待度 66%+剝取機會複數庫存可能的超激自力 CZ 一樣是 REPLAY 成立時進行解除抽選，20G 間將超大型魔物討伐的話則 BONUS 確定中途要是演出部位破壞的話則是複數剝取機會獲得的大好機會!

通常時演出說明

烤肉演出



主角與アイルー協力烤肉
要是烤出來的數量很多
或是烤的「こんがり」的話
則前兆期待度上升

道具箱演出



道具箱拿出的道具對應小役
要注意箱子的顏色或種類
道具名有「たくさんの」為
CHANCE

拔刀鍊氣演出



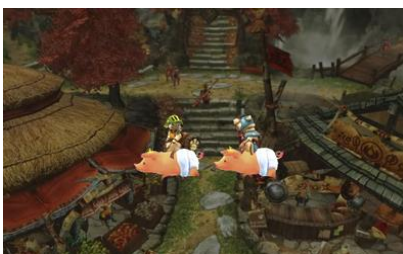
前兆中或是特殊小役成立時
比較容易頻繁出現的演出
劍的顏色對應各種小役

蟲的樹木蹺蹺板演出



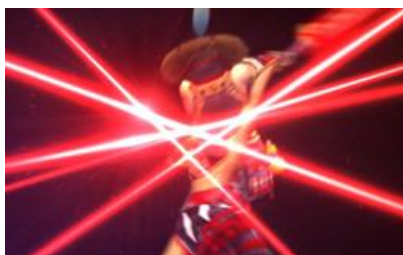
讓アイルー用網子去捕蟲
抓到蟲的名字顏色對應小役
也有直接抓到 CZ 或是
CHANCE 等等存在著

プーギー演出



畫面中プーギー橫切過去時
有可能為前兆演出
如果是一整群的話為大好機

鬼刃大迴轉斬擊演出



主角使用必殺技將畫面切開
之後表示的內容對應各狀況
CHANCE 頻發時為前兆期待

採取、採掘演出



主角採取到的礦石或素材等
該名字的顏色對應各種小役
也有比較稀有的素材

ランス演出



為同伴之一的演出
按下 PUSH 鍵所停止的岩盤
該岩盤的顏色對應各種內容

關門演出



通常時大部分都是關石頭門
如果關的是不同種類的话
則期待度上升
特別是楓葉圖案的為大好機

LOGO 切入演出



本機 LOGO 突然出現在畫面
為好機到來
閃電量更多時期待度更升

MOVIE 擬似連



將影片看到越後面的話
則期待度越高
此演出為期待度激高的演出

將黃金魚給釣上來



成功的話為 CZ 或 BONUS
必須注意餌的種類
以及標題的顏色

討伐 10 頭ルドロス



目標為討伐 10 隻的ルドロス
主角身邊的氣越大的話則期待度上升

突然出現的 CHANCE 按鍵



突然出現 CHANCE 按鍵時
大顆或是楓葉圖案的按鍵
成立特殊小役的展開令人期待

突然的觸摸雷狼龍演出



框體右上方搭載的
雷狼龍役物觸摸演出
之後會接各種演出發展

奪回被偷走的道具



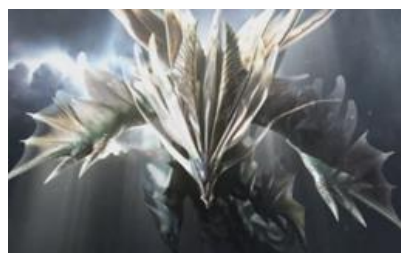
將道具奪回則演出成功
要是為紅色礦石或是
切入演出發生則期待度高

LOGO 點燈演出



連打按鍵將框體上方的
標題文字全部點亮
成功則突入 CZ 或是 BONUS

アマツ轉輪凍結演出



敲下起動桿時畫面突然暗轉
而出現的轉輪凍結演出

用ガンランス將道路開通



將堵塞住道路的岩石破壞
則演出成功
石頭的大小有不同的期待度

將蛋送到主人手上吧!



閃過魔物的襲擊將蛋安全送達則演出成功
蛋的顏色會有期待度的不同

BONUS 演出說明

BONUS



有藍七連線、紅七連線、BAR 連線的三種，各自有不同的獲得枚數，1G 連期待度也不同
不過期待度最低也有 50%以上，消化中將魔物討伐的話則 1G 連確定

魔物的種類各自有其保障 G 數、討伐期待度、報酬的不同

保障 G 數消化後會突入 DANGER ZONE，直到魔物逃走之前一直有討伐的機會

各種道具

投射毒刀



討伐魔物的關鍵道具之一
使用後魔物會中毒
之後每 G 都會受到傷害

閃光彈



使用後魔物會進入暈眩狀態
之後己方的攻擊頻率會提高

麻痺陷阱



使用後魔物會麻痺不能凍
連擊或一擊的大好機會到來
會持續好幾回合

落下穴



跟麻痺陷阱一樣使魔物
停止動作的道具
演出不一樣但是效果相同

鬼人藥



己方的攻擊力全部上升的藥
還有一種效果較好的
「鬼人薬プレート」

回復藥



回復己方的體力
受到傷害的時候可能會使用

大木桶炸彈



BONUS 中切入演出發生並瞄押 BAR 連線成功時，或是其他狀況發生都可以獲得
有著一擊大傷害的道具，紅色切入背景演出時為大 CHANCE

夥伴



有 9 位一起參加討伐的夥伴們，個有著不同的武器、特性、以及對魔物的相性
在 BONUS 準備或是討伐中隨時參戰，如果來的夥伴是剋那種魔物的話為好機

アマツ BONUS



轉輪凍結或是藍七連線的一部分當選的特典 BONUS，突入時為 100G 保證
將強大的嵐龍討伐成功的話則獲得三次的剝取機會
如果討伐失敗的話也是有可能會逃走而沒有 1G 連的，成功期待度 70% over

剥ぎ取りチャンス (G)



賭上 1G 連的最重要演出，成功的話則 1G 連，BONUS 中魔物討伐獲得的為 1G 連確定
部位破壞的則演出成功期待度為 50%。還有當剝取機會發生時特殊小役成立則再剝取一次
還有文字跟剝取時的背景顏色都會示唆 BONUS 的期待度
剝取機會 G 發生時則是剝取機會 50%LOOP 的大好機會，可連續獲得 1G 連!!

大連続 BONUS



討伐的魔物決定之後突然發生的升格挑戰，升格到最後則為本機唯一的 G 數上乘 BONUS
大連續 BONUS 當選!突入後觸摸框體右側的雷狼龍役物決定 G 數
保證 G 數內可一直討伐魔物而連續獲得大量的剝取機會

BONUS 結束畫面說明

BONUS 結束討伐失敗後按下 PUSH 鍵或是觸摸恐龍頭時，畫面會跳出許多圖案

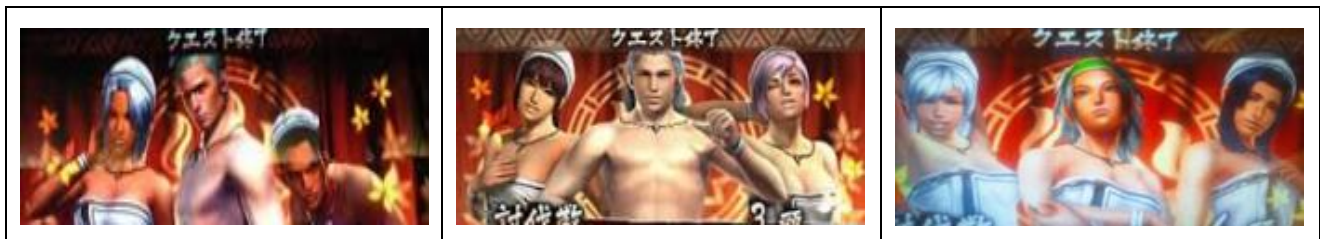
以下介紹有特定示唆的幾種圖案

		
主角出現	アキラ出現	さくや出現
高設定期待度稍高	設定三以上確定！	設定 1456 時較容易出現
		
女性角色（上方兩位除外）	男性角色（主角除外）	
偶數設定時較容易出現	奇數設定時較容易出現	

三人浴巾畫面：

次回 128G 以內開獎期待度 50%、300G 以內開獎期待度 90%

女性角色越多天國期待度越高，如果超過 300G 的話則通常 C 滯在濃厚



魔物集合畫面：シンオウガ模式滯在或次回 100G 內開獎確定！



Enterlion 畫面：シンオウガ模式滯在+次回 40G 內開獎確定！



全角色集合：設定 5 以上確定！設定 6 可能性大



各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS 初當	1/300	1/284	1/279	1/239	1/228	1/184
BONUS 出現率	1/86.4	1/83.0	1/79.3	1/69.0	1/62.7	1/52.0
機械割	96.8%	98.3%	100.2%	104.8%	109.0%	115.2%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
左銅鐘	1/529	1/493	1/462	1/434	1/410	1/383
共通銅鐘	1/82.1	1/80.6	1/79.2	1/77.7	1/76.4	1/74.2
小役	押順銅鐘	通常 RP	弱櫻	強櫻	弱西瓜	強西瓜
確率	1/1.62	1/2.97	1/150	1/299	1/93.6	1/596
小役	弱機會牌	強機會牌	強銅鐘	激熱櫻	藍 7RP	
確率	1/95.3	1/851	1/2979	1/9362	1/65536	

艾路貓賽果中的抽選

自力 CZ「艾路貓賽果」為 10G 以上繼續，消化之間的成立小役會抽選開放賽果格
形成賽果連線的話則當選 BONUS 確定

賽果格開放抽選

艾路貓賽果中會依照成立小役進行「1 格」或「全部格子」的開放抽選

(「通常 G」(10G 內) 與「延長 G」(10G 之後) 的開放率不一樣)

RP 成立時開放一格確定，其他下方有列出的特殊小役也是開放確定，但會進行全開放抽選
全部格子開放當選率

G 數	弱櫻/弱西瓜/弱機會牌	強櫻/強西瓜	強機會牌	強銅鐘	激熱櫻/立直目
通常 G	1.56	6.25	12.5	50	100
延長 G	12.5	50	75	100	100

延長抽選

如果遇到以下的狀況會進行 CZ 延長抽選

開始 10G 間 RP 連一次都沒有成立

再延長 10G ! , 如果這 10G 內還是連一次 RP 都沒有成立的話，則算一線賽果

最終轉消化前還沒有 BINGO 連線聽牌的話

最終轉如果成立 RP 或特殊小役的話會進行最大 2 次的延長抽選

延長 G 數	最終轉才開放 第一格	最終轉才開放 第二格	最終轉開放第 三格沒聽牌	最終轉開放第 三格剛好聽牌	最終轉開放第 四格剛好聽牌
2G		50	50	59.4	79.7
3G	50	43.8	43.8	37.5	18.8
5G	50	6.25	6.25	3.13	1.56

CZ 庫存抽選

艾路貓賽果中特殊小役成立時，賽果格開放的同時會進行 CZ 庫存抽選

小役	弱櫻/弱西瓜/弱機會牌	強機會牌	強櫻	強西瓜	強銅鐘	激熱櫻
艾路貓賽果	0.05	3.13	1.56	0.78	25	50
緊急 QUEST	0.006	0.78	0.39	0.2	25	50

成功賽果時的 BONUS 分配

賽果線數	BAR	紅 7	藍 7
1 線	50	46.9	3.13
2 線		87.5	12.5
3 線以上			100

ENDING 抽選

BONUS 中討伐 15 頭以上的魔物時，而且沒有任何 BONUS 庫存時突入 ENDING

ENDING 為 30G 固定的 AT

緊急 QUEST

緊急 QUEST 為 20G 繼續，魔物討伐成功的話則獲得剝取機會+BONUS

部位破壞成功時，勝利後的剝取機會次數+1，BONUS 期待度約 66%！

以下的弱特殊小役...弱櫻/弱西瓜/弱機會牌

部位破壞抽選

1~15G 間會依照成立小役進行部位破壞抽選

小役	RP	押順銅鐘/共通銅鐘	弱特殊小役	其他特殊小役
1-10G	12.5	0.39	50	100
11-15G	31.4			

迎擊機會

模式抽選

依照到第 15G 為止的部位破壞數進行迎擊機會的模式抽選

模式有 A/B/C 三種，依照 $A < B < C$ 的順序而討伐期待度越高

部位破壞	A	B	C
無	98.8	0.78	0.39
1 個		99.2	0.78
2 個			100

魔物討伐抽選

16~20G 會依照模式以及成立小役進行討伐抽選，其他特殊小役成立時討伐確定

模式	A			B			C		
	RP	銅鐘	弱特殊	RP	銅鐘	弱特殊	RP	銅鐘	弱特殊
16·17G	5.49	0.78	50	12.5	0.78	50	18.8	0.78	50
18·19G	33.3			50			50		
20G	50	6.25	100	61.8	12.5	100	75	25	100

復活抽選

部位破壞演出區(1~15G)，會同時進行復活抽選，部位破壞當選後的當選率比較高

復活抽選當選後，迎擊機會失敗後會在第 21G 復活

小役	弱特殊小役	強櫻/強西瓜	強機會牌	強銅鐘	激熱櫻/立直目
沒有部位破壞	3.13	25	31.3	50	100
有部位破壞	25	75	100		

討伐時的報酬

討伐成功時會獲得剝取機會金 or G (分配比例 9:1)

部位破壞成功的話，會獲得部位破壞部分的剝取機會銀

剝取點數抽選

緊急 QUEST 時的剝取機會時，會依照成立役進行多一次的剝取抽選

特殊小役成立的話則多一次剝取確定！

當下消化	獲得	RP/押順銅鐘	共通銅鐘	弱特殊小役	強櫻/強西瓜/強機會牌	強銅鐘	激熱櫻
剝取金銀	剝取金			99.9	99.8	50	75
	剝取 G	0.02	0.05	0.1	0.2	50	25
剝取 G	剝取 G	50	100				

模式移行抽選(通常時)

通常時有通常 A/通常 B/通常 C/RESET/天國 A/天國 B 六種模式

會影響規定 G 數、次回模式、BONUS 的種類 (RESET 模式只在設定變更時移行)

模式移行會依照 BONUS 當選契機而有所不同，以下表格中未被分配到的比例為原模式滯留

G 數解除時

滯在	通 A			通 B			通 C		
設定	通 B	通 C	天 A	通 A	通 C	天 A	天 A	天 B	
1	39.5	0.17	19.9	46.5	0.39	30.1	74.2	0.78	
2	38.3	0.39	23.1	43.8		34.0	74.6	0.39	
3	39.1	1.95	19.9	46.5		30.1	68.8	0.78	
4	34.4	0.78	30.5	32.4		45.3	74.6	0.39	
5	35.2	4.69	25	48.4	0.78	38.3	62.5	12.5	
6	30.5	1.17	37.9	24.6	0.39	55.1	74.2	0.78	
滯在	天 A				天 B	RESET			
設定	通 A	通 B	通 C	天 B	天 A	通 A	通 B	通 C	天 A
1	34.8	34.8	0.39	0.78	50.0	39.5	39.5	1.2	19.9
2	39.5	35.2		0.39	75.0	38.3	38.3	0.4	23.0
3	27.3	27.3		0.78	25.0	39.1	39.1	2.0	19.9
4	39.8	37.8		0.39	75.0	34.4	34.4	0.8	30.5
5	28.5	28.5		3.13	19.9	35.2	35.2	4.7	25.0
6	35.2	29.3		0.78	50.0	30.5	30.5	1.2	37.9

BONUS 直擊/CZ 解除時

滯在	通 A/通 B				通 C		天 B		
設定	通 A	通 B	通 C	天 A	天 A	天 B	天 A		
1	46.5	23.1	0.39	30.1	98.8	1.17	0		
2	43.8	21.9		34.0			12.5		
3	46.5	23.1		30.1			90.6	9.38	0
4	32.4	21.9		45.3			98.8	1.17	12.5
5	48.4	12.1	0.78	38.3	81.3	18.8	0		
6	24.6	19.9	0.39	55.1	98.8	1.17	25.0		

滯在	天 A				RESET			
設定	通 A	通 B	通 C	天 B	通 A	通 B	通 C	天 A
1	34.8	34.8	0.39	2.73	46.5	23.0	0.4	30.1
2	39.5	35.2		1.17	43.8	21.9	0.4	34.0
3	27.3	27.3		4.30	46.5	23.0	0.4	30.1
4	39.8	34.8		1.56	32.4	21.9	0.4	45.3
5	28.5	28.5		6.25	48.4	12.5	0.8	38.3
6	35.2	29.3		2.73	24.6	19.9	0.4	55.1

經由雷狼龍前兆時

天國 B 模式滯在時不移行

滯在	通 A			通 B			通 C				
設定	通 B	通 C	天 A	通 A	通 C	天 A	天 A	天 B			
124	24.6	0.78	50	24.6	0.78	50	75	25			
3							62	37.5			
5							57.8	50	50		
6							55.5	75	25		
滯在	天 A				RESET						
設定	通 A	通 B	通 C	天 B	通 A	通 B	通 C	天 A			
1	24.6	24.6	0.78	3.13	24.6	24.6	0.8	50			
2				1.56							
3				4.69							
4				1.95							
5				14.5					20.7	20.7	57.8
6				3.91					24.6	24.6	50

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>

各模式規定轉數分配

模式移行之後會決定規定的 G 數，規定 G 數消化之後當選 BONUS 確定

模式	通常 A						通常 B				
	設定	1	2	3	4	5	6	1	24	3	5
1-124	0.02	0.02	0.02	0.02	0.05	0.05	1.5	3.7	1.5	2	10.5
125-128							3.7	6.7	3.7	5.9	17.9
161-176	0.5	1	1.5	1	2.5	3	0.5	0.9	1.4	2.3	2.2
177-192					2	4.9				1.8	3.5
193-256	21.9	22.8	21.7	22.8	28.7	38.1	0.9	0.9	0.9	0.9	0.7
273-336	0.8	0.8	0.8	0.8	0.7	0.5	19.6	19.3	19.4	22.7	26.2
401-464	15.4	15.8	15.2	15.8	16.6	20.3	0.7	0.7	0.7	0.6	0.4
481-544	0.6	0.6	0.6	0.6	0.5	0.3	13.9	13.6	13.7	15.3	14
609-672	9.7	10	9.6	10	9.8	11.5	0.6	0.5	0.6	0.5	0.3
737-800	1.1	1.2	1.5	1.2	1.4	0.9	8.7	8.1	9	10.6	7.9
865-928	16.5	19.1	16.2	19.1	12.5	10.3	0.5	0.5	0.5	0.4	0.2
929-992	33.5	28.7	32.9	28.7	25.4	10.3	24.7	22.6	24.2	18.6	8.3
993-996							12.3	11.3	12.1	9.3	4.1
997-998							12.4	11.3	12.1	9.3	4.1

模式	RESET			
設定	124	3	5	6
1-48	1.5	4.5	4.5	4.5
49-64	4.9	7.6	9.6	9.6
65-124	5.4	5.5	6.4	6.4
125-128	13.2	12.4	14.7	14.7
161-176	0.8	2.1	3.3	3.3
177-192			1.2	3.1
193-256	14.9	14.9	15.1	14.7
273-336	8.9	9	9.1	8.8
401-464	10.1	9.7	9.1	8.8
481-544	6.1	5.8	5.5	5.3
609-672	6.9	6.3	5.5	5.3
737-800	4.1	3.8	3.3	3.2
801-864	23.4	18.4	13.1	12.7

模式	通常 C
1-128	0.78
129-160	4.96
257-272	4.71
337-400	29.6
465-480	3
545-608	18.1
673-736	1.91
801-864	12
929-992	1.21
997-998	5.77
999	17.3

模式	天國
1-16	4.69
17-48	9.38
49-64	31.3
65-120	4.69
121-124	25
125-128	25

內部狀態移行抽選

通常時有**通常 AB**/**高確 ABCD** 六種狀態，會依照狀態的不同而 CZ 的當選率不同

狀態會在特殊小役成立時進行狀態上升抽選，基本上到 CZ 當選前都不會轉落

以下**賓果**表示艾路貓賓果、**緊急**表示緊急 QUEST

雷狼前表示雷狼龍前兆、**開獎前**表示 BONUS 前兆

各別特殊小役的狀態移行詳細

強銅鐘成立時：**50%**上升模式一階、**25%**跳賓果、**25%**跳緊急 Q(只有高確 D 例外)

激熱櫻成立時：**37.5%**跳 BONUS 前兆、**50%**跳緊急 Q、**12.5%**跳雷狼龍前兆

高確 D 滯在時

小役	設定	開獎前	賓果	緊急	雷狼前
弱特殊小役	1-4		6.25	0.05	0.003
	56		9.38		
強櫻	1-4		50	0.78	0.02
	56		56.3		
強西瓜	1-4		25	0.78	0.02
	56		31.3		
強機會牌	1-6	0.20	93.2	6.25	0.10
強銅鐘	1-6		50	50	

通常 A 滯在時

小役	設定	通 B	高 A	高 B	高 C	高 D	開獎前	賓果	緊急	雷狼前
弱特殊小役	13	16.6	3.13	0.78	0.2	0.05		0.2	0.003	0.003
	2	18.8								
	4	21.9								
	5	15.6								
	6	25								
強櫻	1-4	79.1	12.5	6.25	0.39	0.1		1.56	0.10	0.02
	56	79.1	12.5					3.13	0.10	0.02
強西瓜	1-4	49.6	35.1	12.5	1.56	0.39		0.78	0.05	0.02
	56	49.2	34.7					1.56		
強機會牌	1-6	53.9	25	6.25	0.78	0.20	0.20	12.5	0.78	0.10

通常 B 滯在時

小役	設定	高 A	高 B	高 C	高 D	開獎前	賓果	緊急	雷狼前
弱特殊小役	13	18.8	0.78	0.20	0.05		0.20	0.003	0.003
	2	21.9							
	4	25							
	56	18.8					0.39		
強櫻	13	79.1	6.28	0.39	0.10		1.56	0.10	0.02
	24	82.2	6.25				3.13		
	5	77.5							
	6	83.8							
強西瓜	1-4	49.6	41.8	6.25	1.56		0.78	0.05	0.02
	56	49.2	41.4				1.56		
強機會牌	1-6	78.9	6.25	0.78	0.20	0.20	12.5	0.78	0.10

高確 A 滯在時

小役	設定	高 B	高 C	高 D	開獎前	賓果	緊急	雷狼前
弱特殊小役	13	15.6	0.78	0.20		0.39	0.006	0.003
	2	18.8						
	4	21.9						
	5	15.6						
	6	25						
強櫻	13	77.5	6.25	0.39		3.13	0.20	0.02
	24	80.6				6.25		
	5	74.4						
	6	80.7						
強西瓜	1-4	63.5	31.7	3.13		1.56	0.10	0.02
	56	62.4	31.2	3.13		3.13		
強機會牌	1-6	65.8	6.25	0.78	0.20	25	1.56	0.10

高確 B 滞在時

小役	設定	高 C	高 D	開獎前	賓果	緊急	雷狼前
弱特殊小役	13	12.5	0.20		1.56	0.02	0.003
	2	15.6					
	4	18.8					
	5	12.5		3.13			
	6	21.9					
強櫻	13	74.2	0.39		12.5	0.39	0.02
	2	77.3					
	4	80.4					
	5	61.7		25			
	6	71.1					
強西瓜	1-4	62.4	31.2		6.25	0.20	0.02
	56	58.2	20.1		12.5		
強機會牌	1-6	45.5	0.78	0.20	50	3.13	0.10

高確 C 滞在時

小役	設定	高 D	開獎前	賓果	緊急	雷狼前
弱特殊小役	13	10		6.25	0.05	0.003
	2	12.5				
	4	15.6				
	5	10	9.38			
	6	18.8				
強櫻	13	36.7		50	0.78	0.02
	2	39.8				
	4	46.1				
	5	30.4	56.3			
	6	41.4				
強西瓜	1-4	74.6		25	0.78	0.02
	56	68.3		31.3		
強機會牌	1-6	28.1	0.20	66.7	4.69	0.10

CZ 當選時

CZ(艾路貓賓果/緊急 QUEST)當選時，不管成功還是失敗都會進行狀態移行抽選

滞在	通常 AB				高確 A					
設定	通 A	通 B	高 A	高 B	通 A	通 B	高 A	高 B		
1	99.0	0.78	0.20	0.024	98.2	1.56	0.20	0.024		
2	98.8	0.94	0.23	0.027	97.9	1.87	0.23	0.027		
3	98.6	1.09	0.27	0.031	97.5	2.19	0.27	0.031		
4	98.4	1.25	0.31	0.034	97.2	2.50	0.31	0.034		
5	98.2	1.40	0.34	0.040	96.8	2.81	0.34	0.040		
6	98.0	1.56	0.39	0.049	96.4	3.13	0.39	0.049		
滞在	高確 B				高確 C				通常 AB/高確 ABC	
設定	通 A	通 B	高 A	高 B	通 A	通 B	高 A	高 B	高 C	高 D
1	98.0	1.56	0.39	0.024	97.8	1.56	0.39	0.20	0.006	0.003
2	97.6	1.87	0.47	0.027	97.4	1.87	0.47	0.23		
3	97.2	2.19	0.54	0.031	97.0	2.19	0.54	0.27	0.009	0.006
4	96.8	2.50	0.62	0.034	96.6	2.50	0.62	0.31		
5	96.4	2.81	0.70	0.040	96.1	2.81	0.70	0.34	0.012	0.006
6	96.0	3.13	0.78	0.049	95.7	3.13	0.78	0.39		

高確 D 滞在時

設定	通常 A	通常 B	高確 A	高確 B	高確 C	高確 D
1	94.0	3.13	1.56	0.78	0.39	0.20
2	92.7	3.75	1.87	0.94	0.47	0.23
3	91.5	4.37	2.19	1.09	0.54	0.27
4	90.3	4.99	2.50	1.25	0.62	0.31
5	89.1	5.62	2.81	1.40	0.70	0.34
6	87.9	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39

BONUS 當選時

非經由 CZ 當選 BONUS 時，不會進行狀態轉落抽選，幾乎維持現狀

滞在	通常 A						通常 B				
設定	通 A	通 B	高 A	高 B	高 C	高 D	通 B	高 A	高 B	高 C	高 D
1	98.0	1.56	0.39	0.05	0.024	0.003	98.0	1.56	0.39	0.05	0.024
2	97.6	1.84	0.47	0.06	0.027		97.6	1.84	0.47	0.06	0.027
3	97.2	2.15	0.57	0.07	0.031		97.2	2.15	0.57	0.07	0.031
4	96.8	2.46	0.65	0.08	0.034	0.006	96.8	2.46	0.65	0.08	0.034
5	96.4	2.77	0.73	0.09	0.040		96.4	2.77	0.73	0.09	0.040
6	95.9	3.13	0.78	0.10	0.049		95.9	3.13	0.78	0.10	0.049

滞在	高確 A				高確 B			高確 C		高 D
設定	高 A	高 B	高 C	高 D	高 B	高 C	高 D	高 C	高 D	高 D
1	98.0	1.56	0.39	0.05	98.1	1.56	0.39	98.4	1.56	100
2	97.6	1.84	0.47	0.06	97.7	1.84	0.47	98.2	1.84	
3	97.2	2.15	0.57	0.07	97.3	2.15	0.57	97.9	2.15	
4	96.8	2.46	0.65	0.08	96.9	2.46	0.65	97.5	2.46	
5	96.4	2.77	0.73	0.09	96.5	2.77	0.73	97.2	2.77	
6	96.0	3.13	0.78	0.10	96.1	3.13	0.78	96.9	3.13	

雷狼龍模式相關

除了內部狀態以外還有別的，RP 連續成立時突入的「雷狼龍模式」存在

雷狼龍模式有 SHORT 跟 LONG，BONUS 當選時為藍 7 BONUS 濃厚

還有在此模式中特殊小役解除等抽選率會比較高

保障 G 數

雷狼龍模式突入時會抽選保障 G 數

保障 G 數	20G	25G	30G	35G	40G	45G	50G
SHORT	76.6	23.4					
LONG			50	25	12.5	6.25	6.25

轉落抽選

保障 G 數消化後、4 擇銅鐘押順錯誤（&沒有獲得一枚）時進行轉落抽選

SHORT 轉落率為 18.8%、LONG 轉落率為 0.78%

雷狼龍模式會在包含櫻、機會牌的 RP 連續成立時進行移行抽選

雷狼龍模式(SHORT)移行率

RP 連續次數	4 連	5 連	6 連	7 連	8 連	9 連	10 連
設定 1	0.02	0.20	0.39	0.78	3.13	12.5	99.9
設定 2	0.03	0.23	0.45	0.90	3.66	14.3	
設定 3	0.05	0.39	0.65	1.56	6.25	25.0	
設定 4	0.07	0.49	0.78	2.34	9.38	31.3	
設定 5	0.12	0.78	1.56	6.25	25.0	75.0	
設定 6	0.12	0.78	1.56	6.25	25.0	75.0	

雷狼龍模式(LONG)移行率

雷狼龍模式非滯在時

RP 連續次數	4-5 連	6 連以上
設定 1-6	0.003 (設定 1 不抽選)	0.003

雷狼龍模式(SHORT)滯在時 (RP 15 連以上移行雷狼龍模式(LONG)確定!)

RP 連續次數	4-7 連	8 連	9 連	10 連	11 連	12 連	13 連	14 連
設定 12	0.39	6.25	6.25	9.38	12.5	25.0	37.5	50.0
設定 34	0.39	6.25	9.38	15.6	21.9	31.3	37.5	50.0
設定 5	0.59	9.38	18.8	28.1	37.5	46.9	56.3	75.0
設定 6	0.39	6.25	12.5	18.8	25.0	31.3	37.5	50.0

雷狼龍模式滯在示唆演出

小役得分時的 E FLASH 點燈顏色為彩虹色(E FLASH: 下方面板跟按鍵中間那塊)

銅鐘押順錯誤時, 轉輪燈光很激烈的閃爍

前兆移行抽選

雷狼龍模式滯在中每一轉都會依照成立小役進行前兆移行抽選

小役	RP	弱特殊小役	強櫻	強西瓜	強機會牌	強銅鐘	激熱櫻
開獎前兆	1.56	25	50	50	66.7	87.5	100
假前兆	1.56	25	50	50	33.3	12.5	

假前兆消化中成立特殊小役時則會進行往 CZ 或是換成開獎前兆的抽選

小役	弱特殊小役	強櫻	強西瓜	強機會牌	強銅鐘	激熱櫻
開獎前兆	12.5	50	50	64.3	25	100
艾路貓寶果	3.1	12.5	25	33.3	25	
緊急 QUEST		0.2	0.4	2.4	50	

BONUS 中的夥伴獵人們

BONUS 準備中/消化中小役成立時會進行夥伴增加抽選

準備中的夥伴增加抽選

BONUS 準備中銅鐘&特殊小役成立時會進行夥伴增加抽選，夥伴抽選機率為平均抽選

目前人數	追加人數	銅鐘	銅鐘 2-4 連	銅鐘 5 連~	弱特殊 小役	強櫻 強西瓜	強機會牌	強銅鐘	激熱櫻
0 人	1	9.38	18.75	37.5	75	18.8	9.38		
	2	0.29	0.59	1.17	23.4	75	75	18.8	
	3	0.003	0.006	0.012	1.56	6.25	15.6	81.2	100
1 人	1	3.13	6.25	12.5	96.9	75	50		
	2	0.01	0.01	0.02	3.13	25	50	100	100
2 人	1	0.01	0.02	0.05	50	100	100	100	100

以下攻略中所有魔物因為排版以及中文較易了解，所以全部換成漢字表示

クルペッコ	ボルボロス	ギギネブラ	イビルジョー	ハブルボッカ
彩鳥	土砂龍	毒怪龍	恐暴龍	潛口龍
アグナコトル	ティガレックス	リオレウス	リオレイア希少種	ディアブロス
炎戈龍	轟龍	火龍	金火龍	角龍
ウラガンキン	ナルガクルガ	ドボルベルク	ジンオウガ	アマツマガツチ
爆鎚龍	迅龍	尾槌龍	雷狼龍	嵐龍

夥伴的特性

以下為各夥伴特徵與對決哪些魔物較好打，魔物部分黑色字為 BAR 連線怪、紅字為七連線怪

夥伴	特徵	對抗其魔物較強
ひろし	擊氣攻擊可給予大傷害	彩鳥/潛口龍/角龍
隊長	魔物攻擊時比較容易反擊	土砂龍/炎戈龍/轟龍
アキラ	比較容易使魔物的體勢崩壞	彩鳥/炎戈龍/恐暴龍
BJ	有 PUSH 長押的特殊攻擊	火龍/迅龍/潛口龍
さくや	擊氣攻擊可給予大傷害	火龍/金火龍/轟龍
モラ・ガラテ	可以讓魔物麻痺	金火龍/角龍/爆鎚龍
ミランダ	可以讓魔物中毒	尾槌龍/爆鎚龍/恐暴龍
Lara	笛子的聲音使己方的攻擊力上升	土砂龍/毒怪龍/迅龍
☆メル♪	可以讓魔物睡著	毒怪龍/尾槌龍/恐暴龍

協力攻撃抽選

當夥伴加入 2 人 or 3 人時有可能發生協力攻擊，發生率有 LOW/MID/HIGH 三種狀態

夥伴 2 人時 LOW or MID 滞在濃厚，以下為 MID 滞在濃厚時較好的組合

Lara	Lara	ひろし	ひろし	さくや	さくや	アキラ	モラ・ガラテア
ミランダ	隊長	モラ・ガラテア	BJ	アキラ	☆メル♪	☆メル♪	隊長

3 人時 MID 以上滞在期待！，以下為 HIGH 滞在濃厚時較好的組合

Lara	ひろし	さくや
ミランダ	BJ	アキラ
隊長	モラ・ガラテア	☆メル♪

隱藏 1G 連庫存抽選

BONUS 中的強特殊小役成立時會進行隱藏的 1G 連庫存點數抽選

當選時在 BONUS 結束後會以 1G 連的方式再度放出 BONUS

小役	當選率	BAR	紅 7	藍 7
強機會牌	12.5	75	18.8	6.25
強銅鐘	50.0	50	25.0	25.0
激熱櫻	100		50.0	50.0

討伐後的剝取點數庫存抽選

討伐魔物成功後剩餘 G 數會進行剝取機會的點數抽選，當選率會依高低確有所不同

剝取點數高確（溫泉）移行率

BONUS 的保障 G 數如果還殘留一定 G 數以上就討伐魔物成功的話為高確移行的好機

BAR 時

剩餘 G 數	10G 以上	9G 以下
移行率	25.0	0.39

紅 7/藍 7 BONUS 時

剩餘 G 數	15G 以上	14G 以下
嵐龍	6.25	0.39
其他魔物	25	

剥取點數當選率

滞在狀態	低確					高確 (溫泉)				
	銀 A	銀 B	金 A	金 B	剥取 G	銀 A	銀 B	金 A	金 B	剥取 G
RP	0.003					0.049	0.049	0.003	0.003	
銅鐘	0.003	0.003				1.6	0.8	0.4	0.2	
銅鐘 2-4 連	0.003	0.003	0.003			1.6	0.8	0.4	0.2	
銅鐘 5 連~	0.003	0.003	0.003	0.003		1.6	0.8	0.4	0.2	
弱櫻	3.1	1.6	0.8	0.4		50.0	18.8	12.5	5.9	0.4
弱西瓜			1.6	1.6				50.0	24.6	0.4
弱機會牌	1.6	0.8	0.4	0.2		43.8	25.0	7.8	4.3	0.4
強櫻	18.8	6.3	3.1	1.6		25.0	25.0	25.0	21.9	3.1
強西瓜			12.5	12.5				50.0	46.9	3.1
強機會牌	12.5	12.5	18.8	6.3				25.0	68.8	6.3
強銅鐘	25.0	25.0	25.0	12.5	12.5				50.0	50.0
激熱櫻				50.0	50.0					100

討伐魔物種類分配

初當時的魔物分配會依照 BONUS 當選契機而有所不同

G 數解除時

G 數解除時會依照初當時的滞在模式進行魔物抽選

通常 A·C 滞在時

設定	彩鳥/土砂龍	毒怪龍	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍	尾槌龍/角龍 轟龍/爆鎚龍	金火龍	雷狼龍
124	各 18.9	12.50	各 7.03	各 4.69	1.56	1.56
36	各 14.8	9.38	各 7.81	各 6.25	1.56	3.13
5			各 6.64	各 6.25	3.13	6.25

通常 B 滞在時

設定	彩鳥/土砂龍 毒怪龍	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍	尾槌龍/角龍 轟龍/爆鎚龍	金火龍	雷狼龍
124	各 25.0	各 3.42	各 2.34	0.39	1.56
36	各 21.9	各 4.49	各 3.13	0.78	3.13
5		各 3.52	各 3.13	1.56	6.25

天國 A·B 滞在時

設定	彩鳥/土砂龍	毒怪龍	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍	尾槌龍/角龍 轟龍/爆鎚龍	金火龍	雷狼龍
124	各 12.5	12.5	各 7.42	各 6.25	1.56	6.25
36	各 10.2	9.38			3.13	12.5
5	各 7.81	7.81	各 6.64		6.25	18.8

RESET 模式滞在時

設定	彩鳥 土砂龍	毒怪龍	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍	尾槌龍/角龍 轟龍/爆鎚龍	金火龍 雷狼龍
1-6	各 9.38	6.25	各 10.9	各 6.25	各 3.13

經由 CZ 時

CZ (艾路貓賓果/緊急 QUEST) 經由時會依照當選的 BONUS 種類進行魔物抽選

藍 7 BONUS

設定	雷狼龍
1-6	100

紅 7 BONUS

設定	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍	尾槌龍/角龍 轟龍/爆鎚龍	金火龍	雷狼龍
124	各 15.4	各 9.16	1.56	0.20
356	各 12.5	各 12.1		

BAR

設定	彩鳥 土砂龍	毒怪龍	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍
1·2·4	各 37.5	25.0	各 0.01
3·5·6	各 34.4	31.2	

魔物的感電抽選

BONUS 中 RP 四連以上會進行感電抽選，感電中剩餘 G 數會停止減少

當選時保障 G 數為 5G，之後進行繼續抽選，感電中再度 RP 四連以上時會進行 G 數上乘

魔物有比較容易感電跟不容易感電的，以下分做四大群

魔物區分

區分	魔物
A	土砂龍/毒怪龍/炎戈龍/爆鎚龍/雷狼龍
B	彩鳥/嵐龍
C	火龍/尾槌龍/角龍/恐暴龍
D	迅龍/潛口龍/轟龍/金火龍

感電當選率

RP 連續	4 次	5 次	6 次	7 次	8 次	9 次	10 次	11 次	12 次	13 次
A	1.56	3.13	6.25	12.5	25	44.7	50	75	89.5	100
B	1.56	3.13	6.25	12.5	25	50	75	100	100	100
C	3.13	6.25	9.38	25	50	89.5	100	100	100	100
D	12.5	25	50	75	100	100	100	100	100	100

感電繼續抽選

繼續率	50%	65.2%	75%	82%	87.5%
A	94.3	4.58	0.78	0.31	0.05
B	75	18.8	5.49	0.61	0.15
C	50	20	15.6	6.25	3.13
D		50	25	18.8	6.25

感電中上乘抽選

區分	A/B		C				D			
RP 連續次數	+2G	+3G	+2G	+3G	+4G	+5G	+2G	+3G	+4G	+5G
4-7	100		95.7	3.13	0.78	0.39	95.7	3.13	0.78	0.39
8-9	100		95.7	3.13	0.78	0.39	50	48.8	0.78	0.39
10-	50	50	50	48.8	0.78	0.39	50	48.8	0.78	0.39

BONUS 結束後的特殊抽選

全部 BONUS 結束後的第一轉要是抽選到特殊小役的話則當選 BONUS 濃厚！

魔物分配會依照當選的特殊小役進行抽選（激熱櫻 100%當選雷狼龍）

小役	彩鳥 土砂龍	毒怪龍	火龍/潛口龍 迅龍/炎戈龍	尾槌龍/角龍 轟龍/爆鎚龍	金火龍	雷狼龍
弱特殊小役	各 18.8	12.5	各 8.6	各 3.1	1.6	1.6
強櫻/強西瓜			各 13.3	各 9.4	3.1	6.3
強機會牌			各 7.8	各 12.5	6.3	12.5
強銅鐘				各 6.3	50.0	25.0
立直目	各 9.4	6.3	各 3.1	各 3.1	25.0	25.0

連莊時的魔物抽選

1G 連點數消費的 BONUS 連莊時所出現的魔物會依照連線的 BONUS 種類

以及前一次出現的魔物進行抽選（藍 7 連線時必定出現雷狼龍），以下

20G 魔物··彩鳥/土砂龍、**30G 魔物**··毒怪龍、**40G 魔物**··火龍/迅龍/潛口龍/炎戈龍

50G 魔物··尾槌龍/角龍/轟龍/爆鎚龍/金火龍、**60G 以上魔物**··雷狼龍/嵐龍/恐暴龍

BAR 連線時

前回	彩鳥			土砂龍			毒怪龍		
設定	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	彩鳥	土砂龍	毒怪龍
13		53.4	46.6	53.4		46.6			
2		51.1	48.8	51.1		48.8	50.0	50.0	
4		49.6	50.4	49.6		50.4			
5	0.20	47.9	51.9	47.9	0.20	51.9	49.9	49.9	0.20
6	0.78	47.3	51.9	47.3	0.78	51.9	49.6	49.6	0.78
前回	40G 魔物時						50G 魔物時		
設定	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	彩鳥	土砂龍	毒怪龍
13	35.9	35.9	28.1	35.9	35.9	28.1	35.9	35.9	28.1
2	34.3	34.3	31.4	34.3	34.3	31.4	34.3	34.3	31.4
4	33.5	33.5	32.9	33.5	33.5	32.9	33.5	33.5	32.9
5	32.8	32.8	34.4	32.8	32.8	34.4	32.8	32.8	34.4
6	32.8	32.8	34.4	32.8	32.8	34.4	32.8	32.8	34.4

40G 魔物的同一魔物···0.003%(設定 6 確定)、同一魔物以外的 40G 魔物···各 0.01%

紅 7 連線時

前回 20G/30G 魔物時

設定	13	2	4	5	6
40G 魔物	各 15.0	各 14.2	各 13.4	各 12.2	各 12.6
50G 魔物(金火龍以外)	各 9.2	各 10.4	各 11.0	各 11.6	各 1.6
金火龍	3.1	1.6	2.3	4.7	3.1
雷狼龍	0.1				

前回 40G 魔物時(火龍以外)

設定	13	2	4	5	6
同一魔物				0.2	0.8
其他 40G 魔物	各 20.1	各 18.9	各 17.9	各 16.2	各 16.5
金火龍	3.1	1.6	2.3	4.7	3.1
其他 50G 魔物	各 9.2	各 10.4	各 11.0	各 11.6	各 11.6
雷狼龍	0.1				

前回火龍

設定	1	2	3	4	5	6
火龍					0.2	0.8
火龍以外	各 16.9	各 17.4	各 14.8	各 15.5	各 9.4	各 13.4
金火龍	12.5	6.3	18.8	9.4	25	12.5
其他 50G 魔物	各 9.2	各 10.4	各 9.2	各 11.0	各 11.6	各 11.6
雷狼龍	0.1					

前回 50G 魔物時(金火龍以外)

設定	1	2	3	4	5	6
40G 魔物	各 17.3	各 16.8	各 17.3	各 16.1	各 15.1	各 15.3
同一魔物					0.2	0.8
金火龍	3.1	1.6	3.1	2.3	4.7	3.1
其他 50G 魔物	各 9.2	各 10.4	各 9.2	各 11.0	各 11.6	各 11.6
雷狼龍	0.1					

前回金火龍

設定	1	2	3	4	5	6
40G 魔物	各 15.8	各 14.6	各 15.8	各 14.0	各 13.4	各 13.4
金火龍					0.02	0.1
其他 50G 魔物	各 9.2	各 10.4	各 9.2	各 11.0	各 11.6	各 11.6
雷狼龍	0.1					

前回雷狼龍

設定	1	2	3	4	5	6
40G 魔物	各 15.1	各 14.2	各 15.1	各 13.4	各 12.2	各 12.6
金火龍	3.1	1.6	3.1	2.3	4.7	3.1
其他 50G 魔物	各 9.2	各 10.4	各 9.2	各 11.0	各 11.6	各 11.6
雷狼龍					0.003	0.01

前回恐暴龍/嵐龍

設定	1	2	3	4	5	6
40G 魔物	各 15.0	各 14.2	各 15.0	各 13.4	各 12.2	各 12.6
金火龍	3.1	1.6	3.1	2.3	4.7	3.1
其他 50G 魔物	各 9.2	各 10.4	各 9.2	各 11.0	各 11.6	各 11.6
雷狼龍	0.1					

剥取機會抽選

剥取種類

剥取機會內部有銀 A/銀 B/金 A/金 B/剥取 G 的 5 種，基本上 B 比較容易選擇好的 BONUS 魔物討伐時的討伐部分（嵐龍討伐時獲得 3 個剥取 G！）

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	潛口龍	炎戈龍
金 A	99.2	99	99	98.4	98.2	98.3	98.7
剥取 G	0.8	1	1	1.6	1.8	1.7	1.3
魔物	尾槌龍	角龍	轟龍	爆鎚龍	金火龍	雷狼龍	恐暴龍
金 A	94.1	93.8	88.6	50		98.9	50
金 B	4		7.8	47.3			
剥取 G	1.9	6.3	3.6	2.7	100	1.1	50

魔物討伐時的部位破壞部分

土砂龍獲得剥取 G 確定、土砂龍以外獲得銀 A 確定

BONUS 分配

剥取機會的 BONUS 種類會依剥取種類及當轉小役進行抽選 (激熱櫻當選藍 7 確定)

只有剥取銀 A 在特殊小役成立以外的 BONUS 當選率為 50%

剥取種類	小役	RP	銅鐘 1~4 連	銅鐘 5 連~	弱特殊 小役	強櫻 強西瓜	強機會牌	強銅鐘
銀 A	BAR	25	19.9	19.9	50			
	紅 7	24.2	28.5	27	37.5	50	25	12.5
	藍 7	0.8	1.6	3.1	12.5	50	75	87.5
銀 B	BAR	57	50	45.3	50			
	紅 7	41.4	46.9	50	37.5	50	25	12.5
	藍 7	1.6	3.1	4.7	12.5	50	75	87.5
金 A	BAR	39.8	25	23.4				
	紅 7	57.8	70.3	69.5	50			
	藍 7	2.3	4.7	7	50	100	100	100
金 B	紅 7	75	50	42.2				
	藍 7	25	50	57.8	100	100	100	100
G	BAR	34.4	25	25				
	紅 7	59.4	62.5	60.2	50			
	藍 7	6.3	12.5	14.8	50	100	100	100

剥取機會繼續抽選

剥取時特殊小役成立會多一次的剥取機會, 剥取 G 中特殊小役以外會以 50% 機率繼續剥取 G

剥取種類	剥取銀 A 時			剥取銀 B/金 A/金 B 時			剥取 G 時
	金 A	金 B	剥取 G	金 A	金 B	剥取 G	剥取 G
小役							
RP						0.02	50
銅鐘 1-4 連						0.05	
銅鐘 5 連以上						0.06	
弱特殊小役	96.9	3.0	0.1	96.9	3.0	0.1	100
強櫻/強西瓜	81.3	18.0	0.8	81.3	18.0	0.8	
強機會牌	50.0	46.9	3.1	50.0	46.9	3.1	
強銅鐘		50.0	50.0		50.0	50.0	
激熱櫻			100			100	

轉輪演出抽選

BONUS 中小役成立的一部分會進行轉輪演出抽選

當選時會在 4G 內發生轉輪逆回轉的轉輪演出，此時可期待使用道具或是強攻擊的發生

各小役發生率及發生 G 數分配

小役	發生率	第 1G	第 2G	第 3G	第 4G
押順銅鐘/共通銅鐘	0.01	25	25	25	25
弱特殊小役	6.25	6.25	12.5	25	56.25
強銅鐘	50				
強櫻/強西瓜/強機會牌	33.3	4.69	9.38	23.44	62.5
激熱櫻	75	8.33	16.67	25	56.25

發生時的恩惠

討伐中的怪	彩鳥/土砂龍 毒怪龍		雷狼龍/嵐龍		潛口龍		其他魔物	
	夥伴無	夥伴有	夥伴無	夥伴有	夥伴無	夥伴有	夥伴無	夥伴有
主角強攻擊	50.0	25.0	37.5	18.8	37.5	18.8	37.5	18.8
全員攻擊		25.0		18.8		18.8		18.8
麻痺陷阱	25.0	25.0			31.3	31.3	31.3	31.3
落下穴	12.5	12.5	48.8	48.8			17.6	17.6
大木桶炸彈	11.3	11.3	12.5	12.5	30.1	30.1	12.5	12.5
BONUS 庫存	各 BONUS 0.4%							

其他狀況

恩惠	大木桶炸彈	剥取銀 AB 金 A	剥取金 B	剥取 G	BAR 庫存	紅 7 庫存	藍 7 庫存
準備							
睡眠狀態 剥取機會中					43.8	31.3	25
集中攻擊中	95.3				1.6	1.6	1.6
魔物討伐後		各 25	9.4	4.7	6.3	3.1	1.6
ENDING 中					50	31.3	18.8

道具、狀態異常抽選

麻痺狀態

使用麻痺陷阱、モラ・ガラテアの攻撃所引起的狀態異常，在繼續 G 數內可連續攻擊

麻痺陷阱的繼續 G 數（※雷狼龍、嵐龍不會中麻痺陷阱）

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	潛口龍	炎戈龍
3G	37.5	50.0	69.5	12.5	25.0	62.1	56.3
5G	43.8	35.2	21.9	50.0	37.5	30.5	28.9
7G	15.6	12.5	7.8	25.0	31.2	7.0	11.7
9G	3.1	2.3	0.8	12.5	6.3	0.4	3.1
魔物	尾槌龍	角龍	轟龍	爆鎚龍	金火龍	恐暴龍	
3G		12.5	18.8	34.4	12.5	31.3	
5G	50.0	62.5	53.1	43.8	44.5	50.0	
7G	25.0	17.2	18.8	14.8	24.2	12.5	
9G	25.0	7.8	9.4	7.0	18.8	6.3	

麻痺陷阱以外的繼續 G 數

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	潛口龍	炎戈龍	尾槌龍
3G	50.0	78.9	81.3	77.0	88.7	87.1	29.7	82.0
5G	38.3	18.0	16.8	19.1	10.2	10.9	34.4	14.8
7G	10.9	2.3	1.6	3.1	0.8	1.6	25.0	2.7
9G	0.8	0.8	0.4	0.8	0.4	0.4	10.9	0.4
魔物	轟龍	金火龍	角龍	爆鎚龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍	
3G	75.0	50.0	10.2		65.6	45.3	6.3	
5G	19.5	25.0	37.5	59.4	25.0	28.1	54.7	
7G	3.9	15.6	37.5	25.0	7.8	18.0	25.8	
9G	1.6	9.4	13.3	9.4	1.6	8.6	13.3	
11G			1.6	6.3				

鬼人狀態

使用鬼人藥·狩獵笛(Lala)的話，己方側的攻擊力會上升

繼續 G 數	10	15	20	25	30
鬼人藥	86.7	13.3			
鬼人藥プレート		75.0	25.0		
笛	64.1	35.9			
笛(大)		64.1	25.0	9.4	1.6

拘束狀態

落下穴、拘束電阻(嵐龍中出現)所引起的狀態異常，可連續攻擊（※潛口龍不會中落下穴）

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	炎戈龍	尾槌龍
5G	31.3	50.0	64.1	25.0		68.0	
7G	43.0	35.2	29.3	50.0		22.7	54.7
9G	19.5	10.2	6.3	19.5	50.0	8.6	32.8
11G	6.3	4.7	0.4	5.5	50.0	0.8	12.5
魔物	角龍	轟龍	爆鎚龍	金火龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍
5G	18.8	12.5	53.1	22.7	21.9	26.6	
7G	51.6	56.3	29.7	46.9	53.1	53.1	50.0
9G	21.1	27.3	10.2	23.4	21.1	15.6	37.5
11G	8.6	3.9	7.0	7.0	3.9	4.7	12.5

暈眩狀態

使用閃光玉所引起的狀態異常，己方側攻擊頻率會上昇（※潛口龍、毒怪龍用閃光玉無效果）

魔物	彩鳥	土砂龍	火龍	迅龍	炎戈龍	尾槌龍	角龍
5G	37.5	31.3	25.0	37.5	73.4	18.8	21.9
7G	31.3	43.0	37.5	31.3		25.0	34.4
9G	25.0	21.9	25.0	25.0	25.0	37.5	34.4
11G	6.3	3.9	12.5	6.3	1.6	18.8	9.4
魔物	轟龍	爆鎚龍	金火龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍	
5G	34.8	25.0	18.8	37.5	37.5		
7G	33.6	40.6	50.0	31.3	28.1	25.0	
9G	23.8	30.5	16.4	24.2	21.9	37.5	
11G	7.8	3.9	14.8	7.0	12.5	37.5	

中毒狀態

使用毒投射刀、ミランダの攻撃所引起的狀態異常，效果中魔物每 G 都會受到傷害

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	潛口龍	炎戈龍	尾槌龍
3G			50.0			73.4	37.5	
5G	46.1	62.5	37.5	70.3	66.4	22.7	34.4	54.7
7G	28.1	20.3	10.9	15.6	22.7	3.1	18.8	32.8
9G	18.0	12.5	1.2	9.4	7.8	0.8	9.4	12.5
11G	7.8	4.7	0.4	4.7	3.1			
魔物	角龍	轟龍	爆鎚龍	金火龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍	
5G	6.3	75.4		54.7	29.7	41.4	6.3	
7G	34.4	14.1	46.9	22.7	35.2	29.7	49.2	
9G	36.3	8.2	28.1	16.4	27.3	18.8	32.0	
11G	23.1	2.3	25.0	6.3	7.8	10.2	12.5	

転倒狀態

因傷害累積所引起的狀態異常，效果中可集中對魔物攻擊，アキラ攻擊比較容易引起此狀況

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	潛口龍	炎戈龍	尾槌龍
3G	25.0	76.6	64.1	76.6	90.6	91.0	58.6	25.0
5G	50.0	18.8	21.1	18.8	7.0	7.0	25.0	46.9
7G	19.5	3.1	10.9	3.1	1.6	1.6	13.3	21.9
9G	5.5	1.6	3.9	1.6	0.8	0.4	3.1	6.3
魔物	金火龍	轟龍	角龍	爆鎚龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍	
3G	50.0	81.3	31.3	34.8	50.0	12.5		
5G	25.0	17.2	39.8	39.8	21.9	50.0	37.5	
7G	18.0	1.2	20.3	16.0	21.9	18.8	31.3	
9G	7.0	0.4	7.0	6.3	6.3	12.5	27.3	
11G			1.6	3.1		6.3	3.9	

睡眠狀態

因為☆メル♪的攻擊所引起的狀態異常，睡眠狀態必定 1G 完結

次 G 必定使用大木桶炸彈進行攻擊，給魔物大傷害

昇格挑戰

BONUS 入賞時發生「昇格挑戰」的話為 BONUS 昇格的好機會

還有可能突入「大連續 BONUS」，以下為昇格挑戰發生率

原有的 BONUS	沒昇格	紅 7	藍 7	大連續
BAR		1/109.2	1/145.6	1/436.9
紅 7	1/109.2		1/145.6	1/436.9
藍 7	1/436.9			1/436.9

BAR 連線瞄押演出發生抽選

BONUS 中，BAR 連線 or 假 BAR 成立時會進行瞄押演出發生抽選

各別魔物的發生率

BAR 連線確率為 1/99.8、假 BAR 確率為 1/130.8

成立時會依照下表確率進行瞄押演出發生抽選

內部成立役為"BAR 連線"的時還要通過發生抽選成功才瞄押的到 BAR 連線

但是在集中攻擊中等的特殊狀況下，假 BAR 連線不會發生演出

而 BAR 連線成立必定發生演出而 BAR 連線確定

演出發生率

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍	尾槌龍	潛口龍	角龍
BAR 連	23.3	27.2	24.4	26.2	22.1	33.6	26.7	25.9
假 BAR	61.1	71.1	63.9	68.7	57.9	87.9	69.9	67.9
魔物	爆鎚龍	炎戈龍	轟龍	金火龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍	
BAR 連	65.6	22.0	27.8	29.6	25.0	32.5	23.7	
假 BAR	100	57.5	72.7	77.5	65.5	85.1	62.2	

實質的 BAR 連線確率（特殊狀況下除外）

魔物	彩鳥	土砂龍	毒怪龍	火龍	迅龍
確率	1/428.3	1/366.9	1/409.0	1/380.9	1/451.6
魔物	尾槌龍	潛口龍	角龍	轟龍	炎戈龍
確率	1/297.0	1/373.8	1/385.3	1/359.0	1/453.6
魔物	爆鎚龍	金火龍	雷狼龍	恐暴龍	嵐龍
確率	1/152.1	1/337.2	1/399.2	1/307.1	1/421.1

部位破壞詳細抽選

部位破壞在獵人選擇弱/強/蓄氣攻擊時，且魔物體力剩下 50%以下時會進行抽選

(當轉攻擊後魔物體力會變成 50%以下時就會抽選)

但是攻擊時發生任何異常狀態的話則不會進行抽選

ひろし/さくや/ミランダ以外只有弱跟強攻擊

ひろし/さくや/ミランダ則多了蓄氣 1~3 的攻擊

彩鳥中部位破壞當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		
	Lara/BJ	ひろし/アキラ	其他	Lara/BJ	アキラ	其他
通常 RP	0.2	0.2	0.2	3.1	3.1	3.1
銅鐘	0.4	1.2	0.8	6.3	37.5	21.9
銅鐘 2~4 連	0.6	1.2	0.8	9.4	37.5	25
銅鐘 5 連~	0.6	1.2	0.8	12.5	37.5	28.1
強銅鐘/強櫻	50	50	50	100	100	100
弱櫻	9.4	9.4	9.4	62.5	62.5	62.5
弱西瓜	6.3	6.3	6.3	50	50	50
強西瓜	12.5	12.5	12.5	75	75	75
弱機會牌	6.3	6.3	6.3	37.5	37.5	37.5
強機會牌	18.8	18.8	18.8	87.5	87.5	87.5
攻撃	蓄氣 2			蓄氣 3		
獵人	さくや/ミランダ	ひろし		さくや/ミランダ	ひろし	
通常 RP	3.1	3.1		37.5	37.5	
銅鐘	21.9	37.5		50	62.5	
銅鐘 2~4 連	25	37.5		50	62.5	
銅鐘 5 連~	28.1	37.5		50	62.5	
強銅鐘/強櫻	100	100		100	100	
弱櫻	62.5	62.5		75	75	
弱西瓜	50	50		62.5	62.5	
強西瓜	75	75		87.5	87.5	
弱機會牌	37.5	37.5		62.5	62.5	
強機會牌	87.5	87.5		100	100	

毒怪龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		
獵人	ガラテア ミランダ	Lara ☆メル♪	其他	ミランダ	Lara ☆メル♪	其他
通常 RP	0.2	0.2	0.2	0.8	0.8	0.8
銅鐘	0.4	1.2	0.8	1.6	25	9.4
銅鐘 2~4 連	0.6	1.2	0.8	1.6	25	9.4
銅鐘 5 連~	0.6	1.2	0.8	1.6	28.1	12.5
強銅鐘/強櫻	50	50	50	100	100	100
弱櫻	6.3	6.3	6.3	50	50	50
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	43.8	43.8	43.8
強西瓜	9.4	9.4	9.4	62.5	62.5	62.5
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	37.5	37.5	37.5
強機會牌	9.4	9.4	9.4	75	75	75
攻撃	蓄氣 2		蓄氣 3			
獵人	ミランダ	さくや/ひろし	ミランダ	さくや/ひろし		
通常 RP	0.8	0.8	18.8	18.8		
銅鐘	1.6	9.4	25	31.3		
銅鐘 2~4 連	1.6	9.4	25	37.5		
銅鐘 5 連~	1.6	12.5	31.3	43.8		
強銅鐘/強櫻	100	100	100	100		
弱櫻	50	50	75	75		
弱西瓜	43.8	43.8	61	61		
強西瓜	62.5	62.5	75	75		
弱機會牌	37.5	37.5	61	61		
強機會牌	75	75	100	100		

土砂龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1		強	蓄氣 2	蓄氣 3
獵人	☆メル♪	ひろし	Lara	ひろし	ひろし
通常 RP	0.4	0.4	6.3	6.3	25
銅鐘	1.6	3.1	31.3	12.5	50
銅鐘 2~4 連	1.6	3.1	34.4	15.6	50
銅鐘 5 連~	1.6	3.1	37.5	18.8	62.5
強銅鐘/強櫻	50	50	100	100	100
弱櫻	18.8	18.8	61.8	61.8	100
弱西瓜	12.5	12.5	50	50	100
強西瓜	25	25	75	75	100
弱機會牌	12.5	12.5	43.8	43.8	100
強機會牌	37.5	37.5	87.5	87.5	100

火龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強			蓄氣 2	蓄氣 3
獵人	隊長	BJ さくや	其他	隊長	BJ	其他	さくや	さくや
通常 RP	0.2	0.2	0.2	1.6	1.6	1.6	1.6	37.5
銅鐘	0.4	1.2	0.8	3.1	25	12.5	25	50
銅鐘 2~4 連	0.4	1.2	0.8	3.1	28.1	12.5	28.1	50
銅鐘 5 連~	0.5	1.6	1.1	6.3	31.3	15.6	31.3	54.9
強銅鐘/強櫻	50	50	50	100	100	100	100	100
弱櫻	9.4	9.4	9.4	50	50	50	50	75
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	43.8	43.8	43.8	43.8	56.3
強西瓜	12.5	12.5	12.5	62.5	62.5	62.5	62.5	87.5
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	31.3	31.3	31.3	31.3	56.3
強機會牌	18.8	18.8	18.8	75	75	75	75	100

恐暴龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		
獵人	ひろし Lara	ミランダ アキラ/メル	其他	Lara	アキラ メル	其他
通常 RP	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.2
銅鐘	0.2	0.8	0.4	0.4	6.3	0.8
銅鐘 2~4 連	0.2	0.8	0.4	0.4	9.4	0.8
銅鐘 5 連~	0.2	1.6	0.4	0.4	12.5	0.8
強銅鐘/強櫻	25	25	25	100	100	100
弱櫻	3.1	3.1	3.1	43.8	43.8	43.8
弱西瓜	1.6	1.6	1.6	31.3	31.3	31.3
強西瓜	6.3	6.3	6.3	50	50	50
弱機會牌	1.6	1.6	1.6	25	25	25
強機會牌	9.4	9.4	9.4	62.5	62.5	62.5
攻撃	蓄氣 2			蓄氣 3		
獵人	ひろし	さくや	ミランダ	ひろし	さくや	ミランダ
通常 RP	0.2	0.2	0.2	12.5	12.5	12.5
銅鐘	0.4	0.8	6.3	18.8	25	31.3
銅鐘 2~4 連	0.4	0.8	9.4	18.8	25	31.3
銅鐘 5 連~	0.4	0.8	12.5	21.9	31.3	37.5
強銅鐘/強櫻	100	100	100	100	100	100
弱櫻	43.8	43.8	43.8	56.3	56.3	56.3
弱西瓜	31.3	31.3	31.3	50	50	50
強西瓜	50	50	50	62.5	62.5	62.5
弱機會牌	25	25	25	37.5	37.5	37.5
強機會牌	62.5	62.5	62.5	75	75	75

迅龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強			蓄氣 2	蓄氣 3
	ガラテア アキラ	BJ Lara	其他	ガラテア アキラ	BJ Lara	其他		
獵人							さくや/ひろし ミランダ	
通常 RP	0.2	0.2	0.2	0.8	0.8	0.8	0.8	25
銅鐘	0.4	1.2	0.8	1.6	18.8	3.1	3.1	37.5
銅鐘 2~4 連	0.4	1.6	0.8	1.6	18.8	3.1	3.1	43.8
銅鐘 5 連~	0.8	50	1.1	3.1	21.9	6.3	6.3	50
強銅鐘/強櫻	50	50	50	100	100	100	100	100
弱櫻	9.4	9.4	9.4	50	50	50	50	66.7
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	43.8	43.8	43.8	43.8	50
強西瓜	12.5	12.5	12.5	62.5	62.5	62.5	62.5	75
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	37.5	37.5	37.5	37.5	50
強機會牌	12.5	12.5	12.5	75	75	75	75	100

炎戈龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強			蓄氣 2	蓄氣 3
	さくや メル	YOU/BJ Lara	隊長 アキラ	メル	YOU BJ	隊長 アキラ		
獵人							さくや	さくや
通常 RP	0.2	0.2	0.2	3.1	3.1	3.1	3.1	12.5
銅鐘	0.4	3.1	6.3	12.5	37.5	50	12.5	50
銅鐘 2~4 連	0.4	3.1	6.3	15.6	40.6	53.1	15.6	53.1
銅鐘 5 連~	0.8	4.7	9.4	18.8	43.8	56.3	18.8	53.1
強銅鐘/強櫻	75	75	75	100	100	100	100	100
弱櫻	25	25	25	75	75	75	75	81.3
弱西瓜	18.8	18.8	18.8	62.5	62.5	62.5	62.5	75
強西瓜	50	50	50	100	100	100	100	100
弱機會牌	12.5	12.5	12.5	56.3	56.3	56.3	56.3	62.5
強機會牌	62.5	62.5	62.5	100	100	100	100	100

潜口龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		
獵人	Lara アキラ	ひろし BJ	其他	Lara アキラ	BJ	其他
通常 RP	0.2	0.2	0.2	0.4	0.4	0.4
銅鐘	0.4	1.2	0.8	1.6	15.6	3.1
銅鐘 2~4 連	0.4	1.2	0.8	1.6	18.8	3.1
銅鐘 5 連~	0.8	1.6	1.1	3.1	21.9	6.3
強銅鐘/強櫻	31.3	31.3	31.3	100	100	100
弱櫻	9.4	9.4	9.4	37.5	37.5	37.5
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	31.3	31.3	31.3
強西瓜	12.5	12.5	12.5	50	50	50
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	25	25	25
強機會牌	12.5	12.5	12.5	62.5	62.5	62.5
攻撃	蓄氣 2			蓄氣 3		
獵人	さくや/ミランダ	ひろし		さくや/ミランダ	ひろし	
通常 RP	0.4	0.4		12.5	12.5	
銅鐘	3.1	15.6		18.8	25	
銅鐘 2~4 連	3.1	18.8		25	31.3	
銅鐘 5 連~	6.3	21.9		31.3	37.5	
強銅鐘/強櫻	100	100		100	100	
弱櫻	37.5	37.5		66.7	66.7	
弱西瓜	31.3	31.3		50	50	
強西瓜	50	50		75	75	
弱機會牌	25	25		50	50	
強機會牌	62.5	62.5		75	75	

尾槌龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		
獵人	ガラテア 隊長	ミランダ メル	其他	ガラテア 隊長	メル	其他
通常 RP	0.1	0.1	0.1	0.8	0.8	0.8
銅鐘	0.2	0.8	0.4	1.6	18.8	3.1
銅鐘 2~4 連	0.2	0.8	0.4	1.6	21.9	4.7
銅鐘 5 連~	0.4	1.6	0.8	1.6	25	6.3
強銅鐘/強櫻	25	25	25	100	100	100
弱櫻	6.3	6.3	6.3	43.8	43.8	43.8
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	37.5	37.5	37.5
強西瓜	9.4	9.4	9.4	56.3	56.3	56.3
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	25	25	25
強機會牌	9.4	9.4	9.4	75	75	75
攻撃	蓄氣 2		蓄氣 3			
獵人	さくや/ひろし	ミランダ	さくや/ひろし	ミランダ		
通常 RP	0.8	0.8	6.3	6.3		
銅鐘	3.1	18.8	12.5	37.5		
銅鐘 2~4 連	4.7	21.9	12.5	37.5		
銅鐘 5 連~	6.3	25	15.6	37.5		
強銅鐘/強櫻	100	100	100	100		
弱櫻	43.8	43.8	56.3	56.3		
弱西瓜	37.5	37.5	50	50		
強西瓜	56.3	56.3	75	75		
弱機會牌	25	25	37.5	37.5		
強機會牌	75	75	87.5	87.5		

角龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1								
獵人	BJ	さくら	ミランダ	ガラテア	ひろし	其他			
通常 RP	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2	0.2			
銅鐘	0.4	0.4	0.8	1.2	1.2	0.8			
銅鐘 2~4 連	0.4	0.4	0.8	1.2	1.2	0.8			
銅鐘 5 連~	0.8	0.8	1.1	1.6	1.6	1.1			
強銅鐘	25	25	25	25	25	25			
強櫻	25	50	50	25	50	25			
弱櫻	9.4	9.4	9.4	9.4	9.4	9.4			
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1			
強西瓜	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5			
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1	3.1			
強機會牌	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5	12.5			
攻撃	強			蓄氣 2			蓄氣 3		
獵人	BJ	さくや	ミランダ	さくや	ミランダ	ひろし	さくや	ミランダ	ひろし
通常 RP	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	1.6	9.4	9.4	9.4
銅鐘	1.6	25	6.3	1.6	6.3	25	12.5	18.8	25
銅鐘 2~4 連	1.6	28.1	6.3	1.6	6.3	28.1	15.6	21.9	31.3
銅鐘 5 連~	3.1	31.3	9.4	3.1	9.4	31.3	18.8	25	37.5
強銅鐘/強櫻	100	100	100	100	100	100	100	100	100
弱櫻	50	50	50	50	50	50	66.7	66.7	66.7
弱西瓜	37.5	37.5	37.5	37.5	37.5	37.5	50	50	50
強西瓜	62.5	62.5	62.5	62.5	62.5	62.5	75	75	75
弱機會牌	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	31.3	50	50	50
強機會牌	75	75	75	75	75	75	87.5	87.5	87.5

轟龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		
獵人	ひろし アキラ	隊長 さくら	其他	アキラ	隊長	其他
通常 RP	0.1	0.1	0.1	0.4	0.4	0.4
銅鐘	0.2	0.8	0.4	0.4	15.6	1.6
銅鐘 2~4 連	0.2	0.8	0.4	0.4	15.6	3.1
銅鐘 5 連~	0.2	1.2	0.4	0.4	18.8	3.1
強銅鐘/強櫻	25	25	25	100	100	100
弱櫻	3.1	3.1	3.1	31.3	31.3	31.3
弱西瓜	1.6	1.6	1.6	25	25	25
強西瓜	6.3	6.3	6.3	50	50	50
弱機會牌	1.6	1.6	1.6	18.8	18.8	18.8
強機會牌	9.4	9.4	9.4	62.5	62.5	62.5
攻撃	蓄氣 2			蓄氣 3		
獵人	ひろし	さくや	ミランダ	ひろし	さくや	ミランダ
通常 RP	0.4	0.4	0.4	12.5	12.5	12.5
銅鐘	0.4	15.6	1.6	25	50	37.5
銅鐘 2~4 連	0.4	15.6	3.1	31.3	50	43.8
銅鐘 5 連~	0.4	18.8	3.1	37.5	54.9	50
強銅鐘/強櫻	100	100	100	100	100	100
弱櫻	31.3	31.3	31.3	66.7	66.7	66.7
弱西瓜	25	25	25	56.3	56.3	56.3
強西瓜	50	50	50	75	75	75
弱機會牌	18.8	18.8	18.8	56.3	56.3	56.3
強機會牌	62.5	62.5	62.5	100	100	100

爆鎚龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1		強		蓄氣 2	蓄氣 3
	BJ メル	其他	BJ メル	YOU/隊長 アキラ		
通常 RP	0.2	0.2	0.4	0.4	0.4	12.5
銅鐘	0.4	0.8	1.6	12.5	12.5	25
銅鐘 2~4 連	0.4	0.8	3.1	12.5	12.5	28.1
銅鐘 5 連~	0.8	1.1	3.1	15.6	15.6	31.3
強銅鐘/強櫻	25	25	100	100	100	100
弱櫻	9.4	9.4	50	50	50	50
弱西瓜	3.1	3.1	43.8	43.8	43.8	43.8
強西瓜	12.5	12.5	62.5	62.5	62.5	62.5
弱機會牌	3.1	3.1	37.5	37.5	37.5	37.5
強機會牌	12.5	12.5	75	75	75	75

金火龍中部位破壊當選率

攻撃	弱/蓄氣 1			強		蓄氣 2	蓄氣 3
	隊長	さくや	其他	隊長	其他		
通常 RP	0.1	0.1	0.1	1.6	1.6	1.6	18.8
銅鐘	0.4	1.2	0.8	1.6	6.3	25	50
銅鐘 2~4 連	0.4	1.2	0.8	1.6	9.4	28.1	50
銅鐘 5 連~	0.4	1.6	0.8	1.6	12.5	31.3	50
強銅鐘/強櫻	25	25	25	100	100	100	100
弱櫻	9.4	9.4	9.4	50	50	50	66.7
弱西瓜	3.1	3.1	3.1	43.8	43.8	43.8	54.9
強西瓜	12.5	12.5	12.5	62.5	62.5	62.5	75
弱機會牌	3.1	3.1	3.1	31.3	31.3	31.3	50
強機會牌	15.6	15.6	15.6	75	75	75	75

雷狼龍中部位破壞當選率

攻撃	弱/蓄氣 1	強	蓄氣 2	蓄氣 3	
獵人	不論			さくや/ミランダ	ひろし
通常 RP	0.1	0.8	0.8	12.5	12.5
銅鐘	0.4	3.1	3.1	25	25
銅鐘 2~4 連	0.4	3.1	3.1	28.1	25
銅鐘 5 連~	0.4	6.3	6.3	31.3	31.3
強銅鐘/強櫻	25	100	100	100	100
弱櫻	6.3	50	50	62.5	62.5
弱西瓜	3.1	43.8	43.8	50	50
強西瓜	9.4	62.5	62.5	75	75
弱機會牌	3.1	31.3	31.3	50	50
強機會牌	12.5	75	75	100	100

立直目銅鐘相關說明

通常時內部會抽選一個叫做立直目銅鐘的東西（確率約 1/704）

通常時為了不使立直目出現而會顯示押順來迴避立直目呈現後形成銅鐘連線

但是以下幾種狀況中成立此小役時會使立直目出現

- 1.特殊小役成立後 3G
- 2.BONUS 結束後第一轉
- 3.CZ 中
- 4.BONUS 前兆中

也就是說在以上四種狀況抽到了這個小役的時候就會出現立直目

之後經由前兆消化完畢之後就會告知 BONUS 後開獎

立直目有可能會呈現大牌連線，但是不會立即開獎請注意

如果通常時出現押順而沒有照押順按的時候，要是出現立直目也不會開獎，這也要注意