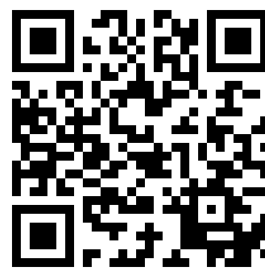


魔物獵人狂龍戰線

モンスターハンター 狂竜戦線

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



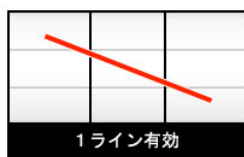
導入年月 2017/01

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左上右下一線有效

50 枚約可遊技轉數 33.5G

小役構成



QUEST BONUS

獲得枚數超過 71 枚時結束



9 枚/15 枚



2 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	Blue Circle	Fruit	Bell
19	Red Monster	Red Monster	Red Monster
18	Blue Circle	Green Monster	Red Monster
17	Green Monster	Blue Circle	Blue Circle
16	Bell	Bell	Bell
15	Blue Circle	Fruit	Green Monster
14	Monster Bonus	Green Monster	Blue Circle
13	Fruit	Monster Bonus	Bell
12	Green Monster	Blue Circle	Green Monster
11	Bell	Bell	Bell
10	Blue Circle	Fruit	Blue Monster
9	Blue Monster	Blue Monster	Blue Circle
8	Green Monster	Monster Bonus	Bell
7	Green Monster	Blue Circle	Fruit
6	Bell	Bell	Blue Circle
5	Blue Circle	Fruit	Bell
4	Blue Monster	Blue Circle	Monster Bonus
3	Bell	Green Monster	Bell
2	Green Monster	Blue Circle	Green Monster
1	Bell	Bell	Blue Circle

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. BONUS 中抽選 ART

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 777G，天井到達時經由前兆後突入 ART
且 ART 間當選 BONUS 連續 12 次都未當選 ART 時
到第 13 次的 BONUS 則當選 ART 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



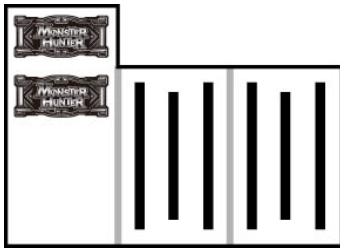
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先約在左轉輪上方到上段附近瞄押黑 BAR



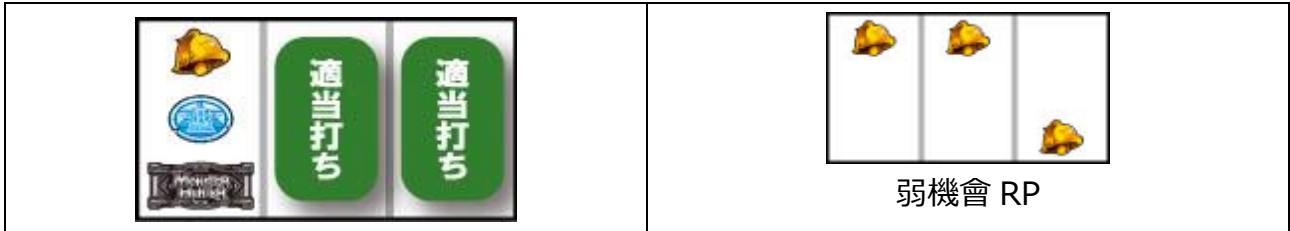
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止即可

左轉輪下段紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻

紅櫻三連時為強紅櫻，沒有三連時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成上上下下段停止時為弱機會 RP



左轉輪西瓜上段停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

中段鐘鐘再連線時為弱機會 RP，下段青再連線時為強機會 RP



BONUS 中的打法

有押順指示照押順指示停止，其他演出發生時則按照通常時打法瞄押

畫面發生白色閃爍時則左轉輪必須瞄押黑 BAR

ART 中的打法

有押順指示照押順指示停止，其他演出發生時則按照通常時打法瞄押

切入演出發生時則全轉輪瞄押黑 BAR

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



バルバレ



ナグリ村



ナグリ村 (活性後)



集會所

通常場景有上面的四種，移行「ナグリ村 (活性後)」為高確滞在確定！？

移行集會所時則為超高確滞在的好機

寶藏喵系統



畫面下方在睡覺的艾路貓有動作後突入，為新型態的前兆狀態，艾路貓會往畫面右方的別視窗移動

之後會跟主要畫面不會進行連動，而會主要自己形成一國來發生演出

艾路貓發現寶藏的話則可以獲得各種的特典

「ハンターランク UP」則下次 BONUS 當選時，ART 的當選率會比較高

其他還有直接告知 QUEST BONUS 當選或是 ART 直擊等等

ART「狩獵戰線」



純增約 2.0 枚/G 的 ART，分成庫存時間與討伐的兩個部分

首先會突入庫存時間進行「狩珠」的獲得抽選

結束之後則往討伐部分，使用狩珠進行大型怪物的討伐

討伐成功的話則會發生剝取機會

會獲得狩珠或是下一次庫存時間的 G 數

ART「狂龍戰線」



特殊小役出現率上升，狩珠

獲得率也上升的上位版 ART

狩獵開始時出現狂龍化怪物

且討伐成功的話則突入

庫存時間



ART 開始時突入，為獲得狩珠的部分，初期 G 數為 20G~100G，全部小役都會進行獲得抽選
特殊小役成立時則期待度上升，告知類型有三種可以選擇：機會告知、衝擊告知、後告知三種

討伐部分



庫存時間結束後，會突入往大型怪物的討伐部分，完全依照成立小役進行政防抽選
不中與青再成立時基本上為怪物攻擊，其他的小役為我方攻擊，特殊小役則有機會給予大量傷害
畫面左下的討伐計數器歸零的話則討伐成功。怪物攻擊時為狩珠被破壞的危機
如果被破壞的話則狩珠會換成下一個，全部狩珠都沒有的時候則結束 ART

剝取機會



討伐成功後發生，出現的 LOGO 種類會示唆報酬種類，銀色則為獲得狩珠
金色則會發生庫存時間的上乘，也有機會獲得狂龍戰線的 G 數！？
如果出現彩色的剝取機會 G 的話則會連續獲得狩珠或是 G 數上乘！？
剝取機會中要是成立特殊小役的話則會再追加一次剝取機會！？

BONUS 介紹

QUEST BONUS



純增約 40 枚的純正 BONUS，為當選 ART 的主要捷徑，BONUS 當選時要是在高確則為好機
ART 當選期待度約 30%，BONUS 中的 QUEST 總共有五種，然後會出現三種給玩家選擇
QUEST 成功的話則突入 ART，QUEST 中有「モンニャンクエスト」的話則為好機
如果是在 ART 中當選 BONUS 的話，則會依照當下狀況而有不同的特典
狩獵中的話則為討伐濃厚、剝取機會中為多加一次剝取機會等等

採掘 QUEST



BONUS 中獲得護身符後
最後在鑑定時間中鑑定
出現「当り」則當選 ART
獲得的數量與顏色都要注意

捕獲 QUEST



攻擊ウルクスス使捕獲等級
上升，最後成功捕獲的話
則為 QUEST 成功
使用炸彈則等級會一口氣上升

開眼 QUEST



畫面右方的魔物之眼打開的話
則 QUEST 成功，會依照做出
動作的角色不同而有
期待度的變化

探索 QUEST



如果能夠發現 enterlion 的話
則為 QUEST 成功

魔喵 QUEST



艾路貓能夠將怪物打倒的話
則當選 ART 確定

通常時演出

烤肉演出



如果能成功烤好肉的話
則為好機

次回預告



會預告接下來的連續演出
只要發生的話則為大好機！

enterlion



為本機的確定角色，要是在
通常時出現則為 BONUS+
ART 當選濃厚！

魔物之眼



畫面右方的這個役物要是有動作時則為
示唆前兆，顏色變化時則為好機

G-SLASH



畫面左方的這個燈亮起的話則為大好機
在連續演出中或其他時間點都有可能發生

連續演出

料理對決



主角做的料理獲得高評價的話
則演出成功，艾路貓吃完後的
盤子必須要注意

棒球對決



主角投球將其三振的話則演出
成功，球有火包圍的話為好機

扳手腕對決



主角扳手腕勝利的話則演出
成功，對手是女生時為好機

猜拳對決



猜拳勝利的話則演出成功，對手是艾路貓的話
則為大好機，我方換成モア・ガラテア則為好機

爬懸崖對決



主角成功爬上懸崖的話則演出成功
我方換成メルの話則為好機

ART (庫存時間) 中的演出

機會告知



主角在地圖中徘徊然後獲得狩珠，場景有原生林、冰海、地底火山的三種
在地底火山時比較容易獲得狩珠。如果發現怪物時則為好機，討伐的話則獲得狩珠
會依照怪物的種類而有不同的討伐期待度

衝擊告知



畫面有動作時則為好機，中央的導光板役物發動，如果出現怪物的話則獲得狩珠
告知發生時如果出現ゴア・マガラ的話…

後告知



入浴中的女性獵人增加的話則為好機，最後會發生判定演出
以喝光的飲料數來獲得狩珠

ART (討伐部分) 中的演出

落下穴



發動時怪物會沒辦法動，可以連續給予攻擊

麻痺陷阱



跟落下穴一樣是封印怪物的動作給予連續攻擊

狩獵笛



為夥伴的 Lara 會有的道具
會有一段時間我方全員的
攻擊力會上升

鬼人藥(G)



喝下後我方全員的攻擊力會有一
段時間上升，喝鬼人藥 G
則攻擊力大幅上升！

毒狀態



為怪物的異常狀態，毒退去前
怪物沒有受到攻擊時也會使
討伐計數器減少

大木桶炸彈



發動時會給予大傷害，可使討伐計數器大幅減少

部位破壞



發動時要是討伐成功的話則會上乘一個
剝取機會（銀）

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/140					1/129
ART 初當	1/444	1/404	1/404	1/321	1/319	1/204
機械割	97.5%	98.6%	100.6%	103.8%	107.6%	112.2%

BONUS 同時當選期待度

設定	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	弱機會 RP	強機會 RP
135	0.5	10.9	100	15	25	43.3
24	0.73	10.5				
6	0.82	10.9			28.3	43.6

通常時小役確率

設定	MB	押順銅鐘	西瓜	中段櫻	通常 RP	弱機會 RP	強機會 RP
1-5	1/28.2	1/3.51	1/93.8	1/65536	1/12.9	1/119	1/148
6					1/13.0	1/114	1/149

MB 中小役確率

會隨著 RT 狀態變動，RT0 為設定變更後中段再鐘鐘連線後移行，RT2 為 ART 中
RT1 為銅鐘押順錯誤後移行，MB 中的中段櫻出現率固定為 **1/1598**

RT	RT0			RT1			RT2		
設定	銅鐘	弱櫻	強櫻	銅鐘	弱櫻	強櫻	銅鐘	弱櫻	強櫻
135	1/1.21	1/7.95	1/20.8	1/1.21	1/9.9	1/13.7	1/2	1/3.18	1/5.4
24		1/7.93	1/20.9		1/9.88	1/13.8			1/5.41
6		1/7.95	1/20.8		1/9.9	1/13.7	1/2.14	1/2.98	1/5.11

模式移行抽選

TABLE 移行抽選

通常時有五種的 TABLE，設定變更與 ART 結束時會進行 TABLE 移行抽選

	TABLE1 滯在中 ART 結束時					TABLE2 滯在中 ART 結束時				
設定	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	30.1	55.5	6.25	7.81	0.39	55.5	15.6	12.5	15.6	0.78
2	25.0	57.0	14.1	3.13	0.78	58.6	14.1	19.5	6.25	1.56
3		55.5	6.25	12.5		50.0	10.9	12.5	25.0	
46	12.5	28.1	50.0	3.13	6.25	21.9	12.5	50.0	6.25	9.38
5		28.9	12.5	6.25	39.8	21.1	9.38	17.2	12.5	39.8
	TABLE3 滯在中 ART 結束時					TABLE5 滯在中 ART 結束時				
設定	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	39.8	15.6	6.25	36.7	1.56	66.8	18.8	1.95	6.25	6.25
2	50.0	18.8	15.6	12.5	3.13			9.38	3.13	1.95
3	28.1	12.5	6.25	50.0		29.3	12.5	1.95	6.25	50.0
46	12.5		25.0	12.5	37.5	25.0	17.2	50.0	1.56	6.25
5	16.4	6.25	12.5	25.0	39.8	32.0	15.6	6.25	6.25	39.8

設定	設定變更時					TABLE4 滯在中 ART 結束時	
	1	2	3	4	5	4	5
1-3	46.9	25.0	14.8	3.13	10.2	25.0	75.0
4-6	36.7				20.3		

模式移行表

通常時有四個階段的模式，BONUS 成立時會管理 ART 抽選

然後會依照 ART 間的 BONUS 當選次數進行模式移行

ART 間 BONUS 次數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10~
TABLE1	B	A	A	B	C	A	B	A	B	A	D
TABLE2	B	A	B	C	A	B	C	A	A	B	D
TABLE3	C	C	B	B	C	B	C	A	A	B	D
TABLE4	A	A	A	B	A	A	B	C	A	A	D
TABLE5	D	C	D	C	D	C	D	C	D	C	D

通常時沒有押分時，按下 PUSH 鍵之後出現的怪物會示唆當下滯在模式

ケチャワチャ	テツカブラ	全模式
ガララアジャラ	ザボアザギル	
ネルスキュラ		可期待模式 B 以上
リオレウス	ブラキディオス	模式 B 以上確定
ティガレックス		
クシャルダオラ	テオ・テスカトル	本次+下一次皆為模式 B 以上確定
キリン		
イビルジョー	リオレイア希少種	模式 C 以上確定
ゴア・マガラ		模式 D 或超高確確定
シャガлмаガラ		TABLE5+模式 D

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>

狀態移行抽選

通常時有「通常」「高確」「超高確」「確定高確」的四種狀態

狀態會管理 BONUS 成立時的 ART 抽選,「高確」「超高確」會有 10G 的保證 G 數

保證 G 數要是在高確中又重複當選時會再重置成 10G

移行「確定高確」時,到下一次 BONUS 當選前都不會轉落 (ART 確定)

設定變更/ART 結束時/BONUS 結束非當選 ART 時

	設定變更/ART 結束時				BONUS 結束時		
設定	通常	高確	超高	確定	通常	高確	超高
1-3	75.0	23.8	0.78	0.39	80.1	19.5	0.39
4-6	66.8	30.9	1.56	0.78	75.0	23.8	1.17

弱特殊小役成立時

滞在	通常	高確		超高
設定	高確	高確	超高	超高
1-3	25.0	15.6	3.13	18.8
4-6	33.2	25.0	4.69	29.7

強特殊小役成立時

滞在	通常		高確			超高	
設定	高確	超高	高確	超高	確定	超高	確定
1-3	69.1	0.78	50.0	19.5	0.39	69.1	0.78
4-6	71.9	3.13		24.2	0.78	71.9	3.13

非特殊小役成立時

保證 G 數後的特殊小役以外成立時會以 6.25% 進行轉落抽選 (轉落一階, 確高不轉落)

狀態示唆演出

RP 閃爍種類	通常閃爍	銅鐘得分閃爍	從中間閃爍	高速閃爍	逆時針閃爍
通常	99.95	0.05			
高確	95	4.95	0.05		
超高	93.8	4.95	1.1	0.2	
確定	90.6	4.95	2.86	1.17	0.39
銅鐘得分音	通常	高確	超高	確定	
通常得分音	100	95.0	92.5	90.0	
特殊得分音		5.00	7.50	10.0	

寶藏喵系統抽選

會依照是否在特殊小役後 4G 以內成立特定小役進行抽選，有各種特典

高確	狀態升格一階段	模式上升	模式升格一階段
確定高確	升格確定高確	ART 確定	ART 當選確定
未當選次數天井	移行 10 次都未當選 ART 的狀態（模式 D 確定）		

特殊小役成立後超過 5G						特殊小役成立後 4G 以內					
設定	MB 中 15 枚銅鐘成立					設定	MB 中 15 枚銅鐘成立				
	高確	確高	模式	天井	ART		高確	確高	模式	天井	ART
12	4.29	0.01	0.39	0.01	0.01	12	18.7	0.01	6.25	0.01	0.01
34	5.24	0.01	0.59	0.01	0.01	34	19.4	0.02	7.03	0.05	0.02
56	6.05	0.05	0.78	0.05	0.05	56	19.5	0.20	7.81	0.39	0.20
設定	MB 中弱櫻成立					設定	MB 中弱櫻成立				
	高確	確高	模式	天井	ART		高確	確高	模式	天井	ART
12		0.05	12.5	0.39	0.05	12		0.20	25.0	1.56	0.20
34	25.0	0.20	14.1	1.17	0.20	34	39.7	0.78	26.4	2.34	0.78
56		0.78	15.6	2.34	0.78	56		1.56	28.3	3.91	1.56
設定	MB 中強櫻成立					設定	MB 中強櫻成立				
	高確	確高	模式	天井	ART		高確	確高	模式	天井	ART
12		0.78	63.3	3.91	0.78	1-6	6.25	6.25	50.0	25.0	6.25
34	6.25	1.56	60.6	5.00	1.56						
56		3.91	58.1	7.81	3.91						

前兆 G 數分配

當選內容	高確	確定高確	模式上升	未當選天井	ART 直擊
8G	50.0	12.5	25.0	6.25	2.34
16G	37.5	25.0	50.0	12.5	6.25
17G	12.5	50.0	25.0	31.3	6.25
27G		6.25		37.5	10.2
32G		6.25		12.5	75.0

「QUEST BONUS」中的抽選

BONUS 成立時的 ART 抽選 (ART 中為上乘抽選)

模式	通常時				ART 中			
	A	B	C	D	A	B	C	D
設定 135	0.39	6.25	19.9	39.8	28.1	40.2	50	54.7
設定 24	0.78	10.2	25	50				
設定 6	28.1	40.2	50	54.7				

押順指示發生抽選

BONUS 中押順機會 RP 成立時會依照滞在模式進行押順指示發生抽選

模式	A	B	C	D
發生率	7.81	25	42.6	63.7

通常時 ART 抽選

小役	通常	高確	超高	確定高確
弱機會 RP/西瓜	4.69	19.9	39.8	9.77
強機會 RP	50			

ART 中 G 數上乘抽選

第一次當選則上乘 20G，之後每一次當選皆上乘 10G

小役	通常	高確	超高
弱機會 RP/西瓜	4.69	19.9	39.8
強機會 RP	50		

QUEST 報酬抽選

BONUS 中會依照滞在狀態與成立小役進行 RANK UP 抽選，當選時上升 1 RANK

小役	通常時 ART 抽選				ART 中 G 數上乘抽選		
	通常	高確	超高	確高	通常	高確	超高
弱機會 RP/西瓜	4.69	19.9	39.8	9.77	4.69	9.77	19.9
強機會 RP	50						

以下為各個 RANK 的報酬：

RANK1 20G、RANK2 30G、RANK3 40G、RANK4 50G

RANK5~10 50G+狩珠 1~6 個，RANK 多 1 則狩珠多一個

次回模式示唆演出

ART 非當選的 BONUS 結束時，最後的演出會示唆次回模式

採掘 QUEST

採掘 QUEST 失敗時，師傅的動作會示唆次回模式

模式	A	B	C	D
離開	62.5	50.0	31.3	18.8
搖頭	31.3	37.5	50.0	50.0
安慰	6.25	12.5	18.8	31.3

捕獲 QUEST

採掘 QUEST 失敗時會依照有無切入演出以及ウルクススの逃走方式示唆次回模式

模式	跑走	滑走	往前滾動	切入演出+跑走	切入演出+滑走	切入演出+往前滾動
A	80.0	20.0				
B	78.4		20.0	1.56		
C	76.9	20.0		1.56	1.56	
D	76.9		20.0	1.56		1.56

開眼 QUEST

開眼 QUEST 失敗時，液晶畫面右方的「魔物之眼」役物的顏色會示唆次回模式

模式	A	B	C	D
藍	87.5	50.0	50.0	25.0
黃	12.5	50.0	25.0	25.0
綠			25.0	25.0
紅				25.0

搜索 QUEST

搜索 QUEST 失敗時，結束畫面時會示唆次回模式

模式	A	B	C	D
只有背景	66.7	33.3	44.9	34.4
主角插腰	33.3	66.7	44.9	50.0
主角盤腿			9.38	9.38
主角生氣			0.78	6.25

魔喵 QUEST

魔喵 QUEST 失敗時，艾路貓的台詞會示唆次回模式

模式	A	B	C	D
面目ないニヤ	100			
やられたニヤ		100	75.0	62.5
もうちょっとだった			25.0	25.0
次は負けないニヤ				12.5

ART 模式抽選

ART 總共有 A~D 的四個模式，模式越高則越容易選擇高狀態（模式分配比例未公布）

ART 中狀態抽選

ART 初當時會依照設定，第 2SET 後會依照 ART 模式決定狀態

設定	1	24	35	6
通常	50	60.2	30.9	37.5
高確	37.5	36.7	53.5	50
超高	12.5	3.13	15.6	12.5
ART 模式	A	B	C	D
通常	87.5	66.8	60.2	50
高確	11.7	30.9	35.2	40.6
超高	0.78	2.34	4.69	9.38

ART 中押順指示發生抽選

押順機會 RP 成立時會依照當下滯在狀態進行押順指示抽選

滯在	通常	高確	超高	討伐中/剝取中	狂龍戰線
發生率	21.1	31.6	42.6	21.1	100

ART 狩珠庫存時間中的抽選

繼續 G 數抽選

ART 直擊時	通常	高確	超高	確定高確
繼續 G 數	20G	30G	40G	50G

彩虹狩珠升格抽選

此區間中 BAR 連線成立時則當下第一顆狩珠會直接升格成彩虹色

狩珠獲得抽選

ART 初當時會獲得兩顆狩珠，確定高確中的特殊小役會進行狩珠庫存抽選

確定高確中

獲得的珠子種類跟下面的 ART 初當時的抽選一樣

成立小役	狩珠 1 個	狩珠 2 個
弱特殊小役	12.1	0.39
強特殊小役	43.8	6.25

ART 初當時

白	藍	黃	綠	紅	紫	紅葉
50.0	28.9	12.5	4.69	2.34	1.17	0.39

狩珠庫存時間中

消化中會依照滯在狀態與成立小役進行狩珠庫存抽選，以下為各小役上乘顆數抽選

狀態	非特殊小役				弱特殊小役				強特殊小役			
	1 個	2 個	3 個	5 個	1 個	2 個	3 個	5 個	1 個	2 個	3 個	5 個
通常	0.75	0.02	0.002	0.002	48.7	1.17	0.10	0.01	86.7	9.38	3.13	0.78
高確	1.51	0.05	0.003	0.002	57.4	2.34	0.20	0.02	68.8	25.0	4.69	1.56
超高	3.02	0.10	0.01	0.003	64.8	4.69	0.39	0.05	25.0	65.6	6.25	3.13

狩珠獲得顏色分配

契機役	白	藍	黃	綠	紅	紫	紅葉
非特殊小役	75	12.9	6.25	3.13	1.56	0.78	0.39
弱特殊小役	50	28.9	12.5	4.69	2.34	1.17	0.39
強特殊小役		50	25	12.5	7.81	3.13	1.56
中段櫻				25	25	25	25

ART 討伐時間中的抽選

討伐大型怪物成功的話則突入剝取機會（剩餘狩珠保留）

夥伴多追加一人時則狩珠的討伐期待度上升一階（白珠+三位夥伴=期待度綠珠）

BONUS 成立時則討伐確定+G 數上乘獲得確定，部位破壞時討伐成功可獲得狩珠

全部狩珠都被破壞的話則結束 ART

狂龍化怪物抽選

第幾 SET	第 3SET	第 7SET	第 20SET	其他關數
狂龍 A	25	45	25	3.12
狂龍 B	0.006	5	0.006	0.006

初期討伐計數器點數抽選

設定	8pt	10pt	12pt
1-5	6.25	18.8	75
6	3.91	12.5	83.6

討伐成功時的報酬抽選

報酬	金 A	金 B	金 C	金 D	虹 A	虹 B
分配比例	75	21.9	2.15	0.2	0.76	0.02

如果 4G 內就將怪物給討伐，則會獲得追加的報酬

2G 以內獲得剝取虹 A 確定、3~4G 討伐時獲得剝取金確定

夥伴獵人加入、抽選

目前夥伴人數	1 人			2 人	
追加人數	0	1	2	0	1
不中/RP	96.1	3.91		96.9	3.13
銅鐘/MB	87.5	11.7	0.78	88.3	11.7
弱特殊小役	81.3	15.6	3.13	84.4	15.6
強特殊小役	93.8		6.25		100

夥伴獵人脫落抽選

抽選到的時候會少一人

成立小役	夥伴 2 人時	夥伴 3 人時
不中/RP	9.38	14.1

攻擊抽選

一般攻擊抽選

成立小役	不中/RP	銅鐘/MB	弱特殊小役	強特殊小役
1 點傷害	8.64	50.0		
2 點傷害	0.78	37.2	37.3	
3 點傷害	0.20	6.25	25.0	12.5
5 點傷害	0.05	1.56	12.5	35.9
10 點傷害	0.002	0.02	0.20	1.56
閃光玉(2G)	0.20	2.75	12.1	
鬼人藥/毒(2G)	0.04	0.59	3.91	9.38
鬼人藥/毒(3G)	0.01	0.20	1.56	9.38
鬼人藥 G(2G)	0.01	0.20		4.69
強攻擊(1G)	0.01	0.10	1.17	
集中攻擊(2G)	0.05	0.78	3.13	12.5
集中攻擊(3G)	0.02	0.39	2.34	10.9
睡眠效果			0.78	3.13

使用閃光玉時的傷害抽選

成立小役	不中/RP	銅鐘/MB	弱特殊小役	強特殊小役
1 點傷害	23.4	50		
2 點傷害	0.78	41	31.3	
3 點傷害	0.39	6.25	31.3	
5 點傷害	0.39	2.34	31.3	62.5
10 點傷害		0.39	6.25	37.5

使用鬼人藥(G)、毒時的傷害抽選

成立小役	不中/RP	銅鐘/MB	弱特殊小役	強特殊小役
1 點傷害	8.59	50		
2 點傷害	0.78	41	31.3	
3 點傷害	0.39	6.25	31.3	
5 點傷害	0.39	2.34	31.3	75
10 點傷害		0.39	6.25	25

集中攻擊中的傷害抽選

成立小役	不中/RP	銅鐘/MB	弱特殊小役	強特殊小役
1 點傷害	98.4			
2 點傷害	0.78	91	31.3	
3 點傷害	0.39	6.25	31.3	
5 點傷害	0.39	2.34	31.3	62.5
10 點傷害		0.39	6.25	37.5

睡眠中的傷害抽選

成立小役	不中/RP	銅鐘/MB	弱特殊小役	強特殊小役
7 點傷害	99.6	87.5	50	
10 點傷害	0.39	12.5	50	100

部位破壞抽選

部位破壞時且討伐成功的話則會多獲得一個剝取銀

睡眠中、集中攻擊中、討伐成功時不會進行抽選

成立小役	不中/RP	銅鐘/MB	弱特殊小役	強特殊小役
當選率	0.39	1.56	4.69	19.9

繼續抽選

上面攻擊跟部位破壞都沒有當選時，會依照狩珠種類進行繼續抽選，抽選失敗則破壞狩珠

夥伴有 1 人時則會往上一階抽選，夥伴有 2 人時則會往上兩階抽選

(往上一階的意思指：狩珠白色時，夥伴有兩人的話則以藍色去抽選)

狩珠顏色	白	藍	黃	綠	紅	紫
繼續率	33.2	39.8	50	66.8	79.7	90.6

剝取機會中的抽選

剝取機會中有銀、金 A~D、虹 AB 共七種

報酬抽選

剝取金 A 為 20G、剝取金 B 為 30G、剝取金 C 為 40G，剝取虹 AB 第一次必定為 30G

剝取銀

報酬	狩珠 x2	狩珠 x3	狩珠 x5
分配比例	89.8	9.38	0.78

剥取金 D

報酬	50G	100G
分配比例	99.6	0.39

剥取虹 (繼續時)

報酬	狩珠 x1	狩珠 x2	20G	30G	40G	50G
分配比例	12.1	0.39	75	11.7	0.39	0.39

狩珠獲得時顏色分配

契機	藍	黃	綠	紅	紫	紅葉
剥取銀	50	25	12.5	7.83	3.13	1.56
剥取虹						100

剥取機會中的繼續抽選

剥取機會消化中會依照成立小役再抽選剥取機會

剥取銀、金消化中

成立役	金 A	金 B	金 C	金 D	虹 A	虹 B
弱特殊小役	94.9	3.91	0.78	0.39		
強特殊小役		86.3	10.5	2.34	0.78	
中段櫻					50.0	50.0

剥取虹 A 消化中

成立役	其他小役	弱特殊小役	強特殊小役	中段櫻
虹 A		99.2	87.5	
虹 B	50	0.78	12.5	100

剥取虹 B 消化中

成立役	其他小役	弱特殊小役	強特殊小役	中段櫻
虹 B	79.7	100	100	100

ART 拉回抽選

ART 結束後第一轉成立特殊小役的話，則 ART 拉回當選確定

成立役	弱特殊小役	強特殊小役	中段櫻
獲得 G 數	20G	30G	50G