

# 吉宗~極~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



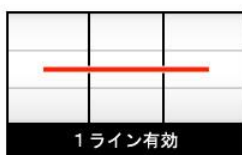
導入年月 2014/02

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 31G

小役構成



BIG BONUS



REG BONUS



8 枚/REPLAY



3 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	黄色桶	蓝色球	蓝色球
20	蓝色球	红色樱桃	黄色桶
19	蓝色鱼	將軍	將軍
18	蓝色鱼	蓝色球	蓝色球
17	將軍	黄色桶	蓝色球
16	黄色桶	蓝色球	蓝色球
15	蓝色球	红色樱桃	黄色桶
14	绿色花	黄色桶	红色樱桃
13	黄色桶	蓝色球	绿色花
12	蓝色球	红色樱桃	蓝色球
11	将军	太阳	黄色桶
10	红色樱桃	太阳	将军
9	绿色花	黄色桶	绿色花
8	黄色桶	蓝色球	蓝色球
7	蓝色球	绿色花	黄色桶
6	太阳	黄色桶	太阳
5	太阳	蓝色球	太阳
4	绿色花	绿色花	红色樱桃
3	黄色桶	黄色桶	蓝色球
2	蓝色球	将军	黄色桶
1	绿色花	黄色桶	红色樱桃

**開獎條件**

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ 抽選
3. 特殊小役直擊

**轉輪凍結特典與確率**

為姬連線 RP 成立 (確率 1/65536)  
特典為將軍 RUSH 突入確定

**天井情報與恩惠**

天井為 BONUS 間 1432G+前兆 36G

天井到達經由前兆後當選 BONUS 確定, 超過 1000G 所開出的 BONUS 為 BIG 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機種情報查詢  
最專業的的中文機台攻  
最即時的線線上論壇討  
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



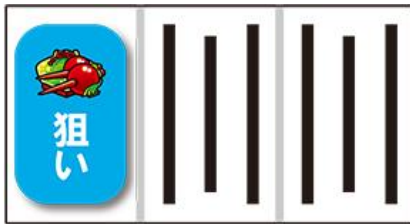
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

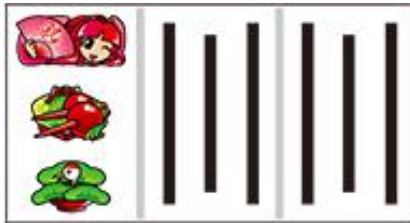
<https://www.facebook.com/groups/happyslotto/>



## 小役種類及瞄壓方式



左轉輪瞄壓姬圖案下面的紅櫻



中段紅櫻停止時為強機會牌，中右轉輪適當停止

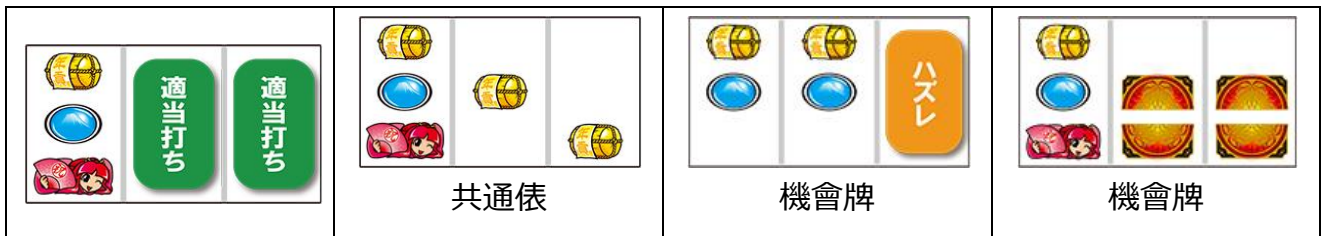
下段紅櫻停止時，中右轉輪瞄壓紅櫻（家紋圖案附近），三連紅櫻即為強紅櫻

而右轉輪中下段家紋圖案停止也為強紅櫻



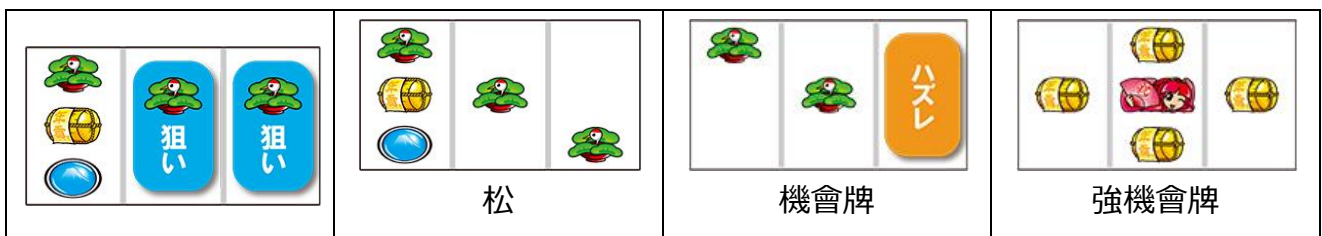
下段姬圖案停止時，中右轉輪適當停止即可，左上斜下依連線時為共通依

銅鐘與藍再雙聽牌不中或是中右轉輪中下段皆家紋圖案停止，即為機會牌



左轉輪松停止時，中右轉輪皆瞄壓松（姬圖案附近）

松不中時為機會牌，十字依形成時為強機會牌



## BONUS 與 AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時各轉輪瞄壓指定圖案，其餘按照一般時打法即可

# 本機演出說明

## 通常時場景與模式說明

### 通常場景



通常時場景總共有上面的五種，殿の間與天守閣有 AT 直擊的機會

天守閣移行的話為超高確以上滞在濃厚

### (超)高確率



規定 G 數解除期待的前兆場景，如果與劍舞跟家紋高確率同時的話則突入超高確率

有很多繼承前一代的演出，也有新追加的 MAX BET 按鍵演出等

### (超)劍舞高確率



依連續成立時突入的自力解除 CZ

如果與其他兩個高確率任一重複則為超  
畫面上方的能量條顏色示唆解除期待度

### (超)家紋高確率



特殊小役成立時突入的自力解除 CZ

如果與其他兩個高確率任一重複則為超  
保留玉顏色示唆期待度

### 鷹狩



重複當選高確率時突入的超高確率區間，成功的話則 BIG+AT 濃厚

## BONUS



有 BIG 與 REG 兩種擬似 BONUS

BIG 為枚數管理方式的 320 枚+a獲得，REG 為 20G 固定

BIG 中跟系列作一樣有三種告知可選擇，通常時 BIG 為枚數上乘、AT 中為 G 數上乘

## 爆走大盤振舞



1 SET 80G+a，純增約 2.8 枚/G 的 AT，最大繼續率 80%，特殊小役成立會進行 G 數上乘

而且跟通常時一樣有高確率以及 BONUS 的抽選

## 極大盤振舞



爆走大盤振舞中 G 數上乘的一部分突入，10/20/50G 繼續

全部小役都會進行 G 數上乘，特殊小役則有大量上乘的機會!?

## 將軍 RUSH



爆走大盤振舞中 BONUS 的一部分或是高確率重複當選時突入，10G+a繼續

全部小役都會進行上乘，而且家紋連線確率大幅上升，只要連線就上乘轉數

結束後必定放出 BIG BONUS

## 連續演出說明

### 機器人代官演出



本作追加的超激演出，對方攻擊有拳頭與光線，使用拳頭的話期待度上升  
要是金色或是紅色切入演出時為好機

### 百人斬演出



將小雜魚們打倒後對決劍豪，打敗劍豪則勝利，跟初代一樣要是第一轉將雜魚全滅為好機  
還有要是跟劍豪對決時背景被火所包圍的話為好機

### 惡者成敗演出



對決宙太、大個太郎及佐助的演出，對決宙太時則為好機  
吉宗使出的招數也有期待度高低，依序為橫斬<叉斬<火焰叉斬

### 追捕演出



如果能抓到惡代官及越後屋的話則演出成功，有很多的 CHANCE UP 演出  
吉宗的表情要是變成紅色時為好機

### 拍賣大會演出



惡代官與爺共同競標一樣物品的演出，商品要是為南國旅行時為好機

如果惡代官用小錢箱，爺用大錢箱為好機

### 滅火演出



能成功將火焰完全撲滅的話則演出成功，如果大象出現幫忙滅火時為好機

### 力量對決演出



跟大象比力氣的演出，如果成功贏過大象的話則演出成功

進入土俵前要是撒鹽，或是吉宗臉變紅時為好機

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>

## BONUS 演出說明

### 吉宗 BIG



吉宗 BIG 為機會告知，切入演出時瞄押藍七連線成功時為 1G 連確定，家紋連線成功時則 AT 確定

搭載著上乗特化區間 萬兩亂舞 每 G 都會發生上乗的大好機

### 爺 BIG



爺 BIG 為完全告知，只要切入演出—發生則特定圖案連線確定!

搭載著上乗特化區間 G SRASH 保留玉的顏色會示唆上乗的期待度

### 姫 BIG



姫 BIG 為最終告知，最後會以抽籤輪盤演出 1G 連或是 AT 當選

搭載著上乗特化區間 姫札 CHANCE

### REG



通常時的 REG 抽選高確率，AT 中則抽選 G 數上乘，偶而會升格成 BIG，升格時 AT 突入濃厚!



## AT 中的演出

### 初代轉輪演出



轉輪與畫面連動的演出

如果令人懷念的立直目或機會牌出現時為好機

### 姬 LIVE STAGE



次 SET 繼續濃厚的特殊場景

有各種不同演出存在

### 跳躍判定演出



吉宗騎著摩托車跳躍橋的演出，成功的話則上乘轉數或是獲得振舞箱等等

切入演出的顏色會示唆期待度

### 敲下起動桿演出



轉輪自動起動後，各轉輪停止家紋圖案後

的超激熱演出

### 應援演出



應援的人物如果是爺或姬則為好機

頻發時則為前兆的示唆

### 御庭番輪盤演出



刺到的東西告知小役或是機會告知，如果是女忍者的話則期待成立特殊小役

### 次回預告



示唆即將發展的超激演出，有多種告知存在

### 振舞箱開箱演出



最終 G 畫面左下角的振舞箱會開箱進行後上乘的演出，箱子的顏色有期待度的不同

## 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/408.2	1/385.5	1/383.1	1/347.4	1/328.3	1/305.0
AT 初當	1/1452	1/1344	1/1273	1/1126	1/1082	1/867
BONUS/AT 合算	1/318.7	1/299.5	1/294.5	1/265.5	1/251.9	1/225.7
機械割	96.2%	98.2%	100.6%	103.3%	106.5%	110.9%

## 通常時小役確率

小役	通常 RP	押順俵合算	松	弱紅櫻	強紅櫻	
確率	1/3.7	1/1.8	1/90.0	1/128	1/381	
小役	最強紅櫻	機會牌 A	機會牌 B	強機會牌	姬連線	
確率	1/32768	1/266	1/402	1/32768	1/65536	
設定	1	2	3	4	5	6
共通俵	1/192.8	1/186.2	1/174.3	1/163.8	1/154.6	1/138.8

## 模式移行與解除 G 數相關

模式跟前作一樣有通常 A/通常 B/天國準備/天國 A/天國 B 的以上五種

通常 AB 與天國準備模式的天井為 1400G，天國 AB 的天井為 128G

詳細的模式移行比例以及分配 G 數解析值詳細廠商並未公佈

以下先列出實戰的近似比例值

### 各模式期待度較高的區間

模式	期待度較高的區間			
通常 A	301-364	601-664	901-964	1201-1264
通常 B	201-264	501-564	801-864	1101-1164
天國準備	401-464	701-764	1001-1064	

以下為各 G 數約六萬筆的實踐值所約分配的比例以及該區間的當選率

G數	落點數	比例	此區間當選率
2-50	11302	18.69%	18.69%
51-100	10099	16.70%	20.53%
101-150	6883	11.38%	17.61%
151-200	2363	3.91%	7.34%
201-250	3353	5.54%	11.24%
251-300	2548	4.21%	9.62%
301-350	2689	4.45%	11.23%
351-400	2239	3.70%	10.54%
401-450	1269	2.10%	6.68%
451-500	1156	1.91%	6.52%
501-550	1716	2.84%	10.35%
551-600	1453	2.40%	9.77%
601-650	1371	2.27%	10.22%
651-700	1208	2.00%	10.03%
701-750	718	1.19%	6.63%
751-800	642	1.06%	6.35%
801-850	891	1.47%	9.40%
851-900	900	1.49%	10.48%
901-950	678	1.12%	8.82%
951-1000	681	1.13%	9.72%
1001-1050	423	0.70%	6.69%
1051-1100	382	0.63%	6.47%
1101-1150	516	0.85%	9.35%
1151-1200	475	0.79%	9.49%
1201-1250	432	0.71%	9.54%
1251-1300	422	0.70%	10.30%
1301-1350	232	0.38%	6.31%
1351-1400	199	0.33%	5.78%
1401-1450	1710	2.83%	52.71%
1451-天井	1534	2.54%	100.00%

## 狀態移行抽選

通常時會有影響 AT 抽選的機會狀態存在，機會狀態滯在時當選 BONUS 則當選 AT 確定  
機會狀態滯在時有機會移行「殿の間」場景

### 機會狀態移行率

移行契機為各小役成立時，機會狀態滯在時，下表未列出的小役全部都會進行轉落抽選  
轉落率為：奇數設定 6.9%、偶數設定 7.4%

設定	1 枚役(不中目)	弱・強櫻/機會牌	松	共通俵	通常 BIG 後	通常 REG 後	AT 後
135	0.2	0.5	10	20	100	10	20
246	0.4	0.5	15	25			

## BONUS 解除抽選

通常時不中 or 松成立時會進行 BONUS 的解除抽選，松解除時次回移行天國模式

設定	1	2	3	4	5	6
不中	1/9911.2	1/7929.0	1/6607.5	1/5663.6	1/3964.5	1/2643.0
松	1/46091					1/18097

## 劍舞高確率

劍舞高確中 RP 以外的全部小役都會進行 pt 加算，最終 G 會依照獲得 pt 進行 BONUS 抽選  
劍舞高確率在依連續時會進行突入抽選，依 4 連時為突入確定！

設定	1	2	3	4	5	6
2 連俵	0.5	0.7	1	1.2	1.5	2
3 連俵	40	40	45	45	50	50

### pt 抽選

pt	0pt	15pt	30pt	60pt	90pt	150pt
俵(通常劍舞)	26.3	68.1	5	0.39	0.2	0.1
俵(超劍舞)		93.8	5.57	0.39	0.2	0.1
共通俵		90	9.31	0.39	0.2	0.1
松/弱櫻		85	14.7	0.1	0.1	0.1
強櫻/機會牌			90	6.61	3	0.39

### 最終 G 的 BONUS 抽選

pt(色)	0-29(白)	30-59(藍)	60-89(黃)	90-119(綠)	120-149(紅)	150(虹)
當選率	100	5	12.5	25	68.8	100

## 家紋高確率

家紋高確率為 10G 消化後直到切入演出發生後家紋為連線前會一直繼續

會依照保留玉的顏色會有不同的家紋連線押順發生率，家紋連線則 BONUS 確定

通常時特殊小役成立時會進行家紋高確率的突入抽選

當選率：松 0.5%、弱櫻 1%、機會牌 25%

設定	1	2	3	4	5	6
機會牌	12.5	14	15.5	17	18.5	20

### 保留玉抽選

家紋高確率開始時會根據下表確率決定保留玉顏色

玉	白	藍	黃	綠	紅	紫
通常家紋	37.1	25	20	15	2.5	0.4
超家紋		34.5	28	20	15	2.5

### 保留玉置換抽選

家紋高確中特殊小役會進行保留玉置換抽選，此高確中已有置換過一次時則置換當選率較低  
尚未置換時

原本色	白玉					藍玉			
小役	藍	黃	綠	紅	紫	黃	綠	紅	紫
松	95.0				5.00	95.0			5.00
弱櫻	86.7	10.0	3.0	0.2	0.1	96.7	3.0	0.20	0.1
強櫻	25.0	46.0	25.0	3.0	1.0	64.8	31.3	3.0	1.0
機會牌	54.0	20.0	15.0	10.0	1.0	82.0	10.0	5.0	3.0
原本色	黃玉			綠玉		紅玉			
小役	綠	紅	紫	紅	紫	紫			
松	95.0		5.0	95.0	5.0	100			
弱櫻	99.7	0.2	0.1	99.9	0.1				
強櫻	94.0	5.0	1.0	95.0	5.0				
機會牌	85.0	10.0	5.0	85.0	15.0				

已經發生過置換時 (以下未分配到的比例為原本顏色不變動)

原本色	白玉					藍玉			
小役	藍	黃	綠	紅	紫	黃	綠	紅	紫
松	25.0				5.0	10.0			5.0
弱櫻	50.0	10.0	3.0	0.2	0.1	30.0	3.0	0.2	0.1
強櫻	25.0	46.0	25.0	3.0	1.0	64.8	31.3	3.0	1.0
機會牌	25.0	20.0	15.0	10.0	1.0	25.0	10.0	5.0	3.0

原本色	黃玉			綠玉		紅玉
小役	綠	紅	紫	紅	紫	紫
松	5.0		5.0	5.0	5.0	5.0
弱櫻	20.0	0.2	0.1	20.0	0.1	1.0
強櫻	50.0	5.0	1.0	45.0	5.0	20.0
機會牌	25.0	10.0	5.0	25.0	15.0	10.0

**家紋連線抽選** 家紋 RP 成立時會依照保留玉顏色進行押順指示抽選

玉顏色	白	藍	黃	綠	紅	紫
二擇押順指示	2	3	5	10	50	
全押順指示	0.5	3.5	12.5	20	25	100

## 鷹狩演出

鷹狩為高確率重複當選時所突入的自力 CZ, 在此當選 BONUS 時則為 AT+BIG 確定

突入會依照高確率的重複個數進行突入抽選：一個 0.01%、兩個 3%、三個 100%

## BONUS 抽選

鷹狩開始時會先以 80%進行 BONUS 抽選, 此抽選失敗時會依照鷹狩中的特殊小役進行抽選

小役	松	弱櫻	機會牌	強櫻
當選率	25	30	40	75

## BONUS 種類分配

### BONUS 分配

BONUS 當選時會依照滯在模式進行 BONUS 的種類分配, 1000G 之後全部為 BIG BONUS

模式	通常 A	通常 B	天國準備	天國 A	天國 B
BIG	60.33	25	25	56.25	56.25
REG	39.67	75	75	43.75	43.75

## 轉輪演出抽選

BIG 與 AT 中會發生轉輪演出，以下根據發生種類，等級越高的則發生的轉輪演出越華麗  
以下 RA...轉輪演出

RA	弱櫻	強櫻	最強櫻/強機會牌	松	機會牌
無演出	1/130.0	1/465	1/45590	1/91.5	1/180
Lv1(SL)		1/4064	1/262144		1/2564
Lv2(ML)		1/10838	1/349526		1/6837
Lv3(LL)		1/32514	1/524288		1/20510
次 G RA 小	1/16384	1/19508		1/11522.8	1/20510
次 G RA 大	1/16384	1/19508		1/11522.8	1/20510

## BIG 中的抽選

通常時的 BONUS 中藍 7 雙線連線 or 家紋連線為 AT 確定，藍 7 雙線同時還會多加 1G 連  
藍七單線連線與家紋連線的確率廠商未公佈

藍七雙線連線：通常時 1/3725、AT 中 1/5246

## 特化上乘區間抽選

特化上乘區間通常時為上乘枚數、AT 中為上乘 G 數

通常時當選 BIG 時一定會進入一次上乘特化區間

### 突入率

轉輪演出發生時當選率會有優遇，鎖定 Lv.2 以上以及次回 RA 發生時為突入確定

押順依/依 RP 的 0.02% 也會進行突入抽選，依 RP 5 連以上會進行特化區間庫存+1

小役	松	依 RP 2 連	弱櫻	機會牌	強櫻	依 RP 3 連
當選率	2	3	5	20	33	33
小役	機會牌(SL)	強櫻(SL)	最強櫻	強機會牌	依 RP 4 連	
當選率	50	75	100	100	100	

## 繼續率分配

特化區間有五種繼續率(50%/63%/76%/89%/95.5%)存在

當選契機	50%	63%	76%	89%	95.5%
松		70.0	15.0	10.0	5.0
弱・強櫻/機會牌	58.0	25.0	10.0	5.0	2.0
最強櫻/強機會牌				68.7	31.3
其他小役	90.0			7.5	2.5
ML 發生時	58.0	25.0	10.0	5.0	2.0
LL 發生時				75.0	25.0
次 G RA 小發生時		73.0	20.0	5.0	2.0
次 G RA 大發生時			70.0	20.0	10.0

### 通常時 BIG 中的特化上乘區間抽選

通常時 BIG 中的特化上乘區間的保證 G 數為 4G

### RANK 分配

RANK 會事先被決定到往後的 14G 間，只有爺 BIG 會在畫面中顯示等級內容

RANK	A (藍)	B (綠)	C (紅)	機會 (爺/扶桑花)	3 連玉 (旅娘/舞孃/女忍者 3 連保留)
比例	53.36	31.25	15	2	0.39

### RANK 各別上乘分配

枚數	A	B	C	機會	3 連玉(第 1G)	3 連玉(第 2G)	3 連玉(第 3G)
10 枚	66.6	92.1					
20 枚	20.0		76.1				
30 枚	10.0		15.0	12.5			
50 枚	2.00		7.50	12.5			
100 枚	1.00	7.50	1.00	12.5	99.6		
150 枚	0.10	0.10	0.20	12.5	0.20		
200 枚	0.10	0.10	0.10	12.5	0.20	99.7	
300 枚	0.10	0.10	0.05	12.5		0.29	75.0
500 枚	0.05	0.05	0.05	12.5			20.0
711 枚	0.05	0.05	0.05	12.5			5.00



### 上乘枚數置換抽選

特殊小役成立時會進行上乘枚數的置換抽選（當選時只會選擇比原本枚數大的）

最強櫻/強機會牌：75%換成 500 枚、25%換成 711 枚

姬連線：75%換成 300 枚、25%換成 500 枚

枚數	共通	松	弱櫻	強櫻	機會牌	SL	ML	LL	RA 小	RA 大
30			67.0							
50			20.0	66.0	45.0	35.6				
100		60.0	5.0	10.0	25.0	25.0				
150		15.0	3.1	10.0	20.0	20.0	50.0		50.0	
200		10.0	3.1	10.0	5.0	10.0	20.0		20.0	
300		5.0	0.8	2.0	3.0	3.1	10.0	60.0	10.0	60.0
500	1.0	5.0	0.5	1.0	1.0	3.1	10.0	20.0	10.0	20.0
711		5.0	0.5	1.0	1.0	3.1	10.0	20.0	10.0	20.0

### AT 中 BIG 中的特化上乘區間抽選

RANK 分配跟通常時 BIG 一樣

RANK 各別上乘分配 3 連玉的第 123G 各別為 30G.50G.100G

G數	5G	10G	20G	30G	50G	100G	150G
A	77.3	15	5	2	0.5	0.15	0.05
B	92.5				7.01	0.39	0.1
C		85.8	7.5	3.75	2	0.9	0.1
機會	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7	16.7	

### 上乘 G 數置換抽選

特殊小役成立時會進行上乘 G 數的置換抽選（當選時只會選擇比原本 G 數大的）

最強櫻/強機會牌：75%換成 100G、25%換成 150G，SL 與原本小役

G數	共通儀	松	弱櫻	強櫻	機會牌	ML	姬連線 LL	RA 小		RA 大	
								松	其他	松	其他
20G			83.5	59.0							
30G			10.0	25.0	64.0						
50G		82.0	5.0	10.0	25.0	82.0				82.0	
100G	1.0	15.0	1.0	5.0	10.0	15.0	75.0	75.0		15.0	80.0
150G		3.0	0.5	1.0	1.0	3.0	25.0	25.0	100	3.0	20.0

## REG 中的抽選

REG 中會進行 BIG 昇格抽選/高確率突入抽選(通常時)/上乘抽選(AT 中)

### BIG 昇格抽選

小役	弱櫻	松	機會牌	強櫻	最強櫻/強機會牌
當選率	2.34	5.08	17.19	25	100

### 通常 REG 中高確率突入抽選

通常時 REG 中會依照成立小役進行各個高確率的抽選

此時重複當選的話就會突入超高確率或是鷹狩

押順依 RP 1.2%抽選高確率

小役	劍舞高確率當選率	小役	家紋高確率當選率
依 RP	3.0	松	20.0
依 RP 2 連	20.0	弱櫻	25.0
依 RP 3 連	75.0	機會牌	75.0
依 RP 4 連	100	強櫻	50.0

### AT 中 REG 中高確率突入抽選

AT 中 REG 會依照成立小役進行 pt 獲得抽選

小役	通常 RP	依 RP	押順依	松	弱櫻	機會牌	強櫻	強機會牌/最強櫻/姬連線
0pt	94.9	79.9	99.4					
2pt	5	20	0.5	97.8	99.7	98.9	99.4	100
4pt	0.1	0.1	0.1	2	0.2	1	0.5	

之後依照累計 pt 進行 G 數上乘抽選

累計 pt	10G	20G	30G	50G	100G
~1pt	99.80	0.05	0.05	0.05	0.05
2·3pt	69.61	25.00	5.00	0.20	0.20
4·5pt		93.81	5.00	1.00	0.20
6·7pt		69.50	25.00	5.00	0.50
8·9pt			85.00	10.00	5.00
10·11pt				90.00	10.00
12pt 以上					100

## BONUS 準備中的抽選

BONUS 準備中會依照成立小役進行：

①AT 抽選(通常時)、②BIG 的昇格抽選(REG 成立時)、③特化區間的庫存抽選

小役	共通俵	松	弱櫻	機會牌	強櫻	強機會牌/最強櫻
①	1	3	10	25	50	100
②	3	10	15	30	50	
③	1	2	5	20	33	

AT 當選時的繼續率分配

小役	共通俵/弱櫻	松	強櫻	機會牌	強機會牌/最強櫻
0.5%	99.5		94	84	
40%	0.2		2.5	10	
55%	0.2		2.5	5	75
72%	0.1	100	1	1	25

## AT 中高確率抽選

以下列出的為整體出現率與期待度，詳細抽選廠商未公佈

項目	出現率	期待度
高確率	1/118.2	20.89
劍舞高確率	1/801.9	38.23
家紋高確率	1/708.3	38.12
高確率+劍舞高確率	1/3370.5	62.79
高確率+家紋高確率	1/2541.3	62.89
劍舞高確率+家紋高確率	1/23064.7	63.36
鷹狩	1/85090.8	100

## AT 中 G 數上乘抽選

AT 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

### 當選率

轉輪演出發生時為上乘確定

小役	松	弱櫻	機會牌	強櫻/最強櫻/強機會牌
當選率	8.54	24.6	50	100

### 上乘 G 數分配

最強櫻/強機會牌成立時不論轉輪演出什麼，80%上乘 100G，其餘各 10%上乘 200.300G

轉輪演出	無				SL		ML	LL	RA 小	RA 大
小役	弱櫻	強櫻	機會牌	松	強櫻	機會牌	不論			
10G	74.0	85.1			85.1					
20G	15.2	10.0	59.0		10.0	75.8				
30G	6.09	3.75	15.0		3.75	9.37	77.0			
50G	3.04	1.00	15.0	84.0	1.00	9.37	15.0		90.0	
100G	1.59	0.10	7.50	11.7	0.10	3.75	5.00	80.0	7.50	85.0
150G	0.01	0.01	1.50	2.14	0.01	0.75	1.00	10.0	1.00	10.0
200G	0.01	0.01	0.99	1.11	0.01	0.50	1.00	5.00	1.00	2.50
300G	0.01	0.01	0.99	1.11	0.01	0.50	1.00	5.00	0.50	2.50

## 極大盤振舞中的抽選

極大盤振舞為 AT 中 10G or 20G 繼續的上乘特化區間，每轉依成立小役進行上乘抽選

### 繼續 G 數分配

契機小役	松	弱櫻	機會牌/強櫻	LL 發生時
10G		80.37	79.98	
20G	100	19.63	20.02	100

### 上乘抽選當選率

押順儀、通常 RP 以外上乘確定，押順儀上乘率 25%、通常 RP 上乘率 50%

## 上乘 G 數分配

姬連線 100G 上乘確定，最強櫻/強機會牌成立時 150G 上乘確定

轉輪演出	無					SL		ML/RA 小		LL/RA 大	
G 數	俵	通常 RP	松	弱櫻	強櫻	強櫻	機會牌	強櫻 機會牌	松	強櫻 機會牌	松
20G	80.0	85.0									
30G	12.5			82.0	65.0	65.0	37.5				
50G	5.0			10.0	20.0	20.0	37.5	60.0			
100G	2.5	15.0	90.0	5.0	10.0	10.0	15.0	25.0		75.0	
150G	3.0	5.0	10.0	3.0	5.0	5.0	10.0	15.0	100	25.0	100

## 將軍 RUSH 中的抽選

將軍 RUSH 為 10G+a 繼續的上乘特化區間，10G 消化後二擇押順失敗前會一直繼續

### 當選率

AT 中 BIG 當選時會進行將軍 RUSH 的突入抽選

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	3	1	10	1	5	1

### 押順指示保證次數

將軍 RUSH 中有最低兩次的家紋連線保證，之後依照是否為在保證 G 數內會有不同的指示

狀態	二擇押順指示	全押順指示
無保證 G 數	90.0	10.0
有保證 G 數	80.0	20.0

## 上乘 G 數分配

G 數	5G	10G	20G	30G	50G	100G	150G
押順俵/俵 RP	10	3	1	0.5	0.2	0.1	
最強櫻/強機會牌						75	25
姬連線						100	
家紋連線					74	25	1

轉輪演出	無/SL						ML/RA 小		LL/RA 大	
G 數	共通儀	通常 RP	弱櫻	強櫻	機會牌	松	強櫻 機會牌	松	強櫻 機會牌	松
10G	89.2	68.8								
20G	10.0		83.5	59.0						
30G	0.5		10.0	25.0	64.0					
50G	0.2		5.0	10.0	25.0	82.0	75.0			
100G	0.1	31.2	1.0	5.0	10.0	15.0	20.0	80.0	75.0	
150G			0.5	1.0	1.0	3.0	5.0	20.0	25.0	100

## AT 繼續/拉回抽選

G 數消化後會突入繼續 BATTLE，此時會依照 AT 當選時所選擇的繼續率進行繼續/結束抽選  
對決中的特殊小役會進行結束置換成繼續的抽選

### 置換當選率

小役	當選率	小役	當選率
松	2.5	機會牌+SL	30.0
弱櫻	3.0	強櫻+SL	40.0
機會牌	15.0	機會牌/強櫻+ML	75.0
強櫻	25.0	機會牌/強櫻+LL	100

### AT 拉回抽選

AT 結束後會進行拉回抽選，當選時會經由最大 32G 的前兆後再突入 AT

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	5	7.5	9	11	13.5	18.5