

# 忍魂貳~烈火之章~

# 忍魂弐~烈火ノ章~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/07

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



特殊四線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



**BIG BONUS** 純增枚數 204 枚



**忍 BONUS** 純增枚數 48 枚



**忍目** 獲得枚數超過 13 枚時結束



**13 枚/14 枚**      **5 枚**

**3 枚/9 枚**      **3 枚**

**2 枚**      **1 枚**

**REPLAY**      **REPLAY**

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	🍌	🍌	🍌
20	🍌	🍌	🍌
19	🍌	🍌	🍌
18	🍌	🍌	🍌
17	🍌	🍌	🍌
16	🍌	🍌	🍌
15	🍌	🍌	🍌
14	🍌	🍌	🍌
13	🍌	🍌	🍌
12	🍌	🍌	🍌
11	🍌	🍌	🍌
10	🍌	🍌	🍌
9	🍌	🍌	🍌
8	🍌	🍌	🍌
7	🍌	🍌	🍌
6	🍌	🍌	🍌
5	🍌	🍌	🍌
4	🍌	🍌	🍌
3	🍌	🍌	🍌
2	🍌	🍌	🍌
1	🍌	🍌	🍌

## 開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或是 ART
2. 經由 CZ「絕空試練」突入 ART

## 轉輪凍結特典與確率

為單獨 BIG 成立時的一部份發生或 BIG 中發生  
 特典為 BIG+ART+烈鬪之刻突入確定  
 銅鐘凍結發生時通常時為 ART 確定、ART 中為上乘

## 天井情報與恩惠

有兩個天井，第一天井為通常時消化 999G，天井到達後經由前兆突入 ART  
 第二天井為 BONUS 間 1490G，天井到達後經由前兆突入 ART+傑束之刻 SUPER

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  
最即時的的線上海壇討  
最廣大的的電玩消費族  
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/>



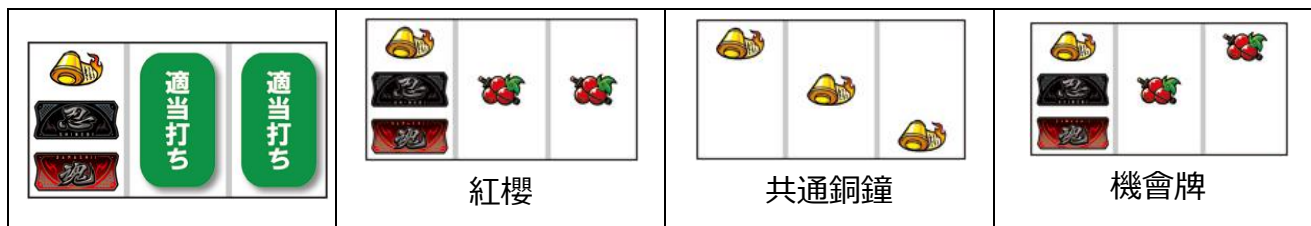
## 小役種類及瞄壓方式



左轉輪約在轉輪上段到中段瞄押忍魂圖案

左轉輪中下段忍魂圖案停止時，中右轉輪適當停止即可

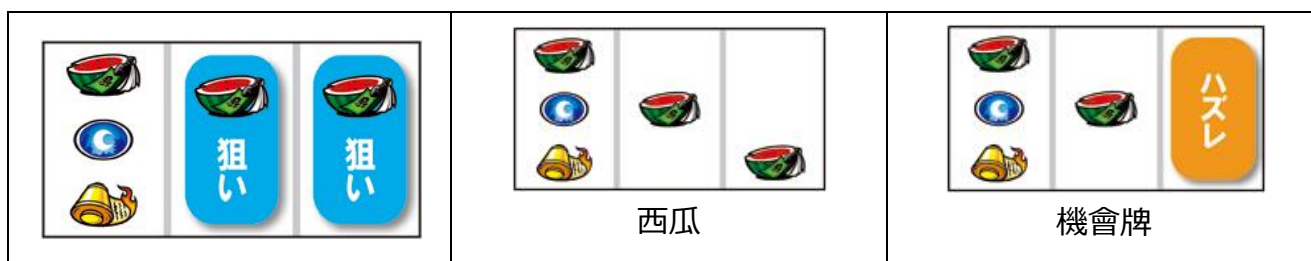
此時銅鐘連線為共通銅鐘，中轉輪中段紅櫻停止時，右轉輪上段紅櫻為機會牌，中段為紅櫻



左轉輪忍圖案下段停止時，中右轉輪適當停止即可，銅鐘形成下圖排列時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄壓西瓜，西瓜連線時為西瓜，瞄押但非形成連線時為機會牌



### BONUS 與 ART 中的打法

BONUS 與 ART 中有押順指示時按照押順停止

ART 中有落雷指令書演出發生時瞄押畫面所指示的圖案

其餘演出時按照一般打法即可



# 本機基本演出說明

## 通常場景與模式說明

### 通常場景



有「溪流」「林道」「演武台」「伊賀上野（黃昏）」「伊賀上野（夜晚）」的五種場景

伊賀上野場景為高確率示唆，高確中成立特殊小役的話為突入 ART 的好機會

### 潛入場景



為一突入 ART 的前兆場景，爬得越高階的話  
期待度越高，最高階到達時 ART 濃厚!?

### 絕空試煉



抽選 ART 的自力 CZ，銅鐘或特殊小役成立時  
為突入 ART 的好機會，期待度約 40%

## 通常時的演出

### 蝌蚪演出



停止時會變化顏色  
該顏色對應小役

### 水瓶演出



先抵達終點的水瓶  
該顏色對應小役

### 卷物輪盤演出



卷物有白色與紫色兩種  
紫色卷物為好機

### 投擲演出



目標種類與投擲的  
東西必須要注意

### 切入演出



有兩種切入演出存在  
發生時可期待成立特殊小役

### 楓演出



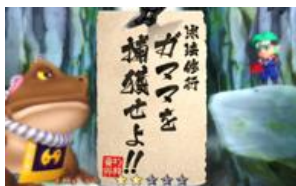
也有兩種演出存在  
演出鏡花風月時為好機

### 忍花紋



為本機期待度激高的花紋  
任何時刻都有可能出現

### 泳法修行



### 俊足修行



### 剛力修行



### 返還指令



修行任務只要演出成功時則為 BONUS 或是 ART 確定

上方越右邊的演出期待度越高

### 擊滅忍務



通常時發生或是潛入任務最後發生的演出，勝利時為 BONUS 或 ART 確定

如果疾風先攻擊的話為好機

### 紙繪劇場演出



系列一直以來沿用的超激演出

全部總共有五種演出喔

### 絕空挑戰



通常時忍目入賞伴隨著轉輪閃爍後突入的好機

次 G 發生後選擇紅色寶玉的話則突入絕空試煉

## BONUS 說明

### BIG BONUS



BIG BONUS 中?發生時是三擇押順挑戰，猜對時銅鐘會形成小 V 排列

依照猜對次數的多少，平常時會進行 ART 抽選，ART 中會進行 G 數上乘及烈鬪之刻的突入抽選

### 烈 BONUS



每 G 都會發生順壓或逆壓的二擇挑戰，猜對時銅鐘會形成小 V 排列

全部正確時，通常時則為 ART 突入，ART 中則確定突入烈鬪之刻



## ART 中的演出說明

### 月光時刻



1 SET 50G+a, 純增約 1.7 枚/G 的 ART, 特殊小役會進行 BONUS、G 數上乘及特化區間抽選  
而且要是消化中連續 5G 特殊小役與銅鐘成立的話則突入傑束之刻

### 上乘抽選



主要是 ART 中特殊小役成立時發生, 一次最大上乘 300G, 上乘方式有好幾種  
有直接上乘、經由前兆演出的追擊上乘, ART 最後一轉的潛伏上乘三種

### 忍目



ART 中忍目成立時大都會有兩轉的枚數落出  
而且成立時會進行怪奇月色的移行抽選

### 怪奇月色



背景的月亮變紅之後突入的 G 數上乘機會區間  
期間內成立特殊小役都上乘確定!?

### 楓登場



跟前一代一樣, 楓登場時為次 SET 繼續確定

### 忍之一字



銅鐘連線的第三停止所發生的短凍結演出  
如果出現時的話 G 數上乘確定!?

### 急停止演出



突然停下來的疾風  
之後會接各種演出

### 寶玉演出



按下按鍵後出現的寶玉  
顏色示唆期待度

### 士兵演出



打開門所出現的士兵種類  
必須要注意

### BATTLE 改演出



期待特殊小役成立的一個演出  
疾風有兩種招式，使出落雷時期待度上升

### 卷物連續預告



可期待上乘或 BONUS 的超激演出  
繼續越多轉的話期待度越高

### 奧義上乘



即乘時發動的大量上乘的好機會  
奧義期待度依序為躍進 < 雷激 < 天眼

### 落雷預告



打開卷物後指令發生為 BONUS 獲得的好機會  
瞄押指定圖案出現一確目後為 BONUS 確定

### 迎擊任務



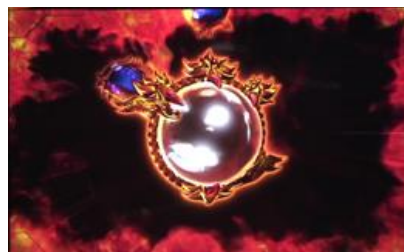
ART 中發生的連續演出之一  
疾風的攻擊方式有兩種  
一直使出鳳炎彈則期待大

### 殲滅演出



ART 中發生的連續演出之一  
疾風所使用的攻擊技  
有所期待度的不同

### 寶玉開啟



ART 連續演出中最期待的演出  
要注意寶玉的顏色  
紅色的話為好機



## 傑束之刻(SUPER)中的演出

### 傑束之刻與傑束之刻 SUPER



疾風對應特殊小役



楓對應銅鐘



嵐對應 REPLAY

繼續 G 數為  $10G+a$ ，突入時 ART 的 G 數會停止減少，各角色有對應的小役進行上乘告知

如果在傑束之刻中又銅鐘及特殊小役五連續的話則突入 SUPER

SUPER 中包含 REPLAY 的小役都會進行上乘抽選

#### 忍目



消化中忍目成立時會進行

傑束之刻的 G 數上乘

最大上乘 50G

#### 繼續挑戰



剩餘 G 數歸零時告知

傑束之刻是否繼續的演出

#### 融合之術演出



傑束之刻結束後會分別告知

各角色的上乘轉數

最後以此演出加算後告知

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>



## 烈鬪之刻中的演出

### 烈鬪之刻



主要是 ART 中小役抽選或是 BONUS 中抽選突入，疾風與敵方角色展開對決  
只要疾風攻擊的話則上乘轉數，而且只要擊倒一次敵人還會再另外上乘擊倒敵人的轉述  
直到疾風的血條消耗完畢被打倒為止

### 疾風攻擊



疾風攻擊時為上乘確定  
轉輪演出較長時上乘轉數較多  
給敵人的傷害也會比較大

### 敵方攻擊



敵人攻擊時為結束的危機  
受到攻擊時疾風的體力會減少  
但是也有反擊後復活的演出

### 擊破敵人



疾風持續攻擊打倒敵人後發生額外的上乘  
上乘的轉數會依照打倒的敵人不同而有所不同  
上乘期待度依序如下  
ザコ兵士 < バレル改 < 千曉 < マッド改 < 豪商 & 城口ボ

### 體力回復



期間內特殊小役或 BONUS 成立  
為體力回復的好機會  
如果出現限界突破的文字時…?

## 各種確率

### 基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BIG BONUS	1/399.6	1/387.8	1/376.6	1/366.1	1/358.1	1/343.1
烈 BONUS	1/655.4	1/642.5	1/630.2	1/618.3	1/595.8	1/574.9
BONUS 合算	1/248.2	1/241.8	1/235.7	1/230.0	1/223.7	1/214.9
ART 初當	1/486.2	1/427.7	1/456.3	1/364.2	1/355.2	1/254.1
BONUS+ART 合算	1/164.3	1/154.5	1/155.4	1/140.9	1/137.2	1/116.4
機械割	97.7%	99.7%	101.7%	105.5%	110.9%	116.3%

### 通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻	1/79.92	1/78.96	1/77.28	1/74.64	1/72.82	1/70.85
西瓜	1/92.83	1/92.30	1/91.15	1/89.78	1/88.68	1/87.26
共通銅鐘	1/96.95	1/94.16	1/91.53	1/89.04	1/80.31	1/76.56
小役	RP	押順銅鐘	機會牌	確定 14 枚役	凍結銅鐘	
確率	1/7.3	1/5.3	1/99.9	1/16384	1/123362	

### BONUS 同時當選確率

設定	1	2	3	4	5	6
紅櫻	20	20.5	20.8	20.7	20.9	21.2
西瓜	3.12	3.24	3.34	3.42	3.65	4.13
共通銅鐘	0.89	0.86	0.84	0.82	0.74	0.7
小役		機會牌	確定 14 枚役	凍結銅鐘		
期待度		9.15	100	0		

### ART 中小役確率 ( )中為與 BONUS 同時當選確率, 未列出的小役與通常時相同

小役	RP	機會牌	凍結銅鐘
確率	1/1.37	1/297.89 (11.82%)	1/5461.33 (33.33%)



## 狀態移行抽選

通常時有**低確**/**高確**/**超高確**三種狀態存在

西瓜/共通銅鐘/MB 成立時會進行狀態移行抽選

小役	西瓜	共通銅鐘	MB
設定	低確往高確	低確往高確	往超高確
135	20	12.50	0.5
246	30	16.67	

## 通常時的 ART 抽選

通常時會依照滯在狀態進行 ART 抽選，低確/高確滯在時只有機會牌會進行抽選

超高確滯在時特殊小役(紅櫻/西瓜/機會牌/共通銅鐘/確定 14 枚役)成立則 ART 確定

### 狀態各別的 ART 當選率

設定	1	2	3	4	5	6
低確	10	12.5	10	12.5	10	20
高確	25.35	26.7	28.57	38.46	41.67	50

## 絕空試練抽選

絕空試練的突入抽選順序如下

- ① 特殊小役成立時進行絕空試練模式移行抽選
  - ↳ 當選時會被分配到絕空試練模式 A or B
- ② 絕空試練模式繼續 G 數抽選
  - ↳ 會依照 A or B 抽選繼續 G 數 1~7G
- ③ 在繼續 G 數內要是忍目成立時，進行絕空試練突入抽選
- ④ 當選時則突入絕空試練

絕空試練突入時會抽選繼續 G 數，每轉成立的小役都會進行 ART 解除抽選

### ① 絕空試練模式移行抽選

小役 \ 絕空試練模式	A	B
西瓜	30.21	3.13
忍目	100	
紅櫻/機會牌		100

## ② 絕空試練模式繼續 G 數抽選

### 絕空試練模式 A

西瓜 2G 確定、忍目 3G 確定

### 絕空試練模式 B

繼續 G 數	1	2	3	4	5	6	7
紅櫻	0.1	0.07	59.86	31.25	7.03	1.39	0.29
西瓜	0.39	1.56	49.26	36.25	7.81	4.69	
機會牌	0.01	0.02	88.4	7.81	3.13	0.51	0.11

## ③ 模式各別的絕空試練當選率

基本上是以該特殊小役當選絕空試練模式後的下一轉到規定轉數消化完這之間

忍目成立時進行抽選

### 絕空試練模式 A

當選率 . . . 全設定共通 33%

### 絕空試練模式 B

設定	1-3	4·5	6
當選率	20	25	33.33

## ④ 絕空試練中的 ART 當選率

小役	當選率
共通銅鐘/押順銅鐘	15
MB 中 14 枚	25

### 機會牌成立時

設定	1	2	3	4	5	6
解除率	25.35	26.7	28.57	38.46	41.67	50



## BIG BONUS 中的抽選

BIG BONUS 中押順銅鐘發生時會進行 pt 獲得抽選，最後會依獲得 pt 進行 ART 突入抽選  
ART 中 BIG 的話，則進行烈鬪之刻突入抽選以及 G 數上乘抽選

### 押順銅鐘時 pt 獲得分配

pt	1	20	40	120
押順正確時		97.9	2	0.1
押順不正確時	100			

### 獲得 pt 各別的 ART 當選率

ART 中的 BIG 會以一樣的確率進行烈鬪之刻抽選

還有，要是 BIG 中連一次押順銅鐘都沒有出現時為當選確定

獲得 pt	0	1-19	20-39	40-59	60-79	80-99	100-119	120 以上
設定 1-5	100	0.03	0.06	0.09	1	3	6.25	100
設定 6	100	0.06	0.12	0.18	3	8	12.5	100

### 押順正確時的上乘 G 數分配

ART 中的 BIG，押順正確時會進行 G 數上乘抽選

G 數	5	10	20	30	50
分配比例	83.33	15.06	1	0.5	0.1

### BIG 中押順提示發生率

BIG 中押順銅鐘的押順發生率有六種提示模式 A~F 在管理，每個模式各有所不同

A 為提示發生率從 50%開始，之後慢慢降、B 為一開始發生率低，之後慢慢升(最大 50%)

CDEF 為發生率固定，依序為 10%、25%、50%、100%

### 提示模式分配抽選

模式	A	B	C	D	E	F
通常時 BIG	51	6	35	5	2.5	0.5
ART 中 BIG(設定 135)	28	5	59	5	2	1
ART 中 BIG(設定 246)	28.5	5	59	5	2	0.5

## 烈 BONUS 中的抽選

烈 BONUS 中會依照押順正確數進行 ART 突入抽選

ART 中開烈 BONUS 的話，則進行烈鬪之刻突入抽選以及 G 數上乘抽選

### 通常時正確數各別的 ART 當選率

正確數	0 回	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回	7 回	8 回
設定 1-5	100	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.5	1	100
設定 6	100	0.1	0.1	0.1	0.1	2	4	8	100

### ART 中正確數各別的烈鬪之刻當選率

正確數	0 回	1 回	2 回	3 回	4 回	5 回	6 回	7 回	8 回
全設定共通	100	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.5	1	100

### 押順正確時的上乘 G 數分配

ART 中的烈 BONUS，押順正確時會進行 G 數上乘抽選

G 數	5	10	20	30	50
分配比例	90	8.96	0.5	0.5	0.03

## ART 中 G 數上乘抽選

ART 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

還有，當機會牌成立時會進行「即上乘」+「追擊上乘」的雙重抽選

不中小役上乘 50G 確定

G 數	10	20	30	50	100	200	300
紅櫻	24.9	10	3	1.5	0.5	0.1	
確定 14 枚役			97	2	1		
西瓜			14.6	4	1	0.3	0.1
機會牌(即乘)		66.7	20.3	10	3		
機會牌(追擊)		12.35	5	2	0.5	0.15	
忍ノ一字(凍結)					75	15	10



## ART SET 數抽選

ART SET 數上乘會依照突入時的狀態分配 GROUP(A~E)，各 GROUP 的當選率有其不同  
 ART 中從每一 SET 開始時到 50G 消化之間、RP/MB/單獨 BIG 成立時  
 會進行 ART SET 數上乘抽選

### ART 突入狀態各別的 GROUP 分配

GROUP	突入狀態
A	從 RB 當選突入的
B	從高確/超高確當選突入的
C	從 BB/拉回抽選/絕空試練當選突入的
D	從凍結當選突入的
E	從低確/天井當選突入的

### GROUP 各別上乘當選率

第 3 SET 之後的當選率，全 GROUP/全設定共通為 0.33%

以下表格的當選率為“合算當選率”，並非為一個小役成立時的當選率

GROUP	A		B		C		D		E	
	第 1 SET	第 2 SET	第 1 SET	第 2 SET	第 1 SET	第 2 SET	第 1 SET	第 2 SET	第 1 SET	第 2 SET
1	50.0	10.1	40.0	12.6	20.0	5.05	20.0	5.05	10.1	40.0
2	50.0	10.0	25.1	10.0	15.1	5.05	20.1	5.05	5.05	20.1
3	50.1	10.0	50.1	15.1	25.0	5.04	20.1	5.04	10.0	50.1
4	50.0	10.0	25.0	10.0	15.0	5.04	20.1	5.04	5.04	25.0
5	50.0	10.0	60.0	25.0	30.1	10.0	20.0	5.03	10.0	60.0
6	50.0	10.0	25.1	10.0	15.0	5.03	20.0	5.03	5.03	25.1

## ART 拉回抽選

ART 結束時會進行拉回抽選

拉回抽選當選時在 ART 結束後的 RT 狀態轉落後再經由 32G 的前兆後突入 ART

### 拉回抽選當選率

設定	12	3	4	5	6
當選率	12.5	15	16.67	25	18.18

## 傑束之刻中的抽選

傑束之刻會依照突入時的狀態進行初期 G 數 10 or 20 or 30 or 50G 的抽選分配

G 數	10	20	30	50
傑束之刻	80	19.5		0.5
傑束之刻 SUPER	95	5		
第 2 天井		75	25	

忍目成立時會進行加算 G 數抽選

加算 G 數	5	10	20	30	50
傑束之刻	80	17	2	0.75	0.25
傑束之刻 SUPER	98.4	1	0.5	0.1	

### 成立役各別的上乘 G 數抽選分配

下面表格以外的小役：

傑束之刻中的 RP 無上乘、不中小役+50G 確定、凍結(忍ノ一字)時+100G 確定

#### 傑束之刻中

上乘 G 數	紅櫻	押順銅鐘	機會牌	西瓜	確定 14 枚役
10	34.99	45.6			
20	10	3	66.67		
30	3	1	20.33	25	97
50	1.5	0.3	10	4	2
100	0.5	0.1	3	1	1

#### 傑束之刻 SUPER 中

上乘 G 數	紅櫻	押順銅鐘	RP	機會牌	西瓜	確定 14 枚役
10	59.99	45.6	39.26			
20	10	3	0.5	66.67		
30	3	1	0.2	20.33	45	97
50	1.5	0.3	0.03	10	4	2
100	0.5	0.1	0.01	3	1	1



## 烈鬪之刻中的抽選

ART 中的特殊小役成立時(包含共通銅鐘)會進行烈鬪之刻突入抽選

突入後會先選擇敵方角色後、依照成立小役進行攻防抽選

### 烈鬪之刻當選率

機會牌 3%、機會牌以外的特殊小役 0.15%

### 敵方角色的 HP 值

敵方角色	豪商	マッド	千曉	バレル改	ザコ兵士
HP 值	250pt	130pt	70pt	30pt	20pt

### 疾風初期 HP 抽選

會依照當選契機決定疾風的初期 HP

當選契機	3	6	7	8	9	10
特定役/凍結	66.41	30.47	1.56	0.78	0.39	0.39
BONUS	66.41	32.03	0.39	0.39	0.39	0.39

### 疾風 HP 回復抽選

烈鬪之刻中除了 RP 以外的全部小役加上 BONUS 當選時都會進行 HP 回復抽選

還有當小役與 BONUS 同時當選時會進行雙重回復抽選

回復 HP	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BONUS	39.84	31.25	13.28	7.81	3.91	1.95	1.17	0.39	0.39
不中小役 確定 14 枚役	53.52	31.25	12.89	各 0.39					
紅櫻	84.38	10.16	3.13	各 0.39					
西瓜	96.88					各 0.78			
機會牌	64.84	20.31	12.5	各 0.39					
共通銅鐘						各 0.78			

## 轉輪演出抽選

烈鬪之刻中會依照成立小役進行轉輪演出(RA)抽選, RA 發生時攻擊+上乘確定!

還有, 烈鬪之刻突入 1G 目時 RA 發生確定

以下表格中

CRA . . . 敵攻擊後、疾風的反擊攻擊發生

RRA . . . 轉輪轉動後、突然發生轉輪逆回轉

### 烈鬪 1G 目

攻防	RA2	RA3	RA4
分配	95.31	4.3	0.39

### 忍目/忍目中

攻防	RA1	RA2	RA3	RA4	RRA1	RRA2	RRA3
分配	74.22	15.63	7.03	1.95	0.39	0.39	0.39

### 其他的成立小役

攻防	受到傷害	防禦	RA1	RA2	RA3	RA4 CRA2	CRA1	CRA3	CRA4 RRA1-3
分配	42.2	7.8	21.9	14.1	5.47	各 1.56	3.13	0.78	各 0.39

## 上乘 G 數分配

會依照 RA 種類進行上乘 G 數分配抽選

RA	5G	10G	20G	30G	50G
RA1	98.86	0.50	0.33	0.20	0.11
RA2		98.86	0.50	0.33	0.30
RA3			98.97	0.50	0.53
RA4				97	3
CRA1	98.86	0.50	0.33	0.20	0.11
CRA2		98.86	0.50	0.33	0.30
CRA3			98.97	0.50	0.53
CRA4/RRA1/RRA2/RRA3				97	3

### 各別 RA 的敵人傷害抽選分配

RA\pt	10	20	30	40	50	60	70	80	100	150	200	1000
RA1	80	15							2.5	1.5	0.5	0.5
RA2			80	16					1.5	1.5	0.5	0.5
RA3					80	17			1	1	0.5	0.5
RA4							78	20	1	0.5	0.25	0.25
CRA1	80	15							2.5	1.5	0.5	0.5
CRA2			80	16					1.5	1.5	0.5	0.5
CRA3					80	17			1	1	0.5	0.5
CRA4 RRA1-3							78	20	1	0.5	0.25	0.25

### 特定役各別的敵人傷害抽選分配

pt	20	30	40	50	60	80	100	150	200	1000
紅櫻	32.6	30.5	18.3	10.4	4.21	3.14	0.31	0.24	0.24	0.1
西瓜		87.5					12.3	0.06	0.06	
機會牌		58	20.1	10.7	5	5	0.31	0.31	0.31	

### 敵方擊破時的 G 數上乘抽選

敵方角色	豪商	マッド	千曉	バレル	ザコ兵士
上乘 G 數	100G 以上	50G 以上	30G 以上	30G 以上	10G 以上

### 第 5 戰之後的敵方角色抽選

第 5 戰之後的敵方角色會依照設定及前次的對戰角色下去抽選

前回角色	豪商		マッド		千曉		バレル		ザコ兵士	
設定	135	246	135	246	135	246	135	246	135	246
豪商			25	27.5	35	40	20	12.5	20	20
マッド	15	15			40	30	10	8	35	47
千曉	38	43	50	40			2	2	10	15
バレル	18	41	5.5	5	1	2	75	50	0.5	2
ザコ兵士	20	25	24.5	19	20	25	0.5	1	35	30