

鬼之城

鬼の城

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2013/05

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



上段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



鬼狩 SEVEN



桃源 REPLAY



3/9/13/14 枚



6 枚



4 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Yellow Bell	Green Bell	Blue R
20	Blue R	Red 7	Yellow Bell
19	Red 7	Blue R	Red 7
18	Green Bell	Yellow Bell	Peach
17	Yellow Bell	Red 7	Blue R
16	Blue R	Blue R	Yellow Bell
15	Red 7	Yellow Bell	Red 7
14	Green Bell	Pink Pig	Green Bell
13	Yellow Bell	Green Bell	Blue R
12	Blue R	Red 7	Yellow Bell
11	Red 7	Blue R	Red 7
10	Green Bell	Yellow Bell	Green Bell
9	Yellow Bell	Peach	Blue R
8	Blue R	Green Bell	Yellow Bell
7	Red 7	Red 7	Red 7
6	Peach	Blue R	Yellow Bell
5	Green Bell	Yellow Bell	Green Bell
4	Yellow Bell	Red 7	Blue R
3	Blue R	Blue R	Yellow Bell
2	Red 7	Yellow Bell	Red 7
1	Green Bell	Pink Pig	Green Bell

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ「鬼神界戰」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

為通常時紅七 RP 成立 (確率 1/21845)
 特典為鬼狩 RUSH 中紅七五次連線保證+
 紅七連線繼續率 50%以上確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 1299G, 天井到達時經由最大 40G 的前兆後突入 ART

但如果在鬼神界戰中到達天井時, 必須等鬼神界戰結束後再經由 40G 前兆後才會突入 ART

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最有效的活動廣告

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



首先左轉輪上段到中段瞄押桃圖案



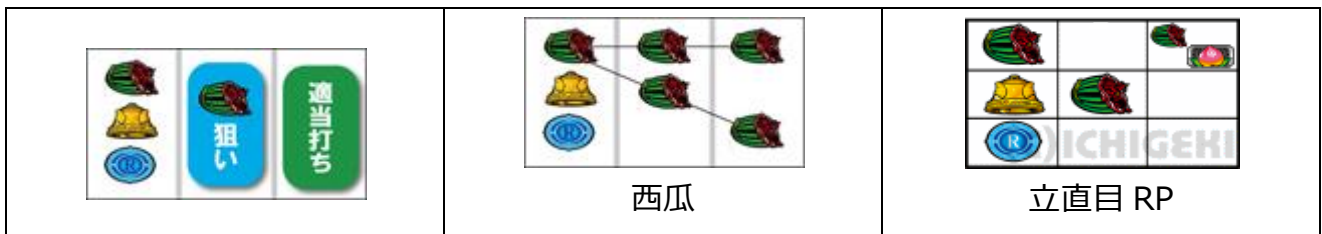
桃中段停止時，中右轉輪瞄押桃圖案，此為桃源 RP

左轉輪桃下段停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段紅七停止時為強桃、反之為弱桃



左轉輪下段紅七停止時，中右轉輪適當停止即可，有可能形成 MB

左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜形成小 V 排列時為立直目 RP



ART 中的打法

有押順照著押順指示停止，無押順時按照平常時打法即可

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>

本機演出說明

通常場景說明

眺望之丘



無名的集落



靜謐的溪流



風吹過的草原



嘆氣之谷



鬼沒的林道



桃源之道



通常時總共有七種場景，各場景都有各自的演出，桃源之道為前兆期待的場景

剛鬼襲來 ZONE



為一前兆演出場景，有三個階段的變化
當然越高階的話 ART 當選期待度越高

溫羅之間



七連線確率大幅上升的特殊模式
七連線成功的話則突入 ART



通常演出

ササ演出



所拿的望遠鏡顏色對應各小役

タマオ演出



從空中發現地上寫的文字演出

イヌカイ演出



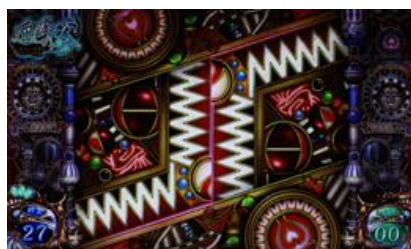
所幫助人的衣服顏色對應小役

視窗 STEP UP 演出



視窗越大的話期待度越高

拉門演出



拉門的顏色有其期待度的不同

對話框演出



對話內容跟角色示唆期待度

切入演出



發生時期待度大幅上升

次回預告



此演出發生時期待度大幅上升

CHANCE 按鍵演出



各種時候都會出現，為機會演出

鳥飛來演出



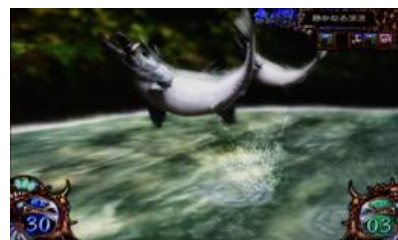
注意鳥與鳥的數量

獸鬼演出



被獸鬼攻擊的演出，為狀態示唆

魚跳躍演出



魚的顏色對應小役

場景切換演出



與桃精一起移行場景的演出

溫羅演出



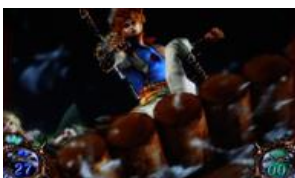
發生為鬼神界戰突入的大好機

卷物故事演出



文字是紅色時期待度上升

激流演出



G 數解除的發展演出
突破的話則 ART 確定

鬼殲滅演出



G 數解除的發展演出
殲滅成功則 ART 確定

對決演出



可以期待 G 數解除的對決演出，總共有三種
期待度依序為羅刹 < 鈴鹿御前 < 酒天童子



料理演出



為鬼神界戰發展的突入演出，成功的話則突入鬼神界戰，上方越右邊的期待度越高

一本喬演出



桃姬脫逃演出



鬼神界戰

羅刹



我方攻擊

鈴鹿御前



敵人攻擊

酒天童子



OVER KILL



完全自力的小役對戰，通常與 ART 中都有可能發生，勝利時則突入 ART(ART 中為 BONUS)

RP 以外的小役成立時為我方攻擊，RP 成立時則為敵方攻擊，但是會有迴避發生

各個角色有其對應的弱點小役，如果對戰其角色抽選到該小役時則會發生 OVER KILL!

ART「鬼狩 RUSH」

突入畫面



紅七連線



TOTAL 轉數



鬼狩 RUSH 為決定 ART G 數的上乘特化區間，最低也有兩次紅七連線保證 60G 確定

紅七連線時上乘 G 數為 30 or 100G，金色背景為 100G 獲得的好機會

直到紅七連線失敗成立 RP 以前會一直繼續!

BONUS

鬼狩 BONUS



桃姬 BONUS



切入演出



為 30G 的擬似 BONUS，期間內的特殊小役

會抽選鬼狩 RUSH 的庫存

切入演出發生時為七連線的好機會

七連線成功時則庫存鬼狩 RUSH!

ART「穢鬼の刻」

對話演出



對話的內容與文字顏色
示唆當下狀態

雜鬼演出



白雜鬼頻出時為高確
滞在期待度上升

！提示



示唆特殊小役成立
的演出

RP 連續成立



ART 中 RP 連續
成立時為鬼神界戰突入
的好機會

桃源的紀錄&再生



ART 中桃源 RP 成立時會上乘 50G 之後記錄當下的轉數

ART 轉數消化完畢時會從當時的紀錄轉數重新開始!

LAST BATTLE

羅刹



鈴鹿御前



酒天童子



溫羅 BATTLE



轉數全部消化時會突入 LAST BATTLE，會先對戰上面的三位對手之一

勝利後則往溫羅 BATTLE，如果勝利的話則再次突入鬼狩 RUSH

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/327.4	1/298.8	1/291.4	1/244.3	1/247.6	1/199.6
機械割	98.2%	99.4%	102.4%	106.5%	110.6%	116.1%

小役確率

通常時

小役	MB	西瓜	弱桃	強桃
確率	1/20	1/81.1	1/131.1	1/655.4
小役	13 枚銅鐘	RP	七連線 RP	凍結七連線 RP
確率	1/3276.8	1/7.3	1/32768	1/65536

MB 中銅鐘比例

小役	13->14 枚 (兩轉)	14 枚
通常	1	99
溫羅之間		100
ART	66	34

ART 中 RP 確率

RP	押順	桃源	立直目
確率	1/1.51	1/6554	1/10923

通常時的 BATTLE 模式說明

會影響鬼神界戰突入率的「BATTLE 模式」有 8 種 (以下突入率為設定 1 平均)

模式	特徵/鬼神界戰突入率	模式	特徵/鬼神界戰突入率
通常	通常時滯在, 突入率 1/1161.4	戰士	我方攻擊力上升, 突入率 1/29.7
高確 A	突入率 1/290.7	白魔導	我方回復力上升, 突入率 1/30.2
高確 B	通常時滯在, 突入率 1/231.5	超能力	銅鐘指示發生率上升, 突入率 1/31.6
超高確	通常時滯在, 突入率 1/26.9	忍者	我方的回避率上升, 突入率 1/32.0

G 數解除模式移行抽選與規定 G 數分配

一般 G 數解除時

滞在	通常 A			通常 B			天國		
設定	通 A	通 B	天國	通 A	通 B	天國	通 A	通 B	天國
1	78.5	18.4	3.1	51.0	18.4	30.6	31.7	18.3	50.0
2	72.8	21.8	5.4	44.1	25.1	30.8			
3	77.1	18.3	4.6	51.1	18.4	30.5			
4	63.1	24.5	12.4	38.5	30.7	30.8			
5	75.2	18.5	6.3	50.9	18.5	30.6			
6	47.6	30.5	21.9	16.9	41.5	41.6			

天國滞在時的鬼神界戰勝利時為天國模式滯留確定

溫羅之間解除時

通常 A/B 滞在時，50%往通常 B、50%往天國，天國滞在時則原模式滯留

G 數分配

滞在	通常 A						通常 B				天國
設定	1	2	3	4	5	6	135	2	4	6	1-6
0-99	1.58	2.19	1.58	3.11	1.58	4.63					100
100-199	16.8	13.1	16.8	12.2	16.8	12.2	0.15	0.15	0.15	0.15	
200-299	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	9.06	9.06	10.6	9.06	
300-399	29.0	36.6	36.6	39.7	36.6	39.7	0.15	0.15	0.15	0.15	
400-499	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	24.4	21.4	21.4	30.5	
500-599	6.10	6.10	6.10	6.10	6.10	6.10	0.15	0.15	0.15	0.15	
600-699	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	4.58	7.63	7.63	7.63	
700-799	25.9	27.5	21.4	25.9	21.4	25.9	0.15	0.15	0.15	0.15	
800-899	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	18.3	24.4	24.4	27.5	
900-999	4.58	4.58	4.58	4.58	4.58	4.58	0.15	0.15	0.15	0.15	
1000-1099	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	0.15	30.5	27.5	27.5	18.3	
1100-1199	15.3	9.16	12.2	7.63	12.2	6.10	0.15	0.15	0.15	0.15	
1200-1299							12.2	9.16	7.63	6.10	

通常時 BATTLE 模式移行抽選

BATTLE 模式會依照通常時/G 數解除(假)前兆中/溫羅之間滯在時/鬼神界戰(假)前兆中的各個時機，再以滯在的 BATTLE 模式與成立小役進行移行抽選

鬼神界戰中不會進行 BATTLE 模式移行抽選 (凍結發生時除外)

凍結發生時移行超能力模式確定

通常時

通常模式滯在時

13 枚銅鐘	高確 B	超高確	戰士	白魔導	超能力	忍者			
移行率	75.28	18.31	0.61	0.61	4.58	0.61			
小役	RP		西瓜						
設定	高確 A	超高確	高確 A	超高確	白魔導	戰士/超能力/忍者			
1	0.09	0.10	95.53	3.08	0.92	0.16			
2	0.17	0.20	93.06	5.08	1.16	0.23			
3	0.25	0.25	92.44	5.54	1.25	0.26			
4	0.37	0.62	89.05	6.76	2.16	0.68			
5	0.37	0.67	87.61	7.65	2.45	0.77			
6	0.37	0.92	85.05	9.16	3.05	0.92			
小役	弱桃				強桃				
設定	高確 A	高確 B	超高確	戰士/超能力	高確 B	超高確	戰士	白魔導	忍者
1	94.49	3.052	1.85	0.308	49.94	45.78	2.45	1.226	0.61
2	92.93		3.23	0.396	49.38		2.64	1.405	0.80
3	92.32		3.70	0.465	49.16		2.76	1.384	0.92
4	90.69		4.91	0.676	48.54		3.06	1.545	1.08
5	89.92		5.50	0.765	47.80		3.36	1.839	1.23
6	89.01		6.10	0.916	46.59		3.66	2.441	1.53

高確 A 模式滞在時

小役	不中/銅鐘/RP	13 枚銅鐘					
設定	通常	高確 B	超高確	戰士	白魔導	超能力	忍者
1-6	12.21	75.28	18.31	0.61	0.61	4.58	0.61
小役	西瓜				弱桃		
設定	高確 B	超高確	白魔導	戰士/超能力/忍者	高確 B	超高確	戰士/超能力
1	95.53	3.08	0.92	0.16	97.54	1.85	0.31
2	93.06	5.08	1.18	0.23	95.98	3.23	0.40
3	92.44	5.54	1.25	0.26	95.37	3.70	0.47
4	89.05	6.76	2.16	0.68	93.74	4.91	0.68
5	87.61	7.65	2.45	0.77	92.97	5.50	0.77
6	85.05	9.16	3.05	0.92	92.07	6.10	0.92
小役	強桃						
設定	高確 B	超高確	戰士	白魔導	忍者		
1	49.94	45.78	2.45	1.23	0.61		
2	49.38		2.64	1.41	0.80		
3	49.16		2.76	1.38	0.92		
4	48.54		3.06	1.55	1.08		
5	47.80		3.36	1.84	1.23		
6	46.59		3.66	2.44	1.53		

高確 B 模式滞在時

13 枚銅鐘	超高確	戰士/白魔導/忍者	超能力						
移行率	93.59	0.61	4.58						
小役	西瓜			弱桃		強桃			
設定	超高	白魔導	戰士/超能力/忍者	超高	戰士/超能力	超高	戰士	白魔導	忍者
1	18.31	0.92	0.16	9.16	0.31	95.71	2.45	1.23	0.61
2		1.18	0.23		0.40	95.15	2.64	1.41	0.80
3		1.25	0.26		0.47	94.93	2.76	1.38	0.92
4		2.16	0.68		0.68	94.31	3.06	1.55	1.08
5		2.45	0.77		0.77	93.58	3.36	1.84	1.23
6		3.05	0.92		0.92	92.37	3.66	2.44	1.53

超高確模式滯在時

小役	不中/銅鐘/RP		13 枚銅鐘			
設定	高確 B		戰士/白魔導/忍者		超能力	
1-6	3.052		1.221		9.155	
小役	西瓜		弱桃		強桃	
設定	戰士/超能力/忍者	白魔導	戰士/超能力	戰士	白魔導	忍者
1	0.311	1.848	0.615	4.893	2.451	1.228
2	0.456	2.349	0.793	5.288	2.809	1.595
3	0.512	2.497	0.929	5.521	2.768	1.845
4	1.353	4.310	1.353	6.129	3.090	2.155
5	1.530	4.898	1.530	6.721	3.677	2.449
6	1.831	6.104	1.831	7.324	4.883	3.052

其他上位滯在時

不中/銅鐘/RP 成立時

原滯在	高確 B/超高確	白魔導	戰士	超能力
戰士	1.831	0.916		
白魔導	1.831		0.916	
超能力	1.831	0.458	0.458	
忍者	1.831	0.305	0.305	0.305

其他小役

成立役	超能力
13 枚銅鐘	24.414
西瓜	6.104
弱桃	3.052
強桃	12.207

G 數解除(假)前兆中/溫羅之間滯在時

不中/銅鐘/RP/14 枚銅鐘/MB 成立時不進行移行，其他小役與通常一樣的確率進行移行抽選

鬼神界戰假前兆中

通常/超高確/戰士/白魔導/超能力/忍者模式滯在時

不中/銅鐘/RP 成立時不移行，其他小役與上面表格的一樣

高確 A/B 模式滯在時，不中/銅鐘/RP 成立時如下表，其他小役與上面表格的一樣

模式	通常	高確 A	高確 B
高確 A	76.294	23.706	
高確 B	30.518	45.776	23.706

鬼神界戰本前兆中

除了超高確模式滯在時的不中/銅鐘/RP 以外其他都跟鬼神界戰假前兆中一樣

超高確模式滯在時，不中/銅鐘/RP 成立時各 30.52%轉落高確 A 與高確 B

「溫羅之間」的抽選

溫羅之間的抽選在通常時液晶門關閉時的下一 G 的 RP 成立時進行移行抽選

當選時會發生押順指示後突入溫羅之間

當選時會先決定溫羅之間使用的 MAP，之後以 TABLE 與成立小役進行 ART 解除抽選

MAP 抽選

當選時會依照是否在 G 數解除的前兆中進行 MAP 分配，非當選時往剛鬼襲來 ZONE

狀態	MAP 1	MAP 2	MAP 3	剛鬼襲來 ZONE
假前兆	11.0	1.2		87.8
本前兆			18.3	81.7

各 MAP 的 TABLE 分配

會依照滯在 MAP 與剩餘 G 數進行 TABLE 分配

剩餘 G 數	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
MAP 1	A	A	A	A	A	A	A	A	A	C
MAP 2	B	B	B	B	B	B	B	B	B	C
MAP 3	D	D	D	D	D	D	D	D	D	E

成立役個別的 MAP 移行率

小役成立時各 TABLE 會發生 MAP 移行抽選

這時 RP 成立時選擇當選時會發生七連線指示後突入鬼狩 RUSH

還有，MAP 3 移行時最終必定發生七連線指示後突入鬼狩 RUSH

RP 成立時不論滯在 TABLE 一律:12.2%選擇當選、87.8%移行 MAP 1

滯在 D.E TABLE 時 100%移行 MAP 3

滯在 TABLE	A			B			C	
	MAP 1	MAP 2	MAP 3	MAP 1	MAP 2	MAP 3	MAP 1	MAP 3
成立役								
不中		100				100		100
銅鐘/14 枚銅鐘	90.8	9.2			90.8	9.2	96.9	3.1
西瓜		75.6	24.4			100		100
弱桃	45.1	45.8	9.2		63.4	36.6		100
13 枚銅鐘/強桃			100			100		100
MB	100			100			96.9	3.1

鬼神界戰突入抽選

鬼神界戰會依照滯在的 BATTLE 模式與成立小役進行突入抽選

鬼神界戰發展演出天井到達時不移行 FAKE，而且比通常時突入率要高

(通常時鬼神界戰發展演出有三種，如果發展 10 次未進鬼神界戰時為演出天井到達)

鬼神界戰發展演出天井未到達時

通常模式滯在時

成立小役	13 枚銅鐘						西瓜					
	設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5
不移行	66.4	62.4	59.6	56.2	53.0	49.6	73.7	70.6	68.4	65.8	63.2	60.6
假演出	16.8	18.8	20.2	21.9	23.5	25.2	18.3	20.5	22.1	23.9	25.7	27.5
vs.羅刹	9.2	10.3	11.0	11.9	12.8	13.7	3.7	4.1	4.4	4.8	5.1	5.5
vs.鈴鹿御前	4.6	5.1	5.5	6.0	6.4	6.9	2.4	2.7	2.9	3.2	3.4	3.7
vs.酒天童子	2.4	2.7	2.9	3.2	3.4	3.7	1.5	1.7	1.8	2.0	2.1	2.3
vs.2D 羅刹	0.6	0.7	0.7	0.8	0.9	0.9	0.3	0.3	0.4	0.4	0.4	0.5

高確 A/B 模式滯在時

13 枚銅鐘・西瓜成立時的移行率與通常模式一樣，以下表格為不中/RP/銅鐘成立時

滯在	不移行	假演出	vs.羅刹	vs.鈴鹿御前	vs.酒天童子
高確 A	92.1	7.6	0.2	0.1	0.03
高確 B	84.4	15.3	0.2	0.1	0.03

超高確/戰士/白魔導/超能力/忍者模式滯在時

不中/RP/銅鐘成立時

滯在	不移行	假演出	vs.羅刹	vs.鈴鹿御前	vs.酒天童子	vs.2D 羅刹						
移行率	82.1	9.16	6.10	1.83	0.61	0.15						
成立小役	13 枚銅鐘						西瓜					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
不移行							41.9	35.0	30.2	24.4	18.8	13.0
假演出							36.7	41.0	44.1	47.8	51.3	54.9
vs.羅刹	63.3	59.0	55.9	52.2	48.7	45.1	12.2	13.7	14.7	15.9	17.1	18.3
vs.鈴鹿御前	24.5	27.4	29.4	31.8	34.2	36.6	6.1	6.8	7.4	8.0	8.6	9.2
vs.酒天童子	9.2	10.3	11.0	11.9	12.8	13.7	2.4	2.7	2.9	3.2	3.4	3.7
vs.2D 羅刹	3.1	3.4	3.7	4.0	4.3	4.6	0.6	0.7	0.7	0.8	0.9	0.9

鬼神界戰發展演出天井到達時

通常模式滯在時

成立小役	13 枚銅鐘						西瓜					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
不移行	66.4	62.4	59.6	56.2	53.0	49.6	73.7	70.6	68.4	65.8	63.2	60.6
vs.羅刹	18.3	20.2	21.9	21.4	21.8	21.9	18.3	20.3	21.8	23.2	24.5	25.6
vs.鈴鹿御前	9.2	10.3	11.0	11.9	12.8	13.7	6.1	6.8	7.4	8.0	8.6	9.2
vs.酒天童子	4.9	5.5	5.9	6.4	6.8	7.3	1.5	1.7	1.8	2.0	2.1	2.3
vs.2D 羅刹	1.2	1.7	1.6	4.0	5.5	7.4	0.3	0.5	0.6	1.1	1.6	2.3

高確 A/B 模式滯在時

13 枚銅鐘・西瓜成立時的移行率與通常模式一樣，以下表格為不中/RP/銅鐘成立時

滯在	不移行	vs.羅刹	vs.鈴鹿御前	vs.酒天童子
高確 A	92.065	4.883	2.441	0.61
高確 B	84.436	12.512	2.441	0.61

超高確/戰士/白魔導/超能力/忍者模式滯在時

不中/RP/銅鐘成立時

滯在	不移行	vs.羅刹	vs.鈴鹿御前	vs.酒天童子	vs.2D 羅刹							
移行率	82.147	11.292	4.883	1.526	0.153							
成立小役	13 枚銅鐘						西瓜					
設定	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
不移行							41.9	35.0	30.2	24.4	18.8	13.0
vs.羅刹	63.3	58.5	55.7	47.3	41.6	35.4	42.8	47.5	50.9	54.0	57.0	59.6
vs.鈴鹿御前	24.5	27.4	29.4	31.8	34.2	36.6	12.2	13.7	14.7	15.9	17.1	18.3
vs.酒天童子	9.2	10.3	11.0	11.9	12.8	13.7	2.4	2.7	2.9	3.2	3.4	3.7
vs.2D 羅刹	3.1	3.9	3.8	9.0	11.3	14.3	0.6	1.1	1.3	2.5	3.7	5.4

鬼神界戰的敵人 HP 分配

鬼神界戰的敵方 HP 在戰鬥開始時(HP 表示的那一轉)會依照當轉成立的小役所決定

敵人個別的 HP 分配

ART 中的鬼神界戰，銅鐘/RP/14 枚銅鐘/MB 時為 HP300、其他為 HP100

VS 羅刹

13 枚銅鐘時為 HP100 確定

敵 HP	西瓜/強桃	弱桃	其他
1000			98.016
700		91.553	1.831
500	91.553	8.447	0.153
300	8.447		

VS 鈴鹿御前

敵 HP	弱桃	強桃	13 枚銅鐘	西瓜	其他
1000					98.016
700	61.035			91.553	1.831
500	30.518		91.553	8.447	0.153
300	8.447	91.553	8.447		
100		8.447			

VS 酒天童子

敵 HP	弱桃	強桃	13 枚銅鐘	西瓜	其他
700					98.169
500	91.553		91.553		1.831
300	8.447	100	8.447	50	
100				50	

VS 2D 羅刹

13 枚銅鐘/西瓜/弱桃/強桃時為 HP100、其他為 HP300

通常時鬼神界戰中的傷害抽選

通常時的鬼神界戰

VS 羅刹

13 枚銅鐘時為 OVER KILL

通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時

內容	不中/MB	14 枚銅鐘	RP	銅鐘	西瓜	弱桃	強桃
無變化	99.5		4.5				
我方 - 100			94.6				
回復 + 200	0.5						
敵 - 100		91.6	0.9	91.6			
敵 - 200		6.1		6.1			
敵 - 300		2.3		2.0	48.8	67.1	
敵 - 500					30.5	24.4	54.9
敵 - 900					12.2	6.1	30.5
OVER KILL					8.4	2.3	14.6
押順指示 + 敵 - 100				0.2			
押順指示 + 敵 - 300				0.1			

戰士模式滯在時

以下表格中以外的小役與通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時一樣

內容	銅鐘	14 枚銅鐘	西瓜	弱桃	強桃
敵 - 200	91.55	91.55			
敵 - 300	8.142	8.447		30.52	
敵 - 500			61.04	30.52	
敵 - 900			24.41	30.52	91.55
OVER KILL			14.55	8.447	8.447
押順指示 + 敵 - 300	0.305				

白魔導模式滯在時

以下表格中以外的小役與通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時一樣

内容	不中/MB
無變化	93.896
回復 + 200	6.104

超能力模式滯在時

以下表格中以外的小役與通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時一樣

内容	敵 - 100	敵 - 200	敵 - 300	押順指示 + 敵 - 100	押順指示 + 敵 - 300
銅鐘	41.858	6.104	2.039	48.828	1.172

忍者模式滯在時

以下表格中以外的小役與通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時一樣

内容	RP
無變化	67.957
敵 - 100	30.518
敵 - 200	1.526

VS 2D 羅刹

13 枚銅鐘/西瓜/弱桃/強桃時為 OVER KILL

通常/高確 A/高確 B/超高確/戰士/白魔導模式滯在時

内容	不中/MB	RP	銅鐘	14 枚銅鐘
無變化	100	38.97		
我方 - 100		59.51		
敵 - 100		1.526	91.55	85.45
敵 - 200			6.104	12.21
敵 - 300			2.039	2.344
押順指示 + 敵 - 100			0.244	
押順指示 + 敵 - 300			0.061	

超能力/忍者模式滯在時

與 VS 羅刹時一樣

VS 鈴鹿御前 (強桃時為 OVER KILL)

通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時

內容	不中/MB	RP	銅鐘	14 枚銅鐘	13 枚銅鐘	西瓜	弱桃
無變化	99.54	9.97					
我方 - 100		88.50					
回復 + 200	0.46						
敵 - 100		1.53	91.55	88.50			
敵 - 200			6.10	9.16			
敵 - 300			2.04	2.34		48.83	
敵 - 500					91.55	30.52	
敵 - 900					6.10	12.21	91.55
OVER KILL					2.34	8.45	8.45
押順指示+敵 - 100			0.24				
押順指示+敵 - 300			0.06				

戰士/白魔導/超能力/忍者模式滯在時

與 VS 羅刹時一樣，不過戰士模式時的強桃換成 13 枚銅鐘下去做抽選

VS 酒天童子 (西瓜時為 OVER KILL)

通常/高確 A/高確 B/超高確滯在時

內容	不中/MB	RP	銅鐘	14 枚銅鐘	13 枚銅鐘	弱桃	強桃
無變化	99.54	16.08					
我方 - 100		82.40					
回復 + 200	0.46						
敵 - 100		1.53	91.55	88.50			
敵 - 200			6.10	9.16			
敵 - 300			2.04	2.34		67.14	
敵 - 500					91.55	24.41	54.93
敵 - 900					6.10	6.10	30.52
OVER KILL					2.34	2.34	14.55
押順指示+敵 - 100			0.24				
押順指示+敵 - 300			0.06				

戰士/白魔導/超能力/忍者模式滯在時

與 VS 羅刹時一樣，不過戰士模式時的西瓜換成 13 枚銅鐘下去做抽選

ART 中 BATTLE 模式移行抽選

ART 中的 BATTLE 模式移行抽選在準備中或是鬼神界戰突入時等特殊狀況下進行移行

ART 中的 BATTLE 模式種類

模式與特徵			
高確 A	鬼神界戰突入時為移行戰士 B/白魔導 B/忍者 B 的好機		
超能力	只在立直目 RP 移行，移行後鬼神界戰勝利確定！，鬼神界戰結束後移行忍者		
戰士	我方攻擊力上升	戰士 B	我方攻擊力上升，鬼神界戰結束往高確 A
白魔導	我方回復力上升	白魔導 B	我方回復力上升，鬼神界戰結束往高確 A
忍者	我方回避率上升	忍者 B	我方回避率上升，鬼神界戰結束往高確 A

特殊狀況下的移行抽選

特殊狀況下為 ART 準備中/鬼狩 RUSH 中/鬼神界戰(假)前兆中/BONUS 準備中/
BONUS 中/LAST BATTLE 中/ENDING 中，立直目 RP 成立時 100%移行忍者模式
高確 A/戰士 B/白魔導 B/忍者 B 滯在時

成立役	13 枚銅鐘	西瓜	弱桃	強桃	其他
高確 A	96.948	99.084	99.695	98.474	100
戰士			0.305	0.763	
白魔導	3.052	0.916		0.763	

戰士模式滯在時

成立役	RP/銅鐘	13 枚銅鐘	西瓜	弱桃	強桃	MB	其他
不移行	99.084	96.948	99.39	99.695	98.474	99.908	100
白魔導	0.916					0.046	
忍者		3.052	0.61	0.305	1.526	0.046	

忍者模式滯在時

成立役	不移行	戰士	白魔導
RP/銅鐘	99.084	0.305	0.610

上面表格以外的小役不移行

白魔導模式滯在時（下面表格以外的小役與戰士模式時一樣）

成立役	不移行	戰士	忍者
RP/銅鐘	99.084	0.916	
MB	99.908	0.046	0.092
桃源 RP	100		

鬼神界戰突入時的移行抽選

鬼神界戰突入時只在高確 A 滯在時進行移行抽選，立直目 RP 成立時 100%移行超能力
鬼神界戰結束後回到突入前的模式(超能力模式以外)

高確 A 滯在時

成立役	戰士 B	白魔導 B	忍者 B
立直目 RP 以外	7.629	7.629	3.052

鬼神界戰中的移行抽選

除了超能力模式以外，立直目 RP 成立時移行忍者模式，其他小役皆不移行

ART 中鬼神界戰突入抽選

ART 中鬼神界戰突入有「LOW」與「HIGH」的 2 種抽選 TABLE

TABLE 為 RP 連的回數進行移行抽選，還有，ART 中存在 9 個狀態

會依照抽選 TABLE/狀態/成立役進行鬼神界戰突入或是 BONUS 的移行抽選

狀態移行時(通常狀態以外)會分配 0~7G 的前兆，前兆消化中會進行上位狀態的移行抽選

最終會以前兆 G 數消化時的滯在狀態突入鬼神界戰或是當選 BONUS

TABLE 移行抽選

HIGH 滯在時 RP 以外的小役成立時，25%轉落 LOW，殲鬼の刻開始時必定從 LOW 開始

RP 連續次數	9 次以下		10 次以上	
	LOW	HIGH	LOW	HIGH
LOW 滯在時	99.97	0.03	66.67	33.33
HIGH 滯在時	25	75	0	100

狀態移行抽選

通常・LOW 滯在時

立直目 RP 成立時 100%移行 BONUS

移行	不中	西瓜	弱桃	RP/押順銅鐘	13 枚銅鐘	強桃	MB
弱假演出							1.373
強假演出	49.646	69.482	83.978				
vs.羅刹	36.621	24.414	12.207	0.031		61.853	0.916
vs.鈴鹿御前	9.155	4.578	3.052	0.015	84.741	24.414	各 0.153
vs.酒天童子	3.052	1.221	0.610	0.009	12.207	12.207	
vs.2D 羅刹	1.526	0.305	0.153	0.003	3.052	1.526	

通常・HIGH 滞在時

13 枚銅鐘成立時 100%往「vs.2D 羅刹」, RP/押順銅鐘/MB 跟通常 LOW 滞在時一樣
立直目 RP 成立時往「BONUS」 or 「即 BONUS」 (1:1 分配)

移行	不中	西瓜	弱桃	強桃
vs.羅刹	60.327	51.172	81.689	
vs.鈴鹿御前	24.414	27.466	各 6.104	
vs.酒天童子	12.207	15.259		69.482
vs.2D 羅刹	3.052	6.104		30.518

弱/強假演出・LOW 滞在時

RP/押順銅鐘/MB/13 枚銅鐘跟通常 LOW 滞在時一樣

移行	西瓜	弱桃	強桃	不中	MB
強 FAKE	54.529	70.856			
vs.羅刹	36.621	18.311	52.698	80.164	0.916
vs.鈴鹿御前	6.104	7.629	30.518	12.207	各 0.153
vs.酒天童子	2.441	3.052	15.259	6.104	
vs.2D 羅刹	0.305	0.153	1.526	1.526	

弱/強假演出・HIGH 滞在時

MB 時與弱/強假演出・LOW 滞在時一樣, 其他小役與通常・HIGH 滞在時一樣

vs.羅刹・LOW 滞在時 (立直目 RP 成立時 100%移行 BONUS)

移行	RP/押順銅鐘	13 枚銅鐘	西瓜	弱桃	強桃	不中	MB
不移行	99.973		67.957	82.605		51.172	99.542
vs.鈴鹿御前	0.015		24.414	12.207	63.379	30.518	各 0.153
vs.酒天童子	0.009	75.586	6.104	4.578	24.414	15.259	
vs.2D 羅刹	0.003	24.414	1.526	0.610	12.207	3.052	

vs.羅刹・HIGH 滞在時

強桃/13 枚銅鐘成立時往「vs.2D 羅刹」, 立直目 RP 成立時 100%移行「即 BONUS」

RP/押順銅鐘/MB 成立時與 vs.羅刹・LOW 滞在時一樣

移行	不中	西瓜	弱桃
vs.鈴鹿御前	69.482	78.638	87.793
vs.酒天童子	24.414	15.259	6.104
vs.2D 羅刹	6.104	6.104	6.104

vs.鈴鹿御前・LOW 滞在時 (立直目 RP 成立時 100%移行 BONUS)

移行	RP/押順銅鐘	13 枚銅鐘/強桃	西瓜	弱桃	不中	MB
不移行	99.988		75.586	86.267	51.172	99.695
vs.酒天童子	0.009	75.586	21.362	12.207	36.621	0.153
vs.2D 羅刹	0.003	24.414	3.052	1.526	12.207	0.153

以下, 強桃/13 枚銅鐘成立時往「vs.2D 羅刹」, 立直目 RP 成立時移行「即 BONUS」

vs.鈴鹿御前・HIGH 滞在時

RP/押順銅鐘/MB 成立時與 vs. 鈴鹿御前・LOW 滞在時一樣

移行	不中/弱桃	西瓜
vs.酒天童子	90.845	69.482
vs.2D 羅刹	9.155	30.518

vs.酒天童子・LOW 滞在時

移行	RP/押順銅鐘	西瓜	弱桃	不中	MB
不移行	99.997	75.586	87.793	51.172	99.847
vs.2D 羅刹	0.003	24.414	12.207	48.828	0.153

vs.酒天童子・HIGH 滞在時

RP/押順銅鐘/MB 成立時與 vs. 酒天童子・LOW 滞在時一樣

移行	不中	西瓜	弱桃	強桃
vs.2D 羅刹	90.845	84.741	96.948	51.172
BONUS	9.155	15.259	3.052	48.828

vs.2D 羅刹滞在時(LOW/HIGH 共通) (RP/押順銅鐘/MB 成立時不移行)

移行	不中	西瓜	弱桃
不移行	51.172	75.586	87.793
BONUS	48.828	24.414	12.207

BONUS・LOW 滞在時

強桃/13 枚銅鐘/立直目 RP 成立時移行「即 BONUS」, RP/押順銅鐘/MB 成立時不移行

移行	不中	西瓜	弱桃
不移行	51.172	75.586	87.793
即 BONUS	48.828	24.414	12.207

BONUS・HIGH 滞在時

不中時 100%移行「即 BONUS」, 其他小役與 BONUS・LOW 滞在時一樣

ART 中鬼神界戰中的傷害抽選

VS 羅刹

13 枚銅鐘/桃源 RP/立直目 RP 成立時為 OVER KILL

内容	不中	西瓜	弱桃	強桃
回復 + 200	100			
敵 - 300		54.224	72.534	
敵 - 500		36.621	24.414	50
敵 - 900		9.155	3.052	50

戰士/戰士 B 模式以外

内容	銅鐘/14 枚銅鐘
敵 - 100	100

白魔導/白魔導 B 模式以外

内容	無變化	回復 + 200
MB	99.695	0.305

高確 A 滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	6.104	93.591	0.305

戰士/戰士 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200	敵 - 200
RP	6.104	93.591	0.305	
銅鐘/14 枚銅鐘				100

超能力模式滞在時

内容	RP
敵 - 100	100

白魔導/白魔導 B 模式滞在時

内容	RP	MB
無變化	9.155	93.896
我方 - 100	81.689	
回復 + 200	9.155	6.104

忍者/忍者 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	38.66	61.035	0.305

VS 鈴鹿御前

強桃/桃源 RP/立直目 RP 成立時為 OVER KILL

内容	不中	13 枚銅鐘	西瓜	弱桃
回復 + 200	100			
敵 - 300			54.224	
敵 - 500		各 50	36.621	
敵 - 900			9.155	100

戰士/戰士 B 模式以外、白魔導/白魔導 B 模式以外、超能力模式滞在時

以上三個與 VS 羅刹時一樣

高確 A 滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	27.466	72.229	0.305

戰士/戰士 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200	敵 - 200
RP	27.466	72.229	0.305	
銅鐘/14 枚銅鐘				100

白魔導/白魔導 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	18.311	72.534	9.155
MB	93.896		6.104

忍者/忍者 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	44.763	54.932	0.305

VS 酒天童子

西瓜/桃源 RP/立直目 RP 成立時為 OVER KILL

内容	不中	13 枚銅鐘	弱桃	強桃
回復 + 200	100			
敵 - 300			72.534	
敵 - 500		各 50	24.414	各 50
敵 - 900			3.052	

戰士/戰士 B 模式以外、白魔導/白魔導 B 模式以外、超能力模式滞在時

以上三個與 VS 羅刹時一樣

高確 A 滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	45.776	53.918	0.305

戰士/戰士 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200	敵 - 200
RP	45.776	53.918	0.305	
銅鐘/14 枚銅鐘				100

白魔導/白魔導 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	36.621	54.224	9.155
MB	93.896		6.104

忍者/忍者 B 模式滞在時

内容	無變化	我方 - 100	回復 + 200
RP	63.074	36.621	0.305

VS 2D 羅刹

13 枚銅鐘/桃源 RP/立直目 RP 成立時為 OVER KILL

内容	不中	西瓜	弱桃	強桃
回復 + 200	100			
敵 - 300		54.224	72.534	
敵 - 500		36.621	24.414	各 50
敵 - 900		9.155	3.052	

戰士/戰士 B 模式以外

內容	銅鐘/14 枚銅鐘
敵 - 100	100

戰士/戰士 B 模式滯在時

內容	銅鐘/14 枚銅鐘
敵 - 200	100

超能力模式以外

內容	RP	銅鐘/14 枚銅鐘
無變化	67.975	
我方 - 100	30.518	
回復 + 200	1.526	100

超能力模式滯在時

內容	RP	銅鐘/14 枚銅鐘
敵 - 100	100	
敵 - 200		100

忍者/忍者 B 模式以外

內容	RP
無變化	67.975
我方 - 100	30.518
回復 + 200	1.526

忍者/忍者 B 模式滯在時

內容	RP
無變化	86.267
我方 - 100	12.207
回復 + 200	1.565

BONUS 中的抽選

BONUS 中的七連線流程與說明

BONUS 中七連線有 3 種的提示模式 (A~C) 在管理

提示模式移行為 BONUS 中全部小役每一轉都會進行抽選

(BONUS 初當時必定為提示模式 A 開始)

各小役的提示模式移行比例會不一樣，小役成立時抽選提示模式升格到 BorC 時

昇格後第一次的 RP 成立一定會發生七連線指示

特殊小役成立時升格模式 B 時的 7 連線指示發生(RP 成立) 時，幾乎都會直接轉落模式 A

特殊小役成立時升格模式 C 時的 7 連線指示發生(RP 成立) 時會轉落模式 B

而在模式 B 中又會發生一次七連線指示

BONUS 中 RP 成立時，在模式 A 中發生七連線指示率為 0.3%、BC 模式為 100%

提示模式移行抽選

BONUS	鬼狩 BONUS 中					桃姬 BONUS 中				
	A		B		C	A		B		C
滯在模式										
小役\往	B	C	A	C	B	B	C	A	C	B
不中/西瓜	50		50	50		100			100	
RP	0.1		99.9		100	2		98		100
押順銅鐘/MB			90		90	2		66.7		66.7
14 枚銅鐘	0.1					2				
桃源 RP	0.1					0.1				
13 枚銅鐘	66.7	33.3		100			100		100	
弱桃	25			25		66.7			50	
強桃	87.5	12.5		100		50	50		100	
立直目 RP		100		100			100		100	

BONUS 1G 連抽選

BONUS 中最終 G 會依照成立小役進行 BONUS 1G 連抽選，當選時為桃姬 BONUS

不中/13 枚銅鐘/西瓜/強桃/桃源 RP/立直目 RP：當選率 100%

弱桃：當選率 50%

其他小役：當選率 0.1%

鬼狩 RUSH LOOP 率抽選

ART 當選後會先選擇影響鬼狩 RUSH 中的七連線次數的 LOOP 率 TABLE

TABLE 個別七連線保證次數與 LOOP 率分配

TABLE 有 1~10 的 10 種，各 TABLE 有保證七連線次數與繼續率

保證次數與 LOOP 率	1 個+0%			2 個+0%	
TABLE1	100				
TABLE2				100	
保證次數與 LOOP 率	3 個+0%	5 個+0%	5 個+80%	7 個+0%	10 個+0%
TABLE3	68	24.4		6.1	1.5
TABLE4		72.5		18.3	9.2
TABLE5		95.4	4.6		
保證次數與 LOOP 率	2 個+0%	2 個+67%	2 個+80%	2 個+90%	
TABLE6	94.8		4.6	0.6	
TABLE9	79.2	18.3	2.4	0.1	
保證次數與 LOOP 率	3 個+0%		3 個+80%	3 個+90%	
TABLE7	94.8		4.6	0.6	
保證次數與 LOOP 率	5 個+0%	5 個+50%	5 個+67%	5 個+80%	5 個+90%
TABLE8		50		25	25
TABLE10	79.2		18.3	2.4	0.1

ART 當選時的 TABLE 分配

ART 初當時

	無 OVER KILL			OVER KILL 時	
設定	TABLE 6	TABLE 7	TABLE 8	TABLE 7	TABLE 8
1	80.74	16.79	2.47	89.27	10.73
2	86.50	12.50	1.00	93.58	6.42
3	78.35	18.51	3.14	87.63	12.37
4	83.14	15.30	1.56	90.78	9.22
5	66.23	27.44	6.34	81.29	18.71
6	74.93	18.35	6.73	81.85	18.15

ART 準備中

特殊小役成立時會進行鬼狩 RUSH 的上乘抽選(七連線 RP 成立時 TABLE 4 庫存確定)

TABLE	13 枚銅鐘	西瓜	弱桃	強桃
不中		84.74	95.42	57.28
TABLE2	87.79	12.21	3.05	30.52
TABLE6	12.21	3.05	1.53	12.21

鬼狩 RUSH 中

特殊小役成立時會進行鬼狩 RUSH 的上乘抽選

立直目 RP 成立時為 TABLE 3or6 庫存確定(比例分配 1 : 1)

TABLE	不中	13 枚銅鐘	弱桃	強桃	西瓜
TABLE1	61.85	各 30.52		63.38	45.78
TABLE2	30.52			12.21	
TABLE3	6.10				
TABLE4	1.53	8.45			
TABLE6			6.10	24.41	3.05

ENDING 中

ENDING 為 20G, 期間內特殊小役成立時會進行鬼狩 RUSH 的上乘抽選

立直目 RP 成立時為 TABLE 3or6 庫存確定(比例分配 1 : 1)

TABLE	不中	13 枚銅鐘	弱桃	強桃	西瓜
TABLE1	61.85	各 30.52	9.16	24.41	30.52
TABLE2	30.52			15.26	15.26
TABLE3	6.10			9.16	
TABLE4	1.53	8.45			

LAST BATTLE 勝利後

勝利時發生 ENDING 的話, ENDING 結束後庫存 TABLE 10, 非發生時庫存 TABLE 9

ART 中 BONUS 確定時

ART 中鬼神界戰勝利時與上乘告知時(非經由鬼神界戰的 BONUS 當選)

會根據 7 連線的鎖定狀態(SHORT/LONG)與

確定模式(通常勝利/OVER KILL/上乘小/上乘大)進行 BONUS 的分配

當選時 BONUS 與鬼狩 RUSH TABLE 有可能同時當選

鬼神界戰勝利時

LOCK	SHORT LOCK		LONG LOCK	
TABLE	通常勝利	OVER KILL	通常勝利	OVER KILL
鬼狩 BONUS	91.15	50.00		
桃姫 BONUS	6.10	36.27	93.90	75.59
TABLE 2+桃姫 BONUS	1.83	9.16		
TABLE 7+桃姫 BONUS	0.92	4.58		
TABLE 10+桃姫 BONUS			6.10	24.41

上乘告知時

LOCK	SHORT LOCK		LONG LOCK	
TABLE	上乘小	上乘大	上乘小	上乘大
鬼狩 BONUS	65.82			
桃姫 BONUS	30.52		87.79	
TABLE 2+桃姫 BONUS	2.44			
TABLE 7+桃姫 BONUS	1.22	100		
TABLE 10+桃姫 BONUS			12.21	100

BONUS 中的七連線

BONUS 中七連線時會根據七連線的鎖定狀態(SHORT/LONG)進行 TABLE 抽選

還有, 同一次 BONUS 中第二次抽到七連線時會有抽選分配的變化

LOCK	SHORT LOCK		LONG LOCK	
TABLE	第一次七連線	以外	第一次七連線	以外
TABLE2	58.8	86.3		
TABLE3	9.2			
TABLE4			15.3	
TABLE5			84.7	100
TABLE6	30.5	12.2		
TABLE7	1.2	1.2		
TABLE10	0.3	0.3		