

潛龍諜影

メタルギア ソリッド スネークイーター

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

KPE

導入年月 2016/10

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 47G

小役構成



BIG BONUS

繼續轉數 60G (約 120 枚)



REGULAR BONUS

繼續轉數 30G (約 60 枚)



SNAKE EATER 作戰



SPECIAL REPLAY



9 枚/15 枚



1 枚/15 枚



3 枚



CB



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
21	Yellow Sucker Punch	Red Sucker Punch	Yellow Sucker Punch
20	Blue Snake Eater	Watermelon	Watermelon
19	Yellow Sucker Punch	Yellow Sucker Punch	Yellow Sucker Punch
18	Red Sucker Punch	Blue Snake Eater	Blue Snake Eater
17	Watermelon	Yellow Sucker Punch	Watermelon
16	Yellow Sucker Punch	White Snake Eater	Watermelon
15	Blue Snake Eater	White Snake Eater	Red Sucker Punch
14	White Snake Eater	Yellow Sucker Punch	Blue Snake Eater
13	Red Sucker Punch	White Snake Eater	Yellow Sucker Punch
12	White Snake Eater	Blue Snake Eater	Yellow Sucker Punch
11	Yellow Sucker Punch	Yellow Sucker Punch	Watermelon
10	Blue Snake Eater	METAL GEAR SOLID	Green Snake Eater
9	Watermelon	Watermelon	Blue Snake Eater
8	Yellow Sucker Punch	Red Sucker Punch	Yellow Sucker Punch
7	Blue Snake Eater	Blue Snake Eater	Watermelon
6	Green Snake Eater	Yellow Sucker Punch	Red Sucker Punch
5	Green Snake Eater	Red Sucker Punch	Blue Snake Eater
4	Watermelon	Watermelon	Blue Snake Eater
3	Yellow Sucker Punch	Green Snake Eater	METAL GEAR SOLID
2	Blue Snake Eater	Blue Snake Eater	Red Sucker Punch
1	Watermelon	Yellow Sucker Punch	Blue Snake Eater

開獎條件

1. 規定天井 G 數到達
2. 經由 CZ「MISSION」
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

凍結確率為 1/32768, 特典為 ART+BATTLE 勝利兩次
確定, 還有個更強的凍結確率不明, 特典為多加上
BIG BOSS TIME 2SET 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 1280G, 天井到達時經由前兆後當選擬似 BONUS

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上市論壇討
最廣大的的電玩消費族群
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



首先約在左轉輪上方到上段附近瞄押黑七



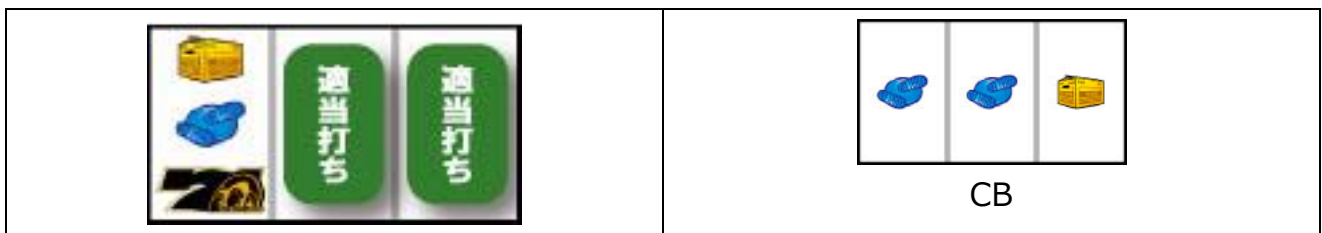
左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪出現紅櫻時，中右轉輪適當停止，中轉輪中段銅鐘停止時為強紅櫻確定

白牌或 BAR 或紅櫻停止時，看右轉輪上段是否有停止紅櫻，有停止時為強，沒停止時為弱

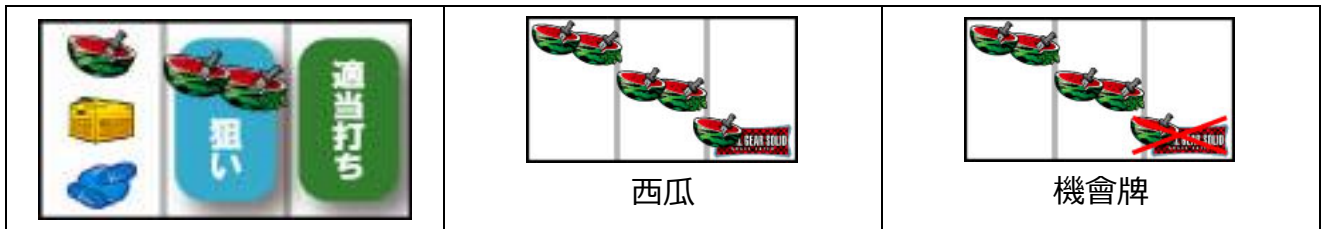


左轉輪下段黑七停止時，中右轉輪適當停止，中段再再鐘連線時為 CB



左轉輪西瓜上段停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止

西瓜連線或是瓜瓜 BAR 連線時為西瓜，沒有形成連線時為機會牌



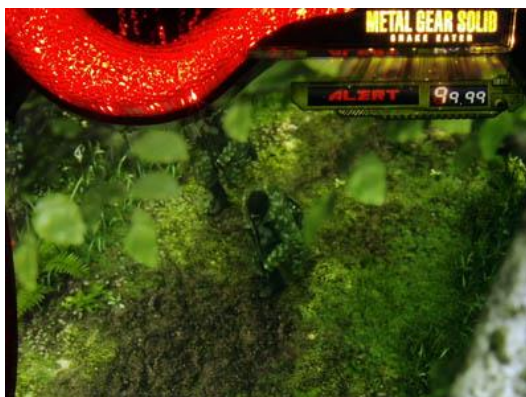
BONUS&ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出按一般打法即可

本機演出說明

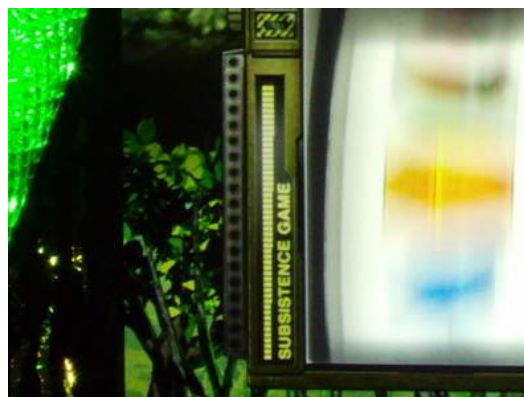
基本場景與模式說明

ALERT (警告)



10G 繼續的任務高確率狀態，有 ALERT 與 CAUTION 的兩種，滯在中特殊小役為好機
基本為 10G，但是結束後可能再度突入

SUBSISTENCE GAME (生存遊戲)



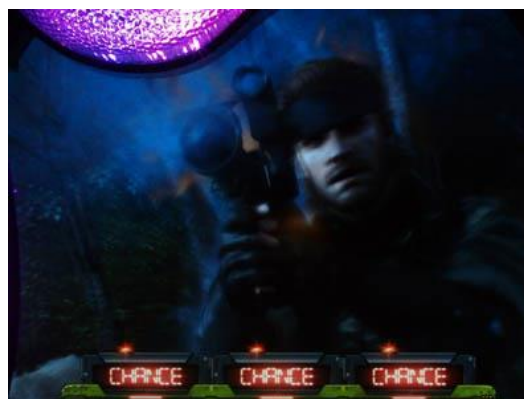
非當選 ART 的 BONUS 結束後必定突入 50G+a繼續，這邊開獎必定突入 ART!?
ART 結束後則會突入 CONTINUE ZONE
開獎也會突入 ART 且敵人的剩餘體力也會保留

VIRTUOUS MISSION (正義任務)



為任務的一種，平均 17G 繼續的前兆型任務，BONUS 或 ART 當選期待度約 35%
首先先將三位敵人給打倒，之後出現的 LOGO 示唆期待度，最後將ソコロフ給救出則任務成功
蛇叔越接近敵人與ソコロフ時為好機

SURVIVE MISSION (生存任務)



為任務的一種，自力型的任務，BONUS 或 ART 當選期待度約 60%，最後將敵人擊倒則任務成功
繼續 G 數為 15G 固定，會依成立小役抽選 BONUS 或 ART，銅鐘成立時為好機，特殊小役為大好機

BIG BONUS



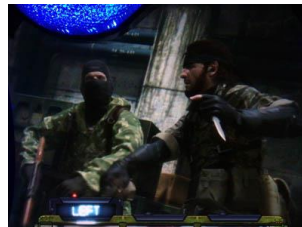
為 60G 繼續的擬似 BONUS, ART 當選期待度約 35%
 可選擇 THEATER (機會告知) 或是 FLOWER (完全告知)
 THEATER BB 中特殊小役使 RANK 上升為紅七連線好機
 FLOWER BB 中使花綻放的話則當選 ART

REGULAR BONUS



為 30G 繼續的擬似 BONUS
 有機會升格成 BIG, 如果出現
 SPECIAL REG 的話則當選
 ART 確定! 且經由 REG 當選
 的 ART 繼續率會比較高

ART 「SNAKE EATER 作戰」



純增 2.0 枚/G 的 ART, 每 SET 的構成為開場演出 (10G) → 對決 (G 數不固定) → 潛入場景 (30G)
 對決勝利的話則突入潛入場景, 消化後則突入下一次的開場演出, 潛入場景有機會 LOOP
 對戰的勝敗為完全自力抽選, 會依照成立小役決定攻防, 蛇叔體力被打到 0 以前將敵人打倒則勝利

BIG BOSS TIME



播放結尾動畫或是潛入場景中的特殊小役抽選突入的上乘特化區間
 1SET 30G, 最大 3SET 繼續, 滯在中會抽選 SAFETY ZONE (對決中無敵狀態) 的 G 數獲得
 或是對決勝利權利獲得的兩種

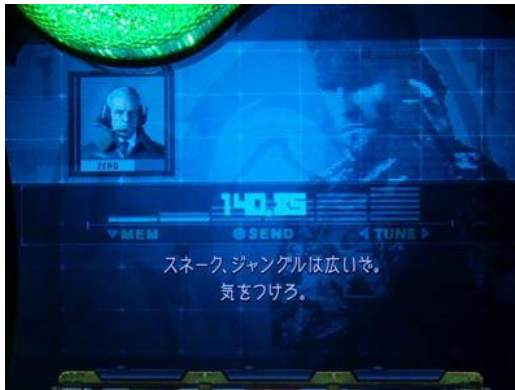
版權宣告：遊戲說明內容皆取材自網路整理, 版權分屬各出處所有人

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>

通常時演出

無線通訊機演出



對話的內容是紅色文字或是角色的對話內容

有進行下去時為好機

道具演出



出現的道具種類必須注意

背景是紅色時為好機

LOGO 演出



各種場景或場面出現的 LOGO 內容會示唆期待度，依序為 GOOD<GREAT<AMAZING

特別是 AMAZING 出現時為大好機

連續演出

THE PROGRESS



不被敵人發現到達目的地的話則突入任務，連續演出開始時所表示的偽裝百分比越高時期期待度越高

THE UNDERGROUND



蛇叔使用建築物中的設備將自己隱藏後潛行的話則突入任務，背景與敵人的種類要注意

ART 中的演出

對戰對手



オセロット



ザ・ペイン



ザ・フィアー



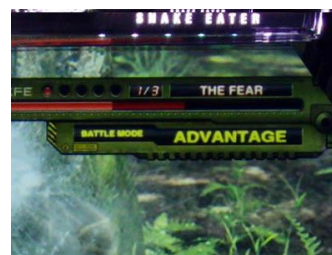
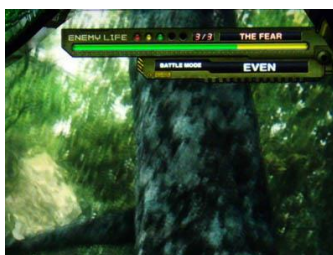
ジ・エンド



ザ・フューリー

ART 中的對決，首先會對戰上面五人（順序為隨機），全部擊破的話則會出現新的敵人
 敵人會有勝利期待度的不同，依序為：ザ・フューリー<ザ・フィアー<オセロット<ザ・ペイン
 <ジ・エンド，敵人名字以俄羅斯文表示時為好機，金色文字出現的話……

對決模式



對決中的攻防很重要，銅鐘連續與特殊小役成立時，局勢會倒向蛇叔這邊使其容易攻擊
 RP 一直成立時則局勢會倒向敵方，此時為危機，局勢在畫面的右上角會表示，EVEN 則為中間
 出現 SEARCHING 或是 ADVENTAGE 時為蛇叔有利，且不會受到攻擊！？

ART 開始時、蛇叔受到攻擊後、或是 RUSH 後的對決模式必定為 EVEN

閃電押順指示



押順指示發生時伴隨閃電的話
 則局勢會導向蛇叔方！？
 攻擊時發生的話可期待大傷害

RUSH



蛇叔方局勢最好時發生
 會給予連續攻擊且有大傷害
 筐體左方的蛇燈顏色會示唆

RUSH 的持續長度

RECOVERY



對決中特殊小役成立時
 有機會發生，會使蛇叔的
 體力完全回復！？

蛇圖案連線



只在對決中發生，切入演出發生後蛇圖案連線則直接勝利確定，中段連線則突入 BIG BOSS TIME!?

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS+ART	1/267	1/259	1/251	1/240	1/233	1/220
機械割	97.5%	98.9%	100.6%	103.9%	106.8%	110.6%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
西瓜	1/80.0	1/77.5	1/75.0	1/72.5	1/70.0	1/67.5
弱櫻	1/84.3	1/83.3	1/82.2	1/81.1	1/79.9	1/67.5
小役	強櫻	中段櫻	押順銅鐘	共通銅鐘	機會牌	CB
確率	1/298	1/32768	1/3.82	1/200	1/397	1/23.0

CB 中小役確率

小役	銅鐘	強櫻
確率	1/1.05	1/21.9

通常時模式移行與天井 G 數抽選

通常時在設定變更時、BONUS 或 ART 結束時會進行 ART 抽選

設定	1	2	3	4	5	6
通常 A	59.8	43.4	56.4	31.3	43.8	25.0
通常 B	15.2	40.2	12.5	37.5	10.2	25.0
通常 C	18.8	6.25	25.0	12.5	33.6	31.3
通常 D	6.25	10.2	6.25	18.8	12.5	18.8

之後會依照移行的模式進行天井 G 數抽選

天井 G 數	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
200G			25	100
800G	0.39	25	50	
1280G	99.6	75	25	

通常時高確、MISSION、BONUS 抽選

通常時會依照滯在模式、滯在狀態、成立小役進行高確、MISSION、與 BONUS 的抽選

以下 VM 表示 VIRTUOUS MISSION、SM 表示 SURVIVE MISSION

弱櫻成立時

滯在	低確			高確		
模式	高確	VM	SM	VM	SM	BONUS
通常 A	25	15.6	1.17	35.2	5.08	0.39
通常 B						1.56
通常 C		20.3	1.56	39.7	6.25	0.78
通常 D		22.3	3.52	42.6	7.32	2.34

西瓜成立時

滯在	低確			高確		
模式	高確	VM	SM	VM	SM	BONUS
通常 A	25	7.03	2.73	13.3	6.25	1.17
通常 B						3.13
通常 C		9.38	3.91	14.8	10.2	1.56
通常 D		10.2	4.69	18.0	12.5	4.69

強櫻成立時

滯在	低確				高確		
模式	高確	VM	SM	BONUS	VM	SM	BONUS
通常 A	49.6	39.8	10.2	0.39	80.9	17.6	1.56
通常 B	48.4			1.56	77.7		4.69
通常 C	48.8			1.17	77.0	19.9	3.13
通常 D	47.7			2.34	68.8	25.0	6.25

機會牌成立時

滯在	低確				高確		
模式	高確	VM	SM	BONUS	VM	SM	BONUS
通常 A	49.2	34.8	15.2	0.78	71.9	25.0	3.13
通常 B	46.9			3.13	68.8		6.25
通常 C	47.7	32.4	17.6	2.34	63.7		
通常 D	46.1	32.0	18.0	3.91	54.3	33.2	12.5

通常時 ART 直擊抽選

通常時不中成立時會進行 ART 直擊抽選，中段櫻成立時為凍結確定

設定	1	2	3	4	5	6
ART 直擊當選率	1/13793	1/7588	1/12840	1/6017	1/6910	1/5509

VIRTUOUS MISSION 中的抽選

VM 中特殊小役成立時會進行 BONUS 抽選

小役	弱櫻	西瓜	強櫻	機會牌
當選率	5.08		20.3	

之後依照是否有抽到 BONUS 進行繼續 G 數分配

結果	14G	15G	16G	17G	18G
成功	9.38	25.0	25.0	28.1	12.5
失敗	0.78	6.25	25.0	68.0	

SURVIVE MISSION 中的抽選

SM 中 15G 間會依照成立小役進行 BONUS 抽選

小役	CB/銅鐘	弱櫻	強櫻/機會牌
當選率	12.5	25.0	50.0

告知種類抽選

BONUS 當選時的告知時間點有三種，有「即告知」「當選後的不中/RP の成立時」「最終 G」

當選時的契機役	即告知	不中/RP	最終 G
非特殊小役		75.0	25.0
弱特殊小役	3.81	71.2	
強特殊小役	7.62	67.4	

BONUS 種類抽選

設定	1	2	3	4	5	6
BIG	58.6	61.7	57.4	62.9	60.2	62.9
REG	40.2	37.5	40.2	35.9	37.5	34.4
SPECIAL REG	1.17	0.78	2.34	1.17	2.34	2.73

BIG BONUS 中的 ART 抽選

小役	CB/銅鐘	弱櫻/西瓜	強櫻	機會牌
ART 當選率	0.78	5.08	30.1	33.6

REG BONUS 中的抽選

REG 中特殊小役成立時會進行 BIG 昇格抽選

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻/西瓜	5.08	6.25	10.2			12.5
強櫻/機會牌	30.1	37.5	33.6	37.5	40.2	

一般 REG 中共通銅鐘成立時會進行 ART 抽選

設定	1	2	34	56
當選率	15.2	20.3	25.0	30.1

特殊 REG 突入為 ART+勝利庫存 1SET 確定，且還會進行「SAFETY ZONE」G 數上乘抽選

成立役	10G	20G	30G	50G	100G
弱櫻	37.5	12.5			
西瓜		31.3			1.56
強櫻	57.4	25.0	12.5	5.08	
機會牌	40.2	33.2	19.9	5.08	1.56

ART 模式與對決 Lv 抽選

ART 初當時會依照所滯在的通常模式來決定 ART 模式，除了部分的特殊抽選

	經由 REG	不中小役 ART 直擊/ART 第二 LOOP	通常 A	通常 B	通常 C	通常 D
模式 A			70.3	85.6	31.3	
模式 B	37.5	50.0	25.0	12.5	31.3	37.5
模式 C	37.5	37.5	1.56	31.3	25.0	37.5
模式 D	25.0	12.5	3.13	37.5	37.5	25.0

之後每一次對決開始時會依照 ART 模式進行對決 Lv 抽選

對決 Lv	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
模式 A	74.6	10.2	10.2	5.08
模式 B	42.2	25.0	17.6	15.2
模式 C		50.0	25.0	25.0
模式 D				100

ART 中對戰對手情報

OCELOT

攻擊頻率

MODE	ENEM	EVEN	ADVA	RUSH
己方	▲	△	○	◎
敵方	○	×	×	×

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
1	68.8%	9G	63.3G	64.6G	30~150G

THE PAIN

攻擊頻率

MODE	ENEM	EVEN	HIDI	ATTA	RUSH
己方	▲	△	×	○	◎
敵方	○	×	×	×	×

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
2~5	68.9%	15G	64.2G	61.1G	30~150G

THE FEAR

攻擊頻率

MODE	ENEM	EVEN	SEAR	FIND	ADVA	RUSH
己方	▲	△	×	○	○	◎
敵方	○	×	×	×	×	×

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
2~5	59.9%	18G	76.3G	66.1G	30~150G

THE END

攻擊頻率

MODE	ENEM	EVEN	SEAR	LOCK	ATTA
己方	▲	×	×	×	○
敵方	○	×	×	×	×

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
2~5	71.4%	22G	58.4G	57.7G	30~150G

THE FURY

攻擊頻率

MODE	ENEM	EVEN	HIDI	ATTA	RUSH
己方	▲	△	×	○	◎
敵方	○	×	×	×	×

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
2~5	53.3%	22G	88.3G	70.5G	30~150G

VOLGIN

攻擊頻率

MODE	ENEM	EVEN	ADVA	RUSH
己方	▲	△	○	◎
敵方	○	×	×	×

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
6	82.5%	57G	49.7G	55.3G	
7	84.0%	24G	54.0G	58.1G	29G

SHAGOHOD

繼續 G 數

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
8	84.0%	77G	58.2G	60.6G	
9	83.1%	26G	60.0G	62.3	17G

THE BOSS

SET	勝率	OP	勝利對決平均	敗北對決平均	潛入
10	91.2%	81G	91.6G	143G	137G

戰況移行抽選

vs OCELOT

RP 成立時

滞在	戰況 A				戰況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
敵攻撃	92.4	85.5	79.4	73.6					
戰況 A	5.84	11.3	17.1	22.8	92.8	86.9	79.6	76.9	
戰況 B	1.75	3.21	3.48	3.67	5.62	10.1	16.8	19.4	
戰況 C		0.01	0.01	0.01	1.56	3.00	3.56	3.72	
戰況 D						0.01	0.01	0.01	
滞在	戰況 C				戰況 D				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戰況 B	66.9	65.2	53.4	42.4					
戰況 C	29.4	30.3	40.0	49.2	67.3	65.1	57.6	49.1	
戰況 D	3.74	4.47	6.54	8.36	29.2	30.8	37.1	44.3	
戰況 E	0.01	0.01	0.02	0.03	3.55	4.07	5.32	6.60	
戰況 F					0.01	0.01	0.02	0.02	
滞在	戰況 E				戰況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戰況 D	40.6	36.6	31.3	26.7					
戰況 E	52.1	54.6	58.2	60.6	13.6	11.7	10.2	8.84	
戰況 F	7.30	8.86	10.5	12.7	66.3	63.8	61.3	58.3	
戰況 G	0.02	0.03	0.03	0.04	20.2	24.5	28.4	32.8	
滞在	敵攻撃				戰況 G				
移行	戰況 C	戰況 D	戰況 E	戰況 F	戰況 C	戰況 D	戰況 E	戰況 F	戰況 G
機率	73.1	25.0	1.56	0.39	68.0	6.25	0.39	0.39	25.0

銅鐘/CB 成立時

滞在	敵攻撃				戰況 G				
移行	戰況 C	戰況 D	戰況 E	戰況 F	戰況 C	戰況 D	戰況 E	戰況 F	戰況 G
機率	50.0	45.3	3.13	1.56	33.6	33.6	4.69	3.13	25.0

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 A	40.8	41.8	43.2	42.2				
戦況 B	57.1	53.9	51.9	52.7	41.7	40.6	41.7	41.0
戦況 C	2.00	4.18	4.71	5.01	56.5	55.4	53.4	53.9
戦況 D	0.12	0.19	0.17	0.18	1.69	3.76	4.72	4.98
戦況 E					0.11		0.18	0.19
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	51.5	32.4	32.8	30.2				
戦況 D	45.7	64.7	62.7	63.7	52.7	39.8	35.0	32.1
戦況 E	2.74	2.77	4.34	5.86	44.6	57.2	60.9	62.6
戦況 F	0.10	0.15	0.20	0.21	2.67	2.85	3.88	5.15
戦況 G					0.12	0.14	0.18	0.19
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	43.2	39.9	35.7	32.4				
戦況 F	54.4	57.1	60.7	63.2	42.4	37.6	34.8	31.7
戦況 G	243	3.00	3.57	4.44	57.6	62.4	65.2	68.3

西瓜/弱櫻成立時

滞在	敵攻撃			戦況 G				
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G	
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0	
滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	59.9	42.5	38.4	36.1				
戦況 C	22.1	35.8	40.5	42.6	62.3	45.4	37.7	35.8
戦況 D	7.73	11.5	11.0	11.0	20.3	32.6	40.8	42.3
戦況 E					7.31	11.8	11.3	11.8
戦況 F		8.93	8.33	7.73				
戦況 G		1.24	1.75	2.49	10.1	10.2	10.3	10.2

滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	59.2	57.8	47.4	37.5				
戦況 E	25.7	24.6	32.0	41.5	58.4	56.5	49.9	42.6
戦況 F	4.99	7.49	10.5	10.8	25.1	26.3	30.8	37.6
戦況 G	10.1	10.1	10.1	10.2	16.5	17.3	19.4	19.9
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	60.7	57.2	53.5	48.1				
戦況 G	39.3	42.8	46.5	51.9	100			

強櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	26.5	18.7	17.0	15.9				
戦況 C	23.0	22.6	26.5	26.3	28.1	21.1	17.4	16.3
戦況 D	17.2	25.4	23.7	24.4	23.4	20.9	24.8	25.1
戦況 E					15.4	24.9	24.8	25.4
戦況 F	24.9	22.9	20.9	19.5				
戦況 G	8.40	10.4	11.9	13.9	33.1	33.1	33.4	33.1
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	25.0	25.4	20.6	15.9				
戦況 E	29.5	24.8	22.6	26.7	26.1	26.0	22.4	17.9
戦況 F	12.2	16.6	23.5	24.1	26.7	26.0	23.4	26.9
戦況 G	33.3	33.3	33.3	33.3	47.3	48.0	54.2	55.2
滞在	戦況 E				戦況 F	戦況 G	敵攻撃	
Lv	1	2	3	4	1-4	1-4	1-4	
戦況 E						62.5	50.0	
戦況 F	27.2	25.5	23.9	21.1		12.5	50.0	
戦況 G	72.8	74.5	76.1	78.9	100	25.0		

機會牌成立時

滯在	戰況 A				戰況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戰況 D	2.12	2.81	3.69	3.03					
戰況 E	31.5	30.8	29.7	30.6	2.17	1.97	2.56	2.23	
戰況 F	32.9	30.4	29.0	26.1	31.4	31.6	30.5	30.9	
戰況 G	33.5	36.0	37.6	40.3	66.4	66.4	67.0	66.9	
滯在	戰況 C				戰況 DEF				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戰況 F	13.9	3.99	4.33	2.92					
戰況 G	86.1	96.0	95.7	97.1	100				
滯在	敵攻撃			戰況 G					
移行	戰況 E		戰況 F		戰況 E		戰況 F		戰況 G
機率	50.0		50.0		62.5		12.5		25.0

vs THE PAIN

RP 成立時

滯在	戰況 A				戰況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
敵攻撃	92.5	85.6	79.3	73.6				
戰況 A	5.81	11.2	17.2	22.7	92.9	87.0	79.6	76.8
戰況 B	1.70	3.20	3.50	3.67	5.60	10.0	16.9	19.4
戰況 C		0.01	0.01	0.01	1.52	2.98	3.57	3.72
戰況 D						0.01	0.01	0.01
滯在	戰況 C				戰況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戰況 B	67.0	65.4	53.4	42.2				
戰況 C	29.3	30.1	40.0	49.4	67.3	65.3	57.6	48.9
戰況 D	3.72	4.43	6.54	8.40	29.2	30.7	37.1	44.5
戰況 E	0.01	0.01	0.02	0.03	3.54	4.06	5.32	6.63
戰況 F					0.01	0.01	0.02	0.02

滞在	戦況 E				戦況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 D	40.5	36.7	31.2	26.6					
戦況 E	52.2	54.5	58.3	60.6	13.5	11.7	10.2	8.79	
戦況 F	7.31	8.81	10.5	12.8	66.0	63.7	61.3	58.2	
戦況 G	0.02	0.03	0.03	0.04	20.5	24.6	28.6	33.0	
滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	73.1	25.0	1.56	0.39	68.0	6.25	0.39	0.39	25.0

銅鐘/CB 成立時

滞在	戦況 A				戦況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 B	57.1	47.2	43.1	42.1	41.8	40.6	41.8	41.0	
戦況 C	1.94	53.9	52.0	52.7	56.5	55.5	53.3	53.8	
戦況 D	0.13	4.17	4.72	5.03	1.62	3.71	4.76	4.99	
戦況 E		0.19	0.17	0.17	0.11	0.19	0.18	0.19	
滞在	戦況 C				戦況 D				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 C	51.9	32.3	32.8	30.2					
戦況 D	45.3	64.8	62.7	63.7	53.0	39.8	35.0	32.0	
戦況 E	2.73	2.74	4.36	5.89	44.2	57.2	61.0	62.6	
戦況 F	0.10	0.14	0.20	0.21	2.65	2.85	3.87	5.19	
戦況 G					0.12	0.13	0.18	0.19	
滞在	戦況 E				戦況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 E	43.3	39.9	35.7	32.4					
戦況 F	54.3	57.1	60.8	63.2	42.3	37.5	34.9	31.7	
戦況 G	2.44	2.98	3.58	4.48	57.7	62.5	65.1	68.3	
滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	45.3	3.13	1.56	33.6	33.6	4.69	3.13	25.0

西瓜成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	40.8	28.8	25.8	24.2				
戦況 C	21.9	27.3	31.6	32.6	42.0	30.2	25.2	23.9
戦況 D	13.4	20.0	19.2	19.3	21.3	25.3	31.5	31.7
戦況 E	11.4	11.6	11.0	11.6	12.6	20.2	19.5	20.2
戦況 F	9.68	8.83	8.26	7.64	11.6	11.7	11.5	11.7
戦況 G	2.82	3.56	4.19	4.75	12.5	12.6	12.3	12.6
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	39.7	38.2	31.7	25.0				
戦況 E	27.3	24.1	26.3	32.4	39.2	38.2	33.5	28.4
戦況 F	13.2	13.7	18.6	18.7	25.5	25.4	26.4	30.7
戦況 G	19.7	23.6	23.5	23.9	35.4	36.5	40.2	40.9
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	40.8	38.1	35.7	32.0				
戦況 G	59.2	61.9	64.3	68.0	100			
滞在	敵攻撃				戦況 G			
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G	
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0	

弱櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	40.7	28.3	25.9	24.2				
戦況 C	22.1	27.4	31.4	32.8	42.0	30.5	25.3	24.1
戦況 D	13.6	20.9	19.8	19.8	21.3	25.0	31.1	31.7
戦況 E	18.5	18.4	17.9	18.2	13.0	20.6	20.2	20.6
戦況 F	4.70	4.23	3.98	3.65	18.6	18.9	18.3	18.7
戦況 G	0.44	0.76	1.05	1.44	5.11	5.04	5.09	5.03

滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	39.7	38.9	31.8	25.0				
戦況 E	27.2	24.1	26.1	32.6	39.3	38.0	33.5	28.6
戦況 F	16.6	14.5	19.5	19.2	25.3	25.3	26.4	30.6
戦況 G	16.5	22.5	22.7	23.2	35.3	36.7	40.2	40.8
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	40.8	38.2	36.0	32.1				
戦況 G	59.2	61.8	64.0	68.0	100			
滞在	敵攻撃			戦況 G				
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G	
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0	

強櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	12.4	5.26	7.21	7.12				
戦況 D	14.4	21.3	20.2	20.1	13.8	6.20	6.41	5.74
戦況 E	23.5	23.3	22.1	22.8	14.0	20.4	20.8	20.7
戦況 F	25.3	22.5	21.3	19.1	22.4	23.3	22.9	23.3
戦況 G	24.4	27.4	29.2	30.9	49.8	50.1	49.9	50.3
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	15.9	12.6	7.26	6.82				
戦況 F	19.5	15.2	20.4	20.3	14.5	14.1	9.25	8.28
戦況 G	64.5	72.2	72.3	72.9	85.5	85.9	90.8	91.7
滞在	戦況 EF			戦況 G		敵攻撃		
Lv	1-4			1-4		1-4		
戦況 E				62.5		50.0		
戦況 F				12.5		50.0		
戦況 G	100			25.0				

機會牌成立時

滯在	戰況 A				戰況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戰況 D	2.09	2.66	3.71	2.08					
戰況 E	33.1	30.4	29.8	30.6	2.18	1.85	2.83	2.25	
戰況 F	33.1	30.5	27.9	26.0	31.6	31.1	30.5	31.1	
戰況 G	33.7	36.4	38.6	40.6	66.2	67.1	66.6	66.7	
滯在	戰況 C				戰況 DEF				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戰況 F	14.0	4.05	4.02	2.86					
戰況 G	86.0	96.0	96.0	97.1	100				
滯在	敵攻撃			戰況 G					
移行	戰況 E		戰況 F		戰況 E		戰況 F		戰況 G
機率	50.0		50.0		62.5		12.5		25.0

VS THE FEAR

RP 成立時

滯在	戰況 A				戰況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
敵攻撃	92.9	85.9	79.4	73.8				
戰況 A	5.50	11.0	17.2	22.5	93.1	87.0	79.4	76.7
戰況 B	1.63	3.18	3.48	3.64	5.45	10.0	17.0	19.6
戰況 C		0.01	0.01	0.01	1.49	2.98	3.59	3.71
戰況 D						0.01	0.01	0.01
滯在	戰況 C				戰況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戰況 B	66.9	65.3	53.4	42.2				
戰況 C	29.4	30.3	40.1	49.4	67.5	65.2	57.5	48.8
戰況 D	3.73	4.45	6.54	8.41	29.0	30.8	37.1	44.5
戰況 E	0.01	0.01	0.02	0.03	3.50	4.07	5.34	6.65
戰況 F					0.01	0.01	0.02	0.02

滞在	戦況 E				戦況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 D	40.9	36.7	31.3	26.7					
戦況 E	51.9	54.5	58.2	60.6	13.7	11.8	10.2	8.86	
戦況 F	7.21	8.80	10.4	12.7	66.4	63.8	61.3	58.3	
戦況 G	0.02	0.03	0.04	0.04	19.9	24.5	28.4	32.8	
滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	73.1	25.0	1.56	0.39	68.0	6.25	0.39	0.39	25.0

銅鐘/CB 成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 A	40.9	41.8	43.2	42.2				
戦況 B	57.1	53.9	51.9	52.6	41.9	40.6	41.7	41.0
戦況 C	1.85	4.15	4.73	4.97	56.4	55.5	53.4	62.6
戦況 D	0.12	0.19	0.17	0.18	1.59	3.69	4.77	4.97
戦況 E					0.11	0.18	0.18	0.19
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	52.2	32.4	32.8	32.0				
戦況 D	45.0	64.7	62.7	62.6	52.8	39.7	35.0	32.0
戦況 E	2.75	2.76	4.34	5.19	44.4	57.3	61.0	62.6
戦況 F	0.10	0.15	0.20	0.19	2.64	2.85	3.87	5.19
戦況 G					0.10	0.13	0.18	0.19
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	43.4	39.9	35.8	32.4				
戦況 F	54.2	57.1	60.7	63.2	42.6	37.7	34.8	31.7
戦況 G	2.40	2.97	3.56	4.43	57.4	62.3	65.3	68.3

滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	45.3	3.13	1.56	33.6	33.6	4.69	3.13	25.0

西瓜成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	61.5	43.0	38.3	36.4				
戦況 C	21.2	35.3	40.6	42.5	63.1	45.4	37.4	36.1
戦況 D	7.22	11.6	11.1	11.0	19.9	32.7	40.9	41.9
戦況 E					6.95	11.7	11.4	11.8
戦況 F	9.67	9.03	8.07	7.66				
戦況 G	0.44	1.12	1.93	2.41	10.1	10.2	10.2	10.2
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	59.1	57.8	47.3	37.3				
戦況 E	25.9	24.6	32.0	41.8	58.7	56.7	49.9	42.5
戦況 F	4.92	7.48	10.4	10.7	24.8	26.1	30.7	37.8
戦況 G	10.1	10.2	10.3	10.2	16.5	17.2	19.4	19.7
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	61.1	57.3	53.4	48.1				
戦況 G	38.9	42.7	46.7	51.9	100			
滞在	敵攻撃			戦況 G				
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G	
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0	

弱櫻成立時

滞在	敵攻撃			戦況 G			
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	61.3	42.9	38.5	36.4				
戦況 C	21.2	35.3	41.0	42.5	63.2	45.5	37.7	36.1
戦況 D	7.37	11.6	10.6	11.0	19.9	35.5	40.6	41.9
戦況 E					6.91	11.9	11.5	11.8
戦況 F	9.70	9.13	8.16	7.66				
戦況 G	0.45	1.10	1.77	2.41	10.0	10.1	10.1	10.2
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	59.0	57.7	47.3	37.3				
戦況 E	25.9	24.5	32.0	41.8	58.8	56.8	50.0	45.5
戦況 F	4.89	7.50	10.5	10.7	24.7	26.2	30.7	37.8
戦況 G	10.2	10.3	10.2	10.2	16.5	17.1	19.3	19.7
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	60.8	57.0	53.3	48.1				
戦況 G	39.2	43.0	46.7	51.9	100			

強櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B~F	戦況 G	敵攻撃
Lv	1	2	3	4	1-4	1-4	1-4
戦況 E						62.5	50.0
戦況 F	49.7	45.5	42.4	39.0		12.5	50.0
戦況 G	50.3	54.5	57.6	61.0	100	25.0	

機會牌成立時

滞在	戦況 A				戦況 B~F	戦況 G	敵攻撃
Lv	1	2	3	4	1-4	1-4	1-4
戦況 E						62.5	50.0
戦況 F	49.8	46.6	42.6	39.7		12.5	50.0
戦況 G	50.2	53.4	57.4	60.3	100	25.0	

VS THE END

RP 成立時

滞在	戦況 A				戦況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
敵攻撃	93.0	86.3	79.5	73.9					
戦況 A	5.44	10.6	17.0	22.4	93.1	87.4	79.8	77.1	
戦況 B	1.56	3.11	3.49	3.67	5.46	10.6	16.6	19.2	
戦況 C		0.01	0.01	0.01	1.43	3.11	3.56	3.69	
戦況 D						0.01	0.01	0.01	
滞在	戦況 C				戦況 D				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 B	66.8	65.6	53.6	42.4					
戦況 C	29.5	30.0	39.9	49.2	67.3	65.3	57.8	49.1	
戦況 D	3.74	4.41	6.51	8.38	29.2	30.6	36.9	44.3	
戦況 E	0.01	0.01	0.02	0.03	3.54	4.04	5.32	6.61	
戦況 F					0.01	0.01	0.02	0.02	
滞在	戦況 E				戦況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 D	40.4	36.7	31.4	26.6					
戦況 E	52.2	54.4	58.2	60.6	13.5	11.8	10.2	8.81	
戦況 F	7.33	8.84	10.4	12.7	66.0	63.8	61.3	58.2	
戦況 G	0.02	0.03	0.03	0.04	20.5	24.5	28.5	33.0	
滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	73.1	25.0	1.56	0.39	68.0	6.25	0.39	0.39	25.0

銅鐘/CB 成立時

滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	45.3	3.13	1.56	33.6	33.6	4.69	3.13	25.0

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 A	40.9	41.7	43.1	42.1				
戦況 B	57.3	54.1	52.0	52.7	42.0	40.6	41.7	41.0
戦況 C	1.74	4.05	4.72	4.97	56.4	55.7	53.4	53.9
戦況 D	0.11	0.18	0.17	0.18	1.51	3.60	4.73	4.94
戦況 E					0.10	0.14	0.18	0.18
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	52.4	32.5	32.8	30.3				
戦況 D	44.7	64.6	62.6	63.7	53.0	40.0	35.0	32.1
戦況 E	2.77	2.73	4.32	5.87	44.2	57.1	60.9	62.6
戦況 F	0.10	0.14	0.20	0.21	2.66	2.83	3.84	5.16
戦況 G					0.12	0.13	0.18	0.19
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	43.3	40.1	35.8	32.4				
戦況 F	54.3	56.9	60.7	63.1	42.2	37.6	34.9	31.7
戦況 G	2.42	2.98	3.58	4.46	57.9	62.4	65.1	68.3

西瓜成立時

滞在	敵攻撃			戦況 G				
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G	
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0	
滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	41.6	29.4	25.6	24.0				
戦況 C	21.9	27.0	31.5	32.9	42.9	31.3	25.3	24.3
戦況 D	12.3	19.7	19.3	19.1	21.4	24.6	31.3	31.4
戦況 E	11.6	11.4	11.0	11.4	11.8	19.8	19.6	20.2
戦況 F	9.80	9.01	8.51	7.70	11.6	11.8	11.4	11.6
戦況 G	2.76	3.41	4.20	4.82	12.5	12.5	12.5	12.5

滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	39.6	39.1	31.7	25.2				
戦況 E	27.4	23.8	26.1	32.3	39.1	37.9	33.5	28.8
戦況 F	13.4	13.6	18.6	18.5	25.5	25.5	26.2	30.5
戦況 G	19.6	23.6	23.6	24.0	35.4	36.6	40.3	40.8
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	40.8	38.6	36.3	32.1				
戦況 G	59.2	61.4	64.7	67.9	100			

弱櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	41.8	29.1	25.9	24.1				
戦況 C	21.7	26.9	31.4	33.0	42.8	30.8	25.4	24.3
戦況 D	12.9	20.5	19.8	19.8	21.4	24.8	31.0	31.3
戦況 E	18.5	18.4	17.7	18.1	12.3	20.4	20.3	20.6
戦況 F	4.69	4.44	4.14	3.65	18.5	19.0	18.1	18.8
戦況 G	0.41	0.71	1.01	1.35	5.05	5.06	5.07	5.15
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	39.7	39.2	32.0	25.3				
戦況 E	27.5	23.8	26.2	32.2	39.1	38.1	33.3	28.8
戦況 F	16.6	14.5	19.7	19.2	25.4	25.4	26.5	30.4
戦況 G	16.3	22.5	22.2	23.4	35.6	36.4	40.2	40.8
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	40.9	38.6	35.5	32.0				
戦況 G	59.2	61.4	64.5	68.0	100			

滞在	敵攻撃			戦況 G			
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0

強櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	26.7	11.5	13.9	13.6				
戦況 D	25.1	40.4	39.1	38.8	29.2	13.3	13.0	11.7
戦況 E	23.6	23.3	22.4	22.6	24.1	38.8	39.3	40.1
戦況 F	15.0	13.9	13.0	11.8	21.8	23.2	22.7	23.0
戦況 G	6.25	10.8	11.7	13.3	25.0	24.8	25.0	25.3
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	31.7	25.5	14.6	13.7				
戦況 F	28.9	27.0	38.6	38.2	28.9	28.4	18.6	16.8
戦況 G	39.4	47.4	46.9	48.1	71.2	71.6	81.4	83.2
滞在	戦況 EF			戦況 G		敵攻撃		
戦況 E				62.5		50.0		
戦況 F				12.5		50.0		
戦況 G	100			25.0				

機會牌成立時

滞在	敵攻撃			戦況 G				
移行	戦況 E	戦況 F	戦況 E	戦況 F	戦況 G			
機率	50.0	50.0	62.5	12.5	25.0			
滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	13.3	6.06	7.79	6.93				
戦況 D	12.9	20.6	20.0	20.0	14.2	6.06	6.81	5.82
戦況 E	23.4	22.7	22.8	22.3	12.7	20.5	21.2	20.8
戦況 F	25.3	23.9	20.9	20.2	23.4	23.4	22.9	23.5
戦況 G	25.1	26.8	28.6	30.7	49.7	50.0	49.1	49.9

滞在	戦況 C				戦況 DEF			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	17.0	12.9	7.68	7.36				
戦況 F	18.8	15.0	20.5	19.7	14.6	13.6	9.86	9.26
戦況 G	64.2	72.1	71.8	73.0	85.4	86.4	90.1	90.7

VS FURY

RP 成立時

滞在	戦況 A				戦況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
敵攻撃	92.3	85.0	79.1	73.5					
戦況 A	5.96	11.7	17.4	22.8	92.7	86.4	79.2	76.5	
戦況 B	1.78	3.26	3.48	3.67	5.67	10.5	17.2	19.8	
戦況 C		0.01	0.01	0.01	1.59	3.08	3.61	3.74	
戦況 D						0.01	0.01	0.01	
滞在	戦況 C				戦況 D				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 B	66.9	65.0	53.2	42.0					
戦況 C	29.3	30.5	40.2	49.5	67.1	64.8	57.3	48.7	
戦況 D	3.74	4.50	6.59	8.44	29.3	31.1	37.4	44.6	
戦況 E	0.01	0.01	0.02	0.03	3.58	4.13	5.39	6.66	
戦況 F					0.01	0.01	0.02	0.02	
滞在	戦況 E				戦況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 D	40.4	36.2	31.0	26.5					
戦況 E	52.2	54.8	58.4	60.7	13.5	11.6	10.1	8.78	
戦況 F	7.37	9.01	10.6	12.8	66.1	63.6	61.2	58.2	
戦況 G	0.02	0.03	0.03	0.04	20.4	24.9	28.7	33.1	
滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	73.1	25.0	1.56	0.39	68.0	6.25	0.39	0.39	25.0

銅鐘/CB 成立時

滞在	戦況 A				戦況 B				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 A	40.8	41.9	43.2	42.2					
戦況 B	57.1	53.6	51.9	52.7	41.6	40.7	41.8	41.0	
戦況 C	2.06	4.29	4.71	5.00	56.5	55.2	53.2	53.8	
戦況 D	0.13	0.19	0.18	0.19	1.73	3.87	4.82	5.03	
戦況 E					0.12	0.19	0.18	0.19	
滞在	戦況 C				戦況 D				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 C	51.3	32.2	32.7	30.1					
戦況 D	45.9	64.9	62.7	63.7	52.6	39.5	34.7	31.9	
戦況 E	2.73	2.77	4.37	5.93	44.6	57.4	61.1	62.7	
戦況 F	0.10	0.15	0.20	0.21	2.69	2.91	3.94	5.21	
戦況 G					0.12	0.13	0.18	0.19	
滞在	戦況 E				戦況 F				
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4	
戦況 E	43.1	39.6	35.6	32.3					
戦況 F	54.4	57.4	60.8	63.2	42.2	37.3	34.6	31.7	
戦況 G	2.46	3.04	3.61	4.46	57.9	62.7	65.4	68.3	
滞在	敵攻撃				戦況 G				
移行	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	45.3	3.13	1.56	33.6	33.6	4.69	3.13	25.0

西瓜成立時

滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	40.6	38.0	35.5	31.9				
戦況 G	59.4	62.0	64.5	68.1	100			
滞在	敵攻撃				戦況 G			
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G	
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0	

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	40.0	27.8	25.8	24.1				
戦況 C	22.1	28.0	31.4	32.8	41.6	29.7	25.0	23.7
戦況 D	14.2	20.8	20.1	19.8	21.1	25.7	31.2	31.9
戦況 E	18.8	18.4	17.6	18.3	13.6	20.8	20.4	20.7
戦況 F	4.60	4.29	4.06	3.72	18.6	18.8	18.2	18.6
戦況 G	0.44	0.79	1.09	1.40	5.08	5.08	5.19	5.04
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	39.7	38.5	31.5	24.9				
戦況 E	27.2	24.2	26.3	32.4	39.0	37.7	33.3	28.3
戦況 F	16.5	14.9	19.8	19.4	25.5	25.7	26.5	30.7
戦況 G	16.7	22.5	22.5	23.3	35.5	36.7	40.2	41.0

弱櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	48.1	33.3	31.0	29.1				
戦況 C	22.7	33.7	37.6	39.4	50.0	35.7	30.0	28.7
戦況 D	16.1	23.9	22.5	22.6	25.5	30.9	37.7	38.3
戦況 E	9.07	9.06	8.88	18.1	15.4	24.3	23.3	23.9
戦況 F				8.84	9.17	9.20	8.96	9.05
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	47.8	46.4	38.2	29.9				
戦況 E	32.7	28.9	31.5	39.0	46.9	45.4	40.2	34.2
戦況 F	13.8	16.1	21.9	22.2	30.6	30.9	31.8	37.0
戦況 G	5.73	8.68	8.52	8.96	22.5	23.8	28.0	28.9
滞在	戦況 E				戦況 F			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 F	48.8	45.8	42.9	38.6				
戦況 G	51.2	54.2	57.1	61.4	100			

滞在	敵攻撃			戦況 G			
移行	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
機率	50.0	25.0	25.0	56.3	12.5	6.25	25.0

強櫻成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 B	38.8	27.2	24.8	23.8				
戦況 C	22.6	28.5	32.2	33.1	41.8	30.5	25.8	24.0
戦況 D	14.1	20.3	19.2	19.1	21.5	25.6	31.0	31.9
戦況 E	12.0	11.6	11.2	11.6	13.2	19.9	19.4	19.9
戦況 F	9.61	8.75	8.25	7.61	11.1	11.7	11.2	11.7
戦況 G	2.84	3.70	4.39	4.87	12.4	12.4	12.6	12.4
滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 D	37.0	38.3	30.6	23.3				
戦況 E	28.7	24.2	26.5	33.4	39.0	38.5	33.4	26.3
戦況 F	14.4	14.0	19.2	19.3	25.5	25.3	25.8	32.0
戦況 G	20.0	23.5	23.7	24.1	35.5	36.2	40.8	41.7
滞在	戦況 E				戦況 F	戦況 G	敵攻撃	
Lv	1	2	3	4	1-4	1-4	1-4	
戦況 E						62.5	50.0	
戦況 F	39.9	37.8	35.3	31.0		12.5	50.0	
戦況 G	60.1	62.2	64.8	69.0	100	25.0		

機會牌成立時

滞在	戦況 A				戦況 B			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 C	12.0	5.84	7.22	6.96				
戦況 D	14.5	21.7	20.5	20.5	12.7	5.24	6.30	5.80
戦況 E	23.5	23.2	22.4	23.2	13.9	20.8	20.2	21.2
戦況 F	24.6	23.3	21.0	19.5	23.8	23.7	23.1	23.3
戦況 G	25.3	27.0	28.9	29.8	49.7	50.3	50.4	49.7

滞在	戦況 C				戦況 D			
Lv	1	2	3	4	1	2	3	4
戦況 E	16.9	12.5	7.51	7.31				
戦況 F	18.6	15.6	20.1	19.7	14.3	13.2	9.97	9.17
戦況 G	64.6	72.0	72.3	73.0	85.7	86.8	90.0	90.8
滞在	敵攻撃			戦況 EF	戦況 G			
移行	戦況 E	戦況 F	戦況 G	戦況 E	戦況 F	戦況 G		
機率	50.0	50.0	100	62.5	12.5	25.0		

對戰中各種抽選

戦況 G 保證 G 數抽選

移行契機	RP	銅鐘/CB	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌
3G	99.2	93.0	68.8	50.0
5G	0.39	6.25	25.0	37.5
7G	0.39	0.78	6.25	12.5

各個戰況的蛇叔攻擊抽選 (攻擊率)

成立役	戦況 AB	戦況 C	戦況 D	戦況 E	戦況 F	戦況 G
RP	0.39	3.13	12.5	25.0	50.0	100
銅鐘/CB	37.5	50.0		62.5		100
特殊小役	100					

戦況 A~F 給予的傷害點數分配

契機役	1pt	2pt	3pt	5pt	10pt	15pt	20pt	30pt
RP	87.1	6.25	6.25	0.39				
銅鐘/CB			84.4	15.2	0.39			
西瓜				50.0	25.0	12.5	9.77	2.73
弱櫻				62.5	19.9		15.2	2.34
強櫻					50.0	25.0	15.2	9.77
機會牌						33.6	33.2	33.2

戰況 G 給予的傷害點數分配

契機役	5pt	10pt	15pt	20pt	30pt	40pt
RP	87.1	6.25	6.25	0.39		
銅鐘/CB			84.4	15.2	0.39	
西瓜				50.0	37.5	12.5
弱櫻				62.5	19.9	17.6
強櫻					75.0	25.0
機會牌					66.8	33.2

回復抽選

西瓜/弱櫻成立時的 18.8%、強櫻/機會牌成立時的 37.5%抽選

敵方攻擊抽選

戰況為「敵攻擊」時會依照成立小役受到傷害/迴避/反擊抽選

SAFETY ZONE 中如果還有剩餘 G 數時為迴避或是反擊確定

成立役	RP	銅鐘/CB	西瓜	弱櫻	強櫻	機會牌
敵攻擊 2pt	15.2	25.0				
敵攻擊 3pt	79.3	56.3				
迴避	5.08	12.5	50.0			
反擊 30pt	0.39	6.25	43.8	41.2	75.0	33.6
反擊 35pt			4.88	7.62	15.20	33.2
反擊 40pt			1.37	1.17	9.77	33.2

BIG BOSS TIME 抽選

對決中中段蛇連線時 100%勝利並且突入 BIG BOSS TIME

完全勝利時的 20.3%也會抽選突入 BIG BOSS TIME

潛入場景中特殊小役成立時會進行 BIG BOSS TIME 抽選

小役	西瓜/弱櫻	強櫻	機會牌
當選率	3.13	12.5	18.8

對決敗北時的逆轉勝利抽選

ART 結束畫面中會依照成立小役進行逆轉勝利抽選

小役	RP	銅鐘/CB	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌
當選率	0.39	1.56	25	100

BIG BOSS TIME 中的抽選

BIG BOSS TIME 的第 1~2 SET 中, 會依照成立小役進行 SAFETY ZONE G 數上乘抽選

小役	弱櫻		強櫻		機會牌	
	第 1SET	第 2SET	第 1SET	第 2SET	第 1SET	第 2SET
10G	48.4	43.0	62.5	75.0	37.5	50.0
20G	12.5	6.25	18.8	12.5	29.7	37.5
30G	1.56	0.78	12.5	6.25	25.0	10.6
50G			6.25	6.25	4.69	1.56
100G					3.13	0.39

小役	銅鐘/CB		西瓜	
	第 1SET	第 2SET	第 1SET	第 2SET
5G	6.25	3.13		
20G			33.6	25.0
50G	1.25	0.39	0.78	0.39

勝利庫存抽選

BIG BOSS TIME 中會依照 SET 數與成立小役進行勝利庫存抽選

小役	RP	銅鐘/CB	弱櫻/西瓜	強櫻/機會牌
第 1SET			6.25	25
第 2SET			12.5	50
第 3SET	0.39	18.8	50	100