

花之慶次~戰極傾奇者之宴~

戦国パチスロ花の慶次~戦極めし傾奇者の宴~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



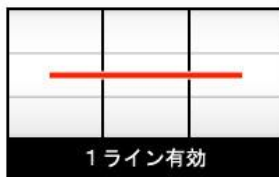
導入年月 2015/11

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



極 BIG BONUS 純増 204 枚



BIG BONUS 純増 204 枚



REG BONUS 純増 54 枚



戦極 BONUS 30G 消化後結束



9 枚



5 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
21	Yellow Bell	Yellow Bell	Green Vegetable
20	Green Vegetable	Green Vegetable	Red Fruit
19	Blue Circle	Green Vegetable	Red Fruit
18	Green Vegetable	Blue Circle	Yellow Bell
17	Blue Circle	Yellow Bell	Blue Circle
16	Yellow Bell	Green Vegetable	Green Vegetable
15	Green Vegetable	Red Fruit	Red Fruit
14	Blue Circle	Red Fruit	Yellow Bell
13	Yellow Bell	Blue Circle	Blue Circle
12	Red Fruit	Yellow Bell	Blue Circle
11	Red Fruit	Green Vegetable	Yellow Bell
10	Green Vegetable	Green Vegetable	Blue Circle
9	Blue Circle	Blue Circle	Green Vegetable
8	Yellow Bell	Yellow Bell	Green Vegetable
7	Green Vegetable	Green Vegetable	Green Vegetable
6	Green Vegetable	Yellow Bell	Yellow Bell
5	Green Vegetable	Green Vegetable	Blue Circle
4	Blue Circle	Blue Circle	Green Vegetable
3	Yellow Bell	Yellow Bell	Green Vegetable
2	Green Vegetable	Blue Circle	Yellow Bell
1	Blue Circle	Blue Circle	Blue Circle

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. 規定轉數到達

轉輪凍結特典與確率

藍 7 連線的 1/1700 會發生凍結，此時突入もののふ大宴舞確定，通常時的轉輪凍結確率不明，特典為極 BIG+天武之極確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS 間 999G，天井到達時當選 ART 戰極 RUSH 確定（高繼續率）

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



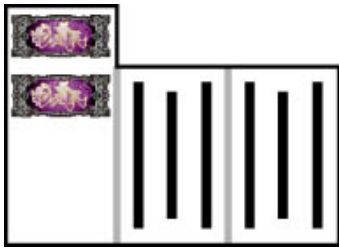
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在上方到上段附近瞄押黑 BAR 圖案

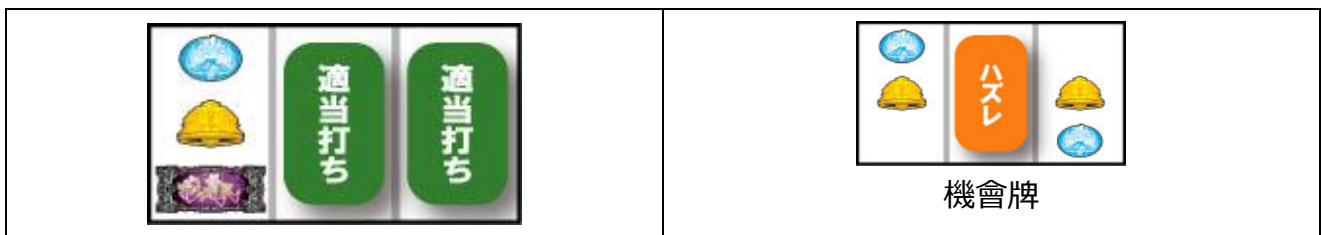


左轉輪中段紅櫻出現時為極紅櫻確定，中右轉輪適當停止

左轉輪角紅櫻出現時，中右轉輪瞄押紅櫻，紅櫻三連時為強紅櫻，未三連時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘青再雙聽牌不中時為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止（右轉輪藍 7 可代替西瓜）

斜線西瓜連線為弱或強西瓜（無法判別），平行連線時為強西瓜，西瓜不中時為機會牌

RP 形成右下角的排列方式時為漢花 RP



BONUS 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，其餘演出按照一般打法

本機演出說明

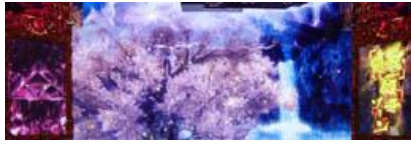
基本場景與模式說明

傾奇 ZONE



特殊小役成立或規定 G 數消化後突入，為前兆或高確的場景 ART 期待度約 30%，全部小役都會進行 ART 抽選

極傾奇 ZONE



比傾奇 ZONE 期待度更高 ART 當選期待度高達 85% 突入傾奇 ZONE 時音樂播放「ひとひらの花」時為好機

漢花挑戰



漢花 RP 成立時發生，起動桿敲下時藍 7 連線則當選 ART+ 風雲繚亂之陣，失敗時也會突入極傾奇 ZONE

ART 戰極 RUSH



純增約 1.6 枚/G 的 ART，初期 G 數會從武士之舞中獲得，特殊小役會進行直上乘、武士之舞、戰極 BONUS 的抽選，G 數歸零時會突入戰模式判定是否繼續或結束（繼續率 50~80%）

武士之舞



會從五人武將中選擇上乘的特化上乘區間會依照選擇的武將而上乘抽選的方式會有不同選擇慶次時會突入最強的特化區間 天武之極升格機會發生時 50%升格天武之極!?

伊達政宗



會從兩個上乘 G 數選擇選擇右邊時為大量上乘平均上乘 46G

真田幸村



將士兵投飛將 G 數突破越多則上乘 G 數越多平均上乘 56G

奧村助右衛門



將上乘 G 數越斬越多則上乘越多的斬擊型平均上乘 101G

直江兼續



將畫面用拳擊破直接顯示上乘 G 數的一擊型平均上乘 146G

天武之極



約 75%繼續率，每一轉上乘三位數的最強特化上乘區間，平均上乘 364G



上乘告知有通常模式與後告知模式兩種，突入契機除了武士之舞以外，也有從風雲繚亂之陣或極 BIG

城門連破



天武之極中部分特殊小役突入會持續突破城門以 0G 連方式上乘三位數，繼續率最大 80%

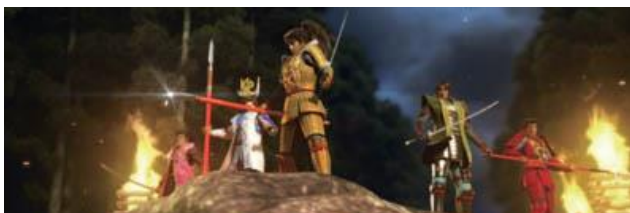
戰爭物語



ART 中特殊小役一部分突入，會發生 10G 間的故事，成功則會獲得武士之舞，成功期待度約 46%，消化中特殊小役會進行失敗置換成成功的抽選，故事 5 成功時則會突入 ED (30G 繼續)

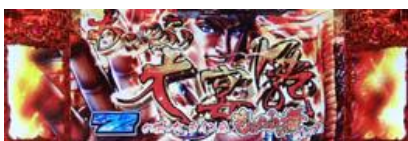


風雲繚亂之陣



漢花挑戰成功時或 ART 中特殊小役成立時的一部分突入，20~50G 繼續，特殊小役或中段 RP 家紋獲得時則天武之極的突入期待度會上乘，四個獲得時則成功確定，最後會發生真城門突破演出城門突破時則突入天武之極確定，成功期待度約 33% (設定一)

武士大宴舞



ART 中藍 7 連線時一部分突入繼續率 70/80% 增加藍 7 連線數，最大形成八線，一線會庫存武士之舞 1~3 次

戰極 BONUS



在 ART 中當選的擬似 BONUS 30G 繼續，會進行 ART G 數的高確率上乘抽選，此時當選 BIG 時 50% 升格極 BIG

戰模式



G 數歸零時突入的拉回區間繼續率 50/60/70/80% 的四階城門突破的話則突入武士之舞本陣急襲時為結束的危機

BONUS 介紹

極 BIG



純增枚數 204 枚+天武之極確定的特典 BONUS，且此 ART 的繼續率有 70% 以上

BIG



純增枚數 204 枚，ART 當選期待度約 50%，消化中會進行家紋顏色的升格抽選，結束後會突入演出告知是否當選 ART

REG



純增枚數約 54 枚，結束後會突入轉輪鎖定高確率發生的區間 REG 中機會銅鐘成立時會進行高確率區間的 G 數上乘

通常時演出

名言輪盤演出



武將用拳將輪盤停止

會依照停止的圖案而有不同的展開

風魔小太郎忍術演出



會依照風魔小太郎的忍術

會示唆期待度以及告知連續演出發展

三左鐵砲演出



三左用鐵砲將板子給破壞

要注意出現的圖案種類

螢色氣演出



螢的飛吻演出後出現圖案

會告知發展目標與期待度

慶次斬擊演出



會依照慶次的斬擊示唆期待度

以及發展的目標

轉輪鎖定演出



最大會發展到 STEP4, STEP3 為 BONUS+ART 的好機, STEP4 為轉輪凍結發生確定

煙斗演出



為花之慶次系列的必有演出, 發生時為大好機

連續演出

疾風迅雷 伊達政宗



為武將系連續演出之一, 政宗突破包圍網的話則演出成功, 政宗發現敵人時為好機

烈士的拳 真田幸村



為武將系連續演出的一種, 幸村把三好青海入道給處置的話則演出成功, 紅切入發生則期待上升

流麗的俠勇 奧村助右衛門



奧村將傾奇者們給打敗則演出成功, 第一轉鏡頭拉近到奧村那邊時為好機



義勇的一閃 直江兼續



為直江與修理對決，直江勝利則演出成功

天下御免的傾奇者 前田慶次



慶次與風齋對決的演出，風齋的氣是紅色為好機

恐怖的七霧



為故事系連續演出之一，能成功守護おふう的話則演出成功



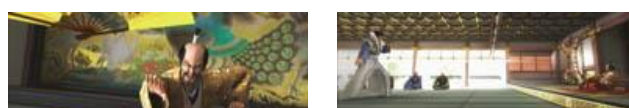
燃燒殆盡的宿怨



為故事系連續演出

將螢從火焰中救出則演出成功

決心一死的聚樂第



只要發展即為大好機

使秀吉認同自己的說法的話則演出成功

ART 中的演出

戰爭物語挑戰



按下按鍵然後突入戰爭物語吧
按按鍵的次數會在開始時告知
一開始就只剩一次時為大好機

判定演出



城門關閉時發展，如果能使城門
打開的話則當選 BONUS
會依選擇武將而有期待度不同

城門到達



戰模式中慶次突破城門則突入
武士之舞，畫面左邊的傾奇能量
條要注意，失敗時則繼續戰模式

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
極 BIG BONUS	1/32768					
BIG BONUS	1/705	1/690	1/676	1/662	1/649	1/636
REG BONUS	1/712	1/697	1/683	1/669	1/655	1/643
ART	1/550	1/547	1/510	1/480	1/446	1/413
機械割	96.8%	99.2%	102.9%	105.8%	109.8%	112.7%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6	
弱西瓜	1/80.6	1/78.0	1/75.6	1/73.3	1/71.2	1/69.1	
弱櫻	1/67.8	1/67.3	1/66.8	1/66.3	1/65.9	1/65.4	
小役	強紅櫻	強西瓜	機會牌 A	機會牌 B	戰極目	極紅櫻	極西瓜
確率	1/364	1/455	1/381	1/508	1/8192	1/32768	1/65536

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6	
弱西瓜	0.7	0.9	1.1	1.3	1.5	1.7	
弱櫻	1.6	1.8	2.0	2.1	2.3	2.4	
小役	強紅櫻	強西瓜	機會牌 A	機會牌 B	戰極目	極紅櫻	極西瓜
確率	33.3	23.6	18.0	22.5	100	100	100

通常時模式移行抽選

設定變更時模式分配

設定	低確	通常	高確	超高
1-3	25.0	50.0	22.5	2.5
4-6	16.7		30.8	

BONUS 當選時

滞在	通 A			通 B		天國				超天	
設定	通 A	通 B	天國	通 B	天國	通 A	通 B	天國	超天	天國	超天
1	85.0	10.0	5.00	50.0	50.0	63.7	6.25	25.0	5.00	50.0	50.0
2	77.5	20.0	2.50			84.4	3.13	10.0	2.50		
3	84.0	10.0	6.00			63.7	6.25	25.0	5.00		
4	77.5	20.0	2.50	40.0	60.0	84.4	3.13	10.0	2.50	25.0	75.0
5	83.8	10.0	6.20			63.7	6.25	25.0	5.00		
6	77.5	20.0	2.50			84.4	3.13	10.0	2.50		

G 數消化的傾奇 ZONE 抽選

傾奇 ZONE 期待度

消化 G	1	100-110	200-210	300-310	400-410	500-510	600-610	700-710	800-810	900-910	999
通常 A	3.3	40.8	5.8	18.1	6.4	18.1	6.4	40.8	6.4	18.1	100
通常 B		6.4	18.1	6.4	43.8	6.4	18.1	6.4	43.8	6.4	
(超) 天國		6.4	59.8	59.8	59.8	59.8	59.8	59.8	59.8	59.8	

傾奇 ZONE 分配

當選區間	1G		100-110G/700-710G			200-210G/600-610G		
當選種類	通常	(超)天	通 A	通 B	(超)天	通 A	通 B	(超)天
假傾奇 ZONE	66.7	67.2	80.4	50.0	80.5	50.0	72.2	80.5
確定傾奇 ZONE	27.3	28.1	17.6	33.3	18.4	33.3	22.2	18.4
ART 直撃	6.1	4.7	2.0	16.7	1.1	16.7	5.6	1.1
當選區間	300-310G/500-510G 900-910G			400-410G/800-810G			999G	
當選種類	通 A	通 B	(超)天	通 A	通 B	(超)天	通常/天國	超天
假傾奇 ZONE	72.2	50.0	80.5	50.0	80.4	80.5		
確定傾奇 ZONE	22.2	33.3	18.4	33.3	17.6	18.4	66.7	50.0
ART 直撃	5.6	16.7	1.1	16.7	2.0	1.1	33.3	50.0

狀態移行抽選

狀態分配

設定	設定變更時				ART 結束時			
	低確	通常	高確	超高	低確	通常	高確	超高
1-3	36.7	33.3	27.5	2.5	95.0	4.0	0.8	0.2
4	26.7		37.5		93.6	5.0	1.2	
5					87.5	10.0	2.1	0.4
6					70.6	20.0	6.3	3.1

狀態昇格抽選

當選時會昇格 1 階段（ART 當選前不會轉落）

設定	機會牌	強/弱櫻	弱西瓜	強西瓜
1	0.4	0.4	6.3	37.5
2			7.2	
3			8.9	66.7
4		0.8		
5		9.2		
6		1.2	9.6	

特殊小役的傾奇 ZONE 抽選

特殊小役成立（且非同時當選 BONUS）時會依照滯在狀態進行傾奇 ZONE 抽選

弱櫻/弱西瓜成立時

滯在 設定	低確						通常					
	當選率	傾奇		極傾奇		ART	當選率	傾奇		極傾奇		ART
		假	確定	假	確定			假	確定	假	確定	
1	0.6	82.9	16.7	0.2	0.2	0.2	0.7	82.5	14.3	0.3	0.3	0.3
2							0.8	85.0	12.5			
3	0.7	85.3	14.3	0.1	0.1	0.1	0.9	86.8	11.1	0.2	0.2	0.2
4	0.8		12.5				1.1	81.4	18.2			
5	1.0		88.6				10.0	0.1	0.1	0.1	1.4	85.3
6	1.2	90.7	8.3				1.9	89.2	10.5			

滞在	高確						超高					
設定	當選率	傾奇		極傾奇		ART	當選率	傾奇		極傾奇		ART
		假	確定	假	確定			假	確定	假	確定	
1	3.5	84.7	14.3	0.6	0.6	0.1	12.8	86.0	13.3	0.4	0.4	0.1
2		81.9	17.1					81.3	18.0			
3		58.1	40.0					58.9	40.6			
4		53.6	44.4					52.7	46.9			
5	3.6	45.2	52.8					43.4	56.3			
6												

強櫻/強西瓜成立時

滞在	低確						通常					
設定	當選率	傾奇		極傾奇		ART	當選率	傾奇		極傾奇		ART
		假	確定	假	確定			假	確定	假	確定	
1	5.0	75.4	16.0	4.0	4.0	0.8	5.2	62.1	19.2	7.8	9.7	1.0
2	5.1	75.9	15.7	3.9	3.9		5.3	62.9	18.9	7.6	9.5	
3	5.2		15.4				5.6	64.9	17.9	7.2	9.0	0.9
4	5.4	71.2	20.4	3.7	3.7	0.7	6.0	61.2	21.7	6.6	9.9	0.8
5	5.7	72.7	19.3	3.5	3.5		6.6	64.7	19.7	6.0	9.0	
6	6.2	74.9	17.7	3.3	3.3		7.6	68.0	18.4	5.2	7.8	0.7

滞在	高確						超高					
設定	當選率	傾奇		極傾奇		ART	當選率	傾奇		極傾奇		ART
		假	確定	假	確定			假	確定	假	確定	
1	10.7	69.2	16.8	4.7	8.4	0.9	28.6	78.2	12.6	4.6	4.2	0.4
23		66.4	19.6					74.4	16.4			
4	10.6	51.9	34.0	8.5	0.9	28.6	28.6	54.7	35.3	3.9	5.6	0.4
5		49.1	36.8					50.7	39.5			
6		42.5	43.4					40.7	49.3			

機會牌成立時

滯在	低確						通常					
設定	當選率	傾奇		極傾奇		ART	當選率	傾奇		極傾奇		ART
		假	確定	假	確定			假	確定	假	確定	
1	3.3	75.5	12.1	6.0	6.0	0.3	4.0	79.6	9.8	5.0	5.0	0.5
2	3.6	77.6	11.1	5.5	5.5		4.7	82.6	8.5	4.2	4.2	0.4
3	4.2	80.8	9.5	4.8	4.8	0.2	5.9	86.1	6.8	3.4	3.4	0.3
4	5.0	82.2	10.0	3.9	3.9		7.7	85.5	7.8	2.6	3.9	
5	6.3	85.8	7.9	3.1	3.1		10.3	89.1	5.9	1.9	2.9	0.2
6	8.2	88.9	6.1	2.4	2.4	0.1	14.1	92.1	4.3	1.4	2.1	0.1
滯在	高確						超高					
設定	當選率	傾奇		極傾奇		ART	當選率	傾奇		極傾奇		ART
		假	確定	假	確定			假	確定	假	確定	
1	17.9	92.2	3.4	1.7	2.8		33.5	93.1	1.2	3.0	2.4	0.3
23	17.8	89.9		2.8	3.9		33.4	91.3	1.5	3.6	3.3	
4		84.3	4.5	5.1	6.2		33.5	85.1	2.4	6.0	6.3	
5	17.7	82.5	5.1	5.6	6.8	82.7		3.0	6.9	7.2		
6	17.8	75.8	6.2	8.4	9.6	76.5		3.9	9.5	9.8		

(極)傾奇 ZONE 中的抽選

(極)傾奇 ZONE 當選時都會預先分配是假的還是確定的

而傾奇 ZONE 消化完前小役成立或是規定 G 數到達時會進行升格抽選

小役成立升格抽選

弱櫻/弱西瓜/機會牌成立時 (非同時當選 BONUS 時)

轉輪鎖定	RLO			RL1		
滯在	假傾奇		假極傾奇	假傾奇		假極傾奇
設定	傾奇	假極傾奇	確定	傾奇	假極傾奇	確定
12	9.9	0.1	30.0	50.0	50.0	100
34	12.3	0.2	37.5			
5	16.4		50.0			
6	24.7	0.3	75.0			

強櫻/強西瓜/機會牌成立時 (非同時當選 BONUS 時)

轉輪鎖定	RL0			RL1			RL2	
滯在	假傾奇		假極傾奇	假傾奇		假極傾奇	假傾奇	假極傾奇
設定	假極傾奇	確定	確定	假極傾奇	確定	確定	確定	確定
1-4	19.8	0.2	60.0	25.0	75.0	100	100	100
56	39.7	0.3	80.0					

不中/通常 RP/銅鐘/單獨 BONUS/極 BIG 成立時

假極傾奇 4.6% 移行確定傾奇

BONUS 成立時

	確定役+BONUS		特殊小役+RL0-2+BONUS		特殊小役+RL3+BONUS	
滯在	假傾奇	假極傾奇	假傾奇	假極傾奇	假傾奇	假極傾奇
設定	確定	確定	確定	確定	確定	確定
1-6	100	100	50.0	100	100	100

G 數到達時升格抽選

消化 G	100/300/500/700/900			200/400/600/800			999	
滯在	假傾奇		假極傾奇	假傾奇		假極傾奇	假傾奇	假極傾奇
模式	假極傾奇	確定	確定	假極傾奇	確定	確定	確定	確定
通常 A	0.4	0.1	0.1	0.2	0.1	0.1	100	100
通常 B	0.2			0.4				
(超)天國	0.7			0.7				

BIG BONUS 中的抽選

消化中的 pt 獲得抽選

成立役	1pt	2pt	3pt	10pt	20pt
銅鐘					0.10
特殊役	85.7	6.30	6.30	1.60	0.10

最終 G 會依照累計 pt 進行 ART 抽選, 當選時獲得「もののふの舞」

累計 pt	0	1-2	3-5	6-8	9-11	12-14	15-17	18-19	20
1 個	99.8	0.8	3.13	12.5	50	75	90	94.5	99.8
2 個	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1
3 個	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1	0.1

ART 中的（極）BIG BONUS 中的上乘抽選

當選時會進行 LOOP 抽選，抽選失敗之前會進行基本 G 數上乘

舉例：下列表格要是為 30G+25%，則以 25%繼續率每次抽選 30G 上乘到抽選失敗之後用一次告知上乘 G 數

BIG BONUS 中

小役	10G	10G	10G	10G	10G	100G
	10%	25%	33%	50%	75%	
銅鐘						0.4
特殊役	6.3	6.3	3.1	1.6	0.1	

戰極 BONUS 中

RL		0		1	RL		0	1	2
小役		弱特殊役	強櫻	弱特殊役	小役		強西瓜	強特殊役	強特殊役
10G	10%	24.8		24.8	30G	10%	25.0	25.0	
10G	25%	12.5	24.8	12.5	30G	25%	12.5	12.5	
10G	33%	6.3	12.5	6.3	30G	33%	12.5	12.5	
10G	50%	6.3	12.5	6.3	30G	50%	6.3	6.3	24.9
10G	75%	3.1	6.3	3.1	30G	75%	3.1	2.7	12.5
10G	90%	1.6	1.6	1.6	30G	90%		2.7	12.5
30G	----	25.0		25.0	50G	----	12.5	12.5	10.9
30G	10%	6.3	12.5	6.3	50G	10%	12.5	12.5	12.5
30G	25%	6.3	12.5	6.3	50G	25%	6.3	6.3	12.5
30G	33%	3.1	6.3	3.1	50G	33%	3.1	3.1	6.3
30G	50%	3.1	6.3	3.1	50G	50%	3.1	3.1	6.3
30G	75%	0.8	3.1	0.8	50G	75%	3.1	0.8	1.6
30G	90%	0.8	1.6	0.8					
小役		一般小役		確定役	特殊小役當選 BONUS/單獨 BONUS				
10G	----	12.5			98.7				
10G	50%	6.3							
30G	----				0.8				
50G	----				0.4				
100G	----			100	0.1				

ART 中 G 數上乘抽選

會依照 EP 話數、轉輪鎖定階數、成立小役進行 G 數上乘抽選

當選時會進行 LOOP 抽選，抽選失敗之前會進行基本 G 數上乘

舉例：下列表格要是為 30G+25%，則以 25%繼續率每次抽選 30G 上乘到抽選失敗之後用一次告知上乘 G 數

無轉輪鎖定

小役		弱櫻			強櫻	弱西瓜			機會牌			
上乘 G		EP1	EP35	EP24	EP1-5	EP1	EP35	EP24	EP1	EP35	EP24	
10G	10%	10.0	5.76	1.46	24.8				10.9	7.50		
10G	25%	1.27	3.13		12.5				6.25	3.13		
10G	33%	1.27	0.78		6.25				0.78	1.56		
10G	50%		0.78		6.25				0.78	1.56		
10G	75%		0.39	1.46	3.13					0.78	2.73	
10G	90%		0.10	0.10	1.56					0.10	0.39	
30G	----				25.0	3.42	0.78					
30G	10%				6.25	1.56	0.78					
30G	25%				6.25	0.78	1.56					
30G	33%				3.13	0.39	1.56					
30G	50%				3.13	0.10	0.30					
30G	75%				0.78		0.20	1.46				
30G	90%				0.78			0.10				
上乘		50G			50G			50G			50G	
		----			10%			25%			33%	
強西瓜		12.5			6.25			3.13			0.78	

有轉輪鎖定

RL		1		2
小役		弱特殊小役	強特殊小役	強特殊小役
上乘 G		EP1-5		
10G	10%	24.8		
10G	25%	12.5		
10G	33%	6.25		
10G	50%	6.25		
10G	75%	3.13		
10G	90%	1.56		
30G	----	25.0		
30G	10%	6.25	25.0	
30G	25%	6.25	12.5	
30G	33%	3.13	12.5	
30G	50%	3.13	6.25	24.9
30G	75%	0.78	2.73	12.5
30G	90%	0.78	2.73	12.5
50G	----		12.5	10.9
50G	10%		12.5	12.5
50G	25%		6.25	12.5
50G	33%		3.13	6.25
50G	50%		3.13	6.25
50G	75%		0.78	1.56

武士之舞中的抽選

「武士之舞」當選時會進行「武士大宴舞」抽選（當選率未公佈）

武士大宴舞中會以繼續率抽選增加藍 7 連線，70%與 80%各一半

武士之舞準備中

武士之舞當選時會決定初期武將，武士之舞準備中會依照特殊小役進行武將升格抽選

武將	伊達政宗	真田幸村	奧村助右衛門	直江兼統	前田慶次
選擇率	49.3	21.9	11	5.5	12.3

武將升格抽選，伊達政宗選擇時

	弱特殊小役		弱特殊小役+BONUS					弱特殊小役+RL1			
設定	伊達	真田	伊達	真田	奧村	直江	慶次	真田	奧村	直江	慶次
1-3			74.9	23.8	0.8	0.4	0.1	86.6	12.5	0.8	0.1
45	87.5	12.5	86.8	11.9							
6	97.9	2.1	95.7	4.0	0.1	0.1					

強特殊小役

	+RL0	+BONUS				+RL1			+RL2			+BONUS +RL
設定	真田	伊達	真田	奧村	直江	真田	奧村	直江	真田	奧村	直江	慶次
1-3		49.9	47.6	1.6	0.8	49.9	48.4	1.6	24.9	25.0	50.0	0.1
45	100	74.9	23.8	0.8	0.4							
6		91.5	8.0	0.3	0.1							

BONUS 當選時有 RL、確定役成立時

設定	真田	奧村	直江	慶次
1-6	95.2	3.1	1.6	0.1

武將升格抽選，真田幸村選擇時

	弱特殊小役		弱特殊小役+BONUS				弱特殊小役+RL1		
設定	真田	奧村	真田	奧村	直江	慶次	奧村	直江	慶次
1-3	87.5	12.5	75.0	23.8	0.8	0.4	86.7	12.5	0.8
45			86.9	11.9					
6	97.9	2.1	95.8	4.0	0.1	0.1			

強特殊小役

	+RL0	+BONUS				+RL1			+RL2		
設定	奥村	真田	奥村	直江	慶次	奥村	直江	慶次	奥村	直江	慶次
1-3	100	50.0	47.6	1.6	0.8	50.0	48.4	1.6	25.0	25.0	50.0
45		75.0	23.8	0.8	0.4						
6		91.6	8.0	0.3	0.1						

BONUS 當選時有 RL、確定役成立時

設定	奥村	直江	慶次
1-6	95.3	3.1	1.6

武將升格抽選，奥村助右衛門選擇時

	弱特殊小役		弱特殊小役+BONUS			弱特殊小役+RL1	
設定	奥村	直江	奥村	直江	慶次	直江	慶次
1-3	87.5	12.5	75.0	23.8	1.2	86.7	13.3
45			86.9	11.9			
6			97.9	2.1			

強特殊小役

	+RL0	+BONUS			+RL1		+RL2	
設定	直江	奥村	直江	慶次	直江	慶次	直江	慶次
1-3	100	50.0	47.6	2.4	50.0	50.0	25.0	75.0
45		75.0	23.8	1.2				
6		91.6	8.0	0.4				

BONUS 當選時有 RL、確定役成立時

設定	直江	慶次
1-6	95.3	4.7

武將升格抽選，直江兼統選擇時

以下為列出的皆 100%升格慶次

	弱特殊小役		弱特殊小役+BONUS		強特殊小役+BONUS	
設定	直江	慶次	直江	慶次	直江	慶次
1-3	87.5	12.	75.0	25.0	50.0	50.0
45			86.9	11.9	75.0	25.0
6			97.9	2.1	95.8	4.2

G 數上乘抽選

武士之舞有 30G 的上乘保證，會依照武將與成立小役進行 G 數上乘抽選

保證結束後且非當選上乘時則武士之舞結束，以下特殊慶次為 ENDING 突入的

G 數上乘率

成立役	伊達	真田	奧村	直江	特殊慶次	慶次
不中	12.5	37.5	62.5	75.0	75.0	66.7
RP	12.5	37.5	62.5	80.0	80.0	66.7
押順銅鐘	25.0	50.0	75.0	75.0	75.0	75.0
特殊小役	100					

保證轉數抽選

保證 G	3	4	5	6	7-8	9	10	11	12	13	14	15
伊達	71.1	12.5	4.7	4.7	2.3	1.2	1.2					
真田	61.1	12.5	6.3	6.3	3.9	2.0	2.0	1.0	1.0			
奧村	23.8	15.6	15.6	7.8	7.8	7.8	3.9	3.9	2.0	2.0	1.0	1.0
保證 G	1	3	4-5	6-9	10-16	17-18	19-20					
直江		4.3	15.6	7.8	3.9	2.0	1.0					
慶次	100											

上乘抽選

不中/銅鐘/RP

小役		伊達	真田	奧村	直江	慶次
10G		77.3	64.8	11.6		
10G	10%	12.5	25.0	50.0	61.6	
10G	25%	3.1	3.1	12.5	12.5	
10G	33%	3.1	3.1	12.5	12.5	
10G	50%	1.6	1.6	6.3	6.3	
10G	75%	1.6	1.6	6.3	6.3	
10G	90%	0.8	0.8	0.8	0.8	
100G						100

弱特殊小役

RL	小役	30G	30G	30G	30G	30G	30G	30G	100G	100G
		0%	10%	25%	33%	50%	75%	90%		33%
0	慶次以外			92.1	6.3	1.6				
1	慶次以外	30.4	25	12.5	12.5	12.5	6.3	0.8		
0-1	慶次								62.5	37.5

強特殊小役

RL	小役	50G	50G	50G	50G	50G	100G	100G	100G
		10%	25%	33%	50%	75%	33%	50%	75%
0	慶次以外	64.8	34.4	0.8					
1	慶次以外	50.0	35.9	12.5	1.6				
2	慶次以外			25.0	12.5	12.5	6.3	3.1	3.1
0-1	慶次						75.0	25.0	

慶次上乘中特殊小役成立時會進行城門連破抽選

城門連破當選率：弱特殊小役 25%、強特殊小役 66.7%

城門連破當選時會以 0G 連並以繼續率的方式進行抽選

50%	60%	70%	80%
37.5	25.0	25.0	12.5

0G 連上乘成功時會以 100G 的連續上乘方式進行抽選，以下為繼續率

0%	10%	25%	33%	50%
25.0	25.0	25.0	12.5	12.5

戰爭物語抽選

ART 中 EP 會依照成立役進行突入抽選，戰爭物語成功時則故事會前進到下一話

這邊也會一併抽選突入風雲繚亂之陣

小役	弱櫻					西瓜				
	EP1	EP2	EP3	EP4	EP5	EP1	EP2	EP3	EP4	EP5
滯在 EP										
非當選	92.1	94.5	95.1	95.2	96.4	93.6	94.1	94.3	93.7	94.9
戰爭物語(非成功)	5.0	3.1	2.5	2.4	1.6	3.1		2.5	2.4	1.6
戰爭物語(成功)	2.5	2.0	1.6	0.8	0.4	2.5	2.0	1.6	0.8	0.4
風雲繚亂之陣	0.4		0.8	1.6	1.6	0.8		1.6	3.1	3.1

小役	強西瓜				機會牌				
滯在 EP	EP1	EP2	EP3	EP45	EP1	EP2	EP3	EP4	EP5
非當選	37.5	37.5	34.2	37.5	92.9	98.8	95.3	96.1	95.3
戰爭物語(非成功)	25.0	37.5	33.3	37.5					
戰爭物語(成功)	25.0	12.5	20.0	12.5	6.3	0.8	3.1	0.8	1.6
風雲繚亂之陣	12.5				0.8	0.4	1.6	3.1	

戰爭物語成功置換抽選

戰爭物語中會依照成立小役進行失敗置換成成功的抽選

弱小役置換機率为 6.3%，強小役/BONUS/RL 發生時 100%置換

繼續率昇格抽選

極 BIG 結束時會進行繼續率昇格抽選

滯在	無		50%		60%		70%		80%
移行	70%	80%	70%	80%	70%	80%	70%	80%	80%
設定 1	33.3	66.7	0.1	99.9	0.1	99.9	100	100	100
設定 2	40.9	59.1	29.4	70.6	25.0	75.0			
設定 3	66.7	33.3	50.0		33.3	66.7			
設定 4	75.0	25.0	75.0	25.0	50.0				
設定 56	93.8	6.2	90.0	10.0	87.5	12.5	87.5	12.5	

戰模式中的抽選

ART「戰極 RUSH」為規定 G 數消化後所突入的 ART 拉回區間

會根據內部狀態/繼續率/成立役進行 ART 的拉回抽選，繼續率有 50/60/70/80%的四種

戰模式突入時會抽選**保證 G 數**，保證 G 數後會依照繼續率進行轉落抽選

保證 G 數	3G	4G	5G
分配比例	98.4	0.8	0.8

戰模式中的 ART 拉回抽選

無保證 G 數時

小役	銅鐘/RP/不中	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	RL 發生
轉落	32.1						
繼續	47.9	64.5	47.9	64.8	48	65.2	
拉回	20	35.5	52.1	35.2	52	34.8	100

在繼續演出中

小役	銅鐘/RP/不中	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	RL 發生
不變	100	64.7	48.1	65	48.2	65.4	
置換成拉回		35.3	51.9	35	51.8	34.6	100

在轉落演出中

小役	銅鐘/RP/不中	弱紅櫻	強紅櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌	RL 發生
不變	100	86.8	79.3	86.9	79.4	87	
置換成拉回		13.2	20.7	13.1	20.6	13	100

風雲繚亂之陣中的抽選

ART 中特殊小役成立的一部分，或是通常時漢花挑戰成功時突入

為挑戰天武之極突入的機會區間

風雲繚亂之陣繼續 G 數抽選

繼續 G 數	20G	30G	40G	50
分配比例	86.6	12.5	0.8	0.1

家紋獲得抽選

獲得個數	中段 RP	弱特殊小役	弱特殊小役 +RL1	強特殊小役	強特殊小役 +RL1	強特殊小役 +RL2
家紋+0		47.6				
家紋+1	100	50.0	48.4	97.6		
家紋+2		0.8	50.0	0.8	98.4	
家紋+3			0.8	0.8	0.8	99.2
家紋+4				0.8	0.8	0.8

最終轉成功失敗抽選

獲得家紋個數	0	1	2	3	4
失敗	98.87	97.76	95.18	64.38	
成功	0.02	0.03	1.53	31.25	100
復活	1.11	2.21	3.3	4.37	

成功置換抽選

結果表示的演出中會依照成立小役進行失敗置換成成功的抽選

弱小役置換機率为 6.3%，強小役/BONUS/RL 發生時 100%置換