

甲賀忍法帖 3

SLOT バジリスク〜甲賀忍法帖〜Ⅲ

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



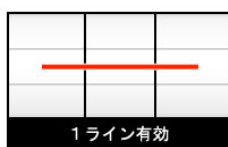
導入年月 2016/11

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 37.5G

小役構成



プレミアムバジリスクチャンス

獲得枚數超過 305 枚時結束



バジリスクチャンス

獲得枚數超過 305 枚時結束



9 枚 or REPLAY



9 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 週期消化抽選 CZ
2. 經由三種 CZ 抽選 ART
3. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART

轉輪凍結特典與確率

為 PREMIUM バジリスクチャンス成立時的一部分發生，特典為最高模式的 ART+ 繼續庫存 2 個確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1200G，天井到達時經由前兆會先突入 CZ 之後當選 ART ART 間所開出的 BONUS，BONUS 成立到連線之間的轉數必須扣除

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
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻討族群平台

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



通常時，基本三個轉輪只要適當停止就可以

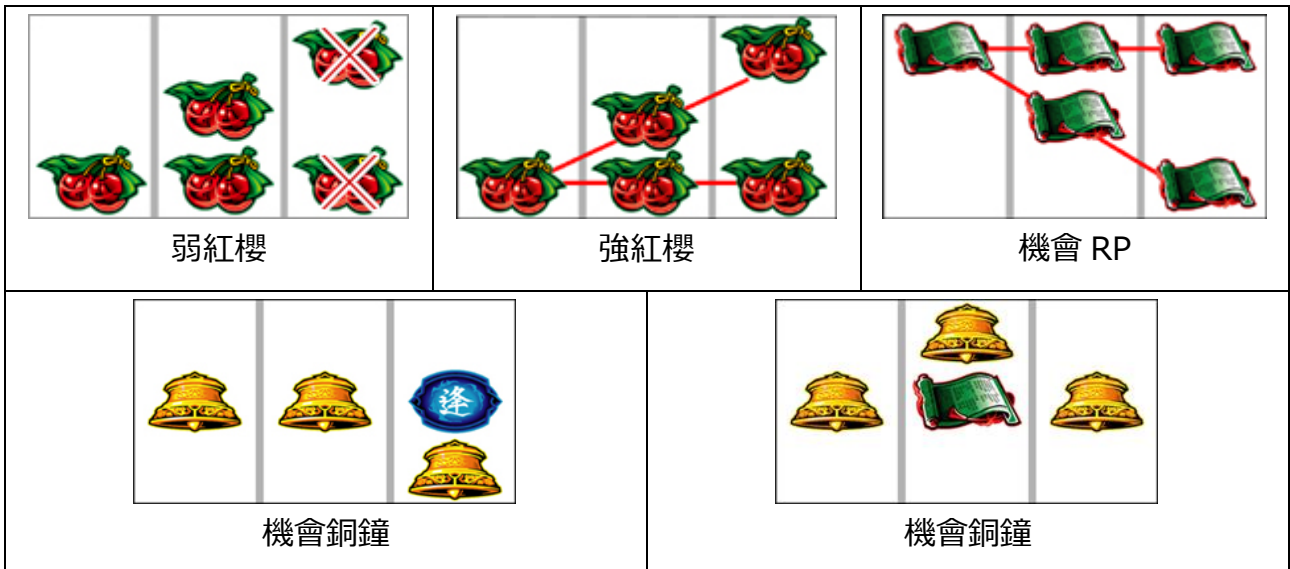


BONUS 當選時全轉輪瞄押指定的 BONUS 圖案

以下為各個特殊小役的停止牌型

紅櫻三連時為強紅櫻，左轉輪有紅櫻但是沒有三連時為弱紅櫻，卷軸連線時為機會 RP

中段鐘鐘再連線或是鐘.卷軸.鐘.連線時為機會銅鐘



BONUS 中的打法

切入演出發生時全轉輪瞄押紅 BAR，沒有演出時全轉輪適當停止即可

ART 中的打法

有押順指示照押順指示停止，沒有押順指示時則全轉輪適當停止即可

各種演出說明

模式與 BONUS 介紹

通常場景



場景基本上有甲賀卍谷」「伊賀鐔隠れ」「甲賀彈正屋敷」的三種，移行「甲賀彈正屋敷」時可期待滯在 CZ 高確

前兆場景



有可能為 CZ 前兆的場景，有「謀略の道」與「卍谷月下」兩種，滯在此場景時會頻繁發生演出，之後來告知是否當選 CZ

爭忍挑戰



主要為週期到達時抽選突入的 CZ，CZ 總共有三種，期待度依序為：「集結甲賀衆」 < 「返回卍谷」 < 「駿府城」，突入「駿府城」時即為 ART 確定，挑戰成功時 ART 還保證 2SET

ART 「バジリスク TIME」



純增約 1.7 枚/G，繼續 G 數不固定的 ART，跟前幾代都一樣分成追想之刻與争忍之刻兩個部分，争忍之刻中將伊賀方全部殲滅則進入下一關，這次對決為完全自力抽選，所以成立的小役很重要

バジリスク CHANCE



平均純增約 200 枚的純正 BONUS，消化中會進行 ART 抽選或是庫存抽選，期待度 38%，主要以瞳術（紅 BAR）圖案連線告知

PREMIUM バジリスク CHANCE



為白 BAR 連線的特殊 BONUS，純增枚數約 200 枚，當選時附帶當選高模式的 ART

通常時演出

液晶圖案



畫面中出現的 ICON 會進行週期到達的示唆演出，期待出現激熱圖案！

螢火輪盤演出



螢火出現啟動輪盤演出，停止的圖案示唆期待度，或是告知發展。

陽炎花藝演出



花的種類以及大小必須注意，越大時則期待度越高。

墨演出



所表示的墨水文字內容示唆期待度或是往其他演出發展，紅色背景為好機。

發展演出



發展演出總共有十種，演出成功的話則當選 CZ 或 BONUS，紅色文字出現時則期待度上升。

轉輪凍結演出



凍結發生之後，畫面會播放感人的一段影片，發生時當選 PREMIUM バジリスク TIME 濃厚！

爭忍挑戰中的演出

集結甲賀眾！



17G 間會進行甲賀與伊賀的攻防戰，將伊賀方給擊退則當選 ART 濃厚，RP 與特殊小役成立時為好機，甲賀眾集結的越多則期待度越高，期待豹馬與弦之介的出現吧！

返回卍谷



將伊賀眾全部擊倒或是將人別帖送到卍谷的話則挑戰成功，繼續 G 數 15G，銅鐘與特殊小役是關鍵，甲賀方的人物期待度依序為：將監 < 十兵衛 < 小胡夷。

駿府城



突入時為當選 ART 濃厚，15G 發生告知的話則突入保證兩關的 ART，小役連線時為好機

ART 中的演出

追想之刻



ART 當選後突入追想之刻，消化中會依序播放全部共 24 話的故事，繼續越多可以觀看的越多

特殊小役成立時會進行繼續庫存的抽選，次回預告發生時則之後的對決勝利濃厚

繼續 G 數基本上為 10G，有機會發生 G 數上乘

爭忍之刻



追想之刻結束之後會決定對戰人數，之後會展開甲賀與伊賀的 3D 忍術對決演出

對戰人數的組合會有勝利期待度的變化，臃出現時為好機。

勝敗為完全自力抽選，每一轉會依照成立小役進行攻擊抽選，銅鐘或特殊小役成立時為甲賀攻擊
RP 成立時為伊賀攻擊，只能期待迴避或是反擊，最後將天膳給打倒的話則為甲賀勝利並持續下一關

勝負已定演出



爭忍之刻甲賀方勝利之後則持續下一關，如果有獲得額外報酬的時候會以按鍵等演出來告知

報酬有庫存與上乘特化區間的（真）瞳術機會，還有與天膳之間的對決的鬼哭啾啾等等

無雙點數會影響所當選的報酬

無雙點數



爭忍之客中將伊賀方給打倒時有機會獲得點數，點數量會影響當選時的勝利報酬，點數量會以光的量來示唆，點數越多越可以期待獲得報酬，連擊或是使用必殺技擊破時為點數獲得的好機

瞳術機會



繼續 G 數 20G 的瞳術圖案連線的高確率區間
消化中可欣賞陰陽座的新曲與新影片
切入演出發生時可期待瞳術圖案連線

無雙連擊



每轉會高確率發生銅鐘押順
使我方連續攻擊，複數人擊破
時可獲得大量無雙點數

真瞳術機會



為瞳術機會的上位版本，更可以期待獲得更多的
庫存高確率區間，繼續 G 數一樣是 20G
切入演出只會剩下一種

鬼哭啾啾



勝負已定演出之後有可能突入，會發生弦之介與天膳的一對一對決
10G 間將天膳給打倒的話則突入真瞳術機會，沒擊破也有很大機會突入瞳術機會
按鍵演出按下後出現隴的話則打倒天膳的機會大增！

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>

ART 中故事對決

相思相殺



仁慈流流



蝴蝶亂舞



散花海峽



無明拂曉



ART 中有機會發展故事對決，勝利則獲得庫存，對決總共有上面的五種
紅色台詞出現時為好機，上下出現金色邊框時為對決勝利濃厚

BONUS 中的演出

瞄押演出



庫存告知



為瞳術圖案連線的機會演出，發生時全轉輪瞄押紅色 BAR
背景顏色會有不同的連線期待度，紅色為好機，彩虹色為確定

瞳術圖案沒有連線時也有機會
獲得庫存，此時畫面會告知

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/993	1/964	1/936	1/910	1/886	1/819
ART 初當	1/377	1/363	1/357	1/312	1/316	1/256
BONUS+ART 合算	1/273	1/264	1/258	1/232	1/233	1/195
機械割	98.5%	99.8%	102.0%	104.0%	107.1%	110.1%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱櫻	1/79.7	1/75.2	1/70.9	1/67.3	1/63.9	1/60.8
小役	巻物	強櫻	押順銅鐘	共通銅鐘	機會銅鐘	
確率	1/100	1/222	1/5.2	1/11.2	1/360	

バジリスクチャンス(BC)同時當選期待度

設定	巻物	弱櫻	強櫻	RP	機會銅鐘
1	2.59	0.24	7.79	0.02	9.89
2		0.23			
3	2.91	0.43			
4		0.41			
5	3.21	0.58			
6		0.74			

バジリスクチャンス(BC)中小役確率

小役	共通銅鐘	弱櫻	強櫻	機會銅鐘	瞳術 RP	假瞳術
黃/藍 BIG	1/1.1	1/60.8	1/128	1/164	1/164	1/10.6
白 BIG	1/1.1	1/60.8	1/128	1/164	1/20	1/20

通常時週期模式移行抽選

通常時有三個階段的週期，週期到達時會進行模式移行抽選，設定變更時移行模式 1 確定

滞在	CZ 非當選時				CZ 當選時					
	1		2		1.2			3		
設定	1	3	1	2	1	2	3	1	2	3
1	66.4	33.6	19.9	80.1	12.9	77.3	9.77	12.5	84.4	3.13
3					13.6	71.9	14.5			
5					14.5	60.5	25			
2			25	75	19.9	74.2	5.86	19.9	77	
4			37.5	62.5	30.1	62.1	7.81	30.1	66.8	
6			50	50	40.2	47.3	12.5	40.3	56.5	

週期轉數分配

會依照週期模式決定週期轉數，模式 3 為 1G 確定且當選 CZ 確定

週期 G	1~32	~64	~96	~128	~160	~192	~224	~256
模式 1	0.39	9.77	1.56	19.5	2.73	0.39	15.6	50
模式 2	0.39	1.56	9.77	2.73	19.5	0.39	15.6	50

週期 G 數短縮抽選

特殊小役成立時會進行週期 G 數短縮抽選（直接歸零）

小役	卷物	機會銅鐘	強櫻
當選率	25	66.8	100

通常時高確移行抽選

通常時有低確跟高確的兩種狀態，高確為 G 數管理，G 數消化之後轉落低確

高確 G 數在遇到週期到達時，抽選 CZ 完之後會歸零轉數轉落低確

小役	不中	弱櫻			
高確 G 數	20G	10G	20G	30G	50G
設定 135	0.39	25	18.8	5.47	0.78
設定 246	0.78	33.2	25	7.38	

BC 後非當選 ART 時

高確 G 數	20G	30G	50G
分配比例	75	18.8	6.25

通常時 CZ 抽選

週期到達時的 CZ 抽選

週期到達時會進行 CZ 抽選，但是滯在週期模式 3、滯在高確、天井到達時為當選 CZ 確定

契機	週期模式 3、高確、天井			其他		
設定	甲賀卍谷	人別帖	駿府城	甲賀卍谷	人別帖	駿府城
1-3	88.3	10.5	1.17	26.6	3.13	0.39
4				31.3	5.08	
5				29.3	3.91	
6				42.6	10.2	0.78

CZ 前兆 G 數抽選

前兆 G	5~8G	9~12G	13~16G	17~20G	21~24G
抽選比例	25.0	6.25	6.25	3.13	59.3

CZ 前兆中的 CZ 昇格抽選

CZ 前兆中特殊小役成立時會進行 CZ 昇格抽選

成立役		弱櫻	卷物	機會銅鐘	強櫻	BONUS
甲賀卍谷	人別帖	2.73	24.6	32.8	46.9	43.7
	駿府城	3.13	0.78	0.39	0.39	6.25
人別帖	駿府城	0.78	3.13	12.5	19.9	33.6

CZ「甲賀卍谷防衛戰」中的抽選

繼續 G 數 17G，全部小役都會進行 RANK UP 抽選，最後一轉依照 RANK 進行 ART 抽選

RANK UP 抽選

「甲賀卍谷防衛戰」中會依照成立小役進行 RANK UP 抽選

升格到「弦之介」的話則當選 ART 確定，BONUS 當選也為 ART 確定

滞在	刑部			左衛門			陽炎		豹馬
成立役	左衛門	陽炎	弦之介	陽炎	豹馬	弦之介	豹馬	弦之介	弦之介
不中	0.39			0.39			0.39		0.39
押順銅鐘	0.78			0.78			0.39		0.39
共通銅鐘	6.25			3.13			1.56		0.78
通常 RP	100			100			25		6.25
弱櫻	98.4	1.56		98.4	1.56		99.2	0.78	50
卷物	96.9	3.13		96.9	3.13		98.4	1.56	50
強櫻		96.9	3.13		96.9	3.13	90.6	9.38	100
機會銅鐘		93.7	6.25		93.7	6.25	87.5	12.5	100

最後一轉會依照所在 RANK 以及成立役進行 ART 抽選

成立役	刑部	左衛門	陽炎	豹馬
銅鐘/不中	3.91	7.81	25.0	75.0
通常 RP	25.0	33.6	50.0	100
卷物/弱櫻	100	50.0	66.4	100
機會銅鐘/強櫻	100			

CZ「人別帖任務」中的抽選

繼續 G 數 15G，全部小役都會進行 RANK UP 抽選，最後一轉依照 RANK 進行 ART 抽選

RANK UP 抽選

「甲賀卍谷防衛戰」中會依照成立小役進行 RANK UP 抽選

升格到「確定」的話則當選 ART 確定，BONUS 當選也為 ART 確定

滞在	成立役	不中	押順銅鐘	共通銅鐘	通常 RP	弱櫻	卷物	強櫻	機會銅鐘
将監	十兵衛	0.39	3.13	39.8	39.8	96.9	93.7		
	お胡夷							93.8	87.5
	確定					3.13	6.25	6.25	12.5
十兵衛	お胡夷	0.39	3.13	39.8	39.8	96.9	93.8	75.0	50.0
	確定					3.13	6.25	25.0	50.0
お胡夷	確定	0.39	0.78	10.2	10.2	50.0	50.0	100	100

最終轉的 ART 抽選

最終轉會依照所在 RANK 以及成立小役進行 ART 抽選

成立役	通常 RP/不中	銅鐘	弱櫻	卷物	機會銅鐘/強櫻
将監	33.6	50.0	66.4	75.0	100
十兵衛	50.0	66.8	75.0	100	
お胡夷	75.0	100			

CZ「駿府城任務」中的抽選

繼續 G 數為 15G，消化中會進行繼續模式庫存抽選

成立役	通常 RP/不中/銅鐘	卷物/弱櫻	BONUS/機會銅鐘/強櫻
當選率	6.25	25	100

バジリスクチャンス(BC)中的抽選

BC 中會依照成立小役進行 ART 初當抽選，當選 ART 後則會進行 SET 數上乘抽選

小役	弱櫻	機會銅鐘	強櫻	瞳術連線
當選率	0.78	33.6	50	100

ART 繼續模式抽選

ART 初當時會抽選繼續模式，會根據當選契機決定繼續模式

PREMIUM BC 當選與駿府城 CZ 成功時：87.5%抽選模式 3、12.5%抽選模式 4

轉輪凍結發生時為模式 4 確定，以下為其他契機的分配比例

模式	1	2	3	4
設定 1	66.4	22.7	9.38	1.56
設定 3	44.5	37.5	15.6	2.34
設定 5	33.2	37.9	25.0	3.91
設定 246	50.0	43.8	5.47	0.78

ART 爭忍模式抽選

每一關開始時會依照繼續模式決定爭忍模式，但是消化勝利庫存時會使用專用的抽選

然後在模式 1 與 2 中的第一關會有抽選優遇。爭忍模式會影響爭忍之刻中的銅鐘 RP 出現率

爭忍模式	消化庫存	模式 12 初回	模式 1	模式 2	模式 3	模式 4
爭忍 1	87.5		75			
爭忍 2	6.25	33.2	12.5	75		
爭忍 3	5.47	33.2	10.9	21.9	87.5	
爭忍 4	0.78	33.6	1.56	12.5	12.5	100

追想之刻中的抽選

繼續 G 數抽選

每一 SET 開始時會決定追想之刻的 G 數，BC 當選時會進行上乘抽選

設定	10G	20G	40G	60G
1-5	96.9	2.73		0.39
6	96.5		0.39	

臃抽選

每一 SET 開始時會抽選臃模式，臃模式中上乘抽選與故事對決抽選機率會有優遇

臃模式當選的話，爭忍之刻開始時伊賀方的臃會出現，人數自動減少一人

臃模式當選率：**3.13%**

SET 數上乘抽選

追想之刻中會依照成立小役進行過關庫存抽選，朧模式中的抽選機率較高

小役	共通銅鐘	弱櫻	卷物	機會銅鐘	強櫻
通常時		0.78	3.13	25	33.6
朧模式中	6.25	50	66.8	100	100

爭忍之刻中的抽選

爭忍之刻中甲賀或伊賀全滅之前會一直繼續，高爭忍模式期待度：白天<黃昏<夜晚<城前

無雙點數大量獲得契機：

一次擊破複數人、一人擊破複數人、特殊小役成立時擊破、無雙連擊中、甲賀側大勝

甲賀方人數抽選

甲賀	4人	5人	6人	7人	8人	9人	10人
模式 12	50.0	27.3	12.5	7.81	1.56		0.78
模式 34	35.2	35.2	12.5	12.5	3.03	0.78	0.78
有 SET 數庫存時	39.4	39.4	9.38	9.38	0.78	0.78	0.78

伊賀方人數抽選（以下 12 指模式 12、34 指模式 34、SET 指有 SET 數庫存時）

甲賀	伊賀	4人	5人	6人	7人	8人	9人	10人
4人	12	50.0	6.25	43.7				
	34	47.7	12.5	39.8				
	SET	25.0	6.25	66.0	0.78	0.78	0.78	0.39
5人	12	3.13	50.0	3.13	43.8			
	34	6.25	54.2	9.38	30.1			
	SET	5.08	38.3	5.08	50.0	0.78	0.39	0.39
6人	12	10.2	3.13	39.8	3.13	43.8		
	34	16.8	6.25	37.5	9.38	30.0		
	SET	6.25	5.08	32.4	5.08	50.0	0.78	0.39
7人	12		20.3	3.13	73.5	3.13		
	34		31.3	6.25	53.0	9.38		
	SET	1.56	10.9	5.08	70.7	5.08	6.25	0.39
8人以上	1234					100		
	SET	1.56	1.56	1.56	1.56	86.7	6.25	0.78

銅鐘 RP 抽選

爭忍之刻中押順 RP 成立時會依照爭忍模式進行銅鐘 RP 變換抽選

爭忍模式越高則銅鐘 RP 會比較容易出現

爭忍模式	1	2	3	4
變換率	26.6	32.8	38.7	45.7
銅鐘 RP 出現率	1/5.5	1/4.4	1/3.8	1/3.2

伊賀擊破抽選

會依照甲賀與伊賀的人數，以及成立小役進行擊破抽選，無雙連擊中會有抽選變化

滯在狀況不論

成立小役	1 人	2 人	3 人
弱櫻/卷物	99.6	0.39	
強櫻/機會銅鐘	98.4	1.17	0.39
銅鐘七連以上	84.4	2.73	0.39

其他狀況（擊破一人確定）

狀況	甲賀 4 人以上		甲賀 2~3 人		只剩弦之介		無雙連擊中	
	1-3	4-6	1-3	4-6	1-3	4-6	1-3	4-6
伊賀多 3 人以上	66.4	75	66.4	75	66.4	75	25	50
伊賀多 1~2 人	50				50			
伊賀比甲賀少	25				25			
只剩天膳	6.25	25	6.25	25	12.5	75	6.25	

甲賀被擊破抽選

RP 連續次數在甲賀方被擊破時則重新計算

狀況	甲賀 4 人以上		甲賀 2~3 人		只剩弦之介
	2	3~	2	3~	
RP 連續次數					3~
伊賀多 3 人以上	50	87.5	12.5	25	25
伊賀多 1~2 人	87.5		50	75	33.6
伊賀比甲賀少			75	87.5	
只剩天膳					50

無雙連擊抽選

RP 七連以上或是特殊小役成立時會進行抽選，無雙連擊中通常 RP 會全部變換成銅鐘 RP 無雙連擊為次數管理，除了特殊小役成立以外都會進行減算，要是已經勝利的話則歸零
無雙連擊中與 EPISODE BATTLE 中不會進行此抽選，甲賀十人狀態中的當選率會比較高
RP 七連以上（八連以上每一次都會抽選）

狀態	一般	十人狀態
10 次	33.6	100

特殊小役成立時

小役	弱櫻		卷物		機會銅鐘		強櫻	
	一般	十人	一般	十人	一般	十人	一般	十人
2 次		37.5	10.2	25	12.5		37.5	
3 次		37.5	9.77	25	37.5		37.5	
12 次		9.8	7.81	19.5	19.5	42.2	9.8	42.2
13 次	0.39	9.8	7.81	19.5	19.5	42.2	9.8	42.2
14 次	0.39	5.4	4.69	11	11	15.6	5.4	15.6

EPISODE BATTLE 當選時

當選契機	卷物	強櫻	機會銅鐘
12/13 次	各 1.99	各 3.91	各 3.91
14 次	1.19	2.25	2.25

EPISODE BATTLE 抽選

爭忍之刻中會根據朧模式的有無與成立小役進行 EPISODE BATTLE 的抽選

無雙連擊中與 EPISODE BATTLE 中不會進行此抽選

朧模式	對決結果	共通銅鐘	弱櫻	卷物	機會銅鐘	強櫻
無	勝利		0.78	3.13	6.25	33.5
	敗北			1.56	3.13	16.5
有	勝利	6.25	50	66.8	100	100
	敗北			33.2		

EPISODE BATTLE 中還會再依成立小役進行庫存獲得抽選（BC 當選時不抽選）

朧模式	共通銅鐘	弱櫻	卷物	機會銅鐘	強櫻
無		12.5	25	100	100
有	6.25	50	66.8	100	100

無雙點數獲得抽選

伊賀擊破時會依照契機役進行無雙點數獲得抽選，同時擊破時會抽選的比較多

擊破契機	非無雙連擊中				無雙連擊中			
	1pt	5pt	10pt	30pt	1pt	5pt	10pt	30pt
銅鐘		0.39	0.39		9.38	2.73	0.39	0.39
弱櫻/卷物	87.5	12.1	0.39			93.7	6.25	
強櫻/機會銅鐘		96.9	3.13				87.5	12.5
2人同時擊破		75	21.9	3.13			66.4	33.6
3人同時擊破			75	25			50	50

三人以上連續擊破時也會進行無雙點數獲得抽選

連續擊破	3人	4人	5人	6人	7人
1pt	75				
3pt	18.7	87.5	50		
5pt	5.47	10.9	37.5	50	
10pt	0.78	1.56	12.5	50	100

甲賀方勝利時會依照剩餘的甲賀人數進行無雙點數獲得抽選

甲賀人數	非無雙連擊中				無雙連擊中		
	3pt	5pt	10pt	30pt	5pt	10pt	30pt
1~3人	85.9	12.5	1.56		75	25	
4~5人		75	25			96.9	3.13
6人~			96.9	3.13		93.7	6.25

爭忍之刻結束時的報酬抽選

爭忍之刻分出高下的當轉，會依照該關所獲得的無雙點數與當轉成立小役決定報酬

敗北時的報酬抽選

小役	一般小役		弱櫻			卷物		
	30-	50-	0-	30-	50-	0-	30-	50-
繼續確定			96.9			93.7		
獲得 SET 數庫存	24.6	93.7		93.7			93.7	
獲得繼續模式	0.39	5.86		6.25			6.25	93.7
瞳術機會	75		3.13		93.7	6.25		
真瞳術機會		0.39			6.25			6.25

小役	強櫻/機會銅鐘			BC 成立時		
無雙點	0-	30-	50-	0-	30-	50-
獲得 SET 數庫存	3.13	75.0		87.5	50.0	
獲得繼續模式		25.0	75.0	12.5	50.0	50.0
瞳術機會	96.9					
真瞳術機會			25.0			50.0

勝利時的報酬抽選

小役	一般小役				弱櫻/卷物			
無雙點	0-	10-	30-	50-	0-	10-	30-	50-
獲得 SET 數庫存	0.39	3.13	24.6	93.7	6.25	12.5	75	
獲得繼續模式			0.39	5.86			25	93.7
瞳術機會	0.39	46.9	75		93.7	87.5		
真瞳術機會				0.39				6.25
小役	強櫻/機會銅鐘				BC 成立時			
無雙點	0-	10-	30-	50-	0-	10-	30-	50-
獲得 SET 數庫存	96.9	93.7	50		75	50	50	
獲得繼續模式	3.13	6.25	50	75	25	50	50	50
真瞳術機會				25				50

SET 庫存消化勝利時的報酬抽選

小役	一般小役				弱櫻/卷物			
無雙點	0-	10-	30-	50-	0-	10-	30-	50-
獲得 SET 數庫存	3.13	12.5	49.6	93.7	12.5	25	75	
獲得繼續模式			0.39	5.86			25	93.7
瞳術機會	46.9	68	50		87.5	75		
真瞳術機會				0.39				6.25
小役	強櫻/機會銅鐘				BC 成立時			
無雙點	0-	10-	30-	50-	0-	10-	30-	50-
獲得 SET 數庫存	93.7	87.5	50		50	50	50	
獲得繼續模式	6.25	12.5	50	75	50	50	50	50
真瞳術機會				25				50

追加報酬抽選

除了上面的抽選以外。會依照 ART 中的總累計獲得點數進行報酬抽選

當選時無雙點數會被重置，但是要是上面的抽選已經當選真瞳術機會時則不進行抽選

無雙點	繼續時			非繼續時
	50-	100-	250-	250-
鬼哭啾啾	3.13	12.1	99.2	99.2
真瞳術機會		0.39	0.78	0.78

鬼哭啾啾中的抽選

10G 間會依照成立小役進行天膳擊破抽選，勝利則獲得真瞳術機會

小役	其他小役	弱櫻	卷物	強櫻/機會銅鐘/BC
擊破率	2.34	6.25	12.5	100

(真) 瞳術機會中的抽選

消化轉數為 20G，會依照成立小役進行庫存上乘抽選

瞳術 RP 在瞳術機會中必須先通過抽選之後才抓的到連線

如果在此當選 BC 的話，則當 BC 消化完之後會再回到這邊，並且可多消化 20G

小役	弱櫻/瞳術 RP	卷物	機會銅鐘	強櫻	BC
瞳術	3.13	12.5	33.6	50	100
真瞳術	100				