

戰人~上杉謙信~

戰人~上杉謙信~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

KPE

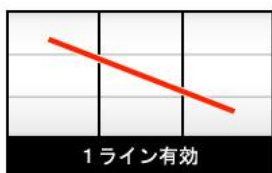
導入年月 2012/09

五號機 ART TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

左上右下一線有效

50枚約可遊技轉數 31G

小役構成



戰人亂舞



9枚



6枚



2枚



REPLAY

轉輪配列

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

開獎條件

1. 規定轉數到達
2. 經由 CZ 「(超)乱れ龍模式」 或 「妖魔任務」
3. 特殊小役抽選

天井情報與恩惠

天井為 ART 間 1280G, 天井到達時經由前兆後突入 ART

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



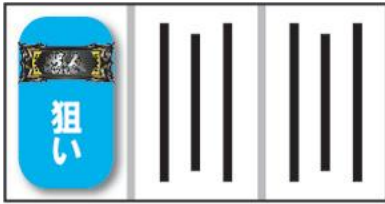
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪上段附近瞄押黑 BAR

	<p style="text-align: center;">黑 BAR 上段停止時</p> <p style="text-align: center;">一般遊戲中適當停止即可，為強中段紅櫻 RP 確定</p> <p style="text-align: center;">在戰人亂舞中必須瞄押 BAR 連線</p> <p style="text-align: center;">未連線時為弱中段紅櫻 RP、有連線時為強中段紅櫻 RP</p>
--	--

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押黑 BAR，櫻三連為強櫻，反之為弱櫻

	<p style="text-align: center;">弱紅櫻</p>	<p style="text-align: center;">強紅櫻</p>
--	--	--

左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，斜線再再 BAR 連線時為弱機會牌
斜線再瓜再連線時為妖魔 RP（妖魔 RP 成立時中轉輪必須瞄押，有特殊演出再瞄押即可）

	<p style="text-align: center;">弱機會牌</p>	<p style="text-align: center;">妖魔 RP</p>
--	---	--

左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押黑 BAR，右轉輪適當停止即可
西瓜連線時為西瓜，西瓜形成小 V 排列時為強機會牌

	<p style="text-align: center;">西瓜</p>	<p style="text-align: center;">強機會牌</p>
--	---------------------------------------	---

ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出時全轉輪瞄押指定圖案，其餘按一般打法即可

本機演出說明

場景介紹

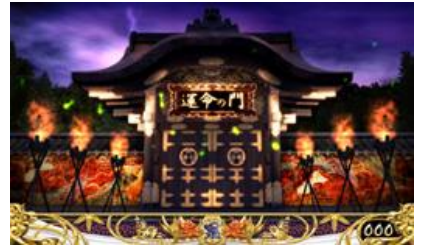
謙信場景



由良場景



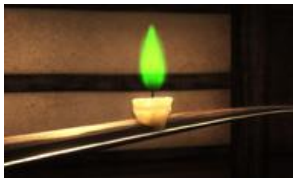
命運之門



通常時的場景有以上三種，命運之門移行時為高確的期待大
高確中特殊小役成立時比較容易突入自力 CZ，規定 G 數消化時也會突入 CZ

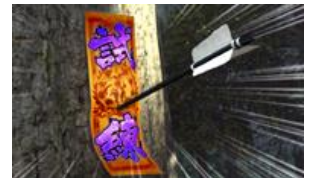
通常時的演出

居合斬



使出居合斬後注意切到的東西
火焰示唆小役，如果是紙的話則注意文字內容

箭演出



飛過來的箭顏色對應成立小役
謙信將箭射回去的話則注意射到的紙上文字

魔法陣



謙信他們將杖刺往地上後杖發光的顏色對應小役，出現文字的話則是機會告知，光越強期待越高

洗澡演出



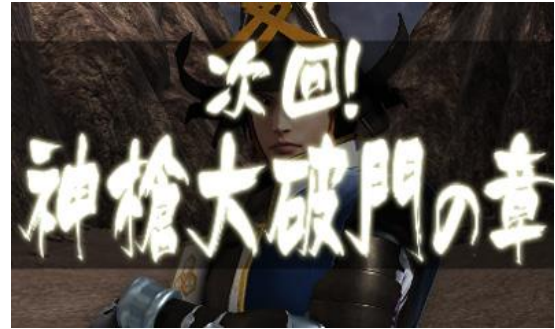
洗澡時鏡頭拍到由良身上的刺青告知對應小役
也有機會文字的告知演出

陣風演出



陣風使錫杖搖動的紙張顏色與文字要注意
有很多張紙掛在上面時為好機

次回預告



與次回預告一起告知即將發展的演出，此為激熱演出

曼荼羅異空間



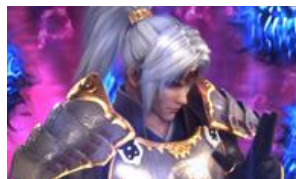
有三種不同的演出存在，必須注意在各角色前面浮著的球體顏色與出現的文字

標題 LOGO



標題 LOGO 或是角色切入演出後以文字告知的演出，也有直接突入 ART 的演出

破壞妖魔的結界!



謙信與妖魔對峙的連續演出，出現的妖魔數量與切入演出必須注意

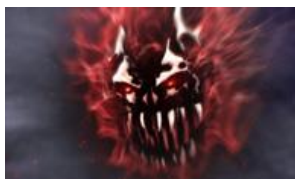
成功破壞的話則突入乱れ龍模式濃厚

殲滅沼地の妖魔!



由良將沼地の妖魔打倒的話則突入乱れ龍模式濃厚，由良身邊的氣與切入演出必須要注意

突破魔峡谷!



直江阻止妖魔的搗亂後破壞門成功的話則突入乱れ龍模式濃厚，登場的妖魔顏色必須注意

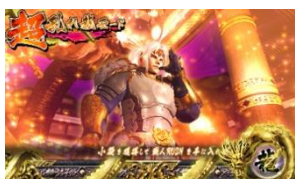
蓮華乱咲宴之章



使枯掉的樹木開反滿櫻花則為突入 ART 的大好機，紅色月亮閃耀時則期待度上升

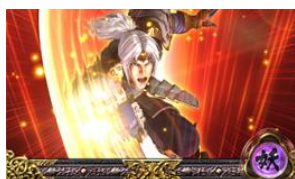
CZ 說明

(超) 乱れ龍模式



規定 G 數消化或是特殊小役抽選突入的 CZ，約 15~20G 繼續，每轉會依成立役進行 ART 抽選
通常的乱れ龍模式期待度約 30%、超約 60%，ART 突入的期待度畫面右下的水晶顏色會示唆

妖魔任務



妖魔 REPLAY 成立時突入的 CZ，10G 內將敵人 15 部隊打倒的話則 ART 突入
主要擊破敵人部隊為特殊小役成立，任務成功時還可期待突入上乗特化區間的眞戰人 RUSH

ART 中各模式與演出說明

神之門(ART 準備中)



ART 準備中有可能突入的機會區間
全小役都會進行真戰人 RUSH 的突入抽選

真戰人 RUSH



為庫存上乘特化區間的特殊
ART, 20/30G 繼續, 特殊小役
為獲得(複數)庫存的好機會

戰人 RUSH



為 1 SET 40G+a 的 ART, 特殊小役或紅櫻連續
會進行特化上乘區間的突入抽選
G 數上乘只在上乘區間中增加的系統

修羅 BATTLE



ART 轉數完全消化後突入的決定 ART 是否繼續的對決
謙信攻擊時會加算點數, 獲得五點時為繼續濃厚
攻擊的機會為特殊小役或是銅鐘成立時
己方為由良或是對手為濃姬時為大好機

紅櫻連



ART 中紅櫻成立拉門關閉時為紅櫻連續成立的好機, 數 G 間紅櫻成立的確率大幅上升
紅櫻成立越多則突入 (天下・) 戰人乱舞的期待度越高, 成立六次的话則突入濃厚

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>

戰人亂舞



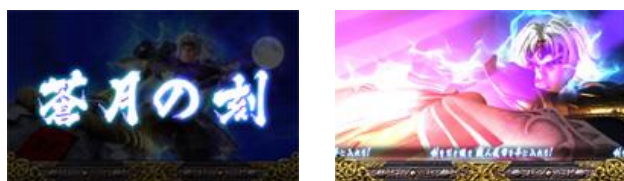
當選後單線紅七連線時突入的上乘特化區間
 10G 繼續，特殊小役成立確率上升到 1/6
 特殊小役成立時為 G 數上乘濃厚
 結束後依突入契機移行拉回區間

天下戰人亂舞



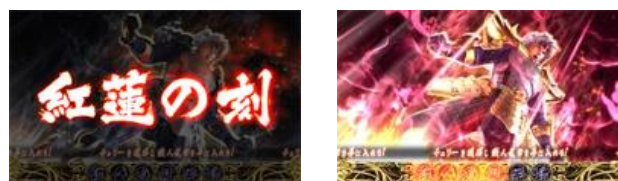
當選後雙線紅七連線時突入的上乘特化區間
 20G 繼續，特殊小役成立確率上升到 1/3
 結束後一樣會依照突入契機移行拉回區間

蒼月之刻



從特殊小役當選的特化區間結束後移行的
 拉回區間，每轉都會進行拉回抽選
 其中第 1 與第 5G 當選率比較高
 拉回成功的話也有可能當選複數庫存

紅蓮之刻



從紅櫻連續當選的特化區間結束後移行的
 拉回區間，此區間紅櫻確率會大幅上升
 紅櫻成立越多次則拉回機會越大
 六次成立的話則拉回濃厚！

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
ART 初當	1/296	1/284	1/276	1/244	1/213	1/195
機械割	97.4%	98.3%	100.0%	104.2%	109.4%	112.1%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱紅櫻	1/108	1/106	1/105	1/103	1/101	1/100
西瓜	1/78.4	1/86.2	1/85.1	1/84.0	1/83.0	1/81.9
共通銅鐘	1/131	1/126	1/121	1/117	1/113	1/109
通常 RP	1/7.74	1/7.75			1/7.76	
妖魔 RP	1/993	1/964	1/936	1/886	1/819	1/745
小役	強紅櫻		強機會牌		弱機會牌	強中段櫻 RP
確率	1/434		1/512		1/148	1/8192

通常時 TABLE 與 CZ 天井規定 G 數抽選

TABLE 移行抽選

CZ 天井到達時及 ART 天井到達/妖魔突入/特殊小役當選 CZ/ART 時會抽選次回 TABLE 抽選除了 CZ 天井到達時以外都相同

滞在	通常				天國		
	CZ 天井到達		其他		CZ 天井到達		其他
設定	通常	天國	通常	天國	通常	天國	天國
13	96.9	3.13	75.3	24.8	50.0	50.0	100
2	93.8	6.25			57.5	42.5	
4	90.0	10.0	70.3	29.8	55.0	45.0	
5	96.9	3.13			50.0	50.0	
6	90.0	10.0	67.3	32.8	52.5	47.5	

CZ 天井規定 G 數分配

TABLE 移行時會決定 CZ 天井 G 數，規定 G 數消化+最大 9G 的前兆後突入 CZ

規定 G 數分配

TABLE	1G	11G	21G	191G	241G
通常	0.1	0.1	0.1	10	89.7
天國	5	25	70		

前兆 G 數分配

前兆 G 數	3G	4G	5G	7G	8G	9G
分配	6.25	25	12.5	6.25	25	25

通常時模式移行抽選

通常時小役成立時會進行模式移行抽選

小役	強中段紅櫻 RP			押順銅鐘		ART 結束時		
滯在	低確		通常	低確	通常	不論		
設定	通常	高確	高確	通常	高確	低確	通常	高確
135	50	50	100	0.2	0.2	37.5	42.5	25
246				0.39		37.5	50	12.5
小役	弱櫻		強櫻/強機會牌			不中/通常 RP		
滯在	低確	通常	低確		通常	通常	高確	
設定	通常	高確	通常	高確	高確	低確	通常	
135	50	50	66.7	33.3	100	1.2	4.7	
24			75	25				
6			33.3	66.7				33.3
小役	西瓜		弱機會牌		共通銅鐘			
滯在	低確	通常	低確	通常	低確	通常		
設定	通常	高確	通常	高確	通常	高確		
12	25	12.5	5	5	25	12.5		
34	30		6.25	6.25			16.7	
56	33.3	25	10	10			20	

通常時 CZ 抽選

特殊小役成立時會根據滯在模式進行 CZ 抽選，當選時經由最大 14G 的前兆後突入

小役	強機會牌	弱機會牌	弱櫻	強櫻				西瓜		
設定	1-6			12	3	4	56	1-3	45	6
低確	40	12.5	0.01	12.5	16.7	20	25	0.01		
通常		25		25				10	12.5	16.7
高確			10	40				20		

ART 結束時也會進行 CZ 抽選

設定	1	24	3	5	6
當選率	31	25	35	33.3	27.5

通常時 ART 抽選

特殊小役成立時會根據滯在模式進行 ART 抽選，當選時會抽選 ART SET 數

強機會牌成立時

當選率

設定	1	2	3	4	5	6
低確	0.02					6.25
通常	0.02	6.25	0.02	6.25	0.02	6.25
高確	12.5		16.7		20	

ART SET 數

滯在	低確/通常				高確			
設定	1SET	2SET	3SET	5SET	1SET	2SET	3SET	5SET
12	25	25	25	25	98.2	1.56	0.2	0.05
34					98.6	1.17	0.15	0.04
5					99.5	0.39	0.12	0.03
6	98.2	1.56	0.1	0.1				

西瓜成立時

當選率

設定	12	34	56
低確	0.02		
通常	0.02		
高確	1	2.34	3.12

ART SET 數

滯在	低確/通常				高確			
設定	1SET	2SET	3SET	5SET	1SET	2SET	3SET	5SET
12	25	25	25	25	89	9.77	0.61	0.61
34					95.3	4.17	0.26	0.26
56					96.5	3.13	0.2	0.2

強櫻成立時

當選率

設定	1	2	3	4	5	6
低確	0.02					1.56
通常	0.02	1.56	0.02	1.56	0.02	1.56
高確	6.25		9.37		12.5	

ART SET 數

滞在	低確/通常				高確			
設定	1SET	2SET	3SET	5SET	1SET	2SET	3SET	5SET
12	25	25	25	25	99	0.78	0.1	0.1
34					99.4	0.52	0.07	0.07
5					99.5	0.39	0.05	0.05
6	98.8	0.39	0.39	0.39				

弱櫻/弱機會牌成立時

低確/通常時當選率 0.02%、高確時當選率 0.03%

ART SET 數

滞在	低確/通常				高確			
設定	1SET	2SET	3SET	5SET	1SET	2SET	3SET	5SET
12	25	25	25	25	40	20	20	20

強中段紅櫻 RP 成立時

當選率 100%

ART SET 數

滞在	低確			通常			高確		
設定	1SET	2SET	3/5SET	1SET	2SET	3/5SET	1SET	2SET	3/5SET
1-5	90	8	各 1	80	16	各 2	50	37.5	各 6.25
6	80	16	各 2						

當選時經由 3~9G 的前兆後突入戰人 RUSH，此時 0.1%抽選突入真戰人 RUSH

還有前兆中要是妖魔 RP 成立時會進行真戰人 RUSH 的抽選

當選率為:奇數設定 5%、偶數設定 3.13%

CZ 乱れ龍模式中的 ART 抽選

CZ 當選時會決定繼續 G 數, 21G 以上選擇時會有部分 G 數為內部 CZ

繼續 G 數	15G	16-19G	20G	21-24G	25G
設定 135	25	40	12.5	10	12.5
設定 2		37.5	13.3	10.9	13.3
設定 4		34.4	14.1	12.5	14.1
設定 6		31.3	15.6		15.6

之後會依照是否為超 CZ, 然後再依照成立小役進行 ART 抽選

小役	中段櫻	強櫻/強機會牌	通常 RP/不中	弱櫻/弱機會牌/西瓜/銅鐘連線				
設定	1-6			13	2	4	5	6
通常 CZ	100	50	0.02	13	14	15	17	17.5
超 CZ	100	100	0.2	33				

ART 當選後 SET 數分配

小役	中段櫻				強櫻/強機會牌		通常 RP/不中	
SET 數	1	2	3	5	1	2	1	2
通常 CZ	50	37.5	6.25	6.25	98.4	1.56	66.7	33.3
超 CZ					99.2	0.78	98.8	1.22

弱櫻/弱機會牌/西瓜/銅鐘連線

	通常 CZ					超 CZ
設定	13	2	4	5	6	1-6
1SET	99.6	99.7				99.9
2SET	0.38	0.35	0.33	0.29	0.28	0.15

妖魔任務中的 ART 抽選

妖魔任務中小役成立時會進行討伐部隊數的抽選，10G 以內 15 部隊討伐的話則 ART 確定

中段櫻/不中/弱機會牌成立時，15 隊討伐確定

強櫻/強機會牌成立時，75%討伐 5 隊、25%討伐 15 隊

弱櫻成立時

設定	2 隊討伐	3 隊討伐	4 隊討伐	5 隊討伐	15 隊討伐
12	75	15.4	6.25	3.13	0.2
34	72.5	15.4	7.81	3.91	0.39
56	66.7	17.9	10	4.69	0.78

西瓜成立時

討伐部隊數	2 隊討伐	3 隊討伐	4 隊討伐	5 隊討伐	15 隊討伐
分配	36.9	25	25	10	3.13

共通銅鐘成立時

討伐部隊數	2 隊討伐	3 隊討伐	4 隊討伐	5 隊討伐	15 隊討伐
分配	50	28.1	12.5	6.25	3.13

通常 RP 成立時

設定	1 隊討伐	2 隊討伐	3 隊討伐	4 隊討伐	5 隊討伐	15 隊討伐
12	47	25	20	6.25	1.56	0.2
34	42	25	25			
56	32	30	30			

押順銅鐘成立時

設定	1 隊討伐	2 隊討伐	3 隊討伐	4 隊討伐	5 隊討伐	15 隊討伐
12	47	25	20	6.25	1.56	0.2
34	42	25	25		2.34	0.39
56	41	25	25			

妖魔任務成功時會進行 ART SET 數抽選，同時會進行真戰人 RUSH 的突入抽選

ART SET 數分配率:90%為 1SET、9.8%為 2SET、0.1%為 3 SET、0.1%為 5 SET

真戰人 RUSH 當選率為:奇數設定 5%、偶數設定 3.13%

神之門抽選

戰人 RUSH 準備移行時會進行神之門移行抽選

當選率為：奇數設定 10%、偶數設定 7.81%

神之門中會依照小役成立進行真·戰人 RUSH 抽選

小役	妖魔 RP 強中櫻	強櫻 強機會牌	弱櫻/西瓜 弱機會牌	共通銅鐘 通常 RP	押順銅鐘
當選率	100	50	25	12.5	6.25

不中小役成立時的當選率：奇數設定 0.39%、偶數設定 0.2%

戰人 RUSH 中模式移行抽選

戰人 RUSH 突入時

戰人 RUSH 發動時會依照當時滯在的通常時模式進行 ART 中的模式抽選

高確滯在時 100%抽選 HIGH

低確滯在			通常滯在		
設定	LOW	HIGH	設定	LOW	HIGH
135	80	20	1-3	62.5	37.5
246	75	25	4-6	50	50

小役成立時

RUSH 中特殊小役/銅鐘成立時會進行 HIGH 昇格抽選

小役	強櫻/強機會牌/弱機會牌	弱櫻	西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘
當選率	50	33.3	20	12.5	0.2

通常 RP/不中成立時的 1.2%會進行 LOW 轉落抽選

修羅 BATTLE 勝利時

修羅 BATTLE 勝利時(消費 SET 數時)會進行 HIGH 升格抽選

升格率：奇數設定 20%、偶數設定 25%

戰人 RUSH 中乱舞抽選

RUSH 中特殊小役成立時會依照滞在模式進行乱舞抽選

紅櫻連狀態中會根據紅櫻成立的次數進行亂舞抽選

乱舞當選率

小役	特殊小役成立				紅櫻連狀態中紅櫻次數				
	不中/弱機會牌	強機會牌	強櫻	西瓜	1-2	3	4	5	6
LOW	100	40	20	10	0.02	0.02	10	25	100
HIGH	100	40	40	25	0.02	10	20	50	100

亂舞 SET 數抽選

小役	不中	弱機會牌	強機會牌	西瓜		強櫻	
模式	不論			LOW	HIGH	LOW	HIGH
1SET	50	90	99.7	99.9	99.95	99.5	99.7
2SET		0.01	0.02	0.06	0.02	0.03	0.02
3SET	50	10	0.24	0.06	0.02	0.49	0.24

紅櫻連狀態中

模式	LOW			HIGH		
紅櫻次數	1SET	2SET	3SET	1SET	2SET	3SET
1-2	33.3	33.3	33.3	33.3	33.3	33.3
3	33.3	33.3	33.3	99.8	0.06	0.12
4	99.8	0.06	0.12	99.9	0.03	0.12
5	99.9	0.02	0.1	99.8	0.01	0.2
6	99.9	0.01	0.1	99.8	0.01	0.2

真戰人 RUSH 中乱舞抽選

真戰人 RUSH 移行時會決定繼續 G 數

設定\繼續 G 數	20G	30G
135	40	60
246	50	50

真戰人 RUSH 中特殊小役成立時為乱舞當選確定、押順銅鐘成立的 1/3 抽選乱舞

以下為當選時的 SET 數分配

小役	不中	強中段櫻/弱機會牌	強櫻/強機會牌	弱櫻/西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘
1SET	50	50	97.8	99.8	99.99	99.96
2SET		25	1.98	0.2	0.01	0.02
3SET	50	25	0.2	0.01	0.01	0.02

(天下)戰人乱舞中的上乘抽選

(天下)戰人乱舞中特殊小役成立時為 G 數上乘確定、押順銅鐘成立時的 60%抽選上乘

不中/強中櫻上乘 300G 確定

小役	弱中櫻	弱機會牌	強櫻	弱櫻/中段 RP	西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘
5G						95	99.8
10G				99.5			
30G			79.4		78.1		
50G			9.96		20		
100G	80	96.2	9.96	0.46	0.96	4.96	0.16
300G	20	3.81	0.96		0.96		

戰人乱舞拉回抽選

妖魔/ART 後戰人乱舞抽選

妖魔任務與 ART 結束後到銅鐘押順錯誤之前，紅櫻成立時會進行戰人乱舞拉回抽選

紅櫻成立次數當選率：1-3 次 0.02%、4 次 10%、5 次 25%、6 次 100%

蒼月の刻中戦人乱舞抽選

蒼月の刻中(5G 間)會依照成立小役與進行 G 數進行戦人乱舞拉回抽選

當選時 87%抽選 2SET、13%抽選 3SET

小役	不中/弱機會牌	強櫻/強機會牌	弱櫻	西瓜	銅鐘/通常 RP
第 1G	100	50	5	13.7	2
第 2-4G	100	50	1	13.7	0.01
第 5G	100	100	10	25	6.25

紅蓮の刻中戦人乱舞抽選

紅蓮の刻突入時會決定 RANK

初回突入時的抽選率：RANK A~D 的抽選率各 12.5%、RANK E 抽選率為 50%

第二次突入時的 RANK 分配

RANK	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
A	39.1	53.2	36.7	48.2	32.7	45.7
B	37.5	10.9	37.5	10.9	40	10.9
C	10.9	33.3	12.5	37.5	12.5	40
D	10.9	1	10.9	1	12.5	1
E	1.56		2.34			

紅蓮の刻中紅櫻成立時會依照 RANK 進行戦人乱舞拉回抽選，6 回成立時為拉回確定

紅櫻	1 次			2 次			3 次			
SET 數	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
A	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	
B							0.99			
C							9.98			
D							49.9			
E							37.4			
紅櫻	4 次			5 次			6 次			
SET 數	1	2	3	1	2	3	1	2	3	
A	4.98	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	99.8	0.1	0.1	
B	0.99			9.98						
C	49.9			0.1						3.11
D	9.98			0.01						49.9
E	49.9			0.1						0.1

修羅 BATTLE 中的繼續抽選

修羅 BATTLE 開始時會決定 RANK

RANK	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
A	59.4	55	58.9	52.5	56.9	50
B	33.3	40.9	33.3	42.4	33.3	43.9
C	6.25	3.13	6.75	4.12	8.75	5.12
D	0.99					

修羅 BATTLE 中會依 RANK 及成立小役進行 pt 抽選，特殊小役與攻擊 RP 成立時獲得確定 5pt 獲得時為勝利確定而繼續 ART

不中/弱機會牌成立時為 5pt 獲得確定

小役	強櫻/強機會牌		弱櫻/共通銅鐘		弱櫻	共通銅鐘
RANK	A	BCD	A	BC	D	D
1pt			89.4	68	63	48
2pt			10	25	25	25
3pt	87	50	0.1	2	2	2
5pt	12.5	50	0.5	5	10	25

小役	西瓜			押順銅鐘			攻擊 RP		
RANK	A	BC	D	A	BC	D	A	BC	D
1pt	84.9	55	40	39.9	54	50	99.9	99	95
2pt	10	25	25						
3pt	0.1	10	10						
5pt	5	10	25	0.1	1	5	0.1	1	5

修羅 BATTLE 中結束抽選

修羅 BATTLE 中 3G 消化後的守備 RP 成立時會依照 RANK 進行結束抽選

結束抽選率：RANK A 50%、RANK B 33.3%、RANK C 12.5%、RANK D 0%