

北斗之拳 修羅之國篇

パチスロ北斗の拳 修羅の国篇

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



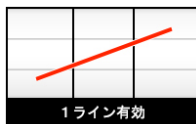
導入年月 2016/10

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



左下右上一線有效

50枚約可遊技轉數 37G

小役構成



闘神演舞+金勝舞魂+特闘



死闘



天舞之刻 or 闘神演舞 TURBO



3BET 8枚



2BET 13枚/3BET 1or9枚



2BET 13枚/3BET 9枚 or RP



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール1	リール2	リール3
20	金勝舞魂	闘神演舞	天舞之刻
19	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
18	金勝舞魂	天舞之刻	天舞之刻
17	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
16	天舞之刻	天舞之刻	闘神演舞
15	金勝舞魂	闘神演舞	天舞之刻
14	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
13	闘神演舞	天舞之刻	金勝舞魂
12	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
11	天舞之刻	天舞之刻	闘神演舞
10	金勝舞魂	天舞之刻	天舞之刻
9	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
8	闘神演舞	天舞之刻	金勝舞魂
7	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
6	天舞之刻	天舞之刻	闘神演舞
5	金勝舞魂	闘神演舞	天舞之刻
4	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
3	闘神演舞	天舞之刻	金勝舞魂
2	天舞之刻	金勝舞魂	天舞之刻
1	天舞之刻	天舞之刻	闘神演舞

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或 ART
2. BONUS 中抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

分成北斗凍結與北斗長凍結，北斗凍結為 ART 當選時的 1/64 抽選，長的則必須再進行 1/4 的抽選
特典為北斗場景 50G+特闘+金勝舞魂獲得+
AT 等級 3 以上（長凍結為 AT 等級 4 確定）

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1300G（當選 BONUS 時天井不重置）

天井到達時經由前兆後當選 ART 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種中文機台攻
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



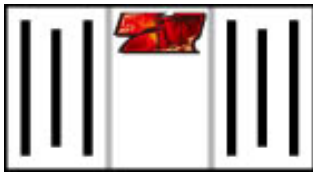
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



通常時先停止中轉輪，約在上段附近瞄押紅 7 圖案

中轉輪中段紅 7 停止時，首先適當停止右轉輪，如果右轉輪上段青再停止時
則左轉輪適當停止，如果右轉輪上段青再非停止時，左轉輪瞄押紅櫻
左轉輪角紅櫻停止為弱櫻，中段紅櫻停止時為強櫻

	<p>弱櫻</p>	<p>強櫻</p>

中轉輪下段紅 7 停止時，右轉輪先瞄押紅 7，左轉輪適當停止

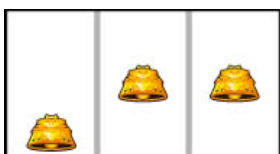
右轉輪上段青再停止時為機會牌，右轉輪上段紅 7 停止時為強機會牌

	<p>機會牌</p>	<p>強機會牌</p>
--	------------	-------------

中轉輪中段西瓜停止時，右左轉輪皆瞄押西瓜，斜線西瓜連線時為弱西瓜

平行西瓜連線時為強西瓜

	<p>弱西瓜</p>	<p>強西瓜</p>
--	------------	------------



銅鐘形成左邊的排列時為機會牌

BONUS&ART 中的打法

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

各種演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



ハン場景



ヒヨウ場景



カイゼル場景



カイオウ場景

通常時的場景全部有四種，期待度是上方場景越右邊的期待度越高
越高的模式則 ART 突入期待度越高

真北斗計數器



一部分的特殊小役成立時，畫面下方的計數器會從 32 開始倒數，綠色為西瓜、紅色為中段櫻
紫色為強機會牌。而且重複成立時搭載模式上升機能，計數器發動中再度抽選到相同小役時
亮燈的特效會變大。紅色紫色計數器有兩階段、綠色計數器有四階段，到達 MAX 時則高確滞在濃厚
強西瓜成立時則上升兩階段，綠色計數器兩階段以上或紫色計數器發動時為通常模式以上濃厚

ART「闘神演舞」



1SET 50G 固定，純增約 2.0 枚/G 的 ART
ART 中會依照成立小役進行勝舞魂獲得抽選
剩餘轉數歸零時則突入神拳勝舞，勝利則繼續
這次可以依照選擇的角色而勝舞魂告知會有不同
初當時拳四郎的氣顏色會示唆 ART 等級
等級越高則 ART 越容易繼續

神拳勝舞



會依照獲得的勝舞魂個數進行對決
勝利的話則次 SET 繼續，剩餘勝舞魂個數會保留
這裡也可選擇角色，會依照選擇角色有不同的
告知方式，ART 初當時最低也會有兩顆勝舞魂
勝舞魂剩下零顆突入神拳勝舞時無條件獲得一顆

死闘



神拳勝舞中紅 7 連線時發生，5G 繼續，拳四郎勝利的話則突入特闘，勝利期待度約 75%
敗北的話也為闘神演舞繼續濃厚

特闘



1SET 15G 繼續的特殊對決 ART，前半 7G 為小役遊戲、後半 8G 為對決遊戲的兩部分組成
會一直繼續到拳四郎敗北，繼續率為 84%或 89%，特闘中也會進行勝舞魂上乘抽選
拳四郎命中時為上乘確定，特闘敗北後突入闘神演舞（經由北斗連線的特闘則突入神拳勝舞）

北斗圖案連線



北斗系列一直以來的特殊圖案連線，會伴隨北斗凍結或北斗長凍結，後者則 ART 等級最高濃厚
前者則高等級 ART 濃厚，北斗連線後會突入 50G 間的北斗場景（勝舞魂獲得優遇）
而且會上乘勝利濃厚的金勝舞魂，北斗場景消化後突入特闘

BONUS 介紹

天舞之刻



純增枚數 150 枚的純正 BONUS，通常時當選 BONUS 的一部分會突入此，ART 期待度約 33%
BONUS 中會依照成立小役進行「あべし」獲得抽選，1000 あべし獲得時則 ART 突入濃厚
超過 1000 時則會進行初期的勝舞魂上乘抽選。BONUS 消化後會發生修羅對決
獲得のあべし數越多的話則勝利期待度越高，勝利的話則突入 ART
對戰對手勝利期待度依序為：ハン<ヒョウ<カイゼル<カイオウ<名も無き修羅

闘神演舞 TURBO



ART 中所當選的 BONUS，消化中會進行勝舞魂上乘。通常時的高確中當選 BONUS 時也會突入此

通常演出

小役指示演出



拳四郎的氣顏色、通行人的衣服顏色、雜魚的顏色等
各種演出會示唆成立小役

カイオウ登場



通常時遇到カイオウ的話
則當選 ART

連續演出

中 BOSS 對決



將中 BOSS 給擊破的話則演出成功，期待度依序為：カイオウ滅殺隊<シエ<ゼブラ<ギョウコ

BOSS 對決



對決勝利的話則演出成功，對戰對手期待度依序為：ハン<ヒョウ<カイゼル

ファルコ對決



ファルコ與無名修羅對決，發生時為勝利濃厚的超機會對決演出，且可期待高 ART 等級

闘神演舞中的演出

拳四郎（前兆告知型）



特殊小役成立後會經由前兆演出進行勝舞魂的上乘告知，場景全部有四種

上乘期待度依序為：宿命<霸道<激闘<闘神，裏模式選擇時勝舞魂表示個數會變成？？

神拳勝舞什麼時候會結束並不知道

シャチ (後告知型)



闘神演舞中會進行ひでぶ點數獲得抽選，最終轉會發生秀亂舞，是使用ひでぶ點數將雜魚擊破後進行勝舞魂的上乘，勝舞魂上乘的場景期待度依序為：琉拳<飛翔<羅刹

裏模式選擇時則ひでぶ點數會變成減算式，能獲得規定ひでぶ點數的話則勝舞魂上乘確定

カイオウ (完全告知型)



告知發生的話則上乘勝舞魂確定，告知發生時間點有轉輪起動時或是轉輪停止時等等

「暗琉天破演出」發生時則上乘三顆勝舞魂以上！？場景期待度依序為：修羅<羅將<魔神

如果選擇裏模式的話則告知時間點只會剩下轉輪起動時

神拳勝舞中的演出

拳四郎 (轉生繼承型)



繼承轉生的遊戲性，會依照對戰對手而有擊破期待度的變化

對手勝利期待度依序為：ハン<ヒョウ<カイオウ<名も無き修羅

如果敵人登場時已經受到傷害的話則為好機

シャチ (雜魚擊破型)



每次轉輪停止時會擊破雜魚，最後將強雜魚擊破的話則次 SET 繼續

雜魚戴著面具或太陽眼鏡、カイゼル出現時為好機

カイオウ (拳四郎擊破型)



敵人為拳四郎固定，カイオウ將拳四郎給擊倒的話則次 SET 繼續，起動時カイオウ的氣越大的話則為好機，第一停止鍵按下後出現必殺技的話為好機。裏模式選擇時則有機會出現確定音

勝舞



勝舞切入演出發生時，則次轉的勝率大幅上升，下一轉不會消費勝舞魂

拳力



連敗越多時會越容易發生的救濟機能，發生時則該轉勝率會大幅上升

七連系統



神拳勝舞勝利時則畫面下方的北斗七星會點亮一顆，七顆全部點亮時則移行 SP EP 且上乘金色勝舞魂一顆

基本 SPEC

各種確率

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/964					
ART 初當	1/431	1/413	1/379	1/321	1/287	1/234
機械割	97.9%	99.0%	101.2%	105.4%	110.1%	115.1%

通常時小役確率

一般小役

押順銅鐘押順正確時可獲得 9 枚，押順銅鐘 A 押順錯誤時的 1/4 會形成右斜上銅鐘（1 枚）
押順銅鐘 BC 押順錯誤時 100% 形成右斜上銅鐘（B 為三擇、C 為六擇）

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	1/99.9	1/97.5	1/95.3	1/93.1	1/91.0	1/89.5
押順銅鐘 B	1/24.1	1/22.6	1/21.3	1/19.9	1/18.9	1/18.0
押順銅鐘 C	1/11.3	1/11.7	1/12.0	1/12.5	1/13.0	1/13.5
小役	CB		強西瓜	強櫻	押順銅鐘 A	
確率	1/40.0		1/400	1/2731	1/7.05	

RP 確率

小役	弱櫻 RP		強櫻 RP			共通機會牌
設定	低確 RT 中	高確 RT 中	低確 RT 中	高確 RT 中	BONUS 後	不論
1	1/110	1/170	1/239	1/228	1/1489	1/150
2	1/107	1/177	1/232			
3	1/104	1/185	1/226			
4	1/102	1/194	1/220			
5	1/99.3	1/204	1/214			
6	1/97.5	1/211	1/210			
小役	強機會牌			假紅 7	紅 7 連線	
設定	低確 RT 中	高確 RT 中	BONUS 後	高確 RT 中	高確 RT 中	
1-6	1/1365	1/1365	1/5461	1/400	1/400	

CB 中小役確率

狀態	共通銅鐘	弱櫻	強櫻
低確 RT 中	1/1.03	1/81.7	1/81.7
高確 RT 中	1/1.07	1/32.0	1/32.0
BONUS 後	1/1.16		1/7.30

BONUS 同時當選期待度

CB 中以外

小役	強櫻 RP			強櫻	強機會牌	
設定	低確 RT 中	高確 RT 中	BONUS 後	不論	RT 中	BONUS 後
1	16.1	15.3	100	50.0	25.0	100
2	15.6					
3	15.2					
4	14.8					
5	14.4					
6	14.1					

CB 中

小役	共通銅鐘	強櫻		
狀態	不論	低確 RT 中	高確 RT 中	BONUS 後
當選率	0.02	6.98	2.73	0.62

通常時模式移行抽選

通常時有低確/通常/高確/前兆的四階段，移行前兆時為 ART 確定

小役成立時

以下未列出為原模式滯在，移行前兆時 1.56%抽選北斗連線

小役	弱櫻			弱西瓜								
滯在	低確/通常		高確	低確			通常		高確			
設定	前兆		前兆	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆			
1	0.01		0.01	25.0	0.01	0.01	25.0	0.01	6.25			
2			0.02		0.02	0.02		0.02	7.81			
3			0.20	30.0	0.20	0.20	30.0	0.20	9.38			
4			1.00	33.3	1.00	1.00	33.3	1.00	12.5			
5			1.37	37.5	1.37	1.37	37.5	1.37	15.6			
6			2.50	40.0	2.50	2.50	40.0	2.50	18.8			
小役	機會牌						強西瓜					
滯在	低確			通常		高確	低確			通常		高確
設定	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆
1	25.0	0.01	0.01	25.0	0.01	25.0	75.0	9.38	1.56	75.0	5.00	50.0
2		0.02	0.02		0.02				2.34		6.25	
3		0.20	0.20		0.20				4.69		9.38	
4		1.00	1.00		1.00				6.25		12.5	
5		1.37	1.37		1.37				7.81		15.6	
6		2.50	2.50		2.50				9.38		18.8	
小役	強機會牌						強櫻					
滯在	低確			通常		高確	低確			通常		高確
設定	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆	通常	高確	前兆	高確	前兆	前兆
1	85.9	12.5	1.56	95.0	5.00	100	50.0	1.56	25.0	12.5	25.0	100
2	85.2		2.34	93.8	6.25							
3	82.8		4.69	90.6	9.38							
4	81.3		6.25	87.5	12.5							
5	79.7		7.81	84.4	15.6							
6	78.1		9.38	81.3	18.8							

設定變更時

設定	1	2	3	4	5	6
低確	56.3	33.8	42.5	37.5	25	18.8
通常	31.3		37.5		43.8	
高確	12.5	15	20	25	31.3	37.5

前兆轉數與前兆中的抽選

移行前兆會以 1.56% 進行北斗連線的抽選，前兆中特殊小役成立時會進行勝舞魂的上乘抽選

前兆轉數分配

當選契機	6G	8G	15G	21.23.25.27.29G	31G	33G
角櫻/機會牌/天井	6.25	6.25	25.0			
弱西瓜	6.25	6.25	18.8		6.25	6.25
強特殊小役/北斗連線	4.69	4.69	4.69	各 4.69	7.81	9.38

勝舞魂的上乘抽選

小役	角櫻/弱西瓜/機會牌	強西瓜	強櫻/強機會牌
確率	0.39	12.5	100

BONUS 種類抽選

BONUS 成立時會依滯在狀態進行 BONUS 種類分配、當選鬪神演舞 TURBO 時為 ART 確定高確/前兆/ART 中當選鬪神演舞 TURBO 確定

低確/通常滯在時	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
天舞之刻	99.98	99.9	99.8	98.4	93.8	90.6
鬪神演舞 TURBO	0.02	0.1	0.2	1.56	6.25	9.38

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>

天舞之刻中的抽選

小役確率

小役	銅鐘	押順機會牌	角紅櫻	中段櫻
確率	1/1.3	1/6.67	1/16	1/64

獲得あべし數抽選

あべし	10	20	30	50	100	200	300	500	700	1000
銅鐘	8.59	2.34	0.78	0.39	0.39					
機會牌			50	45.7	3.13	0.78	0.39			
角紅櫻				75	20.7	3.13	0.78	0.39		
中段櫻						75	22.7	1.56	0.39	0.39

結束時的 ART 抽選

天舞之刻結束時會依照累計獲得的あべし數進行 ART 抽選，抽選分成三個階段

以下あべし數為確定：330.550.770.1000 以上

あべし數的百位數：

百位數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
當選率	75	9.38	12.5	25	31.3	37.5	50	62.5	75	87.5

あべし數的十位數：

百位數	0-2	3-5	6-8	9
當選率	0.78	1.56	2.34	3.13

ART 當選時的「勝舞魂」個數抽選

超過 1000 あべし時，每多 100 あべし會多上乘勝舞魂一個

勝舞魂數	2	3	5
<999 あべし	98.4	1.17	0.39
>1000 あべし		87.5	12.5

ART 非當選時

天舞之刻結束後的第二轉成立 BONUS 的話則當選鬪神演舞 TURBO 確定

天舞之刻結束後移行「通常」模式

鬪神演舞 TURBO 中的抽選

鬪神演舞 TURBO 開始會進行鬪神 Lv 升格抽選

滯在	鬪神 Lv.1		鬪神 Lv.2
移行	鬪神 Lv.2	鬪神 Lv.3	鬪神 Lv.3
升格率	0.78	0.39	0.39

鬪神演舞 TURBO 中會依照鬪神 Lv 進行 pt 減算抽選 (pt 是什麼請看勝舞魂獲得抽選)

小役	Lv	10	20	30	50	100	200	300	500	700	1000
銅鐘	1	96.1	1.56	0.78	0.39	0.39	0.39	0.39			
	2.3	81.3	9.38	4.69	2.34	1.56	0.39	0.39			
機會牌	1			96.5	1.56	0.78	0.39	0.39	0.39		
	2.3			75	14.1	6.25	3.13	0.78	0.78		
角紅櫻	1				96.9	1.56	0.78	0.39	0.39		
	2.3				68.8	23.4	6.25	0.78	0.78		
中段櫻	1					90.6	6.25	1.56	0.78	0.39	0.39
	2.3					37.5	37.5	18.8	4.69	0.78	0.78

AT 等級抽選

會依照鬪神演舞的突入契機進行 AT 等級抽選，北斗長凍結為 AT Lv.4 確定

契機	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
北斗連線以外	75.0	21.9	2.34	0.78
北斗連線			66.4	33.6

各個氣顏色所對應的 AT 等級期待度

AT 等級	白	藍	黃	綠	紅	彩虹
Lv1	90.7	88	76.9	14.2		
Lv2	8.7	11.2	21.2	80.6	61.1	
Lv3	0.5	0.7	1.7	4.6	34.7	
Lv4	0.1	0.1	0.2	0.6	4.2	100

闘神等級抽選

	第 1SET 中			第 2SET 之後		
AT 等級	闘神 Lv1	闘神 Lv2	闘神 Lv3	闘神 Lv1	闘神 Lv2	闘神 Lv3
Lv1	68.8	28.1	3.13	79.7	18.8	1.56
Lv2	31.3	50.0	18.8	37.5	50.0	12.5
Lv3	12.5	50.0	37.5	18.8	56.3	25.0
Lv4	12.5	43.8	43.8	12.5	43.8	43.8

特殊狀況

	闘神 Lv1	闘神 Lv2	闘神 Lv3
北斗場景中	68.8	28.1	3.13
EPISODE 中	100		
闘神演舞 TURBO 中	98.8	0.78	0.39

各個場景所示的闘神等級分配比例

	ケンシロウ時				シャチ時		
滯在場景	宿命	霸道	激闘	闘神	琉拳	飛翔	羅刹
闘神 Lv1	28.9	71.1			100		
闘神 Lv2	3.3	26	70.7		25	75	
闘神 Lv3	0.9	3.6	18.6	76.9	4.6	23.9	71.5

カイオウ時：修羅為闘神 Lv.1 確定、羅將為闘神 Lv.2 確定、魔神為闘神 Lv.3 確定

ART 中勝舞魂獲得抽選

規定 pt 抽選

會抽選「百位數」以及「十位數」決定規定 pt (10~300pt)

兩邊都抽到「0」的時候為「10pt」，抽到「300pt」以上時為「300pt」

消化規定 pt 後則獲得「勝舞魂」

百位數				十位數		
0	1	2	3	0~2	3~4	5~9
1.56	16.4	57.0	25.0	各 6.25	各 9.38	各 12.5

pt 減算抽選

會依照 ART 鬪神 Lv 與成立小役進行 pt 減算抽選，銅鐘連續或特殊小役成立時為減算確定
將規定 pt 減到 0 的話則獲得「勝舞魂」確定，超過的減算點數會保留到下一個抽選

小役	其他小役			銅鐘			銅鐘二連以上		
鬪神 Lv	1-3			1	2	3	1	2	3
10pt	0.39			6.25	18.8	18.8	96.1	81.3	68.8
20pt	0.39			1.56	9.38	12.5	1.56	9.38	12.5
30pt	0.39			0.78	4.69	9.38	0.78	4.69	9.38
50pt				0.39	2.34	4.69	0.39	2.34	4.69
100pt				0.39	1.56	3.13	0.39	1.56	3.13
200pt				0.39	0.39	0.78	0.39	0.39	0.78
300pt				0.39	0.39	0.78	0.39	0.39	0.78
小役	弱櫻/弱西瓜			機會牌			強櫻/強西瓜/強機會牌		
鬪神 Lv	1	2	3	1	2	3	1	2	3
30pt				96.5	75.0	50.0			
50pt	96.9	68.8	25.0	1.56	14.1	25.0			
100pt	1.56	23.4	25.0	0.78	6.25	12.5	90.6	37.5	25.0
200pt	0.78	6.25	18.8	0.39	3.13	6.25	6.25	37.5	25.0
300pt	0.39	0.78	18.8	0.39	0.78	3.13	1.56	18.8	25.0
500pt	0.39	0.78	12.5	0.39	0.78	3.13	0.78	4.69	21.9
700pt							0.39	0.78	1.56
1000pt							0.39	0.78	1.56

規定 pt 強制到達抽選

如果上面點數減算抽選完還有剩餘 pt 時，強制減到 0pt

弱櫻/弱西瓜 20.3%、其他特殊小役 100%

規定點數歸零時的勝舞魂獲得個數分配

1 個	2 個	3 個	5 個	7 個	11 個
96.5	1.56	0.78	0.39	0.39	0.39

強櫻/強機會牌成立時的特殊抽選

98.4%多一個勝舞魂、1.56%多一個金勝舞魂

神拳勝舞中的抽選

拳力發生抽選

會依照連敗數進行「拳力」發生抽選，發生時勝利期待度大幅上升

連敗數	~10	10~14	15~19	20~
發生率	0.39	5.08	50.0	100

勝利抽選

「神拳勝舞」中每一轉都會消費勝舞魂進行勝利（次 SET 繼續）抽選

CB 成立時會發生「勝舞」，勝敗判定會移到下一轉決定

紅 7 連線時 75%突入「死闘」

成立役	通常時	拳力發生時
押順 RP	6.25	31.3
押順銅鐘	14.8	50.0
共通 RP	37.5	100
弱櫻/弱西瓜/押順機會牌/CB 中銅鐘	50.0	100
共通機會牌	75.0	100
CB 中弱櫻/強櫻/強西瓜/強機會牌/共通銅鐘/假紅 7/紅 7 連線	100	100

升天與結束畫面中的抽選

升天（33G）與 ART 結束畫面（1G）中，當選 BONUS 為闘神演舞 TURBO 確定

特殊小役成立時會進行 ART 初當庫存抽選，會在結束後經由 1G 的前兆後發動 ART

小役	弱西瓜/機會牌/弱櫻	強西瓜/強機會牌	強櫻
當選率	0.39	0.78	25

死闘相關抽選

神拳勝舞中紅 7 連線時則突入死闘，死闘中約 75%抽選勝利後突入特闘

但是如果抽選敗北時，當選 BONUS 的話則強制變換成勝利

死闘中的勝舞魂獲得抽選

成立役	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強西瓜	強機會牌	中段櫻
1 個	20.3	100	87.5	50.0	
2 個			12.5	50.0	100

特闘中の抽選

突入契機只有兩種，經由北斗連線與死闘，會依照當選契機抽選特闘的繼續率

突入契機	84%繼續率	89%繼續率
死闘中勝利	75	25
北斗連線	100	

特闘中の勝舞魂獲得抽選

成立役	弱櫻/弱西瓜	機會牌	強西瓜	強機會牌	中段櫻
1 個	20.3	100	87.5	50.0	
2 個			12.5	50.0	100

特闘中特闘繼續時的勝舞魂獲得抽選

1 個	2 個	3 個	5 個	7 個
27.3	1.56	0.39	0.39	0.39