魔物獵人 崛起

モンスターハンターライズ

樂都機種介紹 QR

手機掃描 QR 進入機種介紹

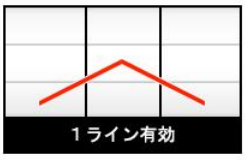
導入年月 2024/11

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 32G

小役構成



BONUS



1.3.10 枚



3 枚



3 枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定點數到達抽選 AT
2. 特殊小役抽選點數上乘區間或 AT
3. 規定 RP 次數到達時抽選 CZ 再抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率 1/986413(設定 1)

特典為超大連續 BONUS+初次對決的魔物為百竜ノ淵源ナルハタタヒメ

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G，天井到達時經由前兆後當選紅 7 BONUS 以上確定

通常時突入 QUEST 六次都沒有開獎時，則第七次突入時當選紅 7 BONUS 以上確定


樂都
SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛
詢略論群台
查攻討族平
報台壇費告
情機論消廣
種文上玩動
機中線電活
的的的的的
富業時大效
豐專即廣有
最最最最最
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/

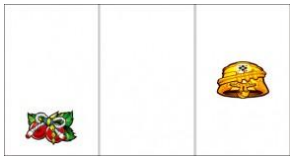
小役種類及瞄壓方式



首先約在左轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段銅鐘停止時為弱紅櫻

右轉輪中段西瓜或紫 7 停止時為強紅櫻

	 弱紅櫻	 強紅櫻

左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止

中段再再鐘連線或銅鐘停止小 V 型時為弱機會牌

	 弱機會牌	 弱機會牌

左轉輪西瓜上段停止時，首先適當停止右轉輪，西瓜聽牌時(右轉輪紫 7 可替代西瓜)

則中轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜，有確實瞄押但是西瓜沒連線時為機會牌

	 西瓜	 強機會牌

擬似 BONUS 中的打法

有押順指示照押順指示停止

切入演出發生時全轉輪瞄押畫面中指定圖案，其他演出發生時則按照通常時打法瞄押

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

各種演出說明

模式介紹

通常時的場景



カムラの里



大社跡



寒冷群島



溶岩洞



夜晚カムラの里

通常時的內部狀態有通常、高確、超高確三種，銅鐘與特殊小役成立時會抽選狀態上升

滯在場景會示唆內部狀態，カムラの里與大社跡為基本場景，寒冷群島為高確示唆

溶岩洞為超高確濃厚。夜晚カムラの里為特殊場景，移行時則突入'百龍夜行期待度大

RISE ZONE



為 1SET 5G 的カムラ點數上乘特化區間

特殊小役成立時會依照內部狀態抽選突入

強特殊小役為突入濃厚。消化中每轉會獲得

5~300 點，同時會上乘 RISE ZONE 的繼續率

艾路貓敲不倒翁



規定 RP 次數到達時突入的 5G ST 型 CZ

RP 每成立 40 次為突入的好機，200 次突入濃厚

5G 內小役成立時則會再度回到 5G 且會敲掉

不倒翁一個，敲掉五個則當選 AT，期待度 48%

如果都沒敲掉任一個則僅限再重來一次

QUEST



到達規定カムラ點數時移行的前兆場景

每 100 點為移行的好機，600 點時移行濃厚

有探索與狩獵部分，最後狩獵成功則當選 AT

成功期待度約 36%

百龍夜行



成功時獲得大連續 BONUS 濃厚的上位 CZ

12G 繼續，突入時會抽選成功，失敗時則消化中

會進行成功抽選，期待度約 70%

AT



集會所



BONUS



剝取機會

開獎流程為集會所→擬似 BONUS→剝取機會，然後進行 LOOP 來獲得代幣分數。集會所中全小役都會抽選夥伴參戰，三人參戰後特殊小役會抽選 BONUS 庫存。BONUS 會依照連線圖案種類有不同的摩物語保障轉數，BAR 連線為至少 25G，紅 7 連線為至少 40G，純增皆為 2.7 枚/G 紫 7 連線至少為 60G，純增為 4.0 枚/G。BONUS 中銅鐘連續或特殊小役為給予魔物傷害的好機然後透過活用小役成立、夥伴獵人、以及道具等來討伐魔物，成功則突入剝取機會來獲得庫存

通常時的演出

RISE ZONE 中的演出



上乘カムラ點數與繼續率



每 5G 進行繼續判定

點數獲得期待度為：不中小役<RP<銅鐘<弱櫻/西瓜/弱機會牌<強櫻/強機會牌，第 5G 會依照獲得的繼續率來抽選繼續，成功則多 5G，每過 5SET 時獲得加倍點數 ICON，過 20SET 則獲得紫 7 BONUS 濃厚。超過的累積點數會留到 AT 後使用(有利區間未重置時)

QUEST 中的演出



探索部分



狩獵部分

會依照滯在場景示唆期待度：大社跡<寒冷群島<溶岩洞。要注意探索部分中遇到的魔物種類內部已經是真前兆時則會抽選 BONUS 庫存，假前兆則會跟通常時進行同樣的抽選

狩獵部分中則特殊小役會抽選置換成成功

艾路貓敲不倒翁中的演出



敲掉不倒翁一層則 ST 轉數重置



報酬挑戰

小役成立時會敲掉不倒翁然後重置轉數，RP 或銅鐘為一層、西瓜/弱櫻/弱機會牌為兩層、強櫻/機會牌則會敲掉全部。成功後會決定報酬，這裡成立的小役也很重要，RP/銅鐘則為兩個庫存西瓜/弱櫻/弱機會牌為三個庫存，強櫻/機會牌則獲得大連續 BONUS 濃厚

百龍夜行中的演出



武器



小城堡等級

突入時以 50%抽選勝利，這裡抽選失敗時則消化中會抽選勝利，RP 為 20%、西瓜/弱櫻/弱機會牌為 50%、強櫻/機會牌則勝利確定。成功後特殊小役成立會抽選 BONUS 庫存

消化中選擇較強的武器時，小城堡等級越高時則期待度上升

次回預告



QUEST 的狩獵部分開始時有機會發生

發生時為當選 AT 的大好機

楓葉紋



各種時間點都有機會出現，為大好機的花紋

轉輪凍結





轉輪啟動時發生的限定演出，恩惠為超大連續 BONUS(為一般大連續的兩倍初期轉數)

且初回魔物為百竜ノ淵源ナルハタタヒメ，有機會獲得大量代幣分數

AT 中的演出

升格挑戰



BONUS 連線後的一部份發生，連打按鍵後依照

以下順序升格：BAR→紅 7→マガイマガド或

奇しき赫耀のバルファルク→ヌシ・ジンオウガ

→大連続ボーナス

翔蟲系統



三枚銅鐘成立時會移行翔蟲高確，至少繼續 3G

滯在中押順 RP 會變換成翔蟲，翔蟲連線時

會累積翔蟲量表，累積最大五個時會發動翔蟲技

有機會給予魔物大傷害

魔物



會依照連線的大牌圖案有不同的魔物種類
且保障轉數也有所不同，平均討伐期待度 52%
ヌシ・リオレイア與奇しき赫耀のバルファルク
討伐時會獲得剝取機會 G，ヌシ・ジンオウガ
討伐時會獲得大連續 BONUS，百竜ノ淵源
ナルハタタヒメ討伐成功則獲得超剝取機會 G

部位破壞



如果部位破壞且討伐成功時則獲得剝取機會銀
但バサルモス則會獲得剝取機會 G

艾路貓機會



特殊小役的一部分抽選發生，發生時會給予魔物
狀態異常或是大傷害

狀態異常、翻倒、攻撃、道具演出



鬼人藥



麻痺蛙



大木桶炸彈

這些演出也繼承前幾代，鬼人藥會在幾轉間攻擊力上升，麻痺蛙會給予魔物麻痺狀態
大木桶炸彈則會給予大傷害，其他還有翻倒、中毒、麻痺、暈眩、毒苦無、閃光玉、麻痺陷阱、
落穴、協力攻擊、連射砲、大木桶炸彈 G 等等，搭載很多對於討伐有利的要素

剝取機會



剝取機會金



超剝取機會 G

討伐魔物後可以獲得的決定報酬區間，銀為 50%獲得 BONUS(特殊小役 100%)，金則 100%獲得
G 則 100%獲得且 50%繼續剝取機會，超 G 則為 70%繼續。銀色為部位破壞時才會獲得
討伐魔物時至少會獲得金色以上

百龍刀 千變萬化模式



剩餘 15G 以上討伐成功時則有機會突入的
剝取機會庫存特化區間，ベリオロス剩餘 15G
以上時一定突入，這裡的轉數即為討伐剩餘轉數
滯在中翔蟲、特殊小役、BAR 連線時則獲得
剝取機會金濃厚，平均可獲得 2.5 個庫存

大連續 BONUS



突入時首先會決定繼續的轉數，轉數歸零前
不會消化任何庫存來連續討伐魔物
可期待獲得大量 BONUS 庫存

百龍的淵源挑戰



主要在 ENDING 後突入，為賭上百龍的淵源
BONUS 的 CZ，7G 間全部小役都會抽選成功
特殊小役為成功濃厚，期待度約 67%

百龍的淵源 BONUS



純增 4.0 枚/G，保證轉數 100G 的 BONUS
討伐成功則獲得超剝取機會 G+突入氣焰萬丈
討伐期待度約 72%

氣焰萬丈



討伐百竜ノ淵源ナルハタタヒメ後突入的上位 AT
純增會上升到 4.0 枚/G，其他則跟一般 AT 一樣

ENDING



有利區間內差枚數達到+2100 枚時會突入
300 枚的 ED 後突入百龍的淵源挑戰
討伐 10 隻魔物時也會抽選，討伐 15 隻則確定
但此時為突入 30G 的 ED，非 300 枚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
AT 初當	1/309.5	1/301.4	1/290.8	1/256.4	1/237.1	1/230.8
出玉率	97.9%	98.8%	100.3%	105.4%	110.1%	114.3%

小役確率

小役	RP	三枚銅鐘	三枚役	弱機會牌
確率	1/7.3	1/8.1	1/6.5	1/99.9
小役	西瓜	弱櫻	強櫻	強機會牌
確率	1/105.3	1/114.9	1/532.8	1/585.1

通常時カムラ點數抽選與示唆

銅鐘獲得 5 點、弱特殊小役獲得 10 點、強特殊小役獲得 20 點



右下角風車轉動數量會示唆該週期還差規定點數多少

風車轉動一個則剩餘 300 點以內

風車轉動兩個則剩餘 200 點以內

風車轉動三個則剩餘 100 點以內



右下角的點數周圍有火時

只有下方有火則該週期的真前兆期待度 63.3%

四周都有火的話則該週期的真前兆期待度 92.9%

規定的カムラ點數有四種 ABCD 模式在管理

模式 A：天井 600 點，200.400 點附近期待度稍高

模式 B：天井 500 點，300 點附近期待度超高、100.200.400 點附近期待度稍高

模式 C：天井 600 點，200.400 點附近期待度稍高、300.500 點附近期待度中

模式 D：天井 100 點

通常時狀態移行抽選

三枚銅鐘成立時會抽選移行高確

設定	1	2	3	4	5	6
移行率	6.3	6.6	7	7.8	8.6	9.4

弱櫻/西瓜成立時 62.5%抽選通常往高確或是高確往超高確

升格到高確以上時會有 20G 的保障轉數，消化後成立不中小役時抽選轉落

轉落率：高確轉落通常 12.5%、超高確轉落高確 6.25%

RISE ZONE 的相關抽選

通常時強特殊小役成立時 100%突入，弱特殊小役則照滯在狀態抽選突入

設定	1	2	3	4	5	6
通常	25	25.4	28.1	30.5	34.4	35.2
高確	55.1	55.5	56.3	57.4	59.4	60.2
超高確	100					

消化中會依照成立小役抽選上乘カムラ點數與%數，以下為每 SET 的第 1~4G 的抽選

獲得點數	5	10	20	30	50	100	200	300
不中小役	100							
RP		80.1		19.1	0.4	0.4		
銅鐘		50	46.1	3.1	0.4	0.4		
弱特殊小役					75	23	1.6	0.4
強特殊小役						50	43.8	6.25

第 5G 會抽選有沒有繼續，抽選到繼續後則上乘點數

不中小役上乘 20 點，其他小役上乘 30 點。然後此時會抽選倍 ICON

非五的倍數 SET：弱特殊小役獲得 2 倍、強特殊小役獲得 3 倍

五的倍數 SET：非特殊小役獲得 2 倍、弱特殊小役獲得 3 倍、強特殊小役獲得 4 倍

CZ 百龍夜行中的抽選

突入時 50%抽選成功

消化中小役成立時也會抽選成功：RP 20%、弱特殊小役 50%、強特殊小役 100%

QUEST TABLE 相關

通常時有四種 TABLE 會管理カムラ點數到達時該週期的期待度

通常 A：第 7 週期為天井，第 2.4.6 週期期待度中、第 3.5 週期期待度低

通常 B：第 7 週期為天井，第 3.5 週期期待度中、第 2.4.6 週期期待度低

天國準備：第 7 週期為天井，第 4.6 週期期待度高、第 2.3.5 週期期待度中

天國：第 1 週期為天井

マガイマガド模式相關

AT 肉包結束時的一部份會抽選突入，肉包持續越多次突入率會上升

突入此模式時則假前兆 QUEST 會以 50%抽選換成真前兆

滯在此模式時初當的 BONUS 為紫 7 BONUS 濃厚

上面所述的換成真前兆當選時，此模式會以 59.4%抽選轉落




此兩種演出發生時為滯在此模式的好機

對決魔物選擇率

初次突入集會所時以及剝取機會出現的 ICON 種類會抽選魔物

魔物種類	初次	BONUS	紅 7	魔物種類	初次	BONUS	紅 7	紫 7
トビカガチ	11.0	17.1		ディガレックス	7.2	4.0	13.7	
プケプケ	11.0	17.1		ヤツカダキ	7.2	4.0	13.7	
ビシュテンゴ	11.0	17.1		オロミドロ	7.2	4.0	13.7	
バサルモス	11.0	17.1		リオレウス	7.2	4.0	13.7	
タマミツネ	7.5	4.4	13.7	ヌシ・リオレイア	1.0	0.8	1.6	
ベリオロス	7.5	4.4	13.7	マガイマガド	3.8	2.0	2.4	96.1
ゴシャハギ	7.2	4.0	13.7	ヌシ・ジンオウガ	0.2	0.1	0.1	3.9

集會所中的抽選

滞在中會抽選夥伴參戰，非特殊小役每轉 9.4 抽選追加一人

弱特殊小役追加一人確定，強特殊小役時追加三人確定

滿人後再成立特殊小役的話則會進行 BONUS 的庫存抽選

庫存當選率：弱特殊小役 25、強特殊小役 100

開獎中的夥伴參戰中抽選

會依照銅鐘連續成立次數抽選夥伴參戰

銅鐘連續次數	1 次	2 次	3~4 次	5 次以上
1 人戰鬥時	20.3	35.2	50	87.5
2 人戰鬥時	14.8	21.9	28.9	50
3 人戰鬥時	7.8	15.6	23.4	39.1

獵人有無行動與攻擊種類抽選

首先會依照魔物種類分配速度高低

速度	魔物種類
1	バサルモス/ゴシャハギ/ヤツカダキ/ナルハタタヒメ
3	プケプケ/リオレウス/ティガレックス/オロミドロ/ヌシ・リオレイア マガイマガド/ヌシ・ジンオウガ/バルファルク
5	トビカガチ/ビシュテンゴ/タマミツネ/ベリオロス

魔物非暈眩狀態時的抽選

會依照銅鐘連續成立時次數以及當下戰鬥人數抽選獵人有行動

魔物速度	1				3				5			
銅鐘連續	1	2	3~4	5	1	2	3~4	5	1	2	3~4	5
1 人	7.6	37.5	55.7	75	6.3	31.2	46.4	62.5	5.1	25	37.1	50
2 人	8.9	43.8	64.9	87.5	7.6	37.5	55.7	75	6.3	31.2	46.4	62.5
3 人	10.2	50	74.2	100	8.9	43.8	64.9	87.5	7.6	37.5	55.7	75
4 人	10.2	50	74.2	100	10.2	50	74.2	100	8.9	43.8	64.9	87.5

魔物暈眩狀態時的抽選

三枚役成立時跟銅鐘不用連續時就會抽選

魔物速度	1		3		5	
成立小役	三枚役	銅鐘	三枚役	銅鐘	三枚役	銅鐘
1 人	27	75	22.5	62.5	18	50
2 人	31.4	87.5	27	75	22.5	62.5
3 人	35.9	100	31.4	87.5	27	75
4 人	35.9	100	35.9	100	31.4	87.5

選擇到有行動時則會抽選行動的種類，特殊小役成立時則一定有行動

一般魔物＋非暈眩狀態時

攻擊	銅鐘	銅鐘連 2	銅鐘連 34	銅鐘連 5~	弱特殊	強特殊
獵人攻擊	100	98.4	97.4	94.5	66.8	
鬼人藥		0.8	1.1	2.3	12.9	
毒苦無				0.4	1.6	
閃光玉		0.8	1.1	1.6	12.9	
大木桶炸彈				0.4	2.0	25.0
麻痺陷阱			0.4	0.7	3.3	63.1
落穴			0.07	0.1	0.5	10.0
YOU 最強攻擊			0.01	0.02	0.1	1.9

一般魔物＋暈眩狀態時

攻擊	銅鐘/三枚役	銅鐘連 2	銅鐘連 34	銅鐘連 5~	弱特殊	強特殊
獵人攻擊	94.5	93	91.4	86.7	33.6	
鬼人藥		0.4	0.8	2.3	12.9	
毒苦無				0.4	1.6	
大木桶炸彈				0.4	2	25
麻痺陷阱	4.6	5.6	6.6	8.5	42	63.1
落穴	0.7	0.9	1	1.4	6.7	10
YOU 最強攻擊	0.1	0.2	0.2	0.3	1.3	1.9

古龍或主系魔物+非暈眩狀態時

攻擊	銅鐘	銅鐘連 2	銅鐘連 34	銅鐘連 5~	弱特殊	強特殊
獵人攻擊	100	98.4	97.4	94.5	66.8	
鬼人藥		0.8	1.1	2.3	12.9	
毒苦無				0.4	1.6	
閃光玉		0.8	1.1	1.6	12.9	
大木桶炸彈				0.4	2.0	25.0
麻痺青蛙或連射炮			0.5	0.8	3.8	72.8
YOU 最強攻擊			0.02	0.02	0.1	2.2

古龍或主系魔物+暈眩狀態時

攻擊	銅鐘/三枚役	銅鐘連 2	銅鐘連 34	銅鐘連 5~	弱特殊	強特殊
獵人攻擊	94.5	93	91.4	86.7	33.6	
鬼人藥		0.4	0.8	2.3	12.9	
毒苦無				0.4	1.6	
大木桶炸彈				0.4	2	25
麻痺青蛙或連射炮	5.3	6.5	7.6	9.9	48.6	72.8
YOU 最強攻擊	0.2	0.2	0.2	0.3	1.4	2.2

抽到 YOU 最強攻擊時會抽選蓄力 7~11G 後一口氣減少魔物血量

蓄力轉數	7G	9G	11G
分配比例	33.6	33.2	33.2

抽選到獵人攻擊時，會依照當下獵人數(如果只有 YOU 一人指會抽選 YOU)抽選誰攻擊

LOW/HIGH 的差別在於夥伴中有無對應的角色，武器的顏色是相同時則有對應

攻擊的獵人	YOU	協力攻擊	夥伴 A	夥伴 B	夥伴 C
獵人 2 位	48	2	50		
獵人 3 位	31.3	2.1	33.3	33.3	
獵人 4 位(LOW)	22.5	2.5	25	25	25
獵人 4 位(HIGH)	15	10	25	25	25

抽到協力攻擊時則會抽選攻擊的人數

攻擊人數	2 人	3 人	4 人
LOW	75	21.2	2.8
HIGH	51.2	36.3	12.5

接著會依照獵人種類抽選攻擊種類

攻擊	YOU	ﾐﾗﾝﾀﾞ	ﾜﾄﾞｳ丸	HARUTO	攻擊	MImi	隊長	Lara
弱攻擊	92.2	85.5	66.7	73.7	弱攻擊	81.4	61.1	44.2
強攻擊	7.8	14.5	33.3	26.3	強攻擊		19.3	28.6
攻擊	ｱｯｼｭ	ﾙｰｸ	つばき		長押攻擊	18.6		
弱攻擊	52.4	54.8	52.8		強反擊		19.6	
蓄力攻擊 1	30.6	26.2	30.3		鬼人笛			12.1
蓄力攻擊 2	16.0	17.5	15.9		氣炎的旋律			15.8
蓄力攻擊 3	1.0	1.5	1.0					

魔物狀態異常抽選

各魔物會有四階段的耐性值 1235，會有對應的規定須到達點數

耐性值	耐性 1	耐性 2	耐性 3	耐性 5
規定點數	25	30	45	55

獵人攻擊時會累積對應的狀態異常點數

狀態	點數	1	2	3	5	7	10	15	20
毒	ミランダ				27.3	29.7	31.3	7.8	3.9
	ワドウ丸	18.3	18.3	18	18	12.5	12.5	1.6	0.8
睡眠	つばき				27.3	29.7	31.3	7.8	3.9
	ミランダ	18.3	18.3	18	18	12.5	12.5	1.6	0.8
麻痺	ワドウ丸				27.3	29.7	31.3	7.8	3.9
	HARUTO	18.3	18.3	18	18	12.5	12.5	1.6	0.8
翻倒	HARUTO				26.6	30.4	31.3	7.8	3.9
	其他人	89	5.1	3.1	1.6	0.8	0.4		

到達規定點數時會發生狀態異常，此時會抽選繼續轉數(睡眠時會出現大木桶炸彈)

	毒				麻痺/翻倒			
繼續 G	耐性 1	耐性 2	耐性 3	耐性 5	耐性 1	耐性 2	耐性 3	耐性 5
3G							50	83.2
5G		40.6	54.7	97.2	39.1	44.5	37.4	10.2
7G	33.6	40.6	35.9	1.6	39.1	44.5	10.2	5.4
9G	33.2	12.5	6.25	0.8	15.5	9.4	1.6	0.8
11G	33.2	6.25	3.1	0.4	6.25	1.6	0.8	0.4

使用閃光玉時的暈眩繼續轉數抽選

魔物速度	5G	7G	9G	11G
速度 1	25	44.9	20.3	9.8
速度 3	50	35.2	10.2	4.6
速度 5	87.5	9.8	2.3	0.4

使用毒苦無時的中毒繼續轉數抽選

魔物速度	5G	7G	9G	11G
耐性 1		33.6	33.2	33.2
耐性 2	40.6	40.6	12.5	6.25
耐性 3	54.7	35.9	6.25	3.1
耐性 5	97.2	1.6	0.8	0.4

其他道具的繼續轉數抽選

魔物速度	3G	5G	7G	9G	11G
麻痺陷阱	35.6	39.4	21.5	3.1	0.4
落穴		34.7	46.9	9.2	9.2
麻痺青蛙	31	39.2	24.7	3.7	1.4

部位破壞的抽選

各種魔物有不同的規定部位破壞點數

魔物名稱	規定點數	魔物名稱	規定點數	魔物名稱	規定點數
ビシュテンゴ	22	リオレウス	60	ヤツカダキ	85
タマミツネ	33	ゴシャハギ	61	マガイマガド	90
トビカガチ	36	ティガレックス	71	ヌシ・ジンオウガ	90
プケプケ	39	ヌシ・リオレイア	71	バルファルク	100
バサルモス	46	オロミドロ	75	ナルハタタヒメ	120
ベリオロス	53				

獵人攻擊時會抽選累積部位破壞點數，到達該魔物規定的點數時則會發生部位破壞

點數	1	2	3	5	7	10	15
アッシュ			27.3	30.5	30.5	7.8	3.9
其他人	34.7	30.1	22.3	7.4	3.1	1.6	0.8

早期討伐影片中的抽選

早期討伐魔物成功時會播放影片，影片中成立特殊小役時會抽選剝取機會

剝取機會種類	剝取機會銀	剝取機會金
弱特殊小役	3.9	0.4
強特殊小役	25	25

艾路貓機會的抽選

AT 中弱特殊小役成立時的 5.1%以及強特殊小役成立時的 50%抽選

當選時會經由約 3G 的前兆後發動補助效果

會依照發動當轉的成立小役抽選補助效果的種類

當轉成立逆押 BAR 連線時當選怨虎籠操龍確定，以下右邊三種小役不論暈眩狀態

小役	不中小役		銅鐘		翔蟲	弱特殊	強特殊
是否暈眩狀態	否	是	否	是	圖案	小役	小役
強化太鼓	37.5	37.5	25	25			
閃光炸彈	37.5		25				
麻痺青蛙	12.5	50	25	50	49.6	25	
特大木桶炸彈	12.5	12.5	25	25	49.6	25	
隨從狗					0.4	25	50
怨虎籠操龍					0.4	25	50

翔蟲系統的抽選

三枚銅鐘成立時會抽選翔蟲高確，會依照魔物的種類抽選滯在高確轉數

ヤツカダキ為 7G、百竜ノ淵源ナルハタタヒメ與マガイマガド為 5G，其他魔物為 3G

翔蟲圖案連線時會依照對決的魔物種類抽選獲得點數

魔物點數	1 點	2 點	3 點
其他魔物	60.1	33.6	6.25
ﾅﾙﾊﾀﾀﾋﾒ/ﾏｶﾞｲﾏｶﾞﾄﾞ	50	39.8	10.2
ヤツカダキ	33.6	33.2	33.2

點數累積滿時會依照當轉成立小役以及魔物是否在暈眩狀態抽選翔蟲系技的種類

小役	不中小役		銅鐘		翔蟲	弱特殊	強特殊
是否暈眩狀態	否	是	否	是	圖案	小役	小役
飛翔蹴り	49.6	43.8	49.2	37.5			
桜花鉄蟲気刃斬	49.6	43.8	49.2	37.5			
水月の構え	0.4	6.25	0.8	12.5	75	50	
怨虎竜操竜	0.4	6.25	0.8	12.5	25	50	100

剝取機會的抽選

討伐魔物時會依照魔物種類抽選剝取機會的種類

ヌシ・リオレイア與バルファルク為剝取機會 G 確定

ナルハタタヒメ為超剝取機會 G 確定，其他魔物依照下表抽選

魔物種類	其他魔物	ゴシャハギ
剝取機會金	99.9	96.4
剝取機會 G	0.1	3.7

剝取機會發生當轉也會抽選升格剝取機會 G：トビカガチ 1.9%、其他魔物 0.1%

剝取機會當轉成立特殊小役時會抽選獲得剝取機會

成立小役	弱特殊小役	強特殊小役
剝取機會金	98	50
剝取機會 G	2	50

剝取機會成功時獲得的 ICON 種類分配比例如下

ICON 種類	BONUS	紅 7	紫 7
分配比例	61.3	36.3	2.3

百龍刀千變萬化模式的抽選

BONUS 轉數剩餘 15G 以上時會依照魔物種類抽選突入此模式

突入率 100%：BAR 連線時出現的魔物/ベリオロス

突入率 25%：其他魔物

突入率 12.5%：ヌシ・リオレイア

突入率 6.25%：バルファルク/マガイマガド/ヌシ・ジンオウガ

消化中成立翔蟲連線、特殊小役、BAR 連線則獲得剝取機會確定

強特殊小役與 BAR 連線成立時獲得剝取機會金濃厚

ENDING 相關抽選

以下為 ENDING 到達的條件

1. 該有利區間差枚數到達+2100 枚時
2. 討伐 10 隻以上的魔物且無庫存時

討伐隻數	10	11	12	13	14	15 以上
當選率	10	20	30	40	50	100

百龍的淵源挑戰中的抽選

消化中會依照成立小役抽選，突入當轉只有特殊小役才會抽選，其他則全小役都會抽選

成立小役	非特殊小役	特殊小役
當選率	11.3	100

轉輪凍結抽選

該有利區間當下差枚數為+400 枚以下，以及狀態非 AT 中時會抽選轉輪凍結，確率如下

設定	1	2	3	4	5	6
確率	1/986413	1/830587	1/717259	1/631130	1/563458	1/492965