

獸王 王者歸返

獸王 王者の帰還

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



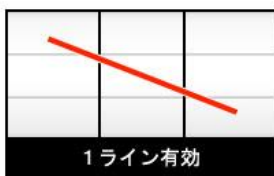
導入年月 2013/12

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



左上右斜下一線有效

50 枚約可遊技轉數 30G

小役構成



SPECIAL CHANCE



1 枚



REPLAY



9 枚/3 枚/REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數消化
2. 經由 CZ「獸王模式」抽選
3. 特殊小役抽選

轉輪凍結特典與確率

為轉輪逆迴轉演出，發生確率 1/8895
為超 BB 當選確定

天井情報與恩惠

天井為 BONUS&AT 間 999G，天井到達時 AT 突入確定

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



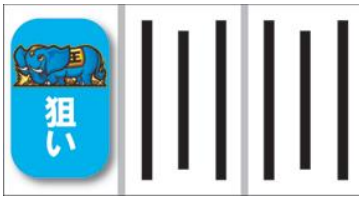
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪先瞄押大象圖案，約在轉輪上方瞄押



左轉輪中段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止即可，形成三連紅櫻時為強櫻，反之為弱櫻



左轉輪雙象停止時，中右轉輪適當停止即可，象櫻櫻連線時為機會銅鐘

中段 REPLAY 平行連線時為機會 RP(上段平行 RP 連線時也為機會 RP)



左轉輪只有下段象停止時，RP 右斜下連線聽牌不中時為機會牌

右斜上大象連線聽牌不中時也為機會牌



BONUS 與 AT 中的打法

有押順時按照押順停止，切入演出照畫面指示瞄押指定圖案，其他按平常時打法即可

基本演出說明

基本場景與模式說明

通常時場景



通常有「獅子 (王者の岩)」「駝鳥 (草原)」「猩猩 (叢林)」三種場景，有各自的演出

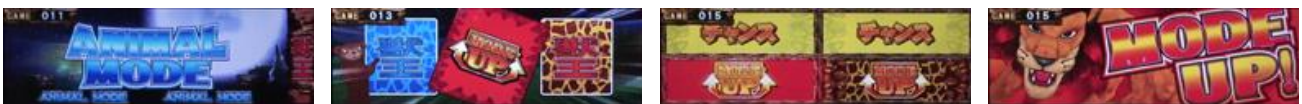
獸王模式



為一自力高確率 CZ，解除成功的話為 AT 突入確定，滯在時畫面呈現初代機台畫面

一些令人懷念的演出會完整呈現

(超)ANIMAL MODE



G 數到達或是解除當選時的前兆場景，MODE UP 上升的越高時期待度越高

最後的連續演出成功時為 BONUS 或 AT 確定

BONUS 說明

獸 BONUS



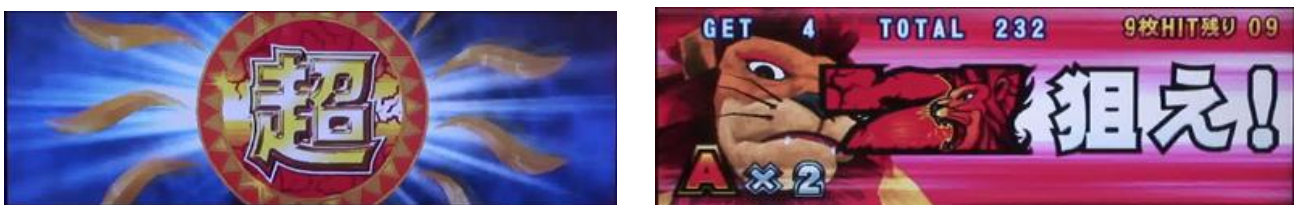
白七連線所當選的 BONUS，有分成第一與第二 STAGE，結束條件為規定九枚役成立次數消化

第一 STAGE 為 15 次、第二 STAGE 為 10 次，消化中會進行 AT 突入抽選

第一 STAGE 肉獲得 10 個為 AT 確定，不到 10 個時會進行 AT 或是第二 STAGE 的突入抽選

第二 STAGE 的背景顏色升到越高時 AT 突入的機會越大

超 BIG BONUS



紅七連線突入的 AT SET 數上乘特化型 BONUS，九枚役規定次數為 10 次

紅七連線確率為超高確率的 1/7!，只要連線成立一次就上乘 AT 1SET!

通常時演出說明

禿鷹演出



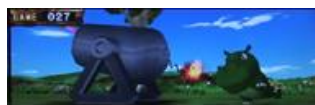
禿鷹登場後抓到的物品
告知成立小役或是
機會告知等

咆嘯演出



獅子場景的專用演出
纏繞在獅子旁的氣顏色
對應各種小役

大砲演出



駝鳥進入大砲
河馬點燃大砲的演出
點火棒有兩根為好機

柏青哥演出



猩猩場景的專用演出
聽牌時往連續演出發展
獸圖案連續停止為好機

STEP UP 演出



持續越多轉的話期待度越高
突然告知開牌的演出也是有的

次回預告演出



敲下起動桿後發生的演出
任何時機發生都是大好機

釣魚演出



全場景的共通演出
釣上來的魚對應各種小役

獸石演出



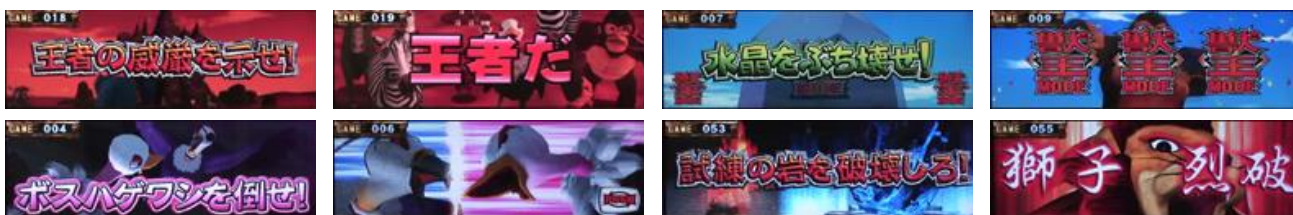
畫面中出現的獸玉顏色對應各種小役

爪閃光演出



框體右上方的爪燈發光時為好機到來
跟畫面的連動演出必須注意

連續演出



全場景都有各自的專用連續演出，各自演出都有不同的期待度以及 CHANCE UP 演出

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>

AT 中的演出說明

SAVANNA CHANCE



純增約 2.5 枚/G，G 數與 SET 數上乘型的 AT，搭載著「上乘型四方系統」的四種上乘特化區間
消化中會進行特化區間以及 G 數直擊上乘抽選，初期 G 數由開膛挑戰決定

切り裂きチャレンジ（開膛挑戰）



AT 突入時必定發生的演出，從這裡決定 AT 的初期 G 數，初當時最低保障 G 數為 50G

獸玉獲得



AT 消化中會進行獸玉獲得抽選
獲得 10 個時會突入上乘特化區間
一次不只能獲得一顆，可一次多數獲得

獸 ZONE



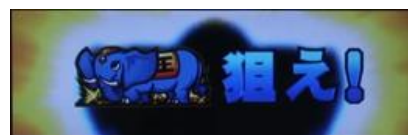
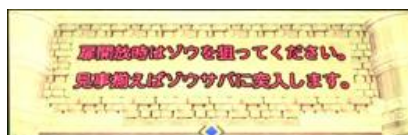
獸玉高確率獲得的
獸玉上乘區間

LAST ATTACK



獸玉 10 個未滿
而 G 數消化完畢時突入
成功突入上乘特化區間

大象召喚挑戰



AT 中第三停止鍵按下後發生凍結等的演出突入，大象連線成功的話就能突入最強的上乘特化區間
挑戰次數有三次，門打開時必須瞄押大象圖案，就算失敗的話也會突入任一其他的特化上乘區間

BEAST CHANCE



主要在獸玉獲得 10 顆時突入，突入時會進行上乘特化區間抽選，下方的星數表示上乘的期待度
最終在聚光燈停止的圖案上就突入該上乘特化區間

上乘型四方系統「COMBO 獅子」



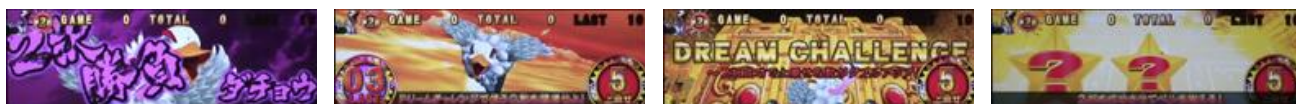
5G 保證+直到 RP 成立一直繼續的上乘特化區間，如果三枚役以及九枚役連續成立

使右上的 COMBO 全點亮，會突入上乘 COMBO ATTACK

MAX BET 按鍵按下使轉輪逆迴轉就會上乘轉數

如果成立特殊小役的話則 COMBO ATTACK 直接突入濃厚!?

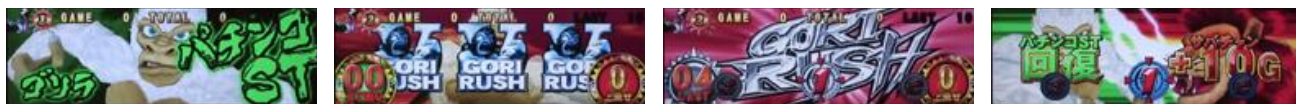
上乘型四方系統「二擇勝負駝鳥」



5G 保證+直到二擇失敗一直繼續的上乘特化區間，最初的 5G 間決定基本 G 數

之後突入二擇挑戰的 DREAM 挑戰，只要猜對押順就會使上乘 G 數倍增!

上乘型四方系統「柏青哥 ST 猩猩」



10G+a繼續的上乘特化區間，採用柏青哥的 ST 系統，只要在 10G 內形成三個同樣的圖案連線時

就會上乘 G 數以及重新回到 10G 再繼續上乘抽選，而且還搭載了連續上乘的 GORI RUSH

上乘型四方系統「亂舞象 SAVA」



10G 保證+直到 RP 成立一直繼續的上乘特化區間，每 G RP 以外的小役都會上乘 G 數

期間內的特殊小役的出現率約 1/2 以上，為大量上乘的大好機

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
獸 BONUS	1/263	1/262	1/250	1/229	1/224	1/223
AT 初當	1/451	1/428	1/400	1/357	1/306	1/245
機械割	97.3%	98.6%	100.4%	105.0%	111.3%	117.0%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
弱機會牌 A	1/809	1/840	1/874	1/910	1/950	1/993
弱機會牌 B	1/840	1/809	1/780	1/753	1/728	1/704
銅鐘 RP B	1/256	1/237	1/221	1/207	1/195	1/184
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	弱機會牌	強機會牌	9 枚銅鐘
確率	1/47.5	1/218	1/16384	1/259	1/8192	1/2.49
小役	3 枚銅鐘	機會銅鐘	通常 RP	機會 RP	銅鐘 RP A	
確率	1/4.02	1/218	1/5.04	1/99.9	1/10.0	

通常時模式移行抽選

通常 A~C 的天井為 999G，天國模式天井為 132G，朝一模式天井為 632G

設定變更時與 AT 結束時會進行模式分配

設定	AT 結束時				設定變更時	
	通常 A	通常 B	通常 C	天國	天國	朝一
1	37.5	12.5	45.0	5.00	11.0	89.0
3	32.5		50.0		7.50	11.0
5	30.0			33.3	4.00	5.50
24	29.3	33.3	33.3	10.0	11.0	89.0
6	6.67		50.0	10.0	11.0	89.0

獸 BONUS 當選時會依照滯在模式進行模式移行抽選

滯在	通常 B				天國			
設定	通 A	通 B	通 C	天國	天國			
1-6	72.7	25.0	2.00	0.30	100			
滯在	通常 AC				朝一			
設定	通 A	通 B	通 C	天國	通 A	通 B	通 C	天國
13	64.4	33.3	2.00	0.30	18.8	50.0	25.0	6.25
24	47.7	50.0			12.5			12.5
5	64.4	33.3			5.00			20.0
6	47.7	50.0			8.33			33.3

獸 BONUS(確定畫面)/AT 前兆中，特殊小役成立時進行模式上升抽選，當選時上升 1 階段

強櫻/機會目	25.0	弱櫻/機會 RP/機會銅鐘	3.13
--------	------	---------------	------

通常時 CZ 抽選

通常時特定 G 數到達時會依照滯在模式進行 CZ 抽選，當選時經由最大 30G 前兆發動

滯在	設定	1G	32G	64G	100G	200G	400G	600G	800G		
天國	1-6	33.3	33.3								
朝一	1-6	12.5	20	25	3	25	33.3				
滯在	設定	1G	32G	64G	100G	200G	400G	600G	800G		
通常 C	12	25	20	25	1	12.5	37.5	42.5	50		
	3				1.25	16.7	42.5				
	4				3.13	20		50			
	5				12.5	25	50				
	6				33.3						
滯在	通常 A					通常 B					
設定	12	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6
32G	1	1.25	2	6.25	12.5	1		1.25	2	6.25	12.5
100G	1	1.25	3.13	12.5	33.3	12.5	15	18.8	20	23	30
200G	12.5	16.7	20	25	50						
300G						27.5	33.3	27.5	33.3	50	
400G	37.5	42.5		50							
500G						37.5		42.5		50	
600G	42.5			50							
700G								50			
800G			50								
900G								50			

通常時狀態移行抽選

通常時特殊小役成立時會進行狀態昇格抽選，超高確移行後 20G 間不會進行轉落抽選

小役	機會銅鐘		機會 RP			強櫻		弱櫻		
狀態	低確	通常	低確	通常	高確	低確	通常	低確	通常	高確
設定	通常	高確	通常	高確	超高	通常	高確	通常	高確	超高
1-6	100	100	50.0	50.0	6.25	10.0	10.0	3.00	3.00	0.50
小役	機會銅鐘		強櫻	押順 3 枚銅鐘		通常 RP				
狀態	高確		高確	低確	通常	通常	高確	超高		
設定	超高		超高	高確	高確	低確	通常	高確		
1	10.0		5.00	0.39	0.78	10.0	5.23	50.0		
2	20.0			0.65						
3	25.0		10.0	0.78	2.00					
4	33.3					20.0	1.00	9.90	5.08	12.5
5	50.0		25.0	2.51	9.66			4.52	10.0	
6										

通常時 BONUS/AT 抽選

通常時中段櫻、強機會牌成立時，不論狀態為 BONUS/AT 確定

成立	中段櫻		強機會牌	
設定	BONUS	AT	BONUS	AT
135	25.0	75.0	28.2	71.9
246			15.6	84.4

其他的特殊小役在低確~高確中會進行 BONUS(B)抽選、超高確中會進行 AT 抽選

小役	強櫻				弱機會牌			弱櫻			
狀態	低確	通常	高確	超高	低確/通常			低確	通常	高確	超高
設定	B	B	B	AT	B	B	AT	B	B	B	AT
1	33.3		50.0	50.0	20.0	33.3	50.0	1.50	1.50	10.0	20.0
2				75.0			75.0				
3	50.0	50.0									
4	87.5	96.0									
5	75.0	75.0									
6	90.0	96.0									
5	40.0		50.0	75.0	20.0	33.3	75.0	3.00	1.50	10.0	20.0
6				90.0			96.0				

CZ 中 AT 抽選

CZ 突入時以及 CZ 中 20G 間的成立小役會進行 AT 抽選

設定	CZ 突入時	中段櫻/強機會牌	強櫻	弱櫻	弱機會牌	機會銅鐘	機會 RP
1	10	100	50	3.05	24	5	2.51
2				10			
3				5			
4	12.5			15			
5				10			
6				20			

超 BB 中的抽選

超 BB 當選時為 AT 確定，超 BB 中押順 9 枚銅鐘 10 回成立時結束

超 BB 中會依照成立小役進行 SET 數上乘抽選，當選時敲下起動桿時會形成紅 7 連線

中段櫻 強機會牌	強櫻 弱機會牌	弱櫻/機會銅鐘 機會 RP	押順 3 枚銅鐘				通常 RP
			4 連以上	第 3 連	第 2 連	第 1 連	
100	90.2	50	100	50	32.8	25	20.3

獸 BONUS 中的抽選

1st BONUS 中，肉獲得抽選

1st BONUS 中會依照成立小役進行肉獲得抽選

9 枚役成立時會依照河馬能量表進行肉獲得抽選

9 枚銅鐘成立時

能量表	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個	10 個
0				各 0.002		
1	14.1	1.56	0.78	0.15	0.04	0.01
2	43.8	4.69	0.78	0.59	0.17	0.02
3	93.8	3.13	2.34	0.56	0.17	0.05
4		96.9	2.34	0.59	0.17	0.02
5-6		80.8	12.5	6.25	0.39	0.05
7-10				60.4	33.3	6.25

9 枚役以外成立時

成立役	1 個	2 個	3 個	5 個	7 個	10 個
強機會牌				60.4	33.3	6.25
強櫻/弱機會牌		80.8	12.5	6.25	0.39	0.05
弱櫻/機會銅鐘/機會 RP	93.8	3.13	2.34	0.56	0.17	0.05
3 枚銅鐘				各 0.002		

1st BONUS 結束時會依照獲得肉數進行 AT/2nd BONUS 抽選

肉數	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
AT	100	0.39							1.56	6.25	100
2nd		99.6	19.9	24.6	33.2	50.0	66.4	85.9	93.8		

2nd BONUS 中, AT 抽選

2nd BONUS 中小役成立時、3 枚銅鐘連續時會進行 AT 抽選, 當選時會以紅 7 連線演出告知

小役	中段櫻 強機會牌 3 枚銅鐘 5 連	強櫻 弱機會牌	弱櫻 機會銅鐘 機會 RP	通常 RP	3 枚銅鐘 3 連	3 枚銅鐘 4 連
當選率	100	33.2	2.73	0.39	4.3	24.6

2nd BONUS 中除了以上的小役, RP 成立時會進行 pt 獲得抽選

獲得 pt	0pt	1pt	2pt	3pt	4pt	5pt
分配比例	43.8	34.4	13.3	3.91	3.13	1.56

2nd BONUS 結束時會依照獲得 pt 進行 AT 抽選

獲得 pt	0pt	1/2pt	3-8pt	9/10pt	11/12pt	13/14pt	15pt
AT 當選率	100	33.2	25	33.2	50	75	100

AT 中 G 數直上乘抽選

AT 中特殊小役成立時會進行 G 數直上乘抽選

還有 50/100/200G 直上乘時的 25%、33/55G 直上乘時的 100%突入獸 ZONE

成立役	當選率	20G	30G	33G	50G	55G	100G	200G
弱機會牌	5.05	55.8	34.2	1.57	4.68	1.75	1.18	0.79
弱櫻	1			50		50		
強櫻	50	85.9	6.25	0.26	6.25	0.26	0.39	0.7
強機會牌	100						75	25
中段櫻							50	50

獸 ZONE 抽選

AT 每次 BEAST CHANCE 結束時或獸 ZONE 結束時會進行模式移行抽選

(AT 初當時為模式 A 確定)

獸 ZONE 結束時

滞在	A-D				E	
設定	B	C	D	E	D	E
1-6	99.4	0.20	0.20	0.20	50.0	50.0

BEAST CHANCE 結束時

第 1/3/5/7/9/10~次的 BC 結束時												
滞在	A-D				E							
設定	B	C	D	E	D	E	D	E				
135	99.4	0.20	0.20	0.20	50.0	50.0						
246	97.7	0.78	0.78	0.78								
第 2 次的 BC 結束時						第 4/6/8 次的 BC 結束時						
滞在	A-D				E		A-D				E	
設定	B	C	D	E	D	E	B	C	D	E	D	E
1	94.5	1.56	3.13	0.78	50.0	50.0	82.8	1.56	3.13	12.5	50.0	50.0
2	93.8			1.56								
34	92.4			3.92								
56	82.8			12.5								

模式移行時會先決定規定銅鐘押順指示回數

到達抽選到的押順指示次數後的 5G 間會突入獸 ZONE

獸 ZONE 5G 結束後會以 10%的機率進行繼續抽選

模式	A		B	C	D	E
設定	1-3	4-6	1-6	1-6	1-6	1-6
5 回	0.20	0.39	0.20	0.78	6.40	25.0
11 回	50.0		0.78	1.56	12.5	75.0
22 回	12.5	25.0	0.20	0.78	12.5	
33 回			3.13	3.13	25.0	
44 回			0.39	0.78	25.0	
55 回	37.3	24.6	3.13	6.25	18.6	
66 回			0.39	0.78		
77 回			3.13	12.5		
88 回			0.39	0.78		
99 回			12.5	12.5		
111 回			12.5	60.2		
133 回			1.56			
155 回			1.56			
166 回			1.56			
177 回			1.56			
199 回			1.56			
222 回			55.5			

AT 中狀態移行與獸玉獲得抽選

AT 開始時會先進行狀態分配，狀態有低確 AB/高確 AB/超高確 AB 的 6 種

設定	低確 A	低確 B	高確 A	高確 B	超高 A	超高 B
12	68.4	25.0	0	5.00	0	1.56
34	62.9	29.2		5.63		2.34
5	50.0	35.0		10.0		5.00
6	45.0	40.0				

AT 中的機會 RP、機會銅鐘會進行狀態昇格抽選、通常 RP 進行狀態降格抽選

狀態 AB 間不會互相進行移行

成立	通常 RP		機會 RP		機會銅鐘	
滞在	高確	超高	低確	高確	低確	高確
設定	低確	高確	高確	超高	高確	超高
1	28.2	25.0	5.00	5.00	25.0	25.0
2	15.6					
34	8.93				33.3	33.3
56	8.63					

獸玉獲得抽選

AT 中會依照成立小役與滞在狀態會進行獸玉獲得抽選，中段櫻獲得 10 個確定

小役	強櫻				弱櫻				強機會牌			
滞在	低確	高確	超高	獸 Z	低確	高確	超高	獸 Z	低確	高確	超高	獸 Z
當選率	100				25.0	50.0	100		100			
平均個數	3.74	4.73	10.0	3.25	1.86	1.80	10.0	2.00	8.50	8.50	10.0	10.0
小役	弱機會牌				機會 RP				機會銅鐘			
滞在	低確	高確	超高	獸 Z	低確	高確	超高	獸 Z	低確	高確	超高	獸 Z
當選率	100				5.00	10.0	50.0	100	25.0	50.0		100
平均個數	2.00	2.50	10.0	3.25	2.16		10.0	2.00	3.00		10.0	2.00
小役	3 枚銅鐘										通常 RP	
	1/2 連		3 連			4 連以上						
滞在	獸 Z	低確	高確	超高	獸 Z	低確	高確	超高	獸 Z	獸 Z		
當選率	100										25.0	
平均個數	1.64	1.20		10.0	2.26	2.20		10.0	5.03		1.42	

LAST ATTACK 抽選

AT 結束時會依照獸玉個數進行 LAST ATTACK 抽選，成功時則突入 BC

獸玉個數	0/1 個	2/3 個	4 個	5 個	6/7 個	8 個	9 個
當選率	5.00	10.0	20.0	25.0	33.3	50.0	75.0

BEAST CHANCE 中的抽選

BC 種類分配抽選

獅子	駝鳥	猩猩	大象
35.9	44.1	16.0	3.91

大象 BC 中

大象 BC 中會依照成立小役進行 G 數上乘抽選，大象 BC 在 10G 消化後的 RP 入賞時結束

成立役	中段櫻	強櫻	弱櫻	大象連線	機會牌	銅鐘	RP
出現率	1/64	1/16	1/5.82	1/6	1/8	1/8	1/3
10G			50			57.8	
20G			25		62.5	25	
30G		75	12.5	50	25	12.5	
50G	100	25	12.5	50	12.5	4.72	

獅子 BC 中

獅子 BC 中的押順銅鐘成立時會依照連續成立回數進行 G 數上乘

連續次數	5G	10G	20G	30G	50G
1 連目	98.5	0.78	0.39	0.20	0.10
2 連目	92.0	6.25	0.95	0.39	0.39
3/4 連目		99.3	0.39	0.20	0.10

獅子 BC 中銅鐘 5 連續時以及特殊小役成立時會當選 COMBO ATTACK，之後會決定繼續率

契機役	中段櫻/強機會牌		強櫻/弱機會牌		弱櫻/機會 RP		銅鐘
	1 連	2 連	1 連	2 連	1 連	2 連	5 連
50%					64.1		64.1
66%			75		26.6	50	26.6
75%	50		12.5	50	6.25	25	6.25
80%	50	100	12.5	50	3.13	25	3.13

COMBO ATTACK 中直到繼續抽選失敗為止都會進行 0G 連上乘，但是會有至少 2 次保證

契機役	5G	10G	20G	30G	50G
銅鐘	86.9	10.0	1.56	0.78	0.78
特殊小役	50.0	40.5	4.83	3.13	1.56

駝鳥 BC 中

駝鳥 BC 中，最初的 5G 間進行基本 G 數的基本 G 數獲得抽選

如果沒有獲得任何基本 G 數時會直接獲得 30G 保證

成立役	當選率	5G	10G	20G	30G
中段櫻	100				100
強機會牌				50.0	50.0
強櫻/弱機會牌/機會銅鐘			97.7	1.56	0.78
機會 RP/弱櫻		97.3	1.56	0.78	0.39
押順 3 枚銅鐘		98.6	0.78	0.39	0.20
押順 9 枚銅鐘	50.0	97.3	1.56	0.78	0.39

5G 消化後，當押順 9 枚銅鐘成立時會發生 DREAM 挑戰，二擇押順正解時獲得 G 數變 2 倍
不正解時會依照獲得 G 數上乘後結束駝鳥 BC，DREAM 挑戰最多 5 回繼續

猩猩 BC 中

猩猩 BC 中 10G 間會依照成立小役進行圖案連線抽選

銅色圖案連線時會進行 G 數上乘、金/銀圖案連線時突入 GORI RUSH(有 ABC 三個 RANK)

只要相同圖案連線時，猩猩 BC 會再重新回到 10G

小役		中段櫻			強機會牌				強櫻·弱機會牌			
猩猩 BC		初回	2 連以後		初回		2 連以後		初回		2 連以後	
G 數		1-10G	1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G
當選率		100										
銅	10G										35.6	32.6
	20G										24.9	22.8
	30G										14.2	13.0
	50G										7.12	6.52
金 銀	GR-A		50.0	50.0			50.0	50.0	88.8	67.5	15.0	15.0
	GR-B		25.0	25.0	50.0		25.0	25.0	8.25	20.0	3.00	5.00
	GR-C	100	25.0	25.0	50.0	100	25.0	25.0	3.00	12.5	0.13	5.00

小役		弱櫻・機會 RP・機會銅鐘				3 枚銅鐘				9 枚銅鐘・通常 RP			
猩猩 BC		初回		2 連以後		初回		2 連以後		初回		2 連以後	
G 數		1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G	1-9G	10G
當選率		50.0	100	50.0	100	20.0	100	12.5	25.0	20.0	100	4.42	20.0
銅	10G	45.0		35.6	35.6	45.0		35.6	35.6	45.0		33.9	35.6
	20G	3.00		24.9	24.9	3.00		24.9	24.9	3.00		21.2	24.9
	30G	1.00		14.2	14.2	1.00		14.2	14.2	1.00		20.4	14.2
	50G	1.00		7.12	7.12	1.00		7.09	7.12	1.00		9.33	7.12
金銀	GR-A	40.0	85.0	15.0	15.0	40.0	85.0	15.0	15.0	40.0	85.0	12.6	15.0
	GR-B	8.00	11.0	3.00	3.00	8.00	11.0	3.00	3.00	8.00	11.0	2.52	3.00
	GR-C	2.00	4.00	0.13	0.13	2.01	4.00	0.12	0.12	2.01	4.00	0.10	0.12

GORI RUSH 中(初回 5G)會依照成立小役進行 G 數上乘

成立役	5G	10G	20G	30G	50G	100G
中段櫻/強櫻目						100
強櫻/弱機會牌			80.0	12.5	3.13	4.37
弱櫻/機會 RP/機會銅鐘		94.0	3.13	1.56	0.78	0.59
3 枚銅鐘	96.5	1.56	0.78	0.39	0.38	0.39
9 枚銅鐘/通常 RP	82.3	12.5	3.13	1.56	0.39	0.15

DANGER 中特殊小役成立時 GORI RUSH 繼續確定

9 枚銅鐘/通常 RP 成立時進行 GORI RUSH 繼續抽選

當選時會有 G 數上乘+GORI RUSH 繼續

9 枚銅鐘/通常 RP 成立時 GR 繼續抽選

GR RANK	結束	繼續+5G 上乘	繼續+50G 上乘
GR-A	71.0	26.3	2.76
GR-B	47.3	50.1	2.64
GR-C	35.4	61.3	3.23

GR 繼續時的繼續 G 數抽選

GR RANK	3G	4G	5G	6G
GR-A	88.3	6.25	3.13	2.34
GR-B				
GR-C	80.0	10.0	10.0	