

花之慶次~被天所愛著的漢子~

花の慶次~天に愛されし漢~

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2012/11

五號機 A+ART TYPE

框體圖片



有效線



四線有效

50 枚約可遊技轉數 33G

小役構成



極 BIG BONUS

獲得枚數超過 272 枚時結束



BIG BONUS

獲得枚數超過 272 枚時結束



REG BONUS 遊玩 5 次後結束



SIN BONUS 遊玩 1 次後結束



4 枚



REPLAY

1 枚

轉輪配列

リール配列

21	🍌	🍎	🍷
20	🍷	🍌	🍎
19	🍌	🍎	🍷
18	🍎	🍌	🍷
17	🍌	🍎	🍷
16	🍷	🍌	🍎
15	🍎	🍌	🍷
14	🍌	🍎	🍷
13	🍷	🍌	🍎
12	🍌	🍎	🍷
11	🍎	🍌	🍷
10	🍷	🍌	🍎
9	🍌	🍎	🍷
8	🍎	🍌	🍷
7	🍌	🍎	🍷
6	🍎	🍌	🍷
5	🍌	🍎	🍷
4	🍎	🍌	🍷
3	🍌	🍎	🍷
2	🍎	🍌	🍷
1	🍌	🍎	🍷

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS 或是 ART

轉輪凍結特典與確率

轉輪鎖定五階演出轉輪凍結(1/65536)

通常時為極 BIG+80%以上繼續率的 ART 確定

ART 中為天武之極突入確定

開獎中發生凍結的話為 50%以上的繼續率 ART+300G 上乘

天井情報與恩惠

通常時消化 1200G 後天井 ART 確定, 此 ART 第一 SET 結束後會後上乘 300G

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



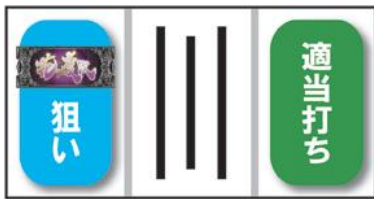
樂都社團討論區

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 BAR，約在轉輪上段附近瞄押

BAR 上段停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可

西瓜未形成連線時為中段紅櫻，西瓜形成連線時為極紅櫻



角紅櫻出現時，中右轉輪適當停止即可，右轉輪中段非西瓜停止時為強紅櫻，反之為弱

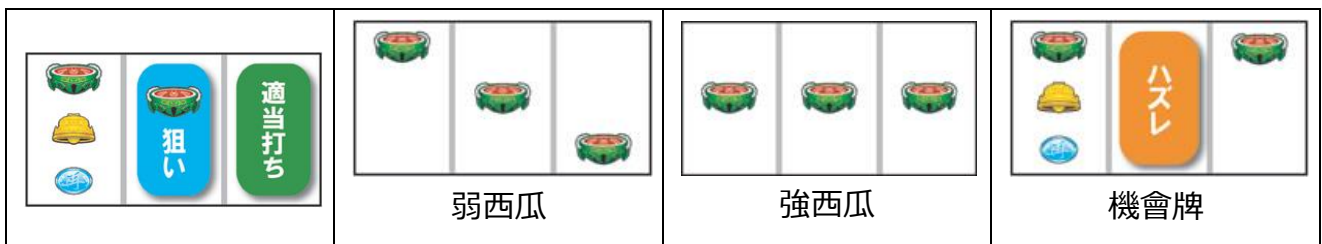


左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可，轉輪全停止時轉輪閃爍為機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止即可

斜瓜連線時為弱西瓜、平瓜連線時為強西瓜，瞄押西瓜不中時為機會牌(轉輪閃爍)



BONUS 與 ART 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時瞄押紅 7，其他演出按照一般時打法即可

本機演出說明

通常場景與模式說明

通常場景



通常時場景有上面的三種，移行上方最右邊的四條大路場景時為內部高確示唆

七霧模式



可以期待內部高確的場景，有黃昏跟夜晚兩種，如果是夜晚的話內部為超高確的期待

此模式中特殊小役成立的話為突入 ART 的大好機

(極)傾奇 ZONE



為 ART 前兆示唆的場景，當然極傾奇的期待度比較高，最後會往連續演出發展

連續演出成功的話則為 BONUS 或是 ART 確定

預告演出

對話框演出



表示台詞的對話框顏色必須要注意，紅色或金色時為好機



集氣演出



氣顏色對應小役或是機會告知

六文錢演出



所拿出的物品顏色對應小役或是機會告知



蜻蜓演出



蜻蜓所停的花顏色對應小役



通行人演出



通行人的衣服或是傘的顏色
對應小役或是機會告知



奧村所看到的燈火顏色對應小役，如果比較多時為好機

燈火演出



菸斗演出



小鋼珠上也有的高期待演出，出現時期待度大幅上升！

STEP UP 轉輪鎖定



通常時或 ART 中突然發生的大好機演出，扇子落下後開始轉輪鎖定演出

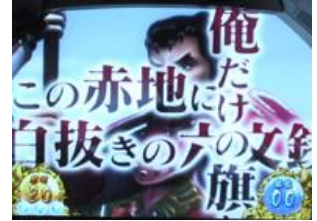
一階對應強櫻或強西瓜、兩階對應機會牌、三階對應中段櫻、四階對應極櫻、五階則發生轉輪凍結

もののふ機會



出現演出文字後輪盤開始啟動

角色故事連續演出



角色與台詞依序表示的擬似連連續演出

繼續越多轉期待度越高

おまつ搜索演出



找尋おまつ後出現的拉門顏色必須要注意，虎紋的話為激熱!



ややこ跳舞演出



帽子的顏色對應小役

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>

連續演出

做好旅行的準備!



捨丸要是沒把箱子弄掉的話

則演出成功

攀登上樹木!



岩兵衛能夠成功攀登上樹的話

則演出成功

捕捉蜻蜓!



おふう能成功抓到蜻蜓的話

則演出成功

迷惘的龍 伊達政宗



如果政宗能成功到達秀吉所等待的小田原城

則演出成功，看板顏色必須要注意



年輕獅子的武勇 真田幸村



如果幸村能持續揭揚旗子的話則演出成功

切入演出與台詞的顏色必須要注意



虎口的堅忍 奧村助右衛門



如果能持續守住城直到援軍來的話則演出成功

也是必須注意切入演出



義士的激昂 直江兼續



如果能成功打敗左馬助的話則演出成功

如果演出中發生傾奇御免的話則往故事系演出



燃燒殆盡的宿怨之卷



故事系連續演出發生時皆為高期待演出，如果能安全地從火中脫逃的話則演出成功



追逐蝙蝠的螢之卷



如果能成功將對方打倒的話則演出成功



最後的徒花之卷



能夠阻止風魔小太郎的炸彈爆發的話則演出成功



美麗的淚之卷



如果成功讓おまつ蕪露笑容的話則演出成功，必須注意標題文字以及台詞文字的顏色



決死的聚樂之卷



為故事演出中最強的連續演出，如果能成功貫通意志時則演出成功



BONUS 說明

BIG BONUS



平均純增枚數約 204 枚，消化中切入演出發生時為紅 7 連線的好機會，成功連線時為 ART 確定 ART 中則為上乘確定!

REGULAR BONUS



平均純增約 45 枚，5G 間的押順正確的話則 ART 的期待度上升，ART 中則為上乘 G 數

極 BIG BONUS



BAR 連線為本機的特典 BONUS，當選時為突入高繼續率的 ART 確定

ART 中當選的話，則會突入大量上乘期待的天武之極

ART 中各模式說明

修羅之刻



本機基本的 ART，1 SET 40G+a，純增約 1.7 枚/G，繼續率為 50~85%

特殊小役會進行 G 數上乘、BONUS、真修羅與天武之極的抽選

真修羅之刻



賭上天武之極的高確率模式，1 SET 10G，模式中特殊小役會抽選家紋獲得

獲得四個家紋後則突入天武之極，此模式最低也有 20G 的保障

天武之極



每轉都會發生三位數上乘的超上乘區間，約 75%繼續，RP 以外皆繼續確定
特殊小役則上乘 200G 以上濃厚!，告知方式可以選擇每轉告知或是最後告知

櫻花亂舞



每敲一次起動桿會有最大三次的紅 7 連線以及繼續率 80%的 0G 連特化上乘模式
結束後必定當選 BIG，突入契機為 ART 中切入演出時紅 7 連線成立
如果沒有紅 7 連線時有時也會發生無禮獎 CHANCE 的有機會逆轉的演出

戰模式



這之中每一轉都會進行修羅之刻地繼續抽選，當選的話則再突入修羅之刻

殿模式



ART 結束後突入的特殊模式，這裡會進行 ART 的拉回抽選，成功擊破 1000 人的話則再突入 ART

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
極 BIG	1/32768					
紅 7BIG	1/1214	1/1170	1/1130	1/1111	1/1092	1/1074
白 7BIG	1/910	1/886	1/862	1/851	1/840	1/830
REG 合算	1/712	1/697	1/683	1/655	1/630	1/585
BONUS 合算	1/298	1/290	1/282	1/275	1/269	1/258
ART 初當	1/532	1/498	1/480	1/408	1/415	1/347
機械割	97.1%	98.7%	101.6%	104.8%	109.2%	115.4%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
強櫻	1/354	1/350	1/347	1/343	1/340	1/329
強銅鐘	1/258		1/253		1/248	
弱西瓜	1/78	1/77	1/76	1/75	1/74	1/73
強西瓜	1/305	1/302	1/299	1/297	1/294	1/291
成立小役	弱櫻	中段櫻	極櫻	機會牌 A	機會牌 B	凍結 RP
確率	1/92	1/2521	1/10923	1/504	1/402	1/65536

BONUS 中小役確率

BIG 中小役確率

成立小役	銅鐘	假紅 7	煙管演出+假紅 7
確率	1/1.1	1/8.6	1/1057.0
成立小役	紅 7	煙管演出+紅 7	凍結+紅 7
確率	1/445.8	1/445.8	1/6553.6

REG 中小役確率

成立小役	3 擇銅鐘	共通銅鐘
確率	各 1/3.0	1/65536

BONUS 同時當選期待度

設定	1	2	3	4	5	6
弱西瓜	4.76	4.93	5.09	5.25	5.41	5.56
強西瓜	18.6	19.4	20.1	20.8	21.5	22.2
強櫻	16.2	17.1	18	18.8	19.7	22.1
強銅鐘	1.57		1.54		1.52	
小役	弱櫻	中段櫻	極櫻	機會牌 A	機會牌 B	
期待度	0.56	53.8	100	26.2	28.2	

通常時模式移行抽選

通常時特殊小役成立時會根據轉輪鎖定(RL)的有無進行模式移行抽選

超高確中全部特殊小役移行前兆確定，極紅櫻成立時往前兆確定

強櫻成立時

有無 RL	無					有				
滞在	低確			高確		低確			高確	
設定	高確	超高	前兆	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆
1	12.3	0.01	5.37	1	27.0	12.3	0.01	7.76	1	39.0
2			10.4					15.0		
3			8.89					12.9		
4			15.4					22.1		
5			9.72					14.0		
6			17.2					24.9		

強西瓜成立時

有無 RL	無					有				
滞在	低確			高確		低確			高確	
設定	高確	超高	前兆	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆
1	2	0.01	1.63	0.4	18	2	0.01	2.36	0.4	26.1
2			2.38					3.50		
3			2.89					4.24		
4			3.89					5.64		
5-6			3.98					5.70		

弱櫻/弱西瓜成立時

小役	弱櫻					弱西瓜			
滞在	低確			高確		低確			高確
設定	高確	超高	前兆	超高	前兆	高確	超高	前兆	前兆
1-3	12.3	0.10	0.03	1.00	0.30	2	0.01	0.26	6.1
4								0.75	
5								1.11	6.0
6								1.28	

中櫻成立時

有無 RL	無				有			
滞在	低確			高確	低確			高確
設定	高確	超高	前兆	前兆	高確	超高	前兆	前兆
1-4	81.4	0.1	18.5	100	73.2	0.1	26.6	100
56	81.4	0.1	18.4	100	73.2	0.1	26.7	100

機會牌 A 成立時

有無 RL	無					有				
滞在	低確			高確		低確			高確	
設定	高確	超高	前兆	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆
1-3	6.5	0.01	9.48	1	45.1	6.5	0.01	13.6	1	65.1
4			10.8					15.6		
5			11.7					16.9		
6			14.9					21.4		

機會牌 B/強銅鐘成立時

小役	機會牌 B					強銅鐘				
滞在	低確			高確		低確			高確	
設定	高確	超高	前兆	超高	前兆	高確	超高	前兆	超高	前兆
13	6.5	0.01	10.5	1	50	33	1	0.03	7	0.3
2						26				
4						26				
5						33				
6						26				

其他狀況

狀況	設定變更			殿模式結束		
	低確	高確	超高	低確	高確	超高
12	85	15	0.01	90	10	0.01
34	80	20		80	20	
56	65	35		65	35	

SIN 成立時

會進行模式下降抽選：高確往低確 30%、超高確往高確 33%

繼續率分配與繼續點數抽選

在通常遊戲中，前兆移行時就會直接決定 ART 的繼續率，會依照移行前兆的契機下去抽選

契機	天井到達	低確或高確中的 弱櫻/強銅鐘當選	其他契機 (設定 1-4)	其他契機 (設定 5-6)
50%	80		80	70
67%	16	33.3	16	24
80%	3	33.3	3	5
85%	1	33.3	1	1

前兆中繼續點數抽選

前兆(最大 46G)中的特殊小役成立時會進行 ART 點數的上乘抽選

設定	弱櫻	中段櫻	強銅鐘	極紅櫻	
1-6	0.15	9.3	0.015	100	
設定	強櫻	弱西瓜	強西瓜	機會牌 A	機會牌 B
1	2.7	0.17	0.7	4.75	5.3
2	5.3		1.3		
3	4.4		1.5		
4	7.6	0.37	2.0	5.45	6.1
5	4.9	0.56		5.86	6.6
6	8.6	0.7		7.47	8.3

BIG BONUS 中的抽選

通常時的 BIG 中

通常時/殿模式中，極 BIG BONUS 成立時為 80%繼續率以上的 ART 確定

80%與 85%繼續率的抽選比例為 3:1

一般 BIG 中，紅 7 連線時為 ART 確定，以下表格為繼續率的分配

繼續率	50%	67%	80%	85%
設定 1-4	80	16	3	1
設定 5-6	70	24	5	1

通常時 BIG 中發生紅 7 連線+轉輪凍結時的繼續率分配為 50%或 67%(比例 1:1)

BIG 結束時且 ART 非當選時會進行模式移行抽選

滯在	低確	高確	超高確
低確	50	50	
高確		50	50

ART 中的 BIG 中

ART 中，極 BIG BONUS 成立時為天武之極確定

極 BIG 中以及 ART 中 BIG 中的紅 7 連線為 G 數上乘確定，凍結則 300G 上乘確定

要是 BIG 中沒有任何紅 7 連線成立則 10G 上乘確定，以下為紅 7 連線時的 G 數分配

G 數	100G	150G	200G	300G
比例	90	9.2	0.8	0.1

REG BONUS 中的抽選

通常時 REG 成立時會進行傾奇玉的種類抽選，傾奇玉種類總共有四種組合

	第幾顆					設定					
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	6
編號 1	壹門	貳門	傾奇	極傾	修羅	99.4	98.9	98.4	97.8	95.9	93.9
編號 2	貳門	傾奇	極傾	修羅	好機 1	0.4	0.8	1.2	1.6	3.2	4.8
編號 3	傾奇	極傾	修羅	好機 1	好機 2	0.1	0.2	0.3	0.4	0.6	0.8
編號 4	極傾	修羅	好機 1	好機 2	好機 3	0.1	0.1	0.1	0.2	0.3	0.5

REG 中 3 擇銅鐘正解時會一次點亮一顆傾奇玉

REG 最終 G 時會依照 3 擇正解數進行傾奇者挑戰發生抽選，發生時全部置換成正解

還有當共通銅鐘(1/65536)成立時也全部置換成正解確定

傾奇者挑戰發生率

正解次數	0	1	2	3
發生率	10	5	1.7	0.4

REG 結束時會依照最後點亮的傾奇玉進行模式移行抽選，修羅/好機則 ART 確定

獲得玉	傾奇		極傾奇		
	高確	ART	高確	超高確	ART
135	90.2	9.90	56.8	10	33.2
2	80.4	19.6	31.8	10	58.3
4	76.7	23.3	26.6	10	63.3
6	72.5	27.5	20.5	10	69.5

(極)傾奇玉 ART 當選時/修羅玉獲得時的繼續率分配

設定\繼續率	50%	67%	80%	85%
1-4	80	16	3	1
5-6	70	24	5	1

好機玉獲得時的繼續率分配

玉種類\繼續率	67%	80%	85%
好機 1	60	30	10
好機 2		75	25
好機 3			100

ART 中 REG 成立時會進行傾奇玉的種類抽選，傾奇玉種類總共有八種組合

ART 中 REG 中 3 擇銅鐘正解時會進行該傾奇玉中的 G 數上乘

還有跟通常時一樣會進行傾奇者挑戰抽選，成功時也是置換成全部正解

第幾顆	編號 1	編號 2	編號 3	編號 4	編號 5	編號 6	編號 7	編號 8
1	10G	10G	10G	10G	10G	10G	10G	10G
2	10G	10G	10G	10G	10G	10G	10G	30G
3	20G	30G	10G	10G	30G	30G	50G	50G
4	30G	30G	50G	50G	50G	50G	100G	100G
5	50G	50G	100G	200G	100G	200G	100G	100G

各編號的抽選率

編號	1	2	3	4	5	6	7	8
設定 1-3	10	10	24.9	29	12.2	12.2	1.5	1.1
設定 4	10	10	19.9	24.4	15.3	15.3	3.1	2.1
設定 5	10	10	18	18	21.4	16.8	3.8	3.2
設定 6	10	10	13.2	13.2	16.8	19.8	6.1	4.3

3 擇銅鐘正解 0 次時也會進行 G 數上乘抽選

G 數	10	20	30	50	100	200	300
比例	80	15	4.45	0.39	0.1	0.05	0.01

ART 中的 G 數上乘抽選

準備/ART 中，特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選。但是純槓只在 ART 中、機會牌 B 只在準備中才會抽選（純槓抽選到 10G 上乘時，天武之極確定）

小役	純槓	機會牌 B	機會牌 A			中櫻		強銅鐘			
有無 RL	不論	不論	無		有	無	有	不論			
設定	1-6	1-6	135	24	6	1-6	1-6	1-6	135	24	6
當選率	100	100	99.9			99.9	99.9	99.9	0.6	1.1	0.75
10G	50	96.1	34.8	34.7	34.5	25.2	1.25	1.0	91.7	95.5	93.3
20G		2	28.7	28.9	28.9	24.5	1.25	1.0			
30G		1	21.5	21.9	21.8	24.5	63.5	1.0			
50G		0.8	14.4	13.9	14.2	24.5	31.5	91.0			
100G		0.08	0.4	0.4	0.4	1.00	2.0	5.0			
200G		0.01	0.1	0.1	0.1	0.15	0.3	0.6			
300G	50	0.01	0.1	0.1	0.1	0.15	0.2	0.4	8.33	4.55	6.67

小役	強西瓜					弱西瓜						
有無 RL	無		有			不論						
設定	1-6		1-6			13	2	4	5	6		
當選率	99.99		99.99			8.17	7.97	7.98	8.18	7.99		
10G	45.6		33.5			0.12	0.13	0.13	0.12	0.13		
20G	27.1		25.1									
30G	16		22			78.5	80.4	80.3	78.4	80.3		
50G	10		16			19.6	17.6	17.5	19.6	17.5		
60G										0.13		
100G	1.0		3			0.61	0.63	0.63	0.61	0.63		
150G								0.13	0.12	0.13		
200G	0.15		0.2			0.61	0.61	0.61	0.61	0.61		
300G	0.15		0.2			0.63	0.63	0.63	0.63	0.63		
小役	強櫻						弱櫻					
有無 RL	無					有	不論					
設定	13	2	4	5	6	1-6	13	2	4	5	6	
當選率	70.4	71.3	71.2	70.4	70.5	99.99	1.92	2.17	2.18	1.93	2.28	
10G	33.3	34	34	33.3	33.4	44.8	25	24.9	24.8	24.9	24.7	
20G	33.3	34	34	33.3	33.4	27.5	25	24.9	24.8	24.9	24.7	
30G	19.7	18.8	18.8	19.7	19.5	16.5	25	24.9	24.8	24.9	24.7	
50G	13.6	13.0	12.9	13.6	13.5	11.0	24.5	24.9	24.8	24.9	24.7	
60G											0.44	
100G	0.14	0.14	0.14	0.14	0.14	0.1						
150G									0.46	0.52	0.44	
200G	0.04	0.04	0.04	0.04	0.04	0.05						
300G	0.03	0.03	0.03	0.03	0.03	0.05	0.52	0.46	0.46	0.52	0.44	

真修羅/天武之極抽選

ART 中特殊小役成立時會進行真修羅/天武之極的抽選

小役	極櫻		中櫻		強櫻			強西瓜	弱西瓜	純槓		
RL	無	有	無	有	無		有	不論	不論	不論		
設定	1-6	1-6	1-6	1-6	135	24	6	1-6	1-6	1-6	1-6	
真修羅	99	90	7	10	6	3	5.5	9.1	0.19	0.06		
天武	1	10	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	50	
小役	弱櫻			機會牌 A				強銅鐘			SIN	
RL	不論			無		有		不論			不論	
設定	135	24	6	135	24	6	1-6	135	24	6	135	246
真修羅	0.86	0.46	0.69	9.33	6.45	8.25	14	1.1	0.55	0.94	0.2	0.17
天武	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.01	0.012	

真修羅之刻中的抽選

家紋獲得抽選

真修羅中會依照成立小役進行家紋獲得抽選

小役	BONUS/純槓/極櫻 中櫻/機會牌 B	機會牌 A		強櫻/強西瓜		弱櫻/弱西瓜	強銅鐘	SIN
獲得率	100					17	10.2	100
有無 RL	不論		無	有	無	有	不論	不論
1 個			85	45	96.8	84.6	98	99.9
2 個			12.6	46.2	2	11		0.1
3 個			1.8	6.6	0.9	3.3	100	
4 個	100		0.6	2.2	0.3	1.1	1.96	0.05

天武之極抽選

真修羅 20G 消化時會依照家紋數進行天武之極，家紋 4 個時天武之極確定

天武之極非當選時會以 15% 進行繼續抽選，繼續時延長 10G

家紋數	設定 1	設定 2	設定 3	設定 4	設定 5	設定 6
0-1	1	0.9	0.8	0.7	0.6	0.5
2	7	6	5	4	3	2
3	21	19	17	15	13	11

天武之極中的上乘抽選

天武之極中會依照成立小役進行 100/200/300G 的上乘

通常 RP 成立時會以 **52.1%**進行繼續抽選(1G 目的通常 RP 為繼續確定)

(與 BONUS 重複當選時以 BONUS 計)

小役	BONUS	中櫻/純槓 機會牌 AB	強櫻 強西瓜	弱櫻 弱西瓜	強銅鐘	押順銅鐘	通常 RP	SIN
100G	100					98.5	93.7	95
200G			50	95	80	1	4.8	4
300G		100	50	5	20	0.5	1.54	1

櫻花乱舞中的抽選

櫻花乱舞突入契機

修羅中的機會牌 B+BIG BONUS 成立時(準備/真修羅/天武之極中不會突入)

紅 7BIG 時切入演出時就會紅 7 連線後突入

白 7BIG 時會先不中然後演出無礼講 CHANCE 成功後突入

櫻花乱舞中的 G 數上乘抽選

櫻花乱舞中起動起動桿時會進行 7 連線抽選，會同時抽選連線次數跟演出內容

種類	結束	連線 1 次	連線 2 次	連線 3 次
比例	19.9	35.5	17.6	17.6
種類	復活連線 1 次	復活連線 2 次	復活連線 3 次	
比例	4.68	2.34	2.34	

上乘 G 數分配

7 連線	10G	20G	30G	40G	50G	60G	70G	80G	90G	100G	110G
一次	83.7		12.2		3.1					1	
兩次		85		4.6		62		1.1		0.8	1.5
三次			69.1		15.3		7.7		2.4		1
7 連線	120/140G	130G	150G	160G	180G	200G	210/230/250G	300G			
兩次		0.5	0.3			0.2					
三次	各 1	0.5	0.4	0.4	0.3	0.2	各 0.2	0.1			

戰模式中的抽選

戰模式中會依照成立小役與繼續率進行突破/繼續/撤退演出的抽選

突破選擇時拉回修羅之刻確定、撤退選擇時轉落殿模式確定

但是繼續演出(4/5G)、撤退演出(4G)中也會進行勝利置換抽選

小役	BONUS/純槓/機會牌 AB 中段櫻/強櫻/強西瓜	弱櫻/弱西瓜	強銅鐘	押順銅鐘/通常 RP/SIN			
繼續率	不論	不論	不論	50%	67%	80%	85%
突破	100	20	25	6.5	11.2	14.9	16.3
繼續		80	75	13.5	13.5	13.5	13.5
撤退				14	9.3	5.6	4.2

殿模式中的抽選

殿模式移行時會進行繼續 G 數(10/20/30G)抽選

這時一部份就會進行拉回抽選並且決定繼續率(也是要消化剛抽選到的 G 數)

上段銅鐘入賞後才開始計算繼續 G 數，消化後則殿模式結束

殿模式繼續 G 數

以下抽選到 ART 繼續的部分，殿模式 10G+50%繼續率抽選率為 0.16%

殿模式 20G+50%繼續率抽選率為 0.16%，以下類推

繼續 G 數	10G	20G	30G	10G/20G/30G			
ART 繼續率	非當選繼續			50%	67%	80%	85%
抽選率	97.4	1.8	0.2	各 0.16	各 0.03	各 0.006	各 0.003

拉回抽選

消化中會根據成立小役進行拉回抽選

小役	BONUS 極櫻	純槓	中櫻	強櫻 強西瓜	弱櫻 弱西瓜	機會牌 A	機會牌 B	強銅鐘
無 RL	100	100	45.1	9	3.64	27	30	0.03
有 RL	100		65.1	13		39		

ART 繼續率分配

繼續率	50%	67%	80%	85%
強銅鐘		33.3	33.3	33.3
其他小役	80	16	3	1