

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹

我們仍未知道那天所看見的花的名字。

パチスロあの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。



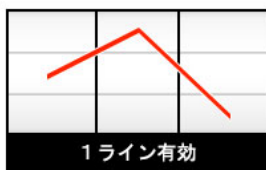
導入年月 2019/08

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 50G

小役構成



轉輪凍結 or EPISODE



BIG BONUS



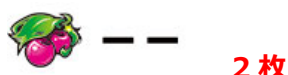
REGULAR BONUS



8 枚



3 枚



2 枚



REPLAY

轉輪配列

| リール配列 | リール 1 | リール 2 | リール 3 |
|-------|---------------|---------------|---------------|
| 20 | Blue Flower | Yellow Flower | Blue Flower |
| 19 | Watermelon | Watermelon | Watermelon |
| 18 | Blue Flower | Blue Flower | Blue Flower |
| 17 | Watermelon | Watermelon | Watermelon |
| 16 | Yellow Flower | Blue Flower | Watermelon |
| 15 | Blue Flower | Yellow Flower | Blue Flower |
| 14 | Black | Hand | Watermelon |
| 13 | Watermelon | Watermelon | Watermelon |
| 12 | Watermelon | Watermelon | Watermelon |
| 11 | Blue Flower | Yellow Flower | Watermelon |
| 10 | Blue Flower | Yellow Flower | Blue Flower |
| 9 | Watermelon | Hand | Watermelon |
| 8 | Yellow Flower | Watermelon | Black |
| 7 | Watermelon | Watermelon | Watermelon |
| 6 | Yellow Flower | Blue Flower | Watermelon |
| 5 | Blue Flower | Yellow Flower | Blue Flower |
| 4 | Hand | Watermelon | Watermelon |
| 3 | Watermelon | Black | Hand |
| 2 | Watermelon | Watermelon | Yellow Flower |
| 1 | Yellow Flower | Blue Flower | Watermelon |

開獎條件

1. 週期到達抽選 CZ/AT
2. 經由 CZ 抽選 AT
3. 規定轉數到達

轉輪凍結特典與確率

凍結確率不明，特典為 SPECIAL BONUS+
以 75%繼續率上乘 SET 數+超夏日祭典

天井情報與恩惠

第一階段天井為移行有利區間後消化 500G，此天井到達時強制週期到達，當選 CZ 或 AT
第二階段天井為移行有利區間後消化 1000G，此天井到達時當選ごめんま BONUS 確定

樂都

SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的中機台攻
最即時的線上市論壇討
最廣大的電玩消費族
最有效活動廣告平台

盡在 樂都 SLOTTO
パチスロ・柏青斯洛



樂都



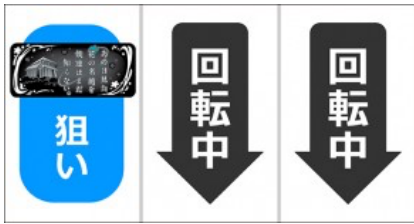
f 樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪約在轉輪上段附近瞄押黑 BAR



左轉輪中段紅櫻停止時為中段櫻確定，中右轉輪適當停止

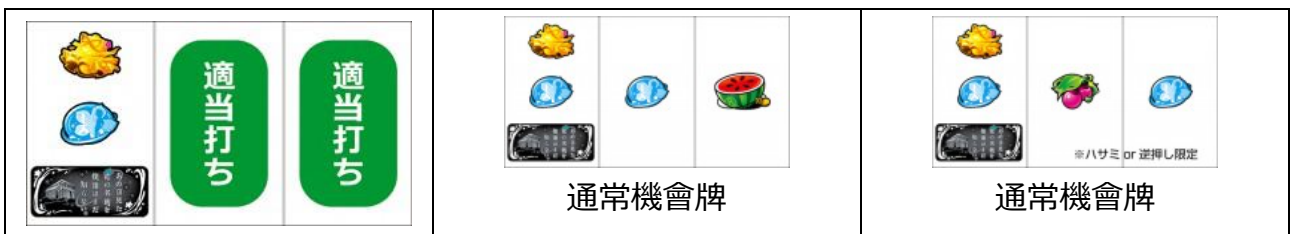
左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押紅櫻

紅櫻三連或右轉輪中段停止大牌時為強紅櫻，如果都沒有時為弱紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再再瓜連線時為通常機會牌

中段再櫻再連線的通常機會牌只限定夾押或逆押時



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成下面右邊兩個排列時為滑落機會牌



擬似 BONUS/AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，切入演出發生時則瞄押畫面上指定圖案

其他演出發生時則照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

模式介紹

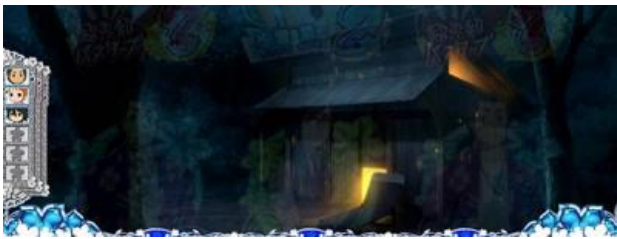
通常場景



白天場景



黃昏場景



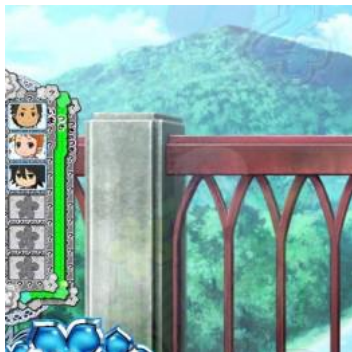
夜晚場景



回憶場景

通常時有上面的四種場景，會示唆內部狀態，黃昏為高確以上、夜晚為超高確以上
回憶場景為超超高確以上，內部狀態越好則 AT 直擊率越高

好朋友能量條



畫面左方的週期抽選「好朋友能量條」在 RP 或特殊小役成立時會進行角色獲得抽選
集滿六人時為週期到達，會進行めんま機會或是 AT 直擊抽選，集滿六人需要約 70G
平均期待度約 30%。邊框的顏色也會示唆期待度，初回與三的倍數週期時的期待度較高

めんま機會（前半部分）



めんま機會為前半 5G 與後半 1G+a 構成，前半 RP 與特殊小役會開放聽牌的線數
特殊小役成立時可期待開放複數線，強小役有機會開放全線。要是開放到同樣數字時
則該數字圖案會進行強化（全部有五階段）

めんま機會 (後半部分)



後半部分會持續到押順銅鐘成立，採用 SEG LINK SYSTEM，前半部分開放的立直線數字如果抽到對應的押順銅鐘則當選 AT 濃厚，成功期待度約 40%，特殊小役則當選 AT 確定「ぜんぶとーりっぴ」演出發生時則有機會獲得全線，立直數字圖案強化時成功的報酬會上升
粉色圖案為 AT、紅色為 AT 複數庫存、紫色為 AT 3SET 以上庫存、金色為 AT 複數庫存+BONUS
金色閃亮為 AT 與 BONUS 都複數庫存。めんま機會失敗時則開放的立直線會保留到下一次

ごめんま BONUS



AT 結束時的一部分或是通常時的規定轉數到達時所當選的 ROUND 管理型擬似 BONUS 純增約 3.0 枚/G，1ROUND 為銅鐘 6 次，BONUS 中圖案連線則獲得 ROUND 數庫存平均繼續 ROUND 數為 20ROUND，目標為到達最大的 40ROUND。AT 肉包時突入期待度較高

Flower's memory



複數部分所構成的 AT，首先會從開場故事開始後突入 AT 主要部分
主要部分目標為連莊來獲得大量枚數，會抽選擬似 BONUS 或是上乘特化區間等

開場故事



AT 初當時突入，純增約 3.1 枚/G，繼續 21G，可以從六人中選擇想要看的故事
消化中會抽選捉迷藏機會

AT 主要部分



為 20G 繼續的 SET 數管理型 AT，純增約 1.5 枚/G，SET 數上乘的主要契機為捉迷藏機會
畫面中央停止捉迷藏機會的圖案時為突入濃厚，圖案三個連線時為當選 BONUS 濃厚

EPISODE



主要部份中有機會突入的 EPISODE 有通常與 SP 兩種，前者為 30G 然後全部有八種故事
後者為 80G 繼續，都是純增 3.1 枚/G。主要部分的繼續 SET 數會有不同的 EPISODE 圖入率
個位數為 3.7.0 時則突入期待度較高，SP 的突入契機為 BONUS 連線後的升格演出中升格

捉迷藏機會



AT SET 數庫存的主要契機，前半開放聽牌線，後半押順銅鐘的押順 SEG 對應開放線
跟通常時的めんま大致上一樣，但是成功就是上乘 SET 數或是 BONUS，期待度提升到 60%
前半除了不中以外的全部小役都會開放聽牌線，特殊小役還會進行轉數上乘!?
後半部分 RP 會使全線強化一階段，特殊小役成立時會獲得最好的那條線或是全部線

BIG BONUS



純增 3.1 枚/G，銅鐘指示 20 次以上的擬似
BONUS，消化中會進行 SET 數上乘抽選
不中小役則有機會上乘銅鐘次數，BAR 連線
成立時則當選夏日祭典

REG BONUS



純增 3.1 枚/G，銅鐘指示 6 次的擬似 BONUS
消化中一樣也會進行 SET 數上乘抽選
BAR 連線會進行夏日祭典突入抽選
消化中的角色介紹有秘密必須要注意

(超) 夏日祭典



BONUS 中的 BAR 連線成立時突入，為 SET 數與 BONUS 的上乘特化區間，純增 3.1 枚/G
 1SET 為 10G 繼續。全部小役都會進行上乘抽選，演出成功為上乘濃厚
 上位版本的超夏日祭典繼續率約 75%!夏日祭典持續好幾 SET 時為超夏日祭典濃厚!?

通常時演出

めんま機會前兆場景



前兆場景要注意畫面周圍的特效顏色，紫色則為大好機，彩色為超好機
 基本上顏色是對應好朋友能量條的顏色，前兆中出現兔子時期待度上升

請實現我的願望切入演出



起動時發生的切入演出為
 強小役以上濃厚+大好機

煙火變動



圖案變動時發生煙火特效的話為大好機

次回預告



發生時為期待度大的次回預告
 會發展對應的演出

擬似連



各種角色都有擬似連演出
 三連時期待度 80%
 四連時為 AT 確定

液晶出目



順目 123.234.321...或是聽牌
 頻繁發生時要注意，當然也有
 例如 331.253 等的立直目

未見花名轉輪凍結



有兩種轉輪凍結演出，特典為銅鐘 30 次的 SPECIAL BONUS+75%繼續率的 SET 數上乘抽選+
 超夏日祭典

連續演出

めんま機會對應的連續演出



樹葉立直



花立直



SD系立直



めんま拉扯機會

連續演出成功的話則突入めんま機會濃厚，都有機會上升演出，めんま拉扯機會有機會直擊 AT

連續演出



冰棒立直



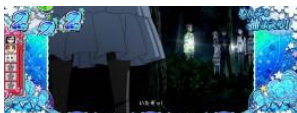
考試立直



抓娃娃機立直



吵架仲裁立直



抓住めんま立直



真正的願望立直



夏天怪獸立直



獲得稀有的けもん立直



ぼっぼ的願望立直



看著我吧立直



I wonder 立直

連續演出成功時則當選 CZ 或是 AT，標題的顏色與切入演出的顏色必須要注意

看著我吧立直發生時為大好機，I wonder 立直則當選 BB 確定!?

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

AT 中主要部分的場景



輪盤演出



鐵橋場景



黃昏的秘密基地場景



夜晚的秘密基地場景



Secret Base 場景

主要部份中的場景全部有四種，SET 開始時會以輪盤演出來決定，場景會示唆捉迷藏機會的抽選狀態，鐵橋有機會高確、黃昏為高確的好機、夜晚可期待超高確、Secret Base 為繼續確定+高確以上濃厚。輪盤演出中也有可能選到夏日祭典

ENDING



有利區間即將完走時會發生
純增為 3.1 枚/G

AT 結束後的場景



AT 後不要立即棄台，會移行黃昏場景與非有利區間，但是抽到強特殊小役會 50%直擊 AT 弱小役也有直擊的機會

各種確率

基本 SPEC

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| AT 初當 | 1/386.7 | 1/373.1 | 1/342.5 | 1/310.9 | 1/290.1 | 1/272.0 |
| 機械割 | 97.9% | 98.9% | 100.8% | 104.1% | 107.5% | 110.1% |

小役確率

| 小役 | RP | 押順銅鐘 | 凍結銅鐘 | 弱櫻 | 強櫻 |
|----|---------|--------|---------|--------|---------|
| 確率 | 1/7.3 | 1/1.4 | 1/16384 | 1/72.8 | 1/496.5 |
| 小役 | 中段櫻 | 西瓜 | 機會牌 A | 機會牌 B | |
| 確率 | 1/13107 | 1/79.6 | 1/655.4 | 1/993 | |

好朋友能量條的抽選

通常時小役成立時會進行好朋友加算抽選，當集滿六個角色時會進行週期抽選

有利區間移行後 500G 的第一天并到達時，會強制追加好朋友 6~12 人後強致使能量條滿 70%的機率追加 6 人、各 5%的機率追加 7~12 人，多出的人數會到下次週期使用

| 小役 | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 | +6 |
|--------|------|-----|------|-----|-----|-----|
| RP | 29.2 | 0.4 | | | | 0.4 |
| 弱櫻/西瓜 | 40 | 25 | 8.8 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 強櫻/機會牌 | | 60 | 27.5 | 4.2 | 4.2 | 4.2 |

會根據量條顏色進行 CZ めんま機會與 AT 直擊抽選

| 量條顏色 | 白色 | 藍色 | 綠色 | 紅色 | CZ 確定 | AT 確定 |
|------|-----|-----|------|------|-------|-------|
| CZ | 4.6 | 9.6 | 39.6 | 74.6 | 100 | |
| AT | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | | 100 |

量條顏色會在有利區間移行時事先抽好之後三週期的顏色，會依照第幾週期進行抽選

| 第幾週期 | 白色 | 藍色 | 綠色 | 紅色 | CZ 確定 | AT 確定 |
|-----------|------|------|------|------|-------|-------|
| 1 | 50 | | | 49.2 | 0.4 | 0.4 |
| 2 | | 84.2 | 12.5 | 2.5 | 0.4 | 0.4 |
| 3.6.9... | | | 75 | 24.2 | 0.4 | 0.4 |
| 4.7.10... | 33.3 | 41.7 | 12.5 | 11.7 | 0.4 | 0.4 |
| 5.8.11... | 35.4 | 35.4 | 0.4 | 25 | 0.4 | 3.3 |

表模式相關抽選

表模式有通常/高確/超高確/超超高確的四種模式

特殊小役成立時會依照滯在模式進行 AT 直擊抽選

| 小役 | 弱櫻/西瓜 | | | | 強櫻/機會牌 | | | | 不中 |
|------|-------|-----|-----|------|--------|------|------|-----|-----|
| | 通常 | 高確 | 超高 | 超超 | 通常 | 高確 | 超高 | 超超 | |
| 設定 1 | 0.4 | 0.4 | 1.3 | 5 | 2.5 | 5 | 25 | 100 | 0.4 |
| 設定 2 | | | 1.7 | 5.8 | 3.3 | 6.3 | 27.5 | | |
| 設定 3 | 0.8 | 0.8 | 2.1 | 7.5 | 5 | 7.9 | 30 | | |
| 設定 4 | 1.7 | 1.7 | 2.5 | 10 | 5.8 | 10 | 33.3 | | |
| 設定 5 | 2.1 | 2.1 | 3.3 | 11.3 | 6.7 | 12.5 | 35 | | |
| 設定 6 | 2.5 | 2.5 | 4.2 | 12.5 | 8.3 | 15 | 40 | | |
| | | | | | | | | | 未公布 |

小役成立時會進行模式移行抽選，沒列出的機率為原模式滯在

通常滯在時

| 小役 | 弱櫻/西瓜 | | | 強櫻/機會牌 | | |
|--------|-------|-----|-----|--------|------|-----|
| 移行 | 高確 | 超高 | 超超 | 高確 | 超高 | 超超 |
| 設定 1-2 | 45.8 | 3.3 | 0.8 | 50 | 24.2 | 0.8 |
| 設定 3 | | 5 | | | | |
| 設定 4 | | 5.8 | | | | |
| 設定 5 | | 6.7 | | | | |
| 設定 6 | | 7.5 | | | | |

高確滯在時

| 小役 | 不中/銅鐘 | 弱櫻/西瓜 | | 強櫻/機會牌 | |
|--------|-------|-------|-----|--------|-----|
| 移行 | 通常 | 超高 | 超超 | 超高 | 超超 |
| 設定 1-2 | 33.3 | 23.3 | 1.7 | 48.3 | 1.7 |
| 設定 3 | | 27.5 | | | |
| 設定 4 | | 30 | | | |
| 設定 5-6 | | 33.3 | | | |

超高確滯在時

| 小役 | 不中/銅鐘 | | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|--------|-------|------|-------|--------|
| 移行 | 通常 | 高確 | 超超 | 超超 |
| 設定 1-6 | 16.7 | 16.7 | 10 | 10 |

超超高確滯在時

| 小役 | 不中/銅鐘 | | |
|--------|-------|------|------|
| 移行 | 通常 | 高確 | 超高 |
| 設定 1-6 | 16.7 | 16.7 | 16.7 |

移行各高確時會抽選保證轉數，保證轉數中不會進行模式轉落抽選

| 保證轉數 | 10G | 20G | 30G | 50G |
|------|------|------|-----|-----|
| 高確 | 98.8 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 超高確 | | 99.2 | 0.4 | 0.4 |
| 超超高確 | | | | 100 |

裏模式相關抽選

表模式有裏通常 A/裏通常 B/裏高確 A/裏高確 B 的四種模式

特殊小役成立時會依照滞在模式進行 AT 直擊抽選

| 小役 | 模式 | 設定 1 | 設定 2 | 設定 3 | 設定 4 | 設定 5 | 設定 6 |
|----|-------|------|------|------|------|------|------|
| RP | 裏高確 A | 0.4 | | 0.8 | | 1.3 | |
| | 裏高確 B | 1.3 | 2.9 | 4.6 | 5 | 7.5 | 8.3 |
| 銅鐘 | 裏高確 B | 0.4 | | | 0.8 | | |

小役成立時會進行模式移行抽選，沒列出的機率為原模式滞在

裏通常 A 滞在時

| 小役 | RP | | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 | | |
|------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|
| 移行 | 裏通常 B | 裏高確 A | 裏高確 A | 裏通常 B | 裏高確 A | 裏高確 B |
| 設定 1 | 7.9 | 0.4 | 0.4 | 91.7 | 7.9 | 0.4 |
| 設定 2 | 8.8 | | | 90.8 | 8.8 | |
| 設定 3 | 9.6 | | | 90 | 9.6 | |
| 設定 4 | 10.4 | | | 89.2 | 10.4 | |
| 設定 5 | 11.3 | | | 88.3 | 11.3 | |
| 設定 6 | 12.1 | | | 87.5 | 12.1 | |

裏通常 B 滞在時

| 小役 | 不中 | RP | | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 移行 | 裏通常 A | 裏高確 A | 裏高確 B | 裏高確 A | 裏高確 A |
| 設定 1 | 50 | 7.9 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 設定 2 | | 8.8 | | | |
| 設定 3 | | 9.6 | | | |
| 設定 4 | | 10.4 | | | |
| 設定 5 | | 11.3 | | | |
| 設定 6 | | 12.1 | | | |

裏高確 A 滞在時

| 小役 | 不中 | | RP | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 移行 | 裏通常 A | 裏通常 B | 裏高確 B | 裏高確 B | 裏高確 B |
| 設定 1 | 41.7 | 33.3 | 5 | 0.4 | 100 |
| 設定 2 | | | 6.3 | | |
| 設定 3 | | | 7.5 | | |
| 設定 4 | | | 8.8 | | |
| 設定 5 | | | 10 | | |
| 設定 6 | | | 11.3 | | |

裏高確 B 滞在時

33.3%移行裏高確 A

CZ「めんま機會」中的抽選

前半的立直線開放抽選，開放哪條線是完全平均亂數抽選，選到同一條線時則顏色上升

| 開放線數 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|--------|-----|------|-----|----|----|
| RP | 100 | | | | |
| 弱櫻/西瓜 | | 99.6 | 0.4 | | |
| 強櫻/機會牌 | | | 50 | 25 | 25 |

後半部分成立銅鐘或是特殊小役時會進行全線獲得抽選

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|--------|-----|-----|-----|-----|-----|----|
| 銅鐘 | 0.4 | | | 0.8 | | |
| 弱櫻/西瓜 | 1.3 | 2.5 | 3.8 | 5 | 7.5 | 10 |
| 強櫻/機會牌 | 50 | | | | | |
| 確定役 | 100 | | | | | |

CZ 中凍結銅鐘/中段櫻成立時，立直線會留到捉迷藏機會中使用

AT 開場故事中的抽選

會依照成立小役進行捉迷藏機會的抽選

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----|-------|-----|-------|-----|--------|-----|
| RP | 0.4 | 0.8 | 1.3 | 1.7 | 2.1 | 2.5 |
| 小役 | 不中/銅鐘 | | 弱櫻/西瓜 | | 強櫻/機會牌 | |
| 當選率 | 0.4 | | 2.5 | | 25 | |

AT 主要部份中的抽選

會依照成立小役進行 BONUS 的抽選

| 小役 | 銅鐘 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|--------|------|-------|--------|
| 設定 1-3 | 0.02 | 0.4 | 12.5 |
| 設定 4-6 | 0.04 | 0.8 | |

會依照 KC 抽選狀態與成立小役進行捉迷藏機會的抽選

| 小役 | 不中 | RP | 銅鐘 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|----|-----|-----|-----|-------|--------|
| 通常 | 0.4 | 0.4 | 0.2 | 5 | 66.7 |
| 高確 | 0.4 | 1.3 | 0.2 | 25 | 75 |
| 超高 | 0.4 | 25 | 1.3 | 66.7 | 100 |

結束待機中的抽選

會依照成立小役進行拉回抽選

| 小役 | 不中/RP | 銅鐘 | 其他特殊小役 |
|-----|-------|------|--------|
| 當選率 | 0.4 | 0.05 | 100 |

內部還有庫存時有極低機率會移行此演出，此時會進行捉迷藏機會的抽選

| 小役 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 | 其他小役 |
|-----|-------|--------|------|
| 當選率 | 2.5 | 25 | 0.4 |

AT 中模式與狀態相關

AT 中有 FM 模式與 KC 狀態兩種，首先 AT 初當時會進行 FM 模式抽選

FM 模式總共有通常 ABC/高確 ABC/一步登天 ABC 九種（以下為設定 1 抽選率）

| | | | | | |
|-------|------|--------|--------|--------|------|
| FM 模式 | 通常 A | 通常 B | 通常 C | 高確 A | 高確 B |
| 分配比例 | 34.2 | 17.5 | 12.5 | 10 | 0.4 |
| FM 模式 | 高確 C | 一步登天 A | 一步登天 B | 一步登天 C | |
| 分配比例 | 0.4 | 23.3 | 1.3 | 0.4 | |

基本上 AT 中 FM 模式就是固定不變，除了當選 EPISODE 時會進行移行高確 C 的抽選

| | EPISODE | SPECIAL EPISODE |
|-----|---------|-----------------|
| 當選率 | 2.5 | 12.5 |

KC 狀態除了第一 SET 抽選率會有不同，第二 SET 後的抽選率都相同

會依照滯在的 FM 模式而有抽選率的不同

第一 SET

| FM 模式 | 通常 ABC/高確 ABC | | | 一步登天 ABC | | |
|-------|---------------|-------|-------|----------|-------|-------|
| 滯在 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 |
| KC 通常 | 50 | | | 100 | | |
| KC 高確 | 49.6 | 99.6 | | | 100 | |
| KC 超高 | 0.4 | 0.4 | 100 | | | 100 |

第二 SET 後

| FM 模式 | 通常 A | | | 通常 B | | |
|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|
| 滯在 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 |
| KC 通常 | 75 | 99.2 | 99.2 | 60 | 99.2 | 99.2 |
| KC 高確 | 24.6 | 0.4 | 0.4 | 39.6 | 0.4 | 0.4 |
| KC 超高 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| FM 模式 | 通常 C | | | 高確 A | | |
| 滯在 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 |
| KC 通常 | 33.3 | 99.2 | 99.2 | 75 | 74.6 | 74.6 |
| KC 高確 | 66.3 | 0.4 | 0.4 | 2.6 | 0.4 | 0.4 |
| KC 超高 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 25 | 25 |
| FM 模式 | 高確 B | | | 高確 C | | |
| 滯在 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 |
| KC 通常 | 60 | 59.6 | 59.6 | 33.3 | 32.9 | 32.9 |
| KC 高確 | 39.6 | 0.4 | 0.4 | 66.3 | 0.4 | 0.4 |
| KC 超高 | 0.4 | 40 | 40 | 0.4 | 66.7 | 66.7 |
| FM 模式 | 一步登天 A | | | 一步登天 B | | |
| 滯在 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 |
| KC 通常 | 99.6 | | | 95 | | |
| KC 高確 | 0.4 | 99.6 | | 5 | 95 | |
| KC 超高 | | 0.4 | 100 | | 5 | 100 |

| FM 模式 | 一步登天 C | | |
|-------|--------|-------|-------|
| 滯在 | KC 通常 | KC 高確 | KC 超高 |
| KC 通常 | 75 | | |
| KC 高確 | 25 | 75 | |
| KC 超高 | | 25 | 100 |

上面的 KC 狀態決定後，輪盤演出當轉成立特殊小役時會進行狀態升格抽選

| 滯在 | KC 通常 | | KC 高確 |
|--------|-------|-------|-------|
| 移行 | KC 高確 | KC 超高 | KC 超高 |
| 弱櫻/西瓜 | 9.6 | 0.4 | 10 |
| 強櫻/機會牌 | 98.8 | 1.3 | 50 |

BIG/REG 中的抽選

BONUS 確定畫面中持續 30G 以上時則會獲得 AT 1SET 庫存，之後每 10 轉追加 1SET

BIG 開始時的 25%會上乘 1SET，REG 中不中小役成立時的 25%上乘 1SET

BIG/REG 中會依照成立小役進行夏日祭典抽選

| 小役 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 | BAR 連線 |
|-----|-------|--------|--------|
| 當選率 | 2.5 | 25 | 100 |

夏日祭典當選時，會根據當選契機進行一般與超的分配

| | BIG 中 | | REG 中 | |
|--------|-------|-------|-------|-------|
| 當選契機 | 夏日祭典 | 超夏日祭典 | 夏日祭典 | 超夏日祭典 |
| 弱櫻/西瓜 | | 100 | | 100 |
| 強櫻/機會牌 | 83.3 | 16.7 | | 100 |
| BAR 連線 | 96.7 | 3.3 | 50 | 50 |

(超) 夏日祭典中的抽選

夏日祭典為 1SET 10G，消化後會依照繼續率進行繼續抽選，一般為 0.4%、超為 75%

消化中會依照成立小役進行 AT SET 數上乘抽選

| 小役 | 不中/RP | 銅鐘 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|-----|-------|------|-------|--------|
| 當選率 | 25 | 12.5 | 100 | 100 |

EPISODE 相關抽選

會依照 AT 是第幾 SET 的個位數與滯在的 FM 模式進行 EP 抽選

| 個位數 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 0 |
|--------|-----|-----|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| 通常 ABC | | 0.4 | 33.3 | 0.4 | | 0.4 | 33.3 | 0.4 | | 100 |
| 其他模式 | 0.4 | 0.4 | 33.3 | 0.4 | 0.4 | 0.4 | 33.3 | 0.4 | 0.4 | 100 |

EP 中會依照成立小役進行 AT SET 數的庫存抽選

| 小役 | 不中/RP | 銅鐘 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|-----|-------|------|-------|--------|
| 當選率 | 0.4 | 0.02 | 1.3 | 10 |

ごめんま BONUS 的抽選

AT 結束時會依照繼續 SET 數進行ごめんま BONUS 的突入抽選

通常時規定轉數到達時也會進行突入抽選（尚未公布）

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------|------|----|------|----|------|----|
| 肉包時 | 12.5 | 15 | 17.5 | 20 | 22.5 | 25 |
| 非肉包時 | 0.4 | | | | | |

消化中會根據成立小役進行 ROUND 庫存抽選

| 小役 | 不中/RP | 銅鐘 | 弱櫻/西瓜 | 強櫻/機會牌 |
|------|-------|------|-------|--------|
| 當選率 | 0.4 | 0.2 | 50 | 80 |
| 1SET | 100 | 1100 | 99.6 | 75 |
| 2SET | | | | 25 |
| 3SET | | | 0.4 | 5 |

Sammy 獎盃示唆

| 獎盃顏色 | 銅色 | 銀色 | 金色 | 麒麟紋 | 彩色 |
|------|---------|---------|---------|---------|------|
| 示唆內容 | 設定 2 以上 | 設定 3 以上 | 設定 4 以上 | 設定 5 以上 | 設定 6 |

REG 中角色示唆

| | | |
|--|--|---|
|  一般男生角色 開始時為奇數設定期待高 |  一般女生角色 開始時為偶數設定期待高 |  「あの日」是紅色文字 高數定較容易出現 |
|  設定 2 以上確定 |  設定 2 以上確定 |  設定 2 以上確定 |
|  設定 5 以上濃厚 |  設定 5 以上濃厚 |  設定 5 以上濃厚 |

AT 中 EPISODE 的順序示唆

「めんまの日記」發生時間點的設定示唆

| 第 1 次 EP 時 | 第 2 次 EP 時 | 第 3 次 EP 時 | 第 4 次 EP 時 | 第 5~7 次 EP 時 |
|------------|------------|------------|------------|--------------|
| 奇數設定期待高 | 偶數設定期待高 | 設定 2 以上確定 | 設定 4 以上確定 | 設定 5 以上確定 |

同一 EP 連續出現

連續兩次：設定 2 以上確定、連續三次：設定 5 以上確定

在第三次跟第四次連續出現：設定 4 以上確定

ごめんま BONUS ROUND 開始畫面

| | | |
|--|--|--|
|  設定 3 以上確定 |  設定 4 以上確定 |  設定 5 以上確定 |
|--|--|--|

AT 中獲得枚數表示示唆

| | | |
|-------------|------------|------------|
| 256 枚 OVER | 456 枚 OVER | 666 枚 OVER |
| 設定 2.5.6 確定 | 設定 4 以上確定 | 設定 6 確定 |

通常時特殊切入演出

| | | |
|--|--|---|
|  <p>一般演出</p> |  <p>めんま&じんたん&特殊系 以外發展時設定 1 否定</p> |  <p>めんま&特殊系 以外發展時設定 1 否定</p> |
|  <p>めんま&特殊系 以外發展時設定 1 否定</p> |  <p>あなる&特殊系 以外發展時設定 1 否定</p> |  <p>つるこ&特殊系 以外發展時設定 1 否定</p> |
|  <p>めんま&あなる&特殊系 以外發展時設定 1 否定</p> |  <p>出現時為設定 4 以上確定 演出失敗時為設定 6 濃厚</p> | |