

科學超電磁砲 2

とある科学の超電磁砲 2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



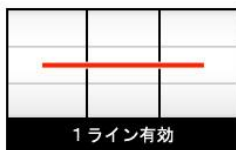
導入年月 2025/11

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



大霸王祭 BONUS

LEVEL5 BONUS



超電磁砲 BONUS



女王 BONUS



超電磁砲硬幣



銅鐘



西瓜



紅櫻



REPLAY

轉輪配列

リール配列	リール 1	リール 2	リール 3
20	銅鐘	西瓜	銅鐘
19	西瓜	銅鐘	銅鐘
18	紅櫻	紅櫻	紅櫻
17	銅鐘	西瓜	西瓜
16	西瓜	銅鐘	西瓜
15	銅鐘	西瓜	銅鐘
14	西瓜	紅櫻	西瓜
13	大霸王祭	西瓜	紅櫻
12	西瓜	西瓜	西瓜
11	西瓜	銅鐘	西瓜
10	銅鐘	西瓜	銅鐘
9	西瓜	大霸王祭	西瓜
8	紅櫻	西瓜	大霸王祭
7	西瓜	西瓜	西瓜
6	大霸王祭	銅鐘	西瓜
5	銅鐘	西瓜	銅鐘
4	西瓜	紅櫻	西瓜
3	紅櫻	西瓜	紅櫻
2	西瓜	西瓜	西瓜
1	西瓜	銅鐘	西瓜

開獎條件

1. 特殊小役抽選 CZ
2. 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

通常時中段櫻成立時或是女孩判定/JUDGE LIGHT
 ATTACK 中瞄押 BAR 時非停止時發生
 特典為當選 PHASE NEXT 確定

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G, 天井到達時成立超電磁砲硬幣連線後當選 AT 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



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



通常時左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR 硬幣



左轉輪中段櫻停止時為中段櫻濃厚，中右轉輪適當停止



左轉輪紅櫻出現時，要是沒有其他小役連線時則為紅櫻



左轉輪西瓜出現時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜



左轉輪上段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止即可



硬幣連線時為超電磁砲硬幣，左轉輪黑 BAR 可替代硬幣

AT 與擬似 BONUS 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中指定圖案

其他演出則照通常時打法瞄押即可

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

場景與模式介紹

通常場景



常盤台中學



學園都市



露天平台



煙火



美琴的夢

通常時紅櫻或西瓜成立時，或是規定轉數(每 100G)到達時會抽選內部狀態上升

狀態上升時則本機最重要小役的超電磁砲硬幣出現率會上升，滯在場景會示唆內部狀態上面越右邊的期待度越高，美琴的夢為真前兆濃厚。出現超電磁砲硬幣時會抽選 CZ 或上位 CZ 接著經由 CZ 來抽選 AT 為本機主要的抽選流程，其他特殊小役也有機會引發超電磁砲硬幣連線

女孩判定



突入時為 CZ 以上確定的 CZ 等級上升區間，出現瞄押切入演出後停止金 BAR 越多則突入期待度越高的 CZ，停止一個時突入音樂機會，停止兩個以上時突入電磁砲對決。金 BAR 停止對應的機會轉輪時算停止兩個，金 BAR 連線則直擊 AT，紅 7 連線則當選超電磁砲 BONUS+AT 發生切入演出但是沒停止金 BAR 時則突入最強特化區間的 PHASE NEXT

音樂機會



成功期待度約 32% 的 CZ，10G 間全小役都會抽選 AT，成立 RP 時為好機，播出歌曲則當選 AT

電磁砲對決



VS 麦野沈利



VS 清ヶ太郎丸



成功期待度約 55%或 80%的 CZ，切入演出會發生三次，會依照金 BAR 的停止數量而勝利期待度有所不同，對戰的角色也會有期待度不同，麦野沈利約 55%、清ヶ太郎丸約 80%
當麻登場時為超激熱!?CZ 中成立特殊小役時會抽選增加切入演出的發生次數

知道婚后光子而前來挑戰



為直接突入的上位 CZ，突入時保證當選 AT 以上，10G 內發生空氣演出時則追加當選白 7

AT 與 BONUS 介紹

超電磁砲 DRIVE



初期轉數 50G，純增 2.6 枚/G 的主要 AT，AT 中紅櫻或西瓜會抽選場景上升、轉數上乘、以及超電磁砲硬幣連線，高場景較容易出現硬幣連線，硬幣連線時則上乘濃厚且約 1/3 抽選突入 JUDGE LIGHT ATTACK。AT 中消化規定轉數會抽選 BONUS，第三次後的 BONUS 有機會突入上位 CZ，所以此 AT 的目標首先為當選三次 BONUS

AT 中的場景



驅動鎧甲



分身



兔女郎舞



食屍部隊



超兔女郎舞

AT 中的場景左邊三個越右邊的期待度越高，超兔女郎舞中的超電磁砲硬幣出現率會上升到 1/3.6 且有 20G 的滯在保證。食屍部隊為特殊場景，為超電磁砲硬幣連線高確且超電磁砲硬幣連線時突入 JUDGE LIGHT ATTACK 濃厚

JUDGE LIGHT ATTACK



食屍部隊 ATTACK



ITEM ATTACK

為上乘特化區間，會發生一次瞄押切入演出，金 BAR 停止時則上乘轉數，紅 7 連線的話則當選上乘+BONUS，金 BAR 停止在機會轉輪時則會發生分割上乘後上乘兩次。上位版的食屍部隊 ATTACK 則停止機會轉輪時上乘三位數濃厚，ITEM ATTACK 則全部都是機會轉輪

私人模式



JUDGE LIGHT ATTACK 結束時的一部分突入的 7G 拉回區間，發生告知的話則再度突入 JUDGE LIGHT ATTACK，這次結束後一定再度突入私人模式，繼續率最高 80%

撒嬌任務



AT 中西瓜會抽選突入的 CZ, 規定轉數內抽到 RP 或是特殊小役則突入認真自力抽選 T 成功期待度約 50%

認真自力抽選 T



為完全自力抽選報酬的區間, 會出現 4 個報酬面板, 每一轉輪流, 成立 RP 則獲得該面板報酬 V 則獲得 BONUS, 特殊小役成立時會使全面板的報酬升格成 BONUS 以上

BONUS



女王 BONUS



超電磁砲 BONUS



大霸王祭 BONUS



LEVEL5 BONUS

AT 中的 BONUS 有四種, 純增 4 枚/G, 7.7.BAR 連線的女王 BONUS 為 10G, 消化中會抽選轉數上乘以及場景上升。紅 7 連線的超電磁砲 BONUS 為 25G, 場景上升濃厚且會抽選轉數上乘 白 7 連線為大霸王祭 BONUS 或是 LEVEL5 BONUS, 都是 25G, 消化中會抽選轉數上乘 一個平均上乘 100G, 另外一個則為 160G

BONUS 中的對決



基本第三次 BONUS 後的 BONUS 中會發生對決, 勝利則突入上位 AT 的超電磁砲 OVER DRIVE

Eternal Party



為至少繼續 10G 的上乘特化區間，每轉抽選轉數上乘，10G 消化後會持續到沒抽到上乘為止

PHASE NEXT



切入演出發生時都沒停止金 BAR 或是通常時成立中段櫻時突入的最強上乘特化區間

10G 間每一轉都會發生上乘，特殊小役成立時為大量上乘的好機

超電磁砲 OVER DRIVE



1SET 30G，純增 4 枚/G 的每關繼續型的上位 AT，每關結束時會發生對決，我方勝利則繼續

繼續率超過 90%!突入時期待枚數超過 3500 枚(含下位 AT 等一連以來的出玉)

我方敗北的話則結束上位 AT 後放出白 7BONUS，BONUS 消化中獲得的上乘轉數以及

突入上位 AT 前剩的轉數會加在一起後回到一般 AT(有利區間繼續時)

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/175.7	1/172.6	1/168.5	1/156.6	1/145.7	1/137.5
AT	1/317.8	1/311.8	1/304.4	1/272.4	1/248.1	1/235.3
出玉率	97.7%	98.9%	100.3%	105.4%	110.0%	112.9%

小役確率

小役	不中小役	RP	指示 RP	銅鐘	指示銅鐘	紅櫻	西瓜
確率	1/1.6	1/7.6	1/182	1/5.9	1/28.3	1/43.5	1/99.9

不中小役確率含押順銅鐘押順錯誤的確率，以下為 RP 與一枚役的詳細確率

小役	RP1	RP2	RP3	RP4	RP5	RP6	RP7	RP8
確率	1/13.8	1/41.5	1/41.5	1/546.1	1/546.1	1/546.1	1/185.1	1/185.1
小役	一枚 1	一枚 2	一枚 3	一枚 4	一枚 5	一枚 6	一枚 7	一枚 8
確率	1/17.2	1/17.2	1/38.6	1/38.6	1/655.4	1/655.4	1/152.4	1/152.4
小役	一枚 9	一枚 10	一枚 11	一枚 12	一枚 13	一枚 14	一枚 15	
確率	1/126	1/126	1/297.9	1/297.9	1/297.9	1/297.9	1/1024	

以上的 RP 與一枚役會依照第一停止的轉輪是哪個轉輪形成不同小役

先停止中轉輪時 RP1~8 都會形成硬幣或 RP 連線

先停止中轉輪時一枚役 1~11 都會形成硬幣或銅鐘連線，12~15 為不中牌型

小役	先停止左	先停止右	小役	先停止左	先停止右
RP①	RP	右 1 個	1 枚役④	銅鐘	3 個
RP②	RP	中右 2 個	1 枚役⑤	右斜下硬幣	左 1 個
RP③	RP	左右 2 個	1 枚役⑥	右斜下硬幣	中 1 個
RP④	上段硬幣	右 1 個	1 枚役⑦	西瓜硬幣	左 1 個
RP⑤	上段硬幣	中右 2 個	1 枚役⑧	西瓜硬幣	中 1 個
RP⑥	上段硬幣	左右 2 個	1 枚役⑨	紅櫻硬幣	左 1 個
RP⑦	RP	硬幣或 RP	1 枚役⑩	紅櫻硬幣	中 1 個
RP⑧	RP		1 枚役⑪	立直目	BAR 連線
1 枚役①	銅鐘	左 1 個	1 枚役⑫~⑭	不中	7 連線
1 枚役②	銅鐘	中 1 個	1 枚役⑮	不中	BAR 非停止
1 枚役③	銅鐘	左中 2 個			

以上西瓜硬幣與紅櫻硬幣為左轉輪停止西瓜或紅櫻時同時形成硬幣連線

右 1 個中右 2 個則為逆押時瞄押大牌圖案時停止大牌圖案的個數

以下為逆押瞄押演出時的合算確率

小役	BAR 停 1 個	BAR 停 2 個	BAR 停 3 個	BAR 連線	7 連線	BAR 非停止
確率	1/4.5	1/12.9	1/38.6	1/297.9	1/297.9	1/1024

內部模式與煙火 TABLE 相關

模式有 ABCDE 五種，天井轉數如下(要加前兆轉數)

模式 A 999G、模式 BC 699G、模式 D 299G、模式 E 199G

煙火 TABLE 為每消化 100G 時會抽選移行超高確狀態的煙火場景的管理 TABLE

模式 AB 為 TABLE0、模式 C 為 TABLE1、模式 DE 為 TABLE0~2 其一

TABLE0 時為百位數是奇數時會移行、TABLE1 時為百位數是偶數時會移行

TABLE2 時在百位數是奇數時的 75%以及偶數時的 66.8%移行

通常時狀態移行抽選

押順指示為 RP4~6 與一枚役 7~10 的押順指示的硬幣非連線

滞在	小役	設定	1	2	3	4	5	6
通常	紅櫻	高確準備	66.8	66.4	66	64.1	61.7	59.8
		高確	33.2	33.6	34	35.9	38.3	40.2
	西瓜	高確準備	96.9	96.5	96.1	95.7	94.6	93.8
		高確	3.1	3.5	3.9	4.3	5.5	6.25
	押順指示	高確準備	12.5	12.9	13.3	14.1	15.2	16.8
	高確準備	紅櫻	高確	75	75.8	76.6	77.3	78.9
西瓜		高確	3.1	3.5	3.9	4.3	5.5	6.25
押順指示		高確	12.5	12.9	13.3	14.1	15.2	16.8

AT 結束後會抽選移行高確

設定	1	2	3	4	5	6
高確	12.5	12.9	13.7	16	17.6	18.8

移行高確準備或是高確時會有 20G 的保證轉數，保證轉數消化後的 50%轉落通常

各狀態的硬幣出現率

以下為設定 1 的出現率

狀態	通常/高確準備	高確	超高確(煙火)
出現率	1/148.3	1/29.7	1/3

一枚役與 RP 成立時會依照狀態抽選變換成硬幣

	高確以外	高確中無押順	高確中有押順
變換率	0.4	7.8	40.2

無押順為 RP1~3 與一枚役 7~10、有押順為 RP4~6 與一枚役 7~10

以下小役會依照狀態移行硬幣連線準備狀態，有押順跟無押順跟上面的一樣
之後經由 7~9G 的待機狀態後當 RP 與一枚役成立時會出現硬幣連線

	有押順	紅櫻	西瓜	RP7~8	無押順
通常/高確準備		照下表	照下表		
高確	3.1	40.2	75		
超高確	100	100	100	100	75

設定	1~2	3	4	5	6
紅櫻	0.8	1.2	1.6	1.6	2
西瓜	25	25.8	28.5	29.3	30.1

待機轉數分配比例：7G 3.1%、8G 6.25%、9G 90.6%

通常時 CZ 抽選

移行硬幣連線準備狀態時以及硬幣連線時都會抽選 CZ

設定	1	2	3	4	5	6
準備狀態	16.8	17.6	18.4	20.3	23.1	25
硬幣連線	25	25.4	25.8	28.1	30.9	33.2

女孩判定中的抽選

突入時會抽機會轉輪個數，抽到時三個轉輪平均抽選

機會轉輪個數	無	1 個	2 個	3 個
分配比例	66.8	28.1	4.7	0.4

突入後到發生瞄押演出前，以下小役會抽選追加機會轉輪個數

小役	不中小役	右第一 RP	紅櫻	西瓜
當選率	0.4	10.2	10.2	20.3

CZ 音樂機會中的抽選

消化中會依照成立小役抽選 AT，最後一轉不論成立小役 0.4%抽選 AT

小役	無押順指示銅鐘	中第一銅鐘	無押順指示 RP	紅櫻	西瓜/中第一 RP
當選率	0.4	2.3	12.5	31.3	50

CZ 電磁砲對決中的抽選

以下小役成立時會抽選瞄押切入演出次數增加一次：右第一 RP 與紅櫻 25%、西瓜 50%

CZ 突入時會依照選到的對手抽選 HP，抽到上條當麻登場時則當選 EPISODE BONUS

(對手分配比例不明)

對戰對手	當麻登場	HP3	HP4	HP5	HP6
麥野	0.4	7.8	35.9	36.7	19.1
清ヶ	1.6	40.2	43.3	14.8	

CZ 知道婚后光子而前來挑戰中的抽選

當選時突入 AT 確定，成功則當選 EPISODE BONUS

小役	不中小役	無押順指示銅鐘	中第一銅鐘/無押順指示 RP	中第一 RP/紅櫻/西瓜
當選率	0.4	2.7	12.5	100

AT 中硬幣出現率與場景升格抽選

滯在場景	驅動鎧甲	分身	兔女郎舞	超兔女郎舞
出現率	1/148.2	1/29.5	1/10.1	1/3.6

驅動鎧甲中以下小役會抽選升格分身

小役	RP4~6/一枚役	西瓜	紅櫻
當選率	2.7	3.1	33.2

分身中以下小役會抽選升格兔女郎舞

小役	西瓜	紅櫻
當選率	3.1	16.8

場景上升後有 20G 保證，消化後押順銅鐘成立時的 75%轉落

以下小役成立時會依照滯在場景抽選移行硬幣準備狀態

滯在場景	驅動鎧甲	分身	兔女郎舞
紅櫻	0.8	50	100
西瓜	25	75	100

以下小役成立時會依照滯在場景抽選變換硬幣

滯在場景	驅動鎧甲	分身	兔女郎舞
RP1~3/一枚役 7~10 以外	0.4	7	2.7
RP4~6/一枚役 7~10	1.2	26.6	14.8
RP7~8	6.25	100	100

AT 中直上乘抽選

小役	上乘率	10G	30G	50G	100G
紅櫻	16.8	90.7	4.7	2.3	2.3
西瓜	2			60	40

AT 中規定轉數到達時的 BONUS 抽選

第一次的 BONUS, 50G 以內當選率 18.5%、100G 為 78.4%、最大天井 199G+前兆
第二次之後的 BONUS 最大天井為 399G+前兆

AT 中撒嬌任務的抽選

以下小役會抽選任務：弱櫻 0.4%、西瓜 20.3%

任務前兆中小役會抽選升格確定成功的任務：弱櫻 3.1%、西瓜 20.3%

當選時會抽選任務的轉數：3G 60.9%、4G 19.5%、5G 19.5%

認真自力抽選 T 中的抽選

突入時會抽選四個面版的報酬內容，特殊小役成立時會抽選報酬升格到上一格

如果消化中成立四次特殊小役則獲得白 7BONUS+50G

報酬	第一面板	第二面板	第三面板	第四面板
20G	95.7	81.3		
V	3.5	18	75	
V+20G	0.4	0.4	23.4	66.8
V+50G	0.4	0.4	1.6	33.2

BONUS 當選時狀態上升抽選

滯在場景	女王 BONUS 時			超電磁砲 BONUS 時		
	驅動鎧甲	分身	兔女郎舞	驅動鎧甲	分身	兔女郎舞
分身	96.9	66.8		99.6		
兔女郎舞	3.1	30.1	66.8	0.4	99.6	
超兔女郎舞		3.1	33.2		0.4	100

超兔女郎舞滯在中的抽選

硬幣變換當選率

小役	RP1~3/一枚役 7~10 以外	RP4~8/一枚役 7~10
當選率	75	100

硬幣準備移行率：紅櫻與西瓜成立時 100%

AT 中特殊模式移行抽選

移行特殊模式時會滯在 20G 以上

特殊模式	紅櫻	西瓜
屍喰部隊模式	3.9	
道具模式	1.2	0.4

JUDGE LIGHT ATTACK 中的抽選

突入時會抽選機會轉輪，一樣是平均抽選

機會轉輪個數	無	1 個	2 個	3 個
分配比例	32.8	46.9	18.7	1.6

突入後到發生瞄押演出前，以下小役會抽選追加機會轉輪個數

小役	銅鐘	右第一 RP	紅櫻	西瓜
當選率	0.8	12.5	12.5	25

會依照停止的 BAR 個數上乘轉數

上乘 G	20G	30G	40G	50G	70G	100G	150G	200G
BAR 一個	93.7	5.4		0.4		0.4		
BAR 兩個			93.7	4.7	0.8	0.4		0.4
BAR 三個					93.7	5.9		0.4
BAR 連線							98.4	1.6

7 連線時也會抽選上乘

上乘 G	40G	50G	70G	100G	200G
下段 7 連線	93.7	4.6	0.8	0.4	0.4
其他 7 連線			93.7	5.8	0.4

停止機會轉輪則會發生追加上乘

上乘 G	20G	30G	40G	50G
分配比例	93.7	5	0.8	0.4

屍喰部隊 ATTACK 中的抽選

突入時會抽選機會轉輪，一樣是平均抽選

機會轉輪個數	1 個	2 個	3 個
分配比例	96	3.5	0.4

突入後到發生瞄押演出前，以下小役會抽選追加機會轉輪個數

小役	銅鐘	右第一 RP	紅櫻	西瓜
當選率	0.8	12.5	12.5	25

會依照停止的 BAR 個數上乘轉數

上乘 G	20G	30G	40G	50G	70G	100G	150G	200G
BAR 一個	93.7	5.4		0.4		0.4		
BAR 兩個			93.7	4.7	0.8	0.4		0.4
BAR 三個					93.7	5.9		0.4
BAR 連線							98.4	1.6

7 連線時也會抽選上乘

上乘 G	40G	50G	70G	100G	200G
下段 7 連線	93.7	4.6	0.8	0.4	0.4
其他 7 連線			93.7	5.8	0.4

停止機會轉輪則會發生追加上乘 100G

道具 ATTACK 中的抽選

突入後到發生瞄押演出前，以下小役會抽選追加機會轉輪個數，當選時+10G

小役	銅鐘	右第一 RP	紅櫻	西瓜
當選率	0.8	12.5	12.5	25

會依照停止的 BAR 個數上乘轉數與 7 連線時都會上乘

上乘轉數分配比例同屍喰部隊 ATTACK

因為全部都是機會轉輪所以會抽選追加上乘：+50G 87.5%、+70G 12.5%

私人模式中的抽選

繼續率為 33.50.80%三種，突入時就會依照繼續率抽選成功

抽選失敗時消化中的成立小役會抽選置換成成功：紅櫻 12.5%、西瓜 33.2%

Eternal Party 中的抽選

RP 以外的小役成立時會依照 RP 連續成立次數抽選上乘

	上乘 G	10G	20G	30G	40G	50G	70G	100G
RP 後以外	銅鐘	18.4	0.4					
	紅櫻			96.9		2.7	0.4	
	西瓜					97.7	2.3	
RP 後	銅鐘		98.4	1.6				
	紅櫻				93.8	5.5	0.8	
	西瓜						100	
RP 二連後	銅鐘			93.8	5.5	0.8		
	紅櫻					93.8	6.25	
	西瓜						87.5	12.5
RP 三連後	銅鐘					100		
	紅櫻/西瓜/RP							100

10G 消化後 RP 以外的小役成立且上乘失敗時則結束

PHASE NEXT 中的抽選

上乘 G	10G	20G	30G	50G	100G
銅鐘	25	62.5	12.1	0.4	
RP		57.8	39.1	3.1	
紅櫻			50	49.2	0.8
西瓜				87.5	12.5

藤丸硬幣示唆

硬幣種類	銅色	銀色	金色	危險紋	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 濃厚

AT 結束畫面示唆

基本畫面不列出

		
<p>偶數設定期待度上升</p>	<p>高設定期待度小上升</p>	<p>高設定期待度大上升</p>
		
<p>Eternal Party 突入濃厚</p>	<p>設定 2 以上濃厚</p>	<p>設定 3 以上濃厚</p>
		
<p>設定 4 以上濃厚</p>	<p>設定 5 以上濃厚</p>	<p>設定 6 濃厚</p>

獲得枚數顯示示唆

出現 087 枚 OVER : 設定 2 以上濃厚

出現 310 枚 OVER : 設定 3 以上濃厚

出現 456/965/1456 枚 OVER : 設定 4 以上濃厚

出現 555/1555 枚 OVER : 設定 5 以上濃厚

出現 220/666/1666/3510 枚 OVER : 設定 6 濃厚

出現 XXX 枚 OVER 時的圖片示唆

			
高設定期待度小上升	高設定期待度上升	高設定期待度上升	高設定期待度大上升
			
設定 2 以上濃厚	設定 246 濃厚	設定 4 以上濃厚	