

FAIRY TAIL 魔導少年 2

パチスロ FAIRY TAIL2

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



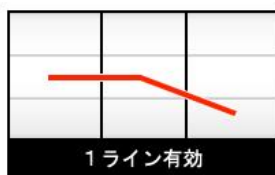
導入年月 2022/08

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



1ライン有効

特殊一線有效

50枚約可遊技轉數 33G

小役構成



IGNEEL BONUS



FAIRY BATTLE



8枚



1枚



REPLAY



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 收集依賴書或點數後突入 CZ
2. 經由 CZ 與小役直擊抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

通常時 RP 的一部分發生，特典為 AT+
復活庫存 7 個確定

天井情報與恩惠

天井有兩種，開心點數累積 777 點時當選 CZ 確定

通常時消化 1536G 後的 CZ 失敗後，開心點數到達 100 點時當選 AT 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



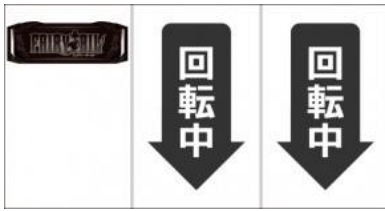
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪角紅櫻停止時，中轉輪瞄押紅櫻，右轉輪適當停止，紅櫻三連時為強櫻，反之為弱櫻



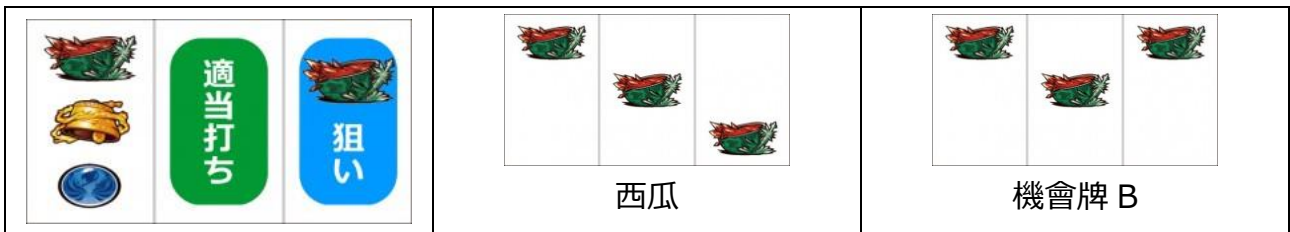
左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再鐘鐘連線時為機會牌 A

中段再再鐘連線時為開心目



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是沒有小役連線時為機會牌 B



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，畫面中出現瞄押指定圖案時則必須瞄押指定圖案

其餘演出時按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

模式介紹

通常時



妖精賓果



開心點數



FAIR COS ZONE

通常時目標收集三張依賴書後突入 REQUEST TIME，依賴書會在妖精賓果達成時、FAIR COS ZONE 中進行獲得抽選，特殊小役成立時期待往高確或是突入 FAIR COS ZONE RP 成立時為賓果達成的重點，也有機會突入開心點數兩倍區間。開心點數在開心目出現時獲得每獲得 100 點會進行突入 FAIR COS ZONE 或是 CZ/AT 的抽選

REQUEST TIME



收集三張依賴書時突入，1SET 5G 繼續的自力型 ST 區間。消化中逆押切入演出發生時藍 BAR 停止時會進行依賴書等級上升抽選，在這裡使等級上升越多則 CZ 成功期待度會越高

FAIRY BATTLE CHALLENGE



REQUEST TIME 後或任務演出過關時突入的 CZ，會依照第一押順決定演出路徑選到好的路徑當然 AT 當選率會較高，特殊小役成立時為等級上升的好機

FIARY BATTLE



索敵模式



對決模式

AT 為兩個部分組成，會從純增約 0.6 枚/G 的索敵模式開始，1SET 16G 間使夥伴參戰與上乘 AT 後半的對決轉數。索敵模式後突入純增約 3.2 枚/G 的對決模式，最低保證 20G 對決模式中對戰敵人勝利的话則 AT 繼續

魔龍決戰



魔龍決戰



IGNEEL BONUS

對決模式中對戰ゼレフ勝利時突入的特殊 AT，為純增 0.6 枚/G 的魔龍決戰和純增 3.2 枚/G 的 IGNEEL BONUS 間超高確率進行 LOOP，平均獲得枚數約 3000 枚

REQUEST TIME 中的演出

SUPER REQUEST TIME



通常時 1SET 為 5G, SUPER 時為 8G
當然也會使依賴書的等級較容易上升

逆押切入演出



逆押切入演出發生時, 逆押全轉輪瞄押藍 BAR
藍 BAR 停止的位置對應的依賴書等級會上升
連線的話則直擊ゼレフ對決

QUEST JUDGE



ST 結束後發展此判定演出, 會依照銅鐘的第一押順決定依賴書, 低等級會往 CZ 任務發展
高等級也有機會直擊 CZ, 要是等級 MAX 則直擊ゼレフ對決

任務演出

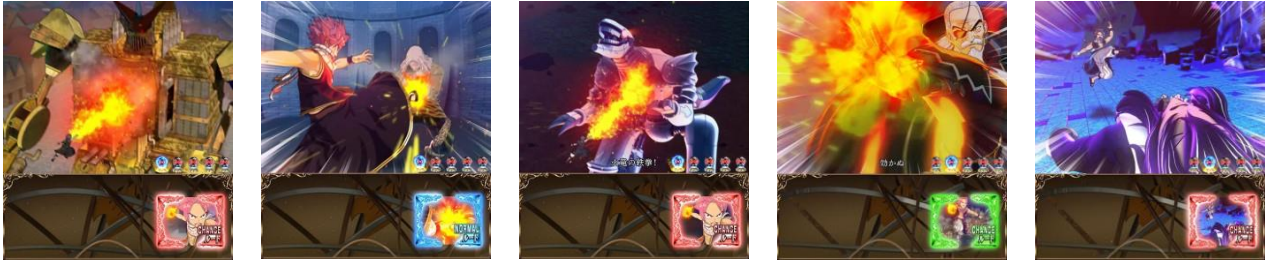
任務成功則突入 CZ



任務發生時, 成功的話則突入 CZ, 失敗則有機會獲得路徑上升 ICON
路徑上升 ICON 會留到下次 CZ 來使用, 會使 CZ 期待度上升

FAIRY BATTLE CHALLENGE 中的演出

對戰對手



CZ 中的第一押順非常的重要，選到機會路徑或是 SP 路徑時則期待度會上升
路徑出現的期待度會依照對戰對手有所變化，上面越右邊的期待度越高

FAIRY BATTLE-索敵模式-中的演出

夥伴參戰



夥伴一定有人參戰，會依照參戰的夥伴影響對決模式的勝利期待度

上面右邊兩個的 SP 角色參戰時為好機

場景



場景有三個，越接近夜晚
則 G 數上乘期待度越高

G 數上乘



各種契機會進行 G 數上乘抽選
特殊小役成立時為好機

EPISODE



突入時為 30G 繼續+SP 角色
參戰濃厚，故事有好幾種

FAIRY BATTLE-對決模式-中的演出

對戰對手



對戰對手有好幾個，基本 G 數為 20.30.50G
然後會加算索敵模式上乘的 G 數

對決勝利則 AT 繼續



對決中對戰對手的 HP 歸零時為勝利濃厚
抽到各角色的對應小役時會發生特殊攻擊或是
共闘等有利要素

ゼレフ對決



REQUEST TIME 中藍 BAR 連線或是 FAIRY BATTLE 第八戰前會登場，至少繼續 50G
將ゼレフ打倒則突入魔龍決戰



各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/242.1	1/234.5	1/223.5	1/206.7	1/201.8	1/187.1
AT	1/459.3	1/432.1	1/393.9	1/337.4	1/321.7	1/273.6
機械割	97.5%	98.5%	100.1%	105.0%	107.2%	110.1%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
一枚役	1/6.74	1/6.75		1/6.81	1/6.82	
開心目	1/4.29	1/4.32	1/4.34	1/4.37	1/4.39	1/4.42
西瓜	1/104.4	1/104.0	1/103.7	1/103.0	1/102.4	1/101.8
小役	銅鐘	RP	弱櫻	強櫻	機會牌 A	機會牌 B
確率	1/1.4	1/9.9	1/47.6	1/215.6	1/246.4	1/163.8

通常時模式相關

通常時有四個模式，通常/機會/天國/特殊，會影響開心點數到達一定值時的 CZ/AT 抽選模式會在エクシード場景中依照成立小役進行抽選，機會牌與強櫻可期待機會模式以上設定越高越有機會選擇較高的模式，CZ 失敗越多次也越有機會選擇較高的模式

設定變更後與 AT 結束後 55%會抽選機會模式以上

以下表格為每 100 點到達時當選 FAIR COS ZONE、CZ、AT 的期待度，天井為 CZ 以上

點數	100	200	300	400	500	600	777
通常	-	◎	▲	○	▲	○	天井
機會	-	◎	▲	○	天井		
天國	-	◎	天井				
特殊	天井						

通常時高確移行抽選

弱櫻成立時的 25%與西瓜成立時的 50%會抽選高確，移行時有 10G 的保證

保證消化後特殊小役以外約 1/4 轉落通常，高確可重複當選，此時上乘保證 10G

通常時依賴書獲得抽選

依照成立小役進行抽選，當選時最大經由 4G 前兆後獲得

小役	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
當選率	5.1	50	75

FAIR COS ZONE 的抽選

會依照成立小役與滯在狀態進行突入抽選，當選時最大經由 19G 前兆

小役	西瓜	弱櫻	機會牌	強櫻
通常			1.6	39.8
高確	1.6	5.1	40.6	100

消化中會依照成立小役進行依賴書獲得抽選，強櫻成立時獲得兩張依賴書濃厚

小役	其他小役	開心目	RP	特殊小役
當選率	0.4	27.3	59.4	100

QUEST JUDGE 中依賴書升格抽選

小役	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
當選率	6.3	21.1	100

SUPER REQUEST TIME 抽選

REQUEST TIME 突入當轉成立特殊小役時會進行往 SUPER 的抽選

小役	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
當選率	5.1	33.6	100

UP ICON 獲得抽選

任務失敗時 75%獲得 5 點，25%獲得 10 點，累積 10 點時會獲得 UP ICON

獲得的 ICON 會在突入時決定第幾階段使用 UP ICON

第幾階段	第一	第二	第三
分配比例	75	23.4	1.6

如果有兩個 UP ICON 時，第一為 1.2 使用、第二為 2.3、第三為 3.1

CZ 中特殊小役成立時路徑上升抽選

小役	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
當選率	12.5	50	100

索敵模式中的 G 數上乘抽選

會進行後半對決模式中的 G 數上乘

小役	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
3G	23.4	50	79.7
5G	1.6	37.5	18.8
10G	0.4	12.5	1.6

押順銅鐘的上乘抽選會依照內部等級有所不同

內部等級	1G	2G	3G	5G	10G
Lv1			3.9	0.4	
Lv2			14.1	1.6	0.4
Lv3			32	6.6	0.4
Lv4	12.5	12.5	12.5	0.4	0.4

夥伴共鬪抽選

有組合上較好的角色在時，成立以下小役時會進行共鬪抽選

小役	銅鐘	RP	西瓜	弱櫻	機會牌/強櫻
當選率	3.1	4.7	50	75	100

魔龍決戰中的抽選

影片中與魔龍決戰中會依照成立小役抽選 IGNEEL BONUS

小役	有押順指示的銅鐘	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
影片中		2	25	100
魔龍決戰中	75	75	100	100

IGNEEL BONUS 中特殊小役成立時會進行 G 數上乘抽選

小役	西瓜/弱櫻	機會牌	強櫻
5G	1.6	37.5	18.8
10G	0.4	12.5	1.6

過場圖片示唆

過場圖片有好幾種，以下只列出有設定示唆的圖片



CZ 失敗時結束畫面示唆



7 連線時框體右下角 LUCKY PATO 亮燈顏色示唆

	藍色	奇數設定期待度上升
	黃色	偶數設定期待度上升
	綠色	設定 4 以上期待度上升
	紅色	設定 4 以上濃厚
	紫色	設定 5 以上濃厚
	沒亮燈	設定 6 濃厚

AT 中獲得枚數顯示示唆



456 枚突破：設定 4 以上濃厚

666 枚突破、777 枚突破：設定 6 濃厚

2222 枚突破：設定 2 以上濃厚

IGNEEL BONUS 結束畫面示唆

上面三張圖在 BONUS 非繼續時出現才算有設定示唆

		
偶數設定期待度上升	設定 2 以上濃厚	設定 4 以上濃厚
		
基本畫面	設定 6 濃厚	

AT 結束畫面示唆

		
奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升	高設定期待度稍微上升
		
高設定期待度大上升	設定 246 濃厚	設定 2 以上濃厚
		
設定 3 以上濃厚	設定 4 以上濃厚	設定 6 濃厚

ENDING 結束畫面示唆

			
奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升	設定 3 以上濃厚	設定 6 濃厚