

刀劍神域 2

ソードアート・オンライン II

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2026/04

六號機 AT TYPE

框體圖片



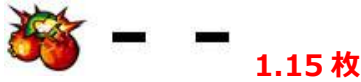
有效線



下段一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 畫面上規定轉數到達抽選 CZ 或 AT
2. 共通銅鐘時獲得子彈七個後抽選 CZ
3. 經由 CZ 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

(廠商未公布)

天井情報與恩惠

天井為 AT 間消化 1200G, 天井到達時經由前兆當選 AT 確定

CZ 間最大天井為 499G 或是畫面中轉數到達 800G, 天井到達時經由前兆當選 CZ 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中線電活
最專業的中線電活
最即時的線電活
最廣大的線電活
最有效的線電活

各種中文線上玩活動
情報機台論壇消費廣告
查詢攻略討論族群平台

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



通常時首先左轉輪約在上段附近瞄押紅 BAR

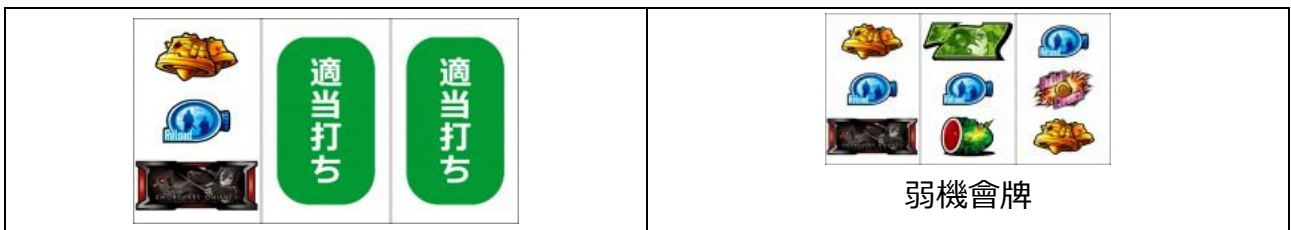


左轉輪中段紅櫻停止時為創世紅櫻，中右轉輪瞄押 BAR 會連線

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱紅櫻，反之為強紅櫻



左轉輪下段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，中段再.再.子彈.連線時為弱機會牌



左轉輪上段停止西瓜時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是西瓜沒有連線時為強機會牌



以下停止牌型為子彈目 ABCDE



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，第一押順有瞄押指示時則必須瞄押畫面中指示的大牌圖案

其餘演出發生時則照一般時打法即可

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



酒吧



公園



SBC グロツケン



Sterben

滯在場景會示唆內部狀態，市內街道、市場、現實世界為基本場景，酒吧為示唆高確或前兆
公園為示唆高確，SBC グロツケン可期待真前兆，Sterben 為當選 AT 濃厚
弱櫻/西瓜/弱機會牌成立時會抽選射擊 CHARGE 或是高確，高確會滯在 20~30G
高確滯在中較有機會突入射擊 CHARGE 或是 CZ

子彈計數器



共通銅鐘成立會獲得子彈一發
累積滿七發則會抽選 CZ
CZ 期待度約 20%



GGO 模式

CZ 或 AT 結束時會抽選獲得道具，此時可能滯在 GGO 模式。光劍示唆桐人模式、AmuSpere 示唆詩乃模式，へカート II 示唆 SHINO 模式，黑星示唆死槍模式，バギー為全模式示唆。各模式的對應內容如下
桐人模式：不管滯在啥模式，畫面中最大天井轉數為 500G
詩乃模式：當選 CZ 時會直接變成 AT
SHINO 模式：AT 中為狙擊高確
死槍模式：AT 中第一次對決時對手為死槍

射擊 CHARGE



弱櫻/西瓜/弱機會牌成立時抽選，強機會牌成立則一定突入的畫面上轉數增加區間。滯在中會發動彈道預測圈系統，預測圈中停止子彈圖案則會大量追加轉數，停止大牌圖案則直擊 AT

小隊對決



AT 期待度 55% 的 CZ，突入契機為規定轉數到強櫻成立時抽選、子彈計數器 MAX 時抽選三種滯在中會發動彈道預測圈系統，成立特殊小役或預測圈中停止子彈圖案時則獲得彈痕，停止大牌圖案則直擊 AT。獲得十個彈痕也當選 AT

Bullet of Bullets



純增 3.6 枚/G，初期差枚數 150 枚以上的差枚數管理型 AT，AT 中消化轉數或特殊小役成立時會抽選 CZ 狙擊機會，狙擊機會勝利則上乘差枚數或是突入上の特化區間狙擊機會最大勝利三次後會獲得死槍對決的權利。AT 結束後 50G 內為拉回狀態每轉都會抽選拉回，剛好第 50 轉成立特殊小役的話則拉回濃厚

死槍對決



勝利期待度 50% 以上的上位 CZ，如果握有死槍對決的權利則會在 AT 結束時發動對決勝利的话則會經由創世紀之夜對決或絕劍後突入上位 AT

Bullet of Bullets FULL DRIVE



純增 7.2 枚/G 的上位 AT，AT 性能大幅上升消化中直上乘全部會變三位數，狙擊機會勝利時突入的上の特化區間比例也會增加此 AT 結束後必突入死槍對決且勝利期待度較高

通常時的演出

任務



總共有五種任務，成功則突入射擊 CHARGE 有時也會是 CZ

狙擊對決



為賭上 CZ 的對決演出，期待度會顯示在畫面對決的角色總共有四位

射擊 CHARGE



桐人射撃訓練



詩乃擲巴掌



水槍 CHARGE



夜晚水上樂園

射擊 CHARGE 總共有上面四種，會依照種類有不同的彈道預測圈，桐人射擊訓練為一個、詩乃擲巴掌為兩個、水槍 CHARGE 為三個、夜晚水上樂園為六個。當然越多預測圈期待度越高

小隊對決中的演出

前半部分



前半為 10G，特殊小役成立時或是預測圈停止子彈圖案時會獲得彈痕，停止大牌圖案或是獲得彈痕十個則當選 AT+移行 THE END

THE END 模式



移行此模式時轉數為 CZ 剩餘轉數+5G
消化中特殊小役或是預測圈停止子彈時約 1/5 會抽選 AT 中的狙擊機會庫存

判定部分



會依照前半獲得的彈痕數抽選勝利的 4G 後半勝利抽選失敗則消化中弱特殊小役會抽選勝利強特殊小役則當選 AT 濃厚，前半也是

曠野的決鬥



CZ 失敗時抽到短凍結時發生的故事 BONUS
消化 40G 的故事後會獲得勝利確定的狙擊機會庫存一個後突入 AT

Bullet of Bullets 中的演出

狙擊機會高確



AT 開始時的 25%，弱櫻/西瓜/弱機會牌成立時約 40.2% 移行的狙擊機會高確模式

差枚數上乘



特殊小役成立時會抽選差枚數上乘，上乘為 20~2000 枚，強特殊小役時上乘濃厚

連續演出



成功時突入狙擊機會，畫面中會顯示期待度

狙擊機會



為 4G 角色故事+1G 判定演出，特殊小役或是每消化 20G 時抽選突入，到達 140G 時為當選濃厚(初當為 80G)，角色故事中小役會獲得預測圈，特殊小役有機會獲得複數個，強特殊小役為勝利確定。判定演出當轉預測圈中停止子彈圖案或大牌圖案則成功，成功時獲得上乘 100~300 枚或是突入上乘特化區間

對決勝利數



狙擊對決勝利時轉輪左方的 RANK 會上升
死槍燈亮的話則獲得死槍對決的權利
三勝則獲得死槍對決濃厚
但兩勝以內也是有機會獲得

子彈破壞



為上乘 200 枚以上濃厚的特殊上乘
西瓜發生上乘時則為發生此演出的好機

詩乃攻擊



銅鐘凍結或是 7 連線時發生的特殊上乘
押順銅鐘的第一押順會使枚數上升或決定枚數
會上乘 50~3000 枚(上位 AT 中最少 100 枚)

夜間對決



至少繼續 7G 的上乘特化區間，滯在中會發動
彈道預測圈系統，會出現兩個以上的預測圈
出現處停止子彈圖案時則上乘 20 枚以上
停止大牌圖案則上乘 100 枚以上
特殊小役也上乘濃厚。平均總上乘 245 枚

SCHOOL PANPAN SPLASH



繼續 5G 的上乘特化區間，滯在中會發動彈道
預測圈系統，會出現四個紅色預測圈
出現處停止子彈圖案時則上乘 50 枚以上
停止大牌圖案則上乘 200 枚以上
平均總上乘 600 枚

漁翁得利



突入狙擊機會時會抽選移行，漁翁得利狀態中
要是狙擊機會勝利的話則發生上乘後
會再度突入一次狙擊機會

最終攻擊機會



差枚數歸零後突入的 5G 狙擊機會高確率狀態
前 4G 成立特殊小役或是第 5G 中轉輪中段
停止子彈圖案時則獲得狙擊機會濃厚
獲得狙擊機會的機率約 35%

出玉契機介紹

創世紀之夜對決



死槍對決勝利時的一部分突入的最少 7G 的上乘特化區間，滯在中會發動彈道預測圈系統
會出現四個紅色預測圈，平均總上乘 850 枚後突入上位 AT

絕劍



死槍對決勝利時的一部分突入的本機最強出玉契機，上乘 2200 枚確定且再發生上乘的話
則每次追加 1100 枚。上乘後會移行特殊的故事來消化枚數，結束後再度突入上位 CZ
上位 AT 中還有個特殊的創世紀狀態，此狀態突入上位 AT 時約 1/2 突入，此時死槍對決
會比較容易勝利，突入時期待枚數高達 7000 枚！如果發生絕劍時則滯在此創世紀狀態濃厚

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>

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/238.4	1/232.3	1/232.7	1/218.9	1/225.2	1/191.7
AT	1/386.2	1/364.3	1/368.1	1/326.8	1/340.6	1/269.6
出玉率	97.6%	98.8%	100.2%	105.3%	110.4%	114.9%

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>