

刀劍神域

スロット ソードアート・オンライン

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2023/05

六號機 AT TYPE

框體圖片

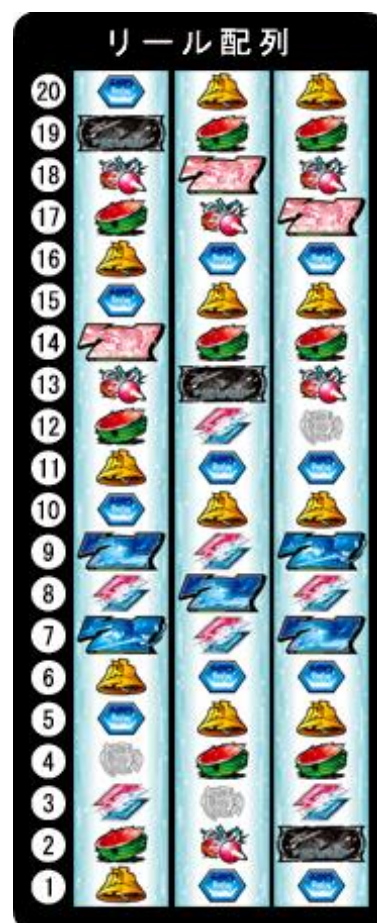


50 枚約可遊技轉數 35G

小役構成



轉輪配列



開獎條件

1. 特殊小役抽選 CZ/BONUS
2. 經由 CZ 抽選 BONUS
3. 經由 BONUS 後對決抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為 EPISODE BONUS+
桐人上乘+BEATER 模式

天井情報與恩惠

天井為通常時消化 999G，天井到達後的第一次 CZ 突入時此 CZ 當選 BONUS 確定
CZ 間天井最大為 400G+前兆，CZ 連續失敗六次後第七次 CZ 也為 BONUS 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



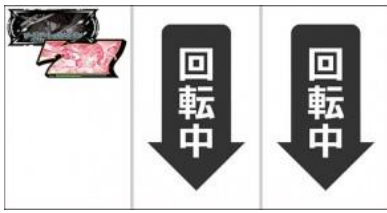
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式

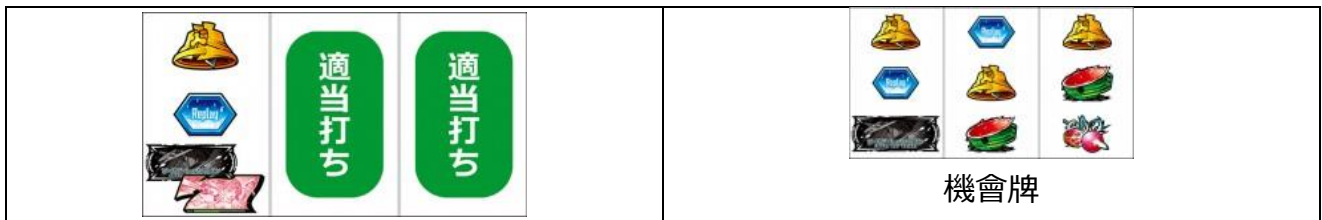


首先左轉輪約在上段附近瞄押白 7 或黑 BAR

左轉輪下段紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，右轉輪中段停止青再時為弱櫻，反之則為強櫻



左轉輪下段白 7/黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘小 V 型時為機會牌



左轉輪上段西瓜停止時，中右轉輪瞄押西瓜，西瓜連線時為西瓜

有確實瞄押但是西瓜沒連線時為機會牌



BONUS/AT 中的打法

押順指示時照押順停止，切入演出發生時則轉輪瞄押畫面中指定圖案

其他演出時則照通常時打法瞄押即可

中轉輪瞄押藍 7 演出發生時有時會停止下列牌型



本機演出說明

場景與模式說明

通常場景



白天



黃昏



夜晚

通常時的內部狀態有通常/高確/超高確三階段，狀態越高越容易當選 CZ，弱特殊小役主要抽選狀態移行，CZ 期待度則依序為：西瓜<弱櫻<強櫻/機會牌。場景會示唆內部狀態，越接近夜晚則期待度越高。移行(超)高確時會有 15G 的保障，之後不中小役的一部份抽選轉落通常時有高確移行等級的概念，每 50G 會抽選等級移行，等級有 1~3，等級高則越有機會移行高確轉數顯示那邊的顏色會示唆高確移行等級，藍色為等級 2 以上，綠色為等級 3 濃厚紅色時則不是示唆等級而為真前兆示唆

攻略會議



移行時為 CZ 或是 BONUS 的好機的前兆

コラル郊外



特殊場景之一，移行時為高確濃厚+CZ 當選時為與アスナの下廚約會機會期待大

タフト



BONUS 前兆濃厚的特殊場景可期待當選 EPISODE BONUS

ミュージエン



特殊場景之一，移行時當選 EPISODE BONUS 的紅鼻子的麋鹿當選濃厚

開始之街



BONUS 前兆濃厚的特殊場景也有機會在 CZ 或 ALO 結束後突入

SAAO CHANCE



アスナ (機會告知)



シリカ (最終告知)



リズベット (故事告知)

BONUS 期待度約 33% 的主要 CZ, 20G 繼續, 銅鐘與特殊小役成立時 BONUS 期待度會上升告知方式有三種可以選擇, 機會告知終離キリト越近則期待度越高, 成功救出則當選 BONUS 最終告知時最後一轉使花朵綻放則當選 BONUS, 故事告知則為故事的進展會示唆期待度最後完成ダークリパルサー的話則當選 BONUS

與アスナ的下廚約會機會



BONUS 期待度約 75% 的上位 CZ, 20G 繼續, 銅鐘與特殊小役成立時 BONUS 期待度會上升アスナの料理使キリト滿足的話則畫面右上角的%數會上升, 越接近 100% 則期待度越高

BONUS 介紹

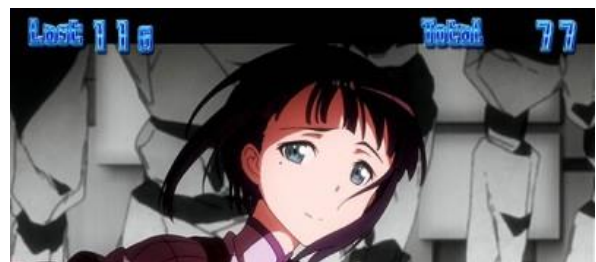
SAO BONUS(通常時)



藍 7 單線連線當選的初當 BONUS, 純增 2.5 枚/G, 持續 20G, 消化後突入 BOSS BATTLE

BONUS 中特殊小役會抽選 BOSS BATTLE 的勝利庫存(LAB)抽選

EPISODE BONUS



40G 繼續, 純增 2.5 枚/G 的上位 BONUS, 藍 7 雙線連線時當選。消化後突入 BOSS BATTLE

但是勝利確定所以突入 AT 濃厚。故事有六種, 會根據成功的 CZ 種類播放對應的故事劍的世界與紅鼻子的麋鹿為非經由 CZ 的故事, 紅鼻子的麋鹿則突入 BEATER MODE 濃厚

BOSS BATTLE



Xing RUSH

Level Up Challenge

初當 BONUS 後或是 AT 1SET 結束後突入的自力對決，SWITCH 目與特殊小役會給 BOSS 傷害
此時勝利期待度會上升。判定勝利時則當選 LAST ATTACK BONUS=突入 AT 濃厚
對決 G 數初回為 7G，第二戰後有 3G 的保障，G 數越長期待度越高。SWITCH 目出現率為 1/4.8
強 SWITCH 目出現會發動 Xing RUSH，會連續出現兩次以上的 SWITCH 目，就算敵人 HP 是滿的
也會直接勝利濃厚。判定前有消滅敵人 HP 時會突入 3G 的 Level Up Challenge 進行報酬升格抽選
對戰的 BOSS 會有不同的報酬期待度，奇數 SET 時為好機。如果突入對決時為最低的 3G，此時有
機會抽選 EPISODE BATTLE，發生時獲得黑 LAB 濃厚

LAST ATTACK BONUS (LAB)



エギル



クライン



アスナ



キリト

BOSS BATTLE 勝利後突入的 AT 初期枚數決定區間，基本上乘為 100 枚，角色上乘發生時則為大量
上乘的好機，會依照角色的不同有不同的上乘方式。エギル為第一押順決定獲得枚數，特殊小役會
直接選擇最高的。クライン為猜押順，猜中則可獲得較高枚數，特殊小役會抽選枚數升格
アスナ為擬似遊技抓白 7 連線，抓到時會上乘 20~100 枚，至少保證五次，之後以 75%抽選繼續
キリト為至少 10G，每轉都會上乘枚數，劍技發動時會進行 4 連以上的連擊上乘，超過 8 連時還會
上乘 BOSS BATTLE 的 G 數，SWITCH 目與特殊小役成立時發動劍技濃厚

LAB 的圖案顏色會示唆報酬，期待度依序為白藍綠紅黑，紅為アスナ以上、黑為キリト濃厚

Sword Art Online (SAO)



白天



黃昏



夜晚

BOSS BATTLE 勝利後突入的差枚數管理型 AT，純增 2.5 枚/G，初期枚數由 LAB 決定
AT 中 SWITCH 目與特殊小役會抽選 BOSS BATTLE 的 G 數上乘與勝利庫存
週期 15G 消化時會進行場景移行，越接近夜晚時則各種抽選會有優遇

SWITCH 目高確



弱特殊小役與不中小役會抽選突入，5~10G 間 SWITCH 目出現率上升到 1/6.8，出現時上乘 BOSS BATTLE 的 G 數濃厚。出現跑馬燈時為高確滯在濃厚

EXTRA STAGE



SWITCH 目高確抽到無限時移行的最高場景會持續到此 SET 結束為止，為大量上乘 BOSS BATTLE G 數的好機 特殊小役成立時也會上乘 G 數

二刀流機會



EXTRA

クライン EPISODE

AT 中特殊小役抽選突入，夜晚場景中強特殊小役 50% 突入。3G 以內抽到 SWITCH 目或是特殊小役則獲得勝利庫存濃厚，成功期待度約 45%。上位版的 EXTRA 為 7G 完走型+銅鐘也會抽選獲得庫存時發生 EPISODE 時為大好機，突入クライン EPISODE 時 LAB 會升格黑色 アスナ EPISODE 時則會突入 EXTRA

SAO BONUS(AT 中)



AT 中切入演出抓到白 7 連線時當選，20G 繼續，純增 4.0 枚/G。消化中銅鐘與特殊小役會抽選 BOSS BATTLE 的 G 數上乘，上位版的 EXTRA 中銅鐘也一定上乘

BOSS BATTLE(第七戰)



ヒースクリフ BATTLE

SAO ENDING

第七戰會突入ヒースクリフ BATTLE，勝利時則會經由 60G 的 SAO ENDING 後突入 Alfheim Online。敗北時也會突入開始之街，會再度當選 BONUS

ALfheim Online(ALO)



機會告知



完全告知

ヒースクリフ BATTLE 勝利後突入的 G 數管理型 AT。15G 以上繼續，純增 4.0 枚/G 約 1/4.2 的超高確率抽選 BONUS，BONUS 中會抽選 ALO 的轉數上乘。告知有兩種可以選
機會告知在 SWITCH 目與特殊小役成立時則當選 BONUS!?
完全告知則在直葉醒來時則當選 BONUS。ALO 結束時會突入開始之街

ALO BONUS



20G 繼續，純增 4.0 枚/G。消化中會抽選 ALO 的 G 數上乘，雙線藍 7 連線的話則到次回 ALO BONUS 當選前 ALO 的轉數會停止減少，強特殊小役的 50%或強 SWITCH 目會當選雙線 BONUS 當選 11 次時突入 ENDING 濃厚，猜押順出現時會獲得 ALO ENDING ICON 至少會獲得 5G 以上的上乘，之後的 BONUS 的 G 數上乘性能會上升

BEATER MODE



初回 BOSS BATTLE 勝利時發生特殊分歧時突入的特殊模式，只要 BOSS BATTLE 中有削減到對方的 HP 則勝利確定，實質繼續率高達 90%以上，為突入 ALO 的大好機
且此模式中的純增為 4.0 枚/G 固定，突入時期待枚數高達 2700 枚

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/154.6	1/151.4	1/145.3	1/130.9	1/122.9	1/114.2
BONUS	1/356.2	1/343.3	1/321.1	1/266.1	1/236.3	1/207.7
AT	1/475	(廠商未公布)				
機械割	97.8%	98.8%	101.0%	106.3%	110.0%	114.9%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/256.0	1/244.5	1/234.1	1/224.4	1/215.6	1/207.4
小役	西瓜		弱櫻		機會牌	強櫻
確率	1/54.6		1/109.2		1/109.2	1/163.8

高確相關抽選

通常時以下狀況發生時會重新抽選 TABLE

TABLE 編號	A12	B12	C12	D12
設定變更時	12.4	25	31.3	31.3
BOSS BATTLE 敗北後	28.1	31.3	20.3	20.3

CZ 失敗時 (沒列出機率为原 TABLE 滯在)

TABLE A 滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
B12	9.4					
C12	75					
D12	3.1	3.9	4.7	6.3	9.3	12.5

TABLE B 滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
A12	12.5	11.7	10.9	9.3	6.3	3.1
C12	75					
D12	3.1	3.9	4.7	6.3	9.3	12.5

TABLE C 滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
A12	50	46.9	43.8	37.5	31.3	25
B12	18.8					
D12	25	26.6	28.1	31.3	34.4	37.5

TABLE D 滯在時

設定	1	2	3	4	5	6
A12	43.8	42.2	40.6	37.4	31.2	25
B12	3.1	3.9	4.7	6.3	9.4	12.5
C12	3.1	3.9	4.7	6.3	9.4	12.5

之後會依照抽選到的 TABLE 消化轉數與 TABLE 分配高確等級

消化 G	A1	A2	B1	B2	C1	C2	D1	D2
1~50	1	1	1	1	2	3	2	3
51~100	1	2	1	2	1	2	2	2
101~150	2	2	2	3	3	3	3	3
151~200	1	1	2	2	1	1	2	3
201~250	1	2	1	1	2	2	2	2
251~300	2	2	3	3	3	3	3	3
301~350	1	1	2	2	1	2	2	3
351~400	1	1	1	1	1	1	2	2

接著會依照抽選到的 TABLE 先抽選初期狀態，(超)高確移行時有 15G 的保證

TABLE	A12	B12	C12/D12
通常	79.7	75	50
高確	20.3	25	48.4
超高確			1.6

通常時會依照成立小役與滯在高確等級抽選狀態移行

高確等級 1 滯在時

滯在狀態	通常		高確	
成立小役	弱櫻	西瓜	弱櫻	西瓜
高確	23.4	46.9	21.9	43.8
超高確	1.6	3.1	3.1	6.3

高確等級 2 滯在時

滯在狀態	通常			高確		
成立小役	其他小役	弱櫻	西瓜	其他小役	弱櫻	西瓜
高確	0.8	27.3	54.7	0.8	23.4	46.9
超高確		3.9	7.8		7.8	15.6

高確等級 3 滯在時

滯在狀態	通常			高確		
成立小役	其他小役	弱櫻	西瓜	其他小役	弱櫻	西瓜
高確	2.3	28.1	56.3	1.6	18.8	37.5
超高確	0.8	9.4	18.8	1.6	18.8	37.5

通常時 CZ 抽選

特殊小役成立時會依照滯在狀態抽選 CZ，弱特殊小役當選率請看下方表格

強特殊小役目前只有設定 1 當選率：通常 25%、高確 50%、超高確 75%

狀態	設定	1	2	3	4	5	6
通常	弱櫻	3.1	3.5	4.7	6.3	7.8	9.4
	西瓜	0.1		0.2	0.4	0.5	0.8
高確	弱櫻	12.5	12.9	14.1	15.6	18.8	21.9
	西瓜	0.2	0.3	0.4	0.8	1.1	1.5
超高確	弱櫻	25					
	西瓜	6.4	6.5	6.6	7	7.3	7.8

EPISODE BONUS 的抽選

設定變更後第一次 BONUS 直擊時的 25%抽選突入，其他則照下表抽選

設定	1	2	3	4	5	6
CZ 成功時	0.8	1.2	2.3	3.1	4.7	6.3
BONUS 直擊時	6.3	7.8	12.5	18.8	21.9	25

CZ 模式 TABLE 抽選

設定變更時會依照下表抽選 TABLE 編號，BOSS BATTLE 結束時的抽選尚不明

TABLE	1	2	3	4	5	6
設定 1	12.5	14.1	11.7	11.7	12.5	6.3
設定 2	11.7	13.8	11.5	11.5	12.9	6.4
設定 3	10.8	12.3	10.3	10.3	14.1	7.0
設定 4	9.4	10.5	8.8	8.8	15.6	7.8
設定 5	7.8	8.8	7.3	7.3	17.2	8.6
設定 6	6.1	7.0	5.9	5.9	18.8	9.4
TABLE	7	8	9	10	11	12
設定 1	3.1	3.1	12.5	7.8	3.1	1.6
設定 2	3.2	3.2	12.9	8.1	3.2	1.6
設定 3	3.5	3.5	14.1	8.8	3.5	1.8
設定 4	3.9	3.9	15.6	9.8	3.9	2.0
設定 5	4.3	4.3	17.2	10.7	4.3	2.2
設定 6	4.7	4.7	18.8	11.7	4.7	2.3

以下為 CZ TABLE 內容，會依照 CZ 次數變化 CZ 模式

TABLE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
第 1 次	A	B	B	B	C	C	C	C	A	A	A	D
第 2 次	A	A	A	B	A	A	B	C	C	A	D	
第 3 次	A	A	C	B	A	B	B	C	A	D		
第 4 次	A	C	A	A	B	A	A	C	C			
第 5 次	A	A	B	A	A	B	A	C	A			
第 6 次	A	A	A	A	A	A	A	C	C			
第 7 次	D	D	D	D	D	D	D	D	D			

CZ 模式 D 為天井，當選 CZ 時會直擊 BONUS

CZ 模式 A 初期點數平均 3.5 點、B 初期點數為平均 3.5~6.1 點、C 初期點數為平均 7 點

CZ 中銅鐘連線時會獲得 1 點以上、弱特殊小役 2 點以上、強特殊小役 4 點以上

到達 16 點時則成功，初期點數 6 點以上有機會突入約會 CZ

押順銅鐘確率：六擇銅鐘 1/3.7、四擇銅鐘 1/4.1，四擇銅鐘成立時一定會發生押順指示

BOSS BATTLE 相關抽選

待機中一般小役成立時的 1/8 上乘 1G, ?出現時猜中銅鐘押順時上乘 1G 或 2G

特殊小役依照下表抽選

上乘 G 數	1G	2G	3G	4G
弱特殊小役	16.8	6.3	3.1	3.1
強特殊小役	50	25	12.5	12.5

突入時會抽選初期基本 G 數, 第二關之後會追加 3G(消化繼續庫存時不追加)

G 數	7G	8G	9G	10G
分配比例	81.2	15.6	1.6	1.6

SWITCH 目出現率：強 SWITCH 目 1/256、SWITCH 目合算 1/4.8

G 數消化完畢時剩餘 HP 量表數的 AT 當選期待度：3 條 12.5%、2 條 50%、1 條 75%

BOSS BATTLE 勝利後 3G 內會抽選報酬等級上升

滯在等級	0	1	2	3
SWITCH 目/弱特殊小役	+1 確定			25%+1
強特殊小役	+2 確定		+1 確定	

判定演出中也會抽選報酬等級上升

滯在等級	0	1	2	3
SWITCH 目/弱特殊小役	25%+1			6.3%+1
強特殊小役	+1 確定			50%+1

最後依照滯在的報酬等級抽選上乘 100 枚或是 LAB

報酬等級	100 枚	エギル	クライン	アスナ	キリト
Lv.0	98.4	0.4	0.4	0.4	0.4
Lv.1	50	18.4	18.4	12.4	0.8
Lv.2		36.7	36.7	25	1.6
Lv.3				93.7	6.3
Lv.4					100

LAST ATTACK BONUS 中的抽選

エギル

會依照突入時的成立小役抽選各轉輪枚數

接著照之後的銅鐘第一押順抽選獲得枚數，特殊小役成立時獲得左邊的確定

左轉輪枚數	中右轉輪枚數	其他小役	弱特殊小役	強特殊小役
300	100/150	74.2		
300	100/200	23.4	20	
500	100/200	1.2	37.4	75
500	200/300	0.4	12.6	25

クライン

猜押順出現前會依照成立小役抽選 RANK 上升

滯在 RANK	增加 RANK	其他小役	弱特殊小役	強特殊小役
RANK1	+1	20.3	50	
	+2		50	100
RANK2	+1	6.3	100	100

接著依照滯在 RANK 以及是否猜中押順獲得枚數

滯在 RANK	RANK1	RANK2	RANK3
猜中押順	200 枚	300 枚	500 枚
猜錯押順	100 枚	150 枚	200 枚

アスナ

會形成 7 連線至少 5 次，接著以 75% 的繼續率追加連線次數，7 連線時會抽選上乘枚數

上乘枚數	20 枚	30 枚	50 枚	100 枚
分配比例	56.2	37.5	5.9	0.4

キリト

會依照小役抽選直上乘以及發動刀劍技能

增加 RANK	其他小役	銅鐘	特殊小役/藍 7
直上乘	96.9	84.4	
刀劍技能	3.1	15.6	100

直上乘時上乘 10 枚確定，刀劍技能則會先抽選次數，之後每一次都會分別抽選上乘枚數

上乘枚數	10 枚	20 枚	30 枚	50 枚
分配比例	85.5	12.5	1.6	0.4

刀劍技能發動次數抽選

發動次數	4 連擊	6 連擊	8 連擊	16 連擊	27 連擊
其他強小役			75	25	
銅鐘/弱特殊小役	43.7	37.5	6.3	12.5	
弱 SWITCH 目	37.5	25	12.5	25	
強 SWITCH 目			25	75	
單線藍 7			50	50	
雙線藍 7				93.7	6.3

27 連擊為特殊抽選，內部上乘枚數為 500 枚+75%LOOP 上乘 100 枚

在家模式中的抽選

BOSS BATTLE 勝利後突入的 5G 區間，會抽選二刀流機會與上乘 BOSS BATTLE G 數

二刀流機會當選率：弱特殊小役 2%、強特殊小役 15.6%

BOSS BATTLE 上乘 G 數

G 數	1G	2G
弱特殊小役	25	
強特殊小役	96.9	3.1

SAO BONUS 中的抽選

SAO BONUS(EXTRA)中依照成立小役抽選上乘 BOSS BATTLE G 數

G 數	SAO BONUS				SAO BONUS EXTRA			
	1G	2G	3G	5G	1G	2G	3G	5G
銅鐘	12.5				96.9	3.1		
弱特殊小役	47.2	1.6	0.8	0.4	73.8	25	0.8	0.4
強特殊小役	50	47.6	1.6	0.8		97.6	1.6	0.8

SAO 中的 BOSS BATTLE 的 G 數上乘抽選

會依照滯在場景與成立小役抽選上乘 G 數

場景	白天				黃昏			
小役	西瓜	弱櫻	強特殊	SWITCH	西瓜	弱櫻	強特殊	SWITCH
1G		23.4	87.5	93.7		46.9	75	93.7
2G		1.2	11.7	6.3		2.3	23.4	6.3
3G	0.8	0.4	0.8		0.8	0.8	1.2	
5G	0.4				0.4		0.4	
場景	夜晚				EXTRA			
小役	西瓜	弱櫻	強特殊	SWITCH	西瓜	弱櫻	強特殊	SWITCH
1G		93.7	75	93.7		75		98.4
2G		4.7	23.4	6.3		23.4	96.9	1.6
3G	0.8	1.6	1.2		87.5	1.2	2.3	
5G	0.4		0.4		12.5	0.4	0.8	

強 SWITCH 目突入 Xing RUSH 時突入擬似遊技時會上乘 G 數

G 數	1G	2G	3G	5G
分配比例	90.2	6.3	3.1	0.4

AT 中 SWITCH 目高確移行抽選

高確移行時 SWITCH 目出現率會上升到 1/6.8, 至少滯在 5G

滯在場景	其他小役	西瓜	弱櫻
白天		25	3.1
黃昏	0.8	50	
夜晚	3.1	100	

AT 中二刀流機會的抽選

滯在場景	白天	黃昏	夜晚
弱特殊小役		0.4	0.8
強特殊小役	6.3	6.3	50

二刀流機會前兆中與消化中當選庫存時的 1.6%升格 EXTRA

以下為一般二刀流機會與 EXTRA 中的クライン EPISODE 的當選率

小役	銅鐘	弱 SW	強 SW	弱特殊小役	強特殊小役
一般中		6.3	100	6.3	50
EXTRA 中	0.8	16.	100	1.6	50

ALO 中的抽選

消化中會依照成立小役抽選 BONUS, 當選雙線藍 7 時到次回 BONUS 則不會減少 G 數

小役	弱 SW/弱特殊小役	強特殊小役	強 SWITCH 目
單線藍 7	81.2	50	
雙線藍 7	18.8	50	100

BONUS 中成立特殊小役會進行上乘抽選, 第 12 關後一定上乘

	G 數	1G	2G	3G	5G	10G
第 11 關前	弱特殊小役	25	12.5	6.3	3.1	3.1
	強特殊小役		39.1	20.3	20.3	20.3
第 12 關後	弱特殊小役	75	12.5	6.3	3.1	3.1
	強特殊小役		39.1	20.3	20.3	20.3

在家模式中的角色扮演示唆

		
設定 4 以上濃厚	設定 5 以上濃厚	設定 6 濃厚

AT 中獲得枚數示唆

出現 456OVER 為設定 4 以上濃厚、出現 666OVER 為設定 6 濃厚

畫面右方出現的迷你角色示唆

通常時桐人迷你角色出現時、SAO BONUS 結束時、ALO BONUS 結束時、

ENDING 中特殊小役成立時，以上狀況發生時用手指劃過畫面右邊的部分時會出現第二角色



			
奇數設定期待度上升	偶數設定期待度上升	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 4 以上濃厚	設定 6 濃厚	

AT 結束畫面示唆



左方兩個為基本畫面

		
設定 2 以上濃厚	設定 3 以上濃厚	設定 4 以上濃厚
		
設定 5 以上濃厚	設定 6 濃厚	

SAO 突入畫面示唆



出現左圖時為設定 6 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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>