

鐵拳 3 天使版

パチスロ鉄拳 3rd エンジェル Ver.

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



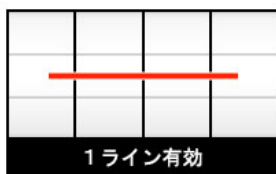
導入年月 2016/03

五號機 A+AT TYPE

框體圖片



有效線



中段一線有效

50 枚約可遊技轉數 23G

小役構成



BONUS

純増約 85 枚

轉輪配列

リール配列

20	◆	◆	◆	◆
19	◆	◆	◆	◆
18	◆	◆	◆	◆
17	◆	◆	◆	◆
16	◆	◆	◆	◆
15	◆	◆	◆	◆
14	◆	◆	◆	◆
13	◆	◆	◆	◆
12	◆	◆	◆	◆
11	◆	◆	◆	◆
10	◆	◆	◆	◆
9	◆	◆	◆	◆
8	◆	◆	◆	◆
7	◆	◆	◆	◆
6	◆	◆	◆	◆
5	◆	◆	◆	◆
4	◆	◆	◆	◆
3	◆	◆	◆	◆
2	◆	◆	◆	◆
1	◆	◆	◆	◆

開獎條件

1. 特殊小役抽選 BONUS
2. BONUS 中抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

發生確率為 1/31027 (設定一), 特典為鐵拳 ATTACK+
鐵拳 HEAVEN 確定

天井情報與恩惠

本機台沒有搭載天井

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
最即時的線上玩動
最廣大的電玩活動
最查詢攻討論群
最報台壇消費族平
最情機論壇消費族平
最種文論壇消費族平
最機中線電活廣告平
最的的的的的的的的

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



首先第一轉輪約在上段附近瞄押 BAR 圖案



之後不論第一轉輪停止牌型，其餘轉輪皆適當停止

以下為各特殊小役的牌型，下面的兩個機會 REPLAY 成立 BONUS 的機率較高

中段 RP	上段 RP	下段 RP
弱機會 RP	強機會 RP	

BONUS 中的打法

全部順押消化即可

AT 中的打法

有押順指示時按照指示停止，沒有押順指示時則順押消化即可

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，不得做為開牌之依據，更多詳細資料請上網：<http://slotto.com.tw>

本機基本演出說明

基本場景與模式介紹

通常場景



通常時有不同的告知演出共有三種，從選單中可以任意選擇

上左圖為跟前作一樣有很多種演出的天使模式

上中圖為完全告知的鐵甲豹王模式，上右圖則是機會告知的鬥神模式

正統 BONUS



BAR 連線所當選的正統 BONUS，約可獲得 85 枚，BONUS 當選確率約 1/84

通常時的 BONUS（鐵拳挑戰）中演出成功的話則獲得 TAG BATTLE

只在通常時突入時可以選擇告知類型，有對決告知、後告知、衝擊告知的三種

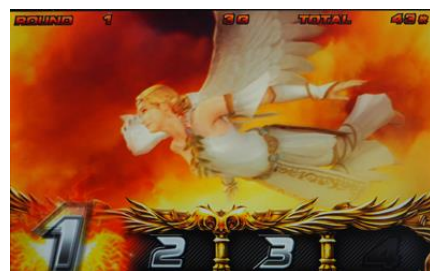
TAG BATTLE



全部小役都會進行對決勝利抽選的對決演出，期待度約 50%，為 AT 主要的突入契機

對戰對手的攻防演出會影響勝利的期待度，特殊小役成立時為大好機，成立 BONUS 則 AT 當選濃厚

AT 神鐵拳 RUSH



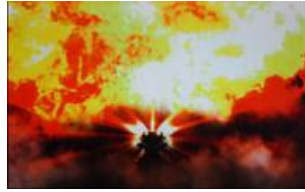
會直到對決敗北前一直繼續的純增約 2.4 枚的 AT，正統 BONUS 成立時則會往惡魔對決發展

AT 中全部小役都會進行對決點數抽選，點數獲得越多則繼續對決的勝利期待度會越高

如果不當選 BONUS 則可獲得較多出玉，但是如果很早當選時也有一定的特典？

通常時演出

鐵甲豹王模式中的演出



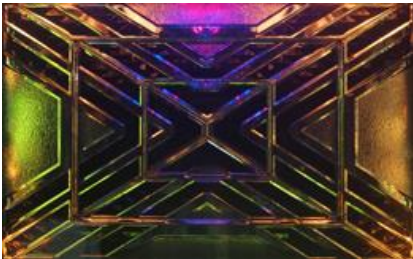
只要將炸藥開關按下後爆炸的話則當選 BONUS
按下的時間點有點違和感的話則為好機

鬥神模式中的演出



遊戲中會有鬥神出現的機會演出，出現時則次轉
會發展，鬥神咆哮的話則當選 BONUS 確定

拉門役物



從四個方向覆蓋畫面的役物
有只有一部分會有動作的演出

輪盤演出



出現很多個 ICON，最後所選擇的 ICON 示唆期待度或是發展目標
基本只要出現？以外的則為好機

拳 STEP UP 演出



為系列常見的擬似連演出，會依照藍黃綠紅
的順序依序有期待度的上升

任務演出



主要在天使模式中發生，任務的種類有很多種
成功則當選 BONUS，標題或文字是紅色為好機

BONUS&AT 中的演出

鐵拳挑戰



對決告知



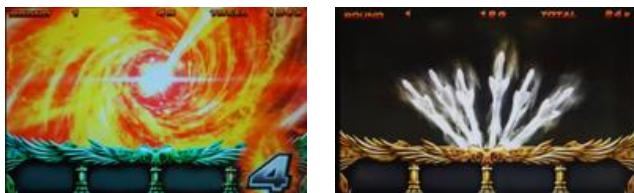
後告知



衝擊告知

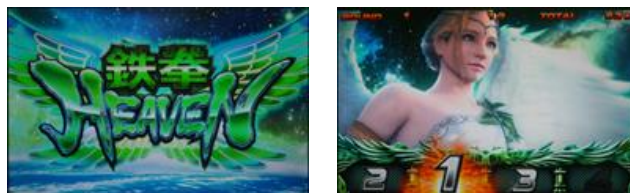
有三個告知類型可選擇，對決告知中將敵人擊破的話則獲得 TAG BATTLE
後告知中卡片連線時則獲得、而衝擊告知中只要出現傳說的面具則獲得 TAG BATTLE

機會演出



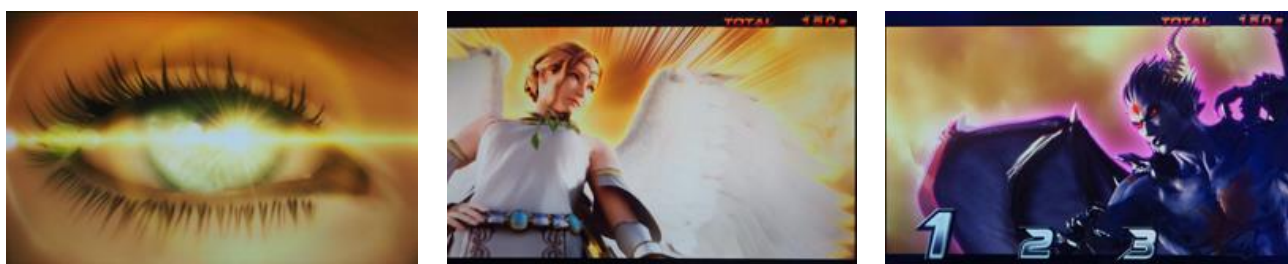
大爆炸發生且劍刺的數量越多，主要示唆內部點數的加算以及繼續期待度還有 LOGO 的顏色變化而有繼續期待度的變化

鐵拳 HEAVEN



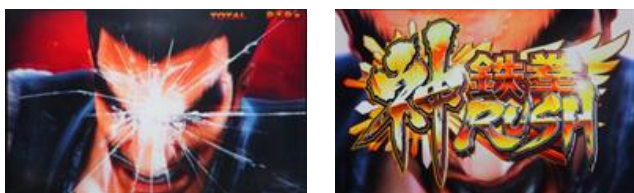
AT 當選時的一部分所突入的對決點數高確 AT 點數獲得抽選優遇，所以繼續對決勝利期待度高且內部會抽選對決勝利庫存點數

惡魔對決



AT 中當選 BONUS 所發生的 AT 是否繼續的對決演出，會依照攻擊的種類會有勝利期待度的變化天使勝利的話則 AT 繼續，對決中出現青蛙紋的話則勝利濃厚

頭銜 COMBO 機會



AT 中 BONUS 的一部分所突入的 1G 連特化區間平八將畫面給撞破則獲得對決勝利庫存背景紅色時則繼續期待度越高

未知領域



為庫存對決勝利的高確率區間，AT 中到達規定點數的一部分會突入，直到當選 BONUS 會一直繼續，可期待獲得大量勝利庫存

鐵拳 ATTACK



通常時轉輪凍結所突入的本機最強特化上乘區間，以 80%繼續的 0G 連來上乘對決勝利庫存

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
BONUS	1/84					
AT 初當	1/752	1/726	1/681	1/623	1/555	1/483
機械割	96.9%	98.3%	99.7%	102.0%	105.5%	110.2%

通常時小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
上段 RP	1/38.0	1/38.1				
中段 RP	1/14.1			1/14.2		
下段 RP	1/55.8		1/56.0			
弱機會 RP	1/89.4	1/89.0	1/88.6	1/88.2	1/87.6	1/87.3
強機會 RP AB	各 1/185	各 1/184	各 1/183	各 1/181	各 1/180	各 1/178
押順 13 枚役	1/2.63					
SIN	1/2.08					

BONUS 期待度

設定	1	2	3	4	5	6
上段 RP	7.14	7.03	6.87			
中段 RP	0.04			0.06	0.11	0.13
下段 RP	10.4		10.1			
弱機會 RP	24.1	24	24.3	24.2	24.6	24.5
強機會 RP A	50	46.9	53.5	43.4	56.9	50
強機會 RP B	50	53.1	46.5	56.6	43.1	50

通常時模式移行抽選

通常時有 4 種的模式，越上面的模式當選 TAG 對決的當選率越高

直到 TAG 對決前模式都不會轉落

設定	設定變更時				AT 結束時			
	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D
13	56.3	12.5	6.25	25.0	56.3	25.0	6.25	12.5
5	53.1		9.38		50.0		12.5	
2	56.3	25.0	6.25	12.5	56.3		6.25	
4	53.1	18.8	9.38	18.8	50.0	40.6	3.13	6.25
6	37.5	31.3	15.6	15.6	37.5	31.3	15.6	15.6

TAG 對決非當選時的 BONUS 結束時

滯在	模式 A			模式 B		模式 C		模式 D	
設定	模式 A	模式 B	模式 D	模式 B	模式 D	模式 C	模式 D	模式 D	
12	71.9	25.0	3.13	84.4	15.6	87.5	12.5	100	
3						75.0	25.0		
4			68.8			6.25	81.3		18.8
5			65.6			9.38	62.5		37.5
6	50.0	37.5	12.5	75.0	25.0	75.0	25.0		

TAG 對決當選時的 BONUS 結束時

滯在	模式 A			模式 B			模式 C			模式 D			
設定	B	C	D	A	C	D	A	B	D	A	B	C	
1	6.25	0.78	0.78	61.7	7.03	3.13	50.0	31.3	6.25	61.7	28.1	7.03	
2				55.5				18.8		70.3	14.1	9.38	
3			59.4	9.38	3.13	29.7	28.1	9.38	65.6	9.38	50.0	12.5	18.8
4			3.13			42.2	23.4		37.5	12.5			
5			12.5	6.25	50.0	12.5	9.38	12.5	12.5	12.5			
6	31.3	15.6	15.6	37.5	15.6	15.6	37.5	31.3	15.6	37.5	31.3	15.6	

狀態移行抽選

通常時有低確與高確的兩種狀態，高確中成立 BONUS 時為 TAG 對決當選的好機

契機	設定變更時	BONUS 結束時	AT 結束時
低確	75	50	25
高確	25	50	75

強弱機會 RP 有 12.5% 移行高確

移行高確後有 15G 的保證 G 數，上中下段 RP/SIN/一枚役/押順綠七成立時的 18.8% 轉落

機會 RP 成立時的抽選

強弱機會 RP 成立時會進行 TAG 對決(Lv1-4)、才一力挑戰、AT 直擊抽選

設定	TAG 對決				才一力挑戰	AT 直擊
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4		
1	1.40	0.32	0.13	0.02	0.05	0.01
2	1.88	0.48	0.19	0.04	0.07	0.02
3	2.50	0.64	0.25	0.05	0.10	0.02
4	3.91					
5	4.52					
6	4.61	0.78	0.39	0.07	0.15	0.04

BONUS 成立時的抽選

BONUS 成立時會依照滯在狀態以及模式進行 TAG 對決(Lv1-4)、才一力挑戰、AT 直擊抽選

滯在狀態	低確				高確			
滯在模式	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D	模式 A	模式 B	模式 C	模式 D
TAG 對決 Lv1	5.47	7.81	20.3	40.6	46.9	43.8	31.3	37.5
TAG 對決 Lv2		2.34	4.69	9.38	3.13	6.25	9.38	25.0
TAG 對決 Lv3							4.69	6.25
TAG 對決 Lv4							2.34	3.13
才一力挑戰							1.56	2.34
AT 直擊							0.78	0.78

BONUS 成立中的抽選

BONUS 成立中會再一次依照滯在狀態以及模式

進行 TAG 對決(Lv1-4)、才一力挑戰、AT 直擊抽選

設定	1	2	3	4	5	6
當選率	21.5	22.6	22.4	24.0	26.2	31.3
TAG 對決 Lv1	78.8	78.6	78.3	77.9	77.2	75.4
TAG 對決 Lv2	15.8	15.9	15.7	16.1	16.4	17.7
TAG 對決 Lv3	0.92	0.92	1.08	1.04	1.20	1.47
TAG 對決 Lv4	0.37	0.36	0.41	0.39	0.48	0.57
才一力挑戰	0.33	0.33	0.39	0.39	0.43	0.53
AT 直擊	3.81	3.92	4.05	4.21	4.28	4.32

TAG 對決中的抽選

會根據 TAG 對決的 Lv.進行勝利抽選，且會一併抽選演出 G 數

結果	演出 G 數	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
敗北	10G	73.8	10.2	10.2	
	11G	1.17	4.64	4.64	
勝利	8G	3.13	5.08	5.08	
	10G	10.9	25.4	25.4	100
	11G	10.9	25.4	25.4	
勝利合計		25.0	40.6		100

如果抽選到敗北時，對決中會依照成立小役進行勝利置換抽選

勝利置換當選率：BONUS 當選時 100%、強弱機會 RP 25%、其他小役 1.56%

各個等級的約略勝利期待度

TAG 對決 Lv.	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
勝利期待度	45.0%	56.6%	56.8%	100%

鐵拳 HEAVEN 抽選

會依照 AT 當選契機進行鐵拳 HEAVEN 抽選

當選契機	TAG 對決				才一力挑戰	AT 直擊
	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4		
當選率	7.81	12.5	25.0	50.0	100	50.0

對決 pt 獲得抽選

AT 開始時

會依照 AT 開始時的狀況進行對決 pt 獲得抽選

	當選契機	0pt	100pt	150pt	200pt	250pt	250pt+頭槌
神鐵拳 RUSH 開始時	無庫存	98.4					1.56
	有庫存					99.95	0.05
鐵拳 HEAVEN 開始時	轉輪凍結		25	50	24.98		0.02
	其他			50	49.95		0.05

AT 中全部小役都會進行對決 pt 獲得抽選

成立役	1pt	5pt	10pt	30pt	50pt	100pt	250pt
中段 RP/SIN	0.78	0.78	0.78				
上段/下段 RP			0.78	0.78	0.78		
不中	20	20	20	20	20		
押順 13 枚役	50	39.1	4.69	3.13	1.56	1.56	
弱機會 RP		51.6	25.8	12.9	6.45	3.23	
強機會 RP	51.6		25	12.5	6.25	3.13	1.56

最後 AT 中的 BONUS 中也會進行 pt 獲得抽選，最後總和超過 250pt 時為繼續確定

成立役	1pt	5pt	10pt	30pt	50pt	100pt
中段 RP	3.13	1.56	0.78	0.78	0.78	
不中	63.3	25.0	6.25	3.13	1.56	0.78
押順 13 枚役	50.0	39.8	4.69	3.13	1.56	0.78

惡魔對決中的勝利抽選

會依照前面 AT 中的累計 pt 進行勝利抽選, 250pt 獲得時為繼續確定

50pt 以下獲得時為好機

累計 pt	0-49pt	50-99pt	100-249pt	250pt
勝利	49.6		0.39	100
頭槌	0.39	0.39		

頭槌機會中的抽選

會依照成立小役進行繼續抽選, 當選時會獲得 AT 庫存

強弱機會 RP 成立時 100%繼續、其他小役繼續率 50%

未知領域中的抽選

機會 RP 成立時會進行勝利庫存抽選 : 強機會 RP 80.5%、弱機會 RP 29.7%