

鐵金剛少女 Z

パチスロロボットガールズ Z

BALTEC

導入年月 2017/08

五號機 ART TYPE

樂都機種介紹 QR

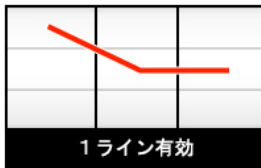


手機掃描 QR 進入機種介紹

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 46G

小役構成



決戦 REPLAY



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
21	西瓜	銅鐘	西瓜
20	銅鐘	銅鐘	銅鐘
19	西瓜	決戦 REPLAY	西瓜
18	決戦 REPLAY	決戦 REPLAY	決戦 REPLAY
17	西瓜	決戦 REPLAY	西瓜
16	西瓜	銅鐘	西瓜
15	銅鐘	銅鐘	銅鐘
14	西瓜	西瓜	西瓜
13	西瓜	銅鐘	決戦 REPLAY
12	銅鐘	銅鐘	西瓜
11	西瓜	西瓜	西瓜
10	決戦 REPLAY	決戦 REPLAY	銅鐘
9	西瓜	西瓜	西瓜
8	西瓜	銅鐘	西瓜
7	銅鐘	銅鐘	銅鐘
6	西瓜	決戦 REPLAY	決戦 REPLAY
5	西瓜	決戦 REPLAY	西瓜
4	決戦 REPLAY	西瓜	西瓜
3	西瓜	銅鐘	西瓜
2	銅鐘	銅鐘	銅鐘
1	西瓜	西瓜	西瓜

開獎條件

- 經由 CZ 抽選 ART
- 特殊小役直擊抽選 ART

轉輪凍結特典與確率

確率不明, 特典為 ART 100G+ART Lv.3+
SUPER Z ZONE 確定

天井情報與恩惠

天井為 ART 間消化 1000G, 天井到達時經由前兆當選 ART 確定

樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛

最豐富的中機情報查詢
最專業的的機種文機台攻
最即時的的線上市論壇討
最廣大的的電玩消費族群
最有效活活動廣告平台

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到中段附近瞄押紅櫻（Z 圖案下）



左轉輪中段紅櫻停止時瞄押左圖牌型，停止此牌型時為超少女目

左轉輪角紅櫻停止時，中右轉輪適當停止，紅櫻三連時為強少女目，未三連時為紅櫻



左轉輪下段 Z 圖案停止時，中右轉輪適當停止，中段鐘鐘瓜連線時為少女目（MB）



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜聽牌但是沒中時為強少女目（MB）



ART 中的打法

有押順指示則照押順停止，切入演出發生則全轉輪按照押順瞄押畫面中指定圖案

其餘演出時則照一般打法即可

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



光子力研究所



海灘



地下帝國



光子力溫泉

通常時的場景會示唆內部狀態，海灘與地下帝國滯在為高確濃厚，光子力溫泉為超高確濃厚
內部狀態直到當選 CZ 之前都不會轉落，所以只要移行高確場景則最好打出一次 CZ

Z ZONE



ART 期待度約 44% 的 CZ，15/20/25G 的規定 G 數消化後會進行繼續抽選，消化中 RP 以外的小役會進行 ART 抽選，CZ 中發生的各種任務過關的話則突入 ART

SUPER Z ZONE



究極 Z 凍結的 ART 結束後或是 ART 中沒上乘就結束時的一部分所突入的特殊 CZ 會從剩餘 50G 開始，每一轉約 1/10 抽選 ART，ART 當選後也會消化完 50G

全力痛擊 RUSH



初期 G 數 40G 以上，純增 2.0 枚/G，基本為抽選到 CT 後突入全力痛擊機會，上乘轉數會依照走到哪一格成立 CT 而有所變化。ART 等級有三階段高等級較容易上乘&有大上乘

全力痛擊機會



全力痛擊 RUSH 中成立 CT 時所發生的 1~2G 繼續對決演出對決勝利約 50%，勝利時則上乘目前當格中的 G 數上乘後出現 PUSH 按鍵時則有機會突入彩色パイルダーZ

彩色パイルダーZ



G 數上乘時的一部分突入上乘 G 數格子升格特化區間 20G 間會依照成立小役進行格子升格抽選，CT 成立的話則有機會上乘彩色パイルダーZ 的 G 數

全力破爛娘 RUSH



全力痛擊 RUSH 中紅櫻與西瓜成立時會進行突入抽選的上位 ART, 10G 繼續, 在這裡成立 CT 則保證突入全力破爛娘機會, 還有在此成立紅櫻或西瓜則有機會剩餘轉數多加 10G

全力破爛娘機會



全力破爛娘 RUSH 中 CT 成立時突入的對決對決勝率 100% ! 所以換句話說只要成立 CT 即為上乘確定 ! 且上乘時約 50% 突入彩色パイルダーZ

EX BATTLE



Art 中七連線或是次回預告演出後突入, 為 G 數上乘特化區間。初次三回保證有攻擊且要是攻擊繼續則一定上乘 (繼續率 83%), 攻擊失敗後會突入拉回區間, 只要 4G 間 RP 以外的小役成立時則會拉回攻擊部分, 平均上乘 G 數為 150G

通常時演出

EPISODE A



激走！市區街道接力賽



激戰！鋼鐵躲避球



激突！真實騎馬戰

上面的 EPISDOE 演出為對應 CZ, 成功則突入 CZ 濃厚, CZ 期待度約 40%

紅色標題出現時為好機

EPISODE B



激寫！NRM12



激鬥！機器人決戰



激熱！超一擊強打

上面的 EPISODE 演出為對應 ART, 成功則突入 ART 濃厚, ART 期待度約 70%

紅色標題出現時為好機, 金色標題出現時為大好機 !

究極 Z 凍結演出



此凍結演出發生時為激熱！！會獲得初期 G 數 100G 的 ART 與 ART 等級三以上
且結束之後會突入 SUPER Z ZONE，可期待一擊大量獲得

ART 中的演出

上乘 G 數 MAP 系統



ART 準備中



ART 中



ART 結束準備中

上乘 G 數 MAP 會在上面的狀態中，每一轉往右移動一格（10 格走完後回到第一格）
如果有用到此 MAP 時則會重新換上新 MAP，MAP 會在銅鐘成立時進行升格抽選
所以沒有抽到彩色パイルダーZ 也有機會獲得大量上乘
ART 準備中則會在突入 RP 成立的當轉，依照滯在的格子獲得初期 G 數（最低 40G）
ART 結束準備中如果拉回則該格為拉回時的初期 G 數

視窗 STEP UP 演出



STEP UP 越多期待度越高，期待成立特殊小役

次回預告



只要發生時即為 EX BATTLE 突入濃厚！

一確機會



發生時只要依照指定押順且瞄押特定圖案
要是成功的話則為強女孩目確定（CT）

輪盤演出



有機會告知全力痛擊機會或是
全力破爛娘 RUSH 的當選等

各種確率

基本 SPEC

本機設定只有四個階段

設定	1	3	5	7
ART 初當	1/354	1/318	1/278	1/232
機械割	97.5%	100.0%	105.5%	112.7%

通常時小役確率

小役	RP	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜	紅櫻
確率	1/7.3	1/4.66	1/40	1/100	1/100
小役	中段櫻	MB 合算	13 枚役	14 枚役	
確率	1/65536	1/24.7	1/65536	1/65536	

MB 有弱 MB 與強 MB，加上各有弱 SYMBLE 與強 SYMBLE 的分別

以下為方便排版，弱 SYMBLE 時會標示弱 S、強 SYMBLE 會標示強 S

通常時狀態移行抽選

通常時有低確/高確/超高的三種狀態，會影響 CZ 抽選，到當選 CZ 前都不會轉落

設定變更時

狀態	低確	高確	超高
移行率	79.7	19.5	0.78

小役成立時

小役	共通銅鐘			西瓜		
	低確		高確	低確		高確
設定	高確	超高	超高	高確	超高	超高
1	7.42	0.39	3.91	19.1	1.17	10.2
3	7.81		4.3	20.3		10.9
5	8.59		4.69	21.5		11.7
7	9.77	0.78	5.47	25.8	1.56	14.1

通常時 CZ/ART 抽選

目前沒有各小役的詳細確率，只有各狀態的當選率

	設定	1	3	5	7
CZ 當選率	低確	1/239	1/221	1/212	1/190
	高確	1/115	1/110	1/109	1/103
	超高	1/14.0	1/14.2	1/14.6	1/15.2
ART 當選率	低確	1/3292		1/1645	
	高確	1/2052		1/1067	
	超高	1/813		1/484	

CZ 「Z ZONE」 中的抽選

首先會進行 CZ 的繼續轉數抽選

設定	1	3	5	7
15G	98	97.5	96.8	95.5
20G	1.97	2.47	3.1	4.36
25G	0.02	0.03	0.07	0.16

上面所抽選的規定轉數消化完畢後，當不中小役成立時會進行 CZ 結束抽選

設定	1	3	5	7
結束率	50	42.6	41	34.8

CZ 中會依照成立小役進行 ART 抽選

設定	押順銅鐘	西瓜/紅櫻	弱 MB 弱 S	強 MB 弱 S	強 MB 強 S
1	1.95	25	37.5	50	100
3	2.34	27.3	39.5	53.1	
5		28.9	41	55.9	
7	3.13	31.6	43.8	62.1	

SUPER Z ZONE 中的抽選

凍結的 ART 結束之後保證突入

通常的 ART 中連一次 G 數上乘、全力痛擊機會、全力破爛娘 RUSH 都沒有當選時

會進行突入抽選：設定 1 **3.91%**、設定 3 **5.08%**、設定 5 **5.86%**、設定 7 **7.42%**

小役	不中	銅鐘	升格 RP/西瓜/紅櫻/MB
當選率	0.78	10.2	100

ART 準備中的抽選

ART 準備中會進行格子中的 G 數升格抽選

小役	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜/紅櫻	弱 MB 弱 S	強 MB 弱 S	13/14 枚役
20G	15.6	90.2	74.6	50		
30G	0.39	9.38	19.5	24.2	50	
50G	0.39	0.39	5.47	24.2	39.8	
100G			0.39	1.56	10.2	100

全力痛撃機會

ART 中 MB 成立時突入，勝利時有機會突入彩色パイルダーZ

設定	突入契機	弱 MB 弱 S	弱 MB 強 S	強 MB 弱 S	強 MB 強 S
1	敗北	80.4		56.7	
	勝利	19.1	71.8	38.4	57
	勝利+彩	0.4	25.4	4.4	36.5
	勝利+超彩	0.1	2.8	0.6	6.5
3	敗北	80.4		56.7	
	勝利	19	71.9	38.2	57
	勝利+彩	0.5	25.4	4.5	36.5
	勝利+超彩	0.1	2.8	0.6	6.5
5	敗北	80.4		56.7	
	勝利	18.9	69.5	37.8	55
	勝利+彩	0.6	27.3	4.9	38.2
	勝利+超彩	0.1	3.2	0.6	6.8
7	敗北	80.4		56.7	
	勝利	18.8	69.5	37.6	55
	勝利+彩	0.7	27.3	5.1	38.2
	勝利+超彩	0.1	3.2	0.6	6.8

全力破爛娘 RUSH 的抽選

一般的 ART 中成立西瓜與紅櫻時會進行突入抽選

設定	1	3	5	7
當選率	21.5	22.3	23.4	25

EX BATTLE 中的抽選

對決部分的繼續率抽選

一開始所突入的對決為 82.8%繼續率確定

之後要是轉落 4G 的拉回區間時，會依照拉回時的契機役進行抽選繼續率

(這四轉只要成立 RP 以外的小役就拉回)

繼續率	押順銅鐘	共通銅鐘	西瓜/紅櫻	13/14 枚役	弱 MB	強 MB
33%	66.4	50	75		66.4	
50%	27.3	37.5				50
82.8%	6.3	12.5	25	100	33.6	50

對決部分中會依照成立小役進行上乘抽選

小役	5G	10G	20G	30G	50G	100G	200G
押順銅鐘/RP	99.6			0.4			
共通銅鐘		99.6		0.4			
西瓜/紅櫻			87.5	11.7	0.4	0.4	
MB 中小役	100						
13/14 枚役							100
弱 MB 弱 S		87.5	11.3	0.4	0.4	0.4	
弱 MB 強 S					75	25	
強 MB 弱 S			87.5	11.7	0.4	0.4	
強 MB 強 S					50	50	

ART 拉回抽選

ART 中對決、全力破爛娘 RUSH、G 數上乘都沒有時則會進行拉回抽選

當選時則會突入 50G 的 SUPER Z ZONE

設定	1	3	5	7
拉回當選率	3.9	5.1	5.9	7.4

ART 結束畫面示唆



設定 3 以上確定



設定 5 以上確定