

鐵拳 4 惡魔版

パチスロ鉄拳 4 デビル Ver.

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2021/06

六號機 AT TYPE

框體圖片



有效線

50 枚約可遊技轉數 50G

小役構成



DEVIL BONUS



G 數上乘



G 數上乘



10 枚



7 枚



1 枚



REPLAY

轉輪配列

リール配列



開獎條件

1. 規定轉數到達當選 CZ 或 AT
2. 點數累積獲得 ICON 使 CZ 有利

轉輪凍結特典與確率

確率不明，特典為鐵拳 ATTACK 確定

天井情報與恩惠

天井為有利區間移行後消化 756G

天井到達時經由前兆當選 CZ「JUDGEMENT BATTLE」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/>

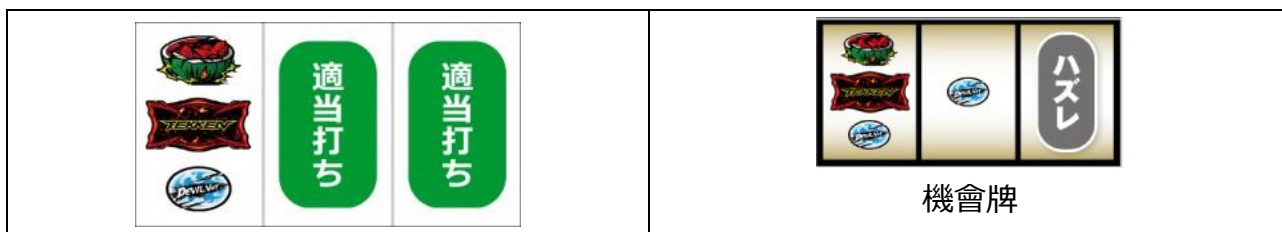


小役種類及瞄壓方式



首先左轉輪在轉輪上段附近瞄押黑 BAR

左轉輪中段黑 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，青再斜線聽牌不中時為機會牌



左轉輪下段黑 BAR 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，全轉輪停止時轉輪閃爍的話為機會牌



左轉輪下段西瓜停止時，中轉輪瞄押西瓜，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

紫色圓形牌連線時為惡魔因子，全轉輪停止時轉輪閃爍時為機會牌



AT 中的打法

有押順指示時照押順停止，其他演出時則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

模式與 BONUS 介紹

通常時



ユグドラシル場景



シリウス場景



CLIMAX PHASE

通常時為獲得惡魔點數後發生惡魔判定與規定轉數到達時突入判定對決的遊戲性

CLIMAX PHASE 為突入判定對決的前兆演出，突入時為好機

惡魔判定



通常時全部小役都會抽選惡魔點數，到達 1000 點時會發生惡魔判定，會獲得對判定對決有利的 ICON

判定對決



規定轉數消化時為契機突入為突入 AT 的主要路徑最大三回合的對決全部勝利時則突入惡魔 RUSH

DEVIL RUSH



純增 2.7 枚/G 的 G 數上乘型 AT，初期轉數會經由特化上乘區間來決定

DEVIL ZONE



從惡魔判定或是 AT 結束有利區間重置時突入為 100G 以上的轉輪凍結高確率區間轉輪凍結有三種演出，都是當選鐵拳 ATTACK

鐵拳 ATTACK



轉輪凍結時為契機突入的 0G 連上乘區間敲下起動桿形成 7 連線則上乘轉數平均上乘約 360G

通常時的演出

惡魔點數獲得優遇區間



CHARGE BATTLE



OPENING CHARGE

CHARGE BATTLE 為小役成立時抽選，期待度依序為：共通銅鐘<西瓜<惡魔因子<機會牌
突入後 5G 或 10G 每一轉都會獲得惡魔點數

OPENING CHARGE 為 DEVIL ZONE 結束後突入的 30G 點數高確率狀態
會依照出現的角色示唆內部模式

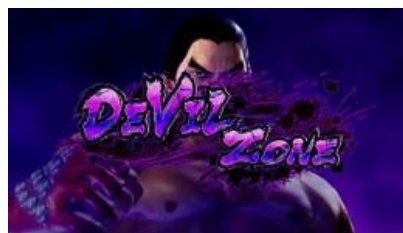
惡魔判定



UP ICON



拳 ICON



直擊 DEVIL ZONE

獲得 UP ICON 時在判定對決時的繼續率會上升，拳 ICON 有一個則判定對決一關勝利確定
告知 DEVIL ZONE 的話則會經由 10G 準備狀態後突入 DEVIL ZONE

JUDGEMENT BATTLE 中的演出

DEVIL CHARGE



突入時會依照惡魔判定獲得的 UP ICON 來
決定繼續率，當然繼續率越高則期待度越高

結束畫面



判定對決結束畫面有好幾個
會示唆設定或是滯在模式

注目演出



一八先攻



ROUND 開始畫面



金門



惡魔一八切入演出

一八先攻或是一八閃過對方攻擊時為繼續濃厚。金門或惡魔一八切入演出發生時為 AT 當選期待大
ROUND 開始畫面有好幾種，比較少出現的畫面則期待度較高

DEVIL RUSH 中的演出

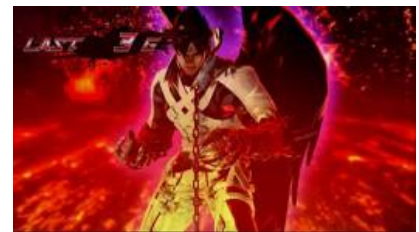
DEVIL IMPACT



惡魔一八



惡魔一美



惡魔仁

每轉都會發生上乘，平均上乘 224G，發生惡魔切入演出則可期待 G 數上乘
惡魔一八為長押填充上乘，惡魔一美為按鍵連打連擊上乘，惡魔仁為上乘三位數濃厚

能量條 MAX

猜三擇演出

DEVIL BONUS



AT 中一枚役成立時惡魔能量條
會亮一個登，MAX 時有機會
G 數上乘或是移行 VIOD 場景
MAX 時會依照當時段位變化



???指示時進行猜押順挑戰
猜中則惡魔因子連線後
上乘 G 數



AT 中黑 7 連線突入的 20G
擬似 BONUS，消化中會進行
G 數上乘以及 VIOD 場景的
移行抽選

VOID 場景



約 1/6 發生上乘的上乘超高確率區間，特殊小役或是紫 7 白 7 連線時則上乘濃厚
白 7 連線後直到紫 7 連線前轉數都會停止減少所以為大好機

鐵拳 ATTACK



力量型的惡魔仁則全部上乘都是 50G 以上，平均型的惡魔仁則全部都平均
連擊型的惡魔一美為繼續率較高

PREMIUM 鐵拳 ATTACK



三惡魔凍結時突入此上乘區間，三種上乘會以 0G 連繼續，結束後突入究極惡魔 RUSH

各種確率

基本 SPEC

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|-----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| CZ | 1/497.4 | 1/481.7 | 1/492.2 | 1/479.2 | 1/493.0 | 1/476.1 |
| 機械割 | 97.5% | 98.6% | 100.1% | 102.3% | 105.5% | 110.0% |

小役確率

| 小役 | RP | 一枚役 | 押順銅鐘 | 機會牌 | 惡魔因子 |
|----|-------|-------|-------|---------|--------|
| 確率 | 1/7.6 | 1/9.1 | 1/1.4 | 1/163.8 | 1/66.6 |

以上為設定 1 的確率，押順銅鐘為六擇合算，惡魔因子為三擇合算

| 設定 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 共通銅鐘 | 1/36.6 | | 1/35.4 | 1/34.9 | 1/34.3 | 1/33.6 |
| 西瓜 | 1/84.0 | 1/83.0 | 1/81.9 | 1/81.4 | 1/80.9 | 1/80.4 |

通常時模式相關

模式有通常 ABC、引繼、惡魔區間準備五種

有利區間移行時會抽選通常 ABC 模式

通常 A 模式最大天井 756G、通常 B 為 556G、通常 C 為 356G

通常 ABC 模式中大都當選判定對決，判定對決敗北時會移行引繼模式或是惡魔區間準備

如果移行引繼模式的話則會繼續以通常 ABC 抽選

移行惡魔區間準備模式時，到達規定轉數時惡魔點數會滿之後當選 NEXT 惡魔區間

之後有利區間會重置，移行有利區間後抽選通常 ABC 模式後突入惡魔區間

| 規定轉數 | 300G 附近 | 500G 附近 | 700G 附近 |
|-------------|---------|---------|---------|
| 設定變更後(設定 1) | 37.5 | 37.5 | 25 |
| 有利區間開始時 | 20 | 30 | 50 |

通常時高確移行抽選

小役成立時會進行高確移行抽選，狀態只有通常跟高確兩種

| 小役 | 惡魔因子連線 | 共通銅鐘 | 西瓜 | 機會牌 |
|-------|--------|------|----|-----|
| 高確移行率 | 4.6 | 6.3 | 50 | 75 |

DEVIL IMPACT 中的抽選

每一轉會依照成立小役進行 G 數上乘抽選

| 小役 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G |
|----------|------|------|------|------|------|------|
| RP | 68.4 | 12.5 | 12.5 | 6.3 | 0.4 | |
| 共通銅鐘 | | 86.7 | 12.5 | | 0.4 | 0.4 |
| 西瓜/惡魔因子 | | 62.1 | 25 | 11.7 | 0.8 | 0.4 |
| 機會牌 | | | 50 | 37.5 | 10.9 | 1.6 |
| 押順銅鐘/一枚役 | 84.4 | 12.5 | 3.1 | | | |

AT 開始時的內部狀態分配

| 狀態 | 通常 | 高確 | 超高確 |
|------|------|----|-----|
| 分配比例 | 74.6 | 25 | 0.4 |

鐵拳 ATTACK 的分配比例

惡魔區間中發生凍結時

| 設定 | 1356 | 2 | 4 |
|-------------------|------|------|------|
| 一般鐵拳 ATTACK | 87.5 | 93.8 | 90.6 |
| PREMIUM 鐵拳 ATTACK | 12.5 | 6.2 | 9.4 |

通常時發生凍結時

| 設定 | 123 | 4 | 5 | 6 |
|-------------------|-----|------|------|------|
| 一般鐵拳 ATTACK | 100 | 96.9 | 95.3 | 93.8 |
| PREMIUM 鐵拳 ATTACK | | 3.1 | 4.7 | 6.2 |

AT 中的上乘抽選

特殊小役上乘當選率

| 狀態 | 通常 | 高確 | VOID 場景 |
|------|-----|------|---------|
| 共通銅鐘 | 6.2 | 6.2 | 12.5 |
| 西瓜 | 25 | 50 | 100 |
| 機會牌 | 50 | 79.6 | 100 |

上乘當選時的轉數分配

| 小役 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G |
|------|------|------|------|------|------|------|
| 共通銅鐘 | 48.8 | 37.5 | 12.5 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 西瓜 | | | 49.6 | 45.3 | 4.7 | 0.4 |
| 機會牌 | | 53.1 | 25 | 12.5 | 6.3 | 3.1 |

DEVIL BONUS 中的抽選

特殊小役成立時會進行上乘抽選

| 小役 | 上乘率 | 10G | 20G | 30G | 50G | 100G | 200G |
|------|-----|------|------|------|------|------|------|
| 共通銅鐘 | 6.3 | 48.8 | 37.5 | 12.5 | 0.4 | 0.4 | 0.4 |
| 西瓜 | 50 | | | 49.6 | 45.3 | 4.7 | 0.4 |
| 機會牌 | 80 | | 53.1 | 25 | 12.5 | 6.3 | 3.1 |

玻璃碎片演出示唆

設定變更時的模式選擇場景中或是 ENDING 中出現玻璃碎片演出會示唆設定

只有碎片：基本演出

碎片中出現惡魔仁：高設定期待度上升

碎片中出現惡魔一美：高設定期待度大上升

碎片中出現惡魔一八：設定 4 以上確定

獲得枚數顯示

顯示 246OVER!：偶數設定確定

顯示 456OVER!：設定 4 以上確定

顯示 666OVER!：設定 6 確定

判定對決結束畫面示唆

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 基本演出 | 奇數設定期待度上升 | 偶數設定期待度上升 |
|  |  |  |
| 偶數設定確定 | 高設定期待度上升 | 高設定期待度很高 |
|  |  |  |
| 設定 34 否定、56 期待高 | 復活期待度中 | 復活確定 |

AT 結束畫面示唆

| | | |
|---|---|---|
|  |  |  |
| 基本演出 | 奇數設定期待度上升 | 奇數+高設定期待度上升 |
|  |  |  |
| 偶數設定期待度上升 | 偶數+高設定期待度上升 | 偶數設定確定 |
|  |  | |
| 高設定期待度上升 | 高設定期待度很高 | |

青蛙獎杯示唆



銅色為設定 2 以上、銀色為設定 3 以上、金色為設定 4 以上

青蛙紋為設定 5 以上、彩色為設定 6 確定

出現時機點有：判定對決結束時、AT 結束、惡魔區間準備場景結束時