

鐵拳 6

鉄拳 6

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



導入年月 2026/01

六號機 AT TYPE

框體圖片



50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



BIG BONUS+AT(通常時)

BIG BONUS BOOST

BIG BONUS PERFECT



BIG BONUS(通常時)

BIG BONUS EXTRA

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. 規定點數到達抽選疑似 BONUS/AT
2. 經由 CZ 抽選疑似 BONUS
3. 經由疑似 BONUS 抽選 AT

轉輪凍結特典與確率

確率 1/65536, 特典為惡魔 RUSH+
RUSH 初期轉數 100G+繼續庫存 2 個

天井情報與恩惠

天井為通常時累積 900 點, 天井到達時經由前兆當選疑似 BONUS 確定

連續三次疑似 BONUS 都沒有當選 AT 時, 則次回疑似 BONUS 為紅 7 確定(AT 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
最有效的活動廣告平台

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



通常時左轉輪約在上段附近瞄押黑 BAR

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或西瓜時為弱紅櫻

中段停止大牌圖案或是白牌圖案時為強紅櫻



左轉輪下段 BAR 停止時，中右轉輪適當停止，銅鐘形成小 V 型時為機會牌

中段再再鐘連線時為加速目



左轉輪上段西瓜停止時，中轉輪瞄押黑 BAR，右轉輪適當停止，西瓜連線時為西瓜

西瓜形成小 V 型時為機會牌，其他停止型時為加速目



擬似 BONUS 與 AT 中的打法

有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

其他演出則照通常時打法瞄押即可

各種演出說明

場景與模式介紹

通常場景



ラース



シャオユウ



キング



酒吧



仁



平八



熊

通常時會滯在上排三個場景，移行下面四個場景時會示唆 CZ 模式，CZ 模式有 A~E 五階段
酒吧場景為 C 以上、仁為 D 以上、平八為 E 濃厚。模式上升抽選期待度：弱櫻/機會牌<西瓜
模式到當選 CZ 前都不會轉落，CZ 期待度：弱櫻/機會牌/西瓜<機會牌/強櫻，熊場景為前兆濃厚

鐵拳 ZONE



通常時每轉獲得 1 點，特殊小役成立時追加
0~100 點。上突圍到達規定點數會突入的
BONUS 前兆，最後發展對決勝利則開獎濃厚
規定點數的模式有七種模式來管理

鐵拳加速



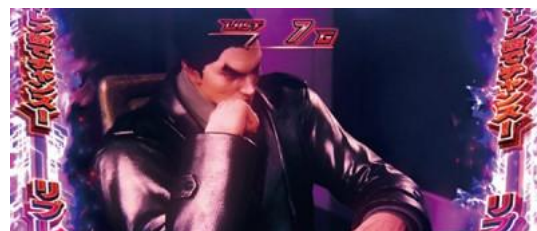
弱櫻的一部分或是加速目成立時為契機所突入的
特殊小役高確狀態，會滯在 10G 以上，RP 成立
時會發生瞄押黑 BAR 演出後變換成特殊小役
特殊小役確率會上升到 1/6.8，隨時都可突入

鎖定挑戰



為 10G 的 CZ，總共有三種，シャオユウ期待度約
45%，對應小役為紅櫻，ラース期待度約 50%
對應小役為機會牌，キング期待度約 66%，對應
小役為西瓜。滯在中為特殊小役高確率狀態
特殊小役成立時為好機，對應役則成功濃厚
最後一轉成立 RP 或特殊小役時為成功濃厚

一八挑戰



鎖定挑戰突入時的一部分會升格的上位 CZ
10G 間全小役都會抽選開獎
RP 或特殊小役時為成功濃厚
期待度高達 85%

初當 BONUS



初當 BONUS 為純增 2.5 枚/G, 30G 繼續的擬似 BONUS, 藍 7BB 消化中全小役會抽選 AT
7 連線時當選 AT 濃厚, 沒抓到 7 連線則開獎結束後有機會經由前兆突入 AT, 期待度約 37%

當選紅 7BB 為 AT 突入濃厚。EPISODE BONUS 則 AT 會從 100G 開始

惡魔 ZONE



初當 BONUS 當選時的一部分突入的上位 AT CZ
惡魔 ZONE 為純增 2.5 枚/G, 為 30G+對決 5G
發生凍結或對決勝利則突入惡魔 RUSH 濃厚
失敗也會突入鐵拳 RUSH

惡魔 RUSH



為純增 5.0 枚/G 的上位 AT, 基本繼續率為
70~90%, 由惡魔 RUSH 覺醒與勝利期待度
50%以上的惡魔 RUSH 所組成, 惡魔 RUSH
覺醒敗北時則移行惡魔 RUSH, 這裡勝利的話
則拉回覺醒, 敗北則轉落通常

鐵拳 RUSH



純增 2.5 枚/G, 初期最少 50G 的轉數上乘型 AT
消化中的上乘流程為當選拳奪對決、額外回合、
BIG BONUS 來使出玉增加。告知類型有三種
還有搭載其他許多的上乘特化區間

惡魔之路



ENDING 結束後突入的賭上上位 AT 的對決
為 30G+對決 5G, 消化中特殊小役會抽選
勝利庫存, 最後勝利則突入惡魔 RUSH
勝利期待度超過 50%

通常時的演出

連續演出



連續演出有好幾個，成功則當選 CZ 以上
標題是紅色時為好機，青蛙紋則為大好機
失敗時會增加鐵拳點數

高潮對決



初當藍 7BB 結束後如果直接突入此演出時
則 AT 當選期待度大

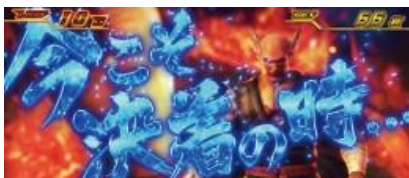
轉輪凍結



發生時直擊惡魔 RUSH 的限定演出，轉輪鎖定第三階段則發生轉輪凍結

初當 BONUS 中的演出

レース BB



為機會告知型，出現瞄押 7
演出時抓到連線則當選 AT
消化中演出成功時為大好機

シャオユウ BB



為最終告知型，SNS 的通知
會示唆期待度
告白成功則為大好機

キング BB



為完全告知型，拉門關上且
發生瞄押 7 演出時為連線濃厚
特殊小役關門時為大好機

鐵拳 RUSH 中的演出

有三種告知類型



標準型



刮刮卡告知



拉門告知

標準型主要為機會演出後按下 MAX BET 鍵後告知上乘，場景會示唆對決高確，樓層越高期待越高

刮刮卡告知在獲得刮刮卡時則上乘轉數濃厚，最後一轉會刮開來告知上乘轉數，主角的氣會示唆對決高確，氣球越大則期待度越高。拉門告知則關上拉門則上乘濃厚，エイシー與アーマーキング參戰時則發展對決濃厚

拳奪對決



特殊小役抽選、規定轉數消化(每 30G 間隔)、鐵拳機會中抽選，以上契機突入的 2G 對決會依照小役有勝利期待度的不同
期待度：其他小役<押順銅鐘<RP<特殊小役
特殊小役為勝利濃厚。對手會影響獲得的拳球種類，對決熊與金木人時為勝利濃厚
平均期待度 45%，勝利後突入額外回合

額外回合



拳奪對決勝利後突入的 6G 拳球獲得區間
獲得期待度：其他小役<押順銅鐘<RP<特殊小役(獲得確定)，白 7 連線成立時可以獲得全部的拳球
額外回合結束後會突入 BONUS

AT 中的 BONUS



BIG BONUS EXTRA



BIG BONUS BOOST



BIG BONUS PERFECT

AT 中 BONUS 純增為 5.0 枚/G，至少繼續 20G，藍 7BB 為 BB EXTRA，目標為用拳球來上乘轉數
紅 7BB 為 BOOST，開獎中為鐵拳加速狀態所以較容易上乘
BB PERFECT 為獲得全部拳球時突入，平均上乘 300G

鐵拳機會



AT 中 BONUS 結束後 25% 突入的拳奪對決
超高確率狀態，1SET 15G，要是在此當選
BONUS 的話則結束後再回此重新開始

鐵拳 ATTACK



7 連線時發生的 0G 連上乘，紅 7 連線時突入
則上乘期待度高，敲下起動桿形成 7 連線則上乘
藍 7 則+10G 以上，紅 7 則+20G 以上
紅色氣則繼續率高，一擊拳魂發生則可期待
大上乘轉數，發生凍結則有機會大量上乘

頭槌 COMBO 機會



鐵拳 COMBO

上乘轉數後的下一轉啟動時有機會發生的上乘
升格凍結演出，STEP UP 越多則期待度越高
STEP3 為大襖機，出現的角色也有期待度高低

接關 ZONE



AT 結束後移行的 3G 拉回區間
特殊小役成立則拉回濃厚

接關機會成功時的一部分突入的上乘特化區間
機會牌與強櫻契機成功時有較高機率突入
消化中每頭槌成功一次則上乘 50G
特殊小役為繼續濃厚

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>

惡魔 RUSH 中的演出

惡魔 RUSH 覺醒



1SET 為 30G 以上



特殊小役抽選勝利庫存



惡魔高潮對決

上位 AT 會從覺醒開始，開始時獲得 30~300G(第一關有機會超過 300G)。消化中不會有轉數上乘

但取而代之的為特殊小役抽選勝利庫存，獲得期待度：弱櫻<西瓜<機會牌<強櫻

告知發生為獲得庫存濃厚，轉數歸零時突入惡魔高潮對決，勝利則繼續下一關覺醒

敗北時則突入惡魔 RUSH

惡魔 RUSH



特殊小役抽選勝利庫存



惡魔高潮對決

1SET 30G+對決 5G 固定，其他的遊戲性跟覺醒中一樣，勝利則拉回覺醒，敗北則回通常

各種確率

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
CZ	1/488.6	1/485.3	1/470.5	1/461.8	1/458.0	1/452.8
BONUS 初當	1/264.7	1/261.5	1/255.3	1/227.6	1/220.3	1/218.5
AT 初當	1/497.0	1/484.1	1/456.8	1/397.6	1/366.4	1/358.5
出玉率	97.9%	98.9%	100.5%	105.2%	110.3%	114.9%

小役確率

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	加速目
確率	1/59.6	1/99.3	1/315.1	1/455.1	1/819.2

鐵拳加速中的抽選

弱櫻成立時的 6.25% 以及加速目成立時會突入鐵拳加速，特殊小役確率會變成下表所列

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻	加速目
確率	1/59.6	1/13.1	1/28.6	1/51.7	1/819.2

弱櫻只會在通常時抽選，當選時要消化前兆，加速目無論何時都有機會抽選突入

通常時 AT/BONUS 直擊抽選

通常時全部小役都會抽選 AT，沒有詳細抽選率只有整體當選確率

設定	1	2	3	4	5	6
AT	1/12580.4	1/10774.5	1/7471.1	1/5347.4	1/3840.1	1/3565.2

通常時以下小役會直擊抽選 BONUS

設定	1~3	4~6
弱櫻/西瓜/機會牌	0.4	1.6
強櫻	12.5	18

CZ 模式的抽選

此模式會影響 CZ 的當選率，有 ABCDE 五個階段，CZ 結束時會抽選起始模式

設定	1	2	3	4	5	6
模式 A	75	73.6	69.5	65.6	63.9	62.7
模式 B	20	20.3	21.5	22.1	22.4	22.5
模式 C	3.5	4.2	5.5	6.6	7.4	7.8
模式 D	0.9	1.3	2.4	3.8	4.2	4.5
模式 E	0.6	0.6	1.2	1.9	2.2	2.5

CZ 模式升格率：西瓜 > 機會牌 > 弱櫻，CZ 模式當選 CZ 前都不會轉落

CZ 當選率：強櫻 = 機會牌 > 西瓜 = 弱櫻

通常時模式相關與規定點數抽選

通常時總共有 7 種模式

通常 A：天井 900 點，300 點為高期待、500 點為中期待

通常 B：天井 700 點，300.500 點為高期待

通常 C：天井 300 點，200 點稍有期待

天國：天井 100 點，天國選擇率約 25%

惡魔：天井 900 點，無較高期待區間，開獎時突入惡魔 RUSH

設定變更：天井 500 點，100.200 點為高期待，99 點以內為中期待

拉回：天井 99 點，開獎時拉回鐵拳 RUSH 確定，中途當選 CZ 且成功時則會當選紅 7BB

鎖定挑戰中的抽選

消化中會依照成立小役與我方角色抽選成功，最後一轉 RP 與特殊小役為成功濃厚

我方角色	弱櫻	強櫻	西瓜	機會牌
シャオユウ	100	100	10.2	18.8
ラース	6.25	100	10.2	100
キング	6.25	100	100	18.8

惡魔 ZONE 中的抽選

突入時會先以 6.25% 抽選成功，消化中以下小役也會抽選成功

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	23	38	50

最終的對決演出中以下小役也會抽選成功

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	1.6	3.1	6.25

BIG BONUS 中的抽選

藍 7 連線確率 1/334.5，紅 7 連線確率 1/2333.1 當選時 AT 初期轉數 100G

特殊小役當選率如下，當選時 BONUS 後會突入 CLIMAX BATTLE 或通常經前兆來告知

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	10.2	35.2	80.1

通常時當選紅 7BB 時有機會突入 EPISODE BONUS，當選率約 2~13%(設定差)

AT 中拳奪對決高確移行抽選

滞在状態	通常		高確	
小役	弱櫻	西瓜	弱櫻	西瓜
高確	33.2	66.4		
超高確	0.4	0.4	3.5	10.2

AT 中上乘抽選

小役	上乘率	10G	20G	30G	50G	100G
弱櫻	27.3	89	8	1.2	0.8	0.4
西瓜	5.1			87	11	1.2
機會牌	100	67.2	20	8	4	0.8
強櫻	100		70	20	8	2

AT 中拳奪對決的抽選

滞在状態	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
通常	2.7	5.5	20.7	25.4
高確	20.7	25.4	50.8	85.2
超高確	100			

除了以上小役的直接抽選以外，消化規定轉數也會抽選拳奪對決

AT 初當時最大規定轉數為 90G，30.60G 消化時也可期待，當選一次後最大規定為 240G

當選拳奪對決時會照下表抽選，最右邊的小役在消化中會抽選勝利，特殊小役勝利確定

對手	分配比例	勝率	突入時抽選勝利機率	其他小役	押順銅鐘	RP
平八	20	28	0.4	0.4	10.2	25
ナンシー	20	28	0.4	0.4	10.2	25
ファーカムラム	20	34	0.4	0.4	12.5	50
クラウドィオ	19	50	7.4	1.2	25	62.5
ニーナ	19	80	27.3	12.5	50	100
クマ	1	100	100			
金木人	0.4	100	100			

特殊小役成立時會另外抽選拳球庫存：弱櫻/西瓜 6.25%、機會牌 37.5%、強櫻 100%

對決勝利時會抽選 EX 等級

對手	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7
平八				75	21.9	2.3	0.8
ナンシー			75	21.9	2	0.8	0.4
ファーカムラム	36.7	31.3	18.8	10.2	2	0.8	0.4
クラウディオ	50	29.7	12.5	6.25	0.8	0.4	0.4
ニーナ	75	15.6	6.25	1.6	0.8	0.4	0.4
クマ	39.1	34.4	17.2	7.8	0.8	0.4	0.4
金木人						75	25

EXTRA ROUND 中的抽選

會依照成立小役與 EX 等級抽選獲得拳球，RP 與特殊小役為獲得確定

EX 等級	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7
其他小役	0.4	0.8	1.2	1.6	12.5	25	100
押順銅鐘	1.2	12.5	25	50	56.3	80.1	100

白 7 連線確率為 $1/655.4$ ，成立時獲得全部的拳球確定且下一轉突入 BB PERFECT

消化中特殊小役成立時會抽選 BONUS 中的轉數上乘，上乘時為 5G 或 10G

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
當選率	2	3.1	25	100

鐵拳機會的抽選

AT 中 BONUS 結束後約 25% 抽選突入，突入時大多為藍色標題，紅色標題較易抽選對決

消化中特殊小役當選對決確定

標題顏色	藍色		紅色	
小役	押順銅鐘	RP	押順銅鐘	RP
最後一轉以外	5	50	20	70
最後一轉	6	100	30	100

最後一轉剛好成立強櫻時會抽選特殊對戰對手：クマ 93.8%、金木人 6.25%

接關 ZONE 中的抽選

3G 內抽到特殊小役時 100%拉回 AT，其他小役則 0.4%抽選拉回

特殊小役成立時會依照下表抽選突入頭槌 COMBO 機會

小役	弱櫻/西瓜	機會牌	強櫻
當選率	1	20	40

此區間消化完畢後會抽選移行拉回模式

設定	1	2	3	4	5	6
移行率	10.2	10.9	12.5	14.1	16.4	17.2

惡魔之路中的抽選

準備中與消化中成立特殊小役會抽選惡魔 RUSH 的勝利庫存

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
準備中	12.5	12.5	100	100
消化中	1	2	25	50

惡魔 RUSH 初期轉數抽選

第一關有機會超過 300G(抽選率不明)，其餘三的倍數關會較容易抽選較多轉數

初期轉數基本為 30G，但會依照關數抽選升格：三的倍數關 18.8%、其他關 10.2%

當選升格時初期轉數分配比例如下

轉數	50G	100G	200G	300G
分配比例	49.2	45.7	3.5	1.6

惡魔 RUSH 中的勝利庫存抽選

小役	弱櫻	西瓜	機會牌	強櫻
當選率	1	2	25	50

惡魔高潮對決中的抽選

繼續確定時以下小役成立時會抽選勝利庫存，最後一轉成立特殊小役時 100%獲得庫存

其他轉則弱櫻/西瓜成立時 12.5%抽選勝利庫存、機會牌/強櫻 100%抽選勝利庫存

通常時 BB 結束畫面示唆

		
選擇此人物的 BB 以外出現在結束畫面時，則之後突入 AT 前兆或拉回模式		
		
示唆次回規定點數 300 點內，左邊 60%、右邊 75%		通常 A 模式否定
		
通常 AB 模式否定	通常 ABC 模式否定	AT 前兆或拉回模式濃厚
		
惡魔模式濃厚且 規定點數在 500 點以內	惡魔模式濃厚且 規定點數在 100 點以內	

非鐵拳機會中的 BB 結束畫面示唆

藍色背景不論人物示唆都相同

		
無示唆	鐵拳機會期待度上升	鐵拳機會當選濃厚
		
鐵拳機會當選濃厚 且可期待當選紅色鐵拳機會	紅色鐵拳機會當選濃厚	

鐵拳機會中的 BB 結束畫面示唆

藍色背景不論人物都無示唆

		
設定 4 以上濃厚	設定 4 以上濃厚	設定 4 以上濃厚

青蛙獎盃示唆

獎盃種類	銅色	銀色	金色	青蛙紋	彩色
示唆內容	設定 2 以上	設定 3 以上	設定 4 以上	設定 5 以上	設定 6 濃厚

鐵拳 ZONE 結束後觸摸小液晶畫面示唆



如果觸摸後有顯示以下的段位則有其示唆內容

段位	示唆內容
餓狼	規定點數還剩 400 點以內期待度低
修羅	規定點數還剩 400 點以內期待度高
青龍	規定點數還剩 400 點以內濃厚
拳王	規定點數還剩 200 點以內濃厚
鐵拳王	規定點數還剩 200 點以內濃厚 + 紅 7BB 或惡魔 ZONE 濃厚

木人解說演出示唆

通常時出現木人解說時的文字顏色會有以下示唆，白色文字為無示唆

文字顏色	示唆內容	設定變更模式中的示唆
藍色	通常 A 模式否定	
綠色	通常 AB 模式否定	300 點以內開獎濃厚
紅色	通常 ABC 模式否定	100 點以內開獎濃厚