

鐵拳 3

パチスロ鉄拳 3rd

樂都機種介紹 QR



手機掃描 QR 進入機種介紹



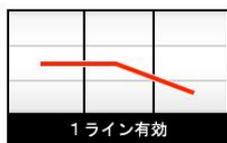
導入年月 2014/07

五號機 AT TYPE

框體圖片



有效線



特殊一線有效

50 枚約可遊技轉數 31G

小役構成



鉄拳 BONUS



8 枚



3 枚

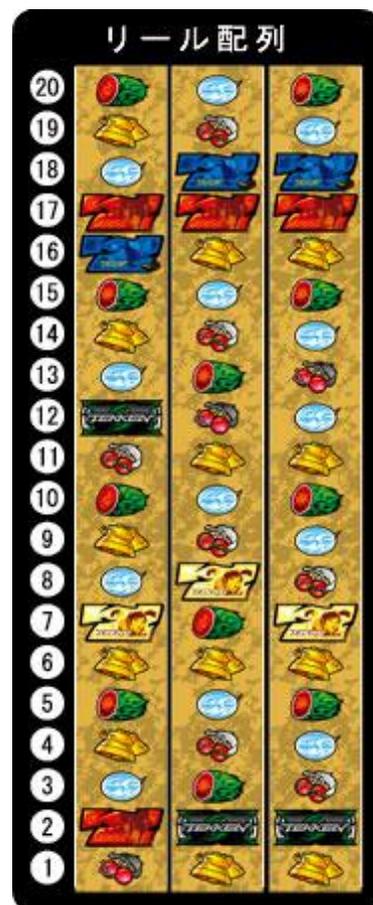


1 枚



REPLAY

轉輪配列



開獎條件

1. 規定轉數消化
2. 經由 CZ「鐵拳 CHANCE」抽選
3. 特殊小役直擊

轉輪凍結特典與確率

演出為轉輪逆迴轉，非惡魔區間中確率約 1/167772
 惡魔區間中確率約 1/8634(設定一)
 特典為神鐵拳 RUSH 確定

天井情報與恩惠

最大天井為 AT 間 777G，AT 後 501G~777G 間的轉輪逆迴轉鎖定凍結確率大幅上升
 且有機會突入惡魔 BATTLE，此區間神鐵拳 RUSH 突入率上升
 777G 後會直接突入惡魔 BATTLE，勝利後突入神鐵拳 RUSH、敗北時突入鐵拳 RUSH

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
最查詢攻討論族群
最報台壇消費廣告
最情機論壇消費廣告
最種中文線上玩動
最的的的的的的的的

盡在 樂都

SLOTTO

パチスロ・柏青斯洛



樂都



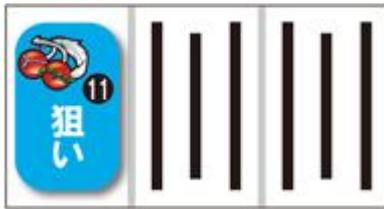
樂都社團討論區

歡迎加入FB粉絲團

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



小役種類及瞄壓方式



左轉輪先瞄壓 11 號紅櫻(黑 BAR 下方)



紅櫻中段停止時為中段櫻，中右轉輪適當停止即可

左轉輪角紅櫻出現時，中轉輪適當停止，右轉輪瞄壓紅櫻，三連紅櫻停止時為強紅櫻

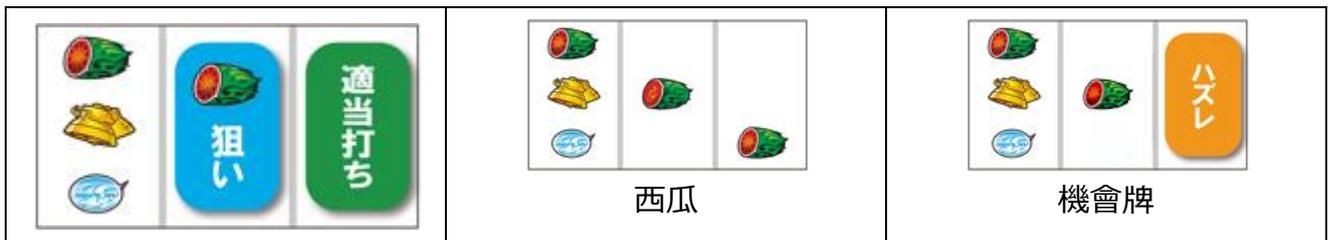


BAR 下段停止時，中右轉輪適當停止即可，中段藍再聽牌不中時為機會牌(轉輪閃爍)

畫面上有演出時，中轉輪瞄壓 BAR、右轉輪瞄壓 13 號紅櫻，可獲得一枚役機會牌



左轉輪西瓜出現時，中轉輪瞄壓西瓜，右轉輪適當停止即可，西瓜聽牌不中時為機會牌



AT 與 BONUS 中的打法

有押順指示時照著押順停止，切入演出時全轉輪瞄押指定圖案，其餘演出照一般打法即可

本機基本說明

基本場景與模式介紹

一般場景



平常會在這三個場景裡，玩家可以隨時在這三個場景裡切換
依照選擇場景的不同，當場景變成紅色或是夜晚的話則是好機到來的表示
還有在這裡的成立小役會進行自力解除高確「鐵拳 CHANCE」的突入抽選

鐵拳 ZONE



為規定轉數到達前的前兆演出場景，左右的跑馬燈或是周圍的氣顏色會示唆期待度
最後連續演出成功則突入鐵拳 RUSH，演出失敗後如又一次突入鐵拳 ZONE 的話，則期待度激熱！

鐵拳 CHANCE



通常時的特殊小役抽選當選的自力解除高確「鐵拳 CHANCE」
平均繼續 G 數約 20G，AT 當選期待度約 50%~100%，突入時的標題顏色會示唆期待度
消化中的所有小役都會進行鐵拳 RUSH 的突入抽選

鐵拳 RUSH



初當 1 SET 30G+α，純增 2.8 枚/G，突入時有三種不同的告知模式可選擇
期間內每轉約 1/12 的機率抽選鐵拳 BONUS，其中的所有小役都會進行抽選

鐵拳 BONUS



鐵拳 RUSH 中的演出成功時會突入 1 SET 20G 的鐵拳 BONUS

突入時的瞄押七演出為二擇，紅七連線的話則 BONUS 中上乘“拳”的機會會比較高

BONUS 突入時也是有三種告知可以選擇

(“拳”為鐵拳 RUSH 中的消化 G 數，上乘 1“拳”就是 AT 多一轉)

神鐵拳 RUSH



從長凍結或是惡魔 BATTLE 突入的 PREMIUM AT，基本跟鐵拳 RUSH 一樣

消化中天使會跟惡魔對決，勝利的話則突入神鐵拳 BONUS，繼續率約 83.6%！

而且消化中也會進行“拳”的上乘，如果天使敗北之後會帶著上乘的“拳”突入鐵拳 RUSH

神鐵拳 BONUS



神鐵拳 RUSH 中對決勝利時突入的 BONUS，1 SET20G

期間內所有的特殊小役必定上乘“拳”，而且有可能會有三位數上乘的期待！

飛鳥 BONUS



進入此 BONUS 後有可能會接著惡魔 BATTLE 演出

而惡魔 BATTLE 又是前進神鐵拳 RUSH 的捷徑，所以是為一激熱的 BONUS

通常時演出介紹

紅色文字演出



在任何場景，紅色文字出現時為 CHANCE
是為特殊小役成立或鐵拳 ZONE 突入示唆

白色物品



各場景的白色物品常常出現的話有可能是
G 數到達前的前兆演出

演武擬似連



各角色的切入演出發生時的擬似連演出
STEP 越高的話期待度越高

服裝演出



各角色的衣服要是跟通常不一樣的話
可能為前兆演出

拳 STEP UP 演出



前一系列作也有的 STEP UP 演出，期待度：藍<黃<綠<紅，紅色發展的話期待度高



液晶門役物



從畫面四個方向的關門演出
全部關上時接可期待的發展

按鈕演出



畫面中出現按鈕時特殊小役
機會上升，一擊或連打時
按鈕的大小必須要注意

LOGO 役物



畫面跟轉輪間的 LOGO 役物
上下震動的時候為 CHANCE

鐵拳輪盤



充分活用液晶門役物的演出
以停止表示的該格來進行演出

破壞巨大戰車



仁場景專用的 MISSION 系演出
如果火箭彈上有口紅圖案則期待度上升

守護學園的寶物



シャオユウ場景的專用演出
州光的替身術要是是玩偶的話則期待度上升

擊破巨大蠍子



キング場景專用的 MISSION 系演出
對峙時キング身旁有氣纏繞的話期待度上升

轉輪逆轉鎖定



第一或第二階段發生時特殊小役成立濃厚
第三階段發展時就成為轉輪凍結演出

消滅所有篝火



將火焰全部消滅的話 CZ 或是 AT 當選
仁身旁有火焰纏繞的話期待度上升

將走廊打掃乾淨



シャオユウ用抹布打掃走廊的演出
金髮リリ登場的話期待度上升

獲得傳說的面具



キング的搭檔ジェイシー的演出
放著傳說面具的牆壁是紅色期待度上升

對決系演出



從鐵拳 ZONE 發展的連續演出，掌握著是否突入 AT 的重要演出

對戰對手出現時所表示的星星數為勝利期待度的高低

最終轉啟動桿起動時就決定勝負！當然對手如果是巖龍 & 木人的話則勝利確定

CLIMAX BATTLE



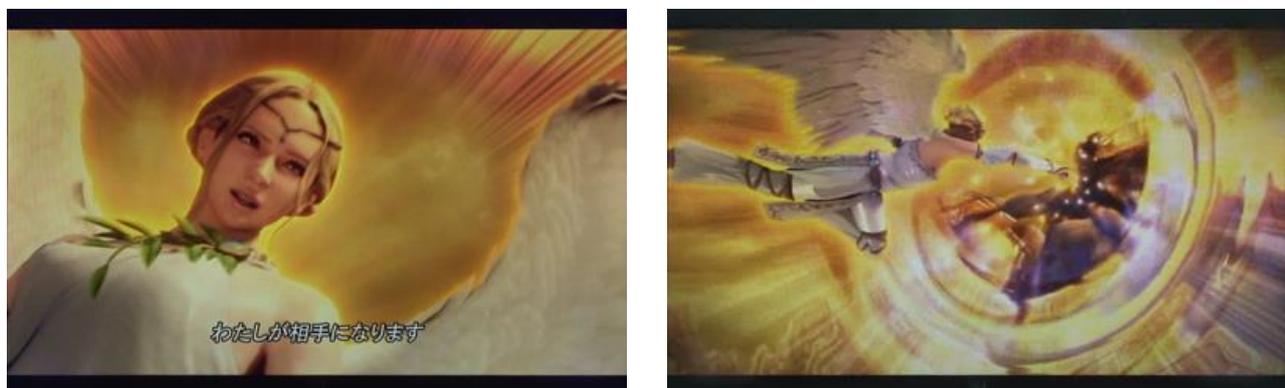
系列作慣例的演出，這次是跟アザゼル展開激烈對決，突入此對決的時候 AT 期待度激高

KUMAIMAX BATTLE



前作期待度激高的熊，本代在這演出中出現，不過我們的熊大哥好像愛上對手熊貓了

惡魔 BATTLE



通常時 500G 以上的連續演出全部變化成此演出，天使勝利的話則突入神鐵拳 RUSH

AT 與 BONUS 中的演出介紹

鐵拳 RUSH



機會告知型



小鋼珠告知型



完全告知型

鐵拳 RUSH 中有三種告知類型可以選擇。機會告知型要是發展演出的話則有 BONUS 的機會
小鋼珠告知型要是 BONUS 圖案連線的話則 BONUS 確定，完全告知則是出現傳說的面具
液晶畫面上方的稱號是 BONUS 的期待度，依序為：修羅 < 剛拳 < 拳王 < 鬪神 < 鐵拳王

鐵拳 BONUS



BATTLE 告知型



後告知型



衝擊告知型

BONUS 中“拳”上乘的告知也有三種可以選擇。BATTLE 告知是打倒敵人就會上乘
後告知則是消化中暫時庫存後到結束時一次告知，衝擊告知則是液晶門突然關起打開後上乘

頭突きコンボチャンス (頭槌機會)



鐵拳 RUSH 突入時有可能額外突入的上乘特化區間，平八破壞一次畫面就上乘 50 拳

UNKNOWN ZONE



鐵拳 RUSH 結束後會突然突入的區間，到 BONUS 確定之前轉轉都會抽選“拳”的上乘
還有要是鐵拳 RUSH 中連一次 BONUS 都沒有突入的話會比較容易突入此區間

オーガチャレンジ (オーガ挑戦)



BONUS 結束後出現並發動，雖然期待度只有 60%，但是成功的話就是大量的“拳”上乘

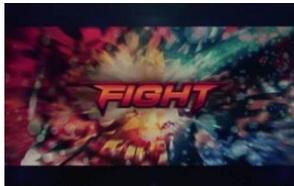
鐵拳 ATTACK



BONUS 突入時，デビル仁出現的話就是 0G 連上乘的大 CHANCE

每形成一次七連線則會上乘 10~50“拳”

TAG BATTLE



BONUS 結束後可能會突入的對戰，勝利的話則 BONUS 1G 連確定

突入時要是惡魔液晶畫面門關起來的話則突入惡魔 BATTLE

基本 SPEC

設定	1	2	3	4	5	6
鐵拳 CHANCE	1/445	1/356	1/349	1/261	1/247	1/234
AT 突入率	1/351.0	1/331.8	1/322.0	1/291.2	1/279.8	1/257.9
機械割	97.5%	99.1%	101.1%	105.8%	108.9%	112.0%

小役確率

設定	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	1/164	1/156	1/149	1/142	1/137	1/131
小役	弱櫻	強櫻	中段櫻	西瓜	機會牌	鐵拳目
確率	1/72.8	1/400	1/16384	1/84	1/168	1/16384

通常時轉輪鎖定發生抽選

通常時（通常區間/惡魔區間）特殊小役成立時會進行轉輪鎖定發生抽選

轉輪鎖定到達三階時會發生轉輪凍結

滯在	通常區間			惡魔區間		
	1	2	3	1	2	3
轉輪鎖定階數	1	2	3	1	2	3
中段櫻 鐵拳目	25	25		2.5	2.5	90
強櫻 機會牌	5			75	5	
弱櫻 西瓜	2			50	0.05	
共通銅鐘			0.1			0.1

實質轉輪凍結發生確率

設定	1	2	3	4	5	6
通常區間	1/167772	1/159783	1/152520	1/145889	1/139810	1/134218
惡魔區間	1/8634	1/8611	1/8589	1/8567	1/8546	1/8524

通常時高確抽選

通常時(包含 TC 中)會依照成立小役以及轉輪鎖定(RL)的有無進行高確抽選

當選時會直接抽選滯在 G 數，滯在 G 數消化完畢時則轉落低確

高確中要是再當選高確時則累加 G 數

滯在狀態	成立小役	設定	當選率	5G	10G	20G	30G	50G
低確	鐵拳目/中段櫻	1-6	100		75	25		
	機會牌/強櫻+RL	1-6	100		47.5	47.5	4	1
	機會牌	13	25		40	40	16	4
		2	27.5		45.4	36.4	14.6	3.64
		4-6	30		41.7	41.7	13.3	13.3
	強櫻	1-6	10		25	25	40	10
	弱櫻/西瓜+RL	1-6	100		75	24.5	0.4	0.1
	弱櫻/西瓜	13	10		70	25	3.97	0.98
		24-6	15.5		64.5	32.3	2.56	0.63
共通銅鐘	1-6	5			100			
高確	鐵拳目/中段櫻	1-6	100		50	50		
	機會牌/強櫻+RL	135	100	96.5	2	1	0.4	0.1
		246		95.5		2		
	機會牌/強櫻	1-3	10	65	20	10	3.97	0.98
		4-6	14.5	69	13.8	13.8	2.74	0.67
	弱櫻/西瓜+RL	1-6	100	75	25			
	弱櫻/西瓜	1-3	1	50.6	39.6	9.76		
4-6		1.5	66.9	26.5	6.53			

高確當選時會依照獲得的高確 G 數進行高確 ABC 分配

獲得的高確 G	5G	10/20/30G		50G	
設定	高確 A	高確 A	高確 B	高確 A	高確 C
1	100	96.0	4.00	95.0	5.00
24		92.5	7.50		
35		95.0	5.00		
6		90.0	10.0		

通常時鐵拳 CHANCE 抽選

通常時會依照滯在狀態、轉輪鎖定(RL)的有無以及成立小役進行鐵拳 CHANCE 抽選

弱櫻・西瓜成立時

設定	無 RL				有 RL			
	低確	高確 A	高確 B	高確 C	低確	高確 A	高確 B	高確 C
12	0.10	20.0	20.0	100	0.10	40.0	40.0	100
34		22.5	22.5					
56		25.0	25.0					

強櫻成立時

設定	無 RL				有 RL			
	低確	高確 A	高確 B	高確 C	低確	高確 A	高確 B	高確 C
12	25.0	50.0	50.0	100	50.0	80.0	80.0	100
34	29.0							
56	33.0							

機會牌成立時

設定	無 RL				有 RL			
	低確	高確 A	高確 B	高確 C	低確	高確 A	高確 B	高確 C
12	10.0	40.0	40.0	100	20.0	50.0	50.0	100
34	11.3	45.0	45.0					
56	12.5	50.0	50.0					

押順銅鐘・通常 RP 成立時

設定	高確 A	高確 B	高確 C
1	0.39	2.00	5.00
2	0.59	3.03	
3	0.78	4.00	
4	1.27		
56			

共通銅鐘成立時

設定	高確 A	高確 B	高確 C
1-6	10.0	10.0	100

通常時 AT 直擊抽選

通常時會依照滯在區間以及成立小役進行 AT 直擊抽選

中段櫻・鐵拳目成立時為 100% 當選確定

小役	強櫻/機會牌			弱櫻/西瓜		
	通常區間	惡魔區間		通常區間	惡魔區間	
	RL 無.1	RL 無.1	RL 2	RL 無.1	RL 無.1	RL 2
13	0.50	2.50	50.0	0.05	0.05	50.0
24	1.00			0.10		
5	1.50			0.15		
6	2.00			0.20		

鐵拳 CHANCE 中的抽選

TC 開始時會先決定繼續 G 數

15G	16G	17G	18G	19G	20G
15.6	15.6	18.8	18.8	15.6	15.6

TC 中會依照成立小役以及轉輪鎖定的有無進行 AT 抽選

成立役	強櫻/機會牌	弱櫻/西瓜	共通銅鐘	押順銅鐘/通常 RP
RL 無	100	33.3	20	1.27
RL 有	100	100	100	

AT 結束時

會依照滯在 RANK 進行 TC 抽選

設定	1	2	34	56
MID	0.5	1	1.5	2
HI	5		7.5	10

平八頭槌 COMBO CHANCE 抽選

AT 初當時的 1/150 會抽選突入平八頭槌 COMBO CHANCE

平八頭槌 COMBO CHANCE 中會以 50% 做繼續抽選，直到失敗前都會每次上乘 50 拳

但是特殊小役成立時為繼續+上乘確定

鐵拳 RUSH 中解除 Lv 移行抽選

解除 Lv 有 Lv1(AB)、Lv2(A-D)、Lv3(AB)、Lv4(A-C)、神 TR(神鐵拳 RUSH)的 12 種

AT 當選時會依照契機小役進行解除 Lv 分配

契機	中段櫻・鐵拳目				其他		
設定	Lv4 A	Lv4 B	Lv4 C	神 TR	Lv4 A	Lv4 B	Lv4 C
1356	50.0	48.9	0.10	1.00	94.9	5.00	0.10
24	50.0	48.9	0.10	1.00	97.4	2.50	0.10

神 TR 結束時會進行解除 Lv 分配

設定	Lv2				Lv3	
	A	B	C	D	A	B
1-6	39.9	36.0	8.00	4.00	8.00	4.00

BONUS 結束時會依照滯在 Lv 與狀態(低確/高確)進行解除 Lv 移行抽選

Lv1 滯在

滯在		Lv2				Lv3	
		A	B	C	D	A	B
A	低確	59.8	20	10	0.1	10	0.1
	高確	33	25	20	1	20	1
B	低確			50	25		25
	高確				50		50

Lv2 滯在

滯在		Lv1		Lv2			Lv3
		A	B	B	C	D	B
A	低確	95	5				
	高確			100			
B	低確	48	2	50			
	高確			50	50		
C	低確	23	2		75		
	高確				90	10	
D	低確	8	2			90	
	高確					90	10

Lv3 滯在

滯在		Lv1		Lv3	
		A	B	A	B
A	低確	48	2	50	
	高確			90	10
B	低確	8	2		90
	高確				100

Lv4 滯在

滯在		Lv2				Lv3	
		A	B	C	D	A	B
A	低確	79.8	10.0	5.00	0.10	5.00	0.10
	高確	44.9	44.9				
B	低確				75.0		25.0
	高確				50.0		50.0
C	共通	Lv4 C 滯在確定					

鐵拳 RUSH 開始時有時會在畫面上方出現稱號，這稱號會示唆當下滯在的解除 Lv

解除 Lv	Lv1		Lv2				Lv3		Lv4		
	A	B	A	B	C	D	A	B	A	B	C
無	82	20	85	65	65	60	62	60	100	90	49.3
修羅	2.7	50									2.5
剛拳	15.3	30	10	25	25	25	5	13.4		5	7.5
拳王			5	10	10	10	20	10		5	15
鬪神							13	10			10
鐵拳						5		6.6			15.7

鐵拳 RUSH 中高確移行抽選

鐵拳 RUSH 中特定小役成立時會進行高確移行抽選

高確移行後直到下次解除 Lv 移行抽選前都不會轉落低確

中段櫻・鐵拳目成立時 100%移行高確、共通銅鐘成立時的 10%移行高確

鐵拳 RUSH 中 RANK 抽選

AT 突入時會依分配到的解除 Lv 決定 RANK

解除 Lv	LOW	MID	HI
Lv4 A 神 TR	89.0	10.0	1.00
Lv4B		98.0	2.00
Lv4C			100

AT 中的中段櫻/鐵拳目成立時會進行 RANK 上升抽選，直到 AT 結束前 RANK 都不會轉落

滯在	MID	HI
LOW	75.0	25.0
MID		100

鐵拳 RUSH 中 BONUS 抽選

AT 中會依照解除 Lv 與成立小役進行 BONUS 抽選

如果消化 50 拳都沒抽選到 BONUS 時為天井到達，強制當選 BONUS

成立役	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4
合算解除確率	1/20.77	1/13.63	1/9.99	1/8.77
鐵拳目/中段櫻/強櫻/機會牌	100			
弱櫻/西瓜	50.0			80.0
共通銅鐘	25.0	50.0		80.0
押順斜線銅鐘	6.25	40.0	50.0	
押順中段銅鐘	0.72	1.70	2.75	3.00
通常 RP	4.00	10.0	30.0	50.0
押順 RP	2.20	3.44	6.49	5.50

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>

UNKNOWN ZONE 抽選

AT 結束時會依照 AT 中有無當選任一次 BONUS 進行 UNKNOWN ZONE 突入抽選

沒有當選任一次 BONUS 的突入率為 50%、有當選時的突入率為 0.5%

UNKNOWN ZONE 中直到次回 BONUS 當選前，每轉都會依照成立小役進行拳上乘

成立	5 拳	10 拳	20 拳	30 拳	50 拳
押順 RP/押順銅鐘	90	10			
通常 RP/共通銅鐘	50	50			
弱櫻/西瓜		100			
強櫻/機會牌		50	50		
確定役				50	50
中段櫻					100

BONUS 中的抽選

紅 7 押順指示獲得抽選

BONUS 當選時/前兆中/確定畫面中會進行紅 7 押順指示獲得抽選

設定	BONUS 當選時		前兆/確定畫面中					
	1-5	6	1	2	3	4	5	6
共通銅鐘	2.5	5	0.5	0.54	0.57	0.6	0.62	1.39
弱櫻/西瓜	10	15.2	1					2
機會牌	25	30	20					30
強櫻	50							
中段櫻/鐵拳目	100							

BATTLE 抽選

BONUS 當選時、前兆中、確定畫面中會依照契機役進行(雙人 TAG/惡魔)BATTLE 抽選

BONUS 當選時

契機役	TAG	惡魔
中段櫻 鐵拳目	75.0	25.0
強/弱櫻 西瓜 機會牌 共通銅鐘	18.0	2.00
押順銅鐘 押順 RP 通常 RP	8.97	1.03

BONUS 前兆/確定畫面中

成立役	中段櫻/鐵拳目	強櫻/機會牌	弱櫻/西瓜/共通銅鐘	押順銅鐘/通常 RP
TAG	75	20	10	5
惡魔	25			

BATTLE 當選時會依照滞在 RANK 進行勝利抽選(惡魔 BATTLE 不論 RANK)

契機役	LOW	MID	HI	惡魔
中段櫻/鐵拳目	100			
上記以外	約 40	約 50	約 80	約 25

鐵拳 ATTACK 抽選 BONUS 開始時的 1/496 突入鐵拳 ATTACK

拳上乘抽選

(神)鐵拳 BONUS 中會依照藍 7/紅 7、鐵拳/神鐵拳、成立役以上三種進行拳上乘抽選

只有紅 7 BONUS 開始時也會進行抽選

小役	BONUS 種類	鐵拳 RUSH 種類	5 拳	10 拳	20 拳	30 拳	50 拳
開始時	紅 7	共通	28.2	2.00	0.61		
押順 RP	共通	共通				0.003	0.003
押順中段銅鐘	藍 7	共通				0.006	
	紅 7		8.72				
押順斜線銅鐘	藍 7	共通				0.006	
	紅 7		10.0	1.00			
共通銅鐘	藍 7	共通	10.0	0.12	0.12	0.12	0.12
	紅 7			0.25	0.25	0.25	0.25
弱櫻·西瓜	藍 7	通常	10.0	0.20	0.20	0.20	0.20
		神	99.2				
	紅 7	通常	35.8	2.50	1.00	0.50	0.25
		神	95.8				
機會牌	藍 7	共通	86.8	10.0	2.00	1.00	0.25
	紅 7		44.0	40.0	10.0	5.00	1.00
強櫻	藍 7	共通		93.8	3.99	2.00	0.25
	紅 7			84.0	10.0	5.00	1.00
鐵拳目	共通	共通				50.0	50.0
中段櫻	共通	共通					100

才一力挑戰抽選

BONUS 結束時的 1/295 突入才一力挑戰

才一力挑戰突入時會發生任務，3G 後如果銅鐘成立的話則上乘 50-999 拳

50 拳	50.0	300 拳	1.56	550 拳	0.05	800 拳	0.002
100 拳	25.0	350 拳	0.78	600 拳	0.02	850 拳	0.001
150 拳	12.5	400 拳	0.39	650 拳	0.01	900 拳	0.0004
200 拳	6.25	450 拳	0.20	700 拳	0.006	950 拳	0.0002
250 拳	3.13	500 拳	0.10	750 拳	0.003	999 拳	0.0002

AT 結束時的抽選

AT 結束時會依照次回模式決定結束畫面的背景顏色

通常 A 的天井為 777G、通常 B 為 500G(+前兆)、天國模式為 128G

模式	藍	綠	紅	金
通常 A	55.0	35.0	10.0	
通常 B	30.0	60.0		
天國	33.0	33.0	33.0	1.00

規定轉數分配實踐紀錄

不論設定，以下為較容易解除的區間，其他未被列出的轉數區間為 5%以下的分配率

轉數	解除分配率
15~50	8.99%
51~100	8.03%
101~150	12.04%
151~200	6.29%
201~250	8.57%
301~350	10.11%
501~550	18.22%
751~天井	14.16%