



©BANDAI NAMCO Games Inc. ©YAMASA

◎パチスロ鉄拳3rd

山佐を代表するコンテンツの一つ、「パチスロ鉄拳」シリーズの最新作が登場しました。通常時、500Gを境にゲーム性が変化する「TAGゲームシステム」を搭載。AT中は毎G、約12分の1の確率で擬似ボーナスを抽選するなど、新たに搭載された魅力に迫ります。

1セット30拳+αのAT（純増約2.8枚/G）を搭載（ちなみに、本機ではAT中のゲーム数を「拳」と呼称）。AT中は約12分の1の確率で擬似ボーナスを抽選。ATとボーナスのループで期待感を盛り上げる。

500Gで変わるゲーム性に注目

AT（純増約2.8枚/G）と擬似ボーナスで出玉を増やしていくタイプで、AT初当たり確率は1/351~1/257.9。出玉率は97.5~112%、コイン単価は約3.1円、1000円のベースは約31G。天井は777Gです。

■ 1 ~ 499G のゲーム性

本機の特徴の一つは、通常時のゲーム性が500Gを境に変わることです（「TAGゲームシステム」と呼称）。

まず、1~499G間は、「~2nd」でもおなじみの「鉄拳ゾーン」と「鉄拳チャンス」というゾーンを搭載。

「鉄拳ゾーン」はATの前兆ステージで、液晶演出に登場するキャラクターなどが発する“オーラ”の色で期待度を示唆。それに対して、「鉄拳チャンス」は、レア役を契機に突入するATのチャンスゾーンとなっています。

そして、この1~499G間に突入するATが「鉄拳ラッシュ」（純増約2.8枚/G、1セット30G+α）。同AT中は毎G、1/12の確率で「鉄拳ボーナス」（1セット20G）を抽選します。

「鉄拳ボーナス」は青7と赤7の2種類。この二つは上乗せ期待度がかなり異なるボーナスで、青7ではG数上乗せをレア役でしか抽選しないのに対して、赤7は全役でG数の上乗せ抽選を行います。

加えて、青7か赤7かは、右リールが第1停止した後、先に中リールを止めるのか、左リールを止めるのかの2択の結果で決定。赤7を自分の腕で引き寄せる、自力感が味わえます。

■ 500 ~ 777G のゲーム性

一方、500~777G間は、ATとボーナスの高ループが特徴。「鉄拳ゾーン」と「鉄拳チャンス」がなく、その代わりにバトル演出、もしくはレバーONするとリールが逆回転する「リバースロック」で、AT「神鉄拳ラッシュ」（純増約2.8枚/G）を抽選します。

「神鉄拳ラッシュ」はやはり毎G、1/12の確率でボーナス（「神鉄拳ボーナス」と呼称）を抽選するATで、液晶上に天使が現れ、デビルとのバトルを展開。勝てばボーナス確定という演出で期待感を盛り上げます。

さらに、「神鉄拳ボーナス」中はレア役で必ずG数を上乗せ。「神鉄拳ラッシュ」と「神鉄拳ボーナス」が83.6%でループします。

しかも、500~777G間は、フリーズ発生確率が499G以下の20倍。発生すれば必ずATに突入します。

そのほか、上乗せ特化ゾーンは「頭突きコンボチャンス」（液晶の頭突き演出で盛り上げる特化ゾーンで、50G上乗せが50%ループ）や、「鉄拳ア

タック」（ボーナス開始時に発生するシリーズ伝統の0G連演出）などが搭載されています。

市場導入は7月7日。初期販売台は約6万台が予定されているようですが、市場の評価はどうなるのでしょうか。

「パチスロ鉄拳2nd」は市場での評判が良く、実際、ゲーム性も充実していました。ただ、スペックが辛いという声も。「鉄拳DEVIL ver.」もフリーズを引けるか否かというところがありました。今回は500Gを境にゲーム性が変わるなど、ハマリを感じさせない工夫が施されてはいるのですが、ちょっときついスペックかもしれません。「鉄拳ラッシュ」中、頻発するベル、リプレイでどれぐらいボーナスを引っ張れるかがポイントでしょう。

一方、ホール側の運用上の注意としては、中間設定をまじえた使い方を。それに、最初から過度な導入をするのではなく、適宜増台を図っていくのがベターだと思われます。

PROFILE

糸柳達成（いとやなぎ たつなり）
株式会社アテイン 代表取締役
関東の老舗ホール企業で約17年半勤務。店長としても新規・リニューアルを含めて6店舗を経験。業界歴は25年以上。現在はホールコンサルタントのほかにも店長研修、セミナー講師、集客企画などマルチな活動を行っている（詳しくは<http://at-attain.com>参照）。「パチンコ必勝ガイド」「パチスロ必勝ガイド」など、ファン雑誌への登場も多数。