

「どんなに素晴らしい製品でも、遊技者が着席動機、遊技動機を持たなければ動かない」という考えの下、「人間はあらゆるバイアスの元に思考・行動を決定する」という仮説を立て「バイアス」を表出させ数値化。経験則や外部要因に左右されない客観的な遊技機評価指標の作成を目的とし、諏訪理科大学統計学講師の櫻井先生、(有)ノブ・石川氏を中心にプロジェクト化しました。 ※遊技機解析「Analyze」は会員限定の遊技機情報です。



機種名: **鉄拳3rd**

(YAMASA)

導入予定日: **2014.7.6~**



1店舗あたりの
設置予測

予測設置台数:

8台~

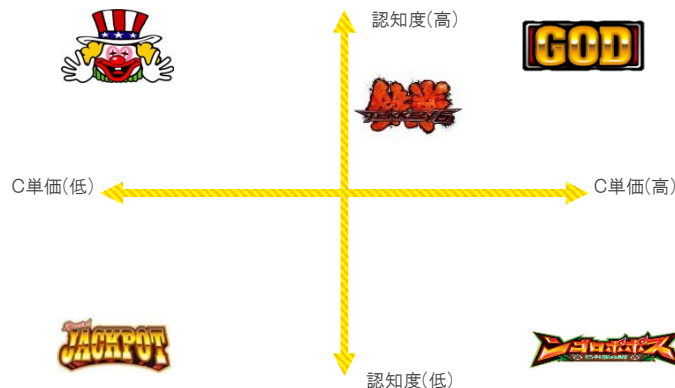
推奨設置台数:

4台以上

Schedule

日付	機種名	販売予測台数
7/6	サイボーグ009	10,000台
	鉄拳3rd	40,000台
	まじかる☆タルるートくん	
7/21	必殺 仕事人	
	みどりのマキバオー	20,000台
	リング	

Positioning-Map



Comment (機種背景)

2004年・鉄拳R、2006年・鉄拳X(マイナーチェンジ)、2012年・鉄拳2nd、同年・デビルver(マイナーチェンジ)を辿って本機のリリース。初代「R」はナムコ(現バンダイ・ナムコ)との完全共同開発ということで、液晶の美麗さもさることながら話題に。ナムコ/山佐の関係は機動戦士ガンダム 哀・戦士編からとなるわけだが、昨今では北電子・テイルズ、SAMMY・エウレカ等、業界との関連は非常に厚

Comment (仕様説明)

鉄拳2ndは追加仕様とあわせ10万台超導入されたYAMASAのキラコンテンツ。当機はATでのリリース。純増 約2.8枚×20Gが基本仕様。ウリはいわゆる2段天井。G数管理を1G~約500G(設定変更時は500Gが天井)と、約500G~777Gの2ブロックに分けゲームフローを構成。演出上の見せ場は上乘せの壮快感、重厚感や、初のシャッターギミック、前兆演出からの流れとなりそうだが、このあたりは試打レポートで。

試打レポート

液晶演出の美しさ、派手さ、演出量、どれも素晴らしく抜かりなし。いろいろな演出を見ただけで多少は金を払っても満足感を感じるレベル。
肝心のシステムだが…こちらも斬新かつ非常に面白いと感じた。鉄拳RUSH(30G)に突入すると、毎ゲーム1/12で鉄拳BONUS(20G)を抽選。ここでさらに鉄拳RUSHのゲームを増やしていく2段階延命システム。ご存知であれば、真田純勇士スペシャルのパナナスブラッシュシステムが過去の機械では一番近く、最近でいえば、やや異なるが慶次2のシステムを思い浮かべてもらってもよいだろう。前作同様、仁(チャンス告知・連続演出系)、シャオユウ(後告知・ぱちんこ演出系)、キング(完全告知系)の3種の演出システムを好みで選ぶことができる。これだけでも遊技感としては十分にポリュミに感じるが、特殊上乘せ特化ゾーンの種類も非常に豊富で、遊技時系列順に主なものだけ紹介しても、RUSH開始時:頭突きコンボチャンス(RUSH50G乗せの50%ループ)、鉄拳BONUS開始時:鉄拳アタック(OG連)、鉄拳BONUS終了時:オーガチャレンジ(ミッション成功で3桁乗せ?)、RUSH終了時:アンウンゾーン(BONUS当選まで毎G上乘せ)のチャンスとなっていて、全ての節目で「コイ!」を心で叫んでいられる。とにかく出玉的に意味のあるチャンスがうまく散りばめられ配置されているため、ずっとワクワクして遊技してられる。RUSHゲーム数大量の乗せ後の安心感は北斗転生の勝負魂大量獲得時のそれに近く、今後の出玉展開への期待感もモンハン2の大量ストック時のそれに近い。非常に面白い。
通常時は「TAGゲームシステム」というかなり斬新なアイデアを採用。500Gまでと500G以降でゲームシステムがまるで違うものになるというかなり奇天烈なシステム。500Gまでは前作に近い遊技感で、前兆を担う「鉄拳ZONE」と自力解除CZを担う「鉄拳CHANCE」が用意されておりスタンダードな盛り上げ方。演出成功で鉄拳RUSH突入となる。一方、500G以降は完全に別のゲーム。鉄拳ZONE、鉄拳CHANCEはなくなり、レバーオン時のリールのリバースロックからのフリーズ確率が20倍にアップ、またバトル演出は全てデビルバトルとなり、鉄拳RUSHよりも出玉期待度が高い「神鉄拳RUSH」(ループ率83.6%)の突入を目指すことになる。ハマってしまい負けが込めば込むほど、一縷の望みをかけて荒波の機械を遊技したくなるものだが、その遊技妙理に合致させた作りといえ、「ぶっこんでもなかなる!…かも?」と思ってしまう遊技続行動機を沸き立たせる。また、500Gという浅さがハードスなどに比べ遊技者の懐事情に頼らないし、特定のターゲット顧客層を選ばず好材料。
アラ探しは割りと得意な方なのですが、試打段階では死角になる部分が見当たらなかった。今から鉄拳貯金しておいて、導入されたら心置きなく遊技してみたいと思えるほど、好印象であった。