

八通屋

鐵拳 3rd

鐵拳 3rd

(山佐)



八通屋育樂事業有限公司

07-3733316

www.8tw.com.tw

※此攻略本是引至日本遊戲攻略說明，內容僅供參考，一切演出以官方為主，
若有任何錯誤或問題敬請告知，我們會盡快改善，謝謝。

※本書圖片取材自網路※

大人氣對戰格鬥遊戲「鐵拳」的聯名機「パチスロ鐵拳2nd」的後繼機。

【機械割】

設定1：97.5%

設定2：99.1%

設定3：101.1%

設定4：105.8%

設定5：108.9%

設定6：112.0%

【AT概要】

- 1次遊戲中獎約2.8枚的增加
- 1回合30拳 + α
- 「拳」上乘類型
- 1～500次遊戲為止是從「鐵拳ZONE」（遊戲數前兆）和「鐵拳CHANCE」（自力解除高確）「鐵拳RUSH」當選
- 501～777次遊戲為止是「倒轉鎖定」和「デビルバトル(惡魔戰鬥)」，至「神鐵拳RUSH」的突入期待度大幅提高
- 「鐵拳RUSH」中是20次遊戲1回合的擬似BONUS「鐵拳BONUS」當選，瞄準「拳」上乘
- 「鐵拳RUSH」中的BONUS告知，「鐵拳BONUS」中的上乘告知是可以從3個類型中選擇
- 「神鐵拳RUSH」是來自「デビルバトル(惡魔戰鬥)」，「神鐵拳BONUS」是83.6%為循環
- 「神鐵拳BONUS」中是特定小役為「拳」上乘確定
- RUSH開始時是「頭突きコンボチャンス(頭擊連中機會)」「鐵拳アタック(鐵拳攻擊)」、終了時是有「アンノウゾーン(未知區域)」發動的可能性
- 「頭突きコンボチャンス(頭擊連中機會)」是50「拳」上乘的50%循環、
- 「鐵拳アタック(鐵拳ATTACK)」是0 G連為「拳」上乘
- 「アンノウゾーン(未知區域)」是BONUS當選為止，每次遊戲「拳」上乘

- ・BONUS終了後是有「TAG戰鬥！」「オーガチャレンジ(鬥神挑戰)」發動的可能性
- ・「TAG戰鬥！」勝利為BONUS1G連確定
- ・「オーガチャレンジ(鬥神挑戰)」是成功為3位數的「拳」上乘確定

【BONUS的純增枚數】

固定BONUS未搭載，搭載鐵拳BONUS(疑似BONUS)。

▼鐵拳BONUS ・藍7連線/紅7連線/白7連線

【天井】

AT間777次遊戲為鐵拳戰鬥突入。

勝利為「神鐵拳RUSH」當選，敗北為「鐵拳RUSH」當選。

【懲罰】

●通常時

變則按押時會有懲罰發生的情況

押順導航發生時以外是，務必從左轉輪停止。

●ART中

違反押順導航會有懲罰發生的情況。

【通常時的構成】

@通常時的內部狀態

1～約500次遊戲為止是遊戲數解除的鐵拳ZONE(前兆)與鐵拳CHANCE(自力解除)至鐵拳RUSH(AT)當選的基本流程。

500次遊戲以後是系統變為デビルゾーン(惡魔區域)，凍結與デビルバトル(惡魔戰鬥)發生率提高，主要為神鐵拳RUSH(AT)的抽選。

@舞台演出

通常時是按紐為仁、曉雨、豹王的3個舞台可以選擇。
背景是紅色和夜晚變化的話是機會。



仁舞台



曉雨舞台



豹王舞台

鐵拳CHANCE(自力解除)獲得契機

通常時的特定小役成立時，鐵拳CHANCE(自力解除)突入抽選發生。

低 共通鈴鐺<弱櫻桃<西瓜<機會項目<強櫻桃 高

@TAG遊戲系統

根據通常時的遊戲數，鐵拳RUSH抽選系統不同。

通常時約500G為止，從規定遊戲數AT當選與自力機會區域「鐵拳CHANCE」(CZ)進行AT抽選。

通常時約500G以後是凍結發生率提高約20倍、是神鐵拳RUSH當選的機會。

遊戲系統的變化是由液晶下的界面暗示。

【機會區域的構成】

@鐵拳CHANCE(自力解除)解說

鐵拳CHANCE(CZ)是平均20G繼續的AT自力機會區域。

對應成立役鐵拳RUSH(AT)獲得抽選為發生的自力解除區域。

突入的標題的顏色為期待度變化。

突入時的AT獲得期待度是約50%~100%。

鐵拳CHANCE是有連續性，一旦終了後有再突入的可能性。



突入條件：通常時的特定小役成立時抽選

終了條件：規定遊戲數的消化

鐵拳RUSH(AT)突入期待度

- 特定小役成立時，AT的突入抽選發生。

低 押順鈴鐺平行連線< REPLAY < 共通鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<機會項目=強櫻桃=
中段櫻桃=鐵拳目**高**

@重要演出

- 出現的敵人的顏色和種類為期待度變化。
- 動作越華麗越是機會。
- 熊鐵拳CHANCE突入為刺激！
- 根據各舞台，有機會升級演出存在。
- * 仁舞台：舞台越升級，本前兆期待度提高、妮娜從直升機出現是機會。
- * 曉雨舞台：給團子的話，是機會。
- * 豹王舞台：舞台升級是大機會。

@鐵拳ZONE(前兆)解說

舞台越升級，前兆期待度越提高。

舞台升級的顏色是[白<藍<黃<紅<彩虹]依順序期待度提高。

連續演出失敗後、再次鐵拳ZONE突入是刺激！



鐵拳 ZONE

【AT的構成】

@鐵拳RUSH(AT)解說



1回合30G+上乘遊戲數之間、1/12為鐵拳BONUS(疑似)獲得抽選發生的AT。

突入條件：通常時的特定小役成立時抽選 / 鐵拳CHANCE(自力解除)成功

終了條件：規定遊戲數消化

@告知類型

- 仁舞台(機會告知類型) 演出發展為BONUS的機會。
- 曉雨舞台(小鋼珠演出類型) BONUS圖案連線的話，BONUS確定。
- 豹王舞台(完全告知類型) 傳說的面具出現是BONUS確定。



仁舞台



曉雨舞台



豹王舞台

BONUS獲得期待度

- 特定小役成立時，BONUS獲得抽選發生。

低 REPLAY=楨龜目<共通鈴鐺<西瓜<弱櫻桃<機會項目=強櫻桃=中段櫻桃=
鐵拳目 高

@稱號演出

- 液晶上部顯示的稱號為BONUS當選期待度變化。

低 修羅<剛拳<拳王<鬥神<鐵拳王 高

@鐵拳BONUS(疑似)解說

1回合20次遊戲繼續的疑似BONUS。

BONUS開始時，2擇的押順挑戰，紅7連線是上乘期待度提高。



鐵拳 BONUS

飛鳥BONUS是TAG戰鬥(1G連機會)orデビルバトル(惡魔戰鬥)突入確定。



突入條件：鐵拳RUSH(AT)中的特定小役成立時抽選

惡魔戰鬥

終了條件：規定遊戲數消化

告知類型

- ・仁舞台(戰鬥告知類型) 打到敵人的話，拳上乘。
- ・曉雨舞台(後告知類型) 「は〜とふるちゃれんじ」為拳上乘。
- ・豹王舞台(衝擊告知類型) 快門關閉的話，拳上乘。



仁舞台



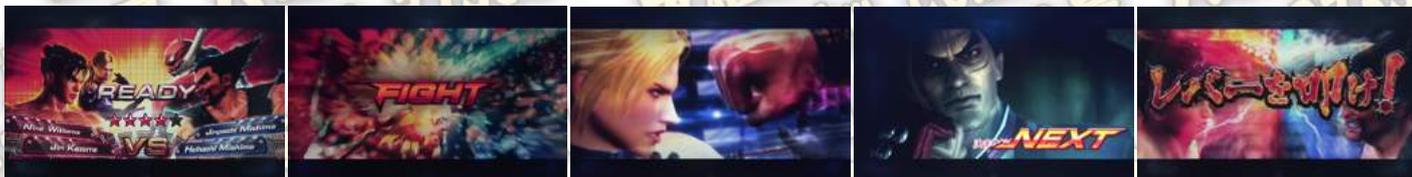
曉雨舞台



豹王舞台

@TAG戰鬥(1G連機會)

- ・BONUS終了後的按鈕出現為突入機會，1G連機會演出。
- ・戰鬥勝利為BONUS的1G連確定。
- ・對戰卡是[ロウ(羅)&ポール(保羅)<平八&仁八<巖龍&木人]依順序期待度提高。
- ・惡魔快門出現是刺激！



TAG 戰鬥

@鐵拳アタック(鐵拳ATTACK)(上乘)

- ・鐵拳アタック(鐵拳ATTACK)是鐵拳BONUS突入時，約1/490當選的0G連拳上乘區域。
- ・搖桿ON，7連線的話為拳上乘+繼續。

- 7連線的顏色是[藍<紅<白]依順序大量上乘期待度提高。
- 藍7是10拳、紅7是20拳、白7是30拳。



鐵拳 ATTACK

@頭突きコンボチャンス(頭擊連中機會)

- 50次遊戲的上乘為50%循環的上乘區域。
- AT開始時突入。



頭擊連中機會

@オーガチャレンジ(鬥神挑戰)(上乘)

- 挑戰成功為3位數的上乘發生的演出。
- BONUS終了時突入。



鬥神挑戰

@アンノウゾーン(未知區域)(上乘)

- BONUS當選為止每次遊戲AT遊戲數的上乘發生的上乘區域。
- AT終了時突入。

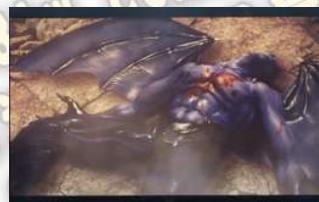
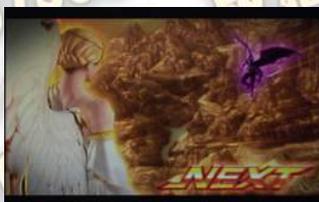


未知區域

@神鐵拳RUSH(AT)・神鐵拳BONUS(疑似)解説

神鐵拳RUSH(AT)與神鐵拳BONUS(疑似)是從デビルバトル(惡魔戰鬥)83.6%循環的高級AT。

純增枚數是1G約2.8枚，與通常的AT一樣。



神鐵拳 RUSH

神鐵拳BONUS(疑似)是20G繼續，特定役成立時是100%為遊戲數的上乘發生。



神鐵拳 BONUS

@飛鳥BONUS(疑似)

飛鳥BONUS為鐵拳BONUS的上位疑似BONUS。

BONUS終了後，必定至TAG戰鬥orデビルバトル(惡魔戰鬥)突入。

TAG戰鬥勝利為BONUS 1G連，デビルバトル(惡魔戰鬥)勝利是神鐵拳RUSH確定。

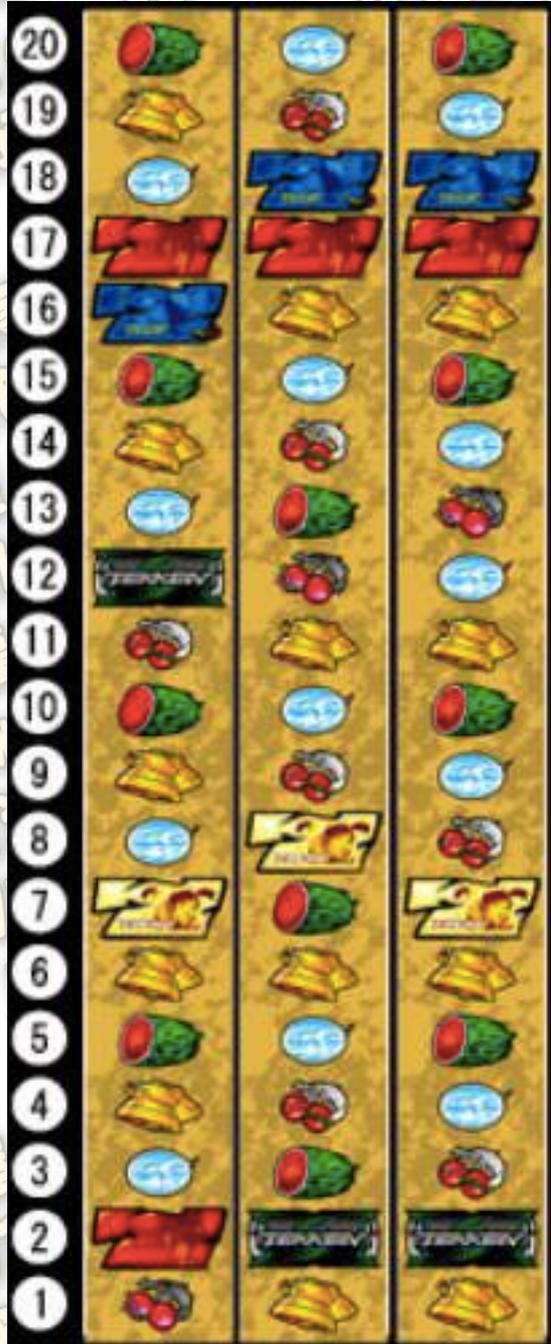
繼續遊戲數與通常時的鐵拳BONUS一樣是20次遊戲，也進行拳上乘抽選。



飛鳥 BONUS

【轉輪排列】

【役構成】



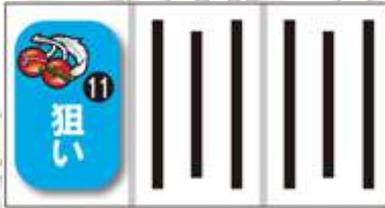
									鉄拳BONUS		
			8枚						3枚		
			1枚						REPLAY		

【有効線】



【打擊方法】

@通常時的打擊方法



<最初瞄準圖案>

首先在左轉輪瞄準 11 號櫻桃圖案。



<停止模式 1>

櫻桃停止時，中轉輪適當打擊，右轉輪瞄準櫻桃。



<停止模式 2>

西瓜停止時，中轉輪瞄準西瓜，右轉輪適當打擊



<停止模式 3>

本停止型，基本上中、右轉輪適當打擊，有機會項目成立可能時，如



<停止模式 4>

有機會項目成立可能時，中轉輪瞄準 BAR、右轉輪瞄準 13 號櫻桃

停止模式 4 打法

@AT & BONUS中的打擊方法



<無導航時>

無導航時，實踐通常時的小役瞄準



<有導航時>

押順導航發生時，跟從導航使轉輪停止，否則可能有懲罰

@機會役



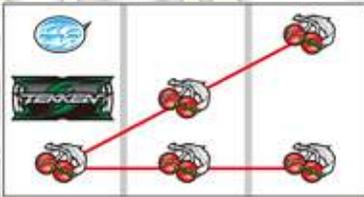
共通鈴鐺



西瓜



弱櫻桃



強櫻桃



中段櫻桃



鐵拳目



機會項目 1



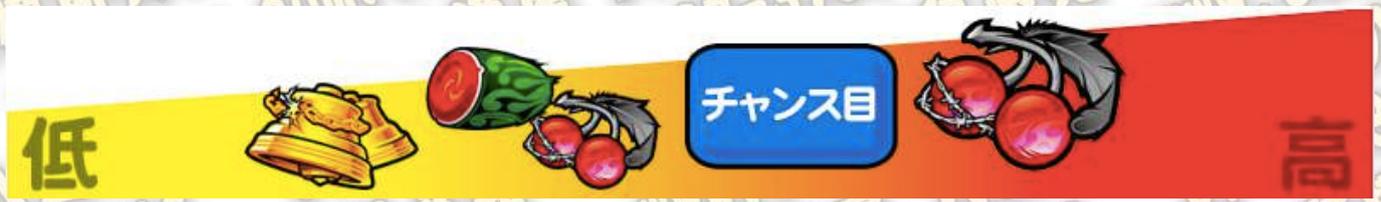
機會項目 2



機會項目(1枚役)

※機會項目是因為有許多停止型，可由全轉輪停止後的閃爍辨別

@「鐵拳CHANCE」抽選符號



共通鈴鐺 西瓜&弱櫻桃 機會項目 強櫻桃

@「鐵拳CHANCE」中AT抽選符號



REPLAY&槓龜 共通鈴鐺 西瓜&弱櫻桃 機會項目&強櫻桃&中段櫻桃&鐵拳目

@「鐵拳RUSH」中BONUS抽選符號



押順鈴鐺 (平行連線) REPLAY 押順鈴鐺 (斜線連線) 共通鈴鐺&西瓜 &弱櫻桃 機會項目&強櫻桃 &鐵拳目

【BONUS出現率】

●AT初當

設定1 : 1/351	設定2 : 1/332	設定3 : 1/322
設定4 : 1/291	設定5 : 1/280	設定6 : 1/258

●鐵拳機會出現率

設定1 : 1/445	設定2 : 1/356	設定3 : 1/349
設定4 : 1/261	設定5 : 1/247	設定6 : 1/234

【小役確率】

@通常時

上段鈴鐺

設定1 : 1/163.8	設定2 : 1/156.0	設定3 : 1/148.9
設定4 : 1/142.5	設定5 : 1/136.5	設定6 : 1/131.1

弱櫻桃 全設定共通 : 1/72.8

強櫻桃 全設定共通 : 1/399.6

中段櫻桃 全設定共通 : 1/16384.0

西瓜 全設定共通 : 1/84.0

機會項目A 全設定共通 : 1/399.6

機會項目B 全設定共通 : 1/291.3

鐵拳目 全設定共通 : 1/16384.0