

ゲームフロー

通常時

規定pt or レア役で鉄拳ゾーン・CZを目指せ!

通常
ステージ



3種

CZモード示唆
ステージ



3種

規定pt・レア役の一部

レア役の一部

鉄拳ゾーン

お馴染みの前兆演出



バトル勝利でボーナス濃厚!!

チャンスゾーン

期待度の異なるCZを搭載



継続G数
10G

レア役
高確率状態

対応役
成立でボーナス濃厚!!

成功期待度
約 45~66%



継続G数
10G

成功期待度
約 85%

リプレイ or レア役でボーナス濃厚!!

ボーナス (初当り)

※ボーナスは全てAT

純増枚数
約 2.5 枚

継続G数
30G (デビルゾーン時のみ
バトル5G追加)

ビッグボーナス

鉄拳RUSH
突入を目指せ!



鉄拳RUSH期待度 約37%



鉄拳RUSH濃厚!!

デビルゾーン

ボーナス当選の
一部で突入!



毎Gフリーズ抽選



失敗しても鉄拳RUSHに突入

鉄拳RUSH (AT)

デビルRUSH (上位AT)

打ち方・レア役

リール配列



推奨手順



順押し左リール
アバウト狙い



左リールに が停止した時は



を目安に
 を狙おう!

主なレア役

スイカ



弱チェリー



強チェリー



チャンス目



ブースト目



※左押し限定

通常時

鉄拳ptとCZでボーナスを目指せ!

通常ステージ

レースステージ

シャオユウステージ

クマステージ

キングステージ

本前兆濃厚!?

内部CZモードが高いほどCZ当選期待度UP!

CZモード示唆ステージ

BARステージ

仁ステージ

平八ステージ

Lo

CZ当選期待度

Hi

内部CZモードはCZ当選まで転落なし!

鉄拳ポイント



規定pt到達で鉄拳ゾーンへ!?

ポイント加算契機

- ▶ 毎ゲーム1pt
- ▶ レア役は0~100pt

レア役

CZモードアップやCZ当選のチャンス!

CZモードアップ期待度

CZ期待度

弱



チャンス目



Lo

Hi

弱



強



チャンス目

Lo

Hi



演出成功で
CZ or ボーナス or
鉄拳RUSH
演出失敗時は鉄拳ptを加算!

鉄拳ブースト

全ての状態から突入する“レア役高確率”!



レア役確率
約1/6.8

継続G数
10G+α

突入契機

- ▶ 弱チェリーの一部
- ▶ ブースト目

ブースト目 (一例)



鉄拳ゾーン



シリーズお馴染み
前兆ステージ!

突入契機

- ▶ 規定pt 到達
- ▶ レア役の一部

最終Gでバトルジャッジに発展!



組み合わせに注目!



八登場ならチャンス!

バトルの展開に
刮目せよ!



バトル勝利で
ボーナス or 鉄拳RUSH

チャンスゾーン

ロックオンチャレンジ

チャレンジの対応役成立でボーナス濃厚!!



レア役
高確率状態

継続G数
10G

突入契機

レア役の一部

シャオユウ

ラース

キング



対応レア役
チェリー

ボーナス期待度
約**45%**



対応レア役
チャンス目

ボーナス期待度
約**50%**



対応レア役
スイカ

ボーナス期待度
約**66%**



一ハチャレンジ

全役でボーナス抽選!

ボーナス期待度
約**85%**

継続G数
10G

突入契機

ロックオンチャレンジ突入時の一部



リプレイ or
レア役なら
ボーナス濃厚!!

ボーナス (初当り)

※ボーナスは全てAT

ビッグボーナス



ボーナスの色で
AT期待度が変化!

純増
約 **2.5** 枚

G数
30 G



AT期待度 約**37%**



鉄拳RUSH濃厚!!

伝統の選べる3種類の告知タイプ!

ラースBB



7揃いや演出成功で!

シャオユウBB



SNS通知で期待度示唆!

キングBB



シャッターが閉まれば!



主に、鉄拳ゾーンや
クライマックスバトルを
経由してATに突入!!

デビルゾーン

デビルRUSH突入チャンス!



毎Gフリーズ抽選!

純増
約 **2.5** 枚

G数
30 G
+バトル5G

突入契機

ボーナス当選の一部

フリーズ発生 or
バトル勝利で
デビルRUSH濃厚!!



ATフロー



鉄拳RUSH (AT)



けんだつ
**拳奪バトルに勝利し
ボーナスを掴み取れ!**

純増 約 **2.5** 枚
初期G数 **50** G
G数 上乗せアリ

拳奪バトル

2Gの自力バトル

平均勝率
約 **45%**



バトル勝利でEXTRAラウンドへ!



EXTRAラウンド

こぶじだま
自力「拳球」獲得ゾーン

継続G数
6 G



拳球でボーナス中の上乗せ性能を強化!



鉄拳チャンス

拳奪バトル超高確率ゾーン

継続G数
15 G



鉄拳チャンス経由のボーナス後は必ず突入!



ビッグボーナス (AT中)

※ボーナスは全てAT
G数上乗せチャンス!

純増 約 **5.0** 枚

継続G数
20 G



獲得した拳球の効果でG数を上乗せ!

鉄拳チャンス非突入時は「+10G」で鉄拳RUSHへ復帰!

ロングフリーズ or レア役の一部 or エンディング後のデビルロードでのバトル勝利で!?

デビルRUSH (AT)

純増
約 **5.0** 枚

敗北しても、50%OVERで引き戻す
ダブルループシステム

バトル敗北

デビルRUSH-覚醒-

継続期待度

約 **70~90%**

デビルRUSH

勝利期待度

50%

OVER!

バトル勝利



最強の上位AT!



鉄拳RUSH (AT)



**レア役、規定G数消化で
けんだつ
拳奪バトルを目指せ!**

純増
約 **2.5** 枚

初期G数
50 G
+α

G数
上乘せアリ

ラース

シャオユウ

キング

**演出発生で
G数上乘せチャンス!**

**スクラッチ獲得で
G数上乘せ!**

**シャッターが閉まれば
G数上乘せ!**



ステージの階層が
高くなるほど!



オーラの発生や
風船の膨らみに注目!



ジェイシーとアーマーキングが
参戦すれば!

レア役

レア役は「G数上乘せ」×「バトル高確」×「バトル発展」のチャンス!

G数上乘せ期待度

バトル高確移行期待度



弱



チャンス目

強



Lo

Hi



弱



Hi

拳奪バトル期待度



弱



チャンス目

強



Lo

Hi

規定G数

規定G数消化で拳奪バトルを抽選! ▶ 30G毎にチャンス / 240Gで必ず拳奪バトルへ

鉄拳コンボ

G数上乘せ後の次ゲームに注目!



発展キャラによって
上乘せ期待度変化!

上乘せ
50G以上!

鉄拳アタック

伝統のOG連G数上乘せ!



7揃いで突入!

赤7なら
高継続!?



けんだつ 拳奪バトル



2G間の自力バトル!
拳で勝利を奪い取れ!!



平均勝率
約 **45%**

突入契機

- ▶ レア役
- ▶ 規定G数(30G毎にチャンス)
- ▶ 鉄拳チャンス中の全役

拳奪バトル勝利期待度

その他

ナビあり
ベル



**レア役なら
勝利濃厚!**

Lo

Hi

対戦キャラによって勝率・拳球獲得期待度が変化!

平八



ナンシー



ファーカムラム



クラウドイオ



ニーナ



クマ



金木人



EXTRAラウンド



ボーナス性能を強化する
こぶしだま「拳球」獲得ゾーン!

継続G数

6G

突入契機

拳奪バトル勝利

毎G異なる
「拳球」を
獲得抽選!

「拳球」獲得期待度

その他



Lo

Hi

白7が揃えば
全ての拳球を
獲得!

1G目

ベル上乗せ高確

2G目

鉄拳アタック高確

3G目

平ハブリーズ高確

4G目

レア役で上乗せ濃厚

5G目

鉄拳コンボ高確

6G目

上乗せG数2倍

EXTRAラウンド後はボーナスへ!

ボーナス(AT中)

※ボーナスは全てAT

純増

約5.0枚

初期G数

20G+α

ビッグボーナスEXTRA

ビッグボーナスBOOST

ビッグボーナス PERFECT



獲得した「拳球」の性能付与!



獲得した「拳球」の性能付与!
+「鉄拳ブースト」状態!



全「拳球」の性能付与!
+「鉄拳ブースト」状態!!

平均上乗せ
約300G

「拳球」の組み合わせで上乗せ性能が変化!

この組み合わせなら



を引いた場合...



上乗せ濃厚
(30G以上)

×



上乗せG数
2倍

=

60G
OVER上乗せ!

「拳球」の詳細はサブ液晶でチェック!



鉄拳チャンス



バトル超高確率ゾーン!
全役で拳奪バトル抽選!



継続G数

15G

突入契機

- ▶ AT中ボーナス終了後の一部
- ▶ 鉄拳チャンス経由のボーナス終了後

ボーナス終了後は

**レバーに
気合を入れる!**
**約25%で
突入!**

TEKKEN CHANGE

鉄拳チャンス中のボーナス後は必ず
鉄拳チャンスに突入!
鉄拳チャンスG数もリセット



鉄拳RUSH終了時



コンティニューゾーン

鉄拳RUSH終了後の引き戻しゾーン



継続G数

3G

- ▶ レア役で引き戻し濃厚!!
- ▶ チャンス目or強チェリーは
頭突きコンボチャンスに期待!

頭突きコンボチャンス

レア役は継続濃厚!



頭突きが成功するたび
50G上乘せ!

エンディング

エンディング発生で上位ATに期待!



エンディング後は
必ずデビルロードへ!

上位AT
突入期待度

50%OVER



デビルRUSH突入の
大チャンス!

DEVIL RUSH (上位AT)

敗北しても50%OVERで引き戻す!!
ダブルループシステム



最強の
上位AT

突入契機

- ▶ ロングフリーズ
- ▶ デビルゾーン中のフリーズorバトル勝利
- ▶ デビルロード中のデビルクライマックスバトル勝利
- ▶ 鉄拳RUSH中のレア役の一部

純増枚数

約 **5.0** 枚

突入時は必ず
「覚醒」からスタート!

デビルRUSH-覚醒-

継続期待度

約 **70~90** %

バトル勝利で「覚醒」が 継続!

1セット 30~300G

※初回のみ300Gを超える場合あり



レア役で
勝利ストック
抽選!

G数消化

バトル勝利

デビルクライマックスバトル(5G)



最終Gの
レア役は
勝利濃厚!!



バトル勝利

デビルRUSH

バトル敗北



勝利期待度

50%OVER

バトル勝利で「覚醒」へ 復帰!

1セット 30G



レア役で勝利ストック抽選!

G数消化

デビルクライマックスバトル(5G)



最終Gのレア役は勝利濃厚!!