

# 衝撃 SCOOP!

# 天龍∞

インフィニティ

# を作った男



天龍は元々大蛇だったんです!  
オロチ

## 一発台の天龍∞がヒットした理由は?

初期出荷分は見事完売  
たぐいまれな増産中!!

まずは「天龍∞」の大ヒット、おめでとうございます。ついに増産が決まったのでしょうか。

機械が普通に動けば、上がってきた数字を見ている限りしっかり使えているんです。ホールさんがいま一番ほしいのは目先の利益じゃなく売上なんです。正直めちゃくちゃ大切に使われている店も多いですし…。

確かに出てくる店は狂ったように出していますからね。

K はい、ショールームの見本機を含め初出荷分の4200台は完売しました。ありがたいことにそこから追加の注文が殺到している状態なんです。工場をフル稼働しても生産がなかなか追いつかない状況でうちとしては嬉しい悲鳴ですね。

K 実はマルホンの営業つて僕を含めて5人しかいないんですよ(笑)。で、東京の部長はそこそこイケるだろうと。だけど他の3人はかなり不安だったみたいですよ。

— 失礼ながらまさかアナログ機の一発台がここまで売れるとは…。

K ヒットすることは最初からわかってました。自慢じゃないですけど「これは間違いなく売れるから早めに

次の展開を考えておきましょう」ってずっと言っていましたからね。ぶっちゃけこの機械が売れなかったらこの業界やめてたかもしれません。

— なんてそこまでヒットする自信があったんですか。

K 他の機械の動向や販売タイミング、あと規制の変わり目とか、要因はいろいろあります。でも一番は、ユーザーやホールさんがこの台に触れた時の熱量ですかね。初めて情報をツイッターに流した時やホールさんに見てもらった時の飛びつき方が尋常じゃなかったんです。

— そう言え発表前からネットでかなり話題になってましたね。

K あれでほぼ確信しました。

## 10段クルーン&1万発!! 始まりはヤマタノオロチ

機種名にはマルホンの社運がかかっていた!?

— 台の開発はいつ頃から?

K 前々から玉の動きを楽しめる機械はやりたかったんですけど、本格的に動き出したのは2016年の冬くらいですかね。実はその頃の名前は「天龍」じゃなかったんです。

— へえ、なんだったんですか。

K 龍じゃなく蛇、「八岐大蛇ヤマタノオロチ」です。しかも10段クルーンで1万発ですよ(笑)。

— マ、マジですか。

K だけど開発が「10段じゃ盤面に収まりません」「玉の動きを見せない

ならできませんけど…」って(笑)。デザイン画を見たら重箱みたいで迫力はあったんですけどねえ。

— それも打って見たかった。

K そこからクルーンの数7段、5段と減って、名前も「ヤマタノオロチ」から「オロチ」になって…。で、3段になった時に偉い人の鶴の一声で「天龍」になったんです。

— そりやまたどうして?

K 大元は「天翔龍」、「天を翔ける龍」が由来なんです。地に伏せていた龍が天に昇るイメージ、要するに民事再生までいったうちの会社が、この機械でなんとか復活してほしいという願いがこもっていたんです。

話を聞かせてくれたのはこの方!!

マルホンの何でも屋  
**ミスターK**

営業に広報、さらには新台開発のアドバイスまで、一人でも何でもマルホンのマルチワーカー。「天龍∞」の開発にも大いに関わっており、K氏が考えたアイデアも採用されているとのこと。



大ヒットコミック『賭博黙示録カイジ』で主人公を苦しめた一発台『沼』を彷彿とさせるリアル3段クルーンはインパクト抜群!! 果たして何がきっかけでこんな奇天烈な台を作ろうと思ったのか。そこには意外な開発秘話が…!?

さらなる秘密は次ページへ急げ!!

# 「沼」のエキスを注入することで 発台のカラクリをブラッシュアップ

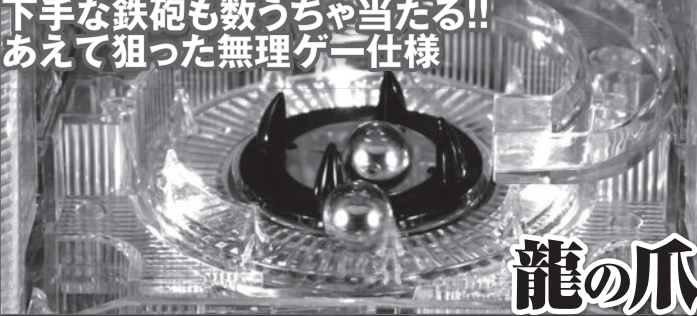
「インフィニティ」の  
ネーミングがダサイ!?

「名前の話に戻りますが、CR  
天龍」じゃダメだったんですか。

K 「天龍」だけだと某スラーさん  
もいらっしやる上に、商標登録上の  
問題が……。で、天龍ナンチャラって  
なったわけです。でも「沼」の話  
「インフィニティ」ってめっちゃダサ  
くないですか(笑)。

—そ、そうですか?—

K 機械の名前って、名は体を表す  
みたいなところがあるでしょ。パツ  
キバキに連チャンするならインフィ  
ニティでいいと思うんです。でもこ  
れって一発台じゃないですか。真逆  
でしょ。「天龍一撃」や「天龍V」な  
らわかるんです。でもインフィニテ



下手な鉄砲も数うちや当たる!!  
あえて狙った無理ゲー仕様

## 龍の爪

—よっぽど機種名  
に納得がいってない  
んです(苦笑)。



3段クルーンに決まったことで  
カイジの「沼」を意識しました

K 聞いた話だと、  
インフィニティの記  
号の形がクルーンの中  
でぐるぐる回る玉の  
動きをイメージして  
るって説もありま  
すけど……。

—あ、それじゃないですか。もし  
くは無限に玉が出るとか。もし  
K 7千発が上限ですけどね(笑)。そ  
もそも出玉に関しては、昨年の  
春頃から規制がだんだん厳しくな  
ってきて、さすがに1万発は無理だか  
ら8千発、7千発と段階的に減らし  
ていったんです。それと同時にクル  
ーンも5段から3段になって、で、

## 龍の爪があるおかげで ガチクルーンが成立!!

右打ちの龍ルートは  
5個クルーンの名残

—台が完成するまでに色々な試行  
錯誤があったんですね。

K クルーンの数で悩んでいた時の  
アイデアの一つがいまの右打ちルー  
トにつながったんですけど、5個の  
クルーンそれぞれが奇跡的に飛び込  
む入賞口をつけてやればどうかと。  
—それいいですね。

K そういう発想から、あえてその  
奇跡の一発を右打ちに切り替えるこ  
とで狙えるルートを作ったら面白い  
んじゃないの? と、僕が提案した  
のがいまの龍ルートなんです。

—アイデアが採用されたんですね。  
K 開発サイドとしてはシンプルな

ここで初めてカイジの「沼」を意識  
するようになったんです。  
—てっきり「沼」ありきの台かと。  
K 「沼」をそのままパクったという  
より、「沼」のどこが面白かったかを  
徹底的に検証してそのエキスを入れ  
ていった形です。ビジュアル的にも  
初期は盤面に悪魔みたいな顔がつい  
てるデザインだったんですよ。

玉の動きだけでやりたいと。でも僕  
はそれじゃダメだと思ったんです。  
カイジの「沼」って最初の関門が「こ  
れって無理ゲーじゃね?」ってレベ  
ルでしょ。そういう悪者がいてもい  
んです。スベック的な話をすれば、  
悪者が1人いることで他の関門が正  
直に作れるわけじゃないですか。そ  
れがいまの「龍の爪」なんです。

—名前も悪者っぽいかも(笑)。  
K 発想としてはクルーンの手前に  
羽根モノがある感覚。その関門をあ  
えてハードにしたことで下の抽選が  
ガチで3分の1にできたんです。い  
くら7千発で回っていても千円単  
位で何かしら動きがないとお客さん  
はツライ。遊べてる感は常に必要な  
んです。そこからの飛び込みの数  
と爪の振り分けになったわけです。

## HOW TO PLAY

## 3段クルーンの当たり穴は 手前→奥→手前とジグザグ



- 1段目**  
手前穴から  
2段目へ
- 2段目**  
奥穴から  
3段目へ
- 3段目**  
手前穴で  
当たり!!

## 復活のSPルート

昔の一発台では考えられ  
ない復活ルートを搭載。  
ダイレクトに3段目に入  
らすいったん1穴クル  
ーンを経由するのは打ち手  
の緊張感をおぼる狙い。

1段目でハズれた玉が3段目へ!



基本仕様		
	7000VS	5000VV
賞球	9&11&15	5&9&10&15
払い出し出玉数	1760個×4	1250個×4
ラウンド/カウント	16R/10C	16R/8or10C
備考	大当たりは4回1セット	

# 3段クルーンの設計に 隠された秘密とは……!?

クルーンの出来から  
優秀台を判別せよ!!

—3段クルーンの当たり穴を手前と奥、交互になるように配置したことは何か意味があるんですか。

K なかなかいい質問ですね(笑)。一番の理由はネカセへの対応です。

—「天下一閃」が登場したことでネカセを意識するファンが増えました。じゃあそこを逆手にとって、当たり穴の位置が「手前→奥→手前」とジグザグになってたらどう考えるのか? 単純にどちらかに傾いてほしいという話じゃなくなるでしょ。

—確かに1段目が良くて2段目には悪い方に作用しますからね。

K 実際、僕もお店で打つ時はめっちゃデータをとってますよ。ただ、スロットの小役と違って試行回数はそんなに稼げない。でもそのジレンマがまた面白いんです。ある意味、メーカーからお客さんへの挑戦状みたいなものですかね。いい台を見つけれられるかなと。ホールではその辺も楽しんでほしいですね。

—他に開発で苦労したことは? 台の個性差をなるべくなくすこ

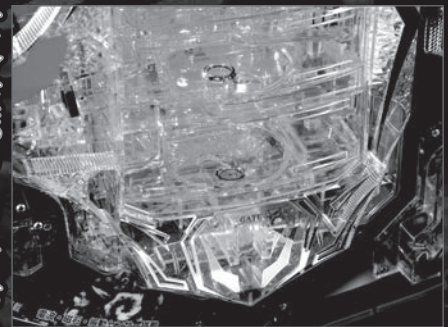
とです。クルーンを取り付ける位置もミリ単位で調整しました。作るのにはそんなに難しいことじゃないんですけど、実際はその台を打ってデータを集めなきゃならないので…。

—なかなか地味な作業ですね。

K マルホンの開発室が不夜城になりました。開発の人間だけじゃ手が足りなくて僕らも応援に行きましたよ。1人で3台担当してひたすらクルーンに玉を入れるんですけど、しまいに手が上がらなくなりまして、出前のピザ食いなから延々ですよ。あの音楽がずっと流れている中、気が狂いそうになりましたね(笑)。

—苦労様でした。いざ完成してみて、あそこをもっとこうしておけばよかったかあります?

K 基本的にはほぼパーフェクトなんですけど、唯一引かかっているのがサウンドですかね。当たって右打ちに切り替えた後、権利を獲得した時にバシユーンってフリーズっぽい音がるじゃないですか。その音を3段目クルーンが決まった時のSEにした方が良かったと、いまだに思っているんですよ。でも開発としては世界観として3段目クルーンは稲妻が走るイメージがいいと…。



最後のこの台を楽しんでいるファンにメッセージをもらえますか。

K こういう見た目なんで古き良き時代のレトロ台みたいな捉え方をされることも多いんですけど、真の姿はスロットに近いかもしれません。高設定台を探そうによく推理していい台を見つけたいですね。

—確かにスロが好きそうな若者が打ってる姿をよく見かけます。

K そうなんです。嬉しいことにホールさんからも客層の幅が広いことを喜んでもらっています。「お

## 天龍∞の真の姿はパチスロだった!?

台の増産で競争が激化  
勝てる台を見つけ出せ



店長の本音トーク  
お客様のヤレそう感が  
ヒットしたポイントかな

—ズバリ増産を決めた理由は?  
店長 最初は様子見で数台しか入れなかったけど、稼働が抜群に良かったからねえ。  
—天龍人気はこの先も続くかと…  
店長 増産しても全国的に見ればまだまだ少ないからしばらくは使えるんじゃないの。ただ、しっかりケアできる店じゃないとうまく扱えないかもしれないよ。  
—先に登場した『天下一閃』と比べた場合、何か違いはありましたか?  
店長 う〜ん、今の段階ではまだ何とも言えないな。『天下一閃』の時はライバルがいなかったけど、噂では他のメーカーもこの手の機械を用意してるらしいからねえ。  
—ここからが本当の勝負ですね! そもそもここまでヒットした最大の要因は?  
店長 ヤレそう感があるからじゃないですか。だいたい千円で1個クルーンに入るから、あとは1/3×3=1/27をクリアすれば7千発というのが分かりやすくいいのかも。

## 二人の漢が「一発愛」を語る 天龍マニア

V穴に玉が一発入れば大当たり! そんな一発台をこよなく愛する二人の好き者ライターは今回の『天龍∞』をどう評価しているのか!? その本音に迫る!!



貴方野  
チェロス

### ゴト対策もパーフェクト

天龍のスゴイ点は山ほどあるが、最も驚異的に感じたのは最後の3段目。ほぼ必ずいずれかの穴に絡んでから、高速でどこかの穴へ落ちるのだ。それにより、落ちる瞬間までどこへキマるかの判別が困難で、複数の高機能センサーの効果も加え、課題だったドツキや揺すりといったゴト被害を極限まで防衛しているのだ。コレは、過去の機種より皿の傾斜を緩やかにし、穴の位置を若干中央へ寄せ、3つ穴の中央に小さな突起を付けたことが起因しているのでは…!? コレは特許とってOK! てか、取ったらんかいっ!!



ウエノ  
ミツアキ

### 涎インフィニティな名機

V穴に一発入れば大当たりする台が大好きウエノです。歴史的な名機「スーパーコンビ」でパチにドップリ浸った身としては、三つ穴クルーンこそが原体験であり、それを三段重ねる台が出ると思ったときは涎ダラダラでした。導入即、初打ち。1万円目でようやく3段目に到達したときは圧倒的動悸で倒れるかと思ったほどです。上部回転体アトラクションだけでなく、右からクルーン直ルートも配している気配りは、一発台を好きすぎる方々の作品であることがにじみ出ている、すでに歴史的な名機! 急いで!!

## 取材後記

取材を終えると「うちは自虐を込めてマネホンと言ってますけど、単に他と同じことをやっているわけじゃない。あくまでパロディーなんです。半分リスペクトして、半分小馬鹿にして。この手があったかというアイデアは大手のメーカーさんにも決して負けてませんから…」と語るK氏の顔は自信に満ち溢れていた。マネホン上等!!  
次回作も〇〇のパロディー!?



2018年の  
パチンコアワード  
狙ってます!!

ウエノミツアキの「一発ヤロウ!」でも天龍∞をヤッてみた! P94へGO!!