

I♥AN アナログ アイラブ

アナログ要素の強い機種を「オチ」にする小太郎がナビゲートしてまいります！

天龍

双葉



ワンポイント

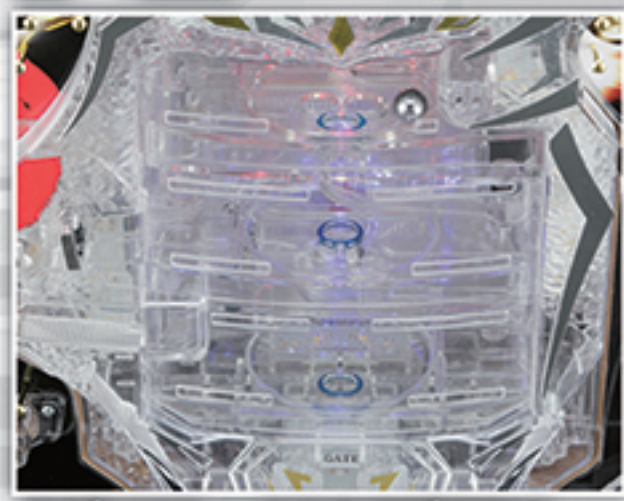
- ・大当たり1回で7000発
- ・アナログ要素のみ
- ・連チャン性はなし
- ・クルーンでのV入賞

マルホン

マルホンさんに天龍のこと聞きました

- Q 最初にして最大の難関とも言える竜の爪の突破率はどれくらいを想定されたんですか？
- A 羽根物の確率が約10分の1以下ですので、その辺りの確率が遊技の楽しめる値だと思い、設計しました。
- Q 天龍最大の特徴である三段クルーンの開発段階で最も苦労した部分はどんなところですか？
- A 当たり穴の配置と視認性です。
- Q 天ルートと右打ちの龍ルート、メーカー的なおススメなど打ち分け方はどんな時を想定して作りましたか？
- A 打ち方の選択が出来るという新しい要素があれば、遊技する方にもゲームの幅が広がると同時に純粋に面白いのではないかと思います。
- Q ドツキなどのゴト対策で苦労した点を教えてください。
- A 一般のユーザー様、購入されるホール様にご迷惑が掛からない、かつセキュリティ面を盤石にするという点に関して特に気を付けました。
- Q 第一クルーンから救済ルートへ行く割合はどれくらいになりますか？
- A 約36分の1です。
- Q 一発台に代表されるアナログ台を好きな人に一言お願いします。
- A 打ち込んで頂き、天龍の面白さを感じてほしいです。
- Q 逆に一発台が苦手な人にアピールポイントはありますか？
- A 過去の一発台とは若干異なり、飛び込み口に沢山入る機械ですのでチャンスを多く感じる事が出来ます。一度座って頂ければと思います。
- Q 最後にマルホンファンに一言お願いします。
- A 今後も差別化を図った機械の開発、さらに得意としているドット機の開発を視野に努力して参りますのでしばしお待ち下さい。
- ありがとうございました！ いつも楽しい気持ちにしてくれるマルホンさんを応援してます。(小太郎)

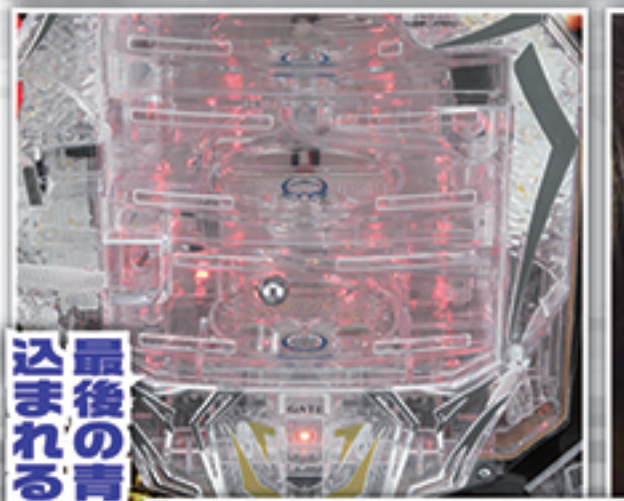
天龍のココがアツい!!



3段クルーンの1段目の救済ルートはありがたい!



ブツコミ狙いで左右からクルーンを攻める!



最後の青い穴に玉が吸い込まれる瞬間はまさに至福!



クルーン3段目のドキドキは最高だ!!



導入が待ちきれず早くホールで打ちたい!!

左からだけじゃなく、右からも役内に侵入するルートがあるので、状況に応じて攻め方を変えられるのが嬉しい。いわずもがな玉が3段目に到達した時のヒリツキ感、最後の当たり穴に玉が吸い込まれる瞬間は悶絶必至。この興奮は他じゃ味わえんっ!!