

KONAMI

DRAGON WHEEL

ドラゴンホイール

商品ご提案資料

無断転載禁止

©Konami Amusement

1/4096

新感覚周期

フリーズ高確率ゾーン

6号機 擬似ボーナスAT

ここに極まる!!

80%ループ

裏フリーズ

1G連

テーブル管理

6号機の定石を覆す出玉の波!!

一般的な6号機設定1のスランプ



6号機は 出玉の波(暴れ)が作りにくい為
設定に正直なスランプを作る傾向が強い

しかし

CHECK1

高確率フリース

&

CHECK2

自力&テーブル管理型ボーナス

ドラゴンホイール 設定1サンプル



低設定でも出玉の波が
起こりやすい!!

6号機史上最高峰の"引ける"フリーズを搭載!!

フリーズ高確率ゾーン

JACKPOT CHANCE

突入率1/1600

ボーナス
平均10回

表
フリーズ

表・裏共通
初回ボーナス
300枚!?

ボーナス
平均12回

裏
フリーズ



80%ループ + 5回ボーナス保障!?



80%ループ + 7回ボーナス保障!?

ボーナス全て200枚以上

フリーズだけじゃない!通常ボーナスも魅力十分!!

自力&テーブル管理型ボーナス

ドラゴンボーナス



300枚
200枚
100枚

純増
5.1枚/G

1G連
抽選

勝利期待

最大88%

龍神 バトル



ゲームフロー



通常時 常に期待感が持続する新システム

ポイント × 持ち越し 機能
でチャンスループが止まらない!!



24ポイントで
CZ突入

CZ突入平均
35G



24ポイントで
CZ昇格!?

CZ失敗時、ポイントは
全て持ち越し!?



手に汗握る興奮のJACK POT CHANCE

フリーズ発生率
約40%



興奮ポイント

☆リプレイ、レア役 当選の次ゲームレバーが **熱い!!!**

→ フリーズ当選の約50%がリプレイ、レア役当選の次ゲーム

☆最終ゲームのレバーも **熱い!!!**

→ 最終ゲームまでに消化したゲーム数が長いほど
フリーズ当選の期待がアップ!



ボーナス当選の約10回に1回は
フリーズ当選

スペック



リール配列



ボーナス

ドラゴンJACKPOT



ドラゴンJACKPOT



ドラゴンボーナス



確率

設定	初当り確率	ドラゴン JACKPOT確率
1	1/368	1/4096
2	1/333	
3	1/299	
4	1/271	
5	1/258	
6	1/237	

■セールスポイント

①DRAGON JACKPOT

- ・純増5.1枚/Gの高純増擬似ボーナス※が5回保障+α ※ボーナスは100枚、200枚、300枚獲得の3種類
- ・ボーナス平均10回
- ・出現率は1/4096! GODの倍の確率!
- さらに! 裏ドラ有 >>裏DRAGON JACKPOT
- ・ボーナスが7回保障+全てのボーナスが200枚or300枚
- ・一撃平均2000枚overの最強トリガー

②短時間満足度MAXスペック

- ・たった2時間遊技で3回に1回は1000枚出るスペック実現! (設定1)
- 5号機では実現が難しかった短時間箱積み性能が6号機だから実現可能に!
- 純増アップ、上限を逆手に手前強化で実現

③ルーレット1周点灯すれば絶対イコトアルシステム

- ・リプレイを引くだけでボーナスが近づく! ジャックポットだって近づく!
- コナミアミューズメントならではの、通常時ついつい追いたくなる仕様で稼働アップ間違いなし!

■世界観・ストーリー

時代背景>

中国の唐代初期(西遊記など)×現代。ドラゴンが登場するファンタジーの架空世界。

ストーリー>

伝説のドラゴンが守る秘宝を探す、1人の謎めいた少女と愉快なお供のパンダ2匹の珍道中(プレイヤーはその同行者目線)

秘宝を手にした者は夢を叶える偉大な力があるといわれている

一行はドラゴンの足跡を辿り、様々な試練を乗り越えドラゴンが棲む場所へと向かう

様々な方法でドラゴンに挑み秘宝を狙う(まじめにガチンコバトルしたり眠ってる隙にこっそりお宝を盗もうとしたり、時には歌で酔わせて眠らせようとしたりなど、一生懸命まじめにやっているつもりでもどこかおかしくて面白い感じ)

■基本データ

◇タイプ：AT/純増5.1枚～

◇有効ライン： 下段・上段・中段（左・中・右）

◇ベース： 50G

◇有利区間移行確率：1/6.9

◇天井（恩恵）：ボーナス間約700G。ドラゴンチャンスを経由して放出

■基本スペックについて

	初当り	ドラゴン チャンス	ドラゴンJP チャンス	ドラゴンJP 発生率	出玉率
設定1	1/368	1/60	1/1600	1/4096	98.0%
設定2	1/333	1/60	1/1600	1/4096	98.9%
設定3	1/299	1/60	1/1600	1/4096	99.9%
設定4	1/271	1/60	1/1600	1/4096	102.3%
設定5	1/258	1/60	1/1600	1/4096	103.7%
設定6	1/237	1/60	1/1600	1/4096	108.1%

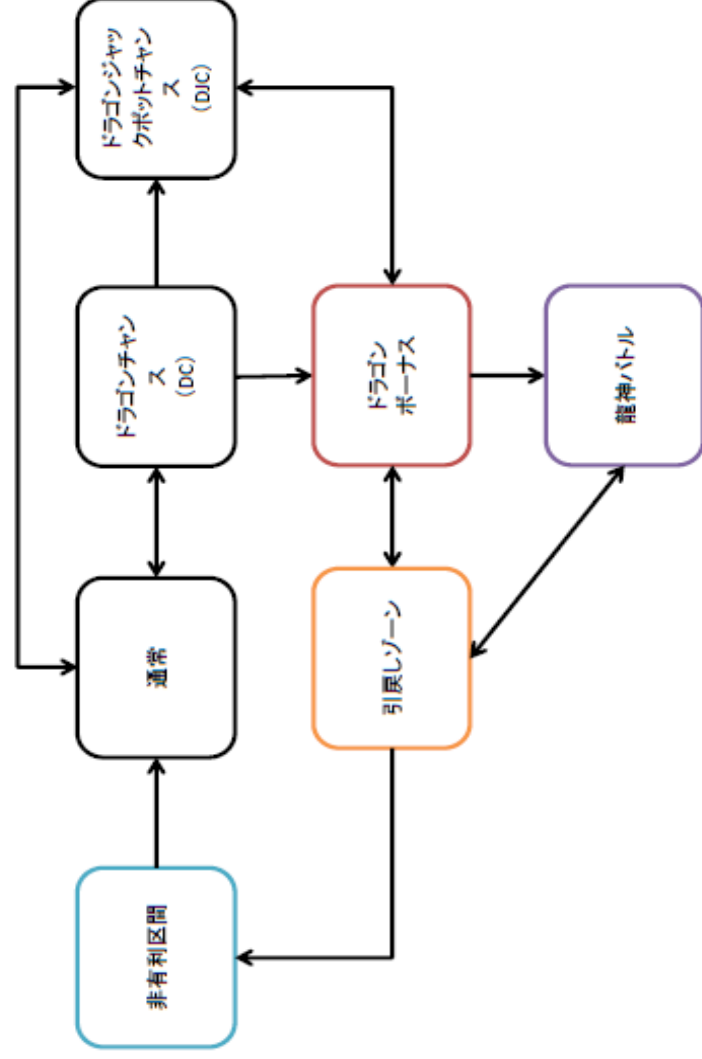
■コイン単価

設定	コイン単価
設定1	2.3
設定2	2.1
設定3	1.9
設定4	1.6
設定5	1.5
設定6	1.3

■MYについて

2081（設定1）

- ステージについて
- 内部モード詳細



	内部モード
通常	なし 全役でDRポイント加算抽せん。ポイントが高いほどDC移行時に期待度が高いゾーンへいきやすい
DC	3種類 低確・高確・超高確 (青・黄・緑)
DJC	なし
ドラゴンボーナス	なし
龍神バトル	勝率管理 勝率変化
引戻し	なし

通常時はリプレイ及びリア役でリプレイポイントを獲得します。リプレイポイントが2・4ポイント以上獲得するとドラゴンチャンスへ移行します。リア役でドラゴンチャンス直当り抽せんをしています。当選時は前兆を經由してドラゴンチャンスへ移行します。

リア役でドラゴンボーナス直当り抽せんをしています。当選時は前兆を經由して当り確定のドラゴンチャンスを經由してボーナスを放出します。リプレイポイントが2・4ポイント溜まるまでにリア役を沢山引くと、上位のドラゴンチャンスへ行きやすくなります。



非有利区間から通常へ移行した次のドラゴンチャンスは上位が選はれやすいです

ドラゴンチャンス詳細

通常中にリプレイ及びレア役にてリプレイポイントが溜まります。

リプレイポイントを24ポイント貯めることで移行する擬似ボーナス高確率状態がドラゴンチャンスです。

初期ゲーム数は20G

ドラゴンチャンス中もリプレイポイントをリプレイ及びレア役で加算。24ポイント溜まると100%昇格（DJPCに行くかどうかは抽せん）

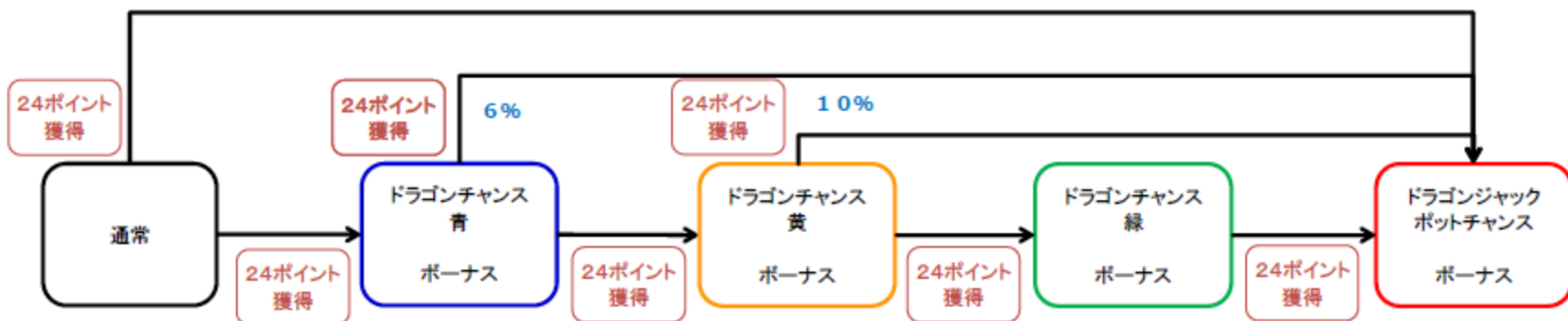
昇格したときに10GチャンスゾーンG数を加算

擬似ボーナスが当選した場合はCZのゲーム数が0になったときに放出

ボーナスが放出する前に24ポイント溜まったらチャンスゾーンは昇格していく

→ このときにDJPCへ移行したら、DJPCでボーナスが当たったとして処理（DJP獲得）

全小役でボーナス抽せんをしています



ジャックポットチャンス詳細

基本的にはドラゴンチャンスと同じ。ここで当選するとDJP獲得

DJP獲得時に、裏DJP移行抽せんを行います。

■基本仕様

◇純増枚数： 5.1枚

◇継続タイプ： 擬似ボーナス連荘タイプ

コンビネーション

獲得枚数： 100枚or200枚or300枚（49：40：11）



■Blue Dragon Jackpot Bonus



■Dragon Jackpot Bonus



■Dragon Bonus

■AT突入時期待枚数

357枚（設定1）

■突入契機/契機別突入比率

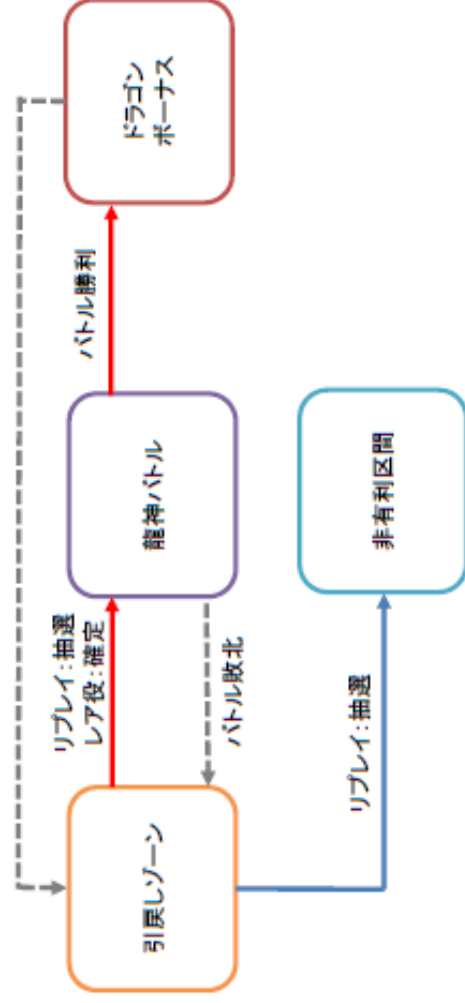
	DC	DJPC	天井
設定1	76.7%	9.3%	14.0%
設定2	81.9%	8.4%	9.7%
設定3	86.0%	7.7%	6.3%
設定4	88.9%	7.1%	4.0%
設定5	89.9%	6.8%	3.2%
設定6	91.7%	6.2%	2.0%

擬似ボーナス中は全役で1G連抽せんをしています。

1G連で放出されるボーナスは200枚or300枚ボーナスのみです。

ボーナス終了後、引戻しゾーンを経由せず、直接バトルへ移行する可能性があります。直接移行したら、良いテーブルが選択されてる可能性が高いです。

	性能
DJP	ボーナス5回保証+80%ループ+初回は300枚ボーナス。平均1600枚over!
■Blue DJP	ボーナス7回保障+80%ループ+初回は300枚ボーナス+ボーナスは必ず200or300枚ボーナス。平均2000枚over!



・引戻しゾーンから龍神バトルへはリプレイ又はレア役当選時に移行します

- ①リプレイ当選時にバトル、又は非有利区間の移行抽選が行われます。但し、どちらにも移行しない場合もあります。
- ②非有利区間に移行するまでにレア役に当選すると必ず龍神バトルに移行します。

簡単にまとめると、7セグのランプが消えるまでにレア役が当れば100%バトル。リプレイなら抽せん。

バトル天井

引戻し→バトル敗北→引戻し… バトル3回目に突入すれば300枚ボーナス確定!

【演出にて】

ドラゴンボーナス終了後は固定で32ゲーム間、筐体上部ランプが赤く点滅し、専用BGMが再生されます。

龍神とのバトルに勝利するとボーナスを獲得します

勝率管理によって継続期待度をコントロールしており、約20%～約88%で抽選。(最大8セット/フリース除く)

龍神バトル突入時にHPを抽せんして決定します

HP	500,600,700,800,900
----	---------------------

なお、龍神バトル突入時にレア役で突入したら低いHPになりやすくなります

龍神バトル中は当選役にのみついてHP減算抽せんをします

当選役	ポイント減算値
リブ	20～300
弱子エ	50～300
スイカ	100～300
チャンス目	100～300
強子エ	10～300
ヘル入賞	0～300
ハズレ	0～300

龍神バトル中のレア役当選で「連撃ゾーン」突入抽せんをします。

連撃ゾーン＝最大4G間、HP減算値が大きくなるゾーン。4G続けば当り確定。

■ 設定推測が出来る要素等がありますか？

【出玉】

高設定ほど、ボーナスが連荘しやすい

高設定ほど、初当り確率が高い

・BB楽曲変化の一部

オリジナルver1	基本
spygirl (スパガ)	継続に期待
WONDER PASSWORD (雀龍桜花)	高継続に期待
扉開くとき (スパガ2)	超高継続に期待
オリジナルver2	高継続！？
ドラは恋人 (CR麻雀格闘倶楽部)	設定2以上。初回BB発生で設定456確定
ミラクルハロウィン (マジハロ1)	設定56確定。初回BB発生で6確定

・BB終了キャラ台詞

次も任せろ！	奇数示唆 ※設定1は均等
次もがんばろう！	偶数示唆 ※設定1は均等
期待してもいいかな	設定456濃厚
その力、只者ではないな！	設定56確定

■ 脳汁ポイント

- ① ジャックポットチャンス中のリプレイ、レア役当せんの次ゲームレバーで・・・ → 脳汁☆☆☆☆☆
ジャックポットチャンス中のDJP当せんの約50%は途中当たり。リプ、レアが契機なので熱い
- ② ジャックポットチャンス中の最終ゲームレバーで・・・ → 37%でDJP 脳汁☆☆☆☆
ここに行き着くまでのゲーム数が長いほどDJP当せんの期待アップ
- ③ ドラゴンボーナス開始時にリールが突然停止・・・ → 脳汁☆☆☆☆☆
・ボーナス開始時に「赤7」が回胴演出で「龍図柄」に変化すると裏DJP確定
- ④ 通常時「強チェリー」が当選した第3停止で違和感演出・・・ → 脳汁☆☆☆☆☆
・次ゲームDJP確定フリーズが濃厚
- ⑤ ジャックポットチャンス突入の可能性が現実的な場面で・・・
 - ・DC突入時に矢印の色が“赤”に変化したら・・・ → 60%でジャックポットチャンス突入 脳汁☆☆☆
 - ・DC突入時に矢印の色が“青”で大好機を越えたら・・・ → 93%でジャックポットチャンス突入 脳汁☆☆☆
 - ・DC超好機に突入後、リプレイひくたびに・・・ → 脳汁☆☆
- ⑥ マニアックネタだが知っている则期待する場面
 - ・バトル2戦目でLUCKYが“赤” → 50%overでエンディング到達 脳汁☆☆☆
 - ・バトル1戦目でLUCKYが“赤” → 高継続 脳汁☆
- ⑦ ドラゴンチャンス最終ゲームジャッジで「突然の割り込み失礼します。」発生で・・・ → 脳汁☆
 - ・50%?で200枚、300枚のドラゴンボーナス