

# 釣り人気分で楽しむ景品ゲット! 遊べるクレーン機の全貌



**1 キャッチメカ**  
釣竿に取り付けられた3本爪のキャッチメカ。標準搭載されているアームは、最大120mmまで開く。アームはオプションで75、100、150mmを用意する。爪の先端にはゴム製キャップを装備。小さなお菓子等の景品を取りやすくするスコップ状のアタッチメントもオプションで提供予定。



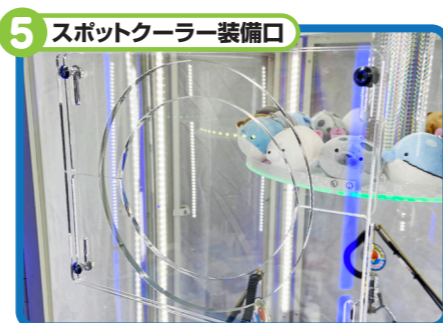
**2 釣竿メカ**  
キャッチメカを景品プールへ落とす機構。キャッチメカ全体が左右方向に向きを変える構造で、狙った場所にキャッチメカを降下させる。落下したキャッチメカはアームを開閉して景品をつかむ。



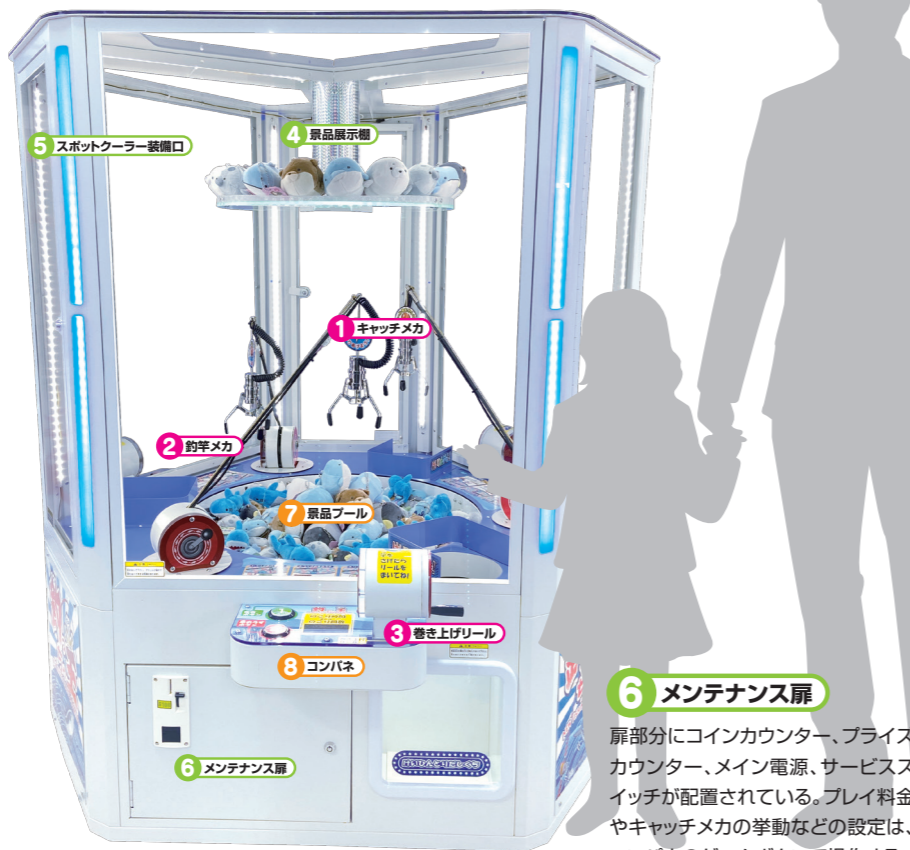
**3 巻き上げリール**  
「釣っちゃ王」の面白さの特長であるリールガジェット。景品をつかむことができたら、リールを巻いて釣り上げて払い出し口まで移動させる。リールを早く巻いても機械的な変化は無いが、巻き方によって持ち上がる竿の挙動が変化。魚が逃げないように焦ると同じ感覚で引き上げたり、逆に、慎重に引き上げたりとプレイヤー心理を反映する操作感が面白い。



**4 景品展示棚**  
ストック景品をディスプレイできる展示棚だが、釣りの世界観やシーズンイベントの装飾に利用するのも効果的。海に関連したマスコットや釣り道具等を吊り下げるとアイキャッチになる。



**5 スポットクーラー装備口**  
チョコレートなど高温を避ける必要がある菓子景品を使用する場合に、冷風を出すスポットクーラーを繋げられるように装備口を備えた。



**7 景品プール**  
ターンテーブルで常に景品が流れているため、泳ぐ魚を狙うような面白さに繋がっている。キャッチメカのサイズから、各種マスコットやお菓子、アクリルシリーズなど小物景品が適している。カプセル景品であれば75φに対応する。



**8 コンパネ**  
釣竿メカを操作する2ボタンと巻き上げリールを設置したコンパネ部。子ども向けに高さ53cmとかなり抑えた場所に設置している。7セグはゲームの残り回数または残り時間を表示する。

# 釣っちゃ王 NEW FISHING CRANE MACHINE

## ぐるぐる回せるリール機構が楽しい! 新感覚の遊べる「釣りクレーン」が登場!!

隆盛を極めるプライズ市場に、遊べるクレーン機「釣っちゃ王」が登場する。釣竿の先にあるキャッチメカで景品を掴み、本物の釣りのようにリールを巻いて獲得するもので、ゲームで遊んでいることを実感できるのが大きな特長である。(株)アスカエンジニアリングが企画・開発、マイズグループが開発協力・販売を担当し、2023年に稼働となる新感覚クレーン機の詳細を伝えていこう。

■メーカー：企画・開発 (株)アスカエンジニアリング 監修・総販売元 (株)ショーケン、(株)マイズ  
■ジャンル：プライズゲーム ■稼働日：2023年予定 ■価格：——  
■サイズ：W1,264×D1,264×H1,510mm ■重量：200kg ■消費電力：300W  
※改良のため、仕様およびデザインが変更になる場合があります。



### 掴んだ後もドッキドキ… リールを巻いて景品ゲット!!

実際に釣りをしているような遊びができる「釣っちゃ王」。ボタン操作で釣竿の向きを決めて3本爪キャッチメカをリリースし、その後リールを巻いて景品を引き寄せる。ターンテーブルで景品が流れていく様子も、釣りの雰囲気を出している



### 釣り堀を囲んで景品ゲット! 誰でも遊べる3人用釣り型キャッチャー!

「釣っちゃ王」は、4号・5号機の筐体やギミックなどの開発業務を行っている(株)アスカエンジニアリングが企画・開発するもので、AM商品化に向けて(株)ショーケンが監修に携わっている。クレーン機構と一体になった「釣竿メカ」、ハンドルをぐるぐる回して景品を引き寄せる「リールガジェット」は、景品をつかむ行為自体を遊びに昇華させているのが大きな特長である。昨今のクレーン機は、使用する景品にもよるが、景品を少しずつ動かす作業を続けるという状況で、ゲーム機で遊んでいる感覚は薄れている。同機の商品化にあたっては、子どもや家族客がプレイするハードルが高くなっていくと考え、小さな子からお年寄りまで遊べる・楽しめるクレーン機を目指している。ロケテストで子どもたちの興味を惹いたのはリールガジェット。コンパネ高が50センチ強に抑えられ、子どもも視界に入りやすいこともあり、リールを巻いてみたいからプレイする家族連れが多かったそうだ。つかんだ景品が払い出し口に来るまで必死に巻き続ける子どもたちの楽しそうな様子は、さらなる集客効果にもなっているという。釣竿とリールを操作することが楽しい「釣っちゃ王」は、遊べるクレーン機というニーズを喚起する可能性を大いに秘めている。

キャッチャーなリールが  
子どもの興味を喚起





Interview

「リールを巻きたい」というお子様へ、  
成功体験を提供できる  
プライズマシンに!

SHOKEN (株)シヨーケン 開発チーム

「釣っちゃ王」の発案や開発経緯を教えてください。

S アスカエンジニアリング様には、以前から弊社の製品開発でもご協力をいただいていた。約4年前から釣りをモチーフにしたプライズマシンを作ろうと先方で研究されていて、商品化に向け、昨年弊社が協力させていただくことになりました。

— 改良された点とその狙いは？

S 一般向けクレーン機から、子ども・親子が楽しめるという方向性にシフトしました。最近のプライズ機は、クオリティの高い高額な景品が主流で、獲得までのプレイ料金が上がっています。遊ぶと言っよりも、少しずつ景品を動かすというのは、小さな子どもに難しいです。キッズカードゲーム目当てにゲームセンターへ来てくれたご家族が、他に何も遊ばずに帰ってしまいう例も多いので、キッズカードから別ジャンルに興味を持ってもらうきっかけになるクレーン機にしたかったので、アスカエンジニアリング様で考案された、同機の目玉であるキャッチャーナリールをさらにお子様が届くように、たくなるような味付けを心掛けました。プライズマシンの入門マシンという位置づけになればと思います。

— 釣竿とリールが魅力ですが、開発段階での苦労もあつたのでは？

S 一般的なクレーン機は、景品を掴んでもまったく動かなくなったら、売上げが伸びないと言われていた。が、「釣っちゃ王」に至ってはつかむことすらできない場合もあります。開発段階では機構に対して賛否両論あり、リールを巻くステップそのものが蛇足という意見もありました。試行錯誤を重ねた試作機でロケテストを行ってみると、リールを巻かなくて仕方が無い、といった雰囲気のお子様が多く遊んでくれました。お父さんが座って、お子さんと一緒に遊んでいるという狙い通りの光景が見られて嬉しかったです。持ち上げる時に景品の重みで竿がしなり、景品が暴れるところも釣りに近いドキドキ感を出せました。

— 景品をつかむこと自体が遊ばないという意見はなかったのでしょうか？

S 景品をつかめなかったことが「ゲームの難しさ」ではなく、「自分自身の失敗」と汲み取ってもらえたようです。つかんでも途中で落ちてしまうこともありますが、失敗したと認識される傾向です。失敗を続けるアシストが機能するので、つかめたという成功体験がそのまま景品獲得につながります。アシストの設定次第ですが、ロケテストでは上手く稼働できたと感じています。流れる景品に合わせて竿の向きを変えてタイミングよくキャッ

— つかむこと、リールを巻くことを楽しんでもらうには、ゲームモードは時間制の方がよいのですか？

S 何度もプレイできるように時間制を設けましたが、回数制とどちらが適しているかは使う景品やオペレーター様次第だと思います。SCロケでのテストでは、1プレイ・1回100円で運営されています。SCロケでは複数回プレイや時間制で遊んでもらう設定が向いているかと思いましたが、現在のプライズ機のオペレーションは、1回100円というベースがお客にも浸透しているようです。つかむのが難しいカプセル景品で運営されたのですが、週末には1万円のインカムも記録しました。1回プレイして取れそうにないと思われるとすぐに辞めてしまいがちですが、お話ししたように「釣っちゃ王」は自分のやり方が悪かった、失敗したという感覚になるので、リトライされる傾向が強かったです。

— ロケテストから変更された点や、仕様に関する情報があれば教えてください。

S ロケテストでは、カプセル等つかむのが難しい景品や高額景品の運営時にペイアウト率が低くなってしまうのでアシストの挙動を調整しました。あとは、景品獲得時等の演出面を強化しています。クレーンの耐久テストもトラブルなく終わることができました。標準搭載のキャッチメカは最大120mm開くタイプですが、合計4サイズをオプション販売する予定です。その他には、左右ボタンを無効にして、常に動かすという運営も可能にしました。お客様が景品を狙うのが難しくなりますが、回転が早くなり運営を効率化できます。

— 最後に、オペレーター様へ同機のアピールをお願いします。

S 「遊べるクレーン機」を謳っていますが、オペレーターの皆様にも楽しんでいただきたいと思います。世界観に合わせた装飾はもちろんですが、クレーンやキャッチメカ、景品プール等もいろいろ工夫できるようにしていますので、楽しみながら運営してください。プレイヤーの皆様には、王道クレーン機とはひと味違う遊びを体験していただけるマシンになったと自負しています。それを店舗で伝えていただきたいと思います。

— ありがとうございます。

景品をつかむことから楽しめる釣っちゃ王の遊び方

「釣っちゃ王」は、景品を取れるかどうかの前に「景品をつかめるか?」というゲーム性が存在するのが大きな特長である。プレイすればその面白さは実感できるが、同機を初めて見るユーザーに魅力を伝えるには、遊び方や「つかむことが楽しいクレーン機」であることをアピールすることが大切になる。

**① つりざおのそうさ**

左右ボタン  
ながおしてつりざおがうごくよ!

左右ボタン  
はなすとつりざおがとまるよ!

**② つりざおをおろす**

竿おろすボタン  
おすとつりざおがしたにおりるよ!

**③ リールをまく**

巻き上げリール  
まわすとつりざおがもちあがるよ!  
キャッチした景品がおとしぐちはいればゲットだよ!

**釣竿の方向を決める**

【左右ボタン】を押して、釣竿の左右方向(プレイヤー視点では手前から奥方向)を決める。ボタンを押している間は動き続けるので、欲しい景品が流れているところでボタンを離す。

**釣竿を降ろす**

【竿おろすボタン】を押すと、釣竿が下がってキャッチメカが景品プールに下降する。実際の釣竿を投げたような動きもアイキャッチ効果につながっている。

**リールを巻いて景品ゲット!**

【巻き上げリール】を巻くとアームが閉じ、景品をつかむアクションを行って釣り上げる。竿を持ち上げる時に景品の重みで竿がしなり、まるで魚のように景品が暴れることもある。釣竿が上まで持ち上がると、あとは自動で落とす口まで移動する。

**Check! リールを巻かずにトロリング?**

キャッチメカが落下するとアームが開き、リールを巻くとアームが閉じる仕組みのため、落下時にうまく景品をつかめなかった時は、リールを巻かずに待つというテクニックもある。流れてくる景品が、アームに入りそうなタイミングで巻くとつかめることもある。ルアーを流しながら釣るトロリングのような遊び方もできる。

**工夫次第で釣っちゃ王がパワーUP!**

クレーン機は、オペレーターの創意工夫で様々な取り方や景品の設置が誕生している。「釣っちゃ王」も3本爪クレーン機というベースは同じなので、多彩なバリエーションが考えられるだろう。ここでは、運営方法の基本と応用の可能性を探ってみる。

**ゲームモード**

「制限時間モード」と「ゲーム回数制限モード」を選んで運営できる。前者は20~60秒(10秒刻み)間に何度かアタックできる。後者は1~5回の幅で設定でき、回数分アタックするとゲーム終了。使用する景品の価格帯によるが、つかむことを楽しんでもらうには、複数回設定もしくは時間制が適している。子どもが多いSCロケでは「遊んでもらう、取らせる運営」が向いている。

※制限時間モードは、景品を獲得した時点でゲーム終了となります。

**キャッチメカ(アーム)**

同機の難易度・ペイアウト設定は、アームの把持力で行う。落下時につかむ強さ、竿が上がる際の強さを調整可能。また、景品がなかなか取れないときにアームが強くなり、獲得を手助けするアシスト機能もある。

**景品プール**

景品をつかむ遊び方を促すために、何かしらつかめやすい景品を開発側も推奨している。小さなお菓子など低単価の景品を敷き詰め、その上にターゲットとなる景品を置くことで満足度はさらにアップするだろう。

**景品展示棚**

ストック景品や装飾用の棚だが、ここに景品を置いて紐つきフックを垂らし、キャッチメカで引っ掛けられるようにするという活用もできるだろう。棚から景品プールに落とし、さらにゲットするという段階式になれば、高額景品を使用した連コインの期待もできそう。