

(株)インナースペース／(有)楠野製作所

「ツインズフェスタ」は、「バーバーカット」の1人用小型バージョンを改良して2人用とし、装いも新たに登場するプライズ機。省スペース型プライズ機が近年人気である点に注目した(株)インナースペースが(有)楠野製作所に話を持ち掛け、開発・製造された製品である。

注目商品 PICKUP ピックアップ

TWIN'S FESTA

ツインズフェスタ



小型「バーバーカット」を 2人用化

「ツインズフェスタ」は、インナースペースが楠野製作所に企画を持ち込み、楠野製作所がその企画を元に具現化したプライズ機である。

インナースペースが持ち込んだ企画とは、楠野製作所のヒット製品「バーバーカット」の1人用小型バージョン（「ちっちゃいバーバーカット」）を、サイズはそのままだに、2人用化するというもの。インナースペースの代表取締役・山川洋政氏によると、昨今、ミニ筐体を複数一体化させたものなど、省スペースながら複数の投入口を設けたクレーン機が人気を博していること、加えて「ちっちゃいバーバーカット」がSCロケなどで人気を博しているが、計6個の景品がブース内に吊り下げられている同機を1人のプレイヤーが独占していることに対して、もったいない、との印象を抱くようになったこと等が発案のキッカケだったという。

楠野製作所では今年3月より、「ちっちゃいバーバーカット」の後継機であり、使用できる景品を6個から8個に増やしたプライズ機「バーバーカット・スカット」の販売を開始したが、その後、ようやくインナースペースより持ち込まれていたこの企画に着手し、このたびようやく「ツインズフェスタ」として完成に近づいた、という次第である。以上の経過を経て開発された同機は、楠野製作所が製造してインナースペースに卸し、インナースペースが一括して販売する形となる。

従って同機最大の特徴は、言うま



プレイフィールドは真ん中で左右に分割され、1P側・2P側それぞれ景品は3個ずつ使用できるようになっている



景品は1P側・2P側ともに3個ずつ使用できるが、1P側（写真左側）は前列に景品2個、後列に景品1個を用いるし、逆に2P側は前列に景品1個、後列に景品2個を用いる形となる



ディスプレイスペースは筐体の両サイドと背面版の手前に設けられており、フィギュア景品を箱から出して飾ったり、あるいは予備の景品を置いておくなど、使い勝手が高い

省スペースながら 大きめ景品も使用可能

でもなく、「ちっちゃい」および「スカット」と同じ筐体サイズの小型の「バーバースタート」ながら、2人のプレイヤーが同時にプレイできる点となる。これにより、1P側と2P側に入れる景品を区分すれば、異なる客層を一度に狙うことも可能となった。

同機は、「スカット」で採用された高輝度LEDを踏襲することで、明るく綺麗なフィールドにより景品がより綺麗に映ったり、消費電力が半減することによってランニングコストの軽減に繋がるなどの特長を有しているが、こうした従来機の持つ長所は受け継ぎつつ、1人用を2人用に変更するにあたり、幾つかの点で従来機からの変更が行われている。

使用できる景品の個数が6個から8個に増え、かつ使用できる景品サイズも少し大きくなったが、2人用となった今回は1P用と2P用のフィールドを区分けする必要があることから、見た目に分かりやすいよう両フィールドの間に隙間を少し設けねばならず、結果、プレイフィールド自体が若干左右に小さくなった。

ただ、使用できる景品の個数を6個（各スペース3個ずつ）としたことで、使用できる景品サイズは「スカット」と同等のサイズが確保されている。また、従来機と同様、景品はプレイフィールド上部に設けられた前後2列の棒から吊り下げる形となるが、より大きな景品を使用するための工夫として、1P側と2P側で前列・後列に吊るせる景品の数を変えている（左写真の中央写真参照）。なお、今回使用できる景品の最大サイズは、前後幅が約16cm、左右幅が約22cmとなる（ただし、7・5cm角以下のサイズの景品だと、獲得された景品の個数をカウントするセンサーに感知されない可能性がある）。

難易度設定の 自由度が大幅アップ

従来機からの改良点としては、難易度の切り替え自由度が非常に高くなった点が挙げられる。

従来の「バーバースタート」は、難易度こそ16段階に切り替えられたが、景品総数が6個であるのが8個である

難易度設定の自由度が大幅アップ

難易度の切り替え自由度が非常に高くなった点が挙げられる。

従来の「バーバースタート」は、難易度こそ16段階に切り替えられたが、景品総数が6個であるのが8個である

うが難易度は三つのパターンしか選ばなかった。例えば景品総数が8個の場合、景品1〜3がAパターン、景品4〜5がBパターン、景品6〜8がCパターンなどと予め決められており、A・B・Cそれぞれに難易度を設定することはできるが、仮にAパターンの難易度を16に設定すると、Aパターンに属する景品1〜3は三つとも難易度が16になり、難易度を5に設定すると景品1〜3の三つとも難易度5になった。同機の場合は、1P側・2P側それぞれに調整基板が導入されており、かつ1P側・2P側ともに景品は三つしかないの、どちらも三つの景品をそれぞれA・B・Cのパターンに当てはめることが可能で、結果、計6個の景品をそれぞれ異なる難易度に設定することができるとだ。「バーバースタート」の大きな利点は、様々な種類の景品を一台に混在できる点であり、この利点は在庫景品を処分する際にも大いに役立つが、同機は人気景品や在庫景品を一台に混在できるうえ、景品一つひとつに対して難易度を個別に設定できる点で従来機より優れる。

この他、ディスプレイスペースが広がったのも特徴の一つに挙げられる。「スカット」ではフィールドの両端にしか用意されなかったが、同機は背面ボードの手前にもディスプレイスペースが設けられるようになった。これは、同機が2人用となったため、景品落とし口の設計がコンパクト仕様となったためである。また、BGMや効果音も今回、新しいものに刷新されている。

DATA

ジャンル	プライズゲーム		
発売日	10月下旬		
価格	OP価格64万8000円【税別】		
サイズ	W1,200×D700×H1,500mm		
重量	130kg	消費電力	50w
問い合わせ先	インナースペース：086(427)3443		

プレイングリポート

竹本博

2人用となったことから「TWINS（双子）」、そして楽し気な印象を与える「FESTA（祭り）」という製品名を与えられた同機。筐体ガラス面の上下には、人間の双子を始め、イヌやネコ、キリン、熱帯魚、あるいはオムライスやさくらんぼ、チョコレート、クレヨンなどの可愛らしいイラストがすべて「ツインズ」で描かれ、楽し気な雰囲気を出している。さて、そうした同機、従来

report

のシングル機と同じ面積で2P仕様となった点が最大の特徴であることは既に本文で述べた通りである。楠野製作所製のプライズ機は、すべからず「オペレーターが手を掛けるほどに稼働が上がりやすい」という性質を持っているが、それは同機も同様であろう。ターゲットをどう設定し、1P側、2P側にどのような景品を入れるか、まずはその辺りの模索から始められてはいいかだろうか。