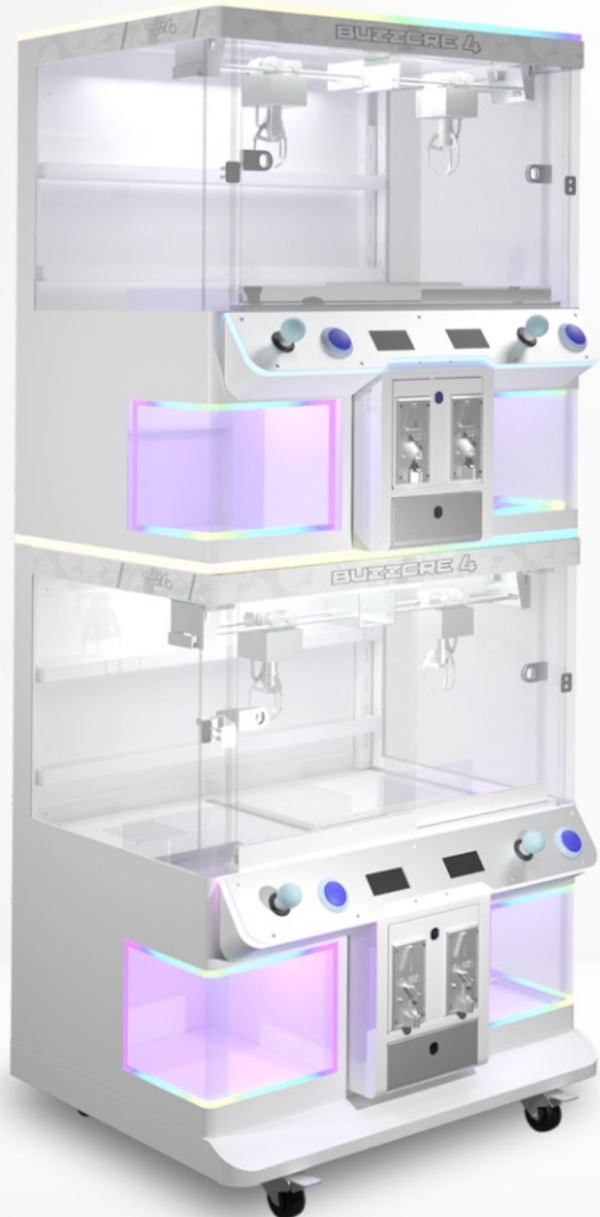




小型～中型景品向けミニクレーンゲーム機

BUZZCARE 4 DX

バズクレ フォー ディーエックス

製品説明資料

CONFIDENTIAL

※開発中のため仕様が変更となる場合がございます。

1. 開発背景 と DXの意味

ミニクレ市場における「景品サイズ制限」「現金依存」という課題に対応しました。

従来のBUZZCRE 4



景品サイズ

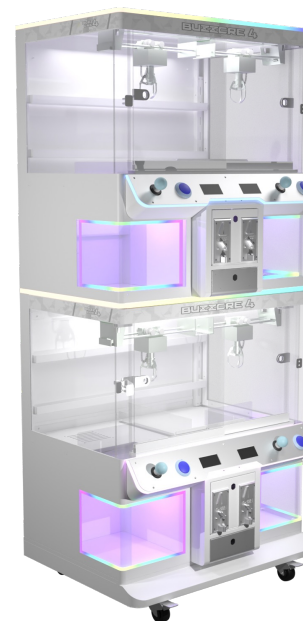
5cm以下の
キーホルダー・マスコット

決済手段

現金メイン

※電子決済取り付け可能だが
別途配線工事必要

新しいBUZZCRE 4 DX



景品サイズ

Deluxe : プレイエリア拡張と
アーム改良により、
5cm以下～16cmの景品に対応

決済手段

Digital : 電子決済端末が
ワンタッチ装着可能でスマート運営

DX とは、**Deluxe × Digital Transformation** を指します。

2. 製品概要

BUZZGAMES

バズクレ フォー ディーエックス

BUZZCRE 4DX

サイズ(mm)	W720 × D560 × H1700
重量	調整中
消費電力	調整中
金庫容量	仕様確定前につき、未記載
最大景品サイズ	幅16cm/重量180g ※中型マシン同等
LED	グラデーション・景品獲得時演出可 ※マシン間連携も可
電子決済対応	シリアルポート標準搭載



※開発中のため仕様が変更となる場合がございます。

3. 本製品が担う役割

筐体は省スペースな**ミニクレサイズのまま**、中型クレーン並みの**大きめ景品にも対応可能**

	本製品	K社	B社	M社
				
商品名	BUZZCRE 4 DX	製品U	製品L	製品C
筐体サイズ(mm)	W:720	W:700	W:750	W:720
	D:560	D:540	D:620	D:540
	H:1700	H:1660	H:1705	H:1610
標準アームから プレイフィールドまでの高さ(mm)	240	110	180	120
プレイフィールドのサイズ(mm)	幅345×奥行445	幅350×奥行450	幅350×奥行500	幅350×奥行350
景品落とし口のサイズ(mm)	幅220×奥行310	幅245×奥行245	幅280×奥行230	幅150×奥行120

中型クレーン帯価格景品に対応できるため、**省スペースで収益向上**が望めます。

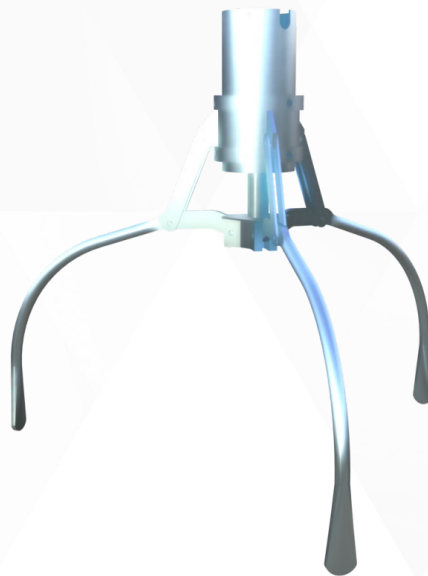
4. 本製品の特徴

①より幅広いサイズの景品設置ができるようになりました。



景品口のサイズを拡張

筐体サイズの幅は変わらず、景品口のサイズを**奥行き24cm・高さ31cm**に拡張。
これにより従来のミニクレマシンで取り扱いできなかった、
最大16cmの中型マシン同等サイズの景品設置が可能に。



掴む力を強化した新型アーム開発

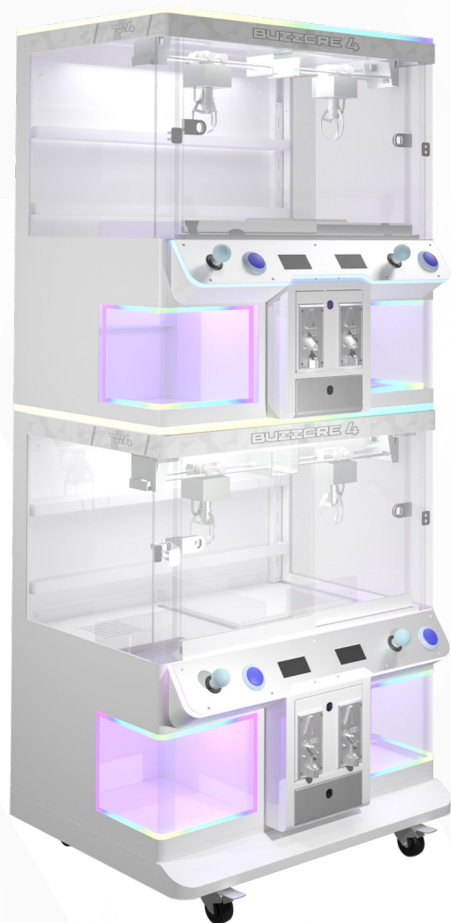
最大幅16cm、重量180gの景品を掴めるアームを開発。
従来のミニクレ定番サイズの景品から、
中型マシン同等サイズの景品まで安定して掴めます。

※景品の形や素材によっては、記載のサイズや重量以下であっても対応できない場合があります。

4. 本製品の特徴

BUZZGAMES

②連結システムによる演出機能で景品獲得を盛り上げます。

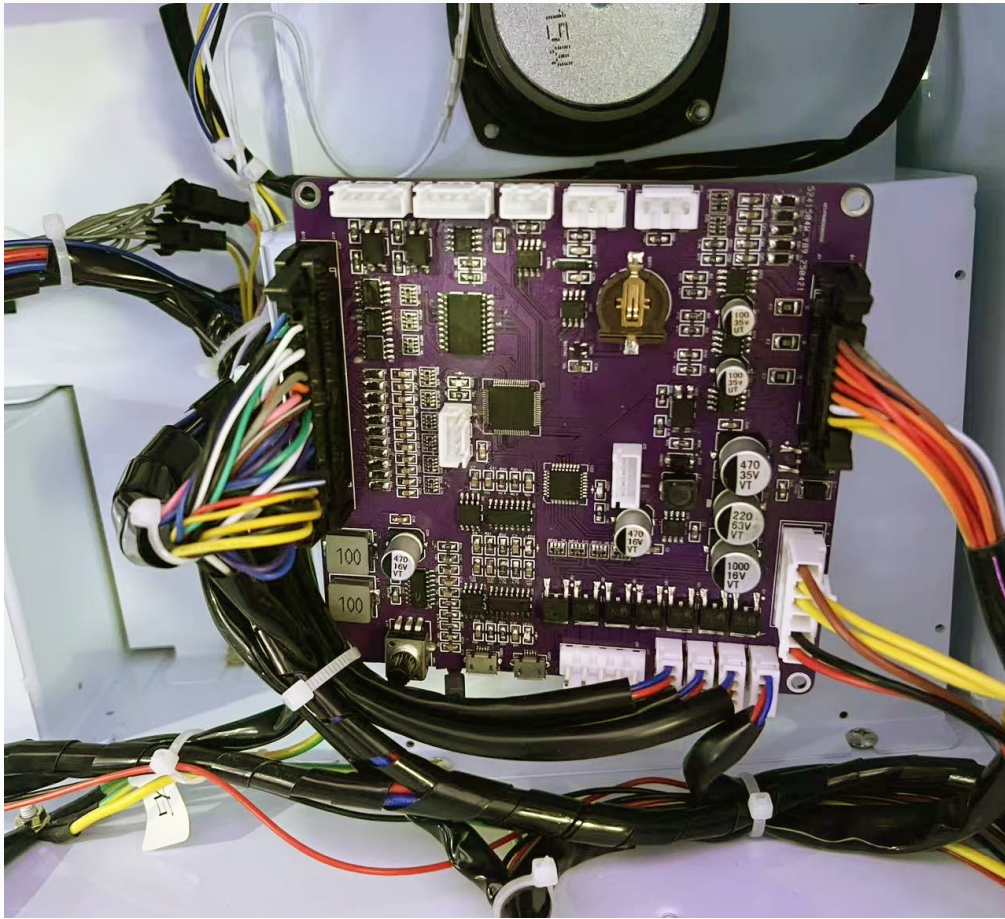


プレイヤーが景品を獲得すると、
連結された他のBUZZCRE 4 DXが
LEDとサウンドで**獲得を演出**します。
ゲームセンター全体に喜びと一体感を生み出す、
新たな演出体験を提供します。



4. 本製品の特徴

③シリアルポート標準搭載でスムーズなキャッシュレス化が可能



シリアルポート標準搭載のメリット

- ◆ 追加改造の手間やオプション費用が不要
- ◆ 外部決済端末に簡単接続
- ◆ 売上管理システムとのデータ通信が可能
- ◆ 他のマシンと連動演出が可能



電子決済端末をワンタッチで取り付け

面倒な配線工事や電源の取り回しが不要で、スムーズなキャッシュレス化を実現します。

※画像は従来のBUZZCREシリーズによるイメージ画像

4. 本製品の特徴

④景品出口を全面アクリル化

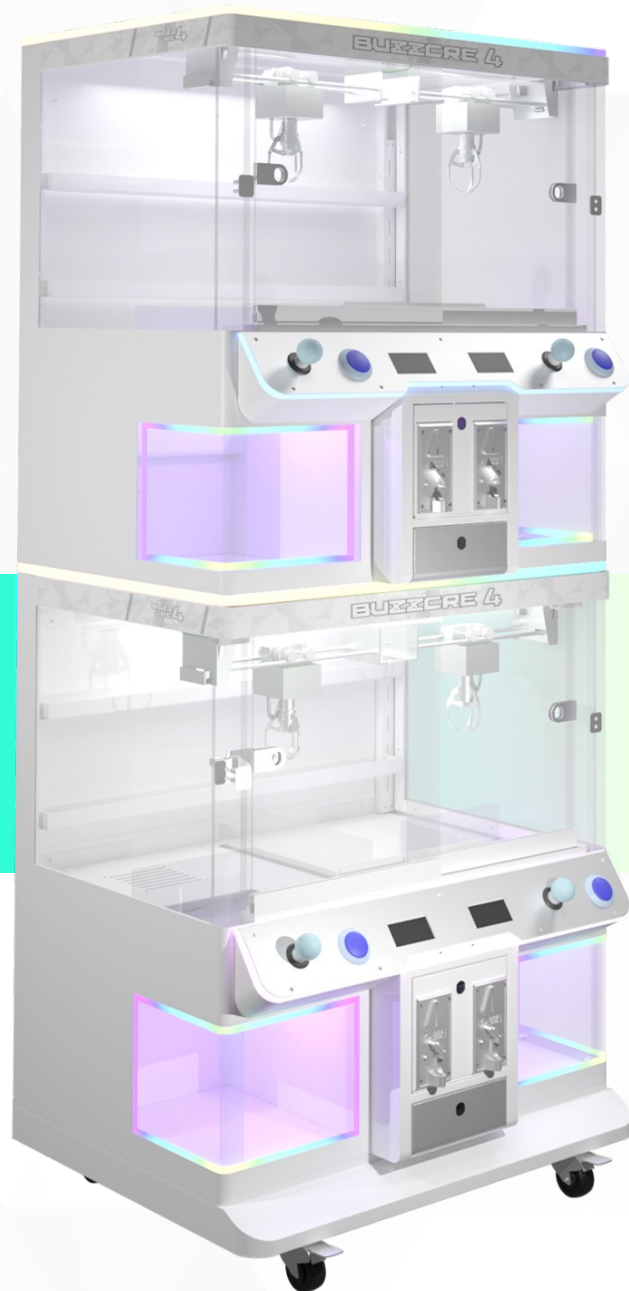
景品出口全面にアクリル樹脂を採用し、光の透過性に優れた透明感と、安価な樹脂にはないツヤ感・重厚感を演出。
グラデーションLEDによる光の演出が、景品獲得時の視覚的な喜び・達成感・満足度(報酬)を強調し、記憶定着を高めます。



報酬におけるリピート行動

即時的な報酬はドーパミン分泌を20～40%高め、再プレイ意欲を向上させることが示されています。景品獲得時のグラデーションLEDによる視覚的演出は報酬としてプレイヤーの記憶に定着し、リピート行動を促す要素となり得ます。

※ 出典：DIGRA JAPAN 2022年夏季研究発表大会 論文集
(https://www.jstage.jst.go.jp/article/digrajprocsummer/2022/0/2022_17/_pdf)



BUZZCRE 4 DX

バズクレ フォー ディーエックス

お問い合わせお待ちしております！