

CIAのフリーエージェント、ニーナ・ウィリアムズの元にひとつの指令が届いた。

「巷を騒がせている『ビッグスイートランド』の噂はキミも知っているだろう。より多くの人にその面白さを知らせたいが、そのためには情報が不足している。そこで『スイートランド』シリーズについて極秘裏に調査して欲しい。なお、プレイ料金は個人負担だが、入手した景品はキミのものだ。よろしく頼む。」



私への依頼にしてはちょっと安い気もするけど……
アンナをからかうより面白そうね。

—— わかった、引き受けたわ!

特集

最強スーパースーパー・ニーナの

『MISSION SWEETLAND』

攻略作戦



『スウィートランド』 How to Play

『スウィートランド』 シリーズの歴史

1986年—“アミューズメントスペース”より“ゲームセンター”という呼び方が一般的で、ビデオゲームが人気の中心だった頃、「スウィートランド」は登場した。景品を手に入れるゲームは古くからあったが、「スウィートランド」は一度スライドテーブルに載せてから落とすという仕組みが奥の深い“遊び”を生み出した。そのハラハラ・ドキドキ感が人気を博し、アミューズメントスペースでは超ロングヒットのゲームとして現在でも幅広い層に楽しまれているのだ。



1. コインを投入

プレイ料金やすくえる回数はマシンによって異なるので最初に確かめておこう。またコイン投入と同時にゲーム開始となる。

2. 1ボタンを押して景品をすくう

1ボタンを押すとショベルが動き出しターンテーブル内の景品をすくい始める。ここですくった物が手に入るわけではないので注意!

3. 2ボタンを押して景品をスライドテーブルへ

2ボタンを押すと2ですくった景品をスライドテーブルの上に落とす。2で何もすくえてないともっとも空しい瞬間。

4. スライドテーブルの景品が払い出し口に落ちればゲット!

3で落とした景品によってスライドテーブル上の景品が押し出され、払い出し口に落ちれば遂にキミのものに!

「狩り」のラインは45°

このゲームはまず景品をすくわなければ始まらない。そのためには、1ボタンを押すタイミングが重要。ポイントは狙った景品が自分のスライドテーブルを通過して45°のライン辺りに来た時よ。

落下ポイントがカギ

せっかくすくった景品もうまくスライドテーブルに載せられないと意味がないわ。上段のスライドテーブルの引きが始まる直前に、2ボタンを押して空いているスペースに落とすのよ。そうすれば載っている物を大きく押し出すので入率が高まるわ。

ニーナのハンティングポイント

OK, OK
基本操作は覚えたわ
思ったより簡単じゃない

2003 スウィートランド4 フルバージョン

爽やかでクールなブルーが目印。

2003 スウィートランドプラス

景品を落ちないようにサポートするウイング機能が登場。

2003 ビッグスウィートランド

「スウィートランド」新世紀! ミラクルジャックポットは大迫力!

1996 スウィートランドミニ

いろいろな所に設置できるコンパクトサイズ。

1999 スウィートランド3

ドームが大きくなって大量ゲットが狙えるように!

1999 スウィートランド4

新機能の取り放題モードを搭載!

1986 スウィートランド

「スウィートランド」の歴史はここから始まった。

1991 ニュースウィートランド

鮮やかなカラーリングで装いもあらたにリニューアル。

1994 スウィートランド2

オレンジとイエローの温かみのあるカラーで登場。

『スウィートランド』の仲間たち

2000 スウィートホイール

観覧車のように回るゴンドラから景品をゲットしよう。

1997 スウィートゴランド

Tシャツや傘まで取れちゃうプライズマシン。

1996 スウィートザック

シャベルですくう感覚が好奇心を呼び覚ます!

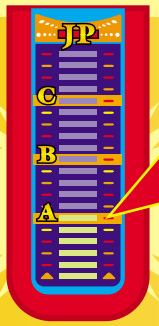
1992 スウィートファクトリー

愉快的なロボットが景品をすくってくれるのだ。

まずはシリーズの系譜を調査ね
意外と古い歴史があるみたいね

これが『ビッグスウィートランド』ボーナスの全容だ！

A



Aポイント通過！
プラスボーナス発動



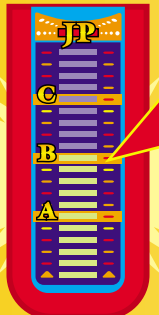
まずは
小手調べね

正面左上のプラスチャン
スボックスから景品が落
ちてきて、テーブルの景
品を増やしてくれる。



ZARARA...

B



Bポイント通過！
カベボーナス発動



狙った
獲物は
逃さない！

テーブル左右の板が立
ち上がり、景品のプ
ッシュを強力サポート！
(ボーナス発生から2ゲーム分有効)



GAN-NE

C



Cポイント通過！
プッシュボーナス発動



隠しテーブルとは
味な仕掛けだわ！

スライドテーブルとテーブルの
間にプッシュテーブルが出現！
テーブルに載っている景品をザ
ザーッと押し出し、大量獲得！



ZUZANN

JP



そしてJP到達！
ミラクルジャックポット発動

ついにキター！これが
『ビッグスウィートラン
ド』の真骨頂。中央のジ
ャックポットボックスが
傾き、中の景品がゴッソ
リ落ちてくる!!



これが噂の
「ミラクルジャックポット」！
ちょっとクセになるかも♡



『スウィートランド』シリーズ最新にして最大のマシン『ビッグスウィートランド』登場！

老若男女を問わず親しまれてきた「スウィートランド」シリーズ。そして2003年、みんなの「もっと楽しみたい！」という声から「ビッグスウィートランド」が誕生した。従来のシリーズはドーム内を見下ろしてプレイしたが、これはその名の通り見上げるほどのビッグサイズ。ドーム中を覗き込めばそこはお菓子のワンダーランドだ！（かわいい雑貨や大きなぬいぐるみもあつたりする！）ゲームは最大6人まで同時に楽しむことができる。そして「ビッグスウィートランド」には従来のシリーズと決定的に違うお楽しみが存在するのだ…！



とにかく大きい！

でかつ！



※普通の「スウィートランド」がこんなに小さく見えるー

※ビッグスウィートランド 全高：239cm
※ニーナ・ウィリアムズ 身長：161cm

デカいだけ？いや、ちがう！
『ビッグスウィートランド』には
ボーナス機能満載！

圧倒的な大きさばかりに目を奪われがちだが、
『ビッグスウィートランド』の本質はボーナス機能にある。
そのシステムをニーナが徹底的に暴く！

箱モノに気を取られ
がちだけど、プロは
小モノでチャッカーを
攻めるのよ

- 1 ウィークポイントはテーブル先端のチャッカー。
 まずはすくった景品をうまくここに当てるのだ！
- 2 すると正面のルーレットがスタート。
 いきなりジャックポットということもあり得ぞ！
- 3 止まった数だけメーターが上昇する。

←そして、『BSL』脅威のメカニズムは次ページで明らかに！



インキュベーションセンター
福祉事業グループ
小野雄次郎さん
1981年入社。初代「スイートランド」のコンセプトを考案し、開発。現在は福祉事業の分野で活躍中。

「ごくり取れる醍醐味をベースに考案しました」

スイート誕生秘話&未来展望

最強スーパーヒーローの
「スイートランド」
攻略作戦

AMカンパニー
AMクリエイターグループ
小林弘幸さん
1982年入社。「ビッグスイートランド」のプロデューサーを担当。あの「ワニワニパニック」も小林さんの開発製品。



ネーミングに秘められた
開発者のメッセージとは？



「そもそも、「スイートランド」はどのような経緯で誕生したのでしょうか？」
小林 初代の「スイートランド」が誕生したのは今から約16年前になりますが、それまでナムコでは、しばらくの間プライズマシンは作っていませんでした。当時、世間ではポーカーなどのギャンブルマシンが問題になっていただけで、ナムコは健全なゲームを提供しようということ、いわゆる射幸心を煽るようなゲームはあえて敬遠していたんですね。ただ、ナムコのロケ（お店）はショッピングセンターに数多く出店していたので、ロケ側から「小さいお子さんが喜ぶような景品を使ったゲームを作ってほしい」という要望

初代のコンセプトは歴代マシンに
確実に受け継がれている



「様々な苦勞の甲斐あって、発売前のロケテストでも大きな反響を呼んだそうです。」
小林 そうですね。僕が立ち会ったショッピングセンター内のロケテストでは、老夫婦が手を握りながら来て、夢中になって遊んでくれたのがすごく印象的でした。それと、当時は1プレイ30円だったんですが、小学校2〜3年生くらい

ナムコのプライズマシンの原点ともいえる「スイートランド」誕生から16年。ここでは、初代マシンの生みの親である小野さんと、次代のマシン開発に挑む小林さんに、それぞれの胸に秘めた「スイートランド」の魅力について語っていただきます。

が強かったんです。それで、景品をお菓子にすれば、それほどハードなイメージにはならないだろうということで、ナムコでもプライズマシンを復活させようという動きになったわけです。

小林 僕はずっとエレメカの開発を担当していたので、プライズマシンと本格的にかかわり始めたのはつい最近なんですけど、小野さんたちが初代「スイートランド」を開発している光景は、横でチラチラと見ていました。やはり、まったく新しいものを生み出すからには、それ相応のご苦勞があったわけですよね？

小林 そうですね。プライズマシンに関するノウハウは社内ではゼロに等しかったので、いろいろと試行錯誤しました。一番悩んだのが、お菓子の取り方。他社ではお菓子をすくいあげる製品を出していたんですけど、取っても1個か2個程度だったんです。しかし、こういうゲームはごくりと取れるところに醍醐味があるじゃないですか。

の男の子がポケットから10円玉を出しながら熱心にプレイして、最後に手元に残ったのが20円になったんですよ。そうしたら20円を投入したあと、お母さんのところへ一目散にかけついで、「あと10円ちょうだい」と駄々をこねているんです。その一部始終を見ながら、少年の貴重なおこづかいを全部使わせてしまっただけか、なんだか申し訳ないなあと思いました（笑）。

小林 それだけ、プレイヤーの心をガツリつかんだということですね。頑張って投資すればそこそこ取れるんじゃないかっていう期待感というのが、これはプライズマシンの基本なんですよね。

ロケから生まれた運営アイデアが
さらなるヒットに火をつけた！

「初代から今日までの「スイートランド」シリーズを振り返って、特に印象に残っていることはありますか？」
小林 たしか「スイートランド2」が発売された頃から、いろいろなお店がスライドテーブルに景品を2〜3段階積み上げた状態ですよ。さらに「スイートランド」が出た時にナムコのロケで景品を機械内の天井に届くほど高く積み上げる手法が生まれ、「スイートランド」にも応用された。これが全国に広まり、結果的にお客様

の期待感をかりたてて、さらなるヒットにつながったんです。
小林 これは聞いた話ですが、お店によっては景品をいかに上手に高く積めるかというのが、スタッフの間で一種のステータスになっているみたいです。

言われまして、ボタンを大きくしたり、手が使えない人のために足でも操作できるように改良したんです。で、納品後に様子を見に行ったら、お年寄りたちが病院に到着するや否や、「スイートランド」の自分の指定席に座って、夢中で遊んでいる姿を目の当たりにしたんですよ。それで、取ったお菓子を食べて、喜んで帰るんですよ。

小林 すこい人気ですね。
小林 実はね、「スイートランド」が導入される前は、お菓子はお盆の中に入れて自由で持ち帰ることができたんです。だけど、お年寄りはそれには見向きもなかった。ではなぜ「スイートランド」がこれほどまでに人気を博したのかといえは、お年寄りって、自分はまだまだ世の中に貢献できるんだという気持ちが強くて、自らの手で勝ち取ったお菓子を帰って帰って、お孫さんや家族に喜んでもらうことで、自分の存在意義を再認識しているようなんですよ。つまり、「スイートランド」を通じて、社会に参加しているという満足感を感じてもらえたんじゃないかって思います。

小林 それは非常に興味深いお話ですね。ますます、「スイートランド」の持つパワーを実感させられまして、ボタンを大きくしたり、手が使えない人のために足でも操作できるように改良したんです。で、納品後に様子を見に行ったら、お年寄りたちが病院に到着するや否や、「スイートランド」の自分の指定席に座って、夢中で遊んでいる姿を目の当たりにしたんですよ。それで、取ったお菓子を食べて、喜んで帰るんですよ。

「プライズマシンの原点が凝縮した貴重なゲームです」



リハビリテイメントマシン版
「スイートランド4」

友達や恋人同士で
アームの位置を確認しながら
プレイすると盛り上がるわ



ワイワイクリッパーバージョン



このマシンも見逃さない！

『ワイワイクリッパー』

「スイートランド」シリーズと並んでアミューズメントスペースで人気なのがこの『ワイワイクリッパー』。ぬいぐるみを始めとした大型景品がゲットできちゃう嬉しいマシンだ。操作は ▲ ボタンでアームを奥に動かし、▶ ボタンで左のアーム、◀ ボタンで右のアームを景品によせるだけ。うまく挟めたらアームが自動的に景品を持ちあげてくれるぞ。「スイートランド」とは一味違う、「よせて・よせて・持ちあげる」感覚を楽しもう！

このオプションも見逃さない！

スイートランド用オプションキット

じゃっくぽっと丼 Ver.2



大好評の「じゃっくぽっと丼」が、ディスプレイを装着してパワーアップ！

JP 階段落ちキット



おもりを落とすと階段が滑り台に変身！

従来の「スイートランド」にもお得なオプションキットがある。おもりをうまく落とせば、くす玉の要領で景品がドサッとテーブルに！オプションキットが取り付けられている台を見つけたら大量ゲットを狙ってみよう！

こんなものまで
作っているとは…
根こそぎ取りたい衝動に
かられるわね

