

2018年11月12日

各 位

会社名 ピクセルカンパニーズ株式会社
代表者名 代表取締役社長 吉田 弘明
(コード番号 2743 JASDAQ)
問合せ先
役職・氏名 取締役管理本部長 山元 俊
電話 03-6731-3414

株式会社バンダイナムコアミューズメントとの共同プロジェクトによる 『鉄拳シリーズ』のカジノゲーミングマシン開発についてのお知らせ

当社子会社である LT Game Japan 株式会社（以下「LTJ社」といいます。）と株式会社バンダイナムコアミューズメント（以下「BNAM社」といいます。）は、共同プロジェクトにより、LTJ社が開発したベースプラットフォームである『LT Game Platform』と筐体である『RGX-1000 シリーズ』向けに、BNAM社との間で、同グループ傘下の株式会社バンダイナムコエンターテインメントが保有するオリジナル IP（※注1）『鉄拳シリーズ』に関するライセンス契約を締結し、『TEKKEN™ VIDEO SLOT』を開発いたしました。また、明日（2018年11月13日）から中華人民共和国マカオ特別行政区で開催される「MGS エンターテイメントショー2018」において、『TEKKEN™ VIDEO SLOT HEIHACHI ver.』、『TEKKEN™ VIDEO SLOT ASUKA ver.』、『TEKKEN™ VIDEO SLOT PANDA ver.』の3バージョンを初公開いたしますので、お知らせいたします。

記

1. ゲーミングマシンの概要



TEKKEN™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

『鉄拳シリーズ』は、バンダイナムコエンターテインメント社のオリジナル IP です。1994年にアーケードゲームとしてリリース以降、家庭用ゲーム、モバイルゲーム、アプリ等幅広くゲーム市場に展開されている人気3D対戦格闘ゲームで、全世界で累計4,700万本を売上げております。また、ゲームのプロライセンスが発行される大会等 e-sports イベントの開催や、パチンコ・スロットマシンへの導入、鉄拳キャラクターを使用したライセンス商品（アパレル、フィギュア）等、多彩なジャンルへ展開されています。また、LTJ社は、日本のものづくり技術を取り入れたゲーミングマシンの開発を行っております。世界的に人気のある『鉄拳シリーズ』である日本のゲームと日本のものづくり技術がコラボレートしたゲーミングマシンとなっていることから、『鉄拳シリーズ』ファンのみならず、幅広いユーザー層に楽しみを提供できるものと考えております。

『TEKKEN™ VIDEO SLOT HEIHACHI ver.』



『TEKKEN™ VIDEO SLOT ASUKA ver.』



『TEKKEN™ VIDEO SLOT PANDA ver.』



TEKKEN™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

当該共同プロジェクトのもと締結されたライセンス契約に基づき、LTJ 社は同社が開発・製造したカジノゲーミングマシン『RGX-1000 シリーズ』用に『TEKKEN™ VIDEO SLOT』を自社ないしは第三者を通じて販売する事が可能となりました。共同開発された『TEKKEN™ VIDEO SLOT』は、ライセンス対象地域であるマカオ・ベトナム・シンガポール・マレーシア・フィリピンのカジノ施設に設置してまいります。世界的な人気ゲーム『鉄拳シリーズ』をカジノゲーミングマシンに導入する事で、LTJ 社製カジノゲーミングマシンのカジノ施設への導入が拡大し、市場シェア獲得に繋がるものと考えております。

なお、当該共同プロジェクトにより開発されたゲーミングマシン『TEKKEN™ VIDEO SLOT』は、ゲーミングマシンの国際的機械規則認定機関である BMM testlabs へ申請しており、DICJ（※注2）基準適合及び各国レギュレーション取得後に販売を開始いたします。また、2018年11月13日～15日にマカオで開催される「MGS エンターテイメントショー」において公開いたします。

※1 IP (Intellectual Property) とは

キャラクター等の知的財産のことをいいます。エンターテイメント業界において、知名度や過去の実績がある有力な作品タイトルやシリーズ、キャラクター等の著作権を指しています。

※2 DICJ 基準 (DICJ Standards) とは

世界最大級のカジノ市場マカオにおける政府のカジノ監理部門にあたる、博彩監察協調局 (DICJ) が定めるレギュレーション取得申請を行うためのゲーミングマシン技術における検査基準をいいます。

2. BNAM 社の概要

BNAM 社は、親会社である株式会社バンダイナムコホールディングスのリアルエンターテインメント事業を担うリアルエンターテインメントのコンテンツプロバイダーであり、1955年に百貨店の屋上に遊園地を設置してから現在まで、顧客にエンターテインメント体験を提供し続けております。同社は運営するアミューズメント施設等で他社著名キャラクター等とのコラボレーション企画・季節ごとのイベントの開催や、VR (仮想現実) の世界が体験できる VR アミューズメント施設の運営等、バンダイナムコグループの総合力を活かし、常に新しいリアルエンターテインメント体験を創出してしております。バンダイナムコグループが掲げる重点施策の一つである IP 軸戦略のもと、同社は2017年には豪大手ゲーミング製品開発会社と共同開発した、バンダイナムコエンターテインメント社のオリジナル IP『パックマン』を使用したカジノゲーミングマシンが北中南米、および豪州地域にて稼働開始しております。

| | | |
|------|---|---|
| 社名 | : | 株式会社バンダイナムコアミューズメント |
| 所在地 | : | 東京都港区三田 3-13-16 三田 43MT ビル 12 階 |
| 代表者 | : | 代表取締役社長 萩原 仁 |
| 事業内容 | : | ・アミューズメント機器の企画・生産・販売 ・アミューズメント施設や VR・IP を活用した施設の企画・運営など リアルエンターテインメント事業 |

3. 今後の見通し

本件による当期の連結業績に与える影響は軽微であります。今後の他の IP を使用したゲーミングマシン開発につながるものと考えており、将来的な企業価値向上に寄与するものと考えております。業績に重大な影響を与えることが明らかになった場合には、速やかにお知らせいたします。

以上