

業界初！

チケットスタイルのキラカードを配出する
次世代アミューズメントマシン『プリチケ』デビュー！
2大コンテンツ『ブキガミ』、『プリパラ』
2014年7月より稼働開始

タカラトミーグループの玩具メーカー、株式会社タカラトミーアーツ(東京都葛飾区/代表取締役社長 鴻巣崇)は、最新トレンドのオンデマンド印刷対応で、チケットスタイルのカードを配出するアミューズメントマシン『プリチケ』を新たに展開します。

第1弾コンテンツとして、完全オリジナルの男児向けバトルゲーム『ブキガミ』と、女兒向けライブ体感ゲーム『プリパラ』を7月より導入いたします。

タカラトミーグループは2005年にキッズアミューズメント事業に参入し、現在タカラトミーアーツの主幹事業として積極的に取り組んでいます。「ポケモンレッタ」や「プリティーリズム」など売場で子どもたちの心を捉えるような、様々な工夫を施したオリジナリティあるアミューズメントマシン(以下「筐体」)を展開しております。

そして、ここに第3世代の筐体として、近年のトレンドでもあるオンデマンド印刷筐体を新たに導入し、上記2種類の筐体に加え今後拡大展開をまいります。

この新筐体は、「スナップオフカード」というチケットスタイルのカードに対応しているオンデマンドプリンタ筐体で、正式名称を『プリチケ』といい、2014年7月より『ブキガミ』と『プリパラ』という2種類のコンテンツで稼働予定です。

【『プリチケ』の特徴】

■プリンタ搭載汎用筐体初、パキッと割れる「スナップオフカード」

『プリチケ』では、ゲームのあとに「スナップオフカード」が配出されます。これは、2つにパキッと割れる長方形のカードにゲーム結果を反映したイラストや文字情報、二次元コードが印刷されたもので、それぞれにデータを持たせることで、独立した2枚のカードとして活用することができます。これにより遊びの幅が格段に広がります。

また、一般的なカードよりも印刷面積が大きいので、多くの情報を記載することが可能となっております。さらに、カードの用紙にはキラキラとした加工を施した“キラカード”を採用し、プリンタ搭載のキッズ向け筐体では初の“出てくるカードが全てキラ”でユーザーに対する価値観を高めます。

■マルチサイズスキャナー

データ読み込み部は、カード以外にも、フィギュア・雑誌・携帯端末のコードなどの読み込みに対応しており、様々な媒体やアイテムとの連動を図ることができます。

他にも、32インチ縦型液晶を搭載した大画面で迫力あるゲームシーンを楽しむことができ、さらにLTE端末を使用した通信でゲームのバージョンアップを随時行なったり、データの集約・分析によってユーザーニーズに合ったコンテンツをタイムリーに提供していくことが可能となっております。

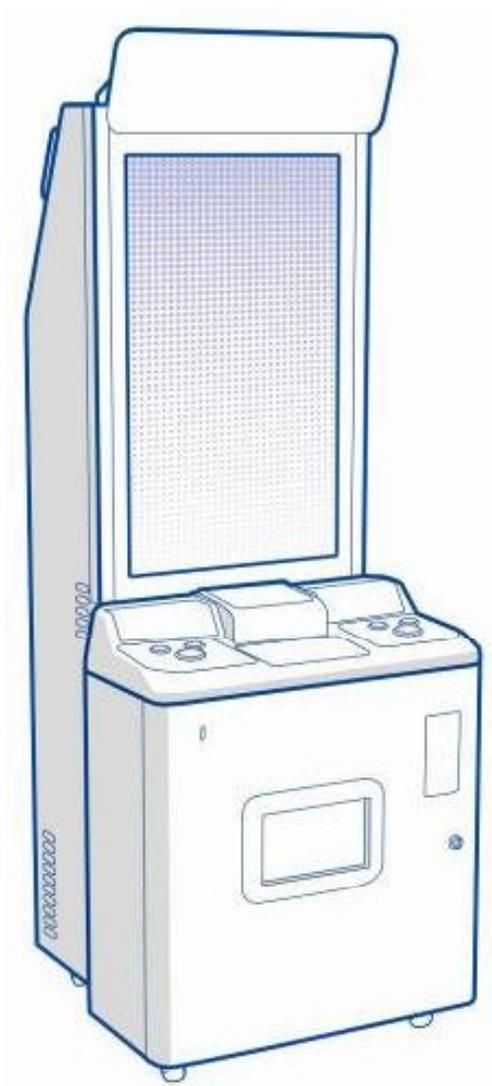
この新マシン『プリチケ』により、年々拡大傾向にあるキッズアミューズメント市場に新たな遊びの提案を行ないたいと考えております。2014年7月より全国の玩具売場・アミューズメント施設などに導入いたします。



《商品概要》

- 筐体名称:『プリチケ』(2種:ブキガミ/プリパラ)
- 分類:プリンタ搭載汎用筐体
- プレイ人数:1人~2人
- 稼動時期:2014年7月予定
- 対応硬貨:100円
- 仕様:片側3ボタン・計6ボタン/
縦型32インチモニター搭載
- マシンサイズ:(幅)600mm×(奥行)652.5mm×
(高さ)1,660mm/(重さ)約108kg
- 権利表記:©T-ARTS

※画像は開発中のものになります。



◆本件に関する報道関係からのお問い合わせ先◆

株式会社タカラトミーアーツ メディア部 広報課
TEL:03-5680-4837/FAX:03-5680-4872

◆本件に関するお客様からのお問い合わせ先◆

タカラトミーアーツお客様相談室 TEL:0570-041173(ナビダイヤル)
※IP電話・一部携帯電話、PHS及び海外からのお電話は03-5650-0033をご利用ください。
<http://www.takaratomy-arts.co.jp/>



デカイ武器 集めて鍛えて ブッ倒せ！！



『ブキガミ』について

『ブキガミ』は、『プリチケ』で新たに展開するバトルゲームで、タカラトミーアーツの完全新規オリジナルコンテンツになります。現在キッズアミューズメント市場で主流とも言われる小学生高学年男児をメインターゲットにし、「スナップオフカード」とLTE通信を活かしたオリジナルの遊びを提案していきます。

■何度も遊びたくなる“爽快バトル”と“武器強化”！

キャッチコピーは「デカイ武器 集めて鍛えて ブッ倒せ！！」。人間とモンスターが戦う、王道のバトルゲームです。

プレイヤーは武器召喚士「ブキガミ」を操り、ゲーム内のキャラクターたちに武器を与えます。武器の強化・進化・合成などにより強い武器を手に入れ、更に強い敵を倒していくゲームです。毎回、プレイ後の強くなった成果が、カードに反映されて配出されます。

武器は剣、ハンマー、銃の3系統があり今後も増えていく予定です。それぞれが様々な進化をしていきますので、武器のモデルは合わせて100種類以上になります。

プレイヤーは武器を育てる・コレクションする楽しみがあります。

カードをスキャン



スキャンした武器が画面に登場



多彩なバトルシーン



進化した武器がカードに！



武器進化



■ボーナスチップでバトルを有利に！

スナップオフカードはミシン目で2つに割ることができ、それぞれ役割が異なります。

・「ブキガミカード」:ゲームをするたびに強くなった武器を、迫力のグラフィックでプリント。「ブキガミ」の名前や武器の強さ(ランク)、必殺技名、さらに武器の解説や進化のヒントなどが表示され、“ワクワク感”を演出します。

・「ボーナスチップ」:ミシン目で切り離せる小さいカードには、何が出てくるかお楽しみ！の“ガチャ要素”を盛り込みながら、バトルに役立つ「アイテム」や、武器の進化に必要な「素材」などがプリントされます。

ゲーム結果が同じでも、ボーナスチップのランダム要素により、次のバトルが大きく変化します。プレイヤーはカードが出てくるまでワクワク感を持ち続け、カードを入手した後も、次のバトルへの期待感が持続します。

また、カード印刷時にごく稀に通常の2倍サイズの「ドデカード」を配出することがあります。このカードではキャラクターがパワーアップしているほか、ボーナスチップとして超強力武器を手に入れるためのキーアイテムを獲得できます。



ブキガミカード



ボーナスチップ



「ボーナスチップ」の効果発揮！



■筐体発オリジナルコンテンツ！

『ブキガミ』は『プリチケ』発の完全オリジナルコンテンツですが、タカラトミーアーツの多様な事業領域を活かして、ガチャ(カプセルトイ)や玩具菓子での商品化が進行しています。そのほかにも玩具やデジタルコンテンツなど様々な可能性があり、展開範囲を広げていきたいと考えています。

プロモーション面では、プリンタ搭載筐体初の試みとして、ニンテンドー3DSにてゲーム筐体と連動する無料ソフトを配信し、新規ファンの獲得を目指す予定です。

ほかにも無料トライアルカードの配布や、小学生男児向け雑誌での記事展開も予定しています。

タカラトミーアーツは、『ブキガミ』の投入により、拡大する男児向けキッズアミューズメント筐体市場に新旋風を巻き起こしてまいります。

【概要】

- 正式名称:『ブキガミ』
- ジャンル:超爽快ドデカブキバトル
- プレイ人数:1~2人
- 稼動時期:2014年7月
- プレイ料金:1回100円
- プレイ時間:約5~6分
- 権利表記:©T-ARTS

<http://www.takaratomy-arts.co.jp/specials/bukigami/>



カメラでパシャッと誰でもデビュー！



『プリパラ』について



JS(女子小学生)にアミューズメントゲームブームを巻き起こすきっかけになった稼動中の『プリティーリズム』シリーズ。それを超える“アゲアゲのライブ体感”ができる新アミューズメントゲームが『プリパラ』です。新筐体『プリチケ』のもう一つのコンテンツとして、2014年7月から稼動します。

撮影用カメラと輝くLED照明、LTE通信機能を搭載！オールキラキラ仕様の「スナッフオフカード」=「プリチケ」(プリパラチケット)をプリントします。

【コンセプト】

友達の「マイキャラ」とチームを組んでライブデビュー！

女の子の夢を叶えるチケット「プリチケ」があれば、自分の「マイキャラ」がアイドルテーマパーク「プリパラ」でライブデビューできちゃう！友達の「マイキャラ」とチームを組んでかわくステージ衣装でコーデしたら、アイドルたちのセンターに立ってアゲアゲのライブステージでアピール！みんなからの「いいね♡」をもらってランキングのトップを目指しちゃおう！



■ 女児筐体初の撮影用カメラ搭載！

筐体上部に取り付けられているカメラを使って写真を撮影すると、自分の写真がチケットにプリントされて“世界で一枚の自分だけの「プリチケ」”になります。プレイヤーは自分の写真がプリントされたチケットを使って遊ぶことで、“自分のアイドル「マイキャラ」をゲームの世界でデビューさせる”という参加意識が高まります。

“プリチケ”は、2つに割ると「マイチケ」と「トモチケ」という二つのチケットに分かれます。「マイチケ」部分にはチームのグラフィックとキャラクターのニックネーム、「マイキャラ」の成長データや、ゲームのあとに新しくもらえるステージ衣装のデータなど密度の高い情報がプリントされています。

また、ゲーム以外でも100円で撮影ができる「プリフォトモード」が搭載されています。



プリフォト
モード



マイチケ

トモチケ

■ 「トモチケ」交換で繋がる女の子たちのデジタル&アナログコミュニケーション！

「トモチケ」にはプレイヤーの写真や「マイキャラ」のコーデ、ランクが記録されており、名刺やプロフィールのように友達と交換をして使います。交換した「トモチケ」を筐体でスキャンすると、「トモチケ」の持ち主である友達の「マイキャラ」がゲーム画面に登場してアイドルチームを結成し、一緒にダンスします。

「トモチケ」はたくさんの友達と交換したり、同じ友達からコーデが違う「トモチケ」をいくつももらったりとコレクション性の高い遊び方ができます。これにより、友達とのアナログなコミュニケーションの繋がりを広げたり深めたりすることができます。



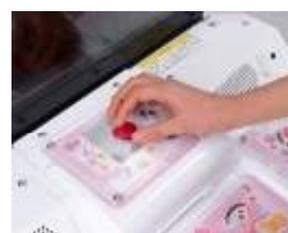
■女児筐体初の大型画面でアゲアゲなチームライブを体感!

プレイヤーは自分で作った「マイキャラ」をアイドルチームのセンターにして、歌とダンス、ランウェイウォークやメンバーアピール、メイキングドラマなどをリズムゲームを通じて体感していきます。32インチの大型モニターによって、今までにないキャラ数によるパフォーマンスや臨場感溢れる光と音のライブを、まるで劇場アニメ映像のようなグラフィックで再現することが可能になりました。プレイヤーが楽しめることはもちろんのこと、筐体の周りにいる人たちを観客にさせるような迫力があります。



■玩具連動や『プリティーリズム』シリーズとのリンク

『プリパラ』筐体では、本体上部の「マルチサイズスキャナー」により、様々なアイテムをスキャンすることができます。現在も好評稼働中の『プリティーリズム』シリーズの「プリズムストーン」を読み込むことで同シリーズのファンも楽しめるようになっております。また、既に発売されているニンテンドー3DSソフト「プリティーリズム・レインボーライブ きらきらマイ☆デザイン」の二次元コードコーデや、今後発売予定のガチャや玩具菓子、玩具の「プリチケ ミルフィーコレクション」などのデータもゲームに読み込むことが可能です。



当社では、『プリパラ』を通じて、女の子たちに「トモチケ」を使った新しい形の遊び・デジタルとアナログが融合する新しいコミュニケーションを提供していきたいと考えています。

また、今後撮影用カメラを使ったモデルコンテストの実施やアパレル通販との連動、筐体の画面と通信を使ったデジタルサイネージによるオシャレ情報や広告の配信など、“女の子たちのオシャレソーシャルハブ”としての展開を予定しております。

【概要】

- 正式名称:『プリパラ』
 - ジャンル:カメラ搭載チームライブ体感ゲーム
 - プレイ人数:1人
 - 稼働時期:2014年7月
 - プレイ料金:1回100円
 - プレイ時間:約5~6分
 - 権利表記: © T-ARTS / syn Sophia
- © T-ARTS / syn Sophia / テレビ東京 / PP製作委員会
<http://www.takaratomy-arts.co.jp/specials/pripara/>

※画像は開発中のものになります。