

キッズカードバトルゲーム『真・百獣大戦 アニマルカイザー』 第1弾が新筐体となって1月20日より中国市場で稼働開始！

成長著しい中国キッズカードゲーム市場で長期安定稼働を計画

株式会社バンダイナムコアミューズメント(本社:東京都港区/社長:川崎寛)は、ゲームセンター向けキッズカードバトルゲーム『真・百獣大戦 アニマルカイザー』(以下「アニマルカイザー」) 第1弾の稼働を、本日2022年1月20日(木)から中国市場で開始します。

「アニマルカイザー」は、2007年に日本で稼働開始以降、「動物」というお子さまに世界普遍的に人気がある題材のカードゲームとして人気を博し、北米・南米・欧州・アジア・オセアニア11の国と地域で5,000台以上を展開しました。

中国市場においては2012年から稼働し、多くのプレイヤーの支持を得る中、2018年以降中国におけるキッズカードゲーム市場の急成長の背景を受けて、現地運営会社からの強いリクエストにお応えし、新筐体での増台稼働を決定しました。

「アニマルカイザー」の筐体は鮮やかな赤色基調で、LEDで光るライオンマークのカードリーダーが特徴的な新筐体となり、モニターサイズも旧筐体の17インチから22インチにサイズアップ、第1弾カードは全78種で構成されています。アニマル・ストロング・ミラクル3種のカードを駆使し、実在の「動物」たちがさまざまな技を繰り出すゲーム性はそのままに、ゲームをしなくてもカードだけ購入できるモードを追加し、お子さまだけでなく、カードコレクターの需要にも応えています。

「アニマルカイザー」は現地販売代理店の広州市凱昌電子有限公司(<http://www.mecpower.com.cn>)と連携し、第1弾を中国の春節時期に合わせて稼働開始、以後、全14弾の稼働を予定していますのでご期待ください。

製品情報や設置店舗情報は当社の現地関連会社であるバンダイナムコアミューズメント上海の公式「微博」(<https://weibo.com/bandainamcoamsh>)でご確認ください。

なお、製品公式「微信」も公開を予定しています。



【詳細は次頁をご覧ください】

■『真・百獣大戦 アニマルカイザー』とは

アニマル・ストロング・ミラクルの3種類のカードを組み合わせ、動物ならではの躍動感とスピード感や大迫力のバトルシーンを楽しめる、キッズ向けカードバトルゲーム。ゲームに登場する動物は世界中に実在する動物で、カードを集めて楽しく動物に関する知識も学べます。1回プレイするごとにカードが1枚出てくるほか、カードだけ購入できるモードも搭載しています。



『真・百獣大戦 アニマルカイザー』概要	
ジャンル	キッズ向けカードバトルゲーム
稼働時期	2022年1月20日(木)
プレイ人数	1～2人
プレイ料金	中国現地運営会社により設定されます
公式微博	万代南梦宫游乐空间 (https://weibo.com/bandainamcoamsh)
権利表記	©2007 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. ©2021 BANDAI NAMCO Amusement Inc. ANIMAL KAISER is a trademark/registered trademark of BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

※ニュースリリースの情報は発表日現在のものです。発表後予告なしに内容が変更されることがあります。※画像はイメージです。