

ご参考 コラボレーション作品、制作・開発パートナーについて

■株式会社コーエーテクモゲームス（「信長の野望」シリーズについて）

戦国時代の日本を舞台に、織田信長や武田信玄、上杉謙信といった大名となり、天下統一を目指す歴史シミュレーションゲーム。1983年3月30日に第1作「信長の野望」を発売。世界累計出荷本数は1,100万本を突破。

今冬に発売を予定しているシリーズ最新作「信長の野望・飛翔」では、戦国時代に生きた武将たちが本来持つ戦う理由「大義名分」に着目し、敵も味方も巻き込んだ虚々実々の戦国体験を実現します。また、約20年ぶりに町づくり内政が復活。進化したグラフィックで表現される自分だけの城下町を自由に開発できます。さらに、シリーズ初のストーリーモードを搭載。戦国時代やシミュレーションゲームに詳しくない方でも、安心して物語を楽しみながら織田信長の一生を追体験できます。

最新作「信長の野望・飛翔」公式サイト：<https://www.gamecity.ne.jp/hishou/jp/>

■MyDearest 株式会社

MyDearest 株式会社は、「人生を変えるような物語体験をつくり、届ける」をミッションに掲げているスタートアップです。日本発のVRゲームで世界のα世代・Z世代市場を開拓するXRコンテンツスタジオを展開。自社オリジナルタイトルはMeta Questのストアランキングで上位を獲得し「8番出口VR」、「SASUKE VR」などIPを元にしたVRゲームも制作・パブリッシングしています。XR領域の高いコンテンツ企画力・開発力を武器に、大手企業や行政機関に「XR・メタバースの総合商社」として、XRコンテンツ、Roblox、VRChat、ロケーションベースエンターテインメント（LBE）、スマートグラスなどのプロジェクトを企画から制作まで支援。2026年1月末に株式会社Moguraと経営統合し、国内随一の専門家集団によるコンサルティングやマーケティング・PR支援などを含め一気通貫でサポートしています。

公式サイト：<https://mydearestvr.com/>

■株式会社 ABAL

株式会社ABALは、自由に歩きながら没入体験ができるフリーローム型のサービスを、独自の特許技術（合計18件）に基づくロケーションベースXRプラットフォーム「Scape®」を基盤に、リアルとバーチャルの境界を越えてその世界に入り込む体験を提供しています。

『戦慄迷宮：迷』『THE SUNSET OF MARS』『逃走中リミナルワールド VR空間で逃げ切れ』『ウルトラマンXRジャーニー 光の国ミュージアム』『Ave Mujica XR』『Ave Mujica -pupa ludere-』『小倉城XR脱出ゲーム』の等の製作をし、現在（2026年8月）国内外10拠点で同時展開をしております。本作品では「Scape®」による技術提供・実装協力を担当。

公式サイト：<https://www.abal.jp/>

■関西テレビ放送株式会社

カンテレXR事業が担当。XRコンテンツを企画・制作から上映まで一貫してプロデュースできる強みを活かし、イベント開催のほか、企業や自治体等にもサービスを提供しています。2030年の大阪IR（統合型リゾート）開業を見据え、一層の成長が見込まれるLBE分野を強化しており、特に体験者が自由に歩き回りながら楽しめる「フリーロームXR」領域において、体験施設の運営やコンテンツ製作に取り組んでいます。

公式サイト：<https://www.ktv.jp/xr/>