

平成30年12月11日

各 位

会社名 株式会社ウェッジホールディングス
 代表者名 代表取締役社長兼CEO 此下 竜矢
 (コード2388 東証 J A S D A Q 市場)
 問合せ先 開示担当 小竹 康博
 (TEL 03-6225-2207)

TCG『ハイキュー!!バレーボールカードゲーム』
 商品発売イベント インドネシア

当社(本社:日本国東京都中央区、代表取締役社長兼CEO:此下竜矢)は、現在東南アジア各国において、トレーディングカードゲーム(TCG)「Haikyuu!! Volleyball Card Game」の各国言語による商品化と販売展開を進めております。本日、2018年12月11日、インドネシアのジャカルタにて当社コンテンツ事業のインドネシア拠点Brain Navi Indonesia(以下、「BNI」といいます。)が、11月のベトナムでの発売に引き続き、インドネシアで発売する公式カードゲーム「Haikyuu!! Volleyball Card Game」の製品発売イベントを行いました。同イベントに関する現地プレスリリースの内容を下記お知らせいたします。



PT. Animart hobi kreatif (インドネシア販売店)
 左から、当社社長兼CEO此下竜矢、PT. Animart hobi kreatif
 Mr. Frans Setiadi (managing director)、同Ms. christy then



PT. GRAMEDIA ASRI MEDIA (インドネシア販売店)
 左から、当社社長兼CEO此下竜矢、PT. GRAMEDIA ASRI MEDIA
 Mr. dede septianto (Merchandise superintendent)



現地報道関係者の方々



報道関係者もその場で「Haikyuu!! Volleyball Card Game」を好きになっていただきました



展示された当社制作商品

(以下、現地プレスリリースの翻訳)

2018年12月11日、Brain Navi Indonesiaは、インドネシア ジャカルタのCoHive D Labにおいて、今後インドネシア市場で展開する「Haikyuu!! Volleyball Card Game」の製品発売イベントを行いました。この商品は、日本で最も人気のあるトレーディングカードゲーム(TCG)の1つです。今回の商品は、現地言語（インドネシア語）に翻訳された正式版として発売されます。

イベントには、Gramedia様、bilibli様、Animart様をはじめ、インドネシア国内の販売企業様やエンターテインメント業界の数多くの企業様やパートナー様に参加頂きました。

TCGは1993年に日本で開発され、その後、質と量の両面において驚異的な成長を遂げ、今では、日本のエンターテインメント業界の主力製品の1つになっております。市場規模は日本国内では1千億円前後であり、トイ市場全体の約10%を占める商品となっております。

「遊戯王」、「デュアル・マスターズ」、「カードファイト!!ヴァンガード」、「ヴァイスシュヴァルツ」などの人気TCG商品は日本国内のみならず、多くの国で現地語翻訳され、世界各地で多くのプレイヤーを魅了し、今もその市場は、急速に拡大しています。

2名での直接対戦スタイルで勝利するには、プレイヤーは異なる種類のカードを組み合わせ、様々な戦略を用いる必要があります。それ故、TCGは戦略的思考力と創造力を養うゲームとなっております。同時に、ファンにとっては、繊細かつ独創的にデザインされたカード自体の収集も楽しみ

の一つとなっております。

インドネシア語版公式TCGはこれまで1例を除いて存在せず、現在では販売されているものはありません。インドネシアのプレイヤーの多くは、日本や他の国から輸入されたTCG製品や海賊版を楽しんできました。また、その言葉の壁によって多くのファンがTCGを完全に楽しむことができていませんでした。インドネシアのTCG市場はこれまで見落とされていました。

Wedge Holdings Co., Ltd. (日本) 傘下のBrain Navi Asiaは、インドネシアのTCGファンの本来のニーズを実現化するために、当社が開発に携わり、株式会社タカラトミー様が製造販売するTCG「ハイキュー!!バボカ!!」の6言語での販売ライセンスを取得いたしました。今回はそのインドネシア語版の発売となります。

非常に面白く、知的でもあるTCG「ハイキュー!!バボカ!!」は、ファンコミュニティの期待を満たすため、翻訳の段階から設計そして編集に至るまで完璧に仕上げました。そして、これからインドネシアの若い世代の方々に、この新しい健全なエンターテインメントを提供していきます。発売開始段階において、Brain Navi Indonesiaは、全国規模でスターターデッキVol.1「烏野」を以下のスケジュールで発売開始いたします。

2018年12月14日～ blibli ホビーショップ

2018年12月16日～ Gramedia ブックストア (限定店舗のみ)

製品発売イベントでは、主要TCG商品「ハイキュー!!バボカ!!」の紹介に加え、Brain Navi Indonesiaが、Brain Navi Asiaによるインドネシア及びアジアにおける今後の他のTCG商品の展開やプロジェクトなどについて発表いたしました。

イベント来場者は、TCG商品「ハイキュー!!バボカ!!」の日本語版、インドネシア版、ベトナム語版それぞれのバージョンを確認し、更にゲーム説明コーナーにおいてゲーム模様を観戦したり、ゲームに実際に参加し、商品の面白さに直接触れていました。インドネシアは人口2億6,000万人と東南アジア最大の国家であり、またその若年人口の割合が非常に高い点などから、今後大きな市場として期待するとともに、この多数の潜在ファンをワクドキさせる、そのチャンスに恵まれましたことを心から楽しみにしております。

Brain Navi Indonesiaについて

Brain Navi Indonesia (BNI) は、インドネシアにおける当社コンテンツ事業のブランド名です。BNIは、カードゲーム製品の輸入販売、コンテンツライセンス事業および同事業に関するコンサルティング、また日本のコンテンツ関連商品のインドネシアにおけるプロモーション業務を行ってまいります。

Brain Navi Asia (株式会社ウェッジホールディングス社内) について

(東京証券取引所JASDAQ上場 証券コード 2388)

所在地：〒103-0023 東京都中央区日本橋本町1丁目9-4 ヒューリック日本橋本町1丁目ビル8階

2001年設立。現在、昭和ホールディングスグループの一員。株式会社ウェッジホールディングスは、日本のみならず世界において有数のゲーム開発・編集会社であり、タカラトミー、コナミ、バンダイの有名タイトルの製作にも携わってきました。東証JASDAQに上場しております。

「Haikyuu!! Volleyball Card Game」とは？

「Haikyuu!! Volleyball Card Game（日本語名：ハイキュー!!バボカ!!）」は、2014年にタカラトミーから発売されたトレーディングカードゲーム(TCG)です。2012年から集英社で出版されている、古舘春一作の有名なコミック「ハイキュー!!」をもとに作られました。当コミックシリーズは、インドネシア国内では m&c! Publishing - PT Gramedia Pustaka Utamaが出版しているものです。

「ハイキュー!!バボカ!!」は、TCGのカジュアルプレイヤーたちの心をつかんだことから人気上がり、「初めて遊ぶTCG」、かつアニメファンの「二つ目のホビー」として認識されるようになりました。

Haikyuu!!Volleyball Card Gameで遊ぶことで、ユーザー自身が「情熱」「努力」「友情」の価値を知るハイキュー!!のキャラクターになりきります。同時に、TCGは「リソースマネジメント」「プランニング」「エグゼキューション」を必要とすることから、ユーザーは戦略的思考をするようになり、同時にビジネスにおける戦略的思考の絶好のシミュレーションを得ることができると言えます。

Haikyuu!!Volleyball Card Gameは、現在インドネシアにおいて発売されている唯一の公式インドネシア語TCGとなります。

2種類の製品・スターターデッキとブースターボックスがあります。

スターターデッキ：40カード。初心者向け（想定小売価格：135,000 IDR / デッキ）

ブースターボックス：24パック、1パック6カード入り。スターターデッキをより攻撃力のある構成にしたい方に（想定小売価格は、後日公表予定）

詳しくはこちらまでお問い合わせください。

Mr. Ardiatma Mardhika（コンテンツ事業プロジェクトマネージャー）

PT Showa Rubber Indonesia

事務所代表番号：+62-21-29000307

携帯電話番号：+62-81-19959778

Email: ardiatma.ma@brain-navi.asia

以上