

「AEW」のプロレスゲーム開発開始



株式会社ユークス

「All Elite Wrestling」（以下「AEW」）は、2020年11月10日（米国時間）に開催したスペシャルイベントにおいて、【AEW GAMES】の発足を発表し、コンソールゲーム向けソフトの開発会社としてユークスを指名しました。

「AEW」のCEO兼GMであるトニー・カーンは、次のように述べています。

『2年足らず前に「AEW」の立ち上げでプロレス業界に衝撃を与え、これからは新たな革命的なゲームを展開できるということは驚くべきことです。我々はファンの声に耳を傾けるようにしており、新鮮で奥深いゲーム体験がプロレス体験全体にとって重要であることを心得ています。ファンの声を反映した次世代コンソールプロレスゲームをファンの皆様に楽しんでいただくことは我々の喜びでもあります。これは、世界中のプロレスファンにとって、ゲームの新しい時代の始まりに過ぎません。』

ケニー・オメガとAEW GAMESチームは、ファンの皆様に最新情報および開発中のコンテンツを次の媒体にて紹介していきます。

[YouTube.com/AEWGames](https://www.youtube.com/AEWGames)

twitter.com/AEWGames

[Instagram.com/playAEWGames](https://www.instagram.com/playAEWGames)

[Facebook.com/playAEWGames](https://www.facebook.com/playAEWGames)

[AEWgames.com](https://www.aewgames.com)

【プロレス団体「AEW」とは (<https://www.allelitewrestling.com/>)】

社長兼CEOのトニー・カーンによって設立されたAEWは、コーディ&ブランディ・ローデス、ケニー・オメガ、ヤング・バックス（マット&ニック・ジャクソン）、クリス・ジェリコ、ハンクマン・ペイジ、ジョン・モックスリーたちが華々しく活躍する新しいプロレス団体である。そして、世界最高峰の才能を誇るスター選手たちが参戦する興行で、新たなスピリッツと風そしてエネルギーを吹き込み、プロレス業界の構図に一石を投じている。AEWの旗揚げ興行は、2019年5月にラスベガスで開催されたDOUBLE OR NOTHING PPVで、チケットは完売であった。

●AEWは、2019年10月2日午後8時から10時（東部標準時）にTNTで毎週水曜日に「AEW DYNAMITE」の放送を開始し、現在も放送されている。この番組は水曜日に放送されるプロレス番組で最高視聴率を誇り、若いプロレスファンを魅了している。複数の媒体で楽しめるAEWのコンテンツには、毎週配信される「AEW DARK」、舞台裏を見せる「Being the Elite」というYouTubeシリーズ、ワーナーメディアと共同制作した週刊ポッドキャストシリーズ「AEW Unrestricted」も含まれている。詳細はSNSにて。

[YouTube.com/AllEliteWrestling](https://www.youtube.com/AllEliteWrestling) twitter.com/AEW, [Instagram.com/AllEliteWrestling](https://www.instagram.com/AllEliteWrestling), [Facebook.com/AllEliteWrestling](https://www.facebook.com/AllEliteWrestling), [AEWgames.com](https://www.aewgames.com)

<ご参考>

【株式会社ユークスについて(<https://www.yukes.co.jp/>)】

ユークスは、プレイステーションで家庭用テレビゲーム史上初の3Dプロレスを開発して以来、格闘ゲームでは世界をリードし続けている。ユークスの強みは、ゲームのモチーフとなる題材を徹底的に研究し、コンシューマゲームとして最適な形で商品化する企画力と、それを可能にする技術力である。2000年から2018年に手掛けたプロレステレビゲームシリーズでは、ギネス世界記録において、「Longest-running annual wrestling videogame series」（最も長く続いている、毎年発売されているプロレスゲーム）として認定されているほか、海外プロレスの日本公演の実現や、「新日本プロレス」の筆頭株主を請負うなど、プロレスの発展にも寄与してきた。

近年ではプロレス以外でも、ARの分野への積極的な挑戦も行っており、「AR」（拡張現実）から生まれた「REAL」（現実）のARパフォーマーによるライブプロジェクト「ARP」が注目されている。

もう一つのユークスの強みは、海外市場での強さであり、海外のパートナーとの良好な関係構築にて立証している。

また、国内アミューズメントマシーンにおける画像制作分野においても、そのクオリティは、取引先から高く評価されている。

ユークスは、今後もお客様の嗜好を的確にとらえ、市場環境に適合した開発・販売戦略を展開することにより、「ユークスブランド」の成長を推進していく。

<主なタイトルの実績>

- 「海外プロレス」シリーズ(累計7,100万本)
 - 「UFC Undisputed」シリーズ(累計1,000万本)
 - 「ARP」（観客動員数累計41,300人）
- 順不同

◆本件に関するお問い合わせ先

株式会社ユークス

事業推進室：寺杉 隆志(てらそま たかし)

TEL：045-451-5217 FAX：045-440-1533

MAIL：terasoma@yukes.co.jp