

2026年9月24日

報道機関各位<<お知らせ>>

阪急阪神ホールディングス株式会社

**デジタルエンタテインメント事業における体験型コンテンツ分野への参入に向けて
コーエーテクモゲームス社「信長の野望」とコラボレーションした VR コンテンツを開発します**

阪急阪神ホールディングス株式会社（以下、「当社」）は、デジタルエンタテインメント事業における体験型コンテンツ分野への参入に向けて、VR（仮想現実）技術を活用した作品を開発し、10月上旬に実証実験を実施します。

本取組においては、株式会社コーエーテクモゲームスとコラボレーションし、戦国時代の武将、織田信長を題材とした「信長旅記（しんちょうりよき）Driven by 信長の野望」（英語表記：THE JOURNEY TO NOBUNAGA Driven by NOBUNAGA'S AMBITION）（仮題）を開発します。「戦国時代を自らの足で歩く」をコンセプトに、「信長の野望」シリーズが持つ映像・音楽などを盛り込み、同作品のファンの方だけでなく、歴史ファンの方にも楽しんでいただける作品づくりを目指します。

当社グループは、都市交通事業、不動産事業、エンタテインメント事業などの幅広い事業を通じて、リアルな場を起点とした体験価値の創出に取り組んできました。

当社では、ライフスタイルの変化等によって市場環境の大幅な変化が予想されることを踏まえ、これまで培ってきた知見を活かした新たな体験価値を提供し続けていきたいと考えており、今回の実験結果の分析等を踏まえて、2027年度中に同分野への本格参入を目指します。



「東京ゲームショウ2026」の様子(9月19日)



※本コラボレーションは9月17日（木）～21日（月・祝）に幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2026」において、プロモーション動画を公開、発表しています。

■本作品「信長旅記 Driven by 信長の野望」（仮題）の実施について

事業主体・企画・開発	阪急阪神ホールディングス株式会社
制作	MyDearest 株式会社
技術協力	株式会社 ABAL
制作協力	関西テレビ放送株式会社
実証実験の時期	2026年10月上旬
実証実験の場所	関西テレビ放送株式会社「なんでもアリーナ」（大阪市北区）
一般公開の開始時期	2027年度（予定）
一般公開の場所	首都圏（予定）
本作品の関連リンク	公式HP： https://nobutabi.jp/ 公式X： https://x.com/nobutabi_vr

※各社様の詳細については別途添付資料もご参照ください。

※本実証実験には、一般のお客様はご参加いただけません。

※一般公開における価格、チケットのお買い求め方法などは未定であり、決まり次第ご案内いたします。

以上

【別途添付資料】**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

【お知らせ配付先】青灯クラブ、近畿電鉄記者クラブ ほか

【報道機関からのお問い合わせ先】

阪急阪神ホールディングス株式会社 広報室 広報部 TEL：06-6373-5092

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/>