



2025年12月17日

各 位

子会社クレーンゲームジャパン、オンラインクレーンゲーム「クレマス」で
『科学忍者隊ガッチャマン』NFTカードパックを12月に提供開始
～クレーンゲーム景品として国内初のNFTカードパックを展開、
Web3「Project J」との共同取組み～

当社の子会社であるクレーンゲームジャパン株式会社（以下「クレーンゲームジャパン」）は、2025年8月25日付「子会社クレーンゲームジャパン、オンラインクレーンゲームにNFT獲得機能を導入」、同年8月26日付「Web3アセットを牽引する新プロジェクト「Project GJ」を本格始動」、および同年9月3日付「子会社クレーンゲームジャパン、「Project J NFTカードパック」をクレーンゲーム景品として9月中に提供開始を目指す」にて既報のとおり、人気アニメ『科学忍者隊ガッチャマン』を題材とした「Project J NFTカードパック」を、運営するクレーンゲームサービス「クレマス（クレーンゲームマスター）」の景品として2025年12月17日より提供開始いたしますことをお知らせいたします。

国内初、NFTカードパック景品が登場
『科学忍者隊ガッチャマン』 × オンラインクレーンゲーム
クレマス

©Tatsunoko Production

CRANE GAME JAPAN

本取組みは、クレーンゲームの景品として NFT カードパックを提供する国内初の事例（クレーンゲームジャパン調べ）であり、ブロックチェーン技術を活用した新しいデジタルコレクティブル体験を一般ユーザーに提供するものです。

1. 提供内容

ユーザーはクレーンゲームジャパンが運営するオンラインクレーンゲームサービス、「クレマス～クレーンゲームマスター～」を通じて、景品として NFT カードパックを獲得することが可能となります（必ず取得できるものではありません）。取得後は NFT ウォレットに送信され、デジタル資産としてコレクションや取引が可能となる予定です。

なお、NFT ウォレット送信機能は、2025 年 8 月 25 日付「子会社クレーンゲームジャパン、オンラインクレーンゲームに NFT 獲得機能を導入」にて既報の機能を基盤として実装済みであり、本カードパック景品にも対応予定です。

開始日：2025 年 12 月 17 日

展開場所：オンラインクレーンゲーム「クレマス」アプリ内

景品ラインナップ：

- NFT カードパック
 - Legendary Pack : 5 個
 - Super Rare Pack : 40 個
 - Common Pack : 120 個

※各 NFT はウォレット連携を通じてユーザーに付与されます。

監修：タツノコプロ



景品入手方法：

「クレマス」アプリ内の特設ブースで対象台をプレイ。景品を獲得した方はマイページよりウォレットへNFTの付与依頼を行えます。（配送を伴わない「デジタル景品」として新しい獲得体験を提供）

2. 実施の背景

本コラボレーションは、「ゲーム×IP×デジタルコレクティブル」という新たな体験領域の開拓を目的として企画されました。

オンラインクレーンゲームユーザー（20～40代）に向け、従来の”実物景品”に加えて、NFTというデジタル資産を獲得する体験を創出します。これにより、アニメ・ゲームIPファンのエンゲージメントを拡張し、ファン層の再来訪やコミュニティ活性化を図ります。

また、本施策はNFTプロジェクト「Project J」との共同推進によるものです。Project Jは、人気アニメやアーティストと連携し、NFTを通じたファンエコノミーの構築を目指すWeb3プロジェクトで、本コラボではガッチャマンNFTカードパックを「クレマス」限定のクレーンゲーム景品として展開。NFTを”遊んで手に入れる”新しい体験モデルを実現します。

3. 本取組みの意義

今回の取り組みは、クレーンゲームというリアルなエンターテインメント体験と、NFTという最先端のWeb3技術を融合させる大きな一歩です。従来の遊技体験に「獲得した瞬間からデジタル資産になる」という新しい価値を加えることで、世界中のユーザーに向けて新たなNFTエンターテインメントを提供してまいります。

4. Project Jについて

Project Jは、Web3技術を活用し、アニメ・ゲーム・アートの領域を横断するNFTプロジェクトです。

本コラボを通じて、NFTを楽しみながら獲得するユーザー体験を実現し、従来のコレクション文化をアップデートします。今後はAMA(Ask Me Anything)の開催やSNSキャンペーンを実施し、NFT初心者にも親しみやすい形でデジタル資産の新たな価値を発信していきます。

公式サイト：<https://www.projectj-tcg.com/>

5. 『科学忍者隊ガッチャマン』について

『科学忍者隊ガッチャマン』は、1972年に放送を開始したタツノコプロ制作のSFアクションアニメ。地球征服を狙う悪の組織ギャラクターに立ち向かう、5人の若き科学忍者隊の活躍を描いた日本アニメ史に残る名作です。

半世紀を超えて今もなお愛され、リメイクや新メディア展開など、グローバルで根強いファンを持ちます。

公式サイト：<https://tatsunoko.co.jp/>

6. 今後の展望

クレーンゲームジャパンでは、本プロジェクトを通じて”オンラインクレーンゲーム×NFT”という新たなエンターテインメント領域の確立を目指します。デジタルとリアルを融合した景品体験を通じ、IP ホルダー・ユーザー・事業者の三者に価値をもたらす仕組みを構築。今後も Project J を中心に、国内外の IP を活用した Web3 型エンタメ企画を順次展開してまいります。

当社は「多様性を通貨にする」を掲げ、Web3 技術を核とした通貨の専門集団として、子会社のこうした新規事業を戦略的に支援し、グループ全体で「善いことをした人が得をする世界」の実現を推進してまいります。

なお、本件が当社連結業績に与える影響は軽微です。

※本リリースは情報開示を目的としており、暗号資産の購入や売却を勧誘するものではありません。

※記載された時点での情報に基づいており、今後の運営方針や仕様は変更となる可能性があります。

■ 運営会社概要



会社名：クレーンゲームジャパン株式会社

所在地：東京都港区赤坂四丁目 9 番 17 号 赤坂第一ビル 11 階

代表者：代表取締役会長 松尾 基

代表取締役社長 木村 雄幸

URL：<https://cranegame.co.jp/index.html>

クレーンゲームジャパン株式会社は、abc 株式会社(証券コード:8783 東証スタンダード市場)のグループ企業として、オンラインクレーンゲーム「クレマス(クレーンゲームマスター)」などを運営するエンターテインメント企業です。インターネットを通じて実際のクレーンゲーム機を遠隔操作できるサービスを中心に、アプリ・ウェブ両面での運営ノウハウを活かした IP コラボレーションやプロモーション企画を展開。リアルとデジタルを融合した新しいエンタメ体験を創出しています。

■ abc 株式会社について <https://www.gfa.co.jp/>

abc は「多様性を通貨にする」を掲げます。私たちのアイデンティティであり、北極星であるこの言葉は、未来社会への約束です。私たちはこの言葉を、経営、事業、クリエイティブの判断軸としてことで、Web3 技術を核とした通貨の専門集団として、従来の金融システムの枠組みに捉われない「善いことをした人が得をする世界」を目指します。

abc のグループ企業ネットワークにも「Tokenized by abc」をブランド表記として加え、各事業と一緒に示すことで、統一的なブランドマネジメントを通じて、グループ全体として多様性を通貨にし、新しい価値交換システムを提供していきます。

所在地：東京都港区赤坂四丁目 9 番 17 号 赤坂第一ビル 11 階

代表者：代表取締役 松田 元

事業内容：企業・ファンド等への投資、投資先支援、不動産関連事業、暗号資産関連事業

《本件に関するお問い合わせ先》

abc 株式会社 経営企画部

pr@abc-chain.com

以上