

2013年6月6日

フェイス・ワンダワークス、RPG のカリスマクリエイター集団
「グループ SNE」とのコラボレーション企画第一弾始動
ゲームブックアプリポータルサイト「iGameBook」にて
今夏よりiOS アプリを独占配信



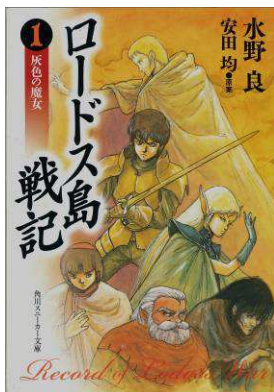
iGameBook
read, play and cheat

株式会社フェイス・ワンダワークス(本社:東京都港区、代表取締役:石井 貞之、以下 FWW)は、累計 1,000 万部を誇るファンタジー小説「ロードス島戦記」などで知られるクリエイター集団、株式会社グループエス・エヌ・イー(本社:兵庫県神戸市中央区、代表取締役社長:安田均、以下グループ SNE)と、ゲームブックアプリポータルサイト「iGameBook」での事業提携を行います。まずは、コラボレーション企画の第一弾として、グループ SNE が権利保有するゲームブック書籍を iOS アプリとして今夏より独占配信します。

グループ SNE は SF、ファンタジー小説の翻訳者であり、日本のロールプレイングゲーム界の草分け的存在である安田均が率いるゲーム・デザイナー集団です。日本国内で最も普及したテーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下、TRPG)「ソード・ワールド RPG」や、国産ファンタジーとして有名な「ロードス島戦記」をはじめとして、多くのゲームや小説作品を世に送り出しております。

「iGameBook」では第一弾タイトルとして、これからの季節にピッタリのホラー系ロールプレイングゲーム「ゴーストハンター」シリーズの最新作「スペイン屋敷の恐怖」、第二弾は TRPG の人気ジャンルである「キャット&チョコレート」物の「魔女館からの脱出」などを配信予定です。

今後、FWWとグループ SNE は、ゲームブックのみならず、世界のボードゲームや同人作品などのアプリの共同開発なども視野に入れた、多岐に渡るコラボレーション企画を続々と実施していく予定です。



「iGameBook」とは・・・

URL: <http://igamebook.jp/>

80年代に世界中で人気のあった「ゲームブック」のスマートフォン、タブレット端末向けアプリのポータルサイトです。「ゲームブック」は読者の選択によってストーリー展開が変わるロールプレイングゲーム形式の書籍です。配信中のアプリは音声やアイテム管理など電子書籍ならではの機能を持ち、「Read, Play and Cheat」のコンセプトで、ゲームブック定番の遊び方であるイカサマプレイもできます。

「安田均」とは・・・

1970年代から1980年代前半にかけて英米SF小説の紹介者、翻訳者として活躍し、1980年代後半からデビューした翻訳者に大きな影響を与えました。1980年代後半からゲームの分野にも進出し、自ら創業した「グループSNE」(URL: <http://www.groupsne.co.jp/>)にてゲームブックやTRPGを手掛けています。

「テーブルトーク・ロールプレイングゲーム」とは・・・

ゲーム機などのコンピュータを使わずに、紙や鉛筆、サイコロなどの道具を用いて、人間同士の会話とルールブックに記載されたルールに従って遊ぶ“対話型”のロールプレイングゲーム(RPG)

「キャット&チョコレート」とは・・・

幽霊屋敷の中で起きる様々な危機を手持ちのアイテムを駆使して切り抜けるカードゲーム。手持ちのアイテムは「猫」「チョコレート」のように全く関連性の無いものがユーザーに付与されます。

＜本リリースについてのお問い合わせ先＞

株式会社フェイス・ワンダワークス

プロモーション管理部

TEL:03-5464-7655

info@faith-wonderworks.co.jp

<http://www.fait-h-wonderworks.co.jp/>

※本リリースに記載している会社名および製品名は、各社の商標または登録商標です。全ての掲載画像の転載を禁じます。

※フェイス・ワンダワークスについて <http://www.fait-h-wonderworks.co.jp/>

フェイス・ワンダワークス(代表取締役:石井 貞之、東京都港区)は、フェイス・グループの一員として「豊かさを届ける」を企業理念に、フィーチャーフォン・スマートフォン公式サイト運営、スマートフォン向けアプリなどのモバイルコンテンツ事業、映画・映像の企画・制作プロデュースを行う映像企画制作事業など、様々なエンターテインメントをエンドユーザーに届け、「喜び」と「感動」をもたらす新しいライフスタイルを提案する企業を目指します。

※フェイスについて <http://www.fait-h.co.jp/> (証券コード 4295 東証一部)

フェイス(代表取締役社長 平澤創、京都市)は、世界で初めて携帯電話の「着信メロディ」を考案・実用化*しました。動画・音楽をはじめとする様々なコンテンツサービス、医療・健康情報の配信や、オンラインゲーム等の、コンテンツの企画プロデュースから、プラットフォームの設計・構築、配信までワンストップで提供可能な体制を有しており、今後も拡大、多様化するユーザーニーズにあわせ、携帯、パソコン、デジタル家電等、あらゆる環境において、最適な『コンテンツ流通のしくみ』を創造し、さらなる高付加価値企業を目指します。(*当社調べ)