

「iGameBook」待望の Android 版、世界配信開始
第一弾は和製ゲームブック最高峰の呼び声高い
「展覧会の絵」1月10日(金)リリース
～iOS アプリ全作品の半額キャンペーンも開始～



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)は、iOS 向けに展開するゲームブックアプリのポータルサイト「iGameBook(アイゲームブック)」の Android 対応版を2014年1月10日(金)より開始します。第一弾として iTunes ブックカテゴリ 3 位を記録した人気作品「展覧会の絵」を世界配信としてリリースします。

これを記念して1月11日(土)～1月13日(月)の3日間、「スペイン屋敷の恐怖」や「顔のない村」など、現在配信中の iOS アプリ全作品を半額で購入できるキャンペーンを実施します。

「展覧会の絵」は、日本のゲームブック史上最高傑作との呼び声も高い、ムソルグスキーの代表作であるピアノ組曲「展覧会の絵」をモチーフにした作品です。記憶を失った吟遊詩人が「展覧会の絵」の楽曲を元に描かれた10枚の幻想的な絵画「侏儒(しゅじゆ)」から「キエフの大きな門」までを旅しながら、自分の記憶を取り戻していくストーリーです。文字と挿絵によるストーリー展開に加えて、音楽との融合という欧米の「ゲームブック」にはない iGameBook ならではの魅力的な作品となっています。

iOS 版アプリは昨年2013年にリリースされ日本における iTunes 総合カテゴリ 17 位、ブックカテゴリ 3 位を記録しています。今回の Android 版は多くのゲームブックファンからのリクエストに応えた待望のリリースとなります。今後はさらに「iGameBook」の既存作品はもちろん、新作も積極的に Android 版でのリリースを行いますので是非ご期待ください。

■アプリ画面イメージ



■アプリ詳細

アプリ名: 「展覧会の絵」 作者: 森山安雄 イラスト: みつきやよい(伊藤弥生)

対応 OS: Android 2.3 以上

価格: 無料 (一部追加購入あり)

URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.faiht.wonderworks.igamebook.tenrankainoe&hl=ja>

【iGameBook について】

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

2012年8月にオープンした、世界唯一*のゲームブックアプリのポータルサイト。ゲームブックとは1970年代に英国で誕生したファンタジー小説がメインの書籍カテゴリーであり、各パラグラフに用意された選択肢を読者が任意に選ぶことで、展開や結末が変化していくのが特徴です。当時はサイコロを振ったり、能力値や所持アイテム、MAP等を紙とエンピツで管理する手間がありました。iGameBookでは、よりラクして楽しめるようにそれらを全て自動で管理できるアプリとして展開しています。

和製ゲームブックの最高峰と名高い『展覧会の絵』や、App Store ブックカテゴリ 1位を獲得した『送り雛は瑠璃色の』ほか、新旧20以上の作品を展開中です>(*当社調べ)

＜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.faiht-wonderworks.co.jp/>

※フェイス・ワンダワークスについて <http://www.faiht-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・製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.faiht.co.jp/> (証券コード 4295 東証一部)

フェイスは、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。「あるものを追うな。ないものを創れ。」を企業理念に動画・音楽・ゲームや医療・健康情報などの様々な配信事業を行っています。サービス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、情報家電等、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、世界に向けてさらなる高付加価値企業を目指します>(*当社調べ)

※本リリースに記載している会社名、製品名は、各社および各団体の商標または登録商標です。