

ゲームブック最大級、20以上のマルチエンディング採用
やりこみ度 2000%の平成ヒーロー列伝
「魔人竜生誕」、iGameBook から iOS アプリで登場



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、ゲームブックポータルサイト「iGameBook(アイゲームブック)」の新作として、創土社の完全新作ゲームブック「魔人竜生誕」の iOS アプリを 2014 年 1 月 16 日(木)より独占配信を開始いたしました。

「魔人竜生誕」は、名作ゲームブックの復刊を主としてきた創土社から、初の完全新作として 2006 年に刊行されました。死の淵から蘇り超人となった青年を主人公に、次々と襲いかかる敵との熱い戦闘シーンが繰り広げられる特撮ヒーロー風バトルアクション作品です。ゲームブックのオーソドックスな遊び方である探索や謎解きなどのゲームシステムを最小限にとどめ、敵との戦いを前面に押し出した内容となっています。

また、エンディングはバリエーション豊かでドラマティックな 20 以上のストーリーが用意されており、やりこみ度も満載で何度も遊べる作品となっています。

挿絵にはオンラインゲームやスマートフォンアプリで活躍中の人気イラストレーター“BISAI”氏を起用しており、20 点以上の美しい描き下ろしイラストとともにストーリーが楽しめます。

■「魔人竜生誕」あらすじ

時は現代、舞台は日本。

遙か太古の昔から存在する超自然の影が、ついに目覚めた。

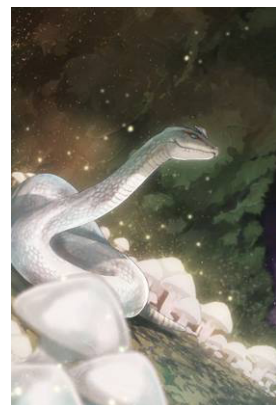
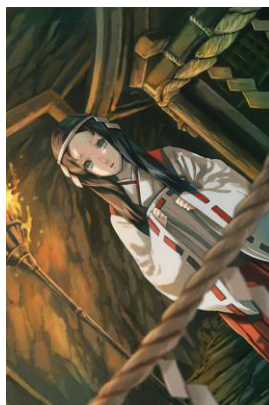
それは食らうだろう。自分以外の全ての存在を。

それは潰すだろう。地上にある人の世を。

そして、それを止められる物は、この世に存在しないだろう。

たった一人を除いては。そのたった一人、魔人竜ジーレギオンとは、あなた自身だ。

■アプリ画面イメージ



■アプリ詳細

アプリ名: 「魔人童生誕」 著者: 松友 健 表紙: 小城 崇志 挿絵: BISAI

対応 OS: iOS 5.1 以上 (iPhone、iPad、iPod Touch 対応)

価格: 無料 (App 内での購入あり)

URL: <https://itunes.apple.com/jp/app/birth-majinryu-free-japanese/id750828890?l=ja&mt=8>

【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、手書きで能力値や所持アイテム、MAP 等を更新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.faitH-wonderworks.co.jp/>

※フェイス・ワンダワークスについて <http://www.faitH-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.faitH.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。