

## ニュースリリース

報道関係各位

株式会社サンリオ

### サンリオが人気リアルタイム対戦ゲーム「#コンパス」のヒーローを デザイン・プロデュース、2018年春よりライセンス商品化決定



©NHN PlayArt Corp. ©DWANGO Co., Ltd.



©NHN PlayArt Corp. ©DWANGO Co., Ltd.

サンリオデザインの#コンパス登場ヒーロー(キャラクター)

© NHN PlayArt Corp. © DWANGO Co.,Ltd.

株式会社サンリオ（本社：東京都品川区、社長：辻信太郎、以下サンリオ）は、人気 iOS/Android/Amazon 対応ゲーム『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』（以下#コンパス）の登場ヒーロー（キャラクター）をデザイン・プロデュースし、2018年春よりライセンス商品展開することを決定いたしました。

「#コンパス」は2016年12月にサービスを開始したNHN PlayArt株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：加藤雅樹、以下NHN PlayArt）と株式会社ドワンゴ（本社：東京都中央区、代表取締役社長：荒木隆司、以下ドワンゴ）が開発・企画・運営を手がけるリアルタイムオンライン対戦ゲームで、2017年7月には300万ダウンロードを突破するなど人気となっています。

今回各ヒーロー（キャラクター）をデザインするにあたり、かわいらしさだけでなく「#コンパス」の世界観、特徴をデフォルメしつつ表現いたしました。また、今までサンリオが手がけてきたゲーム・アニメ系キャラクターのデザイン・プロデュースにはない、デジタル・サイバー系デザインも取り入れております。商品化にあたってはサンリオのノウハウを活かし、ライセンシー各社とともに「#コンパス」の男女のファンの方々に向けて企画する予定です。

●『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』について

『#コンパス※1～戦闘摂理解析システム～』は1チーム3人で仲間とチームを組み、「1バトル3分間」で相手チームとステージに配置された拠点を奪い合うリアルタイム対戦ゲームです。また、スキルカードを集めて、組み合わせによる多彩な戦略で最強のデッキを作り、対戦に備えることができます。アクションゲーム、戦略ゲーム、カードゲームの要素を、1バトル3分に凝縮して詰め込んだまったく新しいジャンルの対戦ゲームです。

NHN PlayArt がゲームシステムの開発・運用をてがけ、ドワンゴが同社の動画サービス「niconico」で活動するクリエイターによるIP制作やニコニコスマホSDK※2を搭載するなど、両社の強みを生かしながら、ゲーム企画開発からデザイン、音楽制作、ゲーム実況にいたるまで行っています。

※1)

「#コンパス」とは「COMbat Providence Analysis System」（戦闘摂理解析システム）の略称です。

※2)

「ニコニコスマホ SDK」とはドワンゴが提供する、スマートフォンアプリ用ソフトウェア開発キット。パソコンや特別な機材無く、誰でも簡単にニコ生でゲーム実況生放送が行えます。

■タイトル名：#コンパス～戦闘摂理解析システム～

■ジャンル：リアルタイムオンライン対戦ゲーム

■対象端末：iOS 8以降（iPhone, iPodTouch, iPad）, Android 4.4以上

■対応言語：日本語

■サービス地域：日本

■価格：基本無料（アイテム課金）

■開発・企画・運営：NHN PlayArt 株式会社、株式会社ドワンゴ

■公式サイト：<http://app.nhn-playart.com/compass/>

<本件に関する報道関係問合せ先>

株式会社サンリオ 広報・IR 室広報課 Tel(03)3779-8110