

報道関係者各位

2019年3月15日

あまた株式会社

VR 脱出アドベンチャーゲーム『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』
Kickstarterにてクラウドファンディング目標金額達成！
AnimeJapan 2019にてトレーラームービーを出展

あまた株式会社は、本日、VR 脱出アドベンチャーゲーム『Last Labyrinth(ラストラビリンス)』において、「Kickstarter」のクラウドファンディングの目標金額を達成したことをお知らせいたします。また、『Last Labyrinth』の制作、宣伝、販売において、株式会社バップ(東京都千代田区・代表取締役 社長執行役員 安岡 喜郎、以下 VAP 社)と製作委員会を組成し、2019年3月23日から開催される AnimeJapan 2019 の VAP 社出展ブースにてトレーラームービーを上映することをお知らせいたします。

■お陰様で Kickstarterにてクラウドファンディング目標金額達成！

『Last Labyrinth』を一人でも多くの方に知っていただき、応援していただければ、クラウドファンディングを Kickstarterにて2019年1月24日から実施していましたが、この度、3月14日に目標金額の200万円を達成し、プロジェクト成功となりました。皆様のご支援誠にありがとうございました。開発スタッフ一同、心より感謝申し上げます。

支援金はファンミーティングなどのイベント開催やリワード制作などのプロモーション費用に充てられます。支援者の皆様には支援金額に応じて特典をご用意しておりますので、制作内容・発送日等、詳細につきましては順次ご案内してまいります。

◆更にストレッチゴールの達成でゲームがバージョンアップ！

お陰様で目標金額を達成しましたが、このプロジェクトは2019年3月25日まで続きます。

今後は、ストレッチゴール(3,000,000円)の達成で、謎の少女「カティア」の衣装を追加実装いたします。これ以降にも様々なストレッチゴールを設定しております。

皆様の応援でゲームがより面白いものになりますので、引き続きご支援いただけますようお願いいたします。



■Kickstarter 『Last Labyrinth』プロジェクト概要

KICKSTARTER

目標金額:2,000,000 円(3 月 14 日達成)

ストレッチゴール:3,000,000 円～

支援金の使用用途:

- ①プロモーション費用(広報・宣伝・イベント開催等)
- ②リワード制作関連費用

開催期間:2019 年 1 月 24 日(木)～3 月 25 日(月)

プロジェクトページ URL:

<https://www.kickstarter.com/projects/1406135640/last-labyrinth-vr-escape-the-room-adventure-game>

■AnimeJapan 2019 にてトレーラームービーを上映

VAP 社は、音楽、邦画、洋画、ドラマ、アニメ、バラエティーなどのエンターテインメントコンテンツの企画・制作・販売、宣伝、販促、配信を行う企業です。従来からの映像、音楽ソフトに加えて、“新しいビジネスモデルの構築”を積極的に進めていく中で、VR ゲームの新しい表現とビジネスの可能性から、弊社と『Last Labyrinth』の製作委員会「LL Project」を組成し、『Last Labyrinth』の制作、宣伝、販売活動を共同で行うこととなりました。

その取り組みの第一弾として、AnimeJapan2019 の VAP 社出展ブースにおいて、『Last Labyrinth』のトレーラームービーの上映と、フライヤーの配布を行います。AnimeJapan2019 にお越しの際には是非、お立ち寄りください。

◆AnimeJapan 2019 出展概要

イベント名称:AnimeJapan 2019

会場:東京ビッグサイト 東 7 ホール ブース No.M27

会期:パブリックデイ 2019 年 3 月 23 日(土)・24 日(日) 10:00～17:00 ※最終入場 16:30

出展社名:株式会社バップ <http://vap.co.jp/aj2019/>

出展内容:

「3D彼女 リアルガール」、「不機嫌なモノノケ庵 續」、「おこしやす、ちとせちゃん」、「ポンコツクエスト」、「あはれ！名作くん」の 2019 年のアニメ作品を中心に、ブース展示・物販などを行います。

『Last Labyrinth』の展示内容:

ブース内モニターにてトレーラームービーを上映、フライヤーの配布を行います。



<https://youtu.be/M6InDh9ndK4>

■『Last Labyrinth (ラストラビリンス)』とは



『Last Labyrinth (ラストラビリンス)』は「VR 時代の新しいアドベンチャーゲーム」をコンセプトに開発され、VR だから実現できる世界観と、仮想キャラクターとのコミュニケーションを体感できる VR 脱出アドベンチャーゲームです。謎の館に閉じ込められたプレイヤーが、謎の少女「カティア」と力をあわせて

数々の謎を解きながら館からの脱出を試みます。

2019 年夏の世界同時・マルチプラットフォーム対応(ダウンロード専用)での発売に向けて開発が進行しています。

本作のディレクター・プロデューサーを務めるのは、『どこでもいっしょ』シリーズのディレクター・プロデューサーを務めた高橋宏典。また、共同ディレクターに『人喰いの大鷲トリコ』や『パペッティア』でレベルデザイン・ゲームデザインを担当した渡邊哲也、リードアニメーターに『ICO』や『ワンダと巨像』でパートナーキャラクターのアニメーションを担当した福山敦子、エンバイロメントアーティストに『グランツーリスモ 3 A-Spec 』や『グランツーリスモ 4』でランドスケープデザインを担当した草場美智子、サウンドデザイナーに『モンスターファーム』や『スーパーロボット大戦』シリーズでサウンド・SE を担当した花岡拓也など、PlayStation®の有名タイトルを手掛けてきたメンバーが集結。言葉の通じない謎の少女「カティア」とのコミュニケーションを「VR で表現する」という難しい課題に挑みます。

謎の少女「カティア」の声を演じるのは、『METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN』で、言葉を持たない美しき狙撃手「クワイエット」を演じ、国内外でモデル、女優、歌手として活躍するステファニー・ヨーステンです。

テーマ曲は『聖剣伝説 2』、『聖剣伝説 3』、『双界儀』を始めとする数々のゲーム音楽を手掛けてきた菊田裕樹が作曲。テーマ曲のボーカルは、「クワイエットのテーマ」でもその美しい歌声を披露したステファニー・ヨーステンが務めています。

■『Last Labyrinth』ゲーム概要

タイトル:Last Labyrinth (ラストラビリンス)

ジャンル:VR 脱出アドベンチャーゲーム

対応 HMD:PlayStation®VR、HTC Vive、Oculus Rift、Windows Mixed Reality Headset

対応機種:PlayStation®4、上記 HMD 推奨 PC 相当(Intel® Core™ i5 4590 /NVIDIA GeForce GTX 1060 以上)

配信プラットフォーム(ダウンロード専用):PlayStation®Store、Steam®、Oculus Store、Microsoft Store

プレイ人数:1 人

オンラインモード:非対応

発売日:2019 年夏予定

CERO:審査予定

価格:3,980 円(税別・予定)

公式サイト:<https://lastlabyrinth.jp>

著作権表記:©2016 AMATA K.K. / LL Project

■スクリーンショット



※画面は全て開発中のものです。内容・仕様は正式版と異なる場合があります。

■会社概要



会社名:あまた株式会社

代表:代表取締役社長 高橋 宏典

所在地:〒169-0074 東京都新宿区北新宿 1-5-2 佐藤ビル 5 階

設立:2008 年 6 月 25 日

事業内容:ゲーム事業他

公式サイト:<http://amata.co.jp/>

あまた株式会社について:弊社は大手ゲーム会社のスマートフォンゲームの開発を多数手がけているゲーム開発会社です。ゲーム業界のキャリア 20 年以上のベテランゲーム開発者が多数在籍しており、その豊富な経験を生かしてゲームの企画、開発、運営を行っています。ゲーム開発を軸に、VR や映像、メディアなど、エンタテインメント領域における新規事業への取り組みも積極的に行っています。



会社名:株式会社ヴァップ

代表:代表取締役 社長執行役員 安岡 喜郎

所在地:〒102-0081 東京都千代田区四番町 5 番地 6 日テレ四
番町ビル 1 号館

設立:1981年1月24日

事業内容: CD、レコード音盤などの録音物の企画、制作、製造販売、配信
DVD、ブルーレイディスクなどの録音、録画物の企画、制作、製造販売、配信
ノベルティ用品の企画、制作、製造販売

公式サイト: <http://www.vap.co.jp/>

株式会社ヴァップについて: 音楽、邦画、洋画、ドラマ、アニメ、バラエティーなどのエンターテインメントコンテンツの企画・制作・販売、宣伝、販促、営業、配信業務を行う日本テレビホールディングス株式会社の中核企業です。従来からの映像、音楽ソフトに加えて、パッケージのみに頼らない、“新しいビジネスモデルの構築”を積極的に進めています。