

報道関係各位

2018 年 9 月 28 日
NHN PlayArt 株式会社
株式会社ドワンゴ

**リアルタイム対戦ゲーム『#コンパス』
人気ゲーム『ダンガンロンパ 1・2 Reload』と
9 月 28 日よりコラボイベント開始
新ヒーローに「モノクマ」登場！**

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) が提供する iOS/Android 向けリアルタイム対戦ゲーム『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』以下、#コンパス) において、本日 9 月 28 日(金) より、株式会社スパイク・チュンソフト(本社：東京都港区、取締役会長：中村 光一、代表取締役社長：櫻井 光俊) の人気ゲーム『ダンガンロンパ 1・2 Reload』とのコラボイベントを開始します。新ヒーローに代表的なマスコットキャラクター「モノクマ」が登場し、『ダンガンロンパ 1・2 Reload』をテーマとしたカードやコスチュームのガチャなどのコラボ記念イベントを実施します。

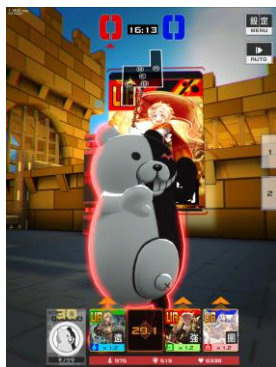


■『ダンガンロンパ 1・2 Reload』コラボ実施概要

『ダンガンロンパ 1・2 Reload』とのコラボを記念して、スペシャルイベントがもりだくさん！

実施期間：9 月 28 日(金) メンテナンス後 ～10 月 14 日(日)

＜新ヒーローに「モノクマ」登場＞



モノクマ/CV：TARAKO

実施期間：9 月 28 日(金) メンテナンス後 ～10 月 14 日(日)

<『ダンガンロンパ 1・2 Reload』コラボ ログインボーナス実施>

『ダンガンロンパ 1・2 Reload』とのコラボを記念して、ログインボーナスを開催！

実施期間：9月28日（金）メンテナンス後 ～10月14日（日）

※コラボ期間中に7日間ログインする事ですべて受け取れます。



1日目	カードエナジー +10,000
2日目	ゴールドチップ 1枚
3日目	URチケット 1枚
4日目	フリーメダル 3枚
5日目	ビットマネー +300
6日目	プラチナチップ 1枚
7日目	「モノクマ」アイコン

<『ダンガンロンパ 1・2 Reload』コラボ UR&SR カード登場>

『ダンガンロンパ 1・2 Reload』をテーマとした、UR カード出現率 2 倍！ SR カード出現率も 1.5 倍のガチャを実施！

実施期間：9月28日（金）メンテナンス後 ～10月3日(水)までの期間限定



<『ダンガンロンパ 1・2 Reload』コラボ ヒーローガチャ登場>

『ダンガンロンパ 1・2 Reload』コラボのヒーローガチャを実施！専用チケットで獲得しよう！

実施期間：9月28日（金）メンテナンス後 ～10月15日(月)



■『ダンガンロンパ』とは

全国から集められた超一流の才能を持つ高校生たちが、閉鎖された空間の中で“コロシアイ”と呼ばれるデスゲームを繰り返す。脱出条件は仲間の誰かを殺し、その後には開かれる学級裁判で犯人だとバレないように逃げ切ること。他の生徒たちは犯人を指摘できないと学園長“モノクマ”から「オオキ」として死が…。学級裁判の中で相手の矛盾した発言を「言弾（コトダマ）」を使って「論破」し、殺人事件の犯人を暴いていくハイスピード推理アクション。

『ダンガンロンパ 1・2 Reload』について

シリーズ第1弾「ダンガンロンパ 希望の学園と絶望の高校生」と、第2弾「スーパーダンガンロンパ 2 さよなら絶望学園」を1本にまとめた、PlayStation®Vita/PlayStation®4 用ソフト。超一流の才能を持つ高校生達が集められた学園を舞台に、生徒同士が“コロシアイ”と呼ばれるデスゲームを繰り返す。キャラクター達が展開する議論の中で、矛盾した発言を「言弾（コトダマ）」を使って「論破」していくというシステムが特徴的なタイトル。

発売元：株式会社スパイク・チュンソフト

コピーライト表記：©Spike Chunsoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

公式サイト：<http://www.danganronpa.com/reload/>

■『#コンパス～戦闘摂理解析システム～』について

本プロジェクトは、NHN PlayArt がゲームシステムの開発・運用を手がけ、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 制作など、両社の強みを生かしながら、ゲームの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。



『#コンパス※～戦闘摂理解析システム～』は、1チーム3人で仲間とチーム組み、「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。

※「#コンパス」とは、「COMbat Providence Analysis System（戦闘摂理解析システム）」の略称で、バトルを通じてプレイヤーたちがコミュニケーションをとりあう、架空の SNS の世界を舞台にしたゲームです。現実の SNS に近い機能を持っており、バトルだけでなく、プレイヤー同士がゲームの攻略法を語り合いながら、大会イベントについて情報交換する場を提供します。

■ゲーム概要



タイトル：#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

対応端末：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

サービス開始日：2016 年 12 月 17 日

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

App Store

<https://itunes.apple.com/jp/app/konpasu-zhan-dou-she-li-jie/id1164400646>

Google Play

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nhnpa.cps>

Amazon Appstore

<https://www.amazon.co.jp/gp/product/B076CHJ5D1>

公式サイト

<http://app.nhn-playart.com/compass/>

※Apple および Apple ロゴは米国およびその他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。App Store は Apple Inc.のサービスマークです。

※Google Play および Google Play ロゴは、Google LLC の商標です。

※Amazon、Amazon.co.jp および Amazon.co.jp ロゴは、Amazon.com, Inc.またはその関連会社の商標です。

※記載されている会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。

※記載されている内容は、発表日現在のもので、その後予告なしに変更されることがあります。