

報道関係各位

2019年12月8日

NHN PlayArt 株式会社

株式会社ダウンゴ



**対戦ゲーム「#コンパス」
劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」とコラボ！
12月8日（日）から
コラボヒーロー「セイバーオルタ」&「ギルガメッシュ」が登場！
記念イベント同時開催！コラボカード&コラボ限定コスチュームも実装！**

NHN PlayArt株式会社(本社：東京都港区、代表取締役社長：丁 佑鎮、以下 NHN PlayArt) と株式会社ダウンゴ(本社：東京都中央区、代表取締役社長：夏野 剛、以下ダウンゴ) が提供する iOS/Android 向けリアルタイム対戦ゲーム『#コンパス 戦闘摸理解析システム』(以下 #コンパス) にて、本日 12 月 8 日 (日) から、来春最新作が公開される劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」とのコラボイベントを実施します。新ヒーローに「セイバーオルタ」と「ギルガメッシュ」が登場し、コラボカードやコラボ限定コスチュームの実装に加え、ログインボーナスやピックアップヒーローガチャなどの記念イベントを開始します。



■ 新コラボヒーローに「セイバーオルタ」&「ギルガメッシュ」が登場



<セイバーオルタ>

セイバーが影に飲まれ、黒化した姿。「聖杯」から莫大な魔力の供給を受け、衛宮士郎たちの前に立ちはだかる。

CV: 川澄綾子



<ギルガメッシュ>

古代メソポタミアにおける人類最古の英雄王。

その宝物庫には、後世に伝わる宝具の原典が納められている。

CV: 関智一

■新コラボヒーロー「セイバーオルタ」&「ギルガメッシュ」登場記念！ログインボーナス実施

実施期間：12月8日（日）～ 12月22日（日）

※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：コラボヒロチケ 1枚
- 2日目：カードエナジー +10,000
- 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：アカウントアイコン

■新コラボヒーロー「セイバーオルタ」&「ギルガメッシュ」期間限定コラボヒーローガチャ実施

新オリジナルヒーロー「セイバーオルタ」&「ギルガメッシュ」を専用チケットで入手しよう！

コラボヒーローかコスチュームが必ず出現します！

実施期間：12月8日（日）～ 12月23日（月）



■新コラボヒーロー「セイバーオルタ」&「ギルガメッシュ」期間限定ピックアップカードガチャ実施

URカード出現率2倍！SRカード出現率1.5倍！コラボカード出現率15倍！

実施期間：12月8日（日）～12月12日（木）



■コラボ専用ヒロチケを全員にプレゼント実施

コラボヒーローもしくはコラボコスチュームがどれか1つ手に入ります！

実施期間：12月8日（日）～12月22日（日）



■劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」について

手にした者の願いを叶えるという万能の願望機「聖杯」をめぐる物語を描いた、ヴィジュアルノベルゲーム『Fate/stay night』。劇場版アニメ三部作として紡がれる最終ルート[Heaven's Feel]（通称・桜ルート）が、ついに完結する。

2019年に公開された第二章 [lost butterfly] は109万人を動員、興行収入は16.7億円を記録。2017年に公開された第一章 [presage flower] を上回る成績を収めた。

第三章は「聖杯戦争」の真実と、少年と少女の物語の結末が語られるエピソード。全三章で贈る [Heaven's feel] がたどり着く場所とは——第三章[spring song]は咲き誇り、奏でられる。

<劇場版「Fate/stay night [Heaven's Feel]」公式サイト>

<https://fate-sn.com>

©TYPE-MOON・ufotable・FSNPC

■『#コンパス 戦闘撮理解析システム』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スマートフォンゲームです。

※)「#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す。その後予告なしに変更されることがあります。