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、応援していただけけるよう、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！**

**地面, 屋外, 建物, 座っている が含まれている画像

自動的に生成された説明**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っていきますので、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**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。

**人, 若者, 衣類, 男の子 が含まれている画像

自動的に生成された説明**　<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邉哲也、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

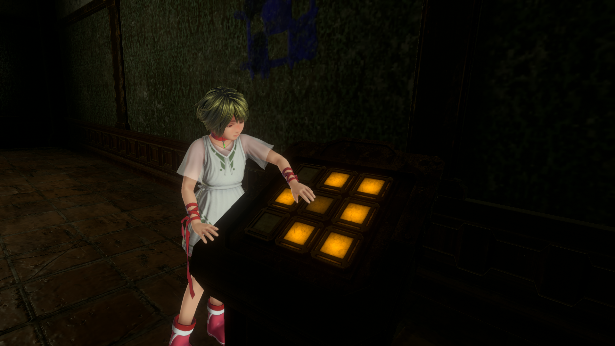
CERO：審査予定

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：株式会社バップ

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

ノベルティー用品の企画、制作、製造販売

公式サイト： <http://www.vap.co.jp/>

株式会社バップについて：　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。