

# カジュアルゲーム業界からの挑戦！

## ソーシャルゲーム「東京マテリア」本格始動！

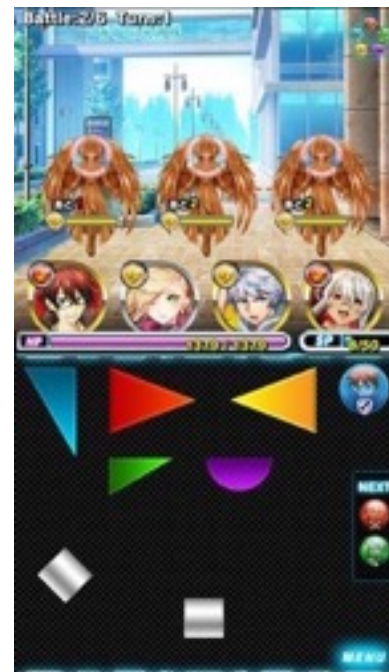
株式会社グレープ（代表・白川遼）は、8月よりソーシャルゲーム「東京マテリア」を本格スタートしました。今までのソーシャルゲームにはなかった「積み木」を使った物理パズルと現代日本を舞台とした重厚なストーリーが組み合わさった新体験RPG。ソーシャルゲームと無縁の4人がカジュアルゲームで培った経験を手に新しいフィールドに挑みます。

### 積み木を使った斬新なゲームシステム

2つの土台の上に5色のブロックを乗せて戦うのが基本。土台に乗せたブロックの数に応じて攻撃力が決定する。各ユニットが特殊能力を持っており、攻撃力upや防御力up、回復などの能力を持った丸いブロックがランダムに出現する。敵の状況に応じて特殊ブロックを駆使する。

積み方には無限の可能性があり、ソロでも十分楽しめるが、このゲームの真価はマルチプレイである。正解がない。土台とブロックが現れた時、他の人がどんな風に積むのか予想がつかない。自分では想像もつかない積み方をされた時の驚きはマルチプレイをしたものにしか分からないだろう。

サンプル動画がこちら <https://www.youtube.com/watch?v=kIPy2Rz4SuQ>



### カジュアルゲームで積み上げた確実な実績



泣ける育成ゲーム  
「小学生あるある」



泣ける育成ゲーム  
「人見知りあるある」



消しゴムバトル



人類滅亡ごっこ

「東京マテリア」は白川遼を中心とした4人のチームによってつくられた。もともと「あるある祭り」などのwebサービスを行っていた白川が、横浜にあるコワーキングスペース「タネマキ」で出会ったプログラマーとともにカジュアルゲームを作り、そこで得た資金と1年半という時間をかけてリリースしたゲームだ。

「小学生あるある」は幅広い年齢層にプレイされ、小学生の頃の懐かしいあるあるに共感したユーザのツイートによって広がり、「人見知りあるある」も多くの共感者たちによってツイートされた。

もっともダウンロードされたアプリは100万DLを超え、「消しゴムバトル」「人類滅亡ごっこ」は今でも根強い人気を誇っている。

【お問い合わせはこちらへ】

株式会社グレープ 広報担当プログラマー 岡本洋明 090-9820-0022