

平成 19 年 5 月 11 日

各 位

本社所在地	東京都千代田区神田佐久間町 1 丁目 9 番地
会社名	株式会社 テラ ネット
代表者	代表取締役社長 岡田 圭治
コード番号	2140 札幌証券取引所 アンビシャス
問合せ先	取締役副社長 三好 学
電話番号	011-706-1244
U R L	http://www.terranetz.com

当社が運営するオンラインゲーム第 7 弾（新作）に関するお知らせ

当社は、SF アクションの巨匠、小松崎茂氏の絵物語「地球 SOS」をリバイバルしたオンラインゲーム『Catch The Sky (キャッチ ザ スカイ) 地球 SOS』を制作・運営することといたしましたので、下記のとおりお知らせいたします。

記

【新規タイトルの概要】

地球 SOS は小松崎茂氏の絵物語の代表作であり、昭和 23 年 10 月号の「冒険活劇文庫」（後の「少年画報」）からスタートしました。21 世紀の SF アクションの世界は、当時、新鮮な驚きとともに熱狂的な支持をもって迎えられましたが、昭和 26 年 10 月号で未完のまま中断しました。

当社はこの原作を尊重しつつ、惜しまれつつ中断を余儀なくされた未完の大作を復活させ、「未来への希望・活力」をテーマに新たなストーリーを紡ぎ出すことといたしました。

《ストーリー》

西暦 2006 年

人類の科学力はついに人の歴史すらも凌駕した。

一人の科学者によって発明された「エミタ」と呼ばれたその機構を埋め込んだ人間は「能力者」と呼ばれ、超常的な力を手に入れた。

能力者は未知生命体の侵略によって危機に陥っていた人類に希望を与えた代償に、純有機体としての人類の歴史に終止符を打つことになる。

新たな歴史を創り出した能力者たちの未来にあるものは……

『Catch The Sky 地球 SOS』の世界はキャラクターの行動で大きく変わっていく。

無機質なコンピュータ処理のみに頼らず、小説によって創造される世界は、無限の自由を与えてくれる。

キャラクターは身体にエミタと呼ばれる科学機構を埋め込んだ能力者となり、未知生命体によって侵略された西暦 2007 年の地球を舞台にさまざまな行動をとっていくことになる。

ここでは未知生命体と戦い、地球を危機から救うことも、

戦いと能力者となった自分から目を逸らし、人間と同じように日常生活をおくることも、

国家にも匹敵する巨大な組織をつくり、自らのその長になることも、

繰り広げられる戦いの中で、何者にもかえがたい仲間と出会い、共に暮らすことも可能。

歴史はキャラクターの行動によって刻まれ、未来は、あなたの意思で創られる。

- ・ゲームタイトル 『Catch The Sky (キャッチ ザ スカイ) 地球 SOS』
- ・サービス形態 登録：無料／シナリオ・アイテム課金制
- ・運営 株式会社テラネット
- ・スケジュール 平成 19 年 8 月中旬 準備サイト公開
平成 19 年 9 月上旬 キャラクターエントリー開始
平成 19 年 9 月下旬 シナリオコンテンツ開始

なお、本件は当期事業として予定していたため、平成 19 年 12 月期の業績予想に変更はございません。

【ご参考】

1. 小松崎茂氏について

1915(大正 4)年 2 月 14 日、東京・南千住に生まれました。1927(昭和 2)年、高等小学校 2 年生の時に荒川区御大典美術展覧会での入賞を皮切りに、画才を発揮。当初は日本画家・堀田秀叢に師事。やがて昭和初期の人気挿絵画家・小林秀恒の門下となり、挿絵画家へ転向。戦前・戦中を通じて、各種の挿絵で腕を振るう一方、科学雑誌『機械化』(山海堂・刊)誌上で活躍。

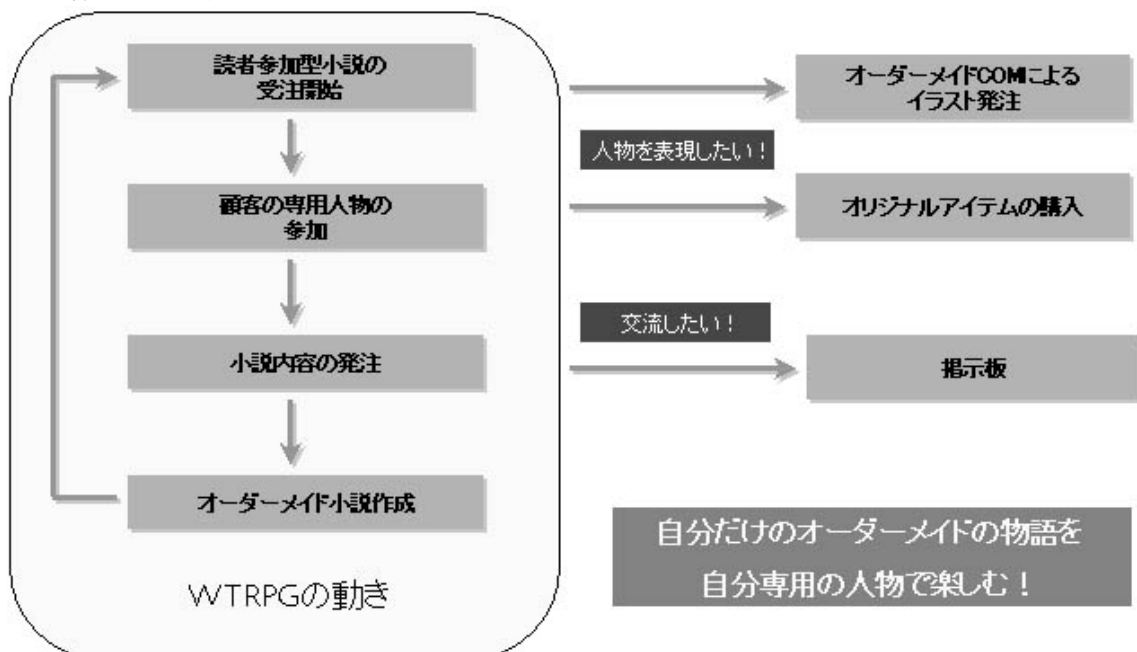
戦後は、絵物語作家として『地球 SOS』、『太平原児』等の作品を次々に発表。山川惣治と人気を二分する人気を獲得、一時代を築きました。『地球防衛軍』(1957 年・東宝 本多猪四郎監督・円谷英二特技監督)等の作品へ提供したメカニック・デザインも好評を博しました。その後は、各種雑誌のグラビア頁からプラモデルのパッケージ・アートまで、幅広く作品を発表。昭和を代表するアーティストとして、彼が残した膨大な作品はファンを魅了し続けています。

2. 当社が運営するオンラインゲームについて

当社が運営するオンラインゲームは、ウェブトークロールプレイングゲーム(WTRPG)といい、コンピュータ処理のみによって行なわれるオンラインゲーム(MMORPG)とは異なり、インターネット上で受注・発注が行われる、読者参加型小説のようなゲームです。参加者は自分専用のオリジナルな人物の行動を作成して発注を行い、ライティングスタッフがそれらの発注をもとに、オーダーメイドの小説を執筆します。

また、既存の RPG のような成長や数字を競うゲーム性、それぞれの小説が連動するダイナミックなストーリーも魅力の一つです。

<事業スキーム図>



以 上