

2011年7月25日  
株式会社クラフト&マイスター

## ソーシャルゲーム・携帯電話アプリブランド『生ゲー』について

株式会社クラフト&マイスター(本社:大阪 代表取締役 須藤克洋)は、ソーシャルゲーム・携帯電話アプリのソフトウェアブランドとして、『生ゲー』(なまゲー)を展開してまいります。

みなさんは「生」(なま)という言葉聞いて、どのような印象を持たれるでしょうか? 「生」という言葉には、様々な意味合いがあります。「新鮮」「ライブ感」「生命」「旬」……クラフト&マイスターが提供するソーシャルゲームブランド『生ゲー』とは、この「生」という言葉にインスパイアされています。



### “旬な企画(ネタ)を、旬なタイミングに、旬なカタチ(メディア)で発信・展開するゲーム”

そして、この「生」というキーワードには、我々クラフト&マイスターのスタッフが過去に培ってきたアーケード(業務用)ゲーム、ゲームセンターにも通じています。訪れる度に入荷されるゲーム、ゲームの盛り上がりにあわせて開催されるゲーム大会、お客さん同士をつなぐ伝言ノート、そしてお客さん自身……「新鮮」であり、「ライブ感」があり、「旬」な盛り上がりがあり、「生命」を感じさせるお客さんの声……これら要素は、今のソーシャルゲーム・携帯電話アプリ、ソーシャルコミュニケーションにも通じます。

『生ゲー』はコンソールゲームとは異なる、ソーシャルゲーム・携帯電話アプリ向けタイトルならではのキーワードです。

本日7月25日、我々クラフト&マイスターは『生ゲー』をシリーズ展開するとともに、株式会社AQ インタラクティブ・株式会社ディー・エヌ・エーが提供するスマートフォン向けサービス『スーパークリエイターズ』企画に、この『生ゲー』で参画することを発表いたしました。ゲームソフトウェアの新たな魅力を開拓する『生ゲー』ブランドにご期待ください。