



報道関係者各位
プレスリリース

2014年9月30日
株式会社ディー・エル・イー
フィールズ株式会社

**『秘密結社 鷹の爪』のDLE×フィールズ
共同コンテンツ開発及び国内外の多メディア展開に向けたプロジェクトを始動
～ 月刊ヒーローズ連載作品『ソードガイ 装刀凱』2016年春 テレビアニメ化 ～**

株式会社ディー・エル・イー(本社:東京都千代田区、代表取締役:椎木隆太、以下 DLE)とフィールズ株式会社(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:大屋高志、以下フィールズ)は、株式会社ヒーローズが発行する月刊コミック誌「ヒーローズ」で好評連載中の『ソードガイ 装刀凱』を原作としたアニメコンテンツを、2016年春のテレビ放送に向けて共同開発いたします。

『ソードガイ 装刀凱』は、「牙狼<GARO>」「ゼイラム」などで知られる雨宮慶太氏がキャラクターデザインを担当し、「仮面ライダーアギト」「鳥人戦隊ジェットマン」などで知られる井上敏樹氏が原作を手掛けるダークヒーローを描いた作品です。2012年11月より連載を開始し、2014年10月には単行本第4巻を刊行する人気作品です。



▲月刊「ヒーローズ」連載『ソードガイ 装刀凱』



▲月刊「ヒーローズ」11月号 表紙

『秘密結社 鷹の爪』等のキャラクタービジネス展開を推進するDLEと、映像コンテンツを中核としたクロスメディア展開を推進するフィールズがタッグを組みました。

DLEは、キャラクターの開発・映像制作に加え、テレビ・スマホ・SNS等多様なメディアでコンテンツを展開し、高いバイラル効果を生みださせる「ソーシャル・キャラクター・マーケティング」を強みとしています。

フィールズは、エンタテインメント業界において、知的財産(IP)を取得・保有・創出し、幅広いメディアやチャンネルへ展開することにより、IPの価値向上に取り組んでいます。

今回のプロジェクトでは、両社の持つノウハウやネットワークを最大限に活用したアニメコンテンツ開発に着手いたします。さらに今後、共同開発したアニメコンテンツをもとに、国内・海外における映像展開に加え、ゲーム分野やマーチャндаイジング分野等、幅広いエンタテインメント領域へ取り組みを拡大していく予定です。

■『ソードガイ 装刀凱』

武器に魅入られ、右手が魔刀化したダークヒーローの悲話。

キャラクターデザインは、「牙狼<GARO>」「ゼイラム」などを手掛ける雨宮慶太氏、原作は、「仮面ライダー555」「仮面ライダーアギト」「鳥人戦隊ジェットマン」などでおなじみの井上敏樹氏がそれぞれ担当している。

～魔刀と一体化した少年・凱が、残酷な運命をも斬り開く～

森で不審な死を遂げた女。その傍らに生まれ落ちた悲運の男、凱(がい)は、刀匠・亜門(あもん)に拾われる。十数年後、亜門の弟子となっていた凱は、作刀中の事故により右腕を失ってしまう。亜門は、代々伝わる魔刀“死龍”をつぶし、凱の義手として作り替える。それがすべてのはじまり…魔性の武器と一体化し、数々の戦いが渦巻く残酷な運命へと引き込まれていく少年が見るのは、“美しい武器と醜い人間”あるいは“武器の残酷さと人間の麗しさ”。

いま、まったく新しいコミックノワールの世界が幕を開ける。



◇『ソードガイ 装刀凱』：<http://www.heros-web.com/works/swordgai.html>

【作者陣プロフィール】

●キャラクターデザイン：雨宮慶太

妖しく崇高な世界を創造する映画監督、イラストレーター、キャラクターデザイナー。
代表作として、「牙狼<GARO>」「ゼイラム」など。

●原作：井上敏樹

“ヒーローもの”に人間ドラマを注入した稀代のストーリーテラー。
代表作として、「仮面ライダー555」「仮面ライダーアギト」「鳥人戦隊ジェットマン」など。

●作画：木根ヲサム

独自の筆致で人間の美しさと生々しさを両立させ続ける、気鋭のマンガ家。
代表作として、「まつろはぬもの～鬼の渡る古道～」「黒×羊～12人の優しい殺し屋～」など。

【月刊ヒーローズ】

ヒーローを基軸としたキャラクターやストーリーで構成した月刊コミック誌。単行本が累計120万部を突破した清水一×下口智裕による『ULTRAMAN』や、「逆境ナイン」の作者・島本和彦による『ヒーローカンパニー』、ハリウッド実写映画化に向けた脚本開発を発表した『ソウルリヴァイヴァー』など、あらゆるジャンルのヒーローが活躍する作品を連載中。



■株式会社ディー・エル・イー

キャラクターの新規開発からキャラクターを活用したマーケティング・サービス、スマートフォンアプリ等の企画開発等、映像コンテンツの企画製作及びメディア展開プランの策定・実行までを統合的に手掛ける“ファスト・エンタテインメント事業”を展開。DLE 代表取締役である椎木隆太が2001年に創業し、2005年にFlashアニメスタジオをスタート、その後、米国ハリウッド・メジャー型の著作権ビジネスモデルを、インターネット時代に適合したファスト・エンタテインメントモデルへ進化させたことで急成長し、2014年東証マザーズへ上場。アニメ制作だけでなく、大手企業や地方自治体等とのコラボレーション展開や、オリジナルキャラクター開発にも定評・実績がある。

<http://www.dle.jp/>

■フィールズ株式会社

企業理念である「すべての人に最高の余暇を」の実現に向け、エンタテインメント業界でも類例のない、知的財産(IP)を主軸とした独自のビジネスモデルに挑戦している。コミックス、アニメーション、映画／テレビの分野で、さらにはパチンコ・パチスロからゲームに至る広範なマーチャンダイジングの分野でIPを創出し、循環させ、活用することで、これまでにない感動や驚きを体験できる商品やサービスを提供し、持続的な成長・発展を目指している。

<http://www.fields.biz/>

