

報道関係各位

2025 年 7 月 28 日
NHN PlayArt 株式会社
株式会社ドワンゴ

**リアルタイム対戦ゲーム『#コンパス』
「陰の実力者になりたくて！」コラボが本日より開催！
新コラボヒーローとして「シャドウ」が登場！
コラボ記念カードやコラボコスチュームを獲得しよう！**

NHN PlayArt 株式会社（本社：東京都港区、代表取締役社長：丁 佑鎮、以下 NHN PlayArt）と株式会社ドワンゴ（本社：東京都中央区、代表取締役社長：夏野 剛、以下ドワンゴ）が提供する iOS/Android 向けリアルタイム対戦ゲーム『#コンパス 戦闘摂理解析システム』（以下 #コンパス）において、テレビアニメ「陰の実力者になりたくて！」とのコラボレーションを 2025 年 7 月 28 日(月)より開始します。

今回のコラボレーションイベントでは、新コラボヒーローとして「シャドウ」が参戦。また、「陰の実力者になりたくて！」のキャラクターをモチーフとしたコラボコスチュームが登場するほか、ヒーローガチャやカードガチャ、ログインボーナスなど、期間限定で盛りだくさんのイベントも実施します。

『#コンパス』と「陰の実力者になりたくて！」の世界を存分にお楽しみください！



開催期間：2025 年 7 月 28 日（月）～2025 年 8 月 17 日（日）

■新コラボヒーロー「シャドウ」が登場！（CV：山下 誠一郎）



「陰の実力者」に憧れ、力を求めた少年が転生した姿。表向きは田舎貴族カゲノー男爵家の冴えない第 2 子として、ミッドガル魔剣士学園で“モブ”ライフを謳歌しているが、裏では陰の組織「シャドウガーデン」の盟主シャドウとして、「闇の教団」に対峙する（という設定を楽しんでいる）

CV：山下 誠一郎

- 「陰の実力者になりたくて！」コラボ記念 期間限定ピックアップカードガチャ実施
 コラボカード出現率 28 倍、レア以上確定！
 開催期間：2025 年 7 月 28 日（月）～2025 年 8 月 17 日（日）



- 「陰の実力者になりたくて！」コラボ記念 期間限定ピックアップ無料 SR カードガチャ実施
 毎日 10 連×10 日で最大 100 連！SR カード確定、毎日 1 回限定！
 開催期間：2025 年 7 月 28 日（月）～2025 年 8 月 17 日（日）



- 「陰の実力者になりたくて！」コラボ記念 期間限定ヒーローガチャ実施！
 コラボヒーローか衣装が必ず出現！
 開催期間：2025 年 7 月 28 日（月）～2025 年 8 月 18 日（月）



アルファ x マリア (CV: 嶋村 侑)



ベータ x ステリア (CV: 能登 麻美子)



デルタ x クー・シー (CV: 井澤 詩織)



イプシロン x ラヴィ (CV: 釘宮 理恵)



ゼータ x アミスター (CV: 小松 未可子)



■「陰の実力者になりたくて！」コラボ記念ミッションをクリアしよう！



開催期間：2025 年 7 月 28 日（月）～2025 年 8 月 17 日（日）

期間中にミッションをクリアすることで、「シャドウ」専用のヒーローメダルや、コラボチャットメッセージ、コラボアイコン、コラボ SR カードなどが入手できます。

■「陰の実力者になりたくて！」コラボ記念 期間限定ログインボーナス実施！



開催期間：2025 年 7 月 28 日（月）～2025 年 8 月 17 日（日）

※期間中に 7 日間ログインすることですべて受け取れます。

■ログインボーナス

- 1 日目：カードエナジー + 10,000
- 2 日目：ゴールドチップ 1 枚
- 3 日目：UR チケット 1 枚
- 4 日目：フリーメダル 3 枚
- 5 日目：ビットマネー + 300
- 6 日目：プラチナチップ 1 枚
- 7 日目：アカウントアイコン

▼テレビアニメ「陰の実力者になりたくて！」とは

主人公最強×圧倒的中二病×勘違いシリアスコメディ！？

KADOKAWA より刊行されている、「陰の実力者になりたくて！」（著：逢沢大介 イラスト：東西）を原作としたアニメ作品です。

原作小説＆コミカライズはシリーズ累計 650 万部突破！

2022 年 10 月より TV アニメ第 1 期全 20 話を放送、2023 年 10 月より第 2 期全 12 話を放送。

完全新作劇場版『劇場版 陰の実力者になりたくて！ 残響編』の制作も決定！

公式サイト：<https://shadow-garden.jp/>

公式 X：https://x.com/shadowgarden_pr

©逢沢大介・KADOKAWA 刊／シャドウガーデン

■『#コンパス 戦闘摂理解析システム』について

『#コンパス※ 戦闘摂理解析システム』は、1 チーム 3 人で仲間とチーム組み、「1 バトル 3 分間」で相手チームとステージに配置された拠点を奪い合うリアルタイム対戦ゲームです。また、スキルカードを集めて、組み合わせによる多彩な戦略で最強のデッキを作り、対戦に備えることができます。アクションゲーム、戦略ゲーム、カードゲームの要素を、1 バトル 3 分に凝縮して詰め込んだ、まったく新しいジャンルのスマートフォンゲームです。



公式サイト

<http://app.nhn-playart.com/compass/>

本プロジェクトは、NHN PlayArt がゲームシステムの開発・運用を手がけ、ドワンゴが同社の動画サービス「niconico」で活動するクリエイターによる IP 制作など、両社の強みを生かしながら、ゲームの企画開発からデザイン、音楽制作、ゲーム実況にいたるまで行っています。

※)「#コンパス」とは、「COMbat Providence AnalysiS System（戦闘摂理解析システム）」の略称で、バトルを通じてプレイヤーたちがコミュニケーションをとりあう、架空の SNS の世界を舞台にしたゲームです。現実の SNS に近い機能を持っており、バトルだけでなく、プレイヤー同士がゲームの攻略法を語り合いながら、大会イベントについて情報交換する場を提供します。

■ゲーム概要



タイトル：#コンパス 戦闘摂理解析システム

ジャンル：リアルタイムオンライン対戦ゲーム

対応端末：iOS 12.2 以降（iPhone, iPodTouch, iPad）, Android 7.0 以上

対応言語：日本語

サービス地域：日本

サービス開始日：2016 年 12 月 17 日

価格：基本無料（アイテム課金）

開発・企画・運営：NHN PlayArt 株式会社, 株式会社ドワンゴ

App Store

<https://itunes.apple.com/jp/app/konpasu-zhan-dou-she-li-jie/id1164400646>

Google Play

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nhnpa.cps>

※Apple および Apple ロゴは米国およびその他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。App Store は Apple Inc.のサービスマークです。

※Google Play および Google Play ロゴは、Google LLC の商標です。

※記載されている会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。

※記載されている内容は、発表日現在のものです。その後予告なしに変更されることがあります。