

DAM★とも

「快感♥フレーズ CLIMAX-NEXT GENERATION-」の ヒロインの歌声役を決めるDAM★ともオーディションを開催 10月1日よりエントリー受付開始

株式会社第一興商は、人気漫画「快感♥フレーズ」の新作ゲームアプリ「快感♥フレーズ CLIMAX-NEXT GENERATION-」のヒロインキャラクター、小春美羽の歌声役のオーディションをカラオケユーザーコミュニティサービス「DAM★とも」にて開催します。応募期間は10月1日から11月25日です。

歌声に自信のある方、アニソン好きの方など、この機会にふるってご応募ください。



■快感♥フレーズCLIMAX-NEXT GENERATION- 全国ヒロインボーカルオーディション 概要

- 応募期間 : 2018年10月1日(月) 11:00～11月25日(日) 23:59
- グランプリ : ヒロイン・小春美羽が歌うゲーム内挿入歌の歌声を担当
- 対象店舗 : DAM★とも動画に対応している全国のLIVE DAM STADIUMシリーズ/LIVE DAMシリーズ設置店舗
DAM★とも録音に対応している全国のLIVE DAM STADIUMシリーズ/LIVE DAMシリーズ/
Premier DAMシリーズ設置店舗
*DAM★とも動画・録音に対応していない店舗もありますのでご確認ください。
- 応募資格 : 以下の条件を満たす方
・女性限定
・国籍、年齢不問（未成年の方は親権者の同意が必要）
・特定のレコード会社、音楽出版会社、プロダクションに所属していない方
- 応募方法 : ①DAM★とも会員になる（登録無料）
②DAM★ともログインして、“DAM★とも動画”または“DAM★とも録音”で歌唱する
③DAM★ともサイトからオーディションページにアクセスし、「今すぐ応募する」ボタンをクリックする
- 課題楽曲 : DAM★とも動画・DAM★とも録音対応曲の中から自由選曲
- スケジュール : 1次審査で数人選出⇒2次レコーディング審査⇒一般投票にて2019年2月頃グランプリを決定
- 関連サイト : <http://www.clubdam.com/damtomo/>

■ 『快感♥フリーズCLIMAX -NEXT GENERATION-』 概要

正式タイトル	: 快感♥フリーズCLIMAX -NEXT GENERATION-
略称	: 快クラ
ジャンル	: バンド育成 x 恋愛ADV
原作	: 新條まゆ『快感♥フリーズ』、『霸王♥愛人』、『ラブセレブ』
企画・開発	: GMOインターネット株式会社
配信プラットフォーム	: iOS / Android予定
公式サイト	: https://kaikan-project.com/
公式Twitter	: https://twitter.com/kaikanproject
権利表記	: ©新條まゆ ©2018 GMO Internet, Inc. ©GMO GP, Inc.

<ゲーム説明>

ユーザーは、主人公視点でゲームをプレイしていきます。大ボリュームのメインシナリオはフルボイス。全国ボーカルオーディションを通じて、自身の成長や仲間との絆を強めていく過程をドラマティックに描いています。

また、原作から受け継いだ濃厚な描写の恋愛シナリオ部分は、一部にダミーヘッド型ステレオマイクを採用し、バイノーラル録音で収録。あたかもその場にいるかのような、臨場感溢れる音声でゲームをお楽しみいただけます。

<キャスト>

大河内詩音(CV:内田雄馬) / 桐生卓也(CV:木村良平) / 藤堂雪彦(CV:笠間淳)
大河内玲音(CV:鈴木達央) / シド=ヴィシャス(CV:古川慎) / マシュー=ヴィンセント(CV:花江夏樹)
藤原ヒカル(CV:菊地燎) / 犬塚蜂矢(CV:滝澤諒) / 白鳥春月(CV:小林大紀)
神崎夏向(CV:ランズベリー・アーサー) / 豪道司(CV:岩永賢之丞) / 柊北斗(CV:石井孝英)
大河内咲也(CV:松風雅也) / 桐生敦郎(CV:鈴木健一) / 藤堂雪文(CV:三木眞一郎) /
佐久間和斗(CV:千葉進歩) / 永井良彦(CV:櫻井孝宏)
レック=グレイザー(CV:佐藤拓也) / 藤原銀蔵(CV:関智一) / 花巻遼太郎(CV:置鮎龍太郎)
その他、順次公開

■ 『快感♥フリーズ』 シリーズとは

新條まゆ氏原作の少女漫画。1997年～2000年に「少女コミック」（小学館）で連載され、累計発行部数は1,000万部を超える。

作詞家を目指す女子高生とロックバンドのミュージシャンの濃厚な恋愛を描いた本作品は、1999年にテレビアニメ化され、その後小説化、ゲーム化、さらには作中に登場するビジュアル系バンド「Lucifer（リュシフェル）」が実際にデビューし大ヒットするなど、2.5次元メディアミックスの先駆けとなった。