


2006年10月23日

# あなたの周りの隠れた天才音楽家を発掘！ 絶対音感能力測定と音感トレーニングゲーム 「絶対音感」

FOMA 対応『ウリキリアリ  mobGame』にて配信開始


携帯電話など次世代メディア向けコンテンツの企画・制作を行う株式会社モブキャスト（本社：東京都目黒区、代表取締役社長：藪 考樹、以下モブキャスト）は、平成18年10月23日、株式会社NTTドコモ公式FOMA®対応ゲームサイト『ウリキリアリ  mobGame』にて、「絶対音感」の配信を開始いたします。

「絶対音感」は、携帯電話でプレイヤーの絶対音感レベルを測定するとともに、音感能力を高めるトレーニングができる音感能力トレーニングアプリです。



一般的に絶対音感とは耳にした音を、音階として認識する能力の事です。“絶対音感測定”モードでは、インストラクターキャラクターの指導により、プレイヤーの絶対音感値を計測、トレーニングします。ゲーム内で鳴った音に対し、1～7までの数字キーに割り当てられたド～シまでの音階を指定して答えます。10問の音感測定テストを行い、200点を満点として絶対音感値を算出します。成績が一覧で表示されるようになっているので、自分の得意な音階や、過去の絶対音感値の実績を見ることで、自分の絶対音感レベルや、成長を確認できます。

“絶対音感測定”モードの他に“識別音感測定”、“脳内音感測定”、“音痴演奏会”の3モードを用意しています。特に“音痴演奏会”モードでは、指定したお題の曲が先に演奏され、その後に曲のフレーズどおりに音符を配置していきます。何も見ないで音符を並べる為、高い音感能力を持っていないと音程がずれて曲が面白おかしくなってしまいます。あなたの周りの人の中に絶対音感を持っている人が隠れているかもしれません。みんなで測定、トレーニングしましょう！



『ウリキリアリ  mobGame』は「ストリートファイターII」「鬼武者」「バイオハザード」シリーズなどのヒット作品を手がけた岡本吉起（弊社取締役）トータルプロデュースの完全オリジナルゲームサイトです。携帯電話の常時性や、即時性を活かしたゲーム作りを行っております。今後も携帯電話ならではのゲームコンテンツを企画・制作し、新しい感動、楽しみかたをユーザーに提案いたします。

## 『絶対音感』概要

|         |  |
|---------|--|
| アプリタイトル | 『絶対音感』   |
| 配信サイト   | 「ウリキリアリ  mobGame」                     |
| アクセス    | メインメニュー>ゲーム>ミニゲーム>「ウリキリアリ  mobGame」 |
| 料金      | 月額 315 円 (税込・サイト内全て遊べます。<br>1 ダウンロード 105 円 (税込み・売り切り、個別課金)   |
| 対応機種    | NTT ドコモ FOMA®900i、901i、902i シリーズ<br>(D900i、S0902i、S0902iWP は非対応となります。)   |

### <ゲーム概要>

携帯電話から出る音を聞いて、その音程を認識する音感測定ツールや、音程の高低を認識したり、複数の音から特定の音を聞き分ける音の識別をしたり、あなたの音感を磨くトレーニングアプリです。音感を磨いたら音痴演奏会で実力を試みましょう！絶対音感、もしかしたら、あなたにもあるかもしれません！

### <ゲームモード>

絶対音感測定：絶対音感の測定です。10問のテストで200点満点。絶対音感を持っているかどうか、このモードで測れます。

識別音感測定：1回目と2回目で、音階が変わった楽器を当てます。同時に鳴った音の中から差のある楽器を識別するので、音の聞き分け能力が高くなります。

脳内音感測定：ばらばらに鳴った音の高低を認識できるか測定します。これにより、音の高低を認識する能力が高くなります。

音痴演奏会：お題の曲を聞いて、聞こえたとおりに音階を入力していくゲームです。高い音感能力がないと演奏されたとおりに音符を並べることができません。トレーニングの成果を発揮しましょう。

### <ご注意>

本ゲームはマナーモード中のプレイはできません。公共の場所や、公共交通機関をご利用の際は、マナーを守って、イヤホンなどを使ってプレイしてください。

## <会社概要>

【株式会社モブキャスト】 <http://mobcast.jp/>

携帯電話、ブロードバンドを始めとする次世代メディア向けに、その特性をフルに活かしたコンテンツを提供することを目的に、2004年3月に設立。携帯電話販売会社で営業のトップを指揮してきた社長と映像・ゲームの世界で業界屈指のトラック・レコードを有するプロデューサー達が、次世代メディアの可能性に着目し、オリジナルのリッチ・コンテンツを提供する。

名 称： 株式会社モブキャスト  
本社所在地： 東京都目黒区上目黒 3-24-5  
設 立： 2004年3月26日  
代 表： 代表取締役社長 藪 考樹  
資 本 金： 3億1,487万円



ゲームコンテンツ「mobGame」

<http://mobgame.jp/>

※PC・携帯共通 URL



占いコンテンツ「9人のシンデレラ」

携帯 <http://ura9.jp/>

PC <http://mobcast.jp/ura9/>



映像コンテンツ「mobCinema」

<http://mobdrama.jp/>

※PC・携帯共通 URL

## (参考)

### 岡本吉起

1961年生まれ、1981年イラストレーターとしてコナミに入社、『タイムパイロット』などの開発に携わる。1983年創業当初のカプコンに入社し、アーケード部門のトップとして『ストリートファイターII』などの開発を統括。1996年からはコンシューマを含めた開発部全体を指揮。『バイオハザード』『鬼武者』などに関わったシナリオ会社フラグシップの社長も兼任。カプコンでの最終役職は専務取締役。2003年カプコンを退社し、同年ゲームリパブリック社を設立。2004年当社取締役に就任。「ユーザー第一主義」を掲げ、「遊んでおくか」ではなく、「遊んでみたい」と思える理想のゲームを追求。ゲームリパブリック社からは第一弾“PlayStation 2”専用ソフト「GENJI」（発売元：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント [<http://www.gamerepublic.jp/>])に続き、第二弾“Xbox360”専用ソフト「エブリパーティ」（発売元：マイクロソフト株式会社）が2005年12月10日に発売！また、映画などで話題の「ブレイブストーリー」のゲーム、プレイステーションポータブル専用ソフト「ブレイブストーリー 新たなる旅人」（発売元：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント） [<http://www.gamerepublic.jp/>] を2006年7月6日にリリースし、絶賛発売中！

本リリースに関するお問い合わせはこちらまで

株式会社モブキャスト 担当：藤崎 [fujisaki@mobcast.jp](mailto:fujisaki@mobcast.jp)

Tel:03-5773-9230 FAX:03-5773-9231