

2006年4月10日

ドコモFOMA対応『ウリキリアリ mobGame』に新ゲーム登場！ 世界を目指せ！『ピアノ犬』育成ゲーム！ 愛犬がアナタのためにピアノを弾く 「イヌいぬ」

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4月10日、NTTドコモ株式会社のFOMA®対応ゲームサイト『ウリキリアリ mobGame』にて、ピアノ犬育成ゲーム「イヌいぬ」をリリースいたします。

ウリキリアリ mobGame



「イヌいぬ」は自分の愛犬をピアノ犬として成長させていく、育成シミュレーション・ゲームです。3種類のステータスを上昇させ、課題曲を問題なく弾けるようにして、発表会で演奏します。ステータスは「読譜力」「リズム感」「音感」で、それぞれ、「音楽論」「太鼓」「着メロ作成」を行うことにより、ステータスが上昇します。練習を重ねることによりプレッシャーが上昇します。適度なプレッシャーは各ステータスの上昇率を上げますが、過度になると病気で寝込んでしまい、その間練習することが出来ません。また、野生パラメータも練習を重ねることで上昇、野生パラメータが高い場合、本番で実力以上の力を発揮しますが、過度になると、野生化して家出してしまい、その間練習ができません。時にはしつけも必要になります。

あらゆる要素が適度なバランスを要求する育成シミュレーション・ゲーム。あなたは世界一のピアノ犬をブリード（育成）することができるか！？目指せトップブリーダー！



『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。有名クリエイター達はその才能を遺憾なく発揮して、携帯電話という特性を利用したゲームを真剣に考えるサイトです。携帯電話ならではの特性にこだわり、ゲームをご提供いたして参ります。

『イヌいぬ』詳細

| | |
|---------|--|
| アプリタイトル | 『イヌいぬ』 |
| 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。 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 (D900 i、S0902 i は非対応となります。) |

□ストーリー

愛犬から突然告白が・・・「ピアノが弾きたいワン！」愛犬を育成して演奏会に出場し、世界一をめざそう！演奏会の曲目は「ネコふんじゃった」から～全5曲。ちゃんと弾けるように育てられるかな!?

□プレイモード

- ①愛犬で始める：携帯電話の中にあなただけの愛犬が誕生。最初から育てるモードです。
- ②つづきから：育成途中の愛犬(セーブデータ)で始めます。

□メニュー内容

- 音楽論：学ぶと読譜力が上がるぞ！
- 太鼓：リズム感を養おう！
- 着メロ：音感を身につけつつ、お金を貯めよう！
- しつけ：わんこの野生を抑えよう！野生化しすぎると・・・
- 休暇：一日ゆっくり寝てプレッシャーから開放しよう！
- 買い物：演奏に役立つアイテムが買えます。
- リハーサル：外出して野外演奏できます。道行く人に聞いてもらえば上達も早い！
でも疲れやすいのでご用心。
- 日記：ゲームデータを保存いたします。(データセーブ)

<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： 2億7129万円



ゲームコンテンツ「mobGame」

<http://mobgame.jp/>

※ PC・携帯共通 URL

北斗の拳～早拳伝～絶賛配信中！



映像コンテンツ「mob ドラマ」

<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）〔<http://www.gamerepublic.jp/>〕が大好評発売中！

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

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