

2007年10月4日

あなたの“潜在視覚”診断します！
能力トレーニングアプリ“絶対感覚シリーズ”第三弾
「絶対視覚2」

ドコモ FOMA®サイト『ウリキリアリ[®]mobGame』にて配信

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）は、平成19年10月4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、「絶対視覚2」をリリースいたします。

「絶対視覚2」は、人間の“視覚”を診断・トレーニングする能力トレーニングゲームです。前作の「絶対視覚」から診断・トレーニングの内容を一新し、5種類だったメニューも6種類に増え、より多くの“視覚能力”を鍛えられるようになりました。

累計23万ダウンロードを超える「絶対感覚シリーズ」は、人間の“感覚”を診断・トレーニングできる人気シリーズです。シリーズ第二弾の「絶対視覚」は、眼から得た情報の中から瞬間的に正しいものを判断する“視覚能力”を鍛える診断・トレーニングゲームとして、幅広い年齢層のユーザーから多くの支持を得ております。



トレーニングモードでは6種類のメニューの中から1種類を選び、10問100点満点で視覚ポイントを測ります。トレーニングで自信をつけたら、測定モードで自分の絶対視覚能力を測りましょう。測定モードでは各メニューからランダムに選ばれた20問100点満点で測定し、正解率や平均値などから、S～Dまでの5段階で成績を表示します。今回のメニューには、「動」、「数」、「双」、「額」、「線」、「写」の6種類を用意しており、“瞬間的にモノを正確に視る能力”を測るため、短時間で解答するほど高得点になるメニューも存在します。

人間の五感が優れた認識能力を持つ場合、その感覚を“絶対感覚”と言います。あなたは錯覚に惑わされない絶対的な視覚を備えているかもしれません。是非、家族や友人同士でも診断・トレーニングしてみましょう。



『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。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、携帯電話発の新しいゲームを提供しつづけます。

『絶対視覚2』概要

アプリタイトル	「絶対視覚2」
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 (従量課金・ウリキリコーナー)
対応機種	NTT ドコモ FOMA®90Xi シリーズ、703i シリーズ以上 (一部非対応機種があります。詳しくは当サイトにてご確認ください。)

<絶対視覚とは>

“絶対視覚”とは、見たものを一瞬にしてイメージを頭の中に残すことで、周囲の環境に惑わされずに物を正確に見ることができる能力のことです。当アプリでは絶対視覚値を『ZSP (絶対視覚ポイント)』という単位で測定いたします。50ZSP が平均的な値となります。

<ゲーム概要>

トレーニング・・・6 種類の中から選んだ 1 種類 10 問が出題されます。苦手な問題や得意な問題
もっと成績を伸ばしたい場合は何度もプレイして鍛えることができます。
測定テスト・・・6 種類 20 問で構成されるテストの結果でプレイヤーの絶対視覚を測定します。

※今作では「中止」機能が入り、トレーニング又は測定をプレイ中でもタイトル画面に戻ることができます。

<メニュー>

- 動・・・高速で移動する物を一瞬で見分ける力を鍛えます。
- 数・・・画面に表示されている物の数を早く正確に数えます。
- 双・・・たくさんのキャラから同じキャラ 2 人を選びます。
- 額・・・2 組のお金を見て、どちらの金額が多いのか一瞬で判断するトレーニングです。
- 線・・・錯覚に惑わされずものを見る力を鍛えます。
- 写・・・見たモノをイメージとして脳に写す力を鍛えます。

<成績の表示>

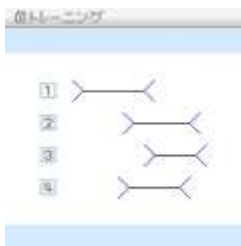
結果は各トレーニングの正解率とプレイ回数、ZSP の最大値、平均値を表示し、記録に応じて S ランクから D ランクまでの 5 段階で評価します。過去 30 回の成績のグラフ推移、トレーニングと測定の結果を最大 999 回分保存可能です。最高得点や平均得点の他にどの問題が得意、苦手などコメントでお知らせします。

<参考：絶対感覚シリーズ>




■第一弾「絶対音感」

あなたの音感育てます！音楽センスは音楽家並みか？それとも、ただの音痴か？聴覚の絶対感覚である“音感”の測定・トレーニングアプリです。



■第二弾「絶対視覚」

メニューは「長」、「大」、「色」、「測」、「写」の 5 種類で、プレイヤーの絶対視覚度を測定、トレーニングします。

※配信サイト
DoCoMo：ウリキリアリ mobGame
au：100 円-mobGame-
<http://mobgame.jp/>

<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： 3億4,037万円




ゲームコンテンツ
DoCoMo「エレオンナイト」
<http://www.eleonknight.com/i/>



ゲームコンテンツ
au「エレオンナイト」
<http://www.eleonknight.com/au/>



ゲームコンテンツ
DoCoMo「ウリキリアリ」 mobGame」
au「100円-mobGame-」
SB「携帯専用 mobGame」
<http://mobgame.jp/>
※PC・携帯共通 URL



占いコンテンツ
au「開運★九星占い」
携帯 <http://ura9.jp/>
SB「9人のシンデレラ」
携帯 <http://ura9.jp/s/>
PC <http://mobcast.jp/ura9/>



映像コンテンツ
DoCoMo「超高画質 hi-movie.jp」
<http://hi-movie.jp/>
au「ケータイマンガ喫茶」
<http://mobdrama.jp/>
(※PC 共通)

(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。

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：勝原 katsuhara@mobcast.jp

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