

2008年6月5日

カメラで撮ったバーコードが100種類の販売商品になる！  
バーコードリーダを活用した店舗経営シミュレーションゲーム

## 「よろず屋バーコー堂」

au BREW®サイト『100円-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20年6月5日、KDDI株式会社auのBREW®対応ゲームサイト『100円-mobGame-』にて「よろず屋バーコー堂」をリリースいたします。



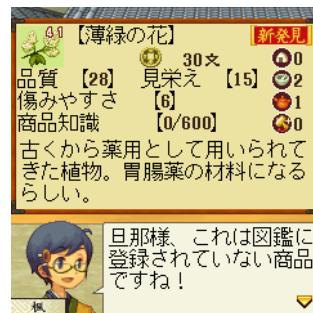
### ◆本タイトルのゲーム概要

「よろず屋バーコー堂」は、バーコードやQRコードを携帯電話のカメラ（バーコードリーダ）で読み取って“目利き”し、発見した商品を仕入れて販売してゆく、新感覚の店舗経営シミュレーションゲームです。

プレイヤーは、悪徳商店「大獄屋」に支配された御大尽（おだいじん）町の商店「よろずやバーコー堂」の店主となり、店番として引き取ることになった兄妹と一緒に、乱れた町の経済を正すべく、店舗を運営していきます。

店の一日は、大きく朝・夜の「準備時間」と昼・夕の「営業時間」に分かれます。準備時間では、本ゲームの特徴でもあるバーコードリーダを使った“目利き”や、商品の仕入れを行うことが出来ます。商品の売れ行きは、町の経済状況により変化するため、需要に合った商品を仕入れることが重要になります。営業時間には、店舗に様々なお客様が来店します。一人でも多くのお客様に満足してもらえるよう、商品棚の陳列を工夫したり、保管庫からの補充を行います。

途中、町民から商品に関する依頼や、盗賊、大獄屋たちからの妨害など、様々なイベントが発生します。これらのイベントをクリアしながら、商品を販売し、町の経済を成長させ、盗賊や大獄屋に乱された御大尽町の復興を目指します。



©mobcast © R-FORCE Entertainment

## ◆ 本タイトルの開発・配信スキーム

「よろず屋バーコー堂」は、株式会社モブキャストが展開する「モバイルゲーム開発パートナーシップ（開発ゲームタイトルの販売数に応じた売上をシェアする開発・配信プラン）」により、株式会社アルフォース・エンターテインメント（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：横山裕一）が、企画・開発したタイトルとなります。

※ 「モバイルゲーム開発パートナーシップ」 詳細：別紙 1

## ◆ 『よろずやバーコー堂』配信概要

アプリタイトル	「よろず屋バーコー堂」
コピーライ特	(C)mobcast (C)R-FORCE Entertainment
配信サイト	『100 円-mobGame-』
アクセス	au one>カテゴリで探す>ゲーム>総合>『100 円-mobGame-』
料金	1 ダウンロード 315 円（税込）
対応機種	MEDIA SKIN・W31T・W32H・W32SA・W32SVUP 後・W32SVUP 前・W32T・W33SA・W41CA・W41H・W41S・W41SH・W42CA・W42H・W42K・W42S・W43CA・W43H・W43K・W43S・W44K・W44S・W45T・W51CA・W51H・W51P・W51S・W51SA・W52CA・W52P・W52S・W52SA・W52SH・W52T・W53CA・W54T・W55T・W61SH・neon（その他順次対応して参ります。）

『100 円-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が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。

<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 藤 考樹  
資 本 金： 3億5,687万円



【株式会社モブキャスト】  
携帯用フルフラッシュ  
ホームページはこちら

(運営コンテンツ一覧)



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



映像コンテンツ  
DoCoMo「超高画質 hi-movie.jp」  
<http://hi-movie.jp/>  
au「mob ドラマ☆グラビア+」  
<http://mobdrama.jp/>  
※PC 共通



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



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



ゲームコンテンツ  
au「50円-mobGame-」  
<http://mobcastgame.com/>

(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：宮木 [release@mobcast.jp](mailto:release@mobcast.jp)

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

# モバイルゲーム開発パートナー企業募集

## 配信収入を最大100%還元！

※上限金額・期間設定あり

### ●モバイルゲーム開発パートナーシップのここが魅力

開発プロジェクト間に空きが出る

余剰人件費・資産を有効活用

開発プロジェクト間の空きラインで、モバイルゲームの開発が可能です。

また開発済みのゲームエンジンや眠っている企画をモバイルゲームとして再生など余剰人件費や資産を有効活用できます。

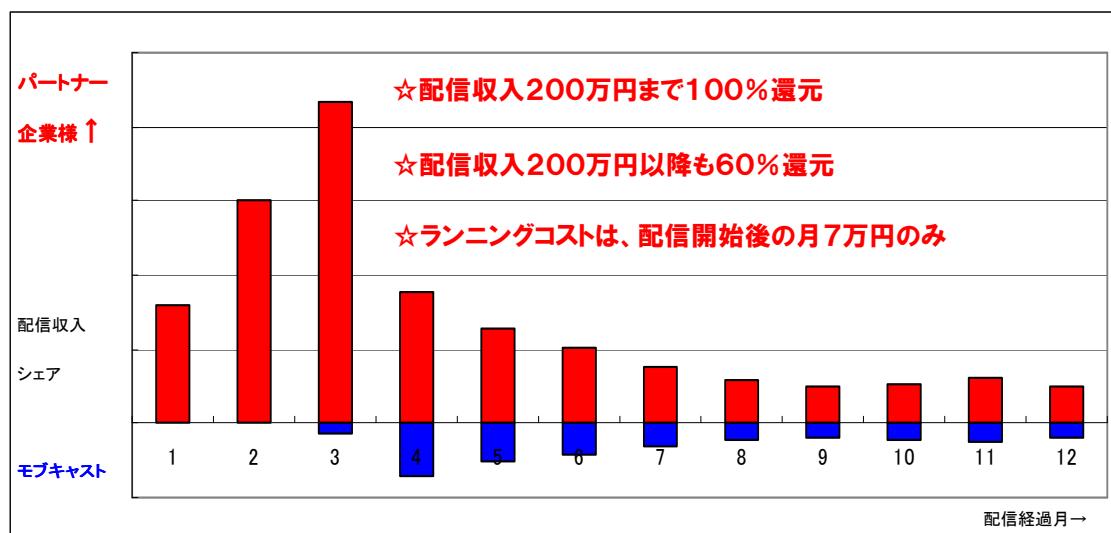
モバイル市場への新規参入の障壁

弊社運営公式サイトで優位に配信

高順位・固定顧客を持つ弊社既存サイトの高い販売力により、余分なプロモーションコストをかけず、開発ゲームタイトルをリリース出来ます。

### ●モバイルゲーム開発パートナーシップ コンセプト

開発ゲームタイトルの従量課金制販売数に応じた売上をシェアする開発・配信プランです。



ゲーム市場はパッケージソフトのマーケットが縮小傾向の中、モバイルデジタルコンテンツは、成長率で際立ち、拡大しております。

中でも「モバイルゲーム」市場は、モバイル端末の高性能化と大容量化により、RPGやシミュレーションゲームなどのリッチコンテンツが拡大する一方で、ミニゲームを集めたコンテンツが人気を集めるなどヘビーユーザー、ライトユーザーともに、ユーザー層の拡大に成功しております。

今後も成長が期待できるモバイルゲーム市場に、弊社を通じて参入してみませんか？

■開発パートナーのお問合せは

03-5773-9230

株式会社モブキャスト <http://mobcast.jp/>