

各位

2011年3月14日  
アキナジスタ株式会社  
(コード 2495 : 札証アンビシャス)

アキナジスタ、モバゲータウン向けのソーシャルゲーム  
「五の国 ～もしも奪い奪われる世界で生きるなら～」をサービス開始！

アキナジスタ株式会社（本社：東京都千代田区、代表取締役社長：大林浩、以下「当社」といいます）は、2011年3月11日より、モバゲータウン向けソーシャルゲーム「五の国 ～もしも奪い奪われる世界で生きるなら～（以下、「五の国」といいます）」をサービス開始しました。

「五の国」はユーザーが5つの国に分かれ、他国にある鉱石を奪い合う心理ゲームです。1週間の鉱石を奪った総数で翌週の各国のユーザーに与えられるエネルギーが決まり、ユーザーは自国を勝利へ導くためにゲーム上の他のユーザー達と協力し合ってゲームを進めていきます。

また、本ゲームでは功績に応じて勲章や100種類以上の称号が用意され、それらをコレクションする楽しみも含んだゲームとなっています。

当社では、今後、本ゲームをスマートフォンを含めた他のプラットフォームへの展開も視野に入れ、ソーシャルゲームの展開を積極的に行ってまいります。

**【ゲーム概要】**

タイトル： 五の国 ～もしも奪い奪われる世界で生きるなら～  
デバイス： モバイル  
提供開始日： 2011年3月11日  
利用料金： 基本プレイ無料、アイテム課金制  
注意事項： ご利用には「モバゲータウン」への無料会員登録が必要です。  
URL： <http://pf.mbga.jp/12004632>  
QRコード：



## 【世界観】

世界は5つの国に分断されていた。世界にはジュールというエネルギーが存在した。他にエネルギーが存在しないこの世界では、ジュールが付加価値を持つ唯一絶対のものであり、ジュールはアースと呼ばれる鉱石からのみ抽出される。

呪われた世界だった。採掘されたアースはその国では使い物にならず、自分の国でジュールを生み出すためには他の国からアースを奪ってくるしかない。しかもジュールは呪いがかけられたように、どれだけ蓄積されても一年で一定量まで戻ってしまう。一度、アースやジュールの蓄積量で一番になった国も、四季が巡り、翌年には全てが無に帰してしまう。

ハンター歴 269 年、今日も各国の将軍たちはハンターと呼ばれるアースを奪う部下たちを従え、生きるためにハンティングを続ける。。。

## 【イメージ画面】

・ TOP ページ



・ ユーザーが所属する各国の紋章



・ ハンティング結果画面



プラチナグローブで効果5倍



獲得ジュール: +600  
 ※7x1成功時に発生するジュールです。  
 存在ジュール: -300  
 ※他国滞在時に必要になるジュールです。  
 所有ジュール: 23000→23300

【アキナジスタ株式会社について】 (<http://www.akinasista.co.jp/>)

2000年7月インターネットの情報提供サービスを目的とし、株式会社イージーユーズ設立。  
2009年4月株式会社モバイル・アフィリエイトと合併。2010年7月アキナジスタ株式会社へと商号を変更。2010年9月に株式会社ピージーオーの吸収合併によりソーシャルアプリ事業を開始しております。

社名	アキナジスタ株式会社
代表者	代表取締役社長 大林 浩
所在地	〒102-0074 東京都千代田区九段南 3-8-11 飛栄九段ビル7F
資本金	100,000 千円
事業内容	1.アドネットワーク事業 2.広告代理事業 3.自社メディア事業

・本件に関するお問合せ

アキナジスタ株式会社社長室 ([dream@akinasista.co.jp](mailto:dream@akinasista.co.jp))

TEL : 03-3263-4666