

報道関係者各位
プレスリリース資料

2018 年 2 月 1 日
株式会社ソニックムーブ
株式会社マイティークラフト

MIX アプリ内“ガチャ審査”による オーディションを 2 月 1 日より開催 「スーパーリアル麻雀」の初代イメージガールを選考！

株式会社ソニックムーブ(本社:東京都新宿区、代表取締役:大塚 祐己)は、自社展開する「ジャパンカルチャー発掘&応援アプリ-MIX-(ミックス)」(以下、本アプリ)内で、「初代ミススーパーリアル麻雀オーディション」を 2018 年 2 月 1 日より開催いたします。



「初代ミススーパーリアル麻雀オーディション」(以下、本オーディション)は、株式会社マイティークラフト(本社:東京都豊島区、代表取締役:西川 博成)がライセンス保有するゲーム「スーパーリアル麻雀」のイメージガールを本アプリ内で決定するコラボイベントです。

■業界初の“ガチャ審査”でイメージガールを選出

本オーディションでは、アプリ業界初となる“ガチャ審査”を採用。ガチャ審査とは、本アプリが独自に持つタレント自身でガチャを作成できる機能を用いてアピール画像を登録し、ガチャの回転数を競う審査方法です。このような審査を経て、最終的に 3 名のグランプリ受賞者を選出。グランプリ受賞者には雑誌「週刊 SPA!」への掲載などの特典をご用意しています。さらに「スーパーリアル麻雀」のオフィシャルサポーターとして起用される“シンガーソングラドル”藤田恵名さんと共に「スーパーリアル麻雀」を盛り上げていただきます。

■初代ミススーパーリアル麻雀オーディション概要

【応募資格】

- ・18歳～28歳の女性(国籍は問わない)
- ・麻雀経験は問わない(ルールのわかる方歓迎)
- ・未成年者は保護者の同意が必要

【応募受付期間】

2018年2月1日～2018年2月28日

※×切はWeb、メール応募(2018年2月28日 23:59×切)、郵送応募(2018年2月28日 消印有効)となります。

【参加方法】

Web 媒体「オーディション & デビュー」(<http://audition-debut.com/>) (2月1日配信)、「オリコン社 DeView」(<https://devview.co.jp/>) (2月1日配信)、もしくは雑誌「月刊オーディション3月号(白夜書房)」(2月1日発売)からお申込み可能です。最終審査に進まれた方のみ、MIXにタレントとしてご登録していただきます。

※MIX アプリ、公式 Web サイトからの応募はできません。オーディション詳細内容に関しては、初代ミススーパーリアル麻雀オーディション特設サイト(<https://s.idol-mix.jp/srm/audition/2018/index.html>)にてご確認ください。

【募集人数】

3名

【イメージガールへの特典】

雑誌「週刊 SPA!」への掲載 他

※初代ミススーパーリアル麻雀としてイベント参加など随時行っていただく予定です。

【選考の流れ】

▼第1次審査＝書類審査

到着順に順次審査。通過者にのみご連絡いたします。

▼第2次審査＝面談

日程、内容は書類審査合格者のみにご連絡いたします。

▼最終審査＝ガチャ審査

本アプリ内投票にて審査を行います。

▼結果発表

※選考スケジュールの詳細に関しては初代ミススーパーリアル麻雀オーディション特設サイト(<https://s.idol-mix.jp/srm/audition/2018/index.html>)にてご確認ください。

■「スーパーリアル麻雀」とは？

スーパーリアル麻雀は、多数の女性ゲームキャラクターと対戦をする麻雀ビデオゲームシリーズです。1987 年に発売されたアーケードゲーム版で一世を博し、その後もシリーズ展開され、麻雀ファンに愛されるゲームとなりました。

▼「スーパーリアル麻雀」公式サイト URL

<http://www.srmj.com/>

▼「初代ミススーパーリアル麻雀オーディション」特設ページ URL

<https://s.idol-mix.jp/srm/audition/2018/index.html>

■「アイドル応援&ジャパカルチャー発掘アプリ-MIX-(ミックス)」とは？

「アイドル応援&ジャパカルチャー発掘アプリ-MIX-(ミックス)」は、アイドルやコスプレイヤー、イラストレーターなどのタレントを日常生活の中で手軽に応援することができるアプリケーションです。アプリ業界初となるタレント自身がガチャを作成できる機能により、ファンは限定画像や秘蔵動画などの MIX 限定コンテンツを入手できます。さらに、本アプリが企画するイベントにご参加いただくことで、自分の好きなタレントを近くで応援しながら楽しむこともできます。

「ジャパカルチャー発掘&応援アプリ-MIX-」では、今後アプリ発のアイドルを発掘すべく様々な企画に挑戦していきます。

■「ジャパカルチャー発掘&応援アプリ-MIX-」サービス概要

タイトル: ジャパカルチャー発掘&応援アプリ-MIX-

配信: App Store、Google Play

配信開始日: iOS 版 2017 年 8 月 15 日

Android 版 2017 年 10 月 19 日

利用料金: 基本プレイ無料、アプリ内課金あり

対応: Android4.4 以上、iOS9.0 以上のスマートフォン端末

▼App Store ダウンロード URL(短縮 URL)

<https://goo.gl/FQZFtu>



▼Google Play ダウンロード URL

https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.idol_mix



▼「ジャパカルチャー発掘&応援アプリ-MIX-」公式 Web サイト URL

<https://idol-mix.jp/>

▼「ジャパカルチャー発掘&応援アプリ-MIX-」公式 Twitter URL

https://twitter.com/MIX_sonicmoov

■会社概要

会社名:株式会社ソニックムーブ <http://www.sonicmoov.com/>

所在地:東京都新宿区築地町 4 番地 テクノビル 3F

設 立:2002 年 3 月

資本金:7,400 万円(資本準備金含む)

代表取締役:大塚 祐己

事業内容:携帯プラットフォーム(フィーチャーフォン・スマートフォン)、Web における各種コンテンツ・サービスの企画・開発・制作・運営

会社名:株式会社マイティークラフト (英語表記 Mighty Craft Co.) <http://www.m-craft.com/>

所在地:東京都豊島区南池袋 2-8-5 MIビル 3F

設 立:1988 年 6 月

資本金:1,000 万円

代表取締役:西川 博成

事業内容:ソーシャルゲームの企画・開発・運用、スマートフォンのアプリ開発
Web システム開発、ネットワークの設計・構築・管理

ソニックムーブ、sonicmoov、ソニックムーブのロゴは、株式会社ソニックムーブの商標または登録商標です。
また、当資料に記載されている各社の会社名、サービス・製品名は各社の商標または登録商標です。

Android は、Google Inc.の商標または登録商標です。 / iPhone、iPad は Apple Inc.の商標です。 / iPhone の商標は、アイホン株式会社のライセンスに基づき使用されています。
スーパーリアル麻雀は株式会社マイティークラフトの登録商標です。