

新日本速読研究会 川村明宏博士監修

「目で右脳をきたえる DS速読ジュニア」2007年8月30日発売

～速読訓練の第一人者、川村博士監修の速読術が小学生向けに登場！！～
～親子で速読を身につけて、右脳の力を呼び覚まそう～

株式会社マイルストーン(本社:東京都杉並区、代表取締役 木村拓史)は、2007年8月30日より、ニンテンドーDS専用ゲームソフトとして、速読訓練ゲーム「目で右脳をきたえる DS速読ジュニア」の発売を開始いたします。

「目で右脳をきたえる DS速読ジュニア」は川村博士の「ジョイント式速読術」を小学生でも手軽に訓練できる”トレーニングツール”です。短い時間を有効に活用して速読訓練のポイントである「文字を塊でとらえて認識できる力」をより効果的にトレーニングでき、効果の即効性を高めます。

前作「DS速読術」(現在までに50,000本を出荷)では難易度が合わなかった方にも、川村博士の「ジョイント式速読術」を楽しんでいただくために、本作では小学生向けに練り直した1500問を収録しました。また、トレーニングに童話を採用。触れる機会の少なくなった童話の世界を親子で楽しめます。さらに、「DS速読術」にはなかった、一貫したキャラクターを起用することで、お子様でも親しみやすく速読を身につけることができます。

新たな機能としては、「チュートリアルモード」を搭載。速読とはどういうものだ?どのようなトレーニングを行うのか?といった疑問を解消しつつ、「DS速読ジュニア」を知ることができます。さらに「がくねんせんたく」では、低学年モードと高学年モードを搭載して“小学校低学年”と“小学校高学年”の成長の段階の差をカバーしています。また、「速読術ポータブル」から加わった成績グラフ機能も追加。過去の成績を確認しながらトレーニングができ、モチベーションの維持にも役立ちます。



【目で右脳をきたえる DS速読ジュニア概要】

- ・タイトル: 目で右脳をきたえる DS速読ジュニア
 - ・発売日: 2007年8月30日(予定)
 - ・プレイ人数: 1人(通信機能なし)
 - ・ジャンル: 速読訓練ゲーム
 - ・ハード: ニンテンドーDS
 - ・対象者: 小学1年生～小学6年生
 - ・希望小売価格: ¥2,800(税込み2,940円)
 - ・発売元: 株式会社マイルストーン
 - ・販売・開発元: 株式会社マイルストーン
- (C)2007 新日本速読研究会/ MILESTONE INC.

本リリースに関するお問い合わせ先
株式会社マイルストーンPR事務局
(プラチナム内)担当 牧野・水谷
TEL:03-5572-6073 FAX:03-5572-6075

【トレーニング紹介】

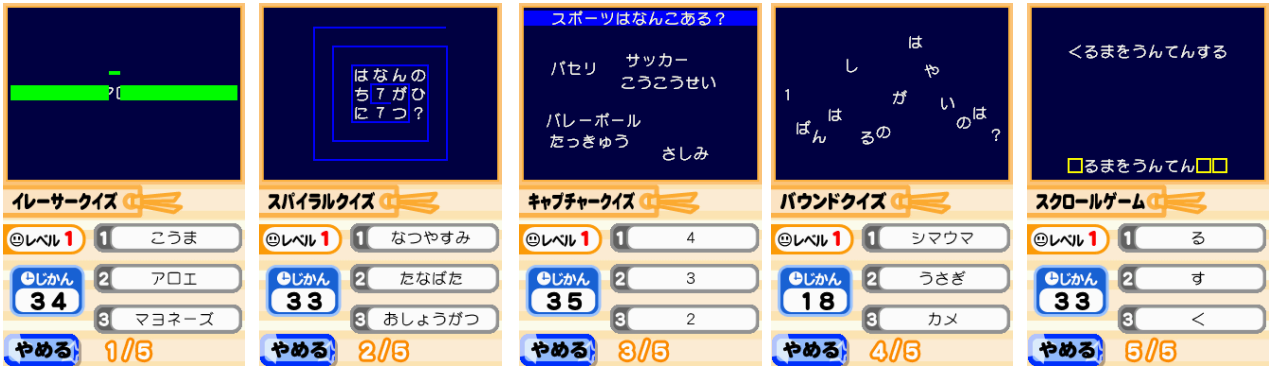
●みるだけトレーニング

このモードは、複数の「画面を見るだけ」の訓練で構成されます。新日本速読研究会で20年以上の速読研究を行い、「ジョイント式速読術」の開発者である「川村明宏博士」による速読術を、そのまま体験できるモードになっています。開始時に、個人のレベルと時間にあわせてコースを設定します。時間は1セットあたり3～7分で、長時間設定のときはこれが繰り返し行われます。



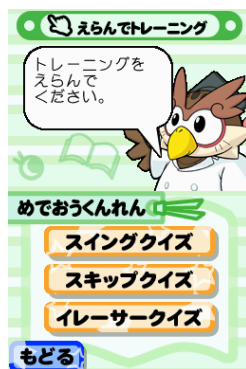
●あそんでトレーニング

「みるだけトレーニング」によるトレーニング法にタッチペンによる「遊び要素」を追加した作りになっています。成績アップを目指すことが訓練の精度を高めることにつながるため、訓練の効果が自然に高まります。一見して普通のゲームなのに、プレイするだけで訓練効果があります。ゲームの成績と訓練効果は無関係で、内容も訓練らしさのないものになります。



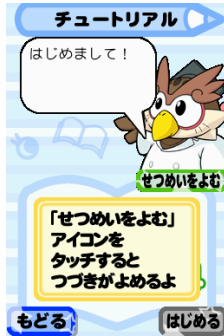
●えらんでトレーニング

「あそんでトレーニング」に収録されているトレーニングを自分で好きな順番で、好きな時間プレイでき、時間を有効に使うことができます。また、苦手な訓練を重点的にトレーニングできます。



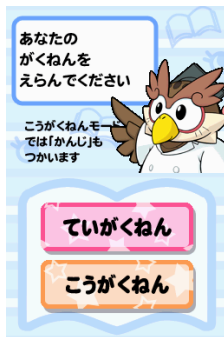
●チュートリアルモード

速読とは？どのようなトレーニングを行うのか？どのくらいレベルに目標を設定すればよいのか？といった疑問を解消しつつ、「DS速読ジュニア」を知ることができるようになっています。はじめてプレイする方でも安心してプレイすることができます。



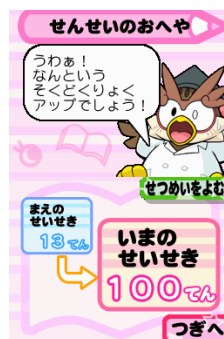
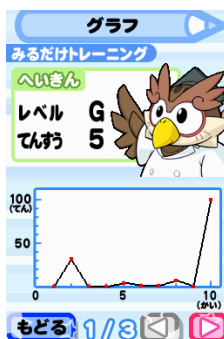
●がくねんせんたく

「DS速読ジュニア」は主に小学生の方を対象にしていますが、“小学校低学年”と“小学校高学年”では、成長の段階に大きく差があります。それをカバーするために低学年モードと高学年モードを搭載しました。高学年モードでは、簡単な漢字を使用し、問題も低学年モードとくらべると少し複雑になっています。



●成績表

各モードごとに現在の速読レベルや、「一分間に何文字読める力があるか」「一秒間に何文字読める力があるか」などの成績を保存しておくことができます。ここで確認できる現在の評価は、各訓練で適切なステップを選ぶ際の指標になります。また「えらんでトレーニング」の成績表では、各トレーニング項目がどの程度鍛えられているかが分かるグラフを表示するため、得意/不得意な要素が確認できます。また、前回「DS速読術」にはなかったグラフ機能を新たに搭載。過去の成績を確認しながら、トレーニングができ、モチベーションの維持にも役立ちます。





しん に ほん そく どく けん きゅう かい かい ちよう
新日本速読研究会会長
 かわ むら あき ひろ ほか せ
川村明宏博士

ジョイント式速読術・速脳術・多分野学習法などの開発
 創始者、速脳理論の提唱者

1953年北海道生まれ。ジョイント式速読術・速脳術・多
 分野学習法などの開発創始者、速脳理論の提唱者で、
 テレビ、新聞、雑誌で活躍のほか、大学・研究機関や一
 般を対象とした講演も多い。

コンピューターソフトや速読術の関連著書多数。アメリ
 カをはじめとした海外での普及及び提携活動も積極的に
 こなし、4年間の開発期間を要したeyeQ(英語版速読
 術)は現在アメリカ国内のシェアのナンバーワンとなっ
 ている。

速脳・速脳速読・速脳速聴等の商標や速読術等の能力
 開発に関するアメリカや日本での特許も取得している。
 特許申請中の学習法もある。
 現在、日本ペンクラブ会員、速脳研究会会長・新日本速
 読研究会会長、教育学博士、名誉情報工学博士、平成
 14年度下半期社会文化功労賞受賞。

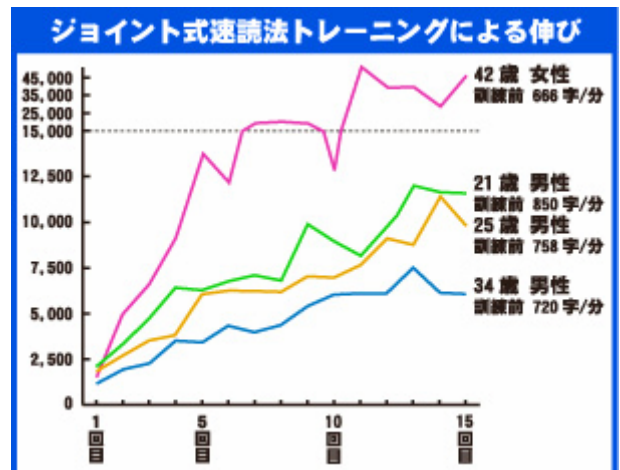
【速読術】とは

「速読」とは、斜め読みや飛ばし読みとは違い、理解力を落
 とさず、かつ従来の何倍ものスピードで読む技術です。個人
 差はありますが、日本人の平均読書速度は分速で400文字
 から700文字程度とされています。
 しかし「速読」をすることにより、平均よりさらに3倍～10倍程
 度まで読書速度を高める事が出来ます。

「目で右脳を鍛える速読術ポードブル」では、速読をするの
 に主に必要となってくる

- ・目の筋肉を鍛える(文字を速く読むために)
- ・速いスピードを記憶して脳の処理速度をあげる
- ・一文字ずつではなく、文字を固まりでとらえる読み方に変
 える

以上の要素を鍛える事が出来ます。



【会社概要】

会社名 株式会社マイルストーン(MILESTONE INC.)
 住所 〒167-0021 東京都杉並区井草2丁目27-8-103

※7月22日より下記に移転します↓
 (東京都杉並区上荻1-5-8 直長ビル4F)

設立年月日 2003年4月22日
 代表取締役 木村拓史
 資本金 10,000,000円
 従業員数 16名(2006年10月16日現在)
 取引銀行 三井住友銀行 下井草支店西武信用金庫 下井草支店
 事業内容 ゲームソフトウェアの開発および販売
 URL <http://www.mile-stone.co.jp/>
 OKWAVE内特設サイト <http://oshietebrain.okwave.jp/>

【開発実績】

2003年	アーケード用パズルゲーム
2004年	コンシューマ用パズルゲーム
	アーケード用シューティングゲーム「カオスフィールド」
	コンシューマ用パズルゲーム
2005年	ドリームキャスト用シューティングゲーム「カオスフィールド」
	ゲームキューブ用シューティングゲーム「カオスフィールド エクスパンデッド」
	アーケード用シューティングゲーム「ラジルギ」
	コンシューマ用パズルゲーム
2006年	プレイステーション2用シューティングゲーム「カオスフィールド ニューオーダー」
	ドリームキャスト用シューティングゲーム「ラジルギ」
	プレイステーション2用シューティングゲーム「ラジルギ・プレシャス」
	ゲームキューブ用シューティングゲーム「ラジルギ・ジェネリック」