

2026年7月13日

「ちば興銀アプリ生活サービス」にちばコーギーゲーム第2弾が登場！

～ちば興銀アプリ生活サービスは、地域とともに成長するプラットフォームをめざします～

株式会社千葉興業銀行（頭取 梅田 仁司）は、学校法人国際理工学園 専門学校国際理工カレッジ（理事長 竹井 透）との産学連携プロジェクトにおいて開発されたゲームから、本日、第2弾作品「くれよんちばコーギー！」を当行公式スマートフォン用アプリ「ちば興銀アプリ」内の「生活サービス」で公開しましたのでお知らせいたします。

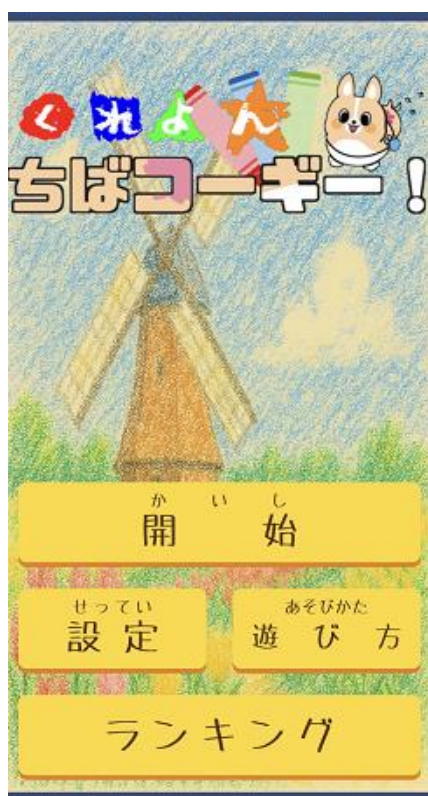
当行は、地域のみなさまの暮らしを豊かにし、地域社会の持続的な発展に寄与することを使命と考えております。今後も多様なステークホルダーと連携しながら、ちば興銀アプリが地域とともに成長するプラットフォームとなるよう、さらなる充実を図ってまいります。

記

1. 公開内容

「くれよんちばコーギー！」は、赤、青、緑のそれぞれ役割の違うクレヨンで道を描き、ちばコーギーをゴールまで導くペイントアドベンチャーゲームで、隙間時間にどなたでも簡単にお楽しみいただける内容となっております。

本作品は、産学連携プロジェクトによって共同開発された、当行イメージキャラクター「ちばコーギー」を活用したオリジナルゲームで、2026年5月リリースの「ぐるっとコインハント」に続く第2弾です。準備が整い次第、第3弾の作品公開を予定しております。



画面イメージ

2. 背景・経緯

「ちば興銀アプリ生活サービス」では、地域企業が発行するクーポンや、地域のイベントなどの情報を発信する「ちばトク！」に加え、ビジネススキル習得等に役立つ1,450本を超える動画の視聴ができる「オンライン学習サービス」をメインコンテンツとして提供しております。

「ちばトク！」へのクーポン・広告のご掲載や、産学連携プロジェクトを通して開発したゲーム作品の実装等、ちば興銀アプリを地域企業や学生等、さまざまなステークホルダーに対して開かれたプラットフォームとしているのは、地域コミュニティの活性化を実現するためです。また、既に当行をご利用いただいているお客さまに、ちば興銀アプリの日常的なご利用を通して、より一層当行に対する親近感を高めていただくこと、当行に口座をお持ちでない方との新たな接点を創出することを目的とし、これらのサービスはちば興銀アプリをダウンロードした方であればどなたでもご利用可能としております。

3. ご利用について

今回公開したゲーム作品を含む「生活サービス」は、当行に口座をお持ちでない方でも、ちば興銀アプリをダウンロードし、SMS 認証によるご登録を行うことでご利用いただけます。

公開場所	ちば興銀アプリ内「生活サービス」
公開開始日	2026 年 7 月 13 日（月）
利用対象	SMS 認証で登録のうえ利用可能



金融サービス



生活サービス



ゲーム紹介ページ



ゲーム画面

4. ゲーム動作環境と免責事項

本ゲームはお客さまのブラウザ上で動作する WebGL ゲームです。可能な限り多くの環境でご利用いただけるよう開発しておりますが、すべてのスマートフォン端末における完全な動作を保証するものではありません。

動作確認は限られた環境にて実施しており、お客さまのご利用端末の性能、メモリの空き容量、通信環境によっては、ゲームが正常に進行できない場合がございます。特定の機種や OS バージョンに関する個別のお問い合わせや動作保証にはお答えいたしかねますので、ご理解賜りますようお願い申し上げます。

以上

