



プレスリリース
報道関係者各位

2019年3月18日
Genvid Technologies, Inc.

Genvid Technologies,
GDC2019においてPipeworks Studios、Katapult Studioと共に
インタラクティブを実現した次世代ストリーミングの
ゲームコンテンツを発表

米国サンフランシスコ(2019年3月18日) - インタラクティブ・ストリーミング・エンジンを提供する Genvid Technologies, Inc. (本社:米国ニューヨーク州、CEO: Jacob Navok、以下 Genvid) は、3月18日から22日までサンフランシスコで開催される Game Developers Conference 2019 (以下 GDC) にて、Genvid SDK を採用して開発されたインタラクティブ・ストリーミングの様々なコンテンツを Twitch 上でライブ配信いたします。

これまでゲーム（プレイヤー向け）と伝統的なメディア（視聴者向け）を分けてきた境界線が、いま曖昧になろうとしています。Genvid の技術を利用することで、視聴者は、Twitch.tv や YouTube のようなストリーミング・プラットフォーム上で配信されるゲームプレイをただ見るだけでなく、プレイヤーやゲームの世界に対して直接関わっていくことが可能になります。GDC では、同社の技術を実装してインタラクティブ・ストリーミングという新たなジャンルに挑む開発スタジオをご紹介いたします。これらのスタジオは、新しい体験を実現しようとする世界中のクリエイターの先陣になるでしょう。

Genvid の CEO である Jacob Navok は次のように述べています。 「ゲーム開発者が、異なったプラットフォーム、インフラストラクチャ、およびゲームエンジンを活用しながらも、それをユーザーに意識させる事なく、新たなジャンルであるインタラクティブ・ストリームを構築しようとを考えたとき、Genvid は最高のソリューションを提供できると確信しております。その可能性は、GDC 2019 で発表するクリエイター達の素晴らしいイノベーションの中にご覧いただけると思います。」

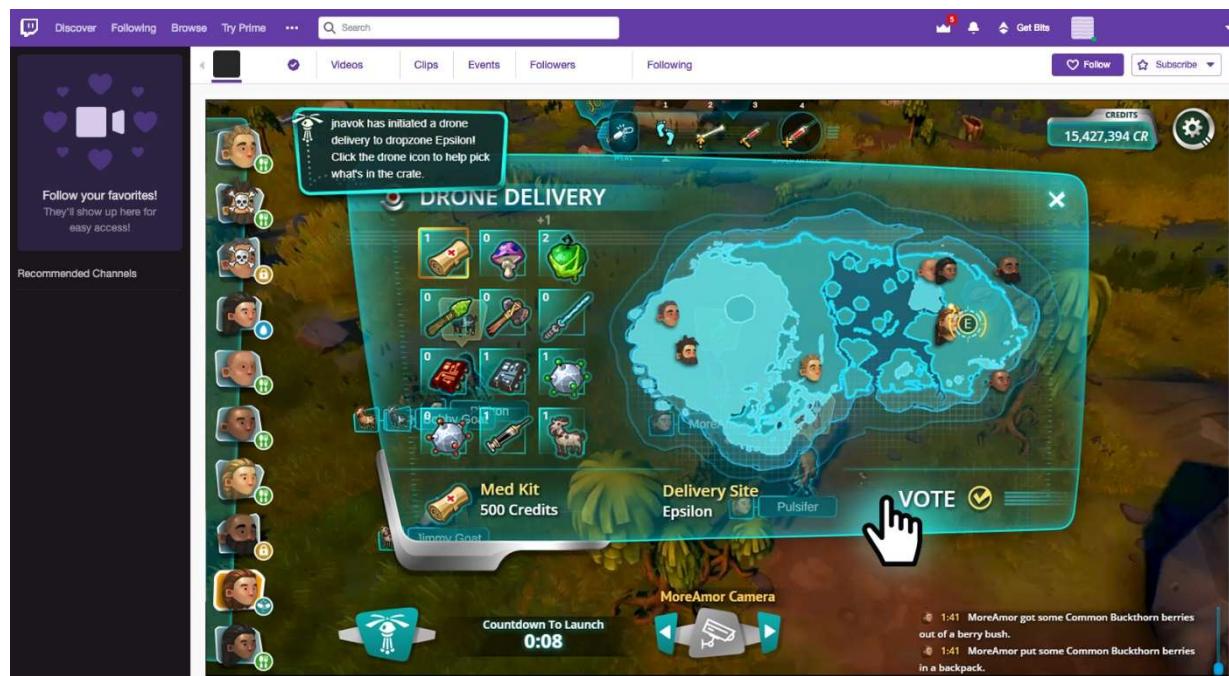
以下でご紹介するコンテンツは、Genvid の GDC セッション *Interactive Streaming and the Future of Media* (現地時間 3月20日午前10時30分、於 Moscone West Hall 3009) において、開発スタジオがステージ上で初公開いたします。また、3月20日に始まる GDC 期間中は、Genvid ブース (South Hall S266) にてライブストリームを直接体験していただけます。開発者達がブースにてお待ちしております。

1. Pipeworks Studios と Genvid による、革新的なインタラクティブ・ストリーミング・コンテンツ Project Eleusis の発表

Superfight と Terreria で知られる米国オレゴン州のインディー・スタジオ Pipeworks Studios (以下 Pipeworks) は、GDC で Project Eleusis を初公開いたします。Project Eleusis では、画期的な AI と革新的なインタラクティブ・ストリーミング技術を駆使して、エンタテインメントの未来へと皆様を誘います。舞台はサバイバルシミュレーションが繰り広げられるミステリアスな孤島です。Twitch 上でライブストリーミングを見ている視聴者はそのままゲームへの参加者となります。参加者がどのような反応をするかでゲーム世界の流れが変わっていき、各セッションが毎回予測のつかないユニークなものとなります。サバイバー達はこの孤島でユートピアを作り上げることができるのでしょうか、それとも不幸な結末を迎えるのでしょうか？

GDC 会場へご来場される皆様は、Genvid ブースにて *Project Eleusis* が体験可能です。そこでは視聴者としてゲーム内の登場人物 (AI) に関わっていくことができ、今までの Twitch では感じられなかった、さらに豊かでインタラクティブな体験を味わっていただけます。

Pipeworks の CEO である Lindsay Gupton は次のように述べています。「Superfight で革新的なストリーマー/視聴者の体験を産み出して以来、5 年間インタラクティブ・ストリーミングゲームを模索してきました。エンタテインメントの未来は、観客が望むのであれば、ただ鑑賞する以上のアクションが起こせるようになる点にあると確信しています。ストリーミングゲームの視聴者が、より積極的な参加者となることができれば、遙かに素晴らしい体験を味わえると思います。*Project Eleusis* は観客が最大限に参加できるように設計されたゲームであり、この新たな分野の可能性を実感いただけるでしょう。そしてそれは、Genvid の画期的な技術によってはじめて実現しました。」



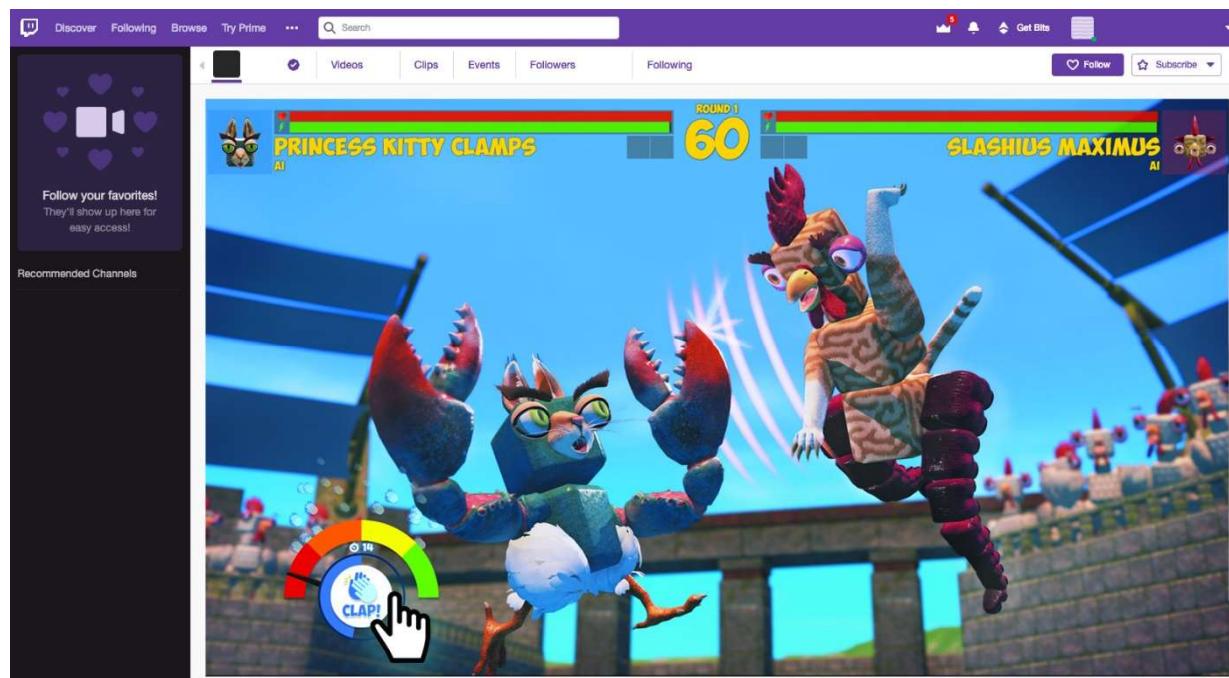
2. Katapult Studio による CHKN Arena のデモンストレーション

ニューヨークを拠点とする Katapult Studio は、現在 Steam Early Access で公開している CHKN にストリーミング拡張機能を実装した新コンテンツ、CHKN Arena を発表いたします。

CHKN Arena は AI のクリーチャーが一騎打ちをするコロシアムバトル・ゲームで、ストリーマーが実況中継してリードしていきます。インタラクティブなライブストリーミングとしてゼロから構築された、ポケモンスタジアムと BattleBots が融合したようなコンテンツです。

[Genvid の Twitch Extension](#) によって Twitch.tv 上で配信することで、CHKN Arena は、ストリーマーとそのファン達とのダイナミックなコミュニケーションを実現しています。視聴者は、ストリーマーのクリーチャーに声援を送ったり、ラウンドの合間に餌を与えたり復活させたりすることができます。しかも、この全てがリアルタイムで行えます。

「CHKN Arena は、インタラクティブ・メディアと視聴者の参加こそがエンタテインメントの未来であるという私達の信念から産まれた、全く新しいコンテンツです」と Katapult Studio CEO の Kyra Reppen は述べています。 「Genvid の技術によって、Twitch のストリーマーとその視聴者達に新しいコンテンツ体験を提供する道が開けたことを大変嬉しく思っています。YouTube 版も開発予定ですが、そちらも楽しみにしています。」

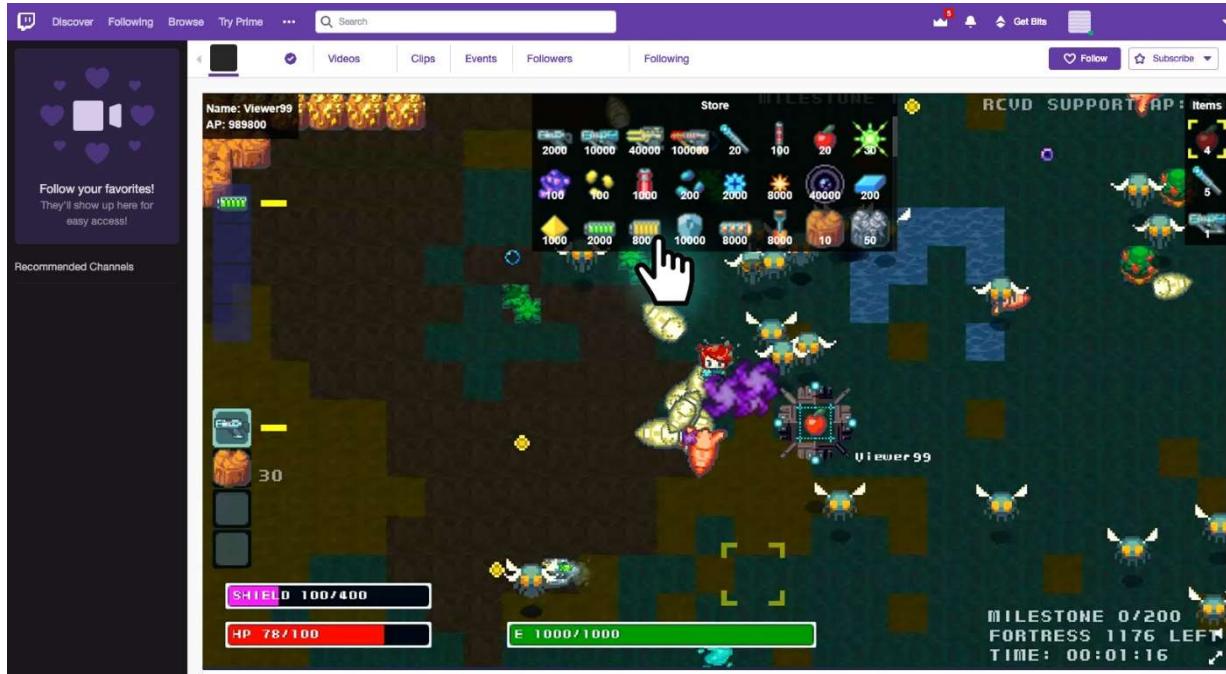


3. 中嶋謙互氏、初のネイティブクラウドゲーム+Genvid インテグレーションでデビュー

コミュニティ・エンジン社の元代表取締役で、『クラウドゲームをつくる技術—マルチプレイヤーム開発の新戦力—』の著者である中嶋謙互氏は、Space Sweeper に Genvid を実装し、GDC 2019 において Twitch.tv 上で初公開いたします。

Space Sweeper はマルチプレイヤー・アクションゲームで、プレイヤーは無限に湧いてくる危険なクリーチャーや敵を破壊しながら、さまざまなリソースを集め、高度なテクノロジーを獲得し

て、惑星改造を試みます。これは容易なことではなく、視聴者の関わり方が重要になってきます。



Genvid を実装した Space Sweeper は、ストリーミング世代のための新しいタイプのゲーム体験です。

視聴者は、Twitch で配信されているゲームに直接働きかけます。武器や回復薬などのアイテムを送ってプレイヤーを助けることもできますし、敵を送り込むことによってプレイヤーの邪魔をしたり、さらにひどい事もできるようになっています。つまり、単なる「ゲーム内環境」対「プレイヤー」ではなく、「気分次第で支援者にも敵対者にもなり得る全ての Twitch 視聴者」対「プレイヤー」になります。私たちはこれを pay2troll システムの実験 (troll: 荒らし行為) と呼んでいます。

「Space Sweeper はストリーミング用に構築されました」と中嶋謙互氏は話します。「プレイヤーと視聴者との関わりを追求することは、ゲーム業界にとって新たなフロンティアです。私は新たな可能性の最前線にいることをとても嬉しく思います。」

プレイヤーにアイテムや敵を送るためには、怒りポイント(AP)と呼ぶパーティクルが必要ですが、これはプレイヤーが敵を倒した際に生成され、視聴者は、各々の Twitch スクリーン上で集めることができます。

Space Sweeper は、最初は今年後半に Steam で、ローカルな 4 人用協力モードとしてリリースされる予定です。膨大な量の動的スプライトを考えると通常のネットワーク技術では同期できませんが、中嶋氏は、代わりに Parsec などのクラウド技術を利用して、最大 32 人の協力プレイを可能にしています。

タイムアタックモードを入れることで、プレイヤー数が増えれば増えるほど、このゲームはよりスピーディ且つ難しいものになっていきます。Parsec CEO の Beny Boxer は次のように述べています。「このゲームはクラウドをベースとした、わくわくするコンテンツです。私達は、斬新



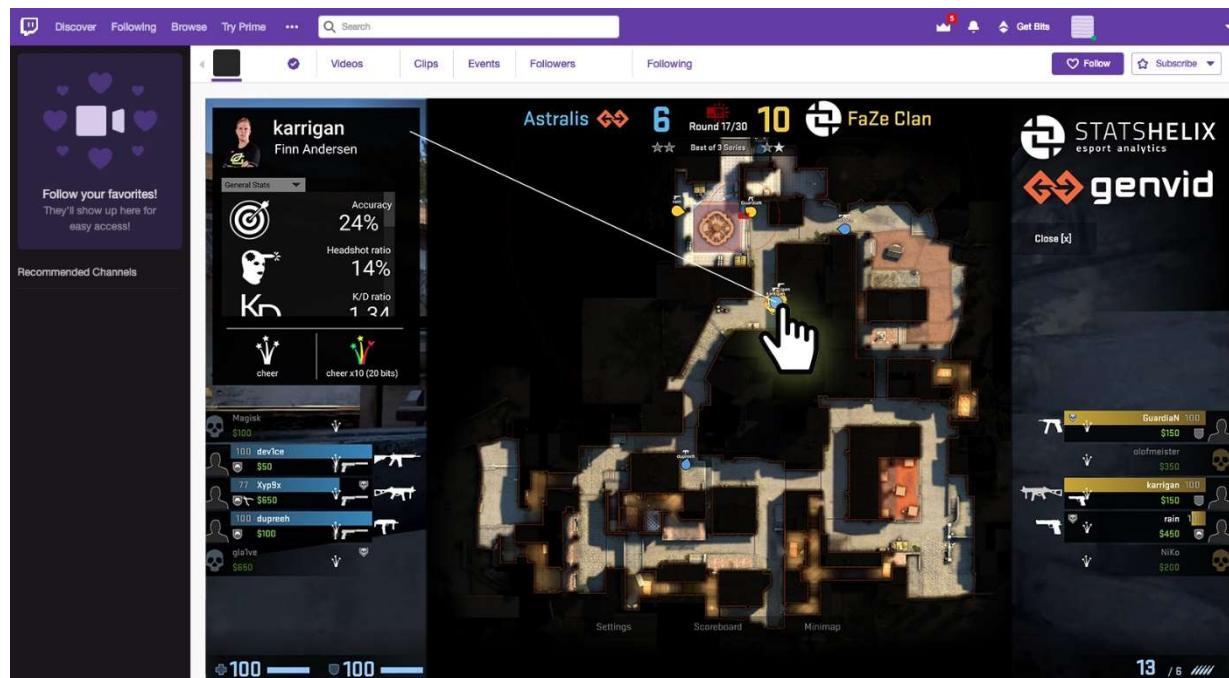
な試みであるクラウドゲームとインタラクティブ配信をサポートできることを嬉しく思っています。Parsec と Genvid を使ってコンテンツを模索する開発者は、インタラクティブ体験の共有という新地平を実現させていく事でしょう。」

4. Counter-Strike: Global Offensive が大会配信にインタラクティブ・チアリングを導入

2018 年 9 月の FACEIT の London Major、2019 年 3 月の ESL Katowice Major での Premium Twitch.tv Channel 向けのコラボレーションに続き、StatsHelix と Genvid は、Counter-Strike のインタラクティブな視聴エクスペリエンスに対する大きな機能追加を発表いたします。

新しい esports エクスペリエンスには、既存の CS:GO チャンネルの機能であるインタラクティブなリアルタイムマップ、プレーヤースタッフ、および複数プレイヤーの POV が含まれています。それらに加え、視聴者間の Twitch Extension でのライブ応援（チャットによる混沌とした応援を減らすことができます）、人気のある StatsHelix CS:GO マップ内でより詳しいプレイヤーデータの表示など、まったく新しい視聴者間インタラクションが追加されます。

「前回の大会での StatsHelix と Genvid と FACEIT の取り組みで、視聴者がいかに豊かでインタラクティブな esports 体験に飢えているかが分かりました。」FACEIT の CBO である Mik Attisani 氏は述べています。 「新しい機能が未来の配信に何をもたらすのか非常に楽しみです。」



Genvid Technologies, Inc について (<https://www.genvidtech.com>)

Genvid は、2016 年に、ゲーム業界で豊富な経験を持つファウンダー達によって設立され、Horizons Ventures、Makers Fund、March Capital Partners および OCA Ventures からの支援で、現在までに 2,000 万ドルを調達しています。ゲーム開発者、放送事業者およびメディア企業



に対して、彼らのプロダクトに実装して革新的なインタラクティブ・ストリームを創り出すための SDK を提供しています。

Genvid SDK は使いやすいミドルウェアで、様々なストリーミングプラットフォームやインフラストラクチャに柔軟に対応できます。各視聴者毎に特定したトランザクションから収益化することができるため、スポンサーシップやストリーム内課金を通じてゲーム開発者に大きな収益の機会をもたらします。

Genvid SDK は <https://www.genvidtech.com> から無料でダウンロードしていただけます。

社名はラテン語からの造語で、Gen は「誕生」を、Vid は「視聴」を意味します。インタラクティブ・ストリーミング体験の新時代を創造するという同社の使命を反映しています。

Pipeworks Studios について(www.pipeworks.com)

Pipeworks は、最先端の技術力とプレイヤー体験への深い理解を武器に邁進する、想像力溢れる開発スタジオで、クラウドゲーム、AI、インタラクティブ・ストリーミングなどの分野におけるリーディング企業です。

1999 年以来、オレゴン州の中心部で、ベストセラーゲームや人気ゲームのフランチャイズを地道に開発してきました。また、主要ゲームフランチャイズや外部パートナーとの共同プロジェクトの傍ら、ユニークなオリジナル IP ゲームを開発しています。

Pipeworks は、チームのクリエイティブな活気を活かし、プレーヤーやコミュニティの力を引き出す、人気が高く革新的でユニークなゲームを生み出すことに信念を抱いています。

Katapult Studio について(<http://www.katapultstudio.com/>)

Katapult Studio は、ニューヨークの Betaworks に拠点を置くデジタルエンターテイメント会社です。同社は多様なバックグランドを持つ開発者が集まり“創造的な技術を通してポジティブなインパクトを与える”という共通の目標に向かって突き進む、小さいながらも情熱的なチームです。スタジオの最初のタイトルであり IndieCade E3 2018 Showcase

にも選抜されている CHKN (www.CHKNgame.com) が現在 Steam Early Access で配信されています。

StatsHelix, Inc.について(<https://www.statshelix.com/>)

StatsHelix は、esports を中心に、ゲームデータを活用してゲーム体験を向上させるテクノロジー企業です。

2015 年に設立以降、同社はプロ・ゲーマーのトレーニングを変革し、データドリブンなツールを使用してゲーム配信を改善してきました。最近では、インタラクティブ・ストリーミングにフォーカスを移し、esports 向けの主要なインタラクティブ・ライブストリームを初めて開発しました。

Parsec について(<https://parsecgaming.com/>)

Parsec は、マルチプラットフォームで PC ゲームへのアクセスを増やすために構築された、最先端の低遅延ゲームストリーミングサービスです。Parsec の顧客は、このソフトウェアを使用し



て、オンラインでゲームをプレイ、視聴、そして友人と共有できます。同社は 2016 年に設立され、2018 年 1 月に正式にプラットフォームをローンチしました。Parsec はこれまで Lerer Hippeau Ventures、Nextview Ventures、Notation Capital からシードラウンドで 225 万ドルを調達しており、現在 9 人の常勤スタッフがいます。Parsec を使うことで、ピアツーピアのソーシャルネットワークを介して、アクセスを許可されたゲーミング PC に接続できます。顧客がゲーム用 PC を持っていない場合は、1 時間ごとに Amazon Web Services と Paperspace からレンタルすることができます。

スクリーンショットを含むこのリリースのメディアキットは
<http://www.genvidtech.com/GDC2019MediaKit> で入手していただけます。

<本件に関するお問い合わせ先>

Genvid Technologies, Inc. : info@genvidtech.com
Pipeworks Studios : bbridges@pipeworks.com
Katapult Studio : heychkn@katapultstudio.com
StatsHelix Inc. : info@statshelix.com

The Genvid SDK is Copyright 2016-2019 Genvid Technologies, Inc. All Rights Reserved.

Twitch and Twitch Extensions are © 2017-2019 Twitch Interactive, Inc.

* もし記事化いただける場合には、**日本時間 3 月 19 日火曜日午前 1 時**（現地時間 3 月 18 日午前 9 時 PT）を情報解禁としていただけますようお願い申し上げます。