

# Rival Peak

## Reviewerガイド

Rival Peak は Facebook、Genvid、そして Pipeworks Studios が共同開発したFacebookのプラットフォームネイティブの意欲的で実験的なプロジェクトです。最新のインタラクティブ・ストリーミングとハリウッド屈指のクリエイティブなタレントを採用して制作された Rival Peak は、新しい形のエンターテインメント体験である大規模なインタラクティブ・ライブ・イベント (massive, interactive live event: MILE) です。ゲーム感覚のインタラクションで構成されるリアリティ番組に近いもので、いわゆる従来のゲームではありません。Rival Peak はライブで、臨場感がある世界、そしてあなたが見ているかどうかにかかわらずストーリーは常に先へと展開されます。あなたは「傍観者（オブザーバー）」であり「参加者」ですが、このアドベンチャーの主役にはなりません。

Rival Peak はリアルタイムでストーリーが展開されるゲームのようなものです。「海外ドラマ『Lost』と映画『ハンガー・ゲーム』を組み合わせたもの」をインタラクティブにしたと考えていただけると分かりやすいと思います。Rival Peak は深みとひねりのあるシナリオを特色とし、世界中から僻地に集まった多様なバーチャル出演者は、シーズンを通して、休むことなくリアルタイムであなたや他の多くの視聴者に観察されたり影響されたりします。12人のAI出演者は人間に近い自主性がありますが、視聴者が彼らの行動や環境に大きくも小さくも影響を及ぼすことができます。

人気のあるリアリティ番組がよくそうしているように、Rival Peak にも毎週放送のダイジェスト番組があります。俳優兼作家の Wil Wheaton がホストする「Rival Speak」は毎週木曜日午前11時(日本時間)に放映され、視聴者は見逃した場面を後からまとめてダイジェストとして見たり、追加の情報を得たりすることができます。

Rival Peak の楽しみ方は色々ですが、下記がメインポイントです。

**観る：**好きなように出演者専門のライブ配信チャンネルを切り替えて、出演者同士がコミュニケーションする様子、太平洋岸北西部の自然環境、資源などを観察できます。ストーリーはシーズンを通して常に進展していきます。見逃した場面も Rival Speak で観ることができるので「見逃した！」と心配する必要はありません。

**インタラクション：**視聴者のインタラクションがAI出演者をサポートし、彼らや周りの環境に影響を与えます。また、AIキャラクターが次にする事を提案して、ゴール達成に貢献したり、毎日の投票で、ストーリーに影響を与えることができます。

**聴く：**Rival Peak の自然を楽しめるアンビエントでくつろげるサウンドトラックを聞いたり、独特な雑音、AI出演者の会話など、番組に夢中になれる多彩なオーディオを用意しています。

**読む：**キャラクターは常に会話をしていますが、見ていない間に会話を聞き逃してしまったと思うこともあるでしょう。そんな時のために、各出演者の個人チャンネルのアーカイブから過去の交流を読むことができます。一人一人の出演者はそれぞれのストーリーを持っています。全てを知りたいとお思いでしたら、それぞれのチャンネルのアーカイブを読むこともできます。

Facebook Watch で全てをご覧いただけます。

#### 詳細情報：

視聴者によるチャンネル視聴、会話の閲覧、投票、タップによる手伝いなどが、番組で好きなキャラクターを勝ち残らせる助けになります。毎週、出演者の一人が脱落するため、必然的に人気のあるキャラクターが残っていきます。つまり視聴者と親密に交流した出演者だけが生き残れます。キャラクターを勝利に導くためには、そのキャラクターを取り囲むコミュニティに呼びかけ、サポートを確実にしなければなりません。このため、クリエイター達でさえも初めから終わりまで、毎週誰が脱落するかわかりません。Facebook 上の視聴者の行動によって決まるため、どのように番組が終盤を迎えるかは誰にとっても未知数です。

毎週木曜日（日本時間）に行われる追放者決定のためのスコア締め切りは、毎週日曜日の午前中（日本時間）で、7日間の累計となります。各キャラクターへの合計貢献度はホームストリームまたは各キャラクターの個人ストリームで見ることが出来ます。

Rivier Peak はビデオゲームとは異なり、最初から最後まで「プレイ」することはできません。毎日数分間観て、その世界で起こった変化を見つけたり、キャラクターの最新のアドベンチャーをチェックし、ミステリーを解くためにコミュニティに協力したり、キャラクターを応援したりします。もしくは単に、Rival Peak ストリームをバックグラウンドでプレイし、キャラクターの行動を観察したり、音楽を鑑賞することもできます。とてもリラックスできるバックグラウンドプレイでも、Rival Peak ページのコミュニティや各キャラクターのページでシェアしたくなるようなストーリーに欠かせない場面を見つけることができるでしょう。

短いメンテナンス期間を除いて休みなく放映されるライブストリームは、毎週木曜日午前11時30分（日本時間）から木曜日の午前3時（日本時間）まで配信されます。番組内での「一日」は8時間で、毎週木曜日午前11時30分（日本時間）から始まりますが、世界各地の視聴者に、起きている時間帯にイベントを体験してもらうために、同じ「一日」が3回繰り返されます。

盛り上がったところを見逃したり、イベントを逃した人々も、簡単に遅れを取り戻すことができます。FacebookのRival Peakのページには、毎週のダイジェスト、視聴者の質問に対する Rival Peak からの回答、ゲーム内の会話のアーカイブやハイライト場面が載ります。ダイジェスト番組「Rival Speak」では、出演者がホストの Wil Wheaton と会話をし、ホストが番組の最後でその週追放される出演者を発表します。そして前週のまとめをした後、キャラクターが探検する新しいエリア等が開示され、新しい週のストリーミングがキックオフされます。

シーズンの終わりには、ひとりのキャラクターが王冠を得て勝者となり、全てのストリームがオフラインになります。Rival Speak と Rival Peak ページに掲載された思い出の数々は残りますが、Rival Peak は従来のゲームというよりは「ライブイベント」に近いものであり、そのストリーム、会話、成功や失敗、そしてたくさんの思い出をどのように残していくかはコミュニティ次第です。