

情報解禁日時：日本時間2020年12月2日午前9時

**Genvid と Pipeworks Studio が「Rival Peak」を発表、
Wil Wheatonホストによる、世界初の大規模インタラクティブ「リアリティ」番組が
Facebookで配信開始**

ニューヨーク(ニューヨーク州)、ユージーン(オレゴン州)現地時間 2020年12月1日 – Genvid Technologies, Inc. と Pipeworks Studios は、12月3日 午前11時30分(日本時間)より「Rival Peak」の配信をスタートすると発表しました。「Rival Peak」は、世界で初めての視聴者主導のリアリティ番組で、Facebookライブ動画(Facebook Watch)で視聴できます。今回のシーズン1は12週間続き、その間、24時間休むことなく放映されます。出演する12人のキャラクターは、実は洗練されたAIです。彼らは、危険な自然の中でのサバイバルのため、ある時は助け合い、ある時は競争しながら、隠された真実に迫っていきます。視聴者は、インタラクティブ・ライブ配信上で出演者達の行動に介入したり、誰を脱落させるかに関わったりすることができます。毎週木曜日午前11時30分(日本時間)には、Wil Wheatonがホストを務める番組、「Rival Speak」を放映します。そこでは、その週に起こった出来事をまとめてレポートすると共に、出演者へのインタビュー、ハイライト、カットされた場面、脱落者の発表、そして Rival Peak の謎についてのヒント等を話していきます。視聴者は、12人のドラマに参加しながら、Rival Peak の謎を解き明かします。

Rival Peak は Facebook上で動作するようFacebookのInstant Gamesを介してゲームをインテグレーションしたものであり、洗練されたAIキャラクターが特徴のリアリティ番組のようなライブストリーミングです。視聴者はRival Peak の出演者に対する審判として貢献し、住民を毎週ひとり追放していきます。

Pipeworks Studios のデザイン・ディレクター Hal Miltonは「Rival Peak は大規模な『ライブシアター』実験を創り出すために、世界最大のソーシャルメディアプラットフォームが当社の独自 AI とシミュレーションシステム、業界最高峰であるGenvidのインタラクティブ・ライブ配信テクノロジーを活用し、ハリウッド屈指の脚本家を採用して得られた成果です。それもたったの 6 ヶ月間で制作されました。」と語っています。「今までにあるものとは全く異なるものを制作したことをとても誇りに思っています。世界中の Facebook ユーザーの反応を楽しみにしています。」

Rival Peak はプロジェクトの規模とスコープにしては、非常に短い開発期間で考案、デザイン、開発されました。Rival Peak は、人気のあるゲームエンジン Unity を使って部分的に開発されてはいるものの、いわゆるゲームではありません。出演者とその環境への視聴者からのインタラクションを可能にするパワフルなオーバレイを備えた、ライブストリーム視聴体験です。視聴者のインタラクションは、タップやクリックという形を取り、キャラクターの行動や決定に瞬時に影響していくと同時に、各キャラクターの全体へのスコアへ加算されていきます。

「Rival Peak はビデオゲームのインタラクティブ要素と従来のテレビのリアリティ番組が組み合わさった真にユニークな体験です。」と Genvid Technologies の共同設立者兼CEOである Jacob Navok は述べています。「これは生きて進化している世界です。単純に観察したり、バックグラウンドでプレイして、リラックスできるBGMを聞くだけでも楽しめるでしょう。しかし、没入感を得たかったりインタラクションをしたい場合には、各視聴者が好きな時に、その好みの程度に応じて、いつでもそうすることが可能です。そしてこれは我々チームが長年描いてきたビジョンに到達した、史上初の真のクラウドゲームと言えるものです。」

MILE (Massive Interactive Live Event: 大規模なインタラクティブ・ライブ・イベント)、すなわち、ライブストリーミングで人数制限なく視聴者に届けられる、クラウドベースのインタラクティブ体験の時代が到来しつつある今日、世界中のFacebookユーザーが視聴するだけでなく実際にリアルタイムで出演者やその環境に影響を及ぼすことができるRival Peakは、このMILEに対して最も意欲的なコンテンツの一つです。

スクリプトとキャラクター開発、また毎週放送のダイジェスト番組Rival Speakの制作とプロデュースはdj2 Entertainment (映画『ソニック・ザ・ムービー』の共同プロデューサー) が手がけ、ゲームとテレビという二種類のメディアをブレンドしたユニークな感覚をRival PeakとRival Speakに創り出しました。

Pipeworks Studiosについて

Pipeworks はプレイヤー体験を深く理解し最新テクノロジーに精通した、創造性を主導としたスタジオであり、クラウド・ゲーミング、ラディカルAI、インタラクティブ・ストリーミングなどの分野のリーダーです。Pipeworks のチームは主要なフランチャイズのゲーム開発や外部パートナーとの仕事と同時に、オリジナルIPのゲームも開発しています。Pipeworks はチームの想像的ひらめきを活用し、プレイヤーとそのコミュニティの力を尊重する革新的でユニークなゲーム創作を推進しています。

Genvid Technologies について

Genvid は世界最先端のインタラクティブ配信テクノロジーを開発することで、メタバースを「メタ」たらしめる技術の一翼を担っています。Genvid SDKは、どのようなストリーミング・プラットフォームやインフラでも実行できる柔軟性を備えた使い勝手の良いミドルウェアであり、www.genvidtech.comから無料で入手できます。ゲーム開発者は誰でも Genvid SDK を使ってRival Peakのような体験を備えた独自のゲームを開発できます。Facebook の Rival Peak のような Massive Interactive Live Events (MILEs: 大規模なインタラクティブ・ライブ・イベント) を実現することに加え、Genvid SDK はどの主要エンジン上で構築されたゲームであっても統合でき、プレイヤーやライブ配信の視聴者等からの新しいタイプとレベルのインタラクションとマネタイズを可能にします。Genvidはゲーム業界のエキスパートによって2016年に設立され、Horizons Ventures、Huya、Makers Fund、March Capital Partners、NTTドコモ・ベンチャーズ、OCA Ventures、サムスン・ベンチャーズからの出資を受けています。

Rival Peak のメディアキットについては、[Rival Peak DPK](#) をご覧ください。

#

Facebook is a registered trademark of Facebook, Inc. and/or its affiliates. The Genvid SDK is a registered copyright of Genvid Technologies, Inc. All Rights Reserved.

メディア連絡先:

Genvid Technologies, Inc.:
Garth Chouteau
garth@genvidtech.com

日本語でのお問い合わせ先
Genvid Technologies Japan K.K.:
ジョンソン 裕子
yjohnson@genvidtech.com