

史上初のインタラクティブ・リアリティ番組「Rival Peak」 Facebookで視聴時間1億分を突破しフィナーレを迎える

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2021年3月24日 -

Genvid Technologies, Inc.、Pipeworks Studios、DJ2 Entertainmentは、Facebookのインタラクティブ・コンテンツ [Rival Peak](#) が、12週間に渡るFacebook上の配信での視聴時間が1億分以上に達したことを発表し、今年最大級のインタラクティブ・イベントになるのではと注目を浴びています。

Rival Peakはモバイルからのアクセスが最も多く、世界70カ国以上の国々で視聴者を魅了しました。その中でもアメリカ合衆国、インド、メキシコ、フィリピンはアクセスランキングが上位となっています。週の視聴時間は平均40%で増加していき、ローンチ1ヶ月後には、週間視聴時間は初週比300%以上となり、最終回までには第1週目の55倍までに急増しました。

Rival Peakは大規模なインタラクティブ・ライブ・イベント ([Massive Interactive Live Event \("MILE"\)](#)) のジャンルに、史上初めて足を踏み入れたコンテンツです。リアリティ番組とインタラクティブなアドベンチャーゲームのハイブリッドであるRival Peakでは、12人の洗練されたAIキャラクター（挑戦者）が、複雑な謎を解いたり、厳しい天候や「自然」災害、神秘的な大地でサバイバルしながら、過酷な12週間を過ごしました。しかし挑戦者達は自分たちだけでその冒険を成し遂げたわけではありません。視聴者が、いつ、どこで、誰に、何が起こるかをリアルタイムで決定しました。視聴者は、何百万回も投票し、パズルを何百万回も解き、キャラクターがタスクを終了するための支援をしたり（時にはその逆も）、ゴールの優先度を決めたりすることにより、キャラクターが危険な自然を無事にサバイバルして脱落しないようにサポートし、Rival Peakのストーリーの展開に影響を与えました。

「Rival Peak／Rival Speakのゴールは観賞型エンタテインメント（テレビやライブストリーム）と参加型エンタテインメント（ビデオゲーム）を融合させた新しい形式を創りだすことでした」とGenvidの共同設立者兼CEOであり、Rival Peakで現場の指揮を取ったJacob Navokは[Medium上のブログ](#)で述べています。「このプロジェクトを進めるにあたりFacebookは素晴らしいパートナーでした。Facebookのプラットフォームを使うことで、グローバルかつモバイル・ファーストな体験を、ライブ配信・VOD・ゲームの垣根を超えてシームレスに織りあげることができました。そしてその体験には数千万人がアクセスすることができたのです。この大きな成功は、新しいエンタテインメント形式の確立を不動のものにし

ました。私たちは、今後発表予定のある、著名なパートナー達と一緒に進めているさらに大きなスケールのMILEを運営することを今から楽しみにしています」

キーマトリクス

- FacebookのRival Peakホームページで1億分の視聴時間を記録
- Rival Peakのエピソードとストリームでは、2億以上のユーザーのエンゲージメント数を記録しました。(Facebook Rival Peakホームページ上での反応、コメント、シェア、クリック)
- 世界70カ国以上の国々で視聴されました。英語、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語でプレイでき、アメリカ合衆国、インド、ブラジル、メキシコ、フィリピンで最も多くのユーザーが視聴しました
- ユーザーがRival Peak／Speakに使用したデバイス: Android 84%、iOS 12%、PC/Mac 4% (iOSはシーズンの中盤から利用可能となりました)

「このプロジェクトが、発案からコンセプト、実装／制作に到るまでスピーディに進められ、成功のうちに幕を下ろしたことを本当に誇りに思っています。」とDJ2のCEOであるDmitri M. Johnsonは語っています。「脚本家、タレント、ディレクターを含め我々のチームは、この意欲的な3社での共同開発に関われたことに感謝しています」

「Pipeworksはゲーム開発会社ですが、我々はクリエイターと発明家の心を持っています」とPipeworks StudioのCEO Lindsay Guptonは述べています。「少し前、ユニークなインタラクティブ体験を作るために、これまで開発してきた創発するAIとソーシャルメディアでの配信を活用して何か型破りな事ができないかと考えていました。その構想からはじまり、インタラクティブ配信を可能にするGenvidの比類のないテクノロジーとDJ2の物語を生み出す力のコラボレーションによりRival Peakは生まれました」

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。

Pipeworks Studios について

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創造性溢れる開発スタジオで、クラウドゲーム、革新的な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、オレゴン州を拠点に、ベストセラーの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はチームの想像的ひらめきを活かし、プレイヤーとそのコミュニティの力を引き出す革新的でユニークなゲームの創作を推進しています。詳しくはこちら: www.pipeworks.com

#

Rival Peak デジタルプレスキットは[こちら](#)からご利用になれます。

本件についてのお問い合わせ先

Genvid Technologies Japan K.K.: ジョンソン 裕子:

<https://www.genvidtech.com/ja/contact-us-business/>