

クウジット、ニコニコ超会議 2015「超謎解きゲーム」企画に技術協力 ～IoT/Wearable を活用して、リアルとネットをつなぐ謎解きゲームを超おもしろく！～

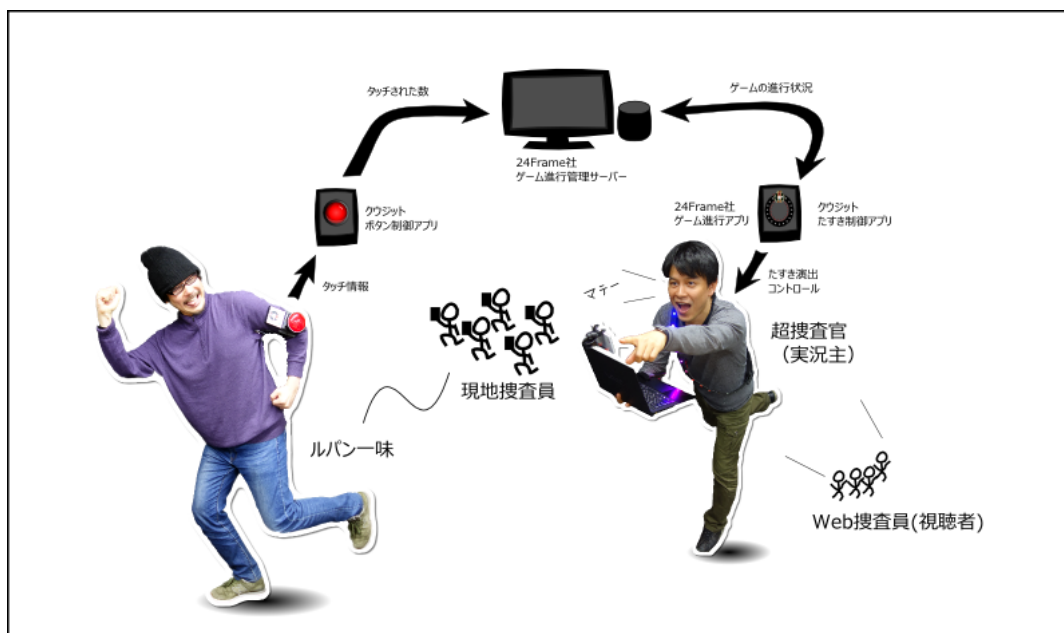
<http://www.koozyt.com/>

クウジット株式会社(本社:東京都港区、代表取締役社長:末吉 隆彦)は、4月25日(土)、26日(日)に幕張メッセで開催される「ニコニコ超会議 2015」における「超謎解きゲーム ルパン三世 vs 超会議 2015 ～ルパン一味を捕まえろ！」企画において、謎解きゲームの進行に合わせた演出を行うIoT/Wearable デバイスを開発し、技術協力します。本謎解きゲーム企画は、株式会社ドワンゴ(東京都中央区、代表取締役社長:荒木隆司)が主催し、ゲームの企画・制作・販売を手がける株式会社 24Frame(東京都渋谷区、代表:友野祐介)、リアル謎解きゲームを手がけるバラエティレーベル「よだかのレコード」(東京都港区、代表:横森 創)、およびクウジットが協力しています。

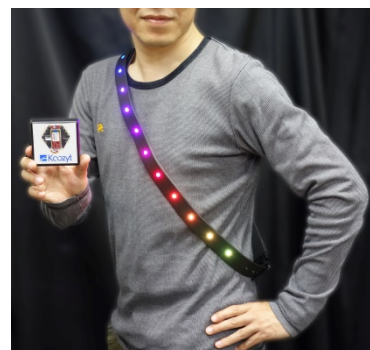
※ 本謎解きゲーム企画の詳細については、下記 URL をご参照ください。

URL: http://www.chokaigi.jp/2015/booth/nazotoki_lupin.html

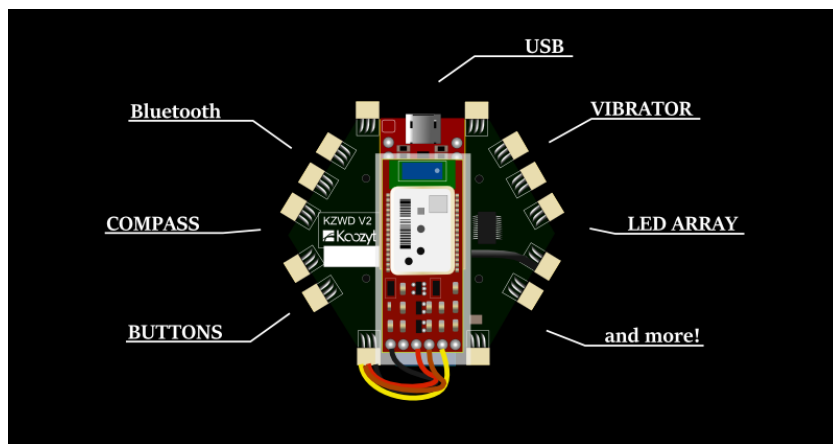
本謎解きゲーム企画では、当日会場に来られないネットユーザが、会場内でニコニコ生放送を配信する「超捜査官」(実況主)に対して、集合知によって指示を出すことで、謎解きゲームに参加することができます。クウジットは、会場内の「超捜査官」が身に着ける IoT/Wearable デバイス「超ピカピカたすき」とルパン一味が身に着ける IoT/Wearable デバイス「超逮捕ボタン」を開発提供します。「超ピカピカたすき」は、謎解きゲームの進行レベルに合わせて、電飾演出を制御します。「超逮捕ボタン」は、会場内で謎を解いた参加者がルパン一味を確保する際に用います。



「超謎解きゲーム」システム全体イメージ



Koozyt IoT/Wearable デバイス「超逮捕ボタン」(左)と「超ピカピカたすき」(右)イメージ



六角形の IoT/Wearable 基板「Koozyt Sixth Sense Board」

クウジット代表取締役社長の末吉 隆彦は、下記のように述べています。

「クウジットでは、『街での ヒト・モノ・コトを おもしろく!』をキャッチフレーズに、(1) 街づくり/観光 (2) スポーツ/健康 (3) 心の豊かさ/ハピネスに関連する社会課題に対して、IoT/Wearable を駆使して “おもしろく!” を切り口に、その課題解決に向けてチャレンジしています。今回、超巨大イベント「ニコニコ超会議 2015」内のリアルとネットを融合するユーザ参加型の超謎解きゲーム企画において、おもしろい体験作りに参画し、多くのユーザに提供するための一連の試行錯誤は、とても重要な活動と位置付けています。いまや現代の第6感ともいえる、ネット上の集合知をセンシングし、可視化するというコンセプトを具現化すべく、六角形の IoT/Wearable 基板「Koozyt Sixth Sense Board」を新たに開発し、「超謎解きゲーム」企画の演出ギミックに利用しています。現地で、ネットで、ぜひふるってご参加ください！」

クウジットは、今後も IoT/Wearable を活用して『街での ヒト・モノ・コトを おもしろく!』をテーマに、リアルとバーチャルを行き来する、ワクワクするような体験を提案、創造してまいります。

以上

【このプレスリリースに関するお問い合わせ】

クウジット株式会社 広報 メールアドレス: pr@koozyt.com

<参考資料>

【「ニコニコ超会議 2015」について】 <http://www.chokaigi.jp/2015/guide/>

『ニコニコ超会議 2015』は、登録会員数 4500 万人を超える「ニコニコ動画(通称:ニコ動、ニコニコ)」最大のイベントで、去年は 2 日間で延べ 12 万 4966 人が来場し、インターネット上では 786 万 4158 人が視聴しました。

【株式会社 24frame について】 <http://24fps.jp/>

株式会社 24Frame は『イナズマイレブン』『レイトン教授シリーズ』『メタルマックスシリーズ』等のシナリオ・ディレクションを務めた友野祐介が勢いだけで立ち上げたゲーム制作会社。それらの現場で出会ったちゃんとした会社の少しおかしな人たちが、何を間違ったか1人また1人と集まって『デジモンワールド』『零 濡烏ノ巫女』等を手がけました。現在、ゲームの企画・開発から、NHK『ビットワールド』との生放送連動ゲーム開発等、幅広く展開しています。

【よだかのレコードについて】 <http://www.yodaka.info/>

謎解きイベントや人狼ゲームなどのリアルイベントを中心に活動するバラエティレーベル。リアル謎解きゲームシリーズ「浮遊都市からの脱出」「クリスタルスカルをうばえ!」、「タイムスリップ NMB48」など。

【クウジツ株式会社について】 <http://www.koozyt.com>

「PlaceEngine」技術を開発したソニーコンピュータサイエンス研究所のメンバーが中心となり2007年7月に設立されました。[空]と[実]をつないで人の心や身体を豊かにすることで社会に貢献することを理念に、屋内測位技術や AR、笑顔認識、行動認識などの各種センシング技術を用いたインタラクション技術を駆使し、ビジネスからエンタテインメント用途までの幅広い技術ソリューションやアプリケーション・サービスの企画・開発・運営を行っています。スマホやデジタルサイネージのみならず、IoT/Wearable 技術を活用し「街での ヒト・モノ・コトを おもしろく！」をテーマに、実空間の価値を増幅するコンセプト(Location Amplifier、ロケーション・アンプ)を推進しています。

* 本リリース内の社名、商品名は、各社の登録商標または商標です。