



2016年11月2日
ゲームヴィルジャパン株式会社

ゲームヴィル独自開発の大作 MMORPG『Royal Blood』

Unity 最大の公式カンファレンスイベント「Unite 2016 Los Angeles」にて紹介

世界的 MMORPG タイトルの期待作として注目を集める

スマートフォン向けモバイルゲームをサービス、運営しているゲームヴィルジャパン株式会社(東京都港区、代表取締役社長：朴燦)及び GAMEVIL Inc.(以下 GAMEVIL、韓国ソウル市、代表取締役社長：James SONG)はこの度、2016年11月1日(月)より開催中の「Unite 2016 Los Angeles」にて、ゲームヴィル USA 支社長 Kyu Lee が登壇し、2017年リリース予定である独自開発の MMORPG タイトル『Royal Blood』を紹介したことを発表いたします。



▼『Unite 2016 Los Angeles』カンファレンス動画

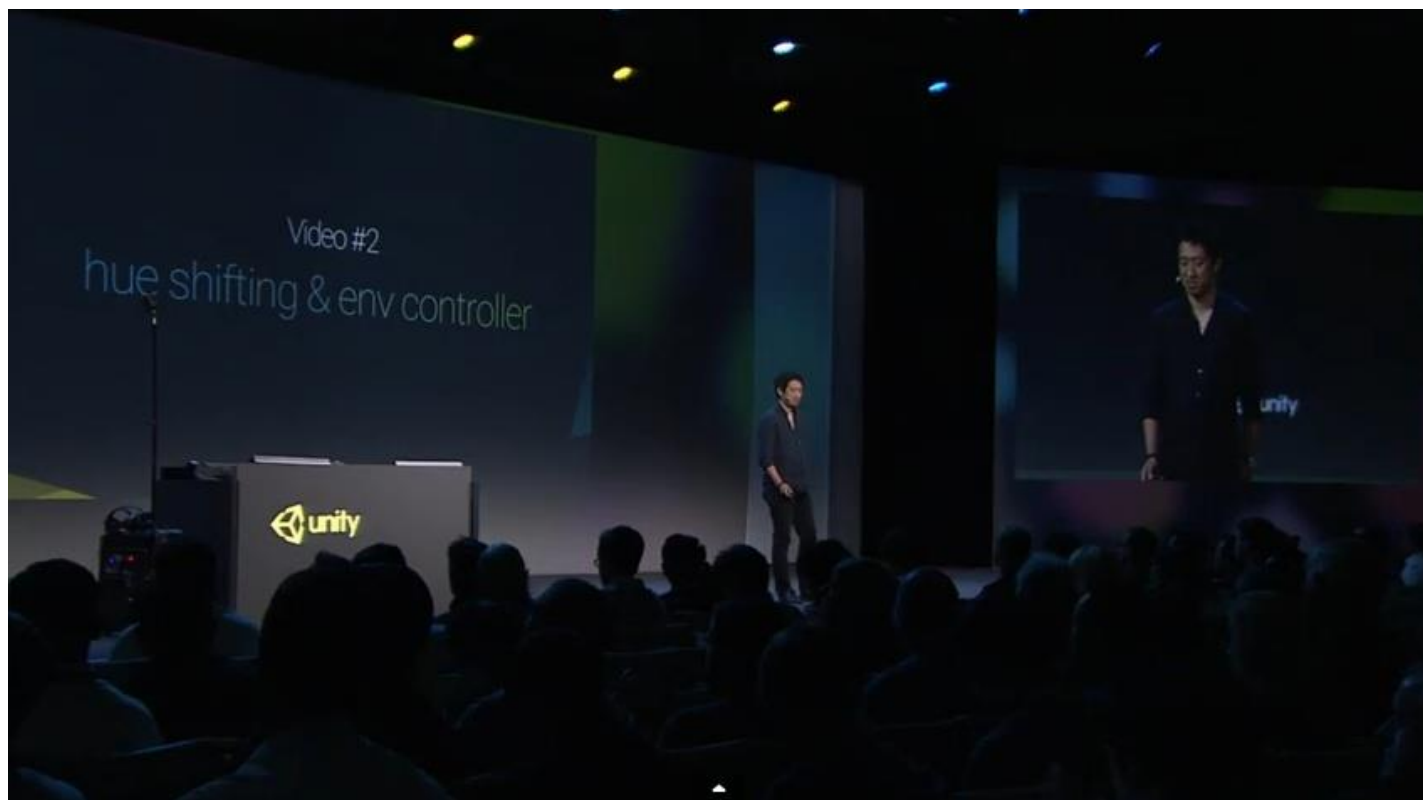
https://www.youtube.com/watch?v=h5iBcVYluRs&feature=player_detailpage#t=3991

■モバイルタイトルとして実現可能な最高レベルのグラフィックを搭載。優れた開発事例として注目を浴びる。

現地時間 11月1日(月)「Unite 2016 Los Angeles」に登壇したゲームヴィル USA 支社長 Kyu Lee は、モバイルタイトルとしての MMORPG 開発に踏み切ったいきさつを次のように述べました。

大作 PC オンラインゲームは東アジア圏だけでなく、西欧でも成功事例を作っているため、グローバル市場をターゲットとし、これらのユーザーを満足させるに足る AAA 級のモバイルタイトルの開発を目標としました。『Royal Blood』(国内タイトル未定)の開発が決定したのは今から2年前のことです。

続いて Kyu Lee 氏は『Royal Blood』のプレイ動画と大規模なアート・リソースを生成するため「hue shifting」と「env controller」を活用した事例を紹介しました。また、クリーチャーやクエストを効率的に作り出すことのできる独自の制作ツールなど、大規模なコンテンツ制作のノウハウを公開し、カンファレンス参加者から反響を呼びました。



Unity エンジンを用い、モバイル環境で実装可能な最高レベルのグラフィックスを実現した『Royal Blood』は、グローバル市場全体での成功を目指し鋭意開発中です。また、リリース前より注目を浴びる本作は 2017 年内のサービス開始を予定しています。

【UNITE 2016 Los Angeles とは】

今回のゲームウィルの発表が行われた「UNITE 2016 Los Angeles」は、全世界から Unity 開発者や関連業界の従事者が集まる「UNITE 2016」の最後を飾るカンファレンスイベントです。

※Unity および関連の製品名は Unity Technologies またはその子会社の商標です。

**是非、『Royal Blood』の続報にご期待ください。
今後とも『ゲームヴィルジャパン』をよろしく願いたします。**

■本件に関するお問い合わせは下記まで願いたします。

ゲームヴィルジャパン株式会社 / GAMEVIL JAPAN Inc.

〒108-0023 東京都港区芝浦三丁目 19 番 19 号オー・アイ・芝浦 7 階

PR 担当：ブルナー実久

メールアドレス：miku.bruner@gamevil.com

電話：03-6809-5020 FAX：03-6809-5030