Press Release

2004 年 12 月 9 日

各　　位

メディアシーク、ネットワークゲーム基盤となる、
高速同期通信技術を開発、実証実験を開始！！

株式会社メディアシーク（本社：東京都港区、代表取締役：西尾直紀）は、アクション系ネットワークゲームを高速化する同期通信技術を開発し、大手ゲームメーカー様と共に実証実験に着手いたしました。

従来のネットワークゲームは、RPG（オンラインロールプレイングゲーム、いわゆるプレーヤーがゲームの中で個別の役割を演じるゲームをネットワーク上で行なう。）を中心とする、比較的動きのゆっくりとしたタイプのゲームで活用されていました。

これはインターネットへの接続にあたり、プレーヤーの演じるキャラクターの動作に、データトラフィックが間に合わないことから発生しておりましたが、今回、メディアシークの開発した技術は、これらの問題を解決する今までにない画期的な手法で、スポーツや格闘技系のスピード重視型ゲームでもプレーヤーのストレスなくお楽しみいただける技術です。

この技術を利用することで、以下のようなメリットがあります。

- ブロードバンド利用で、あたかもLAN 環境のようなストレスのない、快適な環境を実現いたします。
- インターネット特有の瞬断にも対応し、ストレスのないプレー環境をご提供いたします。
- 専用線の必要なく、一般のブロードバンド（ADSL）を利用するため、イニシャルコストを低減いたします。
- 目の前に対戦相手がいなくても、遠隔地同士の対戦が可能になります。
- RPG だけでなく、チームスポーツや、格闘技系のゲームもオンラインでお楽しみいただけます。

なお、正式サービスインに際しましては、あらためて別途ご案内いたします。

＜本リリースに関するお問合せはこちらまで＞
株式会社メディアシーク　IR/広報担当　菊地　裕助
TEL:03-3224-3113　E-mail：press@mediaseek.co.jp

- メディアシークロゴは㈱メディアシークの登録商標です。
- その他記載されている会社名及び商品名/サービス名は、各社の商標または登録商標です。