



イマージョンが Unity ゲーム開発者向けに TouchSense® Force ハプティックラボを拡大

開発者は Nintendo Switch™ システムをはじめとするさまざまなエンドポイントを直観的なハプティックデザインツールで設計することが可能に

カリフォルニア州サンノゼ 2017 年 10 月 4 日 – タッチフィードバック技術の大手開発会社でありライセンスであるイマージョン コーポレーション (NASDAQ: IMMR) は、ゲーム開発者が Unity エンジンで開発を行うことができるよう、TouchSense® Force ソリューションを拡大しました。TouchSense Force ハプティックラボを利用することで、開発者は、Nintendo Switch™ などの最新ゲーム機器に、質の高い触感効果を簡単にゲームに組み込むことができ、最先端機能を活用するが出来ます。

イマージョンのハプティックラボを利用すれば、開発者はより迅速にリアルタイムなワークフローに沿って、ハプティックスの設計、テスト、組み込みを行うことができます。ハプティックラボはワークフローを高速化するだけでなく、TouchSense Force 技術対応の周辺機器など、市販のゲームコントローラのハプティック機能を最大限に高めるため、開発者はユーザーにリアルで夢中になれる体験を提供することが可能になります。

Unity は、ビデオゲーム、シミュレーション、その他のインタラクティブな 3D、2D、VR/AR コンテンツの作成に使用する一般的なソフトウェアソリューションです。今回の Unity 向けのハプティックラボの始動は、2017 年 2 月にイマージョンが発表したもうひとつのメインゲームプラットフォームである Unreal® Engine 向けの TouchSense Force ソリューションに続くものです。それぞれのプラットフォーム向けのハプティック設計ツールセットを使い、ゲーム開発者は直感的なひとつのインターフェイスで、さまざまなコントローラ向けにゲームを設計し、両方のメインゲームエンジン向けに魅力的な触感体験を組み込むことができます。

「Unity はどのゲーム技術よりも広くゲームに使われているため、TouchSense Force ソリューションを Unity に対応させることで、この業界トップのプラットフォームを使ってゲームを開発する方々に大きなチャンスをもたらすこととなります」と、イマージョンのユーザーエクスペリエンス・アナリティクス担当副社長であるクリス・ウーリッヒは述べています。「開発者

の方々は、Nintendo Switchをはじめ、さまざまなゲーム機器向けに、触感のパワーを生かしてさらに魅力的なゲームを作ることができます」。

Unite Austin 2017 でイマージョンの **TouchSense Force** ソリューションをご覧ください
テキサス州オースティンで毎年開催される Unity の開発者カンファレンス「Unite Austin 2017」において、イマージョンは、10月3～5日に TouchSense Force 技術の実演を行います。イマージョンのブース 207 にぜひお越しください。ブースでは、Unity 向けのハプティックラボの他にも、Nintendo Switch の高度なハプティック機能を生かしたゲームのデモをご覧くださいことができます。イマージョンでは、一部の開発者様向けにハプティックラボをいち早くご利用いただける機会を提供しています。このツールへの先行アクセスをご希望の方は、こちらから[ご登録](#)ください。

ゲームにインパクトを与えるイマージョン

イマージョンは、ツール、ソフトウェア、サービスを通じてゲームファンがゲームに没入する体験を演出し、ゲームにおいて魅力的なハプティック体験を生み出してきました。イマージョンは 20 年以上にわたってゲーム開発者および周辺機器メーカーに高品質なタッチ エフェクトを提供し、製品の差別化を図る取り組みをサポートしてきました。イマージョンのゲーム業界での活躍についての詳細は、www.immersion.com/ja/market/mobile-gaming/ を参照ください。

イマージョンについて

イマージョン コーポレーション (NASDAQ: IMMR) は、ハプティック テクノロジーで世界をリードするイノベーター企業。イマージョンのタッチ フィードバック ソリューションによって、ユーザーは快適な触感を楽しめ、没入感およびリアル感に優れたデジタルの世界を経験できます。合計 2,500 件以上の特許（出願中の件数を含む）を有するイマージョンの技術は、30 億台以上ものデジタル機器に取り入れられており、携帯電話、自動車、広告、ゲーム、医療、コンシューマーエレクトロニクスなどの製品にタッチ フィードバックを提供しています。イマージョンは米国カリフォルニア州サンノゼに本社を構え、世界中で事業を展開しています。詳しくは、www.immersion.com/ja/ をご覧ください。

将来見通しに関する記述について

本プレスリリースには「将来見通しに関する記述」が含まれています。これは、リスクおよび不確実性を伴い、それらの記述が具体化しないか不正確であると判明した場合、イマージョン コーポレーションおよび同社の連結子会社の業績が、そのような将来の見通しに関する記述で表明もしくは示唆された内容から著しく乖離する可能性があることを前提としています。

すべての記述は、歴史的事実を除き、将来見通しに関する記述である可能性を含むものとします。そのような記述とは、具体的には、イマージョンのタッチ フィードバック技術の利点と幅広い市場における魅力やテレビゲームやゲームの消費者にとってのハプティックス効果の魅力等ですが、これらに限定されません。

イマージョンの実際の業績は、イマージョンの事業に伴うリスクや不確実性により、かかる将来見通しに関する記述で表明または示唆された内容と大きく異なる可能性があります。そのようなリスクや不確実性には、イマージョンや当社のライセンサー (**Nintendo** を含む) が製品開発 (イマージョンのタッチ フィードバック技術に関するものを含む) に努めている最中に遭遇する予測不可能な困難や問題、テレビゲーム、シミュレーション、その他のインタラクティブな **3D**、**2D**、**VR/AR** コンテンツの作成に使用する **Unity** プラットフォームの需要の予測不可能な変化を含む、テレビゲーム業界の予測不可能な変化、将来的な知的財産関連の訴訟とその訴訟に関連した費用による不利な結果、現在のマクロ経済環境の影響、ならびにイマージョン製品やイマージョンのテクノロジーを搭載したサードパーティ製品の採用またはそれに対する商業的需要の獲得の遅延や失敗が含まれますが、これらに限定されるものではありません。こうしたリスクや不確実性の多くは、イマージョンによる管理の範囲を超えています。

これらの要因や、実際の業績が大幅に異なる場合の原因となり得るその他の要因については、イマージョンが米国証券取引委員会に提出した最新のフォーム **10-K** およびフォーム **10-Q** に記載のリスク要因をご参照ください。本プレスリリースの将来見通しに関する記述は、リリース作成時点におけるイマージョンの考えや予想に基づいています。イマージョンは、本リリース発表以降に発生した財務・事業上の結果やその他の展開による結果としてこれらの将来見通しに関する記述を更新する一切の義務を否定します。

イマージョン、**TouchSense**、**TouchSense Force**、およびイマージョンのロゴは、米国およびその他諸国のイマージョンコーポレーションの商標です。その他すべての商標は各所有者の所有物です。

(IMMR - C)

###

お問い合わせ先

メディア関連のご質問は以下の連絡先まで:

Edelman

コリーン・クーン (**Colleen Kuhn**)

+1 650.762.2804

colleen.kuhn@edelman.com

投資関連のご質問は以下の連絡先まで:

The Blueshirt Group

ジェニファー・ジャーマン (**Jennifer Jarman**)

+1 415.217.5866

jennifer@blueshirtgroup.com