[LINE PLAY] LINE PLAY、新機能「スクエア」を世界同時公開

2014.04.10　ゲーム関連サービス

大規模同時アバターチャットをスマートフォンアプリ上で実現
「興味関心で繋がる」コミュニティとしての役割を本格的に強化、アバターを通じた気軽な交流が可能に

LINE株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：森川 亮）は、同社が運営する無料通話・無料メールスマートフォンアプリ「LINE（ライン）」 http://line.me の連携サービス「LINE PLAY」（iOS・Android対応／無料）をバージョンアップし、大規模同時アバターチャットが楽しめる新機能「スクエア（広場）」を提供開始しましたのでお知らせいたします。



LINE PLAYは、ユーザーが作成したアバター（キャラクター）やマイルームを装飾してコミュニケーションを楽しむことができるスマートフォンアバターコミュニティサービスです。2012年11月21日のサービス開始以来、日本国内のみならず世界210の国と地域で利用され、利用者数1,400万人を擁する世界最大級のアバターコミュニティへと成長しています。

この度提供を開始する「スクエア」は、一つの部屋で最大20人まで同時にコミュニケーションを取ることができるLINE PLAY上の仮想広場です。自分のアバターの大きさや動くスピードを一定期間変化させることのできる”ポーション”の使用や、近くにいるユーザー同士で”ハイタッチ”を行うことができ、同じ空間を共有する他ユーザーのアバターの表情・動作を見ながら会話をすることで、従来のテキスト・絵文字による交流に留まらない、より気軽で、臨場感のあるコミュニケーションをお楽しみいただくことができます。

これまでLINE PLAYでは、無料通話・無料メールアプリ「LINE」が得意とする「家族や親しい友人と楽しむコミュニケーション（クローズド・リアルグラフ）」とは別の領域にある大きな可能性として、「興味関心で人と繋がるコミュニケーション（オープン・インタレストグラフ）」の価値を提供すべく、様々な取り組みを行ってまいりましたが、今回の「スクエア」機能は、これを本格的に強化する役割を担うものです。

スタート時には、「カフェ」「パーク」の2種類の仮想広場を提供し、今後アミューズメントパークやスポーツスタジアムといったテーマ性のあるスクエアを順次追加していく予定です。

さらに、「スクエア」の提供開始を記念し、4月14日（月）から『スクエア　グランドオープンイベント』を実施します。
＊：イベント概要については、今後LINE PLAY公式ブログにて告知いたします。
（ http://blog.lineplay.jp/archives/square ）

LINE PLAYでは、引き続き、継続的な機能追加・改善に注力し、アバターを通じたコミュニケーションの活性化と、ユーザー基盤の拡大を図ってまいります。

＜概要＞
サービス名　：LINE PLAY（ライン プレイ）
利用料　　：無料（一部アイテムは有料販売）
対応環境　　：iPhone4、iOS 4.3以上／Android OS 2.2以上
ダウンロード ：iPhone　https://itunes.apple.com/jp/app/id575147772
Android　https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.naver.lineplay.android
サービス紹介ページ：http://lp.play.line.me/
公式ブログ：http://blog.lineplay.jp/

© LY Corporation