

## 愛知製鋼株式会社と Ball-IT 社は磁性センサを活用ของเกมで共同開発開始

“エレクトロニカ 2008” (11月11日～14日、ミュンヘン、ドイツ) の愛知製鋼スタンド (ブース y、ホール x) に、地磁気、姿勢、方向、速度、気圧、加速を感知できるボール型ワイヤレスゲームコントローラーを展示。

2008年11月11日、名古屋とオウル (フィンランド) で、世界のセンサーメーカーをリードする愛知製鋼株式会社 (東京証券取引所: 5482) と、先進のワイヤレスセンサーソリューションの提供を牽引する Ball-IT Oy 社は、MI センサ (地磁気センサ) を活用したゲームの共同開発を発表しました。エレクトロニカ 2008 の愛知製鋼スタンドにて、ゴルフボール大の大きさのコントローラーで、MI センサのゲーム応用への可能性をデモンストレーションします。ボールはまた、フリーハンドのパソコンマウス、コンパス、メジャー、万歩計や 3次元コントローラーとしても働きます。

愛知製鋼の MI センサー技術により、Ball-IT 社のボール型ワイヤレスコントローラーは、微小な回転による姿勢の変化に対応し、すばやくそのボールの回転動作をスクリーンに変換することができるようになりました。姿勢をセンシングすることで、実空間の座標系に合わせることができ、より現実の物理的な感覚をゲームにもたらすことができるようになりました。ボールのモーションと加速の状態は姿勢の定義には影響を及ぼすこともなく、実際に多くのゲーム用途に大変役立つものとなります。例えば、重力ベクトルが加速状態の変化のために存在しないときでも、ゴルフクラブやテニスラケットの正しい姿勢は振ったと同時にリアルタイムで定義することができます。

共同開発の一部として、愛知製鋼は特定の日本のゲーム業界や顧客に対し、Ball-IT 社の代理人として活動を進めていきます。愛知製鋼の日本ビジネスにおける位置付けは、Ball-IT との技術を世界最大のゲーム市場の一つである日本に加速的に浸透させていくことにあります。

「世界的発明家として知られる、Ball-IT の共同創設者 Mr. Väänänen は、我々の業界をリードする磁気センサーを利用することにより、モーション・コントロール・ゲームへの挑戦でユニークな取り組みを可能した。」と本蔵博士 (愛知製鋼、常務取締役) は言います。「私たちは、地磁気のセンシングと利用は、次世代モーション・コントロール・ゲーム機器の特徴付ける条件のひとつになると考えています。」

「愛知製鋼の地磁気センシングと物理的センサーデザインの画期的な革新は、この革命的ゲームコントローラーの作製の助けとなりました。」と Johannes Väänänen 氏 (Ball-IT の会長) は言います。「愛知製鋼の MI センサーの適用範囲で、私たちは、業界をリードする価格やサイズ構成で、全く新しいユーザー体験を可能にしました。」

### Ball-IT について

Ball-IT Oy は、個人で立ち上げたフィンランドの会社で 2005 年 9 月に創設されました。同社は動作制御ゲームソリューションの発展と生産において、世界的リーダーになることを目指しています。これらのソリューションは、消費者向けレベルのユーザーインターフェースを実行するために、コアソフトウェアの構成要素と同様に、装置やモジュールを使用可能にすることも含みます。

### 愛知製鋼について

愛知製鋼は、1940 年、トヨタグループの会社として創設されました。特殊鋼技術を用い、多くの製品を自動車業界へ送り出してきました。現在、新規事業として電磁品分野へと技術展開を広げています。オンリーワン技術で社会・地球に貢献し、豊かな未来を創造する存在価値ある世界企業を目指しています。