

現状提供可能な技術一覧

VR・AR・MR

- ハコスコ、IDEALENS、GreaVR、Google DayDream、OculusRift、HTC VIVEに対応したコンテンツ開発
- 音声認識が可能(プラットフォーム依存)
- VRとARを融合したMR表現が可能
- VR空間内にARマーカーによる3Dオブジェクトの出現などの遊びが可能
- ネットワーク通信を使ったVR端末同士の遊びが可能
- ネットワーク通信を使ったVRマルチプレイを複数人が鑑賞することが可能
- ユーザーログインシステムを構築することが可能
- サーバーで統計した各種ランキング機能搭載可能
- ネットワーク通信が必要なサービスの構築することが可能
- 素手の動きをVR空間内に反映させることが可能(VIVEとOculusRiftのみ)
- Bluetoothなどを使った各種センサーやデバイスを使った遊びが可能
- ダメージ表現をEMSを使ったデバイスでユーザーにフィードバックすることが可能
- グリーンバックを使ったクロマキー合成をVR空間と合成したり、反映した遊びが可能
- VRのプレイ画面をテレビやプロジェクターなどにキャストすることが可能
- 各種まだ世の中に存在しないVR AR MRのハードウェアを開発、大量生産することが可能
- VRチャットのような音声通話も検証は必要だが、理論上可能
- モバイルVRで加速度センサーを使った遊びが可能
- 360度カメラデータを各VR端末で鑑賞するサービスを構築することが可能
- VR内のプレイ画像をSNSに投稿することが理論上可能
- 消費型、非消費型の課金が可能(プラットフォーム依存+事前課金が必要)

ハコスコ、GreaVR、Google DayDream、 OculusRift、HTC VIVEに対応したコンテンツ開発

コンシューマ

PlayStation®VR



Microsoft
HoloLens



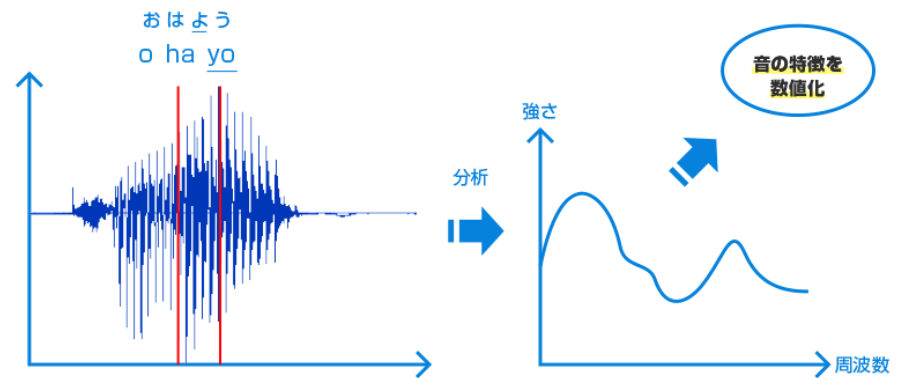
モバイル

Gear VR

OculusGo



音声認識が可能(プラットフォーム依存)

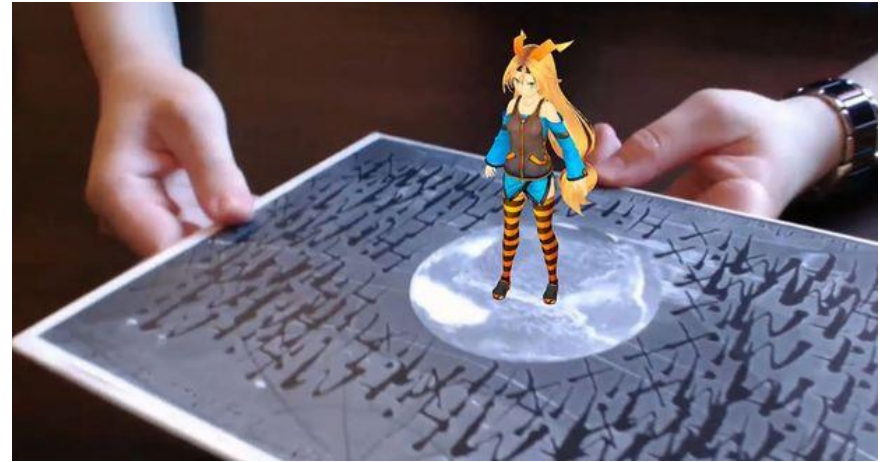
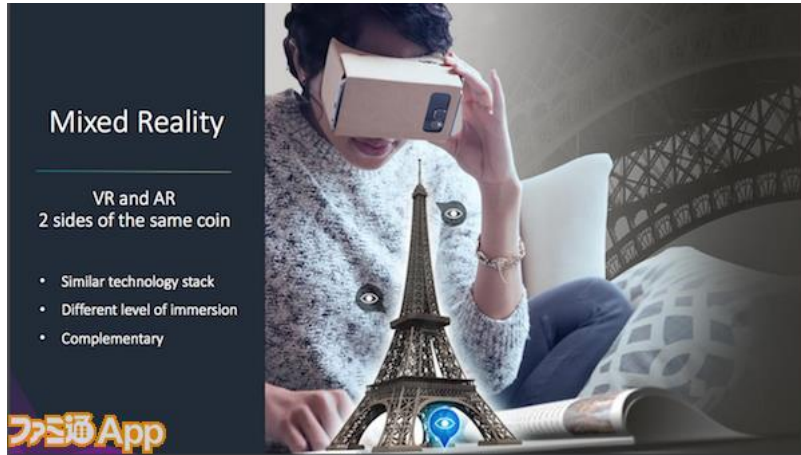


※音声認識は現状まだVR空間ないでの利用は実験段階です
クリアしないといけない課題がいくつかある状況です

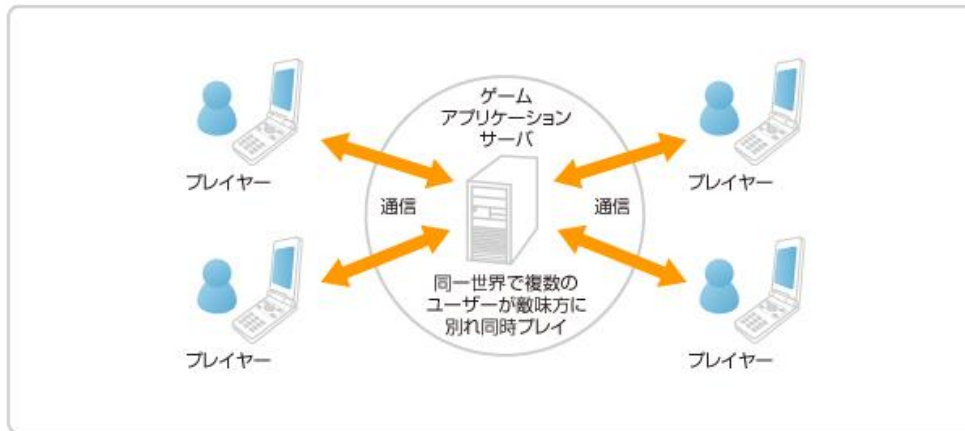
VRとARを融合したMR表現が可能



VR空間内にARマーカーによる3Dオブジェクトの出現などの遊びが可能



ネットワーク通信を使ったVR端末同士の遊びが可能 VRマルチプレイを複数人が鑑賞することが可能

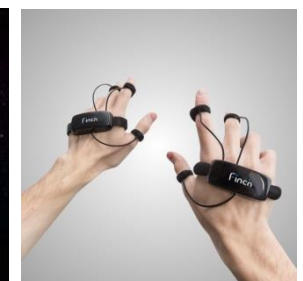
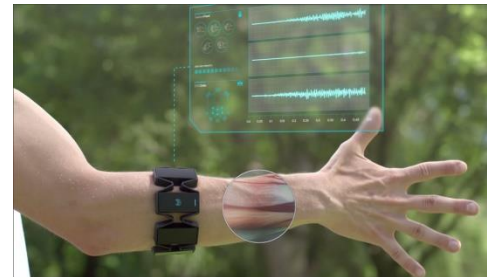


- ユーザーログインシステムを構築することが可能
- サーバーで統計した各種ランキング機能搭載可能
- ネットワーク通信が必要なサービスの構築することが可能

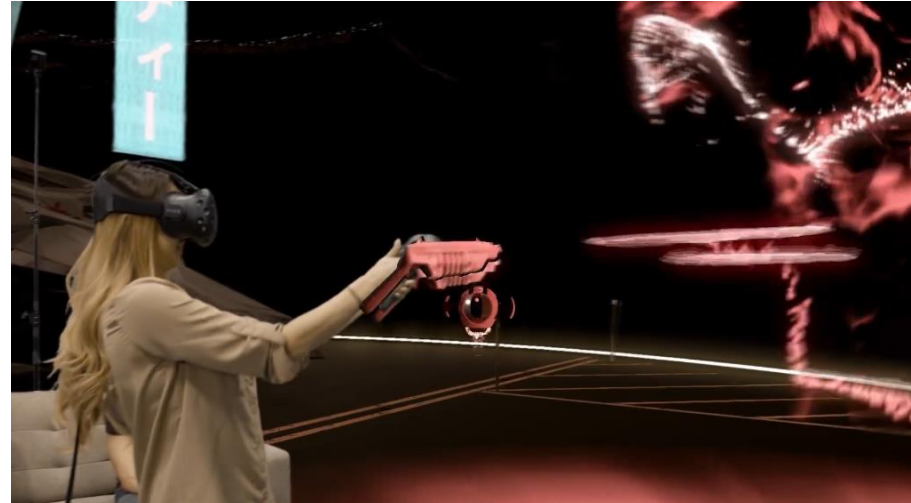
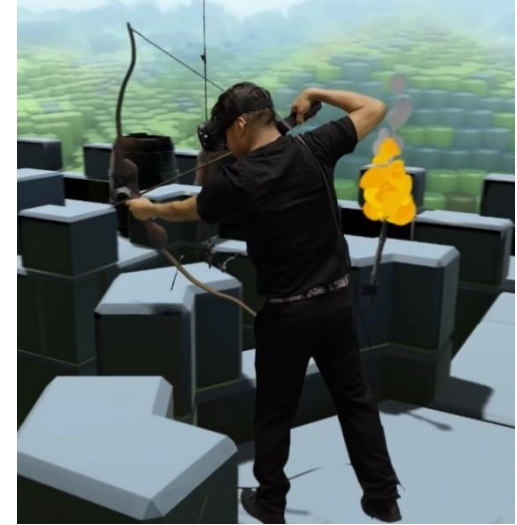
素手の動きをVR空間内に反映させることが可能 (VIVEとOculusRiftのみ)



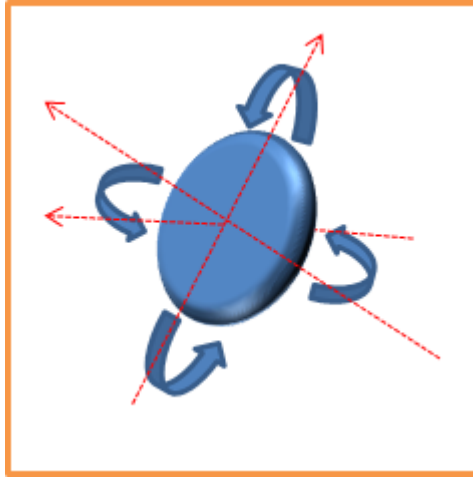
Bluetoothなどを使った各種センサーやデバイスを使った遊びが可能 ダメージ表現をEMSを使ったデバイスでユーザーにフィードバックすることが可能



グリーンバックを使ったクロマキー合成をVR空間と合成したり、反映した遊びが可能
VRのプレイ画面をテレビやプロジェクターなどにキャストすることが可能



モバイルVRで加速度センサーを使った遊びが可能



360度カメラデータを各VR端末で鑑賞するサービスを構築することが可能

