



Shadowworks

STUDIO

日本VR觀摩心得報告

We are a company that dedicated to developing interactive contents and platform
for schools, teachers and students.

Agenda

1.公司商務拜訪

2.VR體驗館觀摩

3.Tokyo Game Show
觀摩



1.公司商務拜訪

Tyffon

KDDI

TeamLab

DMM.com

TYFFON

Designing The Future

KDDI



DMM.com

Tyffon(Disney入股)

恐怖類遊戲體驗(開Vive前置攝影機可看到自己的手)



What is “Magic-Reality”

TYFFON (ティフォン) が開発した“マジックリアリティ”システムにより、非日常の世界にあな
たの身体ごと入り込めます。カメラの付いたヘッドマウントディスプレイを装着し、体験者その
ままの姿を見ながら空間を複数人で自由に歩き回ること、通常のVRを超えた圧倒的な没入感
を実現します。



KDDI



- 1.提供 VR 旅遊相關服務
長途巴士的VR情境觀看服務
展場觀看國外觀光直播
- 2.VR婚禮(觀禮)
- 3.VR高校生就職出路體驗(規劃中)
- 4.Mobile VR教育內容可洽談



<「SYNC TRAVEL」会場イメージ>



TeamLab



擅長光雕投影,大型展示科技互動等

案例: 德島縣2016聖誕樹

經費: 接近2億日幣,硬體與軟體
費用各半

成果: 活動期間31萬的到訪人次



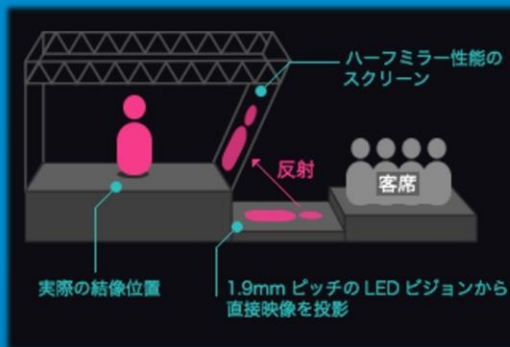
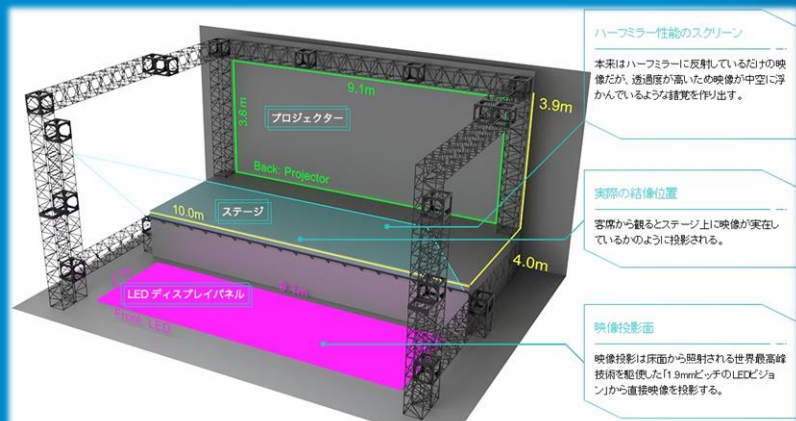
<https://www.teamlab.art/products/>

DMM.com

經營浮空投影劇場(橫濱)

1. 真人+浮空投影特效
2. 虛擬腳色(真人動捕)+浮空投影特效

範例影片
官網連結



ホログラフィックは、1800年代から舞台演劇などで用いられてきた「ペーパーズ・ゴースト原理」を応用しています。ステージ下の隠し部屋にいる人の姿をガラスなどの反射を利用して投影し、ステージ上に人がいるかのように見える錯覚を導き出すテクニックですが、DMM VR THEATERでは、床面に敷かれたLED映像を透明なフィルムに投影することによってこの原理を活用しています。

VR體驗館觀摩

秋葉原 SEGA VR AREA

新宿 BANDAINAMCO VR ZONE

津田沼 CAPCOM VR館

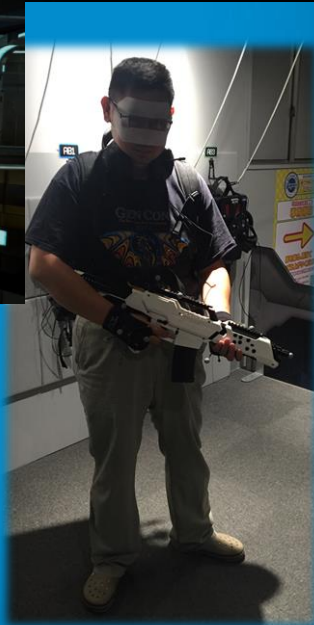
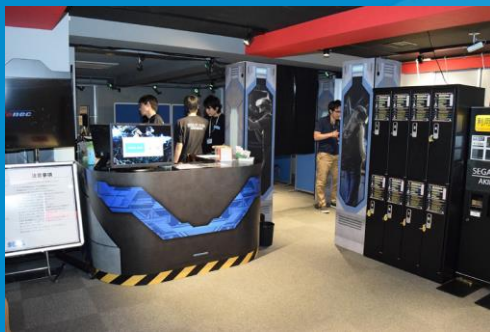
SEGA VR AREA
AKIHABARA



超現実エンターテインメントEXPO
VR ZONETM
SHINJUKU

秋葉原 SEGA VR AREA

科幻射擊體驗,實域移動,MOCAP技術
單人遊戲
中文語音
遊戲時間
約10分鐘



新宿 BANDAINAMCO VR ZONE

日本最大VR遊樂場



1day4 チケットセット 価格：4,400円（税込）

入場チケット

RED チケット

- 高つー実演室
- ・脱出病棟Ω
- ・怪獣脱走
- ・ハネチャリ
- ・絶望ジャングル

BLUE チケット

- ガンダム VR
- ・ダイバ(独裁)
- ・エウゲン・リオン VR
- ・The 魂の座
- ・カラコンボーム VR
- ・秘伝かめはめ波

YELLOW チケット

- マリオカート
- ・アーケードグランプリ VR
- ・怪獣脱走
- ・高所恐怖 SHOW
- ・豪華機銃バトル VR
- ・バトルリング野郎

GREEN チケット

- 高所恐怖体験
- ・スキーロデオ
- ・VR シネマサイタウのアトラクション
- ・アーガイルシフト
- ・おろ VR
- ・GJIIESTA



品牌類VR作品

- 1.結合IP特色設計
VR體驗形式
- 2.多人/單人同樂
- 3.載具型體驗居多
- 4.訓練有素的解說
人員



其他體驗類VR作品

特色題材VR體驗
體驗時間約15分鐘
單人/多人遊戲



單人

極限度胸試し
高所恐怖SHOW



最多八人

恐竜サバイバル体験



兩人

ホラー実体験室
脱出病棟Ω (オメガ)



單人?

VRシネマティックアトラクション
アーガイルシフト



單人

釣りVR
GIJUESTA



最多四人

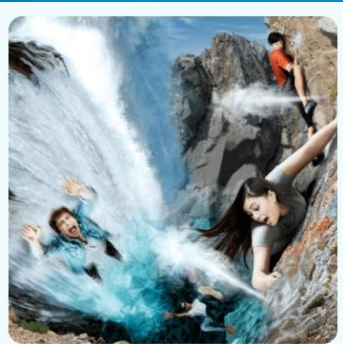
極限度胸試し
ハネチャリ



最多四人

急滑降体感機
スキーロデオ

互動展示, 整體經營與場內限定周邊



バーチャルリゾートアクティビティ
トラップクライミング/ナイアガラドロップ

互動式攀岩



光雕投影餐廳



津田沼 CAPCOM VR館

品牌作品少
有虛擬攝影棚
地點較偏遠,人潮少



Tokyo Game Show 觀摩

硬體部分
體感回饋
非遊戲應用
遊戲類應用



硬體部分



CREEK & RIVER Co., Ltd.

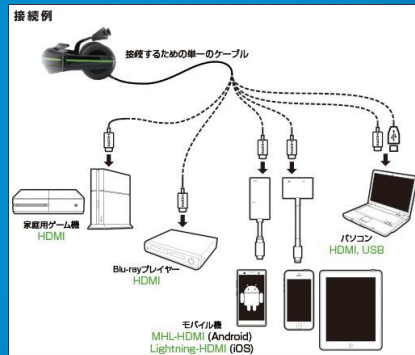
一體機 IDEALENS K2+
2560 x 1440, 75Hz, 延遲17ms,
32GB ROM, 3GB RAM



VUZIX®
View the Future®

iWear

1920 x 1080, 60Hz, 對角55度
HDMI輸入, 有3軸陀螺儀, 加速度器



硬體部分

整合肌電手環的Mobile VR頭盔

VR頭盔部分: W 170 mm H138 mm D 98 mm

視角70~95度

4.7~6吋手機

手環部分: W 184 mm H 75 mm 170 mm

14通道光學肌肉位移傳感器,振動功能

3軸陀螺儀3軸加速3軸磁性

iPhone6S或更高版本,Android6.0和
版本的裝置 (VR應用程序移動SPEC)

推薦: iPhone7後,三星 S8

售價9,980日元 (含稅)

預購12月下旬出貨,市面販售4月初開始

FIRST VR



體感回饋

VAQSO VR

嗅覺回饋

120mm x 35mm x 15 mm

重量 50g

電池 2小時

最多可提供 5 種氣味

最長可維持1個月



T \approx Gway

溫感回饋

微型薄片可待載在各種控制器上

提供 3 種可調整的冷,熱,痠痛

支援影片,遊戲等互動呈現



東北学院大学
工学部機械知能工学科

觸覺回饋

軟體生物的觸覺回饋

◇ 展示デモの紹介



弾性体シミュレーション+触覚提示



ジャノメナマコ



スキャンデータから構築した3Dモデル

非遊戲類應用

利用Vive來體驗照顧
嬰兒
拍照合成到嬰兒臉部



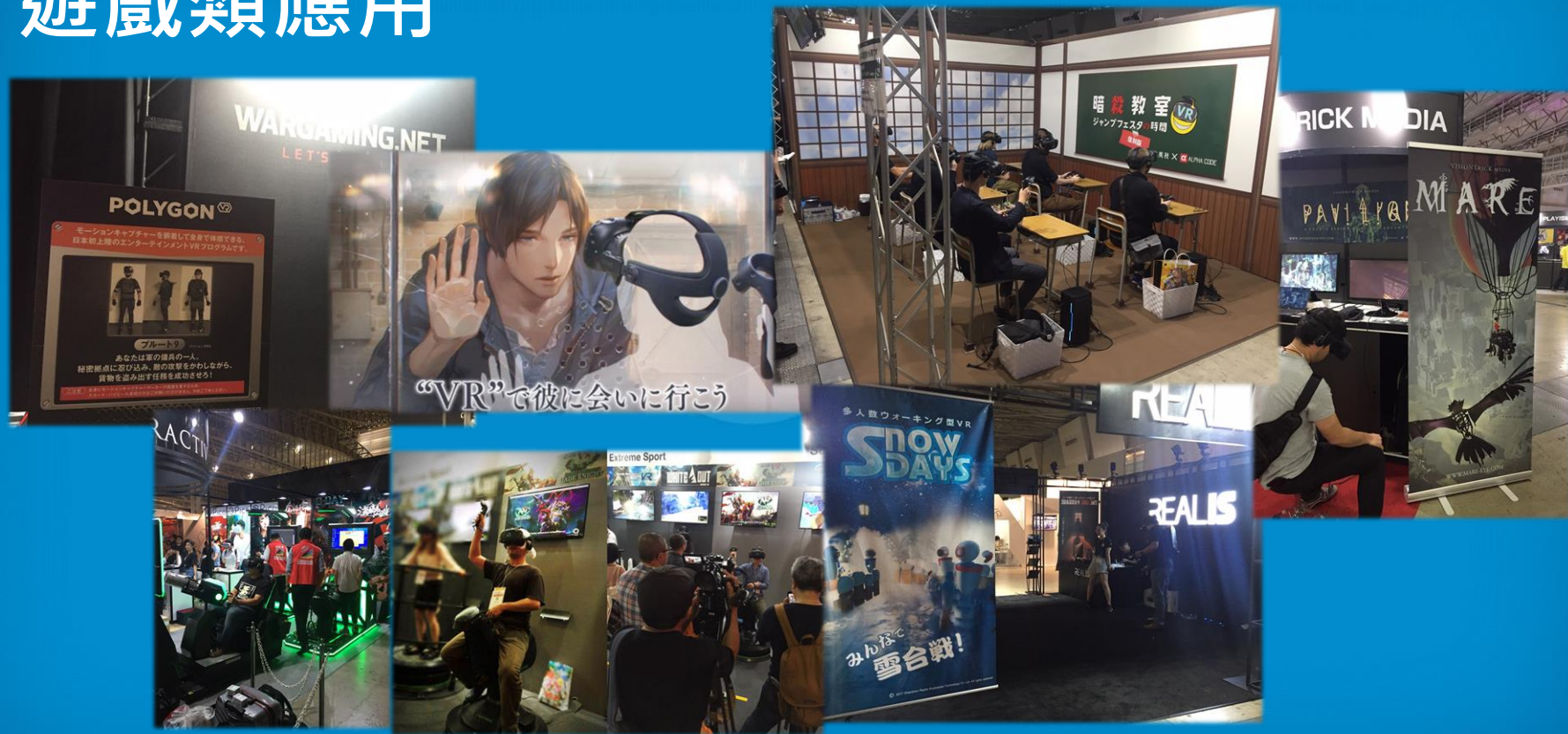
tv asahi mediaplex

演唱會體驗



<http://www.mediaplex.co.jp/vr/>

遊戲類應用



結論

VR市場 商業模式仍以單次下載與線下體驗為主

內容開發部分 除品牌內容外,創新互動正積極開發中

新硬體可評估在教育或專案的應用,再詢求合作

互動創意設計部分可多參考日本公司的做法

FAQ

