

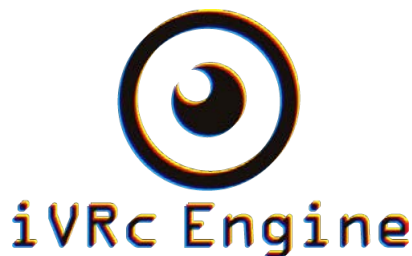
インタラクティブ VR コンテンツ制作ソリューション 「iVRc Engine」を提供開始

株式会社ファンタジスタ（新潟市中央区、代表取締役社長：栗原弘樹）は2016年1月27日、ユーザーの操作によって360度パノラマ動画のストーリーが変化するインタラクティブ VR コンテンツの制作ソリューション「iVRc Engine」の提供を開始いたします。

株式会社ファンタジスタ（新潟市中央区、代表取締役社長：栗原弘樹）は2016年1月27日、複数の360度パノラマ動画（もしくは画像）をユーザーの操作により再生することで、ストーリーが変化するインタラクティブ VR コンテンツの制作ソリューション「iVRc Engine」の提供を開始いたします。

本ソリューションでは、同社の持つ「3DCG映像プロダクションとしての映像制作の実績」「自社開発のコンテンツ再生プレイヤー」「これまでのVRコンテンツ制作によるノウハウ」を活かし、Oculus Rift DK2・Gear VR向けインタラクティブ VR コンテンツの企画・制作・エンコード・アプリ化・展示会等での展示運営までをワンストップでお応えいたします。

なお、開発費は150万円～（対応環境、制作コンテンツの内容により個別にお見積もりをさせていただきます）。



「iVRc Engine」で提供するサービスについて

■ VR コンテンツの企画提案

これまでに制作したVRコンテンツのノウハウをもとに、対象ユーザー層や目的に沿った企画をご提案いたします。
なお、コンテンツ（映像・システム）の内容だけでなく、展示会等での展示方法・運用までを含めたご提案が可能です。

■ 360度パノラマ動画の制作・エンコード

企画を元に絵コンテから作成し、3DCGもしくは実写にて360度パノラマ動画を制作いたします。
また、制作した360度パノラマ動画を再生プレイヤーに最適な形式に変換（エンコード）いたします。

■ インタラクティブ VR コンテンツ再生プレイヤー

自社開発のコンテンツ再生プレイヤーは、視線前方に固定された平面動画と、視線と同期した360度パノラマ動画を重ねて表示させることが可能です。この2レイヤー構造により、全方向に景色が広がり、周囲を見渡せるというVRコンテンツの特長を活かしつつ、ユーザーに伝えたい情報を見落とされることなく表示することが可能となります。

また、コンテンツ再生プレイヤーは自社開発のため、カスタマイズも対応可能です。

現在、Oculus Rift DK2・Gear VRに対応しており、対応環境は追加する予定です。

「iVRc Engine」で制作できるコンテンツ案

① VR ゲーム

アドベンチャーゲームなど高品質な映像を利用した、没入感の高いゲームを開発することが可能です。

② VR 不動産内見

現地に行かなくても内見が可能になるだけでなく、昼夜・四季の変化なども体験できリアルを超えた内見が可能になります。

③ VR 観光案内

没入感・臨場感により通常の動画や写真では分かりにくい魅力も伝えることができます。

④ VR 動物図鑑

クジラの大きさ、チーターが走る速さなどをリアルに体験することができ、単なる情報を超えた学習が期待できます。

「iVRc Engine」の採用事例

VR 脱出ゲーム「デスノート」

ジャンプフェスタ 2016にて展示（2015年12月19日・20日 幕張メッセ）

Gear VR をのぞくと、そこは「デスノート」の世界

しかし、あなたは弥海砂（あまね みさ）として、壊れた配水管から水が流れ込む地下室に監禁され、身動きができない状態
あなたが唯一できる行動は、視線で死神レムに指示を出すことだけ… 協力しながら限られた時間内に脱出をめざせ！



© 大場つぐみ・小畑健 / 集英社



プレスリリース問い合わせ先

連絡先：株式会社ファンタジスタ メディア事業部

担当者：高野（タカノ）

電話：03-6907-3015（平日 11:00～20:00）

メール：vr@fantasista-net.jp

会社概要

会社名：株式会社ファンタジスタ

URL：http://fantasista-net.jp

本社所在地：新潟市中央区白山浦 2-1-28

東京事務所：東京都豊島区東池袋 2-21-1