

“VR元年”系の VRx5Gの3極 落着どころ予想 (日、米、中華圏)

—海外最新動向踏まえ、5GxVRの可能性—



クレセントってだれよ？

Crescent Inc.

設立 1999／3月

社員 25名

テクニカル8名、エンジニア7名、デザイナー4名、営業1名

現住所 東京都墨田区緑3-2-12

業 容 映像エンジニアリング全般

販売、製造、開発、制作、スタジオ運営

子会社 [新月映像股份有限公司](#)

台湾、高雄市 文化中心内



沿 革

Crescent Inc.

“It is not the strongest of species that survives, not the most intelligent, but the most responsive to change.”

99~ 出自は専門商社

海外開発映像系ソフト、ハードの専門商社

05~ 川上の上り、メーカー化

HMDの企画、開発、製造

09~ エンジニアリング技術を修得

VR系ソフトウェア開発チーム

11~ サービス業務の開始

映像スタジオ開設 サービス受託

13~ サービス業務の海外展開

台湾に100%子会社設立

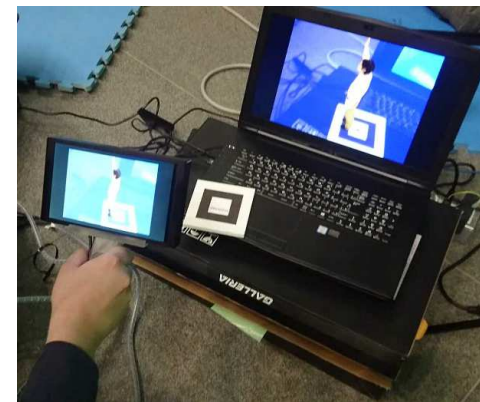
“Free Viewpoint Live”でお世話になってます

日本はDOCOMOさん中心にOlympic Drivenな5GxVR

Crescent Inc.

次世代5Gサービス向け自由視点映像転送システム

5Gの1Gbpsと上り回線の通信速度向上を使ったサービス
ライブで自由視点映像を伝送、ユーザが端末で視点操作
携帯以外にもHMD、AR等での見せ方のプラグインも準備
2020 Olympic、コンサート等Live性の高いもの向け



中華圏最新VR状況から見える将来

体験型アーケードで攻め上がり、5GでポータブルなOn-Lineゲーム

Crescent Inc.

5G+VR=携帯技術+光学設計+もう1軸センサ

- OXON(台湾):複数同時体験+Gunで差別化



- JPW(台湾)VR用モーションベースで多様性持たす



- 英雄VR(上海)走れるVRで新境地を切り開く



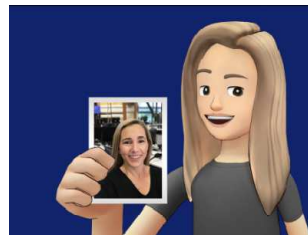
欧米 GAFA系は、ME-ISMの延長で...

FB、SecondLife、LeapMotion、Google

Crescent Inc.

デバイス屋を相次ぎ買収、出資でプラットフォーム化

- FB 20億ドルでOculus買収



- Google 5億ドルMagicLeapに出資

- Microsoft W10 Creators UpgradeのHololens出荷



強引なまとめ！

Crescent Inc.

3局で異なるアプローチなるも結局5GxVRは来る！

- 日本はオリンピックが引っ張る形で！
- 中華圏は携帯メーカ系中心にアーケードゲームから
- 欧米はMe-ISMで自分の姿が手軽に仮想空間に



ざっくりな話しで、すいませんでした！

