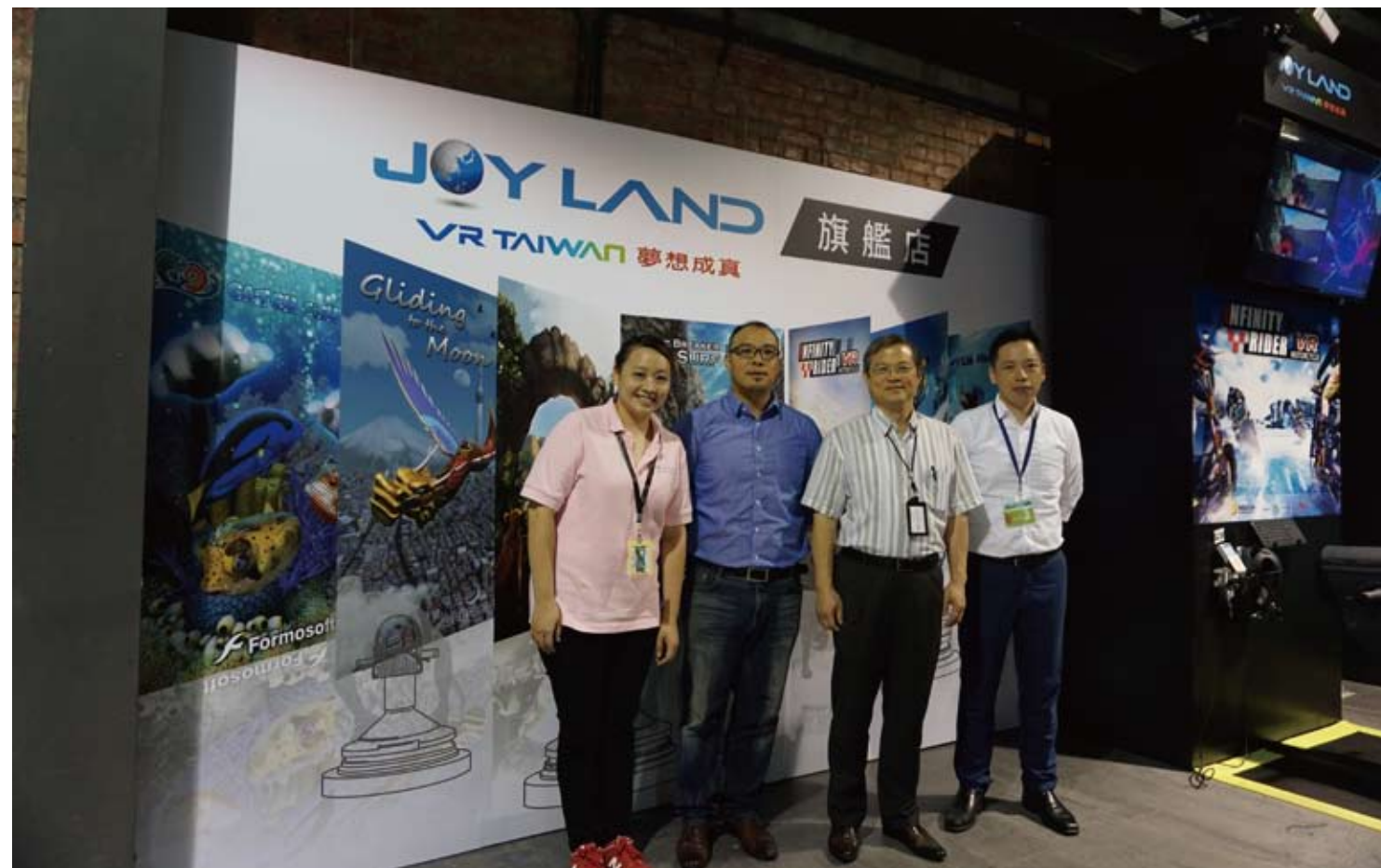


JPW International(台湾)×クレセント

『華山文化文創園區 旗艦店』開幕！



JPW International(JPW)社長の董俊良(Jack氏)。写真右から2番目。

JPW International(以下：JPW)は、今年の4月に設立したばかりの台湾のVRアーケードゲーム専門の会社。クレセントは、同社社長の董俊良(Jack氏)が前職 HTC の VIVE 事業部のチーフだった頃からの知り合いである。JPW 設立後にクレセントの“Gliding to the moon”を試しに搭載してみようというアイデアから始まり、ラウンチの目玉コンテンツの一つとしてコンテンツ供給の取組みが始まろうとしている。今回は7月1日 開店の JPW のフラッグシップショップ、JOY LAND 華山文化文創園區旗艦店(台北)を訪問した。



華山文化文創園區 旗艦店外観



案内板では会場のマップや料金、会員特典などが確認できる。



VR、ARに関する様々なアーケードゲームを体験できる。



Gliding to the Moon

JPWとは
Jack氏と、携帯メーカー大手のHTCのファウンダで、LAのDigital Domainの主要株主の周永明氏(Peter氏)、そして、このVRアーケードの仕掛けの中心である、小型モーションベースを開発製造するInjoy Motion社の社長の頼銀樑(William氏)が3氏で出資した会社。現在、台湾では国の施策としてVRをデジタルコンテンツ産業の目玉としてバックアップしており、その成功例としてJPWは中華系のメディアへの露出も多い。

ソリューションとしてのVR
特にアジアではB-B-CでのVRアーケードが注目されている。VRアーケード形式としては既にパナダイナムコエンターテインメントの「VR-ZONE」(本誌2016年7月号掲載)が世界に先んじている。JPWは、より多くの参加者がオープンに入れる仕組みをめざしており、オペレータ(運営者)、コンテンツサプライヤ(クレセント等)、JPWがガラス張りの中でWin-Winを共に模索しながら進むエコシステム作りを行っている。

作りやすいコンテンツ
アーケードを構成するメインの機材は、HTC

VIVE(HMD、トラッキングデバイス)、描画のPCはゲーミングPC大手のMSIのワークステーション、そして、差別化の要、モーションベースはInjoy Motionの組み合わせを基本としており、コンテンツの作り手にとっては非常に分かりやすく取組しやすい環境。Unityや、Unrealでコンテンツを開発して、プラグインでInjoy Motionにつなぎこめば、非常に短時間にコンテンツの開発が可能になる。そのコンテンツは、JPWに販売委託する形なので(コンテンツの買い取りで無い)、自分のIPを独自に育成できるし、安心して自分のペースでコンテンツの作り込みを図れる。但し、今後、供給過多も考えられ、JPW側でのコンテンツの開発統制も必要になるかもしれない。また、魅力の一つとして、このモーションベースは、モーション部はそのまま、上の乗り物を馬、バイク、椅子、靴などに差し替えるだけで、コンテンツのパリエーションを簡単に増やすことが可能である。

堅牢なバックエンドのシステム
Jack氏がIBMに在籍していたこともあり、その人脈を使ってクラウドベースの堅牢な課金、集金、分配、認証、システム管理システムが出来上がっている。各端末には小型のフェリカコーデックのカードリーダーが備え付けられ、それを通してユー

ザーが決済することができる。また、オペレータのみならず、コンテンツサプライヤも自分のコンテンツの稼働状況を逐一確認することができる。

世界的に店舗を展開
2017年7月より台湾域内で16店舗の出店が進行中。その為のモーションプラットフォームの製造が間に合っていない程である。そして、今後韓国、タイ、シンガポール、日本、そして欧米にも店舗展開の引き合いが来ている。

日本では
これからの国内展開を検討中。クレセントも行きがかり上お手伝いしていく方向で、国内のコンテンツ開発会社様にお声掛けしながらサプライチェーンを構築したいと考えている。それにより、層の厚いコンテンツの供給が可能となり、国内ユーザにも受け入れられるコンテンツを揃えられる筈である。同時に、国内で開発されたコンテンツは自動的に世界中のJPW店舗を通して拡販されていくと目論む。固定費を安く抑えながら低予算で世界に向け、日本からのコンテンツを発信できるプラットフォームになれる仕組みを目指す。まずは、クレセントとJPWで試験店の検討、サポート体制などを順次準備していくことが求められる。

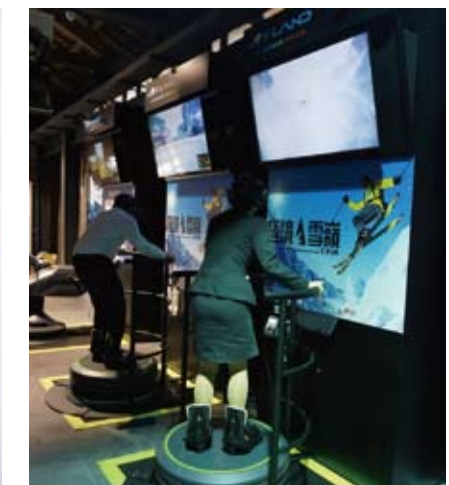
今後の抱負
JPWの出身は、エンターテインメントというよりは、携帯・ITネットワーク業界。従い、描く未来像も多少異なる。彼らは、最終的にB-Cのビジネスモデルを目指しながら、高速大容量の5Gが今後敷設されていくことを念頭にエコシステムを構築していくと語る。



INFINITY RIDER VR MOTORCYCLE



WAVE BREAKER SURF VR



WHITE OUT