

# Valkyrie Industries Ltd



 <https://www.valkyrie-vr.com/>



## 課題/問題点

- 現在のバーチャル体験には、空間コンピューティング体験をより豊かにする、リアルタイムでの触覚的フィードバックが不足している。
- 拡張現実 (XR) ウェアラブル機器の登場により、没入型ヘッドセットの利用状況に影響が出る可能性がある。

## 解決策

- Valkyrie EIRは、バーチャルリアリティ (VR) 空間で抵抗感や重量感を体験できる、世界初の「モーションハプティクス」を搭載したウェアラブル機器。
- カスタムコンテンツサービスにより、エンドユーザーが最先端のXR技術を使用できる、オールインワンのソリューションを顧客へ提供。

## 競争優位性

- VR/AR/MR空間での「モーションハプティクス」が、手頃な価格で体験できる。
- 合理化されたユーザー体験を提供し、機器装着の煩わしさを排除することで、インクルーシブなモジュラーアプローチを有している。
- 英国、米国、日本、欧州、中国にて特許取得済み。

## 希望する協業先/提携先

- 最先端のモーションハプティクスインタラクションを備えた、XR空間コンピューティングの導入を検討している企業
- 健康、福祉、スポーツテクノロジー企業  
(当社技術はこれらの企業分野に適しているが、それ以外の分野でも活用可能。)
- コンテンツの共同制作として提携可能な制作スタジオ

## 今後の事業計画

- Valkyrie EIRアームバンドを採用する企業の、広範なポートフォリオを構築するため、次の点に注力していく：
  - 1) 将来的なB2C市場に向けた製品を準備する。
  - 2) 身体のさまざまな部位に対応するハードウェアを開発する。

英国  
ロンドン

2017  
創立年

シード  
調達ステージ

8  
従業員数

INVEST JAPAN

J-BRIDGE

HackOsaka  
2nd. Edition