

2012年6月6日

報道関係者各位

株式会社スクウェア・エニックス

スクウェア・エニックス、開発中のゲームエンジン
Luminous Studio を使用したリアルタイム技術デモ
「AGNI'S PHILOSOPHY」を E3 において発表

AGNI'S PHILOSOPHY
FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO

LUMINOUS
STUDIO

株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：和田 洋一）は、最先端の技術を駆使したリアルタイム技術デモ映像「AGNI'S PHILOSOPHY - FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」を発表、同デモ映像を米国ロサンゼルスで開催されている「E3 2012」において、現地時間6月5日(火)に初披露いたしました。また、本デモ映像は、下記ウェブサイトにて配信いたします。

「AGNI'S PHILOSOPHY - FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」映像配信 URL

<http://www.AgnisPhilosophy.com>

「AGNI'S PHILOSOPHY - FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」（以下本デモ映像）は、当社が開発中の次世代総合ゲーム開発環境（ゲームエンジン）「Luminous Studio（ルミナス・スタジオ）」を使用して制作した、ゲーム開発における次世代の品質水準を表現したリアルタイム技術デモ映像です。

本デモ映像では、最先端のグラフィックス技術、アセット制作技術を活用し、プリレンダリング CG（※1）と同等品質のリアルタイム CG（※2）を実現。人間味溢れる登場人物達の繊細で感情豊かな表情、精細な瞳や髪、華やかで動きのある衣装、躍動感のあるモンスター、複雑で美しいヴィジュアルエフェクト、緻密かつ雄大で引き込まれるような舞台空間などを、最先端の技術で表現しております。

また、本デモ映像の制作にあたっては、「ファイナルファンタジー」シリーズをイメージした世界観を構築、古の魔法と高度な科学が共存する近未来の世界を舞台に、魔法の力を持つ主人公 Agni が遭遇するスペクタクルを数分間の高品質リアルタイム映像の中に収めました。

※1 プリレンダリング CG とは、映画などで使用されている、あらかじめコンピューターを使って作られた映像を指す。ゲームでは、処理負荷の高いアニメーション描写などで使用される。

※2 リアルタイム CG とは、時間の進行に合わせて、その場でコンピューターを使って作られた映像を指す。ゲーム内ではユーザーの操作に応じてキャラクターが動いたり、視点が変わるため、リアルタイム技術が必須となる。

■AGNI'S PHILOSOPHY – FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO 画面写真



©2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

なお、本デモ映像の制作に使用した「Luminous Studio」とは、当社が独自で開発を進める、ゲーム開発ツール・プログラム群を統合した次世代総合ゲーム開発環境（ゲームエンジン）です。

本ゲームエンジンは、ゲーム制作チームに大きな生産性の向上をもたらし、同時に圧倒的な品質のゲーム制作ができる環境を目指しています。また、本ゲームエンジンは、ゲーム専用機、PC、スマートフォン、WEB など、次世代を含む多様なゲームプラットフォームに対応する予定です。

当社は、従来より、ゲーム開発プロセスの強化と将来的なゲームプラットフォームにおける要素技術の研究を進めており、このような取り組みの一環として、次世代ゲーム開発における品質向上と開発効率の両立、および多様なプラットフォームでの開発共通化を実現するために、最新技術を駆使したゲームエンジンの開発を推進しております。今回の「**AGNI'S PHILOSOPHY – FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO**」でも、本ゲームエンジンが持つ技術を活用して当社が目指す次世代のゲームの品質水準を表現いたしました。

当社は今後も、ゲーム開発環境の整備と、次世代要素技術の研究を強化し、多様な高品質のエンタテインメント・コンテンツを提供してまいります。

■Luminous Studio 画面写真



©2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

<用語解説>

ゲームエンジン

ゲームエンジンとは、ゲーム開発に必要な様々なツールやライブラリで構成される開発環境です。ゲームソフト開発に必要なグラフィック技術や物理演算、人工知能、モーショントラッキング、音響技術などさまざまなシステムを搭載し、ゲーム開発における効率と品質向上を目的に、近年多くのゲーム開発において活用されています。

なお、スクウェア・エニックス・グループは、開発中の Luminous Studio のほか、Glacier 2 (IO Interactive) や Crystal Engine (Crystal Dynamics) などの自社エンジンを活用しています。

<ご参考>

株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なコンテンツ／サービスのヒット作品を生み続けるリーディングカンパニーです。当社グループの自社IPの代表作には「ドラゴンクエスト」シリーズ(パッケージゲーム累計出荷本数5,900万本以上)、「ファイナルファンタジー」シリーズ(同1億本以上)、「トゥームレイダー」シリーズ(同3,500万本以上)、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。(<http://www.square-enix.com/jp/>)

※SQUARE ENIXおよびSQUARE ENIXロゴ、ドラゴンクエスト／DRAGON QUEST、ファイナルファンタジー／FINAL FANTASY、トゥームレイダー／TOMB RAIDER、スペースインベーダー／SPACE INVADERS、アグニズフィロソフィー／AGNI'S PHILOSOPHY、LUMINOUS、LUMINOUS STUDIO、その他の社名、商品名は、日本およびその他の国におけるスクウェア・エニックス・グループの商標または登録商標です。
※その他、記載されている会社名・商品名は、各社の商標または登録商標です。