

2015年5月1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、
DirectX 12 を使用したリアルタイム CG 技術デモを
米マイクロソフト開発者向けイベントにおいて発表
—最先端技術を駆使し世界最高水準リアルタイム CG を実現—

株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐、以下スクウェア・エニックス）は、Windows10 ベースの次世代 API「DirectX 12」を使用した技術デモ「WITCH CHAPTER 0 [cry]」を、米 Microsoft Corporation（以下、マイクロソフト）が米国サンフランシスコで開催している開発者向けイベント「Microsoft Build Developer Conference」において、現地時間 4 月 30 日（木）に初披露いたしました。

スクウェア・エニックスは、様々な新世代技術を対象とした技術研究プロジェクトに取り組んでいます。その一環として、「DirectX 12」を活用したリアルタイムレンダリング CG 技術の研究を進め、このたび、マイクロソフトと米 NVIDIA Corporation（以下、NVIDIA）の協力のもと、「DirectX 12」を使用した技術デモ「WITCH CHAPTER 0 [cry]」（以下、本技術デモ）を制作いたしました。この研究によって得られた成果は、当社のゲームエンジン「Luminous Studio（ルミナス・スタジオ）」に盛り込み、今後のゲーム開発に活用する予定です。

本技術デモでは、世界最高品質水準のリアルタイムレンダリング CG を実現。これまでのリアルタイムレンダリング技術では困難な表現のひとつであった、人物が「泣く」という感情描写を、これまでにないクオリティで表現し、生きているかのようなキャラクターの生命感あふれる様子をリアルタイムレンダリング CG でご覧いただくことができます。



©2015 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

また、本技術デモは、2012年6月に発表した「Luminous Studio」の技術デモ映像「AGNI'S PHILOSOPHY – FINAL FANTASY REALTIME TECH DEMO」の制作メンバーが中心となって制作。本技術デモにおいては、より高精細で高効率な描画が可能となりました。

スクウェア・エニックス 代表取締役社長の松田 洋祐は、本発表にあたり、以下のようにコメントしています。

「スクウェア・エニックスは、当社の新世代を担う技術と表現のショーケースとして、新世代技術研究プロジェクトに取り組んでいます。これは、取り組みを通じて培った成果をゲーム開発に活用して、スクウェア・エニックスが提供するゲームの品質水準を一層向上させることを目的としています。今後も、今回発表した DirectX 12 を使用したハイエンドリアルタイムグラフィックス技術をはじめとして、様々な最先端技術をターゲットにした取り組みを推進してまいります。」

また、新世代技術研究プロジェクトの責任者で、スクウェア・エニックス第2 ビジネス・ディビジョン・エグゼクティブの田畑 端は、次のように述べています。

「我々のスタジオは、常に最高峰のプリレンダリング CG とリアルタイムレンダリング CG を追求しています。今回、技術開発の一環で、Microsoft 様の Windows10/DirectX12 と NVIDIA 様の GeForce GTX という、ソフトとハードの両方の最先端からの協力を得て、最高水準のリアルタイム CG 技術を追求する Art & Tech デモを制作いたしました。この新世代技術研究プロジェクトで得られる一連の成果を、今後のゲーム制作はもちろんのこと、現在制作中の『ファイナルファンタジーXV』にも惜しみなく投入していきます。」

なお、本技術デモは、NVIDIA の GeForce GTX TITAN X-4-way SLI PC を使用して動作しています。

また、マイクロソフト社および NVIDIA 社より、以下のコメントをいただいています。

- マイクロソフト コーポレートヴァイスプレジデント兼チーフエバンジェリスト

Steven Guggenheimer 氏

「私たち Microsoft は、様々な Windows デバイスのフォームファクターとグラフィックカードとの広範囲な組み合わせにおいて、DirectX 12 が業界最高のパフォーマンスを実現できるように設計しています。今回のスクウェア・エニックス様の取り組みは、これからのイノベーションやゲームパフォーマンスの最適化につながる DirectX 12 の可能性を示す、という貴重な役割を果たしています。」

- NVIDIA 社長兼 CEO Jen-Hsun Huang 氏

「WITCH CHAPTER 0 [cry] は、かつて試みられたリアルタイムのシネマ品質のグラフィックスの中で最も野心的なものです。スクウェア・エニックスの偉業は驚異的というほかありません。スクウェア・エニックスの素晴らしいチームが WITCH CHAPTER 0 [cry] に命をふきこむために NVIDIA GAMEWORKS EFFECTS STUDIO を頼ってくれたことを嬉しく思います。今回のデモは、これからのビデオゲームの美と芸術性の予告編と言えるものです。」

当社は今後も、ゲーム開発における最先端技術の研究開発を推進し、世界最高水準の高品質なエンタテインメント・コンテンツを提供してまいります。

なお、「Microsoft Build Developer Conference」で公開した「WITCH CHAPTER 0 [cry]」のデモ映像は、次のサイトでご覧いただけます。<http://channel9.msdn.com/Events/Build/2015/KEY02>

また、「WITCH CHAPTER 0 [cry]」は、日本マイクロソフトが5月26日（火）、27日（水）に東京で開催する技術コンファレンス「de:code 2015」へ出展する予定です。日本においても、本技術デモの最新情報をご紹介しますので、ぜひご期待ください。

「de:code 2015」の詳細は、以下サイトをご覧ください。

<https://www.microsoft.com/ja-jp/events/decode/2015/default.aspx>

■ 「DirectX 12」とは

<http://dev.windows.com/ja-jp/games>

Windows 10 は、DirectX 12 という 3D グラフィックス パイプラインの次期バージョンを導入します。DirectX 12 は、高速で効率的な API を提供し、かつてないほどの描画パフォーマンスをもたらします。DirectX 12 で開発されたゲームは、最新のグラフィックス ハードウェアを有効に活用し、よりリッチなシーン、より多くのオブジェクトの表示、より素晴らしい画面効果を実現できます。DirectX 12 は、スマートフォン、PC、Xbox One を含む Windows デバイスにおいて、最適化されたグラフィックスを提供します。

<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6,400万本以上）、「ファイナルファンタジー」シリーズ（同1億1,000万本以上）、「トゥームレイダー」シリーズ（同4,200万本以上）、「スペースインベーダー」シリーズなどがあります。

[\(http://www.square-enix.com/jp/\)](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 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。