

2005年5月17日

株式会社セガ

セガ、「プレイステーション 3」(PS3) 対応第 1 弾タイトル 「Fifth Phantom Saga (仮)」発表

株式会社セガ(本社:東京都大田区、代表取締役社長兼 COO:小口 久雄、以下セガ)は、このたび株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント(本社:東京都港区、代表取締役社長兼グループ CEO:久夛良木 健、以下 SCEI)より発表されました「プレイステーション 3」(PS3)に参入することを正式に決定するとともに、PS3 対応タイトルとして「Fifth Phantom Saga (仮)」を発表致しました。

「Fifth Phantom Saga (仮)」は随所に高度な映像技術を使用しており、PS3の高性能な画像処理能力をもって初めて実現が可能となりました。5月16日に米国ロサンゼルスで開催されましたSCEIの報道関係向け発表会では開発途中の実機映像を発表しましたが、その映像の中でもノーマルマップ(モデル上の凸凹表現)、スペキュラーマップ(照り返し表現)、リフレクションマップ(反射、映り込み)はもちろん、遮蔽アンビエントマップ(光の届く量のデータ)を利用した空間の表現、ディスプレイメントマップ(注1)での詳細なモデル表示など、さまざまな映像技術を駆使することにより、従来家庭用ゲームでは不可能であった高度な映像表現を実現しております。

また、HDR(注2)や全方位シャドウマップ(360度全方向に影を落とす技術)、パースペクティブシャドウマップ(注3)などの技術で、リアリティある室内や、広範囲なフィールドにおける光と影を演出するとともに、先日ライセンス契約を締結した、AGEIA社(本社:米国セントルイス、CEO:Manju Hedge)の物理シミュレーション技術『NovodeX(TM)』により、ゲームのリアクションにリアリティを与えるのはもちろん、高度な物理演算を駆使したこれまでにない新しいゲーム性を生み出します。

セガR&Dクリエイティブオフィサーであり、「Fifth Phantom Saga (仮)」のプロデューサーでもある、中裕司は「セガでは、今回発表した『Fifth Phantom Saga (仮)』をはじめ、様々なコンテンツにおいて日々最新の映像技術を研究開発しています。我々はそれらコンテンツの研究開発を通してあらゆる可能性を試みながら、それらを表現する事が可能な次世代ゲーム機を待っていました。我々が研究開発を進める最新の映像表現を実現するにあたって、優れた画像処理能力を持つ次世代ゲーム機は正に我々が待っていたハードと言っているでしょう。」と語っています。

注1: 物体の表面への描写で凹凸感を出すのではなく、実際のオブジェクトに凹凸を作る技術

注2: High Dynamic Rangeの訳で眩しい光の表現や露光調節などを行う技術

注3: 視点からオブジェクトまでの距離を考慮してシャドウマップを割り当てる技術

URL : <http://fps.sega.jp/>

“プレイステーション”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。