

# 神舞幻想×クレツセント

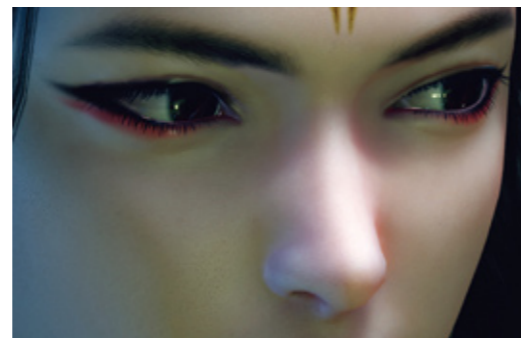
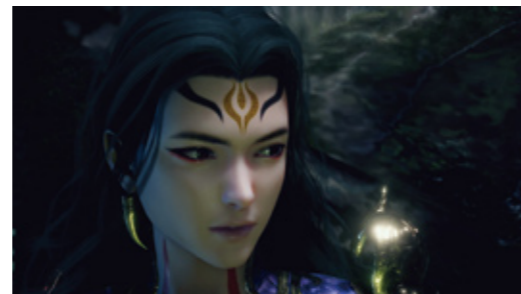
中国で最も人気のあるRPG「神舞幻想」  
次世代開発技術を携え、中国ゲーム市場に新登場!



中国の有名企業「網元聖唐」から発売された中国国産ゲーム「神舞幻想」は、現在中国国内では最高の水準を誇るゲームと評されている。同作品はゲーム開発エンジン「Unreal4(以下:UE4)」で製作されており、中国風の素晴らしい画面構成と伝統的な戦闘シーンなどが中国のゲーマーの間では早くも話題となっている。



映画と見紛うほどの超美麗なグラフィック。



人物の肌の質感、毛穴がハッキリと浮かびあがる。



作中の波の動きは非常にリアル。



メインテーマである「舞」。キャラクターの動きは一見の価値あり。

## ■ 2017年12月22日 ■

### ■ 中国PC向けに正式発売 ■

「神舞幻想 Faith of Danschant」は中国企業「網元聖唐」開発のRPGとして第二弾の作品となる。2017年のE3の展覧会において表明され、多くのゲーム愛好家の期待と関心を集めた。「Danschant」という単語はこの言葉一つに「dance=舞」と「chant=歌」という二つの意味が込められている。中国古来の「舞」と「歌」をメインテーマとして、ゲームを特色、彩りあるものとしている。その世界観は、中国の十大奇書の一つである山海経(せんがいきょう)をイメージして構築されている。

現在、中国市場においては、UE4を用いたRPGのゲームは決して多くはない。こういった意味で、特に中国市場においては、「神舞幻想」が一里塚として今後の(中国国内の)ゲーム作品の品質において、参考にされ、またその推進役となっていくだろう。

### ■ リアルと耽美の併存 ■

### ■ 細部にまで美にこだわる技術追求 ■

オリент風のゲームを製作する際に開発者が直面するのがリアルさと耽美さをどう表現してい

くかということだろう。物理ベースレンダリング(Physically-based rendering:PBR)では、物体の表面における光の反射などの物理的現象により、ズームイン/アウトの表現、細やかな皮膚や毛穴、衣服の模様などをハッキリと浮かび上がらせ、表現することを可能にしている。これらの表現が4Kの解像度で細部にわたるまでのリアル感を体験できるようになっている。

### ■ 物理特性による技術で実現 ■

### ■ 高速フーリエ変換による波動シミュレーション ■

作中の海面の表現はJerry Tessendorf氏の論文「Simulating Ocean Surface」を基礎理論とし、高速フーリエ変換(Radix-8 FFT)を用いた波動シミュレーションにてGPU処理されている。レンダリング時にはLOD(Level of detail)の手法を用いて、詳細さのレベルを切り替え、演算量を削減させ、またテッセレーションによりポリゴンをより細かく分割し、効率化を図っている。これにより、海面の効果や平衡状態を表現している。UE4のLandscape機能を使用して地形を変形させるなどして、制作をおこなっているが、この機能はレンダリングの効率化が大幅に向上されている。

### ■ 物語全工程で演者の動き、表情をキャプチャ ■

ストーリーにいかに没入してその世界観に浸り、楽しむことができるか。この追求、具現化のために制作の全行程に渡り、演者の動きや表情が詳細にキャプチャされている。特にゲーム中、ぶつかりのあるシーンや踊りのシーンなどはまるで映画と見紛うばかりの表現が実現されている。

「舞」と「歌」をメインテーマとして、その動作や表情をキャプチャし、中国古代の民族舞踊や祭祀的文化感をリアルに現出した「神舞幻想」。中国のゲームメーカーとクレツセントの台湾支社「新月映像(DIGICAST)」の合作となる今作は、革新的なできごととして中国におけるPCゲーム市場において、注目を集めている。

「神舞幻想」は、PCをプラットフォームとして、すでに中国国内で発売。今後は、家庭用ゲーム機などへの移植も計画されている。

<https://www.facebook.com/joyfun.shenwuhuanxiang/>

JOB: hr\_tw@wangyuan.com

Website: <http://swhx.wangyuan.com/>

Business: :sunyuhong@wangyuan.com



クレツセントの台湾支社「新月映像(DIGICAST)」でのキャプチャの様子。

