

# 自社構築のゲーム開発エンジン「RE ENGINE」 多彩な開発環境が、 カプコンのものづくりを進化させる

「高度な技術をより簡単に、開発しやすい環境を!」を合い言葉に、「RE ENGINE」の技術研究をはじめ、ビジュアル、サウンドなどゲームづくりに欠かせない設備や環境が他社に先駆けて整備されている。この開発環境があるからこそ、世界で戦えるカプコンらしいタイトルが創造できる。クリエイティブと技術がぶつかり合いながら、新たなエンターテインメントが生まれている。

## 「RE ENGINE」、「Fighter Tool」で 対戦をエキサイティングに!

「RE ENGINE」のメリットは、自社構築のゲーム開発エンジンゆえに、ニーズに合わせて柔軟に機能拡張できることだと思います。エンジン開発部内には、AIやツールなど分野ごとにグループが分かれており、私はその中でアニメーションのツール開発を担当しています。モーションキャプチャー（現実の人物の動きをデジタル化して記録する技術）で得たデータをCGキャラクターに組み込み、制御によってあたかも生きてるように動かすのが私のミッション。タイトル開発チームを技術でサポートしていきます。

今回担当した『ストリートファイター 6』は、「RE ENGINE」で開発する初めての格闘ゲーム。開発に最適な機能がなかったため、格闘ゲームのキャラクターのデータ調整に特化したツール「Fighter Tool」をゼロから構築しました。重視したのは作業の効率化です。企画やエフェクト、サウンドなど別々のセクションがキャラクターを同時編集しても、データが競合しないよう設計したり、2体のキャラクターのデータを見比べながら実装できるようにしたり。機能の追加や仕様変更など手探り状態での開発でしたが、ベテランの先輩方に支えられながら、今後のアップデートにも耐えうる、拡張性の高いツールをつくり出すことができました。このツールで調整された魅力的なキャラクターをぜひ楽しんでほしいと思います。



基盤技術研究開発部  
基盤エンジン開発室  
プログラマー

柳生 大輔  
DAISUKE YAGYU

携わったタイトル  
『モンスターハンターライズ』  
『ストリートファイター6』





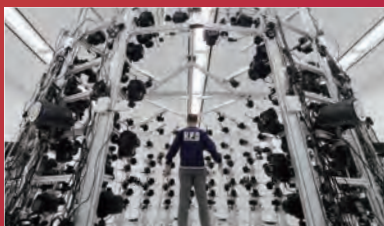
## 最高峰のゲームグラフィック制作を支える 「クリエイティブスタジオ」新設

今やゲーム制作に欠かすことのできないモーションキャプチャー。これは、ゲーム上のキャラクターにとらせたいアクションをアクター(人)がスタジオ内で実際に演じ、その動きを赤外線カメラで感知してデジタル情報化する技術。[RE ENGINE]と連携した収録で、人のキャラクターだけでなく、モンスターなどもこの技術で自然かつ大胆に動かせます。『ストリートファイター6』でも、アクターのバレエやストリートダンスなどのパフォーマンスが、ゲームキャラクターの華やかな技に活かされています。

アクションは、カプコンのゲームの生命線。複数のタイトルが並行してスタジオを利用し、アクションを追求していくためスケジュールが混雑。そこで、新たに2つのモーションキャプチャースタジオを備えた最新鋭のスタジオ「クリエイティブスタジオ」を新設しました。国内最大級の撮影範囲に最新型の超高解像度カメラを含む150台を設置し、撮影空間密度を高めることで10人の同時収録やフルパフォーマンス撮影を実現。3スタジオ体制で開発を加速させていきます。

### 作業の短縮・高精度化を実現する 「3Dスキャン」

約310台のカメラを用いたワールドクラスの「3Dスキャン」スタジオを完備。物体を360°取り囲み撮影することで、人やモノをデータ化し、3DCGとして再現します。従来、手作業だったCGモデリングの工程が大幅に短縮されただけでなく、高精度化したことで、更なるクオリティの追求が可能です。



### 臨場感を再現する3D音響ブース 「ダイナミック ミキシングステージ」

映画館でも使用されている最先端音響システム、ドルビーアトモスを採用。まるでその場に居合わせたかのような臨場感を再現できるリアルタイムバイノーラル技術を駆使して音像変化に対応しています。映像だけでなく聴覚にも働きかけることで、ゲームの没入感を高めます。



### あらゆる効果音や繊細な音を収録する 「フォーリーステージ」

ゲームに実装する様々な効果音を収録・制作する「フォーリーステージ」。多種多様な床面など、多彩なシーンに対応可能な収録道具を取り揃え、昨今のハリウッド映画と同じ手法を用い、より没入感を高めるハイクオリティなゲームサウンドを制作しています。

