



世界の PC メーカーが NVIDIA と協力し、 VR-Ready の PC とアドインカードを提供

GeForce GTX VR Ready バッジで
すばらしいバーチャルリアリティ体験が得られることを示す

2016 年 1 月 4 日 - ネバダ州ラスベガス、コンシューマー・エレクトロニクス・ショー (CES) – NVIDIA

(本社：米国カリフォルニア州サンタクララ、社長兼 CEO：ジェンスン・フアン(Jen-Hsun Huang)、
Nasdaq：NVDA) は本日、ゲームの方々がすばらしいバーチャルリアリティ体験を手に入れられるようにする
VR 対応プログラムを発表しました。

NVIDIA は、パソコンやノートパソコンのメーカーおよびアドインカードのプロバイダと協力し、イマーシブな VR ゲ
ーム体験を提供する [GeForce® GTX® VR Ready](#) のシステムとグラフィックス・カードを提供するプログラム
を開始しました。最近、VR 関連のゲームやアプリケーションが増えていますが、このプログラムを活用すれば、
そのようなゲームやアプリケーションを利用する際にどの機器が必要になるのか、迷う必要がありません。

すばらしい VR 体験を得るには、グラフィックス処理能力が 3D ゲームや 3D アプリケーションの 7 倍も必要に
なります。90 フレーム/秒 (fps) 以上のフレームレートで 2 枚の映像 (左右の目に 1 枚ずつ) を描けな
ければならないからです¹。

NVIDIA エマージング・テクノロジーのジェネラルマネジャー、ジェイソン・ポール (Jason Paul) は、次のように述
べています。「消費者にとって、VR のような新しいテクノロジーに対応するのは大変です。その対策として、
NVIDIA では、世界のパートナー各社と協力して GeForce GTX VR Ready バッジを用意しました。これを

見れば VR 処理に対応できるパソコンやアドインカードであることがすぐにわかり、どの製品を購入したらいいのか迷わずにすむわけです。」

VR エコシステムの中核を担っているのは NVIDIA® GPU です。NVIDIA GPU は各方面で高い評価を受けている [NVIDIA Maxwell™グラフィックス・アーキテクチャ](#)を採用しているわけですが、このアーキテクチャは VR を念頭に開発されたものです。このアーキテクチャは、高いフレームレートが実現できるだけでなく、画質を落とすことなくレイテンシを低減し、パフォーマンスを最大で 50%も高められる NVIDIA Multi-Res Shading など、独自の VR 機能も有しています²。

NVIDIA が提供する Maxwell クラスの GTX GPU と [NVIDIA Game Ready ドライバ](#)、関連の開発者向けソフトウェア・ツールである [NVIDIA GameWorks™ VR](#) と [NVIDIA DesignWorks™ VR](#) を組み合わせると、パフォーマンス最速、レイテンシ最小の VR 体験が得られます。

パソコン・メーカー各社がサポート

GeForce GTX VR Ready プログラムには、世界の大手パソコン・ベンダが参加しています。

「ゲームやグラフィックスの先駆者である Alienware と NVIDIA は、標準的な製品ですばらしい VR 体験を提供したいと考えています。今回のプログラムは、ご満足いただける製品に消費者を導くためのものです。Maxwell ベースの GPU は VR 体験と相性がよく、今後は、GeForce GTX 970 などのグラフィックス・カードを搭載した Alienware PC などが業界標準となるでしょう。」

—Alienware 社ジェネラルマネジャー、フランク・アゾール (Frank Azor) 氏

「NVIDIA の GeForce GTX VR Ready プログラムは、VR を簡単に楽しんでもらうためのものです。NVIDIA は、業界の前進を助けてくれているわけです。Maxwell アーキテクチャのグラフィックス・カードなら、VR で必要とされる高い処理能力や低いレイテンシが得られます。また、GameWorks VR プラットフォームは、ベストセラーになるであろう VR ゲームを開発するために必要なツールを開発者に提供しています。」

—Maingear 社創業者兼 CEO、ウォレス・サントス（Wallace Santos）氏

「いままで VR はデスクトップ・マシンでしか使えませんでした、GeForce GTX 980 を搭載した MSI GT72 Dominator や GT80 Titan の登場により、ノートパソコンを使ってリアルな仮想体験を外出先で得るといったことが可能になりました。そして、今回、GeForce GTX VR Ready バッジが NVIDIA から提唱された結果、どのマシンならすばらしいイマーシブなゲーム体験ができるのか、簡単にわかるようになりました。」

—MSI 社 MSI パン・アメリカ社長アンディ・トン（Andy Tung）氏

プログラムに参加しているパソコン・メーカーなど詳しい情報は、<http://www.geforce.com/vr-ready> をご覧ください。

NVIDIA についての最新情報:

・公式ブログ [NVIDIA blog](#), [Facebook](#), [Google+](#), [Twitter](#), [LinkedIn](#), [Instagram](#)、NVIDIA に関する動画 [YouTube](#)、画像 [Flickr](#)。

NVIDIA について

1993 年以来、[NVIDIA](#) (NASDAQ: NVDA) は、[ビジュアル・コンピューティング](#)という芸術的な科学の世界をリードしてきました。ゲーミング、自動車、データセンターおよびプロフェッショナル・ビジュアリゼーションの分野で特化したプラットフォームを提供し続けています。NVIDIA の製品は仮想現実、人工知能、自律走行車の開発においても最新の技術を提供しています。詳しい情報は、<http://nvidianews.nvidia.com/> をご覧ください。

###

- (1) 1920x1080のスクリーン1枚、30fpsでPCゲームを走らせる場合と2枚のスクリーンそれぞれが1680x1512、90fpsのVRヘッドセットを使う場合を比較。
<http://blogs.nvidia.com/blog/2015/11/09/gameworks-vr-unreal-engine-4-ue4/>
- (2) NVIDIA Multi-Res Shadingを適用すると、有名な『Bullet Train』デモのパフォーマンスが50%も高まることを、VRX 2015において、Epic Games社が示しました。
<http://blogs.nvidia.com/blog/2015/11/09/gameworks-vr-unreal-engine-4-ue4/>

本プレスリリースに記載されている、GeForce GTX VR-Readyシステムおよびグラフィックカードの特徴、性能;およびGeForce GTX VR-Readyプログラムに参加しているベンダーの影響・利益に関する内容は将来予測的なものが含まれており、予測とは

大幅に異なる結果が生じるリスクと不確実性を伴っています。かかるリスクと不確実性は、世界的な経済環境、サードパーティーに依存する製品の製造・組立・梱包・試験、技術開発および競合による影響、新しい製品やテクノロジーの開発あるいは既存の製品やテクノロジーの改良、当社製品やパートナー企業の製品の市場への浸透、デザイン・製造あるいはソフトウェアの欠陥、ユーザの嗜好および需要の変化、業界標準やインターフェースの変更、システム統合時に当社製品および技術の予期せぬパフォーマンスにより生じる損失などを含み、その他のリスクの詳細に関しては、Form10-Qの2015年10月25日を末日とする四半期レポートなど、米証券取引委員会（SEC）に提出されているNVIDIAの報告書に適宜記載されます。SECへの提出書類は写しがNVIDIAのウェブサイトに掲載されており、NVIDIAから無償で入手することができます。これらの将来予測的な記述は発表日時点の見解に基づくものであって将来的な業績を保証するものではなく、法律による定めがある場合を除き、今後発生する事態や環境の変化に応じてこれらの記述を更新する義務をNVIDIAは一切負いません。

© 2016 NVIDIA Corporation. All rights reserved. NVIDIA、NVIDIAロゴ、GeForce、GTX、NVIDIA Maxwell、GameWorks、DesignWorksは、米国および/またはその他の国におけるNVIDIA Corporationの商標あるいは登録商標です。その他の企業名および製品名は、それぞれ各社の商標である可能性があります。機能や価格、供給状況、仕様は、予告なく変更される場合があります。