

Silicon Studio Corp. Press Release

2009年4月6日

シリコンスタジオ、ゲーム開発向けミドルウェア ALCHEMY™とシェーダ機能パッケージを統合した 最新バージョンを発表

～ リアルタイムアプリケーション開発用ミドルウェア ALCHEMY、
次世代エンジン DAIKOKU/YEBIS をバンドル、
マルチプラットフォームで更なるパフォーマンスを強化 ～

エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開しております、シリコンスタジオ株式会社（代表取締役社長 寺田健彦、本社 渋谷区恵比寿、電話 03-5488-7070(代表)）(以下、シリコンスタジオ)は本日、米 Vicarious Visions 社と共同開発した、統合開発環境「ALCHEMY™(アルケミー)」(以下、ALCHEMY)の最新バージョン 5.0 のリリースを発表いたします。

ALCHEMY は、マルチプラットフォームのリアルタイムアプリケーションを開発するための高パフォーマンスな統合ソフトウェア・プラットフォームです。リアルタイムアプリケーションカーネル、ローレベル API、ハイレベルグラフィックスなど、全開発工程を統合化することによって、開発者はより多くの時間をゲームの構築にけることができます。ALCHEMY の画期的なアーキテクチャにより、プロジェクト間で再利用可能なモジュール、ツールが容易に作成でき、アプリケーションコードのライフサイクルの向上と開発期間の短縮を可能にします。

この新しいバージョン 5.0 では、PLAYSTATION3、Xbox360、Windows 向けに弊社開発ミドルウェアの「DAIKOKU(ダイコク)」と「YEBIS(エビス)」を統合し、更なるパフォーマンスの強化をいたしました。このバンドルによりマルチプラットフォームで、一層の作業効率化が図れる開発環境を提供します。

DAIKOKU は、プログラマブルシェーダを活用した、マルチプラットフォーム対応の次世代レンダリングエンジンです。法線マップ、パララックスマップ、環境マップ、グロスマップといった多様なシェーダ技術と、ワークフローの構築を支援するツールサンプルを提供しております。また、汎用性が高くコンパクトにデザインされた低レベルの API を提供し、ゲーム開発者が作り上げてきた既存のゲームエンジンとも統合することが可能です。

ALCHEMY の統合開発環境に DAIKOKU を統合することにより、ユーザーはシェーダプログラムの開発を行うことなく、様々なシェーダテクニックと高品位な影生成のためのシャドウマップを利用することが出来ます。^{*1} これにより、シェーダプログラムの開発経験の無いプログラマも容易に開発プロジェクトに参加して頂くことが可能です。

Silicon Studio Corp. Press Release

*1:ユーザー独自のシェーダを組み込むことも可能です

YEBIS は、シェーダプログラムの開発を行うことなく、様々なポストエフェクト効果を簡単に利用することが出来ます。ALCHEMY プラグインとして提供されますので、すぐに組み込み、効果を確認することが出来ます。YEBIS は、HDR(High Dynamic Range)と擬似 HDR レンダリングを活用し、被写界深度処理(デフォーカス表現)、光学シミュレーション、そしてカラー補正といったポストエフェクトを加え、より自然で臨場感のある表現を提供します。

ALCHEMY の特徴は、ハイパフォーマンスや使いやすさだけではなく、一つのゲーム機用に開発したコード及びグラフィックスを非常に簡単に他のゲーム機に移植することができる点です。そして、各プラットフォームにあわせて個別にハンド・チューニングされているため、それぞれのハードウェア特有の機能をフルに活用することができます。ALCHEMY はハードウェアに依存しない仮想プラットフォームの上で開発を行う構造を提供し、現存のゲーム機のみならず将来発表される様々なハードウェアに対しても対応可能です。

<ALCHEMYv5.0 サポートプラットフォーム> *2

- PlayStation®3
- Xbox360®
- Windows XP /Windows Vista /Windows Embedded /TAITO Type-X *3
- Wii®
- PSP®
- PlayStation®2
- Linux
- その他組み込み機器

<ALCHEMY v5.0 対応プラグイン>

- Autodesk Maya 8.0/8.5/2008/2009
- Autodesk 3ds Max 8/9/2008/2009

*2: DAIKOKU/YEBIS は PLAYSTATION3、Xbox360、Windows に対応

*3: PC プラットフォームは DirectX9 とシェーダモデル 3.0 以上をサポートした GPU が必要。Windows 版は、DAIKOKU を使用しないモジュールも提供します。

ALCHEMY は、マルチプラットフォーム上でのリアルタイムグラフィックスアプリケーション開発環境として、日米欧のゲーム開発会社を中心にご利用いただいております。最近発売された「湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE 3 DX(アーケードゲーム:開発元、株式会社バンダイナムコゲームス)」や「ドカボンキングダム for Wii(Wii用:開発元、

Silicon Studio Corp. Press Release

株式会社スティング)」など、国内外 150 タイトル以上で採用されています。 ALCHEMY が提供する個々ハードウェア特有の機能をフルに活用できる開発環境、ハードウェアに依存しない仮想プラットフォーム上で開発できるアーキテクチャには、高い評価を受けています。

シリコンスタジオは、米 Vicarious Visions 社とリアルタイム・グラフィックスアプリケーション・プラットフォームに関する包括的業務提携をしております。 アジア市場における独占販売権利のもと、日本市場からのニーズを受け入れて日本の開発環境に適した製品にしていくために共同開発体制を確立、既に日本国内において数多くのゲーム開発企業とライセンス契約を締結しております。

Silicon Studio Corp. Press Release

● シリコンスタジオ株式会社について

シリコンスタジオ株式会社(シリコンスタジオ)は、エンターテインメントの業界で、デジタルコンテンツに関する事業を幅広く展開するために2000年1月1日に設立されました。シリコンスタジオは、レンダリング技術の研究&開発、ゲームコンテンツ開発、コンテンツ制作環境やプロフェッショナル映像システムのインテグレーションとデジタルクリエイター派遣の4事業を中心に、業界最高峰の技術提供を行いながら、多くの人々に感動を与える企業を目指しております。

■ ALCHEMY および DAIKOKU/YEBIS
についてのお問い合わせ先:

シリコンスタジオ株式会社
リサーチ&開発本部
TEL: 03-5488-7070 (代表)
E-Mail: mw-4alchemy@siliconstudio.co.jp

■ 本リリースに関するお問い合わせ先:

シリコンスタジオ株式会社
コーポレートパブリックリレーションズ
担当: 加藤
E-Mail: pr@siliconstudio.co.jp