

2011 年 9 月 1 日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、ゲームデベロッパー向け
統合ソフトウェアプラットフォーム『ALCHEMY』の
Android、iOS 対応版「Ver.7.0」の販売を開始
Android、iOS、Wii、PS3、PSP、などでの開発/移植作業を共通化

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するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、ゲームデベロッパー向けの統合ソフトウェアプラットフォーム『ALCHEMY』の Android、iOS 対応版となる『ALCHEMY ver.7.0（以下、ALCHEMY）』の販売を開始したことを発表致します。2001 年の販売開始以来、多数のゲームタイトルに採用されてきた『ALCHEMY』は、今回のアップデートにより主要ゲームプラットフォームの大半に対応する開発環境となりました。

Android、iOS 対応版の『ALCHEMY』は、2011 年 9 月 6 日～8 日にパシフィコ横浜（横浜市西区みなとみらい）で開催される CEDEC2011 で展示致します。ご関心をお持ちの方は是非シリコンスタジオのブースにご来場ください。



■ 統合ソフトウェアプラットフォーム『ALCHEMY』とは

『ALCHEMY』は 15 種類以上ものプラットフォーム（※）でサポート実績がある極めて移植性の高い統合ソフトウェアプラットフォームです。ゲーム開発に必要な機能を広範囲に渡って提供し、異なるプラットフォーム間でソースコードとデータを共通化できることが特徴です。『ALCHEMY』は仮想的なプラットフォームとして動作するため、『ALCHEMY』上で開発することにより、マルチプラットフォームのゲームタイトルを極めて容易に開発することができます。

※『ALCHEMY』が対応している主なゲームプラットフォーム

Android、iOS、PS3、PSP、Wii、XBOX360、Windows、Linux、アーケードゲームシステムなど

■ Android、iOS 搭載端末用のアプリ版「Mobage」「GREE」にも対応予定

『ALCHEMY』は、Android、iOS 搭載端末用のアプリ版「Mobage」と「GREE」でのゲーム開発にもご利用いただけるよう、Android、iOS ネイティブアプリケーション用の API への対応を現在進めております。『ALCHEMY』のソーシャルゲーム用 API を使用することによって「Mobage」や「GREE」の各種機能に簡単にアクセス出来るため、複数の OS、複数のプラットフォームに対応したゲームの開発工数を大幅に削減することが可能です。詳細や提供開始予定については決まり次第ご案内致します。

■ シリコンスタジオ株式会社のミドルウェア事業

シリコンスタジオは、2000 年 1 月の設立以来、一貫してゲームデベロッパー向けのゲーム開発ツールやミドルウェアを開発・販売してまいりました。今回新バージョンの販売を開始した統合ソフトウェアプラットフォーム『ALCHEMY』をはじめ、2011 年には発表した新しい国産オールインワンゲームエンジン『OROCHI』、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』などの当社製品は、これまで数多くのゲームデベロッパーに採用されております。

■ 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：山下
Tel：03-5488-7070
E-Mail：pr@siliconstudio.co.jp

※ALCHEMY は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。

※Android は、グーグル インコーポレイテッドの商標または登録商標です。

※iPhone および iPod touch は、米国および他の国々で登録された Apple Inc. の商標または登録商標です。

※Wii は、任天堂の登録商標です。

※PS3、PSP は、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。

※Mobage は、株式会社ディー・エヌ・エーの登録商標です。

※GREE は、GREE 株式会社の登録商標です。

※Windows は、米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。

※その他記載されている名称は各社の商標または登録商標です。