

2012年3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「GDC2012」出展概要

国産ゲームエンジン『OROCHI』ほか、 次世代.net グラフィックスエンジンを参考出展

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、2012年3月5日から9日にかけて米国サンフランシスコで開催される「Game Developers Conference 2012(以下「GDC 2012」)」において、国産ゲームエンジン『OROCHI』を始めたとしたゲーム開発ツール・ミドルウェア製品を出展し、当社製の国産ゲーム開発ツール・ミドルウェアを海外ゲーム市場に紹介致します。

今回のシリコンスタジオブース（ブース番号：1538）では、2011年12月に採用タイトル第1弾が発表された『OROCHI』、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、エフェクトツール&ミドルウェア『BISHAMON』、フェーシャルアニメーションテクノロジー『Motion Portrait』、そして今回初公開となる次世代.net グラフィックスエンジン『Paradox Engine』の5製品を展示致します。

また、当社製品を活用して作られたタイトルに直接触れていただけるよう『BISHAMON』採用タイトルである「Child Of Eden」（発売：ユービーアイソフト、開発：キューエンタテインメント）の試遊台も設置致します。

●展示製品の概要

【次世代.net グラフィックスエンジン『Paradox Engine』】

次世代.net グラフィックスエンジン『Paradox Engine』は、常に時代の先端を研究するシリコンスタジオの成果発表的プロダクトです。最先端機能「複数シェーダーの合成」機能や、マイクロスレッド・スクリプティングへの対応など数々の先進的な機能が備わっています。コア部分がハードコードされていないためカスタマイズやプラグインによる拡張が可能で、さらに1つのシーンデータを複数の作業者が同時に編集できるという使い勝手の良さも持ち合わせています。

[対応プラットフォーム]

詳細未定（マルチプラットフォーム）

【国産ゲームエンジン『OROCHI』】

『OROCHI』は、ゲーム開発で必須となるグラフィックスやサウンドなどの各種ライブラリと40種以上の開発ツールを備えるオールインワンタイプの国産ゲームエンジンです。トライ&エラーでクオリティを上げていく“日本の開発スタイル”に最適化されたフレームワークが特徴です。

[対応プラットフォーム]

PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox 360®、アーケード (Windows)、Wii U(開発中)

【ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』】

HDR レンダリングを活用したリアルタイム・ポストエフェクトを実現するミドルウェアです。レンダリング済画像に対するポストプロセスにより、数々のハイクオリティな次世代レンズエフェクトを提供します。

[対応プラットフォーム]

PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox 360®、アーケード (Windows)、iPhone/iPad、Android、Wii U(開発中)

【エフェクトツール&ミドルウェア『BISHAMON』】

『BISHAMON』は、3D空間上に爆発や閃光などのエフェクト制作できるエフェクトツール&ミドルウェアです。プログラミング技術を持たないデザイナーでも複雑な制御の3Dエフェクトを簡単に制作できることが特徴です。

[対応プラットフォーム]

PlayStation®3、PlayStation®Vita、PSP® (PlayStation®Portable)、Xbox 360®、ニンテンドー3DS、iPhone/iPad、Android、DirectX、Windows OpenGL、Linux OpenGL、XNA

【フェーシャルアニメーションテクノロジー『Motion Portrait』】

『Motion Portrait』は、たった1枚の写真から自動的に3次元モデルを生成し、多彩な表情の顔アニメーションを自動的に作り出すことができる技術です。シリコンスタジオでは『Motion Portrait』使ってコンテンツを開発できるツールを提供しております。

[対応プラットフォーム]

PlayStation®3、PlayStation®Vita、PSP® (PlayStation®Portable)、Xbox 360®、Wii、ニンテンドー3DS、iPhone/iPad、Android、Windows、Linux その他

■開催概要

イベント名称	GDC2012(Game Developers Conference)
公式サイト	http://www.gdconf.com/
開催日	2012年3月5日(月)～3月9日(金) (展示は3月7日～9日)
展示会場について	The Moscone Center 747 Howard Street (between 3rd and 4th streets) San Francisco, CA 94103, U.S.A.

ブース番号 : 1538

■ 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

- ※OROCHI は、シリコンスタジオ株式会社の商標です。
- ※Paradox Engine は、シリコンスタジオ株式会社の商標です。
- ※YEBIS は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。
- ※BISHAMON は、マッチロック株式会社の登録商標です。
- ※MotionPortrait は、モーションポートレート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。