

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

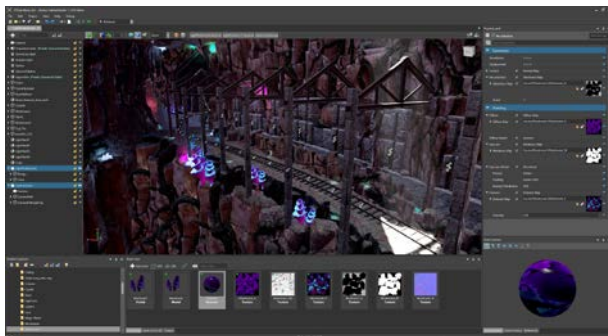
シリコンスタジオ, VR 開発にも対応する
C#オープンソース次世代型ゲームエンジン『Xenko』
2017年4月正式リリース決定！

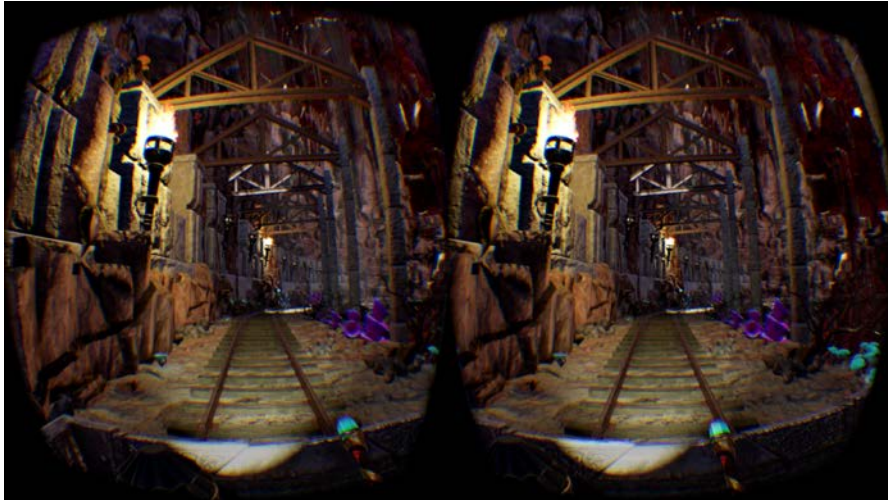
エンターテインメント業界向けにデジタルコンテンツ関連ビジネスを展開するシリコンスタジオ株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、C#で開発できるオープンソースの次世代型ゲームエンジン『Xenko』を2017年4月に正式リリースすることをお知らせいたします。



Xenko とは：

『Xenko』はC#で開発できる次世代型クロスプラットフォームゲームエンジンであり、開発チームの「すべてのゲーム開発者に、より早く・より自由にゲームを作れる環境を提供したい」という想いを軸に、インディーデベロッパーから大手ゲーム開発会社に至るまで様々なニーズに対応できるよう設計されています。また、最新型のPBR（Physically Based Rendering:物理ベースレンダリング）技術を始め、デザイン・オブジェクトの保持・再利用・レビューを効率的に行うためのシーンエディター、ビルトイン・プレハブシステム、シーンストリーミングシステムなどの機能も備わっています。更にプラットフォーム間でシェーダーを共通化できる最新のシェーダーシステムを採用し、コードはエンジンの深部まで調査できるよう“オープンソース”として公開しています。

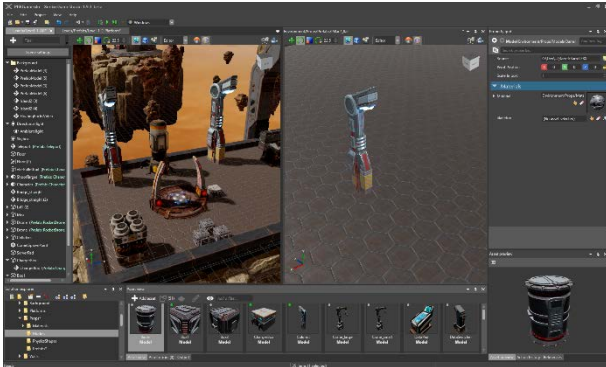




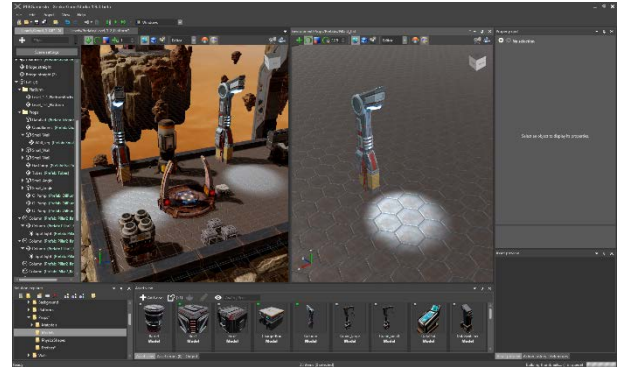
"Infinite, 3D Head Scan by Lee Perry-Smith, distributed by Morgan McGuire and Guedis Cardenas"

先進的なプレハブで編集作業を軽減

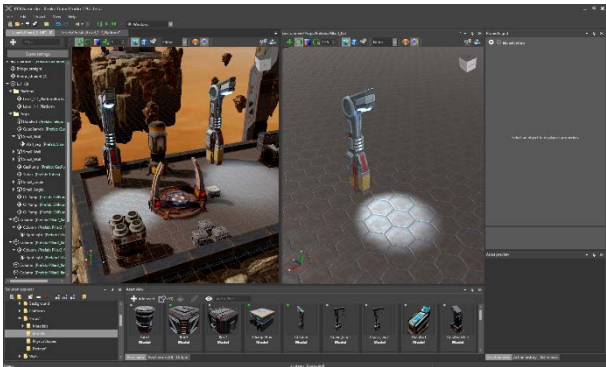
『Xenko』の先進的なプレハブシステムは、ゲームのオブジェクトを個別に編集することができます。変更を加えた際はオブジェクトを含むシーンやレベルは自動且つリアルタイムに更新されます。加えて、テンプレートオブジェクト（プレハブ）はシーンエディターに取り込まれた後は自由に調整・変更することができます。後から元のテンプレートオブジェクトに追加修正を加えた場合でも、その変更は自動的に反映されシーンエディター内の変更を加えたオブジェクトにマージされます。更に複数のテンプレート（プレハブ）を組み合わせることで全く新しいテンプレート（プレハブのネスト化）を作ることができます。元のテンプレートに加えた全ての変更は自動的に反映されるようになっています。



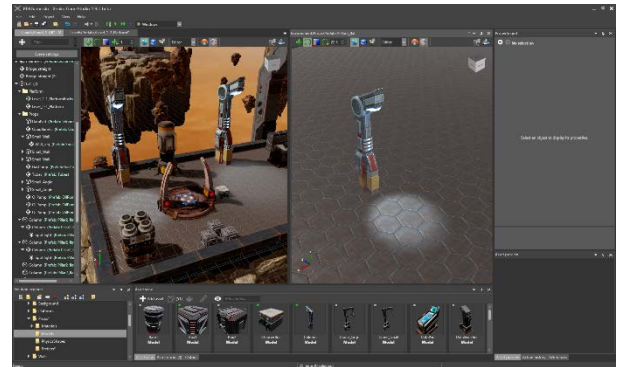
工程 1 : シーンに電灯オブジェクトを入れる



工程 2 : 電灯にライトを追加すると自動的にシーンにもライトが追加される。



工程 3 : シーンの右電灯のライト半径を広げる



工程 4 : 元の電灯オブジェクトのライト電力を下げる。

自動的にシーンの電灯が更新され、ライト半径は保持される。

詳細な設定無しでライトプローブによる自然なライティングが実現可能

ライトプローブとは、周りのオブジェクトから自動的に間接ライトの影響を計算するグローバルレイミネーション技術です。例えば光源が白くても、シーンの中に赤いオブジェクトがあればそのオブジェクトが周りに赤色の影響を与えます。『Xenko』のライトプローブ技術は Pixel ごとに間接ライトの影響を計算するので、大きい静的なオブジェクトにも動的なオブジェクトにも柔軟に対応することができ、とても便利な機能と言えます。シーンごとに手動で光源を設定する必要がほとんど無いため、簡単かつ効率的に自然なシーンを作ることができます。



ライトプローブ無：光源から直接ライティングのみ



ライトプローブ有：下の溶岩等から間接ライティング

『Xenko』のライセンスプラン：

公式サイトにて近日中に公開予定。（公式サイトにてご希望の有料・無料プランを選択頂くことでご利用頂けます。）

<http://xenko.com>

今後の追加予定機能：

1. VRに極上なパフォーマンスを与える **NVIDIA® VRWorks™** 技術対応
2. 背景にリアリスティックライティングを与える **ライトマッピング** 技術対応
3. アニメーション・エフェクト・イベント等をスケジューリング出来る **カットシーンエディター** の追加 など。

■ 開発時の動作環境

Requirement	Specifications
Hard drive space	5GB or more
Supported platform	Android、iOS、Windows Desktop、Xbox One
IDE for writing code	Visual Studio or other IDE
CPU	x64
GPU	Direct3D10以降をサポートするグラフィックスボード
RAM	4GB (minimum), 8GB (recommended)

Platform	Requirements
Android	Xamarin license*
iOS	Mac computer, Xamarin license*

*Visual Studio をお使いの場合、Xamarin のライセンスは Visual Studio のライセンスに含まれています。

動作環境の詳細はこちら：<http://doc.xenko.com/latest/manual/platforms/index.html>

■ シリコンスタジオ株式会社について

当社は世界最高レベルの技術力をもって創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。

- 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
広報担当

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

※ Xenko は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。

※ 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。