

報道関係者各位

平成25年7月25日
株式会社フェニックスソフト

iOS向け3Dゲームエンジン「Graphyte 2.1」を発表
ー パフォーマンスの高い安定したアプリ開発を実現 ー

株式会社フェニックスソフト（以下フェニックスソフト、本社：東京都新宿区、代表取締役：青木 健悟）は、3Dゲームエンジン「Graphyte」（ヨミ：グラフィイト）がApple社のiOSに対応したことを発表いたします。

■ 背景

スマートフォンの先駆けとなったiPhone 3Gの日本発売から約五年、各社が提供するスマートフォンの性能は多様化するユーザーニーズに合わせ、めまぐるしく進化し続けています。その中で当社は、スマートフォン端末の性能向上に伴うモバイルアプリケーションのリッチ化をさらに後押しすべく、マルチコア型CPUをもつハードウェアをターゲットとした3Dゲームエンジン「Graphyte」をiOSに対応いたしました。

■ 「Graphyte 2.1」

「Graphyte 2.1」とは、iOSに対応した柔軟性が高く、自然な動きを伴う美しい3Dゲームアプリケーションを簡単に構築するための3Dゲームエンジンのフレームワークです。シェーダー管理機能やモデル描画、アニメーション再生などのサポートはもちろん、システムレイヤー、数学レイヤーでの高速な演算処理を提供します。「Graphyte 2.1」の利用により、難易度が高く時間のかかるコーディングに煩わされる事無く、アプリケーションの制作に専念することが可能となり、開発工数を大幅に削減できます。また、既発表のWindows用「Graphyte」を利用したアプリケーションとのソースコードレベルでの互換性を有します。

○ 「Graphyte 2.1」が提供する主な機能

- ・タスク管理・実行機能（マルチコア型CPUに最適化されています。）
- ・コリジョン・ディテクション機能
- ・物理演算機能
- ・シェーダー管理機能
- ・エフェクト機能
- ・サウンド機能
- ・リソース管理機能

○ 対応機種

iPhone4S（iOS Version 5.0）以降

○ 使用言語

C++（Objective-C++からも利用できます。）

◎ デモアプリを公開

「Graphyte 2.1」の動作検証アプリ「Floatland」をiTunes App Storeで公開しています。

<https://itunes.apple.com/us/app/floatland/id673082582?l=ja&ls=1&mt=8>

■ 今後の展開

この度の iOS 対応を第 1 弾とし、Android OS、家庭用ゲーム機などの各種デバイス対応を実現し、マルチプラットフォーム、クロスプラットフォームでの開発環境の提供を目指します。フェニックスソフトは、ネットワークと 3D をキーワードに、今後、より一層拡大すると見込まれるリッチコンテンツ市場に、強くフォーカスした開発環境の提供を行う事で市場活性と技術革新に貢献してまいります。

■ 株式会社フェニックスソフトについて

株式会社フェニックスソフトは、大規模オンラインゲーム開発を通じて感動と創造を提供する会社です。ゲームというクリエイティブな商品開発だけではなく、それを取り囲む開発環境や技術の発明、構築、提供にも力を入れています。スマートデバイスや次世代家庭用ゲーム機をはじめとした成長著しいマーケットをターゲットに、技術トレンドを駆使したオンラインサービスの提供を目指します。

※ 「iPhone」は Apple Inc.の登録商標です。

※ 「Android」は、Google Inc の商標または登録商標です。

※ その他一般の製品名などはすべて各社の商標または登録商標です。

以 上

<本件に関する問合せ先>

株式会社フェニックスソフト
広報担当
Mail : nine@fenixsoft.co.jp

<会社概要>

株式会社フェニックスソフト
代表取締役 青木 健悟
設立 2008年2月6日
資本金 3千万円
従業員数 28名
本社 東京都新宿区新宿 1-28-11 小杉ビル 2F
事業内容
オンラインゲーム受託開発事業
ライブラリ開発・販売事業
コンテンツサービス事業
URL : <http://www.fenixsoft.co.jp/>
Mail : info@fenixsoft.co.jp