2015 年 6 月 12 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

モバイル/PC 向けゲームエンジン『Paradox』の新バージョン「1.1.3β」を公開
PBR（Physically Based Rendering）やシーンエディターなどを新たに追加
企業/インディーズを問わず全機能を無料で使用可能

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（代表取締役社長：寺田健彦、本社：東京都渋谷区）は、モバイル/PC 向けのゲームエンジン『Paradox』の新バージョン「1.1.3β」を公開したことを別紙の通り発表しましたのでお知らせ致します。

2015 年 6 月 12 日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

モバイル/PC 向けゲームエンジン『Paradox』の新バージョン「1.1.3β」を公開
PBR（Physically Based Rendering）やシーンエディターなどを新たに追加
企業/インディーズを問わず全機能を無料で使用可能

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（代表取締役社長：寺田健彦、本社：東京都渋谷区）は、モバイル/PC 向けのゲームエンジン『Paradox』の新バージョン「1.1.3β」を公開したことをお知らせ致します。極めてリアルな映像を表現できる PBR（Physically Based Rendering <物理ベースレンダリング>）技術や、迅速で効率的なゲーム開発をサポートするシーンエディターなどの新機能が新たに追加されました。

■　より早く・より自由にゲームを作れる環境を

『Paradox』は「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」という当社エンジニアの想いによって生まれたゲームエンジンです。企業でもインディーズでも気軽に利用できるよう無料で提供しています。開発言語には開発効率に優れる C#を選択し、プラットフォーム間でシェーダーを共通化できる先進的なシェーダーシステムも組み込みました。また、エンジンの深部まで調査できるようソースコードはオープンソースとしても公開しています。

■　バージョン 1.1.3βについて

バージョン 1.1.3βには幾つかの新機能が追加されていますが、そのすべては「より早く・より自由に」という思想に基づいています。例えば PBR（Physically Based Rendering）の追加。以前の 3D ゲーム開発でリアルな映像を作るには、試行錯誤を繰り返しながら自然に見える映像をつくり上げていく、という過程が必要でした。

従来からあるこの手法は最終的な映像をつくり上げるまでに非常に多くの時間を費やす必要があるのですが、自然の物理法則に従って描画を行う PBR では、最初から“自然そのもの”ともいえる品質の映像を作り出すことができます。リアルな映像を効率的に開発できる PBR とシーンエディターを備えた新しい『Paradox』なら、どんなゲームも自由に素早く効率的に開発することが可能です。

■ **レイヤードマテリアルで複雑な質感も表現可能**



工程 1：ベースの金属マテリアル



工程 2：マテリアルで上から青い塗装を載せる



工程 3：「02」のステッカーを載せる



工程 4：傷を重ねて塗装の下にある金属を露出



工程 5：パーツを光らせることもマテリアルで可能



工程 6：パラメーターの調整で質感も簡単に変更

『Paradox』の先進的なレイヤードマテリアルシステムは、マテリアルの各項目に対して個別にテクスチャを重ねる従来型の手法と異なり、汎用的に作成したマテリアルを各モデルに適用するだけで細かな傷や塗装の剥げなどの複雑な質感を容易に作り出すことができます。また、マテリアルの状態はゲームプレイ中リアルタイムに変更することが可能です。例えば、ダメージによって塗装が剥がれていく、服が破れて下にある肌が露出する、といった表現もマテリアルを載せることで簡単に実現できます。

■　**詳細な設定不要で自然なライティングを実現する IBL**




IBL（イメージドベースドライティング）とは、背景画像などから自動的に光源を設定して最適な環境光をシミュレートする技術です。例えば背景に設定した写真に街灯や窓がある場合、それらを自動的に光源として認識して最適な光の状態を作り出します。シーンごとに手動で光源を設定する必要が無いため、簡単かつ効率的に自然なシーンを制作することができます。

■　**ポストエフェクトも搭載**




©読売テレビ／シリコンスタジオ　All rights reserved.

『Paradox』には、被写界深度表現やブルームなど基本的なポストエフェクトが標準搭載されています。

■ Game Studio

『Paradox Game Studio』は、データを柔軟に管理できるアセットエディターと、自由にオブジェクトを配置できるシーンエディターを用意しています。



- **シーンエディター**



ゲームオブジェクトを配置するためのエディターです。
ポストエフェクト、スカイボックス（IBL）、スクリプトの設定をここで行います。

- **アセットエディター**



ゲーム内で利用するテクスチャー，マテリアル，3D モデルデータ，スプライト，サウンド，背景，物理演算，シェーダーを管理します。

©読売テレビ／シリコンスタジオ　All rights reserved.

＜詳細な機能説明はこちら＞
http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/paradox/pdf/paradox_1_1_3_features.pdf（日本語 PDF）
http://paradox3d.net/features/（英語 Web ページ）
https://youtu.be/UX42BXsBlEI（製品紹介動画）

■ **Paradox のライセンスについて**

『Paradox』は無料で利用することができます。
開発したアプリケーションの商用利用も可能で、ロイヤリティも発生しません。

※ライセンスについて
http://paradox3d.net/features/licensing

■ **開発時の動作環境**

OS：Windows 7 SP1+, Windows 8+
ハードウェア：Direct3D10 以降をサポートするグラフィックボード
対応プラットフォーム： Android、iOS、Windows Phone、Windows Store、Windows Desktop
公式サイト：http://paradox3d.net/
※Android 向け開発：Xamarin の Indie＋のライセンスが必須です。
※iOS 向け開発：Xamarin の Business+のライセンス必須です。

■ 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

※Paradox 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。