

Rich apps. Richer developers

Airplay SDK is a unique cross-platform development solution for advanced applications & games on iPhone, Android and smartphone platforms.


airplay



スマートフォンアプリ開発展開 の特効薬

ideaworks
labs
labs

Ideaworksについて

- 本社を英国ロンドンに置く、モバイルテクノロジーカンパニー
(設立:1998年、従業員:65名)
支店：サンフランシスコ、ソウル、日本ではISB様/e-Storm様と連携
- 事業部門：R&D部門と制作スタジオ部門間の効果的なシナジー



**実績に裏打ちされた
Airplayプラットフォーム
技術を開発、サポート**



**顧客視点でAirplay技術を叩き
安定した技術に仕上げ独創的
最先端のモバイルアプリ制作**

エコシステムを構成する主要企業とのパートナーシップ

シリコンIP: ARM(昨年2月弊社出資), Imagination Technology

チップセットベンダー: TI, Broadcom, Nvidia, AMD/ATI

端末メーカー: Nokia, Samsungなど

コンテンツプロバイダ: EA, Activision, コナミ, カプコンなど

との緊密な連携を通じて、エコシステムの構築



スマートフォン?



symbian
OS

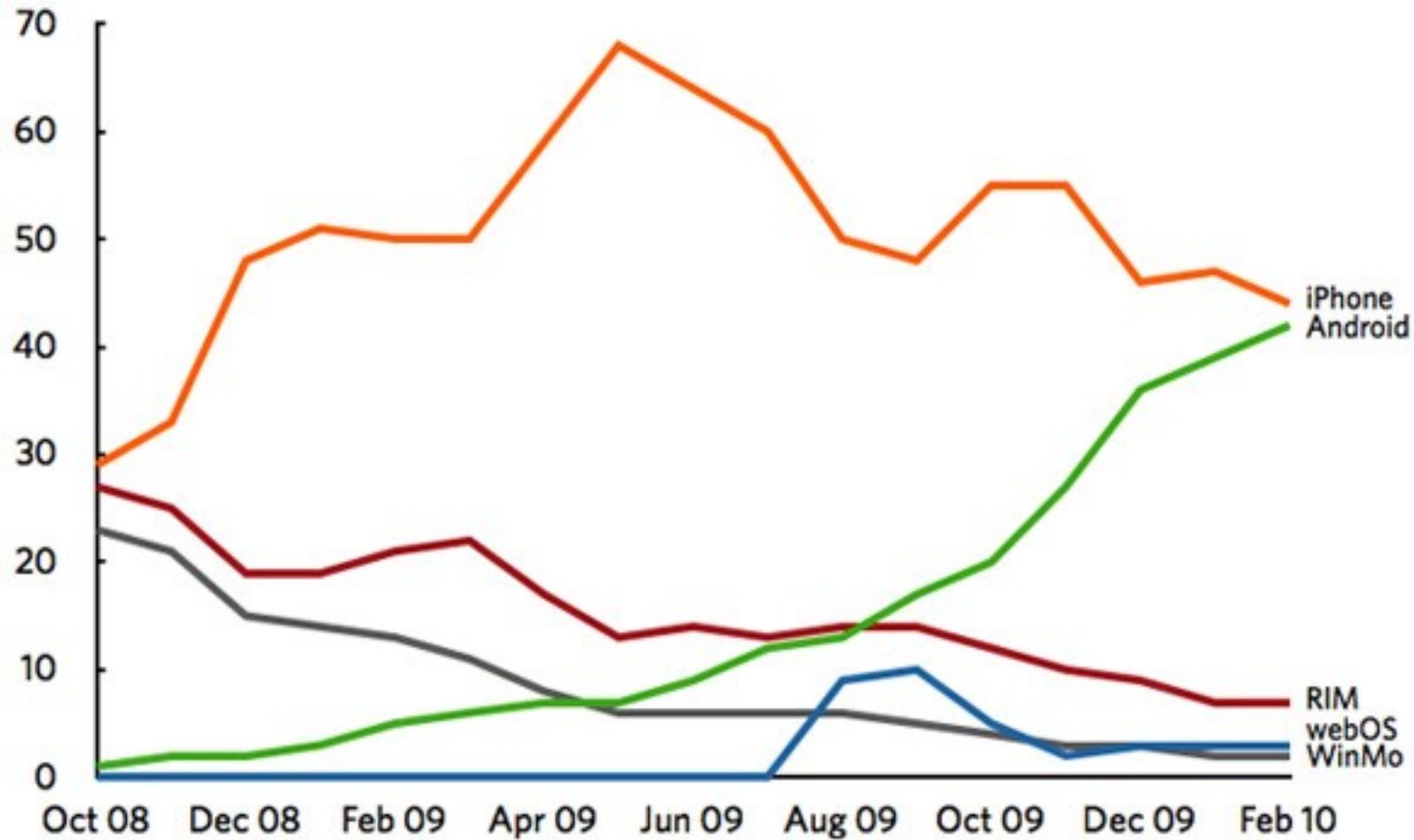


北米におけるモバイル機器による通信量 (OS別)



Mobile OS Traffic Share: US

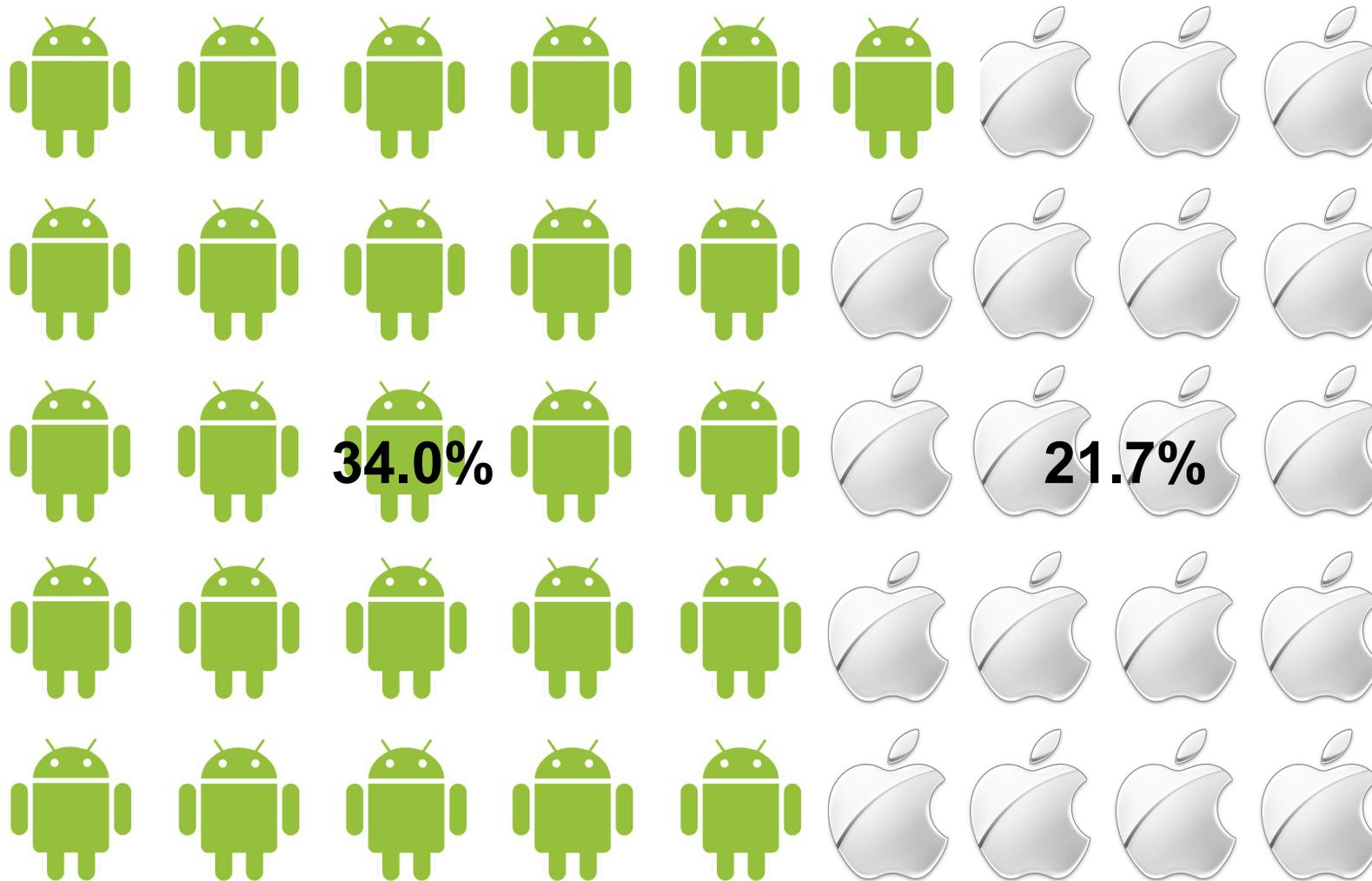
Percent



Source: Admob

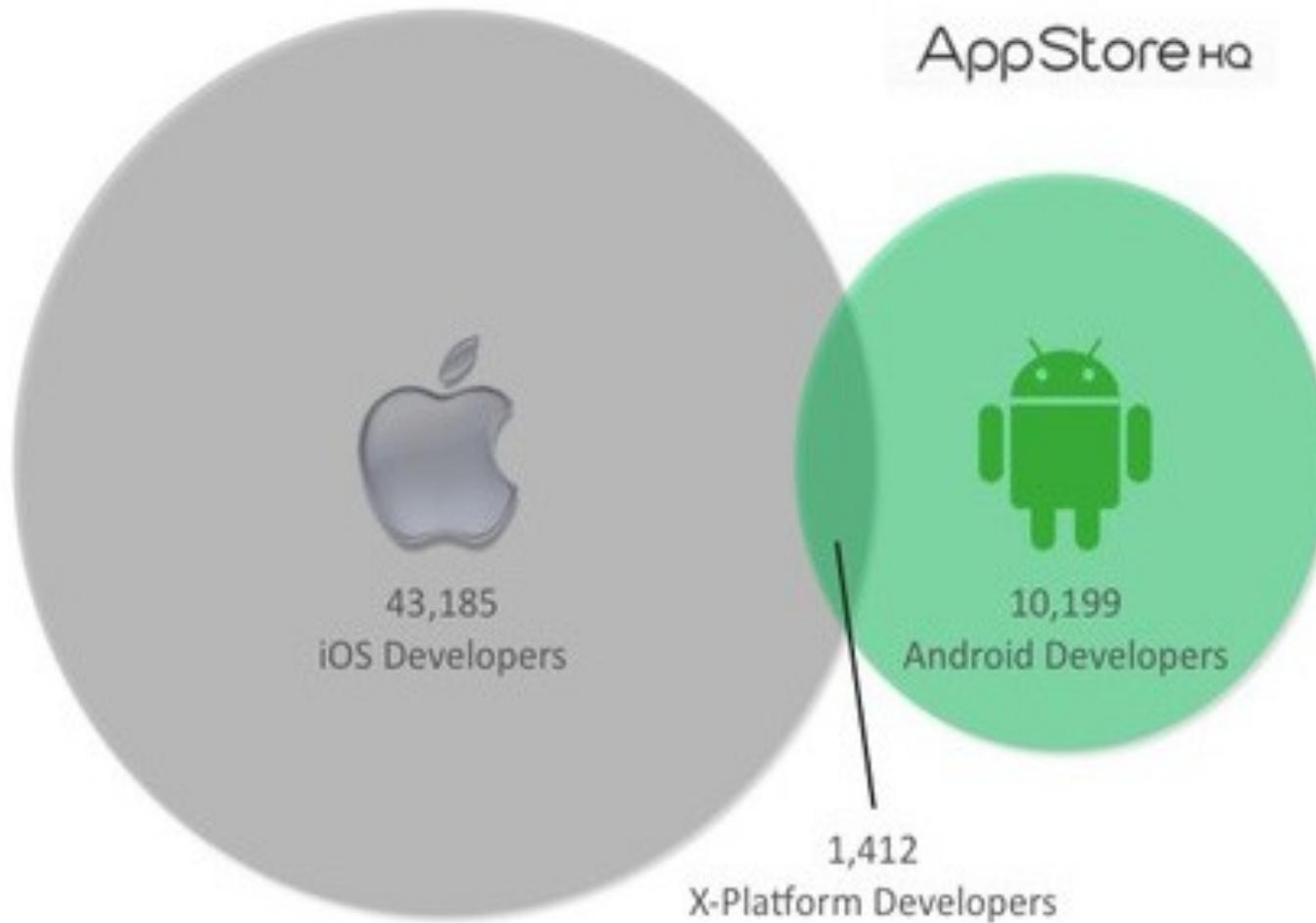
北米での第2四半期販売台数 Android 886%成長

販売台数でiOSを越える



Source: Canalys

iOS / Androidデベロッパーストック

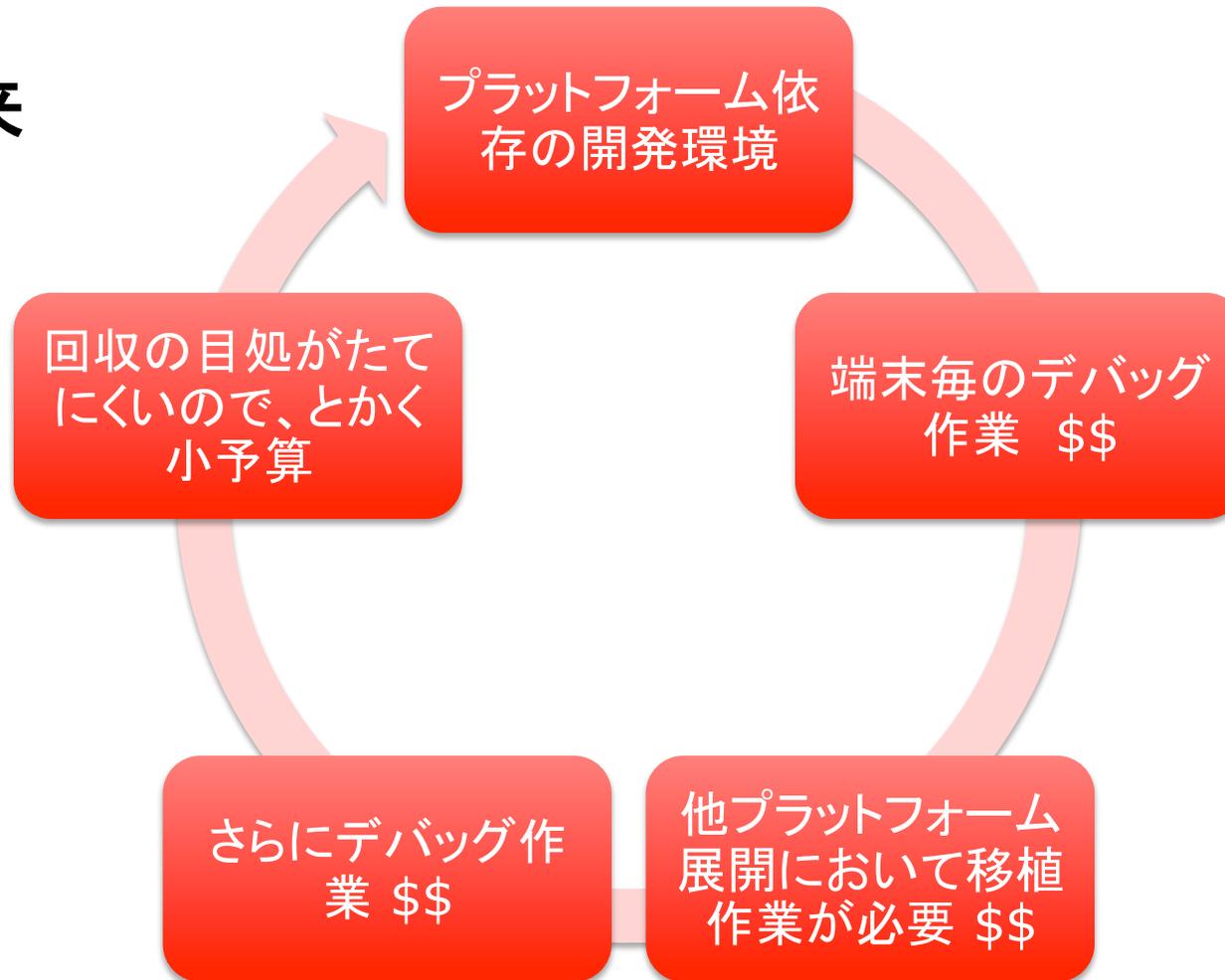


現在のモバイルコンテンツ制作の問題は、プラットフォーム細分化にあり



携帯コンテンツ制作のエコシステムを支援

従来



100 = 30 (制作) : 70 (移植)

理想の開発・展開ソリューションとは



開発言語

単一言語

標準C/C++

開発環境IDE

プラットフォームに依存しない

単一標準開発環境

デバッグ環境

デスクトップでデバッグし、

実機検証を最小限に。

Airplay

開発言語

標準C/C++

開発環境IDE

単一標準開発環境

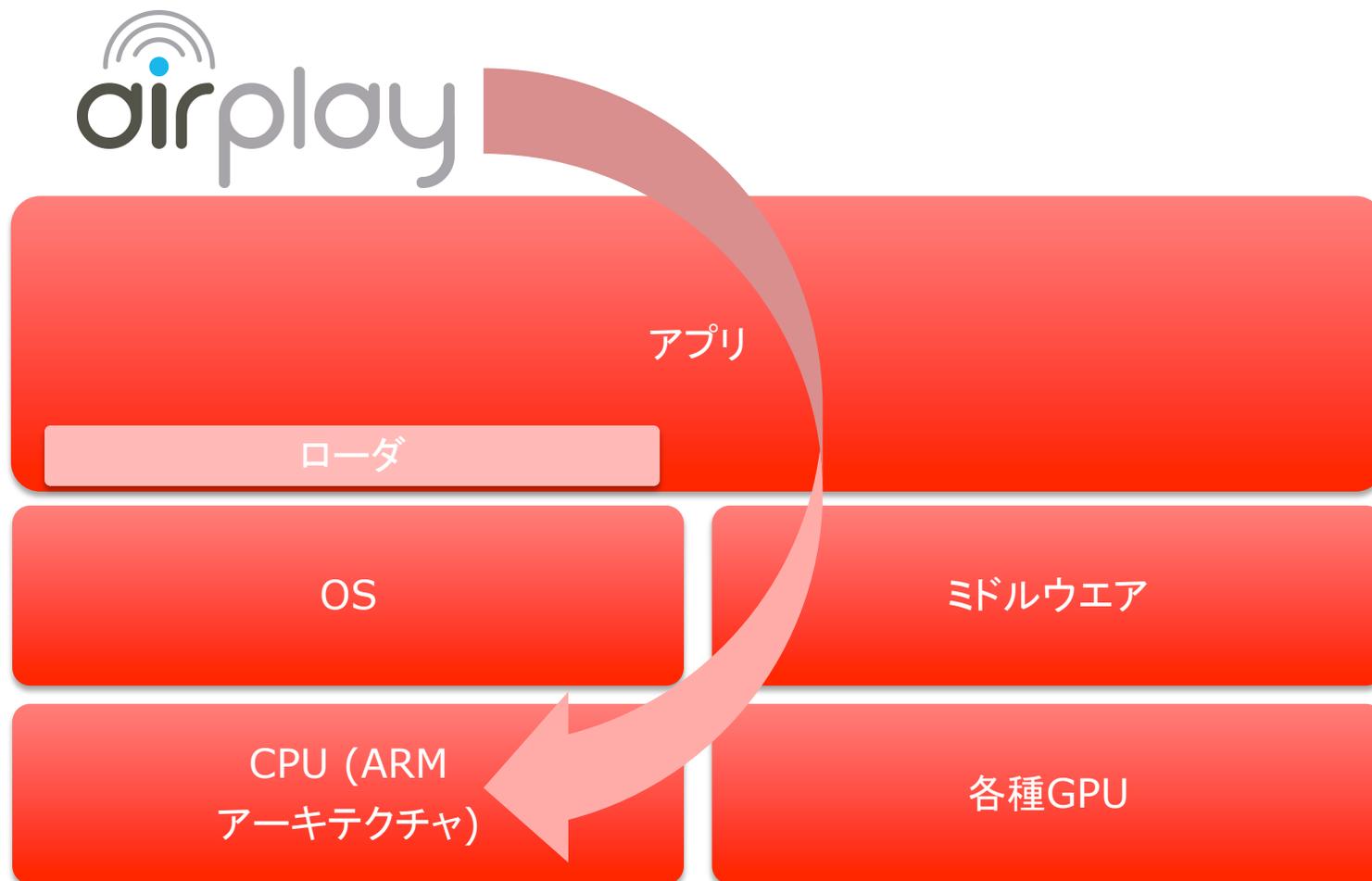

Microsoft
Visual Studio

デバッグ環境

x86シミュレータ

ARM[®] エミュレータ

Airplayの秘密



携帯コンテンツ制作のエコシステムを支援

**Airplay
なら**

プラットフォーム
非依存統合開発環境
による効率的な開発

広範な回収規模で
大きな制作予算が可能
に

デスクトップでの
デバッグにより、実機上
での検証を最小限に

多くのプラットフォーム
展開により高回収率を
実現

複数プラットフォームへ
の展開はボタン一つで

クリック一つで、5億台の端末へ展開

- アプリを標準C/C++で開発し、クリック一つでiOS, Android, Symbian, Window Mobile, BREW MP, Samsung bada, webOS端末へ展開を実現。



symbian
OS





Airplayは、Javaが実現できなかった “Build Once, Run Anywhere”を実現



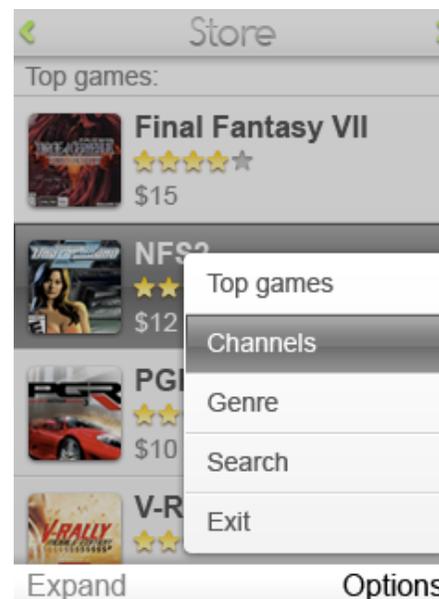
Airplay SDK機能モジュール: Airplayシステム

2D/3Dグラフィクスだけではなく、OSの完全な抽象化を実現

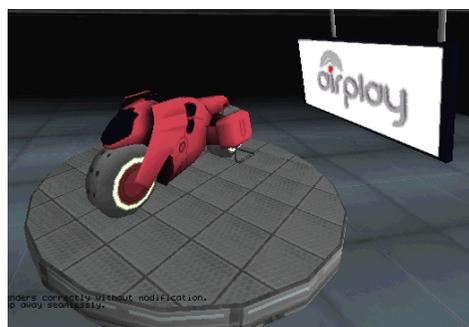


Airplay SDK: 最先端の2D/3D ミドルウェア & ツール

- グラフィクスエンジン
- 業界最速2D/3Dソフトウェア描画ライブラリ
- 主要モバイルGPU向けに最適化
- **ARM V5, V6, V7**命令セット向けに最適化されたビルド作成も簡単

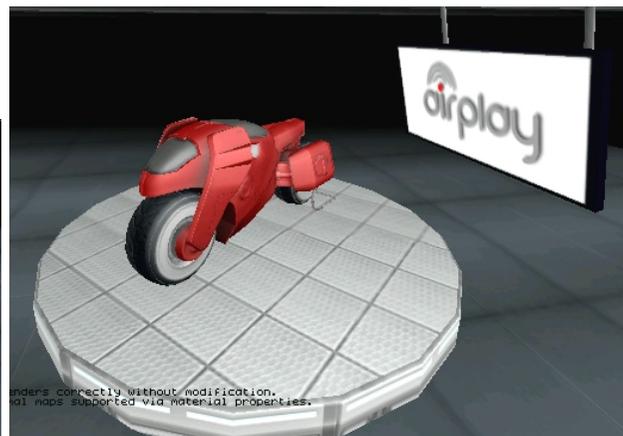


Airplay: スケーラブルなコンテンツパイプライン



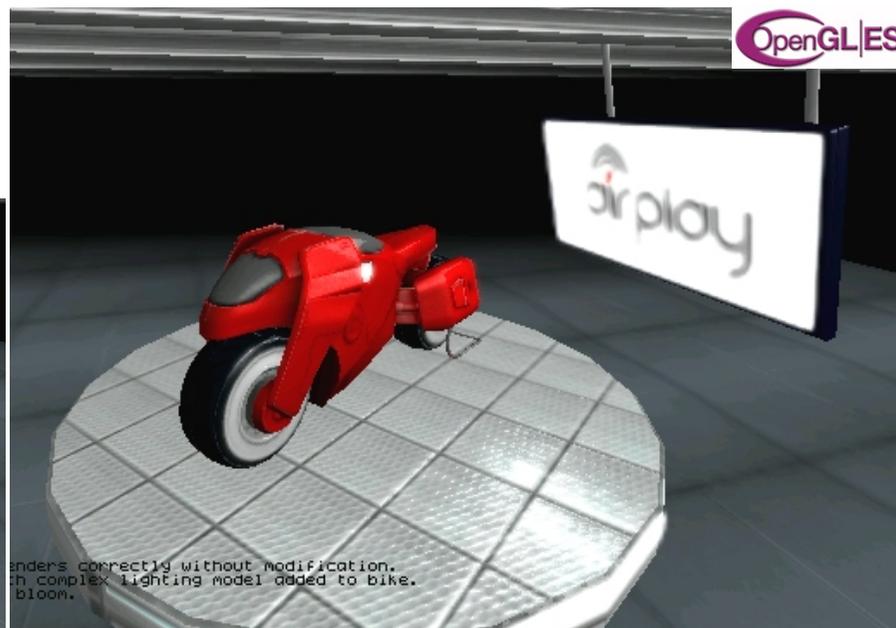
ソフトウェア描画のみ

1つのテクスチャステージのみ



OpenGL ES 1.x

2つのテクスチャステージ +
DOT3ライティング



OpenGL ES 2.0

8つのテクスチャステージ、ESSLシェーダー

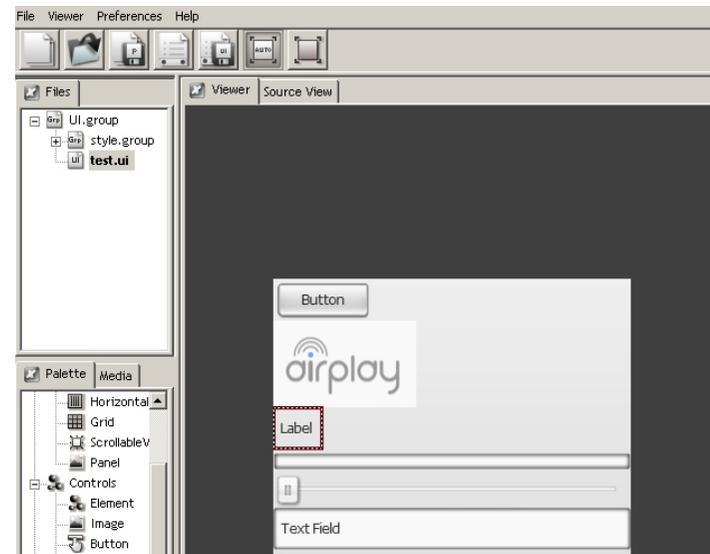
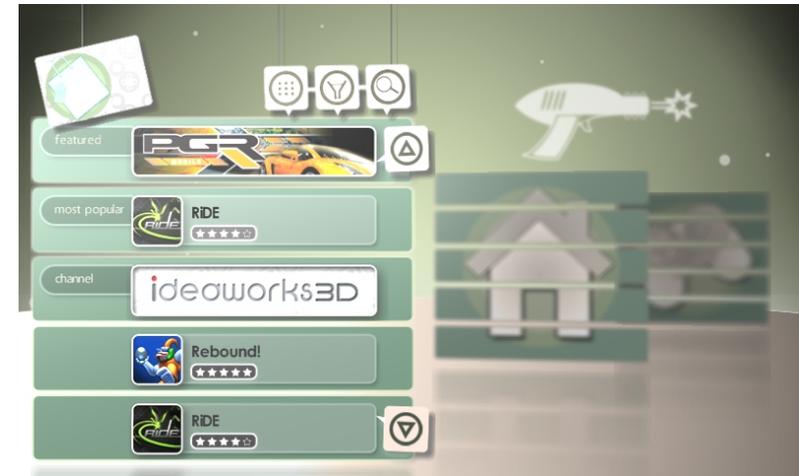
Airplay: UIフレームワーク

ゲームだけではなく一般アプリにも

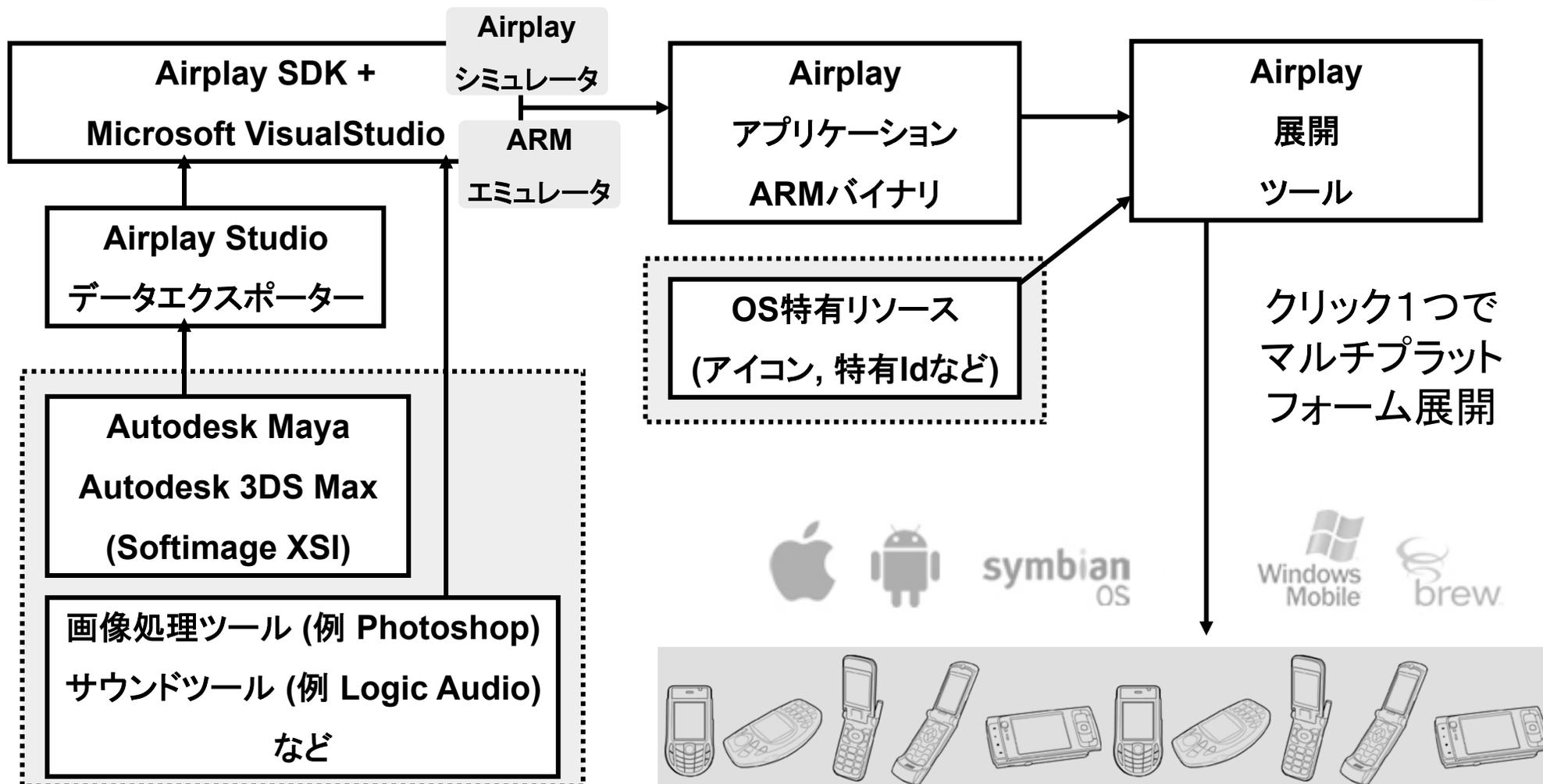
- **IwUI**

iPhone UIKitや**Qt**のメリットを踏襲したフレームワーク

- 次世代モバイルデバイス向けに最適化
 - マルチタッチ、慣性スクロール
- スタイルシートで自在にカスタマイズ
- **UIビルダWYSIWYG**ツール



Airplayによるコンテンツ制作プロセス





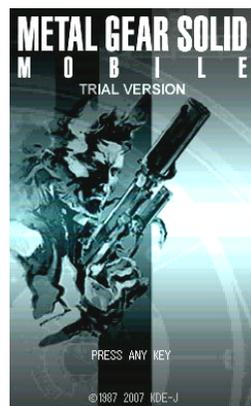
= 実績に裏打ちされた

= 優良コンテンツ群

= 拡大するデベロッパコミュニティ

Airplay SDK – プレミアムゲームの陰の立て役者

メタルギアソリッドモバイル



2008年2月 IMGA Awards

“最優秀ゲーム賞”、“オペレーターズチョイス賞”

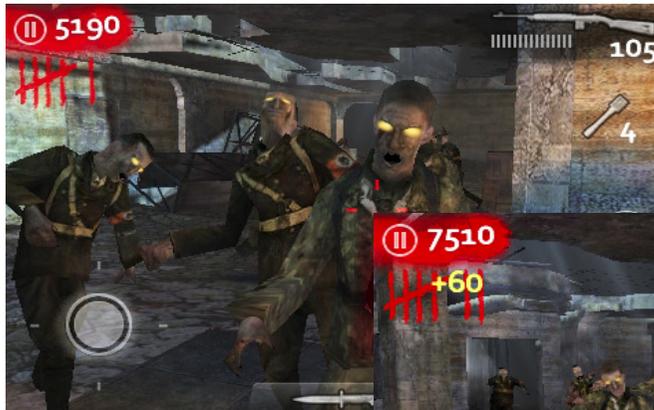
バイオハザード：ディジェネレーション



#1 iPhoneタイトル



“Backbreaker Football” #1 iPhoneタイトル



ACTIVISION®



“Call of Duty: WAW: Zombies” #1 iPhoneタイトル

PES2010 / Winning Eleven 2010



Need For Speed Shift



Airplay汎用アプリケーション例： Flook, 3DTalk



Airplay SDK: デベロッパーに広く展開の可能性を提供



マルチ
OS

マルチ
セグメント

高付加価値
アプリ

デベロッパー
コミュニティ



STB
Digital TV



MID
PND
PMP



スマートフォン



ゲーム機



自動車関連

Airplay SDKはモバイルコンテンツプロバイダーにとって理想のソリューション、しかも実績に裏打ちされています

- 使用するのは1つの言語 - 標準C++です。
- プラットフォームに関する知識を必須としません
 - ネイティブARMのCPUコードにコンパイルし、クリック一つで展開。
- デバイス毎の差異はAirplayがカバーします
 - Airplay対応試験は500以上のユニットテストで構成され、個々のデバイスを検証したうえで認証します。
- デバイス性能を最大限に引き出します
 - Airplay SDKはネイティブARMコードを生成します。バーチャルマシンは介在しません。

将来リリースされるデバイス、プラットフォームにもAirplay側で対応します。



Airplay SDK: iOSをはじめ様々なモバイルプラットフォームへ

プラットフォーム	主要App Store	App Storeのユーザ数
iOS	Apple App Store	100m+
Android	Android Market	6.5m
Symbian	Nokia Ovi	50m
Windows Mobile	Windows Marketplace	30m
BREW MP	Verizon, KDDI, AT&T	50m+
Samsung bada	Samsung Apps	15m+ (2010年末までに)
Palm webOS	Palm App Store	500,000

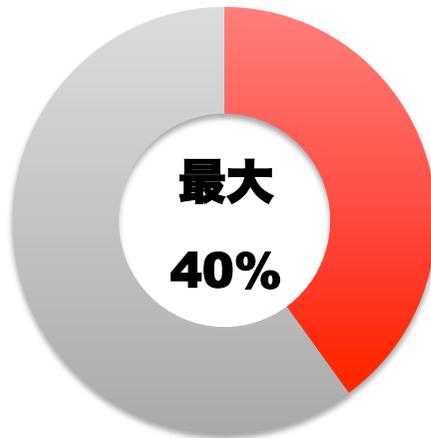
*ソース: Mobile Entertainment magazine, www.mobile-ent.biz



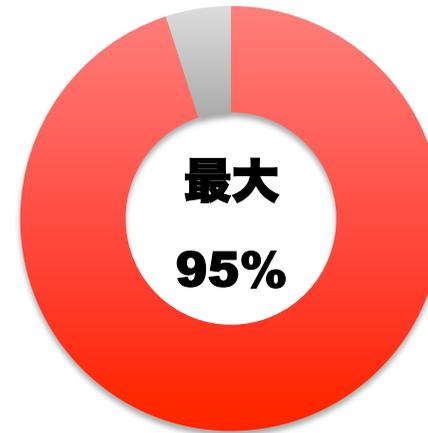
Airplay SDKは広範なプラットフォームへの展開を容易に、かつコスト/リスクを取り除きます。

Airplay SDK – コスト削減の効果

開発コスト削減



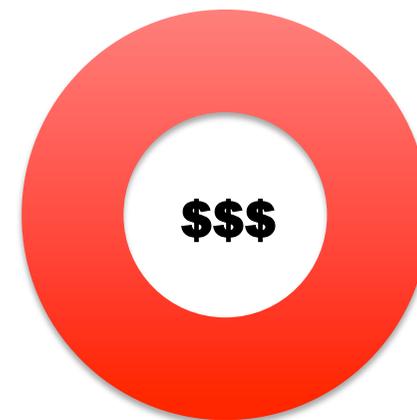
OS間移植コスト削減



デバイス間移植コスト削減



タイム・トゥ・マーケット



お問い合わせ先

日本における代理店

イー・ストーム株式会社

TEL:03-3378-0722 / email: info@e-strm.com

株式会社アイ・エス・ビー

営業企画推進部

吉田 昌平 email: yoshida@isb.co.jp

開発元

Ideaworks Labs

中村 靖 email: yasushi.nakamura@ideaworkslabs.com