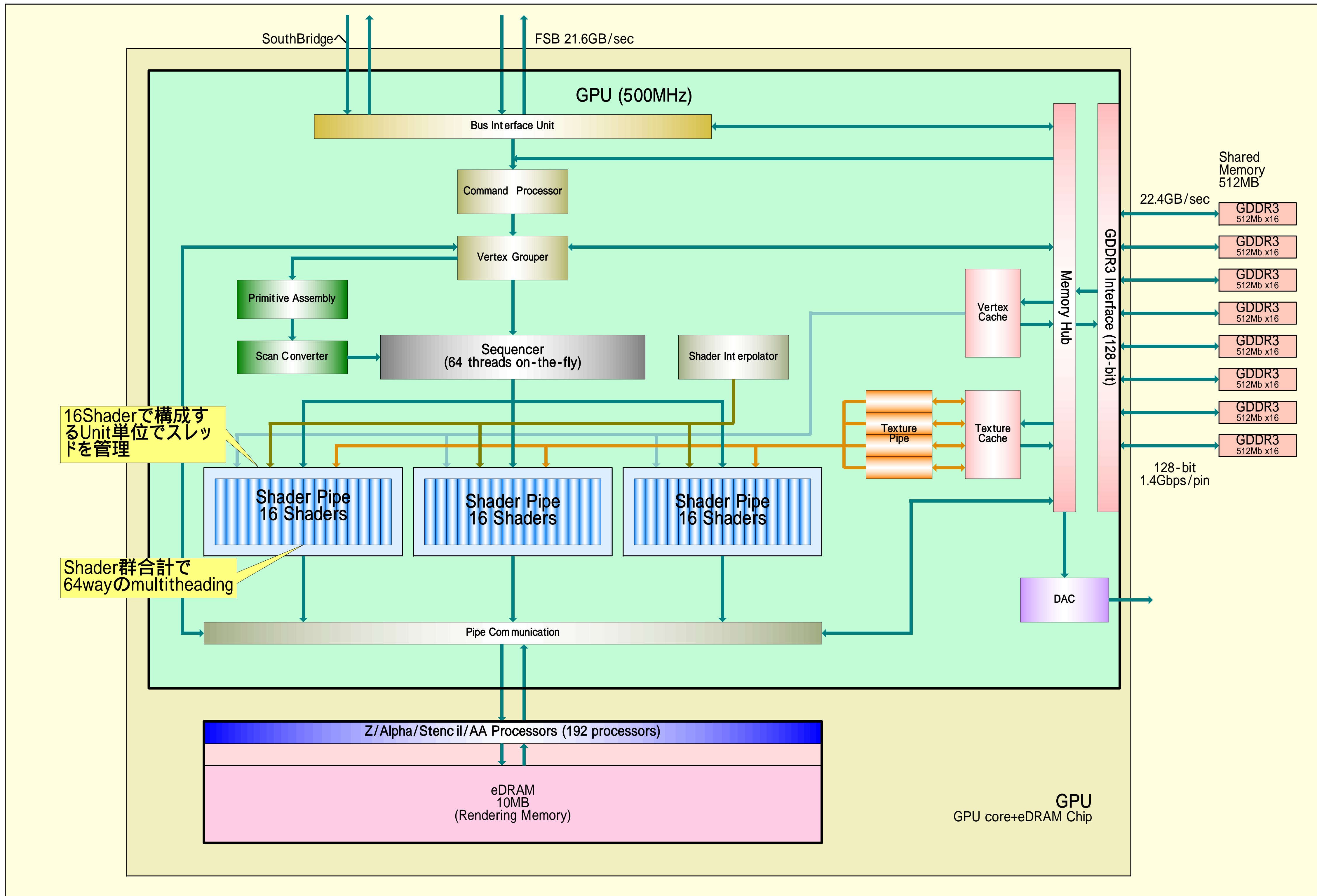


Xbox 360 GPU (一部推定)



16Shaderで構成するUnit単位でスレッドを管理

Shader群合計で64wayのmultithreading