2015 年 6 月 24 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、
新ゲームエンジン『OROCHI 4』評価版の先行受付を開始
『Mizuchi』を使って世界最高レベルのグラフィックス表現が可能に。

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、国産オールインワンゲームエンジン『OROCHI』の最新版となる『OROCHI 4』および同製品と組み合わせることで世界最高レベルのグラフィックスを表現できる『Mizuchi エクステンション』の評価版について先行申込み受付を開始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 24 日

【報道関係各位】

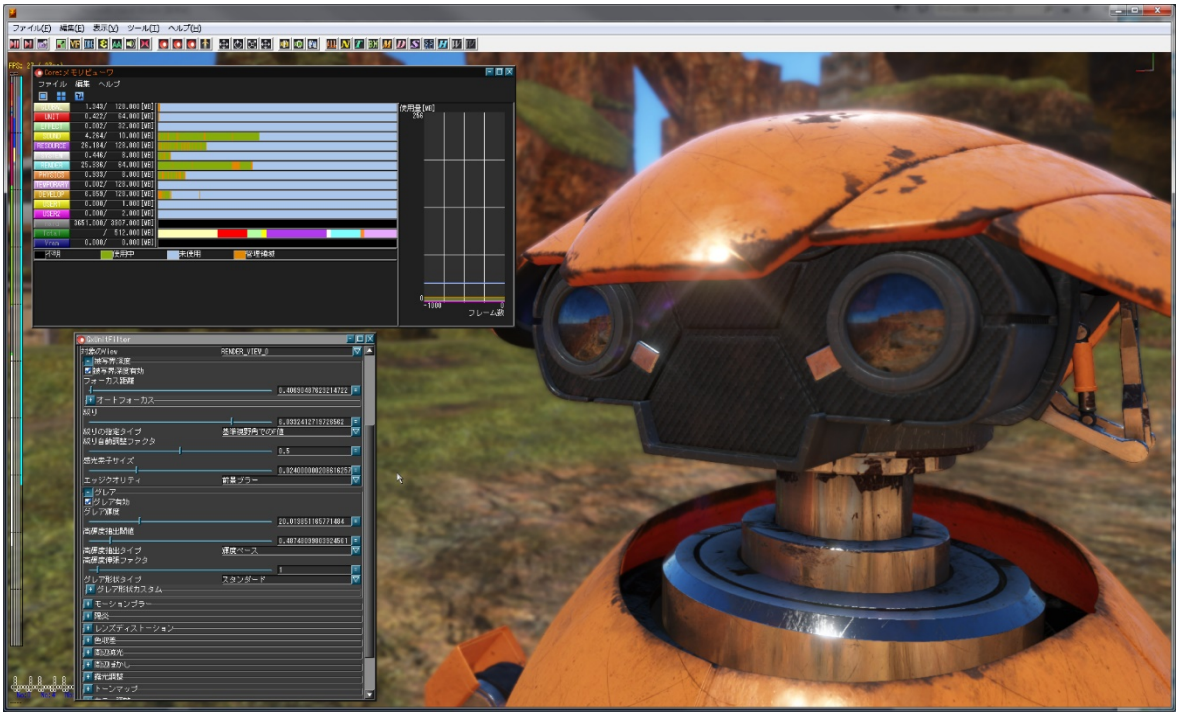
シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、

新ゲームエンジン『OROCHI 4』評価版の先行受付を開始

『Mizuchi』を使って世界最高レベルのグラフィックス表現が可能に。

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、国産オールインワンゲームエンジン『OROCHI』の最新版となる『OROCHI 4』および同製品と組み合わせることで世界最高レベルのグラフィックスを表現できる『Mizuchi エクステンション』の評価版について先行申込み受付を開始したことをお知らせ致します。



機能拡張に『Mizuchi』を使うことで物理ベースのレンダリングが『OROCHI 4』で可能となる

■　**国産ゲームエンジン『OROCHI』について**

『OROCHI』は、グラフィックス、フィジックス、AI など 13 のライブラリと、40 以上の開発ツールを備えたオールインワン型のゲームエンジンです。開発途中での仕様変更やプロジェクトごとのカスタマイズを許容する柔軟な設計と、日本人エンジニアによる手厚いサポート体制が特長です。アクション、RPG、FPS、レース、シミュレーションなどのゲーム開発に必要なライブラリやツールが一通り揃っており、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』も標準搭載。ゲーム開発の速度・効率を向上させることができます。

■　**最新版『OROCHI 4』の特長について**

<特長①：物理ベースのレンダリングエンジン『Mizuchi』を機能拡張として利用可能>

『OROCHI 4』は、実写と見分けがつかないほどのグラフィックスを表現できる『Mizuchi』の性能を最大限に発揮できるよう設計されたゲームエンジンです。国産エンジンならではの柔軟性や使い勝手の良さはそのままに、『Mizuchi エクステンション』を使うことで世界最高レベルのグラフィックス表現が可能になります。

<特長②：性能差のあるプラットフォーム間での同時並行開発が可能>

『OROCHI 4』は、対応プラットフォームすべてで高品質なグラフィックスを描画できる独自のレンダリングエンジンと、『Mizuchi エクステンション』を 1 つのワークフローで使用することが可能です。例えば、ハイエンドプラットフォームである PlayStation®4 と携帯機である PlayStation®Vita の開発においても、ワークフローを分けることなく同時並行的に開発を進めることが可能です。

■　**『OROCHI 4』および『Mizuchi エクステンション』評価版の先行受付について**

今夏を予定している『OROCHI 4』と『Mizuchi エクステンション』の販売・評価版提供開始に先行し、評価版の申込受付を本日より開始させていただきます。本製品の評価版には多数のお申込みが予想されるため、予めご要望やカスタマイズの必要性などをヒアリングさせていただき、評価版の提供開始と同時に適切なサポートをお客様毎に提供できるよう体制を整えさせていただきます。

<評価版　先行受付フォーム URL>

https://www.siliconstudio.co.jp/contact/trial-orochi4/input

■**『OROCHI 4』の発表にあたり、スクウェア・エニックス様およびバイキング様よりコメントを頂戴しております。**

我々『ガンスリンガー ストラトス』チームにおいては、ミドルウェアの先進性を求める事はもちろんながら柔軟性に最も重点を置いています。クリエイターが作りたいゲームを開発しようとする際、いかにベストパフォーマンスを出せるかが大事だと考えているからです。ミドルウェアが勝手にゲームを生み出してくれるわけではありませんから…。それを実現するシリコンスタジオの強力なサポートが整っている『OROCHI 4』は、採用する価値があると思います。

株式会社スクウェア・エニックス　第 7 ビジネスディビジョン　プロデューサー　門井　信樹

当社では『OROCHI』エンジンを使用したタイトル開発に既に 5 年以上の期間を掛けており、私共にとってもはや無くてはならない存在ともいえます。元よりエンジンとしての信頼性が高い上に世界トップレベルのグラフィックスを実現できる国内エンジンとして日々円熟していくだけでなく、最新の『OROCHI 4』では『Mizuchi』との親和性が発表されるなど、ますます発展していく本ゲームエンジンに現場のゲーム開発者として大いに期待・歓迎しております。

株式会社バイキング　代表取締役　尾畑　心一朗

■『OROCHI 4』の対応プラットフォーム

PlayStation® 4 、PlayStation®Vita、PlayStation®3、Xbox One（対応予定）、Xbox360®、Windows®（DirectX 9/11）

■『Mizuchi エクステンション』の対応プラットフォーム

PlayStation® 4 、Xbox One（対応予定）、Windows®（DirectX 11）

■　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

※OROCHI および Mizuchi 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。