2015 年 6 月 30 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、
GTMF2015 に新製品『OROCHI 4』を初出展
販売開始直前の最新情報を公開

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（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、2015 年 7 月 7 日（大阪）、7 月 17 日（東京）に開催される Game Tools & Middleware Forum 2015（以下「GTMF2015」）に出展する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 30 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、
GTMF2015 に新製品『OROCHI 4』を初出展
販売開始直前の最新情報を公開

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（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、2015 年 7 月 7 日（大阪）、7 月 17 日（東京）に開催される Game Tools & Middleware Forum 2015（以下「GTMF2015」）に出展致します。

今回は、間もなく販売を開始する新製品『OROCHI 4』および『Mizuchi』、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』を展示致します。セッションでは、6 月 24 日に評価版の先行受付を開始した『OROCHI 4』に関する最新情報について講演致します。

■　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。

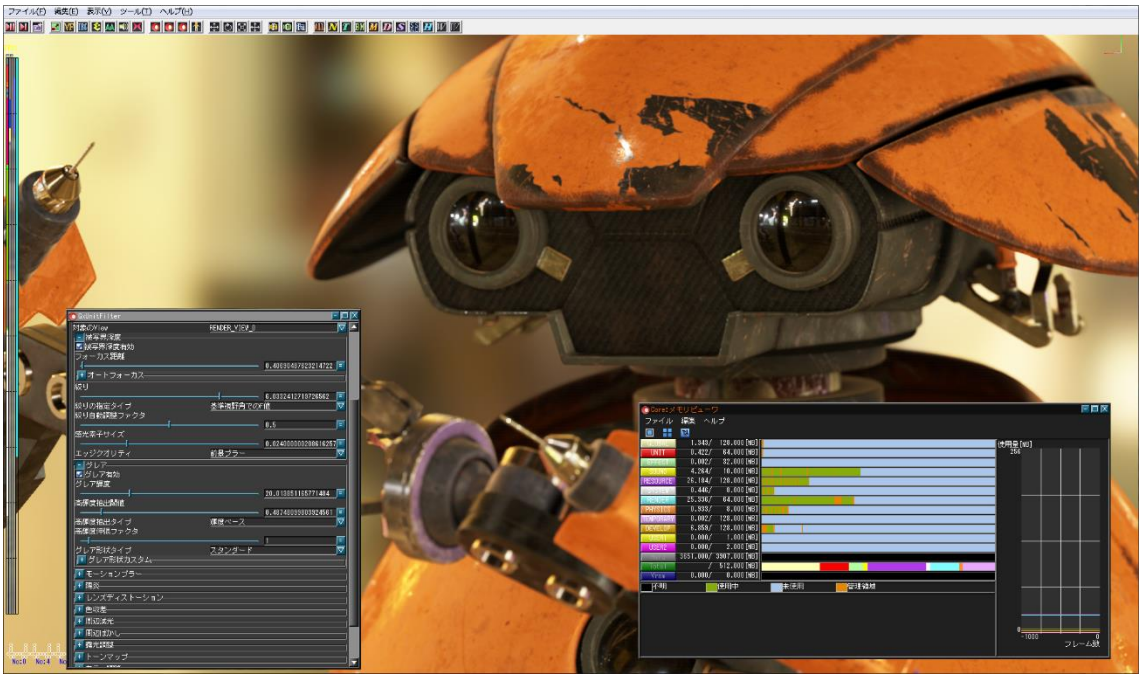
■　最新版『OROCHI 4』の特長について

<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、機能拡張として『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>

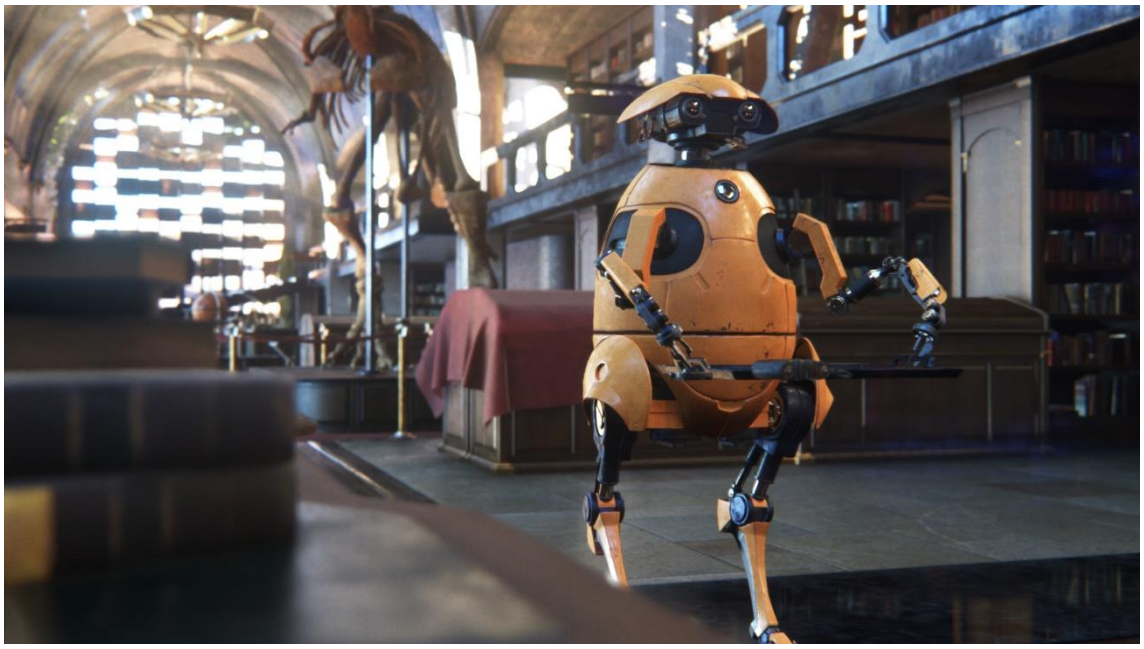
『OROCHI 4』は、対応プラットフォームすべてで高品質なグラフィックスを描画できる独自のレンダリングエンジンと、『Mizuchi エクステンション』を 1 つのワークフローで使用することが可能です。例えば、ハイエンドプラットフォームである PlayStation®4 と携帯機である PlayStation®Vita の開発においても、ワークフローを分けることなく同時並行的に開発を進めることが可能です。



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

■　**リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』について**

『Mizuchi』は、物理ベースレンダリングの考え方をサポートするレンダリングエンジンです。特に、光の反射を正確に扱うことで可能となる圧倒的な質感表現に強みがあります。リアルタイムグラフィックスでありながら、金属、木材、ガラスなど多様な材質を実物さながらの質感で表現することができます。また、様々な開発環境に組み込めるよう、レンダリングパイプラインをカスタマイズしやすい設計になっています。



世界最高レベルの 3D グラフィックスを表現可能

■　**『YEBIS 3』について**

『YEBIS』は、3D/2D のグラフィックスに対し、グレア、被写界深度、モーションブラー、レンズエフェクト（光学シミュレーション）、フィルム/感光効果、カラーコレクション、アンチエイリアスなどを掛けることができるポストエフェクトミドルウェアです。最新版となる『YEBIS 3』では、絞り開閉とレンズの収差、補正シミュレーションにより、これまでに無い写真のようなボケ味の再現が可能です。羽根の枚数と円形絞りの組み合わせはもちろん、レンズ構成によってフォーカス前後で異なるカラーフリンジなど、さまざまな特徴をもつリアルなボケ味を表現できます。



『YEBIS 3』によるポストエフェクトの ON（左）と OFF（右）

■ **GTMF について**

GTMF はゲームアプリやコンシューマーゲーム開発で利用されるツール、ミドルウェアなどの開発者向けソリューションが一堂に会する入場無料のイベントです。GTMF2015 では、スポンサー企業数が昨年を大きく上回ることとなり、来場者数も増加することが見込まれています。また昨年の GTMF2014 において初めて開催した、デベロッパー各社が特徴をアピールするマッチングイベント「GTMF Meet-Ups」もさらに規模を拡大して開催されます。

■ **シリコンスタジオ株式会社について**

当社は世界最高レベルの技術力をもって創る人と愉しむ人に感動を与えることを目指す企業です。ゲームや映像制作スタジオ向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 事業を展開しております。企画、技術、人材、運営など、ゲーム企業が抱えるすべての課題をワンストップで解決できることが強みです。

■ 出展概要

イベント名称	Game Tools & Middleware Forum 2015
公式サイト	http://gtmf.jp/2015/
大阪開催	2015 年 7 月 7 日(火)　開場 9:30 〒530-0011　大阪市北区大深町 3-1 コングレコンベンションセンター（グランフロント大阪内）
東京開催	2015 年 7 月 17 日(金)　開場 9:30 〒101-0021　東京都千代田区外神田 4-14-1 秋葉原 UDX（GALLARY、NEXT、THEATER）

■ 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、Mizuchi および YEBIS 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。