2015 年 8 月 25 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、
リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、
国産ゲームエンジン『OROCHI 4』の販売を開始

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、世界最高峰のリアルタイムビジュアルを実現できるレンダリングエンジン『Mizuchi』および『OROCHI 4』用の機能拡張製品『Mizuchi エクステンション』、国産ゲームエンジン『OROCHI 4』の販売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 8 月 25 日

【報道関係各位】

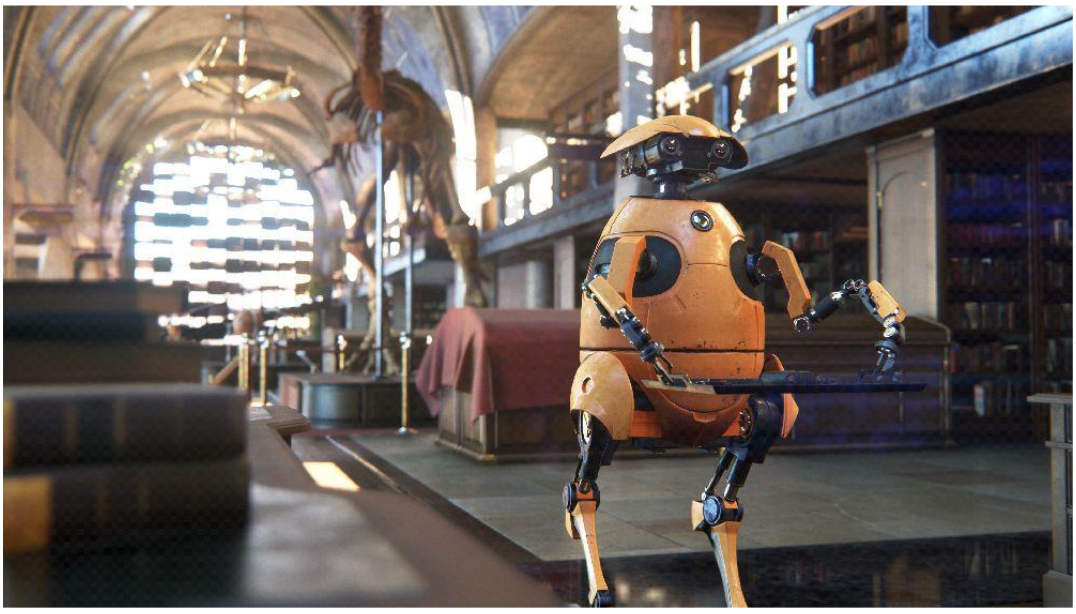
シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオ、
リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、
国産ゲームエンジン『OROCHI 4』の販売を開始

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、世界最高峰のリアルタイムビジュアルを実現できるレンダリングエンジン『Mizuchi』および『OROCHI 4』用の機能拡張製品『Mizuchi エクステンション』、国産ゲームエンジン『OROCHI 4』の販売を開始したことをお知らせ致します。

■『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リアルタイムレンダリングエンジンです。特に圧倒的な質感表現力に強みがあり、金属、木材、ガラス、プラスチックなど多種多様な材質をアーティストのイメージ通りに表現することができます。直感的なマテリアル合成システムにより、キズやサビといった素材の状態も再現可能です。
また、数々の最新ライティング技術が採用されており、世界最高のポストエフェクト技術を結集させたミドルウェア『YEBIS』も同梱。世界でも比類のないリアルタイムビジュアルを創造できます。



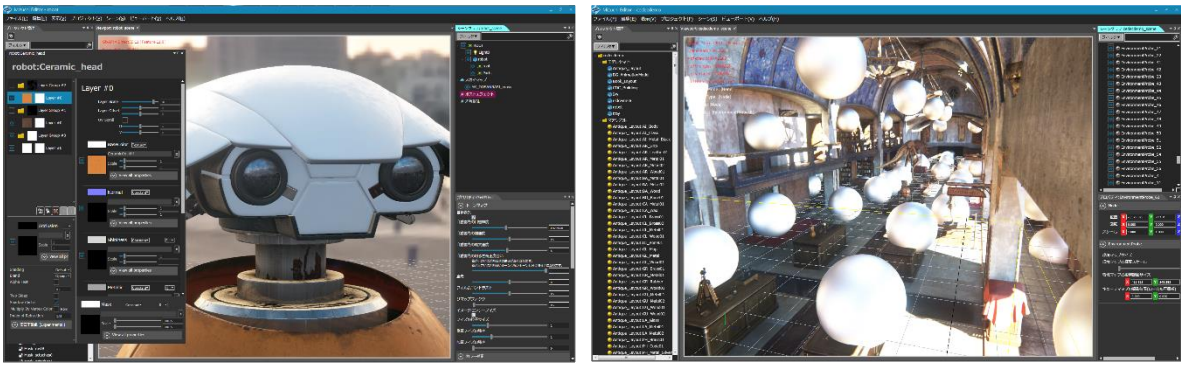
ゲーム業界に加え、高品質なリアルタイムレンダリングに対する需要が急増している映像業界・放送業界、建築業界・製造業界でリアルタイム性が求められるプロダクトビジュアライゼーション分野などが主なターゲット市場です。



『Mizuchi』を使ったプロダクトビジュアライゼーションの例

<MizuchiEditor について>

Mizuchi は、SDK とオーサリングツール「MizuchiEditor」で構成された製品です。アルベド、法線、光沢度、金属度、微細凹度などのパラメーターをレタッチソフトのレイヤーと同じように扱うことができ、複数のレイヤーを重ねたりマスクで抜いたりすることで、素材の質感だけでなくサビやキズなど素材の状態までも表現できます。



<公式 Web サイト>

http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/mizuchi/

<対応プラットフォーム>

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

■　『OROCHI 4』について

『OROCHI 4』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国産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。

ゲーム業界における、コンシューマー、アーケード、PC オンラインゲームの開発が主なターゲット市場です。



『OROCHI 4』＋『Mizuchi エクステンション』によるグラフィックスの例

＜『Mizuchi』エクステンションについて＞

『OROCHI 4』はレンダリングエンジン『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、機能拡張製品『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。

＜マルチプラットフォームでの同時並行開発について＞

『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。

＜公式 Web サイト＞

http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/orochi/

＜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）

『OROCHI 4』販売開始にあたり、リブゼント・イノベーションズ様よりコメントを頂戴しております。

『OROCHI 4』は『Mizuchi』のグラフィックス能力を得て、PS4 や PC 向けに高度な物理ベースレンダリングを手軽に活用できるようになり、ミドルエンドからハイエンドまでゲーム開発を広くカバーできるゲームエンジンに進化しました。多くのゲームデベロッパーにとって魅力的な開発環境の選択肢が増えことは業界にとって大変好ましい事です。

リブゼント・イノベーションズ株式会社　代表取締役　橋本 善久

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。