2016 年 1 月 15 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオのゲームエンジン『OROCHI 3』および『YEBIS 3』が、バンダイナムコエンターテインメントの最新作『プロジェクト巨影都市（仮題）』に採用 PS4 と PS VITA のマルチプラットフォーム開発をサポート

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、株式会社バンダイナムコエンターテインメント（本社：東京都品川区、代表取締役社長：大下 聡）が PlayStation®4 および PlayStation®Vita 向けタイトルとして開発中の最新作『プロジェクト巨影都市（仮題）』に、当社のゲームエンジン『OROCHI 3』および同製品に標準搭載されているポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』が採用され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。

2016 年 1 月 15 日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオのゲームエンジン『OROCHI 3』および『YEBIS 3』が、バンダイナムコエンターテインメントの最新作『プロジェクト巨影都市（仮題）』に採用 PS4 と PS VITA のマルチプラットフォーム開発をサポート

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、株式会社バンダイナムコエンターテインメント（本社：東京都品川区、代表取締役社長：大下 聡）が PlayStation®4 および PlayStation®Vita 向けタイトルとして開発中の最新作『プロジェクト巨影都市（仮題）』に、当社のゲームエンジン『OROCHI 3』および同製品に標準搭載されているポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』が採用されたことをお知らせ致します。

PROJECT 巨影都市（仮題）
"CITY SHROUDED IN SHADOW"

OROCHI 3 All-in-One Game Engine

YEBIS 3 Advanced Optical Effects Middleware

■　『OROCHI 3』、『YEBIS 3』で開発されている『プロジェクト巨影都市（仮題）』のスクリーンショット








画面は開発中のものです。

株式会社バンダイナムコエンターテインメント様より、下記のコメントを頂いております。

いつもの街並みに突如出現した巨影によってもたらされる脅威。
『プロジェクト巨影都市（仮題）』における、この表現にリアリティを感じて頂くためにも、“いつもの街並み”のグラフィックスには、開発陣一同、こだわりを持って制作しています。

ゲームエンジンである『OROCHI 3』、そして『YEBIS 3』のサポートもあり、我々が目指したものが、着々と現実になりつつあります。プロジェクトの全貌は、現段階では明らかになっておりませんが、続報では皆様に驚きのある新たな情報をお届けできればと思います。ご期待ください。

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
ＣＳ事業部 プロダクションディビジョン 第１プロダクション ２課
プロデューサー　塚中　健介

株式会社グランゼーラ様より、下記のコメントを頂いております。

ゲーム制作者にとっては、頭の中で思い描いているものが形となり、画面に反映されていくことは強烈な快感です。それがテンポよく進むことで、制作しながらも新しい提案が出てきて、ゲームを膨らませていってくれます。

『OROCHI 3』を選んだのは、PlayStation®4 と PlayStation®Vita に対応していたこともありますが、何よりもシリコンスタジオ様の技術者の方々が、親身になり、テンポよくサポートしてくださるからです。ゲームエンジンやミドルウェアをご提供いただいている、というよりもまさに共同で開発していただいている、という感じです。

機能対応のこと、仕様に関して効率の良い実現方法について…など、困ったことがあればダイレクトにぶつけます（笑）それは、ともに一つのゲームを作る仲間だと思っているから。技術力と献身的なシリコンスタジオ様、懐が広いバンダイナムコエンターテインメント様、そして徹底して遠慮がないグランゼーラのチームプレイにご期待ください！

株式会社グランゼーラ
Gz スタジオ
ゲームデザイナー・ディレクター　九条　一馬

■『**OROCHI 3**』**について**

『OROCHI 3』（販売開始：2012 年 6 月 25 日）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。トライ＆エラー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。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。最新版となる『OROCHI 4』では、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となります。

<対応プラットフォーム>
PlayStation®4、PlayStation®Vita、PlayStation®3、Xbox360®、Windows®（DirectX 9/11）

<公式 Web サイト>
http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/orochi/

■　**『プロジェクト巨影都市（仮題）』について**

本作は、株式会社グランゼーラと株式会社バンダイナムコエンターテインメントの 2 社で制作する、新たなサバイバル・アクションアドベンチャーゲーム。数十メートルに及ぶ謎の巨大生命体や飛行する巨大物体などを始めとする、人類にとっての脅威、「巨影」。これらの「巨大な影」によってもたらされる非日常、そしてそこを生き延びようとする人々の物語を描くプロジェクトです。

販売：株式会社バンダイナムコエンターテインメント
開発：株式会社グランゼーラ
対応プラットフォーム：PlayStation®4、PlayStation®Vita
発売日：未定
価格：未定
CERO：審査予定
公式サイト：http://knst.bn-ent.net/
コピーライト：©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

■　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 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。