2016 年 2 月 24 日

【各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオのゲームエンジン『OROCHI 3』および『YEBIS 3』が、スクウェア・エニックスのアーケード最新作『ガンスリンガー ストラトス 3』に採用

シリーズ第 1 作から最新作まで一貫して開発をサポート

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、2016 年春の稼働が予定されている株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐）の最新アーケードタイトル『ガンスリンガー ストラトス 3』に、当社のゲームエンジン『OROCHI 3』および『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 2 月 24 日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオのゲームエンジン『OROCHI 3』および『YEBIS 3』が、スクウェア・エニックスのアーケード最新作『ガンスリンガー ストラトス 3』に採用

シリーズ第 1 作から最新作まで一貫して開発をサポート

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、2016 年春の稼働が予定されている株式会社スクウェア・エニックス（本社：東京都新宿区、代表取締役社長：松田 洋祐）の最新アーケードタイトル『ガンスリンガー ストラトス 3』に、当社のゲームエンジン『OROCHI 3』および『YEBIS 3』が採用されたことをお知らせ致します。

■　『OROCHI 3』、『YEBIS 3』で開発されている『ガンスリンガー ストラトス３』のスクリーンショット



画面は開発中のものです。

■　株式会社スクウェア・エニックス様より、下記のコメントを頂いております。

『ガンスリンガー ストラトス』は、シリーズ初期から一貫して『OROCHI』を採用させていただきました。これは柔軟なゲーム作りに最適なフレームワークであることと、国内の手厚いサポート体制が決め手となっています。「こんなゲームにしたいのだけど」というゲーム作りに応えるエンジンが『OROCHI』だと思います。

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

■『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/

■ **『ガンスリンガー ストラトス３』について**

販売：株式会社スクウェア・エニックス
開発：株式会社バイキング
対応プラットフォーム：アーケード
発売日：2016 年春稼働予定
公式ティザーサイト：http://gunslinger-stratos.jp/teaser-gs3/
コピーライト：© 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

■ 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。