2020 年 3 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、アイディアファクトリー社に対するゲーム開発技術支援 第 6 弾
ゲームエンジン『OROCHI 4』／リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』が
PlayStation®4 向け最新タイトル「Death end re;Quest2」で採用

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など、さまざまな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：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、アイディアファクトリー株式会社（本社：東京都豊島区、代表取締役社長：佐藤 嘉晃、以下「アイディアファクトリー」）、および関連会社である株式会社コンパイルハート（本社：東京都豊島区、取締役社長：東風輪 敬久、以下「コンパイルハート」）が開発・販売するタイトルへの全面的な技術支援として、当社のゲームエンジン『OROCHI 4（オロチ 4）』、およびレンダリングエンジン『Mizuchi（ミズチ）』が、PlayStation®4 向けゲームタイトル「Death end re;Quest2（デス エンド リクエスト ツー）」に採用されたことをお知らせします。

「Death end re;Quest2（デス エンド リクエスト ツー）」は、“日本の特定のお客様”向けに作られる「ガラパゴス RPG」ブランドとして、2018 年 4 月に発売された PlayStation®4 向けタイトル「Death end re;Quest」の続編になります。当社は、アイディアファクトリーおよびコンパイルハートに対する全面的な技術支援の実施を、2017 年 3 月に発表いたしました。そしてこのたび、第 1 弾の「新次元ゲイム ネプテューヌ ＶⅡR」、第 2 弾の「Death end re;Quest」、第 3 弾の「神獄塔 メアリスケルター2」、第 4 弾の「竜星のヴァルニール」、第 5 弾の「アークオブアルケミスト」に続く第 6 弾として、オールインワンゲームエンジン『OROCHI 4』およびリアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』をご採用いただきました。

当社は、アイディアファクトリーおよびコンパイルハートに対する技術支援により、今後も引き続き両社の開発クオリティと生産性の向上に貢献してまいります。

「Death end re;Quest2」のスクリーンショット






バトル






フィールド

コンパイルハート様より、下記のコメントを頂いております。

「Death end re;Quest2」はゴシックホラーというジャンルに挑戦しています。
暗いシチュエーションの中でのライティングやフォグエフェクトにオブジェクトの質感といった部分で OROCHI4 と Mizuchi の効果が発揮されており、ゲームの雰囲気が思い描いた通りに表現出来ました。
また、ゲームロジックに応じてエンジン自体に調整を加えていただけたり、パフォーマンスの検証などエンジンの運用方法以外の部分でも対応いただけるなど手厚いサポートには感謝の一言に尽きます。

株式会社コンパイルハート
取締役社長　東風輪 敬久

■ **『OROCHI 4』について**

オールインワン型ゲームエンジン『OROCHI（オロチ）』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ています。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（エビス 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。『OROCHI 4』ではレンダリングに『Mizuchi（ミズチ）エクステンション』を利用することで、『Mizuchi』の特徴である世界最高レベルのグラフィックス表現を実現可能にします。
https://www.siliconstudio.co.jp/orochi/

■ **『Mizuchi』について**

『Mizuchi（ミズチ）』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。柔軟な設計になっており、ゲーム業界をはじめ、映像、製造、自動車、不動産分野などのコンテンツ制作にも利用可能。高度な光学的表現を可能にするポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3（エビス 3）』も組み込まれています。
https://www.siliconstudio.co.jp/mizuchi/

■ **「Death end re;Quest2（デス エンド リクエスト ツー）」概要**

発売元	株式会社コンパイルハート
開発元	アイディアファクトリー株式会社
プラットフォーム	PlayStation®4
ジャンル	RPG
発売日	2020 年 2 月 13 日（木）
コピーライト	©2019 COMPILE HEART

■　**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加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材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および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開できることが強みです。

ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くの AAA タイトルに採用されてきました。

https://www.siliconstudio.co.jp/

■　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日本国内およびその他の国における登録商標または商標です。
※　"PlayStation"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。
※　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。