2018 年 7 月 20 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へのゲーム開発技術支援 第 3 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 向けタイトル「神獄塔 メアリスケルター2」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：寺田 健彦、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、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、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 PlayStation®4 向けゲームタイトル「神獄塔 メアリスケルター2」において、全面的な技術支援の第 3 弾として採用されたことをお知らせします。

「神獄塔 メアリスケルター2」は、2016 年に発売された PlayStation®Vita 向けダンジョン RPG「神獄塔 メアリスケルター」の続編となる、コンパイルハートより 2018 年 7 月 12 日発売の 3D ダンジョン RPG です。
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 月に発表しており、今回は第 1 弾の「新次元ゲイム ネプテューヌ VⅡR」、第 2 弾の「Death end re;Quest」に続いての第 3 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。

当社は今後も複数のタイトルで技術面から支援し、同社の開発クオリティおよび生産性の向上に貢献してまいります。

「神獄塔 メアリスケルター2」のスクリーンショット

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。

「神獄塔 メアリスケルター2」で、シリコンスタジオ様のゲームエンジンを利用した第３弾のタイトルとなりました。前作「神獄塔 メアリスケルター」が携帯機である以上、据え置き機専用となる本作では更なるパワフルな表現を大画面で行う必要がありました。今回利用したことで豊かな質感表現とポスト処理は、独特な世界観が広がる 3D ダンジョンの表現にマッチし、前作を超える魅力的な表現に仕上がりました。また、これらの実現に至った柔軟なサポートに感謝致します。

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。
http://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、不動産分野等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。
http://www.siliconstudio.co.jp/mizuchi/

■ **「神獄塔 メアリスケルター2」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	謎解き×パニック×アクティブ 3D ダンジョン RPG
発売日	2018 年 7 月 12 日（木）
コピーライト	©2018 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 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。

■ 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。
※ "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。