

2011年11月30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』が、 「PlayStation®Vita」に対応 国産エンジンで PlayStation®Vita タイトルの開発を強かに支援

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（代表取締役社長：寺田健彦、本社：東京都渋谷区）は、当社開発のゲームエンジン『OROCHI』が、2011年12月17日にソニー・コンピュータエンタテインメントジャパンから発売が予定されている次世代携帯型エンタテインメントシステム「PlayStation®Vita（プレイステーション ヴィータ）」用ゲームソフトウェアの開発に対応したことを発表致します。



当社のゲームエンジン『OROCHI』は、グラフィックス、物理、AIなど12のライブラリと、実機上でも動作する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。3Dアクション、RPG、FPS、レース、シミュレーションなどのゲーム開発に必要なライブラリやツールが一通り揃っていることに加え、国産製品ならではの充実した日本語ドキュメントとサポートによってスムーズでストレスの無いゲーム開発環境を提供します。

■ 主な特徴

1. PlayStation®3版、PlayStation®Vita版の同時開発を可能にするマルチプラットフォーム対応ゲームエンジン

『OROCHI』はマルチプラットフォーム対応のゲームエンジンです。『OROCHI』を使ってゲームを開発することで、PlayStation®3版とPlayStation®Vita版の同時リリースや、アーケードタイトル（Windows）のスピード移植（PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox360®などへ）といったことが容易に可能となります。

[各プラットフォーム上で動作するサンプルゲーム画面]



左：PlayStation®3版 中央：PlayStation®Vita版 右：Windows版（すべて30fpsで動作）



左：PlayStation®3版 中央：PlayStation®Vita版 右：Windows版（すべて30fpsで動作）

2. 日本人が開発した国産ゲームエンジン

『OROCHI』は“仕様を厳格に定めず、まず絵を出しながら仕様を詰めていく”という日本独特のトライアンドエラー重視の開発スタイルを強く意識したゲームエンジンです。インターフェースやマニュアルが日本語であることはもちろん、日本の開発スタイルにマッチするように設計されていることも『OROCHI』の特徴です。



はじめから日本語で作られているツール群

■ 『OROCHI』について

公式サイト：<http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/orochi/index.html/>

対応プラットフォーム：PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox360®、Windows (DirectX9)

対応予定プラットフォーム：Windows (DirectX11)、Wii U、スマートフォン (NVIDIA Tegra シリーズ)

■ 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
 コーポレートパブリックリレーションズ
 担当：山下
 Tel：03-5488-7070
 E-Mail：pr@siliconstudio.co.jp

※OROCHI は、シリコンスタジオ株式会社の商標です。

※PlayStation は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

※Windows は、米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標です。



※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。