

**シリコンスタジオ、DirectX 11 と 64bit 環境に対応した  
次世代のゲームエンジン『OROCHI 3』の販売を開始  
Game Tools & Middleware Forum 2012 で本邦初公開**

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、当社開発のオールインワンゲームエンジン『OROCHI』の新バージョンとなる『OROCHI 3』の販売を開始したことをお知らせ致します。なお『OROCHI 3』は、2012年6月26日に大阪、7月4日には東京で開催されるゲーム開発者向けの総合展示会 Game Tools & Middleware Forum 2012（GTMF2012）で本邦初公開致します。



DirectX 11、64Bit 環境といった最新の技術に対応する当社のゲームエンジン『OROCHI 3』は、グラフィックス、物理、AIなどにUIを作成する為の「HUD」が加わった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。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ため開発速度を劇的に向上させることができ、さらに国産製品ならではの充実したサポートと柔軟なカスタマイズ性により開発効率を向上させることが可能です。

■ **エンジンにゲームを合わせるのではなく、ゲームに合わせられるエンジンが『OROCHI 3』**

『OROCHI 3』は、カスタマイズ性に優れたエンジンですが、これはお客様側でカスタマイズできることだけを指しているものではありません。お客様が描くゲームを実現するために、ゲームに合わせて進化・変化していける柔軟性を持っていることが『OROCHI 3』の強みなのです。

■ **外部ミドルウェアとの連携動作もスムーズに実現**

『OROCHI 3』は、外部のミドルウェアを柔軟に取り込むことができます。『OROCHI 3』と外部ミドルウェアとの連携もシリコンスタジオがサポートするため大変スムーズです。

【連携動作実績のあるミドルウェア】※ABC順

Audiokinetic : Wwise

Autodesk : Beast

CRI・ミドルウェア : ADX2、Sofdec2

HAVOK : Physics、Destruction、Cloth

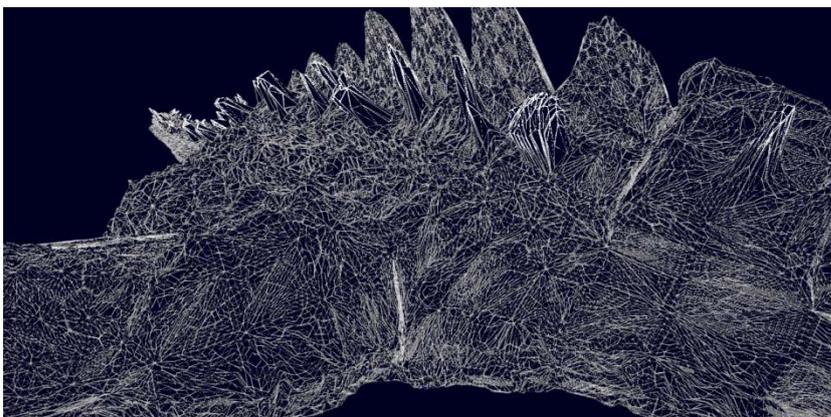
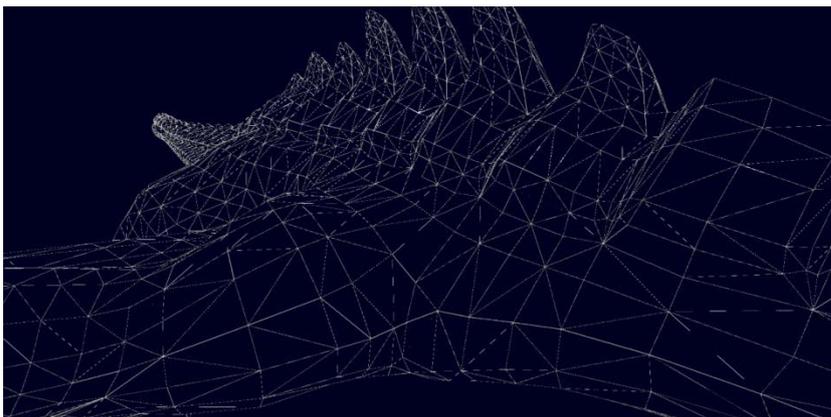
NVIDIA : PhysX

Umbral : Umbral

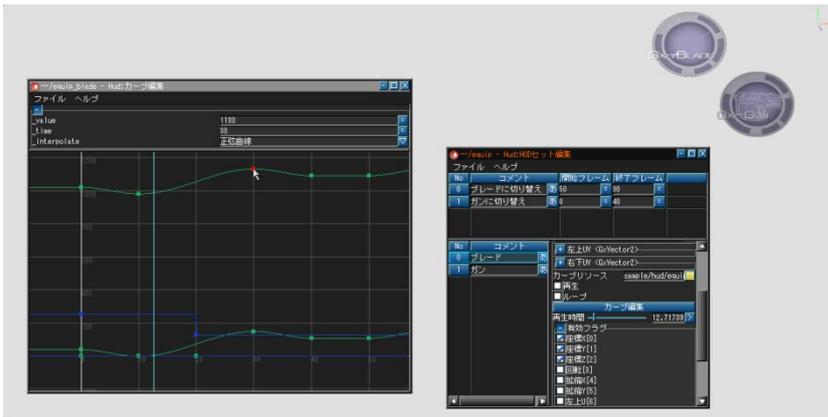
### ■ 『OROCHI 3』のスクリーンショット



64bit 対応により、次世代スペックでの開発が可能



DirectX の新機能テッセレーションステージ 上 OFF、下 ON



新機能「UI エディター」

### ■ 『OROCHI 3』の対応プラットフォーム

対応済：PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox360®、Windows®

### ■ OROCHI 3 公式サイト

<http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/orochi/index.html>

### ■ Game Tools & Middleware Forum 2012 (GTMF2012) 公式サイト

<http://www.info-event.jp/gtmf2012/index.htm>

#### ■ 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

※記載されている名称は各社の商標または登録商標です。