

【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』、
スクウェア・エニックスの新作アーケードタイトル『ガンズリンガー ストラトス 2』に採用
柔軟なサポート体制で開発チームの目標達成を支援**

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、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）が新作アーケードタイトルとして今年春の稼働開始を発表している『ガンズリンガー ストラトス 2』の開発に、シリコンスタジオ開発の国産オールインワンゲームエンジン『OROCHI 3』が採用されたことをお知らせ致します。



『ガンズリンガー ストラトス 2』の開発では、ゲーム中のフレームレート改善（60fps 保証）が技術上の目標でした。これに対して OROCHI 3 では、基板（TAITO Type X3）に実装されている 8GB のメモリを活用すべく 32bit から 64bit へのプログラム処理系変更や、今まで他社製ミドルウェアで対応していたクロスシミュレーションを独自方式として実装するなど、パフォーマンスを改善するためのサポートを柔軟に提供し、開発チームが掲げた技術上の目標達成を強かに支援致しました。

■ **ガンズリンガー ストラトス 2 のスクリーンショット**





© 2012, 2014 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

■ 『OROCHI 3』について

『OROCHI 3』は、グラフィックス、物理、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、トライ&エラーを許容する柔軟な設計と手厚いサポート体制が特徴です。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・効率を劇的に向上させることができます。

対応プラットフォーム：PlayStation®Vita、PlayStation®3、Xbox360®、Windows®（DirectX 9/10/11）

※近日対応予定：PlayStation® 4、Xbox One

公式 Web サイト：<http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/orochi/>

■ 『ガンズリンガー ストラトス 2』について

発売元：株式会社スクウェア・エニックス

開発元：株式会社バイキング

対応機種：アーケード

ジャンル：アクション

稼働日：2014 年春稼働

公式サイト：<http://gunslinger-stratos.jp/gs2/>

■ 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：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。