

【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、グループ会社のイリンクス社とともに  
スクウェア・エニックス社のゲームタイトル「LEFT ALIVE」を開発  
ゲームエンジン『OROCHI 4』およびレンダリングエンジン『Mizuchi』を採用

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、グループ会社の株式会社イリンクス（本社：東京都渋谷区、代表取締役：田中 宏幸、以下「イリンクス」）とともに、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、以下「スクウェア・エニックス」）のゲームソフト「LEFT ALIVE」を開発。当社のゲームエンジン『OROCHI 4（オロチ 4）』、およびリアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi（ミズチ）』が採用されたことをお知らせします。



LEFT ALIVE™



「LEFT ALIVE」は、2019年2月28日にPlayStation®4版、2019年3月6日にPC（Steam®）版が発売されるサバイバルアクションゲームです。

当社の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』により、本作のテーマである荒廃した世界観にマッチした美しいグラフィックスの描画が実現されています。

#### スクウェア・エニックス様より、下記のコメントを頂いております。

突然発生した戦争に巻き込まれ、それぞれ孤立した3人の主人公たちが、敵だらけの戦場から、いかに脱出するか…

「LEFT ALIVE」は戦争に巻き込まれた街を舞台に、常に緊迫した状況の続くアクションゲームです。

今回“OROCHI”および“Mizuchi”を採用させていただくことで、破壊された街や、イベントシーンなどが、より現実的に表現できました。

また、常に良質なサポートにより、開発を進行させることができました。

プレイヤーの皆様には、ぜひこの戦場を生き残り、戦争の真相に辿り着いて欲しいと思います。

株式会社スクウェア・エニックス

第3ビジネス・ディビジョン

LEFT ALIVE プロジェクトマネージャー 坂本 幸一郎

#### 「LEFT ALIVE」のスクリーンショット



#### ■ 『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/>

#### ■ 「LEFT ALIVE」概要

発売元	株式会社スクウェア・エニックス
プラットフォーム	PlayStation®4、PC (Steam®)
ジャンル	サバイバルアクション
発売日	PlayStation®4 : 2019年2月28日(木) PC (Steam®) : 2019年3月6日(水)
コピーライト	© 2019 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: YOJI SHINKAWA (KOJIMA PRODUCTIONS Co., Ltd.)

#### ■ 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、自動車業界などの産業向けに3DCG技術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います。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。

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レイトレーシング『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、および Mizuchi 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。