

**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6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「ブイブイブイテューヌ」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：梶谷 眞一郎、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（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「ブイブイブイテューヌ」に採用されたことをお知らせします。今回の採用は当社による全面的な技術支援の第6弾となります。



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月に発表いたしました。そしてこのたび、第1弾の「新次元ゲーム ネプテューヌVII R」、第2弾の「Death end re;Quest」、第3弾の「神獄塔 メアリスケルター2」、第4弾の「竜星のヴァルニール」、そして第5弾の「アークオブアルケミスト」に続く第6弾として、PlayStation®4 向けアクション RPG「ブイブイブイテューヌ」に、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』が採用されました。

「ブイブイブイテューヌ」は、「架空」のゲームハードを擬人化した美少女たちが登場する、「擬人化×萌え×変身」がコンセプトのRPG「ネプテューヌシリーズ」生誕10周年記念作品のひとつで、バーチャルYouTuber（Vtuber）とのコラボレーションを前面に押し出している作品です。ネプテューヌシリーズのキャラクターモデルを一新し、より可愛くなったキャラクターたちが縦横無尽に駆け巡り、物語中も生き生きした3Dモデルで展開します。

コンパイルハートより2020年8月6日に発売されました。

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技術支援により、今後も引き続き両社の開発クオリティと生産性の向上に貢献してまいります。

「ブイブイビューヌ」のスクリーンショット



アイデアファクトリー様より、下記のコメントを頂いております。

「ブイブイテューヌ」は『OROCHI』と『Mizuchi』の組み合わせで利用させていただいてから6作目となります。

今作ではキャラクター表現に対して更に磨きをかけるべく開発当初よりデザイナーからの要望に対応していただきました。

見た目だけではなく動きに関する部分にも手を加えていただいております、お馴染みのキャラクターに加え新規のキャラクターたちも、これまで以上にイメージに近い絵作りが出来たと実感しています。

また、内制環境の組み込みなど気軽に相談でき柔軟に対応いただけたことで、これまで培ってきた制作ノウハウを活かした開発をすることができ大変感謝しております。

弊社カスタムされたリッチなエンジンで構築された今作を是非お手に取って体験していただけると幸いです。

アイディアファクトリー株式会社

ゲーム開発部開発Ⅱ課 課長

内田 浩輔（プログラマー）

#### ■ 『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。ポストエフェクトモドルウェア『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モドルウェア『YEBIS 3（エビス 3）』も組み込まれています。

<http://www.siliconstudio.co.jp/mizuchi/>

#### ■ 「ブイブイテューヌ」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     | アクション RPG           |
| 発売日      | 2020年8月6日           |
| コピーライト   | ©2020 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加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等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、および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開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イルミネーション『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](mailto:pr@siliconstudio.co.jp)

- ※ OROCHI、Mizuchi、および YEBIS 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。