2016 年 3 月 25 日

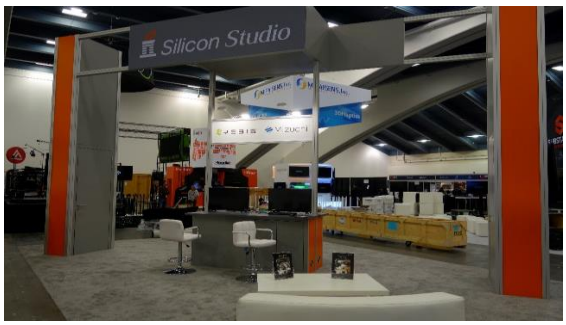
各位

Game Developers Conference 2016(GDC 2016）は閉幕しました。

当社は、2016 年 3 月 14 日から 18 日まで米国サンフランシスコで開催された世界最大のゲーム開発者向けイベント「Game Developers Conference 2016（GDC2016）」に出展致しました。

第 30 回の節目を迎えた GDC は、マイクロソフトの Xbox 部門やソニー・コンピュータエンタテインメント等約 700 社の出展があり、VR（仮想現実）対応ゲームエンジンやグラフィックツールのほか、個性豊かな作品も展示され、多くの来場者で賑わいました。

当社ブースには海外・国内から非常に大勢のお客様が来場され、リアルタイムレンダリングエンジン「Mizuchi」の人肌表現など当社製品の最新技術をはじめとして、PC/モバイル向けエンジン「Xenko」や新製品「YEBIS for Maya」、また「Mizuchi」「YEBIS」と Oculus Rift を組合せた VR 技術等について多くの注目を集めることができました。今後は、国内外への展開を目指してまいります。





出展概要

イベント名称	GDC 2016 (Game Developers Conference)
公式サイト	http://www.gdconf.com/
開催日	2016 年 3 月 14 日（月）～3 月 18 日（金） （展示は 3 月 16 日～18 日）
ブース担当者	マーケティング統括部　海外事業室 Michael Prefontaine、Jacqueline Pitts
会場	The Moscone Center　747 Howard Street (between 3rd and 4th streets) San Francisco, CA 94103, U.S.A.

■　**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 3DCG 技術等を提供する開発推進・支援事業、一般ユーザー向けにゲームコンテンツを開発・提供するコンテンツ事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業の 3 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が強みです。

■　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

※ YEBIS 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。