2016 年 11 月 9 日

各　位

シリコンスタジオ株式会社
コード：3907、東証マザーズ
http://www.siliconstudio.co.jp/
Tel: 03-5423-6876

大型 VR カンファレンス「Japan VR Summit 2」出展
『Mizuchi』の最新 VR デモや東京ゲームショウ 2016 で注目を集めた
ボルテージ社の椅子ドン VR などを展示

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、以下「当社」）は、下記の通り 11 月 16 日（水）開催される「Japan VR Summit 2」に出展することをお知らせいたします。

記

当社は、一般社団法人 VR コンソーシアム（代表理事：藤井直敬、以下「VRC」）とグリー株式会社（本社：東京都港区、代表取締役会長兼社長：田中良和、以下「グリー」） 共同主催の大型 VR カンファレンス「Japan VR Summit 2（以下、「JVRS2」）」に出展することをお知らせいたします。
ブースでは、2016 年 8 月に開催された CEDEC2016（公式サイト：http://cedec.cesa.or.jp/2016/）等で公開した『Mizuchi』Museum VR デモの最新版や、東京ゲームショウ 2016 で注目を集めた株式会社ボルテージ（以下「ボルテージ」）の『椅子ドン VR』（開発元：当社）などを展示致します。
また、当社が開発を進める次世代クロスプラットフォームゲームエンジン『Xenko』の VR ゲームデモなども出展予定です。

イベント名称	Japan VR Summit 2
公式サイト	http://jvrs.org/02/ja/
開催日時	2016 年 11 月 16 日（水）
会場	ロイヤルパークホテル（水天宮）
主催	グリー株式会社、一般社団法人 VR コンソーシアム

■　**『Mizuchi』について**

Mizuchi 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、ゲームはもちろん、映像や非エンターテインメント分野向けコンテンツ制作においても利用できます。また、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』も組み込まれています。

■　**シリコンスタジオの VR コンテンツ開発における取組について**

2016 年は各メーカーより様々な VR デバイスの発売が予定されており、ゲームはもちろんのこと、映画やアミューズメント施設での利用、さらに建築や自動車など非エンターテインメント分野での活用が期待されております。VR の市場規模は 2020 年までに 300 億ドルに達するとの予想（出典：Digi-Capital）もされており、こうした背景を踏まえて当社では、盛り上がりが期待される VR 市場をさらに活性化するため、当社が保有する世界トップレベルのリアルタイム CG 技術を VR 分野に応用し、同市場のコンテンツ制作企業に向けて新しいソリューションを展開してまいります。対象となる業界は幅広く、当社が基盤を置いているゲーム・映像に加え、建築や自動車、製造など非エンターテインメント業界にも積極的に展開致します。

■　**シリコンスタジオ株式会社について**

名称	シリコンスタジオ株式会社
代表者	代表取締役社長　寺田　健彦
設立年月日	1999 年 11 月
資本金	131 百万円（2016 年 9 月末現在）
事業内容	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。

※　Mizuchi 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。