

2015年2月3日

【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「GDC2015」出展概要

レンダリングエンジン『Mizuchi』用の開発ツールを初公開
『YEBIS 3』の導入事例としてバンダイナムコゲームスの
PC向け新作タイトル『RISE OF INCARNATES』のプレイブル展示も実施
C#ゲームエンジン『Paradox』はミニセッションをブース内で実施

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（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：寺田健彦）は、2015年3月2日（月）から6日（金）にかけて米国サンフランシスコで開催される「Game Developers Conference 2015(以下「GDC 2015」)」に出展致します。

今回の当社ブース（ブース番号：316）では、GDC2014でリアルタイムデモを公開した当社開発のレンダリングエンジン『Mizuchi』、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』、C#ゲームエンジン『Paradox』の3製品を展示致します。ブースには担当営業と開発担当エンジニアが常駐しておりますので、ビジネス的なお話、技術的なご質問ともにご対応が可能です。



■各製品の展示について

- 『Mizuchi』の展示について-

物理ベースレンダリングを導入している『Mizuchi』に付属する専用ツールを展示致します。CEDEC2014で公開したリアルタイムデモ「Museum」を使い、どのようなワークフローで『Mizuchi』を利用できるのか実際にご覧いただけます。PCでの展示に加えて PlayStation®4 でのリアルタイムデモも展示致します。

- 『YEBIS 3』の展示について-

『YEBIS 3』のリアルタイムポストエフェクトのデモを PC にてご覧いただけます。また『OROCHI 3』『YEBIS 3』によって開発されたバンダイナムコゲームスの PC 向け最新作『RISE OF INCARNATES』（販売：バンダイナムコゲームス、開発：バンダイナムコスタジオ）、PC およびコンシューマー向けタイトル『MXGP』（販売：バンダイナムコゲームスアメリカ、開発：Milestone）を『YEBIS 3』の導入事例としてプレイアブルで展示も致します。

-株式会社バンダイナムコゲームス様からのメッセージ-

シリコンスタジオ様とは以前より開発会社としての良好な関係を築いておりました。本作は約3年前、次世代映像表現とスピーディーかつアクション性の高い世界市場で勝負できる日本発の大型タイトルとして企画。その開発の立ち上げにあたり、ハード転換期における将来性や国内開発におけるサポート体制、PC開発環境下におけるスタッフ効率等を社内外で模索・検討した結果、最適なエンジンとして『OROCHI 3』『YEBIS 3』を選択しました。もちろんまだまだ進化を続けるエンジンかと思われまますので、本作はもとより他タイトルへの採用を検討しております。

株式会社バンダイナムコゲームス
第一事業本部 第2ディビジョン 第5プロダクション
ゼネラルマネージャー

馬場龍一郎

- 『Paradox』の展示について-

完全無料でご利用いただけるオープンソースのC#ゲームエンジン『Paradox』を展示致します。最新バージョンの機能やツールをご覧いただけます。

■ブースにてミニセッションを開催！

弊社ブース内において、期間中に5回のミニセッションを開催致します。

各製品につき10分ずつ、80インチのモニターを使って製品の概要や特徴をご紹介します。セッションは1コマにつき『YEBIS 3』→『Mizuchi』→『Paradox』の順に行います。

-セッションスケジュール-

日付	コマ割り
3月4日(水)	① 11:00-11:30
	② 14:00-14:30
	③ 16:00-16:30

3月5日(木)	① 11:00-11:30 ② 14:00-14:30 ③ 16:00-16:30
3月6日(金)	① 11:00-11:30 ② 13:30-14:10

- 『Mizuchi』セッション概要-

2015年夏の販売開始を予定しているシリコンスタジオの最新レンダリングエンジン『Mizuchi』の主要機能を、CEDEC2014で公開したリアルタイムデモ「Museum」を使ってご紹介致します。

- 『YEBIS 3』セッション概要-

ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』で搭載された新機能を、リアルタイムデモを使ってご紹介致します。

- 『Paradox』セッション概要-

完全無料のオープンソースC#ゲームエンジン『Paradox』では3種類のセッションを実施致します。

- ① Paradoxの概要：主要機能とシーンエディターについて
- ② PBR：ライト、マテリアル、ポストエフェクトについて
- ③ シェーダー：モジュラーシェーダーについて

■ GDC 展示中日に参加費無料のカジュアルパーティーを開催！

弊社とお客様との交流の場として、今年も弊社主催にてカジュアルパーティーを開催致します。弊社ブース等でお配りするチケットをお持ちになれば参加費は無料です！シリコンスタジオの日本人スタッフがお迎えますので日本のお客様もぜひご参加ください。

カジュアルパーティー概要

開催日程	3月5日(木) 19:00-21:00
参加費	無料(完全招待制)
定員	80名
会場	Kombu Kitchen 747 Market Street 4th Floor - inside Sports Club/LA San Francisco, California 94103 415-633-3966 main (フォーシーズンズホテルと同じ建物です) http://kombusf.com/
お料理、お飲み物	立食形式でお食事とお飲み物をご用意いたします。

■ 出展概要

イベント名称	GDC2015(Game Developers Conference)
公式サイト	http://www.gdconf.com/
開催日	2015年3月2日(月)～3月6日(金) (展示は3月4日～6日)
会場	The Moscone Center 747 Howard Street (between 3rd and 4th streets) San Francisco, CA 94103, U.S.A. ブース番号 : #316

■ 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

- ※ "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
- ※ RISE OF INCARNATES TM & © 2015 BANDAI NAMCO Games Inc.
- ※ YEBIS は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。
- ※ Mizuchi および Paradox はシリコンスタジオ株式会社の商標です。
- ※ 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。