

【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、Japan VR Summit 2 に出展  
『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

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、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、11月16日（水）にロイヤルパークホテル（水天宮）にて開催される Japan VR Summit 2 に出展します。ブースではリアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』の VR デモ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。



#### ■ 展示について

CEDEC2016（公式サイト：<http://cedec.cesa.or.jp/2016/>）等で公開した『Mizuchi』Museum VR デモの最新版を出展いたします。最新版では HTC Vive コントローラーの操作を取り入れ、Museum 内のオブジェクトを掴んだり、Mizuchi で表現されるフォトリアルなオブジェクトの細部を様々な角度から眺めたりすることが可能となりました。また、2016年の東京ゲームショウで一際注目を集めたボルテージの『椅子ドン VR』（開発元：当社）が当社ブースに再登場することとなりました。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。





#### ■ イベント概要

イベント名称	Japan VR Summit 2
公式サイト	<a href="http://jvrs.org/02/ja/">http://jvrs.org/02/ja/</a>
開催日	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

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

※ 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。