

2018年3月30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、C#ゲームエンジン『Xenko』のダウンロードによる販売を終了

大規模プロジェクト向けの提供に集中し、収益性を向上

エンターテインメント業界を中心に、自動車、映像、建築など様々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：寺田 健彦、東証マザーズ：証券コード 3907、以下「当社」）は、C#ゲームエンジン『Xenko（ゼンコー）』のダウンロードによる有償販売を2018年4月1日（日本時間）で終了し、その後は大規模プロジェクト向けの提供に集中することを決定しましたので、お知らせします。



当社が開発・提供する『Xenko』は、C#で開発できるオープンソースの次世代型ゲームエンジンです。エンジンを司るC#コードは、エンジンの深部まで調査できるようオープンソースとして公開しています。

小規模のスタジオおよび個人向けに無料で提供する「Personal」、中・小規模のスタジオ向けに1ユーザーあたり月額75米ドルで提供する「Pro」、大規模スタジオ向けに1ユーザーあたり月額150米ドルで提供する「Pro Plus」、大規模プロジェクトや特別な案件向けに都度見積もりにて提供する「Custom」の計4つのプランをご用意してまいりました。

このたび、当社は2018年4月1日の午前11時30分（日本時間）を以って「Pro」および「Pro Plus」のダウンロード販売を終了し、「Custom」の提供にフォーカスすることを決定いたしました。現在「Pro」および「Pro Plus」をご利用中のお客様につきましては、引き続き現行バージョンを1年間ご利用いただくことが可能です。

当社はこの決定により、事業の選択と集中を図ることで顧客満足度を最大化し、収益性の向上を実現します。

なお、今後のダウンロード提供については、オープンソースとしてユーザーコミュニティによる運用を検討中です。お客様のニーズをタイムリーに反映した、より早く、より自由にゲームを作れる環境の整備がこれまで以上に加速され、ゲーム業界の発展に貢献できるものと期待しています。

### ■ 『Xenko』について

『Xenko』は、C#で開発できる次世代型クロスプラットフォームゲームエンジンです。インディーデベロッパーから大手ゲーム開発会社にいたるまで、様々なニーズに対応できるよう設計されています。また、最新型のPBR（Physically Based Rendering：物理ベースレンダリング）技術をはじめ、デザイン・オブジェクトの保持・再利用・レビューを効率的におこなうためのシーンエディター、ビルトイン・プレハブシステム、シーンストーリーミングシステム、最新のグラフィックAPI（Vulkan や DirectX 12）をサポートするマルチスレッドなどの機能も備わっています。プラットフォーム間でシェーダーを共通化できる最新のシェーダーシステムを採用し、エンジンを司るC#コードはエンジンの深部まで調査できるよう、オープンソースとして公開しています。

<https://xenko.com/>

#### ■ 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 技術など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。

<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)

※ Xenko 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。