

2018年8月2日

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』をMITライセンス化し、 ユーザーコミュニティによる運用へ移管

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）』について、本日2018年8月2日よりすべてのライセンスをMITライセンスとして提供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。強力なグラフィックエンジンを特色としています。小規模のスタジオおよび個人向け「Xenko Personal」、中・小規模のスタジオ向け「Xenko Pro」、大規模スタジオ向け「Xenko Pro Plus」、大規模プロジェクトや特別な要件向け「Custom」の計4つのプランを用意し、エンジンを司るC#コードはオープンソースとして公開してまいりました。

今回の決定により、今後すべての『Xenko』のライセンス形態は、無料でご利用いただける制限の少ないMITライセンスに移管され、開発、バグフィックス、サポートを含め、すべてがユーザーコミュニティにより提供されることとなります。MITライセンスの詳細については、ユーザーコミュニティからの発表をお待ちください。

当社はMITライセンス化された『Xenko』がユーザーコミュニティに移管されることにより、これまで以上にデベロッパーの皆様のニーズをタイムリーに反映し、一助となれるのではないかと期待しています。

■ 『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至るまで、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）技術を始め、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行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

テック事業、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。

ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS』、リアルタイムレンダリングエンジン『Mizuchi』、リアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten』といった、高度な技術をゲーム制作現場に提供するシリコンスタジオのミドルウェアは、これまでワールドワイドで数多くのAAAタイトルに採用されてきました。

<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

※ Xenko は、シリコンスタジオ株式会社の日本国内およびその他の国における登録商標または商標です。

※ 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。