

シリコンスタジオのポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』
およびグローバルイルミネーション『Enlighten』、
バンダイナムコエンターテインメントの最新ゲーム「GOD EATER 3」で採用

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、さまざま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：梶谷 眞一郎、東証マザーズ：証券コード3907、以下「当社」）は、高度な光学的表現を可能にする当社のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3（エビス 3）』およびリアルタイムグローバルイルミネーション『Enlighten（エンライトウン）』が、株式会社バンダイナムコエンターテインメント（本社：東京都港区、代表取締役社長：大下 聡）より発売される、株式会社バンダイナムコスタジオ（本社：東京都江東区、代表取締役社長：中谷 始）および株式会社マーベラス 第1スタジオ（本社：東京都品川区、代表取締役会長 兼 社長 CEO：中山 晴喜）開発の、「GOD EATER」シリーズ最新作「GOD EATER 3（ゴッドイーター3）」に採用されたことをお知らせします。



「GOD EATER 3」は、ドラマティック討伐アクション「GOD EATER」シリーズの家庭用最新作です。PlayStation®4版が2018年12月13日、PC（Steam®）版が2019年2月8日に発売されます。

「GOD EATER」シリーズは、打撃と射撃を即座に切り替えて繰り出すハイスピードなアクションと、個性豊かなキャラクター達とのストーリー体験が魅力の大人気アクションゲームです。シリーズの累計出荷本数は400万本を突破しました。

『YEBIS 3』は、グレア、被写界深度、カラーコレクション、アンチエイリアスなど、ポストプロセスでさまざまなエフェクトを付加できるポストエフェクトミドルウェアです。低負荷でありながら軽い処理設定でも綺麗で高品質なグラフィック効果をもたらす『YEBIS 3』により、「GOD EATER 3」のグラフィックは前作よりも大幅な進化を遂げました。

『Enlighten』は、シーン内に設置する光源数を最低限に抑えつつ、リアルタイムに変化する反射光の効果を追加することができるミドルウェアです。ライティングを再設定してもバイクの結果を待たずにリアルタイムで反映されるため、作業時間を大幅に短縮し、ワークフローの改善に貢献いたしました。

バンダイナムコエンターテインメント様より、下記のコメントを頂いております。

"神"の力によって破壊し尽くされた世界。
そこで繰り広げられる人智を超えたもの同士の戦い――

『YEBIS 3』『Enlighten』を採用させていただいたことによって、初の据置機ベースでの開発となる『GOD EATER 3』が目指したフィールドの実存感の強化、イベントシーンでのキャラクター表現の強化、そして爽快で豪快な外連味のあるアクション表現の実現が可能となりました。

プレイヤーの皆様には是非その魅力を体感していただければと思います。

株式会社バンダイナムコエンターテインメント
CE 事業部 第1プロダクション 2課
プロデューサー 富山 勇也

マーベラス様より、下記のコメントを頂いております。

今作『GOD EATER 3』は携帯機から据え置き機へとプラットフォーム変更がなされ、グラフィックス的にも大きなチャレンジが行える環境へと変化しました。

荒廃した世界を描きながらも表情豊かなGIライティングを行う為に今作のチャレンジの一つとしてライティングミドルウェア『Enlighten』の採用をさせていただき、自社エンジンへのインテグレートを行いました。Enlightenはパワフルで『GOD EATER 3』の世界に新しい「光」をもたらしてくれたと思います。

また今作では併せて『YEBIS』も採用させていただきました。
YEBISで提供されるポストエフェクトとGIとの相乗効果でこれまで以上に魅力的な世界が実現し、据え置き機ならではの体験を皆様にお届けする事ができればと思います。

株式会社マーベラス
デザイン部コンシューマデザイングループ
シニアデザイナー 岸 隆造

「GOD EATER 3」のスクリーンショット



キャラクター表現



バトル表現



YEBIS OFF



YEBIS ON



Enlighten OFF



Enlighten ON

■ 『YEBIS 3』について

『YEBIS (エビス)』は、3D/2Dのグラフィックスに対し、グレア、被写界深度、モーションブラー、レンズエフェクト(光学シミュレーション)、フィルム/感光効果、カラーコレクション、アンチエイリアスなどを掛けることができるポストエフェクトミドルウェアです。最新版となる『YEBIS 3』では、絞り開閉とレンズの収差、補正シミュレーションにより、これまでにない写真のようなポケ味の再現が可能です。羽根の枚数と円形絞りの組み合わせはもちろん、レンズ構成によってフォーカス前後で異なるカラーフリッジなど、さまざまな特徴をもつリアルなポケ味を表現できます。

<http://www.siliconstudio.co.jp/yebis/>

『YEBIS 3』の対応プラットフォーム

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®VR、PlayStation®Vita、Xbox One、Linux、Mac OS X、Windows (DirectX、9/10/11、OpenGL)、Android、iOS、その他組み込み環境

■ 『Enlighten』について

『Enlighten (エンライトウン)』は、リアルタイムグローバルイルミネーションの重要課題である大量の演算処理を、独自の技術を用いることで高品質な映像美を維持しつつ効率良く実現することが可能なミドルウェアです。グローバルイルミネーション（大域照明、または間接光表現）では、シーン内の素材から光が反射される方法や、（光が）吸収される方法を計算します。反射したライトの効果を加えることで、アーティストは少数の光源であらゆる場面を照らすことができ、他に類を見ない繊細さと一体感をアプリケーションのグラフィックスで実現します。また、グローバルイルミネーションの効果をリアルタイムで計算し、イルミネーションはミリ秒単位で更新して、ライト、マテリアル、およびオブジェクトを実行時に移動および更新することができます。このランタイム機能は、ゲームおよびエディター内で利用可能です。『Enlighten』はゲームおよびコンシューマ機器のすべてに対応していく予定です。

<http://www.siliconstudio.co.jp/enlighten/>

『Enlighten』の対応プラットフォーム

Enlighten for Unreal Engine 4

Nintendo Switch™、PlayStation4®、Xbox One、Mac OS X、Microsoft Windows、Android™、iOS

Enlighten SDK

Nintendo Switch™、PlayStation4®、Xbox One、Microsoft Windows、Android™、iOS

※VR 開発にも対応

■ 「GOD EATER 3」概要

発売元	株式会社バンダイナムコエンターテインメント
開発元	株式会社バンダイナムコスタジオ、株式会社マーベラス 第1スタジオ
プラットフォーム	PlayStation®4、PC (Steam®)
ジャンル	ドラマティック討伐アクション
発売日	PlayStation®4 版 : 2018年12月13日(木) PC (Steam®) 版 : 2019年2月8日(金)
コピーライト	©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

■ 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、自動車業界などの産業向けに3DCG技術を提供する開発推進・支援事業、クリエイター職の派遣・紹介に特化した人材事業を展開しています。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。

■ 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

- ※ YEBIS および Enlighten 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。
- ※ "PlayStation"は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。
- ※ 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。