

2011年4月7日

## シリコンスタジオの『YEBIS』、P S 3<sup>®</sup>用ゲーム 『真・三國無双6』に技術採用。 臨場感あふれるビジュアルを『YEBIS』で表現。

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しております、シリコンスタジオ株式会社（代表取締役社長 寺田健彦、本社 渋谷区恵比寿、電話 03-5488-7070(代表)）（以下「シリコンスタジオ」）は、当社開発のポストエフェクトライブラリ『YEBIS』（エビス）が、PlayStation® 3用タクティカルアクションゲーム『真・三國無双6\*』（2011年3月10日発売）の制作に技術採用されたことを発表致します。

\*発売/開発元：コーエーテクモゲームス

当社のポストエフェクトライブラリ『YEBIS』は、『真・三國無双6』の魅力である「三國志の世界に入り込んだかのような臨場感」と「一騎当千の爽快感」をビジュアル面から向上させるツールとして採用されました。『真・三國無双6』は、コーエーテクモゲームスが『YEBIS』を採用して開発した初の作品となります。

### ■ 『YEBIS』によるポストエフェクトの例



### ■ 『YEBIS』について

『YEBIS』は、多様なポストエフェクトを提供するマルチプラットフォーム対応のゲーム開発用ポストエフェクトライブラリです。グレア処理や被写界深度処理（デフォーカス表現）、光学シミュレーション、カラー補正といったHDR（High Dynamic Range）レンダリングを活用したポストエフェクトを、特殊なツールや高度な知識を必要とせず簡単なAPIコールだけで自然で臨場感のある表現を実現できます。

また『YEBIS』は、従来通りのLDR（Low Dynamic Range、非HDR）でレンダリングされたシーンに対して擬似HDRレンダリングによるエフェクトをかけることも可能。エフェクト以外のレンダリングに依

存しない『YEBIS』を活用すれば、どんな描画エンジンも次世代ポストエフェクトに対応させることができます。

<参考 URL>

[http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/daikoku\\_yebis/yebis](http://www.siliconstudio.co.jp/middleware/daikoku_yebis/yebis)

■ 『YEBIS』が技術採用された『真・三國無双6』について

公式サイト：<http://www.gamecity.ne.jp/smusou6/>

発売元：コーエーテクモゲームス

開発元：コーエーテクモゲームス

発売日：2011年3月10日

ジャンル：タクティカルアクション

#### ● シリコンスタジオ株式会社について

シリコンスタジオ株式会社（シリコンスタジオ）は、エンターテインメントの業界で、デジタルコンテンツに関する事業を幅広く展開するために2000年1月1日に設立されました。シリコンスタジオは2009年、新たなCIと共にエンターテインメントの一步先をいく『EnterNext』を掲げ、より積極的に、より発展的に、エンターテインメントの新たな可能性と価値を生みだしていきます。シリコンスタジオは、レンダリング技術の研究&開発、ゲームコンテンツ開発、コンテンツ制作環境やプロフェッショナル映像システムのインテグレーションとデジタルクリエイター派遣の4事業を中心に、業界最高峰の技術提供を行いながら、“創る人”、“楽しむ人”に感動を与えられる企業を目指しております。

■ 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

コーポレートパブリックリレーションズ

担当： 山下

Tel：03-5488-7070

E-Mail：pr@siliconstudio.co.jp

※ 「PlayStation 3」「P S 3」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。

※ 文中にあります、会社名及び商品名は、各社の商標又は登録商標です。