

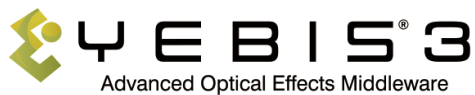
2017年12月7日

【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、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』が セガゲームス社の PlayStation®4 用ゲームソフト「龍が如く 極 2」に採用

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、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（エビス 3）』が、株式会社セガゲームス（本社：東京都品川区、代表取締役社長 COO：松原 健二、以下「セガゲームス」）の PlayStation®4 用ゲームソフト「龍が如く 極 2」に採用されたことをお知らせします。



2017年12月7日に発売された「龍が如く 極 2」は、2006年に発売されたシリーズ第2作「龍が如く 2」を最新のドラゴンエンジンで蘇らせた“極”プロジェクトの第2弾です。舞台となる東京・神室町と大阪・蒼天堀は、すべてが PlayStation®4 クオリティのシームレスマップとなり、ポストエフェクトミドルウェア『YEBIS 3』の採用によって圧倒的な緻密さと臨場感で表現された世界を、快適・爽快なゲームプレイで楽しめます。

「龍が如く 極 2」における『YEBIS 3』を使ったポストエフェクトの例



セガゲームス様より、下記のコメントを頂いております。

“『YEBIS』によって、我々が目指したいリアルで精巧な描写=“極”クオリティに仕上げる事が出来ました。”

株式会社セガゲームス

第一 CS スタジオ 龍が如く 極 2 ディレクター 阪本 寛之

■ 『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、これまでに無い写真のようなボ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ボケ味を表現できます。

(公式製品サイト：<https://www.siliconstudio.co.jp/middleware/yebis/jp/>)

『YEBIS 3』の対応プラットフォーム

PlayStation®4、PlayStation®VR、PlayStation®3、PlayStation®Vita、Xbox One、Xbox 360®、Windows® (DirectX 9/10/11)、Nintendo Switch™、iOS、Android

■ 「龍が如く 極2」概要

商品名	龍が如く 極2
配信元	株式会社セガゲームス
開発元	株式会社セガゲームス
プラットフォーム	PlayStation®4
ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2017年12月7日(木) 発売予定
公式サイト	http://ryu-ga-gotoku.com/kiwami2/
コピーライト	©SEGA

■ 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

- ※ YEBIS は、シリコンスタジオ株式会社の登録商標です。
- ※ 「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。
- ※ 龍が如く、龍が如く 極は、株式会社セガホールディングスまたはその関連会社の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。