

2021年9月30日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

**グローバルイルミネーションミドルウェア『Enlighten』、
KONAMIの人気サッカーゲームシリーズ最新作「eFootball™ 2022」で前作に続き採用**

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、株式会社コナミデジタルエンタテインメント（本社：東京都中央区、代表取締役社長：早川 英樹、以下「コナミデジタルエンタテインメント」）が2021年9月30日（木）にサービスを開始する人気サッカーゲームシリーズ最新作「eFootball™ 2022」において、前作に続き当社が提供するグローバルイルミネーションミドルウェア『Enlighten（エンライトウン）』が採用されたことをお知らせします。



「eFootball™ 2022」は、コナミデジタルエンタテインメントの人気サッカーゲームが、新たなブランド「eFootball™」とタイトルを変えてリリースされる、次世代サッカーゲームです。PlayStation®5 および Xbox Series X|S の次世代機からモバイルまで幅広いデバイスに対応し、基本プレイ無料でサービス開始されます。今後のアップデートでは、すべてのデバイス間での対戦が可能になる予定です。進化したグラフィックで描かれる圧倒的な没入感が、白熱するフィールドを演出しています。

『Enlighten』は、大域照明とも呼ばれるグローバルイルミネーション^(注)をリアルタイムに処理するミドルウェアです。グラフィックスに対して高品質で絶妙に調和の取れた照明効果を短時間で施せます。

「eFootball™ 2022」では、モバイルを除く各対象デバイスのハードウェア機能を最大限に活用した高品質なグラフィックスを実現し、圧倒的な没入感によって白熱のフィールドを演出するために、『Enlighten』を採用いただきました。シリーズにおける『Enlighten』の採用は4作連続となります。

(注) グローバルイルミネーション：シーン内のマテリアルおよび各オブジェクト間によって反射または吸収される光を計算し、直接光だけでなく間接光も考慮した空間表現を正確にシミュレーションする技術（GI）

コナミデジタルエンタテインメント様より下記のコメントをいただいております。

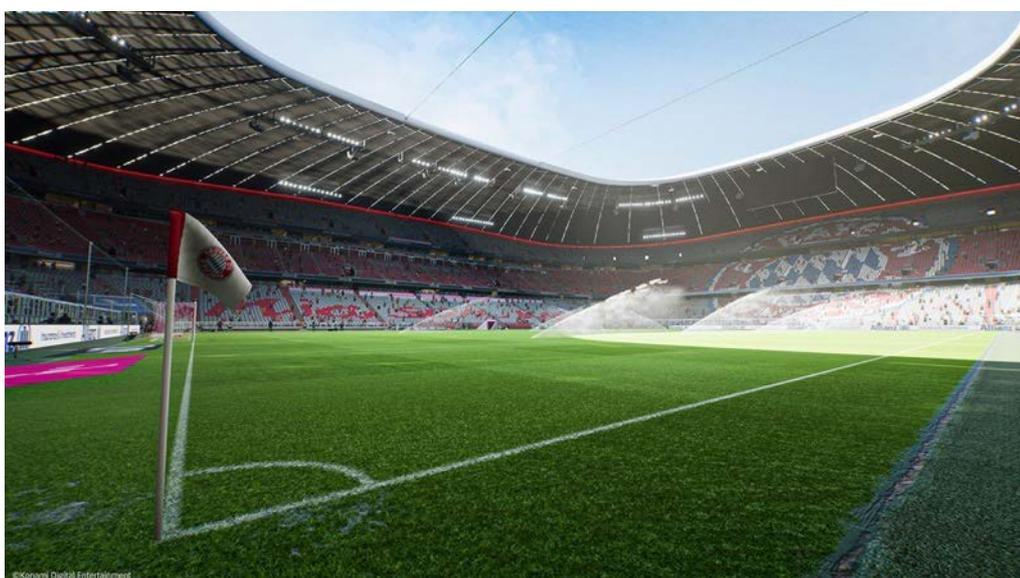
eFootball™ 2022 ではエンジンを Unreal Engine へと変更し、全てのグラフィックを刷新する事となりました。

試合開始時刻の設定変更に伴いスタジアムの時間帯をダイナミックに変化させるという新たな試みも取り入れています。この試みを達成するためには、これまで採用してきた『Enlighten』を引続き採用させていただく事は必然的な結果であったと考えております。

また、フォトリアルな再現においては上手に光を操らなければなりません。その部分においても『Enlighten』による非常に優れた技術は重要な位置づけであると改めて実感しております。

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
ディレクター 石崎 正和

「eFootball™ 2022」における『Enlighten』を使ったグローバルイルミネーションの例





■ 「eFootball™ 2022」 概要

タイトル名	eFootball™ 2022
開発・提供元	株式会社コナミデジタルエンタテインメント
プラットフォーム	PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series S、Xbox Series X、Windows 10 (PC) 、Steam® (PC) 、Android™、iOS
ジャンル	サッカー
サービス開始日	2021 年 9 月 30 日 ※モバイル版は今秋配信予定
コピーライト	All copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©Konami Digital Entertainment
公式サイト	https://www.konami.com/efootball/ja/

■ 『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。

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

『Enlighten』の対応プラットフォーム

Enlighten for Unreal Engine 4

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X|S、Stadia™、Microsoft Windows

Enlighten SDK

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®5、Xbox One、Xbox Series X|S、Stadia™、Microsoft Windows、Android™、iOS

※VR 開発にも対応

■ 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加え、自動車、映像、建築など、さまざまな業界向けに 3DCG 技術等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、および、ゲーム業界で培った 3DCG 技術等を他業種にも展開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/>

Ideas × Art × Technology

技術力・表現力・発想力を兼ね備えたCGソリューションプロバイダー

コンピューターグラフィックス (CG) は、無限の可能性を秘めています。

映像・エンターテインメント分野では表現の幅を拡げ、土木建築・自動車といった産業分野では、可視化や HMI (ヒューマンマシンインターフェイス) などに活用されています。AI・ディープラーニングの分野においても、学習データとしての活用が進み、その成果が評価され始めています。また、5G のような高速大容量で低遅延を実現するネットワーク環境やクラウドの活用は、ユーザーエクスペリエンス (UX) にさらなる変革をもたらすでしょう。

私たちシリコンスタジオは、自社開発による数々のミドルウェアを有し、CG の黎明期から今日に至るまで CG 関連事業に取り組み、技術力、表現力、発想力の研鑽を積み重ねてきました。それら 3 つの力を高い次元で融合させ、CG が持つ可能性を最大限に発揮させられること、それが私たちの強みです。

Ideas × Art × Technology

私たちは CG 業界をリードするソリューションプロバイダーとして、お客さまの課題解決はもちろん、付加価値のあるアウトプットの提供をお約束いたします。

■ 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 広報担当

Tel : 03-5488-7070

E-Mail : pr@siliconstudio.co.jp

※ 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。