

2022年9月28日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

## Novaquark 社のオープンワールド宇宙 MMO 「Dual Universe」 で シリコンスタジオのポストエフェクトミドルウェア「YEBIS」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、東証グロース：証券コード 3907、以下「当社」）は、Novaquark SAS（本社：フランス、以下「Novaquark」）が開発・提供するオープンワールド宇宙 MMO 「Dual Universe」において、当社のポストエフェクトミドルウェア『YEBIS（エビス）』が採用されたことをお知らせします。



Novaquark が手掛ける「Dual Universe」は、中性子星の衝突で地球が破壊されてから 1 万年後を舞台に、未知の銀河系で冷凍睡眠から目覚めた人々が社会を再建するという、一人称視点のサンドボックス MMORPG です。プレイヤーは宇宙空間で星間旅行や惑星の探索のほか、家や宇宙船、巨大な宇宙ステーションなどあらゆるものの構築が可能となっています。8 年にわたる開発を経て、このたび現地時間 9 月 27 日（日本時間 9 月 28 日）に正式ローンチされました。

Dual Universe の開発では、効果的なライティングとエフェクト表現、そして HDR での鮮やかなレンダリングにより、いかに壮大な宇宙空間のムードを演出できるかが重要でした。そのため、被写界深度やモーションブラー、グレア、レンズエフェクトなど、さまざまな光学表現をポストプロセスで可能にする『YEBIS』が採用され、Dual Universe のビジュアルグラフィックスを全面的に強化しています。

Novaquark より下記のコメントをいただいております。

HDR リマッピング、ブルーム効果、自動露出、カメラレンズ効果、トーンマッピングなど、本作でのコンポジットのほとんどで「YEBIS」を使用しました。レンダリングパイプラインに接続するのは非常に簡単で、ほとんどのユースケースで十分な柔軟性を備えていました。

Guillaume Gris

Chief Technology Officer, Novaquark

## ■ 「Dual Universe」 概要

タイトル名	Dual Universe
開発・提供元	Novaquark SAS
プラットフォーム	Steam® (Windows PC)
ジャンル	MMORPG
コピーライト	© 2022 Novaquark. All rights reserved.
公式サイト	<a href="https://www.dualuniverse.game/">https://www.dualuniverse.game/</a>

## ■ 『YEBIS』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。

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

## 対応プラットフォーム

Nintendo Switch™、PlayStation®4、PlayStation®5、PlayStation®VR、Xbox One、Xbox Series X|S、STADIA、Linux、Mac OS X、Windows、Android、iOS、その他組み込み環境

## API

DirectX 9/10/11/12、OpenGL (Core/Compatibility Profile)、OpenGL ES3、Vulkan、Metal (iOS)、その他プラットフォーム固有の描画 API

## ■ 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、お客様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

※ YEBIS 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。