

2011年5月10日

【報道関係各位】

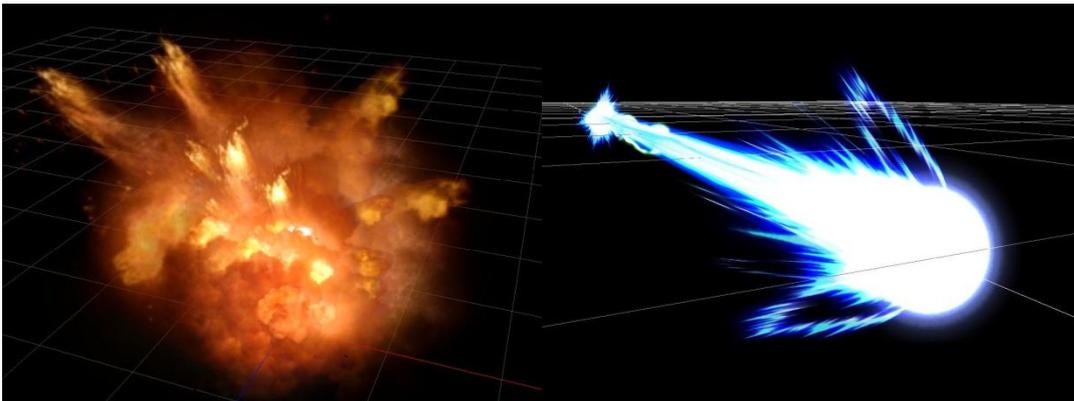
シリコンスタジオ株式会社

シリコンスタジオの『BISHAMON』、アーケードゲーム 『機動戦士ガンダム 戦場の絆 Rev.3』の開発に採用。 『BISHAMON』で3Dエフェクトを強化。

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（代表取締役社長 寺田健彦、本社 渋谷区恵比寿）は、当社の子会社であるマッチロック株式会社（代表取締役 藤本文彦、本社 渋谷区恵比寿）開発のエフェクトツール&ミドルウェア『BISHAMON』が、株式会社バンダイナムコゲームスからリリースされる予定のアーケードゲーム『機動戦士ガンダム 戦場の絆 Rev.3』の開発に採用されたことを発表致します。

エフェクトツール&ミドルウェア『BISHAMON』は、爆発や閃光、立ち上る黒煙や煙幕といった3Dエフェクトのクオリティ強化と開発効率の向上を目的として採用されました。『BISHAMON』によって生み出される迫力ある3Dエフェクトは、『機動戦士ガンダム 戦場の絆 Rev.3』の特徴である戦場の圧倒的な臨場感を高めることに貢献しています。

■ 『BISHAMON』による3Dエフェクトの例

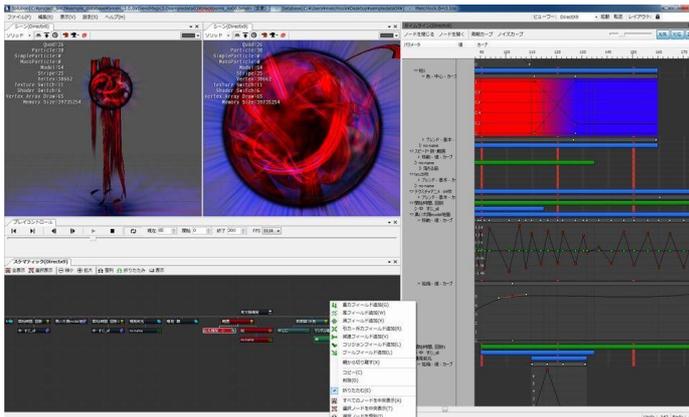


■ 『BISHAMON』について

『BISHAMON』は、3D空間上に爆発や閃光などのエフェクト制作できるエフェクトツール&ミドルウェアです。『BISHAMON』で制作できる3Dエフェクトは、爆発、砂埃、火花、水しぶきなどはもちろん、雲やオーロラなどのアニメーションする背景の一部、ビームやオーラなどのアニメ的表現、UIのグラフィックなど多岐に渡ります。

また国産ミドルウェアである『BISHAMON』には、直感的に扱える日本語インターフェースが用意されています。プログラミング技術を持たないデザイナーでも複雑な制御の3Dエフェクトを簡単に制作でき、立体視出力でのプレビュー、ソフトパーティクル、法線マッピングなどの高度な技術や、最先端技術であるGPUパーティクルも容易に扱えます。

<『BISHAMON』の日本語インターフェース>



<対応プラットフォーム>

アーケードゲーム、ニンテンドー3DS、PlayStation 3、PSP、XBOX 360、iPhone/iPad、Windows など

<詳細情報（マッチロック株式会社 Web サイト）>

<http://www.matchlock.co.jp/products/>

■ 『BISHAMON』が採用された『機動戦士ガンダム 戦場の絆 Rev.3』について

公式サイト：<http://www.gundam-kizuna.jp/>

販売・開発元：株式会社バンダイナムコゲームス

ジャンル：アクション

■ 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

※ BISHAMON はマッチロック株式会社の登録商標です。

※ 記載されている企業名および商品名は、各社の商標または登録商標です。