

2012年4月13日

【報道関係各位】

シリコンスタジオ株式会社

エフェクトツール『BISHAMON』、 バンダイナムコゲームスの『ヒーローズファンタジア』に採用 “究極の必殺技演出”を『BISHAMON』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）は、当社子会社のマッチロック株式会社（本社：渋谷区恵比寿、代表取締役：藤本文彦）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（本社：東京都品川区、代表取締役社長：石川 祝男）のPSP®（PlayStation®Portable）向けゲームソフト『ヒーローズファンタジア』（開発元：株式会社ウィッチクラブ）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、人気アニメ 10 作品から魅力的なキャラクターが多数集結したのクロスオーバーRPG『ヒーローズファンタジア』の特徴である「アニメ表現を極限まで用いた、究極の必殺技演出」を表現するエフェクトの開発に採用されました。『BISHAMON』によって作られた数々のエフェクトは、攻撃時のヒットエフェクトやオーラ表現、魔法の光や火球などに幅広く使われております。

■ 『BISHAMON』によるエフェクトの例



BISHAMON で制作されたヒットエフェクト



BISHAMON で制作された技・魔法のエフェクト

■ エフェクトツール&ミドルウェア『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。

・対応プラットフォーム

PlayStation®3、PSP® (PlayStation®Portable)、Wii®、ニンテンドー3DS™、XBOX360®、Windows®、iPhone/iPad、Andoroid、Linux、アーケードゲームシステムなど

マッチロック株式会社 Web サイト : <http://www.matchlock.co.jp/>

■ 『BISHAMON』が採用された『ヒーローズファンタジア』について

公式サイト : <http://heroes-p.channel.or.jp/>

プラットフォーム : PSP® (PlayStation®Portable)

発売元 : 株式会社バンダイナムコゲームス

開発元 : 株式会社ウィッチクラフト

発売日 : 2012年1月19日

コピーライト : 下記に記載

©秋田禎信・草河遊也/角川書店・TBS

©神坂一・あらいずみりい/富士見書房/スレイヤーズR製作委員会

©サンライズ

©BONES・岡村天斎/DTB製作委員会・MBS

©BONES・岡村天斎/DTBG製作委員会・MBS

©水野良・横田守／魔法戦士リウイ製作委員会

©吉崎観音／角川書店・サンライズ・テレビ東京・NAS・BV

©2001,2002 スタジオオルフェ／アニプレックス

©2005 Production I.G・Aniplex・MBS・HAKUHODO

©2012 NBGI

※BISHAMON は、マッチロック株式会社の登録商標です。

※Android は、Google Inc.の商標または登録商標です。

※iPhone、iPad は、米国および他の国々で登録された Apple Inc.の商標です。

※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。

■ 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