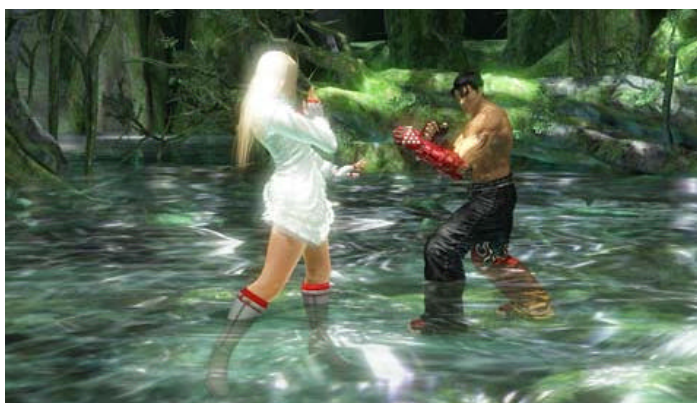


報道関係者各位

2007年9月20日
プロメテック・ソフトウェア株式会社
株式会社バンダイナムコゲームス

～世界初、大学の流体計算技術をゲームに応用～
**プロメテックとバンダイナムコゲームスが
流体シミュレーションエンジンをゲームに実用化**

プロメテック・ソフトウェア株式会社(本社:東京都文京区、代表取締役社長:藤澤智光、以下「プロメテック」と)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)は、今冬にバンダイナムコゲームスより発売予定のアーケード用格闘ゲーム「鉄拳6」向けに、ゲーム上でキャラクターの動きに合わせてリアルタイムで水面が変化する流体シミュレーションエンジンを共同で実用化しました。



「鉄拳6」ゲーム画面

流体シミュレーションエンジンの実用化に向けて、プロメテックでは自社のシミュレーションエンジンを製造業などでの研究開発以外の分野に広げることがを、またバンダイナムコゲームスは異業種の専門技術を取り入れ、よりリアルで高画質のゲーム映像を実現することを目的に、2005年8月より共同で開発を進めてまいりました。

プロメテックが開発する流体シミュレーションエンジンは、東京大学で考案された流体力学の計算技術を基に、水面に加わる衝撃から水面の動きを忠実に再現することができることから、主に台風や津波といった災害時の環境シミュレーションとして大学や製造業などでの研究開発の場面で使われています。ゲームに導入するに当たり、プログラムの大幅な圧縮や、キャラクターの動きや技のインパクトに合わせてリアルタイムに水面や水しぶきが上がるなどゲーム内容に即したカスタマイズを行いました。

この流体シミュレーションエンジンは、「鉄拳6」のゲーム内で池や湿地で戦うステージに採用するほか、今後バンダイナムコゲームスが発売するゲームタイトルにも検討していきます。

今後もプロメテックとバンダイナムコゲームスは相互に協力し、「水」以外にも多彩な自然環境のシミュレーション技術のゲームへの導入や、より汎用性の高い、高品質なゲームエンジンの実現を目指してまいります。

参考資料

【プロメテック・ソフトウェア株式会社】

プロメテックは、シミュレーションとCGの融合技術の事業化を目指して、東京大学生産技術研究所の研究員であった藤澤智光と同大学大学院工学系研究科の越塚誠一教授が2004年10月に設立した大学発ベンチャーです。設立母体である東京大学ほか諸大学との密接な産学連携体制を有し、常に最新の大学の研究成果を取り入れて、産業界に製品やソリューションとして提供しています。事業内容は、防災・製造業向けのCAE解析技術の提供や、映像制作・ゲーム制作向けのミドルウェアの提供などです。大学の研究者のほか、(株)東京大学エッジキャピタル、三菱UFJキャピタル(株)、エヌ・アイ・エフSMBCベンチャーズ(株)などが出資しています。

【株式会社バンダイナムコゲームス】

バンダイナムコゲームスは、2006年3月、バンダイナムコグループの再編において株式会社ナムコと株式会社バンダイのゲームコンテンツ事業を統合して誕生しました。業務用アミューズメント機器や家庭用ゲームソフトの開発・生産・販売から、モバイルコンテンツの企画開発販売に至るまで幅広く手がけています。人々が喜び・楽しみ・満足するゲームを常に提供し続ける世界一のエクセレントゲームメーカーを目指して、あくなきチャレンジを続けてまいります。

【アーケード版「鉄拳6」】

今冬に発売を予定している「鉄拳」シリーズの最新作です。「鉄拳」シリーズはナムコの最先端技術を集結して制作する人気の格闘ゲームで、1994年12月にアーケード用ゲームとして発売以来、家庭用への移植や北米・欧州・アジアで販売されるなどワールドワイドな人気を博しており、これまでにアーケード用で約15万、家庭用ソフトシリーズで2,500万本のセールスを記録しています。(全世界シリーズ累計販売数 2007年9月現在)

以上