

ポケモン × 鉄拳

『ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT』

2015年 アーケードで稼働開始！

バトル
大人のポケモンの闘いが、始まる。

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:大下聡)は、株式会社ポケモン(本社:東京都港区、代表取締役社長:石原恒和)と協力し、ポケモンアクションバトルゲーム『ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT』を、アーケード用ビデオゲームとして開発をしていることを発表いたします。

本プロジェクトは、株式会社ポケモンの『ポケットモンスター』の可能性をさらに広げていきたいという思いと、株式会社バンダイナムコゲームスの『鉄拳』『ソウルキャリバー』シリーズで培われた3Dアクションゲームの知見を共鳴させ、「誰も見たことのない『ポケットモンスター』のゲームを世に送り出す」ことを目的として、実現しました。

『ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT』では、これまでにないリアルに描かれたポケモン達が、プレイヤーの思いのままに生き生きと動いて技を繰り出す、全く新しいポケモンのバトルを体験することができます。子供だけでなく、大人になった20代のポケモンファンにも楽しんでいただける、本格的なやりごたえのあるゲームに仕上がっております。

『ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT』は2015年、アーケードにて稼働開始を予定しております。(アーケードゲーム発売元:株式会社バンダイナムコゲームス)



【スクリーンショット】



【製品概要】

| | | | |
|-------|---|-------|--------------|
| 製品名 | ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT | ハード | アーケード用ビデオゲーム |
| ジャンル | ポケモンアクションバトル | 稼働開始日 | 2015年 予定 |
| 著作権表記 | (C)Pokémon. (C)Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. (C)BANDAI NAMCO Games Inc. | | |

※プレスリリースの情報は、発表日現在のものです。発表後予告なしに内容が変更されることがあります。あらかじめご了承ください。
 ※記載されている会社名・製品名は、各社の商標または登録商標です。
 ※ポケットモンスター・ポケモン・Pokémon・ポッ拳 は任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの登録商標です。
 POKKÉN TOURNAMENT は任天堂・クリーチャーズ・ゲームフリークの商標です。
 ※「POKKÉN」の単独使用はお控えください。
 ※著作権表記中の(C)は○の中にC の表記をしていただきますようお願い致します。

株式会社ポケモン 石原 恒和 コメント



ポケモンはこれまで様々なタイプのゲームに挑戦してきましたが、このゲームはまだ誰も体験したことのない、新しいポケモンゲームです。

自分が思ったことに対して、ダイレクトに、完璧に反応して動くポケモン達。3D のアクションゲームを突き詰めて来られたバンダイナムコゲームスさんとタッグを組むことにより、それが実現できました。ポケモンファンなら誰もが触ってみたいくなる、圧倒的に新鮮な体験となるはずです。

格闘ゲームや対戦アクションゲームをやったことのない方でも、触るだけで「すごい！」と感動することができる。そんなゲームを目指しています。

石原 恒和（いしはら つねかず）

株式会社ポケモン代表取締役社長。

これまでポケモンソフト全作品をプロデュースし、カードゲーム、アニメ、映画などあらゆるポケモンコンテンツを手掛けている。

株式会社バンダイナムコゲームス 原田 勝弘 コメント



『鉄拳』は、プレイヤーがキャラクターを極限まで自在に扱いながら駆け引きができるよう設計されており、現在の弊社キャラクターアクション・アニメーションシステムの礎を築いたタイトルでもあります。キャラクターを動かす際のプレイヤーとの一体感、技を当てた時の壮快さ、喰らった時の痛み。そういったゲームとしてのフィーリングを突き詰める中で培われてきた、「鉄拳イズム」ともいべきノウハウが、本作のポケモンアクションにも生かされています。

「対戦格闘ゲーム」というジャンルは、ある種先鋭化された、コアな遊びというイメージを持つ方も多いかと思いますが、元来このジャンルは幅広い層に親しまれてきたジャンルです。

特に今回の『ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT』は、「対戦格闘」というよりは「対戦アクション」ゲームとして、アクションゲーム・対戦ゲームの原点に立ち返り、「幅広い層に遊んでもらえるゲーム」として開発しています。

「ポケモンだからやってみようかな」というような気軽さで遊ぶことができる。そして非常に新鮮な体験ができる。そんな遊び方ができることを、とても大事にしています。

ポケモンの新しい体験に、ぜひご期待ください。

原田 勝弘（はらだ かつひろ）

株式会社バンダイナムコゲームス。

『鉄拳』シリーズなどのアクションゲームの企画・ゲームシステムやアニメーション制御スクリプトの構築などの開発業務から営業・広報的な役割まであらゆる役割を全てこなし、世界中の多くのファンを持つゲームディレクター兼チーフプロデューサー。

株式会社バンダイナムコスタジオ 星野 正昭 コメント



実は、自分は社内でもポケモンの事ならば右に出るものはいない第一人者と自負していました。今回のプロジェクトの話聞いた時には、自分が一番の適任者と思いましたが、とうとう自分がこれを作る時が来たか、と感じました。

『ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT』では 60fps でのスムーズでダイナミックなアクションはもちろんのこと、グラフィックには特に力を入れて、「実際の世界にポケモンがいたらどんな感じだろうか？」ということ突き詰めて考え、ポケモンの毛や筋肉、そしてポケモン達が暮らす世界の風景まで、想像を膨らませながら制作しています。

全てのポケモンファンが楽しんで、やればやるほど奥が深い、そんなゲームにしていきます。最高のスタッフによる最先端の技術で描かれた、今まで見たことがない新しいポケモンの世界に是非ご期待下さい。

星野 正昭（ほしの まさあき）

株式会社バンダイナムコスタジオ。

『ソウルキャリアー』シリーズのメインプログラマーを務め、現在はシリーズプロデューサー。

ポケモンゲームもポケモンカードゲームも造詣が深い、社内屈指のポケモンファン。