

報道関係者各位

武器格闘の最高峰 『ソウル』シリーズ最新作がいよいよ登場
PS2 用剣劇アクションゲーム 『ソウルキャリバー 』を発売

株式会社 ナムコ

社 長：石村 繁一

本 社：東京都大田区矢口 2-1-21

資 本 金：27,369,117,031円

エンターテインメント企業の株式会社ナムコは、プレイステーション2用アクションゲーム『ソウルキャリバー 』を2005年11月23日(水)に発売します。豪快な技と爽快なアクションにより全世界で圧倒的な人気を誇る剣劇アクション『ソウル』シリーズ。その最新作となる今作では、プレイヤー次第で多様な遊び方ができるようキャラクターごとに物語を追う“ストーリー”モードをはじめ、職業・性別・パーツとカラーのカスタマイズによる天文学的数字の組み合わせから自分だけのキャラクターが作成できる“キャラクタークリエーション”モード、格闘スタイルのアクションとリアルタイムシミュレーションを融合させた“ロストクロニクルズ”モードなど、革新的なモードを多数収録しました。

また、映像にも一層磨きをかけ“THX ゲーム認証”を取得。さらに進化した『ソウル』シリーズにご期待ください。



パッケージ



「ストーリー」モード

【特徴】

遊び応えのある多彩なモード

“ストーリー”モード

シリーズを通して語り継がれている邪剣“ソウルエッジ”と霊剣“ソウルキャリバー”。キャラクターごとに、この2本の剣を巡る壮絶な物語が展開します。宿命のライバル対決やイベントシーンも盛り込まれ、さらにシーン中のコントロール操作が後の戦闘に影響を及ぼすといったインタラクティブ性も追加されました。

“キャラクタークリエーション”モード

髪型、目、服、アクセサリ、防具、武器など20カ所以上をカスタマイズし、“バトルアリーナ”モードや“ワールドコンペティション”などで使用するオリジナルの格闘キャラクターを作成することができます。パーツは、他のゲームモードで一定条件をクリアすると増えるほか、ゲーム中のファイトマネーを使いショップで購入することもできます。パーツを組み合わせ、ナムコのゲームキャラクターや実在する人物に似せて作るなどの楽しみ方もできます。



「キャラクタークリエーション」モード

“ロストクロニクルズ”モード

『ソウル』シリーズの格闘アクションとリアルタイムシミュレーションが融合した戦略性の高いモードです。“ストーリー”モードの世界観を共有しながら、登場人物を一新し、もう1つの物語を誕生させました。マップ上にいる仲間のキャラクターを移動させ、敵とぶつくとバトル画面に切り替わります。各ステージには勝利条件があり、クリアすると物語が展開します。主人公は“キャラクタークリエーション”モードと同様にプレイヤーが作成することができるほか、バトルを進めるにつれレベルが上がります。

“バトルアリーナ”モード

ストーリーに関係なく格闘バトルが楽しめるモードで、CPU 相手にひたすら闘う“SIMPLE”と、特殊な条件で闘う“SITUATION”の2種類を用意しました。“SITUATION”では、攻撃するたびに敵が落とすコインを集めるものや、巨大な石像を相手に闘うなどの様々なシチュエーションを楽しむことができます。

その他のモード

CPU を相手に、擬似的に世界ツアーに参戦できる“ワールドコンペティション”モードや、キャラクターごとの技を覚えたり自分のテクニックを磨くなどの練習ができる“プラクティス”モード、キャラクターによる演武やイベントシーンのリプレイ、開発時の設定イラストなどが閲覧できる“ミュージアム”モードも収録しました。



オープニングムービー

ハイクオリティーの証 “THX ゲーム認証”を取得

『ソウル』シリーズの映像は、これまでも様々な賞を受賞するなど高い評価を頂いてきましたが、今作ではさらにクオリティーを高め、ゲーム開発行程に必要な音声 映像の編集などの品質基準 “THX ゲーム認証”を取得しました。

“THX ゲーム認証”とは、THX Ltd.が設けた音声 映像の編集など、ゲーム開発行程の品質保証に関する認証サービスおよびプログラムの総称です。詳細については THX Ltd.のホームページ www.thx.com (英文)をご覧ください。

【『ソウル』シリーズとは】

人の魂を喰らう邪剣“ソウルエッジ”と、それを破壊する目的で創られた霊剣“ソウルキャリバー”を巡り、様々なキャラクターが死闘を繰り広げるナムコの格闘ゲームシリーズ。家庭用としては1996年12月に第一弾、プレイステーション用『ソウルエッジ』を発売。壮大なストーリーと美しい映像、爽快なアクションにより瞬く間に人気広がりが、1999年8月には続編として、ドリームキャスト版『ソウルキャリバー』を発売しました。日本に留まらず海外においても高く評価され、2003年3月にはニンテンドーゲームキューブ・プレイステーション2・Xboxの家庭用ゲーム3機種向けに『ソウルキャリバー』を発売。3機種向けソフトのそれぞれに、他のゲームキャラクターをゲストキャラクターとして起用し話題となりました。

ナムコは、今後も各種のオリジナル・エンターテインメントコンテンツを開発し、新しい遊びの世界を提案します。

製品概要】

製品名	ソウルキャリバー	対象年齢 (CERO レーティング)	
発売日	2005年11月23日(水)		
対応機種	プレイステーション2		
ジャンル	剣劇対戦アクション		
価格	6,800円(税別)/7,140円(税込)		
販売目標数	30万本(国内)		
表記	(C) 1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.		

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、製品名は各社の登録商標または商標です。

著作権表記中の©は、の中に©の表記をして頂きますようお願いいたします。