

報道関係者各位



「ソウルキャリバー」がフィギュアに、「スポーン」がゲームに登場！！
ナムコ、トッド・マクファーレン氏とキャラクターライセンスにおける業務提携

株式会社ナムコ(本社:東京都/社長:高木九四郎、以下ナムコ)と Todd McFarlane Productions Inc.(本社:米アリゾナ州/CEO:Todd McFarlane、以下 TMP)は、キャラクターの相互利用に関する業務提携で合意しました。

ナムコはTMPより、コミックやフィギュアなどで世界的な人気を誇る『スポーン』の家庭用ゲームについての全世界におけるゲーム化権を取得し、2003年の北米を皮切りに順次発売します。この「スポーン(仮称)」は、「デッドトゥ ライツ」や「バックマンワールド2」の開発で実績のあるナムコ米国子会社のナムコ・ホームテック Inc.(本社:米国カリフォルニア州/取締役社長兼 COO:笠原信寛)が制作にあたります。近未来のニューヨークを舞台に『スポーン』が活躍するアクションアドベンチャーゲームで、5月に米ロサンゼルスで開催が予定されている E3 (Electronic Entertainment Expo 2003)での出展も決定しております。

また、TMP のグループ会社である玩具メーカーTMP International Inc.(本社:米アリゾナ州/CEO:Todd McFarlane、以下 TMPi)がナムコからライセンスを受け、人気武器格闘ゲーム『ソウル』シリーズ最新作「ソウルキャリバー」のアクションフィギュアを2003年夏、日本・北米をはじめワールドワイドで発売します。これはTMPi初の4インチサイズフィギュア(約10cm)で、本体・パッケージ共に小型化することにより、小規模のゲーム店や玩具店、またはレジ前などの狭いスペースでも陳列が可能です。現在7インチサイズが主流です。

今回のコラボレーションに先駆けて、今年3月に発売された家庭用ビデオゲーム「ソウルキャリバー」ではオリジナルキャラクター『ネクリッド』の原画をTMPが製作、また同ゲームのXbox版のみにゲストキャラクターとして『スポーン』が登場しています。

これら度重なるコラボレーションの背景には、ナムコの『ソウル』シリーズのクリエイターがマクファーレン氏の描くキャラクターのファンであったことと、マクファーレン氏が以前から『ソウル』シリーズの世界観や造形を高く評価していたという相互の関係があります。ナムコとTMPはお互いのクリエイター魂を刺激し合うことで質の高いコラボレーションを実現しました。

【「スポーン(仮称)」製品情報】



「スポーン」(仮称)ゲーム画面
写真は開発中のものであり、
実際の製品の仕様とは異なる
場合がございます。

製品名	スポーン(仮称)	ジャンル	アクションアドベンチャー
発売日	2003年未定	価格	未定
発売地域	北米 他の地域は調整中です。		
対応機種	プレイステーション2、ゲームキューブ、Xbox		
著作権表記	SpawnR, and its logo are registered trademarks of Todd McFarlane Productions, Inc., as are many of its characters and symbols. Comic Spawn c2003 Todd McFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved. Video Game Spawn is developed by Namco Limited under license from Todd McFarlane Productions, Inc. Video Game Spawn c2003 Namco Limited. All Rights Reserved.		
その他	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。		

【「ソウルキャリバー」アクションフィギュア製品情報】



フィギュア「ソウルキャリバー」
(仮称)画像(ネクリッド)
写真は開発中のものであり、
実際の製品の仕様とは異なる
場合がございます。

McFARLANE TOYS
IT'S AN ATTITUDE



製品名	ウルトラアクションフィギュア 「ソウルキャリバー」(仮称)	製造元	TMP International Inc. (マクファーレントイズ)
キャラクター (第一弾)	ナイトメア、アイヴィー、アスタロス、 ヴォルド、ネクリッド	サイズ (本体)	約4インチ(約10cm)
発売日	2003年夏	価格	未定
発売地域	日本、北米、欧州、アジアなど		
著作権表記	"SOULCALIBUR"RII&c NAMCO LTD. "Necrid":Character c2003 NAMCO LTD. /Illustration c2003 TMP,Inc.		

【「ソウルキャリバー」世取山宏秋プロデューサーのコメント】



私は「ソウルキャリバー」を開発する上で、ゲームの面白さの追求だけでなく、ストーリー設定やキャラクターデザインについても、特別なこだわりを持っておりました。一瞬の命の輝きにすべてを賭ける16世紀の戦士達をどのように表現するか…それを決める仕事はとても難しく且つ最もエキサイティングなものでした。

そんな中、マクファーレン氏とのコラボレーションの機会をいただけたことは、作品としてのレベルを高める大きなきっかけであったと思います。

オリジナルキャラクター「ネクリッド」をマクファーレン氏によってデザインして頂き、3機種全てに登場させることができました。世界で最も偉大なクリエイターとの共同作業によって1つの新しいキャラクターを創り出させたことを、同じクリエイターとしてとても誇りに感じています。

また、Xbox版の「ソウルキャリバー」には、マクファーレン氏の代表作「スポン」をお迎えすることができました。原点であるコミックのイメージを大切にしながら、CGモデル、モーション、サウンド、操作性などナムコの最高技術を駆使して再現した「スポン」に大いに自信を持っております。

さらにアクションフィギュアを発売していただくことに決まり、「ソウルキャリバー」のキャラクター達が世界最高峰のクオリティで立体化されることを非常に嬉しく思っております。これにより「ソウルキャリバー」の世界が更に広がるものと確信しております。

今回、「ソウルキャリバー」を通してマクファーレン氏との極めて有機的なコラボレーションが実現できた事をとても光栄に思っています。そして、米国で開発中というビデオゲーム「スポン」がどんなに素晴らしいものになるか今から楽しみで仕方ありません。

【TMP CEO トッド・マクファーレン氏のコメント】



ビデオゲームの制作には以前から興味を持ち続けていました。ゲームというものは二次元の世界に新たな息を吹き込みます。1つのアイデアを作り上げる仕事をしているクリエイターとして、私の目標は、見て楽しく遊んで楽しい、強力な魅力を持つキャラクターを創り出すことだと思っています。

ゲ・ム業界のトップブランドであるナムコから、「ソウルキャリバー」に登場する新しいキャラクターのイラストを製作して欲しい、そして私のキャラクター「スポン」を「ソウルキャリバー」に使わせて欲しいと声をかけられた時、これは絶好のチャンスだと感じました。ゲームの開発力においてナムコに並ぶものはいないと思っています。ゲーム技術の最先端にある会社と一緒に仕事ができるとは大変喜ばしいことです。

「ソウルキャリバー」を築き上げたナムコの功績はすばらしく、その中で役割を果たせたことは私の誇りであり、そのような機会を与えられたことに感謝しています。そして、現在米国で開発中の家庭用ゲーム「スポン」においてもナムコの力を最大限に発揮していただけるものと期待しております。

これから一緒にエキサイティングな仕事ができることを楽しみにしています。

【『ソウル』シリーズとは】

1996年に『ソウルエッジ』、1999年『ソウルキャリバー』と発売後、武器格闘ゲームという新しいジャンルを確立し、全世界で好評を博しているナムコのゲームシリーズ。今年3月には、4年の沈黙を破って最新作『ソウルキャリバー』を発売し、ナムコ初の3プラットフォーム同時発売としても注目を集めている。また、ナムコの技術の粋を結集して作りこまれたビジュアルの美しさ、キャラクターのモーションはさらに進化を遂げ、内容も単なる業務用からの移植ではなく、プラットフォームごとに異なるゲストキャラクター、家庭用オリジナルキャラクター、多彩なモードの数々と、家庭用ならではの仕様がふんだんに盛り込まれている。

『ソウル』シリーズは、緻密なストーリー設定やキャラクターのデザインが業界内外問わず世界的に評価されており、映像の分野においても、1997年には米国計算機学会が主催するCGの祭典「SIGGRAPH(シーグラフ)」で海外版『ソウルエッジ』のオープニングムービーが入賞、翌年1998年には財団法人マルチメディア振興協会主催の「マルチメディアグランプリ」CG部門にてエンターテインメント賞を受賞、「文化庁メディア芸術祭」のデジタルアート ノンインタラクティブ部門の大賞受賞など芸術面からも高く評価されており、『ソウルキャリバー』においても期待がかかっている。

【「スポーン」とは】

1992年、米大手コミック出版社から独立したマクファーレン氏が数人の仲間達と設立し、現在米国第三位のコミック出版社であるイメージコミック社により刊行されているコミックタイトル。ダークヒーローである「スポーン」が人間の中に存在する二面性・善と悪のあり方を問い苦悩するという、これまでのアメリカンコミックの枠を越えた深い大人向けのストーリーがたちまち人気となり、創刊号だけで170万部が出版。その後毎月1話のペースで刊行され(現在125話)、次々とファンを獲得。今では多くの言語に翻訳され世界30カ国の人々に読まれており、累計で1億5千万部突破という驚異的な記録を打ち立てている。

さらに、このキャラクターを玩具として完璧に再現したいと熱望したマクファーレン氏は、1994年自ら玩具ブランド「マクファーレントイズ」を設立し、「スポーン」のフィギュアを販売開始。これまでの玩具にはない繊細さと正確さが大人気となり、世界的なフィギュアブームの火付け役になった。これまで「マクファーレントイズ」製品として5千万個以上のフィギュアが売られており、2003年には3種の「スポーン」新シリーズを含む30のアクションフィギュアがリリースされる予定である。

また映像の分野においても、「スポーン」は1997年から2000年にかけて米ケーブルテレビ向けにテレビアニメシリーズとして放映されエミー賞を受賞、1997年には実写版のハリウッド映画にもなった。現在映画の続編の制作が進んでおり、来年にはアニメの新シリーズの制作も開始される予定である。

マクファーレントイズ・・・マクファーレントイズはアメリカのトップアクションフィギュアブランドであり、オリジナルキャラクターであるスポーン以外にも、ライセンスの取得によりありとあらゆるもののフィギュア化を実現してきている。映画作品のキャラクターはもちろんのこと(マトリクス・トリロジー、ターミネーター3、アキラ、他多数)、フットボール、バスケットボール、ベースボールなどオフィシャルリーグとのライセンス契約に基づき実在する選手のフィギュア、またロックミュージシャンやゲームキャラクター等のフィギュアなど幅広く世に送り出している。

以上