

2005年5月13日

報道関係者各位

マイクロソフトの次世代ゲーム機 Xbox360 参入タイトル第一弾 Xbox360 向けアクションアドベンチャーゲーム「フレームシティ」を発表

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、2005年冬にマイクロソフト社から発売される次世代ゲーム機 Xbox360 向けのゲームソフト開発に参入します。第一弾は、アクションアドベンチャーゲーム「フレームシティ」(日本語名)／「FRAME CITY KILLER」(米州・欧州名)で、米州を中心に日本、欧州とワールドワイドで展開します。Xbox360の優れた演算・描画処理能力が、国際色あふれる世界表現と自由度の高いゲーム性を可能にしました。また、開発においては、Epic Games社の最新ゲームエンジン Unreal® Engine 3を日本で初めて採用しました。最先端のテクノロジーと、ナムコ開発陣の総力により、発売までにさらなる完成度を高めます。

【「フレームシティ」／「FRAME CITY KILLER」とは】

プレイヤーは特殊工作員“クロウ”として、街の至る所に映像の光が溢れる架空都市“フレームシティ”に潜入し、映像を使った大量殺人を目論む闇のテロリストを阻止するために戦います。流れるようにたくさんの敵を倒す新感覚の格闘アクションをはじめ、様々な銃器を駆使する銃撃戦、スピード感あふれる迫力のカーチェイスなど爽快アクションのほか、プレイヤー自身がターゲットの倒し方を決めることができる自由度の高いゲーム性と、ハードボイルドかつドラマティックなストーリーも魅力です。



ゲーム画面(開発中のものです)

【Unreal® Engine 3とは】

充実したツールセットを誇るゲームエンジンの最新版で、高精度の物理シミュレーション技術や、3D描画時に陰影処理で美しいグラフィックを生み出すシェーダー機能への対応などで、現在ゲーム業界において世界的に注目を集めています。

Epic Games 社会長 Tim Sweeney 氏のコメント:

「ナムコはビデオゲーム産業の歴史上、いくつもの偉大なゲームシリーズを作ってきました。我々は、彼ら(クリエイター)が Unreal® Engine 3を使用すること大変興奮しています。世界中のゲーマーも、我々の技術を使って彼ら(クリエイター)が作るゲームを見たら、興奮するでしょう」

今後もナムコでは、Xbox360に向けてオリジナル・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	フレームシティ(日本版)／FRAME CITY KILLER(米州・欧州版)	対応機種	Xbox360
発売日	2005年冬	ジャンル	アクションアドベンチャー
価格	未定	対象年齢	未定
販売地区	米州、日本、欧州	販売目標数	100万本
著作権表記	(C) 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。

※著作権表記中の(C)は、○の中にCの表記をして頂きますようお願いいたします。

※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。

以上