

報道関係者各位

「塊魂」シリーズ 2年連続でグッドデザイン賞を受賞 ～2005年度はプレイステーション2用アクションゲーム「みんな大好き塊魂」で～

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が発売したプレイステーション2(以下PS2)用ソフト「みんな大好き塊魂」が、2005年度グッドデザイン賞(Gマーク) (主催:財団法人日本産業デザイン振興会)を受賞しました。前作の「塊魂」に引き続き2作連続の受賞になります。今回の受賞は、前作を上回る作品として、美しさ、独創性、魅力の3点について高い評価をいただきました。なお、前作の「塊魂」は、ゲームソフトとして史上初のグッドデザイン賞を受賞しています。

■PS2用ソフト『みんな大好き塊魂』概要

雪玉を転がして大きくする要領で、「塊」を転がして、地球上にあるさまざまなモノをくっつけ、巻き込み、どんどん大きくしていくアクションゲーム『塊魂』シリーズの2作目です。“国境も年齢も性別も越えて、誰もがすぐに楽しめる”をコンセプトに、前作から、操作性・ゲーム性を変えることなく、プレイヤーがより一層楽しめるモードやステージなどの仕様を充実させました。また、個性派アーティストとのコラボレーションによるBGMも話題を呼んでいます。

なお、2005年12月22日には最新作として、プレイステーション・ポータブル用「僕の私の塊魂」を発売する予定です。

製品名	みんな大好き塊魂	対象年齢 (CERO レーティング)	
発売日	2005年7月7日(木)		
対応機種	プレイステーション2		
ジャンル	アクション		
価格	4,980円(税別) / 5,229円(税込)		
表記	©2003 2005 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.		



パッケージ

■審査員評価

1作目以上に、グラフィックの調和のとれた色や嫌味のないキャラクターデザイン、選択できるBGMもクオリティが高く、大変好感が持てるゲームに仕上がっている。格闘技系のゲームが多く存在するゲームの世界の中にあって、ほのぼのとした楽しさを守っている点も特に評価したい。

■受賞コメント[株式会社ナムコ CTカンパニー プロデューサー 原 敏也]

前作に引き続き受賞することができ、大変嬉しく思っています。「みんな大好き塊魂」は、誰もが楽しく遊べるように、操作性・ゲームシステムはシンプルに、デザインは愉快地に仕上げました。今後も、“みんな”に好かれるようなゲームを開発していきたいと思えます。

●グッドデザイン賞についてはこちらをご覧ください。公式サイト <http://www.g-mark.org/winners/>

※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(C)は、○の中にCの表記をして頂けますようお願いいたします。

以上