

ナムコ伝 15 鉄拳

業務用ビデオゲーム

1994年発売

3D 対戦格闘ゲームを代表するシリーズの第1弾。プレイステーション(以下 PS)への移植を前提として、SYSTEM11(PS 互換基板)を使用して開発された。個性あふれる「濃い」キャラクター達、4つのボタンをキャラクターの左右手足に対応させた操作系、壮快感あふれる10連コンボなど、シリーズの主要な要素はここで出来上がっていた。PSへの移植の際にCGデモムービー等が追加され、「家庭用での追加仕様」がシリーズのお約束となる。現在、業務用『鉄拳5 DARK RESURRECTION』が好評稼動中。

鉄拳、買わなきゃ鉄拳

この年末商戦、最強のソフト!!

PCBにて発売

究極の3D対戦格闘ゲーム!!

近日登場!!

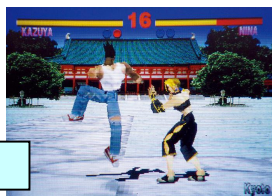


仕様
●5万回レバー×4ボタン
●デジタルパネル

遊ぶにプレイする
遊びの株式会社 ナムコ

業務用『鉄拳』のパフレット

業務用『鉄拳』の画面



プレイステーション用『鉄拳』のパフレット

シリーズ最新作 業務用『鉄拳5 DARK RESURRECTION』の画面



初代鉄拳のインパクトを越える作品はそうそうお目にかかれぬ。濃すぎるキャラ、どこまでも続くステージ、直感的に出せる技の数々、カウンターで全体力の半分以上を余裕で持っていき崩拳(笑)とどれもが印象に残っています。

PS版でもこの勢いは止まらず、本編はもちろん、ロード中のゲームや各キャラのエンディングムービーで楽しませてくれました。ナムコが「ほぼ完全移植+ な完成度に仕上げてるメーカー」として認知されるようになったのもこの頃からではないでしょうか。(新潟県 mappiさん)

はい、良くも悪くもインパクト強かったですねえ...(初代)鉄拳。しかしあの作品がなかったら今の鉄拳の世界が確立していなかったのも、あの毒気(?)が良かったのかも知れません。

PS版では開発チーム一丸となって「自分たちが帰りたいゲーム」を目指して作りました。一切の妥協がなく大変でしたが、結果的に今のシリーズに繋がるサービス精神旺盛なパッケージにできたのではないかと思います。(木元 昌洋)

ポリゴンをメインで使ったゲームが少なかった中かなりインパクトのある作品でした。特に学校の友達の間で話題だったのがマーシャル・ロウの「03」ジャージでした。最近のシリーズでは見る事ができなくなり残念ですが、当時はジャージを見るたびに「03」「03」と皆で喜んでいました。真剣に黄色ジャージを買おうかと思ったことも…。専門学校でCGを学んでいた僕にとってその後の3DCGのよい影響力になった作品でもあり、本当に懐かしい作品です。(大阪府 U-8さん)

マーシャル・ロウは黄色いジャージから生まれたキャラクターと言っても過言ではないかと…。当時の原色だらけのゲーム画面に眩しく映えて、開発中の徹夜明けには辛かったですね。

鉄拳3以降は濃い拳法家の雰囲気にしたくて若干落ち着いたコスチュームになってしまいましたが、黄色ジャージファンは開発チーム内にも多数潜伏していますので、いつか復活の可能性もあるかと思えます。

(木元 昌洋)

私の一番の思い出のゲームは鉄拳2です。スーパーでの買い物の通りがかりに見かけた鉄拳2に、息子が100円入れたのがきっかけで自分の方がハマってしまい、帰りがけに本屋さんでゲーム雑誌を立ち読みして、その足でプレイステーション+鉄拳を買って帰りました。ジョイスティックを1台しか買わなかったため、息子同士がケンカになってし

まって、翌日もう1台買いにいったすごく恥ずかしかったです。

攻略本にはボールが初心者向けと書いてあったので、それを信じてボールを練習。落葉と三宝龍だけ覚えてゲーセンに出向いて、鉄拳2のエンディングを見ました。ゲーセンでエンディングを見るのは初めてで本当に感激しました。私ってゲーマーに向いてるのかも勘違いして、さらにゲーセンでだいぶお金つかってしまったです。(神奈川県 正岡さん)

(初代)鉄拳がコアなファンに支えて頂いていたのに対して、鉄拳2では多くのプレイヤーの支持を得ることができ、「鉄拳」というタイトルが一般的になったことを身をもって体感できた製品でした。この製品でキャラクターやエンディングが爆発的に増え、作るのはだんだん大変に...(中略)。確かに当時のボールは強かったですね、落葉と三宝龍...(遠くを見る目に...)。(木元 昌洋)

なんと、鉄拳3が縁で結婚しました!

シャオユウでコスプレデビューした98年の東京ゲームショー。入場待機列で旦那と出会って鉄拳話で意気投合。「明日も会場で偶然会ったら、またヨロシク!」と約束して二日目。二人して真っ先にナムコブースに向かい鉄拳3の順番待ちですくさま再会してしまいました。

それがきっかけで付き合いようになり、ワンダーエッグで「シャオユウステージだ」と喜んでみたり、ナンジャタウンでテレビヴァンジェロにドキドキしたりしたのはいい思い出です。

そして結婚した現在も鉄拳5DRに二人して大ハマリ、ナンジャタウンの年越しイベントは何年も続く年中行事です(埼玉県 ゲよげよさん)

(かなり遅いとは思いますが...)ご結婚おめでとうございます。鉄拳3が縁でご結婚されたというお話は、対戦というコミュニケーション手段を提供している開発チームとしては開発興利に尽きる、という感じですが、私も鉄拳5DRもプレイして頂いているということで、これからも皆さんに楽しんで頂けて、できればお二人のように幸せになれるゲームを頑張ってお作っていきますので、応援してくださいね。(木元 昌洋)



木元 昌洋(きもとまさひろ)

1989年入社。『F/A』『ネビュラスレイ』のプロジェクトリーダー等を経て、『鉄拳』シリーズには初代『鉄拳』の企画から関わる。以来、シリーズ最新作まで、業務用/家庭用の総合的なディレクションを担当。『鉄拳』プロジェクトの中心人物のひとり。