

報道関係者各位

株式会社バンダイナムコエンターテインメント

3D 対戦格闘ゲーム『鉄拳』シリーズ 家庭用ゲームソフト世界累計販売本数 5,000 万本を突破！ ～「鉄拳 7」は 600 万本を突破 & 海外販売本数比率 95%以上～

株式会社バンダイナムコエンターテインメント(本社:東京都港区、代表取締役社長:宮河恭夫)が展開している家庭用ゲームソフト『鉄拳』シリーズの累計販売本数(※1)が 5,000 万本を突破いたしました。また、2017 年 6 月に発売した PlayStation_(R)4/Xbox One_(R)/STEAM_(R)「鉄拳 7」は累計販売本数 600 万本に達しています。2020 年秋には「鉄拳 7」のダウンロードコンテンツ「シーズンパス 4」の発売も予定しており、さらなる楽しさを提供してまいります。

■『鉄拳』シリーズとは？

『鉄拳』シリーズは、1994 年のアーケードゲームを皮切りに、現在までアーケードゲームおよび家庭用ゲームを中心に展開を行う 3D 対戦格闘ゲームシリーズです。格闘ゲームが持つ深い駆け引きはもちろんのこと、技が決まった時の“壮快”感や気持ちよさが、10 代後半から 40 代の男性を中心とした世界中の幅広い層のお客様に 25 年以上にわたって支持されています。また、2017 年 8 月には「最も長く続く 3D 対戦格闘ビデオゲームシリーズ(21 年 179 日)」、「最も長く続くビデオゲームの物語(20 年 99 日)」としてギネス世界記録_(R)に認定されたほか、長編フル CG 映画や、パチンコ・パチスロ機にも IP(知的財産)として幅広く展開しています。



シリーズ 5,000 万本 & 「鉄拳 7」600 万本突破記念イラスト

■『鉄拳』シリーズの e スポーツ展開と世界のコミュニティ醸成、活性化に向けた取り組み

本シリーズは、e スポーツ(※2)としての展開も積極的に行っています。2015 年からは賞金制の公式世界大会を開始したほか、2017 年からは家庭用ゲームソフト「鉄拳 7」を使用し、世界各地で大会を行う国際トーナメントシリーズ「鉄拳ワールドツアー」を開催(※3)。世界最大規模の格闘ゲームイベントでのタイトルとしてもたびたび採択されています。

また、世界のコミュニティ醸成、活性化にも力を入れています。国内では、2018 年 5 月より都内のゲーミングスペースで「鉄拳 7」の公式対戦会を定期的実施し、常時 100 人以上が集まりお客様同士が対戦を通じた交流を行っている(※4)ほか、海外では 2019 年に、各地で



鉄拳ワールドツアー 2019 の様子

のコミュニティ大会が公式世界大会の一部としての役割を果たせる仕組みを導入しています。この仕組みにより、世界各地で「鉄拳 7」の大会が盛んに開催されるようになり、『鉄拳』コミュニティがさらなる拡がりを見せています。これらの取り組みを中心に本シリーズで遊んでいただけるお客様が増えていき、このたび世界累計販売本数が 5,000 万本に至りました。

■95%以上の海外販売本数比率&600万本を突破した「鉄拳7」

2017年6月に発売したPlayStation4/Xbox One/STEAM「鉄拳7」は累計販売本数600万本に達しています。対応言語は12言語に上り(※5)、地域別の内訳は「日本:4%/日本を除くアジア:約6%/北中南米:約30%/欧州豪州:約60%」となっており、海外での販売が95%以上を占めています。

本作では、eスポーツタイトルとしてプレーされることを見据えて、プレイヤーだけでなく観戦者も意識した演出を実現しています。具体的には、体力が一定値以下の時に、特定のコマンドを入力して強力な技を繰り出し一撃で逆転が可能な要素「レイジアーツ」と、お互いの体力がぎりぎりの状態の中、あと一撃で勝敗が決するという瞬間に両者の攻防がスローモーションになる要素「スーパースロー」です。今までにない映画のような演出効果を取り入れ、プレイヤーだけでなく観戦者もともに興奮し、熱狂できる点がお客様より高い評価をいただいています。

本作は発売から3年以上が経った現在も販売本数を伸ばし続けており、2018年度と2019年度の販売本数を比較すると、2019年の方が多くなっています。これは、eスポーツによる観戦機会や、プレー動画配信を通じて新たに手に取ってくださる方が増えていることに加え、定期的なダウンロードコンテンツの展開や、無料での機能アップデートを積極的に行い、長期にわたり遊び続けていただくための多くの取り組みによるものと考えています。世界のプレイヤーの皆様がどのように遊んでいるかのデータ分析に加え、開発者自らが世界各地のコミュニティに足を運び、直接の対話を行うほか、SNSでの世界中の方とのコミュニケーションを通じ、楽しんでいただけるものを探求し続けています。



「鉄拳7」パッケージ



「鉄拳7」ゲーム画面
※シーズン4(画面は開発中のもの)

■格闘ゲーム市場全体の盛り上げを目的とする活動

2020年8月には当社が発案し音頭を取る形で、格闘ゲームの制作・販売を行う国内メーカー6社の担当者がオンライン上で一堂に会し、視聴者より事前に募集したトークテーマを中心とした生配信番組「日本格ゲーメーカー連合会」を実施するなど、格闘ゲーム市場全体の盛り上げを目的とした活動も積極的に行っています。

『鉄拳』シリーズは今後もさらなる成長を目指し、展開を続けてまいります。バンダイナムコエンターテインメントは世界中のお客様が笑顔でいられるような「アソビきれない毎日を。」の実現を目指しています。

権利表記: TEKKEN™7 & (C)BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

※1: ダウンロード版およびPCゲームプラットフォーム「STEAM」からのダウンロードを含む(2020年9月時点/家庭用ゲームソフトの展開開始は1995年)

※2: 「eスポーツ(esports)」とは、「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピュータゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。(一般社団法人日本eスポーツ連合公式HPより引用)

※3: 新型コロナウイルス感染症拡大防止の観点より、本年は大会を中止しています(2020年9月より「TEKKEN Online Challenge」を実施)

※4: 本対戦会の対象タイトルが格闘ゲームジャンルであることに加え、イベント名を「ファイティングチューズデー(毎週火曜にRed Bull Gaming Sphere Tokyoで開催)」と名付け、実施しています。ただし、新型コロナウイルス感染症拡大防止の観点より、現在本ゲーミングスペースは一時的に一般営業を取りやめています

※5: 日本語、英語、ブラジル・ポルトガル語、ニュートラル・スパニッシュ、フランス語、イタリア語、ドイツ語、スペイン語、ロシア語、繁体中文、韓国語、アラビア語

* 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。

* 「PlayStation」および「PS4」は、株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントの登録商標です。

* Xbox、Xbox Oneは、米国 Microsoft Corporation および、またはその関連会社の登録商標または商標です。

* STEAM および STEAM ロゴは、米国およびまたはその他の国の Valve Corporation の商標およびまたは登録商標です。

* ギネス世界記録^(R) はギネスワールドレコーズリミテッドの登録商標です。