

2012年2月17日

各位

株式会社セガ
株式会社 Ys Net
株式会社 epics

3D 格闘ゲームの金字塔「バーチャファイター」が
ソーシャルネットワークゲームとなって、Mobage よりサービス開始



株式会社セガ(本社:東京都大田区、代表取締役社長 COO:白井興胤^{おきたね}、以下セガ)、株式会社 Ys Net(本社:東京都大田区、代表取締役:鈴木裕、以下 Ys Net)株式会社 epics(本社:東京都新宿区、代表取締役:山元哲治、以下 epics)は、フィーチャーフォン向けのソーシャルネットワークゲーム「VirtuaFighter CoolChamp(バーチャファイター クールチャンプ)」のmobageプラットフォーム向けサービスを2月17日より開始することを決定いたしました。

本取り組みは、epics がゲームの開発及び配信、運営、Ys Net がゲームの開発監修、セガが全体監修を行う共同プロジェクトとなっています。

「VirtuaFighter CoolChamp(バーチャファイター クールチャンプ)」は、世界中にファンを持つ「バーチャファイター」シリーズを題材とし、魅力的なキャラクターの育成と、ライバルプレイヤーとの戦いが楽しめる「カードバトルゲーム」です。

プレイヤーの好みやスタイルに合わせて、好きなキャラクターを成長させることができ、「自分流の格闘家」をコレクションしていく事ができます。格闘ゲームに馴染みの薄いライトユーザーから、ゲーム大会に出場するようなコアユーザーまで、お楽しみいただけます。

シリーズの格闘家達が、ここに集結！



【アプリ概要】

- プラットフォーム Mobage
- 対応機種 docomo、SoftBank、au
FlashLite2.0 対応機
※一部機種で非対応
- サービス開始日 2012年2月17日
- 料金 無料（一部有料課金コンテンツ有）

※ゲームを遊ぶには「Mobage」への会員登録が必要です。



【「バーチャファイター」シリーズについて】

1993年12月にアーケードゲームとして発売した「バーチャファイター」は、2D視点を中心であったそれまでの対戦格闘ゲームに世界で初めて3Dポリゴンを使用し、人間のリアルな動きを表現し世界中のゲームファンに衝撃を与えるとともに、それ以降のゲーム制作の概念を大きく変える歴史的な作品となりました。

翌年に発売された『バーチャファイター 2』では、当時の最先端技術であるテクスチャマッピング（注①）をいち早く導入し、リアルで美しい映像を実現。1995年12月に発売された家庭用ゲーム機（セガサターン）版はその最先端技術をほぼ完璧に再現し、国内で150万本以上の販売本数を記録しました。また「鉄人」と呼ばれるカリスマプレイヤーが生まれるなど社会的なブームを巻き起こし、3D対戦格闘ゲームとして最高峰の位置付けを不動のものとなりました。

『バーチャファイター3』では、エスケープシステムを採用した奥行きのある攻防で3D対戦格闘ゲームの表現を進化させ、『バーチャファイター4』では、携帯電話との連動し、「VFNET」や「VF4キャラクターアクセスカード」など新機軸の要素を次々と投入してアーケードゲームの新時代を拓きました。

最新シリーズである『バーチャファイター 5』は、HDRI（注②）やセルフシャドウ（注③）などのCG技術を駆使した、自然でリアルな映像で闘いの臨場感を高めました。タッチパネルでコスチューム・リングネーム・自己PRなど様々な設定を行う「VFターミナル」、ゲームセンターで試合の実況やランキング番組など様々な情報を放映する「VF.TV」、アーケードで対戦後に保存した対戦データをPCでダウンロードし自宅などで閲覧することができる対戦動画作成サービスなど数々の画期的なシステムを導入し、進化したアーケード格闘ゲームの形を示しました。現在は、シリーズ最新バージョン『バーチャファイター5 ファイナルショーダウン』が稼動しており、プレイヤーからも厚い支持を受けております。

また『バーチャファイター』シリーズは、アートとエンターテインメントの分野で大きく貢献したことが評価され、アメリカ・スミソニアン協会の「1998 コンピューターワールド・スミソニアン・アワード」において、日本ゲーム業界初の「情報技術イノベーション常設研究コレクション」に認定されました。スミソニアン総合博物館の国立アメリカ歴史博物館（ワシントンD.C.）に「1998 イノベーション・コレクション」として関係映像と資料が保管されております。

※注①テクスチャマッピング…ポリゴンの面に模様を貼り付ける技術

※注②HDRI…High Dynamic Range Imageの略。通常の画像では記録できない明暗の情報を持った画像のことで、この画像を光源として環境光をリアルに表現する。

※注③セルフシャドウ…3Dモデル自身の影がそのモデル自身に投影される影のことで、より詳細にモデルの凹凸や光源の位置関係などをリアルに表現するCG技術。

【鈴木裕について】

1958年6月10日生まれ。1983年セガ入社。アーケードゲームとして『ハングオン』『スペースハリアー』『アウトラン』『アフターバーナー』『パワードリフト』『G-LOC』など、数々の歴史に残る大ヒット作品を生み出す。1992年には初の本格3DCG作品『バーチャレーシング』を発売。そして1993年には社会現象を巻き起こした大ヒット作『バーチャファイター』を発表。2003年にはAIAS主催サミットにて“Hall of Fame（荣誉賞）”、2011年にはGDCアワード「パイオニア賞」を受賞するなど、ゲーム業界を代表するクリエイターの一人。2008年11月株式会社Ys Netを設立。

【本件に関するお問い合わせ】

株式会社セガ CS マーケティング部 PR チーム TEL : 03-5736-7186

株式会社 Ys Net E-Mail : support@ysnet-inc.jp

株式会社 epics プロダクトデベロップメント部

Tel. 03-5229-8055 / info@epics-gogo.com