

2008年9月4日
株式会社エンターブレイン

誰でも簡単にオリジナルゲームが作成できる、ツクールシリーズの最新版

『アクションゲームツクール』 12月12日発売決定のお知らせ

株式会社エンターブレイン(社長:浜村 弘一、本社:東京都千代田区)は、Windows 向けオリジナルゲーム作成ソフト『アクションゲームツクール』を、12月12日に発売いたします。希望小売価格は10,290円(税込)です。

ツクールシリーズは、プログラムなどの専門知識がなくても、楽しみながら簡単にオリジナルゲームが作成できるゲームソフトで、海外ライセンス版を含め、これまでにシリーズ累計200万本を販売しています。

最新作となる『アクションゲームツクール』では、ジャンプアクション、アクションアドベンチャー、シューティングなど、アクション要素のある様々なタイプのゲームが作成可能です。豊富なサンプルデータをもとに、ゲームのジャンルや雰囲気、音楽、主人公のタイプなどをクリックして選択するだけで本格的なゲームが作れる「新規ゲーム作成ウィザード」機能搭載により、初心者でも手軽に作品を完成させることができます。もちろん、自作のグラフィックや音楽の取り込み、当たり判定やキャラクターアクションの細かい調整なども可能なので、こだわって作り込みたい上級ユーザーにも満足していただけるソフトです。また、ソフト発売後も、プラグインを追加することで作成できるゲームジャンルを増やすなど、機能の向上を予定しています。

本作では、シリーズ初の新機能として、完成したゲームをWindowsだけでなく、XNA Game Studio、FLASHといった複数のフォーマットでの書き出しに対応いたします。とくに、マイクロソフトが提供するXNA Game Studioに向けての書き出しに対応したことで、出来上がった作品を家庭用ゲーム機Xbox 360 上でも動かすことができるようになります※。これにより、マイクロソフトの「Xbox LIVE コミュニティ ゲーム」サービス(日本では2009年前半に開始予定)を経由して自作ゲームを配信できるようになるなど、より多くの人にプレイいただける機会を広げました。今後は、国内外のユーザーにも楽しんでいただけるよう、海外展開も予定しています。

一般ユーザーによる創作や投稿が注目されているなか、エンターブレインでは、ゲーム制作に関心を持つすべての人々に使いやすい開発ツールと発表の場を提供し、ゲーム分野における新しい才能の育成とコンテンツの発展に貢献してまいります。

※Xbox 360 での動作には、XNA クリエイターズ クラブへ入会する必要があります。

【製品情報】

タイトル	アクションゲームツクール
英語表記	Action Game Maker
発売元	株式会社エンターブレイン
著作権表記	©2008 ENTERBRAIN, INC./SmileBoom Co.Ltd.
発売予定日	2008 年 12 月 12 日
希望小売価格	10,290 円(税抜価格 9,800 円)
ジャンル	ゲームコンストラクション
対象年齢(CERO)	審査予定(全年齢)
動作環境	OS:Windows XP/Vista(64bit 版は動作保障外) CPU: インテル Pentium4 2.4GHz 相当(core2Duo 推奨) メモリ:512MB(768MB 以上推奨) ハードディスク:空き容量 300MB 以上

【主な特徴】

様々なタイプのアクションゲームが作成可能に

『アクションゲームツクール』では、スクロール型ジャンプアクションのような一般的なアクションゲームから、アクションアドベンチャー、シューティングまで、アクション要素のある様々なタイプのゲームが作成可能です。作成はわかりやすいツール操作なので、プログラムの知識は必要ありません。マップやキャラクター、音楽など自作の作品を取り込むことができ、動作の調整も自由に設定できるので、自分好みのオリジナルゲームが作れます。

「新規ゲーム作成ウィザード」でさらに簡単に

『アクションゲームツクール』は非常に自由度の高いツールです。そのため、どこから手をつければよいか迷ってしまう初心者の方には、「新規ゲーム作成ウィザード」機能がお勧めです。豊富なサンプルデータをもとに、ゲームのジャンル・ゲームの名前・画面の大きさ・ゲームの雰囲気・音楽・主人公のタイプと、6つの項目を選択するだけで、すぐにプレイ可能なゲームを完成させることができます。本機能でゲームの基本ベースを作成し、ツールでさらに編集を加え、よりオリジナル要素を盛り込むことも可能です。

複数のフォーマットへの書き出しに対応

Windows 向けツクールシリーズでは初となる、複数のフォーマット書き出しに対応いたします。出来上がったゲームは、Windows だけでなく、FLASH、XNA Game Studio でも書き出しが可能です。XNA Game Studio 書き出し対応により、マイクロソフトが提供を予定している「Xbox LIVE コミュニティー ゲーム」サービスを経由して家庭用ゲーム機 Xbox 360 でもオリジナルゲームが配信できるようになるなど、より多くのユーザーに自作ゲームを遊んでいただけます。(Xbox 360 で自作ゲームを動作させるには、XNA クリエイターズ クラブへの入会が必要です。)

【サンプル画面】 ※画像は開発中のものです

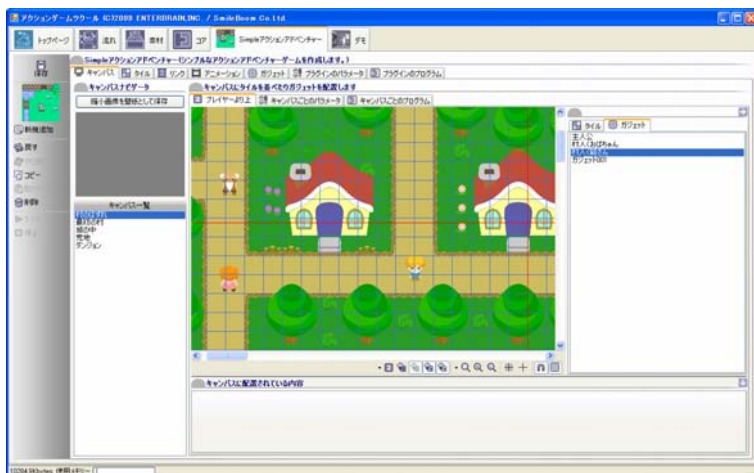
QVGA(320×240ドット)でゲームを作成した例



D4(1280×720ドット)でゲームを作成した例



ゲーム制作画面



* Microsoft、Windows、Windows Vista、Visual Studio、Visual C#、XNA、Xbox、Xbox ロゴ、Xbox 360、Xbox 360 ロゴ、Xbox LIVE、Xbox LIVE ロゴは、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。

* その他、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。