

「WWE」ビデオゲームシリーズが ギネス認定されました



株式会社ユークス

株式会社ユークスが、2000年から開発に携わっている「WWE」ビデオゲームシリーズが、この度ギネスワールドレコーズにおいて、「Longest-running annual wrestling videogame series」（最も長く続いている、毎年発売されているプロレスゲーム）として認定されました。

これは、北米市場において2000年から2017年までの18年間にわたり連続してリリースしていることに対して、一貫して開発を手がけ続けてきたユークスが、新たに記録保持者として認定されたものです。

【「WWE」ビデオゲームシリーズとは】

全米最大のプロレス団体「WWE」をモデルとした、世界No.1ヒットのプロレスシミュレーションゲームシリーズ。

「WWE」のスーパースター(レスラー)、試合形式、入場シーンを完全再現しているのが特徴であり、シリーズの各作品ではその年に活躍したスーパースターや特番が行われたPPV会場、実際に「WWE」で行われた新試合形式等が随時追加される。

2000年より開発ユークス、販売THQのタグで「WWE」のゲームが発売され、その後毎年続編が作られ、これまで全世界で6,650万本もの販売本数を誇る大ヒットプロレスゲームシリーズである。

2013年より販売元が2K Sportsに変わったが、開発は引き続きユークスが担当。アメリカのゲームサイト、IGNでの本シリーズの平均評価スコアは、8.3（10点中）という驚異的な高スコアを記録している。

2017年に発売された「WWE 2K18」では「WWE」および「NXT」スーパースターで構成されるシリーズ史上最大のロースター（445名）が実装され、「WWE」の世界全体をかつてないリアルさで再現する新しいグラフィックエンジンが採用された。

「WWE」ビデオゲームシリーズは、ゲームプレイ面での様々な追加や改良など、「WWE」の再現性、リアリズム、そしてアクション満載のゲーム性の融合と、今後も進化を続けていく。これがプロレス格闘のジャンルのビデオゲームとして長く評価される理由である。

<ご参考>

【株式会社ユークスについて(<http://www.yukes.co.jp/>)】

ユークスは、プレイステーションでテレビゲーム史上初の3Dプロレスを開発して以来、格闘ゲームでは世界をリードし続けています。これまで、「WWE」日本公演の実現や、「新日本プロレス」の筆頭株主を請負うなど、プロレスの発展にも寄与してまいりました。

近年ではプロレス以外でも、ARの分野への積極的な挑戦も行っており、「AR」（拡張現実）から生まれた「REAL」（現実）のARパフォーマーによるライブプロジェクト「ARP」が注目されています。もう一つのユークスの強みは、海外市場での強さであり、海外のパートナーとの良好な関係構築にて立証しています。

また、国内アミューズメントマシーンにおける画像制作分野においても、そのクオリティは、取引先から高く評価されています。

ユークスは、今後もお客様の嗜好を的確にとらえ、市場環境に適合した開発・販売戦略を展開することにより、「ユークスブランド」の成長を推進してまいります。

<主なタイトルの実績>

「WWE」シリーズ(累計6,650万本) 「UFC Undisputed」シリーズ(累計1,000万本)
「ARP」（観客動員数累計17,400人）順不同

◆本件に関するお問い合わせ先

株式会社ユークス

事業推進室：寺杣 隆志(てらそま たかし)

TEL：045-451-5217 FAX：045-440-1533 MAIL：terasoma@yukes.co.jp