

**スクウェア・エニックスと米 Sony Online Entertainment  
『EVERQUEST II』日本語版の開発、販売、サービス提供で合意  
～次世代 MMORPG が遂に日本上陸～**

このたび、株式会社スクウェア・エニックス(本社:東京都渋谷区、代表取締役社長:和田洋一、以下スクウェア・エニックス)は、大規模参加型ゲーム(MMO)の開発・販売で世界をリードするSony Online Entertainment, Inc. (本社:米国カリフォルニア州、プレジデント: John Smedley、以下SOE)の『EVERQUEST® II』日本語版を2005年初頭に日本国内で販売することを発表しました。両社は、『EVERQUEST II』の日本語版の開発を共同で行い、日本市場での流通、販売、カスタマーサービス、サーバーホスティングをスクウェア・エニックスが実施します。

スクウェア・エニックス社長の和田洋一は、「Sony Online Entertainment 社とは、『FINAL FANTASY® XI』の米国市場での展開におけるパートナーとしてすでに実績を持っています。今回、再びパートナーとして『EVERQUEST II』を日本のゲームユーザーにお届けできることを非常に嬉しく思います。日本国内における私たちのコミュニティー・マネジメントの豊富な経験と、SOE の素晴らしいコンテンツが組み合わせることで、『EVERQUEST II』はオンラインゲーム・コミュニティーへ大きな衝撃を与える作品になるでしょう」と述べています。

また、SOE 社長の John Smedley は、「『EVERQUEST II』でスクウェア・エニックスの協力を得られることはとても心強いです。コンテンツのクオリティへの強いこだわりで知られるスクウェア・エニックスが、我々の『EVERQUEST II』を認めてくれたことを光栄に思っています」と述べています。

今後、両社は、拡大する日本の MMORPG 市場へ最大限アピールすべく、協力していきます。なお、スクウェア・エニックスが海外サードパーティー製のタイトルの販売やサービスの提供を行うのは今回が初となります。

## EVERQUEST II について

『EverQuest II』は、数千人のプレイヤーが、同時に冒険とコミュニティーを体験することができる次世代の MMORPG (Massively Multi-player Online Role Playing Game=大規模参加型ロールプレイングゲーム)です。その息をのむほど美しいグラフィックは、プレイヤーが実際の冒険を“肌で感じる”ことができるほどの真のリアリズムを実現しました。また、そのゲーム世界は美しく壮大で、加えてダイナミックな物語を秘めており、プレイヤーを終わることのない冒険の旅へと誘います。

この世界でプレイヤーは、キャラクターをカスタマイズし、16もの種族、24もの職業のなかから、自らの好みに応じたものを選ぶことで、“自分自身”を作ることが可能です。また、正義の道を選ぶか、それともあえて悪の道を選ぶか、自身の運命はプレイヤーの手に委ねられることとなります。冒険の地は、険しい丘陵や死の砂漠、鬱蒼とした密林や人に溢れ返る街など、様々な場所におよびます。また、数千にも及ぶアイテム群、数百種類の魔法、加えて尽きることのない冒険の数々がプレイヤーを待ち受けることとなります。

## EVERQUEST II の特徴:

- 数千人ものプレイヤーが同時に参加することのできる、スリルと危険に満ちた新たな巨大オンラインワールド。
- ノンプレイヤーキャラクター(NPC)のほぼ全てにヴォイスを用意。映画約 65 本に相当する、130 時間にもわたる音声を収録。
- 映画レベルの高い品質の映像を作り出す3D グラフィックエンジンを採用。また、このエンジンはハードウェアの進化に伴い、グラフィックの質を向上することが可能。
- 強力なキャラクターカスタマイズ機能を搭載。数千にも及ぶ鎧や武器、アイテムに加えて、キャラクターの顔の作りについて、細部にわたる調整が可能。
- 16 の種族が存在。また、プレイヤーの意図により分岐、発展させることのできる 24 の職業システムを導入。レベル制限は 50。
- すべての種族ですべての職業が選択可能。
- 集合住宅や一戸建て、ギルドハウスなど、プレイヤーがゲーム内で不動産を所有することが可能。
- 最先端の戦闘、魔法、スキルシステムを導入。
- 新規参入ユーザーにもやさしいゲームシステムを採用。ラーニングカーブを滑らかし、初心者にも経験者にも馴染みやすい作りになっている。
- どの職業を選択しても、全てのトレードスキルが使用可能。
- オーク、ゴブリンから巨大なドラゴンや生きた石像などの 160 タイプものモンスターが登場。

## 株式会社スクウェア・エニックスについて

株式会社スクウェア・エニックスは、エンタテインメント分野において、創造的かつ革新的なデジタルコンテンツのヒット作を生み続けるリーディング・カンパニーです。代表作「ドラゴンクエスト」シリーズはこれまでに3,500万本以上、「ファイナルファンタジー」シリーズは6,000万本以上の世界出荷を記録しています。スクウェア・エニックスに関する詳細は、<http://www.square-enix.co.jp/> をご覧ください。

## EverQuest について

Sony Online Entertainment Inc.により開発/販売された『EverQuest』は、1999 年に発売され、ゲーム業界での金字塔を打ち立て、同時にゲームを取り巻く社会でも話題になりました。『EverQuest』は、発売後 200 万本以上のセールスを記録しました。加えて数々の賞を受賞した拡張パック(『The Ruins of Kunark®』、『The Scars of Velious®』、『The Shadows of Luclin™』、『The Planes of Power™』、『The Legacy of Ykesha™』、『Lost Dungeons of Norrath™』、『Gates of Discord™』)の発表により、ファンタジー3Dオンラインジャンルとしては、最大の規模を持つものに成長しました。ピーク時には 11 万 8,000 人ものプレイヤーが同時にログインし、モンスターや魔法、そしてプレイヤーを魅了する驚きに満ちた Norrath の世界を冒険することとなりました。

Sony Online は、『EverQuest』を様々なプラットフォームに対して送りだすことに尽力し、『EverQuest Online Adventures』を”プレイステーション 2”用に、『EverQuest』を Pocket PC 用に、そして『EverQuest: Hero's Call』を携帯電話用にリリースしてきました。2004 年には、全世界に向け、ファン待望の PC 版『EverQuest II』を発売する予定です。

## Sony Online Entertainmentについて

Sony Online Entertainment (SOE)は、MMORPGのリーディングブランドとして全世界で約75万人の有効会員数を持つ、Sony Pictures Digital Inc.の子会社です。SOEは、EverQuest®、PlanetSide®、Star Wars Galaxies®: An Empire Divided®などで知られるオンラインゲームタイトルをPC、家庭用ゲーム機、そしてワイヤレス市場へ向けた製品として開発することで、オンラインゲーム市場を切り開くと同時に、プレイヤーコミュニティの育成を行っています。本社を米国カリフォルニア州サンディエゴに置き、テキサス州オースティン市にも別の開発スタジオを設置して、オンラインゲームの革新的な開発を続けています。

*EverQuestはSony Computer Online Entertainment America Inc.の登録商標です。SOE、SOEロゴ、PlanetSideはSony Online Entertainment Inc.の登録商標です。FINAL FANTASY及びDRAGON QUESTは株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。SQUARE ENIX、SQUARE ENIXロゴは株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。その他の商標や商品の名称は、それぞれ各社が登録商標あるいは商標として使用している場合があります。*