

**namco**



# SOUL CALIBUR

ソウルキャリバー



# CONTENTS

ゲームキリスト・コントローラの使い方 ..... 2P

コントローラメーカーの最新情報と最新機種

最新機種レポート ..... 2P

最新機種レポート

ゲーム機とゲームソフトの選び方 ..... 2P

ゲーム機とソフトの選び方とゲームソフトの選び方

ゲーム機とソフトの選び方とゲームソフトの選び方

ゲーム機とソフトの選び方とゲームソフトの選び方

ゲーム機とソフトの選び方とゲームソフトの選び方

新作 ..... 10P

新作ゲームソフトの紹介とゲームソフトの紹介

新作ゲームソフトの紹介とゲームソフトの紹介

新作ゲームソフトの紹介とゲームソフトの紹介

新作ゲームソフトの紹介 ..... 10P

新作ゲームソフトの紹介とゲームソフトの紹介

新作ゲームソフトの紹介とゲームソフトの紹介

# ドリームキャスト・コントローラの使い方

ここでは基本的なコントローラの使い方について紹介してあります。ゲーム中の特殊操作や特殊技コマンド等については、操作法やキャラクター紹介のページを読んでください。

また、このゲームは別売のドリームキャスト用のアーケードスティックを使うと、アーケード版同様の感覚でプレイすることができます。

※ソフトは1人用です。2人の遊ばせを目的に、コントローラ2台を接続して2人プレイを行うことも可能です。また、アーケードスティックを使うと、別売のスタートボタン付きのコントローラも1人用として使えます。

## コントローラ

### PS-ボタン

画面のスクリーンショット、メニュー、X、Yボタン同時押し、リスタート

### 特殊技ボタン・アクションボタン

メニュー等の選択、キャラクターの操作(前向き)

### スタートボタン

ゲームのスタートとポーズ、ポーズメニューのオプションを戻す



### スタートボタン

ゲームのスタートとポーズ、ポーズメニューのオプションを戻す

### 特殊技ボタン

特殊技の操作

### アクションボタン

メニュー等の選択

### 特殊技ボタン

メニュー等のキャラクター操作(前向き)

### スタートボタン

メニュー等の選択、ポーズメニューのオプションを戻す

※1人プレイでは、PSボタンで2人プレイを行うことも可能です。

※特殊技ボタン、アクションボタンは、コントローラ本体のボタンを押すことで操作することができます。また、別売のアーケードスティックを使うと、別売のスタートボタン付きのコントローラも1人用として使えます。

## アーケードスティック

### スタートボタン

ゲームのスタートとポーズ、ポーズメニューのキャンセルを行う。

### 十字ボタン

移動の(前後左右)。

### ジョイスティック

メニュー等の選択、キャラクターの移動の操作。

### アクション

メニュー等の操作、ガード(前後左右)。



### スタート

移動の(前後左右)。

### 十字ボタン

移動の方向の操作、ポーズ、キャンセルの操作。

### ジョイスティック

移動の方向の操作、ポーズ、メニューのボタン等の操作。

### アクション

メニュー等のボタン等の操作、ガード(前後左右)。

十字ボタンは通常中央にある十字ボタンでスタートボタンを押してメニューのスタートを選択し、ジョイスティックで移動の方向を操作し、アクションボタンでメニュー等の操作を行う。

## ふるふるばっく

コントローラに「ふるふるばっく」を接続して、ゲームをプレイするときは、「ふるふるばっく」を接続したコントローラの「ふるふるばっく」に接続してプレイする。付属のケーブルに「ふるふるばっく」を接続すると、コントローラが振動する。使用時に接続して、ゲームの振動を体験する。付属のケーブルに接続してプレイする。



# 基本画面とルール

## 対戦画面

### 対戦メーター

メーターが0になると負けになります。



### タイム

試合中にタイムアップ時、双方のプレイヤーの残りの時間が同じとになります。

## ボース中のメニューについて

ゲーム中にスタートボタンを押すと、メニュー画面が表示することができます。以下のメニューは画面上部によって表示されるものと表示されないものがあります。

- |              |                                  |
|--------------|----------------------------------|
| EXIT         | ゲームに戻ります(このメニューを閉じます)。           |
| COMMAND LIST | ボースを再開したキャラクターの技リストを確認することができます。 |
| OPTIONS      | 同ゲームごとに設定可能なオプションを設定します。         |
| RESET        | タイトル画面に戻ります。                     |

## ルール

### 対戦の勝利条件

対戦では以下3種類のいずれかの条件を満たすとゲーム、試合をカウントし勝利とする試合になります。

- 1ポイント** 相手の体力がゼロになった時。
- 10ポイント** 相手のスコアがゼロになった時。
- タイムアップ** 試合時間が満了、試合が終了した時点で勝利した場合。

### ドロートとサドンデス

ダブルスコア、ダブル10ポイント、また、タイムアップ時に両者の体力が同じと判定された場合はドロートとなります。

ドロートは試合終了とカウントせず、その場で試合を再開し、先に試合をカウントした側が勝利となります。サドンデスとは別項で「アーカードモード」の「ダブルスコアサドンデス」を参照。







## VSバトルモード

対決バトルは対戦相手と対戦するモードです。対戦相手は対戦相手を選択すれば、その対戦相手と対戦することができます。

対戦相手は対戦相手を選択すれば、対戦相手を選択して対戦することができます。



## チームバトルモード

チームバトルは対戦相手と対戦するモードです。対戦相手は対戦相手を選択すれば、その対戦相手と対戦することができます。

対戦相手を選択すれば、

対戦相手を選択して対戦することができます。



# モード紹介(2)

## タイムアタックモード

コンピュータを倒して、どれだけ早くゲームクリアできるかを競うための「人プレイ専用モード」です。モードとキャラクターを設定するとゲームがスタートし、競走が始まると競走時間が表示されます。

このモードでは「3人プレイ専用モード」同様です。また、競走途中に死亡してもリセット。このモードではプレイ中にコースをかわることはできません。



### モード紹介(2)

タイムアタックモードでゲームをクリアしたとき、レースタイムが10秒以内にランクインしている競走者を指すことができます。競走ボタンで文字を確認し、Aボタンで決定すると競走者にセーブされます。競走中にいるキャラクターと競走者が10秒に入っても競走はスタートしないので競走はできません。

## サバイバルモード

競走者を倒すのがコンピュータを倒し、最も速く人プレイ専用の「人プレイ専用モード」です。競走者が倒れるたびに、コンピュータに負けるたびにゲームオーバーになります。ランクインすることによって競走者一定数復活しますが、競走者ではないので、いかにダメージを抑えて競走者のポイントに近づけます。

このモードでは「3人プレイ専用モード」同様です。プレイ中はコースをかわることはできません。このモードではコンピュータのみです。



### モード紹介(2)

サバイバルモードで競走者が倒れると、競走者1人が10秒以内にランクインしている競走者を指すことができます。競走ボタンで文字を確認し、Aボタンで決定すると競走者にセーブされます。競走中にいるキャラクターと競走者が10秒に入っても競走はスタートしないので競走はできません。

## ミッションバトルモード

このモード、敵ステーションは、いかに早く倒すかがポイントでバトルは、マップ上のステーションを倒し終わるまで続きます。

ステーションを倒しては倒していき、倒したステーションやステーションの破壊した数、倒したステーションの破壊による変化など、様々な要素が絡みます。倒したステーションは、どんなステーションを倒すかによって、

### マップ内訳

ゲームの進行とマップの発展に伴い、メニューが変化します。メニューは各ステーションで表示、Aボタンで選択し、Lボタンで戻ります。メニューは以下のとおりです。



### MOVE-ステーション間の移動

マップの各ステーションへ移動します。移動可能なステーションがある場合は、Lボタンで選択し、Aボタンで移動します。Aボタンで移動して、CALL

ボタンで呼び出し、移動して移動することができます。



### MISSION-ミッション開始からバトルへ

ステーションを倒した上で、Lボタンで選択し、移動して移動可能なステーションへ移動します。ゲームルールやマップの発展が影響します。プレイヤーはその状況によって、バトルを開始しています。

バトルの開始は、移動可能なステーションで移動可能なステーションがプレイヤーに与えられます。バトルの終了は、マップの発展に伴います。



# モード紹介(3)

## ART GALLERY～アートを見る・買う

「ART GALLERY」(アートギャラリー)ではお持ちしているアートを見たり、新たにアートを買ったりすることができます。

### アートの鑑賞方法

① ミッションクリアを完了したあと、マップ画面の右下の赤いところからメニューを開き、「ART GALLERY」を選択するとアートギャラリーへ移行します。

② 「ART GALLERY」では、画面の上部に分けられた画面が表示されます。それぞれの画面を方向ボタンで選び、Aボタンで決定するとアートセレクト画面へ移行します。

③ アートセレクト画面ではお持ちしているアートを画面に反映することができます。方向ボタンで選んだアートを決定することができます。

### アートの購入

アートセレクト画面ではミッションクリアを完了したポイントでアートを購入することができます。

#### 購入方法

購入したいアートをクリックをしたとき、メッセージボックスで購入できるかどうかチェックします。購入できる場合はAボタンを押してメニューを開き、「購入する」を選んでAボタンを押せば購入することができます。買わない場合は「お断り」を選んでAボタンを押せば、Bボタンでキャンセルします。



## アー]の機能

収録したアートを自由にすることができます。アートセレクト画面から手に入っているアートを自由にすると、そのアートの所属画面へ移行します。

LTボタン <sup>1</sup> 空欄のアートへ

RTボタン <sup>2</sup> 空欄のアートへ

左肩ボタン <sup>3</sup> 画面をスクロールすることができます。

Xボタン <sup>4</sup> 画面が拡大します。

Yボタン <sup>5</sup> 画面が縮小します。

Aボタン <sup>6</sup> タイトルメニューを出発することができます。

STARTボタン <sup>7</sup> タイトルメニューが表示されているときはそれを消滅します。  
白でいらないときに押すとアートセレクト画面へと戻ります。



## SELECT CHRーキャラクター選択

キャラクターセレクト画面へ移行します。キャラクターを選択すると、マップ画面に戻ります。

## SAVE DATAーデータ保存

SaveDataフォルダへの現在のデータプレイ進行状況、入手アイテム、入手アートをセーブします。

## RESETーゲーム終了

ゲームを終了し、タイトル画面に戻ります。



## オプションモード

プレイヤーの好みに応じて様々な設定ができるモードです。

### GAME OPTIONS(ゲーム・オプション)

ゲームの難易度や設定のゲームなどをプレイヤーの好みと合わせて自由に設定できます。

**DIFFICULTY LEVEL** ゲームの難易度を調整(タイムアタックとサバイバルでは固定)。

**FIGHT COUNT** 敵の攻撃回数(タイムアタックとサバイバルでは固定)。

**LIFE BARK (P GAME)** 主人公の体力の回復(タイムアタックとサバイバルでは固定)。

**LIFE BARK (VS GAME)** 主人公の体力の回復。

**ROUND TIME** 1ラウンドの戦闘時間(タイムアタックとサバイバルでは固定)。

**CHARACTER CHANGE IN CONTROLS** コントリニュー時のキャラクター設定を変更します。

**QUICK CHARACTER SELECT** キャラクターセレクトの画面を省略します。

**STAGE SELECTION** ステージセレクトの画面を省きます。

**NEUTRAL GUARD** ニュートラルガードをするかどうかを設定します。

**COMMAND DISPLAY** コマンドの表示状態を設定します。

**HELP MESSAGES** ヘルプメッセージを記入するかどうかを設定します。

**DEFAULT SETTING** 設定を初期状態に戻します。

**EXIT** オプションモード画面へ戻ります。

# モード紹介(5)

## MEMORY CARD(メモリーカード)

本編の進行状況や設定などをメモリーカードに保存します。

- SAVE DATA** ゲームデータのセーブができます。
- LOAD DATA** ゲームデータのロードができます。
- EXIT** オプションモード画面へと戻ります。

このモードでは、すべてのセーブ、ロードは無料で行えます。

オフラインプレイでは、メモリーカードに1000グラム(1000g)の制限があります。

メモリーカードは、接続したPCに保存されます。

メモリーカードは、接続したPCに保存された、メモリーカードの容量の制限ユニット、およびコントローラーの容量を、それぞれ表示されています。



## CONTROLLER SETTING(コントローラ・セッティング)

コントローラーの振動設定ができます。

- TYPE A** 通常のボタン振動になります。
- TYPE B** 通常のボタン振動になります。
- TYPE C** 通常のボタン振動になります。
- FREE** 自由にボタン設定ができます。
- VIBRATION** 振動機能をオン/オフで設定します。
- EXIT** オプションモード画面へと戻ります。





## ADJUST DISPLAY (アジャスト・ディスプレイ)

画面の色調を調整できます。

## RECORD (レコード)

タイムアタックモードやリプレイモードの動画や記録を保存できます。

## SOUND OPTIONS (サウンド・オプション)

サウンドの音量を調整できます。

- SPEAKER TYPE** スピーカー設定の調整をします。
- BGM VOLUME** BGMのボリュームの調整をします。
- SE VOLUME** 効果的リコールの調整をします。
- BGM TEST** ゲーム中の音楽を聴くことができます。
- EXIT** オプションモードを終へと戻ります。



## EXIT (イグジット)

タイトル画面へ戻ります。

# 操作法(1)

ダブルキックやトリプルキックは方向ボタンとタイプのボタンを同時に押すことによって、キックキャラクターを自由に動かすことができます。ここでは基本操作と各キャラクターで異なる特殊操作の説明をします。

## 基本操作



ゲーム画面中やキャラクター設定画面のように表示されています。

→は方向ボタンを反時計回し、↑は方向ボタンを時計回すことを示しています。

しゃがみをするときは **△** ボタンと同時に **↓** ボタンか **↙** 方向ボタンを押してください。

**△** ボタン+ガード **△** ボタン+キック **△** ボタン+回転 **△** ボタン+しゃがみ

**○** ボタンを押したまま **△** ボタンを押したまま **△** ボタンを押したまま **△** ボタンを押したまま  
(このように押したままの状態でボタンを押すと、そのボタンを押しっぱなしの状態になります。)

<b>△</b>	しゃがみ	<b>○</b>	ガード	<b>△</b>	ガード
<b>○</b>	キック	<b>△</b>	回転	<b>△</b>	キック
<b>△</b>	ガード	<b>○</b>	キック	<b>△</b>	キック
<b>△</b>	キック	<b>○</b>	しゃがみ	<b>△</b>	しゃがみ

コマンド入力や特定の技を覚えるには、このようにボタンを押す必要があります。

しゃがみはコマンド入力やガード時に「しゃがみ」の状態になります。

## 攻撃の属性とガード

属性には、炎、氷、雷の3種類があります。1. 敵の属性の強さを、自分の属性の強さより高く抑え込んでおくとガードが有利です。例、炎の属性が強いので、氷の属性の強さを自分のより高く抑え込んでおくと有利です。2. ショック属性はガードが不利です。

**炎の属性** 炎の属性の強さを抑えておくと有利です。

**氷の属性** 氷の属性の強さを抑えておくと有利です。氷の属性の強さを抑えておくと有利です。

**雷の属性** 雷の属性の強さを抑えておくと有利です。雷の属性の強さを抑えておくと有利です。

**ガード** 炎の属性の強さを抑えておくと有利です。氷の属性の強さを抑えておくと有利です。

**ガード** 雷の属性の強さを抑えておくと有利です。雷の属性の強さを抑えておくと有利です。

**ガード** 氷の属性の強さを抑えておくと有利です。氷の属性の強さを抑えておくと有利です。

**ガード** 炎の属性の強さを抑えておくと有利です。雷の属性の強さを抑えておくと有利です。

**ガード** 氷の属性の強さを抑えておくと有利です。氷の属性の強さを抑えておくと有利です。

炎の属性



氷の属性





## ダウン時の操作

ダウンしたとき、この表が示すように各ボタンやL/Rスティックの操作がダウン時に異なります。早急な操作が必要な場合は、この表を参考にしながら操作してください。また、この表ボタンを押し直せば必ず起き上がる(DRYなダウン)も併せて、様々な状況で起き上がることも可能です。早急な操作することによって、相手の攻撃を回避したり、倒さないで済ませることなども可能です。

**モーションを覚える** ダウン時にLスティック

**起き上がる** ダウン時に相手方向もしくはその反対にスティックを動かします。

**起きる** ダウン時にスティックを上下移動させながら押し続けます。

**起きるまでの時間** ダウン時に起きるボタン (DRYなダウン) を押し続けます。

倒→起き



倒→起き



倒→起き



倒→起き





## ガードインパクト

ガードインパクトとは、相手の攻撃がヒットする直前にガードインパクトをガードすることで、相手の攻撃をガードしたり、倒し込める(受け返す)ことができるシステムです。ガードインパクトをガードすると、一定時間倒しに倒せなくなりますが、倒れかけた相手の先に倒れることができます。ガードを長押しすることで可能です。また、ガードインパクトは相手が発動したとき同時に発動しますが、遅くともその瞬間には発動します。

上段、中段攻撃を受け返すと、ガードキャンセル、半ガード、下段攻撃はガードキャンセルです。相手の上段、中段攻撃を受け返せば、ガードキャンセル、半ガード、下段攻撃は倒れぬガードキャンセルです。

### ガードインパクト返し

通常ガードインパクトで相手のガードを倒れかけたとしても、相手のガードでガードインパクトがガードされてしまったり、しかし倒れかけている間に攻撃を受けると、その攻撃をガードインパクトで返すことができます。

## 受け身

通常、まだガードコンボータキアタックから相手の攻撃を受け、自分のキアタックがガードされたらガードを解除して倒れることがありますが、その中で倒れている間にガードキャンセルしたままになると、倒れかけたまま倒れて倒れかけたまま、これを受け身といいますが、受け身をとることによって、倒れかけた状態を回復し、すばやく倒れかけた相手に攻撃を返すことができます。

受け身はガードコンボータキアタックから倒れかけた状態から回復します。



# 操作法(4)

## ガード不能技

ガード不能技はガードコマンドを入力するとガードすることができず、ガード不能技をガードすることができません。ガード不能技はガードによって返し受けるので、ガード不能技をガードしてはなりません。



## カウンターヒット

カウンターで攻撃が当たる時、通常の状態ではガードした時のダメージよりも大きくダメージを受け、ガードが破られます。このカウンターヒットでガードが破れるには、空軍コマンドなどのガード攻撃でダメージを受けなければならないです。



また、このガード破りのカウンターヒットを受けても、大きくダメージを受けなかった場合は、ガードコマンドとDASH/RYU/RYUコマンドのどちらかを進行することによって、ガードを早く立て直すことができます。

### カウンターの種類

以下はガードを破るためのダメージを受けた場合、カウンターと判定されてダメージも受けるダメージを受けます。

- アッパーカウンター 攻撃しようとする相手のガード。
- ミッドカウンター DASH/RUNでガード範囲外に当たっている攻撃。
- バックステップカウンター DASH/RUNで後ろ方向に当たっている攻撃。







# キャラクター紹介

本作の登場人物は、個性豊かな多彩なキャラクターが揃っています。各キャラクターの個性や役割、関係性を詳しく紹介していきます。

1. **主人公**：物語の中心人物。成長と冒険の旅に出る。

2. **ヒロイン**：主人公のパートナー。勇敢で優しい。

3. **敵対勢力**：物語の主要な敵。悪魔や魔物など。

4. **仲間**：主人公をサポートする仲間たち。それぞれ独自のスキルや背景を持つ。

5. **NPC**：非プレイヤーキャラクター。物語の背景や世界観を補完する。

ゲーム中の各キャラクターは、独自のスキルや属性を持っています。各キャラクターのスキルや属性を詳しく紹介していきます。

① 物理攻撃    ② 魔法攻撃    ③ 炎属性    ④ 氷属性

⑤ 雷属性    ⑥ 風属性    ⑦ 毒属性    ⑧ 回復

⑨ 状態異常    ⑩ 補助    ⑪ 攻撃力アップ    ⑫ 防御力アップ

⑬ 移動力アップ    ⑭ 経験値アップ    ⑮ 宝物ドロップ率アップ

- ① 炎属性
- ② 氷属性
- ③ 雷属性
- ④ 風属性
- ⑤ 毒属性
- ⑥ 回復
- ⑦ 状態異常
- ⑧ 補助
- ⑨ 攻撃力アップ
- ⑩ 防御力アップ
- ⑪ 移動力アップ
- ⑫ 経験値アップ
- ⑬ 宝物ドロップ率アップ

各キャラクターのスキルや属性は、ゲーム中の様々な状況で活躍します。プレイヤーは、これらのスキルや属性をうまく活用して、冒険の旅を成功させましょう。









# 御剣平四郎

〜戦国一の用心棒〜



**声優** 宮田浩徳(男)

**武器** 短棒(「獅子王」)

戦国で最大の悪党から「用心棒」と呼ばれる。敵を倒す為だけの戦士を体得した御剣は、一度に幾多の依頼を、依頼の一部を遂げる心にも情眼とする。

## 登場キャラクター

天守将	高木早苗	★
藤巻村	いとうみづほ	☆
藤巻	藤川さゆり	☆
藤巻の次男	あしはらあゆむ	☆
藤巻	いとうみづほ	☆
藤	あしはらあゆむ	☆
六郎(藤)	あしはらあゆむ	★
源次	いとうみづほ	★
藤巻	あしはらあゆむ	★

## 声優インタビュー

主人公 藤川さゆり(藤巻村) 藤巻村(藤巻)



# タキ

〜村長の娘〜



**声優** 藤田まこと

**武器** 短棒(「御剣式」)

戦国最強を志望とするムサシ、藤川は物語初期と異議を生かした御剣が仲間、彼方(「御剣式」と同じの村(「御剣式」と同じ、御剣は「御剣式」の仲間)

## 登場キャラクター

源次	いとうみづほ	★
藤巻	いとうみづほ	★
藤巻村	あしはらあゆむ	★
源十郎	あしはらあゆむ	★
藤巻村	あしはらあゆむ	★
源次	いとうみづほ	★
藤	あしはらあゆむ	★
源次	いとうみづほ	★
藤巻	あしはらあゆむ	★

## 声優インタビュー

主人公 藤川さゆり(藤巻村) 藤巻村(藤巻)



# ソフィーテア・アレクサンドル

— 戦いの神童 —

**職業** 魔法少女

**属性** ショートソード

スモールソード

【ソフィアソードヒールクラッシュ】

魔法少女としての素質が非常に高く、幼少から戦士、魔法による遠く攻撃と魔法の回復能力、他人の作った武器とともに、ソフィアソードの神童として知られる。



属性別ダメージ	
スライムアロー	100%
炎炎炎炎炎炎炎	100% 100%
氷の氷氷氷氷氷	100% 100%
雷の雷雷雷雷雷	100% 100%
風の風風風風	100% 100%
重力の重力重力	100% 100%
魔法の魔法魔法	100% 100%
物理の物理物理	100% 100%

属性別回復	
炎炎炎炎炎炎炎	100% 100% 100%



# ヴォルド

— 戦格の悪人 —

**職業** 戦士

**属性** カタールソード

【ソフィアヒールブレイン】

魔法少女としての悪人、戦格での活躍で知られた悪魔は、悪事に真平を向けると知られたら、悪事への悪感を増強する、悪魔の悪行を悪化して悪事への悪化。



属性別ダメージ	
スライムアロー	100% 100%
炎炎炎炎炎	100% 100%
氷の氷氷氷氷	100% 100%
雷の雷雷雷雷	100% 100%
風の風風風風	100% 100%
重力の重力重力	100%
魔法の魔法魔法	100% 100% 100%
物理の物理物理	100% 100% 100%
炎炎炎炎炎	100% 100% 100%
魔法の魔法魔法	100% 100% 100%



「遊」をフタヘする  
**株式会社 ナムコ**  
ナムコワンダーウェブ <http://www.namco.co.jp/>

■本誌に掲載の遊び情報は最新です。  
■本誌は7/1〜10/31期間限定で本誌を1冊無料でプレゼント。  
■本誌情報はよく読むのが、お楽しみポイントです。

■ゲームは遊ぶだけでなく、楽しむ、学ぶ、知ることが、ゲームの醍醐味。ナムコは、遊ぶ楽しさを伝える。

■本誌は毎月1000部限定で、お楽しみポイントプレゼント。

080 ナムコ・ナムコネット  
**03-3756-7651**  
〒154-8501 東京都目黒区大田区 4-1-251  
受付時間 9:00~18:00 18:00~17:00 土・日・祭日休み

080 ナムコ・ナムコネット  
**045-542-8761**  
〒2206-0001 神奈川県横浜市青葉区新田町 2-1-60  
受付時間 9:00~18:00 18:00~17:00 土・日・祭日休み

Produced by NAMCO LTD © 1998 1999 NAMCO LTD ALL RIGHTS RESERVED

1400001  
NAMCO LTD. 1-1-1, SHIBUYA, TOKYO 150-8501, JAPAN  
NAMCO LTD. 1-1-1, SHIBUYA, TOKYO 150-8501, JAPAN