

サービスとしてジャンルを確立する オンラインゲーム

勝田哲也 ● ゲームライター

日本のオンラインゲーム人口は343万人に 2003年は『リネージュII』など韓国産MMORPGが健闘

社団法人コンピュータエンターテインメント協会（CESA）の調査によると、日本のオンラインゲーム人口は343万人。2002年の260万人という数字をはるかに超え、なおも増加中である。

PCでは大規模オンラインRPGが主役

現在、日本においても、オンラインゲームを楽しむハードとして定着しているのはPCである。その中でも、『ウルティマオンライン』と『ラグナロクオンライン』という2つのタイトルのヒットにより、PCでの大規模オンラインRPG（Massively Multiplayer Online Role Playing Game：以下、MMORPG）が主役になった観がある。

上記2つのコンテンツは、それぞれ米国、韓国のメーカーが製作したもの。両国はオンラインゲームの先進国であり、魅力のあるMMORPGのうち、いくつかは日本語にローカライズされ、国内のファンを増やしている。

昨年では特にNCジャパンの『リネージュII』の健闘が目立った。2004年6月に正式サービスを開始したこの韓国産MMORPGは、月額利用料のかからないβサービス中にアカウント数30万を突破した。3Dグラフィックカードなど、比較的高い性能を要求するソフトで、多くのユーザーを獲得したのである。

ゲーム向け高性能PCの普及は、3Dゲームのユーザーを増やすことにもつながっていくだろう。

同作品以外にも、ガンホー、ネットクルー、ネクソンジャパン、ゲームオンなどのメーカーが次々と韓国・台産のコンテンツも投入している。

一方、欧米のMMORPGでは、スクウェアエニックスが2004年のE3（Electronic Entertainment Expo）でSony Online Entertainmentが製作する『Ever Quest II』の国内取り扱いを発表したことが、今後の大きな動きとなりそうだ。前作では米国で社会現象まで起こしたという『Ever Quest II』は米国・日本ともに期待が寄せられている。今後の動向に注目したい。他にもカプコンがMythic Entertainment製作の『Dark Age of Camelot』の日本語版の発売を発表しており、これらのソフトの結果如何では、欧米産MMORPGコンテンツの日本参入に拍車がかかるかもしれない。

国内産では、スクウェアエニックスが『JUNK METAL』

などの独自コンテンツを展開している。また、海外ゲームを英語版のまま楽しむようなコアなゲームファンにとっては、世界的に人気の高い対戦型シューティング『カウンターストライク』の『Half-Life 2』エンジン版が目されるだろう。

PC以外でのオンラインゲームの実情

一方、日本でのPC以外のオンラインゲームのハードウェアとしては、PlayStation2が有力である。スクウェアエニックスの『ファイナルファンタジーXI』により、多くのユーザーを獲得したオンライン戦略PlayStation BB。しかし、Xbox Live!によるオンライン対応を前面に打ち出したXboxに比べると、PlayStation2の国内でのソフトはオンラインに対応しているコンテンツは少ない。

2003年からの大きな動きといえば、ソニー・コンピュータエンタテインメントの『みんなのGOLFオンライン』、コーエーの『信長の野望 Online』の発売のほか、カプコンとKDDIがサービスを開始した『マルチマッチングBB』がある。

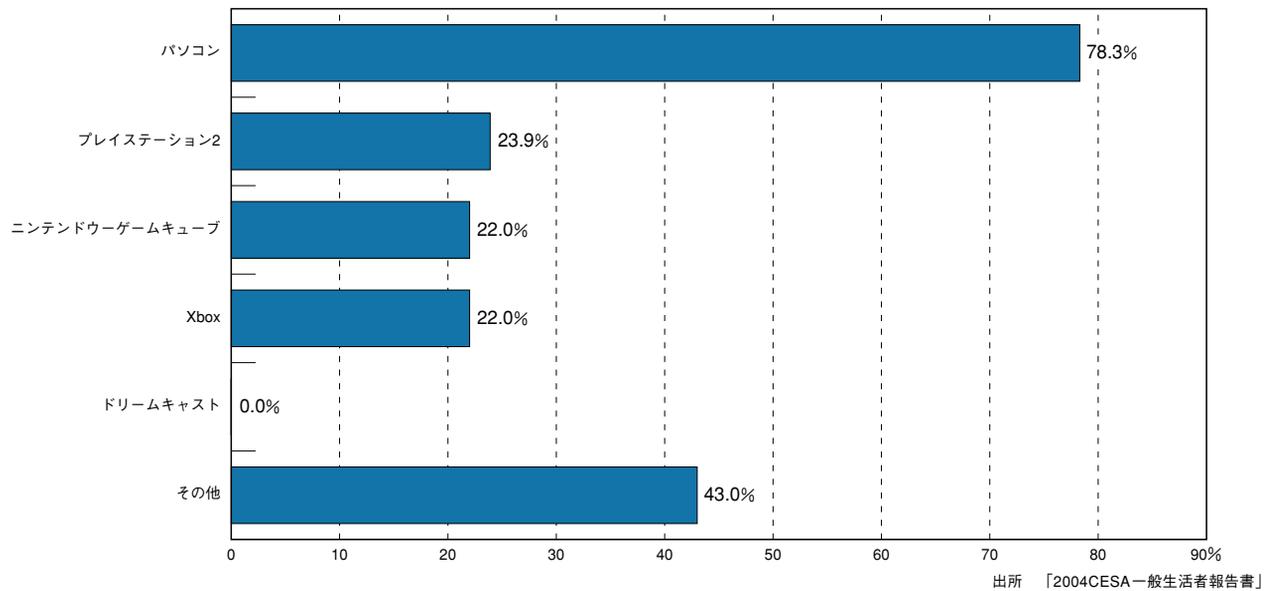
このサービスは、ユーザーが会員になれば、カプコンが販売する『マルチマッチングBB』対応の複数のゲームコンテンツが楽しめるというもの。2004年5月現在、4本のソフトが対応しており、特に『モンスターハンター』の人气が高い。2004年の4月に同サービスの会員数が6万人を突破したと発表された。ひとつサービスの会員になれば、RPGやアーケードゲームタイトルの通信対戦などが楽しめるというこのサービスは他社と比べても特長的なものである。コンテンツの充実が人気を博した要因といえるだろう。

従来のスタンドアロンのゲームと比べ、オンラインゲームは「コミュニケーション能力が必要」、「他者と競う要素がある」というポイントがあり、ゲームに新しい魅力を生み出した面もあるが、反面、人によって向き不向き、好き嫌いははっきり分かれる傾向がある。

「オンラインゲーム」は、すべてのゲームの未来形ではなく、ひとつのジャンルとして確立していくこととなるだろう。自然、ユーザー数はゲームファンの一定数を超え得ないという見方もできる。今後のオンラインゲームは、国内でのユーザーの獲得とともに、海外での展開によるユーザーの確保が求められていくだろう。

マシンは1位がパソコン、2位がプレイステーション2

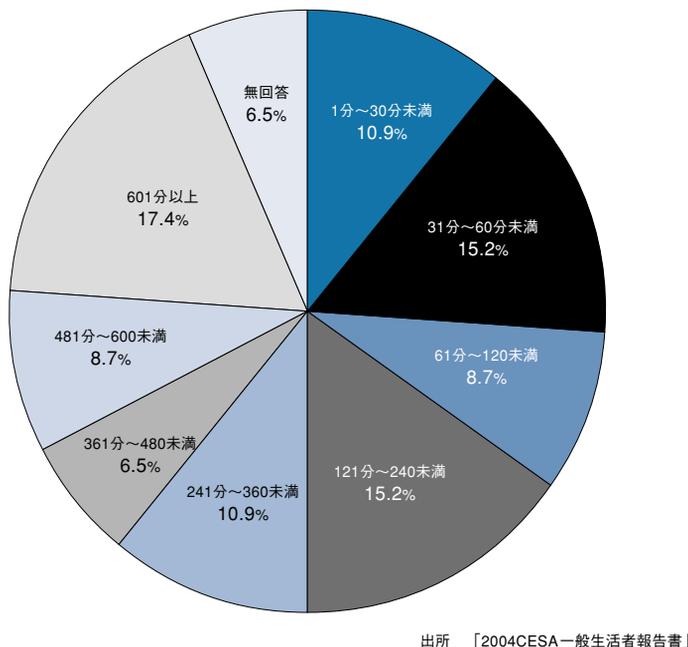
資料6-3-6 ネットワークゲームに使用するマシン



CESAによる統計でも、PCが圧倒的であるが、PlayStation2の健闘も目立つ。Xbox live!!によって海外ではオンライン対戦が積極的に行われているXboxのプレイヤーが少ないのは、同サービスのセールスポイントである「ボイスチャット」が、英語中心であり、初心者が参加しにくい現状があるからだろう。

1週間の平均プレイ時間は505.5分

資料6-3-7 ネットワークゲームの週間プレイ時間



週に505.5分。1日1時間以上プレイしていることとなる。MMORPGは、キャラクター育成に膨大な時間がかかる傾向があり、このアンケートに影響を与えていると思われる。この傾向は、ほとんどのMMORPGは月額利用料によって採算を得ており、プレイヤーを長期間ひとつのコンテンツに集中させるという戦略をもっているためである。しかし、この戦略は気軽に遊ぼうというユーザーを排除しかねない場合もあるだろう。



[インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ iwp-info@impress.co.jp