



報道関係者各位

2000年7月22日

株式会社ネクソンジャパン

ネクソンジャパン ネット事業強化 米・韓で大ヒットのネットゲーム「風の王国」が日本本格始動！

株式会社ネクソンジャパン(本社:東京都中央区 代表:大塚恵太)では、インターネットでコミュニケーションを取りながら対戦できるマッシュ・オンラインゲーム『風の王国』を2000年8月23日よりインターネット上で課金サービスを開始致します。韓国で大ヒットした本タイトル『風の王国』を日本上陸第1陣としてゲームサービスを開始し、日本でのアクティブユーザー数1万人を目指しています。

ネクソンジャパンでは、「風の王国」に続きクイズ番組に気軽に参加できる「クイズクイズ」、ネットワーク型ロールプレイングゲームの「エランシア」など年内4本のゲームをリリースする予定です。今後日本国内での本格的なインターネット対戦ゲーム事業を展開していきます。

【オンラインゲーム「風の王国」の特徴】

「風の王国」は、インターネットに接続された状態でのみ楽しめるマッシュ・オンラインゲームです。韓国の漫画雑誌「デング」に連載されている漫画家キンジンの同名の漫画を原作とし、朝鮮半島に歴史上存在していた「高句麗」・「百済」・「新羅」の三国時代を背景としています。

キャラクターは自分の分身であり、対戦する自分以外のキャラクターは他のプレイヤーの分身です。で、コンピューターと対戦するゲームとは異なり、決められたゲームのシナリオは存在しません。ゲームに参加するユーザーは、各々の想像力を使い、コミュニケーションを取りながら進んでいきます。参加するユーザーの位置や行動により、絶え間ない変化や発展が生まれ、ストーリーが展開されるところがマッシュ・オンラインゲームの特徴であり、大きな魅力となっています。

《ゲーム内容》

ユーザーは、まず100種類以上ある中から自分のキャラクターの性別や顔、国籍、守護神を選択後、風の世界にログインします。狩りをしてウサギやリスなどを食料とし、蓄えた獲物を肉屋で売ったお金で衣服、武器、薬などを買うことができます。狩りをする事で獲得する経験値によって上がるレベルで、王国での行動、場所、保有できるアイテムが決まり、キャラクターは、神殿にある神宮で魔法を教わったりしながら、生き残る術を学んでいきます。レベルが5以上になると、戦士・義賊・魔術師・仙人の中から職業、つまり自分の「道」を選択したキャラクターの伝説が始まります。



《コミュニケーションツール》

ユーザーには、チャット、メール、掲示板がコミュニケーション・ツールとして提供されます。不特定多数とのチャットや、特定のキャラクター(ユーザー)を指定した二人だけのチャットを、対戦中に楽しむことができ、またキャラクターに「笑う・泣く」といった表情を表現したり、キャラクター同士が結婚をすることも可能です。また、「風の王国」ではユーザーのキャラクター同士の殺戮は特別な場所では出来ません。コミュニケーションを取りながらユーザー同士が協力し合う平和な社会が形成されているので、外国では子供のプレイヤーにも支持されています。

《イベント》

「風の王国」では定期的にイベントを設定しています。日程と時間をあらかじめ告知して、誰でも気軽に参加することができます。参加者をチームに分けて競うハンドボールゲーム大会や乗馬レース大会などのスポーツ系や〇×クイズ大会や宝探し大会等があります。また、戦闘可能なアリーナを設けたデスマッチ大会などの戦闘系では、唯一ユーザーのキャラクター同士が戦える場となっています。イベントは毎週更新しながら催されています。

《ゲームを管理するゲームマスター(GM)》

ユーザーを統率し、主導していくゲーム上のリーダーであるゲームマスターが存在します。ゲームマスターは通常1キャラクターとしてゲームに参加し、ユーザーを支えています。また、ゲームマスターはスポーツ大会や格闘技やクイズ大会などのイベントを仕掛けたり、より良い社会を形成していくために環境を整え、必要があれば制裁を加え、秩序が欠落することを未然に防ぐことができます。プレイヤー間の強調意識を育成する健全なコミュニケーション手段として、有効に機能しています。

【ネット先進国韓国】

韓国では、すでに定額制のインターネット接続が普及しているので、日本に比べて快適にアクセスできる環境が整っています。家庭用ゲーム機が未上陸の韓国では、パソコンによるインターネットを利用したゲームが主流です。すでに、パソコンによるゲーム人口は約500万人を突破しました。さらに、オンラインゲームの爆発的な普及の背景として、韓国各地にネットワーク対応型のゲームセンターが1万5千店にも増大したことが挙げられます。ここでは、1時間約100～200円という低料金設定でインターネットに高速接続されたパソコンが利用できます。対戦型ゲームから、多人数が同時に接続できる集合型ゲーム(マッシュ・オンラインゲーム)まで、多種多様なソフトが使い放題楽しめます。韓国は世界で最もインターネットゲームが発達し、韓国が世界のインターネットゲームのリーダーとなっています。

【プレー料金】



ゲーム「風の王国」のプレー料金はレベル1～10まで無料で、レベル11から有料になります。月額固定料金で1,000円。ただし、キャンペーン特別価格として1万人のユーザーに達成するまでは、500円／月／キャラクターで提供します。なお、キャンペーン特別価格時の会員はキャンペーン終了後も同料金にて利用できます。

【URL】

<http://gamewww.nexon.co.jp/kaze/>

【動作環境】

Windows95／98／NT4.0／2000 で動作するソフトで、「風の王国」ウェブサイトより無償にてダウンロードできます。

■株式会社ネクソンジャパン <http://www.nexon.co.jp>

株式会社ネクソンジャパンは、NEXON（韓国）が開発し、海外展開するマッシブ・オンラインゲームの配信を行っています。NEXON、NEXON U.S.A.（アメリカ）での実績と経験を活かし、日本のインターネットユーザーの皆様にオンラインゲームのサイバースペースを提供しています。

現在、クイズゲーム「QUIZQUIZ」、マッシブ・オンラインゲーム「闇の伝説」「風の王国」、「エランシア」、「タクティカルコマンダー」の5タイトルを公開しています。本年中に、さらに「エレメンタルサガ」の公開を加える予定です。

また、ネクソンジャパンの代表である大塚恵太は韓国のインターネット事情に最も詳しい人物として、各界より注目されています。