

## 「アンドロイド対応 本格 MMO RPG ガイアゲート、いよいよリリース！」

2012年8月末に株式会社ネットスターズ(東京都中央区八丁堀 代表取締役社長 李 剛(リ ツヨシ) から、アンドロイド携帯対応ゲーム 「ガイアゲート」 がリリース予定だ。

「ガイアゲート」は、既に中国で大人気を博した中国版のスマホ・アプリ「世界 OL」の日本語リメイク版となる。

「世界 OL」は、登録会員が 1,100 万人、一日のログイン数が 30 万回、1 か月の売上は 1.6 億円の実績を出している。既に連続 9 ヶ月、中国携帯 MMO RPG ランキング No.1 を獲得していて、ゲームアプリとしてはモンスター級のコンテンツである。



今回リリースの「ガイアゲート」は、「世界 OL」の単なるローカライズではなく、シナリオを含め、グラフィックや GUI などに大幅な改変がなされ、全く新しいゲームに生まれ変わった。ネットスターズ制作ディレクターの吉田 興佳(ヨシダ キョウカ)氏は、今回のリリースにあたり、「先輩でもある日本のゲームマーケットに一石を投じたい」と、意気込む。

「ガイアゲート」のローカライズでは、ドラスティックにイメージキャラクターやゲーム内のグラフィックイメージを一新させている。このご時世、そこまでの労力をかけて、ローカライズを敢行するのは、一種の賭けではないかと思われそうだが、吉田氏によれば「グラフィックのセンスなどは、まだまだ日本に追いついたとは言えないが、ゲームの真の魅力はコンテンツにあり」と、確かな手応えと自信を持っている。



「中国には、三国志や西遊記といった奇想天外なスケールの大きいストーリーを生み出す力がまだまだ眠っています。もちろん、日本にも素晴らしい魅力的なストーリー作品はありますが、残念ながら既存のゲームコンテンツには、なかなか活かされていらないように思われます。それに話のスケールは、こちらの方が間違いなく大きい（笑）。もちろん、今回のガイアゲートにもその壮大なストーリーを支える魅力のあるコンテンツを多数盛り込んでいます。思わず引き込まれてしまうようなストーリーテリングは、もともと中国のお家芸なのですよ（笑）」と、まるで日本のゲームコンテンツに対しての宣戦布告であるかのようだ。昨今の日本のゲームは、グラフィック技術の長足の進歩に対して、コンテンツが貧弱になっている感があると言う。

「ガイアゲート」は、定額制ではなく基本無料で遊べる課金制。しかし、ハイレベルなミッション攻略やユーザー同士の対戦など、より高度なプレイを欲するなら課金という条件はあるが、低料金でも十分満足できる仕様になっている。

シナリオは大きくふたつ。ストーリーが進んで、更に分岐していくものを含めると 20 以上のストーリーが展開されていく。特にキャラクターの台詞には気を使い、徹底的に日本テイストに改変したと言う。

さらに、力をいれたのは、シナリオの改変に伴う、キャラクターの台詞や言い回しだ。

「どんなに話が壮大で魅力的であっても、そこに生きるキャラクターが躍動していなければ、ダシの入っていないスープです。飲めたものではない（笑）。キャラクター同士の会話の「間」と、ほどよいテンポ感で日常会話のような錯覚を起こさせます。プレイをするユーザーは、そ

んな彼らの会話に共感し、笑い、悲しみ、反発しながらも、彼らと共に素晴らしい旅を経験することでしょう」。そう言って人なつっこい顔に笑みを浮かべる吉田氏の目には、日本のコンテンツ業界のこれからを見据えた確かな自信があるようだった。



「郷に入っては郷に従えですよ」とネットスターズの李社長は言う。

「日本人ユーザー獲得のためには、見た目＝グラフィックも重要なファクターだと思いますが、それ以上に魅力あるキャラクターを設定することが重要です。漫画やアニメなどで先進的な躍進を誇る日本人の感覚をどう掴んでいくかが最初の鍵ですね」このネットスターズの仕掛けには、中国側のゲーム関係者も状況が気になっている様子だ。日本のゲーム産業への中国業者の参入は、絶対的な美観や感覚がネックとなり、多くの失敗を重ねている現実がある。それだけに、今回のプロジェクトへの力の入れようも大きい。もしかしたら、日本と中国による新たなコンテンツビジネスへの第一歩となるかもしれない。

中国での実績をひっさげて、日本の市場に殴り込みをかける「ガイアゲート」。まるで、あのダルビッシュ投手がメジャーリーグへ鳴りもの入りで移籍するかの如くだ。目の肥えた日本のユーザーが、果たしてどのような判断を下すのか。まずはリリース後の動向をじっくりと見てみるしかない。

(公式サイト：<http://www.gaiagate.jp>)