

CEDEC 2008

プロデュースセッション

(16:40-18:00)

新開発オンラインゲーム(2タイトル)の国内サービス立ち上げ及び海外展開(韓国、中国、台湾、米国)についての具体的活動の紹介と研究開発中の新しいオンラインエンターテイメント(遠隔操作ロボット)のデモ

サイバーステップ株式会社
代表取締役社長 佐藤 類

- 商号： サイバーステップ株式会社 (CyberStep, Inc.)
- 代表者： 代表取締役社長 佐藤 類
- 所在地： 東京都渋谷区笹塚 1 - 4 8 - 3 住友不動産笹塚太陽ビル
- 資本金： 3億3489万5千円 (2007年5月31日現在)
- 創業： 2000年4月1日
- 決算期： 5月
- 上場市場： 東証マザーズ
- 従業員数： 123名(2008年9月1日現在)
- 事業内容： オンラインゲーム、アプリケーションソフトウェアの開発
及びライセンス供与、オンラインゲームの運営・配信
- 関連会社： CyberStep Communications, Inc. (米国法人)



はじめに

様々なゲーム機、ゲーム環境、市場が存在するなかで、ゲーム開発会社の立場としてどのような選択肢があり、実行が可能なのか。

- ・そもそも何のためにゲームを開発するのか。
- ・新しいテクノロジーや綺麗な見栄えが本当に必要なのか。
- ・ゲーム開発は商売であるべきなのか？

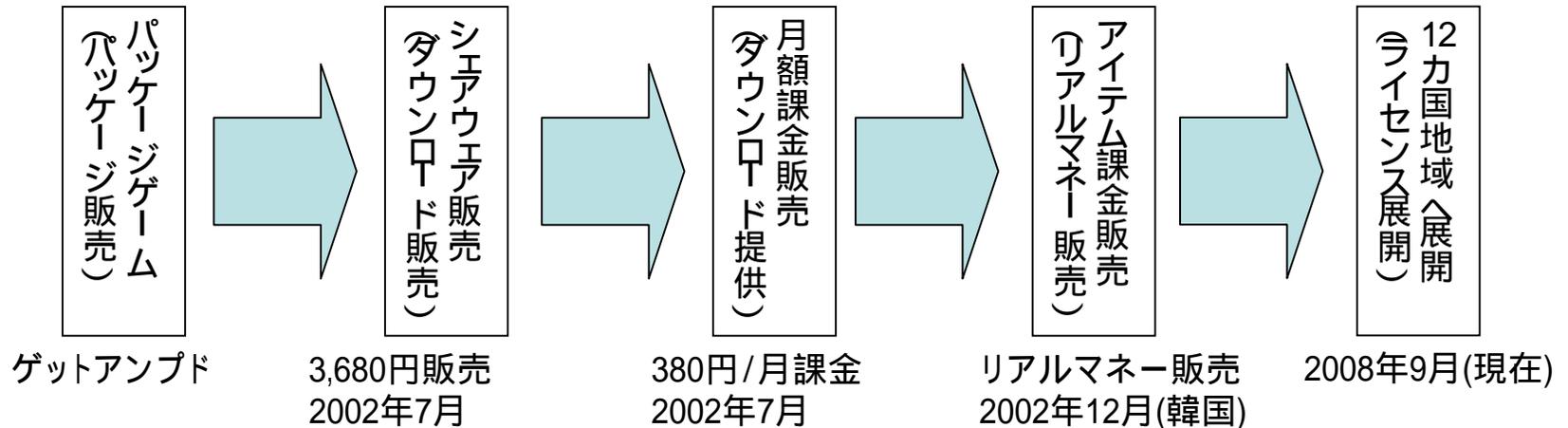
創業してから9年目に入ったばかりの会社ではありますが、それぞれの要素がどうあるべきなのかを考え続けてきました。

結果として、現在サイバーステップのポジションは、自社で製品を開発し、10を超える海外の国及び地域で現地の会社と協力しサービスを提供し、国内においても自社で直接ユーザーにサービスを提供する、という内容になっています。

そのプラットフォームはパソコンを用いたオンラインゲームであり、製品の開発・販売ではなく、サービスの開発・提供に軸足を置き、国内におけるサービス立ち上げに注力しつつ、現状では収益の大半をアジアを中心とした海外で獲得しています。

そこで得た経験、知識と国内運営会社の直近の実績などを元に、C E D E Cに参加されている開発者の方々に見て、かつ知って頂き、今後の開発の参考にして頂くと共に、海外展開を検討する一助となれば幸いです。

現状に至った経緯



オンラインゲーム (アイテム課金) のメリット

- ・ 家庭用ゲームのパッケージ販売と異なり、地域性にあった価格設定を行える柔軟性がある。
- ・ ゲーム内での売れ筋、楽しまれ方を見て新規売り出し、追加開発していく内容を決めていける。
- ・ 設備投資、販促費なども季節性やアップデート内容などに応じて行っていける。
- ・ 海外へのライセンス展開を行いやすい。
- ・ 海外のタイトルを買い付けてサービスを行うことができる。

などなど、さまざまなメリットがある。

理由

- ・国内人口は1億3,000万人、世界には60億人以上。
- ・ゲームを楽しむ人の爆発的な増加。
(例：ベトナム、インドネシア、フィリピンなど、後述)
- ・日本のエンターテインメントはレベルが高い。

コズミックブレイク (MMOバトルシューティング)

ハイスピードなバトルシーンが特長のオンラインアクションシューティングゲーム

『ロボ聖紀C21』のコズミックロボたちが登場する本格的なアクションシューティングゲームです。

操作感覚を重視し、爽快なアクションを実現、またロボットを集めてカスタマイズも出来るため、自分だけのオリジナルロボットを作って、コレクションするという楽しみ方もあります。

1回のゲームモードにかかる時間は15分～30分とカジュアルプレイヤーも気軽に楽しめます。



ゲットアンプド 2 (オンラインバトルアクション)

20人との同時対戦、200人同時チャットが可能なオンライン3D対戦格闘ゲーム

『ゲットアンプド』の次回作として、アクション性やデザインを大幅に強化。同時対戦を20人に拡張。また、200人が同時に3D空間上でチャットができる「広場」も新たに登場し、オンラインゲームならではのコミュニティ要素を強くしております。



国内サービス事業

Service Business

ゲットアンブド (オンラインバトルアクション)

世界2,600万人が遊ぶ、オンライン3D対戦格闘ゲーム

アクション性はもちろんのこと、さまざまなスタイル(職業)や、特殊な効果を持つアクセサリやアイテムを組み合わせたり、キャラクターの髪型や衣服、表情なども自由にカスタマイズでき、自分だけの戦い方・キャラクターを楽しめるゲームです。

現在、日本を含む12カ国地域でサービスされ、ユーザー登録者数は2,600万人を突破。



ロボ聖紀 C 2 1 (MMOアクションRPG)

個性的なロボットたちが登場するMMOアクションRPG

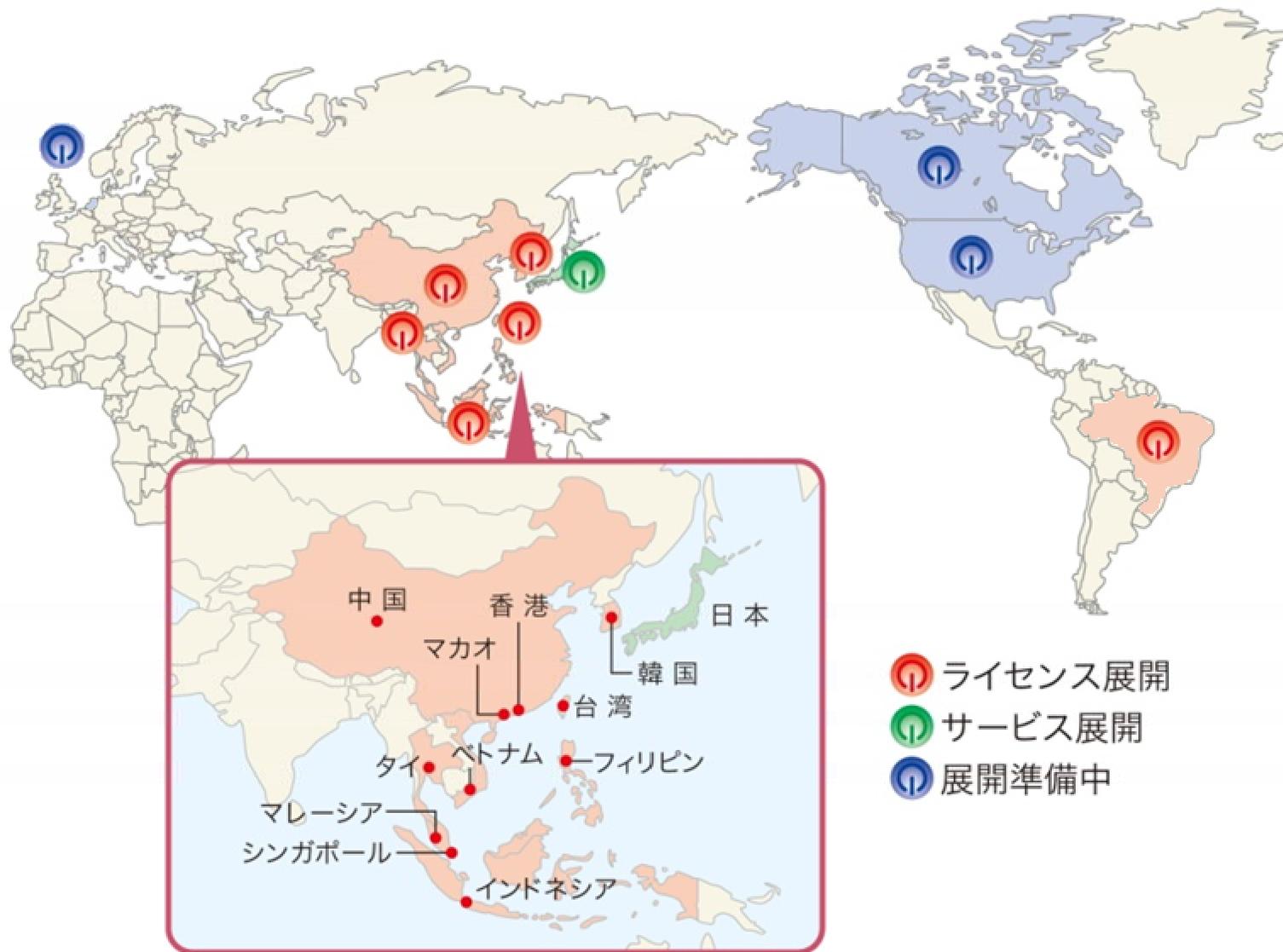
従来のオンラインゲームでは不可能とされていた高いアクション性と、多人数同時参加型ゲームの魅力である他ユーザーとのコミュニケーションの楽しさ、これら二つの要素に加え、ユーザーが自分のロボを「カスタマイズ」する楽しさをも併せもっています。



海外ライセンス事業

License Business

海外ライセンス事業 展開状況



2008年8月2日に第2回世界大会を、
シンガポールの運営会社AsiaSoft社と共同で開催。



研究開発・企画開発事業

Research and Development

ロボット研究開発

ネットワークとロボットを融合させた新しいエンターテインメントの創造

ネットワーク上で操作ができるロボットの開発を目指しています。

ネットワーク上で操作できる買い物ロボット

遠隔地の観光、会議などの実施



オンラインゲーム研究開発

新規タイトルの開発や新しいプラットフォームへの対応

新規タイトル『コズミックブレイク』『ゲットアンプド2』の開発

Flashを使用したユーザーインターフェースの構築、音声チャットの開発

家庭用ゲーム機、アーケードゲーム機などへの対応



CEDEC 2008

プロデュースセッション

(16:40-18:00)