

オンラインゲーム史

2014年5月
株式会社サクセス

はじめに

オンラインゲームが日本市場に登場して十数年が経過しました。

本日は、そんなオンラインゲーム業界の歴史を、
各年代でサービスしたタイトル及び、
それに関連するニュースを交えて振り返ってみたいと思います。

昔から業界にいる方は
「ああ、こんなこともあったな。」
「そんなタイトルあったなあ〜。」

最近、業界に入った方は
「ふむふむ、昔はそんなことがあったのか。」

といった具合に見て頂ければ幸いです。



1997
-
2000

メイドイン「USA」の時代 (アメリカンPCゲームの輸入)

1997



USA

アクションRPG。
MORPG(マルチプレイヤーオンラインRPG)の先駆け

1998



USA

MMORPG(マッシュプリーMORPG)の始祖
※複数パーティが同時に一つのクエストに参加できる形

1999



USA

本格的3Dグラフィックス採用のMMORPG

2000



USA



日本

当初はドリームキャスト用ゲーム

2001

-
2002

韓国ゲームの台頭 (日本向けに、ローカライズはじまる)

2001



韓国



日本



韓国

2002



日本



韓国

当初はPS2用ゲーム

2003

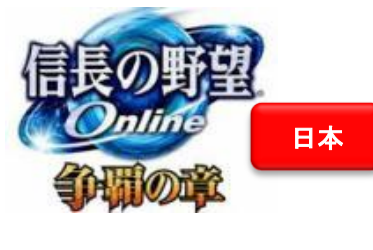
-

2005

韓国ゲームの台頭

(月額無料でアイテム課金モデルはじまる)

2003



2004



2005



2006

-
2008

日本国産の時代へ

2006



日本



日本



韓国

2007



日本



日本



韓国

2008



中国



日本



日本

当初は
フューチャーホン

2009
-
2011

PCブラウザゲームの登場

(同時期に、スマホゲームの躍進もはじまる)

2009



USA



日本



日本

ブラウザ

ブラウザ

2010



日本

ブラウザ



日本

ブラウザ



日本

2011



日本

ブラウザ



日本

スマホ



日本

スマホ

2012

スマホゲームの拡大

(コアなゲームユーザからライトユーザへ、すそ野が拡大)

2012



日本



日本

PUZZLE
&
DRAGONS

日本

スマホ



日本

スマホ



日本

ブラウザ

日本市場におけるオンラインゲームの歴史を
振りかえると

アメリカ発、アジア発(中国、韓国)、日本国産への流れ
パソコン(PC)から、スマートフォンへの流れ
定額課金モデルからアイテム課金モデルへの流れ

と様々な変化が起こってきましたが、
今後の流れがこれらの延長線上にあるとも言い難いと考えます。

5年、10年後には、
全く新しい形になっているかも知れません。

