



UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE (2000 ~ 2006)

注)本ケースは教育機関における経営意思決定をめぐる討議のための資料として作成されたものであり、ケース中の企業、商品、個人についての経営管理の巧拙を論じることを目的とする
5 もものではありません。

東京ゲームショウ 2005・バンダイ/ナムコブース

過去最高の 131 社の出展を記録した東京ゲームショウ 2005 は 2005 年 9 月 16 日 ~ 18
10 日の 3 日間開催された。総来場者は 17 万 6,056 人であり、前年よりも 1 万 6,000 人程多い
史上最高の来場者となった。

開催の初日である 9 月 16 日にバンダイ/ナムコブースでは、9 月 29 日に正式サービスを
開始する PC 向け MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game)
「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE Dawn of Australia」(以下 UCGO)のプレス・関係者
15 向け紹介が行われた。UCGO の発売元は株式会社バンダイ(所在地:東京都台東区駒形
1-4-8、代表取締役:高須武男、資本金:約 244 億円、従業員数:950 名)、開発元は株式会
社ディンプス(所在地:大阪府豊中市新千里西町 1 丁目 1 番 8 号第一火災千里中央ビル 7F、
代表取締役:西山隆志、資本金:約 5 億円、従業員数:202 名)である。著作権者は株式会社
創通エージェンシーと株式会社サンライズである。

バンダイは 2005 年 1 月 26 日に「ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン」
20 パッケージの発売・サービス開始延期のお詫びとお知らせ」という題目でプレスリリース
を発行していた(資料 2 参照)。そして、8 月 20 日に UCGO の正式サービス開始を 9 月 29
日とすることをすでに発表していた。今回はそのお披露目であった。
株式会社バンダイの常務取締役 ゲームソフトグループリーダー兼ビデオゲームカンパニー
25 プレジデントの鶴之澤伸が登壇し、UCGO へのバンダイの取り組みを次のように簡潔に述べて
いる。

**「このゲームは開発に 4 年かかっている、当初のサービス予定からは実質 2 年ちょっと遅
れている。ただし、サーバも課金システムも独自で用意しているなど、バンダイがゼロから作
り上げた MMORPG だ。」**

30 最初に告知した正式サービス開始日である 2 月 14 日が 9 月 29 日に大幅に遅れたこと
に関しては、ユーモアをも交えて次のように述べている。

**「某巨大掲示板で(2005 年 1 月時点の仕様で正式サービス開始とすることに)非難の嵐が
巻き起こってしまい、このままだとまさに“血のバレンタイン”になる。」**

35 **「9 月 29 日はバンダイとナムコの経営統合の日だが、決してねらったわけではない(笑)。」**

UCGO は 1979 年にテレビ放送されたガンダム・シリーズの第 1 作「機動戦士ガンダム」で
描かれた「宇宙世紀 0079 年における 1 年戦争」の世界をプレイヤー自身の視点で体験でき



る MMORPG(大規模多人数オンラインロールプレイングゲーム)である。プレイヤーは連邦軍またはジオン軍のどちらかに所属するキャラクター2名を作成し、モビルスーツ(MS)のパイロットや生産者となって自由に行動することができる。正式サービス開始時点の UCGO はオーストラリア大陸のみが舞台となる。後に宇宙空間、スペースコロニーに舞台が拡大する予定である。

UCGO の売りは宇宙世紀 0079 年の世界が完全 3D グラフィックで再現していること、そして全長 17メートルの各種 MS にキャラクターが搭乗して、ビーム兵器やバズーカ砲・キャノン砲等を用いた MS 同士の戦闘(PvP)を行うことができることである。もちろん、戦闘だけでなく、兵器の生産や資源の精製、NPC(ノンプレイヤーキャラクター)から課せられるクエスト等のさまざまなプレイを楽しむことができる。

キャラクターには 11 種類の戦闘スキルと 3 種類の生産スキルが用意されており、プレイを続けて経験を積むことでこれらのスキルを向上させることができる。

鴉之澤は「**こういうネットワークゲームは成長し、拡張していくのが命**」であること、**二世代前**の**高速とはいえない PC(パーソナルコンピュータ)でも遊べるようにしている**ので、**多くの**人たちに UCGO の世界を楽しんで欲しい」と強調し、挨拶を終えた(資料 3 参照)。

UCGO パッケージは通常版と限定版が用意された。限定版には特典として、「ザク II ヘッドパズルポスター」(原寸大・54 枚分割)、「UCGO フルカラー設定集」(80 ページ)、「UCGO 特製メタルバインダー」(B6 サイズ)、「UCGO ゲームディスク」(カラー版)が付属する。価格はオープンプライスであり、予想実売価格は通常版が 9,200 円、初回限定版が 13,400 円である。さらに月額利用料金として 1,575 円が必要であり、その決済はクレジットカード(UC、JCB、DINERS、eLIO、VISA、MASTER)で行う。その他にインターネット接続料金の支払いが別途必要となる。

ガンダム・シリーズの歴史

1979 年より放映開始された「ガンダム」テレビシリーズの第 1 作「機動戦士ガンダム」(ファーストガンダム)は、株式会社サンライズ(当時は日本サンライズ)製作のオリジナルアニメ作品である。株式会社サンライズ(所在地:東京都杉並区上井草 2-44-10、代表取締役:吉井孝幸)は、1972 年 9 月に創立したアニメ製作会社の老舗である(資本金:約 5 千万円、従業員数:170 人)。サンライズは、キャラクターマーチャンダイジング(キャラクター商品開発、製造、販売)を手がける株式会社バンダイの子会社の手続きを経て、1994 年にバンダイグループの一員となっている。

2000 年までに 20 年間に渡って製作されてきた「ガンダム」テレビシリーズおよび OVA(オリジナルビデオアニメーション)作品群は以下である。

1. 「機動戦士ガンダム」(1979 年放映): テレビシリーズ第 1 作。宇宙世紀 0079 年における一年戦争の物語。
2. 「機動戦士 Zガンダム」(1985 年放映): テレビシリーズ第 2 作。宇宙世紀 0087 年の物語。
3. 「機動戦士ガンダム ZZ」(1986 年放映): テレビシリーズ第 3 作。宇宙世紀 0088 年の物語。
4. 「機動戦士ガンダム 0080 ポケットの中の戦争」(1989 年製作): ガンダム OVA シリーズ



第 1 作。一年戦争の世界。全 6 巻。

5. 「機動戦士ガンダム 0083」(1991 年製作) : ガンダム OVA シリーズ第 2 作。宇宙世紀 0083 年の戦記物語。

5

6. 「機動戦士 V ガンダム」(1993 年放映) : テレビシリーズ第 4 作。宇宙世紀 0153 年の物語。

7. 「機動武闘伝 G ガンダム」(1994 年放映) : テレビシリーズ第 5 作。初めて宇宙世紀の設定から離れ、ガンダム同士が戦うこと(ガンダムファイト)による格闘技大会の物語。

8. 「新機動戦記ガンダム W」(1995 年放映) : テレビシリーズ第 6 作。アフターコロニー (A.C.) 195 年、地球圏統一連合の圧政に苦しむスペースコロニー側から主人公である美少年 5 人と 5 機のガンダムが地球に送りこまれる物語。

10

9. 「機動新世紀ガンダム X」(1996 年放映) : テレビシリーズ第 7 作。ファーストガンダムでも描かれたニュータイプ概念をさらに掘り下げた物語。

10. 「機動戦士ガンダム第 08MS 小隊」(1996 年製作) : ガンダム OVA シリーズ第 3 作。一年戦争(宇宙世紀 0079 年)の戦記物語。

15

11. 「(ターン A)ガンダム」(1999 年放映) : テレビシリーズ第 8 作。正暦 2345 年、西暦における 19 世紀程度の文化レベルで暮らしている、はるかな未来の物語。ガンダム 20 周年記念作品として製作された。

機動戦士ガンダム・テレビシリーズ年表 (1979~2000)

	作品タイトル	放映期間	放映回数	総監督	キャラクターデザイン	平均視聴率 (%)
1	機動戦士ガンダム	1979.4.7~1980.1.26	全 43 話	富野善幸	安彦良和	4.58
2	機動戦士 Z ガンダム	1985.3.2~1986.2.22	全 50 話	富野由悠季	安彦良和	6.39
3	機動戦士ガンダム ZZ	1986.3.1~1987.1.31	全 47 話	富野由悠季	北爪宏幸	6.02
4	機動戦士 V ガンダム	1993.4.2~1994.3.25	全 50 話	富野由悠季	逢坂浩司	3.88
5	機動武闘伝 G ガンダム	1994.4.1~1995.3.31	全 49 話	今川泰宏	逢坂浩司	4.02
6	新機動戦記ガンダム W	1995.4.7~1996.3.29	全 49 話	池田成	村瀬修功	4.25
7	機動新世紀ガンダム X	1996.4.5~1996.12.28	全 39 話	高松信司	西村誠芳	2.73
8	(ターン A)ガンダム	1999.4.2~2000.4.14	全 50 話	富野由悠季	安田朗	2.84

20

ファーストガンダムを始まりとする宇宙世紀の歴史観では、従来のロボットアニメ作品にはない革新的な設定がなされていた。宇宙世紀 0001 (西暦 2045) 年に人類が地球と月の重力の均衡点であるラグランジュポイントに巨大なスペースコロニーを構築して地球外に移住しはじめたという設定になっている。宇宙世紀 0040 年には百億を超える人口の約 40% が地球外に居住するに至った。さらに、レーダーによる遠距離探知を無効化するミノフスキー粒子の発見と軍用目的への利用、ミノフスキー粒子高密度空間内の高速移動と目視攻撃を効果的に行うための汎用型量産兵器である体長約 17m のモビルスーツ (MS) が実用化された。一年戦争は、地球連邦 (本部: 南米部ジャブロー) とジオン公国 (本部: サイド 3 と呼ばれるスペースコロニー) 間の宇宙戦争である。

25

30

MS は戦車や戦闘機の延長上にある兵器であり、パイロットが搭乗する。ガンダムは地球



連邦軍 MS の一種類であり、機種の名称である。ファーストガンダムは RX-78-2 ガンダムが正式名称である。他のガンダムとして、RX-78-1 プロトタイプガンダム、RX-78-3 G3 ガンダム、RX-79[G]Ez-8 ガンダム Ez8、RX-79[G] 陸戦型ガンダムがある。

5 企画から「アルファ 1」運用まで(2000～2002)

2000 年 5 月、株式会社ディンプスは UCGO の企画の草案を作成し、株式会社バンダイに対してプレゼンテーションを行った。初期企画段階では宇宙世紀の時代すべてを対象としたゲーム作品として構想されていた。すなわち、ファーストガンダムからガンダムまでの MS が登場することになる。

しかし、その後に株式会社バンダイと株式会社サンライズとの協議によって、一年戦争の時代(宇宙世紀 0079～008x 年)を扱うことになった。それ以降のガンダム・シリーズのファン層はファーストガンダム世代のファン層と大きく異なるだろうと見通しをつけたのである。

初期企画段階の開発コンセプトは、「ライフシミュレーションの要素を多分に含む、ガンダムのオンラインゲーム」である。つまり、「戦うことやキャラクターのレベル上げを主目的とする」ゲーム作品ではなく、「その世界の住人となって暮らすだけでも楽しむことができる」ゲーム作品を目指したのである。

最初のゲーム空間の仕様は 2D 空間であったが、3D 空間の技術を利用する開発環境が用意されていたために 3D グラフィック作品として開発することに仕様変更された。

UCGO が他の MMORPG と異なる点としてそのスケールがあげられる。まず、地球を中心とした半径 40Km(後に 50Km に拡大)の地球圏の物理的スケール(実尺)がゲーム空間となること(地形データのリアルタイム配信によるディスプレイ表示)、シームレスな空間表現、そして 16 万人のプレイヤーの同時接続が可能となることをうたったことである。また、ゲームプレイの多様性が高いこともその特徴である。一年戦争の時代が舞台となるが、「戦闘に参加する、しない」はプレイヤーの意思に任されている。釣りや料理、採掘、医療、理容、アパレル、栽培、養殖、牧畜などの「数十種類用意されたスキルの中から、自分の伸ばしたい能力を選択することで、医者になったり、牧場のオーナーになったり、カリスマ美容師となったりと、さまざまな人生を選択することができる」。

通常の MMORPG におけるサーバ構成はゲーム空間の領域ごとにサーバを割り当てて連携する分散管理方式が採用されていた。しかし、UCGO では分散管理方式ではなく、集中管理方式を採用した。多数のサーバの購入・運用よりも大型サーバの一元管理の方が購入・運用共にコスト安となるはずという判断と判断したのである。そのためには非常に大容量のメモリーと大量の CPU を搭載した巨大なサーバが必要となる。そこで UCGO の開発チームは、証券取引等に用いられている大型のデータサーバを導入した。通常はサーバの選択は慎重に行われるものであるが、開発チームのチーフエンジニアが通勤電車の中で読んでいた経済新聞のサーバ広告を見て即決した。しかし、後に 100 台以上のサーバを同期させて 1 つの仮想空間を構成する方式がとられた。

2001 年 5 月 1 日には「UniversalCentury.net」(以下 UC)公式サイトが公開された。このサイトにはガンダムの名称は出さず、16 万人の同時アクセスが可能な大規模オンラインゲームの開発の進捗を掲載しただけであり、サービス開始予定を 2002 年春と告知した。クライアント



ト側の推奨環境として以下のような当時としては非常に高性能 PC が指定されていた。

- ・1GHz 以上の CPU を搭載した PC/AT 互換機
- ・Microsoft Windows2000 シリーズの OS
- ・メモリ 128MB 以上

5 ・ハードディスク(HD)の空き領域 2GB 以上

このハイスペックな仕様の掲載は一層、オンラインゲームファンの期待を高める効果となった。サイトには公式掲示板(BBS)が設置され、すぐに熱心なゲームファンおよびガンダムファンからの書き込みが始まった。ほぼ同時に日本一のオンライン掲示板として有名な「2ちゃんねる」ネットゲーム・コーナーにも関連スレッドが立ち上がり、さらに多くのガンダムファンたちの間で大騒ぎとなった。これは本当にガンダムのオンラインゲームのサイトなのか、実現可能なのかどうかという意見交換である。また、サイト上では開発スタッフが現在 8 人との記載があり、本当にやる気があるのか、いつできるのかということも話題となった。

UC サイトには、やがて MS らしい腕や脚部などの 3D モデリングの一部のスナップショットが掲示されるようになった。

- 15 2001 年 12 月 10 日、UC サイトはリニューアルされ、開発中のオンラインゲームの正式名称が「UNIVERSALCENTURY.NET GUNDAM ONLINE」(UCGO)であることが発表された。開発中ゲーム作品の原作が「機動戦士ガンダム」であることが公表されたのである。改めて、この MMORPG は機動戦士ガンダムの一年戦争の時代が舞台となり、プレイヤーが地球連邦国かジオン公国のどちらかを決めてキャラクターを作成し、軍人、農家、酪農家、医者、理髪師等として生活して生き抜くことであることが強調された。つまり、最後に強大なボスキャラクターを倒すような統一されたストーリーがない(終わりのない)ゲームである。価格は未定であるが、発売予定は 2002 年春である。

この時点で発表された UCGO をプレイするためのクライアント PC 側必須環境は以下の通りである。

- 25 ・OS: Microsoft Windows2000 SP2 以降または WindowsXP
・CPU: 600MHz 以上
・RAM: 128MB 以上
・VGA: 16MB 以上の 3D グラフィックボード必須
・SOUND: DirectX7.0 をサポートしている 16bit サウンドカード
30 ・他: DirectX7.0 以上必須、64Kbps 以上のインターネット接続

- しかし、2002 年になると発売予定は未定に変わった。2002 年 4 月 26 日に UCGO 公式サイトが更新され、よく聞かれる質問(FAQ)コーナーが新設された。2002 年 9 月 20 日～22 日の 3 日間、日本コンベンションセンター(千葉・幕張メッセ)で開催された「東京ゲームショウ 2002」のバンダイブースでは、数多くのゲーム作品と一緒に UCGO も出展された。実際は UCGO のプロモーションビデオ(ショートムービー)が公開されただけである。

- 35 2002 年におけるその後の大きな変化は 11 月 7 日に見られた。UC サイト上で「アルファ 1 (1 テスト)運用」と告知されたのである。「1 テスト」(バージョン)運用状況は UCGO が開発社(ディンプス)内で試験されている状態である。そのタイミングに合わせて、UC サイトの構成も大幅に更新された。サイト上には正式サービスを提供する「本運用」までの開発ロードマップとして、「アルファ 1 運用」「アルファ 2 運用」「Prototype UC」「ベータ」「本運
- 40



用」の各段階が表示された。「アルファ 1 運用」の箇所だけ色が反転表示され、現在の運用段階が一目でわかるようになっていた。

「アルファ 2 運用」から「UC.Beta」まで(2003～2005)

5

2003年1月6日にUCGO 試行サービス(テスター)限定のサポートサイトの運営が開始され、1月16日にはUC サイト上で「アルファ 2 運用」テスターの一般公募が行われた。募集期間は1月24日17時までの約8日間である。当選通知は申込者へのCD 発送を持って代えられた。この公募は定員500名であったが、日本国内だけでその30倍もの15,000人を超す

10

応募が集まった。当選者へのCD 発送は2月14日から開始された。当選した「アルファ 2 運用」テスターは2003年2月20日からログオンし、プレイすることができるようになった。「アルファ 2 運用」段階ではプレイヤーが楽しめることは非常に限られていた。選択できるMS 機種も非常に少なく、連邦軍MS はジムとジムコマンド、ジオン軍MS はザク、ザク、ザク FZ のどれかがランダムに選択された。プレイヤーが選ぶことはできない。自動的に作成されるキャラクターはMS から降りることもできなかった。可能なプレイはキャラクター同士によるチャット、宇宙空間におけるMS の移動とMS 同士の簡単な戦闘程度である。キーボードのTab キーを押すことにより戦闘モードに移行することができる。マウスの左クリックで射的をロックオンし、左ダブルクリックで攻撃することができる。弾切れはまだ実装されていない。MS がやられると爆発し、強制的にログアウトする。再度ログオンするとMS に搭乗している状態に戻ることができる。「アルファ 2 運用」段階は2003年3月31日までの約1ヶ月間続いた。

15

20

2月26日に「Prototype UC」テスター募集が告知された。「Prototype UC」テスターの募集は人数制限を設けず、随時公式サイト上の応募フォームから参加を登録することができる。当選した「Prototype UC」テスターおよび「アルファ 2 運用」テスターには「Prototype UC」クライアントソフトCD が発送された。2003年4月1日からUCGO は「Prototype UC」段階に移行した。その約1ヶ月後の5月12日にテスター総数は3,000人を超えた。「Prototype UC」段階の最終テスター募集開始は12月17日である。「Prototype UC」段階は2004年2月15日まで約10ヶ月続いた。その間に以下のような多くの実装が行われた。

25

「Prototype UC」段階で実装されたもの

30

- ・宇宙全域
- ・地球(オーストラリア周辺限定。都市部はアデレード、シドニー、メルボルン)
- ・乗り物による移動
- ・人間(ノーマルスーツ)による移動
- ・ローカルチャット
- ・グループチャット
- ・コンテナ(MS および乗り物)
- ・バックパック(キャラクター)
- ・宇宙戦闘
- ・地上戦闘
- ・戦車、MS 等の修理

35

40



- ・銀行(預入、引出)
- ・ルナ 2 の外観
- ・ソロモンの外観
- ・ア・バオア・クーの外観
- 5 ・街の概観

「Prototype UC」段階で後に実装予定のもの

- ・月
- 10 ・地球(全土)
- ・海
- ・水中戦闘
- ・海
- ・密閉型コロニー
- ・アイテム(取引、生産、使用、削除)
- 15 ・スキル(釣り、料理、開発、発掘、外科、内科、道具作成)
- ・街(役所、店舗)
- ・スキル(理容、アパレル)
- ・スキル(栽培、養殖、牧畜)
- ・街(プレイヤーハウス)
- 20 ・コロニー内生産(栽培、養殖、牧畜)
- ・宇宙要塞(内部)

2004年2月16日にUCGOの運用段階が「Prototype.UC」から「UC.Beta」に移行した。しかし、ゲームソフトウェア自体が大きく変更(パッチ当て)が行われた訳ではない。UCGO公式サイト上の開発ルームでスタッフ(ディレクター)が以下のようなコメントを発信している。

25 **「内容的にはなにも変わってないのですが、サービス自体の名前が prototypeUCGO から UC.Beta に変わりました。初めてログオンした人は、街も何も無い砂漠に放り出されびっくりするかもしれません。」**

30 このコメントに驚いたのは、当時のUCGOテスターおよびオンラインゲームファンである。公式サイト掲示板および2ちゃんねるのスレッド「UC-GUNDAM ONLINE part 43」には「信じられない」等のコメントが多く書き込まれた。2004年2月27日には「UC.Beta」のテスター募集が締め切れ、4月1日に「UC.Beta」運用段階に移行した。4月28日には以下のような更新が実装された。

- 35 ・1 プレイヤーが3キャラクターまで作成可能
- ・キャラクター(人間状態)による航空エリアから輸送機搭乗と移動
- ・キャラクター(人間状態)による救助機搭乗と移動
- ・オーストラリア大陸4都市(ダーウィン、パース、ブリスベン、キャンベラ)の追加(仮実装)
- そして2004年08月25日の更新で初めてMSの移動攻撃、アイテムの売却が実装された。
- 40 その後のほぼ2ヶ月おきに細かい更新が実装された。新実装としてキャラクターの着せ替え



が可能になり、店で服や帽子、制服等を購入できるようになった。また損傷した MS や乗物を補修するためのリペアキットが実装された。

正式サービス開始の発表と延期

5

遂に 2005 年 1 月 11 日、UCGO の正式サービス開始が翌月の 2 月 14 日と決定したことがコンピュータおよびオンラインゲームの専門誌(週刊アスキー等)やニュースサイトを通じて告知された。以下は 4Gamer.net サイトの紹介記事である。

10 **「ガンダム MMORPG「ユニバーサルセンチュリー」、2 月 14 日に正式サービス開始」**
2005/01/11 23:18

15 **バンダイは、「機動戦士ガンダム」の世界を題材とした MMORPG「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE」(ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン。以下 UCGO)の正式サービスを、2005 年 2 月 14 日(月)に開始すると発表した。**

同作品は、地球・月・コロニー・宇宙要塞などを含む直径約 100 万 km の宇宙空間を舞台に、プレイヤーが"宇宙世紀"すなわちガンダム世界の住人となって生き抜く MMORPG だ。ゲームの内容は原作のストーリーを追ったものではなく、ガンダム世界を舞台に繰り広げられる、純然たる MMORPG である。

20 **プレイヤーは連邦軍とジオン公国軍のいずれかに属し、ガンダムやジム、ザクやドムといったモビルスーツ・モビルアーマー・航空機に乗り込んで戦う。数百人 vs. 数百人といった大規模な戦闘や、原作の設定に沿った戦闘が繰り広げられ、原作の登場人物、アムロやシャアといったエースパイロットもチラホラ顔を出すという。**

25 **また、戦闘に参加することなくガンダム世界の一市民として生活することも可能で、兵器生産に携わる技師になったり、自分で着る服を作ったりといった生産要素が盛り込まれているのも、この作品の大きな特徴といえる。**

30 **クライアントソフトはパッケージの形で販売され(価格はオープンプライス。予想実売価格は通常版が税込 9200 円前後、初回限定版が 1 万 3400 円前後)、初回限定版はピクチャーレーベルとなるほか、「ザク II ヘッドパズルポスター」(54 分割)や、80 ページ・カラー印刷の設定集、特製メタルバインダーなどが同梱される。クライアントパッケージの発売は、正式サービス開始と同タイミングの 2 月 14 日、課金は月額 1575 円(税込)となる予定だ。また、動作環境については下にまとめたので参照してほしい。**

35 **UCGO では現在、オーストラリア大陸を舞台としてクローズド テストが進められている。以前から伝えられてきたとおり、ガンダム世界を等身大で描く独特のアプローチがゲーマーにどう評価されるか、興味の尽きないところだが、正式サービス時点で実装される地域や各種要素については、情報が入り次第お伝えしたい。(Guevarista)**

40 **「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE」**
サービス開始予定:2005 年 2 月 14 日(月)



**クライアント価格: オープン(通常版が税込 9200 円前後, 初回限定版が 1 万 3400 円前後)
課金: 月額 1,545 円**

**動作環境: Windows 2000/XP (Windows 2000 SP3 以降, Windows XP SP1 以降推奨),
PentiumIII/1GHz 以上 (Pentium4/2GHz 以上推奨), メモリ 512MB 以上 (1GB 以上推奨),
5 HDD 空き容量 1GB 以上 (5GB 以上推奨), Direct3D 対応ビデオカード (DirectX 9.0b 以降対応のビデオカード推奨) ビデオメモリ 32MB 以上 (64MB 以上推奨), DirectSound 対応サウンドカード, DirectX 9.0b 以降**

c) 創通 エージェンシー・サンライズ c) BANDAI 2005

10

この告知もネットゲームファンおよびガンダムファンに多大な反響を引き起こした。すでに 2 ちゃんねるの UCGO 関連スレッドでは「これで」と言い張るのは詐欺、「MMO として最低のゲーム」という極論が多く出ていた。その一方で、「テストだしお金を取ってるわけでもないのだからコレでよい」というような穏健な意見も少なくなかった。そして、これまでの UCGO テスターたちの多くが UCGO の現状のクオリティのままで、課金サービス体制に移行してしまっ

15

いいのかという論議を引き起こした。 テスターだけがログインできる UCGO サポートサイトのフォーラムでも「こんなの金払ってやらない」という意見が大勢を占めた。また、正式サービス開始 1 ヶ月後と聞いて、はじめて UCGO に関心を持ったネットゲームファンおよびガンダムファンも少なくなかった。2 ちゃんねるのような誰でも読み書きできるオンライン掲示板を通じて、彼らの間でも UCGO の現状に関する情報交換がひんぱんに行われるようになった。例えば以下のような意見である。下記のようなコメントと同様の意見が要約されて amazon.co.jp あるいは kakaku.com のカスタマーレビューあるいは口コミ掲示板に書き込まれ、さらに多くの人々に周知されるようになった。

20

25

このゲームは酷すぎる。騙されて買おうとしちゃってる人たちが可哀相過ぎる！

ゲーム内容をおおまかに説明すると

海も水も存在しない、オーストラリアの都市名が付いた砂漠で

30

プレイヤーはみんなパイロット(しか選べない)

モビルスーツは鑑みたいなもの

戦闘はクリック押したら自動で開始。アクション性は皆無(弾は対象のあさっての方向に飛ぶが

35

なぜか命中)両陣営共に、はないちもんめの押し合いへしあい

鎧が傷ついたらホイミ(リペア)で修復。

生産は既に出来上がったエンジンと装甲等を工場にドラッグ&クリックでチン！

しかも生産で作った物で利益が全く無いので、生産するには戦闘しなくてはいけない。

他にも言いたい事は沢山あるがもう、言わなくても大体わかるよ、な？

文句等は開発会社のデインプスに言っても今まで無視されてきた。

40

とりあえず我々が連絡を取らなければいけないのはここ



<http://www.jaro.or.jp/>

海(というか水)がない

格闘攻撃もない

5 **武器は 1 機体 1 種類だけ(ザクならマシンガン、ジムならスプレーガンのみ)**

生産はクリックするだけ

戦闘も敵マークをクリックするだけ

敵は黄色いマーク。(よほど接近しないと MS に見えない)

建物貫通して敵をロックオン、攻撃可能(ハリボテ)

10 **宇宙はない。(大昔にはあったが今はない)**

戦艦はオブジェとしてあるだけ。(動かない、ハリボテ)

MS を自腹で購入する制度。

敵を撃って命中するとお金が銀行に振り込まれる謎システム。

敵味方ごちゃまぜのチャット。(軍チャットとかはない)

15 **この状態が 1 年くらい続いている。**

買うのならよほど覚悟を決めないと訴訟ものだと思う。

カシャカシャと高速動作で走り回る MS。ブースト? ナニソレ。

敵 MS をクリックしてひたすら自動攻撃。

20 **弾が当たると銀行に振り込まれる金。**

その金を使い、個人で購入する MS&弾。

そしてまた敵 MS をクリックしに行く...

生産? 装甲材とエンジンを購入。

工場でレンジのスイッチを押す。

25 **3 分程で完成(スキル等の兼ね合いで成功 or 失敗)。**

できることはこれだけ。

(2005 年 1 月 11 日 . <http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1105431802/>)

30

UCGO 正式サービス決定告知から約 2 週間後の 2005 年 01 月 24 日、10 時 00 分開始の定期メンテナンス時間中にゲームサーバ上で不具合が発生し、ゲーム内のアイテム情報が最大で 1 月 21 日 15 時 16 分まで巻き戻る現象が発生した。同日 20 時過ぎに、UCGO のサーバの定期メンテナンスを翌日 1 月 25 日より毎日 1 回、10 時 00 分 ~ 13 時 00 分(3 時間) 35 行うことを告知した。メンテナンス中とはプレイヤーが UCGO にログインすることができないことを意味する。多くの UCGO テスターは「まさか、正式サービス開始後も毎日 3 時間のメンテナンスを行うはずはないだろう」と予測したが、正に悪い予想の通りとなった。

1 月 25 日の夜に株式会社バンダイは、1 月 11 日に発行した UCGO 正式サービス開始のプレスリリースを同社ウェブサイト上から削除した。翌日の 2005 年 1 月 26 日にバンダイは 40 UCGO クライアントパッケージの発売および正式サービスの大幅な延期のプレスリリースを



行った(資料2参照)。現状が予定したサービスの30%程度しか実装されていないこと(30%の完成度)を認め、正式サービス開始予定を2005年夏に延期した。そして、正式サービス開始まで現状のクローズド テストを続行しながらさまざまな更新を行うことが改めて告知された。この時点で2005年4月末に大型実装が行われ、撃破した敵機からアイテムを回収できる「残骸とルートシステム」と「開発素材の精製」ルールが導入されることも予告された。

正式サービス開始日のはずであった2005年2月14日に「UC.Beta」段階の追加テスター募集が開始され、2月21日に締め切られた。今回の特典として当選者には「ザクII ヘッドパズルポスター[原寸大・54枚分割]1セット、UCGO フルカラー設定集[80ページ]1冊、UCGO 特製メタルバインダー[B6サイズ]1冊が配られた。

正式サービス開始前の大規模実装は2005年4月28日に行われた。そのための前処理として、4月25日10時00分開始の長期サーバメンテナンス中にキャラクターデータを含む全てのゲーム情報がクリアされた。そして4月28日に以下のような大規模実装・変更が行われた。

- ・UC 内での時間変移(1日を5時間で再現)

- ・キャラクターの輸送機あるいは救助機への搭乗

- ・キャラクターのジャンプ(左 Ctrl キー)

- ・建物との衝突判定の変更

- ・周囲にある乗物への攻撃

- ・乗物撃破時の残骸表示(搭乗中の乗物撃破時は確率的に残骸に変化)

- ・残骸ダブルクリックによるアイテム取得

- ・市民 NPC(ダブルクリックによる市民 NPC の発話)

- ・開発素材生産

- ・銀行へのアイテムの入出

- ・作成した乗物の銘表示

- ・アイテムの寿命切れ

- ・スキル、ステータスマネージメント

- ・犯罪者フラグ(味方撃ち/味方乗り物の攻撃/敵勢力との交換、譲渡を行うと犯罪者と見なされ、名前ラベルの色がグレー表示となり、行動が制限される)

- ・レーダー範囲の搭乗機体依存

- ・周囲プレイヤー情報の取得状態を反映するレーダーコンディション

- ・放置乗物を一定期間放置時に所有権解除

- ・放置アイテムの一定期間での消滅

- ・ボス NPC を追加および NPC の挙動調整

2005年7月15日に「UC.Beta」段階追加テスター募集が開始され、本当に来月中に発売されるのかと多くのUCGO テスターおよびガンダムファンが疑心暗鬼となる中、2005年8月19日遂にUCGOの発売日が2005年9月29日に決定したことが告知された。本運用開始に合わせた製品内容と運用に関する「よく聞かれる質問」集(FAQ)、ベンチマークソフトウェアを2005年8月24日にUCGO公式サイト上で公開することも合わせて告知された。

2005年9月11日に、正式サービス開始後第1弾の大規模アップデートが2005年11月に行われる予定であることが告知され、各種メディアが取り上げて伝達した。その実装項目



は以下である。

・部隊システムの実装:UCGO 内で知り合ったキャラクター同士で部隊を組むことが可能となる。部隊名の登録、部隊チャットが使用できる。

5 ・近接戦闘の実装:ジオン軍 MS ザクの武器であるヒートホーク、あるいは連邦軍 MS ジムのビームサーベル等の近接武器が使用できる。新たに近接戦闘のスキルが増え、向上させることができる。

・宿営地の設立:基地から離れた場所で修理を行うための宿営地の設立が可能になる。敵陣営の宿営地は破壊することもできる。

10 9月21日には テスト期間最後および正式サービス開始直前のキャラリセットが行われた。

UCGO の利用規約・アカウント処罰と Cheat、Dupe、マクロ

15 UCGO の正式サービスは 2005 年 09 月 29 日 13 時の開始である。その前日の 9 月 28 日に「UC.Beta」段階運用の完了が告知され、すぐに試行サービス中のサポートサイトが閉鎖された。UCGO の利用規約(資料 4 参照)およびアカウント処罰(資料 5 参照)の条項が公開され、その文書ファイルへのリンクが公式サイトから張られた。

一般的な MMORPG ゲームと同様に UCGO もチート(Cheat)、Dupe、マクロ等を利用規約内禁止行為と見なしている。

20 Cheat はゲームサーバに対してクライアントソフトウェアから送信するパケット内のビット操作を行うことで(ゲーム運用側あるいは他プレイヤーから見れば)不当な利益を得ることを指している。主な Cheat としてプレイヤーのスキル値の急速な上昇、希少アイテムの大量生産、遠隔地への瞬間移動などの行為があげられる。Dupe はゲーム内操作以外の操作によるゲーム用アイテムの複製行為を指す。マクロはゲーム内における複数のキーボード操作あるいはマウスのクリック操作をまとめて登録し、一度の操作で複数操作を連続して遂行して完了させる行為を指している。

30 Cheat、Dupe、マクロが RPG において禁止行為とされるのは製作者(著作権者)の設定したシナリオを逸脱する行為(著作権者人格権の侵害)と見なされているからである。MMORPG のように多数のプレイヤーが同一のゲーム空間にアクセスする場合において Cheat、Dupe、マクロの 3 種の行為は、ゲーム空間という一種のエコシステムを逸脱する、あるいはプレイヤーのアクセス時間に比例した各スキルの高さから自然に構成されるゲーム内の序列制度を根底から覆すような、許すべからざるの行為と見なされている。

35 しかし、一部の自称健全なプレイヤーには、1日20時間以上もゲームプレイを行うことができるゲーム中毒者あるいは引きこもりが高スキル者として君臨することができるゲーム世界の構成そのものが異常という見解をもつ者がいた。それに対抗する手段として、クライアントソフトウェア以外のソフトウェアを補完ソフトウェアとして共に使用することを選択したのである。あるいは、Cheat、Dupe、マクロによる自動化をせずに人がディスプレイに向かって、こつこつとプレイを続けるというのはあまりの苦行であり、正に廃人を目指すような忍耐極まりない作業がゲームプレイの手順としてある限り、その改善がされるまでは仕方なく、他の効率的
40 的手段を選択せざるを得ないという正当化を主張するプレイヤーもいた。



キャラクターの能力設定・戦闘系スキル・生産系スキル

UCGO の正式アカウントを登録したプレイヤーは 2 つのキャラクターを作成することができます。キャラクターは地球連邦あるいはジオン公国のどちらかに所属するかを選択する。一度選択をするとその変更はできない(一度作成したプレイヤーを削除した後に新たなプレイヤーを作成することは可能である)。それぞれ敵軍の PC(プレイヤーキャラクター)、NPC(ノンプレイヤーキャラクター)を撃墜することでスコアを増やすことができる。自キャラクターのスコアが一定値を超えると自動的に昇進する。毎週金曜日のメンテナンス明けに各キャラクターの階級に応じた給料が銀行口座に振り込まれる(資料 6 参照)。最初にキャラクターを設定すると、その能力設定として初期ポイント 170 を次の 3 種の能力に振り分けることが求められる。

5 ・Strength: キャラクタの体力(攻撃力に影響)

 ・Spirit: キャラクタの精神力(命中率に影響)

15 ・Luck: キャラクタの運(回避率に影響)

キャラクターのスキルは戦闘系スキルと生産系スキルに大別されており、各種スキルの最大値は 130.0、合計値が 700.0(後に 800.0)まで成長させることができる。

UCGO キャラクター戦闘系スキル一覧表

Air Engagement	空中戦闘時の命中率に影響
AMBAC	回避性能に影響
Beam Cartridge Weapon	ビーム兵器の命中率に影響
CQB	近接系武器を使用したときの攻撃力に影響
Defense	シールドを用いた防御行動の成功率に影響
Emergency Repair	携帯用リペアキットを用いた緊急修理の成功率に影響
Evasion	脱出スキル
Fighter	戦闘機、戦車の熟練度を表すスキル。スキルアップすると使用可能機種が増える
Ground Engagement	地上戦闘時の命中率に影響
Hand to hand combat	パンチ、クローなどの肉弾攻撃時の攻撃力に影響
Mobile Armour	モビルアーマーの熟練度を表すスキル。スキルアップすると使用可能機種が増える
Mobile Suit	モビルスーツの熟練度を表すスキル。スキルアップすると使用可能機種が増える
Shell-firing Weapon	実弾兵器の命中率に影響
Shooting	射撃武器を使用したときの攻撃力に影響
Sniping	狙撃系武器を使用したときの攻撃力に影響
Space Engagement	宇宙戦闘時の命中率に影響
Tactics	攻撃力全般に影響
Weapon Manipulation	武器変更速度、攻撃速度に影響



UCGO キャラクター生産系スキル一覧表

Arms Construction	開発できる武器の種類に影響
Battleship Construction	開発できる戦艦の種類に影響
Clothing Manufacturing	生産できる衣料品の種類に影響
Mining	発掘できる資源の種類に影響(2006年3月以降実装)
MS/MA Construction	開発できるMS・MAの種類に影響
Refinery	製造できる開発素材の種類に影響(2006年3月以降実装)

各種スキルの初期値はゼロである。各スキルはプレイ時間を通じてある機会に 0.1 程度しか上がらず、高スキル値を得るための努力は並大抵のものではない。

- 5 例えば、武器を生産するために必要となる Arms Construction レベル(AC)を上昇させるためには、武器の生産(試行)回数を増やせば増やすほど、向上させることができる。AC レベルが 50 位であれば、30 回程度武器を生産すれば、AC レベルは 0.1 上がる。AC レベル 50 を 51 に上げるには、実時間で 2 時間程のマウスクリックの繰り返し作業が必要である。最初は AC レベルの向上が早い AC レベル値が向上する度に向上のスピードが遅くなる。AC
- 10 レベルが 100.0 を越える覚醒レベルに到達するのは多大な時間(クリック回数)を必要とする。

- 15 **「特に 60 以降は倍々ゲームで壁が増えていくため、自活するためのスキル上げであるならば 60~63 を目安とし、それ以上のスキルを必要とする武器(HFW-GMG(RGM-79)以降)や MS(ガンタンク・駒以降)は専門の人間に任せ、戦闘に特化したほうが時間的にも労力的にも無駄がないと思われる。**

- 20 **なお、95 以降はそれまでの約 4 倍近い上昇率となっているため乗り越えて 100 を目指すのは容易ではない。一つの目安であるスキル 100 まで上げるために必要な総生産回数を 100%とすると、20%でスキル 75、50%でスキル 92、75%でスキル 97 である。先に示した 60~63 は全工程のうち約 8%で達成可能。」**
(連邦側キャラクター fraga 運営サイトより引用)

- 25 連邦側キャラクターが MS Canon(砲)と呼ばれる武器を生産する場合、プレイヤーは AC レベルが 10.1 以上でなければ生産できない。その上で、Superhigh tensile steel と呼ばれる材料を入手する必要がある。自分で精製するか、Material Shop での購入も可能である。自キャラクターが所有する乗物あるいは MS の Container には Super high tensile steel を最大 1,000t 保管できる。武器生産は乗物あるいは MS に搭乗して、各都市に所在する Weapon Factory の近くで行わなければならない。1 個の MS Canon 生産には 2t の Super high tensile steel が必要である。生産に失敗した場合、半分の 1t が残る。これは再利用できる。

- 30 プレイヤーは自キャラクターを操作して Weapon Factory の近くに乗物あるいは MS で移動して Weapon Factory の建屋をダブルクリックすると、武器生産プロセス用のウィンドウが開く。武器 1 アイテムの生産が完了するまで、5 つのウィンドウを 6 回クリックする操作が必要である。時間にして 11 秒程度かかる。

武器生産の際に、良品版である EX バージョンを入手できる場合もある。EX は、通常の



武器よりも命中率や攻撃力が高いが、消耗度が高い。ある武器の EX バージョンの AC レベルは AC レベル × 1.3 倍程度である。

5 生産した武器は他のプレイヤーに交渉して売るか、あるいは Weapon shop に直接売ることができる。無償配布も可能である。生産者は EX バージョンの武器も WeaponShop に売ることができる。EX バージョンの武器の買取価格は、通常バージョンの 1.1 ~ 7 倍である(しかし、WeaponShop は EX バージョンの武器販売を行わない)。

10 生産した MS Canon は、乗物あるいは MS の Container に最大 20 個格納できる。Weapon shop に直接売する場合、MS Canon が 4,000EF\$, EX MS Canon が 4,400EF\$ である。Weapon shop の近くに移動して建屋をダブルクリックすると、販売/購入ウィンドウが開く。Sell のモードを選択して、Container 内の武器をクリックして選択し、販売することができる。1 アイテムずつクリックした場合、22 回クリックすることで、Container 内の全 MS Cannon あるいは EX MS Cannon を販売することができる。

15 Container に格納した 1,000t の Super high tensile steel を用いると MS Cannon を最大 500 個生産して、販売することができる。その全工程のためのプレイヤーの所要時間は約 100 分である。

20 連邦側キャラクターが生産可能な武器および必須 AC スキル一覧を資料 7、生産可能な MS および必須 MC (MS/MA Construction) スキル一覧を資料 8 に示す。連邦側およびジオン側キャラクターは AC スキルを上げることによってあらゆる武器を生産することが可能であるが、その弾薬の生産はできず、Weapon shop で購入するか、残骸アイテムからの入手、あるいは他の誰かから譲ってもらうことによって入手しなければならない。

UCGO 弾薬店売り価格一覧

bazooka cartridge	120
MS/MA beam energypack	55
MS/MA cannon cartridge	120
MS/MA machinegun cartridge	40
MS vulcan cartridge	35
Rocket launcher cartridge	120
Tank/Fighter machinegun cartridge	20
tank cannon cartridge	20
Boomerang cutter cartridge	130

25 連邦軍所属のキャラクターはシドニー、キャンベラ、パースのいずれかの連邦側都市(街)を中心に活動する。ジオン軍側の都市(街)はアデレード、メルボルン、プリズベン、ダーウィンである。プレイヤーは敵側都市の近くにある自軍側テントに輸送機(連邦側はミデア、ジオン側はファットアングル)で移動し、テント内に常設されている Hangar (格納庫)で所有する MS を選択、あるいは Machine shop (乗り物販売施設)で MS を購入し、Weapon shop (武器弾薬販売施設)で利用可能な武器、弾薬と応急処置キットを購入し、敵側都市まで移動して攻撃する。これは敵側プレイヤーが操作するキャラクター(Personal Character)との戦闘(PvP)を目的とする場合である。

30 単なる資金稼ぎあるいは戦闘スキル上げを目的とする場合は自軍側都市の近くに常に配



置されている NPC (Non Personal Character) を相手に攻撃、破壊する。その残骸からエンジンや鉱石、武器等のアイテムを取得し、それを都市内の Mechanic Tools shop (エンジン販売施設)、Material shop (素材販売施設) あるいは Weapon shop で売ることによって資金をさらに増やすことができる。

- 5 連邦軍あるいはジオン軍所属のキャラクター間で MS あるいは乗物の交換および破壊はできるが、軍が運営する施設や領地の取り合いはできない。

プレイヤー同士によるローカルルール、ジャーゴン、ノウハウの共有

- 10 UCGO の試行サービス期間そして正式サービス提供以後も各種の不具合の多さとその対応における運営側の不手際は絶えることはなかった。そのために、運営側の姿勢や開発の技能について懐疑的な見解を捨てきれないプレイヤーによる不満の表明は続いていた。特に、プレイ時間中のサーバ傷害さらには巻き戻し(プレイヤーのスキル上げやアイテムの取引結果等が過去の状態に戻ってしまうこと)が発生した後は、公式サイトへの掲示板および
- 15 2ちゃんねる等の匿名による掲示板に UCGO 運営側を非難する書き込みが多数行われた。さらには自らのアカウント停止を宣言するような過剰反応をするプレイヤーも少なからず存在した。これらの利用者側のふるまいは無償でプレイできた テスターから引き続いて、有償でも UCGO をプレイするプレイヤーがそれなりに存在することを意味していた。

- 20 その一方で、正式サービス開始後に初めて UCGO のアカウント作成を通じて、生れて初めて MMORPG を体験するプレイヤーが参加し始めていた。いわゆるガノタあるいはファーストガンダム信者とも呼ばれる熱心なガンダムファンである。

UCGO の世界では、さまざまなローカルルールを試験的に採用して楽しいプレイを目指すとする集団が各都市に自然発生していた。定期的あるいは突発的に以下のようなローカルルールによる戦闘が各地で行われた。

- 25 ・店売り MS (エンジンレベルを最低のレベル 1 に限定し、強化も行わない) 同士に限定した戦闘
・1 対 1 (タイマン) の勝ち抜きによって通算の勝ち数を競うグループ間戦闘
・戦車軍団による敵軍都市への侵攻

- 30 各地で行われたローカルルールを採用した小規模・大規模戦闘に嫌悪感を示すプレイヤーは、ユーモアのセンスがないものとして扱われた。

- ローカルルールによる戦闘に参加・不参加に関わらず、UCGO 内のプレイヤーたちの間ではキャラクター同士のチャットを通じての情報共有、あいさつの様式、特殊用語(jargon)の共有が進行した。ログインして、戦闘領域で味方側の MS 同士が近くにいた場合、あるいは MS 生産、武器生産、あるいは精製工場に近づき、生産活動を始める際にあいさつとして、昼間は「こんにちは」、「こん」、「ちわ」、夜は「こんばんわ」、「こばんわ」、「ばんわ」、「ばわ〜」等の言葉がチャットで飛び交う。ログオフする際には「落ちます。さようなら」、「おやすみなさい」、「ごきげんよう」、「ノシ」と発話する。受ける側は「お疲れ様でした」、「おつかれ」、「おつです」、「おつ」、「乙」等で返礼する。味方が戦績をあげた時の賞賛として「GJ!」(Good Job の略)を使う。キャラクターのスキル合計が 700 (後に 800) に達することをカンスト(カウントストップ)と呼ぶことも慣例となった。チャット中において感情変化を表現するために「はっ!」
- 40



´)」、「(" ´)」や「ビシッ」等の顔文字を多用することも広まった。

また、都市名、MS および武器の名称も通称として簡略表現が好まれ、共有されるようになった。シドニーは「シド」、アデレードは「アデ」、ダーウィンは「ダー」と簡略形と呼ばれた。例えば連邦側 MS では RGM-79G GM-COMMANDRGM-79(G)s(ジムコマンド)は「駒」、GM
5 SNIPER(ジムスナイパー)は「陸スナ」、RGM-79SP GM SNIPER II(ジムスナイパーII)は「スナ 2」である。ジオン側 MS では MS-14 GELGOOG(ゲルゲグ)はゲル、MSM-04 ACGUY(アッガイ)はその容姿のかわいらしさから愛称として「アッガイたん」と呼ぶことが好まれた。連邦側武器の MS Sniping Beam rifle custom は「砂カス」、BLASH XHB-L-03/N-STD(RX-78)は「ブラッシュ」と呼ぶことも好まれた。

10 そして UCGO プレイヤーの一部はキャラクター名でウェブサイトあるいはブログを作成し、毎日の UCGO プレイ中のできごとを画面のスナップショット(SS)と共に日記風に記述し、それを公開することを始めた。いわゆる UCGO プレイ(戦闘、生産あるいは観光)日記である。

さらには、UCGO のパッケージに同封されているユーザーガイドが非常にわかりやすく、内容も都市部の施設について説明されているだけであり、それを補完あるいは代替となりうる
15 内容を掲載したウェブサイトが公開され始めた。2004 年 9 月から公開されている「UCGO Community」サイトは正式サービス開始後もその内容の充実に努め、UCGO の初心者にとって非常に有益な情報源となり、当時一日平均 2,000 程度のアクセスを記録した。「UCGO Community」サイトの構成は以下のようなものである。

初心者マニュアル:

20 UCGO をプレイするには

UCGO を購入するには

PC チェック方法

課金システム

初心者ガイド

25 メインメニュー

各種操作方法

機体・生産情報:

機体・装備データ(地球連邦)

機体・装備データ(ジオン公国)

30 生産レシピ(地球連邦)

生産レシピ(ジオン公国)

生産レシピ(開発素材)

店売り価格一覧

トラベルサービス:

35 オーストラリア都市・テント

オーストラリア観光案内

距離・移動時間

その他の情報:

イベント情報

40 部隊紹介



施設一覧

スキル・コマンド一覧

階級表記

UCGO Community 運営スタッフ紹介

5

公式情報:

UCGO 公式ウェブ

UCGO サポートウェブ

開発室だより

テーブルトーク

10

掲示板:

雑談・質問・相談

地球連邦軍専用

ジオン公国専用

管理者への依頼

15

Community Chat

おまけコンテンツ:

ベンチマーク徹底比較

UCGO 実装希望アンケート

IRC 利用方法

20

用語集

対話型学習ロボット「ハロ」

UCGO のプレイヤーたちが作成した UCGO 関連ウェブサイトではウェブマスター同士の了承の上で同様サイトの相互リンクが少しずつ行われるようになった。ブログにおいては、キーワードの UCGO を含んだ同様のブログ同士の相互リンクが自動的に張られるようになった。ブログではコメントを書き込む機能が常設されているために、UCGO のプレイヤー同士によるブログへの書き込みを通じたコミュニケーションがとられはじめた。

部隊システムの実装と補完ソフトウェア IRC の常用化

30

正式サービス開始後初の大規模アップデートは 2005 年 11 月 16 日に実装された。実装項目は 2 ヶ月以上前の 2005 年 9 月 11 日に予告されていた。このアップデートで、すでに 4 年前からテストプレイヤーたちが切望してきた近接戦闘が実装された。ジオン軍側はヒートホーク、連邦軍側はビームサーベルを使用して攻撃することにより、近接戦闘関連スキル (CQB 等) を向上させることができる。さらに部隊システムと移動可能な宿営地が実装された。

35

隊長が Command Post と呼ばれる施設で登録することによって部隊を作成することができる。1 部隊には 30 名のプレイヤーの所属が可能である。隊長のみがプレイヤーの入隊手続きを行うことができる。

40

最初の部隊メンバーは主に同じ都市圏を活動範囲とするプレイヤー同士によって構成され



た。あるいは、リアル生活の友人同士が UCGO のプレイヤーとして部隊を編成する場合もあった。

5 各部隊の主な活動は、プレイヤーが一人では攻略が困難なボス NPC とその部隊の狩りを行うこと、NPC の残骸から大量のアイテム獲得と分配、隊員への MS および武器の支給、MS 生産に従事する隊員に対するエンジン等の資材調達あるいは多額の費用の捻出である。もちろん、部隊による敵側テントあるいは都市への急襲も行われる。

UCGO のゲームプレイヤーにとって、どこかの部隊に入隊することは、Machine Shop で購入できない、レベル2以上の高性能エンジンを搭載した MS の入手が容易になるということも意味していた。

10 UCGO 公式サポートサイトでは、連邦側とジオン側のそれぞれの部隊紹介と隊員募集の文章を掲載できる仕組みづくりをしたことも部隊づくりの活性化に貢献した。

15 また、各部隊は部隊のウェブサイト構築、さらには隊員専用のオンライン掲示板(BBS)を作成することによって、UCGO をプレイしていない状況においても部隊の活動経過や隊員のスキル向上の様子などさまざまな情報を共有できるようになった。UCGO の部隊別のサイトにおいても、それぞれ隊員募集が行われ、UCGO 自体の広告宣伝活動にもつながった。

UCGO をプレイする際に各部隊は隊員内で Team Chat ウィンドウを利用して常にコミュニケーションを取ることができる。

20 さらに部隊間の連携を容易にするための補完ソフトウェアとして、IRC (Internet Relay Chat) が利用されるようになった。IRC はインターネットを利用したチャット専用システムであり、そのメッセージ送受信が極めて高速という使用メリットがある

25 連邦側プレイヤーの有志たちによって、IRC 導入の手引きのウェブサイト < UCGO 連邦 - 通信情報システム > が作成された。このサイトでは、IRC 専用ソフトウェア(LimeChat)のインストール手順、UCGO 連邦 IRC チャンネルへの接続手順、チャイム起動用キーワード設定手順が詳しく説明されており、連邦側キャラクターを持つプレイヤーであれば誰でも容易に導入することが可能である。やがて連邦側プレイヤーの多くが UCGO をプレイする際に IRC を並列起動して利用するようになった。

30 UCGO の外部ソフトウェアである IRC を補完的に用いることによって、連邦側のプレイヤーは UCGO の世界における自キャラクターの活動領域以外のジオン軍側 PC の挙動(主に多数の MS による大規模攻撃)および味方側プレイヤーからの応援要請をリアルタイムで知ることができるようになり、機敏な迎撃体勢をとることが可能になった。

さらには、各部隊長のみがアクセスできる特別 IRC チャンネルを利用し、ジオン軍が占領する都市(ブリスベン、メルボルン、アデレード、ダーウィン)への急襲の日時および攻撃ルート of 作戦会議が行われるようになった。連邦に習い、同様のジオン軍プレイヤー用 IRC システムも構築された。

35 これらの戦果あるいは迎撃の状況が各部隊のプレイヤーが運営するウェブサイトあるいはブログを通じて記録され、一般にも公開された。

第2次大規模アップデートと宇宙空間の過疎化

40 2006年3月1日に UCGO の第2次大規模アップデートが実装された。この大規模実装に



よって、資源採掘、MS 強化、衣料生産等の新たなプレイが可能になった。資源採掘は採掘用ドリルを購入して「YDD-614 mining machine ThunderGoliath」と呼ばれる採掘機に搭乗し、オーストラリア大陸内の鉱山場(連邦側はキャンベラ鉱山とサザンクロス鉱山、ジオン側はブリスベン鉱山とアデレード鉱山)で、ひたすら「/mine」コマンドをキーボードから入力することによって採掘を繰り返すことができる。Mining(採掘スキル)のレベル値によって採掘できる鉱石(鉄、ボーキサイト、アルミ、宝石の原石、化石等)の種類が異なる。Mining スキル上げも AC スキル上げと同等の苦行であり、多大なプレイ時間と採掘回数が必要である。

MS 強化は Power(攻撃力)、Hit Accuracy(命中精度)、Defense(防御力)の3特性を合計7段階(後に8段階)まで強化するものである。乗物あるいはMSに搭乗し、MaterialShopで攻撃力強化用アイテム「enhancement package」、命中率強化アイテム「accuracy improvement package」あるいは防御力強化アイテム「defensive Improvement paint」を購入、Containerに搭載した上でMS・MA Factoryの近くに移動して強化作業を行うことができる。MS強化が可能な段階値もMS Constructionスキル値によって異なる。

衣料生産は Sewing Shop で綿糸、絹糸、革、ガラス繊維、染料を購入、乗物あるいはMSに搭乗して Container に搭載した上で Tailor の近くに移動して作業することができる。Clothing Manufacturing(衣料生産スキル)値によって、生産可能な衣料品と使用可能な染料が異なる。このCMスキル上げはMiningスキル上げ以上の苦行といわれている。

また2006年3月以降、ファーストガンダムのオリジナルキャラクターである連邦軍側アムロ・レイ少尉あるいはジオン軍シャア・アズナブル大佐が登場する戦闘イベントも不定期に開催されるようになった。

そして2006年7月26日に「Universal Century.net GUNDAM ONLINE Zero G Attack」の正式サービスを開始した。従来のUCGOではプレイヤーの活動領域はオーストラリア大陸のみに限定されていたが、さらにオーストラリアの上空の宇宙空間における連邦軍側とジオン軍側の宇宙ステーションとその周辺も活動領域に加わった。オーストラリア大陸の宇宙港(連邦軍はパース宇宙港、ジオン軍側はダーウィン宇宙港)と宇宙ステーション間はシャトルで移動することができる。宇宙空間には補給基地となる宇宙艦隊も多数配置された。宇宙ステーションでは、地上と同様にMSおよび武器の生産が可能である。宇宙空間の戦闘は視界360度の全方向に攻撃が可能であり、逆にあらゆる角度からの攻撃を受けるようになる。

8月11日からUCGO(Zero G Attack)のパッケージ販売(店頭参考価格2,079円)、さらに8月23日からインターネットによるUCGOクライアントソフトウェアの無償ダウンロードも開始した。さらに毎月のゲーム使用料金の決済手段として銀行振り込み(東京UFJ銀行、ジャパンネットバンク、イーバンク銀行、みずほ銀行、コンビニ決済(ファミリーマート、セブンイレブン、ヤマザキデイリーストア、ミニストップ)、ウェブマネー(Edy)を追加した。UCGO(Zero G Attack)のパッケージには2007年8月末日まで30日間無料でゲームがプレイできる専用ウェブマネーが同封されている。

やっと実装された宇宙空間での戦闘そして生産活動であったが、すべてのプレイヤー側の活動が大きく変化するには至らなかった。一度、観光目的に宇宙空間に移動しても多くのプレイヤーはすぐに地球に戻ってしまった。その理由として、宇宙空間における移動操作が難しく、地上でのMS操作に馴れたプレイヤーが宇宙でMSを操作するとまるで「宇宙酔い」になったようなその場でぐるぐると回る動作になってしまうこと、上下左右の方向感覚を会得す



- ることが困難なこと、3次元レーダーから周囲の状況を的確に把握することが困難なこと、そして地上ほどの背景の変化が宇宙空間ではなく殺風景な雰囲気となり、そのためか、宇宙ステーションで生産するプレイヤー間においてチャットによるコミュニケーションがほとんどなくなってしまうことがあげられる。宇宙ステーションのプレイヤーは宇宙作業船に搭乗し、
- 5 正に日夜を問わず、MS あるいは武器生産活動に従事するようになった。宇宙空間は実装後半年も経たない間にプレイヤーもまばらな過疎地帯となった。

占領システム実装によるコミュニケーション活性化と新たな問題

- 10 2006年12月13日に行われた大規模アップデートでは占領システムが実装された。オーストラリア大陸上に「Newman」と「Richmond」と名づけられた2つの都市が設置された。この両都市は連邦側のジオン側のどちらの軍勢にも属しておらず、両軍のどちらかが侵攻して支配権を獲得することで「占領」できる。すでに占領されている都市を奪取するための戦闘を侵
- 15 攻、それを迎え撃つ戦闘を防衛と呼ぶ。侵攻あるいは防衛が成功した場合、その戦闘に参加している成功側のキャラクター全員に勳章ポイントが与えられる。勳章ポイントがあるレベルに達すると勳章が与えられ、占領都市内の Weapon Shop で勳章ポイントのレベル値に応じた SP 武器を特別に購入することができる。

- 「Newman」と「Richmond」の両地域ではレーダーで敵味方を識別することができない仕組みになっている。そして両都市とも共に天然の岩石に囲まれた自然の要塞であり、都市内部
- 20 に侵入するには数箇所ある狭い迷路のような入り組んだ道筋を辿らなければならない。

- 侵攻を開始するには、都市付近の3箇所に配置されている LCT(Laser Communication Tower)のどれか一体を破壊すると都市の状態が「Ware Fare」状態となり、占領戦が開始され、1時間のカウントダウンが始まる。このカウント表示は UCGO のプレイヤー全てが Strategy ウィンドウを用いて参照できる。LCTが破壊され、占領戦が開始すると、都市内部
- 25 に5箇所配置されている占領ポイント(ICF)を確保することができる。全てのICF(5拠点)に侵攻側の5機以上のMSが取りついて確保することに成功すれば、侵攻側の勝利となり、占領都市を奪取して3時間占領し続けることができる。逆に5拠点のICFの内、1拠点でも防衛側が確保できれば、防衛側の勝利となり、さらに占領状態を3時間延長することができる。この3時間の休戦状態のカウントダウンおよびICF(5拠点)の占領状況も Strategy ウィンドウ
- 30 を用いて参照できる。

- この占領都市における戦闘は、従来の見通しの極めて良い砂漠地帯や宇宙空間における戦闘と異なり、狭い立体迷路における戦闘を楽しむために、プレイヤーはすぐにこの占領システムに馴れ、占領戦を楽しんだ。占領戦が開始され、侵攻が厳しくなると、すぐに IRC を通じて各地の部隊に応援要請が出され、すぐに応援に駆けつけるような両軍の体制づくり
- 35 が自発的に行われるようになった。あるいは、侵攻して占領都市を一気に奪取するオペレーションを成功させるためのプレイヤー間コミュニケーションもさらに活性化した。

さらには、占領戦の面白さをブログ等で知った元UCGOプレイヤーが新たに参加するために課金用アカウントの再登録を行う動きも見られるようになった。

- しかし、この占領システムの実装は良いことばかりではなかった。これまでに他の
- 40 MMORPGと比較して高スペックと問題視されていたUCGOをプレイするためのPC推奨環境



- においても、占領戦に参加する際に CPU 等のパワー不足で普通にプレイできるような状況は得られないことが明らかになったのである。これまでの UCGO では、ベンチマーク値 4000 程度ならば快適にプレイすることができたが、大規模な占領戦になると、当時最高性能の Core 2 Duo とグラフィックボードを搭載したベンチマーク値 6500 以上の強力な PC 環境において、プレイ時に「カクカク」状態 (MS 等の動作がコマ送りのようになってうまく操作できなくなる) に陥ってしまっていた。UCGO をプレイし続けるために PC を買い換えるようなプレイヤーは決して少なくなかった。UCGO の高ベンチマーク値を達成するための PC 環境 (CPU 種類、メモリー容量、グラフィックボード種類) の情報交換も盛んになった。もちろん、このような UCGO をプレイするための PC 環境の急速な高スペック化について運営側から何の公式見解も出されていないことに不満を明言するプレイヤーも少なくなかった。
- 5
- 10
- また、UCGO のプレイヤーたちにとってあまり気分の良いものとはいえない実装も同時期に行われていた。「EO」の実装である。EO は Examination and Observation の略であり、プレイヤーの活動の調査と監視を行う UCGO 運営チームのキャラクターであり、ゲーム内での不正行為の調査と監視のみを行う。運営側は EO による調査結果にもとづいて、プレイヤー
- 15
- のアカウント処罰を行うこと、さらには EO キャラクターのオペレーションへの妨害行為に対してもアカウント処罰を行なう場合もあることを告知している。



(資料1)

UCGO 開発年表(2001～2006)

時期	事象
2001年5月1日	「UniversalCentury.net」公式サイトが公開される。
2001年12月10日	「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE」(ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン。以下UCGO)公式サイトが公開される。
2002年4月25日	UCGO公式サイトが更新。FAQ(よく聞かれる質問)コーナーを新設する。
2002年11月7日	UCGOが開発社内(ディンブス)で試験される「1」運用段階を告知する。
2003年1月16日	「2」運用段階が告知される。「2」運用段階のテスター(定員500人)の一般募集を開始する。ほぼ同時にテスター限定のサポートサイト運営が開始される。
2003年2月14日	一般募集した「2」運用段階のテスター(定員500人)にCD配送開始する。
2003年2月26日	3月31日付けで「2」運用段階を終了し、4月1日から「prototype.UC」運用段階への移行を告知する。それに合わせて、「prototype.UC」運用段階テスターの一般募集を開始する。
2003年4月1日	UCGOの運用段階が「2」から「Prototype.UC」に移行する。
2003年12月17日	「prototype.UC」テスターの最終募集を開始する。
2004年2月16日	UCGOの運用段階が「Prototype.UC」から「UC.Beta」に移行する。
2004年2月27日	「UC.Beta」運用段階のテスター募集を締め切る。
2004年4月1日	「UC.Beta」運用段階に移行する。
2004年7月30日	UCGO公式サイトをリニューアルし、公開する。
2005年1月11日	UCGOの正式サービスを2005年2月14日(月)開始と発表する。初回限定版クライアントパッケージ:13,400円。月額プレイ料金:1,575円。
2005年1月26日	多くのテスターよりゲーム実装度30%台の指摘を受け、UCGOクライアントパッケージの発売および正式サービスの大幅な延期(2005年夏期予定)を公式発表する。
2005年2月14日	「UC.Beta」段階追加テスターの募集を開始する。
2005年2月21日	「UC.Beta」段階追加テスターの募集を終了する。
2005年4月28日	大規模アップデートが実装される。敵機残骸からアイテム奪取が可能となる(ルートシステム)。開発素材の精製可能となる。戦闘地域に護衛つきのボスNPC、街に市民NPCが設置される。一日の日照変化を実時間5時間で再現とする。
2005年7月15日	「UC.Beta」段階追加テスターの募集を開始する。
2005年7月27日	7月末アップデートにより、射撃系武器の換装と生産が可能となる。
2005年8月19日	延期中のUCGOの正式サービス開始を2005年9月29日(木)と発表する。「UC.Beta」追加テスターの募集終了を告知する。
2005年8月24日	UCGOクライアントソフト実行環境のためのベンチマークソフト「UniversalCentury.net BENCHMARK」をダウンロード可能とする。
2005年8月29日	ベンチマークソフト「UniversalCentury.net BENCHMARK」段階アップ版を提供開始する。
2005年9月28日	「UC.Beta」段階運用を完了する。テスター限定のサポートサイトを閉鎖する。
2005年9月29日	「Universal Century.net GUNDAM ONLINE Dawn of Australia」(ドーン・オブ・オーストラリア。以下Dawn of Australia)正式サービスを開始する。公式サイトのリニューアル、サポートサイトを公開する。オーストラリア大陸における移動と対戦が可能となった。
2005年11月16日	正式サービス提供後第1回目の大規模アップデートが実装される。部隊システム(最大30人登録可能)が導入される。宿营地設置および近接戦闘が可能となる。
2006年12月7日	連邦側MSにガンダム(RX-78-2)、ジオン軍側MSにゲルググ(MS-14)が実装される。
2006年3月1日	「Dawn of Australia」大規模アップデートを実装する。鉱山・鉱石が設置、採掘可能となる。MSの強化可能となる。連邦軍都市「Southern Cross」を設置する。
2006年07月19日	オーストラリア大陸上空に位置する衛星軌道周辺宙域を実装する。両軍のスペースポートと宇宙ステーションを設置する。新パッケージ「Zero G Attack」発売とUCGOクライアントの無料ダウンロードサービスの開始を告知する。
2006年12月13日	「Zero G Attack」大規模アップデートを実装する。占領都市「Newman」と「Richmond」を設置する。連邦軍とジオン軍による占領戦が可能となる。プレイヤーの不正行為を調査・監視するための運営側キャラクターである「EO」が実装される。



(資料 2)

(<http://www.bandai.co.jp/releases/images/3/19631.pdf> より引用)

5 < 報道関係者各位 >

2005年1月26日

PC 用オンラインゲーム 「ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン」

10

パッケージの発売・サービス開始延期のお詫びとお知らせ

株式会社バンダイ

15 弊社が2005年2月14日にパッケージの発売とサービス開始を予定いたしておりましたPC 用オンラインゲーム「ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン」の発売・サービス開始を2005年夏に延期することとなりました(予定)。今回の延期は、ユーザーの皆様からの「ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン」に対するご期待にこたえるため、ゲーム内容を更に向上させるためのものです。

20 報道関係者の皆様、ならびにユーザー・取引先の皆様には多大なご迷惑をおかけすることとなり、深くお詫び申し上げます。

今後の発売・サービス開始予定に関しましては、早急に新規サービス体制による最終テストを実施し、改めてお知らせさせていただく所存です。

25 < タイトル名 > 「ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン」

< パッケージ価格 > オープン価格

< サーバー利用料金 > 月額1,575 円(税込)

< ジャンル > MMORPG(多人数参加型オンラインRPG)

< パッケージ発売・サービス開始時期 >

30 (変更前)2005 年2 月14 日予定

(変更後)2005 年夏(予定)

35

URL:<http://www.universalcentury.net>



(資料3)

表3 UCGO 必須・推奨環境(ハードウェア/ソフトウェア構成)

ハードウェア/ ソフトウェア	必須環境	推奨環境
OS	Microsoft®Windows2000 SP3以降	Microsoft®WindowsXP SP1以降
CPU	Intel®Pentium3 1GHz以上	Intel®Pentium4 2.8GHz以上
メモリ	512MB以上	1GB以上
ハードディスク	5GB以上の空き容量	5GB以上の空き容量
DirectX	DirectX9.0b以上	DirectX9.0b以上
グラフィックカ ード	32MB以上ビデオメモリを搭載した Direct 3D対応グラフィックスカード	128MB以上のビデオメモリ搭載した DirectX9.0b以上対応の3Dグラフィッ クスカード
サウンドカード	DirectSound対応のサウンドカード	DirectSound対応のサウンドカード
インターネット 接続	下り1Mbps(実測) 上り128kbps(実 測)のADSL、ケーブル	下り5Mbps以上(実測) 上り5Mbps以 上(実測)のADSL、ケーブル、FTTH 接続
キーボード	日本語106/109キーボード	日本語106/109キーボード
マウス	ホイール付マウス	ホイール付マウス

5 Athlon 系 CPU の場合、キャラクタの挙動が一部正常に動作しない場合がある。



(資料4)

(http://support.universalcentury.net/readme/readme_servicerules.pdf より引用)

5 UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE利用規約 (サービス提供者からのお願い/ご使用条件等について)

オンラインゲーム「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE」サービス(「本サービス」)
は株式会社バンダイナムコゲームス、株式会社ディンプス(「サービス提供者」)が提
10 供するオンラインゲームサービスです。会員の皆さんが楽しく且つ快適に本サービ
スを使用できますよう、本サービスには各会員の方に遵守して頂く使用条件ないし使用
上の制限がございます。また、本サービスの運用上、会員の皆さんに各自負担して
15 頂く管理責任、並びに注意事項がございます。本サービスをご使用になる際はあら
かじめ以下に記載しております本サービスの使用条件ないし使用上の制限、管理責
任、その他注意事項の内容を必ず読んでください。これらの内容を全てご同意頂きま
した場合に限り、本サービスをご使用願います。

第1 使用条件ないし使用上の制限

1. 禁止行為

20 (1)以下に掲げる行為は禁止行為とさせていただきます。万一、会員の方がこれらの禁止行為に
該当する行為をなされた場合は、注意、警告、一定期間の会員IDの使用停止、会員登録抹
消の各措置を取らせて頂きます。禁止行為に該当する情報を発見したときは、サービス提供
者の判断により当該情報を削除させていただきます。禁止行為に該当するかどうか、又いずれの
措置を取るかどうかは、サービス提供者が独自に判断させていただきます。

25 (禁止行為)

他の会員又は会員以外の第三者を不愉快とし、又はこれらの者に迷惑を与える行為(具
体的には次に掲げる行為を指しますが、これらに限られません)

- ・ 暴言、誹謗、中傷、脅迫
 - ・ 人の名誉、プライバシーを害するおそれのある行為
 - 30 ・ 人の正常な性的羞恥心を害するおそれのある行為
 - ・ 児童ポルノ、児童虐待にあたるおそれのある行為
 - ・ 他人になりすます行為
 - ・ その他法令、公序良俗、善良な社会風俗を害するおそれのある行為
- 本サービスの提供を害し、又はそのおそれのある行為(具体的には次に掲げる行為を指し
35 ますが、これらに限られません)
- ・ 本サービスに使用されるキャラクターの絵柄を始めとする図形、写真、動画、音楽、音声、
文章、ゲームプログラム等の情報・データを不正使用する行為
 - ・ 第三者の設備又はインターネット接続サービス用設備の利用、運用に支障を与える行為
 - ・ 有害なコンピュータプログラム等を送信し又は書き込む行為
 - 40 ・ 本サービスにより提供されるソフトウェア、又はソフトウェアが使用するコンピュータ



上の記憶領域又は通信に用いられる情報、並びに本サービスにより提供される情報を変更、改ざん、削除等すること

- ・ 本サービスのゲームソフトのリバースエンジニアリングその他これに類する行為
- ・ 本サービスのゲームソフトを複製し、これを第三者に譲渡、貸与する行為
- 5 ・ 会員ID及びパスワードを不正使用し、又はこれらを第三者に譲渡、貸与する行為
政治活動、宗教活動、営利活動、宣伝広告、勧誘活動等本サービスの目的、内容と関係ない行為
- サービス提供者に対する暴言、誹謗、中傷、脅迫
- (2) 会員の方に対し前項(1)に定める注意、警告を行う場合、以下のいずれかの措置を取っていただくよう、会員の方にお願ひし、又は要請することがございます。
- 10 禁止行為に該当する情報を変更し、又は削除すること
- 禁止行為に該当する行為を中止すること
- 禁止行為に該当する行為と同様の行為を繰り返さないこと
- (3) 会員IDの使用停止又は会員登録抹消の措置を取った場合、ゲームソフト代金、サービス利用料等の返金には一切応じられません。会員の方が複数のIDを保有されている場合は、これらの措置と同様に全ての会員IDを使用停止とし、又は全ての会員登録を抹消させていただきます。会員の方が新たにゲームソフトを購入された場合も同様の措置を取らせて頂きます。
- 15

2. IDの使用停止又は会員登録抹消

- 20 前項の禁止行為に該当する行為以外にも、次に掲げる事項に該当する事態が生じた場合は、会員の方へ通知催告することなく、一定期間の会員IDの使用停止、又は会員登録抹消の措置を取らせて頂きます。この場合、前項(3)の定めに基づいて取り扱います。
- 会員の申込内容に虚偽があったとき
- 利用料金の支払が遅延となったとき
- 25 クレジットカード又は支払口座の利用が停止されたとき
- その他会員IDを一時的に使用停止とし又は会員登録抹消するのが相当と認められるとき

3. 利用資格

- (1) 本サービスは、本サービスのゲームソフトを初めて購入され、会員登録されたご本人様に限り使用することができます。他の会員の方からゲームソフトを譲り受け、あるいは貸与を受けられても会員登録することはできません。会員の方が登録抹消された場合も同様です。
- 30 (2) ゲームサポートの言語は日本語のみとさせていただきます。日本語による意思疎通が不可能又は
は困難な会員の方に対しては十分なサポートができない場合がございます。
- (3) 本サービスに関する問合せ、相談、苦情等の連絡方法、及びこれらに対する返答、対応等
- 35 等の連絡方法は電子メールのみとさせていただきます。電子メール以外の電話、FAX、郵便等はご利用できません。
- (4) 未成年者についての親権者の同意取得義務
本サービスに会員登録をしようとする方が未成年者の場合は、必ず親権者の方の同意を得たうえで、本規約への承諾及び会員登録を行ってください。
- 40



同意がない場合には第1項(3)の定めに準じ、会員の方へ通知催告することなく、一定期間の会員IDの利用停止、又は会員登録抹消の措置を取らせて頂きます。

4. 設備等

(1)本サービスの利用に必要な通信機器、その他これに付随して必要な機材は、全て会員の方の自己負担となります。

(2)本サービスの利用に必要な通信サービス会社との契約、及び本サービスへの接続は、全て会員の方の自己負担となります。

第2 利用料

1. 利用料

(1)本サービスの利用料、発生基準、算定方法、支払期日(以下「利用料等」といいます)については、サービス提供者が別途定める通りとさせていただきます。

(2)会員の方から一旦受領しました本サービスの利用料は、サービス提供者の責めに帰すべき事由による場合を除き、会員の方に返還することはいたしません。

2. 支払方法

(1)本サービスの利用料の支払方法については、サービス提供者が別途定める通りとさせていただきます。

(2)本サービスの利用料の支払に関し、万一、会員の方とクレジットカード会社等との間で紛争、問題等が生じた場合は、当事者間において解決処理をお願いします。当該紛争、問題等に関し、サービス提供者は一切協力、支援、助成等を行うことができません。

3. 変更

(1)本サービスの利用料等については、会員の方の同意を得ることなく、必要かつ合理的な範囲内において変更される場合がございます。あらかじめご了承ください。

(2)本サービスの利用料等の変更に関する苦情、異議申し立て等については、一切受け付けることができません。

第3 管理責任

1. 会員IDの管理

本サービスの会員ID(ログインID、課金ID)、パスワード、メールアドレス、キーコード等サービス提供者が会員の方に付与する一切の個人認証情報は、会員の方ご自身で適切に管理してください。万一、会員ID等の個人認証情報を第三者に使用させ、あるいは勝手に第三者に使用された場合は、会員の方ご自身による使用とみなします。

2. 届出内容の管理

本サービスのご使用に関する届出内容に変更がございましたら、遅滞なく変更内容のご連絡をお願いします。万一、変更内容の届出がないことにより会員の方に損失、損害、問題等が生じたとしても、サービス提供者はいかなる責任を負うものではありません。

第4 免責事項

1. 免責

サービス提供者は、明示または黙示を問わず、本サービスの内容、機能、情報等に関して、いかなる保証もいたしません。万一、本サービスの使用により、次に掲げる事由(但しこれらに限られません)を原因として会員の方に損失、損害、問題等が生じたとしても、サービス提供者はいかなる損害賠償、費用負担、補修、その他一切の責任を負うものではありません。



本サービスの内容(正常性、正確性、商品性、信頼性、特定の目的に対する適合性を含む)に関する問題

本サービス又はサーバーにウイルスその他有害なものが存在していたとき

本サービスの情報の送受信に不具合が生じたとき

5 会員の通信環境又はインターネット環境の不具合が原因で利用者が本サービスの全部又は一部を利用できなかった場合

会員の自己の判断による健全な生活環境を乱すような過度の本サービスの利用により生じた社会的、精神的、肉体的な損害

10 会員の会員IDにより本サービス上でなされた一切の行為及びその結果(第三者による会員IDの利用によりなされた行為及びその結果を含む)

2. 紛争処理

本サービスの利用に関連して、万一、会員の方と他の会員の方または会員以外の第三者との間で紛争、問題等が生じた場合は、当事者間において解決処理をお願いします。当該紛争、問題等に関し、サービス提供者は一切協力、支援、助成等を行うことはできません。

15 第5 権利保護

本サービスに使用されるキャラクターの絵柄を始めとする図形、写真、動画、音楽、音声、文章、ゲームプログラム等の情報・データは、全てサービス提供者又はサービス提供者に使用を許諾している権利所有者の著作権により保護されています。会員の方がサービス提供者に無断で個人利用以外の方法でこれらの情報・データを使用された場合は、著作権(又は著作者隣接権)の侵害となります。

20 著作権の侵害は著作権法により違法とされ、権利者から侵害行為の差止めや損害賠償の請求を受けるだけでなく、厳格な刑事罰(3年以下の懲役又は100万円以下の罰金)の対象となりますので、くれぐれもご注意ください。

第6 個人情報の取り扱い

25 サービス提供者は、会員の方から提供を受けます個人情報(「個人情報」とは会員に関する情報で当該情報に含まれる会員の氏名、生年月日、性別、住所、電話番号、電子メールアドレス、クレジットカード番号、その他の記述により会員の方個人を識別することのできる情報を指します)を、下記の利用目的のために合理的に必要と認められる範囲内にて取り扱うものとし、別途定める「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE プライバシーポリシー」に従い適切に管理するものとします。

30 サービス提供者は法令上に根拠規定がある場合を除き、その利用目的を越えて会員の方の個人情報を取り扱い、あるいは、あらかじめ会員の方の同意を得ることなく個人情報を第三者に提出することはありません。

1. 利用目的の表示

35 本サービスの提供にあたり、その利用料金の精算および回収を行うため

会員登録、退会時、サポート業務におけるご本人確認を行うため

本サービスに係わるニュース、アップデート情報、その他本サービスに関する情報を会員の方にお知らせするため

サービス提供者より、新しい商品やサービス等の案内を行うため

40 紛争・訴訟などへの対応及び防止のため



2. 保有期間

サービス提供者の通常の事業の運営に照らして合理的な期間保有するものとします。

第7 その他

1. 通知

- 5 会員の方に本サービスに関する通知をなす必要がある場合は、本サービスのWEBサイト上に通知の内容を表示し又は電子メールにより各会員の方に通知内容をお知らせいたします。この場合、WEBサイト上に通知内容を表示し又は電子メールを発信したときに、その通知の効力は発生いたします。

2. 情報の削除、移動等

- 10 次に掲げる事項に該当する事態が生じた場合は、会員の方が本サービスの使用に際し保存された情報の全部又は一部を削除、変更、複写、移動等する場合がございます。

情報が一定の期間又は量を超えたとき

本サービスの内容を変更し又は追加したとき

本サービスを中止し又は停止したとき

- 15 その他本サービスの運営上、情報の削除、変更、複写、移動等が必要なとき

3. サービスの一時停止

次に掲げる事項により本サービスを一時停止することがございます。この場合、会員の方に事前通知をなすことを原則としますが、事前通知が不可能又は困難な場合は事前通知を省略させていただきます。本サービスの一時停止により会員の方に損害、損失、問題等が生じた場合でも、サービス提供者はいかなる責任を負うものではありません。

本サービスのシステム等を定期的に点検、整備するとき

地震、火災、停電、労働争議等により本サービスの提供が不可能又は困難となったとき

本サービスのシステム等を緊急に点検、整備する事態が生じたとき

その他本サービスの運用又は保守管理上、本サービスを一時停止する必要が生じたとき

- 25 4. 本サービスの終了

不可抗力による場合を除き、本サービスを終了する場合は、6ヶ月までに本サービスのWEBサイト上に終了告知を表示致します。

5. 会員の方による利用の休止または終了

- 30 会員の方が、本サービスの利用を休止または終了することを希望する場合、サービス提供者が定める方法により、サービス提供者に通知するものとします。なお、本サービスの利用を休止または終了する場合の対応は、次に掲げる通りとします。

利用休止の場合

サービス提供者は、将来、会員の方が本サービスの利用を再開することを前提に、本サービス内における会員の方の情報を、サービス提供者が別途定める期間の間、保存いたします。なお、利用休止中の期間は、利用料は発生いたしません。

- 35 利用終了の場合

サービス提供者は、会員の方に関する一切の情報(個人情報を含む)を完全削除するものとします。なお、この場合、会員の方は、再び会員登録を行う権利を失うこととなります。本サービスの利用を再開する場合は、新たにゲームソフトを再購入し、会員登録をして頂く必要がございます。

- 40



6. 変更

本サービスの内容、機能、提供条件、運用方法等、並びに本規約の内容については、サービス提供者の判断により追加、変更、修正、削除等する場合がございます。

7. 準拠法

- 5 本規約の解釈は日本国の法律を準拠法とします。

8. 合意管轄

本サービスに関しサービス提供者と会員の方との間で訴訟による解決の必要性が生じた場合は、日本国の東京地方裁判所を第一審の専属管轄裁判所とします。

以上

10

附 則

改定

2006年3月1日

制定

15

2005年9月29日



(資料5)

(http://support.universalcentury.net/readme/accountpenalty_guideline.pdf より引用)

universalCentury.net GUNDAM ONLINE

5

アカウント処罰に関して

注意該当行為【措置1】

迷惑行為(嫌がらせ行為)

他ユーザに対する詐術行為

アカウント、パスワードなどの個人情報の公開

10 ゲームに関係のない営利目的の勧誘

警告該当行為【措置2】

【措置1】を受けている状態でユーザに改善が認められない場合

【措置1】を過去を受けている状態で、再度禁止行為を行った場合

15 迷惑行為を行うためのキャラクタの作成

チート、DUPE、マクロ等、利用規約内禁止行為にあたる行為の推奨

チート、DUPE、マクロ等、利用規約内禁止行為を実行・加担・協力を行ったと示唆

する、または誤解させる発言

人種差別的発言、過度な冒涇、誹謗中傷等のユーザが嫌悪感を抱く荒らし行為()

20 **荒らし行為の定義**

以下の項目に類する内容を短時間に複数回発言すること、

運営チームが管理を行っている不特定多数のユーザの目に触れる場所での公開

・ ハラスメント行為や、禁止行為に類する内容の発言

・ 意味のない発言、空スペースによる発言の意図的な繰り返し

25 ・ 禁止ワード、あるいは禁止ワードを連想させる発言

・ 個人名やキャラクタ名、部隊名を指定した根拠のない誹謗中傷

対象アカウントキャラクタデータ強制削除【措置3】

【措置2】を受けている状態でユーザに改善が認められない場合

30 【措置2】を過去を受けている状態で、再度禁止行為を行った場合

UCGMの名前と同名あるいは酷似したキャラクタを作成する行為

既存のユーザと同名あるいは酷似した名前のキャラクタ及び、部隊を作成してのハラスメント行為

卑猥な名称や他のユーザに対して不快感を与えるキャラクタ名及び、部隊名の使用

35 上記いずれも、キャラクタ名は同音異義語、派生語、綴り間違い、当て字、伏せ字なども含まれます。



10日停止行為・12日停止行為【措置4】

【措置3】を受けている状態でユーザに改善が認められない場合

【措置3】を過去を受けている状態で、再度禁止行為を行った場合

- 5 UCGMに報告のないまま、バグを悪用する行為
- バグを悪用し、他のユーザに迷惑・不利益を与える行為
- 自他に関わらず、個人情報の開示
- 他ユーザのアカウント、パスワード情報の開示要求
- UCGMの名前と同名あるいは酷似したキャラクタを作成し、運営チームを語る行為
- 10 永久停止行為【措置5】(該当アカウントの使用禁止)
- 【措置4】を受けている状態でユーザに改善が認められない場合
- 【措置4】を過去を受けている状態で、再度禁止行為を行った場合
- 同一アカウントの譲渡及び共有
- 虚偽の情報を登録し、アカウントを取得する行為
- 15 チート、DUPE、マクロ等、利用規約内禁止行為に該当する方法の公開および実行

* 上記してある行為以外への対応

下記に記載する行為を行っていることを確認したユーザに関して運営チームは行為の程度によりゲームサービスの提供を妨害しているものとしてメールやゲーム内にて運営チームより注意・警告またはユーザに通知することなくアカウントの利用停止を行います。

【措置6】(行為の程度により先に記載しているいずれかの処罰を行います)

- UCGMの注意及びそれに該当する発言を無視し続ける行為
- 25 イベント等の実施を妨害する行為
- ゲームサービスの提供に支障をきたす行為
- 複数回の処罰を受けている状態での違反行為

* 注意

- 30 サポート及び運営上の都合により土、日、祝日にアカウント停止が解除される場合最大で2日の停止期間の延長を設けることを前提とし上記ガイドラインを作成しております。(12日停止はそのため設けております)



(資料6)

(UCGO コミュニティ、「階級表記」, <http://uc.shaft-e.com/manual/class.htm> より引用)

UCGO キャラクター階級表

日本語表記	英語表記	略称	地球連邦	ジオン公国	給料
大将	Admiral	ADM			1,000,000
中将	Vice admiral	VADM			900,000
少将	Rear admiral upper half	RADM			800,000
准将	Rear admiral lower half	RDML			700,000
大佐	Captain	CAPT			600,000
中佐	Commander	CDR			550,000
少佐	Lieutenant commander	LCDR			500,000
大尉	Lieutenant	LT			400,000
中尉	Lieutenant junior grade	LTJG			350,000
少尉	Ensign	ENS			300,000
曹長	Senior chief petty officer	SCPO			200,000
軍曹	Chief petty officer	CPO			150,000
伍長	Petty officer	PO			120,000
上等兵	Seaman	SN			100,000
一等兵	Seaman apprentice	SA			70,000
二等兵	Seaman recruit	SR			30,000



(資料7)

(Arms Constrction、<http://www.wikihouse.com/fraga/index.php?Arms%20Constrction> より引用)

連邦軍武器生産スキル一覧表

5

HG 武器は、連邦側 NPC の残骸アイテムから確率的に入手することができる。

名称	ACスキル Nm/EX	素材	原価	売価 (利益)	HG売価	売価 (EX)	定価
Tank/Fighter cannon	0.0 / 0.0	steel x 2	500	1 (499)		700 (200)	
Shield (RX-78)	1.1 / 1.5	titanium ceramic composite x 2	9,000	9,750 (750)	11,700	10,000 (1,000)	9,800
mining drill parts	3.0 / 3.9	steel x 3	750	830 (80)		- (-)	2,000
Tank/Fighter machine gun	4.8 / 6.3	steel x 3	750	830 (80)	996	1,200 (450)	1,250
MS Grapple	4.9 / 6.4	super high tensile steel x 2	3,600	3,900 (300)		4,400 (800)	4,000
MS chest vulcan	9.8 / 12.8	titanium alloy x 2	4,400	4,900 (500)	5,880	5,400 (1,000)	5,000
MS head vulcan	9.8 / 12.8	titanium alloy x 2	4,400	4,900 (500)	5,880	5,200 (800)	5,000
Shield (RGM-79G)	9.8 / 12.8	titanium ceramic composite x 3	13,500	14,800 (1,300)	17,760	15,500 (2,000)	15,000
MS cannon	10.1 / 13.2	super high tensile steel x 2	3,600	4,000 (400)	4,800	4,400 (800)	4,800
Shield (RGM-79C)	10.1 / 13.2	titanium ceramic composite x 3	13,500	15,000 (1,500)	18,000	15,600 (2,100)	16,000
Gun Launcher (RX-75)	10.2 / 13.3	titanium alloy x 2	4,400	4,900 (500)	5,880	5,400 (1,000)	5,000
Ball cannon	10.9 / 14.2	MS junk parts x 2	-	4,000 (-)	8,400	6,000 (-)	-
A.E.Br.G-Sc-L (RGM-79)	29.8 / 38.8	titanium alloy x 3	6,600	7,300 (700)		20,000 (13,400)	9,800
Shield (Ez-8)	29.8 / 38.8	MS junk parts x 4	-	7,000 (-)	21,720	40,000 (-)	-
Beam saber (RX-78)	30.1 / 39.2	titanium alloy x 3	6,600	7,300 (700)	8,760	20,000 (13,400)	12,000
EF throwing device	30.1 / 39.2	titanium ceramic composite x 2	9,000	9,900 (900)		25,000 (16,000)	10,200
Beam spray gun (RGM-79)	30.2 / 39.3	titanium alloy x 3	6,600	7,300 (700)		20,000 (13,400)	10,000
Long rifle (RGM-79C)	30.2 / 39.3	titanium alloy x 3	6,600	6,650 (50)		20,000 (13,400)	10,000
Shield (RX-79G)	31.0 / 40.3	titanium	22,500	24,500	29,400	49,000	25,000



		ceramic composite x 5		(2,000)		(26,500)	
Beam saber (RGM-79C)	39.8 / 51.8	super high tensile steel x 7	12,600	14,000 (1,400)	16,800	47,000 (34,400)	21,000
Beam saber (RGM-79G)	39.9 / 51.9	super high tensile steel x 7	12,600	14,000 (1,400)	16,800	45,000 (32,400)	20,000
Hyper Bazooka ground type	44.9 / 58.4	titanium ceramic composite x 5	22,500	25,000 (2,500)	30,000	88,000 (65,500)	40,000
Hyper Bazooka	45.1 / 58.7	titanium ceramic composite x 5	22,500	25,000 (2,500)		95,000 (72,500)	45,000
GM rifle(RGM-79C)	45.2 / 58.8	titanium alloy x 11	24,200	27,000 (2,800)		100,000 (75,800)	50,000
Beam saber (RX-79G)	59.9 / 77.9	titanium ceramic composite x 12	54,000	53,900 (100)	64,680	270,000 (216,000)	100,000
MS rocket launcher	59.9 / 77.9	titanium ceramic composite x 12	54,000	53,900 (100)		300,000 (246,000)	100,000
HFW-GMG (RGM-79)	64.9 / 84.4	titanium ceramic composite x 17	76,500	76,000 (500)	91,200	420,000 (343,500)	150,000
MS machine gun (RGM-79D)	64.9 / 84.4	titanium ceramic composite x 17	76,500	76,000 (500)	91,200	420,000 (343,500)	150,000
MS Beam gun (RGM-79)	65.1 / 84.7	titanium ceramic composite x 18	81,000	80,500 (500)	96,600	450,000 (369,000)	160,000
MS Longrange beam rifle	69.9 / 90.9	titanium ceramic composite x 39	175,500	175,000 (500)	210,000	930,000 (754,500)	350,000
MS Beam rifle (RX-77)	70.2 / 91.3	titanium ceramic composite x 34	153,000	152,000 (1,000)		780,000 (627,000)	300,000
MS Snipping Beam rifle	70.3 / 91.4	titanium ceramic composite x 45	202,500	202,000 (500)		1,100,000 (897,500)	400,000
180mm cannon (RX-79)	75.0 / 97.5	titanium ceramic composite x 56	252,000	251,000 (1,000)	301,200	1,500,000 (1,248,000)	500,000
100mm machine gun (RGM-79)	80.1 / 100	titanium ceramic composite x 40	180,000	179,000 (1,000)	214,800	1,200,000 (1,020,000)	400,000



MS Snipping Beam rifle custom	80.2 / 100	titanium ceramic composite x 87	391,500	391,000 (500)		2,340,000 (1,948,500)	780,000
MS Beam cannon	84.8 / 100	titanium ceramic composite x 70	315,000	314,000 (1,000)	376,800	2,130,000 (1,815,000)	710,000
MS mega particle beam gun	84.8 / 100	titanium ceramic composite x 50	225,000	223,000 (2,000)	376,800	2,000,000 (1,775,000)	700,000
MS Beam rifle (RX-78)	89.9 / 100	titanium ceramic composite x 95	427,500	425,000 (2,500)		2,850,000 (2,422,500)	-
MS Beam rifle (RGM-79L)	94.8 / 100	titanium ceramic composite x 100	450,000	446,000 (4,000)	535,200	3,000,000 (2,550,000)	1,000,000
MS Beam rifle (RX-79G)	94.9 / 100	titanium ceramic composite x 200	900,000	880,000 (20,000)		6,000,000 (5,100,000)	2,000,000
BLASH XHB-L-03/N-STD (RX-78)	94.9 / 100	titanium ceramic composite x 300	1,350,000	1,310,000 (40,000)	1,608,000	9,000,000 (7,650,000)	3,000,000



(資料 8)

(MS/MA Construction, <http://www.wikihouse.com/fraga/index.php?MS%2FMA%20Construction> より引用)

連邦軍 MS/MA 生産スキル一覧表

5

名称	MS生産 スキル	素材・エンジン	原価 (lv1/2/3)	売価 (利益)	定価	時間 (sec)
TYPE-61 Custum	0.0	super high tensile steel x 5 tank engine	10,000 19,000 109,000	10,100 (100)	-	11
PUBLIC	0.0	super high tensile steel x 7 space boat R engine	28,600 78,600 188,600	28,800 (200)	50,000	ditto
HOVER TRUCK	5.0	super high tensile steel x 10 tank engine	19,000 28,000 118,000	19,200 (200)	28,000	ditto
RX-75R GUNTANK (mass production)	10.9	titanium ceramic composite x 15 MS TJ(TR) engine	137,500 267,500 1,167,500	138,500 (1,000)	140,000	15
RB-79 BALL	10.9	titanium ceramic composite x 10 MS TR engine	88,000 218,000 1,118,000	88,100(100)	100,000	ditto
RRf-06 ZANNY	11.0	MS junk parts x 5 MS TJ(TR) engine	- - -	140,000 (-)	非売品	ditto
TGM-79 GM TRAINNER	11.1	titanium ally x 48 MS TJ(TR) engine	175,600 305,600 1,205,600	176,700 (1,100)	180,000	ditto
RGM-79 GM	29.8	titanium ally x 34 MS TJ(TR) engine	144,800 274,800 1,174,800	145,800 (1,000)	210,000	30
RMV-1 GUNTANK II	44.9	titanium ally x 44 MS TJ(TR) engine	166,800 296,800 1,196,800	168,000 (1,200)	270,000	ditto
RGM-79L GM LIGHT ARMOR	44.9	titanium ceramic composite x 44 MS TJ(TR) engine	268,000 398,000 1,298,000	267,000 (1,000)	270,000	ditto
RGC-80 GM CANNON	49.8	titanium ally x 60 MS TJ(TR) engine	202,000 332,000 1,232,000	201,000 (1,000)	3,000,000	ditto
RX-75 GUNTANK	64.9	lunatitanium alloy x 60 MS HB engine	1,320,000 1,600,000 2,600,000	1,310,000 (10,000)	3,000,000	50
RGM-79G GM COMMAND (colony use)	69.9	titanium ceramic composite x 42 MS TJ(TR) engine	259,000 389,000 1,289,000	258,000 (1,000)	790,000	ditto
RGM-79GS GM COMMAND (space use)	69.9	titanium ceramic composite x 42 MS TR engine	259,000 389,000 1,289,000	258,000 (1,000)	790,000	ditto
RGM-79C GM IMPROVED	69.9	titanium ceramic composite x 70 MS TJ(TR) engine	385,000 515,000 1,415,000	384,000 (1,000)	2,500,000	ditto
RGM-79CS GM IMPROVED (space use)	69.9	titanium ceramic composite x 70 MS TR engine	385,000 515,000 1,415,000	384,000 (1,000)	2,500,000	ditto



RX-77D GUNCANNON (mass production)	69.9	titanium ceramic composite x 70 MS TJ(TR) engine	385,000 515,000 1,415,000	384,000 (1,000)	2,500,000	ditto
RGM-79(G)s GM SNIPER (land battle type)	74.9	lunatitanium alloy x 60 MS TJ(TR) engine	1,270,000 1,400,000 2,300,000	1,260,000 (10,000)	7,200,000	ditto
RX-77 GUNCANNON	74.9	lunatitanium alloy x 61 MS TJ(TR) engine	1,340,000 1,620,000 2,620,000	1,330,000 (10,000)	5,000,000	60
GRM-79SC GM SNIPER CUSTOM	79.9	titanium ally x 100 MS TJ(TR) engine	290,000 420,000 1,320,000	288,000 (2,000)	7,800,000	ditto
RX-77-3 GUNCANNON (heavy weapon type)	79.9	lunatitanium alloy x 65 MS TJ(TR) engine	1,370,000 1,500,000 2,400,000	1,360,000 (10,000)	8,000,000	60
RGM-79SP GM SNIPER II	84.8	titanium ceramic composite x 95 MS TJ(TR) engine	497,500 627,500 1,527,500	495,000 (2,500)	8,200,000	ditto
RX-77-4 GUNCANNON II	84.8	lunatitanium alloy x 70 MS HB engine	1,520,000 1,800,000 2,800,000	1,510,000 (10,000)	8,500,000	ditto
RGM-79(G) GM (land battle type)	84.9	lunatitanium alloy x 50 MS TJ(TR) engine	1,070,000 1,200,000 2,100,000	1,060,000 (10,000)	5,500,000	70
RX-79(G)Ez8 GUNDAM (land battle type Extra-Zero 8)	89.9	MS junk parts x 62 MS HB engine	- - -	15,000,000 (-)	非売品	80
RX-78-1 PROTOTYPE GUNDAM	90.2	fine lunatitanium alloy x 180 MS HB engine	- - -	3,500,000 (-)	非売品	120
RX-79(G) GUNDAM (land battle type)	94.9	lunatitanium alloy x 80 MS HB engine	1,720,000 2,000,000 3,000,000	1,710,000 (10,000)	35,000,000	80
RX-78-2 GUNDAM	99.9	fine lunatitanium alloy x 190 MS HB engine	- - -	5,030,000 (-)	非売品	150



参考文献および参照サイト

- Amazon ジャパン、「UniversalCentury.net Gundam Online Dawn of Australia 通常版」.
<http://www.amazon.co.jp/exec/obidos/ASIN/B000B62NW6/>
- 5 Amazon ジャパン、「Universal Century.net GUNDAM ONLINE Zero G Attack」.
<http://www.amazon.co.jp/dp/B000GYIJSU/>
アリスリデル・黒川 かえる、『ネットゲームチート RMT の教科書』、データハウス、2005.
chap_adel、「UCGO "All Quiet on the Western Front."」.<http://gmsniper.exblog.jp>
電撃オンライン!、「『UCGO』大型アップデートで宇宙ステージが登場! 新パッケージも」、2006年7
10 月21日.
<http://www.dengekionline.com/data/news/2006/7/21/e509985d0365e58c7103239fd9936770.html>
4Gamer.net、「ガンダム MMORPG『ユニバーサルセンチュリー』、2月14日に正式サービス開始」、
2005年1月11日.
<http://www.4gamer.net/news.php?url=/news/history/2005.01/20050111231821detail.html>
- 15 fraga、「地球連邦軍 兵器開発部」.<http://www.wikihouse.com/fraga/>
ITmedia +D Games、「『UniversalCentury.net Gundam Online』9月29日より正式サービス開始、2005
年8月20日、<http://plusd.itmedia.co.jp/games/articles/0508/20/news004.html>
ITmedia +D Games、「REPORT 東京ゲームショー 2005」、2005年9月19日.
<http://plusd.itmedia.co.jp/games/special/tgs2005/>
- 20 ITmedia + D Games、「UCGO、3月1日に第2次アップデート アムロに会えるイベントも登場」、
2006年2月24日.<http://plusd.itmedia.co.jp/games/articles/0602/24/news117.html>
株式会社バンダイ、「『ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン』パッケージの発売・
サービス開始延期のお詫びとお知らせ」、2005年1月26日、
http://www.bandai.co.jp/releases/index_200501.html
- 25 株式会社ディンプス、「『機動戦士ガンダム』PC用オンラインゲーム『ユニバーサルセンチュリードット
ネット・ガンダムオンライン』新バージョン「ゼロ・ジー・アタック」のサービスを開始」、2006年8月11日.
http://www.dimps.co.jp/pdf/2_2006721.pdf
価格ドットコム、「ユニバーサルセンチュリードットネット・ガンダムオンライン ドーン・オブ・オーストラリ
アのクチコミ」.<http://bbs.kakaku.com/bbs/42105810655/>
- 30 株式会社ディンプス.<http://www.dimps.co.jp/>
UCGO Community:ガンダムオンライン(UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE)の攻略サイト.
<http://uc.shaft-e.com/>
2ちゃんねる、「えっ!?これってガンダム?」、2001年5月1日~2001年8月15日.
<http://natto.2ch.net/netgame/kako/988/988725505.html>
- 35 2ちゃんねる、「UniversalCentury part-」, 2001年8月12日~2001年12月8日.
<http://game.2ch.net/netgame/kako/997/997578414.html>
2ちゃんねる、「UniversalCentury-GUNDAM ONLINE- <partIII>」, 2001年1月12日~2001年1月
12日.<http://game.2ch.net/netgame/kako/1007/10078/1007805690.html>
2ちゃんねる、「【青メ】UC-GUNDAM ONLINE part 10【鱒男】」, 2002年10月14日~2003年1月
40 16日.<http://game3.2ch.net/netgame/kako/1034/10345/1034532743.html>
2ちゃんねる、「【アルファ2】UC-GUNDAM ONLINE part 11【キター】」, 2003年1月16日~2003年2月8
日.<http://game3.2ch.net/netgame/kako/1042/10427/1042709864.html>
2ちゃんねる、「【信じりゃ】UC-GUNDAM ONLINE part 12【幸せ】」, 2003年1月26日~2003年2月
45 18日.<http://game3.2ch.net/netgame/kako/1043/10435/1043583797.html>
2ちゃんねる、「【地球は】UC-GUNDAM ONLINE part 12【遠かった】」, 2003年3月2日~2003年3
月3日.<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1045/10455/1045528818.html>
2ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 14」, 2003年3月2日~2003年3月21日、
<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1046/10466/1046603183.html>
2ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 15」, 2003年3月19日~2003年4月7日.
50 <http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1048/10480/1048057218.html>
2ちゃんねる、「【公式 NT】UC-GUNDAM ONLINE part16【大粛清】」, 2003年4月7日~2003年4
月14日.<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1049/10496/1049662869.html>
2ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 17」, 2003年4月14日~2003年4月25日.
<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1050/10502/1050290619.html>



- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 19」、2003年5月4日～2003年5月9日。
<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1052/10520/1052044623.html>
- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 20(2ちゃんねる)」, 2003年5月8日～2003年5月11日、
<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1052/10524/1052401545.html>
- 5 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 21(2ちゃんねる)」, 2003年5月10日～2003年5月14日。
<http://game3.2ch.net/mmominor/kako/1052/10525/1052573917.html>
- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 43」、2004年2月1日～2004年2月19日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1075565402/>
- 10 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 44」、2004年2月19日～2004年2月27日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1077160770/>
- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 45」、2004年2月26日～2004年3月7日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1077792005/>
- 15 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 73」、2005年1月10日～2005年1月12日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1105362769/>
- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 74」、2005年1月12日～2005年1月13日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1105467753/>
- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 75」、2005年1月13日～2005年1月14日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1105566894/>
- 20 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 78」、2005年1月21日～2005年1月26日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1106260807/>
- 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 79」、2005年1月25日～2005年1月29日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1106657640/>
- 25 2 ちゃんねる、「UC-GUNDAM ONLINE part 80」、2005年1月28日～2005年2月4日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1106922923/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part 81」、2005年2月4日～2005年2月11日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1107491655/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part 82」、2005年2月10日～2005年2月23日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1108040216/>
- 30 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part 85」、2005年4月7日～2005年4月30日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1112877052/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part 86」、2005年4月28日～2005年5月18日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1114694117/>
- 35 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part 89」、2005年6月30日～2005年7月24日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1120129596/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part90【テスター量産】」、2005年7月23日～2005年8月10日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1122061855/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part90」、2005年7月23日～2005年8月19日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1122080991/>
- 40 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part92」、2005年8月19日～2005年8月25日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1124425512/>
- 2 ちゃんねる、「ガンダムベンチ UniversalCentury.net BENCHMARK」、2005年8月24日～2006年6月12日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1114694117/>
- 45 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part93」、2005年8月25日～2005年9月2日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1124920793/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part94」、2005年9月2日～2005年9月11日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1125659415/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part95」、2005年9月11日～2005年9月20日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1126394150/>
- 50 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part96」、2005年9月20日～2005年9月26日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1127142647/>
- 2 ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE part97」、2005年9月26日～2005年9月29日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1127705219/>



- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第1話」、2005年9月29日～2005年9月29日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1127921217/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第2話」、2005年9月29日～2005年9月29日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1127975967/>
- 5 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第3話」、2005年9月29日～2005年9月30日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1128000714/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第4話」、2005年9月30日～2005年10月1日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1128066293/>
- 10 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第5話」、2005年10月1日～2005年10月2日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1128155369/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第6話」、2005年10月2日～2005年10月5日。
<http://archives.mmorpplayer.com/nmz/data/game10.2ch.net/mmo/dat/1128260379.html>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第7話」、2005年10月5日～2005年10月9日。
<http://archives.mmorpplayer.com/nmz/data/game10.2ch.net/mmo/dat/1128495379.html>
- 15 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第8話」、2005年10月9日～2005年10月12日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1128845830/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第9話」、2005年10月12日～2005年10月15日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1129048036/>
- 20 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第10話」、2005年10月15日～2005年10月17日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1129303838/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第16話」、2005年11月4日～2005年11月12日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1131098978/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第17話」、2005年11月11日～2005年11月16日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1131659506/>
- 25 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第18話」、2005年11月16日～2005年11月26日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1132135418/>
- 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第19話」、2005年11月25日～2005年12月6日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1132897399/>
- 30 2ちゃんねる、「[UCGO] UC-GUNDAM ONLINE 第20話」、2005年12月5日～2005年12月23日。
<http://bbs.ucage.net/test/read.cgi/2chlog/1133790379/>
- 2ちゃんねる、「[未完成]UC-GUNDAM ONLINE【不買運動】」、2005年1月16日～2007年1月13日。
<http://archives.mmorpplayer.com/nmz/data/game11.2ch.net/mmo/dat/1105871497.html>
mixi、UCGO コミュニティ、「アップデート情報(テスト用)」。
http://mixi.jp/view_bbs.pl?id=91108&comm_id=23916
- 35 サト・ヒラガ、「サト・ヒラガのUCGO 活動日記」。http://blog.livedoor.jp/sato_hiraga/
サザンライト中佐、「Age of First」。<http://ageof1st.web.fc2.com/index.html>
シロー隊長、「なまぬるいUCGO 日記-UCGOの世界を楽しみましょう・・・」。<http://3.3over.net/>
サンボ店長、「サンボ店長が行く!!」。http://blogs.yahoo.co.jp/sanbo_tenchou
「UCGO Community」。<http://uc.shaft-e.com/>
- 40 「UCGO 連邦 - 通信情報システム」。<http://02.members.goo.ne.jp/www/goo/u/e/ucef/main.html>
「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE 公式 website」。<http://www.universalcentury.net>
「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE サポートウェブ」(「prototype.UC」および「UC.Beta」テスト期間中)。<http://beta.universalcentury.net/>(2005年9月28日に削除)
「UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE サポートウェブ」。
<http://support.universalcentury.net/main/index.html>
- 45 ウッズマン大尉、「いつかはガンダムパイロット・・・」。<http://ucgowm.cocolog-nifty.com/blog/>
ZeonicCafe。http://members.at.infoseek.co.jp/zeonic_cafe/index.html(2005年10月30日以降更新なし)



早稲田大学IT戦略研究所 作成ケース一覧

- | | |
|--|----------------|
| No.1 株式会社ジャパン・イーマーケット eマーケットプレイスのビジネスモデル再構築 | 足代訓史(2004年3月) |
| No.2 株式会社PTP(パワー・トゥ・ザ・ピープル) | 柏陽平(2004年3月) |
| No.3 OCNとISP各社の競争 - 価格競争の追従関係 - | 宮元万菜美(2004年8月) |
| No.4 ポケットモンスター(1996~1998) | 木村誠(2005年3月) |
| No.5 フォトハイウェイ・ジャパン:無料ビジネスからの脱皮 | 鍛地研介(2005年7月) |
| No.6 株式会社アイスタイル 収益基盤強化のためのリニューアル | 鍛地研介(2006年6月) |
| No.7 楽天市場のビジネスモデルと情報システム 楽天市場はどのように成功したか? | 前川徹(2006年6月) |
| No.8 日本の中古車流通産業 新しい事業形態出現の歴史 | 呉健柏(2007年3月) |
| No.9 UniversalCentury.net GUNDAM ONLINE(2000~2006) | 木村誠(2007年4月) |

入手ご希望の方は下記までご連絡下さい。

連絡先:RIIM-sec@list.waseda.jp

<http://www.waseda.jp/prj-riim/>



RIIM IT 戦略研究所

Research Institute of Information Technology and Management

事務局: 早稲田大学大学院商学研究科 気付
169-8050 東京都新宿区西早稲田 1 - 6 - 1

連絡先: RIIM-sec@list.waseda.jp
<http://www.waseda.jp/prj-riim/>

WASEDA UNIVERSITY