

報道関係各位

2007 年 6 月 14 日
NHN Japan 株式会社

NHN Japan、『プロ野球 ファミスタ オンライン 2』サービスを開始 **～ 国民的野球ゲームがオンラインでもシリーズ化～**

NHN Japan 株式会社（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：千 良鉉、以下 NHN Japan）は、同社が運営するインターネットゲームポータルサイト「ハンゲーム」で提供中のオンライン野球ゲーム『プロ野球 ファミスタ オンライン』を大幅にアップデートし、『プロ野球 ファミスタ オンライン 2』として 2007 年 6 月 28 日（木）よりサービス提供いたします。

『プロ野球 ファミスタ オンライン』は、家庭用ゲーム機にて人気を博してきた株式会社バンダイナムコゲームス（本社：東京都品川区、代表取締役社長：石川 祝男、以下バンダイナムコゲームス）の野球ゲーム「ファミスタ」（）を、インターネット上でのプレイ専用として、NHN Japan とバンダイナムコゲームスが共同開発したタイトルです。「ファミスタ」従来の操作性のよさと高いアクション性をそのままに、新たにカードゲーム要素を取り入れた『プロ野球 ファミスタ オンライン』は、オンライン上でのお客様同士による白熱した対戦や選手のコレクションなど、85 万人を超えるお客様に楽しんでいただいております。

この度、『プロ野球 ファミスタ オンライン』をより気軽に、またさらに深く楽しめるよう、一人プレイで腕を磨ける「対 COM 戦」、お客様同士のコミュニケーションサポート機能「ファミスタ クラブ」などの機能を追加し、タイトルを『プロ野球 ファミスタ オンライン 2』と改めることとなりました。サービス内容の詳細は、2007 年 6 月 14 日（木）よりタイトルティザーサイト（<http://fmst.hangame.co.jp/2/>）でご覧いただけます

NHN Japan では、今後もハンゲームを通してオンラインゲームならではの楽しさを味わえる魅力的なゲームを開発、提供し、お客様のニーズに合致し、かつ WEB サービスを絡めたゲームの新しい楽しみ方を提案していくことで、既存のお客様の満足度向上、ならびに新規顧客層の開拓、ブランド認知向上を目指します。

「ファミスタ」シリーズについて
バンダイナムコゲームス（旧：ナムコ）が、任天堂の家庭用ゲーム機「ファミリーコンピュータ」向けソフトとして 1986 年に発売した「プロ野球ファミリースタジアム」から続く、野球ゲームシリーズです。選手ごとに個性を持たせたこと、簡単な操作でさまざまなアクションが行えたことなどから大人気を博しました。これまでに各種のプラットフォームに対して合計 30 以上のタイトルが提供されています。シリーズ累計では 1,500 万本以上のセールスを記録するなど、国内の野球ゲームの代表的な存在となっています。

■ NHN Japan について （<http://www.nhncorp.jp/>）

NHN Japan は、グローバルインターネット企業 NHN Corporation の日本法人として 2000 年 9 月に設立致しました。現在 2,100 万の登録 ID、最大同時接続者数 12 万 8,000 人のインターネットゲームポータルサイト「ハンゲーム」、及びインターネットコミュニティサービス「CURURU（クルル）」を提供しています。

記載されている会社名および製品名は、各社の登録商標または商標です。

記載されている内容は、発表日現在のもので、その後予告なしに変更されることがあります。

プロ野球 ファミスタ オンライン 2

■プロ野球 ファミスタ オンライン 2 概要

- ・ゲーム名称：プロ野球 ファミスタ オンライン 2
- ・運営元：ハンゲーム（NHN Japan）
- ・開発元：株式会社バンダイナムコゲームス
- ・URL：<http://fmst.jp>
- ・料金形態：基本料無料、アイテム課金
- ・権利表記：著作権表記: Published by NHN Japan Corporation

(C)2006 2007 NBGI (社)日本野球機構承認 NPB BIS プロ野球公式記録使用



■追加機能

- ・対COM戦（6月28日追加予定）
コンピューターと対戦できる一人用モード。
一人でじっくりと練習をつみ、他のプレイヤー
との対戦に備えられるほか、レベル制と豊富な
達成目標が用意されており、やりこみ要素が満載です。



- ・ファミスタ クラブ（6月28日追加予定）
プロ野球 ファミスタ オンラインを通じて
知り合った仲間とともにコミュニティを結成
できます。クラブのメンバー同士で利用可能な
チャット機能やクラブメンバーが力を合わせて
指定の条件をクリアしていくミッションシステム
を搭載。また、メンバーの活躍に応じてクラブを
成長させることができます。



- ・選手スキルアップ（8月下旬実装予定）
同じ選手を複数所有している場合、それを一つに合わせることで選手にスキルを付けることができます。スキルはランダムで付きますが、やり直すこともでき、理想の選手を作り出すことも可能です。
- ・装備品工房（8月下旬実装予定）
バットやグローブなど選手に装備させるアイテムを加工し、そのアイテムの補正効果を強化することができます。また加工によってアイテムの色を変えることも出来るので選手を彩る楽しみが増えます。