

## ドリームキャスト、ランドネットの失速を乗り越え 家庭用ゲーム機のネットワーク接続が一般化する

1990年代半ば、パソコンゲームの世界では、ネットワークを介した対戦プレイの人气が爆発した。その人气は衰えるどころか、時を経るにつれてますます高くなった。特に米国では、すでに1999年頃までに、一部のアドベンチャーゲームなどを除き、発売されるパソコン用ゲームソフトのほとんどすべてが、ネットワークプレイへの対応を果たすようになったのだ。

いずれは家庭用ゲーム機の世界にも、このブームが流れ込んでくることは間違いない。ほとんどの家庭用ゲームメーカーは90年代のうちにそうした事態を予想し、ネットワークに対応した新ハードの準備に入った。そして2001年現在。複数の新ハードが市場に投入されようとしているいまこそ、家庭用ゲーム機によるネットワーク接続が一般化する年となることは間違いないだろう。

### 家庭用ゲーム機のネット対応

家庭用ゲーム機をネット端末として利用するというアイデア自体は、すでに1988年、任天堂の初代ファミリーコンピュータを使用したホームトレーディングシステムによって実現されていた。また、1995年には、カタパルト・エンターテインメントのXBANDが登場。専用モデムを使用するこのシステム（対象はスーパーファミコンおよびセガサターン）では、電話回線を介して見知らぬユーザーとゲームをプレイするという、現在のネット対戦の雛形が実現されている。

さらに翌1996年には、家庭用ゲーム機によるインターネット接続が可能になった。この年、XBANDの営業権を引き継いだセガは、そのシステムを発展させたセガサターンネットワークスの運営を開始。同社の16ビット機サターンと専用モデムの組み合わせにより、ウェブの閲覧、

Eメールの送受信など、ひととおりのインターネット機能を利用できるようになったのだ。

もっとも、これらのシステムは、対応ソフトの少なさや、ネットワークに関する認知度の低さから、あまり多くのユーザーを獲得することはできなかった。あくまで、知る人ぞ知るという、マニアックな存在に留っていたのだ。

### ドリームキャストの失速

こうした状況を変えたのは、1998年末に発売されたセガの新ハード、ドリームキャストだ。モデムを標準装備し、専用のウェブブラウザ「Dream Passport」を同梱。電話回線に接続するだけで即座にインターネットにアクセスすることができる点をセールスポイントにしたこのマシン用に、ネット対戦対応のソフトが次々とリリースされた。

その結果、さほどマニアックでない一般的な家庭用ゲーム機ユーザーの間でも、ネットワークを介して対戦をするという行為の楽しさが知られるようになったのだ。特に2000年末に発売されたサーバー管理型のRPG「ファンタシースターオンライン」は、20万人を超える会員を獲得したうえ、社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）が主催する「第5回日本ゲーム大賞」を授賞するなど、ネットワーク対応ゲームに対する認知度を一気に上げることに成功した。

しかし、多くの良質なソフトが投入されたにもかかわらず、ドリームキャストのハード出荷台数は伸び悩んだ。その原因としては、いずれプレイステーション2（プレステ2）という強力なライバルが発売されることが分っていたため、買い控が起ったという説や、熱心なゲームファンに支えられているというセガのイメージが、ライトユーザーに敬遠されたという

説などがある。もっとも、ドリームキャストユーザーの間では、このままネット対応ゲームに対する関心が高まれば、徐々にではあるにしてもハードも普及していくという希望的な見方が主流となっていた。

だが、事態はユーザーが思っている以上に深刻だった。2001年初頭、突然セガがコンシューマーハードウェア部門から撤退するという報道が流され、セガ側もその報道の内容を否定しなかったのだ。結局、同社はドリームキャストのハード製造を年内で終了し、今後は他社製ハード用も含めたソフトウェアの製造および販売と、アーケード部門に専念することになった。累積した赤字を解消し、経営を再建するためには、今回の決定は最善の策と、評価する向きも多い。だが、今回の一連の動きによって、ネットワーク対応ゲームが広く一般化するチャンスは大きく減ってしてしまったという側面は否定できないだろう。

### ランドネットの失速

一方、2000年には、ドリームキャスト以外のハードでも、ネットワークを構築する試みが開始された。Nintendo64とその専用ディスクドライブである64DDを利用する、ランドネットがそれだ。有料会員制で運営が開始されたこのシステムでは、「巨人のドシン」をはじめとするいくつかの64DD専用ソフトが提供されるほか、既存のNintendo64用ソフトの追加ファイルなどがダウンロードできるというサービスが行われた。

直接任天堂が運営するわけではないものの、同社が今後ネットワークにどう取り組んでいくかを示す事例として、業界関係者からは大いに注目されることになったこのシステム。しかし、その運営は、最初からつまづいてしまったというのが実情だ。1999年12月に会員募集を開始

## 第3章 製品・端末

し、2001年1月に実際の運営をスタートさせたランドネット。だが、第一次募集10万人に対し、当初集まった会員数は1万5000人に過ぎなかったのだ。

この低迷の原因としては、Nintendo64のメインユーザーが小学生を中心とした低年齢層だったこと、「巨人のドシン」以外、特に目立ったコンテンツを用意できなかったことなどが指摘されているが、ともかく、その後も会員数は微増にとどまり、2000年11月には、早々とサービス終了がアナウンスされ、2001年2月末をもって、運営が停止されてしまった。

### 本格始動するプレステ2

セガのハード分野からの撤退と、ランドネットのサービス終了。2001年上半期の段階では、家庭用ゲーム機によるネットワーク構築は沈滞状況にあったと言っている。しかし、現状をもって、日本ではネットワークは受け入れられないと結論するのは早計だ。2001年下半期には、新たなハードによるネットワークが、続々と登場する予定なのだ。

その先陣を切るのが、プレイステーション2だ。2000年3月のハード発売以降、長らくネットワーク接続環境が提供されていなかったこのマシンだが、この夏以降、各種のネットワーク接続用周辺機器がリリースされることになったのだ。

まず、プレステ2本体の発売元であるソニー・コンピュータ・エンタテインメント（SCE）からは、「PS2専用大容量HDDユニット」が2001年7月に発売されることが決定している。当初は2000年末の発売を予定していたものの、環境が整っていないという理由で発売が延期されていたこのユニットは、100BaseTのイーサネットソケットを装備。このソケットを介して、ケーブルモデムやADSLモデムを接続し、インターネットにアクセスすることが可能になる。

一方、サードパーティーからは、従来の電話回線を利用したネット接続用周辺

機器が提供されることになる。米国コネクサント社が開発した、SmartSCMチップ。このチップを搭載したUSBモデムを利用すれば、電話回線を介した対戦プレイが可能になる。もちろん、それにはソフト側の対応も必要とされるが、すでにコナミやナムコ、スクウェアといった大手ソフトハウスが対応を表明しており、今後は多くの対応ソフトが出回るようになるはずだ。

さらにソニー側では、当初表明していたブロードバンドネットワーク用端末としての利用を実現するため、プレステ2を使用した光ファイバー網の実験を開始している。NTT西日本とソニーマーケティングが共同で、映画・アニメなどの映像コンテンツを一般家庭に配信する実験をスタートさせたのだ。もちろん、光ファイバー網が一般家庭に行き渡るのは相当先の話ではあるが（県庁所在地で2003年、一般市町村部で2005年を目標）、ネットワークの未来像を探るうえで、その実際結果には大いに注目すべきだろう。

### 準備万全のXbox

プレステ2を追撃する形になったのが、マイクロソフトが満を辞して発表した家庭用ゲーム機、Xboxだ。2001年秋の発売を予定しているこの新型機は、プレステ2を上回るグラフィック性能を有しているほか、10/100Baseのイーサネットソケットを標準装備しており、ネットワークへの接続が強く意識されたマシン構成となっている。

当初、このマシンは、そのPC寄りの内部構造から米国のPCゲームソフトハウスの参入が目立ったため、あくまでメインターゲットは米国市場で、日本市場にはさほど力を入れないのではとも言われた。しかし、マイクロソフトは日本市場も重要なマーケットと考えていることを表明、実際に専用の事業部を立ち上げたほか、NTTと協力してXbox向けのオンラインゲームサービスの実験に着手することを決定している。その計画によれば、2001年

8月を目処に実験を開始し、2002年中に本格サービスへ移行する予定となっている。今秋のXbox発売時には間に合わないことになるが、この点についてマイクロソフト側は、「誰にでも安心してゲームを楽しんでもらうためには、信頼性を高くないといけない。発売までにすべての検証を終わらせるのは難しい」と説明している。

ともかく、3月30日に開幕した「東京ゲームショー2001春」会場にADSLモデムが参考出品されるなど、Xboxを取り巻く環境は順調に整備されていると言っている。

### どう動くかGame Cube

2001年9月には、さらにもう1つの新しい家庭用ゲーム機が市場に投入される。任天堂のNintendo64の後継機となる64ビット機、Game Cubeだ。

当初予想されたDVDではなく、8cm光ディスクをメディアに採用するなど、独自色を強く打ち出しているGame Cube。あくまでゲーム機であることを主張しているマシンだけに、ネットワークへの対応に関しては不明な点が多い。

もっとも、対応周辺機器のラインアップの中に「ブロードバンドアダプタ」の名が挙げられていることから、任天堂としてもネットワークへの対応を諦めているわけではないことは分る。ポケモンやマリオなど、有力なコンテンツを所有する同社だけに、時期を逃しさえしなければ、ランドネットの二の舞になることはまずないはずだ。

(小笠原誠 ゲームライター)



## [インターネット白書 ARCHIVES] ご利用上の注意

このファイルは、株式会社インプレスR&Dが1996年～2012年までに発行したインターネットの年鑑『インターネット白書』の誌面をPDF化し、「インターネット白書 ARCHIVES」として以下のウェブサイトで公開しているものです。

<http://IWParchives.jp/>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、データ、URL、名称など)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真・図の作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は掲載されていない場合があります。
- このファイルの内容を改変したり、商用目的として再利用したりすることはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用される際は、出典として媒体名および年号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレスR&D)などの情報をご明記ください。
- オリジナルの発行時点では、株式会社インプレスR&D(初期は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めました。すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接および間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

お問い合わせ先

株式会社インプレス R&D

✉ [iwp-info@impress.co.jp](mailto:iwp-info@impress.co.jp)