

インターネット対応はセガが先手 ブロードバンド時代を睨むプレステ2

ゲーム専用機をネット端末として最初に利用したのは1988年、任天堂の初代ファミリーコンピュータのホームトレーディングシステムである。ネット対戦ゲームでは、カタパルト・エンターテインメントのXBANDシステム(対象はセガサターンおよびスーパーファミコン)により、1995年には実現されている。この段階では、いずれも専用ホストにアクセスする、いわばパソコン通信の延長線上であった。

一歩リードしたセガ

各ハードメーカーのうち、インターネットへの取り組みが最も早かったのはセガだ。1996年、XBANDの営業権を引き継いだ同社は、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して、ゲーム対戦のほか、ホームページの閲覧やEメールのやりとりを可能とした。

そのノウハウを生かしてか、1998年末に登場したドリームキャスト(写真1)は、インターネット対応をより強く打ち出したマシンとなった。この新マシンは、モデムを標準搭載したうえ、専用ブラウザソフトの“DREAM PASPORT”を同梱、さらには専用プロバイダーである“セガプロバイダー”の運営と、購入したそのままの状態ですぐインターネットが利用できる環境を実現した。ネット対戦対応ゲームも続々とリリースされており、多くのユーザーが日常的にネットワークに接続する状況となっている。

さらにセガは、ゲームソフトの配信を行う“ドリームライブラリ”の運営を、2000年5月に開始する。供給されるのはメガドライブおよびPCエンジン用の旧作ソフトではあるが(ドリームキャスト上でエミュレーション)、商用ゲームソフトの初のオンライン配信となるこのサービス、その動向に大いに注目したい。

ソニーは待ちの姿勢

一方ソニーは、インターネットに対し、セガとはまったく異なるスタンスを示している。2000年3月に発売されたプレイステーション2(以下プレステ2)は、前年の仕様発表においてネットワーク対応が謳われていた。そのためドリームキャスト同様モデムを標準搭載するのではとの予測も広がったのだが、実際のところモデムは搭載されるどころか、オプションにも用意されていなかったのだ。

もっとも、これだけでプレステ2がネットワーク対応を捨てた、ということにはならない。発売元のソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)は、ブロードバンドネットワーク用の端末をイメージしており、従来のアナログ電話回線およびINS64のような下位ISDN回線の利用は考えていないとしている。つまりCATV網など、より広い帯域を持つシステムの普及を待って、ネットワークサービスを開始するというのだ。SCEでは、プレステ2用ネットワークサービスの開始を2001年中頃としており、ゲームソフトのオンライン配信のほか、ビデオコンテンツのストリーミング放映など、帯域の広さを生かしたサービスが提供される予定となっている。

巻き返しを狙う任天堂

セガ、ソニーとくれば、もうひとつの雄、任天堂。同社は、すでにネットワークへの対応を果たしている。NINTENDO64用の周辺機器64DDを利用するネットワークシステム、ランドネットがそれだ。1999年11月に会員募集を開始、2000年2月にネットワークの運営を開始したこのシステムでは、データのダウンロードやゲーム情報の提供などが行われている。

もっとも、このランドネットは、10万人限定という実験色の強いサービスであ



写真1 インターネット接続機能をいち早く取り入れたドリームキャスト

る。任天堂が本格的にネットワーク対応を進めるのは、松下電器と共同開発を進めている次世代機、ドルフィン(仮称)でのことになるだろう。日本では2000年中に発売される予定(アメリカでは2001年中頃)のドルフィンは、IBMのGEKKOチップの採用、DVD-ROM搭載など、高いポテンシャルを秘めているマシン。モデム搭載の有無など、詳しい仕様はまだ明らかになっていないが、「マリオ」シリーズなど、同社が誇る人気タイトルと絡めたネットワークサービスが開始されれば、大きな注目を集めることは間違いない。

ダークホース、X-Box

2001年には、さらにもうひとつ、ネットワーク対応を謳ったゲーム機が登場する。マイクロソフトが満を辞して家庭用ゲーム機市場に投入する新マシン、X-Boxだ。秒間3億ポリゴン描画など、プレステ2を上回る性能を持つこのマシンには、10/100BASE-TXのLAN端子が標準搭載されるほか、専用モデムもオプション販売される予定となっている。X-Boxには、ネットワーク対戦ゲームで実績を持つPCゲームソフトハウスが数多く参入を表明しており、ネット対応ソフトが数多くリリースされるのは、ほぼ確実だろう。日本はともかく、アメリカ市場では台風の目になる可能性が大だ。

(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