

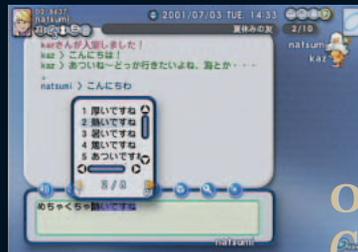
スクウェアが始める新しいネットワークサービス

PlayOnlineの 挑戦に迫る!



©スクウェア

online
GAME



online
COMMUNICATION

「PlayOnline」とは何か

「ファイナルファンタジー」で知られるスクウェアが、来年春よりインターネットを使ったオンライン事業に本格参入する。投入するコンテンツは、同社のコアコンピタンスである「ファイナルファンタジー XI」。そのプラットフォームである「PlayOnline」の挑戦を探る。

「ドットコム狂想曲」が一段落して、インターネットを使ったビジネスは、他の業種で実力のある企業の参入が相次いでいる。

ここで、これまでと違うプレイヤーがネットビジネスに参加する。「ファイナルファンタジー」(FF) シリーズで知られるソフトメーカー、スクウェアが、来年の春にインターネットを使ったオンラインサービスを開始する予定だ。

サービス名は「PlayOnline」。同社のサービスだけあって、オンラインゲームの提供は当然だが、メールやチャットなどでほかのユーザーとコミュニケーションが図れるのも特徴だ。また、マンガなどのコンテンツも提供され、画面上で読めるという。

これらは1つのコンセプトに基づいて提供されるサービスで、「間に合わせ」のために作られたものではない。これに合わせ、次期FFである「FF-XI」は、サーバーにログインしなければ遊べないネットワーク専用ゲームになる。

インターネットと親和性が高い「ゲーム」というコンテンツをどのように活かし、ユーザーの獲得を狙うのか。PlayOnlineのコンセプトやバックボーンなど、このプロジェクトの挑戦と決意をレポートする。



©ほったゆみ / 小畑 健 / 集英社

online
MANGA



online
ENTERTAINMENT



伊勢 幸一
(いせ こういち)
PlayOnline プロジェクトシステムディレクター。PlayOnlineのサーバーシステムを構築。システム全体の設計から運営までを統括する。

PlayOnline (プレイオンライン) で提供されるサービスは、大きく分けて3つになる。まず「オンラインゲーム」。次期FFの「FF-XI」のほか、FF-IXで好評だったカードゲームを強化した「テトラマスター」などが提供される。

続いて「コミュニケーション」。これは、チャットや電子メールといった基本的なツールのほか、オンラインで知り合ったユーザーを管理する「フレンドリスト」というサービスを導入している。このほか、オンラインの情報エンターテインメントが提供される。当初

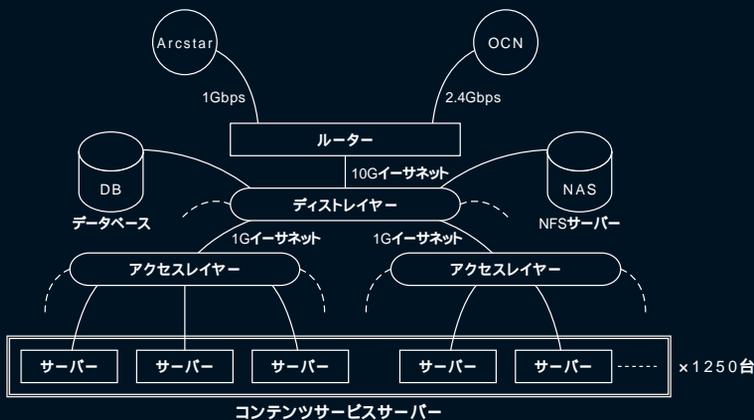
は、オンラインで読めるマンガになる予定だ。

サービスの利用イメージは、コミュニケーションツールでほかのユーザーと連絡を取り合い、一緒に遊ぶ時間を調整する。遊び場としてオンラインゲームを提供する。そして、ほかのユーザーを待つ「待ち時間」を楽しめるように、オンラインコンテンツを用意している。ユーザーがオンラインゲームを快適に遊ぶための統合環境、それがPlayOnlineだ。

数百万本の売り上げを叩き出すFFシリーズ。この次期作を支えるPlayOnlineのパス

1250台のサーバーによる 並列処理 青いキャビネットは 特注です(笑)

PlayOnlineのサーバー構成



アクセスプレイヤーと呼ばれる多数のスイッチングハブを介して、1250台のサーバーを1つのネットワークに接続する。データはNFSサーバーに集約され、並列処理サーバー間でデータのズレが発生するのを防ぐ。当初の接続先はOCNとArcstarの2か所だが、ユーザー数が増加に応じて接続先は増やす予定。



photo : Takiaka Kentaro

クーポンは非常に強力だ。

「初期想定ユーザー数は同時接続で30万人規模。コンテンツは1250台のサーバーを使って分散処理します」、PlayOnlineのシステムディレクターを務める伊勢氏はさらりと語る。

通常のウェブサービスではサーバーへのアクセスは散発的だが、オンラインゲームのデータは連続したものになる。また、送受信されるデータは刻々と変化するため、キャッシュサーバーを使ったアクセス分散は図れない。このため、PlayOnlineでは中心に「ディストリビューター」と呼ぶ高速スイッチングハブを置き、ここに集まった30万人分のパケットを1250台のサーバーで分散処理させる。これには、映画制作で培った技術がフィードバックされている。「キャビネットは特注で、ブルーに塗ってもらいました」(伊勢氏)と、システム以外へのこだわりもぞかせた。

では、サービスとして見たPlayOnlineはどうか。PlayOnlineはネットワークゲームとコ

ミュニケーションを融合させることも目的としている。その工夫の1つが「フレンドリスト」だ。PlayOnlineの開発を統括する松野氏は「フレンドリストはオンライン上で知り合った友達と“名刺交換”して相手を登録するシステム」と語る。フレンドリストでは「ゲームで遊んでいる」「コミックを読んでいる」というように登録した相手の状態が表示される。PlayOnlineはオンラインゲームと直結しているシステムなので、オンラインゲームで遊んでいるときに知り合ったユーザーを、PlayOnlineのメニューに戻らなくても直接フレンドリストに登録できる。また、複数のフレンドリストを持てるので、「ゲームごと」や、ゲームのキャラクターごとに分けて管理ができるようになっている。これも、オンラインゲームのための工夫だ。

「PCとテレビとでは置かれる環境が違う。読む感覚より“見る”感覚を重視した演出とインターフェイスを用意したい」(松野氏)



松野 泰己
(まつの・やすみ)
PlayOnline プロジェクト開発プロデューサー。ビューアーやミニゲーム、情報コンテンツ全般をプロデュースすると共に、プロジェクト全体をコーディネート。

PlayOnlineはオンラインゲームに特化したプラットフォーム



PlayOnline の挑戦に迫る!



- ① ナビゲータのメイン画面。画面はフェイスマークを選択している。
- ② チャット中の画面。画面はフェイスマークを選択している。
- ③ オンラインステータスの選択画面。自分の状況を設定する。
- ④ オンライン公開設定。個人情報をどの程度公開するかを3段階で設定する。
- ⑤ ハンドルネーム・プロフィール画面。ここでハンドルやプロフィールを設定する。

©スクウェア

PlayOnline の挑戦に迫る!



PlayOnline テストで遊べる「テトラマスター」。FF-IXのミニゲームであるカードゲームをネットワーク対応にして、強化したものだ。
©スクウェア

ユーザー参加の テストは 今秋9月に開始



村田 琢
(むらた・たく)
PlayOnline ビューアー開発ディレクター。PlayOnline プロジェクトの基盤となるビューアーなどのプログラム開発を指揮する。

と、PCベースでのインターネットとの環境の違いも配慮されている。

PlayOnlineは現状のアクセス環境を考え、ナローバンドでも快適なレスポンスが得られるように設計されている。また、テレビは解像度が低いため、これに合わせたデザインが必要だ。PlayOnlineとオンラインゲームとの一体感を出すためゲームのような演出も必要である。同社は3つの条件を実現するため、PML (PlayOnline Markup Language) という独自のページ記述言語を開発している。PMLは「HTMLとは違い、半透明処理やウィンドウの開け方などで、テレビゲーム的な

演出が容易にできる」(村田氏)のが特徴だ。

PlayOnlineはオンラインサービスであり、その市場投入プログラムも従来の同社製品とは異なる要素が多い。その中でもっとも特徴的なものがテストの存在だ。来春の本サービス開始に先だって、今秋9月から一般のユーザーも参加する公開テストが開始される。

「テストではさまざまなインセンティブを用意して、一緒にPlayOnlineを完成させていくという気持ちを感じてもらいたいと思っています」と、田中謙介氏はPlayOnlineに関して意味深な発言で締めくくった。



田中 謙介
(たなか・けんすけ)
PlayOnline プロジェクトマーケティングプロデューサー。PlayOnlineに関するMARCOMを統括すると共に、各プロモーションアライアンス推進を担当。

PlayOnline 展開スケジュール

2001年9月中旬	PlayOnline 第1期 テスト開始
2001年10月	PlayOnline 第2期 テスト開始
2001年12月	ファイナルファンタジーXI テスト開始
2002年3月	PlayOnline 本格オープン ファイナルファンタジーXI製品版リリース
2002年4月	課金開始

PlayOnlineのテストは全国規模で行われる。当初は数百人規模、徐々にテスターを増やし、最終的には数万人規模でテストを行う予定。

開発者が語るファイナルファンタジーXIとは

PlayOnlineの本格コンテンツとなる「ファイナルファンタジーXI」(FF-XI)は、なぜネットワークに進出したのか。FF-XIはどのようなゲームになるのか、「ファイナルファンタジー」の持つ意味や思いを含め開発者にFF-XIのアウトラインを直撃してみた。

99年の年末ぐらいから、FF-XIの構想が上がり、FF-XIをオンラインゲームにすると決まった。経緯はいろいろな要因がある。

経営的に言えば、コンシューマーゲームの市場の問題だ。プレイステーション向け市場の末期は、総計としての市場規模が拡大していないにもかかわらず、多数のタイトルが発売された。

このため、1本あたりの売り上げが落ちてきてしまっている。いわゆる「大作ゲーム」は売れるものの、それ以外が売れない、中ヒットが出にくい状況にあり、かなり市場が荒れていた。市場崩壊とまでは言わないが、以前のビジネススタイルは厳しい壁に当たり始めている。

そんな状況では、パッケージ販売主体のビジネスモデルに頼ってゆくのは、今後厳しい状況に追い込まれるだろうという、経営的な判断がありオンラインゲームへの挑戦が決まった。

オンラインゲームはスクウェアにとって未知の分野であり、家庭用ゲーム機のユーザーをオンラインゲームに引き込むためにも「ファイナルファンタジー」を投入して、市場の立ち上げを狙う。でなければ、現在の家庭用ゲーム機の市場を、ネットワークに引き込むのは難しいだろう。

日本は、テレビなどに代表されるように、「情報に対し対価を支払う」という意識が薄いように思う。どれだけ意識改革を進められるか。私としては、対価に支払うに値するサービスを提供してゆけば、ユーザーはついてきてくれると信じているし、これも1つの挑戦だと思っている。

オンラインゲームでは、ユーザーからの要望がリアルタイムで返ってくる。ユーザーの声に対応して、常に進化していける可能性があり、これまででない形態だと思う。

魅力のあるゲームは、「やめろ」と言われてもやめられないぐらい「中毒性」があるはず。



田中 弘道
(たなか・ひろみち)
ファイナルファンタジーXI 開発プロデューサー。PlayOnlineプロジェクトで最初のキラーコンテンツとなる「ファイナルファンタジーXI」の開発を総指揮。

作り手としては、ユーザーがそれほど熱中してくれる状態が理想だ。ユーザーが、オンラインゲーム本体でついてきてくれれば、ほかのところで儲けようとしなくても、固定の顧客が見込める。それが、ユーザーにとっても、スクウェアにとっても理想の状態だ。(談)

中途半端なことはしたくない。 ファイナルファンタジーの投入は 必然だった。





石井 浩一
(いしい・こういち)
ファイナルファンタジーXI 開発
ディレクター。ファイナルファン
タジーXIの開発をディレクター
として陣頭指揮する。

常に挑戦すること それがファイナルファンタジーの 一貫した姿勢

ゲーム開発者の1つの理想だった「オンラインゲーム」。これが現実のものとなるときに、ファイナルファンタジーはどうなるのか。そこからスクウェアの姿勢が見えてくる。

FF-XIは、サーバーにログインしたユーザーが、1つの仮想世界を共有して遊ぶ「サーバー・クライアント型の大規模ネットワークRPG」といえる。これまでのFFシリーズとは違い、出会うキャラクターはプログラムではなく、他人が操作するキャラクターであり、プレイヤー間で自由に会話ができる。

そのため、FF-XIを遊ぶためには、PlayOnlineへのログインが必須となる。これは、「フレンドリスト」など、PlayOnlineの機能をFF-XIでも使うためだ。

昔から、オンラインゲームという「理想」は浮かんで消えていた。これまでは通信環境やハードウェアの制限により実現できなかったが、家庭用ゲーム機の性能向上や、インターネットの普及により、ようやく家庭用ゲーム機でもオンラインゲームが制作できるようになった。

オンラインゲームが「これまでのゲームの延長線上にあるもの」というと、そうではないではない気がする。それは、ほかのユーザーとのかかり合いによって、いくらでもドラマが生まれるからだ。オンラインゲームの中でしか出会えなかったユーザー同士が、ある1つのシナリオを共感できる、そんな新しい体験をFF-XIで提示したいと思う。

パッケージゲームとオンラインゲームとは、まったく違う方向で作り込みをしなければならぬ。パッケージゲームでは、最初から最後まで完全に作りこみ、「この場面でのこのような感動を与えたい」というフローチャートが重要だった。

オンラインゲームでは、「どのようなルールを作り、ユーザーが快適に遊べる環境を整えるか」をシミュレートしてルールを作り込むことが重要になる。ファイナルファンタジーはのころから、世界観やシステム、ルールなどにおいて、「挑戦したい」という想いが常にあった。それまでのRPGは、世界観などが非常に希薄だった気がする。そこで、世界観と

ゲーム性とがリンクするRPGを作りたかった。

今回のFF-XIにおいても、世界観とゲーム性がリンクするように仕上げたい。1つの世界で遊ぶからには、すべてにおいて結びつきを感じさせるようなゲーム世界を構築したいと思う。

パッケージゲーム、オンラインゲーム、映画とさまざまな「ファイナルファンタジー」が生まれているが、共通していることは「挑戦」だと思う。たとえば、FF-XIでは「オンラインゲームをやろう」という挑戦。それはある意味、スクウェアという会社の姿勢を表していると思う。スクウェアは保守的にならずに、常に挑戦してゆく会社である、という姿勢が強くなるタイトルだと思う。「ファイナルファンタジー」は、そういうつもりで作っている。(談)



PlayOnline
の
挑戦に迫る!

本格サービスは来年春

気になるPlayOnlineの本格サービスのスタート次期だが、2002年の春を予定している。対応するハードウェアはプレイステーション2とウィンドウズPCになる。先にプレイステーション2版が、数か月後にPC版がリリースされる予定だ。

PlayOnlineのアクセスには、グローバルIPが必要になる。FF-XIはPlayOnlineの上に乗るコンテンツなので、同様にグローバルIPが必要だ。

なお、ルーター介した接続は原則保証外だ

が、テストで動作確認が取れたルーターは「PlayOnline.com」で発表される。

料金の支払いは、クレジットカードのほか、プロバイダー料金との合算や、プリペイドカードによる支払いが予定されている。

PlayOnlineの基本コンテンツは、月額の基本料金だけで遊べるが、FF-XIのような大型コンテンツには別途料金が発生する。両者ともプレイ時間にかかわらず月額固定の料金体系を目指している。

 www.playonline.com



(本誌独占100名様プレゼント)

PlayOnline テストモニター募集

PlayOnline テストモニター募集要項

テスト開始時期	9月中旬
募集モニター人数	一般公募500名
モニター選考方法	応募者の中から抽選。当選者の発表は「PlayOnline テストモニターキット」の送付を持って発表とする。
モニター条件	1) インターネットエクスプローラー5.0以降をインストールしたウィンドウズPC、またはマッキントッシュ 2) フリーメール、携帯電話のメール以外のメールアドレス 3) 下記の必要環境を満たすプレイステーション2、および周辺機器 ・プレイステーション2本体 ・プレイステーション2専用メモリーカード(8MB) ・プレイステーション2専用ハードディスクドライブユニット ・各社より発売のプレイステーション2対応通信機器 (オプション) USB対応キーボード、マウス、USBハブ 4) インターネット接続環境(接続料はモニターの負担)

注目の新サービス、PlayOnlineのテストの参加権を抽選で本誌読者100名様にプレゼントいたします。

これは、9月中旬から行われる「第1期テスト」の応募枠です。今回のテストでは、ファイナルファンタジーIX中のカードゲーム「クアドミスト」を進化させた「テトラマスター」などが楽しめます。

このテストでは、プレイステーション2を使い、期間中に「PlayOnlineサーバー」に接続して、ゲームや各種コンテンツのテストを行います。詳しくは左の募集要項を参照してください。

綴じ込みの専用ハガキでご応募ください。

応募は添付の専用ハガキで

締め切りは8月28日(当日必着)

第1期 テストモニターにはFF-XI テスト優先参加権が与えられます!



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

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、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)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、写真の撮影者、イラストの作成者、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収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用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する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時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が、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の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。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp