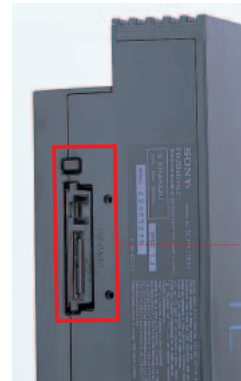


ハードディスクとネットワークボードで激変!



外付型HDD「SCPH-10210」



背面のPCカードスロットに外付型HDD用のPCカードを接続。イーサネットポートもPCカードに付いている。



内蔵型HDD「SCPH-10260」

PS2 ネットワーク戦略の シナリオ解明!

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

| | SCPH-10210 (外付型) | SCPH-10260 (内蔵型) |
|-------------|---|---|
| ハードディスク入力電圧 | DC12V (消費電力約18W) | 本体より供給 |
| 寸法 | 120 x 39 x 178mm (インターフェイスケーブル部分を除く) | 122 x 27 x 153mm |
| 質量 | 約1.1kg (PCカード約50g) | 約0.7kg |
| 最大転送速度 | 66MB/sec | 66MB/sec |
| 容量 | 40GB | 40GB |
| ネットワーク | 100BASE-TX/10BASE-T対応 | 100BASE-TX/10BASE-T対応 |
| 対応ハード | SCPH-10000、SCPH-15000、SCPH-18000 | SCPH-30000、SCPH-35000GT |
| 同梱包 | PS2専用ネットワークアダプター(PCカードタイプ)、ACアダプター、HDDユーティリティ | PS2専用ネットワークアダプター(EXPANSION BAYタイプ)、HDDユーティリティ |
| 価格 | 19,000円(税別) | 18,000円(税別) |

この夏、プレイステーション2(PS2)専用ハードディスクドライブがプレイステーション・ドットコムで先行販売された。単なるデータ保存だけでなく、ネットワーク接続を可能にするこのユニットが果たす役割から、PS2のネットワーク展開を解明する。

編集部

photo : Tohru Nakamura

イーサネットポート、この秋開放！ 生まれ変わるPS2

「playstation.com」の商品ラインアップに新しく登場したPS2用のハードディスクユニットは40Gバイトの容量を有する。外付け型およびエクステンションベイ型（内蔵型）の2タイプを、本体の新旧に合わせて対応したものを装着することになるが、基本的な性能は変わらない。

このユニットの注目は、なんとといっても背面にイーサネットポートが付属していることだ。これによってパソコンとのLAN接続はもちろんのこと、CATVやADSL用のモデムを経由してインターネット高速接続への扉が開かれる。

ただし現在はネットワーク接続を行うためのソフトウェアなどが調整段階で、肝心のネットワーク機能が本格的に使えるようになるのは秋以降となる。現段階では付属のユーティリティディスクにもウェブブラウザやメールソフトなどは含まれていない。現在使える機能はハードディスクを使ったデータのキャッシュや一部ゲームソフトのデータ保存に限られている。ネットワークに関連する技術検証、実証実験を目的とした先行販売であるだけに、その可能性も発展途上段階なのだ。

当面は機能限定とはいえ、PS2を用いた新しい試みは今後続々と登場する。先月号でも紹介したオンラインサービス「PlayOnline」はこのハードディスクの機能を最大限に活用できるようになっているし、すでに登場しているUSBモデムに対応したブラウザやメールソフトがこのネットワークアダプターに対応することも想像するに難くない。また、ドリームキャストユーザーとの通信対戦も可能になる格闘ゲーム『CAPCOM vs SNK』が9月に発売されるのを筆頭に、プラットフォームの枠を越えた真の意味での「ネットゲーム」も今や遅しと登場の機会をうかがう。

PS2の行き着く先は単なるネットワークゲーム機の完成型というだけではない。その将来展望とかねてから注目されていたホームネットワークの中心を狙う構想を次のページにまとめてみた。



スクウェア主導のインターネットサービス「PlayOnline」間もなく始まるベータテストではHDDユニットが必要となる。「ファイナルファンタジー」シリーズ最新作など、オンラインゲームはもちろん、コミュニティーや電子ブック形式の漫画などを楽しめる。

Jump www.playonline.com
©スクウェア 画面は開発中のものです。

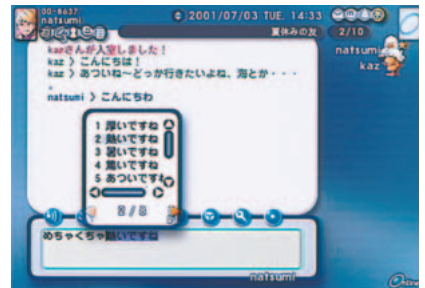


「トレインキット for A列車で行こう2001」(標準価格2,800円)では追加データをHDDに保存する。風景のスナップショットをLAN接続でパソコンに転送できる。

©2001 ARTDINK.All Rights Reserved.



エルゴソフトの「EZブラウザ」(標準価格3,800円)。現在はモデム接続のみに対応しているが、ハードディスクおよびイーサネット対応版がまもなく登場する予定。



現行のユーザー環境に対応できるように、USB接続の56kbpsモデムも登場する。写真はアイ・オー・データ機器製のモデム「P2GATE」(9月中旬発売予定)。



ハードディスクも付属するPS2 Linuxキット。キーボード、マウスが付属。現在はベータキットを試験的に販売している(販売時価格2万5,000円)。対応モニターが別途必要になるが、活用法をめぐってオンラインコミュニティーも活発に活動している。

Jump www.pslinux.com

ネット端末としての完成度をポータルが高める

ソニーコミュニケーションネットワーク（SCN）は7月からPS2向けのインターネット接続サービスを開始し、同時にSo-net上に「PS2ポータルサイト」を開設した。現在リアルアップ接続にしか対応していないPS2の現状から、ブラウザ、電子メールソフトを収めたCD-ROMを対応する通信機器に同梱している。

一方北米でも、AOLとの多面的戦略提携によってAOLのインスタントメッセージ、チャット、電子メールといったサービスをPS2でも利用できるようにすると発表された。今年末にはPS2用ネットスケープの登場も予定されている。コミュニケーションツールやコンテンツ

集約をポータルサイトとの提携で手際よく進めていく背景には、PS2をそれ1台で完結したネット端末に仕立て上げるという狙いがある。



Jump www.so-net.ne.jp/ps/ntsc/

PS2をインターネットTVに変貌させる

5月に発表された、SCEIとリアルネットワークスの戦略提携により、PS2への「リアルプレイヤー」投入が確定となった。これは単にストリーミング再生プレイヤーとして定着したリアルプレイヤーをPS2でもそのまま利用できるというだけではない。リアルネットワークス側も本格的コンテンツを提供するために再生環境としては難のあるパソコンから他の機器への拡大の道を図っている。こうしたところに本来高画質、高音質のコンテンツを充実したAV環境で楽しめるようにする架け橋としてPS2の存在は渡りに船だ。ほぼ同時にマクロメディアとの提携でFlashへの対応が表明されている。ビジュアル面でハードウェアの有利さを活かしながら本体のDVD-Video再生だけでなく、光ファイバーを通してDVD画質を楽しめる時代への足がかりとしていることは確かだ。



EC機能の基盤を作り、コンテンツの「打ち出の小槌」に

SCEIはまた、ソニーファイナンスインターナショナル、ソニーコミュニケーションネットワークなどと連携してセキュリティ性の高い基本認証、課金システム、そしてコピープロテクションシステムの開発を進めている。これはソフト会社がネットワークビジネスを行うために必要なプラットフォームとして開発されている。つまり、本当の意味でのパッケージ不要、ダウンロード購入で出回るネットワークゲームに対応するためのシステムを構築しているわけだ。近い将来、DVD-ROMでも限界の出てくるサイズのゲーム、あるいはゲーム内容に変化を持たせるためのデータのダウンロードに用いられるだけでなく、ゲームや有形的商品に限らず多種多様な「モノ」を販売するEC端末としての役割も期待される。

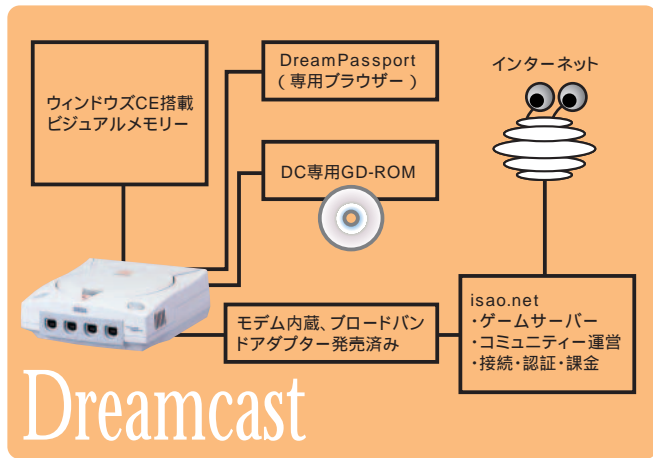
エモーションエンジン
Linux対応
HDD拡張可能

DVD-ROM

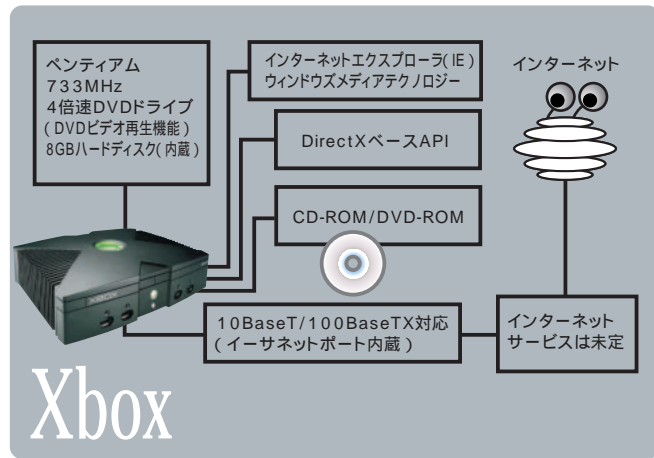
ネットスケープ?
リアルプレイヤー
Flash
JavaVM

USBモデム / ネットワークアダプター

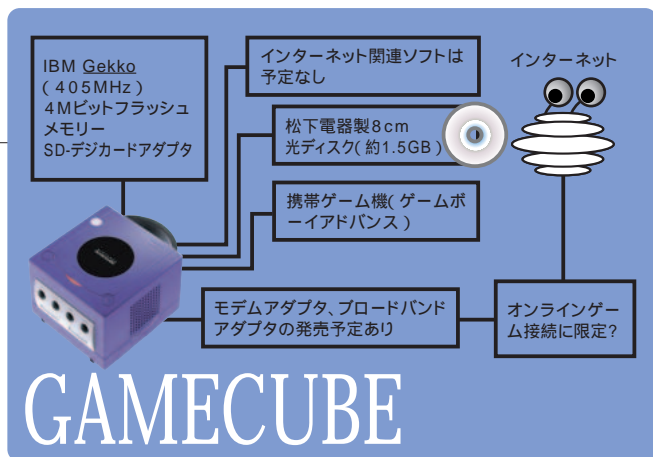
PlayStation 2



「ゲームとチャットで100万人規模のコミュニティを生む」という構想どおり、昨年末以来の『ファンタシースターオンライン (PSO)』の大ブームを巻き起こした。ネットの先駆者として「内容さえ良ければネットゲームは当たる」という答えを実証しただけに、本体の生産中止と事業縮小は残念な結果であった。



ウィンドウズOSにIE、DirectXと、プレイステーション2とは真っ向から対立する。PCゲームのネットゲーム展開が好調なことを背景に、2002年以降に先送りされていたネットワーク拡張が早い時期に前倒しされることが予想される。展開にあたってはPCとの親和性が重視されるものと見られている。



遊ぶことに焦点を絞ったテレビゲーム機として位置づけられたゲームキューブがネットワークに進出するにあたっては、ゲームボーイアドバンスなどの既存ハードに、携帯電話などを絡めた展開が予想される。64DD以来続く任天堂の「遊ぶ」ハードとしての基本を押さえるつくりからは、ホームネットワークからの相互独立を保った構想が見える。

主要プラットフォームの展開状況

プラットフォームの壁を乗り越えるネットゲームを開発するにも、Javaの柔軟さは非常に有益だ。PS2はJavaにLinux、そしてネットスケープと、オープン系規格で固めた感すらあり、対極的なXboxを筆頭に、さまざまな側面でプラットフォーム間での熾烈な代理戦争が起こる予兆すらうかがわせる。

とはいえ、左に示したネット端末としての完成度、高品質なストリーミングの提供、コンテンツの配信基盤の構築というのは、他のゲーム機への対抗策とは言い難い。PS2の競争相手はむしろホームゲートウェイの座を狙う他のデジタル家電やセットトップボックスであり、またAVネットワークの中核をパソコンと争う局面も見えてくるだろう。

キーボード、マウス、モニターを接続してLinuxキットを動作させたPS2の風貌はまさにサーバーのようなデスクトップパソコンである。パソコンとゲーム機という、多くのユーザーにとって慣れ親しんだ2つのインターフェイスの双方へフレキシブルに変化するPS2。ハードディスクユニットの登場によってこうしたネットワーク展開への構想が現実動き始めるのである。

フレキシブルな変身ぶりこそが『自由なPS2』の象徴である

データを蓄積する大容量のストレージと、コンテンツが送られてくるネットワーク。2つの機能を併せ持つハードディスクユニットの誕生は、左に示すような多数の提携をもとにしたPS2の内部的な機能拡張を意味する。ドリームキャスト (DC) を生んだセガをサードパーティーとして取り込んだいま、ネットワークに対する多様なアプローチをもっとも明快に提示しているゲーム機はPS2であるといっても過言ではない。

もちろん、タイミングの面からいえば9月14日に発売される任天堂の「ゲームキューブ、

そして11月に北米でデビューするマイクロソフトの「Xbox」に対し、具体的な構想の立ち上がっていないネットワーク面での優位性を強調する急先鋒としてハードディスクが投入されたとも解釈できる。

しかし注目すべきトピックスはもう1つある。6月に行われたイベント「JavaOne」の際に、PS2がJavaに対応することが発表された。ゲーム以外のアプリケーションがJavaベースで開発されること、あるいは既存のJavaアプリケーションをPS2で動作させることがユーザーに与える影響は計り知れない。先に述べた



[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