ネットワーク対決で“ゲーセン”が変わる！

近頃、ゲームセンターに置いてあるゲームの中に「ネットワーク対応」と書かれたものが増えてきている。ゲームの内容は実際にプレイヤー同士がオンラインで対戦できるものから、自分のゲーム履歴をネットワーク経由で保存することで継続してプレイできるものまでさまざまだが、こうしたゲームはいずれもゲームセンターで人気を博している。この人気からすれば、これからもさらにネットワークに対応したゲームが増えていくのは間違いないだろう。

いわゆるネットワークゲームは、パソコンでインターネットを経由して対戦するタイプのゲームは以前からあり、最近ではPS2やXBOXなどの家庭用ゲーム機も、ネットワーク対戦への対応を進めている。しかし、一部のゲームマニアを除いて、こうしたネットワークゲームは期待されるほどには爆発的にヒットしているわけではない。

現在のインターネットの普及状況を考えれば、むしろゲームセンターはネットワークへの対応は遅れている方だと言ってもいい。しかし、1コインで最新のハードウェアによるゲームができるのが、ゲームセンターという施設の最大のおもしろさだ。自分で特別なハードウェアを用意するといったハードルはまったくない。そう考えれば、ゲームセンターこそがネットワークゲームを普及させる原動力になるのではないだろうか。

今回は、こうした「ゲームセンターのネットワーク対応ゲーム」を紹介するとともに、その可能性についても探っていくことにしよう。

text：編集部
photo：*Watari Tokuhiro*

撮影協力：新宿「SPOT 21」

ターネットマガジン／株式会社インプ
©1994-2007 Impress R&D

リアルタイム対戦可能なゲーセンの麻雀ゲーム

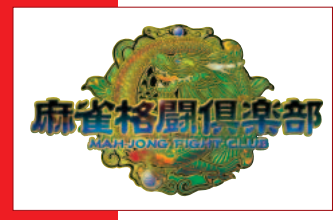
いまゲームセンターで対戦待ちの行列ができるほどの人気なのが、コナミの「麻雀格闘倶楽部」だ。人気の秘密はなんと言っても、全国のプレイヤーとリアルタイムで対戦できる「全国オンライン対戦」にある。フリー雀荘はちょっと怖くて……という人もゲームなら安心。すでにパソコンゲームではオンライン麻雀も数多くあるけれど、ゲームセンターでの対戦は不思議と感触が違う。

専用のカードを購入すると自分の名前が登録でき、対局のデータなどがサーバーに記録される。これをもとにゲームを続けていくと段位が認定されるシステムだ。個人の認証はカード、指センサーによる、パスワードと3重にわたって行われるかなり厳重なものだ。オンライン対戦時は自分の段位に応じた相手が選ばれ、段位が上がるほど厳しい戦いとなっていく。参加者を飽きさせないこうしたシステムに、ついついハマってしまう人が多いのもわかる。とにかく、麻雀が好きな人ならぜひ一度ゲームセンターで体験してもらいたい。

麻雀格闘倶楽部（コナミ）

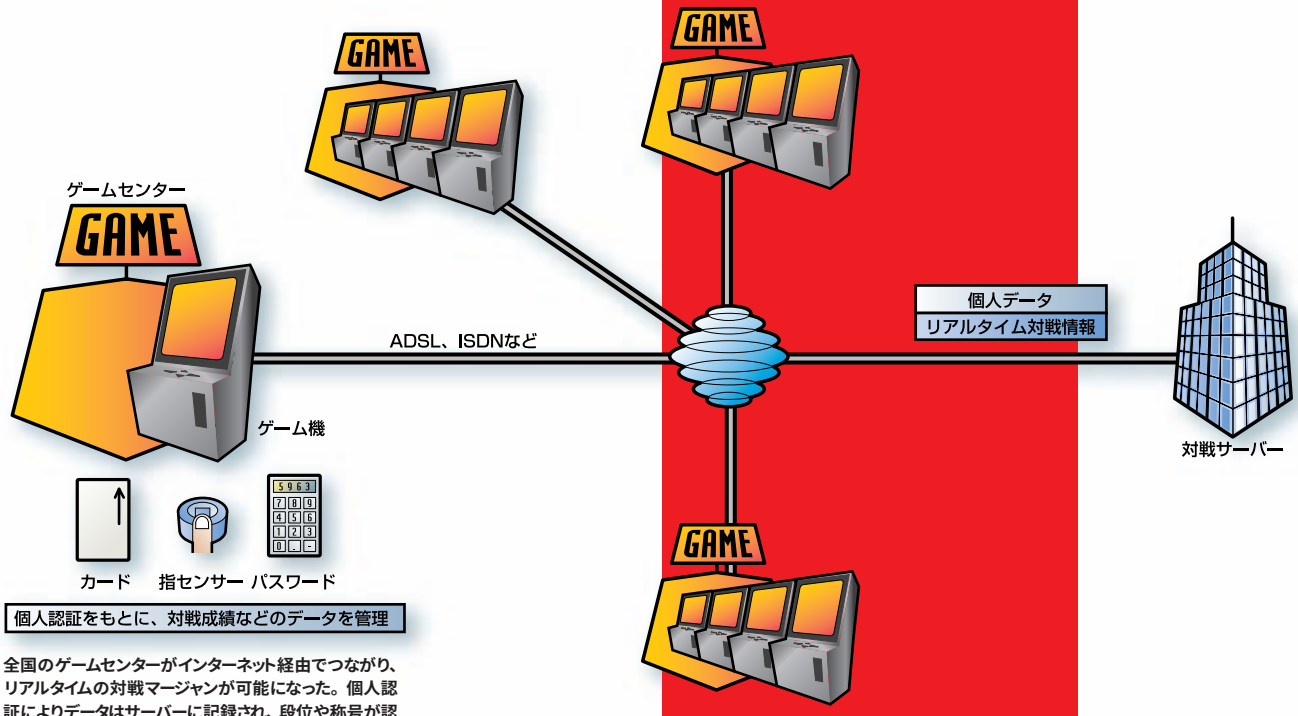
一人打ち、店内の他のゲーム機との対局だけでなく、インターネットにより全国のプレイヤーとの対局が可能。専用カードを購入すれば、段位認定や対戦成績の閲覧などが可能になる。

Jump www.konami.co.jp/am/mfc/top.html



全国オンライン対戦中の画面。自分のレベルに応じた相手がセレクトされる。

ゲーム台とは別に、店内の対局状況や全国のランキングなどを表示するモニター画面が用意される。



全国のゲームセンターがインターネット経由でつながり、リアルタイムの対戦マージャンが可能になった。個人認証によりデータはサーバーに記録され、段位や称号が認定される。

©1994-2007 Impress R&D

プレイヤーをサポートするVF.NET

3D対戦格闘ゲームの元祖、バーチャファイターシリーズもネットワークを積極的に取り入れている。最新版の「バーチャファイター4エボリューション」では、ゲーム中のプレイヤーに対して「投げを5回決めろ」「10秒以内に勝て」といったミッションや、全国のプレイヤーが2つのチームに分かれて勝負を行えといった指示が与えられるクエストモードなど、ゲーム中のプレイヤーに対する指令という形でネットワークが活用されている。

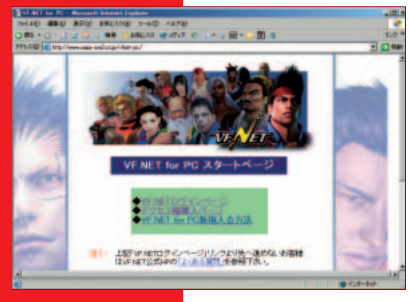
また、携帯電話やパソコンから参加できる会員制コンテンツ「VF.NET」との連携も充実している。自分の戦績や対戦履歴などが確認できるほか、携帯電話からは「○○店、現在××氏が20連勝中！」といったリアルタイムの店舗状況が確認できるサービスが提供されている。ネットワーク対戦という形ではないが、バーチャファイターのプレイヤーをサポートするために、ネットワークを積極的に活用しているのだ。

バーチャファイター4 エボリューション（セガ）

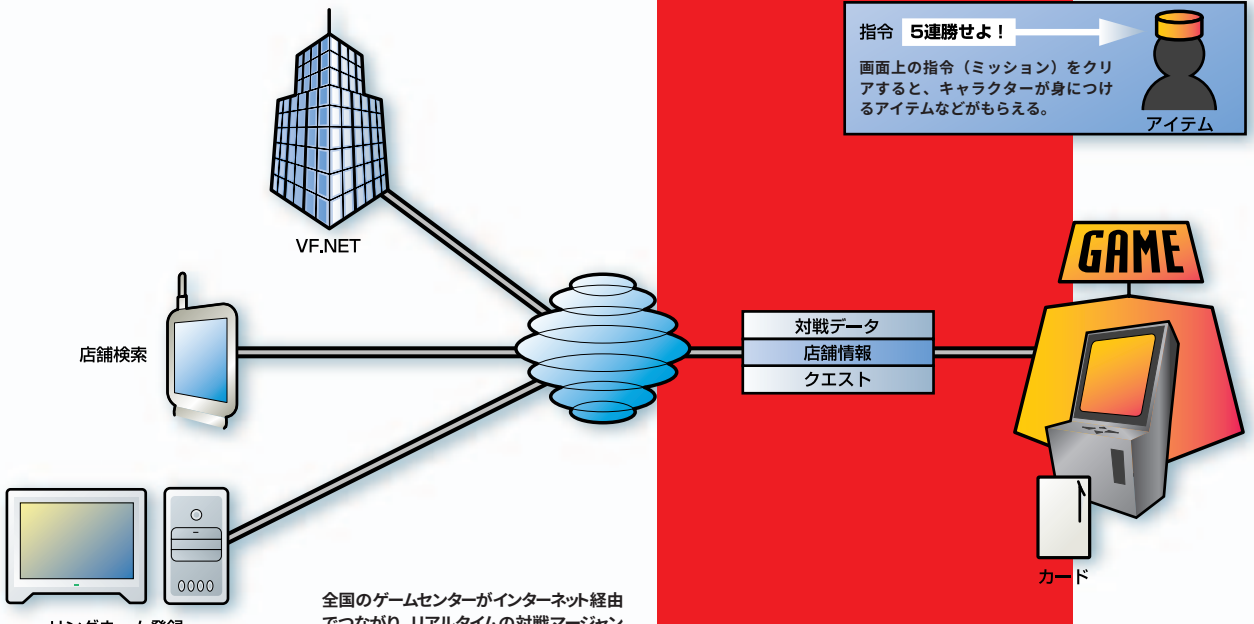
3D格闘ゲームのパイオニアであるバーチャファイターシリーズの最新版。これまでの対戦成績や個人データなどだけでなく、ゲーム中に「クエスト」と呼ばれる指令をこなすモードも追加された。

Jump www.sega-am2.co.jp/vf4evo/

バーチャファイター4エボリューションのゲーム画面。対戦内容などがネットワークを通じてやりとりされる。



PC版VF.NETの画面。キャラクターデータやチーム登録などはここから可能。携帯電話（iモード、J-SKY）にも対応。



全国のゲームセンターがインターネット経由でつながり、リアルタイムの対戦マージャンが可能になった。個人認証によりデータはサーバーに記録され、段位や称号が認定される。

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

目指すは全国統一！ オンラインで戦う国獲り合戦

パソコン用のネットワークゲームの多くは、ユーザーが自分のキャラクターを操作して戦う、オンラインアクションゲームと呼ばれるジャンルのものだ。ゲームセンター用のゲームではこのジャンル初となるのが、コナミの「出撃！戦国革命」だ。ゲームの基本は、自分が使うキャラクターを選び、マップを移動しながら敵と戦い、攻撃や防御に使う「カード」を集めていくこと。ゲームに慣れるための「立志編」と呼ばれるモードをクリアすると、ネットワーク対戦となる「天下飛翔編」のプレイが可能になる。全国のプレイヤーは4つに分けられた党派に所属し、それぞれの党が日本全国47の「国」をめぐって争っていく。現在稼動中のニューバージョンでは、これまで各国に1つずつだった城が4つになるなど、ユーザー数の増加に応じてさらにマップがきめ細かくなっている。

出撃！戦国革命（コナミ）

アーケードゲーム初のネットワーク対応RPG。自分のキャラクターを育てながら、全国のオンラインプレイヤーと戦っていく。全国47の城をめぐり、城の本丸を占拠して「城主」になるのが目標だ。

Jump www.konami.co.jp/am/ssr/top.html

ゲーム画面は斜め上からの視点の3D。もちろん、全国のプレイヤーが同じマップ上に存在する。

カードの選択画面。攻撃や防御などは「カード」を使っておこなう形式となる。

ネットワーク対戦もまもなく登場

セガの「MJ」は、店内のプレイヤーとの4人対局が可能な麻雀ゲームだ。同じセガのバーチャファイターと同様に、専用カードを購入することで対局データなどが記録され、段位が認定されるシステムとなっている。ゲーム台は8人が同時に座れ、麻雀専用に開発された操作ボタン、正面には現在の対局状況や全国ランキングが表示される大型ディスプレーが設置されるなど、ゲームセンターにおかれるゲーム台としてはかなり大型で豪華な作りになっている。携帯電話（iモード、J-スカイ）対応サイトの「MJ.NET」にアクセスすれば、現在の店舗情報や自分の戦績などが確認できるほか、キャラクター育成ゲームやiアプリ麻雀ゲーム「MJポケット」が用意され、で高得点を出せば、ゲームセンターのMJのキャラクターで利用できるアイテム（画面に表示される服装やアクセサリー）が獲得できる。

四人打ち麻雀MJ（セガ）

店内にいる人との対局により、認定される「段位」を上げることができる麻雀ゲーム。情報は専用カードに記録され、段位が上がるほどにアイテムなどが増える。

対局中の画面。3D-CGによるリアリティーが特徴的だ。

携帯電話用アプリケーションの画面。このゲームに勝つとアイテムがもらえる。

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

いよいよ始まるネットワークゲームの革命

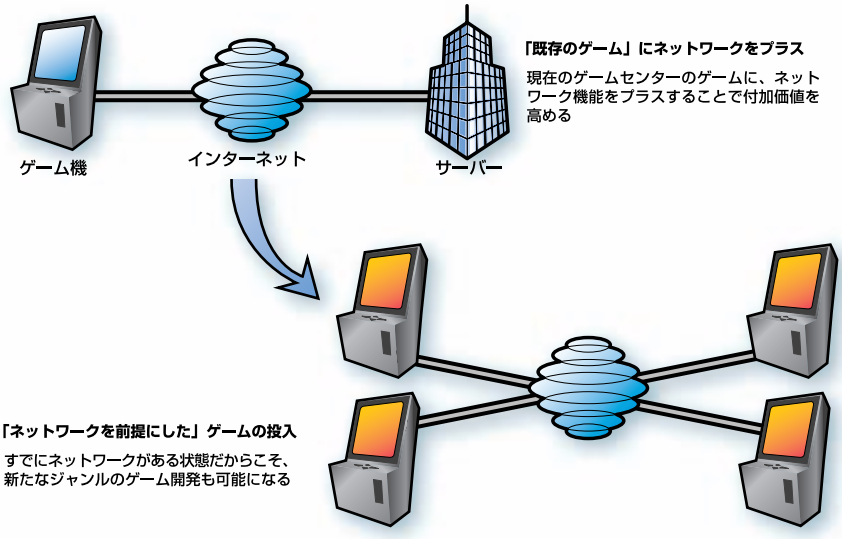
“ゲーセン”がネットワークゲームの最先端になる日

あの「スペースインベーダー」の登場から25年、ゲームセンターはすっかり街の手軽な娯楽施設として定着している。その一方で、家庭用ゲーム機などがネットワークゲームへの対応を進めているが、こちらはなかなか普及のペースが上がらない。ブロードバンドの普及によって、ようやく日本でもネットワークゲームが流行する兆しを見せてきたが、普通のユーザーにとってはまだまだ心理的なハードルが高い。ところが、ゲームセンターならネットワークゲームも数百円で手軽に体験できる。今後、ネットワーク対応のゲームが増えてくれば、ゲームセンターはネットワークゲーム普及の起爆剤となる可能性を秘めているのだ。

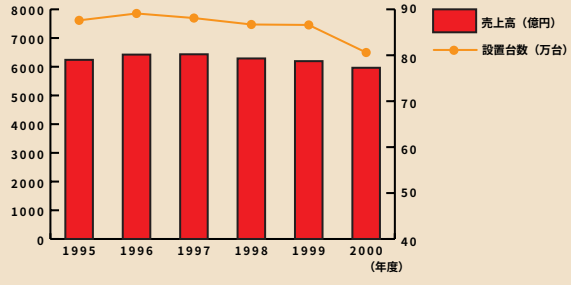
昨今の不況で、ゲームセンター業界も売り上げは低迷している。ユーザーに長期間に渡って遊んでもらえるゲーム、という観点から考えても、ネットワーク対応は重要なポイントになる。現在は既存のゲームにネットワーク機能を付加する形が多いが、これからはネットワークを前提としてゲームを開発することもあたりまえになってくるだろう。

もちろん、すべてのゲームがネットワーク対応になるわけではないだろう。ゲームセンターは全国にあるため、都市部と地方で利用できるインフラの差も問題になる。しかし、ネットワークが整備されれば、たとえばゲームのバージョンアップをネットワークで行うなど、得られるメリットは大きい。ゲーム機もまたコンピュータである以上、ネットワーク化はむしろ必然とも言える。ネットワークというアイテムを手に、ゲームセンターとアーケードゲームがどう進化していくのかは、これからのネットワークゲームを考えるうえで重要なポイントとなっていくだろう。

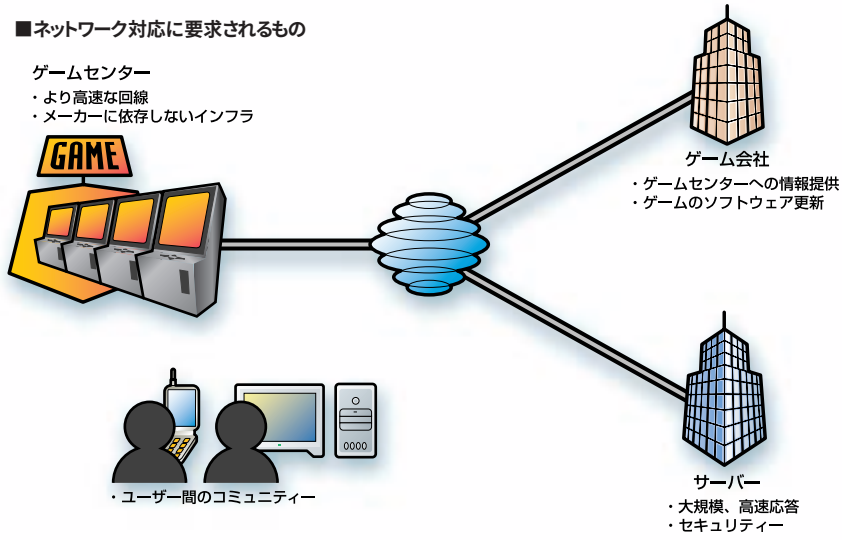
■ネットワークを前提としたゲームの開発



■アーケードゲームの売上高と設置台数の推移（JAMMA調べ）



■ネットワーク対応に要求されるもの



インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

[interview]

「誰もやっていない」からこその挑戦

SEGA-AM2企画開発部の鳥居史氏

2001年、アーケードゲームに初めてネットワークを導入した「バーチャファイター4」を開発したのが、セガの開発スタジオ「SEGA-AM2」（以下AM2）だ。2002年にはさらに改良版の「バーチャファイター4エボリューション」、麻雀ゲームの「MJ」とネットワーク対応のゲームを積極的にリリースしている。

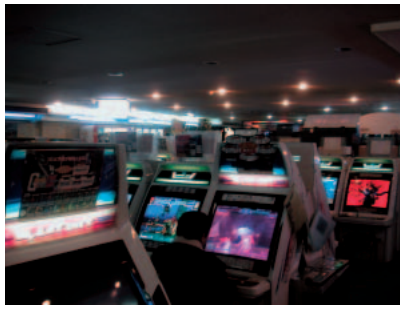
AM2がこうしたネットワークゲームに取り組んだのは、「まだ誰もやったことのない分野にこそチャレンジするのがAM2のポリシー」（AM2の鳥居史氏）ということから始まっているという。たしかに、現在でこそブロードバンドが普及してきたものの、2001年の段階（ゲームの開発開始は当然それより前）でアーケードゲームにネットワークを取り入れようというのは、かなりの冒険だったに違いない。

現在、ゲームセンターからのネットワーク回線としては、ISDNによるダイアルアップを用いているという。プロバイダーのisao.net※1はもちろんADSLにも対応しているのだが、やはり全国で展開しているために高速回線を条件にしてしまうと導入できない店舗がでてきてしまうためだということだ。

バーチャファイター4もMJも、直接的にプレイヤー同士がネットワーク経由で対戦できる形ではない。バーチャファイターの場合はリアルタイム格闘ゲームのため、1/60秒単位という極めて短い間隔でユーザーのレバー操作などのデータをやりとりしなければならない。どれほどネットワークが広帯域になったとしても、1/60秒では光の速度でも5000kmしか進めない。伝送路のことを考えれば、オンラインでバーチャファイターで対戦、というのは実際にはまず実現は不可能だ。一方、麻雀ゲームであるMJならば、十分にオンライン対戦も可能だ。時期は未定としつつも「MJのオンライン対戦版を投入する予定はもちろんある」（鳥居氏）ということだ。

また、この冬からはバーチャファイター4エボリューションで、戦い方のクセなどからプレイヤーに応じたアドバイスを表示したり、あらかじめ登録したメッセージを対戦終了時に相手の画面に表示する機能など、ネットワークを活用した各種の新機能を投入していくということだ。最初のバーチャファイターがゲームセンターに登場した1993年、熱心なプレイヤーは技のコマンド※2や「○○にすごく強いプレイヤーがいる」といった情報をパソコン通信で交換し、それが一般のプレイヤーにも波及していった。ネットワーク対戦だけでなく、こうしたユーザー間のコミュニケーションを取り持つのも、ネットワークの重要な役割なのだ。

最後に、より高速な回線が利用できるとすれば、どのようなことができると思うかを尋ねてみた。オンライン対戦可能なゲームは当然として、「ネットワーク経由でゲームのバージョンアップを行えれば、メーカーにもプレイヤーにもメリットが大きいと思います。また、現在は日本だけなので、サービスが世界で展開できればさらにおもしろいと思います」という答えが返ってきた。これもまた「誰もやったことのない」チャレンジになるだろう。



※1 isao.net
セガが運営するプロバイダー。ドリームキャストのネットワーク接続から始まって、現在ではADSLなどにも対応したプロバイダーとして、多くの会員を集めている。専用アプリケーション「ドリームパスポート」を使った、コンテンツ配信を行っている。

※2 コマンド
多くの格闘ゲームでは、レバーを特定の順序で操作することで、相手に「技」が出せるようになっており、この操作のことを「コマンド」と呼ぶ。

インターネットマガジン／株式会社インプレスR&D
©1994-2007 Impress R&D

［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的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

Copyright © 1994-2007 Impress R&D, an Impress Group company. All rights reserved.