

次世代ゲーム機 (PlayStation2,X-box,Dolphin) の動向と展望

The Trends and Prospects of The Next Generation Games (PlayStation2,X-box and Dolphin)

岡田 靖男 , 中島 史裕

Yasuo OKADA , Fumihiko NAKASHIMA

Abstract: Today PlayStation2 and X-box and Dolphin in the next generation game machine are the attention of everyone. These have DVD function. From now on the network is the focus of the game machine development. In the future the game machine will have the function which controls television , washing machine , rice cooker and so on.

1 はじめに

近年、ゲーム機の開発、向上には目覚ましいものがある。ゲームソフトの再生にもこれまでは CD-ROM であったのが、情報量が CD-ROM の 6 倍以上もある DVD へと移行し始めている。先日発売された PlayStation2 はすでに DVD 機能を有し、2001 年を発売予定としている X-box,Dolphin においても DVD 機能を組み込んだの開発を進めている。また、ゲーム機とネットワークとの接続も徐々に広まりつつあり、ゲーム機とパソコンとの差が縮まってきている。ここでは今後主流となってくるであろうネットワークとの接続機能について述べ、ゲーム機が今後どのような方向へ進んでいくのかを考えてみる。

2 ゲーム機の紹介

テーマとなっている 3 つのゲーム機について少し触れてみる。

2.1 PlayStation2

PlayStation2 はソニー・コンピューター・エンタテインメント (SCE) が東芝と組んで開発した家庭用テレビゲーム機である。メインの使い方はもちろん PlayStation2 用の華麗なグラフィックを使ったゲームであるが、DVD プレーヤーとしての機能も備え、さらに前 PlayStation との互換性をも持たせている。CPU には新開発された、Pentium III を凌駕するとも言われている「Emotion Engine」を搭載している。

2.2 X-box

X-box はマイクロソフト社が開発中のゲーム機である。米アドバンス・マイクロ・デバイス (AMD) のプロセッサ「athlon」を搭載している。さらに、インターネットや電子メールなどもできる予定である。性能では PlayStation2 の 3 倍ほどといわれている。外観は異なるものの、基本的な機能はパソコンとほぼ変わらないものになると思われる。

2.3 Dolphin

Dolphin は任天堂株式会社が現在開発中のゲーム機である。CPU に米 IBM 社が開発したプロセッサ「Gekko」を搭載し、さらに DVD メディアおよびそれを再生するドライブの開発・供給は松下電器が行っている。また、通信については、通信ケーブルは別売りとする予定だが、モデムではなく通信衛星を使う予定である。

3 次世代ゲーム機とネットワーク

映像、音楽系のメディアのデジタル化が進み、さらに PlayStation2 や Dolphin などの家庭用ゲーム機が DVD を採用したことで、オーディオ&ビジュアル系エンターテインメントを 1 台のハードで楽しめるようになる。さらにインターネットなどネットワークへの接続が可能となることで、情報配信のエンタテインメントが楽しめるようになる。それぞれのゲーム機とネットワークとの関係について以下に触れてみる。

3.1 PlayStation2

PlayStation2 は WAN の接続方法に自由度を持たせるため、あえてモデムなどの通信ハードウェアを搭載せず、PC カードスロットと IEEE 1394 ポートを備えている。今後取り付けを考えられている機能としては「e-distribution」という、PlayStation2 とケーブルテレビ網¹を使ったネット接続サービスで 2001 年に導入を予定している。これはケーブルテレビ網を使ってゲームや音楽を注文しデータを家庭の PlayStation2 に直接届けようというものである。さらに携帯電話を取り付けることで、無線インターネット接続が可能なサービスも始める予定である。携帯電話のサービスは、ケーブルテレビ網を使ったネット接続サービスが整備されるまでに開始される予定である。このため、携帯電話はそれまでの間、PlayStation2 専用のネット接続機器として位置付けられるとのことである。ソニー・コンピューター・エン

¹ケーブルテレビの回線は主に光ファイバーであり、電話回線の 2 万 3000 倍の伝送能力がある。

ターテインメントは、「携帯電話の通信速度は、年内にも DSL (デジタル加入者線) と同等になる」と語っており、携帯電話を使用してのネット接続サービスに自信を見せている。

3.2 X-box

X-Box が標準で備える通信機能は 100BASE-TX のイーサネットのみである。WAN のインフラを固定せず、ローカルネットワーク経由で利用しようという思想が見える。X-Box は Windows と同等のネットワーク機能で、TCP/IP ネットワークに簡単に参加できるようになっている。イーサネットによる TCP/IP 接続となると、インターネットとの接続性に疑問が出てくるが、Universal Plug and Play 対応のインターネットゲートウェイを用いて WAN と接続するようになると思われる。ネットワークにアクセスするアプリケーションは、DirectPlay を利用するだけでなく、インターネット対応で簡単に利用可能な通信ゲームを構築できるようにする予定である。さらに、X-Box は特徴として、ハードディスクを搭載しており、広域ネットワークを用いることによって、通信機能を利用し、ダウンロードした情報を保存することもできる。

3.3 Dolphin

ドルフィンについてははっきりした情報はないが、これも PlayStation2 と同様モデムを使わず、通信方法としては通信衛星を用いてネットワークへ接続する予定である。次いで、AV 家電などをつなげたホーム・ネットワークに接続して使うゲーム機能付きの次世代デジタルネットワーク家電「X-21 (仮)」も松下と共同開発する予定である。これを使うことで、家庭内ネットワークを介して家庭のテレビやビデオなどの娯楽全般をつかさどる重要な機器へ新化することが確実となってきている。

さらに、携帯電話と携帯型ゲーム機をつないで遊ぶ新分野のゲームソフトの開発も考えている。具体的には携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」を携帯電話につないで楽しめるゲーム「ゲームボーイアドバンス」を想定している。今後、このような携帯電話、携帯情報端末、ゲーム機の統合されたハードが主流となると考えられている。そして将来はドルフィンとの連携を視野に入れている。

4 これからの次世代ゲーム機について

映像、音楽、情報サービスが、すべてデジタルデータ化され、ネットワークとのつながりにより、これらデジタルエンターテインメントを一括して次世代ゲーム機がコントロールしていけるようになる。またゲーム機は家庭の中だけにとどまらず、携帯電話との連携により常に人の傍らに存在するものとなる。今後、主流となるゲーム機として考えられるのは、先ほども述べたが、携帯型

ゲーム機と家庭用ゲーム機の 2 つであると思われる。ここでこれらゲーム機の今後の展望について考えてみる。

4.1 携帯型ゲーム機

携帯型ゲーム機は、高性能・多機能化とインターネットなどに対応したネットワーク化が進められ、一方で携帯電話の高性能化とゲーム配信のサービスが進められる。この両方の融合を考えたゲームボーイアドバンスのような、携帯電話と携帯ゲーム機との融合は急速に進むと思われる。さらに来年の IMT - 2000²の開始で、音楽配信やネットゲーム、ゲームのダウンロードなども可能になるだろう。

4.2 家庭用ゲーム機

ゲーム機としての機能のほかに、DVD ビデオ、音楽 CD など、家庭で楽しむデジタルエンタテインメントのほとんどを網羅する機能を搭載すると考えられる。また、一般的な商品の検索やショッピングなど、電子商取引のサービスも提供する計画もある。さらにインターネット端末や、テレビ、洗濯機、炊飯器などの家電製品をコントロールする機能の搭載も考えられる。

5 おわりに

ゲーム業界がネットワーク事業に本格的に乗り出してきた。ゲーム機を提供している企業はもちろん、最近ではゲームソフトだけを開発販売しているメーカーも、独自にネットワーク事業を展開し始めた。ゲームだけでなく、映画や音楽といったデジタルエンタテインメントがこの次世代ゲーム機によって総合的に利用できるようになるであろう。今後ゲーム機は、ただの遊び道具から家庭の情報端末へと移り変わり、また子供だけでなく広い世代が楽しむことのできる、身近なものになる日もそれほど遠くないだろう。

参考文献

- 1) (株)角川書店 GameWalker 雑誌 JUNE No. 70, 2000
- 2) Copyright (c)1995-2000 Nikkei Business Publications, Inc http://bizns.nikkeibp.co.jp/cgi-bin/search/bun.cgi?NP_BNO
- 3) Copyright(C) 2000 Nikkei Business Publications, Inc. All Rights Reserved <http://ne.nikkeibp.co.jp/EB/ps/0309sony.html>

²2001 年からスタートする携帯電話の新規格。i モード携帯の約 200 倍にあたる 2 M b p s の伝送能力がある