

ゲームメディアの成熟と転換

次世代機の登場とゲーム雑誌の役割



2010.02.18 (THU) k.watanabe spike co. ltd.

ソフトバンク(株)

- Theスーパーファミコン
- Theプレイステーション



(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント

- 立体忍者活劇 天誅 (PS)
- 天誅 忍凱旋 (PS)



(株)ソニー・マガジンズ

- HYPERプレイステーション



(株)スパイク

- 侍道3 (PS3)
- 喧嘩番長3 (PSP)

喧嘩番長4
2月25日発売！



ファミコン時代～スーパーファミコン前期



第一次創刊ラッシュを経て

→一部を除き淘汰

→'91年にファミコン通信（ファミ通）が週刊化





セガサターン・プレイステーション発売（1994年）

任天堂



セガ



→次世代機時代へ



S C E



→既存媒体に1プラットフォーム分が単純増加

→第二次創刊ラッシュへ

プレイステーション専門誌



- プレイステーションマガジン
(徳間書店インターメディア)
- The PlayStation
(ソフトバンク)
- 電撃プレイステーション
(メディアワークス)
- プレイステーション通信
→ファミ通PS
(エンターブレイン)
- HYPERプレイステーション
(ソニー・マガジンズ)



セガサターン専門誌



- ・セガサターンFAN ※旧メガドライブFAN
(徳間書店インターメディア)
- ・セガサターンマガジン ※旧BEEPメガドライブ
(ソフトバンク)
- ・電撃セガサターン ※旧電撃SEGA EX
(メディアワークス)
- ・HYPER SATURN→サターンV
(ソニー・マガジンズ)
- ・GREAT SATURN Z
(毎日コミュニケーションズ)
- ・TECH サターン通信
(アスキー→エンターブレイン)



専門誌の刊行サイクルの短縮

Theプレイステーションの場合



隔週刊化 ('95年)



週刊化 ('97年)

このころの話題といえば・・・

なるか? PS500万台への援護射撃

新聞発表などですでにご存じかもしれないが、エニックスなどならび、RPGやSLGなどで高い実績と固定ユーザーをもつスクウェアが、PS向けタイトルの開発に着手したと発表した。

昨年末、ハードウェア戦争の興味は次世代～新世代マシンへと移っていたのは業界の常識。とはいえ、スーパーファミコンもスクウェア、エニックスなどの高品質ソフトの投入により、依然元気なところを見せていたのも事実だ。いいかたを変えれば、セカンドパーティーと呼ば

れる大手メーカーと任天堂自身の力によつてスーパーファミコンは生き長らえていたといつても過言ではない。

スーパーファミコンを樹に例えるなら、任天堂が幹で、スクウェアは大きな枝。その枝がP/Sというこれから伸びようといふ若木へ移植されたのである。当然古い木は枯れ、若木はさらに成長する。スクウェアがプラットフォームを変えたことは、業界の勢力地図を激変させるほど意味がある。

「年末までにP/Sが500万台を達成するた

めの手助けをしたい」(坂口氏談)

スクウェア開発部には制作ラインが24チームあるといつ。そのすべてをP/Sに投入するとなると、この"500万台の手助け"という言葉も、ワソには聞こえない。第1弾であるFF VII以外のタイトルは発表されていないが、例えばロマ・サガ、聖剣伝説、クロノトリガーといった人気シリーズの最新作は、確実に発売されるだろう。その時に、他サードパーティは喜び台数が増えたことはかりを喜んでいられなくなるかもしれない。

スクウェア参入 崩れ始めた業界の常識。第1弾はFF VIIに決定

任天堂陣営を固く、そして律義に盛り立ててきた主将スクウェアが、PSへの参入を決めた。しかもこれはただの参入ではなく、事実上の"移籍"である。なせいもP/Sなのか、そして内外に与える衝撃は……スクウェア坂口副社長のコメントからその経緯を追ってみる。

スクウェア副社長 坂口博信氏公式コメント

以前から、僕たちが目指しているゲームとは、世界観や登場人物の設定、そのストーリーといつものだけではなく（もちろん大前提としてそれらが内容に納得のいくといつことが最低必要条件ですが）、実際に長時間接している画像（映像）、音声、そして演出といつたプレイヤーの視聴覚に直接繋りかけてくるいわゆるダイレクトな情報の質そのものに重要な要素を感じていました。

その実現に欠かせない要素としてあるのが、それを表現するためのデータとしての容量なのです。

今まで、16ビット機ではなかなか実現の難しかった画像処理、音声処理といったものが、いわゆる次世代機においては、いともたやすく表現されているのがご存じのことと思います。それを実現することができたのが大容量ROM、つまりCD-ROMという仕様なのです。

僕たちが今目指しているものを実現するためには限りなく大きなデータ量を必要として

います。また、今後ますますその量が拡大する可能性は大きいと思います。場合によっては、CD-ROM 2枚組み 3枚組みといったことも考えられます。

もちろん、ゲームといふものはまだ一つの方向性だけが成立するのではなく、さまざまなジャンル、各々のコンセプトによって、CPUのスペック、そして情報量の必然性、またデータそのものの活用の仕方によって、それぞれ求められる仕様といふのは異なります。

CPUの処理スピード、また高速のデータ転送速度など、そのような時間軸の要素を最重要項目として必要とするゲームもあります。またそのようなプレイヤーにさまざまな体験と感動、そしてエンターテインメントの世界を提供していくことだと考えています。

それが結果として、ゲームの制作においてハードの枠にできるだけとわれられない環境が必要となっているのです。

そのひとつ方向性として考えているのが、Windows95への移植です。

これは、スクウェアが今まで創り出してきた数多くのゲームを1人でも多くの人たちに体験してもらいたい、そのために現在世界でもっとも普及していると言われるWindows95上に移植することで第一歩を踏み出せると考えています。具体的にはFF VIIで発売したタイトルをWindows95対応のソフトとして米国市場に向けて移植をしていきたいと思っています。また、ずいぶん先のことになると私は、将来的には次世代機対応のタイトルをWindows95の後継OSに当たるWindowsNT対応での移植も検討しています。

また、さらに今後スクウェアが創り出していくエンターテインメントをもっと身边に、そしてより多くの人たちに触れていただきたいと考えています。そのために、もっと手軽に手にとてもらうために現状のゲームソフトの価格設定を見直す時だと考えています。

すでに述べているように、僕たちの必要としているものは大容量のデータ量を記憶できるメディアなのですが、従来のマスクROMで



SCE向けソフト開発

任天堂陣営のスクウェア

2月22日の日刊工業新聞より。幅広い年齢層の獲得のために必要な次なるジャンルがRPG。開発に時間がかかることはいえ、PSはこのジャンルが弱かったことは確か。

SCEにソフト供給

任天堂は、PS500万台本

すでにソリューション上に描かれており、即ちキャラのポリゴンデータ、グラフィック100人を投入し、PSでしか表現できないFF世界を描きつづる。これまでのイメージとは違うが、常に進化を求めるスクウェア・スピリットの現れだろう。

次世代機登場の前後

→大手出版社のゲーム誌参入

- ・Vジャンプ（'93～集英社）
- ・霸王（'93～講談社）
- ・ゲーム・オン！（'93～小学館）
- ・Game Walker（'94～角川書店）
- ・寿限無（'95～リクルート）

→一部を除き、'97年前後に撤退



なぜ既存ゲーム誌は残り、大手出版社は撤退したか？

1ページあたりの制作コスト

既存ゲーム誌



1ページあたり
2.5~3万円

大手出版社



既存ゲーム誌の
1.5倍~2倍

→Vジャンプはいち早く別のロジックを導入し、成功

次世代機登場を境にゲーム開発者の露出が増加



→“ゲームクリエイター”の誕生

制作者がクリエイターとしてメディアへ その要因

・ジャンルの多様化と作家性

→ 旧来のジャンル分けでは分類できない作品の登場

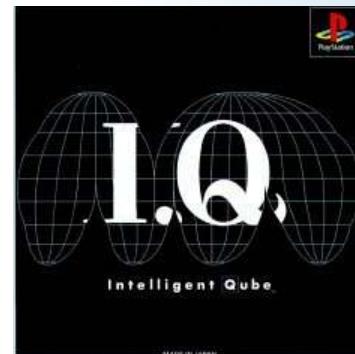
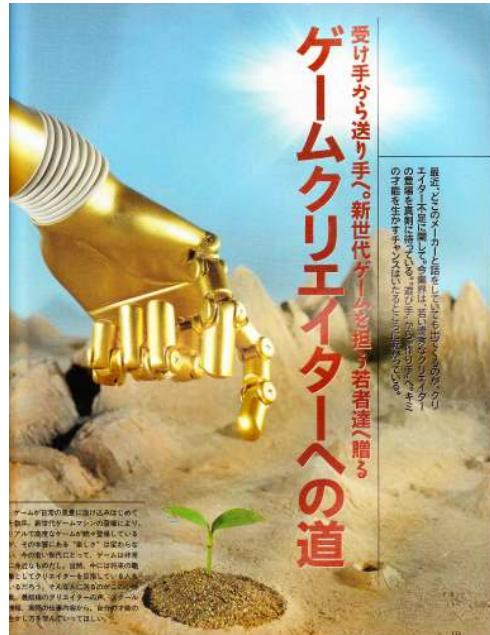
→ 旧来の手法にとらわれない“作家性”に焦点を当てる作品をフォロー

→少ない情報の中で誌面を構成していくためのインタビュー記事

・他業種からゲーム制作に参入したクリエイターたちをどう扱うか？

「パラッパラッパー」
PSY・Sの松浦雅也さん

「I.Q インテリジェントキューブ」
佐藤雅彦さん



・“監督”という肩書き

・広告事情

→ゲーム専門学校とのタイアップ企画



・次世代機以前
→ウラ技情報が全盛



対戦格闘ブームの到来～拡大

- ・ストリートファイターII～3D格闘ゲーム
 - アーケードから家庭用への移植
 - 3D化が家庭用への移植を高速化
 - アーケードと家庭用の間でユーザーが循環
 - テクニックなど攻略情報のIN/OUT
 - 唯一の情報露出の場として機能

ex. 有名プレイヤーの誕生

「バーチャファイター」鉄人、「鉄拳」元党

- ・対戦格闘ゲームの登場で…
→独自の攻略記事



表現力の高まったビジュアル重視の誌面構成

- '94年の次世代機ブームほど業界の変化は見られず
- 新たな読者の開拓には至らず

インターネットの普及による紙媒体全般の淘汰

- インターネット媒体に速報性で遅れをとる
- ユーザー間での情報の流通
- メーカーの自社サイトでの情報露出

- プレイステーション3登場の前に淘汰



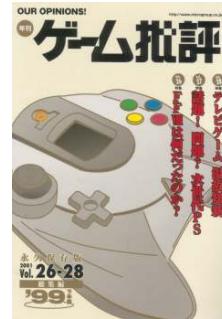
・CD-ROMメディアの役割

→体験版やPV、セーブデータの提供

ex. 会員（有償）サービスとしてのプレプレ



・サブカルチャーとしてのゲーム評論



・美少女ゲーム誌がジャンルとして確立

1990	ネオジオ発売	
1991	「ファイナルファンタジーIV」発売 「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」発売 PCエンジンDuo発売 メガCD発売	ファミコン通信が週刊化
1992	「ストリートファイターII」(SFC版)発売 「スーパーマリオカート」発売	
1993	メガドライブ2、メガCD2発売 ソニー・コンピュータエンタテインメント設立	電撃スーパーファミコン Vジャンプ 霸王、ゲーム・オン！
1994	3DO REAL発売 セガサターン発売 プレイステーション発売 PC-FX発売	プレイステーションマガジン、Theプレイステーション、ハイパープレイステーション 電撃プレイステーション、SEGA SATURN MAGAZINE、SATURN FAN、GameWalker 寿現夢（じゅげむ）、プレイステーション通信（ファミ通PS）、ゲーム批評
1995	プレイステーション値下げ（29800円） バーチャルボーイ発売 「バーチャファイター2」がセガサターンに移植	ゲーメストEX
1996	スクウェアがプレイステーション参入を発表 ピピンアットマーク発売 ニンテンドウ64発売 「サクラ大戦」発売	マル勝ゲーム少年
1997	エニックスがプレイステーション参入を発表 「ファイナルファンタジーVII」発売 プレイステーション値下げ（18000円） 「グランツーリスモ」発売	HYPER SATURN、GREAT SATURN Z、電撃SEGA・EX（電撃SEGA SATURN）
1998	「メタルギア・ソリッド」発売 ドリームキャスト発売	
1999	ワンドースワン発売 「シーマン～禁断のペット～」発売	
2000	プレイステーション2発売 「ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち」発売	
2001	ゲームボーイアドバンス発売 ゲームキューブ発売 プレイステーション2値下げ（29800円）	
2002	Xbox発売	

参考資料

おまけ：1995年頃のゲーム業界

徳中の野望（全国版）

次世代合戦絵巻



難攻不落の任天堂攻城戦

平成六年・夏。家庭用ゲーム機市場をめぐり、巨万の軍勢が交戦した。

旧来より成し得なかった目標に向かい、新たに兵を興すSEGA、混戦の世から一躍、戦いの場に駆け登った黒雲界・SCE。そして二者の勝ちどきを耳にしながら、なお余裕かつ万全の備えをもって待つ前世の霸者・任天堂。先行した3DO、虎視眈々とその地位向上を狙うSNKにNEC-HEを加え、それぞれが任天堂の牙城を目指し、矛を交える。

乱世にある各勢力は、自陣に多くの味方を招き入れようと、各大名を説く。結果、西に付く者あれば東に傾く者あり、しばし待つ者

もありと、より混沌とした地図を描かねばならない状況を作り出す。すべての役者は描い、盤上の駒となつ。

それはまた、スーパーファミコンで慢性的に増え続けた駄作に対する、民衆の悲鳴から始まったともいえる。任天堂自身、数年にわたり新機種を匂わせ続けたことも、災いしているはずである。収集のかなくなつた世を鎮めるために、ウルトラ64の発表を急いだとも理解できる。

広がり続けたゲーム市場にも限りはある。新しい市場を開拓できなければ戦乱は必至。二の一年、生存競争は激化の一途を辿る……。



前世を削した駒者は駒かず。が、それは、自らが64に4つ目の駒を抜くための一時の休息に過ぎないのか。

天下を三分する夏の陣

群雄割拠

天命、我にあり。巨万の軍勢を従え、京へ上る旗印が二つ。夏を前にして、価格攻勢に出たSCEとSEGAは、霸者・任天堂の居城に迫る。合戦を前に諸将の忠誠は揺らぎ、ついに天下は三分されることを選ぶ。

各陣営の戦力と戦術

任天堂仮陣営

世界一躍躍力のある器の配管工を旗印に、なお威勢を誇る任天堂。船来の新兵器・ウルトラ64の完成が見えない今、六百万台という堅固な城を後ろ盾に、ひたすら守りに徹する。しかしながら、その領土を守るに十分といえる諸代大名も多く従えている。ドラクエシリーズ、FFシリーズを擁するエニックスにスクウェアである。SCEやSEGAの招聘にも、全く応じる気配は見せない。これら忠義の大名に新兵器での開発を優先させ、さらなる結束を固めているとの噂さえある。

逆に、他の勢力への駆せ参じた者は外様大名と呼ばれ、新兵器での開発特権を得られない。

中立勢力は頭を悩ませ、忠誠を誓うため

にバーチャルボイでの開発に名乗りを上げる者も現れ出た。これは時代考証好きな輩に格好の題材として取り上げられ、踏み絵と唯

されたが、強者へのねたみともいえる。

SCE陣営

任天堂帝国の鏡を葵き、その武名知らぬ者無じと称されるナムコ、パソコン界にあって、その皆略名高いアートディング。これら名豪と、共同歩調で兵を進めるのがSCEである。挙兵当初は本家が未知数のため、この強力な家臣団に頼らざるを得ない状況が続いた。が、ここへ来て、傘下にある家庭用機初参入の諸豪族が次々と功を立て、勢力拡大に一役買っている。これら小資本の豪族が武勲を立てる体制に称賛の声も上がるが、その力まだ小さく、戦で攻めている感は否めない。

質は時代が解消するともいえ、今はその勢力拡充に力を入れる。その夢、三百万台へ。

SEGA陣営

陣営の色としては寂しいが、本陣の備えに定評のあるSEGA。旗揚げ当初の立役者、「バーチャファイター」を強化したりミックス、新機軸・コップ等のポリゴン兵团は、各陣営の番威となっている。最後尾に控えるシリーズ最新作「バーチャファイター2」の勇名も世に轟き、この合戦最強の構えと目される。

反面、本陣以外からの搦め手は少なく、傘下の諸大名との確執は表面的ではなくとも、不穏な動きは随所に表れている。内部的な結束をいかに計るかが課題といえよう。

ともあれ、アーケードで鍛え抜かれたその力、侮り難し。攻勢の主眼を年末に置く。

先鋒



アーカー ランド ゼロ ディバイド

中堅



VFリミックス バーチャコップ

大将



バーチャファイター2

基本戦術

籠城



ドラゴンクエストVI 聖剣伝説3

基本戦術

集団戦法



鉄拳2

各個撃破

各個撃破