

## 据置型家庭用TVゲーム機の製品イノベーション

表1 CPUが一度に処理できる情報量を軸とした製品イノベーションの歴史

ゲーム機の内蔵のCPUによる「情報処理」機能に関する性能の一つである、「CPUが一度に処理できる情報量」に関する性能基準でゲーム機の製品イノベーションを考察すると下記のようになる。

「CPUが一度に処理できる情報量」に関する家庭用ゲーム機のイノベーションにおいて、先行者が相対的に大きな成功を収めたのは、ファミコンとプレイステーション2機種である。

これに対して、後発者が相対的に大きな成功を収めたのは、スーパーファミコン、プレイステーション2、Wiiの3機種である。

CPU種別	8ビット		16ビット		32ビット		64ビット					
	先発者	後発者	先発者	後発者	先発者	後発者	先発者	後発者1	後発者2	後発者3	後発者4	
									PowerPC			
任天堂	ファミコン 1983年7月			スーパーファミコン 1990年11月				NINTENDO 64 1996年6月		GAMECUBE 2001年9月	Wii 2006年12月	Wii-U 2012年11月
セガ	SG1000 1983年7月		メガドライブ 1988年10月		セガサターン 1994年11月	ドリームキャスト 1998年11月						
ソニー					PS 1994年12月			PS2 2000年3月			PS3 2006年11月	PS4 2013年11月
マイクロソフト						XBOX 2001年11月					XBOX360 2005年11月	XBOX One 2013年11月
NEC		PCエンジン 1987年10月			PC-FX 1994年12月							
松下電器					3DO REAL 1994年3月					Q (SL-GC10) 2001年12月14日		
三洋電機					3DO TRY 1994年10月							
パイオニア				レーザーアクティブ 1993年8月								
日本ビクター				ワンダーメガ 1993年7月	Vサターン 1994年12月							
バンダイ		プレイディア 1994年9月					ピピン・アットマーク 1996年3月					
SNK				ネオ・ジオ 1991年1月								
日立製作所						ハイサターン 1995年4月						



**<注 1> SNK のネオジオ(1991 年 1 月)**

SNK のネオジオは、業務用ゲーム機（アーケードゲーム機）と同一のシステムを使用した高級ゲーム機である。

「元々ネオジオは家庭用向けとして開発が進められたが、後に業務用（アーケード用）にも流用されることになった」と言われている。（出典：Wiki）  
販売開始直後のハードウェア価格が 58,800 円、カセットロムのソフトウェア価格が 1 本 3 万円前後と高かったため  
買い取りではなくレンタル機として利用された。

「2泊3日でハードが 1000～1500 円、カセットが一本 500 円で、ゲーセンのゲームができるというので、レンタルしていく人が後を絶たなかった。」

「このレンタル事業で成功したネオジオを今度は本格的に家庭に売ろうとハードの値段を 48,800 円に下げ、カセットも一本あたり 1 万円ぐらいにして  
家庭用として乗り出した。」

（〔出典〕「ネオジオの歴史」 <http://ww81.tiki.ne.jp/~neogeo/neogeonorekisi.html>）

（〔出典〕「」 <http://ww81.tiki.ne.jp/~neogeo/neogeonorekisi.html>）

**<注 2>3DO 社の 32bit マルチメディア端末規格としての「3DO 規格」 --- 松下電器の 3DO REAL、三洋電機の 3DO TRY**

The 3DO Company(3DO 社)は、1990 年にエレクトロニック・アーツの創始者の一人トリップ・ホーキンスがゲーム機プラットフォーム開発を目的に設立した。32bit マルチメディア端末の統一規格「3DO」を各社にライセンス提供している

CPU としては、32 ビット RISC プロセッサ ARM60 (12.5MHz) を採用し、画面解像度は 640×480、カラー機能は最大 1670 万色中から 3 万 2 千色を同時表示テクスチャマッピング、グーローシェーディングなどのポリゴン機能をもっていた。

**<注 3>バンダイのピピンアットマーク**

ピピンアットマーク (Pippin atmark、Pippin @.) とは、バンダイ・デジタル・エンタテインメントがアップルコンピュータと共同開発した Macintosh 互換のマルチメディア機。日本では 1996 年 3 月 28 日発売。CPU は PowerPC603(動作周波数 66MHz)。標準でモデムを搭載し、ダイヤルアップ接続でインターネットに接続出来る世界初の家庭用ゲーム機であったが、商業的には失敗した。

**<注 4>松下電器の Q(SL-GC10,2001 年 12 月 14 日)**

DVD ドライブ付きの GAMECUBE 互換機。