

任天堂のゲーム機について

小林健人

序

1. テレビゲーム 15
2. ゲーム&ウォッチ
3. ファミリーコンピュータ
4. ゲームボーイ
5. スーパーファミコン
6. NINTENDO64
7. ゲームボーイアドバンス
8. ニンテンドーゲームキューブ
9. ニンテンドーDS
10. Wii
11. ニンテンドー3DS
12. Wii U

結

序

任天堂は、1980 年頃から 90 年代前半にかけてゲーム業界の覇権を握った。同社の歴史的な名機ファミリーコンピュータ、その通称であるファミコンはゲームの代名詞かというくらい浸透した。

しかし、90 年代後半頃から衰えていく。現在でも任天堂はゲーム業界においてヒット作を出しているが、全盛期程の勢いはなくなっている。そこで任天堂の歴代ゲーム機を紹介し、多少の分析を加えることは意義のあることだろう。

1. テレビゲーム 15

家庭用テレビゲーム機「テレビゲーム 15」(15,000 円)、廉価版の「テレビゲーム 6」(9,800 円)が 1977 年 7 月に発売された。国内で 100 万台を売り上げた。

ゲーム内容はテニス、バレー、ホッケー、ピンポン、射撃ゲームなどと書かれていたが、画面はほとんど同じだった。



2. ゲーム&ウォッチ

携帯型ゲーム機「ゲーム&ウォッチ」が 1980 年 4 月 28 日に発売された。国内 1,287 万台、累計 4,340 万台を売り上げた。当時任天堂が抱えていた 70 億円の借金を完済し、40 億円の黒字が出るほど大ヒットを記録した。その黒字はファミリーコンピュータの開発費に充てられた。ゲーム&ウォッチは 1 つのハードで 1 つのソフトで遊ぶことが可能で、難易度が低い GAME A、難易度の高い GAME B の 2 つのモードで楽しむことができる。シリーズはシルバー(5,800 円)、ゴールド(5,800 円)、画面サイズを従来の 1.7 倍に拡大したワイドスクリーン(6,000 円)、2 画面で折りたたみ式のマルチスクリーン(6,000 円)などがある。ゲームタイトルはボール、フラッグマン、マンホール、パラシュート、オイルパニックなど多種多様だ。



3. ファミリーコンピュータ

家庭用テレビゲーム機「ファミリーコンピュータ」(14,800 円)が 1983 年 7 月 15 日に発売された。国内 1,935 万台、累計 6,191 万台を売り上げた。8 ビットの CPU が搭載されている。

テレビゲーム 15、ゲーム&ウォッチはハードにソフトが内蔵されているのに対し、ファミコンはROMカートリッジを入れ替えて別のゲームで遊ぶカセット交換方式がとられた。



コントローラは横長で左に十字ボタン、右に複数のボタンで、この形はその後のゲーム機に多く用いられている。従来の家庭用ゲーム機とは一線を画す圧倒的な高品質だった。2年後に発売されたセガマークが性能面で上回るが、その頃にはファミコンにソフトを供給するメーカーが多数存在し、性能面で上回ったところで戦況を覆す決定的要因にはならなかった。

特に、1985年9月13日発売の「スーパーマリオブラザーズ」が大ヒットし、それまで1画面表示で固定されるのが普通だったテレビゲームに、横スクロールアクションという概念を普及、定着させ、その後のゲームに影響を及ぼした。

ファミリーコンピュータに接続する拡張機器としてディスクシステム（15,000円）が1986年2月21日に発売された。日本国内のみのハードで400万台以上売り上げた。ディスクカードの大容量を活かした「ゼルダの伝説」などの継続プレイを導入した大規模ゲームが登場した。ファミコン発売初期のソフトもラインナップに入っており、500円という安価でゲームを書き換えることができた。

3. ゲームボーイ

携帯型ゲーム機「ゲームボーイ」（12,500円）が1989年4月21日に発売された。国内3,247万台、累計1億1,869万台を売り上げた。8ビットのCPUが搭載されている。カセット交換方式の携帯型ゲーム機である。6月に発売された



「テトリス」が起爆剤となり大ヒットした。通信ケーブルを用いて他のゲームボーイとの通信プレイが可能だった。

ゲームボーイに対抗するためセガ・エンタープライゼス(セガ)がゲームギア、NEC ホームエレクトロニクス (NEC) が PC エンジン GT を発売した。この 2 機種とゲームボーイを比較すると、ゲームボーイの画面はモノクロに対して他の 2 機種はカラーだ。しかし、モノクロとカラーとでは電池の持ち時間が違う。ゲームギアは単三アルカリ電池 6 本で 4 時間稼働、PC エンジン GT は単三アルカリ電池 6 本で 3 時間稼働、ゲームボーイは単三アルカリ電池 4 本で 35 時間稼働可能で燃費に大きな開きがあった。

発売から 7 年が経過しゲーム機としての寿命を迎えようとしていたところに「ポケットモンスター赤・緑」が登場し、ゲームボーイの市場が再び活気づいた。

4. スーパーファミコン

家庭用テレビゲーム機「スーパーファミコン」(25,000 円) が 1990 年 11 月 21 日に発売された。

国内 1,717 万台、累計 4,910 万台を売り上げた。16 ビットの CPU が搭載された。高度な表現に耐えうるようファミコンを高性能化するコンセプト



トで、25,000 円という価格の中で最高の性能を目指すスタンスで開発が進められた。この方針は以後のゲーム機にも一貫して行われている。ファミコンとの互換性はない。

開発の難航により発売が 1 年以上の延期、ソフトの大容量化などによるソフト価格の高騰、ライバル他機種 (NEC の PC エンジン、セガのメガドライブ) に 2 年近く遅れての発売でファミコンほどの圧倒的勝利ではなかったものの、自社ソフトをはじめサードパーティーからの人気タイトルに恵まれスーパーファミコンはシェ

ア戦争で勝利した。

5. NINTENDO64

家庭用テレビゲーム機
「NINTENDO64」(25,000 円)が 1996
年 6 月 23 日に発売された。国内
554 万台、累計 3,293 万台を売り



上げた。64 ビットの CPU が搭載され、他の機種に比べて 3D ポリゴンの演算能力と描画品質が高く高性能の割に安価だった。ソフトの供給は従来通り ROM カートリッジが採用された。コントローラは三又のような形状の中央に 3D スティックというアナログスティックが配置されているのが特徴だ。4 人まで同時にプレイ可能で多人数ゲームで広がりを見せた。

度重なる発売の延期により、ソニー・コンピュータエンタテインメント (SCE) のプレイステーション、セガ発売のセガサターンに市場を占拠され苦戦を強いられた。さらに、ソフトの供給不足にも陥った。理由は、少数精鋭といった量より質という姿勢を続けており、さらにソフト開発が難しいゲーム機でソフトメーカーを呼び込めなかった。致命的だったのはファイナルファンタジーとドラゴンクエストがいずれもプレイステーションに移籍し RPG 不足に見舞われたことであつた。NINTENDO64 にもヒット作が発売されたものの、結局それまでの劣勢を逆転することはできず、プレイステーションどころか今まで任天堂とのシェア争いに敗れてきたセガにまで負けるという大敗北を喫した。

6. ゲームボーイアドバンス

携帯型ゲーム機「ゲームボーイアドバンス」(8,800 円)が 2001 年 3 月 21 日に発売された。国内 1,696 万台、累計 8,151



万台を売り上げた。32 ビットの CPU が搭載されている。ゲームボーイの後継機で、従来のゲームボーイ用ソフトとの互換性がある。ハードの能力はスーパーファミコンを上回り、スーパーファミコンからのリメイクや移植が多く発売された。

ゲームボーイアドバンス以前に発売された SNK のネオジオポケットとバンダイのワンダースワンの性能、ソフト数をことごとく上回り携帯型ゲーム機の任天堂一強は続いた。

7. ニンテンドー ゲームキューブ

家庭用テレビゲーム機「ニンテンドー ゲームキューブ」(25,000 円) が 2001 年 9 月 14 日に発売された。国内 404 万台、累計 2,174 万台を売り上げた。商品名を象徴するキューブが外観上の特徴だ。NINTENDO64 が不振した当時の問題点を洗い出し反映させるスタンスで開発された。従来までのソフト供給は ROM カートリッジだったが、ゲームキューブでは任天堂のハードで初めて光ディスクを採用した。カタログスペックと実機性能との差をなくし、ゲームが開発しやすいゲーム機をアピールしてソフトメーカーを多数引き込むことに成功した。しかし、SCE が前年発売したプレイステーション 2 (PS2) のシェアを切り崩すことはできなかった。当初の目標であったソフトメーカー数、販売タイトル数を増やすことは達成されたが、圧倒的な開発力を持つ任天堂の自社ソフトばかりが売り上げランキングの上位を占める状況になった。



8. ニンテンドーDS

携帯型ゲーム機「ニンテンドーDS」(15,000 円) が 2004 年 12 月 2 日に発売された。国内 3,299 万台、累計 1 億 5,402 万台を売

り上げた。ゲーム人口の拡大をテーマに新たなユーザー層を開拓するために開発された。ゲームボーイアドバンスの後継機ではなく、一から新規設計されたが上位互換性はあった。



ニンテンドーDS の特徴は、2 画面の液晶パネルを設けて下画面にタッチパネルを採用、マイクによる音声認識を搭載、ネットワーク通信への対応が挙げられる。これらの特徴はどれも最先端の技術ではなく、すでに広く使われているものばかりで枯れた技術の水平思考という思想に基づいている。これにより低コストで新たな価値を創出することができた。ソフトには、教育や自己啓発、趣味など従来のゲームの枠に収まらないものが多数リリースされ、ゲーム人口の拡大する目論見は見事に当たった。

一方で、同時期に発売された SCE のプレイステーションポータブル (PSP) により、携帯型ゲーム機市場の任天堂一強は崩れたがトップシェアは守られた。

9. Wii

家庭用テレビゲーム機「Wii」(25,000 円) が 2006 年 12 月 2 日に発売された。国内 1,275 万台、累計 1 億 163 万台を売り上げた。家庭用ゲーム機市場で NINTENDO64、ゲームキューブと、2 世代連続して SCE の後塵を拝しており、その反省から高スペック競争への参加を見直し、家庭用ゲーム機に革命を起こすコンセプトで開発された。Wii の一番の特徴は、従来のコントローラの発想を根底から変えた Wii リモコンだ。Wii リモコンはコントローラそのものを直感的に動かして操作することでボタン操作の複雑さから解放させ、この特



徴を生かした個性的なソフトが多数発売された。Wii の電源を入れると、Wii チャンネルと名付けられたテレビの縮小画面が並んだようなメニュー画面が現れる。ここには、ニュースや天気予報など直接ゲームに関係のないものも並んでいる。今までゲーム機はテレビにとって邪魔者扱いだったが、ゲーム機の中にテレビのチャンネルを取り込むことでテレビを敵に回さないゲーム機にすることに成功した。任天堂は、ファミコンのディスクシステム時代から旧作タイトルを安価で配信する方法を模索していた。Wii にはその集大成とも言えるバーチャルコンソールというサービスができ、任天堂製品のファミコンやスーパーファミコンの他、他社のゲーム機であるメガドライブや PC エンジン等のゲームも遊ぶことができる。現在ではニンテンドー3DS や Wii U にも対応している。

Wii の1か月前に発売された SCE のプレイステーション3(PS3)、前年に発売されたマイクロソフトの Xbox360 は普及が滞りがちだったが、対称的に Wii は脚光を浴びた。機械がゲームキューブそのものだったためソフトメーカーは開発がしやすく、開発が難しい PS3 や普及台数が少なく開発リスクが高い Xbox360 とは違い初期から多数のソフトがリリースされた。しかし、言い換えると Wii は前世代機レベルの性能で、PS3 や Xbox360 のソフト供給体制が整うにつれ基本性能の低さが仇となり、各ソフトメーカーはマルチプラットフォームの対象から Wii だけことごとく外すようになった。しかも、以前同様ヒットを飛ばすのは任天堂のソフトばかりで Wii にソフトを供給するソフトメーカーは減っていった。

Wii はマルチプラットフォームを軽視した点、PS3 は高性能機を目指し過ぎたことによる開発の難しさ、Xbox360 は日本国内向けのソフト不足という、それぞれのゲーム機にそれぞれの戦略ミスがあり、Wii が首位を奪還したものの完全勝利には至らなかった。

10. ニンテンドー3DS

携帯型ゲーム機「ニンテンドー3DS」
(25,000 円) が 2011 年 2 月 26 日に発売された。国内 2,090 万台、累計 6,530 万台を売り上げている。ニンテンドーDS の後継機で、従来のニンテンドーDS 用ソフトとの互換性がある。2 画面で下画面にタッチパネルというニンテンドーDS の特徴を引継ぎ、新たに 3D 液晶パネルを上画面に採用した。また、本体外側にカメラが 2 つあり、立体的な写真や動画を撮影することもできる。スライドパッドと名付けられたアナログパッドを搭載し、その下部に従来型の十字ボタンも搭載された。



本体価格が任天堂の歴代携帯型ゲーム機史上最も高額だったこと、発売直後に発生した東日本大震災による広告・消費の自粛風潮や一部ソフトの発売延期がなされたことにより、発売当初はニンテンドーDS ほど販売台数が振るわなかった。しかし、その後に行った値下げや大手タイトルの充実に従い好調に販売台数が増加していった。

SCE も後継機としてプレイステーション Vita を発売しており、2 社の争いは継続中である。

11. WiiU

家庭用テレビゲーム機「Wii U」
(ベーシックセット:25,000 円/
プレミアムセット:30,000 円) が 2012 年 12 月 8 日に発売された。



国内 321 万台、累計 1,356 万台を売り上げた。据え置き型ではなく新しいライフスタイルの提案としている。大きな特徴は、Wii U ゲームパッドと名付けられたコントローラだ。本体から無線通信できる距離であればテレビの画面を使わず Wii U ゲームパッド

の画面だけでゲームを遊ぶことができる。任天堂のテーマであるゲーム人口の拡大に対するひとつの回答として、テレビを奪い合わずに家庭内、リビングで共存できるゲーム機を目指した。Wiiの延長上で設計されて性能アップが図られおり、Wii用ソフトとの互換性がある。対応ソフトの少なさ、Wiiのマイナーチェンジといった印象がぬぐえず、ライバル機（SCEのプレイステーション4（PS4）、マイクロソフトのXbox One）より先に発売されたにもかかわらず不利な勝負を強いられた。

結

本稿では、任天堂の歴代のゲーム機を振り返り、同社の各ゲーム機の性能や特徴、開発の経緯について考察し、ライバル他社のゲーム機との比較をした。全ての歴代ゲーム機に触れることはできなかったが、任天堂という会社のゲームへの思いが強く感じられた。そんな任天堂は2017年3月3日発売の次世代機「Nintendo Switch」で新たな挑戦を始め、今後の展開が楽しみである。

参考文献

前田尋之『家庭用ゲーム機興亡史』（オークラ出版、2014年）。

『任天堂ホームページ』最終アクセス：2017/02/18
〈<https://www.nintendo.co.jp/>〉。