

[緊急レポート]

開発責任者が初めて明かす!

インターネットマガジン編集部

Photo: Atsushi Miyashita

これが 本当の ウィンドウズ98

9月25日から30日まで米国サンディエゴにおいて、10月7日には日本において、マイクロソフト社の戦略セミナー「PDC」(プロフェッショナル・デベロッパーズ・コンファレンス)が開催された。最大の興味の的は、やはりウィンドウズ98だろう。すでに、雑誌やウェブサイトなどさまざまなメディアでいくつかの情報が報道されている。しかし、その「真相」についてはまだ語られていない。そんな中、編集部では、ついにマイクロソフト社のウィンドウズ98のマーケティングおよび開発責任者であるスティーブ・グッケンハイマー氏から直接話を聞けるチャンスを得た。今ここに、ウィンドウズ98の本当の姿が明かされる!

大変革ではなく
信頼性と使い勝手の向上

95年11月のWin95の登場はセンセーショナルだった。以前のバージョンと比べて、秋葉原がお祭り騒ぎになるほどの大変革がなされた。それでは、Win98はどうか。やはり、一目見て分かるような大規模な改革がなされるのだろうか。それとも「マイナーチェンジ」なのか。

『Win98のリリースはWin95のリリースのように大きなインパクトのあるものではない。Win3.0から3.1、Win4.0(日本では未発売)へのバージョンアップはユーザーの望む機能を多く提供するためのもので、それほど大きな変更が加わったというものではなかった。

Win95のリリースでは32ビットのアプリケーションへの対応が可能になるという点で大きなインパクトをもたらしたが、Win98は32ビットのアプリケーションを走らせるための最高の環境を提供するためにリリースされる。ユーザーは必ずしも大きな機能の変更を望んでいるのではなく、むしろ、Win95の持つ優れた機能

を継承し、かつその信頼性や処理速度、そして使い勝手の向上を希望する声が多い。このようなユーザーの要望を取り入れ、Win95の発展的な形としてのアップグレードを提供する』

英語版の発売は
98年6月、日本語版は7月

現在、開発者向けにWin98のベータ2というバージョンが配布されている。今後、正式版までにいくつのバージョン変更がなされるのだろうか。そして、最大の興味である「発売時期」はいつか。ハードウェアメーカーの希望で98年6月のボーナス商戦に合わせるといううわさも流れている。果たしてその真相は、

『現在、第2ベータ版の段階で、計画では来年前半に正式版をリリースする。ボーナス商戦に合わせて発売を遅らせているわけではない。来年の第2四半期に米国でまず英語版を、その30日後に日本語版をそれぞれリリースする予定。Win95の場合は日本語化に90日を要したが、今回はそれを30日に短縮する。発売

は6月から7月ということになるだろう。

おそらく、現在の第2ベータ版からさらに広範囲なベータテストを行って最終版のリリースとなるだろう。ユーザーからのフィードバックにもよるが、現段階ではベータ3までを予定している。しかし、もしベータ3以降にまだユーザーからのフィードバックが必要だということになれば、さらにもう1つのベータが作られる可能性はある。現時点では最終版リリースまではもう1ベータ(ベータ3まで)を予定している』

Win95 + IE4.0 VS Win98

10月1日に発表されたIE4.0をセットアップすると、Win95のインターフェイスががらりと変わる。これはすでにWin98ではないのか。ここからさらに何がかわるのか。ユーザーはすでに3つの選択肢を持っている「Win95」。「Win95 + IE4.0」そして「Win98」。バージョンアップするメリットはまだ残されているのか。

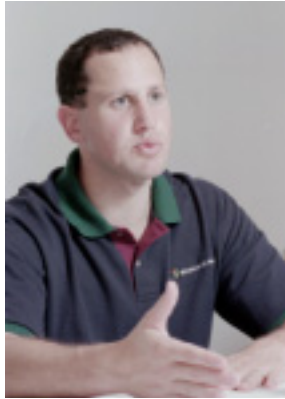
『Win98をWin95 + IE4.0と比べた場合の利

点は3つあると思う。まず、使い勝手がいい点、信頼性の高いシステムを提供できる点、そしてエンドユーザーに、より豊富な経験を提供できる点である。つまり、

だ!

Win98には2つの成果があると言えるだろう。まず、従来どおりのウィンドウズ製品のアップグレードとしての、「使い勝手」、「処理速度」、「信頼性」の向上。もう1つは、「次世代のコンピューティング」を可能にするという点。

使い勝手の向上については、IE4.0をOSに取り込むことによりインターネット機能を統合する。たとえば、ヘルプ機能を使う場合、Win95とIE4.0の組み合わせでは、ローカルにあるヘルプを見る、インターネットにあるヘルプにアクセスする、あるいはヘルプデスクに電話をかけるという方法があるが、Win98の場合はこれらすべてが1つに統合される。また、「ウィンドウズアップデートサイト」と呼ばれるものができ、ここでは単にヘルプ機能を提供するだけでなく、先を見越したアクションとして、ユーザーが使用しているシステムファイルやドライバを調べ、ユーザーに対してアップグレードの手助けをする。このように、インターネット機能を取り込むことにより、OSにダイナミックな機能を持たせ、ユーザーのシステムを最適化させるように、先を見越したさまざまな



スティーブ・グッゲンハイマー
マイクロソフト社シニアプロダクトマネージャー、ウィンドウズマーケティング担当。96年にはIE3.0の普及に貢献した。現在はウィンドウズ98のマーケティングおよび開発責任者。

対応がとれる。Win98では、使い勝手を良くするために、IEの機能を拡張する形で取り込んでいる。

また、外部のハードウェアの使い勝手をよくするために「IEEE1394」準拠のユニバーサルシリアルバスという新しいシリアルバスを採用し、周辺装置を簡単にコンピュータに接続できるようにした。まるでビデオテープレコーダーを使うかのように簡単にプラグインすればいい。つまり、ハードウェアの増設のためにコンピュータを開けてカードを抜くといった作業をする必要はなくなる。

信頼性の向上に関しては、3000のバグフィックス、そして企業ユーザーからよく要求される300の「QFE」(Quick Fix Engineering Project)が備わっている。また、Win95では実現できなかったことやユーザーからの要求の中でまだ実現できていない点を盛り込んでいる。具体的には、多くのユーティリティーが追加される。Win95よりも高機能な「バックアップエージェント」や、壊れたレジストリーを修正する機能、また、誰かがシステムのどこかを壊した際に、どのシステムデータに変更が生じたかを調べるための「システムファイルチェッカー」などがある。このようなユーティリティーのほか、先を見越したシステム運用のために「チューンアップウィザード」がある。これは、一時的なファイルで不要なものやインターネットのキャッシュファイルで不必要なものを削除したり、新規のドライバやシステムファイルでアップグレードができるものがないかどうかを定期的にチェックしたり、また、ハードディスクを定期的にスキャンしたりするなど、システムを信頼性のあるものにするための対処ができるようになる。

使い勝手、信頼性、処理速度の向上のた

め、チューンアップウィザードの機能の一環として、ハードディスクのファイルやアプリケーションを管理する新しい方法を採用した。これによって、ファイルの読み込みを連続して行うことができるため、ディスクのすべてをスキャンする必要はなくなる。この結果、アプリケーションの読み込み時間を約30パーセント短縮できる。チューンアップウィザードはユーザーがどのアプリケーションを使用したのかを常に把握している。このため、システムを大々的にリセットするなどして、使用するアプリケーションに対していつでも最適のシステムを提供する。加えて、Win98ではアプリケーションの読み込み時間だけでなく、ブートタイムやシャットダウンタイムも速くなる。

また、IPスタックの処理速度も向上し、ISDN回線の使用もさらに高速化する。チャンネルの組み合わせ、たとえば2つの28.8Kbpsのソフトウェアモデムのラインの統合も可能になる。

一方、次世代コンピューティングを可能にする機能として、新しいハードウェアの利用により、最高のPCとIE4.0の技術による最高のインターネット機能、「DirectX」による最高のゲーム機能、DVDプレイヤーによる新しいメディアの利用、またIEEE1394準拠によるデジタルカメラ、サウンドシステム、ビデオシステムなどにも対応できるようになる。Win98は、究極的には、コンピュータをエンターテインメントシステムの中核にしてしまうだろう。そして、1台のPCでゲーム、インターネット、DVDなどが扱えるような、次世代のコンピューティングを提供するための第一歩となるだろう』

出荷数はノーコメント、
OEMは8千万台

Win95の爆発的なヒットに比べて、Win98はどのくらい売れるのか。マイクロソフト社はどのくらいの数を想定しているのか。どれだけのユーザーがアップグレードすると読んでいるのか。

『想定しているのは32ビットウィンドウズのアップグレード市場で、かなりの出荷を見込んでいる。しかし、具体的な数値は出さない方針なので、ユーザーの要望に沿った最高の製品を提供するつもりであるとしが言えない。Win95からWin98へのアップグレード数についての予想も今は言えない。32ビットOSの実装率は連続して伸びており、OEMメーカーはWin98を実装したPCを年間7、8千万台出荷するだろう。しかしこれはインストールベースの数字であり、現時点では実際の出荷数の予想はできない』



[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の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