

日進月歩するデジタル製品を、「使い勝手」ではなく、「実装された新技術」と「製品の革新性」をテーマにレビューしていくコーナー。

石井英男

W33SA

(au)

日本初のワンセグ放送対応ケータイ ケータイの新キラーコンテンツ登場か？

高画質で安定して受信できる ワンセグ放送の威力

auのW33SA(三洋電機製)は、ワンセグ放送の受信に対応したケータイだ。ワンセグ放送とは、移動体向け地上デジタル放送の愛称である。

UHF帯を利用する地上デジタル放送では、1チャンネルあたり6MHzの帯域を13個のセグメントに分割して使っているが、すでに正式サービスが開始されている固定テレビ向けの放送では、13個のセグメントのうちの12個を利用して高画質な放送を行っている。移動体向け地上デジタル放送では、残った1セグメントのみを利用するため、ワンセグ放送の名称が付けられたのだ。

通常のテレビ向けデジタル放送では、動画圧縮にMPEG-2が採用されているが、ワンセグ放送では、圧縮効率の高いH.264/AVCが採用され、解像度は320×240ドットまたは320×180ドットで、BML形式によるデータ放送もサポートする。

現在、ワンセグ放送は関東でテスト放送が始まったばかりで、正式サービスの開始は2006年4月1日から、関東、中京、近畿の3エリアを中心に予定されており、

2006年内には日本全国のほとんどの場所で受信できるようになる予定だ。

ノイズやゴーストが一切なく 快適な視聴が可能

NTTドコモからもワンセグ放送対応ケータイ「P901iTV」が発表されているが、執筆時点(2006年1月中旬)では、まだ発売日が明らかにされておらず、現状で入手できるケータイとしては、W33SAが唯一のワンセグ放送対応ケータイだ。

ワンセグ放送の正式サービスは4月1日だが、いくつかの放送局ではワンセグ放送の試験電波を送信しており、W33SAを購入すれば、すぐにワンセグ放送の受信が可能だ。

W33SAには従来の地上アナログチューナーも搭載されているので、同じチャンネルを選び、画質を比較してみたが、その差は歴然であった。都内のマンションの一室(窓のそば)で受信した場合、アナログ放送では、色が白黒になったり、ノイズが多くて視聴に耐えないレベルだったりしたが、ワンセグ放送ではノイズやゴーストが一切ないクリアな画質で、快適に視聴が可能であった。画質では

期待以上で、ここまできれいに表示されるとは思っていなかった。地上を走る電車の中で試してみても、トンネルの中以外は安定した受信が行える。

ただし、アナログ放送では、電波状態が悪くなると、画質も段階的に悪くなっていくが、ワンセグ放送では、「きれいに写るか」「まったく写らない(または映像が止まる)」のどちらかになる。

内蔵メモリーに テレビ番組の録画も可能

ワンセグ放送の特徴として、データ放送があり、文字を中心に、ニュース・天気・交通情報など番組から独立した情報のほか、番組に関連した情報の提供も行われる予定だ。データ放送のコンテンツはHTMLとよく似たBMLという言葉で作成されており、画像ファイルやJavaScriptが利用できるため、従来のケータイ向けウェブコンテンツ以上の表現力がある。

ケータイの通信機能を利用した双方向サービスやauのコンテンツサービスEZwebとの連携も可能だ。電子番組表も利用できるほか、番組表からの検索や、放送している映像を静止画や動画として内蔵メモリーへ録画できる。

このようにW33SAは、ワンセグ放送というケータイ向けのエンターテインメントコンテンツを楽しむための機能が充実しており、ワンセグ放送の威力を一足先に実感させてくれる端末だ。ケータイでテレビを見るなんて、と思っている人にも自信を持ってお勧めできる。

[Reviewer's View]

W33SAは、日本初のワンセグ放送対応ケータイだが、三洋電機はかなり以前から展示会などにワンセグ対応ケータイの試作機を出展しており、製品の完成度は高い。ワンセグ放送は、アナログ放送に比べて画質が高く、安定した受信が可能だけでなく、連続視聴時間が2時間45分(イヤホン利用時、アナログ放送では1時間)と長いことも魅力だ。字幕表示も見やすく、実用性は高い。これまでのアナログ放送対応ケータイの画質にがっかりした人でも、本製品ならきっと満足できるだろう。



ワンセグ放送の受信中にケータイの通信機能を利用した双方向サービスやauのコンテンツサービスEZwebとの連携も可能だ。

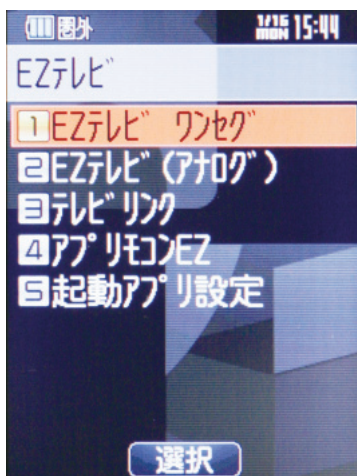
W33SAは、移動体向け地上デジタル放送「ワンセグ放送」にいち早く対応したケータイだ。番組の録画や字幕表示、ステレオ放送に対応するほか、地上アナログ放送対応チューナーも搭載しているので、ワンセグ放送のエリア外でもテレビ番組を楽しめる。また、FMラジオ機能やSD-Audio準拠の音楽プレイヤー機能も装備。GPSも搭載しており、位置情報サービス「EZナビ」も利用できる。液晶は2.4インチQVGAで、オートフォーカス付きの126万画素カメラを搭載する。



ワンセグ放送受信用に伸縮式のロッドアンテナを装備。電波状態がよいところでは、アンテナを伸ばさなくても十分受信できる。



126万画素オートフォーカスカメラを搭載。ロッドアンテナは通信用ではなく、ワンセグ放送受信用。



メニューからワンセグ放送か従来のアナログ放送を受信するか選択できる。両者を見比べてみると、その違いに愕然とするだろう。



液晶のヒンジは2軸で回転できるようになっており、液晶を表側にして折り畳むことも可能だ。放送の映像は、通常表示、横画面表示、全画面表示の3種類の方法で表示できる。

ニンテンドー DS

(任天堂)

無線LAN内蔵ゲーム機が実現する ゲームを超えた新たな体験

すべてのゲーム機で最多となる
400万台の販売台数を達成

任天堂のニンテンドー DS(以下 NDS)は、2画面液晶搭載の携帯ゲーム機だ。NDSが発売されたのは、2004年12月2日だが、昨年1年間の国内販売台数は約400万台に達し、携帯型、据置型を問わず、昨年最も売れたゲーム機となった。ソニー・コンピュータエンタテインメントのPSPの販売台数が1年間で約222万台であるのと比べると、圧勝といってよいだろう。

この差はいったいどこから来ているのだろうか? NDSは、あくまでゲーム機としての楽しさを追求して2画面液晶やタッチパネル、マイクを搭載したのに対し、PSPは、高性能CPUや大画面液晶、大容量光メディア「UMD」を採用し、マルチメディアプレーヤー的な用途を見据えた設計になっている。

数値的なハードウェアスペックはPSPのほうが高いが、PSPのユーザーインターフェイスは旧来のボタンのみで、ユーザーに新たな操作体験をもたらすことはできない。しかし、NDSでは、タッチペンで画面を触ったり、マイクに話しかけたりといった、これまでにはなかった新しい操作体験を実現する。そして、こうした新たなインターフェイスを搭載しただけでなく、ペットとのコミュニケーションソフト「nintendogs」や楽しみながら脳を鍛える「脳を鍛える大人のDSトレーニング」といった、従来の携帯ゲーム機にはなかったジャンルのソフトを次々と投入したことも、これまで携帯ゲーム機に縁

がなかった層を取り込み、NDSの人気を決定づけるものとなったのであろう。

気軽に使えるマッチングサービス 「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」

NDSとPSPは、ともに無線LAN機能を搭載しているが、その使い方は大きく異なっている。NDSは、チャットソフト「ピクトチャット」を標準搭載しており、無線LANが届く範囲内で、最大16人までが同時に手書きチャットを楽しめる。また、無線LANの範囲内で対戦が可能な「DSワイヤレスプレイ」(ソフトがNDSの台数分必要)や「DSダウンロードプレイ」(ソフトは1本あればよく、他のNDSに無線LAN経由でプログラムを転送する)といった、無線LANを活用してグループで楽しめるゲームが多数リリースされている。

さらに2005年11月から「ニンテンドー Wi-Fi コネクション」と呼ばれるサービスが無料で開始されている。これは、無線LAN機能を利用してインターネットにアクセスを行い、任天堂が提供するサーバーを介して遠く離れた人とのゲームの対戦を実現する、オンラインマッチングサービスだ。

友達とだけ対戦したいという人のために、各プレイヤー固有の「フレンドコード」という仕組みもあり、を互いにコードを登録しあった人同士だけで対戦を行うこともできる。

ニンテンドー Wi-Fi コネクションは国内のみならず、ヨーロッパや北米でもサービスが展開されており、海外の人と対戦

を行うこともできる。実際に、海外の人と「マリオカートDS」の対戦を行ってみたが、操作や表示にタイムラグは一切感じられず、快適にプレイできた。

PSPは、無線LANの範囲内での対戦はもちろん、標準装備のウェブブラウザでウェブサイトを見たり、ロケーションフリーTVのクライアントとして、インターネット経由でTVを視聴できるといった多彩な機能を持つ。しかし現在国内では、ニンテンドー Wi-Fi コネクションのようなネットワーク接続を前提としたゲームのサービスは提供されておらず、遠くの人との対戦を行うことはできない。NDSでは、ゲームをおもしろくするために無線LAN機能を活用しているのに対し、PSPは、PCと似た使い方をしているといえる。

無線LANの特性による新たな 体験を生み出す「すれ違い通信」

NDSには、もう一つ「すれ違い通信」と呼ばれる、これまでにはないユニークな無線LANの活用機能がある。これは、NDSを「すれ違い通信状態」で待機させておき(折り畳んだ状態でOK)、無線LANの通信範囲内に、同じくすれ違い通信状態のNDSが入ってくると、自動的に通信が行われるというものだ。ユーザー同士が知らないうちに物理的にすれ違うことがトリガーとなるわけで、たくさんの人が集まる場所ほど、すれ違い通信が成功する確率が高まる。インターネットを経由させないことで、オフラインならではの思いがけない喜びをユーザーにもたせてくれるという、コロブスの卵的な発想であり、いかにも任天堂らしい仕組みだ。

NDSは、PSPに比べるといくぶんあか抜けないデザインのせいで子供専用の製品と思われがちだが、大人から子供まで新しい体験ができるゲーム機である。偏見を持たずに、一度体験してほしい。

[Reviewer's View]

ニンテンドーDSは、ソニー・コンピュータエンタテインメントのPSPと比較されることが多いが、前者がタッチパネルやマイクの搭載によって、純粋にゲーム機としての楽しさを追求しているのに対し、後者はマルチメディアプレーヤーとしての活用も想定されているという違いがある。発売から1年が経過し、無線LAN機能を活かした「ニンテンドーWi-Fiコネクション」対応ゲームが登場したことで、ニンテンドーDSの真価がようやく発揮できるようになったといえるだろう。

ニンテンドーDSは、上下に2つの液晶を搭載した携帯型ゲーム機だ。液晶の解像度は上下とも256×192ドットで、バックライト付きの半透過型液晶(26万色表示)を採用。下の液晶はタッチパネルを装備しており、タッチペンによる操作が行える。IEEE 802.11および独自プロトコルに対応した無線LAN機能やマイクを内蔵しているほか、2種類のスロットを装備し、ニンテンドーDS専用ソフトだけでなく、従来のゲームボーイアドバンス用ソフトも利用できることも特徴だ。



上下2画面の液晶を装備していることが特徴。下の液晶はタッチパネルを搭載しており、付属のタッチペンや指などで操作できる。



Wi-Fiの接続設定は、3種類まで登録できる。バッファローの「AOSS」やNECアクセステクニカの「らくらく無線スタート」にも対応。暗号化機能はWEPのみサポート。



本体前部。左が音声ボリュームで右がヘッドホン/マイク端子。真ん中のスロットは、旧機種のゲームボーイアドバンス用カートリッジスロット。



本体背面。両サイドにR/Lボタンがあり、中央には左からタッチペンホルダー、DS用カートリッジスロット、電源コネクタが並ぶ。



掲載機の本体カラーはグラファイトブラック。発売当初はシルバーの1色のみだったが、現在では全6色展開。



[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