

全方位型藝夢真剣考察誌

Vol.10

# GameDeep



main issue

## ゲームの表面



review

## Life with PSP?



<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

## GameDeep は、こんな本を目指します。

無責任。

でも無責任なだけに、「長いものには巻かれない」精神を素直に貫きます。

マイナー。

しかしマイナーだからこそできる、大胆な発想を心がけます。

所詮アマチュア。

けれどアマチュアゆえの勢いを、無謀にも形にしたいです。

---

## 目 次

自由度とは何か？ / 雪駄 .....	3
コントローラから見るゲーム機 / 中田吉法 .....	9
PSP～第三のポータブルデバイス / C.F .....	17

---

## GameDeep Propaganding License

以下の条件の下において、本誌掲載原稿の記事以上の単位での転載・再配付を認める。

- 各記事の著作者を明記する
- 記事が GameDeep 由来のものであることを明記する
- 原著作、又は GameDeep 編集責任者の許可なく、記事の内容を改変しない

ただし、各記事に別途権利表示がある場合にはこれを優先する。

---

# 自由度とは何か？

雪駄

---

「自由度」という言葉がある。

「ゲーム性」と並び、ゲームを評価し語るときに用いられるパラメータの一つで、概ね高い方が良いことと捉えられている。

ゲームというものの多くがルールという制限、人為的な不自由によって成り立っているにも関わらず、その中の「自由度」なんてものがプレイヤーによって重要視されるというのは、考えてみると非常に興味深い話である。

本稿ではゲームの自由度について考えてみたい。

## 1、そもそもゲームの自由度とはなんだろう？

自由の反対が束縛でありゲームを束縛しているものがシステムやルールであるならば、自由度というのは、そうした制限の少なさ度ということになるだろうか。

自由度の高いゲームと言われているものをネットで検索してみよう。

Wiz\*1、GPM\*2、囲碁、GTA\*3、PBeM\*4、ガディウス\*5、モノポリー、RPG ツクール...実に様々なゲームが出てくる出てくる。

しかし弾に当たれば死に当てれば倒せる、回避して撃つだけの STG は影も形も見当たらない。ルールが少なければ度数が高いとするならばかなり高い気がする。

---

\*1 ウィザードリィ。最近はやけに PC で出ている外伝がいい感じ。PS2 で出ているものは別物と割り切ろう。

\*2 ガンパレード・マーチ。最近正当な続編たる絢爛舞踏祭も発売。さらにガンパレード・オーケストラも発表と活気付いているが、芝村氏移籍という話も。

\*3 グランド・セフト・オート。救急車を襲撃し乗っ取った上で救急隊員としてプレイできるなど、やりたい放題が出るが、クリアを目指すとなるとやることは限られてくる。地方自治体や国家レベルでもやり玉に上げられるアナーキーゲーム。

\*4 ブレイ・バイ・e メール。与えられた状況に対して電子メールを通じてアクションを起こし、マスターによる主に小説スタイルのリアクションを受け取ることで成立していくゲーム。TRPG をパソコン上で、しかもチャットではなくメールベースで行うようなもの。

\*5 MMORPG

るのだが、それは同時に避けて撃つだけしか許されないシステムでもあるからだろうか。

一方でダンジョンに潜って最深部のボスを倒すだけで、戦闘システム以外は何も規定されていないに等しい、ある意味 STG とよく似た Wiz は「PC がどこの誰かとか規定されていないので自由に想像して遊べる」というように、自由度が高いと評されている。

GPM はオフィシャルサイトにもあるように、

それは、小学生や中学生が頭に描く夢のゲームです。

現実には似た仮想の世界があり、そこではなんでもプレイすることが出来る、一言で言えば、ガンパレード・マーチとはそんなゲームだと言うことが出来ます。

なんでもできる自由を持つゲームとして挙げられている。GTA やガディウスも同様。

囲碁は単純なルール内での手の打ち方の自由さ、置石によるハンディキャップ、ゲームの難易度の調節の自由さ。

モノポリーはプレイする仲間内で付加ルールを自由に決められるからということで、対人の自由度について語られていて、これはゲームの多くの部分が人間のルーラー、ゲームマスターとそれを認めるプレイヤーの裁量に任せられる PBeM や TRPG にも通じるだろう。

注目すべきは、個々のゲーム名ではなくジャンルそのものとして挙げられているのが PBeM くらいだということだろうか。STG と ACT、RPG と SLG ではどちらが自由度が高いのかなんてことを考えている人間はまずいない。

ゲーム内で許される行動が著しく制限されるゲームは自由度が低く、逆に多くの行動を許可されているゲームが自由度が高いとされる傾向がある。ルールの違いよりも、ルール内でどれだけ行動をとれるかが重要視されているようだ。

極端な例を言えば野球とサッカーのどちらが自由度が高いかなんてことを考える人間はいないということであり、同ルールの三目並べ(いわゆるマルバツゲーム)よりも五目並べの方が自由度が高いということである。

自由度とはルール内での行動の自由度であり、許可度である、と言い換えられ

るかもしれない。

## 2、フリーダムとジャスティスと

自由度なんて言葉が生まれるということは、プレイヤーが不自由さを感じ、許可を求めてきたということである。

野球ゲームのピッチャーの球種に。

レースゲームの車種に、コースに。

自分が操る RPG の PC のメイキング範囲に、選べる武装に、パーティー構成に、とれる戦略に。

ADV で存在しない選択肢に、ストーリーの展開そのものに。

プレイヤーは自分の望んだ行動が取れないことに不自由さを感じ、その不満を受けた作り手の幾つかはそういった要望を汲み許可を与えてきた。

投げられる変化球の数は増え、多くの実在の車種を実在のコースで好きなように乗り回せるようになった。

ゲーム製作の技術的な問題がクリアされるのと比例するように、多くの制限が解除され、様々な要望が許可されていった。

そしてこの許可の波はポスタルなどに代表されるようなイリーガルな、現実で許可されていないことのゲーム内での許可という極端な形とも結びつき、様々な想定と制限の解除の結果、ルナティックドーンや Fable<sup>\*6</sup>、GTA といった善行も悪行もなんでも行える RPG やさらにはそこで複数のプレイヤーが存在し生活する MMORPG といった、仮想化された世界シミュレータという形へと行き着いていく。

自由度を求めて様々な制限を外し許可を行っていった結果、出来上がるのが仮想世界、仮想現実であるならば、何のルールもシステムも規定されていない現実、我々プレイヤー自身が生きる状況状態との違いはなんだろうか？

---

<sup>\*6</sup> ボピュラスの作者による Xbox の RPG。善でも悪でも好きなように生きられるという触れ込みで、身体カスタマイズや結婚再婚など多くの遊びが許される。限りなく横に広い一本道 RPG（一応マルチエンドだけど）。

### 3、なんでもアリの仮想青春次元へようこそ（GPM）

しかし殆どの人間は現実とゲームは違うものだと思える。

現実では何でも出来るといってもあるのは機会だけで、実際にはリスクや能力により個人が選べる選択肢は限られているし、やりたいことを全て行うことは時間的にも不可能だからと。

ゲームという仮想現実が現実では制限され出来ないことを仮想的に行うための願望充足器であるのならば、現実であってはいけないのである。

しかし願望充足ならば、それこそ自分で一から世界を組み立て、願望を満たすような話を構築していけばいい気もする。それはすでに単なる創作活動でありそもそもゲームなんか必要ないが、それならそれで自由度を求めるゲーマーというのがいなくなるだけで済む話ではある。

何でも叶えられる想像の世界を望むならば、自分の中の無制限の空想だけでいいはずなのだ。

しかしゲーマーは飽くまでゲームを元に願望を叶えようとしてきた。RPG ツクールや TRPG といった世界やストーリーの構築システムとしてのゲームもあったが、大多数のゲーマーはそういった 0 やそこに近いところからの構築ではなく、ゲームという与えられた状況の中での自由度を求めてきたのである。

### 4、不自由をやろう

自由な世界に制限を与えるのがゲームであり、ゲーマーはその不自由を求めながらその制限の中の自由を求めている。

それは限りなく自由な鳥籠や箱庭を求めているのと同義のように思えるが（SF チックですな）そもそも不自由を求めてゲームをやっているゲーマーやそれに応える作り手の望みというのが、そんなそんなものである筈はない。

GPM なんかは顕著な例で、何でも出来ると謳いながらその実、置かれている状況自体はものすごく制限されていたりする。戦時下の学生の出来ることなんてたかが知れているし、行動できる世界自体も非常に狭い。初めから制限がかかっ

ているそれ故にその箱庭の中は作り込まれ、プレイヤーがするだろう思うだろうことをあらかじめ想定してそれに対応できる仕掛けとシステムを用意しているけれど、放っておくと敵がわらわらわいてくるわクラスメートは戦死していくわけで、生き延びていくための行動はそれなりに限られてくる。バイトや恋に明け暮れる自由は確かにあるが、やることもやっておかないと人生そのものがクローズである。何をやるのも自由だが、望みを叶えるためには様々な試行錯誤が必要になってくるし、用意されたハードルを越えなくてはならない。そして GPM は一度クリアした後も、より厳しい状況でのプレイや、より変態的な目標というハードルを用意する。だがそれが面白い、自由度があるとゲーマーは大喜びするのである。

ゲーマーが求めているのは好き勝手になんでも叶う箱庭の中の自由ではない。

一見何も出来なさそうだけれど、実は抜け道の多いハードルだらけの状況なのである。

## 5、想定範囲外です

結局、自由度を口にする殆どのゲーマーは自分では状況を開始しないが、状況に対応する能力には長けている。その対応こそを楽しんでいる。

ゲーマーが創作活動ではなく自由度の高いゲームを求める理由はここにあるのではないだろうか。

彼らが望むのは他者から与えられる様々な状況であり、それを自身の能力で対応しクリアしていくことである。

自由度がないという状況は、自身の考えを表現する方法がそのゲーム内で想定されていないということであり、それを活かす選択肢やシステムがないということである。自由度が高いというのは、プレイヤーの様々な想定を満たすだけの強度をそのゲームが持っているということなのだ。

ゲーマーが求めてきたのは自身の想定に耐える、或いは超えるだけの強度を持ったゲーム世界であり、同時に対応するべき状況なのである。

今後も自由度を巡って作り手とプレイヤーの想定合戦は続いていこう。

そのうち現実世界に匹敵、或いはそれ以上の強度を持ったゲームや MMO が生まれるかもしれない。その時、そんなゲームで遊ぶゲーマーというのはどんな感

覚えているのだろうか。

---

# コントローラから見るゲーム機

中田吉法

---

ゲームとは、いったいなんなのか。

その命題を追求するための場である本誌において、そのような問いを発するのは実に自己撞着的だと思う。だが、それは本誌が「ゲーム」なるものを極めて広くとる立場を取っているがゆえの問いである。そして同時に、およそ答えの出でこないと想像される。そこを無理矢理にでも問いかけるために、「表面」なる切り口で当たってみよう、というのが今回の本誌の(一応の)方向性である。

「ゲーム」なるものを極めて広く取っているゆえ、と言った。そこで「ゲーム」なる言葉が指すことを絞ってしまえば、この問いにはある程度の答えを見出すことができるだろう。『コンピュータ RPG における「表面」とは?』『シューティングゲームにおける「表面」とは?』という問いかけに落とし込めば、これはまだ答えの出てきそうな問いかけになる。だから特定のジャンルのビデオゲームを採り上げてその「表面」について論じてもよいのだが、そのような問いかけはコンピュータ RPG なりシューティングゲームなりを考えていけば当然突き当たる疑問であるし、ある程度追及もされているだろうから避けたいと思う。

ところで、考察の対象としてどのようなビデオゲームのジャンルを取り上げようと、その「表面」を巡る考察が必ず行き当たるポイントがある。すなわち、「ビデオゲーム」そのものの「表面」だ。

ビデオゲームとは、「ゲーム機」と「プレイヤー」の間のやりとりによって起こる動きである——という話、すなわちビデオゲームなるものがなんなのかについての考察は種々存在するのでここでは割愛したい(本誌を読むような方であれば既に興味を持って考慮している話であろうからという期待も込めて)。

本稿『ゲーム機の「表面」』では、ビデオゲームの「表面」としてそのありように決定的な制約をもたらす要素——すなわち、「ゲーム機」の「表面」についての話をしたい。

## 2つの表面

ビデオゲームとは、ゲーム機とプレイヤーの共同によって生じる「動き」である。これはインタラクティブアートとしてのビデオゲームを見たときの見方に近いが、「表面」を考えるとこの見方がとりかかりとしては扱いやすい。

ビデオゲームがプレイされる時、ゲーム機とプレイヤーは情報をお互いに伝え合う。ゲーム機は映像や音や振動などを用いてプレイヤーに情報を伝える。プレイヤーはゲーム機からの情報を受け取って判断をし、その結果をコントローラ類を通じてゲーム機に伝える。ゲーム機は入力のある（あるいは入力されなかったことの結果として、新たなる状況を再びプレイヤーに伝える。このフィードバック・ループの回転の速度が高ければゲームはアクション志向となり、低ければ思考ゲームとしての様相を強くする……というのは興味深い話ではあるが今回の本題ではない。

今回着目するのは、このフィードバック・ループにおけるゲーム機とプレイヤーの接点、すなわち「表面」についてである。繰り返しになるが、「表面」たる接点は2つある。すなわち、「ゲーム機 プレイヤー」の情報伝達部分である「表示」と「プレイヤー ゲーム」の情報伝達部分である入力、すなわちコントローラー。

前振りが長くなったが、ようやく今回の話の話をしよう。

表示と入力。この2つを見れば、ゲーム機が見えてくる。そのゲーム機がデザインされた思考というものが如実に現れる点だからだ。そして同時に、この2点はそのゲーム機上で動くゲーム（ソフト）のデザインにも大きな制約を——あるいは飛躍を——もたらす要素となるのである。

## デジタル・コントローラ

ファミコン（以下FC）のデザインは初期の（デジタル）ゲームパッドの完成形だと言えるだろう。右に操作ボタン、中央にスタートボタン、左に方向キー、という配置である。デザインとしては多少の変化を加えられながらも、基本的には

PC エンジン、メガドライブにも同じデザインが継承されている。このデザインのコントローラの登場以降、それまでのハードで一般的だったジョイスティックは標準品としてはほぼ駆逐された。このデザインが優れていることの証左と言ってもよいだろう。

FC 型パッドは必要にして最低限、と言った感じのコントローラであったが、多様化するゲームの前にはボタンが足りないという問題があった。これを受けて登場したのが、SFC のコントローラであった。

SFC のデザイン上の最大の特徴は、LR ボタンの追加だろう。そして、その後の系譜を考えるに、このデザインはデジタルコントローラとしては事実上の完成形と言ってよいだろう。中央にスタートボタン、右に操作ボタン群、左に方向キー、上側面に LR ボタン、という配置である。表面の操作ボタン群が 6 ボタン化したセガサターンにしる、人間工学的デザインを取り入れた Play Station にしる、なんらかの意図を持った上でのリデザインこそされているものの、基本的な構成要素とその配置は SFC のデザインから変動していない。

単純にボタンが増えたことはそれだけでも重要だったが、なにより大きな変更は LR ボタンの追加だった。この変更は、コントローラデザインがゲームデザインに影響を与えうるということを如実に示したと言える。それを最も顕著に示したタイトルは、SFC のイニシャルタイトルでもあった F-ZERO だろう。左右の移動を方向キーだけでなく LR ボタンにも割り当て、その特性を違える (方向キーは向きを変える操作、LR ボタンは車体全体のスライド操作) ことでゲームの奥深さを一気に拡大したのである。

## 任天堂の系譜：インプット志向デザイン

ここまでが正常進化であるならば、次からが任天堂の「らしさ」を体現した変化であると言えるだろう。

SFC での (おそらくは F-ZERO による)「気付き」以降、任天堂は「コントローラこそがゲーム機の本である」とでも言うべきこだわりを見せるようになった。

まずは、Nintendo64 のコントローラのあまりに特異なデザインである。SFC





に変更する、という大胆な変更も行われている。N64 のコントローラーがデジタルからアナログへの橋渡しのためのコントローラーであるとするならば、GC のコントローラーはアナログを継承し発展させるためにあった。

開発中の次世代機 Revolution のコントローラーは未発表だが、既に発表されているコンセプトや、GC のコントローラーが、ボタンやスティックの配置だけを見れば結果的には DC や XBox のコントローラデザインと似たようなところに落ちていることを考えるに、「アナログ主体のコントローラーパッド」としてはほぼ完成形に近いデザインを下手に崩してくるとは考え難い。

## PlayStation の系譜：継続志向デザイン

一方、市場内での地位としてはその任天堂に取って代わる位置を築いた PlayStation(以下 PS) シリーズの歴代のコントローラーをを比較のために並べると、任天堂ハードに比べてその変化のなさに驚くことができると思う。

— 蘭系 PS コントローラーは、基本的には SFC 型のコントローラーの発展形である。SFC 型のコントローラーを完成形と評したが、実際には完成形と呼ぶべきはこちらかもしれない。PS のそれはグリップ部のデザインに特徴があり、握りやすさ、持ちやすさの部分で大幅な改善が行われている。また、LR ボタン部には左右各 2 つのボタンが配置されるというアレンジが加えられている。SFC のコントローラーは長時間使用すると疲れるものだったが、その点が見事に改善されている。N64 のコントローラーもグリップ形状を持っているが、登場は PS の方が早い。

だが、PS がポリゴンに特化した「3D ゲーム機」であったことを考えると、こ

のコントローラーには明らかに不足している要素があった。アナログ方向入力が存在しない点である。このために、PS シリーズでは途中のマイナーチェンジにおいて標準コントローラーがアナログ対応のものへと置き換えられることとなった。

こうして登場したのが、Dual Shock である。そのデザインは「マイナーチェンジ」と呼ぶのが相応しいだろう。アナログスティックを 2 本、デザイン上で空いていた部分に追加した。振動機構を追加し、扱い易さを確保するために基本デザインは変えないまま全体を多少大きくすることでこれに対応した。しかし、既に登場していた N64 のコントローラーや SS のマルチコントローラーに比べると「アナログ化」という点ではあまり突っ込んだ進歩ではなかったと言える。

2000 年に Play Station 2(以下 PS2) が発売されても、この状況はほぼ変わらなかったと言ってよいだろう。PS2 用コントローラーとして開発された Dual Shock 2 は、全ボタンが感圧式によるアナログ入力に対応したが、デザイン・操作感としては従来のコントローラーとならな変わりがないものだった。他のゲーム機は Dreamcast、GameCube、XBox はおろか SS マルチコントローラーまでもが LR ボタンをトリガー化することで、アナログ入力の積極的な使用を促していたことと比べると、あまり積極的な導入ではなかったのだと言えよう。表現能力を大幅にアップさせた出力方向に対して、入力方向の進化はごく限られたものになっている。

だが一方で、PS と PS2 の間に上位互換性があることを考えると、この選択はひどく納得がいく。PS2 は PS に対する上位互換性を持つという選択を行ったために、そのコントローラーについても継続性を求められたのだろう。変わらない操作感と DVD 再生機能の付加で PS の「買い替え」を促す、というのは実に家電メーカー的な発想である。

PS という核は不変であり、PS/PS2 の差はそのバージョンアップに過ぎない——そんな思想が PS シリーズのコントローラーデザインからは見えてくると言えるだろう。



## ポータブルギア、だからこそ：PSP と DS

このようなデザイン思考を踏まえた上で、任天堂と SCEI 両者の最新ハードである NintendoDS と PSP を眺めてみると、やはり双方の思想がそこに見て取れることがわかる。

NintendoDS はなんと言ってもタッチパネルの存在が全てだろう。入力と出力の2つで定義されるゲーム機に取って、タッチパネルとはその両方を統合した理想的なデバイスかもしれない。このデバイスを導入するために、任天堂は基本となっていたデザイン要素——中央にあったスタートボタンを右上部に移動させた——すら壊してみせた。また、電源ボタンを本体を畳んだ中に入れたこと、スリープ/レジュームを本体開閉と連動させたことなど、「おもちゃ」「ゲーム機」としてのデザインが徹底されている。

対する PSP は、本体サイズに比して大きな画面がデザインの中心である。画面の大きさから本体の大きさが決められたようなぎりぎりのサイズは、この液晶パネルこそが PSP の本質であると物語っている。LR トリガーはデザインの中に埋没し、操作キー類も狭い領域に押し込まれている。持ち歩くことによる予期せぬ入力に対する保護装置が電源スイッチ部と一体化した入力ロック機構であることを考えても、この画面を持ち歩くことこそが目的のデバイスなのだろう。そうした結果、PS でも扱いのあまり大きくないアナログ入力は実用性皆無なデザインに押し込められてしまった。実際扱ってみると「ゲームも遊べるメディアプレイヤー」として指向されていることが良くわかる。むしろ対抗商品は iPod やポータ

ブル DVD プレイヤーなのではないだろうかと思えるほどである。

## 最後に

本稿で拾いきれていない話として、セガ系ハードの系譜があることには言及しておきたい。メガドライブ用の 6 ボタンコントローラーなどはまさしくコントローラーがゲームを規定する見本のような話であるし、アーケードゲームベンダーでもあるがゆえに産まれた他にも (パーチャロン用の) ツインスティック、いち早く LR のトリガー化を行っていた SS マルチコントローラーなど、ゲーム機メーカーとしてのセガは任天堂と同等かそれ以上にコントローラー開発に対して意欲的であった。

また、アーケードゲームや PC ゲームについても話をしていない。前者は筐体ごと設計できるゆえ多様さにおいては見るべき話がいくらでもあるし、後者についてはマウスという装置の存在ゆえに成立しえた FPS やストラテジーゲームの存在を無視できまい。

---

## PSP～第三のポータブルデバイス

---

C.F

7月末、auのWIN 端末 W32SAが発売された。そして、PSPを持ち歩くことをやめた。

PSPを持ち歩かなくなる、というのはゲーム機としてはともかくポータブルデバイスとしては終了に近い。では、PSPに足りなかったのは何か。

もちろん筆頭に上げられるのは、携帯電話を持ち歩かないという選択肢はない、という事だ。携帯電話は(少なくとも私の)今の生活スタイルにおいては、ノートPCと並んで中核的な機器である。例えば携帯電話は充電するのを忘れないとか、常に持ち歩くとか、そういった意味で生活スタイルの中核をなしている。

そして、同じく重要な点として上げられるのは、モバイルノートPC(Librretto U100)もほぼ常に携帯している点である。こちらは主に仕事からの要請ではあるが、A5・1kgというサイズもあって使用で外出する際もほぼ常に携帯している。

PSPに足りなかったのは本来の中核的機能であるゲームの魅力不足とAV機能の中途半端さにあると思われる。要するに、携帯電話とノートPCという二つの必須デバイスに対して、PSPのアドバンテージがないのだ。

二つのデバイスになくPSPにあるのは、ハイエンドゲーム機である事とバランスの取れたムービープレイヤーである事かと思う。しかし、ゲーム機としてはさほど魅力的なコンテンツが出ていない。結局今もプレイしているのはRidge Racersぐらいだ。ムービープレイヤーとしては確かにバランスが取れている。だが、HDDレコーダで録画したものを圧縮してPSPに放り込んで見るのは多くてせいぜい週に1回ぐらいで、その程度の頻度ならまとめて自宅で消費する事も十分に可能だ。

PSP向けの動画配信も始まり、ADVENTURE PLAYERのような期待できるゲーム展開も出てきた。コンテンツの充実という面では発売当初からの改善は見られる。当初より期待されたブラウザの実装も行われ、ネットワーク経由のBIOSアップデートもそれなりに軌道に乗ったように思える。

だが、やはりまだまだ足りない。

NDS は GBA 時代の資産もあり確実に携帯ゲーム機として地歩を築いている。それに対して PSP は携帯 AV 機器と携帯ゲーム機の二兎を追うコンセプトの製品である。携帯ゲーム機としては地道にコンテンツをそろえて行くしか方法がないわけではあるが、携帯 AV 機器としてはもっと頑張れるのではないか。MP3 への門戸を開いたようにソニー独自企画へのこだわりをもっと捨てる事、そして、バッテリー持続時間・各種アプリの操作性向上などの個別の機能の向上がまだまだ望まれるように思う。

PSP のコンセプトは面白いし、それほど間違っていないと思う。だが、やはり「第三のポータブルデバイス」としてきちんと成立しうるかどうか。PS3 の立ち上げも迫る SCE ではあるが、PSP に関してもより一層の向上を期待したい。

## 編集後記

vol.10、「ゲームの表面」をお送りします。大層なことを言いつつやっていることはいつもと同様で、テーマはあまり関係なく目に付いたポイントでゲーム語り、なわけですが。ビデオゲーム界隈では PS3 / XBox360 / Revolution と立て続けに発表があり、特に XBox360 は今年中の発売という話もあり、次世代へ向けての各ハードの考察、なんてネタも考えたのですが、先を見るのは GameDeep らしくなろう、ということもあっておおむね「これまで」の話でまとめました。これを踏まえた上で新しい何かを見れることも期待しているのですけども。

次号ですが、文章には出てくるものの「非電源系」なゲームの話がご無沙汰なのでそこかなー、などと考えております。ぜんぜんキャッチーじゃない？ いいんです、GameDeep はそんなこと気にしないんですから。

### GameDeep# vol.10

2005 年 8 月 12 日発行

編集・発行 GameDeep

<http://gamedeep.niu.ne.jp/>

e-mail: [gamedeep@niu.ne.jp](mailto:gamedeep@niu.ne.jp)

代表 中田吉法

〒133-0073 東京都江戸川区鹿骨 2-26-2-106