I'm not a robot

Xbox をフォロー Image: Shutterstock初代Xboxの登場から四半世紀を迎えようとする今、ブランドはこれまでにない激動期を迎えています。Xbox 360の大成功、Xbox Oneの失敗、Series Xの苦戦、そして独占を手放した大胆な戦略転換。積み重ねた功罪を振り返りつつ、次世代機はどこへ向かおうとしているのでしょうか。発売から24年。Xboxの歴史2001年11月15日、初代Xboxは発売されました。初代XboxのシステムはMicrosoft独自のDirectX技術を使用し、当時のWindows PCに使われているものと同じパーツが採用されていました。2代目として2005年に登場した「Xbox 360」は、2016年まで11年にわたり販売され、同社にとって最も売れたデバイスとなりました。Image: Kyle Barr / Gizmodo USそして、2013年には後継機「Xbox One」が登場します。Microsoftは、マルチメディアに大きく焦点を当てて“オールインワンの家庭用エンターテインメントゲーム機”と謳い、ライブTVを目玉機能として繰り返しアピールしましたが、結果はご承知のとおり。Xbox Oneは、インターネット接続が必須だったり、中古ゲーム購入の制限、Kinectの強制接続など、悪名高きゲームコンソールとして記憶されてしまいました。さらにファン層を遠ざけたのが、当時Xboxの上級副社長であったDon Mattrickが氏の発言です。Xbox Oneのお披露目の際に「接続環境を得られない人向けの製品があります。それがXbox 360です」というコメントは、10年以上経ったいま見ても鼻につきますね。Video: Insomniac GamersPS5やSwitchに遅れをとったSeries XXbox 360の大ユケ後、経営陣の大幅な入れ替えが行われ、現在はMicrosoft Gaming CEOとなったPhil Spencer氏が台頭します。そして、2020年11月10日に2つのコンソールを発売しました。「Xbox Series S」と「Xbox Series X」です。Series SはGame Pass向けに設計された低価格・中性能機で、1,440pの解像度に対応。大黒柱となるSeries Xは、4Kゲーム用に設計され、AIアップスケーリングとレイトレーシング機能を搭載し、ゲームの見た目と動作を最高レベルに引き上げることを目指しました。Series Xは、初代のコンセプトを受け継いでおり、内部システムはPCそのものです。8コア3.8GHzのカスタムAMDプロセッサ（当時比較的新しかったZen 2 CPUとRDNA 2アーキテクチャに基づく）は強力で、その価格としては破格の性能でした。FLOPS（コンピューターの処理能力）はXbox Oneの約2倍を誇り、16GBの高速GDDR6 RAMによりロード時間を短縮、容量1TBのSSDを搭載することで、最新ゲームの巨大化に対応しました。これはPS5初期モデルおよび最新モデルの825GB SSDよりも大きいです。とりわけ内部構造はハードウェア好きにとって興味深く、Xboxの機械設計ディレクターを務めたJim Wahl氏は、分割マザーボード構造により全パーツへ安定した冷気の流れを与えられたと語っています。Series Xは、非常に大きなポテンシャルを秘めたコンソールでしたが、残念なことにゲーマーの購買意欲をくすぐるような大作タイトルが不足していました。またリリースされたとてXbox専用ではなく、PS5などでもプレイ可能だったことも足を引っ張りました。Microsoftは出荷台数や販売台数を公表していませんが、推計ではSeries SとXは2024年2月時点で約3000万台が出荷されたとされています。比較すると、PS5は2025年11月までに約8000万台、2017年発売のSwitch（初代）は2025年9月までに1億5400万台以上が出荷されています。Xboxのゲーム機本体の収益はこの1年で大幅に減少しており、ハードウェア売上は前年比22%減でした。一方、PS5の売上は価格引き上げ後もむしろ増加しています。中間世代機は存在しないソニーが550ドルのPS5を補完するPS5 Proを出したような、中間世代機をXboxは出していませんが。FTC（米公正取引委員会）との法廷闘争で流出した文書には、「Brooklin」と呼ばれる中間世代デバイスの設計案の存在が示されていますが、実際にはディスクレス版や2TBストレージを搭載した800ドルのGalaxy Black Series Xが出た程度です。Image: Adriano Contreras / Gizmodo USまた、今年5年ぶりとなる新ハードとして、1,000ドルの「Asus ROG Xbox Ally X」が登場しましたが、こちらは優れた携帯型ゲーム機であって、コンソールユーザー層には馴染まないものとなりました。ハンドヘルドのXbox Ally XをXboxと呼んだことで、コンソール体験を期待したユーザーに混乱を生みました。初代Xboxの生みの親、Seamus Blackley氏は「実際にはジョイスティックを付けただけのブランドもののノートPCなのだろうか？」とコメントするほど。なお、UIはいまだに未完成です。Is it actually just a branded laptop with joysticks?29 year old me is rioting in the streets.[image or embed]— Seamus Blackley (@seamus.bsky.social) 2025年10月16日 23:07Xboxアプリ内にはコントローラー操作に不向きなメニューがあるほか、ゲーム中にスリープすると再起動しない重大な問題も存在しています。Xbox Game Studios創設メンバーの一人、Laura Fryer氏は、Xboxの最近の動向について常に批判しており、最近の動画ではXbox Allyはリ UXの基本を忘れていると述べ、「本当の通貨はお金ではなく時間だ」と辛口コメントを残しています。次世代XboxのUIは、Xbox Allyに近いものになる可能性があるといいます。ビデオゲームコンサルティング会社、Pad and PixelのBrian Crecente CEOは、Microsoftの携帯型ゲーム機に関するマーケティングが混乱を招いただけだと指摘し、「どのPCもXboxだと説得しようとする」戦略が裏目に出ていると語っています。ビデオゲーム研究者でニューヨーク大学スターン経営大学院のJoost van Dreunen教授はwirGizmodoに対し、Microsoftは「常にValveを追いかけてきた」とコメント。Valveは、元MicrosoftプログラマーのGabe Newell氏率いる、より小規模で機動力のあるアメリカの企業です。同社は莫大な収益を上げているため、近いうちにMicrosoftなどに身売りする可能性は低いでしょう。Xboxのゲーム出版が犯した罪こうしたハードウェア論争は、Xboxが真に注力してきたゲームタイトルそのものにも影響しています。特に親会社であるMicrosoftが、スタジオに対して非常に高い利益率を要求している状況ではなおさら。今年初めには『Clair Obscur: Expedition 33』が、小規模な30人チーム製作にもかかわらず大ヒットを収めました。成功の要因は、Xboxが2024年にこの作品を積極的に宣伝し、2025年にはGame Pass入りさせたことが大きいでしょう。Stephen Totilo氏がGame Fileニュースレターで書いたように、Microsoftは『Avowed』や『The Outer Worlds 2』のようなRPG、『Doom: The Dark Ages』のようなシューター、『South of Midnight』や『Keeper』のようなインディー作品など、多彩な優れたタイトルを量産してきました。Xbox Seriesのハードウェアは全体的に興味深いものでしたが、最終的にはPS5とXbox Series Xは性能面でほぼ互角でした。任天堂は同社らしく、300ドルという低価格な携帯型ゲーム機「Nintendo Switch」で独自路線を邁進し莫大な利益を上げていました。現代のゲーム開発コストはかつてないほど高くなっています。リードタイムは長くなり、AAAタイトルのマーケティング予算は中規模プロジェクトをはるかに上回ります。こうしたコスト高騰により、大手ファーストパーティパブリッシャーは利用可能なすべてのプラットフォームでゲームを配信しなければ利益を上げることはできないと考えるようになりました。ちょうど2年前、Microsoftは当時最大級のパブリッシャーだったActivision Blizzardを687億ドルで買収しました。この買収は『コール オブ デューティ』シリーズをGame Passに追加することを約束していたが、契約完了直後、なんとMicrosoftは数百人をレイオフ。その後の1年間でもさらに数千人を解雇しています。待望の『パーフェクトダーク』再構築版を打ち切り、その開発スタジオを閉鎖、『コール オブ デューティ』共同開発のRaven SoftwareやSledgehammer Gamesのスタッフをレイオフ、『The Elder Scrolls Online』開発元の新MMORPGをキャンセルし、多くのインディー開発者にも被害を与えたのです。小規模から大規模スタジオまで多くのゲームを世に送り出した一方、多くのスタジオを解体し、そのクリエイターを解雇したこの“カルマ”は必ずXboxに巡ってくることでしょう。脱コンソール。サブスクサービス「Game Pass」ローンチ時、PS5とXboxを明確に分けていたのはGame Passでした。Game Passとは、Microsoftのゲームサブスクリプションサービスです。PCやスマホでもXboxのゲームを購入・プレイできる“ゲーム版Netflix”を目指すXbox戦略の中核となりました。独占を捨て「Xbox Everywhere」戦略へと発展し、広告では「すべてがXboxだ」と訴えるようになりました。Game Passは徐々に値上がりしていますが、その分新機能で値上げを緩和してきました。最大の売りは、Xboxの過去と現在の膨大な名作にアクセスできる点です。高価格帯ではXbox Cloud Gamingによりクラウド経由で大型タイトルをプレイできました。この機能は長年“ベータ版”とされてきましたが、2025年の最新アップデートで正式化しました。最上位の「Ultimate」プランの大きな売りは、発売初日に遊べる“Day One”配信だったが、最新の『コール オブ デューティ』やAAAタイトルを発売日に遊ぶには、さらに課金する必要があります。次世代Xboxはどうなる？Xboxは独占することをやめました。PlayStationも同様の動きをしており、かつての独占タイトルをPC版で出しています。次世代PlayStationは、Xboxと同じくクロスプレイを重視し、プレイヤーがどこで買っても、どのデバイスでもセーブデータを使えるような仕組みを強調しています。Nintendoだけが、ファースト・サードパーティともに独占を推し進めていますが、Switch 2の驚異的な販売ペースを見る限り、十分に成功していると言えるでしょう。XboxブランドはMicrosoft全体から見ればごく小さな一部で、同社は年単位ではなく10年単位で事業を考えています。リーク文書が示す、2030年までに1億人のGame Pass加入者を獲得するという目標に達すれば成功でしょう。しかし、Xboxが加入者数を公式に語ったのは2024年2月が最後で、その時点の加入者は3,400万人です。ビデオゲーム業界のアナリスト、Mat Piscatella氏は米Gizmodoに対し、将来、Xboxブランドのコンソールが何台売れるかは、他のエコシステムへの入口を通じてプレイヤーやエンゲージメントを生み出せるかどうかに比べれば重要ではないでしょう。しかし、問題はプレイヤーがそれに付いていくかどうかです。とコメントしています。Microsoftは方向を変えておらず、Xboxの大きな計画が実を結ぶまであと1年はかかるでしょう。クラウドゲーミングとGame Passがある今、ハードウェアの重要性は以前ほどではありません。Xboxはゲーム機自体をプレミアムオプションとしてのみ販売する段階に差し掛かっているのかもしれません。またリック情報によると、次世代Xboxは「Project Magnus」と呼ばれ、次世代PlayStationに搭載されているものをはるかに凌駕する強力なカスタムAMDチップが搭載されるとのこと。そのため、ハードウェア愛好家たちは、次世代Xboxの価格を1,000ドル前後、あるいはそれ以上になるのではないかと推測しています。Source: Xbox, TweakTown アクセスランキング Special Site PC Watch をフォローする 最新記事 Impress Watchシリーズ 人気記事 おすすめ記事　Microsoftは、Windows 11を搭載したハンドヘルドゲーミングPC向けに、「Xbox full screen experience」の一般提供を開始した。　Xbox full screen experienceは、コントローラでの操作に最適化されたUIを提供する。PC起動時から専用のUIが全画面表示で立ち上がり、コンソールゲーム機のような没入感のある操作環境を実現するという。　本機能は、Windows 11搭載ハンドヘルドPCにおいて、わずらわしさを最小限に抑え、プレイヤーがより素早くゲームを開始できるように設計されている。パフォーマンスの最適化が行なわれているほか、Xboxアプリを直接ブートする設定も可能。これにより、シームレスなプレイ環境を提供する。　ハンドヘルドPCに加え、ノートPC、デスクトップPC、タブレットといったハードウェア向けにもプレビュー版の提供が開始された。これにより、これらのWindows 11 PCでもコントローラを利用したブラウジングやゲームの起動が可能となる。UIには強力なタスクスイッチャも備え、ゲームやアプリ間の切り替えをスムーズに行なえるという。　PC向けプレビュー版を利用するには、Xbox Insider Programに参加し、Xbox Insider HubアプリからPC Gaming Previewを選択する。加えて、Windows Insider ProgramのBetaまたはDevチャネルへの参加も必須条件となっている。　Microsoftのホームページ ニュースリリース(英文) トップページに戻る ノート 楽天ランキングをもっと見る デスクトップモニター 楽天ランキングをもっと見る本 今週発売のXboxゲームソフト 12月1日Crime SimulatorXbox Series X|S¥2,350刑務所を出ても、借金は終わらない。1人でも、最大4人の協力プレイでも家に忍び込み、盗み、逃げ切ろう。ロックピック、睡眠ガス、クロスボウ、時にはバットを使い、警... 2025.12.01 今週発売のXboxゲームソフト キャンペーン情報 今週の“Free Play Days”として5タイトルが週末無料開放されています。 ・The First Berserker: Khazan Game Passメンバー限定 ・Hammerwatch II Game Passメンバー限定 ・... セール情報 今週のピックアップタイトルゲーム価格アケアカNEOGEO サイバーリップ854円 → 427円（50%オフ）初セールのアケアカNEOGEO スラッシュラリー854円 → 427円（50%オフ）初セールのアケアカNEOGEO 幕末浪漫第二幕 月華... 今週発売のXboxゲームソフト 11月24日Primal FrayXbox Series X|S¥----Primal Fray はターン制ストラテジーのローグライトです。戦闘は、プロシージャル生成された六角形の浮遊島で行われます。ユニットを使って敵軍を翻弄し、撃破してい... 2025.11.24 今週発売のXboxゲームソフト キャンペーン情報 今週の“Free Play Days”として6タイトルが週末無料開放されています。 ・ワイルドゲート Game Passメンバー限定 ・Expeditions: A MudRunner Game Game Passメンバー限定 ・Polic... セール情報 ブラックフライデーセール ピックアップタイトルゲーム価格まものろKAI！ ~まものろには呪われてしまった！~3950円 → 3160円（20%オフ）初セールグラディウス オリジン コレクション6380円 → 4466円（30%オフ）初セール... Xbox Game Pass【新規追加】11/19 ・Moonlighter 2: The Endless Vault (Game Preview) Ultimate, PC（PC）11/20 ・Monsters are Coming! Rock & Road Ult... 2025.11.19 Xbox Game Pass セール情報 今週のピックアップタイトルゲーム価格ルクちゃんのハートバルーン1300円 → 845円（35%オフ）最安値更新Blast Brigade vs. the Evil Legion of Dr. Cread2350円 → 587円（75%オフ）... 今週発売のXboxゲームソフト 11月17日The Berlin ApartmentXbox Series X|S¥2,900父のマリクを手伝うディラーラ。マリクは、ドイツ、ベルリンにある古いアパートの改装を任せられるよろず屋をしている。2人で大掛かりな改装作業を進めてい... 2025.11.17 今週発売のXboxゲームソフト キャンペーン情報 今週の“Free Play Days”として「Train Sim World 6」、「Grand Theft Auto Online」、「Rubber Bandits」、「Soccer Story」、「Wreckfest」が週末無料開放され... この項目では、Microsoftのコンピュータゲームのブランドについて説明しています。2001年11月発売の家庭用ゲーム機（初代Xbox）については「Xbox (ゲーム機)」を、その他の用法については「Xbox (曖昧さ回避)」をご覧ください。 この項目「Xbox」は途中まで翻訳されたものです。（原文：英語版 "Xbox" 2019年12月30日 (月) 22:49(UTC)）翻訳作業に協力して下さる方を求めています。 ノートページや履歴、翻訳のガイドラインも参照してください。要約欄への翻訳情報の記入をお忘れなく。（2019年12月）Xbox 種類 コンピュータゲーム所持会社 Microsoft使用開始国 アメリカ合衆国 ワシントン州・レドモンド使用開始 2001年11月15日登録商標 世界ウェブサイト www.xbox.com テンプレートを表示 Xbox（エックスボックス）は、マイクロソフトのコンピュータゲームのブランドである。マイクロソフトが開発した家庭用ゲーム機シリーズ（据置ゲーム機の第6世代から第9世代まで）がこのブランドの代表である。このブランドは、000000002001-11-01-00002001年11月にアメリカ合衆国で最初に導入され、同時にオリジナル（初代）のXboxが発売された。この初代Xboxは0000000001996-01-01-00001996年にAtari Jaguarの販売が終了して以降ではアメリカの企業が発売した最初の家庭用ゲーム機であった。この他、ゲームソフトやストリーミングサービス、オンラインサービス（Xbox ネットワーク）、開発部門（Xbox Game Studios）などの名称にも使用されている。 現在のXbox部門の代表はフィル・スペンサーであり、000000002014-03-01-00002014年3月下旬に前代表であるマーク・ホイッテンの後任として就任した[1][2]。 発売の年表2001Xbox20022003Xbox Live20042005Xbox 36020062007Xbox 360 HDMI搭載モデル（Elite）200820092010Xbox 360 SXbox 360 Kinect2011201220132013Xbox 360 EXbox OneXbox One Kinect201420152016Xbox One S2017Xbox Game PassXbox One X20182019Xbox One S All Digital Edition2020Xbox Series X/SX2021202220232024改良型Series X/SSeries X 1TB Digital Edition2025ROG Xbox Ally 機種概要（改良型等はそれぞれの項目を参照） 世代 機種名 日本発売日 CPU GPU 売上台数 据置第一世代 Xbox 2002年2月22日 インテル Mobile Celeron 733MHz NVIDIA NV2A 233MHz 2400万台[3] 据置第二世代 Xbox 360 2005年12月10日 PowerPC カスタム 3.2GHz ATI カスタム 500MHz 8400万台[4] 据置第三世代 Xbox One 2014年9月4日 AMD 8コア APU AMD Radeon Variant 5790万台[5] 据置第四世代 Xbox Series X/S 2020年11月10日 AMD 8コアZen 2 カスタム AMD RDNA2 2830万台[5] 携帯第一世代 ROG Xbox Ally 2025年10月16日 AMD Ryzen Z2 A 発売前 Xbox（「Duke」バージョン）Xbox（「S」バージョン）Xbox 360 Xbox 360 エリート Xbox 360 S Xbox 360 E Xbox One Xbox One S Xbox One X Xbox Series X →詳細は「Xbox ネットワーク」を参照 Xbox ネットワーク（旧 Xbox Live）というオンラインサービスを2002年11月に米国、2003年1月に日本、同3月に欧州各国で、それぞれ開始した。標準本体のみでオンラインサービスに接続できるのが最大のセールスポイントであった（その後発売されたPS2の新型機種でもLAN端子を標準装備し本体のみで接続できるようになった）。さらに、Xbox Live対応ゲーム全てで共通のコミュニケーション手段としてプレイヤー同士の音声での会話、ボイスチャットを採用した。スターターキットにセガの人気タイトル『ファンタシースターオンライン』（Phantasy Star Online）を標準添付するなど、戦略的な施策も盛り込まれた。 次世代機Xbox 360以降にも共通して提供されているXbox Liveにおいてはクレジットカード決済の他、プリペイドカード、郵便局のATMやコンビニエンスストアの決済、PayPalなどを用意している。さらにXbox One以降はディスクリージョンが廃止、ゲーム内のストア閲覧も地域制限がなくなり、Microsoft アカウントを切り替えずに複数のリージョンのゲーム作品を自由にインストールできるようになった。 →詳細は「Xbox Game Pass」を参照 2017年3月1日に同年の春の終わり頃に月額9.99ドルで100タイトル以上のゲームがプレイできるXbox Game Passを開始すると発表。ダウンロード数に制限はなく、毎月9.99ドルを払うことでパンダイナムコやカプコン、コードマスターズ、セガ、2K Gamesなど合計100種類を超えるXbox Oneと互換性のあるXbox 360のゲームをプレイできる[6]。Ultimateプランではクロス Cloud Gamingにも対応する。 日本では2020年4月14日よりサービスが開始されたを。Xbox Game Passの遊べるソフトに関しても、地域設定を変更すればリージョン制限がなくなる。 →詳細は「Xbox ネットワーク」を参照 2005年11月20日のXbox 360の発売以降、Xbox 360以降のXboxシリーズで共通してオンラインマルチプレイ（Xbox One以降の無料マルチプレイゲームは無料で遊べる）が使用できるようになるサブスクリプション。日本では2023年時点で842円/月の料金となっていた。Xbox 360、Xbox One向けのゲームを毎月無料配布する「Games With Gold」、一部ソフトを割引する「Deals With Gold」もこれに課金することにより解禁された。しかし、2023年9月14日（日本時間）以降はLive Goldの名称が「Xbox Game Pass Core」に変更され、「Games With Gold」の新作配布が廃止される代わりに20作程度の「カタログ」から好きな作品をダウンロードしてプレイすることができる仕様に変更された。ただし、一部作品はリース期間が過ぎるとプレイできなくなるものも存在。Live Goldに一つのMicrosoftアカウントで初代Xbox時代からも含めてずっと加入し続けていた人は、Coreの移行時にXboxゲーマータグのプロフィール欄に1~20の継続年数が表記されたバッジが自動的に配布された。[7] XboxワイヤレスコントローラーをPC上でデザイン・購入できるサービス。米国では2016年にスタートし、米国より5年遅れで日本では2022年6月9日よりサービス開始された[8]。現在は通常版のコントローラーのカスタマイズをすることができるが、2022年10月18日にはXbox Elite ワイヤレスコントローラシーズン2もカスタマイズができるようになった。[9][10][11] Xbox のあらゆる情報や発表をお届けする公式ニュースサイト。日本ではXbox発売20周年を記念し、2022年3月1日よりXbox Wireの日本版である「Xbox Wire Japan」を開設した[12][13]。 このリストは2024年4月時点での全機種に対する互換表である。音源に関してはLPCM2ch〜7.1ch、ドルビーデジタル、DTS、ドルビーアトモス、DTS:Xのいずれかに対応している場合があるが、Xboxは「Dolby Access」アプリケーションのインストールにより既存音源をドルビーアトモスにアップコンバートしてHDMIまたはヘッドホン（有料キーの購入必須）から出力できる。 オートHDRはXbox Series本体をHDRに対応したディスプレイに接続し、後付けでDolby VisionまたはHDR10の効果を上乗せできる作品である。オートHDR対応作品がOne X Enhanced対応作品の場合はHDR10出力をDolby Vision出力にアップコンバートできる。Auto HDRの適用自体は作品ごとに個別に選択可能である。FPS Boostも同様で、既存の60Hzまでしか駆動しないゲームを120Hzまで可変でアップコンバートする機能であるが、Auto HDRよりも対応作品は少ない。この機能は初代Xbox、Xbox 360の互換ソフト、Xbox Oneのソフトの一部で販売メーカーが許可を出した場合に対応する[14]。 ハード 初代Xbox用ソフト Xbox 360用ソフト Xbox One用ソフト Xbox Series X/S用ソフト ディスクドライブ 初代Xbox OK ただしNTSC/PALリージョンの一部は非対応(リージョンロック) - - - 搭載(DVD,CD) Xbox 360 461本対応 ※1 ただしNTSC/PALリージョンの一部は非対応(リージョンロック) OK ただしNTSC/PALリージョンの一部は非対応(リージョンロック) - - 搭載(DVD,CD) Xbox One 63本対応（実質61本、※4）633本対応 ※2 OK HDR非対応 - 搭載(Blu-ray 3D,BD,DVD,CD) Xbox One S/One S All Digital Edition OK 一部作品がHDR10対応 搭載(Blu-ray 3D,UHDBD,BD,DVD,CD) One S All Digital Editionは非搭載 Xbox One　X 63本対応（実質61本、※4）さらに一部作品はOne X Enhanced対応 633本対応 ※2さらに一部作品はOne X Enhanced対応 OK 一部作品はOne X Enhancedまたは HDR10、またはその両方に対応 - 搭載(Blu-ray 3D,UHDBD,BD,DVD,CD) Xbox Series S 63本対応（実質61本、※4）さらに一部作品はAuto HDR・FPS Boost対応 633本対応 ※2さらに一部作品はAuto HDR,FPS Boost対応 OK ※3　一部作品がHDR10,Auto HDR,FPS Boost対応 OK最大画質1440p/120Hz一部作品のみHDR搭載（HDR10/Dolby Vision）搭載 Xbox Series X 63本対応（実質61本、※4）さらに一部作品はOne X Enhanced,Auto HDR,FPS Boost対応 633本対応 ※2さらに一部作品はOne X Enhanced,Auto HDR,FPS Boost対応 OK ※3 一部作品はOne X Enhancedまたは HDR10、またはその両方に対応さらに一部作品はAuto HDR,FPS Boost対応 633本対応 ※2さらに一部作品はOne X Enhanced,Auto HDR,FPS Boost対応 OK最大画質2160p/120Hz一部作品のみHDR搭載（HDR10/Dolby Vision）搭載(UHDBD,BD,DVD,CD) Xbox Series X（Robot White）非搭載 ※1：北米のみの29本を含む。対応本数が今後増えることはないが、減少する可能性がある。[15] ※2：本数は国により異なる。この本数は全世界のソフトのうち、マルチリージョン作品の差異を除いた合計数。日本国内のみで購入可能なゲーム作品のみをカウントする場合は482作。対応本数が今後増えることはないが、Microsoft Storeからの下位互換対応作品の販売停止が起こるリスクはないわけではない。[15] ※3：ゲームではないアプリ（3本）とKinect専用ソフト（46本）のみを除く。[15] ※4：グランド・セフト・オート・サンアンドレアス（360版は日本未発売）とパトルフィールド2は初代Xbox版のディスクの挿入時にXbox 360版がプレイできる[16]。 ^ Ben Gilbert (2014年4月10日). “Getting to know Microsoft's new Xbox lead, Phil Spencer”. Engadget. 2019年12月31日閲覧。 ^ “Satya Nadella email to employees on tuning our organization”. Microsoft (2014年3月14日). 2014年5月31日時点のオリジナルよりアーカイブ。2019年12月31日閲覧。 ^ “Gamers Catch Their Breath as Xbox 360 and Xbox Live Reinvent Next-Generation Gaming”（英語）. Microsoft (2006年5月9日). 2024年10月6日閲覧。 ^ “Xbox Delivers Winning Lineup of Exclusive Games for this Holiday Season”（英語）. Microsoft (2014年6月9日). 2024年10月20日閲覧。 ^ a b “PlayStation and Xbox: A Report Highlights the Lifetime Global Hardware Sales Data for Both Gaming Consoles”（英語）. IGN India (2024年9月18日). 2024年10月20日閲覧。 ^ 『Xboxゲームパスは月１０ドル未満でゲーム遊び放題』2017年3月1日 Onebox News ^ “Microsoft、「Xbox Live Gold」を9月に終了 「Game Pass Core」に移行（価格は同じ）”. 2023年9月20日閲覧。 ^ 株式会社インプレス (2022年6月9日). “自分だけのXboxコントローラーが作れる「Xbox Design Lab」、いよいよ本上陸！”. GAME Watch. 2022年6月9日閲覧。 ^ ““Xboxエリートコントローラ Series 2に新モデルCore。デザインラボで自分だけのカラバリも”. TechnoEdge テクノエッジ. 2022年9月22日閲覧。 ^ Inc, Aetas. “Xbox Design Labのラインナップに「Xbox Elite ワイヤレス コントローラー シリーズ 2」が加わる。自分好みのカラーカスタマイズが可能に”. 4Gamer.net. 2022年11月4日閲覧。 ^ 株式会社インプレス (2022年10月18日). ““自分だけ”のコントローラーを作れる「Xbox Design Lab」に「Elite ワイヤレスコントローラーシリーズ2」が追加！ 上位モデルがいよいよカスタム可能に”. GAME Watch. 2022年11月4日閲覧。 ^ “Xbox 発売 20 周年を記念して、Xbox Wire Japan を公開”. Xbox Wire Japan (2022年3月1日). 2022年12月30日閲覧。 ^ Seals (2022年3月1日). “Xboxの公式情報サイト「Xbox Wire」日本版登場、日本での発売20周年記念”. EAA!! - FPS News. 2022年12月30日閲覧。 ^ “コンソールをFPSブーストと自動HDR用に設定する”. 2025年1月19日閲覧。 ^ a b c “使用している Xbox 本体に対応しているゲームは？ | Xbox Support”. support.xbox.com. 2022年10月27日閲覧。 ^ “サンアンドレアス、ミッドナイトクラブ: LA、卓球が Xbox One 下位互換機能に登場”. 2025年1月19日閲覧。 公式ウェブサイト XBOX Archives - News Center Japan Xbox Japan (@xbox_jp) - X Xbox Japan (XboxJapan) - Facebook Xbox Japan - YouTubeチャンネル 「 2この記事は検証可能な参考文献や出典が全く示されていないか、不十分です。 出典を追加して記事の信頼性向上にご協力ください。（このテンプレートの使い方）出典検索?: "3DO" – ニュース · 書籍 · スカラー · CiNii · J-STAGE · NDL · dlib.jp · ジャパンサーチ · TWL (2018年6月) 3DO Panasonic 3DO REAL開発元 松下電器産業三洋電機金星社（ライセンス供給元:The 3DO Company）種別 据置型ゲーム機世代 第5世代発売日 1993年10月4日 1994年3月20日 1994年発上台数 75万台[1] 138万台[2]メディア CD-ROMストレージ メモリーユニットコントローラ入力 ゲーブル次世代ハード 3DO M2（Panasonic M2）関連商品 3DO TRY3DO ALIVE3DOプラスター 3DO（スリーディーオー）は、以下のいずれかを指す。 かつて存在したアメリカのコンピュータゲーム開発企業であるThe 3DO Company 同社の提唱したマルチメディア端末規格である3DO system 3DO規格を満たしたマルチメディア機である3DO Interactive Multiplayer 本項では上記の3つについて述べる。 The 3DO Companyのロゴ The 3DO Companyは、1990年にエレクトロニック・アーツ（以下、EA）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ホーム開発を目的に設立したアメリカ合衆国の企業である。元々はSMSG（San Mateo Software Group）という名前だった。「3DO」の「3D」は3次元（3 Dimension）、そして、オーディオ（Audio）やビデオ（Video）のように一般的なものになるように願って、両者に共通する最後の一文字「O」をつけられた。 1993年に32ビットマルチメディア端末の統一規格「3DO」を開発・発表し、北米のマスコミを通じて「マルチメディア」時代の到来を宣伝した。3DOは自社ではハードを製造せず、ライセンスを提供した電機メーカーからハードをリリースし、ハードおよびソフトが売れるたびにロイヤリティを徴収するというビジネスモデルをとった。またトリップ・ホーキンスがEAの設立者でもあることから、EAが事実上のセカンドパーティとして機能した。だが、リリースされた3DOハードの高額さ、サードパーティー製のソフトの数の不足など複数の要因が重なり競合機にシェアを奪われ、会社設立からほどなくしてThe 3DO Companyの業績は悪化。任天堂の次世代機NINTENDO 64の発売を目前に控えた1995年末にThe 3DO Companyは3DOと開発中だった64ビット規格の次世代機「M2」の権利を松下電器へ売却してハード事業から撤退、ゲームメーカーとしてSSやPS、PC用のソフトを開発・発売した。そして2003年5月に連邦倒産法第11章を申請し倒産した。いくつかのゲームソフトは倒産後に他の会社に買収され、続編が開発されている。 突撃!アーミーマン 史上最小の作戦 マイト・アンド・マジックシリーズ Meridian 59 Cubix Robots for Everyone 日本では1994年3月20日に、スプライトや動画再生能力を持つ32ビットゲーム機の先駆けとして、3DO規格機「3DO REAL」を松下電器がパナソニックブランドでインタラクティブ・マルチプレイヤーという家電製品の一種として発売した[3]。当初の発表された希望小売価格は79,800円で、実際には54,800円で発売された。イメージキャラクターには3DCGで描かれ、「なんか言った？」と呟くアルベルト・アインシュタインが使用された。 ライセンシーである松下電器は、1993年1月7日から開催された'93冬期コンシューマー・エレクトロニクス・ショーで、3DO本体、ゲームのデモ映像を出展した。さらにThe 3DO Companyは、当時の北米ハード業界を二分していたセガや任天堂より安いロイヤリティでゲームソフトのサードパーティーを呼び集め、松下電器が北米と日本でプロモーションを行い知名度を上げた。後に三洋電機からも「3DO TRY」が発売された。 3DO REALは発売直後は品切れが続出し、4月末までに約10万台を出荷するが5月に入ると売上は伸び悩み、7月末までに18万台を出荷するにとどまった[4]。また、3DO REALが発売されてから約半年後の11月にはセガサターン（以下、SS）、12月にはPlayStation（以下、PS）などの競合機が発売され、それに対抗するため、高額だった本体も設計見直しによる改良機「3DO REAL II」を44,800円で販売するなど普及戦略を仕掛けたが、洋ゲーと国内中小のサードパーティーが開発した版権キャラクターもののタイトルで占めていた3DOは早くも抜かれてしまう。 1995年には北米および日本にてSSやPSが普及し、The 3DO Companyの業績は悪化。任天堂の次世代機NINTENDO 64の発売を目前に控えた1995年末にThe 3DO Companyは3DOと開発中だった64ビット規格の次世代機「M2」の権利を松下電器へ売却してハード事業から撤退、ゲームメーカーとしてSSやPS、PC用のソフトを開発・発売した。 3DOの権利を得た松下電器は北米で1996年2月より3DO REALの価格を下げるが、ハードの高価さ、サードパーティーの支持の少なさ、ソフトの少なさ、競合機の普及などの要因が重なり、販売台数を伸ばせず、3DOは1996年中に市場から姿を消した。 1996年4月には松下電器のゲーム事業を担当するパナソニック・ワンダーテインメント社を設立し、同時に「Panasonic M2」と称する次世代機のプロモーションを開始した。M2端末は1997年4月から6月の発売とされており、旧来の3DO端末ユーザーにも何らかのアップグレード施策が約束された。1997年には松下電器とLG電子（旧・金星電子、現・LGエレクトロニクス）からM2端末のプロトタイプ機の発表もなされた。しかし、その頃には競合機のPSが普及しており、松下電器は次世代機の展開を断念。1997年6月にはゲーム事業からの撤退を表明し、3DOに関する全てのプロジェクトを終結させた。3DO M2のローンチタイトルとしてワープが『Dの食卓2』の開発を表明し、プロモーションビデオも公開され1996年夏に発売予定とされたが、3DOの終息により開発は中止された[注釈 1]。結局パナソニック・ワンダーテインメント社からはソフトとハード共に発売されずに終わった。 なお、松下電器がThe 3DO Companyから買収したM2のアーキテクチャは、松下電器の業務用端末や自動販売機などの組み込み用基板として主に流用され、ゲーム用途としてはコナミのアーケードゲーム基板として一部採用された。また、パナソニック・ワンダーテインメントは他社ハード向けのソフトウェア開発に転換したが、実際に開発が行われる事が無いまま1999年に清算された。一方The 3DO Companyはその後、ゲームメーカーとしてSSやPS、PC用のソフトを開発・発売していた。そして2003年5月に連邦倒産法第11章を申請し倒産した。いくつかのゲームソフトは倒産後に他の会社に買収され、続編が開発されている。 この節には内容がありません。 加筆して下さる協力者を求めています。 (2023年4月) CPU：32ビットRISCプロセッサ ARM60（12.5MHz） メモリ：メイン2MB,VRAM 1MB,SRAM 32KB[バッテリーバックアップ（3DO REAL IIではCR2032を使用）] バス速度：50MB/秒 DMA：24ch 描画速度：6400万ピクセル/秒 解像度：640ドット×480ライン カラー機能：最大1,670万色、32,000色同時発色 ポリゴン機能：テクスチャマッピング、グーローシェーディング サウンド：DSP CD-ROMドライブ：倍速 対応CD-ROM規格：3DO用CD・CD-DA・ビデオCD・CD-G・フォトCD 毎秒30フレームのフルスクリーン・フルカラー動画再生機能（シネパック） ビデオCDの再生にはビデオCDアダプターが必要（高精細静止画不可） 3DO REAL（FZ-1）に実装されているLSI ARM60 CPU（VY86C06020FC-2）※下記FZ-10と同様にP60ARMが実装されているものもある。 MADAM（6SC700HF101） CLIO（6SC800HF103） 3DO REALのグラフィックチップ"Clio"。3DOのロゴが刻印されている 3DO REAL II（FZ-10）に実装されているLSI ARM60 CPU（P60ARM） MADAM（6SC700HF101） CLIO（6SC800HF103） 松下電器産業「3DO REAL II」 三洋電機「3DO TRY」 Goldstar「3DO ALIVE」 東芝やAT&Tなどかなり多くの企業が3DO端末の発売に意欲を示したが3DO端末を発売したのは、最終的には松下電器（Panasonic）、三洋電機（Sanyo）、金星社（Goldstar）の3社だけで、ほかにはクリエイティブ・テクノロジーがPC向け拡張カードの形で販売を行ったに留まっている。北米市場・日本市場ともに、松下電器の機種「3DO REAL」が最もよく知られている。遅れてサムスン電子（Samsung）もSDO端末の発売を表明したが、ハードを発売する前に3DOが終息してしまったため、モックアップが公開されたのみである。 Panasonic FZ-1 R.E.A.L. 3DO Interactive Multiplayer 通称は「3DO REAL」 1994年3月20日に日本で発売。予価79,800円、発売価格54,800円。アジア、北米、ヨーロッパでも発売。当時最新のIBM-PCより動画処理能力に優れており、サウンドを同時に鳴らすことも可能だった。サウンドは、CD音声とPCM音源の利用が可能で、これまでIBM-PCやゲームセンターでしか楽しめなかったゲームが、家庭で遊べるようになった[5]。 世界で[5]最初に登場したSDO端末であり、北米市場で$699.99で販売された。1994年に$399.99に値下げされた[6]。 トレイ式CD-ROMドライブには、その当時松下寿電子工業が生産し、コンパックやApple ComputerなどPCベンダー各社に供給されていたCR-503系のドライブが搭載されていた。 ROBO「3DO ROBO」ではなく「ROBO」が正式名称 日本で発売。FZ-1のカスタム仕様で双葉電子工業の子会社であるナイステック社がラブポテルに納入するために500台製作したもの[7]。 ビデオCDアダプタが標準で付属し、予め5秒のCDを磁力で持ち上げて取り付け、CDを切り替えて使用出来