

インターネット総合情報誌

internet ASCII 98

月刊
インターネットアスキー

A MONTHLY
MAGAZINE

F O R
THE INTERNET

2 FEBRUARY 1998
NO.22

スタンダードなインターネット総合情報誌

●新連載

インターネットビジネスの
最前線を探る

●好評連載

インターネットルーキー98

●対談

編集部が内緒で教える'98年のインターネット

業界初、インターネット雑誌初! 堂々98ページ大特集!
「教えてインターネット98 スペシャル」

PART1

一読スツキリ! インターネットの基本

PART2

メール&ニュース徹底活用術

PART3

フリー&シェアウェアでパワーアップ

完全
保存版

緊急速報

セガサターンとWindows 95が同じ世界を共有する 296

セガサターンで楽しむ
オンラインゲーム

家庭用ゲーム機として名高いセガサターンは、本体のハードウェア拡張機能が特徴だ。その拡張機能を使い、モデム接続による通信対戦も可能なのは周知の通り。今回、この通信対戦機能をフルに活用したオンライン・マルチプレイヤーゲームがリリースされる。なんとこのゲーム、Windowsユーザーと同じ世界を共有できてしまうのだ!! 記事後半では、CATV-LANにおける使用を想定したセガサターン用のLANカードもレポート。

新登場RealSystem5.0のすべて 328

ストーリーメディアの定番、Realシリーズがバージョンアップした。コマース機能の導入、アニメーション機能、フルスクリーン機能など、数々のニューアーキテクチャを搭載したRealSystem5.0を徹底解説! また、個人のWebページでも簡単にビデオ配信可能なRealPublisherも合わせて紹介する。'98年はみんなでビデオだ!

新連載

インターネットビジネスの最前線を探る 165

BUSINESS FRONTIER

インターネットビジネス勃興期の現在、確実に盛り上がっているのが「インターネットマーケティング」だ。混沌渦巻くサイバーワールドには、いままでのマーケティング理論は通用しない。インターネットに適したマーケティングとは何か? インターネットビジネスの覇権を握るヒントが、そこには隠されている。

HARD & SOFT REVIEW

PRODUCTS SHOWCASE 267

●古河電工 MUCHO-TL-DSU ●オムロン MT128-NET/D
●NEC AtermiT50DSU ●松下電器 Let's note mini ●
アップル PowerBook G3 ●富士通 INTERTop model
20 ●ソニー インフォメーションナビシステム ●アスキーサムシング
グッド InternetNINJA2 ●ザクソン NetRecorder ●サイ
バ・メディア Oil Change

好評連載

277 ホームページカタログ

今月も面白ページが目白押し! どれも見逃せないぞ!
ホームページのわっ! / 新着選りすぐり / 長野オリンピック特集 /
JOYの雑記帳 / アンダーグラウンド / Web百番勝負 / WFC編
集会議 / Coolサイト / インターネットアドレス帳

298 Internet Battle Field

FighterAce登場!

InternetGamingZoneにおいて、200人以上が同時対戦可能なコンパ
ットフライトゲーム「FighterAce」が登場。開発元のVR-1社長に完全
取材を行なった!

304 WebGraphics Workshop Vol.8

●FrontPage98 (前編) ●Macromedia DreamweaverでDHTMLに挑戦

318 ホームメイドホームページ作っちゃお!! 2

第9回 イメージマップに挑戦の巻

326 ポートレート・イン・サイバースペース

デジタル社会の表現者たち

第21回 中京大学教授・認知科学研究 三宅なほみ氏

331 辛ミシュラン リターンズ

337 インターネットアスキーロードテスト

342 All that Java World

第2回 Java Studio1.0の遊び方

364 手のひらサイズの放送局

第8回 超強力ライブエンコーディング環境登場!

インターネットアスキー
のホームページはココ!

➡ <http://www.ascii.co.jp/pb/iascii/>

今
月
の
顔

西 和彦

(株式会社アスキー社長)

——インターネットでいま興味のあるところは?

いまのCPUの高速化にも限界というものがあるでしょう。PentiumにMMXがついて、今度、AMDなんか3DXというのを入れるけど、そういう単なるインストラクション・ミックスでは限界がくる。

どうなるかという、ポリゴンジェネレータとかタイリングのエンジンなどのグラフィックスを高速化するようなアプリケーション・スペシフィック・プロセッサというものが出てくる。ビデオ・プロセッサ、オーディオ・プロセッサの類です。

NC (ネットワークコンピュータ) とかWebTVとかいっているけど、未来はやっぱりもの凄く強力なグラフィックスと、もの凄く強力なオーディオのエンジンを積んだ機械が主流になってくると思うわけです。

いまその最短距離にあるのは、パソコンではなくて、

ゲームマシンです。ゲームマシンのグラフィックスCPUとオーディオCPUとが、Pentiumの上にある。そういう時代がくる。パソコンが変わるかゲーム機が変わるか、そのどちらかのパラダイムがこれから問われると思う。

それと同時にインターネットもいまのチョロチョロした第一世代のインターネットではなくて、NGI (ネクスト・ジェネレーション・インターネット) になる。つまり、家庭に6Mbpsの回線が入ってくる。6Mbpsではなくて、本当はバックボーンに繋がっているフルの45Mbps。それと強力なグラフィックスとオーディオのエンジン、これが出てきて本当のインターネットの時代になるんじゃないかと思うんです。そういうことを考えるときにきている。

それで、はじめてテレポートとかテレコミュートとかいう話になるんじゃないでしょうか。