

全方位型藝夢真剣考察誌

Vol.11

GameDeep



かくてゲームは変質する

review

Xbox 360

Leaf, Xvid, GPL

<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

かくてゲームは変質する / 中田吉法 3

Xbox360 あるいは「凶」再び / くわね@まるち 14

価値の源泉：AQUAPLUS の Xvid-GPL 問題から考える / 中田吉法 18

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
- 原著作者、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。

かくてゲームは変質する

～ カタンにおける 2or12 重要視論発生 の過程

～

中田吉法

本稿は、本誌 vol.5 掲載「ゲームは当然変質する。」の第 1 節についての補稿である。

本稿では、「カタン」(原題 Die Siedler von Catan) についての私自身のプレイ経験を紐解くことで、ゲームのシステムに対するプレイヤーの気付きがどのようにプレイを変えたのか、それによりプレイされるゲームそのものが変質するのどういうことについての具体的な例を示したい。

カタンのルールについて

本稿では基本的にカタンについての話を展開することになるが、本稿の目的はあくまでも「プレイヤーの着眼点の変化に伴う、ゲームの変質」についての具体例の提示である。従って、カタンというゲームを知らずともある程度記事内容を理解することができるように、カタンのルールの概略について、ここで簡単に説明しておきたい。

カタンは、4 人用のボードゲームである。

プレイヤーはカタン島と呼ばれる島を舞台に、自らの都市群を発展させていき、10 点の勝利点を獲得することを目標とする。

島は六角形の地形で構成され、それぞれの地形は以下の資源に対応する。

- 木材 (木)
- 粘土 (土)
- 羊毛 (羊)
- 麦 (麦)
- 鉄鉱石 (鉄)

各地形には同時に 2～12 の数に対応したマーカーが置かれる。これはサイコロ 2 つを振ったときの出目の合計に対応し、5 のマーカーが置かれた土地からは出目が 5 のときに資源が産出される。資源を得るには、当該の土地に接するタイルの交点に、開拓地が都市を持っている必要がある。

7の目だけは特殊な目である。7に対応するマーカーはなく、代わりに盗賊が移動する。7の目を出したプレイヤーは盗賊を任意の土地に移動させることができる。移動させた後に、その土地に隣接する開拓地 or 都市をもっているプレイヤーのうちの一人から、資源を一つ（ランダムに）奪うことができる。また、盗賊が置かれている土地からは資源が産出されなくなる。

各プレイヤーは最初、2つの開拓地とそれぞれから伸びる1本ずつの道を持ってゲームを開始する。

各プレイヤーのターンは以下のフェイズで構成される。

- 産出 サイコロを振り、(全員が) 資源を得る
- 交易 特定の割合で資源を変換できる。あるいは他のプレイヤーと資源を交換できる。
- 建設 資源を消費して建設を行ったりカードを引いたりできる。

交易フェイズにおける資源の変換は、通常 4:1(同種の資源 4 枚を、任意の 1 枚に交換できる)の比率である。ただし、貿易港に開拓地/都市を持っている場合は、これが 3:1 や 2:1 に下がることもある。

他のプレイヤーとの交易は、お互いが同意した任意の比率で行うことができる。

建設フェイズでは以下のものを建設することができる。([] 内は建設時に消費する資源)

- 街道 [木土] 街道を延ばした先にしか開拓地を立てられない。
- 開拓地 [木土羊麦] +1 点 / 隣接する土地で産出があると、対応する資源を 1 つ得られる。
- 都市 [麦鉄鉄鉄]+2 点 / 開拓地と交換で建設する。産出時に資源を 2 つ得られる。
- カード [羊麦鉄] (後述)

カードには以下のものがランダムに入っている。

- 騎士 (ソルジャー) : 使用することで盗賊を動かすことができる
- 得点 (1 点)
- 発見 : 使用することで、2 つの任意の資源をその場で獲得する
- 街道建設 : 使用することで、資源を消費することなく 2 本の街道を引ける
- 独占 : 使用することで、特定の一つの資源について、全プレイヤーからこれを奪う

このほかに、以下の 2 つの特別賞が存在する

- 騎士王 : 騎士カードを 3 枚以上最も多い枚数使用したプレイヤーに+2 点
- 街道王 : 連続した街道を 5 本以上最も長く建設したプレイヤーに+2 点

以上、初期配置に触れていないなど割愛した部分もあるが本稿を読み解くために必要な情報は一通り提示した。

導入期

当然ながら、カタンを始めた時期では、以上で説明したルールだけが共通して了解される事項であった。一目見て想像されたのは、「これは拡大再生産をするゲームである」ということだった。したがって、初期には各自が資源を手に入れてはひたすら自分の都市群を発展させ、誰が最初に10点に到達するかを争う単純な競争が展開された。

最初のころ、配置は当然6や8などの確率的によく出る土地が重視された。だが次第に単に数よりは資源バランスが必要になることに気付き、多少目が悪くなくてもバランスよく資源を確保できる形が好まれるようになった。

6や8の目は盗賊に抑えられる可能性が高いため、意識的に5や9に散らすようなことも行われるようになった。不足している資源を補うために、他のプレイヤーとの取引を意識的に行うプレイヤーも登場するようになった。

だが全体としては、拡大再生産のゲーム、街道と開拓地を立てていくゲームなのである、という認識が共有されていた。

ゲームコントロール概念

そのような流れでプレイされてきた我々のもとに、新たなプレイ概念がもたらされた。契機は別のグループからのプレイヤーが参加したことによる、「カードを引きまくるプレイヤー」の出現だった。

これまでの内輪で展開されていた、資源獲得開発ゲーム、という様相にとって、これは大きな変動だった。それまでのプレイスタイルにおいて、カードは騎士力による2点獲得のために終盤やむなく引くもの、という評価であった。だが、ゲームの比較的序盤からカードを引き続けるこのプレイヤーの登場によってその認識が一変した。

カードの山の中身の大半は騎士である。騎士を使えば、盗賊を任意の場所に移動することができる。それまでは盗賊による妨害は、事実上サイコロの目によって偶発的にしか行われてこなかった。だが、カードを引くことにより任意に近いタイミングで行うことができるようになった。

任意で、ということはかなり大きな違いを産む。それは単なる妨害ではなく、「ゲームコントロール」という様相を呈し始めた。

勝利形～資源スループットの時代

このようにして、誰もが多かれ少なかれカードを引くことが定着すると、これまで盤上 8 点 + 街道王 2 点を中心に「とりあえず盤上を作り上げてから何らかの形で追加の点数を確保」という形で達成されていた勝利が、多様な形を持つようになってきた。

序盤からのカード使用により、騎士力の獲得が中盤ごろに起こるようになった。カードによるゲームコントロールへの対抗としてどのようなスタイルでも若干枚のカードを引くようになった結果、得点カードが引かれることも多くなった。街道建設、発見、独占、の各特殊効果カードの使用機会も増えた結果、これらのカードのより効果的な運用の技術が確立した。

その結果、カードを引くことはほぼ 1 点を獲得するのに匹敵する、という認識が持たれるようになった。既に引かれているが未使用の（伏せられている）カードは 1 点であると計上されるようになった。

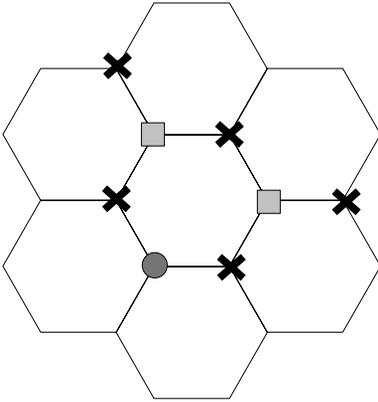
カードによる得点確保、という認識が出てくると、可能な勝利形はいくつかに分かれることとなった。代表的なものは以下に示すものだ。

- 盤上 8 点 + 街道王 2 点
- 盤上 7 点 + 街道王 2 点 + カード 1 点
- 盤上 7 点 + 騎士王 2 点 + カード 1 点
- 盤上 6 点 + 騎士王 2 点 + カード 2 点

他にも盤上 5 点 + 騎士王 2 点 + 街道王 2 点 + カード 1 点、などという形も稀に起きるが、ゲームコントロール概念の存在や、街道王と騎士王の争いが序盤から意識的に行われるようになったことにより、街道と騎士の両方を制することは困難で、主流の勝利形とはなりえなかった。

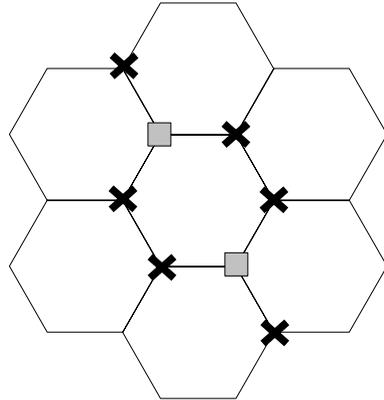
勝利形の認識により、初期配置は単なる良い出目の確保から、「勝つための資源セット」を睨んだ配置を要求されることとなった。出目は多少悪くとも、カードを引くためには鉄が必要である、道を大量に引くために木・土を重点的に確保する、などの意図的な偏らせの頻度が向上した。また、初期配置の時点から 3 つめの開拓地の建設予定地が強く意識されるようになった。

図 1: 「狭くする」配置法



1 間隔の場合

×の数は5つ
○の位置にまだ配置が可能



2 間隔の場合

×の数は6つ
中央のタイルにはもう隣接できない

「狭くする」ということ

初期配置概念の変化に伴い、やがてゲームコントロール概念が別の形でも発露することになった。初期配置時点でのゲームコントロール、「島を狭くする」と呼ばれる配置法が意識的に行われるようになったのである。(図 1)

開拓地には隣接して配置できないという制限がある。見方を変えれば「開拓地を置けば隣接する 3 つの場所を殺せる」ということでもある。そのことを意識して初期配置を行うと、以下のような効果が得られることがすぐに明らかになった。

- 置かれたくない場所の隣に配置すれば、その場所への配置を阻止できる
- 既に置かれた開拓地から 2 つ離れた点に置けば、より多くの点を殺せる
- 既に置かれた開拓地の対角に置けば、その土地の資源を寡占できる

このような行動を行うプレイヤーの出現によって、「カタン島は狭い」という

共通認識が持たれるようになった。

海沿いとなる外周は（隣接地が2つしかないため）資源の入手性が悪化する。そのため初期配置では避けられる傾向がある。また、砂漠の周辺も同様の理由で避けられやすい。よって、もともと初期配置の対象となる交点は島の全交点に比してさほど多くはなかった。

そのため、意識的に交点を減らすという行為は、すぐに交点の逼迫という結果をもたらした。現実的には盤上で少なくとも6点を確保しなければ勝つことはできない。開拓地が全て都市になったとしても6点にするには最低3つの都市が必要となる。初期配置では2つの開拓地が与えられているから、開拓地を追加で最低ひとつ、できればふたつ以上作る必要がある。しかし、狭くなった島に置いては後から建設される開拓地は（交点の逼迫により）不利な海沿いや砂漠沿いに置かれる機会が高まった。従って、開拓地の設置は以前ほどに劇的な生産向上をもたらしにくくなった。初期配置の形によっては、勝つためにぎりぎりの数しか開拓地が立てられないことや、あるいはゲーム開始後の他プレイヤーの建設により（建設候補地が不足して）事実上勝てなくなるというような現象も発生した。

それまでは広大な島において自分の形を伸ばしていくというプラス・サム的な様相であったが、これによりゲームはゼロ・サム的な様相を色濃く持つようになった。

また、建設可能地点が少なくなる傾向が増した結果、3つめはおろか4つめ、5つめの開拓地の建設予定地までもが初期配置の時点で意識されるようにもなった。何番目に配置を行うプレイヤーが最も有利であるか、ということを示す「番島」という用語の発生もこのころであった。

勝利形のための形

こうした変化を受けて、全般として平坦であった序盤、中盤、終盤の認識も明確化された。

これを顕著に示しているのが、「形ができた」という用語の発生である。これは主に3つめの開拓地の建設、あるいは3つ開拓地があるうちの一つの都市化の時点を指して言われる。明確な基準はなく曖昧なまま用いられているが、概ねの意味は、初期配置で想定した資源産出のための配置をほぼ完了して出目さ

えそれなりならば後は自力だけで（他プレイヤーとの交易なしに）回せる形を確保した、というようなところである。

誰かの「形ができる」までが序盤、そこからしばらく続く生産力向上のための建設の時期が中盤、そして生産力ではなく得点のために建設が行われるようになる時期を終盤、とする認識がほぼ固まった。

この時期あたりから、最序盤のゲームコントロールはむしろ敬遠されるようになった。形をつくるまでの進展の差をコントロールすることはあれど、それ以前に下手に盗賊を配置してしまうと、回復不能な差をつけられてしまうプレイヤーが発生してしまう可能性がある。そのようなプレイヤーが発生すると、街道王と騎士王を巡ってある程度の罅迫り合いを強要する構図が崩れてしまい、極端に伸びるプレイヤーが発生してしまう。そのため、序盤における盗賊はほどほどに抑える、あるいは全員を揃って遅くするために用いられる傾向が強まった。

資源スループット

さて、初期配置の時点で勝利形を意識し、あるいは4つめ、5つめの開拓地まで視野に入れているということ、改めて考えてみよう。

それは、ゲーム終了までに行う建設等の行動数がほぼ決まっているということの意味する。すなわち、ゲーム終了までに必要な資源量についてゲーム開始時点からある程度の計算が成り立っている、ということである。

この結果、ゲームを通じてさほどの数量を必要としない羊や、（戦略によっては）終盤までに数さえ揃えば充分である鉄については、さほどいい目でなくとも触れていることが重要、という認識が成立した。

言わば、資源の認識が量から質へと転換したのである。

たとえば、鉄が4、10、11でしか出ない島であれば、4と10の間に差はない（両者は確率的に等価である）のはもちろん、11でも深刻となるほどの違いはない、と捉えられるようになったのである。勝つためには鉄が必要¹という大前提がある以上、特にゲーム終盤においては得点増加は鉄の産出速度に比例するような傾向をもつはずである。鉄産出が4、10、11という島であるならば、戦法次第では11でしか鉄が産出できる形でなくとも4、10を持つプレイヤーに十分伍することができる。4もしくは10を盗賊で塞いでしまえば、なおさらである。

¹10 点到達のためには、都市の建設、もしくはカードの獲得が必須であるため。

また、たとえば序盤から道を引きまくり開拓地を限界(5つ)まで建設し街道王を確実に確保する形であれば、終了までに必要な鉄の数はさほど多くない。開拓地(5点) + 街道王(2点) = 7点にあと3点上積みするためには、都市をひとつ(2点)とあともう1点、これに必要な鉄はゲームを通じて6個程度である。そして、この6個のうちの2~4個を土地から確保し、残りは貿易や港の活用によって確保できれば充分だろう。すなわち、ゲームを通じて2~3回産出があれば足るということである。この程度の回数であれば、3や11、あるいは2や12でも十分期待できる。

特定の資源の産出が全体的に厳しいマップであった場合、ゲーム全体の進行が遅くなることも認識された。たとえば土が5,10,11というようなマップにおいて、序盤に5の土に盗賊を置いてこれを止めると、ゲームの展開が全体として遅くなる。序盤にはどの戦略を採っていてもやはり道を引く必要があるが、土が出ないと道は引けない。ゆえに盤上の進行が土の産出に律速されることになる。

さらにここから、こういったときには終盤にならないと使い道が限られる鉄が(序盤には)全体的に余ることになるから土を意識的に放出して鉄を稼ぐ、などという戦術の進展も見られるようになった。

「 は出ない戦法」

目の強さの認識に変化をもたらした特徴的な流れとして、もうひとつあげておくべき概念がある。「 は出ない戦法」と呼ばれる終盤における盗賊配置戦術(?)だ。

これは、最終盤において、上位の者を止めるのではなく、自分に有利な目を増やすように盗賊を配置する戦術である。

カタンにおいてはサイコロを振って資源を産出させると、各プレイヤーが一斉に資源を得る。このとき、全員のうち2人に絞ってその状況を考えて、産出された資源の差のぶんだけ両者の間に差がついた、と考えることができる。入手された資源は最終的になんらかの形で得点に換算されることになるから、何分の1点かが手に入っている、と考えてもよからう。

通常の場合、盗賊はその時点で先行しているプレイヤーの産出期待量を抑え

るように置かれる。必要な資源の重み付けが明らかな場合には特にその資源が入らないように抑える。このとき、重視されているのは単純な数というよりは資源獲得の結果どれだけ伸びるか、であると言える。

だがこの「通常の場合」の前提は、最終盤において崩れることがある。伸びる量はさほど問題ではなく、伸びること自体が重要という局面が発生するためだ。最終盤において、残り1点を得られさえすればいい、という状況下では、産出される量よりも産出されること自体が重要となるときがある。

そのような局面においては、期待量を絞ることではなく、資源の産出可能性そのものを絞るという行動に合理性を見出すことが可能となる。まったく止めない状態で6が出ればまず間違いなく勝たれてしまうが、片方の6を止めても他方の6からの産出で充分勝たれてしまうのではないか—という局面においては、止めても止めなくてもどうせ6が出ればどうせゲームは終わるのであるから、6が出る可能性そのものを勝つための計算から切り捨てる、というロジックである。

そういうとき、出目の確率は敢えて無視して、とにかく勝っているプレイヤーがひとつも資源を得られない目を増やすことや、期待値的には不利であっても自分と彼との差がより多く詰まる目を作り出すような盗賊配置が行われるようになった。このとき「は出ない」と決めてかかる宣言をしてから盗賊を配置することから、「は出ない戦法」の名が付いた。

この考えと似たような戦法に「が出る戦法」というものもある。2つあるうちの片方に盗賊を置くとその目が出たときに自分だけが特に伸びる形が作れるときに採られる盗賊配置法である。これはどちらかという資源スループット概念に依拠する作戦であり、命名以前にも比較的自然に行われていた行動である。だが、意識的な発生としては「は出ない戦法」に後続したものであった。戦術概念の深化により改めて再発見されたのだと言うことができよう。

また、これらの用語の発生に前後する時期から、自分にも資源が入るが他のプレイヤーにもっと資源が入る目が出るのを喜ばない、という傾向が見られるようになってきた。これは、出目による資源の獲得についても、プラス・サム的な様相からゼロ・サム的な様相への認識の変化が起こったということであろう。

2or12の強さ

ここまでの流れを十分に理解できた方であれば、もはや説明は不要であろうが、最後に、標題に挙げた2あるいは12の「強さ」が認識されたことについて説明しておこう。

カタンにおいて、2あるいは12は特異的な目である。他の(7以外の)目が、すべて盤上で2つの土地に割り当てられているのに対し、2と12は1つの土地にしか割り当てられていない。期待値的には最低の評価を付けられる目であることもあって、当然、見向きもされない土地となる。

その結果、逆説的に2あるいは12の価値は高くなる—ということが発見されたのである。価値が低く、隣接地確保のための争いが生じない結果、2あるいは12から資源が産出される場合というのは、ほとんどは自分だけが資源を得られる形となるためである。

無論、ゲームを通じて量を必要とする資源(ex. 木、土、麦)や序盤において特に需要が高い資源(ex. 木、土)であればその価値は相対的に低くなる。しかしゲームを通じてさほどの数を必要としない羊や、終盤までに産出されれば十分な鉄であれば、ゲームを通じて2回あるいは3回ほどの産出を期待すればそれでよく、2あるいは12程度の産出量であっても十分な場合はありうる。

また、どんなに質的な重みが高かろうと2や12が盗賊で止められることはないと言っていい。

このような気付きの結果、2と12に対しては、「ゲーム全体としてみた場合、確率的な印象以上に利益をもたらしてくれる土地」という認識が、成立するに至ったのである。

最後に

以上、駆け足で我々がカタンにおいて2/12の土地にそれなりの価値を見出すようになるまでの経過を追ってみた。基本的には気付きとそれに伴う行動や評価の変化、というのが一連の流れで起こっていたことである。そしてこの間一貫して、ゲームのルール自体はまったく変化していない。

同じルールの下でも、プレイヤーの側が変質することによってこれだけの変化が起こる。カタンがマルチプレイヤーズゲームであるから特にその傾向が強

く出ているという側面もあるが、いずれにせよ同じゲームがかくも多態に変化する、ということはゲームがプレイされるということを考えるとき、あるいはゲームをデザインするときに、決して無視するわけにはいかないファクターであろう。

Xbox360 あるいは「凶」再び

くわね@まるち

概観

初めに断っておくと、僕は Xbox360 を買った訳ではない。ただ(なぜか)360 が会社にあるのだ。そこで触ったり、人がゲームをしているところを見たりして、今回このレビューめいた文章を書いている次第である。

さて。Xbox360 である。エンターブレインの推計によれば、発売一週間でおよそ6万台強が売れたという。この数字は恐ろしいことに初代 Xbox のそれよりもさらに低い数字である。

理由はいくつもあると思う。一つにはキラーコンテンツの不在……というか「DEAD OR ALIVE」の発売がハードウェアの発売日に間に合わなかったこと。一つにはPRのコンセプトが不明瞭だったこと。いきなり「ハイデフ」って言われても、という感じである。ひっきりなきを覚えてもらい、興味を持ってもらう……というつもりだったのだらうけど、おそらく多くの消費者にとっては「で？」で終わってしまったのだらう。

そんな売れている売れていない、という話は横において、純粹にハードウェアとして眺めたとき、360 はエポックメイキングな何か足り得ているのだろうか？ 僕の感想としては、残念ながらそれはまったくもって「NO」である。360 には、「PS3 の影」に怯え、焦り「とにかく出してしまえ」とばかりにリリースされたとしか思えない、意図不明の不思議な実装が多々あるのだ。

まずはハードウェアの外観から見て行こう。

……と、その前に。この 360 では外箱の設計も非常に愉快なので、身近に 360 ユーザがいる人はぜひともその不思議な設計の箱を見せてもらうと良いだらう。それだけで3分くらいは笑えるはずだ。

閑話休題。少なくとも本体のサイズに関していえば、ビデオデッキもかくやというサイズだった初代 Xbox にくらべればだいぶ小型化が達成されている。白を基調にしたデザインは威圧感(笑)も控えめで、日本の家庭にもとけ込みやすいだらう。とはいえ、発熱量がものすごいのは相変わらずだし、本体の小型

化を台無しにするほど巨大なトランス部（女の子のお弁当箱と張るくらいには巨大だ）を持つ AC アダプタが付属するので、合格点はあげられないのだが。

それでは、実際に起動してみよう。起動すると、コントローラーの「X」マークに灯りがともる。今、手に持っているコントローラーが何番のポートに接続されているのかを教えてくれるという機能が実装されているのだ。360 では基本的にコントローラはワイヤレスなので、これはありがたい。

しかし、この機能の他は、正直なところ 360 の実装はまさしくユーザの前に「立ちはだかる」というべきようなものばかりだ。以下、それを見て行こう。

セーブにまつわる不思議な実装

Xbox360 は、（当然ながら）書き込み不能な形式のディスクでもってソフトが供給されている。と、いうことは（やはり当然ながら）セーブデータに関しては何らかの記憶媒体にて保存することが要求される訳である。360 の場合、その選択肢は内蔵 HDD への記録、あるいはメモリユニットへの記録、の 2 つの選択肢がある。

このメモリユニットは PS のメモリカードと同様に、本体の前部に用意されているスロットに差し込んで使用するのだが、PS のそれとは機能の点で大きな差異がある。

PS では人の家にメモリカードとソフトだけ持って行って遊ぶ、というような遊び方は当然のように出来た。しかし残念ながら、360 はそのような遊び方には対応していないのだ。

360 においてセーブデータは、ハードウェア毎に記録されているユーザアカウントとセットになって初めて意味をなすものとなっている。A のハードウェア上の、1 というアカウント以外では、セーブデータへの一切の操作が出来ない、という理解でおおむね間違いはない。同じ A のハード上であっても、2 や 3 といった異なるアカウントからの操作は出来ないし、当然のこと B というハードでもそれは無理なのだ。この実装のメリットは「自分のデータを間違っって人に消されることがない」ということくらいであろう。

おそらく人の家に行くくらいなら「LIVE を使え」ということなのであろうが、ハードウェアが故障した場合はどのように対処されるのかは非常に気にな

るところだ。

互換性？

PS2 では PS のソフトが基本的に動くことになっている（最近、動かないソフトというのが一部出てきたようだが）。それでは、Xbox の後継機たる Xbox 360 では Xbox ソフトは動くのだろうか。

答えは、「基本的には」NO である。

動かす方法がない訳ではないのだ。

マイクロソフトが提供するエミュレータを、LIVE に接続して直接ダウンロードするか、Xbox.com で提供されているイメージを PC 上にダウンロードしてから CD に焼いてインストールすることで動くソフト「も」あるとのことだ。（現在、日本語版のソフトでは 30 本程度しか動かないという）

このような面倒な方法が採られている理由としては、ビデオカードが nVIDIA 製から ATi 製へと変更されたことが原因らしい。

しかし、そもそもは PC ゲームのノウハウをもって簡単に開発が出来るのが売りだったはずの Xbox ソフト。そんなにチップに依存した機能を使うような状況が出てくるくらいなのであれば、最初から専用のチップを開発しても変わらなかったのでは……と思うのは僕だけではないだろう（いやもちろん、開発コストという問題はあるが）。

互換性といえば、セーブデータの引き継ぎが出来ない限りあまり意味がないソフトもある訳だが、Xbox から Xbox360 へのセーブデータの移行は基本的に出来ない模様なので、たとえばデドアラピーチパレーのようなゲームの場合は正直どうすればいいんだ……という状況だったり。

それとは別の互換性問題

さらに話は変わる。

みなさんは「デバステ」という名前をご存知だろうか？ 別に知らなくても全く問題はないと思う。ゲーム会社などでデバッグ作業のために用いられる

PS あるいは PS2 のことである。デバステと市販品の違いは、おおざっぱにいえば開発中のために CD-R や DVD-R に焼かれただけのソフトを、認識するかどうか、である。(市販の PS でも CD-R に焼いたソフトを認識させちゃう MOD チップとか黄金軸とかあったのはさらに別の話)

当然ながら、Xbox360 にもその「デバステ」に相当するハードウェアが存在する。外見上の最大の識別点は、本体の成型色が黒だという点だ。

この黒い 360 には恐ろしい問題がある。なんと「市販のソフトが動かない」のである(デバステでは市販のソフトだってちゃんと動く)。というわけで、今。ゲーム雑誌を作っているようなところには白い Xbox360 と黒い Xbox360 の、2 台の 360 が鎮座しているはずである。

まとめのようなそうでないような

以上、つらつらと書いてみた。ここまで読んで「Xbox360 が欲しくなった！」という人はよもやいなと思う。いたらいたで、きっとそういう人は、家に「Jaguar」が存在するような人だと僕は思う。

Xbox360 は確かに高性能なハードである。

「リッジレーサー 6」は、人がプレイしているところを見るだけで徐々に 3D 酔いを体験する程すごかった。

「プロジェクトゴッサムレーシング」の画面も見た。新宿ステージは普段通勤で通る道が驚く程リアルに再現されていて、なんだか嬉しくなった。

でも、それだけなのだ。

Nintendo DS に感じたようなカオス的な、全く新しい魅力というものは、Xbox360 からは感じられなかった。

これまでのものと同じベクトルの上での規模の拡大。かつて(たとえば MSX で)何度となくメーカーが陥ってきたはずのダメなスパイラルを感じた。

というか、である。

この Xbox360 において、マイクロソフトはセットトップボックスで懲りたはずの、あの幻を、もう一度掴もうとしているだけなのではないだろうか？

価値の源泉：AQUAPLUSのXvid-GPL問題から考える

中田吉法

Leaf/AQUAPLUSがGPLを踏んだ。

国内ではそれなりに名のあるPCゲームメーカーが、かくも見事にGPLを踏んだ、というのは界限ではちょっとしたニュースだろう。実際（狭い範囲ではあるが）それは一時的に話題を呼んだが、違反の当事者である株式会社アクアプラスが早急にGPLに則った配布方針を決めたため、そのインパクトの割に問題はあっさりと収束した。

ソース流用を行った担当者の権利意識不足は無論問題にされるべきだろう。だが一方で、Windowsという環境におけるムービー再生環境の確保の難しさにも一因はある。コンシューマゲーム機と違い利用者の環境が千差万別であるため、OS側の標準機能を使っての再生では問題が生じる可能性がある。単純に再生用のライブラリをインストールしても解決しないのだから厄介だ。だからと割り切ってムービー再生のトラブルシュートをユーザーに行わせるというわけにはいかないという事情もある。ゲームエンジンの側で再生用ライブラリを持ってしまう、というのは最も確実な解決策だ。

再生用ライブラリを組み込んでしまうときに、既存ライブラリを流用したことは仕方がないと言えるだろう。ムービー圧縮/再生コーデックを自社のゲームソフトのためだけに開発・維持するには相応のコストがかかってしまう。

だが、そこで選んだ選択肢が「よりによって」であった。性能的には申し分ないが、ライセンス的には屈指の罨ライブラリ。Xvidはおよそそういうものだろう。

Xvidという罨、プログラムの保護

ここで、少しだけ歴史的経緯の話しよう。

元々Microsoft MPEG-4 Version 2 のクラック版として誕生した(らしい)初期の DivX を、権利的にクリーンにするために DivXNetworks 社がオープンプロジェクトとして立ち上げた OpenDivX というものがあった。「オープンソースプロジェクト」と呼ぶには難のある、商用利用に制限のあるライセンスで公開されたものではあったが、ともかく比較的オープンな形でしばらく開発されていた。ところが突如 DivXNetworks 社が完全商用化という方針を打ち出して、それに伴ってサイト上からソースコードごと消されるという事態が起こった。

そして産まれたのが Xvid だ(‘Xvid’ は‘DivX’ の逆順のスペルである)。DivXNetworks 社の変節に反発した OpenDivX 開発者の一部が、手元に残っていた OpenDivX のソースコードから分岐させる形で Xvid を立ち上げて、当初は OpenDivX ライセンス + GPL という形で、後には OpenDivX 由来のコードを全て置き換えることで完全に自分たちのものとして全部を GPL で公開するに至った。

いわば Xvid はライセンス問題の暗部をそのまま地で行くような経緯を辿ってきたプロジェクトだ。だから普通に考えれば LGPL で公開されるべき汎用ライブラリ¹なのに、何故かライセンスには GPL が選択されている。デコーダーだけでも LGPL になってれば世の中もうちょっと幸せだろうに、Xvid はその全てが GPL だ。

GPL と商用利用について一家言ある人ならば、「商用プログラムと GPL なプログラムは『混ぜるな危険』だ」という見解にはみな頷くことだろう。商業プログラムもは秘匿することで権利を守る。GPL なプログラムは、これが公開されている状況を担保することでその権利を守る。秘匿にしろ公開にしろその目指すところはプログラムの保護で、ただそのやりくちが異なるだけだとも言える。そしてどちらの戦略を取っていようと、見ることのできるソースコードは自由に使っていいソースコードであることに変わりはない。ただ片方が、その利用者にその秘匿を義務として課し、他方がそれを秘匿しないことを義務として課すという、その点だけが違うのである。

¹たとえば、メディアライブラリとして似たようなものと考えられよう MP3 エンコードライブラリ LAME は LGPL で公開されている。

ビデオゲームの価値、の源泉

では、なぜプログラムを保護しようとするのだろうか。それはプログラムに価値があるからだ。OpenDivX が突如オープンであることをやめたのも DivX にそれだけの価値があったからだし、それに Xvid の開発者たちが怒ったのもそこに価値があることを知っていたからだ。

ところが、アクアプラス社はいやにあっさりゲームエンジンの——プログラムの公開を決定した。郵送申し込みによる CD-R 配布という、GPL の規定の下で許される限りの手間を要求する方法で、ではあるが、公開することについてはまったくと言っていいほどごねることなくあっさり決定を下したと言っている。

何故か。

おそらく、ゲームエンジンには十分な価値がないから、であろう。

価値がない、とまでは言わない。だが、上で挙げたような歴史的経緯を持つ Xvid プロジェクトに対する GPL 違反、というのはそれこそ訴訟沙汰に発展してもおかしくないような話である。そうでなくとも、GPL 違反、という状況を明かされたまま放置すれば、やがてはそれなりに悪評が立つことになる。今や国内 PC ゲーム業界ではそれなりのプレイヤーであるとは言え、もともとの規模が大きいとは言えない業界での話、そのような悪評に無視を決め込むようなリスクを侵すよりは、たかがゲームエンジンぐらい公開してしまう方がずっとよい。公開されたところでゲームエンジンそのものを失うわけではない（Xvid からの流用でない部分は、公開されたところでアクアプラス社が権利を持つものだから、発展させたものまで公開するような義務はない）。

全てのゲームがそうだというわけではない。作るゲームの種類というか性質にもよる話だろう。だが、アクアプラス社が今回 GPL 違反を犯したゲームに話を限れば、ゲームエンジンは本質ではないものが並んでいると言ってよい。

唯一 SRPG に分類すべき Tears To Tiara だけはプログラム部分にもそれなりの価値があるだろうが、他の三作品はいずれも ADV に分類されるものだ。なんにしても、ゲームエンジンの上でゲームスクリプトを動かすという構造になっている以上は、ゲームエンジンはゲームを「再生」するためのプレイヤーである

に過ぎない。比喻としては、コンシューマゲーム機におけるハード部分に相当する、と言ってしまってもよいだろう。重要なのはゲームエンジンの「上」に載せるコンテンツ部分であって、ゲームエンジンの公開を余儀なくされたところで、アクアプラス社はコンテンツまでも失うわけではない。あるいは、アクアプラス社の製品（であるところのゲーム）の価値を作り出しているのはそのコンテンツ（絵、音、文章、スクリプト）を製作している製作陣なのであって、エンジンを公開したところで製作陣を社員として囲い込んでいる状況が変わってしまうわけではない。

むしろ、GPL に従って潔くプログラムのソースの配布を行うことにした結果、エンジンに大きな変更を加えたり、あるいは大幅な書き直しをするのでなければ、堂々と Xvid を使える状況を作り出したとも言える。今後権利的に問題のない別の無償コーデックに乗り換えるのか、あるいは商用のコーデックを買うことにするのか、はたまたエンジン公開を「安いものだ」と考えて Xvid を使い続けるのか。そちらの方がより注目すべき問題かもしれない。

類例

同様のことはたとえばフリーのノベルゲームエンジン吉里吉里を利用している TYPE MOON などにも言えるだろう。エンジンは手を入れているにせよ公開されているもので、人さえ揃えられれば同業他社でも同様のものを作ることができることが明らかだ。にもかかわらず TYPE MOON はノベルゲームとしてはどこよりも挑戦的な演出を数多く実践することで、オンリーワンの地位を築き維持することに成功している。これもやはり、ゲームエンジンではなく「その上」が商品/作品価値の本質を支えているという例であろう。

アメリカのゲーム開発現場はより先鋭的である。ソースの完全公開こそ使い古されたエンジンでしか行われていないものの、業界内コミュニティではかなりオープンな形で情報交換が行われ、事実上オープン開発に近い環境が整えられている。業界内での移籍・転職が多くなりがちなアメリカの企業風土も大いに関わっているであろうとは思いますが、業界内での競争よりも業界全体での発展を促すことにも繋がっている現象であろう。

また、アメリカのゲームの場合は MOD と呼ばれる非公式のゲーム改造パッチがある程度の市民権を得ているという現状もある。メーカー側から MOD 製作のための情報を公開することもあり、必ずしも秘匿することが利益に繋がるわけではない、ということの証左となっていると言えよう。

より過激な例も存在する。たとえば、独特のシステムを持つ歴史 RTS メーカーの Paradox Entertainment 社の開発スタイルはそのゲーム以上に独特だ。彼らの作るゲームはエンジンそのもののソースこそ公開されていないが、そのゲームルール上の動作についてはほぼ完全に情報が公開されている。また、ゲームデータも全てプレイヤーがその気になれば読め、あるいは変更できる形で定義されており、しかもメーカーの公式サイトフォーラムにはこれらのデータの改造を取り扱うスレッドが存在しており、そこから追加シナリオや各種 MOD が産み出されている。また、エンジンそのものもフォーラムにおけるユーザーの声などを受け入れてバージョンアップされることもあるようで、いわばユーザー参加型の開発を継続的に行っているのである。

編集後記

vol.11、「かくてゲームは変質する」をお送りします。ぶっちゃけ中身はひたすらカタンの戦術論なのですが、「ゲームを突き詰めていく」という過程がどのようなものであるか、という雰囲気は出せたのではないかと...と思いたいところ。本当はこの話をするならメタゲームとかゲームそのものの動的なりデザインという話を加えるという意味で、Magic : the Gathering が最良の題材になるのですが、私個人は既に引退して久しいのでとりあえずやりなれていてかつできるだけメジャーなもの、ということでカタンを取り上げた次第です。一人で遊ぶことの多いビデオゲームよりも、戦術の発展していく過程が追やすい、ということもありますからね。そんなわけで表紙もカタンです。旧日本語版プレイヤーなので現カプコン版と一部用語が違っていたりするのは御愛嬌、ということで。

GameDeep vol.11

2005 年 12 月 29 日発行

編集・発行 GameDeep

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

e-mail: 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