

ゲーマーによるゲーマーのためのボードSLG専門誌

# Game Journal

GameJournal.Net  
<http://www.gamejournal.net/>

2009

RENEWAL  
No.

# 33

ゲームジャーナル

余の辞書には  
**敗北**の  
二文字はない

**NAW**  
システム  
徹底討論

ビッグ対談  
森野智次

VASSAL  
開発者インタビュー

チャールズ  
ロバーツ賞  
ダブル受賞

GJ8 英仏百年戦争  
WORRIERS of GOD  
GJ16 激闘!硫黄島  
IWO JIMA

リプレイコミック  
松田大秀

SLG批評  
序説もどき  
柿崎唯

収録作品

アウステルリッツの太陽

*The Sun of Austerlitz*







Talk by

Dr. Rodney Kinney

Interview with the

Original Developer of

長で、もし仮にVASSALが現在ベストなものであるとしても、それはありふれたもののひとつでしかなかったでしょう……。」

今やVASSAL開発者のネットコミュニティが生まれ、熱心なフォーラムで議論をおこなうことができるようになっていますが、短期的、および長期的に達成すべき新たな目標は何ですか？ また、このプロセスにおける重要な人物は誰ですか？

**K**inney 設計図にあたるプログラムの中身を公開してほとんどすぐに、多方面の開発者達が立ち寄って、機能の追加に貢献してくれるようになりました。彼らのほとんどは、何か一つのことに貢献してくれてあとは好きなようにやっていますが、それが充分に、VASSAL全体を価値あるものにしました。なぜならば、それだけでも、私が一人で改良できるよりも遥かに早く、VASSALエンジンを発展させるのですから。Brent Eastonは、長期にわたって協力してくれることになった最初の開発者でした。彼は、VASSALにおけるダイナミック・プロパティなどのシステムの責任者となっています。ダイナミック・プロパティは驚くべき革新でした。なぜならそれは、様々な種類の多くのマーカーやユニットなどを簡単な操作で作出してしまうような、非常に対話的なモジュールを可能にしたからです。これらの機能をうまく利用するモジュール

は素材管理の手間が非常に省けます。しかも信じ難いことに、それらはなんらのプログラミングの知識の必要なしに組み立てられているのです。ダイナミック・プロパティという機能は開発者コミュニティの価値を示す一つの偉大な例でしょう。それは私が既に考えていたとか、あるいはいつかは思いついただろうというようなアイデアではなく、まったく未知の世界から現れた変革者だったのです。Brentはまた、VASSALが自動的にそれぞれのユーザーのOSの言語を判別して、その言語のメッセージやメニューが表示されることを可能にするプログラムの責任者でもあります。これは私自身では恐らく決して始めなかっただろう大きなインパクトを持つもう一つの改良です。

また、最近Joel Uckelmanが開発者コミュニティのリーダーになりました。彼は開発者の貢献をより容易にするための多くの仕事（設計図にあたるプログラムの保管場所を作ったり、テストのためのバージョンナンバーを自動的に増加させるプログラム開発など）をおこないました。彼は今、Tim FranklinやTim McCaronと共に、次のバージョンでバグを取り除くための議論を進めています。Joelはまた、メモリを使い果たさずにVASSALがはるかに大きいマップを扱えるように、プログラムを非常に高度化することにも貢献してくれましたし、

また、より良い視覚効果のための高度なグラフィカル・ライブラリを検討してくれているところです。Michael Kiefertも同じ件でよく働いてくれています。Thomas RussはMacのシステムでVASSALがスムーズに動くように助けてくれましたし、Ben Smithはフォーラムサイトの立ち上げのために働いてくれました。このように大勢の人々がそれぞれ自分の最も得意な部分で協力してくれているのです。こうして見ていると、人類というのも捨てたものではないなと思いませんか？

近いうち、次回か、次々回のバージョンでの我々の優先事項は、VASSALが使いこなせるようになる時間を短くすることです。VASSALは非常に多岐にわたってカスタマイズ可能なので、使いこなせるようになるには誰しもしばらく時間がかかると思うのですが、我々はその時間が短くなるようにしたいと思っています。我々がVASSALの機能について聞き取り調査をすると、インストール／説明書と、スピード／パフォーマンスの事に関する改善要望がトップに来るので、それらにはいつも努力を払っています。

長期的には、私はサーバをJabber規格に基づく公開された通信規約で動かそうと思っています。それができれば、誰でもサーバを運

VASSALは、ボードウォーゲームをパソコンで、そしてインターネット上で対戦するためのソフトです。といっても、CPUと対戦するようなものではありません。実際のウォーゲームのマップとユニットなどをパソコンの画面上に広げて、それで対人戦をするためのソフトだと思えばいいでしょう。

VASSALエンジンと呼ばれる基本的なソフトがまずあり、それに各ゲームのモジュールを読み込ませて、プレイが可能になります。マップやユニットはモジュールで用意されますが、ユニットの移動や戦闘解決などは人力でやります。ルール（ブック）はついていないわけではないの

で、そもそもオリジナルゲームをすでに所有している事がプレイのための必須条件です。オリジナルゲームを持ってないのにVASSALモジュールをプレイすることは著作権問題になります。

その他、以下の様な特徴などを持っています。

- ・タダで使える。モジュールも基本的に無料。ただしVASSALへの寄付もできます。
- ・Windowsだけでなく、MacでもUNIXでも動く（Javaベースで動いているため）。
- ・インストールは英語環境でおこなう必要がありますが、VASSALエンジンは日本語化されています。ただし英語圏で作られたモジュール

## What is VASSAL?

VASSALって  
なんですか？

解説：松浦豊（DSSSM）



# VASSAL

Interview by  
Roberto Flaibani



用できるようになり、プラットフォームの寿命を延ばす重要なステップになるでしょう。また私は、拡大縮小をスムーズにしたり、3D表示などのような視覚効果についても今実験中で、魅力的なものができるようになるだろうと思っています。また私たちは、スクリーンの表示領域を最大限に活用できるように、基本的なユーザーインターフェースの徹底的な見直しを検討しています。私は異なったスキンをモジュールデザイナーが選択できるようにしたいと考えていて、それができればVASSAL上で個々の外観と雰囲気を持った異なったゲームをプレーすることができるようになるでしょう。

**Flaibani** あなたはスピーチの続きでこうも述べていました。

「ボードゲーミングコミュニティはボードゲーマー達にとっての支柱となるにふさわしいもので、またそれは何らかのプロジェクトを遂行するにもふさわしいものだと思います。一方、VASSALはそうなれる可能性を持つようになるかもしれませんが、しかし単一のものが支配し続けることは決してないでしょう……」

しかしVASSALは事実上、世界のオンラインボードゲーミングの標準となったのではないですか？ BrettSpielWelt、ZunTzu、CyberboardやAide De Campなどと比べて時、VASSALの短所と長所は何なのでしょう？

**Kinney** まず最初に言わせて下さい。競争に万歳！ 理想郷においては、すべての人々が必要とするものを完全に満たすような唯一のツールがあるのかもしれませんが、現実には、そのようなただ一つのツールというのはそれ自身沈滞してしまうものです。ですから、すべての人々にとっての進歩を維持するために、競争は必要なのです。

CyberboardとAide De Campは、このカテゴリにおけるVASSALの祖父のようなものでしょう。私は、Dale Larsenといくらかやりとりをしました。私は、彼がなしとげたことを尊敬していて、Cyberboardが向上し続けるよう、彼にそれをオープンソースにするように奨めました。

私がVASSALを作った時、CyberboardとAide De Campの両方ともがすでにありましたが、どちらもリアルタイムでのオンライン対戦をする機能は持っておらず、そのためVASSALはその点で最初に区別されることになりました。今は、VASSALはダイナミック・プロパティなどで非常に対話的なモジュールを作り上げることもできますから、電子メールでのプレイでさえ、ゲームにおける機能性の違いはかなり劇的と言えるでしょう。

ZunTzuは機能は少なめですが、非常に素晴らしい視覚効果を持っています。またWindow専用なので、Microsoftの最近のユーザーインターフェースライブラリを使えるという利点があります。VASSALは異なるOSでも動かすため、しゃれた視覚効果を導入することにはいつもタイムラグがつきまといまいます。ただ、我々はそれらのギャップを埋めようと努力はしています。

BrettspielWeltは、その中でのモジュール作成のようなことをユーザーに許していないので、本来違うカテゴリに属します。これは、無料であるにもかかわらず、よりDBA OnlineやSFB Online、またHexWarに似ているといえるでしょう。VASSALがBrettspielWeltと違っている点は、プログラマーは新しいゲームを創造することを必要とするということです。このようなアプローチの利点は、そのユーザーインターフェースを異なるゲームでは違ったものにできるということです。ですがVASSALのゲームをプレイする時のインターフェースは、いつも同じ構造になってしまいます。そのため、私はスキンを導入したいと考えていて、そうすれば、それぞれのモジュールがそれぞれの独自の外観と雰囲気を持つことができるようになるわけです。

(以下次号)

ルはもちろん英語です。

・オンラインでリアルタイムで対戦ができる。観戦もできる。もちろんメール対戦もできる。VASSALだけでチャットも可能ですが、Skypeなどを併用すれば音声チャットしながら離れた場所でオンライン対戦ができるわけです。

・オンライン上でマルチプレイ対戦も可能（メール対戦でもマルチプレイをしようと思えばできます）。

・マップやユニットは元のゲームのものをスキャンして取り込んでいるものが多く、キレイです。改変したマップやユニット、あるいはオリジナルのグラフィックで作ることも可能。

・マップやユニットの画像ファイルを用意す

ば、モジュールを作ることが可能で、ある程度労力はかかるもののそれほど難しくなく、どんどん新しいモジュールが作られていっており、日本人でもモジュールを作り始める人が結構います。

・当然、オリジナルのゲームでモジュールを作ることでも可能です。

・プログラムの中身が公開されており、たくさんの方がVASSALの機能追加や改良のために熱心に活動している。そのため、どんどんバージョンアップされていっています。

・日本では各メーカーのウェブサイトにおいて有志の作ったモジュールが公開されており、希望するモジュール製作者には出版社の持つ画像データ提供も可能です。

興味を持った方は、

VASSALの公式ページ（英語）

<http://www.vassalengine.org/community/index.php>

ウォーゲーマー専用SNS「MustAttack」のVASSALコミュニティ

<http://www.mustattack.com/>

VASSALについて

<http://dsssm.yukihotaru.com/index.htm>

や、各メーカーのウェブサイトなどをご覧になることをオススメします。あなたのウォーゲームライフがVASSALで広がることになれば……！！