

Videogame Liberators 195X~2015 自主制作ゲーム史論



■ 目 録

■195X～197X 電子遊戯紀元零年

■1980～ ログライク・ゲームの系譜

■198X～1994 趣味としてのコンピュータとゲーム開発

■1991～1995 Bio_100% 誇り高きフリーゲームの源流と血脈

■1992～2007 誰しもが『ドラクエ』に憧れた RPG ツクール

■1998～2004 クロッシング・スピリット 同人格闘ゲームの萌芽

■2000～ ノベルゲームと「一次創作」の気運

■2003～ 1 本道を往く アンディー・メンテとノンフィールド RPG

■2001～2004 エイジ・オブ・シューティング

■2004/12 『洞窟物語』その功と罪

■2005～ 海を越えるインディーズ・ゲームの旋風

■2007～ ゲーム実況時代の自主製作ゲーム

■2009～ 新たな創造性の発露

■195X～197X 電子遊戯紀元零年

・世界初のコンピュータゲームとビデオゲームの祖父

世界初のコンピュータゲームの成立時期は研究者の間でも見解が分かれているが、その誕生はおおよそ 1950 年代に遡ることができる。

1952 年、英ケンブリッジ大学の大学院生 Alexander Shafto Douglas がコンピュータ EDSAC 用に開発した〇×ゲーム『OXO』が”画面の記録が残っている最初のビデオゲーム”とされている。

より著名な最初期のコンピュータゲームが、物理学者 William A. Higinbotham と、彼が 1958 年に発表した『Tennis for Two』になるだろう。

"Willy"こと William Higinbotham 博士は、1940 年代に行われた第二次世界大戦においてはレーダー技術の研究に携わり、爆撃機 B-28 に搭載されるレーダーの画面などを開発し、核技術にも関わった。

戦後、米ブルックヘブン国立研究所に身を置いていた Willy は、研究所に不安を示す市民に対して理解を深めてもらう一助として、オシロスコープを用いたコンピュータゲーム『Tennis For Two』を開発し、一般向けに展示を行った。



▲ William Higinbotham

『Tennis for Two』は 2 人対戦型のゲームであり、コントローラでラケットを操作しボールをはじきあう。

画面はテニスコートを横から見た視点となっており、地面とネットを表す縦棒が描画されている。

ボールは重力に従い放物線を描いて落下するようになっており、物理学のデモンストレーションとしての意味合いも兼ね備えていた。

翌 1959 年の展示では実際に重力の大きさを変えて様子を観察するといったことも行われた。



▲復元された『Tennis for two』のゲーム画面

当時すでに電子回路に関する複数の特許を持っていた Willy であったが、『Tennis for Two』

に関してはその権利を主張することはなかった。

後年のビデオゲーム関連の裁判において証言台に立ったことから、Willy と『Tennis for Two』に対する認識が広まり、彼は「ビデオゲームの祖父」と呼ばれることとなった。

・「配布された」ゲームと"ハッカー"精神

『Tennis for Two』は一般の人々に触れられる最初のコンピュータゲームとなったが、研究所の展示の出し物として局所的に公開されたものであり、広く認知されるゲームではなかった。

1961 年、DEC 社によって PDP-1 コンピュータが米マサチューセッツ大学 (MIT) に供与され、コンピュータの解析に血眼をあげる、いわゆる"ハッカー"と呼ばれる人々を生み出した。当時 MIT の学生だった Steve Russel とその仲間達である「テック鉄道模型クラブ」もそうした"ハッカー"の面々の一人で、年次学科セミナーの発表用に、PDP-1 のデモンストレーション用プログラムとして『Spacewar!』を作成した。

『Spacewar!』はロケット推進型の宇宙船を操り、お互いをミサイルで撃墜しあう 2 人対戦型のシューティングゲームで、ビデオゲームの歴史上初のシューティングゲームである。ラッセルの作成した『Spacewar!』のひな形は宇宙船とミサイルだけの素朴なものだったが、彼の仲間の"ハッカー"達によって背景の星空や重力、瞬間移動 (ハイパースペース) などの数々の独創的なアイデアが付与されていった。



▲『Spacewar!』が遊ばれる様子

1962 年、セミナーにて『Spacewar!』のデモンストレーションが行われ、学生や研究者から大きな評判を集めた。

セミナー後、『Spacewar!』の権利をどうするかという課題があったが、ラッセルは最終的に『Spacewar!』を、コピーや改造を自由に行うことのできるパブリック・ドメイン形式で公開することにした。

MIT の PDP-1 の横には『Spacewar!』のプログラムがパンチされた紙テープが備え付けられており、自由に持ち出すことができたため、『Spacewar!』は各地の大学の PDP-1 に広まり、各地の"ハッカー"たちにより更なる改良

がおこなわれ、しまいには DEC 社が PDP-1 を販売する際に『Spacewar!』のプログラムのパンチテープを付属するようになった。

これが「配布された」自主製作ゲーム、後年のフリーゲームの起こりと言えるものである。

・ネットワークとネットワーク配信ゲームの起こり

自主製作ゲームを人々のもとへ届け、広めるという観点においてコンピュータ・ネットワークの存在は自主製作ゲームにとって欠かせないものである。

現在のインターネットの前身となる「ARPANET」の研究開発が始まったのは 1960 年代で、実際に ARPANET の運用が開始されたのは 1969 年の事となる。

1975 年、その ARPANET の開発者のひとりである William Crowther は、自身の趣味である洞窟探検を反映したゲーム『Colossal Cave Adventure』（以下『Adventure』）を開発、公開した。

『Adventure』は Crowther が彼の 2 人の娘達のために開発したもので、米国ケンタッキー州にある洞窟「マンモス・ケーブ」をモチーフに、小人族や魔法などのファンタジー要素を加えており、文章で示される洞窟の様子に対して、プレイヤーはキーボードで自身の行動となる英単語を入力することで探検を進めていく。

本作は「世界で初めてネットワーク配信された」ゲームであると共に、そのゲームタイトルが元になり、テキスト主体の「アドベンチャーゲーム」というゲームジャンルを生むこととなった。



▲『Adventure』が PDP で動作する様子

翌 1976 年には大学院生 Don Woods が原作者 Crowther の許可を得て、得点システムなどを搭載した改良版を作成し、さらに各地へ広まることとなった。

・始祖、ビデオゲームは自主製作であった

これらは、まだコンピュータそのものが一般的でなく、コンピュータを用いたゲームそのものが一部の研究者や学生による自主製作でしか成立しえなかった、「ビデオゲームが産業足

りえなかった時代」の産物といえる。

ビデオゲームのビジネスとしての萌芽は1971年、Nolan Bushnellによる業務用『Spacewar!』ともいうべき『Computer Space』の発売と失敗、それに続く 1972 年の Atari 社の設立と『Pong』のヒットを待つことになる。

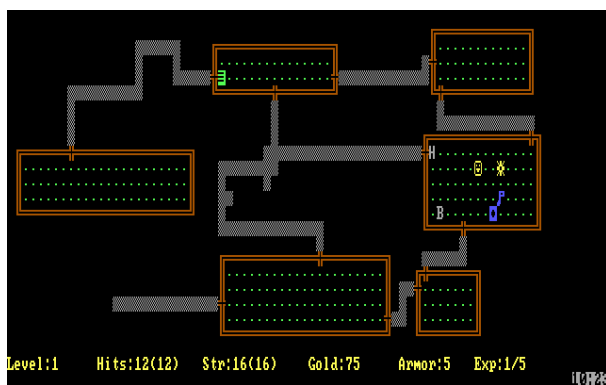
しかしながらビデオゲームが、人々の様々な創意工夫や試行錯誤から生み出されてきた創作物であり、創ることを楽しみ、人々にそれを遊んでもらうことで楽しませるための娯楽である、ということのおこりは、自主製作ゲーム、ひいてはビデオゲーム自体を語る上で忘れてはならない事実であろう。

■1980～ ロードライク・ゲームの系譜

・『Rogue』の誕生

1980 年、カリフォルニア大学サンタクルーズ校の学生であった Michael Toy と Glenn Wichman、バークレイ校の Ken Arnold らにより、コンピュータ RPG の始祖のひとつである『Rogue』が開発される。

『Rogue』は UNIX OS 上で動作し、学生らが内輪で遊ぶことを目的として作られていたが、バークレイ校版 UNIX である「BSD UNIX」に同梱配布されて広まっていった。



▲元祖『Rogue』。主人公は“@”、コウモリ(Bat)なら頭文字の“B”で表すという方式が取られている

ゲームの内容としては、「運命の大迷宮」を探索し、襲いくる魔物を退け、時には逃げたりしつつ、奥底に眠る秘法「イェンダーの魔除け」を入手し生還することが目的となる。

コンピュータの性能上、満足な映像表現を行えなかった時期のゲームであり、迷宮の様子は文字や記号のみで表現する手法がとられている。

『Rogue』の最大の特徴として、主人公が倒れてしまった場合は最初からやり直しとなる点と、改めてゲームを開始するたびに迷宮の構造や魔者・宝物の配置が変化し、魔法の薬や巻物は使用してみるまで効果が判らないというランダム性にある。

これらはゲームの内容を全て知ってしまうという開発者自身が、自分達の作ったゲームで楽しめるようにするための工夫であるといわれている。

・パッチとヴァリエント

UNIX OS の利用者は、コンピュータ技術に精通した技術者や研究者、またその卵である大学生を多く抱えており、その大半は、ソフトウェアの開発に必要なプログラミングの技術・知識を持っている。

また、UNIX 自体も様々なコンピュータで動作させることが可能であるが、機種に依る処理

方式の違いから、実際の動作には微細な挙動の違いが生まれてくることになる。

そうした UNIX の文化圏においては、ソフトウェアは「ソースコード」という、ソフトウェアの”素”の状態で配布されるのが主流である。

ソフトウェアを利用したい場合は、各利用者が「コンパイル」という作業を行い、「ソースコード」をそれぞれのコンピュータで実行可能な形式に変換するのである。

プログラムの”素”である「ソースコード」が公開されている、ということは、ゲーム内に潜んでいるバグ（不具合）の修正、多言語対応、他の機種への移植といったことをプログラムの利用者自身で行えるほか、「ゲーム内容を自分好みに改変する」ことも可能だということを示している。

2000 年代に「オープンソース」として持て囃されている手法の源流は、もともとは古くから UNIX 文化圏におけるごく当たり前の風習であった。

一部分を改修したソースコードは「パッチ」（patch:”当て布”の意）として公開され、ソフトウェア本体と同様に流通している。

中でも、ゲームを大幅に改編したものは「ヴァリエント」（valiant:”変種”、”亜種”の意）と呼ばれ、ヴァリエントでの変更内容を”本家”（「アイスクリームにおける基本の味」になぞらえ、「バニラ」（Vanilla）と呼ばれる）が取り入れる、別内容のゲームへと発展するといった事もある。

・『Hack』から『NetHack』へ

Roguelike における「パッチ・ヴァリエント」の文化を象徴する例のひとつが、『Rogue』の直系子孫とも言える『Hack』、そこから更に派生した『NetHack』である。

1982 年、Jay Fenlason らにより、『Rogue』のコピーゲーム『Hack』が制作される。

独自要素も少なくバグも多かったとされる『Hack』だが、1984 年に Andries Brouwer が大幅に改良を加えたものを公開、開発者のイニシャルより通称 AB Hack と呼ばれる。

『NetHack』にも受け継がれる要素の多くはこの AB Hack にて実装された。

AB Hack 公開後、幾つかのヴァリエントを経て、1987 年に Mike Stephenson が各種ヴァ

リアントをまとめた物が『NetHack』である。

"Net"というネーミングは「ネットワークを介して協力して制作された」という意味が込められている。

『NetHack』は『Rogue』の特徴に加えて、テーブルトーク RPG『ダンジョンズ&ドラゴンズ』や小説『指輪物語』などの「剣と魔法のファンタジー」の要素がより多く取り込まれている。

代表的なものでは「狼男」などは、満月を受けて変身し、銀に弱い、といった伝承に基づいた特徴が与えられている。

ゲームシステム面でも、一度歩んだ階層が保存され後戻りができる、迷宮内に雑貨屋などの店が存在し買い物ができる、ゲーム開始時の職業の選択、犬猫などの動物がペットにできる、などの概念が追加されている。

そうした多数の要素が盛り込まれた結果、難易度も高くなっており、ソースコードを解析した攻略記事であるスポイラー（Spoiler、ゲームの楽しみを”抜き取る”もの。俗にいう”ネタバレ”）の作成なども盛んとなった。

・『Moria』から『AngBand』へ

また『NetHack』とは別の経緯をたどって『Rogue』から発展したゲームとして『Moria』、更に『Moria』を経て『AngBand』が登場する。

『AngBand』のタイトルは『指輪物語』の外伝『シルマリルの物語』に登場する迷宮「鉄獄」からの引用であり、AngBand の奥底に住まう悪魔バルログを討伐することがゲームの目的となる。

いくつか階を降りるたびに、凶悪な敵であるユニーク・モンスターが出現し、それを打倒して強力な力を持つ武具（アーティファクト）を入手することができる。

『NetHack』が探索を軸とし、その場その場の臨機応変さを求めるゲーム性であるならば、『AngBand』は強敵との戦闘とパワーアップを軸としたゲーム性を持っている、と対比することができる。

また『AngBand』は Ben Harrison によってソースコードが整備され、移植や改変が行いや

すくなっており、これにより更に数多くのヴァリエントが派生している。

主たるヴァリエントとしては、『ZAngBand』から更に派生し、日本のゲーム・アニメの要素を多く取り込んだ『変愚蛮怒』、「指輪物語」方向に強化された『ToME(Tales/Troubles of Middle Earth)』などが著名であるほか、リアルタイム制で複数人によるマルチプレイを可能とした『MAngBand』という変わり種も存在する。

・第3のローグライク

1993年には『Rogue』を『ドラゴンクエスト』でアレンジした『不思議のダンジョン トルネコの大冒険』がチュンソフトより家庭用ゲーム機であるスーパーファミコンで発売され、それまで『Rogue』を知らなかった人々の間にも広く浸透し、roguelike(『Rogue』風の)ゲームというひとつのゲームジャンルとして市民権を得ることとなった。



▲『トルネコの大冒険』
カラフルで親しみやすくなった。

1990年代後半からは『Rogue』直属の『NetHack』『AngBand』の系譜にもよらない作品も登場している。

1997年のLinley Henzell作『Dungeon Crawl』はその皮切りとなる作品で、『指輪物語』などの創作物や神話からの引用ではない、作品オリジナルの個性豊かな神々への信仰の要素があり、独自の世界観を醸し出している。

更に近年では、ファンタジーRPGに限らず、roguelikeゲームの持つ要素がroguelike以外のジャンルのゲームにも取り入れられている。

例としては『FTL:Faster Than Light』(2012, Subset Games)で、宇宙船の指揮官となり戦闘や火災の消火、宇宙船の修理などをこなすリアルタイム戦略ゲームでありながらも、登場する敵や武器を購入できる店の品揃えがランダムで生成され、宇宙船が破壊される、乗員が全滅するなどしてゲームオーバーになれば最初からやり直しとなる、というようにroguelikeゲームのリプレイ性を取り入れたものとなっている。

Roguelikeゲームの発想は、もっとも原始的でありつつも、ゲームの展開に幅を持たせられるスタイルとして、これからも様々な形で発展を遂げていくことだろう。

■198X～1994 趣味としてのコンピュータとゲーム開発

・幾多の開発者を育んだ「マイコン」

1980 年前後からマイクロプロセッサを利用した小型・安価なコンピュータ「マイコン」が普及の兆しを見せた。

この当時はソフトウェアの数はまだ豊富ではなく、またソフトウェアを販売する市場も形成の途上にあり、コンピュータを利用するということはソフトウェアを自力で作成すること、すなわちコンピュータプログラミングを行う事とほぼ同義であった。

特にプログラミングの花形と呼べるものがゲームであり、「マイコン BASIC マガジン」などの専門誌上には様々なプログラム・リストが掲載された他、プログラムに対する精査論評が行われるなど、趣味としてのプログラミングの腕を競い合う土壌が形成された。



▲1984 年、アスキー主催コンテストの入賞作『ボコスカウオーズ』。作者・ラショウはその後も草の根的にゲーム開発を続ける。

また各企業も、数居のプログラマをスカウトする、様々なコンテストを開催するなど、人材とソフトウェアを拡充するために奔走した。

エニックス（現スクウェア・エニックス）が開催した「ゲーム・ホビープログラムコンテスト」などが特に著名で、後に『ドラゴンクエスト』やサウンドノベルシリーズの開発にかかわるチュンソフトを創立した中村光一などを輩出している。

日本では日本電子（NEC）、富士通、シャープなどが各々の機種でシェア争いを繰り広げたほか、マイクロソフトとアスキー（当時。現・KADOKAWA アスキー・メディアワークス）によって提唱された「MSX」と呼ばれる企画が普及した。

また海外においてもホビーパソコンは広まっており、アメリカではアップル・コンピュータの Apple II において『Wizardry』『Ultima』というコンピュータ RPG の始祖が生み出され、イギリスではシンクレアの ZX Spectrum という機種が発売後 30 年を過ぎてなお新作ソフトが発売されるなど長く愛されている。

・「同人ゲーム」のおこり

マイコンのハードウェア・ソフトウェア市場が形成されていくと共に、任天堂の家庭用ゲーム機ファミリーコンピュータの大ヒットによるゲーム市場の拡大と、それに伴うゲーム開発の規模の増加などが影響し、ビデオゲームにおける商業流通とアマチュア開発の境界線は徐々に線引きが進んでいくこととなった。

アマチュア開発として初めて「同人ゲーム」を謳ったのは、1984年のコミックマーケットにおいて帝国ソフトがリリースした『人魚の涙』とされる。

こうした「同人ゲーム」は、即売会会場現地での内容確認が困難なことから「パソケット」として即売会が一時分離したが、ノートパソコンの持ち込みによって解決し、再びコミケでの頒布ができるようになった。



▲1988年、PC-88用同人STG『REVOLTER』。ゲーム音楽家・崎元仁のデビュー作

「同人ゲーム」は商業流通から外れた、マイコンから続く自給自足の”趣味としてのプログラミング”の延長線上にあるものといえる。

近年では「インディーズ」と混同されることが多い「同人ゲーム」だが、出自には即売会を中心とした同人の文化が根差しており、その文化的な背景は大きく異なることを念頭においておくべきだろう。

・X68000に見る不屈の Do It Yourself 精神

この時代における趣味性の強さは、シャープから発売されていた16ビットパソコン「X68000」シリーズ（以下X68k）にまつわる事例に窺い知ることができる。



▲X68000 本体

X68kは1980年代後半から1990年前半にかけての業務用ゲームやセガの家庭用ゲーム機「メガドライブ」などでも使用されていた「MC68000」というCPUと、当時としては強力なグラフィック機能を備えていたことから、業務用ゲームの移植作の完成度が非常に高く、また業務用ゲームそのものの開発などにも利用されていた。



▲1995年、ファミベのよっしん『超連射 68k』。単純明快かつ爽快な STG

X68k は同世代のパソコンである NEC の PC-9801 シリーズのシェアに押されており、ビジネスソフトなどのパッケージソフトにも恵まれなかった。

しかしそのことがユーザーたちの奮起を促し、幾多のフリーソフトウェアや同人ゲームが開発され、いつしか X68k ユーザーや専門誌の間ではしばしば「無ければ作る」とい

う言葉が合言葉になっていった。

X68k シリーズが事実上の終焉を迎えたあとも、Windows 等の他 OS 上で X68k の動作を再現させる「エミュレータ」と呼ばれるソフトウェアが開発され、また、エミュレータで動作再現をさせるために必要な ROM イメージやシステムディスクのデータ、開発キットなどが関係者の尽力によりシャープやハドソン等の当時の関連企業から提供された。

これにより、現在においても当時のソフトウェアを動作させることや、X68k 向けのソフトウェアを作ることが可能となっている。

コンピュータそれぞれのものがまだマニアックな趣味であったころ、「ゲームを遊ぶこと」と「ゲームを作ること」が等価で結びついていた時代がそこにはあった。

「自分でゲームを作りたい」という単純な動機と、それを実現するための限られた性能のマシンによる切磋琢磨は、後代に続く幾多の開発者を育んだのである。

■1991～1995 Bio_100% 誇り高きフリーゲームの源流と血脈

・パソコン通信の登場

1980年代後半より、電話回線を介した通信システムである「パソコン通信」が普及し、インターネット普及以前にコンピュータ・ネットワークとして発展を遂げていた。パソコン通信上では、掲示板やチャットを利用したコミュニケーション、ライブラリから無償で利用可能なソフトウェア（フリーウェア）のダウンロード・アップロードを行うことができた。



▲パソコン通信用の代表的なフリーウェア『WTERM』

1990年前後の代表的なパソコン通信サービスとしては、米 CompuServe と富士通の合資による「NIFTY-Serve」、日本電気（NEC）による「PC-VAN」、アスキー（当時）による「ASCII-NET」などが挙げられる。

・フリーウェアゲーム制作集団「Bio_100%」の結成と活躍

1991年、フリーウェア作家 alty、羊男、metys の3名が発起人となり、フリーウェアゲーム開発者集団 Bio_100%が結成され、「ASCII-NET」を中心に活動を開始。

レーベルとしての処女作は Alty 作の『蟹味噌』であった。

彼らの活動はすぐに評判を呼び、なのれー、tacox らなど各方面からメンバーが集まり、最盛期ではメンバー数は20名程度にも及んでいる。



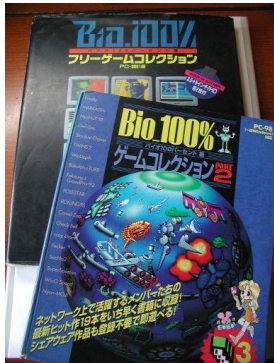
▲『SuperDepth』

Bio_100%のゲームは瞬く間にパソコン通信の各所へ広がり、パソコン通信をしているならばその名前を知らない人はいないとまで呼ばれるほどとなった。

1991年8月には、海・空・宇宙を巡り戦艦が戦う一大スペクタクルシューティングゲーム『SuperDepth』を公開。

『SuperDepth』は1992年の第1回フリーソフトウェア大賞アミューズメント部門にて受賞

し、翌 1993 年の第 2 回フリーソフトウェア大賞では作者グループとして Bio_100% 自体が特別賞を受賞した。



▲書籍「Bio_100%
ゲームコレクション」

また、1992 年、1995 年にそれぞれ Bio_100% を特集したフロッピーディスク付き書籍が出版されている。

雑誌や書籍へのフリーウェアの収録は、多方面の作家からの寄せ集めで構成されることが多い中で、レーベル単独での書籍の刊行は相応に珍しいことだといえる。

この書籍はゲームの紹介のみならず、各メンバーの紹介やコラム、インタビューなども掲載されており、クリエイターにスポットライトを当て、その作家性を前面に押し出した内容となっていた。

・ Bio_100% の作風と分業体制

Bio_100% 制作のゲームの作風は、ゲームセンターに集うメンバーで結成されたという背景もあり、アクションゲーム・シューティングゲームを中心に全般的にアーケードゲームを模したものが多く。

当時、ハイエンドのビジネス機として「国民機」と呼ばれるまでに普及していたパソコンである NEC「PC-9800」シリーズは、動きの激しいゲームを動かすには不向きな性能をしていた。

そのなかで家庭用や業務用のゲームにもひけをとらない動きの滑らかさを実現するなど、Bio_100% の技術力は同世代のビデオゲーム全般から見ても傑出していたといえる。

そうしたクオリティを下支えしたのが、個人製作レベルではまだ珍しかったメインプログラム、ライブラリ（プログラムの効率化をはかるための”辞書”）、グラフィック、サウンドなどのゲーム開発に必要な要素の分業体制にあると考えられる。

また分業体制を取りながらも、メンバーごとの個性や作風が強く出ており、「alty&tacox」タグによる『SuperDepth』シリーズと、「羊男&なのれー」タグによる『TURB』シリーズは、どちらも Bio_100% の代表作として取り上げられることが多いながらも、そのカラーは大きく異なっており、同じ Bio_100% のレーベルを冠しながらもバラエティに富んだライ

ンナップとなっていた。

・非営利にして非奉仕、楽しみを共有するという活動理念

Bio_100%の活動理念は、alty が座右の銘としたひとつの言葉に収束される。

それは「ボランティアじゃねーぞ」である。

Bio_100%は作家それぞれが自分の遊びたいゲームを作り、それを楽しんでいるのは当の作者自身である、そしてユーザーとはその楽しみを共有する、コミュニケーションを目的とした作品の発表であるとする。

alty は書籍での座談会で「つまらないんだったら「つまらない」という言葉自体がすごく欲しい」とも語る。

金儲けが目的ではない、しかし決して対価を求めないわけではない。

「趣味だから」という理由でクオリティに妥協することせず、「無料だから」という理由で己を安売りし、ユーザーへ媚びることもまた良しとはしない。

市販並みのクオリティの高いゲームを無料で提供することではなく、表現者としてのある種のロックンロール精神とプライドをビデオゲームというジャンルで体現してきた事こそが、フリーウェアゲーム作家としての Bio_100%の偉大さであり、後に続くフリーゲーム作家たちの理念へと影響を与えてきた部分なのである。

・Bio_100%の活動の収束とその後のメンバーの活躍

1995 年、やがて Windows95 とインターネットがコンピュータの市場を席卷していくとともに、パソコン通信が廃れていき、それに合わせて Bio_100%としての活動も縮小傾向が続いていく。

1998 年には Bio_100%の Web サーバが故障により沈黙し、2008 年のメモリアルサイト開設まで音沙汰がない日々が続くこととなった。

しかしながら、Bio_100%のメンバー達は多方面で活躍を見せることとなる。

Windows3.1 向けに開発されたゲーム向けライブラリ「WinG」の登場と共に、alty が WinG を使用した『SuperDepth』のアレンジ版ゲーム『WinDepth』を発表し、Windows Multimedia GrandPrix'94 にて WinG 賞を受賞。

WinG の技術は後に Windows95 以降のゲーム開発ライブラリ「DirectX」へと発展し、alty は WinG の縁故から DirectX の開発に関わることとなり、そのエバンジェリストを務めた。



▲講師として活動する alty (森栄樹)

グラフィック担当のなのれーは、1990 年代中頃にキーホルダー型ゲームのブームを生み出した『たまごっち』においてキャラクターデザインを務めた。

また、同じくなのれーと、羊男によるゴチャキャラバトル『戦国 TURB』は、くまやうさぎをねこに変換してひつじと戦う、というシュールな世界観を誇っていたが、1999 年にセガの家庭用ゲーム機ドリームキャストにてリメイクされ、ドリームキャスト専門誌では読者コーナーの連載が組まれるなどカルトな人気を博した。



▲DC 版『戦国 TURB』。
3D でもシュールさは健在

現在では動画配信サービス「ニコニコ動画」の運営で知られるダウンゴ (2015 年 KADOKAWA と合併) は、株主として「有限会社バイオ百パーセント」が名前を連ねており、Bio_100%のメンバーであった alty、恋塚、Steelman などが設立に関与している。

とりわけ Bio_100%ではライブラリ開発という技術的な裏方仕事をしていた恋塚は、「ニコニコ動画の”中の人”」としてインタビューを受け、一躍注目を集めた。

Bio_100%の存在とそのメンバーたちの活躍は、2015 年の現在にあってなお様々な分野で息づき続けている”源流”と呼ぶべきものであり、日本における自主製作ゲームの分野を語る上で、ひいてはビデオゲームの歴史全般を語る上で、その存在を避けて通ることは決してできないのである。

■1992～2008 RPG ツクール 誰しものが『ドラクエ』に憧れた

・ ツクールシリーズと RPG ツクールの登場

ゲームを個人作成するうえで「プログラミングに依らずにゲームを作成することができるソフトウェア」の代表格として、長い歴史と高い知名度を誇るのが『RPG ツクール』に代表される「ツクール」シリーズである。

「ツクール」シリーズの誕生は 1987 年、アスキーより刊行されていたパソコンゲーム雑誌「ログイン」において『アドベンチャーツクール』のプログラム・リストが掲載されたことに端を発する。



▲『RPG ツクール Dante98』の書籍

『RPG ツクール』としては 1990 年に MSX2 用ソフトとして第 1 作『RPG コンストラクションツール Dante』が登場。

1992 年には PC-98 シリーズ用『RPG ツクール Dante98』、1997 年には Windows95 用『RPG ツクール 95』がリリースされ、主要な PC プラットフォームの変遷に合わせて改良を施されていった。

また先述の『アドベンチャーツクール』の他、3D ダンジョンタイプの RPG、2D シューティングゲーム、対戦格闘ゲームなどを作成できる「ツクール」も存在した。

1990 年代の日本のゲーム業界においては、『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』『ポケットモンスター』などの国民的タイトルや、『ロマンシング・サガ』『MOTHER』『メタルマックス』『ブレス・オブ・ファイア』『テイルズ・オブ』シリーズなどの傑作・佳作に至るまでコンピュータ RPG が隆盛を極めていた。

『RPG ツクール』はこれに類するゲームを自作したいという欲求にうまく適合し、多くの日曜作家と作品を輩出することとなった。

・ ツクール作家の晴れ舞台「コンテストパーク」

こうしたツクールシリーズで制作された作品を公表する場のひとつとなっていたのが、アス

キー（エンターブレイン）主催によるアマチュアのデジタル作品コンテスト「コンテストパーク」（以下コンパク）である。

パソコンゲーム雑誌「ログイン」より派生した「ログイン ソフコム」誌にて前身となるコーナーが誕生後、1997 年より Web サイトで「インターネットコンテストパーク」の名称でコンテストが開催された。

2002 年にはマルチメディア雑誌「テックウィン」での連載へと移行し、同誌の刊行停止後には再び Web サイトでの開催（「コンテストパーク Web」）となるなど、雑誌とインターネットをせわしなく行き来した。



▲ コンテストパーク Web

『RPG ツクール』を使用したゲームでの著名作はコンパクでの受賞歴があるものも多く、受賞者の中にはのちに『RPG ツクール』内のサンプルゲームを担当した者も居る。

2008 年春回の結果発表分を最後にコンパクは終了し、それ以降はツクールシリーズでの公式的なコンテストは開催されておらず、ツクールシリーズに関連した活動自体も全般的に縮小傾向が続いている。

・「2ちゃんねる」の特異なコミュニティが生み出した「VIPRPG」

それらとは別に特異なコミュニティを形成したのが、掲示板コミュニティ「2ちゃんねる」の「ニュース速報 VIP 板」内にある RPG ツクールスレッドで制作された作品群、通称 VIPRPG である。

その作風は本格的な RPG 以外にも、ひたすら戦闘を繰り返すバトルゲーム的なもの、突如としてアクションゲームが始まるなどの一発ギャグやパロディにあふれたもの、デフォルト素材のキャラクターが出てきて寸劇を繰り広げるだけで操作の余地がないおおよそゲームと呼びがたいもの、果ては完成しないもの（eternal と掛けて俗に”エターナる”と呼ばれる）ものまで多種多様である。

「2ちゃんねる」を発祥としているだけあり、それを由来としたスラングや図形のみで描か

れたキャラクター（アスキーアート）、あるいは時事ネタ（例としては、2000 年当時に盗撮の容疑で逮捕された芸能人・田代まさしなど）がふんだんに織り込まれている事も特徴として挙げられる。

その他にも、年末には紅白歌合戦ならぬ「VIPRPG 紅白」という一風変わったコンペティションが定期的に行われている。

これは 2000 年代前半に Web 上でスライドや音声等を動作させるマルチメディアソフト、Adobe「FLASH」を使用したアニメーション作品も流行しており、「FLASH」を用いた同様の紅白戦が開催されていた。

VIPRPG 紅白もそうした 2000 年代初頭のインターネットコンテンツのブームの流れを継いだものといえる。

プログラムなどを勉強し、ゲーム全てを一から作るのに比べるとウェルメイドになりがちという難点はあるものの、「ツクール」シリーズはゲーム作りに必要な知識の前提、その敷居を下げるという点において大きな功績を果たしたといえるだろう。

■1998～2004 クロッシング・スピリット 同人格闘ゲームの萌芽

・”葉っぱ”の龍・渡辺製作所

1995 年に「Windows95」が登場し、それまで様々な機種がしのぎを削っていたパソコン事情は激変を遂げた。

Windows95 が PC の OS として市場を席巻していくなかで、それまでの開発ノウハウをはじめとした様々な資産が一度断絶し、Windows95 系列におけるゲーム開発環境である DirectX も発展途上にあり、再構築が模索されていた。

そのような折の 1998 年、コミックマーケット 55 において『THE QUEEN OF HEART '98』（以下 QOH）が頒布された。

同人の分野において、キャラクターの借用やパロディ要素を含む、所謂「二次創作」作品であり、アクアプラスのゲームブランド・Leaf より発売されていた『To Heart』のヒロイン同士が戦う 2D 対戦格闘ゲームである。

『QOH』を作成したサークル渡辺製作所には、ファミリーソフト等より発売されていた格闘ゲーム『あすか 120%』シリーズの開発経験を持つスタッフがおり、同作から様々な要素が継承された。

キーボードでも無理なく入力可能な簡略化された必殺技コマンド、全キャラクターで使用可能な 2 段ジャンプによる空中戦の要素、攻撃同士がかち合った場合の「相殺」のシステムなどがそれに該当する。



▲『THE QUEEN OF HEART』

『QOH』はパソコン上で本格的な対戦格闘ゲームが遊べること・作れることを示し、大きな評判を呼ぶと同時に、「同人ゲーム」の存在そのものを世に広く知らしめることとなった。

翌 1999 年のコミックマーケット 57 にはバージョンアップ版『THE QUEEN OF HEART '99』が頒布。

『To Heart』以外の Leaf 作品からのキャラクターの参戦のほか、4 人同時対戦といったユニークな機能が追加されるなど、更なる好評を得た。

・”鍵”の虎・黄昏フロンティア

さらに 2000 年のコミックマーケット 58 では、サークル黄昏フロンティアより”泣きゲー”と呼ばれ大ヒットした Key の『Kanon』と、Key の前身にあたる Tactics の『ONE ～輝く季節へ～』のキャラクターが対決する格闘ゲーム『Eternal Fighter Zero』(以下 EFZ) が頒布された。

『EFZ』には『QOH』からの”人気美少女ゲームヒロインによる対戦格闘ゲーム”の流れが汲まれ、アーケードゲームにも比肩しうるクオリティの高さから、こちらも人気作となった。



▲『Eternal Fighter Zero』

格闘システム面では、同時期のカプコン『MARVEL VS CAPCOM』シリーズや、アークシステムワークス『GUILTY GEAR X』シリーズのような、スピードや連続技を重視したスタイルで、相手の攻撃をタイミングよく直前でガードすることで硬直を減らしてすぐさま反撃に転じられる「リコイルガード」、自身の攻撃を強制中断して別のアクションに移行できる「インスタントチャージ」が大きな特徴となっている。

その後も Key からは『Air』、Tactics からは『Moon.』のキャラクターが追加されるなど、約 3 年にわたりアップデートが続けられた。

・無限の可能性と潜む闇

『QOH』『EFZ』と前後した 1999 年、Elecbyte によるフリーウェアの 2D 格闘ゲームエンジン『M.U.G.E.N』が開発される。

『M.U.G.E.N』では、オープニングタイトルやキャラクター、ステージ背景、体力ゲージなどの画像や、BGM や掛け声などの音声に、キャラクターの動作や必殺技コマンドを規定する「スクリプト」を組み合わせることで 2D 格闘ゲームを作成することが可能となっている。

しかしその実態としては、市販の他の格闘ゲームからキャラクターの画像や音声を抜き出し、キャラクターを『M.U.G.E.N』上に再現・改変して配布するという、著作権をはじめとする権利的な問題のある利用法をされることがほとんどであり、格闘ゲームファンからは嫌悪・敵視の対象となることもままある。

だが SNK 『キング・オブ・ファイターズ』 やカプコン 『MARVEL VS CAPCOM』、あるいは『QOH』や『EFZ』の前例を出すまでもなく、作品の枠を越えてファイターが対決するというクロスオーバーには常に一定の人気があり、こと『M.U.G.E.N』は文字通り無限の組み合わせでキャラクターを対決させることができるという点において決して無視することのできない魅力があることもまた事実である。

・同人と同人のコラボレーション

2002 年のコミックマーケット 63 において、TYPE-MOON 『月姫』を原作とした TYPE-MOON と渡辺製作所（現・フランスパン）の共同制作による格闘ゲーム『MELTY BLOOD』がリリース。

当時すでに人気絶頂となっていた 2 つの同人サークルによるコラボレーションは大きな話題となった。

当初は一方的に相手を倒すことができる連携の存在などでゲームバランスが非常に悪かったものの、改良を重ねて改善が進むとともに徐々に評価されてゆき、2005 年には格闘ゲームの本場ともいえる業務用への移植を果たし、格闘ゲーム大会「闘劇」「Evoluton(EVO)」などで種目に選ばれるなど息の長いタイトルとなった。



▲ ゲームセンターで現役稼働中の『MELTY BLOOD』

黄昏フロンティアも、2004 年に上海アリス幻楽団とのコラボレーション作品『東方萃夢想 ～ Immaterial and Missing Power.』を発表。

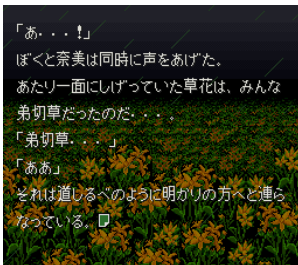
格闘ゲームのフォーマットに東方 Project の特徴である「弹幕」を取り込んだ一風変わった対戦ゲームが誕生した。

ジャンル自体のマニャック化による斜陽が叫ばれ続けて久しい格闘ゲームの分野であるが、ビデオゲームへ与えた影響は計り知れるものではない。

それは自主製作ゲームという分野から見ても「同人ゲーム」の存在を世に周知させた、という一点において大きな功績と呼べるものである。

■2000～ ノベルゲームと「一次創作」の気運

・テキストアドベンチャーゲームからデジタルノベルへの転換



▲アドベンチャーからノベルへの転換点『弟切草』

1992 年、チュンソフトよりリリースされた『弟切草』は「サウンドノベル」を銘打ち、それまでコマンド選択による推理型の作品が中心だったテキストアドベンチャーゲームにおいて、文章を画面内に大きく表示して「読ませる」という行為を主体に置き、続く『かまいたちの夜』においてそのスタイルを確立させた。

サウンドノベルの登場は、それまで推理型のアドベンチャーゲームの流れを汲んでいたアダルトゲーム業界にも「物語を読ませる」という方向性をもたらし、アクアプラスのアダルトゲームブランド Leaf より『雫』、『痕』、『To Heart』とビジュアルノベルを銘打った 3 連作で 1996 年から 1997 年にかけて発売され、1999 年に Key よりリリースされた『Kanon』は「泣ける」と評判のストーリーで話題となった。



▲いつものところ『Kanosozo』
『Kanon』の大体的なパロディ

とりわけ『To Heart』、および『Kanon』のヒットは目覚ましく、1990 年代末から 2000 年代初頭のパロディ同人の世界において、両メーカーを漢字で表した”葉鍵系”がひとつのジャンルとして成立するほどの人気となった。

前項で取り上げた同人格闘ゲーム『QUEEN OF HEART』、『Eternal Fighter Zero』も、これら葉鍵系の隆盛の流れの中にあるタイトルのひとつである。

・ノベルスクリプタの誕生

こうしたノベルゲームの隆盛に合わせて、ノベルゲームの開発を効率化するためのノベルスクリプタが開発された。

1999 年の前後にかけて『NScripter』『吉里吉里』(きりきり)のふたつのノベルスクリプタが同時期に登場し、2015 年現在に至るまでそれぞれに改良を重ねながらも人気を二分して

いる。

こうしたノベルスクリプタは、プログラマとしての専門知識を有さないゲームシナリオのライターであってもノベルゲームとして動作可能なソフトウェアを制作できることから、同人ゲームをはじめとする自主製作分野のみならず、アダルトゲームなどの一部商業ゲームにまで幅広く利用されている。



▲『1999ChristmasEve』
最初期の『吉里吉里』を使用

・同人一次創作作品のヒットと商業進出

2000年、『NScripter』を使用した作品としてTYPE-MOON『月姫』がコミックマーケット59にてリリースされる。物の"死"を見ることができるようになってしまった少年と、不死身の吸血鬼たちとの出会いと戦いを軸とした伝奇物語で、その世界観や透明感のあるテキストが評判を呼び、既存の漫画・アニメ等からのキャラクター借用やパロディ要素を持たず原作人気にあやかることのできない「一次創作」作品としては異例ともいえるヒット作となった。



▲『月姫』ヒロインをバラバラ
殺人にする衝撃の導入が話題に

『月姫』の人気を背景としてTYPE-MOONは商業作品への移行。商業デビュー作となる『Fate/stay night』においては『吉里吉里2』が使用され、その機能を活かし、画面エフェクトなどで大幅な演出の強化が行われた。

この時期にはTYPE-MOON以外にも、「ステージなな」を母体とした「ねこねこソフト」、「王宮魔法劇団」を母体とした「オーガスト」などの同人ゲームサークルを母体としたアダルトゲームブランドが設立されており、アダルトゲーム分野でのアマチュアからの商業進出例となっている。

ビジュアルノベルのスタイルは「絵を見せる」「文章を読ませる」点に特化しており、ノベルスクリプタをベースとすることで、プログラムの専門知識を有さずとも絵・文章・音楽の3

要素でゲームソフトを成立させることができるため、ゲーム開発の敷居の低さという観点では随一と言える。

故に自身の持つ世界観を表現するための方法として浸透し、今日では数多のノベルゲームが制作・公開されるに至っている。

■2003～ 1 本道を往く アンディー・メンテとノンフィールド RPG

・アンディー・メンテの誕生

フリーウェアゲーム作家として最も著名な人物の一人に、ジスカルドという人物がいる。彼は中学生時代の MSX での習作の制作、パソコン通信でのゲーム公開、ゲーム会社での勤務を経て 1997 年 2 月、フリーウェアゲームレーベル「アンディー・メンテ」を設立する。

Windows の標準ペイントソフトで描き殴られたようなグラフィックや、スター・システムを用いた SF 的世界感など、ある種のシュールリアリズムをも感じさせる癖の強い作風ではあるが、2002 年にはボーイズ・ラブの要素を取り込んだサバイバルシミュレーション『自給自足』などで人気を獲得。

10 年以上に渡るアンディー・メンテレーベルとしての活動のなかで公開されたゲームタイトルの本数は 100 本を超えるほか、2008 年には本名である泉和良の名義で半自伝的小説「エレGY」を執筆するなど、現在ではその活動は多岐にのぼっている。

・ノンフィールド RPG というジャンルの成立



▲初代『ライデング★スター』

アンディー・メンテ作品の特色のひとつに、『ライデング★スター』シリーズなどに代表される「2D フィールドや 3D ダンジョンが無く、クリックのみで先に進み、戦闘を繰り返す」スタイルを持った RPG の存在が挙げられる。

アンディー・メンテの活動初期においては、このようなスタイルの RPG はジャンルとして特段明言されていたものでは無かったが、アンディー・メンテのフォロワーであるステッパーズ・ストップが「ノンフィールド RPG」を謳い『雪道』を 2003 年にリリース。

これがジャンルとしての「ノンフィールド RPG」が確立された瞬間であるとされる。

2003～2005 年前後では、ほかにこうした表現手法を取る作品がアンディー・メンテおよびステッパーズ・ストップ以外に多くなく、ノンフィールド RPG の 2 大巨頭とも言うべき存

在であったが、時が経つにつれてその表現手法が浸透し、様々な作家により開発が進められるようになっていった。

・要素の撤廃と抽出

こうしたノンフィールド RPG の開発の背景には、開発者が「マップは面倒くさかったんでしょ」とインタビューで語るように、個人製作における作業量の簡略化があると考えられる。

ひとりでは全てをまかなうことが難しい自主製作であるがために生まれた方式であるが、マップが無くなったことにより残された要素に集中できるという結果を生み出した。



▲『アールエス』は超大规模の「やりこみ系」RPGに

アンディー・メンテの代表作である『ライディング★スター』シリーズにおいては戦闘を繰り返してキャラクターを育成し、更なる強敵の打破を狙うという戦闘を中心したゲームプレイとなっている。シリーズの集大成ともいえる 2004 年初版公開の『アールエス』においては、300 回を超えるアップデートの繰り返しによって多岐にわたる戦略要素を持った作品に成長した。

一方で、ステッパーズ・ストップの『159 人の願いと幻想〜フィラデルフィア演義』(2000 年)においては、戦闘で使用するパラメータが「武力」ひとつに統合されているというシンプルな構成となっている。

その分ストーリー描写に力が入れられており、「魔王にならざるを得なかった者と、それを討つ勇者にならざるを得なかった者」を二部構成で描いている。

多くを作り込むことができないがゆえに生まれたノンフィールド RPG というスタイルは、様々な要素を削ぎ落としていくことで自らが表現したいものを先鋭化させていくという一種の美学として昇華されていった。

そしてプレイヤーの目線を見た時には「戦闘」「育成」「探索」「謎解き」「ストーリー」「キャラクター」など、様々な要素を内包するコンピュータ RPG から、“美味しいところをつまみ食いできる”という点がノンフィールド RPG の魅力と言えるだろう。

■2001～2004 エイジ・オブ・シューティング

・なぜシューティングゲームが作られるのか

STG が作られる理由のひとつが、シューティングゲームがもっとも古典的で原始的、かつ様々な要素を持ったゲームプログラムであるという点にあると考えられる。

「撃って、避ける」で説明が付くゲーム自体のルールの単純さに加えて、リアルタイム性を持ち、キーボードやゲームコントローラによる自機の操作、画面の描画、爆発音などの音声の再生、数学的な弾道計算や命中判定などの多数の処理が必要になることから、ゲームプログラミングの習作としては” もってこい ” といえる。

また長い歴史を持つシューティングゲームには、俗に” シューター ” と呼ばれる愛好家が少なからず存在している。こうした愛好家筋の存在によってジャンルとしてのシューティングゲームが支えられており、専門の web サイトが存在するほか、開発者自身が” シューター ” であるという事もままあることである。

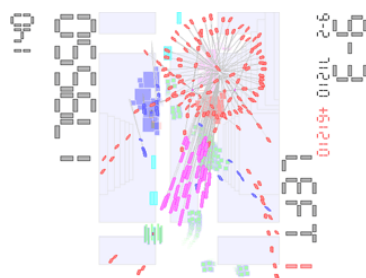


▲フリー・同人 STG 情報サイト
「shooting maniacs.」(開鎖済)

・アブストラクト・シューティング

自主製作系の 2D シューティングゲームにおいて、大きな転換点のひとつとなったのが、ABA Games『Noiz2SA』(2002)である。

攻撃はショットのみ、自機や敵はすべて図形で描かれているというシンプルさながら、「弹幕」のパターンを XML 形式で記述する『BulletML』が搭載され、開発効率化や弹幕パターンの複合、ユーザーによるパターンの追加も可能とした。ランダムに構成される弹幕を避け続けるエンドレスモードの中毒性が高く、簡単な英語マニュアルが付いていたこともあり、日本のみならず海外においても一躍高い評価を得た。



▲『Noiz2SA』

第2回「3分間ゲームコンテスト」に投稿された omega『Every Extend』(2004)は「自機の

攻撃方法が自爆のみ」で敵をいかに誘爆させるかという「シューティングゲームにありながら弾を撃たない」という奇妙なゲームとして評判となった。

しかし 2DSTG の名作として「残機アップと自滅」を攻略法として組み込んだ『バトルガレック』シリーズが存在しており、『Every Extend』の発想の根底にあるものが「2D シューティングゲーム」のそれであることがうかがえる。

これらの作品や、同時期の商業作品『Geometry Wars - retro evolved』において踏襲された、自機・敵・背景などが「図形のみで構成されたグラフィック」群は、テクノ・ミュージックや映画「トロン」のような電子的なイメージを想起させるデザインとして海外を中心に 2D シューティングゲームが再評価されるきっかけを生み、「アブストラクト (abstract,"抽象的な")・シューティング」というジャンルを確立させるに至った。

・キャラクター性の強化

無味乾燥なアブストラクト・シューティングに対して、それまでのシューティングゲームというジャンルではあまり追及されてこなかった「キャラクター性の強化」によってムーブメントを起こしたのが、上海アリス幻楽団『東方 project』である。

当初は PC-9801 をプラットフォームとして、1998 年より連作が続いているが、2002 年に Windows にプラットフォームを移してリリースされた通算 6 作目『東方紅魔郷』によって知名度を大きく上げるようになった。



▲『東方紅魔郷』巫女や魔女などの少女キャラクターが多数登場する

シューティングゲームとしての『東方 project』において特徴とされるのが、それまでのボスキャラクターが無味乾燥的に攻撃をしていたものが、格闘ゲームの超必殺技のように「切り札を切る」形で攻撃を繰り出す「スペルカード」のシステムである。

被弾することなく攻撃をしのぎ切った「スペルカード」については、そのことが記録され、何種類の攻撃パターンを制覇することができたか、という一種のコレクション要素としても機能している。

またボス戦ごとに流れる BGM 群も「スペルカード」と合わせて美少女キャラクター達の個

性として関連づけられ、プレイヤーに強い印象を残した。

インストゥルメンタルであった楽曲群には有志によるヴォーカル・アレンジが施されるなどの”同人ゲームの同人活動”が盛んに行われており、こうした同人活動から『東方 project』を知ったという人が増え、シューティングゲーム内に留まらない更なる人気の波及効果も産まれている。

・「2D シューティングゲーム」にただ一人牙を剥いた” 卷毛の子犬” の物語

1999 年ごろに ls(usada)によって開発された『RAY-KUDRYAVKA』は、当初こそタイトル『レイフォース』シリーズから誘導レーザー攻撃「レイ」と、トレジャー『レイディアント・シルバーガン』から「ソード」による攻撃が引用されただけのいかにもプロトタイプ然とした縦スクロールのシューティングゲームであった。

その後ソースコードの紛失を経てリニューアルされた『RAY-KUDRYAVKAX』(以下『RKX』)は、更にここから、剣などの攻撃により相手を吹き飛ばし攻撃を中断させることのできる「ノックバック」、ボタン一つで画面の端から端まで高速で移動することができる「ダッシュ」、攻撃に”隙”と”息継ぎ”の要素を与える「リロード」(再装填)、全方位から迫りくる敵への対処が求められると共に、相手が攻撃できない後方を取ることで優位に立てる「360度戦闘」といった要素がバージョンアップの度に次々と追加されていった。

これら多数の要素が組み合わさることにより『RKX』は、2D シューティングゲームとしては到底考えられない8つのもののボタンを使用する複雑な操作系の裏側に高いアクション性とスピード感、戦術・戦略性を内包した怪物的なゲームへと変化した。

その背景には、2000 年代初期にはすでに主流となっていた画面を埋め尽くすほど大量に放たれる敵の弾丸の隙間を小さな自機で潜り抜ける、いわゆる「弹幕系」のゲームスタイルに対して、「敵も味方も弾を垂れ流し、危なくなったらボムで回避」というメリハリを欠いたスタイルだとする反発があり、『アーマード・コア』『バーチャロン』に代表されるロボットアクションゲームや FPS の思想を取り込んだものとされる。



▲『RKX』操作・状況判断の難しさを乗り越えれば超人的な戦闘の快感が待つ

しかしながら 2004 年末をもって『RKX』は開発を中止。

開発中止の理由を「どう敵を出せばよいのか判らなくなった」と語り、肥大化を続けたアイデアに開発者自身もが追いつくことができなかった事が示唆されている。

『RKX』の開発中止の発表後、RAY-KUDRYAVKA は弾幕系シューティングゲーム『heXa』、サードパーソンシューティングゲーム『iXtl』など、いくつかのシリーズへと分家するものの、いずれも習作としての域を出ることはなく、『RKX』の持っていた凶暴なまでの革新性と反骨精神は以降発揮されることはなかった。

完成品として日の目を見ることのなかった『RKX』だが、その思想は自主製作系の開発者の各所へと受け継がれた。



▲『スグリ』は演出やキャラクター、音楽面も話題となった

それらのなかでも、アブストラクト・シューティングと融合し 360 度戦闘に特化した『VisionSphere』(2003,Marco)、射撃の要素を完全に廃し剣戟戦闘の要素のみを抽出した『Asteriser』(2010,OBLIQUEGLASS)、ダッシュに敵弾を突破する能力を付与し、格闘ゲーム的な「キャンセル」動作や3すくみの要素を持たせた『スグリ』シリーズ(2006～、橙汁)などが『RKX』の直系の子孫と言えるだろう。

また、『RefRain -prism memories-』等を制作するサークル RebRank の BlankVision も、「投げられた石を自分たちなりに解釈した」と『RKX』からの影響について触れている。

2015 年の現在もなお、「2D シューティングゲーム」のフォーマットを取りつつも、ゲームシステム面で様々な趣向を凝らした意欲的な作品が次々と生み出されている。

ゲーム開発者内にシューティングゲームの愛好家が多い、というだけでは説明が付かないその事象の根底には、『RKX』が「2D シューティングゲーム」のあり方に対して疑問を投げかけ、「2D シューティングゲーム」でありながら「2D シューティングゲーム」を超えるべく立ち向かった姿があったのだと、そう信じてやまないのである。

■2004/12 『洞窟物語』 その功と罪

・開発室 Pixel と洞窟物語

開発室 Pixel は 1998 年に"Pixel"こと天谷大輔により設立された。

ダーツで落下するキーホルダーを止める『あざらし』や、短編の海中探索アクションゲーム『いかちゃん』などの作品を作成してきた後、2004 年末に『洞窟物語』を発表する。

2015 年の現在においてはもはやその名前を知らないものは居ない、自主製作ゲームの世界を大きく変えることになった作品である。

・”あの頃”を模したピクセルアートとチップチューン

『洞窟物語』を立ち上げてまず飛び込んでくるものが、ファミコン時代を想起させるようなピクセルアート（ドット絵）と、ピコピコとしたチップチューン・サウンドである。

2004 年当時はゲームボーイアドバンスの「ファミコンミニ」などによるレトロブームが起きていた時期であり、こうしたピクセルアートとチップチューンの 8bit スタイルな組み合わせは、特に 1980 年代後半～1990 年代前半までのビデオゲームを幼少の原体験としてきた世代に対して強烈に訴求したと考えられる。



▲レトロゲームを想起させる
アートスタイル

とりわけ音楽の面においては独自の音源ドライバ「オルガーニャ」を開発、搭載しており、インタビューにおいても「まず最初にテーマ曲だけが完成していた」と語るなど、そのこだわりは深い。

中でもゲーム終盤に差しかかる頃に流れ出す「つきのうた」は場面の転換具合や曲の静寂感から特に印象に残る一曲と言えるだろう。

開発室 Pixel は『洞窟物語』の開発終了後、「オルガーニャ」を発展・独立させた音楽作成ソフト「ピストンコラージュ」を開発している。

・正統派探索型アクションシューティング

物語は洞窟の奥で記憶を失った主人公が目を覚ますところから始まる。

洞窟を探索し、各地に隠されたアイテムや武装を入手したり、住民と会話をしながら自分がなぜ記憶を失って洞窟にいるのかと、その裏にある謎に迫ることになる。

洞窟を進む上では様々な武器の使い分けが重要となる。

武器にはそれぞれレベルが設定されており、敵を倒して経験値アイテムを取ることでレベルを上げて強化できるが、ダメージを受けると上げたレベルが逆に下がってしまうため、ダメージを受けないよう慎重に進んでいくことが大切である。

さらにストーリー中盤で入手する「ブースター」により、空中でロケット噴射による移動が可能となり、ブースターを駆使した空中での機動制御の腕も問われることになる。



▲ストーリーも大きな魅力のひとつ

ストーリーにおいても、ウサギのような原住民「ミミガー」達や、どこか憎めない四角い敵役「バルログ」など、個性豊かで愛嬌のあるキャラクターたちが登場する。

シナリオはマルチエンディングとなっており、ヒロイン的存在の「カーリーブレイス」が分岐の鍵を握ることになる。

・5年の歳月が生み出した精巧さとボリューム

『洞窟物語』の開発はその当初から順風満帆なものではなく、1999年から5年間という長期間に渡って開発が続けられていた。

その中で破棄されたプロトタイプ版『洞窟物語』の存在が関係者の証言で知られており、開発開始から約2年が経過し、ほぼ完成ともいえる状態ともなったプロトタイプ版を友人に見せて感想を求めた際、友人は「期待してたほど面白くなかった」事と、ゲームシステムやバランスに関するいくつかの修正点、「フリーでゲームを作るのなら自身が一番満足できるようにするのがいい」という旨を伝えた。

これを受けた Pixel は、一度は収束させかけたプロトタイプを破棄し、ゲームを作り直すことを宣言。

そうして作り直された『洞窟物語』は、足場となるブロックの配置ひとつひとつにすら意思を感じさせる精巧な作り込みを見せることとなった。

また、本公開前には匿名掲示板にてテスターを募り、更に意見の取り入れを行っている。

この事前公開における象徴的なエピソードのひとつが、高難易度の裏ステージの追加と「にくまるカウンター」だろう。

裏ステージでタイムアタックを可能にするアイテムである

「にくまるカウンター」は、掲示板の書き込みの 290 番（にく・まる）において、裏ステージを走破する時間を競う遊び方が提示されたことが由来となって追加されたものである。



▲「地獄」とも称される裏ステージ

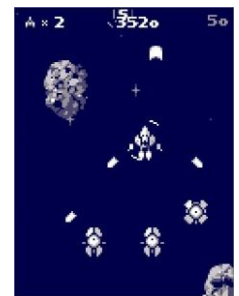
・栄光と黄昏

アート、アクション、ストーリーの各面で高い完成度を見せ、各方面を震撼させた『洞窟物語』であるが、その成功は多くの人々を引き付けると同時に次第に神格化されてゆき、フリーウェアゲーム、自主製作ゲーム全体が『洞窟物語』を一つの基準線として、同等の水準でなければ見向きもされなくなる風潮を生んだ。

『洞窟物語』が圧倒的なボリュームを持っていたが故に、フリーウェアゲームの「大作化」が求められるという反動となり、そして『洞窟物語』の高い完成度は「それ以上は望めない事」を感じさせるには十分なものであった。

『洞窟物語』の生まれた 2004 年末を境にして、日本国内のフリーウェアゲーム事情はクリエイターの萎縮やリリースの鈍化、レビューサイトの更新停止や閉鎖、ゲームコンテストの開催終了など、膨れ上がったものに潰されていくかのように次々に消沈を始めていく。

そしてこれらは、開発室 Pixel の次回作である『Guxt』（2007）をもってすら、その風潮をかき消すには至らなかった。



▲『Guxt』

『洞窟物語』という作品は、あまりにも”できすぎて”いた。

それこそが、『洞窟物語』という作品の功であり、罪であった。

『洞窟物語』が誕生した 2004 年末という時間は、フリーウェアゲーム、自主製作ゲームにおける、ひとつのピークであったことを結論付けざるを得ないのである。

■2005～ 海を越えるインディーズ・ゲームの旋風

・『洞窟物語』から『Cave Story』へ



▲『Cave Story』英訳プロジェクトサイト

2004 年末に登場した『洞窟物語』は、日本国内のみでなく海外にも大きな影響を与えた。

海外のゲーム情報サイト「Insert Credit」に取り上げられるや否や、Insert Credit 内のフォーラムの有志の手によって、リリースから約 1 か月という電撃的な速度で『洞窟物語』は『Cave Story』のタイトルで英語へ翻訳され、瞬く間に世界中で遊ばれるタイトルへと成長を遂げたのである。

移植・翻訳の背景には、海外において『洞窟物語』のような洞窟や迷宮の探索が主眼となる横視点の 2D アクションゲームが"Metroidvania"（同タイプの『メトロイド』と『悪魔城ドラキュラ』の海外名を組み合わせた造語）というジャンル名が呼ばれるなど、一定のファン層が存在していたことが挙げられる。

そして『Cave Story』の完成度の高さを前にして、それまで知られることが無かった多くの海外のクリエイターが奮起し、彼らがそのオリジナリティを発露させる火種となった。

『Cave Story』が 2010 年に Nicalis 社によって任天堂の家庭用ゲーム機 Wii へ移植された際には、自身も『Cave Story』に感化されてアクションゲーム『Knytt Stories』シリーズや『NightSky』などを開発した Nicklas "Nifflas" Nygren がスタッフとして参加、Nintendo 3DS 版では即死系アクションゲーム『Super Meat Boy』等の作曲を務めた Danny Baranowsky が BGM のアレンジを担当するなど、『Cave Story』は数多のクリエイターからのリスペクトを受けている。

・日本のまとめサイトの衰退、海外のブログの発展

日本の自主製作ゲームの情報交換の一端を担っていた存在として、掲示板コミュニティ「2ちゃんねる」の「アマチュアゲーム板」に立てられていたスレッドのひとつ「面白いフリーソフトレビュー&攻略質問スレ」と、その内容をまとめた Web サイトの存在が挙げられる。

ジャンルを問わず、フリーゲームのみならず時として有償の市販・同人ゲームの体験版なども紹介され、膨大なタイトル数と、「2ちゃんねる」の風土特有の誹謗中傷なども入り混じった忌憚のないコメントは、ゲームを探す者だけでなく、感想を求めるゲーム作者にとっても貴重な情報源となっていた。

しかしスレッドの情報をまとめていた「フリーソフトで面白いゲーム まとめページ」は2006年6月に閉鎖。

当時、一部のゲームに執着する掲示板荒らしによってスレッドが機能不全をおこしていたうえ、アフィリエイトによる広告収入を稼ごうとしているとして、同種の「まとめサイト」の多くが攻撃の槍玉に上がっており、「フリーソフトで面白いゲーム まとめページ」についても例外ではなかった。

またその後も同種のまとめサイトを作る試みは頓挫しており、情報源を失った各所のレビューサイトも更新が止まる日々が続いた。

一方で海外では2005年8月よりインディーズゲームを包括したニュースブログ「Independent Gaming」が創立された。

2007年12月には世界規模のゲーム開発者会議「Game Developers Conference」(GDC)をプロデュースする団体「CMP Game Group」のサポートを受け、「Independent Gaming」は「IndieGames.com・the Weblog」に改称、2015年現在においても海外の自主製作ゲームの一大情報発信源となっている。

また、自身も『Eternal Daughter』などの自主製作ゲームの開発経験を持つ Derek Yu が編集長を務めるゲームレビューブログ「TIGSource」や、インディーズゲームを紹介するストリーム番組「ByteJacker」なども登場し、日本国内と海外における自主製作ゲームをとりまく情報のスピードは逆転現象を起こしはじめていた。



▲ナレーターが軽快なトークでゲームを紹介する「ByteJacker」。後にインディーズゲーム化もされた。

・ゲームを改変するという文化

他にも注目すべき事項として、有志らの手によってゲーム内部のデータを改ざんして別のゲームに仕立てる「MOD("Modification"の略)」と呼ばれる文化の存在が挙げられる。

MOD におけるゲームの改変具合は、単なる画像・音声等の差し替えから、ゲームのルールにまで手を加えられ原型をとどめないものまで様々である。

MOD は ID Software 『DOOM』以降確立された FPS(First-Person view Shooter)のジャンルにおいて特に盛んである。

中でも Valve 『Half-Life』の対戦用 MOD として生まれ、本家に勝るともいえる人気を博して、ついには Valve の後援を受けて商品化された『Counter-Strike』の事例などはあまりにも有名であろう。

また、著名 FPS のひとつ、Epic Games 『Unreal』は、データ改ざんによるゲームの改変という枠を超えて、3D ゲーム全般を開発するための下地となる「ゲームエンジン」として発展することとなる。

商業作品・自主製作作品を問わず、一部ゲームではゲーム本体の機能として MOD の利用や作成がサポートされている場合もあり、ゲームの改変を通してゲーム作りを学ぶ、ということも可能になっている。

日本では家庭用ゲーム機が普及し、そうした家庭用ゲーム機ではゲーム内データの改ざんが非常に困難なこと、パソコンゲームがテキスト主体のアダルトゲームを中心に市場形成されたことなどから、MOD の概念は広く認知・普及はしておらず、海外特有の現象のひとつとしてみなすことができる。

・ Independent Games Festival とインディーズゲームの隆盛

1999 年より「Game Developers Conference」内で開催されるようになった「Independent Games Festival」(IGF)は大手商業メーカーの開発に依らない、独立性の高い(Independent)ゲームの祭典である。

2006 年にはリアルタイムストラテジー『Derwinia』や、のちにパズル FPS として高い評価を得た Valve 『Portal』の原型となった、米国のゲーム開発専門学校 DigiPen の学生制作の『Narbaclar Drop』などの受賞作が登場し、注目が高まった。



▲第2回 IGF 最優秀賞の Seumas McNally。受賞の数日後に難病で世を去り、IGF 最優秀賞にその名が遺された

また翌 2007 年の IGF では探索型 2D アクションゲーム『Aquaria』が最優秀賞を受賞、アブストラクト・シューティングゲーム『Everyday Shooter』がデザイン部門・音響部門・スポンサー特別賞の三冠を達成するなど、『洞窟物語』や ABA Games といった日本発のフリーゲームからの影響を強くうかがわせる受賞結果となった。



▲『Everyday Shooter』ABA Games、omega ら日本の作家からの影響を公言している

こうした盛り上がりには後押しされるかのように、IGF 以外にもゲームコンテストが各地で開催されるようになった。

なかでもテーマに基づいて 24～72 時間等の指定された時間内でゲーム開発を行う「Game Jam」と呼ばれる形式のコンペティションの存在が特徴的である。

IGF や他のコンテストで受賞したゲームは、ゲームの販売会社買い取られることや、開発者自身が起業することによって一般の商業ゲームと同等に市場で販売されることが多い。海外特有ともいえる起業家精神や、日本での同人誌即売会に類するアマチュアゲームの配布の場が形成されていなかったこと、Valve「Steam」に代表されるゲームソフトのダウンロード販売システムが整備されはじめたことがそれに拍車をかけている。

今日に至るまでの「インディーズゲーム」のムーブメントは、この 2000 年代後半において形成されることとなる。

奇抜な発想やそれを可能にする技術・環境の進展こそあったものの、それを越えた溢れんばかりの熱量が、作り手にも受け手にも確かに宿っていたのである。

■2007～ ゲーム実況時代の自主製作ゲーム

・実況動画のブームと実況動画の題材としてのフリーゲーム

2000年代後期に入ると、動画投稿サイトにおけるゲームの「実況動画」が人気を博するようになった。

例えばゲームセンター「中野 TRF」でのアーケード格闘ゲーム『北斗の拳』における大会の様態を実況した動画は、破天荒な試合展開と実況担当者 daichi の精力的な活動により「ゲーム実況」を根付かせた起爆点のひとつであるといえる。

実況動画のブームに影響を与えたものとしては、テレビ番組『ゲームセンターCX』の存在も挙げられる。

”課長”ことよゐこ・有野晋哉が様々なレトロゲームに挑戦する「有野の挑戦」は、決してゲームをプレイする技量に優れているわけではない芸能人が、時として助っ人の力を借りつつ、不断の努力でエンディングを目指す姿が共感を呼んでいる。

そうした「ゲーム実況」に感化され、今昨では様々なプレイヤーによる実況動画のアップロードが日常的に行われるようになった。

フリーゲームをはじめとする自主製作作品は、多くの作品が非営利目的で公開されており、著作権などの作品に関連している権利が個人に帰属しているため、その所在が明快であり、しがらみの少なさから実況動画の題材として使用されることが多くなっている。

・理不尽な展開が笑いを生む即死系アクション

実況動画で人気を博したタイトルのひとつが、2008年に Michael "Kayin" O'Reilly によりアスキーアートを題材としたゲーム『人生オワタの大冒険』にインスパイアを受けて開発された 2D アクションゲーム『I wanna be the Guy』(以下『IWB TG』)である。

『IWB TG』『人生オワタの大冒険』に共通する特徴として、その難易度の高さ、とりわけありとあらゆるところに一撃死となるトラップが仕掛けられているという点が挙げられる。

『IWB TG』での一例をあげれば、”上に落ちて”くるリンゴの実や、背景と思わせておいて突如主人公を押しつぶそうとする満月といった、ユニークかつ理不尽なものも存在している。

『IWBGTG』のグラフィックや音楽は商業ゲームの無断使用が多数あるが、それが逆に元を知っている者の“ツッコミ”を生むという点も実況受けしたポイントのひとつであろう。

プレイヤーが不条理な不意打ちを受ける様や、難しい局面を見事突破する様、そして時折発生するプログラムのエラーによる強制終了というアクシデントなどが動画上で人気を博し、「即死系アクション」というひとつのジャンルと呼べるものとなっていった。

・ホラー系フリーゲームのトレンド



▲『ゆめにつき』

実況動画においてもひとつのトレンドとなっているのがホラー系の要素を持つ RPG・アドベンチャーゲームである。

その火付け役となったのが、2007 年にききやまにより RPG ツクールで制作された不気味でサイケデリックな深層心理の世界を探索する『ゆめにつき』である。

『ゆめにつき』のヒット後には、同人サークル小麦畑による制作の『マヨヒガ』『オンチヤ』といった過去の作品の再発掘が行われたほか、全身青づくめの奇妙な追跡者から逃れる『青鬼』などの登場によりブームが加速した。

また、こうしたホラー系作品に感化され、更なるホラー作品が開発されるというある種の循環も生み出し、一時失速した日本製フリーウェアゲームの開発や批評を再活性・牽引する状況となっている。

先述の『青鬼』はデータ改ざんなどの形で様々な派生形が制作された他、2012 年の『魔女の家』、2014 年にリリースされた『Ib』などが大きな話題を呼んだ。

・サンドボックス型ゲーム

2009 年には Markus "Notch" Persson による『Minecraft』が開発される。

この作品はサンドボックス（砂場）型ゲームと称されるとおり、ゲームとしての大目標は存在せず、野原や鉱山を探検し、建材となる木や石を集め、家や吊り橋、城といった様々な建物を自由に立てて楽しむというスタイルの作品である。

『Minecraft』においては"Boxel"と称される、立方体のブロックのみで構築された世界、3Dポリゴンとピクセルアートを合いの子にしたような表現が特徴となっている。

無償版と有償版を平衡して開発が進めてられていたが、有償版の売り上げが商業ゲームに匹敵するほど膨れ上がり、世界で最も成功したインディーズゲームのひとつとして数え上げられることとなった。

実況動画としては、様々な場所を探検する、想像力を活かした建築の様子を撮影したものがあり、中には巨大ロボットを再現するなどの超大型建築物に挑戦する動画なども存在している。動画・実況ブームはゲームソフト側にもフィードバックされ、バージョンアップによってゲーム専門の動画配信サイトである「Twitch」へボタン一つで配信できる機能が追加された。



▲ 言わばデジタル積み木の世界、情操教育の観点からも注目される『MineCraft』

実況動画の視聴には「ゲームを遊んでいるプレイヤーの反応」を楽しむという側面があり、ゲームそのものを楽しむという観点からはやや外れていることも否めない。

しかしながら動画サイトでゲームを観るという行為はすでに広く普及しており、「ゲームと動画の付き合い方」はこれからのキーワードのひとつになると言えるだろう。

■2009～ 新たな創造性の発露

・インディーズゲームの「メインストリーム」化

2000 年代後半に海外で巻き起こったインディーズゲームのムーブメントは時間の経過と共に日本にも波及し、家庭用ゲーム機においても、ダウンロード販売を中心にインディーズゲームが販売され、ゲーム雑誌やポータルサイトなどのゲームメディアにおいても露出するようになった。

特に目立つようになったのが「Kickstarter」に代表されるクラウド・ファウンディング・サイトにより出資を世界的に募り、そこで得た資金をゲーム開発に充て、先行出資者にはソフトやギフトを配布するという方式である。

なかでもコナミ『悪魔城ドラキュラ』シリーズで知られる五十嵐孝司が独立して開発を進める予定の新作に、50 万ドルの目標額に対して 10 倍以上もの出資が集まるなど、その注目度は年々増している。



▲「IGA」こと五十嵐孝司の新作ゲームの kickstarter サイト

実況動画で人気となった作品の小説化、映画化、舞台化などといったメディア展開も相次ぐようになり、PlayStation4 の「Play.Doujin!」プロジェクトでは、『東方 Project』を題材とした作品を中心に、それまで商標や著作権の侵害の観点から表沙汰にされることの無かった、パロディ要素を多く含む「二次創作」作品も家庭用ゲーム機へ進出することになるなど、個人レベルで製作されたゲームの商業進出はもはや全く珍しいものではなくなった。



これらの自主製作ゲームに対する”商業”の接近は、穿った見方をすれば、ゲーム機の高度化に伴う開発費の高騰にアイデア不足、メーカーで進む統廃合やリストラによる人材やノウハウの喪失、あるいは少子化を中心とした売上減や、ソーシャルゲーム市場の隆盛と「基本無料」による価格破壊など、ゲーム業界を

▲「東京インディーゲームフェス」(上)、「デジゲー博」(下)など、日本国内でもインディーゲーム主体のイベントが開催されるようになった

取り巻く数々の状況の変化の影響ととらえることができる。

アーケード型・コンシューマ型のゲームの需要を担う体力を持ち得なくなり「ビデオゲームが産業足りえなくなった」ゲーム業界において、そうした旧態型のゲームの供給を個人製作へ求めている、と言えるだろう。

・オーサリングソフト、ゲームエンジンの発達

ゲーム開発に対する環境も変化を迎えている。

その中でも個人でのゲーム開発の進展を支えているのが、古典的なプログラミングの労力を廃してゲームを作成することのできるオーサリングソフトやゲームエンジンの存在である。



▲MMFで開発された
『アクションモグラ』

2000年代後半からは、ClickTerm「Multimedia Fusion 2」(MMF)や、YoYo Games「GameMaker」などの複雑なアクションゲームなどの開発にも耐えうるだけの機能を持ったオーサリングソフトが登場している。

また、ファーストパーソンシューティングゲーム『Unreal』を母体とする「Unreal Engine」、PC、Android、ブラウザ、各種ゲーム機上など、マルチプラットフォームで動作可能な「Unity」などは無償で提供され、自主製作ゲームはおろか商業ゲームにおいても広く活用されており、プロとアマチュアで使用する開発環境の差異は大きく縮まっている。

ゲームエンジン自体の自主製作も行われている。

「ツクール」シリーズによるゲームコンテスト「コンテストパーク」が2008年に終了したことを受け、その後継となるコミュニティを維持・発展させていくため、自身も『シルフェイド見聞録』シリーズなどのRPGツクール作品で知られるSmokingWolfにより『RPGツクール2000』を機能面でのベースとしたコンストラクションソフト『Wolf RPG Editor』（ウディタ）が開発された。

そのうえで『Wolf RPG Editor』を使用したゲームコンテスト「ウディコン」を年1回のペースで開催するなど、精力的な活動が続いている。

・そのゲームは誰が為に

開発(development)、頒布(publishment)の両面において、商業と個人製作の距離が近づき続ける中で、そもそもの「ゲーム作家たちは、誰しものが金銭的な利益を得ることを最終的な目標としてゲームを創っているのか？」という点は忘れ去られがちなことである。

『ユーマを抱きしめて』(2010)は、開発当初からフリーウェアでの公開を前提として、イラスト SNS「Pixiv」から開発メンバーが集まった経緯を持つ。

イラストや音楽など、各々の分野で創作活動をするメンバーが己の力量を確かめるべくその才能を振るった。



▲『Sissy's Magical Ponycorn Adventure』

『Sissy's Magical Ponycorn Adventure』(2011)は、5歳の少女 Cassie Creighton とその父親 Ryan の2人によって作成された。

Cassie の描いた絵や肉声がふんだんに織り込まれたそれは「誕生日の思い出」として制作されたのだという。

ニコニコ自作ゲームフェス2にて「クラシックホラー賞」を受賞した『クロエのレクイエム』(2013)は、当時16歳と19歳の2人組によって、夏休み期間を使って作られた。そこにあるものは自分の趣味に熱中する、ただの多感な少女達の姿である。

2013年12月から、ゲーム制作未経験の主婦が twitter を介した講習を受けながら Unity を使用してゲーム開発を体験するという挑戦も行われた。

その制作過程は Togetter へとまとめられ、のちに『主婦ゆに！』(ISBN-13:978-4-79804276-3)として書籍化もされた。

ここに挙げた例は、ゲーム業界の不振への活路を「インディーズ」に求めようとする風潮や、その中で問われた「フリーゲーム」や「同人ゲーム」が歩んできた文化的背景などを知る由もない人々が、利権や思想になんらとらわれることなく、思い思いに自身が日々抱いたささやかな創造性を発露させていく、そんな光景の一端である。

自主製作ゲームの觀念の多角化が進み、言説が錯綜する現代においては、個人でゲームを創るという行為そのものと、何を意図し目的としてゲームを創るのか、そのこと自体へと今一度立ち返ることが、作り手にとってはもちろんのこと、受け手にとっても必要とされているものであろう。

■あしがき コンピュータ・プログラムをアート足らしめるもの

「フリーゲームを説明するのは難しい」。

フリーゲームを通じて知り合うことになった友人のその一言は、筆者にとって片時も忘れることのできない命題となった。

本稿は、フリーゲームをはじめとする自主製作ゲームが辿ってきた歴史や、その中で取り扱われてきたゲームのジャンルといった側面から、フリーゲームを説明するための一助とすべく執筆された。

フリーゲーム、ひいては自主製作ゲームの特徴として、商業ゲームとは異なる流通体系や文化的背景、無料やそれに近い価格での頒布、個人製作でありながらのクオリティ、実験的な発想や斬新奇抜なアイデアを持っていること、等を挙げる者も居るが、それらは自主製作ゲームの即物的な面をとらえているだけに過ぎない。

先に挙げた特徴が見られないゲームタイトルも数多く存在している以上、これらだけではフリーゲームに対して説明をつけることはできないのである。

フリーゲーム本来の共通項と呼べるもの、すなわち自主製作ゲームが世に送り出されていく理由、ゲームを通じた創意工夫や自己表現、創作活動としてのゲーム制作と、その精神性への説明は未だ満足いくものを為しえないままだ。

ことソフトウェア、コンピュータ・プログラムの概念への理解が進まない世の中であって、ビデオゲームは最も世に浸透し直感的に捉えることができるソフトウェアであり、絵、音楽、脚本、演出、それらが壮大な叙述文にして絡繰細工であるソースコードの上に結びつき、更には入力装置によって視聴者をも演者たらしめるビデオゲームは、統合芸術と呼ぶに何ら不足のないものと言える。

アートとしてのゲームを捉えるために必要なものとは何か。

それは様々ながらみを超えた先にある、真に自由たる形でのゲーム自身との対峙と対話にあると筆者は考える。

ゲームを創るということ、ゲームを遊ぶということ、そしてゲームを語るということ、その行為の意義を改めて問うとともに、その真髄へと至ることを願い、故に本稿を”解放者”と名付けるものである。

2015 年末日 真野 崇 (Tacashi.M)

■出展・主要参考文献

自由遊戯黙示録

<http://frgrgnd.blog99.fc2.com/>

フリーゲーム年表

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Rxjzw4DFeRioEGC8kIe0pO_7Wt1F5zozs-0Gq5KS3KY/edit?pli=1#gid=0

wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/>

フリーゲーム夢現

<http://freegame.on.arena.ne.jp/>

週末ゲーム - 窓の杜

<http://www.forest.impress.co.jp/docs/serial/shumatsu/>

Vector ソフトウェアライブラリ

<http://www.vector.co.jp/>

4Gamer.net インディーズゲームの小部屋

<http://www.4gamer.net/words/001/W00176/>

もぐらゲームス

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

AUTOMATON

<http://jp.automaton.am/>

僕たちのゲーム史

ISBN-13: 978-406138524-5

512 メガショック！ 2

http://512mega2.web.fc2.com/512mega_2/

●195X～197X 電子遊戯紀元零年

BNL:The First Video Game?

<http://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>

The Internet Achieve Blogs: The Internet Archive Declares Spacewar!

<https://blog.archive.org/2014/04/28/the-internet-archive-declares-spacewar/>

The Colossal Cave Adventure Page

<http://rickadams.org/adventure/>

Windows の宝箱 スーパーゲームコレクション 〈2〉動かしてみるゲーム進化論

ISBN-10:4-8813-5083-8

●1980～ ロードライク・ゲームの系譜

Hack@holic

<http://nethack.go5.jp/>

ロードライクゲームのいい加減な系譜 第13版

<http://www.asahi-net.or.jp/~kh4s-smz/roguelike/lup/lup1187.htm>

@Roguelike Game Links

<http://rogue.chobbit.com/>

●198X～1994 趣味としてのコンピュータとゲーム開発

ホビーパソコン興亡史 国産パソコンシェア争奪 30年の歴史

ISBN-13: 978-4-77552328-5

日本における同人・インディーズゲームの技術的変遷 - 開発者インタビューからの同人・インディーズゲーム技術史の再構築 -

http://igda.sakura.ne.jp/sblo_files/ai-igdajp/digraj/miyakedigraj0501.pdf

フリーソフトゲーム懐古館

http://homepage1.nifty.com/y-osumi/old_game/

GAMOOK 作ろう！遊ぼう！同人ゲーム！

<http://bu.f-sp.net/>

●1991～1995 Bio_100% 誇り高きフリーゲームの源流と血脈

Bio_100%

<http://bio100.jp/>

Bio_100%フリーゲームコレクション

ISBN-10:4-7561-0538-6

Bio_100%ゲームコレクション2

ISBN-10:4-7561-0578-5

月刊アスキー別冊 蘇る PC-9801 伝説 永久保存版

ISBN-10:4-7561-4419-5

SuperDepth と Carax'95 と Car II GRAND PRIX - shi3z の長文日記

<http://d.hatena.ne.jp/shi3z/20141010/1412895388>

●1992～2008 誰しもが『ドラクエ』に憧れた RPG ツクール

ツクール web

<http://tkool.jp/>

インターネットコンテストパーク

<http://www.enterbrain.co.jp/digifami/conpark/index.html>

VIPRPG@Wiki

http://www10.atwiki.jp/vip_rpg/

RPG ツクール 95 のゲーム - togetter

<http://togetter.com/li/574450>

●1998～2004 クロッシング・スピリット 同人格闘ゲームの萌芽

格闘ゲーム総合サイト FFL 格闘ゲームリスト

<http://kakuge.info/d/>

●2000～ ノベルゲームと「一次創作」の気運

ノベルゲームの歴史、そして未来・らいた一ずの一と

<http://d.hatena.ne.jp/SuzuTamaki/20070902/1188706989>

NaGISA.net

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

●2003～ 1 本道を往く アンディー・メンテとノンフィールド RPG

STUDIO VOICE 2008 年 11 月号

ASIN:B001GP61PG

ノンフィールド RPG とは? - togetter

<http://togetter.com/li/738203>

流水大賞『エレ GY』とフリーウェアゲーム文化の話・魔王 14 歳の幸福な電波

<http://d.hatena.ne.jp/Erlkonig/20080412/1207928203>

【前編】泉和良「自作ゲームしかなくなっちゃったんですよ」(代表作:『自給自足』『エレ G Y』):ニコニコ自作ゲームフェス:ニコニコ自作ゲームフェス(ニコニコ自作ゲームフェス)・ニコニコチャンネル:ゲーム

<http://ch.nicovideo.jp/indies-game/blomaga/ar129488>

【アンディー・メンテ】泉和良=ジスカルド=ジェバンニ p の代表曲紹介・esu-kei_text

<http://d.hatena.ne.jp/esu-kei/20090724/p1>

【Indie Japan Rising】フリーゲームで培われた「ノンフィールド RPG」という美学—ストイックな高難易度 RPG『AC/DC』:Game_Spark

<http://www.gamespark.jp/article/2014/04/08/47669.html>

●2001～2004 エイジ・オブ・シューティング

Shooting maniacs. (Wayback Machine)

https://web.archive.org/web/*/http://ka1.hp.infoseek.co.jp/

レイクドリャフカ・しろくま屋

<http://lovelove.rabi-en-rose.net/blog.php?n=226>

twitter/BlankVision

<http://twitter.com/blankvision/status/115400206798962688/>

●2004/12 『洞窟物語』その功と罪

2004-12-21・Nao_u の日記

http://game.g.hatena.ne.jp/Nao_u/20041221#p1

dekunology: 洞窟物語 WiiWare 版 開発元インタビュー (の訳)

<http://dekubar.blogspot.jp/2009/01/wiiware-22.html>

洞窟物語の Pixel ヘインタビュー _ 暴満館 ~The House of full Violence~

<http://bmky.net/text/game/pixel/>

「Kero blaster」リリース記念・「洞窟物語」によって俯瞰されるインディーズゲーム史 10 年の変貌のメモ (修正版 2) : GAME・SCOPE・SIZE

<http://game-scope-size.cocolog-nifty.com/blog/2014/05/kero-blaster-30.html>

●2005〜 海を越えるインディーズ・ゲームの旋風

フリーソフトで面白いゲーム まとめページ保存版

<http://miyoshiza.s59.xrea.com/frgmorg/>

ITmedia News : 2 ちゃんネタは誰のもの? スレ紹介ブログの閉鎖相次ぐ

<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/0606/01/news066.html>

IndieGames.com

<http://indiegames.com/>

TIGSource

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

ByteJacker

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

Independent Games Festival

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

4Gamer.net 2005/03/14 14:16:17 [GDC #12] 独立系ソフトの祭典「Independent Game Festival」

<http://www.4gamer.net/news/history/2005.03/20050314141617detail.html>

4Gamer.net [GDC07 #32] インディーズゲームの祭典, 「Independent Game Festival」

<http://www.4gamer.net/news/history/2007.03/20070310200837detail.html>

A Memorial to Seumas McNally

<http://www.longbowgames.com/contact/tribute/>

250 INDIE GAMES YOU MUST PLAY

ISBN-13:978-1-43987574-2

Indie Game : The Movie

<http://buy.indiegamethemovie.com/>

●2007～ ゲーム実況時代の自主製作ゲーム

ニコニコ大百科

<http://dic.nicovideo.jp/>

自作ゲーム年表

<http://info.nicovideo.jp/indies-game-fest/history/>

フリーゲームとニコニコとカドカワ - はてな匿名ダイアリー

<http://anond.hatelabo.jp/20151029235242>

Twitch

<http://www.twitch.tv/>

エンターブレインムック ほぼほぼフリーゲームマガジン

ISBN-13:978-4-04-730552-6

●2009～ 新たな創造性の発露

"Play,Doujin!" - 同人ゲームを PlayStationR で作る、遊ぶ。

<http://playdoujin.mediascape.co.jp/>

Bloodstained : Ritual of the Night by Koji Igarashi - Kickstarter

<https://www.kickstarter.com/projects/iga/bloodstained-ritual-of-the-night>

ネットのつながりで誕生したオリジナルゲーム『ユーマを抱きしめて』——開発者インタビュー(Wayback Machine)

<http://web.archive.org/web/20130311210825/http://p2.pixiv.net/2010/09/27/23823.html>

5歳の女の子が作ったアドベンチャーゲーム「Sissy's Magical Ponycorn Adventure」 << doope! 国内外のゲーム情報総合サイト

<http://doope.jp/2011/0518677.html>

他、多数の Web サイト、書籍を参考としています。

本稿にて取り上げたビデオゲーム作品の著作権はそれぞれの作者ならびに企業に帰属いたします。

■改版履歴

2015 年 12 月 12 日 初版（電子版初版）

2016 年 6 月 12 日 第 2 版（書籍版初版）

2016 年 12 月 25 日 第 3 版

奥付	
Videogame Liberators 195X-2015 自主製作ゲーム史論	
発行日	2016 年 6 月 12 日
発行者	真野 崇 (Tacashi.M) / ゲームスペースたんすべや
連絡先	tacashi11@hotmail.com

