

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 -

三宅 陽一郎

日本デジタルゲーム学会 (研究委員)

E-mail: y.m.4160@gmail.com

概要 同人・インディーズゲーム開発者に対する技術分野のインタビューから収集したデータを元に、80年代から現代に至る同人・インディーズゲームにおける技術の流れを再構築する。

キーワード ホビーパソコン, BASIC, アセンブリ言語, フリーゲーム, ゲームエンジン無償化

1. 概観

日本における同人・インディーズゲームにおける技術的変遷は、常にその開発者を取り巻く環境の変化と共にあった。それぞれの時代に同人ゲームを制作するに適した環境の組み合わせが幾通りもあり、ゲーム製作に感度のあるアマチュア開発者が、意図的に、或いは、偶然にそれを探り当て、同人ゲームを作ってきた。各時期、各場所において開発者がゲームを制作するモチベーションはそれぞれに異なるが、それでも長い時間スケールの中では、明確な変化として捉えることが出来る。本稿では、各時期の同人ゲーム界の特徴を、2008年から2009年にかけて行った同人ゲームサークル・開発者へのインタビューを通して集めた言説をもとに構成した論文であり、できるだけインタビューの言葉を掲載するようにした（以下「」で括られた内容はインタビューからの抜粋とする）。また、くり返し発言され、通説となっている事柄については地の文として解説することとした。以下、開発者という言葉は広い意味のアマチュア・ソフト開発者（同人ソフト開発者、同人ゲーム開発者、ホビー開発者）を指すこととする。

同人ゲームの歴史は Windows 95 の普及をエポックとして大きく断絶があり、この論文では便宜上、それ以前を第一期、以降を第二期と呼ぶことにする。今回、インタビューを取ったゲーム開発者の9割が第二期の開発者コミュニティに属する開発者であり、そのため、最近になる程、情報量が増え具体的なものとな

る。逆に第一期の開発者のインタビューが少ないために80年代、90年代の情報は少なくなっている。それは過去になればなる程、情報の収集が難しくなる一般的な傾向を示しているだけで、決して80年代、90年代の同人ゲーム界が活発でなかったということではない。また、第一期と第二期の間で開発者の人口は数倍以上になっているが、第二期では同人ショップや通信販売の拡大、コミケットを代表とする即売会の浸透で購買層が爆発的に増えていることも特徴である。以下、年代別に、同人ゲーム界の技術的特徴を解説する。

2. 80年代 ホビーユーザーから製作者へ

2.1 ホビーとしてのパソコンの台頭

80年代、パソコンは業務用に浸透する一方で、大人向けのホビーパソコンとしての地位を確立して行った。また、メーカーも意識的にホビー向けの用途を意識するようになった。海外からは、Apple II(1977-1993)、国内ではNECからPC-8800シリーズ(8bitパソコン、後にPC-88VAとして16bitへ拡張、1981-1990)、PC-9800(1982-1995,16bitパソコン、386(DX)以降は32ビット)シリーズの販売が開始された。これらのパソコンにはBASICが基本システムとして組み込まれていたためユーザーは購入と同時にBASICプログラミング環境を手に入れることができた。BASICはシンプルな命令群と制御文、また僅かな命令で単純なグラフィックを描画できるために、子供から大人まで大きく普及することとなった。

「当時、プログラミングの花形といえばゲームだった」「パソコンショップでBASICを打てる環境があって足しげく通ってプログラムを打った」「店頭でBASICを打ち込んでゲームを立ち上げるとかっこよかった」「パソコン教室のようなところを一日中使わせてもらった。教えてもらう必要はなかったが」「当時、電子回路や無線が流行っていて、秋葉原へは大人はパーツを買いに行き、子供はパソコンのゲームショップへ行きたがった」(図1)「友達や親戚の家でパソコンを触らせてもらってプログラミングした」「父親が持っていたパソコンの空き時間にプログラムをした」など、パソコンに触れることの楽しみの多くはがプログラミングと直結し、ゲームへの指向が強かった。また、子供にとっては功名心をくすぐる対象であった。

また、BASICユーザーの拡大に伴い、出版社からは趣味雑誌の一分野として「マイコンBASICマガジン」(1982-2003、電波新聞社)「テクノポリス」(1982-1994、徳間書店)「ログイン」(1982-2008、アスキー)「コンプティーク」(1983、角川書店)などの雑誌が創刊された。またマイコン専門誌であった「I/O」(1976、工学社)もパソコン雑誌としての傾向を強くして行く。テレビではNHK趣味講座「マイコン入門」や「パソコンサンデー」などプログラミングのための番組も放映された。当初、これらの雑誌は技術記事、プログラミングの記事、プログラムソースを掲載する雑誌であった。雑誌メディアを通してゲームコンテンツに対応する内側のプログラム・リソース構造が露出されていたことが、多くのゲーム製作者を刺激することとなった。しかし「マイコンBASICマガジン」「I/O」を除いては時代と共にコンテンツ、ゲームコンテンツへの掲載の色を濃くして行く。80年代後半には高級ホビーマシンとしてX68000(1987-1995、シャープ)、FM TOWNS(1989-1997、富士通)が出現する。「X68000ではリニアに使えるメモリ領域が大きくて以前から比べると夢のような環境でした。C言語で開発していました」。

パソコンを購入しようとするユーザー、また触れたいと思うユーザーは、NEC-BIT INN や日立ショールームなどの「マイコンショップ」でかなり長時間、パソコンに触れることができた(図2、3)。

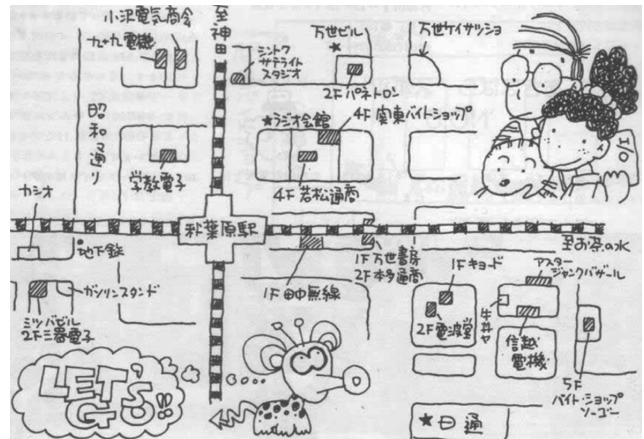


図1 秋葉原の様子を描いた地図(1977年当時)[1]



図2 マイコンショップでパソコンに触れる若者たち[2]



図3 マイコンショップでパソコンに触れる子供[3]

2.2 BASICからアセンブリ言語へ

BASICは入門言語として、簡単なゲームを製作するには適していたが、一定以上のスペックを出そうとすると頭打ちにあった。そこから先の高いスペックを出すためには領域はアセンブリ言語使うしかなかった。しかし情報の少なさや技術的な難易度が高くBASICからアセンブリ言語へ移れる開発者はそれ程多くはなかった。「BASICからある程度のゲームを作るまでは簡単なんだけど、アセンブリ言語で作るまではいかなかった」「自分一人では作れなかったが、友人たちが作ったソース、或いは優秀な人が配布してくれたソースやドライバーのおかげでゲームが作れた」「当時、即売会でゲームを買うとソースも普通に見れたので、それを参考にできたし、そうやってソースが広がって行った」「同人ソフトを買いに来る人の殆どが同時に開発者でもあった」。また、NECに資料を請求するとパソコンの内部の仕様書が手に入り（ハードウェア・アーキテクチャ、言語仕様）、その情報を参考に開発を進めることが出来た。つまり当時の力量のある開発者にとってゲーム製作はハードウェアの特性を理解しアセンブリ言語コードを駆使しながら性能を引き出す、という行為であった。また、様々なドライバーの開発者を始めとするマシンの性能を引き出せる開発者は同人ソフト（同人ゲームとは呼ばなかった）のコミュニティの中で一定の知名度を持ち、そのソースコードはコミュニティの中で広く利用されることとなった。次第に同人ソフト即売会などを中心に（図4、5）、開発者の技術者としてのステータスが確立されて行った。「同じマシンでも開発者によって全然出すスペックが違った」「今ではプログラムにプロテクトがかかって構造上出来ないけど、当時はプログラム実行中にプログラム自身を書きかえる自己書き換えをやって速度を出した。結構みんなやっていた。「自己書き換えで速度が出た時はこれで弾幕シューが作れると思った」「本来3つのメモリバンクはRGBのデータを分けて格納するためのものだったが、弾幕シューティングの高速化ために活用した」（注：後者2つの発言は90年代。1990年で明確に切れるわけではなく、80年代の流れは90年代の流れとオーバーラップしながら

序々に遷移して行く）。

2.3 80年代の全体的傾向

80年代を俯瞰すると、ホビーマシンとしてのパソコンのゲーム、ファミコンを始めとする家庭用ゲーム、アーケードゲームの3つの潮流があった。この内、最もハイスペックであったのはハードウェアから設計・拡張を施せるアーケードゲームであり、花形であった。また技術的指向のある開発者を引きつけた。一方、家庭用マシンのスペックは固定されており、アーケードに比べると全体的なパワーも劣っていた。ホビーマシンは新しい機種を発売することでスペックを上げて行き、力量における開発者はその度に最大源の性能を引き出してゲームを作ろうとした。

80年代前半には、ファミコンのブームもあり、アマチュアからプロ開発者になる開発者や、若くして創業する開発者もあった。「80年代、中村光一はヒーローだった」しかし、当時のゲーム業界は非常に若い業界でもあり、未成熟な部分もあった「プログラムが出来たので友人の誘いでゲーム会社に入った。当時、ゲームを一つ作ってやめるのが普通だと思っていた」「ゼビウスの遠藤さんがドルアーガを出してヒットを一人の開発者がヒットを連発するということがあると驚いた」。同人ソフトの流通は通信販売、専門ショップ、同人ソフト即売会を通じて、主にフロッピーをメディアとして伝搬された。「当時、秋葉原には同人誌など置いていなかった。同人ソフトの販売店の片隅にオマケとして同人誌を置いたのが始めだったかもしれない」「同人ソフトも最初はジャンク屋、小さなショップでしか置いていなかった」。

80年代はパソコンの普及期であり、同時にデジタルゲーム自体が社会に普及した時期であった。二つの熱気にあおられた「ゲームが自分で作れるという驚き」に目覚めた開発者がそれぞれに自ら道を切り開きながら同人ゲーム界を形成した時期であった。



図4 雑誌に掲載された1989年8月のコミックマーケットの様子[4]

新興勢力としてのパソコンサークル

さて、75年12月に第一回が開催されたコミックマーケットコミケットは、32サークル、700人という小規模なものから、国々おうごに大きくなっていった。前回のコミケット35分9000サークル参加だから、今回は1000サークルの増加ということになるが、実は申し込みは12000を越えていたというから、実際は4割増だ。だいたい、毎回、3〜5割ずつ大きくなって来たことが資料などからわかる。

やうした中で、勢力を拡大しつつあるのは、キャッチ、扇矢系に続く▼朝によってアジに販路も...



このところ各パソコン雑誌が同人誌ソフトを取りあけるようになったことの影響もあるだろうが、とにかく市販のソフトに比べて安いという理由もある。

もともと、コミケ、ファミコン系サークルという形で参加しているサークルの半数近くは、ゲームそのもののやその背景について創作したり、パロディ的ネタを削ったり、情報誌があったりと、ソフトという形で作品を発表していない。が、美少女系、創作系、SF系、といったサークルがソフトを削り出している場合もあり、数的には200といたところだろう。そうして、人の流れは、今度は同人ソフトも販売しているサークルの方に向かっている。

主流は現在PC-8801用のソフトだが、次第にPC-9801に移りつつあるようだ。99得アドベンチャーゲームソフト等という、それだけで売れたりもしていたようである。それは、ユーザーが8ビットから16ビットマシンに移行しているためで、中にはX68000を扱うサークルも



安の子連によるアノキロサークル、トルネード系だ。一方、男性系サークルでは種々の美少女系に對し、このところ、急激に、パソコン、ゲーム系サークルが増加しつつある。三年前には50に満たなかったことを考えると、現在300近くに増え上がったこのジャンルは、急成長しつつある新興勢力と見れないこともない。

男性系サークルは、今回13回、新館を中心に配置された。男性系創作マシ研、ファンタジー、SF、物語、美少女、ゲーム、コンピュータ、ファミコンといったジャンルが、1800近く集まった。——5万人以上の一般参加者のうち3割を占める男性の大半はこの場に流れていった。ファミコン、パソコンサークルに集まる若い層の中には、小、中学生の姿も

のが、ユーザーにとっての魅力になっているようだ。平均600〜1200円。別の言い方をすれば、市販のソフトが買えないのだし、同人誌ソフトの中には、市販の物よりレベルの高



▲高値したばかりのソフトが売られるのもパソコンサークルの盛んなのだ。

図5 雑誌で特集された1989年8月のコミックマーケットのページで言及されたパソコンサークル[5]

3. 90年代 技術先鋭化・コミュニティの崩壊

3.1 パソコン産業の激変期と同人ゲーム界

90年代はWindows OS (マイクロソフト) が市場を席巻した時代であり、国内ではNECのパソコンシリーズとの市場争いがあったものの、世界的にWindows OSがビジネス・ホビーの両面においてシェアを伸ばして行った。このようなパソコン産業の大きな変化の中で、同人ゲーム界隈も大きく変化をする。同人ゲームを巡る状況は90年代はWindows 95の発売の前半と後半で大きく傾向が分かれることとなる。

90年代前半、PC/AT互換機(IBMが規格したハードウェア・アーキテクチャの仕様、通称 DOS/V機)は90年のIBM DOS J4.0/V を端緒として当時の他のパソコンより安価だったこともありホビーマシンとしてシェアを伸ばして行くこととなる。「少なくともNECのパソコンの値段よりはずっと安く手に入れることができた」。1991年には Windows 3.0 が登場し、DOS/V 機はさらにシェアを伸ばし、95年のWindows 95に至って「Windows - PC/AT互換機」の組み合わせは、ハードウェアをPC/AT互換という統一規格の元に相対化し、国内のパソコン業界全体で80年代のNEC の「パソコン=ハードウェア」という重心から「Windows OSが載った様々なメーカーのパソコン」という重心へ大きく重心を移すこととなった。

80年代後半から90年代前半にかけて同人ソフト・コミュニティは、PC-8801、PC-9800、FM TOWNS、X68000上のプログラム製作を基盤として形成されていた。「80年代後半は、PC-8801が同人ソフトコミュニティの主要なプラットフォームで、90年、91年あたりから急速に16bitに移って行った。PC-9800、FM TOWNS、X68000が中心になったのは、1990〜1994年くらい」。また、各ハードウェア・アーキテクチャの研究を通して性能を引き出していた。しかし、90年代後半には世の趨勢を受けてWindows OS 上の開発へ移行が迫られていた。

「Windows - PC/AT互換機」はWindows OS 上でゲームを開発することで、様々な機種に依存せずにゲームを製作できる。しかし一方で、開発者から見た場合に二つの問題点「速度が出ない」「開発がしにく

い」を抱えていた。マイクロソフトはグラフィック面を強化したWinG(拡張版)やDirectX(現在に続くの最初のバージョン)を開発し提供したが、同人ソフト開発者からは不評であった。「Windowsのマシンでゲームが作れるとは思えなかった」「とにかく遅かった」「情報をどこで入手すればいいかわからなかった」「説明会みたいなものがあったって行ったことがある」「コミケでも以前はたくさんのアクションゲームがあったが、Windows が流行り出してからはゲームそのものが少なくなった。代わりに(電子)画集が多く作られていた」「Windows上で色数も多く使えるようになったしCD-ROMが焼けるようになってからは容量も格段に増えて、大容量の絵をたくさん含めて配布できるようになった」「コンシューマでは3Dゲームが台頭していたのにWindows 上ではパズルゲームぐらいしか作れないのでは、作る意欲も上がらなかった」

3.2 同人ゲーム開発コミュニティの世代交代

また95年という年は80年代が育んで来たパソコンユーザーの先頭が社会で中堅を担う年齢に差し掛かる頃であった。「多くの開発者がいい年に差し掛かっていた。趣味として続けて来た同人ソフト開発をやめてしまうか、或いはプロになる人もいた」「95年はいろんなゲーム会社がコンテストを開催して人材を集めていた」「仲間を集めて仕事として作ることにした」「パソコンよりコンシューマゲームの方が3Dになって見栄えがするようになった」。多くの開発者が去り、80年代から続く同人ソフト・コミュニティの盛り上がりは一端の終焉を見ることになる。

95年から2-3年のパソコンの過渡期は同人ゲームの一時的な衰退期であった。「コミケからゲームが消えた」「パズルゲームみたいなのは多かったが、アクションゲームもちらほらあった」「Windows が流行っているとは言え、PC-98やX68000の同人ゲームはまだ売られていた」しかし、この時期は同時に、00年代の同人ゲームの爆発的な隆盛に繋がる基盤が形成された時期でもあった。その要素は5つ挙げることができる。

- (1) パソコン自体が一般層へ広まって行った。
- (2) Windows が継続してシェアを伸ばしデファク

トスタンダードになった。

- (3) DirectXがバージョンを重ね改良された。
- (4) プロセッサの性能がムーアの法則的に向上した。
- (5) インターネットが普及した。

これらのインフラが国内で整備されて行く変動の間、同人ゲームは沈黙を余儀なくされたのである。

3.3 Windows OS上の開発環境の台頭

90年代後半、同人ゲーム界における開発者は、90年代前半から継続して続けている層と、普及して安価になったパソコンを手に入れた層が混在した過渡期にあった。同時にプロのゲーム開発者が同人ゲームに興味として参入し始めた時期でもあった(この流れは現在も続いている。仕事での必ずしも作りたいゲームが作れるわけではない、仕事で覚えた技術が同人ゲームでも活用できる、など複数の理由が挙げられる)。そして多くの開発者が「Windowsでゲームを作りたい」「しかし作りにくい」というジレンマを抱えていた。そこで、Windows で簡単にゲームを作れる環境が作成されることになる。代表的なものとしては汎用ゲーム作成環境「HSP」(1996、おにたま/オニオンソフトウェア)、スクリプト言語「吉里吉里」(1998-)、「Nscripter」、「DXライブラリ」(2001-)がある。「当初、完全に自分の個人用に作っていたのですが、原型となるものをWebで公開したいたら使わせて欲しいというオファーが来た」、「Windowsの開発でもBASICの使いやすさの感覚を再現したかった」。こういった開発環境と実際に作られたゲームを通じて個人でもゲーム製作ができる可能性に目覚めた新しい開発者の一群が形成されることとなる。「ネットで偶然知って、自分でもゲームを作れることに驚いた」「ゲームを作れる環境が無料で手に入るなんて素晴らしいと思った」「プログラムを少しやっていたので簡単に習得できた」。スクリプト言語環境は、ノベルゲーム製作者を中心に多くの開発者に使用されることになる。一方で、DirectX が改良され、Windowsプログラミング環境が整備されて行く中で、純粋なプログラミングによるゲームの開発の端緒が切られることになる。エポック

となったのは、同人格闘ゲーム「Queens of Heart」(1998、渡辺製作所、通称QOH)であり、後に続く高い技術力を持った技術系開発者の一群を形成する出発点となる。「QOHで初めてWindowsでもきちんとアクションゲームが作れるとわかった」とは、決まって聞く文句の一つである。また、QOHは既存のコンテンツのパロディでもあり、以降「既存の人気のあるコンテンツを真面目にアクションゲームにする」という流れが形成されて行くことになる。

90年代は80年代から続く同人ゲーム界が成熟を迎え、同時にパソコン業界自体の過渡期にあたって一時的に衰退し、再び新しい形で息を吹き返した時代であった。

4. 00年代 技術の多様化・非技術化

4.1 技術の二極化

80年代が純粋にコンピュータでゲームを作ることの面白さに目覚めた少年期、90年代前半が技術的先鋭化が進んで開発者が切磋琢磨した青年期、90年代後半は土壌の改編に対応して新しい出発点を得た新生期とすれば、00年代はインターネットの普及がこれまで育まれた様々な要素（技術、ツール、開発者コミュニティ、ユーザーコミュニティ）をネット上で加速度的に融合・発展させ、同人ゲームに一大ムーブメントを起こった時期である。そういった盛り上がりをここでは、背景にある技術的な流れに限定して記述することにする。

00年代前半から商業ノベルゲーム、同人ノベルゲームが大きく人気を博して行った影響と、パソコンを持つ青年層の増加に伴い「NScrip ter」「吉里吉里」を使ったノベルゲームの製作が活発になる。こういったノベルゲームは素材（シナリオ、音、画像）があればスクリプトツール上で複合しながら製作することができるため、特にそれ以上のプログラミング技術を必要としない。スクリプターがいればプログラマも必要としない。

一方、格闘ゲーム、シューティングゲームは、様々なライブラリ（グラフィクス、サウンドなど）、基本的なプログラムを使いこなし、リアルタイムなインタラクティブ・システムを構築する必要がある。00年代

後半からは、こういったゲームも3D化することとなり、3Dライブラリ(DirectX, OpenGLなど)、シェーダーに加えて3Dコンテンツを製作するツール環境が必要となった。3D素材を作る商業ツールを使う開発者もあるが、「メタセコイア」などフリーでも使える3D製作ツールが広く使用されることとなった。同時に開発規模の拡大に伴い、2-3人から10人前後のチームまで、友人関係やネットを通じたコミュニケーションの中から開発チームを形成されるようになった。中には高い技術力、コンテンツ制作力を活かしてそのまま商業ゲーム開発会社となるチームもあった。逆にプロ開発者の経験を十分に活かして同人ゲームを作るという開発者も出現した。

そこで同人ゲームの開発技術の方向は、ノベルゲームを作っているクラスタと、格闘ゲーム・シューティングゲームなどアクションゲームを作るクラスタで大きく二分されることになる。前者においてはプログラムはスクリプトを習得する程度でよく、素材作りのノウハウと品質がゲームのクオリティに繋がる。一方で後者は素材を高速でインタラクティブに動作させるプログラミング・スキルと大規模なりソースを扱う環境の整備がゲーム・クオリティに直結する。また、ノベルゲームは低スペックのパソコンでも十分に動作するゲームが殆どであるが、アクションゲームではユーザーのパソコンのスペックに大きく左右される。そのため、多くの同人ゲームのパッケージには十分な動作を保証する推奨環境が記載されている。しかし多くのユーザーに自分のゲームを受け入れて貰うためには、スペックを制限せざるを得ない。「現在、アクションゲームを作ろうとすれば『東方が動くパソコン』というのがメインターゲットになる」(「東方プロジェクト」(1996-、上海アリス幻楽団)は現在も続く最も配布数の多い弾幕シューティングゲームのシリーズである)。同人ゲームの技術レベルはユーザーの持つパソコンの標準的なスペックに依存するという特徴を持つ。一方でハイスペックを前提とした3Dゲームも存在する。

シューティングゲームでは、サーバーを立ててスコアランキング、マルチプレイ、追加コンテンツに対応するタイトルも少なくない。この分野の力量のある開

発者の多くがオンライン・プログラミングの技術を使いこなしている。

4.2 フリーゲーム

また、こういった流れと全く異なる分野として、インターネットでダウンロード無料公開を前提とする「フリーゲーム」の開発者がいる。フリーゲーム開発者は「純粋に技術の探究を志向する」「第一に自分の作りたいものを作る」「人を楽しませたい」「一つのタイトルをできるだけ短期的で製作し継続して複数のタイトルを開発し続ける」という共通点がインタビューを通して見られた。多くの場合、ゲームを公開する自分のサイトを持ち、中には技術解説を同時に掲載しているページもある。「好きな時に開発して、好きな時に簡単に発表できます」「どれぐらいの人に遊ばれたという数は気にしません。むしろ感想が貰えた方が嬉しいですね」

また、こういったフリーゲームの開発者が公開したゲームや、大型同人ゲームの無料ダウンロードできる体験版は新しい開発者を産み出すことになる。「体験版ゲームに衝撃を受けてコミケに買いに行った」「あの人のフリーゲームが凄くて自分でも作りたくなった」。

4.3 商業プラットフォームの開放

また第三の潮流としてコンシューマーゲームのプラットフォームが、開発環境を一般に解放するという流れがある。WonderWitch (2000年、バンダイ) は、ワンダースワン (バンダイ) 用のホビープログラミングツールであり、コンテストも実施され、優秀な作品は実際にメーカーから販売された。マイクロソフトは開発環境Microsoft XNAを無償提供しており、Windows ゲームと同時にXBox360用のゲームを作ることが出来る。但し、販売には開発者間のピアレビューのプロセスが必要である。

携帯電話機では、スマートフォン世代から開発環境が公開されるようになった。iPhone (アップル、2007-) ではアップル社のパソコン上で開発環境が提供されている。ただ配布は制限されており販売にも審

査が必要である。最近ではAndroid (Google、2007-)用の開発環境も提供されている。これらは同人開発者というよりも、商業的な開発環境が広く無償提供されていると言っていいだろう。

各プラットフォームは、ゲームシーンの一翼を担う存在としてインディーズゲーム製作者に注目している。現在、日本ではコミケを始めとする同人ゲームを即売する大きな土壌と全国に拠点を持つ専門ショップがあるおかげで、同人ゲーム独自の市場があり世界的に見ても特異な発展を遂げている。これは所謂プロになる過程や小規模という意味の「インディーズ」とは異なる特徴を有しており、「同人ゲーム開発者」と所謂「インディーズゲーム開発者」は別のものである。しかし海外から見た場合、同人ゲーム製作者はインディーズゲーム製作者と見なされている傾向が強い。

5. 最新の状況、ゲームエンジン無償化

最後に、2011年前半の現在の同人ゲームをめぐる技術動向をスケッチしておく。現在、同人ゲームは海外インディーズゲームの隆盛と分離して考えることが難しくなりつつある。日本の同人ゲームと海外のインディーズゲームは、内容の傾向も市場の流通の仕方も全く別のものである。しかし、インディペンデント系ゲーム開発会社の増大、プロ開発者のスピノフ、ゲームコースの学生の増大に伴う海外インディーズ界の拡大に伴い、商用ゲームエンジン制作会社が、インディーズ向けに無償で制限付きのゲームエンジンが公開、或いは予定されている。「Unity」(Unity)、「Unreal Engine」(Epic games)、「CryEngine」(Crytek) などである。現在は多くの開発者が議論しつつ様子見という傾向であるが、こういったエンジンの使用が広まれば同人ゲーム開発に新しい流れを産み出すことになるだろう。

6. まとめ

80年代からBASICを基盤として発展したホビーの延長としてのアマチュアゲーム開発は、次第に技術者の挑戦する傾向を強め、80年第後半から90年代前半にかけて技術的探究とゲームの面白さが混在する活気あ

る場を作り出した。Windows OSの台頭は、こういった場の継続を困難にし、一時的に同人ゲームは衰退したが、様々な困難を乗り越えて、より大きな土壌の上に90年代後半から再び活気ある活動を展開することになった。00年代は、技術的なアクションゲーム開発クラスタと、ノベルゲームの開発クラスタに大きく二極化することとなった。技術的にはプログラミングを超えて、サーバー構築、アセットマネジメント、ツール製作など、幅広い技術を内包するようになった。近年では、これら全体がゲームエンジン会社の無償ツールの中で提供される領域になりつつある。

文 献

- [1] 月刊I/O(アイ・オー) 昭和52年3月号, 株式会社工学社, pp.62, Mar 1977.
- [2] NHK総合 1982年5月5日放送・マイコン入門
- [3] 月刊I/O(アイ・オー) 昭和56年4月号, 株式会社工学社, Apr 1981.
(株)システムズフォーミュレート 広告
- [4] テクノポリス10月号増刊, 同人ソフト大全集 vol.2, 徳間書店, pp.44, Oct 1989.
- [5] パソコン同人ソフトカタログ, 久保書店, pp.107, Sep 1989.

The History of Technology in Doujin and Indie Game Development -Reconstruction of the History

from Interviews with Doujin and Indies Game Developers -

Youichiro Miyake

DiGRA Japan

E-mail: y.m.4160@gmail.com

Abstract The history of technology in doujin and indie game development is reconstructed from interviews with doujin and indie game developers.

Keyword Hobby Personal Computer, BASIC, Assembly Language, Free Download Game, Free Game Engine