

[メルマガ]第192,197号より編集・加筆。
<http://www.mag2.com/m/0001553231.html>

(本文途中より抜粋)

…かつての”怪しげ”だった時代は今や昔であるが
(主人公に感情移入してプレイするものだろ、女主人公でエロられてシコるとかゲイかよ? とか、
金取るならせめてプログラム作品ってのが礼儀だろ、
子供のおもちゃみたいなRPG ツクール製のゲームで金取るなんて正気? w と言われてた時代)

そもそもエロRPGのバブル時代を盛り上げていった作者勢とは、どういった層だったか。

それは黎明期の作品を受け、「ツクール的にはこんなしょぼい処理なのに売れるんだから、俺ならもっといける」と思った層。

既にフリーゲームで何本か作っており、だがその頃、
公式なフリゲコンテストが死滅状態だったがゆえに、行き場を無くしていた作者たちの層だったように思う。

(これは自分もそうだし、同時期の作者で同じ立場の人を相当数知っている。
加えて言えば、フリゲは作っていたがその枠の中では栄誉を勝ち取れなかった作者たち、でもあるだろう。

同時期でもなんらかの栄誉を勝ち取った作者はフリゲに残り続け、
後の「インディーズゲー」勃興への旗振り役になっていた…。
WOLF エディター作者の smoking wolf 氏などはまさにそれ。

「本当に売れるか分からない」市場では、ツクールでゲームを作った事があるという挑戦しやすさこそが、一番の利点となりえる。

この”売れてる”ゲームは800DLとかで、今のエロRPG市場から見れば乏しい水準なのだが、一方で俺たちフリゲ制作者にとっては、それでもキラキラ輝いて見えたのだ…。

そしていよいよバブルを迎え、”こうすれば売れる”が見えてくると、
効率化・余計な部分を省いての量産体制サークル…という話へとなっていく…)
