

東方 Project 誕生前夜

書籍版東方文花帖に掲載されたインタビュー『“東方”ゲームデザイン概論』によると、東方 Project の生みの親である ZUN 氏の実家は喫茶店で、幼稚園の頃からテーブル筐体が置いてある環境だったという。

また、ファミリーコンピュータが発売した時にはすぐにも買ってもらい、多くの衝撃を受けたという。一番感銘を受けたのは任天堂の『スーパーマリオブラザーズ』で、地下に行けば地下の世界、雲の上に行けば雲の上の世界があり、その都度曲が変わるのも衝撃的だったと述懐している。

明治大学アニメ・声優研究会での講演会『東方の夜明け』によれば、小学生の頃の誕生日にエレクトーンを買ってもらい、また中学の頃からは吹奏楽をしていたという。作曲を始めたのもこの頃で、中学の音楽の授業で評価会をしたときは見事 1 位に選ばれたらしい。

また、高校時代には作曲を通じて幻想郷という世界観が生まれはじめ、大学の時にゲームミュージックを作ろうとゲーム作製を手がけていた非公式サークル『Amusement Makers』に入る。もっとも、ゲームミュージックを使うためにはゲームが必要なので、プログラミングの勉強はそこから始めたらしい。

4Gamer.net のインタビューで語ったところでは、就職後に再び同人をはじめようと思った時は、最初音楽サークルとして活動するつもりだったらしく、『上海アリス幻楽団』というサークル名もそのためにつけたものだったという。

しかしながらその時に申し込んだコミックマーケット (C61) はあえなく抽選漏れとなり、次回までの余った時間でゲームを創ることを決意し、東方紅魔郷を制作した。

歴史に「if」はないが、もしこのとき上海アリス幻楽団が落選していなければ、今の東方ジャンルの姿はまるで違うものになっていたのかもしれない。

第二章

コミュニティ統計