

中本博通インタビュー前半：  
データイーストのゲーム開発の歴史

嶋原 盛之  
生稲 史彦  
金 東勲  
福田 一史  
松井 彩子  
清水 洋

IIR Working Paper WP#19-24

2019年9月

Hikomichi Nakamoto, Oral History (1st, 1): History of Game  
Development by Data East Corporation

Shigihara, Morihiro

Ikuine, Fumihiko

Kim, Donghoon

Fukuda, Kazufumi

Matsui, Ayako

Shimizu, Hiroshi



Hitotsubashi University  
Institute of Innovation Research



ゲーム産業生成における

イノベーションの分野横断的なオーラル・ヒストリー事業

EMERGENCE of Industry,

An Oral Historical Research Project focusing on Game Industry



中本博通インタビュー前半：データイーストのゲーム開発の歴史

鳴原 盛之

生稲 史彦

金 東勲

福田 一史

松井 彩子

清水 洋

Hikomichi Nakamoto, Oral History (1st, 1): History of Game  
Development by Data East Corporation

Shigihara, Morihoro

Ikuine, Fumihiko

Kim, Donghoon

Fukuda, Kazufumi

Matsui, Ayako

Shimizu, Hiroshi

## 目次

電気工作、シンセサイザーに夢中になった少年時代 .....	3
学生時代～データイースト入社までの経緯 .....	7
データイースト入社当時の社内環境・業務内容 .....	11
ファミコン用ソフトの開発部署に異動 BGM の作曲や音質の向上にも貢献 .....	16
ファミコン名人としてテレビに出演、企画や外注管理も担当 .....	22

## 電気工作、シンセサイザーに夢中になった少年時代

Q：本日はよろしくお願いします。まずは子供の頃から振り返っていただきたいのですが、どのようなきっかけでゲームと触れ合うようになったのでしょうか？

中本：よろしくお願いします。私が住んでいた、生まれた所には「としまえん」という遊園地が練馬区にございまして、ちょうどその真裏の辺りでした。「としまえん」の近所に住んでいると、いわゆるタダ券みたいなものが配られましたので、そこへよく遊びに行っていました。

通常の乗り物は数が限られていますので、すぐに飽きてしまうのですが、そこにはゲームコーナーもありました。当初はエレメカと言われている、ナムコさんですとか、タイトーさんが作られたようなエレメカ中心のコーナーでしたが、その中にもビデオゲームがありました。そこにちょっと未来を感じたみたいなのが、一番最初のゲームとの出会いでしたね。

Q：それは、いつぐらいのことですか？

中本：年代で言いますと、中学生の頃だったので74年くらいになると思います。ただ、それは単に出会ったというだけで、実際にハマったのは77年に高校に入ってからで、『スペースインベーダー』にハマったのがスタートという感じになりますね。

Q：『スペースインベーダー』は、1978年に登場して大ブームになっていますよね？ そのインパクトはやはり大きかったんですか？

中本：大きかったですね。高校時代、当時は世の中がまだ今ほど厳しくなくて、夜でも普通に放し飼いされても安全な町だったので、コンビニエンスストアだとかも24時間営業で、いろいろな夜遊びができるようになっていた時期で、友人と時間を潰すのに『スペースインベーダー』とかがちょうどよくて、まあハマっていったというところですね。

それから機械、デッキいじりが元々大好きでした。昭和の時代は、町の至る所にテレビが捨ててありました。真空管式の白黒テレビとか、古い洗濯機とかが落っこちてまして、それらを拾ってきては分解して、好きな部品を付けてみたいなことからだんだん興味を持ち始めて、トランジスタとかを秋葉原に行ったときに買ってもらって、電気工作を始めたような感じでした。

ゲームもすごく好きだったのですが、それ以上にテープレコーダーとかで録音をしたり、デッキをいじることが大好きでした。昔は LL カセットという学習機材があって、親が勉強させるために買ってくれたんですけど、当時は多重録音と言ったのですが、例えば最初のトラックに笛を吹いて、2 番目のトラックにはピアノか何かの音を入れて重ねると、1 人で合奏ができてわー面白い、みたいな遊び方が中心でしたね。

Q：その当時、何か読んでいた雑誌とかはありましたか？

中本：はい。まず雑誌というよりは、小学校の頃に親からプレゼントされた、『なぜなに学習漫画図鑑』みたいなセットがありまして、今で言う科学のいろんな分野が漫画化されている書籍が、確か小学館だったと思うんですけど、そういう本がありました。

で、その本の電気のコーナーがとても好きで、ボロボロになるまで読みましたね。当時、学校でも自分でモーターや電磁石、ブザーとかを作れる教材があったんですけど、それを漫画で得た知識を利用して、巻く数を増やしたり、電圧を上げるとより磁力が強くなるとか、自分でカスタマイズして遊んでいたことが、後々いろいろつながっていったのかなと思います。

ほかに読んでいた雑誌ですが、まあありがちなんですけども『初歩のラジオ』とか『ラジオの製作』ですね。小学校の頃は、泉弘志先生の電気工作ムックみたいなものがありまして、そういうので、なんかモールス信号の練習機みたいなやつとか、夜になると点灯するランプとか、そういうところからスタートしまして。アナログの電気工作がすごく好きで、高校でも大学でもずっと続けていましたね。

あとは、中学生の頃にハマったのがアナログシンセサイザーでした。『太陽に吠えろ』のサスペンスシーンとかで出てくる、「ビャン、ビャン、ビャン、ビャン……」っていう曲があるんですけど、その音をどうやって出しているのかにすごく興味があったんです。中学の終わりくらいに、それが「シンセサイザーという楽器で出るらしい」ということをどこかで知りまして、当時秋葉原のラオックスに楽器館っていうのがあったのですが、そこではシンセサイザーが触れるようになっていたので、よく通っていましたね。

最初は音をどうやって出すのが全然わからず、誰も教えてくれませんでしたけど、だんだん「あ、こうすればあの音が出るのか」というコツみたいなのをつかんで、中学から高校の頃に、まあその快感を知ってしまったんですね。高校に入った時に、まあ今考えると親が相当に無理をしたんだと思うんですけど、入学祝いにシンセサイザーを 1 台だけ買ってもら

いました。ローランド製のシンセサイザーなんですけど、それをずっといじり倒していたのですが、ちょうど秋葉原に「ローランドシンセサイザースタジオ」というショールームがオープンしたんです。そこに行くと、今までは独学だったんですけど、実際に使いこなせる方がたくさんいたので、そういう方に聞きながら、どんどん深みにハマっていききましたね。

実はシンセサイザーは、その頃はあまりメジャーな楽器ではなかったもので、当時は中古の楽器が二束三文で売られていることにある時気が付いたんです。それで、もうとにかくアルバイトをして、多少壊れていてもいいから中古の機材を買い足して行って。それでカセットテープを使って、ピンポン録音っていうんですけど、最初の音を機材で録音してから、次に違う音を重ねて別の機材で録ってっていうようなことをやりました。

高校2年生の時に、「シンセサイザーテープコンテスト」という、すごくマイナーなコンテストがあったんですけど、そこに応募したら入賞しました。今は亡き、富田勲さんという第一人者の方がいたのですが、その方も審査委員にありまして、当時まだ高校生だったというのもあったのかもしれませんが、私の作品を全国区のラジオで放送したいというお声掛けもしていただきましたので、もう喜んでお願いしました。

そのテープは、私の母親の実家がある秋田をイメージして作ったものだったのですが、まあ今聴くとすごくショボいのですが、セミやカエルの鳴き声とか鐘の音とかが鳴って、やがて雨が降ってきて今度はヒグラシが鳴くみたいなものを、5分程度にまとめたテープを気に入っていただけたみたいですね。それで、ラジオで紹介をしていただけるということで、その時は田舎のお婆ちゃんに、「ラジオで流れるよ」と教えてあげて。今から思うと、あれが一番のお婆ちゃん孝行だったのかなあと（笑）。

で、そのコンテストに入賞したのは高校2年の時だったんですけど、1年生の時はなぜか選外だったんですけど、私の名前だけはそこに挙がっていましたね。実は、その時に作ったのが、ほかでもないゲームセンターの音でした。ドライブゲームで車が爆発する音だとか、「タラララーララ……」とかっていう、トランポリン系の何かゲームが当時ありましたよね？

Q：トランポリン系のゲームは多分、エキシディの『サーカス』のことですね。

中本：ええ。その曲みたいな音とかは、元々は全部電子音ですから、それをシンセサイザーで重ねて作ったみたいなことをやってましたね、YMOが作る1年以上前に（笑）。

Q：それはすごいですね。後にYMOが、『サーカス』と『スペースインベーダー』のサウ

ンドを収録したレコードを出してますからね。

中本：後からゲーム音楽のレコードが出てきて、「あ、1年勝った！」みたいな（笑）。

Q：その時点で、もうゲームのサウンドに目をつけられていたのはすごいですね。

中本：YMOよりも、そこは1年早かったですね、ちゃんと証人の友人もいますので。まあこれは余談ですけどね。と、というような感じで、やっぱり音とゲーム、電子音とかデジタルで表示される映像というものに、すごく当時としては未来を感じました。

Q：シンセサイザーのコンテストみたいなものには、主にどういった作品が応募されていたのでしょうか？やはりゲーム関連の音を、シンセサイザーで作ったものを出していた人が多かったのでしょうか？

中本：いいえ。特に多くはなかったのですが、むしろ、そういう音を使っていたところが注目されたみたいですね。多かったのは、クラシックとか普通のフォークソングとかの音の置き換えに、シンセサイザーを使うというパターンでした。ですので、どちらかというとならシンセサイザーコンテストというよりは、むしろ楽曲コンテストだったんです。

ですから、せっかくいろいろな音が出せるんだから、「もっといろいろな音を出したほうがいいよね」って、当時は生意気にも思っていましたので、高校1年生の時はそういう電子音を重ねて、ゲームセンターを再現してみたんです。逆に、2年生の時は自然の音をシンセサイザーで、何とかしてそれらしい音を作れないかなって思いながら、まあ当時としては一生懸命作ったりとか、そういうようなことをしていました。

Q：当時の秋葉原では、多少壊れた状態のシンセサイザーの値段は、だいたいどのくらいしたのでしょうか？

中本：値段はピンキリです。最初にも買ってもらったものは、1音しか出せないのに確か20万円近くしましたが、中古ですと1万円程度のものもありました。それから、アナログシーケンサーと言って、8音しか音が出せないシーケンサーがあったのですが、売り値はだいたい12万円だったんですけど、中古だと5,000円だったりしたんです。

普通の人にとっては、ただそれだけがあっても使い道とかは別になんて思いませんよ。ただ電圧が定期的な時間で繰り返し出てくるだけみたいなものなので。でも、それをアナログシンセサイザーにつないだ瞬間に、音程はともかく、いろいろな音色を自分の思ったとおりに出す



とか、そういった使い道があったんです。

それから、単音を無理やり和音に聞かせるための一番簡単なテクニックは、エコーマシンを使うことなんですね。ただ、当時はテープエコーとうものしかありませんでした。ヘッドがいくつか付いたエンドレステープに同じ音を録音して、再生するポイントを少しずらすことでエコーにするみたいなものなんですけどね。今ならデジタルで簡単にできるようなことを、機械を使ってやるしかなかった時代で、値段も割と高かったんですね。

値段が高かったし、ほかにももっと欲しいものがありましたので、何とか安くできないかなと思っていたら、学校の友人が「近くにつぶれたバーがあるんだけど、そこに歌える仕組みが置いてあるから行って見たら？」って言われたので行って見たら、テープエコーマシンがあったんですよ。「これいくらですか？」って聞いたら、「うーん……1,000円かな」って言ったので、「おお安いな！」と買い取りました（笑）。それが何なのかを知らなければ宝になるけども、知らない人から見ればただのゴミっていうのが、昭和の時代はたくさんあったので、それを安く調達して遊んでいたんですね。ですから、知っている人から見ればすごい設備がそろってるように見えるんですけど、実はかなり安く集めていたんです。

カセットデッキとかも、壊れているものはすごく安かったですね。だけど、送り出し用で、しかもわざとモーターのスピードを変えて、回転速度を変えることでキーをいじったりとか、そうやって使うんだったら別に何でもよかったんですね。そういう用途で、テープレコーダーとかもたくさん、もうゴミみたいなものをいっぱい集めてました。

Q：そのカセットデッキとかをいじるようなご趣味は、おひとりでやられていたんですか？

中本： 基本的には1人でしたが、何だか面白がって一緒に行動してくれるような友人もいました。その彼は、今でも音楽スタジオとかをやってますけど、僕はもうそういう世界とはまったく縁がない仕事をしていますけどね。

で、そんなこんなで、大学に入った後は、やっぱり、ちょっと遠いところに、東海大学というところの通信工学科っていうところに入ったんです。今は東海大学前っていうんですかね、昔は大根（おおね）、ダイコンって書く駅があって、新宿からだとすごい時間掛かるんですけど。

## 学生時代～データイースト入社までの経緯

Q：大根は小田急線の駅ですよ。

中本：そうです。最初の1年は頑張ってたんですけど、サークルに入ってからはこちらのほうがメインになってしまいました。親には勉強のためとっていながら、実際にはサークル活動のために一人暮らしを許可していただいて、大学の近所に下宿することになりました。

で、その入ったサークルというのが、「東海大学放送制作芸術研究会」という、「TUBC」というすごい大層な名前が付いていたんですけど、その実態は割と仲良しクラブみたいなものでした。そこでやっていたのは、放送劇の制作ですね。当時は映像がそれほど主体ではなくて、複数のオープンリールテープレコーダーがあって、MCがしゃべったところに効果音とかをリアルタイムでかぶせていって、何か放送劇みたいなものを聴かせるイベントとか、あるいは完パケのものを作ったりですとか、8ミリとかを持っている一部の人が映像作品を作ったりするようなサークルでした。

そんなわけで、私はもうほとんど音響屋さんと言いますか、効果音を作ったり生録をしていたんですね。生録もとても好きで、人間をたくさん集めた映像があったので、それをリクエストに応じて編集したりですとか、あるいは元からある楽曲を「とにかく長くしてほしい」と言われた場合は、当時はテープ編集の時は物理的にテープを切ってつなげるようなこともやっていたのですが、自分はすごく得意にしていましたので、まあ、そんなことをやったりしながら、ずっとサークル活動に夢中になっていましたね。

そして、下宿をすると必ず陥るのがやはり、自分の部屋が麻雀部屋になってしまうことなんです（笑）。もう常に誰かがいる状態になっていて、卓もメインで使う卓のほかに、小さなコタツがあったので、そこをサブ卓にして遊んでいました。

Q：2卓もあったんですか？ それはすごいですね。

中本：卓を2つ作って、6畳の部屋に8人、さらに順番待ちの人間が4人いて、全部で12人もいたりして。確か、卓を真っ直ぐ置けなかったので、斜めに置いてましたね。そこで、ほかの誰かにチャチャ入れてる人がいたりするような感じで、さらに待っている人も暇をつぶせるようにとLCD、液晶のゲームも好きだったので、それも置いてありましたから、みんなで「これ面白いな」とか言って遊んでましたね。なかには奇特定の友達もいて、自分の持っているLCDゲームをうちに提供してくれたりして、まあよくありがちですけど、どんどん物が増えていったんですね。「こうしてゲームもたくさん集まると、何だか面白いなあ」と。

ファミコンとかはまだなかった時代でしたが、そうやって待ち時間は LCD ゲームで遊んで、自分の番になったら麻雀をして、そこで「昇級」すると、今度は隣の卓に移れるみたいな遊び方をしてました (笑)。多分、ほかの皆さんも経験があるんじゃないかなと思いますけど、まあそんな感じでした。モノ作りもしてはいたんですけど、やっぱりそうやって人と遊ぶのがメチャクチャ楽しかったですね。

Q : 大学時代、就職に関してはどのように考えていらっしたんですか？

中本: 就職についても、何となくですが重たい仕事、堅い仕事は無理だなと思っていました。当時の通信工学科は、割とプログラマーのベースになるような話が多かったんです。通信ではあるのですが、どちらかと言えばデジタル技術のプロトコルとか、言語がどうだとか言っていて、まだ当時は FORTRAN とか COBOL とか、今では全然聞かないような言語とか、BASIC なんかもありましたね。

個人的にはやっぱり、人を楽しませる仕事がしたいなあと。ですから、例えば玩具会社でデジタル技術を応用したものとか、あるいはズバリ、ビデオゲームとか、そういうものを作りたいなと就職課に相談をしたら、任天堂を紹介されたんです。今思うと、人生で最大の選択ミスだと思うんですけど (笑)、「任天堂ってどこの会社？ 京都なんて行けないよ……」みたいな感じで、どこか都内にある会社はないものかって調べていたら、ちょうどデータイーストの社長が東海大、しかも同じ学科の卒業生だったことがわかったんです。最初はもちろん、社長とは面識も接点も全然ありませんでしたが、「じゃあ、会社見学でもしてみようかな」みたいな軽いノリで行きました。で、見学に行ったら、なぜか帰る時には内定が出ていたんですよ。当時は、本当に緩い時代だったんだなあって思いますけどね。

ちょっと話が前後しますが、ゲームセンターということになりますと、昔は練馬からだと「としまえん」のほかに遊びに行く所というのは、もう池袋くらいしかなかったんですよ。高校時代に、池袋にサンシャインシティがちょうど出来まして、その地下に確かゴリラっていう名前だったと思いますが、ゴリラの表情が動く大きなオブジェが置いてある、巨大なゲームセンターがあったんです。今は多分、トイザラスに変わっていると思いますが、そこにすごく大きなゲームセンターがあったんです。

高校は東京電機大高校でしたので、学校帰りに後樂園駅から池袋まで地下鉄に乗ってから友人と遊んで、それぞれ散り散りに帰っていくという感じで、その遊びのコースの中にサンシャインシティ、ゲームセンターですとか、楽器好きだったのでヤマハのライトミュージックのセクションであるとか、そういう所を歩き回っていました。元々『スペースインベーダー』が好きでしたので、『『スペースインベーダー パート II』』っていうのが出たらしいぞ」

という話を聞いて、それを見に行ったりとかしていましたね。

大学に入ってからゲームセンターで遊びましたし、あるいは喫茶店にもテーブル筐体が当たり前置いてあった時代でした。『ジャンピューター』とか、『ゼビウス』なども結構遊んでいましたし、じゃあゲームセンターの仕事ができるんだったら、ここでいいんじゃないかなということで、データイーストへの入社を決めました。

Q：もうひとつ、話が前後して申し訳ないのですが、中本さんがゲームミュージックの作曲ができるほどの音楽の素養を身に付けておられたのは、やはり学生時代のシンセイじりがきっかけだったのでしょうか？

中本：そうですね。曲を作るということでお話をしますと、私の場合は中学の時にフォークギターを始めたんですね。最初は誰でも、実際にレコードとかテレビとかに合わせて演奏したいなって考えると思うんですけど、知ってるコードだけでは当然キーが合わないんですね。難しいコードは初めのうちは押さえられないので、いわゆるC系やG系とかに限られちゃうんですけど、カポタストというキーを変更できる器具と初めて出会った時に、「ああ、音楽っていろんな調があるけど、実はこれをズラしていったら基本は1種類しかないんだ」っていうことに、まあ当たり前の話なんですけど気が付いたんですね。

「と、いうことは、カポタストの位置を変えれば、どんな曲でもキーを合わせて弾けるはずだ」と、気付いてからいろんな曲を弾いているうちに、「ある程度のコード進行、曲の流れの構成って、ほぼ一緒じゃん。パターン化されてるんだな」ということがだんだんわかってきて、「なんだ、これって簡単じゃん。自分できる」って思っちゃったんですね。まだ生意気なガキでしたから（笑）。

それで、「曲なんて、自分でいくらでも作れるじゃん」と思っちゃいまして、友達が書いた詩とかに曲を勝手にくっ付けて、弾いて聞かせると「おお、いいね！」みたいに喜んでもったりして。そうすると自分でもうれしくて、どんどん曲を作るようになったんですね。

Q：なるほど、コード進行から作曲のコツをつかんだわけですね。

中本：「音楽って難しそうで、実は簡単じゃん」みたいな、もうナメまくったところから曲作りを始めたんです。高校時代は、自分でシンセの作品もちょっと作りましたが、それよりは音作りのほうを中心にやっていましたね。大学に入ってから、曲作りをまたやるようにはなりましたが、まさか入社後も曲作りをするなんてまったく思わなかったです。

Q：後に、データイーストへ同期で入社することになる、同じく東海大出身の吉田博昭さんとは、在学中に音楽サークルと一緒に活動などをされていたのでしょうか？

中本：いいえ、違います。彼は本格的な、軽音だったかジャズ研だったか忘れちゃいましたが、ちゃんとした音楽系のサークルに入っていましたね。私は逆に、大学に入る頃には自分程度の人間と、音楽の最先端にいる人とのレベルの差はもうわかっていましたので、もし自分がやるなら音楽じゃなくて音作り、サウンドクリエイターのほうだと思っていました。もっとも、まだ当時はそんな仕事はなかったんですけど、イベントの効果音だけ作るとか、「そういう仕事ができるかなもな」ぐらいには思っていました。彼は本格派ですが、私は邪道ですね（笑）。

Q：吉田さんはギターがお得意でしたから、後にデータイーストのゲームミュージックバンド、「ゲーマデリック」のメンバーにもなりましたよね。

中本：そうですね。本当にプロだし、今でも演奏をしていますよね。私もバンドをやっていたことがありますが、ほとんどシンセサイザーを「飛び道具」として使う専門の、ほかのバンドじゃ出ない音をその場で出して、「おお、すげー！」って思わせる、ただそれだけのためにいるような役でした。YMOの松武秀樹さんのように、あぜあの人いるのかわかんないんだけど、実はすごい音を出してるみたいなの。

ですから、高校からキーボードを始めるようなありさまだったので、演出技術とかも全然なかったですね。しかも、真面目に努力するのが苦手なタイプでしたし、いつも楽をしてできないかなあと考えてばかりいました。大学時代にやっていたバンドでも、すごく真剣そうにやってはいるんだけど、実はシーケンサーをただ使っただけで、でもそれでもいいや、何かカッコイイし、それだけでもまあいけるみたいな（笑）。なので、事情を知っている人から見れば、もうプツツ笑われるようなレベルでしたから、彼とは全然次元が違うっていうことぐらいはさすがにわきまえていましたね。

## データイースト入社当時の社内環境・業務内容

Q：先程もお話がありましたが、データイーストの福田社長も東海大卒ということで、社内にはある種の東海大学閥みたいなものがあったようですね。

中本：そうですね。確かに、それはあったかもしれないですね。私は大学時代のゼミで文字認識の研究をやっているんですけど、その文字認識のスポンサー企業として、当時は意識していなかったんですけど、後でデータイーストと共同研究をしていたことに気が付きました。そこ

には女性の方と怖そうな男の人がいたのですが、後に自分の同僚や上司になるとは思いもよらなかったですね。世の中は狭いと言いますか、わざわざ自分が狭い所に行ったのかはわかりませんが、おっしゃるとおりでそういうものが確かにありましたね。

Q：1983年にファミリーコンピュータが発売されましたが、就職されたのはファミコンが出た後にあるんですか？

中本：はい。私が入社したのは85年です。

Q：ファミリーコンピュータを初めて見た時は、何かショックを受けたりとかしたのでしょうか？

中本：はい。順番がすごく前後しちゃいますけど、それまでの家庭用ゲーム機はエポック社が出したような、ただピッとしか音が鳴らないような、すごくシンプルなものという認識しかなかったんです。それが、データイーストに就職が決まった時に、今のカミさんがお祝いにファミコンをプレゼントしてくれて、最初は「まあ家庭用でしょ？」みたいに思っていたのですが、あの土管しかなかった頃の最初の『マリオブラザーズ』を遊んだら、目からうろこが落ちました。「えっ、何で家庭用でこんなことができるの？ これ1万円ちょっとでしょ？ 業務用だと50万円くらいするのに、何だこれ！」って、すごい衝撃を受けましたね。

最初のソフトと本体はカミさんが買ってくれたんですけど、その後はもう食い入るように、会社に入ってからファミコンには没頭しましたね。逆に、ファミコンと同じようなことはほかでもやっていたのに、なんでファミコンに追い付けないんだろうとも思いましたね。同じくらいの値段、なぜこんなにも動きが違うのかなって。描画の機能が全然違う、ほかとは考え方がそもそも違うっていうことに気付けば、まあ簡単なことではあるのですが、金額に対するパフォーマンスとかが、何で任天堂のほうがこんなに優れてるんだろうって思いました。就職する時に、何で任天堂を受けなかったんだろうという後悔がそこから始まったのですが（笑）、「その場にいたら、何かそこで楽しまなくちゃ派」でしたので、まあ別に問題はなかったですけどね。

データイーストに入った頃は、私の担当は業務用のハードウェアだったんですね。ゲームを作りたいけども、具体的に何をやりたいのか、特に表明した覚えがなかったので、もう自動的にハードウェアの担当になりました。それが明らかになるのは、卒業してから入社するまでの間に、「アルバイトに来ないか？」っていう連絡が来た時でしたね。これ、今考えるとひどいですよね、就職先から「アルバイトに来い」って言われたら、断れるはずがないですよ？ それで、アルバイトに行くことになりまして、作業着を着てハンダ付けをしたり

とか、難しい顔をして全然わからない図面とかを見てる人がいたりとか、まあハードウェアだから設計とか試作をしている部署だから当然なんですけど、そこでとにかくハンダ付けをたくさんやれみたいな感じでした。

今はブレッドボードにピンを挿すだけで試作品が作れますけど、当時はユニバーサル基板にラッピングポストというピンをいちいち立てて、素子1個ずつから引き出したものを、ラッパーと言って針金をハンダ付けしないでクルクル巻いてつないでいく仕組みのブレッドボードを作っていたんです。そこで、その基礎となるハンダ付けを、「ハードウェアをやるにあたって、まずはできなくちゃいけない」みたいなことを言われましたね。

電気工作は小学校からずっとやっていましたから、実は難なくそれをこなしてしまったんです。おそらく、そこで先輩が私に何か指導するはずだったんでしょうね。でも、特に指導することがなかったので、「じゃあ、これも作って」って言われたりして、自分の仕事が増えちゃったんです、「工場かよ！」みたいな感じで(笑)。まあ後々、大しっぺ返しを食らうことになるんですが、そういったこともあってハードウェア担当になりました。

ただ、私はどちらかと言えばアナログの電子工作を中心にやっていたので、こちらはある程度の心得はありましたが、仕事のほうは完全にデジタルだったんです。アナログで出てくるのは、ノイズ防止のバスコンデンサとか、あとはオーディオ回路くらいしかありませんでした。音を出す部分はアナログ部品が必要なのですが、それ以外はもう完全にびっしり、あのゲジゲジがずらっと並んでいるんですね。しかも、それが当時はLSシリーズと言う、テキサスインスツルメンツ社の規定したロジックICを組み合わせて、すべてのゲームを作っていました。さらにコピー防止のために、その一部を各社が独自のカスタムチップを開発するという時代だったと思います。

設計ができようになるためには、デジタルICにはどういう機能があって、どんな種類があるのかを何十種類、何百種類も暗記して、ソラで出てくるようにしなくちゃいけないんです。もう頭の中が、ずっと「0101……」みたいな感じになってましたね。そんなところからスタートして、ハードウェアの先輩が設計したものを実験して、設計どおりに動かない部分をちゃんと動くように調整することが入社後のOJTで、まずはずっとそこで教わりながら、基板を作っていくっていうような部署に配属されました。

Q：当時のアーケード基板は、カセットテープを使用した、いわゆるデコカセシステムを改造したようなものだったのでしょうか？

中本：いいえ。当時は、もうそのトレンドがほぼ終わっていました。むしろデコカセをROM、

基板化したほうがこれからは売れるだろうという時代でした。デコカセだと、やっぱりメンテナンスがすごく大変だったりしますので。

Q：デコカセ基板は、カセットテープを使ってデータを読み書きする仕組みでしたよね。

中本：そうなんですよ。しかもマイクロカセットだったので、発想自体はかなり先を行っていたとは思いますが、耐久性に問題があったんです。そこはやっぱりデータイーストらしく、どこかがちょっと残念で、まあその残念具合が好きだったんですけどね（笑）。

Q：85年の入社ですから、その頃のアーケードゲームですと、吉田さんがBGMを作曲した、『魔境戦士』とかの基板の設計を中本さんが担当したのでしょうか？

中本：それは、もうちょっと後の時代ですね。彼は当時、全然ゲームとは別のセクションに入っていて、確かFAXとかを扱う新規事業部という所に配属されていたと思います。後に、「ゲーム主体で行くぞ」って会社になった時に統合されて、彼がサウンドのほうにやってきたっていう感じですね。

Q：1985年当時の、ファミコンとかの家庭用ゲームがいろいろと出てきた日本のゲーム産業において、データイーストはどのような立ち位置だったと思われますか？

中本：当時は、まさに転換期だったのかなと思います。と、申しますのは、まずひとつ目はデコカセットシステムが終わりを告げて衰退期に入り、おそらく基板は他社のほうが進んでいたと思います。当時はまだ6809とかをCPUに使っていた時代に、ナムコさんではもう『リブルラブル』に68000を使っていたし、セガさんでも使っていましたよね。ウチが68000を使うのは、そこからだいぶ遅れていましたので、ハードウェアで基板を売るのは多分後追いになってしまいました。デコカセシステムが、ある程度の幅を利かせていた時は良かったんですけど、その次の手を打つのが若干遅れたのかなっていう印象はありますね。

逆に、「ファミコンは面白いらしい」ということはキャッチアップしていたらしくて、私が入社した時にいくつかあったプロジェクトの中のひとつで、ファミコンのデバッガー基板を作っていました。それは何かと言いますと、ファミコンの実際の基板がブレッドボードに取り付けてあって、CPU部分を6502にして、その6502のICEと呼ばれる、CPUの代わりにしながらプログラムの調整とかをできる装置がありました。おそらく、どこの会社でもインサーキットエミュレーター、つまりICEを使って開発していたと思いますが、そのファミコン用を開発していました。



ただ問題があったのは、その 6502 がそのまま載っているわけではなくて、ファミコンの CPU 自体に、これは有名な話なんですけども音源も載っていて、その部分のエミュレートはできないので、音をエミュレートするためにはまた別のシステムが必要でした。ウチのサウンドドライバーが他社よりもすごく遅れてしまったのは、これが理由だったんですね。で、その 6502 のエミュレーターからファミコンのソフトを作るようなデバッグ機は、私がアルバイトを始めた頃にはもう出来上がっていて、開発がスタートしていました。その後、実際に「ファミコン用ソフトを出すぞ」って聞くまでの間は、しばらく時間がありました。多分、研究期間があったんだと思います。その当時は、私はそんな動きには全然気付かず、後にして思えば、ああそうだったなというお話ですね。

個人的には、会社では業務用を作っているけども、「心はファミコンだぜ」みたいな感じで、自分はおっぱらファミコン用ソフトですとか、ファミコン以外の家庭用ゲーム機に没頭していました。その当時はファミコンと、それ以外のものとの差を、さかのぼって調べるのが大好きだったんですね。何でこっちは動くんだろう、こっちはうまくいったんだろうとか、「コントローラーは、こっちだと使いやすいのに、あっちのほうはなぜこの形にしたんだろう？」とか、そういうことを調べるのが個人的に大好きだったので、給料はほとんどファミコン関係につき込んでいました。今思うと、本当にバカみたいですよ（笑）。

そんな時期に、「データーストでもファミコン用ソフトを作るぜ」っていう話になった時は、小躍りするほど喜びました。しかも、自分はハードウェア担当だから全然関係ないんですけど、「ウチの会社でも作るようになったんだから、まあいいや。その代わり、変なものを出すなよ」とは思っていたんですけど、最初から変なものばかり出し始めたんですよ。「えーっ！ これを出すんだったら、音とかをもうちょっとこういうふうにするべきでしよう」とか、まだ入社したばかりで怖いものなしでしたから、もう文句を言いまくりで、先輩から「こっちへ来い！」って言われるような人の前でも発言しちゃったらしくて。

まあ、最終的には同じ船に乗ることになる先輩だったんですけどね。「お前、新入りのくせに口を出すんじゃないやねえ！」とか、「余計なことを言ってんじゃないやねえよ！」みたいな感じだったんですけど、まあバカだったのでハードウェアを作っている脇から気にせずに言ったら、「じゃあ、そんなに好きならお前がファミコンをやれ！」みたいな形になりました。

それで、「一番の問題は何だ？」って聞かれたので、「はい、音です！　うちの音はひど過ぎます！」って、サウンドチームがいるのに言っていました。当時はもう FM 音源がアーケード用の基板に載るのは当たり前でしたし、FM 音源を使えばいろいろな音が出せますから、作り手としても面白いわけですよ。でも、ファミコンの音は研究もしないくせに、「え

一、あれって1音しか出ないからつまんないよ……」みたいな感じでしたね。でも、「違うよ、1種類じゃないから！」というのをわかってもらうために、ファミリーベーシックを会社にも買っていいですかって聞いたら、「安いからいいよ」って言われたので、それを使っている色々な音色がファミコンでも出せることを実証したんです。それまでは、いろんな音が出せる信じてもらえなかったもので、まずはそんなところから切り崩していったんですね。

当時は先程もお話したように、サウンド用のデバッガーっていうのがなかなか難しかったです。ICEのほかにもCPUのサウンド部分を動かすようなものも作らなくてはいけなかったりするので、すごく装置が不安定なんですね。装置は3号機だったか、4号機くらいまであったんですけど、それぞれの機械ごとに音が違ったり、安定性も違っていましたので、音作りをする人間が自分のお気に入りの機械を奪い合うようにして使っていましたね。デジタルなのに、何でそんなアナログみたいな状態になるんだろうなあと。サウンドの担当が機械を奪い合うような悲しい状況になったのは、実はこういう理由があったからなんです。

## ファミコン用ソフトの開発部署に異動 BGMの作曲や音質の向上にも貢献

Q：ファミコン用ソフトの開発をする部署に移られたのは、だいたいいつ頃ですか？

中本：ちょうど、『バギーポッパー』を開発していた頃なので、その発売のちょっと前くらいだと思います。

Q：こちらの手元の資料によれば、『バギーポッパー』の発売日が86年10月8日ですね。

中本：そうしますと、入ってから1年ちょっとで、もうファミコンの開発のほうに異動していたということでしょうね。

Q：それから、データイーストのファミコン参入第1弾となった『B-ウイング』は、発売日が86年の6月3日でした。

中本：そうですね。私が口出しを始めたのが、まさに『B-ウイング』でした。その前には『バードタイム』ですとか、ナムコさん側のOEM枠を比較的有利に使わせていただいていたので、当時のデータイーストはナムコさんと仲が良かったので、「ナムコット」ブランドでデータイーストのタイトルをいくつか出させていただけました。その頃は、私が全然知らない間に製品ができていましたので、それに対していろいろ文句を言っていたら、今度は自分がやらされるようになったという流れでしたね。

Q：自社製ファミコンソフトの音の、どの辺りが気に入らなかったのでしょうか？ 例えば『B-ウイング』であれば、具体的に音のどんな部分をもっとよくできると思ったのでしょうか？

中本：ファミコンの音色には、矩形波というものが2個使われていて、あとはノイズが1個あって、矩形波とノイズの出し方によっていろいろな音を出すことができます。具体的には、デューティ比と言う矩形波の比率がありまして、例えば比率が50%対50%だと普通のポーツという音が鳴るんですけども、その立ち上げ方や揺らし方次第で、木管楽器風の音を鳴らすことができますね。

そのデューティ比を狭めると、パルス波という形になるんですが、そうするとポーツという音が、ジーッていう感じの音になって、シンセサイザーで言うところのパルス波が一番ドンピシャなんですけど、ノコギリ波という割と弦楽器とかに近い音色に近付けたりすることができます。そのパルスワイズを変化させることによって、ポーとジーの間のフワフワした感じの音に変わるので、1音だけでもちょっと厚みの変わった音が出せるようになります。ですので、そのパラメーターをちょっとでも自由に動かせるようにするだけで、表現力がまったく変わってくるんです。

ところが、当時のドライバーの制作者は、「それができるのに、ただみんなが使っていないだけだよ」って言い張っていたんです。そこで調べてみたら、設定をいくら変えても常にデューティ比を固定した音、つまり1種類の音しか出せなくなるバグがあって、そのバグが残ったまま製品を出していたことがわかったんです。もう「おいおい」って感じで……。でも、たまたまその頃に出したゲームは、古いアーケードからの移植だったので、元々それほど豊かな音色ではなかったんです。PSG という、プログラマブルサウンドジェネレーターという名前が付いていた音源を使った、矩形波とかが3種類とノイズしか出せない、ファミコンより若干劣るような音源が当たり前の時代の古いゲームでしたので、そのまま出してもだいたい済んじゃってはいったんですけどね。

『B-ウイング』の頃になると、オリジナルの楽曲を入れることになったので、そこでたまたま、「人手が足りない。業務用が忙しくて、家庭用の人も足りなくて、お前も作曲ができるんだったら作れ」みたいなことを言われて作らされたのが、まさにその『B-ウイング』の曲でした。出だしに流れる短いファンファーレ的な曲を私が作って、その後も長い曲が続くんですけど、長いほうの曲は先輩が作っていて、そのファンファーレ的なものですか、短い曲はほとんど私が作りました。メインで作曲をされていたのは、原あづささんという、もうお亡くなりになった女性の方なんですけど、割とフォーク畑のメロディメーカーな方

でしたね。

Q：その原さんは、アーケード版の『B-ウイング』の曲も作っていたんですか？

中本：いいえ。アーケード版には、曲がほとんどなかったんですよ。

Q：確か、プレイ中はズズズツという低音だけが鳴っているようなゲームでしたよね。

中本：そうです。「それだと、色気がないから」ということで、私のところに発注が来ました。サウンドチームは業務用で忙しくて、もう家庭用まではやってられないから、「お前、できるんだったらやれ」みたいな感じで借り出されました。

Q：そういう経緯があったんですね。ファミコン版の『B-ウイング』は、電源を入れるときなり軽やかな BGM が流れるようになっていましたよね？ 初めて遊んだ時に、アーケード版とは曲が全然違っていたのでびっくりした記憶があります。

中本：ええ。その軽やかな曲とか、「チャンチャンチャン……」という、晴れた空の曲みたいなものとかが入っていましたが、何だか全然画面に合っていない曲だなあって個人的には思ってたんですけど（笑）、まあ爽やかなものであればいいだろうなど。

Q：タイトル画面の曲は、確かテレビ CM にも使われていましたよね。

中本：はい、使ってました。もうそれしか曲がなかったのも、人も曲も全部有りものでやるしかなかったんです。で、その時に「デューティ比とかを変えると、もっといい音が出せるよ」ということを、やっとな聞き入れてもらえました。その後、『バギーポッパー』では長い曲とかも作るようになったんですけど、この頃から音色をある程度は選べるようになりました。そこで、実はステージごとに作曲者を変えて、曲調とかも変わるような工夫をしていました。それぞれの代表作を知っている人であれば、どの曲を誰が作曲したのかを聴いて当てることができるみたいな、そんなマニアックな遊び方も実はできるんです（笑）。

Q：当時のサウンドチームは、だいたい何名くらいいたのでしょうか？

中本：当時は混成部隊のような状態でしたので、確か私を入れて 5 人、そのうち 4 人が業務用の担当でした。

Q：先程、デューティ比とか波形とかのお話が出ましたが、そういう概念は、当時から、

そういうキーワードとセットで理解して提案していたんですか？

中本：はい。シンセサイザーをやっている時には、まさにそこが肝だったんです。なので、シンセサイザーのことを本当にわかっている人は、すぐに理解してくれました。今、私がお話ししたのと同じことを、当時の社内でも説明をしていたんです。プログラマーであれば、デューティ比のことはわかってくれたんですけど、音のことがわからない。音楽をやっている人は、デューティ比って言われてもおそらくわからない。じゃあ、せめて「矩形波の音とか、三角波の音ってこうだよな？」という話をしてもなかなか通じなかったの、「もう現物を見せるしかないな」ということになったんですね。

Q：その知識のセットと言いますか、そういうものはどこから学んだんですか？ シンセサイザーの雑誌とか、大学とかで勉強をされたのでしょうか？

中本：それはやっぱり、基本的には雑誌ですね。雑誌を見て、自分でも何かをやってみるといのがすごく好きだったので、シンセサイザーも「シンセサイザーから音を出してみよう」みたいな本があったので読んでいました。その本が出たのは多分、大学に入ってからだと思います。それから全然関係ないんですけど、BCL とかも大好きでしたので、あの山田耕嗣先生の、シート付きの BCL 入門みたいな本とかも読んでいましたね。

Q：サウンドチームの方々は、元々どういうことをやられていた方なんですか？ と、言いますのは、まだ当時はゲーム産業が立ち上がったばかりで、みなさんゲームを元々やられていたわけではなかったのではないかと思っているのですが、どういう方がサウンドチームにいらっしやったんですか？

中本：当時のサウンドにいた人間は、やはり FM 音源を使える人ですとか、作曲ができる人ですとか、「ズバリ、こういうことができる人は来てください」っていう、かなりニッチな募集をしてから入っていたと思います。おそらくですが、まだ FM 音源とかが出ていなかった PSG の頃は、プログラマーとかデザイナーとか全然違う方がやっていて、専門職ができ始めたのは、多分 FM 音源とかが出始めた頃からはないかと思います。ただ、その大元のところに関しては多分、私の先輩の世代なので、ちょっとわからないですね。

ファミコンに関しては、元々の音屋さんは業務用の仕事ばかりやっていたので、ファミコンのほうはどうしても低く、下に見られる傾向がありました。おそらく、会社がなくなる直前までずっとそうだったと思います。業務用はあくまで、コンシューマーとかが目指す「高み」である必要があり、その後を追ってくるのがコンシューマーだっという流れがやっぱりありましたね。

私はそこには大きく異を唱えたかったのですが、当時の自分には音楽性が一番欠けていました。多くの作曲家や、音を作る人を見たうえで、「本当に、ちゃんと音楽をやってる人を入れてください」ってお願いしました。音を作るのはきっと誰でも教えられるけど、曲作り、しかも限られた音の中で作るのは、きっと限界があるだろうなど。私は『ヘラクレスの栄光』とか、『ペナントリーグ ホームランナイター』の楽曲をすべて受け持つという責任を負った時に、もう逃げ出したいくらいのいろいろな曲をゲームごとに作らなくてはいけなかったもので、楽しみながらもかなり厳しい思いをしました。ですから、これをずっと続けるのは無理だろうなど早々に思いましたね。

そこで、「本格的な音屋さんを採用してもらえませんか？」と、当時の上司とかに掛け合ったら、「いいよ」と言っていただけでした。ちょうどファミコンが上り調子で、売れ行きも予想より高かったりしたので、もうどんどん作ろうぜという勢いがありました。当時はほかのどの会社さんも同じだったと思いますが、「じゃあ、これからはコンシューマー中心でやろう」と。当時のデータイーストは、みなさんもよくご存知かと思いますが、ガスマスクとかシイタケ栽培とか、いろいろな事業をやっていたんです。

Q：シイタケとは、キノコのシイタケのことですよね？ 後々有名になりましたが。

中本：そうです。キノコのシイタケの栽培ですね。社長が、「いつまでゲームで食えるのかわからないから、ほかにも食えるようになる柱を立てるんだ」と言いながらやってはいたんですけど。まあそれ自体は別にいいのですが、方向性が違い過ぎるのではないかなあと。柱は柱でも、もうちょっとゲームに近いものを立てたほうがいいだろうということに、社長も気付いたんですね。

ファミコンがまだ柱になるとは思ってなかったのかもしれないんですけど、ほかの事業を全部畳んで、ゲーム 1 本っていう時に、音楽性も当時から元々持っていった吉田さんが業務用のチームに来て、家庭用のほうは、今は HAL 研究所とかで頑張っている酒井さんとか、それから濱田さんや高濱さんとかもそうですが、デモ曲とかを聞かせてもらって、「もう全然、それでオーケーじゃん」みたいな感じで採って、専門家のサウンドチームを作りました。

酒井さんはとてもできる方で、人のマネジメントや、別の人作った曲のマネジメントとかもできましたので、「よし、これでもうオーケーだぜ」みたいな感じになってた時に、逆に私はどんどん企画のほうに、ゲーム企画の立ち上げのところを見なくちゃいけないという立場に、職種が変わっていきました。

それなのに、「ちょっと、お前に作ってほしい」みたいなことを言われて、「ええ、じゃあやりますよ」って言って作ったのが、『ペナントリーグ ホームランナイター』の曲でした。その時は、もうサウンドチームがちゃんとできていたので、そこでやればよかったんですけど、それがサウンドとしては最後の仕事で、全曲担当しましたね。

Q：中本さんがサウンドの制作だけを担当していた頃は、例えば『バギーポッパー』の時には、最初の企画会議とかにも参加されていたんですか？

中本：元々ファミコン好きでしたので、「この企画は、家庭用としてはどうなんだ？」といった意見を求められることがすごく多かったので、よく口出しはしていましたね。遊んでいる最中に、裏技とかを見つけた時はすごく嬉しいですから、「これには裏技を必ず入れようね」みたいなことを言っていました。

Q：確かに、データイーストのファミコン用ソフトには、隠しキャラとか裏技がたくさん入っていましたね。最初の『B-ウイング』の頃から、ずっとそんな印象があります。

中本：ええ。すみません、まさにそれは私のせいですね（笑）。裏技があると、やっぱりみなさんうれしがったりします。

Q：『B-ウイング』ですと、例えば隠しウイングとか、隠れキャラの「VOL マーク」とかがありましたよね？

Q：はい。よくご存知で。これって、もう本当にマニアじゃないと知らないと思いますけど。

Q：それから、『バギーポッパー』では他車を1台もクラッシュさせないでクリアすると隠しボーナス得点が加算されたりとか、元のアーケード版の『バーニンラバー』にもなかったフィーチャーが入ったりしていましたよね？

中本：ええ、そうなんです。何だか、鳥肌が立ちますね。気付いてくれない人のほうが圧倒的に多いので。

Q：当時は『ファミマガ』ですとか、ファミコン専門誌の裏技コーナーにだいたい掲載されていたので、当時のプレイヤーはそれを読みながら遊んでいましたよね。

中本：ありがとうございます。で、今度は企画のほうに回ったのですが、ただ企画だけを見

ていればいいというわけではありませんでした。やっぱり、金の匂いがする所には人が集まってくるのは今も昔も変わらなくて、持ち込み企画も増えていきましたね。「こういうのを出したい」とか「こういうのはどうか?」とか、あるいは「うちを使ってくれないか?」とか、要はプログラムの外注をします、企画を出しますとか、そういう持ち込みがたくさん来るようになりましたので、私がいろいろな所へ見に行ったり、発掘をしたりしていました。やっぱり、だんだんラインが足りなくなってくる状況にはなっていましたので、そういうこともだいぶ増えていきましたね。

## ファミコン名人としてテレビに出演、企画や外注管理も担当

Q:ハードウェアから始まって、サウンドの次は企画、それから外注のほうも見られていて、本当にいろいろな業務をご経験されたんですね。

中本:そうですね。それから、これも以前に何度かお話をしたことがありますけど、別に副業というわけではありませんが、元々は放送劇とか番組作りが得意でしたので、もう今ではほとんどないと思いますけど、当時はゲームソフトの説明書とかに書いてある番号に電話を掛けると、最新情報が聞けるようなテレフォンサービスがあったんです。最初は営業のほうで作り始めたのですが、あまりにも出来がひどくて大笑いしちゃいましたので、「じゃあ、そんなに笑うなら、お前が作ってみろ」って言われたんです。

Q:確かに、ファミコンブームの時代はいろいろなメーカーがテレフォンサービスをやっていましたよね。

中本:何だかうちの会社って、きっかけになるのが全部このパターンですよ(笑)。「そんなに言うならお前がやれ」っていう会社だったので、「じゃあやりますよ」と言って、試しに1本作ってそれを聞かせたら、「これだ!」みたいなことを言われまして。それで、全然お金が出なかったの、自宅にしか必要な機材がありませんでしたから、自分の機材で多重録音とか効果音とか曲とかを、新作が出るたびに作るってしていました。ナレーションも含めて、もう全部自分でやるしかなかったの、夜中なのにテンションをめちゃくちゃ上げてしゃべってましたね。

Q:それが後に「中本名人」、あるいは「中本博士」というキャラクターが出来るきっかけになってしまったわけですね。

中本:はい。結局、そういうことになっちゃいましたね。「そういうのができるんだったら」ということで、当時は私の先輩である企画の人間が「博士」としてテレビに出ていたんです



けど、何だかモゴモゴしゃべっていたり、モジモジしていてテレビ映りがもうダメで……  
「中沢博士」っていう初代の博士なんですけど。その後、じゃあ元気で生きの良い人間にやらせようっていうことで、「小林博士」に変わって、彼は僕の同期で、後に『ペナントリーグ ホームランナイター』のプログラマーをやることになるんですけど、彼が2代目博士として出るようになったんです。でも、何かしっくりこなかったみたいで、その後の3代目として私が起用されるっていうことになって、なぜかそれがしばらく続いてしまったという、そんな流れでした。

Q：当時、中本さんはテレビ番組の「ファミっ子大作戦」にご出演されていましたよね。

中本：あの頃は、かなりバカなことをさせられましたね。なんか、バイクで子供の所に行くと、「博士の家庭訪問」みたいことをやらされたりして、「ポーズをとりながら走ってください」とか言われながら子供の家まで行って、それって道交法違反なんじゃないのと思うんですけど、子供にゲームの遊び方を教えて、「じゃあね！」みたいなことを言ったりして、「何だこれ、こんなことまで仕事でやるのか」って（笑）。でも、まあやる以上は中途半端にやるのは嫌だったので、もうノリノリでやるしかないっていう感じでした。

Q：すると、当時の会社にはかなりお金があったんですね。「ファミっ子大作戦」のスポンサーになって、テレビCMも作って流していましたので。

中本：多分その時は、結構あったんじゃないですかね。そんなことをやっていた頃に、個人的にすごくよかったのが、多くのメーカーの方と接点ができたことでした。ほかのメーカーは営業とか、広報関係の方が博士をやっていたんですけど、私と同じように開発だったのが、バンダイの神谷春輝さんという、橋本名人のサブ名人的なポジションのような方でした。

Q：ハドソンの高橋名人をはじめ、あの時代は各メーカーの営業や広報担当の社員が名人を名乗っていましたよね。

中本：ええ。バンダイの神谷名人は開発畑で外注管理とかをされていて、自社開発というよりは、ほとんど外にお願いすることが多かったらしいですね。それで、「内製だところだけど、外製だところという苦労があるよね」みたいな、開発の真面目な話や悩みとか、動かないプログラムはどうしたら動くのかとか、そんな話をしているうちに、意気投合して仕事が終わった後にも時々会うようになったんです。ある日、ゲームショーに行った時にばったり会って、「何か一緒にやろうか」という話をしたのがきっかけでできたのが、『大怪獣デブラス』というファミコンソフトでした。

ちょうど当時は、『メタルマックス』というゲームも作っていましたが、これも持ち込み企画でしたね。そういう企画もあるんだけど、ウチはウチで『ヘラクレスの栄光』っていうのが別であったんですけども、「変なゲームを出せるメーカー」と業界内では認識されていたみたいで、それで竜とかが出てこない、戦車のRPGというコンセプトは会社にも合うということもあり、『メタルマックス』の製作が決まったんです。『メタルマックス』は、当時の営業部長がお墨付きのプロジェクトで、予算もかなり使って作っていて、一方で私のほうは、いわば知人と作っているようなゲームでしたので、その半分以下の予算ももらえないなかで、もう見返してやろうみたいな感じで作っていたのですが、結果的には巨大資本には勝てず、あっちのほう売れちゃったんですけどね。

Q：会社をまたいでゲームを作っていたんですね。

中本：この時は、神谷さんの決意がもう素晴らしくて、バンダイをお辞めになって、独自に会社を興されてから作ったんです。今考えてみると、とんでもないことしたなど。いまだにつき合いもあるし、そこは別に恨まれてはいませんがね。その時は、『メタルマックス』はこんなにお金をもらって、こんなに良い待遇で開発ができるのに、何でこっちはできないんだ」みたいなことを言われつつも、「わかっている、わかっているよ。あっちは船頭が多から、絶対に予定どおりにリリースできないよ。こっちが先に出して、売上で見返してやろうぜ」なんてことを言いいながら作ってたんですね。

だけど、どうしても宣伝費とかをかけてもらえないし、一部には好評で今でもファンだっけってくださる方もいらっしゃるんですけど、そんなに売れなかったんです。そんななか、それをリリースし終わった時に、会社から出た私への辞令がとてつもなく残酷なもので、「その『メタルマックス』をどうにかせい」というものでした。もう全然進まず、リリースの目処も立たなくなっていたのを、「なんとかしろ」と言われたんですね。私からすればかなり敵視していたプロジェクトでしたが、このままでは会社が困っちゃうようなことでしたし、そこは神谷さんに後々恨まれることになってでも、『メタルマックス』を進めなくちゃいけないと。

ただ、正直楽だったのは、言わば別の人のものだったので、進行させるためにはたとえ大事なものであっても容赦なく切ることができました。「このシナリオ、このマップがないと進まない」と言ってきたら、「ここはこうしたらいいじゃないですか。じゃあカット」みたいな感じで、バサバサ切っちゃったんです。「とにかく出さないことには、もう後がない。逆に、古くなればなるほど鮮度が落ちて、すごく良いものができたとしても売れなくなったら、ゲームが過ぎたら終わりだよ」と当時よく言っていましたね。

ネタが世の中に出てから、あまりにも時間が経っているっていうことを、当時の宮岡さんや梶田さんに一生懸命直訴しながら、メーカーの弱い立場から言い、何とかそこは同意していただいて、多分すごく不満はあったと思うんですけど一作目をリリースすることができたんです。それが、そこそこ売れて手応えがあったっていうことで、すぐ続編の話が出て、『メタルマックス 2』の開発には最初から入ることになりました。

Q：「メタルマックス」の、「竜退治はもうあきた。」という有名なキャッチコピーはどなたが考えたんですか？

中本：梶田省治さんです。『俺の屍を越えてゆけ』とか、『天外魔境』とかも作った方ですね。梶田さんが当時、I&S という広告代理店から多分スピンアウトしたのか、もしくはフリーになった直後でしたが、そういうセンスはすごいなと思いましたね。

と、というような感じで、博士の仕事をやったために、逆に細かい仕事が増えてしまいました。当時は各地を回って営業や、福岡ゲームショーみたいな内覧会みたいなことをやっていたんですね。営業部員が当時は少なかったので、「お前は顔も外に出ているんだし、人としゃべれるか？ じゃあ行ってこい」などと言われて、北海道とかにも1人で行かされて、設営して名刺交換して「いつもお世話になってます」とか言って、知らない怖い問屋さんとお話したりしながら、営業の分と自分の分とを配ったりとか、営業活動もやらされたりしましたね。

Q：配るといのは、新作ソフトのサンプル ROM とか、販促物を配っていたんですか？

中本：そうです。ファミコンで『ドナルドランド』というゲームを作ったんですけど、その頃には、マクドナルドに行って、ゲーム大会をやったこともありました。社用車のバンがあって、それにテレビやゲーム機とか、PA の機材を全部積み込んで、荻窪から千葉まで行って、「スペースはここですよ」って放り出された所に設営して、「できました、始めます。やあみんな！」って言いながら、設営から司会も全部やって、「キミすごいね、何点！」とか「じゃあ、これ賞品です、パンパカパーン！」とか言いながら盛り上げて。で、終わった後に片付けていると、「今日はお疲れ様でした！」と、コーラか何かのドリンクを1本くれたりして、このコーラが何よりもうまかったですね。

そのバンも、お金があるんだったら買い換えればいいのに、当時の社内では「白い狼」って言われていて、もうクラッチとかがおかしくて、ブワーンってすごいうなるんだけど、全然前に進まないんです。白いんですけど灰色に薄汚れていたんで、それで「白い狼」って言

われていた、ひどい車なんです。その「白い狼」で荻窪まで帰って、そこからバイクで家に帰って、「開発って何でもやるのね」と。今にして思うと、それって絶対に違うんだろうなと思うんですけど、本当にデータイーストはわけがわからん会社でしたね（笑）。

Q：今、『ドナルドランド』のお話に出てきましたけど、中本さんはこのゲームの企画も担当されていますよね？ 本家のマクドナルドとは、どうやって許諾を取ったり、使用契約を結んだのでしょうか？ 当時、権利を持っている代理店とかがデータイーストまで営業に来ていたのでしょうか？

中本：いいえ、どちらかというとは逆で、こちらがマクドナルドに企画を持ち込んで、「ゲーム化したいんだけど」と話をしたのが始まりです。これは、元々は別の案件だったんですけど、元々やっていた方が途中で折れちゃったんです。で、マクドナルドってご存知のとおり、ディズニー並みにキャラクターに対して厳しいんですね。

Q：そうですよね。だからこそ、なぜ許諾が取れたのかなってすごく思ったんです。

中本：各キャラクターのことを、いろいろ研究したうえで、「こういう立ち位置、こういう出し方、こういう位置で出して、ドナルドがヒーローで進んでいくような形にしたいんだけど、どうですか？」って言ったら、「うん、本国に確認してみるよ」というお話になって「じゃあ、やっていいよ」ということになりました。でも、私の反省点としては、『ドナルドランド』は、ちょっとアクションゲームとしては斜め上の挑戦をしちゃったなあ。

Q：『ドナルドランド』では、爆弾がリングになっていましたよね。

中本：そうです。あれは後輩が、「絶対にリングの上に乗って、さらにジャンプができるっていう、リングジャンプを前提にしたマップ組みはしちゃいけない」って言ってきたので、私もそれに従うべきだったんです。でも、当時はイケイケだったので、「今の子は、これくらいやらないとすぐ飽きられちゃうよ」と思ったので、そういう方向で調整をしちゃったので結構、知る人ぞ知るゲームになってしまったんですけどね。

Q：確かに、リングの上に乗った状態でジャンプしないと、先に進めないステージとかもありましたよね。

中本：そうなんです。それを練習させるために、最初のステージ 1-1 に 1UP が置いてあるんですよ。そこでリング爆弾の使い方を練習して取ってもらうために入れたんですけど、まあマリオみたいにはうまくいかなかったですね。果たして、それに気づいてくれた人は何人

いたのかなあと。

Q：マクドナルドは、ゲーム内容のチェックも厳しかったんですか？

中本：内容も見せには行ったんですけども、まず最初の1面とかは当然、とにかく綺麗な感じで作りました。で、耳になじんでいるマクドナルドの曲がかかり、ドナルドが投げたリングが人に当たっても死なないようにして、ただ顔が「オッ」っていう表情に変わるだけにしたんです。そうしたら、「これならいいですね、オーケーですよ」となりました。監修は多分、今ほど厳しくはなかったのかなと思います。

Q：企画段階でもマクドナルドからのチェックがあったんですか？

中本：企画の時はなかったです。最初の「やっていいよ」という時と、「できたけど、これでどう？」っていう、確認はそれだけでした。今は考えられないですけどね。当時は新宿の住友ビル、あの三角ビルの中にマクドナルドがあったんです。

Q：『ドナルドランド』を発売する際は、当然ですがロイヤリティを払う契約になっていたと思いますが、最終的に採算は取れたんですか？

中本：はい。お陰様で、それは大丈夫でした。それどころか、いろいろと協力をして下さって、フライドポテトの引換券とかをご提供いただいて、「ソフトの数だけ、それを入れてもいいよ」ということも言っていたいたんです。今では考えられないですけど、割とおおらかなご対応で、すごくやりやすかったです。

ただ、日本にはなじみのないキャラクターも多かったんです。アメリカには存在するけど日本にはないものもいて、そういうキャラクターは比較的後のほうのステージに出すようにしました。フライガイズとかバーディとかはわかっても、グリマスとかになるともうなじみがないんですね。確か、キャラクターの大きさこれくらいで、色はこうだみたいな資料はありましたので、当時からそういうのは厳しいルールはありましたけどね。

Q：つまり、「ドナルドランド」は日本のデータイーストが独自に作って、日本のマクドナルドに持ち込んだうえでオーケーをもらったと。

中本：はい、そうです。

Q：勝手な想像ですけど、当時からデータイーストはアメリカにもピンボールとかを取り扱

っていた現地法人がありましたよね？　ですから、アメリカで作ったものを輸入していたのかなと思っていたのですが、国内産だったんですね。

中本：そのルートで作ったのは『ロボコップ』ですね。当時のアメリカのほうでは、ピンボールでかなり幅を利かせていて、『ロボコップ』は向こうでも比較的マイナーな著作権だったので、むしろ「ぜひ出してよ」みたいな感じだったんです。

Q：最初はアーケード用のアクションゲームでしたよね？　後に続編も出ましたけど。

中本：そうです。『ロボコップ 2』の時は、データイーストという名前入りの筐体がバツバツと倒されるっていう。

Q：確か、映画の中でもピンボールがめちゃくちゃに破壊されるシーンがあった記憶がありますね。当時、データイーストがスポンサーになっていた縁だと思いますが。

中本：よくご存知ですね。なので、『ロボコップ』はアメリカ発で日本で作った企画ですね。年に数回、アメリカのデータイーストのことを **Inc** (インク)、日本のほうは **Corp** (コープ) と言っていたんですけども、**Inc** と **Corp** で共同の企画会議をやっていました。向こうがこっちに来る場合と、こっちから向こうに行く場合があって、向こうに行った時には、「こういう企画を日本で出すんだけど、そっちでタイアップ取れるキャラクターとかはないのかな？」という話をしていました。『ロボコップ』の企画は、そこから生まれて出来上がったものですね。

Q：ちょっと話が戻ってしまいますが、外注管理に関してお伺いしたいんですけれども、だいたいいつ頃から外に出せるようになったんですか？　何を管理するかにもよるとは思いますが、産業としてどういうふうにゲームが増えてきたのかを考えた時に、外に出せるっていうこともひとつの要点だと思うんですけども、だいたいいつぐらいからの話ですか？

中本：実際に始まったのは、ファミコンの『探偵 神宮寺三郎』の頃から本格化し始めたと思います。外注さんがプログラムを担当したということで言えば、実は『バギーポッパー』のプログラマーは外注さんなんです。外注なんですけども、プログラマーは社内に滞在して作っていただく形でしたね。もう名前を出しちゃってもいいと思いますが、山形にあるエス・エー・エスという外注さんの会社があって、データイースト関連の助っ人プログラマーとして、山形の会社ではあるんですけど、ずっと東京に滞在していただきました。

会社の中にいるタイプの外注さんとしては、多分これが一番、ファミコンのなかでは古いのかなあと。で、アウトソーシングをいろいろやり始めるようになったのが、『探偵 神宮寺三郎』からでした。

Q：『探偵 神宮寺三郎』はディスクシステム用ソフトとして発売されましたが、ディスクになったことで、何かラインを増やさざるをえないような事情があったのでしょうか？

中本：社内で嘆願があったんです。単純に開発ラインが、やりたいことはたくさんあるのに人が足りなくなり、しまいには業務用からも人が借り出されるようになっていたので、やっぱり業務用の人は業務用を作らなければいけないので、社内リソースが圧倒的に不足していました。サウンドに関しては、先程もお話したように元々リソースを増やしていたので、そこはある程度対応できたんですけど、プログラマーやシナリオライターは不足していました。

『ヘラクレスの栄光』の時代から、『ドラゴンクエスト』のヒントを受けて RPG の開発をスタートしていて、同じように『ポートピア殺人事件』をヒントに、データイースト製のアドベンチャーゲームを作ろうよっていう話から、いくつか模索しているなかで上司の知り合いで新宿在住の新聞記者の方がいたのですが、その人が「シナリオをざっくり作ったんだけど、これがゲームになるか見てくれよ。酒の話のついでだけど……」というところからスタートしたんです。

「これ、すごくタバコを吸うシーンが出てくるんですけど、大丈夫ですか？」とも思ったのですが、よく考えると当時は今と違って、みんな自分の席でタバコを吸っていましたよね。もう今では信じられないですけど、自分の席に灰皿を置いてタバコを吸って、しかも、朝は女性の方が掃除をしたりして。

Q：昔の企業では、女性社員ばかりが掃除をしたり、お茶汲みとかをしていたんですよね。

中本：そうそう。掃除して、お茶まで出してくれるんですよ。今では男女差別になるかもしれませんが、「それって新人の仕事だろ」とは思いながら、プログラマーの女性の先輩とかも、プログラムがすごくできるのに、「なんでお茶汲みさせられてるのかなあ」なんて、当時は思ってたんですね。で、「ゲームの中ではタバコがよく出てくるけど、まあいいんじゃない、ほかと同じものを出しても面白くないよね」って。ウチって変な、ちょっと癖のあるものが多いんですよ。

Q：でも、『探偵 神宮寺三郎』シリーズはとても面白かったですけどね。

中本: で、開発が始まりまして、出てくる人も地名も全部、新宿とか実在のものにしまして。

Q: はい、新宿中央公園とか実在の場所が登場しますよね。

中本: デザイナーも、寺田克也さんというすごい方がいるので、じゃあ頼んでみようと思ってお願いしました。実は、神宮寺の最初の曲は外注さんが作ったんです。それはなぜかと言いますと、サウンドドライバーをさらに進化させようっていう話があったんですね。それは何かっていうと、他社さんでは音声合成とかノイズの音をうまく使って、ドラムの音を再現できると聞いて、ウチの会社でも研究したんですけど、どうしても容量が大きくなっちゃうんです。

それを少ないサンプリングでできるところを探していたら、今もあるかどうかはわかりませんが、ミュージカルプランという会社が当時ありまして、ここが素敵なサウンドドライバーを持っているということを知って、いろいろ見せてもらったら「これはすごい！」ということで、じゃあこのドライバーを生かせる、ウチにも作曲家はたくさんいるんですけど、「このドライバーを生かした曲を作ってもらえませんか？」とお願いして作ったのが、最初の『探偵 神宮寺三郎』の曲だったんです。

それ以降は、自分たちでも技術が使えるようになりましたので、濱田さんらが担当して曲を作っていました。そういう技術の進歩と、作り手の進歩っていうのを積み上げていこうっていう一環で、外注さんを発掘していましたね。ちなみに、ミュージカルプランさんの代表作は、『ファミリーシンセ いきなりミュージシャン』で、まさにその音源、サウンドドライバーを使っていたんですね。もっとも、その後は濱田さんらの手によって、自社製ドライバーにまた切り替わっていったかと思います。

Q: ディスクシステムだと、音が増やせるのもメリットでしたよね。

中本: そうなんです。1個だけFM音源が付いているので、もうあれはしびれましたね。当時は、任天堂製品を先に入手することはできなかったんで、ウチの新人が普通にお店で予約して買ったソフトを持ってきたので、動かしたら今までに聞いたことのない音が出ていたのでびっくりしましたね。

Q: 『ゼルダの伝説』のオープニングテーマは、すごく良い曲で本当にびっくりしましたよね。



中本：で、外注さんの持ち込み企画とか、外注さんにプログラムをお願いしたものは、PCエンジンなども出てきてさらに選択肢が増えていくと、お願いする機会が増えるようになりましたね。

Q：当時はアーケードゲームのほうにも、外注で作ったものがあったのでしょうか？

中本：業務用は逆で、あまりにも専用基板が特殊なもので、その仕様が外に漏れちゃうとさすがにまずいので、当時はコピー基板自体があまりなかったのですが、業務用に関してはほとんどプロパーな社員が対応していました。

Q：アーケードだと、テクノスジャパンが元データイーストの社員が独立してできた会社でしたが、そこで作ったものをデータイーストが発売したこともありましたよね。

中本：そうですね。そういうのもありましたね。あとは、他社の開発した業務用では『のぼらんか』とかがありましたけどね。

Q：『のぼらんか』の開発は、確かコアランドでしたよね。

中本：そうですね。そういう提携みたいなことはやりましたね。何と言いますか、データイーストは人材放出会社みたいな、たくさん良い人材が外に出て大きな仕事を成し遂げるといふ、まあ「業界あるある」ではあります（笑）。

Q：ファミコンに続いてPCエンジンにも参入しましたし、データイーストは家庭用のマルチプラットフォーム戦略にも、かなり早めに動いた会社だったということですね？

中本：はい。これからは、もう家庭用が柱になる、業務用は家庭用のマーケティングになると。要は、家庭用を売るために業務用が作られる時代が来るなって見てましたね。だけど、業務用の連中は面白くないわけですよ、「そんなハズはないだろう」と。でも、実際には時代がそのような流れになってきていましたので。

Q：今の業務用と家庭用の位置付けの逆転みたいなお話は、中本さんご自身がお感じになったものなのか、それともデータイーストの中での共通認識みたいなものだったのでしょうか？

中本：これはもう、世の中の的なことだったと思いますよ。まず単純に、売上が上がってましたし。多分、経営者から見るとどっちが儲かるか、業務用ですごい開発費をかけたのにイ

ンカムが少ないものと、たいして開発費をかけていない家庭用の、世の中的にはあまり評価されないソフトであっても、何て言いますか先が、売上が見えるほうがいいだろうということで、家庭用のほうに傾倒していくっていう感じですね。私も多かれ少なかれ、おそらくそこに貢献をさせていただいたのかなって思います。実は、初年度は新人賞を、2年目以降も社内賞をしばらくの間いただいていた。でも、その度にみんなにおごったりするので足が出ちゃうんですけど、まあそこは喜んで出してあげて（笑）。

やっぱり、新人は先輩にどんなに目の上のたんこぶだって言われても、言いたいことを言ったほうが、それが自社のためになるのであれば、絶対プラスだと思いますので、新人の時にこそ会社の色に染まる前に好き放題言ったほうが、後々きっと楽しいことがあるよと言いたいです。ですから、きっと私のことが嫌いだった先輩もたくさんいたと思います。もう間違いなく、生意気な奴だって思われていたでしょうね。

聞き取り調査ワーキングペーパーの一覧表

[http://www.iir.hit-u.ac.jp/doc/WPlist\\_Game.pdf](http://www.iir.hit-u.ac.jp/doc/WPlist_Game.pdf)