

呉英二インタビュー後半：
呉ソフトウェア工房におけるゲーム開発についての証言

生稲 史彦
金 東勲
嶋原 盛之
松井 彩子
清水 洋

IIR Working Paper WP#19-30

2019年12月

Eiji Kure, Oral History (1st, 2): History of Game Development at
Kure Software Koubou

Ikuine, fumihiko
Kim, Donghoon
Shigihara, Morihiko
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

呉英二インタビュー後半：呉ソフトウェア工房におけるゲーム開発についての
証言

生稲 史彦
金 東勲
鳴原 盛之
松井 彩子
清水 洋

Eiji Kure, Oral History (1st, 2): History of Game Development at
Kure Software Koubou

Ikuine, fumihiko
Kim, Donghoon
Shigihara, Morihiro
Matsui, Ayako
Shimizu, Hiroshi

目次

教師を務めながら、「月刊マイコン」で執筆活動を開始.....	3
マシン語を独学で覚え、ゲーム開発の仕事を本格的に開始	5
教師を完全に辞め、呉ソフトウェア工房を設立	12
「ゴチャキャラ」と称される独自のゲームシステムを考案	20
現役最年長として、現在も開発業務を継続.....	29

教師を務めながら、「月刊マイコン」で執筆活動を開始

Q：コンピューターを使って、お仕事を始めるようになったきっかけは何だったのでしょうか？

呉：きっかけは、まず私の後輩が立ち上げた「月刊マイコン」という雑誌がうちに送られてきたのですが、その時はパソコンをまだ持っていませんでした。「月刊マイコン」には2ビットパソコン、4ビットパソコンの紹介が載っていましたから、TK-80のBASICが出てくるもっと前から立ち上がっていたんです。その落研の後輩が立ち上げた本人で、それと編集長が1人という構成で雑誌を作っていたんですよ。お堅い雑誌なので、「ちょっと面白いお話を何か書いてくれない？」って頼まれたんです。

そいつとは、大学時代にも学習雑誌に笑い話みたいなコーナーを持っていたことがあったので、「じゃあ、ショートショートを見開きで入れてください」って言われてショートショートコーナーを、「0.5 キロバイトストーリー」っていうのが立ち上がるんです。「そこに載せるイラストとか題字とかも描いて」っていうので、ヘタクソな絵でもよければ描くよって引き受けて。その頃はまだ自分で絵が描けたので、やれると思いついてやっていましたね、カットと題字と文章を月イチで納めて。だから最初は、全然コンピューターの内容とは関係なかったんですね。

結局、それは辞めるまでの間に100本は書いたんじゃないかな？ まあ、ロクなものじゃあなかったですけどね。今の、それこそ星新一とか、そういう人たちに比べたら、もう本当に爪の垢でも煎じて飲みなさいよって言うぐらいのものでしたけど。でも、そんなものでも覚えていてくれるユーザーもいて、「あ、読みましたよ」みたいに言ってくれる人もいたんですけどね。まあそういうことがあって、雑誌を毎月読んで、おまけにゲームプログラムが付いてると。「え、ゲームが作れるの？ パソコンでゲームが作れるんだ」っていうのを見て、1台で20万円もするMZ-80を買ってもらったんですよ。自分の安給料じゃ買えなかったんで、「ゲームで遊ばせてやるから、金出してくれ」って、兄貴に言って、買ってもらったんです。

Q：お兄さんに買っていただいたんですか。それは面白いお話ですね。

呉：ええ。兄もゲームは好きだったので。

Q：パソコンを買った時期は、教師を辞める少し前の時期ということでしたから、ちょうど80年ぐらいになりますね。

呉：そうですね。

Q：後輩が「月刊マイコン」を立ち上げたという、運と言いますかタイミングが良かった面もあったかと思いますが、それをどのようにして、後のご自身の仕事につないでいかれたのか、ぜひお聞かせください。

呉：MZ-80を買ってもらってから、まずコンピューターで何ができるかって言ったら、まあ教師としては成績処理ですよ。成績処理をやってやろうと思って、何クラス分かの中で偏差値を出しても、まあしようもないんですけども、何か打ち込みさえすればどうにでも利用できるっていうことで、打ち込んでそんなものを作ったりして。でも、これはやっぱり、周りの先生に話をしても「そんなことは手でやるもんだ」と言われる時代でしたね。「気持ちが入ってないじゃないか」って、どんな気持ちだよって（笑）。「このビットに輝きがない」って、やっかみで言われるんですよ。

教師っていうのは、お互いにやっかむところがあるんですよ。「成績処理だったら、自分でやるからいいよ」っていうので、じゃあほかに何かできないかな、教材として使ってみようかなと。私は理科教師でしたから、キャラクターを画面に表示して、今のアスキー文字みたいなものでしたが、水素と水、HとOの電気分解の様子をアニメーションでピコピコやって見せた。そんなピコピコがあるだけでも、生徒は喜んでですね

Q：授業中にCGアニメを見せてくれたら、生徒の立場で見たら絶対に喜ぶますよね。

呉：ピコピコあっちに行って、こっちに行って、「ああ、これゲームだね」って。アニメーションしている音がピコピコ鳴ってるというだけで、すぐに目を輝かせて見てくれるんですよ。これだったら、なんとか使い物になるかなって、まあそんなことやっていたんですよ。そうしたら急に、「じゃあ、これで授業研究発表会をやってくれ」っていきなり言われて、先生が集まっている中でやることになったんです。ところが、いきなりパソコンが壊れて、なぜか動かなくなるっていう。

これもやっぱり、神様がね、「これはいいんだよ」っていうことなんでしょうね。本当に、その時突然壊れたんです。結局、どこか内部の回路が接触不良を起こしたんですけどね。そのMZ-80は、自分でキーをハンダ付けするというものだったので、多分ハンダ付けが甘かったんじゃないかと思います。

Q：まだPC、マイコンが組み立て式で、完成品のキットとして売っていなかった時代だ

ったんですね。

呉：そうそう。と、いうことでね、神様にそっぽを向かれちゃった。教師がね、こういうのを使うのは良くないって（笑）。そんなことがありつつも、何かゲームが使えないかっていうのはありましたよね。雑誌の「月刊マイコン」にプログラムが出ているわけですから。先程もちよっとお話したんですけど、その頃は売り物のプログラムがまんま載っていたんですね。その当時は BASIC を使っていて、もしエラーがあっても BASIC だったらすぐにその場で修正ができる。やっているうちに、プログラムもまあだんだんわかるようになってくるんです。どうしたら点が動くのかとかね。

そうすると、大学の時にサボっていたような命令が、だいたいすんなり受け入れられるようになった。言語は何を使うにせよ、自分がやったことに対する結果が即跳ね返ってくるっていうのは素晴らしいですよ。パソコン教育で、やった結果がすぐ出るというのであれば、いくらでもやりようはある、バグがあったら直せばいいし。マシンコードという、アセンブラのコードも付いていて、これを入れれば動くことは動くんだけど、それに関してはまだその頃は全然わからなかったですね。ただ、入れれば動くんだっていうことぐらいしかわからなかった。

自分も、じゃあ、BASIC で何か作ってみようかと。教材だけじゃなくて、ゲームも作ろうっていうことで、見開きのショートショートのアイディアを使って、ゲームを作ろうと。要するにショートショート付きゲーム、ゲーム付きのショートショートみたいなものを、いくつか作ったんです。

マシン語を独学で覚え、ゲーム開発の仕事の本格的に開始

Q：そのゲームのイメージがよくわからないのですが、どんな内容だったんですか？

呉：あ、ごめんなさい。実際にそこまで作れたのは、中学教師を辞めてからですね。教師のうちに作ったのは教材程度のものでした、失礼しました。で、そこで教師を辞めちゃったんですよ。ですよ。「もう、やっつけられるかと」思って辞めちゃったんですね。

それで、じゃあパソコンのほうで食っていこうと、腹をくくって辞めたのですが、まだ BASIC しか知らない時代でした。BASIC で何か作れば飯の種になるだろうとは思っていましたがね。まだ父がアルバイトで教師をちよっとだけやっていたので、「お前もとりあえず、辞めてすぐにパソコンで稼ぐのは難しいだろうから、月にいくらかでもアルバイトをしろなさい」ということで、父のいる高校にアルバイトで数学を教えていたんです。週に

3日ぐらいそれをして、残りの日はプログラムを作るということだね。

一応、独立してプログラムを叩くようにはなったんですけど、そうしたら「**BASIC**でゲームは作れない」とかって、いきなり電波新聞社の方から言われてまして。もう辞めてすぐだったのに、「とても売り物にはならないから、マシン語を覚えなさい」って言われたんです。それまでは、自分はマシン語なんて無理だと思っていたのに……。あれは単なるコードですからね、どうやっていいのかわからないんですよ。コードを単に、モニターに打ち込むだけです。ですから、自分が今までやってきたのは、決められたコードをモニターに打ち込むだけで、それで動いたわけですよ。**BASIC**のプログラムだったら、まあわかりますよね、変数をどうしたら動くんだっていうのが。でも、マシン語とどうつながるのか、最初は全然最初は全然わからないんですよ。

Q：プログラムの初心者はまずそこが壁になりますよね。

呉：ええ。普通はつながらないですよ。

Q：数字の羅列を見て、「何だこれは？」って誰でも最初は思いますよね。

呉：そう。それをわかるようになるまでが、これは大変だったですね。当時は、コードの意味は何だっていうのが書かれた一覧表みたいなものがあって、「このコードはこうだよ。この次の数字にはオフセットがくるよ。オフセットの意味は、プログラムのポインタが、こうズレるっていう意味だよ」と書いてあったので、それで勉強をしていきましたね。

で、意味は勉強したけども、じゃあ今度はそれをどうしたらいいんだろうと。それを反映するにはどうしたらいいのっていうことで、まずは何をしたいか、フローチャートはほとんど書かなかったですが、要は流れですよ、これをどうしたらいいかっていうような**BASIC**っぽい、まだ**C**を知らなかった時代ですが、**BASIC**っぽいプログラムがあって、それをアセンブラのニーモニック、いわゆるアセンブラの命令形式にしたやつですよ、それに置き換えて、そのコード表を見ながらノートに横に書いていくわけです。

その次に、アドレッシングはどうするのって言ったら、メモリ座標をここのメモリだと仮定して、モニター上に打ち込めますから、モニターのこのアドレスにあるものと仮定して、プログラムポインタが次にここに打ち込むにはどうしたらいいのかっていうのを、自分で計算してまたコードに置き換えていって、ようやくこれで打ち込んでみようというところまでいくんですね。初めのうちは、1個キャラが隣にポコッと動くだけのようなもの

でしたが、それでも「おお、動いたじゃん」って（笑）。そうやって紙に書いたものが、実際に打ち込んだ動いたっていうことで、これとこれとがつながるのかっていうことがわかってきて、「あ、これだったら何とかなるんじゃないか」と思うようになったんです。

そうやって、ずっとコード表とにらめっこしながら、だいたい2ヶ月くらいですかね、ノートにプログラムを書きながらゲームを作っていたんです。勉強しながら作るので、2ヶ月ぐらいかかったと思います。この時に初めて、大学の時の徹夜の勉強が役に立った（笑）。人間は、追い詰められれば何とかなるんだなって。石にかじりついてでもやらなきゃ食っていけないからと思って、何とかかじりついたんです。それで、ある程度アセンブラコードを使えるようになった。そうすると、表示が当然速くなるわけですよ。その時にはもう、退職金を使ってPC-8801を買ってゲームを開発していました。

Q：もうその時には、MZ-80ではなくてPC-8801をお使いになっていたんですね。

呉：もうMZ-80は卒業しました。壊れちゃったので、そのまま学校に残してきちゃった（笑）。

Q：つまり、「BASICじゃ無理だ」と電波新聞社から宣告をされてしまったのは、そもそもBASICが組めたところで処理速度が遅過ぎて、商品としてのクオリティが低くなるから、処理が速くなるマシン語を使いなさいという意味だったんですね。

呉：そうそう。それで何とか、ゲームを2本ぐらい作ったんです。最初にパッケージになったのが「ポンコツ船サバイバル」という、帆船のボロ船の上に水兵さんがいて、帆船をちょうど輪切りにした絵があって、中に水がどんどん入ってくるので、水兵さんが一生懸命ポンプで水を掻き出すというものです。水を全部掻き出すと普通の船になるんですけども、ネズミが出て来て船底をガリガリかじって、穴を開けられるとまた水が入ってくるので、ネズミを捕まえて穴に詰め込むんです。で、ネズミを穴に詰め込めば水が止まるんですけど、今度はその下からサメが出てきてネズミを食べちゃう（笑）。

ゲームが進んでいくと、今度はネズミがいっぱいになってくるのでネコが助けてくれるという、そんなものをお話と一緒に作って出したんです。まあ、ちょっとは売れたんじゃないかな？

Q：そのゲームは、ご自身で全部企画から何からやったうえで、流通は電波新聞社の流通に乗せて売ったのでしょうか？

呉：ええ。要は、「月刊マイコン」に先に掲載されたものでしたから。

Q：誌面にプログラムリストが全部掲載されたんですか？

呉：その辺はちょっと覚えてないんですが、多分そうだったと思います。それをパッケージにして売り出したのが電波新聞社ですね。いきなりそういう形になって売り出したので、はっきりわかっていないんですが、後でパッケージを見たら私の名前がどこにも書いてなかったっていうのは、いまだに悔しいですね。

Q：それから、聞くのすっかり忘れていましたが、もう当時から呉ソフトウェアという法人として仕事をしていたんですか？

呉：いいえ、その時は完全に個人制作ですね。それと同じように、ジャングルの中で宇宙から来た怪物が卵を産んで増えていくので、その卵を取りに行くっていうゲームも作りました。怪物は親にならないと卵を産まないけど、親は攻撃をしてくるので、取りに行くのは大変だよというマネジメント、マネジメントシューティングですね。攻撃してくる物体を増やしつつ収穫を得るというゲームでした。

Q：それも、同じ 88 のマシン語で作ったでんですか？

呉：はい。これも 88 で組んで、ショートショートも作りました。なぜ卵を持って来させるのかって聞きますと、「お偉いさんが食べるのさ」と言うオチのお話とゲームで、それも少しは売れたのかなあ、カセットのパッケージで出して。

Q：それも、同じ電波新聞社から発売されたんですか？

呉：はい、そうです。

Q：再度の確認になりますが、それもまずは雑誌上にリストを掲載していたのですか？

呉：はい。よく覚えていなくて申し訳ないのですが、おそらく掲載していたと思います。ゲーム+ショートショートということですね。

Q：で、雑誌に載ったプログラムをカセットテープに書き込んで出していたと。

呉：ええ。どっちみち自分で打ち込めない人もいるだろうから、カセットテープにして

ね。「ポンコツ船サバイバル」のほうは、カセットより大きいパッケージで出しました。

Q：そこにもショートショートを付けたんですか？

呉：いいえ、それはゲームだけでしたね。

Q：今、お話いただいたゲームは、当時としては内容が複雑と言いますか、後のアドベンチャーとか RPG のようにストーリー性がありますよね？ ですから、雑誌と併用しながらソフトを買うようなものだったのでしょうか？

呉：どうなんでしょうね。見た目も、やること自体もそんなに複雑ではないので、多分それほど難しいものではなくて、遊ぶためにはどうしていいのかわからないってことはなかったと思います。もしかすると、ネズミを捕まえるっていうのがわからなかったかもしれませんが。

Q：当時の販売契約は、ソフト1本につき何円みたいなロイヤリティを受け取る形だったのでしょか？

呉：受け取ったとは思いますが、契約書自体がなかったですね。覚えていないだけかもしれません。

Q：随分とあいまいだったんですね。

呉：そうですね。

Q：そのゲームが発売されたのは、82年か、83年頃ですよ？

呉：そうですね。私が30歳の時でした。30歳になってからアセンブラを覚えたんですよ、ハンドアセンブルですね。

Q：まだまだ業界慣行と言いますか、きちっとした契約がまったくなかったということですね。

呉：そうですね。エニックスさんは、しっかり作者を守ってくれて、払うものはしっかり払っていたと聞きましたけどね。

Q : 「ドアドア」を作った中村さんは、高校生の時からかなり収入を得ていたようですね。

呉 : ええ。あれで相当入ったでしょうね。

Q : 趣味でなくて、これで生計を立てると決めたわけですから、やはり契約はきちんとしてもらわないと困りますよね。

呉 : いやいや、まだ弱い立場でしたから (笑)。今だったら、もう冗談じゃないよって言いますけども、昔はまだよくわからなかったですよ、出版関係ではいくらとかっていうのがね。まだ、パッケージができるようになって間もない頃でしたから。

Q : 「月刊マイコン」を見たほかの出版社とか、会社とかからお声掛けとかはなかったですか？

呉 : その頃は、ゲームに関してはなかったです。その後にはありましたね、教師を辞めた年に賞をもらうことになりますので。

Q : 「月刊マイコン」主催のコンテストで、呉さんが開発された「ゼノン」がゲーム部門で入賞したんですよね。

呉 : そうです。おそらく、ハンドアセンブラでゲームを作る人は、そう多くはいなかったでしょうから、ゲームの作品はたくさんは集まっていなかったと思います。

Q : まだマイコンゲームが出始めの時期で、なかなかゲームを作る人はいなかったんでしょうね。

呉 : そうですね。コンテストで優勝したのは、確か業務用ソフトだったと思います。「月刊マイコン」はお堅い雑誌でした。

Q : その頃になると、インベーダーブームが終わって「パックマン」も出た後ですから、コンピューターをいじっている人であれば、もうビデオゲームの存在が当たり前になっていた時代だと思います。ですから、ゲームの応募点数もかなりあったのではないかと勝手に想像していたのですが、そうではなかったんですね。

呉 : 勝手な想像ですけど、ほかにはそれほど対抗馬はいなかったような気がしますね。

Q：やはり、「月刊マイコン」という媒体がお堅い方向になっていったっていうのがあったんでしょうね。

呉：元々そうだったんですよね。ゲームももちろん載せるけれども、全体としては堅い方向で。だから教育用の、中学校用の数学のソフトとか、そういうものもいくつか作りましたね。

Q：その教育用ソフトも、電波新聞社の流通で売ったのでしょうか？

呉：いいえ、その時は別の会社を紹介されて、「その会社が困っているんで、手伝ってやってくれ」みたいなことを言われて作りました。でも、その会社はつぶれちゃったんですけどね……。その頃は、教育用のソフトも粗製乱造の時代になっちゃったんです。「万歳ソフト」と言って、ただ単に答えが合うとキャラが出て来て、「万歳」って言うだけというね。例えば、 $10 \div 3$ の答えが 3.333……と出てきて「万歳、万歳」みたいな。実際には、 $10 \div 3$ って言われたら 3 と $1/3$ っていうように表現しないとイケないんですが。

Q：計算の答えが、コンピューターの言葉のまま表示されちゃうんですね。

呉：そうそう。そんなずさんなものでも高い値段で売っていたんです。結構、新聞のネタにもなって問題になったんですよ。「こんなことでいいのか？ こんな、全然教育ソフトでも何でもないじゃないか」みたいなことを言われて。ですから、みんながみんなそうじゃないですよって反論しましたね。

Q：新しいツールを学校で使ったらいいとは言われても、ちゃんと作れる人がいないから、とりあえず適当に作っとけみたいな感じで。

呉：本当にね。その前から、ゲームも粗製乱造になったことがちょっとあって、淘汰されてくるまでにちょっと時間が掛かったのかな？ おそらく、自分で商品を出す頃にはかなり淘汰されていて、いい加減なアルバイトが作ったようなものは、もうなくなっちゃったと思います。

Q：その当時、82年か83年頃は、ソフトの中身は実際に買ってみたいとわからないから、いい加減なものが出てきていたのかなとも思ったのですが？

呉：そうそう。どこかの会社が、適当に作らせたカセットのソフトをたくさんドンと置いて

て売っていましたが、どんなものかはやってみないとわからない。それを安く値で売ってたりしたので、店にはいっぱい余っていたというね (笑)。まともなパッケージソフトに変わるまでの間には、そんな時代がありましたね。その流れで、教育ソフトも粗製乱造になったことがあったんですよ。

Q：ゲームで起きたのとほぼ同じことが、少し後になって教育用ソフトでも起こったと。

呉：ええ、起きました。

Q：先程のお話で言いますと、学校の先生がコンピューターに関心がなかったり、あるいはわからないから、とりあえずは教材費で買ったけども、それこそ使えなくて万歳みたいなことになっていたわけですよね。実際に淘汰が進んだのは、だいたい 83 年ぐらいということになりますでしょうか？

呉：多分そうだったと思いますけどね。その次の年か、2 年後ぐらいには自分の会社を興していると思いますので。教師を辞めた年にハンドアセンブラを覚えて、一応は賞をもらって売り物の作品を作って、そこから一応プロになって、その次の年から高等学校の先生も完全に辞めるんです。それまでの間は、アルバイト教師は続けていたんですけどね。

教師を完全に辞め、呉ソフトウェア工房を設立

Q：83 年になると教師は完全にお辞めになって、ゲーム開発の仕事に専念するようになるわけですね。

呉：完全に辞めてから、すぐに BPS という、後に「テトリス」でおなじみになる会社から声が掛かりました。「ザ・ブラックオニキス」という、日本最初のオリジナル RPG を出してまして、これが非常に遊びやすいソフトで、PC-88 でヒットし、それをシャープの機械に移植したいとのことでした。移植にはオールアセンブラ、全部マシン語にしないとメモリに入らないとのことだったんです。

88 の場合は、N88-BASIC を内蔵していました。「ザ・ブラックオニキス」は、表示の部分がアセンブラで、ほかの思考ルーチンとかはすべて BASIC だったんです。表示も迷路を作る部分はアセンブラで高速表示でしたが、キャラクターをプットする部分などは BASIC だったので、ブチブチブチブチ描いていくんですね。

Q：当時の PC 用ゲームは、画面が切り替わる時は、描画が終わるまで結構待たされまし

たよね。

呉：そう。当時の社長が一生懸命作ったものですが、それを「オールアセンブラに直してください」という仕事が、最初に受けた外注の仕事だったと思います。あとは、電波新聞社がライセンスを取ってきた「ギャラクシアン」を、「PC-88 で出して」って言われた仕事もありました。どっちが先だったのかはよく覚えていませんが、そういう外注仕事を受けて、そこそこお金になったんです。

Q：「ギャラクシアン」の移植もなさっていたんですね。

呉：とにかく、あの頃はもう作れば売れるっていう時代で、黎明期に仕事をするっていうのは、自分もそうでしたがあるところを乗り越えられれば、とにかく仕事はいっぱいあって、作れば商品も売れたんですね。ですから、自分の会社を興すのも、そんなに大変じゃなかったんです。もちろん、運もあったんですけどね。

Q：呉さんがお仕事を始めたばかりの頃は、まだマシン語、あるいはアセンブラでゲームのプログラムを書ける人が、あまりいなかったということですか？

呉：そうです。コンテストに出した「ゼノン」をハンドアセンブラで作った時は、大学用のレポート用紙に3冊分コーディングしました。キャラクターも自分で起こさなきゃいけないし、なかなか大変ですよ。後に「ゼノン」を発展させた「ガンマー5」は、自分の会社名で出しました。

Q：パッケージを拝見したら、裏面に「呉ソフトウェア工房」と書かれていて、住所は大宮市になっていますね。

呉：そう、呉ソフトウェア工房を興してから出したんです。その時に、コンテストの賞品としてアセンブラを手に入れていたんですよ。CPM という、その当時のアセンブラを手に入れて、ハンドアセンブラしなくてもよくなったんです。

Q：なるほど、そこから後のお仕事につながっていったんですね。

呉：で、それを使って「ザ・ブラックオニキス」のフルアセンブラ版とかを作っていたんですね。

Q：確認ですけど、「ゼノン」と「ガンマー5」は、同じコンセプトのゲームだったんです

か？

呉：同じコンセプトのゲームです。ただし、「ガンマー5」は CPM を使っていますね。

Q：ハンドアセンブラでベースを作って、CPM でもう 1 回作り直したと？

呉：ええ、多分そうじゃないかなあ。要するに、CPM にまた打ち直したということですね。

Q：再度の確認ですが、「ゼノン」の時に大学のレポートにハンドアセンブルしたものを書いたんですね。

呉：ええ。レポート用紙からモニターに打ち込んで、それをカセットテープにしたと。

Q：「ゼノン」の次に、2 番目に作った「エプシロン 3」もハンドアセンブルで作ったんですか？

呉：「エプシロン 3」は CPM です。

Q：CPM があるのとないのでは、やっぱり違いますか？

呉：ええ。CPM がないと気が疲れますよね。ハンドアセンブラでは、サブルーチンごとにアドレスを区切って、隙間はもう NOP の山です。0 で埋めていって、次の先頭アドレスだってわかりやすいようにして、後から拡張してもいいように、もういっぱい NOP (0) を置いておくわけ。

Q：「ガンマー5」は、全部おひとりで作ったんですか？

呉：はい、ひとりです。音楽のほうは、ほかに作ってくれた人がいたんですけども、それは私の教え子だったんですよ。

Q：中学校の教え子ですか？

呉：そうです。理科係でした（笑）。

Q：その教え子の学生さんは、当時はもう大学生とか社会人になっていたんですか？

呉：この時は、まだ高校生だったんじゃないかなあ……。

Q：「こういうゲーム作ったんだけど、音楽を作ってくれないか？」って頼んだら、作れるだけの能力があったということですね。

呉：そうそう、適当な音楽を付けてくれって言ってね。今、思い出しましたが、シャープの X68000 を使っていた高校生がほかにもいて、2 人ともよく遊びに来ていて、やっぱり電波新聞社からゲームを出していましたよね、その子の名前で。

Q：「ゼノン」から始まって、「エプシロン 3」「ガンマー 5」を立て続けにという表現でいいのかはわかりませんが、アクションゲームを続けて出されたと。

呉：順序を言うと、まず「ゼノン」で準優勝して CPM をもらって、「エプシロン 3」はね、BPS から出してもらったんですよ。それも私ひとりで全部作ったんですが、「ザ・ブラックオニキス」を作った関係があったからですね。それでその時に、BPS の人から「全部オリジナルで、マニュアルもひとりで作って、絵まで全部自分で描くんだったら、これは自分の会社で出した方がいいよ。人の会社から出してもらうと、やっぱりもめるよ」と、そう言われて独立したんです。その人とは、今でも連絡を取り合ってますよ。

Q：そうしますと、呉ソフトウェア工房の設立は 1985 年ということになりますか？

呉：そうですね、その次の年辺りになりますね。この頃はだいたい、1 本作るのに 3 ヶ月から半年ぐらいですので、そんなに時間は掛かっていないので、割とポンポンと作っているんじゃないですかね。

Q：つまり、法人を作る時は、過去作が売れた利益を元に資本金を入れたということですね。

呉：はい。BPS の側としてもあまりお金を払うと、会社を作りやすくなっちゃうから、できるだけ利益を出さないほうがいいと（笑）。

Q：また確認の質問になりますけど、「ザ・ブラックオニキス」や「ギャラクシアン」の外注として移植した仕事は、CPM を受け取った後になさったわけですよね？

呉：はい、受け取った後です。で、「エプシロン 3」はですね、イメージ的には、大きいキ

キャラが出て来る、「アルゴ」の白黒、モノクロ版だと思っていただければ。

Q：「エプシロン3」の開発は、外注仕事の後くらいになされたんですか？

呉：多分、ほとんど同時だったような気がしますね。

Q：外注仕事を受けながら、並行してオリジナルの「エプシロン3」も作ったと。

呉：そうですね。その頃は、モノ作りが楽しくてしょうがなかったのでガンガン作っていました。

Q：でも、作風はそれぞれ違いますよね？

呉：「エプシロン3」の絵を描いたのは私ですが、「アルゴ」を描いたのは私の教え子なんですよ。

Q：「アルゴ」の絵は、先程もお話に出た教え子の学生さんが描いたんですか？

呉：いいえ、また別の教え子です。これを描いたのは、私が最初に家庭訪問に行った家の女の子が描いてくれたんです。会社にして「ガンマー5」を出して、そうしたら会社にその子が遊びに来て、暇だったら絵を描いてもらおうかと。自分では絵をそんなに描けない、せいぜい小さいキャラぐらいしか描けないので、私の作風とはえらく違うんですね。

Q：「ゼノン」の頃から、ご自身で想像以上にソフトが売れたのか、あるいは逆に売れなかったのでしょうか？

呉：何本売れたのか、教えてくれてなかったんですよ。聞いてもみなかったかもしれませんが。

Q：じゃあ、正確な実売数は不明なんですね。

呉：全然わからない。今となってはわかりません。

Q：その次の「ガンマー5」も、販売本数は教えてくれなかったんですか？

呉：いいえ、さすがに正式な売買取引でした。

Q：流通のほうは、ずっと一貫して電波新聞社だったのでしょうか？

呉：この時はそうですね。「アルゴー」からはソフトバンクです。

Q：当時の日本ソフトバンクですね。順番としては、「ガンマー5」の次に「アルゴー」を作ったということよろしいですか？

呉：はい、そうです。

Q：「アルゴー」を開発されて、いざ売ろうとなった時には、ソフトバンクのほうから何かお話を受けたんですか？

呉：ソフトバンクさんに売り込みに行きました。

Q：ソフトバンクのオフィスに行って、孫さんと直接交渉をしたんですか？

呉：孫さんとお話しすることはありません、担当の方ですね。確か12月だったと思いますが、何年の12月だったかは、ちょっと覚えてないんだけど。

Q：資料を見ますと、PC-88版が86年の12月発売になっていますね。

呉：そうですね。そんなに時間が経ってるっていうことはなかったもので、これも半年ぐらいで作っているのです。

Q：ちなみに、孫さん自身がソフトの中身をチェックされることもあったんですか？

呉：いいえ、ソフトバンクでは、そういうことはしなかったですよ。

Q：商材としてあれば、もうそれでいいんだよと。

呉：ええ。良い悪いは一切気にしないで、売れるか売れないかだけ。

Q：日本ソフトバンクは、当時は出版をやっていたから、「oh!PC」みたいな雑誌に何か載せられるネタがあればと思って売り込みをしたのでしょうか？

呉：えーと、ソフトバンクは、その当時はまだ雑誌とかはやってなかったんじゃないかなあ……。

Q：電波新聞社の流通がよくわからんということで、ソフトバンクに移したんですか？
なぜソフトバンクに変えたのでしょうか？

呉：電波新聞社のほかには、ソフトバンクぐらいしかなかったですね。おそらく、「ガンマー5」を出してから1年ぐらい経ってるのかな？ もしかしたら、そのぐらいのブランクがあるかもしれないですけどもね。まあ、2年あるということは考えられないですね、2年もブランクがあったらつぶれちゃうから（笑）。

Q：「アルゴ」の最終的なセールス的には良かったんですか？

呉：覚えているのは、PC-88バージョンで3,000本ですね。3,000本でも、当時としてはまあまあぐらいだったのかな？ 実際、売れるものだと1万本とか出るものもありましたけどね。この「アルゴ」の中身を見ると、擬似3Dキャラが動いているのがわかると思うんですけども、これは当時、セガさんが出した「スペースハリアー」がとてもはやってまして、これはすごいなと非常にリスペクトをしていたんです。で、こんなのができればいいなあっていうことで作ったんですね。

Q：なるほど、「スペースハリアー」にインスパイアされていたんですね。

呉：キャラクターを動かすのに、アセンブラでどれだけの処理速度が出せるかなって。大きいキャラを飛ばすことと、とてもデカイキャラが地平線の向こうから出て来るっていう演出はオリジナルなんですけどもね。実はね、セガに一度行ったんですよ、「スペースハリアー」自体の発売権利の許可をくれないかって。そうしたら、ご年配の方が出て来て、「あ、『アルゴ』ですか、うちでもみんな遊んでいるんですよ。面白いですよ」って。で、「何本売れたんですか？」って言われたので、PC-8801で3,000本ですって言ったら、「あ、3000本じゃダメだね。じゃあ、うちで何か考えるからいいや」って、もうひどいなあと（笑）。結局、「スペースハリアー」については、私の教え子が電波新聞社から出すことになったんですけどね。

Q：当時、電波新聞社ライセンスを取ってPC版の「スペースハリアー」出していましたよね、その時でも結構古い機種用に。

呉：確か、X1とPC-88版を教え子とその友人の2人が、それぞれ作ったんです。X1版を

作った子は、その後シャープに就職したんですよ。

Q：今、PC-88版のお話が出てきましたが、もう「アルゴ」を出した辺りの時代からは、呉ソフトウェア工房だけに限らず、8ビットPC用のゲームだったら、例えばPC-88以外にもX1や富士通のFM-7シリーズなど、マルチプラットフォーム展開は当たり前に行っていないと、採算が合わないという状況になっていたのでしょうか？

呉：ええ。そうしないと、3,000本ではなかなか厳しいっていうのがありましたね。最終的に、「アルゴ」はトータルで何本だったかはわかりませんが、結構いっぱい出ましたね。FM-7版も出しましたが、それはまた別の教え子が作りました。

Q：当時はゲームソフトを移植する際は、かなり手間が掛かったのでしょうか？

呉：そんなに複雑な内容ではないので、ちょっと比較は難しいと思いますが、実際の移植時間は、多分3ヶ月以上は掛かっていたんじゃないかと思います。

Q：でも、移植の場合は最初の開発ほどの時間は掛からないですよね？

呉：ええ。

Q：移植をするためには、それぞれのプログラミングの高度な知識が要ると思うのですが、必ずしもそうではなかったということですか？

呉：それぞれの専門知識はかなり高度ですよ。特に、FM-7はすごくクセがあるので、おそらくその子がいなかったら作れなかったと思います。

Q：機種固有の、高度な知識や技術も知っていないといけないんですね。

呉：そうです。本当に使いこなせる人は、「FM-7は最強だ、CPUが2つもあるんだぜ！」みたいなことを言ってね（笑）。

Q：まだ全機種共通で動くOSとかがない時代ですから、同じメーカーのPCでも機種が違くと、作り方が変わっちゃったりして大変ですよ。

呉：そうそう。だから、FM-7と、8や77とでは全然違うしね。

Q : X1 シリーズでも、X1 と X1Turbo とでは全然違っちゃったりとか。

呉 : ええ。確か、X1 版の移植は自分でやった気がします、98 版はまた別のプログラマーが作りましたね。

「ゴチャキャラ」と称される独自のゲームシステムを考案

Q : 「アルゴー」の後からは、やがて呉さんの代表作につながってくる、「シルバーゴースト」や「DUEL (デュエル)」などを開発されますが、こちらの 2 本はどちらを先に発売したのでしょうか？

呉 : 「シルバーゴースト」が先ですね。「アルゴー」の次は何を作ろうかっていうことで、「アルゴー」の時はどれだけデカイキャラを出すかっていうことで差別化しようと思ったんです。この頃からは、先程もお話した粗製乱造の時代は、もう終わっちゃいましたね。絵なら絵、音楽なら音楽、プログラムはプログラムという、それぞれのプロフェッショナルがいないと、なかなかやっていけないよと。

Q : 「シルバーゴースト」は、ソフトのパッケージイラスト、デザインもすごくきれいですよね。そうしますと、この絵もプロのイラストレーターに発注して作ったのでしょうか？

呉 : いいえ、パッケージは知り合いに作ってもらいました。で、この「シルバーゴースト」はね、ちっちゃいキャラがゴロゴロ動くというゲームの最初だったんですね。

Q : やがて、呉ソフトウェア工房から発売するゲームは、「ゴチャキャラ」とか「ゴチャキャラシステム」とかって言われるようになりますが、そもそもこの名称は最初に誰が言い出したのでしょうか？

呉 : 多分、雑誌でそう書かれたのかな？ 最初は雑誌だったと思いますね。

Q : ご自身で考えたキャッチコピーではなかったんですね。

呉 : ええ、違いますね。

Q : 後に「ファーストクイーン」を開発した時は、子供の頃に見た映画の「ズルー戦争」がヒントになったというお話でしたが、「シルバーゴースト」の段階でもすでに何か

影響を受けていたのでしょうか？

Q：一番影響を受けたのは「アーサー王伝説」です。ただ、たくさんの敵に囲まれるっていうイメージは「ズールー戦争」からだったのかな？ 「シルバーゴースト」と「ファーストクイーン」は、ネタ自体は同じなんですよ。「シルバーゴースト」の98版が「ファーストクイーン」みたいなものなので、もうそれは完全に「アーサー王伝説」の、円卓の騎士のキャラのイメージを引っ張っているとでも言えますかね。

Q：「シルバーゴースト」の辺りになると、パッケージに書かれた開発スタッフの名前が増えているようですが、どういった経緯でスタッフを増やしたのでしょうか？

呉：教え子がね、どんどん来るようになったんです。

Q：そうしますと、呉ソフトウェア工房の正社員として雇ったわけではなくて、アルバイトとして手伝ってもらっていたのでしょうか？

呉：正社員契約は一切したことがないですね。ですから、ほとんどがアルバイトのつもりで雇っています。こういう商品が雑誌に載ったりすると、近くの間人が遊びに来るようになるんですよ。最初のうちは、絵描きも私の教え子がやっていたので、パッケージに載っている名前も、多分ほとんど教え子じゃないかな？ やっぱりね、誰かを雇おうと思っても信用してくれないですから（笑）。

Q：人の集まり方を改めてお聞きしたいのですが、最初はおひとりで、今で言うフリーランスに近い状態ですよ？

呉：そうです。今でも自宅で開発をやっていますが、最初は自宅で開発をしていて、教え子がたまに遊びに来ていました。

Q：自宅でフリーランス的な仕事をしていると、噂を聞いて教え子さんがやって来ると。

呉：ええ。「月刊マイコン」に記事を出していた時から、もう「呉英二」っていう名前にしていました。本名を出したら、教師がバイトをしているのがバレちゃうので、ペンネームを使ってやっていました。その後に、「月刊マイコン」のコンテストで、「ゼノン」で賞をもらった時の写真を教え子が見て、「あ、石原先生だ。じゃあ遊びに行こうぜ」みたいな感じで来てたんですね。

Q：そうすると、今度はそういう噂というか、先生が家でコンピューターを使ってゲーム
作っているぞという話を聞いて、教え子がだんだん集まるようになったと。

呉：はい、そうです。先生がコンピューターをやっているから、「遊びに行っていていいです
か？」って、まあそんな感じでした。

Q：「アルゴー」を発売された辺りから、「マイコン BASIC マガジン」ですとか、いろい
ろな雑誌に広告を出していたように思いますが、広告の出稿もご自身で全部やっていたん
ですか？

呉：そうです。もっと後になってからは広告代理店に頼むようになりました。「ファース
トクイーン」の時は、天野喜孝さんが絵を描いたのですが、その橋渡しをしてくれたの
が、その広告代理店だったんです。

Q：なるほど、代理店経由で天野さんにつながったんですね。

呉：そうそう。それまでは本当に、知り合いの方に頼んでいました。

Q：確か、「DUEL」のパッケージデザインも天野さんでしたよね？

呉：はい、そうです。

Q：最初に集まったのは呉さんの教え子で、やがてソフトを見たうえで教え子ではない別
の若い人が増えていったということですか？

呉：そうですね。だから、一度も募集をしたことはないですね。今でもひとりでやってい
ますけれども、自分はやっぱり会社を作れるだけの度量がない。雑誌社が来てインタビュ
ーを受けるたびに、「うちは社長がいなくてね」って言いました。私が社長をできないの
で、誰かいないかみたいな話をして（笑）。人を動かしたり、人を評価したりは自分には
できない、無理だと思いました。ですから、教師として採点のお仕事をするならば、それ
は採点をしますけども、やっぱり社員を評価するのは、ちょっとできない。特に、こう
いう世界では難しいでしょうね。

Q：やはりゲームの内容が大規模になると、チームを作らないとできないということでは
ょうか？

呉：そうそう。それで、先程も言ったように、エニックスの福嶋元社長とか、ああいう人の存在がやっぱり大事なんだろうなと思いますね。そういういわゆるプロデューサー、プロデューサーの能力によって、ゲームはできるのかなって思います。

Q：呉さんの代表作である、「ファーストクイーン」シリーズも、開発を始めたばかりのタイミングではおひとりで作っていたんですか？

呉：そうですね。それで、うちにただ単に遊びに来る子はね、遊びですからもう言いたい放題ですよ。「えーっ、何これ？ ゴチャゴチャしてる」とか（笑）。

Q：初代「ファーストクイーン」の開発期間はどのぐらいでしたか？

呉：半年か、もうちょっと掛かったのかな？ 「シルバーゴースト」の使い回しでしたし、「シルバーゴースト」にしても「アルゴー」を作ってから結構時間が掛かっていると思うんですよね。だから、どうだったかなあ……。結構コツコツやったので、おそらく1年以上掛かったんじゃないかな？ これは春に発売したんですけれども、もうこれ以上商品が出ないと、会社がなくなるよねっていうタイミングで出したんだと思いますので、おそらく「アルゴー」から1年後ぐらいに出していますね。

Q：「アルゴー」から約1年後に「シルバーゴースト」を、さらにそこからまた1年近く掛かって「ファーストクイーン」を出されたと。

呉：ええ。確か「ファーストクイーン」は、遊びに来てくれている子のなかに98版を作れるよっていう子がいまして、「これは98にしないとスクロールが汚いし、キャラもたくさん出せないからもったいない」って言うので、その子にプログラムを任せまして、私はデータとシナリオを作ることにしたんです。

Q：PC-88とかMSXのソフトみたいな、あの8ドット単位とかでガクガク動くスクロールでは、もうハード的にしんどいと。

呉：そうそう。これもさんざん悩んで、結局ガクガクになっちゃったんです。そこは残念ながら評価されなくて、自分ではもういろいろと知恵を絞ったんですけどね。

Q：でも、「ファーストクイーン」は当時の専門マイコン誌とかでは良い評価をされていたと思いますが、メディアやユーザーからも一定の評価があったから、以後続編を出すようになったという理解でよろしいですか？

呉：そうですね。やっぱり、まず「シルバーゴースト」が売れたからっていうことがありましたよね。今でも覚えているんですけど、日本ファルコムの大ヒットした「イース II」と同時発売だったんですよ。本当に不思議なことに、まったく同じ日に発売したんです。

Q：年月日まで同じだったんですか？

呉：ええ。それでヤバイ、まずいなと思いましたね。「イース II」はどのくらい売れたのかまでは覚えていませんが、ソフトバンクの人が『「シルバーゴースト」は影のヒット作だ』と言ってくれました。「イース II」の影には隠れたけども、ヒットと呼べるくらいには売れたんだと。

Q：同時期に出た「イース II」があまりにも評判になり過ぎたけど、「シルバーゴースト」も十分な人気があったということですね。

呉：ええ。「とりあえず、ヒットと呼べるくらいには売れたよ」と言ってくれました。ですから、「シルバーゴースト」の98版という形の「ファーストクイーン」は、割と楽に売れたんです。

Q：なるほどです。当時のRPG、あるいはアクションRPGのジャンルでは、「イース」シリーズはもう別格の人気でしたからね。

呉：私も「イース」を見ましたね、ゲームの作り方というのは、本当に最後まで解けるようにしなくちゃダメだなあと。最初のきっかけになった、BPSの「ザ・ブラックオニキス」の場合は、解けないものがないんだというのが向こうの考え方だったんですよ。

Q：昔のRPGとかアドベンチャーゲームは、攻略本とかがないと自力で全部解くのはものすごく難しいですよ。

呉：もうあの頃はね、理不尽な解答になっても構わない。解けた段階で、その価値がなくなるっていう考えだったんですよ。

Q：簡単に解かれたら、作者がプレイヤーに負けたと思うような面もあったりして。

呉：そうですね。ですので、BPSから自分が作って出した「エプシロン3」も、こんな理不尽なトラップを仕掛けてもいいのかなって思うようなことまで仕掛けたんですよ、ああ

なるほどねと思ってね。やっぱり「イース」はね、最後まで解けるから面白いんだと。あのキャラとかの雰囲気があって、解きやすさというか、本当に遊びやすさがあるね。今でも私、毎月ファルコムさんにお邪魔していて、お手伝いをさせていただいています。

Q：呉さんの作風は、最初にお仕事を始めた頃からかなり変わっていますよね？ 「ザ・ブラックオニクス」は RPG ですが、「アルゴ」の辺りからかなり変わっていったように思いますか？

呉：別に、面白ければ何でもいいというスタンスなんです。こういうちっちゃい会社ですので、何か見るべきところを、例えば「アルゴ」だったら、大きいキャラがワッと出て来るよとか、そういう何か差別化したものがないと、やっぱり商売として難しいだろうというぐらいの考えしかないですよ。だから RPG だ、シミュレーションだの何だのってというのは、あまり考えたことはないんです。

Q：その都度、オリジナリティを考えるの大変ですよ。先程も仰ってましたが、例えば「アルゴ」が出来上がった後は、次はどうしようとかって。

呉：それはもう、どうしようかなって思いましたよね。次に差別化できるとしたら何があるのかなってということで、「ズルー戦争」みたいなキャラがいっぱい出てくるものを見せたい、どうしたらいいのかなってということで、ずっと 88 で作っていたんですよ。でも、88 は本当に重いからね。色数を減らせばなんとかなったのかなって気もしますけど、もうそういう時代じゃなくなって、色はもう全部出さないとけなかったの。

Q：「ファーストクイーン」シリーズは、確か「4」まで発売されていますよね？

呉：はい、「4」で終わりました。あとは「DUEL」とか、「ファーストクイーン ザ ニューワールド」とかもありますけどね。

Q：これだけシリーズが続いたということは、コンスタントにご自身が食べていけるだけの利益が出ていたという理解でよろしいですか？

呉：よくぞ聞いてくださいました（笑）。まあ、もちろんそうですね、食べていけなくなったら終わっちゃいますので。「ファーストクイーン」を出した時には「ファイナルファンタジー」がスクウェアから出ましたが、その頃から規模がどんどんデカくなっていたんですよ。それで、こういう 2D のものは、もう終わっちゃうよっていう話があって、それこそ専門化していったって開発コストがどんどんデカくなって、インディーズが一番出に

くい状況ができてきたのが、「ファーストクイーン」のシリーズをやっていた時代だったと思います。

Q：「ファーストクイーン 4」が 93 年の発売ですから、いよいよ家庭用のほうはいわゆる次世代機のほうにシフトを始めるタイミングですよ。

呉：ええ。PC の黎明期が終わって、もう PC 自体がどんどん低調になっていきましたよね、もう成熟して終わっちゃっていうね。メガドライブや、スーパーファミコン、それからプレイステーションとかが出て、もちろんそっちへの移植も、スーパーファミコンにも移植をしましたがね。

Q：プレステのほうでは、「ファーストクイーン 4」を移植していますよね。

呉：はい、そうです。

Q：プレステ版のパブリッシャーはガンホーでしたでしょうか？

呉：ええ、今はガンホーが売ってますね。最初に出した時は、自分の所で出しました。

Q：そうでしたか、最初は自社ブランドで出されたんですね。

呉：はい。もうね、この時にはずっとひとりになっちゃって、人件費が掛からないようにコツコツと、久々にキャラまで自分で作ったんですよ。もう一度ひとりになったので、3D ツールを使ってキャラを作りましたから、私はこの時は絵描きでもあったと。ソフトウェア 3D エンジンも全部自分で、1 年ぐらい掛けて作って出して、それでまた食っていこうと。

自分ひとりだったら食っていけるよと思ったんですけど、そうしたら私、癌になっちゃいましたね。それで急に、これはもう食っていけないと。それが 2000 年のことで、癌になったのが 1999 年かな？ そこで、うちのオリジナルは一応終わったみたいだね。

Q：もうひとつ、「ファーストクイーン」シリーズでお尋ねしたかったことがあります。94 年に、スーパーファミコンで「ファーストクイーンオルニク戦記」がカルチャーブレーンから発売されていますが、これはどういう経緯で発売されたものだったのでしょうか？

呉：それは思い出したくないんですけど、完成品を売られちゃったんですよ。

Q：それは、どういう意味ですか？

呉：「売られた」という言葉を使うのもどうかとは思いますが、発売しようっていう話のハシゴを外されて、「どこでもいいから売り飛ばせ」ということになっちゃったので、売り飛ばしの会社が売り飛ばしたんですよ。

Q：プロジェクトが走り出してから、それを丸ごと売りに出されて、最終的に手を挙げてその権利を買ったのがカルチャーブレーンだったと。

呉：そうそう、そういうことです。でも、まあそこそこ売れたと思うので、先方は損をしていないはずですけどね。でも、本当に売り飛ばされたんだから、私は経営者として失格でした。

Q：ほかにも、スーパーファミコンやその前のファミコン、あるいはPCエンジンなど、ROMカセット時代の据え置き機にもビジネスを広げようとはお考えにならなかったのでしょうか？

呉：話がありましたよ、PCエンジンとかね。じゃあ、具体的にどうするのっていうところで、もう終わってしまったということかなあ……。要するに、スーパーファミコンでダメージを受けたので、なかなか話に乗れなかったですよ。

Q：ROMカセットで発売する場合は、個人の会社では製造費を前金で全部用意するのは厳しいという面もあったのでしょうか？

呉：ええ。だから、もう売り飛ばさなきゃ無理だっていうことで、5,000万円なりの前金があれば、「あなた、自分で売っていいですよ」ということになるわけなんですけどね。「じゃあ今度、問屋さんと話をするか」ということも出てきますし、そうするとやっぱり個人では無理。それは別に問題のあることではなくて、多分よくある話じゃなかったかなと思います。

Q：それから、95年には「ダークセラフィム」というゲームも発売されていますよね。

呉：はい。この時は、末弥（純）さんに絵を描いてもらいまして、「ゴチャキャラ」をRPG寄りのシステムにしました。シナリオは私が作ったのですが、グラフィックには実に

お金が掛かるんですよね、RPGは。グラフィックが生半可な量ではないので、相当なお金を投資して作らなきゃいけない。残念ながら、うちの「ファーストクイーン」を遊んでいる人は、このゲームみたいな中途半端な立ち位置のものが好きなんですよ。

Q：中途半端と言いますか、分類のしようがないということでしょうね。

呉：ええ。完全にRPGで、ただ進んでいけば、これでひとつ完結だよっていうのはそこそこ売れて、こっちのほうが好きだよっていう人もいるけども、相対的にはそうじゃないよと。要するに、「こっちのキャラを味方につけたら、あっちのキャラが敵になる、マルチシナリオのほうが面白いじゃないか」って言う人が多いと。で、じゃあ商売としては、果たして赤なのか黒なのかって言ったら、まあ若干、赤かなというぐらいのものだったんですよ。

Q：95年ですと、Windows95が発売されて、ゲームも含めてPCソフトの市場にはかなり変化があったのではないかと思います。OSがDOSからWindowsに、急速に切り替わる時期だったと思いますので。

呉：そうでしたね。多分、これを出してちょっとしてから、当時は私のほかにも数人いたんですけど、会社としては終わりだなということで、ほぼ1人体制にまた戻ったんです。病気になる前に社員を整理しちゃったので、そういう意味では楽だったですよ。もし社員がいるのに癌になっちゃったら、すごく困る。社員をちゃんと食わせつつ、自分は治療に専念しなきゃいけないというのではね。

それで、ほぼ全員とバイバイしてから、じゃあどうしようってということで、どっちが先だったか忘れましたが、プレイステーション版の「ファーストクイーン4」と、PC版の「ファーストクイーン・ザ・ニューワールド」を出したんですね。多分、プレイステーションのほうが先だったのかな？ で、なんとか自分ひとりだったら食っていけるねってということで、「ファーストクイーン・ザ・ニューワールド」も1年ぐらいで作って。でも、ひとりだけでは発売するところまではさすがにできないので、アンバランスさんという所から発売してもらいました。

Q：プレステ版の「ファーストクイーン4」は、メディアがフロッピーディスクからCD-ROMに変わったことで、ロイヤリティの分率や支払い方法などもかなり変わったのでしょうか？

呉：そうですね。はっきり覚えてはいないのですが、プレイステーション版を売るにあた

っては、それこそ任天堂さんなどと同じように最初に ROM 代を払えと。当時は確か、2,000 万円でしたね。

Q：ここでも、先にプレス代を用意しろって言われたんですね。

呉：ええ。それで借金して、プレスしてもらったんですよ。流通はソニー流通でやってもらって、そこそこの売り上げは立ちました。

Q：それから、多分 90 年頃だと思いますが、ソフトベンターTAKERU でも呉ソフトウェア工場のソフトを販売していましたよね？

呉：はい、やりました。

Q：TAKERU でのソフトの販売は、ズバリ儲かっていたのでしょうか？

呉：そんなには……多分、お茶代ぐらいしかなかったでしょうね。もう本当に付き合い賃ぐらいでしたね。月に 10 万円を超えることもなく、せいぜい数万円程度だったんじゃないかと思います。

Q：確か、TAKERU でも「ファーストクイーン」シリーズを発売されていましたよね？

呉：ええ、出したことは覚えています。

現役最年長として、現在も開発業務を継続

Q：タラレバのお話になってしまいますが、会社の規模大きくして、良いソフトをコンシューマー向けに出していくっていう可能性もなくなかったということでしょうか？

呉：そこはね、やっぱり社長がいたらね……。

Q：もしくは、先程も仰っていたように、自分でコツコツ作るほうが呉さんの好みだったということでしょうか？

呉：と、言いますか手一杯だったんですよ。人を管理したりするっていうことは、あんまり好きじゃないですし、そこまではやれないですよ。

Q：80年代半ばの「シルバーゴースト」や「ファーストクイーン」を作っていた頃から、ある意味一貫して十数年間、呉さん独自のスタイルでずっと作られてきたという理解でよろしいでしょうか？

呉：そうですね。ひとりでやれる範囲でやっていこうということですよ。今でもまだコツコツやっていますので、とりあえず現役最年長は続行するぞと（笑）。私のひとつ下にはアートディンクの社長さんがいるんですけども、優れた技術力をお持ちで、まだ「A列車で行こう」を作ってもらえるようですね。

Q：「A列車で行こう」は、ずっとコンスタントにシリーズ作品が出ていますよね。

呉：100歳までやるって仰っているようですね（笑）。こっちは、大病を経て体にガタがきてますから、じきにポックリですよ。

Q：ゲームを作るっていうことは、プログラミングだと。呉さんにとっては、プログラミングをするっていうことが、すごくかなり大事なことなんですね。

呉：はい。やっぱりね、ゲームとして具現化するとなると、プログラムじゃないかって思いますね。代わりにやってくれる人がいればとは思いますが、じゃあどう伝えればっていうのはありますよね、まあ難しいです。こう……何て言うのかな？ キャラクター同士が、こうやって絡まっていたりするのっていうのは、その場での演出みたいなものでしょう？ キャラの動き方が演出なわけで、それを決めるのはプログラムですよ。そのプログラムというものは、どういうタイミングで、どうフラグを置くかっていうことがあるので、伝えるのはなかなか難しいですよ。

Q：プログラマーというのは、そういうことは別の企画の人とかに頼るのかなというイメージを勝手ながら持っていたのですが、お話を聞いていますと呉さんのプログラミングは映画監督みたいなものですね。

呉：ええ。ほかの人が企画をしたもの、例えば麻雀ゲームとかをやらせてもらったことがあるんですけど、企画書に基づいて作るのは、それはそれで楽ですよ。これはこういうふうに動くようにすればいいんだっていうことですね。だけど、逆に「ゴチャキャラ」みたいなものだと、いったいどうやって人に伝えたらいいかっていうのはすごく難しい。だから「ファーストクイーン」のシリーズは、私ではないプログラマーが作っているの、「シルバーゴースト」とは微妙に違うんですね。大元となった、88版の自分のオリジナルのゲームとは、タイミングが微妙に違ってると。

どちらがいいとは言えないのですが、自分には自分のこだわりがありますから。11月11日に、「ファーストクイーン I NEXT」をダウンロードでリリースしました。英語版も制作中です。これは私のオリジナルなので、30年経ってようやく「呉英二の『ファーストクイーン』」って言えます。オワコンと言われようが、もうライフワークです。

Q：絵とか音楽とかでは、そういうお話をよくするんですけども、こちらの知識がないというのもあるんですが、プログラミングでもそのような、ある種の伝えにくい部分というか、そこでプログラマー自身の個性がやっぱり際立つものなんですね。

呉：そうですね。アクションゲームでも、ボスキャラの動きとかってというのは、かなりのプログラマーじゃないとできないでしょうね。要するに、プログラマーに演出的な要素がなければできないところがありますよね。今、日本ファルコムさんにお世話になってますけど、ファルコムさんでもシナリオ進行はスクリプトがメインで、芝居の部分をやっています。スクリプトも言語なので、それを叩ける人が演出をその場でやっていくセンスがないと難しい。

Q：演劇とか映画とかのように、全体に動きをつけていく、人やキャラクターを動かすっていうところに、やはり繰り返しになりますけど、そこにこだわりを持たれていると。

呉：そうですね。やっぱりスクリプターでもプログラマーでも、そういう映画を見たり、芝居を見たりするのは必須ではないかと。ゲーム業界に携わる人は、そういうものが面白いと思わないと、ゲームを作っていくうえでも、ひとつ先にはなかなか進んでいかないんじゃないかと思いますね。

Q：そうじゃないと、きっとクリエイティブな作品ができないですよ。

呉：そうそう。私は歌舞伎も好きなんですけど、あれはいかにシンプルに見せ場を作るかっていうことで、ちゃんとお客さんの見る角度から、これが一番カッコいいんだよっていうことを考えて作っていくんです。興味がない人から見たら、「何でこんなにもつきり動いて、何を言ってるんだよ」って、そういうようにしか捉えられないんですね（笑）。

Q：スクリプトと言いますか、元の本の意を汲んで演技、演出をするっていうのが大事なんですね。

呉：ええ、突き詰めていくとそうなるんですよ。学芸会的な演出でも、突き詰めていく

とそうなっちゃう (笑)。

Q：なるほど。本日はいろいろと貴重なお話を聞かせていただき、本当にありがとうございました。

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