



G
A M E

RCGS
立命館大学ゲーム研究センター
Ritsumeikan Center for Game Studies

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

猪瀬祥希第1回インタビュー後半：テーカン～テクモ時代のゲーム開発

清水 洋
福田 一史
井上 明人
鳴原 盛之
松井 彩子

Yoshiaki Inose, Oral History (1st, 2): Game Development at
TEHKAN and TECMO

Shimizu Hiroshi
Fukuda, Kazufumi
Inoue, Akihito
Shigihara, Morihiro
Matsui Ayako

目次

| | |
|---------------------------------------|----|
| 家庭用ソフトの開発、参入までの経緯..... | 3 |
| ファミコン参入第1弾『マイティボンジャック』を開発..... | 6 |
| ファミコン2作目以降は、独自開発のミドルウェアで業務効率化を実現..... | 13 |
| 『つっぱり大相撲』『キャプテン翼』の開発業務を経て管理職に..... | 21 |

家庭用ソフトの開発、参入までの経緯

Q:『ボンジャック』の開発には、ほとんど関わられていないという話だったんですけど、こちらはもう完全にノータッチだったんですか？

A:はい、まったく。横でやっているの見ていただけなんです。繰り返しになりますけど、多分バグチェックという名目で、しょっちゅう遊んでいたことは遊んでいました。

Q:じゃあ、プロジェクトとしては、そのときにはラインが2つぐらいあって。

A:そうですね。2つか3つか、そのくらいのラインだったと思います。

Q:他のラインでも、そういう同じような感じで開発をしていたんですか？

A:そうですね。それはもう自分に限らず、だいたいみんな、横で作ってるゲームをちょこっと遊んでっていうのは、もう日常的だったと思います。

Q:1984年の9月にアーケード用の『スターフォース』が発売されて、次の年にハドソンからファミコン版が出ていますが、なぜ他社に許諾を出したんでしょうか？

A:ハドソンさんへの許諾に関しては、ファミコンではうちの処女作品、まあ1作目なので市場調査の意味が強かったのだと思います。何せ、業務用全盛の時代でファミコンが出てきて、どんな市場かがわからなかった。で、たまたま許諾の話があったので、「じゃあ、それだったらうちは開発とかのリスクはないので」っていうので許諾した流れだったと思います。なので、開発側は全然、ノータッチです。

Q:ソースコードとかの提供について、ハドソンから打診があったのでしょうか？

A:したのかなあ…ちょっと記憶はないですけどね。

Q:ハドソンからは、MSX版の『スターフォース』も発売されていますが、やっぱりファミコンには可能性がありそうだなって感じるようなことはあったんですか？

A:まあそうですね。新しい市場ということで、会社的には、今後伸びるかもしれないですねというところだったと思います。

Q：それから、セガからも SG-1000 版の『スターフォース』が発売されていたと思うんですけど、こちらもセガに許諾を出しただけですか？

A：そうですね、もうそのまま。

Q：許諾に関しては、テーカン側から働きかけたんですか？ それとも、ハドソンやセガ側から話が来てから許諾したんですか？

A：ハドソンさんは向こうからだと思います。セガさんは、柿原さんと中山さんがすごく仲が良かったので、その付き合いの中からではないかと思います。

Q：その後、ファミコン市場に参入されていくことになると思うんですけど、そのタイミングというのは、他のインタビューとかを読ませていただくと、85年だったということなんですが、猪瀬さんはどういう形で意思決定をしていたんですか？

A：当時は、新しい業務用のゲーム開発を担当していました。『マイティボンジャック』が出る前年の10月頃だったと思うんですけど、アメリカで業務用ゲーム機のショーがあったんですよ、展示会が。そこに、社長の柿原さんが出張で行ったわけなんですけど、その飛行機の中で、一緒に行った別のメーカーの方から、そのときにどうも、「柿原さん、ファミコンやらないの？」という話があったらしいんです。

で、飛行機を降りてからすぐに国際電話を掛けてきました。それは私にはではなく、当時の開発部長への電話で、「今すぐ任天堂に行きなさい」と。すぐにファミコン始めるという指示が来て、もうその翌日には、私は新幹線に乗って任天堂さんのある京都に向かっていましたって流れになります。

A：ファミコン版の『スターフォース』は、その翌年の6月に発売でしたけど、結果は良かったんですか？

Q：そうですね。でも、まだ懐疑的だったと思いますね。業務用のほうが主戦場だったという認識だったと思います。まあ、そういうわけで、社長の出張先からの国際電話で指示を受けたので任天堂に行きました。

Q：もうその日のうちにアポを取ってということですか？

A：そうですね。開発部長から任天堂さんに連絡をしたんだと思いますけど、「お前は明日

京都な」「はい、わかりました」という感じでした。

Q：猪瀬さんがなぜ担当になったんでしょうか？

A：何ででしょうね…。当時というか、その頃には新しいものをやるときは猪瀬みたいな、何となくですがそんな空気があったように思います。その後も、ずっとその流れが続くんですけど。

Q：「新しいものをやるときは猪瀬」というイメージができたのはいつ頃ですか？ プロセス的には、経営者からの話とかも当然あったとは思いますが。

A：いつですかね…いつからだろう？ でも、それまでに新規のタイトルを1人で担当したってというのは、開発途中だった業務用の件では1つだけありましたが、それが多分、初めて自分が担当した新しいゲームだったと思います。その前までは、先輩の手伝いだったりとか、既存のプロジェクトの何かサブ的な位置付けだったりとか、そういうのばかりでしたので。

Q：その、アーケードで最初にやった新規のタイトルは何だったんですか？

A：それはもう、お蔵入りしましたね。

Q：あ、ボツになったんですか。

A：もうその場で。はい。

Q：つまり、それよりも優先度が高い、「ファミコンのほうをまずはやってくれ」という命令があったわけですね。

A：そうですそうです。

Q：完成はしたけども、クオリティの問題がどうこうっていう話ではなくて？

A：はい。「今日からこっちの開発をするぞ、お前がやれ」「はいわかりました」とって(笑)。

Q：ちなみに、そのお蔵入りしたのはどんなゲームだったんですか？

A : 3D のシューティングでした。昔、アタリのゲームで『スターウォーズ』というゲーム機があったんですけど。あれの実写版みたいなものと言いますか、ワイヤフレームの線じゃなくてキャラクターを絵で表現したような、そんなゲームでした。

ファミコン参入第1弾『マイティボンジャック』を開発

Q : その 3D シューティングはお蔵入りしましたが、ファミコンにシフトしたおかげで『マイティボンジャック』が誕生することになりました。ファミコンで担当した最初の作品が『マイティボンジャック』だったということで宜しいですか？

A : そうです。会社としても自分としても最初のタイトルですね。

Q : 『マイティボンジャック』では、猪瀬さんはサウンドドライバーとしてクレジットされていたと記憶しているんですけども、企画とか最初の段階から、もう猪瀬さんが中心で開発をされていたんですか？

A : そうですね。

Q : 今で言う、ディレクターみたいな形で関わったんですか？

A : いいえ。そんなカッコいいものではなくて、ファミコンの技術資料を読んで理解できる人間が自分しかいなかったの。要するに、担当が 1 人しかいなかったっていう意味ですね、スキルじゃなくて。なので、ファミコンの技術書を見て、実際にプログラミングをして、ここまではできるけどここはできないとか、そういうのを全部検証しながら企画にフィードバックして、「ここまで無理だよ」とか「これならできるよ」とか、まあ格好よく言うとディレクターだけど、実態は違いますね。

Q : 元のアーケード版の『ボンジャック』を、とりあえずベタ移植みたいな形で試作したんですか？

A : はい。一番最初はそうでした。

Q : 技術資料や、技術に関するレクチャーはどういう感じでしたか？

A : 当時は、電話でやってたような気がしますね。

Q：任天堂から、何かテンプレートみたいな資料をもらうんですか？

A：そうです。当時はまだワープロも普及していなかったもので、手書きの A4 で 5、6 枚の資料で、サンプルプログラムとかは一切載っていないですね。ハードウェアの仕様書なので、「こういう仕様です」というのをもらって。

Q：電話して任天堂に行ってから、すぐに開発機材を届けてもらえたんですか？

A：それが、開発機材は当時まだなくて。なくてっていうのも何だか変ですが、どうしてなかったんだろう？ まあとにかく、機材はなかったもので、うちのハードウェア技術者に ROM エミュレーターというものを作ってもらって、それで開発をしてたんです。通常、業務用のゲームとかもそうですけど、インサーキット・エミュレーターっていう、ICE（アイス）って言われる機材、CPU の代理で CPU を制御するようなソフトで開発をするんですけど、その ICE のファミコン用のものがなかったんです、何せカスタムチップなので。ですから ROM エミュレーターという、プログラムを単純に流し込むだけのツールを作ってもらって、お手製の開発ツールで開発をしました。

Q：ハードウェアの実装用のテスト機とかも含めて、それもなかったんですか？

A：なかったんですよ。はい。

Q：最後までずっとですか？

A：『マイティボンジャック』のときはそうでした。それ以降は、ソフィアシステムズっていう開発メーカーから ICE ツールが出たので、それを使って開発ができるようになりました。『マイティボンジャック』の開発が終わるまでの間は、多分なかったと思いますね。

Q：じゃあ、バグチェックとかをしたい場合は、最後に実機に載せて試してみないと、実際にはどう動くのかがわからない。

A：そうですそうです。でも…でもっていう言い方は変ですけど、そのときはまさに、小学生の頃に紙にプログラムを書いていたっていうのがすごく役に立って。あまり苦労だとは思ってなくて、「いや、こうすりゃいいじゃん」みたいな、何かそんな感じで普通にやりました。

Q：やっぱり、アーケードの開発ノウハウとはもう全然別ものになっちゃうんですか？

A：アーケードの開発ノウハウも使ってたというか、役に立っていましたね。ただ、業務用に比べればいろいろな意味で小さいハードなので、いろんな工夫をしないと表現ができないという苦労はありましたけど。基本的な考え方とかはまったく一緒でした。

Q：ROMカセットの容量も少ないですよ。あんまりプログラム容量を載せ過ぎると足りなくなっちゃうとか。

A：はい、そうですね。まあ制約は本当にたくさん、容量もそうだし、表現できる色数もそうだし。たくさんありましたけど、その制約はスポーツで言うルールみたいなものなので、その制約を守って、その中でどうするかを考えればいだけなので。だから楽しかったですよ、すごく。

Q：アーケードだと、極端に言っちゃえばタイトルごとにカスタムでハードから全部作れますけど、家庭用だとその制約の中でやらなくちゃいけないのに、ストレス的なものはまったくなかったんですね。

A：はい。小学生のときから、いろんなパソコンで制約を味わっていたので。こっちでは色が出るけど、こっちでは白黒しか出ないとか、そういうのをずっとやってきていたので。だから、さっきのダメ出しと一緒に、制約が何か嫌だとか感じたことがないんですよ。スポーツのルールみたいなものだと思ってるので、じゃあその中でどうするかを考えるのが、まあ好きというか楽しいというか。

Q：ファミコンの開発プロジェクトで、最初は『マイティボンジャック』でいこうとすぐに決まったんですか？

A：あれは、どういういきさつだったのかな？ 『スターフォース』の移植がハドソンさんから出ましたが、他社さんも当時は業務用の移植がすごく多かったように思いますし、その流れで移植しやすいものとして『ボンジャック』が選ばれたのかなとは思いますがね。

Q：で、もうすぐにその実装を始めたんですか？

A：そうですね。

Q：『マイティボンジャック』は、元のアーケード版とは全然違う、ファミコンオリジナルの作品として世に出ましたよね。

A：はい。初めから、それこそ爆弾を置いて火をつけて消してっていうのは、もうすぐで
きちゃったんですよ。で、「これで売の？」という話になっちゃいまして。「こんなの、ク
リアしちゃったらもう終わりじゃん。それじゃつまんないよね」ということであんな形にな
りました。

Q：その辺の企画と言いますか、アレンジをしたほうがいいんじゃないかとか、最終的な仕
様をまとめていたのは吉沢秀雄さんですか？

A：はい、そうです。

Q：「よし、やろう！ 売ろう！」っていう、そのフットワークは非常に素晴らしいと思
います。最初の段階でどこまでが見えていて、後になって出来上がったものがどうなったのか
っていうのは、今お話をお聞きして、結構面白いプロセスで進んでいるなと思いました。

A：さっきのアーケードの作っていたときの、企業文化っていうとちょっと大きだと思う
んですけど、自分たちの中で「これ面白いね」ってならないと、何か不完全燃焼というか、
「こんなの世に出してどうするの？ 何か意味あるの？」という考え方が、ずっと根底にあ
る気がするんですよ。

Q：制作した側の、ある種のそういう感覚と言いますか。

A：そうですそうです。「これ売る？ これ遊んで楽しい人いる？」っていうような。

Q：元の『ボンジャック』では本編だったアクションが、ファミコン版では合間合間のおま
けステージみたいになって、それ以外のほうがどでかいコンテンツになっちゃったのがす
ごかったですよ。そのひらめきは、そんなところから出てきたんだなっていう気がしまし
た。

A：そうですね。あんな形になったのは、当時『スーパーマリオブラザーズ』がもうブーム
になっていて、「スーパーマリオは横スクロールゲームだし、縦スクロールも入れない？」
っていう話になったからです。「も」じゃないだろ、「も」って何だよって思うんですけど
(笑)、それであんな形になったんです。

Q：ファミコン版は、謎解きの要素もあったので難しかったですよね。

A：そうですね。今日お持ちすればよかったのですが、あれは全部画面をつなぐとピラミッドの形になっているんですよ。

Q：そうでしたね。当時、攻略本とかで見ました。あと、スタート時にピラミッドの中にスーッと入っていく、あの演出がまたいいんですよ。

A：あれは、もう本当に最後のほうになってから入れました。

Q：ソフトの売れ行きとしては、売上予算的に見ていかがでしたか？ もう余裕でクリアしたとかギリギリだったとか、当時の会社での評価や評判はどうでしたか？

A：これがきっかけになって、店頭公開に繋がっていきました。柿原さんの中には、一部上場っていうのが元から頭の中にあっただけで、ただの通り道だったと思うんですけど、いい弾みにはなったのかなと思います。

Q：『マイティボンジャック』が発売される直前のタイミングで社名がテーカンからテクモに変わりましたよね？ はっきりとは覚えてないんですけど、当時の『コミックボンボン』に宣伝を担当されていたと思われます、原野さんの顔写真付きで紹介記事載っていたのを読んだ記憶があります。確か、「今度は社名がテクモになるから覚えてね」みたいな内容が書いてありましたね。

A：ああ、そうだったんですか。

Q：『マイティボンジャック』は、マスターアップまでにどれぐらいの期間が掛かったんですか？

A：3ヶ月ですね。

Q：では、「これでいこう、『ボンジャック』でいこう」って決まるまでにはどれぐらいの期間があったんですか？ その3ヶ月のうち1ヶ月半なのか2ヶ月目なのか、まだ1ヶ月ぐらい頃なのかとか。

A：最初の1ヶ月は、画面に絵を出すとかBGMを流すとか、初めは何も動かさなくて、ハードウェアに慣れるまでにすごく時間が掛かっていたと思います。で、途中から絵も出始めて、キャラクターも動き始めるようになって、原型の『ボンジャック』ができたのが、最初に任天堂に行ってからおそらく1ヶ月半ぐらい経ってからだと思いますね。それから決ま

ったので、3ヶ月のうちの後半寄りだと思いますね。

Q：あとは、「じゃあこれで行こうか」って、逆に新しいゴール地点、発売時期を決めていくような流れで。

A：そうですそうです。

Q：「納品はここまでにしないといけない」というのは、その時点でもうあったんですか？

A：はい、決まっていました。翌年の3月が決算月だったので、決算までには絶対に間に合わせるっていう命題がありましたね。

Q：で、そうやって1ヶ月半で、「じゃあ、もういけるところまでいけ！」っていう形で、実装できるところまで作っていくと。

A：はい、そうですね。

Q：いいお話ですよ。発売日を確認したら1986年4月24日になってましたので、まさに決算月までにマスターアップを終えられたわけですね。では、「これじゃあつまんない」みたいなことを誰が言い始めて、誰かどういうふうにして合意ができたみたいなプロセスってどうなっていたんですか？ 例えば、吉沢さんが「オーケー」って言ったらどうこうとか、猪瀬さんが「いい」と言ったらどうこうみたいな、そういう強い力関係が誰かにあったみたいな状態なんですか？ それとも何となく決まっていたんですか？

A：「つまんない」というのはたいていが私で、「どこが？」って言うのは吉沢かなあ…。だいたい喧嘩してましたね。

Q：以前、スーパーシープが発売した『テクモ・アーケードゲーム・クロニクル』に収録されている、元テクモの開発者座談会を見たことがあるのですが、そこでもみんなが喧嘩してたことが話題になっていたと記憶していますが、本当だったんですね…。

A：はい、本当ですよ。しょっちゅう喧嘩してました。

Q：ちなみに、『マイティボンジャック』の開発チームは何人でしたか？

A：まず吉沢でしょう、それから私と…。

Q：あとは鶴田さんとか？

A：彼は、次の『ソロモンの鍵』の準備をしてたんじゃないかと思います、多分。彼はおそらく入っていないですね。あとは増子が多分、サウンドで入ってましたね。この3人じゃないかなあ…。あとはプログラマーが1人いたんですけど、彼は途中でいなくなっちゃったので。

Q：では、実質3人だけで作った？

A：そうですね。

Q：3人だからできたってということですか？

A：そうだと思いますね。はい。

Q：でも、喧嘩しながらでも実際は仲が良いと。

A：仲も悪かった（笑）。どうだったのかは、ほかの人間もちょっと聞いてみたい気はしますが、でも、「何か面白いもの作って世に出そうよ」というのは、みんなで思っていたような気はしますがね。

Q：蛇足的な質問で恐縮ですが、もうこの時期に石塚さんはウエストンのほうに移られていたんですか？

A：はい、そうです。

Q：そうしますと、プログラマーとしては猪瀬さんが社内的にもすごく重要な立場になっていたんですか？

A：多分、その頃からじゃないですかね。はい。

Q：お年で言うと、猪瀬さんが『マイティボンジャック』を作られたのは20歳ぐらいの頃ですか？

A：18ですね。

Q : 18 歳で！ それはすごいですね。

ファミコン 2 作目以降は、独自開発のミドルウェアで業務効率化を実現

Q : テクモのファミコンソフトの発売日を調べたところ、まず『マイティボンジャック』が 1986 年の 4 月に出て、同じ年の 7 月 30 日に『ソロモンの鍵』が出て、11 月に『スーパースターフォース』と 3 本立て続けに出てるんですね。

A : ファミコンの、さっき立ち上げにすごい苦労したっていう話をちょっとしましたが、私じゃないとできないっていうのが、すごく嫌だったんですよ。要するに、それは会社のためを思ってとかではなくて、自分の負担が増えるなと思っていて (笑)。なので、どのプログラマーでも使えるように OS 部分と言いますか、ハードウェアとプログラマーをつなぐための、その間のミドルウェアみたいなものを、『マイティボンジャック』が終わってからすぐに作ったんですよ。それを使えば、どんなプログラマーでもすぐに絵が出せて、音も出せる。そんなミドルウェアを作ったので、それで結構いいペースで出せるようになったのかなと思います。

Q : 『マイティボンジャック』が終わった後に、またすぐに何か別のタイトルの開発にも関わったんですか？

A : その後は多分、『スーパースターフォース』を作っていました。

Q : 『スーパースターフォース』は、途中でサブタイトルが変わりましたよね？ 先ほどもお話した『コミックボンボン』とかで、新作ソフトとして最初に紹介記事が載ったときは、確か名前が『スーパースターフォース ラピアス』っていう名前だった記憶があります。それが、途中のある時期から『スーパースターフォース 時空暦の秘密』に変わっていました。

これも『マイティボンジャック』と同様に、当初はアーケード版と同じ普通のシューティングゲームとして作っていたと思うんですけど、後からパイロットを操作する謎解きの要素も含んだ地上ステージが追加されたことで、これがシューティングとアドベンチャーを融合した作品に走りになっていかと思います。このアレンジメントに至った経緯というか、どこからそういう発想が出てきたのでしょうか？

A : それはもう、『マイティボンジャック』と一緒にですよ。初めは『スターフォース』のようなものを作って、「シューティングをまず作りました。遊んでみました。で、これ面白い

ですか？」っていう話からです。「これ、『スターフォース』じゃん？ 確かにレーザーとかを撃てるけどさあ、基本の遊び方が『スターフォース』だよな、これどうなの？」みたいなことがきっかけだったんですよ。

Q：それから徐々に追加要素を足していったと？

A：はい。「じゃあ、時空を超えてさあ…」みたいな、その発想かどこから来たのかはちょっとよくわからないんですけど。

Q：突然そうだったんですね。

A：それが、吉沢のアイデアだったのかどうかはわからないんですけど。

Q：そうしますと、プログラムの量的にも当初のものからかなり増えましたよね？

A：はい。もう倍どころじゃないですよ。

Q：そうですね。と、申しますのも、『マイティボンジャック』と『ソロモンの鍵』は定価が 4,900 円なんですけど、『スーパースターフォース』は 5,300 円だったので、きっと ROM の容量が増えた分だけ、値段も高くなったんだろうなと思いましたので。

A：そうですね。「容量が増えてもいいから、高くなってもいいから、いいものを作れよ」というのが、柿原さんのそのときの考え方だったと思うんですけどね。

Q：このゲームも面白くて、当時何度も遊びましたよ。エンディング見たときに泣きましたから私（嶋原）。

A：そうですか。それは開発者冥利に尽きます。

Q：では、RPG みたいなものを急に異種混合したと言いますか、なぜ RPG 的なものを入れようと思ったんですか？ 『マイティボンジャック』では、比較的同じ内容から広めてあったので結構わかりやすいんですけど、別のハイブリットになってくると思うんですが。

A：多分ね、それがやりたかったからだと思いますね。

Q：ハード的な問題とかもあるんですか？ いくら ROM が大容量になったと言っても、本

体側の性能までアップしたわけではないわけですから、当時はいわゆるバンク切り替えの技術がある種のトレンドになって、『スーパースターフォース』以外にも異なるジャンルのゲームを融合したソフトが、この辺りの時期から各社が出すようになったようにも思うんですが。

A：プログラマーとしては、「それはちょっと…」みたいなのところがありますよね。それだと、ゲームを2つ作っているようなものじゃないかと。でも、企画も一緒になって考えているので、「それ面白いじゃん」みたいなのところから、何か超えちゃうんですよね。自分がプログラムを作るっていうことを、よく忘れるんですよ。話をしていると、「それ面白いね！」ってワーッと盛り上がって、「じゃあ作ろう」と決まってから、「あ、そうか、俺が作るんだった」って（笑）。

Q：『スーパースターフォース』のBGMを作曲者は、メタルユーキさんということで宜しいですか？

A：メタルユーキは…『スーパースターフォース』の曲を作ったかなあ…。

Q：では、メタルユーキさんはテクモをすでに退社されていたんですか？

A：もういないですね、多分。でも、やったのかな？

Q：以前、インタビュー記事か何かでご本人がコメントされていた記憶があるのですが…。

A：じゃあ、やったんでしょうねきっと。

Q：RPG みたいな要素が入っているっていうのは、それこそ『ドラクエ』とか、PC ゲームも含めて RPG の影響がかなりあったんですか？

A：はい。それはもう大きかったと思いますね。

Q：やはり、テクモのみなさんもファミコンやパソコンとかで RPG をいろいろやってらっしゃったんですね？

A：やってましたね。もうすごくやってました。

Q：その影響を、うまく自分の中に取り入れていったと。

A：そうですね。

Q：では、最初から RPG をテクモで作ろうというムーブメントみたいなものはなかったんですか？

A：それはなかったですね。

Q：今、ちょっと調べてみたら、ファミコンに限ればテクモの RPG は『ラディア戦記』だけで、あとはみんなアクション系のゲームですね。これはやはり、アーケードゲームを作っていたというのが大きかったんですか？

A：えーと、何でだろう？ 誰も企画を出さなかったのかなあ…。特に RPG だからとか、社内文化的にそういう雰囲気は特になかったですけどね。これだから特に企画が通りやすいとか、これだとダメっていうのは、その頃にはまだなかったと思います。

Q：当時、テレビ東京系列で『ファミっ子大作戦』っていう番組があって、テクモの広報担当の方が、お名前は忘れてしまったのですが、何度も出演して自社タイトルの宣伝をされていましたよね？

A：ええ、辻ですね。

Q：あ、そうでした、辻さんでしたね。テレビ出演されて、『スーパースターフォース』の実演もされていたのを覚えています。番組で宣伝するにあたって、何か開発からテレビ用の機材とかを用意したりとか、逆に開発部門のほうから「こういった宣伝をしてくれ」とか、広報や営業サイドに何か提案とかをなさっていたんですか？

A：どうしたのかなあ…。個人的には、『マイティボンジャック』のときに自分で ROM を作って持って行きました。桂文珍さんが司会だったのかな？ コインの絵を文珍さんの似顔絵にしました。

Q：テレビ向けに、特別に作ったカスタム版を作られたんですね。

A：はい、自分でカスタマイズして持って行きました。

Q：番組の視聴者にですか？

A：番組内で遊んでもらって、それを何人かにプレゼントしたと思います。

Q：その番組は、確か『ファミっ子大作戦』ではなくて、1回きりの番組だったと思いませんか。

A：あ、そうでした？ レギュラー番組だったと思ったけど…。

Q：『ファミっ子大作戦』は、司会が青山孝史さんでしたので。

A：じゃあ、きっとスペシャル番組ですね、すみません。スタジオにも行って、収録に全部お付き合いしました。

Q：私（嶋原）の記憶では、テレビ東京の放送で司会が文珍さんと高見恭子さん。番組名は『ファミん子全員集合』とか何とかだったような…。

A：あ、そうです、それです。

Q：先ほど、柿原社長は「いいものを作れ」と仰ってたっていうお話ですが、それは文脈的にも納得ができるんですけど、別の猪瀬さんのインタビューを拝読していたら、当時は柿原さんがよく現場に来ていたみたいな話を書いてあったのですが、そういうクオリティに関するコントロールとか、責任についてどのような役割を果たしたのかとか、どういうコミットがあったかとかを伺いたいののですが？

A：それは、柿原さん自身がつていうことですか？

Q：はい。

A：柿原さん自身は、ゲームを一切やらないんですよ。何をやるかっていうと、遊んでいる様子をじっと見るんですよ。で、つまんなそうに遊んでるのか、のめり込んで遊んでいるのか、そこをじーっと見てるんですよ。

Q：なるほど。人を見て、ゲーム内容とかの情報を得ているっていう感じですね。

A：そうです。で、後で担当者が呼び出されて、「今回のどうなんだ？ 面白いのか？」と言われて、それで説明をすると、「俺はそうは見えないなあ…」とか言われて（笑）。

Q：なるほど、そうやってエッセンスを取ってたんですね。やはり、社長からそのように言われると、なるほどっていう面がいろいろとあったりして。

A：まあ、そうですね。

Q：テクモがファミコンのソフトを出し始めた頃に、スーパーファミスティックというアタッチメントを発売していましたよね？ あれは、どういういきさつで開発をされたんですか？

A：よくぞ聞いてくださいました。あれは当時の開発部長で、森永さんという方のアイデアです。森永さんは実にアイデアマンで、いろんな商品とかのアイデアを開発によく持って来ていたんですよね。だいたいはボツなんですけど、スーパーファミスティックは試作品を作って、「こんなんできたぞ、どうだ？」って言って持ってきましたね。

Q：いきなり試作品を作っちゃったんですか？

A：そうです。もうどこかの業者に発注して作らせてたんですよね。それを持ってきて、「あ、これなんか面白い、業務用っぽくていいね」みたいな話になって。まあ、もともとは業務用の会社なので、『スーパースターフォース』とかをこれで遊ぶと、何となくいい感じの操作感だねって。

Q：当時のテクモのマスコットキャラクター、あのウサギはどういう経緯で生まれたんですか？

A：テクモラビットですね、懐かしい。

Q：何か、会社のアイコン的なものにしようっていう意図ですか？

A：はい、そうです。

Q：『マイティボンジャック』とかで、テクモプレートという名前で隠れキャラクターとして入ってましたよね。

A：そうそう、社名変更と一緒に生まれたキャラクターでしたね。

Q：『キャプテン翼』とか『忍者龍剣伝』のシリーズでは、作品にもよると思うんですけど電源を入れると、画面にラビットが最初に出てきて、「テクモシアター」とか何とかって書いたロゴも表示されようになっていましたよね。

A：はい、いやあ懐かしい。

Q：先ほどミドルウェアのお話がありましたが、それについてもう少し詳しくお伺いしたいと思います。そのミドルウェアは、どのぐらいのレベルの人が使えるようなものだったんですか？ プログラムが全然わからない人でも使えたのか、プログラマーの経験はあるけれど、ファミコン用ソフトを作ったことがない人向けなのかとか。

A：まあ、後者ですよ。要は、みんな業務用のハードウェアを、当時はすごくリッチなハードウェアを、ある意味、誰がどう組んでもそこそこ動いてしまうものをもういじってましたので。ただファミコンは、さっきも言ったように、動かすにはちょっとした工夫が必要なんですね。で、その差を埋めるようなものを作ったってことです。社内の技術者向けのミドルウェアと言ったほうが正解かもしれないですね。

Q：ただのライブラリの仕事とは、またちょっと違うと？

A：そうですね。ちょっと違いますね。

Q：ソフトウェア的な形で立ち上がるようになっていて。

A：いいえ、そこまでリッチじゃないです。ライブラリは提供してますけど、ライブラリとハードウェアの間に位置するようなものですね。

Q：それを使う一番の目的は、スピードのアップが狙いですか？ それとも、それを使わないと、使わなくてもゲームが作れる人たちの人材が限られているからですか？

A：両方ですね。要は、1人だけでいいじゃないですか、ハードウェアのことを一生懸命調べて、「ああ、やっと絵が出た、万歳！」ってやったりするのは。もうそんなの経験するのは1人だけでいいわけで、その部分を全部ショートカットできるようなライブラリっていうことですね。

Q：後で外販もされたんですか？ 別のソフトウェア会社とかに。

A：いいえ、全然外には出さなかったですね。

Q：逆に、外から買ってくるってこともなかったんですか？

A：なかったですね。結局、うちの中だけで全部消化しちゃったと思います。

Q：継続的にアップデートをなさったりとかもしたんですか？

A：気が向いたときにはやりましたね。

Q：つまり、ハードの仕様をソフトだけの環境にするための、猪瀬さんなりの定義のまとめりということですね？

A：はい。だから、勝手に改造して使ってた人も当然いるし、「もうそんなの使いたくない」と言って、自分で全部ゴリゴリやってた人も中にはいたとは思いますが。でも結局、使えばその日にすぐ絵が出ちゃうので、結局はみんなが使ってくれてましたけど。

Q：サウンドドライバーも作られたんですか？

A：サウンドドライバーも作りましたね。ファミコン版というか、ファミコン用のサウンドドライバーは作りました。

Q：で、さらに増子さんが手を加えていくと。

A：そうですね。まあ、彼がアップデートしてっていう。

Q：当時の会社で、一番足りなかった経営資源は人材なんですか？　そういうものを書ける人とかが足りなかったっていうことですか？

A：ええとですね…。まあ、何をゴールにしていたかっていうことになるとは思いますが、何が足りなかったんだろう？　でも、確かに技術者は圧倒的に足りなかったですね。特に、アセンブラっていう特殊な言語を扱ってましたので、まあ技術者じゃないですかね、やっぱり。

Q：『マイティボンジャック』が終わった直後から、ファミコンにもう完全にテクモは舵を切ったと思うんですが、そういう意思決定が会社であったんですか？

A：そうだと思います。現場の開発者の一担当としては、特に聞こえてはこなかったですけど、まあ結局は、「次にやるのは、ファミコン向けの何とかだよな？」みたいな話になるので、ファミコン一辺倒だったのかなあと。

Q：じゃあ、もう作ったほうがいいなっていう面もあったってということですか？

A：ミドルウェアを作ったときは、もうそういうのは一切なくて、さっき言ったように、自分が楽をしたいからっていうだけです。そこだけでした。

Q：そういうツールを作ったからそうになっていった、っていう気持ちもすると思うんですけど（笑）。

A：もしかしたら、そうかもしれないですけどね（笑）。

Q：80年代の後半になってくると、アーケードのビデオゲームは開発をあまりしなかったっていうのは、もうテクモ社製のインカムがあまり良くなかったとか、そういう数字的な問題もあったんですか？

A：「ファミコンやると儲かるぜ」っていうのもあったでしょうし、業務用の市場自体も下がって、ちょっと具体的な数字はわかりませんが、市場全体がおそらく少し落ち込んだんじゃないかなと思うんですよね、ファミコンによって。

Q：『忍者龍剣伝』とか『シルクワーム』とか『雷龍』とか、出してないわけじゃないですよね。

A：まあ作ってはいましたけどね。やっぱり、家でゲームで遊べるのに、わざわざゲームセンターに行ってしまう文化が徐々に、ちょっと下降線になっていったのかなという気はします。

『つっぱり大相撲』『キャプテン翼』の開発業務を経て管理職に

Q：では、次に進みたいと思います。『スーパースターフォース』の後は何をお作りになられたんですか？ファミコン用ソフトの発売順で申しますと、87年の4月が『アルゴスの戦士 はちゃめちゃ大進撃』で、9月18日が『つっぱり大相撲』ですね。

A：じゃあ、『つっぱり大相撲』ですね。『アルゴスの戦士』は別の担当です。ちなみに、『ソロモンの鍵』も担当は別ですね。

Q：『つっぱり大相撲』は、ファミコンで最初にキャラクター名に漢字を使用したゲームらしいのですが、これは猪瀬さんが漢字を使えるようにしようとお考えになったのですか？

A：私が言い出しっぺではないですね。漢字に関しては、えーと、企画は誰だったかなあ…。

Q：以前、鶴田さんも開発に参加され、泊まり込みで作ったという話は聞いたことがあります。最初は外注だったのに、途中から社内で全面的に作り直したそうですね。

A：はい、そうです。もともと相撲をテーマにファミコンソフトを出そうという話があって、それを丸々外注に出してたんです。それで、ROMのマスターを出すまでの2ヶ月か3ヶ月ぐらい前だったか、なかなか上がってこないで、「猪瀬、ちょっとお前様子見に行ってください」って言われて、見に行ったらできていなかった。

どのぐらいできていなかったかと言うと、完成度で言えばまだ2割ぐらい。その状況を報告したら、「じゃあ、お前がやれ」「はい」という流れでした。企画は吉沢なのか鶴田なのか…もう総がかりで作ったかもしれないですね。発売日を発表しちゃった後なので。

Q：マスターアップまで、もう全然時間がなかったんですね。

A：はい。鶴田も吉沢も、多分みんなやってたと思います。

Q：鶴田さんだけでなく、それこそみんなが会社に泊まり込むぐらいの態勢で。

A：はい。彼に限らず、もうみんながそんな状態だったと思います。で、漢字のアイデアですが、もう1人スタッフに若い子がいたんですよ、企画で。彼は絵も描けるプランナーだったので、彼が漢字を書いて持ってきて、「それ面白いね」ということで作った気がします。

Q：パッドとボタンの組み合わせで技を出すアイデアも、『つっぱり大相撲』はかなり先駆けていたかなと思うんですけど、この仕様については猪瀬さんが考えたんでしょうか？

A：はい、もうガッツリ関わりました。あの操作部分に関しては、多分2回ぐらい総入れ替えというか、作り直しをしています。

Q：大幅に作り直しをしたのは、そういった技を実現させたかったからですか？

A：いえいえ。初めのうちは、企画の人が「こういうゲームを作りたい」と言って持ってきた企画をまず作り始めて、もう途中で「これは面白くないだろうなあ…」って思いながらも、まあ一応は作らないと面白いかつまらないかがわからないので、とりあえず作って遊んでみる。で、「やっぱりつまんないよね」って言って、「じゃあどうしようか？」っていう、そんな感じで。もう、ずっと話は一緒ですね。作り直して、また遊んでみてっていう。

『つっぱり大相撲』のときは、企画の人には本当に申し訳ないんですけど、企画書を目の前で破いたんですよ。こんなのつまんないって。もうすごく悪いことしたなって思うんですけど。それは多分、吉沢だったと思うんですが。

Q：あの個性的な裏技や隠し技も、猪瀬さんがブレインの1人としてお考えになられた？

A：「も」って言いますか、私が企画に黙って入れてました。

Q：えっ、黙って入れちゃったんですか（笑）？ あの「もろだし」とか「ぶれえんばすたあ」とかの隠し技を？

A：はい。みんながいなくなった夜中にこっそり作って、遊んでみてこれなら面白そうだなって思ったものを翌日に見せて、「どう？」「いいね！」って。その瞬間が好きなんですよ。

Q：独自に思いついたアイデアを、実装したら面白いじゃんってなるのが快感なんですか？

A：もう快感。あの一瞬の顔を見るのが趣味なんです（笑）。

Q：当時は『ファミマガ』とかでウルテク、裏技のブームだったじゃないですか？ それは、どの段階で開発者の人がそういうものをメタ認知というか、入れた方が売れるとか売れないとかっていう思考に切り替わったりしたのかなってというのが気になっていて、テクモは特にそこに強く力を入れていた気がするんですが？

A：入れたほうが売れるという認知は個人的には全然なくて、入れたほうが面白いねというのにはあったと思います。「だから売れる」っていう、そこまでは至ってないですね。

Q：意図的に入れるようになったタイミングっていうのはやっぱりあるんですか？ 何か

のゲームの開発をしたのがきっかけになったとか。

A：それは多分、繰り返しになりますが文化ですね。もう昔からの文化だと思います。

Q：ファミコンだったからっていうことも全然なくて？

A：ないですね。開発のスタンスとして、それはずっと脈々とある気がします。

Q：じゃあ、はやってるから入れようみたいな、そういうことも全然なかった？

A：全然、そういうのはないですね。

Q：そうですか。それは意外ですね。

A：企画書というか、そういうのは何かあったのかもしれないですけど。

Q：それから、当時は柿原さんのほうから「こうネタを入れろ」みたいな話をされたこともあったみたいですね。

A：ありましたね。ゲーム偏差値とか。

Q：ゲーム偏差値ありましたね。『マイティボンジャック』のときには偏差値ですとか、さっきもお話したテクモプレートも、柿原さんの命令で入れるようになったと、確か鶴田さんがインタビューで仰ってました。

A：はい。それはもう、返事は「イエス」しかないですから。やっぱり現場としては、中身が面白いかっていうのをすごく、いつも気にしてたというか、当たり前のようにブラッシュアップをいつもやっていた気がしますね。

Q：『つっぱり大相撲』のあとに開発を担当したゲームは何でしたか？ 1988年には、4月28日に初代『キャプテン翼』が、12月に『忍者龍剣伝』が発売されていますが、このあとは『キャプテン翼』の開発に関わられたという流れですか？

A：ええ、そうですね。

Q：『キャプテン翼』は、どういう経緯で企画が立ち上がったんでしょうか？

A：これは、おそらく契約でしょう。集英社からなのか、それともうちからなのか、ちょっとわかりかねますが、おそらく何らかの形で、開発よりも『キャプテン翼』をゲーム化しようっていう契約が先にあったのではないかと思います。私は現場なのでわかりません。で、「それをテーマにゲームを作るから」ということで、企画を作り始めたのが富江です。

Q：確か富江さんは、サッカーがとてもお好きで詳しい方でしたよね？

A：はい、そうです。

Q：最終的にはROMカセットで発売されましたが、これも鶴田さんのインタビューで伺った記憶があるんですけど、最初はディスクシステム用ソフトとして開発されていて、当初はコマンド入力じゃなくて、後の完成形とは全然違う形だったようですね。

Q：おそらく、企画のメンバーで話をしていたときには、そういう話もあったとは思いますがね。私の段階というか、企画が決まって、「とりあえずこれで1回プレゼンしようと思う」というところでは、もうコマンド入力タイプになっていました。

Q：では、「こういうゲームのプログラムを組んでください」という開発が始まる時点で、もう仕様がまとまっていたわけですね？

A：いいえ、そこまでではなかったです。そのずっと前段階ではあるんですけど、画面は『ポータピア連続殺人事件』をイメージしてもらえればわかると思うんですけど、4分の1ぐらいが画面で、あとはコマンド部分があってっていう画面構成の企画が、私が一番最初に目にした企画書ですね。で、それを柿原さんにプレゼンしたら、ものすごい怒られました。「なんじゃこりゃ！ 全然、『キャプテン翼』の世界観がこれでは表現できていないよ。こんなちっちゃい画面では迫力がない、全画面にしろ」と。

「いえいえ社長、ファミコンではそれは無理です」と言っただけですけど、「いいからやれ、やってから言え」と言われて、まあ当然できないわけですけど、その過程で結局は最終形の、半分なら行けそうだというのが見えたので、最終的にはああいう形になりました。

Q：この時期になると、ゲーム開発の現場にはプランナーみたいな人が現れるようになりましたよね。

A：そうですね。この頃から、そういう役割分担ができて。

Q：具体的にいつ頃からですか？ プランナーという人たちが現れたのは？

A：やっぱり、ファミコンが始まってからだと思いますね。それまでは、プログラムを組めることが開発者の最低条件で、ゲームの面白さを作っていくのもプログラマー自身だし、とにかくプログラムが組めないと何も表現手段がないような開発環境だったので。

でも、徐々にプログラムが組めなくてもデータをいじるだけでよくなっていくんです。サウンドドライバーがいい例なんですけど、昔はプログラムを組めないと音が出せませんでした。サウンドドライバーが存在すれば、もうデータを入力するだけで作曲ができます、だからプログラムを組む必要がありませんという環境が、徐々にですが広がってきたというのが背景だと思います。

Q：クリエイティブな分野でも、分業がだんだん進んでいったんですね。

A：そうですそうです。

Q：分業を可能にした理由のひとつは技術ですか？ サウンドドライバーみたいなものを作れる技術とか。

A：技術もそうですし、社内的な役割分担も、要するに先ほども言いましたが、私が面倒くさい、自分に負荷がかかるのが嫌だったので、ミドルウェアを作って企画の人間でもデータ調整をすればゲーム難易度を調整できるようにしたんです。例えば、このデータを3にすれば敵が3匹出てくるよとか、そういうものを作ることで、プログラムをいじらなくてもゲームが作れる環境を整えたせいもあると思います。それがないと、「ここ3にしといて」とか、いちいち言われるようになって、「えーっ、ちょっと待ってよ！」とか言いながらやることになってしまうので。

Q：企画の人とかに、何かお願いをされるたびに手が止まっちゃいますよね。

A：ですから、そこをショートカットできるような開発環境を作ったからというものもあると思います。

Q：そういう意味では、ファミコンが標準的なプラットフォームだったから、ミドルウェアみたいなある種のエコシステムができていった、そうするとプランナーみたいな職種が登

場するようになったということでしょうか？

A：そうですそうです。

Q：なるほど、それは面白いですね。では、『キャプテン翼』は何人ぐらいのスタッフで作ったんですか？

A：結構多かったと思いますね。プログラマーが私と、新卒で入った若い子がいて…。

Q：今日、ここへ来る前にエンディングの動画をチェックしたら、プログラマーは3人のお名前が出ていました。「よっちゃん」「えいけん」「ました」と、ひらがなの仮名で。

A：ああ、3人いましたか。山下と、山内栄賢っていうのと2人がいましたので、それと私の3人ですね。

Q：この時期になると、プログラマーで新しく入ってきた人たちも戦力になってきていたんですか？

A：そうですね。初めに基本的な研修さえすれば、プログラムを作れる環境はだいぶ整っていたと思います。

Q：その後輩たちは、猪瀬さんの目から見てどのぐらいのレベルだったんですか？ 仕事を一緒にやりやすいとか、もう全部任せられるよとか。

A：ミドルウェアのライブラリを、部屋の真ん中に置いておけばみんなで会話ができますので。まあこれがないと、会話が多分できなかつたと思うんですけども（笑）、これさえあれば会話もできるし、彼らも与えられた仕事のできましたので。技術力っていう意味では、何と言いますか、ライブラリとかミドルウェアは作れなくても、ゲームは作れるよっていうところですね。

Q：当時、『キャプテン翼』の開発でプランナーの方とプログラマーが開発の中で中心だったっていう感じですか？ プログラマーの発言権がすごい強かったんですか？

A：いいえ。もうその頃になると、分業がだいぶ進みましたので、喧嘩をすることもあまりなくなりました。ベースはもちろんプログラマーが作るんですけど、そのベース上に企画が好きなように盛り付けをできるような状況になりましたので、あまりプログラマーがゲー

ムの善し悪しにタッチをしなくて済むようになりました。根本のところはもちろんいじるんですけど、いわゆるレベルデザイン的なところや、対戦チームの名前とかは、もうそっちらで勝手にやってくれという状況になっていたのです。

Q：もう細かいデータの調整とかは、完全に企画、プランナー任せでも作れたんですね？

A：はい。プログラマーから完全に切り離されたという感じですね。

Q：逆に言うと、それ以前までは結構細かいデータ入力とか、そこら辺のやり取りもかなり手間がかかっていたということですか？

A：そうですね。いちプログラマーとしては、それがいつもいつもすごく嫌で切り離してたんですよ。だけど、それがファミコンになって完全に実現できたっていう思いも強いんですね。でも、プログラマーが全員そうしていたかっていうと、必ずしもそうではないかなと思います。

Q：やはり、ミドルウェア導入の以前と以後とで変わったと。

A：はい。随分変わったなっていう感じはしますね。

Q：『キャプテン翼』では、キャラクターデザインとしてクレジットされている方が6人ぐらいいらっしゃいます。キャラクターデザインの方も、このプロジェクトにはたくさん入ってきたという形になると思うんですけど、どなたが入ってきたのか覚えていらっしゃいますか？ エンディング画面には、「にわかまる」「すうじ」「やましみずあきら」「うま」「らんまる」「ぱーこ」と書いてあったんですが。

A：デザイン系の専門学校とか、美大の子も確か入っていたと思いますけど、さすがに全員はちょっと覚えてないです。

Q：『キャプテン翼』という漫画が原作ということで、こういう人が必要だったということなんですか？

A：いいえ。その前から、多分もうデザイナーは会社に入っていて、『キャプテン翼』用ということではないと思います。

Q：『キャプテン翼』のときは、全部内製で作ったんですか？

A：全部内製です。テクモでは、外注はほとんど使ってなかったですね。『つっぱり大相撲』だけは例外的に出しましたけど。

Q：ほかのゲームと比べて、工数も断然上がったのでしょうか？

A：ファミコンソフトではそうですね。『キャプテン翼』の段階になると、もうメンバー数も相当増えていましたから、工数はかなり増えたと思いますね。

Q：そうすると、否が応にも分業になっていきますよね。

A：そうですね、はい。

Q：あのようなコマンド形式で、サッカーで対戦するゲームというアイデアは、最初に企画から上がってきて、猪瀬さんが最初にこのコンセプトを見たときに理解が可能なものだったのでしょうか？ 最初はどのようなゲームだったと想定されましたか？

A：『ポートピア連続殺人事件』があったので、イメージはしやすかったですよね。個人的には違和感もなく、まあとりあえず作ってみてっていう感じですかね。もちろん、企画書を破る必要もなくて（笑）。何せ、ゲームは作って、遊んでみないとわからないのというところから、じゃあまずは作ってみましょうかっていう感じですね。

Q：あの独特の対戦の雰囲気みたいなものも、作りながら徐々にわかってきたという感じですか？

A：全体的にはそうですね。まず1回、仮に作ってみて、それを遊んでみてっていう感じで。

Q：プランナーとの間に、あのイメージがあったとか、そういうことは、そんなに感じなかったですか？ もう作る中で修正されながら、ああいう形に落ち着いていった？

A：そうですねえ…まあ、企画の頭の中にはあったのかもしれないですけどね。仕様書というか企画書というか、一番最初のっていうのは、まだ何だかわからないんですよ。何となく、こんなゲームを作りたいみたいなのところからのスタートなので。ですから、プログラマー側の想像力なり、インタビュー力みたいなものも結構必要だった気がしますね。「一から十まで、これをつくれれば面白くなります」という企画書は、まあまず存在しませんので。

Q：開発期間はどのぐらいでしたか？

A：かなり長かったと思います。『キャプテン翼』を開発してる最中に、『つっぱり大相撲』のひと騒動があったりもしましたので。ですから、1年ぐらいかかったんじゃないですかね。

Q：雑誌記事の初出から、発売までおそらく1年以上は掛かっていたと思います。当時のファミコン専門誌に載っていた新作ソフトの発売リストには、『キャプテン翼』はしばらくの間、発売日が未定のままになっていた記憶がありますね。

A：そうですね。『つっぱり大相撲』の件がなければ、もうちょっと早くできたんですけどね。

Q：基本の部分を作って、あとのデータとかはプログラマーの手から最後は離れるというお話でしたけれども、プロジェクトの終盤まで、ずっとみっちり関わってたんですか？ それとも、プロジェクトの終盤に行くにつれて、プログラマーがバグとかの方に専念して行って、細かい調整とかはかけなくなるとか、なんかそこら辺の、作業の力点が変わっていくプロセスっていうのは？

A：もちろん、ずっと最後まで関わってましたが、途中から少し手離れしてやるのがなくなっていくのは確かですね、プログラマーとしては。でも、あとでまたいつもの癖で、面白いかどうかというところの文句を言い始めるんです。遊んでみたら「つまんないね」って。そうすると、またそこで手直しをしますし、企画が作ったデータがもし気に入らなければそれも手直ししちゃうし、文句も言うしっていうので、結局最後まで関わってました。

Q：分業はできるようなにはなったけれども、そこら辺は結構融通が利くようになっていたと。

A：融通が利くというか、やりたいのは仕組みを作るのではなくて、ゲームを作ることです。ゲームが面白くなるようにって、別にどこに手を入れてもいいんですけど、結局は最後のラストパートのところで、どれだけいろんなものを詰め込められるか、アイデアを入れられるかなので。でも、出来上がってくると欲が出てくるんですよね。何か、もっとこうしたほうがいいんじゃないとか、ここのユーザーインターフェースはこっちのほうがいいんじゃないのとか、細かいところがすごく気になっていじっちゃうんですよね。いじっちゃうというか、気になっちゃうので。

Q：要はブラッシュアップですよ。

A：そうです。もう本当に、より良くしたいっていう思いがどんどん出てきちゃって。で、もう黙ってられないので、いろいろと手を出しちゃうっていう、もうそんな感じでした。

Q：企画としては、「ここ変えられるのは困るよ」みたいな、そういうこともあったりしますよね？

A：はい。そこはもう、話し合いというか喧嘩というか（笑）。

Q：では、最終的に『キャプテン翼』は社内的にすごく売れたっていう評価でしたか？

A：どうでしょうね。それは柿原さんに聞かないとわからないですね（笑）。まあ現場としては、やり切ったっていう感じはしましたね。

Q：このあと、続編の『キャプテン翼 II』の開発もやられて、そのあとは管理側に移られたそうですが、管理側ではどういった仕事をされていたのかを伺ってもよろしいでしょうか。

A：完全に経営寄りでしたので、数値の管理と人の管理です。数値っていうのは予算の管理で、あとはプロジェクトの進行管理と人の管理。もう文字通りの管理・管理・管理ばかりでした。あまり口出しもできず、もし口出しをすると「猪瀬さん、それやったら発売が伸びますけどいいですか？」という会話になってしまいますので。

Q：プログラマーとしては、もう猪瀬さんがいなくても仕事ができる体制が社内的にできていたということですよ？

A：まあそうでしょうね。そうなるように自分も作ってきましたので。

Q：異動したあとは、もう開発はしなくてもいいと思われましたか？

A：いいとは思わなかったですね。でも、いいとは思わなかったのですが、いつまでもそこにいるのもどうかなあという…どっちだったんだろう？ ゲームはずっと作りたいとは思ってましたけど、いつまでも現場でワチャワチャやってるのも、ちょっと違うのかなという気はしてましたね。でも、自分の希望でそこに行ったわけではないんです。

Q：どちらとも言えない状態だったんですね。

A：うーん、まあそんな感じですかね、はい…。

Q：では、本日の聞き取りは以上になります。ありがとうございました。