

2025年7月23日公開

襟川 陽一 オーラル・ヒストリー

ZEN 大学  
コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

収録日 : 2024年1月30日  
インタビューイ : 襟川 陽一  
インタビュアー : 平 信一  
インタビュー時間 : 1時間34分33秒  
著作権者 : ZEN 大学 コンテンツ産業史アーカイブ研究センター

#### 注意

- ・この資料は、著作権法（明治32年法律第39号）第30条から47条の8に該当する場合、自由に利用することができます。ただし、同法48条で定められるとおり出所（著作権者等）の明記が必要です。
- ・なお、現代では一般的ではない表現や、特定の個人・企業・団体に関する記述を含め、必ずしも元所属組織による事実確認や公式な承認を経たものではない内容についても、ご本人の記憶等に基づく一次資料であることの意義を重視し、改変や削除などは施さずに公開しています。
- ・襟川氏以外の発言は「——」となっています。
- ・はっきりと聞き取れなかった部分や、不明な箇所を「■■」とし、あいまいな部分には「(?)」を付しています。

※2026年1月20日：注意書きの文言を一部修正しました。

#### オーラル・ヒストリー

##### ○イントロダクション

——インタビュアーの平信一です。本日は、2024年1月30日です。これから襟川陽一氏のオーラル・ヒストリーをコーエーテクモホールディングスの本社にて行います。はい。よろしくお願いします。

襟川 はい、よろしくお願いします。

##### ○パソコンとの出会いと家業再興に向けた利用

——じゃあ、何度も多分、聞かれているとは思うんですけども、コーエーがPCゲームですか、パソコンを手に入れてゲームを作り始めるというところからお聞きできれ

ばと思っているんですけど。最初は、やっぱり、奥さまにパソコンを贈っていただいてみたいところから。

襟川 そうですね。それがきっかけになります。

—— ですよ。

襟川 はい。

—— 当時、どういう経緯でというか、どういう感じで奥さまが PC を買ってくれたのかとか、買う前に結構欲しい欲しいみたいな話をなさっていたのか。

襟川 そうですね。その当時、パソコンの四大誌というのがありまして、『アスキー』（：『月刊アスキー』）と『RAM』（：『月刊ラム (RAM)』）と『I/O』と、それから『マイコン』（：『月刊マイコン』）、この4誌があって。その4誌をいつも買ってきて読んでいたんですけども、パソコン欲しいし、自分はお金はないし、しかし、かみさんは株式投資で、高校時代からずっとリッチでしたから。

—— それがすごいですね。

襟川 お金を持っていたので、それで、欲しい欲しいと毎日言っているのを聞いて、しょうがないなというので。本当にあれですよ。その当時からすると、高級な、バカ高い、電子おもちゃという感じですね。20万とか30万とかするようなパソコンばかりでしたから。当時の初任給って5万円か6万円ぐらいですので、それぐらいすると、4倍とか5倍ぐらいするわけで。そんな高いもの、今だったら、当社の初任給30万5000円（：大卒基本給）ですから、5倍といたら150万ですからね。150万の高級なコンピューターを買ってもらったみたいな感じで。

一応、役に立たないといけないので、その当時のコーエーの財務管理のソフトであるとか、それから、在庫管理のソフトであるとか、見積もりの計算のソフトであるとか、そういうのを作って、実際、オフィスオートメーションという言葉がその当時はやっていましたので、経営の合理化ですね、合理化をパソコンによって実現するという、そういうことを、表面上はやっていただけです。確かに役に立つのは事実で、在庫の管理にしても、手でやるよりは、すぐ、瞬時に在庫のリストが出てきますし、それから、在庫高もすぐ計算されますから。それが、財務のソフトと連動して、企業経営の数字的な面というのは一目瞭然ですぐわかるようになっていましたから。それは確かに役に立っていたというのはあるんですけども、それは昼間のプログラミングの成果として、そういった業務用のソフトが作れたんですね。

でも、夜は、先ほど申し上げた四大誌は、どちらかという、OA化は一つの要素で、もう一つのメインなのは、楽しく人生をパソコンとともに過ごそうみたいな、そういうところがメインのコンセプトでしたから、どちらかという、ゲームのリストがずいぶん載ってまして。プログラムリスト。それから、マシン語のリストもたくさん出ていてですね、そういうのを手入力をして、そして、実際にRunするというか、実際に走らせて、そのゲームを遊ぶというのが、その当時の趣味だったんですね。

パッケージのゲームというのは、音楽用の、ミュージック用のカセットテープで販売は

されていたんですけども、その販売自体は、パソコンの販売のお店とかゲームソフトの販売のお店、その当時、ありませんでしたから、『マイコン』も、それから『I/O』も、特に『I/O』さんが一生懸命やっていたんですけども、カセットテープを通信販売で月刊誌を通じて販売するという、そういう通信販売がゲームソフトを獲得する、得られる手段だったんです。それは、どちらかという、プログラムリストがパソコンの月刊誌に載っかっている、それを私はお金がないから自分で手入力して遊んでいたんですけども、手入力する暇がないとか、入力間違いをするとバグで、エラーで動かなくなっちゃいますから、そういうのを避けたい方は、手軽に通信販売でカセットテープを買って、ゲームを遊んでらしたというふうな実情だったんです。

自然と私はお金がないので、全部手入力でゲームを入力して遊んでいるうちに、ゲームの作り方というのが自然にわかってきてですね。それは非常に昼間の仕事が一段落して、夜、趣味として、そういうゲームを入力して遊ぶというのが楽しくて楽しくて。

で、私の趣味というのは、歴史の小説を読んだりとか、それから、今、お城のEXPO（：お城EXPO）、ちょうど、昨年、この横浜であったんですけども、そういう歴史的な名所旧跡を回ったりするのが好きだったものですから、歴史に関するゲームができるというなと思っていました。ただ、その四大誌の中で歴史に関するゲームって出てこないで、どちらかという、アクションゲームが多かったんですね。その当時はインベーダーゲームとかパックマンとかいろいろヒットしていましたから。後は、スター・トレックのような、アクションロープレというんですかね、カッコいい言葉で言うと。そういう探検型のゲームみたいなもの、そういうのが多くて、比較的、考えて楽しむタイプのゲームが、囲碁や将棋のタイプのゲームってあんまりなくてですね。ですから、歴史をテーマにして考えて楽しむようなゲームがあればいいなと思って、なかなか出てこないで、自分で試みに作って、それで遊んでいて、面白くなってきたのが、信玄と謙信が戦った川中島の戦い。それを初めてゲームとして、すごく、自分としては完成度が高く、毎日遊んでいたんですね。それがスタートです。はい。

—— ちょっと掘り下げてお聞きできればと思うんですけど、パソコンを手に入れて、ビジネスツールみたいなものを作るんですけど、当時って、エクセルみたいなものは当然ないですし、全部自分でプログラムされるどころからやられていた感じなんですか？

襟川 そうですね。最初は、MZ-80Cというシャープ製のパソコンを購入して、そのうちプリンターをつけて、それで、フロッピーディスクをつけてとあって、だんだん、周辺機器が増えていったんですけども。MZの次はPC-8001を買って、で、(PC-) 8801買って、その周辺機器もどんどん買って行って。そのうちに、私がパソコンのマニアだということを聞きつける方がたくさんいて、その会社の経営合理化のためにソフトを作るの手伝ってくれとか、そういうような仕事がだんだんくるようになって。そこからだんだんパソコンがビジネスになっていったという経緯で。最初はですから、全く、自社内のオフィスオートメーションと、それから自分の趣味としてのゲーム作りみたいなものばかりやっていたのが、だんだんそういう、その当時の、要するに、パソコンのプログラムを組む方が非常に少なかったというのがあって。

—— そうなの、さっきお話お聞きしていて、昼はビジネス的なプログラミングをされていて……。

—— そのときって、染料を……。

襟川　そうです。染料、工業薬品の販売というのがメインの仕事でして。全くパソコンと関係ないんですけども。ただ、何かやっぱり物足りないという言い方じゃないですけども、自分のエネルギーをバースとぶつけて何かやりがいを得るという仕事よりも、どちらかという、義務感とか責任感とか。父親が染料のビジネスをやっていたので、それが廃業になって、その再興を期して、自分でやらねばならない気持ちでやっていたので、どちらかという、自分が楽しみながら仕事を携わるとかそういう感じじゃなくて、なんとか成功させなくてはとかという義務感とかですね。そっちのほう为先だったので、パソコンにのめり込んだのも、やっぱりその反作用というんですかね。自分のやっぱり面白いことやりたいという、遊び心がかなりそれによって刺激されて。どちらかという、昼間の仕事は、家業であった染料、工業薬品の販売の仕事をなんとか成功させないといけない。だから、自分の好き嫌いよりも、どちらかという、家業再興というような、そういう責任感みたいなものを背負いながらやっていたので、そういう反面、やっぱり楽しみたいというのが結構出てきて、それがたまたまパソコンが自分の性格にも合っていて、割と論理的な世界ですので、プログラミングって。そういう中で思うようなことが実現できていく、パソコンのプログラミング世界というのを、すごく魅力に感じて。

それで、最初は全然プログラミング言語も全くわからなかったんですけども、シャープの方がたまに来てくださって、BASICの言語を教えてください、それから、そういうプログラミングの教室みたいなのも、シャープさんの営業所の中でたまに開いていたので、そこでDOSというディスクオペレーティングシステム(Disk Operating System)であるとか、そういったところの勉強をさせていただいて。ですから、シャープさんも、その当時はMZのシリーズを全国に拡販していくために、営業マン兼、インストラクターというんでしょうかね。今で言う、伝道師みたいな感じですけどね。プログラミングできる人で、それでMZの使い方から何から全部レクチャーできる方、そういう方がセールスマンでいて。そういう人に教えてもらいながら、自分でも、非常にコンピューターのことを勉強するのが面白くてですね、どんどん、どんどん、深みにはまっていった。特にDOS、DOSですね、ディスクオペレーティングシステムぐらいになると、発想がもう全く、ゲームを作るとかプログラミング言語を勉強するというのをさらに大きく拡大していった、いかにマシンの最大のパフォーマンスを出させるかという、そういうふうな発想になってきているので、比較的、例えば、限られたメモリをどういう活用して、ゲームのパートの部分の部分を配列したら一番効果的になるかとか、そういうメモリの節約方法とか、スピードの出し方とか、そういうのがすごく面白くなってきて、やればやるほどそういう研究テーマみたいなのがたくさん出てきて、非常に、昼間はどちらかという、なんとか成功させなければならないみたいだけど、反面、夜になると、むちゃくちゃ楽しくて、徹夜も全然いとわず、あっという間に時間が過ぎて朝になってしまうとか、そういうのが当たり前だったので、その中の一環がゲームソフトの開発で、遊んでいたというような状況だったですね。

## ○ビジネスソフトから「川中島の合戦」への転換

——　ちょっとふと思ったのが、コーエーといたら「信長の野望」だとか、シミュレーションゲーム的なものが、すごく、代表する。

襟川 はい。

—— あれがなんでできたんだろうと思ったときに、そういったビジネス的なものを作っていたのと、一方、かたや、夜、ゲームを作っていたというの、その二つの素養みたいなものがうまく具合に融合したみたいなのところがあったんだろうかというのはいちよと聞いてみたいです。

襟川 そうですね。それと、元々、電子工作が好きで、小学生、中学生ぐらいのときは、真空管の時代だったんですけども、3球ラジオとか5球スーパーラジオだとか、そういう電子工作というか、ラジオを作ったり、アンプを作ったりというのが好きだったので、アキバ（：秋葉原）によく行っていたんですね。そうすると、アキバに行くと、1970年代後半ぐらいは、MZ（：エムゼット）が出る前だったと思いますけども、Apple IIの組み立てキットとかですね。あれ、本当のキットじゃないんですよ。

出所不明な設計図と、それから、Apple製の回路だとか、それから、半導体から何から全部あってですね、自分で作ってちょうだいみたいなのが。そんなのを売っていたりとかで、何だろうこれかと思って。それから、4004だとか、半導体を勉強するインストラクションキットというのがあって、4040とか8080とか、インテルの4ビットのマイコンとか8ビットマイコンだとかのインストラクション、1足したり、1引いたりとかという、それをやることによってものが動いていくように見えるんだとかという。そういうインストラクションキットだとかというのがあったので、そういうのを買ってきて、自分で勉強したりとか何かしてたので、比較的こう、電子工作的なところというのは趣味としてあったんですね。そういうのがやっぱりベースにあったのかなと思います。

—— そういった経緯で川中島が出て、それがものすごく売れたという話があるじゃないですか。それこそ、段ボールで小切手（：現金封筒）がくるみたいな。

襟川 ああ、そうですね。それはほんとにびっくりしました。多分、5本とか10本とか20本とか売ればいいかなと思ったんですね。別にそれ、商売しようという感覚はあんまりなくて、自分と同じぐらいの年齢で、歴史が好きで、パソコンを趣味にしている、それで、歴史に関するゲームが欲しいなという方、日本全国に何人かいらっしやるんじゃないかなという、そういう期待というか、そういう方に自分が作ったゲームを楽しんでいただきたいなと。壮大な事業計画とか、そういうのがあったわけじゃなくて、ただ単に自分だけ楽しんでいるよりも、同じように楽しんでくださる方がいるんじゃないかなという期待感から、『マイコン』という雑誌ですね、電波新聞社さんの。『マイコン』という雑誌に、白黒の半ページの広告を出したというのが、初めてでした。

—— 広告を出してみようよと思った、思ったというか言い出したのは、陽一さんの奥さま。

襟川 いやいや、かみさんのほうですね。そんな面白いんだったら、きっと、日本全国、ほかにもいるんじゃないのって。私が広告出すからということで。何か電波新聞さんと交渉していましたね。結構高かったんですよ。1ページで10万円とか20万円とか。で、半ページで5万円に値引きをしてもらった（笑）。

—— その当時から、さすがですね。

襟川 そういうときからもう、交渉が好きで (笑)。

—— へえ。

襟川 そこら辺がスタートでしたね。

—— 最初はほんとにじゃあ、もうフリーマーケットに出すみたいな気持ちでしょうか。

襟川 そうですね。ゲーム事業参入なんて、そんな言葉さえも思い付かないし、大体、ゲーム産業とかゲーム業界とかいうものが存在してなかったですね。はい。ほんとに四大誌という、パソコンのこの四つの雑誌が、やっぱり今の時代を牽引したきっかけになっていると思いますね。それによって、ほんとにアマチュアレベルのパソコンユーザーが、だんだん、だんだん、深くのめり込んでいって、いわゆるオタクですよ、パソコンオタクですけども、そういう人たちの中から、ポッ、ポッと創業者が現れてきて、そのうちの一人が私なのかなという感じですけど。はい。

—— 正確な記録とかはないと思うんですけど、具体的にどのぐらい売れたとか、本数とか、覚えて……。

襟川 本数は、全部で、私、1万本ぐらい売れたと思います。

—— それも、全部、手で。

襟川 そうですね。

—— 発送していった。

襟川 もう家内制手工業です。とても1人では間に合わなくなったので、自分でプログラム、2作目作ったり3作目作ったりしていましたから、そういうプログラムを組みながら、やっぱりバグが出たりとか、それから、ミュージックカセットですので、ヘッドが汚れていると、まともに読んでもくれなかったりするんですね。そうすると、そういうユーザーサポートも自分で。「綿棒に油をちょっと染み込ませて、シンナー染み込ませて、ヘッドを拭いてください」とかって。「もう1回、じゃあ、最初からCLOADやってください」とかって。で、ピー、ガー、ピー、ガー、ピーとか聞こえるんですよ。「あ、今だ、今だ」とか言って (笑)。

—— ユーザーと電話でそれをやっている。

襟川 そうそう。ユーザーサポートもやって。それから、音楽のカセットテープのラベルを貼って、それでダビングをして。

—— ダビングも作業ですよ。

襟川 やって、ダビングして、箱詰めして。

—— そのころのコーエーって何人ぐらいいらっしやるかどうかとか。

襟川 私と、それから、かみさんと、それから、染料、工業薬品のほうの営業をしている人が、前の父親の会社の社員だった人なんですけど、この3人だけです。とても手が足りないので、隣のおばちゃんとか近所の方の奥さん連中にお問い合わせをして。それから、ほんと、1分ぐらい歩いたところに大きなマンションがあって、そこは警察の官舎、警察の、結婚されている方が住まれている、そういう共同住宅みたいなところで。そこで、奥さん方、たくさんいらっしやったので、ぜひ手伝ってくださいみたいなのをお願いして。うわあっと皆さん来てくださって。何千本とか何万本を作るの、皆さん、全部手でやってくださって。発送しますから。通信販売ですので。そういう中で彗星のごとく現れたのが孫さんですね。

—— ああ。

襟川 孫さんが全国流通を始める。それでずいぶん助かりました。全国の量販店さんが、ちょうど、ジョーシンさんとか、それから、ラオックスさんだとか、パソコンの販売に力を入れるというような時代がちょうど81年ぐらいからスタートしました。

—— ソフトバンクって、最初はソフトの流通だったんですよね。だからソフトバンクというんですよね。

襟川 そうですね。ソフトを全国に流通してくださるというので、孫さんの始めたソフトバンクさんという会社、非常にお世話になりましたし、あれによって拡販がうわっと広がりましたね。

## ○パソコンゲームの開発とソフトウェア業界の形成

—— コーエーが、いわゆるゲーム会社になろうだとか、そういう事業でいこうみたいなふうに思ったタイミングというのは、川中島（：『川中島の合戦』）の直後。

襟川 『川中島の合戦』の後に、お客さまと、先ほどお話した、ユーザーサポートであるとか、それから、うまくロードできないだとか、そういうお話を直接電話でしたり、あるいは、手紙でやり取りする中で、「次にもっと面白いの作ってよ」とか、それから、「同じ戦国時代だったら、信長とか家康とか秀吉だとか、そういうの出してよ」とか、いろんなそういうご要望をたくさんいただいて。また、ボードゲームをプレーされている方は、ボードゲームで、その当時、非常に人気があった、テーブルトークロールプレイングというのがあって、そういうのをゲーム化してくださいみたいな、そういうお話もあったりとかですね。それから、西洋のファンタジーのゲーム、ファンタジー世界のゲームをぜひとも作ってくださいとか、いろんなお話がくるんですね。それで、ああ、こういうふうなゲームというのを楽しまれる方、私以外にたくさん世の中にいるんだなどはっきりわかって、それから、2作目、3作目、どんどん作ってくださいみたいなのがあったので、それで『ノルマンディー上陸作戦』とか『コンバット』だとかという、第2次世界大戦で活躍した、米軍の活躍みたいなゲームを作ったんですね。それはそれで人気はあったんですけども、やっぱり戦国時代のゲームを欲しいという、そういうご要

望があって、それで、83年に『信長の野望』を開発して、それが非常に大変な本数が出たという記憶があります。

—— それでパソコン買った人、いっぱいいますもんね。僕もあのころ、ほんとに猿のように、あれしかやらなかったです（笑）。ずっとやっていました。

襟川 そうですね。ですから、ゲーム産業に参入するとかという、まず、そういう意識は全くなくて、産業自体がない。販売店さんがやっところ、家電の量販店の中の一画でパソコンを販売し始めたとか、それから、NECさんはBit-INN（ビットイン）という専門の販売店をNECのチェーンとして展開しだしたとか、そういう創成期ですから、だんだんパソコンが手に入りやすくなって、買いやすくなって、それにつれて、ゲームソフトも、パソコン売場の隅っこのほうでちょっとこう置かれるようになってですね。それはやっぱり孫さんの力ですね。ええ。

—— あの当時、パソコンを買う人って、パソコンを触りたいからパソコンを買っていたと思うんですけど、『信長』が出て、『信長』をやりたいからパソコンを買うという。ソフトが欲しいからパソコンを買う人が出始めたんです。あれが、フェーズが変わった気がします。

襟川 そうですね。比較的、遊ぶためにパソコンを買うとか、それから、ビジネスでも役に立つためにパソコンを買うとか。ちょうどそのとき、アップル用VisiCalc（ヴィジカルク）というのが出てきましたので。ちょうど今のエクセルみたいな感じですけどね。表集計計算ができるような。飛躍的に企業にパソコンがどんどん導入されていきましたから。

—— でも、まさに浜村さんがおっしゃるように、ソフトハウスができて、ソフトが提供されるということによって、いわゆるプログラミングしない人でもパソコンを遊べるというか、遊べるようになっていくというのが、ほんとに大きな、拡充する一歩だったとは思うんですよね。

襟川 そうですね。ええ。

—— 『テクノポリス』とか『ログイン』（：『月刊ログイン』）って、ゲームをするための雑誌も出始めましたもんね。

襟川 そうですね。ちょうどですから、パソコンがゲーム機みたいな感じになり始めたときだったと思います。

—— ちなみに、孫さんというのは、どのぐらいのタイミングでコーエーにアプローチしてきた。

襟川 孫さんは、最初はソフトバンクに出てたんですけども、途中で肝臓を壊されて、確か、2、3年ぐらい、ずっと療養をして休まれていたんですね。そのときがちょうど81年から83年の間だったので、その後は大森（：大森康彦）さんという方がソフトバン

クの社長をされていて。元の野村證券の副社長をされていた方が、ソフトバンクさんの社長をされていて。そのときには孫さんはですから全然表に出てこないで、療養されていました。その後ですね。85年（：86年）ぐらいから孫さんが復帰されて、陣頭指揮とっておられましたけど。一番最初のころは孫さんもやられていました。80年とか81年ぐらい。何だっけな。『The PC』だとか、雑誌を作って。

—— ソフトバンクパブリッシング。

襟川 そうですね。

—— 僕、昔いました。

襟川 ああ、そうですか（笑）。『Oh!PC』だ。『Oh!PC』とか、「Oh!なんとか」シリーズというやつですね。

—— へえ。でも、多分、ほんとに、ゲームの歴史という意味で、孫さんがソフト流通やられたことを知らない人もはやいるような時代ですので、当時のゲーム産業に関わった孫さんというのが、襟川さんから見てどうだったというのを、もし可能ならちょっと語っていただけると、重要な証言になるのかなと。

襟川 ああ、そうですか。孫さんは、ソフトバンクさんを始めるきっかけになったのは、UCバークレーで自動の翻訳機を作って、それをシャープさんに販売されて、確か、1億円か何かで販売されたのかな。それを元手に、『THE SOFT BANK』という雑誌を作ったんですね。その当時、ゲームソフトだとか、ビジネスソフトだとか、それから、システムソフトだとか、そういうのを作っている会社の商品をずらっと並べて、パソコンを興味ある方、あるいは、パソコンを持っている方、こういうソフトが世の中にあるので使ってみてくださいみたいな。それを各販売店の方に持っていかれて、それでそれを品揃えの一番の原材料にしたというのがスタートですから。まさしくだから、孫さんが最初にパソコンの業界をつくったんじゃないかなと思います。

それから、日本パソコンソフトウェア協会という協会を孫さんが立ち上げて、それは82年（：82年）だったと思いますね。主要なパソコンのソフト、ゲームソフトや、それからビジネスソフトや、そういうのを、教育ソフトを含めて作っている会社がみんな呼びかけて、参加して、協会をつくっていった。孫さんは、一つの、自社のビジネスだけを考えているんじゃなくて、いつもこう、業界全体とか、あるいはその……。

—— 産業……。

襟川 そうですね。それに関係するさまざまな会社であるとか、あるいは、金融機関や、あるいは、官庁であるとか、そういったところを全部引っ張り込みながら、一大ムーブメントをつくっていくという、そういう壮大なことを、ただ単に夢見ているだけじゃなくて実現したというところが。こうあればいいとか、こうあればもっともっと伸びるのにとかという、すぐやる。ですから、その決断と実行力がすごい。もちろん、それぐらいの方だから、その当時からM&Aやっていましたね。COMDEX（コムデックス）というアメリカのパソコンのハードとかソフトウェアの大きな展示会があって、それ、思ったらすぐ買っちゃいますし。後、何か、雑誌会社も買いましたね。それから、ハードデ

イスク会社も、アメリカの会社、買った。とにかく、決断と実行の塊みたいな方で、今も全然変わらないですけど（笑）。

—— でも、ゲーム業界の中でも、孫さんと仲がいいって、襟川さんぐらいだと思うんですけど、なんでそんなに仲がいいんですか？ちょっと脱線気味で申し訳ないんですけど。ずっとちょっと気になっていたんで。なんでなんだろうって。

襟川 なんでなんですかね。お互い、ワインが好きなのかな（笑）。わかんないけど。

—— でも、孫さんが、いわゆるパソコンソフトの市場というのをつくっていく中で、コーエーはそこに乗っかる形で、一気にそれが拡大して。

襟川 そうですね。孫さんの功績は大きいですね。特に、ほんとお話しになった、業界ということ、孫さん、既に意識されていた。私は、ただ単に面白いゲームを作るって、それしか考えてなかったんですけども、業界全体を発展させるために協会活動であるとか、流通網をつくっていくとか、販売網をどんどんつくっていくとか、それから、パソコンのビジネスってこんなにすごく伸びるんですよというようなことを家電量販店の有名な方々に皆さんお話しして、どんどん、どんどん、参加して、売場がどんどん出来上がっていった。すごくそういう、パソコンの、黎明期ですけど、黎明期をずっとこの根底から盛り上げていって、業界全体をつくっていったというのは孫さんですね。

—— パソコンゲームの、その黎明期の時代に、自分たちがいわゆるゲーム会社だという認識であったり、あるいは、ほかのゲーム会社との交流だったり、そういうのってどういう感じだったんでしょうか？

襟川 それは、その孫さんがつくられたパソコンソフトウェア協会の中で、ゲームソフト会社もたくさん入っていましたので、そういうところで意見交換したりとか、それから、なかなかやはり、私のそのときのコーエーもそうでしたけども、資金がそんなに潤沢にあるわけではないので、開発をするためのパソコンの機器の購入であるとか、そういったところも、なかなか資金繰りが大変だったなという記憶があるんですけども、そういうところで、パソコンソフトウェア協会でプログラム準備金制度というのを提案して、その当時は通産省でしたけども、通産省と交渉をして、出た利益のうちの何十%かは、要するに、税金から免税されるという。その代わりに、それを新規の開発であるとか、それから新規の開発マシンを購入してくださいという、そういう資金にしてくれと。プログラム準備金制度というのが公的な制度として出来上がって、それもやっぱり孫さんが立ち上げて。それによって開発資金が潤沢に得られるようになったという背景があります。そういう、ですから、業界全体を活性化させるために国も巻き込みながら、そういう制度をつくっていったって、1980年代、ずっとまだその制度ありましたから。今はなくなっちゃったんですけど、プログラム準備金制度というのは、我々も、ゲームソフト会社もそうですけど、ビジネスソフト会社がずいぶん恩恵を受けました。はい。

—— すごいですね。まだ、皆さん、若いのに、国も巻き込んでそういう取り組みみたいな動きを、既にされていたんですね。

襟川 そうですね。通産省の若い官僚の方々はそのいったことをすごく理解されていて、

すぐ動いてくださって。

—— へえ。

—— ソフトハウス、そのころ、たくさんできましたもんね。

襟川 ええ。

—— ファルコムさんはあんまりあれだけど、システムソフト、ボーステックだとか、すごいたくさんあって。

襟川 そうですね。何だっけな。なんとか四日市、何だっけな。

—— マイクロキャビン。

襟川 マイクロキャビン。

—— 大矢知（：大矢知直登）さんところ。

襟川 そうですね。後、名古屋にゴルフのゲーム作っている会社で、何ていったかな。

—— T&E とか。

襟川 T&E（：T&E SOFT）、横山（：横山俊朗）さんのところですね。ええ。

—— 当時のパソコンゲームメーカー同士の横のやり取りとか交流というのは結構あった？

襟川 ええ。ほとんど、先ほど申し上げた会社は、みんな、パソコンソフトウェア協会、入っていましたから。まだ、CESA（セサ）（：コンピュータエンターテインメント協会）がなかったの。CESA はパソコンソフトウェア協会の中でも、ゲーム会社がみんな抜けて、それでCESAになったんですね。

—— ちょっとこれも脱線気味なんですけど、後にCESAとか、いわゆるゲーム業界と一言で言っても、パソコンゲーム源流の会社と、アーケード源流の会社と、コンシューマー源流の会社って、3パターンぐらいあるなと思っていて。そういった動きとか、横のゲーム会社とかゲーム業界というのを、襟川さんとかパソコンゲームの人たちからはどう見ていたとか、どうだったかみたいなの、もしあれば。

襟川 そうですね。CESA が出来上がった当時というのは、パソコンソフトウェア協会に入っていたゲームソフト会社、主にパソコン用のゲームを作っていた会社と、それから、業務用のゲームを作っていて、それでCESAに入ってきた、コナミさんとかカプコンさんとか。

—— ナムコさんとか。

襟川 セガさんとか。何かタイプは違うなという感じはしました。ええ。パソコンのソフト会社って、比較的マニア系というんですかね。

—— オタク系というか（笑）。

襟川 私みたいにゲームが好きで、ゲーム好きでパソコン好きで、それがだんだん、だんだん、結果的にゲームソフト会社になっちゃったみたいな、なっちゃった感みたいなのがあったんですけども、業務用ゲームの会社の方々って、駅前の一等地にそういうゲーム機のゲームセンターを置くだとか、ビジネスなんですよね。最初の発想が。パソコンのゲームソフト会社って、発想がもうアマチュアなんですよ。面白いゲーム作りたいとか。面白いゲーム作って、それでお客さんに喜んでいただいて買っていただいてと。またそれが回ってきて、次の新規のゲームソフト開発のほうにお金が回っていくみたいなのをぐるぐる、ぐるぐる回していましたから。でもやっぱり業務用ゲームをお作りになっているところというのは、必ずロケーションという、そういうゲーム機器の、ゲームセンターをお持ちで、そこに自社が作ったゲーム基板を載せたゲーム機器をそこに置いて、100円を入れていただいて、そのとき、50円とか20円とかありましたけれども、そういうふうなビジネスですので、ゲームの内容も、どちらかという、何回もずっと継続的に遊んでくださるような、そういうゲームを得意とされていたんです。パソコンのゲームをアマチュア的に作っていたというのは、買っていただいて、それで何十時間かプレーしていただいて、それでエンディングまでいって終わるといようなそういうタイプですから、初めと終わりがあるんですけども、業務用ゲームはだから終わりが無い。

—— そう。永遠に。

—— ずっと遊んでいる。

襟川 それはビジネスですから。なるべく長く、何回も何回も遊んでいただいたほうがいいので。発想が、お話ししていても違うなというのが、CESAの中にも感じましたね。すごくだから、大人の業界だなという。

—— ああ、そうですか。

襟川 ええ。アーケードの、業務用ゲームをお作りになっている会社の社長の方々というのは、やっぱりビジネスマンだなと。要するに、完全にビジネスと捉えている。私はまだまだ、子どもみたいな、アマチュア的な発想で、いいゲーム作りたいとか、そっちのほうの発想ですから。やっぱり大人の方々だなと。後、それから、早くからインベーダーゲームを通じて著作権の訴訟をずっとやり続けている業界だったので、非常にそういう権利関係、すごい厳しい。それに対して、パソコンのゲームを作っている会社、ものすごく甘くて、著作権も登録してないとか、商標権も登録してないとか、すごい甘いなというのは感じました。

—— 逆に、今のコーエーテクモという会社からすると、日本を代表するゲーム会社で、むしろ、かっちりビジネスみたいなイメージもなくはないと思うので、襟川さんからそ

ういう証言が得られるというのはすごい感慨深いというか。

襟川 そういうところで、逆に磨かれたというんですかね、勉強になりましたね。著作権だとか、そういう IP に関する権利関係にしては、非常にやっぱり業務用ゲームをお作りになっている方は、そのずっと前から、1970 年代の後半から、そういったところで主戦場にして、権利関係を競い合いながら、ずっと戦ってきていますから。やっぱり磨かれたビジネスマンだなと思いました。

## ○「信長の野望」の開発史

—— 話をまた、コーエーの話に戻したいんですけど。

襟川 はい。

—— 1983 年に『信長の野望』というのを出されることで、いわゆる歴史ゲームのメーカーとしては決定的なブランディングがなされていくと思うんですけど、『信長の野望』を作るまでの経緯だったり発想だったり、出てどういう反響だったかみたいな話をちょっとお聞きできればと。

襟川 『信長の野望』を作るまでは、一時、パソコンショップを。81 年に『川中島の合戦』を作って、83 年に『信長の野望』を作る、その間の 2 年間なんですけれども、その 2 年間で、栃木県の足利市、ここにコーエーの会社があったんですけども、そこでパソコンショップを一つ、お店を開いて。それから、かみさんの出身である横浜の日吉の実家の通りに面した部分を借りて、そこで小さいパソコンショップを始めて。二つで始めて、それで、いろいろパソコンマニアの方が出入りするようになって。もちろん、パソコンも販売したし、それから、ソフトの受注を受けて、業務用のソフトを作ったりなんかもしていたんですけども。その中で、意外と、パソコンに関係する仕事に就きたいなという方がいるなというのが。入り浸りの方が自然と出てくるんですね。日吉はご存じの通り、慶應の 1 年、2 年が勉強しているところなんですけれども、やっぱり学生でもそういう『川中島の合戦』で遊んだとか、それから、その後いろいろなゲームを私が作ってきましたので、そういうので遊んだので一緒にゲームを作らせてくださいとか、アルバイトさせてくださいとか、そういうのも出てきていたので、そういう人たちをどんどん、どんどん、会社の中に入れて、ゲームをどんどん作っていったという、その時代が 81 年から 83 年。

そのパソコンショップをやっていると、お店をずっと常時いなくてはいけないので、あまりゲームも作れなくなったので、その 2 年間でパソコンショップはクローズしたんです。ゲームの専用になったので。ビジネスのほうもそこでもうやめてですね。そういう経緯がありますと。それはやっぱり、自分がやっている中で一番、ゲームソフト開発が面白くて楽しくて熱中できたので、同じプログラミングというところはビジネスのプログラムもあるんですけども、その中で自分が一番関心があった、一番やりたいと思っていることがゲームソフト開発だったので、そちらに全部集中して、パソコンショップもやめて。それが 85 年です。85 年からは新卒を採用するようにして。はい。

—— いわゆる、染物（染料）屋さんからゲーム会社という転換がどういうふうにか

れたんだらうというのは非常に興味があったんですけど、やっぱりお店を、パソコンショップをやることによって、そこである種コミュニティができて、そのコミュニティがそのゲーム会社に発展していくという。ファルコム（：日本ファルコム）とかも多分そういう流れ。

襟川 そうですね。

—— そうですね。後、会社じゃないけど、デパートのパソコンコーナーに集まっている人たちが、何か。

襟川 やっぱり天才的な人がたくさんいてですね。例えば、BASIC コンパイラという、BASIC をコンパイルして、全部マシン語に変えて、速度を倍とか5倍ぐらいにするような、そういうソフトを自前で作ってきてですね、これを販売したいんですけどって。実際に自分で BASIC でプログラムを組んで、それを BASIC コンパイラにかけるとですね、スピードアップするんですよ。こういう天才が世の中にいるんだな。要するに、慶應にゴロゴロいるんですよ。そういうのが。それから、PC-8001 とか 8801 に、システム関係のソフトが載っているわけですけども、それを全部解析しちゃっているとかですね。ここのアドレスにはこういう機能が載っているなんていうのを頭の中に全部覚えちゃっているのがあるわけですよ。だから、何々何々ってアドレスを言うと、これはなんとかして数字を返してくれるアドレスだとか、もう全部知っているんですよ。もう、すごいのがいっぱいいてですね。

—— 特化した人たち、いましたよね。普通の生活できないんじゃないかと思いつつ、そういうことをめっちゃくちゃできる人、いましたよね。

襟川 そうですね。だから、そういう……。栃木県の足利市に関しては、ゲームの愛好家とかパソコン愛好家の人が親しくお話ししたりするんですけど、日吉に出てきたら途端に、むちゃくちゃ頭のいい人がたくさんいて。あ、これはこういう人と一緒にゲーム作っていくといいな。そのうちの一人のアルバイト、これは早稲田の学生だったんですけども、すごい優秀なプログラマーだったので、私が仕様を書いて、そのアルバイトの早稲田の学生にプログラムを組んでもらったのが、『信長の野望』だったんです。私はもうそのときには、プログラムを組まないで、仕様だけ作って。

—— そうなんですか。

襟川 頭の中で、もうゲームをずっと楽しんできて。楽しんできたやつを全部仕様書にして、プログラム組んでもらって。

—— でも、データを作るところはやられていたという認識でいいんですか？

襟川 仕様書は全部書きました。仕様書通りに全部作ってくれて。

—— 当初、学生の方がプログラムしていたんですね。

襟川　そうですね。学生のアルバイトが 20、30 人ぐらいいましたので。ただ、学生のアルバイトは 2、3 年でどんどん替わってしまうので。何人かは社員として入ってくれたんですけども、正式にやっぱり新入社員として、卒業した後に採用したほうがいいなのというのがわかって。で、85 年から、『三國志』の開発が終わってからですね。それで、新入社員を正式に採用することにしました。

—— 逆に、『三國志』までは、正社員というのはいなかった。

襟川　いえ。何人かいましたけども、本格的に卒業後の新卒を採用を始めたというのは 85 年からですね。

—— そのころ、売上規模って結構大きかったですよね。

襟川　売上規模、\*ちょっと忘れちゃいました\*。調べます（笑）。

—— 本数も、何万本。

—— でももう、10 万本とか、出ていた。

—— そうそう。いっていたと思いますよ。

襟川　ええ。何億円とかいうのはもう超えていました。

—— そうですね。ソフト、当時、結構、値段もしましたしね。

襟川　そうですね。

—— 学生さんが作っていたんですか。

襟川　ええ。

—— 『信長の野望』の話をちょっと深く聞きたいんですけど、ボードゲームとかだと、兵隊とか戦士とか、戦術的なゲームが多かったと思うんですけど、『信長の野望』って、戦略ゲームの主軸はシミュレーションじゃないですか。

襟川　ええ。

—— どちらかというと、領地経営、経営シミュレーションという特徴があって、結構新しい発想なのかな。当時のゲームとしたら。あの辺というのはどういう着想だったり経緯で、ああいうふうにしようというのは。

襟川　『川中島の合戦』のときには、信玄と謙信が同じ規模で戦い合うという、どちらかというと、将棋に近い感じ。

—— ボードゲームに近いですね。

襟川　そうですね。特別に信玄だからできる機能だとか、謙信だからできる得意技と違って別になくて、同じ役割の、騎馬だとか、足軽だとか、鉄砲だとか、そういうのがただいるだけで、それをいかに動かしていくかという、どちらかという、将棋に近いゲームだと思うんですけども。それはそれで楽しかったんですけども、その当時、私は社長で、プログラマーで、プランナーと言いますか、プロデューサーでもあったので、自分の立場としては、その当時の大名は戦いだけじゃなくて、新田の開発をしたり、治水工事をしたりとか、優秀な人材を集めるために人事を一生懸命やったりとか、それを実現するためには、財務と言いますか、収入を得る手段を考えなくちゃいけない。そのために町を興すだとか、新田の開発だとか、そういうさまざまなことをやりながら、そのうちの一つが領地を広げていく戦いであつたろうという発想で。自分は社長として、営業だけではなくてプログラミングも、在庫管理も、人事、85年から人員を採用すると言いましたけれども、そういうことでいろいろやるのがたくさんある中の一つが戦いだったという発想で。そのほうがより戦国時代を生きていた大名の経験ですね、シミュレーションゲームって疑似体験を楽しむゲームですから、体験としてはより大名の体験に近いんじゃないかなということ、その当時、大名がやってたことをずっと列挙して、その中で重要なものをピックアップして、それで『信長の野望』というのを企画しました。

—— モチベーションってあつたりするじゃないですか。民の忠誠という。ああいうのが入っているゲーム、ほかになかったですよ。

襟川　そうですね（笑）。

—— 民忠（：たみちゆう）を上げると非常に石高が上がる。

襟川　そうですね（笑）。

—— 当時、企画書的なものとかというのはあるものなんですか？

襟川　昔、ありましたけども、残念ながら、『信長の野望』の企画書はなくなってしまった。

—— そうなんだ。見てみたかった。

襟川　でも、そんなに立派な企画書じゃなかったと記憶しています。普通の紙に5枚か10枚ぐらい書いただけで。実際は、自分で、頭の中ではずっと遊んでいたので、きっとこれ面白いだろうなというのは、自分で、頭の中で思いました。ただ、実際、プログラムが出来上がって、それでプレーしてみて、ものすごく面白かったので、自分が考えていた以上の面白さというのはありました。

—— 「自分の中で遊んでみる」というのがたびたび出てくるんですけど、どういうことなんですかというのをもうちょっと深く聞いてもいいですか？

襟川 コマンドだとかデータだとかキャラクターだとか、そういうのって頭の中に入りますので、その中で、試験的に頭の中でプレーしてみるんですね。ですから、ゲームを頭の中で組み立てて、それでプレーして、面白い面白くないか。ちょうど、小笠原（：小笠原賢一）くんが、『信長の野望出陣』で領地を取っていく。一つ一つ。面白いな。頭の中で考えて。自分で領地を取っていったんじゃないで、頭の中でそういうゲームシステムを考えて、一つ一つ取っていくと面白いだろうなというのをテストプレーするわけです。それと同じで、いろんなコマンドを使って、それぞれ国の状況を表す指標がありますので、そういうデータが上がったり下がったりしながら、最適な戦略や戦術を見つけていくというのは面白いだろうなと。自分でいろいろやってみて、それで、これは面白いな。ただ、それ以上に、実際にプレーすると面白かった。

—— もちろん、ゲームのデザイナーなんかはそういうことをされるとは思うんですけども、聞いていると、その精度とか解像度が多分とても高いんだらうなというのがなんとなくかえるので、どういう感じでいつもやられているのかなと思って。

襟川 頭の中でのテストプレーという感じですね。

—— 武将なんかも自分で作りますよね。

襟川 そうですね。

—— 元々、武力だとか統率力とかというのって、ないじゃないですか。歴史には。それを物語とか史実に基づいて、数値化するんですよ。

襟川 そうですね。

—— 結構、『信長』の場合、数値が変わりますよね。

襟川 ええ。

—— 統治初期の今川義元って結構低いんだけど、だんだん、実は上がっていったりだとかというふうに。そういう何か読んでいくうちに構築されていく。

襟川 そうですね。シミュレーションゲームを作っていくと、物事だとか、人物でもそうなんですけども、数値化して表してくというのが、当然のように考えてきてしまっ。それが、81年から83年までの2年間で、どんどん進行していったというんですかね。後は、いくつかボードゲームも経験していましたので、「スコードリーダー（：Squad Leader）」という、部隊が戦ったりするときの、それを数値化したりとか。結構、ランダム使いますけど。サイコロふりながら。そういうボードゲームのいくつかも、能力を数値化して表すとか、そういうのが出ていましたので、そういったところを参考にしながら。

## OKOEI ゲームにおけるゲームキャラクター

—— でも、『信長の野望』、それから、コーエーのゲームの特徴って、もちろん、武将をデータとして数値化するというのもあるんですけど、武将をキャラクターとして扱ったというところが、これまでのシミュレーションゲーム……。ほかのシミュレーションゲーム、もうちょっと無機質な感じがあると思うんですけど、コーエーのゲームって、顔のグラフィックスがあって、パラメーターがあって、後には人物伝みたいなものがあるって。

襟川　そうですね。

——　すごく情緒あるというか、そこら辺が大きな違いだなと思っているんですけど。ああいうふうに、シミュレーションなんだけども、武将のキャラクターにフォーカスを当てたゲーム作りというのは、どういった経緯というか発想なんですか？

襟川　まずシミュレーションというのは疑似体験なので、その疑似体験がより面白くなるように、より深く楽しめるようにということを考えて、信玄なら信玄らしく、謙信なら謙信らしく、家康だったら家康らしく表現するのは、コンピューターグラフィックスでもあり、それから、能力を数値化して表現することでもあるし。そうすると、よりリアルに戦国時代に自分がタイムスリップして、そのときに活躍していた信長になりかわって、全国統一をするという、そういう夢を実現できる。そのリアリティーというのがより増してくるんじゃないかなというふうに考えて、それで、その方向性をどんどん深めていったということだと思います。

——　『信長の野望』は、顔グラフィックスがついたのって、多分、『全国版』からだと思うんですけど。

襟川　そうですね。

——　顔グラフィックスを入れようという、その辺のやり取りだったり、誰が言い出したかとか。

襟川　最初は PC-8001 とかそういうので作ってましたから、キャラクターグラフィックスなんですね。四角い、大きな四角を組み合わせて、三角とか丸とか組み合わせて、CG で表現しますので、せいぜいタイトル名とか。顔の表現とか表情とかというと、ものすごく大きな顔になっちゃうので、とてもメモリ足りないし。だから、表現が、その当時のパソコンではできなかった。だんだんそれが、16 ビットになって、32 ビットになって、画素子の数が増えてきて、色の数も増えてきて、それによって、武将の表現というの、キャラクターグラフィックスからドットのグラフィックスになって。今はまるで写真のようにできますけど。リアルなグラフィックスになっていますけど。だんだんそういうふうに解像度が上がっていくプロセスでしたので、一番最初はできなかったんですけども、その次になって、漢字も使えるようになってきたりとか。武将名だけは漢字を使ったりとか。パソコンの性能がどんどん進展していけばいくほど、新しい表現ができるようになっていって、それによって、またより楽しいゲーム体験ができるようになって。非常にマシンの性能によるところが大きいと思いますね。

——　もうそれは、マシンの性能に合わせて、自然な発想で、武将の顔グラフィックス

を入れようみたいな。

襟川　そうですね。それから、かみさんが多摩美術大学の卒業生で、コンピューターグラフィックスはお手の物ですから。

——　でも、当時のゲームの中では、武将の数だけでも何百とか、全部顔があると思います。かなりリッチな作り方だし、コストのかけ方としてもかけていたわけじゃないですか。結構、決断というか、ある程度大きな意志がないとそうやってやらないよなと思っ

襟川　ええ。

——　あの武将の顔グラフィックスって、ディレクションって誰がされていたんですか？

襟川　ディレクションは、家内ですね。ずっと。もちろん、多摩美とか武蔵美の卒業生で、それでゲーム好きとか、歴史好きだとか、そういう人たちがどんどん入ってきましたので。

——　でも、「信長の野望」と「三國志」で、武将のキャラクターのイメージ像って、結構コーエーのを見ていて、いまや、作られている気がするんですよ。

襟川　そうですね。

——　テレビのドラマとかでデフォルトになってきてますよ。

襟川　そうですね（笑）。

——　もう何か、柴田勝家とかみんな、どの、特にNHKなんか、全部、コーエーテクモのキャラクターが前面に出ている感じがすごくするんです。

襟川　そうですね。『三國志』というゲーム、1985年に作りました。そのときの最初の孔明の顔とか劉備の顔とか、張飛の顔とか関羽の顔とか、それ、いまだに持続して、今の「三國志」の13とか14までつながってしまして。もちろん、解像度は上がりますから、非常にリアルなグラフィックスで顔になっているんですけども、その顔のイメージというのが中国の三国志のゲームファンの方に根付いてしまして、三国志のキャラクターというのはコーエーのキャラクターなんです（笑）。

——　ほんとそうですね。

襟川　オフィシャル感がすごくするわけです。オフィシャルな三国志キャラクター。

——　そうなんですよ。

—— それはでも、ほんとにすごいことだと思いますよね。多分、中国もそうですし、日本で言うと、三国志を例えば……。ちょっと三国志の話にいつちゃうんですけど、三国志を知るきっかけって、

—— 横山光輝さん。

—— と、その漫画と、現代ではコーエーのゲームという。三大、子どもが三国志を知るきっかけになっている。

襟川　　そうですね。後、人形劇もそうですね。

—— ああ、そうか、そうか。

襟川　　NHK さんでやっていた。

—— 今、みんな、呂布を描くとき、みんな、あの呂布を描くんですね。

襟川　　そう（笑）。

—— 後、信長の顔もほんとにコーエーのあの顔が、完全にイメージとして定着しています。

—— この武将はこうじゃないだろうみたいなディスカッションとか議論というの、なかったんですか？コーエーの中で。

襟川　　その時代時代で、人気の武将であるとか、そうでもないとか、この人はわりと活躍しなかったとか、そういうところでパラメーターの高低というのは作っていきまして。ただ、時代とともに変わりますので。例えば、今川義元のように、最近急激に再評価されて、その当時の最高の名君であり武将であったと。決して、公家の、お遊びの、そういう大名ではなかったというのがだんだんわかってきて。そうすると、急にりりしくなっちゃうわけですよ。急に、パラメーターをぐっと上がってきて。

ええ。その当時当時の人物評価像みたいなのが、漫画とかアニメとか、大河ドラマだとか、映画であるとか、学術の世界での発表であるとか、新しい資料の発見であるとか、そういうのがいろいろ、たくさん、年間通して情報として入ってきますので、そういうのをプロジェクトチームの中で消化しながら、皆さんが納得できるような、そういうデータ作り、パラメーター作りをしていて。後は、本人の好みもありますから、そのときのプロデューサーやディレクターが、どうしても信玄が好きだとか、謙信が好きだとかという、ポンと上がっちゃいます。

—— その辺は許容されている。

襟川　　そうですね。

—— わかる、わかる。『出陣』とか、長宗我部、えらく強いです。

襟川　　（笑）

—— 昔の話で恐縮ですけども、前田慶次が、ジャンプで漫画やっていたころ、「信長の野望」で前田慶次の武力が100だったんですよね。子どものころ、うれしかったです。

襟川 そう。それなんです（笑）。あれで前田慶次が武力50だったら、何だこれほど怒っちゃいますよね。

—— そうですよ。歴史的な視点もあるし、そういったエンタメ的な視点も。

襟川 そうですね。

—— いろんな角度でパラメーター、武将の扱い方を決めていらっしゃるということですね。

襟川 はい。

## ○コンシューマーゲームへの参入

—— 当時、ちょっと話が『三國志』のところに出ちゃいましたけど、『信長の野望』がヒットした後に『三國志』とか、パソコンゲームの流れは流れで大きくなっていく流れと、後、一方で、『信長』の『全国版』のファミコンでいち早くソフトを作る。パソコンゲームのソフトハウスの中では、多分、コンシューマーに参入するのがかなり早かったと思うんですけど、コンシューマーに参入しようと思った経緯とか、当時の意義というんですかね。どうしてなんですか？

襟川 まずは、83年に『信長の野望』を出したとき、ちょうど同じ時期にファミリーコンピュータが発売されて、それが日本だけではなくて、全世界で人気になっていった。それで、1タイトル100万本とか200万本とか、パソコンのゲームソフトからは考えられない販売本数が、世界でどんどんヒットタイトルとして生まれていった。そういう中で、ああ、やっぱりファミコンで『信長の野望』がプレーできたら、お客さんも喜ばれる。それから、ユーザーさんもパッと広がるし、当社の発展にもつながるので、ぜひ、『信長の野望』をファミコン上で動かすようにしたいと思って、いろいろ努力したんですけども、残念ながら、容量が足らなくて、全然動かなくて。それは、任天堂さんの協力を得て、普通のカセットでは容量が足りないのです……。

—— でかかったですよ。

襟川 もう一つ大きいカセットを上に乗せて、バンク切り替えというそういう装置を入れて、二重にメモリが使えるというそういう装置を任天堂さんに作っていただいて。それを使って初めて『信長の野望』がファミコン版で動くようになりました。

—— 86年10月。

襟川 86年？

—— はい。

襟川 86年。83年にファミコンが出ましたから、すぐ出したかったんですけども、残念ながら、そこまで技術力がなくて。それで、今は技術支援部（現：フューチャーテックベース）から新しいゲームエンジンが出ているんですけども、そういうシステム系の開発のもとになる、そういう基本の開発ソフトというのが必要だなというのに気が付いて、そこで、みんな、全社員が使える開発用のフレームワークソフトというのを作って、それが今のKatana Engineというゲームエンジンにつながってきています。一番やっぱり苦労した、ファミコンのゲーム移植というところが一番苦労したので。

—— 88年でした。

襟川 88年だよな。

—— さすが。

襟川 （笑）88年。だから5年かかったんですね。

—— 襟川さん、早いんですね。当時、パソコンのゲームソフト作っていらっしゃった方って、言い方に語弊があるかもしれない、ファミコンって、あまり、ばかにしていたというか、パソコンのほうが上だという思いがあって、パソコンの有名どころ、『大戦略』だとか、あの辺もずっと遅れるんですね。

襟川 ええ。そうですね。

—— 襟川さん、そのときってファミコンも早かったですし、ソーシャルゲームも早かったじゃないですか。

襟川 そうですね。早かったですね。

—— 当時、みんながはやっているものというのは、わりと、家庭用ゲーム機だとかパソコンとか、今日言ったところは、あれはゲームできると思ったときにどんどん参入なさって。

襟川 そうですね。新しい技術は面白いです。あのときは、確か、インテルとかザイログ系のCPUがパソコンの世界では主流だったんですけども、ファミコンは違っていたんですよ。違うCPUを使っていて。

ええ。それで興味があって、それで、どうやって移植すればいいのかというのを真剣に考えて検討したんですけども、残念ながら、ずいぶん時間がかかってしまって。最終的には任天堂さんの協力があって、初めて。メモリを倍にしてもらって。こんな大きな、倍のカセットになっちゃったんですけども。

—— それって、ファミコンに移植したいというのは、マーケット的な興味と技術的な興味、二つあったということなんですか？

襟川 はい。そうです。マーケット大きいな、ぜひともそこでたくさんの方にプレーしていただきたいな。パソコンやっぱり高かったですから。そのときに十何万とか 20 万とか。PC-8001 でも 16 万 8000 円とかしていましたから。でも、ファミコン、その当時、1 万何千円とか 2 万何千円とか、誰でも買えるような、そういうゲーム機でしたので、たくさんの方に「信長の野望」、プレーしていただきたいな。

—— でも、当時の技術的なあれで考えると、例えば、モニター一つとっても、全然解像度も違うし。

襟川 違いますね。違っていました。

—— UI から何から作り直さなきゃいけない。

襟川 そうですね。

—— 反対だとか、そんなの無理だみたいな話というのは、社内であったりはしたんですか？

襟川 やっぱりそれも、DOS の勉強をしたときに、いかにマシンの最大パフォーマンスを出すかというのがプログラマーの腕前というのが頭の中にできていましたので、いろいろな制約条件がある中で最大限できることを見い出して、それをゲームの中に生かしていくという、そういう発想で。楽な状況で楽に移植をしていくことはあり得ない。そういう困難な状況の中でいかにパフォーマンスを高めて実現していくかというのが、プログラマー根性というか、技術者根性というか、ゲーム屋というか。それをやるのが仕事じゃないかな。チャレンジ。それ、逆に楽しかったです。

—— 当時、ソフトハウスの PC 系の方って、みんなあまりファミコンとか入ってこなくて、結果的に、パソコンのゲーム市場、日本がすごくちっちゃくなって。

襟川 そうですね。

—— それこそコーエーのゲームか、ギャルゲーといわれているジャンルしか残らなくて、売場自体も減ったじゃないですか。

襟川 そうですね。

—— それと同時に、当時のパソコンゲームをやっていた会社がどんどん退場していくわけじゃないですか。減っていったですよ。

襟川 そうですね。業務用の会社は早く変わっていききましたね。そういうところはビジネスマンなんです。ゲームを作ることの中に、基本としてはビジネスとして捉えて、チャレンジされている。私は技術者というか、ゲームのクリエイターというんですかね、そっちのほうでチャレンジしていきたい。なんとか『信長の野望』が走るように、中身をいろいろ工夫を重ねて、圧縮しながらなんとか走りやすいようにしたい。そっちのほ

うがアプローチなんです。結果的には同じなんですけども、業務用ゲームを作られている方は、もうビジネスとして、何が何でもチャレンジしてそれを実現する。ほんと、ビジネスをメインに考えているからなんですかね。私はクリエイターとして、なんとかパソコンのゲームをファミコンで走らせたいという。

—— その気持ちがあるかないかで、パソコンゲーム業界の方々がゲーム会社として残るか残らないかの差が出てきちゃったという。

襟川　そうですね。結構大変でした。ただ、でも、それ自体は楽しいんですよ。一つ一つ動いていくということが、目の前に広がっていきますので。ここまでできたけど、ここでまたバーンと動くようになったとかというので。ここちょっとメモリが食い過ぎちゃっているから、ここ、なんとか圧縮しようだとか、そういうことをやっていくことがすごく楽しくて。最終的にはちゃんと動くわけですけども、そこに至ったときに、新作作るのと同じぐらいの楽しさがあった。

—— でも、当時、パソコンゲームメーカーがファミコンで、いっぱいあったと思うんですけど、やっぱりちょっと遊びにくかったりだとか、つまんなくなってしまうパターンがむしろ多くて、そんな中であって、コーエーのゲームって、ちゃんとファミコンであっても、『信長の野望』としてちゃんと面白く、ある種、遜色ない遊びができていたというのが、あれはなんでできていたんだろうというのが。

襟川　何なんですかね（笑）。とにかく、ファミコンでゲームが走ることをほんとに願って、そればかり考えてやっていましたので。動いたときはほんとうれしかったですし、その当時の社長、山内（：山内溥）さんという方だったんですけども、ほんとに山内さんに何回もお礼に伺って。山内さんの協力がなければ、任天堂さんも動かなかっただろうし。任天堂さん、仕様を変えましたので。そのカセットの。

—— あれも、衝撃でしたね。

襟川　そうですね。任天堂さんも「信長の野望」みたいなシミュレーションゲームがファミコン上で走るということを望んでいらしたから、そういう技術的な対応をしてくださったと思う。仕様を変更して。

—— そうですね。ユーザー層もあそこで少し、『信長』にスーッと入れるようになったし。

襟川　そうですね。

—— 逆に、ファミコン版が出たことで、これまでのパソコンだと、それこそ大学生だったり社会人とかが中心だと思うんですけど、ファミコン版が出たことで、反響が違ったりとか、お客さんが変わったみたいなことはあったりしますか？

襟川　多分、あるんじゃないですかね。例えば、『三國志』って、1万5800円なんです。ファミコンで1万5800円で『三國志』を売ろうとしたら、任天堂さんが、値段

はそれじゃあ、もう1回考えてくださいとか。ファミコンのユーザーさんに合わないんじゃないかというので。それで、だいぶ、山内社長と論争を重ねて。最終的にはちょっと値段を下げましたけども。なんとか折り合って、それで販売スタートしたというのがあります。ただ、その後、結局、たくさん『三國志』も売れましたから、それだけ買ったださる層が、子どもさん……。わりと任天堂さんはおもちゃの延長線上でファミリーコンピュータをお考えになっていて。でも、やっぱり大人の方もプレーされているというのがだんだんわかってきて、それ以降は、コーエーの好きなように値段設定していいよと言ってくださったので。大人のユーザーさんが増えてきて売れたということを喜んでくださったというのは、実績として、本数として証明されたので。

—— でも、当時、僕、多分、小学生とかで、それこそ『信長』とか『三國志』を遊んでいたわけですよ。だから、小学生の人が結構、ファミコン版が出ることによって、かなり遊んでいたんじゃないのかな。僕の周りだけかもしれないですけど。

—— 周りの、あの当時、小学生の読む書籍とかを見ると、三国志だとか武将の話が結構上位に入っているんですよ。だから、小学生も好きは好きだったんですよ。

襟川　　そうですね。

## ○パソコンゲームへのこだわりとオンラインでの展開

—— ずっとでも、家庭用ゲーム機をずっとやられたけど、PC もやめませんでしたよね。

襟川　　そうですね。PC は、私の一番最初に触れ合ったプラットフォームですから、ずっとこれからも続けていきたい。今でもずっと続けていますけども、「信長の野望」で40周年、今度は、2025年になると「三國志」で40周年になりますけども。「Winning Post」であるとか、こういったゲームはずっとパソコンは作っていかうと思っています。ずっとお客さまは、パソコン時代からずっとつながってくださって、継続的に買ってくださいますから。

—— パソコンゲームの市場、ほぼ、ギャルゲームばかりになって、売場もなくなっていたじゃないですか。

襟川　　そうですね。

—— それでも、コーエーの『信長』、『三國志』のシリーズだけが残って、桐の箱とかに入って、豪華な感じで、あれだけは売っているという。

襟川　　そうですね。パッケージはいまだに販売していますし。

—— そうですね。

襟川　　ええ。今、Steam がずいぶん普及していますので、Steam でダウンロードでお

買いになっている方もいらっしやって。

—— 今でこそ、Steamが増えたけど、ゲーミングパソコンがわりと伸びてきて。

襟川 そうですね。

—— ああやっつてずっと続けられたのは、すごく思いが強かったからかなと。

襟川 ええ。最近、パソコンのゲームのマーケットがだんだんシェアが増えてきて、欧米は元々高かったですけども、日本もだんだんじわじわ増えてきて、すごくうれしいですね。またパソコンもゲーム機として復活してきているなって。それと、「信長の野望」で忘れられないのは、ちょうどたまたま後ろに小笠原、「信長の野望」シリーズのプロデューサーなんですけど。

—— そうですね。

襟川 MMORPG を作ろうというので、彼と相談しながら。その前に、『信長の野望 Internet』というゲームを、『信長の野望』の武将対戦版というのを作っていったんですね。あれは、シミュレーションゲームとしての大名の対戦なので、元々のシミュレーションゲームの延長線上にあるんですけども、当社も MMORPG チャレンジしたいので（笑）。

—— 早かったですよね。

襟川 で、小笠原くんに、やろうよ、やろうよって巻き込んで（笑）。巻き込まれてえらい迷惑。先に始めたのは、『ファイナルファンタジー』でしたっけ、あれ。

—— 11ですか。『XI』。

襟川 『XI』か。『XI』より早く開発は始めたんですけども、残念ながら、サーバー関係のプログラム、力量不足で遅れてしまって、一步遅れて、『ファイナルファンタジーXI』の後に『信長の野望 Online』を、やっとスタートできたんですけども。「信長の野望」って、シミュレーションゲームというイメージがついている中で、MMORPG でスタートしたというので、もう皆さんびっくりされて。その当時の SCE です、ソニー・コンピュータエンタテインメントの社長の久夛良木（：久夛良木健）さんがえらく喜んでくださって。プレイステーション2用としてのオンラインゲームって非常に少なかったですから。しかも、日本の戦国時代をテーマにしたゲームなので。私の自宅にも来て、一緒にプレーして。久夛良木さんと。

—— 当時、モデムですからね。

襟川 そうですね。大体夜の10時から夜中の2時ぐらいまでが一番混雑する時間で、そこら辺で集中してプレーしていましたが、3年間ぐらいずっと毎日プレーしていました。面白くて面白くて。

—— 今でもね、プレイヤーが。

襟川 やっています。今でも続いています。今、22年続いているのかな。2002年か。2003年か。

—— 2003年。

襟川 03年からだから、21年ですね。21年続いている。今でも人気のあるオンラインゲーム。そういうシミュレーションゲームからMMORPGという、そういう分野にチャレンジをして、それが今、ジャンルの転換というんですかね、一つのゲームを一つのゲームジャンルの中で終わるんじゃなくて、それをさまざまなゲームジャンルのほうに持っていこうというので、いろいろチャレンジをしているところです。

—— ソーシャルゲームも全然違う客層でしたけども。

襟川 そうですね。『信長の野望 出陣』もそうですけど。ウォークゲームとして。

—— はい。

襟川 でも、そういう「信長の野望」ワールドというんですかね、「信長の野望」プラットフォームとして、さまざまなゲームジャンルを楽しんでくださるという。そういうゲームをどんどん提供していこうと思っています。

—— 「無双」(シリーズ)とかもちょっと、ジャンルがまた違うものとして、聞いておきたい。

襟川 ああ、そうですか。ありがとうございます。

—— 「無双」って何か、世間一般的に「無双状態」という言葉を使うようになったのも。

襟川 そうですね。

—— あれって、ゲームから始まっていますよね。

襟川 そうですね。大暴れして活躍することを、今、「無双」と言いますよね(笑)。

—— 普通に、みんな話している。

襟川 そう(笑)。

—— 今、一般用語ですよ。

襟川 一般用語になっていますね。「無双」というのは、先ほどの業務用ゲームのメ

一カーの話じゃないけども、ちゃんと権利取っています (笑)。

—— ああ、素晴らしい (笑)。最初、ちょっと違うゲームでしたよね。格闘ゲームみたいな感じ。

襟川　そうですね。

—— 毎回毎回、技術革新がすごくあって、「無双」、その格闘ゲームをやってみたり、『決戦』もありましたしね。

襟川　そうですね。

—— 群れを制御するエンジン……。

襟川　ええ、『決戦』もそうですね。久夛良木さん、すごく喜んでくださいましたね。

—— そうでしたね。ハードのCMにもなっていましたしね。あれは。

襟川　そうですね。「無双」のあのシリーズもすごかったですけども、「決戦」のシリーズも、エレクトロニック・アーツさんが買ってくださいって、ちょうどプレイステーション2の発売に同時発売で日本語版を出して、すぐ英語化して、それをEAさんが世界中で販売してくださいって、ものすごいビッグセールスになって。それ以来、すごく、EAさんと仲が良くなって。

—— あ、それでこの間のあれになったんですね。

襟川　ええ。そうですね。『WILD HEARTS』であるとか。その前もありましたけども、継続してこれからもずっとお付き合いすると思います。

—— 常に新しい技術、すごく取り入れて、挑戦しますよね。

襟川　そうですね。楽しいですよ。新しいゲーム。ウォークゲームもGPS使ってね。初めて。まだまだ改善すべき点はたくさんありますけども。

## ○歴史ゲームへの視点とKOEIの事業展開

—— コーエーというと、やっぱり歴史ゲームというところがすごく特徴としてあるんですけど、歴史ゲームをやる会社だと限定しているわけではないと思うんですけども、歴史ゲームを中心にして、それこそアクションもやるしRPGもやるしというような、歴史ゲームを扱うということに対する、これでいくんだと思いついた時期だったり、あるいは、襟川さんの歴史ゲームというものをどう捉えているかとか、どうしていきたいというものがもしあれば、お聞きしてみたいなど。

襟川　はい。歴史をテーマにしたゲームは一番最初に作ったゲームで販売したゲームですから、そういうスタートからして、コーエーという社名と、それから歴史ゲームと

「このジャンルが非常に相性が良くて、お客さまもコーエーという、歴史を楽しむようなゲームをたくさん作っている会社というイメージが、この40年間でも定着していますので、そういうイメージというのは大切に、今後も歴史をテーマにしたエンターテインメントというのはどんどん継続して作っていききたいなと思っています。」

それと、コーエーとテクモが2009年に経営統合して、その象徴として、『仁王』というゲームを作ったんですけど、これ、コーエーのほうの歴史のゲームを作っている部隊と、テクモがアクションゲームを主体にしている部隊と、二つ融合して、『仁王』というゲームを作って。これが世界的にヒットいたしまして、今、『仁王』の1と2で、合計で700万本以上売れているんですけども。それは日本の戦国時代をテーマにしたダークファンタジーなアクションゲームで、日本の戦国時代、日本の歴史をテーマにしたゲームなものですから、それが世界で非常に人気が出て、その700万本のうちの90%は欧米、主に欧米のゲームファンの方々ということで、日本の歴史をテーマにしたゲームを作って、そして、独自性を打ち出すことができ、世界のゲームファンの方々が楽しんでくださるといって、これが実績としてできましたので、さらにこういう、日本やアジアや、一言で言うとオリエンタルな、そういうゲームというのを世界に提供していくというのは、コーエーテクモの独自性と言いますか、オリジナリティーにつながっていくんではないかというふうな自信を深めまして。今回も『Ronin』（『Rise of the Ronin』）というゲームを3月の22日に発売する予定なんですけども、これから、ソニーさんも我々も含めて、大々的にPRを始めていきますけれども、自信を持って世界に、そういう日本の文化や歴史をテーマにしたゲームというのをを出していききたいなと思っています。

—— 今、コーエーのゲームが世界的に広がっていくときとか、広がっていったときの話というのを、それこそ、パソコンゲームで。昔って、海外でどういう売れ方をしたんだろうとか、どういう反響があったんだろうというのはあんまり聞いたことがなかった。昔の海外でコーエーのゲームが売れたときの話とか、ゲームの売れ方ってどうだったんですか？

襟川 1988年にロサンゼルスにコーエーアメリカという会社をつくりまして、そこで『信長の野望』と『三國志』の英語版を、パソコン版として販売を開始しました。なんとか続けていけるような状況で売れていきましたので。今でも、コーエーテクモアメリカというのはありますけれども、販売会社として立派に販売してくれています。わりと、欧米でのチャレンジというのは早くからやっていました。『信長の野望』は『Nobunaga's Ambition』という英語名で。それから、『三國志』は『Romance of the Three Kingdoms』という題名で。どちらかという、『三國志』のほうで売れていましたけれども、それでも、代々の「信長の野望」や「三國志」は英語化して、海外でも販売をずっと続けています。

—— それも、自然の流れとか、特別な戦略とか、マーケットがあるからとかというのをやってみようみたいな感じでアメリカで。

襟川 そうですね。日本オリジナルの、日本や中国をテーマにした歴史ゲームですから、チャレンジしてみようということで。今でも続いて売れていますので、今後、もっともっと、欧米の方が好むような要素も入れながら、バージョンアップしていききたいなと思っています。

—— 例えば、『大航海時代』が欧米で売れるとか、そういうってあるんですか？

襟川 そうですね。『大航海時代』も売れますし、アジアでも売れますね。アジアでも、『三国志』とか『大航海時代』とか。中国でもいまだにサービス、『大航海時代 Online』はやっていますし。

—— 三国志でいうと、中国の会社が作ってもおかしくないのに。

襟川 そうですね。

—— 三国志のアプリ版、ものすごく売れていますよね。

襟川 たくさんありますね。三国志のアプリ、たくさんありますが、先ほどの、これが関羽、これが孔明という、キャラクターのイメージがコーエーのゲームのオフィシャル感が。それで圧倒的にやっぱりナンバーワンですよ。三国志ゲームでは。それがほんとにオフィシャル感と言いますか、三国志のキャラはこうだというのが根付いたというところで。無料の、事前のマーケティング用が出来上がった感じですね。

—— 今にして思えばですけどね。

襟川 そうですね。それが一気に返ってきた感じですか。

—— 客観的にというか、ほかの業界の方からすると、三国志のライセンスを、日本のゲーム会社がライセンス争いしているって、不思議な状態ですけど。

襟川 そうですね。そういう意味では、三国志のゲームを最初に作って、それ以来、中国の歴史や三国志というストーリーをリスペクトをずっとしてきましたので、そういうこともやっぱり、中国の方々、感じ取ってくださったんじゃないかなと思う。ですから、三国志のストーリー自体に何かむちゃくちゃ手を入れているとかってありませんので。活躍している人気の三国志の武将については、それなりの表現をしながら活躍してもらっているという。決していい加減には作ってないというところは、ずっとこの歴代、40年間、続いていますので。

—— 結果的に、三国志の歴史を通じて、中国の文化を日本の人たちが好きになりますもんね。

襟川 そうですね。

—— 襟川さんの個人の話をもうちよっと聞きたいと思うんですけど、結構、コーエーのゲームって、企画の立ち上げって、襟川さんが中心なことが多いんですか？

襟川 過去はそうでした。でも、最近、ここ10年ぐらいは、もうずっと現場のプロデューサーや、ブランド制をひきまして、ブランド長が大体率先して、それぞれ発案しながら作っているということで。

—— 襟川さんが中心だった時代というのはどのぐらいの時期なんですか？

襟川 80年代から90年代です。2000年を越えたらもう、みんなそれぞれ、プロデューサーやディレクターが活躍していますので。後、ブランド制をひいた8年前（：8年前）からはブランド長が率先して作っていますから。私はもう、単なる1ユーザーとして遊びまくって文句を言っているだけですから（笑）。

## ○ゲームへの想いとこれからのゲーム事業

—— でも、日本を代表するゲーム会社のオーナーだった社長の方で、ここまでゲームやっている方って、僕、あんまり、襟川さん以外に知らないというか。

襟川 そうかもしれませんね。

—— すごいなという。

襟川 わりとこう、ビジネスマンとか、経営をずっと、いろんな会社で経験されている方が経営者になったりとか、そういう方、多いですからね。多分、一番最初のパソコンの黎明期からずっと作り続けている会社というのは非常に少ないですし、そこで代表者が私みたいな、元々の開発、クリエイターがやっているなんていうのはほんと少ないと思います。アメリカでも、全部替わっちゃいましたから。アクティビジョンも売っちゃったし。

EAも、代々もう、替わりました。4人ぐらい替わったかな。いわゆる経営者タイプの方が経営をしているという感じで、クリエイターではないですね。

—— それがすごく象徴的になっているから、みんなだから、襟川さんのことを好きな人、多いですよ。

襟川 とんでもないです（笑）。

—— ポケモンも……。

襟川 ええ。石原（：石原恒和）さん。

—— 妖怪ウォッチ（シリーズ）だとか。

襟川 妖怪ウォッチ、日野（：日野晃博）さんとかね。

—— 襟川さんがやるならという話で通るじゃないですか。

襟川 そうですね。

—— 普通、ポケモンと妖怪ウォッチ両方やるって、ゼロだなという。

襟川 (笑)

—— こんな会社、やっぱりなくて。クリエイティブ性……。初期のころから『信長』やって、襟川さん、最前線に立ってやっていて、みんなそれが好きで、それならという形で安心して IP を預けられるんじゃないかなという。個々に聞くとそういう話が出てきますよね。

襟川 ああ。長くやっているといいことあるかもしれませんね (笑)。

—— いや、それ、襟川さんを尊敬しているからだと思います。

—— 襟川さんは、結構、ずっとその時々で、最先端のゲームをかなり遊ばれているということですか？

襟川 そうですね。やっぱり興味がありますので、非常にヒットしているゲームとか、人気のあるゲームとか、ぜひプレイしたいなと思います。

—— 詳しいですもんね。

襟川 ええ。

—— 『信長の野望 Online』をやる手前というのは、海外のゲームとか遊ばれて。

襟川 『信長の野望 Online』の前はですね、『ウィザードリィ』……。あ、『ウルティマ オンライン』ですね。『ウルティマ オンライン』、ずいぶん、プレイしましたですね。

—— すごい。あれもむちゃくちゃ時間かかるじゃないですか。

襟川 楽しいですよ。

—— へえ。

—— 新作で海外で評価を受けているのは必ずやっつけていらっしゃる。

襟川 全部最後までやるわけではないんですけども、自分で楽しいなと思ったやつは、最後まで、エンディングまではやっていますね。

—— 『ホグワーツ (・レガシー)』も相当やっつけていましたもんね。

襟川 そうですね。ゲームがお友達ですから (笑)。

—— でも、やっぱりそういう心というか、一番トップがそこまでゲームやっていると、ごまかせないというか。現場の作っているほうも。そういうことってあるんですか？

襟川　　かもしれませんね。毎週月曜日、経営会議というのがあって、それぞれの部門がそれぞれの進捗であるとか、報告をするんですけど、そういう中で自分がプレーしているゲームがあったりすると、やっぱり一言言いたくなりますよね（笑）。

—— 『出陣』も、全然勝てないの、いっぱいあります。

——　すごい強いですよね。

——　全然余談なんですけど、安田さんっていらっしゃるじゃないですか。

襟川　　ええ。

——　ヤスダさん、ちょっと前にご飯食べたときに、すれ違いざまに、『エルデンリング』が出た後ぐらいに、「悔しくない？」みたいなことを言われたと（笑）。びっくりしたという話を。まだその闘争心があるんだと思って、びっくりしたという話を聞いて、そうなんだと。

——　そうそう。女性もののゲームとか、『無双』……。

襟川　　『無双』はですね、小笠原が、まず最初に企画して作ったゲームですので。今は「信長の野望」のプロデューサーなんですけど、その前は『無双』シリーズの『真・三國無双』。『戦国無双』は違った人間ですけども。でも、『無双』シリーズの一番最初です。『無双』シリーズのその前は『デストレーガ』というアクションゲーム作ったんですけども。

——　ああ、はいはい。

襟川　　それも、彼が発案して作った。

——　素晴らしい。

襟川　　シミュレーションゲームのコーエーから、アクションゲームをどんどん作っていきこうという。オンラインゲームは作りましたので、その後の『無双』も、アクションをやろうという。最初は『三國無双』、「真」がつかなくて『三國無双』で、1対1の対戦のアクションで、プレイステーション1用で。

——　対戦格闘でしたよね。

襟川　　そう。対戦格闘でやって。一部の方には人気があったんですけども、大ヒットしたわけではなかったの。それで、プレイステーション2になって、たくさんのキャラが出せるようになって、それで、ああいう一騎当千の気持ち良さが表現できるようになった。

——　無双状態。国語として、無双状態というのが。それまでありましたっけね。アク

シヨンゲームとか。

襟川　そうですね。私は、最後、一生懸命やったというのは、『仁王』ですね。『仁王』の1が一番一生懸命やった。ですから、2017年ぐらいですね。あれは、さすがにやりました。自分が手を挙げて、2回もおしゃかにしましたので。ゲームを。  
—— 長かったですね。あれ。

襟川　12年かかった。途中でやめないでよかったですけど。それが経営統合で、シナジー効果でそれが実現されて、それで世界的にヒットしたという、非常に思い出深いゲームです。今もそのラインが続いて、『Ronin』のほうにきているんです。『Rise of the Ronin』にきています。

—— 『Ronin』、この浜村さんも、今度の『Ronin』はクリアできると思いますって言われました（笑）。浜村さんでもクリアできなかったという。

襟川　ああ。『Wo Long (: Fallen Dynasty)』よりは『Ronin』のほうがうまくいくと思います。『Wo Long』、結構一本道的になっていますので。でも、『Ronin』のほうはオープンワールドですので、自由にできますから、自由に選択できるので。後で、自分で、強くなってから折り返し、対抗できるようになっていますので。もう幕末の有名な志士たちがたくさん出てきますので。いろいろ、ファッション的ないろいろ新しいチャレンジもしていますので。

—— それは恵子さんがやっていたらしゃる。

襟川　それは、部下ですね。最終的なチェックはやっています。え、坂本龍馬ってこんな格好していたっけとかね（笑）。

—— 楽しみです。

襟川　ええ。じゃあ、どうもありがとうございました。