



初めてのアクションゲーム

■ 襟川 陽一（シブサワ・コウ）



（株）光栄（現（株）コーエーテクモゲームス、以降当社）は1981年に『川中島の合戦』1983年に『信長の野望』1985年に『三国志』と立て続けに歴史シミュレーションゲームをBASICでプログラミングして発売しました。その間ロールプレイングゲーム『ドラゴン&プリンセス』や『ダンジョン』、アドベンチャーゲーム『コリドール』などさまざまなジャンルのゲームもBASICで開発してきました。

1985年の終わりごろ、ひょんなことから、アクションゲームの移植を引き受けてくれないかとの話が舞い込んできました。それまでずっとBASICで開発してきたのでアセンブラを使っの初めてのアクションゲーム開発に少なからず興味が沸き、BASICのPEEKやPOKEで楽しく遊んだこともあり、面白そうなので即答で引き受けました。

そのアクションゲームはジャレコ社の『フォーメーションZ』というロボットのシューティングゲームで、ゲームセンターの業務用のゲームをPC-8801用に移植するという内容でした。一応モトローラ系のソースコードはプリントアウトしてありましたが、一部分抜けていたり、仕様書や注釈がなかったりなど、なかなかプログラムを判読できず、時間ばかり過ぎて、テキストエディタのPMATEにZ80のアセンブラコードを1行も書けない状態が続きました。元々の『フォーメーションZ』の開発陣とは連絡つかずとかで、だれも教えてくれずで、どうしてよいか分からず、面白いどころか苦しみで、当時の当社の開発部長は

■ 襟川 陽一（シブサワ・コウ）
（株）コーエーテクモホールディングス
代表取締役会長 兼 取締役会議長

1950年栃木県生まれ。1973年慶應義塾大学商学部卒業，専門商社などを経て，1978年に染料工業薬品卸業の光栄（現コーエーテクモゲームス）を設立。2009年にテクモと経営統合，コーエーテクモホールディングスを設立し長年社長を務め，2025年に代表取締役会長に就任し現職。シブサワ・コウの名でエグゼクティブプロデューサーも兼ねる。



「やってられません，社長，この仕事は断りましょ！」と匙を投げてしまいました。

しかし途中で断るのは恥だし，無能をさらけ出しているようで嫌だったので，何か方法はないか真剣に考えに考えました。ふと，同じ内容のゲームを新作として作れば，何とかなる可能性があるのでは，という最後の手段が残っていることに気づきました。ソースコードの移植をあきらめて，自分で一からゲームを作る。つまり，「目コピ」で元々の業務用ゲームをやりまくり，同じゲーム内容を PC-8801 で 100%再現するのです。そのことを思いついて以来私はずっと徹夜徹夜を繰り返して，業務用の『フォーメーション Z』をプレイし尽くして仕様書を新たに作成し，やっと Z80 のアセンブラコードを書けるようになって，ついに完成にたどり着くことができました。

後にも先にもこのような経験はほかになく，完成したプログラムを発注元に納品した後，どっと疲れが出たのをよく覚えています。1980 年にパソコンを妻から誕生日のプレゼントとして買ってもらい，プログラミングを独学で覚え，趣味でゲームプログラミングを楽しみ，その延長線でシブサワ・コウとしてのゲーム開発が仕事になり，以来 45 年経ちますが，今では「初めてのアクションゲーム」は，いい冥土の土産話だと思っています。