

# 知られざるSPI社の内幕

## SPI陰の立役者 レドモンド・サイモンセン氏に聞く



このインタビューは、2001年春に、旧SPI社の創立者の一人で同社ゲームのアート・ディレクターでもあったレドモンド・サイモンセン氏との間でeメールにて行われました。質問は、数回に分けて送信されましたが、込み入った内容の質問にも快く答えていただけました。当時のSPI社が直面していた知られざる内情を知る上で、貴重な証言と言えるでしょう。（訳ノ構成・山崎 雅弘）

= 聞き手(山崎) = サイモンセン氏

**あなたとダニガンさんがSPIを設立された頃の話から、お聞かせ願えますか。**

私はもともと、クリス・ワグナーという空軍士官が出版していた「ストラテジー & タクティクス (Strategy & Tactics、以下S&Tと略)」というウォーゲームの同人誌に、協力者として参加していたんだ。この同人誌は、後にSPIの看板雑誌となるんだが、当時はまだ黒一色の印刷で、図版のない文字ばかりの安っぽい同人誌に過ぎなかった。S&Tの名物となる付録ゲームも、当時はまだ付いていなかったしね。出版人のワグナーはその頃、在日米軍基地に駐留していたから、初期のS&Tは日本の印刷所で印刷されていたんだ。

**何という名前の印刷所かわかりますか。**

いや、名前を聞いたことはないね。すごく小規模な単色の印刷物だったから、当時の印刷所がもし残っていたとしても、記録は残っていないだろうし、手がかりを探すのは難しいと思うよ。もし今でも営業していたら驚きだけだね。

**その後、ワグナーさんからS&Tを引き継いで、SPIを設立されたのですよね。**

その通り。彼が空軍を退役して日本を離れることになって、それまでの方法でS&Tを発行し続けることができなくなったんだ。その時、ダニガンが同誌の編集と発行を引き継ぐことになったんだが、たまたま私も同時期に空軍を退役することになり、ダニガンの作業を手伝うようになった。そして、ダニガンと私はすぐに意気投合して、本格的にやろうということになり、1970年に「シミュレーションズ・パブリケーションズ・インコーポレイテッド (Simulations Publications, Incorporated.、以下SPIと略)」を設立した

んだ。でも、設立当初はかなり大変だったよ。投資してくれる人間なんてまだ誰もいないから、いつも資金面で苦しんでいたし、前例がない分野だから事業をどんな風に進めていけばよいかもわからない。正直なところ、当時はSPIがビジネスとしてあれほどの規模に成長するとはまったく思っていなかったんだ。

**あなたがSPIで担当されていたのは、主に「フィジカル・システムズ・アンド・グラフィックス」という分野でしたが、これはゲームを取り巻く物理的要素すべての「システム化」と理解してよろしいでしょうか。**

そうだね。SPI当時の私は、ただ単にマップやユニット、パッケージのデザインをするだけでなく、ありとあらゆるものを「規格化」することに力を注いでいた。言ってみれば一種の「規格化マニア」だったわけだ。私がそうする道を選んだのには、いくつかの理由があった。まず、数多くのゲーム製作を並行して同時に進めていたから、共通の部分が多くて、作業の効率化をはかる必要があったこと。次に、ゲームデザイナーやディベロッパーの作ってくるゲームはそれぞれ違う形式で作られていたりしたから、SPIの出版物として出版する上である程度の共通化を図る必要が生じたこと。また、編集や製作における校正を、より効率的に行えるという点でも、規格化という行動は大きな効果を生み出した。そして、いったん「規格化」に成功すれば、その作業は特に熟練した人間でなくても、別のスタッフが引き継いで担当することができたから、人材育成と人材活用の両方の点でも、「規格化」のセオリーはSPIに多くのメリットをもたらしていたんだ。

**たしかに、当時のSPIのルールブックは、ごく一部の例外を除いて、すべて同じ書式・同じ構文で書かれていましたね。**

そう。ルールの「規格化」を始めた当初は、使

い物になるワープロもなかったの、カードファイル・システムを自分で作って活用していた。その後、ワープロが導入されると、ルール編集の作業は大幅に短縮されて非常にありがたかったよ。今だったら、データベース・システムなども一般化しているから、うまく使いこなせばルールの八割くらいは自動化できるんじゃないかな。当時のディベロッパーたちの間では、私が提唱した「規格化」のアプローチはあまり評判がよくなかったんだが、あの頃SPIが出版していたゲームの種類を考えれば、あれだけの数を短時間に仕上げ、市場に出すには、私のとった方法しかなかったと今でも思っているよ。

**マップのデザインについては、どのようなことに注意しておられましたか。**

システムとして機能する範囲内で、実際の地図に可能な限り近づける、ということだね。実は、当時のSPIで仕事をしてきたデザイナーもディベロッパーも、地図の持つ意味をあまり良く理解しているとはいえなかった。例えば、戦略級ゲームのマップでは、描かれている範囲が広いから、どんな図法で描かれた地図なのかというのが大きな意味を持つんだが、それを理解してマップを作ってくるデザイナーは少なかった。だから、初期のSPIでは、デザイナーが仕上げたゲームマップだけでなく、彼が参考にしたオリジナルのマップも横に置いて、絶えず参照しながら作業を行っていたんだよ。

**初期のSPIのマップを見ると、印刷に使っている色数の少なさに驚いたりしますが。**

色数を減らしたのは、主にコスト削減という実際上の意味と、カラフルなデザインが好きでないという個人的な理由によるものだった。私は、SPIの事業を始める前には、ニューヨークで広告業界の仕事をしていたことがあり、ペーパーバックの装幀や映画の広告、店頭で置くPOP広告

など、グラフィック・デザインの経験は十分に積んでいた。空軍に在籍していた時も、それに似た作業に従事していたことがあるしね。

**なるほど、道理でSPIのパッケージはどれも洗練されていたわけですね。**

ただ、ウォーゲームのコンポーネント・デザインに必要なグラフィックのセンスには、こうした一般的なものとは別の要素が必要だったから、実際には経験を積みながら模索していった部分も大きかったんだよ。当時のゲームを並べて見比べてみれば、1970年代の仕事に比べると、80年代の仕事はかなり洗練されていたのがわかってもらえると思う。当時は多くのアシスタントを使って作業をこなしていたが、限られた人材で、最大限の効果を生み出す作業工程を、我々は独自に編み出していた。でも、もし当時、現在のコンピュータシステムがあったら、アシスタントは一人いれば充分だったろう。

**1970年代初期のSPIゲームは、プラスチック製の「フラットバック」に入れて売られていましたが、あれもあなたのアイデアですか。**

そうだよ。これも、コスト削減とユーザーの便宜を両立させるために考案したものだ。私のもとの考えは、パッケージもまた広い意味での「ゲーム・システム」の中に組み込みたいというものだった。私は、自分の気に入ったアバロン・ヒル社のゲームの平箱に、駒を収納するトレイを張り付けたものを自作して使っていた。こうすると、トレイをひっくり返す心配もないからね。

**でも、紙箱とプラスチック製のトレイ付きの箱では、紙の方が安上がりに見えますが。**

そう思うだろう。ところが、実際には当時のアバロン・ヒル社などが使っていた外箱は、実物を手に取って見ればわかるが、厚紙を組んだ箱の上に表紙イラストなどを印刷した薄い紙を手で貼り付けて作っていたから、結構なコストがかかっていたんだ。しかも、一度作った箱は、他のゲームに流用することもできない。しかし、透明のプラスチック製の箱に、印刷した表紙のシートを入れるだけなら、一種類の透明ケースの開発コストだけで済むし、余った箱は別のゲームを入れるためにも使える。長い目で見ると、こちらの方が少ないコストで済むことがわかったんだ。

**うーん、そうなんですか。**

もっとわかりやすい例を挙げると、音楽CDのケースを思い浮かべてみるといい。透明ケース自体は汎用性があり、特定の工場で膨大な数

を生産して一個当たりの製造コストを下げ、中に入れるジャケットの紙だけを交換して使っている。こうすると、ケース本体の製造コストを極限まで下げることができるから、他品種の製品を作る場合には、大きなメリットにつながるんだ。それと同じ事を、当時の我々はやっていたわけだ。

ただ、コンピュータが今ほど普及していなかった時代に、あのプラスチック製トレイを手作業で設計することがどれほど大変だったか、想像してみしてほしい。まさに地獄だったね。

**苦労をお察しします。しかし、そのようなコスト削減の努力にもかかわらず、SPIの著作権は最終的にTSR社へと売却されてしまいます。**

実は、SPIの経営が悪化していた頃、ある日本のホビーストア・チェーン(下コラム参照)が、会社を買収するという計画がかなり進んでいたんだ。当時の日本では、ウォーゲームのビジネスが巨大化しており、彼らはSPIの膨大なゲームの著作権に興味を持ったらしい。しかし残念ながら、彼らが我々に投資できる能力よりも、当時の我々が必要としていた金額の方が大きくて、この話は結局流れてしまった。我々は直接会って何度か相談したんだが、おそらく危機的な財政事情を正直に話し過ぎたんだと思う。もし、6カ月

か1年くらい話し合いを続けて、お互いの信頼関係を醸成することができていれば、また違った結果になっていたんだと思うがね。

**SPIの倒産以後、ゲーム業界からは離れられたのですか。**

うん。私は現在、テキサスのダラス郊外に住んでいて、この10年間は、コンピュータの周辺機器を扱う仕事に携わっていた。現在は、フリーランスとして著述活動を行っているが、ゲームデザインやアートワークの仕事とは、もうずいぶんと離れてしまっているね。

**SPI当時に手掛けられた仕事の中で、特に気に入っておられる仕事は何ですか。**

難しい質問だね...。「遠すぎた橋(Highway to the Reich)」のマップの仕上がりは、かなり気に入っている。ヘクスを使わないゲームでは、「ユニバース(Universe)」のマップも良かったね。あとは「スパイズ!(SPIES)」のマップかな。「スパイズ!」は、パッケージアートもかなり良くできた仕上がりとと言えるんじゃないかな。

**貴重なお話をお聞きできて、たいへん嬉しく思います。ありがとうございました。**

## 幻の「ポストホビー・SPI買収計画」

1982年2月、SPI社は経営悪化のため、同社が保有するゲーム類の著作権を、TSR社に売却することを余儀なくされ、同社は事実上の倒産という最期を迎えてしまいました。しかしこの時、実はTSR社以外にももう一社、SPI社製ゲームの著作権獲得に動いていた企業がありました。日本におけるウォーゲーム普及に多大な貢献を果たしたホビー・ジャパン社の系列会社でもある、ポストホビー社です。

ポストホビー社は、1980年にSPI社の製品を日本で輸入販売する代理店契約を締結しており、日本でのSPIゲームの人気も高かったことから、SPIの経営悪化が囁かれると本格的に同社製品の著作権獲得に動き始め、SPI社の債務を何らかの方法で解決すべく、ポストホビー / ホビー・ジャパン側のスタッフとSPIサイドの間で、SPI社の買収ないし出資についての話し合いが行われました。

当時の内情を知る人物によれば、当時のポストホビー側はSPI社の債務を肩代わりできるだけの資金力を準備していたといえます。しかし結局、ポストホビー側はこの出資 / 買収計画を断念し、SPI社製ゲームの著作権はTSR社(後にデジジョン・ゲームズ社)へと買い取られ

ることとなりました。

ポストホビー社がSPI社の買収を断念した背景には、同社が同時期に並行して進めていた、アバロン・ヒル社との地域独占的な販売代理店契約の交渉が大きく影を落としていました。当時、日本におけるアバロン・ヒル社製ゲームの輸入販売は、ポストホビー / ホビー・ジャパン系ルートと、木屋通商系ルートの二つが存在していましたが、国内の輸入ゲーム販売量に占めるアバロン・ヒル社製ゲームのシェアは大きく、ポストホビー / ホビー・ジャパン社にとっては、なんとしてでも獲得しなくてはならない重要な契約受注交渉でした。

もし、ポストホビー社がSPI社に対して、本格的な出資や買収などを行ったことが明るみに出た場合、SPI社とライバル関係にあるアバロン・ヒル社が、心証を害して木屋通商と契約してしまう可能性は十分に考えられました。そのような判断により、最終的にSPI社への出資 / 買収計画はキャンセルされ、SPI社は間もなく著作権をTSR社に売却しました。そして、一部の開発スタッフはアバロン・ヒル社が設立した新会社ビクトリー・ゲームズへと移籍し、そこで活躍することになるのです。