

二〇〇二年から〇三年のお話です。人生のどん底から「二年後の自分」をはっきりさせた僕は、十二人いた中ではじめて優秀だったスタッフに「誰でも簡単に携帯電話向けホームページが作れるツール」の作成を依頼したところ、彼はそれを数週間で完成させたのでした。

その後、その商品を知人と売り歩く毎日でしたが、時代を先取りしすぎたのか、活用事例を提案しきれなかったのか、全く売れない日々が続きます。それでも僕は下請けでなく自分で企画した商品を売ることができる喜びに満ちあふれていました。

そんなとき、愛知県などに店舗を展開する遊技場経営企業が多くの中

希望の光に向かって

高生 たかお
林 はやし

約をしてくれ、僕に自信を与えてくれたことを今でも感謝しています。

〇三年の夏、別の知人との出会いをきっかけに、もう一つの目標であった「携帯ゲームアプリ」の企画もスタートしました。いろいろ考えた結果、「萌市場」を選択することにしました。萌とはアニメ系の美少女キャラクターのことです。当時の携帯アプリにはほとんどなかった萌を題材に仮想恋愛を体験するゲームで、携帯通信を活用することで、画像もシナリオも無限に広がり、季節ごとに内容も変化する当時としては画期的なシステムを考えました。

四月月ほどで開発を終え、十二月に無事リリースした「美少女トラブル学園」。このアプリの配信を機にエイチームは「希望の光」へと向かうのでした。(エイチーム社長)