

Colorful Pieces Of Game

PCエンジンCDROM版イースI・II制作メモ

岩崎啓真



1980年代、イースの製作にかかわった人たちに——
とりわけPCエンジン版で僕のワガママとムチャに
付き合ってくれたスタッフ達に——

——愛をこめて

マエガキ

このPDFは、1988-90に僕がハドソンで『凄ノ王伝説』を作り、そのあとPCエンジンCDROM版のイースI・IIを移植したときの話をまとめたものだ。

もともとはブログに載せていた内容だが、友達 Tadashi 君が「本で読みたい」というので、加筆・訂正などを行って、同人誌にし、2010年冬のコミケットで配布した。

そののち、ツイッターなどで、手に入りたい、配布してくれないかという話を聞いて、その同人誌をもう一度いろいろ見直して、一応決定版的にPDFにしたものだ。

値段はどうしようか迷ったけれど、コミケまで買いに来てくれた人たちのために、同じに近くなるように設定させてもらった（そしてもう一度買う人がいたらゴメン）。

基本的には、自分が見たり・聞いたり・体験したりしたことを書いているが、一部に又聞きの話などもある。また自分の記憶する限り、出来るだけ正しく書くように努力したが、なんせ21年前の話である(2012年版では23年前…)。事実関係の間違いなどがあつたら、それはひとえに僕の責任である。

1988-90あたりの記憶はもう20年以上昔の話で、なおかつ関わっていた人間も少なく、人によってはそろそろ年齢的に鬼籍に入りかねないところなので、当時、イースシリーズに関係した人間の1人として、自分が覚えている限り、出来るだけ正確に書いておこうというのが、この本のもとになったブログの目的だったし、もちろん、この本の目的でもある。

20年以上も前の話だが、そのときのゲーム業界の雰囲気や、少しだけでも感じていただけると、嬉しいと思う。

岩崎啓真

■第二版での追記

なにが決定版だったのやら。

6月に再頒布始めて、しばらくして読み直したら穴だらけで、ともかく直したい！と思ったので、もう一度とことん見直して直してみた。今度こそ決定版にしたい所存である。

始まる前のちょっとしたゴセツメイ

イース I・II が作られた時代は、2012 年の今から見て、既に 23 年前で、何も知らない人も沢山いそうなので、ちょっとした注釈を加えておくことにした。

この本の主題、イース I・II は PC エンジン CDRom 用に作られている。

PC エンジンは 1987 年秋に NEC ホームエレクトロニクスから発売されたゲームマシン。

いわゆるファミコンブームのあと、ポストファミコンを狙って作られたゲームマシンだ。

ハドソンが開発した LSI で作られており、当時としては高速、かつファミコンと比較して、圧

倒的に強力なグラフィック・オーディオ性能を持っていて、R-TYPE の移植などで名を馳せることになった。



1987 年 10 月発売。定価 24800 円
ファミコンより約 10000 円高い

その PC エンジンに CDROM を繋いだのが PC エンジン CD-ROM² (CD ロムロムと読む)。

史上初の CDROM 搭載ゲームマシンになる。



PC エンジン CD-ROM²システム (初代)

しかも、ほぼ**史上初の民生用 CDROM 搭載ハード**。

これは 1988 年 12 月に発売されたのだけど、写真を見てもらうと分かるとおおり、PC エンジン本体、台も兼ねるインターフェースユニット、CDROM ドライブの 3 つを組み合わせることで動くように出来ていた。

そして、お値段は…とんでもない。

当時、物品税があったので CDROM ドライブとインターフェースユニットが別売されているのだけど、この 2 つをあわせて、なんと **59800 円!** (後にセット売りに変更されたとき、57300 円に値下げされる) PC エンジン本体と合わせて**約 85000 円のゲームマシン!**

このとんでもなくお高いゲームマシンが発売された直後、1989 年の 1 月から、この本は始まる。

CONTENTS

1989年1月	イースのほんの少し前.....	8
1989年2月	イースの許諾を取りに行く.....	15
1989年3月	移植準備始まる.....	20
	山根ともおとの出会い.....	28
	WIKIPEDIAのイースシリーズについて.....	36
1989年4月	スーパーイース.....	59
	オリジナルのイースの設定.....	75
1989年5月	米光さんのアレンジと出会う.....	97
1989年5月	グラフィックスタッフの努力.....	107
	ナゾのスピード調節.....	118
1989年6月	お礼に一曲吹きましょう.....	121
1989年6月	6月28日のイースI・II.....	133
1989年7月	レベルを統合する.....	139
1989年7月	バランスとボスの調整を始める.....	147
	アドルのテーマと没オープニングカット.....	156
1989年8月	どうせ銀の装備なしには勝てんのだ.....	160
1989年8月	不思議なメッセージ.....	174
1989年9月	どっちがヒロインなのよ?.....	186
1989年9月	微調整と最後のバランス.....	202
1989年10月	頭に来たスタッフロール.....	214
	パスワードの「しまった」.....	228
1989年11月	アフターカーニバル.....	231
1990年1月	YS BOOK I&II.....	242
1988-90	ハドソンの風景 - 付録.....	257
1988-90年	のハドソンで作っていたソフト達.....	269
2011年3月	22年ぶりにイースを遊んでみた.....	320
	アトガキ.....	325
	アトガキ FOR 第二版.....	329

1989年1月 イースのほんの少し前

イースの製作が始まるほんの少し前。

1989年1月ごろ。ハドソンの技術部も、外注で仕事をした会社も**みんな PC エンジン CDRom に絶望していた。**

なぜなら、**どうしようもなくメモリ (RAM) が足りなかったからだ。**メインメモリはたったの 64 キロバイト。当時良く使われたビット表現をすると 0.5 メガビットで、ファミコンのメガ ROM にも届かない。

これでは、なにも出来ない。

外向けには **540 メガバイトの無限の容量を誇る夢のメディア**と宣伝されてはいたけれど、ハドソン技術部内部では**「オチョコで海の水をすくうようなモノ」**と揶揄されていた。

初期の CDRom は 60 分までしかデータの保存を許さなかったもので 540 メガバイト程度の容量になる (データの安定度を考えて)。この制限は PC エンジン CDRom 後期には結構容量上の問題を引き起こした。

だいたい搭載するメモリの量ではずっともめていて、88年の春には最低1メガビット（128キロバイト）は欲しいと要求する技術部と価格を気にする営業部およびNECが対立していて、何度も結構深刻な会議が行われていた。

僕も、もちろん1メガビットを強く推していて、中本伸一さん（当時のハドソン常務取締役。技術の親玉みたいな人。ファミコン版ロードランナー・ボンバーマン・スターフォースなどのプログラマ）にすすき野のザ・ロイヤルで「1メガ以下なんて話にもなりませんよ！」と言っていた。

ところが結局、コストを気にする営業に押し切られて64キロバイトに決定されてしまい、技術部的には憤懣やるかたない状態だった。

『桃太郎電鉄』の飛田雅宏さんも、『R-TYPE』の和泉勇さんも「営業はゼンゼン分かってない、こんなじゃゲーム作れないよ！」って怒っていた。

実際、64 キロは、85-86 年頃のファミコンの ROM 容量だ。ファミコンの 2 倍ぐらいはグラフィックなどにメモリ容量が必要になる PC エンジンではあっという間に使い尽くしてしまう。

仕方なくデータはなんでも CD から読むわけだけど、CD ってのはアクセスがとんでもなく遅い。

だから 1988 年末に発売されたファイティングストリートにしても、No・Ri・Ko にしても、とんでもなく遅くて、プレイしたユーザーは「**CDROM は遅い!**」というのが一番の不満になっていた。

当時のドライブは等速、つまり秒 150 キロバイトで読み込みで、シーク（データを見つけるまでにかかる時間）が最大 3 - 5 秒なんてスペックだ。

だから例えば 2 箇所から 64 キロバイトずつデータを仮に読むと

1 ~ 3 秒ぐらい（シーク）⇒0.5 秒（読み込み）

⇒1 ~ 3 秒ぐらい（シーク）⇒0.5 秒（読み込み）

と、だいたい 3-4 秒ぐらいは読み込むのにかかってしまう。これを何度もやるのだから、とんでもなく遅くなっていたわけだ。

この風向きが変わり始めたのが1989年の1月だった。アルファシステムの佐々木社長がPCエンジンのBIOSファンクションを見ていて、ADPCMバッファがメモリとして使えることに気がついたのだ。

これはアルファシステムで移植することになっていたワンダーボーイⅢモンスターレアの移植の準備をしているときに気がついたのだろうと思っている。

もちろんADPCMはオーディオの再生ハードだけど再生するADPCMデータを読み込むためのバッファメモリが64キロバイト搭載されていた。

そしてADPCMを再生しないときはADPCMバッファ用メモリは実はデータ用のメモリとして使うことが出来るって事実がわかったのだ。

この事実は決定的だった。

なんせ「**データ+プログラム**」なら $0.5+0.5=1$ **メガビットに等しいプログラムを書けるようになったのだ。**

メガロムになれば単体でそこそこのゲームが書けるようになる！CDROMシステムの実用度は跳ね上がり、技術部は色めきたった。

しかも、ここで新しい事実が判明した。

ADPCM は CD 上のポイントと時間を指定して再生を始めると、自動的に連続的に ADPCM バッファにデータを読み込みながら再生していく機能があるのだけど「自動的に読み込む機能」と「音を再生する機能」は別ということがわかったのだ。

読み込むデータを指定すると、指定時に一瞬ゲームのプログラムが止まるだけで、あとはゲームが動いたまま、自動的に ADPCM バッファに読み込んでくれるテクニック（通称バックグラウンドリード）が、飛田・和泉コンビによって突き止められた瞬間だ。

これは全くとんでもなく偉大なジャンプで、このテクニックによって PSG で音楽を鳴らしながら、ADPCM の自動読み込みで絵の切り替えをしたり、データの差し替えを行うことが可能になった。

ただし、読みこみのコマンドを発行する瞬間、PSG の音がとぎれたり、遅くなったりする弱点があった。あと PSG と書いているけど PC エンジンの内蔵音源は波形メモリというやつで、本当は PSG とは違う。

バックグラウンドリードが『コブラ・黒竜王の伝説』で、アドベンチャシステム（僕と飛田さんの設計によるivのデビュー作でもある）と共に初投入され、ついにCDROMの容量をフルに使ってゲームを作ることが出来るようになった！と誰もが思った。

ところが、なんとこのADPCMのメモリを速い速度で読みこみを繰り返すとデータ破壊が起こる事実を、これまたアルファシステムの佐々木社長が発見した。

この事実は『黒竜王の伝説』のデバッグ中に発見され、黒竜王の謎のバグ——サボエラーのシーンで出やすいので「サボエラー現象」と呼ばれていた——画面が壊れる現象の原因を突き止める結果になったのだけど、もちろんひっくり返るほどの大騒ぎになった。

HaHi 君はアルファシステムの佐々木社長の事を「楽することの天才」だから、こういうものを見つけられるんだといていた。

でも、プログラム上で正しく対処すればメモリ破損は起こらないように出来ることが分かり、メモリ破損を起こさずにADPCMを読み書き出来るルーチンをCDROM BIOSを作った小林さんが作った。

ただし、メモリが壊れないようにした結果、もともと読み込みも書き込みも遅かったADPCMバッファが、さらに遅くなった。でもメモリが64キロバイト増える事実の前には問題ではなかった。

こうして最終的にADPCMバッファは音を出さなければ、チョット遅いけど64キロバイトのデータバッファとして使用出来るようになり、トータルで1メガビットのゲームを書けるようになった技術部はCDROMに対して、結構ハッピーな気持ちになれた。

そしてADPCMを利用すると1メガビットのプログラムを書けるようになったPCエンジンCDROM黎明期を背景に、イースI・IIの製作は始まる。

1989年2月 イースの許諾を取りに行く

イースの移植の話が始まったのは、僕がハドソンでPC-8801(Mk II SR)版イースIIにハマっていたから。

SRでプレイしていたと思っていたのだけど、プレイしてたのはFHだったらしい。

1989年1月、デビュー作の『凄ノ王伝説』がデバッグに入っていてヒマになっていたのもあり、北海道ハドソン技術本部4Fの開発の隅にあった企画のエリアに入り浸ってイースII(88年発売)で遊び倒していた。

そこに当時ハドソンの常務だった中本さんが「**そんなにイースが面白いんだったら移植をしないか?**」ともちかけてきた。

当時、僕は半導体ROMの容量の厳しさにウンザリしてた。

またCD-Iの開発でCDROMを経験してたからCD-ROMのメリットと弱点を知り尽くしている自信もあった。それに自分自身はビジュアル指向・映画指向が強い人間で、音声や一枚絵を入れられるCDROMでゲームを作りたくてしょうがなかった。

で、中本さんの話に「I・II合わせて一本にすれば、CDROMの大容量のアピールになるし、売れる。それならやるよ」と返事をしたら、中本さんは大変に行動力のある人で、たちまち、当時立川にあった（今でもあるのだろうか？）ファルコムに行くという話になった。

全く簡単にI・IIの企画が通ったわけではなく、話を始めてから、何回か「IIだけじゃだめなのか？」とか「IとIIをばらしして売っちゃだめか？」と何人かの人に質問されていた。

そのたびに「I・IIパックにしなければ意味がない」と説明をした。説明したのは、たいいてい以下のこと。

- 1) I・II合わせてひとつの話になっている。これを一本にまとめたら、それだけで売りになる。
- 2) 当たり前だけど2本入っているのは、大容量のアピールになる。

実際にゲームを作り始めるときに、なんもせずに通るわけではない…けれど、企画書は書いてない（笑）

しかし、当時、僕はハドソンにいる一外注なのに、その企画を通しちゃうんだから、ハドソンってのは度胸のある会社だった。

ところで、当時、ファルコムとハドソンの仲はあまりよくなかった。

というのもファルコムの代表作であるザナドゥをハドソンが『ファザナドゥ』というタイトルで移植したのだけど、これがファルコムの機嫌を損ねるような、オリジナルから、かけ離れた移植だったからだ。



ファザナドゥ
タイトル画面

作った奥野さんの名誉のために書いておくと『ファザナドゥ』は『ザナドゥ』の移植と考えなければ、結構遊べる…というより、出来がいいアクション (RPG 要素もある) の佳作だ。

だが「ザナドゥの移植」と言われたら「？」な作品なのも間違いなく、そして、もちろん買ってプレイした人は、当時絶大な人気のあった「あのザナドゥ」のつもりで買っているわけで、とても評判が悪かった。

奥野さんは「死ぬまでには、どうしてファザナドゥがああなったのか教えてあげるよ」と言っていたのだけど、早く教えてほしい。

そんなわけで、中本さんに連れられていったファルコムでの扱いも大変厳しくて「**どんな移植をするつもりなんだ**」と聞かれたとき「CDの容量を活かして2本を1つにまとめ、オリジナルを尊重して音楽は…」などと説明しても、当時の社長だった加藤さん（現会長？）の表情は硬く、**会議の間じゅう何かというと皮肉を言われるような状況**だった。

そしていくらなら移植を…という話になったとき、加藤社長は、かなりふっかけた値段を言ったと思う。

正直な話として、**移植して欲しくなかったのだろう**。とって（今までの）ハドソンとの付き合いもあるわけで、断るわけにもいかないから「**この値段なら移植されてもしょうがないや**」ぐらいの金額をふっかけたと、今は思っている。

ところが中本さんは、その金額を即決。

しかも営業のZが「**それじゃあ元が取れない**」と文句を言ったのを「**これで CDROM の台数を増やして元を取ればいいべ！**」と言い放ってしまったのだ。

正直、痺れた。

『凄ノ王伝説』なんてワケのわからない RPG を1本作っただけの（一応それなりに売れたから赤字ではなかったと思うけれど…）、実力不明のワケのわかんねえガキが「I・IIまとめてなら移植しますよ」とか偉そうに言ってるのをやらせたんだから、全くすごい度胸だったと思う。

まあ、とにもかくにもこんな流れでイース I・IIのPCエンジンへの移植はスタートしたのである。



1989年3月 移植準備始まる

イースの移植を始める前から**どんなゲームにするか？の方針は決まっていた**。なんせ CD-I を丸2年扱って、CDROM のメリットは容量とサウンドで、デメリットはアクセスタイムとわかっていた。

逆の書き方をするなら

- アクセスタイムは ROM カートリッジ並み
- オーディオは CD 音楽
- カートリッジではあり得ない大容量を感じられる

これを満たせば、買った人は、とてもハッピーだ。

そして、買って5分で喜びを味わってもらうためにオープニングでアニメでイースの歴史を語って、音楽が CDDA (CD Digital Audio、いわゆる CD オーディオ) でナレーションが入れば、絶対に「買って良かった！」と思ってもらえると考えていた。

「火事で始めて地震へもってけ」 というハリウッドの格言があるのだけど、ともかく開始5分でユーザーの心を掴まないと0点だと思っていた。

またイースは曲が有名なので（今でも僕は大好きだ）、曲は出来るだけCDオーディオにするのは絶対だと思っていた。

実際に CDDA のゲーム、ファイティングストリートや NO・RI・KO を見て、CDDA は絶対的な威力を持っている CDROM の武器の一つだと確信していた。

ただ、音楽を CDDA にするとゲームを動かしながらデータを読めなくなる。だからデータは圧縮して出来るだけ詰め込む。ROM カードのゲームを取っ替えひっかえすイメージで作ればいい（PC エンジンがカードだったのでこういう書き方になっている）。

だいたい CD はアクセスが恐ろしく遅いから、出来るだけ読まないに越したことはない。

グラフィックは PC エンジンが横 320 ドットモードがあり、色数は PC より多い（当時は多かった）から、マップは 640x200 の PC88 版から完全移植する。

さらにスムーズスクロールにして（PC はキャラクタ単位）、色数を増して、画面をゴージャスにする…と、移植をする前に枠組みは頭の中に出来上がっていた。

スタッフも大半は決まっていた。

中本さんに「プログラマは誰が欲しい？」と聞かれ、答えたのが、欲しいプログラマはアルファシステムのHaHi君（『凄ノ王伝説』で組んだ）。

ともかくおっそろしく腕の立つ男で、僕の知る限りでベスト職人プログラマ3人のうちの1人に入る。

『凄ノ王』も『イース』も『天外II』も『エメラルドドラゴン』も、ともかく彼なしでは絶対に出来なかったと断言できる。

僕はプログラマとして一流だったことは一度もない。名声があるとしたら90%まではHaHi君のおかげだ。

サブプログラマはいらないと答えた。二人で作るほうがサブがいるより楽というのが僕の考えだった。

僕が人を使うのが下手なだけなのだけど、凄ノ王でサブが二人いて、結構もてあましたのだ。だから、もしつけたいならハドソンの若手でいいよといった。この会話でわかると思うけれどイースはいわば「ダブルメインプログラマ」のような構成で作られている。

グラフィックは当時ハドソンで天外魔境1を作っていた進藤君と角谷君と久保君が欲しい…といたら「**ハドソンのゲームを作らせないうもりか**」とか言われ、妥協して(笑)進藤君とあと何人かが決まった。

と、ここまでは簡単だったが、問題もあった…

まずCDDAのアレンジャーをどうするか、本当に悩んでいた。

当時ファルコムの子のアレンジをよくやっていたのは**難波弘之**さん。ほとんどのアレンジを行っていて、ほぼ公式のイメージだった。だから難波さんにアレンジしてもらえば、大きな文句は出ないのはわかっていたが、僕には不満があった。

なぜなら、**難波さんのアレンジはロック系に寄っていて、それがイースの傾向と合っていない、イースはもっとポップなアレンジの方が似合っていると考えていたからだ。**

だから、出来れば難波さんではないアレンジャーを見つけたかった。

またもう一つポップ系の方がいいと思っていた理由がある。シューティングやアクションならいざ知らず、RPGでは同じ曲を長時間に渡って聞くことになる。

そのとき**延々ロックアレンジだと結構厳しい**だろうから、ポップな音を作る人の方がありがたく、その点でも難波サウンドには疑問符がつくと考えていた。

ただ、音楽はゲームの中でかなり独立したセクションで、スタートしてからある程度までは経ってからでも構わないのはわかっていたので、難波さんが出すプラスミックスを聞いてからにしようと思っていた。

ロックアレンジだときついと書いたけれど、これはもちろん延々とマップの曲が流れる前提のあるRPGの話で、例えばシューティングなどのような1面の長さが限られていて、しかも短いゲームではロックアレンジでも、全く問題ない。

だから『ゲートオブサンダー』とか、ロックアレンジの名作はゴロゴロしている。

ついでに書くと、今のゲームの世界では背景にずっと音楽を流す方法自体が問題があるとみなされる。

それよりもっと大きな問題はアニメの絵コンテとテクニカルだった。

僕は、当時話題をさらい、賞をとりまくっていた PC 版のイース II のオープニングアニメと同じかそれ以上のクオリティのアニメをオープニングで 2 本（タイトルロール・ゲームのイントロ部）、I と II の間、エンディングの 4 本を最低でも用意するつもりでいた。

コンテ自体は自分でも書けるが（ちょっとした経歴上の理由で、コンテを読むことも書くことも出来る）、もちろん専任の誰かが欲しかった。たまたまコンテの読み書きが出来る素人より、ちゃんとしたアーティストの書くコンテの方がいいに決まっていた。

だが、問題は単純にコンテが書ければいい、というわけではなく、加えてゲームマシンの技術に明るくしなければならぬ＝コンテを書く人間はゲームマシンのアーティストでも無ければならなかった。

なぜなら当時のコンテは今でいうムービーではなく、専用プログラムと専用のデータで動かされるアニメーション専用プログラムだったので、ゲームマシンの制約や容量を意識できる人間でなければ、とてもコンテを書けなかったのだ。

もちろんハドソンのスタッフを使ってもよかったが、問題はハドソンの人間はアニメの事を良く知らないし、コンテを書いたことも読んだこともほとんどないことだった。

この話は 1988-89 年ごろの、史上初めて CDROM が家庭用ゲームマシンに登場した時だ。

だからコンテが必要なほどのアニメーションがゲームに入ったことなどなかったし音声（声優）の演技指導が行われたこともなかった。

なのでハドソンにアニメや音声の経験をしたことがあるスタッフは、ほぼいなかった

そんなわけで「うーん音楽とコンテはどうするかなあ」と、凄ノ王のマスターがあがり、イースの制作をスタートするまで半月ほど間を東京に戻って過ごしながら、グダグダと考えていたとき、小峯徳司君から電話があった。

天外 1 では広井王子さん率いるレッドが、アニメや演技指導の問題は全部カバーしていた。ただ当時のレッドは今度は、ゲームに素人って問題があった。

彼——

ビショップ小峯とは飲み屋…というかバー+ビストロって感じの店で知り合った。

初めて出会ったときは、僕はまだ最初のベンチャー企業に勤めていてCD-Iの研究をしていた。そして小峯君はアーケードメーカーの麻雀制作チームにいた。

そのあと僕が退職しハドソンで仕事をするようになり、次に小峯君も退職して、角川メディアオフィスでマル勝のライターをやるようになっていたので、ライター仲間兼飲み友達として遊ぶようになっていた。

当時、僕はBeep!のレギュラーライターをやっており、角川メディアオフィスのマル勝ではたまに仕事をもらう程度だった。

メインが角川になるのは1989年後半。

電話口で小峯君がいった。

「ファルコムを辞めた山根ともおってヤツがいるんだけどさ、そいつがイースの移植を岩崎がするって聞いて、会いたがってるんだけど、会えるかな？」

山根ともおとの出会い

僕は、一も二もなく会うといった。

なにせイース I では、グラフィックとして一人で名前が載り、イース II のオープニングを作り、原案に名前を並べている男だ。

つまり設定のことを知っていて、絵コンテが書けて、マップが書けて、ゲームの事がわかっている男だ。いるといたないとで、全くゲームの出来が変わるのは明らかだった。

当時、僕は東高円寺に住んでいて、山根が住んでいたのは荻窪だった。近いので荻窪のバスロータリー側の JR 入口で待ち合わせしようという話になったのだが…当日、これが待てど暮らせ来ない。

実に 30 分以上待って、あまりにおかしいので近くの公衆電話から小峯君に電話をした。

1989 年のころは携帯電話を個人で持つのは夢物語に近かった。携帯電話を普通の人が持てるようになるのは 1994 年ごろからの話だ。

「おかしいなあ…今日はいるって言っていたんだけど…ちょっと電話してみるから、5 分後ぐらいにもう一度電話してくれるかな？」

5分後。

「電話したけれど出ないから、出てるんじゃないかな」というので、待ったがやっぱり来ない。

再度、小峯君に電話すると…

「一度寝ると、なかなか起きないヤツだから…」

というので、15分ほど待ってから再度電話をしてみると

「やっぱり寝てた。もう少ししたらそっち行くってさ」

結局1時間以上遅刻して、現れた山根ともおは、痩せて、ひよろりとし、馬面と表現していいぐらいの細長い顔で、細い目に無精ひげを貼り付けた、いかにも**人生の落第生。落ちこぼれの吹き溜まり、我らがゲーム業界で暮らしている感じのヤツ**だった。

現れたときの第一声はいまだもって覚えている。

「いやーすんません」

すんませんじゃないだろう…と普通だったら思うところだが、妙にひょうきんで愛嬌のある男で、つい「**まあいいや**」と思わせてしまう何かがあった。

で、結構微妙な内容の話だから、喫茶店なんかでうっかり人に聞かれるのも困るので、山根の部屋で話をしようということになり、荻窪の結構いい場所にあるマンションに案内されたのだけど――

中に入れば、グチャグチャ。座る場所もまともになく、マットレスが床に直にひかれ、**窓の外には壊れたベッドが置かれている。**

「なんだこりゃ？」

「いや、この前寝転がったら、ベッドの野郎、壊れやがりましてね、俺に逆らうのか**ゴー**、みたいな感じで」

「なんで外にあんの？」

「粗大ゴミ捨てるの面倒なんすよ、**ゴー**」

右手を拳に握り、なにかと**「ゴー」**というのが山根の癖だったわけだが、この一連の会話と、遅刻っぷりからして**「山根という男は社会的には終わっている男」**だということは良くわかった。

だが**社会性ゼロだろうと犯罪者だろうと出来るスタッフのほうが出来ない人格者より偉いのがクリエイターの世界だ。**

そして、雑談やイースについてインタビューなども兼ね、2時間ほど話した末の僕の結論は「山根という男は、**人格破綻者で、社会生活破綻者で、遅刻魔で、スケジュール感覚ゼロで、金銭感覚ゼロで、およそ通常の意味では全くどうしようもないが、ドットを打ってキャラとマップを作るのは間違いなく天才**」だった。

間違いなくスタッフとして欲しい人材だったので、ハドソンに伝えることにした。

数日後、山根はイース I・IIのスタッフに加わることになった。

…ところで、ここについてはちょっと付け加えておくことがある。

山根の野郎は、本人曰く、確かに良く寝るけれど、そんなに遅刻はしないと書いていた。

じゃあ、山根がファルコムにいるときには、本当に遅刻しなかったのか？ 誰だって思う。

これにはエピソードがある。

山根はファルコムを辞めるまでは、立川のファルコムの上にあるマンションに住んでいた。

そして、山根は僕に言っていた。

「若いやつが俺を起こしにくるわけですよ。そこで『**うむ、ご苦労**』といって、落ち着き払って下に行くと、そんな感じでしたね」

山根に言わせれば、自分は超大物ということになるのだけど、僕に言わせれば、ぜんぜん違う。

「おめー、それはお前が超遅刻魔なだけだろう」

「なにー！ 岩崎さんは俺のことが分かってない！
失礼な！ ゴー」

とか、呆れたことを言っていたのだけど…当時、ファルコムに勤めていた五十嵐さんの話。

ブログの「Ysを作った頃」（とくに山根さんのところ）を楽しく読ませていただきました。「ロマンシア」開発時、山根さんはファルコムがあったマンションの上階に住んでいて（そうでもしないと遅刻は確実なので社長がそこに住まわせたとか）、彼を起こしに行くのが私の朝の日課になっていました。

やっぱり、山根はただの遅刻魔だったわけだ。

ところで、ここで僕と山根の間を取り持ってくれた小峯君について追記しておく。

小峯君と僕は、前に書いたとおり、東高円寺にあった飲み屋で知り合ったが、彼は、もともとはアーケードメーカーで仕事をしていた企画屋（どこかは知らないが BET 型の麻雀を作っていたので、やたら BET 型の麻雀については詳しかった）だった。

そして僕が退職してしばらくして、アーケードメーカーを辞めてフリーのライターに、まずなった。

これは同じ飲み仲間、Sさんというマル勝ファミコンの創設に関わった編集さんが、小峯君がライターできそうだったので声をかけたからだった。

このライター業のペンネームが「ビショップ小峯」。そして、彼はマル勝で攻略ライターやレビューをやりながら、フリーのゲーム企画者として、あちこちに企画を持ち込んでいた。

そして、ついに念願かなって、そのころ調子が良かった PC エンジンの SUPER CDROM のゲームを作ることになった。

それがヒューマンの『宇宙戦艦ヤマト』。

好き嫌いはもちろん、あるだろうけれど、キャラクタゲームとしては傑作とっていい作品で、いまだヤマトのゲームでこれを上回る出来の作品はないと思う。



1992年12月22日発売。
PCエンジン SUPERCDROM 用

もちろん、当時のゲームなので、今の目で見れば当然批判的な部分は多々あるのは確かだけど、今でも狙いとしては文句なしの作りだと思っている。

彼が『ヤマト』を作った直後に彼と酒を飲みながら話をしたとき、予想していたことだったけれど『ヤマト』はTECMOの傑作ファミコンゲーム『キャプテン翼』への彼なりの答えだって話をした。

ヤマトで評価を上げた彼は2作目として『ドラゴンボールZ 偉大なる孫悟空伝説』を作る。

これまたドラゴンボールのゲームとしては、僕は傑作のひとつだと思っている。

当時なら格闘ゲームを作りたくなるところを、あえて作らず、結果としてドラゴンボールの世界をうまく表現するゲームシステムを作ったのは、間違いなく見事だ。



1994年11月11日発売
PCエンジン SUPERCDROM 用

当時のハードの表現力では、今のPS3/X360で見られるようなドラゴンボールは全く夢なのは意識しないといけない。

以降の彼が何をしたか、僕は詳しくは知らない。

でも、彼が『ヤマト』と『偉大なる孫悟空伝説』の2作を作ったことはもっと知られていてしかるべきだと思うのだ。

Wikipedia のイースシリーズについて

山根ともおがでてきたところで、文句をつけておきたいのが Wikipedia のイースシリーズの中でも特に開発の歴史に関する項目だ。

2010年11月現在の項目を使わせてもらうが、書かれていることの大半は、かなり真実なのは間違いない。

でも Wikipedia は出典がないというだけの理由で嘘扱いしていてムカつくので、以下に転載し、ちょっとコメントを加えていこう。20年前に書けば、差し障りのある話だったのは間違いないが、今はもう時効だろうと考え、結構あけすけに書かせてもらう。

ここは2012年の現在では結構書き直されているところなので、電子版でどうしようかと思ったけれど、あえてそのままにしておく。

やはり、後出しのように直されているのは気に入らないし、相変わらずイロイロ嘘扱いしてるし。

第二版の時点で wikipedia に対して、ますます信頼をなくしているので、これはそのまま残しておく。

〈ドラスレシリーズ〉のゲームデザイナーである木屋善夫の下で厳しいスケジュールと要求に参っていたグラフィッカーの山根ともおが、ディレクション・ゲームデザイン・メインプログラム担当の橋本昌哉とシナリオ担当の宮崎友好の2人に合流して『イース』の開発が始まる。

山根から聞いた話が間違っていなければ、嘘も偽りもない本当だ。山根は厳しい制限の中でドットを置き、マップを作る作業について正真正銘の天才だった。

そして彼はファルコムに入社して最初に木屋さんの下でザナドゥを作ったが、このとき圧倒的な能力を発揮したので、当時としては素晴らしくグラフィックがきれいなゲームとして話題になった。

もちろん、こんな腕のあるドット屋を木屋さんが離すわけもなく、ロマンシアではなんと64チップ（16×8ドットを1チップとし、それが64個あるという意味）でマップと人物が全部入れろと要求した。

普通出来ないと思うのだが、山根は暴れ倒しながら実現してしまった。

山根によると「木屋の親父（と彼は表現していた）は、絵描きのことなんて考えないんだよ、ゴー（彼はすぐゴーという(笑))」で、山根はさすがに参ってイースに参加したと言っていた。

ザナドゥ・ロマンシアと大ヒットを飛ばした木屋さんと比較すれば、当然宮崎・橋本コンビは社内では2線級。そこに山根が入ってイースを作り始めたわけだが「日陰者という感覚がイース製作の上で影響しているところは多々ある」と、山根は言っていた。

例えば「どうして誰でも解けるとか言ったわけ？」と聞けば「まあ劣等生でも解ける！　みたいなイメージだったんすよ。難しいゲームは俺はザナドゥで十分だったし」だ。

「なんで半キャラずらしなんだ？」と聞けば、最初は剣を振るデザインだったのが「俺たち、日陰もんなのに、こんな王道やってどうすんだ。楽に行こうぜ」みたいなノリで剣振るのを止めたら、結構気持ちよかったもので、そのまま半キャラずらしになった…みたいな具合だ。

もちろん、この話がどこまで本当だったのかはわからないが、当時木屋さんといえば、ザナドゥで伝説的な大ヒットを飛ばし、その後もロマンシア、ソーサリアンと立て続けにヒットを飛ばしていたPCゲーム界のスーパースターで、それと比較したとき、イースチームのメンバーに日陰者のイメージがあったのは間違いないだろう。

そして、この後、イースチームがゲームの大ヒット後、当時の上層部と対立していく種は、既にこの段階であったのかも知れない…と、少し思ってしまう。

当初の企画内容は『I』と『II』の両方を含むものであったがディスクが予定枚数に収まらないことと、スケジュール的に間に合わないことから、急遽最終面としてダームの塔を付け加えて発売されることとなり、それゆえに最終面のダームの塔はレベルアップの要素が全くなく、単なるアクションゲームとして出来上がっている。

まさしくそのとおり。もともとはイースはイースIIまで含めて企画されていて、廃坑にいるヴァジュリオンで話半分。以降はイースに飛ぶ話だった。

橋本・宮崎コンビの頭の中には、イースIIの魔法を撃つ要素はなかったと思う

今となっては、どこで空に飛ばすつもりだったのか、知る術もないが、裏切り者のダルク・ファクトを倒すと空に飛ぶという展開は同じだったらしい。

ところがイースIIまで作るとどう考えてもフロッピーディスクが3枚組以上になり、しかも間に合いそうもない。

当時はまだフロッピーディスクの価格は高く、2枚組までと厳命されていたので、しょうがないので廃坑まで話を切ろうということになった。

そして廃坑まででバランスを取ったが、今度はボリューム不足。しかもマスターアップまで残り1ヶ月。どう考えてもマズい。

そこでスタッフが考えついたのがダームの塔（誰が考えついたのかは知らないが、話を聞いていると橋本君っぽい）。塔なら、全部同じキャラクタセットでいけるし（つまりグラフィックの制作時間が短い）、曲も1曲ですむ。さらにアクションゲームにしてしまえばバランスも取りやすい。

あとはもともと予定されていたボスを塔に配置して、割り切って、レベルは最大でプレイすると決めてしまえば、アクションのバランスを取るだけで済むから、話も簡単だ。

ということでダームの塔が急遽建設されることになったわけだ。

山根はゼピック村に戻れるようにしておきたかったらしいが、橋本君は、ディスクの入れ替えが発生する上にフラグ管理が難しくなるのを嫌ってゴーバンにウィングを没収させた。

「橋本さんって、面倒くさがりなんすよ、ゴー」だ。

なにはともあれ、突貫工事でダームの塔は建設され、アクションとしてバランスは取られているわけだ。

ダームの塔が突貫工事だったのだろうということが良く分かるのが、ダームの塔の作り。

例えばあれほど大きな塔なのに、全アクション。

しかも、登場人物は異常に少なく、塔に入るやいなや装備取っ払って一番下まで落とし、もう一度全部集めなおしさせる。

上がってから下に降りさせるとか、ともかくひたすら手間をかけさせる。

つまり、構造が時間稼ぎに終始しているのだ。

なお『I』が作られた当時、日本ファルコムでは『ザナドゥ』がメイン商品であり、この制作者である木屋がスタープログラマー・ゲームデザイナーであって、橋本と宮崎は決してメインとは言える状況にはなかった。この為、「後の伝説はともかく『I』が売れなければ『II』は作られなかっただろう。」との旨を当時のスタッフが語っている。

これは僕が聞いた話ではちょっと違う。

ハドソンの近くの焼鳥屋（ドブロクを飲みながら皮を食うのが大好きだった）だったと思うが、そこでドブロクを飲みながら「**どうして1で、はっきりとイースを見せずにエンディングにしたんだ？**」と聞いた。

どうしてそんなことを聞いたか？

PC88 版の最後の絵は朝焼けの空に曖昧な影が描かれているだけで、イースははっきりと描かれていない。アドルの行く末についてもあいまいで、IIが出てからならIIのオープニングと理解できるが、そうでなければ「**ああ、これで終わりね、いいんじゃないね**」ってエンディングだ。

だが、流れる曲"Morning Grow"は（大変な）名曲とされていて、アレンジして作品に入れるか迷っていた。

Iのエンディングがその程度の意味だったなら、**本を読む→ゲームの塔が沈黙しました…**の方が劇的だし、1曲減るから"Morning Glow"は削除しよう…と心に決めた。

そして、この話でわかるとおり、ネットを検索するとたまに出てくる**「イースは最初からIIまで含めて発売される予定で企画されていた」**は嘘とまでは言わないが、どこからか出来上がった伝説にすぎない。

Omen（前兆）と名前をつけたものの、IIが出せるかどうかはスタッフにもわからなかったのが真実だったわけ。

ファミコン版のイースIではエンディングで空を飛ぶイースがモロに出てくる。

「IIを出せるかわからないのにこのエンディングはまずいだろう」と思いながら見ていて、強く印象に残っていたりする。

まあ、ファミコン版はそれ以外にも原作からはかけ離れた作品で呆然としてしまうことが多いのだけど、こいつは極めつけ…というカラストにこれやっちゃうかと思ったものだ。

だが『11』の開発終了直前には主要スタッフとファルコム
の亀裂はきわめて大きくなっており、『11』のマッ
プデザインやキャラクタデザイン、さらにマニュアル
イラストレーションなどを担当していた都築和彦の離
脱を皮切りとして、音楽担当の古代祐三や、妹でデザ
イン担当の古代彩乃などスタッフは次々とファルコム
を離脱していくこととなる。

都築の親父（山根風表現）はそのとおりだが、古代
兄弟についてはアルバイトだったはずなので離脱…と
いうよりは、バイトをしなくなった、ということだろ
う。まあ「バイト辞めます」も離脱なのは間違いない
けれど。

ちなみに山根の話を信じると、都築さんが会社を辞
めるとき「**こんな会社辞めてやる**」と当時の加藤社長
に向かって（？）怒鳴ったらしいが、このあたりは、
山根のホラが入っているかも知れない。

『II』を完成した橋本・宮崎は『イース』ではないつもりで『III』を企画するがシリーズの続投を決めたファルコムは『イースIII』へと内容の変更を要求する。これが一因となってか橋本・宮崎に加え倉田佳彦の3人が『III』完成直後にファルコムを離脱。さらにグラフィックスの中心であった山根は『スタートレダー』完成直後にファルコムを離脱し、以降のファルコムに残るオリジナルスタッフは大浦孝浩と桶谷正剛、音楽担当の石川三恵子のみとなった。

イースではないつもりでワンダラーズを作ったのかについては知らない。ワンダラーズは外伝のつもりだったのか、それとも他のゲームだったのかについても僕は知らない。

ストーリーや作りから見てアドルである必然はないのは確かだけど、また反面、アドルを使って外伝を作るって発想は十二分にありえる。

ただ山根からワンダラーズって横スクロールのイースの外伝を作っていて、ワンダラーズを作る前からワンダラーズが終わったら辞めると言っていたと聞いた。

そして、そのとおりになった。

オリジナルスタッフがファルコムを辞めていった順については Wikipedia の書き方が悪くて分かりにくい。

山根はイースⅡが終わった後『スタートレーダー』の企画に入り、作ったあと辞めた。『スタートレーダー』を作っているとき、並行して『ワンダラース』は作られており、『ワンダラース』は『スタートレーダー』が終わって少しして完成。そこで橋本君・宮崎君・倉田君が辞めた…と僕は聞いている。

つまり、ファルコムをイースのメインスタッフが辞めた順番を並べると、

辞めた時期	辞めた人
Ⅱ直後	都築さん・古代兄妹
スタートレーダー後	山根
イースⅢ後	橋本君・宮崎君・倉田君

ということになる。

このあと、大浦君と桶谷君が何をしていたのかは知らない。

1989年の6月頃、移植にあたって山根から聞いているのではない、ファルコム公式のイースの設定を聞きに行ったときには、この二人が出てきて、僕の質問に答えてくれたので、そのとき、まだいたのは確かだ。

ところで余談になるが、Ⅲの演出はイースⅠ・Ⅱに強い影響を与えている（そしてひいては天外魔境Ⅱにも強く影響を与えている）。

当時からゲームは映画に例えられていたが、個人的には映画の最強の武器、映画を映画足らしめる技法、モンタージュがゲームの中心にないという点から、映画やドラマの演出とゲームのフィッティングに強い疑問を持ちはじめていた。

で、いろいろ考えた結果として、演出は演劇のような形式が望ましいと考えだしていたところに見たのがイースⅢ。

結構、強烈なインパクトを受けた。

そして、この発想から天外Ⅱでは「ゲーム画面（マップ画面）でムービーをやる」方向に進んでいった。

この山根・橋本・宮崎の3人が離脱する前後に開発が決定したのがPCエンジン版の『I・II』である。山根はPCエンジン版の開発を当時の『マル勝PCエンジン』のライター（小峰徳司）から聞きこんで『I・II』の開発に加わり、助言やグラフィックの作成を行っているが、ファルコムとの関わりからスタッフロールにはペンネームの天城秀行の名前で記載されている。

まさにそのとおり。ただし、助言やグラフィックの作成なんて甘い物じゃない。

I・IIの絵コンテは全部、山根が描いているし、キャラのアップの絵も全部、山根（フィーナ、レア、ダルク・ファクト、リリア、マリア（鐘つき堂）、ダレス、ダーム）。

さらにアニメーションのかなりの部分…というか、大半を描き、加えて設定やマップの修正、そのほか、膨大なグラフィック上の作業を行っている。

つまりオリジナルPC版のリリアを描いた当の本人が、フィーナとかのキャラを決めた当の本人がキャラを描いていたわけだ。

ところが、イース I・II 発売直後に「**ファルコム**の**原画より出来悪い**」とか「**PC 版のオープニングと比べると落ちる**」とか、当時の PC-VAN・nifty・東京 BBS などの大手のパソコン通信で叩かれて、山根はガッカリしていた。

また、天城秀行の名前は僕が考えた。

最初は適当な名前つけたら「**もっとかっこいい名前つけてくださいよ、ゴー**」とか言いやがったので、ウルトラセブンのアマギ隊員と当時流行していた菊池秀行先生の下を合体して作った名前だ。

そしたら今度は「**カッコよすぎませんか？**」とか言いやがったので「ウルセイ」と言った記憶がある。

この項目をブログで書いた直後に、**HaHi 君**から **Twitter** 経由で「**アマギは隊員だよ、隊長はキリヤマだよ**」と指摘された。

なので、ここでは隊員と直してあるわけなのだけれど、僕はなぜかずっと隊長と思いこんでいたわけだけど、どうしてかはナゾだ…

レベル制限

レベルが上昇すると、同じ敵を倒した場合でも獲得できる経験値が減少するため、過剰なレベル上げは困難である。一方で一定のレベルにならないと敵にダメージを与えられない（これはボスにも適用される）ため、極端に低レベルでストーリーを進めることも不可能である。これによって常に適正レベル前後の成長段階でストーリーを進める事となり、「優しいけれど易しくはない」と言われるゲームバランスを実現している。

この項目は 2012 年現在の wikipedia から直接は見られなくなっている。編集を使って古いバージョンを読まないと読めない項目だけど、**何を書いているのかと**
いいたくなる Wikipedia の特にゲーム系を編集してい
る人間の質がよく分かる、とても情けない部分なので残しておく。

まずオリジナルのイース(PC88)には経験値半分システム（と僕は呼んでいた）は入っていない。初登場はPC版イースIIからだ。イースIに経験値半分システムが導入されたのは、PCエンジン版のイースI・IIが最初で、それ以前の（オリジナルの）イースIには入っていない。

つまり事実関係が間違っているのだが…それだけではなく非常に問題の多い文章だ。

イースⅡのシステムを解説すると、モンスターはレベルと獲得経験値を持っていて、**モンスターのレベルがアドルのレベル以上なら獲得経験値は 100%だが、アドルのレベルがモンスターより 1 上になるごとに経験値は半分になっていくシステムだ**（ただし経験値は 0 にならない）。

システム的には半分でなくてもいいので、経験値減少システムと呼ぶが——これを誉めそやしているけれど、これは優れたシステムとは言いがたい。

なぜなら経験値を減らすまでもなく、レベルが 1 上がるごとに必要経験値を大幅に増せば、同じ効果を得られるから。

たとえば経験値 1 の敵がいるとする。

レベル 1 → 2 を 10、2 → 3 を 100 の経験値でレベルが上がるようにすれば、経験値 1 の敵でレベルアップするためには 9 倍の敵を倒す必要があるわけで、たちまち経験値稼ぎとしてはパフォーマンスが悪くなる。

普通の RPG はこのスタイルが大半だし、全くそれで問題ない。

だいたい経験値を半分にすると値が動的になって計算しづらくバランスは取りづらい（実際イース I・II でバランス計算が非常に面倒くさく、かなり複雑なマルチプランの表を使って計算した）。

ではどうしてイース II でこのシステムが入ったのか？ それは想像がつく。

もともとイースの戦闘はシンプルなものもあって、普通の**アクション RPG より単位時間の敵の殲滅速度が大きい**（なんせぶつかるだけだ）。

ところがイース II にはファイアの魔法があるので、単位時間あたりの敵の壊滅速度がイース I よりさらに大きい…というか桁違いに大きい。隼の彫像なぞ装備しようものなら、1時間で数百匹のザコを壊滅させるのも楽勝だ。

仮に1時間に360匹を壊滅させると、経験値が10として3600。16ビットの上限65535の5%以上の経験値を稼げてしまう。つまり経験値半分にしないと簡単に経験値の上限に到達してしまう（ちなみにイース II のジラの家で稼ぐと1時間360匹なんてかわいいものではない）。

といって24ビット演算をするのは8ビットマシンでは面倒くさい(16bit+16bit までしか Z80 にはない)。だから経験値の増加速度を落とすために経験値半分システムが必要…というか必須に近い。

経験値が16ビット表現なら上限は65535。

32レベルでクリアするとして、等分にレベルを分割するとして、1レベル2000ぐらい。

さきほどの計算でわかるとおり経験値が1でも数時間で必ずレベルが上がる、かなり危なっかしい数値バランスだということがわかる。

つまり**経験値半分システムはレベルバランスを取るためではなく、数値の上限の都合から出てきたものなのは火を見るより明らかなのだ。**

また**レベル制限で優しいけれど易しくないゲームバランスは実現できない**。それはレベル制限とはほとんど関係ない。この点でも Wikipedia の文章は間違っている。

引用した文で、**適正レベルとされている敵の定義はなんだろうか？** Wikipedia の主張ならだいたいアドルと等しいレベルの敵のつもりだろう。

だが、**アドルと等しいレベルの敵がアドルと等しい強さという保証はどこにもない**。

それが、ただの一撃でアドルを殺害する攻撃力を持っていれば、アドルは一撃殴られるだけで死ぬことになり、たちまち**優しいけれど易しくないなんて大嘘のクソゲーと真ん中コースだ**。

その逆で「**適正レベルのはずのボスの HP が 1**」なら一撃殴れば殺せることになり、やはりバランスとしてはクソゲー扱いになる。

もちろん、これは極端な例だが**適正レベルのはずの敵が全く適正ではない強さでムカつくなんてのは、誰だって経験がある話で「適正レベルだから適正な強さ」**なんて話があるわけではない。

つまり Wikipedia の文章を書いた人間は適正レベルの敵は適正な強さという暗黙の前提を持っている。そして、その前提で、該当引用部を書き直すと

常に適正な強さを持った敵と戦う成長段階でストーリーを進めることになり「優しいけれど易しくない」といわれるゲームバランスを実現している。

適正な強さの敵と戦えば、バランスがいいのが当たり前だ。

書いた人間が経験値の獲得と敵の強さをごた混ぜにして書いていることが良くわかる。

この程度のことも分からないのでは、仮にプロなら話にならないし、そうでないなら素人が考えもせずに適当に誉めそやしていることになる。いずれにしても話にならない記述であるには変わらない。

Wikipedia 日本版のゲーム関係の項目は実にこういうことが多く、信頼するに値しない。最初から間違っているつもりで見たほうがいい。

頭の中で勝手に想像した『事実』を書くのは、妄想となにも変わらない。

結局、イース（I と II）のバランスがいいとしたら、それはひとえに宮崎・橋本コンビがゲームバランスを取る感覚に優れていたということで、このレベルシステムのおかげではない。レベルシステムのおかげで「バランスが優れている」という勘違いでをして宮崎・橋本の能力を過小評価している Wikipedia の記述者は少々恥ずかしく思うべきだ。

余談だが、2本のゲームを繋いだイース I・II ではレベルを統合したのもあって、どうしても経験値の幅が足りなくて、メインコードを書いていた HaHi 君に悪いけど 99999 にしてくれと行って（表示幅の都合上、99999 まではグラフィックに影響なく増やすことができる）経験値 34000 ほどを積むことで、なんとか切り抜けた。

また FF11 などの MMO で数値を離さずに経験値を下げしていくシステムがあるが、これは経験値抑制より、途方もない数字になってユーザーのやる気を損なうのを防ぐためだ。次のレベルまで「1 億 4750 万」ではやる気がなくなってしまう。そして、面白いことに韓国産のゲームの大半は経験値を数値化せず % メーターで表記することが多いため、平気で次のレベルまでの経験値が 100 万単位になる。

1989年4月 スーパーイース

4月に入って、本格的にチームはスタートし、HaHi君と僕は札幌でチームを率いて、コードを書き始めていた。

…といってもプログラマは二人しかいないから、プログラムについては、チームじゃなかったけど。

メインコードを書いたのが HaHi 君、イベント周りとボスやら敵の修正・バランス・テキストの入力やらイロイロな演出が僕というのが大雑把な割り当てだ。二人しかプログラマがいないので話は簡単だった。

山根はまだ北海道に来ていなかったが、それ以外のアーティストチームは一通り揃っていた。

少し追記しておくアーティスト、と僕が書いているのは、今の呼び方で、当時は「グラフィック」・「グラフィッカー」・「デザイナー」・「絵描き」もしくは「ドット屋」と呼ばれていた。僕と山根は「ドット屋」が好みだった。

マップと全体を見ているのが**進藤司**。

『天外魔境1』に、最初から関わっていたアーティストで、『凄ノ王伝説』を作っているとき、仲良くなった。天外IIを作るときも使いたかったのだが、本人がSFCのゲーム（アースライト）を作っていたので、だめだった。

イースI・IIのマップについては、ほぼ山根と進藤の仕事。膨大な量の修正を加えたので、マップについては一部イトマキと山口もともやってるけど、だいたい80%は進藤の仕事と考えていい。

あと、進藤は一部のビジュアルシーンの絵、タイトルのフィーナと、スタートボタンを押した直後の「イースIIのタイトルロゴ」をやっていたりする。



進藤の仕事のひとつ。
一日中、髪の毛のドットいじってた。

天外1の縁で、彼は後に広井さんに誘われてREDに入社し、何本ものゲームに関わったあと、現在はオンラインゲーム関係の会社でやはり仕事をしている。

キャラクターが**伊藤真希**（イトマキと呼ばれていた）。
明るいシャープなドット使いが特徴的な、いつでも
眠そうな目をした女の子。

イトマキはゲームにとっても大きな影響を及ぼしている。
PC88 版のイースはアドルやキャラは 16×16 ドット
だったが、これをかわいくないと 16×24 ドットに拡大
した張本人だ。

「ちんちくりんでかわいくないから大きくしたんです
が、どうでしょう？」

山根は「**なんだとお、ゴー！**」と叫んでたけど、僕は
「**全然オッケー！**」。

これのせいでマップの入口は大きくしないといけな
くなるわ、マスクは大変になるわで、マップをやっ
てる進藤とメインの HaHi 君は大騒ぎをしていた。

なお、正確には 32×16 ドットの正方形でアドルは出来
ている。当時は PC-88/X1/FM-7 などの機種は 640×200
の解像度だったので縦長のドットだった。

ダレスにモンスターにされたアドルをルーでないのにしろといたら、ワケのわからないモンスターを描いた拳句、頭に赤毛を生やしたのもイトマキだ。



イトマキが描いた魔物にされたアドル



ルー

補足しておく、オリジナル PC 版のイース II ではダレスに魔物にされるとアドルは**青い色のルー**になる。

色違いとはいえ、形がテレパシーの魔法と同じ、というのは全くいただけない。

なんといおうとプレイヤーに勘違いをさせかねない。(実際にスタッフで青ルーにされたとき、テレパシーの魔法と勘違いしたものもいた)

なので「一目見ただけで、自分はダレスに呪いをかけられたのだと分かるモンスターにしろ」と言ったわけだけど、頭に赤毛を生やしたのはスゲエよ。

山口もと & 瓜田 & 百田

山根がまわしたビジュアルシーンの絵・ショップのキャラ・背景などをやっていたのがこの3人。メインが山口もとで、残りの二人がサブってことになる。

山口もと。

メガネでアニメオタクで、結構口が悪い。ショップの絵とか彼女がかなりやった。また一部のモンスターなども彼女がドットにしている。



山口もとの手によるものの一つ

後に海外版を作ったとき、ラミアの村の武器屋のネーチャンのビキニが女性権利団体からの修正要求に乗って、文句言いまくりながら直してた。この話は海外版のところにグラフィックとともに載せてあるので、あとで読んで欲しい。

瓜田。

ウリボウと呼ばれていた。

彼はよくも悪くもハドソンのドットの置き方の申し子みたいな子で、僕や山根の求めるドットがうまく作

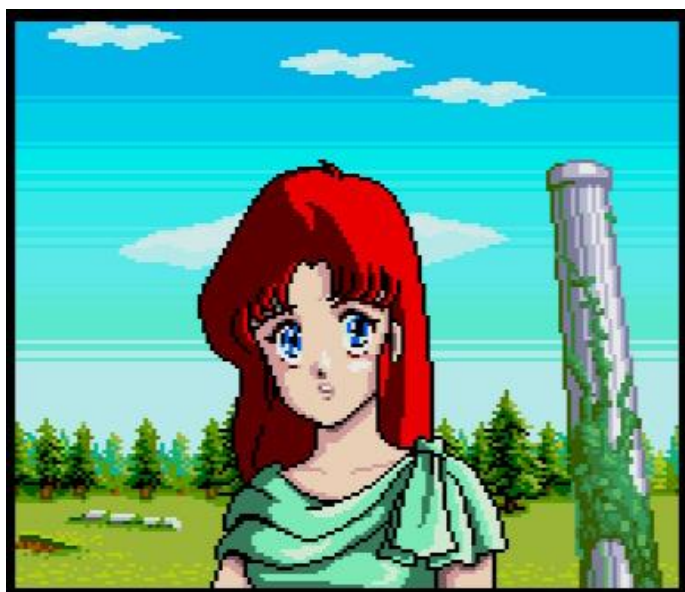
れず結構苦労した。アンチエイリアス効かせて、僕からすると寝ぼけたドットを打ちたがるので困った

今なら、もうちょっとうまく使えたと思う。彼には悪いことをした。

百田。

こいつはアルバイトで来ていて、札幌のオーロラタウンにある量が多いだけのヤキソバを最高だと断言して、チーム全員を連れていて、辟易とさせる事件を起こした。

ちなみにイースに飛ぶ中間デモで、リリアの振り向きで乳揺れさせたのは百田である。



乳ゆれしてるから

それから若い衆。

蛭名、杉本、澤口、芳賀、佐橋の5人。

これは直接チームにいた、とはいえないけれどもメンバーだけど大いに使わせてもらったので紹介。

彼らは1989年のハドソンの技術部に配属された新入社員たち。ヘクターさんや中本さんから「**好きに使ってバシバシ鍛えてやってくれ**」といわれ、本当に好きに使わせてもらった。

スタッフロールではアシストという名前が出ている。

現実にやってもらった仕事は、例えば Z80 のオリジナルソースを手分けして読んでもらって、ボスのアルゴリズムを解析してもらったり、マップの座標エントリーの入力をしてもらったり、あとデバッグは当然としてそれより前の誤植チェックしてもらったり。

まさにアシスタント仕事で、僕と HaHi 君の二人しかいないプログラマを大いに助けてくれた。

…と、こんな陣容のスタッフだった。

ところでアートに関しての話をぶっちゃけてしまうと、実はビジュアルは全然人数が足りなくて、当時のアートのトップだった松浦さんに頼んで、武田真理などを筆頭に、ハドソンのアーティストを一時かき集めて絵を描いてもらっていたりする。

しかもそれでも苦しくて夜中に久保久（クボキュウと呼ばれていた）に「**お願いだから描いてくれ**」とか、もうムチャクチャやっていた。

また、百田がスタッフを辟易とさせた焼きそば屋は、今でも札幌にあり、相変わらずふざけた盛りを提供している。

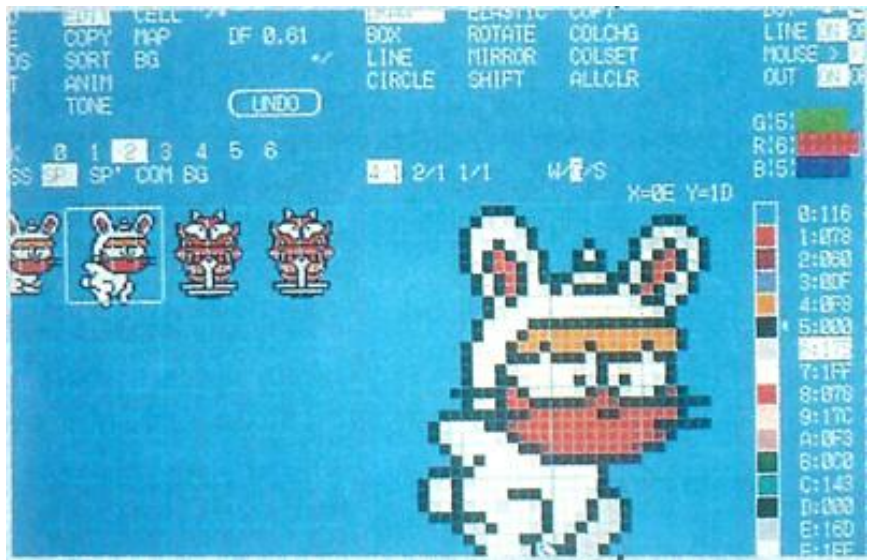


右の写真を見ていた
だきたいが、冗談では
なく、この量が出てくる。

百田の野郎は、**この量が一番いいの、通はソースだけで食うだ**の言った挙句に、スタッフから総すかんを食らって「**イケてませんかねえ**」と言っていた。

味が悪いのではなく、**百田、オメーの食べ方がおかしかったんだろうが！**

ツール環境も
整い始めていて、
アーティストた
ちのためにイー
スの移植専用
に、画面が 320x240
で、かつマップが
1 キャラクタ単
位のパソコン型
フォーマットに
合わせたDFも
和泉さんに作
ってもらった。



DF の画面。画面自体は桃太郎活劇のもの

またマップのコンバータも結構早く出来ていて、4 月
半ばにはパソコンのマップがそのまま PC エンジンのア
ーティストツール (DF) 上に表示されるどころまでき
ていた。

もちろん、コンバートしたそのままのデータは使い
物にならないので、PC エンジン用に直しはじめていた。

開発は一応順調といえる状況だった。

コンバートしたファイルは PC のタイリングがほぼその
ままなので、普通に家庭用テレビに表示するとちらつ
きがひどくて使い物にならない。

ところで DF は PC エンジン用のグラフィックエディタ"CE"のハドソン社内バージョン。PC エンジンだけでなく、ファミコンまでサポートしていたのが特徴。

PC-9801 シリーズ専用。

全部 Turbo-C で書かれていた。

最初のうちは和泉さんに頼んで改造してもらっていたが、途中で和泉さんは面倒くさくなったらしく、僕らにソースをくれたので、好き放題に改造をしていた。

和泉さんは最初の方で書いたが、R-Type の移植をした人でネクタリスのゲームデザイナー兼メインプログラマ。和泉さんが R-Type 用に作った擬似マルチタスクモニタを僕と HaHi 君とで改造し、イースに転用した。飛田さんも最初の方で書いたが、桃太郎シリーズのメインプログラマ。PC エンジン用アセンブラ・リンカの開発者でもある。お二方はスタッフロールにシステム協力として出ている。

そんな中、ハドソン東京の営業担当のZがやってきて「**タイトルを決めてくれ**」といった。

Zは北海道は札幌の豊平区にあったハドソンの開発が詰まっていた貸しビル4Fの開発ルームにやってきて、僕と面と向かって話をしていた。

どうしてタイトルを決めなければいけなかったのかというと、CSG（ハドソン・ナムコ・NEC など非任天堂陣営が運営していたゲームショー）で、流通相手にイースの説明が必要で、それには当然タイトルが必要ということだった。

僕の答えは非常に簡単だった。

「イース」

「え？ **完全版**とか、そういうのなの？」

「**ないです**。イースです。イースってゲームは2本合わせて一本です。だからイースってタイトルでいいんです」

この頃には山根から開発の経緯や、ストーリーの設定などを詳しく聞いて知っていたのもあって、**オリジナルのPC版が"Omen"（前兆）と"Final Chapter"（最終章）なんだから、2つ合わせて"Ys（イース）"でいいと主張したわけだ。**

正直、青い答えだと思う。今の僕ならありえない。
例えばエターナルとかコンプリートとかフォーエバーとか、ともかくそういうモノをつけようとする。

Zは言った。

「じゃあさ、岩崎、**スーパーイース**ってのはどうよ？」

「だめです。絶対にだめ。だいたいファルコムが多分オツケーしませんよ」

「営業としては2本と分からないと困るんだよ」

「いや、イースでいいです」

「じゃあさ、**パーフェクトイース**は？」

「**最初からイースは2本で完成品だからいやです**」

「じゃあ、**イースⅠ&Ⅱ**はどう？ **あのさあ絶対に2本入っていると分からないとだめだからね、わかるタイトルじゃないと会議通らないよ？**」

こう言われてしまっっては仕方なかった。このあたりが妥協点だと思った。

「わかりました。&（Zはワンアンドツーと発音していた）はいやだから、**Ⅰ・Ⅱ（ワン・ツー）**ならどうですか？」

「じゃあそれで営業会議にかけるよ？ いいね？」

「それでいいですよ」

もちろん記憶に頼って書いているので、この会話どおりのわけはないが「イース完全版」→「スーパーイース」→「パーフェクトイース」→「1 & 2」の順で出てきたのは間違いない。あまりに「**スーパーイース**」が強烈で、鮮明に覚えているのだ。

『スーパーマリオブラザーズ』以来「スーパー」がついたタイトルがやたら多かったのに加えて、当時、任天堂がスーパーファミコンを発表し、出すぞ、出すぞと言いはじめていた（実際出るにはあと2年かかったが）こともあって、こんなタイトルが出てきたのだろうと思うが、それにしてもスーパーイースは、あまりにひどいセンスだと思う。

営業担当の癖に、全くゲーム内容理解してなかっただろうといいたくなる。

と、こんな経過でタイトルが決まったわけだが、実は YsI・II のタイトルはゲーム中では一度も出てこないタイトルだ。

- オープニングでは "Ancient Ys Vanished"
- タイトルは PC 版 イース I のタイトル画面で "Ancient Ys Vanished"
- タイトルでボタン押すと、PC 版 イース II のタイトルで Beginning / Continue。上に "Ancient Ys Vanished"。
- スタッフロールは「イース スタッフ」
- そしてエンディングのフィーナの絵はやはり "Ancient Ys Vanished"。

ほら、**どこにもイース I・II ってでない**でしょ？

自分的にはイース I・II はイースだった。ちなみに海外版でもタイトルでもめたのだが、起動時に特別なイントロをつけて、そこで "Ys Book 1&2" と出すことで妥協することになった。

なんで揉めたのかというと、タイトルロゴなどは全部日本から全く変えないといったのだ。

ついでに書くとPCエンジン版はパソコン版の全要素を余さず入れるのを一つの目標にしていた。

だからイースⅠのタイトルとイースⅡのタイトルのどちらも使っているし、同じ理由で最後のフィーナの絵はFM77AV版の反射が入ると、



MSX2版だったと思うのだが、持っている黒真珠の中で炎が動いているのの両方が入っている。

PC版のイースⅡのタイトル画面はスタート画面に使用した。なお、このロゴは山根がマジックで書いたのをスキャンしてクリーンアップして作ったそうだ。

…気がついてくれた人は誰一人いないようだけど(笑)

そしてタイトルが決まったあと、Zは5月の末だったかのショーでイースのデモを出したいから、なにか作ってくれるとありがたい、と話をして帰っていった。

ところで全くどうでもいい話だが「ハドソンはイースをプッシュしていきます！」系のCMのスケジュールとか載っている流通にまくチラシがあるはずなのだが、僕は一度も見たことがない。

誰か保存していないだろうか…

余談中の余談だが、"Start / Continue"と書くのが凄くイヤで、頭を絞った拳句に出てきたのが"Beginning"。

"Start"と書くのが「ゲームっぽい」のガイヤだったからだが、"Beginning"は"In the Beginning of the Story"の意味で、"Continue"は"Continue to the Story"の意味でつけた（だからオープニングの最初に"In the beginning"と出る）

そしたら、以降のゲームで"Beginning"がコピーされまくって結構ガッカリだった(笑)

オリジナルのイースの設定

僕はファルコムが整理した現在のイースの設定をもちろん尊重している。

ただし、現在のイースはオリジナルスタッフ（宮崎君・橋本君・倉本君・山根など）がファルコムを離脱して長い年月が経った後、整理されたイースで、オリジナルスタッフの考えたイースとはかなり違う物になっている。

そこで、このパートでは当時聞いた「オリジナルスタッフが何を考えていたのか」と、それが実際にイース I・II にどのように反映されたかについてを、ゲームの中の時系列で、イース I 以前の話から書いていきたい。

どっからともなく女神がやってきて、宗教国家が出来る。

女神の出自は不明。有翼人とか全然関係ない。どっから来たんだと山根に聞いたら、一番の大元を考えたのは宮崎君で、彼はあんま深くは考えないから、その前はないと思いますよ、と言っていた。(山根の言い方は「宮さんね、結構前とか後のことなんて考えないんですよ、ゴー」みたいな感じだったと思うが)

これは全くのオリジナルだが、自分の設定では、女神は別の次元からやってきた生命体。というのも、自分はどうしてもいろんな保存則が気になる人で、魔法はどうして機能するのか、がすごく気になってしまうのだ。

女神はある理由でイースという土地に定着しているって設定をしていた。現在の公式設定とは全くの別物なので、簡単に書くと女神は意志を持つエネルギーって設定で、これがイースのとある場所に、特別なパターンを描くことで、この世界に人の形として生きることが可能にしている、ってモノ。だから不老不死・何も食べない。

女神が魔法の元になる黒真珠を作る。

この黒真珠を見つけたのか、作ったのかについては山根に聞いてもすごい曖昧だったので、まあ作ったってことにした。自然に出来たものを持ってきて何かの加工をしたんだと考えると第二、第三のダームが現れることになるのでヨロシクない。

神話的なテキストで海の底もぐって見つけたとかもあたりはしたが、そういうのではなく設定としてどこから来たのかが必要だったわけだが、ぶっちゃけ山根も宮崎君も「どこから黒真珠が来たか」は女神と同じで考えていなかったということだ。

ちなみにイースト・IIのオープニングのサルモン神殿の女神の間にドキャンと浮いているのが黒真珠。描いたのは山根で、あまりにデッカイもんでビックリしたが、山根のイメージは馬鹿でかい魔法エネルギー炉みたいなもんだっらしい。

クレリアは女神が黒真珠を使って作り出した…のか、銀を加工したのか、それともエステリアにあったものなのか、このあたりはさっぱりわからないので、ものすごく困った。

しつこく聞くと「**あとは任せた、ゴー**」だったもので、しょうがないからイース I・II では次の設定を考えた。これは誰にも喋ってない設定だ。

エステリアで「銀」という名前でクレリアが掘り出されたということは、**クレリアは銀そっくりだったはず**。それにアイテムとして金の台座も出てくるから金銀があったと考えるのが素直だ。言い換えるならクレリアは金銀の専門の業者でも区別がつかないほど銀とそっくりだったということになる。

そこで考えられるクレリアは銀を魔法にさらすとクレリア化する（放射線のイメージ）かクレリアという銀にもものすごく似た（実質、区別不可能な）金属があり、これに魔法と反応する特性があったかのどちらかになる。

前者を取る方が楽だったのだが、前者を取ると「じゃあ魔法には半減期があるのか？」とか変な問題が出てくるので、僕は後者を取ることにした。

そこで自然界には存在しない銀の同位体で銀から魔法と反応する事実が判明し分離されたものだ…というのが僕のクレリアの設定だ。

もちろん発見したのは（作りだしたのは）神官。

すっかり書き忘れていたので追記しておく。

この神官ってのもワケがわからん存在だ。

魔法使えるのと、ワケわからん本作った以外にナニしてた人達なの？ とか、子孫がいたんだから結婚してたんだろうけど、どうなってんだ？ とか、ジェバは神官の子孫のはずなんだから、イース中枢に出てくるのジェバじゃねーのか？

などなど、疑問だらけで、山根に散々聞いたんだけど、例によって何も考えていなかったらしい。

ところが黒真珠が意志を持ち魔物を生み出して、女神を捕らえようとする。

これがダーム。

つまり**ダームは黒真珠そのもの**。

どうして黒真珠が意志を持ったのかはわからない。どうして魔物を生み出したのかもわからない。またダームがどうして女神を捕らえようとしたのか、についてもわからない。

このあたりは分からないことだらけで、山根に聞いたら「まあ女神を捕らえれば、もっと魔法増えるとかそんなんじゃないすかね、ゴー」だった。

これも困ったものなので、自分用の設定はあった。ダームは女神と同じ次元からやってきた生命体。女神はエネルギーが形になっている生物で、もともとは不定形。ダームも同じ。女神とダームは電気のプラスとマイナスみたいな関係にある。で、ダームは次元の狭間を漂っていて、女神のエネルギーに惹かれて黒真珠に憑依したと、こんな設定だった。この設定を拡張した物がイースⅠ・Ⅱの自分用の裏設定になっている。

女神が反撃して、黒真珠を地下で封印

女神は、自分達もろとも黒真珠を封印した。
ここで超大事なのは

女神二人は地下（空のイースではない）にいて、ダームを封印した。場所はイース I 廃坑の奥、ヴァジュリオン（コーモリ）と戦った場所の先。

と、こういうことでダームは空を飛んでいるイースにはいなかったのだ。

これは最近のイースでは標準化された設定らしいのだが、すいません、僕はクロニクルとかエターナルとかやってません。

じゃあ、どうしてIIでアドルはイースに飛んだ？という疑問が出てくるが、これには、まず元のストーリーと設定がある。

イース I のボス 6 体は神官 6 人に対応している。

つまり、イース I のボスはダームを魔物の王として魔物側の神官 6 匹がいる対応関係が作られていた。

ダームと女神は鏡の関係、ボスと神官も鏡の関係という設定だ。これが現在のファルコム公式設定に反映されているかは知らないが、疑いもなく宮崎君と山根はそのつもりで作っていた。

そして、山根はPC版で、それを表現したくてボス部屋の扉にイースの紋章を書き込んだわけだが、さっぱり見えない。進藤が「**こんなんわかるわけないべや！山根君！**」と叫んでいたのを、すごく印象的に覚えている。

そこでI・IIでは、一目でボスがいると分かるようにドアを大きくし、紋章を見やすくして、さらにボス部屋の床にイースの紋章を書くことで対応関係をわかりやすくした。



また対応する神官の位置がハイライトされた形にした。

対応の設定は、PCE イースIIの聖域トールの神官のドア（および部屋の中）を見ればわかる。

イースIIではボスは神官に対応しないので、床にイースの紋章が描かれていないのである。

ちなみに、この悪事を働いたのはグラフィックチームの進藤司だが、それはともかく**イースⅠのボスは神官に対応していたのが大事なポイント**。

本来のシナリオでは、これがイースに飛んだ理由にかかわっている。

というのも、もともとのストーリーではヴァジュリオン（魔鋌ボス）を倒したら空に飛ぶ予定だった。

つまり地上を守る神官に対応するボスが3匹、そして裏切り者のダルク・ファクト。イースの国に残りの3匹。これを倒して、ダームのところに行く構成だったわけだが、**予定が狂い、イースⅠでボスを全部使い切るようになってしまった**。

そのために「**空になぜ行くのか？**」が分かりにくくなっているわけだ。

作っている当時、山根に「どう考えてもイースに飛ぶ必要ないんじゃないし、空のイースにいるボスって何よ？」と聞いたとき「飛ばないとかっこ悪いんですよ、ゴー」だったし「空のボスはねー俺もわからないんですよねー」なんて答えしか出てこなかった。

結局、空に飛ぶストーリーはそのままにしたけれど、どうして空に行くのかについては曖昧になってしまったわけだ（もちろん劇的という点では間違いなく満点だが）。

そこでどうしてイースに行かなければいけなかったか？ について、以下が I・II でのオリジナルの理由。

どうしてレアがアドルに言わなかったのかというと「神官に対応する 6 匹のボスを全部倒さなければ、フィーナの記憶がよみがえらないから。あとアドルの力を測るため」。

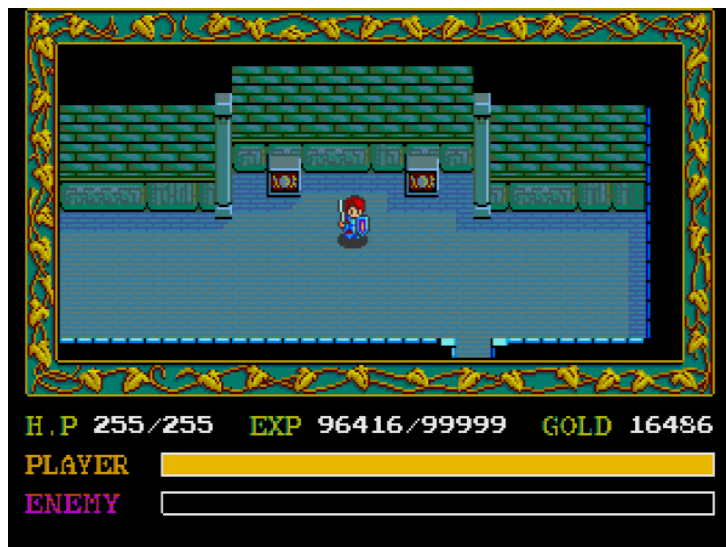
アドルが空に飛ばなければならなかった理由は「サルモンの神殿経路で（つまりイース中枢経路で）ないと最後の結界の内側に入れなかったから」

この結界がダームが廃鉱から出られない理由だったし、ヴァジュリオンを倒したとき扉が見えなかった理由だ。

そして女神は再度結界の強化をするつもりが、結界が弱くなっていたので、逆にダームに封印された。

ダームは外に出る寸前でアドルに倒された。

空のボスはアドルを倒すために、ダレスが差し向けた刺客および一部高官。



ここは I・II で共通の場所

なぜイースが降りてきたかといえは、これはエステリアで魔法が復活し、ダームがイース中枢の封印を破壊するため魔法の力で引き下ろした（ダレスももちろんイース側で加担していた）。

こうすれば、一応全ての辻褃があう。なので、僕はスッキリしてI・IIを作った。もちろん、上述したオリジナルになってしまいう説明は一切入れていないが、少なくとも自分には納得のいく話として成り立っていたわけだ。

ところが、なぜか女神と魔物が消えたことしかわかってない神官は女子高生の日記みたいなイースの本を記述し、クレリアを封印し、イースを空に飛ばして、魔物から逃げた。

今の設定ではどうかはわからないが、当時の設定では女神が消え、次に魔物が消え、そしてダームの塔は「逃げようとするイースの国」に向かって、追いつこうとした魔物達の最後のあがき…という設定だった。

「魔法を封印したイースがどうして魔法で空を飛んでられたんだ？」という質問には、山根は**「まあ、いいじゃないっすか、ゴー」**と答えた。

移植作業をしていたとき、イースの本の中身は、過去の災厄についていい加減な間違いだらけ情報と素人の日記かといいたくなる断片的な情報ばかりで、書き直したくてしょうがなかった。

で、山根に「**なんでこうなったんだ**」とボヤいたら「俺もなんとかしたかったんですけど、**ダームの塔って人がいないから、ゲームのヒントにしない**としょうがなかったんすよ、**ゴー**」と言っていた。

結局、当時はイースはある意味、オリジナルが非常に神聖視されていたゲームだったので、書き直しはあきらめざるを得なかったが、悔しかったので、海外版ではかなり手を入れた…というか別物。

くそいい加減なイースの本を書いた神官が、IIの聖域トールでは、どえらく正確に事情を説明する結構痛い矛盾がある。

まあ死んでから知ったんだってことにしていたが、ちょっとこりゃないだろと当時思っていた。

そして700年の月日が流れた。

エステリアの人が銀という名前でクレリアを掘り出す

なんかエターナルあたりになると「最初は銀で、そのうちクレリアが掘り出された」なんて話になっているらしいが、オリジナル設定では最初からクレリアだ。

「クレリアを埋めたならさあ、洗わなくてもいいクレリアの皿だの、無限に水が流れるクレリアの便器だのなんてモンが掘り出されても不思議じゃないのに、なんで出てこないんだ？」と聞いたら「そんなカッコ悪いものはイースの人は使わなかったんですよ、ゴー」と山根は言っていたので、なんも考えていなかったのだろう。

しょうがないから、クレリアについては以下の設定になっている。**魔法がある状態で成型されたクレリアは、魔法がなくなったとき、普通のものより遥かに速い速度で崩壊し、形を失ってしまう。**

実はこれでも一部納得が行かないアイテムがあるが、それは神官の家系に保存されていたり、ロダの木の下に埋まっていたり、女神が直接持っていたりするもので、一応魔法もしくはそれに近いものが近くにあったとして、自分の中では誤魔化した。

魔物復活

とても大事な話をする。

クレリアが掘り出されたからといって魔物が復活したわけではない。魔物を復活させたのはダルク・ファクト。これが現在の設定でどうなっているかは知らないが、オリジナル設定では疑いもなくダルク・ファクトだ。

黒真珠がなければ魔法はない（エンディングで分かるが）。クレリアは魔法増強金属であり、誰かが封印を解かない限りはクレリアはただの銀も同然だ。

では誰が魔物を（つまり黒真珠を）復活させたのかというとダルク・ファクトだ。

つまりイースのストーリーの流れは

1. クレリアが掘り出された
2. 女神の間（イース中枢）が見つかる。
3. ダルク・ファクトが魔法を復活させる = 女神の封印を解く = ダームの封印が解ける。
4. 魔法の復活に伴い、魔物が復活。
5. ダルク・ファクトが魔物のパワーを得る

という流れなのだ。

そしてダルク・ファクトは魔物をもコントロールし、女神もコントロールして世界を征服しようとしていた。

もちろん、イースⅡのオープニングで分かるとおり、ダレスもダームも歯牙にもかけておらず、最終的にダームが外に出てきたら、ダルク・ファクトなど木っ端微塵だと思っていたのは明らかだが。

この流れは **PC88 版のソースコードを読んだ人間には明らかな事実だが、そんなものを見る術のない普通のユーザーも、この驚きの事実をファミコン（FC）版イースのダルク・ファクトによって知ることが出来る。**

というのも FC 版のダルク・ファクトはオリジナルではソースにしかなく、ゲームでは表示されないメッセージを復活させて、どのようなストーリーなのか明白にネタバレするからだ。

I・II を製作中に、少しでも違うところがあるイースは全てプレイするのをスタッフで手分けしてやったのだが、このメッセージが表示されたときは、本当に驚愕した。

以下が、その文。オリジナルはひらがなによる分かち書きだが、あまりに読みづらいので漢字かな交じり文に修正してある。

よくも本をそこまで集めたものだ。誉めてやろう。
だがイースの本に隠された謎を知られてしまったら、私の計画が、ふりだしに戻ってしまう。
この世にダルク・ファクトの名を残すためにもお前には死んでもらう。

ここまではオリジナルテキスト。そしてここから先が、コメントで、ゲームでは表示されなかった部分。

冥土のみやげにいいことを教えてやろう。
お前が神殿から助けた娘はジェンマの章に記されるイースの国の女神。彼女は悪魔を封印するために数百年の間、地下で眠り続けていたのだ。
私が封印を解いたため、あの娘も眠りから覚めたというわけだ。もっともイースの時代の記憶は失っているがね。
お前を殺した後、あの娘は私がはした女としてもらってやる。

もちろん後半部のテキストがコメントになった理由は明快だ。これではファクトを倒したところで、悪魔やらフィーナやらはどうなるのかとか、そういう部分が全然明らかでないまま終わってしまうことになるのだから、コメントアウトしておかないと話にならない。**IIが作れる保証などなかった傍証**といえるだろう。

このテキストを表示すれば話がわかりやすくなるのは疑いなかったので、後半部を復活させるかは、本当に迷った。

これを読めば**ダームが廃鉱の奥にいたのは明白**になり、ストーリーが非常に把握しやすくなるからだ。

だから迷いに迷ったが、結局やめた。というのも、少なくとも I・II が繋がっている PC エンジン版ではイース II の最後でのフィーナとの対面を台無しにしてしまう致命的な問題があった。

そして、それを避けるためには、このテキストのかなりの修正が必要になるが、だいたい表示されないメッセージを表示して、そのうえ改変するので、度が過ぎると思ったので、ダルク・ファクトは後半部のネタバレをしゃべらないことになった。

アドルガースにたどり着く

エステリアは嵐の海に囲まれて近づけない、という設定になっているのに PC エンジン版は…と Wikipedia に書かれており、これについて「矛盾だ」などと書いている人がいるので説明しておこう。

エステリアに定期船で行くようにしたのかというと、理由がいくつもある。まず**山根がコンテを書いたとき、定期船にしたからだ。**

「嵐の結界はいいのかよ？」

と聞いたら

「ま、雰囲気みたいなもんでしたから、これでいいですよ！」

また、当時のファルコムに残っていた桶谷・大浦君も了承していた。つまり、彼らにとっては、嵐の結界は雰囲気程度のものであったのだ。

自分自身も定期船の方がいいと思っていた。

というのも、仮に魔物が出て嵐の結界があるとしたら、エステリアの街の生活が成り立っていないはずなのに、街の人が困っている気配がさっぱりない。

騒いでいるのはサラぐらいのものだ。当時の RPG なんだから…とってしまえばそれまでだが、それでもイースⅡのテキストと比べると、あまりに脳天気だ。

テキストを全面的に変更する大技もあったが、これをするとオリジナルの大幅な改変だし、それならば「**魔物が現れて騒ぎにはなっている地方の町（別段行くのには困らない）**」のほうが、よほど話が成り立つし、別段それで問題ない。というわけで、定期船のコンテを書いた山根案に賛同することにした。

だが、それはともかく、作っているとき、一つ大きな疑問があった。

それは「**では、誰が嵐の結界を考えたのか？**」。

というのも、イースⅠのマニュアルに結構しっかり書いてあるストーリーであるにもかかわらず、前述したとおり、山根は全く嵐の結界について拘泥していなかったし、大浦君と桶谷君も気にしていなかった。

つまり、それほど大事な設定ではないのは明らかだった。だいたい本当に重要と考えている設定だったら、定期船のコンテが出てくるわけがない。

だから「では誰が考えた設定なんだ？」というのは
気になっていた。

もちろん誰も気にしていないからいいだろう…とい
う事は出来るが、それでも「誰かが考えたはず」だし、
その誰かにとっては理由があったはずだ。さらにその
考えた人間はファルコムにいるはずなのは明らかだっ
たが、それが誰なのかわからなかったわけだ。

この長年の疑問が、僕のブログと Twitter のおかげ
で氷解した。



嵐の結界を考えたのは、当時、ファルコムに在籍していたシナリオライターの五十嵐哲也氏。ロマンシア・ソーサリアン・スタートレーダーなどなど、ファルコムの最初の黄金時代を支えたメンバーの1人だ（代表作はソーサリアンではないか、と思うのだが…）。

どうして、嵐の結界が出来上がったのかというと、以下が教えてもらった話。本人のお言葉だ。

「嵐の結界」が出てくるマニュアルの拙い小説ですが、あれ、私が書きました。自由に行き来できるようにすると、エステリアの人々がプロマロックの町に避難してくるかなと思ひまして。ちなみにイースではその他にアドルとモンスターのネーミングを担当しました。

五十嵐さんの言葉を疑う必要は全くないし、極めて簡単かつストレートな理由で、とても分かりやすい。

そして自分が定期船でいいと思った理由は、まさにこの理由の逆。

嵐の結界が出来ていて、かつモンスターが跳梁跋扈して町の人がびびっているなら、もうちょっと町の中が騒然とした雰囲気になっているだろう。

だいたい食糧の供給や様々な問題も発生する。

だから町の中で真剣に騒いでいるのはサラぐらいで、他は不安に思いながらもそのうち収まるだろう…と思っているって感じで、山根の書いてきた定期船でいいと思ったわけだ。(五十嵐氏の設定と町中の設定のズレは87年のRPGだからしょうがなかったと思うが)

それから、**アドル・クリスティンの命名が五十嵐さんだった**とは、全く驚きだ。山根のバカ野郎、なんもそういうこと言ってなかったぞ、畜生。

かくして、ドタバタの末、アドルはエステリアの地に降り立ったわけである。

