

PC88 版イースの開発

前節の最後で最初は『イース』ではなかったと書いたけれど、では最初はどんな企画だったのだろうか？

これが山根と倉田佳彦さんの証言によると、このスクロールが出来たとき、最初のうちは**SFモノの企画**で動いていた。

スクロールと言えばシューティングで宇宙ということらしい（のちにこれが『スタートレダー』になる）。

● 倉田佳彦

『イース』および『イースII』の今でいうレベルデザイナー。圧縮ツールなども作っている。当時は大学生で、ファルコムにアルバイトとして入る。

ここでもう一つ説明しておく、当時はゲームの都はアーケードで、アーケードでの王様は横／縦スクロールのシューティングの時代だ。そりゃあシューティングって話はあると思う。

では、どうしてSFのシューティングにならななかったのかというと、これが橋本さんと当時の加藤社長との関係性。

どうにも橋本君と加藤社長との相性が悪くシューティングでは加藤社長がうんと言わないだろうという判断になった。

だから、スクロールするアドベンチャーゲームだといって『アステカIII』として、企画を始めたというわけだ。

■オリジナルスタッフの証言

当時のファルコムでは企画書の形式のものではなく、プログラマーが勝手に作り始めるか「～みたいなゲームをつくりませんか」と口頭（会議というより会話）で何となく始める感じでした。それで本当にズルく『太陽の神殿の続編のふりをして』始めたと。だから文句言われなかったんです。

かくして世界観はファンタジー側になった。

では『アステカIII』はどんな企画だったのかというと、名前はともかく、中身はどうやら『イース』そのものだった。

ただいずれにしても製品として発売するには、結局社長のOKを取るのとは全く当たり前の話だ。で、社長にうんと言わせることになる。

■オリジナルスタッフの証言

本を集めるっていう大筋を決めたのは加藤社長だったと思う。そこから正式に開発スタートだったはず、確か。

ただ、本という原案を出したの誰だか覚えてない。

宮崎さん？

かくして『イース』は本を集める話になったが、もう一つ大事なコトがある。

それは『イース』の開発は半年と決められていたこと。

これが結果的には、イースをIとIIに分けることになり、ボリュームが当初の想定から大幅に増して、オープニングアニメや様々な要素で不滅の傑作として昇華するのだけど、なぜこうなったのか？

■オリジナルスタッフの証言

木屋さんが、開発半年、移植半年のペースで仕事されていたので、イース開発も当初は半年で考えられていたんです。

開発期間半年とかそんな感じで加藤社長が期限切って「そんなん無理やん」ってなるとかそんな感じだったと思います。

ゲーム業界、必ずそうなのだけど、最初のうちは小さなプロダクトなので短い期間で作れるが、大きくなるに従って製作期間が延びていく。『イース』はPCでちょうどその境にある作品の一つと言えるだろう。

これでスケジュールを逆算できる。

『イース』PC88版 発売日 1987年6月21日。

当時は5インチフロッピーディスクなのでデュプリケート（生産）+パッケージングが1週間+流通が1週間と考え、余裕を少し取ると1か月前あたりの**5月中旬～末**がマスターと想定できる。ここから開発期間6か月を引き算すると、86年12月。

『イース』が正式なプロジェクトになったのは86年12月あたりと想像できる。

このスケジュールは橋本さんが『アステカII』を終わった後、『ロマンシア』のソースと開発環境をもらい、10～11月に98の開発環境に慣れ、自分の新スクロールルーチンを作ったと考え、非常に妥当と思われる。

さらにチャレアベに掲載されている**山下章**さんのインタビューの**開発期間が5カ月**という話とも一致するので、100%ではないが、非常に確度が高い推測だろうと想像できる。

1986/12 開発開始

プロジェクトが始まったときの、チームの陣容は以下の通り。

社員	橋本さん 桶谷正剛さん（マップ） 山根（マップチップ・一部マップ・そのほかアート） 石川さん（サウンド）
アルバイト	宮崎友好さん（シナリオ） 倉田さん（マップ） 古代祐三さん（サウンド） 古代彩乃さん（モンスター）

なーんと、この当時、宮崎さんはアルバイトだったのである。

正直、ビックリした。

山根と石川さんを除く、ほぼ全員がプログラムを書ける人で、今でいうプログラマの範囲に入る人間ばかりで、今の目から見ると異様に見えるけれど、ゲームを作りたいかったら、**パソコンで自分でプログラムを書く以外の方法がほぼない時代**だったのだから、それも当たり前だった。

そしてプロジェクトが始まってすぐにゲームのプロトタイプを橋本さんが作り始める。

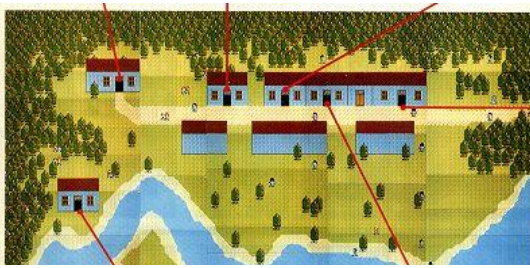
このプロトタイプは最終的には『ダームの塔』まで一応入るものになり、山下さんの『チャレンジAVG&RPGIII』で紹介される。

● 山下章

当時マイコンベーシックマガジンのライターとして様々なAVGやRPGを紹介していた。「AVG」という単語を作った人。

プロトタイプのもそもその目的は**出来たスクロールルーチンを実際に使えるものにする**こと・**グラフィック的な仕様を決定すること**・**バトルのテスト**・**世界設定**だった。

このプロトタイプで山根と宮崎友好さんと橋本さんが、いろいろなテストをすることで、ゲームを作っていくのだけど、かなりいきあたりばったりに作られていたらしく、山根が**古代彩乃**さんに「**なんかファンタジーのモンスター描け**」といったら、なぜかマルマルとしたニワトリを描いたもので、ニワトリを捕まえて売る仕様が一時入っていたなんて馬鹿らしい話もあったりする（チャレアベに証言がある）。



チャレアベに掲載されたプロトタイプ

山根曰く「**ファンタジーで、ニワトリ描きますか？ ありえないっしょ！**」

なら、それを捕まえて売る仕様はどうなんだと逆に突っ込みたくなるが、もちろんちゃんとしたコトも決めている。

■山根の証言

背景設定（世界デザイン）＆画面对象物仕様（家の大きさとか）ですね。システム的には橋本さんからの提示を「こうして欲しい」とか私&宮崎から返す感じ。

そしてプロトタイプをテストしながら**山根が6体のボスがいる**と決める。

この数はディスクの枚数や『ザナドゥ』の経験から決めたのだと思う。

ボスが6体なので6人の神官が決まる。こころへんは宮崎さんらしい。

● 古代彩乃

古代祐三さんの実妹。『イース』および『イースII』でモンスターやキャラのドット絵を描いた。

● 宮崎友好

『イース』・『イースII』・『イースIII』のシナリオ担当。山根と共に基本世界設定とストーリーを作り、セリフを書いたメイン。

■山根の証言

決まったのは数だけで、神官もモンスターもダイレクトに作りながら決めていった形です。あ、蝙蝠は作りながらではなく分裂系のボスが欲しいと作り始めたはずです。女神の数など、制作に伴う無理から後付けで改定されているものもありますが。

さらっと山根は証言したが、**女神は1人だったのを都合で2人に増やした**わけだ。

本人は覚えていなかったが、ゲームの塔でイースの本が読めないと困るので、メガネを渡せて、かついろいろな説明をつけるために双子にしたのだろう。

つまり、もともとはレアはただの遊びのキャラクタであった可能性が高い。

またプロトタイプで戦闘システムも決定されている。もともと戦闘は『ドルアーガの塔』のように相対したら剣を抜き、左右にとすれ違う方式を山根は考えていた。

だが、実際はスクロールが速かったため、**想定した戦闘イメージにならず、走って体当たりする形**になった。

そしてさらに剣を振るアクションがうまくいかず、体当たりで攻撃することにしたとき、看板の**半キャラずらし**が登場する。

■オリジナルスタッフの証言

橋本さんに遊んでみてと言われて、小一時間ひたすら敵を倒して遊んでました。後ろで見ていた橋本さんが「ごめん、ヒットがズレてる」と。直してもらったのを試したら面白くなくて、改めてズレた方に直しました。半キャラずらし誕生です。

なんと半キャラずらしは、そもそもヒットの座標判定を間違っていたのが理由で登場したって代物だったのだ。

この証言をもらったとき、本人は「**ユーザーはがっかりしないかなあ**」とか言っていたのだけど、バグだろうがなんだろうが、こういう偶然を拾い上げて、面白いゲームに仕上げるのがクリエイターというものだ。

当時のスタッフのセンスの良さが良くわかるエピソードなのと同時に、このプロトタイプがとても役に立っていたことが良くわかる。

では、このプロトタイプはどれくらい作っていたのか？

プロトタイプの中身が**地上マップはかなり違うが、廃坑や神殿の前は同じ。シナリオ展開は似てはいるが、全体の印象はかなり違う**という状態+様々な証言から想像するに、多分 87 年 1 月いっぱいぐらいでプロトタイプから実際の製品に移行したと思われる。

それを裏付けるのが次の証言。

■オリジナルスタッフの証言

倉田さんが参加したのはほぼ最初からだったと思います。あと、最初に (88 の) マップがスクロールしていたのを覚えています。それでマップエディターは倉田さんと桶谷さんが N88+アセンブラで 98 上で作っていました。

■オリジナルスタッフの証言

倉田君と桶谷君のは本番のマップエディターね。プロトタイプ of マップデータは橋本さんが適当に作ったような気もするし、記憶定かじゃないけど秋葉さん居たような気もする。マップがこんな感じってのは山根センセと桶谷君と倉田さんで色々話して決めてたはず。チップを置く作業は宮崎さんも少しやってたはず。

ただ「センスねえ」って言われてた w

橋本さんがスクロールルーチンは完成させたが、マップ制作ツールは作っておらず、本番用のエディタを作ったのが倉田さんと**桶谷正剛**さん。

橋本さん・宮崎さん・山根がプロトタイプを作りながら、横で並行して本番用のマップエディタが作られていたわけだ。

そしてプロトタイプは地上マップを除くとかなり本物のマップが入っている。**誰かが作った仮マップに本物のエディタで作った製品版のマップが繋がった状態**だ。

言い換えるなら、本物のエディタが出来て、さあ本番だとなったところで、プロトタイプの役目は終わったのだろう。

● 桶谷正剛

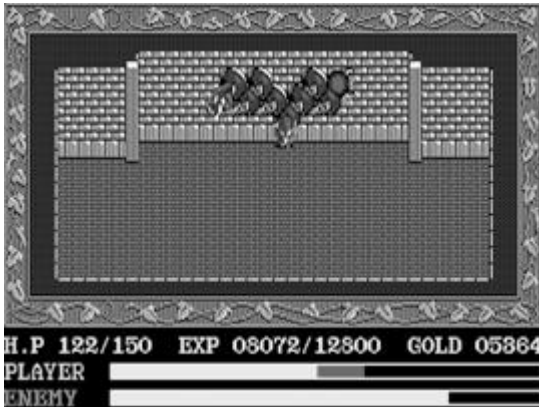
『イース』、『イース II』の今でいうレベルデザイナーに当たる仕事をした。

また誰も覚えていなかったので推測になるが、プロトタイプの段階から『イース』のストーリーの大枠中の大枠「**女神がいるイースという国があったが、大災厄に見舞われて、イースは天空に飛んだ**」という設定は決まっていたと考えられる。

なぜなら、下のような証言があるからだ。

■オリジナルスタッフの証言

イースIの開発初期。まだ設定を練っている段階。山根さんが、宮崎くんに「山の上の神殿は、門のようなもの。空に昇った神殿の一部分」と言う説明しているのを聞きました。のちに、神殿のレリーフから浮かびあがるニグティルガーが出来たので、「なるほど!」と思いました。ニグティルガーは、出現からしてとても凝ってました。



山根が自分で全部作ったスペシャルらしい

上のボスがニグティルガー。

これが、プロトタイプですでに設定としてはあったのは間違いないので、言い換えるなら、プロトタイプの段階で「**何らかの災厄から逃げるために、天空に神殿が昇った**」という設定が出来ていたのは間違いない。

プロトタイプから製品版へ

プロトタイプを通じて山根と宮崎さんはいろいろなことを決めていくのだけど、決まらないことも沢山あった。

特に人物の名前。

12月頃には山根と宮崎さんが、なんとかヒロインと主人公の名前を3文字にしようとするが、なんとも決まらず、ついでに書くと主人公の名前も決まらないまま進んでいくことでなっている。

■山根の証言

何とかしたのは宮崎の名前生成プログラムで、私も分厚いプリントされた用紙とちょっと格闘しましたが、結局宮崎が決めた事となります。

フィーナとレアの名前がなぜこうなったのかは、残念ながらわからなかったのだけど、他の神官の名前は**五十嵐哲也**さんが持っていた本からつけることになる。

■五十嵐さんの証言

ちなみに神官の名前のジェンマとかファクトなどは、当時私が所有していた星座の本の中から恒星の名前を取っていたように思います。

なお、ここでも主人公の名前は決まらず、最後に五十嵐さんが決めることになる。

● 五十嵐哲也

『イース』のマニュアルに掲載された小説を書く。アドル・クリスティンの名付け親。

こんな風に『イース』は製品版に移行していくのが87年1月半ばから2月初頭。この時はまだ『イースII』に当たる天空篇まで入った企画のつもりでいて、そろそろ**タイトルを決める**ことになる。

タイトルを決めたのは山根ともお。

■山根の証言

タイトル決めたのは私です。

商標登録が出来ない(厳密には英字2文字或いは「-」で繋ぐ物が該当し、私の勘違いだったみたいですが)ロゴにしようと、幻想何ちゃら辞典にあった「イース」をタイトル文字として勝手に作りました。

PCのYs1タイトルにコピーライト入れてないのも同じ。

子供っぽい嫌がらせをしたなあと思ってしまっただけで、証言にある幻想なんちゃら辞典は**世界文学にみる架空地名大事典**。

該当箇所(69ページ)を下に掲載しておく。テキストを読むとわかるがプロマックって、明らかにプロマロックの街のモトネタとわかったりするの面白い。

●イース
●Ys
フランスのフィニステールにあるドゥアルヌネ湾に沈む廃墟と化した町。プロマックの町に近い。西暦四世紀の終わり頃までは、イースは強固なダムによって海から守られており、その門は隠されていた。門の鍵を持っているのは王だけであった。あるとき、王の娘が見知らぬ旅人に誘惑され、娘は、その男を喜ばせるために父の部屋から鍵を盗み出したのである。門は開かれ、町は水に飲まれた。それから今日に至るまで、旅行者は、深い湾の底深くイースの教会の鐘が時を告げて鳴り響くのを耳にすることができるのである。
(エドワード・プロット・エドワード・ラロ、イースの王、初演1981年、1988年、シャルル・ギエ、イース、『古文書によるイースの町史』、1992年)

タイトルが決まったことで、山根が大浦さんにイースのロゴデザインを依頼するのだけど「**Ys (ワイとエス) と女神と6冊の本**」と説明しただけで、ゲームに関しての詳しい説明はなく、ロゴが何に使われるかも説明しなかった。

大浦さんはYsロゴ、女神のレリーフのどちらも単体で座りのいいのをとってデザインしたのだけど、ここで女神に翼をつける。

それを見て、山根が神殿の女神像に翼をつける。こうして**女神には翼がつく**。

これを見た都築さんが『イースII』のマニュアルで翼をつける。そして…たぶんこれが元になって**有翼人設定**を後のスタッフが作る。まるでバタフライエフェクトだ。

こんな風にゲームの開発は進みながらも、そもそもの予定だった地上篇・天空篇の二部構造で、天空篇が間に合わないという深刻な危機に陥り、何度も「**どうするか?**」という会議が行われていた。

■オリジナルスタッフの証言

間に合わない会議が開かれ、何度か話し合いが持たれてました。実際、間に合わない雰囲気はヒシヒシ伝わってましたが、ダームの塔の拡張でギリギリ乗り切りました。

とうとう**天空篇を諦めて、ダームの塔を拡張して、もともと天空篇のために用意されていたボスを配置して、ダームの塔でゲームを終わらせる**、という結論を出す。

天空篇を諦めて、ダームの塔でまとめよう
と言い出したのが誰だったのかはよくわから
ないのだけど、山根のこんな証言がある。

■山根の証言

言い出したのは多分橋本さん。橋本さんと宮
崎がぐるになって、私を攻める感じで来たと
思う。たぶん。畑山も桶さんも1の頃は未だ
意見を強く出せる立場では無かった気ガス。

では、ダームの塔のアクションゲーム化は
誰が決めたのか？

■山根の証言

レベル打ち止めって判断は誰だろう。宮崎か
橋本さんのどちらかだとは思うけど

残念ながら、山根は覚えていなかったが、
僕は橋本さんではないかと想像している。

それでは拡張前のダームの塔はどんなもの
だったのか？

数階しかないモノだったらしく、またこれ
はプロトタイプ版では見られると、山根も
倉田さんも言っていた。

もともとは廃坑～小さなダームの塔と話は
進み、天空篇に繋ぐつもりだったのだろう。

ボスは、**地上篇2体・天空篇4体の予定**だ
ったが、ダームの塔を拡張した際に、天空編
のボスを振り分けた。

多分、当時、プラスしてダルク＝ファクト
はいたと思われるので、ダームの塔でファク
トを倒して、天空篇のつもりだったのだろう。

廃坑の底にバジュリオンはいなかった可能
性が高いということだ。

このダームの塔を拡張するのが 87 年 2 月
には決定していたのは、マニュアルの五十嵐
さんが書いた小説関係の証言からわかる。

■オリジナルスタッフの証言

五十嵐君がマニュアルを書いたのは覚えてい
るんだけど、頼んだのは 87 年になってから
だったと思う。

■オリジナルスタッフの証言

五十嵐さんは、小説を頼まれる前後、イース
のデバッグというかテストプレイもしていた
ので大まかなストーリーは知っていたと思い
ます。

ただ、橋本さんは主人公をどういう人物にす
るか決めていなかったようで、マニュアルに
五十嵐さんが書いた小説を載せることになっ
て、主人公がどんな人物かを好きに決めてい
いと五十嵐さんに言ったと聞きました。

五十嵐さんは、これまで体験したゲームの主
人公は王子とか騎士とか英雄っぽい人物が多
かったのも、これになかった人を主人公にし
たいという思いがあり、富野由悠季さんの『戦
闘メカザブングル』で「パターン破り」をリアル
タイムで見っていたので、いくらか影響され
て、冒険家…というのを思いついたと言っ
ていた。

マニュアルの小説の締め切りは春ごろだった
はず。締め切り前日に、五十嵐さんが徹夜で
書いていたのを見た記憶があります。

主人公の名前を**アドル・クリスティンにし
て、冒険家にしたのは五十嵐さん**なわけだけ
ど、なぜこの証言で 87 年の 2 月頃だとわかる
のか？

86-87年当時、ゲームを作るときに周辺にあるもので最も時間がかかったのは**パッケージとかマニュアルといった印刷物**だった。

当時はワードプロセッサもほぼなければ、Adobeのソフトもない。漢字が使えるPCすらお高い代物で、テキストは写植だし、イラストは全部手描き。ともかく時間がかかる。

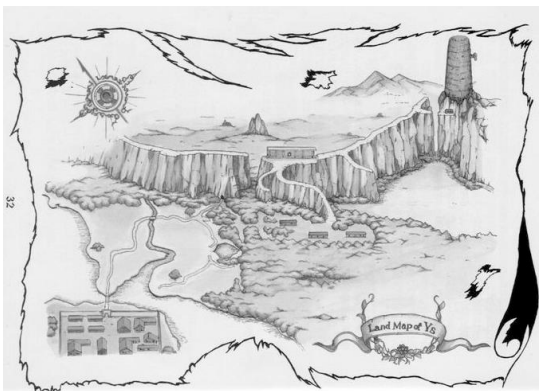
ファミコン程度のマニュアルで校正を含めると、約3か月は確保するのが安全だった。

ましてやパソコンの豪華なパッケージなので3カ月程度は見ておいたほうが安全だ。

そういうことを考慮すると6月リリースなら印刷物の完成原稿はパッケージの2週間ぐらい前にはないとマズいので、6月初頭にはあってほしい。ここから3か月をひくと、最初の原稿の締め切りは2月末～3月初頭ぐらいと想像できるわけだ。

では、なぜこの時にはダームの塔を拡張するという話が決まっていたと、上の証言とマニュアルからわかるのか？

マニュアルのダームの塔が大きくて、そして『ラドの塔』、つまりレアの捕まっていた塔がついているからだ。



右上にあるのがダームの塔。よく見ると非常に小さいが「ラドの塔」がついている。パソコン版のマニュアルより。

これはイースの本を読むための道具、メガネを渡すための場所で、ダームの塔にボスが3体+ファクトがいる構成でなければ、意味がない。

つまり**五十嵐さんが小説を書いたとき=マニュアルの最初の〆切**のときにダームの塔の拡張が決まっていたのは間違いないわけだ。

もちろんこれは推測でしかないが、広告と関係する証言からも補強できる。

■オリジナルスタッフの証言

ファルコムでの広告展開は、マスターアップのメドが立ってから行われた。

発売日の3ヶ月前から、雑誌に広告を入れていた。

発売3か月前ということは、6-5-4で、**4月売りの5月号に広告を入れるのが最初**ということになり、広告の原稿を用意しているのは3月。

3月にマスターアップのメドが立っているということは、やはり天空篇を諦めたのは2月であった可能性が高いわけだ。

加えて書くと、1987年2月25日から3月4日まで、ハワイにシンポジウムという名目で社員旅行に行っており、かつ上のスケジュールから考えると、これより前には天空篇を諦めていただろうと想像できる。

全て状況証拠でしかないが、**87年2月に天空篇を諦めて、ダームの塔を拡張してゲームをまとめると決まった**のは間違いない。

また『イース』のマスターアップはだいたいい発売1カ月前と想定していたのだけど、それが裏付けられる証言もある。

■オリジナルスタッフの証言

イースのパッケージは本がモチーフ。イメージが掴みやすかったためか、割と早い段階から、パッケージデザイン・マニュアルデザインを始められていた。

(手が空いている) 小説やイラストの別働隊は、前から準備していた。

操作マニュアルの〆切は、マスターアップから1週間くらい。

マニュアルの空きページだけを残しておいて**入稿→原稿の校正2回→校了→印刷→製本**と考えると、数日~2週間以下というところ。これに加えて流通をさらに1週間と設定すると、最低でもマスターアップから2週間くらいは欲しい。

校正回数ゼロは考えられないので、間違いなく2週間以上コースだと思う。

また、印刷などの期間は余裕があるほど安くなるルールがあるので、『イース』のマスターアップは5月末の可能性が高かったかなと思われる。

こうして山根は説得され、ダームの塔を突貫工事で拡張することになるのだけど、この拡張工事の話は、みんな**「大変だった」**ということ以外ほとんど覚えていなかった。

そしてマスター寸前になって、ほとんど仕事が終わったとき、サウンドモードの作成が行われる。

■オリジナルスタッフの証言

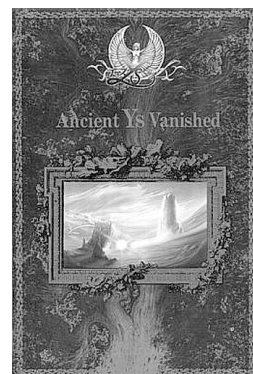
古代くんの楽曲は、ファイル名のみで曲名は決まっていなかった。

サウンドモードを入れる際に、曲名を決める会議が行われた。1曲ごと聞いて意見を集め、候補を絞っていく。日本語だとピント来ない時は、英語の辞書を使って英語表記にしていた。仕事がほぼ終わっていたので、皆すごく楽しそうだった。

ただ、これはイース1までで、以降は(CD制作の関係で)加藤社長や石川さんが曲名を決めていたと思う。

あーなるほど、と思ったエピソード。ただ、タイトルの一つ"Theme of ADORU"の"ADORU"はないと思ったので、PCエンジン版は綴りを"ADOL"(英語で発音するとエイドルになる)に変えさせていただきました。

そして**87年の5月半ば~6月初頭のどこかで『イース』は完成する。**



それぞれの機種への移植

PC88 をマスターアップしたあとは、何をしていたのかというと、当時は様々な互換性がない機種が各社からてんでバラバラに出たので、様々な機種に移植されていくことになる。

以下はその担当。

機種	担当者
PC88 版	オリジナル。橋本さん。
X1 版	橋本さん
PC98 版	桶谷さん
FM77AV 版	倉田さん
MSX2 版	宮崎さん 大浦さん (グラフィック) 古代彩乃さん (同上) 石川さん (サウンド)

どうして MSX2 版はスタッフが多いのかというと、他の機種と比較して解像度・サウンドまわりなどに違うところが多すぎて、すごく手間がかかったからだ。

台数がなかったら移植されなかったろうが、MSX2 は当時、御三家 (PC88, X1, FM7 系) に次ぐ大勢力だったので、手間暇かけて移植されたわけだ。

■オリジナルスタッフの証言

イース I のマスターアップの後、MSX2 版を作る事になった。

倉田くんが、X68000 で MSX2 用ドットエディタを作ってくれた。16 色 1 パレット。アニメーションを動かしながら、リアルタイムに修正が反映されていて大変重宝した。

で、MSX2 版は宮崎さんの移植なのだけど、こんなエピソードがあったりする。

■オリジナルスタッフの証言

MSX2 版はスクロールが遅く、宮崎さんに遅いと文句を言ったら「MSX ではこれが限界」と言われた。ところが橋本さんが II を移植したら、1.5 倍くらい速くなった。宮崎さんはとても悔しそうだった。

Z80 も最適化でエラく速度に差が出るって話なのだけど、当時、シナリオとされていた宮崎さんが移植をしているのだから、いかに当時のゲームを作る人間はたいいていプログラムが出来たかわかる。

そして MSX2 版ではタイトル画面にとんでもない話がある。

■オリジナルスタッフの証言

そして MSX2 版のグラフィックがほぼ終わったころ、タイトルを山根さんがいつの間にか作っていた。ドットの粗い MSX2 で 16 色でもキレイに作れるもんだと感心したのだけど、30 年後に「市販のツールで 256 色で作った。とても楽しかった」と聞いてコケた(笑)

山根はそういうヤツだよ…

なぜ山根ではなく大浦さんが MSX2 のグラフィックのコンバートをやったのか？

「なぜやることになったのかはわからないです。気がつくと、山根さんは別の仕事に入っているし、手が空いていたのが私だったと言ったような感じでした」

やっぱ、山根はそういうヤツだよ…と書きたくなくなってしまふ(笑)。

また『イース』のMSX2版にはファルコムから販売されたもの以外にソニーのMSX2専用の非売品が存在した。

それについての証言が以下。

■オリジナルスタッフの証言

MSX2版のイースIは、HB-F1XD (FD搭載機)のバンドルソフトでした。

SONYさん提供の「機種チェック」(SONYチェック)が組み込まれています。

宮崎さんが移植の終わり頃に「SONYチェックが、まだ来ないんだよねー」って。

バンドルだったので、イースの売上の中でかなりの販売数があったようです。

FM77AV版を移植した倉田さんが「MSX2版は、何もしなくても売れるからいいよなー」とこぼしてました。



非売品だったソニーのMSX2専用ソフト

これで移植の話もだいたい終わりだが、『イース』の開発秘話の最後に、後に大きな影響を与えた、ヘンテコなエピソードを残しておきたい。

■オリジナルスタッフの証言

山根さんが古代彩乃さんに「女神の髪色は青色。他のキャラクターの髪色では、青は使わないでくれ」と厳命する。

MSX2版の移植の時に気がついたのだが、ドギの髪色が青かった(笑)

もちろん**PC88でのドギの髪も青**。『イースII』でも**ドギの髪は青**。ドギの髪が青でないのは**ファミコン版イースだけ**(これはファミコンの厳しいパレットの制限の都合)。

さらに『イースI・II』の開発時、山根は僕に「**ドギの髪の色を直しましょう**」とは言わなかった。だから『イースI・II』でも**ドギの髪の色は青**だ。そして、山根の野郎はPCエンジン版イースIIIOPでこのコンテを描く。



もちろん**ドギの髪の色は青**。そして30年経った今でも、ドギの髪は青のままなのだ。

ただし最近のドギの髪は青みがかった黒みたいな調整をされている。

ところで取材を通じて「誰が最初にイースのアイデアを思いついたのか？」についてははっきりしたと思う。

基本的な最初のアイデア、つまり世界観である「なんらかの災厄で古代の王国が天空に昇った」を思いついたのは山根だったのはほぼ間違いない。

■オリジナルスタッフの証言

ちなみに、イースのマップの構想は、太陽の神殿の外マップを描いていて、思いついたと言うことでした。

この証言でわかるが、『イース』のそもそもの構想は『アステカII』の作業をまだしていたとき、下のマップを描いていて、これがそのままゲームになるじゃないか、という発想から現れたわけだ。



ただ、この時はこのマップは完全な一枚絵で、とてもマップとしてゲームに使うことができる代物ではなかった。

それが『ロマンシア』で、いかにマップチップを小さく、効率よく作るかという経験をjして、マップを作れるようになる。

■山根の証言

『ロマンシア』を作っているとき、64チップしかない中で、空になんとか雲を置きたくて、ようやく作ったら、それを見た木屋さんは「よし、天界作るぞ！」でしたからね。

こんなことやってりゃ、そりゃあ効率のいいマップチップを作れるようになる。

そして山根は『イース』のグラフィックを作るとき、下のような方針を立てて、テストする。

■オリジナルスタッフの証言

山根さんの話だとイースでは、より自然っぽいマップを作りたかったために、ベタ置きになったそうです。

ただベタ置きだとディスクに何枚も入らない恐れがあったため、店内のビジュアルシーンもグラフィックデータよりマップの方が軽かったためマップで組まれてました。

その後圧縮方法を何種類か試し、ディスクにある程度の枚数が入るメドが立ちました。

ところで天空篇ってタイトルといい、イースの形といい、『天空の城ラピュタ』の影響は間違いないと思う。

それに1986年公開の映画なので、どう考えても、これが『イース』というゲーム全体のモトネタだと思う。

でも、『イースI・II』を作っている当時、これを山根に言っても渋い顔をするだけで、曖昧にしか答えなかった。

つまり一応、山根が『ラピュタ』とは別にガリバー旅行記から思いついたという可能性を否定は出来ない(笑)