

イリス通史 Ⅲ

岩崎啓眞



立ち読み版専用前書き

『イース通史III』は自分にいっぱい賞をくれた TURBOGRAFX 16 版の『Ys Book1&2』の開発、さらにファルコムがオリジナルを開発したときのエピソードで、通史Ⅰ・Ⅱを出してからスタッフが思い出したことや、さらにその周辺の話の補足、そして PC エンジン版『イースIII』の開発に至るまでの話を書いた本なのだけど、出すはずのコミケがコロナのせいで中止になり、エアコミケで立ち読み版を出すなんてとんでもない展開になってしまった。

とは言っても、嘆いたところでコロナは消えない。少しでも楽しく、なんとなくコミケにいるような気持ちになれるように、表紙なども付けて、なんとなくホンモノ臭くなるようにしてみた。というわけで、スペシャル立ち読み版をお楽しみください。

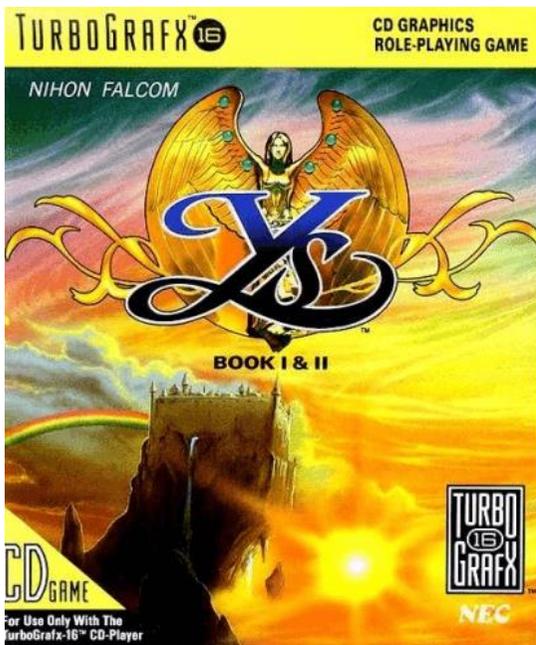
1990年 Ys Book I & II	3
海外版の方針.....	4
移植作業.....	7
■NECから頼まれたこと.....	8
■ローカライズ.....	9
■英語テキストがパンクしまくったワケ.....	12
■女性権利団体に直されたこと.....	14
イース 88 から PCE 版イースIIIの狭間で	17
ファルコムでの様々な話.....	17
■レアの詩は誰が作ったのか?.....	17
■ファナザドゥのCM.....	17
■桶谷さんが作ったウサギの穴.....	18
■MSX2 イースの家の中とタイトル.....	19
■PC98 イース II が BEEP 未対応の理由.....	21

1990年 Ys Book I & II

1989年の11月に『イース I・II』のマスターを出した後、ハドソンからの要望を受けて、『イース I・II』の海外版を作ることになり、1990年正月、僕は北海道ハドソンに舞い戻っていた。

1990年当時は、まだSNES(スーパーファミコンのアメリカ版)の時代ではなく、NES(ファミコン)とGENESIS(メガドライブ)の時代で、ここにPCエンジンはTURBOGRAFX 16(以下、TG16)って名前が割り込もうとしていた。

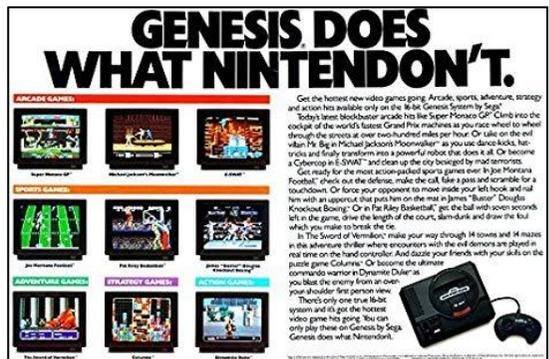
なんで16ってついているのかというと、当時は「8ビットより16ビットの方が速いし性能がいい」という、ソフト屋…いやコンピュータのことをまともに知っている人間からするとエーな信仰が一般にはあったからだ。



TURBOGRAFX 16 版パッケージ
この箱は CD より大きいのである

これがビット数が 32 で横並びになったあたりで、動作クロックが高ければ速いという雑な時代になり、次にコア数になり、ベンチマークで見るリテラシーが比較的まともな今に至る。とはいっても一般の人はもはや速度より値段しか気にしない気もするが

それで GENESIS が麗々しく **16 ビット!** って宣伝をしていて、当時まだ SNES は発売されていないけれど **CPU は 16 ビットだからジェネシスと同じ**だかやりかえしつつ(いやあれば結構ダメな 16 ビットだったけど)しつつ、NES を売るってマネをしていた。ここに割り込むには、ともかく 16 ビットが必要だということで**ビデオチップが 16 ビット処理**なので **TURBOGRAPHICS 16** (GRAFX は当時"ics"を X にするのが流行していたから)と、**けっこーエーな宣伝**をしていた。



GENESIS の広告
任天堂がやれないことをやってるぜ! みたいな感じ

当時、僕はぶっちゃけ噴飯もののこんな宣伝をするぐらいなら「**16 ビットだから速度が速いなんてのはただの迷信だ**」とかそういう啓蒙活動したほうが良いと思っていた。

全く若かったと思う。

今なら**《16+8=24 ビットでジェネシスより速い》**ぐらいのウソついたって一般人は平気でだまされるよ、なんてシビアに思ってしまったりする。

とはいっても、本当にこんなアホくさい宣伝をしていたら、ジェネシス側は対抗で**16(CPU)+8(CPU)+16(ビデオ)=40**でTG16より速いって宣伝してきたのは間違いないだろうけど。

数字の競争なんてそんなもんで、マシンの真実は実際に使ったヤツだけが知っている。

今も昔も全く変わらないけれど、スペックを語りたがるマニアの大半は開発機やハードに実際にある制限や、起こるいろいろな問題といった本当のことなんて何も知らないのだ。

ところで、**どうして『イースⅠ・Ⅱ』で『天外Ⅰ』ではなかったのか？**

これは推測でしかないのだけど、当時、日本で絶対的な人気があった『天外Ⅰ』のようなコマンド型RPGは移植しても受けないと想像できたので『イースⅠ・Ⅱ』の海外版を頼まれたのだろうと思っている。

当時、アメリカ市場で売る気満々だった『ドラゴンクエスト』（“Dragon Warrior”）が負け戦で、アクションRPGに分類されることが当時多かった『ゼルダの伝説』が成功しているのを見れば、そういう判断が出るのも当たり前だろうと思う。

ちなみに“Dragon Warrior”は1990年にアメリカでは在庫一掃処分的な扱いをされて、ともかく在庫をなくしている。

海外版の方針

そんなわけで海外版を製作するのだけど、このとき、僕は4つの方針を立てていた。

(1) 基本的な構造は何も変えない

これが一番大事な方針。

ともかくアメリカンに受けようと中途半端にシナリオやゲーム内容を変えることは絶対にしないと決めていた。

理由の説明は難しいのだけど、一番思っていたのは**面白いものは国境を超える**と信じていたからだ。ストーリーにもゲームシステムにも普遍性があり、完成度も高いと信じているのに、それをわざわざいじる必要はない。

だから英語が書かれているからいいだろうって主張で、タイトルロゴ系のローカライズすらしなかった。

結果、英語と日本語で違うところというと、まあローカライズされているテキストや音声を除くと、ゲーム本編内には4か所しかなく、しかもそのうちの2つは自分としてはやる気がなかったものを入れざるを得なかった代物だった。

Copyright

© 1987,1988 Falcom

© 1990 HUDSON SOFT

当たり前だが©1989ではない

(2)シナリオは直す

その1と矛盾するようだけど、シナリオはわかりやすくするつもりだった。

理由は簡単で『イースⅡ』はともかく『イースⅠ』のシナリオは正直Ⅰ・Ⅱをつないだ作品としてみると、あまりに曖昧で、特にイースの本の内容など問題が多すぎた。

通史Ⅱでも書いたが、理由はわかるが、イースの本の後半はただのヒントテキストになってしまっていて、げっそりしていたのだ。

でも、当時『イース』という作品は神格化されていて、シナリオもバランスも何もかも完璧ということになっていたのだから、バランスを修正して、テキストも大幅に書き直すようなことをすると文句を言う人が山のように出るだろうと考えて、諦めた。

今でもゲームバランスが完璧だという人は普通にいて、そういう人は必ず PC エンジン版をけなす。

それから登場人物の名前にも修正が入るだろうと思っていた。

「アドル」なんて、アメリカ人には絶対に名前に聞こえないから直したがるだろうけれど、それはまあイヤだと蹴るとしても「ゴート」とか欧米人は「ハ？ ヤギ？」とか絶対に言うのはわかりきっていた。

そして実際に「名前変えていい？」と聞かれたし、変更する聞いてきて、ゴートとアドルを言った。

僕は「ゴートは変えていいけど、アドルは変えちゃダメ」と言い、ゴートは「Kekka」という名前になった。

(3)ゲームバランスは全面的に直す

当時、アメリカのプレイヤーは「ゲームはチャレンジである」と考えることが多く、難易度はやや高めを好む傾向がはっきりとあった。まあこの傾向は今でも同じようにあるけれど、当時の方がよりはっきりその傾向はあった。

それからさくま先生にもサクッと突っ込まれた、95000-99999のバランスの調整もしようと思っていた。

今、考えてもすごいと思うのだけど、どんちゃんが95000でダームに負けて99999にレベルを上げたとき楽勝だったので、電話口で「簡単にし過ぎたね」と、さくま先生は僕におっしゃったわけだけど、先生はどんちゃんがプレイしていたのを後ろから見ていただけで、実際に先生が自分でプレイしていたわけではない。それでちゃんとバランスに失敗しているのがわかっていたのだから、すごいなあと思ってしまうのだ。

ところで正直な話を書くと、海外版では大幅にバランスを取り直したので、全くの別物になっているのだけど、今の目から見てもやはり「なってねえなあ」と思ってしまう。

当時のパラメータの伸びを最初に割り振るとき、直線で振ってるわけだけど、それだと母数問題がありすぎて、やはり後半戦のバランスが崩れてしまっていると思うのだ。

母数問題とは、HPが1→2に増えるときは、100%増えて2倍だけど、100→101だと1%しか増えない、つまりレベルが上がるに従って、成長を感じにくくなるパラメータ型RPGの持つ宿命的な問題。

(4)フォントを選べるようにする

突然ヘンテコな項目が出てきたのだけど、これには理由がある。

もともとの PC エンジン版ではフォントは BIOS に載っている 12×12 ドットの漢字を使って、漢字かな混じり文を表示しているのだけど、いわゆる半角文字、つまり横幅の狭いアルファベットは BIOS には載っていなかった。

だから英語を表示しようとする——

① 12×12ドットのフォントで表示する。

② なんかともかく違う表示を用意する

上の二つのどちらかで作ることになる。

もちろん1の方が楽なのだけど、実は**1は絶対に選べない仕様**だ…というか、もちろん使えないわけではないが、使うと、話にならないほどプレイ体験が悪くなるだろうと想像できていたのだ。

というのも、あとのローカライズのところでもう少し詳しく書くけれど、英語はテキストがかなり強烈に長くなる。

ちょっと変な例を挙げよう。

- これはペンです
- This is a pen
- CLELIA SHIELD

上は当時のフォント幅にまさに対応する形でテキストを並べただけで、英語が長くなるのはなんとなくわかるだろう。

そして一番下は「クレリアシールド」だけど、**なんと”This is a pen”と同じ長さ。**

そしてクレリアソードが 12×12 ドット実際にゲーム画面に表示されると、どのようになるのかというと、下の長さ。



横 22 文字しか表示できないのに”**this is a pen**”と書くだけで半分以上の幅を使ってしまう。

どう見ても 1 文字あたりの幅が広すぎる。

これを解決するには英語版の専用フォントを用意するのが一番簡単な方法だった。

ところで当時はアルファベットは 8×8 ドットで作るのが普通だったが、それだと今度は横はともかく**縦に問題が出てくる**。

なぜなら縦は漢字の 12 ドットを前提としているので UI のあらゆる場所がスカスカになってしまうのだ。

例えば上のアイテムを手に入れたダイアログは 12 ドットフォントが縦に 2 行あるのが前提になっている。

これを縦 8 ドットで作ると、縦がスカスカになってしまうし、24 ドットで 3 行なので、8 ドットだと行間の調整も大変になってしまい、直そうとすると、プログラムをほとんど書き換えることになってしまう。

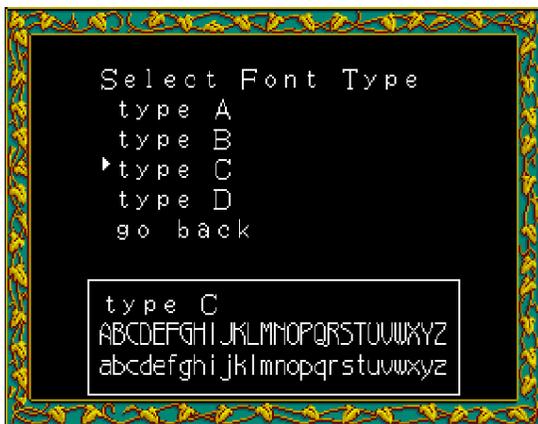
しかも都合上 12×12 ドットのフォントも
並行して使うのは間違いなかった（セーブ周
りの都合）ので、修正を最小限にするために
8×12 ドットのオリジナルのフォントを実装
することにした。

また横が8ドットなら 32 文字ぐらいまで
テキストが表示できるので、これならメッセ
ージが少々長くなるうがなんとかなるという
計算が成り立つ。

そんなわけでオリジナルのフォントを実装
することになったので、ついでに4種類のフ
ォントを実装して、ユーザーが選択できるよ
うにしておいた。

フォントを描いたのは百田で、当時ゲーム
メーカーによくあったレトラセットのカタロ
グから8つのフォントを描いてもらい、その
中から4つを選択した。

ただ…実はフォントの選択は都合上、
Continue から選択した先にあるという、とて
も見通しの悪い場所なうえに、フォントの指
定は保存されないという…まあ、ナニな仕様
になってしまったのが残念だが…



実際のフォントの選択画面。フォントを切り替えるとき、画面が乱れると困るので、設定用のメニューは 12×12 ドットのシステム文字が使われている

移植作業

前述した方針で、僕は『イース I・II』の海外版こと、『Ys Book I&II』の制作に入った。

フォントは方針なのかよ!? というツッコミは十分にあると思うけれど、まあ結構大きな変更なので方針なのだ。

実働期間は、テキストを直す時間が 1990 年の 1～2月のほぼ2ヶ月、コードを直す時間が並行して1ヶ月程度をあわせて2ヶ月半ぐらいのプロジェクトで、3月の末にはほぼ全部終わっていた。

でも、当時、海外版を出すために必要だった様々な都合で、加えて1か月かかり、実際のマスターは90年4月の終わり、ゴールデンウィーク前に出している。

移植メンバーは以下。

役割	主要メンバー
コード	僕（だけ）
アーティスト	進藤司 山口もと 百田亮海
下訳	斎藤その子
最終テキスト	ジョン・グリーナー

今まで出てきたことがないのが斎藤その子さんとジョン・グリーナー (John A. Grenier)。

当時のハドソン海外事業部の USA の支社長をやっていたのがジョン（だったはず。もしかしたら副社長扱いだったかも知れない）、総務兼秘書兼いろいろが斎藤その子さん。

他にも協力してくれた方はもちろんいるのだけど、フルタイムはこの二人だけだと思っ
ていい。

アーティストの3人は、それぞれに違うこ
とを結構やってもらったのだけど、それはあ
とで移植作業のところまで話を書きたい。

コードを書いた…というか修正したのは僕
だけ。

わからないことや確認したいことがあつた
ら、熊本はアルファシステムにいる長谷川君
には電話するって感じだった。

当時、slack や skype といったチャットツ
ールやインターネットがあれば、リモートワ
ークで協力して作れたわけで、もっとイロイロ
出来たかなあと思う。

あと移植した場所は、三慶ビルの2階。

イメージできるように下に『通史II』で作
った写真を再度貼っておく。

海外事業部とガラスの囲いの中に入ってい
るサウンドを除くと、受付・経理・総務がメイ
ンの場所だったので、若干寂しかった。



今でもある三慶ビル

■ NECから頼まれたこと

ところで何一つ変えようとしなかった海外
版だったけれど、作り始めてすぐに NEC USA
からお願いがやってくる。

それはタイトルで **BOOK 1&2 と表示
してくれ**というお願いだった。

これは聞くしかないなと思った。というの
も、日本ではもとが有名PCゲームで、それを
カップリングしたとみんな知ってるけれど、
海外ではオリジナルのパソコン版を知らない
わけで、2本入っていると、どっかで麗々し
く言わないとマズい。

あと”From NEC”とどっかに入れてくれと言
われていたのもあり、それと合わせて起動直
後に日本語版にはないデモを入れた。

それが以下。



ドットを打ったのは進藤司。こういうのやらせるとやたらうまいなあと思ってた。

前のページのデモは企業ロゴ飛ばせるのもマズいかなと思って、飛ばせない設定にしたのだけど、のちに飛ばせないといろんな人から文句を言われることになった。自分としてはエーって気分だった。

ところで、ここでPCエンジン mini と関わるちょっとしたエピソードを書いておきたい。

PCエンジン mini は2020年の3月に発売されたミニ系ハードだけど、箱にも本体にも当時の赤い NEC のロゴは一つも入っていない。



旧 NEC ロゴ。本来は赤。(1963-1992)

不思議だったので、そこらへん詳しい人に聞いたら、1992年に上のロゴが廃止されたとき、実は旧ロゴはハードには絶対につけてはいけないルールになっているというのだ。

だからPC-8001miniにもそしてPCエンジンミニにもロゴはついていないわけだ。

んで、実は僕はこれを聞いてビックリした。

「え？ じゃあ『イース I・II』の海外版では思い切り表示されているけれど、それも削除修正するってこと？」と聞いたら曰く。

「ソフトの中に入っているロゴについては OK ということになっているんです」

まあ起動時にロゴが出るの全部修正ねなんてなったら、大変過ぎるよなと思うと理解はできる方針だなと思ったのだった。

■ ローカライズ

と、NEC のロゴの話を書いたところで、ローカライズ作業について書いていきたい。

『イース I・II』は海外の情報ページで、ちゃんとしたローカライズがされた初期作品だと書かれていたりするけれど、これには理由がいくつかある。

まず英語がまともな理由について。

一番大きな理由は、僕がイースはテキストが大事なゲームなんだから、翻訳はまともじゃないとダメだといって、下訳（最初の訳）からあとは外注には出せないと言ったこと。

これは判断としては正解だったと今でも思っている。

もちろん翻訳会社はいっぱいあったけど、当時はゲームの翻訳なんてまともにしたことがあるわけない。だからグダグダの翻訳になるに決まってると思っていた。

実際に下訳の段階ではファンタジーにもゲームにも疎いし、もちろんゲームの中身も知らないまま訳しているので、頭を抱えるようなメチャクチャな訳がやってきた。

このメチャクチャな訳を僕に聞きながらまともな英語に直したのが齋藤その子さんというわけだ。

そして第二にジョンがいたこと。

ジョンがいたから**「外注に出すなんてとんでもない」**といえたわけで、話は逆なんだけど、ジョンはハドソン USA の社長でもあったんだけど、作家志望だったのか、それとも専攻が文学系だったのか、ともかくおっそろしくカッコいい英文の書ける男だった。

ちなみに『Ys Book I&II』はPC88ベースのイースでは、もっとも話がわかりやすくなっている。

というのも、英語版は当然PC版と比較されることがなく、PC版のファンに配慮する必要もなかったのが、特に『イースI』の中で分かりにくいと思っていたところを全部分かりやすくしちゃったからなのだけど、これは、もともとのオリジナルの88版からやってきた問題だった。

話は1989年の8-9月ごろに戻る。

僕はダームの塔のヒントを入れるので四苦八苦していて、その流れである日「**イースの本ってデカイ割には中身スカスカだよな**」と山根にボヤいた。

ともかく『イースI』のイースの本の内容は問題だらけだった。

天空篇が間に合わないというので、ダームの塔を増築したのはいいが、話は全然最後まで行かないまま終わるのだから、そりゃああまり細かいことは書けない。

しかも、ヒントを出せるNPCがないので、『イースの本』の中身までヒントテキストにしてしまっている。

それでフラストレーションが溜まったので、山根にボヤいたわけだが、その時、野郎が返してきた返事がコレ。

「1ページに1文字とかすげえデッカイ字で書かれてるんですよ！」

全く話にならない(笑)

と、まあこれ笑い話だけど、ダームの塔はともかくヒントを出す方法が少ない。

なんせNPCがラーバ、ドギ、レア、ルタ・ジェンマの4人しかおらず、なおかつレアの登場は後半もいいところだ(16階)。

どうしてこんなにNPCが少ないのか？

まず動かせるキャラクタ(PC版でスプライトに対応するもの)はロードされるマップについて3体しか置けない制約がイースPC88版のエンジンにはある。

そしてそれはダームの塔ではモンスターになるに決まっているので、NPCは動けないマップチップのキャラクタになる。

またダームの塔全体でマップチップのファイルは1個(128個が上限)で出来ていて、ここに鏡の間も、外も何もかも詰め込むのだから、そりゃあNPCを置く余裕もない。

また世界の設定を考えても、ダームの塔にドサドサ新しい登場人物を出すわけにいかないのもわかる。

レアはともかく、ドギやラーヴァ、ルタ・ジェンマの食糧事情はどうなってんだと昔から思っていた。

だからゲームの展開に応じて、ダームの塔の中を3人のNPC、ラーバ、ドギ、ルタ・ジェンマを少しずつ上階に移動させてヒントを出すキツイことになっていて、当時、シナリオを書いていた宮崎さんが苦心惨憺しているのが丸わかりだった。

しかもNPCに13階の鏡の間を通り抜けさせる方法を思いつかなかったのだろう、そこから上にはヒントを出せるキャラはレアしかないんだから、そりゃあツライ。

そしてこのヒントNPCが足りない問題はPC88版をベースにしている『イースI・II』ではさらに大きくなっていった。

なぜなら 89 年初頭に、どんちゃんの謎を解く能力を知って PC 版のイースでは I も II も解けるわけがないと考え、とにかく場合分けして細かくヒントテキストを入れる方針を立てたのは良かったが、ダームの塔の中でヒントに使えるのは 3 人しかいない。

だからこの節の冒頭で山根にボヤいたわけだけど、山根のヤツは「**デッカイ文字で書いてある**」と言った直後に言葉を継いで――

「ウイングを取った橋本さんが悪いんですよ、俺のせいじゃないっすよ！」

これは確かに本当だった。

通史 II に書いた通り、橋本さんがディスクの入れ替えを嫌ってダームの塔に入るときに、ウイングを取りあげてしまった。

だからプレイヤーはダームの塔から出られなくなり、塔の中ですべて解決する必要があり、挙句にイースの本にヒントテキストを入れるなんてことまでやったから、本の中身がグチャグチャになっているわけだ。

しかもジェバなしでイースの本を読めるようにしなければならぬので、結果的に**レアをお遊び吟遊詩人から女神の片割れに昇進させる**決定的な理由にまでなつて、橋本さんの決断はゲーム全体にかなり大きな歪みを引き起こしたのは間違いなかった。

ついでに書くとファミコン版では驚くことにダームの塔から出られるのでジェバにイースの本が読んでもらえる…というか、読んでもらうことでエンディングになる。ところがエンディングは PC 版そのままなので、ダームの塔の上からジェバの家を眺めるという、破綻したテキストになっている

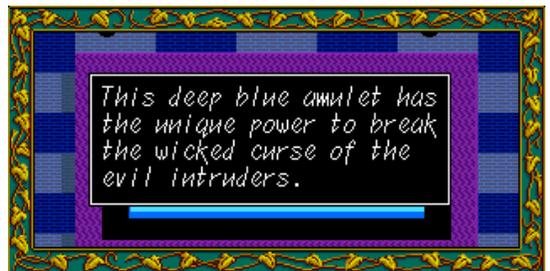
そんなわけで日本語版を開発している間、グダグダになっているイースの本のテキストを直したくてしょうがなかったのだけど、国内版は神聖視されているゲームなこともあり、微調整しかできなかったわけだ。

これが海外版を作れることになり、言うまでもなく別に神聖視もされていないので、これ幸いとイースの本から、NPC のセリフから全面的に改稿したわけだ。

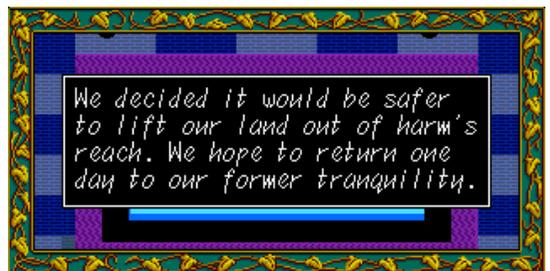
特に派手に直したのは『ファクトの章』と『ジェンマの章』。

『ジェンマの章』では「**ブルーアミュレットは魔の呪いを打ち破るユニークな力がある**」と明白に書いてファクトの章では「**攻撃は止まったけれど、まだ悪が存在を感じるから、イースを空に飛ばして悪から離れる**」と明白に空に飛んだと説明した。

ともかく全体に英語版の方が話がわかりやすくなるように『イース I』のテキストはかなり修正したと思って構わない。



ブルーアミュレットで呪いを打ち破れると明快



明白に「浮かせた」と書いたファクトの章

では実際に、こういったローカライズ作業を、どのように行ったのか？

1. 斎藤さんに直してもらった下訳を見ながら、日本語の意図ではこういうことで、ゲームの背景はこうで、と全部説明する。
2. 聞いたジョンが、じゃあこんな英語でどうだ、その意味はこの英語では分からないから、こう直そうなどと、提案してくる。
3. それを聞いて、それだとかっこのニュアンスが出ない。このニュアンスが入る言い回しはないか？ などと僕がいう。

と、上のような感じで、毎日延々と、本当に1メッセージずつ全部翻訳していった。

このあと韓国のベンチャーで「日本語→韓国語」とか、ゲームロフトで7か国語対応とか、それとも IGG で9か国語対応とかやったけれど、あとにも先にもこんなに丁寧にローカライズしたのは、この『Ys Book I&II』の1本だけだ。

ジョンは意図的にやや古語調の英語にして雰囲気を出したとか言ってたけれど『Ys Book I&II』の英語がカッコよくて評価されているのは、全く彼のおかげだ。

と、ここまでは単純にテキストを翻訳したときの話だが、いくら1行単位で訳したと言っても、これで2か月近くかかった理由があまりよくわからないだろう。

実は『Ys Book I&II』は、僕が目論見と違って、**英語に翻訳したとき、メモリがパンクしまくって、それを縮めるのに恐ろしく四苦八苦した**のだ。

■ 英語テキストがパンクしまくったワケ

パンクの理由を説明するために、そもそものテキストの圧縮の話から始めたい。

『イース I・II』は国内版を製作するときデビュー作の『凄ノ王伝説』から引き継いだ要素がいくつかあった。

この中で結構大きかったのがグラフィックとテキストの圧縮。

グラフィックの方は LZSS (レンベルツェッペ) で圧縮し、テキストの方は huffman (ハフマンと読む) による圧縮を使っていた。

『凄ノ王伝説』でテストしたとき、テキストは辞書+ハフマンによる圧縮の方が圧縮率が平均的に高く、またハフマンコードの展開が非常に短くて小さいルーチンだったので、LZSS でデータ展開しているバッファを破壊せずにテキストを展開出来るから、オトクだということで、この設計になっていた。

そして『イース I・II』を作るとき、ハフマン展開ルーチンとかハフマンツリーをメインメモリに持つのはどうなんだと、ちょっと思ったのだけど、LZSS を2ストリーム展開できるようにしようとすると、256 バイトのバッファを2つ持つ+高速化のためにゼロページなどを使うことになり、あまりにメモリのインパクトが大きいので、そのままハフマン圧縮をテキストで使うことにした。

256 バイトはメインメモリの 0.4%程度で誤差の範囲とは言えないし、それにそれだけでなく、他にも高速化するためにゼロページが必要で、そして BIOS などが結構ゼロページを食い散らかすものでキツイとか、様々な理由があって LZSS 展開を2つ用意するのは、現実的ではなかった。

『凄ノ王伝説』からテキスト周りの仕様は漢字かな交じりに出来るように拡張したとか、辞書の持ち方を変えたとかはあったが、圧縮形式は変えずに作ったわけだけど、ここに大誤算があった。

『イース I・II』は『凄ノ王伝説』と比較して、**ハフマンの圧縮率がゲロゲロに悪くなったのだ。**

そりゃあそうで『凄ノ王伝説』では、基本**あいうえお 52 音+アルファベット 26 文字+記号+ちょっとだけ漢字。**

対して『イース I・II』では、JIS 第一水準という文字コード体系で**漢字 2965 字、かな 169 字、英数字 62 字、特殊記号 293 字の合計 3489 字！**

ハフマンは**文字種が増えると偏りが減るので圧縮率が下がる特性**があり、これにモロに当たってしまったのだ。

そして、ともかく『イース I・II』はメモリがパンクしまくったので、画面の都合だけでなく、メモリの都合もあって必死でテキストを詰めるハメになったというわけだ。

これをわかってもらったところで海外版の話になる。

ハフマン圧縮は**文字種が少なければ少なくなるほど圧縮率が上がる。**

そして海外版では基本的に**アルファベット 26 文字×2 (大文字・小文字) +いくつかの記号+スペース**なのだから、そりゃあ**縮むだろう**と想像する。

だから英語になったとき、テキストが長くなるなと思ったけれど、その分、圧縮率が上がるから、**まあ大丈夫だろう**と想定したのだけど、現実には英語の長さが想像以上の大問題になったのだ。

これは 30 年経った現在でも役に立っている知識で、トリビアとして覚えておくと面白いし、さらに多国語対応しているスマホのゲームなんかで試すと面白いのだけど、日本語の文章の長さを **1.0** としたとき、それぞれの言語でのテキストの長さは、あくまで感覚値だが、下のような数字になる。

言語	テキストの長さ (感覚値)
中国語	0.6-0.8
韓国語	0.8-1.1
日本語	1
英語	1.2-1.5(平均 1.3 ぐらい)
フランス&スペイン語	1.3-1.6(1.5 平均ぐらい)
ドイツ&ロシア語	1.5-2.0(1.7 平均ぐらい)

中国語は 0.7 でドイツ語あたりだと 1.7 ぐらいになっちゃうんだから、多国語対応すると、なんと**テキストの長さが 2.5 倍**変化することになり、ムービーシーンの字幕などに甚大な影響を及ぼすことになる。

そりゃあ**字幕のテキストを小さくしたくなる**わけだ。

またテキストの長さがとんでもなくバラつくので**アイコンの下には絶対に文字を置いてはいけない**なんてルールが出来るわけだけど、まあそんなルールが出来るのは、この物語から 20 年後ぐらいの話。

そしてテキストが短く表意文字体系を持っているアジア圏では平気でアイコンの下にテキストを置いて、ローカライズで大変なことになることがよくある

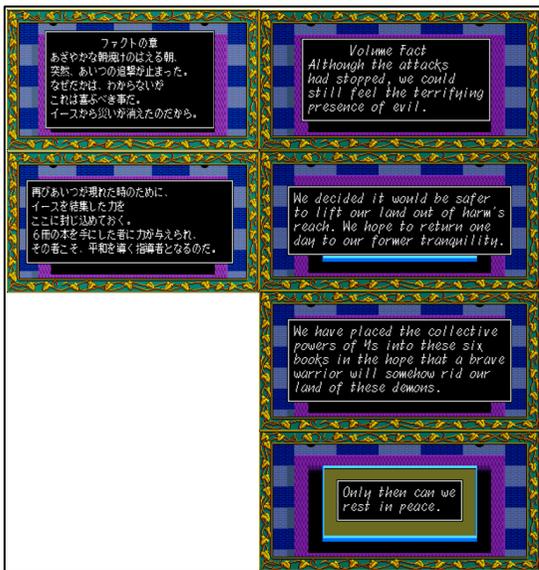
また『Ys Book I&II』では、ジョンが古風な英語を使ったのだけど、古風になるにしたがって使う単語が長くなり、言い回しも長くなっていく傾向がある。

だから感覚的にテキストはかなり長めの1.5倍ぐらいになっていた。

下にファクトの章の比較を用意した。

付け足されたり、なくなったりしているので、完璧に同じ内容ではないけれど、大雑把には同じ内容で、左側の日本語では2ページで終わり、右側の英語では4ページ。

最後の1ページはまあ印象付けるためのテキストなので、無視するとしても「**1.5倍ぐらの長さになっていた**」のはわかるだろう。



そして1.5倍に増えたテキストが日本語と同じメモリ領域に納まるためには**50%ぐらい圧縮率が向上しないと入らない**。

例えば圧縮率が日本語が1（縮まない）と0.7だとしても、まだ英語は1.05で日本語より大きいのだ。入るわけもない。

結局、日本語版と同じレベルでパンクしてしまうもので、毎日ジョンに「**ここらへんを縮めないと入らない**」と悲鳴をあげ、ジョンが必死で短い英語のテキストを考え、四苦八苦して詰め込むハメになったわけだ。

だから2か月も翻訳作業に時間がかかったわけだ。

ジョンがいるから翻訳はハドソン内部でやると決めたのは、結果的には大正解で、これが外注だったら、とてもちゃんとした英語にできなかったよと思う。

特にマズかったのは常駐領域と呼ばれるところに置かれることが決まっていたアイテムの説明テキスト。『II』ではアイテムの説明が多く、日本語版でもパンクしまくったのだけど、英語版はさらにつらかった。

■ 女性権利団体に直されたこと

こんな風に四苦八苦しながらもローカライズされていた『Ys Book I&II』だったけど、**シナリオやグラフィックスを各種の団体がチェックする**のにもムチャクチャ時間がかかって、これまた待ち時間を大幅に伸ばしてくれた。

というのも、当時は**ESRB**がなかったので、あらゆる政治的に面倒を起しそうな団体にメーカーが個別でテキスト（とゲーム自体）をチェックしてもらって、実に非効率な方法で確認をしてもらっていた。

内容はというと差別的要素はないか…政治的に正しくない表現がないか（公には基本的に使わない方が良くとされている言葉）、グラフィックにやばいものはないか…宗教的によろしくない何かはないかなど。今風に言えば**ポリティカルコレクトネス**ってやつだ。

これが当時はインターネットがないから、
下のような面倒な作業になる。

1. 全部のテキストをプリントして FAX で
送り、テキストを修正する。
2. 修正したものを入れたディスクをアメリ
カに送り（物理だ！）、グラフィックやゲ
ーム内容に問題がないか、最終的に各所
でチェックしてもらう。

そりゃあ時間もかかろうという作業だ。

今はこの手のチェックはすべてシステムに
なっていて、最初から最後までオートマツク
に近く進行できるようになっているけれど、
当時は手作り感あふれているという聞こえ
はいいけれど、現実的には、ただただ面倒く
さいだけだった。

ともかく連絡がいつ来るか分からないから、
毎日ハドソンには行くけどヒマでしょうがな
かったので、作ってるゲームを片っ端からデ
バッグしたり、他のチームのサブプログラマ
やらせてもらったり、それとも自作の変な PC
エンジン用のゲーム作ったりした。

海外版は 90 年 3 月の 1 か月はこれの待ち
時間とほんのちょっとの修正だったと思う。

今なら余裕で半月で終わるのになと考える
と、インターネットとシステムの整備はすべ
てを変えたよなあと思ってしまう。

3 月の末あたりにロスに録音に行ったという
記憶なので、最低でも 3 週間ぐらいは待たさ
れたと思う

余談はともかくとして、このチェックで入
った修正のほとんどはテキストだったのだけ
ど、**大ラミアの村の武器屋とエンディング
のフィーナ**絵にも修正が入っている。

記憶では 2 月末～ 3 月あたりだったと思う。
ビキニアーマーだったのを「**女性がこんな
格好で差別的な仕事をするとはまかり
ならん！**」というので、山口もとの手を借
りて、ローブに服装が変化することになった。



日本語版



英語版

山口もとは「**なんでこれ直さないといけ
ないんですか、アメリカ人はアホですか**」
と文句を言まくっていた。

当時はまだ女性の社会進出が中途半端で、
こういうところまで目くじらを立てられてし
まったわけで、今なら逆に無修正で通った内
容だよな、と思ってしまう。

歴史的な話なのだけど、昔は TG16 版の『Ys
Book I & II』なんて見るのが難しすぎたの
だけど、今ではどちらも PC エンジン mini に取
録されているので、持っている方はチャンス
があったら、見て欲しい。

同じくもう一つの大きな修正が、エンディングのフィーナの絵。

右の段を見て欲しい。

こちらは**エロ修正**だったと記憶している。

当時のアメリカではコンソールゲーム=子供向けのものだった。

だから性的な表現に対する制限が子供向けのテレビアニメと同じとみなされていた。

今ではESRBがあるので日本よりエロに対する制限は緩いと考えていい

要は下半身が見えてるのがアウトって話になり、このような修正が必要になったわけだ。

このころはゲームの住み分けははっきりしていて、**コンソールは基本的にキッズのもの**で、PCゲームが大人向けだった。

ついでと言ってはなんだが、エンディングの絵に描かれているテキストのフォントが実はあまり好きではなかったので、修正してもらうことにした。

この修正は百田がやっているのだけど、トリミングを変えた結果、絵のバランスが悪くなったのだろう。よく見るとわかるが、合わせて枠が1キャラ分縦に短くなっている。

ところで、PC88版と見比べると、結構絵が違ふなあと思われるだろう。

右を見ればわかるけれど、実はPCエンジン版のエンディングのモトネタはFM-77AV版なのだ。この理由はとても簡単でPC88は横が640ドットなので、髪の毛の処理が難しかったのである。

(続きは本物版で！)



上がPC88版。下がFM-77AV版



PCエンジン版



海外版エンディング

イース 88 から PCE 版イースIIIの狭間で

この章では初代『イース』の開発から、PC エンジン版『イースIII』に至るまでで書ききれなかったり、本を出してからいろんな人が思い出したエピソードをまとめた章。

ファルコムでの様々な話

一応、ある程度年代に沿った話にしていきたいので、まずファルコムの 1986-89 年を中心に書いていきたい。

■ レアの詩は誰が作ったのか？

PC98 版『イースII』にはレアの詩という隠しアイテム…というかコンテンツがある。

結構凝ったコンテンツで誰が作ったのかなと思って確認したところ、以下の答え。



■元ファルコムスタッフの証言

レアが「詩人」の割にそれらしい「詩」がなかったから、移植担当の権限で桶谷さんが創作したものです。

ちなみに、レアの詩とミュージックモードのグラフィックは、大浦さんが作りました。どちらも 400 ラインに出来なかったのが残念だと言ってました。

■ ファナザドゥの CM

奥野さんが作った『ファザナドゥ』は、ファルコムは金看板に泥を塗った移植だと、かなり腹立たしく思っていて、そしてビクター音産のファミコン版『イースI』の移植にも大きく影響しているのがわかってきた。

ファザナドゥの騒ぎで、ファルコムはファミコンでソフトを作っている会社に対して怒り心頭でビクター音産側に対して、かなり長い間、移植を許さなかったらしいのだ。

これはまだ現在調査中&取材中で、通史IVで出来れば、すべてを入れたいと思っているが、ここらへんまではほぼ確実ということで、今回書くことにした。

そしてファルコムの怒りに火を注いだのが、TVCM だったらしいという話。

僕も見ることがなかったので知らなかったのだけど、下のような唾然な TVCM。



あの XANADU の興奮が 今、ファミコンに……

1989 年に『イースI・II』の許諾を取りに行ったとき、イヤミ言われたわけを理解したのであった。**こりゃ怒るよ(苦笑)**

■ 桶谷さんが作ったウサギの穴

桶谷さんはオリジナルのイースチームの中ではツール作者にして、レベルデザイナーにして、演出+シナリオ補佐、そしてリアの産みの親ということになるだろう。

そして、また桶谷さんは『イースⅠ』と『Ⅱ』に社員として参加した人でもある。

イースチームの主要メンバーのうち、倉田さん、宮崎さん、古代兄妹はアルバイトで社員ではない。

その桶谷さんがやった、とんでもないお遊びが**ウサギの穴**。

■元ファルコムスタッフの証言

牢屋マップを作った桶谷さん渾身のお遊び。ドギの開けた穴は、実は「うさぎ型」(笑)だった事もお伝えしておきます。

言われなければ、誰も気が付かない(笑)

最初、普通に壁に穴を作ったけど、面白味がなかったのか、ひび割れチップの配置を工夫してうさぎ型に。

とても嬉しそうに見せてくれました(笑)

実際の画像は下。



確かに言われてみると、ウサギ型
なお、これは2回目

ここでストレートに書くなら、こんなとんでもない話、僕自身も含め、移植した会社は知るわけもない。



上からファミコン、マークⅢ、PCエンジン版

ファミコン版も、マークⅢ版も、そしてPCエンジン版も、言うまでもなくウサギの穴にはなっていないのであります。



イースクロニクルのドギ

そして…**ご本家も(笑)**

■ MSX2 イースの家の中とタイトル

MSX ユーザーが 88 版と比較して「勝っている」と自慢することが多い『イース I』の大きな改訂点に家や店の中の 1 枚絵がある。



MSX2 版 ジェバの家のフィーナ

PC88 版はかなりヘッポコなのだけど、これには理由がある。当時は製品になるときディスクの枚数に厳しい制限があり、当初は天空篇 (II) まで入れるつもりだから、容量が怖い。だからマップと同じ形で作っていた。



128 チップで、背景も人物も描くことになっては、そりゃあ厳しい絵になってしまふ。背景なんてスカスカと言わざるを得ない。

どう見ても MSX2 版の方が上なので、自慢をする気持ちはわかるし『イース I・II』では MSX2 の仕様と、その延長にあった『イース II』の PC 版の仕様に合わせたわけなのだけど、これが MSX2 版ではなぜ変わったのかというと、次の証言。

■元ファルコムスタッフの証言

MSX2 版イースの家の中のグラフィックは、彩乃さんが描きました。倉田くん制作の MSX2 専用ツールで、直接アタリにとって 1 枚絵を描いていました。

当初 PC88 版は、ディスクの容量不足が懸念されたため、マップで作られてましたが、MSX2 版はデータが小さい事もあって、1 枚絵になったようです。

なお、MSX2 への移植版のグラフィックは以下の担当になっている。

描いたもの	スタッフ
タイトル画面	山根
キャラ・モンスター	古代彩乃
家の中の絵	古代彩乃
マップチップ	大浦
お絵かきツール	倉田佳彦

このお絵描きツールは X68000 上で動いていたのだけど、これがなんとパソコンサンデーに収録されていて、その時、彩乃さん自身が操作しているというシーンが残っているという、奇跡的な一枚が下。



と、わかったことをポロっとツイッターでツイートしたら、それを古代彩乃さん本人に捕捉され、なんと驚くような証言が飛び出してきた。

■古代彩乃さんの証言

もう何十年前の話なのであまり覚えてないのですが、Amiga での Bard's Tale の絵が衝撃的で、もうそれをやりたいという気持ちで描いた記憶しかないですw ですから世界観も気にせず、描きたいものをただ描いたという、今では考えられないような緩さでやっておりました…

Amiga の“Bard's Tale”!?

と驚いたのだけど、これには理由がある。

“Bard's Tale”は、実はあの Ultima IV とウィザードリィ IV のゲームデザインをした、我が畏友、尊敬するロー・アダムズの代表作品の一つなのだ。

では、どんな絵だったのか？



Amiga 版 Bard's Tale のギルドの画面

これこそが MSX2 版の家の中のグラフィックのもとになっていたわけだ。

また MSX2 版のタイトルは山根が市販のツールを使って 256 色で描いた話は通史 I で書いたけれど、このツールがわからなかった。

それで飲み会に現れた山根に聞いたところ、なんと**山根のヤツは覚えていた!**

■山根の証言

当時、ちょうどパナソニックの MSX2 が会社に入ってきたんすよ。それに付属のツールで描いたんすよ。

な、なんだってー!?

でも例によって、本人、さっぱり機種は覚えておらず、こちらで調べてみると 1986/12 に発売された National FS-5000 F2 という機種が該当のハードだろうと思われた。



セパレート型のPCになっている

ところが、この機種にバンドルしていたはずの山根のいう付属のツールが本当にさっぱりわからず、調べていたところツイッターで有力な情報が!

TINY野郎 @tiny_yarou - 3月20日
返信先: @snapwithさん
本体付属のユーティリティディスクには、256色使えるグラフィックツールがついていました。私が持っていたのはA1WX (MSX2+) ですが、たぶんA1F (MSX2) の頃から同じものが付属していたと思います。

本体付属のユーティリティディスクには 256 色使えるグラフィックツールがついていました。(ただし A1WX という後のハード)

それで調べまわったところ、この FS-5000 の一つ前の機種になる FS-5500 には間違いなく 256 色のツールがあったことがわかった。ツールの画面は下のようなもの。



FS-5500 の 256 色使えるツール

そして 85 年の FS-5500 にあり、87 年の FS-A1 にも、88 年の A1WX にも似たツールがあったので、山根は FS-5000 のツールを使ってフィーナを描いたのだ、と考えておきたい。なお、同じ時に山根の言ったセリフ。

■山根の証言

いや、もうひどいツールでクツソ使いにくかったんですけどね、とにかく 256 色使えるのが嬉しくてしょうがなく、256 色で描きましたよ。

山根は MSX2 のフィーナまでほぼデジタル 8 色で、そりゃ嬉しかっただろうと思うけど、このツール、A1WX すら本当に使いにくいらしく「**こんなツールであのフィーナを描いたんですか?**」とフォロワーの方に驚かされていたのであった。だからヤツはドットだけは天才なんだって(笑)

■ PC98 イース II が BEEP 未対応の理由

これは PC98 のイース II がなぜか BEEP 音源で曲が鳴らず、効果音しか出ない仕様になっているという話をブログ読者の方が聞いてくれというので、聞いたところ、MSX2 版ワンダラーズフロムイースの移植の頃に入社した、サウンドの川合将明さんから以下のような証言がいただけた。

■サウンドの川合将明さんの証言

音源ボードを指して無い時は自動的に A チャンネルのメロディだけ鳴らしたと記憶しています。聞いた記憶は無いですが。場合によっては全く鳴らないかも？

この証言から察するに、多分、デバッグの最後の方のどこかでエンバグしてしまったのだろう。

しかも「場合」というのは機種によってはという意味らしく、ますます分かりづらかったのに加え、当時は QA が緩かったので通り抜けてしまったということだろう。

なお川合将明さんがファルコムでされた仕事は以下のリストである。

● ワンダラーズフロムイース

MSX2 版、X68000 版のサウンドのコンバートと追加曲 (MSX2 版はエンディングが長くなったので曲が追加された)。

● 作曲

PC98 版ブランディッシュ

PC88 版ダイナソア

PC88 版ぽっぷるメール

立ち読み版専用アトガキ

というわけで立ち読み版終了です。

本来は白黒のはずの画像がカラーだったりとか、まあいろいろありますが、そのあたりは許してタモレ。

それから、まだ微調整中なのですが、最終的な目次の内容は右のようになっています。

全体は現在 80 ページは超えているけれど、90 ページは超えないぐらいにまとまると思います。

これ、まだ未確定です(;´▽`)

またイベントに来られた方のために、本来はオマケ本をつけるつもりで『山根伝説Ⅱ』を作るつもりだったのですが、これまたコロナのせいでパーになってしまいました。

ただセットにはカードに合わせて、スペシャルなテキストは入れる予定です。

内容は…お楽しみになってことで。

それでは、また本物の『イース通史Ⅲ』でお会いしましょう。

岩崎啓眞
東京、世田谷区にて

- ▲ 1990年 Ys Book I&II
 - 海外版の方針
 - ▲ 移植作業
 - N E Cから頼まれたこと
 - ローカライズ
 - 英語テキストがパンクしまくったワケ
 - 女性権利団体に直されたこと
 - 声優さんの録音をロスでやったこと
 - バランス調整でバグを見つけたこと
 - いっぱい賞を取れたこと
 - ▲ イース88からPCE版イースⅢの狭間で
 - ▲ ファルコムでの様々な話
 - レアの詩は誰が作ったのか？
 - ファンザドゥのCM
 - 桶谷さんが作ったウサギの穴
 - MSX2イースの家の中とタイトル
 - PC98イースⅡがBEEP未対応の理由
 - イースⅠで山根が作ったマップ
 - ファルコムのスタッフロール
 - ▲ 当時のゲーム史に関係するモロモロ
 - 山根と小峯君の接点は？
 - ビジュアルという単語
 - イースグローバルガイドブック
 - ▲ イースⅠ・Ⅱのエピソード
 - ⅠとⅡを繋ぐときに考えたこと
 - 30年前の開発資料
 - ポツになったフィナーのカット
 - リアの乳揺れ
 - クイックセーブ
 - 衝撃のリアを助けないプレイ
 - ナゾのスピード調節
 - どうして最後にキスさせたのか？
 - ブログ読者にバグを教えられたこと
 - ▲ PCエンジン版イースⅢ開発史
 - 1990年春、開発スタート
 - 故・岡本敏郎さんのこと
 - ▲ 開発後半戦
 - JOE熊本の謎
 - クリスマスのマスターアップ
 - 最後についたエレナの絵

アトガキに代えて

イース通史Ⅲ立ち読み専用版
オワリ