



— *Liner Notes* —



RPG(ロールプレイングゲーム)を解き終えて、画面に浮かんでいる“The End”という文字を眺めている時に胸を過る想いには、大きく分けて2種類ある。

ひとつが、ゲームが解けて良かったという安堵感とそれに付随する自己満足感。そしてもうひとつが、ゲームという媒体を通して、製作者サイドから送られてきたメッセージに対する、いわゆる“感動”と呼ばれるものだ。

少なからぬ金額をはたいてソフトを購入し、プレイしている以上、そのゲームを解き終えた時に前者の想いを感じるのは当然のことなのだが、後者のような感慨をもたらしてくれる作品となると、これは極めて少ない。

その点、「イース」は、最大級に近い“感動”をもって、ゲームを解き終えた僕達プレイヤーを暖かく出迎えてくれる。

もっとも、感動と言っても、アッと驚くどんでん返しのたぐいとは、ひと味違う。「イース」で得られる感動とは、ひとつの冒険が終わったことに対する純粋な余韻であり、映画で言えば、「インディージョーンズ」や「ロマンシングストーン」といった冒険活劇的作品を見終わった時に感じるあの爽快感にも通じる点がある。

二のゲームのタイトル、「イース」は、フランスの人々の間に伝説として伝わる架空の町の名称である。

西暦4世紀、強固なダムによって海から守られていた「イース」は栄華を極めていたが、旅人に誘惑された王の娘がダムの門を開けてしまい、その町は一夜のうちに水没してしまったと、いくつかの書物に記されている。

二のゲームの舞台となる「イース」が、その伝説上の町と果たして同一のものなのかどうか、僕にもわからないが、昔から神秘的な作品を作らせたら右に出るソフトハウスはないと言われている日本ファルコムだけに、ゲームとしての料理の仕方は、流石という言葉を使わずして表現のしようがない。

ディスクをブートさせると、いかにも手の込んでいることがわかるタイトル画面が、フワッとディスプレイ上に浮かび上がる。哀愁と神々しさを感じさせるBGMが静かに流れ出し、プレイヤーをいつまでもそこに引き止めようとするのだが、ゲームをプレイしたいという刹那的感情で、僕は別れのリターンキーを押す。

すると、今度は一転して明るい画面と軽快なBGMの町の場面となる。そこで、町の住人達と会話を繰り返していくうちに、僕の心はいつしか「イース」の町へ、アドル・クリスティンの元へと感情移入している。

その後は、もう製作者サイドの思うがまま。僕はアドルその人となり、「イース」の世界を駆け



巡り、モンスターと戦い、アイテムを拾い集め、フィーナとダルク・ファクトを追い求めているのだ。

ある時は、廃抗の暗闇の中で、周囲に潜んでいるモンスター達に怯えながら、またある時は、塔の回廊を意気揚々と進みながら…

そうしたゲーム展開の中で、ともすればダラダラとしてしまいがちな長篇ストーリーを、ビシッと引き締めているのが、要所要所に配置された6種類+1のデカキャラだ。そもそも、この「デカキャラ」という言葉は、同社の「ザナドゥ」で用いられて以来、業界内で頻繁に使われているようになった隠語なのだが、「イース」のデカキャラは「ザナドゥ」のそれとは違って、それぞれが個性的な攻撃方法・弱点を有している。

分裂しては合体するヴァジュリオン、オブション(?)を振り回しながら2匹で攻めてくるヨグレクレス&オムルガンなどを初めて見た時には、プレイヤーは必ずや驚愕するに違いない。

確かに、このデカキャラ軍団は、今までのゲームと比較すると、かなり強い部類に入る。RPG以外は苦手だという人にとっては、少々厳しい関門となるかもしれないが、反復練習すれば、倒すのは不可能なことではない。むしろ、デカキャラを倒した後、**F4**キー(SAVEのキー)を押す時に、また一步ゲームが進んだという喜びを覚えるのは、僕だけではないはずだ。慣れてくると、デカキャラのいる場所を見つけるのが、砂漠でオアシスを見つける時のような快感にさえなってくる。

さらに、この「イース」を語る上で忘れてはならないのが、その音楽性の高さだ。最近、ゲームのBGMにも世間の脚光が当たりはじめ、レコードショップに「ゲームミュージック」という新しい棚が目立つようになってきたが、ゲームセンターのゲーム、いわゆるビデオゲームと、パソコンゲームとの間には、ハードの性能の差もあって、まだまだ大きな開きがあると考えられていた。

ところが、この「イース」によって、その考えは根本から覆されそうだと言っても過言ではないだろう。88のFM音源の限界まで駆使している感さえある素晴らしいミュージックが、場面や状況が変化するごとに、惜しげもなく次々と奏でられていくのだ。

映画において音楽が非常に重要な要素を占めるのは、みなさん先刻ご承知だと思うが、今やそれはゲームソフトというジャンルに関しても同様である。業界No.1のミュージック・コンポーザーを擁しながら、「イース」では、候補曲50曲の中から最終的に15曲にまで絞り込んだというから驚きだ。もしも「イース」が、BGMも何もない作品だったら、そのゲームとしてのおもしろさがどれだけ減じたか、みなさんにもおわかりいただけるだろう。

今ゲームソフトは、それまでの玩具的イメージを脱して、ひとつの文化創造物へと大きな飛躍を遂げようとしている。単なるゲームではなく、そこから何かを感じ取れるような作品が主流となる時代に向けて……である。



こうした状況下で、「イース」が生まれた。プログラム、グラフィック、シナリオ、ミュージック、その他様々な要素が美しい協和音を奏でることによって、「イース」は見事に独自の世界を作り出すことに成功した。この作品を自分のパソコンでプレイしているみなさんも、きっと自分なりに「イース」のバックグラウンドや作者のメッセージを肌で感じ取っているはずだ。

「イース」はやがて来る新たな時代へ向けて、RPGというジャンルを背負って立つ旗頭的存在なのである。

「イース」は、僕にとっても非常に思い出深い作品となった。テストプレイや制作スタッフだけの完成記念パーティーにもお招きに預って、ソフトの制作過程というのを目の当たりに見せていただいた。

最後に、そうした貴重な経験や、今回のパソコンソフト史上初とも言えるライナー・ノーツの場を提供して下さった、日本ファルコンの加藤社長、井上部長、プログラマーの橋本氏、その他多勢の「イース」制作スタッフのお礼の言葉を持って、この原稿を締めくくらせていただくとしよう。

87年6月8日

ゲーム評論家 山下 章



★著者略歴

本名：山下 章(やましたあきら)

1964年6月2日、東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園、大田区立久原小学校、川崎市立平間中学校、私立開成高校を経て、現在一橋大学商学部在学中。

1985年1月13日には、フジテレビ「クイズ/ドレミファ・ドン/」で優勝。さらに2月17日には、同番組のグランドチャンピオン大会で史上最高得点を獲得、見事に第61代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ/アドベンチャー・ゲーム」85年2月より始まった「山下 章のレスキュー//アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ、現在では、執筆業に励みつつ、TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる、パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ//パソコン・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ//パソコン・AVG&RPG」(電波新聞社)などがある。

Falcom