

大元はメガ CD。その後 角川にちょっとやられてしまったが・・。

~LUNAR シリーズ

機種	ジャンルめいたもの	難易度	発売年	備考
	TPV		1992	「LUNAR ザ・シルバースター」
	TPV		1994	「LUNAR エターナルブルー」
	TPV		1996	「LUNAR シルバースターストーリー」
	TPV		1998	「LUNAR2 エターナルブルー」
	TPV		1998	「LUNAR シルバースターストーリー」
	TPV		1999	「LUNAR2 エターナルブルー」

メガ CD でまともにプレイできた最初の本格的な RPG・・それが 1 作目「ザ・シルバースター」でした。そして「メガ CD 最後の大作」というあまりにも悲しいキャッチコピーと共に売られたのが「エターナルブルー」です。

メガ CD 版 (オリジナル) の開発・販売はゲームアーツ、SS 版・PS 版は角川書店が移植しています。移植版の「エターナルブルー」は「LUNAR2」とナンバリングされていますが、オリジナルは「LUNAR」です。これは脱字ではありません。

・・角川書店と聞いて嫌な予感が走った方は鋭いです。プレイヤーの裾野を広げたことは否定しませんが、プレイできるのであればメガ CD 版でのプレイをお勧めします。はっきり言って特にサウンド面で角川書店の移植はどうしても納得の行かない部分が多すぎるからです。古いハードだからといって、マシン性能的に問題となる部分は一切ありません (とはこのものの、より新しいハードの方がプレイする機会は多いでしょうね)。

あ、それから角川書店からは他にも幾つかシリーズ作が出ていますが、私はあまり興味がありません。もし御覧になりたいければ探してみてください。少なくとも、本記事で取り上げる対象とはしておりません。

なお以下では、メガ CD 版を「オリジナル版」、SS・PS 版を「角川版」と書いているところもあります。ご了承下さい。

■世界の危機はもののついでで救うのです

1 作目と 2 作目とは、同じ世界を舞台にしているものの年代にかなりの開きがあります (エターナルブルーの方がずっと後になります)。ストーリー的にも、まあまあ独立していますが、それなりにつながりもあるので、ぜひとも 1 作目から見ていただきたいです。特に 2 作目のヒロイン、ルーシアの心の機微を考える上で、1 作目はとても大事な意味があると私は思っています。

舞台となる世界 LUNAR は、その名前からも連想されるとおり、月の上に存在する世界となっています。では地球はどうなっているのか？ということ具体的を知ることができるのは 2 作目になってからですが、まあ、我々が住んでいる今より遙か未来・・・のお話なのかもしれません。

どちらにもいえることですが、主人公(=プレイヤー視点のキャラクター)がヒロインを助けるためにひたむきに頑張った結果、何となく世界の危機も救われた・・・という感じになっています。

1 作目のヒロイン ルーナは幼馴染、2 作目のヒロイン ルーシアは突如現れた謎の美少女・・・と、それなりに王道を走っていますし。これについては作った側が「好きな女の子を助けようとしたら、そのついでに世界も救っていた・・・ってぐらいでいいんだ」というようなコメントをしていますから、間違いありません(笑)。

また、ヒロインだけでなく、共に戦う仲間となる人たちも実に個性的です。それぞれが色々な事情を抱えて旅をするのですが、そうした事情にきちんと決着が付くようなシナリオになっているので、消化不良になりません。

私がひたすら感心したのは、この辺の心配りがきちんとされていることでした。

ゲームのシステム的には、かなりオーソドックスなパーティー性の RPG となっています。パーティーメンバーの出入りは結構ありますが、基本的にパーティーのメンバーになる人に変更はありません。

戦闘はちょっと独特で、ターン制のコマンド入力形式ですが、距離の概念が取り入れられています。だから、あんまり離れた敵に攻撃しようとする、傍に移動するだけで 1 ターンが終わる・・・ということもあり得ます。素早いという設定のキャラクターは 1 ターンで出来る行動も多くなるため、そこでキャラの特性が出せるようになっています。

■ CD-ROM の威力を思い知らされました

オリジナルがリリースされた時、主力のコンシューマゲーム機といえば、スーパーファミコンです。PC エンジンがかなり出てきていたとはいえ、まだまだ ROM カートリッジ全盛の時代でした。そんな中、わざわざ CD-ROM でソフトを出すことについて、このゲームでは納得のできる理由が幾つかあり、それも私が感心させられた点でした。

まずなんと言っても音楽！

さすが CD-ROM ということで、そのサウンドの美しさは旧来の機種では絶対に真似の出来ないものでした。そして、このソフトの凄い点は街などで音楽がループして先頭に戻るときに一切ラグが無いことでした。もちろん、これはサウンド開発陣の努力の賜物であり、CD のトラックをきちんと調整してループしても音が途切れないように工夫していたからです。

おかげで CD-ROM のソフトでありがちなアクセス(シーク)による音楽の徒切れが無く、まるでカートリッジ ROM のタイトルであるかのような音感でプレイが出来たのです。そして、そのサウンドのクオリティたるや、半端じゃありません。

・・・それだけに角川版「シルバースターストーリー」で音楽が刷新されてしまったことに、私は殺意すら覚えたものです。幸い角川版も「エターナルブルー」の方はオリジナルと同じサウンドが「ほぼ」使われていたので、少しだけ安心しましたが・・・。

ちなみにオリジナル版の音楽を作ったメインの方はツーフাইブの岩垂徳行氏。このタイトルのほか、「グランディア」「トゥルーラブストーリー」「ラングリッサー」といった、私の心にも

特に印象に残る作品群で音楽を担当されています。タイトル関わらず、音楽担当が「ツーフアイブ」となっているのを見るだけで「サントラ買うかな」と私などは思ってしまいます。

CD-ROMであることのメリット(今では当たり前のようになっていますが)である、音声についても 実にドラマチックに使われていました。きちんと声優さんが声を当てることで、キャラクターが生き生きと描かれたのです。

さながら上質のアニメ作品を見ているかのような・・その雰囲気は、ROM カートリッジではそうそう味わえるものではありませんでした。だから、角川書店も目をつけたのでしょうね。

もう一つ、是非ともチェックしてほしいのは各地の町や村での NPC との会話です。

何が凄いて、イベントが終わるごとに台詞がきちんと変わるのです。CD-ROM になったことでメモリ容量が大きく増えたのだということを、まざまざと思い知らされます。

・・と同時に、イベントが終わるたびに各地の町にいった話を聴きに行かないと、何か損をした気分になり(実際は そんなに気にしなくても良いのですが)、妙にゲームのプレイ時間が長くなる原因にもなっていたりしました。

■驚嘆の後日談

このシリーズを私が高く評価しているのは、特に「エターナルブルー」の方です。あまり多くを語らない方が良い・・と言う事は百も承知なのですが、もう 10 年ほど前のタイトルですから、敢えて語らせてください。といっても「ザ・シルバースター」の評価が低いというわけではないんですよ、念のため。

「エターナルブルー」では、主人公ヒイロがヒロイン ルーシアを見事に助けて、そのついでに(笑)ルーシアと2人手を携えて、世界を破滅に追いやろうとしていた魔王ゾファーを見事に打ち倒します(あの独特のラストバトルは、結構見る価値があると思います)。

無事に皆も生還しめでたしめでたし・・・・・と思いきや、何と衝撃の展開を見せます。

それは冷静に考えれば仕方の無いことなのかもしれませんが、しかし、それでも納得できない気持ちをプレイヤーに抱かせるまでのストーリーテリングが、きちんと行われてきていますから、確実にプレイヤーは「なにー?!」と絶叫するはずですよ。

特に「エターナルブルー」は各キャラクターの事情をきちんと掘り下げて、きっちりと全てを決着させてきただけに、あまりに片手落ちな展開といわざるを得ません。

しかし、このゲームはそれで終わりはしなかった。

平和になった世界で、かつての仲間たちが かつての生活を再開しようとしている・・そんな穏やかな雰囲気の下、主人公ヒイロには、本当の決着をつけるチャンスがきちんと与えられるのです。

角川版では、かなり露骨にこの後日談を見ることが出来るようになっていますが、オリジナル版ではかなりさりげなくこれが現れるため、下手をすると気づかずに泣きはらすプレイヤーもいたかもしれません。

そしてヒイロが躊躇することなく選んだ道を最後まで見届けた時、プレイヤーは本当の意味で「良かったね」と暖かい気持ちに包まれつつ、本当の意味でのエンディングを見ることが出来たのです。

そこに至るまでのインパクトがかなり大きかったせいでしょうか、このタイトルがメガ CD という弱小ハードの中で埋もれることに、本当に歯がゆさを感じました。

■だから移植されたことは嬉しいのです、基本的に

メガドライブが静かに現役ハードとしての座を退いた後。目を疑うような記事を雑誌で私は見ることになります。それは「LUNAR」のセガサターンへの移植です。まだプレイステーションとしてのぎを削っていた当時、メガ CD というハードゆえに忘れ去られようとしていた このタイトルが日の目を見ることが出来たことを私は素直に喜びました。これなら、2 作目・・すなわち「エターナルブルー」も皆に見てもらえる・・あの衝撃のラストを皆と分かち合える・・そんな予感すらしていました。

ただね・・。発売が「角川書店」となっていることに、一抹の不安を覚えたのも事実です。タイトルも「シルバースターストーリー」と意味も無く変えられてましたしね。

そして、その事実是最悪というわけではありませんが、微妙な影となって やはりゲーム内容に影響を及ぼしていました・・。声優陣に変更が無かったのは不幸中の幸いでしたが、音楽が・・・オリジナル(メガ CD 版)と違う!!・・のです。

もう、さっぱり意味が分かりません。あのドラマチックな戦闘音楽をまた聞けるんだ・・と楽しみにしていた私が、どれほど落胆したことか・・。でも、まあ、それに耳をつぶれば、内容的にはさほど違いはありませんでしたので、これはこれで良しとすることにしています。メガ CD で埋もれるだけにならなかつただけでも幸せというものです。

で、「エターナルブルー」の方は「LUNAR2」とナンバリングされてしまいましたが、発売が発表された時点で「音楽はオリジナルのものを使います」というアナウンスがされたこともあり、いやがうえにも期待は高まりました。

その内容を見た感想・・ですが、基本的には「あり」です。後日談が露骨になりましたが、まあ全ての人に見てもらえるようになっている・・と考えれば、それほど問題とは思いません。

しかし！角川版は「エターナルブルー」も、やはり音楽にちょっと不満があります。

オリジナルでは一貫してテーマソングとでも言うべき歌が随所で使われていました。その大元となる歌は、後日談エンディングで横山智佐嬢が歌っているものです。

ゲーム中で使われている中で、特に印象に残るのは、キカイ山でバックに流れる子供たちのコーラスで構成されているものと、ゲームの中盤でルーシアが意味ありげにムービーシーンで歌っているものです。

どちらも、とても大事なフィーチャーだと私は考えるのですが、これが全く別のものに差し替えられているのです。各地のアルテナ神官が歌うところを聞いた時も、このメロディが使われるのですが、それも当たり障りの無い適当なものにわざわざ変更されています。

本当にあり得ません。ゲームの重要な要素となっているものを、わざわざ粗悪なものにするという神経が私には今でも理解できません。版權の問題？と思いきや、角川版でも後日談エンディングは同じ曲なので、使えない理由は無いと思うのです。それともなんか理由があったのですかね？

そんなわけでサウンド面で、個人的には致命的な移植ミスをしていると思っているので、プレイするチャンスがあるならば、オリジナル版を見ていただきたい・・というのが、正直な気持ちです。でも、ストーリーラインは変わっていないので、今やるなら PS 版が一番でしょうねえ。

■良作のコミックもどうぞ・・

ところで・・・メディアミックス戦略が大好きな角川書店ですから、ゲーム以外のメディアにも LUNAR は登場しました。正直、小説などはどうでも良いのですが、コミックの中で

- ・「LUNAR 幼年期の終わり」
- ・「LUNAR ヴェーン飛空船物語」

の2タイトルは「本当に LUNAR シリーズを好きなんだろうなー」という作家さん(船戸明里氏)が描いており、オリジナルのイメージを損なわずに綺麗に作りこまれているので、ゲームを楽しめた方には是非ご一読をお勧めします・・・つかゲームをプレイしてないと、何が面白いのか分からないはず・・・。

前者は「エターナルブルー」後日談中の時系列となるオリジナルのお話(ストーリー原案はゲーム本編のシナリオ担当ですから、ほぼ公式ですな)、後者は・・・「ザ・シルバースター」の更に前ぐらいの時系列になる全くオリジナルのお話です。どちらも良作です。メディアミックスとか言う言葉は嫌いですが、こういう楽しみがあるのも確かではありますね。