

イースⅧ RTA レポート

文責：sometan

——我々は神の道具ではない。
生きている、意思のある存在なのだ。

それでも人知を超えた運命を
否定出来ない瞬間は訪れる。
そんな時、君はどう振舞うだろうか？

極限に身を置いて尚、
意思と誇りを抱き続ける姿は美しい。

私はそのような存在になりたいと願ったし、
数十年を経た今となっても、
“彼女”に畏敬の念を禁じ得ないのである。

アドル・クリスティン著
「ゲーテ海案内記」序文より

1.はじめに

本記事は令和元年の五月祭の東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）にて行われたイースⅧ ～ Lacrimosa of Dana～（以下イース 8）の RTA 報告レポートです。それに加えて、チャートを決めた過程などの詳細な解説をします。

2.ゲーム紹介

イース 8 は日本ファルコムより発売された名作アクション RPG、イースシリーズの 8 作目です¹。シナリオの時系列的には 5 と 6 の間ですが、過去作品のプレイは必須ではなく、初プレイが 8 であっても楽しめる作品になっています。

システム面においては、イース 7 で一旦削除されてしまったジャンプアクションの復活に加え、イース 7 から導入された 3 人パーティ制を引き継いでおり、これによって仲間と未知の島を冒険するワクワク感を味わうことができます。また、今までと大きく違う点がひとつあり、それはマルチエンディングの導入です。過去にも微妙にエンディングが変化する要素はありましたが、今作は主人公のアドルがどれだけ名声を稼いだかという名声値によって大きく変化します。

Vita、Steam、PS4、Switch と様々なプラットフォームで発売されていますし、全体的に親切的な UI、ストレスフリーを意識している操作感など普段ゲームをやらない人にもお勧めできるものとなっています。ぜひ購入を検討してください（ダイマ）。LINE スタンプやサントラも絶賛発売中なのでこちらも買しましょう（ダイマ 2）。私は買いました。

3.レギュレーション

- ・ Switch 版を使用
- ・ 難易度は Easy とする

¹ 「イース・オリジン」という番外編を含めるならば 9 作品目です。