「斗龙已经斗腻了」——从《勇者斗恶龙》团队中走出的男人，追寻主流26年。逆流而上的《重装机兵》追求的是从《勇者斗恶龙》中解放的自由【宫冈宽访谈】

传说的大破坏将世界化为荒野。　在机械与生物难以区分的怪物徘徊的荒野中冒险的，是驾驶战车的怪物猎人们。

在RPG还是剑与魔法为主流的时代，《重装机兵》带着机油与硝烟的气息登场了。

虽然发行商是DATA EAST，但最初的企划、游戏设计与剧本都是由《周刊少年Jump》游戏专栏“FC神拳”的导航员——人称宫王的宫冈宽先生负责的。

宫冈先生因参与《勇者斗恶龙》的“洛特三部曲”而闻名，但他为何背弃了当时RPG的巅峰之作《勇者斗恶龙》，转而创作了独具特色的《重装机兵》呢？

《重装机兵》第一作发售于27年前的1991年。

它在当时的社会接受度如何，已经通过结果展现出来了。——　老实说，很难称得上是大热。即便如此，《重装机兵》依然被热情的粉丝们所支持。

今年——2018年4月，期待已久的新作《坦克战记 异传》将作为PlayStation 4、PlayStation Vita平台的作品发售。

电Fami借此机会采访了宫冈先生。

采访现场，还有从系列第一作就参与开发、堪称宫冈左膀右臂的田内智树先生。事先说明一下，本次采访的采访者——我，富泽昭仁，也曾参与过《重装机兵》的开发。

正因为亲眼见证了当时的开发现场，才能问出这些关于《重装机兵》开发秘闻的问题。

从《勇者斗恶龙》中走出的宫冈先生，究竟在《重装机兵》中倾注了什么？让我们探寻这27年来的真意。

采访・文／富泽昭仁 摄影／佐佐木秀二

「霍伊米……不觉得有点土吗！？」

富泽：　突然问个问题，听说您在堀井雄二先生[1)]手下参与《勇者斗恶龙》开发时，曾经在咒语命名上发生过一些事情？

宫冈宽先生（以下简称宫冈）：　那件事真是让人印象深刻。　在《勇者斗恶龙》里，咒语的名字可是费了不少功夫。我和中村光一[2)]当时想着，会不会是像《巫术》那样的“哈里特”或者“提尔特威特”之类的咒语名字……结果出来的却是“霍伊米”。“霍、霍伊米！？”我们都惊呆了（笑）。

富泽：　哈哈哈！不过，这种心情我能理解。

宫冈：　于是，我和中村两个人一起向堀井先生强烈反对：“霍伊米这名字不觉得有点土吗！？”

结果堀井先生像往常一样，一边撕着手边的纸一边说：“嘛，先这样吧。下周开会的时候如果你们还是这么想，我们再考虑改。”

结果一周之后，大家都习惯了，谁也不再提这事了。

富泽：　堀井先生的套路啊（笑）。不过，这和把《巫术》风格的3D迷宫改成《创世纪》风格的俯视角地图是同样的判断吧。

宫冈：　没错。比起帅气或者逼真，堀井先生更重视的是亲切感。　霍伊米和拉里霍出来的时候，后续的方向基本就定下来了（笑）。

现在回想起来，那件事证明了堀井先生在语言感觉上的天才。　他完美地打破了我们的预期，而且不仅仅是“意外”那么简单。

霍伊米和拉里霍都有一种……怎么说呢，不是作用于理性的大脑皮层，而是直接刺激掌管本能的杏仁核的“语言生命力”。

用久了之后，不知不觉就会觉得“这个世界上难道还有比霍伊米更像回复咒语的词吗？”

堀井先生可以说是“能够驾驭言灵的人”。

之后在制作《勇者斗恶龙II》和《勇者斗恶龙III》的过程中，负责系统化咒语名字的就是我。

堀井先生决定“基拉”之后是“贝基拉玛”，于是我就根据他的语言感觉，把咒语名字分解成要素。　“在原咒语名字后面加上‘～玛’，感觉攻击力更强了。那其他咒语也……”就这样，逐渐形成了系统的命名规则。

富泽：　啊，真不错。“夏德”变成“夏达尔克”之类的，当时真是让我感动。

宫冈：　“贝基拉玛”变成“贝基拉格恩”，“贝霍玛”变成“贝霍玛曾”之类的，“这不就完全对上了嘛！”（笑）。　那项工作是我与堀井先生这位天才的语言感觉之间的对决，对我来说是一次非常宝贵的经历。

富泽：　宫冈先生，您是在这样的过程中感受到“制作游戏的乐趣”的吗？或者说，您是在什么时候意识到自己是一名游戏设计师的？

宫冈：　说到这个，有个相关的故事。第一作的时候，堀井先生让我写结局的台词。结果我写得太长了，堀井先生当然会修改，最后100多行的结局台词被缩减到了3行左右。毕竟内存有限嘛。

虽然有这样的事情，但我负责的部分其实很多都涉及到世界观。比如迷宫、城镇、道具名之类的。

主要的流程是和堀井先生商量，基本上从道具开始决定。“最后需要的道具是这个”。

富泽：　啊，从那里倒推，设计剧情的流程。

宫冈：　堀井先生脑子里已经有了大致的世界地图，所以当他说“这次我们要这样推进”时，我们就要决定在哪里放什么道具，在哪里和最终BOSS战斗。

于是，为了渡过海峡，需要架起彩虹桥，“那么，就需要一个道具来实现这个”。

富泽：　然后就是“那这个道具该藏在哪里呢？”对吧。

宫冈：　没错。就这样，不知不觉中重复了三次这样的流程，我开始觉得自己也能做游戏了。这可能是我第一次意识到自己是个游戏设计师。

第一作的时候，我完全没想过这能成为一门生意。

富泽：　是这样吗？

宫冈：　不，我当时觉得应该能卖得不错。《港口镇连续杀人事件》卖得还行，所以《勇者斗恶龙》的团队成员都觉得这次应该能卖得更好。

“ 冒险游戏火了，接下来肯定是RPG的时代 ”，大家都这么坚信。不过，谁也没想到会卖得那么好。

田内智树先生（以下简称田内）：　宫冈先生，您被邀请参与《勇者斗恶龙》开发时，具体是被要求做什么工作呢？

宫冈：　主要是堀井先生忙不过来的部分。简单来说，就是迷宫和城镇之类的。虽然主要的机制已经做好了，但如果没有人往里面填充数据，程序就无法正常运行，所以需要有人来做这部分工作。

于是《勇者斗恶龙》的时候，我被要求负责迷宫的设计，但堀井先生说 “ 迷宫的地图部件只能用4种 ”。

富泽：　啊，因为容量限制，只能用这么多部件。

宫冈：　也就是说，“ 地板和墙壁用了两种，剩下的只有两种了？（笑） ”于是没办法，只好把上下楼梯共用一种部件，剩下的一个用全黑的部件来表示 “ 黑暗 ”，这样勉强能做出一个能玩30分钟左右的迷宫。

富泽：　宫冈先生负责的迷宫是哪些呢？

宫冈：　第一作里，我基本上负责了所有的迷宫。

富泽：　迷宫的难度设计也是您自己考虑的吗？

宫冈：　是的。“ 太难了 ”或者 “ 不行！ ”之类的意见经常出现，很多次都被打回来了。

那个时代还没有什么成熟的制作经验，只能靠自己的直觉。当时我可能是日本最硬核的RPG玩家之一，我的游戏经验帮了大忙。

田内：　“ 太阳之石 ”的获取方式，需要绕到城墙外面的设计是宫冈先生的想法吗？

宫冈：　那是堀井先生。那种巧妙的设计是堀井先生的风格，我要是来做的话，肯定会做得太难（笑）。

富泽：　《勇者斗恶龙II》里宫冈先生设计的通往隆达尔基亚的洞穴，可是以地狱般的难度闻名的。

田内：　去伽莱之墓的城镇深处的黑暗设计呢？

宫冈：　那个是我（笑）。那也是没办法的办法。因为可用的图形部件实在太少了。

富泽：　那个时代，游戏制作的技巧还没人真正掌握。就连堀井先生也是第一次做RPG吧。

宫冈：　不过，怎么说呢……比如《创世纪》，它的机制很创新，但作为游戏来说，并没有特别有趣。玩的时候总会觉得 “ 如果是我，我会这样做。我不想这样做 ”。

《巫术》也是一样，虽然有趣，但总有 “ 如果是我，这里会这样做 ”的感觉。玩过各种RPG之后，这些想法逐渐积累起来，虽然不是系统的技巧，但也算是一种经验。

富泽：　就这样，您在《勇者斗恶龙》中积累了经验，直到《III》完成后，您从《勇者斗恶龙》团队中毕业了。

撰稿人时代「几乎全靠运气活着」

富泽：　今天我想问的主要是关于《重装机兵》的事情。您在《勇者斗恶龙》的 “ 洛特三部曲 ”中大获成功，却选择离开《勇者斗恶龙》，转而创作了充满机油与火药味的RPG《重装机兵》系列。　您离开《勇者斗恶龙》的原因是什么？在《重装机兵》中您想实现什么？虽然《重装机兵》没有像《勇者斗恶龙》那样大爆，但它依然在四分之一个世纪里被热情的粉丝们所喜爱。希望您能谈谈《重装机兵》与《勇者斗恶龙》的关系。

首先，要了解《重装机兵》，必须先了解宫冈宽。所以一开始我们会以宫冈先生本人的故事为中心。那么，宫冈先生的家乡是山口县防府市对吧。很多读者都知道，宫冈先生在成为游戏设计师之前是一名自由撰稿人。最具代表性的工作应该是《周刊少年Jump的“ FC神拳 ”[3]吧。

宫冈：　是的。雄帝（堀井雄二）、宫王（宫冈宽）、木皇（木村初）、哲磨（黑泽哲哉）、卡洛斯（富泽昭仁……“FC神拳 ”的成员都是自由撰稿人。

富泽：　您一开始就打算成为撰稿人吗？

宫冈：　我是为了成为作家才来到东京的。大学考上了早稻田大学第一文学部，结果中途退学了。然后进入了水商卖的世界，打算在40岁左右以文坛出道。

富泽：　一上来就退学！（笑）不过，确实有很多作家是早稻田退学的，但也没人一开始就打算退学吧。

宫冈：　总之，我退学后进入了水商卖的世界，经历了各种艰辛，尝遍了酸甜苦辣，然后打算写小说拿直木奖，大概就是这样的计划。

当时还是个什么都不懂的年轻人，带着这样的想象来到东京。

富泽：　然后顺利退学了（笑）。退学的理由是……虽然您说是计划好的，但也不是主动退学的吧？

宫冈：　大学二年级的时候，我开始在台球店打工，后来还学会了打麻将。结果沉迷其中，无法自拔。

于是我开始认真考虑是成为职业台球选手还是职业麻将选手，这样的日子持续了一段时间。

富泽：　那是和大学的朋友一起吗？

宫冈：　不，主要是台球店的客人。还有新宿一带的麻将馆，我也经常去，甚至认真考虑过要不要成为职业麻将选手。　那时候，小岛武夫之类的职业麻将选手很出名。

富泽：　虽然我完全不会打麻将，但也听说过小岛武夫的名字。

宫冈：　就这样，不知不觉中我就不去大学了。

有一天，我收到了大学寄来的“ 圆满退学建议书 ”，上面写着“ 您在规定时间内无法取得规定的学分，所以请支付学费后退学 ”。

富泽：　“ 退学可以，但钱得留下 ”（笑）。

宫冈：　不付钱的话就会被除名。除名的话就不能算退学了。

富泽：　啊，那人生计划就乱套了。

宫冈：　最后，可能是父母帮我付了学费，总之我顺利退学了，事情大致按计划进行。与此同时，小池一夫的剧画村塾[4]成立了，我是第一期学员。

另外，当时新宿有一家叫“ 灰姑娘 ”的迪斯科舞厅，我退学后不久，那里举办了一场舞蹈比赛。东京各地的猛者都聚集在那里，所以我和山本贵嗣[5]商量着“ 去看看！ ”结果贵嗣还邀请了佐久间晃[6]先生。

富泽：　佐久间先生也是剧画村塾的毕业生，那天是你们第一次见面吗？

宫冈：　不，在剧画村塾里见过几次，但没有深入交流过。

当时，贵嗣对佐久间先生说：“ 这家伙（宫冈）退学了，现在没事干，您就收下他吧。 ”于是我就这样成为了撰稿人。

富泽：　您当初为什么加入剧画村塾呢？

宫冈：　因为贵嗣说“ 一起去吧 ”。

富泽：　哈哈哈，这么被动啊。

宫冈：　不过，人生的转折点总是由山本贵嗣来改变我的命运。

　于是，我从给佐久间先生打下手开始，逐渐走上了现在的职业道路。

富泽：　原来如此。在我眼中，撰稿人宫冈宽从一开始就在主流杂志上工作，没有经历过吃不饱饭的时代，也没有从无名出版社的工作一步步积累……没想到有这样的经历。

宫冈：　德间书店旗下的星兰社是一家出版艺人书籍的小公司，我的第一份撰稿工作就是为他们制作漫画特辑。

　那本特辑被小学馆的编辑看中，他们联系我说《**がんばれ**元気》的连载即将结束，希望我制作一本纪念书。

　于是，我开始统计主角堀口元气一生中挥出了多少拳……。

富泽：　啊，就像丰福**きこう**的《水原勇气0胜3败11S》那样，统计漫画中的描写并用数据来解读漫画的书，比那还要早吗？

宫冈：　对，算是那种漫画数据研究书的先驱吧。　我仔细研究了原作，收集数据。那是我在主流杂志上的第一份工作。

富泽：　那么，您从一开始就在德间书店、小学馆等出版社工作，后来还参与了集英社的工作，作为撰稿人来说，您的职业生涯可谓一帆风顺。

宫冈：　运气确实不错。几乎全靠运气活着（笑）。

玩遍了全世界发行的所有RPG

富泽：　当时的佐久间先生、堀井先生等人，后来都成为了游戏设计师。他们和其他撰稿人有什么不同呢？

宫冈：　嗯，我很少和其他……非佐久间人脉的撰稿人接触，所以不太清楚，但比如在《周刊Playboy》活动的撰稿人，和我们完全是不同的类型。

　他们更像是喜欢挑战修罗场的人。而我们则更偏向于室内活动，读漫画、玩游戏。虽然当时可能还没有游戏。

田内：　那个时期，很多撰稿人突然开始制作游戏。从旁观者的角度来看，真是不可思议。

宫冈：　简单来说，我们成为撰稿人的时候，游戏还不是主流。

　突然有一天，游戏开始在社会中普及，尤其是在《**コロコロコミック**》等杂志上大受欢迎，孩子们都在玩游戏。

　于是，我们开始接触FC的工作，但最初并不是制作游戏，而是写介绍文章、制作攻略书之类的撰稿工作。

富泽：　确实，当时是这样的。

宫冈：　那时候，我们完全没想到自己会开始制作游戏。毕竟这是完全不同的领域。我们觉得自己做不了，也没想过能做。

　但堀井雄二这个家伙，不知怎么的，明明是撰稿人却成了游戏设计师（笑）。

　佐久间先生看到后说“那我也来”，于是大家纷纷走上了这条路。

富泽：　确实，堀井先生的《勇者斗恶龙》的成功案例影响很大。RPG是讲述故事的游戏，所以“我们这

些写故事的人也许也能做 ” 的想法是有道理的。

田内：　而且 “ 游戏好像很赚钱 ” 这一点也很重要。

富泽：　确实（笑）。这也是为什么其他行业的人也开始进入游戏界。

田内：　有位编剧在写游戏剧本时说：“ 最让我头疼的是，游戏角色不会即兴发挥。 ”

富泽：　哈哈哈！游戏里除了预设的数据外，什么都不会发生。除非是BUG（笑）。　那个，虽然您可能被问过很多次了，但宫冈先生和堀井先生是怎么认识的？

宫冈：　追溯起来，堀井先生是剧画村塾的第三期学员。他和佐久间先生从大学的漫画研究会时期就是老朋友了。

　我是佐久间先生的弟子，算是撰稿人。第一次工作时，堀井先生也参与了。

富泽：　是特辑吧。

宫冈：　堀井先生也参与了，我们就是在那个时候认识的。

富泽：　堀井先生也是早稻田出身的吧。另一方面，佐久间先生是立教大学的，所以我一直以为堀井先生作为大学的前辈，宫冈先生是先遇到堀井先生，然后再由堀井先生介绍认识佐久间先生的，没想到顺序是反的。

宫冈：　是的。我一直在帮佐久间先生工作，和堀井先生只是偶尔碰面。

　然后，有件事我不太想提（笑），因为一些原因，我有段时间被雪藏了，后来鸟嶋先生[7]对我说：“ 要不要在「Jump」上写点什么？ ”

　于是我开始在「Jump」上工作。之后FC热潮来了。

富泽：　那么，您在「Jump」上的第一份工作不是“FC神拳 ” 吗？

宫冈：　在那之前，我负责过一些写真页面的排版。

「「Jump」的漫画被动画化时，我去东映动画（当时）采访，写了一些 “ 这部漫画即将以这样的形式动画化！ ” 之类的文章，或者如果有热门电影，也会写相关文章。大概就是这些。

富泽：　然后FC热潮来了「“FC神拳 ” 开始了。

宫冈「 「“FC神拳 ” 是鸟嶋先生为了打压《**コロコロコミック**》而开始的工作。

富泽：　您轻描淡写地说了件可怕的事，这可不能写啊！

宫冈：　没事，他自己也到处说（笑）。

　于是，“ 你们把《**コロコロ**》的人气拉到「Jump」来 ”。我和堀井先生、佐久间先生等人当时也是经常在游戏中心一起玩的朋友。因为有这层关系，工作就落到了我们头上。

　那时候，我在朋友中游戏玩得最好。比如Apple II[8]……

宫冈：　我被雪藏后很闲，反正一周休息五天，所以每天都在Apple II上疯狂玩游戏。

　虽然没想到这会成为工作，但因为太有趣了，我就一直玩。虽然当时市面上的游戏也不算太多，但当时世界上发行的所有RPG我大概都玩过了。正因为如此，他们才说 “ 你来干吧 ”。

　当时「“FC神拳 ” 每周会收到大约5万封写有秘籍的明信片。我会看这些明信片，觉得 “ 这个好像能实

现 ” 的就自己试试，如果能重现，就刊登在杂志上。

比如《超级马里奥》的无限增殖秘籍，我一看就觉得 “ 这个能行 ” 。但实际操作时，手速不够，总是失败！

富泽： 哈哈哈。

宫冈： “ 就差一点了！ ” 我一边喊着，一边通宵对着FC□终于成功实现了马里奥的无限增殖，那种感动至今难忘。如果不是真心喜欢游戏，根本做不了这种工作。 就在这样的过程中，堀井先生（之前一直在电脑上做游戏）突然说 “ 我们要在FC上做游戏了 ” 。

既不是《创世纪》也不是《巫术》，《勇者斗恶龙》的起源究竟是什么？

富泽： 这次采访中，这个问题是我一定要问的。堀井先生第一次邀请宫冈先生参与《勇者斗恶龙》时，是什么情况？

宫冈： 我们经常一起工作，定期见面，所以具体细节记不太清了，但大概是在某次会议后，“ 接下来我们要做这个，你要不要一起？ ” 这样的感觉。

富泽： 堀井先生在Enix的比赛中获奖后，已经在FC上发布了《港口镇连续杀人事件》，也就是说，从冒险游戏转向 “ 接下来我们要做RPG了 ” 的流程中，他邀请了您。

宫冈： 是的。我们经常在半夜玩游戏、出去玩的时候，偶然在新宿遇到了堀井先生，他当时带着PC-6001的打印程序。“ 这就是程序 ”，他给我看了。“ 哦～ ” 我当时就这么反应。

富泽： 当时他给您看的程序是什么游戏？

宫冈： 内容是什么我完全不知道。

富泽： 那之后，您就被邀请参与《勇者斗恶龙》了。

宫冈： 同时期玩《巫术》的经历对我影响很大。

当时我和堀井先生都非常感动，“ 世界上居然有这么好玩的游戏！ ”

那时候我们都沉迷于打麻将。觉得和电脑玩单机游戏怎么可能有趣。结果一玩《巫术》，麻将什么的完全抛在脑后了。 “ 这种乐趣到底是什么？ ” 我自己也无法用语言表达。

“ 为什么这么有趣？为什么我会如此沉迷？ ”

富泽： 这很正常。即使是现在，能说清楚这一点的撰稿人又有多少呢？

宫冈： 我们在深夜咖啡馆里聊到天亮。 在这个过程中，我逐渐意识到 “ 我和堀井先生在RPG上的趣味很相似 ” 。我们喜欢同样的地方，也讨厌同样的地方。

富泽： 虽然无法用语言表达乐趣的原因，但感受乐趣的感性是相同的，对吧。

宫冈： 《勇者斗恶龙》是堀井先生和开发团队在玩RPG时，把所有他们觉得 “ 讨厌 ” 的东西都排除后制作出来的。

富泽： 也就是说，这是他们理想中的RPG□

田内： 我听说《勇者斗恶龙》最初有做成3D迷宫的方案。

宫冈：　嗯，我和中村光一以为会做成《巫术》那样的游戏。

富泽：　啊，像《巫术》那样的。

宫冈：　没想到最后走向了《创世纪》（笑）。　因为我觉得《巫术》更有趣。但堀井先生有独特的天才直觉，他认为“如果要在FC上让孩子们玩，冷静思考后，还是《创世纪》更合适”。

富泽：　确实。那种俯视角的行走方式更直观。

宫冈：　于是，堀井先生提出的企划书完全出乎我和中村光一的预料，变成了《创世纪》的风格。但战斗画面却是《巫术》式的。

其实，当时有一款既不是《巫术》也不是《创世纪》的游戏，叫做Questron[9]

宫冈：Questron的厉害之处在于，游戏进行到一定程度时，系统会突然把你叫回去。“魔法师想见你，回来吧”之类的。　这可能是第一款试图通过程序控制玩家的RPG

所以大家都在说《创世纪》和《巫术》，但堀井先生在制作《勇者斗恶龙》时，参考最多的其实是Questron

富泽：　哇！

宫冈先生离开《勇者斗恶龙》的原因

富泽：　关于《勇者斗恶龙》的背景故事已经聊了很多。……这里可能有些难以启齿的部分，但希望宫冈先生能借此机会谈谈您离开《勇者斗恶龙》的原因。

宫冈：　嗯，大概是因为我在《勇者斗恶龙III》时期总是抱怨吧。

富泽：　是关于内容吗？

宫冈：　是的，比如迷宫设计，我会说“既然是地下迷宫，难道不应该让人迷路吗？”　堀井先生则会回答“不，那样玩家会解不开的”。　那时候我还年轻，就会反驳“不对！怎么可能有容易解开的迷宫！”总之，这种小冲突时有发生。　我会想出一些以前没做过但可行的机制，说“我想这样做”，但堀井先生通常会说“不行”。

这种反复的冲突让我逐渐觉得“我们的方向可能不一样了”。

田内：　有点像某个乐队的故事（笑）。

宫冈：　刚开始制作时，我觉得“我们的方向很相似”，但到了《勇者斗恶龙III》时期，这种差异变得明显了。

堀井先生可能觉得“让宫冈做他想做的，我自己想做的《勇者斗恶龙》就另找团队重新开始”。

田内：　宫冈先生，您对我说过和堀井先生一样的话。

富泽：　啊？是在《重装机兵》系列中吗？

田内：　是的。“你做的迷宫太难了，不行”。

富泽：　哈哈哈！师徒俩在重复同样的事情。那么，宫冈先生您是从那时起决定“做自己的游戏”的吗？

宫冈：　还有就是，堀井先生觉得“（宫冈先生）似乎也能做游戏了”。

那时（Bandai（当时）的桥本名人[10]提出“希望制作RPG”）于是堀井先生说“宫冈，你要不要试试？”，并以监修的形式开始了《符文大师》[11]的开发。

富泽：　啊，原来有这样的经过。我当时受宫冈先生邀请，参与了《符文大师》的开发，第一次学习了RPG的制作。地图的绘制方法、商店对话的流程图等，都是那时从宫冈先生那里学到的。

总之，《符文大师》最终未能面世（“FC神拳”的连载也结束了。

（“FC神拳”的最后一期，宫王、木皇、卡洛斯宣布“我们也要做游戏！”，并以这句话结束。那就是《重装机兵》的开始。

宫冈：　那时候，节奏非常快。《勇者斗恶龙》第一作只用了半年左右。接下来的《勇者斗恶龙II》也用了半年。《勇者斗恶龙III》终于用了一年。

所以，虽然我觉得自己深度参与了《勇者斗恶龙》三作，但实际上只有两年，最多三年。

富泽：　啊，原来只有这么短的时间。

宫冈：　是的。在那短暂的时间里，一个接一个的企划不断涌现（FC热潮就像是前所未有的新类型诞生的瞬间，太多事情接连发生。

《重装机兵》的开始

富泽：　经过漫长的铺垫，接下来我们聊聊《重装机兵》。最初并没有《重装机兵》这个标题，只是“总之先做游戏吧”。我也不记得制作的契机了，到底是什么？是广告代理店的委托吗？

宫冈：　我没能完成《符文大师》，觉得“果然我不适合做游戏设计师”。

最大的原因是我不懂编程。比如程序员跑了，我就没办法收拾残局。　我只会BASIC（再深入就不懂了。虽然我也尝试学习过。　……就在我这么想的时候，一个老朋友联系我说“有家公司想做游戏，宫冈先生要不要试试？”，于是我说“那就再挑战最后一次吧”。

富泽：　是当作最后的机会吗？

宫冈：　是的。“如果这次还不行，那就说明我真的不适合做这行”。尽管如此，在DATA EAST社长面前做演示时，广告代理店的负责人却说“宫冈宽是日本排名前五的游戏设计师”。

富泽：　哈哈哈！广告人真是吹牛不打草稿（笑）。总之，就这样决定“做吧！”，我也被宫冈先生邀请“一起来吧”。　而且，这件事在过去的《重装机兵》攻略本采访中也提到过，最初是打算做桌游的。

宫冈：　是的，“预算不多，但希望能卖得好”这样的要求。

富泽：　那时候，佐久间先生的《桃太郎电铁》已经大获成功，所以我们把它当作参考。

宫冈：　那也是一个原因，但当时还有《铁道王》这样的游戏，总之我们想象着“要做的话就做桌游吧”。

富泽：　现在想想当然不一样，但当时我们觉得“桌游应该比较容易做吧”。

宫冈：　是啊。“应该没有RPG那么麻烦”。

富泽：　但后来，随着各种想法的讨论，为什么最终决定做RPG了呢？我当然知道这个过程，但还是希望听听宫冈先生的说法。

宫冈：　其实我也不太记得了。只是后来“必须卖出去”的声音越来越大了。

最初是“随便赚点钱吧”的感觉，后来变成了“公司需要它大卖”。

“桌游能卖出去吗？”被追问时，我只能含糊其辞“嗯……不好说……”（笑）。

富泽：　毕竟不做出来谁也不知道啊。

宫冈：　于是，“如果一定要卖出去，那就只能做RPG了”。

富泽：　我记得最初的构想是，桌游风格的玩法，玩家占领领地，扩展领土，从远方低价购入物资，运到自己的领地高价卖出……之类的。　然后“运输工具用卡车比铁路更好”，“运输途中会有强盗出现，所以需要装载武器，改装……”之类的。

宫冈：　哈哈哈。真的吗？

富泽：　您在说什么啊。“给卡车装上大炮吧！”这话不是您说的吗？

宫冈：　是吗（笑）。我当时确实觉得“机器人题材也挺有趣的”。无论是卡车还是机器人，人类驾驶着某种东西战斗。这样既能和《勇者斗恶龙》区分开来，也能成为新游戏的卖点。

富泽：　不过，之前为《重装机兵2》制作攻略本时，您说“虽然想让人驾驶载具战斗，但不想用机器人”。

宫冈：　对，那是我最纠结的地方。当时动画和游戏中机器人题材太多了，所以我觉得“用机器人可能缺乏原创性”。

于是，“现实中有，能装载武器，还能改装的东西”就成了战车。

富泽：　这样的背景下DATA EAST正式批准了《重装机兵》项目，田内也加入了。

田内：　哈哈哈。终于轮到我了。

富泽：　DATA EAST开始开发《重装机兵》时，公司内部是如何组建团队的？田内当时是新人吧？

田内：　我当时刚进公司一年，本来是想做游戏才加入的，结果不知怎么被分配去做电子手账了。　虽然也在做其他工作，但那个电子手账的项目最终被取消了，我就闲下来了。

有一次经过课长的桌子时，看到了《重装机兵》的企划书，就擅自拿起来看了。

富泽：　啊，真是个坏员工！

田内：　结果课长过来问我“怎么样？有趣吗？”，并没有生气，反而问我的感想。

我说“很有趣！”，“请让我参与！”，结果就被允许加入项目了。

富泽：　程序员有课长、田内，还有同期的福岛纯吧。

田内：　福岛从一开始就参与了《重装机兵》。当时和他聊过DATA EAST对《重装机兵》非常重视，觉得“如果这个卖不出去，公司就完了”。

表面上，课长是程序的核心，所以看起来是课长在主导《重装机兵》，但实际上课长忙于其他游戏，真正在做《重装机兵》的是我和福岛这两个毫无游戏制作经验的新人。

富泽：　哇，公司的命运压在了两个新人身上（笑）。

田内：　我推测，当时公司内部可能有些抵触情绪　DATA EAST之前一直是内部企划，突然来了个外部企划，大家可能觉得“为什么要让公司的主力去做这种项目？新人就够了”。

富泽：　这种心情我能理解。宫冈先生，您开始制作《重装机兵》时，心里有什么想法吗？或者说，您想

把它做成什么样的游戏？

宫冈：　嗯，我最大的坚持是“ 做别人没做过的事 ”。更准确地说，做《勇者斗恶龙》不会做的事。

富泽：　很直接（笑）。

宫冈：　方向性上，我想把《勇者斗恶龙》的风格留给《勇者斗恶龙》。也就是说“RPG的乐趣不仅仅是《勇者斗恶龙》的乐趣，应该还有其他乐趣 ”。所以我要走《勇者斗恶龙》不会走的路。

田内：　所以不是奇幻路线吗？

宫冈：　是的。那种“ 被神明引导的勇者拯救公主、恢复世界和平 ”的故事，就让《勇者斗恶龙》去做吧。“ 我们要做不一样的故事 ”。

于是，主角不是勇者，而是“ 小镇工厂的废柴儿子 ”，他无意中拯救了世界。

最终，对主角来说，变强才是目的，“ 拯救世界只是顺便 ”。这是一个有点扭曲的故事。　这是对《勇者斗恶龙》这种王道RPG的反叛。

富泽：　您觉得这种设定能得到玩家的共鸣吗？

宫冈：　不，我根本没想过。我只是想“ 做自己想做的游戏 ”。毕竟，能不能完成都不知道。

不过，我有一种毫无根据的自信，“ 如果按照我的想法做，游戏一定会很有趣 ”。但如果没有这种自负，根本不会想成为作家吧。

虽然是RPG，但不需要角色扮演

富泽：　彻底背离《勇者斗恶龙》的王道风格后，《重装机兵》中有哪些部分是您觉得“ 做到了 ”，又有哪些是“ 堀井先生果然是对的 ”？

宫冈：　嗯……我的RPG基本规则完全是堀井流的。　所以《重装机兵》虽然宣传语是“ 斗龙已经斗腻了 ”，但实际做的还是《勇者斗恶龙》那一套。

比如迷宫里如果有岔路，尽头一定会有宝箱。我是以玩家的心态来设计的，如果走了很长的岔路却什么都没有，我会很生气。　所以，玩家付出了努力，我就会准备相应的回报。

富泽：　死胡同里总会有奖励，对吧。

宫冈：　如果没有宝物，就放一些信息。或者有隐藏的捷径。总之，玩家总会得到些什么。　所以，“ 努力会有回报 ”这一点是“ 堀井流游戏设计 ”的基础，从这个意义上说，我完全遵循了堀井先生的风格。

只是故事比较扭曲（笑），RPG的设计方法论上，完全是堀井先生的那一套。

富泽：　原来如此。还有其他堀井流的元素吗？

宫冈：　还有很多。比如“ 世界不应该改变 ”。　也就是说，在RPG的世界里，只有你自己的参数会变化。

富泽：　只有自己的参数？

宫冈：　只有你自己在变化，世界不会变。正因为世界不变，你才能感受到自己的成长。

有些RPG会根据玩家的等级调整敌人的强度，这样无论去哪里战斗，敌人都会保持适当的难度，但你不会感受到自己变强了。

相反，如果你之前苦战的敌人，在升级后轻松击败，你就能清楚地感受到自己的成长。“ 世界不应该改变，改变的是你自己 ”，就是这个意思。这是我当时听到后觉得“ 原来如此 ”的道理。

富泽： 现在听起来很平常，但堀井先生在《勇者斗恶龙》第一作时就有这种想法，真是厉害。

宫冈： 还有“ 同样的事情要说三遍 ”。

富泽： 啊，这个我懂。

宫冈： 漫画里也是这样，读者不会记住台词。10页前的事情他们早就忘了，所以即使那句话是伏笔，也不会起作用。

游戏里也一样，“ 北边有个洞穴 ”这种信息，如果只让一个人说，玩家会忘记，所以要在不同的地方反复说。

富泽： “ 重要的事情说两遍 ”之类的。

宫冈： 对对。堀井先生的设计中有很多细致入微的地方。他真是个天才。

富泽： 《重装机兵》的战斗画面是从侧面第三人称视角，这更像是《最终幻想》而不是《勇者斗恶龙》。为什么选择这种视角？

宫冈： 战斗画面采用横向视角，用现在的话说，类似于TPS视角[12)]。

《勇者斗恶龙》中玩家是人类，但《重装机兵》中玩家有时驾驶战车，有时步行。战斗中也可以上下车。为了让这些情况一目了然，这种视角是必要的。

更重要的是，辛苦获得的战车发射大炮的场景，玩家一定想看吧？这种欲望也是我考虑到的。

富泽： 确实，我想看！

宫冈： 考虑到当时FC的表现力，这种要求可能有些过分，但我最想传达的是“ 这游戏和《勇者斗恶龙》不一样 ”。所以最终选择了展示玩家角色的视角。

当时《勇者斗恶龙》实现了世界最高水准的符号化表现。我们不想在此基础上进一步精炼符号化表现，而是想向更真实的视觉效果靠拢。

《最终幻想》已经用类似的战斗画面展示了出色的表现，所以我们参考了它。

富泽： 原来如此。稍微深入一下游戏内容，关于租赁坦克这个特色系统，能请您谈谈吗？

开发时，租赁坦克和我的游戏哲学不太契合，和宫冈先生有过不少冲突。我的主张是“ 如果不租坦克，就无法回收被摧毁的战车，这是系统的漏洞 ”。

结果，租赁系统扩展了游戏的玩法，“ 这是正确的选择 ”我现在也能理解了，但当时您是怎么说服我的（笑），能再解释一下租赁坦克的优点吗？

宫冈： 嗯……冷静地说，租赁坦克是为了避免玩家陷入“ 无法继续游戏 ”的困境而设计的系统。即使你有几辆坦克，如果它们全部无法移动，你就无法回收坦克。

这个机制最初是桝田省治[13)]想出来的，但我一听到这个想法就觉得“ 有趣！ ”。

租赁坦克这个词让人联想到租赁录像带。 就像我们租录像带一样，这个世界的猎人们也可以租坦克。

在我们熟悉的机制中，融入了现实中绝对不可能发生的事情。这种设计非常棒。

富泽： 嗯，这么说的话，我只能赞同了（笑）。

宫冈： 同时，租赁坦克的机制也让玩家可以放心大胆地冒险。即使与通缉怪物战斗导致全灭，风险也不

会致命。　甚至可以说，如果一开始就用租赁坦克与通缉怪物战斗，风险几乎为零。也就是说，“ 游戏的玩法扩展了 ”，我当时就是这么直觉的。

富泽：　实际上，我玩《重装机兵》时也经常租坦克。

宫冈：　租赁坦克还有一个好处，就是可以把普通玩家绝对不会制作的奇怪坦克作为“ 成品 ”展示出来。比如完全不装武器，只增加SP（类似耐久值）的回收专用“ 防御型坦克 ”。

这种设计进一步发展，从《重装机兵3》开始，租赁坦克成为了“ 展示各种疯狂改装 ”的样板间。　通过展示装备和性能的意外组合，比如装满钻头的坦克，可以让玩家发笑，也可以为玩家提供“ 坦克改装的新思路 ”。

富泽：　还有一个。这也是《重装机兵》玩家最初会惊讶的地方，主角可以和父亲对话选择“ 引退 ”，随时进入结局。这也是一个打破常规的设计，和堀井流的理念完全不同……

宫冈：　《重装机兵》大致上是一个只要打倒敌人或者逃跑就能推进的游戏。

“ 变强吧。力量就是一切的世界 ”，这是我们的口号，我们希望玩家专注于成长这一点。

这个世界没有奇幻作品中常见的“ 神明的指引 ”。　所以引退也是这种理念的延伸。

富泽：　有变强的自由，也有放弃的自由。

宫冈：　是的。《重装机兵》的主角不是被“ 命运 ”引导的勇者。高贵的血统、流浪的英雄，这些古老的叙事模式在《勇者斗恶龙》之前就让我感到“ 无聊 ”。

比如《星球大战》中，看似普通的卢克其实是绝地武士的后裔，是达斯·维达的儿子。

“ 他成为英雄是因为他有英雄的血统 ”，这种背景设定让我觉得“ 无趣 ”。

富泽：　近年上映的新作中，这方面的设定引发了不少争议。

宫冈：　一个毫无高贵血统的修理店废柴儿子，毫无觉悟地拯救了世界。“ 这样不是更有趣吗？ ”

主角只是个普通人，可能会因为一时厌倦打怪而选择引退。　但退休时也不需要什么决心，平淡的生活过腻了，可能又会重新成为猎人。

富泽：　这种感觉和玩家自己很像。

宫冈：　“《重装机兵》是RPG，但不需要角色扮演。因为游戏的主角就是你自己。 ”我是怀着这样的想法设计了“ 引退 ”机制。

富泽：　沉迷其中的人会彻底沉迷，因为“ 这不是别人的故事，而是自己的故事 ”，这正是《重装机兵》魅力的根源。

《重装机兵》世界设定的创新

富泽：　关于《重装机兵》的世界设定，宫冈先生喜欢推理小说和硬汉派小说，这种兴趣也反映在游戏中吧？

田内：　除了硬汉派，我觉得“ 将西部片的元素引入游戏 ”这一点也很新颖。

富泽：　确实。还有《疯狂的麦克斯》、《北斗神拳》，以及驾驶坦克的军事元素，宫冈先生的这些兴趣能谈谈吗？

宫冈：　中学、高中时我是科幻迷。特别喜欢毁灭系的科幻作品。

富泽：　具体是哪些作品？

宫冈：　毁灭系有很多，比如《海滨》[14]，这是第一部真正描写毁灭的作品。

富泽：　确实。“ 人类如何阻止毁灭 ”的小说很多，但《海滨》是从几乎毁灭的状态开始的。

宫冈：　所以……怎么说呢。作为一个科幻迷，我想在非奇幻的世界里，如何设定RPG的舞台。　无论如何，敌人总会出现吧？怪物怎么出现？如果是奇幻世界，怪物和各种种族的存在完全没问题，但在科幻世界里，怪物出现需要合理的解释。于是我想到了“ 诺亚 ”。

富泽：　对，最终BOSS人工智能诺亚。

宫冈：　“ 人工智能反叛人类，制造怪物来消灭人类 ”。

　这个设定让我觉得“ 这个可行！ ”。科幻作品中，外星人入侵地球的设定很多，但地球上出现敌人，怪物不断涌现的设定需要一个合理的解释，这是我最大的创新。

富泽：　和《终结者》的设定不同。

宫冈：　计算机反叛是科幻作品的老主题了。比如《巨人头脑》[15]之类的科幻小说我都读过。这些故事早就有了，但“ 它制造了怪物 ”这个设定，我觉得是我的创新。

富泽：　《重装机兵》这个标题让人联想到《疯狂的麦克斯》，很多人认为它受到了影响。能谈谈这方面的情况吗？

宫冈：　首先，《疯狂的麦克斯》催生了《北斗神拳》。《重装机兵》受到的影响更多来自《北斗神拳》。恶棍的形象也是从《疯狂的麦克斯》到《北斗神拳》，再到《重装机兵》。

　比如《重装机兵2》中的拜亚斯・铁爪军这样的恶棍集团，四天王召集一群小混混组成组织，这是《北斗神拳》的风格，再往前追溯就是《疯狂的麦克斯》的元素。

富泽：　说起来“FC神拳 ”也是借用了《北斗神拳》的形象吧。

宫冈：　对。“ 啊哒哒哒哒！ ”（笑）。

　《疯狂的麦克斯》是以毁灭的未来为背景，重新创造的西部片。

　西部片中角色骑的马大多是普通的马，但在《疯狂的麦克斯》中，代替马出现的汽车和摩托车成为了角色内心和狂暴性的象征。

　虽然是重新创造，但这一部分完全超越了西部片。　这种“ 将车辆作为角色的一部分 ”是那部电影的创新，“ 即使不是机器人，驾驶坦克也能成为游戏 ”的想法可能也受到了它的启发。

田内：　最初的《重装机兵》是打算做成桌游的，后来变成了RPG企划书很快就完成了吗？

宫冈：　不，不太记得了……不过《重装机兵》的系统设计倒是很快就出来了。“ 世界毁灭了，诺亚制造了怪物 ”，这个设定一出来，后续就很快了。　之前最头疼的是“ 怎么让怪物出现 ”。

富泽：　《重装机兵》成型前的宫冈先生，一直在为“ 该做什么样的游戏 ”而苦恼。但后来“ 果然还是做RPG吧 ”的想法一出来，整个人就轻松了。我记得很清楚。“ 不愧是参与过洛特三部曲的人 ”（笑）。

田内：　“ 通缉怪物 ”的设定也在最初的企划书里吧。

宫冈：　嗯。因为是西部片嘛。所以“ 诺亚这个计算机制造怪物 ”和“ 怪物不是障碍，而是猎物 ”这两个设定是我的两大创新。

富泽：　“ 怪物不是玩家的障碍，而是猎物 ”。

宫冈：　对，想到这两点，我觉得自己当时对RPG的玩法理解得还挺透彻的（笑）。

《重装机兵》制作时，世界上还没有这样的游戏，但现在类似的游戏已经很多了。

富泽：　我也是企划成员之一，所以有点自卖自夸，但我觉得那些通缉海报设计得非常出色。“即使占用容量，也要展示海报的图片”，我们当时是这么说的。

宫冈：　这样设计后，敌人不再是推进剧情的障碍，打倒敌人本身就成了目的。

田内：　当时宫冈先生还提出了“自由剧本”的概念，说“不要做跑腿的任务，要让玩家能在没有必须道具的情况下自由探索世界”。

宫冈：　我最讨厌那种必须道具的设计。

富泽：　真的吗（笑）。

宫冈：　“明明已经强到可以打倒后面的怪物了，为什么还要做这种事？”之类的。　还有某个游戏里，需要组合星座之类的谜题，转来转去，封印的门突然打开……“如果想解谜，就去玩解谜游戏。别让我做这种事！”哈哈哈。

田内：　《重装机兵》中我觉得最创新的设计是密码锁。

第一周目时玩家不可能知道密码，所以必须找到“密码备忘录”这个道具才能通关，但第二、第三周目时玩家已经知道密码了，就不需要再找道具了。

富泽：　密码是固定的，而且“备忘录”的获取事件也没有通过标志。这和《勇者斗恶龙》的“银钥匙”、“金钥匙”完全不同。

田内：　如果当时有互联网和维基百科，密码肯定会被迅速传播，游戏很快就会被通关。

富泽：　采用自由剧本的设计时，没有担心过吗？比如“游戏平衡会不会崩溃”之类的。

宫冈：　不，没怎么担心。毕竟通缉怪物系统本身就是个平衡破坏者。　不过，“无论死多少次都没有惩罚”的设计也是有的。

富泽：　啊，原来如此。

宫冈：　说白了，就是“鼓励玩家去死”。

遇到强敌被秒杀后，那个敌人会被加入复仇列表。

富泽：　“总有一天要干掉你”的列表。

宫冈：　玩家会想“为了复仇，我要变强”。所以这不是一个通过完成既定任务来推进的游戏，而是通过玩家内心的动机来推动的游戏。

田内：　富泽先生在大家面前测试游戏时，有个场景让我难忘。

富泽：　哦，是什么？

田内：　是某个洞穴里埋着虎式坦克的事件，开着越野车到那里，用金属探测器找到坦克的位置。　然后“换乘坦克吧”，结果刚从越野车上下来，就被一大群激光蚯蚓伏击，瞬间全灭了。

宫冈：　哈哈哈，确实有这事。

田内：　激光蚯蚓不驾驶车辆是无法战胜的。

富泽：　这种时候就会想把敌人加入“复仇列表”。而这种无理的平衡设计正是《重装机兵》的特色。

不过，“这样做玩家会不会觉得不爽？”或者“这样应该没问题吧？”，这种分寸的把握是怎么做到的？

宫冈：　不，这不是为那些会感到不爽的玩家设计的游戏。那种游戏交给《勇者斗恶龙》就好了。我的目标是满足那些觉得《勇者斗恶龙》不够刺激的玩家，“《勇者斗恶龙》很有趣，但我想玩点不一样的”。

富泽：　我虽然是《重装机兵》的团队成员，但更偏向于《勇者斗恶龙》的粉丝，所以经常和宫冈先生对立。

宫冈：　是啊。用不等式来表示的话，激进程度是……桝田省治＞宫冈宽＞富泽昭仁。桝田总是提出疯狂的设计，我会把它的伤害减半，富泽则要求再减半。

富泽：　哈哈哈！

宫冈：　那种关系很有趣。

富泽：　关于这种自由剧本的系统，田内你怎么看？

田内：　我也喜欢《勇者斗恶龙》，因为想做RPG才进入这个行业，所以能参与RPG制作本身就让我一直充满激情。

作为DATA EAST的代表参加会议，和宫冈先生、桝田先生、富泽先生等人讨论，“这样不行，那样不行”的过程让我很开心。比起完成游戏，制作游戏的瞬间更让我快乐。

富泽：　我完全理解。我也是这样。比起玩游戏，制作游戏的时间更让我快乐。

田内：　我还记得，最初的企划书中战斗命令面板是用平假名写的“**しゅほう**”。我虽然是程序员，但不知怎么被分配去设计面板，觉得平假名太土了，就改成了汉字提交，结果宫冈先生很喜欢，我非常高兴。

宫冈：FC上不能用汉字是个先入为主的观念，企划书上虽然这么写，但程序员会坚持改过来。

最早的《勇者斗恶龙》里，堀井先生也说过角色滚动就够了。画面以16像素为单位移动。

富泽：　啊，早期的PC RPG都是这样的。

宫冈：　但中村光一说“绝对不要点滚动”，坚持要做平滑滚动。所以，不同美学意识的碰撞才能诞生伟大的游戏。

《重装机兵》的参与创作者们

富泽：　我是被宫冈先生邀请，稀里糊涂地加入团队的，所以不太清楚最初的经过。《重装机兵》是宫冈先生提出企划，然后带到DATA EAST的吗？

宫冈：　是的。不过，之前有一家叫I&S的广告代理店。当时他们的业务模式是，准备好游戏设计师，然后对游戏公司说“我们帮你做游戏，但广告要交给我们”。

所以，如果DATA EAST说“把程序员也带来”，我们可能就会从外部找程序员。但这次只是“从外部带来企划”。

富泽：　音乐和角色设计也是外部人员。

宫冈：　对，我任性了一把，把门仓聪[16)]先生请来了。

田内：　当时公司内部也有反对意见DATA EAST有自己的音乐团队Gamerhythm

富泽：　那时候，各家游戏公司都在推出自己的音乐团队。

田内：　但听了门仓先生的曲子后，大家都认可了。

富泽：　哈哈哈。《勇者斗恶龙》也有类似的故事。不过，公司内部的音乐团队也有自己的骄傲，这确实让人难受。

田内：　游戏音乐和普通音乐不同，限制很多。尤其是FC限制更多。

游戏音乐家们认为“普通的作曲家根本做不了”。　但门仓先生轻松地完成了，而且曲子还很酷。

富泽：　当时门仓先生是第一次为FC制作音乐吧？

宫冈：　不，其实我们在《符文大师》时就合作过。那时候《勇者斗恶龙》的音乐由椙山浩一先生制作，大获成功，所以音乐界的人开始对游戏产生兴趣。　于是，一位叫藤井的音乐制作人列出了五个名字，说“我可以介绍这些人，你们选一个吧”。门仓先生就是其中之一。

《符文大师》想要交响乐风格，所以请了擅长这方面的门仓先生，但《重装机兵》中摇滚和爵士他也能轻松驾驭，真是遇到了了不起的人。

田内：　通缉怪物的曲子真是震撼。

宫冈：　门仓先生问我“摇滚的话，你想要什么样的？”，我提议了比约克的某首曲子……是那种重低音的曲子，然后他说“啊，明白了！”之类的。

富泽：　门仓先生之后也一直参与系列的制作。　那么，另一位不可或缺的人物是山本贵嗣先生。能再谈谈为什么选择山本先生为《重装机兵》设计角色吗？

宫冈：　大概是因为他擅长画机械吧。他曾经是高桥留美子老师的助手，那时候就擅长画机械，比如拉姆的宇宙飞船就是山本贵嗣画的。

富泽：　真的吗！

宫冈：　宇宙飞船、机器人，总之他画机械非常厉害，这一点我很清楚，而且他还能画怪物，总之他什么都能画。

富泽：　确实。性感大姐姐也画得超棒。

宫冈：　所以，简单来说……人工智能制造的怪物，没有任何可以参考的东西。如果是《勇者斗恶龙》那样的故事，可以参考D&D[17)]的指南书。

富泽：　对。兽人、巨魔、龙，奇幻作品中的经典怪物都有。

宫冈：　但“谁能画出符合《重装机兵》设定的怪物呢？”，我想了很久，最后突然想到“啊，山本贵嗣不就在那儿吗！”。

富泽：　就在身边啊。

宫冈：　意识到这一点后，我发现这个设定简直像是为贵嗣量身定做的。于是我把这个想法告诉他，他也欣然答应了。

富泽：　怪物中有哪些让您印象深刻的呢？

宫冈：　诺亚确实让我大吃一惊。

富泽：　宫冈先生您自己也挺会画画的吧。为了向山本贵嗣先生传达怪物的形象，您会先画出草图。我记得您画的草图还挺不错的。

宫冈：　虽然这么说，但贵嗣的水平还是高得多，而且他特别擅长画战车。

田内：　山本先生画了几种超酷的机械龙的草图，结果宫冈先生说“我们不做龙”，全给否了。

宫冈：　哈哈哈！

富泽：　毕竟宣传语是“斗龙已经斗腻了”嘛（笑）。

宫冈：　他画的画总是逻辑严谨，连内部结构都考虑到了。

即使游戏里不会出现，他也会画出“紧急情况下这里会这样变形……”之类的细节。

田内：　《重装机兵 荒野之眼》[18)]时期，这种设计更加突出了。

富泽：　啊，对了，那是系列首次尝试3D多边形。

田内：　不仅有三视图，连内部结构的图解都画出来了。

富泽：　可能是因为太累了，之后山本先生和《重装机兵》保持了一些距离吧？

宫冈：　不仅如此，他的游戏工作接二连三地被取消了。比如丰臣秀吉……好像是吧？他画了100多张战国武将的插图，结果项目也黄了。

富泽：　那是《重装机兵》之外的项目吗？

宫冈：　对。这种事情接连发生，他的热情也消退了。

如果是漫画，即使不受欢迎，画出来的东西也会出版，至少能留下痕迹。但游戏的话，即使画了几百张图，如果游戏没发售，画师的工作也不会被任何人看到。

富泽：　是啊……如果是漫画，被退稿的原稿还能在Comic Market上展示，但为游戏画的图就没这种机会了。

宫冈：　对。还有版权问题。

富泽：　尽管如此，山本先生之后也没有完全离开《重装机兵》系列，还是以某种形式参与着。

田内：　完全没有参与的标题应该没有吧。《重装机兵3》里他画了通缉怪物，《重装机兵4 月光歌姬》里他也负责了角色设计。

《重装机兵2：重装上阵》里新增的怪物也是山本先生画的。

富泽：　这是因为宫冈先生和山本先生之间的友情，或者说羁绊吗？

宫冈：　嗯，他应该也对这系列有感情吧。这是他第一次参与游戏制作，而且通过游戏，他收获了不同于漫画读者的粉丝。

富泽：　游戏为山本贵嗣开拓了新的粉丝群体。

宫冈：　而且，机械和怪物是他的强项，他应该还有很多想画的东西。

能画怪物的画师其实并不多。　有模型参考的东西可以模仿着画，但凭空创造出不存在的东西的人很少。

富泽：　原来如此。

宫冈：　为什么山本贵嗣能做到？因为他有严谨的逻辑。

富泽：　真是厉害……接下来，我们聊聊桝田省治先生。之前提到的I&S广告代理店中，负责宣传或者说制作人的那位，后来不知怎么加入了开发团队。能谈谈这个过程吗？

宫冈：　最初他是作为制作人负责开发资金的调配，但后来逐渐转向了“《重装机兵》能否成为一款合格的游戏？”或者说“修正逻辑漏洞”的工作。

毕竟我们这些撰稿人并不是真正的游戏开发者。堀井先生虽然懂编程，但一般来说，撰稿人写的企划书肯定漏洞百出（笑）。

富泽：　啊，设定和剧本上会有矛盾。

宫冈：　没错，还有“企划书上写着这样，但你们打算怎么在游戏里实现？”之类的问题。

富泽：　不懂编程的撰稿人总是会写出天马行空的妄想（笑）。　从这个角度来说，我比宫冈先生更不懂编程，所以桝田先生加入企划时我一点也不反感，反而觉得很可靠。毕竟稍微聊几句就能看出他是个思维敏捷的人。

宫冈：　哈哈哈。

富泽：　另外，木皇（木村初先生）因为《丛林战争》[19)]中途退出了，所以需要有人填补空缺。桝田先生接手后，工作效率高得惊人。

宫冈：　嗯，他速度很快。

富泽：　在我看来，宫冈先生的工作速度已经很快了，但桝田先生更快。（翻看企划书文件）这部分暗云博士的对话流程图是桝田先生负责的吧。

田内：　激光巴祖卡的机制也是桝田先生设计的？

宫冈：　应该是他。流程图是他画的。

富泽：　在广告公司工作的桝田先生，是从谁那里学到这些技能的呢？

宫冈：　不清楚，但他在参与《重装机兵》之前做过《天外魔境》。

怎么说呢……当项目陷入困境时，他总能巧妙地解决问题，展现出“这家伙有两下子”的能力。

而且他不仅仅是优秀，还能在自己创作的东西中加入各种“毒药”。如果要写疯狂的恶棍台词，他可能是日本第一。

继承堀井流的参数设计

富泽：　这份商店的企划书是宫冈先生写的，但对话流程的写法完全是堀井流的风格吧。

宫冈：　不仅仅是商店，不会画流程图的人做不了游戏设计师。

富泽：　确实。我在参与《符文大师》时，宫冈先生就教过我这一点。

田内：　那些寄存物品的储物柜，分支多得让人头疼。画那种流程图简直是噩梦。

富泽：　田内你明明是程序员出身，怎么还说这种话（笑）。宫冈先生，您在战斗计算公式等方面是从《勇者斗恶龙》的工作中学到的吧，这些经验能顺利应用到《重装机兵》中吗？

宫冈：　不，实际上《重装机兵》比《勇者斗恶龙》更复杂。

这是因为驾驶车辆的系统引入了驾驶等级、装甲板等各种因素。　结果，计算公式比《勇者斗恶龙》复杂得多。这个公式是他（田内）设计的。

最初的公式确定后，我们会根据已有的参数进行调整，“如果改了这个，结果会怎样……”这样一步步完善。

所以，我在参与《勇者斗恶龙》的数据设计时，比如程序参考的表格数据，看到怪物的数据结构后，我

会想“如果是我，我会在这里加这个”，然后学习计算公式的设计方法。

富泽：　《重装机兵》的企划书里，一只怪物的参数就很多，《勇者斗恶龙》没这么多吧？

宫冈：　不，我参与的是《勇者斗恶龙III□□参数没那么多，但现在肯定不止这些了。

富泽：　那边也进化得很厉害。

宫冈：　现在还有AI之类的因素，肯定会更复杂。

富泽：　之前，《宝可梦》的田尻智先生说“《勇者斗恶龙》的怪物排列（组合）很美”。

宫冈：　那是通过参数生成和管理怪物出现的组合。　《重装机兵》也做了同样的事情。“特殊队伍数据”这种东西，可以手动设置“这样的组合出现在这里”，“这个怪物以这样的概率出现”。

富泽：　不是完全随机的。

宫冈：　当时的《勇者斗恶龙》数据，最后都由堀井先生亲自调整。　所以，那种平衡感是堀井先生敏锐直觉的体现。

富泽：　那部分很难用语言表达。

宫冈：　简单来说，“这个迷宫里要打多少次战斗？”比如设计一个三层迷宫，“每层打多少次？10次太少，100次太多，50次左右正好”。

　那么，设置为1%概率的动作，即使打50次战斗，也可能不会触发。“那就改成2%吧”，“6%的话大概会触发3次”。堀井先生擅长这种计算。

富泽：　原来如此……

宫冈：　“打1000次战斗升1级”这样的概念，“在这期间会和这个怪物打多少次？那么稀有宝箱的掉落概率要这样设置”。

富泽：　怪物给的经验值也是这样。尤其是前期出现的怪物，经验值多1点或少1点，前期的体验就会完全不同。

宫冈：　没错。

富泽：　另外，这份《重装机兵》的企划书，我当时也看过，甚至自己写了很多，所以容易忽略，但这些都是用方格纸和铅笔手写的。这种方格纸是堀井先生爱用的，宫冈先生也继承了这一点吧。

宫冈：　对，市售的项目用纸。

　现在当然不用了，但家里应该还有当年买的存货。

富泽：　我也从宫冈先生那里继承了这种纸，用了很久。话说回来，有些程序员特别讨厌把Excel当方格纸用，宫冈先生您用Excel吗？

宫冈：　用啊。我还会用Excel方格纸画画。

富泽：　是吗。我对Excel方格纸也没什么坏印象，可能是因为用过那种项目用纸吧。

宫冈：　哈哈哈。原来如此。

富泽：　我觉得那种纸很方便，所以第一次见到Excel时，就觉得“就是这个！”（笑）。

　不过，像田内这样有程序员背景的人，应该很讨厌别人把Excel当方格纸用吧？

田内：　我写企划书时也用Excel。不知道为什么，就是觉得顺手。

富泽：　真的吗（笑）。

宫冈：　Excel处理日语不太行。列表容易乱，还会乱码，所以有人讨厌它。

田内：　Excel的图形功能很棒。可以贴图形，用箭头连接，画流程图特别方便。

　还有，地图用图形画，人物用图形贴上去。再加上气泡和注释，画地图也挺合适的。

宫冈：　不过，现在游戏的主流是3D。用这种方式写企划书已经不太行了。

即使不畅销，硬核玩家评价也很高

富泽：　稍微回到之前的话题。宫冈先生，《重装机兵》第一作完成时（1991年），您觉得能卖多少？

宫冈：　开发时我是按100万销量来做的，但那时候FC已经快不行了。

富泽：　啊，确实。

宫冈：　超级任天堂已经发售（1990年）。FC软件几乎卖不动了。

　所以我也做好了“可能卖得不好”的心理准备，但觉得“10万应该没问题”。结果连这个目标都没达到。

田内：　最初的出货量是多少？

宫冈：　大概……5万左右吧。后来追加了一些，最终卖了7～8万。

富泽：　游戏杂志的评价也不太好。

宫冈：　不过《Fami通》[20]给了系统设计奖之类的，硬核玩家的评价还不错。怎么说呢，媒体评价不太好。

田内：　我记得最初的《重装机兵》在二手市场上有溢价。中古价卖到1万日元左右。

富泽：　啊，这我倒不知道。

宫冈：　所以，如果当初多生产一些，应该能卖得更好。

富泽：　是啊。但DATA EAST当时也没那么多资金。总之，销量不如预期，宫冈先生是怎么看待的？

宫冈：　抛开销量不谈，作品本身得到了认可，所以我很高兴。毕竟我之前觉得自己可能做不了游戏了，这次能完成作品，真是太好了。

　虽然没卖出去，但能做出自己想要的东西，比什么都开心。

富泽：　之后《重装机兵2》的开发是几年后？

宫冈：　两年后……左右吧？

富泽：　《重装机兵》结束后，我机缘巧合加入了Game Freak。所以不太清楚，但《重装机兵2》制作时，您是怎么想的？是延续第一作的哲学，还是转向更畅销的方向？

宫冈：　第一作没达到预期销量。本来是必须卖出去的项目，结果却不尽如人意。　之后DATA EAST那边也没什么消息。

但在某次游戏展上，我偶然遇到了当时的部长吉田穗積先生，他说“我们来做《重装机兵2》吧！”，于是项目就启动了。

吉田部长说，“虽然卖得不好，但买过的人反响很热烈”。“我负责的DATA EAST游戏中，从没收到过这么多问卷反馈。所以我觉得继续做下去应该能卖得出去”。

富泽：　吉田部长我也在第一作时见过，他确实是个温和的人（笑）。

宫冈：　于是他说“我来推动项目，你们来做吧”，就这样，《重装机兵2》开始了。

田内：　《重装机兵2》的开发大概用了一年。

富泽：　这么短？不，那时候的一年也不算短吧。

宫冈：　《重装机兵》开发时花了太多时间，导致销量不佳，所以DATA EAST吸取教训，《2》的开发被严格管控。

富泽：　哈哈哈。

宫冈：　被关在DATA EAST的“章鱼屋”里，旁边还有人盯着，“嗯嗯，好好工作”这种感觉。

富泽：　那个盯梢的是中本[21]先生？

宫冈：　对。

田内：　第一作开发拖延的原因之一是ROM容量超了。解决办法是“把所有地图缩小”。

富泽：　啊，是这样吗？我都不记得了。

田内：　所以，商店的内部地图都缩小到一个画面内。无视宫冈先生画的地图规格，彻底压缩多余的空间来减少容量。

DATA EAST的美术师们全体出动，花了2～3个月来缩小地图，导致总开发时间超过了2年。

宫冈：　不过，《2》倒是……比预想的顺利。按时完成了。但代价是剧本有一半没写完（笑）。桝田先生写的临时台词直接用了，中BOSS之类的角色都在说些奇怪的话。

田内：　结果赏金首牛蛙变成了一个奇怪的家伙。

宫冈：　有一次中本先生对我说“剧本写再多也塞不进去了，别再写了”，我真是无语了。

富泽：　（笑）。《重装机兵2》的销量如何？

宫冈：　超过了20万。大概25万吧。

田内：　我还拿到了公司的奖金。

宫冈：　任天堂的超级马里奥俱乐部[22]吧？他们预测批发商的进货量是40万左右。如果DATA EAST有足够的资金，应该能卖到40万。

但公司资金不足，所以只生产了10万左右，很快就卖光了，后来又追加了几次生产，最终达到了25万。

田内：　我记得三天就断货了。

富泽：　那是命运的转折点啊。如果公司能借到钱，一开始就生产40万……但上亿的资金也不是那么容易借到的。

宫冈：　是啊，“借40万份的钱，利息得多少啊”。

富泽： 作为一介创作者，也没法说“没问题！”。

宫冈： 我可背不起这个锅（笑）。

《荒野之眼》的失败与17年的空白

富泽： 接下来，《重装机兵》系列有重制版和《重装机兵传说》这样的衍生作品，但这次采访我们就不谈这些了。 说到正传，1993年《重装机兵2》发售后，正统续作《重装机兵3》直到2010年才在NDS上推出。

田内： 转眼间17年过去了。

富泽： 17年真是漫长啊……那个，期间还开发了《重装机兵 荒野之眼》（以下简称《荒野之眼》），粉丝们应该都知道。那是哪一年的事？

宫冈： 1998年项目就启动了。

富泽： 《荒野之眼》最初是作为《重装机兵3》开发的吧？

宫冈： 当时是作为PlayStation平台的作品启动的，但因为各种原因项目被取消了。后来重新启动时改名为「HEART OF GOLD」，再后来变成了「OVERDRIVE」，最终定名为《荒野之眼》。

富泽： 对。《荒野之眼》的故事讲起来会很长，这次采访我们简单聊聊。当时是打算由ASCII发行的吧。

宫冈： 对，DATA EAST已经没有开发游戏的资金了，所以吉田部长跳槽到ASCII后，ASCII从DATA EAST租借了《重装机兵》的商标权，开始开发。

富泽： 然后选择了Dreamcast平台，开发到一定程度后项目被取消了。能谈谈具体原因吗？

宫冈： 因为CSK公司掌控了ASCII的经营权，ASCII的业绩非常糟糕，CSK为了重建ASCII的经营，砍掉了所有外包项目。

富泽： 于是17年的空白期出现了。

宫冈： 之后，我的公司（Crea-Tech）也收到了一些邀请。有趣的是，堀江贵文的公司。

富泽： 「Livedoor吗？

宫冈： 之前的……On The Edge」，他们的人说“来做《重装机兵》吧”，还有《女神转生》的Atlus也来问“要不要合作？”，总之收到了一些邀请。

但每次谈到版权问题，大家就都退缩了。

富泽： 「DATA EAST破产后，《重装机兵》的版权变得非常复杂，这也是原因之一吧。

宫冈： 简单来说就是这样。最终，经过一番波折，版权问题基本解决了，田内和Enterbrain（当时）的久保先生偶然见面后，项目重新启动了。

田内： 我离开Crea-Tech，去了另一家公司……

富泽： 啊，这里给读者解释一下。田内离开DATA EAST后加入了Crea-Tech，作为宫冈先生的得力助手工作了一段时间。然后呢？

田内： 后来我从Crea-Tech跳槽到Cave，跳槽时联系了一些熟人。

结果Enterbrain的久保先生约我“好久不见，一起喝一杯吧”，聊到了《重装机兵》，就说“来做吧”。酒桌上常有的事。

富泽： 对，确实。

田内： 但久保先生是认真的，“我们走正式流程来做吧”。当时我在Cave所以打算在Cave做。 做了开发预算书之类的，交给久保先生。 结果过了半年多，我在Cave从家用机部门调到了手机部门，觉得“在Cave做可能不太行了”。

但久保先生没有放弃，直接去找了宫冈先生。结果版权问题也快解决了，项目正式启动时，我从Cave辞职了。

富泽： 辞职后成为自由职业者了？

田内： 对。以自由职业者的身份参与了项目。

富泽： 原来如此。从《荒野之眼》中断到《重装机兵3》复活的过程，作为旁观者的我看来，“宫冈先生的弟子田内拯救了中断的项目，帮助师父走出困境”，就是这么回事。

宫冈： 嗯，这么说也没错。

富泽： “田内真帅啊！”我当时很感动。

田内： 主要还是久保先生的热情推动的。

富泽： 如果《重装机兵3》大卖，那这个故事就完美了，但实际情况如何？

田内： 在当时算是卖得不错的。还被批发商推荐了。

宫冈： Enterbrain有个部门会根据项目规模估算销量。

他们估算的结果是“最多卖7万”。于是预算也就按这个数字来。

富泽： 嗯，这很正常。

宫冈： 结果卖了10万左右，比预期好。

田内： 还获得了文化厅的……媒体艺术祭评审委员会推荐奖。包装在六本木的国立新美术馆展出时，我真的很感动。

富泽： 那项目算是合格了吧。

田内： 所以紧接着就决定重制《重装机兵2》（《重装机兵2：重装上阵》）（2011年发售）。

比起《重装机兵3》的启动，速度快得像开玩笑一样。

富泽： 接下来就是目前最新的正统续作《重装机兵4 月光歌姬》（2013年）。

宫冈： 《重装机兵4》……我们削减了团队的报酬来制作动画。说起来都是泪。

田内： 《重装机兵2：重装上阵》虽然游戏内容评价不错，但销量不太好。

于是Enterbrain的高层认为“销售方式有问题”。所以在《重装机兵4》时，他们说“游戏企划没问题，销售方式得再想想”，于是决定加入动画。

富泽： 结果2013年发售，已经过去5年了。之后没有立刻推出新作，说明《重装机兵4》的销量也不太理想吧。

宫冈：　是的。我觉得“结束了”。毕竟我们赌上了一切。连自己的报酬都削减了，制作人还说“不这样预算不够，可以吗？”，我们只能答应。

田内：　我觉得《重装机兵4》是系列史上最棒的作品。当时能做的都做了。

宫冈：　所以完成后我非常有成就感。“我们做出了好东西吧？”这种感觉。结果宣传一开始，网上就一片骂声。

富泽：　啊？真的吗？

宫冈：　“角色画面太烂了”、“这包装谁会买啊”之类的。结果骂声一片，发售前就成了众矢之的。真的很痛苦。

富泽：　啊，我第一次看到时也觉得“这包装有点夸张了”（笑）。

田内：　最初的广告就被骂得很惨。如果是玩了之后被骂，那还能说“抱歉，做了个无聊的游戏”，但还没玩就被骂，真是无奈。

富泽：　宫冈先生从东京的家里和办公室搬走，现在住在老家山口，也是因为这个原因吧？

宫冈：　嗯，算是吧。《重装机兵4》连最低销量目标都没达到。

　这样一来，接下来的企划当然也通不过。于是我觉得“这大概就是终点了”，东京的生活成本也高，公司也只能关门了。

田内：　不过，天无绝人之路……

富泽：　啊，这就是这次公布的《坦克战记 异传》吧！

田内：　这次是角川游戏。

《坦克战记 异传》与未来

富泽：　Enterbrain也是角川集团的，但这次是独立的？

田内：　《重装机兵4 月光歌姬》之前是Enterbrain主导，《坦克战记 异传》是角川游戏。

富泽：　《坦克战记 异传》是什么时候开始开发的？

宫冈：　已经开发了两年多了。本来打算一年左右完成的。

富泽：　开发期间，宫冈先生住在山口吗？

宫冈：　对。角川游戏的安田社长说“住在山口也没关系”，所以我就在家办公。本来以为要落魄隐居了，结果变成了“挑战新的工作方式”的状态。

富泽：　现在有网络，开会也可以用Skype？

宫冈：　总会有办法的。Skype有时会突然断线，所以重要的会议我还是会去东京，但平时写剧本、画地图之类的，在东京还是山口都没区别。

富泽：　有考虑过回东京吗？

宫冈：　如果《异传》卖100万，可能会考虑（笑）。不过我已经习惯了乡下的生活。

　这次来东京，看到品川一带高楼林立，真是吓了一跳。

富泽：　（笑）。从刚才的谈话中我感受到，《重装机兵》的知名度比销量高得多。您觉得原因是什么？

田内：　因为它的风格很独特。

宫冈：　嗯……可能是因为当时没有类似的游戏吧。

　现在虽然有很多以世界毁灭、怪物横行为背景的游戏，但《重装机兵》制作时，这样的游戏还不存在。

　现在这种题材成为主流，说明它确实适合游戏。所以在没有类似游戏的时代玩过《重装机兵》的人，应该会印象深刻。

田内：　还有，《重装机兵4》时的用户调查中，有个问题是“除了《重装机兵》，你最喜欢的RPG是什么？”，结果第一名不是《勇者斗恶龙》也不是《最终幻想》，而是《女神转生》。

富泽：　原来如此。《重装机兵》制作时，《女神转生》的背景也是毁灭后的东京（或类似的城市），所以我们也注意到了。

宫冈：　对。那也是个很有个性的游戏。

富泽：　虽然恶魔和坦克的风格完全不同。另外，为了《重装机兵》的粉丝，这个问题必须问：油桶[23)]是怎么诞生的？

宫冈：　那是桝田想出来的。最初的企划书里，推油桶的次数是正式版的两倍。

富泽：　哇！

宫冈：　测试时我觉得“这太离谱了！”，就把次数减半了。可能还是有点多。

　不过，推油桶时会释放α波。“居然让我做这么麻烦的事！”的愤怒逐渐消失，最后甚至会产生一种绝对服从的快感。

　“如果真的成了囚犯，是不是就是这种感觉？”之类的。

富泽：　这是必须事件吗？

田内：　必须的。不推油桶，监狱城市迪斯克鲁兹的门就不会开。真是太过分了，居然把这种事件设为必须（笑）。

富泽：　一般的游戏设计师可不会这么做。

宫冈：　毕竟这是一款追求强烈体验的游戏，虽然有些设计可能超出预期，但“正因为如此”才有趣。这不是一个按部就班就能通关的游戏。

　你可能会在意想不到的地方被强敌全灭，“总有一天要干掉你！”这种内在动机让你升级，或者花光辛苦赚来的赏金疯狂改造战车，这是一款让你情感爆发的游戏。

　所以它不像那些精心设计的超大作电影，而是让你感觉自己进入了电影，时而得意洋洋，时而痛哭流涕。

富泽：　那么，即将发售的最新作《坦克战记 异传》也会保持这种风格吗？

宫冈：　这次的《异传》是为新手准备的。比以往任何一作都简单。

富泽：　啊？真的吗？这样不会背叛一直支持《重装机兵》的狂热粉丝吗？

宫冈：　嗯……我觉得不会。因为最终要做的事情是一样的。只是以前“你懂的”的部分，现在会详细说明，以前有10种解决方法，现在缩减到2种。

富泽：　缩小了选择的余地。这不是挺好的吗？

宫冈：　所以与其说“被背叛了”，不如说“太简单了”的人可能会有。这次的目标是10个人买，9个人能通关。

富泽：　不是“10个人全部通关”啊（笑）。不过，从第一作开始您就有这种想法吧？

宫冈：　我一直这么想。

富泽：　虽然结果可能不是这样，但“让买了游戏的人大部分都能玩到最后”的想法一直没变吧？

宫冈：　对。只是这次比以往更优先考虑这一点。这是一款前所未有的易懂、谁都能通关的《重装机兵》。

富泽：　那么，这次的“特色”并没有消失，只是“门槛稍微降低了”对吧。

宫冈：　没错。以前热心的粉丝们可能会担心“想推荐给朋友，但怕他们玩不懂”，《异传》应该没问题。

富泽：　这次热心的粉丝们也可以放心安利了（笑）。这是一款这样的游戏。

抽象的问题，您在遇到挫折时，是如何保持制作《重装机兵》系列的动力呢？

宫冈：　《重装机兵》对我来说，从来没有“做完了”的感觉，所以总是想继续做下去。怎么说呢，我自己是个硬核玩家，总觉得不够满足。于是就会想“有没有人能填补这个空白？”，但最后发现“只能自己来”。

富泽：　就像当年玩《巫术》和《创世纪》时的感觉，现在依然存在吧。

宫冈：　对，我还是很喜欢游戏。住在乡下后更深刻地感受到了这一点。

埋头工作后，能治愈我的只有游戏。

富泽：　不会去海边散心吗（笑）。

宫冈：　从家走10分钟就是海。但我更喜欢游戏。

富泽：　哈哈哈！不过，当年宫冈先生在朋友中游戏玩得最好，因此被堀井先生邀请参与“FC神拳”，进而加入《勇者斗恶龙》的开发，直到现在，宫冈先生的精神状态一直没变，这让我很感动。

宫冈：　玩最新的海外游戏时，技术力真是惊人。“我们该怎么应对？”这种问题总是在我脑海中盘旋。所以如果《异传》大卖，“接下来该怎么做？”的想法就会冒出来。

这次还是传统的战斗模式切换，也就是《勇者斗恶龙》的机制，但下次我想打破这个框架。

富泽：　那么，敌人会在跑地图时突然袭击……啊，您有更不同的想法吧。

宫冈：　嗯……简单来说，就是不再进入封闭的战斗模式，而是在原地直接战斗。但如果原地战斗，那和坦克模拟器有什么区别？这个问题让我很头疼。

富泽：　新的《重装机兵》值得期待。（完）

正如采访中提到的，宫冈先生现在住在山口县。幸运的是，2017年底他为了《坦克战记 异传》的相关会议来到东京，我们得以进行这次采访。

从“为了退学而考大学”的冲击性开场开始，大约两小时的时间里，宫冈先生畅谈了与游戏的相遇、《重装机兵》制作的幕后故事等。虽然标题是《重装机兵》的采访，但前半部分却大量涉及了《勇者斗恶龙》。

不过，这也说明《重装机兵》中流淌着《勇者斗恶龙》的基因。玩过两款游戏的人应该能感受到它们的

共同点。

在有限的时间、有限的预算中，众多创作者绞尽脑汁的游戏开发现场，人际关系紧张、甚至发生冲突的情况并不少见。但与宫冈先生一起开发游戏时，始终充满笑声，非常愉快。即使我离开项目后，这种氛围应该也一直延续着，从这次采访中也能感受到。

即将于2018年4月19日与粉丝们见面的《坦克战记 异传》，是系列首次全球同步发售（欧美・亚洲）。《重装机兵》终于要爆发了吗，还是不会？　但无论结果如何，《重装机兵》粉丝的心意不会改变。

2017年底举办的“ 重装机兵25周年粉丝感谢祭 ”上，宣布了“ 关于《异传》有个遗憾的消息 ”后，紧接着是“ ……没有波奇 ”。　本以为会引来一片嘘声，结果全场爆笑。《重装机兵》的粉丝们，就是这样一群人。

借此机会，不妨将《重装机兵》加入你的“ 总有一天会火的清单 ”吧。

宫岡寛, 田内智樹, 富沢昭仁, 访谈

1)

堀井雄二……1954年生。《勇者斗恶龙》系列的创始人，知名游戏设计师。学生时代作为自由撰稿人活动，之后负责动画文化杂志「OUT」的读者专栏等。在参与《港口镇连续杀人事件》等作品的同时，也负责《周刊少年Jump」的游戏介绍页面“FC神拳 ”，之后以游戏设计师的身份活跃于《勇者斗恶龙》系列、《桃太郎电铁》系列等作品。

2)

中村光一……1964年生「Spike Chunsoft公司董事长。高中时期开始向微机专业杂志「I/O」投稿程序。1982年在Enix主办的第一届业余程序大赛中，凭借制作的游戏「Door Door」获得优秀程序奖。1984年创立Chunsoft公司。之后，从《勇者斗恶龙》第一作到第五作都有参与，随后在公司品牌下开拓了“ 音响小说 ”这一类型，并推出了《弟切草》等作品，以及《风来的西林》系列等RoguelikeRPG」活跃于多个领域。

3)

FC神拳……1980年代后期在《周刊少年Jump」卷首彩色插页连载的FC游戏信息专栏。由于《勇者斗恶龙》的开发人员亲自撰写文章，能够优先发布信息，为「Jump」全盛期的销量增长做出了巨大贡献。

4)

剧画村塾……1977年由漫画原作者小池一夫开设的私塾，旨在培养漫画家和漫画原作者。毕业生中有狩抚麻礼、高桥留美子、原哲夫、板垣惠介等知名人物。

5)

山本贵嗣「Yamamoto Atsuji」.....1959年生。剧画村塾第一期学员，漫画家，是宫冈先生山口县时期的总角之交。代表作有《最终教师」「」「ELF」17」「」「」剑之国的阿妮丝」「」「SABER CATS」等。

6)

佐久间晃……1952年生于东京。大学期间通过漫画研究会的活动与堀井雄二建立了深厚的友谊。25岁左右进入小池一夫剧画村塾。作为漫画评论家、漫画原作者等活跃，之后通过《桃太郎传说》、《桃太郎电铁》系列等作品成为游戏设计师。

7)

鸟嶋和彦……1952年生。1976年进入集英社，分配到《周刊少年Jump」编辑部，以发掘并培养鸟山明而闻名。他也是「Dr. Slump」中反派Dr. Mashirito等众多角色的原型。现任白泉社代表董事。

8)

Apple II.....宫冈先生称之为游戏机，但实际上是1977年由Apple公司推出的首款面向个人用户的大规模生产的计算机。不过，它是少数能够运行早期《巫术》等游戏的机器之一，堀井先生和宫冈先生等人都曾将其视为最先进的游戏机。

9)

Questron.....1984年由SSI「Strategic Simulations, Inc.」发行的Apple II游戏。可能是RPG史上第一款采用指令选择方式的游戏。

10)

桥本名人……桥本真司。1956年生的游戏制作人。在Bandai任职期间属于营业部。为了宣传游戏软件，他跑遍了日本全国，与Hudson的高桥名人一起作为FC名人而广受欢迎。现任Square Enix公司执行董事。

11)

符文大师……在剑与魔法的奇幻世界部分继承了《勇者斗恶龙》的血统，但以迷宫冒险为核心的FC用RPG」原计划由Bandai发行，但遗憾的是未能完成，成为幻之游戏。

12)

TPS视角……第三人称射击游戏「Third Person Shooter」的典型画面构成，玩家角色从稍后方被追踪的视角。

13)

桝田省治……1960年生于兵库县。游戏设计师、作家。在广告代理店任职期间负责《桃太郎传说》、《桃太郎电铁》、《天外魔境》等游戏的广告和制作，离职后正式参与《天外魔境II 卍MARU卍的开发。之后陆续推出了卍Linda Cube卍卍卍跨越我的尸体》等个性鲜明的作品。最近参与了《桃太郎电铁》最新作的开发。

14)

海滨……Nevil Shute于1957年创作的小说。第三次世界大战后，北半球因核武器毁灭，故事从这里开始。放射性物质逐渐南下，幸存的人们在迎接死亡的过程中，心理变化被细腻地描绘出来。

15)

巨人头脑……Heinrich Hauser创作的小说。

16)

门仓聪……1959年生。作曲家、编曲家、音乐制作人。为Wink卍工藤静香、南方之星、德永英明等众多艺人制作音乐，同时在电视剧、动画、游戏等领域也有广泛的作品。

17)

D&D……全称《龙与地下城》。1974年由美国Tactical Studies Rules公司发行，是世界上第一款桌面RPG卍以剑与魔法的世界为基础，成为众多奇幻作品和RPG的起源。

18)

《重装机兵 荒野之眼》……1998～2000年左右为世嘉Dreamcast开发的《重装机兵》新作。遗憾的是开发中止，未能面世。

19)

《丛林战争》……1991年由Pony Canyon发行的Game Boy用RPG卍木皇先生负责剧本和游戏设计，佐久间晃先生监修。1993年发行了超级任天堂版的续作。

20)

Fami通……日本知名游戏杂志。

21)

中本博通……DATA EAST的公关负责人。《重装机兵》中作为救援突击队成员出现在制作人员名单中卍Hudson的高桥名人走红后，中本先生也以“ 中本名人 ”的身份频繁出现在游戏媒体上。

22)

超级马里奥俱乐部……任天堂平台上运行的游戏进行调试和监控的组织，主要负责质量控制。2009年分社化，成为马里奥俱乐部株式会社。

23)

油桶……《重装机兵2》中迪斯克鲁兹监狱首次登场的拷问事件，玩家必须不断推油桶。这种痛苦反而在粉丝中引发了话题，某种意义上成为了《重装机兵》的象征。

From:
https://metalmax.org/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://metalmax.org/mms/archives/denfaminicogamer_miyaoka_zh

Last update: **2025/09/17 18:14**