MM通信 第１回

軟弱RPGに宣戦布告！

おい！ファミコン野郎ども！最近のRPGはつまらないと思わないか？じつはあのミヤ王、キム皇、カルロスも、最近ひしひしとそう感じてした！そして「こうなったら自分で創るっきゃれえせっ！」っとばかり、ついに究極のノメリコミRPG□その名も「METAL MAX(メタルマックス)」の制作を決意したらしいのだ！だが、はたして彼らの野望は達成されるのか！？この□□通信は、血と汗と涙の開発過程をリアルタイムでキミに伝える、感動の記録である！まずは□□通信のスタートを祝し、「自分が遊ぶためにゲームを創る」という前代未聞のわがままを許した男、データイースト株式会社、福田社長の登場だーっ！

第一回　特別出演　福田社長、挑戦者宣言す。

データイーストは、トップを目指す！

ファミコン通信の読者のみなさん、はじめまして。私は、データイーストの社長、福田です。皆さんもよくご存じのように、私たちの会社は今まで数多くのファミコンゲームを企画制作してきました。おかげさまで「神宮寺シリーズ」、「ヘラクレスの栄光１・２」など、話題の作品も生まれました。こうしたことは皆さんか私たちのゲームを支持し、プレイしてくださったおかげです。本当にありがとう。

しかし、今まで出したゲームがすべて良かったのか、どれも面白いゲームだったのか、というと正直な話、反省すべき点もたくさんあります。そして私自身「まだまだ不足だ」と思う点もあります。それは何か。簡単に言えば、「データイーストのゲームは皆さんを本当に満足させてきたのだろうか？」という疑問です。もちろん人の好みは十人十色ですから、評価が分かれることもあります。しかし、それを乗越えて誰もが楽しめるゲームを作りたい。これはゲームを作る者の誰もが望みながら、なかなか実現できない願いなのです。だからこそ、データイーストはこの目標に向かってチャレンジすべきだ！と私は考えます。

そこで私は、データイーストを代表してみなさんに宣言します。

- 必ずトップレベルのゲームを作る！
- データイーストはトップを目指す「挑戦者」となる！

わたしはもちろん、ゲームデザイナーもプログラマーも営業スタッフも全員が挑戦者です。そして、ミヤ王、キム皇、カルロス、桝田、各氏と一緒になって、熱い感動を呼び起すゲームを作り上げてみせます。データイーストはやります。ぜひご期待ください。

最後に、ゲームが大好きな読者のみなさん、私たちの挑戦者宣言を応援してください。

ミ＝ミヤ王：フリーライター時代に、ドラクエの制作に参加□I□II□IIIとシナリオアシスタントをつとめる。その後、独立て、ゲームの制作を開始。『メタルマックス』チーフデザイナー。本名、宮岡寛。

キ＝キム皇：激辛ゲーム評論で業界をふるえあがらせる、恐怖のフリーライター！現在ファミ通にも「デジタルトリック講座」を好評連載中。『メタルマックス』共同デザイナーとして、教育的指導を連

発！？。本名・木村初。

カ＝カルロス富沢：ゲームで身を持ちくずしてフリーライターになったという、幻の製図マン！若手ゲーム作家や有名ゲーマーとも親交があり、気鋭の新進デザイナーとして将来を嘱望されている。『メタルマックス」共同デザイナー。本名、とみさわ昭仁。

司＝司会者・桝田省治：桃太郎チームの副将軍として、『桃太郎シリーズ」、『忍者らホイ！」を制作。『天外魔境II□のゲームデザイナーにも決定したらしい。『メタルマックス』では、プロデューサーとして、らつ腕をふるう予定！

もう黙っちゃいられない！ 俺たちは本物のRPGをめざす挑戦者だ！

エンディングに行かせない 難解ゲームが多すぎるぜっ。

司：たしかにRPGは流行ってますよね。

キ：じっさい、売れてるらしいからね。ほかのジャンルのゲームにくらべれば。

カ：売れるってことは、つまりみんなが待ち望んでるってことでしょう。

ミ：だけど、どのRPGをやってみても、なんかいまいちノメってかないんだ。

カ：バカみたいに簡単だったり、かと思うと「こんなの誰が解けるんだよ！」みたいに、極端な設定になってたり。

キ：簡単であることと、親切であることをはきちがえてる気がするね。

ゲームに熱中る経験が、 次代のゲームを生み出す。

ミ：昔やったウィザードリィ（注：Apple版）は難しかったよ。なんせ英語だったし。(笑)ゲーム自体、いまみたいにポピュラーな存在じゃなかったしね。でも、あればノメった。こんなことしてちゃいけない、と思いながら、ぐいぐいゲームの中に引っ張り込こまれてくって感じだったれ。

キ：夜中の2時とか3時とかに、よくミヤ王と電話で報告し会ってさ。「シュリケンってしってるかぁ？」(笑)

ミ：まずノームの僧侶で始めるのがいちばん有利だって理論を、よく電話で聞かされた。(笑)

カ：ぼくはアップル持ってなかったし、そこまでのウィズ体験はないんだけど、やっぱり、ゲームに心底ノメりこんだときの興奮は、忘れられない。ノメっていくときのあの感覚は、ほかの娯楽ではちょっと味わえないでしょう。

ミ：それはある！よくこんな話をしていると、「それはあの時代にあのゲームだったから」みたいな結論になる。でもそれであきらめてしまったら□TVゲームは遊ぶじゃなくなって、ただの商売になっちまうぜ！

キ：たしかに、ぼくらがいまウィズをやっても、きっとあのときと同じ興奮は味わえなにと思う。だけ

どべつの興奮や、似たような興奮や、新しい興奮を感じることはできるはずだよね。

カ：「メタルマックス」は、ノメりこめるゲームにしたいですね。

メッセージを替えただけの 焼き直しRPGが続出だ！

キ：最近すごく多いのが、同じシステムなのに違うゲームみたいにみせてるだけのゲーム。手抜きとしか思えないね。

カ：そう！なんとかのつるぎを手に入れると中世で、それが光線銃ならSFだという。

キ：もー、ほとんど、アイテムの名前とセリフが違うだけ。

司：それでも、おもしろけりゃいいんだけどね。

カ：ハマれない、ノメらない。

キ：飽きてるってのもあるよね。それ１本だけならそこそこ遊べるゲームでも、似たようなゲームが山ほどあると、ああまたか、だもん。

ミ：いいゲームをパクるのは、決して悪いことじゃないと思う。ただ問題なのは、みんなが同じゲームをバクっちゃってることだよね。

カ：いまは二つの流れしかないでしょう。「イース」の系統と、「ドラクエ」の系統。

ストーリー重視の風潮が RPGのゲーム性をゆがめている！？

ミ：ところがそれはゲームの基本システムが違うだけで、大きく考えると一つの流れなんだ。両方とも、ストーリー重視のRPGだから。オレはそこに強い不満を感じるわけ。何もストーリーをみせるだけがRPGじゃないと、思わないか？

カ：ストーリーだけで勝負したら、映画や小説には絶対かなわないですからね。

ミ：どんなことするかわらないプレーヤーに、無理やり一本道の話をたどらせようとすると、自由でなくするって方向しかないわけ。

キ：でもって、誰でもストーリーを追えるように、簡単な謎だらけになるぞ、と。

ミ：ところがあんまり簡単で早く解けすぎちゃうとマズいんで、ダンジョンが妙につらく作ってあったり、レベルをあげるのがやたら大変だったりするぞ、と。

カ：ストーリー性が強くなればらるほど、ゲーム性は薄れていっちゃうよ、と。

□□□□□□□□□ 俺たちの挑戦状だっ！

司：それでも売れるから、みんな同じ方向に向かって走ってるんだよね。軟弱といえば軟弱だよな、メダカの学校みたいでさ。

キ：ひとつくらい、あえで時流も逆らうゲームがあってもいいんじゃないか？

ミ：我々は、ただ我々の目指すところの興奮を求めて□RPGの王道を突っ走ろうぜっ！

カ：「メタルマックス」は挑戦する！

キ：我々4人のゲームバカは、正々堂々、ストーリーに頼らないRPGを作ることを誓いますっ！

※次回のMM通信は、「これがメタルマックスだ！」を放送予定。どうぞお楽しみに！

データイーストではこのコーナーに対する感想、意見を求めています。下の住所までお送りください。

〒103 東京都中央区日本橋室町1-5-3

(株)I&S□2CR□桝田省治　宛

METALMAX TSUSHIN, 福田哲夫, 宮岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 桝田省治

From:
https://faxiaodu.com/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://faxiaodu.com/mms/archives/mm_tsushin_01

Last update: **2023/01/07 16:10**