MM通信 第１回（中译）

翻译□enitsirhc□Anar-Isil

给软弱RPG的宣战布告！

喂！玩FC的小子们！不觉得最近的RPG很无聊吗？事实上，宫王、木皇、卡洛斯近来也深有同感！怀着“ 既然如此，就自己动手创造吧！ ”的心态开始，终于决定着手制作究极沉迷的RPG□其名为“ 重装机兵 ”！然而，他们的野心真的能够实现吗？！而这MM通信，就是要将凝聚着血汗与泪水的开发记录实时传达给你们，是充满感动的记录！首先，为了庆祝MM通信的开始，邀请那个号称“ 为了自己玩而做游戏 ”的前所未闻的任性男人□DATA EAST公司的福田社长登场~！

第一回 特别出演 福田社长的挑战者宣言

DATA EAST永远争第一！

Famicom通信的各位读者，初次见面！我是DATA EAST的社长，鄙姓福田。如大家所知，我司迄今已经企划制作了许多FC游戏。诞生了“ 神宫寺系列 ”、“ 赫拉克勒斯的荣光1・2 ”等话题之作。这都是多亏了诸位的支持与游玩。实在是非常感谢。

不过，迄今为止推出的游戏全都好吗？都是有趣的游戏吗？坦白说，需要反省之处也有很多。而且，我自己也觉得有“ 还远远不够呢 ”的地方。要说是什么，简而言之，就是还存有“DATA EAST游戏真的满足了大家吗? ”这样的疑问。当然，每个人的喜好各不相同，评价也会有所不同。但是，我想超越这个，制作出谁都能享受的游戏。这是每个游戏制作者都希望却又很难实现的愿望。正因为如此，我认为DATA EAST应该朝着这个目标挑战！ 在此，我代表DATA EAST向大家宣告。

> - 一定要制作顶级的游戏!
> - DATA EAST要成为以第一为目标的“ 挑战者 ”！

我自不必说，游戏设计师、程序员、销售等所有人都是挑战者。然后，我将与宫王、木皇、卡洛斯、桝田等人一起，制作出一款能唤起热烈感动的游戏□DATA EAST会做到的。敬请期待。

最后，各位热爱游戏的读者，请支持我们的挑战者宣言。

宫=宫王：从自由撰稿人之时起便参与了《勇者斗恶龙》的制作。担任了I□II□III的剧本助理。这之后，便开始独立制作游戏□□METAL MAX□的首席设计师。本名：宫冈宽。

木=木皇：以超严厉的游戏评论震慑业界，恐怖的自由撰稿人！目前fami通的《数字技术讲座》也好评连载中。作为□METAL MAX□的共同设计师，会进行教育指导连发？！本名：木村初。

卡=卡洛斯富泽：据说在游戏中身败名裂因此成为了自由撰稿人的幻之制图人！和年轻的游戏制作人与著名的游戏玩家都有密切来往，被寄予厚望的朝气蓬勃的新晋设计者□□METAL MAX□的共同设计师。本名：富泽昭仁。

司=司会者・桝田省治：桃太郎组的副将军，制作了《桃太郎系列》，《忍者男孩》。似乎也决定成为《天外魔境II》的游戏设计者。在《METAL MAX》担任制作人，即将大显身手！

已经忍不了了！我们是以真正的RPG为目标的挑战者！

无法达成结局 难解的游戏实在太多了

司：确实啊《RPG很流行的吧。

木：实际上和其他类型的游戏比起来更畅销呢。

卡：那么畅销的话，也说明这是众望所归的吧。

宫：但不管试着去做什么RPG》总感觉差了那么点意思。

卡：原以为是简单得一逼的东西，结果却成了“这种玩意谁解得开啊！”这种极端的设定呢。

木：我认为既简单又亲和的事情总归是好的。

凭借于热衷游戏的经验 创造出下一代的游戏

宫：以前玩巫术系列（注《Apple版》的时候觉得很难。毕竟是英语嘛（笑）。游戏本身呢，并不是现今流行的那种形式。但我依然沉迷其中。一边想着哎呀不可以这样啊，一边却仍旧感觉像是被拉进了游戏里。

木：经常在半夜两三点的时候接到宫王打来的电话，说什么“你知道手里剑吗？”（笑）

宫：像是一开始用诺姆的僧侣来开局是最有利的理论也是电话里听来的（笑）。

卡：我没有苹果机，不过虽然没体验过这上面的巫术系列，但是果然啊，打心底里沉迷游戏时的那种兴奋，无论如何都忘不掉。沉迷进去的那种感觉，在其他的娱乐当中是体会不到的吧。

宫：就是说啊！不是经常有人说像是“因为是在那个时代当中的那个游戏”这样的结论嘛。但就因此如便放弃了的话，那就不是在玩TV游戏了，单纯只是桩买卖罢了！

木：确实，即便是让我们现在来玩巫术，肯定也能体会到那时候的兴奋。但应该也能感受到一种别样的兴奋，类似的兴奋，或是新的兴奋。

卡：我们想把《METAL MAX》做成令人沉迷的游戏。

只是替换了信息 便接连出现的翻版RPG!

木：最近那种明明是同一套系统，只是看上去不像是同一款游戏的游戏非常多呢。我只能说这是在偷工减

料。

卡：没错！比方说你入手了一把剑那是在中世纪的话，那你在SF里得到的就是光线枪。

木：基本上只是道具的名字和台词的差别罢了。

司：即便如此，只要有趣就行了。

卡：这可沉迷不进去啊。

木：总会让人感到厌倦的。即便是只有那一部能让人勉强可以玩的游戏，如果类似的游戏像山一样堆过来的话，啊啊又来了，饶了我吧。

宫：我觉得碰瓷一款佳作也绝对算不上是什么坏事。但问题是，大家都盯着同一款游戏在薅羊毛呢。

卡：目前就只有两种流程吧。《伊苏》的系统和DQ的系统。

重视剧情的风潮 扭曲了RPG的游戏性？！

宫：可那只是游戏的基本系统不同而已，从大的方向考虑其实就是一个流程。因为两者都是重视剧情的RPG我对此感到强烈的不满。你不觉得只是给你看看故事的玩意儿才不是RPG吗？

卡：光凭剧情来决胜负的话，那绝对比不上电影和小说啊。

宫：如果想让不知道该干什么的玩家无脑走一本道，那便只剩不自由的方向。

木：于是为了无论谁都可以跟上剧情，会把谜题都设置得很简单。

宫：但要是太简单以至于很快就能解开的话就麻烦了啊，比方说费好大劲做出来的迷宫，结果升级变得乱七八糟的会出大事的。

卡：故事性越强，游戏性就会越薄弱啊。

METAL MAX 是我们的挑战书！

司：即便如此也能卖出去，说明大家都在朝着同一个方向走呢。你们说软弱那就是软弱吧，就像青鳉鱼的学校一样。

木：哪怕是有一个能逆潮流而行的游戏不也挺好么？

宫：我们啊，只为了追求我们所盼望的兴奋，在RPG的王道上勇往直前吧！

卡：以METAL MAX来挑战！

木：我们这四个游戏痴，堂堂正正地发誓，绝不做依赖剧本的RPG

※下回的MM通信，即将放送“这就是METAL MAX”敬请期待！

METALMAX TSUSHIN, 福田哲夫, 宫岡寛, 木村初, 富沢昭仁, 桝田省治, 中文翻译

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

Permanent link:
https://metalmax.org/mms/archives/mm_tsushin_01_zh

Last update: **2023/02/03 12:58**