MM通信 第２回

これが、『メタルマックス』だ！

あのミヤ王、キム皇、カルロスが、大いに語る。

RPGファンのみんな、お•ま•た•せ　MM通信、もう知ってるよなっ。前回はデータイースト社長の登場、挑戦者宣言などなど、刺激的だったが、今回は、さらに過激だぜつ！ビシビシ、チカラ入れていくぜー。いよいよ「メタルマックス」の誌上初公開だっ。しかも、開発中にもかかわらず画面写真まで見せちゃうというオマケ付きだーっ。どうだっ！オドロイたか！！開発のウワサは本物だろうMM通信、今日も元気に始まるぜってなわけで、いいたい放題の三人の登場だーつ！

初めて読むキミのために、前号のおさらいだ！

司：とりあえず今回初めて読む人のために、前号のおさらいをやっておきましょうか。

キ：まず、今のRPGはストーリーにおんぶしすぎてるって指摘があったね。

カ：だから、ストーリーから外れるプレイは制限され、一本道をたどる安易なゲームになってしまった。

ミ：しかし、早く解かれるという開発者の恐怖心から、ダンジョンや謎がどんどん難しくなった。

司：その結果RPGからゲーム性か薄れてしまっている、ということでしたね。

キ：そう、今のRPGは本来の良さが失われてると思う。これではいつRPG人気が落ちてもおかしくないね。

司：だから「メタルマックス」はRPGの王道をゆくゲームにしたい、と。

三人：その通り！。

パクったうえに、ハズれてる。そんなゲームはしみじみ悲しい。

ミ：それにつけ加えて、もうひと言。前々から思っていたんだけれど、どうもプレーヤーの遊び勝手を考えていないようなゲームが、最近すごく多いんじゃないかな。

司：たとえば？

ミ：死んじゃったはずのキャラクターが後で出てくるっていうそれだけでもけっこうヘンなんだけど、そのうえ落ちてきた岩を受けとめてパーティを助けてくれるっていうゲームがあったね。

キ：オイ、オイ、おまえはもう死んでいるんだって。（笑）

カ：死人に命がけで助けられちゃ、一気に興ざめだあ。（爆笑）

ミ：あと、突然現れた老人が、しゃべりまくつて謎を解決しちゃうとか。なぜこいつはこんなことまで知ってるの？

カ：イベントを起こすにしても、説得力のないケースがあまりにも多すぎるよね。いいとこだけパクったゲームにありがちだけど。

キ：ヒントを高いゴールドで買わせといて、いきなし冗談をいうのとかもね。作ってる方はマジかもしんないけど、プレーヤーは納得できないし、ホント怒っちゃうよ。

司：いずれにせよ、むりやりイベントを解決させたり、一方的なストーリー展開はあまりにも舌ですね。

ミ：プレーヤーの存在を無視してゲームの形にしちゃうカ、ら、ハズしてるのが見えないんじゃない？

カ：パクった上に、ハズしてるつ、てか。（笑）

司：ファミコンが市民権を得た今、独りよがりのシステムは見向もされなくなってきた。それに気がつかないって、ホント、悲しいですね。

開発スローガンは、イージーオペレーション&ユーザーフレンドリー。

ミ：で、メタルマックスチームから読者のみんなに贈る言葉がある。それは、「イージーオペレーション&ユーザーフレンドリー」だ。つまり操作は簡単、使いやすく、まごつくことがないってこと。最近は、ゲーム内容を簡単にして遊びやすいと言ってるのがあるけど、あれはマチガイ！（キッパリ）

司：ゲーム内容と操作性の作り方を混同してる。

ミ：そう。プレーヤー力謎わずに遊べるにはゲームを簡単にすることじやなく、使い勝手をよくする、つまり「イージーオペレーション」なんだ。

カ：ゲームが動けばいいじゃない、で済ませてるといずれとんでもないシッペ返し力係るぞー。

ミ：次に「ユーザーフレンドリー」とは、プレーヤーに対して理不尽なゲーム展開をしない。

キ：具体的に言えば、トンチみたいな意地の悪い謎や、時間ばっかりかかってひとつも面白くないダンジョンは決して採用しないってことだね。

ミ：プレーヤーにとって起こってほしくないことを徹底的に取り去ろうというわけだ。純粋にプレーだけを楽しめるようなシステムカ理想的だね。

司：「イージーオペレーション&ユーザーフレンドリー」か。この言葉は、メタルマックス開発のスローガンともいえますね。

カ：プレーヤーをどうやって楽しませようかって考えると、本当に必要なものといらないものの違いが見えてくるはずですね。

時は、核戦争後の近未来、地球上のどこカ、……。

司：ではいよいよ「メタルマックス」の内容に入りましょうか。まずミヤ王から、時代設定について話してもらえますか。

ミ：場所も時間もわからないけど、少し前に大きな戦争があったらしいね。

キ：周りには人を寄せつけない荒野が広がっている。

ミ：こわれた兵器があちこちに散らばってて、ケッコー危険だ。

カ：ちょっと穴掘ったら旧世界の商店街があったり、高速道路か滑走路か、わけのわかんない廃虚が眠ってたり。

キ：「メタルマックス」の時代は、大戦後すぐの時代だから、まだまだ国とか城とかがなくて、小集落が散在してる状態だね。力のある奴なら誰でも支配者になれそうな混沌とした無法地帯だ。

カ：戦いの道具も統一されてなくて、てんでバラバラ。

キ：バズーカ砲持ってる奴がいるかと思うと、弓矢で戦ってる奴もいるとかね。

カ：なかでも戦車は最高の武器だから、みんな欲しがってる。

ミ：ラッキーなことに主人公は、戦車を手に入れる。ストーリーはここから始まる。

主人公は賞金稼ぎに命をかけたモンスターハンターだっ！

キ：戦車に乗ったら、さっそくあたりを探険しよう。

カ：おおっと、大砲が落ちてる。

ミ：使えるんだったら装備しよーぜ。

カ：荒野にはモンスターや戦車に乗った敵がウヨウヨいますね。よしつゝモンスター退治に行きましょう。

ミ：この時代はモンスターハンターっていう職業がすでに確立してて、主人公は賞金稼ぎで食ってるってわけだ。

カ：じゃあ、もっと強力な装備が欲しいですね。

キ：レーダーとかミサイルとかもつけたいな。

ミ：主人公は、自分の肉体を鍛えるため、自分のマシンのパワーアップのために戦う一匹狼のイメージ。

キ：そして、限りなく強くなりたがっている。

ミ：愛と平和のお題目よりも、ギンギンの力と力のぶつかりあいを求めるハードな世界だぜっ！

司：西部劇に似てますね。

キ：似てる、似てる。

司：とすると、プレーヤーはガンマンで、戦車は馬みたいな存在ですね。

ミ：そう、そう。強くなければ生き残れないし。とにかく生きてくだけでもけっこう大変な世界なわけだ。

コレクション感覚が新しい、タンクチューンナップ。

キ：最初の戦車は、オンボロの一人乗りのタンクかもしれない。

カ：しかも戦車だからといってオールマイティに戦えるわけじゃない。

キ：場所によっては戦車から降りて歩くような場所もあったりね。

カ：でも、チューンナップすれば違ったタイプの戦車になれる。

キ：火器を装備すれば、戦車もグーンと強くなるしね。

カ：コレクションみたいにいろんな戦車をそろえられたらいいね。

ミ：今日はこの戦車でいってみようかってね。

キ：自分のお気に入りのタンクができたら、友達にみせて自慢するのもいいね。

司：それって、いいですねー。

戦車RPG METAL MAX の誕生秘話

司：発想がすごく新しいゲームだと思うんですが、このゲームを思いついたきっかけはどのあたりから……。

ミ：まず、最初にゲームの中で何かを作っていきたいっていうコンセプトがあったわけ。ミニ四駆が流行ってた時、コレ、ゲームになんないかなーとも思ってたのも少しはあるし。

司：僕も、戦車って素材がいいなって思ったのはゲームの中でモノが作れるってことですね。

キ：作ったモノにすごい愛着が湧いたりするからね。

ミ：日本人はもともとモノを買ったり、もらったりするのが大好きな国民なんだと思うよ。だからモノ作りってのははずせない。

カ：それに装備を増やせば戦車がどんどん強くなるってのは、サイコーに気持ちいいですね。

ミ：最近のRPGは敵に合わせて、次々に武器を取り替えるけど、「メタルマックス」では装備は使し捨てにしたくないな。そして、ゲームで費やした時間が何かの形でゲームに残っている。そんなRPGを作りたいね。プレーヤーの努力があっという間に泡と消えるようなゲームには絶対したくない。まして、プレーヤーにむなしいと思う時間を使わせたくないね。

キ：自分でいいものを作っていく気持ち、「メタルマックス」はこれを大事にするゲームを目指すぜっ。

ミ：コマンド式のRPGでありながら、アクションゲームみたいな壮快感も味わえる、ちょっとゼイタクな楽しみ方ができるゲームにしたいねっ！（つづく）

※次回のMM通信は「戦車システムが日本のRPGをまえる」を放送予定。お楽しみに。

データイーストではこのコーナーに対するご意見・感想を求めています。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,, 宮岡寛,, 木村初,, 富沢昭仁,, 桝田省治

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

Permanent link:
https://metalmax.org/mms/archives/mm_tsushin_02

Last update: **2024/04/24 09:11**