MM通信 第３回

戦車システムが日本の□□□を変える！

やったゼッ！！「メタルマックス」の開発画面の初公開には、みんなの反応が予想以上に返ってきたぞ。アリガトー。今回は、戦車のイメージを作りながら、戦車システムについて話すってのがテーマだが、あの３人のことだ。どんな具合に展開するか想像はできないゾってなことで、今日も脳ミソと口をブルブル回転しっぱなしのミヤ王、キム皇、カルロス、そして司会の桝田氏が熱いゲーム論を飛ばし合ってるぜ/戦車を追求し出したら止まらない熱気ムンムンの現場へ、マイクを持って突撃だあ一っ！！

想像力が「メタルマックス」のエネルギー源なのだっ！！

ゲーム作りの前一歩！ イメージはトコトン練り上げよう。

司：みなさん、戦車っていうと、どんなイメージがあるんですか？

ミ：やっぱ、「バルジ大作戦」っていう映画で見たドイツ軍のタイガー戦車に尽きるね。戦車同士の戦闘シーンで、タイガー戦車に砲弾が当たるけどビクともしない。装甲が厚すぎて歯が立たないんだ。逆に連合軍の戦車は、一発でふっ飛んじゃう。あの戦車の出現はすごいショックだったよね。

司：なんだか、リボートやゼロ戦の登場と似てますね。圧倒的なパワーで、敵をコテンパンにやっつけちゃうみたいな。

カ：僕も映画なんですけど、戦車がポーランドの町へやってきて、たった三台で町をつぶしちやった。あれにはびっくりしたな。

司：戦車イコール強いってイメージですね。

キ：僕は襲われるイメージの方が強いな。だからまず、戦車をどうやってやっつけようかって考えちゃう。

司：実際見ると、デカイね。マイクロバスよりデカくて、威圧感あるし…。

キ：でもね、戦車って強そうだけど、一番弱いのは落し穴なんだよ。

司：へエー、じゃシャベル一本でも勝てるんだ。

キ：そっ。穴に落っこちると、重くてはい上がれない。そうなると、いいようにやられちゃうんだ。

ミ：うまくやれば人間でも勝てるトコあるね。

キ：大砲に指つっこんで、戦車を爆発させるっていうギャグだってあるしねっ。（笑）

カ：キャタピラ切ったら動けなくなるとか、ケッコー、マヌケな面を持ってる。

ミ：そうそう、一番おマヌケなのが、林に誘い込んだら大砲が木にゴーンとぶつかって動けないとかね。

カ：ガソリンかけて火だるまにすると、中の人間はムシ焼きだあ。

キ：ハッチからバクチク放り込こむと、黒こげで飛び出してくるとか。

司：やっぱりマヌケだなあ。（笑）

カ：重くて強くてごつそうに見えるけどその分、小回りがきかないし、攻撃されやすいよね。

戦車は現代によみがえった 究極のよろいナノダ。

キ：戦車乗ってる奴って、降りると弱そうだね。

カ：そう。昔、本物の戦車見たことがあるんだけど、乗ってるやつなんて、こないだ高校出ましたって感じだった。（笑）意外な気がしたね。だって、いまにも人を殺しそうなヤッかと思ってたし。（爆笑）

ミ：それって、騎士に似てるね。昔、騎士はすごく恐れられてたけど、馬から落ちるとどうしようもなく弱い。

司：騎士ってよろいでガチガチに固めてますよね。だから戦車って究極のよろいとも言えますね。武器でありよろいでもある。

キ：動くよろいだ！

ミ：結局、戦車って視点が人間と同じなんだよ。飛行機と違って地上を走ってるから。

司：いろんな武器を積めるけど、人と人の戦いの延長ですよね。

ミ：それに、どこいるかすぐわかっちゃう、音もでかいし。

キ：逃げも隠れもできないから、ズルして勝とうなんてハナっから考えらんない。

カ：うーむ、地を這うものの限界があるなあ。

ミ：タイガー戦車にしても戦線を拡大しすぎて、補給が間に合わない。最後は燃料切れで動けなくなって、全滅しちゃうんだよね。

司：ハードがいくら先行しても、補給ラインとかのソフトがいっしょになっていないと駄目ですね。

本物を越えろつ/とばかりに ゲームの戦車は創られていく。

司：いろいろと戦車のイメージが出ましたけど、どの部分をゲームにするかですね。

ミ：まず、燃料の制限はなくそう。燃料でダメになるなんて『バルジ大作戦』じゃないけど悲しい。（笑）気持ちいい部分を強調したいから。

キ：パンがないと勇者が餓死しちゃうってゲームあるけど、あれは意外に面倒くさいぜっ。

カ：パンを買うゲームなのって思っちゃうよね。

キ：大金払ってメいっぱい食料持って行くでしよ。こんなに食いたくないなあって思うときあるもん。(笑)

ミ：あと、移動も制限なしだねっ。さっきの燃料にしろ、機械っていろんな所に制限あるけど、そこまでいちいち神経使いたくない。

カ：基本的に移動ぐらい自由にしたいよね。

司：弾数についてはどうですか？

ミ：ウーン、これだけは制限あった方が面白いなあ。

カ：僕は、制限付き魔法かなあと思って納得してますけど。

キ：今までの□□□って、宿屋にいけば全部の魔法を使えるように回復しちゃうんだよね。でも戦車の場合は、武器を取り替えないと使えないって方がリアルだよね。

キビしい選択を積み重ねて、「メタルマックス」の世界を固めていくのだ。

司：チューニングの妙技ってありますね。同じ車体でも装備変えると、あのダンジョンならえれえ楽だなあ、とかさ。

ミ：でもやたらとチューニングが自由ってのも非現実的だから、重量制限で規制したいな。

キ：軽い武器の方が装甲を増やせるとかね。

司：逆に装甲が少ないとすごい武器持てるわけでしょう。つまり、自分のタンクを攻撃型にするか、防御型にするかってことですか？

カ：そう、今までのRPGは、武器はステップ踏んで手にいれなきゃいけなかったでしょ。だぁ、ら、あえて弱い武器を使うメリットがなかった。でも「メタルマックス」では、弱い武器でも軽ければ、重量の余裕を装甲にまわして防御を強くしちゃうっていう自由さがあるわけ。僕はそこが新しいと思う。

ミ：丸腰でもいい、戦車は守りたい/となったら山ほど装甲できるってリアルでいいよね。

司：あと、機械だから壊れるって概念もありますね。

カ：メンテナンスですね。

ミ：まつ、主に装甲の問題だよね。装甲がゼロになると、エンジンだとかキャタピラだとか移動メカニックが壊されて、ただの鉄の固まりになっちゃう。

キ：そうなった時、今までのゲームと完全に違うのは戦車が残るということだよね。乗り捨てようが壊れようが、置いた場所に戦車が残る。

司：ダンジョンに死体が残るみたいな？（笑）

カ：あと、戦車っぽい制限で残るとすれば、乗員の制限ですね。

ミ：一台に一人にしたいな。本物は3人とかで乗ってるけど、リアルさより単純明快さを重視したい。

キ：そういったディテールよりも、乗ってるときと降りてるときの落差をつけた方がゲームとしては楽しめるよね。乗りっぱなしで最後までいかれちゃうと困るけど。

司：とか言いながら、必ず降りなきゃならない状況ってあるんでしょ、やっぱり。（笑）

ミ：あっ、知ってたぁ？走れなくなった戦車から脱出すると力'、乗り捨てた戦車を取りに行くっていうバアイ、やっぱ、プレーヤーは「歩き」しかないんだな、これが。

カ：それに戦車であるがゆえに、行けない所ってのもある。森や、ビルの中はもちろん、重いからオンボロの木の橋を渡れないとか。

キ：沼地もヤバイね。いやでも降りなきゃなんない。

ミ：でもって、降りた時はプレーヤーは無防備だからね、ある程度は。注意してないと、いっきなりやられちゃう。

戦車の栄光と悲哀。 そこを表現できたら成功だ。

ミ：基本的には、ムチャクチャ装甲や武器をあげれば、力でゴリ押しできるみたいな、骨太のバランスでつくりたい。

キ：それこそ戦車の醍醐味だよね。

司：「メタルマックス」は、戦車の楽しい部分を味わってもらうために、みんなが持っている戦車のイメージを残してますね。きれが、弾数制限であり装甲であり機械だから壊れちゃうとか。

ミ：戦車に乗るスリルと興奮だよね。装甲が壊れていってどうしようっていうね。

カ：地を這う史上最強の機械ゆえの栄光と悲哀！それがゲームの中にうまくでてくるといいね。

キ：全体を通して言えるのは、戦車で戦闘することの楽しさをソーカイ感というフィルターでもって面倒くさい奴はとっちゃう。そんな感じだね。

ミ：戦車の弱い部分は捨てちゃって、唯一残るのは壊れるかもしれないというスリル感と弾がなくなってしまうという不安。

キ：あとメカが全滅したバアイ、どうやって戦車をとってくるか。（笑）そこにもドラマが生まれるんだよね。

司：無謀な奴ほどドラマがたくさんできる。（笑）

ミ：安全な冒険が好きな人は、安全な手段がしっこく用意してある。ただ一歩踏み外せば、好きなだけ踏み外せる。

司：行ってみるまでは、天国か地獄かわからない！楽しみなゲームになりそうですね。（つづく）

※次号のMM通信は、「戦車チューニングでわかる！キミの性格」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,, 宮岡寛,, 木村初,, 富沢昭仁,, 桝田省治

From:
https://www.zzjb.com/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://www.zzjb.com/mms/archives/mm_tsushin_03

Last update: **2024/06/07 14:05**