MM通信 第５回

こんなモンスターちゃんが、キミのタンクを襲う！

ゲームの印象を決めるのは、キャラクターだ。

ギャオース！キミはどんなモンスターに襲われたいか、マジに考えたことあるかな。ゲームデザイナーともなると、そんなことばっかやってるもんだから、毎晩モンスターの夢を見てるんだぞ。とはいえ、モンスター作りはゲームのイメージを左右するとっても大切な要素なのだ。悪夢にうなされてもやめられない、止まらない！実は「メタルマックス」チームには、強力なキャラクターデザイナーがいる。漫画家として活躍中の山本貴嗣氏だ。今回の「MM通信」はそのモンスターについて迫ってみよう！というわけで、今回の対談は短いが中身は濃厚だぞっ！

こだわりのデザインが人気を呼ぶ漫画家山本氏を起用！

一枚のイラストに オリジナルの世界を発見！

司：うーむ、このイラストはなかなか手が込んでますね。そーとー、ハマってるっていうか。

ミ：独特の世界がある。

司：このフロッグメンを始め、モンスターやメカをデザインしてるのが山本さんですね。この方のプロフィールを紹介してください。

キ：今、ノリにノッてるマンガ家です。作品でいえば、アニメ映画化された「最終教師」。この人のすごいのは、物理学とか力学にメチャ詳しいトコ。

カ：だから、メカものに強い。

司：イラスト周りにゴチャゴチヤ書いてある解説が、ミソですね。人を引き込むパワーがある。

ミ：自分が作ったキャラクターのデザインには必ず根拠がある。たとえば宇宙船をデザインした場合、これはどこに着陸して、どういう推進機関を持ってるとか。

キ：そこまで考える人だから、強烈な説得力があるんだよね。プレイしたら絶対に彼の世界に引き込まれちゃうねっ。

生物タイプもメカタイプも モンスター達はシュールなお姿。

司：敵の種類にはどういうのがありますか？

ミ：大ざっぱに分けると、まず生物タイプとメカタイプですね。

司：このナメクジみたいなものは？（と、画面を指さす）

キ：それは生物タイプで、タコ系のヤツ。

司：キャタピラの代わりに、ヌルヌルの足が。

カ：そう。大砲にタコの足が直接ついてる。力マキリの足付きもいる。（笑）

司：生き物と機械のいいトコだけ集めたと言っていいんでしょうか？

キ：悪いとこだけかもしれない。（笑）

カ：強さだけを追求したメカとは違うからね。でも味わいがあるでしょっ。

司：では、メカタイプに属する敵は戦車？

ミ：そうでないのもある。たとえば戦車にはない特別な攻撃をしてくるヤツ。

キ：ブルドーザーとかもそうだけど車両っていうのが、メカのポイントだね。ミサイル戦車だとか、原子熱線砲とか。

カ：レーダーで敵を見つける専門のもいる。

「逃げる・ 守る」をサブコマンドにした 独断的デザインが美しい。

司：ところでこのHPとSPっていうのは？

ミ：ヒト・ポイント とセンシャ・ポイント と言われています。（笑）

キ：うそうそ。本当はヒットポイント（HP）とシールドポイント（SP）。

司：シールド、あつ、装甲ですね。

カ：だから（SP）がある間はHPは減りません。

司：それでキム皇には（HP）しかないんですね。（なんと、キム皇は勇敢にも戦車から降りて、バトルに参加していた！）でも、戦車がないとすぐにやられちゃいません？

キ：人も武器を持ってるからへーキ、へーキ。

ミ：武器アイテムは戦車用と人間用と分けて用意してるからね。人間用は手榴弾とか。

司：人の武器は戦車に乗ってても、使えますか？

ミ：使えるけど大きなダメージは与えられない。

キ：だから、ボクみたいに状況によっては乗り降り力ゞ必要ってわけ。

司：この補助っていうのは？

ミ：アニメーションやサウンドのON・OFF（逃げる・ 守る、といったあまり使わないコマンドが入ってます。

司：おおっとお！これって特徴ですよ。「逃げる・ 守る」があまり使わないほうに入ってる。てことはそんな行動はこのゲームにふさわしくないと、ゲームデザイナーは割り切った！（笑）

ミ：職業がモンスターハンターだもんね。（笑）

キ：出会ったヤツはみんな倒す、これが信条。

カ：逃げるのは男らしくない、と。（笑）

戦闘シーンにアニメーションを採用、 激しい攻防をリアルに表現するぞ！

司：敵の攻撃についてはどうですか。

ミ：やっぱり砲弾を撃ってきますね。次にあるのが、体当たりしてくるヤツ。

キ：弾切れになったヤツはつっこんでくる男気もあるぞ。

カ：武器のぞいやつなんてしっぽで叩きに来るんだもの。懲りないヤツらだよ。ったく。

ミ：地雷を設置するヤツもいる、どさくさにまぎれて。こっちが他の怪物と戦っていると、こっそりと

後ろで穴掘ってるんだよね。（笑）

司：ヤなヤツ。

カ：勝ったと思ってちょっと歩くと……。

キ：爆発しちゃう。（笑）

司：ところで、戦闘モードにはアニメーションを採用したと聞きましたけど……。

カ：弾が飛ぶのが見えたり、爆発したりとハデハデのアニメで迫っちゃうよーん。

ミ：とにかくドンパチはケッコー楽しめるぜっ。敵がやられていく過程と結果がバッチリわかるって、こんなにコーフンするとは自分でも思わなかったなあ一。

キ：それに音波とが衝撃波も面白い武器になりそうだね。衝撃波は乗員のダメージは少ないけど、いきなり戦車の部品が壊れちゃうとかね。

司：敵も考えますね。

ミ：ごくたまにはそんなことも起こりうる、と。

キ：あとは、乗員だけ眠らしちゃうトンデモナイ武器もある。

司：人が寝ちゃったら、困りますね。

ミ：起きてる仲間が起こすしかない。

キ：戦車をトントンと叩くとか。

司：ホント？

カ：んなわけないでしょ。ダメージを防ぐアイテムが必要だよね。でも、なにを持っていくかはその人の自由だから、いい防御アイテムがないときは、敵を早めにやっつけとこう。

キ：そうだよね。やたらと装甲を壊したがる敵には、先手必勝がイチバン！破壊力のある兵器を山ほど積んでいこうぜっ。

司：う一むむ、「メタルマックス」のスゴサはこの辺にありますね。

（つづく）

開発スタッフ、深夜の緊急ミーティング！

読者の便りはその数も反応も、トンデモネー大嵐となっている。たとえば「こんな三流スタッフじゃいいゲームは作れない！」「人を戦車にすり替えただけのシステムなのに自慢するな！」「シナリオを重視しないでRPGになるわけないだろ、バーカ！！」という罵倒の声、いやご批判が約4割を占めていた。ゲゲッ！「メタルマックス」支持も6割あったが、ハッキリ言って読者の混乱はあまりにも大きい。そこで、開発スタッフは山と積まれた疑問・憤怒・嘲笑・興奮の投書を前に緊急ミーティングを開いた。その結果、次号は今までの質問に腹を割ってお答えする 「怒りのお手紙大特集号」 の企画を決定した！キミの疑問を今すぐハガキに書こう。今ならまだ間に合うハズだ！（チェアーマン桝田）

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_05

Last update: **2024/06/07 14:12**