MM通信 第６回

メラメラと燃え上がる怒りの・お便り、大特集号だぁ！

くたびれきったRPGの現状に一石を投じたMM通信。第一回から数えて早6回目を迎えた。そして、投書も大変な数が集まった！今日もまた「まねっこRPG□□□手抜きRPG□が作られ、売られている。この事態に怒り悲しむファミコン野郎かこんなにいたのかと、スタッフ一同も義憤に燃えたぜつ！お便りを送ってくれたみんな、ありかとうヨ。とはいえ批判の投書も約4割という多さだ。「メタルマックス」への疑問、誤解はかなり多かった。そこで今回は、そういう声を中心に話を進める「怒りのお便り、大特集号」なのだ。これさえ読めば、疑問も一気に解けるゾ！投書したそこのキミ、心してしっかり読めよ。

どんな質問にもドカスカ答えちゃるぜいっ！

質問その1　（兵庫県　大山英一　他）

- シナリオのないRPGなんかRPGじゃない！
- シナリオを重視しないと、逆にゲーム性がなくなるんじゃない？
- 私はストーリーを追うだけで十分楽しいから□RPGは今のままでいい。

司：シナリオを重視しないとストーリーやドラマがなくなると言う人もいますね。

キ：結論から言うとね、僕らの主張はシナリオにとらわれすぎたゲームシステムはゲームの可能性をせばめているってことなんだ。

ミ：プレーヤーの意志で、自由にゲームの世界を探検できた方が楽しいはずだぜ。

キ：それに、壮大なドラマを自分の手で作り上げたり、体験や歴史を積み重ねたりできるのも□TVゲームというメディアならではの持ち味だったはずだ。

カ：確かに、ストーリーを追うだけでも楽しいかもしれない。だけどゲームにはいろんな可能性があるはずだよね。僕らは、ゲームデザイナーとしてそこを追求したいんだ。

ミ：その点、「メタルマックス」はイベント独立型、イベント点在型のシナリオだから、プレイする人によって行く順番力違えばおのずとドラマも変わってくるぜっ。

カ：素材としてのシナリオを、プレーヤーが自分の手で完成させるタイプとも言える。

キ：結局、一本道をたどる小説型と違って、ゲームの世界観を楽しんでもらうのが「メタルマックス」のコンセプトだもん。それを忘れないでほしいね。

ミ：エンディングへ他人より早く行くといった無意味な競争はこのゲームにはない。なにしろどう行くかは基本的にはプレーヤーの自由だから。これといった正解もない。

司：そこがゲームのおもしろさになりますね。ハイ、次の質問。

質問その2　（栃木県　藤原浩一　他）

- 人を戦車に代えただけのゲームじゃないの。
- コマンド式RPGであれば、結局ドラクエとおんなじだ。
- 戦車のチューンナップなんて「女神転生」「ゾイド」の二番煎じじゃないか。

キ：システムの革新部分は、結局プレイしなきゃわかんないよね。

カ：言葉で説明しても実感ないしね。

司：んなこと言ってる場合じゃないでしょ！

ミ：簡単に言っちゃえば、戦車と乗員（人間）が全く別々のかけ離れた特性を持っているのが新しいぜっ。

カ：そう。装備、補給（人は回復）、修理（治療）、ダメージ、大破（死亡）、武器の選択、移動の制約等も、戦車と人とでは全然違う。その特性を見極めて操作しなきゃね。

キ：さらに乗ったときは一心同体になるわけだから、今までにない緊張感を味わえるってわけ。

カ：乗ってるときは降りるタイミングや修理、弾切れの心配があるし、降りれば降りたで、戦車の輸送や牽引を考えなきゃならないんだ。

司：つまり、プレーヤーは死と隣り合わせの高度なバランス感覚を求められるってわけですね。

キ：そう、戦車に乗ることで今までになかった苦しさと楽しさ力一度に味わえる。

ミ：それを面白いと感じるかどうかはひとえにプレーヤーのセンスや度量の問題だ。しかし俺は面白いと思うし、新しいと確信してるぜっ！

質問その3　（佐賀県　藤吉雅秋　他）

- 誰でもプレイできるゲームを目指すそうだが、それこそピント外れのクソゲーだ。

ミ：何度も言うが、親切なゲームと簡単なゲームは根本的に違うぞ！

カ：そう、僕らは誰もがプレイしやすいような親切設計にはするが、ゲームの内容をカンタンにすることは絶対にない。

キ：だから、普通の人の平均的なプレーで、努力が無になるようなシステムとか、情報が足りないために誰にも解けないナゾで、エンディングをブロックするシナリオこそクソゲーと言ってるんだ。

司：こういう姑息なやり方で、プレー時間を稼いで大作に見せても仕方がないですね。

カ：不毛な経験値稼ぎもさけたいですね。

ミ：何を楽しませたいゲームなのかを考えて、意味のない手間はできるだけ省くように設計する。それが礼儀ってもんだ。

キ：ちなみに「メタルマックス」では、戦車をあやつる人間の可能性と限界、戦いの栄光と悲哀を楽しんでほしいね。

質問その4　（神奈川県　大坪孝夫　他）

- 実績もないのにナマイキな発言が多い。
- ミヤ王はただのドラクエアシスタントなのに、他人のゲームの悪口ばかり言ってる。そんな奴はいいゲームを作れないぞ。
- 司会者が中立の立場を取っていないぞ。

キ：誤解を与える言葉があったら、ゴメンナサイね。

司：おっ、いきなり素直。（笑）

ミ：しかしそれは読む方の誤解にすぎないぜっ。

カ：ダメなゲームは、ダメ！

司：ズリッ（ずっこける音）

キ：投書したキミ、クソゲーつかまされても許せる？

ミ：「甘いゲーム選択、クソゲーの山」（爆笑）

カ：ともかく、ドラクエ□FF以外はRPGじゃないっていう偏見はもうやめよう。

キ：僕らは新しいスタイルのRPGを提案してるんだから。

ミ：こうなったら、一刻も早く「メタルマックス」を完成させようぜっ。

司：もうプレイしたくてウズウズしてる人も多いんじやないですか。

カ：ところで、司会者が中立じゃないってサ。

司：中立ってなんですか？

キ：オイオイ。その態度がいけないっちゅーの。

司：ハイハイ、中立、チューリッと。では次の発言はキム皇を指名します、これでいい？

キ：えー、別に言いたいことないや。（笑）

カ：じゃ、僕が言おう。人のゲームをけなしてるって言われるけど、だいたいさあ、ドラクエを作ってた元スタッフだぜ。自分が作ったもんを否定したりするわけないじゃん。

ミ：あれは確かにスゴイ！！でもあればっかしじゃプレーヤーも飽きちゃうぜっ。

コーヒー無礼区

司：なんにしても、新しいゲームを作る場合、いままでの作品への意見や考え方を自分なりにはっきりさせておくことは大切ですね。

カ：そうそう。創作のための批評をなくしたら、それこそRPGなんかクソゲーの温床になっちゃうよん。

ミ：悪口を言いたいだけ言ってこの連載が終わるわけじゃないんだぜっ。

キ：ま、僕らの回答は「メタルマックス」のなかにあるから、ぜひプレイしてみてよ。とくに僕らに批判的な人たちはね。（笑）

司：うまい！上手にまとめましたね。というわけで、今回はいろんな質問にお答えしました。

読者のみなさん、また質問があったらどしどし送ってください。

欄外Q&Aコーナー

Q

あのー、三人とも、反省するとか言ってるけど、本当はちっともそう思ってないでしょ。

（千葉県　桝田省治）

A

あったり前だ、ちぃーっとも反省なんかしてないぜ！クソゲーを誉める言葉はあいにく知らないんだ、スマンナ。だいたい、クソゲーって言葉を作ったのもオレ達だぜっ。これからも、堂々と使わせてもらおうじゃねーか。

（ミヤ王、キム皇、カルロス）

Q

桝田さん司会者として中立の立場をとるって言ったけど、絶対やらないでしょ？

N.Y.在住　カルロス）

A

トーゼンだぁ。僕は「メタルマックス」プロデューサーだ。好きなように司会してなにか悪い。自分がプロデュースしてるゲームに中立でいられるほどできた人間じゃないって！なんか文句ある？「メタルマックス」の面白さをわからせるためだったら、反ギリギリまでいっちゃうよ！よし、これから「通信」は、いつもこの言葉で締めちゃおうっと。

（マスダ）

メタルマックスは絶対オモシロイ！

※次号の「MM通信」は「町にはこんな生活がある」を放送予定。お楽しみに！（つづく）

データイーストではこのコーナーに対するご意見・ご感想を求めています。下記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_06

Last update: **2021/04/30 16:30**