

# 「斗龙已经斗腻了」——从《勇者斗恶龙》团队中走出的男人，追寻主流26年。逆流而上的《重装机兵》追求的是从《勇者斗恶龙》中解放的自由【宫冈宽访谈】

传说的大破坏将世界化为荒野。在机械与生物难以区分的怪物徘徊的荒野中冒险的，是驾驶战车的怪物猎人们。

在RPG还是剑与魔法为主流的时代，《重装机兵》带着机油与硝烟的气息登场了。

虽然发行商是DATA EAST但最初的企划、游戏设计与剧本都是由《周刊少年Jump》游戏专栏“FC神拳”的导航员——人称宫王的宫冈宽先生负责的。

宫冈先生因参与《勇者斗恶龙》的“洛特三部曲”而闻名，但他为何背弃了当时RPG的巅峰之作《勇者斗恶龙》，转而创作了独具特色的《重装机兵》呢？

《重装机兵》第一作发售于27年前的1991年。

它在当时的社会接受度如何，已经通过结果展现出来了。——老实说，很难称得上是大热。即便如此，《重装机兵》依然被热情的粉丝们所支持。

今年——2018年4月，期待已久的新作《坦克战记 异传》将作为PlayStation 4/PlayStation Vita平台的作品发售。

电Fami借此机会采访了宫冈先生。

采访现场，还有从系列第一作就参与开发、堪称宫冈左膀右臂的田内智树先生。事先说明一下，本次采访的采访者——我，富泽昭仁，也曾参与过《重装机兵》的开发。

正因为亲眼见证了当时的开发现场，才能问出这些关于《重装机兵》开发秘闻的问题。

从《勇者斗恶龙》中走出的宫冈先生，究竟在《重装机兵》中倾注了什么？让我们探寻这27年来的真意。

采访·文/富泽昭仁 摄影/佐佐木秀二

## 「霍伊米……不觉得有点土吗！？」

富泽：突然问个问题，听说您在堀井雄二先生<sup>1)</sup>手下参与《勇者斗恶龙》开发时，曾经在咒语命名上发生过一些事情？

宫冈宽先生（以下简称宫冈）：那件事真是让人印象深刻。在《勇者斗恶龙》里，咒语的名字可是费了不少功夫。我和中村光一<sup>2)</sup>当时想着，会不会是像《巫术》那样的“哈里特”或者“提尔特威特”之类的咒语名字……结果出来的却是“霍伊米”。“霍、霍伊米！？”我们都惊呆了（笑）。

富泽：哈哈！不过，这种心情我能理解。

宫冈：于是，我和中村两个人一起向堀井先生强烈反对：“霍伊米这名字不觉得有点土吗！？”

结果堀井先生像往常一样，一边撕着手边的纸一边说：“嘛，先这样吧。下周开会的时候如果你们还是这么想，我们再考虑改。”

结果一周之后，大家都习惯了，谁也不再提这事了。

富泽：堀井先生的套路啊（笑）。不过，这 and 把《巫术》风格的3D迷宫改成《创世纪》风格的俯视角地图是同样的判断吧。

宫冈：没错。比起帅气或者逼真，堀井先生更重视的是亲切感。霍伊米和拉里霍出来的时候，后续的方向基本就定下来了（笑）。

现在回想起来，那件事证明了堀井先生在语言感觉上的天才。他完美地打破了我们的预期，而且不仅仅是“意外”那么简单。

霍伊米和拉里霍都有一种……怎么说呢，不是作用于理性的大脑皮层，而是直接刺激掌管本能的杏仁核的“语言生命力”。

用久了之后，不知不觉就会觉得“这个世界上难道还有比霍伊米更像回复咒语的词吗？”

堀井先生可以说是“能够驾驭言灵的人”。

之后在制作《勇者斗恶龙II》和《勇者斗恶龙III》的过程中，负责系统化咒语名字的就是我。

堀井先生决定“基拉”之后是“贝基拉玛”，于是我就根据他的语言感觉，把咒语名字分解成要素。

“在原咒语名字后面加上‘～玛’，感觉攻击力更强了。那其他咒语也……”就这样，逐渐形成了系统的命名规则。

富泽：啊，真不错。“夏德”变成“夏达尔克”之类的，当时真是让我感动。

宫冈：“贝基拉玛”变成“贝基拉格恩”，“贝霍玛”变成“贝霍玛曾”之类的，“这不就完全对上了嘛！”（笑）。那项工作是我与堀井先生这位天才的语言感觉之间的对决，对我来说是一次非常宝贵的经历。

富泽：宫冈先生，您是在这样的过程中感受到“制作游戏的乐趣”的吗？或者说，您是在什么时候意识到自己是一名游戏设计师的？

宫冈：说到这个，有个相关的故事。第一作的时候，堀井先生让我写结局的台词。结果我写得太长了，堀井先生当然会修改，最后100多行的结局台词被缩减到了3行左右。毕竟内存有限嘛。

虽然有这样的事情，但我负责的部分其实很多都涉及到世界观。比如迷宫、城镇、道具名之类的。

主要的流程是和堀井先生商量，基本上从道具开始决定。“最后需要的道具是这个”。

富泽：啊，从那里倒推，设计剧情的流程。

宫冈：堀井先生脑子里已经有了大致的世界地图，所以当他说“这次我们要这样推进”时，我们就要决定在哪里放什么道具，在哪里和最终BOSS战斗。

于是，为了渡过海峡，需要架起彩虹桥，“那么，就需要一个道具来实现这个”。

富泽：然后就是“那这个道具该藏在哪儿呢？”对吧。

宫冈：没错。就这样，不知不觉中重复了三次这样的流程，我开始觉得自己也能做游戏了。这可能是我第一次意识到自己是个游戏设计师。

第一作的时候，我完全没想过这能成为一门生意。

富泽：是这样吗？

宫冈：不，我当时觉得应该能卖得不错。《港口镇连续杀人事件》卖得还行，所以《勇者斗恶龙》的团队成员都觉得这次应该能卖得更好。

“冒险游戏火了，接下来肯定是RPG的时代”，大家都这么坚信。不过，谁也没想到会卖得那么好。

田内智树先生（以下简称田内）： 宫冈先生，您被邀请参与《勇者斗恶龙》开发时，具体是被要求做什么工作呢？

宫冈： 主要是堀井先生忙不过来的部分。简单来说，就是迷宫和城镇之类的。虽然主要的机制已经做好了，但如果没有人往里面填充数据，程序就无法正常运行，所以需要有人来做这部分工作。

于是《勇者斗恶龙》的时候，我被要求负责迷宫的设计，但堀井先生说“迷宫的地图部件只能用4种”。

富泽： 啊，因为容量限制，只能用这么多部件。

宫冈： 也就是说，“地板和墙壁用了两种，剩下的只有两种了？（笑）”于是没办法，只好把上下楼梯共用一种部件，剩下的一个用全黑的部件来表示“黑暗”，这样勉强能做出一个能玩30分钟左右的迷宫。

富泽： 宫冈先生负责的迷宫是哪些呢？

宫冈： 第一作里，我基本上负责了所有的迷宫。

富泽： 迷宫的难度设计也是您自己考虑的吗？

宫冈： 是的。“太难了”或者“不行！”之类的意见经常出现，很多次都被打回来了。

那个时代还没有什么成熟的制作经验，只能靠自己的直觉。当时我可能是日本最硬核的RPG玩家之一，我的游戏经验帮了大忙。

田内： “太阳之石”的获取方式，需要绕到城墙外面的设计是宫冈先生的想法吗？

宫冈： 那是堀井先生。那种巧妙的设计是堀井先生的风格，我要是来做的话，肯定会做得太难（笑）。

富泽： 《勇者斗恶龙II》里宫冈先生设计的通往隆达尔基亚的洞穴，可是以地狱般的难度闻名的。

田内： 去伽莱之墓的城镇深处的黑暗设计呢？

宫冈： 那个是我（笑）。那也是没办法的办法。因为可用的图形部件实在太少了。

富泽： 那个时代，游戏制作的技巧还没人真正掌握。就连堀井先生也是第一次做RPG吧。

宫冈： 不过，怎么说呢……比如《创世纪》，它的机制很创新，但作为游戏来说，并没有特别有趣。玩的时候总会觉得“如果是我，我会这样做。我不想这样做”。

《巫术》也是一样，虽然有趣，但总有“如果是我，这里会这样做”的感觉。玩过各种RPG之后，这些想法逐渐积累起来，虽然不是系统的技巧，但也算是一种经验。

富泽： 就这样，您在《勇者斗恶龙》中积累了经验，直到III完成后，您从《勇者斗恶龙》团队中毕业了。

## 撰稿人时代「几乎全靠运气活着」

富泽： 今天我想问的主要是关于《重装机兵》的事情。您在《勇者斗恶龙》的“洛特三部曲”中大获成功，却选择离开《勇者斗恶龙》，转而创作了充满机油与火药味的RPG《重装机兵》系列。您离开《勇者斗恶龙》的原因是什么？在《重装机兵》中您想实现什么？虽然《重装机兵》没有像《勇者斗恶龙》那样大爆，但它依然在四分之一世纪里被热情的粉丝们所喜爱。希望您能谈谈《重装机兵》与《勇者斗恶龙》的关系。

首先，要了解《重装机兵》，必须先了解宫冈宽。所以一开始我们会以宫冈先生本人的故事为中心。那么，宫冈先生的家乡是山口县防府市对吧。很多读者都知道，宫冈先生在成为游戏设计师之前是一名自由撰稿人。最具代表性的工作应该是《周刊少年Jump》的“FC神拳”<sup>3)</sup>吧。

宫冈： 是的。雄帝（堀井雄二）、宫王（宫冈宽）、木皇（木村初）、哲磨（黑泽哲哉）、卡洛斯（富泽昭仁）.....“FC神拳”的成员都是自由撰稿人。

富泽： 您一开始就打算成为撰稿人吗？

宫冈： 我是为了成为作家才来到东京的。大学考上了早稻田大学第一文学部，结果中途退学了。然后进入了水商卖的世界，打算在40岁左右以文坛出道。

富泽： 一上来就退学！（笑）不过，确实有很多作家是早稻田退学的，但也没人一开始就打算退学吧。

宫冈： 总之，我退学后进入了水商卖的世界，经历了各种艰辛，尝遍了酸甜苦辣，然后打算写小说拿直木奖，大概就是这样的计划。

当时还是个什么都不懂的年轻人，带着这样的想象来到东京。

富泽： 然后顺利退学了（笑）。退学的理由是……虽然您说是计划好的，但也不是主动退学的吧？

宫冈： 大学二年级的时候，我开始在台球店打工，后来还学会了打麻将。结果沉迷其中，无法自拔。

于是我开始认真考虑是成为职业台球选手还是职业麻将选手，这样的日子持续了一段时间。

富泽： 那是和大学的朋友一起吗？

宫冈： 不，主要是台球店的客人。还有新宿一带的麻将馆，我也经常去，甚至认真考虑过要不要成为职业麻将选手。那时候，小岛武夫之类的职业麻将选手很出名。

富泽： 虽然我完全不会打麻将，但也听说过小岛武夫的名字。

宫冈： 就这样，不知不觉中我就不去大学了。

有一天，我收到了大学寄来的“圆满退学建议书”，上面写着“您在规定时间内无法取得规定的学分，所以请支付学费后退学”。

富泽： “退学可以，但钱得留下”（笑）。

宫冈： 不付钱的话就会被除名。除名的话就不能算退学了。

富泽： 啊，那人生计划就乱套了。

宫冈： 最后，可能是父母帮我付了学费，总之我顺利退学了，事情大致按计划进行。与此同时，小池一夫的剧画村塾<sup>4)</sup>成立了，我是第一期学员。

另外，当时新宿有一家叫“灰姑娘”的迪斯科舞厅，我退学后不久，那里举办了一场舞蹈比赛。东京各地的猛者都聚集在那里，所以我和山本贵嗣<sup>5)</sup>商量着“去看看！”结果贵嗣还邀请了佐久间晃<sup>6)</sup>先生。

富泽： 佐久间先生也是剧画村塾的毕业生，那天是你们第一次见面吗？

宫冈： 不，在剧画村塾里见过几次，但没有深入交流过。

当时，贵嗣对佐久间先生说：“这家伙（宫冈）退学了，现在没事干，您就收下他吧。”于是我就这样成为了撰稿人。

富泽： 您当初为什么加入剧画村塾呢？

宫冈： 因为贵嗣说“一起去吧”。

富泽： 哈哈，这么被动啊。

宫冈： 不过，人生的转折点总是由山本贵嗣来改变我的命运。

于是，我从给佐久间先生打下手开始，逐渐走上了现在的职业道路。

富泽： 原来如此。在我眼中，撰稿人宫冈宽从一开始就在主流杂志上工作，没有经历过吃不饱饭的时代，也没有从无名出版社的工作一步步积累……没想到有这样的经历。

宫冈： 德间书店旗下的星兰社是一家出版艺人书籍的小公司，我的第一份撰稿工作就是为他们制作漫画特辑。

那本特辑被小学馆的编辑看中，他们联系我《がんばれ元気》的连载即将结束，希望我制作一本纪念书。

于是，我开始统计主角堀口元气一生中挥出了多少拳……。

富泽： 啊，就像丰福きこう的《水原勇气0胜3败11S》那样，统计漫画中的描写并用数据来解读漫画的书，比那还要早吗？

宫冈： 对，算是那种漫画数据研究书的先驱吧。 我仔细研究了原作，收集数据。那是在主流杂志上的第一份工作。

富泽： 那么，您从一开始就在德间书店、小学馆等出版社工作，后来还参与了集英社的工作，作为撰稿人来说，您的职业生涯可谓一帆风顺。

宫冈： 运气确实不错。几乎全靠运气活着（笑）。

## 玩遍了全世界发行的所有RPG

富泽： 当时的佐久间先生、堀井先生等人，后来都成为了游戏设计师。他们和其他撰稿人有什么不同呢？

宫冈： 嗯，我很少和其他……非佐久间人脉的撰稿人接触，所以不太清楚，但比如在《周刊Playboy》活动的撰稿人，和我们完全是不同的类型。

他们更像是喜欢挑战修罗场的人。而我们则更偏向于室内活动，读漫画、玩游戏。虽然当时可能还没有游戏。

田内： 那个时期，很多撰稿人突然开始制作游戏。从旁观者的角度来看，真是不可思议。

宫冈： 简单来说，我们成为撰稿人的时候，游戏还不是主流。

突然有一天，游戏开始在社会中普及，尤其是在《コロコロコミック》等杂志上大受欢迎，孩子们都在玩游戏。

于是，我们开始接触FC的工作，但最初并不是制作游戏，而是写介绍文章、制作攻略书之类的撰稿工作。

富泽： 确实，当时是这样的。

宫冈： 那时候，我们完全没想到自己会开始制作游戏。毕竟这是完全不同的领域。我们觉得自己做不了，也没想过能做。

但堀井雄二这个家伙，不知怎么的，明明是撰稿人却成了游戏设计师（笑）。

佐久间先生看到后说“那我也来”，于是大家纷纷走上了这条路。

富泽： 确实，堀井先生的《勇者斗恶龙》的成功案例影响很大。RPG是讲述故事的游戏，所以“我们这

些写故事的人也许也能做”的想法是有道理的。

田内： 而且“游戏好像很赚钱”这一点也很重要。

富泽： 确实（笑）。这也是为什么其他行业的人也开始进入游戏界。

田内： 有位编剧在写游戏剧本时说：“最让我头疼的是，游戏角色不会即兴发挥。”

富泽： 哈哈！游戏里除了预设的数据外，什么都不会发生。除非是BUG（笑）。 那个，虽然您可能被问过很多次了，但宫冈先生和堀井先生是怎么认识的？

宫冈： 追溯起来，堀井先生是剧画村塾的第三期学员。他和佐久间先生从大学的漫画研究会时期就是老朋友了。

我是佐久间先生的弟子，算是撰稿人。第一次工作时，堀井先生也参与了。

富泽： 是特辑吧。

宫冈： 堀井先生也参与了，我们就是在那个时候认识的。

富泽： 堀井先生也是早稻田出身的吧。另一方面，佐久间先生是立教大学的，所以我一直以为堀井先生作为大学的前辈，宫冈先生是先遇到堀井先生，然后再由堀井先生介绍认识佐久间先生的，没想到顺序是反的。

宫冈： 是的。我一直在帮佐久间先生工作，和堀井先生只是偶尔碰面。

然后，有件事我不太想提（笑），因为一些原因，我有段时间被雪藏了，后来鸟嶋先生<sup>7)</sup>对我说：“不要在□Jump□上写点什么？”

于是我开始在□Jump□上工作。之后FC热潮来了。

富泽： 那么，您在□Jump□上的第一份工作不是“FC神拳”吗？

宫冈： 在那之前，我负责过一些写真页面的排版。

□Jump□的漫画被动画化时，我去东映动画（当时）采访，写了一些“这部漫画即将以这样的形式动画化！”之类的文章，或者如果有热门电影，也会写相关文章。大概就是这些。

富泽： 然后FC热潮来了□“FC神拳”开始了。

宫冈□ □“FC神拳”是鸟嶋先生为了打压《コロコロコミック》而开始的工作。

富泽： 您轻描淡写地说了件可怕的事，这可不能写啊！

宫冈： 没事，他自己也到处说（笑）。

于是，“你们把《コロコロ》的人气拉到□Jump□来”。我和堀井先生、佐久间先生等人当时也是经常在游戏中心一起玩的朋友。因为这层关系，工作就落到了我们头上。

那时候，我在朋友中游戏玩得最好。比如Apple II<sup>8)</sup>.....

宫冈： 我被雪藏后很闲，反正一周休息五天，所以每天都在Apple II上疯狂玩游戏。

虽然没想到这会成为工作，但因为太有趣了，我就一直玩。虽然当时市面上的游戏也不算太多，但当时世界上发行的所有RPG我大概都玩过了。正因为如此，他们才说“你来干吧”。

当时□“FC神拳”每周会收到大约5万封写有秘籍的明信片。我会看这些明信片，觉得“这个好像能实

现”的就自己试试，如果能重现，就刊登在杂志上。

比如《超级马里奥》的无限增殖秘籍，我一看就觉得“这个能行”。但实际操作时，手速不够，总是失败！

富泽： 哈哈。

宫冈： “就差一点了！”我一边喊着，一边通宵对着FC终于成功实现了马里奥的无限增殖，那种感动至今难忘。如果不是真心喜欢游戏，根本做不了这种工作。 就在这样的过程中，堀井先生（之前一直在电脑上做游戏）突然说“我们要在FC上做游戏了”。

## 既不是《创世纪》也不是《巫术》，《勇者斗恶龙》的起源究竟是什么？

富泽： 这次采访中，这个问题是我一定要问的。堀井先生第一次邀请宫冈先生参与《勇者斗恶龙》时，是什么情况？

宫冈： 我们经常一起工作，定期见面，所以具体细节记不太清了，但大概是在某次会议后，“接下来我们要做这个，你要不要一起？”这样的感觉。

富泽： 堀井先生在Enix的比赛中获奖后，已经在FC上发布了《港口镇连续杀人事件》，也就是说，从冒险游戏转向“接下来我们要做RPG了”的流程中，他邀请了您。

宫冈： 是的。我们经常在半夜玩游戏、出去玩的时候，偶然在新宿遇到了堀井先生，他当时带着PC-6001的打印程序。“这就是程序”，他给我看了。“哦～”我当时就这么反应。

富泽： 当时他给您看的程序是什么游戏？

宫冈： 内容是什么我完全不知道。

富泽： 那之后，您就被邀请参与《勇者斗恶龙》了。

宫冈： 同时期玩《巫术》的经历对我影响很大。

当时我和堀井先生都非常感动，“世界上居然有这么好玩的游戏！”

那时候我们都沉迷于打麻将。觉得和电脑玩单机游戏怎么可能有趣。结果一玩《巫术》，麻将什么的完全抛在脑后了。“这种乐趣到底是什么？”我自己也无法用语言表达。

“为什么这么有趣？为什么我会如此沉迷？”

富泽： 这很正常。即使是现在，能说清楚这一点的撰稿人又有多少呢？

宫冈： 我们在深夜咖啡馆里聊到天亮。 在这个过程中，我逐渐意识到“我和堀井先生在RPG上的趣味很相似”。我们喜欢同样的地方，也讨厌同样的地方。

富泽： 虽然无法用语言表达乐趣的原因，但感受乐趣的感性是相同的，对吧。

宫冈： 《勇者斗恶龙》是堀井先生和开发团队在玩RPG时，把所有他们觉得“讨厌”的东西都排除后制作出来的。

富泽： 也就是说，这是他们理想中的RPG

田内： 我听说《勇者斗恶龙》最初有做成3D迷宫的方案。



宫冈： 嗯，我和中村光一以为会做成《巫术》那样的游戏。

富泽： 啊，像《巫术》那样的。

宫冈： 没想到最后走向了《创世纪》（笑）。 因为我觉得《巫术》更有趣。但堀井先生有独特的天才直觉，他认为“如果要在FC上让孩子们玩，冷静思考后，还是《创世纪》更合适”。

富泽： 确实。那种俯视角的行走方式更直观。

宫冈： 于是，堀井先生提出的企划书完全出乎我和中村光一的预料，变成了《创世纪》的风格。但战斗画面却是《巫术》式的。

其实，当时有一款既不是《巫术》也不是《创世纪》的游戏，叫做□Questron<sup>9)</sup>□

宫冈□□Questron□的厉害之处在于，游戏进行到一定程度时，系统会突然把你叫回去。“魔法师想见你，回来吧”之类的。 这可能是第一款试图通过程序控制玩家的RPG□

所以大家都在说《创世纪》和《巫术》，但堀井先生在制作《勇者斗恶龙》时，参考最多的其实是□Questron□

富泽： 哇！

## 宫冈先生离开《勇者斗恶龙》的原因

富泽： 关于《勇者斗恶龙》的背景故事已经聊了很多。……这里可能有些难以后齿的部分，但希望宫冈先生能借此机会谈谈您离开《勇者斗恶龙》的原因。

宫冈： 嗯，大概是因为我在《勇者斗恶龙III》时期总是抱怨吧。

富泽： 是关于内容吗？

宫冈： 是的，比如迷宫设计，我会说“既然是地下迷宫，难道不应该让人迷路吗？”堀井先生则会回答“不，那样玩家会解不开的”。那时候我还年轻，就会反驳“不对！怎么可能有容易解开的迷宫！”总之，这种小冲突时有发生。 我会想出一些以前没做过但可行的机制，说“我想这样做”，但堀井先生通常会说“不行”。

这种反复的冲突让我逐渐觉得“我们的方向可能不一样了”。

田内： 有点像某个乐队的故事（笑）。

宫冈： 刚开始制作时，我觉得“我们的方向很相似”，但到了《勇者斗恶龙III》时期，这种差异变得明显了。

堀井先生可能觉得“让宫冈做他想做的，我自己想做的《勇者斗恶龙》就另找团队重新开始”。

田内： 宫冈先生，您对我说过和堀井先生一样的话。

富泽： 啊？是在《重装机兵》系列中吗？

田内： 是的。“你做的迷宫太难了，不行”。

富泽： 哈哈！师徒俩在重复同样的事情。那么，宫冈先生您是从那时起决定“做自己的游戏”的吗？

宫冈： 还有就是，堀井先生觉得“（宫冈先生）似乎也能做游戏了”。



那时Bandai（当时）的桥本名人<sup>10)</sup>提出“希望制作RPG”于是堀井先生说“宫冈，你要不要试试？”，并以监修的形式开始了《符文大师》<sup>11)</sup>的开发。

富泽：啊，原来有这样的经过。我当时受宫冈先生邀请，参与了《符文大师》的开发，第一次学习了RPG的制作。地图的绘制方法、商店对话的流程图等，都是那时从宫冈先生那里学到的。

总之，《符文大师》最终未能面世“FC神拳”的连载也结束了。

“FC神拳”的最后一期，宫王、木皇、卡洛斯宣布“我们也要做游戏！”，并以这句话结束。那就是《重装机兵》的开始。

宫冈：那时候，节奏非常快。《勇者斗恶龙》第一作只用了半年左右。接下来的《勇者斗恶龙II》也用了半年。《勇者斗恶龙III》终于用了一年。

所以，虽然我觉得自己深度参与了《勇者斗恶龙》三作，但实际上只有两年，最多三年。

富泽：啊，原来只有这么短的时间。

宫冈：是的。在那短暂的时间里，一个接一个的企划不断涌现FC热潮就像是前所未有的新类型诞生的瞬间，太多事情接连发生。

## 《重装机兵》的开始

富泽：经过漫长的铺垫，接下来我们聊聊《重装机兵》。最初并没有《重装机兵》这个标题，只是“总之先做游戏吧”。我也不记得制作的契机了，到底是什么？是广告代理店的委托吗？

宫冈：我没能完成《符文大师》，觉得“果然我不适合做游戏设计师”。

最大的原因是我不懂编程。比如程序员跑了，我就没办法收拾残局。我只会BASIC再深入就不懂了。虽然我也尝试学习过。……就在我这么想的时候，一个老朋友联系我说“有家公司想做游戏，宫冈先生要不要试试？”，于是我说“那就再挑战最后一次吧”。

富泽：是当作最后的机会吗？

宫冈：是的。“如果这次还不行，那就说明我真的不适合做这行”。尽管如此，在DATA EAST社长面前做演示时，广告代理店的负责人却说“宫冈宽是日本排名前五的游戏设计师”。

富泽：哈哈！广告人真是吹牛不打草稿（笑）。总之，就这样决定“做吧！”，我也被宫冈先生邀请“一起来吧”。而且，这件事在过去的《重装机兵》攻略本采访中也提到过，最初是打算做桌游的。

宫冈：是的，“预算不多，但希望能卖得好”这样的要求。

富泽：那时候，佐久间先生的《桃太郎电铁》已经大获成功，所以我们把它当作参考。

宫冈：那也是一个原因，但当时还有《铁道王》这样的游戏，总之我们想象着“要做的话就做桌游吧”。

富泽：现在想想当然不一样，但当时我们觉得“桌游应该比较容易做吧”。

宫冈：是啊。“应该没有RPG那么麻烦”。

富泽：但后来，随着各种想法的讨论，为什么最终决定做RPG了呢？我当然知道这个过程，但还是希望听听宫冈先生的说法。

宫冈：其实我也不太记得了。只是后来“必须卖出去”的声音越来越大了。

最初是“随便赚点钱吧”的感觉，后来变成了“公司需要它大卖”。

“桌游能卖出去吗？”被追问时，我只能含糊其辞“嗯……不好说……”（笑）。

富泽： 毕竟不做出来谁也不知道啊。

宫冈： 于是，“如果一定要卖出去，那就只能做RPG了”。

富泽： 我记得最初的构想是，桌游风格的玩法，玩家占领领地，扩展领土，从远方低价购入物资，运到自己的领地高价卖出……之类的。然后“运输工具用卡车比铁路更好”，“运输途中会有强盗出现，所以需要装载武器，改装……”之类的。

宫冈： 哈哈。真的吗？

富泽： 您在说什么啊。“给卡车装上大炮吧！”这话不是您说的吗？

宫冈： 是吗（笑）。我当时确实觉得“机器人题材也挺有趣的”。无论是卡车还是机器人，人类驾驶着某种东西战斗。这样既能和《勇者斗恶龙》区分开来，也能成为新游戏的卖点。

富泽： 不过，之前为《重装机兵2》制作攻略本时，您说“虽然想让人驾驶载具战斗，但不想用机器人”。

宫冈： 对，那是我最纠结的地方。当时动画和游戏中机器人题材太多了，所以我觉得“用机器人可能缺乏原创性”。

于是，“现实中有，能装载武器，还能改装的东西”就成了战车。

富泽： 这样的背景下□DATA EAST正式批准了《重装机兵》项目，田内也加入了。

田内： 哈哈。终于轮到我了。

富泽□ □DATA EAST开始开发《重装机兵》时，公司内部是如何组建团队的？田内当时是新人吧？

田内： 我当时刚进公司一年，本来是想做游戏才加入的，结果不知怎么被分配去做电子手账了。虽然也在做其他工作，但那个电子手账的项目最终被取消了，我就闲下来了。

有一次经过课长的桌子时，看到了《重装机兵》的企划书，就擅自拿起来看了。

富泽： 啊，真是个好员工！

田内： 结果课长过来问我“怎么样？有趣吗？”，并没有生气，反而问我的感想。

我说“很有趣！”，“请让我参与！”，结果就被允许加入项目了。

富泽： 程序员有课长、田内，还有同期的福岛纯吧。

田内： 福岛从一开始就参与了《重装机兵》。当时和他聊过□DATA EAST对《重装机兵》非常重视，觉得“如果这个卖不出去，公司就完了”。

表面上，课长是程序的核心，所以看起来是课长在主导《重装机兵》，但实际上课长忙于其他游戏，真正在做《重装机兵》的是我和福岛这两个毫无游戏制作经验的新人。

富泽： 哇，公司的命运压在了两个新人身上（笑）。

田内： 我推测，当时公司内部可能有些抵触情绪□ □DATA EAST之前一直是内部企划，突然来了个外部企划，大家可能觉得“为什么要让公司的主力去做这种项目？新人就够了”。

富泽： 这种心情我能理解。宫冈先生，您开始制作《重装机兵》时，心里有什么想法吗？或者说，您想

把它做成什么样的游戏？

宫冈： 嗯，我最大的坚持是“做别人没做过的事”。更准确地说，做《勇者斗恶龙》不会做的事。

富泽： 很直接（笑）。

宫冈： 方向性上，我想把《勇者斗恶龙》的风格留给《勇者斗恶龙》。也就是说“RPG的乐趣不仅仅是《勇者斗恶龙》的乐趣，应该还有其他乐趣”。所以我要走《勇者斗恶龙》不会走的路。

田内： 所以不是奇幻路线吗？

宫冈： 是的。那种“被神明引导的勇者拯救公主、恢复世界和平”的故事，就让《勇者斗恶龙》去做吧。“我们要做不一样的故事”。

于是，主角不是勇者，而是“小镇工厂的废柴儿子”，他无意中拯救了世界。

最终，对主角来说，变强才是目的，“拯救世界只是顺便”。这是一个有点扭曲的故事。这是对《勇者斗恶龙》这种王道RPG的反叛。

富泽： 您觉得这种设定能得到玩家的共鸣吗？

宫冈： 不，我根本没想过。我只是想“做自己想做的游戏”。毕竟，能不能完成都不知道。

不过，我有一种毫无根据的自信，“如果按照我的想法做，游戏一定会很有趣”。但如果没有这种自负，根本不会想成为作家吧。

## 虽然是RPG但不需要角色扮演

富泽： 彻底背离《勇者斗恶龙》的王道风格后，《重装机兵》中有哪些部分是您觉得“做到了”，又有哪些是“堀井先生果然是对的”？

宫冈： 嗯……我的RPG基本规则完全是堀井流的。所以《重装机兵》虽然宣传语是“斗龙已经斗腻了”，但实际做的还是《勇者斗恶龙》那一套。

比如迷宫里如果有岔路，尽头一定会有宝箱。我是以玩家的心态来设计的，如果走了很长的岔路却什么都没有，我会很生气。所以，玩家付出了努力，我就会准备相应的回报。

富泽： 死胡同里总会有奖励，对吧。

宫冈： 如果没有宝物，就放一些信息。或者有隐藏的捷径。总之，玩家总会得到些什么。所以，“努力会有回报”这一点是“堀井流游戏设计”的基础，从这个意义上说，我完全遵循了堀井先生的风格。

只是故事比较扭曲（笑）RPG的设计方法论上，完全是堀井先生的那一套。

富泽： 原来如此。还有其他堀井流的元素吗？

宫冈： 还有很多。比如“世界不应该改变”。也就是说，在RPG的世界里，只有你自己的参数会变化。

富泽： 只有自己的参数？

宫冈： 只有你自己在变化，世界不会变。正因为世界不变，你才能感受到自己的成长。

有些RPG会根据玩家的等级调整敌人的强度，这样无论去哪里战斗，敌人都会保持适当的难度，但你不会感受到自己变强了。

相反，如果你之前苦战的敌人，在升级后轻松击败，你就能清楚地感受到自己的成长。“世界不应该改变，改变的是你自己”，就是这个意思。这是我当时听到后觉得“原来如此”的道理。

富泽： 现在听起来很平常，但堀井先生在《勇者斗恶龙》第一作时就有这种想法，真是厉害。

宫冈： 还有“同样的事情要说三遍”。

富泽： 啊，这个我懂。

宫冈： 漫画里也是这样，读者不会记住台词。10页前的事情他们早就忘了，所以即使那句话是伏笔，也不会起作用。

游戏里也一样，“北边有个洞穴”这种信息，如果只让一个人说，玩家会忘记，所以要在不同的地方反复说。

富泽： “重要的事情说两遍”之类的。

宫冈： 对对。堀井先生的设计中有很多细致入微的地方。他真是个天才。

富泽： 《重装机兵》的战斗画面是从侧面第三人称视角，这更像是《最终幻想》而不是《勇者斗恶龙》。为什么选择这种视角？

宫冈： 战斗画面采用横向视角，用现在的话说，类似于TPS视角<sup>12)</sup>。

《勇者斗恶龙》中玩家是人类，但《重装机兵》中玩家有时驾驶战车，有时步行。战斗中也可以上下车。为了让这些情况一目了然，这种视角是必要的。

更重要的是，辛苦获得的战车发射大炮的场景，玩家一定想看吧？这种欲望也是我考虑到的。

富泽： 确实，我想看！

宫冈： 考虑到当时FC的表现力，这种要求可能有些过分，但我最想传达的是“这游戏和《勇者斗恶龙》不一样”。所以最终选择了展示玩家角色的视角。

当时《勇者斗恶龙》实现了世界最高水准的符号化表现。我们不想在此基础上进一步精炼符号化表现，而是想向更真实的视觉效果靠拢。

《最终幻想》已经用类似的战斗画面展示了出色的表现，所以我们参考了它。

富泽： 原来如此。稍微深入一下游戏内容，关于租赁坦克这个特色系统，能请您谈谈吗？

开发时，租赁坦克和我的游戏哲学不太契合，和宫冈先生有过不少冲突。我的主张是“如果不租坦克，就无法回收被摧毁的战车，这是系统的漏洞”。

结果，租赁系统扩展了游戏的玩法，“这是正确的选择”我现在也能理解了，但当时您是怎么说服我的（笑），能再解释一下租赁坦克的优点吗？

宫冈： 嗯……冷静地说，租赁坦克是为了避免玩家陷入“无法继续游戏”的困境而设计的系统。即使你有几辆坦克，如果它们全部无法移动，你就无法回收坦克。

这个机制最初是榊田省治<sup>13)</sup>想出来的，但我一听到这个想法就觉得“有趣！”。

租赁坦克这个词让人联想到租赁录像带。就像我们租录像带一样，这个世界的猎人们也可以租坦克。

在我们熟悉的机制中，融入了现实中绝对不可能发生的事情。这种设计非常棒。

富泽： 嗯，这么说的话，我只能赞同了（笑）。

宫冈： 同时，租赁坦克的机制也让玩家可以放心大胆地冒险。即使与通缉怪物战斗导致全灭，风险也不

会致命。甚至可以说，如果一开始就用租赁坦克与通缉怪物战斗，风险几乎为零。也就是说，“游戏的玩法扩展了”，我当时就是这么直觉的。

富泽：实际上，我玩《重装机兵》时也经常租坦克。

宫冈：租赁坦克还有一个好处，就是可以把普通玩家绝对不会制作的奇怪坦克作为“成品”展示出来。比如完全不装武器，只增加SP（类似耐久值）的回收专用“防御型坦克”。

这种设计进一步发展，从《重装机兵3》开始，租赁坦克成为了“展示各种疯狂改装”的样板间。通过展示装备和性能的意外组合，比如装满钻头的坦克，可以让玩家发笑，也可以为玩家提供“坦克改装的新思路”。

富泽：还有一个。这也是《重装机兵》玩家最初会惊讶的地方，主角可以和父亲对话选择“引退”，随时进入结局。这也是一个打破常规的设计，和堀井流的理念完全不同……

宫冈：《重装机兵》大致上是一个只要打倒敌人或者逃跑就能推进的游戏。

“变强吧。力量就是一切的世界”，这是我们的口号，我们希望玩家专注于成长这一点。

这个世界没有奇幻作品中常见的“神明的指引”。所以引退也是这种理念的延伸。

富泽：有变强的自由，也有放弃的自由。

宫冈：是的。《重装机兵》的主角不是被“命运”引导的勇者。高贵的血统、流浪的英雄，这些古老的叙事模式在《勇者斗恶龙》之前就让我感到“无聊”。

比如《星球大战》中，看似普通的卢克其实是绝地武士的后裔，是达斯·维达的儿子。

“他成为英雄是因为他有英雄的血统”，这种背景设定让我觉得“无趣”。

富泽：近年上映的新作中，这方面的设定引发了不少争议。

宫冈：一个毫无高贵血统的修理店废柴儿子，毫无觉悟地拯救了世界。“这样不是更有趣吗？”

主角只是个普通人，可能会因为一时厌倦打怪而选择引退。但退休时也不需要什么决心，平淡的生活过腻了，可能又会重新成为猎人。

富泽：这种感觉和玩家自己很像。

宫冈：“《重装机兵》是RPG但不需要角色扮演。因为游戏的主角就是你自己。”我是怀着这样的想法设计了“引退”机制。

富泽：沉迷其中的人会彻底沉迷，因为“这不是别人的故事，而是自己的故事”，这正是《重装机兵》魅力的根源。

## 《重装机兵》世界设定的创新

富泽：关于《重装机兵》的世界设定，宫冈先生喜欢推理小说和硬汉派小说，这种兴趣也反映在游戏中吧？

田内：除了硬汉派，我觉得“将西部片的元素引入游戏”这一点也很新颖。

富泽：确实。还有《疯狂的麦克斯》、《北斗神拳》，以及驾驶坦克的军事元素，宫冈先生的这些兴趣能谈谈吗？

宫冈：中学、高中时我是科幻迷。特别喜欢毁灭系的科幻作品。

富泽： 具体是哪些作品？

宫冈： 毁灭系有很多，比如《海滨》<sup>14)</sup>，这是第一部真正描写毁灭的作品。

富泽： 确实。“人类如何阻止毁灭”的小说很多，但《海滨》是从几乎毁灭的状态开始的。

宫冈： 所以……怎么说呢。作为一个科幻迷，我想在非奇幻的世界里，如何设定RPG的舞台。无论如何，敌人总会出现吧？怪物怎么出现？如果是奇幻世界，怪物和各种种族的存在完全没问题，但在科幻世界里，怪物出现需要合理的解释。于是我想到了“诺亚”。

富泽： 对，最终BOSS人工智能诺亚。

宫冈： “人工智能反叛人类，制造怪物来消灭人类”。

这个设定让我觉得“这个可行！”。科幻作品中，外星人入侵地球的设定很多，但地球上出现敌人，怪物不断涌现的设定需要一个合理的解释，这是我最大的创新。

富泽： 和《终结者》的设定不同。

宫冈： 计算机反叛是科幻作品的老主题了。比如《巨人头脑》<sup>15)</sup>之类的科幻小说我都读过。这些故事早就有了，但“它制造了怪物”这个设定，我觉得是我的创新。

富泽： 《重装机兵》这个标题让人联想到《疯狂的麦克斯》，很多人认为它受到了影响。能谈谈这方面的情况吗？

宫冈： 首先，《疯狂的麦克斯》催生了《北斗神拳》。《重装机兵》受到的影响更多来自《北斗神拳》。恶棍的形象也是从《疯狂的麦克斯》到《北斗神拳》，再到《重装机兵》。

比如《重装机兵2》中的拜亚斯·铁爪军这样的恶棍集团，四天王召集一群小混混组成组织，这是《北斗神拳》的风格，再往前追溯就是《疯狂的麦克斯》的元素。

富泽： 说起来“FC神拳”也是借用了《北斗神拳》的形象吧。

宫冈： 对。“啊哒哒哒哒！”（笑）。

《疯狂的麦克斯》是以毁灭的未来为背景，重新创造的西部片。

西部片中角色骑的马大多是普通的马，但在《疯狂的麦克斯》中，代替马出现的汽车和摩托车成为了角色内心和狂暴性的象征。

虽然是重新创造，但这一部分完全超越了西部片。这种“将车辆作为角色的一部分”是那部电影的创新，“即使不是机器人，驾驶坦克也能成为游戏”的想法可能也受到了它的启发。

田内： 最初的《重装机兵》是打算做成桌游的，后来变成了RPG企划书很快就完成了吗？

宫冈： 不，不太记得了……不过《重装机兵》的系统设计倒是很快就出来了。“世界毁灭了，诺亚制造了怪物”，这个设定一出来，后续就很快了。之前最头疼的是“怎么让怪物出现”。

富泽： 《重装机兵》成型前的宫冈先生，一直在为“该做什么样的游戏”而苦恼。但后来“果然还是做RPG吧”的想法一出来，整个人就轻松了。我记得很清楚。“不愧是参与过洛特三部曲的人”（笑）。

田内： “通缉怪物”的设定也在最初的企划书里吧。

宫冈： 嗯。因为是西部片嘛。所以“诺亚这个计算机制造怪物”和“怪物不是障碍，而是猎物”这两个设定是我的两大创新。

富泽： “怪物不是玩家的障碍，而是猎物”。



宫冈：对，想到这两点，我觉得自己当时对RPG的玩法理解得还挺透彻的（笑）。

《重装机兵》制作时，世界上还没有这样的游戏，但现在类似的游戏已经很多了。

富泽：我也是企划成员之一，所以有点自卖自夸，但我觉得那些通缉海报设计得非常出色。“即使占用容量，也要展示海报的图片”，我们当时是这么说的。

宫冈：这样设计后，敌人不再是推进剧情的障碍，打倒敌人本身就成了目的。

田内：当时宫冈先生还提出了“自由剧本”的概念，说“不要做跑腿的任务，要让玩家能在没有必须道具的情况下自由探索世界”。

宫冈：我最讨厌那种必须道具的设计。

富泽：真的吗（笑）。

宫冈：“明明已经强到可以打倒后面的怪物了，为什么还要做这种事？”之类的。还有某个游戏里，需要组合星座之类的谜题，转来转去，封印的门突然打开……“如果想解谜，就去玩解谜游戏。别让我做这种事！”哈哈。

田内：《重装机兵》中我觉得最创新的设计是密码锁。

第一周目时玩家不可能知道密码，所以必须找到“密码备忘录”这个道具才能通关，但第二、第三周目时玩家已经知道密码了，就不需要再找道具了。

富泽：密码是固定的，而且“备忘录”的获取事件也没有通过标志。这和《勇者斗恶龙》的“银钥匙”、“金钥匙”完全不同。

田内：如果当时有互联网和维基百科，密码肯定会被迅速传播，游戏很快就会被通关。

富泽：采用自由剧本的设计时，没有担心过吗？比如“游戏平衡会不会崩溃”之类的。

宫冈：不，没怎么担心。毕竟通缉怪物系统本身就是个平衡破坏者。不过，“无论死多少次都没有惩罚”的设计也是有的。

富泽：啊，原来如此。

宫冈：说白了，就是“鼓励玩家去死”。

遇到强敌被秒杀后，那个敌人会被加入复仇列表。

富泽：“总有一天要干掉你”的列表。

宫冈：玩家会想“为了复仇，我要变强”。所以这不是一个通过完成既定任务来推进的游戏，而是通过玩家内心的动机来推动的游戏。

田内：富泽先生在大家面前测试游戏时，有个场景让我难忘。

富泽：哦，是什么？

田内：是某个洞穴里埋着虎式坦克的事件，开着越野车到那里，用金属探测器找到坦克的位置。然后“换乘坦克吧”，结果刚从越野车上下来，就被一大群激光蚯蚓伏击，瞬间全灭了。

宫冈：哈哈，确实有这事。

田内：激光蚯蚓不驾驶车辆是无法战胜的。

富泽：这种时候就会想把敌人加入“复仇列表”。而这种无理的平衡设计正是《重装机兵》的特色。



不过，“这样做玩家会不会觉得不爽？”或者“这样应该没问题吧？”，这种分寸的把握是怎么做到的？

宫冈：不，这不是为那些会感到不爽的玩家设计的游戏。那种游戏交给《勇者斗恶龙》就好了。我的目标是满足那些觉得《勇者斗恶龙》不够刺激的玩家，“《勇者斗恶龙》很有趣，但我想玩点不一样的”。

富泽：我虽然是《重装机兵》的团队成员，但更偏向于《勇者斗恶龙》的粉丝，所以经常和宫冈先生对立。

宫冈：是啊。用不等式来表示的话，激进程度是……榊田省治>宫冈宽>富泽昭仁。榊田总是提出疯狂的设计，我会把它的伤害减半，富泽则要求再减半。

富泽：哈哈！

宫冈：那种关系很有趣。

富泽：关于这种自由剧本的系统，田内你怎么看？

田内：我也喜欢《勇者斗恶龙》，因为想做RPG才进入这个行业，所以能参与RPG制作本身就让我一直充满激情。

作为DATA EAST的代表参加会议，和宫冈先生、榊田先生、富泽先生等人讨论，“这样不行，那样不行”的过程让我很开心。比起完成游戏，制作游戏的瞬间更让我快乐。

富泽：我完全理解。我也是这样。比起玩游戏，制作游戏的时间更让我快乐。

田内：我还记得，最初的企划书中战斗命令面板是用平假名写的“しゅほう”。我虽然是程序员，但不知怎么被分配去设计面板，觉得平假名太土了，就改成了汉字提交，结果宫冈先生很喜欢，我非常高兴。

宫冈：FC上不能用汉字是个先入为主的观念，企划书上虽然这么写，但程序员会坚持改过来。

最早的《勇者斗恶龙》里，堀井先生也说过角色滚动就够了。画面以16像素为单位移动。

富泽：啊，早期的PC RPG都是这样的。

宫冈：但中村光一说“绝对不要点滚动”，坚持要做平滑滚动。所以，不同美学意识的碰撞才能诞生伟大的游戏。

## 《重装机兵》的参与创作者们

富泽：我是被宫冈先生邀请，稀里糊涂地加入团队的，所以不太清楚最初的经过。《重装机兵》是宫冈先生提出企划，然后带到DATA EAST的吗？

宫冈：是的。不过，之前有一家叫I&S的广告代理店。当时他们的业务模式是，准备好游戏设计师，然后对游戏公司说“我们帮你做游戏，但广告要交给我们”。

所以，如果DATA EAST说“把程序员也带来”，我们可能就会从外部找程序员。但这次只是“从外部带来企划”。

富泽：音乐和角色设计也是外部人员。

宫冈：对，我任性了一把，把门仓聪<sup>16)</sup>先生请来了。

田内：当时公司内部也有反对意见。DATA EAST有自己的音乐团队Gamerhythm。

富泽：那时候，各家游戏公司都在推出自己的音乐团队。

田内： 但听了门仓先生的曲子后，大家都认可了。

富泽： 哈哈。《勇者斗恶龙》也有类似的故事。不过，公司内部的音乐团队也有自己的骄傲，这确实让人难受。

田内： 游戏音乐和普通音乐不同，限制很多。尤其是FC限制更多。

游戏音乐家们认为“普通的作曲家根本做不了”。但门仓先生轻松地完成了，而且曲子还很酷。

富泽： 当时门仓先生是第一次为FC制作音乐吧？

宫冈： 不，其实我们在《符文大师》时就合作过。那时候《勇者斗恶龙》的音乐由椋山浩一先生制作，大获成功，所以音乐界的人开始对游戏产生兴趣。于是，一位叫藤井的音乐制作人列出了五个名字，说“我可以介绍这些人，你们选一个吧”。门仓先生就是其中之一。

《符文大师》想要交响乐风格，所以请了擅长这方面的门仓先生，但《重装机兵》中摇滚和爵士他也能轻松驾驭，真是遇到了了不起的人。

田内： 通缉怪物的曲子真是震撼。

宫冈： 门仓先生问我“摇滚的话，你想要什么样的？”，我提议了比约克的某首曲子……是那种重低音的曲子，然后他说“啊，明白了！”之类的。

富泽： 门仓先生之后也一直参与系列的制作。那么，另一位不可或缺的人物是山本贵嗣先生。能再谈谈为什么选择山本先生为《重装机兵》设计角色吗？

宫冈： 大概是因为他擅长画机械吧。他曾经是高桥留美子老师的助手，那时候就擅长画机械，比如拉姆的宇宙飞船就是山本贵嗣画的。

富泽： 真的吗！

宫冈： 宇宙飞船、机器人，总之他画机械非常厉害，这一点我很清楚，而且他还能画怪物，总之他什么都能画。

富泽： 确实。性感大姐姐也画得超棒。

宫冈： 所以，简单来说……人工智能制造的怪物，没有任何可以参考的东西。如果是《勇者斗恶龙》那样的故事，可以参考D&D<sup>17)</sup>的指南书。

富泽： 对。兽人、巨魔、龙，奇幻作品中的经典怪物都有。

宫冈： 但“谁能画出符合《重装机兵》设定的怪物呢？”，我想了很久，最后突然想到“啊，山本贵嗣不就在这儿吗！”。

富泽： 就在身边啊。

宫冈： 意识到这一点后，我发现这个设定简直像是为贵嗣量身定做的。于是我把这个想法告诉他，他也欣然答应了。

富泽： 怪物中有哪些让您印象深刻的呢？

宫冈： 诺亚确实让我大吃一惊。

富泽： 宫冈先生您自己也挺会画画的吧。为了向山本贵嗣先生传达怪物的形象，您会先画出草图。我记得您画的草图还挺不错的。

宫冈： 虽然这么说，但贵嗣的水平还是高得多，而且他特别擅长画战车。

田内： 山本先生画了几种超酷的机械龙的草图，结果宫冈先生说“我们不做龙”，全给否了。

宫冈： 哈哈！

富泽： 毕竟宣传语是“斗龙已经斗腻了”嘛（笑）。

宫冈： 他画的画总是逻辑严谨，连内部结构都考虑到了。

即使游戏里不会出现，他也会画出“紧急情况下这里会这样变形……”之类的细节。

田内： 《重装机兵 荒野之眼》<sup>18)</sup>时期，这种设计更加突出了。

富泽： 啊，对了，那是系列首次尝试3D多边形。

田内： 不仅有三视图，连内部结构的图解都画出来了。

富泽： 可能是因为太累了，之后山本先生和《重装机兵》保持了一些距离吧？

宫冈： 不仅如此，他的游戏工作接二连三地被取消了。比如丰臣秀吉……好像是吧？他画了100多张战国武将的插图，结果项目也黄了。

富泽： 那是《重装机兵》之外的项目吗？

宫冈： 对。这种事情接连发生，他的热情也消退了。

如果是漫画，即使不受欢迎，画出来的东西也会出版，至少能留下痕迹。但游戏的话，即使画了几百张图，如果游戏没发售，画师的工作也不会被任何人看到。

富泽： 是啊……如果是漫画，被退稿的原稿还能在Comic Market上展示，但为游戏画的图就没这种机会了。

宫冈： 对。还有版权问题。

富泽： 尽管如此，山本先生之后也没有完全离开《重装机兵》系列，还是以某种形式参与着。

田内： 完全没有参与的标题应该没有吧。《重装机兵3》里他画了通缉怪物，《重装机兵4 月光歌姬》里他也负责了角色设计。

《重装机兵2：重装上阵》里新增的怪物也是山本先生画的。

富泽： 这是因为宫冈先生和山本先生之间的友情，或者说羁绊吗？

宫冈： 嗯，他应该也对这系列有感情吧。这是他第一次参与游戏制作，而且通过游戏，他收获了不同于漫画读者的粉丝。

富泽： 游戏为山本贵嗣开拓了新的粉丝群体。

宫冈： 而且，机械和怪物是他的强项，他应该还有很多想画的东西。

能画怪物的画师其实并不多。有模型参考的东西可以模仿着画，但凭空创造出不存在的东西的人很少。

富泽： 原来如此。

宫冈： 为什么山本贵嗣能做到？因为他有严谨的逻辑。

富泽： 真是厉害……接下来，我们聊聊榊田省治先生。之前提到的I&S广告代理店中，负责宣传或者说制作人的那位，后来不知怎么加入了开发团队。能谈谈这个过程吗？

宫冈： 最初他是作为制作人负责开发资金的调配，但后来逐渐转向了“《重装机兵》能否成为一款合格的游戏？”或者说“修正逻辑漏洞”的工作。

毕竟我们这些撰稿人并不是真正的游戏开发者。堀井先生虽然懂编程，但一般来说，撰稿人写的企划书肯定漏洞百出（笑）。

富泽： 啊，设定和剧本上会有矛盾。

宫冈： 没错，还有“企划书上写着这样，但你们打算怎么在游戏里实现？”之类的问题。

富泽： 不懂编程的撰稿人总是会写出天马行空的妄想（笑）。从这个角度来说，我比宫冈先生更不懂编程，所以榊田先生加入企划时我一点也不反感，反而觉得很可靠。毕竟稍微聊几句就能看出他是个思维敏捷的人。

宫冈： 哈哈。

富泽： 另外，木皇（木村初先生）因为《丛林战争》<sup>19)</sup>中途退出了，所以需要有人填补空缺。榊田先生接手后，工作效率高得惊人。

宫冈： 嗯，他速度很快。

富泽： 在我看来，宫冈先生的工作速度已经很快了，但榊田先生更快。（翻看企划书文件）这部分暗云博士的对话流程图是榊田先生负责的吧。

田内： 激光巴祖卡的机制也是榊田先生设计的？

宫冈： 应该是他。流程图是他画的。

富泽： 在广告公司工作的榊田先生，是从谁那里学到这些技能的呢？

宫冈： 不清楚，但他在参与《重装机兵》之前做过《天外魔境》。

怎么说呢……当项目陷入困境时，他总能巧妙地解决问题，展现出“这家伙有两下子”的能力。

而且他不仅仅是优秀，还能在自己创作的东西中加入各种“毒药”。如果要写疯狂的恶棍台词，他可能是日本第一。

## 继承堀井流的参数设计

富泽： 这份商店的企划书是宫冈先生写的，但对话流程的写法完全是堀井流的风格吧。

宫冈： 不仅仅是商店，不会画流程图的人做不了游戏设计师。

富泽： 确实。我在参与《符文大师》时，宫冈先生就教过我这一点。

田内： 那些寄存物品的储物柜，分支多得让人头疼。画那种流程图简直是噩梦。

富泽： 田内你明明是程序员出身，怎么还说这种话（笑）。宫冈先生，您在战斗计算公式等方面是从《勇者斗恶龙》的工作中学到的吧，这些经验能顺利应用到《重装机兵》中吗？

宫冈： 不，实际上《重装机兵》比《勇者斗恶龙》更复杂。

这是因为驾驶车辆的系统引入了驾驶等级、装甲板等各种因素。结果，计算公式比《勇者斗恶龙》复杂得多。这个公式是他（田内）设计的。

最初的公式确定后，我们会根据已有的参数进行调整，“如果改了这个，结果会怎样……”这样一步步完善。

所以，我在参与《勇者斗恶龙》的数据设计时，比如程序参考的表格数据，看到怪物的数据结构后，我

会想“如果是我，我会在这里加这个”，然后学习计算公式的设计方法。

富泽： 《重装机兵》的企划书里，一只怪物的参数就很多，《勇者斗恶龙》没这么多吧？

宫冈： 不，我参与的是《勇者斗恶龙III》参数没那么多，但现在肯定不止这些了。

富泽： 那边也进化得很厉害。

宫冈： 现在还有AI之类的因素，肯定会更复杂。

富泽： 之前，《宝可梦》的田尻智先生说“《勇者斗恶龙》的怪物排列（组合）很美”。

宫冈： 那是通过参数生成和管理怪物出现的组合。 《重装机兵》也做了同样的事情。“特殊队伍数据”这种东西，可以手动设置“这样的组合出现在这里”，“这个怪物以这样的概率出现”。

富泽： 不是完全随机的。

宫冈： 当时的《勇者斗恶龙》数据，最后都由堀井先生亲自调整。 所以，那种平衡感是堀井先生敏锐直觉的体现。

富泽： 那部分很难用语言表达。

宫冈： 简单来说，“这个迷宫里要打多少次战斗？”比如设计一个三层迷宫，“每层打多少次？10次太少，100次太多，50次左右正好”。

那么，设置为1%概率的动作，即使打50次战斗，也可能不会触发。“那就改成2%吧”，“6%的话大概会触发3次”。堀井先生擅长这种计算。

富泽： 原来如此……

宫冈： “打1000次战斗升1级”这样的概念，“在这期间会和这个怪物打多少次？那么稀有宝箱的掉落概率要这样设置”。

富泽： 怪物给的经验值也是这样。尤其是前期出现的怪物，经验值多1点或少1点，前期的体验就会完全不同。

宫冈： 没错。

富泽： 另外，这份《重装机兵》的企划书，我当时也看过，甚至自己写了很多，所以容易忽略，但这些都是用方格纸和铅笔手写的。这种方格纸是堀井先生爱用的，宫冈先生也继承了这一点吧。

宫冈： 对，市售的项目用纸。

现在当然不用了，但家里应该还有当年买的存货。

富泽： 我也从宫冈先生那里继承了这种纸，用了很久。话说回来，有些程序员特别讨厌把Excel当方格纸用，宫冈先生您用Excel吗？

宫冈： 用啊。我还会用Excel方格纸画画。

富泽： 是吗。我对Excel方格纸也没什么坏印象，可能是因为用过那种项目用纸吧。

宫冈： 哈哈。原来如此。

富泽： 我觉得那种纸很方便，所以第一次见到Excel时，就觉得“就是这个！”（笑）。

不过，像田内这样有程序员背景的人，应该很讨厌别人把Excel当方格纸用吧？



田内： 我写企划书时也用Excel不知道为什么，就是觉得顺手。

富泽： 真的吗（笑）。

宫冈： Excel处理日语不太行。列表容易乱，还会乱码，所以有人讨厌它。

田内： Excel的图形功能很棒。可以贴图形，用箭头连接，画流程图特别方便。

还有，地图用图形画，人物用图形贴上去。再加上气泡和注释，画地图也挺合适的。

宫冈： 不过，现在游戏的主流是3D用这种方式写企划书已经不太行了。

## 即使不畅销，硬核玩家评价也很高

富泽： 稍微回到之前的话题。宫冈先生，《重装机兵》第一作完成时（1991年），您觉得能卖多少？

宫冈： 开发时我是按100万销量来做的，但那时候FC已经快不行了。

富泽： 啊，确实。

宫冈： 超级任天堂已经发售（1990年）FC软件几乎卖不动了。

所以我也做好了“可能卖得不好”的心理准备，但觉得“10万应该没问题”。结果连这个目标都没达到。

田内： 最初的出货量是多少？

宫冈： 大概……5万左右吧。后来追加了一些，最终卖了7~8万。

富泽： 游戏杂志的评价也不太好。

宫冈： 不过Fami通<sup>20)</sup>给了系统设计奖之类的，硬核玩家的评价还不错。怎么说呢，媒体评价不太好。

田内： 我记得最初的《重装机兵》在二手市场上有溢价。中古价卖到1万日元左右。

富泽： 啊，这我倒不知道。

宫冈： 所以，如果当初多生产一些，应该能卖得更好。

富泽： 是啊。但DATA EAST当时也没那么多资金。总之，销量不如预期，宫冈先生是怎么看待的？

宫冈： 抛开销量不谈，作品本身得到了认可，所以我很高兴。毕竟我之前觉得自己可能做不了游戏了，这次能完成作品，真是太好了。

虽然没卖出去，但能做出自己想要的东西，比什么都开心。

富泽： 之后《重装机兵2》的开发是几年后？

宫冈： 两年后……左右吧？

富泽： 《重装机兵》结束后，我机缘巧合加入了Game Freak所以不太清楚，但《重装机兵2》制作时，您是怎么想的？是延续第一作的哲学，还是转向更畅销的方向？

宫冈： 第一作没达到预期销量。本来是必须卖出去的项目，结果却不尽如人意。之后DATA EAST那边也没什么消息。



但在某次游戏展上，我偶然遇到了当时的部长吉田穗積先生，他说“我们来做《重装机兵2》吧！”，于是项目就启动了。

吉田部长说，“虽然卖得不好，但买过的人反响很热烈”。“我负责的DATA EAST游戏中，从没收到过这么多问卷反馈。所以我觉得继续做下去应该能卖得出去”。

富泽： 吉田部长我也在第一作时见过，他确实是个温和的人（笑）。

宫冈： 于是他说“我来推动项目，你们来做吧”，就这样，《重装机兵2》开始了。

田内： 《重装机兵2》的开发大概用了一年。

富泽： 这么短？不，那时候的一年也不算短吧。

宫冈： 《重装机兵》开发时花了太多时间，导致销量不佳，所以DATA EAST吸取教训，《2》的开发被严格管控。

富泽： 哈哈。

宫冈： 被关在DATA EAST的“章鱼屋”里，旁边还有人盯着，“嗯嗯，好好工作”这种感觉。

富泽： 那个盯梢的是中本<sup>21)</sup>先生？

宫冈： 对。

田内： 第一作开发拖延的原因之一是ROM容量超了。解决办法是“把所有地图缩小”。

富泽： 啊，是这样吗？我都不记得了。

田内： 所以，商店的内部地图都缩小到一个画面内。无视宫冈先生画的地图规格，彻底压缩多余的空间来减少容量。

□DATA EAST的美术师们全体出动，花了2~3个月来缩小地图，导致总开发时间超过了2年。

宫冈： 不过，《2》倒是……比预想的顺利。按时完成了。但代价是剧本有一半没写完（笑）。榊田先生写的临时台词直接用了，中BOSS之类的角色都在说些奇怪的话。

田内： 结果赏金首牛蛙变成了一个奇怪的家伙。

宫冈： 有一次中本先生对我说“剧本写再多也塞不进去了，别再写了”，我真是无语了。

富泽： （笑）。《重装机兵2》的销量如何？

宫冈： 超过了20万。大概25万吧。

田内： 我还拿到了公司的奖金。

宫冈： 任天堂的超级马里奥俱乐部<sup>22)</sup>吧？他们预测批发商的进货量是40万左右。如果DATA EAST有足够的资金，应该能卖到40万。

但公司资金不足，所以只生产了10万左右，很快就卖光了，后来又追加了几次生产，最终达到了25万。

田内： 我记得三天就断货了。

富泽： 那是命运的转折点啊。如果公司能借到钱，一开始就生产40万……但上亿的资金也不是那么容易借到的。

宫冈： 是啊，“借40万份的钱，利息得多少啊”。

富泽： 作为一介创作者，也没法说“没问题！”。

宫冈： 我可背不起这个锅（笑）。

## 《荒野之眼》的失败与17年的空白

富泽： 接下来，《重装机兵》系列有重制版和《重装机兵传说》这样的衍生作品，但这次采访我们就不谈这些了。说到正传，1993年《重装机兵2》发售后，正统续作《重装机兵3》直到2010年才在NDS上推出。

田内： 转眼间17年过去了。

富泽： 17年真是漫长啊……那个，期间还开发了《重装机兵 荒野之眼》（以下简称《荒野之眼》），粉丝们应该都知道。那是哪一年的事？

宫冈： 1998年项目就启动了。

富泽： 《荒野之眼》最初是作为《重装机兵3》开发的吧？

宫冈： 当时是作为PlayStation平台的作品启动的，但因为各种原因项目被取消了。后来重新启动时改名为HEART OF GOLD再后来变成了OVERDRIVE最终定名为《荒野之眼》。

富泽： 对。《荒野之眼》的故事讲起来会很长，这次采访我们简单聊聊。当时是打算由ASCII发行的吧。

宫冈： 对DATA EAST已经没有开发游戏的资金了，所以吉田部长跳槽到ASCII后，ASCII从DATA EAST租借了《重装机兵》的商标权，开始开发。

富泽： 然后选择了Dreamcast平台，开发到一定程度后项目被取消了。能谈谈具体原因吗？

宫冈： 因为CSK公司掌控了ASCII的经营权ASCII的业绩非常糟糕CSK为了重建ASCII的经营，砍掉了所有外包项目。

富泽： 于是17年的空白期出现了。

宫冈： 之后，我的公司Crea-Tech也收到了一些邀请。有趣的是，堀江贵文的公司。

富泽： Livedoor吗？

宫冈： 之前的……On The Edge他们的人说“来做《重装机兵》吧”，还有《女神转生》的Atlus也来问“要不要合作？”，总之收到了一些邀请。

但每次谈到版权问题，大家就都退缩了。

富泽： DATA EAST破产后，《重装机兵》的版权变得非常复杂，这也是原因之一吧。

宫冈： 简单来说就是这样。最终，经过一番波折，版权问题基本解决了，田内和Enterbrain（当时）的久保先生偶然见面后，项目重新启动。

田内： 我离开Crea-Tech去了另一家公司……

富泽： 啊，这里给读者解释一下。田内离开DATA EAST后加入了Crea-Tech作为宫冈先生的得力助手工作了一段时间。然后呢？

田内： 后来我从Crea-Tech跳槽到Cave跳槽时联系了一些熟人。

结果Enterbrain的久保先生约我“好久不见，一起喝一杯吧”，聊到了《重装机兵》，就说“来做吧”。酒桌上常有的事。

富泽： 对，确实。

田内： 但久保先生是认真的，“我们走正式流程来做吧”。当时我在Cave所以打算在Cave做。做了开发预算书之类的，交给久保先生。结果过了半年多，我在Cave从家用机部门调到了手机部门，觉得“在Cave做可能不太行了”。

但久保先生没有放弃，直接去找了宫冈先生。结果版权问题也快解决了，项目正式启动时，我从Cave辞职了。

富泽： 辞职后成为自由职业者了？

田内： 对。以自由职业者的身份参与了项目。

富泽： 原来如此。从《荒野之眼》中断到《重装机兵3》复活的过程，作为旁观者的我看来，“宫冈先生的弟子田内拯救了中断的项目，帮助师父走出困境”，就是这么回事。

宫冈： 嗯，这么说也没错。

富泽： “田内真帅啊！”我当时很感动。

田内： 主要还是久保先生的热情推动的。

富泽： 如果《重装机兵3》大卖，那这个故事就完美了，但实际情况如何？

田内： 在当时算是卖得不错的。还被批发商推荐了。

宫冈： Enterbrain有个部门会根据项目规模估算销量。

他们估算的结果是“最多卖7万”。于是预算也就按这个数字来。

富泽： 嗯，这很正常。

宫冈： 结果卖了10万左右，比预期好。

田内： 还获得了文化厅的……媒体艺术祭评审委员会推荐奖。包装在六本木的国立新美术馆展出时，我真的很感动。

富泽： 那项目算是合格了吧。

田内： 所以紧接着就决定重制《重装机兵2》（《重装机兵2：重装上阵》）（2011年发售）。

比起《重装机兵3》的启动，速度快得像开玩笑一样。

富泽： 接下来就是目前最新的正统续作《重装机兵4 月光歌姬》（2013年）。

宫冈： 《重装机兵4》……我们削减了团队的报酬来制作动画。说起来都是泪。

田内： 《重装机兵2：重装上阵》虽然游戏内容评价不错，但销量不太好。

于是Enterbrain的高层认为“销售方式有问题”。所以在《重装机兵4》时，他们说“游戏企划没问题，销售方式得再想想”，于是决定加入动画。

富泽： 结果2013年发售，已经过去5年了。之后没有立刻推出新作，说明《重装机兵4》的销量也不太理想吧。

宫冈： 是的。我觉得“结束了”。毕竟我们赌上了一切。连自己的报酬都削减了，制作人还说“不这样预算不够，可以吗？”，我们只能答应。

田内： 我觉得《重装机兵4》是系列史上最棒的作品。当时能做的都做了。

宫冈： 所以完成后我非常有成就感。“我们做出了好东西吧？”这种感觉。结果宣传一开始，网上就一片骂声。

富泽： 啊？真的吗？

宫冈： “角色画面太烂了”、“这包装谁会买啊”之类的。结果骂声一片，发售前就成了众矢之的。真的很痛苦。

富泽： 啊，我第一次看到时也觉得“这包装有点夸张了”（笑）。

田内： 最初的广告就被骂得很惨。如果是玩了之后被骂，那还能说“抱歉，做了个无聊的游戏”，但还没玩就被骂，真是无奈。

富泽： 宫冈先生从东京的家里和办公室搬走，现在住在老家山口，也是因为这个原因吧？

宫冈： 嗯，算是吧。《重装机兵4》连最低销量目标都没达到。

这样一来，接下来的企划当然也通不过。于是我觉得“这大概就是终点了”，东京的生活成本也高，公司也只能关门了。

田内： 不过，天无绝人之路……

富泽： 啊，这就是这次公布的《坦克战记 异传》吧！

田内： 这次是角川游戏。

## 《坦克战记 异传》与未来

富泽： Enterbrain也是角川集团的，但这次是独立的？

田内： 《重装机兵4 月光歌姬》之前是Enterbrain主导，《坦克战记 异传》是角川游戏。

富泽： 《坦克战记 异传》是什么时候开始开发的？

宫冈： 已经开发了两年多了。本来打算一年左右完成的。

富泽： 开发期间，宫冈先生住在山口吗？

宫冈： 对。角川游戏的安田社长说“住在山口也没关系”，所以我就在家办公。本来以为要落魄隐居了，结果变成了“挑战新的工作方式”的状态。

富泽： 现在有网络，开会也可以用Skype

宫冈： 总会有办法的。Skype有时会突然断线，所以重要的会议我还是会去东京，但平时写剧本、画地图之类的，在东京还是山口都没区别。

富泽： 有考虑过回东京吗？

宫冈： 如果《异传》卖100万，可能会考虑（笑）。不过我已经习惯了乡下的生活。

这次来东京，看到品川一带高楼林立，真是吓了一跳。

富泽：（笑）。从刚才的谈话中我感受到，《重装机兵》的知名度比销量高得多。您觉得原因是什么？

田内：因为它的风格很独特。

宫冈：嗯……可能是因为当时没有类似的游戏吧。

现在虽然有很多以世界毁灭、怪物横行为背景的游戏，但《重装机兵》制作时，这样的游戏还不存在。

现在这种题材成为主流，说明它确实适合游戏。所以在没有类似游戏的时代玩过《重装机兵》的人，应该会印象深刻。

田内：还有，《重装机兵4》时的用户调查中，有个问题是“除了《重装机兵》，你最喜欢的RPG是什么？”，结果第一名不是《勇者斗恶龙》也不是《最终幻想》，而是《女神转生》。

富泽：原来如此。《重装机兵》制作时，《女神转生》的背景也是毁灭后的东京（或类似的城市），所以我们也注意到了。

宫冈：对。那也是个很有个性的游戏。

富泽：虽然恶魔和坦克的风格完全不同。另外，为了《重装机兵》的粉丝，这个问题必须问：油桶<sup>23)</sup>是怎么诞生的？

宫冈：那是榊田想出来的。最初的企划书里，推油桶的次数是正式版的两倍。

富泽：哇！

宫冈：测试时我觉得“这太离谱了！”，就把次数减半了。可能还是有点多。

不过，推油桶时会释放α波。“居然让我做这么麻烦的事！”的愤怒逐渐消失，最后甚至会产生一种绝对服从的快感。

“如果真的成了囚犯，是不是就是这种感觉？”之类的。

富泽：这是必须事件吗？

田内：必须的。不推油桶，监狱城市迪斯克鲁兹的门就不会开。真是太过分了，居然把这种事件设为必须（笑）。

富泽：一般的游戏设计师可不会这么做。

宫冈：毕竟这是一款追求强烈体验的游戏，虽然有些设计可能超出预期，但“正因为如此”才有趣。这不是一个按部就班就能通关的游戏。

你可能会在意想不到的地方被强敌全灭，“总有一天要干掉你！”这种内在动机让你升级，或者花光辛苦赚来的赏金疯狂改造战车，这是一款让你情感爆发的游戏。

所以它不像那些精心设计的超大作电影，而是让你感觉自己进入了电影，时而得意洋洋，时而痛哭流涕。

富泽：那么，即将发售的最新作《坦克战记 异传》也会保持这种风格吗？

宫冈：这次的《异传》是为新手准备的。比以往任何一作都简单。

富泽：啊？真的吗？这样不会背叛一直支持《重装机兵》的狂热粉丝吗？

宫冈：嗯……我觉得不会。因为最终要做的事情是一样的。只是以前“你懂的”的部分，现在会详细说明，以前有10种解决方法，现在缩减到2种。

富泽：缩小了选择的余地。这不是挺好的吗？

宫冈： 所以与其说“被背叛了”，不如说“太简单了”的人可能会有。这次的目标是10个人买，9个人能通关。

富泽： 不是“10个人全部通关”啊（笑）。不过，从第一作开始您就有这种想法吧？

宫冈： 我一直这么想。

富泽： 虽然结果可能不是这样，但“让买了游戏的人大部分都能玩到最后”的想法一直没变吧？

宫冈： 对。只是这次比以往更优先考虑这一点。这是一款前所未有的易懂、谁都能通关的《重装机兵》。

富泽： 那么，这次的“特色”并没有消失，只是“门槛稍微降低了”对吧。

宫冈： 没错。以前热心的粉丝们可能会担心“想推荐给朋友，但怕他们玩不懂”，《异传》应该没问题。

富泽： 这次热心的粉丝们也可以放心安利了（笑）。这是一款这样的游戏。

抽象的问题，您在遇到挫折时，是如何保持制作《重装机兵》系列的动力呢？

宫冈： 《重装机兵》对我来说，从来没有“做完了”的感觉，所以总是想继续做下去。怎么说呢，我自己是个硬核玩家，总觉得不够满足。于是就会想“有没有人能填补这个空白？”，但最后发现“只能自己来”。

富泽： 就像当年玩《巫术》和《创世纪》时的感觉，现在依然存在吧。

宫冈： 对，我还是很喜欢游戏。住在乡下后更深刻地感受到了这一点。

埋头工作后，能治愈我的只有游戏。

富泽： 不会去海边散心吗（笑）。

宫冈： 从家走10分钟就是海。但我更喜欢游戏。

富泽： 哈哈！不过，当年宫冈先生在朋友中游戏玩得最好，因此被堀井先生邀请参与“FC神拳”，进而加入《勇者斗恶龙》的开发，直到现在，宫冈先生的精神状态一直没变，这让我很感动。

宫冈： 玩最新的海外游戏时，技术力真是惊人。“我们该怎么应对？”这种问题总是在我脑海中盘旋。所以如果《异传》大卖，“接下来该怎么做？”的想法就会冒出来。

这次还是传统的战斗模式切换，也就是《勇者斗恶龙》的机制，但下次我想打破这个框架。

富泽： 那么，敌人会在跑地图时突然袭击……啊，您有更不同的想法吧。

宫冈： 嗯……简单来说，就是不再进入封闭的战斗模式，而是在原地直接战斗。但如果原地战斗，那和坦克模拟器有什么区别？这个问题让我很头疼。

富泽： 新的《重装机兵》值得期待。（完）

---

正如采访中提到的，宫冈先生现在住在山口县。幸运的是，2017年底他为了《坦克战记 异传》的相关会议来到东京，我们得以进行这次采访。

从“为了退学而考大学”的冲击性开场开始，大约两小时的时间里，宫冈先生畅谈了与游戏的相遇、《重装机兵》制作的幕后故事等。虽然标题是《重装机兵》的采访，但前半部分却大量涉及了《勇者斗恶龙》。

不过，这也说明《重装机兵》中流淌着《勇者斗恶龙》的基因。玩过两款游戏的人应该能感受到它们的



共同点。

在有限的时间、有限的预算中，众多创作者绞尽脑汁的游戏开发现场，人际关系紧张、甚至发生冲突的情况并不少见。但与宫冈先生一起开发游戏时，始终充满笑声，非常愉快。即使我离开项目后，这种氛围应该也一直延续着，从这次采访中也能感受到。

即将于2018年4月19日与粉丝们见面的《坦克战记 异传》，是系列首次全球同步发售（欧美·亚洲）。《重装机兵》终于要爆发了吗，还是不会？ 但无论结果如何，《重装机兵》粉丝的心意不会改变。

2017年底举办的“重装机兵25周年粉丝感谢祭”上，宣布了“关于《异传》有个遗憾的消息”后，紧接着是“……没有波奇”。本以为会引来一片嘘声，结果全场爆笑。《重装机兵》的粉丝们，就是这样一群人。

借此机会，不妨将《重装机兵》加入你的“总有一天会火的清单”吧。

宫岡寛, 田内智樹, 富沢昭仁, 访谈

1)

堀井雄二……1954年生。《勇者斗恶龙》系列的创始人，知名游戏设计师。学生时代作为自由撰稿人活动，之后负责动画文化杂志□OUT□的读者专栏等。在参与《港口镇连续杀人事件》等作品的同时，也负责《周刊少年Jump□的游戏介绍页面“FC神拳”》，之后以游戏设计师的身份活跃于《勇者斗恶龙》系列、《桃太郎电铁》系列等作品。

2)

中村光一……1964年生□Spike Chunsoft公司董事长。高中时期开始向微机专业杂志□I/O□投稿程序。1982年在Enix主办的第一届业余程序大赛中，凭借制作的游戏□Door Door□获得优秀程序奖。1984年创立Chunsoft公司。之后，从《勇者斗恶龙》第一作到第五作都有参与，随后在公司品牌下开拓了“音响小说”这一类型，并推出了《弟切草》等作品，以及《风来的西林》系列等RoguelikeRPG□活跃于多个领域。

3)

FC神拳……1980年代后期在《周刊少年Jump□卷首彩色插页连载的FC游戏信息专栏。由于《勇者斗恶龙》的开发人员亲自撰写文章，能够优先发布信息，为□Jump□全盛期的销量增长做出了巨大贡献。

4)

剧画村塾……1977年由漫画原作者小池一夫开设的私塾，旨在培养漫画家和漫画原作者。毕业生中有狩抚麻礼、高桥留美子、原哲夫、板垣惠介等知名人物。

5)

山本贵嗣□Yamamoto Atsuji□.....1959年生。剧画村塾第一期学员，漫画家，是宫冈先生山口县时期的总角之交。代表作有《最终教师□□□ELF□17□□□剑之国的阿妮丝□□□SABER CATS□等。

6)

佐久间晃……1952年生于东京。大学期间通过漫画研究会的活动与堀井雄二建立了深厚的友谊。25岁左右进入小池一夫剧画村塾。作为漫画评论家、漫画原作者等活跃，之后通过《桃太郎传说》、《桃太郎电铁》系列等作品成为游戏设计师。

7)

鸟嶋和彦……1952年生。1976年进入集英社，分配到《周刊少年Jump□编辑部，以发掘并培养鸟山明而闻名。他也是□Dr. Slump□中反派Dr. Mashirito等众多角色的原型。现任白泉社代表董事。

8)

Apple II.....宫冈先生称之为游戏机，但实际上是1977年由Apple公司推出的首款面向个人用户的大规模生产的计算机。不过，它是少数能够运行早期《巫术》等游戏的机器之一，堀井先生和宫冈先生等人都会将其视为最先进的游戏机。

9)

Questron.....1984年由SSI□Strategic Simulations, Inc.□发行的Apple II游戏。可能是RPG史上第一款采用指令选择方式的游戏。

10)

桥本名人……桥本真司。1956年生的游戏制作人。在Bandai任职期间属于营业部。为了宣传游戏软件，他跑遍了日本全国，与Hudson的高桥名人一起作为FC名人而广受欢迎。现任Square Enix公司执行董事。

11)

符文大师……在剑与魔法的奇幻世界部分继承了《勇者斗恶龙》的血统，但以迷宫冒险为核心的FC用RPG□原计划由Bandai发行，但遗憾的是未能完成，成为幻之游戏。

12)

TPS视角……第三人称射击游戏□Third Person Shooter□的典型画面构成，玩家角色从稍后方被追踪的视角。

13)

榊田省治……1960年生于兵库县。游戏设计师、作家。在广告代理店任职期间负责《桃太郎传说》、《桃太郎电铁》、《天外魔境》等游戏的广告和制作，离职后正式参与《天外魔境II 卐MARU》的开发。之后陆续推出了《Linda Cube》《跨越我的尸体》等个性鲜明的作品。最近参与了《桃太郎电铁》最新作的开发。

14)

海滨……Nevil Shute于1957年创作的小说。第三次世界大战后，北半球因核武器毁灭，故事从这里开始。放射性物质逐渐南下，幸存的人们在迎接死亡的过程中，心理变化被细腻地描绘出来。

15)

巨人头脑……Heinrich Hauser创作的小说。

16)

门仓聪……1959年生。作曲家、编曲家、音乐制作人。为Wink工藤静香、南方之星、德永英明等众多艺人制作音乐，同时在电视剧、动画、游戏等领域也有广泛的作品。

17)

D&D……全称《龙与地下城》。1974年由美国Tactical Studies Rules公司发行，是世界上第一款桌面RPG以剑与魔法的世界为基础，成为众多奇幻作品和RPG的起源。

18)

《重装机兵 荒野之眼》……1998~2000年左右为世嘉Dreamcast开发的《重装机兵》新作。遗憾的是开发中止，未能面世。

19)

《丛林战争》……1991年由Pony Canyon发行的Game Boy用RPG木皇先生负责剧本和游戏设计，佐久间晃先生监修。1993年发行了超级任天堂版的续作。

20)

Fami通……日本知名游戏杂志。

21)

中本博通……DATA EAST的公关负责人。《重装机兵》中作为救援突击队成员出现在制作人员名单中Hudson的高桥名人走红后，中本先生也以“中本名人”的身份频繁出现在游戏媒体上。

22)

超级马里奥俱乐部……任天堂平台上运行的游戏进行调试和监控的组织，主要负责质量控制。2009年分社化，成为马里奥俱乐部株式会社。

23)

油桶……《重装机兵2》中迪斯克鲁兹监狱首次登场的拷问事件，玩家必须不断推油桶。这种痛苦反而在粉丝中引发了话题，某种意义上成为了《重装机兵》的象征。

From:

<https://www.zzjb.com/> - STEEL RALLY

Permanent link:

[https://www.zzjb.com/mms/archives/denfaminicogamer\\_miyaoka\\_zh](https://www.zzjb.com/mms/archives/denfaminicogamer_miyaoka_zh)

Last update: 2025/09/17 18:14

