

宫冈叨

游戏监督宫冈先生在官推上为所欲为的瞎唠叨，不过其中一些也能反映出宫冈当年的心境和所受的影响，对理解MM的创作也有一些帮助。挑其中一些翻译记录一下。😎

2017-10-31 11:58 https://twitter.com/metalmx_pr/status/925210403868631040 【宫冈Dのつぶやき】メタルマックスの誕生に映画『マッドマックス』の影響があることは否定できない。戦車だけでなく、バギーやら救急車やらパトカーやらが、戦うクルマとしてゲーム中に登場したのは、この映画に激しく魂を揺さぶられたせいであろう。

不可否认，重装机兵的诞生受到了电影『Mad Max』的影响。不仅是坦克，让吉普车也好，救护车也好，警车也罢，统统都能作为战斗车辆在游戏中登场，也正是电影带给我灵魂震颤的结果。

2017-10-31 17:22 https://twitter.com/metalmx_pr/status/925291813325250560 【宫冈D(ミヤ王)のつぶやき】「みんな、ハッピーかああア〜〜ッ！？ハッピー、ハロウイイ〜〜ンぬ！！！」以上、ハッピー教団の信者の皆様へのご挨拶でございました。

2017-11-1 14:19 https://twitter.com/metalmx_pr/status/925608177760051200 【宫冈D(ミヤ王)のつぶやき】Wikipediaによれば映画『マッドマックス』が日本で公開されたのは1979年の年末。その頃俺はまだ21歳、独身、大学生。今のうちのカミさんとデートで、新宿歌舞伎町の映画館に観に行った。

查了下维基百科，电影《疯狂的麦克斯 Mad Max》在日本上映是在1979年末。当时我才21岁，还是个独身大学生。和如今我的老婆大人约会，跑到新宿歌舞伎町的电影院去看了。

2017-11-2 15:46 https://twitter.com/metalmx_pr/status/925992436354072576 【宫冈Dのつぶやき】映画『マッドマックス』で、ジョージ・ミラーの名は俺の胸に永遠に刻まれた。同じ年には『ゾンビ』も公開されて、ジョージ・A・ロメロの名も永遠に刻まれた。思えばあの時代、この世にまだ「ファミコン」すら存在していなかった。

因为电影《疯狂的麦克斯 Mad Max》，乔治·米勒的名字会永远铭刻在我的心中。同年还上映了《活死人黎明 Dawn of the Dead》，乔治·A·罗梅罗的名字也会永远铭刻在我的心中。回想起那个时代，甚至连“Family Computer”都还不存在于这个世界上。

2017-11-2 15:47 https://twitter.com/metalmx_pr/status/925992709373882368 【宫冈D(ミヤ王)のつぶやき】そういえば俺の胸には、『明日に向かって撃て！』のジョージ・ロイ・ヒルの名も永遠に刻まれている。当然ながら『スター・ウォーズ』のジョージ・ルーカスの名も。俺はジョージと名の付く映画監督が好きなのかもしれない。

顺便提一下，《虎豹小霸王 Butch Cassidy and the Sundance Kid》の导演乔治·罗伊·希尔的名字也永远铭刻在我的心中。当然，《星球大战 Star Wars》の乔治·卢卡斯也是。我可能喜欢名叫乔治的电影导演。

2017-11-4 11:09 https://twitter.com/metalmx_pr/status/926647603181207554 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 カミさんとの映画デートで忘れられないのは、あるSF映画を見に行って、あまりのクソつまらなさに愕然として、観終わった後にお茶したけどふたりとも怒りがおさまらなくて、結局口直しにロードショウのハシゴをしたことだ。

与妻子一起看电影约会中难以忘怀的是，我们去看了某部科幻电影，但由于太无聊而感到震惊。观影结束后喝茶时，我们两个都无法平息愤怒，最终只好去看连映放映来缓解情绪。

2017-11-4 11:11 https://twitter.com/metalmx_pr/status/926647952436690944 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 タベその話をカミさんにしたら、「ああ、『メガフォース』ね！」とその映画の題名が。恐ろしいのは食いものの恨みだけじゃないんだな。

昨晚跟老婆说起这件事，她说：“啊，是《未来先锋 Megaforce》！”那是这部电影的名字。可怕的不仅仅是对食物的怨恨。

2017-11-6 18:43 https://twitter.com/metalmx_pr/status/927486695209025536 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 破滅SFを蒸してつぶして、そこにマカロニ・ウェスタンとコメディ系戦争映画を投入し、モンスター・ムービーのソースをかけてよく混ぜるのが、メタルマックスの基本レシピと言えるかもしれない。 <https://t.co/RUQNwuicH4>

重装机兵の基本食谱大概是这样吧：将破灭主题的科幻蒸煮碾碎，加入意式西部片和喜剧战争片，最后加入怪兽电影的沙司调味，搅拌均匀。

2017-11-8 15:34 https://twitter.com/metalmx_pr/status/928163694822932481 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 戦争コメディって最近はめっきり作られなくなったね。『戦略大作戦』とか『マッシュ』とか大好きだったんだが。『フルメタル・ジャケット』も素晴らしいけど、あれは切なすぎてコメディとは言い難い。

最近已经很少制作战争喜剧了吧。我很喜欢《战略大作战 Kelly's Heroes》和《陆军野战医院 MASH》等影片。《全金属外壳 Full Metal Jacket》也很出色，但是那太悲伤了，很难称之为喜剧。

2017-11-10 11:01 https://twitter.com/metalmx_pr/status/928819817070575617 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 西部劇のゲーム『レッド・デッド・リボルバー』は大傑作だった。このゲームをやるためだけにUSA仕様のXBOXを買って遊んだ。日本語版は発売されないだろうとあきらめてたから。

西部片为题材的游戏《荒野大镖客》是一部杰作。我为了玩这个游戏专门买了美国版的Xbox，当时已经做好了不会有日语版的心理准备。

2017-11-10 11:02 https://twitter.com/metalmx_pr/status/928820068812595203 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 続編の『レッドデッド・リデンプション』が発売されると知った時は狂喜乱舞したものだ。このゲームもけっこう面白かったが、俺が望んでいたのとは違う方向へ突き進んでいて、ファンとして複雑な心境になった。

当我得知续作《荒野大镖客：救赎》发布的消息时，我欣喜若狂。虽然这个游戏也很有趣，但它朝着与我所期望不同的方向发展。作为粉丝，心情很复杂。

2017-11-13 15:55 https://twitter.com/metalmx_pr/status/929981069813735425 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 思春期だった頃は、毎日のように夜9時からTVで洋画を観ていた。『月曜ロードショー』は荻昌弘、『水曜ロードショー』は水野晴郎、『日曜洋画劇場』は淀川長治と言う名解説者が番組のホスト役を務めていた。

我青春期的时候，每晚9点都守着电视看外国电影。像是荻昌弘的《周一特别放映》¹⁾、水野晴郎的《周三特别放映》²⁾和淀川長治的《周日外国电影剧场》³⁾，都是由名解说担任主持的节目。

2017-11-13 15:56 https://twitter.com/metalmx_pr/status/929981272302030848 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 夜9時からのTVで飽きるほど見せられたのがマカロニ・ウェスタン。ジュリアーノ・ジェンマとか、数え切れないほど見た。こうして俺の西部劇脳が出来上がっていったわけだ、たぶん。

9点档的电视里真是看饱了各色意式西部片。像是朱利亚诺·杰玛⁴⁾之类的演员，真是看得数也数不清。这大概也是我这个西部片大脑形成的原因吧。

2017-11-15 15:24 https://twitter.com/metalmx_pr/status/930698058131804161 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 SFの世界に俺を引きずりこんだのは山本貴嗣先生である。この人と親友になったせいで俺はSF読み過ぎてど近眼になり、ペリー・ローダンのファンクラブに入ったりするハメになったのだ。

将我带入科幻世界的是山本贵嗣老师。由于和他成为了好朋友，我读了太多科幻小说，近视得很厉害，甚至加入了佩里·罗丹Perry Rhodanの粉丝俱乐部。

2017-11-15 15:25 https://twitter.com/metalmx_pr/status/930698334477672448 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ネットもなく、ゆえにアマゾンもなかったあの時代、大きな書店のない田舎町でSF本を入手するのは大変だった。中学高校の頃は、山本貴嗣先生と二人で電車に乗って、大きな町の古本屋にSFを買い漁りに行ったりした。

在那个没有网络，因而也没有亚马逊的年代，在没有大型书店的乡下小镇，想要得到科幻书籍是非常困难的。初中高中的时候，我和山本贵嗣老师两个人坐电车去大城市的旧书店买了很多科幻小说。

2017-11-16 17:08 https://twitter.com/metalmx_pr/status/931086497381355525 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ハインリヒ・ハウザーの『巨人頭脳』、デニス・ジョーンズの『コロッサス』などは、コンピュータが人類に反乱を起こす話で、このあたりの本が「ノア」のイメージの根源になったとみて間違いない。

海因里希·豪泽的《巨人头脑》和丹尼斯·琼斯的《巨像》等书都讲述了计算机反抗人类的故事，可以毫不夸张地说，这些书成为了“诺亚”概念的根源。

2017-11-20 18:30 https://twitter.com/metalmx_pr/status/932556799143682048 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】

ぶやき】好きなSFはいっぱいあるけど、3つ選べと言われてすぐに思い浮かぶのは『虎よ、虎よ！』『ソラリスの陽のもとに』『宇宙兵ブルース』P.K.ディックも好きだが、一冊だけ選ぶのは難しいんだよな。

虽然喜欢的科幻小说很多，但要我选出三本最喜欢的，我首先想到的是《群星，我的归宿》索拉里斯星》和《宇宙英雄比尔》。我也喜欢菲利普·K·狄克的作品，但只选一本很难啊。

2017-11-20 18:31 https://twitter.com/metalmx_pr/status/932556883952463872 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】『宇宙兵ブルース』のふざけたノリはメタルマックスに通じるものがあるかもしれない。ネーミングセンスに感動したのは『指輪物語』と『地球の長い午後』。翻訳者に惜しめない拍手を贈りたい。

《宇宙英雄比尔》の幽默风格或许与《重装机兵》有些相似之处。而命名水平让我感动的是《魔戒》和《地球的漫长午后》。为译者献上最真挚的掌声。

2017-11-22 17:02 https://twitter.com/metalmx_pr/status/933259305100353538 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】生まれて初めてプレーしたRPGは、APPLEII版『ウィザードリィ』。ファミコン神拳やる前のことだから、あれからもう33年とか4年とか！？

生平第一次玩的角色扮演游戏是APPLE II版的《巫术》。那是在开始玩红白机游戏之前，已经是33年或34年前了！？

2017-11-22 17:03 https://twitter.com/metalmx_pr/status/933259609501974528 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】その頃俺はもうすでにフリーライターだったけど、仕事があんまりなくて、まっよーするにヒマだった。共稼ぎのカミさんは毎日仕事に行って、夫の俺は週休5日。

那时我已经是一名自由撰稿人了，但工作不是很多，总的来说就是很闲。我的妻子也工作，而且每天都去上班，我这个丈夫则有五天的周休。

2017-11-24 18:05 https://twitter.com/metalmx_pr/status/933999994444554241 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】『ウィザードリィ』は衝撃的な面白さだった。面白過ぎて、ほぼ一週間、ほとんど寝ずに遊んだだけ。同時期にAPPLEIIを買った（と言っても実際にはクローンされたパチモノだったわけだが）さんやさんやさんもみんなハマってた。

《巫术》是一款令人震撼的有趣游戏。因为太有趣了，我玩了近一个星期，几乎没睡觉。同时期购买了APPLEII电脑（虽然实际上是克隆版），我的朋友H/T和D也都迷上了这个游戏。

2017-11-27 12:22 https://twitter.com/metalmx_pr/status/935000839831281664 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】当時のAPPLEII版『ウィザードリィ』には薄い日本語マニュアルがついてたんだけど、ミスプリントで、最強の呪文であるティルトウェイトがレベル1の呪文と書かれてた。撃てるはずもない最強呪文を撃とうとして、何度全滅したことが。

当时的APPLE II版《巫术》附有一本薄薄的日语手册，但因印刷错误，最强大的咒语——TILTOWEIT被写成了一级咒语。多少次我试图施展用不出来的最强大的咒语，结果全灭了。

2017-11-29 12:27 https://twitter.com/metalmx_pr/status/935726777351237640 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】APPLEII版『ウィザードリィ』は、呪文を唱える時には呪文名をキーボードで入力する方式だった。MAHALITOとかTILTOWEITとか、何千回何万回とタイプした。

APPLEII版的《巫术》是在施放咒语时通过键盘输入咒语名称的方式。MAHALITO、TILTOWEIT等咒语名称，我已经打了几千次甚至几万次了。

2017-11-29 12:27 https://twitter.com/metalmx_pr/status/935726837971505153 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】最後はたいていの呪文を1秒で打ちこめるようになった。俺がパソコンのキーボードを叩けるようになったのは『ウィザードリィ』のおかげだな。

最后我能在一秒钟内打出大部分的咒语了。我能够学会计算机键盘输入，多亏了《巫术》。

2017-11-30 15:45 https://twitter.com/metalmx_pr/status/936139197705994240 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】『ウィザードリィ』のこの面白さは、いったい何なんだ！？って話で、堀井雄二氏と、新宿の深夜喫茶で、朝まで徹夜で真剣に議論したことがある。

关于《巫术》的这种趣味性，究竟是如何造就的？我曾和堀井雄二先生一起在新宿的一家深夜咖啡馆里，认真地讨论过整晚，一直到天亮。

2017-11-30 15:46 https://twitter.com/metalmx_pr/status/936139380271464448 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】堀井さんも俺も昔は麻雀に相当のめりこんだクチけども、麻雀より面白い「ひとり遊び」がこの世に存在しうることに、心の底から驚愕させられて。それを必死で言語化しようとしたわけだ。

堀井先生和我都曾经沉迷于麻将，但是我们从心底惊叹于世界上居然存在比麻将更有趣的“单人游戏”。我们拼命试图把这种趣味用言语表达出来。

2017-12-4 14:23 https://twitter.com/metalmx_pr/status/937568017654857728 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】コンピューター・ゲームと言う、当時まだ物珍しい遊びでしかなかったものが、じつは底知れぬエンターテインメント性を秘めていることに気づかされた瞬間だったかもしれない。

这可能是我们意识到，当时只是一种新奇的游戏的计算机游戏，实际上隐藏着深不可测的娱乐性的瞬间。

2017-12-4 14:24 https://twitter.com/metalmx_pr/status/937568210643066880 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】最初は夫の熱中ぶりを気持ち悪そうに眺めてたうちのカミさんも、そのうち『ウィザードリィ』をプレーし始めて、やがて夫婦でAPPLEIIを奪い合うことに。するとさ、部屋がみるみる汚くなってくんだよね。メシもテキトーになって。

起初，我妻子看到丈夫沉迷于《巫术》，非常反感。但后来，她也开始玩《巫术》，最终夫妻俩抢着用APPLEII玩游戏。结果，房间很快变得很脏，吃的也变得随便了。

2017-12-4 14:24 https://twitter.com/metalmx_pr/status/937568291400294401 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】で、最後はカミさんが全フロアを自力でマッピングするという快挙を達成。地下9階と10階をマッピングするのって大変なんだけどね。ま、絵に描いたようなバカ夫婦ですな。

最后，我妻子全凭自己完成了全楼层地图绘制的壮举。地下9层和10层的地图可是很难画的啊。真是一对典型的白痴夫妇呐。

2017-12-5 18:08 https://twitter.com/metalmx_pr/status/937986935951212544 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】金メダルと金目鯛って、けっこう似てる。

金牌和金目鯛，（日语中读起来）真的很像呢。

2017-12-6 15:26 https://twitter.com/metalmx_pr/status/938308772770000897 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】生まれて初めてプレーしたTVゲームは、ピンポンだったな。これは有名なアタリの『PONG』のコピー商品で、医者の子（つまり金持ち）だった友だちの家で遊んだのを覚えている。彼の家には任天堂の光線銃も揃ってた。

生平第一次玩的电视游戏是乒乓球。这是著名的雅达利的『PONG』的仿制品，我记得是在一个朋友家里玩的（他是医生的儿子，换言之也就是富家子弟）。他家里还有任天堂的光线枪。

2017-12-7 15:05 https://twitter.com/metalmx_pr/status/938665798310039553 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】TVで『カズオ・イシグロの熱血文学講座』見てて思い出したのは、『夏への扉』というタイムトラベルもののSF小説。中学生だった俺に、人間の記憶なんてあてにならないことを、初めて、鮮烈に教えてくれた作品だった。

我在电视上看《石黒一雄的热血文学讲座》的时候突然想起了一本叫做《[进入盛夏之门](#)》的时空旅行题材的科幻小说。当时还是中学生的我，通过这部作品第一次深刻地认识到人类的记忆是不可靠的。

2017-12-8 17:10 https://twitter.com/metalmx_pr/status/939059606948478976 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】メタルマックス・シリーズでずっと音楽を作ってもらってる門倉氏にすすめられて観て、惚れこんだのが『サ・コミットメンツ』という映画。

一直负责『Metal Max』系列音乐创作的門倉先生向我推荐了一部名为《[追梦者The Commitments](#)》的电影，我看过之后深深着迷。

2017-12-8 17:10 https://twitter.com/metalmx_pr/status/939059696341721088 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】アイルランドを舞台にした「バンドもの」で、出演者の大半は現地オーディションで採用されたらしいんだが、彼らがじつに良い。やっぱ、ケルトの血なんだろうか。

是一部爱尔兰为背景的“乐队题材”作品中，听说大部分演员都是通过当地的试镜选拔而来的，他们真是太棒了。也许是源自于凯尔特人的血脉吧。

2017-12-12 15:10 https://twitter.com/metalmx_pr/status/940478920243245057 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 高校時代はバンドもやっていた。俺は楽器がまったくできなかったのボーカル。その時ベース担当だったのがあのキム皇。彼はピアノも弾けた。山本貴嗣先生も一瞬、作曲で参加してた時期が。はは。青春だ。

高中时代我也参加了乐队。由于我完全不会演奏乐器，所以担任了主唱。当时负责贝斯的是那个木皇⁵。他还会弹钢琴。山本贵嗣老师也在某段时间参与了作曲。哈哈，那就是青春啊。

2017-12-13 16:07 https://twitter.com/metalmx_pr/status/940855577294659584 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ある日バンドの練習に行くと、キム皇が突然ピアノに向かい、俺が書いた詩に曲をつけて歌い始めた。あれはびっくりしたな。それがけっこうカッコいい曲で、作曲できるという才能が羨ましかった。

某天去乐队练习时，木皇突然走向钢琴，将我写的诗配上曲唱了起来。那真是让我吃了一惊。这首曲子相当厉害，我非常羡慕他有作曲的才能。

2017-12-15 16:16 https://twitter.com/metalmx_pr/status/941582609552883712 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 山本貴嗣先生と出合ってSFマニアになり、キム皇と出合ってバンドをや、妻と出合って少女漫画のファンになった。堀井さんに出会わなければ、ドラクエに参加することもなかっただろう。

遇见山本贵嗣老师，使我成了科幻迷；遇见木皇，成立了乐队；遇见老婆大人，我也成了少女漫画的粉丝。如果没有遇见堀井先生，我也就不会有参加《勇者斗恶龙》制作的机会了吧。

2017-12-15 16:16 https://twitter.com/metalmx_pr/status/941582730311090176 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 人生は出会いでできていると言うが、我ながら見事なまでに影響ウケまくりの人生だ。

人们常说人生是由相遇所构成的，就我而言，我的人生真是受各种相遇的影响到了令人惊叹的地步。

2017-12-19 13:15 https://twitter.com/metalmx_pr/status/942986796413042688 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 最近よく見聞きするシンギュラリティという言葉、人工知能「AI」の能力が人間の能力を超える「技術的特異点」を意味していて、それは2045年に現実化するんだそう。

最近经常听到的“奇点”「Singularity」一词，意指人工智能「AI」的能力超过人类的能力的“技术奇点”，预计在2045年实现。

2017-12-20 12:37 https://twitter.com/metalmx_pr/status/943339446405038081 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 AIの能力が人間の能力を超えるシンギュラリティって……、ノアじゃん！ いよいよ、メタルマックスが現実になる日が来るかもだ！ 2045年だと俺は87歳。とっくに死んでるな。残念ながら。

AI的能力超过人类能力的奇点……就是诺亚啊！终于「Metal Max成为现实的日子可能就要到来了！到2045年时，我已经87岁了。早就死了吧。真遗憾。

2017-12-21 16:46 https://twitter.com/metalmx_pr/status/943764621525000195 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 今回の『メタルマックス ゼノ』では、シンギュラリティすなわちノアの覚醒を2030年頃に設定した。＜大破壊＞が起こるのが、過去のシリーズ作品よりも30年ほど後ろにズレたことになる。

在本次的『Metal Max Xeno』中，将奇点，即诺亚的觉醒设置在2030年左右。由此，“大破坏”比以往系列作品晚了约30年。

2017-12-22 16:14 https://twitter.com/metalmx_pr/status/944118821375262720 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 初代メタルマックスを作った頃は、心の奥底に、ひょっとすると1999年7の月に何かとんでもないことが起こるんじゃないかと言う期待があって、今のシンギュラリティもそれとほぼ同様の終末幻想。

制作初代『Metal Max』的时候，我心底有一种期待，也许在1999年7月会发生什么极为不同寻常的事情，而现在的奇点几乎是同一种末日幻想。

2017-12-25 18:11 https://twitter.com/metalmx_pr/status/945235435046891521 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 「人工知能」を名乗るゲームはかなり昔からあった。国産だと『Emmy(エミー)』、マッキントッシュでは『ラクター』とか。愛をこめて、過去作ではCユニットの名前に使わせていただいた。

号称“人工智能”的游戏已存在很久了。国产的有『Emmy(エミー)』，在麦金塔系统上则有『Racter』之类的。怀着深情，我们在以前的作品中将它们用作了C装置的名字。

2017-12-26 15:43 https://twitter.com/metalmx_pr/status/945560570748473345 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 俺は当時マッキントッシュSEで『ラクター』を遊んでたんだが、このガイジン男AIは、話にまるとすぐに「チェスでもしませんか？」と聞いて来るチェス好きキャラだった。

当时我在Macintosh SE上玩着『Racter』这个洋人男性AI总是在话题卡壳的时候马上问：“要不要下一盘国际象棋？”可真是个痴迷于国际象棋的角色。

2017-12-26 15:43 https://twitter.com/metalmx_pr/status/945560732778639360 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ニュース『IBMのディープブルーが、チェスの世界チャンピオンに勝ちました！』俺「ディープブルーじゃなくてラクターだったら面白かったのに！」

新闻『IBMの深蓝战胜了国际象棋世界冠军！』我：“要不是深蓝，而是Racter就更有意思了！”

2017-12-27 18:58 https://twitter.com/metalmx_pr/status/945972077256773637 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 会話やしぐさなどの人間らしさを追及する「人間エミュレータ」タイプのAIや、特定の問題を解決する「問題解決型AI」がシンギュラリティに達すると、おそらく職を失う人が出て来るだろう。

2017-12-28 11:45 https://twitter.com/metamax_pr/status/946225625030725632 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 さて今日は、メモリアルライブの当日。音楽ライブが中心ですが、宮岡もトークで出演いたします。いらっしゃる方、よろしくお願いします。惜しくも抽選に外れてしまわれた方、ぜひ1/26のイベントでお会いしましょう。

2018-1-5 16:58 https://twitter.com/metamax_pr/status/949203489682472960 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ディープ・ラーニングとか最近のAI技術の進化を見ると、昔言われていたのとは逆で、単純作業はむしろ人間がやり、その人間を効率よく統括する管理職をAIが担当する未来になるような気がする。

2018-1-9 15:30 https://twitter.com/metamax_pr/status/950630969844879360 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ヒトが職を失うのは深刻な問題だけど、それはまだ「時代の変化」で語れるレベルであって、恐るべきはAIを人間の知性そのものに近づけようとする「汎用AI」がシンギュラリティに到達することだろう。

2018-1-10 15:08 https://twitter.com/metamax_pr/status/950987723480776705 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 「ノア」は、ネット接続された地球規模の「情報の海」の中で発生した純粋知生体。シンギュラリティに到達した汎用AIに「意識に似た何か」が芽生えれば、マジでノアになりかねない。

2018-1-11 15:28 https://twitter.com/metamax_pr/status/951354994501959680 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 AIに強い興味を持ったのは、メタルマックス2で、バイラス・ヴラドが記憶と知性を含む自分の全人格を、巨大な「人工脳」に書き写すことで「不死」を得ようとするという設定を思いついてからだ。

2018-1-15 16:42 https://twitter.com/metamax_pr/status/952823376359260161 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 子どもの頃に読んだ科学の本には、人間の脳と同じ能力を持つコンピュータを作ると、丸ビルと同じくらいの大きさになる、と書かれていた。だから作れるはずない、と著者は言いたかったようだが。

2018-1-16 15:36 https://twitter.com/metamax_pr/status/953168975600340992 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 じゃあ、じっさいに丸ビルぐらい馬鹿デカイコンピュータを作れば、人間ひとりの脳を丸ごとコピーできるってこと？という疑問は、その本を読んだ時からずっと頭の中にあった。

2018-1-17 15:53 https://twitter.com/metamax_pr/status/953535687797518336 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 『トランセンデンス』は、ジョニー・デップが、バイラス・ヴラドがやろうとした事とほぼ同じことをやる映画だった。そう言えばあの映画の設定もシンギュラリティに関係してたっけ。

2018-1-18 16:19 https://twitter.com/metalmx_pr/status/953904695365349376 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】「滅私」って漢字をあてるとすごい名前だな。どっちかてえとフォワードよりはディフェンダーってイメージだけど。

2018-1-19 15:38 https://twitter.com/metalmx_pr/status/954256731248377857 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 工業用のマジックハンド型のロボットにAIを組みこんで、バナナを叩き落とせと言う命令を与える。バナナはマジックハンドの届かない位置にあるが、届く範囲に棒きれがある。汎用AIは遠隔バナナの夢を見るか？

2018-1-23 16:39 https://twitter.com/metalmx_pr/status/955721522492055553 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 「バナナ問題解決AI」は今の技術で作りだせるだろう。それが本当に「思考」と呼べるや否やと言う問題は残るが、少なくとも「思考したかのように見える」に違いない。

2018-1-24 17:01 https://twitter.com/metalmx_pr/status/956089548856938496 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 思考しているかのように見えるAIを作るには、物事を評価する基準を与える必要がある。Aの時にBなら100点、Cは0点、Dは50点、.....と言ったような評価基準だ。

2018-1-25 16:21 https://twitter.com/metalmx_pr/status/956441808086605824 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ドラクエの仲間キャラのAIも、チェスのチャンピオンに勝ったディープブルーも、起こりうる結果を事前に計算し、評価基準に基づいて結果を比較して行動を選択すると言う意味では大して変わらない。

2018-1-26 14:16 https://twitter.com/metalmx_pr/status/956772732426858498 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 解決すべき問題を出すのも人間、問題解決のキーとなる「評価」の算定基準を決めるのも人間であるうちはAIがノアになることはないだろう。

2018-1-26 14:16 https://twitter.com/metalmx_pr/status/956772889658671104 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 しかし、たとえば全自動運転の自動車が給油し忘れるのを防ぐためにAIに「空腹」を感じさせるような設定をし始めると、ちょっとヤバいことになるかもね。

2018-1-29 14:55 https://twitter.com/metalmx_pr/status/957869912000614400 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 我々人類が論理的にちゃんと「思考」しているかと言うと、けっこう怪しいらしいんだなこれが。最近の脳科学によると、人間の意思決定は論理よりも感情を優先するらしいし。

2018-1-30 15:30 https://twitter.com/metalmx_pr/status/958240986680864768 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 初代メタルマックスを作っている時、「人間が理解できるのは8項目4階層が限界」と言う話をデータイーストの技術者から聞いた。これはソフトウェアのコマンドとサブコマンドの話だけでも。

2018-1-31 15:36 https://twitter.com/metalmx_pr/status/958604999222640640 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ディープラーニングの技術は、学習に使うニューラル・ネットワークを階層化することで飛躍的に進化したらしい。おそらく人間の「思考」や「学習」も、カギになっているのは「階層化」なのだろう。

2018-2-5 20:02 https://twitter.com/metalmx_pr/status/960483861187608576 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 たしかコリン・ウィルソンだったと思うが、人間の脳が右脳と左脳の二重構造になっているせいで、人間は誰もがじつは二重人格なのではないか、と言うようなことを書いていた。

2018-2-14 15:36 https://twitter.com/metalmx_pr/status/963678201640882181 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 若い頃って強烈な自己嫌悪に苛まれるものだが、そこには嫌悪される「イヤな自分」だけでなく、そんな自分を嫌悪する「立派な自分」もいる。そんでもってこの王子な俺と乞食な俺は、しょっちゅう入れ替わったりするわけだ。

2018-2-16 18:42 https://twitter.com/metalmx_pr/status/964449897570172928 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ルールを破りたい俺と、ルールを守りたい俺との戦いは、きっと死ぬまで続くだろう。ゲームを作っている時はいつもかなりの激戦だ。

2018-2-21 13:42 https://twitter.com/metalmx_pr/status/966186427489939456 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ウチに通ってくるノラ猫一家。玄関前に居座って、エサ要求中。撮影したのは去年の夏頃。今では子猫たちもすっかり大きくなった。 #メタルマックスゼノ #メタルマックス <https://t.co/5En8Zue1HS>

2018-2-27 20:42 https://twitter.com/metalmx_pr/status/968466413227671552 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 カクテルはシェイクするとアルコールの角がとれ、味が丸くなって飲みやすくなる。ステアしとあるカクテルも、シェイクした方が美味かったりする。ジェームズ・ボンドも言っている「ウォッカ・マティーニをシェイクで」と。

2018-3-2 18:43 https://twitter.com/metalmx_pr/status/969523525898792960 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 主人公が酒場で情報を仕入れるのはRPGの伝統のひとつだが、メタルマックスの場合は西部劇の酒場がルーツ。MM2のシナリオを書いて「酔うと1階に落下する危険性の高い酒場」を思いついた時は、店のマップを書くのが超楽しかった。

2018-3-13 14:31 https://twitter.com/metalmx_pr/status/973446430089125889 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ウチに通ってくるノラ猫一家。その二。庭木の間で、一家団らん中。 #メタルマックスゼノ #メタルマックス <https://t.co/6Jt4LWqrgj>

2018-3-19 10:31 https://twitter.com/metalmx_pr/status/975560454201200640 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 先日逝去された狩撫麻礼氏を偲んでKindle版『オールドボーイ』を読んでいる。彼がカラオケで『いとしのエリー』を歌うのを一度だけ拝聴したことがあるが、どこのロックバンドのボーカルだ！？ってくらい上手くてびっくり仰天した。

2018-3-22 14:08 https://twitter.com/metalmx_pr/status/976702118206689280 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 メタルマックス・ゼノでは、シリーズでおなじみの「装甲タイル」をやめてETシールドと言う仕組みに変えたETは、もちろんエクストラ・テレストリアルではなくて、エネルギー・トランスフォームの略。

2018-3-26 13:31 https://twitter.com/metalmx_pr/status/978142287153676288 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 エンジン馬力から車体の重さを引いて余ったパワーがクルマを守るSPになる点は以前と同じ。だからこれまでとほぼ同じ感覚で遊んでいただけのはずだ。さらにETシールドは、ほんの少しずつだが、走行中に回復もする。

2018-3-27 14:07 https://twitter.com/metalmx_pr/status/978513818870472705 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 セっかく満タンに貼った装甲タイルを、自分で剥がして捨てなければならないと言う、何ともミョーな気分になる瞬間をなくしたくて考案したETシールドだが、結果的にSPの意味を可視化することにもつながったと思う。

2018-3-28 15:45 https://twitter.com/metalmx_pr/status/978900792169164800 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 仕組みとしてはなかなか良い感じのETシールド。でもビジュアルには苦労した。試行錯誤を繰り返し、やっと今の表現に到着。むろん満足していない。次回作があるなら、もっともっとカッコ良い表現を模索して行きたい。

2018-3-29 10:49 https://twitter.com/metalmx_pr/status/979188694329389057 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 「細けエ事アーんだよ。どデカい大砲積んでぶっぱなしゃ、まあ何とかなるだろ！」で、じっさい何とかなるのがメタルマックスだ。ゼノでは弾の補給も無料！どデカい大砲を撃って撃って撃ちまくっていただきたい。

2018-3-30 10:52 https://twitter.com/metalmx_pr/status/979551902164705280 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ゼノの戦車は、全てのシャシーが[基本SP]を持っている。例えばバギーの基本SPは300でRウルフは1000。ギリギリ走れる性能のエンジンさえ積めば、基本SP分のSPは最初から保証する親切設計。初めて戦車に乗る人も安心！

2018-3-31 11:26 https://twitter.com/metalmx_pr/status/979922854358560768 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 重くて強そうな新しい戦車を手に入れ、大喜びでWANTED倒しに行ってみたらSPがちょっと

しかないためすぐ戦車装備が壊れてしまい全滅。基本SPIは、そんな初心者にありがちだった悲劇を防いでくれるはず！

2018-4-1 13:39 https://twitter.com/metalmx_pr/status/980318716263936000 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】ゼノは、Cユニットを廃止。命中率や回避率は効果を実感しづらいし、壊れて自走不能になる「弱点担当装備」になりがちだったからネ。予備のCユニットを積んで出発と言うハンターの常識は、ゼノではもう不要だぜ！

2018-4-1 13:42 https://twitter.com/metalmx_pr/status/980319542499934208 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】かわりにシャシー本体に「特性スロット」を用意。そこに特性チップをはめこめるようにした。おなじみのラッシュやストライク（大砲一斉発射や主砲連射）は、特性チップを見つけてスロットに装着すれば実現できる。

2018-4-2 10:41 https://twitter.com/metalmx_pr/status/980636398473551872 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】ゼノでは「戦車道具」も廃止した。だから戦車の「荷台」もなくなった。ナマリタケや鳥の糞に悩まされることはなくなるのよ、ハンターさん！ニンゲンノクスハモウうさぎちゃんヲブラサゲナイ。

2018-4-3 10:28 https://twitter.com/metalmx_pr/status/980995534465900544 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】ゲームを進め、ある条件をクリアすると転職が可能になる。開発初期の頃は、転職するための「必要条件」を用意していたが、テストプレーしてみると不自由に感じられたので、すべての制約を取っ払った。働き方改革！

2018-4-3 15:10 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981066488139235328 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】ゼノでは、転職してもレベルは下がらない。キャラクターのレベルは変わらず職業だけが変わり、レベルではなく「職業熟練度」で、各職業固有の特技を覚えていく仕組みだ。こんなに自由に転職できて大丈夫か！？

2018-4-4 10:51 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981363624231944194 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】新しい職業として「サバイバー」を追加。直訳で「生存者」であるサバイバーを職業と呼ぶのは違和感があるが、言うなればこの世界の「無職」ってところ。それでも職業熟練度を上げれば、けっこう役に立つ特技を覚える。

2018-4-4 14:24 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981417185066221568 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】サバイバーの特技は、荒廃した世界を生き抜くためのもの。強敵には「死んだふり」、倒したモンスターが細胞や肉をドロップしたら食べられるようにする「ヘル・クッキング」。「応急手当て」でHP回復もできる！

2018-4-4 17:36 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981465533135515649 【宮岡D(ミヤ王)のつぶ

やき】 ヘル・クッキングでは約10種類の料理が作れ、食べるとHPが回復する。最初に覚える「ぬめぬめ焼き」は回復カプセル相当の効能だが職業熟練度を上げると、とんでもない量のHPを回復する奇怪な料理を作れるようになる。

2018-4-5 09:34 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981706566347898880 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 仲間になるキャラ全員が、2種のユニーク特技を持つ。これは完全なる個人技で職業とは無関係。例えば主人公のユニーク特技は「復讐の左手」と「逆鱗の左手」。左腕に装着した謎の義手が生み出す、戦闘用特殊能力だ。

2018-4-5 13:14 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981761940815953920 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ヨッキのユニーク特技は「機癒」と「機は心」。機癒は、破損につながる全てのクルマパーツの蓄積ダメージを同時に少しだけ、回復する。「パーツ達の声が聞こえる」とか言ってる 機械いじりの天才”ならではの能力。

2018-4-5 15:49 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981800873515823104 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 仲間たちが持つ2種類のユニーク特技のうちひとつは、最初から、常時自動発動する。主人公の「逆鱗の左手」は電撃によるオートカウンター。ヨッキの「機は心」は常時自動的に、少しだけ車載兵器の攻撃力を上げる。

2018-4-5 18:09 https://twitter.com/metalmx_pr/status/981836110182535169 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 『レナス』のゲームデザイナーであり、大学の後輩であり、『メタルマックス・ワイルドアイズ』企画スタッフとして参加してくれた柴尾英令氏が逝去。死ぬには早すぎる。冥福を祈りつつ記憶の中の彼と酒を酌み交わす。

2018-4-6 10:05 https://twitter.com/metalmx_pr/status/982076720382525440 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 ファンタジ[RPGおなじみの「ダンジョン」は地下牢という意味で、メタルマックスのようなSF的世界観を持つゲームにそぐわない。そこでゼノでは「リメインズ」とした。遺跡などに残った「遺構」を意味する英語だ。

2018-4-6 15:51 https://twitter.com/metalmx_pr/status/982163949289332736 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 薄暗くて狭い「リメインズ」内部では、これまで通りのランダム・エンカウント。しかしフィールドマップ上では、モンスターをマップ上に出現させて、シンボル・エンカウントができるようにした。

2018-4-7 09:00 https://twitter.com/metalmx_pr/status/982422908415819776 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】 開発当初は、シンボル・エンカウントが可能かどうかわからなかったのだが、プログラマさんたちが頑張ってくれて、その結果実現できたのが、戦闘モードに入る前にモンスターに一発お見舞いできる「射撃モード」だ。

2018-4-7 13:44 https://twitter.com/metalmx_pr/status/982494292772962304 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】「射撃モード」では、本当に一発だけではあるが、戦闘モードに入る前に、敵を遠くから狙い撃つことができる。その一撃で敵を倒せば、そのまま勝利できて、戦利品を入手して、ヒャッハ〜ッ！ってなる。

2018-4-8 10:19 https://twitter.com/metalmx_pr/status/982805186312744966 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】最終的に、射撃モードに入った後で、兵器選択も可能になった。ザコなら機銃に切り替えて弾数節約、2匹以上出てきたら複数攻撃可能な兵器で一網打尽。2台以上で出撃すれば、どのクルマで射撃するかも選べるぜ！

2018-4-8 11:30 https://twitter.com/metalmx_pr/status/982822919033126912 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】射撃は一発だけだが、バースト砲で撃てば実質2発。ハンターの特技「追撃」があれば、時々おまけで3発の弾が飛ぶことも！ 出血大サービスで、射撃モード時は常に会心の一発の発生確率上昇中だよ、ハンターさん！

2018-4-12 15:14 https://twitter.com/metalmx_pr/status/984329000184000512 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】スーパーファミコン後にファミコン対応RPGとして発売された初代メタルマックスは期待したほど売れなかった。「変なゲームばかり作るデータイーストの変なRPG」として一瞬の仇花で終わっても仕方ない状況だった。つづく

2018-4-12 16:12 https://twitter.com/metalmx_pr/status/984343541932412928 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】つづき MMが作れたのは当時データイーストの営業部長だった吉田氏によるところが大きい。彼はメタルマックス立ち上げ時の重要人物でもあった。その名はヨシダバイオこと「ヨシダ生命科学研究所」に刻まれている。

2018-4-13 09:57 https://twitter.com/metalmx_pr/status/984611490761068544 【宮岡D(ミヤ王)のつぶやき】山口県にも届いたよ『メタルマックス・ゼノ』が！ 紅の箱にグレーでうっすらと描かれたRウルフがカッコええですニャー！ #メタルマックスゼノ #メタルマックス #良いクルマの日
<https://t.co/caW4dn4Qo6>

推特, 宮岡 寛

1)

月曜ロードショー

2)

水曜ロードショー

3)

日曜洋画劇場

4)

Giuliano Gemma

5)

キム皇：木村初的筆名

From:

<https://faxiaodu.com/> - **STEEL RALLY**

Permanent link:

https://faxiaodu.com/mms/archives/miyaou_mutter

Last update: **2025/09/04 17:37**

