

MM通信 第4回

戦車チューニングでわかる！キミの性格

この夏、戦車通学は、いかにもトレンドィ。

ドッカーン！ハロー。前号のMM通信では、戦車の実像にセマってみたが、わかったかな？ほとんどの読者は本物の戦車に乗ったことないから、お勉強になったことだろう。ヨシヨシ。と言いつつも世間は広い。遠足で戦車に乗った人いるかな？いたら榊田氏へお便りを出そうぜっ。また、戦車通学してるお友達や、戦車でスーパーにお買物にいくお母さんを知ってる人は、できれば写真を添えて送ってほしいと、カルロスは言っていたぞ。じゃあ今回は、いよいよゲームの核心に突入だ！

ドドーンと見せちゃう！パラメータ特集号だよ～ん！！

装甲の壊れ方ひとつ取っても、現実とゲームでは大違い。

ミ：装甲は「メタルマックス」の大きな特徴だけど、ある意味では一番非現実的な部分でもあるんだよね。

司：どういう意味ですか？

ミ：本物の戦車の装甲ってダメージ受けても、ゲームの体力値みたいに少しずつ減っていくつてわけじゃないよね。金属の板だから、壊れるときは一気に大穴があいて、中のメカまで致命的に破壊されちゃう。だけどこのシビアな現実をゲームにすると余りにもキツイでしょ。

キ：だから、装甲は攻撃されると、じわじわと防御数値が下がっていくぞ、と。

司：ははーん、要するにエンピツの芯みたいに、チビていくわけだ。

ミ：でもまだ装甲値がある間は、中のエンジンや乗員はいっさいダメージを受けない。

キ：しかし、装甲値がゼロになって穴があいたが最後、メカや乗員は攻撃に直接さらされる。ズドーン！（と、隣のカルロスを攻撃）

カ：イテテ、イメージとしてはなんだか虫歯の話に近いなあ。

キ：ゲームの世界ではこの考え方が、より現実的だしリーズナブルだぜっ。

ミ：そう。もう装甲が2しかない、モンスターもいる！でもあと10歩で宝物にありつける。この極限状況って、好きだなあ。

司：ちょっとイジワルかもしれないけれど、それが真実の体験ですね。

ミノ虫タイプか、蜂の子タイプか。キミならどれを選ぶ。

キ：でもね、武器を全部捨てて、とにかく装甲に力入れられるのも困っちゃう。

カ：自分は安全かもしれないけど、丸腰じゃ敵はやっつけられない。

司：そーゆーのって、チグハグな性格ですよ。ゲームの目的が見えてない。

ミ：オイオイ、モンスターハンターなんだから、誇りを持てよなって言いたくなるぜっ。

キ：凶暴な性格のミノ虫とでもいいでしょうか。（笑）

司：ところでどんなタイプの武器がありますか。

キ：まず、主砲は、戦車だから当然あります。小物のモンスターがウジャウジャいる所は、副砲の機関銃は手放せないね。弾数が無制限だし。

司：あと、武器にはどんなものが...

キ：スペシャルものでいえば、文寸戦車ミサイル、ナパームポッドとか。

カ：冷凍弾、火炎放射器、レーザー光線など、けっこういろいろありますね。

ミ：だからある程度進んだらモンスターの弱点に合った武器をチョイスしたくなるよね。

キ：狙ってるモンスター用に、2発しか打てない超強力ミサイルと最低限の装甲を積むとか。

カ：ヒョー、プロの手口。イヨッ、殺し屋！

司：でもモンスターを調査しないと、どの武器がいいのかわかんないでしょう？

ミ：だから未知の世界に来たら、偵察に行くためにとりあえず装甲を上げたりするみたいな生きる知恵も必要ですね。

キ：特にダンジョンの中だと、注意が必要だね。

カ：パーティから偵察係を出してもいいですね。

キ：まあ、状況に応じていかにベストチューニングするかがレベルアップの近道ですよ。

司：とか言ってる人が意外にせっかちだったりして。丸裸の車体に武器を積めるだけ積んで基地を出たとたん、一発でやられちゃったりしません？（笑）

キ：それじゃあ攻撃型というより破滅型だあ。

カ：すっ裸で蜂の子取りに行く人みたい。（笑）

司：そんな人いないって。（爆笑）

レベルアップの決め手、それはエンジンか！！急にオフレコを要求する不気味な3人。

司：重量制限には装甲をうまく調節するテクニックが必要ですネ。

キ：でも、あるレベルを越えると、制限なんてエンジン次第でクリアできるしね。

司：えっ、というと？

キ：あっ、言いすぎちゃったーい。

カ：今のトコ、カットね。

司：えー、いいじゃないですか。減るもんじゃなし。エンジンがどうなるんですか。

キ：フフフ...、どうでしょうかねえー。

司：あっ、重量制限はエンジンの種類で決まるんでしょう。そうなんですね。

ミ：いやまあ、それだけとは言えないけど...

司：えっ、じゃ、なんだ！この画面は。オラオラ、もう証拠はアガってたから（バン！）

キ：まあ、そこは次回と言うことで。

司：フームこれを見ると、エンジンも何もかもパーツ化されてて、交換できるって事かな？

三人：……（沈黙）

司：ムムム、なんだ、なんだあ。3人とも急に黙りこんじまって。この辺がゲームの核心かぁ！！

ボクもキミも見たかった。「メタルマックス」のパラメータだ！

司：パラメータのバランスなくして、ゲームは成り立たないっていうわけでしょ。

カ：もちろんですとも！

司：そのバランスをチェックするのが、今回初公開のパラメータ画面ですね！

ミ：その通りだけど、この話はちよつと先送りということで。

司：うーん、なにか隠してるな。ニオウぞっ。（プー）

カ：ま、それはおいといて、見てよ。この充実したパラメータとコマンドメニュー。

司：ワクワクしそうなメニューですけど、いっぱいあって迷っちゃわないかしらん。使い勝手はどうなんでしょうか。

キ：それは大丈夫！「おたすけメッセージ」で次の操作をキチンとガイドしてくれる仕組みだから。ここまでヘルプが充実してるのは、もう高級ビジネスソフト並みだね。

司：うーむ、スゴイ！では最後に、突然ダンマリを決め込んでしまったミヤ王に、一言で締めていただきますしょうか。ミヤ王、どうぞっ。

ミ：プレイヤー諸君、力と頭で道は開かれるぞ!!

（つづく）

アラ嬉し！いきなりお便り Q&Aコーナー

予告もなく突然始ったが、読者の疑問に3人がキッパリと応えるコーナーなのだ！ジャンジャン質問送ってね。

Q1▶弾数制限があるわけだから、弾がなくなると死んじゃうの？（川越市・中1・山下陽子□ A1▶ハハハ、大丈夫。副砲は制限がないのだ。（カルロス）

Q2▶動かない戦車を人力で取りに戻るのは大変だね。どうするの？（佐世保市・高2・古賀裕靖□ A2▶ンー、いい質問だけど答えはまだナイショ。ヒントは、車がエンコしたときと同じだよーんと言っておこう。（キム皇）

Q3▶戦車ばっか強くしてるけど、乗員が未熟だと困らないの？（高松市・中2・市川厚夫□ A3▶乗員の成長については、個性の違いが大きく左右するぞっ。詳しくは次の機会に教えよう。（ミヤ王）

次号のMM通信は「こんなモンスターが君を襲う！」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□榊田省治 宛

METALMAX TSUSHIN,, 宮岡寛,, 木村初,, 富沢昭仁,, 榊田省治

From:

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

Permanent link:

https://www.zzjb.com./mms/archives/mm_tsushin_04

Last update: **2025/08/15 18:34**

