

MM通信 第10回

ファミ通読んでないヤツに自慢しよう□□□総まとめ号

戦車と人間のRPG「メタルマックス」の開発も、いよいよ佳境に入ってきたぞつ。いろんな物議をかもした□□□MM通信も、10回目の今回をもって最終回なのだ。応援の声、怒りの声、いろんな意見が届いた。開発スタッフも参考になったような気がする、と一応言っていた。……ということで今回は今までの総まとめを3つに分けてわかりやすくミヤ王、キム皇、カルロスに解説してもらおうではないか。もう二度とやらない特集だ。雑誌記事ではわからない開発ポイントが丸わかりっなのだつ！これを読んでキミもMM通を気取ろうぜっ。

いよいよ来たぞ、最終回。ご愛読の皆さん、今度はゲームで会おう。

戦車に乗って戦うと RPGはこう変わるぜっ！

司：このコーナーはミヤ王に頼みましょうか。

ミ：ヘイヘイ、オマカセ。まず「メタルマックス」における戦車の特徴を整理してみよう。

まず、戦車は機械だ。決して人間じゃないっ！

ということを理解しようぜっ。戦車はちゃんと動いてれば、人間よりずっと強い！圧倒的に強い！しかしいいことばかりではない。

機械だからムチャすればやっぱりこわれる！！弾切れもある。はがれた装甲を元に戻す魔法なんか、どこを捜したって出てこない。

こういうやっかいなバランスの乗り物は今までのRPGにはなかったから、こたえられない面白さだとオレは思うぜっ。

ついでに言っとくと、人間は今までのRPGと同じようにちゃんと成長するから心配は無用。

次にRPGが大きく変わるポイントは、**チューニングの妙味だ！**

「メタルマックス」の戦車はエンジンによって積載できる重量にそれぞれ限界がある。一見面倒なようだが、コレが実にオモシロイ。その重量内だったら何を付けようがいいわけだからネ。たとえば、話を簡単にするために、装甲と主砲だけを考えよう。

装甲を薄くすれば、多少重くてもメチャクチャ攻撃力のある主砲を積める。逆に主砲をセコイのですませれば、装甲を分厚くできるから、チヨットした攻撃にも平気な戦車に組み上げられるわけだ。

まつ、実際はキャタピラとか、副砲とか、他の部品もあるし、車種の問題もあるから、もっと複雑になるわけだ。チューニングは、硬派の着せ替え人形ってとこかな。そしてもうひとつ、**いろんな車種選びを楽しむ**。

戦車だけでもいろいろあるが、救急車、バギー、装甲車なんてのも用意した。

それぞれ戦車にない特徴を持っている。全部で8車種だ。用途は自分で考えなっ。ほかにも戦車に関しては言いたいことが山ほどあるけど、大きく分けてこの3つが今までのRPGにはない楽しみだと思うぜっ。このへんのシステムをオレたちは、**MM(Man & Machine)方式**と名付けた。そこんところ、よく覚えとくよーに、なっ。

とにかく舞台は用意した。シナリオは君の手で作ってくれっ。

司：じゃっ、次のコーナーはキム皇をお願いします。

キ：この件に関してはシナリオを重視しないっていきなりぶちあげたもんだから、ずいぶん批判の投書がきたね。

言葉の選び方力悪かったかなってちょっとは反省もしたんだよね。（司：マジ？ホント？）

でもぼくらが「メタルマックス」でプレイヤーに提供したい冒険は、〇〇を倒せば世界は救われるのだ！エンディングに向かってまっしぐら！あげくに2日でクリアしたぜって自慢しちゃうようなゲームじゃないんだ。

あえていえばこの世界、ちょっとヘンだから探検してみれば？せっかくだから名前も売ってみたら？ついでだからいちばん強い奴と呼ばれてみたくない？という程度かな。

君がこの世界で成り上がるための材料はあちこちに十分ばらまいた。好きなもんから自分の力量に応じて選んでチョ。気に入らなきゃ、どんどん自分の意志で先に行きな。つらいかもしれないけど、なんとかするように作ってある。ウソじゃないって、自信あるよっ。

エンディングを見たい人用に ボスキャラも一応入れといた

けど、「メタルマックス」では別にやっつけなくてもいいんだよん。それさえイベントの一つにすぎないんだから。これを柊田くんはイベント点在型とか、独立型とかいう風に呼んでるけどそんな名前はどうでもいい。要はプレイヤーが、

この世界でできるだけ自由に行動できるようにしたい

と思って作ったら、こんなゲームになっちゃったってだけなんだよね。

時代は近未来、君はモンスターハンターだ！！

司：最後に「メタルマックス」の舞台設定についてカルロスに話してもらいましょう。

カ：まず、大きな戦争があったらしい後の、近未来。この世界はサイバーなモンスターがウヨウヨいます。どうしてそんなことになったかって原因は、自分でゲームをやればいずれわかります。で、このモンスターたちから町を守んなきゃいけないってんで生まれたのがモンスターハンターって職業。でも決して正義の味方じゃありません。賞金稼ぎといった方がピッタリきますね。一攫千金を夢みる奴らのあこがれの職業ってとこだね。主人公もそんなモンスターハンターになって一旗あげたいと思ってるただの少年（少女）です。このモンスターハンターの最大の武器が戦車。ただし、この世界では過去の遺産を食いつぶしながらなんとか生活している状態ですから、戦車も貴重品でなかなか手にはいきません。まあ、世界の説明はこれくらいにして、**ボクのお気に入りの店を2軒紹介しておきましょう。**

ひとつは戦車の改造ショップ。ボロの戦車もこの店のオヤジにかかれば、過激に変身します。救急車に機関銃を付けるなんて朝飯前です。もう一軒は困ったときのレンタル戦車ショップ。商売の中身はけっこうあこぎですが、計画的に借りれば便利です。

最後に、やっぱりひとこと言いたい柊田です。

司：メタルマックスは今までにないシステムを持ったRPGなので、プロデューサーの私としても、ユーザーに理解してもらうのは短時間では無理だと思ったんです。

そこでちょっと頭が柔らかいヤツが多い（笑）ファミ通読者を、まず味方にしようと、データイーストに無理を言って始めたのがこの「MM通信」なのです。

最後まで広告だと気づいていない人も多かったようだが（爆笑）、長い間あたたかい目で見守って下さっ

たファミ通読者のみなさん、本当にありがとう。

こんなまぎらわしい広告を許してくれたファミ通さんにも感謝しつつ終わりたい……。

ミ：思ったがお礼なんかオレたちには似合わないぜっ！

キ：そうそう、僕らのお礼は出来のいいゲームを一刻も早く出すことなんだっ。

カ：じゃあ、お礼の言葉に代えていつものヤツ、いってみよー。

メタルマックスは、絶対オモシロい

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□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_10

Last update: 2024/06/07 14:08

