

宮岡寛氏インタビュー

『メタルマックス』シリーズと言えば、生みの親であるこの人をおいては語れない。今回『メタルサーガ』でも、協力として参加されたゲームデザイナー・宮岡寛氏に、その舞台裏や本作の魅力などを、じっくり語って頂こう。

——まず、今回の新シリーズに関わられたきっかけについて、教えてくださいませんか？

宮岡：話すと長いんだけどね（笑）。まあFCやSFCで発売されていた『メタルマックス』シリーズについては言うまでもないのですが、その権利を持っていたデータイーストさんという会社が倒産してしましましてね。その直前に、クレアテックのあずかり知らぬところで『メタルマックス』のライセンスをもらっていた会社が何社があって。そこから先は、破産管財人さんと相談したんですが、結局『メタル〜』の権利を、クレアテックで買わないか、という話になったんですよ。でも高い。それに、一緒に組んで作ってもらえる会社も見つからない…というところで、ある会社が商標権を申請しちゃった。これは静観するしかないな…と思っていたら、サクセスさんが、勇気あるご決断をされたということですね。

——宮岡さんが参加された時には、かなり開発は進んでいたのでしょうか？

宮岡：そうですね、アルファ版までは（※01）できていました。まだ入れていない街なんかはいくつかあったけど、基本的に動ける状態になっていましたね。ただ曲の方は、まだ加えられる余地がありました。で、門倉さんの曲をアレンジをされていたんですが、彼の曲を使いたいならこの際、新しく作ってもらおう、その方がファンも喜ぶ、ということで入れてもらったんです。かなりタイトなスケジュールだったけれど（笑）。

戦車は3D数珠つなぎで疾走！

——まず最初に新作をチェックされて、感じられた印象は？

宮岡：絵がちょっと違うな、と。まあ、キャラクターの方は山本さんの絵じゃないので、別物になるのは仕方ないとして、ポリゴンになったモンスターが、ちょっと違う感じでしたね。山本さんは武器類にも詳しいし、科学的知識も豊富だから、デザインすると内部の構造まで、きっちり作ってしまう。そういうのに比べると、今回ののはちょっとファンタジー入っていて、「萌え」な感じですか。『メタルマックス』シリーズは、いわゆる「男の、鉄の」という乾ききったイメージでしたからね。

——ゲームするユーザーの志向も、変わって来たのでしょうか。宮岡さんとしては、どんなリクエストを？

宮岡：このゲームは、ある意味で孫、という感覚なんです。自分の子ならともかく、人様の子から、教育方針に口出しできないでしょう。一応、シナリオを説明してもらってから、大枠部分で若干のリクエストは、汲んでもらったかな。ディテールに文句をつけて「じゃあ、アンタが書いてくれ」という話になっても、ね（笑）。今回は孫がどんな風に育つか、見せてもらいましょうというスタンスでしたね。

——大枠のリクエスト、というと？

宮岡：最初は、もう一度世界を破滅させる、というシナリオだったんです。でも、もう既に世界は破滅しているから、もう一度と言われても「はぁ？」みたいなところがあったんで、今回はとどめを刺す、という風に話を持って行ってくれ、と。ノア（※02）の手先が動いているとしたら、世界は大まかに破壊したけれど、それでもちょこちょこ動いている人類がいるから、1個1個潰すんだ、という感じに変えてもらいました。キャラクターなんかに関しては変更ありません。システムは、うちで『メタル〜』のチーフをやっていたメインプログラマーと相談して、コマンドのデザインをある程度変えてもらいました。だいぶスッキリしましたね。

——細かいシステムは旧作かなり違いますね。

宮岡：前のを下敷きにはしているけど、サクセスさんのオリジナルの部分も多いですね。細かいところではかなり別物になってます。たとえば高々度とか地中、水中という範囲があって、それに対応する武器でないと敵に当たらない。アイテム合成なんかもある。それに装甲タイルがやたらと高い（笑）。

——戦車も3Dで数珠つなぎで走ります。

宮岡：うん、そこは僕の感動したところ！だいたい『メタル〜』でリアルな戦車を出そうとすると、ポリゴンやテクスチャーをたくさん使う。乗らないかも知れないのに、メモリを確保しておかなきゃいけない。どうしても犠牲にする部分が多くて、難しいんです。サクセスさんは今回ゲーム性を重視して、ある意味背景なんかを犠牲にしても、戦車をリアルタイムで3台出した。大英断ですよ。連なって走ると、本当に気持ちが良いんだよね！それと、戦車の装備を変えると、すぐ姿形が変わるじゃないですか。オモチャをいじって遊ぶというか、箱庭にラジコンを持ち込んだ感じ。あれもすごく楽しいよね。

「孫」のコダワリはスゴイ

——そのほかに、システムとして気になった点はいかがですか？

宮岡：うーん、レベルがすぐ上がる点かな。強いモンスターを倒すと、すぐレベルアップするから、育て上げる楽しみがちょっと少ないような気がする…。

——逆に、キャラがよく育つ分、戦車の装備に集中できる、という利点もありますよ？

宮岡：ただ、高々度とかの仕組みが入った分、対応する武器はバリエーションが少なくなりますね。ウケ狙いに徹するなら別だけど、実用性を考えると、形とか組み合わせは決まってしまう。とはいえ、仕組み自体は良く出来ているんですよ。バリエーションの問題なんか、手間を増やせば解決するんだから、この仕組みを生かして、より手の込んだ作品を作りましょうよ、と提案しているところなんですけどね。

——他にお気づきになった点は？

宮岡：人間がちょっと強すぎ、かな。戦車では入れないダンジョンなどに宝箱を取りに行くときの「恐さ」も、『メタル〜』の醍醐味だったからね。今回は敵によっては人間で戦った方がいい場合もあるでしょう。装甲タイルも減らないし。ただ、犬が今回、死にくくなったのは良かったんじゃないかな。シナリオ的には、フリーシナリオになっていて。自由度は高いけど、それぞれのイベントがあまりつながってない□TRPG□*03□のノリなのかも知れないね。ただ、「萌え」というか、オタク的なコダワリは徹底してる。

——まんべんなく、キャラに衣装が贈れますし、衣装替えもできますからね。

宮岡：そう、あそこは僕も感動したところですね。戦車のモデルのバラエティ同様に徹底してる。さすが孫だな、ウチの子とはひと味違う徹底ぶりですよ。

——では、今後の宮岡さんとしてのシリーズ展開を考えると、いかがでしょう？

宮岡：さっきも話したけど「戦車3台が連なって走る」と、そこには何か別のパワー、オーラを感じるんですよ。暴走族も1台じゃなく、ツルんで走ると独特の何かが出てくるでしょう（笑）。今後どういう形になるにせよ、このシステムは生かしてほしいですね。

——最後にファンの方へ一言お願いします。

特に古いファンの方は、装甲タイルが高い、とかいろいろ驚かれたと思いますが（笑）、僕としては荒野を疾走する快感には感動してるし、自由度が高いので、お仕着せのストーリーじゃなく、いろいろな楽しみも見つけられるゲームだと思ってます。積極的に遊んでもらえればうれしいですね。今後も、応援よろしくお願いします。

(※01) アルファ版 データが完全に入っていない状態、パラメータ調整ができていない状態で、基本的なゲームシステムが稼働できる（遊ぶことも可能）状態の開発途中のバージョンを、俗に「アルファ版」と呼ぶ。これに対して、データも一通り入っており、デバッグや調整（パラメータ調整）が未了のバージョンは「ベータ版」と呼ばれる。このベータ版に、調整やデバッグ(バグ取り) 行程を経て、完成させたバージョンが「マスター版」つまり完成品、となる。

(※02) ノア 旧作『メタルマックス』シリーズ登場の巨大コンピュータ。世界を破滅させる元凶ともなった「大ボス」的存在である。

□※03□TRPG テーブルトーク・ロールプレイングゲームの略。コンピュータRPGと異なり、ゲームマスターとプレイヤー（複数）の間に作り上げていく一種のパーティゲーム。

今回の『メタルサーガ』は、僕にとっては「我が子」ではなく人様に育ててもらった「孫」なんだ、と考えています。それもかなりオタク性に徹した孫、ですね！

メタルサーガ ～砂塵の鎖～ ビジュアルファンブック, 宮岡寛, 访谈

From:

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

Permanent link:

https://zzjb.com/mms/archives/ms1_interview_miyaoka-hiroshi

Last update: 2021/04/30 16:30

