

制作组访谈

本篇不遵循CC-by-nc-sa协议，原文版权为原出版社所有，翻译作品著作权为译者ZZPANKE所有。

前言

衰神：这是[METAL SAGA 砂尘之锁]FANSBOOK中收录的制作组访谈，近日有幸得到ZZPANKE兄的大力帮助将其翻译整理出来，特分与同好共赏，相关人物图片和游戏最初的2D版本图片等资料有机会我会补齐。

译：ZZPANKE

未经许可谢绝转载，谢谢配合！

正文

- 制作人 永嶋克規
- 副制作人 齋藤 勝
- 编剧 武藤直樹
- 人设 神綱征哉
- 怪设 木村真人

[METAL SAGA 砂尘之锁]（以下简称砂尘）发售几个月后。我们请到了开发制作组的一些成员回顾开发时的情况和对为来的展望。本篇是METAL MAX fans必看的访谈，其中爆出了很多还没有公开的秘密。

——请问，当时是怎么确立“砂尘”的开发计划的呢？

永嶋：是我提出的。一开始只是单纯的想做做掌机游戏，做个《魔法水滴》之类的“DATAEAST”作品移植，并被介绍给了取得“DATA EAST¹⁾”作品授权的会社。那时，大家正讨论着让各种旧游戏作品再次复活的问题。因为我是MM²⁾的fan，我就问他们意下如何。开始得到的答复并不理想，我然后问“那就做《ヘラクレスの栄光》³⁾怎么样？”之后我就开始缠着有关人员。突然有一天，事情就变OK了，他们说：“那你就做做看吧。”开始我想的是先做1、2作的移植版，提议被拒绝了，因为他们只取得了新作的授权。

——那是什么时候？

永嶋：2002年6月左右。因为要做新的MM，我认为需要武藤来帮忙。

武藤：那时我只是普通的小职员，在一个和电脑有关的公司做SE，以前，我和永嶋是在同一所游戏学校就读时认识的，MM系列从一代推出就开始玩了，即使是现在，想起了也会翻出来重温一下。不可思议的是电池至今都还有电（笑）。我是想从事游戏方面的工作才去专业学校学习的，而且又喜欢MM系列，所以就答应了。

永嶋：要做MM的剧本还是要找个熟悉这个系列的人才行。我也知道他学生时代开始就很喜欢MM系列。

完全超乎想象的项目

——对于你们内部职员来说，你们怎样看待以前的MM系列？

永嶋：当时我和别人一样，都在玩着DQ和FF，后来就遇到了MM，当时倒没什么感觉，但随着时间的经过，它给人的印象比其他的作品都要深。我这个人很健忘的，而且玩它又是很久以前的事了……

神綱：其实我一直不知道它的名字叫MM（笑）。

木村：我是只知道它叫做MM，只是看朋友玩过。后来和武藤聊过一段时间，但是发现自己还有80%都不知道，之后就努力去了。

齋藤：我玩过MM1和MM2，我玩游戏一般都不能坚持到通关，但我记得很清楚，这两部作品我都通了。

——那么是取得版权后，就马上开始这个项目的吗？

武藤：就是我来这个会社的时候，大概是那年的9月份。

永嶋：因为我们不是以小组形式工作，我们的工作人员是以“谁合适这部分就由谁来做”这种方式召集起来的。

齋藤：我是最后加入的。我本来是营业部的人，因为制作人那边人手不够，我又算是社内对MM比较熟悉的人，就答应了，但真没想到这个项目的完成会如此艰苦。

——哪些方面艰苦呢？

永嶋：其实是怪我做预估时太天真了，开发时间、人力、预算等等，完全小看了RPG（笑）。当初预计10人就够了，结果包括音声社内20几人，社外的加上美工师的话，是个完全数不过来的大关系链，开发时间也延长到2年半了。

——在开发的进行顺序、理念、准则等方面都遇到过困难吧？

永嶋：因为是要制作全新的作品，旧作里有旧作的优点，但是如果只以旧作的fans作为销售对象，无疑是不明智的。不面向普通RPG玩家制作，那销售量就过不了关。销售量过不了关就没有继续推出续作的可能……当时我也这样告诉了武藤，我们在初期的路线上都来来回回走得很歪。实际上最初的半年里，经常把做好了的重重新再做过。特别是战斗部分……重做了多少次？

武藤：战斗做了5~6个样式，结果只是绕了个圈，又回到最初了（笑）。

2D变3D是因为……

——制作初期考虑过2D的形式吗？

永嶋：当初是打算背景3D，角色2D，为什么会改成3D呢，其一就是量的问题。虽然神綱和木村都是点绘师⁴⁾……但游戏登场人物实在太多，社内有多少人会、水平怎样、要召集起来很困难。而且要向海外发展，考虑到这些建议，最终确定了3D，这个决定是3个月后作出的，也延迟了开发进度。

神綱：虽然还没有进行到具体制作的地步，但从最初发布的画面影像来看2D的，实际上这影像是可能随时改变的。比如拉希德之类的，长发、斗篷……3D化是很困难的，程序员也想了各种办法来实现。

关于启用社内的人担任人设

——记得MM系列一直是由山本贵嗣先生做的宣传画的啊？

永嶋：其实在这个项目起始阶段，我们也考虑过由山本先生作人设。由MM的原班人马来进行开发虽然也不错，但这次是难得的新生力量制作的全新作品，人设也希望能够全新，想按照全新的流程模式来制作。而且还有一点，我希望启用本社内的人来进行人物设定和单位设定的工作，为了以后的大项目，我想先让

他们被大众认识。我很早以前就看过神綱的画了，你也说几句吧。

神綱：我从武藤那里接过这个工作，基本上就是沿着他的思路进行初期描绘主角身边的一些东西。能做到怎样的程度，需要做出多少个单位，各有些什么动作，我都反复的琢磨过的。

——是希望与山本先生做的东西有所不同吧，特别下功夫的地方有哪些呢？

神綱：从武藤那里拿到的设定脚本，很多都延续着前作的风格……比如主角的红色领带之类的都保留着，像叛逆女战士之类的，受前作的影响太深，虽然也想变一变，只是山本先生的人气很高，玩家都对他的作品有着很深的感情。相反，武藤没有做特别要求的人物，比如巴特博士之类的我是按自己的想法做的设定，结果被告知“这个设定和前作的设定几乎一样”时，我也吃了一惊。

——最喜欢的是哪个人物？

木村：神綱态度坚决地包揽了“大叔类角色”的绘制工作（笑）。他喜欢比恩这类的。

神綱：其实这次的FANSBOOK的封面，最初都预定是比恩（笑）。其他喜欢的角色也有很多，比如枫就很喜欢。无论如何都想弄个巫女小姐的角色（笑）。连名字都想好了。

永嶋：我喜欢塞巴斯蒂安，最喜欢“管家系”的角色了（笑）。

武藤：我喜欢乔治和红狐。乔治在游戏前期都没有出场，那也是故意这样安排的。因为我也想做个出门不回家，只会寄些无聊邮件的父亲，不过最后还是说了些比较酷的话了。

木村：我喜欢艾伦和乌有乡的孩子。乌有乡是我设计的，艾伦还有相关的小游戏，没有那个小游戏的话，他也不过是个普通的NPC了。（笑）

武藤：在游戏里一直呆在战车里面，都没出来露过脸。

木村：我们开始还打算让她坐在战车的顶部，但那样会产生复杂的动画处理，最终也就放弃了。

武藤：那不是很好吗。在大炮上咕噜咕噜转圈多有趣啊（笑）。齋藤你呢？

齋藤：我喜欢的不是人物之类的，我喜欢鸟神村。刚开始参加项目时谈到过“鸟居怎么弄？”。搞得很麻烦，也给了我了很深的印象。还有就是能说腹话的木偶玛索⁵⁾，居然和我的名字一样（笑）。

喜欢的赏金首是个“怪家伙”

——设计赏金首的是哪位呢？

神綱：是我，但只设计了人形类的。

武藤：其他怪物系之类的就给设计师们说，“按照这种风格来做”。木村在此之前已经和设计师们通过气了，怪物们可以算是设计师一起讨论完成的。也有把草稿里设定有趣的怪物弄成赏金首的，比如巨胶炮就是一个。

木村：这并不是最初设想好的，本来只打算让它当个杂兵，但作的时候发现它使用的多边形数目很多，体形又很大，于是就做得非常小心仔细。身体的曲线一般会是由3D贴图做成的，但它是例外，全是由多边形做成的（笑），关节都是由球形构成的。就这样让我们稍微费了点力气，所以就弄成赏金首了。

——各自有喜欢的赏金首吗？

武藤：我喜欢人形系的红狐。我就要求把它弄强点，我也很满意它结果真的强得一塌糊涂（笑）。B2鬼鳐的设计也很赞。我很喜欢鳐鱼和鲨鱼，之前就认为鳐鱼和B2隐形轰炸机很像。MM制作怪物的标准是生物、机械、兵器的融合，感觉刚好到位。作为这次新的标准，就决定让它成为最强的飞行类敌人。

——影子照在在沙漠上，感觉真有些令人害怕。

武藤：我之前就想做这种飞在天上，影子映在地上的画面。为什么呢？不停地追逐地上的影子，然后还要通过随机遇敌才能追上，这样感觉很刺激。本作能看见的敌人比较多。能看见影子的是秃鹰轰炸机和鬼鳐，能看到实体的是提亚玛特和大大法师等。长锤怪鱼也是，能看见鱼鳍的部分。之后还有寄居蟹要塞。一般看来只是栋建筑，要走近才知道是赏金首。

永嶋：我喜欢的……是沙门猴始祖。我很喜欢沙门猴先生，一开始就打算把它做成赏金首了。

木村：那是我设计的哦。我当时画了好多的猴子。

武藤：先生是很有趣，最后把它作成了事件角色，所以它比元祖做得都要早。

木村：就只是被告知元祖要做成个大家伙，这把我烦了一阵子。有段时间我甚至把它画成了赛亚人那种……

武藤：在测试版里，就只能容下它的上半身（笑），就像大金刚一样。而且这家伙还大模大样的泡澡。

永嶋：很不错啊，一边泡澡一边战斗，那时那个版本看起来真有趣。

令人吃惊的“里设定”

神綱：我认为最好的是拆解魔。之后是列车强盗三人组的道尔顿兄弟，特别是老二的胡子，他的造型标准设定为“次元大介⁶⁾”（笑）。说起来，拆解魔还在制作中时，我听到风声，有说把那家伙设定成了基利亚的父亲？

武藤：在最初承接的项目的时候并没有这个设定，我们并没有设定他的血缘关系，后来经过多番考虑和讨论，就把他设定为父亲了。

永嶋：在那时正好确定基利亚为特殊NPC□那时已经确定了他的父亲是赏金首。虽然是碰巧，但在DEBUG的时候，发现基利亚基本上不会走出房间，而且桌子下面有酒，被撬开的储藏箱和金属散件，这家伙还真的很颓废的（笑）。

武藤：老说自己是个厉害的机械师，但谁也不知道是真是假。渐渐分家独立，二枚目也没有了。顺便说一下，拆解魔是明雄的师兄⁷⁾。很让人讨厌的是，他并没有表现在游戏里。我也被要求过让他的身份曝光，这是后话了。

——那这算是服务fans□

武藤：嗯……实际上明雄是个厉害的机械师，但他师兄拆解魔更厉害。但是拆解魔不太研究修理，反而对破坏有兴趣。虽然为了了解机械构造，分解是必须的，但他在分解的时候觉得破坏更有趣……最后把自己也搞坏了。他为了破坏而袭击了那个世界上最强的战车，并因而成为了赏金首。然后他丢下基利亚母子失踪了，母亲死后，基利亚被明雄收养了，就是这么回事。

——原来如此，真是令人吃惊的内幕。那么木村有什么喜欢的赏金首？

木村：红狐和阿修罗弁庆，特别是弁庆给我的印象最深。会夺取我方的武器的这个设定，害我被程序设计师抱怨了一顿。我们还要为其考虑了各种夺取形式，比如第一次全灭被夺，然后再战时该怎么设计之类的。基于其构造，怎么把那些武器表现在画面上，这也是问题。

武藤：两只手的4种武器，背上的导弹发射器……合计有6种。

齐藤：我对秃鹰轰炸机（ハゲタカヤーボ）很有印象。其实以前我老把它记成秃鹰小鬼（ハゲタカボーヤ）。我一直在想明明是战斗机，前面是“ハゲタカ”（秃鹰），为什么后面就叫“坊や”（小鬼）（笑）。（坊や发音与ボーヤ相同，是对小孩的称呼）

主角仍然是沉默型

——这次的砂尘和近些年流行的RPG相反，主人公仍然保持着不说话这一传统啊。

武藤：总之，是我们不想让他说话。主人公的台词只是“……”，是个没什么情趣的人，测试员就是这么评价他的，我们不想改变这一点。写日记是件很痛苦的事，有几次都快让他崩溃了，就把主人公的主观想法做成日记。这个设定不怎么舒服，但最后还是采用了。

永嶋：是我提出的（笑）、因为这个游戏的原则是让玩家能随意到各地玩，所以没什么流程指引。就相当于把玩家丢到游戏里去，不管他们怎么玩都可以。特别在序盘，没点指引的话，现在的玩家是很难进行下去的。于是就在游戏系统里把它做成了流程指引的替代品了。

武藤：不想它只是作为计算事件达成百分比的工具，当然这也很重要。

永嶋：我只是提议让玩家可以了解游戏进行状况，但我并没说要把它弄成日记的形式。

武藤：你是这样想的？最初也有象游戏指引那种东西，在垃圾场出场的叫凯恩⁸的NPC会教新手些东西，并会随队到垃圾山的清道夫之战为止。

木村：但是制作这个很花时间，出现的问题也会变多。因为考虑到自由度，也许会有玩家不会去清道夫那里，而直接跑到另外的地方去了。那么凯恩就要一直跟随下去了，稍稍想一下就知道后面肯定会出现很多问题□BUG□我们想把焦点集中到红狐那里，所以就认为还是谨慎些的好。

武藤：说起来红狐这个角色被改动得很大呀。之前设定显得更危险：因为在和赏金首战斗的时候，不巧让她的家人受到了伤害，就这样她开始痛恨战车。后来对自己的身体进行了改造，以求肉身能和战车抗衡。这部游戏里怎么都是些这种家伙啊（笑）。最后我们削弱了这个成分，让他担任起了游戏主线引导者，但可惜的是她只是在开场和完结前露了几次面。也许我们应该让她亮相的次数多些，而不像现在这样是个很郁闷的角色。

意识到新老玩家的不同之处了吗？

——对于这次的新作，新老玩家各有什么评价呢？

永嶋：我就直说了吧，有很多都是系列的老玩家，意外的是来信中也有很多是女性玩家。和一般的游戏不同，30岁到40岁的玩家很多，这点我们也是看了杂志才知道的。这个年龄段的有很多都是MM系列的fans□感觉到他们并不认同时下流行的那些RPG……当然，我们不会满足现况，以后会继续努力，扩大作品的类型和针对年龄层，我就是这样想的了。

武藤：按照常规，本作的内容和MM1□MMR都比较接近。只是，我认为骨灰级fans最爱的恐怕是MM2□所以在游戏的整体气氛上做的比较自由、开放，进程也不用太快。

——对新玩家来说，有哪些方面是需要注意的呢？

永嶋：在销量对象方面，并不困难。市面上基本没有与原作系列同类型的RPG□这里不是指移动手段，是指骑乘战斗。战车是武器的一部分，与装备品的LEVEL有密切的联系。就凭这一点，不但在过去，就是在现在的游戏时代里都是很新颖的了。所以我们使这个系列重新复活。至于现在流行的RPG……当然我也喜欢，也玩，但类型上大都是为了看下一步剧情而进行移动、战斗。所以我认为这种“游戏”不用非要做成“游戏”才能讲述故事。虽然我也认为现在的游戏在剧情演出方面的表现手法很不错，但“RPG游戏”它的本质是什么？以前的RPG很强调代入感，更加注重让玩家自己担任主角控制游戏剧情发展，让玩家投入游戏的意味很浓厚，我非常非常想把这方面做出来。在我们测试时还没有加入配音和动画，营业部和其他的小组的人就都跑来问我说：“没有开场动画吗？”（笑）。虽然压力很大，我还是主张“游戏可以没有配音和动画”，本作我们就是遵循了这个原则，不想动摇这个系列的灵魂。但另一方面，说起来就有些矛盾，我们怕销量太低，制作了宣传用动画短片，为本作造势，这是之前就想好了的。但意外的是，收到了“本作中没有收录战败动画！”的反馈。那玩意儿对我和MM系列来说都是陌生的东西，也就没有收录了。

武藤：翻版后还是应该有动画看看的.....

齋藤：“明明做了动画，为何却偏偏不加入到游戏里去？”光是要应付这个声音，就是很棘手的问题。（笑）

想有战车一览

——我对系统画面有些想法，要是可以设定编队阵形和警戒模式，那战车列队在荒野上跑起来肯定很壮观。

武藤：是的，我也很想有这样的系统！！

永嶋：但就现在的RPG来说，由于polygon的限制，将一个角色单位做了画面强化处理，那么就会付出很多代价，所以由一个象征角色在画面上行走就成了一种惯用手段。以前的游戏用的点绘技术，倒还不怎么占用机能。而且，大家像傻蛋一样排列得整整齐齐地行走，感觉会好吗？我们也很想做出这种阵形效果，将好不容易到手的战车排成阵形，在野外一起行驶，我也想看看那种场面啊。

武藤：我也讨厌只能看见一辆。我还强硬、无理的要求过程序师们执行我的想法。

木村：但是这还牵涉到战车的种种问题。“不就是4辆吗？”要是哪次出去被全灭，就必须去找回战车，那画面上就会出现8辆战车，还有要考虑到人物可能会从车上下来，就合计有12个角色单位。而且这12个角色单位可能会由玩家控制的不同，而出现在任意一个运算复杂的地方.....程序师就是这么哭述的，要考虑到拖车啊。

武藤：那就自动飞到一个别的场所不就行了，再来拖走.....这就更有MM的味道了嘛（笑）。

木村：这就涉及到停车场的问题。

永嶋：这到最后都还是问题。

武藤：那就不能全部停靠了！比起入手车辆的数量，能停靠的车位要少些。如果是全部停靠，有1辆就只能乱停了。但那个场景polygon用得本来就很紧了，很难再扩大场景了。这还真是个虐待硬件和程序师的游戏呢。（笑）

永嶋：其实在レッカ一场比赛中停靠全部的战车和出租战车，如果战车上再生有铅竹，那画面负担就非常重了，画面的色调也会崩溃掉。虽然在实际游戏中很少有人去这样做，但我们在测试时干过。（笑）

在特种车辆上装上武器真的很酷！！

——本作战车的种类真的很丰富呢。

武藤：台数和车种都是我们自己定下的，要是当初再多做点就好了，我们在做测试的时候就感觉到了。（笑）

永嶋：开始设定为前作的1倍，16辆。但我还认为自己设定得过多，这次16辆的话，以后的续作就会更多，越来越麻烦了。（笑）

——本作的特种车辆有**BUS**和云梯消防车吧。

武藤：在幻之作“荒野之眼”（已终止开发的DC版MM□中好像还预定有警车出场，我们改为消防车了，免得出麻烦。特种车系的模样本来就很棒，就是要在那些好像不能搭在武器的车辆上给它搭载上武器，比如在消防车上搭载机枪，多酷啊。而且原来还有剧情事件中，不能进入的建筑，要使用云梯的这种创意，也有类似于主角最先入手的是摩托这样的创意。

神綱：摩托？摩托的polygon和人物的polygon都要表现出来，很难的。

武藤：有摩托的话，狗也能坐到旁边的座位上去啊。（笑）

——说起狗，本作增加为4种了啊。

武藤：战车增加了，狗也就相应地增加了。本来还有“遛狗”这种道具的，主角和3条狗……就是队伍里全是狗，（笑）很有趣哦！但这样一来事件剧情就没法展开了，于是就放弃了。

永嶋：主角加3条狗的队伍还是可行的，它是个开发中期出现的创意，测试时出现了不安定因素，也就放弃了。

——本作中的狗都很耐打啊。

武藤：我们想强化它。之前系列中的狗实在是动不动就挂，这次就想真正的把它变强了，强化到这种水平……我看也差不多了。当初是设定为看起来是条狗，但其实是有着狗的身体的另外的东西，在调整方面，并不是很难。

永嶋：种类也稍稍变化了些，也是为了讨好新玩家们。如果有最强的存在，那大家都去选最强的那一条了，那就没意思了。

——大家在工作中遇到的最大困难的各是什么呢？

永嶋：我一直都在困难中（笑）。兼职就很麻烦，我们组的人员少，多半都身兼几个项目，多的时候有2、3个。这给其他的组员添了麻烦，想找人商量时没人，忙起来时没人，经常没人。（笑）

神綱：我的困难只是单纯的量的问题。主要角色单位非常多，待定角色单位也多，有头像的角色有60 - 70个、每个4种表情，还有衣服更换后的样子，虽然很麻烦，但如果不换的话我也绝对不会赞成。

木村：起初是让神綱画脸，其他的人画身体，他却要全部包办。

神綱：这不是理所当然的嘛。

武藤：我的话，系统画面设定、还有剧本方面……要配合世界观的展开，如果出现奇怪的情节部分、或是忘记记入日志等等，烦人的事情一大堆。还有些什么追加事件啊，能和蕾切尔结婚的事件等等。

木村：我这里最困难的就是，后期神綱因为要去做宣传，把BUG修正交给了我来做。于是就遇到了非常多的“事件”……比如，飞行类敌人频繁的“脱走”。本来已经确定了范围，出现了奇怪的影子造就了奇怪的地方……还有修正时别人对我说“这里也有需要修正的地方”等等。

齋藤：我不一样，我感到辛苦的是quality的部分被迫不断停止。企划的想要弄得更深一些，设计的想要多画一些，给了他们时间，我就不得不停下我的工作，等他们。

——那再问下，关于续作“METAL SAGA 2”的问题……

永嶋：嗯？那个……大概武藤的脑袋里已经有谱了。刚才说的摩托那件事，就真想把它实现。

神綱：就角色来说，我想明奇等人都会继承下去，主角身边的角色不会出场，总之这方面关键要看武藤的剧本了。

武藤：还没有进行到如此具体的地步，明白他们刚才说的了吗，就是不会让砂尘的角色大量的再次出现。并不是我们不满意那些角色，但本系列的传统就是这样：同一世界的不同舞台，只会继承嘉宾级角色，我们会继续着这个传统做下去。内容方面，因为本次和MM1□MMR都较接近，下次会想有些不同的展开。系统上来说，只能说迷你游戏中想加入“战车拉力赛”，这次被剪掉了的战车会分为战斗用和比赛用的这个设定，希望下次也能用上。

神綱：角色方面，我想换下感觉。就像在杂志上那种画法，稍稍有点serious的感觉，头身比例也要提高，本作用的是五头身。只是想提高些是会遇到困难的。

木村：我还是……想实现刚才说的“狗的种类”。大多数人都了解战车的型号，但知道狗的品种的爱狗者们很多啊。而且，不一定只有狗，猫也可以跟着来……

武藤：还要设定“动物村”这个地方，喜爱动物的大叔之类的。从那里可以带走各种动物培养，然

后.....

神綱：住口！这还是个秘密，不要现在说出来！！

齋藤：我下次还在不在这个开发组都还不知道，如果还能继续参与，不管是制作还是销售，我都要让它卖的更好。

——谢谢各位。

访谈, 中译, MS1, 永嶋克規, 齋藤勝, 武藤直樹, 神綱征哉, 木村真人

1)

DATA EAST从FC时代就很出名的老牌游戏软件公司，制作的游戏都很有个性。代表作有《ヘラクレスの栄光》系列、《侦探神宫寺三郎》系列、《魔法水滴》等等。1999年因业绩不振提出和议申请以求东山再起，但在2003年7月宣布破产。

2)

METAL MAX从1991年发售于FC以在大破坏后的世界为舞台，驾驶战车战斗成为当时划时代的RPG游戏系统。特别是其高自由度为许多狂热fans所追捧。METAL MAX2从1993年发售于SFC继承了前作的自由度，队伍由三人一狗组成，强化了战车改造系统，可以完全不管故事主线自由地冒险，成为当时一大话题。METAL MAX RETURNS从1995年发售于SFC第一作的复刻版。加入了2代里的零件改造等元素。METAL MAX2改：2003年发售于GBA由NOW PRODUCTION发售。是2代的移植版。追加了赏金首、出租坦克等，也引起了广泛讨论。

3)

ヘラクレスの栄光DATA EAST发售的著名RPG系列。从1987年第一部《ヘラクレスの栄光 闘神魔境伝説》至1994年《ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物》，共5作。FC2,SFC2,GBA1

4)

点绘师原名ドット絵師、职业点绘人，在3D盛行的现在，这种人才已经是越来越少了。

5)

玛索マサル，マサル日语中与齋藤勝的“勝”同音。

6)

《鲁邦三世》中的枪手。

7)

ZZPANKE的原译“兄弟”有误，下同。

8)

ケイン：未采用设定的人物，自幼与主人公一起长大的男孩，比主人公先成为猎人。有点类似于《口袋妖怪》中小智与小茂的关系。

From:

<http://www.zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

http://www.zzjb.com/backstage/ms1_staff_interview_zh

Last update: 2017/09/05 11:27

