

MM通信 第2回（中译）

这就是《重装机兵》！

宫王、木皇、卡洛斯三人畅谈。

RPG粉丝们，久·等·了□MM通信，大家应该都知道了吧。上次DATA EAST社长登场并发表挑战者宣言，内容相当刺激，但这次会更加劲爆！我们要火力全开，干劲十足！终于要在杂志上首次公开《重装机兵》的情报了！而且还是开发中的画面照片大放送！怎么样！惊呆了吧！！开发传闻果然是真的□MM通信今天也元气满满地开始，三位嘉宾将畅所欲言！

为初次阅读的读者回顾上期内容！

司：先为第一次阅读的读者简单回顾上期内容吧。

木：首先有人指出，如今的RPG过于依赖剧情。

卡：导致偏离剧情的玩法受到限制，变成了单调的线性游戏。

宫：但开发者出于“被快速通关”的恐惧，把迷宫和谜题越做越难。

司：结果导致RPG的游戏性逐渐流失。

木：没错，现在的RPG正失去原本的魅力。这样下去RPG人气下滑也不奇怪。

卡：所以《重装机兵》要回归RPG的王道。

三人：正是如此！

抄袭又跑偏的游戏，实在令人唏嘘。

宫：再补充一句，我早就觉得最近很多游戏完全不考虑玩家的游玩体验。

司：比如？

宫：比如明明已经死掉的角色之后又出现，甚至还能接住落石救下队伍这种游戏。

木：喂喂，你明明已经死了啊！（笑）

卡：被死人拼死相救，兴致瞬间就没了啊！（爆笑）

宫：还有突然冒出的老人滔滔不绝地解决谜题。为什么这家伙会知道这么多？

卡：触发事件时缺乏说服力的案例实在太多。常见于只抄袭亮点的游戏。

木：比如高价卖提示却突然讲冷笑话。制作方可能很认真，但玩家根本无法接受，真的会生气。

司：总之强行解决事件或单方面推进剧情的手法都太生硬了。

宫：完全无视玩家存在，硬套游戏模板的开发者，根本看不到自己跑偏了吧？

卡：抄袭还跑偏，真是没救。（笑）

司：如今FC已获得市民权，自嗨的系统根本没人买账。意识不到这点的开发者，实在可悲。

开发口号是“简易操作&用户友好”

宫：现在，《重装机兵》团队要送给玩家一句话——“简易操作&用户友好”。即操作简单、界面友好、不会令人困惑。最近有些游戏以“简化内容”标榜易玩性，这是大错特错！（斩钉截铁）

司：混淆了游戏内容与操作性的设计理念。

宫：对！要让玩家无需烦恼就能游玩，不是简化内容，而是优化操作体验，这才是“简易操作”。

卡：抱着“能动就行”的心态做游戏，迟早会遭报应的！

宫：而“用户友好”就是不搞蛮不讲理的剧情展开。

木：具体来说，就是绝不采用脑筋急转弯式的恶意谜题，或是耗时又无聊的迷宫。

宫：彻底剔除玩家不愿遭遇的要素，打造纯粹享受游玩的系统才是理想。

司：“简易操作&用户友好”，这可以称为《重装机兵》的开发口号吧。

卡：当思考“如何让玩家快乐”时，自然就能分辨出必要与非必要的设计差异。

时代设定：核战后的近未来，地球某处……

司：接下来正式进入《重装机兵》的内容。首先请宫王谈谈时代设定。

宫：地点时间都不明确，但不久前似乎发生过大战。

木：周围是拒人千里的荒野。

宫：破损的兵器四处散落，相当危险。

卡：随便挖个洞可能发现旧世界商店街，或是分不清是高速公路还是跑道的废墟。

木：本作时代设定在战后初期，尚未形成国家城池，只有零星小聚落。这是强者即可称王的无法地带。

卡：武器也毫无统一性，乱七八糟。

木：有人扛着火箭筒，也有人用弓箭战斗。

卡：战车是最强武器，人人渴望。

宫：幸运的主人公获得战车，故事由此展开。

主角是赌上性命的赏金猎人！

木：坐上战车就立即开始探索吧。

卡：哦！地上掉着大炮。

宫：能用就装备上。

卡：荒野挤满怪物和战车敌人。好！去狩猎怪物吧。

宫：这个时代已确立“怪物猎人”职业，主人公靠赏金谋生。

卡：那需要更强大的装备。

木：想装雷达和导弹。

宫：主人公是为强化自身与战车而战的独狼形象。

木：追求无止境的变强。

宫：不是爱与和平的口号，而是硬核的力量碰撞世界！

司：有点像西部片。

木：没错没错。

司：也就是说玩家扮演枪手，战车如同马匹？

宫：对！不够强就无法生存。光是活着就够艰难的世界。

全新收集体验：战车改装

木：初始战车可能是破旧的单人坦克。

卡：战车并非万能。

木：有些地方需要下车步行。

卡：但改装能变成不同类型战车。

木：加装武器能大幅强化。

卡：像收集品一样集齐各式战车。

宫：今天开这辆战车出门吧。

木：打造出爱车后还能向朋友炫耀。

司：听起来很棒！

战车RPG「METAL MAX」诞生秘话

司：这个创意非常新颖，灵感从何而来？

宫：最初有“想在游戏中创造些什么”的概念。四驱车流行时也想过“这能做成游戏吧”。

司：我也觉得战车作为素材很棒，能在游戏中“造东西”。

木：亲手打造的东西会让人产生深厚感情。

宫：日本人本就热衷收集物品，所以“造物”要素必不可少。

卡：看着装备升级战车变强，这种感觉超棒！

宫：近年RPG需要频繁更换武器应对敌人，但《重装机兵》不想搞消耗品装备。要让玩家投入的时间以某种形式留存。绝对不做让玩家努力瞬间白费的游戏，更不愿浪费玩家时间。

木：本作将重视“亲手打造好东西”的成就感。

宫：虽是指令式RPG但想加入动作游戏的爽快感，提供奢侈的玩法体验！（待续）

※下期MM通信将播出「战车系统将改变日本RPG」敬请期待。

DATA EAST征集对本栏目的意见与感想。请寄至下方地址：

〒103 東京都中央区日本橋室町1-5-3

(株)I&S 2CR 榊田省治 收

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

From:

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

Permanent link:

https://faxiaodu.com/mms/archives/mm_tsushin_02_zh

Last update: **2025/08/24 18:24**

