

MM通信 第3回（中译）

战车系统将改变日本RPG

太棒了！！《重装机兵》开发画面的首次公开反响远超预期，感谢大家！本期主题是围绕战车形象畅谈战车系统。这三位会怎么展开话题呢？真是难以预料啊！宫王、木皇、卡洛斯与主持人榊田省治正激烈碰撞着游戏理念，让我们带着麦克风冲进这热火朝天的战车研讨现场吧！！

想象力是《重装机兵》的能量之源！

游戏制作第一步！彻底打磨创意形象。

司：各位对战车有什么印象？

宫：果然还是《突出部之役》里的德军虎式坦克。对战场景中，炮弹击中虎式却纹丝不动，装甲厚得让人绝望。反观盟军坦克一炮就被轰飞，那种压迫感太震撼了。

司：有点像零式战斗机的登场，以压倒性力量横扫敌军的感觉。

卡：我看过一部电影，三辆坦克就摧毁了整个波兰小镇，太惊人了。

司：看来战车等同于“强大”的印象根深蒂固。

木：我反而对“被袭击”的体验更深，总想着怎么击毁战车。

司：实际看到战车确实庞大，比面包车还大，充满威慑力…

木：但你知道吗？战车最大的弱点是陷坑。

司：哎？用铲子就能赢？

木：没错！一旦掉进坑里就因重量无法脱身，只能任人宰割。

宫：人类也有机会智取战车呢。

木：比如把手指塞进炮管让战车爆炸之类的搞笑桥段。（笑）

卡：切断履带就能瘫痪它，这种蠢萌设定挺有意思。

宫：最蠢的是引战车进树林，主炮卡在树干上动弹不得。

卡：浇汽油烧成火球，乘员全变烤肉。

木：往舱口扔炸弹，敌人焦黑着蹦出来什么的。

司：果然够蠢萌。（笑）

卡：看似笨重强悍，实则机动性差易受攻击。

战车是重现现代的终极铠甲。

木：战车乘员下车后好像很弱？

卡：是啊！以前见过真正的坦克兵，感觉像是刚毕业的高中生。（笑）和想象中的杀人机器完全不同。（爆笑）

宫：这很像中世纪的骑士。骑士身披重甲令人畏惧，但落马后毫无战力。

司：骑士被铠甲包裹得严严实实，战车可以说是终极铠甲——既是武器又是护甲。

木：移动的铠甲！

宫：战车的视角与人类相同，毕竟是在地面行驶，不像飞机。

司：能搭载各种武器，本质仍是人与人的战争延伸。

宫：而且很容易被发现，噪音又大。

木：无法躲藏逃跑，自然杜绝了耍诈念头。

卡：嗯…地面载具有其局限性。

宫：虎式坦克就因战线过长补给不足，最终燃料耗尽全军覆没。

司：硬件再先进，没有软件（补给线）配合也是徒劳。

超越现实！游戏战车的诞生之路。

司：大家对战车的各种印象都很有趣，现在要考虑如何融入游戏。

宫：首先取消燃料限制。像《突出部之役》那样因燃料失败太悲催。（笑）我们要突出爽快感。

木：有些游戏会让勇者饿死，这种面包管理系统太麻烦。

卡：简直变成买面包模拟器。

木：花大钱囤积食物时，常想“其实不需要这么多吧”。（笑）

宫：移动也不设限。机械类限制太多会破坏体验。

卡：基本移动应该完全自由。

司：弹药限制呢？

宫：嗯…这个保留限制更有趣。

卡：我理解为类似限制魔法的设定。

木：传统RPG住店就能恢复魔法，但战车需要更换武器才合理。

通过严苛抉择 构筑《重装机兵》的世界。

司：改装系统很有深度。同一车体更换装备后，某些迷宫会轻松许多。

宫：但过度自由也不现实，要用重量限制来约束。

木：比如轻武器能增强装甲。

司：装甲薄弱就能携带强力武器，也就是选择攻击型或防御型？

卡：没错！传统RPG必须按步骤获取武器，弱武器毫无价值。但本作中，弱武器因重量轻可腾出装甲空间，这种自由度很新颖。

宫：想专注防御的话，裸装战车也能堆满装甲，很真实吧。

司：还有机械会损坏的概念。

卡：需要维护系统。

宫：主要是装甲问题。装甲归零时，引擎履带等部件损坏，变成铁疙瘩。

木：这时与传统游戏最大的不同是战车会保留在原地，无论遗弃或损坏。

司：就像迷宫里残留尸体？（笑）

卡：另外还有乘员限制。

宫：希望每辆战车只载一人。现实中需三人操作，但游戏要追求简洁。

木：比起细节，更应强化乘车与下车的反差体验。全程乘车通关就没意思了。

司：但总会有必须下车的场合吧。（笑）

宫：被发现啦！如果战车抛锚，玩家只能步行去取回。

卡：战车也有无法到达的区域：森林、建筑内部，以及腐朽木桥承重不足。

木：沼泽也很危险，必须下车。

宫：下车后玩家处于无防备状态，稍不注意就会被秒杀。

战车的荣光与悲哀。成功与否在此一举。

宫：核心设计是允许玩家通过堆装甲武器强行碾压，保持硬派平衡。

木：这正是战车的醍醐味。

司：《重装机兵》保留了大众认知中的战车元素：弹药限制、装甲损耗、机械故障等。

宫：要传递乘战车的刺激感——看着装甲逐渐损毁的紧张。

卡：地面最强机械的荣光与悲哀！能在游戏中体现这点就成功了。

木：总体而言，用“爽快感”滤镜过滤繁琐元素，保留战车战斗的乐趣。

宫：舍弃战车的弱点，只保留“可能损坏”的紧张与“弹药耗尽”的不安。

木：全灭时如何夺回战车？（笑）这里也能产生戏剧性。

司：越鲁莽的人剧情越精彩。（笑）

宫：喜欢安全的玩家有稳妥路线，但只要你敢冒险，就能无限挑战。

司：前方是天堂还是地狱？这游戏值得期待！（待续）

※下期MM通信将播出「从战车改装看透你的性格！」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://www.zzjb.com./> - **STEEL RALLY**

Permanent link:

https://www.zzjb.com./mms/archives/mm_tsushin_03_zh

Last update: **2025/08/24 18:22**

