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□桝田省治　收

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

From:
https://www.zzjb.com/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://www.zzjb.com/mms/archives/mm_tsushin_02_zh

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