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、卡洛斯与主持人桝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□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://zzjb.com/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://zzjb.com/mms/archives/mm_tsushin_03_zh

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