

MM通信 第4回

通过战车改造就能明白你的性格！这个夏天，驾驶战车上学才是潮流！

砰！哈喽。上期MM通信中我们严肃地分析了战车的真实面貌，各位都看明白了吗？毕竟大多数读者都没开过真坦克，学到了很多吧。不错不错！虽说如此但世界之大无奇不有，有没有人是开战车郊游的？如果有的话，请写信给榊田先生。另外，富大帝说，如果你知道开战车上学的人，或是开战车去超市购物的母亲，请务必附上照片投稿。那么本期，终于要深入游戏的核心了！

咚——！重磅公开！本期是参数特辑号哟～！！

从装甲的破损方式就能看得出现实与游戏的天差地别。

宫：装甲是《重装机兵》里的重大特征，但从某种意义上说也是最不现实的那部分。司：那是什么意思呢？宫：真实的战车在装甲被击时，不会像游戏里那样一点点地扣除体力值。因为是金属板，一旦被击穿就会直接开个大洞，里面的机械便会遭受致命的破坏。但把这种残酷的现实带进游戏里的话未免显得太过苛刻了罢。木：因此改成了装甲被攻击后防御数值一点一点地下降。司：哈哈，总之就像是铅笔芯那样会慢慢变短对吧。宫：但只要装甲值还在，战车里的引擎以及乘员就不会遭受伤害。木：不过，最终要是装甲值归零被开了个大洞，里面的机械与乘员便会暴露在直接攻击之下——砰！（对隔壁富大帝发起攻击）卡：痛痛痛。给人感觉就像是在讨论蛀牙一样啊。木：但在游戏里世界里这种机制既现实又合理。宫：对头。当你的装甲仅剩两点时，出现了怪物！而你离宝物又仅10步之遥。这种极限状况我可最喜欢了捏。司：虽说可能有点坏心眼了，但也是真实的体验呢。

蓑虫型和蜂蛹型，你会如何选择。

木：但是啊，舍弃全部武器，只一个劲地堆装甲也很难办吧。卡：或许自己会很安全，但手无寸铁是打不倒敌人的。司：这种行为就是典型的自相矛盾的性格啊，根本没搞懂游戏的目标。宫：喂喂，这可是怪物猎人啊，真想对你说能不能拿出点尊严来。木：可以说是性格凶暴的蓑虫了（笑）。司：话说武器有哪些类型？木：首先，战车肯定是要有主炮的。但小怪成群结队的时候，就要拿副炮的机枪去对付。毕竟是无限子弹的。司：那么还有其他武器吗……木：特殊武器的话，还有反坦克导弹，凝固汽油弹发射仓之类的。卡：冷冻弹，火焰发射器，镭射光线等等，有很多种呢。宫：所以随着流程推进，要针对怪物弱点选择适合的武器。木：例如针对目标怪物，装上只能打两发的超强力导弹与最低限度的装甲。卡：哗！好职业的手段！哟，杀手！司：但如果不调查怪物，怎么知道带什么武器好呢？宫：所以当你来到未知的世界时，为了进行侦查而优先提升装甲也是必要的生存智慧呀。木：尤其是在迷宫里，必须特别谨慎。卡：也可以让队友当侦察兵。木：总之，根据情况来进行最佳调整才是提升等级的捷径。司：但有些人放了这种话，却是个急先锋。光秃秃的车上只装个武器就出门了，结果被一炮秒杀？（笑）木：这种的比起攻击型而言不如说是自毁型呢。卡：像个光着身子去掏蜂巢的家伙呢（笑）。司：现实中哪有这种人啦（爆笑）！

提升等级的关键，那就是引擎！！突然被要求以下内容保密的而变得可疑的三人。

司：要应对重量限制就需要巧妙调整装甲的技巧呢。木：但只要你超过某个等级，限制什么的靠引擎性能就可以突破啦。司：诶？这么说来？木：啊，说漏嘴了。卡：这段掐掉咯。司：诶——有啥关系嘛，又不会少块肉。那引擎怎么个意思呢？木：哼哼哼……是怎么回事呢——司：啊，重量限制是由引擎种类来决定的没错吧。宫：并非种类，虽然也不能说只有这个……司：哎！到底是什么嘛！我说这个画面，喂喂，证据都摆在这了罢（拍桌）！木：啊，请待我下回分解。司：嗯，这么看来，引擎也好其他什么也好全部都零件化了，都能更换对吧？三人：……（沉默）司：（咬牙切齿）搞什么嘛！突然就一声不吭了！这部分才是游戏的核心啊！！

你我都期待已久的《重装机兵》的参数界面！

司：可以说如果没有参数的平衡，游戏性也就荡然无存了吧。卡：那当然了！司：而用来检查这个参数平衡的，那就是本期第一次公开的参数界面了呢！宫：虽然但是，详情日后娓娓道来。司：嗯——你还藏着掖着什么啊，我都闻到味道了（嗅）。卡：那个先暂且不谈。看吧，这个丰富的参数以及命令菜单！司：这菜单看起来令人跃跃欲试呢，但那么多东西看着不会令人眼花吗？不知操作起来方不方便。木：那请放心！因为有[帮助信息]能够一步步妥善地引导你进行操作，到这里为止的帮助都十分充实，已经堪比高级的商务软件了。司：嗯，厉害了啊！那么最后，有请突然就三缄其口的宫王用一句话作结语。宫王，

有请。宫：诸位玩家，请用力量与智慧开辟道路吧！！

（待续）

突然惊喜！读者来信Q&A专栏

尽管毫无预告突然开启，但3人将干脆利落地回应读者疑问的专栏！欢迎踊跃提问！

Q1▶弹药数量有限制的话，炮弹打光了就会死的吗？（川越市・初一・山下阳子□ A1▶哈哈，没事的。副炮是无限弹药的。（卡洛斯）

Q2▶战车开不了的话让人去拖回来很不方便吧。该怎么办？（佐世保市・高二・古贺裕靖□ A2▶嗯，好问题，但答案暂且保密。提示，就跟车子抛锚时采取的做法一样哦。（木皇）

Q3▶如果光顾着强化战车，乘员很弱鸡是不是会很麻烦？（高松市・初二・市川厚夫□ A3▶关于乘员的成长，根据不同个性会有很大程度的影响哦。详情请期待下回分解。（宫王）

下期MM通信预告：《这些怪物将袭击你！》。敬请期待。

DATA EAST将对该环节寻求感想与意见。请寄送至下述地址。

〒103 東京都中央区日本橋室町1-5-3

(株)I&S□2CR□榊田省治 宛

[METALMAX TSUSHIN](#),, [宮岡寛](#),, [木村初](#),, [富沢昭仁](#),, [榊田省治](#)

From:

<https://www.metalmax.org/> - **STEEL RALLY**

Permanent link:

https://www.metalmax.org/mms/archives/mm_tsushin_04_zh?rev=1755496708

Last update: **2025/08/18 13:58**

