

MM通信 第6回 (中译)

翻译□enitsirhc

- 宫=宫王，宫冈宽。
- 木=木皇，木村初。
- 卡=卡洛斯富泽，富泽昭仁。
- 司=司会者，榊田省治

熊熊燃烧的怒之来信、特大辑号！对陷入疲乏的RPG现状发起挑战的MM通信，可谓一石激起千层浪。从第一回开始已经迎来了第六回。而且，也收到了非常多的来稿！今日也有「跟风RPG□或「偷工减料RPG□之类的在制作或者发售着。原来也有对这种混账FC业界的事态而感到悲愤的人们，制作组全体人员都为此义愤填膺！给我们写信的大家，谢谢你们。尽管如此，批评我们的投稿也占了四成之多。对「重装机兵」抱有疑问和误解的人相当的多呢。因此这回的「怒之来信特大辑号」就以这些声音为中心话题进行推进。只要读了这个，一切疑问都将烟消云散！希望投了稿的你能够用心读下去哦。

质问其一（兵库县 大山英一）

- 没剧本的RPG根本就不配当RPG□
- 不重视剧本的话反而会失去游戏性的吧？
- 我只要推主线就够开心的了□RPG做到这个就行了啊。

司：也会有人说不重视剧本的话就不会有故事和戏剧了呢。**木：**就结论而言，我们主张的是过度局限于剧本的游戏系统将会埋没游戏的可能性。**宫：**由玩家的意志来自由探索游戏的世界会更开心吧。**木：**而且，自己亲手去制作一部波澜壮阔的故事剧，能够积累体验和历史，这才应该是电视游戏所独有的特色。**卡：**的确，虽然推主线也蛮有趣的。然而游戏应该有各种各样的可能性。我们作为游戏设计师想要追求这一点。**宫：**在这一点上，由于「重装机兵」的剧本事件是独立且具有触发点的，如果玩的人不同，行进顺序也会不同，故事就会随之发生改变。**卡：**作为素材的剧本，可以说是玩家用自己的双手去完成的。**木：**结果呢，和一条主线走到底的小说型不同的是，让玩家享受游戏的世界观才是「重装机兵」的概念。希望你不要忘记这一点。**宫：**比谁先玩到游戏结局这种无意义的竞速在这游戏里是不存在的。因为想要去哪如何去做在这游戏里基本都是玩家的自由。没有绝对正确的答案。**司：**这也是游戏的乐趣嘛。好了，下一个问题。

质问其二（栃木县 藤原浩一）

- 不就是把人换成坦克的游戏吗？
- 如果是输入指令式RPG的话，结果还是和勇者斗恶龙一样啊。
- 战车的调整不就和「女神转生」与□ZOIDS□那样换汤不换药嘛。

木：系统的革新部分，结果如何你不玩怎么知道。**卡：**说了你也不懂啦。**司：**不是讲这种话的时候吧！**宫：**简单来说就是，战车与乘员有着截然不同的特性这一点挺新颖的。**卡：**是的。装备、补给（人员回复）、修理（治疗）、损伤、大破（死亡）、武器的选择，移动的限制等等，战车和人类是完全不同的。必须看清楚这些特性才能进行操作。**木：**再加上坐上战车时二者合一，能感受到前所未有的紧张感。**卡：**乘车时会担心下车时机，修理，炮弹用完之类的，下车以后也必须要考虑战车的运送和牵引问题。**司：**也就是说，这是玩家被迫与死亡相伴的高度平衡感呢。**木：**没错，乘坐战车的话能够一次就体验到前所未有的痛苦与快乐。**宫：**觉得这是否有趣完全是玩家的品味和器量的问题啦。但我觉得这很有趣，我敢肯定！

质问其三（佐贺县 藤吉雅秋）

- 据说目标是成为谁都能玩的游戏，那正是偏离要点的垃圾游戏啊。

宫：说了多少次了，亲切的游戏和简单的游戏根本就不一样啦！**卡：**就是说啊（便乘）。虽然我们采用了无论是谁都能容易上手的亲切设计，但绝对不会把游戏的内容设计得这么简单的。**木：**所以啊，谁都能玩出同样水平，不用去努力的系统，因为情报不足谁都解不开的谜题，通不了关的剧本才叫做垃圾游戏吧。**司：**用这种姑息的办法来延长游戏时间的大作就算看见也没办法呢。**卡：**真好呢避开了这种毫无价值的经

验。**宫**：考虑到这是一款希望谁能玩得开心的游戏，设计的时候尽量省去了无意义的麻烦。这是基本礼仪。**木**：顺带一提在「重装机兵」里，希望大家能够享受得到战车驾驶员的可能性与极限，以及战斗的荣光和悲哀。

质问其四（神奈川県 大坪孝夫）

- 明明没啥实绩，傲慢的发言却很多呢。
- 宫王只不过是个勇者斗恶龙里的助手，却净说些别人游戏的坏话。那种家伙做不出啥好游戏的啦。
- 主持人可没有中立的立场哦。

宫：如果我说了什么让你误会的话，真是果咩纳塞捏。**司**：喂，怎么突然变得那么老实。（笑）**宫**：但这只不过是读者们的误解啊。**卡**：烂游戏就是烂啦！**司**：哧溜（摔倒的声音）**木**：这位投稿的读者，看来被粪作围绕着都能容忍呢？**宫**：「在垃圾堆里寻宝呢。」（爆笑）**卡**：总而言之，别再抱有除了勇者斗恶龙和最终幻想以外的都不是RPG的偏见了好吧。**木**：因为我们推出的是全新风格的RPG。**宫**：这样的话，那就尽快把「重装机兵」给做完吧。**司**：想必已经有很多人迫不及待的想玩了吧。**卡**：可是，主持人不中立嘛。**司**：中立是什么可以吃吗？**木**：喂喂，这种态度可不太好哟。**司**：是是是，中立。**ZHONG~LI~**（强调）。那么接下来就有请木皇发言，这样行不行啊？**木**：诶——我没啥想说的啊。（笑）**卡**：那我来讲吧。虽然被人说是在贬低别人的游戏，但基本上来讲也是制作了勇者斗恶龙的原工作人员嘛。没理由去否定自己的作品啦。**宫**：那确实很厉害！！但光玩那个的话玩家们也会厌倦的吧。

茶歇区

司：无论如何，在制作新游戏的时候，将至今以来的作品的意见和想法全部都理清楚是很重要的。**卡**：没错没错。如果缺乏以创作为目的的批评，那么RPG就成了垃圾游戏的温床了。**宫**：我也并不希望这篇连载在恶言当中结束。**木**：嘛，我们的回答就在「重装机兵」里，请一定要玩玩看，尤其是对我们持有批判态度的人呢。（笑）**司**：不错！总结得很好。综上所述，今次对各种各样的质问进行了回复。还请各位读者如果还有疑问的话就尽管送来吧。

栏外Q&A角 Q：那啥，虽然这三个家伙都说要反省，实际上一一点都不这么认为吧。（千叶县 榊田省治）**A**：那当然了，我们一点都没在反省！抱歉啊我们不知道该用什么话去赞美垃圾游戏。大致上来讲创造出垃圾游戏这种词的也是我们啊，今后就让我们堂堂正正的去用这个词吧。（宫王、木皇、卡洛斯）**Q**：虽说榊田先生作为主持人要站在中立的立场上，但绝对不会这么干的吧？（现居纽约 卡洛斯）**A**：那必须的。我可是「重装机兵」的制作人，按我自己喜欢的方式去主持有啥不对的。没什么人会对自己制作的游戏保持中立的啊！有意见吗？如果是为了让对方明白「重装机兵」的有趣之处，我就要一反到底！好了，从现在起「通信」就一直用这句话作结语吧。**Master**：重装机兵绝对很好玩！（大红加粗的牛逼字体）

下回的**MM通信**将预定放送「城镇生活是这样子的」，敬请期待！（下回继续）

[METALMAX TSUSHIN](#), [宫岡寛](#), [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_06_zh

Last update: 2025/09/05 09:25

