

# 重装机兵3制作人访谈

本篇版权归Famitsu所有，翻译著作权归译者g-virus所有。

- [原文](#)
- [译文原帖](#)
- 译者 [g-virus](#) [A9VG](#)

游戏设计担当 宫岡寛	监督 田内智树
	
<p>株式会社Crea-Tech执行董事。重装机兵系列生父。参与过DQ~DQ3的开发。</p>	<p>重装机兵系列的key man。其他还与宫岡先生一起制作过《RPG制作大师》、《天空のレストラン》等作品。</p>

——首先，恭喜游戏的如期发售。

宫岡寛（以下简称宫岡）：是啊~真的拖很久了。这么一算已经17年了。制作过程中充满了艰辛和汗水，因此完成以后才感觉格外幸福吧（笑）

——从这么早就开始制作了吗？

田内智树（以下简称田内）：重装机兵2发售以后，DATA EAST曾经向我们提过制作重装机兵3的想法，不过不久以后DATA EAST就倒闭了。当时，我们向很多厂商都提出过制作GB版重装机兵3的企划书。

——当初是想做成GB版的吗？

田内：是啊。结果，差不多就在两年前，ENTERBRAIN突然找到我们，开玩笑地问“ 想不想再做一回重装机兵？ ”，就是这一句话成了重装机兵3的起点。不过半年以后发现商标有版权问题.....。

宫岡：是啊。这次能够搞定版权问题确实很重要。要不然就没法发售了（笑）。

——原来如此。就算是17年以后发售的本作，在台词上还是系列一贯的用心啊。

宫岡：是啊。单单“是”、“不是”的选项，玩家估计已经看腻了吧，所以我们把主角的台词设计为选择式的。不过，这对于剧本来说是很大的冒险。还有，为了让游戏信息显示得更更有个性一点，我们还想过用扬声器放出来呢。

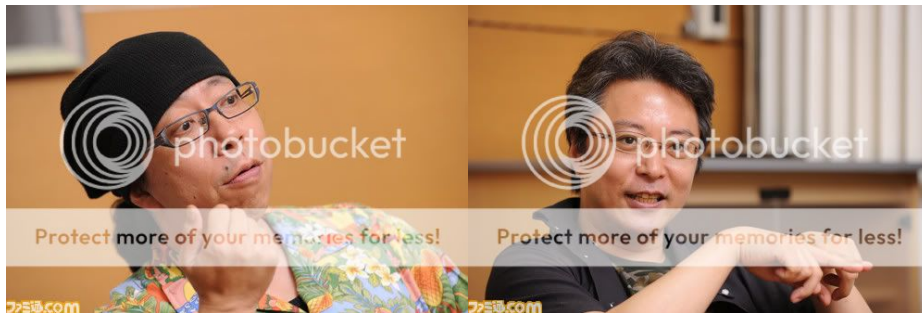
——选项那些台词，都很搞笑啊。

宫岡：因为是重装机兵系列，所以就做成选项里面夹杂了各种搞怪段子，无论怎么选都不会错的样式。不过，全部都是搞怪觉得也有点无聊，所以在一些小地方设定成一旦选错就无法挽回……。

——シエルタ那个卖蚊香的一家吧。

田内：除此以外还有プエルト・モリ冷血党开的商店，如果选择一脚踢飞店老板，有一个量子人偶的道具就买不到了（笑）。

宫岡：因为，希望RPG能够获得进化的念头非常强烈，于是在作品里做了各种各样的尝试。



——这次的战斗系统也和选项一样，是为了进化所以设计成这样的吗？

田内：是啊。这次的一大特点是杂兵也会像Boss一样行动。比如，シャコタンク<sup>1)</sup>在HP下降的时候就会缩进壳内，画像改变，防御力上升的同时，还会回复HP□

——原来如此。

田内：而且在防御力提高的状态时还会进行冲撞攻击哦（笑）<sup>2)</sup>

——是啊，奇袭攻击<sup>3)</sup>确实不好对付。

宫岡：虽然杂兵“召唤同伴”的要素在其他RPG中也经常看到，但没有过奇袭攻击，所以我们想让玩家体验一下。

田内：奇袭的敌人无法成为目标，所以对玩家来说是棘手的怪物啊。

——虽然画像的改变确实令人吃惊，但这作中敌人比预想得更加会“动”啊。

宫岡：其实，最初的企划并没有考虑到让怪物“动起来”。不过，有“变形”这一概念，比如说第一个赏金首コムボマ，当HP下降的时候有些部件就会损坏，最初是这么想的。

——不仅赏金首的攻击动作都很华丽，战斗画面也时刻充满动作感啊。

宫岡：担当原画的山本贵嗣先生在设计过程中，还写下了很多攻击方式的点子。虽然，尽是些没法实现的想法（笑）。

田内：不过，95%是实现了。其中包括了マユラー哦。

宫岡：在マユラー的触手掳走战车店店员的剧情里，マユラー触手的动作，还有窰井盖合上的那个动作真是太棒了（笑）。

——确实做得很不错啊。同样，作为重装机兵系列核心的战车，无论是攻击动作还是外观都做得很用心啊。

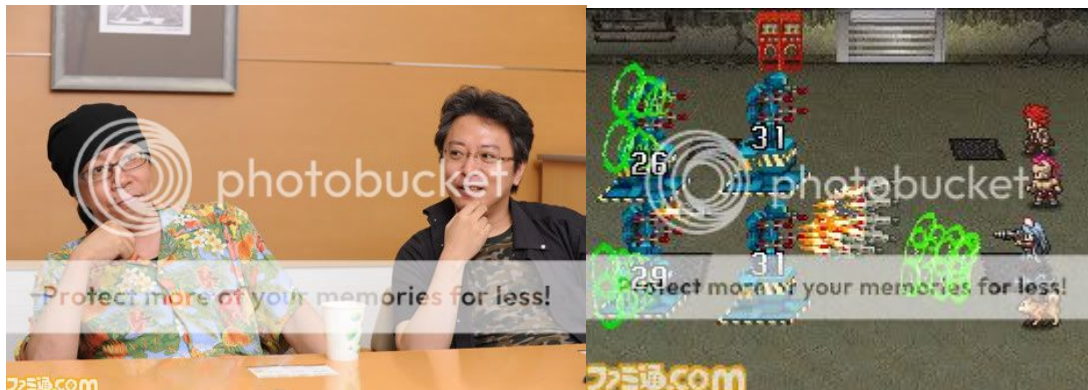
田内：这次的战车因为是用3D显示，底盘的穴自不必说，搭载的武器也必须显示出来，可真是辛苦死了。如果还是和前作一样可以任意设定武器位置的话，显示上就会有困难。所以就提出了固定武器的概念。

——确实，在车体前装个导弹发射器怎么想也不妥。说起来，生物坦克的登场有什么原因吗？

田内：每一作重装机兵，我们都有一个信条，就是要打破已有的惯例。“那么这次就来打破重装机兵系列的惯例吧”，让本来不能成长的战车变得可以成长。

——原来如此。

田内：说起来，战车底盘总共差不多有400种，每种底盘的名字各个不同。不用说，都是经过考虑的，这可真是大工程啊。看来在制作下一作前必须得想个一劳永逸的解决办法才行了（笑）。



——作为这一作的新要素冒险Guide是基于什么原因引入的呢？

宫冈：主要是因为这次是在掌机上开发。比如上班或者上学路上30分钟左右的时间想玩的时候，有时可能会忘了之前进行到什么地方了。只要看了冒险Guide很快就可以把握目前进展的状况，这一点比较方便。而且，重装机兵历来自由度都很高，分支任务也比较多，很难把接下的任务全部记住。从这种意义上来说，这个系统也很适合重装机兵，所以才引入了进来。

——コーラ相当有魅力啊，那是宫冈先生理想中的女性吗？

宫冈：这可不好说啊……（笑）。

田内：コーラ可不是宫冈喜欢的类型啊。

宫冈：这可不一定哦。因为对两面性的女性特别有好感，所以一不小心就设计成那样了。话说回来，最初的设定里没有コーラ逃出シエルタ这一项。

——什么？

宫冈：我们本来是想将シセ刻画成一个率直的好姑娘，而コーラ则很别扭。不过后来考虑到コーラ的性格，多半会想逃出シエルタ吧，于是就变成了这样。

——将主人公设计成游戏一开始被复活，有什么意图吗？

宫冈：既然重装机兵系列复活了，“主人公也要复活！”，于是就想到了一个丧失记忆的男人，寻找自己记忆来推进游戏这么个设定。

田内：虽然丧失了记忆，但还是很强。

宫冈：考虑到这次可能有不少light user玩家来玩重装机兵，所以就把主人公构思为“不会死的主人公”。况且，随着游戏开始，就得不断练级来推进游戏的模式，相信不少玩家也厌倦了吧。我们想做成就算完全不练级也能推动故事，让玩家能够随着自己的意愿进行游戏，于是就把主人公设定成那么强。



——听说有一周目无法入手的道具，是真的吗？

宫岡：真的（笑）。为了让ホックの交易所能够发挥作用，所以引入了道具变动系统。

田内：商品列表也会发生变化，就是为了让二周目能够和一周目有不同的感觉。

——商品列表也会变化吗……。其他还有呢？

田内：捡到的道具有些会带星，而星数是会变化的。

——！！这可真是重要的情报啊。

宫岡：还有，赏金首掉落的道具会从3种中随机选择一种。每种掉落物一周都只能入手一个，而其中还有超稀有的掉落物。如果通过多周目把这些道具收集全的话，在对战模式中也会很有利。

——作为RPG的育成部分确实非常精深。战车也能够通过超改造来突破上限吧。

田内：是啊。而且还有能够让角色等级上限突破99的道具。虽然一次只能让最大等级提高10级，不过为了多周目游戏的玩家考虑我们把等级极限设定为999级哦（笑）。

——又一次让我感受到游戏内容的博大精深啊。

宫岡：是啊。有点做过火了。早知道应该稍微留点放在下一作中了（笑）。

田内：怪物中还有一些所谓稀有怪物哦。

宫岡：有些怪物，很可能一周目游戏下来都没有遇到过。

——虽然这篇访谈已经看点满载了，不过还请您对玩家最后再说一句话。

宫岡：在重装机兵中实现别的RPG中没有做过的东西，就是我们的信条。请相信这个世界上还有这样的一个游戏，来玩重装机兵3吧。



访谈, 中译, MM3, 宫岡宽, 田内智树, Famitsu

1)

译注：海滩经常会遇到的那个导弹贝壳

2)

译注：作中冲撞攻击的伤害都是和防御力相关，据说使用机械师的降防技以后冥界特快的冲撞攻击会下降，虽然我是没试过.....

3)

译注：指的是战斗中杂兵乱入

From:

<http://zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

[http://zzjb.com/backstage/mm3\\_miyao\\_tauchi\\_interview](http://zzjb.com/backstage/mm3_miyao_tauchi_interview)

Last update: 2014/06/20 10:19

