

Metal Saga 访谈 (IGN)

报道 □ Richard Aihoshi - 'Jonric'

2006年3月13日

[原文链接](#)

译者 □ Anar-Isil

年复一年，曾经绿意盎然的地球越来越受到令人窒息的环境污染的威胁。因为形势已相当严峻，人类寄希望于科学来解决问题。继而，人类决定建造一台巨大的超级计算机来完成这一任务。不幸的是，这台名为“诺亚”的机器，得出了人类应对环境污染负责的结论，而最好的解决方式，就是彻底消灭自己的创造者——人类。为了达成这一目的，诺亚迅速设计制造了一大批致命的武器和怪物。人类文明，在很短的时间内就崩坏了，这一事件被后世称为“大破坏”。然而，也有一些人幸存了下来。随着时光流逝，这些幸存者繁衍生息，建设城镇，从旧文明的废墟中尽力发掘技术，而且，他们似乎要开始反击了。

日本游戏开发商SUCCESS的Metal Saga预计将于下月在北美发售。游戏故事设定发生在诺亚被一些幸存者破坏之后。然而，仍然有大量诺亚的机械仆从肆虐于世，造成持久的破坏。人类中的“猎人”，使用战车——他们能得到的最强力的武器，致力于追踪并消灭这些威胁。一个年轻人希望追寻父亲的脚步，成为一名浪迹不毛废土的猎人。我们将尽可能从游戏的本地化发行商ATLUS那里获得更多信息 □ ATLUS是游戏日语原版进行本地化运作中的压轴角色。我们非常幸运地请到ATLUS北美的市场及推广部门经理Zach Meston和质量控制负责人Mike Manzanares □ 他们有能力也很愿意回答我们通常有点多的问题。

Jonric: 为了能客观地评价Metal Saga □ 你能简单介绍一下Metal Max系列的基本特点吗？

Zach Meston: 简单说来 □ Metal Max是这样一款RPG——你可以在末日后的废土上漫游，驾驶各种强大的战车与许多变异怪物战斗。

第一作Metal Max 1991年发售在FC上（即日版的NES □ 继发售在SFC □ SNES □ 的Metal Max 2 □ Metal Max Returns □ SFC上MM1的重制版）以及Metal Max 2改¹ □ GBA上Metal Max 2的移植版）之后，日本发行商SUCCESS将在PS2上推出新作Metal Saga □

Metal Saga是系列第三部原创作品，也是第一部在北美本地化发行的作品，因为我们ATLUS的员工非常痴迷这部游戏。

Jonric: 那么游戏预计什么时候能在北美面市，我们的读者需要等多久？

Zach Meston: Metal Saga将在四月中旬发售，我们也已经组织了诱人的售前激励活动吸引广大RPG爱好者参与预订。所以，为了Metal Saga □ 开始节约开支吧。也别忘了获取《破烂机器人浪漫大活剧》的免费试玩版。（律师要求我们特别提醒大家“数量有限！”）

Jonric: Metal Saga是什么类型的RPG □ 我们能期待从中获得怎样的游戏体验？游戏中最特别的元素是什么？

Zach Meston: Metal Saga是一款非线性情节的回合制RPG □ 具有广阔的区域和数量庞大的任务供玩家探索完成。根据我们测试员的反馈，游戏总共有约800个事件。鉴于Metal Saga的日版攻略书有《哈利波特与火焰杯》那么厚，我觉得测试员们没有夸大其辞。

要说有什么使得Metal Saga有别于其他RPG，那自然就是前面提到的各种强大的战车了。不过游戏也具备相当丰富的幽默感（而且老少皆宜）。不知道你们的读者记不记得PS版的Lunar？我想Metal Saga的整体剧本风格可以与之相比。

Jonric: 游戏开场时是什么情况？你能透露点剧情要素吗？

Mike Manzanares: 我们不想过多剧透，不过可以看看这份开场白，是我无耻地从我们的宣传材料中坑来的。

为了从环境污染中拯救地球，人类建造了一部巨型超级计算机，命名为诺亚。然而，诺亚的解决方案，却是消灭它的创造者。不久之后，人类文明在诺亚创造的武器和怪物的攻击下毁灭了。这一灾难性的事件被称为“大破坏”。

许多年过去了，人类幸存者的数量却在缓慢而稳定的增长。他们建造城镇，通过回收废墟中前文明的技术遗产生活。

在这些幸存者中，有些人起而反抗诺亚的机械军团。他们使用战车——大破坏后仍可供人类操作的最强大的武器，去探明威胁的源头，并彻底消除它们。人们抱着敬意，称这些人为“猎人”。

大破坏的制造者——诺亚，正是被这样的一位猎人破坏的。然而，它无情的造物们却仍然横行于世界，给人们的心中种下恐惧。

如今，一个年轻人正准备像他父亲一样成为一名猎人，踏上危险的荒漠废土，扬名立万。

Jonric: 我们知道游戏的世界是采用末世后背景，那么游戏中的种种地点是怎么样的呢？譬如说，有什么特别有趣或不寻常的地点吗？

Mike Manzanares: Metal Saga是有些奇特的地点。我们搞了个广泛的投票，历时三分钟，成员包括我们的测试员Sam和Jeff，最后给出了以下地点：

- 一片沙漠，古代战争遗留下的亡灵战车军团栖息其中……
- 一个居民祭祀蛇神的古镇，在那儿并未受到大破坏所致技术干涉带来的影响……
- 一个能正常运作的导弹发射井……
- 一个讨厌战车的人居住的城镇……
- 一个老人院，那儿的老人们会用机械装备海扁你……
- 一个无名之地的无名车站

Jonric: 不做重大剧透的话，你能再说点关于主角和其背景的事吗？

Zach Meston: 前面大概提了下，主角是一个猎人的儿子，希望能追寻父亲的脚步成为一名猎人。（不过这并不确切，游戏的最速通关方式是——玩家选择接受母亲的建议，成为一名机械师而非猎人。）除此之外，主角就是一张白纸。这样设定很聪明，使得游戏呈现为非线性结构，并拥有多种结局。

Jonric: 那么队友呢？是否有能加入主角队伍的角色？队伍最多能有几人？

Zach Meston: 游戏中，有一些人物和狗（?!）能加入主角阵营，不过冒险队伍限定为主角、一个机械师，一个战士和一条狗。你可以随意选择不同的人、狗入队或离队。

主要的队友角色有以下几位（按英文字母排序）：

- Alpha（阿尔法）：友善的机器人
- Charlene（莎琳，日版名为Sherry）：出色的枪手
- Kariya（基利亚）：有点别扭的机械师
- Misha（米莎，日版名音译为米卡）：友好的机械师
- Rashid（拉希德）：卓越的武士

Jonric: Metal Sagad的角色开发系统是怎么样的？是否有许多不同的属性、职业或特技？

Mike Manzanares: Metal Saga的角色属性非常简单明了：职业，等级，经验值，生命值，攻击力，防御力和驾驶水平。战狗有毛色属性取代驾驶水平，这项属性决定了它们在战斗中的勇敢程度。

真正需要介绍的是职业系统。角色被划分为四种职业：猎人，战士，机械师和战狗。

猎人擅长驾驶战车。战士分为枪战士（莎琳）和剑战士（拉希德），都精通丰富的战斗特技。机械师则拥有支援和修理特技。除了战狗之外的角色都能驾驶战车。战狗在战斗中不能被直接控制，却也能帮你搞定许多事情。

Jonric: 那么是否能说游戏的核心就是战斗？这款游戏战斗系统的本质是什么？

Zach Meston: 回合制战斗确实是Metal Saga游戏的核心元素，不过相信我，这个系统相当爽快——载入时间很短，动画可以加速等等□BOSS战耗时当然比较长，不过BOSS们的攻击相当多样化，足以持续吸引玩家的注意力。

在战斗场景中，有9个选项可选。这些选项按九宫格方式排列，从左上开始至右下，分别是：

- 特技：使用角色的特技。每个角色都拥有多种特技。
- 物品：使用物品进行治疗，修理战车，等等。
- 炮弹：重载炮弹（使用特殊炮弹攻击）。
- 主炮：使用战车主炮攻击。
- 副炮：使用战车副炮攻击。副炮攻击力比主炮小，但载弹量更高或是无限弹药。
- SE□使用战车的“特殊装备”攻击。通常是能量火箭之类的东西。
- 乘降：上下车。
- 防御：防卫攻击（防御力上升）。
- 逃走：逃离战斗。

Jonric: Metal Saga里的小游戏是怎样的？有多少小游戏？种类多吗？

Zach Meston: 有整整一打小游戏，而且出人意料的都很有趣。要我说，它们可不是些快餐垃圾游戏，当然注意，我可是挺偏心的。我就大概介绍它们一下吧，不按什么顺序章法，因为我也挺没条理的。

四个赌博游戏：视频扑克，二十一点，轮盘赌和老虎机。你在战斗中挣的那点钱，在这儿都能慢慢输个精光。

数字猎人：很像“珠玑妙算□Mastermind□”这款经典桌游。你有五次机会猜一个三位数。

青蛙赛跑：在六只青蛙中挑一只下注，为它的奋力跳跃加油鼓劲吧。

交叉火力：一款射击游戏，你操纵一辆位于屏幕下方的战车前进，后退，攻击敌方战车，躲避射来的炮弹，注意不要误伤救护车和平民。当然，你也可以灭了这帮可怜的杂种，不过游戏也结束了。

舞蹈课和肌肉训练：在这两个游戏中，你得记下并努力模仿跟上一连串越来越长的摇杆操作。

斗狗：这个小游戏中，你选择队伍中的战狗（背上装备有巨大的武器装备）对抗5个随机选择、越来越强的敌人。

一个未命名的游戏（我们内部叫它“抓住亚瑟²⁾”），可以说是小屁孩喜欢的游戏“红绿灯³⁾”的爆炸版。在这里如果看到红灯不停的话，就会被炸上天，不过看上去你也像没所谓似的。

另一个未命名的游戏（我们叫它“海量”），选择你队伍中的一人在一分钟内尽量猛灌牛奶、苏打水和醋（?!）⁴⁾。别喝得太快了，不然你的角色就该吐个痛快了。

Jonric: 能得到几种车辆？它们能被改造和升级到什么程度？人物也有武器和防具吗？

Mike Manzanares: 共有19中类型的车辆可供玩家获取，另有10中“出租车”。你可以对战车来个彻底大翻新，细部涂装啦，升级武器护甲啦，等等。

战车总比肉身强，不过游戏中有些区域是战车没法进入的，所以注意升级角色的武器和护甲也是很重要的。除了一般的店货之外，也有一些稀有、独一无二的装备。

Jonric: 之前提到游戏中有800个事件，它们是怎么样的？是怎么被引入的？是否也包含许多刷怪的内容？

Zach Meston: Metal Saga有800个事件，所有事件都是可选择的：像是追捕通缉犯啦，找到丢失的玩具熊啦，吃炸马铃薯啦，收集镜片啦，结婚啦，等等等等。事件的触发条件通常是：队伍中有某个特定队员，与特定人物对话，或是击败某些敌人。

Mike Manzanares: 游戏中有几百种杂兵，和40个BOSS——这些家伙都是些难以捉摸的怪胎。这点从游戏第一个BOSS——一堆活生生的半智能化垃圾，就可窥一斑，奠定了基调。

Jonric: 游戏的画面有什么值得一提的？你觉得视觉表现是这游戏的强项吗？

Zach Meston: 我不能为SUCCESS说话。不过我能说的就是——Metal Saga的引擎令我印象深刻。它色彩很丰富，很流畅，允许你能放大缩小图像（在战斗场景之外）。尽管我们的公关部门想回避这点，但画面确实没什么出色的，不过也算是平均水平以上吧。“反坦克战狗”（我们这里都这么称呼它们）都很可爱。想想吧，一只背着导弹发射器的圣伯纳犬，绝对能把人吓尿。

Jonric: Metal Saga的音乐值得我们期待吗？游戏里有多少配音？

Zach Meston: Metal Saga有一段很棒的开场动画（结合了CG和手绘图），配以2分钟令人血脉偾张的摇滚乐。其他的配乐大致可以分为摇滚和惬意的R&B——游戏中也有电唱机让你能选择大部分配音来听。

Metal Saga没有任何语音，尽管我们曾想在北美版中添加配音，但额外的时间和成本花费让这显得有点得不偿失。再说，剧情和画面已经足以让玩家融入这个游戏世界，所以也没必要再加些额外的修饰了。

Jonric: 关于游戏的开发商SUCCESS和Metal Saga的制作团队，你还能说点什么吗？ATLUS在将这款游戏推向北美市场的过程中扮演了什么角色？

Zach Meston: SUCCESS是日本的一家游戏开发与发行商，制作的游戏范围很广：射击游戏（Cotton系列），小游戏合集（SuperLite 2000系列），益智游戏（RPG）等等等等。一些原Metal Max制作团队的主要人员也参与了Metal Saga的开发，使得作品在新面貌下，也保留了原来亲切的感觉。

ATLUS负责Metal Saga在北美的本地化与发行。本地化工作进展顺利，我们的翻译和编辑干得很棒，让北美的玩家可以感受到原作那令人惊讶的轻松游戏观。根据所有测试员的反馈，我认为情况会很不错。

Jonric: 你觉得还有什么游戏要点、特色等等，要提请读者们注意吗？还有什么要对他们说吗？或者你自己有什么想问的？

Zach Meston: 伙计，如果不再打住的话，我们就死定了。:) 感谢RPG Vault这篇详尽累人的采访，感谢我们QA部门提供的大量信息，还有我们广大粉丝有力的支持。我们很高兴能将Metal Saga带给各位，也希望大家能玩得高兴。

我们非常高兴能就Metal Saga采访北美ATLUS的Zach Meston和Mike Manzanares——北美ATLUS已经在纯RPG本地化方面取得了一系列杰出的成就，如果没有他们，许多好游戏我们就玩不到了。总之，我们对此深表感谢。同时，也要感谢他们给了我们期待这款游戏的许多理由。幸运的是，游戏似乎在几周内就将面市了。

访谈, 中译, IGN

1)

译者：原文这里误作为Metal Max改

2)

译者：“亚瑟”即日版的“艾伦”

³⁾

译者：类似国内的“木头人”

⁴⁾

译者：美版因为当地法规，将原版中的许多酒替换成了无酒精饮料

From:

<https://www.zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

https://www.zzjb.com/backstage/ign_ms1_interview_zh

Last update: **2015/09/22 19:37**

