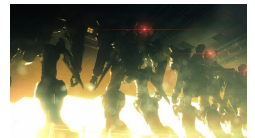


## 宫崎英高透露《装甲核心6：境界天火》没有合作玩法 会保留系列原来的方向

From Software 发表了旗下的《ARMORED CORE》阔别多年的系列最新作《装甲核心6：境界天火》(ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON)，最近外媒 IGN 日本就访问了宫崎英高以及山村胜，透露本作的一些内容。



IGN 日本就最新作《装甲核心 VI》访问了宫崎英高以及山村胜两人，问及《装甲核心6：境界天火》创作上会比较接近「魂系」吗？宫崎英高响应指「不会，《装甲核心6：境界天火》不会贴近魂系游戏，本作会保留系列原来的方向，并以重启的形式重新审视。重视机体操作的乐趣，并没有特别加入与《艾尔登法环》同样为了可以更多人享受的观点。」

山村胜透露本作采用任务选择形式，不会是一款开放世界游戏，玩家可以在过去系列作同等丰富的部件中组装自己的机甲，通关任务赚取金钱去购买新部件和武器，亦有调整的机能让部件的动作增加，又或者性能强化。

当中访问也提及到多人游戏模式，山村胜表示本作的多人模式会以对战为主，让玩家向其他人展示自己组装的机体性能，故事模式会着重动感的动作，驾驶机甲奔驰以及任务中可动的变化，因此不会加入合作玩法，希望突显出单机才能实现到的浓厚体验。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16709217852845.html>