Fami通评分

MM1=12401，MM2=278021，MMR=170012 这三个推测销量数字源于2004年时Stage1st用户三千院丽所发帖子的内容，但因时间较为久远，原帖内容已经灭失。 帖中Fami通编辑Cross Review的内容还是准确的，但推测销量数字与杂志公布的数字相差较大，1996年前Fami通杂志应该也没有公布游戏的推测销量，而是采用一种销量点数。因而此处的数字存疑，仅作参考保留。 除Fami通评分外，根据目前能找到的资料整理了曾经登上Fami通当周销量榜前30时的排名及推测销量（或销量点数）。数据来自Game Data Library。

MM1

日语原文

ファミ通132号 クロスレビューより

一人前のモンスターハンターを目指す少年が、冒険を繰り広げるRPG。いままでのRPGには見られなかった、兵器をパワーアップさせるシステムがある。

编辑	评分	评论
東府屋ファミ坊	7	『ドラクエ』の流れをくむコマンド戦闘型RPG。流れるようなストーリーはけっこうわくわくするんだけど、何時間もエンエンと遊ばせるだけの、強いヒキに欠ける部分がある。せっかく戦車を主人公にしたのに、イマイチいかされてない。思いやりさえあれば、遊び込めると思うが。
水野店長	8	キャラクターはちっちゃくて地味だし、いきなしこりゃダメかなあと思ったけど、ゲームをはじめると、これがどうしてズイズイ引き込まれてしまったのだ。なんかとっても男の子が熱中してしまう要素がいっぱい詰まってて、物を集めたり装備を整えたりしていく過程がじつによい。
森下万里子	8	時代設定はどうみても近未来という感じなのに、江戸つ子気質のお父さんとか、登場人物が人間味あふれてていいですよね。戦車を単に乗り物や武器としてではなく、ひとりのプレーヤーキャラとして見立てているので、プレーしているうちに愛着がわいてくるの。ストリートも◎。
□□□□□	6	戦車が人と語らうのはどう考えてもヘン。妙におかしい。うぶぶ。で、いままでのRPGのスタイルを打ち破ろうとしてる意気込みがひたひたと伝わってくるんだけど、ちょっとれは面倒なのではないかという気がする。浅くなめるように遊びたい人にはおすすめできない。逆はよい。

中文翻译

译:zzpanke

推测销量：123401（存疑数据，据宫冈宽访谈中提到初版卖出约5万，加上追加生产的一些，总共约7-8万。） 总分：29

主角少年以成为够格的赏金猎人为目标，展开冒险的RPG。是现在市面上的RPG中没有出现过的类型。有武器强化系统。

游戏平台：FC 发售日期：1991年5月24日 发售价格：7800日元 风格类型：RPG

编辑	评分	评论
東府屋ファミ坊	7	源于□DQ□的指令战斗型RPG□剧情流畅、起伏，能让玩家长时间游戏。不过欠缺强烈的悲喜成分。好不容易取得战车的主角，却也不是很强。如果喜欢想怎样干就怎样干的话，我想是可以迷恋上这个游戏的。
水野店長	8	改造很接近现实并不花哨，我想过，如果没有意思的话，就不玩。游戏开始后，却不知所以的完全被其吸引住了，里面充满了男人所热衷的要素：收集物品呀、调试装备呀，这些过程事实上相当的棒。
森下万里子	8	从时代设定上明明怎么看都觉得是未来的事，却有着江户时代气息的父亲（意思就是顽固）；登场人物都做得象有血有肉的真人。战车不仅仅是交通工具或武器，因为可以让每个玩家随意挑选改造，玩着玩着就迷上了，故事情节也是。
□□□□□	6	战车和人结合起来的故事，不管怎么想都觉得怪怪的。极其古怪。笑～。然而，它向我们传递着打破现在游戏类型枷锁的决心，虽然我觉得这样做会是件麻烦事，对于想浅浅尝试着玩的玩家来说游戏不能顺利的进行下去的。潮流反了也好。

MM2

Fami通已知上榜8周□ Week10 排名第三，得点2083，推测销量19580 Week11 排名第十，得点721，推测销量8169 Week21 排名第三，得点971，推测销量11001 Week22 排名第六，得点774，推测销量8769 Week23 排名第六，得点555，推测销量6288 Week24 排名十四，得点462，推测销量5234 Week25 排名廿四，得点219，推测销量2481 Week26 排名廿六，得点311，推测销量3524

日语原文

ファミ通 222号 クロスレビューより

ファミコンで好評だったRPGの第2弾。パーツを買って戦車を強化していくシステムが特徴だ。今回は、海を自由に移動できる揚陸艦も登場するぞ。

编辑	评分	评论
浜村通信	8	改造が楽しいっすよ。前作よりさらに自由度が増したんだな。ラジコンのチューンアップ感覚。一度はまったら、もう病みつき。何回でもプレーしたくなるのだ。改造費稼ぎにけっこう手間と時間がかかる。コレを苦痛とみるか、楽しみと感じるか。購入の際のポイントになりそうだな。
田原誠山	8	買い物がこれほど楽しいゲームも珍しいな。ちくちくと金を貯めてタンクをパワーアップしていく過程か嬉しい。ミニゲームも楽しいし、ユーザーフレンドリーな操作系もも。でも、街の住人の数が多すぎて情報を集めるのにちょっと疲れた。前作は未経験の私も熱中できました。
渡辺美紀	8	いろいろなミニゲーム、ジュークボックスのサウンドバッドなと、細かい演出がスキ。シナリオは自由度が高く、プレーヤーがいろいろなことを試せる内容になってる。戦車があって自分がいるという、2重のキャラを愛しいと感じるなら、チューンアップを堪能できるでしょう。
ジョルジョ中治	7	かなり自由度の高いRPGなのだ。もくもくと賞金を稼いでタンクをチューンアップさせる人がいるかと思えば、さっさと話をさきに進める人もいたり。街のなかに限ってみても、仕掛けが多しので、時間に余裕があれば深く楽しめるタイプであるこどは間違いない。動きも速いし。

中文翻译

译zzpanke

推测销量：278021（存疑数据，但与后来媒体报道、制作人田内所说的差距不算大） 总分：31

FC上取得好评游戏的第二作，“ 买部件强化战车 ”这个系统是其特色。这次，加入了能在海上自由移动的登陆艇。

游戏平台SFC 发售日期：1993年3月5日 发售价格：9500日元 风格类型RPG

编辑	评分	评论
浜村通信	8	改造是一种享受哟。比起前作自由度更大。一如以往改造的感动。再让我等的话，会郁闷得生病的。成为了玩不厌的游戏。改造费用的获取要花很多工夫。感觉到腰疼了吗、感觉到快乐了吗。看来这会成为是否购入的要点。
田原誠山	8	把购物做得这么有趣的游戏还真少见哪，一点一点存钱改造坦克的过程很能让人获得享受。小游戏也很有乐趣。友好的操作系统也是。但是，村镇的人太多，情报的收集会有点累。没玩过前作的我也能沉迷其中。
渡辺美紀	8	各种各样的小游戏、电唱机的音乐节奏等，我喜欢这些小细节。支线自由度很高，有着可以让玩家进行各种尝试的东西。有了战车后就像想自己自里面驾驶话，就能合理的改造了。
ジョルジョ中治	7	自由度非常高的RPG有默默的赚取赏金来改造坦克的人，也有不按情节跳级游戏的人。村镇看来小，但能引发的事却不少，肯定也有时间充足进行深入研究的玩家类型。推进得也很快。

MMR

Fami通已知上榜2周 Week39 排名十九，得点5542 Week40 排名廿三，得点1507

换算后估计销量(得点×3.65） 首周：20228 总计：25729

日语原文

ファミ通 355号 **クロスレビューより**

ファミコンで発売**された**RPG**METAL**MAX**がパワーアップ**。戦車**での**攻撃**はもちろん、シャーシなどを**改造**し、オリジナルの**戦車**も**作**れるのだ**。

原文评论暂缺。

中文翻译

译zzpanke

推测销量：170012（存疑数据，与田内所估计的差距很大） 总分：30

FC上发售的RPGMETALMAX的加强版，通过改造攻击力、主炮，可以做出自己独创的战车。

游戏平台SFC 发售日期：1995年9月29日 发售价格：12800 风格类型RPG

编辑	评分	评论
浜村通信	8	增加了支线剧情，并忠实的保存了“１”的支线，有种超值赠送的感觉。画面、操作上比“２”好。劝没玩过“１”的人一定要玩一下。沉迷、享受于机械改造中的人，一边重玩，一边也期待着“３”的发售。
羽田隆之	7	对应没玩过METAL MAX的人隆重推出的作品。一定要体验一下战车升级的魅力。因为是移植的FC版，画面凄惨，战斗也一般。但是如果说“不要在意这些!”就像是在撒谎了。但是好东西始终是好东西。
ローリング内沢	8	战车的培养，我认为这个游戏的有趣之处就在这里。升级、打到哪种怪物才能得到特别的奖金、各种各样群众喜闻乐见的小设定不是很好嘛？这种把小小的快乐不停的积累正好符合日本人的感觉。
渡辺美紀	7	总的可以说是培养战车，以赚取赏金为目的，慢慢的让战车能力成长的旅程。没有强行展开的剧情，就是这种“这次又往哪里走才好呢，算了随便吧。”的感觉。操作设定也很友好，所以分数也不会低。

MM2改

Fami通已知上榜1周 Week25 排名十一：9524

日语原文

ファミ通758号クロスレビューより

'93年に発売されたスーパーファミコン版の移植作。モンスターハンターとなり、賞金首などを倒してお金を稼ごう、店でパーツを買って戦車を強化できるぞ。

ファミ通クロスレビュー: 27点

编辑	评分	评论
水ピン	7	戦車をカスタマイズする楽しさとその自由度の高さ。古いながらもその魅力は大きい。ただ、文字が見にくい、操作性が不親切、経験値やお金稼ぎがツライなど、古さゆえの不満点を感じてしまうのも確か。ウインドー 処理時に画面が乱れるなど、雑 な作りが見え隠れするのは残念。
いーです井手	7	細かく多様な目的をぎ合わせて、プレイヤーごとの道を作っていく。枠のある自由ゆえに、プレイ中途方に暮れることはない。核はやはりカスタマイズの妙。少々不親切なシステムは独特な世界観の中でまだしも我慢できるが、見づらいフォントを味と言うには若干の抵抗がある。
モリガン長田	7	ヒントが少なくクエストの難度高め。でも答え捜しを放棄してガンガン先に進める自由度の高さに脱帽。最強戦車を目指した改造だけでなく、賞金稼ぎをしたり人や物に無駄に投資したりといろんな要素満載で長く遊べる。昔のゲームなので地味さと質素さがプレイヤーを選ぶかな。
ローリング内沢	6	独特の世界観とゲームシステムが本作のウリ。戦車のカスタマイズの楽しさは原作のまま。自由度が高いぶん、なにをしていいか戸惑う人も多いと思うが己で目的を見つけそれを楽しめるプレイヤーならハマれるはず。読みづらいフォント、一部使いにくいインターフェイスには難。

MS1

Fami通已知上榜5周 Week24 排名第一62989 Week25 排名第六11727 Week26 排名十三7836

Week27 排名廿六□4880 Week28 排名三十：3980 榜内总计：91412

日语原文

ファミ通 861号 クロスレビューより

戦車でモンスターをなぎ倒す、名作『メタルマックス』の世界観を継承したRPG□自由にカスタマイズした戦車でモンスターを倒し、一人前のハンターを目指せ。

ファミ通クロスレビュー: シルバー殿堂 (30点)

编辑	评分	评论
田原誠司	8	敵を倒して経験値を稼ぎ、キャ ラを成長させていくという点で は□RPGの王道的な作り。そこ に戦車の改造＝強化というもう ひとつの成長要素が加わり、楽 しみかたの幅が広がる。手を加 えられるパーツの数は多すぎず 少なすぎず。縛りの少ないシナ リオは試行錯誤のし甲斐あり。
キッシー嵐山	8	最近のRPGとしてはいささか地 味な印象ですが、“ 自分で冒険 している感覚 ”というRPGの基 本を、非常に丁寧に再現した作 品ですな。特徴である戦険関連 の部分も、単に便利な道具に止 まらず工夫されていて○。物語 や演出の薄さについては、人に より好みが分かれそうですが。
吉池マリア	7	道すじはあるものの、お使い要 素がほとんどなく、自由に冒険 している感覚が味わえる。戦車 の重量を念頭に置き、装備を試 行錯誤するのも楽しい。あとは 戦車の装備購入、改造、補給が ひとつの場所でできるとよかっ たかな。また演出が淡々として いて、若干盛り上がりに欠ける。
カミカゼ長田	7	「メタルマックス」シリーズの醍醐味が再現されたのは、ファン にはうれしい限り。ストーリー性 や演出はほとんどなく、素っ気 ないのは残念。既存のRPGと 違い、自由度が高い（悪く言えば 投げっぱなし）ので、かなり人を 選ぶ。ただ、この時代を逆行す る個性は逆に貴重な存在かと。

MS2

Fami通已知上榜1周 Week25 排名十二：10817

日语原文

ファミ通 914号 クロスレビューより

シリーズ最新作。マザー・コンピューター“ ノア ”の復活を阻止するため、“ ハンター ”となって冒険に旅立とう。戦車を駆使して、賞金首やモンスターを倒すのだ。

ファミ通クロスレビュー: 27点

编辑	评分	评论
ふじのっち	7	戦車をカスタマイズしながら戦うという基本的なシステムは、これまでの『メタルサ-ガ』シリーズと同じ。ただ漠然と戦うだけではなく、明確な目的ができたためストーリーにメリハリがある。操作はすべてタッチペンのみというのはやや不便。ボタン操作も選択できればよかった。

编辑	评分	评论
メルヘン須藤	6	よく言えば自由度が高く、悪く言えば不親切。シリーズに慣れたプレヤーにはいいけど、そうでない人には敷居が高いかも。あと、必要性がないのに、タッチペンですべてを行わせようとするのはどうかと。フィールドはともかく、町でも移動速度が 遅い点もイライラさせられた。
奥村キスコ	7	オールタッチペンの操作はやりづらいし、歩みは遅いわ小さなところで不親切だわと、マイナスな部分が目立ちますが、味がわかってくるとその魅力のほうが強く感じられてしまう不思議な作品です。間の抜けたテイストに、スーパーファミコン時代のゲームを彷佛とさせられます。
ローリング内沢	7	戦車の武器やエンジン、シャシーなどを自由に組み合わせる、カスタマイズの妙が楽しい作品。すべてタッチペンのみで遊べるわかりやすい操作方法だが、プレイヤーのシチュエーションなどによっては遊びにくい場合も。同時に　ボタンでも遊べるよう にしてほしかった気も……。

MM3

Fami通已知上榜4周 Week31 排名第六□50838 Week32 排名廿六□6316 Week36 排名十五□5632 Week37 排名二十：4082 榜内总计：66868

另据□Fami通游戏白皮书2013 数据补完编(分册版)》所载，累计销量为91722份

日语原文

ファミ通 1129号 クロスレビューより

記憶を失った主人公となり、戦車をカスタマイズしながら、目的のモンスターを倒そう。本作には乗り物としてバイクも登場し、改造することが可能なのだ。

编辑	评分	评论
乱舞吉田	9	オリジナルの開発者による17年ぶりのナンバリング新作ということもあって、ファン納得の内容に仕上がっている。全体的な作りはややレトロチックですが、『メタルマックス』という強烈な個性は健在。自由度が高い分クセも強いけれど、王道の大作RPGでは味わえない魅力があります。
ウワーマン	8	決まった攻略手順がない、冒険ガイドによる親切な誘導といった要素は、オープンワールドのRPGに近い手触りを感じさせる。クルマの存在が独特で、攻略と密接に絡んでいておもしろい。操作まわりの設定が細かく行き届いている点も○。戦闘中でも特技やアイテムの効果が見たかった。
梅園ウララ	8	世界観や言葉ひとつひとつにこだわりが感じられ、キャラが活き活きとしている印象。自由度の高さは人を選ぶけど、その分冒険は濃厚なものに。いつでも目的を確認できる冒険ガイドでフォローもされている。ただ、装備やクルマ改造などの項目が多く、最初はちょっと面食らうかも。
ローリング内沢	8	一般的なRPGでは味わえない、一風変わった演出やギミックが満載で、そのプレイ感覚は非常に新鮮。奇をてらってはいるものの、安心して遊べる作りになっているのはうれしい。自由度は高く、プレイヤーごとに楽しめる幅の広さも◎。難解なイベントも多く、手ごたえはかなり高い。

中文版

出自Fami通中文版，保留原繁体中文。

『目標客層』．『坦克戰記』系列支持者．喜歡高自由度RPG的人

『平均遊戲時間』．破關約需４０～５０個小時．含深入鑽研要素約需１００小時以上

□□□□.....33

编辑	评分	评论
亂舞吉田	9	不愧是由本系列的開發者親自出馬制作、睽違17年的正統續篇作品，內容的製作水準絕對堪稱能令系列支持者滿意。 整体上的製作有點懷舊風格，不過『坦克戰記』那強烈的個性依然存在。雖然因為高自由度使其有著很強的特殊性，不過擁有正統派RPG嘗不到的魅力。
烏媧曼	8	本作中並沒有固定的攻略順序，而且還有冒險導覽之親切誘導等要素，感覺起來比較接近開放世界式的RPG□遊戲中車輛的存在意義很獨特，與攻略有著密切關 連也是有趣的做法。操作相關的設定製作得很詳細這點也很好。即使在戰鬥中也好想看看特技與道具的效果。
本間舞拉拉	8	故事中的世界觀與每一句台詞都讓人覺得很講究，而且角色給人的印象栩栩栩如生。高自由度的設計雖然會很挑玩家，不過相對的冒險內容也變得很濃厚。還有隨時都能確認目的的冒險導覽來輔助玩家。只不過裝備與車輛改造項目很多，最初或許會讓人不知如何是好。
旋轉內澤	8	本作充滿了在一般RPG中無法品嘗到之別開生面的演出或機關，其遊戲感非常的新鮮。雖然有著想憑奇特取勝的一面，但令人高興的是製作品質上讓人能安心地 玩。自由度很高，能隨玩家而改變遊戲樂趣廣度也是一大優點。難懂的事件也很多，挑戰性相當高。

MM2R

Fami通已知上榜1周 Week50 排名十一：27115

另据□Fami通游戏白皮书2013 数据补完编(分册版)》所载，累计销量为55858份。

日语原文

ファミ通 1200号 クロスレビューより

1993年にスーパーファミコンで発売された、戦車などをカスタマイズしながら敵と戦闘する『メタルマックス2』をリメイク。ハンターなどの職業を選べるようになった。

【ターゲット層】

- 『メタルマックス］シリーズのファン
- 荒涼とした近未来の世界観が好きな方
- RPGが好きな方

【平均プレイ時間】

- クリアーまで60～80時間程度
- やり込み要素を含めると無限大

编辑	评分	评论
レオナ海老原	9	分で遊びやすさが向上。とくにエンカウント率や改造費が下がったのはうれしい。エンジンに特性がついたり□Cユニットを2個装備できるクルマがあるなど、カスタマイズの幅も広がって楽しいね。序盤からパーティーを自由に編成できるのもいい。

编辑	评分	评论
ウワーマン	8	オープンワールドRPGの手触り。攻略する手順は自由だけど、細かく行決ーカロアき届いたガイド機能があって、迷うことはない。『3』での不満点を積極的に解消してくれたのもよかった。戦闘が楽しく、クルマの改造に力が入ります。あとは、グラフィックがさらに洗練されるとうれしいのだけど。
吉池マリア	8	グラフィックはオリジナル版を彷彿とさせるが、インターフェース面はかなり改良されていて遊びやすい。また、自由度は高めだがうまくフォローしてくれている印象。クルマの改造はしやすく、パーツが豊富なのもいい。遊ぶほどに味が出てきて、長時間プレイしたくなる魅力がある。
ババダイチ	8	ややレトロな雰囲気を残しつつ、多くの新要素が追加されたリメイク作。ただ物語を追うのではなく、ゲームの進めかたが無数に用意されている自由度の高さは、より磨きを増しています。物語も含め、決してやさしくないゴッゴッした手触りは、好きな人にはたまらないのではないかと。

中文版

坦克戰記2：重裝上陣

1993年在SUPER FAMICOM推出，要一邊改造戰車等戰鬥單位一邊應戰的『坦克戰記2』重製版作品。可以自由選擇獵人（ハンター）等職業。

【目標客層】

- 『坦克戰記』系列支持者
- 喜歡荒廢近未來世界觀的玩家
- 喜歡RPG的玩家

【平均遊戲時間】

- 至全破爲止約需60~80小時左右
- 包含鑽研要素在内則是永無止境

编辑	评分	评论
雷歐納海老原	9	儘管看起來有點老派，不過卻有通過小地方來提升容易上手程度。其中「減少遇敵率」、「降低改造費用」的設計尤其令人開心。加入了替引擎附加特性、能裝備2套電腦裝置（Cユニット）之車輛，這些做法增加了編輯的自由度，玩起來很有趣。可以在初期自由編成小隊這點也不賴。
烏媧曼	8	玩起來的手感就像是開放世界RPG。儘管攻略順序很自由，不過也有加入「連小地方都有顧及到」的導覽功能，不會讓玩家不知所措。有積極改進『３』令人不滿之處，這點也很棒。戰鬥玩起來很有趣，改造車輛的要素也做得很用心不過，要是圖像能再洗鍊一些的話就更令人開心了。
吉池瑪莉亞	8	儘管圖像方面的設計宛如原始版，不過遊戲介面卻有大幅度改良，玩起來很容易上手。另外，也給人一種「雖然自由度很高，不過也有巧妙協助玩家」的印象。車輛容易改造，且零件種類又很豐富，這兩點的表現也不錯。越玩就會越覺得有味道，擁有會讓人想要長期不斷玩下去的魅力。
馬場大地	8	是款保留住有點懷舊的氣氛，同時追加了許多新要素的重製作品並非僅讓玩家追隨著故事玩，而是準備了「擁有無數種遊戲發展方式」的高自由度，這點也已經磨練得更上一層樓。包含故事在內，絕對算不上體貼的粗糙手感，對喜歡此道的玩家而言，這應該會讓人覺得難以抗拒吧。

MM4

Fami通已知上榜2周 Week45 排名第八。23092 Week46 排名廿五：4122 榜内总计：27214

有统计显示，最终销量为39982（不含电子版）

电子版为月度统计，11月上榜 排名廿五：1637

日语原文

https://www.famitsu.com/games/t/29538/reviews/

ファミ通 1300号 クロスレビューより

カスタマイズしたマシンで世界中を冒険し、賞金首と戦っていくシリーズ最新作。キャラクターの職業や育成、マシンの改造などに新要素が多数追加されている。

编辑	评分	评论
レオナ海老原	□	自由度の高いシステムはそのままに、アニメーションやボイスの導入でドラマチックな物語語りも堪能できるのが◎。戦闘中にもシステムの設定変更が可能など、プレイヤーにやさしい改良が多く、非常にプレイしやすい。長い距離を移動することが多いだけに、オートランの存在もありがたい。
ジゴロ☆芦田	□	クルマを手に入れ、強化していくことに喜びを感じる。敵に応じて複数の武器を使い分ける戦略要素も楽しいし、戦闘中でもメッセージの出現頻度やスピードを変更可能なのは便利。メニューのカスタマイズ性も高く、快適に遊べます。ボイスやアニメーションが多く、見ごたえあり。
本間ウララ	□	□□になり、アニメーションもふんだんに盛り込まれていて、気づけば物語にどっぷり。セーブ嬢など、橋役にもボイスがあるのが驚き。至るところで発見があり、お題をこなすだけではない、能動的に冒険する楽しさがある。メニュー回りで複雑な部分もあるけど、カスタムは奥深い。
ローリング内沢	□	プレイ感覚は□□□□□□風で、自由度が高い作り。プレイ環境もプレイヤーごとにカスタマイズでき、非常に便利。序盤は間口が広めで遊びやすく、中盤以降は手応えアリ。主流とは異なる□□□だけに、戸惑う人も多いかもしれないが、奇を衒いつつも安心して遊べるバランスが秀逸。

Metal Max Xeno

Fami通已知上榜2周 Week16□PS4版排名第四□19564□PSV版排名第八□10196 Week17□PS4版排名廿五：2887 双版本榜内总计：32647

有统计显示□PS4版最终销量为26255□PSV版为10196 则总销量为36451（不含电子版）

电子版销量为月度统计，4月上榜 PS4版排名第十：8962

日语原文

https://www.famitsu.com/games/t/35372/reviews/

ファミ通 1532号 クロスレビューより

シリーズ25周年記念作品。舞台は、人類滅亡の危機に瀕した209X年の“ デストキオ ”。主人公タリスが、両親や仲間を死に追いやった“SoNs” □サンズ）に復讐を果たしていく。

编辑	评分	评论
乱舞吉田	8	アイアンベースに帰還すれば、タダでフル回復できたり、装甲タイルの代わりに“ETシールド”が展開されるなど、シリーズ過去作と比べて、格段に遊びやすくなっている。ライトなプレイヤーへの敷居が下がった一方で、シリーズの濃いファンの中には、ちょっと物足りなく感じる人もいそう。戦車のカスタマイズ要素は相変わらずのおもしろさで、レアなパーツを求めてのハック&スラッシュに夢中になれます。
ジゴロ☆芦田	8	多くを語らずに想像の余地を残す物語など、昔ながらの味となる部分は残しつつ、わずらわしさを排除した現代向けの調整は歓迎できる。とくに、ファストトラベルや、弱い敵なら先制射撃で一方的に、戦闘に突入せず倒せるのが快適。演出面は地味めで、シリーズ恒例の犬がいないなど、寂しいところはあるが、冒険がサクサク進み、“パーツ生産”を行いながら戦車をカスタマイズしていくのは没頭できる。
本間ウララ	8	ビジュアルが若々しくなっただけでなく、従来のシステムの複雑さが削ぎ落とされ、遊びやすくなっています。フィールドはシンボルエンカウントになり、砲撃で先制攻撃ができたりと、戦車の醍醐味が味わえる。シリアスな世界観ながら敵は相変わらず愉快だし、ネタ戦車は登場しないものの、武器の中にはユニークなものも。敵のシールドの存在により戦略性も増し、装備のカスタマイズにも熱が入るね。
ローリング内沢	7	PS4版ではグラフィック的に物足りなさを感じるが、そこは世界観や演出でカバー。進行のテンポがよく、プレイヤーをグイグイと引き込んでくれる。フィールド探索とカスタマイズのくり返しも心地よく、ビークルを強化するほどに行動範囲が広がっていく達成感が、モチベーションを高めている。UIのデザインなどを含め、ビジュアル面がもう少し洗練されていれば、より遊びやすかったという印象もある。

Metal Max Xeno Reborn

Fami通已知上榜1周 Week37。PS4版排名第七。7789。SWITCH版排名第八：7277 双版本榜内总计：15066

Xeno Reborn无评分和评论。

Metal Dogs

Fami通已知上榜1周 Week15。SWITCH版排名十三。3142。PS4版排名第廿五：1682 双版本榜内总计：4824

Metal Dogs无评分和评论。

Famitsu, 评分

From:
https://www.zzjb.com/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://www.zzjb.com/mms/archives/famitsu_ranking

Last update: **2025/08/23 21:49**