系列简史

本作品采用知识共享署名-相同方式共享 3.0 Unported许可协议进行许可。

主要编辑者ID：bloodymario(wikipedia,百度百科)=Anar-Isil(stage1st,metalmax.org)

声明：

原载于百度百科的部分内容，因百度百科的合作编辑者始终无法遵循相关版权协议，不断将有版权争议的内容添加进词条中，而百度百科缺乏相应的有效审核机制，仅以本人的力量已无力维护。有鉴于此，故决定将百度百科“重装机兵”词条中由本人撰写的相关内容予以删除，并不再于百度百科进行更新维护。

至于百度是否会予以承认，之后是否会恢复本人撰写的内容并另加演绎，由此产生的侵害他人版权的内容则与本人无关。

但若百度或通过百度百科的途径获得本人撰写内容的企业、个人，如违反相关版权协议地使用该内容，则本人作为作者保留相关权利。

词条义析

事实上，以“重装机兵”这词条来指代大陆玩家所熟悉的这个RPG：METAL MAX：是有点不妥的。最初盗版商引进汉化此游戏，并以此命名，或许也是抱着商业宣传上的考量。其实，“重装机兵”另有其作，而且名气也颇不小——那就是NCS[1)]出品，首作发行于1990年的重装机兵系列——包含世界观相同的两个子系列，重装机兵雷诺斯[2)]和重装机兵瓦尔肯[3)]，此作亦可视作大名鼎鼎的前线任务的前身。而其游戏类型为ACT-SHT和SLG[4)]，与METALMAX之RPG可说是全然无涉。但是造化弄人，就是如此一个有张冠李戴之嫌的译名，却成就了在国内颇负盛名的游戏。真正的“重装机兵”与之相较，倒有点相形见绌，乏人问津了。

METAL MAX中译名：

- 重装机兵/机甲战士（大陆未授权汉化版译名）
- 最强装甲（《电子游戏软件》杂志译名）
- 坦克战记（港台游戏杂志译名：Fami通中文版等采用。）

Metal Max 历史

Metal Max 诞生

1990年11月21日，Famicom的后继机种Super Famicom问世。这固然是宣告超任华丽绚烂时代的到来，其实也是FC行将就木的丧钟(至少在日本本土是如此)。然而，就在半年之后的1991年5月24日，却有一款充满异色的RPG于FC平台问世——这便是Crea-Tech出品，DATA EAST发行的**メタルマックス**，METAL MAX。

自1986年日本国民游戏勇者斗恶龙以降，凡是RPG总难跳出DQ式剑与魔法，勇者与恶龙的老路。最终幻想虽以勇者斗恶龙的对手面目出现，其实此时也不过是承继英雄破国救国之滥觞。而就在这FC迟暮之年，MM以毅然决然的反叛者面目出现，喊出了“ 斗龙已经斗腻了！ ”、“ 玩人与战车的RPG，METAL MAX。”，如此响亮的革命口号，不得不说是一个伟大的革新。

这种变革当然绝非纸上空谈，无论从背景架构，系统设计还是情节编排上，MM都可说是对以往RPG类型的一次颠覆。时代背景不再是类中世纪的奇幻风格，取而代之的是苍凉而不失黑色幽默的末世近未来。系统独创性的采用了人与战车两套战斗系统，配合以不同武器装备的搭配与升级，使玩家沉浸在改造的乐趣中不能自拔。剧情编排上，更是别具匠心。超高的自由度，开放式的结局，用笔简单而刻画深刻的煽情桥段，皆是玩家津津乐道之处。

是以，MM获91年度FAMI通系统制作赏，荣登91年度FC部原创作品第一位，确实是实至名归。然而，正如我们开篇所提，时间已是1991年，FC在日本已半截入土，号召力大不如前，MM虽是获得好评也捧了大奖，但其实销售业绩并不乐观。相较于游戏设计师宫冈宽的雄心壮志而言，区区十二万的销量真是有些不堪。不过在另一方面，宫冈领衔的Crea-Tech随即将精力投入开发Metal Max 2上，平台定位在当时正如日中天的Super Famicom。

Metal Max 2

经过一年左右的开发，Metal Max 2于1993年3月5日发售。相较开发经验不足与机能受限的MM1，新平台的机能提升另MM2的开发更能放开手脚，游戏完成度很高，后期调试也做得不错。游戏系统继承了前代的人车双战斗系统，在此基础上加以强化完善。

战车系统中，不仅如前代一样可以对底盘和引擎加以改造，更可以改造战车各类武器装备和C装置。战车开洞的自定义性也得到了加强，玩家可任意改造 ” 大炮/机铳/特殊炮 ” 的洞位类型，按自己的意愿配备不同类型的装备。

人物白兵战方面，则增加了小狗战士珀奇（**ポチ**）。战狗有自己的专用武器装备，不能乘坐战车，在战斗中不受玩家指令控制，凭自己的本能战斗。虽然有时比较麻烦，不过倒是给战斗增加了不少变数和趣味。况且战狗的成长率不俗，用心培养的话，是相当强的战力。

本作的菜单指令也可以根据玩家的需要，进行相当详细的自定义设定，这点在以后的作品中也得到了继承。

MM系列提倡自由开放的角色扮演，强调玩家的代入感。不过这个理念在实际运用当中，也会容易产生剧情松散的弊病。这点在初代表现的比较突出，也许是多数玩家还是不太能适应这种 ” 自由散漫 ”，还有点有始无终的游戏方式。综观国外各大游戏站点上的评价，对此有异议的玩家不在少数。在国内，则更生出了无数关于结局的谣言，这自然是题外话。

在MM2中，制作组似乎也意识到了这个问题。在保持高自由度传统的情况下，主线剧情得到了相当大的凸显。相较于MM1轻松调侃的气氛，MM2一开场便是惨烈的战斗和杀戮。而主线的剧情，则是主角对掠袭者组织的复仇。以此为脉络，展现了MM2更加宏大细致的世界设定。另外本作虽然仍有多结局模式，但击败最后的弗拉德博士后，有了一个清晰明了的结尾——猎人们或许还会踏上征途，但对整个掠袭者组织的复仇算是结束了。

由于转移至高位平台，相较于初代，MM2的影音效果得到了质的飞跃。如果以现在的眼光来看，自然觉得画面简陋。但仔细的欣赏，仍然能感觉到图形点绘师老到的功力，画面风格与MM2苍凉的背景十分搭调。人物设定仍然是宫冈的老乡山本贵嗣，粗旷豪放的画风与MM系列的硬派风格可说是相得益彰。而SFC机能的提升，也使得作曲门仓聪的才能能够更自由的施展。除了初代就有的系列保留曲目外，门仓先生为MM2谱写了不少脍炙人口的新曲。一曲哀婉凄绝的 “ 忘**れ**得**ぬ**人 ” 更是绝唱。

因为SFC在中国大陆普及率不高，再加上语言障碍，Metal Max 2在国内名头不响。即便是通过初代汉化培养起来号称铁杆的玩家群体中，玩过本作的也是为之甚少。不少人还是在后来网络发达、模拟器技术发展成熟起来后，才接触到MM2的。而在日本国内，Metal Max 2的出现在当时却是一大话题，作品本身的高素质、初代获得高评价累积的声望，加上对应的是热销的主机，使得MM2得到了各方的赞赏。时至今日，仍然被认为是系列中素质最高的一作。而且MM2也创下了系列中最高的销售记录，总计销量在28万份左右。

Metal Max Returns

MM1由于平台机能限制，不少构想都遗憾地放弃了。或许是心有不甘，在MM2取得成功后，Data East将MM1外包给了一家名为空想科学的公司进行重制。空想科学出色地完成了工作，两年后的1995年，一款近乎完美的作品呈现在玩家眼前，这便是Metal Max Returns。

虽然是初代的重制作品，但MMR绝非简单地将MM1移植至高位平台的骗钱作。声光效果的提升自不待言，

更是对系统进行了大幅度的改良。除了继承了MM2战车武器改造的系统外，尤其强调了C装置的功用□C装置不仅只是影响战车攻击、回避的操控装置，更增加了”迎击”、”援护”、自动归返等实用的功能。不仅使战斗中的战术应用更灵活多变，也使得以前仅作为移动仓库的牵引车在战斗中也发挥了很大的作用。

除此之外，2代的BS机系统在本作中也得到了加强，可在游戏过程中下载新的软件，使得BS机的功能更加完善。初代的一些系统菜单都整合进了BS机目录，并新增了战车回收、战车租赁、怪物跟踪等新功能，这在增强游戏趣味性的同时，也使得MM的世界观设定更加真实细腻了。

Metal Max Returns是一部诚意十足的复刻作品，游戏素质比之同时期一些名厂大作也不遑多让。可惜的是，不知是发行方Data East宣传策略不当呢，还是游戏本身特色还不能为大多玩家接受，游戏销量并未如预期那样再创新高。根据ファミ通杂志统计□MMR总销量在17万份左右。本来这也无需介怀，因为从复刻的诚意我们可以看出□MM系列正在被致力打造成一流的RPG□但当时的人们无法预料这之后长达十年的沉沦，而MMR也成了Data East系重装机兵作品的绝响。

幻影之作——Metal Max Wild Eyes

METAL MAX系列描绘的世界是严酷的，文明破灭了，多少荣耀与梦想化为灰土，消散在烟尘滚滚的风中。而在更加残酷的现实世界中，又有多少天才的创意与设想，因为商业运作的失败，湮灭于时间的洪流中，终成镜中之花、水中之月，空余后人叹息扼腕。

SFC平台两作的成功，奠定了MM系列二线经典的地位，也赢得了诸多玩家的追捧，不少人都在翘首企盼MM新作的出现。期间亦有消息称，将在PLAY STATION上推出新作METAL MAX 3□可最后企划并没有通过。多年以后，系列主创田内智树先生也感叹：“若是这个企划得以商品化的话□MM的历史与现在相比一定大不一样吧。”

而也正是在这一时期□MM系列发行商DATA EAST的经营状况开始不妙起来。1994年末SS和PS相继发售，游戏机史也正式迈入了第五世代。随着数部重量级大作登陆次世代机种，越来越多的玩家也将注意力转移到了游戏软件价格更低廉而声光效果更出众的高位主机上，以SFC为首的第四世代渐显颓势。

DATA EAST无疑也想赶上这股潮流，也曾倾力在SS上开发自社招牌系列《海格力斯的荣光》新作。只可惜时运不济，恰逢Square如日中天，四处挖角招兵买马的时候，编剧野岛一成等关键人物相继跳槽离职，使得寄予厚望的大作终以夭折告终。公司财政状况也以此为导火索，陷入了一连串的危机，负债高达30多亿日元。不得不在1998年时退出了起家的街机业务，大幅缩减了业务范围。其后也无力推出大作挽回颓势，只得靠发行廉价作品和转卖旧作版权度日。

DATA EAST陷入危机，也使得MM系列的前途变得暧昧不清起来。但迈入千禧年后，让人振奋的讯息传来，制作方CREA-TECH在其网站上公布了开发新作METAL MAX WILD EYES的消息，平台为SEGA的DREAMCAST□而发行方则变成了ASCII□从山本贵嗣先生后来放出的设定原画的日期来看，开发项目至少在1999年初就已经确定。经过1年左右的开发，游戏已经有了相当的完成度，并在2000年春的东京电玩展上放出了试玩。游戏发售时间则几经推延——从“2000年夏”改为年内发售，又跳票至“2000年冬”，之后

定为2000年12月，最终干脆彻底没了消息。

说到ASCII会社主营业务其实是发行电子和软件类杂志书籍，游戏开发和发行是其上世纪90年代中后新增的业务。但ASCII的多领域拓展经营做得并不成功，财务状况反而因此恶化。2000年10月，就在WILD EYES已经临近发售的时候，传来了ASCII外包游戏软件全部停止开发的消息WILD EYES发售中止的局面已经不可避免。而2001年初，主机生产商SEGA因为巨大亏损，宣布3月将停产DC的消息，无疑更是一记重击。因此当ASCII因为业务缩减完全退出游戏开发领域后WILD EYES的最后一丝希望也破灭了，系列的支持者到头来不过是空欢喜一场，只能在CREA-TECH网站上的纪念页面凭吊这胎死腹中的幻之MM了。

那么这究竟是怎么一个游戏？如今我们只能由CT官网上的介绍和系列人设山本贵嗣先生的人物设定图，来妄作猜想，聊补遗憾。

根据CT官方的说法Wild Eyes一言以蔽之，就是“Metal Max史上最强的爱情故事 ”，描绘的是“ 不受伤就无法得到的爱，甘愿舍弃性命的爱 ”。与以往的MM不同的是，本作的故事似乎有了更贴近现实的设定，背景是大破坏之后的美洲大陆。虽然MM这部作品本来就有很多地方是向西部片致敬，但从WE的人物设定和公布的游戏画面来看，这一作可能是最具西部风格的一部（从名字Wild Eyes中也能看出些端倪吧）。

系统方面，战车的自定义大幅强化，可以在外观上很清楚地看到改造升级装备后的效果。而可以获得的战车数量，也在旧作的基础上大幅度增加，其中也包括历代传统的红色梅卡瓦。就当初的宣传视频来看3D化后的场景魄力十足。在大地图上行进的画面，比之后的沙尘之锁更有冲击力。相较于沙尘的四头身比例人物，实在是更想用本作中的真实比例人物进行游戏。本作的伙伴系统延续了MM2历代传统的猎人、机械师和女战士铁三角，加上可爱的哈士奇战狗，组成了可靠的战斗队伍。小游戏增加了梭哈纸牌，看来将如同传统的赌蛙赛跑，成为额外的赚钱之道。

在漫长危险的旅途中，与怪物战斗，和形形色色的人相遇，就是MM的乐趣所在。本作的伙伴其实在MM2中已经埋有伏笔MM2中玛多镇之西有个寂寞男之家，那家中远游的女儿拉托娅即是本作中的女战士角色。敌方角色方面，似乎也与MM2有相似之处，譬如有恶党四天王的设定（山本先生主页上的原画中，只出现了其中之一——杀人小丑，似乎具有用气球攻击的技能，和用屁飞行的绝技orz而令人惊讶的是，本作中出现了中国猎人的角色。这位名为武先生的人物，被设定为解放军战士的形象，不过行头装备仍然是六七十年代的打扮。难道除了长衫旗袍或是80年代之前的绿军装，就没有更好地表现中国人形象的方法么？考虑到山本先生和高桥留美子老师的私交，或许是借用了《乱马1/2》中的国人形象吧？(不过话说回来，倒还真想不出其他什么能一眼望去，就知道“ 这是中国人啊 ”的设定。或许是长久来的惯例或偏见使然吧，希望随着中国国力的增强，今后能有所改善。）

Wild Eyes的主人公，“ 在内心深处抱着悲伤前进 ”。而对于玩家来说，对于这部幻之作，对于未曾到来的昨天，也只能在内心深处抱着遗憾来意淫了。（不敢奢望这作能重获新生，但实在希望能有机会读到故事大纲。）

汉化版本

初代商业汉化

这或许是个不恰当的假设，但若当年MM并未经盗商引进并汉化，是否还会在当时国内引起如此大的浪潮？培养如此坚定的FANS群体？答案或许是否定的MM在中国大陆能获得如此之高的支持率，除了占有国内市场较日本滞后FC普及率高，生命期长之天时；也据有国内盗版卡带林林总总，价格便宜之地利；更是因为有汉化版本，容易亲近的人和优势。

到底是哪家盗版商慧眼独具，引进汉化了MM至今也可说是个谜。比较可信的说法是，由一家名为 ”先锋卡通 ”的公司完成了大部分汉化工作，之后由于无力发行，将作品转卖给了一家深圳公司。由是，名为 ”重装机兵 ”的卡带出现在了市面上。时间是1994年。之后由于国内市场混乱的缘故，又有几个差别不大的版本出现 – 包括制作比较粗糙的 ”机甲战士 ”。（机甲战士之名与重装机兵也可算是异曲同工，同是借别的游戏之名）

机甲战士与重装机兵之异同

除了标题之名不同外，机甲战士片头的指令提示拼写错误 – 将PUSH START拼写为PUSR START。游戏中少量物品的翻译有不同。在重装机兵版中击败通缉犯后，通缉令会和日文原版本一样，打上一个 ” 济 ” 字。而机甲战士版中，则简化为一个大叉。机甲战士的卡带较早就被dump为rom。而重装机兵则迟至2003年11月。Provider。“恶魔宝宝”。Dumpper。“tpu”。。但较奇怪的是，该rom显示重装机兵也是1996年生产的（标题画面的年份与机甲战士一样），而据一些玩家回忆验证，应该存在1994年版的重装机兵。不过，原发行商再版骗钱，抑或别公司二次盗版分杯羹在当时中国混乱的市场，也不是什么新鲜事。譬如之后几年，著名的外星科技公司也插手染指MM。另发行了一个版本，倒是为此事添了个注脚。

中文版与日文原版之异同

并非只是简单语言版本上的差异，因为汉化技术的一些限制，在翻译问题上不可能完全贴近原文。比较突出表现在名词翻译上——从现在的地名人名翻译中，已经很难体会到原作中那种西部片风格；而铁衣-银衣-金衣之类的翻译，背离了原意不说，也与游戏的近未来背景格格不入，想当然地走回了奇幻风格的老路。

还有值得注意之处是部分物品的作用:中文版中的军号使用后，会大幅提升我方战力、并降低敌方命中率，可说是近乎无敌的物品。有此物品存在，几乎使整个游戏的攻略方法发生了变化。不过在日文原版中，军号并无此作用(原版作用为提升人物速度)，中文版中的无敌军号实为汉化时失误造成的bug。

民间组织汉化作品

除去早年作为商业行为汉化的MM1之外，在模拟技术成熟之后，国内不少玩家也自发为MM系列制作中文版本。

Metal Max Returns汉化

最早由ID名为zhang3的网友完成了对字库的初步破解，对游戏中的游戏菜单和装备物品进行了汉化，方便了不少玩家。问题是使得原来的剧情文字变成了乱码，不过这也不可抹杀zhang3作为MMR汉化先行者的历史功绩。

约摸在2003年上半年，著名汉化小组狼组在其网站上透露欲对MMR进行汉化，搞了个 ” 待定汉化作品表 ” 请网友投票决定汉化顺序，在当时引起了不小的刷票风潮。（同时也透露，勇者组欲汉化MM2。可惜没了下文。）之后。MMR得票虽不靠前，却也的确开始了汉化，由网名为”METORE”的网友负责破解，由网名为 ” 空中木匠 ” 的网友完成了大部分文本翻译，在2003年和2004年相继推出了两个测试版（笔者参加了第二版的测试，当时应是2004年5月)。两个测试版在当时均未对外放出，而是请重装机兵专题站的小部分网友帮忙测试。但这测试之后，又是好长时间的静默。日子一天天过去，汉化也被无限期搁置，而现存的汉化测试版似乎也是要烂在小部分人手里了。直至2006年3月6日11:52，在EmuZone论坛上由ID为 ” 路人马甲 ” 的网友放出了内部汉化测试第2版。此举虽说是违逆了汉化者的本意，但对望眼欲穿的玩家来说，则未尝不是一种安慰。令人欣喜的是，这之后数月METORE重新开始了不定期更新修正补丁，自2006年9月开始相继发布了0.3、0.4、0.5乃至2006年10月11日更新的0.51版。虽然目前的汉化版本还都是测试版。BUG及其它不足之处仍然很多，但流程攻略大致都没有问题了。当然，对于期待完美汉化的玩家，目前只能继续 ” 不抱希望地耐心等待 ” 了。

2023/10/23 00:11 · 1 评论
研究, 简史

1) 日本**コンピュータシステム**株式会社。Nippon Computer Systems Corp.

2) 日文名：重装機兵**レイノス**，英文名。ASSAULT SUITS LEYNOS

3)

日文名：重装機兵**ヴァルケン**，英文名ASSAULT SUITS VALKEN

4)

重装機兵**ヴァルケン**PS1997年2月21日发售

From:
https://faxiaodu.com/ - **STEEL RALLY**

Permanent link:
https://faxiaodu.com/mms/history

Last update: **2021/04/30 16:27**