

重装机兵

《重装机兵》（メタルマックスMetal Max，简称**MM1**，作为**重装机兵系列**的始作，在DQ式RPG当道的年代，以其末世科幻+西部据的风格、人与战车双系统、超高的自由度、独特的世界观和开放式的结尾，开创了RPG游戏颠覆性的革新，获1991年度FAMI通系统制作赏，1991年度FC部原创作品第一位，销量约为15万。1995年，游戏于SFC的复刻版《**重装机兵 回归**》发售。



译名

重装机兵

~ 以下文字来自**系列简史**，依照**知识共享-署名-相同方式共享3.0 未本地化版本**协议授权。该协议不与**CC Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported**协议兼容。

最初盗版商引进汉化此游戏，并以重装机兵命名，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（日本コンピュータシステム株式会社 Nippon Computer Systems Corp.）出品，首作发行于1990年的重装机兵系列——重装机兵雷诺斯（重装机兵レイノス Assault Suits Leynos）和重装机兵瓦尔肯（重装机兵ヴァルケン Assault Suits Valken）。此作与大名鼎鼎的前线任务GUN HAZARD皆为**大宫软件**（大宮ソフト）开发。而其游戏类型为ACT-SHT和SLG，与Metal Max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，却成就了在大陆颇负盛名的游戏。真正的“重装机兵”与之相较，倒有点相形见绌，乏人问津了。

不过《Metal Saga New Frontier》引进大陆时，却正式采用了《重装机兵新战线》的译名，这个曾经盗版而来的译名如今得到官方的承认，这才是真正的造化弄人。

~ 依照**知识共享-署名-相同方式共享3.0 未本地化版本**协议授权完毕。 ~

机甲战士

机甲战士与重装机兵也可算是异曲同工，同是借别的游戏之名，即MechWarrior，始作发行于1989年。

坦克战记

Fami通中文版等采用的译名，也是Metal Max在港台地区的习惯用名。

系统

人类

- 对话：对向NPC询问信息。
- 强度：查看角色和战车的详细信息、查看所有战车的状况、拆装甲片。
- HP：人类生命值。人类HP可通过睡觉恢复，可用回复道具回复。HP降到0时死亡。
- 体力：与人类防御力、HP率成长相关的数值。
- 腕力：与人类攻击力、战斗lv率成长相关的数值。
- 速度：与战斗中出手先后、人类防御力、驾驶lv成长率相关的数值。
- 智力：与修理lv成长率相关的数值。
- 驾驶lv：提高驾驶战车时的攻击力。
- 修理lv：影响修理能力的数值。猎人和女战士修理lv达到50以后可以使用修理破损装备，机械师天生可以修理破损装备，修理lv达到50以后可以修理大破装备。不过所有人都不能在战斗中修理。
- 战斗lv：提高白刃战攻击力。
- SP：战车装甲片。SP可以到战车大厅满载服务处补满，可以使用道具补充，装甲片一旦贴超载，战车不能行动。在战斗中SP降到0时，战车失去保护，各种装备极容易被敌方攻击损坏。
- 主炮：战车武器。攻击力高，只能攻击一个敌人，弹仓大，炮弹便宜。
- 副炮：战车武器。攻击力低，一部分副炮可以攻击一组敌人，弹仓无限。
- S-E：战车武器。攻击力高，大部分S-E可以攻击一组敌人，某些可以攻击全体敌人，弹仓小，炮弹很昂贵，并且一部分S-E很沉重。
- C装备：战车的控制单位。卸下或者大破，将战车无法移动。
- 引擎：战车的发动机，引擎的载重越高，可承载的装备越多，可装备的装甲片也越多。卸下或者大破，战车将无法移动。
- 底盘：战车自身。底盘自身拥有重量，需要引擎载重。底盘可提高防御力，增加弹仓可以装载更多特殊炮弹，可以开启战车穴位。但是每一次对底盘进行提高防御、增加弹仓、开穴的改造，都会增加底盘重量。底盘大破战车无法移动，战斗中底盘大破战车会强制抛下人类退出战斗。
- 相关计算公式：
 - 人类防御力公式=（速度+体力）÷2+ 防具防御力总和
 - 人类攻击力公式=腕力+武器攻击力（实际伤害还要受战斗lv影响）
 - 战车的伤害公式=所受伤害÷5（敌我通用）
 - 实际上，我方所受伤害还要受底盘防御、驾驶lv影响，不过无论这两个数值对所受伤害的影响有多么大，都会因为除掉5而变得微乎其微。所以会造成牺牲大量装甲片来改造底盘防御，实际性价比却很低的情况。。

装备

装备、卸下、转交或扔掉所持装备。

- 人类武器：提高攻击力的装备，在范围上分1体、1组、全体三种。
- 人类防具：提高防御力的装备，共有五类，衣服、帽子、手套、靴子、护甲，其中护甲拥有一定几率挡下敌方一次攻击的能力，不过护甲会损坏，并失去全部功能。
- 战车武器：提高战车攻击力的装备，分为主炮、副炮和S-E三类，战车若想装备某一类武器，必须保证底盘上打开了相应的武器穴。
- C装备：战车的控制单位。卸下后战车无法移动。
- 引擎战车的发动机，引擎的载重越高，可承载的装备越多，可装备的装甲片也越多，卸下后战车无法行动。

调查

调查主角脚下的物品，乘车时牵引脚下战车，或调查面前的箱子、机器、尸体等。

乘降

登上战车或从战车上下来。

工具

使用、转交或扔掉所持道具。

- 人类道具：装在人类包裹中的道具，每人最多持有8个道具。多数为一次性道具，个别可以重复使用，个别不可使用。一般分为恢复道具、辅助道具、战斗道具、特殊用途的道具、没有实际用途的道具等。
- 战车道具：与人类道具大致相同，不过多数的使用对象是战车，装在战车中，不乘车无法使用它们，每辆车最多持有8个道具。

炮弹

查看每个炮穴的炮弹数，查看特殊炮弹。

模式

查看冒险数据，更改游戏设置等。

- 战斗数据：查看自己打败过的数目怪物数目。怪物共分三类：仿生、电子类、坦克类。
- 经验值：查看自己打败的赏金首、赏金和打败时自身的级数。
- 金钟：设定金钱数目，当所持金币达到所设定的数目时会自动报警提示。
- 情报：更改战斗时文字显示速度。1~4时均为自动翻页，5为手动翻页。
- 动画：关掉后，战斗时不会显示动画，默认开启。
- 音响：关掉后，所有BGM关闭，默认开启。

战斗系统

攻击

使用所持武器进行攻击。登上战车后，战斗会变为主炮、副炮、S-E三项，功能相同。

工具

在战斗中使用道具。

装备

在战斗中装卸装备，人类战斗专有。

炮弹

使用所持特殊炮弹攻击，战车战专有。

辅助

开启辅助菜单。

- 乘降：在已经乘坐战车的前提下，从战车上下来，或者再回到战车上。
- 逃跑：一定几率逃走，某些敌人不可逃脱。
- 防卫：本回和内防御，所受伤害减半。
- 保护：吸引敌人攻击自己，达到保护其他同伴的目的。
- 状态：查看自身和战车的不良状态。
 - 毒气：被毒气包围，战斗中每回合损失HP
 - 睡眠：战斗中角色无法行动，除非醒来。
 - 火焰：被火焰包围，战斗中每回合损失HP或SP
 - 冷气：被冷气包围，战斗中每回合损失HP或SP
 - 酸蚀：被酸腐蚀，战斗中每回合损失HP或SP，地图上没走一步扣1点HP或SP
 - 麻痹：角色无法进行任何行动，战斗中无法行动，只能挨打。使用道具或按摩解除。
 - 死亡：角色无法进行任何行动。
- 情报：更改战斗时文字速度。1~4时均为自动翻页，5为手动翻页。
- 动画：关掉后，战斗时不会显示动画，默认开启。
- 音响：关掉后，所有BGM关闭，默认开启。

世界观

剧情简介

在传说中的大破坏发生之后，各种各样的怪物猖獗于世，人类文明濒临崩溃的边缘。赏金猎人作为通过猎杀怪物领取赏金的职业，存在于这个特殊的世界中。

主人公是利奥拉多镇战车工的儿子，由于一心想成为赏金猎人被父亲赶出家门，在之后的冒险途中发现了超级电脑“诺亚”要抹杀人类的计划，于世主人公一行人消灭诺亚，默默拯救了世界。

主要人物

主人公（猎人）：梦想成为最强猎人的不少年。擅长驾驶战车进行战斗，天生具备高“驾驶lv”成长率，在白刃战方面显得一般。作为主人公，游戏过程中始终一言不发，唯一的台词也只有“是”和“不是”两个。

机械师：喜欢鼓弄机械玩意的富家少爷，渴望到外面的世界冒险。最擅长的是战车修理，天生具备修理能力和高“修理lv”成长率，修理lv达到50以后拥有修理大破装备的能力。战车战方面显得一般，最不擅长白刃战。

女战士：立志打败红狼的流浪佣兵。最擅长白刃战，天生具备高“战斗lv”成长率，可使用一些其他角色无法使用的人类装备。战车战水平一般。

诺亚：一台超级计算机，最初由人类开发出来的，用于治理地球的环境污染问题，然而诺亚逐渐拥有了类似“意识”的思考能力，推演出“拯救地球=毁灭人类”的结果，决定消灭地球上所有的人类，最后被主人公一行人摧毁。

狼：传说中的赏金杀手，驾驶一辆红色战车游荡在世界各地，寻找自己心爱女人的下落，因遭人暗算而惨死，死前把战车送给了主人公。

明奇：电击复活学研究者。在游戏中负责搜集主角的尸体，免费为主角复活。

开发

历史

~ 以下文字来自系列简史，依照[知识共享-署名-相同方式共享3.0 未本地化版本](#)协议授权。该协议不与CC Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported协议兼容

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立面出现，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MM1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MM1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。

MM1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MM1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

汉化版本

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MM1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”。

民间组织汉化

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，国内玩家也自发为MM1制作中文化修正版。

“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，则简化为一个大笑。

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”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MM1，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，会大幅提升我方防御力，可说是近乎无敌的物品。不过在日文原版中，军号并无此作用，只是提升人物速度，中文版中的无敌军号实为汉化时失误造成的bug。

~ 依照[知识共享-署名-相同方式共享3.0 未本地化版本](#)协议授权完毕。 ~

工作人员

详细请参阅：[MM1制作人员](#)

- 制作：宫冈宽
- 程序：田内智树
- 音乐：门仓聪
- 美工：山本贵嗣

评价

Fami通

~ 以下文字来自MM系列FAMI通评论，译[]zzpanke 校：Anar-Isil[]未依照知识共享-署名-相同方式共享3.0未本地化版本协议授权。 ~

FAMI通总分：29分

- 東府屋ファミ坊：7分/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分/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分/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分/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。

~ 声明完毕 ~

参考资料

1. [MM系列FAMI通评论](#) 译[]zzpanke 校：Anar-Isil
2. [重装机兵](#) 中文维基百科
3. [重装机兵ヴァルケン](#) 日文维基百科
4. [重装机兵レイノス](#) 日文维基百科
5. [MechWarrior \(video game\)](#) 英文维基百科
6. [重装机兵 解密mm1中文版的无敌军号](#) doubledr
7. [系列简史](#) Anar-Isil
8. [MM1 METAL MAniaX](#)
9. [重装机兵 试试翻译一下MM2的对话。](#) zzpanke

外部链接

- [メタルマックス](#) MM1的介绍页面（日文）
- [任天堂官网上的介绍页面](#)（日文）

From:
<http://www.zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:
<http://www.zzjb.com/intro/mm1>

Last update: **2016/05/21 15:50**

