

术语表

为记述方便，本站条目中有时会使用略语简称，本表对该类词汇做一定的归结说明。另外也会对游戏中一些常见的概念做简要说明。

游戏标题简称

MM□原题“Metal Max”的简称（日语：メタルマックス），通常指冠以Metal Max标题的系列游戏，也可泛指包括Metal Saga在内的整个大系列。有时也单指系列的第一作。

MS□原题“Metal Saga”的简称（日语：メタルサーガ），由SUCCESS制作发行的衍生系列。在系列失去原商标时期，是毫无疑问的正统续作，但在原商标由Enterbrain/角川游戏取回并开始制作发行重生的MM系列之后□MS系的地位就比较微妙了。

对于标题冠以Metal Max的所谓正统系列，续作命名一般以数字序列表示。

- MM1□系列第一作Metal Max□有时也单单简称为MM□1991年5月24日发售□FC平台。国内厂商在未获授权的情况下，于上世纪90年代中对其进行了汉化发行，采用译名有《重装机兵》和《机甲战士》两种。汉化使得本作在国内有很高的知名度。
- MM2□Metal Max 2□1993年3月5日发售□SFC平台。
- MMR□Metal Max Returns□1995年9月29日发售□SFC平台。本作为MM1的完全重制版。
- MMWE□Metal Max Wild Eyes□DC平台。原定2000年发售，开发中途胎死腹中，系列中的幻之作。由于更换发行商等原因，本作没有采用数字序列标题，而是采用了副标题的形式。
- MM2K□Metal Max 2改¹⁾，2003年6月20日发售□GBA平台。本作为由NOW PRODUCTION制作发行的MM2移植版，也是系列第一次登陆掌机平台。
- MMRK□Metal Max Returns改，GBA平台□Metal Max Returns的移植版，原定2003年10月24日发售，但因为原发行商DATA EAST破产引发的商标权归属等问题，取消发售。由于并未发售而且不是完全新作，所以提的不多。
- MM3□Metal Max 3□2010年7月29日发售□NDS平台。本作为继MM2后，时隔17年的一部完全新作。本作开始制作和著作权方改为EnterBrain□由角川GAMES负责发行。
- MM2R□Metal Max 2: ReLOADED□メタルマックス2：リローデッド），2011年12月8日发售□NDS平台。本作为MM2的完全重制版，沿用了MM3的引擎，对系统进行了改良，但取消了玩家对战模式。
- MM4□Metal Max 4: Diva of The Moonlight²⁾（メタルマックス4 ～月光のディーヴァ～），2013年11月7日发售□3DS平台。作为正统续作，第一次使用了数字序列加副标题的命名方式。
- MMFW□Metal Max Fireworks□2015年10月开放下载的手机端游戏□iOS版：2015年10月7日□Android版：2015年10月29日），2016年8月31日停止运营。基本游戏免费，游戏中物品收费。
- MMX□METAL MAX Xeno -滅ぼされざる者たち-，2018年4月19日发售日版□PS4 / PS Vita平台。中文和韩国语版发售于同年5月31日，中文版标题译为“坦克戦記 異傳 -末日餘生-”。美版发售于2018年9月25日，欧版9月28日，澳新版10月5日，由NIS America代理译制发行，没有副标题。本作是冠以MM标题的作品第一次登录索尼的主机平台。
- MMXR□METAL MAX Xeno Reborn,2020年9月10日发售日版□PS4/Switch 平台。

Metal Saga系列命名采用副标题形式，但为了记述方便，一般按照游戏的发售时间顺序做简称。

- MS1□Metal Saga 沙尘之锁（メタルサーガ ～砂塵の鎖～），2005年6月9日发售日文初版□PS2平

台。2006年4月25日发售北美版，美版标题仅为“Metal Saga”无副标题。

- MS2 Metal Saga 钢之季节（メタルサーガ ～鋼の季節～），2006年6月15日发售NDS平台。
- MS3 Metal Saga 旋律连锁（メタルサーガ ～旋律の連鎖～），2007年7月2日发布下载，手机平台，对应DoCoMo的部分机型。
- MS4 Metal Saga New Frontier³⁾（メタルサーガ ～ニューフロンティア～），也经常简称为“MSNF”2010年3月18日Mixi版开始运营，2013年12月11日日服全部停止运营，网页游戏。与系列的其他作品不同，游戏类型为模拟经营加角色扮演。
- MS5 Metal Saga 荒野方舟（メタルサーガ ～荒野の方舟～），2015年12月7日发布的手机游戏iOS与Android双平台。沿用了前作MSNF的一些设定，强化了角色扮演的战斗部分。

游戏常见概念

- 主炮：原文为“主砲”，有时也称为“大砲”。战车主要攻击装备。攻击力强大，可以发射特种弹，但弹药数量有限。攻击范围一般为单体。
- 副炮：原文为“副砲”，有时也称为“機銃”。战车辅助攻击装备。攻击力较小，但通常无弹药限制⁴⁾。较高级的机枪可以同时攻击多名敌人。
- S-E为Special Equipment（特殊装备）的简称，有时也称为“特殊砲”。涵盖的范围相当广泛，早期作品中多为小型导弹、火焰喷射器等，现在则更包含钻头、铁锤、防御系统、辅助引擎等各式各样的装备。
- C装置：原文为“Cユニット”，为Control Unit的简称，也译为C单元。控制战车运行、攻击与防御等的电脑系统。影响战车的命中与回避率，还可能提供其它额外效果。大破后战车无法移动。
- 发动机：原文为“エンジン”，又译引擎。决定战车的载重量，若战车负载的装备道具过重，致使战车超载时，战车将无法移动。大破后战车无法移动。
- 底盘：原文为“シャーシ”，用于承载其他设备。大破后战车无法移动。
- HP Hit Point（ヒットポイント）的简称，承袭自DQ的名词，即人物的生命值，为0时人物死亡。
- SP Shield Point（シールドポイント）的简称，即战车的护甲值，为0时战车虽然还能行动，但受到攻击时装备的受损机率会大幅提升。

大破坏：日语原文即为汉字“大破壊”，在MS1美版里译为“the Great Destruction”但在《重装机兵3前史》⁵⁾中称之为“Grand Slam”不过这应该是日本人普遍的语音问题造成的笔误，应为“Grand Slam”才说得通Grand Slam在体育赛事中称为大满贯，这里应该是戏谑性质的直译，即“重大打击”之意。在MMX英文版中译为“Great Annihilation”大破坏是整个系列的共通背景，在早期的MM1和MM2中设定并不清晰，但在后续作品中有更多细节被勾画了出来，尤其是《重装机兵3前史》中对系列的世界观做了梳理整合，有了比较详细的设定。在大破坏之前，面对日益严重的地球环境危机，人类建造了超级计算机“诺亚”寻求人类文明的存续与地球环境的保全两者兼顾的解决之道。然而由于不明原因，连接全世界网络的诺亚觉醒了自我意识，认为自己是地球的代言者，而要真正保护地球环境，唯一的办法就是彻底消灭人类。在这一被称为“盖亚觉醒”的事件之后，诺亚开始了反叛人类的行动，从制造恶性事故到挑动人类内战，再到直接派出“人类抹杀兵器”。在数月间，人类死伤过半，主要城市化为废墟。各地残余的军事组织、武装力量的抵抗持续了十年之久，但最终还是不敌诺亚军团，被各个击破，大规模的抵抗都被消灭了。这场人类文明的浩劫，也就是传说中的大破坏。不过人类并未因此灭亡，“怪物猎人”的时代开始了……

猎人：全称为“怪物猎人（モンスターハンター）”MM1汉化版中译为“勇士”、“赏金杀手”。广义上的“猎人”是大破坏后靠猎杀怪物、通缉犯挣钱的冒险家，包括了“猎人”、机械师、士兵等不同职业的人物。狭义上的“猎人”是指以搜寻猎物、驾驶战车见长的职业，历代主角设定上都是猎人。

¹⁾

日语中“改”发音为Kai因此简称为MM2K

²⁾

限定版附带CD Soundtrack Selection上使用的英译

³⁾

有中国大陆正式引进版，译为“重装机兵：新战线”

⁴⁾

游戏中的无限弹药只是考虑到易玩度而做的设定，从漫画《双枪管魔女》中可以看到，副炮也是需要补充弹药的。游戏中弹药无限的枪械类人类武器同理。

⁵⁾

收录于MM3官方资料书《メタルマックス3 公式設定資料&秘蔵データ》

From:

<https://zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

<https://zzjb.com/glossary>

Last update: **2023/01/18 16:29**

