重装机兵2

重装机兵2》（**メタルマックス2**，*Metal Max 2*），简称MM2于1993年3月5日发行在SFC平台，是重装机兵系列的第二作，游戏对前作MM1进行了继承和发展，在保留了自由度的同时，又加强了对主线剧情的烘托，并且因为游戏平台的升级，使得游戏的整体质量得以飞跃。

本作又于2003年6月20日推出了GBA平台的移植版《**重装机兵2改**》（**メタルマックス2**改，*METAL MAX 2 Kai*）简称**MM2K**。

销量总计约为28万，在系列中保持着销售量最高的记录。

系统

移动时

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。
- 毛发度（**けづや**）：波奇专有属性。可通过喂食狗粮随机提升，此数值只影响马多镇喜欢养狗的老者对狗的评价。
- 喜欢的人（**すきなひと**）：波奇专有属性。显示最后一个喂波奇狗粮的人的名字。
- 驾驶lv：提高驾驶战车时的攻击力。
- 修理lv：影响修理能力和修理箱损害几率的数值。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。此数值越大，修理箱越不容易损坏。
- 战斗lv：提高白刃战攻击力。
- 称号：主角的称号，达成一定的条件即可获得不同的称号。
- 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。
- 大炮：战车武器。攻击力高，只能攻击一个敌人，不过少数大炮可以一回合连射2次，大炮的弹仓较大，弹仓提升空间较大，炮弹便宜。
- 机枪：战车武器。攻击力较低，大多数机枪的攻击范围为一体或一组，极个别可以一回合连射2次，属性通常为普通、火、冰、电、音波其中的一个，弹仓无限。
- 特殊炮：战车武器。攻击力高，大部分特殊炮可攻击一组敌人，某些可以攻击全体敌人，极个别可迎击敌人的炮弹，属性通常为普通、火、冰、电、音波其中的一个，弹仓较小，且弹仓的提升空间较小，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，可增加战车命中率与回避率。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，可增加弹仓可以装载更多特殊炮弹，可自由开启、改变战车穴位。但是每一次对底盘进行提高防御、增加弹仓、穴位的改造，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：
    - 人类基本防御力=（速度＋体力）÷2
    - 人类基本攻击力=腕力+武器攻击力
    - 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。
    - 属性克制：本作中我方武器拥有五种属性，分别为普通、热、冷、电气、音波，其中普通属性既无加成也无减成，其他四种为特殊属性，敌人对这四种特殊属性有不同的反应，即抗热、抗冷、抗电、抗音和惧热、惧冷、惧电、惧音。如果我方武器属性克制敌人，会获得伤害加成，反之则为减成。具体请参考MM2怪物页面。

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，分为大炮、机枪和特殊炮三类，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

乘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。大部分道具可以卖给商店，少部分可以卖给酒吧，极少部分的道具有专人收购。
- 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。

方式

查看冒险数据，更改游戏设置等。

- 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。
- 通缉犯资料：查看自己打败的赏金首、赏金和打败时自身的级数。
- 怪物资料（MM2与MM2K有区别）：查看自己打败的怪物数目。怪物方面（MM2共分五类：仿生类、电子类、坦克类、机械类、识别不能类（MM2K共分四类：仿生类、电子类、坦克类、机械类。
- 设定：更改游戏设置
  - 菜单设定：可改变菜单面板的排列，一共有移动用、人类战斗用、战车战斗用三种。
  - 按键设定：可以改变一些按键和快捷键的设置。
  - 战斗模式：分为A（B（C（D四种模式（A模式不显示动画只显示文字（B模式动画与文字同步显示（C模式显示完全部动画后播放文字（D模式不显示文字只显示动画。
  - 消息速度：改变文字显示速度。
  - 光标速度：改变光标移动时的反应速度。
  - 控制速度：改变菜单弹出与收起时的反应速度。
  - 声道（MM2独有）：单声道或立体声。
  - 屏幕设置（MM2独有）：调整屏幕的水平位置。

战斗时

攻击

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

道具

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，或者再回到战车上去。
- 逃跑：一定几率逃走，某些敌人不可逃脱。
- 防卫：本回和内防御，大幅度增加自己的防御力。
- 保护：吸引敌人攻击自己，达到保护其他同伴的目的。
- 系统：开启设置菜单，可调整战斗模式、消息速度和光标速度。

世界观

剧情简介

传说中的大破坏，文明崩溃的近未来…… 残虐非道的拜亚斯・铁爪军四处狩猎人类，主人公的养母在保卫马多镇的战役中为救主角被烧死，肩负着复仇使命，主人公踏上了复仇征途。在经历了各种奇遇之后，主人公一行人最终发现了铁爪军的老巢，杀死幕后指使者拜亚斯・弗拉德，完成了自己的复仇。

主要人物

主人公（猎人）

一名擅长驾驶战车进行战斗的少年，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，游戏开场就遭遇到唯一的亲人玛丽亚被害的经历，肩负着复仇使命，主人公踏上了复仇的不归路。本作中主人公依然是一言不发，唯一的台词只有“ 是 ”和“ 不是 ”两个。

技工

厄尔尼诺战车出租店家的少爷，平日里经常做小偷小摸的事，懂得一些修车技术，因为在给铁爪军修理战车的时候使坏，被铁爪军关进监狱，后来被主人公救出。最擅长战车修理，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。驾驶战车的水平一般，最不擅长白刃战。

女战士

流浪的佣兵，她的哥哥“ 隼之飞 ”在马多保卫战中与玛丽亚一同阵亡，所以她一直在寻找机会找铁爪军报仇，但又因为能力不足而被打败，在得到主人公的两次搭救之后加入我方一同行动。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。驾驶战车的水平一般。

波奇

居住在小狗村的猛犬。可以装备一些狗狗专用的防具和武器，攻击时不受我方控制，不能乘坐战车。

玛丽亚

被称作“ 不死身女战士 ”，是抚养主人公长大的人，在游戏开场为救主人公而死。

伊丽特

马多镇老技工的孙女，曾经在主人公奄奄一息的时候照顾主人公，与主人公关系暧昧，游戏中可选择与她结婚。

ビイハブ

常见翻译有哈亚、比哈伯、布朗等：涅墨西斯号的船长，曾是一名海上救助队员，在一次海难中被U鲨鱼咬掉左腿，发誓报仇雪恨，他拼尽一生与U鲨鱼搏斗，屡次的复仇均告失败，几乎失去了所有的亲人，只剩下他和老母亲在荒岛独自过日。后来主角一行人帮助杀掉了U鲨鱼，船长完成复仇，将涅墨西斯号赠给主角，自己在荒岛上与老母亲孤独终生。**ビイハブ**的原型为赫尔曼・梅尔维尔所著小说《白鲸记》中的亚哈(Ahab)。

エバ•グレイ

常见的翻译有艾巴、格雷・伊娃等：本作中是一名从事人体生化改造的科学家，因为不满铁爪军的疯狂行为，逃出了它们的控制，后来被铁爪军的情报军官——卡里奥斯特罗追捕到，最终被杀害。死前为主人公留下了关于拜亚斯・铁爪军的秘密。本角色在后作中也有出现，并成为国内玩家时间表问题时津津乐道的话题，充分证明了Crea-Tech颠覆时空规律的恶搞精神。

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。

泰德・布罗拉

铁爪军四天王之首，“ 人间狩猎队 ”的队长，游戏开场杀死了玛丽亚，是主角的仇敌。本角色在连锁旋律中也有出现。

拜亚斯・弗拉德

曾经是一名伟大的科学家、政治家，后来身患绝症，为求不死，秘密建立了拜亚斯・铁爪军，通过人间狩猎的方式四处袭击人类，抓取人类活体进行生化实验，而他自己通过将大脑移植进机器中实现了不死，不过最终还是被主角一行人消灭了。本角色在连锁旋律中也有出现。

铁爪军

由拜亚斯・弗拉德组建的军事集团，通过人间狩猎的方式四处袭击人类，抓取人类活体进行生化实验。其中臭鼬、卡里奥斯特罗、牛蛙、泰德・布罗拉是这个组织中比较厉害的角色，被称作“ 四天王 ”。下面是铁爪军内部结构简图。

```
├四天王之首：泰德・布罗拉
│□□□□□□□□□□□│
│            （人间狩猎队）
│□□□□□□□□□□□│
│                    ├铁爪坦克
│                    ├强化铁爪兵
│                    └铁爪党卫军
│
├情报将军：卡里奥斯特罗
│□□□□□□□□□□□│
│            （谋报活动班）
│□□□□□□□□□□□│
│                    ├影象蝙蝠
│                    ├巡逻蜂
│                    └侦查UFO
│
├守备队长：牛蛙
│□□□□□□□□□□□│
│            （拜亚斯守备队）
│□□□□□□□□□□□│
│□□□□□□□□□□□├T-800
│                    ├哮天炮
│                    └サイバネティック軍団
│
└警备队队长：臭鼬、臭鼬复制品
□□□□□ □□□□□□│□□□□│
            （铁爪塔警备队）
□□□□□ □□□□□□│
                    ├地狱犬
                    ├地狱犬2号
                    └地狱犬部队
```

～注：技工和女战士的名字随主人公的名字而改变，不过这其中有八个特殊的姓名组合～

- **はんた：いじる：アンヌ**
- **ああああ：いいいい：ううううう**
- **トム：モミー：りょうこ**
- **しんさく：しんげつ：みか**
- **しるふ：におぶ：せれん**
- **トンヌラ：サトチー：ビアンカ**
- **サトチー：トンヌラ：フローラ**

- **ミンチ：イゴール：ローラ**

～相关考究请参看【资料Metal Max 2 姓名彩蛋metalmax.org

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。～

经过两年的开发Metal Max 2于1993年3月5日发售。相较后期赶工严重的MM1MM2有了较为充裕的开发时间，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。

～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。～

本地化版本

MM2国内汉化版

最新版本：汉化测试版Version 0.3 破解□wzhicheng□翻译□METAL MAX 2汉化联合 目前最大的问题在于与一些NPC对话后会产生死机的现象。 最新内测版0.6版，规范了一些文本翻译的准确度，技术方面，因其是内测版无从得知（据说可以通关了）。

MM2K国内汉化版

最新版本：基于1.1版rom的汉化测试版——破解□chyt□翻译□METAL MAX 2汉化联合 汉化测试版1.1是比较稳定的版本□Bug很少，使得mm2得以在重装机兵粉之中传播。由于基于日文原版1.1汉化，对于网上风传的“ 没有很多隐藏道具 ”等缺陷，日文修正版早已进行了补正 ，汉化版中自然没有。

民间组织英化

由英文化小组AEON GENESIS进行，他们已完成MMR的英译版□MM2英译工程仍在进行中……

版本差异

MM2K增加及变更要素

1. 新增赏金首
    - 飞鹰和福丸
2. 新增租借战车
    - ３８式和出租车E号
3. 因GBA硬件性能作的改动
    - 因画面的横纵比例变化，纵向画面被压缩
    - 因上述的压缩处理，字体变更
    - 因为输出音源的的变更，背景音乐变化，一部分的音效也变化
    - 3人小队时的牵引车升降不予表示(只有牵引指令能取下牵引车)
    - 喇叭□的声音变为喇叭□的声音
4. 木箱内物品变化
    - 恶魔岛：　　喇叭□ → 喇叭□
    - 职员住宅： 灰色照片 → 松木浴衣
    - 风力发电所：波奇面具 → 44左轮
    - 困境之洞：　铁质木屐 → 波奇枪
    - 拜亚斯都市：太阳风X → 涡轮卡门
5. 商店内销售物品变化
    - 摩洛玻克：　战车道具店　喇叭□去除
    - 履带村： 火龙炮 → IM电击器
6. 提供人类道具的自动贩卖机所卖物品变化
7. 其他变化之处
    - 标题画面变化
    - 存档数量减少为两个
    - 敌人的图案纵向高度被压缩

    - 与牛蛙交战前的敌人变为AT独眼巨人
    - 监狱守卫变弱
    - 在死亡十字不必推油筒就可以打臭鼬复制品
    - 通过使用「说话/调查」的按键可以和尸体说话
    - 酒馆能弄到的酒中，**ノンアルコール**可用来变更名字等内容（？）
    - 无限拾取物品的BUG修正
8. 修正版只解决SFC版错误
    - 战车道具自动贩卖机装甲包８０×５低价购买BUG修正

MM2K1.0初版与1.1版修正版之异同

1. 为了更改初期发售的《MM2改》的大量错误，之后发售了修正版（没有正式对外公布消息）
2. 初期版和修正版区分方法：
    - 按着ROM上张开的贴纸处《“MM2改 ” 的LOGO》的刻印
    - 如果显示12或20，则为初期出货版（初期版）
    - 如果显示22A《则是错误修正版（修正版）
    - 改变刻印对光的角度的话很容易区别

MM2K bug清单

初期版存在的BUG

1. 战斗模式A/B的时候，食铁蚁如果变成黑蚁毯就会死机
    - 战斗中应提前打倒
    - 只有一只食铁蚁的时候会变黑蚁，要特别注意
2. 队伍的第一个人物的防御力超过255的话会退变成0
    - 作255或者510的限制调整（战车本来就是限制255的所以没有问题）
    - 战斗中重新装备的话就变成本来的状态
    - 防弹衣（**プロテクタ**）被破坏反而会变成很高的防御力
3. **ビイハブ**船长死了的话牵引车会移动到**ビイハブ**的家
    - 要有传真才能出去，没有的话就出不去了
4. 战斗模式C/D模式下容易死机
    - 敌人在死前会发生全体攻击
5. GBA版MM2改中，地下埋藏道具中只有以下物品还能挖到，其他的全部消失
    - 装甲車（渴望酒吧南）
    - 光束机枪（渴望酒吧东）
    - **バス**停（佛像村东）
    - 鲁道夫式（摩洛玻克南）
    - 177未定炮（死亡十字西）
    - 诺伊曼型（死亡十字西）
    - 铁屑（死亡十字西，多个，全都在）
    - 癫狂火夫炮（人类村南）
6. 刚进死亡十字得到天使环时，必定会代替（抹去）装备中防御力最低的防具
7. 黑暗水道的水上战斗会出现原本不在水里出现的敌人
8. 改变信息显示速度会有变得异常得快且不能改变的情况
9. 埋藏物品如果因为东西太多而放弃的话，就不能再次取得
10. 巴特研究所内No.8战车变回铁屑重新制造后，部件会都装备着
    - 部件装备完全后，对没有洞的战车作更改会有异样的轻量化情形发生

11. 战斗时后排敌人会闪烁
12. 使用按键设定会出故障
    - 比如“ 决定 ”和“ **コマンド** ”设成□□这个按键按下后箭头会不断下移最后从画面消失
13. 选择开始新游戏后，在输入名字后有微妙的声音出现
14. 储存后有时会在画面上出现莫名的方框
15. 使用地雷探测器后马上进入战斗的话，道具选择栏会和敌人重合在一起
    - 命令表示速度设定为1以外的话不能退出
16. 买东西的时候画面的一部分显示黑色
17. 在保管所保管道具的时候不按键的话，就不会显示角色和战车的名字
18. 对话的画面会闪烁
19. 被全灭之后画面一片漆黑
20. 由于负荷超重而把装甲扔下后，下次战斗中上方变黑
21. 在同一场所的自贩机买道具，再在保管所选“ **ひきだす** ”的话，**トランク**里右侧会变灰色
22. 在输入名字的时候没有输入名字的光标，不容易分辨
23. 在系统设定里设定“ 戦車**データ** ”的键，按该键查看后进入战斗，画面中会显示战车名字
24. 最终BOSS战斗中被全灭的话没法收回战车
25. Ending中显示通缉令的时候，有时赏金首的图片会不显示出来

修正版中仍然存在的BUG

1. 在以斯拉港不跟船长说话直接上涅墨西斯号，在那用传真就可用船了
    - 不打倒□鲨鱼也可以往下发展剧情
    - 女战士没有成为伙伴也能一直进行到结束
2. 在有记录的存档位置将存档删除，并在同一位置开始新游戏的话会出现以下问题
    - 之前记录中被挖走的埋藏道具，在新游戏中不会再挖到
    - 之前记录中打倒的赏金首，在新游戏中不会再出现
3. 巴特研究所的No.8战车中，只有虎式有高得异常的回避率
4. 大神舍前的狗**ハチ**加入后，在马多保管处保管物品后返回那里，**ハチ**又会出现
5. 信息显示速度调整只在战斗的时候有效果，和人说话的时候没变化
    - 初期版中变得异常得快且无法改变的错误得到了修正
6. 在Ending里波奇的方向仍然是倒的
7. 战斗模式C状态下，从「**もえ**」和「**ひえ**」等状态回复的时候信息异常
8. 佛像村的战车装备**シフト**技，不用**シフト**超过上限，好像部件能力会上升
9. 战车防御力在250时，防御力改造上升下降的费用从304G变到4G

～注：以上内容引子天幻MM2专题页□random翻译，本文做了进一步整理～

主要工作人员

详细请参阅：MM2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

相关评价

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。～

总分：31

- 浜村通信 / 8分 / 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。

ジョルジョ中治 / 7分 / 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。

- 田原誠山 / 8分 / 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分 / 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。

～声明完毕～

MetalManiax MM2

RPG全盛期の秀作

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. 系列简史 Anar-Isil
4. 天幻网MM2专题页
5. MM2部分名词考…… 安腾种树
6. METAL MAX 2 Cyber@wolf
7. MM2 MetalManiax

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

Permanent link:
http://www.zzjb.com/intro/mm2

Last update: **2016/05/22 15:12**