

重金属奏鸣曲

作者：Michael Baker

[原文链接](#)

译者：Anar-Isil

作者对游戏的评价

战斗系统	★★★★★
互动性	★★★★☆
独创性	★★★★☆
剧情	★★★☆☆
音乐与音效	★★★★☆
视觉效果	★★★★★
挑战性	困难
语言障碍	一般
完成时间	80小时以上
总评	
Excellent	
4.5/5	
+ 非常重视探索	
+ 战斗相当多样化	
+ 不同的设计选择超有趣	
+ 许多不可或缺的内容	
+ 相机功能	
- BOSS战会非常累人	

通常我写评论时，在遣词造句上会尽量保持客观公正。不过这回？去他妈的！Metal Max 4或许有一丝怪诞，但从外到内都赞爆了。有些西方玩家可能知道Metal Saga——这是系列中唯一一部在日本以外发售的作品，但我要说：忘了PS2上这作可能带给你的种种期待吧！Metal Max 4最大的对手就是它自己。要比较游戏，需要科学的调研，最佳的量化方法，以便能将两款游戏置于同一个参考面上。所以这篇评论就需要涉及几乎所有的自然科学，因为Metal Max系列就是这样，把物理、化学、生物学、遗传学、药物学和工程学（包括建筑工程和车辆工程）种种糊你一脸，这也可能使它成为最疯狂的科幻作品。¹⁾想象一下，一款融合了《废土》或《辐射》的设定与《宇宙巡航机》美学的作品，你大概就能了解了。这林林总总的科幻元素，足以让奈尔·德葛拉司·泰森得血栓。

下面是一点游戏背景。五十几年前，人类为解决生态问题，建造了超级计算机“诺亚”。经过一系列演算之后，诺亚决定尽快消灭地球环境最大的威胁，于是它向人类宣战了。随后纷乱惨烈的战争中，狂乱的机器横行于废土，诺亚的造物们用激光和生化炸弹建立了适合它们自己的生态系统，而人类的幸存者只能在灭亡的边缘苦苦挣扎。想在战后的遗迹湾生存下来，就得心灵手巧，更重要的是，你得全副武装。

这就是为什么我们有了坦克。在这款赞爆的游戏里有许多赞爆的坦克，重新演绎了我们时代最伟大的战争角色。游戏扩展了“坦克”一词的定义，它现在包括了所有的车辆种类，甚至更夸张……可以变形为摩托车的机器人，机关枪跑车，能挥动几顿重大铁球的小摩托，一战时代样式的战车²⁾，高射火炮，野巴士，改装的日本神道教山车，生化战车……而这些仅仅是我方装备，还没算更庞大的敌方部队呢。疯狂的沙滩车，乱窜的压路机，可怕的直升机，期待与它们面对面战斗吧，在结束前得向这种极端纳粹风格的工程学

致敬。

那么，游戏的故事性怎么样？通过Metal Max 4³我们能看到Crea-Tech已经从前作中学到了如何处理线性与非线性情节，在这最新一作中，他们很好地使两者保持适当的平衡。主角有一个明确的目标：潜入拉图尔这一科技人员的大本营，解救他被囚禁的养父，同时，阻止拉图尔的疯狂军阀利用自己的机动军团镇压这片大陆。虽说随着游戏的进程，达成这一目标的方式会发展变化，但总归是有个目标。（主线任务）通常突然会要求主角横跨几百公里遍布怪物的荒野。长期冷冻睡眠的幸存者，疯狂科学家³⁾，绑架团伙，还有各式各样的通缉犯……把这些和主线剧情混在一起，你大概就有个整体概念了。

MM4故事真正的强项在于达成主要目标过程中发展出的各类支线情节。游戏中有几打的支线任务等着你完成。其中一些，尤其是与队伍主要成员有关的那些，很大程度上丰富完善了剧情。支线任务种类很多，各不相同：有的很简单，像是给狗喂食；有的却从欢乐寻宝发展成了对血腥恐怖片的戏仿，这有点“Nature Trail to Hell (in 3D)”的风格。⁴⁾主角可以从各地的猎人办事处接到很多这类任务，但还有不少是需要玩家从游戏的各个角落发现的。所以尽管核心情节的一些要素在时间安排上存在比较随意或是不均匀的问题，不过Metal Max系列向来是由探索而非叙事驱动的，MM4骄傲地继承了传统。

事实上，这款游戏是一个绝佳的例子：如何在让系列不断前进的同时，保留前作的所有闪光点。例如DS的三作中的职业技能系统：不同的角色职业拥有丰富的特技，既有战斗中使用的，也有非战斗的。Metal Max 4在这个基础上做了两方面的改进。首先，游戏中八名主要角色（非犬类）虽然被划分为不同的职业，但他们真正掌握的特技范围是很广的，实际上可以说很多人都是混合职业。赏金女歌手、摔角熊猫、武士骑手、功夫女侍、风流牛仔……光这些就够丰富了。这些主要角色的实用性，与少数客串入队的NPC相比就更明显了，这类NPC都是单一职业，而且大多数会在特定任务结束后离队。（不过女战士嘉莉（キャリー）是个例外。）另外，游戏允许玩家在战斗场景以外的任何时候，自由调配战斗队伍成员。

另一项改进就是特技强化系统。每一项特技，无论是主动型还是被动型，都可以被增强。角色可以获得强化点数，不过与其他游戏中的类似系统不同（如勇者斗恶龙VIII⁵点数并非在角色升级时，而是在一定次数的战斗后获得的。这样，即使在怪物级数比较低、经验值获得比较少的区域，也能使角色稳步提升。同样重要的是，在游戏中段可以找到一个装置，不仅能让玩家可以重新分配角色的强化点数，甚至能替换一些特技，从而进一步个性化培养自己的角色。

战斗系统本身似乎有点过于沿袭传统了，不过也没什么好抱怨的。所有队伍成员可以装备三件武器，而战车可以被改造升级为装备5种类型的枪炮，加农炮、激光炮、导弹发射器、火焰喷射器、落锤破碎机，甚至还有更多奇形怪状的武器。而这些，结合手榴弹、武术，还有一些牛逼大发了的驾驶特技，让原本传统的回合制战斗也变得更加紧张刺激，更别说游荡赏金首还能乱入战斗。要在这个末日后世界生存，需要详尽细致的规划，活用手中的武器，而MM4非常鼓励玩家多做不同的尝试：像是击败穷凶极恶的坏家伙，或是完成额外的狩猎挑战。考虑到这款游戏是有多爱在BOSS战中堆伤害，有点创造力还是有回报的。在全灭的情况下，玩家还能看到击破率的信息，知道自己距离击败敌人还有多远，这也激励着主角们继续努力。

像游戏的主题一样，MM4在图像方面也是传统与创新的结合。一方面来说，95%的敌人设计是取自系列前作，许多敌人乍一看和Metal Max 3中的没什么两样。另一方面来说，战场相机会不断切换视点，以不同的角度和比例展示这些怪物设计，显然MM4的图像部门为了应付这庞大的图鉴工程可加了不少班。这些模型都不是静态的，所有怪物都会以不同的惊人方式运动，许多攻击动画也令人印象深刻。游戏的场景都很特别，像是被埋藏的购物中心啦，荒废的黑店啦，半毁的法式建筑啦，被炸毁的工业区啦，还有大水坝啦，这些还只是MM4各式地形地点的冰山一角。Crea-Tech很贴心地将R键设置为3DS相机的快捷键，玩家可以在除了对话或过场剧情的几乎所有场景中截图。顺便说一下，这也是为什么在RPGamer的相册里会有240张MM4的截图。不过遗憾的是，游戏零星的动画场景中无法截图，这些场景通常发生在队伍成员加入或主线剧情时间引发时。最后，在游戏通关后播放职员名单时，玩家可以通过一组幻灯片回顾自己的征程。

同样，門倉聡的配乐也是粉丝们值得期待的，游戏中的音乐许多都是20年前原版的重制、混音，而听来还是让人震撼，这点就无需强调了。许多曲调都是经过了时间检验的经典，而这次更经过了强化。事实上，游戏中最古老的一首曲子是伟大的贝多芬的“月光奏鸣曲”，这首曲子也正是游戏副标题的灵感来源。在这部系列新作中，所有队伍角色和许多重要NPC都拥有了大量的配音。好吧，这些语音表演算是不过不失吧，虽然称不上奥斯卡奖等级，但也绝不至于沦为金酸梅奖得主。配音主要出现在主线剧情场景中，不过总体来说，剧情比配音更好。

最后要提一下的是堆起来有小山般高的可下载内容。人类装备、车辆装备，还有各式人物戏服，可谓琳琅

满目。野巴士在12月底之前可以免费下载，除此之外，还有很多疯狂的战车可供选择。前作的主角也可以被招募，还有一大票可选的BOSS可以通过限定版和店铺预订特典提供的下载码在游戏中获得。总而言之，如果你愿意为了这一系列小额交易付账，那加起来的价钱与游戏本体可也差不多了。不过好在这些DLC只是锦上添花，并非是必要的。即使不买任何DLC也不会影响对游戏或其剧情的理解；不会有不买DLC就不能解锁的区域或内容；也不会为此就给3DS上这场最疯狂的冒险体验打了折扣。Crea-Tech或许希望我们会为了这些巧克力屑付钱，不过游戏本身就是整整一个大蛋糕了，有足够的糖衣供我们品尝。事实上，这可是块得用80到100小时消化的蛋糕。相信我，没错的。

所以，对没有日版3DS的读者，我只能默哀了。让我们一起痛骂任天堂吧，锁区的决定让你们无法体验这么棒的游戏。而那些拥有日版3DS的人，你还等什么！？狩猎姜戈猩猩（金刚一般巨大的安全机器人），你能行？猴面包树怪这树形巨兽不会让你吓尿吗？制服“剪刀手斯坦”⁵⁾这蝎子人对你来说太难了吗？都没问题？好吧，别喝牛奶了，接着这杯“曼哈顿计划”马提尼，抓起你的榴弹发射器准备上路吧！有个空间站因为巨型食人萝卜的问题求救，该出发了。

再会，钢铁牛仔。

¹⁾

译者：不知道在说啥……这有逻辑关系么？

²⁾

译者：日本人你看看你，明明是二战时代装备的都被当成一战时代的货了

³⁾

译注：原文为mad science但上下文都是列举人物，所以大概是scientist之误

⁴⁾

出自美国搞笑歌手“怪人奥尔”扬科维奇的专辑“*Weird Al*” Yankovic in 3-D

⁵⁾

译注：原文为Scissor Stan不过日文原名为“サソリスタン”，大概应翻成“蝎斯坦”才对，原文作者按外形发挥了个“剪刀”出来。

From:

<https://www.zzjb.com/> - 重装机兵专题站

Permanent link:

https://www.zzjb.com/views/heavy_metal_sonata

Last update: **2019/04/08 13:26**

