

『中国超人インフラマン』. ショウ・ブラザーズ (邵氏兄弟). 中国超人インフラマン
1975-2025. 延陵科学総合室. 博物志. 文化. 芸術. 格物研究.



《中國超人》

邵氏電影. 中國超人 1975-2025

延陵格物研究. 博物志. 文化. 藝術.

《The Super Inframan》. Shaw Brothers Pictures. The Super Inframan 1975-2025.

Acta Scientrium Ngensis .Scientiae Generalis.. Culture. Art..Cognitio Sapiens Ngensis

中國超人1975

The Super Inframan 1975

中国超人1975（インフラマン）



中國超人

The Super Inframan

中国超人（インフラマン）

中國超人在劇集中頭部幻想內構。

Fantasy inner mechanism cross-section of China Inframan's head.

劇中における中国超人の頭部内部メカニズム（図解設定）。



導言：跨國界的美學激盪從日本「特撮」到香港《中國超人》
的市場開拓與文化嘗試

A Transnational Convergence of Aesthetics: Market Expansion
and Cultural Exploration from Japanese "Tokusatsu" to Hong
Kong's "The Super Inframan"

導入：国境を越えた美学の衝突：日本の「特撮」から香港
『中国超人（インフラマン）』への市場開拓と文化的試み

中國超人 The Super Inframan



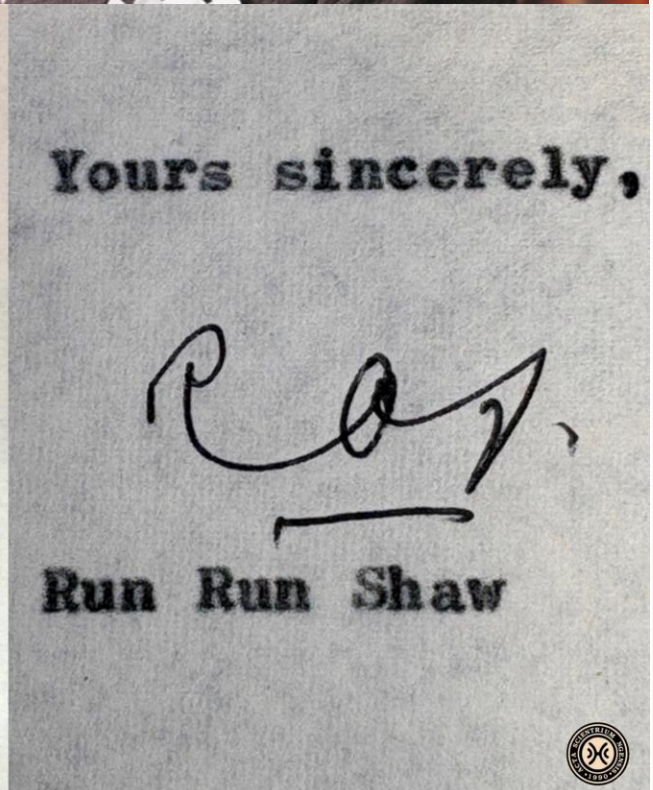
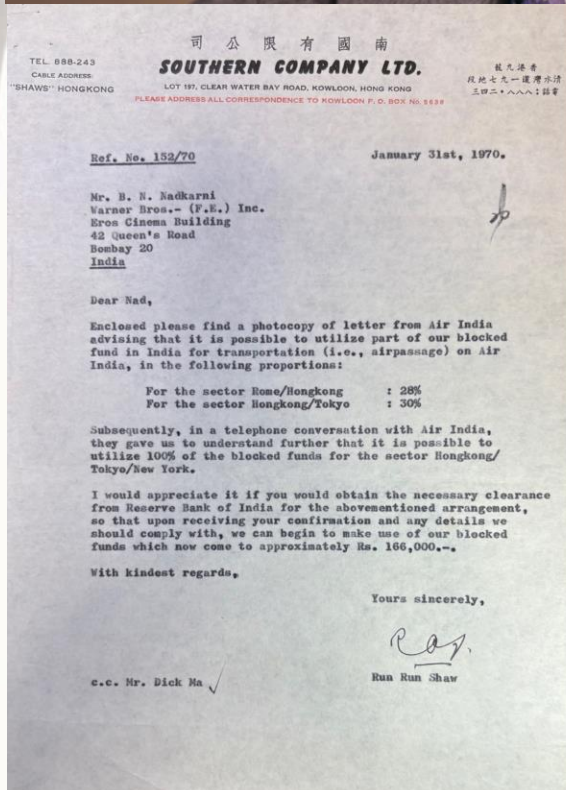
邵逸夫爵士 (Sir Run Run Shaw .1907-2014)



邵逸夫爵士 (1907-2014) 及他的親筆簽名。

Sir Run Run Shaw (1907-2014) and his autograph.

シャオ・ランラン (邵逸夫) 爵士 (1907-2014) と彼の直筆サイン。



導言：跨國界的美學激盪從日本「特撮」到香港《中國超人》的市場開拓與文化嘗試

什麼是「特撮」？

「特撮」（Tokusatsu）一詞源自日本，意指「特殊攝影」。在當代影視語境中，它不僅僅是一種拍攝技術，更演變成一種兼具匠人精神與超現實想像的獨特影視風格。這門美學的奠基者，是被譽為「特撮之神」的圓谷英二（Eiji Tsuburaya）。他將微縮景觀（Miniatures）、特製皮套（Suitmation）與實景特效完美結合，在資源有限的年代，創造出人類肉眼無法直視的怪獸奇觀與英雄史詩。1960年代中期，圓谷英二打造的《超人》（Ultraman，港譯「奧特曼」）正式面世，不僅在日本本土引發狂潮，更以雷霆之勢席捲整個亞洲，為無數青少年種下了關於「巨型英雄與正義」的文化基因。

邵氏的文化敏銳度與「逆向輸入」的技術跨國界合作 當這股日本特撮熱潮在1970年代初延燒至香港時，敏銳的香港影視巨擘邵氏電影公司察覺到了這股新興的市場商機。當時由日本東映引進的《幪面超人》在港台兩地掀起萬人空巷的熱潮，促使時任邵氏掌舵人的邵逸夫先生決心打破傳統功夫武俠片的框架，開創屬於華語電影的特攝新線條。

這並非盲目的跟風，而是一場高規格的跨國技術引進。為了確保影片具備與日本同等、甚至更上一層樓的視覺質感，邵氏在蔡瀾的製片策劃下，特別重金邀請了日本特攝界的頂尖專門人才～三上陸男前來香港協助。三上陸男曾深度參與日本《幪面超人》初代英雄與怪獸的服飾與道具設計，他的加入為香港劇組注入了正統的特攝工藝血統。

在倪匡的奇幻編劇、華山的執導，以及當時仍是新人的李修賢領銜主演下，1975年《中國超人》（The Super Inframan）橫空出世。這部影片大膽地將港式拳腳硬功夫、吊威鋼特技，與日式特攝的皮套大戰、光線絕招及微縮破壞場景熔於一爐，成功開創了香港科幻動作電影的先河，在香港影史上留下了極具開創性的一筆。

命名背後的宏大宏觀：為何是「中國超人」而非「香港超人」？

在回顧這段歷史時，許多評論家常提出一個核心疑問：這部電影誕生於清水灣的邵氏影城，由香港本土班底製作，為何不依循在地化命名為《香港超人》，反而冠以《中國超人》之名？根據當年的歷史脈絡與邵氏內部文獻顯示，這正是邵逸夫先生的商業戰略眼光與大中國文化情懷的體現。這一命名邏輯可以從以下三個維度進行深度分析：跨越地域限制的全球華語市場戰略 在1970年代，邵氏兄弟電影公司的市場定位從來不局限於小小的香港本土。邵逸夫的電影王國觸角延伸至台灣、東南亞（新馬泰），乃至全球華人聚居的唐人街。如果命名為「香港超人」，無形中會將其矮化為一個地區性的土產英雄，限制了海外票房的號召力。相反，「中國超人」這個名字具備更宏大的普世性，能夠直接喚起全球華語觀眾的文化認同與獵奇心理。

與外國超級英雄抗衡的文化民族性 當時的文化市場上，西方有美國的「Superman（超人）」，東方有日本的「Ultraman（奧特曼）」。邵逸夫先生認為，華人世界也必須有一個能夠與之平起平坐、具備同等科技感與力量感的超級英雄。冠以「中國」之名，是為了在國際影壇上立下一面鮮明的文化旗幟，向世界宣告：中國人也有屬於自己的現代化科幻守護者。

武俠精神與現代科幻的儒家融合

在倪匡筆下的《中國超人》劇本中，主角雷馬（李修賢飾演）的變身雖然依賴科學研究所的現代科技改造，但他核心傳遞的依然是傳統中國武俠小說中「天下為公」、「捨身取義」的俠之大者精神。以「中國」為名，本質上是將日美超英的「科幻外殼」，與中華傳統文人的「俠義內核」進行了一次大膽的文化嫁接。

1975-2025年半個世紀後的歷史回望

1975年的《中國超人》，是一場在當時看來極具實驗性質的文化碰撞。它雖然在當年的香港市場並未取得預期的票房神話，卻在後來「逆向輸入」歐美與日本時，被無數邪典電影（Cult Film）愛好者奉為殿堂級的幻之名作。作為本專題的序言，我們不僅是在回顧一個皮套英雄的誕生，更是在解構1970年代香港電影人如何以無比的膽識，兼收並蓄日本特攝工藝與西方科幻概念，在東方之珠的土地上，為華語影視開拓出前所未有的類型片新天地的宏偉歷程。

A Transnational Convergence of Aesthetics: Market Expansion and Cultural Exploration from Japanese "Tokusatsu" to Hong Kong's "The Super Inframan"

Introduction: What is "Tokusatsu"?

The term "Tokusatsu" originates from Japan, literally meaning "special photography." In the context of contemporary cinema, it represents far more than a mere filming technique; it has evolved into a unique cinematic style that blends a craftsman's spirit with surreal imagination. The founding father of this aesthetic was Eiji Tsuburaya, widely revered as the "God of Tokusatsu." By flawlessly combining miniatures, suitmation (actors in creature suits), and practical effects, he created monster spectacles and heroic epics that defied belief during an era of limited resources. In the mid-1960s, Tsuburaya's creation Ultraman made its grand debut. It not only ignited a massive craze in Japan but also swept through Asia like wildfire, planting the cultural seeds of "giant heroes and justice" in the minds of countless young individuals.

Shaw Brothers' Cultural Acumen and Transnational Collaboration through "Reverse Importation" of Technology

When this Japanese Tokusatsu craze reached Hong Kong in the early 1970s, the astute Hong Kong cinematic giant, Shaw Brothers Corporation, immediately recognized a burgeoning market opportunity. At that time, Kamen Rider, imported from Japan's Toei Company, sparked an unprecedented sensation in both Hong Kong and Taiwan. This prompted Sir Run Run Shaw, the head of Shaw Brothers at the time, to break away from the traditional framework of kung fu and wuxia films to pioneer a brand-new path for Chinese-language cinema with Tokusatsu elements.

This was by no means a blind imitation, but rather a high-caliber transnational transfer of technology. To ensure the film possessed a visual texture on par with, or even superior to, its Japanese counterparts, Shaw Brothers—under the production planning of Leonard Ho (Chua Lam)—allocated a hefty budget to invite Rikumao Mikami, a top-tier Japanese Tokusatsu specialist, to assist in Hong Kong. Mikami had been deeply involved in designing the costumes and props for the original heroes and monsters of the Japanese Kamen Rider series. His involvement injected an authentic Tokusatsu craftsmanship pedigree into the Hong Kong crew.

With a fantastical screenplay by Ni Kuang, direction by Hua Shan, and starring the then-newcomer Danny Lee in the lead role, *The Super Inframan* burst onto the silver screen in 1975. This film boldly fused Hong Kong's hard-hitting kung fu and wire-work stunts with Japanese Tokusatsu suit-battles, ray beams, and miniature-scale destruction. It successfully pioneered Hong Kong sci-fi action cinema, leaving a highly groundbreaking mark on Hong Kong's film history.

The Grand Vision Behind the Naming: Why "The Super Inframan" (Chinese Superhero) and Not "Hong Kong Superhero"?

Reflecting on this history, many critics often raise a core question: Since this film was produced at the Shaw Studios in Clear Water Bay by a local Hong Kong crew, why wasn't it given a localized title like "Hong Kong Superhero," but instead crowned as "The Super Inframan" (literally Chinese Superman)? According to the historical context of the time and internal Shaw Brothers documents, this choice perfectly reflected Sir Run Run Shaw's commercial strategic vision and his grand vision for Chinese cultural identity. This naming logic can be deeply analyzed through the following three dimensions:

A Global Chinese Market Strategy Transcending Regional Boundaries

In the 1970s, the market positioning of Shaw Brothers was never confined to the small local market of Hong Kong. The tentacles of Sir Run Run Shaw's movie empire extended to Taiwan, Southeast Asia (Singapore, Malaysia, Thailand), and Chinatowns worldwide. Naming it "Hong Kong Superhero" would have inadvertently trivialized it into a local regional product, limiting its box office appeal overseas. Conversely, the title "Chinese Superman" possessed a grander universality, capable of directly invoking cultural identity and curiosity among Chinese-speaking audiences globally.

Cultural Nationalism to Compete with Foreign Superheroes

In the cultural market of that era, the West had America's Superman, while the East had Japan's Ultraman. Sir Run Run Shaw believed that the Chinese world must also have a superhero standing on equal footing, possessing a matching sense of technology and power. Crowning the hero with "Chinese" was an effort to hoist a distinct cultural banner on the international film stage, declaring to the world that Chinese people also have their own modernized sci-fi protector.

The Confucian Fusion of Martial Arts Spirit and Modern Sci-Fi

In the script of *The Super Inframan* penned by Ni Kuang, although the protagonist Rayma's (played by Danny Lee) transformation relies on modern technological modification by a scientific research institute, the core message he conveys remains the noble spirit of traditional Chinese wuxia novels—serving the public good and sacrificing oneself for righteousness. Naming the film with "Chinese" was essentially a bold cultural graft, taking the "sci-fi shell" of Japanese and American superheroes and merging it with the "chivalrous core" of traditional Chinese literati.

A Historical Retrospective Half a Century Later: 1975–2025

The 1975 film *The Super Inframan* was a cultural collision that, at the time, was highly experimental in nature. Although it did not achieve the expected box-office miracle in the Hong Kong market back then, its subsequent "reverse importation" into Europe, America, and Japan led it to be revered as a hall-of-fame, legendary masterpiece by countless cult film enthusiasts. As the preface to this special feature, we are not merely looking back at the birth of a suited hero; we are deconstructing the grand journey of how Hong Kong filmmakers in the 1970s, armed with immense courage, assimilated both Japanese Tokusatsu craftsmanship and Western sci-fi concepts to pioneer an unprecedented new frontier of genre cinema on the soil of the Orient's Pearl.



太陽甲 (Solar Armor / 亦稱超人光線)
Solar Ray (Solar Armor / Inframan Beam)
太陽甲 (ソーラーアーマー／超人光線)



圓谷英二の《超人》（奥特曼）與《中國超人》
Eiji Tsuburaya's Ultraman and The Super Inframan.
円谷英二の『ウルトラマン』と『中国超人インフラマン』

国境を越えた美学の衝突：日本の「特撮」から香港『中国超人（インフラマン）』への市場開拓と文化的試み

導入：そもそも「特撮」とは何か？

「特撮（Tokusatsu）」という言葉は日本に由来し、「特殊撮影」を意味します。現代の映像表現において、それは単なる撮影技術にとどまらず、職人精神と超現実的な想像力を兼ね備えた独自の映像スタイルへと進化を遂げました。この美学の基礎を築いたのは、「特撮の神様」と称される円谷英二です。彼はミニチュア、スーツアトラクション（着ぐるみ撮影）、そして実写特効を完璧に融合させ、資源が限られていた時代に、人間の肉眼では捉えきれない怪獣の奇観とヒーローの叙事詩を創り出しました。1960年代半ば、円谷英二が手掛けた『ウルトラマン』（香港訳：「奥特曼」）が正式に誕生。日本国内で大ブームを巻き起こしただけでなく、猛烈な勢いでアジア全域を席卷し、無数の少年たちの心に「巨大ヒーローと正義」という文化の遺伝子を植え付けました。

ショウ・ブラザーズの文化的敏鋭さと技術の「逆輸入」による国際共同制作

この日本の特撮熱が1970年代初頭に香港へと波及した際、鋭い洞察力を持つ香港の映画巨頭ショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟電影公司）は、この新たな市場の商機をいち早く察知しました。当時、日本の東映から導入された『仮面ライダー』が香港と台湾の両地で空前の大ヒットを記録。これを機に、当時のショウ・ブラザーズの舵取り役であったランラン・ショウ（邵逸夫）は、伝統的なカンフー・武侠映画の枠組みを打ち破り、華語映画独自の特撮という新たな路線を切り開く決意を固めたのです。

これは決して盲目的な模倣ではなく、極めて高水準な国境を越えた技術導入でした。作品が日本と同等、あるいはそれ以上の視覚的クオリティを備えるよう、ショウ・ブラザーズはチャイ・ラン（蔡瀾）のプロデュースのもと、日本の特撮界におけるトップクラスの専門家である三上陸男を香港へ招聘しました。三上陸男は日本の初代『仮面ライダー』のヒーローや怪獣の衣装・造形設計に深く関わった人物であり、彼の参画によって香港の制作チームに正統な特撮職人の血統が注入されることとなりました。

ニー・クワン（倪匡）の奇想天外な脚本、ホア・シャン（華山）の監督、そして当時は新人だったダニー・リー（李修賢）の主演により、1975年、映画『中国超人（英題：The Super Inframan）』が彗星のごとく登場しました。本作は、香港映画のお家芸である本格的なカンフーアクションやワイヤーアクションと、日本式特撮の着ぐるみ対決、光線技、ミニチュア破壊シーンを大胆に融合。香港におけるSFアクション映画の先駆者となり、香港映画史に極めて革新的な一歩を刻みました。

命名の背後にある壮大なビジョン：なぜ「香港超人」ではなく「中国超人」なのか？

この歴史を振り返る際、多くの批評家がある核心的な疑問を抱きます。この映画は清水湾（クリアウォーターベイ）のショウ・スタジオで制作され、香港地元のスタッフによって作られたにもかかわらず、なぜ地域に根ざした「香港超人」ではなく、「中国超人」の名を冠したのでしょうか。当時の歴史的背景とショウ・ブラザーズの内部資料によると、これこそがランラン・ショウ氏の商業的戦略眼と、大いなる中国文化への情熱（大中国情懷）の表れであったとされています。この命名の論理は、以下の3つの視点から深く分析することができます。

地域的な制限を超えるグローバルな華語市場戦略

1970年代当時、ショウ・ブラザーズの市場ターゲットは、決して香港という小さな地元だけに留まっていませんでした。ランラン・ショウ率いる映画王国の触手は、台湾、東南アジア（シンガポール・マレーシア・タイ）、さらには世界各地のチャイナタウンにまで伸びていました。もし「香港超人」と命名していれば、無意識のうちに一地方のご当地ヒーローへとスケールダウンさせてしまい、海外での興行収入を制限することになりかねません。逆に「中国超人」という名はより壮大な普遍性を持ち、世界中の華語圏の観客の文化的アイデンティティと好奇心を直接刺激することができたのです。

海外のスーパーヒーローに対抗するための文化的民族性

当時の文化市場において、西洋にはアメリカの「Superman（スーパーマン）」があり、東洋には日本の「Ultraman（ウルトラマン）」がありました。ランラン・ショウ氏は、華人世界にもこれらと対等に渡り合える、同等のテクノロジー感と力強さを備えたスーパーヒーローが必要であると考えました。「中国」の名を冠することは、国際映画界に鮮烈な文化の旗を立て、世界に向けて「中国人にも独自の現代的SF守護者がいる」と宣言するためのものでした。

武侠精神と現代SFの儒教的融合

ニー・クワンが書き下ろした『中国超人』の脚本において、主人公・雷馬（ダニー・リー）の変身は科学研究所の現代テクノロジーによる改造に依存しているものの、彼が核心部分で体現しているのは、伝統的な中国武侠小说における「天下為公（天下は公のもの）」「捨身取義（身を捨てて義を取る）」という、いわゆる「俠之大者（大いなる俠客）」の精神です。「中国」の名を用いることは、本質的に日米のスーパーヒーローが持つ「SFという外殻」と、中華伝統の文人が重んじる「俠義という内核」を大胆にカルチャー・グラフト（文化接木）することだったのです。

1975年～2025年、半世紀を経た歴史的回顧

1975年の映画『中国超人（インフラマン）』は、当時としては極めて実験的な性質を帯びた文化の衝突でした。公開当時の香港市場では期待されたほどの興行神話を打ち立てることはできなかったものの、その後欧米や日本へと「逆輸入」された際、無数のカルト映画（Cult Film）愛好家たちから殿堂入りの「幻の名作」として奉られることとなりました。本特集の序文として、私たちは単に着ぐるみヒーローの誕生を振り返るだけでなく、1970年代の香港の映画人たちがどれほど並外れた度胸を持ち、日本の特撮職人技と西洋のSF概念を融合させ、この「東洋の真珠」と謳われた土地で、華語映像界に前例のない新ジャンルの新天地を切り開いていったのかという、その壮大な歩みを紐解いていくのです。



序言：回到一九七五的中國超人

A Transnational Convergence of Aesthetics: Market Expansion and Cultural Exploration from Japanese "Tokusatsu" to Hong Kong's "The Super Inframan"

導入：国境を越えた美学の衝突：日本の「特撮」から香港『中国超人（インフラマン）』への市場開拓と文化的試み



中國超人

THE SUPER INFRAMAN

序言：回到一九七五的中國超人

那是1975年的夏天，香港的銀幕第一次亮起屬於我們自己的超級英雄。《中國超人》不止是一場特攝奇想，更是一場文化冒險~在功夫與武俠主導的年代，邵氏影業以一抹紅銀光影，為華語電影開出通往未來的門。半世紀過去，那份敢於想像的勇氣，依然在影迷心中閃耀。

光影下的勇氣 1975年八月，邵氏電影《中國超人》（The Super Inframan）上映。那是一個科技與幻想開始入滲流行文化的年代，日本的《幪面超人》（假面騎士）與《鹹蛋超人》（超人力霸王）征服了整個亞洲，東南亞的孩子們迷戀著皮套英雄與怪獸的戰鬥。然而在香港，這卻是一場從零開始的創舉。邵逸夫爵士慧眼獨具，決定拍出屬於華人世界的「超人」——這不只是市場試驗，更是一種宣言。導演華山從場景搭建到角色造型都充滿實驗性。那個身穿紅銀戰衣、以雷電之力對抗邪惡女魔頭冰河魔主的超人，不僅是小孩的夢，也是一代電影人的信仰。華語電影也可以擁有自己的未來想像，而在邵逸夫爵士領導下的邵氏影業，也敏銳地察覺到這種“超人化英雄”電影對青少年觀眾的巨大吸引力，決定以香港資源與創意打造屬於華人世界的科幻英雄。

是一場實驗也是一份傳承 特攝拍攝需要龐大的資源與技術支持，對當年的香港而言是近乎不可能的挑戰。火光、爆破、雷電、怪獸服，全靠手工與創意完成。視覺特效雖顯粗糙，卻帶著一種難得的真誠與自信，那是「東方工藝」與「電影夢想」的交織。《中國超人》並非票房奇蹟，但它打開了創作的新題材。從此幻想加上動作，成為香港電影新的語彙。李瀚祥、徐克、杜琪峰、王家衛、及以後的古天樂等的創意，都能在不同程度上追溯到這部電影的嘗試。從《蜀山傳》的飛劍，到《明日戰記》的鋼鐵盔甲，《中國超人》的影子，一直在我們的電影未來閃爍。

半世紀的回望 五十年後再看《中國超人》，我們或許會笑它的怪獸笨拙、雷電誇張，但更應笑著致敬，因為那是香港電影最浪漫的一次冒險。它不能說是抄襲，而是想像的覺醒；也不算是模仿，而是開創的序幕。在邵逸夫爵士領導下的邵氏影業，也敏銳地察覺到這種“超人化英雄”電影對青少年觀眾的巨大吸引力，決定以香港資源與創意打造屬於華人世界的科幻英雄。這不是一件容易的事。1970年代的香港電影工業，技術以功夫、警匪、古裝片為主，科幻特攝屬於高成本、高風險的類型。《中國超人》卻以大的規模拍成片中集機械怪獸、巨大基地、雷電特效於一身，服裝造型融合東方神話與未來科技。導演華山、日本團隊設計團隊，參照日本東映特攝風格，同時注入本地的武打與戲劇節奏，使作品散發出中西合璧的能量。

時至2025年《中國超人》迎來五十周年。它成為一個象徵，代表七十年代香港影人敢於創新的勇氣，亦代表本地電影工業早於數十年前已經悄然展開的「亞洲科幻夢」。今天重看這部作品，或許會覺得特效略顯樸拙，剪接稚嫩，但那份開拓精神，感受到那種相信~「香港人也可以拍出自己的超人」的信念仍然閃耀。這正是它歷久彌新的原因。

《中國超人》不只是童年的回憶，它是一個時代的符號，有一群有心人選擇以幻想的力量去描繪未來。五十年後，我們回望這部“只有一次”的嘗試，應該懷著敬意，因為正是這樣的冒險，讓香港電影的創造力得以被世界看見。當銀幕上那道紅光再度閃現，我們看到的不只是1975年的特攝，而是一個城市在成長，一群電影製作人敢於做夢的證明。那份膽色、那份天真，正是香港電影最動人的基因。

Preface: Returning to the 1975 *The Super Inframan*

It was the summer of 1975 when Hong Kong's silver screen lit up for the very first time with a superhero of our own. *The Super Inframan* was far more than a mere Tokusatsu fantasy; it was a cultural adventure. In an era dominated by kung fu and wuxia, Shaw Brothers Studio utilized a flash of red and silver light to open a gateway to the future for Chinese-language cinema. Half a century has passed, yet that courage to dare to imagine continues to shine brightly in the hearts of cinephiles.

Courage Beneath the Spotlight

In August 1975, the Shaw Brothers film *The Super Inframan* was released. It was an era when technology and fantasy began to permeate popular culture; Japan's *Kamen Rider* and *Ultraman* had conquered the whole of Asia, and children across Southeast Asia were captivated by the battles between suited heroes and monsters. In Hong Kong, however, this was a pioneering feat built entirely from scratch. Sir Run Run Shaw, possessed of a singular vision, resolved to produce a "superhero" belonging to the Chinese world—this was not merely a market experiment, but a declaration. Director Hua Shan brought an experimental spirit to everything from set construction to character design. That superhero, clad in red and silver armor and harnessing the power of thunder to combat the evil Demon Princess Elzebug (Princess Elzebug/Ice River Demon Lord), was not only a child's dream but also the faith of a generation of filmmakers: that Chinese-language cinema could possess its own vision of the future. Under the leadership of Sir Run Run Shaw, Shaw Brothers Studio astutely recognized the immense appeal of these "superhero-style" films to teenage audiences, and thus decided to employ Hong Kong resources and creativity to forge a sci-fi hero for the Chinese world.

Both an Experiment and a Heritage

Tokusatsu filmmaking demands colossal resources and technological support, posing a challenge that was nigh impossible for Hong Kong at the time. Sparks, explosions, lightning, and monster suits were all realized entirely through manual craft and sheer ingenuity. Though the visual effects appeared unrefined, they carried a rare sincerity and confidence—a tapestry woven from "Eastern craftsmanship" and "cinematic dreams." While *The Super Inframan* was not a box-office miracle, it unlocked an entirely new genre of creative subject matter. From then on, the fusion of fantasy and action became a new vocabulary for Hong Kong cinema. The creative outputs of Li Han-hsiang, Tsui Hark, Johnnie To, Wong Kar-wai, and later figures like Louis Koo, can all be traced back in varying degrees to the experiments of this film. From the flying swords of *Zu Warriors from the Magic Mountain* to the exo-suit armor of *Warriors of Future*, the shadow of *The Super Inframan* has never ceased to glimmer across the future of our cinema.

A Retrospective of Half a Century

Looking back at *The Super Inframan* fifty years later, we might chuckle at its clumsy monsters or exaggerated lightning effects, but we ought to offer a smiling salute instead, for it represents the most romantic adventure in the history of Hong Kong cinema. It cannot be deemed plagiarism, but rather an awakening of imagination; nor is it a mere imitation, but the prelude to pioneering innovation. Under the leadership of Sir Run Run Shaw, Shaw Brothers Studio astutely recognized the immense appeal of these "superhero-style" films to teenage audiences, deciding to employ Hong Kong resources and creativity to forge a sci-fi hero for the Chinese world. This was no easy task. In the 1970s, the Hong Kong film industry's expertise was primarily rooted in kung fu, crime, and period dramas; sci-fi Tokusatsu belonged to a high-cost, high-risk genre. Yet, *The Super Inframan* was produced on a grand scale, integrating mechanical monsters, a massive base, and lightning special effects all into a single film, featuring costume designs that fused Eastern mythology with futuristic technology. Director Hua Shan and the Japanese design team drew reference from the Tokusatsu style of Japan's Toei Company, while injecting local martial arts and dramatic rhythms, allowing the work to radiate a harmonious synthesis of Western and Eastern energy.

Reaching the Year 2025

As The Super Inframan celebrates its 50th anniversary in 2025, it has evolved into a symbol. It represents the courage of 1970s Hong Kong filmmakers to innovate, and serves as a testament to the "Asian sci-fi dream" that the local film industry had quietly embarked upon decades ago. Rewatching the film today, one might find the special effects somewhat crude and the editing naive; yet that pioneering spirit—the palpable sensation of a steadfast belief that "Hong Kong people can also film their own superhero"—remains resplendent. This is precisely why it remains timeless and forever fresh.

The Super Inframan is not merely a childhood memory

It is a symbol of an era, born of a dedicated group of creators who chose to depict the future through the power of fantasy. Fifty years later, as we look back at this "one-and-only" endeavor, we should regard it with profound respect. It is precisely such adventures that allowed the creativity of Hong Kong cinema to be recognized by the world. When that flash of red light appears once more on the silver screen, what we behold is not just a Tokusatsu film from 1975, but the growth of a city and proof of a group of filmmakers who dared to dream. That audacity, that innocence, remains the most moving genetic code of Hong Kong cinema.

序文：一九七五年の『中国超人（インフラマン）』に立ち戻る

それは1975年の夏のこと。香港のスクリーンに、初めて私たち自身のスーパーヒーローが鮮烈な光を放ちました。『中国超人』は、単なる特撮の奇想にとどまらず、一つの文化的冒険でもありました。カンフーや武俠が主流を占めていた時代、ショウ・ブラザーズ（邵氏影業）は赤と銀の光影をまとうせ、華語映画に未来へと通じる扉を切り開いたのです。半世紀が流れた今も、あの大胆に想像する勇氣は、映画ファンの心の中で眩しく輝き続けています。

光影の下にある勇氣

1975年8月、ショウ・ブラザーズの映画『中国超人（英題：The Super Inframan）』が公開されました。それはテクノロジーと幻想がポップカルチャーに浸透し始めた時代であり、日本の『仮面ライダー』や『ウルトラマン』がアジア全域を席卷し、東南アジアの子供たちは着ぐるみヒーローと怪獣の戦いに熱狂していました。しかし香港において、これは「ゼロからの創挙」というべき挑戦でした。ランラン・ショウ（邵逸夫）爵士は卓越した先見の明を持ち、華人世界独自の「超人（スーパーヒーロー）」を描くことを決断しました。これは単なる市場の試みではなく、一つの「宣言」でもあったのです。華山監督は、セットの造営からキャラクターのスタイリングに至るまで、実験精神に満ちたアプローチを行いました。赤と銀の戦衣に身を包み、雷電の力を以て邪悪な女魔頭「氷河魔主（エレズバブ姫）」に立ち向かうその超人は、子供たちの夢であっただけでなく、当時の映画人たちの信仰でもありました。すなわち「華語映画もまた、独自の未来への想像力を持ち得るのだ」という信仰です。ランラン・ショウ爵士率いるショウ・ブラザーズは、この「超人化されたヒーロー」映画がティーンエイジャーの観客に及ぼす多大な求心力を鋭く察知し、香港の資源とクリエイティビティを結集して、華人世界のためのSFヒーローを創り出すことを決めたのです。

実験であり、受け継がれる伝承

特撮の撮影には膨大な資源と技術的支援が必要であり、当時の香港にとっては不可能に近い挑戦でした。火花、爆破、雷電、怪獣の着ぐるみは、すべて手作業とアイデアによって完成させられました。視覚効果（特撮効果）は荒削りに見えたものの、そこには滅多に出会えない真摯さと自信が宿っており、まさに「東洋の職人技」と「映画の夢」が織りなす結晶でした。『中国超人』は興行収入の奇跡こそ起こせなかったものの、創作における新たな題材の地平を切り開きました。これ以降、「幻想（ファンタジー）＋アクション」は香港映画の新たな言語となったのです。リー・ハンシャン（李瀚祥）、ツイ・ハーク（徐克）、ジョニー・トー（杜琪峰）、ウォン・カーウエイ（王家衛）、そして後年のルイス・クー（古天樂）らに至るクリエイティビティは、多かれ少なかれ、この映画の試みにその源流を遡ることができます。『蜀山傳』の飛剣から、『明日戦記（マリアン・チー）』の鋼鉄の装甲まで、『中国超人』の影は、私たちの映画の未来において常に明滅し続けているのです。

半世紀を経た回顧

五十年が経った今、改めて『中国超人』を観ると、私たちはその怪獣の不器用さや大げさな雷電のエフェクトに思わず微笑んでしまうかもしれません。しかし、それ以上に私たちは敬意を込めて笑顔で拍手を送るべきです。なぜなら、それこそが香港映画の歴史において最もロマンチックな冒険だったからです。それは決して「模倣（パクリ）」ではなく、想像力の覚醒であり、「真似事」ではなく、新たなる開拓の序幕でした。ランラン・ショウ爵士率いるショウ・ブラザーズは、この「超人化されたヒーロー」映画が若い観客に与える巨大な魅力を鋭く察知し、香港の資源と創意工夫によって華人世界のSFヒーローを仕立て上げることを決意しました。これは決して容易なことではありませんでした。1970年代の香港映画界は、カンフー、警察・犯罪もの、時代劇が技術の主流であり、SF特撮は高コストかつ高リスクなジャンルに属していました。しかし『中国超人』は、劇中にメカ怪獣、巨大基地、雷電エフェクトを網羅し、東洋の神話と未来のテクノロジーを融合させた衣装デザインを盛り込むという大規模なスケールで製作されました。華山監督や日本のデザイン・制作チームは、日本の東映特撮のスタイルを参考にしつつ、現地の武打（アクション）や劇的なテンポを注入し、作品に和漢洋（中西）が融合したエネルギーを放たせたのです。

時は流れて2025年

『中国超人』は五十周年の節目を迎えました。それは一つの象徴となり、70年代の香港映画人たちがイノベーションに挑んだ勇気を体現し、現地の映画産業が数十年も前の段階で早くも静かに展開していた「アジアのSF夢」を証明しています。今この作品を見返すと、特撮はいくぶん素朴に映り、編集には拙さが残るように感じられるかもしれません。しかし、あの開拓精神、そして「香港人だって自分たちの超人を撮れるんだ」という信念の響きは、今なお眩しく輝いています。これこそが、本作が時代を超えて色褪せない理由なのです。

『中国超人』は単なる子供時代の思い出ではありません

それは一つの時代の記号（アイコン）であり、幻想の力を通じて未来を描こうと選択した志ある人々の証です。五十年後、私たちはこの「二度とはない」一回限りの挑戦を振り返り、深い敬意を抱くべきです。なぜなら、このような冒険があったからこそ、香港映画の創造力が世界に見出されることになったからです。スクリーンにあの赤い光が再び走るとき、私たちが目にするのは1975年の特撮だけでなく、一つの都市の成長であり、夢を見ることを恐れなかった映画製作者たちの証明にほかなりません。あの度胸、あの無邪気さこそが、香港映画の最も心を揺さぶる遺伝子（ジーン）なのです。



邵氏電影的科幻創作/中國超人構思過程

The Sci-Fi Creations of Shaw Brothers and the Conceptual Process of The Super Inframan

ショウ・ブラザーズのSF映画創作と『中国超人インフラマン』の構想プロセス

邵氏電影的科幻創作/中國超人構思過程

一、邵氏電影

邵氏電影一方面帶動港產片工業化同武俠，功夫片走紅全球，另一方面亦令「香港電影」成為華語文化同動作美學嘅國際代表，對香港形象好關鍵，1950-60年代：邵逸夫喺香港建立「邵氏影城」，學荷里活模式起大型片場，形成工廠式製作，年產量高企，成為華語世界最大電影公司之一。邵氏開創如黃梅調、古裝片、武俠到「新派功夫片」，捧紅胡金銓、劉家良等導演，以及狄龍、姜大衛、傅聲等動作明星，鞏固咗香港做華語電影中心地位。70年代後，面對嘉禾崛起同李小龍熱潮，邵氏轉向更猛烈功夫片同與西方合拍，並投資國際電影，保持對海外市場嘅影響力直至80年代中後期收縮。對香港國際聲譽推高「香港功夫」品牌如《獨臂刀》《少林三十六房》等片令全球觀眾將精準武打、寫實暴力同「功夫美學」直接聯想到香港，建構「華語電影中心」形象，邵氏電影喺東南亞、美國唐人街戲院廣泛放映，令海外華人同西方影迷都視香港為華語電影樞紐，強化了香港作為國際都會同文化出口地位。

二、中國超人/The Super Inframan的緣起

《中國超人》(The Super Inframan)為邵氏想「本土化」日本特攝熱潮，同時試驗一套可以發展成系列嘅香港超級英雄電影，結合功夫片元素同兒童向科幻類型而誕生嘅作品。1975年推出時，片方明顯係瞄準當時香港／東亞小朋友迷上《幪面超人》《奧特曼》這股風潮，嘗試做一個「有中國味嘅超人」同時拓展新市場。受日本特攝熱潮影響，七十年代初《幪面超人》《奧特曼》《Mirrorman》等在香港、台灣、南韓極受歡迎，電視台重播帶動玩具、雜誌等周邊，證明兒童向特攝市場，邵氏尋找新類型與新觀眾，傳統武俠、古裝、黃梅調已經見頂，邵氏需要新題材吸引兒童及青少年；將「功夫+科幻+特攝」結合，可以延伸佢地嘅動作設計、場景搭景方面。

三、建構中國超人

想像片名直譯就係「中國超人」，有意與西方《Superman》、日本英雄形成呼應，又強調本土身份主角屬中國科學總部，對抗冰河魔王與怪獸，一種帶有國族色彩嘅英雄敘事。嘗試開拓海外市場：之後賓尼(Joseph Brenner)將本片輸入美國，以《Infra-Man》為名推廣，廣告口號「The Man Beyond Bionics!」刻意搭上《The Six Million Dollar Man》熱潮，反映邵氏當初已預期此類型有國際銷售潛力。企劃方向由邵氏高層主導，打算作為「第一部以香港為背景超級英雄電影」，並採用分鏡腳本拍攝，據說亦係邵氏第一次大規模用 storyboards，方便控制大量特效、爆破同怪獸場面，故事設定為「古老冰河魔王沉睡一千萬年後甦醒，率領怪獸軍團侵略地球」，科學總部以改造人(中國超人)應戰，明顯取材自日本henshin hero 模式，再加入科學總部、戰鬥員、摩托車等元素。由邵氏高層主導，想做「第一部以香港為背景嘅超級英雄電影」，並採用分鏡腳本拍攝，據說亦係邵氏第一次大規模用 storyboards，方便控制大量特效、爆破同怪獸場面。

劇本與風格 編劇倪匡先生，將其科幻元素(變種人、超能裝甲、地下王國等)同邵氏功夫片節奏混合，構思創造出主角中國超人嘅「BDX改造計劃」(Biologically Altered Human)生物改造人的意念，形成密集打鬥+怪獸連場嘅敘事。角色設計上，女反派「冰河魔王」結合西方惡魔形象同東亞妖女想像；科學總部則有近似《科學特搜隊》／《地球防衛軍》風格，強調科技與集體行動。中國超人(雷馬/Infra-Man)，倪匡先生設計主角由普通科學家改造為紅銀太陽能戰士，中國超人電影中，主角擁有受日本特攝啟發的多項絕技，主要用於對抗妖魔與怪獸。主要絕技列表 有，閃電拳～射出每平方公分一萬億瓦特雷射光，最終擊敗冰河魔王。風火彈～飛鏢狀物品噴出大量火焰燒傷敵人。追魂腿～腳底噴出類似大龍炮的火焰攻擊。死光刀～強力死光絕招。太陽甲～超必殺技，用於危急時刻。融合Kamen Rider變身模式。冰河魔王，倪匡創造沉睡一千萬年嘅地下女魔王，率冰凍怪獸入侵，變身龍形BOSS，結合西方惡魔Beelzebub同中國妖女傳說，劇本中強調冰河魔王計劃反制英雄。科學總部團隊：教授劉英德、女兒劉美美、小虎等家庭式配角，由倪匡設定為團隊支援英雄，加入港式幽默對白同摩托車追逐，區別純日式特攝。但卻使人有著幪面超人一樣的效果。

The Sci-Fi Creations of Shaw Brothers and the Conceptual Process of The Super Inframan

I. Shaw Brothers Cinema

On one hand, Shaw Brothers Cinema drove the industrialization of Hong Kong cinema and propelled wuxia and kung fu films into global popularity. On the other hand, it established "Hong Kong cinema" as an international representative of Chinese-language culture and action aesthetics, which played a crucial role in shaping Hong Kong's image. During the 1950s and 1960s, Sir Run Run Shaw established the "Shaw Studio" in Hong Kong, building large-scale studios modeled after Hollywood to form a factory-style production system. With a consistently high annual output, it became one of the largest film companies in the Chinese-speaking world. Shaw Brothers pioneered various genres, ranging from Huangmei opera films, period dramas, and wuxia to "New Wave kung fu films," skyrocketing directors like King Hu and Lau Kar-leung to fame, as well as action stars such as Ti Lung, David Chiang, and Alexander Fu Sheng, thereby consolidating Hong Kong's position as the hub of Chinese-language cinema. After the 1970s, facing the rise of Golden Harvest and the Bruce Lee craze, Shaw Brothers shifted toward fiercer kung fu films, co-productions with the West, and investments in international movies, maintaining its influence in overseas markets until its downsizing in the mid-to-late 1980s. This elevated Hong Kong's international reputation through the "Hong Kong Kung Fu" brand. Films like *The One-Armed Swordsman* and *The 36th Chamber of Shaolin* led global audiences to directly associate precise martial arts choreography, realistic violence, and "kung fu aesthetics" with Hong Kong, constructing its image as the "center of Chinese-language cinema." Shaw Brothers films were widely screened in Southeast Asia and Chinatown theaters across the United States, causing overseas Chinese and Western cinephiles alike to view Hong Kong as the nexus of Chinese cinema, which reinforced Hong Kong's status as an international metropolis and a major exporter of culture.

II. The Origin of The Super Inframan

The *Super Inframan* was born out of Shaw Brothers' desire to "localize" the Japanese Tokusatsu craze, while simultaneously experimenting with a Hong Kong superhero movie that could be expanded into a franchise, blending kung fu elements with a child-oriented sci-fi genre. When released in 1975, the studio was clearly targeting the massive craze among children in Hong Kong and East Asia who were obsessed with Kamen Rider and Ultraman, attempting to create a "superhero with Chinese flavor" while expanding into new markets. Heavily influenced by the Japanese Tokusatsu boom, series like Kamen Rider, Ultraman, and Mirrorman became immensely popular in Hong Kong, Taiwan, and South Korea during the early 1970s. Television reruns drove the market for merchandise, toys, and magazines, proving the immense potential of the children's Tokusatsu market. Shaw Brothers was searching for new genres and new audiences; as traditional wuxia, period dramas, and Huangmei opera films had reached their peak, the studio needed fresh subject matter to attract children and teenagers. Fusing "kung fu + sci-fi + Tokusatsu" allowed them to extend and utilize their existing expertise in action choreography and studio set construction.

III. Constructing The Super Inframan

The literal translation of the film's title is "China Superman," a deliberate conceptual echo to the Western Superman and Japanese heroes, while simultaneously emphasizing a localized identity where the protagonist belongs to the Science Headquarters, battling the Demon Princess Elzebub (Princess Elzebub) and her horde of monsters—a heroic narrative imbued with nationalistic colors. An attempt was made to expand into overseas markets: Joseph Brenner later imported this film into the United States, promoting it under the title *The Super Inframan* (or *Infra-Man*). The advertising tagline, "The Man Beyond Bionics!", intentionally hitched a ride on the popularity of the American television series *The Six Million Dollar Man*, reflecting that Shaw Brothers had anticipated the international sales potential of this genre from the very beginning. The project's direction was driven by Shaw Brothers' top executives, who intended it to be the "first superhero film set in Hong Kong." It was shot using shooting scripts and storyboards—reputedly the first time Shaw Brothers utilized storyboards on such a massive scale—to facilitate the management of extensive special effects, explosions, and monster sequences. The story was set around "the ancient Demon Princess Elzebub awakening after a ten-million-year slumber to lead her monster army in an invasion of Earth," with the Science Headquarters deploying a cyborg (the *Super Inframan*) to retaliate. This was clearly adapted from the Japanese *henshin hero* (transforming hero) template, integrating elements such as a scientific headquarters, combatants (minions), and motorcycle chases. Spearheaded by Shaw Brothers executives, the project was envisioned as the "first superhero movie with Hong Kong as its backdrop" and utilized extensive storyboarding, marking a milestone as Shaw Brothers' first large-scale application of storyboards to precisely control intricate special effects, pyrotechnics, and monster brawls.

Screenplay and Style

Screenwriter Mr. Ni Kuang seamlessly blended his hallmark sci-fi elements (mutants, super-powered armor, underground kingdoms, etc.) with the frantic pacing of Shaw Brothers' kung fu films. He conceptualized the protagonist's origin via the "BDX Project" (Biologically Altered Human), a biological modification concept that yielded a narrative packed with dense martial arts combat and consecutive monster battles. In terms of character design, the female antagonist "Demon Princess Elzebub" combined Western demonic iconography with East Asian folklore of enchantresses, while the Science Headquarters mirrored the aesthetic of Japan's Science Special Search Party (SSSP) or Earth Defense Force (EDF), emphasizing high technology and collective, structured action. The Super Inframan (Rayma / Infra-Man) was designed by Mr. Ni Kuang as an ordinary scientist transformed into a red-and-silver solar-powered warrior. Throughout the film, the protagonist unleashes an array of special techniques heavily inspired by Japanese Tokusatsu, primarily used to vanquish demons and monsters. The primary special techniques include: the Thunder Fists (閃電拳), which shoot a laser beam of one trillion watts per square centimeter, ultimately defeating the Demon Princess; the Fire-and-Wind Missiles (風火彈), dart-like projectiles that spray immense flames to scorch enemies; the Soul-Chasing Kicks (追魂腿), which unleash jet-propulsion fire attacks from the soles of his feet resembling giant firecrackers; the Deadly Light Blades (死光刀), a powerful death-ray finisher; and the Solar Armor / Solar Ray (太陽甲), an ultimate desperate countermeasure reserved for critical moments. The character design masterfully fused the Kamen Rider transformation style. For the villain, Ni Kuang created the subterranean female monarch who had slumbered for ten million years, leading icy monsters to invade and eventually transforming into a dragon-like boss character, blending the Western demon Beelzebub with Chinese sorceress legends. The script highlighted her calculated plots to counter the hero. The Science Headquarters team—comprising Professor Liu Ying-te, his daughter Liu Mei-mei, and Xiao Hu—served as a family-style supporting cast. Intentionally structured by Ni Kuang to provide tactical backup to the hero, they introduced localized Hong Kong-style humorous dialogue and motorcycle pursuits, setting the film apart from pure Japanese Tokusatsu while successfully delivering an impact as thrilling as Kamen Rider.

ショウ・ブラザーズのSF映画創作と『中国超人インフラマン』の構想プロセス

一、ショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）映画

ショウ・ブラザーズ映画は、香港映画の工業化（システム化）を牽引し、武侠・カンフー映画を世界中で大ヒットさせた一方で、「香港映画」を華語文化とアクション美学の国際的な代名詞へと押し上げ、香港の都市イメージ確立に決定的な役割を果たしました。1950年代から1960年代にかけて、ランラン・ショウ（邵逸夫）は香港に「ショウ・スタジオ（邵氏影城）」を建設。ハリウッドのビジネスモデルを学び、大規模な撮影スタジオ（撮影所）を構え、工場式の量産体制を確立しました。高い年間製作量を維持し、華人世界最大の映画会社の一つへと成長を遂げました。ショウ・ブラザーズは黄梅調映画、時代劇、武侠から「新派功夫（ニューウェーブ・カンフー）映画」にいたるまで新たなジャンルを切り開き、キン・フー（胡金銓）やラウ・カーリョン（劉家良）といった名監督をはじめ、ティ・ロン（狄龍）、デビッド・チャン（姜大衛）、アレクサンダー・フー・シェン（傅聲）などのアクションスターを次々と輩出。これにより、香港の「華語映画の中心地」としての地位を確固たるものにしました。1970年代以降、ゴールデン・ハーベスト（嘉禾）の台頭やブルース・リー（李小龍）ブームに直面すると、ショウ・ブラザーズはより過激なカンフー映画の製作や、西洋との共同製作、さらには国際映画への投資へと舵を切り、1980年代半ばから後半にかけて縮小するまで、海外市場における影響力を維持し続けました。これにより、「香港クンフー」というブランドを通じて香港の国際的評価を大いに高めることとなりました。『片腕必殺剣（獨臂刀）』や『少林寺三十六房』といった作品は、世界中の観客に精緻な武打（殺陣）、写実的なバイオレンス、そして「クンフー美学」を香港と直接結び付けさせ、「華語映画の中心地」というイメージを構築しました。ショウ・ブラザーズ映画は東南アジアや全米のチャイナタウンの劇場で広く上映され、海外の華人や西洋の映画ファンに香港を華語映画のハブとして認識させ、国際都市および文化輸出地としての香港の地位をさらに強固なものにしました。

二、『中国超人（インフラマン）』の縁起

映画『中国超人（英題：The Super Inframan）』は、日本で巻き起こっていた特撮ブームを「ローカライズ（現地化）」し、同時にシリーズ化へと発展可能な香港独自のスーパーヒーロー映画を試作したいというショウ・ブラザーズの思惑から誕生しました。本作はカンフー映画の要素と子供向けのSFジャンルを融合させた作品です。1975年の公開当時、制作側は明らかに香港および東アジアの子供たちが『仮面ライダー

『や』『ウルトラマン』に熱狂していたブームに狙いを定め、新たな市場を開拓すべく「中国の味わいを持つ超人」を作り出そうと試みていました。1970年代初頭、日本の特撮ブームの影響により、『仮面ライダー』『ウルトラマン』『ミラーマン』などが香港、台湾、韓国で絶大な人気を博していました。テレビでの再放送は玩具や雑誌などの周辺ビジネス（キャラクターグッズ）を牽引し、子供向け特撮市場の潜在能力を証明しました。ショウ・ブラザーズは新たなジャンルと新たな観客層を模索していました。伝統的な武侠映画、時代劇、黄梅調映画の需要が頭打ちになる中で、同社は子供や青少年を引きつける新しい題材を必要としていたのです。「クンフー+SF+特撮」を結合させることは、彼らがそれまで培ってきたアクション設計（殺陣）やスタジオのセット設営における強みを、さらに拡張し活かすための選択でもありました。

三、『中国超人』の構築

本作の原題（中国語タイトル）を直訳すると「中国超人」であり、西洋の『Superman（スーパーマン）』や日本のヒーローたちと呼応させる意図を持ちながら、主人公が「中国科学総部」に所属するというローカルなアイデンティティを強調し、氷河魔王と怪獣たちと戦うという、国族的な色彩（ナショナリズム）を帯びたヒーロー叙事詩となっています。本作は海外市場の開拓も視野に入れていました。後にジョセフ・ブレンナー（Joseph Brenner）の手によって本作がアメリカに輸入された際、映画は『Infra-Man』というタイトルでプロモーションされ、そのキャッチコピー「The Man Beyond Bionics! (バイオニクスを超えた男!)」は、当時アメリカで大ヒットしていたドラマ『六百万ドルの男（The Six Million Dollar Man）』のブームにあえて便乗したものでした。これは、ショウ・ブラザーズが当初からこのジャンルに国際的な販売ポテンシャルを見出していたことを物語っています。企画の方向性はショウ・ブラザーズの幹部が主導し、「香港を舞台にした初のスーパーヒーロー映画」にすることを目指しました。また、撮影には絵コンテ（分鏡脚本）が採用されました。一説には、これがショウ・ブラザーズにとって初めて絵コンテを大規模に導入した作品とされており、大量の特撮、爆破、怪獣の登場シーンを正確にコントロールするのに役立ちました。ストーリー設定は、「1000万年の眠りから目覚めた古代の氷河魔王が、怪獣軍団を率いて地球を侵略し、科学総部が改造人間（中国超人）を以てこれを迎え撃つ」というもので、日本の「変身ヒーロー（henshin hero）」のスタイルから明らかに影響を受けており、そこに科学総部、戦闘員、バイクといった要素が加えられています。ショウ・ブラザーズの幹部主導のもと、「香港を舞台にした初のスーパーヒーロー映画」という目標を掲げ、大量の特撮・爆破・怪獣シーンのマネジメントを円滑にするため、同社史上初とも言われる大規模なストーリーボード（絵コンテ）システムが導入・実践されました。

脚本とスタイル

脚本を手掛けたニー・クワン（倪匡）氏は、自身の得意とするSF要素（変異体、超能力装甲、地下王国など）をショウ・ブラザーズ伝統のカンフー映画のテンポ感と融合させ、主人公・中国超人が誕生する「BDX改造計画」（Biologically Altered Human：生体改造人間）というアイデアを考案。これにより、高密度な格闘アクションと怪獣戦が息つく暇もなく連続するストーリーテリングが形成されました。キャラクターデザインにおいて、女性の悪役である「氷河魔王（エレズバブ姫）」は、西洋の悪魔のイメージと東アジアの妖女・魔女の伝承を融合させたものとなりました。一方の科学総部は、日本の『科学特捜隊』や『地球防衛軍』に近しいスタイルを持ち、科学テクノロジーと集団行動（チームワーク）を強調しています。中国超人（雷馬／インフラマン）について、ニー・クワン氏は主人公を普通の科学者から赤と銀を基調とした太陽エネルギーの戦士へと改造される設定にデザインしました。作中、主人公は日本の特撮にインスパイアされた数々の必殺技を駆使し、妖魔や怪獣に立ち向かいます。主な必殺技のリストには、1平方センチメートルあたり1兆ワットのレーザー光線を放ち、最終的に氷河魔王を撃破する閃電拳（サンダー・フィスト）、手裏剣状の武器から大量の炎を噴射して敵に火傷を負わせる風火弾（ファイア&ウィンド・ミサイル）、足の裏から巨大な爆竹（大龍炮）のような炎を噴射して攻撃する追魂腿（ソウルチェイシング・キック）、強力な死光（デス・レイ）を放つ死光刀（デッドリー・ライト・ブレード）、そして絶体絶命の危機に使用される超必殺技の太陽甲（ソーラー・アーマー／ソーラー・レイ）があります。これらは『仮面ライダー』の変身モードの様式を巧みに融合させたものでした。悪役の氷河魔王は、1000万年の眠りから覚めた地下の女王としてニー・クワンによって創造され、氷結怪獣を率いて侵略を行い、最終的にはドラゴンのようなラスボスへと変身します。この造形は西洋の悪魔ベルゼブブ（Beelzebub）と中国の妖女伝説をミックスしたものであり、脚本内では彼女がヒーローを制圧するための策略を巡らせる点が強調されました。科学総部のチームには、劉英徳教授、その娘の劉美美、小虎といったファミリー的な脇役が配置され、ニー・クワンの設定によってヒーローを後方支援するチームとして機能しました。そこに港式（香港スタイル）のユーモラスな台詞回しやバイクチェイスが加わることで、純粋な日本式特撮とは一線を画すオリジナリティを持たせつつ、同時に『仮面ライダー』を彷彿とさせる熱いカタルシスをもたらす効果を生み出しています。



標誌「由惡魔蝙蝠與骷髏組成的徽章」代表的是片中的邪惡反派組織「冰河帝國」。

The emblem consisting of a demon bat and a skull represents the evil villain organization "Glacier Empire" in the movie.

悪魔のコウモリと骸骨で構成された紋章」のマークは、劇中の邪悪な敵組織「氷河帝国」を表している。





蝙蝠怪
Bat Monster
コウモリ怪獣



冰河魔主
Demon Princess Elzebub
氷河魔主（ひょうがましゅ）



電眼魔女

Demon Witch-Eye

電眼魔女（でんがんまじょ）



電眼魔女（手部特寫）
Demon Witch-Eye (Close-up of hands)
電眼魔女（でんがんまじょ）
（手のクローズアップ）



骷髏幽靈
Skeleton Soldiers
白骨幽靈兵

植物怪
Plant Monster
植物怪獸



長髮怪
Long Hair Monster
長髮怪獸



蜘蛛怪
Spider Monster
クモ怪獣





噴火龍怪
Fire Dragon Monster
火炎竜怪獣



穿山怪
Mutant Drill Monster
ドリル怪人（どりるかいじん）

鐵甲怪
Iron Armor Monster
アイアンアーマー怪獣





中國超人的製作團隊

The Production Team of The Super Inframan

『中国超人』の制作チーム

中國超人的製作團隊

幕後主要工作人員

監製／製片由邵仁枚負責，代表邵氏出資與整體監督。導演為華山，原本係攝影出身，曾參與《大醉俠》等，能掌握快節奏動作場面。編劇為倪匡，負責整體故事與人物設定。攝影由西本昌弘（Tadashi Nishimoto），日籍攝影師，之前已在香港工作，協助塑造偏向日式特攝嘅畫面質感與鏡頭運動。剪接由姜興隆，音樂為陳永煜，但片中亦大量引用日本《Ultra Seven》《Mirrorman》原有配樂，體現日方特攝資源再利用。服裝／怪獸皮套：由日本 Ekisu Productions 提供，該公司亦曾為東映多部超級英雄電視劇造皮套，令《中國超人》造型更加貼近日式 tokusatsu 標準。

日本的 Ekisu Productions（エキスプロダクション）是一個曾活躍於日本特攝與怪獸電影領域的造型、特效模型製作團隊，被影迷視為昭和怪獸片時代的重要幕後公司之一。公司性質與核心成員，Ekisu Productions 主要承接電影公司怪獸、角色與特效用模型的設計與製作，屬於少人數的專門造型工作室，而非大型動畫或影像製作公司。已知的核心成員包括八木正夫、村瀨継蔵、鈴木昶等人，這些人本身就是日本特攝造型領域中頗具代表性的技術者與雕塑師。曾參與大映公司多部經典特攝作品的造型製作，其中常被提及的有《大怪獸加美拉》與《大魔神》等系列，協助塑造怪獸與神像等標誌性形象。這類作品多集中在昭和期的怪獸與特攝電影。

主要主要演員及特攝手法

李修賢（Danny Lee）飾 雷馬／中國超人，將其硬朗小生兼具警探、功夫形象投入超級英雄角色。劉慧茹飾冰河魔王（Princess Dragon Mom）。王俠 飾 劉英德教授（Professor Liu）。袁曼姿飾劉英德之女劉美美，李健龍等擔任科學總部成員及配角，李健龍仍可在片中展示其功夫動作。使用大量微縮模型場景（城市、高壓電塔、科學總部等），配合怪獸人形皮套打鬥，再以爆破與火焰效果營造城市毀滅場面，明顯仿效東寶、圓谷路線。中國超人可以巨大化與同樣放大概怪獸戰鬥，屬典型「人穿皮套打怪獸＋巨大化對戰」結構，甚至會用到「一次性」巨大化能力，與當時日本特攝中「劇情需要就開新技能」同一套路。皮套與部分設計由 Ekisu Productions 提供，連同引用《Ultra Seven》《Mirrorman》音樂，顯示邵氏直接借用了日方既有資源。攝影師是日本人，亦有資料指出造型與怪獸設計曾有日籍設計師參與，令整體視覺語言更接近 Toei／圓谷系作品，只是片尾字幕未必完整列出所有日方技術人員名字。



導演華山與美術主任曹莊生正在研究圖樣

Director Hua Shan and Art Director Tsao Chuang-sheng studying designs.

華山（ホア・シャン）監督と美術監督の曹莊生がデザインを検討中。



The Production Team of The Super Inframan

Main Behind-the-Scenes Crew

The Executive Producer / Producer role was held by Runme Shaw, who represented Shaw Brothers in terms of funding and overall supervision. The director was Hua Shan, originally a cinematographer who worked on classics like *Come Drink with Me*, possessing an excellent grasp of fast-paced action sequences. The screenplay was penned by Ni Kuang, who was responsible for the overarching story and character concepts. Cinematography was handled by Tadashi Nishimoto (under the Chinese pseudonym Hsi-mu Chang-hung), a Japanese cinematographer who had already been working in Hong Kong, helping to forge a visual texture and camera movement akin to Japanese Tokusatsu. The film was edited by Chiang Hsing-lung, with music composed by Frankie Chan (Chen Yung-yu). However, the film also heavily sampled original background tracks from Japanese series like *Ultra Seven* and *Mirrorman*, reflecting the reuse and reappropriation of Japanese Tokusatsu audio resources. The costumes and monster suits were supplied by Japan's Ekiu Productions, a company that had crafted suits for numerous Toei superhero television shows, bringing the aesthetic design of *The Super Inframan* incredibly close to the gold standard of Japanese Tokusatsu.

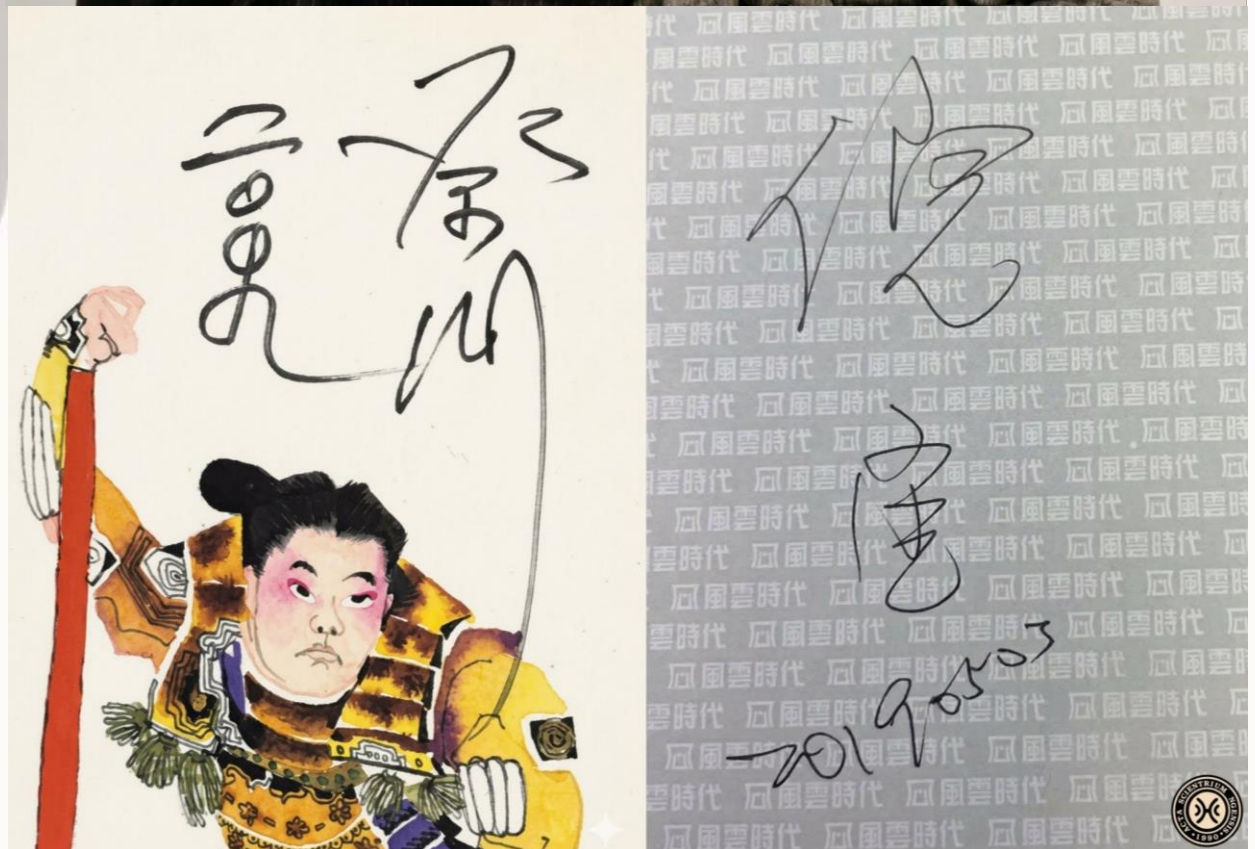
Japan's Ekiu Productions is a model-making and special-effects team that was highly active in the realm of Japanese Tokusatsu and kaiju (monster) cinema, revered by film enthusiasts as one of the pillar behind-the-scenes companies of the Showa kaiju era. Regarding its corporate nature and core members, Ekiu Productions primarily contracted the design and fabrication of monsters, characters, and special-effects models for major film studios. It operated as a specialized, boutique modeling studio with a small team rather than a sprawling animation or film production corporation. Its recognized core members included technical visionaries and sculptors such as Masao Yagi, Keizo Murase, and Akira Suzuki, who themselves are iconic figures in the field of Japanese Tokusatsu modeling. The studio was deeply involved in the creature and prop fabrication for several of Daiei Film's classic Tokusatsu productions, most notably the *Gamera* (Giant Monster *Gamera*) and *Daimajin* series, helping to forge these legendary monster and statue silhouettes. The vast majority of their portfolio was concentrated within Showa-era monster and Tokusatsu cinema.

Main Cast and Tokusatsu Techniques

Danny Lee (Lee Sau-yin) starred as Rayma / The Super Inframan, projecting his tough, leading-man persona—often seen in detective and kung fu roles—into this superhero character. Terry Liu played the villainous Demon Princess Elzebub (marketed as Princess Dragon Mom). Wang Hsieh portrayed Professor Liu Ying-te, and Yuen Man-tzu played his daughter, Liu Mei-mei. Actors like Li Chien-lung served as members of the Science Headquarters and supporting cast, with Li Chien-lung still finding opportunities to showcase his kung fu martial arts movements in the film. The production utilized an abundance of miniature scale models (cities, high-voltage power towers, the Science Headquarters, etc.) paired with actors in humanoid monster suits for the combat sequences, further amplified by pyrotechnics and fire effects to depict scenes of urban destruction—a technique clearly mirroring the stylistic approach of Toho and Tsuburaya Productions. The *Super Inframan* possessed the ability to grow to a gigantic size to battle monsters that had similarly scaled up. This follows the quintessential formula of "actors in suits fighting monsters + giant-sized battles," and he even deployed "one-time-only" giant transformations—a narrative trope identical to the contemporary Japanese Tokusatsu convention of "introducing convenient new skills precisely when the plot demands it." The suits and portions of the design were provided by Ekiu Productions, which, along with the sampling of *Ultra Seven* and *Mirrorman* soundtracks, demonstrates that Shaw Brothers directly borrowed established Japanese resources. With a Japanese director of photography and records indicating the involvement of Japanese designers in the character and monster conceptualization, the overarching visual language closely aligned with Toei and Tsuburaya lineages, even though the closing credits may not have comprehensively listed the names of all the Japanese technical personnel involved.



電影中的兩位靈魂人物，蔡瀾與倪匡兩位先生的親筆簽名。
Autographs of Chua Lam and Ni Kuang, the movie's two key figures.
本作のキーマンである蔡瀾（チャア・ラン）と倪匡（ニー・クワン）の直筆サイン。



『中国超人』の制作チーム

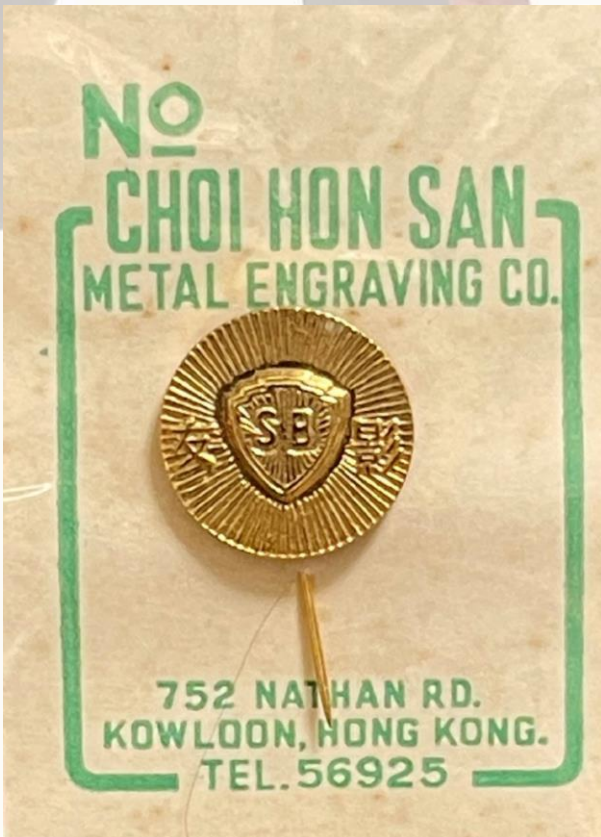
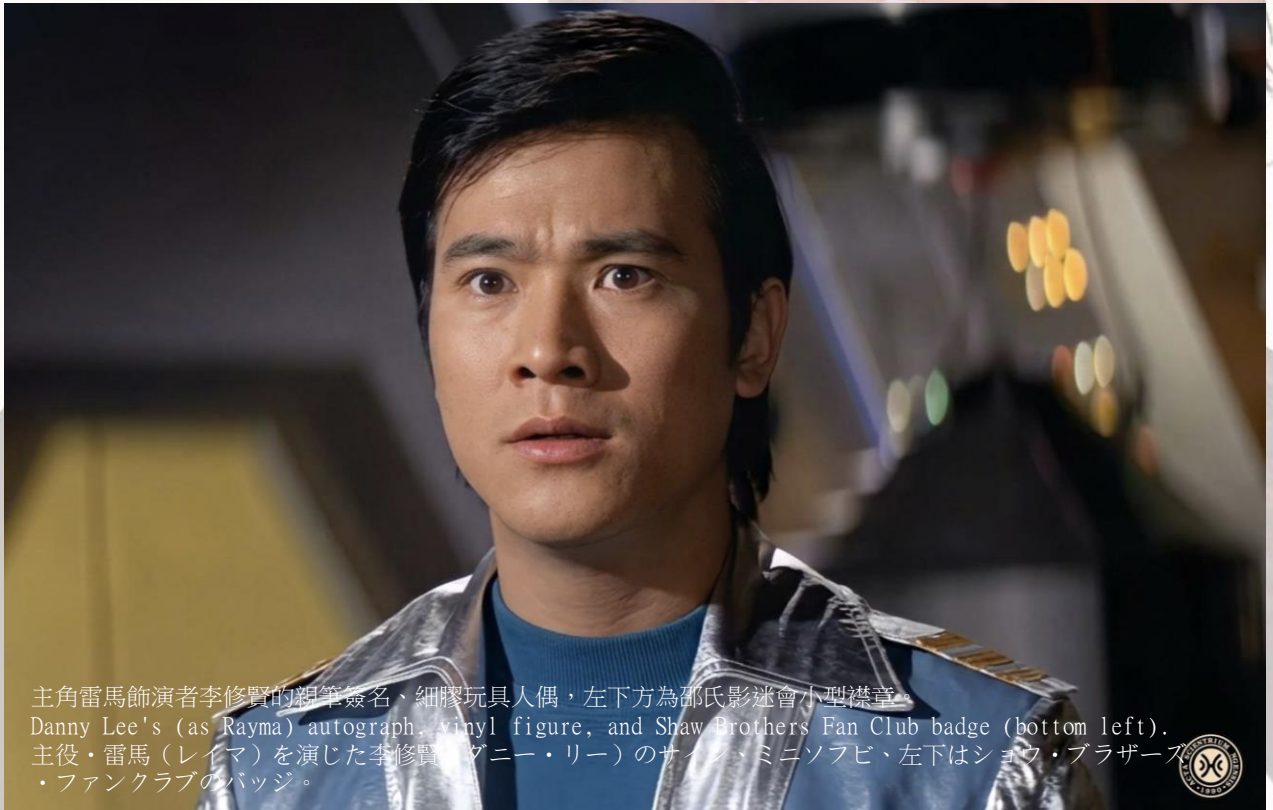
主要スタッフ（舞台裏の職人たち）

監製（エグゼクティブプロデューサー）および製片（プロデューサー）は、ショウ・ブラザーズ（邵氏）を代表して出資と全体統括を行ったランメ・ショウ（邵仁枚）が務めました。監督の華山（ホア・シャン）は元々カメラマン出身であり、『大酔俠』などの名作に関わった経歴から、テンポの速いアクションシーンの手綱を握ることに長けていました。脚本のニー・クワン（倪匡）は、全体のストーリー構成とキャラクター設定を担当。撮影には、すでに香港での活動実績があった日本人カメラマンの西本昌弘（香港名：賀蘭山）が起用され、日本式特撮に近い画面の質感やカメラワーク（レンズの動き）を形作る上で大いに貢献しました。編集はチャン・シンロン（姜興隆）、音楽はフランキー・チャン（陳永煜）がクレジットされていますが、劇中では日本の『ウルトラセブン』や『ミラーマン』のオリジナル劇伴（BGM）が大量に流用されており、日本側の特撮リソースが再利用されていた実態を示しています。衣装および怪獣の着ぐるみ（皮套）は、日本のエキスプロダクションから提供されました。同社は東映の数々のスーパーヒーロー特撮テレビドラマの着ぐるみ造形を手掛けていた実績があり、これにより『中国超人』のビジュアルは日本のアナログ特撮（tokusatsu）の標準へと一気に近づくこととなりました。

日本のエキスプロダクション（Eikisu Productions）は、日本の特撮や怪獣映画の分野で大いに活躍した造形・特殊効果モデルの制作集団であり、映画ファンの間では昭和の怪獣映画時代を支えた極めて重要な裏方会社の一つとして認知されています。会社の性質とコアメンバーについて、エキスプロダクションは主に映画会社から怪獣、キャラクター、特撮用ミニチュアなどのデザインおよび製作を請け負う小規模の専門造形アトリエ（工房）であり、大手の有力アニメーション会社や映像制作会社とは性質が異なります。判明している主要メンバーには、八木正夫、村瀬継蔵、鈴木昶らが名を連ねており、彼ら自身が日本の特撮造形界における第一人者（代表的な技術者・彫刻師）たちです。同社は大映の数々の古典的特撮作品の造形製作に深く関わっており、中でもよく知られているのが『大怪獣ガメラ』や『大魔神』といったシリーズです。これらの作品において、怪獣や神像といった象徴的なビジュアルを形作りました。彼らの実績の多くは、昭和期の怪獣映画や特撮映画に集中しています。

主要キャストおよび特撮手法

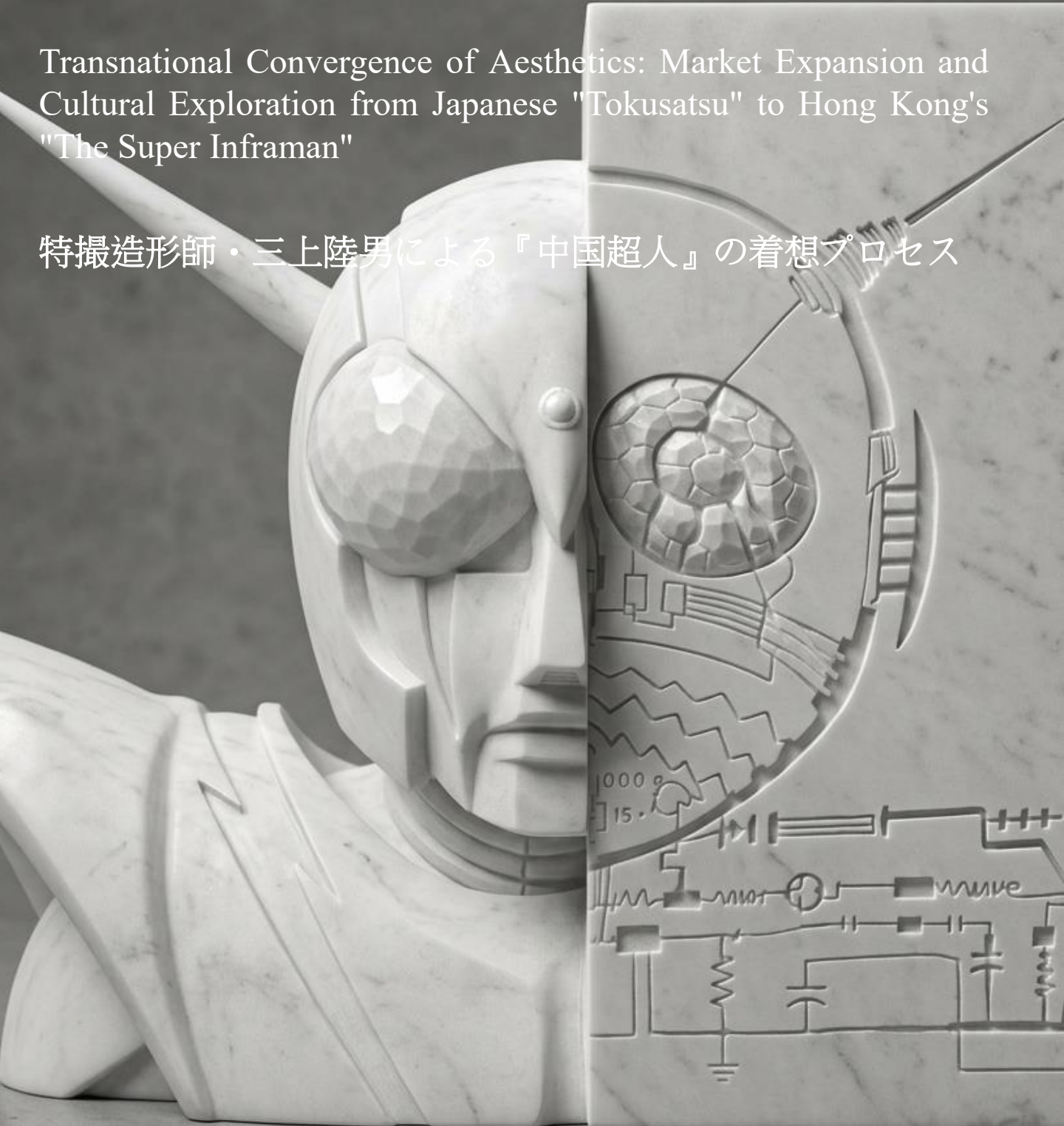
ダニー・リー（李修賢）が主人公の雷馬（レイ・マ）／中国超人を演じ、自身の持つ硬派な二枚目（ハンサム）のイメージ、そして刑事役やカンフーアクションで培った精悍さをスーパーヒーローの役どころへと注ぎ込みました。劉慧茹（テリー・リウ）が妖艶な悪役・氷河魔王（英語圏：Princess Dragon Mom）を好演。王俠（ワン・シア）が劉英徳（リウ・イントク）教授を、袁曼姿（ユエン・マンツ）がその娘の劉美美（リウ・メイメイ）を演じ、李健龍（リー・チェンロン）らが科学総部のメンバーや脇役を務めました。劇中では李健龍が自身のカンフーアクションを披露する見せ場も用意されています。本作では大量のミニチュア特撮セット（都市、高圧送電塔、科学総部など）が組まれ、人間が着ぐるみを着用した怪獣との格闘（殺陣）に合わされました。さらに爆破や火薬のエフェクトを駆使して都市が破壊されるスペクタクルシーンが演出されており、東宝や円谷プロダクションの王道路線を明らかに模倣（リスペクト）した手法となっています。中国超人は同じく巨大化した怪獣と戦うために自身も巨大化することができ、これは典型的な「人間が着ぐるみを着て怪獣と戦う＋巨大化バトル」の構造を持っています。作中では「一度きり」の巨大化能力が使われるなど、当時の日本の特撮における「ストーリーの都合（脚本の要請）に応じて新しいスキル（新技）を開放する」というお約束のパターン（セオリー）がそのまま踏襲されています。着ぐるみや一部のデザインはエキスプロダクションから提供され、さらに『ウルトラセブン』や『ミラーマン』の音楽の引用も含め、ショウ・ブラザーズが日本側の既存のリソースをダイレクトに借用していたことを物語っています。カメラマンが日本人であることに加え、キャラクターや怪獣のデザインにも日本のデザイナーが参画していたという資料もあり、全体の視覚言語（映像表現）は東映や円谷プロダクションの系統に極めて近いものとなっています。ただし、映画の本編エンドロールには、関わったすべての日本人技術者の名前が完全には網羅されていない可能性があります。



攝造型師三上陸男構思中國超人

Transnational Convergence of Aesthetics: Market Expansion and Cultural Exploration from Japanese "Tokusatsu" to Hong Kong's "The Super Inframan"

特撮造型師・三上陸男による『中国超人』の着想プロセス



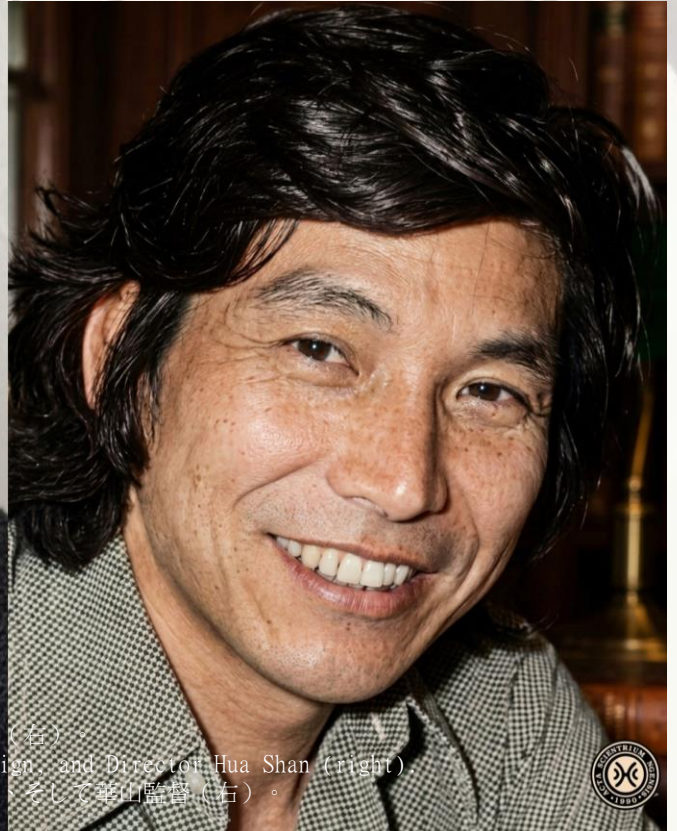
攝造型師三上陸男構思中國超人

邵氏特攝造型師三上陸男

中國超人造型設計主要由日本特攝造型師三上陸男（Mikami Rokuo）負責批改同最終設定，皮套製作則外判畀日本Ekisu Productions公司，融合邵氏本土美術調整而成。紅色主調、藍色眼睛同頭頂一對角嘅設計，係借鏡《幪面超人》改造英雄體型，同時注入中國龍角符號，營造「本土超人」形象。三上陸男係日籍特攝造型師，曾參與多部東映／Toei英雄劇皮套製作，邵氏為咗提升專業度，特請佢參與《中國超人》主角戰鬥服修改，片尾字幕未列明，但香港影迷口述同Facebook紀錄（如李修賢變身片段討論）多番證實佢貢獻。邵氏內部化妝吳緒清、服裝劉季友負責細部執行，但核心結構同角設計出自日方。

中國超人構思過程

紅色主調：源自太陽能戰士概念（劇本倪匡設定），紅色代表中國國旗同熱能，類似Kamen Rider紅騎士，但放大為全身主色，方便兒童辨識同玩具化。藍色眼睛：借鏡Ultraman／奧特曼計時器眼睛設計，用LED燈效閃爍，象徵能量充沛；藍色增加科幻感，對比紅身更突出「中國藍天」意象。頭頂一對角：最大本土化元素，直接取材中國龍角／神話圖騰，區別日本兜甲蟲角或西方皇冠，邵仁枚監製要求加中國風，避免純抄襲日英雄。整體構思先由倪匡劇本定BDX改造人概念，再三上陸男用日本特攝模板（如紅銀配色、肩甲結構）打底，邵氏美術疊加龍角同胸前太極／龍紋，最後Ekisu實體化皮套，過程反映邵氏「日技＋中魂」策略。紅藍對比令造型醒目，角設計雖awkward（現代看似搞笑），但1975年兒童市場大受歡迎，後來衍生玩具同海報；藍眼閃光係廉價特效，但有效模仿日式變身高潮。呢個混合令中國超人成為cult icon，如果你想對比具體幪面超人原型，可以再講！



日籍造型師三上陸男（左），他設計的中國超人，及導演華山（右）。
Japanese stylist Rikio Mikami (left), his Inframan design, and Director Hua Shan (right).
日本人造形家の三上陸男（左）、彼がデザインした中国超人、そして華山監督（右）。



A Transnational Convergence of Aesthetics: Market Expansion and Cultural Exploration from Japanese "Tokusatsu" to Hong Kong's "The Super Inframan"

Tokusatsu Designer Rikumao Mikami's Conceptualization of The Super Inframan

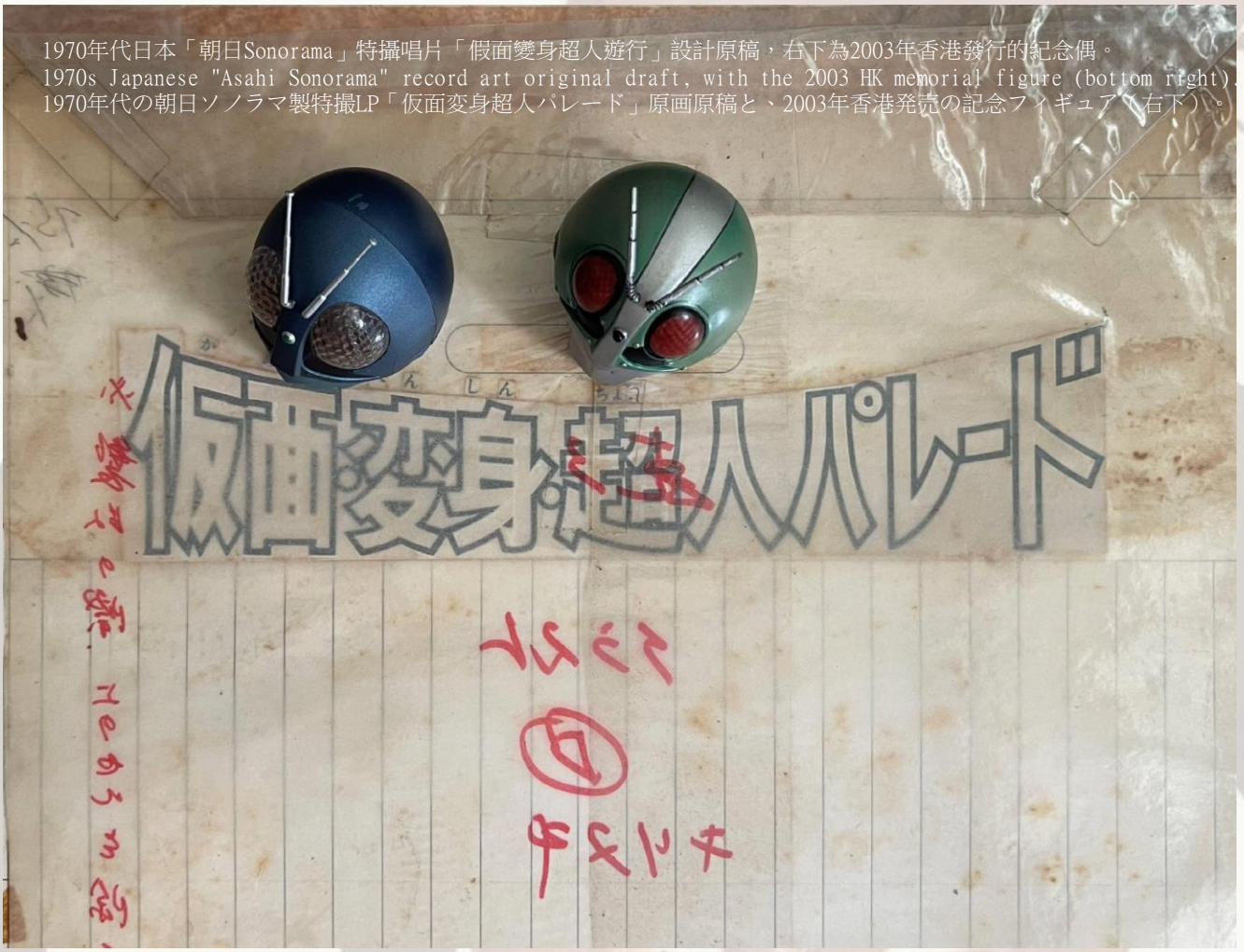
Shaw Brothers Tokusatsu Designer Rikumao Mikami

The visual design of The Super Inframan was primarily reviewed, modified, and finalized by the Japanese Tokusatsu designer Rikumao Mikami. The actual fabrication of the suit was outsourced to Japan's Ekisu Productions, which was then fine-tuned through integration with Shaw Brothers' in-house art department. Featuring a predominantly red color palette, blue eyes, and a pair of horns atop the head, the design drew inspiration from the modified-cyborg proportions of Kamen Rider, while incorporating symbols of Chinese dragon horns to craft the image of a "localized superhero." Rikumao Mikami was an acclaimed Japanese Tokusatsu character designer who had contributed to the suit fabrication of numerous Toei superhero series. To elevate the professional standard of the production, Shaw Brothers specially invited him to oversee the modifications of the protagonist's combat armor. Though his name was omitted from the closing credits, his invaluable contributions have been verified repeatedly by Hong Kong film enthusiasts through oral histories and social media records (such as discussions on Facebook regarding Danny Lee's transformation sequences). Shaw Brothers' internal staff, including makeup artist Ng Mor-ching and costume designer Lau Kai-yau, handled the detailed physical execution, but the core silhouette and the horn configuration originated from the Japanese team.

The Conceptual Process of The Super Inframan

Dominant Red Palette: Stemming from the concept of a solar-powered warrior (as set by Ni Kuang in the screenplay), red represented the national colors of China as well as thermal energy. While reminiscent of a red Kamen Rider, expanding it across the entire suit made the character easily identifiable for children and optimized the design for toy merchandising. **Blue Eyes:** Drawing inspiration from the eye designs and color timers of Ultraman, the eyes utilized flashing LED light effects to symbolize abundant energy. The blue hue injected a strong sense of science fiction, contrasting sharply with the red suit while evoking the imagery of "Chinese blue skies." **Horns Atop the Head:** This was the most prominent element of localization, directly adapted from Chinese dragon horns and mythological totems to differentiate the character from the Japanese rhinoceros beetle horns or Western crowns. Executive Producer Runme Shaw explicitly requested the addition of this Chinese flair to avoid the film being perceived as a direct plagiarism of Japanese heroes. The overall conceptual process began with Ni Kuang's script defining the BDX cyborg premise. Rikumao Mikami then laid the groundwork using Japanese Tokusatsu templates (such as the red-and-silver color scheme and shoulder armor structures). Shaw Brothers' art department subsequently overlaid the dragon horns alongside Tai Chi or dragon motifs on the chest, and Ekisu Productions ultimately brought the suit to life. This process perfectly mirrors Shaw Brothers' core strategy of "Japanese technology infused with a Chinese soul." The striking red-and-blue contrast made the outfit highly eye-catching. Although the horn design might appear somewhat awkward or amusing by modern standards, it was immensely popular in the 1970s children's market, subsequently spawning a wave of toys and promotional posters. The flashing blue eyes, while a low-budget practical effect, successfully replicated the peak climax of Japanese-style transformations. This hybridity is exactly what transformed The Super Inframan into an enduring cult icon. If you would like to compare the design to its specific Kamen Rider prototypes, we can certainly delve deeper!

1970年代日本「朝日Sonorama」特攝唱片「假面變身超人遊行」設計原稿，右下為2003年香港發行的紀念偶。
 1970s Japanese "Asahi Sonorama" record art original draft, with the 2003 HK memorial figure (bottom right).
 1970年代の朝日ソノラマ製特撮LP「仮面変身超人パレード」原画原稿と、2003年香港発売の記念フィギュア（右下）。





中国超人

特撮造形師・三上陸男による『中国超人』の着想プロセス

ショウ・ブラザーズ（邵氏）の特撮造形師・三上陸男

『中国超人』の造型デザインは、主に日本の特撮造形師である三上陸男が監修・最終設定を担当し、着ぐるみの製作自体は日本のエキスプロダクションへと外注され、ショウ・ブラザーズ現地の美術スタッフによる調整と融合を経て完成に至りました。赤を基調としたカラーリング、青い目、そして頭頂部に備えられた一対の角というデザインは、『仮面ライダー』に代表される改造人間の体型（シルエット）をベースにしつつ、中国の「龍の角」の記号を注入することで、「ローカルな超人（ご当地ヒーロー）」のイメージを作り出しました。三上陸男は東映の数々のヒーロー番組の着ぐるみ造形に携わった実績を持つ日本の高名な特撮造形師であり、ショウ・ブラザーズは作品のプロフェッショナルなクオリティを引き上げるため、彼を特別に招聘して主人公の戦闘服の修正・ブラッシュアップを依頼しました。映画の本編エンドロールに彼の名前は明記されていませんが、香港の映画ファンによる口伝や、Facebook上の記録（ダニー・リーの变身シーンを巡る考察など）によって、その多大な貢献が繰り返し裏付けられています。細部の仕立てはショウ・ブラザーズ内部の呉緒清（メイク）や劉季友（衣装）が実務を担当したものの、核心となるプロポーションや角の設計は日本側から生み出されたものでした。

『中国超人』のデザイン着想プロセス

赤を基調としたメインカラー：ニー・クワン（倪匡）の脚本に設定された「太陽エネルギーの戦士」というコンセプトに由来し、赤は中国のナショナルカラー（国旗）と熱エネルギーを象徴していました。これは『仮面ライダー』の赤いライダーを彷彿とさせますが、全身のメインカラーへと拡大することで、子供たちにとって識別しやすく、かつ玩具化（商品化）しやすいデザインへと落とし込まれました。青い目：『ウルトラマン』のカラータイマーや目のデザインを参考に、LEDの電飾による点滅エフェクトを採用。エネルギーが満ち溢れている様子を表現しました。また、青色はSF感を高める効果があり、赤いボディとのコントラストによって「中国の青い空」のイメージをより際立たせました。頭頂部の一対の角：最大のローカライズ（現地化）要素であり、日本のカブトムシの角や西洋の王冠と区別するため、中国の龍の角や神話の図騰（トータム）から直接サンプリングされました。ランメ・ショウ（邵仁枚）監製（プロデューサー）が、日本のヒーローの単なる模倣（パクリ）になるのを避けるため、中国風の要素を加えるよう強く要求した結果です。全体の着想プロセスとしては、まずニー・クワンの脚本によって「BDX改造人間」のコンセプトが定められ、次いで三上陸男が日本の特撮のテンプレート（赤銀の配色、肩アーマーの構造など）を用いてベースを構築。そこにショウ・ブラザーズの美術部が龍の角や胸元の太極・龍紋のディテールを重ね合わせ、最終的にエキスプロダクションが実物の着ぐるみとして立体化させました。このプロセスは、ショウ・ブラザーズが掲げた「日本の技術（日技）＋中華の魂（中魂）」という戦略を如実に反映しています。赤と青の鮮烈なコントラストはスタイリッシュで、角のデザインは現代の目で見るとやや不格好（シュールでコミカル）に映るかもしれませんが、1975年当時の子供向け市場では大人気となり、後に多くの玩具やポスターが制作されました。青い目の発光はローコストな特撮（電飾）ではあったものの、日本式特撮の变身シーンの最高潮（カタルシス）を見事に模倣していました。このハイブリッドな融合こそが、『中国超人』を唯一無二のカルト・アイコン（cult icon）へと押し上げたのです。もし、具体的な仮面ライダーの原型との比較検証を進めたい場合は、さらに掘り下げることができます！



在 1975 年邵氏電影公司製作的特攝片《中國超人》
中的必殺技

Finishing Moves of The Super Inframan (1975 Shaw Brothers
Tokusatsu Film)

トリー概略：『中国超人インフラマン』詳細ストーリー解説

噴火彈（風火彈）

Fire Bombs

噴火彈（風火彈／ふんかだん）



死光刀
Death Ray Blades
死光刀（デスレイ・ブレード）



追魂腿
Shadow Kick
追魂腿（ツイフンタイ／必殺キック）



太陽甲 (Solar Armor / 亦稱超人光線)
Solar Ray (Solar Armor / Inframan Beam)
太陽甲 (ソーラーアーマー／超人光線)



閃電拳/雷電光
Thunder Fists (The Black Gloves Upgrade) / Laser Beam
閃電拳 (サンデンケン／黒いグローブの強化設定) / 雷光 (らいこう)



中國超人

THE SUPER INFRA MAN

在 1975 年邵氏電影公司製作的特攝片《中國超人》中的必殺技。

太陽甲(Solar Armor / 亦稱超人光線)是主角雷馬最標誌性、使用頻率最高的核心必殺技:能量來源與致命限制中國超人本質上是科學研究所研發的「太陽能改造人」。因此「太陽甲」的威力與太陽光有著不可分割的直接關係,這招必須在有充足太陽光的環境下才能發揮百分之百的威力。雖然發射出來的光線相對細小,但因為凝聚了極高密度的太陽輻射能,破壞力極強,劇中設定為「射無不滅」,任何中招的普通怪物都會瞬間爆炸。致命弱點:劇中冰河魔王看穿了這一點,曾故意施放黑煙、利用「黑雲蔽日」來切斷雷馬的太陽能補充,導致超人陷入苦戰,一度需要啟動體內的備用電源「能量發揮」來勉強應戰,太陽甲這種超人光線,必須在有太陽的情況下使用,這也是故事中設定上的限制。

死光刀:中國超人使用雙手向前交叉發射死光、將那隻長得像蝙蝠的「冰河魔王」真身(以及在火山基地內的蝙蝠怪獸群)徹底消滅的標誌性招式,叫做「死光刀」(亦有早期預告或宣傳中稱為「閃光刀」)。這招的特點是:它與「太陽甲」(超人光線)雖然都是交叉手發射,但「太陽甲」是一條細長直射的雷射能量流;而「死光刀」則更偏向於大面積的交叉光刃切割,是最後清場和斬殺冰河魔王本體最關鍵的致命武器之一。

噴火彈(風火彈):外型類似飛鏢,丟出後會噴出大量火焰燒傷敵人。

追魂腿:超人從腳底噴出火花/火炮向前飛踢的招式名稱叫做「追魂腿」。根據當時的設定,這一招是由腳底噴出類似大龍炮的火花,並以違反力學定律的方式向前飛踢,可以直接擊斃敵人。

閃電拳/雷電光:在故事中劉教授為雷馬換上的這對黑色手套,主要增強了兩大關鍵力量,是專門為了應對冰河怪物的特殊防禦與新型武器而設計的就是「閃電拳」。超人會將雙臂在胸前作交叉十字狀,隨後向前揮出或直接向前推射。能射出高達每平方公分一萬億瓦特雷射光的超強絕招,兩手交叉處會激發出兩道強力交叉的破壞光線(形狀如同一把由死光構成的十字利刀),擁有極強的切割與爆破威力,能瞬間將遠處的怪物斬碎或炸毀。製造者與使用者:由科學研究所所長劉英德教授專門研發並裝備於研究員雷馬身上。這對手套主要具備雷射光發射與內藏死光刀兩大破壞性力量。手套能射出每平方公分達一萬億瓦特的雷射光,是專門克制地底冰河怪物的終極新型武器,雷馬最終也是利用「閃電拳」成功擊斃冰河魔王。

劇情中段,冰河魔王派出了能發射冷凍氣體的怪獸(如長毛怪或冰河怪),導致中國超人一度被凍結在冰塊中陷入苦戰。所長特別為他升級這對黑色手套,就是為了抵禦極度嚴寒與低溫冰凍,避免他的雙手和能量迴路再度被冰河怪物的冷氣凍結。增強必殺技的發射增幅與抗震力:這對手套內建了更強的能量導引迴路,當雷馬使出絕招(如「閃電拳」或發射強力死光)時,黑色手套能承受更高的能量高溫,並提供更強的物理破擊力(拳擊威力),讓他能一拳打碎冰河怪物的堅硬外殼。換上這對黑色手套後,中國超人便成功克服了低溫弱點,这才有了在火山基地結尾大戰中,能毫無顧忌地發射超強激光和使出閃電拳、最終戰勝冰河魔王的本錢!



中國超人

Finishing Moves of The Super Inframan (1975 Shaw Brothers Tokusatsu Film)

Solar Ray (Solar Armor / Inframan Beam) Core Concept & Fatal Limitation: This is the protagonist Rayma's most iconic and frequently used signature finisher. Structurally, the Super Inframan is a "solar-powered cyborg" developed by the scientific research institute. Consequently, the power of the "Solar Armor" is inextricably linked to sunlight; this move requires ample sunlight to unleash 100% of its destructive potential. **Destructive Power:** Although the emitted beam appears relatively thin, it compresses an extremely high density of solar radiation. In the movie, it is designated as a "sure-kill beam"—any ordinary monster struck by it explodes instantly. **The Weakness:** Princess Elzebub discerns this limitation and deliberately conjures dense black smoke, utilizing "black clouds to block the sun." This cuts off Rayma's solar replenishment and plunges Inframan into a desperate struggle. He is forced to activate his internal backup power ("Energy Unleash") just to survive. The strict requirement of sunlight creates a profound dramatic limitation within the narrative.

Death Ray Blades (Flash Blades) The Ultimate Slasher: This signature move features Inframan crossing his hands forward to unleash deadly rays. He utilizes this technique to completely obliterate the bat-like true form of Princess Elzebub, alongside the swarms of bat monsters inside the volcano base. In early trailers and promotional materials, this move was also referred to as the "Flash Blades." **Distinction from Solar Ray:** While both "Solar Ray" and "Death Ray Blades" are fired from crossed hands, the Solar Ray is a narrow, direct laser stream. Conversely, the Death Ray Blades act as large-scale, crisscrossing energy blades. It serves as one of the most critical lethal weapons for clearing the field and executing the final kill on the main villain.

Fire Bombs (Wind-Fire Bombs) Incinerating Projectiles: Shaped like shurikens/darts, these weapons unleash a massive torrent of flames upon impact, severely burning and incinerating enemies.

Shadow Kick (Soul-Chasing Kick) Anti-Gravity Strike: This move features the hero delivering a flying kick while emitting sparks or explosive firecrackers from the soles of his feet. According to the original setting, the soles ignite with fireworks resembling traditional "Big Dragon" firecrackers. Defying the laws of mechanics, he launches forward in a flying kick that can instantly kill an opponent.

Thunder Fists (The Black Gloves Upgrade)/Laser Beam Weapon Origins: Midway through the story, Princess Elzebub dispatches monsters capable of exhaling freezing gas (such as the Long Hair Monster or Glacier Monsters), freezing the Super Inframan inside a block of ice and trapping him in a grueling battle. To counter this, the institute director, Professor Liu Ying-te, specially designs and equips Rayma with a pair of specialized black gloves. **Extreme Output & Cutting Power:** When using the "Thunder Fists," Inframan crosses his arms in front of his chest and thrusts them forward. This ultimate technique discharges an astonishing 1 trillion watts of laser energy per square centimeter. Two powerful lasers erupt and intersect where his hands cross, forming a cross-shaped energy blade of pure death ray. Possessing immense cutting and explosive power, it instantly shreds or detonates distant monsters.

Thermal & Cryogenic Resistance: The black gloves are engineered to resist extreme cold and low-temperature freezing, preventing Inframan's hands and energy circuits from being paralyzed by the monsters' icy breath. Furthermore, they feature built-in energy amplification circuits. When Rayma unleashes his finishers, these gloves withstand extreme thermal heat and drastically amplify physical impact, allowing him to shatter the hardened carapaces of glacier monsters with a single punch. **The Final Victory:** Equipped with these upgraded black gloves, the Super Inframan successfully overcomes his cryogenic weakness. This upgrade provides him with the necessary arsenal to fire ultra-powerful lasers and execute the Thunder Fists without restraint during the final volcanic base showdown, ultimately securing his victory over Princess Elzebub.



中国超人

1975年ショウ・ブラザーズ制作の特撮映画『中国超人インフラマン』における必殺技・設定解説

太陽甲（ソーラーアーマー／超人光線） 基本設定と致命的な制限：主人公・雷馬（レイマ）の最も象徴的であり、最も使用頻度の高い核心的な必殺技。中国超人の本質は科学研究所が開発した「太陽エネルギー改造人間」であるため、「太陽甲」の威力は太陽光と直接的な因果関係にあります。この技が100%の威力を発揮するには、十分な太陽光がある環境が絶対条件となります。破壊力：放たれる光線自体は比較的細いものの、極めて高密度に凝縮された太陽放射エネルギーが含まれています。劇中設定では「射無不滅（撃てば必ず滅する）」とされ、この光線を浴びた通常の怪獣は一瞬で大爆発を起こします。致命的な弱点：劇中、敵の氷河魔王はこの弱点を見抜き、意図的に黒煙を放つ「黒雲蔽日（黒雲で太陽を遮る）」の戦術を展開。雷馬への太陽エネルギー補給を断ち切り、超人を苦戦に陥れました。一時は体内の予備電源「エネルギー発揮」を起動して辛うじて応戦せざる幕となるなど、太陽光が必須という「設定上の制限」が物語の大きなサスペンスを生み出しています。

死光刀（デスレイ・ブレード／初期名称：閃光刀） 決戦の切り札：中国超人が両腕を前方で交差させて死光（殺人光線）を放ち、コウモリのような姿をした「氷河魔王」の正体や、火山基地内のコウモリ怪獣群を根絶やしにした象徴的な技。初期の予告編や宣伝では「閃光刀」とも呼ばれていました。太陽甲との違い：「太陽甲」と同じく両腕を交差させて放ちますが、太陽甲が細長く直射されるレーザーエネルギー流であるのに対し、「死光刀」は広範囲に広がる交差した光刃（光の刃）で切り裂く特性を持ちます。終盤の敵を一掃し、氷河魔王の本体を撃破した最も重要な切り札の一つです。

噴火弾（風火弾／ふんかだん） 火炎手裏剣：手裏剣や飛鏢（ひひょう）に似た外観を持つ武器。投げつけると大量の火炎を噴射し、敵に火傷を負わせて焼き尽くします。

追魂腿（ツイフンタイ／必殺キック） 反重力キック：足の裏から火花や火砲を噴射しながら前方に飛び蹴りを叩き込む技。当時の設定によると、足の裏から「大龍砲（大型の爆竹）」のような火花を噴き出し、物理法則を無視した軌道で前方に飛び蹴りを放ち、敵をダイレクトに撃殺します。

閃電拳（サンデンケン／黒いグローブの強化設定） 雷光（らいこう） 開発の経緯：物語の中盤、氷河魔王は冷凍ガスを放射する怪獣（長毛怪獣や氷河怪獣など）を送り込み、中国超人は氷の中に閉じ込められ苦戦を強いられます。そこで研究所の所長である劉英徳教授が、極度の寒冷と低温凍結に対抗するため、雷馬の戦闘服のアップデートとして専用の「黒い手套（グローブ）」を開発・装備させました。これが「閃電拳」の力を生み出すことになりました。

超高出力と切断力：超人が両腕を胸前で十字に交差させた後、前方へ振るう、あるいは突き出すことで発動。1平方センチメートルあたり1兆ワットという驚異的な出力のレーザー光を放ちます。両手の交差部分から2本の強力な光線が激しく交わり、まるで死光で形成された「十字の利刃」のような形状となって飛んでいきます。極めて高い切断力と爆破力を誇り、遠くの怪獣を一瞬で切り刻み、粉碎します。**耐寒・耐熱・耐震の強化：**この黒いグローブには、強力なエネルギー誘導回路が内蔵されています。極低温の冷氣によって両手やエネルギー回路が凍結するのを防ぐと同時に、必殺技（閃電拳や強力死光）を放つ際の超高温の負荷にも耐えうる設計となっています。さらに物理的な打撃力（パンチ力）も大幅に向上しており、氷河怪獣の強固な外殻を一撃で粉碎するパワーを秘めています。勝利への布石：この黒いグローブへ換装したことで、中国超人は低温という弱点を完全に克服。これにより、火山基地の最終決戦において、エネルギーの過負荷を恐れることなく超強力レーザーや閃電拳を全力で繰り出すことが可能となり、最終的に氷河魔王を撃破する原動力となりました。

中國超人的造型修改

Design Modifications of The Super Inframan

『中国超人』の造型変更（デザイン修正）

中國超人的造型修改

造型修改提出者與決定過程

邵氏初期構思確有本土化意圖，加太極或龍圖騰強化「中國超人」身份，但皮套製作過程發現複雜中國風圖案難以喺紅色latex材質上精準壓模同上色，容易模糊或脫落；三上陸男建議簡化為對稱「W」形（類似雙翼或閃電），方便批量生產玩具同海報辨識，同時保留太陽能戰士能量符號意涵。邵仁枚同蔡瀾最終批准，視為「中西合璧」折衷，避免延誤上映。

中國超人胸前最終呈現「W」形圖案，並非原本計劃的太極或龍紋，實際由日方造型師三上陸男與Ekisu Productions製作時嘅妥協結果，源自技術限制同商業考量。三上陸男喺Ekisu Productions製作皮套原型時，發現太極或龍紋喺紅色latex材質上壓模、上色同耐用度均有技術難題（易模糊、脫落、生產慢），於是率先建議改用簡單對稱「W」形（雙翼／閃電造型），方便模具複製同兒童玩具市場辨識。最初提出改太極或龍紋建議日籍造型師三上陸男，說明在製作上複雜及中國圖騰難以在紅色皮套上精準實現。邵仁枚監製聽取蔡瀾（對日聯絡人）匯報後，權衡上映時程同成本，於1975年春製作會議上拍板決定，取代原本邵氏美術草圖嘅中國圖騰構想。最後官方解讀「W」圖案象徵，代表「Wings」（翅膀，象徵飛行能力）或「Warrior」（戰士），對應劇本倪匡設定嘅Inferno Beam激光眼同Thunderball Fists雷拳，視覺上像能量核心。

邵氏《中國超人》胸前「W」形圖案嘅最終設計變更，這個決定反映邵氏「日技優先」策略，三上基於Kamen Rider經驗，強調視覺簡潔性勝過文化符號複雜度；蔡瀾先生過回憶中，三上先生親身示範「W」如能量翼展開，說服邵氏高層視為太陽能戰士標誌，而非純本土妥協。

三上陸男作為Ekisu Productions代表，負責皮套原型製作，見邵氏美術草圖中太極／龍紋過於細膩，擔心上色後模糊同脫落，於是建議簡化為對稱「W」形（雙翼閃電），方便模具壓印同兒童玩具生產，同時保留能量符號視覺效果。邵仁枚監製同蔡瀾助理聽取後批准，視為技術優化，避免延誤1975年8月上映檔期。導演華山同倪匡劇組最終接受，片中「W」象徵「Warrior Wings」或太陽能核心，雖然邵氏《中國超人》胸前「W」形圖案嘅最終設計變更，最初提出簡化建議嘅係日籍造型師三上陸男，獲邵仁枚同蔡瀾批准後執行。



中國超人的製作團隊正在製作模型道具。

The production crew working on the props for The Super Inframan.

『中国超人インフラマン』のスタッフによるプロップ制作風景。

Design Modifications of The Super Inframan

Proposer of Design Modifications and the Decision-making Process

In the initial conceptual stages, Shaw Brothers indeed intended to localize the character by incorporating a Tai Chi or dragon totem to reinforce the identity of the "China Superman." However, during the suit fabrication process, it was discovered that complex Chinese-style patterns were highly difficult to stamp and paint precisely onto the red latex material, making them prone to blurring or peeling off. Rikumao Mikami suggested simplifying the emblem into a symmetrical "W" shape (resembling dual wings or a lightning bolt) to facilitate mass production for toys and clear identification on posters, while retaining the symbolic meaning of a solar warrior's energy core. Runme Shaw and Chua Lam ultimately approved the change, viewing it as a pragmatic compromise that blended Eastern and Western elements to avoid delaying the film's theatrical release.

The final presentation of the "W" shaped emblem on the chest of the Super Inframan—rather than the originally planned Tai Chi or dragon motifs—was a compromise resulting from technical constraints and commercial considerations during production by Japanese designer Rikumao Mikami and Ekiu Productions. While sculpting the suit prototype at Ekiu Productions, Mikami found that stamping, painting, and ensuring the durability of a Tai Chi or dragon design on the red latex posed severe technical hurdles, such as blurring, peeling, and sluggish production timelines. Consequently, he was the first to propose adapting it into a simple, symmetrical "W" shape (representing wings or lightning), which allowed for easy mold replication and seamless recognition in the children's toy market. The individual who initially proposed replacing the Tai Chi or dragon motifs was the Japanese designer Rikumao Mikami, who explained that complex Chinese totems were incredibly difficult to execute precisely on a red rubber-based suit. Upon hearing the report from Chua Lam (the liaison to Japan), Executive Producer Runme Shaw weighed the theatrical release schedule against the production budget and made the definitive executive decision during a spring 1975 production meeting to replace the Chinese totems from the original Shaw Brothers art sketches. Ultimately, the official interpretation of the "W" emblem was defined as representing "Wings" (symbolizing flight capability) or "Warrior," corresponding to the Inferno Beam (laser eyes) and Thunderball Fists (thunder fists) outlined in Ni Kuang's screenplay, visually acting as an energy core.

The final design alteration of the "W" emblem on the chest of Shaw Brothers' The Super Inframan reflected the studio's strategy of prioritizing "Japanese technical expertise." Drawing from his extensive experience on Kamen Rider, Mikami emphasized that visual simplicity triumphed over the complexity of cultural symbols. According to Mr. Chua Lam's subsequent recollections, Mr. Mikami personally demonstrated how the "W" resembled energy wings spreading out, successfully convincing Shaw Brothers' top executives to perceive it as a stylized trademark of a solar warrior rather than a mere compromise on local representation.

As the representative of Ekiu Productions responsible for the prototype suit fabrication, Rikumao Mikami observed that the Tai Chi and dragon totems in the Shaw Brothers art sketches were overly intricate. Fearing they would become blurry and peel off after painting, he advised simplifying them into a symmetrical "W" shape (dual-wing lightning), which streamlined mold stamping and children's toy production while preserving the visual impact of an energy symbol. Executive Producer Runme Shaw and Assistant Producer Chua Lam approved the advice upon hearing it, treating it as a technical optimization to prevent delaying the August 1975 release window. Director Hua Shan and screenwriter Ni Kuang's production crew ultimately accepted the change. Within the film, the "W" stood for "Warrior Wings" or a solar core. Although it altered the chest design of Shaw Brothers' The Super Inframan, the simplification was originally proposed by Japanese designer Rikumao Mikami and executed after gaining the official approval of Runme Shaw and Chua Lam.

『中国超人』の造型変更（デザイン修正）

造型変更の提案者と決定プロセス

ショウ・ブラザーズ（邵氏）の初期の構想では、太極（タイチ）や龍の図騰（トーテム）を加えることで「中国超人」としてのアイデンティティを強化するという、明確なローカライズの意図がありました。しかし、実際の着ぐるみ（皮套）の製作段階に入ると、赤いラテックス（latex）素材の上に複雑な中国風の模様を精密に型押し（圧模）したり、着色したりすることは技術的に極めて困難であり、模様がぼやけたり剥がれ落ちたりしやすいことが判明しました。そこで三上陸男は、デザインを対称的な「W」の形（双翼や稲妻を彷彿とさせる造形）へと簡略化することを提案。これにより、玩具の大量生産やポスターでの視覚的識別が容易になると同時に、太陽エネルギーの戦士としてのパワーシンボルという意味合いも維持できると説明しました。ランマン・ショウ（邵仁枚）とチャイ・ラン（蔡瀾）はこの提案を最終的に承認し、公開の延期を避けるための「和漢洋（中西）折衷」の妥協策として受け入れました。

『中国超人』の胸元に最終的に表現された「W」の文字パターンは、当初計画されていた太極や龍紋ではなく、実際には技術的な制約と商業的な計算から、日本側の造形師である三上陸男とエキスポダクションが製作時に下した妥協の産物でした。三上陸男がエキスポダクションで着ぐるみの原型（プロトタイプ）を製作していた際、赤いラテックス素材の上に太極や龍紋を施すと、型抜きや着色、さらには耐久性の面で多くの技術的難題（ぼやけ、剥がれ、生産スピードの低下）が生じることに気づきました。そこで彼は先頭に立って、金型での複製が容易で、児童向けの玩具市場でも一目で認識されやすい、シンプルな左右対称の「W」形（双翼／稲妻の造形）への変更を提案したのです。太極や龍紋の変更を最初に切り出したのは、この日本人造形師の三上陸男であり、複雑な中国のトーテムを赤い着ぐるみの上で精密に再現することの製作上の難しさを説明した形となります。監製（プロデューサー）のランマン・ショウ氏は、日本側との連絡窓口であったチャイ・ラン氏からの報告を受け、公開スケジュールとコストを天秤にかけた上で、1975年春の製作会議にてこの変更を即決。ショウ・ブラザーズ美術部が描いた当初の草案（中国トーテム構想）を差し替える決断を下しました。最終的に、公式側はこの「W」の模様の象徴（シンボルマーク）について、「Wings（翼、飛行能力の象徴）」あるいは「Warrior（戦士）」を意味すると解釈し、ニー・クワン（倪匡）の脚本設定にあるインフェルノ・ビーム（レーザー眼）やサンダーボール・フィスト（雷拳）に対応する、視覚的なエネルギーコア（動力源）として位置づけました。

ショウ・ブラザーズの『中国超人』における胸元の「W」形への最終的なデザイン変更は、当時のショウ・ブラザーズが掲げていた「日本の技術（特撮ノウハウ）を優先する」という戦略を如実に物語っています。三上は『仮面ライダー』などの豊富な経験に基づき、文化的な記号の複雑さよりも、視覚的な簡潔さ（シンボリックな分かりやすさ）の方が勝ることを強調しました。後年のチャイ・ラン氏の回想によると、三上氏は当時、「W」の文字がエネルギーの翼のように広がる様子を身振り手振りで実演（デモンストレーション）し、ショウ・ブラザーズの幹部たちに、これが単なるローカル要素への妥協ではなく、太陽エネルギーの戦士にふさわしいスタイリッシュなエンブレム（紋章）であると納得させたといわれています。

三上陸男はエキスポダクションの代表（責任者）として着ぐるみの原型製作を担当していましたが、ショウ・ブラザーズ側から送られてきた美術デッサン（草図）の太極や龍紋があまりにも細緻すぎたため、塗装後にぼやけたり剥がれたりすることを懸念しました。そこで、金型でのプレスや子供向け玩具の生産をスムーズにしつつ、エネルギーシンボルとしての視覚効果を損なわないよう、左右対称の「W」形（双翼・稲妻）へと簡略化することをアドバイスしたのです。監製のランマン・ショウ氏とアシスタントのチャイ・ラン氏はこの進言を聴取した上で、1975年8月の公開シーズン（檔期）を遅らせないための「技術的最適化（クオリティアップ）」としてこれを承認。華山監督やニー・クワンらの現場スタッフも最終的にこれを受け入れ、劇中の「W」は「Warrior Wings（戦士の翼）」あるいは太陽エネルギーのコアを象徴するものとなりました。結果としてショウ・ブラザーズの『中国超人』の胸元のデザインは変更されることとなりましたが、この簡略化の提案を最初に提示したのは日本人造形師の三上陸男であり、ランマン・ショウとチャイ・ランの承認を経て実行に移されたのです。



中國超人裝備上的修改

Inframan Equipment Modifications of The Super Inframan

『中国超人』の装備変更（メカ・マシンのオミット）

中國超人裝備上的修改

原設計上的刪減 《南國電影》雜誌，1975年7月號確實刊載中國超人駕駛特殊戰車嘅宣傳草圖，源自邵氏初期企劃，但最終電影刪除呢個場面，主要係製作預算同時間限制所致。南國雜誌預熱邵氏8月上映，展示倪匡劇本大綱中中國超人嘅「太陽能戰車」(Solar Battle Car)，設計融合Kamen Rider摩托車同戰鬥車元素，有紅銀塗裝、激光炮同變形功能，象徵科學總部高科技支援，原本計劃用追逐蜘蛛怪或冰河魔王場面。因為預算超支，邵氏特攝實驗首次大規模微縮模型同皮套，已耗盡特效經費（爆破、巨大化場面佔大頭），戰車需額外訂製模型同實車改裝，三上陸男等日方建議刪減，避免延誤，轉用科學巡邏隊摩托車追逐代替。拍攝時程緊迫，1975年春製作，邵仁枚要求趕檔，導演華山喺分鏡會議決定砍戰車戲，集中資源於連環怪獸戰同李修賢變身高潮，戰車僅留喺宣傳海報概念圖。試映反饋指戰車場面會減弱「個人英雄」焦點，中國超人直接巨大化打怪更密集刺激，符合兒童觀眾口味，蔡瀾後來回憶，戰車原型已造但拆解重用做怪獸載具。如同刪減胸前「W」簡化一樣，係邵氏特攝嘅典型妥協。

中國超人定名的策略決定

邵氏1975年將呢套特攝片定名《中國超人》，主要係邵仁枚監製同邵逸夫高層策略決定，強調「中國」國族英雄身份，對抗西方Superman同日本幪面超人，同時瞄準華語市場同海外出口（如美國Infra-Man），電影的命名考慮，邵氏見日本特攝熱潮席捲亞洲，決定本土化推出「中國版超人」，主角隸屬中國科學總部、紅色戰甲加龍角，片名直接突出文化符號，宣傳為「大中華第一超人」，方便兒童觀眾聯想國旗紅色同民族自豪感。呢個名字亦反映70年代香港電影嘅「中國意識」潮流，避免純本地化過窄，擴大台灣、東南亞票房潛力。坊間傳聞確有初期考慮叫《香港超人》，源自邵氏內部會議記錄同影迷討論，但最終棄用，市場考量上，邵仁枚認為「香港超人」太局限本地，難出口美國／歐洲（Infra-Man英文名已避開Hong Kong），而「中國超人」更具普世吸引力，搭上當時反西方文化嘅華人市場。文化定位上，倪匡編劇建議強調中國科學總部設定，「中國」符號（如龍角、太極構想）更契合劇本，邵逸夫拍板「中國」勝過「香港」，避免政治敏感（70年代香港仍英殖），宣傳策略上蔡瀾回憶中，邵氏用熱氣球印「中國超人」宣傳，南國雜誌預熱亦用呢名；「香港超人」僅留喺草稿階段，怕被視為次等山寨。

Equipment Modifications of The Super Inframan

Cuts and Omissions from the Original Design The July 1975 issue of Southern Screen (Nan Kuo Ju Pian) magazine did indeed feature promotional concept sketches of the Super Inframan operating a specialized combat vehicle. While this stemmed from Shaw Brothers' initial project blueprint, the scene was ultimately cut from the final film, primarily due to production budget overruns and severe time constraints. To build anticipation for the studio's August theatrical release, the magazine showcased the "Solar Battle Car" outlined in Ni Kuang's screenplay outline. Its design synthesized elements of Kamen Rider motorcycles and combat rovers, featuring a red-and-silver paint scheme, laser cannons, and transforming capabilities, which symbolized the high-tech support of the Science Headquarters. It was originally planned for a chase sequence involving the spider monster or the Demon Princess Elzebub. However, due to budget overruns—as Shaw Brothers' inaugural large-scale Tokusatsu experiment with miniatures and rubber suits had already consumed the bulk of the special effects funds (with pyrotechnics and giant-sized battle sequences taking up the largest portion)—the battle car would have required additional custom miniature fabrication and real-vehicle modification. Rikumao Mikami and the Japanese team advised cutting the scene to prevent delays, replacing it instead with a motorcycle chase sequence featuring the Science Patrol. The shooting schedule was incredibly tight; production began in the spring of 1975, and Runme Shaw demanded the film meet its scheduled release window. Consequently, Director Hua Shan decided during a storyboarding meeting to scrap the battle car sequence, consolidating resources onto the back-to-back monster brawls and Danny Lee's climactic transformation sequences. As a result, the combat car only ever existed as a conceptual graphic on promotional posters. Sneak preview feedback also suggested that a vehicle sequence might dilute the focus on the "lone hero," whereas having the Super Inframan grow giant to battle monsters provided a denser and more thrilling experience tailored to children's tastes. Chua Lam later recalled that although a prototype of the battle car had been built, it was ultimately dismantled and its parts repurposed for a villainous monster vehicle. Much like the simplification of the chest design into a "W," this omission represents a quintessential production compromise in Shaw Brothers' Tokusatsu history.

Strategic Decisions Behind the Naming of The Super Inframan

In 1975, Shaw Brothers finalized the title of this Tokusatsu feature as The Super Inframan (literally China Superman). This was a strategic executive decision spearheaded by Executive Producer Runme Shaw and top-tier Shaw leadership including Sir Run Run Shaw. By emphasizing a "Chinese" national heroic identity, the title aimed to stand on equal footing with the Western Superman and Japanese masked heroes, while simultaneously targeting the global Chinese-language market and international export channels (such as the US release under Infra-Man). Regarding the naming considerations, Shaw Brothers witnessed the Japanese Tokusatsu craze sweeping across Asia and resolved to localize it by introducing a "Chinese version of Superman." With the protagonist belonging to the China Science Headquarters, wearing a red battle suit, and sporting dragon horns, the title directly brought cultural symbols to the forefront. It was promoted as "Greater China's First Superhero," making it easy for young audiences to associate the character with the national color of red and a sense of cultural pride. This name also reflected the broader trend of "Chinese consciousness" in 1970s Hong Kong cinema, avoiding a purely localized naming convention that would be too narrow, thereby expanding its box-office potential in Taiwan and Southeast Asia. Rumors that Hong Kong Superman was initially considered are indeed substantiated by internal Shaw Brothers meeting logs and film enthusiast discussions. However, the title was ultimately discarded. From a market perspective, Runme Shaw believed that Hong Kong Superman was far too localized and would hinder exports to American and European markets (the English title Infra-Man deliberately avoided any mention of Hong Kong), whereas China Superman possessed a more universal appeal, capitalizing on a Chinese-language market that was embracing anti-Western cultural sentiments at the time. From a cultural positioning standpoint, screenwriter Ni Kuang advised emphasizing the "China Science Headquarters" setting, as "Chinese" cultural iconography (such as the dragon horns and the original Tai Chi motifs) aligned much better with the script. Sir Run Run Shaw made the final executive call that "China" triumphed over "Hong Kong," which also avoided political sensitivities (given that Hong Kong was still a British colony in the 1970s). In terms of promotional strategy, Chua Lam recalled that Shaw Brothers utilized a giant hot air balloon emblazoned with China Superman for publicity, and Southern Screen magazine used this official name during its pre-release promotion. Hong Kong Superman never progressed past the rough draft stage, out of a fear that it might be perceived by international audiences as an inferior, low-quality knockoff.

『中国超人』の装備変更（メカ・マシンのオミット）

当初のデザインからの削除・変更点 ショウ・ブラザーズ（邵氏）の関連雑誌である『南國電影』の1975年7月号には、中国超人が特殊な戦闘車両（バトルカー）を運転している宣伝用のイメージ草図（デザイン画）が確かに掲載されていました。これは初期の企画段階から存在していたアイデアでしたが、最終的な本編からは完全に削除されました。その主な要因は、製作予算の超過とタイトな撮影スケジュールにありました。同雑誌は8月公開に向けての事前プロモーション（前売予告）として、ニー・クワン（倪匡）の脚本大綱に描かれていた中国超人の専用メカ「太陽能戦車（ソーラー・バトルカー）」を紹介していました。そのデザインは『仮面ライダー』のバイクや戦闘車両（ライダーマシン）の要素を融合させたもので、赤と銀のカラーリング、レーザー砲、そして変形機能を備え、科学総部の高度な技術支援を象徴するものでした。当初の計画では、クモ怪獣や氷河魔王を相手にした追跡劇（チェイスシーン）で使用される予定でした。しかし、予算が大幅に超過してしまったのです。ショウ・ブラザーズにとって初の大規模な特撮実験（ミニチュアや着ぐるみの製作）は、すでに特撮経費の大部分（特に爆破や巨大化バトルシーンが大部分を占めていました）を使い果たしていました。バトルカーの登場には、追加のミニチュア発注や実車（ベース車）の改造費用が必要となるため、三上陸男ら日本側スタッフは公開延期を避けるためにこのシーンのオミット（削除）を進言しました。結果として、科学パトロール隊のバイクチェイスに差し替えられることとなりました。撮影スケジュールも非常に逼迫していました。1975年春にクランクインした本作に対し、プロデューサーのランマン・ショウ（邵仁枚）は公開シーズンに間に合わせるよう厳命。これを受けて華山監督は、絵コンテ（分鏡会議）の段階でバトルカーのシーンをカットすることを決断し、リソースを連続する怪獣戦やダニー・リー（李修賢）の変身シーンの最高潮へと集中させました。これにより、

戦闘車両は宣伝ポスターのコンセプトアート（概念図）の中にのみ残る幻の装備となったのです。さらに、試写会でのフィードバック（反饋）において、ビークル（車両）の登場は「孤高のヒーロー」としてのフォーカスを弱めてしまう恐れがあり、むしろ中国超人が直接巨大化して怪獣と戦う方がテンポが凝縮されて刺激的であり、子供たちの好みに合致しているという意見もありました。チャイ・ラン（蔡瀾）氏の後年の回想によると、バトルカーのプロトタイプ（原型）はすでに製作されていたものの、最終的には解体され、敵側の怪獣の乗り物としてパーツが再利用されたといえます。胸元の「W」エンブレムの簡略化と同様に、このメカのおミットもまた、当時のショウ・ブラザーズ特撮における典型的な「現実的妥協（選択と集中）」を物語っています。

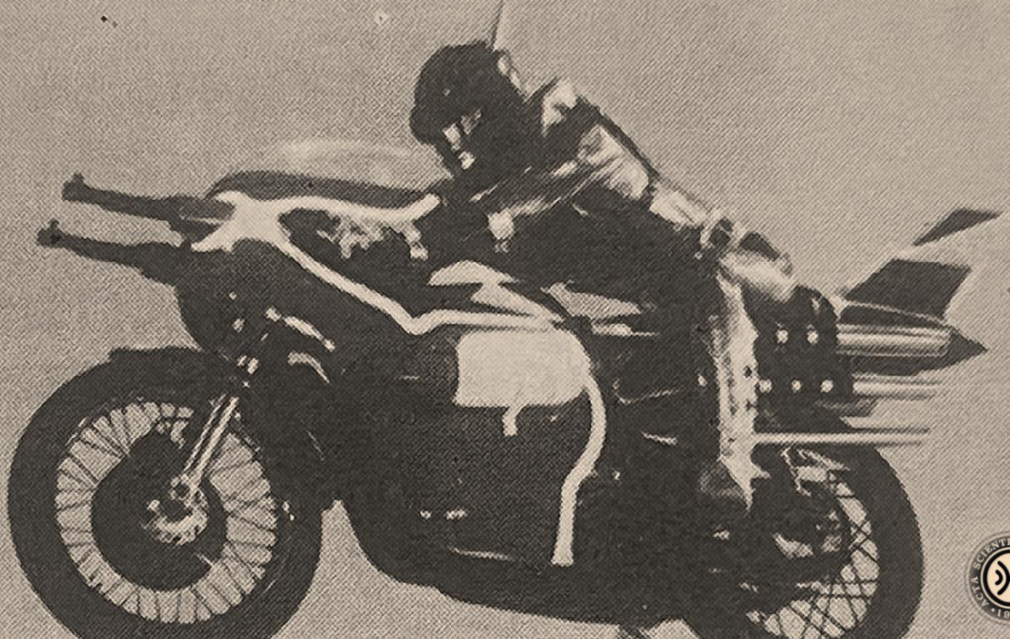
『中国超人』の命名における戦略的決定

1975年、ショウ・ブラザーズがこの特撮映画のタイトルを『中国超人』と定めたのは、主にプロデューサーのランマン・ショウ（邵仁枚）氏とトップのランラン・ショウ（邵逸夫）氏ら幹部による戦略的な経営判断によるものでした。西洋の『Superman（スーパーマン）』や日本の仮面ライダーに対抗すべく、「中国」という国族的なヒーロー（ナショナル・ヒーロー）のアイデンティティを強調すると同時に、世界各地の華語市場や海外への輸出（アメリカ公開時の『Infra-Man』など）を明確に狙った命名でした。映画の命名を巡る考察として、ショウ・ブラザーズは日本の特撮ブームがアジアを席巻しているのを目撃し、それをローカライズした「中国版スーパーマン」を打ち出すことを決意しました。主人公が「中国科学総部」に所属し、赤い戦甲（アーマー）に龍の角を戴くというスタイルを踏まえ、タイトルで直接的に文化の記号を突出させました。宣伝文句でも「大中華第一の超人」と謳われ、子供たちの間で国旗の赤や民族的な誇り（自豪感）と結びつきやすいよう配慮されました。この名前はまた、1970年代の香港映画界に流れていた「中国意識（アイデンティティ）」の潮流を反映したものでもあり、純粋な現地化（香港限定）にこだわりすぎて市場を狭めるのを避け、台湾や東南アジアでの興行収入の潜在能力を拡大させるための措置でした。巷では、初期段階で『香港超人』というタイトルが検討されていたという噂がありますが、これはショウ・ブラザーズの内部会議の記録や映画ファンの考察によって裏付けられています。しかし、最終的には不採用となりました。市場の観点から、ランマン・ショウ氏は「香港超人」ではローカルすぎて地域が限定され、アメリカやヨーロッパ市場への輸出に不利であると判断しました（実際、英語タイトルの『Infra-Man』でも「Hong Kong」の文言は意図的に避けられています）。一方で「中国超人」という名であれば、より普遍的な求心力（普世吸引力）を持ち、当時西洋文化に対抗心を燃やしていた華人市場のニーズにも合致していました。文化的ポジショニングの面では、脚本のニー・クワン（倪匡）氏が「中国科学総部」という設定を強調することを提案し、龍の角や初期の太極マークの構想といった「中国」の記号が劇中の世界観に最も合致すると説明しました。ランラン・ショウ氏が最終的に「香港」ではなく「中国」を冠することをトップダウンで決裁した背景には、1970年代の香港が依然としてイギリスの植民地（英殖）であったため、政治的なセンシティブさを避ける意図もありました。プロモーション戦略におけるチャイ・ラン氏の回想によると、ショウ・ブラザーズは当時、「中国超人」の文字を印刷した巨大な熱気球を飛ばして大々的なパブリシティを行い、雑誌『南國電影』の事前告知でもこの正式名称が使用されました。『香港超人』という名称は、国際市場で「二流のパクリ（山寨）作品」と見なされるのを懸念した結果、草案（プロット）の段階から先へ進むことはありませんでした。

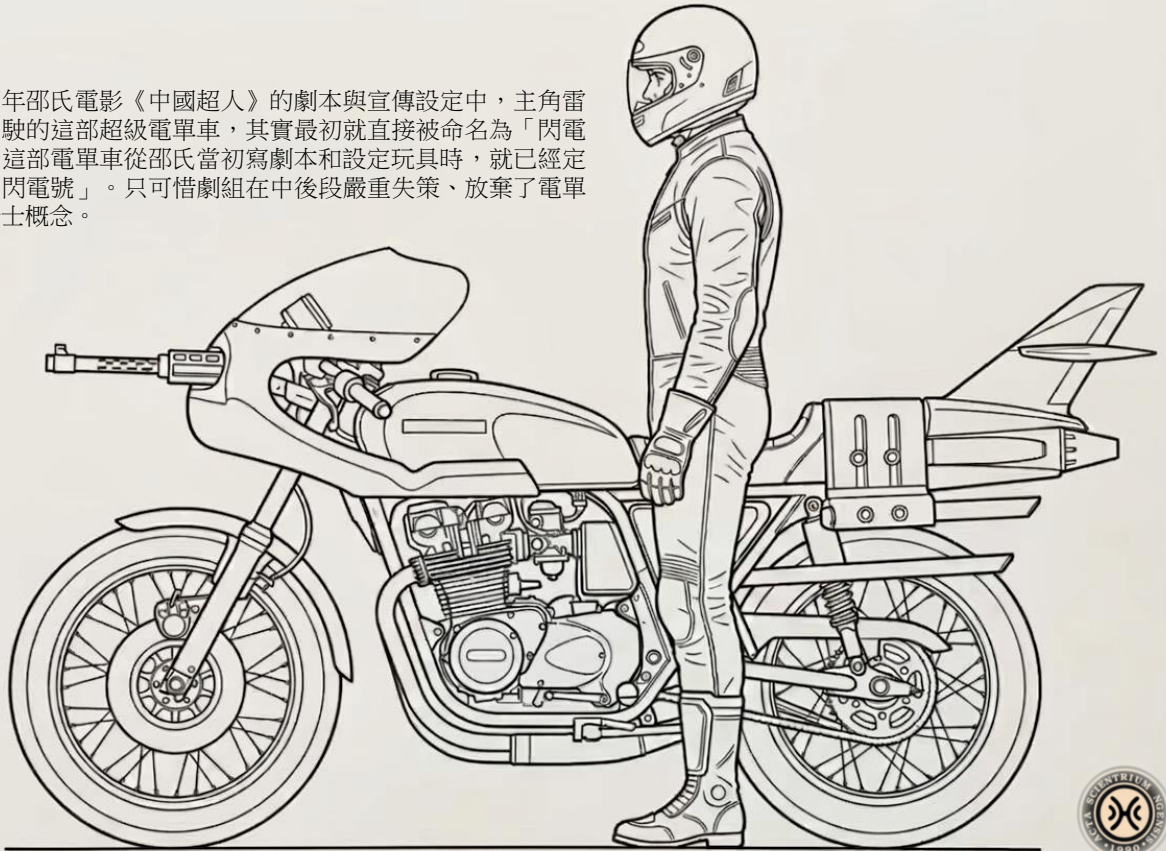
戰車需額外訂製模型同實車改裝，製作預算同時間限制，後來決定刪減，戰車原型已造但拆解重用做怪獸載具。

The tank required an extra custom scale model and live-action vehicle modification. However, due to budget and time constraints, the decision was made to scale down. Although the tank prototype was already built, it was later dismantled and repurposed as a monster vehicle.

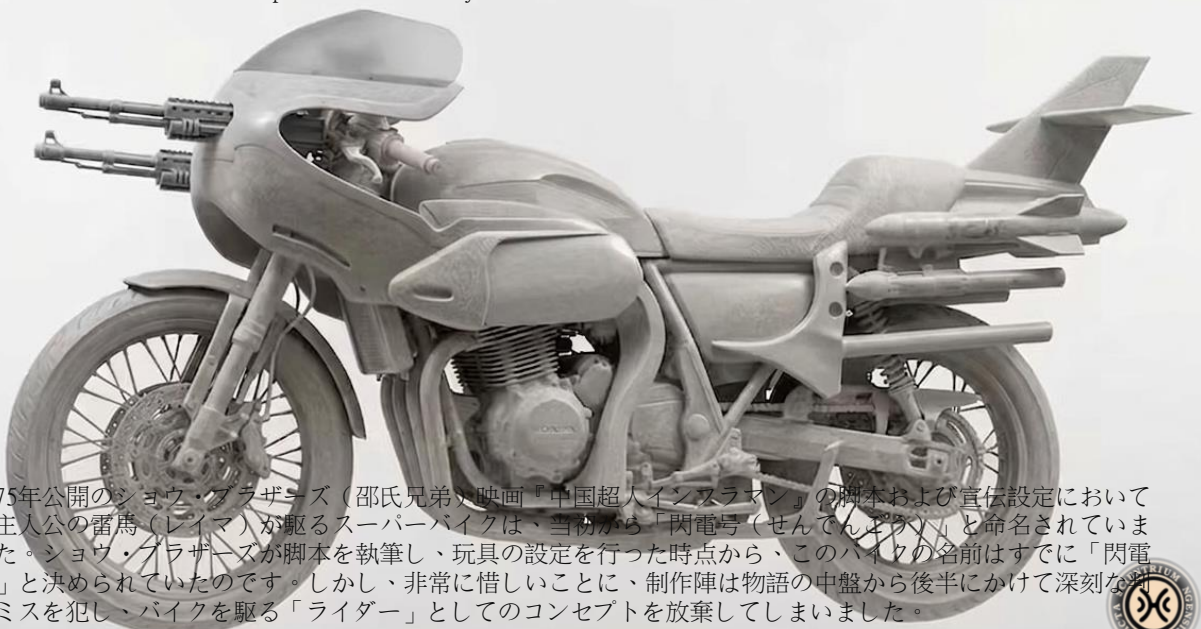
戰車是特注のミニチュアモデルと実車改造が必要でしたが、予算と時間の制約により規模縮小が決定されました。戦車のプロトタイプはすでに完成していましたが、解体され、怪獣の搭乗兵器（ビークル）として再利用されました。



在1975年邵氏電影《中國超人》的劇本與宣傳設定中，主角雷馬所駕駛的這部超級電單車，其實最初就直接被命名為「閃電號」。這部電單車從邵氏當初寫劇本和設定玩具時，就已經定名叫「閃電號」。只可惜劇組在中後段嚴重失策、放棄了電單車的騎士概念。



In the script and promotional settings of the 1975 Shaw Brothers film *The Super Inframan*, the super motorcycle driven by the protagonist Rayma was originally named "Lightning Bolt" (Shan Dian Hao) from the very beginning. From the time Shaw Brothers wrote the script and designed the toys, this motorcycle had already been designated with the name "Lightning Bolt." Regrettably, the production team made a severe miscalculation in the mid-to-late stages of the film and completely abandoned the rider concept of the motorcycle.



1975年公開のショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）映画『中国超人インフラマン』の脚本および宣伝設定において、主人公の雷馬（レイマ）が駆るスーパーバイクは、当初から「閃電号（せんでんごう）」と命名されていました。ショウ・ブラザーズが脚本を執筆し、玩具の設定を行った時点から、このバイクの名前はすでに「閃電号」と決められていたのです。しかし、非常に惜しいことに、制作陣は物語の中盤から後半にかけて深刻な判断ミスを犯し、バイクを駆る「ライダー」としてのコンセプトを放棄してしまいました。

失去超人靈魂：淺析1975年《中國超人》放棄「閃電號」超級電單車的致命失策

1975年，由邵氏電影公司雄心勃勃推出的特攝電影《中國超人》，無疑是華語影壇在科幻超級英雄領域的一次大膽嘗試。然而，這部原本有機會締造經典的作品，卻在電影的後半段與高潮決戰中，犯下了一個令無數特攝迷至今仍深感遺憾的嚴重失策，那就是對「超電單車」概念的徹底放棄。在電影前半段，由修賢飾演的主角雷馬，駕駛著那輛極具未來感、配備飛彈與強大武裝的超級摩托車登場時，不論是氣勢還是視覺衝擊力，都讓人眼前一亮。這種「英雄配名駒」的設定，本應是貫穿全片、展現主角威信的招牌元素。

然而，隨著劇情的推進，到了電影最後的最關鍵時刻，劇組卻不知因何緣故，竟然讓這輛超級摩托車「退役」了。當最後決戰來臨、主角需要以最強陣容震撼出場時，卻失去了那輛威風凜凜的座駕。這種缺乏強大載具烘托的登場方式，頓時讓中國超人的氣勢顯得單薄、陣容嚴重不足，甚至帶有一種「徒步奔赴戰場」的清感。對比同期的日本特攝名片《假面騎士1號》（蒙面超人1號），其成功很大程度上歸功於主角與「旋風號」電單車（Cyclone）之間那種密不可分的羈絆。「騎士」二字，無車便無以成魂。蒙面超人跨上電單車馳騁戰場的英姿，早已成為深入人心的英雄圖騰。

反觀《中國超人》，在最需要凝聚觀眾熱血的收尾階段，竟然主動割裂了超人與超級電單車的聯繫。這不僅讓最後的決戰場面在視覺上落入俗套，更在與《蒙面超人》的橫向對比中被完全比了下去。

放棄使用超級電單車的核心概念，或許正是《中國超人》當年未能一炮而紅、甚至在後世評價中略顯尷尬的重要敗筆。這一嚴重的決策失策，讓華語影壇最具野心的一次超人嘗試，最終遺憾地與「經典」二字擦身而過。

Losing the Soul of a Superhero: A Brief Analysis of the Fatal Misstep of Abandoning the "Lightning Bolt" Super Motorcycle in the 1975 Film The Super Inframan

In 1975, the tokusatsu film *The Super Inframan*, ambitiously released by the Shaw Brothers Studio, was undoubtedly a bold attempt in the field of sci-fi superheroes within Chinese-language cinema. However, this work, which originally had the potential to create a timeless classic, made a severe miscalculation in the latter half of the film and during the climatic final battle—one that leaves countless tokusatsu fans deeply regretful to this day: the complete abandonment of the "super motorcycle" concept.

In the first half of the film, when the protagonist Rayma, played by Danny Lee (Sau-hien), makes his entrance driving that futuristic super motorcycle equipped with missiles and heavy weaponry, both the aura and visual impact were absolutely striking. This "hero with a legendary steed" setting should have been a signature element running through the entire film to showcase the protagonist's prestige. However, as the plot progressed to the most critical moment at the very end of the film, the production team, for unknown reasons, surprisingly chose to let this super motorcycle "retire." When the final showdown arrived and the protagonist needed to make a shocking entrance with his strongest lineup, he had lost that majestic ride. This entrance, lacking the backing of a powerful vehicle, instantly made the Inframan's aura appear thin and his presence severely lacking, even carrying a sense of desolation as if he were "marching to the battlefield on foot."

In contrast, the success of the contemporary Japanese tokusatsu masterpiece *Kamen Rider 1* (Masked Rider 1) was largely attributed to the inseparable bond between the protagonist and the "Cyclone" motorcycle. The essence of a "Rider" has no soul without a vehicle. The heroic posture of Kamen Rider striding onto his motorcycle and racing through the battlefield has long been an iconic symbol deeply rooted in people's hearts.

On the contrary, *The Super Inframan*, at the tail-end stage where it most needed to rally the audience's passion, unexpectedly and actively severed the connection between the superhero and his super motorcycle. This not only caused the final battle scene to fall into visual clichés but also left it completely eclipsed in a horizontal comparison with *Kamen Rider*. Abandoning the core concept of using the super motorcycle might precisely be the fatal flaw that prevented *The Super Inframan* from becoming an instant hit back then, making it a bit awkward in historical reviews. This severe decision-making blunder caused the most ambitious superhero attempt in Chinese-language cinema to regretfully miss its chance at becoming an enduring "classic."

超人の魂の喪失：1975年の『中国超人』が「ライトニング号」スーパーバイクを放棄した致命的な失策

1975年、ショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）が満を持して送り出した特撮映画『中国超人インフラマン』は、間違いなく中国語圏映画界におけるSFスーパーヒーロー分野への大胆な挑戦でした。しかし、本来ならば不朽の名作となるチャンスがあったこの作品は、物語の後半からクライマックスの決戦にかけて、今なお多くの特撮ファンを深く落胆させる深刻な判断ミスを行ってしまいました。それこそが、「スーパーバイク」というコンセプトの徹底的な放棄です。映画の前半、李修賢（ダニー・リー）演じる主人公・雷馬（レイマ）が、ミサイルや強力な武装を備えた極めて未来的で洗練されたスーパーバイクを駆って登場するシーンは、その気迫と視覚的なインパクトの双方で観客を圧倒しました。このような「英雄に名馬あり」という設定は、本来、作品全体を通して主人公の威厳を示す看板要素であるべきでした。

しかし、ストーリーが進み、映画の最終局面という最も重要な瞬間に至ると、制作陣は何の因果か、このスーパーバイクを「引退」させてしまったのです。最後の決戦が訪れ、主人公が最強の布陣で圧倒的な登場を果たすべきその時に、あの威風堂々たる愛車は失われていました。強力なメカによる演出を欠いたこの登場シーンは、インフラマンの気迫を一気に薄弱なものにし、あまりにも物足りない印象を与え、まるで「徒歩で戦場へ赴く」かのような寂しささえ漂わせました。対照的に、同時代の日本の特撮名作『仮面ライダー1号』の成功は、主人公と愛車「サイクロン号」との間の切り離せない深い絆に大きく負っています。「ライダー（騎士）」という二文字は、マシンなくしてはその魂を成し得ません。仮面ライダーがバイクに跨がり戦場を疾駆する雄姿は、とくに人々の心に深く刻まれたヒーローの象徴（トーテム）となっています。

それに対して『中国超人インフラマン』は、観客の熱血を最もかき立てるべき大詰めの段階で、あろうことか超人とスーパーバイクとの繋がりを自ら断ち切ってしまいました。これは最後の決戦シーンのビジュアルをありきたりなものに落しめただけでなく、同期の『仮面ライダー』との横並びの比較において、完全に引き離される結果となりました。スーパーバイクを使用するという核となるコンセプトの放棄こそが、当時の『中国超人インフラマン』が一世を風靡するに至らず、後世の評価においてもどこか惜しい位置に留まっている最大の敗因かもしれません。この深刻な政策的ミスによって、中国語圏映画界における最も野心的な超人への挑戦は、最終的に「クラシック（名作）」の二文字とすれ違うという、痛恨の遺憾を残すこととなったのです。

中國超人在香港電影歷史上的位置

The Place of The Super Inframan in Hong Kong Cinema History

香港映画史における『中国超人インフラマン』の位置づけ

中國超人在香港電影歷史上的位置

中國超人上映與歷史位置

1975年8月1日於香港公映，被視為「第一部以香港為背景拍攝的超級英雄電影」，亦是香港首度用熱氣球作電影宣傳，以及邵氏首度大量使用分鏡腳本嘅製作。作品混合「港式武打+日式特攝+兒童英雄」路線，在當年屬實驗性質頗重，未有即時變成長壽系列，但後來被視為 cult classic，《中國超人》便是典型cult classic，受特攝迷喜愛其誇張特效與B級片魅力，非主流作品在小眾粉絲中獲得狂熱追捧的文化現象。這些作品上映時票房或評價平平，卻因獨特風格、惡趣味或次文化元素，多年後形成忠實粉絲群，常以午夜場或重映形式流行。甚至得到已故美國著名電影評論家Roger Ebert 等西方影評人給予不錯評價。雖然邵氏沒有把《中國超人》拍成多集系列，但其嘗試為香港電影打開了「本土超級英雄」可能性，亦預示著之後港產片對漫畫、科幻與特效元素興趣。近年復刻 DVD／藍光與影展放映，令本片重新得到學界與影迷重視，常被討論為「香港如何本土化日本特攝」及「七十年代邵氏在全球流行文化戰場上的一次側翼試驗」的代表案例。

《中國超人》對香港電影具有開創意義，引入日本特攝元素如變身英雄與怪獸戰鬥，邵氏斥資300萬港元拍攝特效，開啟華語特攝先河。該片雖票房僅35位，但成為cult classic，影響後世如《鐵甲無敵瑪利奧》等港產特攝，展現70年代香港電影對外來類型的本土化創新。對華人電影而言，它象徵邵氏從武俠轉向科幻實驗，倪匡劇本融合中西元素，為華語B級片華麗特效奠基，至今受全球粉絲追捧。中國超人外型設計明顯借鑒日本特攝如《假面騎士》與《ウルトラマン》，紅色緊身衣配金屬頭盔、肩甲及腰帶，強調肌肉線條與華麗變身，具70年代日式英雄典型。與日本經典相比，其形象過於誇張卡通化（如大眼睛頭盔），缺乏細膩質感，未能超越本土化模仿，但cult粉絲視其廉價特效為獨特魅力。整體難成跨時代經典，受限於B級製作與時代特徵，卻在華語特攝史上佔一席，象徵香港電影大膽實驗精神。（完）



The Place of The Super Inframan in Hong Kong Cinema History

Release and Historical Significance

Released in Hong Kong on August 1st, 1975, *The Super Inframan* is regarded as "the very first superhero film set in Hong Kong." It made history not only as the first Hong Kong film to utilize hot-air balloons for marketing but also as Shaw Brothers' first production to heavily employ storyboards. blending "Hong Kong-style martial arts, Japanese Tokusatsu, and children's heroism," the film was highly experimental for its time. Although it did not immediately spawn a long-running franchise, it has since achieved status as a definitive cult classic. Highly revered by Tokusatsu enthusiasts for its campy special effects and B-movie charm, *The Super Inframan* embodies the subcultural phenomenon where a non-mainstream film garners a passionate, dedicated following. While such works often receive mediocre box office returns or mixed reviews upon release, their unique aesthetics, kitsch appeal, or subcultural elements allow them to cultivate a loyal fanbase over the decades, frequently sustained through midnight screenings and retrospective revivals.

The film even earned favorable reviews from acclaimed Western critics, including the late Roger Ebert. While Shaw Brothers did not turn *The Super Inframan* into a multi-installment franchise, its bold endeavor unlocked the potential for "local superheroes" in Hong Kong cinema, foreshadowing the industry's subsequent fascination with comic books, sci-fi, and special effects. In recent years, the release of remastered DVD/Blu-ray editions and festival screenings have revitalized academic and cinephile interest in the film. Today, it is frequently analyzed as a landmark case study of "how Hong Kong localized Japanese Tokusatsu" and "a flank-attack experiment by Shaw Brothers in the global pop culture arena during the 1970s."

The Super Inframan holds a pioneering significance in Hong Kong cinema. By introducing Japanese Tokusatsu elements such as transforming heroes and monster battles, and with Shaw Brothers investing HK\$3 million into its special effects, the film blazed a trail for Chinese-language Tokusatsu. Despite ranking only 35th at the box office, it has become a definitive cult classic that influenced later Hong Kong Tokusatsu works like *The Iron-Armed Wonder Mario*. It stands as a testament to the localized innovation of foreign genres in 1970s Hong Kong cinema. For Chinese cinema, it symbolizes Shaw Brothers' experimental shift from martial arts to science fiction. Ni Kuang's screenplay blended Western and Chinese elements, laying the foundation for the flamboyant special effects of Chinese-language B-movies, and the film continues to be celebrated by global fans today. The visual design of the Super Inframan draws obvious inspiration from Japanese Tokusatsu icons like Kamen Rider and Ultraman, featuring a red bodysuit paired with a metallic helmet, shoulder armor, and a belt—elements that emphasize muscular contours and a spectacular transformation, embodying the quintessential 1970s Japanese-style hero. Compared to Japanese classics, however, its imagery leans toward the overly exaggerated and cartoonish (such as the helmet with disproportionately large eyes), lacking refined texture and falling short of transcending localized imitation. Nevertheless, cult enthusiasts view its low-budget special effects as a unique charm. While the film ultimately falls short of being a timeless masterpiece due to the constraints of its B-movie production and the limitations of its era, it firmly secures its place in the history of Chinese-language Tokusatsu as a symbol of Hong Kong cinema's bold, experimental spirit. (End)



香港映画史における『中国超人インフラマン』の位置づけ

公開時期と歴史的意義

1975年8月1日に香港で公開された『中国超人インフラマン』は、「香港を舞台にした史上初のスーパーヒーロー映画」と位置づけられています。また、香港映画界で初めて宣伝に熱気球が導入され、ショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）が本格的に絵コンテ（ストーリーボード）を大量導入した初の制作作品でもありました。本作は「香港式クンフアクション＋日本式特撮＋ちびっこヒーロー」の路線を融合させており、当時は極めて実験的な試みであったため、すぐさま長寿シリーズ化することはありませんでした。しかし、現在では典型的なカルト・クラシック（Cult Classic）として高く評価されています。その誇張された特撮演出やB級映画ならではの魅力は特撮ファンを虜にし、メインストリームではない作品が熱狂的なコアファン層に支持されるという、まさにサブカルチャー現象そのものを生み出しました。こうした作品は公開当時の興行収入や評価こそ平凡であっても、その独特なスタイルや悪趣味（キッシュ）な魅力、あるいはサブカルチャーの要素によって、数十年後に熱狂的なファン層を形成し、深夜上映（ミッドナイト・シアター）やリバイバル上映という形で愛され続ける傾向にあります。

本作は、今は亡きアメリカの著名な映画批評家ロジャー・イーバートをはじめとする西側の映画人からも好意的な評価を獲得しました。ショウ・ブラザーズは本作をシリーズ化しませんでしたでしたが、この大胆な試みは香港映画に「ローカル・スーパーヒーロー」という新たな可能性を切り拓き、その後の香港映画における漫画、SF、SFX（特殊効果）要素への関心を予見するものとなりました。近年、デジタルリマスター版のDVD/Blu-rayの発売や映画祭での上映をきっかけに、本作は映画批評家や研究者の間で再び注目を集めています。現在では、「香港がどのように日本の特撮をローカライズしたか」、そして「1970年代のショウ・ブラザーズが世界のポップカルチャー市場に仕掛けた奇襲の実験」の代表例として、活発に議論されています。

『中国超人インフラマン』は香港映画界において先駆的な意義を持つ作品です。変身ヒーローや怪獣との戦闘といった日本の特撮要素を取り入れ、ショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）が300万香港ドルもの巨費を投じて特殊効果を撮影したことで、華語（中国語圏）特撮映画の先河を開きました。当時の興行収入は35位にとどまったものの、のちにカルト・クラシック（Cult Classic）となり、後世の『鉄甲無敵マリオ（鐵甲無敵瑪利奧）』などの香港製特撮作品にも大きな影響を与えました。これは、1970年代の香港映画が外来のジャンルをいかにローカライズし、革新をもたらしたかを示す象徴的な事例です。華人映画史の視点からは、ショウ・ブラザーズが武侠映画からSFの実験作へと舵を切った象徴であり、倪匡（ニー・クワン）による脚本は中西の要素を融合させ、華語B級映画の華麗な特撮の礎を築きました。その魅力は今なお世界中のファンに根強く支持されています。インフラマンの外見デザインは、『仮面ライダー』や『ウルトラマン』といった日本の特撮作品からの影響が色濃く、赤いタイツに金属製のマスク（頭部ヘルメット）、肩当て、そしてベルトを配し、筋肉のラインを強調した派手な変身シーンなど、70年代の日式ヒーローの典型的な特徴を備えています。しかし、日本のオリジナルの名作と比べると、そのビジュアルは誇張されすぎてやや漫画的（例えば巨大な眼のマスクなど）であり、洗練された質感に欠け、ローカルな模倣の域を超えるまでには至りませんでした。それにもかかわらず、カルト映画のファンは、そのチープ（安価）な特撮演出の中にこそ独特の魅力を生み出していると捉えています。B級映画の制作規模や時代的な制約により、時代を超越した大傑作とまでは言えないものの、華語特撮史において確固たる一席を占めており、香港映画の持つ大胆な実験精神を体現する記念碑的な作品です。（完）



1975年《南國電影》雜誌劇照，右方為飾演劉英德教授的王俠先生。
Southern Screen (1975) photo, featuring Wang Hsieh (right) as Professor Liu Ying-te.
1975年『南国電影』誌の劇中スチール 右は劉英德教授役の王俠(ワン・シア)。



中國超人飾演者，主角李修賢，正接受外國媒體訪問。
Danny Lee, the lead actor who played the Super Inframan, is currently being interviewed by foreign media. 中国超人(インフラマン)を演じた主演のダニー・リー(李修賢)が、現在海外メディアの取材を受けています。





1975年《南國電影》雜誌劇照，中央人物為已故武術指導唐佳先生。
Southern Screen (1975) photo, featuring the late Action Director Tong Kai in the center.
1975年『南国電影』誌の劇中スチール。中央は故・唐佳（トン・ガイ）武術指導。



1975年《南國電影》雜誌刊出的中國超人與劇中怪獸對陣動作劇照。
Southern Screen (1975) action shot of Inframan battling a movie monster.
1975年『南国電影』誌に掲載された、中国超人と怪獣の戦闘アクションカット。



《中國超人》1975年刊物及2003年紀念品

The Super Inframan 1975 publications and 2003 memorabilia

『中国超人インフラマン』1975年当時の出版物と2003年の記念グッズ



中國超人玩具市場上的紀念商品

1975年將邵氏電影《中國超人》於1975年上映後，雖然電影風靡一時，但却未見明確官方玩具商品大量推向市場，主要受限於當時香港玩具業以塑膠玩具出口為主，特攝角色商品多為非官方或小型周邊。電影道具製作記錄顯示片方有內部道具，但沒有轉化為商業玩具銷售。但多屬非官方或盜版玩具。2003年玩具雜誌中的紀念商品，由他們的報導，可以了解2003年第一次紀念中國超人，商品化玩具推出的情況。及後2017年亦有第二次，以邵氏電影作為主題的玩具商品推出。

《玩具王》2003年 8月號/Page 058-059頁/「我們的中國超人」以下市集誌方面有相關的內文的記錄：

The Super Inframan 我們的中國超人 說起特攝片，我們立即會想起《幪面超人》、《超人》、《XX戰隊》、《伏魔三劍俠》、《天地雙龍》.一連串的名字，但怎數也好，總不會想到我們香港人拍的一套《中國超人》。或者年輕的對這名字着實陌生，但這套於1976年由邵氏出資拍攝的特攝電影，不論在卡士（李修賢主演、倪匡編劇）、特技（以當年水平論）及票房（8院1星期收55萬）等都有超水準的表現，即使今天再重溫，也不覺很過時。

今天，《中國超人》以 VCD/DVD姿態再戰江湖之際，更「與時並進」，找來玩具單位Dog9及C.L.Creations合作，推出積木公仔及12"Action Figure助陣。先不管你是否特攝片迷，作為一個香港人/玩具支持者，不支持這位100%中國/香港製造的特攝英雄，似乎不太說得過去。

中國超人數碼化 在畫面處理上，一如其他邵氏經典，也會以數碼化的形式再面世。但說到底《中國超人》也是一套跟玩具極有關連的特攝片，因此有關方面便找來Dog9及 C.L.Creations合作，製作隨VCD附送的中國超人Koobo及嘜囉，再由製作過100萬匹海虎及風雲死戰的Calvin Luk為12"ActionFigure製作原形，雖然截福前只見到完成度有限的Koobo及Figure原形半身，但那份特攝味，已是躍然「膠」上，比之一眾日本出品的特攝英雄產品，絕對不惶多讓。

《中國超人》Koobo，暫定能於Toyoon 2003中，跟VCD一同發售，中國超人或嘜囉兵連VCD，\$88，限量300套。較諸日本方面推出的特攝英雄積木公仔，Koobo有肘關節，可做出特攝英雄的曲肘「甫士」，已經贏晒。

集特攝之大成《中國超人》由邵氏方面出資拍攝，由1975年籌備，1976年拍竣及上畫，當時的人找設定雖由日本人負責，但導演華山、編劇倪匡及主角李修賢都是百分百Made In HK。故事方面十分「日本正統」：怪獸兵團侵略地球，英雄自願接受改造對抗，最後消滅兵團。因為《中國超人》是衝着當時的二大特攝片《幪面超人》及《超人》而拍，戶以都參考了兩者的特點，交疊雙手成十字放出在菲林片後期畫上的死光、凌空飛腳，殺技（還要腳底噴火）及變大成摩天大廈的Size等，集合了所有特攝片的賣點，所，當年便能大收特收，甚至有錢給李修賢乘熱氣球宣傳。



中國超人

THE SUPER INFRA MAN

Commemorative Merchandise for The Super Inframan in the Toy Market

Following the the atrical release of the Shaw Brothers movie The Super Inframan in 1975, although the film took the market by storm, no definitive official toy merchandise was mass-marketed. This was primarily limited by the state of Hong Kong's toy industry at the time, which focused heavily on exporting plastic toys, meaning that most Tokusatsu character products were either unofficial or small-scale novelties. While movie prop production records show that the studio possessed internal props, these were never transformed into commercial toys for sale. Instead, the majority of available products were unofficial or bootleg toys. Through reports featured in toy magazines in 2003, we can gain insight into the first commemorative release of The Super Inframan as commercialized toy products. Subsequently, in 2017, a second wave of toy merchandise themed around Shaw Brothers movies was introduced to the market.

"Toy King" August 2003 Issue / Pages 058-059 / "Our Super Inframan"

When it comes to Tokusatsu (special effects) films, names like Kamen Rider, Ultraman, Super Sentai, Akumaizer 3, and Kyodain instantly come to mind. But no matter how long the list goes, most people would never think of The Super Inframan, a film made right here by Hong Kongers. While the younger generation might find this name completely unfamiliar, this Tokusatsu movie—funded and shot by Shaw Brothers in 1976—delivered a stellar performance in its cast (starring Danny Lee and written by Ni Kuang), special effects, and box office (raking in HK\$550,000 across 8 theaters in just one week), holding up exceptionally well today.

As The Super Inframan re-enters the market in VCD and DVD formats, the studio has teamed up with toy design labels Dog9 and C.L. Creations to roll out block figures and a 12-inch Action Figure. The production partnered to create the "Super Inframan Koobo" and "Minion" figures bundled with the VCDs, with Calvin Luk sculpting the prototype for the 12-inch Action Figure. The Super Inframan Koobo bundle is tentatively scheduled for release at Toycon 2003 priced at HK\$88 and limited to 300 sets. Funded and produced by Shaw Brothers, the 1976 film was directed by Hua Shan, written by Ni Kuang, and starred Danny Lee, drawing inspiration from Japanese Tokusatsu giants like Kamen Rider and Ultraman to become a massive box office hit. You can read the full translation in the response above.

玩具市場における『中国超人インフラマン』の記念商品

1975年にショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）の映画『中国超人インフラマン』が公開され、一世を風靡したものの、当時は公式の玩具が商業市場へ大量に投入されることはありませんでした。その主な原因は、当時の香港の玩具業界がプラスチック玩具のOEM輸出を主軸としていたことにあり、特撮キャラクターの商品は非公式なものや小規模な周辺グッズが大半を占めていたためです。映画の小道具制作記録によると、スタジオ内には撮影用のプロップ（小道具）が存在したものの、それらが一般販売用の商業玩具へと転用されることはなく、当時出回った関連玩具の多くは非公式または海賊版（ブートレグ）でした。その後、2003年に玩具雑誌で紹介された記念商品に関する報道を通じて、『中国超人インフラマン』として初となる公式な記念トイの商業展開の全貌が明らかになりました。さらに下って2017年には、ショウ・ブラザーズの映画をテーマにした第2弾となる玩具商品のリリースも行われています。

玩具専門誌『玩具王』2003年8月号 | 058-059ページ

特集コラム：「私たちの中国超人（インフラマン）」トイ・マーケット市場情報

『中国超人インフラマン』：私たちの中国超人

「特撮」と聞けば、私たちはすぐに『仮面ライダー』『ウルトラマン』『スーパー戦隊シリーズ』『アクマイザー3』『宇宙鉄人キョーダイン』といった一連の名作を思い浮かべます。しかし、どんなに作品を挙げ連ねても、私たち香港人が自ら撮影した『中国超人インフラマン』という作品を思い出す人は滅多にいないでしょう。若い世代にとっては実になじみの薄い名前かもしれませんが、1975年にショウ・ブラザーズ（邵氏兄弟）が出資・制作したこの特撮映画は、豪華なキャスト（ダニー・リー〔李修賢〕主演、ニー・クワン〔倪匡〕脚本）、当時の水準としては傑出した特殊効果、そして興行成績（8館で1週間に55万香港ドルを記録）のすべてにおいて、超一流のクオリティを誇っていました。今日、改めて見返してみても、決して古さを感じさせません。

現在、この『中国超人インフラマン』がVCDおよびDVDとして再びファンの前に姿を現すのに合わせ、さらに「時代へのアップデート」として、玩具スタジオ「Dog9」および「C.L. Creations」とのコラボレーションが実現。ブロックフィギュアと12インチ・アクションフィギュアを引っ提げて参戦することになりました。あなたが特撮ファンであるか否かにかかわらず、一人の香港人として、また玩具の支持者として、この100%「中国／香港製造」の特撮ヒーローを応援しないわけにはいかないでしょう。デジタル化される中国超人

映像処理の面においては、他のショウ・ブラザーズの名作クラシックと同様に、本作もデジタルリマスター形式で再び世に送り出されます。しかし、そもそも『中国超人インフラマン』は玩具カルチャーと極めて深い関わりを持つ特撮映画です。そのため、関連組織はDog9およびC.L. Creationsと手を組み、VCDの特典として付属する「中国超人」および「嘸囉（悪の戦闘員・白骨幽霊）」のKoobo（クボ）ブロックフィギュアを制作しました。さらに、12インチ・アクションフィギュアの原型製作には、『100万馬力 海虎（シータイガー）』や『風雲・死戦』のフィギュアを手掛けたことで知られるCalvin Luk氏を起用。編集部の人稿締め切り前には、まだ完成度に限りがあるKooboフィギュアとアクションフィギュアの半身原型しか確認できませんでしたが、その「特撮らしさ」はすでにプラスチック（玩具）の上に見事に躍動しており、日本製の数々の特撮ヒーロー商品と比較しても、決して引けを取らない仕上がります。

『中国超人』Kooboフィギュアは、香港の玩具イベント「Toycon 2003」にて、VCDとセットで先行販売される予定です。「中国超人」または「嘸囉兵（戦闘員）」のいずれか一体とVCDのセットで価格は88香港ドル、限定300セット。日本国内で展開されている特撮ヒーローのブロックフィギュアと比較して、このKooboは肘関節（エルボー・ジョイント）を備えており、特撮ヒーロー特有の「肘を曲げたポーズ」をバシッと再現できる点で、すでに完全な勝利を収めています。

特撮のエッセンスを大集成

ショウ・ブラザーズの出資によって制作された『中国超人』は、1975年に準備が始まり、1976年に撮影を終えて公開されました。当時、キャラクターやビジュアルの設定自体は日本人が担当したものの、監督の華山（ワー・シャン）、脚本の倪匡、そして主演の李修賢は全員が100%「Made in HK（香港製造）」です。ストーリー展開は非常に「日本の正統派特撮」を踏襲しており、怪獣軍団が地球を侵略し、自ら改造人間となることを志願したヒーローがそれに立ち向かい、最終的に悪の軍団を殲滅するというものです。本作は、当時の二大特撮作品である『仮面ライダー』と『ウルトラマン』に対抗して撮影されたため、両者の特徴を巧みに取り入れています。両手を十字に交差させてフィルムのポストプロダクション（後処理）で描かれた光線を発射したり、必殺技の空中飛び蹴り（しかも足の裏から火を噴く演出付き）を放ったり、さらには摩天楼のような巨大サイズに変身したりと、あらゆる特撮映画のセールスポイントが凝縮されています。だからこそ、当時は大ヒットを記録し、主演の李修賢が熱気球に乗って大規模な宣伝活動を行うほどの資金をもたらしたのです。







V20

南國電影



1975



本期特輯：一九七五年七彩明星月曆

SOUTHERN
SCREEN

一九七五・一月號
本刊每逢月中出版
零售每本港幣貳元



一九七五年・邵氏獻給

世界各地小影迷最佳獻禮

飛天超人……誕生

中國第一部科學超人片開拍



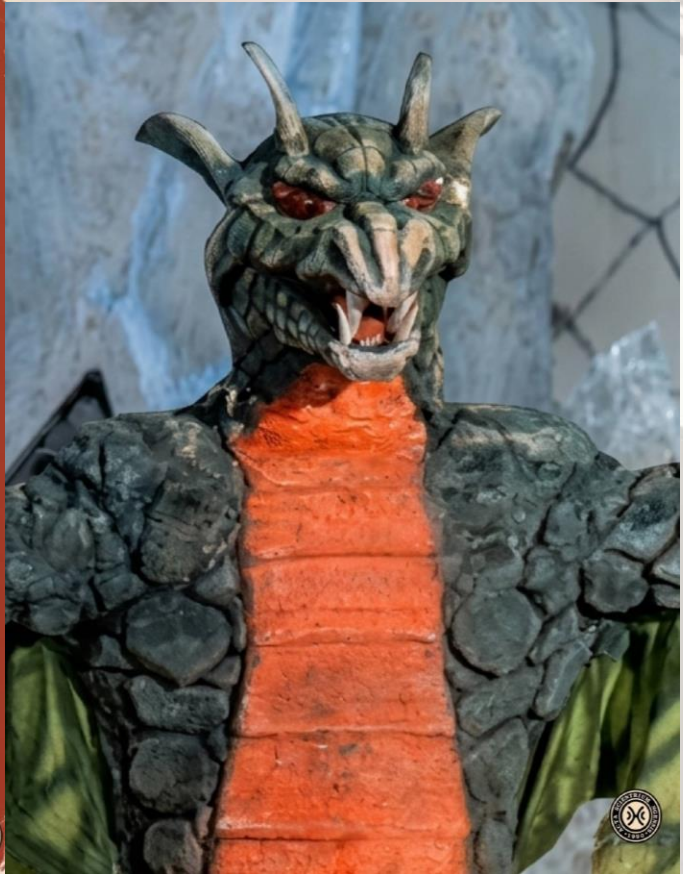


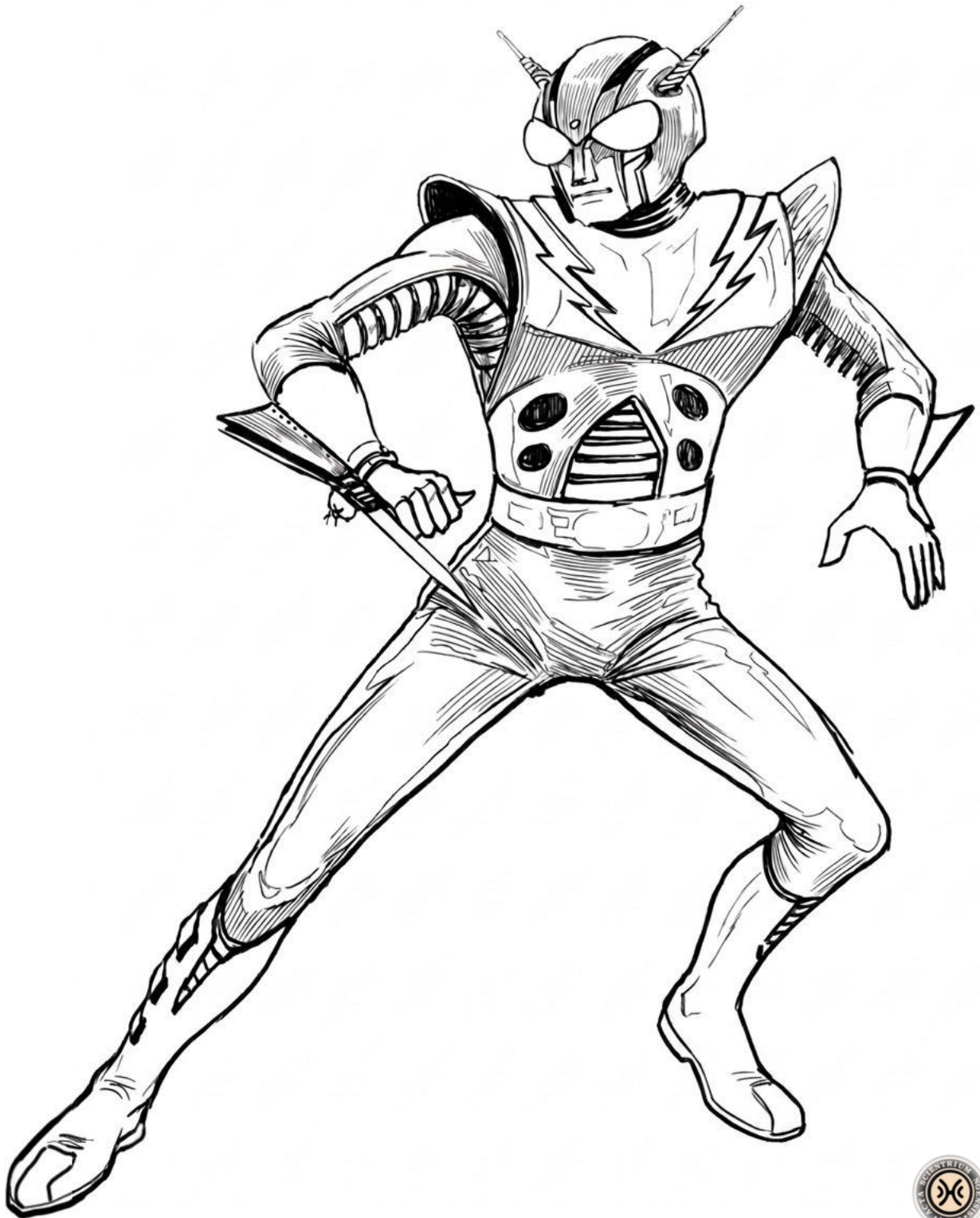
"Super Inframan" is a very interesting and exciting actionpacked film, which describes the furious battles between the Super Inframan and a bunch of prehistoric monsters. The Super Inframan is created by a clever scientist in order to destroy the monsters and save mankind from destruction. The picture is made possible by the huge resources, talent and skill at the disposal of Shaw Brothers. Young and intelligent Hua Shan directs, and vivacious kung fu actor Li Hsiu-hsien stars. "Super Inframan" is the only Chinese-produced film of this type, and is probably superior to any superman film made by the Japanese.

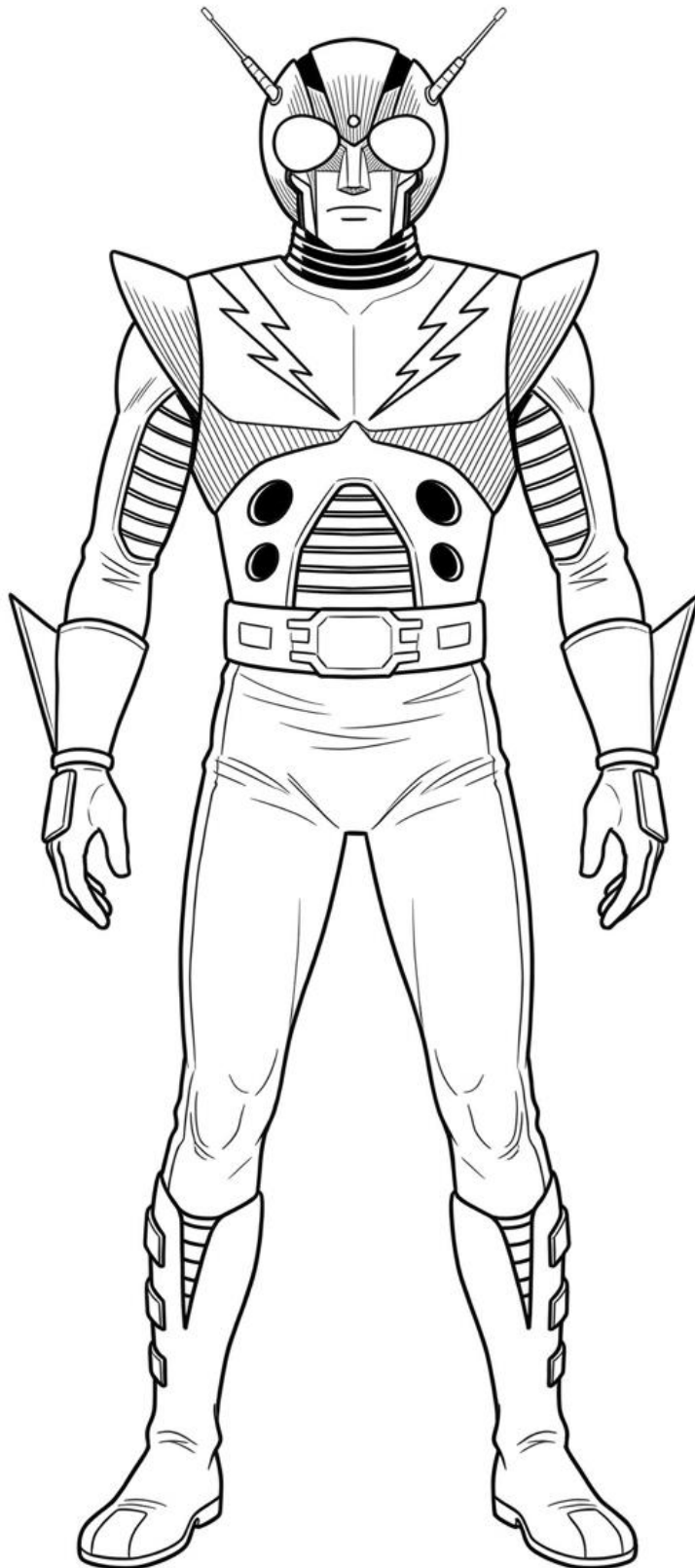


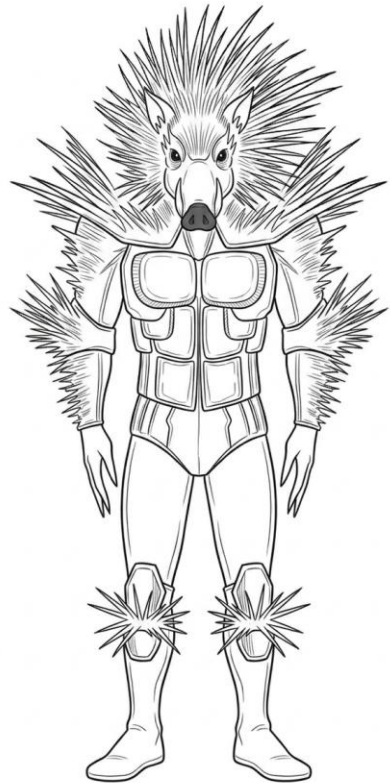
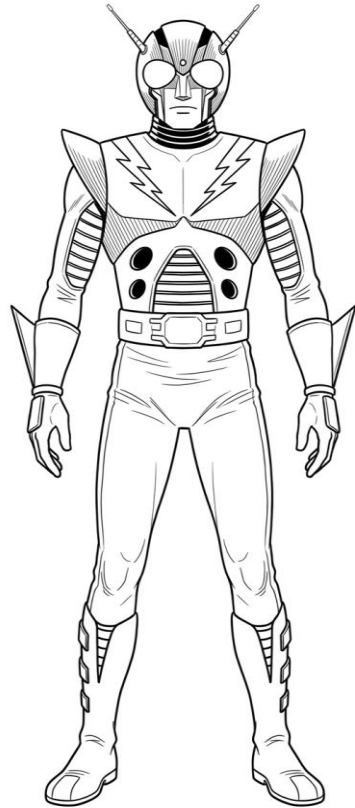
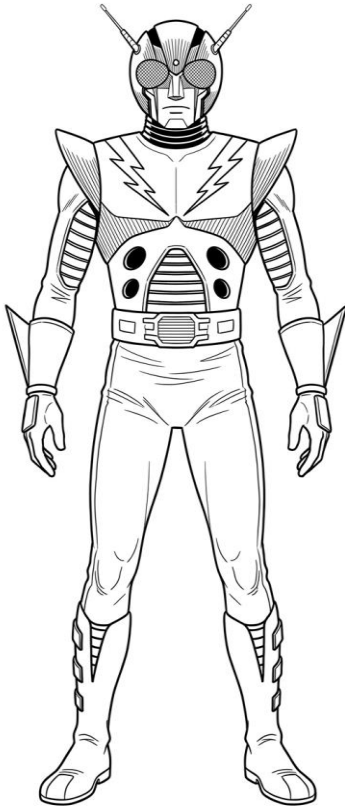
這批以冰河魔女為首的怪物，球表面後，就企圖要毀滅整個，把目標針對於能夠監視它們的科學研究院。於是，該科學院，將數十年來心血研究得的結，了一位火不能淹，水不能淹，電不能毀的「中國超人」，用人怪物抗衡。於是，雙方步步鬥力鬥法，也就接踵展開了。「中國超人」的最精彩處，怪物的生死決鬥，驚奇百出，而在彼此勢均力敵之中，科學緊張地設計製造新式武器，使有咄咄逼人之感。影片最後的，中國超人憑着閃電拳的無比千丈深處的險阻和攝氏六千度入魔穴。過程之險惡，更是匪的佈局奇詭，可以說自出機杼，完全擺脫一般超人影片的窠臼。這部影片完全是邵氏集合天才智和特技設備結合下的可貴青年導演華山導演，活力充沛李修賢飾演的超人，更予人勇武威猛出眾之感。這是唯一的中國人拍攝的如何一套日本電視的超人片所無。

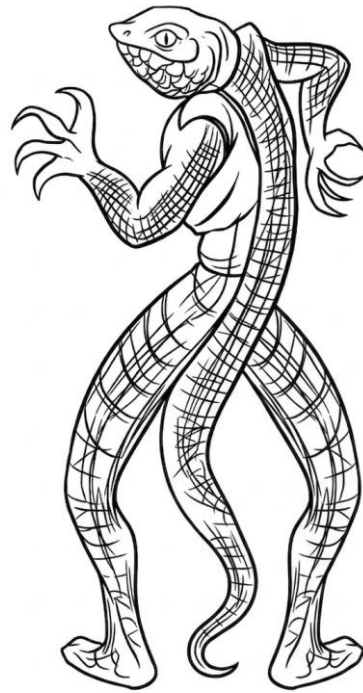


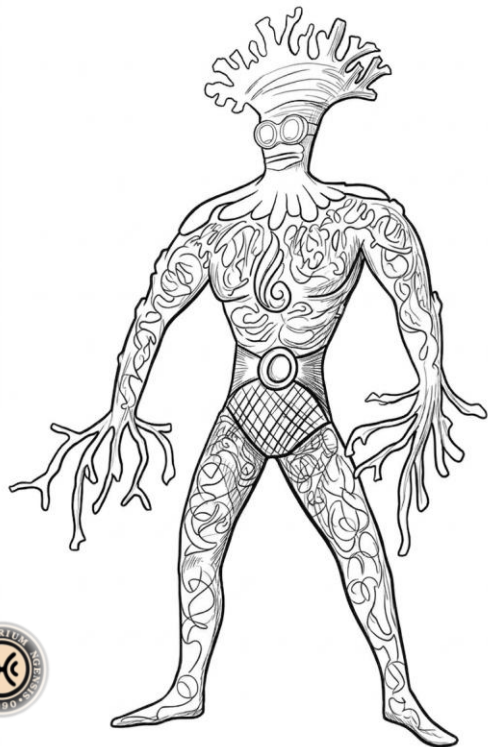












太空科學研究所 徽章
Space Science Research Institute Emblem
宇宙科学研究所 エンブレム



中國超人零舍唔同, 七大怪物確係犀利!

The Super Inframan is truly one of a kind; the Seven Monsters are genuinely formidable!

中国超人（インフラマン）は一味違う、七大怪獣の強さは本物だ！

