

# WILD EYES 情报

本篇整理翻译自:[http://syuriken.tripod.com/metal/we\\_jyouhou.html](http://syuriken.tripod.com/metal/we_jyouhou.html)



## 背景故事

不远的未来，文明由于传说中的大破坏而灭亡了。

天翻地覆似的灾害撕裂了大地，

由巨大电脑“诺亚”的叛变而诞生的各种怪物肆意横行，使世界变为混沌和暴力所统治的地狱。

曾以最先进文明自傲的西方大陆也无法逃脱这样的命运，

少数幸存下来的人们，因为怪物和被称为“朗格”的凶恶暴走集团的存在，惶惶不可终日地生活着。

本作主人公自幼生长的村庄遭到了朗格的袭击，

他本人也被强掳至工业遗迹“尼福尔角”做苦力。

主人公与莱茵——一名被“朗格”的干部“布拉德巴恩”囚禁的美少女，曾试图一起逃走，然而却在爆炸之中被抛进了大海，失去了意识。

## 登场人物设定

	主人公
	职业：怪物猎人
	性别：男
	故乡被暴走集团“朗格”破坏，变为孑然一身的少年。
	由四峰镇开始了自己的猎人生涯。
	リロイ（里洛伊）
	职业：机械师
	性别：男
	快活的机械师，爱机械，爱把妹。
	恰恰因为这样的性格而招致了大麻烦，由于染指老板的女儿，而陷入了被组织追缉的困境。
	ラトーヤ（拉托娅）
	职业：士兵
	性别：女
	美貌的女士兵。
	虽是值得信赖的强力佣兵，但对没名气的猎人是不会施以援手的。得到她的承认是非常必要的。

	<b>ポチ (珀奇)</b>
	职业 : 生化犬
	性别 : 雄性
	被施以智能强化手术后又野化的生化犬。 然则, 原型是孜孜不倦等待死去的主人回家的忠犬? !

伙伴角色的种类和前作MM2是一样的, 人类(男2人+女1人)+狗。  
根据目前的设定, 没有其他能成为伙伴的角色。  
波奇仍由AI操控, 是作为不能直接输入指令控制的支援型角色而存在。

## 系统情报

由于没有更详尽的信息,  
只能通过看图猜个大概。

	<b>野外画面</b>
	游戏画面完全3D化。
	能清楚地看到海对面的大陆, 纵深感和阴影亦充分地表现了出来。
	全地图应该能达到前作的16倍左右。
	<b>野外画面2</b>
	从2号车上下来后, 将车子照原样停放。
	右下角为小地图。
	小地图上有指南针?
	小地图上的箭头可以理解为行进的方向。
	<b>小游戏画面</b>
	像前作一样, 系列传统的小游戏也会有。
	当然咯, “青蛙赛跑”更是少不了的。
	<b>赏金首角色之“萨索拉”</b>
	专门狙击战车的凶暴怪物。
	如此说来WILD EYES中存在平常蛰伏于地下的怪物么!?



### 战斗画面

战斗画面也是3D化的。

采用了3D就能表现出技能的效果和范围攻击的空间感。

HP的旁边还有脸部特写，这样就能区分出不同的状态了？

选项看起来很像为照顾低龄玩家而做的？还是说因为是开发阶段的缘故？



### 车体有10种以上！？

武器也采用多边形制作。

装备画面中车体的透视画面也能显示出引擎和CPU了。

主炮的种类也有相当的数量。本次没有主炮和副炮之分，副炮也是装在主炮的位置上的。



### 赏金首画面

赏金首的情报看着就是要这种感觉。

除了サソラー以外，还有其他很多的赏金首哦。

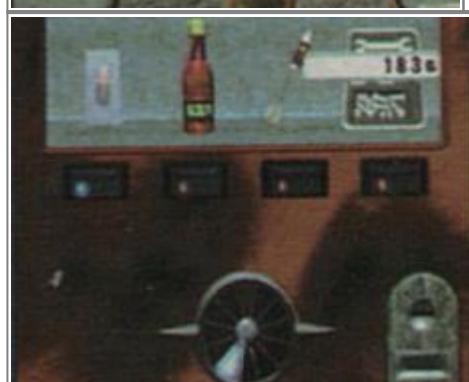


### 滑溜溜细胞

像前作一样，滑溜溜细胞又登场了。

其他种类的细胞也会出现。

果然还是要在酒场卖掉吧？



### 自动售货机画面

当然啦，抽奖也要给我中，奖品也要给我拿！

这里边会有稀有道具吗？

但是我觉得应该没有值得一提的东西吧.....



## 开发人员

METAL MAX的开发人员好像没做什么变更。

老朋友「宮岡」先生。

角色设定仍是「山本貴嗣」先生。

程序员也是参与过「2」和「RETURNS」制作的旧班底。

ASCII似乎没什么人直接参与METAL MAX的制作。

感觉「WILD EYES」是由充分理解METAL MAX的人担当制作的。

[ファミ通](#) 参照

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

Permanent link:  
<https://www.zzjb.com/intro/mmwe>

Last update: **2015/08/30 14:31**

