

WILD EYES 情报

本篇整理翻译自: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。

	ポチ（珀奇）
	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。

	野外画面 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。
	野外画面2 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。
	小游戏画面 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。
	赏金首角色之“萨索拉” 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.....



获得警车

如此这般，便是警车也得给我进改造场！

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「RETURN」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**

