

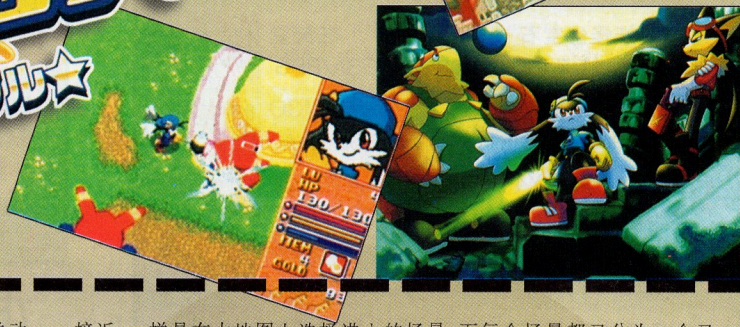
最新游戏

GD评测

最快评测



KLONOA HEROES ノノノノ ★伝説のスター大冒険★



NAMCO 的风之克罗诺亚绝对算得上是近几年来新兴的平台类动作游戏名作，可爱的角色造型与清新有趣的的游戏性都给众多玩家留下深刻的印象，在 PS,PS2 和 GBA 上纷纷登场的众多作品都取得了不错的成绩。这次风之克罗诺亚的最新作——《风之克罗诺亚-传说的星之徽章》又一次在 GBA 上发售，虽然是最新的正统续作，但是本作却并非之前的平台动作游戏，而是一款与前不久发售的《塞尔达传说-四支剑》一样的俯瞰型动作 RPG。

游戏的画面老实说视觉上并不是很出色，场景中的用色虽然符合了游戏的风格，但在用色数量上实在不是很高，可能是为了照顾游戏在活动块数量上的表现吧，游戏中即使遇到大量敌人或满屏散落一地的经验和金币这种情况，也不会有任何的拖慢现象。细节上面倒是比较的出色，而状态栏上的大头像中各种因为各种互动情况而改变的表情演出也十分生动直观地表现出了游戏中那些清新可爱的角色（毕竟这个系列游戏中，角色的魅力始终都是重中之重）。在克罗诺亚发出会心一击的时候还真让人感觉到他的卖力啊！事件画面基本上和我以前曾经赞誉过的世界传说一样，简单的头像通过各种特殊效果的表演再加上各种音效，基本上把游戏中充满童趣的故事表现的淋漓尽致，堪称绝妙。只是头像和对话中的字体都让人有种满是锯齿的感觉，让人有些小小的不满。值得一提的是，游戏中的状态画面是可以设置来更换 SKIN 的，多达 11 种的选择包括了各种颜色和风格，就这点来看，不得不给 Klonoa 小组的认真态度表示敬意。

音乐方面基本上和画面一般的清新，主题歌让人大感动，竟然和钻子小子 ACE 一样有主题歌，虽然有点幼稚的感觉却也是十分动听。大部分的 BGM 具有一种相当西部的滋味，让人始终感觉到风的体味。如果在游戏中还觉得听不够的话，在游戏爆机以后就可以出现专门的 SOUND TEST 模式来聆听这些曲子了。

游戏整体上让笔者想起了早年前让自己沉迷其中的一款 ARPG 游戏，那就是 NAMCO 公司的女武神传说，可能国内对这个游戏比较陌生，但在日文的老游戏 BBS 上，经常会看到有人谈论这个最早出现于 FC 之后又登场 PC-E 的优秀作品。游戏和以前作品的行进方式十分的

接近，一样是在大地图上选择进入的场景，而每个场景都又分为一个又一个小关卡，顺利过关后会出现剧情画面推展剧情的发展，出现新的场景供玩家去冒险。

升级和战斗系统算是本作的特色和亮点。在升级后玩家将得到一些点数，你可以将这些点数分配在各种能力值上来加强自己，而点数的分配方式可以在整个画面中随意进行调整。（整个画面可以在每小关结束或大地图中进入）这种让玩家按照不同的情况调整自己的能力来达到更高的攻关效率的设计不仅为游戏流程中增添了一种策略的要素，也给将来进行极限挑战埋下了一定的伏笔。战斗系统方面，和 STG 大作斑鸠倒是有些相象，游戏中敌人的 HP 槽共有红黄蓝三种颜色，而只有使用相同颜色的攻击才能对敌人造成伤害。初看好象只是模仿而已，由于没有斑鸠那样巧妙的关卡安排，也无法达到同样的深度。（其实也没有必要有那样的深度）但事实上，本作绝对有其自己的绝妙之处，关键在于黄色属性的攻击上，红蓝两色的攻击都是普通攻击，随时可以发动，而黄色攻击则是需要使用普通攻击积累到一定程度后才能发动的特殊攻击，（为全屏飓风攻击）巧妙地在敌人之间周旋来获取发动特殊攻击的机会来达到以其人之道还至彼身的思想，就是这个游戏中玩家需要掌握的技巧。而这一切使得游戏的进行变得异常有趣而新鲜感十足。

另外值得一提的是一些有趣的关卡设计，比如切石场一关，需要去驱赶那些发疯的牛，这些牛你只能从侧面或后面攻击才会有效果，如果被牛正面发现的话就只有重新过来了，是不是有那么点秘密潜入和益智游戏的感觉。

行文到最后，想再提下游戏的难度和发一点小牢骚。虽然游戏的画面的是非常的可爱，但是难度并非一般人想象的那样低，虽然不至于被赞至 BT，但也必须发现规律后熟练掌握技巧才能顺利通关。游戏中的 BOSS 战虽然技巧性浓厚，很有成就感，但是打法单一且拖拉的病症却发掘出了许多厌恶感，不得不说是本作最大也几乎是唯一的败笔。

《风之克罗诺亚-传说的星之徽章》就是如此，质量与风格都是如此清新亮丽，如果你厌倦了那些繁杂艳丽的游戏之后，不妨来试试看。

文/太阳黑子工作室·ST.KuCSe