

文：星夜 ◆游戏时间：100 小时以上

前线任务 4

PS2 ◆ DVD - ROM ◆ SQUARE ENIX ◆ S · RPG ◆ 2003 年 12 月 18 日 ◆ 1 人 ◆ 36KB ◆ 6800 日元 ◆ 日版

黄金眼评分 27

9
9
9

“《前线任务》系列”有着写实的风格、近未来的战争背景以及自由的机甲组合系统，在众多以剑与魔法的世界为主的 S · RPG 中独树一帜。不过自从《前线任务3》1999 年在 PS 推出以来，已经多年没有新作的消息，直到 2003 年才一举发售了《前线任务1》的 PS 复刻版和系列最新作：《前线任务4》！

序

夜幕笼罩下的军营，平静而肃穆。然而，随着大量导弹的饱和攻击以及之后机甲部队的突然袭击，军营已经成为一片火海。而不久之后只剩下一片废墟……

随队开始调查这一突然袭击事件的 elsa、偶然遇到飞机失事的 darriil，看似无关的两个人，却被命运的丝线紧紧联系起来……

画面

无论是片头的 CG 还是实际的战斗画面，《前线任务4》仍然维持系列一贯的风格，追求更加真实的战斗效果，无论是整体偏灰暗的用色、更真实的战场环境还是战斗时追踪的导弹、跳动的弹壳，都在各方面说明了这点。而随着硬件性能的提升，战斗的表现力也大幅增强，机甲的动作更加真实和连贯，发射导弹时的微蹲、近身格斗前的冲刺、狙击前的调整姿势，各方面的细节都相当重视，这使得观看战斗画面几乎变成一种享受。

不过维持系列一贯的状态画面的字体、背景颜色等给玩家也造成了一定的麻烦，因为本作数据繁多，打开状态画面经常是全屏的数字和字母，长时间玩的话眼睛可是有些吃力的哦！

连携

连携系统成为这次最重要的系统创新以及实际战斗的核心内容，也给

战斗带来不少新意。同时配合技能而形成的连锁更是能够大幅提升伤害值，后期一次数千伤害也是常事。以连携系统为核心，在实际战斗中，配合群狼战术，中后期甚至一次攻击就能摧毁敌方数台机体。

当然，连携系统带来的另外一个后果就是战前准备工作大幅延长……不仅仅是自由调整自己的机甲，挑选使用的武器，还要设定各自的技能、link 设置等等，经常是战前都要花费不少时间来细细调整。这点感觉都跟《第二次超级机器人大战 α》的战前小队调整有得一拼了。不过有了连携系统后战斗的效果和表现力也大幅提升，我方的颇具层次感的连续攻击、各项特技的不断发动、多段连锁的惊人伤害，战斗的时候甚至可以细细欣赏。需要注意的是敌人也同样有连携设置的，有些敌方 BOSS 不仅自身数据强大，机体强横，再配合身边杂兵的连携，同样能够给我方造成重大伤害！在两座桥上战斗的那一关应该给不少玩家留下深刻印象了吧！

不过话说回来，连携系统的加入还是明显对我方更为有利，毕竟配合群狼战术分而食之，再强大的 BOSS 最后也只能孤军奋战。而我方则可利用及时的回复和补给来保持阵型和战斗力，更决定了战斗最后的胜负。《前线任务4》的关卡设定还是有一定的难度的，不过有了可以不断练级的训练关，再稍微讲究一下战术的话并没有什么太多的麻烦。

双主角

这次《前线任务4》的特色之一就是采用了双主角系统，从两个完全不同的视角来观察和深入整个事件的真相，而在后期双方的通力合作下，真相才得以大白于天下，这次的双主角系统虽然不是《前线任务4》第一次采用，但是效果还不错，玩家相当于同时培养了两支小队，而双方也有各

自的特色和人员搭配，甚至能够购买的装备也大不相同。例如 elsa 一方导弹从一开始就成为主要的战斗力量之一，利用 senser 与导弹的组合可给予敌人重大打击，在 stage23 有 4 名装备导弹的 NPC 时效果更是发挥到了极限；而在 darriil 一方，能够购买和使用的导弹装备屈指可数，在战斗中的使用频率也远不及其他，取而代之的是范围攻击的榴弹炮为数众多，成为战斗的重要力量。另外以近身射击攻击为主的 elsa 和以近身格斗攻击为主的 darriil 在实际的战斗中也有各自相应的战术，相应地，最强的射击武器和格斗武器就分别在两方的末期获得。

相比而言，elsa 一方的战斗稍微容易一些，较为合理的人员搭配、独有的空中支援、较好的商店物品，这些都使得 elsa 方能够比较顺利地前进。而 darriil 一方则受到了不少限制，不但要完成最后的战斗任务，甚至连最终商店的物品也比 elsa 那边低了一个档次……但是在模拟战中获得的武器腕：ノタウロスは全游戏中最强的武器，榴弹炮的攻击范围大得惊人，甚至因为是武器腕的关系还有两个……如果能够在中期就顺利拿到武器腕：ノタウロス的话，darriil 一方后期的战斗将会轻松不少。

然而双主角轮流切换的方式也给玩家带来不小的麻烦，首先是对队伍的认识和调整无法保持一贯性，刚有些心得却要马上接手一支截然不同的小队，需要及时地调整 and 适应。其次是战前准备的问题，经常花费大量的时间来购买装备、技能，再仔细进行调整，到开战时却转到另一边，等再回到这边的时候早已是物是人非，所有工作都得重新再来。还有就是不断切换有时会造成暂时的情节混乱，玩家回到这支小队时已经对上次情节的发展有些模糊了……

另外两主角到最后也没有合流也

是有些遗憾，而两支小队在战斗方面的相互影响也几乎没有，要是能增加一些相关的隐藏要素，也会使得双方的联系更紧密些吧！

其他

在这次的游戏中取消了斗技场，而攒钱和赚经验值的地方仍然是有的，那就是取而代之的训练关。普通的训练关是随着游戏的进程而自动追加，而最后的 4~5 关则需要满足特定的条件才会出现，在这些关获胜更会得到各种强力的隐藏装备。

训练关对于游戏的顺利进行是有相当作用的，毕竟只靠剧情关中获得的经验值和金钱是远远不够的。而隐藏装备也是系列一贯的传统，除了在训练关拿到的部分外，还有些是需要数关满足一定的条件才能获得的，其中不乏 ツーゲライフル 这样在系列中多次出现的强力装备，这些对游戏的顺利进行可是有很大帮助的。

此外值得一提的是本作的快捷键设置多而实用，熟悉后战斗更加得心应手。稍感遗憾的是各位同伴的实际差别并不大，能通过升级学会的技能虽然有些差异，但是到了后期都全部可以在商店购买。对于初次进行游戏的玩家，大多还是根据能学会的技能的特点来进行培养，而对于二周目甚至更多周目的玩家，由于继承了大量的经验值和金钱，大可按照自己的意愿来自由培养，也许有些玩家更喜欢这样吧。(笑)

将来的《前线任务》

在《前线任务4》中还附有《前线任务 online》的动画，作为 SQUARE · ENIX 第二个网络化的知名游戏，相信厂商对此会相当重视。在多以 A · RPG 方式出现的网络游戏中，原本为 S · RPG 的《前线任务》将会以什么形式出现，又将带给我们多少全新感受呢？让我们拭目以待吧！