

11月21日,任天堂备受期待的双屏掌机“Nintendo DS”(以下简称NDS)终于在北美地区发售,而我们UCG编辑部在20日晚上就入手了一部,下面为大家奉上这款新时代掌机的完全体验报告,让我们一起来解开这款主机的种种谜团。

NDS完全体验报告

触摸双屏



包装盒内的全部物件。

我们拿到的是美版主机,美版主机附赠了《银河战士Prime 猎人》的试玩版,所以主机包装盒的正面上也印上了醒目的《银河战士》的标志。而包装盒的背面镂空了一块,正好可以从中看到主机背面的序列号。打开包装后,除了主机、电源以及说明书、回函卡等必备物品,还有一根触控带以及《银河战士Prime 猎人》的试玩版,另外,NDS主机上已经附带了一支触控笔,而包装盒内还会附送一支,也就是说一共有两支触控笔。

主机正反面

主机正面,只有一个“Nintendo”的LOGO。



主机背面,铭牌上标明了序列号,另外可以清楚地看到“MADE IN CHINA”的字样哦!NDS主机可是在国内生产的。

电源



NDS的电源比SP的电源还要小一些,这个电源不仅可以用在NDS上,还能用在SP上,不过注意,美版NDS的电源输入电压为110V,所以不能直插国内的市电。

触控带



触控带不光具有挂机绳的作用,还可以套在拇指上在触摸屏上操作,这是最具新意的地方。触控带的尾部有一块黑色的小滑块,材质与触控笔的笔头相同,非常光滑,拇指就按住个滑块在屏幕上移动,在玩《银河战士》试玩版时,这就相当于在使用一个模拟摇杆,操作起来非常灵活。

音量调节滑钮,与SP的类似



GBA 卡带插槽

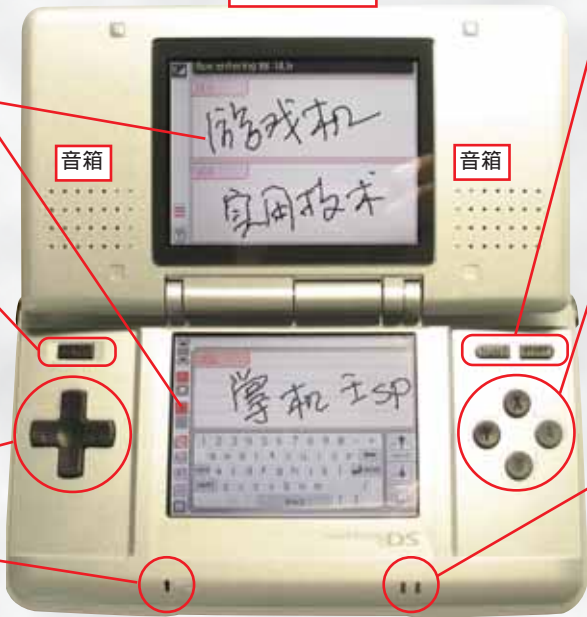
左边的是麦克风插孔,右边的是耳机插孔。



SELECT, START

A、B、X、Y按键,比SP的A、B键要小,仍然是类似手机按键那样的按钮式。

3英寸背光型半透明TFT反射式液晶屏,解析度为256×192,发色数为26万色,下屏为触摸屏。



音箱

音箱

电源键,按下去开机,再按一下便关机,与SP的拨动式开关不同。

十字键,比SP的十字键稍大。

麦克风,有不少游戏会用到向麦克风吹气。

指示灯,左边的是充电指示灯,充电时为橙色,充满电后自动熄灭;右边的是状态指示灯。开机时为持续绿色,待机时绿灯会慢慢闪烁,进行无线联机时绿灯会快速闪烁,当电量不足时会变为红色。

L键

R键

电源插孔,输入电压为5.2V,与SP的电源插孔规格完全相同,也就是说NDS与SP的电源是通用的。

NDS卡带插槽,插卡的时候直接将卡带按下去便可,而拔出来时不是直接拔,也要按一下,卡带会自动跳起,这点要千万注意。

触控笔插槽。

触控带的孔。

卡带



NDS专用卡带大小只有GBA卡带的二分之一,厚度也约为二分之一,非常小巧。

卡带包装



与GBA卡带的纸盒包装不同,NDS卡盒采用了硬质塑料,与PS2、NGC游戏的包装盒类似。卡盒比较大,里面不仅可以放下一盘NDS卡带,还可以放下一盘GBA卡。

触控笔



触控笔约7.5cm长,非常轻,笔身为塑料材质,印有Nintendo的LOGO,笔头为特殊的光滑材料,不会划伤屏幕。

NDS的电池为黑色,容量为850mAh,比SP电池的600mAh大,不过两者的电压都为3.7V,而且NDS电池的大小、厚度以及触点位置与SP的电池完全相同,就在我想把它放入SP的电池仓时却发现怎么也放不进去,原来两者的卡脚不同,不知道能不能将那个卡脚掰断,那样SP的电池也能用在NDS上了。(笑)

电池



与SP的比较

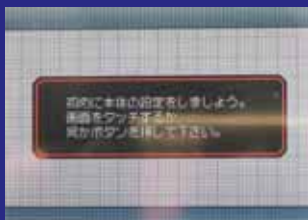
与SP相比,NDS更宽更厚,但是上下长度几乎一样。而屏幕尺寸方面,NDS的两个屏幕都为3英寸,比SP的2.9英寸屏幕稍大。



按下电源开关 进入双屏世界

初次开机画面

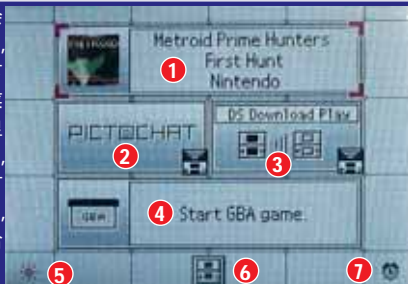
初次开机时会提示数据初始化,此时要根据画面提示来完成基本资料的输入,首先是选择语言,有英语、日语、法语等6国语言可选择,然后是决定自己的昵称,之后是自己喜欢的颜色(也就是菜单背景框的颜色),接下来是设定现在日期、时间以及自己的生日,设定完之后主机机会自动保存数据并关机,然后重新开机便可以了。注意,初期化设定只有在第一次开机时才会出现,只要第一次设定了,以后便不再出现,有点类似于PS2的初次开机画面。大家购买NDS时可以以此判定自己拿到的主机是不是第一次开机。



初次开机时会提示数据初始化。

主菜单画面

开机后,首先会显示健康安全警告,按下任意键或点一下触摸屏便会进入主菜单画面,此时上屏显示当前日期和时间,下屏显示菜单选项,可以用触控笔点击选择,也可以通过十字键配合A键选择。



运行NDS游戏。
运行主机自带的聊天软件《Pict Chat》。
打开无线功能从附近的NDS主机上下载游戏或与朋友联机游戏。
运行GBA游戏。
开启/关闭屏幕的背光(两个屏幕的背光是同时开启关闭的)。
进入主机的系统设置画面,可以设置主机系统语言、时间、闹钟等众多选项。
开启闹钟。

运行GBA游戏

运行GBA游戏时只有一个屏幕会亮起,另一个会自动关闭,我们可以事先在主机的系统设置中选择是用上屏显示还是用下屏显示。GBA游戏在NDS那26万色的TFT屏幕上获得了非常漂亮的显示效果,颜色饱满鲜艳,比SP的苍白画面好太多了。不过有趣的是,GBA游戏在NDS上显示的画面比在GBA和SP上的要稍小一些,这是因为NDS屏幕的像素点更小更细致的原因,NDS的解析度为256×192,GBA和SP的是240×160,而两者屏幕大小相差不多(NDS为3英寸,GBA和SP是2.9英寸),所以GBA游戏那240×160的画面在NDS屏幕上就显得比原来稍小,当然这点小变化并不会影响游戏。操作方面,GBA上的所有按键在NDS上都能一一对应,所以操作很顺手,NDS上的X、Y键没有用途,而SELECT、START因为靠近A、B键,在游戏中使用更方便了,只不过要四键复位的时候就比较麻烦。



画面变小了,四周会有一圈黑框。

银河战士Prime 猎人》试玩版

这个试玩版包含了3个模式,第一个是训练模式,需要在10分钟时间内完成一个小任务,关底有BOSS战;第二个是生存模式,在一个不大的区域内对付不断出现的敌人,直到HP减为0;第三个是变形球模式,操纵变成球形的萨姆斯滚到指定地点,有点像《超级猴子球》。本作的操作非常有特点,拇指戴上触控带后直接在触摸屏上滑动,可以控制萨姆斯的视角变换,而萨姆斯的前进后退以及左右移动就通过主机按键来实现。游戏的画面非常流畅,体现出NDS不错的3D机能。



戴上触控带进行游戏,获得全新的感觉。

超级马里奥64DS

《超级马里奥64DS》的单人模式和传统的N64版差不多,从这个游戏可以看出NDS的3D处理能力还是颇强的,某些细节方面比原作更为精细,最让人惊喜的是迷你游戏部分,可以说个个都精彩,充分利用的双屏和触控笔的特性,可玩性非常高。



利用触摸屏玩迷你游戏非常有趣。

多边形

NDS果然是个神奇的东西啊,虽然双屏啊、触摸屏啊等创意并非任天堂所首创,但是能够把这些东西集中在一起然后再迸发出无限创意的大概只有她了吧?说起来,多边形和GOUKI还是编辑部仅有的两位体验过初版NDS的人呢,这次拿到成品版,也可以顺便做个比较。

机器拿在手里,比想象中要大一些和重一些,不过当时在E3上试玩机是无法拿起的,所以这个就无从比较,感觉如果作为一台掌机来玩的话,似乎太有分量了一点。打开机器,一声清脆的开机声音让“耳”前一亮,在掌机上能出现如此清晰明快的环绕效果真是不错,不过屏幕的话……感觉惨点儿,怎么看怎么觉得是廉价货似的,记得在E3上的屏幕很清楚,怀疑任天堂为了压缩成本在这方面做了一些手脚。另外机体的外壳虽然看起来很科技很时尚,但是拿在手里有种很虚的感觉,可能与使用的材料有关。NDS最大的缺点在于,由于十字键的手感有些硬,加上主机的重量,如果一手持机一手持笔的话,很容易就感到手酸了,小孩子的话可能不太适应。《银河战士》的试玩版充分利用了双屏,画面效果和玩起来的感觉都很好。

铭风

主机外壳的喷漆和银色SP相同,很有质感。体积较大,口袋里塞不进。(笑)拿在手上感觉稍沉,估计是经常玩SP而导致些许不适应吧,不过长时间游戏双手却没那么感到累。《超级马里奥64DS》的操作性很好,而另两种利用到触摸屏的操作方式也十分新颖,不过本人不太习惯(攻关时老是死……)。画面十分清楚,但旁观者只会看到泛白的画面。游戏新增的小游戏才真正体现了触摸屏的优势所在,用触控笔的点击来进行游戏的感受十分得好,几乎是一边玩一边笑,不错。

猫太

老实说,双屏对于我来说并没有太大的吸引力,但拿到手上确实被其魄力改变了少许想法。在没有测试触摸屏之前,觉得两个屏幕的显示效果十分理想,就算是玩GBA的游戏角色也好看多了。而在测试《银河战士》的试玩版时,更是被其开场的那一小段CG给感动了。《超级马里奥64DS》的画面比N64版强化不少,可能是因为屏幕小的缘故吧!触摸屏给我的最大印象就是进入《超级马里奥64DS》之前,可以自己画一个图案并随意移动线条的部分。当然,对游戏中一些迷你游戏的玩法也是十分佩服的,如画一块布让落下的马里奥弹上去的游戏。不过机体似乎太重了,而且机体的宽度让我在使用触控带上的控制器触摸屏幕时比较吃力,看来还有待改进啊!

小编眼中的NDS

邪魔天使

一拿到NDS的第一感觉就是——这家伙不轻。当然,虽然算不上重,但玩了时间长了可能手腕会觉得有点酸。触摸屏相当皮实,不过在划多了之后会留下一些痕迹(不用紧张,不是划伤),需要用眼镜布或麂皮擦干净才行,随时保持触摸屏干净是个好习惯。NDS的屏幕相当亮,充分发挥了背光的优势,色彩显示都很明亮、饱和,最关键的是看上去并不刺眼。NDS的按键保持了任天堂的一贯风格,那就是手感极佳!A、B、X、Y四个按键大小合适,不会给人太小的感觉,惟一有点不方便的就是它们和SELECT、START都在右边,SELECT+START+A+B的四键复位比较麻烦。

阿修罗

从整体外观上来看,感觉更像是PDA而不像传统的掌机,加上触控笔这样的装备,相信在外游玩时很容易被不懂行的人误认为在使用PDA。这一点相信可以让拥有“掌机=儿童玩具”观点的人改变看法。主机握在手中的感觉很不错,各个键位都比较舒服。SELECT和START键的位置再度发生变化,这样一来热启动的姿势也要经过新的调整了!(笑)主机略有一些重量感,看来双屏以及大尺寸带来的副作用就是长时间游戏时腕部更加容易疲劳。触摸屏用法十分随意,只要不用太锐利的东西应该不容易将其划伤。不过要想在游戏中熟练使用触摸屏,对于《马里奥》这样的作品来说可能需要一段时间适应才行呢!主机自带CONFIG界面可以自己订制界面的设计十分时尚,让玩家可以真正拥有一台自己的次世代掌机。

LINKY

NDS的屏幕的确够亮,但是总觉得不够鲜艳,这难道是26万色TFT液晶的显示效果?有点怀疑。不过触摸屏的设计的确为游戏带来了更多的乐趣,《超级马里奥64DS》的几个通过触摸操作的迷你游戏让人玩得乐此不疲,NDS绝对是哄MM的好东西。触控带的设计也是让我最为欣赏的一点,戴上后拇指直接在触摸屏上滑动,可以获得更细腻的操作手感,NDS通过这种方法巧妙地实现了PS2、NGC、Xbox那种有两个摇杆的手柄功能,以后NDS上的FPS游戏肯定不会为操作而担心了。不过不得不说,NDS好大,拿在手上也感觉比较沉,不禁令我想起了最早的“砖头GB”,我想NDS扔出去也能砸死人的。(笑)我突然在想,任天堂是不是应该设计“NDS SP”,就像当初从GB到GBP的瘦身,从GBA到SP的“换装”,体形更小、重量更轻,屏幕更好的“NDS SP”,我相信肯定会有,因为现在的NDS可改进的地方太多了。