



# 600万玩家评价褒贬不一 3A大作《星空》口碑两极分化

9月6日,科幻RPG大作《星空》正式上线,截至目前已经吸引了超过600万玩家,成为Bethesda(B社)有史以来首发规模最大的游戏。不过,这款游戏自发售以来就备受争议,玩家评价褒贬不一,游戏上市前宣传猛烈,而发售后实际落差让玩家并不满意。有业内人士表示,“这款花费8年时间开发,大厂设计,立项久远,宣传到位的游戏,还是倒在了优化的问题上。”

■新快报记者 陈学东

## 一款典型的B社游戏,还是值得去玩一玩

《星空》是由《上古卷轴》《辐射》系列等作开发商B社打造的新一代角色扮演游戏,该作将背景设定在2330年的茫茫宇宙,在这里,玩家可以创建任意角色,加入群星组织这个在星系中寻找稀有神器的太空探险者团体,展开探索广袤宇宙的旅程,发掘人类文明的终极奥秘。该作支持第一人称和第三人称随意切换,拥有大量的游戏内容,玩家可以随意探索,还可与“外星种族”进行互动,是一款100小时级别的3A大作。

尽管《星空》自发售以来备受争议,但不可否认的是,它确实是2023年最具话题性热度的一款新作。凭借独特的游戏性,《星空》游戏公开之日就已经引发了众多玩家的关注,因为其中所包含的探索、建造、太空战等多项内容都十分的新颖,家园系统也可做到搭建自己的基地,而且对外星域的探索更是引来不少玩家的好奇心。此前它被微软阵营玩家视作对索尼阵营的绝杀,也被认为是《塞尔达传说:王国之泪》年度游戏路上最强的竞争者之一。

从先期体验来看,《星空》游戏成品与玩家的想象还是有一段距离,玩家脑海中想象的《星空》应该是有着《星际公民》一样的宇宙、舰船设定,有着《无人深空》一样的高自由度,同时还能有出色的剧情和演出,但现实却是《星空》远未达到这种水平,即便与初期口碑不好,但后期口碑炸裂的《无人深空》相比,也是相距甚远。当下《星空》饱受地图边界、飞船玩法不足等缺点及严重Bug所困扰,此前IGN和GameSpot仅给予《星空》7分评价。

不过,也有不少玩家其实是喜欢《星空》这款游戏的,尤

其是坚持玩下来的玩家,抛开一些不切实际的幻想,《星空》作为一款典型的B社游戏,还是值得去玩一玩的。

Steam上的评分并未如舆论所预料的一般焦灼。截至目前Steam评价近两万条,好评率86%,其中中文评价6000多条。各国玩家都有不少千字点评,内容足够详尽。好评大多都集中在游戏内容庞大,自由度高,细节丰富,延续了B社一贯的文本量惊人,支线有趣等优点。

## 频繁的加载甚至崩溃,破坏了游戏沉浸感

《星空》游戏自上线以来,部分玩家不断反馈游戏存在性能问题。不少玩家表示,游戏中的频繁加载才是问题所在,从登船到下船抵达另一个星球需要经历五次加载,这种频繁中断游戏流程的情况非常令人烦恼,且破坏了游戏的沉浸感。

VKD3D开发者HansKristian-Work近日上线GitHub页面,详细罗列了导致《星空》游戏性能问题的原因。他表示,《星空》没有根据CPU页面大小正确分配其内存需求,导致访问内存效率低下,性能下降或者意外崩溃。计算机系统为了优化访问,通常会进行分页,而游戏需要根据分页大小优化代码,对于提高性能是非常关键的一环。《星空》游戏无法正确分配内存,在GPU驱动无法缓解的情况下,就会导致游戏崩溃。因此,即便是好评玩家,也提醒玩家别把游戏装在机械硬盘上。

对于游戏崩溃问题,B社技术团队官方给出的答复是:“我们要求玩家在运行《星空》游戏前,先关闭所有其它非微软官方的用户应用。请注意,这也包括关闭杀毒软件。唯一的例外是Steam客户端,因为它必须保持启用状态,以便您可以启动和运行游戏

进行测试。”

此外,抽象的NPC(非玩家角色)人物也被不少玩家吐槽,作为玩家与任务交流的重要媒介,似乎B社并没有在这上面下功夫,NPC表情僵硬、视野非常“恐怖”,在游戏体验上可谓是大打折扣。

同时,《星空》游戏大力宣传的星际探索,到了真正体验起来才发现与想象中完全不同。原来想象中的星际跃迁,可以带给玩家们沉浸的太空旅行体验,然而结果就是玩家只能使用快速旅行进行迁移,完全体会不了真实落地和穿梭的场景。

## 曾有数百个前期制作计划,但遗憾并没有实现

《星空》的开发花费了整整8年时间,显然这是一款野心勃勃的游戏,B社游戏导演Todd Howard曾对它有很多的制作计划,但就像很多大作一样,很多前期的制作计划并没有实现。

Todd Howard最近在接受采访时谈到了开发人员在开发《星空》时所面临的挑战,包括疫情是如何影响开发过程的。他透露说:其实原本计划的2022年11月发售已经是预留了很多“缓冲的空间”,但随着事情的发展,他们发现还有一点点东西没有做好,但这“一点点东西”对于《星空》这种规模的游戏来说就需要再花费很多时间了。因此后来游戏的延期也是正确的决定,因为他们需要更多时间来完成。

遗憾的是,此前B社为游戏所制定的数百个计划却没能实现。Howard表示,他们曾经讨论过在《星空》中重现《辐射3》中的后启示录的华盛顿特区,他们制定了很多计划,但这些计划最后都泡汤了。Howard说:“因为我们知道我们将会重写引擎的某些部分,我们需要基于我们以往的引擎和渲染器为那些行星和外太空事物构建技术。”



## 一周游闻

### 《城市:天际线2》 公开新开发者日志 展示气候季节等内容



新快报讯 日前,开发商Colossal Order再次公开了模拟经营游戏《城市:天际线2》新一期的开发者日志拓展视频。类似于该系列之前的视频,此次日志更加深入展示了游戏中关于气候、季节等内容,并有大量的开发者评论。

视频中可以看到每个地图如何根据位置(纬度和经度)形成对应的气候。这会改变昼夜长短和天气状况。四季因气候而异,就像在现实世界中一样,有些地方的四季非常分明,而有些地方的四季差异则比较微妙。在基础游戏中分为找到温带气候、大陆性气候和极地气候。

值得关注的是,市民会根据天气改变自己的行为,例如,下雨时他们会选择室内活动,而晴天时他们会外出。由于需要使用空调和暖气,能源消耗也会受到气温的影响。

### 《怪物猎人Now》 公布真人预告 将于9月14日发售



新快报讯 9月11日,AR手游《怪物猎人Now》公开了真人版发售预告「survival dAnce」,配乐是1994年TRF《survival dAnce》的再编曲版本,该作由卡普空和《宝可梦GO》开发商Niantic联合开发,预计将于9月14日登陆Android和iOS,现已开放注册。

在《怪物猎人Now》中,玩家需要走出门,移动身体以狩猎出现在现实世界中的怪物。根据玩家周围的栖息地(森林,沙漠或沼泽)发现各种怪物,并独自参加激动人心的战斗,或与其他猎人一起组队对付这些大型怪物。



支持单位



广州市天河区软件和信息产业协会