



31万人在线的《解限机》，能否冲破日美机甲游戏垄断？

机甲战斗新游《解限机》，未来可能成为打破日美机甲游戏垄断的“铺路石”。日前，西山居的机甲战斗新游《解限机》在Steam上开启了新一轮Demo测试，当日最高在线人数一度达到31.7万，一度超越了《永劫无间》《APEX》以及《漫威争锋》等人气游戏，因为玩家数量过多还直接导致反复炸服。

中国的科幻领域，近几年有了一些起色。《三体》也好，《流浪地球》也好，这些优秀的作品，都在昭示着国产科幻的进步。机甲作为科幻的一大分支，在经历了数年的沉淀之后，终于也有了《解限机》这样的作品出现，对于游戏圈，以及国内科幻领域来说，无疑是一件好事。

■新快报记者 陈学东

“近年来最上头的机甲游戏”

作为反映玩家热度最真实的榜单，Steam在线人数榜的含金量无需多言。除了常年霸榜的V社自家扛鼎之作《CS2》和《Dota2》，每天几乎都有新游冲击排行榜。能在众多新老游戏中，杀出一条血路，足见《解限机》人气之高。

此次测试玩家总数逾226万人，超过200万的玩家添加了愿望单，直接让《解限机》冲到了愿望单排行榜第6。Twitch首日观看时长27万小时，三天登上历史前八名，甚至有头部主播称：这是近年来最上头的机甲游戏。

据悉，《解限机》中6v6的“边缘战场”模式和市面上很多“英雄射击”类游戏十分相似：玩家要一边和对手队伍交战，一边处理地图上的各种机制，最终靠对比双方的机制分来决定胜负。但当玩家们驾驶各种机兵出战后，实际的体验却是完全不同。

其中一点就是高速的机甲战斗带来的极致的速度感和操控自由。游戏中玩家驾驶的都是爆发力十足的高性能机兵，靠着强劲的喷射推进可以轻松跨越数十甚至数百米的距离。双方的高机动性和爆发力，让战斗充满了快节奏的攻防。

这套快节奏的“战斗爽”，得到了玩家和媒体的一致肯定。IGN提到《解限机》的战斗让人想起经典动画《高达W》或是《超时空要塞Plus》中的激动时刻，而Game Rant则认为机甲冲刺、闪避所呈现出来的“电光石火般”的速度感，像是置身于《龙珠》的格斗游戏一般。

还需做出更多优化和改进

不过，游戏目前所暴露的匹配机制、平衡性以及产能不足等问题也饱受玩家诟病。目前，《解限机》Demo的Steam共计收获超9100份评测，好评率仅为34%，其中中文评测数量超过6100条，好评率仅有15%。

记者仔细逛了逛评论区，发现国内玩家对游戏不满的地方都非常集中，例如新手引导较长、进阶挑战过难、解锁机甲条件十分困难等问题。从Demo目前的表现来看，《解限机》还在几个方面有提升空间，这款游戏若想成功，开发团队还需做出更多优化与改进。

首先是机甲设计的平衡度问题。作为一款竞技标签的机甲游戏，机甲之间的平衡问题无疑是老生常谈而又不得不谈的东西。《解限机》在竞技层面的内核和守望先锋这类英雄射击玩法有相似之处，拥有狙击型、防御型、攻击型、支援型和格斗型等多个机甲类型。不难看出，制作组明显希望职业之间拥有一些克制关系，并因此向玩家强调团队合作的重要性。

但如今反映到游戏内容中并不如此，所谓“牺牲了部分机动性”的超重型机甲收益过于明显，基本上没有天敌克制（原定的强克制机甲需要2-3周的满肝才能获得），而更便于操作的轻型机则在很多情况下不具备影响战局的能力——尤其是在中低分段里，轻型机多数时候都是“很忙，但不知道在忙什么”。

其次，则是机甲对战的动作性和技能设计还存在提升空间。在刚开始上手的时候，《解限机》确实能带给玩家一些动作打击的爽感，但这些爽感很容易在几把对局之后变弱，此时便会有玩家觉得机甲没有技能com-

bo，不靠气条的正常走路太慢，以及因近战索敌而把气条耗光。

当然，造成这个结果的主要原因在于，测试期间国服服务器开服半个小时即崩溃，致使大量玩家无法登录，加上开服时间被认为安排并不妥当，引发国内大量玩家不满，一时间差评激增。有玩家就表示，“《解限机》尽管遭遇差评风波，但并不是游戏性的根本问题，修修补补应该问题不算很大。”

能否冲破日美机甲游戏垄断？

1984年，一款名为《BattleTech》的桌游，成功拉开了机甲游戏的序幕，让玩家感受到了驾驭钢铁巨兽，在战场上博弈的快乐。

而全球范围内，机甲题材的竞技游戏仍属稀缺。《泰坦陨落2》《装甲核心6》更加侧重单机和剧情方面的体验，且二者的机甲风格更加美式，而日式机甲中的典型代表《高达VS》系列主打的是一个IP情怀，多年以来未有重大创新和突破。

相比之下，《解限机》通过“高机动战斗+团队策略协作”的6V6模式，结合长TTK（击杀时间）和丰富的战术动作，再加上日式风格的高精度模型和不俗的画面张力，足以形成差异化体验，吸引到机甲爱好者和泛动作游戏玩家。

《解限机》的出现，证明了除了神话、武侠、仙侠等题材，在科幻游戏领域，国产也一样出彩。从这点上来看，整个制作组的努力，具有深远的意义。制作组对此也有着一种使命感，或许就像他们所说的——“《解限机》可能只是中国游戏科幻领域的一颗铺路石，但我们会努力成为一颗最好的铺路石。”



一周游闻

《怪物猎人：荒野》发售差评不断



新快报讯 日前，卡普空旗下的《怪物猎人：荒野》正式发售，与当年新老猎人共同欢庆的场景不同，这一次的荒野算是直接翻车，游戏解禁后Steam好评率一度只有40%，即便后续有所回升，评价也在50%左右徘徊，算是系列口碑最差的一作。

之所以会有如此多的差评，主要原因还是因为PC版本的《怪物猎人：荒野》优化太差，尽管官方标明最低配置支持1660主板，但实测，1070主板开最低画质720的分辨率还不到30帧，要3060主板开最低画质帧数才能稳定。部分玩家用PS5 Pro还会出现多边形问题，而且普通配置机器在最低画质下玩家也只能忍着锯齿和马赛克硬玩，体验很差。

另外如果玩家想玩到高清猎人，还得单独下载DLC里的高清材质纹理包，该DLC足足有75G，比游戏本体还大，同时需要4070TiS以上的显卡才能使用。既然本体虚标了，DLC肯定多少也有点虚，据游戏内的差评所述，4070Ti、4080s等显卡仍会出现画面撕裂和卡顿的现象。

有玩家表示，若是未来游戏厂商都只着眼于高端PC玩家，不做优化一味堆DLSS帧生成，那这大型游戏真要跟普通玩家说拜拜了。

《烈焰之刃》5月22日正式发售



新快报讯 游戏发行商505 Games和开发商MercurySteam日前宣布即将推出奇幻史诗游戏《烈焰之刃》(Blades of Fire)，该游戏将于5月22日发售，故事发生在一个邪恶的女王涅理娅将所有钢铁都变成石头的世界，任何反对她统治的力量都将徒劳无功。

埃岚·德·利拉(Aran de Lira)是最后一个能够挥舞天神圣锤的英雄，阿德索(Adso)是一位年轻的学者，他对失落神话和神圣语言的了解可能会影响他们的命运。在游戏独特的“武器锻造”系统中学习如何打造近乎无限的武器，让女王屈服。玩家将无数合金、剑柄、符文、剑刃和锤击纹组合在一起，打造并完善战胜邪恶的终极武器。每种类型的敌人都会带来独特的挑战，而玩家打造的每件武器都能应对这些挑战。

