



《解限机》将为机甲推出实体模型



《解限机》游戏海报



《解限机》将为机甲推出实体模型

# 西山居《解限机》正式上线 国产机甲游戏引燃全球

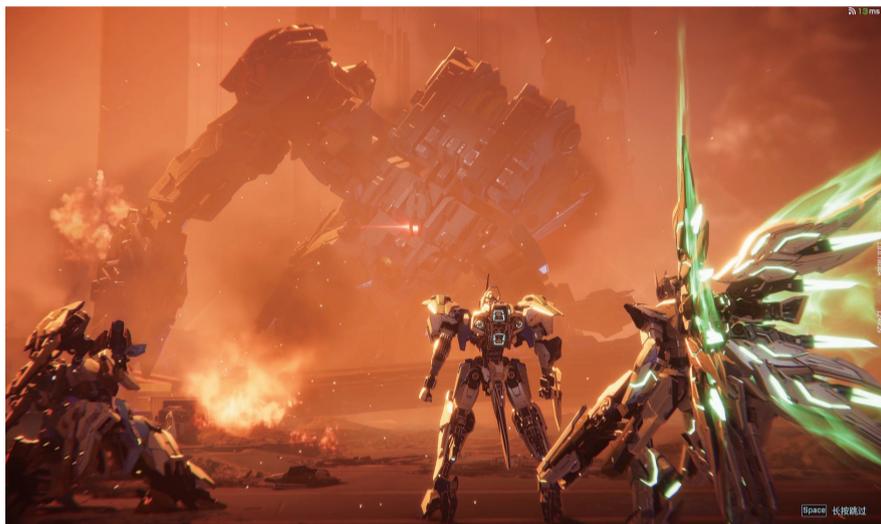
## 新游速递

7月2日,西山居旗下全新机甲射击游戏《解限机》正式在全球上线。以武侠游戏闻名的西山居打造的这款科幻机甲游戏,带着十年打磨的诚意和对新领域的探索,迅速成为玩家和业内关注的焦点。从快节奏的战斗到精致的机甲设计,再到对玩家反馈的迅速响应,《解限机》不仅展现了西山居开拓新领域的决心,也代表中国游戏行业在全球市场开辟了一条新赛道。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《解限机》游戏海报



《解限机》游戏画面

## 当侠客放下剑 这加特林倒也顺手

当西山居公布《解限机》时,很多玩家的第一反应是吃惊:一个专攻武侠游戏,并做出了《剑网3》《剑侠情缘》等在市场上爆火游戏的厂商,怎么突然转身做起了科幻题材机甲游戏?这其中的反差感仿佛一位仗剑天涯的侠客,突然端起了冒着蓝火的加特林。

但更令玩家感到吃惊的是,《解限机》的实际表现还真不错,西山居的这把“加特林”用得颇为顺手。

初看《解限机》的画面,很难不被其华丽的战斗画面表现所吸引:在第三人称的视角下,玩家驾驶的机甲配备强劲的喷射推进系统,能在瞬间跨越数十米甚至数百米的距离,带来类似《装甲核心》的超高速战斗体验,战斗节奏快得让人喘不过气。战场环境更是横跨荒漠到太空站,玩家们可以在高楼林立的城市中进行巷战搏杀,也能在高空中上演板野马戏一样的机甲缠斗。同时机体上可挂载武器类型也非常丰富,共分为实弹、能量、爆破和物理四大类,从冒蓝火的加特林机枪到近战的光刃均有囊括,极大地满足了机甲爱好者的中心所需。

目前游戏开启了强调战斗爽的3v3“王牌序列”、强调团队合作的6v6“边缘战场”,以及搜打撤的“玛什马克”模式,并首发开放了15台机甲供玩家选择。需要注意的是,虽然没有直接注明,但《解限机》中的机甲有着相对明确的“职业划分”。轻型机体如矛隼强调机动性,善于近身缠斗攻击,三角龙、剑龙等机甲则侧重防御性,虽然移动速度不高,但有着诸如堡垒形态、静滞力场等攻防一体的技能。如此划分使得游戏有了《守望先锋》等“英雄射击”游戏的影子,特别是在强调合作的“边缘战场”模式中,合理的职业搭配对团队来说至关重要。

此外,机甲的自定义涂装系统也放大了游戏的吸引力。玩家可以通过调整机甲的颜色、贴花和细节,打造出独一无二的战机。这一功能尤其受到机甲模型爱好者(又称“胶佬”)的追捧,在游戏公测期间,就有许多玩家将自己的机甲改装成《高达》或《新世纪福音战士》中的经典造型。

## 上线前一个月开直播 只为说明“全改了”

《解限机》的优良品质也为它迎来了巨大的关注度,早在此前开展的两次测试中就在全球吸引了超过350万玩家参与。然而在此期间,《解限机》并未如期望那般一路走高,反而因服务器频繁掉线、平衡性差、“肝硬化”等问题饱受指责。

例如在今年2月开展的“全球风暴”测试期间,当时玩家初始仅能驾驶两台机甲,想要解锁新机甲要么做任务,要么“肝”货币,给想要体验各种机甲的玩家直接浇了一盆冷水。更让玩家头疼的是改件系统,这一类似《英雄联盟》符文系统的机制被强制绑定在“玛什马克”模式上。玩家需要进入这一搜打撤模式刷取NPC(非玩家操控角色)掉落的改件,同时提防敌方玩家的偷袭。然而“玛什马克”模式一方面收益不稳定,另一方面其收益又与PvP(玩家对战)强相关,这使得许多只想专注于PvP的玩家感到被强制“坐牢”。

此外,服务器“开服即掉线”,机体之间平衡性不佳“双龙阵打天下”等一系列问题导致《解限机》的评价一度“翻车”。在二测期间,游戏的steam评价一路掉到了“多半差评”,陷入了好评仅有34%的窘境。

面对这些批评,西山居展现了令人瞩目的执行力。在正式上线前一个月,制作人郭炜炜通过两场直播告诉玩家:“我们都改好了”。直播中,《解限机》首先宣布了一项“减负”计划:12台机甲全部免费解锁,玩家上号即可畅玩;改件系统从6v6和3v3模式中移除,确保PvP的公平性。

对于“玛什马克”模式的爱好者,团队也进行了针对性优化。物资掉落后可直接归属玩家,降低了模式的风险感。直播还透露了未来将新增“封锁区”内容和一个名为“地狱猫”的新BOSS,为搜打撤玩家带来更多挑战。

大量针对痛点的修改不仅仅表达了“听劝”,更体现了《解限机》制作团队想要做好这个IP的决心。

## 《解限机》的野心 不止一款游戏

“我认为《解限机》最重要的是不只做游戏,从最原始的梦想来讲,我们希望能做出一个属于中国的机甲IP。”在游戏正式上线前一周,郭炜炜面对媒体的镜头说出了他的想法。

从制作团队的上心程度和响应速度不难看出,《解限机》的上线不仅是西山居的一次跨界尝试,更是其在全球游戏市场中的战略布局。西山居的愿景远不只推出一款成功的游戏,他们通过自制的动画短片深入挖掘角色和机甲的背景故事,并推出了机甲模型等实体周边,力图将《解限机》打造成一个跨媒介的IP。

从更广的视角看,《解限机》是中国游戏企业突破自我的缩影。作为一家以武侠RPG游戏起家的公司,西山居敢于跨界挑战科幻机甲这一全新领域,彰显了其强大的游戏产品研发能力,更展现了其勇于踏出舒适区,在崭新领域勇敢拼搏的创新精神。

当下,《解限机》的全球同步上线,不仅填补了中国在机甲游戏领域的空白,也用“机甲+科幻”这一极为硬核的公式,向全球展示了中国游戏产业的技术实力和创意能力。

“希望我们的孩子见到了机甲,不会再说这是高达,他们会说这是陪我长大的解限机。”郭炜炜的这一愿景对于刚刚启航的《解限机》来说,可能还稍显遥远;但可以看见的是,中国制造的IP,必然在世界文化潮流中激流勇进,开创属于自己的天地。

### 《解限机》推出的实体模型

卓越级·超可动合金成品模型  
ILLUSTRIOUS-CLASS  
BREAK STRIKER MODEL: FALCON出货时间:2025年第二季度  
此为首次发售时间,后续批次发售将以实际购买店铺说明为准