

[sh1]前言[/sh1]

坛友们好，这里是超级巨氪王。之前我申请 X 的鉴赏家失败了，因为疫情+口罩不够，没法出去玩，于是跑去找好哥们嫖了一下他库里的机战玩。但是后来他也被延迟返工开始玩 steam，我就没得玩了。虽然没有通关，但是大致玩了一阵子。那么我作为一个星组汉化的机战基本都玩过的 old ass，给还没有玩过机战的坛友们安利一下 steam 上的这两款机器人大战（SUPER ROBOT WARS，以下简称 SRW）。

[163custom=303,86,66,1]458231325[/163custom]

[sframe]1031500[/sframe]

SRW V，这个好像锁国区来着。

[sframe]1031510[/sframe]

SRW X，这个不锁国区。

我个人对 SRW 还是挺有情怀的。小学的时候，GBA 上的第一次超级机器人大战 a 是我玩的最久的一款游戏。那个时候虽然有口袋妖怪，但是口袋妖怪通关了一遍之后就没什么意思了。相反，SRW 倒是非常的耐玩。我记得当时游戏里面有三台可以合体攻击的机体，那个时候我和同学就喜欢模仿那个合体攻击（三发色彩斑斓的加农炮），现在想想还是很羞耻的。犹记得那个时候最苦手的是抚子号的敌人，重力波护盾真的难顶，每次都是用近战武器强行切。当时最喜欢的机体是主角机和西蒙来着，于是整天对着同学“我的手在闪光，他高喊着叫我打倒你！”（太中二了）。后来因为整天沉迷 GBA，被父母没收了，就停了一段时间。后面的 SRW 基本都是用模拟器玩的星组汉化的。最后玩的一作应该是《超级机器人大战 Z2 破界篇》来着。作为一个玩了挺多作的玩家，虽然比不上一些巨佬，但是对机战系列的魅力还是略知一二的。

[page]

[sh2]魅力 1：即使没看过也能享受的多个机战融合的剧情[/sh2]

[163custom=303,86,66,1]458231325[/163custom]

一般来说，SLG 游戏的剧情比较难做。为什么呢？因为 SLG 一般是一个关卡接一个关卡的通关，剧情的铺垫主要是在关卡前和关卡后。如果剧情和关卡的战斗太过脱离，那么就会造成玩家的沉浸感降低。就我玩过的这么多款 SLG 游戏来说，SRW 是做的最好的一个。每一关基本是对某一部动画的某一关键剧情的还原，沉浸感还是挺强的。因为是对关键剧情的还原，所以即使是一个大杂烩式的游戏，你也能得到对动画的剧情一定程度上的了解。

比如，像我这种完全没接触过《天使与龙的轮舞曲》的人，在 SRW V 的剧情中可以体验到女主角安琪是如何从弱小无力的皇女一路变成意志坚定的战士的。关卡中的演出挺不错的，而且配合上天使与龙的轮舞曲 OP 禁断のレジスタンス，非常的燃。我本人瞬间被这部作品圈粉，每次战斗必带安琪先把 BGM 切到这首曲子。我觉得这样挺不错的，

你可以一边玩游戏一边把番剧补了。玩一部游戏补十部番剧，岂不美哉V。当然，人物的塑造可能因为故事线是高度浓缩的而没有动画那么丰满。



另一方面，参战作品过多也是一个令人遗憾的地方。这就导致了每一部机战作品的剧情中不同参战作品的戏份不同。比如，SRW V 里面，一开始是以宇宙战舰大和号的故事为主线，而一直到 25 话之前，我最喜欢的《剧场版 机动战士高达 00》就一直没什么独立细分，完全被当作剧情串联工具人。我喜欢的刹那没有戏份挺让我感到不开心的。而在 V 里面，勇者特急因为是第一次参战的作品，所以戏份很多。但我真的对一个过于子供向的超级系机体没什么兴趣，过剧情的时候一路 skip 过去。又比如说，SRW X 里面，以超魔神英雄传为主线，还引入了动画的片段加强演出。然而比起超魔神英雄传我更粉鲁鲁修（L.L.），鲁鲁修的剧情就那么一点点让我挺失望的。

虽然作品戏份的分配不均是一个不小的问题，但如果你是一个没接触过这些作品的萌新，我觉得通过游戏来了解动画的剧情是挺有诱惑力的一个选择；如果你粉的作品刚好在这里面，那么化身主角重温剧情也相当不错。

[page]

[sh2]魅力 2：机设和动画[/sh2]

[163custom=303,86,66,1]458231325[/163custom]

请容我吹一句，SRW 的动画做的真的挺用心的。



我虽然不是很懂动画，但是这个机体模型肯定是有单独的 3D 建模的，运动起来非常的流畅。



眼见为实，可以看看 B 站的这个视频，宇宙战舰大和号放出飞机的时候，那个演出肯定是 3D 的。

[media=x,500,375]<https://www.bilibili.com/video/av8769589/>[/media]

你看这个演出，棒吧，香嘛?香就来玩吧~

另外，音效也非常的不过，非常有打击感。无论是剑砍到敌方机体上的清脆的一声，还是闪避敌人攻击时候喷射器的喷射声，都非常的棒。虽然 SLG 游戏不比 FPS 游戏，但是合适的音效对沉浸感的提升还是挺高的。不过以前机战特

有的乳摇演出好像被和谐了，我之前一直期待安琪的驾驶员演出动画会有乳摇来着，结果没有。而女主角的演出给的是从下扫到上面，也没有以前乳摇那味儿了。

但是另一方面，大地图上还是传统的机战局面。对老玩家来说可能是非常熟悉，对新玩家来说可能这画风有些古老了。我哥们一开始不太想玩，说这都 0202 年了，这画风怎么还是 2000 年的水平。不过在看完刹那的 Trans-AM 发动演出后他就真香了。不过大地图的设计也不是一成不变，除了机体似乎也有建模而不是贴图之外，现在大地图上需要按 tab 才能看到地形影响，我记得以前好像一直可以在左下角看到地形影响来着，改动还是有不少的。

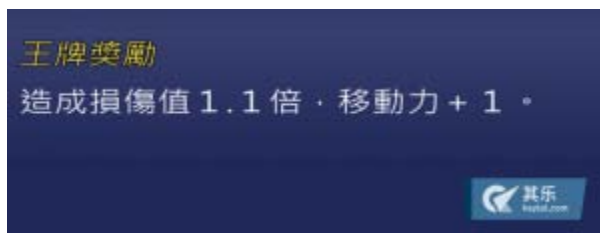
[page]

[sh2]魅力 3: 富有挑战的 SLG-RPG[/sh2]

[163custom=303,86,66,1]458231325[/163custom]

机战系列，除了过关之外，SR 点数的挑战也是大家都很熟悉的东西了。对于不了解的萌新，你可以把它当作是其他游戏里面的挑战，比如一回合击坠 BOSS 之类的。

机师的养成老传统了，基础能力的提升和精神的获取。V 和 X 里面，所有机师共用点数，点数购买芯片来强化机师。除了传统的思维和追加的能力之外，自从有 ACE 奖励之后，我相信大家就算有经验溢出，也会优先把人头让给主力吧。王牌奖励一般来说还是挺强力的。



精神系统也是从很早之前就一直是那一套了，用起来挺顺手的。V 的精神可以在对面回合开，这个改动我觉得挺好的。不过简单归简单，真正要用起来还是需要一番思考的。比如说，虽然还是和之前差不多，超级系的基础精神很少用（比如铁壁什么的），后期叠 buff 堆伤害的时候“魂”一发上去的伤害增加就很强。

特殊技能	精神指令
鴻運	信賴 (20)
潛力 L 7 + 2	專注 (12)
支援攻擊 L 2 + 2	不屈 (8)
協助攻擊	必中 (12)
忽略尺寸修正效果 + 3	狙擊 (16)
支援防禦 + 4	?? ??
E 節約 + 2	?? ??
B 節約 + 2	?? ??

以前的机战精神 SP 值一开始的时候是满的，这作里面初始只有 50%的 MAXSP，超级王牌是 75%。SP 每回合自动回复一丢丢，所以一定程度上防止了以前机战加速魂热血一骑当千冲到 BOSS 面前骑脸的套路。新手可能更常用的是集中（繁中翻译专注），一回合内回避和命中 UP30%。

驾驶员和机体的能力可能是新手最容易忽视的地方。这一作感觉 nerf 了不少角色。比如以前 seed 的基拉大和经常被人诟病太超模了，seed+底力使得爆种之后在底力的加持下属性爆炸（应该是 J 来着？），再加上龙骑兵的射程+map 武器，乱杀。这一作基拉的底力没了，大招射程只有 4。倒是阿斯兰满改之后+2 射程，8 格射程的大招再加上王牌奖励 +1 移动力，配上底力芯片之后，可以一个人上演敌群中残血反杀一大片的大戏。以前因为敌人 BOSS 经常有底力，如果分段一个一个打过去很容易激活 BOSS 的底力导致翻车（对，说的就是你，东方不败），所以经常是魂热血必中的一个大招+援攻打掉。以前有几作机战小队编制的时候援攻援防挺重要的，这一作援攻的伤害*0.5，就算学了援攻必定暴击也才 0.75 的伤害，相当于砍了援攻。于是这一作我玩起来的时候经常要先削 BOSS 血，然后进入可以一发大招+援攻带走的血线的时候再一波带走。我个人觉得这些改动挺好的，让不少以前压根不会用的角色有了更多上场的机会。再加上芯片里面的维修和补给强化了范围，这一作的策略深度会比以前的更深。当然像我这种经常为了底力卖血，如果暴毙了就 SL 的玩家是很少用维修的。

总体来说这作难度还是较为适中的，玩起来比较的有挑战性。熟练度挑战挺难的，可能需要多周目才能做得到，一周目初见很多伤害不够。比如第 26 话左右的同一回合内击坠 5 个 BOSS 级敌人，真的挺难的。我试了一个多小时，每次都是因为敌人 BOSS 互殴而控制血线失败。而除此之外的部分，高难度下就需要计算好敌人的距离和可以移动后使用的武器，视情况开不开精神，然后利用援防援攻击坠敌人。如果像体验一下高难度的话，一周目前面几关都拿到熟练点就可以感受一下了。豹毙风险还是挺高的，毕竟机战传统艺能 99%就是打不中 1%被打中还出 CT。

[page]
[sh1]结语[/sh1]
[163custom=303,86,66,1]458231325[/163custom]

相信看过我以往测评的坛友应该知道我这个人比较严格。这几作机战我觉得我只能给 8/10 分。

虽然我前面吹了很多动画的用心、系统细节的改动，不过我还是不能给出一个高分。为什么呢？我觉得这几作难度适中，剧情演出也不错，动画也很良心，情怀作和新作都有，这些优点挺适合新人入坑的。但是在我试图安利给朋友失败之后，我开始反思 SRW 是不是有什么不足的地方。

其实机战的系统传承了这么多年，虽然日臻完善，但是它毕竟是一个很老的系统，局限性也很大。最大的一个局限就是之前提到的大杂烩剧情，因为游戏的主线剧情一般是一条完整的脉络，不可能能容忍每一部作品都分配相同的戏份，所以必然会出现以某一部作品为主轴，而一些作品则会沦为工具人的现象。这种剧情上的失衡很容易让某些参战作品没什么存在感，而有些作品的存在感又过强。我相信很多玩 SRW 的都或多或少是这些作品的粉丝，这样的失衡很容易引起玩家的反感。再加上游戏系统的调整，比如以前 999 的属性上限变 400，比如基拉大和就是典型的被砍过头了（对比好基友阿斯兰），又比如 V 里面的工厂 X 里面的教条，附加的有些效果我个人感觉过强了（每回合加气力、加移动力是真的强），总感觉参数平衡有些失衡。

再多说一点关于平衡的问题。我个人这么多年的感觉是，底力+识破+热血+高移动力高射程+移动后可用武器伤害高=强角色。因为气力带来的加成始终很大，所以尽快接敌冲进敌群的高性能机体的优势真的很大。有些玩家喜欢无脑练主角，不过从我历代的游玩体验来说，主角机肯定不是最强的，但是主角机基本所有关卡全勤，所以很多人喜欢练。理论上像机战这种游戏应该着力培养几个精神和技能初始都很好的，尽快拿到 ACE 奖励之后充当 BOSS 杀手。平时就靠射程远的机体站在一起利用援攻援防逐步压线推过去。但是就像我之前说的，参数不平衡，就比方说愈天使高达，移动后可武器伤害不高、跑得慢射程中规中矩，每次抢肉太慢了抢不到，好不容易有肉吃移动后可使用的武器伤害又不够，只能冷板凳。而像刹那的 Q00 高达，移动后可使用武器性能好，刹那属性好，就很常用。

因为机战的参战机体多，玩家可用的机体也多，平衡性没做好玩起来真的不是很舒服，冷板凳机体太多。像超级系的机体，运动性不行，高难度下基本就是靶子，命中也堪忧。你威力再大打不中人，难道平时每次战斗都给你开必中嘛。再加上命中、闪避给的气力，真实系比超级系用起来舒服多了（有一说一，盖塔之类的还好，勇者特急那几个机器人我感觉真的没得救……）。虽然后面几作都回避疲劳阿什么的砍了真实系，不过我还是喜欢真实系。再比如说 CC 萝莉音的全金属狂潮，泰莎有 hit and run 再加上超远射程，补一点命中之后挺好使的；宗介机体的武器性能是真的不行，太近了。同样还有天使与龙的轮舞曲的机体，性能和驾驶员能力比较差，高威力武器射程不行。

当然瑕不掩瑜，机战本身的质量非常过硬，玩起来绝对不会让人失望，不然也不会每一作都大卖了。我上述批评只是基于拉人入坑的角度，提出一些不是那么理想的地方。我坛应该有不少的机战老粉，可以都谈谈各自的想法~

{:18_968:}

[page]