

## 《宝可梦：朱/紫》问题多？可能是NS机能跟不上了

《宝可梦：朱/紫》虽说是玩家边骂边买，但其性能问题仍是不可否认的问题。近期，东洋经济的一篇文章指出，NS的机能确实已经跟不上了。



撰文者表示，虽然可以将锅甩给《宝可梦：朱/紫》开发周期短。但类似规模的《塞尔达：荒野之息》和《宝可梦：阿尔宙斯》却没有类似的问题，帧率稳定，没有不适感。当然，也可能是为了能按时发售，没有做出更多的优化调整。

## 任天堂、爆売れの「ポケモン最新作」で露呈した急所 発売3日で1000万本と売れ行きは過去最高

渡邊 卓也：ゲームライター [著者フォロー](#)

2022/11/29 6:00

[シェアする](#) [ツイートする](#) [ブックマーク](#) [メールで送る](#) [印刷](#) [A+ 拡大](#) [A- 縮小](#)

この問題は『ポケットモンスター スカーレット・バイオレット』の開発期間が足りなかったことが原因と考えられる。前出の『ゼルダの伝説 ブレスオブザワイルド』や『Pokémon LEGENDS アルセウス』はゲーム内容が近いもののフレームレートは安定しており、違和感を抱くことは少なかったからだ。年末近くという発売日に合わせるため、きちんとした描写ができるように調整するのが間に合わなかったのではないかな。

ユーザーのなかにはこれらの問題が“Nintendo Switchのスペック不足”だと考える人もおり、そこからハイスぺック版のNintendo Switchを求める声も上がっている。

一些玩家认为这是由于NS机能不足造成的，并且玩家们对Pro版NS的呼声也很强烈。不管原因是什么，不可否认的是，NS的机能确实已经跟不上了。一些移植到NS的游戏画质也都遭到大幅削减。



家用游戏机的换代周期大概是六年，但明年还有多款新作会登陆NS。任天堂也没有公布新机型，NS估计还要再活跃一段时间。《宝可梦：朱/紫》虽大受欢迎，但这也凸显了NS所面临的困境。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16700706731365.html>