

《卧龙：苍天陨落》PS5游戏性能分析！感受身临其境的逼真体验

《卧龙：苍天陨落》已于3月3日正式发售，不过PC版出现了严重的优化问题。近日，Gamingbolt对PS5版本的游戏性能、图形和其他方面进行了分析。



开发商Team Ninja过去为《仁王》和《仁王2》使用名为“Team Ninja Engine”的内部游戏引擎，这是该工作室较受欢迎的游戏。该引擎专为动作游戏而设计，也用于其他游戏，例如《忍者龙剑传》和《死或生》。这款引擎以其灵活性著称，允许开发人员创建非常详细的游戏世界、流畅的角色动画和复杂的战斗系统。值得注意的是，对于《卧龙：苍天陨落》，目前还没有确认使用了哪款游戏引擎。但是，该工作室很可能会继续使用其内部引擎，因为它已被证明在创建惊人的视觉效果和提供流畅且响应迅速的游戏体验的动作游戏方面非常有效。

在图形性能方面，游戏根据玩家选择的平台为玩家提供了不同的选择。在PS5上，玩家可以在两种不同的模式下享受游戏：分辨率模式和性能模式。两种模式都能以每秒60

帧的帧率下运行游戏。在分辨率方面，分辨率模式针对4K分辨率，而性能模式似乎运行动态分辨率。

画面评测视频：

在加载方面，游戏似乎没有使用PS5固态硬盘的全部功能，测试人员观察到加载时间长达几秒钟。虽然没有分析Xbox Series X版本，但据报道，它在分辨率、性能和加载参数上与PS5参数非常接近。值得注意的是，PS5和Xbox X都不支持可变刷新率(VRR)，只有Steam和Microsoft Store版本的游戏支持120Hz刷新率，最高fps为120。



据报道，在PC上，《卧龙：苍天陨落》提供了更大的灵活性。玩家可以在30fps和60fps之间进行选择，并调整渲染分辨率。还可以通过更改系统分辨率中的刷新率达到120帧，不过120帧目前存在bug，很不稳定，会出现慢动作。该游戏还支持高达4K的分辨率以及超宽屏幕。但是，可能需要降低渲染分辨率以确保在功能较弱的机器上获得最佳性能，例如Ste

am Deck，这可能需要将渲染分辨率设置为低至 50% 以确保游戏流畅。

《卧龙：苍天陨落》为玩家提供了一系列跨越不同平台的图形性能选项，使玩家能够根据自己的喜好和硬件能力定制他们的体验。无论平台或设置如何，玩家都可以期待一款引人入胜且视觉效果惊人的游戏，因为开发人员在性能优化方面投入了大量精力。

视觉保真度

通过分析，《卧龙：苍天陨落》的视觉逼真度似乎确实令人印象深刻。游戏的灯光效果尤其值得注意，精心制作的阴影为游戏环境增添了深度和维度。游戏中使用的材料和纹理也非常细致，为游戏的奇幻场景增添了真实感。

开发者似乎使用了重建渲染，这增加了游戏的动态和身临其境的体验。这一点在游戏中粒子效果的使用上尤为明显，粒子效果增加了游戏的视觉吸引力，烟雾、火焰、爆炸、火花等动态元素进行流畅的渲染，让动作感觉更加激烈和刺激。攻击后出现的令人印象深刻的效果是游戏中熟练使用粒子效果的证据。

在战斗中，当玩家角色进行闪避或翻滚时，可以看到运动模糊技术，这会导致相机快速平移并模糊屏幕边缘，以模拟突然的移动。游戏支持超宽显示，玩家可以调整渲染分辨率来优化游戏体验。整体游戏演示似乎通过减少视觉冲击来防止晕车和眼睛疲劳。

此外，该游戏似乎采用了抗锯齿功能，有助于平滑游戏中物体的边缘，为环境营造更精致的外观。结果是草地、岩石和地形等元素的外观更加精美，提供更加身临其境和令人满意的游戏体验。



声音特效

如果不强调音效，就无法创造身临其境且引人入胜的游戏体验，Team Ninja似乎知道这一点，因为它在《卧龙》中得以体现。游戏的声音设计增强了整体氛围，有助于在战斗中营造紧张气氛，为玩家提供有关其行为的听觉反馈。

精心制作的音效与游戏的视觉效果和动作相匹配。武器撞击和打击敌人的声音增加了每一次打击的重量，而地板的吱吱声或鸟鸣等环境声音有助于营造一种地方感并增加游戏的整体真实感。

游戏的配乐创造了将中国传统音乐与现代元素融为一体的配乐。音乐是为游戏中的特定时刻量身定制的，例如激烈的Boss战，配乐会随着动作的变化而变化，并提供更加戏剧化和引人入胜的体验。



结论

总的来说，《卧龙：苍天陨落》是一款视觉上令人印象深刻且技术上合格的游戏，展示了Team Ninja开发人员的专业技能和奉献精神。该游戏使用其内部引擎、重建渲染、粒子效果、抗锯齿和声音设计协同工作，创造出身临其境且引人入胜的游戏体验，一定会吸引魂类游戏的粉丝。

在不同平台上自定义图形性能的能力为玩家提供了灵活性，而游戏的视觉保真度，尤其是其灯光效果和运动模糊技术，有助于提高其整体质量。凭借其独特的封建中国背景和具有挑战性的游戏玩法，《卧龙：苍天陨落》有望成为魂类游戏中的佼佼者，并受到全球玩家的欢迎。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167815367411236.html>