

不知不觉等待游戏版号的下发，成为了一件很考验心脏的事情，时隔35天后最新一批版号终于在7月12日如期发放，各大厂商们纷纷松了一口气。除了腾讯网易，他们还是没拿到版号。

本次共过审了67款游戏，其中61款都是手游，而剩下6款端游中有4款为多平台游戏，小编来带大家看看其中有哪些值得关注的游戏吧。

《晶核（CoA）》

《晶核》是由VI-GAMES开发的ARPG类手游，也是字节跳动“绿洲计划”大型游戏企划下的第一款作品，游戏在去年7月底的虚幻嘉年华中首次放出了PV后，就紧接着遇到了版号停发的真空期。

《晶核》的画风偏向二次元，但它并没有向二次元开放世界的热门道路靠拢，而反观其玩法上却更类似3D版本的DNF，玩家依靠下副本刷装备并提升等级，是一款以装备和技能为BD核心的ARPG游戏。

游戏目前预约人数已接近20万，不过游戏在版号停发后官方并未开启过测试。为了庆祝获得版号官方立刻就跳出来开启了一波抽奖，相信游戏近期就会有更进一步的消息了。

《暗影火炬城》

《暗影火炬城》是由上海钛核网络负责开发的一款银河恶魔城端游，玩家扮演一只兔子挥舞着巨锤在蒸汽朋克的世界中进行冒险，本次过审的是《暗影火炬城》的PS5以及端游的版号，而由B站代理的手游版本仍未过审。

《暗影火炬城》早在2021年就在海外Steam平台上线，而游戏也在版号发放的同一天登上了Switch平台。

由于游戏精良的画面、优秀的打击感与无缝动作衔接的动作系统使得它在Steam上获得了“特别好评”的评价，国产游戏中的精品实至名归。

此前在《原神》热度最高的时候，《暗影火炬城》的主美曾频繁在微博中讽刺与贬低《原神》与其玩家群体，导致游戏曾一度被《原神》玩家们冲爆。最终在当事人的道歉中事件得以平息。

不过无论如何小编觉得玩家们大可不必因为一个人的言论去完全否定一款游戏。

《蜀山：初章》

《蜀山：初章》

是由成都忆墨轩网络科技有限公司开发运营的一款国产仙侠端游，游戏内由单人与多人模式组成，单人模式采用买断制而多人模式采用点卡制收费。

游戏曾在5月份亮相WeGame，从画面上来看游戏完全谈不上优秀，而游戏也是毫无打击感，不过考虑到制作团队只有20个人的话，小编似乎也还能够理解。

从玩法上来看游戏采用锁定视角，玩家全程基本只需要站桩输出就行了，需要走位的情况感觉比较少。游戏机制融入了五行相生相克的设定，此外玩家可以通过对自身境界、功法与法宝的培养不断变强。

《蜀山：初章》的养成方式与修仙小说类似，玩家需要收集各种天材地宝不断突破修为，最终得道成仙。游戏预计在秋季会同时登陆WeGame与Steam，感兴趣的同学可以关注下。

《紫塞秋风》

《紫塞秋风》由甘肃嘉元数字科技有限公司开发的一款ARPG端游，游戏以架空时代背景下的古代丝绸之路为原型，构筑了一个包含了动作、悬疑以及解谜元素的中国特色武侠世界。

游戏在2020年就曾在Steam上线，售价98元，然而游戏内有不少缺陷使得目前《紫塞秋风》在Steam的好评率只有68%。

玩家们对游戏的不满主要集中在剧情不合理、建模以及游戏打击感的不足等地方，由于长期不更新玩家曾一度认为制作组放弃解决问题而跑路于是怒刷差评。

在沉寂近两年后的2022年4月，官方突然又为游戏免费更新了资料片，重新赢回了自己的口碑，玩家们纷纷感叹“这游戏居然没跑路”。

由于游戏本身为制作好的成品，相信此次过审后会很快在国内上线。

《克瑞因的纷争》

《克瑞因的纷争》是由麒麟座工作室开发的移动&客户端多平台游戏，游戏融合了二次元、卡牌与肉鸽元素，在战斗中玩家能对大世界能够收集到500+种卡牌进行自由组合。在此基础上游戏还加入了众多精灵养成、与附魔系统让游戏的可玩性大大增加。

此前《克瑞因的纷争》在**客户端以及手机端**均经历过测试，由于游戏节奏太慢、角色养成时间过于漫长导致游戏备受诟病，不过从大体上来看对于一个小体量工作室开发的游戏玩家们普遍还是采取包容的态度。游戏目前已经开启预约，预计**十月份**将率先登陆Steam。

《异星前哨》

此次过审的《异星前哨》是由曾打造《铁甲雄兵》的上海云蟾数码科技有限公司开发的一款**RTS端游**，游戏于去年10月时曾进行过一次封测。

在《异星前哨》中玩家在降落到异星后，通过不断收集资源、发展科技建造堡垒来抵御一波波虫群的冲击，玩家需要根据虫群的兵种、数量以及攻击方位等及时调整自身的防御体系，成功抵御一定波次的虫群后即可获得胜利。

由于游戏的玩法上算不上创新，这种守家的玩法在过去《星际》以及《魔兽争霸》的自制地图中都曾经多次出现，导致《异星前哨》被玩家们吐槽为“星际大厅里能玩到”的游戏。

不过有着同样从《星际争霸母巢之战》中寻找灵感并脱颖而出的《亿万僵尸》，作为同品类的《异星前哨》要在这条路上闯出点名堂也不是没有可能，游戏目前预计于**2022年的年内**上线，期待它的最终表现吧。

《永恒轮回：无限》

《永恒轮回：无限》是由创梦天地开发、“永恒轮回”IP正版授权的一款**多人在线战术竞技手游**，游戏在二次元的画风中融入了MOBA与吃鸡元素，每局玩家需要从18名参与者中脱颖而出，存活到最后。

在《永恒轮回：无限》中玩家需要手机食物、材料、制造陷阱、提升装备等来为自己提升胜机，游戏玩法基本与Steam中的《永恒轮回》原版端游一致。

《永恒轮回》在韩国十分火热，由于游戏玩法十分让人上头，再加上《永恒轮回》无门槛的免费游玩的模式让游戏自2020年上线以来迅速积累了不少用户。

不过似乎是为了配合国区《永恒轮回》的上线，今年年初《永恒轮回》的国区版本在Steam上就已经被下架，也导致了玩家们一片哀嚎。

目前创梦已经早早开启了《永恒轮回》端游的国区预约，然而万万没想到的是作为手游的《永恒轮回：无限》先过审了，目前创梦并未透露手游的更多消息，不过小编估摸着程序员们看到游戏过审后都在疯狂加班吧。

总结：

除了这些游戏外，本次过审的游戏还有西山居的
移动端&客户端游戏《双相》
以及北京雨中客网络科技有限公司的**移动端游戏《侠之道》**
等游戏，不过在连续几个月的版号恢复发放后**腾讯与网易仍然没有上榜**，不禁让人怀疑起了其中的隐情。

↑《侠之道》原为河洛工作室游戏商标，疑似被友商抢注版号↑