



《战地6》首测热度爆棚 52万在线玩家创系列纪录

8月7日,EA旗下重磅射击游戏《战地6》开启首轮小范围测试,仅Steam平台同时在线人数便突破50万,最高达52.1万,不仅远超系列前作《战地2042》的历史峰值,更创下该IP测试阶段的最好成绩。在经历了前作《战地2042》的种种遗憾后,《战地6》肩负着整个系列复兴的使命踏上征程。在强敌环伺的射击游戏市场,这场首测是《战地6》证明自己、抢占高地的绝佳契机。它能否以全新姿态成为玩家的新宠?又能否吹响整个系列回归巅峰的号角?

■新快报记者 陈学东

热度碾压前作, 测试数据刷新系列纪录

《战地6》的热度从测试开启前便已显现。据SteamDB数据,游戏预下载阶段,仅允许玩家加载文件的状态下,Steam平台同时在线人数就达到2.5万,这一数字已接近部分中小游戏的正式上线表现。8月7日测试开启前1小时,超过10万玩家提前进入游戏挂机等待,服务器尚未解锁时,排队队列已悄然形成。

当天下午4点测试正式开启后,玩家数量呈爆发式增长。国内玩家社区有用户发帖称,“晚进几分钟就排到13万人之后”,国外玩家甚至遭遇超过20万的排队数字。这场仅向内侧社群与受邀玩家开放的测试,因玩家热情远超预期导致服务器瞬间挤爆,EA紧急扩容仍难挡排队潮。截至测试首日晚间,Steam平台同时在线人数仍突破33万。随后Steam在线玩家数持续走高,在上周六成功冲破50万大关,达到52.1万人,跻身Steam热玩榜前三(仅次于CS2和DOTA2)。

横向对比来看,这一成绩已远超系列前作《战地2042》。据公开数据,《战地2042》Steam平台历史最高同时在线人数为10.7万,且是在发售两年后才达到这一数字,首发时表现更逊。而《战地6》仅小范围测试便轻松突破50万,其热度可见一斑。参考去年《怪猎荒野》测试期46万在线后首月销量破千万的案例,《战地6》的市场潜力被业内普遍看好。

回归经典与创新平衡, 游戏品质获玩家认可

《战地6》首测的火爆,与其对系列经典元素的回归和针对性改进密不可分。《战地6》在

游戏设计上,大胆地回归了《战地3》《战地4》的经典元素,这一决策无疑是明智的。它摒弃了前作《战地2042》备受争议的“专家系统”,重新引入职业系统,设有突击兵、工程兵、支援兵和侦察兵四大职业,各职业特色鲜明,如突击兵移速快、瞄准不降速,工程兵修复快、抗爆强……这些设定既强化了职业辨识度,又贴合玩家对“战地黄金时代”的记忆。

在玩家关注的场景破坏方面,《战地6》也做出优化。不同于《战地4》中“轰倒摩天大楼”的夸张表现,新作的破坏更具战术意义。玩家可利用场景破坏制造烟雾干扰敌方视野,这种创新让破坏系统更具实用性和战略性,丰富了游戏的战术维度。EA此举既是对经典元素的传承,更是对前作不足的精准修正。有媒体评价其“像《战地4》的直接续作,却用2025年的标准优化了玩法”。

《战地6》的动态AI机器人系统更是点睛之笔,当服务器人数不足时,AI自动填补空缺,随着真人玩家加入逐渐退出。同时在“Portal”模式中,玩家可选择加入AI,这一设计既降低了新手玩家的入门门槛,又保证了游戏的自由度,兼顾了新手与老玩家的需求,让不同水平的玩家都能沉浸其中,享受游戏带来的乐趣。

据了解,在开发上EA集结了DICE、Ripple Effect等旗下精锐工作室,并由曾主导《使命召唤:现代战争》《泰坦陨落》的业界老将文斯·赞佩拉担任总负责人。这种“全明星阵容”的配置,正是为了避免重蹈《战地2042》的覆辙。从测试反馈来看,玩家对“回归经典”的改动普遍认可,有海外玩家留言称“这才是我们熟悉的战地”,更有人回忆起与亲友共玩《战地3》的时光,情感共鸣进一步推高了游戏期待度。

行业赌局与市场挑战, 1亿玩家目标能否实现?

《战地6》的表现不仅关乎一款游戏的成败,更被视为EA乃至欧美3A游戏产业的“背水一战”。据媒体报道,其开发投入已超5亿美元,EA更是喊出“发布后吸引1亿玩家”的目标。从首测数据看,这一目标并非空谈——若后续大规模测试及正式发售(10月10日)能延续热度,叠加UGC模式的长线运营,有望成为系列最成功的作品。

UGC模式是《战地6》布局长线运营的核心。升级后的“Portal”模式允许玩家自定义地图与游戏规则,EA甚至开放自研的寒霜引擎工具,支持玩家编写脚本创造独特玩法。这一策略贴合当下游戏行业趋势,《蛋仔派对》《和平精英》等头部产品均通过UGC模式维持玩家活跃度。正如《战地》用户体验总监Alan Pimm所言:“玩家想要的不只是一款能通关的游戏,而是能持续进化、实现自己创意的平台。”

不过,挑战依然存在。服务器稳定性是首要考验,首测期间的排队与掉线问题,需在正式发售后彻底解决。市场竞争也不容忽视——国产游戏《三角洲行动》已在Steam取得近20万在线的成绩,并计划8月19日登陆主机平台,比《战地6》早两个月抢占市场。但两者定位并非完全重叠,《三角洲行动》侧重“搜打撤”玩法,而《战地6》深耕大战场体验,共存空间尚存。

从首测的超预期表现来看,《战地6》已迈出关键一步。能否真正复刻系列黄金时代,实现EA的“1亿玩家”豪言,还需等待10月正式发售的最终检验。但至少现在,这款承载着系列复兴希望的作品,已让全球玩家看到了回归的曙光。



一周游闻

《冰汽时代2》 主机版本9月18日上线



新快报讯 日前,11位工作室宣布《冰汽时代2》将于9月18日登陆PlayStation 5和Xbox Series X|S。借鉴初代《冰汽时代》移植主机版本的经验,开发团队对标志性的圆形界面进行了进一步打磨与优化,使其在手柄和摇杆操作下也能保持良好的导航体验。玩家将能够更轻松引导新伦敦的市政进程与市民生活,一切尽在掌控之中。

“起初我们尝试尽可能沿用原作的界面设计,”《冰汽时代2》团队的制作协调员Igor Skibinski表示,“但两部作品在玩法上差异太大,我们最终还是必须对这些系统进行调整和重构。不过我们的核心目标始终如一——让玩家与游戏的互动变得自然顺畅,不需要刻意思考如何操作就能沉浸其中。我们希望再次证明,即使是复杂的策略游戏,在主机平台上也可以做到直观且令人满意的体验。”

多项优化使得本作的控制系统更适配手柄操作,并能快速执行关键操作。玩家可通过肩键在同类区域快速切换,或使用动态环形菜单对资源堆进行互动,该菜单会根据资源类型显示相应的操作选项。此外,在主机版推出后,《冰汽时代2》的PC版也将获得更新,一经连接手柄,玩家便可启用这一全新的界面系统。

《天堂》开发商 新设休闲手游中心



新快报讯 日前,曾以开发《天堂》系列游戏而闻名的NCsoft,宣布新设休闲手游中心,并任命阿内尔·切曼(Anel Ceman)常务理事为中心负责人,作为新高管加入公司。此次设立新组织和引进专业人才,旨在实现以全球为中心的游戏产品组合多元化,并确保基于AI技术和数据的游戏业务竞争力。

NCsoft计划将其拥有的AI技术和数据竞争力扩展并深化至移动休闲游戏领域。同时,也将积极寻求全球投资机会,以提升企业价值和强化竞争力。阿内尔·切曼是专注于欧洲市场、拥有超过10年经验的移动休闲游戏专家。他曾在英国移动休闲游戏开发商“Tripledote Studios”以及以《会说话的汤姆猫》(Talking Tom)IP(知识产权)闻名的“Outfit7”等全球移动休闲游戏公司负责业务部门。

NCsoft为了确保新的增长动力,正持续加强自主开发新IP和发行业务,推进全球产品组合多元化。继提升大型MMO开发实力、构建射击及二次元游戏开发集群之后,公司开始着手建立移动休闲游戏业务的竞争力。



广州市天河区软件和信息产业协会



加入我们一起玩