



《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有实用性和战略性，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，其研发投入已超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。玩家将能够更轻松地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间快速切换，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“Tripledot 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。继续提升大型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。

