



一周游闻

## 《战地6》不支持光线追踪



新快报讯 《战地》系列一直都紧跟新的图形技术潮流,业界第一个支持Mantle API,第一个支持光线追踪,但是四年后,《战地6》却换了一个方向。《战地6》PC版有600多项设定,但是光线追踪却不在其中,而且暂时也不打算支持。

游戏开发商 Ripple Effect 技术总监 Christian Buhl 近日接受采访时表示,光线追踪是个好技术,但是《战地6》首发不会支持,而且短期内也没有计划加入。他进一步指出,作出这一决定,是为了让更多玩家能够享受游戏,事实上公测版已经接到了非常好的反馈。这也是吸取了《战地2142》的教训,《战地2142》对普通玩家要求太高,优化也存在各种问题。当然,《战地6》不拒绝好用的新技术,比如对超分就全面支持,AMD FSR 4、NVIDIA DLSS 4、Intel XeSS 2一个不落全都有。

如果想在2K分辨率、高画质下流畅运行《战地6》,推荐显卡最低为 RTX 3060 Ti、RX 6700 XT、Arc B580,都属于主流乃至偏低端型号。同时处理器只需酷睿 i7-10700、锐龙 7 3700X,内存只需双通道 16GB DDR4-3200,硬盘空间不少于 96GB。

## 《守望先锋2》封禁超100万作弊者



新快报讯 暴雪娱乐近日宣布,自《守望先锋2》发布以来,公司已采取严厉措施打击游戏作弊行为,累计封禁账号超过100万个。这一数字涵盖了使用自瞄、锁头、透视等外挂程序的玩家,以及通过与作弊者组队获取不公平优势的“坐挂车”玩家。

在声明中,暴雪明确表达了维护游戏公平性的决心:“虽然阻止作弊者及其使用的作弊手段的努力仍在持续进行,但我们希望重申我们的承诺,确保每场《守望先锋》比赛的结果都由技能和热情决定,而不是通过不公平的优势。”

《守望先锋2》作为暴雪旗下的热门团队射击游戏,自2022年10月发布以来一直面临作弊问题的挑战。暴雪表示,公司采用了多种技术手段检测作弊行为,包括先进的检测算法和玩家报告系统。游戏安全专家指出,大规模封禁行动对维护游戏健康环境至关重要。作弊行为不仅破坏了普通玩家的游戏体验,还可能导致玩家流失和游戏经济系统的失衡。

暴雪还在声明中强调,他们将继续投入资源加强反作弊措施,并鼓励玩家社区通过正当渠道举报可疑行为。公司表示:“我们相信,只有保持公平竞争环境,才能让所有玩家真正享受《守望先锋》带来的乐趣和挑战。”

# 《二重螺旋》取消抽卡 二次元游戏开启新变革

上周,英雄游戏旗下潘神工作室研发的二次元ARPG《二重螺旋》宣布将于10月28日全球公测,同时抛出重磅改革:彻底取消角色与武器抽卡系统,移除体力限制,将商业化重心全面转向外观付费。这一举措不仅在国内游戏圈引发震动,更在海外社区掀起热议。

作为曾成功投资《黑神话:悟空》的厂商,英雄游戏此次以“掀桌”姿态挑战行业惯例,为陷入同质化竞争的二次元游戏市场带来了新的可能性。

■新快报记者 陈学东

## 打破传统,掀起变革浪潮

长期以来,抽卡机制如同二次元游戏的“底层代码”,支撑着行业的商业逻辑。玩家通过付费抽取角色和武器,厂商则依靠这种高随机性的模式获得稳定收入。然而,这种模式也积累了诸多矛盾:《原神》等头部产品因限定角色复刻周期过长引发玩家不满,而中小厂商的抽卡概率争议更是屡见不鲜。《二重螺旋》的改革直指这些痛点,在上周的公测定档直播中,制作人十倍大熊宣布了一系列颠覆性调整。

最引人注目的是角色与武器获取方式的革新。所有角色将通过“思绪片段”(角色碎片)兑换获取,玩家可在副本中刷取碎片或直接在商城购买,彻底告别随机抽卡的不确定性。武器系统也同步取消星级设定,玩家无需为数值养成过度消耗资源。这一改动源于测试期间的玩家反馈,不少用户抱怨“抽卡十连全是重复武器”,甚至出现“66%成功率连续失败四次”的极端情况。

体力系统的全面移除同样具有突破性意义。在以往测试中,玩家对体力限制的抱怨最为集中,“刷素材刷到一半体力耗尽”成为常态。公测后,从基础养成素材到珍贵的密函副本,所有玩法都将取消体力消耗,配合保留的连续战斗和掉落加倍券功能,玩家可自由掌控游戏节奏。

这种“去Gacha化”转型并非心血来潮。英雄游戏CEO吴旦作为投资界传奇,曾以6000万元押注《黑神话:悟空》并追加1亿元投资,其“信任团队、敢赌未来”的理念也延续到了《二重螺旋》项目中。正如潘神工作室在公告中所言:“玩家的爽刷体验应成为核心,

而非被商业化系统裹挟。”

## 玩家反应热烈,期待与担忧并存

改革消息一出,国内外玩家社区立刻炸开了锅。在Reddit论坛,相关讨论帖三小时内登上热门,累计评论超800条,形成罕见的跨时区热议。玩家态度呈现明显分化,构成了一幅充满张力的舆论图景。

“开香槟派”玩家将此举视为行业觉醒的标志。有海外玩家直言:“米哈游系游戏不敢做的事,他们做到了。”不少人将《二重螺旋》比作二次元版《星际战甲》,后者凭借“免费游玩+外观付费”模式运营十二年仍保持活力。国内玩家则在TapTap论坛感慨:“终于不用为喜欢的角色‘吃保底’了。”测试期间积累的不满情绪得到释放。这种积极反馈源于抽卡模式长期积累的玩家压抑,正如一位玩家诗意的总结:“现在它总算自由了,挣脱了曾经的枷锁。”

谨慎观望的声音同样值得关注。核心担忧集中在两点:肝度平衡与盈利可持续性。经历过《星际战甲》“肝上上人”体验的玩家警告:“取消体力不等于自由,无限制刷本可能变成另一种负担。”商业可行性方面,有人质疑:“外观付费能撑起高品质内容更新吗?”

玩家讨论中还浮现出对商业模式细节的期待。参考《星际战甲》成功的交易系统,不少人建议加入外观道具交易功能:“让‘肝帝’能用时间换外观,氪金玩家直接购买,形成良性生态。”这种呼声反映出玩家对“自由选择付费方式”的渴望,也为《二重螺旋》的后续调整提供了方向。

商业模式创新  
能否成功尚待市场验证

《二重螺旋》的转型本质上是一

场商业逻辑的重构。制作人十倍大熊在直播中明确表示,未来收入将依赖角色皮肤、武器外观和配饰等内容,测试中亮相的“舞会主题皮肤”已进入优化阶段,泳装、圣诞等主题外观正在开发中。这种模式能否走通,成为行业观察的焦点。

《星际战甲》的成功不仅靠外观售卖,更依赖白金货币的自由交易系统,玩家可通过肝资源换取付费货币,形成“时间-金钱”的兑换通道。而网易《燕云十六声》的案例提供了正面参考,其“纯外观付费”模式在财报中被丁磊肯定为“跑通了市场逻辑”,尽管一套限定外观定价高达5120元,仍有核心玩家埋单。相比之下,《二重螺旋》目前尚未公布交易系统规划,仅凭直售外观可能面临收入压力。

行业风险同样不容忽视。西山居《解限机》的前车之鉴历历在目,这款试图“降肝减氪”的游戏因定位模糊、内容枯竭,Steam在线人数从31万峰值暴跌至1.3万。这警示《二重螺旋》:去除抽卡只是第一步,若不能持续提供优质内容,玩家流失将不可避免。

从更宏观的视角看,这场改革恰逢二次元游戏的转型临界点。当抽卡模式的创新空间逐渐收窄,《鸣潮》《绝区零》等新作仍在微调保底机制时,《二重螺旋》的“掀桌”式尝试提供了另一种可能。正如游戏科学创始人冯骥所言:“真正的创新需要打破路径依赖。”

10月28日的公测将成为关键考验。若《二重螺旋》能平衡肝度与乐趣,用优质外观和玩法留住玩家,或许真能如玩家期待的那样,“为二游行业打开一扇新窗”。即便失败,这场勇敢的尝试也将为后来者提供宝贵经验。在存量竞争日益激烈的市场中,这样的探索无疑具有特殊意义。

