

CALL OF DUTY  
NEXT

玩家



周游闻

## 《剑星》PC试玩版登陆Steam 支持简体中文



新快报讯 游戏公司 Shift Up 日前宣布,旗下动作冒险游戏《剑星》PC试玩版已通过 Steam 平台全球上线。该试玩版免费开放,玩家可提前体验约1小时流程的初期内容。据悉,试玩版包含游戏开场动画、女主角伊芙的战斗动作、成长系统及主要玩法,玩家还能挑战BOSS“阿巴顿”并解锁多套角色服装。

去年,《剑星》主机试玩版曾引发热潮。据市场数据机构 Ampere Analysis 统计,其单日最高同时在线玩家达69万,更有用户累计试玩超50小时。作为韩国首款入选SIE合作的3A级作品,《剑星》自2024年4月PS5独占发售以来,已在60多个国家登顶PS预售榜,并斩获全球160万玩家投票的“PS年度游戏”8项大奖。其PC版预售表现同样亮眼,6月12日正式发售前便跻身Steam全球畅销榜第二位(付费游戏榜首)。

目前PC版提供标准版与完整版预售,后者除游戏本体、虚拟道具及外观特典外,更包含与《尼尔:机械纪元》及自家IP《胜利女神:妮姬》的联动DLC,以及限时服装兑换码(有效期至12月12日)。

## NEXON 经典FPS重置版 《突击风暴:零点》年内推出



新快报讯 游戏公司 NEXON 日前宣布,旗下经典FPS端游《突击风暴》的重制版《突击风暴:零点(Sudden Attack Zero Point)》将于今年问世,玩家将通过升级的游戏引擎与游戏画面,再次体验刺激的对战。

第一人称射击新作《突击风暴:零点》是 NEXON 旗下于2005年问世的《突击风暴》重制版本,新作保留原作快节奏与战术性游戏特色,并通过全新引擎强化视觉效果,带来升级的画面与更丰富的战术选项。此外,游戏还引进了全新系统,包含新武器自定义系统,让玩家体验更多的个性化玩法与更高的战斗自由度。

官方强调,《突击风暴:零点》仍旧保有节奏明快的射击体验,像是以经典拆弹、团队死斗(TDM)为核心的策略玩法等,如何运用战术来主宰战场将是这款游戏的精华。游戏中亦设有“黑市”系统,让玩家可交易游戏中取得的物品,打造专属的最强武器库。玩家可依自身游戏风格调整武器,并与好友组队争取胜利。另外,游戏中完整的武器自定义系统,将自由打造理想武器,包括后坐力、装弹速度、外观等,让每把武器都能带来独特战斗体验。未来,游戏也将推出更多游戏模式,为玩家提供多元策略选择。



加入我们 一起玩

曾承载动视暴雪手游野心的《使命召唤:战区手游》(以下简称“《战区手游》”),在公测仅一年后便仓促退场——服务器虽未完全关闭,但付费通道与商店下架已宣告其名存实亡。

这款诞生于微软收购动视暴雪关键时期、手握4500万预注册用户“天之骄子”,其命运急转直下,为整个游戏行业敲响警钟:将殿堂级端游IP移植移动端,绝非一次简单的复制粘贴。

■新快报记者 陈学东

## 技术移植遭遇“水土不服”

《战区手游》的失败首先体现在其技术优化方面。根据报道,该游戏自公测以来,一直未能摆脱优化失利的困境。即便搭载骁龙8gen3等顶级芯片的手机,在中等画质下运行游戏时也难以稳定保持60帧,且手机温度会迅速升高,进一步导致帧数下降。对于中低端机型用户而言,更是几乎无法正常操作游戏。

在2022年的内测视频中,就已经暴露出《战区手游》优化问题的端倪。然而,当时的玩家并未对此过于担忧,一方面是因为内测表现通常不代表公测质量,另一方面是因为《战区手游》在游戏性上带来了惊喜,其音效、动作模组、枪械建模等方面与当时的《使命召唤19》基本一致,给玩家带来了端游般的体验。但这样的高还原度背后,是动视沿用了端游的IW引擎,尽管该引擎在主机和PC平台上表现出色,但在手游领域的适配性却大打折扣。

尽管玩家对游戏优化抱有期望,希望后续更新能够解决问题,但动视一年的“实验性更新”不仅没有带来稳定的游戏体验,反而将更多玩家拒之门外。去年年末4.0版本更新后,动视提高了游戏的运行门槛,使得一些原本勉强能够运行游戏的手机彻底无法使用。由此可见,动视在技术优化方面未能找到适合手游的解决方案,这是导致《战区手游》失败的重要原因之一。

## 《战区手游》公测仅一年便仓促退场

# 从端游到手游, 绝非简单的复制

## 运营策略暴露认知错位

动视对《战区手游》的定位不仅是“还原”,更要使其成为“使命召唤宇宙”的核心移动支柱。为此,手游采用了与端游数据互通的“整合”策略,试图吸纳多款端游的特点与内容。然而,这种策略在实际运营中却暴露出诸多问题。

一方面,动视频繁更新手游内容以追赶端游进度,但却忽视了手游的技术承载能力。例如,在《使命召唤21》发售后,4.0版本更新加入了“全向移动系统”,导致游戏优化水平大幅下降。另一方面,手游用户的待遇逐渐降低,4.0版本更新后,《使命召唤19》与《使命召唤20》的枪械无法在手游上解锁,单玩手游的玩家只能接受残缺的内容或转向端游行列。

当开发团队在《使命召唤21》中引

入“全向移动系统”,《战区手游》4.0版本也立刻跟进,结果导致优化水平雪崩式下滑。这种不顾移动端承载力的强行同步,屡次成为压垮体验的最后一根稻草。

此外,动视在账号封禁方面的规则模糊且频繁,让玩家时刻担心自己的账号安全。由于手游封禁可能牵扯到端游,许多玩家对其敬而远之。而《战区手游》运营期间,这类情况屡见不鲜,进一步影响了玩家的体验和游戏的口碑。

策略混乱直接反映在商业惨败上。根据App Magic网站的检测,自公测上线至停运,其累计收入仅约1700万美元,远不及《使命召唤手游》的单月收入。这表明,动视在手游领域暴露出“既缺技术,更乏运营”的双重短板。

## 失败案例折射行业真谛

《战区手游》的退场,牵动另一群人的心弦——由腾讯天美工作室开发运营的《使命召唤手游》玩家。此前,微软收购案文件显示动视计划让《战区手游》逐步取代《使命召唤手游》海外市场,引发玩家强烈不安。动视虽发公告安抚,但随后《使命召唤手游》国际服两张高人气地图突遭下架,而《战区手游》正包含这两张图,被视为“让路”之举,进一步坐实玩家疑虑。

讽刺的是,被寄予厚望的《战区手游》黯然退场后,其补偿方案竟是向玩家发放双倍《使命召唤手游》代币。而今年腾讯Spark发布会上,J3工作室明确表示将与动视持续投入《使命召唤手游》资源。更令《使命召唤手游》玩家振奋的是,测试服已出现类似《使命召唤19》《使命召唤21》

的设计元素。这一系列峰回路转,印证了市场对成熟运营与本地化能力的认可。

《战区手游》的失败,是动视在跨平台战略上交出的昂贵学费。其教训警示行业:顶级IP的光环无法遮蔽平台特性的鸿沟,唯有将技术沉淀、用户洞察与工业化运维精密结合,才能在从端游到手游的惊险一跃中,找到真正的立足之地。

未来,随着《逆战》《三角洲行动》等新作加入战场,腾讯与动视的《使命召唤手游》能否持续扛起“使命召唤”移动化大旗?答案或许藏在腾讯天美J3工作室负责人姚远的一句话中:“产品做到最后,就是细节慢慢向上堆”。而堆砌细节的前提,永远是先认清:手机≠缩小的主机。



广州市天河区软件和信息产业协会