



# 《双人成行》团队新作发售 你的游戏搭子找好了吗

## 热点 资讯

3月7日,《双人成行》开发商 Hazelight Studios 的新作《双影奇境》(Split Fiction)正式发售。《双影奇境》延续了前作的“分屏、双人合作”基因,并在此基础上通过多种玩法的融合以及更加天马行空的故事背景,成功点燃全球玩家的联机热情。截至发稿,《双影奇境》在发售2天内销量已突破100万份,游戏在Metacritic媒体均分高达91分,在Steam平台获得“好评如潮”的评价,成为2025年开年最受瞩目的游戏之一。

现代快报/现代+记者 邱骅悦



《双影奇境》游戏画面



《双影奇境》中的“夜之城”



在《双影奇境》中玩家将迎来多种战斗



《双影奇境》游戏画面

## 到底有多好玩 《双影奇境》相比前作风格更加放飞

打开《双影奇境》不难发现,这款游戏还是熟悉的配方,熟悉的味道;双主角、分屏双人合作,以及堪称奢侈的场景和玩法运用贯穿游戏始终。只不过,如果说《双人成行》在玩法上还有所收敛,那么《双影奇境》可谓“火力全开”,游戏整体的场景塑造和玩法的融合运用再上了一个台阶。

随着前作中科迪和小梅一家子的故事讲完,《双影奇境》将视角放到了科幻作家米欧、奇幻作家佐伊身上。两位作家原本是受邀参加一个出版公司的签约仪式,结果却发现这家公司是在用一种神奇的装置偷偷吸收作者们脑中的创意。阴差阳错下,两人被迫在自己创造的幻想世界,也就是奇幻+科幻的“奇境”中展开冒险,夺回自己的创意。

得益于玩家能够在奇幻+科幻两个世界中来回穿梭的设定,游戏的场景相较前作有了巨大提升。如果说《双人成行》中玩家在后院工坊中大战愤怒的吸尘器和工具箱已经足够脑洞大开,《双影奇境》则

更加放飞自我:玩家能时而化身赛博忍者,在满是霓虹灯光柱和全息广告的“夜之城”中大战犯罪集团;时而变成“波斯公主”,在“时之砂”中驾驭“鲨鱼”破浪前行,甚至还能变成超能力小猪,在充满童年趣味的农场泥巴地里打滚……

《双影奇境》在玩法上的提升也非常值得一提,除了传统的平台跳跃玩法外,本作大幅增加游戏中动作解谜和战斗的比重。仅在第一关的“赛博世界”中,玩家就拿到了抓钩、重力鞭、重力剑等道具进行战斗和解谜,还将像《阿基拉》《创:战纪》那样驾驶摩托迎击来敌,更能体验《合金弹头》《洛克人》一样的横版动作射击,而到了支线任务的小型“奇幻世界”中,玩家又玩起了《神庙逃亡》《波斯王子》,多样的场景和玩法设计堪称奢侈。

但从另一方面来说,游戏中多变的场景和玩法也变相增加了游戏的难度,玩家之间友谊的小船能划多远、能否经受住考验,就要看两人的默契了。

## 前作销量半数来自中国 合作游戏为何成为“社交新宠”

3月10日,发行商EA和开发商Hazelight共同宣布,《双影奇境》在发售2天内销量已突破100万份。与此同时,游戏在Metacritic媒体均分高达91分,在Steam平台获得“好评如潮”的评价。根据SteamDB数据,截至目前游戏的最高同时在线人数一度接近26万,打破了前作《双人成行》创下的同时在线7.1万人纪录,成为2025年开年最受瞩目的游戏之一。

作为Hazelight开发的第三款双人合作游戏,伴随《双人成行》的成功,《双影奇境》取得的成绩也是众望所归。但在《双人成行》发售前,Hazelight所尝试的路径一直饱受怀疑:无论是《双影奇境》《双人成行》还是最早发售的《逃出生天(A Way Out)》,这三款游戏都贯穿了“强制双人合作”“没有线上匹配”两个设计,如此设计能否获得市场欢迎一直被打上问号,因为这相当于要求玩家在购买游戏前就先找好“游戏搭子”。

要知道,在玩家群体中流传着这样一个段子:玩游戏的最高配置不是高端显卡CPU,也不是耳机鼠标,而是“朋友”。随着现代人生活和工作的压力逐渐增大,放松玩游戏都逐渐成了一件奢侈的事。在此前提下,找一个愿意在游戏世界中同甘共苦、共渡难关的朋友就更加不容易了。

但出乎所有人意料,不仅《双人成行》打出了知名度,更在中国开辟了一片新天

地。制作人约瑟夫·法瑞斯(Josef Fares)在采访中透露,该作全球销量突破2300万份,其中半数来自中国。

虽然约瑟夫坦言没有特意迎合任何一个市场,但无论是《双人成行》还是《双影奇境》的本地化策略实际都很有诚意:除了语言汉化,还有中文配音,Steam国区定价也非常接地气,仅售198元。

回望前几年不难发现,《双人成行》好像在某一时刻突然就进入了中国市场中,而且不仅仅在玩家群体中流行:从商场电玩厅到洗浴中心娱乐区,都能不断看到有人尝试操作科迪与小梅在屏幕中“左右横跳”。有玩家调侃说,这是款凭借一己之力拯救了国内大量电玩店的游戏。

《双人成行》为什么能成为“社交新宠”?除了强制双人合作引出的“感情试金石”“友谊粉碎机”等特点外,可能是游戏背景故事中“修复夫妻感情”这一主题更能引发玩家共鸣,可能是操作简单零门槛易上手,也可能是游戏玩法多样引人入胜……此外还有一个不容忽视因素,来源于游戏制作人约瑟夫对游戏行业的坚持。

“我们只想做自己想要做的事情,就这样,哪怕全世界100%的人都说不行,我也卖不出去”,我也不在乎。”在一次访谈中,约瑟夫被问及为何要坚持做合作游戏这个偏门类型时如是说,“关键是我们要坚持对创作的热情,这才是推动媒介向前发展的动力,也是探索新事物的源泉。”

## 游戏制作人是业界 “最强嘴替老哥”



约瑟夫·法瑞斯和游戏的动捕演员

“创新”与“坚持”应该是制作人约瑟夫·法瑞斯(Josef Fares)最显著的特点:

作为一名导演出身的制作人,在经历10年的影视创作生涯后,他进入了游戏制作领域,又在经过12年的创作后,接连推出了多部受到业界认可的游戏,从《兄弟:双子传说》到《双影奇境》,每部作品都有着独到的题材和创意。

不过在很多玩家看来,约瑟夫的标签应该是游戏业界的“最强嘴替老哥”:因为自“出道”以来,约瑟夫始终以“反传统”姿态活跃于行业。

在2017年TGA颁奖礼上,首次登台亮相的约瑟夫因怒批奥斯卡“一战成名”;在《双人成行》获得成功,他不止一次炮轰当下游戏界对微交易、Gaas游戏的推崇、对游戏创新和玩法的漠视,“我们不搞商城、微交易、在线服务性游戏等玩意儿”在一次采访中他直白地说,“我认为这会限制游戏行业的创造力,如果你做了个需要玩家花钱的游戏系统,到头来你都得围绕这个系统进行设计,我不喜欢这样。”

约瑟夫屡屡“开炮”不仅说在了玩家的心坎上,也贯彻到了他制作的游戏。在他制作的三部合作游戏中不仅都没有微交易内容,也不做“流水线罐头”游戏,还都使用了“好友通行证”机制(一人购买即可邀请好友免费联机),哪怕这个机制将意味着游戏起码要少一半的销量,但约瑟夫并不在意,他在面对采访时说:“这(免费联机)本该如此,原本朋友来我家,我们坐在沙发前可以同屏玩本地游戏,凭什么隔着网络就不行了呢?”

因此,虽然约瑟夫一度面对网络上“立人设”的指责,但在实际的游戏制作过程中,他“知行合一”的作风也使得玩家们将他视为一股清流,《双人成行》和《双影奇境》的销量丰收更是为他的“耿直”给予了回报:毕竟尊重玩家,就是在尊重市场。