

《守望先锋2》现已发布两周，至今依然有不少老玩家将这款游戏与一代相比较。区别于前作，《守望先锋2》不管是在内部的玩法机制上（6V6改为5v5），还是外部的销售模式上（由买断制游戏更改为免费游戏），都产生了极大的变化。



这个结论得出的过程，其实完全参考了《守望先锋2》现有的游戏设定的。因为这一代已经移除了前作中靠开箱子获取战利品的方式，按照游戏中的虚拟货币换算，100虚拟金币等于1美元现实货币。



这份数据统计结果，让一些老玩家的自豪感油然而生。想想自己曾经持有的价值数万的游戏账号，不禁调侃道：“这便是ow给我骄傲的资本。”



不过在调侃完以后，大伙心中又不免泛起苦涩。总是抑制不住自己的情绪想问问暴雪：《守望先锋2》的英雄、道具获取方式，到底是哪个天才策划想出来的？



等到《守望先锋2》正式发布后，更准确和细致的计算结果出现了。玩家惊讶地发现，如果在不氪金和没有其他促销活动的情况下，想要获取雾子的全皮肤饰品就得花费15600金币。然而玩家们每周通过各种挑战，最终只能获得60个金币；每个赛季只能获得540个金币。



曾经的《守望先锋》玩家，不会用游戏中的虚拟货币，来衡量英雄和皮肤的价值。正是有了“5年才能肝完雾子皮肤饰品”的论调，之后才有了玩家用二代的标准，界定一代中游戏账号价值的戏码。