

Valve正式公布《反恐精英2（Counter-Strike 2）》

Valve正式公布《反恐精英2（Counter-Strike 2）》，本作将于今年夏季推出，《CSGO》用户将免费升级至全新的《CS2》，游戏内所有内容均可继承到《CS2》中。



质的飞越：

全面翻新的地图全面翻新的地图均从头开始重建，充分利用了所有新的起源2工具和渲染功能。升级地图这些地图使用了全新的起源2光照，包括一个基于物理渲染的系统，它能产生逼真的材质、光照和反射。试金石地图具有坚实基础的经典地图，玩家可以用它们来评估从 CS:GO 到

Counter-Strike 2 的游戏玩法变化。地图在光照和角色理解方面进行了改善，不过其他方面没有改变。超越刷新频率移动：所见即所得移动、射击或投掷时不再受到刷新频率的阻碍。子刷新频率的更新是 Counter-Strike 2 的核心。以往，服务器只在离散的时间间隔内评估世界（称为ticks）。归功于 Counter-Strike 2 的子刷新频率更新架构，服务器才能知道运动开始、开枪射击或投掷物掷出的确切瞬间。结果就是，不管刷新频率怎么样，你的移动和射击将有同样的反应，你的投掷物将总是以同样的方式落地。响应式烟雾：打破格局者烟雾弹现在是三维动态物体，能与环境相互作用并对光照、枪击和爆炸作出反应。游戏玩法烟雾现在能与其他游戏行为、事件交互，创造新的机会。子弹和高爆手雷可以推动烟雾，短暂地清理出视线或加重声笼效果。自然地扩展并填充空间现在，烟雾会从各处渗透出来，包括敞开的门口、破碎的窗户，上下楼梯。而且还会扩散到长廊并与其他烟雾相结合。光照反应

在 Counter-Strike 2 中，烟雾粒子与一体化的光照系统相互作用，从而实现更加逼真的光线和色彩效果

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167953442313066.html>