HELLDIVERS游戏剧情解析报告

1.概述

《绝地潜兵》（HELLDIVERS/地狱潜兵/地狱潜入者）是一款第三人称射击、多人在线联机合作PVE游戏。在游戏中你主要扮演一名作为特种部队的绝地潜兵，控制太空船前往银河系不同星球，降落并执行包含歼灭、获取高价值资源、摧毁敌人巢穴等一系列战术任务，你将会使用各种枪械、炮具、载具，召唤各种空袭、陷阱、炮塔从而竭尽所能完成任务目标。而你的敌人是银河系最凶残的敌人，包括异形虫族、叛乱的机器人、外星光能者等形态各异、能力不同的阵营。

截至2024年12月获得/提名奖项：

金摇杆奖：

年度最佳第三名

年度最佳主机游戏

最佳游戏预告

最佳多人游戏

TAG奖：

最佳多人游戏

最佳持续运营游戏提名

Steam年度游戏奖：

最佳多人游戏

2.剧情介绍

《绝地潜兵》二代剧情接一代，两者共用同一个世界观。玩家所在的势力叫超级地球（superearth），这是一个高度管理、民主、开放以及繁荣的庞大势力，地球是大本营，而它们占领的星球则是属地。但所有强大势力也会有敌人存在，它们威胁着超级地球的民主和自由，于是超级地球就发动了银河战役，一代第一次银河大战有三个敌人：它们分别为生化人、虫族、光能者。与这三大势力对抗，成为了整个helldivers的主基调。（这里不讲helldivers2的原因是因为现在2只有两个势力，剧情上就根本没出完）

生化人一开始是被改造扔去做苦力的异见者，他们形成了一个被超级地球视为恐怖组织的团体，母星为生化斯坦，后面为了对抗超级气球各种爆改，主要都是不满超级气球的人接受改造而来。人口特点为：半机械半肉体的改造生化人，拥有恐怖的外观、完善的护甲和强大的热兵器，类似军队的建制，是发展最均衡的种族。

虫子不知道起源，疑似靠陨石传播，类似星船伞兵那种，母星为开普勒主星。因为能榨油所以被超级气球改造，但经过改造的虫子更加强大，它们叛逃出了实验室，并泛滥成灾。人口特点为：覆盖甲壳的各类虫子，体型从很小的跳虫到比坦克车还巨大的巨兽、坦克虫，据说护甲是全银河最厚的，但基本只能近战，靠生物本能聚集，几乎是移动的靶子。

光能者是上古高科技种族，崇尚知识和理性。母星是创光者祭坛，以前是一种水生动物，有点类似乌贼，能放电。社会地位上里知识水平越高者社会地位越高。因为被超级气球怀疑有大规模杀伤性武器而被入侵。实际上是超级气球垂涎人家的科技而进行掠夺战。人口特点为：会使用灵能和电能的高级生物和它们能产生光能护盾的非军用装备，基本也不会采用严谨的战法，护甲是全系最弱的中轻甲，但是拥有包括瞬移、心灵控制在内的恶心技能，是最难缠的敌人。

第一次银河大战以超级气球把光能者赶出银河系，把虫族全部打进榨油农场圈养，把生化人又全部打回矿井做苦工，作为一代结局。

当然还有另外一个版本，超级地球战败，所有人被迫离开家园，寻找新的星系供他们生存，不过无论是哪个结局，游戏都将重头开始。

二代开始前，人类从光能手中获得了阿瑞库贝引擎技术，可以靠烧710元素超光速飞行（虽然一代也有超光速，娱乐游戏剧情看个乐就好），同时改造了虫族让虫族从产油变成了产710元素，并且对虫族进行了大量研究和生物改造。（可以说二代这些虫子除了自己努力变异的不少是人类爆改出问题的）

二代里的机器人就是生化人的延续，它是少部分公民受不了民主式管理，而生化人势力又在上一次银河战役中战败，迫不得已，而把自己的意识上传到了境外中央服务器创造出来的一个全机械种族。机器人收到目前战略地图外的信号（游戏内的地图不是整个银河，剧情说了是战略地图外有异常信号），发动了进攻。机器人可以理解为战略地图外面有个未知信号来源，强行黑入超级气球的部分工厂有了最开始的基础军力。而且战略地图外本身也有巨量的未知机器人舰队。可能是一代润出去没处理干净的生化人，也可能是一帮被信号影响的工厂造了机器人跑出去了。

同时虫族也因收容失效，发生了暴乱。

为此超级气球在经历百年和平后又解冻了以前囤起来的冻肉，打起第二次银河战争。

虫族暴乱后，超级气球第一个行动就是英勇和平行动，超级气球计划在虫族星球建设巨型高塔喷杀虫剂防虫，结果因为银河另一侧机器人的突然进攻而作罢，推迟了英勇和平行动。设定上是虫族先行而后机器人到来，但是游戏上是一起来的。

期间反复拉锯有各种行动，只挑还记得的说，机器人试图进攻天关，但是为了保护机甲生产线而被潜兵阻止。稳定战役之后，就正式开始英勇和平行动，在四个星球建设tcs系统（那个巨型杀虫剂塔）制造防御带。

英勇和平行动胜利之后顺序不记得，大概是机器人那边先被赶出了一开始进攻的据点。然后机器人又受到战略地图外信号指挥，用巨量兵力，突袭了一代的生化人母星（不过毕竟也是和人类同源，母星应该还是地球，叫大本营更合适点），生化斯坦。

一边失火后，另一半接踵而至，虫子这边tcs影响下，一颗星球的虫子发生了急剧变异，潜兵不得不去关停tcs系统。

即使关了tcs，一段时间之后，莫里迪亚星依然观察到了极端的变异情况，不得已使用光能者残留的暗流体技术彻底摧毁了整颗星球。

之后就是一堆拖时间的小事件，还有现在虫族这边起孢子云了，形成了一股新的威胁力量，且无法深入其大本营攻击。

最近最重要的玩法就是建立外太空空间站，方便超级地球更好的管理星系，比如能源提取，出兵调度等等行为，但显然太空邻居终结族、机器人不会坐视不理，他们反复入侵由超级地球所统辖的星球进行破坏，而绝地潜兵们则需要从它们手里保卫或是夺取星球控制权。

在超级地球刚刚建成空间站后，忽然光能者卷土重来，导致了空间站被破坏。光能者在超级地球属地实行的一系列恐怖活动，目前正在成为超级地球最大的威胁。

而截至本文成稿之时，二代的新光能族仍然未见到他们正式登上绝地潜兵宇宙的舞台，玩家们也仅能从解包中才能窥得一二，作为三派中最高智能的种族，它和未知的第四势力成为了吊足所有人胃口的未来支票。

（在成稿时二代已经新增了光能者阵营，它们是被消灭的光能种族遗孤，如今卷土重来，异化超级地球属民变成丧尸，由爱好和平的种族变成了丧心病狂充满报复欲望的邪恶势力，其行动的背后阴谋和原委尚不清晰，但不排除是由一代超级地球灭族所导致的种族仇恨）

3.基础设定

（1）helldivers身份设定

首先给个定位应该是“有诸多特权的特种兵”，需要执行的任务也非常类似特种作战，而非集团军或是普通军人、警察。

在剧情上有关政府称之为维和部队的精英，这里就感觉是非常“核平”的黑色幽默。

成为helldivers绝地潜兵是超级地球最高的荣耀，是每个人都应该追求的终极人生目标。

你想要组建家庭，成为一个真正的超级公民，拥有管理式民主的真正福利，变成实际上的高等公民而非平民，甚至能够指挥一艘酷炫无比的太空飞船，那就一定要加入绝地潜兵，并将这些民主散播在整个银河系，你将代表整个超级地球而战。

而实际上我们从它的名称上就能看出来一些端倪，hell是地狱，diver是潜水员，这个翻译应该是地狱潜入者，而事实上你所执行的任务不亚于在地狱中展开潜入行动。

潜兵们将会面临：一、茫茫多的虫子或者是其它各种怪物。二、复杂的星球表面和诸多恶心的气候影响。三、极为紧俏的弹药和武器，以及有限的战略支援。四、寥寥几人并且还拥有全部友伤的队友。五、包含毁灭敌人老巢和执行各种高难度任务的作战，但你几乎没有任何成规模的援军。

而不论有多么困难，你都将义无反顾地进入空投仓，在任务没有完成前被禁止返回飞船，无异于地狱行者的难度，你在与死神较量。

（2）超级地球及相关机构设定

超级地球是一个整合了地球及泛银河系属地的强大政权，在这个世界观下地球是统一的，异己者将会被逐出地球，而真理部作为其政治部，拥有绝对的思想控制和政治权利，超级地球拥有强大的科技和武装力量，足以使其面对甚至摧毁银河系的任意一方政权。

（3）敌对势力设定

目前已知的三个主要势力已经在上面有所介绍，因此不多赘述。这里主要讲它们和游戏玩法结合的地方，因为光能者二代中没有，所以这里说的是一代相关。

首先说虫族，这个种族在设定上就是没什么智力，高甲，悍不畏死，采用虫海战术攻击。而游戏中这个势力同样作为新手势力存在。虫族在游戏中的定位是为了给超级地球榨取能源的活体矿物。

生化人/机器人，拥有一定的智慧思维，本质上是超级地球的叛徒，好战分子，军事化集团，火力充足且强大，是正面硬钢考验实力的不二选择，拥有严密的工事及军队体系，步坦飞协同作战，压迫力十足。生化人在游戏中的定位是异见者被赶去做开矿苦力却叛逃的叛乱势力。

光能者，拥有高等智慧，但不好战，武器均为光能科技民用改造，因此科幻感十足但正面火力甚至不如落后他们的超级地球和机器人，拥有各种能量护盾，电弧发射，激光武器，甚至还有操控心灵（表现为按键反转，按上为下），兵种脆弱，但非常难缠。光能者在游戏中的定位是更高等的必须被征服且要夺取科技的非我族类外星人。

三大种族，分别代表三个定位，其世界观价值观展示，也展露无疑。

（4）驱逐舰（玩家的老巢）相关设定

这是一个不得不讲的板块，因为它涉及到游戏的诸多玩法，并且看起来做的有模有样，因此飞船部分单独列出并说明。

在前面我们已经知道绝地潜兵helldiver是一个超凡脱俗的存在，虽然在实际上作为冻肉资源被无限“生产和消耗”，但名义上他们却是拥有堪比舰长的指挥权和高等军人特有的诸多权利（比如可以申请生孩子），因此作为他们当中的一员的玩家你，正好可以成为这么一个驱逐舰上的长官（这个是由于你helldiver的身份特殊，即便是一个一等小兵仍然可以指挥整个飞船的神奇设定）

而这艘驱逐舰（一个非常常见的太空飞船）正是玩家的大本营，在这里你可以指挥它降临到指定星球（加入游戏），升级并整理装备和武器，在执行潜入任务时呼叫驱逐舰进行各种炮击空投等操作，在没有表现出来的地方自然也包括被冰冻和吃喝拉撒等事务……

可以说，你在扮演一名太空船长，你生活在这艘船上而非超级地球，即使是几乎所有事情都需要你亲力亲为……

而一旦你执行潜入任务，你会单独一个人被投放到指定星球作战，驱逐舰并不会进入大气层，而是在上面支援你，因为这艘船上还有其它冻肉，一旦绝地潜兵挂了，它们会投放一个新的下来。所以这里也体现了游戏的黑色幽默，你是一个执行长官，但实际上你只能指挥，而这船又不真正属于你，你的所有东西会留给下一任潜兵，这不禁使人思考我的本体到底是人还是这艘飞船。

而绝地潜兵落地，你所依靠的基本只有你和你的潜兵队友，但是很多情况下单人火力是无法解决的，那怎么办呢？没问题，还记得头上那巨大的驱逐舰吗？你只需要投掷指令信标（表现为一个信号球），驱逐舰就会根据你发出的指令进行炮击或是空投之类的支援。

这点在一二代皆有设定，只不过一代并没有讲清楚你源源不断的轰炸火力到底是从何而来，来源都是什么，而二代就分的非常清楚：你能使用的信标球大致可分为两种，而按功能又能分为四类，按照投放来源可分为四种。此为二代的一大进步点之一，进一步完善了设定，能让你感觉置身于更加真实的战场之中。

两大类别：有害无害区分。

带有伤害的火力网一般为红球（红色信标，投掷动作完成为红色光柱），支援武器或装备则一般为蓝球（投掷下去为蓝色光柱）。

功能四类：

装备系（图标蓝色），包含各种枪械、可移动装备、背包等供玩家携带的装备

轰炸系（图标红色），包含各种空袭、轰炸、轨道火力网

召唤系（图标绿色），包含各种固定炮塔和地雷

支援系（图标黄色），包含呼叫支援信标、sos信标、弹药及一系列和任务相关的战术支援

来源四类：

驱逐舰，召唤火力强大的轨道炮击

飞鹰战机，召唤快速反应的小型空袭

鹧鸪号飞机，召唤各种空投装备

鹈鹕号飞机，负责带领完成任务的绝地潜兵们撤离至飞船

这个玩法被俗称搓球，搓球准确且快速是每个helldiver的必备技能，其核心逻辑就是，绝地潜兵丢下信标球，以此告诉驱逐舰你需要的坐标、时间、投放品种，然后由驱逐舰指挥室下达指令使对应单位执行空投操作。因此它的写实性在于，一旦你手中的信号球落地，那么驱逐舰就基本一定会按照指令（除非特殊天气不展开说明）进行空投，不管轰炸区域是否有友军存在，它必然会完成该指令，即便是因为你不可抗力导致球落地也无法取消这种快速反应的指令。

因此驱逐舰在整个游戏中，既是你的大本营，又是你的可靠后盾，驱逐舰，就是一个小的超级地球。

4.剧情玩法

（1）超级地球爱国教育暨征兵宣传片

与一代一脉相承，在第一次进入游戏时，你都被要求强制观看一部爱国教育短片，并且一瞬间将玩家带入到自己的身份当中，其内容主要是介绍超级地球的繁荣民主，紧接着画风一转告诉你繁荣的背后仍然存在危机，因此你要应征入伍，成为一名光荣的绝地潜兵，维护超级地球的尊严。紧接着就是潜兵们在执行任务的画面，热血、激情又充满信仰，最后潜兵们获得胜利，站在敌人的尸体上竖起超级地球旗帜，奏响国歌。

这两部短片做工不同但风格相似，简洁有力又带着强烈文化输入的感受，使人很容易就将其和著名电影《星河战队》那部征兵宣传片联系在一起，事实上，制作组也表示过星河战队就是他们致敬的灵感来源之一。

征兵宣传片的特点就带有非常浓重的政治性和一定的强制性，它会以一种军队文化下将价值观强行灌输给玩家的方式，将你快速拉入角色，并且这种“近乎洗脑”的方式会在日后不断以各种形式得以强化，最终让你完全接受“超级地球公民”的身份，绝对拥护其“管理式民主”政策，而不去思考它到底是什么，为什么，对不对。

这是一种粗暴却风格浓厚的文化建设，当你在游戏中已经习惯了大喊“for superearrrrrrrrrth！”或者“say hello to democracy！”时，回过头来，发现原来早在那部开局强制观看的影片中就已经埋下伏笔。

（2）训练日（新手关卡）

通常新手关卡都是被玩家遗忘的存在，但笔者始终认为这是塑造游戏文化良好开端的关键，因为其简单和各种引导逻辑，这种非正式关卡有时不会有非常连贯的体验。但《绝地潜兵》中的关卡，绝对是能让人做到眼前一亮的，一下子就明白这游戏的风格是什么样的。

首先在于新手关流畅感很好，你会作为一名新兵接受包含大部分基础操作在内的所有军事训练，从简单的跑动，到射击投弹，到匍匐前进躲避火力网，到投掷信标球呼叫支援，到最后火力全开毁灭小型虫巢，整个过程丝滑连贯，从易到难，你也从一名新兵（初学玩家）到一名合格的地狱潜兵（熟悉了操作的玩家），进一步强化了身份认知。

其次新手关像游戏一样绝对硬核，笔者清晰记得在和朋友一起从新手关游玩，彼此连连感叹：这游戏也太硬核了，弹夹只要你打了一发换弹就会抛弃整个弹夹，而如果你打到剩下最后一发子弹在枪膛中再换弹而不是打空就会比较迅速（符合现实中不用重新拉枪栓的事实），再到全额的实弹伤害，“咦？这雷能炸死我？”“我怎么被自己的机枪塔打死了”。仿佛制作组箭头根本不怕你失败，他们反而乐于见到玩家在新手关就被毒打暴毙的场景，那大意就是“这样才能让你上战场后拥有足够的自保能力而不是早早送命”，而当老冻肉们去过2的新手关又突如其来的暴毙，才会哈哈大笑，知道自己正在玩《绝地潜兵》

而新手关的引导语音也是来的恰如其分，每个潜兵都知道传奇将军布拉施是绝地潜兵的王牌，而由他亲自设计的训练关卡更是伴随整个新兵时期存在，在任何小关你都能听到他富有激情的讲解和演说，最终当你接过披风成为潜兵光荣的一员时，你仿佛接受了布拉施将军的祝福一般，无往不胜。在其它一些细节上，也处处充满了制作组的诚意，如匍匐前进穿过机枪火力网的关卡，一旦玩家不断死亡陷入卡关，管理设施的小姐姐就会非常无奈地通过无线电告诉你：“呃……你只需要趴下来前进，然后完全不露头……就、就是这样。”（八成是她也怀疑你的智商是否真的能够胜任）；还会在你挂机的时候催促你：“动起来，绝地潜兵，继续你的任务！”诸如此类，足以告诉你，我们预知了玩家的操作和面临的情况，这是我们精心设计的结果。

而最黑色幽默的是，虽然你信心满满通过了所有的训练关卡，学会了所有的操作，结果上了战场还是有可能随时暴毙，并且游戏的诸多细节机制都没有告诉你，你才会暗暗腹诽“果然只是100块钱的好兄弟吗，绝地潜兵果然只是一场廉价的政治骗局。”笔者判断，制作组希望你自己到游戏中摸索，并且真实的战场也不会事无巨细地教你，作为特种兵你要自己做出判断，他们只会说：你学会了所有基本训练内容，它可以保证你完成任务，但不保证你能活着，现在上战场历练吧，新兵！

（3）训练手册

此为游戏加载界面的文案展示玩法，当你空投时（其实是在加载游戏）你将会观看随机播放的多达几十条的《训练手册》当中的内容，以下是它们的分类：

操作说明类：

“你知道手雷可以进行‘温雷’操作吗，当你要投掷时，在手里拿一会，再丢出去，可以让它在正确的时间爆炸，但请不要一直拿在手里，除非你想自杀。”

背景文案类：

“710元素是我们苦苦寻找的清洁无污染的新能源，我们相信它将会彻底解决能源危机问题。”

文化输出类：

“管理式民主是最先进的民主！”

黑色幽默类：

“如果碰见试图友好交流的敌人，请不要犹豫，立刻击毙！”

在1中还有一段非常有梗的文案：“你的邻居正在家中举哑铃吗？请小心并举报他，他很有可能是生化人。”因此所有打黑枪的队友都被玩家戏称为“哑铃人”

如果说一代中还是小贴士，那二代中就是强制执行的金科玉律了。

（4）主线剧情

当玩家进入星图的时候，你将会收到超级地球指挥部发来的消息，上面会告诉你即将进行的事件，并指示绝地潜兵的下一步动作，如占领某某星球，抵御机器人的进攻，建设空间站等事项。

请注意，这是本游戏成为年度最佳运营游戏提名的一个关键所在，虽然制作组在新内容的开发上颇有偷懒和资源复用之嫌，但作为一个玩法固定的派对游戏，持续更新的事件/剧情以及配套的玩法也是使游戏坐实运营游戏，使游戏生命力长久保持的原因。

（5）任务点碎片文件

碎片文案主要分布在任务点、兴趣点（这里可能是一个前哨战或者是地堡，甚至可能是块墓碑）里面有一些可交互的文件，点击即可查看。

主要内容和主线基本上没有直接关系，都是一些小兵的日常文件，他们大多的身份是：平民、治安士兵、研究人员等等，一个高等公民都没有。而内容包括：日常工作报告、日记、随笔、遗书、便签、情况说明等等。主要是为了塑造战争的严酷氛围和低层人的生活状态。

（6）人物语音

分为男女、成年青年各两种，每当你挂掉，重新空投下来一个潜兵就会更换一个语音（显示换了一个人）

主要包含各种喊话和战术用语，为了塑造身临其境且有代入感的游戏体验，每当听着他们“my life for super earth！”的洗脑喊话，仿佛自己也变成了深入地狱传播民主的潜兵战士。

（7）飞船广播

笔者将任何你在飞船上能接收到的非指示/提示信息归为这类。

飞船电视广播：

主要是靠近飞船电视，当静止不动时，你将会看到各种新闻，大多是宣传超级地球民主文化和动员向的内容，比如：你所花的每一分钱都是超级地球射向虫子的一颗子弹！

在一代中，这种广播以横幅滚动的形式在屏幕下方播放，制作组大概为了避免破坏玩家的代入感，因此将飞船的新闻广播设置在了一架仪器上，在你靠近听的时候，广播的声音才会传来，电视的信号才会接通。

这么设置的好处有两个：其一它不再强行占用玩家的视听，而只是对于感兴趣的玩家才会刻意去听它说了什么，而只专注战斗的玩家也基本没有影响；其二它填补了战争类游戏主动作、战斗玩法的剧情玩法空白，塑造氛围感，能让每个人都觉得恰到好处。

主要npc对话：

接近星图时，民主官npc还会对你说话，这个民主官应该就是类似“政委”这样的角色，他的地位也较高。

这个时候往往是考验听力的时候，他会在你每次靠近星图仪时说些鼓舞的话，如：民本主义的散播迫在眉睫，我们必须要快！

对于民主官的对话，在某些时候闲着没事干时去体验了一下，发现非常有种“涌现式叙事”的玩法，因此判断其应该有以下逻辑：

①民主官的说话是区分阶段的，如果是当你靠近时主动给你说话，则会启用语言库A，该语言库大多是激励性话语，且语言环境都是他对你说，比如：

号召绝地潜兵投身战场，这个库应该是20-30句之间。

②民主官主动说话触发大概在30s，应该是采取伪随机的播放模式，这个播放模式在他别的阶段也存在。

③如果你主动选择和他说话，他会有一个分进程的表现，即当你初次进入驱逐舰控制室与其对话时，他有应对你初始对话的语言库，多试几次就能得到之前见过的话语，这个时候他说的话和主动和你搭话的内容差不多。

④但当你深入地和他交流，你就能得到之前两种情况下完全见不到的语料，他会向你展示更深的政治立场、他所理解的民主战争的本质以及更深的洗脑。比如：向你表达因为人们需要正确的引导和管理，因此管理式民主才是真正的民主，给人们过多的选择并不是一种真正的自由，帮你选择是替你排忧解难；民主之神是孤独的，民主的捍卫者也应当是孤独的（大概是不需要家庭的意思？）

⑤语言不是自动实时生成的，而是提前预设的，因为还包含了cv配音，应该是提前准备的语言库，而玩家完全不能选择npc可以说些什么，整合到玩法里形成一种假涌现叙事的感受，这就表示如果语言产生连续性的内在关联，则必须要对应系统上的逻辑。

其语料之丰富，让你有理由相信这真是个实实在在的有理想的人物，起码在正常体验内不会有明显的语料枯竭感，还向你传达了较多文案上的信息，并且其触发和隐藏也做的恰到好处，可以说是氛围塑造、丰富世界观和照顾不干涉游戏进程的一个成功点。

除了民主官（政委），在这艘驱逐舰上还有一位船长（其实我觉得她实际上更像大副一类的角色），其说的话更偏向实际一些，比如介绍飞船强大的火力配备，需要外星样本进行科研等等，这里甚至我还注意到，其实船长说她根本就没去过超级地球。令人不禁联想，难道这整个驱逐舰的人都是因战争而被制造出来的？

而第三个不易察觉的npc是负责维修的工作人员，她带有明显的底层劳动工人的认知和朴素精神，不会讲什么大道理，甚至发言中还会有一定程度的偏执。但毫无疑问，谁给她提供工作岗位和面包，工人就会为谁干活和发声，在超级地球洗脑式的文化输出下，自然也是一位民主的忠实维护者。

而三种人可以大致视为代表了三个阶层，设计之巧妙，完全能让玩家通过三言两句就能判断出他们的学识认知，身份地位，以及从侧面展示超级地球的文化。

（8）运营短片/文案

运营在每当有新债券（包含各种武器装备、饰品）发售前、新版本更新前、甚至新活动补丁添加时、超级地球节日、日常，均会出产一些短片，为了配合游戏运营与发售，而谨遵的超级地球文化，也成为了其坐上最佳运营宝座的一大助力。

5.IP与文化建设

（1）绝地潜兵的使命与超级地球的实质

（★☆☆☆☆该段文案涉嫌叛国，正在接受调查）

觉得眼熟？没错，这正是网上津津乐道的“绝地梗”之一，当这段文字发出来的时候，你就会知道对方是一个老潜兵玩家，因为在这个游戏的文明中，不同的声音被视为异教徒，而其言论也被打成不实言论，这种大逆不道的文字自然不会展示出来，而从这句小小的评论中，我们将能为《绝地潜兵》的实质揭开面纱。

这句话来自商店中售卖的潜兵作战服的评论区，当有人打出好评时，系统会显示五颗星打分并展示其软文，如“用了都说好”，而差评则显示一颗星，并且屏蔽掉后面的文字，说该评论涉嫌叛国并接受调查。初看还觉得没什么，细看充满了思想控制的倾向和棒读当托的既视感，而超级地球的真理部更是要极度控制舆论，营造出一派欣欣向荣的景象。

而无独有偶，游戏中一大重要支线任务就是“关闭非法广播”，什么是非法广播呢？自然不跟着真理部宣传管理式民主、自由开放、人本主义思想就是异端，就是非法传播文化，管你究竟是放着真理还是歪理，只要你放了，那就是违背超级地球的意志，即便是远在万里的它星也虽远必诛。而关闭的方式也十分有趣，你可以选择输入指令关闭广播塔，但大多数玩家都会简单直接地使用手里的爆炸性武器或召唤空袭来炸掉广播塔，没错，散播民主的方式，就是这么简单且粗暴。

所以为什么这种看上去无足轻重的任务需要特种兵去做？显然是超级地球对于思想的管控已经达到了无所不用其极的地步，那段评论也交代了两个事实，第一，如果你觉得我们的商品不好用，那不是我们的问题，那是你叛国，你只能叫好不能叫坏；第二，你在发出去的瞬间就会被监控，继而接受调查和审判，后续如何我们不得而知。

正是因为这种专制主义，任何异见者都会被视为敌人，这直接在剧情中导致生化人的敌对，因为他们本身就是意见最大的一批，同时也是备受压迫的苦力们，俗话说哪里有压迫哪里就有反抗，不同的是，这次玩家不再是反抗者，而是压迫者了。

不仅对内强制思想，诛杀异己，对外超级地球更是好战的恐怖帝国，因为觊觎虫族能够产生源源不断的能源，他们不惜将它们抓来圈养并进行基因改造以榨油等操作；因为有议员认为光能者具备足以摧毁星球的大规模伤害性武器，超级地球就对其发动侵略战争，而绝地潜兵被赋予的两项任务夺取光能者的大规模伤害武器和窃取光能者“先进于己方”的任何技术，足以说明其联邦政府的虚伪与帝国主义做派。

因此，作为超级地球最精锐兼最忠实拥护者的绝地潜兵，你的任务就是对可能威胁到超级地球统治的任何敌人发起攻击或特种行动，以你可以想象的任何方式散播民主，使民本之风吹向银河系的每一个角落，即便是这个星球上已经被清除干净，那也叫传播民主。

更有甚者，游戏里的彩蛋也在时时刻刻提醒着你作为绝地潜兵的的使命感：当你执行升旗任务时（占领区域并防守敌人的猛烈攻势一段时间），你只要对着国旗敬礼，升旗速度就会加快；而当你击杀被光能者感染的丧尸时（原来是公民），他会作为一种解脱向你敬超级地球军礼。

但来自国防部绝密档案的消息又指出其实作为冻肉的潜兵们只是一种消耗品，上面写道新兵平均18岁，仅有21%的预期存活率。这些事当然不会公开，明面上，你还是倍受崇敬的潜兵战士。

一边是充满独裁和军国主义的超级地球联邦政府，他们管控所有舆论，对统治银河系野心勃勃。一边是被蒙骗上战场不计代价执行命令的地狱潜兵，他们可能从小接受的教育告诉他们这是光荣的事业，他们为了理想而抛头颅洒热血。而遥远星河的另一边则是一群瑟瑟发抖的外星生物，时刻提防强邻的资源掠夺，还要小心自己的种族不会被彻底从星河中除名，如此赛博法西斯的模拟沙盘，正是整个《绝地潜兵》的文化基石。

（2）戏里戏外的黑色幽默和文化传播

讲完了超级地球的实质，我们当然还是要回归到游戏主基调当中来，诚然，不论是联邦政府的谋划和政策，还是银河中生灵涂炭的战乱，又或是几大势力彼此的恩怨纠缠，这对于代入到一名大头兵的我们来说，都显得太过遥远。当你全副武装被投送到战场之上后，面对成群结队的敌人时，你心中自然也不会考虑那么多，你只用关心是自己消灭怪物，还是葬身虫口。可以说，从战斗激烈程度，到战场氛围感，到玩家带入潜兵的身份认同感塑造，制作组箭头都拿捏的恰到好处。

而在游戏中，“民主、自由”等词已经被泛滥化地使用，尤其是民主，你几乎能在任意一处角落看到或是听到，超级地球人嘴上念叨“为了民主！”其实和“国王万岁！”没什么

区别，总之，人都是需要信仰的，究竟它的本质是什么，好像也不是很重要了。

而helldivers式的文化传播，更多的来自玩家们，这群游戏中紧密合作偶尔炸飞队友的玩家在现实中也非常之“有梗”。如他们宣称超级地球为“超级气球”，这个梗来源考据有两个方面：其一是一代中超级地球非常容易被敌对势力侵占土地甚至被打爆老家，潜兵的训练也极尽简单之能，因此被人称为气球，寓意一戳就破；其二是在超级地球被打爆的时候，cg中一堆飞船会逃离太空而去，显示字幕放弃超级地球，所以被称为“超级弃球”，这些当然逃不过玩家的法眼，因此他们也极尽宣传之能事。

你可以在任何有关论坛上看到“超级气球”“该评论涉嫌叛国，已移交至真理部。”“哑铃人”“冻肉”“哈哈，觉得眼熟？”等等梗，也可以随处见到老司机们分享游戏心得和讨论超级地球的下一步军事行动，正是游戏中不断强化的“思想钢印”再加上玩家的共同传播，才打造了独属于helldivers的社群氛围，变成了游戏生命力的一大延续。

无论是游走于孢子迷雾喷涌而忽然撞见巨型泰坦的压迫感，还是穿越深沟高垒火力交织机器人防线的紧张刺激，《绝地潜兵2》再一次将玩家从上帝视角拉入到了真实战争之中，而电影级的爆炸效果，身临其境战场氛围，史诗级的音乐效果，无外乎老外要为之疯狂，在游戏中开麦高呼“take this your moth\*\*\*\*！！”

诚如游戏所言：银河系最后的进攻力量，让我们加入到这场疯狂、紧张、刺激的地狱潜入者行动当中，为了民主与自由而战吧！

（图：玩家在迎接运输船到来时自发的超级地球军礼相迎）