**《战地1》游戏报告**

廖雅樵

# 一．引子：

DICE，全称EA Digital Illusions Creative Entertainment AB，又称EA DICE，是美国艺电旗下的一个游戏工作室，总部位于瑞典斯德哥尔摩。DICE最成功的游戏是其出品，长期与《使命召唤》系列龙争虎斗的顶级射击游戏：《战地》系列。战地系列凭借十几年的口碑和不断的创新进化，每年都能够保证千万份的销量。

DICE暂时没有公布《战地1》的开发成本，但是所有玩家都能通过精细的画面、流畅的战斗与丰富的内容，能够感受到开发人员为其付出的心血。

2016年10月，《战地1》在万众期待下正式发售，本文谈一谈《战地1》的亮眼的地方。

# 二．开发背景和题材选取：

游戏发售的时间恰逢一战过去100周年，在这个时期发售这款游戏，很有历史纪念意义。

游戏通过非常强大的寒霜3引擎，做到了画质和游戏性的双重爆发，玩家既能够欣赏埃及沙漠、格巴拉山脉的美景，也能拿着各种枪械、驾驶各种载具在超大的地图酣畅对战。

在游戏的预告刚刚发布时，引起了爆炸式的讨论，按理来说《战地4》之后是《战地5》吧，结果没想到标题却为《战地1》，而且标题中的“1”正是呼应本作的题材设定：第一次世界大战。**这是一个非常非常罕见的题材，有也是小作品，是3A大作们从来没有涉及过的题材**。

在中外，对一战的讨论都不多。在中国，因为我们当时并没有全面参加欧洲的战争，相比二战，也就是抗日战争对我们那么巨大的影响，一战也只剩下《我的1919》中顾维钧为中国劳工和中国利益据理力争的激昂场面；对于我们的历史教育，基本上只要搞清楚谁是协约国有哪些、同盟国有哪些就够考试了。在西方，这是个更不愿意被提及的历史，因为它太血腥太赤裸的展示了帝国主义的邪恶，展示了资本主义的原罪。帝国统治者们下达愚蠢的指令，而士兵为此一批批的送死，没有谁是正义与邪恶。在那个没有规则的年代，达姆弹，坦克，机枪，毒气等等恐怖武器被广泛使用，但是一个小兵接到的命令，只有冲锋。选择这一题材也是一个非常冒险的决定，可见开发商DICE还是有**创新追求和魄力**的。

# 三．不在乎舆论干扰：

而值此100周年之际，《战地1》通过逼真的画面，快节奏的风格，使得玩家能够充分感受到**战场的残酷**。更特别的是，开发商能够力排众议，在游戏中保留了毒气、砍刀、燃烧弹等等敏感内容。玩家走在毒气弹中除了掉HP,还会发出逼真且令人头皮发麻的咳嗽声，绿色的烟雾环绕整个屏幕，异常的令人震撼，也更加突出了一战的血腥与战士的无奈。然而面对舆论的干扰，《彩虹六号：围攻》就将警匪对抗改为了特警内部演习，在游戏圈也是带起了一波“演习”节奏，令人哭笑不得。

# 四．游戏设定与主题的结合：

为了平衡游戏，在每局游戏的中期，“钢铁巨兽”会部署给弱势方，在不同的地图上，它分别为“巨型飞艇”“超级坦克”“无畏舰”“装甲火车”。这个时候优势方就将陷入泥潭了，“钢铁巨兽”面对普通步兵（大多数玩家只能扮演此类角色）拥有绝对碾压的力量。弱势方能抢先上到“钢铁巨兽”并操作的玩家，就开始了一场打靶一样的屠杀游戏，堪比玩耍《抢滩登陆》。而优势方玩家此时只能不断地一波一波送，通过有限的步兵火力慢慢磨掉巨兽的HP。这个设计令人眼前一亮，**它不仅调整了以往《战地》系列强弱不平衡的问题，还通过这种方式，展示了杀人机器的可怕和小兵的无奈**。

# 总结

综上，制作游戏时，如果有能力，可以选择小众的历史当题材，不仅能让观众眼前一亮，还能让玩家铭记这段历史；要勇于制作敏感内容，只有这样才能真实的展现那段历史；最后，我们应该追求，将游戏性设计与游戏想表达的主旨结合这种设计理念。