

《战地2042》总监认为自己像是「玩家反馈翻译专员」聆听玩家带来的反馈

2021 年推出的多人战场军事射击《战地2042》（Battlefield 2042），在第三赛季「全面升级」（Escalation）跟着 12 月初 Steam 与 Xbox 主机免费周末体验一同上阵，创下了本作在 2022 年 Steam 玩家最高上线峰值，也迎来了 DICE 团队渴望的「第二次机会」。



经历了「重生式管理」，挺过低靡的第二赛季，《战地2042》终于在 12 月 1 日第三赛季加入 Xbox Game Pass Ultimate 与 Steam 免费周末游玩，在 12 月 2 日玩家数开始攀升，并在 12 月 4 日带来了 36,424 上线玩家峰值。

同时观察 Steam 评论状态，虽然《战地2042》整体评价仍是大多负评的红字，但在免费周末期间获得的评价已经是好评多于负评，这不能怪罪

玩家，对于当初预购黄金版的人来说，一切已经太迟了些。

不过，第三赛季新加入的新加坡战场「货物舱单」与南极战场「脱离」受到许多玩家好评，128

人战场的混乱与小队战术的搭配似乎找回了过往 BF 的特色，而新专家札因、新电浆枪EMKV90-TOR 与搭载磁道炮的战车载具都带来相当具有近未来战争的氛围。

根据 PCGamer 采访 DICE 团队高层制作人 RyanMcArthur 与副制作人 Alexia Christofi 等人，他们理解最初游戏上市时玩家所感到的挫败，他们也理解《战地2042》缺少了玩家喜爱的战地系列核心要素创新面。

「（玩家们）喜欢混乱，」制作人 McArthur 表示：「但身处混乱战场中，你会希望体验临危不乱的机智，你会想要达成一种战略性。因此为了混乱而混乱的设计，有时并不那么有趣。」



因此，DICE 团队强调推延第一季的主因，是因为他们团队积极检讨如何让来自玩家社群的反馈更加反映到游戏的内容里。

在采访中，制作人 McArthur 表示《战地2042》创意总监现在看待自己不再是游戏设计师，而更像是「玩家反馈翻译专员」，必须有人能够确定玩家是基于什么理由才留下评论。

「我们获得的反馈绝大多数都是负面，且非常具有攻击性的负面评价，但这并非是一种错误，」McArthur 强调：「我们的关键是跳脱出这种情绪，并针对评论去理解：如果撇除情绪面，玩家说了什么？他们错过了什么？」

「我们现在非常希望获得反馈，」副制作人 Christofi 表示：「我们知道

玩家们都是热爱《战地风云》的人，他们一直喜爱《战地风云》，我们可以从他们身上学到很多东西。」

采访中 McArthur 透露，《战地2042》至少还有两个赛季的更新内容，并透露第五赛季将会带来《战地4》某个玩家熟悉的地点，只是在 2042 年的时空下已经荒废。



虽然免费周末策略确实奏效，但能否留住玩家仍是 DICE 团队要持续努力的方向，DICE 已经预告兵种系统会在第三赛季 3.2 版本更新实装，而 PlayStation 平台免费周末游玩则会在 12 月 16 ~ 23 日登场。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16703155131566.html>