

## 「TpGS23」《怒海战记》首席技术美术总监专访 以创新技术呈现逼真海战体验！

由Ubisoft

新加坡工作室主导开发的开放世界海盗题材线上游戏《怒海战记（Skull and Bones）》（PC / PS5 / Xbox Series

X|S），工作室首席技术美术总监Kris Kirkpatrick

日前应台北市电脑公会邀请，来台参加APGS 亚太游戏高峰会，并接受专访，分享《怒海战记》水体技术创新在内的开发经验。



《怒海战记》以海盗传说故事为灵感，让玩家谱写自己的命运，从流亡

之徒崛起成为海盗霸主。为了称霸海盗世界，玩家必须参与惊心动魄的海战来建立自己的名声，并在波涛汹涌的世界中进行远征来获得奖励。



游戏中玩家将能在大航海时代辽阔的印度洋海域体验真实的海盗生活。无论是接下合约工作、收集资源、航行在重要贸易路线上，乃至攻击富得流油的商船，每个决定都将影响玩家的旅程，并带来不同程度的风险与回报。随着玩家的名声增长，他们将能打造和自订自己的海军舰队，以及在游戏中解锁各种新物品。

## Ubisoft 新加坡工作室首席技术美术总监Kris Kirkpatric 专访

Q

：《怒海战记》可以说是受《刺客教条：黑旗》的海战启发而诞生的作品，从当初《刺客教条：黑旗》到现在的《怒海战记》相隔近10年，在海洋环境的建构与呈现上，具体来说有什么显著的变革呢？水体除了带

来视觉效果上的呈现之外，还会对游戏带来什么具体的影响呢？

Kirkpatrick：《怒海战记》是一款专注在海战体验的游戏，制作团队基于先前《刺客教条》系列海战部分开发的经验，提供最精细的海战系统。游戏中玩家不只能见识到海洋水体在视觉上的精美呈现，还能“感受”到浪潮的存在并与之互动。举例来说，当玩家在海上航行与战斗时，风向、风速、浪高乃至船只的类型与大小，都会对整体操控与体验产生关键性的影响。



Q

：除了海面上的航行之外，这次是否也会有海面下的潜水等要素呢？如有，那么制作团队在海底景观的呈现上有什么希望与大家分享的独到之处吗？

Kirkpatrick：现阶段我们专注在海面上的航行体验，还没有涉猎到海面下的部分。

Q：除了“水”之外，“风”也是航海的关键元素之一，而“火”则是海战所不可或缺的要素之一。这三种元素在游戏中是否会有紧密的互动

呢？像是风吹散浪花、海浪打熄火焰之类的？

Kirkpatrick：众所皆知，风是海浪的源头，因此在游戏中风会左右海浪的状态，风力、风向与海浪三者会交织在一起左右航行的状态。而战斗中“火”则是会船只状态带来巨大的影响，风会助长火势以及带动烟雾的方向，水则是会抑制火势。

Q

：游戏中船体的建构是否是基于真实物理来计算的呢？在海战过程中会根据遭受到的攻击而精确呈现出各部分的破坏吗？

Kirkpatrick：游戏中会收录各式各样不同型态与尺寸的船只，每一种船只都有其独特的结构特性。制作团队想要呈现的是最棒的船只物理计算，所以包含航行与战斗都会采用真实物理为基础的模拟。船只的每个部分都能让玩家感受到基于物理的破坏效果。举例来说像是船身被敌方火炮击中，会真实呈现出被炮弹穿透的船壁。

Q

：工作室所在的新加坡位于麻六甲海峡，在古代也算是海盗纵横的一个区域，这些东方的海盗传奇是否有对游戏的制作带来什么启发吗？

Kirkpatrick：因为我是负责技术美术的部分，世界观与故事等不是我的专长。不过就我所知，《怒海战记》是一款“基于历史的虚构作品”，因此虽然有受到真实历史海盗传奇的启发，但目标并不是“重现”这些真实历史，而是在此基础上打造一个虚构的海盗世界。虽然海盗名不见经传，多半只透过民间口耳相传，不过制作团队仍透过资料收集与考证，来呈现那个时代该有的服装造型乃至文化，让海盗看起来既帅气、酷炫且刺激。



Q

：能否请您透露一下《怒海战记》的世界有多大呢？范围又是从哪边到哪边呢？

Kirkpatrick：《怒海战记》的世界非常大，具体数字目前不方便透露。不过大小并不是最重要的，我们的目标是专注让这片海域更多样化，带来更多探索的乐趣与刺激感。范围的话是从非洲西侧到到印度东侧。

Q：在制作平台原本的PS4、Xbox One 世代变更为PS5、Xbox Series X|S 世代之后，对游戏的制作与呈现上有带来什么明显的改变呢？开发时间之所以会拉得这么长的主要理由是？

Kirkpatrick：我们对这款游戏有很大的愿景，大家都不想因为平台的限制而牺牲这个愿景，所以最后决定转换为次世代平台专属的游戏。为了实现愿景中的海战体验，加上这又是工作室首挑大梁的一款全新的IP，要如何将各部分开发出来的成果适当地衔接在一起，将整部作品完成，是工作室所面对的最大挑战。我们会充分利用延后上市的这段时间，针对先前技术测试收集到的回馈进行改善，以便在上市时提供玩家最佳的游

戏体验。

Q

：题外话，在先前的介绍影片中，有出现相当逼真且可爱的随船猫咪。而提到海盗，相信许多人还会想到鸚鵡。想请问一下这次游戏中是否有提供宠物的要素呢？如有，能否请您分享更多关于这部分的资讯呢？

Kirkpatrick：这部分虽然不是我负责，不过我可以跟大家确认游戏中确实可以带自己喜爱的宠物上船（笑）。



Q：最后想请您对期待游戏上市的台湾玩家说几句话。

Kirkpatrick：我本身也是一名热爱电玩的玩家，所以跟大家一样期待游戏正式上市。身为制作团队的一分子，我希望这款游戏能带给大家惊艳的海战体验，也请台湾玩家多多支持与鼓励！

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16758399257594.html>