

在游戏行业中，有些工作室仅凭他们的名字、历史和品牌，便赢得了人们的尊敬和信任。他们专注于一个独特的领域，通过不断提供定义行业的体验成为该领域大师，在行业中建立了自己的声誉，但这样的工作室寥寥无几。直到不久之前，BioWare 还凭借故事、叙事、人物世界塑造和专业知识，位于大师的行列中。



可能有人会拿 2014 年的《龙腾世纪：审判》进行反驳，无论从何种角度看，《审判》的确是一部优秀的作品，但与《质量效应3》相比它还是退了一大步；《质量效应：仙女座》又如何？这是一部令人失望的作品，尽管它不是一部完全没有价值的游戏，体验也在后续的补丁推出后好了许多，但它不是一部配得上《质量效应》之名的游戏；那么最近的《圣歌》呢？这个新 IP 是 BioWare 一次充满野心的尝试，其中蕴含着非常出色的想法，但技术与设计的问题让这些想法没能在游戏中提供预想中的体验。

BioWare 就这样犯下了一个又一个错误，并且每一个都比上一个更加令人痛心。在过去的很长一段时间，BioWare 都是无可争议的叙事之王，创造了比大多数其它工作室更多的杰作和行业里程碑。《博德之门2》《星球大战：旧共和国武士》《龙腾世纪：起源》和《质量效应2》等作品都被认为是有史以来最伟大的游戏之一。但在过去几年，工作室陷入了失败和挫折的怪圈。

我们可以把这一切归咎于 EA。

众所周知，EA

总能把最棒的游戏系列运营到降质，将最棒的工作室逼到关闭。看看 Visceral Games（现已关闭）、Criterion（几乎就是一家空壳工作室），再看看《死亡空间》（死亡）、《火爆狂飙》（死亡）、《命令与征服》（几乎死亡）、《荣誉勋章》（品牌衰落）这些系列游戏，BioWare 的境遇似乎只是历史的重演。

尽管 EA 的确有着不可推卸的责任，但从工作室近期的历史来看，BioWare 本身也难辞其咎。把锅全部甩给 EA 并不困难，但这也是在为 BioWare 的严重错误开脱。既然他们造成了这样的后果，那么也必须承担这些责任。



最近，Amy Fleming（《龙腾世纪》的创意总监，曾在 Microsoft Games 开发一款开放世界《星球大战》游戏，但工作室在随后关闭，项目也紧接着被取消）谈到了她在 Project Ragtag（这部游戏的内部代号）中的工作，以及寒霜对开发工作带来的负担。

“显然我们必须使用寒霜引擎，这是公司内部的要求，让所有人都使用同一种技术，但它是为 FPS 打造的引擎，而不是电影化第三人称动作游戏，” Amy 说道，“所以，我们要把所有第三人称的平台、攀爬动作装进一个并不是为此而生的引擎中……我们做了很多基础性工作，因为这是一个共享的引擎，所以其他团队也应该能获益。但是当你花费大量时间做基础工作时，就很难把游戏做完了。”

事实上，不得不使用寒霜引擎已经阻碍了许多游戏的开发。在《龙腾世纪：审判》和《质量效应：仙女座》开发中，更换引擎意味着 BioWare 必须花费大量时间重新制作 RPG 游戏开发所需要的基本工具，而这些时间本该用于制作和完善游戏本身。这最终让 BioWare 没有办法在实际开发中拥有需要或是希望的开发时间。

下一页：更多内容

自身的错误

事实证明，寒霜引擎对于《仙女座》影响要比《龙腾世纪：审判》高了许多，后者

至少是一部合格的游戏，较前作也作出了大量改善。但《仙女座》也有很多问题并不是引擎，而 BioWare 自己在开发中的错误决策造成的。

这就将我们带到了事情的另一个角度，EA 值得商榷的政策显然对 BioWare 及其产品带来了影响，但 BioWare 本身，由于管理的问题和决定（以及其它因素），也要负很大的责任。



不过，同样还有其它因素影响着《仙女座》的开发。最初的《质量效应》三部曲是由 BioWare 位于埃德蒙顿的主工作室开发的，而《仙女座》则交给了他们在蒙特利尔的子工作室。简单地说，《仙女座》由 B 组开发，而此时 A 组正在开发《圣歌》。

在《仙女座》失败后，有许多人都为 BioWare 辩护，因为《仙女座》是由一个没有系列制作经验的团队开发的。而工作室的主要团队，那个在过去创造了许多杰作的团队正在开发《圣歌》。在早期开发过程中，工作室将这款游戏称为“Dylan”，以表明它将改变我们看待游戏方式，就像鲍勃·迪伦改变了我们对音乐的看法一样。

下一页：更多内容

## 《圣歌》的救赎？

经历了《仙女座》之后，《圣歌》也许会成为 BioWare 的救赎，对吧？

遗憾的是，《圣歌》没能成为电子游戏的鲍勃·迪伦，无法被当作原谅《仙女座》的



证明，也无法代表 BioWare 巅峰的实力。即便如此，只要《圣歌》是一款好游戏，前面这些都可以被原谅。《圣歌》并不是必须成为撼动整个行业的革命，但经历了《仙女座》的失败，它必须得是优秀的。

虽然《圣歌》的概念可以说让人极度兴奋，但事实证明，它并不是一个好游戏，至少在发售时不是。

让我来解释一下《圣歌》概念绝佳，但并非好游戏的原因：身着钢铁侠般的装甲，在美丽的场景中飞行是天才般的想法，将共享一个世界的合作游戏玩法与 BioWare 为人所熟知的叙事结合在一起也让人垂涎欲滴。而随着时间的推移，这个在线服务型游戏也许还会带来更多故事和新事物供玩家们体验。

这些想法足够令人兴奋和激动，可惜 BioWare 并没有兑现诺言。



飞行在《圣歌》中是一件充满乐趣的事，操作简单，视觉和听觉上也很棒，让人非常满意。但是游戏中的任务从来没有将飞行机制摆在最前面，大多数任务的玩法可以总结为“干掉这几波敌人”这类可以应用在任何射击游戏中的东西，几乎没有以任何方式来有效展现飞行这项独特优势。实际游戏中，《圣歌》的战斗是围绕着连击设计的。战斗中最有意思的就是准备连击和触发连击，但与玩家的期待比起来，相差与限制都太多了。



一个游戏本该围绕它的优点构建。《漫威蜘蛛侠》就因它的蛛丝移动闻名，而它的开发世界和任务也建立在这一项优势上；《战神》中那把能够回手的神奇斧子为人熟知，游戏也将它用在了很多有趣的方面；《塞尔达传说：旷野之息》深知攀爬和滑翔伞是它的优势，游戏的整个地图便以此为基础构建。《圣歌》本该知道移动、连击和基于技能的战斗是自己的强项，但如果真是如此，就不会有现在的这些问题。

因此，《圣歌》有很棒的概念，有许多很棒的想法，但并非一个好游戏，因为它没有将这些概念和想法发挥好。更不用说对一个服务型游戏而言，《圣歌》的内容也很匮乏。

### BioWare能重回神坛吗？

假设这些中的许多问题都能被修复，那么《圣歌》就不是一个不可救药的游戏，补丁可以解决游戏中最突出的技术问题，较小的内容更新可以增加更多有趣的装备和能力，更大的内容更新可以添加新的领域来探索、有趣且全新的故事，以及更多不同的任务。

但这些都不会在一夜之间发生。所有需要修复的内容都将花费大量的时间，这还是建立在 EA

决定坚持更新，不会像放弃其他东西那样，对《圣歌》也撒手不管的前提下。