

《機戰傭兵VI 境界天火》

看過《高達》的人，想必都夢想過駕駛屬於自己的機甲馳騁戰場。曾開發出《隻狼》、《艾爾登法環》等口碑巨作的FromSoftware，在業界素有「FS出品，必屬精品」的傳說。在其機甲動作遊戲《機戰傭兵》(Armored Core)系列睽違十年後，第六部續作《機戰傭兵VI 境界天火》於今個8月盛夏熱血歸來，現已登陸Steam、PS4/5、Xbox One及Xbox Series X/S平台。

《機戰傭兵VI 境界天火》的背景發生在偏遠的盧比孔3行星，這裏發現了一種可作為高效能源的神秘物質「Coral」，能夠令人類科技飛躍。玩家扮演的獨立傭兵在潛入盧比孔3行星中，被捲入星外企業及其他反抗組織為爭奪Coral的權利鬥爭。遊戲製作人小倉康敬表示，本作的劇情與前作並無銜接關係，即使是初次接觸系列也能順利遊玩。玩家將在遊戲中組裝並駕駛自己的機甲，利用遠程與近戰相結合的

動態戰鬥對抗敵人。

高度自由的自定義是遊戲吸引玩家的一大法寶。遊戲裏的機甲分左右手及雙肩4個武器部位，機體則由頭、核心、發動機、推進器、武器管理系統、手部及足部構成，每個部位的零件都能影響機甲不同數值的性能，憑玩家喜好選擇組裝一架高機動性或重防禦的機甲。除了零件組裝的自定義，玩家還可以自由塗裝機色，為機甲貼上喜歡的貼紙，無論是高達、EVA或是卡比，皆能在玩家的神通下實現。



■ 任憑喜好組裝自己喜歡的機甲。



■ 3D的機甲戰鬥讓人酣暢淋漓。

■ 玩家仿照高達製作的機甲。

年度黑馬並駕出世 小眾遊戲口碑爆發

剛剛過去的8月，可謂是遊戲迷的狂歡月。以機甲為題材的《機戰傭兵VI 境界天火》和基於《龍與地下城》為背景的《柏德之門3》都於8月相繼推出，原以為這類題材只會流行於特定的小眾圈子，但兩家遊戲工作室都聰明地將原本複雜的遊戲規則和設定作減法，加上對作品細節的打磨，最終製作出大眾皆宜的優秀巨作，產生了「破圈」效應。



■ 《柏德之門3》基於《龍與地下城》第五版規則製作。

《柏德之門3》

今年8月殺出的另一匹黑馬無疑是由Larian Studio帶來的《柏德之門3》，這款基於經典桌上角色扮演遊戲《龍與地下城》第五版規則為背景製作的小眾遊戲，卻在短短開服三天內，吸引同時在線人數逾80萬。在知名評分網站Metacritic上，它的媒體評分達到驚人的97分，超過去年的年度最佳遊戲——96分的《艾爾登法環》和今年的強力對手——96分的《薩爾達傳說 王國之淚》。

玩家可以在這款遊戲中體驗到老式RPG(角色扮演遊戲)戰鬥的精妙戰術、精心編撰的史詩故事、複雜的角色和大量的選擇。遊戲故事發生在遭到圍困的費倫大陸，玩家扮演的主角被入侵的奪心魔俘虜並感染，面臨選擇抵抗墮落或融合體內神秘力量的岔路口。遊戲初始，玩家可以在29個具有獨特能力和建模的種族亞種中選擇自己喜歡的職業，每個角色均能呈現豐富細膩的面部表情，可見遊戲工作室對這部作品的精心打磨。

與一般的電子遊戲不同，在《龍與地下城》的世界裏，幾乎所有的事件和戰鬥都由擲骰子來判定是否成功，最常見的情況是擲20面骰子，當骰子扔出的點數加上人物數值大於或等於事件的難度便算成功。除了擲骰子的不確定性，《柏德之門3》更以高自由度著稱，比如你可以在遇到一個高難度Boss時，選擇與它通過扮演避免苦戰。即使是對《龍與地下城》規則不熟悉的玩家也能沉浸於《柏德之門》的世界，成為一名拯救世界的英雄。



■ 《柏德之門3》自由度高，你可以通過多種方法攻克Boss。

■ 《柏德之門3》提供29個具有獨特能力和建模的種族亞種以供選擇。