

Game Elements

Basic Info

Game Name

游戏正式名称为「WATCH_DOGS™」；简称为 Watch Dogs。

Publisher

开发公司为 Ubisoft Montréal。

发行公司为 Ubisoft Entertainment。

Category

可以被归类为「角色扮演类」游戏。

在游戏的单人模式中，玩家扮演角色 Aiden Pearce 来进展剧情。

Price

在 PlayStation Network 上的数字版售价目前是 HK\$148.00。

Requirements

可以在 Xbox (360+)、PlayStation (Gen. 3+)、Wii U 主机平台上游玩。

也可以在满足下面要求的 PC 上游玩：

General Info

Game Story

玩家在单机模式中所扮演的主角是一位名叫艾登·皮尔斯（Aiden Pearce）的电脑黑客；他的侄女在一场蓄意陷害的车祸中丧生，而艾登则在悲痛与愤恨之际，试图找出真相并寻求报复。

Missions

分析游戏任务，其中的要求主要可以分为三类：

- 摧毁敌方载具或撂倒敌人
- 使用手机骇入 ctOS 系统
- 在规定时间内跟随移动目标或到达目标点

游戏任务重在考察玩家的射击技术、驾驶技术、和观察力。

GUI

由于本作大量设计骇客方面的技术，因此 GUI 元素也大量采用了简单的「黑底白字」加「无衬线字体」。同时，文字出现时会伴随着乱码特效，也符合游戏主题。

除此之外，游戏界面主要采用黑色调，搭配上浅灰白色的光点来营造高端气氛。

Scoring System

单人游戏中有两个相互平行的记分系统：等级值和声望值。

Game Level

- 可通过下列方式增加游戏等级：
 - 完成主线或支线任务
 - 撂倒敌人
 - 逃离警方追捕
- 游戏等级可被用于：
 - 增加技能点
 - 解锁隐藏载具
 - 开放技能树

Reputation Level

- 可通过下列方式提高声望值：
 - 完成部分主线相关任务
 - 进行「私法制裁干预」任务
- 可通过下列方式降低声望值：
 - 杀死或伤害平民
 - 杀死或伤害警察
- 较高的声望值可以降低自己被市民举报的概率，从而降低部分游戏难度。

同时，在游戏的多人模式下也有一套叫做「恶名值」的积分系统。

恶名值可以用于解锁部分多人模式限定的技能。

通过玩线上模式骇入任务可以提升恶名值。

Game Plots

抄了 Wiki 的剧情简介：

- 1 故事设定在一个正在进行信息战、数据互联、电子产品日渐普及的世界中。鉴于2003年美加大停电由一名黑客引起，美国芝加哥设有一台监控全市信息的超级电脑“中央操作系统”（ctOS，Central Operating System），几乎控制了市内每一件电子仪器并储存了所有市民的个人资料及行动纪录。
- 2 2012年，主角艾登·皮尔斯在梅洛特酒店（Merlaut Hotel）与师傅戴米安·布伦克斯（Damien Brenks）入侵银行电脑系统失败并遭报复，其侄女因被卷进事件后丧生。11个月后，艾登在体育场寻获当天的收尾人莫里斯·维加（Maurice Vega），但他拒绝供出雇主名称，因此艾登把他交予搭挡约尔迪·秦（Jordi Chin）拘禁并继续进行调查。不久戴米安因艾登拒绝协助查出当天使他们事败的黑客而劫持了艾登的妹妹妮琪·皮尔斯（Nicky Pearce）作质；艾登被迫服从戴米安的要求。
- 3 在另一黑客克拉拉·里尔（Clara Lille）协助下，艾登查出该名黑客的身份：当地一个黑社会组织的首领「伊拉克」（Iraq）。艾登入侵其服务器取得部分资料后发现资料被加密，因此决定寻求该加密程序的原创者“T-Bone”的协助。艾登在替T-Bone完成其要求后获答允帮忙。
- 4 艾登突袭伊拉克的地盘、从其服务器下载资料并除掉了他，但所得资料被另一黑客迪福特（Default）盗去和删除，迪福特也留下一段录音，显示克拉拉于11个月前替向艾登和戴米安报复的人士提供了二人的下落。艾登愤然将其驱逐后就资料失去一事向戴米安对质，戴米安却向当局公开了艾登的身份。
- 5 艾登与 T-Bone 找出盗去服务器资料的黑客并取回资料，其后也查出妮琪的地点并把她救出。T-Bone 解读了资料后发现发出追杀命令的是梅洛特酒店老板德莫特·奎恩（Dermot Quinn）。艾登寻获奎恩后干扰了其心律调节器，干掉了奎恩。
- 6 艾登赶往克拉拉所在的墓地，惟她已被奎恩的手下伏击而死，艾登也在追查戴米安下落时发现他已进入了中央操作系统，使他能取得整个城市的信息，艾登将 T-Bone 的电脑病毒上载至中央操作系统使城市陷入停电后寻获戴米安，最终艾登在灯塔上对质戴米安，但此时被收买的约尔迪突然登场，并威胁艾登把枪与手机交出来，最后艾登引爆灯塔的灯泡，撂倒了约尔迪并且干掉了戴米安，事后，约尔迪打电话给艾登告诉他莫里斯的拘禁地点处，最终由玩家决定是否把莫里斯杀死。

算是一个比较老套的故事，但是游戏性比一般的「枪车」类游戏要丰富一层，多亏了骇客主题的加入。

4 Factors

Appearance

外观上分两层来说。

就游戏 GUI 设计而言，十分不错；

带有视差效果的文字和标签完美融入到了游戏画面之中，以及随处可见的高大上（虽然和实际差别很大）的骇入动画，能让玩家体验到真实的快感。

但就游戏内容画面来说，只能算一般。

Story

故事上，只是一个「为了家人报仇」，然后一个个干掉幕后黑手的故事。

大体情节走向相对老套，可以预知到后面的情节。

但优点在于将部分隐藏剧情以「录音档」的方式分散在游戏内，玩家可以通过听取角色自白的方式来加深对游戏的理解，这点不错。

Mechanism

Watch Dogs 和其他同类型游戏机制上最大的区别在于，主角可以通过手机骇入来操控监控摄像头、路灯、吊桥、和变压器等等环境物件来为自己提供便利；这极大提升了游戏的难度、扩展了谜题设计的可能空间。

Techniques

采用的游戏引擎是「Disrupt」和「Havok」。

「Disrupt」引擎是 Ubisoft Montréal 专为 Watch Dogs 研发的 3D 游戏引擎。

「Havok」是非常流行的游戏物理引擎。

Pro & Con

Advantages

- 新颖的游戏玩法
- 丰富的支线内容

- 丰满的人物塑造
- 线上多人对战游戏支持

Disadvantages

- 时常出现的卡过关条件 Bug
- 偶尔出现的视角 Bug
- 驾驶手感很差

Balancing

游戏的平衡性相对较好，主要体现在下面几个方面：

- 提供了可选择的多级游戏难度，各类玩家均可开心游玩
- 提供了检查点（Checkpoint）功能，提高关卡通过率
- 支线内容丰富、难度高，适合喜欢挑战的玩家

Summary

Target Players

- 喜欢新交互和游戏方式的玩家
- 对逻辑思考感兴趣的玩家
- 想要了解骇客文化的玩家

Worth Buying?

在 2013 年算是十足的 3A 大作。各方面没有明显的硬伤和短板。值得购买！

Improvements

- 首先得把剧情模式的 Bug 给修了
- 提供更丰富的线上游戏创造性内容
- 支线任务划分难度梯度

当然...现在连续作都出了，也就是说基本也不会有什么改进了。

