



十年

大家——对于关注游戏界的大家——应该都知道，今年是 Assassin's Creed 系列的十周年。从2007年11月13日初代发售，到今年10月27日的 Origin 发售，已经整整过去了十年。期间系列一共发布了正好十部正作，两部外传以及各种手游甚至 Facebook 的页游也有涉及。2016年系列电影的上映也代表着 Ubi 将其影视化的探索——尽管有些失败——和其他媒体端如小说、漫画甚至有消息称，AC系列将搬上电视机。

起

初见

第一次看到“刺客信条”这个名字，应该是在《微型计算机》这杂志上，初代 PC 版发售时正好赶上 DX10.1 更新，而这游戏也就成了首批支持 DX10.1 的游戏。

这里有个轶闻，就是初代在1.02版本之后移除了对于 DX10.1 的支持，后来再也没有加回来过，而当时正值 ATI 支持 DX10.1 的 RV600/700 系列与 NV 家不支持 DX10.1 的 G8x/G9x 系列竞争，DX10.1 对于 A 家有很大的加成。

当然了，当年的我自然是玩不上这类大作的，当时家里的机器还是 ATI 690G 上集成的 X1250，当时也就是停留在这游戏好像不错的印象上，并没有深入地去了解。

时至今日，我也并没有回头去补这部开山之作。但不可否认，初代给整个系列开了一个不错的头，打下了一定的口碑基础，虽然初代被人诟病比较多的主线任务重复度较高等问题确实一定程度上影响到了玩家体验，但从另一个角度看，这作是当年育碧对于开放世界游戏的一个较为成功的探索，也影响到了后续作品，尤其是二代三部曲的游戏世界构成。

上手

AC2 是09年11月在主机平台发售的，登陆 PC 平台是10年3月份的事情。巧得很，09年小学毕业之后我就拥有了一部在当年播放能力很不错的 MP4——蓝魔 T10RK，当时正值国内几大网络视频平台爆发式增加期，我也接触到了T仔这位魔兽解说同时也是主机游戏视频攻略作者，他当时正好在做 AC2 的游戏攻略视频。“咦，这游戏出2了呀？”我疑惑的同时点开了视频，不得不承认，2代的起头非常能抓住玩家，我就一下子被这游戏抓住了。当时只玩过 COD 124 的我对于这种没接触过的游戏类型产生了浓厚的兴趣。主角 Ezio 流畅的爬墙跑酷和打斗动作，帅气的刺杀动画，都让我非常痴迷。看完整个系列攻略视频之后我就一个想法，我要玩。

这里提一句，AC2是DX9做的，但是各种因素综合起来使它的画面看上去甚至要比DX10模式下的初代更好一些。

时间到了10年暑假，家里添购了新的笔记本，虽然显卡是很弱的 GeForce 310M, 但是好歹能玩了。各种原因一直拖到11年的寒假，新年里我终于玩上了刺客信条2, 在 360p 画面里见到的和从 1366x768 的画面里见到的，完全是两个级别的世界虽然只有三十帧不到，只有自己上手玩过了才会懂得游戏的魅力。总而言之，我沉迷于 Ubi 构造出来的这个虚拟世界中，沉迷于扮演 Ezio 进行他的复仇。

刚开学不久后我得知最新作的兄弟会刚发布，于是找机会偷偷地给电脑挂上了下载，在一个家长会的晚上安装完了兄弟会并领略了一番最新剧情。

游戏还是得一点点玩的，先是花了一个月时间每周玩一点玩一点的把二代给通关了，然后兄弟会却一直拖着，原因是帧数不够玩着真的吃力。

2011年的11月份是一个值得写入历史的月份，当然主要原因是 COD8 的发售，伟大的现代战争系列终于完结，IW 在动视的最后遗产好歹给这个系列画上了也许看上去不太完美但足够给粉丝们一个交代的那个句号。而就在这个11月，启示录也上市了，作为 Ezio 三部曲的终结之作，大家都翘首以待 Ubi 这次会写一个怎么样的故事，打造怎么样的一个城市供人游玩。剧情上这作的完成度相当不错，但从游戏性来看，启示录无疑是有赶工的嫌疑的，部分系统甚至较兄弟会退化了或者说可玩度差了，而新加入的塔防元素因为强制进行、拖沓节奏的原因被人诟病。

承

有人说 Ezio 三部曲之后再无刺客信条，其实作为二代入坑反复玩了这三部曲的我来说，曾经我也是带有一点这种观点的，直到我玩上了后续作品。

比较惨的是，陪我一起玩 AC 系列的笔记本在我升上高中开学后不久就被我妈一杯水给消灭了最可气的是她当时水浇上面子还强行当没事把表面水擦干净了继续开机用着，导致最后南桥烧了带着我的 500GB 硬盘一起没子，家里只剩一台我爹二手收来的 ThinkPad X61t, 没办法，不玩就不玩吧也不会死人，我也只能从别的渠道来了解游戏相关的消息。幸好高中的书店一直有 UGC 和各种杂七杂八的杂志出售，没让我陷入信息的荒野。

回到正题，下面我们从三代讲起。

Goodbye Desmond

时间来到2012年，曾经预言中的世界末日的年份。十月末，AC3 在无数粉丝的翘首以待中终于面市，因为新的改良版引擎的关系，刚上市的三代 bug 不少，但也没到 Unity 那种程度。

三代是存有一定争议的一作，列举一下这作发生了什么：

- 开头给你扮演了很久的圣殿骑士但是行事方式跟刺客几乎一致要不是不断的小细节给你提醒这是圣殿骑士可能有玩家直到宣誓那里才吓了一跳：“我艹这他妈我玩了几个章节的圣殿骑士”
- 戴斯蒙为了拯救地球以及人类自愿牺牲了主角死了!!! 这他妈现代主角死了故事怎么写下去???—
- 杀了爹
- 对于一些历史人物消极化塑造不我们的国父不是这样的育碧你骗人!—

但是三代确实是非常棒的一部作品，不论是剧情上还是游戏性上。剧情自不用多说了，虽然后期故事有一些赶但完整性还是比较强的比某夫革命强几倍；而在游戏性上，三代保留了前作大部分受到好评的元素，

去掉了饱受批评的东西，还加入了新的元素，也就是在后作中占“主要地位”的海战元素，而战斗则爽快不少，更是有了一定的 RPG 收集升级系统。这些让三代的可玩性相比于 Ezio 三部曲提升不少。

AC 系列做到主线第五部，所有现代剧情的目的是什么？我们来回顾一下。

第一部中戴斯蒙被抓捕强行拉进 Animus 里去进行记忆探索，而当时圣殿手中已经拿到了二太爷的那枚 Apple(当时已经被毁)，如果是想从戴斯蒙的 DNA 记忆中获得更多的关于 Apple 的信息，那为什么不直接从 Ezio 开始呢？同步率不够直接从 Ezio 开始的？而在二代结尾处，育碧给出了新的信息：世界末日要来了，这给主人公进行 DNA 记忆探索增加了新的理由：“拯救世界”。在兄弟会最后拿到 Ezio 的 Apple 并杀掉了间谍 Lucy 之后，戴斯蒙被引导去找出大圣殿的位置。来到三代，众人来到大圣殿之后发现在“拯救地球装置”前有一道锁，需要钥匙，在提示下戴斯蒙开始体验肯威家族的记忆，这也就是三代的古代线剧情。

也就是说，这五部以来，目的已经从寻找 Apple 变成了拯救世界，戴斯蒙一直在扮演着那个第一文明信息的接收者。而他却在最后面临着第一文明没有提前告知的巨大的选择——是牺牲自己拯救人类并释放 Juno，还是让人类文明再次毁灭自己扮演领导者的角色来重建文明。我们的戴斯蒙不愿意让人类因为他的选择而重蹈覆辙，所以最终，他牺牲自己拯救了世界。所以花子五部的现代线就是要写死戴斯蒙的？！

盗亦有道

紧接着三代，黑旗 海盗信条 描述了康纳的爷爷——爱德华·肯威，曾经是一名海盗的故事。爱德华凭自己的本事 捡了个刺客的尸体然后开始冒充之旅 横行于加勒比地区的海域，并最终加入了刺客组织（虽然是最不像刺客的）。这代打造了一个巨大的开放世界，虽然很大部分都是海洋，但是因为强化之后的海战系统和 RPG 元素还比较耐玩的，所以大家也就习惯了当海盗的感觉。这作的开放世界算得上是 AC 系列开放世界的一个小成，有足够多的收藏元素和探索空间，即使你不怎么打主线也有非常大的自由探索空间，虽然主线进度对船和人物产生一些影响但是没有前几作那么大的限制。

本作的发售也正巧赶上世代更替，作为上世代末的最后一批 3A，本作的口碑还是相当不错的。当然，接下来的 Unity，就出事了。

转

大革命

说到这个折，当然是 Unity 这作公认的刺客信条的滑铁卢，也是我继兄弟会之后第三部通关的刺客信条没想到吧！

因为 ACU 的 Unity 一词跟“大革命”完全不搭边所以本文用其英文原名

那一年的 Ubisoft Montreal，年内连着发售了 Watch Dogs, Assassin's Creed Unity 和 Far Cry 4 还有一些作品。显然 Montreal 没有这么大的力量同时开发这么多作品，导致了那年的 ACU 成了工作室多开的最大牺牲品。截至现在，metacritic 上 ACU 三平台的评分分别为 70, 70, 72，而 AC 系列前作的评分均在 80 以上。

那一年的 11 月，当时已经高三的我在发售那几天回家了就频繁地犯着对于 ACU 的评价。几乎是一边倒的嘲笑与批评，bug 多、剧情差、大量需要联机的支线以及氪金开箱，ACU 与人们心中所设想的那个游戏相差太远。

还好，育碧不是某些两耳不听玩家所言的厂，他们迅速的出补丁修 bug 顺便将季票内容免费开放还补偿季票买家其他 3A 游戏，补救措施挽救了育碧的口碑。

我并没有第一时间体验到那充满着各种问题的游戏世界，而是在一年多之后的冬天，我尽力地去玩了这部让我难以评价的作品。

当时我刚玩过黑旗不久，Unity 的操作与前作相比，发生了一些变化——可能是引擎的进化——在高处跑酷时有了向上和向下的方向选择。而一下地，育碧宣称的千人同屏真不是虚言，ACU 有着整个系列最高的同屏人数，可能超越第二几倍之多，整个巴黎都是人。当然太多的人也是 ACU 性能表现差的一大元凶，玩 ACU 时，虽然是已经一年之后的版本，已经经过了补丁优化，但我的 E3-1231v3 基本上还是一直处于约 80% 的占用率，可想而知发售初期其在主机平台的表现是有多差。第三点就是整个地图进屋子和大地图是不能再白屏等读取切换场景了，在街上跑酷时能直接穿各种店铺，这点真的是非常好评。再来说本作的画质，我在玩了 ACS 之后回过头来看 ACU 的画面，居然感觉比 ACS 要强不少，事实上不少玩家都有我这种感觉。

再来说剧情，ACU 的剧情一定程度上继承了从三代开始的一些东西，比如男主的生父是刺客而男主却从小生活在一个圣殿骑士家里，比如女主是圣殿骑士。法国人的罗曼蒂克在这作中体现的淋漓尽致——所以最后的半悲剧结局也就可想而知了——他们喜欢悲剧结局胜过大团圆。很多人都不能接受这种悲剧结局，甚至有人喷剧情是屎。虽然剧情确实在某些方面铺垫不够展开太快，但是这作拥有系列历史上第一条比较完整的爱情线，男女主的故事穿插在整个主线中。而相比于前作参与到美国独立内战的历史中同时推动历史的进程，本作虽然在法国大革命的背景下，但剧情对于大革命这个背景并没有很好的利用，除了主线偶尔要求刺杀一个历史人物和与历史人物往来之外，似乎就再没有别的什么利用了。但现在想来，Arno 确实是最贴近普通人的一位刺客，他没什么大的目标，他可能只是想和 Alice 安安静静地度过一生，但没有办法，被命运捉弄，自己莫名成了刺客而爱人却是圣殿骑士的后代。

当时看到过一个帖子，声称最后我们玩到的 ACU 是被推倒重来的然后赶工出来的半成品，发帖者说，育碧早期放出的预告片中的剧情和我们玩到的剧情完全不相符合。而从游戏文件和游戏中种种线索来看，ACU 剧情对于游戏场景并没有利用干净，甚至部分区域根本没涉及到。

在 ACU 中玩了大概有二十多个小时的时间，DLC 没有去玩，现在也没有机会再去重回巴黎看看了，但是 ACU 在我心目中并没有那种差得一塌糊涂的感觉，而且现在动不动就半价的本作，还是很值得一玩的。

最后以通关之后 Arno 的独白来结束这段 ACU 的回忆：

刺客兄弟会的教条教导我们诸行皆可，我曾以为这表示我们可以自由地去做想做的事，为了追求理想而不计任何代价。现在我懂了，诸行并非都得到允许，而是教条本身即作为一种警告。理想太容易跟教义妥协，而教条则让人变得狂热。没有任何权利高过我们自己的判断。也没有至高的主宰在监视可以惩罚我们的罪。到了最后，只有我们自己可以避免过度执着，也只有我们自己可以决定前进的路是否要付出太高的代价。我们总以为自己是救赎者、复仇者、或救星。我们向反对我们的人发动战争，然后他们再反过来向我们发动战争。我们总梦想着在世界上留下我们的印记……但我们却只在史书不会记载的战争中白白牺牲自己的性命。我们的所作所为、我们现在拥有的一切，都将随我们自己一起消逝。

伦敦与工业革命与小步慢走

早在大革命发售后不久，就有消息传出，育碧在做一部地点背景是伦敦，而时间背景是工业革命后不久的刺客信条系列新作。经过 Unity 的“惨剧”之后，育碧谨慎了非常多。本作的主要制作工作室是 Ubisoft Quebec, 而这也是第一次 Ubi 将 AC 系列的主力作品交给 Montreal 之外的工作室 (Rogue 算是外传性质吧毕竟和 Unity 一起出来的)。而这次，ACS 挽回了一部分被 Unity 的表现伤透了心的拥趸。还记得当时我对于 ACS 的发售根本不上心，以为与 Unity 一样，ACS 的表现会相当糟糕，结果当天晚上看到群里有人说 ACS 在几大游戏评测媒体那边拿到的分数都还可以，算是中规中矩。本来对 Ubi 不抱希望的我一下子就精神了，AC 没亡啊！

本作开头就是老朋友——瑞贝卡和肖恩的无厘头回归，这俩活宝还是延续着之前的搞笑艺人风范，但都已经是独当一面的角色了。作为一部伦敦旅游向导游戏，本作基本达到了良好的水平线，包括新的战斗系统——连击系统的引入、比起 Unity 更进一步的技能系统，还有双主角切换的新玩法，都收到了玩家们不错的反馈。

而从这作上也能看到 Ubi 对于从3代开始的系列作品进行了深刻的反思总结，所谓“步子拉大了会扯着蛋”。吸取了 Unity “惨败”的经验 ACS 虽然销量不佳，早早地开始了打折，但是它挽回了一定的口碑，并为正处于收购危机中的育碧及粉丝们打了一针镇静剂——你看我们还是能做好一款游戏的。2016 年，Ubi 将本系列雪藏起来，年初就宣布本年度没有 AC, 也没有放它上 E3, 将本系列逐渐沦为“年货”的脚步慢了下来。只有在年中的时候 4chan 上传出来的一点消息告诉我们本作舞台在埃及以及时间回到埃及王朝时期等一些零碎信息。

它，以及他们，需要冷静下来思考系列的出路。

然后他们成功了。它，又被注入了新的热血。

合

Back to Origin

在我看来，某些媒体称 ACO 是一次系列重启是不对的，只是古代线的剧情回到了兄弟会出现之前的古埃及，而现代线的剧情继续延续了下去，没有所谓的“重启”。

本作的成功一定程度上建立在之前几部作品在许多方面的试水，一些系统经过几代的进化之后终于开花结果，综合起来呈现出了一个目前为止最棒的刺客信条世界。

画面水平终于不再缩水，Unity 开始使用的 AnvilNext 2.0 终于在几年的更新之后展现了它真正的实力，再加上 Ubi 强大的美术水平的加持，很多玩家大呼“这古埃及真漂亮”。

而大刀阔斧改革的战斗系统也赢得了不错的评价，终于不再是砍砍砍，而是需要许多操作的战斗，当然从 ACU 开始引入的等级系统使得越太多级数打人的困难程度完全是噩梦级别的，但是类似于 ARPG 的战斗手感让还真的是非常好的改进方向，不是无双，不是防反，不是蹲逼，而是寻找战斗的竞技乐趣，这才是战斗系统应有的水准。

制作人直言借鉴了猎魔人3的支线系统，本作的支线经过前几作的不断进化，终于不再是无聊的收集和一些没啥关联的小任务，而是有了一点工艺品的感觉。虽然不少玩家诟病不打支线完全没法推主线也反映了本作等级经验系统上有一些瑕疵，但是比起前几部那可无的支线任务，本作的无疑是给整部作品添了一些光。

没体验过的我真的吹不下去了总之 ACO 真的很屌玩过的都说好大家快点去玩啊

为什么是 AC

AC 系列为什么能够吸引我，它的魅力何在，我想了两点，罗列出来：

- 真实的虚幻

刺客信条系列独特的在真实历史事件中虚构出一整套阴谋论出来，而且还基本没啥大的漏洞，这点我是非常钦佩系列的写手的。从史前文明开始，他们虚构出一整套第一文明与人类的历史来，又从几大宗教的经典中下手，将亚当与夏娃写成最早的 Assassin，将圣殿骑士与刺客的斗争史完全的编入到现实历史中，所谓真实的虚幻，就是当你看过他们编写的历史，会觉得，我靠，太真实合理了吧。而且 Ubi 运用游戏中谜题的水平相当之高，2代和兄弟会的真相和裂缝谜题都蕴藏了大量的历史知识，甚至还有凯撒加密需要破解。当年贴吧有人把2代真相题目的背景信息都发了出来，看过之后也是受益匪浅。

- 旅行的意义

刺客信条系列向来都有着“旅游介绍片”的名号，究其原因，是其团队对于游戏还原度的终极追求。就算是最缺乏各种古典建筑的黑旗，都高度还原了当时的加勒比海附近几大港口城市的风貌，更别说其他几作了。虽然是缩小过的建筑，但是精细程度之高，让人感觉就是看到了实景一般。ACU 当年风评那么差，有一点却是被人所津津乐道的，就是它忠实的还原了当时巴黎的建筑物和风景，这可以说是 AC 团队的一大执念了——“我游戏可能做的不好，但是我的建筑一定是高度还原”。甚至今年的起源直接给了个旅游模式，更是这种理念的体现了

十年一轮回

回到文章开头的主题，AC 系列十周年了。我也一路从初中升上大学，很高兴成长路上接触了这个系列，很高兴我没有把它当成快餐游戏去玩，而是喜欢去深挖现代剧情还有刺客信条的内涵。就如那句经典的“万事皆虚万事皆允”影响了不少中二青年一样，我初中的时候也特爱把这句话挂在嘴边显得特有逼格。我把 Assassin 当成 ID 来用，也把这个系列安利给了不少身边的人。在高中毕业的那次变故导致的不得不纹身的时候，选择把 AC logo 纹在手臂上。我相信 Ubi 能将这个系列做的更棒，但我更想看到 AC 系列现代主线完结的那一天，想看到普通的人是如何打败第一文明的那一天。

```
>>endl;
```

后记

不知不觉，本来是受到 [A9VG 官博发的十周年纪念文](#) 的影响想喷它一番，但不知道怎么的，就不当心写成这篇六千五百字的文章了。

Nothing is ture,
Everything is permitted.