

奥里2分析和评价报告

基本信息

名称	开发商	发行商	游戏类型	价格
Ori and the Will of the Wisps	Moon Studios GmbH	Xbox Game Studios	平台、动作、冒险、解密、唯美、类银河战士恶魔城	¥ 90

配置要求

最低配置：

操作系统	处理器	内存	显卡	DirectX 版本	存储空间
Windows 10 Version 18362.0	AMD Athlon X4 Intel Core i5 4460	8 GB RAM	Nvidia GTX 950 AMD R7 370	11	需要 20 GB 可用空间

推荐配置：

操作系统	处理器	内存	显卡	DirectX 版本	存储空间
Windows 10 Version 18362.0	AMD Ryzen 3 Intel i5 Skylake	8 GB RAM	Nvidia GTX 970 AMD RX 570	11	需要 20 GB 可用空间

游戏概要

《奥里2：精灵与萤火意志》（以下简称《萤火》）剧情接续前作《奥里与黑暗森林》。猫头鹰黑子最后的孩子被取名为库，库因为某些原因天生右边翅膀缺少羽毛不能飞翔。精灵奥里为了帮助库找回了黑子最后的羽毛，库终于载着奥里成功飞了起来，可是一场突如其来的风暴吹散了两人，两人落到了一个名为尼文的森林里。为了寻找失散的伙伴，奥里再次踏上了旅程。

《萤火》中，玩家的任务和游戏故事情节紧密地结合在一起。玩家的任务始终围绕着伙伴——库展开，一开始玩家需要从NPC那里打听到库的下落。当奥里找到库时，不慎惊动了尼文的霸主史雷克，史雷克杀死了库。库死后，沼泽守护者夸洛克告诉奥里，想要复活库，玩家需要寻找五个萤火恢复精灵树的光以复活伙伴同时让尼文重获生机。自此，游戏进入主线。之后奥里需要开启源泉的水车净化水源，帮助地底的蜘蛛恢复意识，击败光之池的恶臭生物，让冰冷的雪山重新迎来春天，在变为沙漠的先祖之地找到最后的萤火，去除侵蚀精灵树的腐败之心。在探索的过程中，NPC会告诉奥里史雷克一开始也只是只可怜猫头鹰，史雷克受腐朽的侵蚀变外表变得怪异，然而让它堕落的导火索是猫头鹰一族的背弃。最后，奥里击败了堕落的史雷克，并牺牲自己化为承载精灵之光的精灵树复活了库并让尼文重获新生。

《萤火》除了上面说的主线任务以外还有一些支线任务，主要是为有需要的NPC们提供帮助。其中一个名为“手手相传”的支线任务需要玩家依次与九个NPC对话，需要玩家将任务道具送给需要的人，再把换取到的下一件任

务道具给下一个需要它的人，非常温馨而有趣。

《萤火》中，玩家需要不断地解开地图中的一个一个小谜题来打开通往目的地的道路，而在每一个每一个任务的终点，总有一个BOSS在等着玩家，玩家最终完成任务的方式则是逃亡或是与BOSS战斗。简单来说，《萤火》的主要内容就是探索、解密、跑酷和战斗。游戏中的主动技能和被动技能也都是在这四个方面增强玩家的属性。

游戏中引入了「小游戏」的概念。游戏中的小游戏有两种：精灵试炼和战斗试炼。前者在地图中划定一小段既定路线，玩家需要用类似跑酷的方式从起点到达终点；后者则是在一定区域内进行一段连续的战斗挑战。

另外，游戏中还有类似「主城」概念的设计，玩家可以在这里进行技能升级，收集矿石以加盖和装修NPC住的小屋，在游戏中解救的NPC会在这里聚集，为游戏添加了不少乐趣，当然也有不错的回报。

《萤火》的用户界面十分简洁明了，游戏角色数据刚好放在平台游戏信息量最少的位置——地面以下，中间是目前可以使用的三个主动技能，左右两边分别是能量和生命值，而收集到的物品只会在左右上角显示一小段时间。

《萤火》在游戏主体之外有一个全球性的排行榜，用完成精灵试炼（跑酷小游戏）或逃亡或击败BOSS的时间来排名，为游戏添加了少许社交属性。

游戏分析

外观（美感）

与前作一样，《萤火》最明显的优点是它美丽优雅的画面和与之相配的音乐。游戏在不同主题的关卡中使用了不同主题的美术和音乐风格，而每一个主题的关卡都能给人以美的享受。

游戏从地形、地貌、色彩和背景描绘等各种方式为玩家提供了多个不同主题的关卡，美术风格如画卷般优雅而令人赏心悦目，笔触般的细节将静态的背景和动态的物体融合在了一起，而出色的光影效果更是让人惊叹不已。音乐更是锦上添花，如润物细无声般伴随着玩家整个游戏过程的背景音乐与游戏节奏有机地结合在一起，出色地烘托了每一处不同关卡的气氛和玩家的心情，而最重要的无论你在游戏中跑路、战斗、解谜、甚至死亡重来，背景音乐始终不会中断或重新演奏，通过巧妙地变调与过渡让游戏的一气呵成感贯穿始终，成为游戏体验中不可或缺的组成部分。

by 篝火营地

游戏的BOSS战部分是《萤火》的亮点之一。游戏中玩家的体型很小，而BOSS一般都有着巨大的体型，这样的BOSS设计让BOSS战天生有一种磅礴的气势，再加上本作优秀的画面和音乐烘托，整个BOSS战中，玩家的情绪都处在一个高度兴奋和紧张的状态之中。逃亡的部分则同样气势磅礴，不过逃亡过程中场景的快速切换给玩家的体验与BOSS战有很大不同，这也在一定程度上丰富了游戏内容。

故事

《萤火》的故事其实情节结构比较简单——为了拯救伙伴和森林进行的一场冒险。不过游戏在角色的塑造上却并不简单，反派史雷克也有着令人同情的过往；每一个NPC也有着一小段剧情描绘；最让人印象深刻的还是“手手相传”这个支线任务，给玩家了一点小小的惊喜。整个故事的精神内核也非常正面，恶人也有两面、友情、帮助他人、为森林牺牲。

机制

《萤火》作为一款类银河战士恶魔城的游戏，关卡设计是它游戏内核最重要的部分。《萤火》的关卡设计遵循从易到难螺旋上升的规律，让玩家心流曲线保持在一个合理的区间之内。当玩家进入一个新的场景时探索会变得比较困难，这时游戏会及时给出一个新的能力，之后的关卡中都会需要使用这个能力来帮助探索。

游戏中一共有12中主动技能，多样的技能种类一定程度上降低玩家通关难度的同时，为玩家提供了更多样的技能选择，也更容易让习惯不同的玩家都能找到自己喜欢的战斗方式。除了主动技能外，游戏中还有31种被动技能，玩家最多能同时激活8个技能效果。多种被动技能的存在满足了不同情景下的战斗需求，比如有时需要提高伤害、有时则需要快速刷钱；同时也让不同水平的玩家找到最适合自己技能组合。

技术

《萤火》的主要技术还是2D动画渲染，在某些场景中也使用了3D图形技术。作为动作游戏，本身会涉及物理模拟、碰撞检测等常用的技术。

游戏评价

《萤火》的美感是四要素中最突出的一项，几乎所有玩家都会被游戏惊艳的视听效果所折服。《萤火》的机制也是游戏的亮点，关卡设计主题分明，每个主题的关卡都有强调的一种能力；主被动技能系统的设置在满足挑战型玩家挑战需求的同时关照到普通玩家的游戏体验，这也是游戏广受好评的原因之一。不过机制上，后期获取到的能力让前期探索过的地图难度急剧下降，重玩性比较低。《萤火》在故事和技术上则是中规中矩，没有特别的亮点。

总结

《萤火》在美感上绝对会让人惊叹，游戏的难易程度也适合大部分玩家，只是对普通玩家的重玩性不高。适合比较重视视听体验的玩家，喜欢挑战的玩家和大部分普通玩家。非常值得购买。需要改进的地方可以在故事的深度上再进行挖掘。

参考

[如何评价《奥日2:精灵与萤火意志》？](#)