Assassin's Creed® Odyssey-刺客信条奥德赛

Assassin's Creed® Origins-刺客信条起源

前言:

平台：steam+uplay

价格：248(历史最低:82)-起源

248(历史最低:124)-奥德赛

联机功能：单机

配置要求:这两款游戏的优化还算过得去,主流配置基本可以中高画质流畅游玩.

游戏评测:

画面:

毋庸置疑的育碧画质,起源主要描绘了古埃及的沙漠,而奥德赛主要表现了古代雅典和斯巴达山的区丛林以及地中海,走到哪里都是一副美景,真实与华丽兼具,游戏自带相机功能,支持各种滤镜和特效,随手一拍都能做壁纸的那种!

操作:

两代游戏都支持手柄和键鼠,手柄操作在射箭时会有辅助瞄准,使游戏体验更加舒适,键鼠操作则没有,但是在精准方面会更加出色,在战斗方面两者没有太大差异.

游戏:

游戏方面,先来说说共同点:起源和奥德赛都是第三人称的开放世界游戏,相较于前几代的刺客信条游戏,这两代游戏都增加了大量的rpg内容,育碧也使玩家全面改变了对刺客这一ip的定义,这两代的刺客不仅有刺客的元素,袖箭,长矛(奥德赛的刺杀武器),刺杀,暗杀等等,还增加了战士的游戏元素,现在你可以直接与敌人正面对抗,使用各种武器配合各种技能,一人便可对付大量敌人.育碧对历史的还原不得不令人赞叹,玩这两代游戏,都能多多少少了解一些关于埃及,雅典,斯巴达的风土人情,历史知识.再来说说这两代的不同之处,其实这两代刺客信条虽然游戏内容上有些相近,但其实还是有很多不同的.在地图上奥德赛是起源的好几倍之大,丰富的内容和不同环境,都带来不同的体验,rpg元素也有不少增加,比如:技能的丰富,装备的增加,装备属性的细分……奥德赛这代的一大亮点是剧情变得多线,通过玩家的不同选择,最后会有不同的结果.使玩家更有代入感.海战元素被大大的增加,船变成了游戏中必不可少的内容,也新增了征服战玩法.奥德斯的游戏设定中,npc的增强,使得你有时不得不当一名刺客……

不足:

两代因都有大量rpg元素,所以想要获得一些稀有装备的话,还是要靠肝,而且一代比一代肝,奥德赛地图的增大,但传送点的减少,使玩家得花大量时间在跑图赶路上.虽然剧情上是多线,但是最终游戏结果还是较少的,而且玩家能轻易的发现比较好的选择,从而走上完美结局的剧情,起源则是支线任务重复度太高,最后,emmmm……育碧bug众人皆知,

总评:

两代游戏都是这样,前50小时让人玩的非常上瘾,欲罢不能,后来会感觉逐渐疲惫,还是边看风景,边玩,以主线剧情为主,才能玩到真正的乐趣.

最后:

推荐打折购入,两款游戏购买[黄金版]即可,推荐先玩起源再玩奥德赛,这样在游戏上体验比较良好,