

《卧龙：苍天陨落》评分出炉 IGN评分8分

《卧龙：苍天陨落》媒体评测解禁，该作获得IGN 8分好评。MTC收录了43家媒体评分，当前均分82分。

IGN评分：8分，优秀

除了常见的叙事和战利品问题外，《卧龙：苍天陨落》是Team Ninja正在增长的动作RPG合集中的又一款佳作，有着魂类游戏中最好的战斗，虽然这些战斗由于明显缺乏敌人种类来填补20多个小时的运行时间而开始失去紧张感。



IGN评测总结：

《卧龙：苍天陨落》的战斗玩起来和Team Ninja之前的《仁王》非常不同，更像是FromSoftware的《只狼》而不是《黑魂》，然而它仍然能在魂类游戏中表现出众和瑕疵。

在近战武器战斗上，《卧龙》是魂类游戏中最​​好的游戏。它的动作快速而激动人心，击倒凶猛的敌人有许多选择，精通它会带来巨大的回报，而且它的偏转重型战斗是自《只狼》以来最令人满意的战斗之一。

所有这些优点都盖过了过于繁琐的战利品系统、糟糕的故事，甚至是敌人种类匮乏等这些缺点。如果不是这样，《卧龙》可能是Team Ninja最伟大的成就之一——事实上，它简直就是一个伟大的成就。

IGN评测前言：

目前来看，可以公正地说Team Ninja对整个魂类游戏有相当好的把握。

《卧龙：苍天陨落》也许无法达到2020年《仁王2》游戏的高度，但它绝对能满足你追求的那种闪电般快速战斗、惩罚性却有回报的难度以及深入的建造自定义选项来打造和调整自己的游戏风格。

它很优秀，原因和《仁王》游戏一样，它甚至在完全改变战斗系统的基础上，更接近于《只狼》而不是《黑暗之魂》。但同样的，它也遭受着Team Ninja其他魂系列游戏的困扰，包括差劲的故事叙述和过于琐碎的拾取机制。但是，当你考虑到《卧龙》在这个类型游戏中做得比其他任何游戏都好时，这些缺点只是一套完美盔甲上的划痕罢了。

WCCF评分：8分

优点：

三国时代设定

新机制驱动的快节奏战斗，并能很好地融合在一起

强化的舞台设计，立体性增强

简化的战斗选择，RPG机制和战利品系统，带来了一个更容易上手的体验

缺点：

对硬核魂系列和Team Ninja狂热爱好者来说，可能有点太简单了

画面一般而且有bug

PC版画质设定有限，卡顿和存在优化问题

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/167780744410833.html>