

它没输，但也没赢。

作为系列传统的外传作品，《真·三国无双8 帝国》在经历了一次跳票后，与正作《真三国无双8》的发售时间已相隔 3 年多，与「帝国」系列的上一部作品《真·三国无双7 帝国》更是差了快 8 年。

时间实在相隔得太久了，久到我打开《真·三国无双8 帝国》的时候，脑子里已经无法准确地想起我大学时通宵玩《真·三国无双7 帝国》的那晚究竟有些什么了。

本作是没有经过“猛将传”优化系统就发售的“帝国”作品，加上作为底子的本传《真三国无双8》当年表现糟糕，真的很难让人在发售前看好这部作品。

《真·三国无双8 帝国》（以下简称《帝国》）毕竟算是系列 20 周年纪念作品，在这么多 Debuff 加身后，它能打个翻身仗吗？我抱着这份好奇，打开了这款游戏。

新鲜的战斗包装

作为《真·三国无双8》的外传，《真·三国无双8 帝国》自然是将本传那套动作系统继承了过来。

在我的印象中，“真三国无双”历代的战斗系统与动作模组都会经过“猛将传”的增补与微调，之后再加入到“帝国”。但是 8 代表并没有“猛将传”，于是《帝国》的基础动作系统基本就是本传那套以“轮盘+三键”为核心的系统，这套系统的优劣早已之前就盖棺定论，也没什么再展开的必要。

游戏的主要战场玩法也变成了来自于《真·三国无双8》的攻城与守城玩法。在以往削减双方兵力至 0 的基础上，攻城战玩家可以通过攻占攻城器据点取得各种攻城器，比如冲车啊，投石机啊等等。其中投石机可以帮助玩家抢占城墙上的阁楼据点，当攻陷所有阁楼时，玩家就可以用钩爪翻墙入城打开城门进行决战了。

守城与攻城相反，需要阻止敌人运用攻城器攻破我方城墙，但是胜利方式反而跟前作一致，占领据点或者削减对方的兵力到 0 触发决战。

可惜的是，游戏的战场有且仅有这两种玩法。



新加入的还有一套可选装的秘技技能（当然你也可以认为是《真·三国无双7帝国》里的秘技系统被分割了），从攻击到辅助应有尽有，还可以升级。这两套系统均可以跨角色与剧本进行继承。不过从我的游戏体验来看，想刷得差不多，只统一一次三国是肯定不够的。

本作还加入了兵种这一概念，把三国的所有武将分成了步兵，骑兵，弓兵三种基础兵种，兵种本身不影响武将的数值，但这三者形成了一个看起来比较违反游戏常识的克制关系：步克骑，骑克弓，弓克步。

抛开这个不谈，兵种克制的加入确实给战场上增加了一分策略感，攻击被克制的武将伤害更高，破防更快，同时受到的伤害更低，被眩晕等状态的控制时间也更短。尤其再配合上本传原有的重击斩杀系统，使得本作的武将单挑有一种区别于系列作的快感。如果玩家被克制了也不要紧，战场上可以通过同行指令将自己的兵种变为同行武将的兵种。



黄果树瀑布

只是地图会因为玩家的身份而产生一些移动限制，比如当玩家没有自己的领地也不属于任何势力时，玩家就可以随意在大地图上传送，进出各个城池。一旦玩家拥有领地或者归属一方势力，那么非本势力的城市就会对主角关上大门。

不过城市其实没什么逛头，我方占领的城市还能见见同势力的武将，聊聊天加深感情。没占领的城市除了偶尔能找到个 npc 说句话，能找商人买点玩家在内政界面就能买到的东西外，完全没有其他互动内容。

啊，什么？招募在野武将？那个不在城里，在城门口。

本作将在野武将分散到了各个主城，每个主城的门口都有一个招募牌，玩家可以在招募牌前方看到本回合刷新的三个在野武将。与聚集到此地的武将聊天，提升友好度。友好度高了就可以花费行动点邀请加入。

这套系统除了读盘太多，还是比《真·三国无双7 帝国》那套要好上不少。



结义（快看上面的树）

本作玩家与武将的友好度提高后仍然可以选择结义或者结婚。结成相应的关系后就会触发特殊事件，这些特殊事件也是本作坐骑的唯一来源渠道（所以想要赤兔啥的，就搞个女武将嫁吕布吧）。好在阻挡玩家与其他武将结成特殊关系的，除了血缘就再无他物了。



游戏的流程方面仍然是那么几个剧本，从黄巾起义到三国鼎立，还有英雄集结。不过这次并没有自定剧本，《真·三国无双7 帝国》的晋国时期剧本也改成了北伐。不过基础的玩法仍然没变，英雄集结有所有武将，相应的事件剧本可以触发相应的历史事件，流程长度仍然取决于玩家的玩法，没有准数。

至于政略系统，哈，这就真的还是老一套了。

玩过“帝国”系列的玩家应该都知道，这个系列的政略系统一直在“过家家”这条线上下徘徊。这回的政略系统，要说最大的改变，便是加入了所谓“政略辅助”系统：武将偶尔会自行进行一些政略行动。行动内容会受玩家评定时给出的目标影响，玩家也可以主动选择武将进行的项目从而获得相应的奖励加成与好感度。武将的好感度越高，政略辅助发动的频率越高。

这点一定程度上改善了游玩体验：前期可以帮助玩家积累资源，后期可以节省许多回合加快游戏节奏。只是这个系统的运行并不受玩家的控制，体验是改善了还是不能改变整个政略系统不好玩的事实。



不过可惜的是，本作的友军 AI 没有一分长进，依旧是“三国无双”系列的祖传水平。也就是说许多系统看起来很好看，但是实际玩起来就是另一种层面上的“会心一笑”了——我方刘关张被敌方白板武将三杀、友军根本护不住秘技关键兵长、劣势了后期友军基本全部败退找不到人同行……

老酒换新颜，味道没变

《真·三国无双8 帝国》这次实在有太多的读盘了。

结束战斗进入政略系统要读；触发了事件要读；如果触发不止一个，看完一个播片还要读；进入散步系统要读，传送要读……如此繁多的读盘再加上我用的是未改装固态硬盘的 PS4，这游戏比《审判之逝》更让我深刻地认识到了 PS4 已经半身入土的事实。

就我个人而言，游戏的帧数表现还符合预期，掉帧和帧率不稳的情况都能接受，甚至让我忽略了一些可能存在的动作僵硬。但是整体表现仍然只停留在能玩的水平，毕竟帧数是用攻占据点时需要等小兵刷新的机制换来的，画面表现也只能说一般，毕竟 PS4 的机能也仅限于此。

抛开这些，只要能接受《真三国无双8》的动作系统，那么《真·三国无双8 帝国》在战斗体验上无论与本传还是《真·三国无双7 帝国》比都有了明显的改善。只是游戏的内政策略系统还是老一套修修补补，开放世界约会也只是个亮点比较大的添头。

战场到了后期只剩下了攻守不断转换和来来回回就那么多的秘技，整个剧本流程的事件与播片也不算多还会重复，即便是开个新后代剧本也不过是把玩过的内容再热一遍而已。这些元素相加，最终导致《帝国》看似有了改变但本质却未变一点，仍然是那个重复性爆炸且原地踏步的“真三国无双帝国”。

此时再想想开头时提到的那些 debuff，如果放在王道热血作品里，背了这么多 debuff 的主角这个时候往往会爆种反杀，给自己和系列正名。

可惜《真·三国无双8 帝国》终究是《真三国无双8》的外传而已，它没输，但也没赢。