

遊
戲
體
驗

一款畫面不甚出眾，玩法不算複雜的遊戲，是如何擠進高手林立的手機遊戲收入榜的？這由日本公司授權，內地遊戲公司開發運營的手遊，又是如何吸引一大批忠實擁躉的？作為一個深入遊玩這款遊戲數月的玩家，筆者通過親身經歷，與讀者分享一款注重「權謀」的三國遊戲。

杜若

《三國志·戰略版》 在遊戲中結盟爭霸

▶《三國志·戰略版》由日本光榮公司監製，遊戲畫面基本還原電腦版《三國志》。



▶遊戲強調同盟齊心才能打下江山的過程，最高可達二百人同盟一同征戰天下。



▶主公第一次進入世界大地圖時，可以從不同地區選擇主公的起兵之地。



▲攻打核心城市「洛陽」是每個遊戲賽季的高潮。



▶抽卡抽中司馬懿等優秀將領，是非常令人興奮的。《三國志·戰略版》由華裔球星林書豪代言香港伺服器。



《三國志·戰略版》是由製作《三國志》系列的日本光榮公司授權，廣州「靈犀互動」製作的一款沙盤策略手遊，該作於2019年9月公測，單是2020年上半年，遊戲的收入就超過37億元人民幣。遊戲以三國亂世為背景，玩家扮演主公的身份，去招募三國各種武將，並通過各種城建、攻佔資源等途徑，開疆擴土，征戰沙場，實現逐鹿中原的願望。

不止是遊戲

遊戲中最核心、最不可替代的資源就是武將，武將按照歷史所屬勢力，劃分為魏國，蜀國，吳國和群雄四大陣營。當隊伍中所有武將屬於同一陣營，且已建造主城建築的協系列時，隊伍中所有武將的基礎屬性都將獲得提升。

雖然遊戲針對武將，給玩家提供了一定的免費招募機制，但如果想快速招募得到三國中的諸多名將，則需要投入一定的資金，即玩家常說的「氪金」（原為「課金」，指支付費用，特指在網絡遊戲中的充值行為）。名將也可以拆解得到不同的戰法，名將搭配上戰法，則有如虎添翼的效果。玩家充值招募武將所需的金幣，也是《三國志·戰略版》主要收入來源。遊戲的玩法也不甚複雜，以筆者看來，這款遊戲玩法核心在於「爭霸」。玩家加入一個同盟，在同盟中認識好友，共同發展，通過各種方式獲得資源，在同盟裏攻打城市，並與其他玩家、同盟競爭，

爭奪核心城市「洛陽」，搶奪天下霸業。可以看出「同盟」是這個遊戲的重中之重。同盟可以使玩家獲得巨大的加成，也可以透過同盟的活動獲得遊戲內的金幣獎勵，衍生出的多種玩法也與同盟息息相關。筆者作為參與遊戲中同盟運營的玩家，也分享一下自己的同盟故事。

初接觸這款遊戲的筆者，什麼都不懂，僅僅是憑着對三國的熱愛下載了這款遊戲，並加入所在區域一個名為「新手村」的同盟。在同盟中，透過向有經驗玩家的「取經」，筆者逐漸明白了這個遊戲的玩法，也開始參與到了同盟的運營中去。

戰鬥的友誼

平心而論，《三國志·戰略版》是我玩過對於「團隊力量」最為重視的遊戲。這款遊戲於我而言印象最深的地方是第一賽季，我所在同盟陷入敗局泥淖，面對盟友倒戈，支援遲遲跟不上的情況，戰線節節敗退，從管理到成員從一開始出擊時的成竹在胸逐漸喪失軍心。但是盟裏的兄弟們都不輕言放棄，堅守陣地，管理層積極外交，最終同盟突破困局，靠着團結的力量走向霸業獎勵。雖然僅僅是屏幕中小人的行軍，對撞，但這其中似乎也展現出了激烈的競爭。更在這一季次的困局之中，筆者與遊戲中的許多夥伴結成了珍貴的友誼。

以遊戲的攻城功能為例，近日筆者和盟友參與了遊戲中最難攻打的城市——洛陽的攻城戰。每個普通玩家都需要相應的力量才可以齊心協力攻破洛陽城，單憑一個人的能力，是無法左右戰局的。

在我看來，這款遊戲最獨特之處是「社交屬性」，相對之前的單機或是大型遊戲，甚至是「王者榮耀」等手機遊戲，《三國志·戰略版》的社交屬性更為強烈。它更像是一款針對成年人的遊戲，遊戲考驗的不是玩家的反應有多快，操作有多好，甚至玩家的資金投入也不是最關鍵的，最核心的因素反而是遊戲內如何凝結人心。同盟內部的溝通，同盟之間的外交往來往往借助遊戲外社交平台的幫助，在社交平台內的溝通與交流也使得原本陌生的玩家們通過這款遊戲締結深厚的友誼。

想玩好《三國志·戰略版》既費時又費精力，甚至耗費金錢。但《三國志·戰略版》對於時間與精力的耗費，實際上是建立在遊戲廠商對於玩家心理的了解與揣摩上的，遊戲中的成就感與滿足感，也遠超過一局《王者榮耀》給人帶來的快樂。遊戲通過各種方式，使玩家之間、同盟之間形成一定程度的競爭，產生出「軍備競賽」，促使玩家耗費時間與金錢來變強，從而使遊戲廠商盈利。如若遊戲玩家寥寥，則遊戲本身機制簡單、單機遊戲性一般的缺陷就會展露出來。

筆者近日在香港街頭也多次看到《三國志·戰略版》的海報，這說明《三國志·戰略版》已走進港澳。據筆者測試，雖然在基礎玩法上與內地版本並無差異，還加入了粵語配音等本地元素，但此遊戲的港澳版伺服器與內地的並不互通，這就使得玩家無法與廣大的內地玩家同一個伺服器競技。這款較程度上還原了《三國志》正代作品的手機遊戲，能否吸引對手機遊戲口味獨特的香港玩家，仍需要時間的檢驗。

玩家評價

《三國志·戰略版》在還原東方謀略戰爭精神的同時，連接起了玩家與玩家，將「上兵伐謀」的概念融入遊戲中。筆者也採訪了同盟內的多位夥伴，看他們如何評價這款遊戲。

遊戲ID：南哲

我本身是有些排斥這種網絡對戰版的SLG遊戲（編者註：Simulation Game，策略類遊戲）。這類遊戲往往都被扣上了不氪金就不能玩的頭銜。然而深玩才發現「戰略版」這三個字是它注重的點。遊戲中各個聯盟國家合縱連橫，攻城略地，重現了爾虞我詐的三國。氪金大佬雖強但並不能夠以一敵百，這個遊戲對平民玩家友好度非常高，平民玩家對於一個聯盟的重要性不亞於氪金大佬，遊戲真正展現了人心齊泰山移，對於一個戰役來說，每個平民玩家都能深刻感受到自己發揮的作用。

遊戲ID：武聖

我個人很喜歡看《三國演義》，《三國志·戰略版》的人物戰將描畫不錯，抽卡也讓我興奮，抽到了自己想要的武將，多少還是有點激動。這款遊戲男性玩家居多，且大多是「工作黨」，也可以使我了解到一些不同年齡段的群體。

遊戲ID：二源梁朝偉

這款遊戲最大不同就是體會要協調關係，統一人心，統一目的，單打獨鬥再強也不能勝利。遊戲的社交屬性強過絕大多數手遊，趕超大部分端遊。不論是遊戲內的盟與盟之間克制、協調、合縱連橫，還是聯盟內部的統一目的，協作分工，利益取舍，抑或是遊戲外的朋友、社交，胡天侃地，都非常吸引我。

遊戲ID：孫士逸

這遊戲我最喜歡的就是抽卡，抽到了趙雲我就想着諸葛亮，抽到了曹操我就想着司馬懿，周而復始，抽卡讓我快樂。之前我還玩很多其他遊戲，但在玩了這款「戰略第一」的遊戲之後，我也戒了其他遊戲。

遊戲ID：鯊魚

既然是遊戲，那就有好有壞，遊戲不氪金就擁有不錯的遊戲體驗。但是遊戲機制上還是有一些問題的，例如大部分玩家堅定地鎖武將卡（編者註：遊戲官方鎖定某些特殊武將，不給玩家抽中）等等……我認為遊戲裏應該是任何一種策略都是有方法破解的，而不是成了無解的玩法，應該出一些辦法能把一個人徹底打離開這塊區域。總而言之這依然是我喜歡的遊戲，我給9分，剩下的1分留給機制。