



软件村
— 游戏系列

工业出版社

三国游戏纵横谈

《软件村》编写组



(京)新登字039号

京工商广临字98139

《软件村》丛书包括下列12个系列

- | | | |
|------------|---------|--------|
| ◇办公系列 | ◇编程语言 | ◇操作系统 |
| ◇多媒体开发和工具 | ◇工业设计应用 | ◇实用小工具 |
| ◇数据库系列 | ◇图形图像工具 | ◇网络工具 |
| ◇系统检测与维护工具 | ◇压缩工具 | ◇游戏系列 |

软件村/游戏系列
三国游戏纵横谈

《软件村》编写组编

策划编辑: 张文虎 郎红旗
组 织: Write Express
责任编辑: 路金辉 白 洁
封面设计: 于 兵

*

化学工业出版社出版发行
(北京市朝阳区惠新里3号 邮政编码100029)
新华书店北京发行所经销
化学工业出版社印刷厂印刷

开本 787×1092毫米 1/32 印张 1 字数 23千字

1998年7月第1版 1998年7月第1次印刷

ISBN 7-5025-2256-5/TP·199

定价: 3.00 元

版权所有 违者必究

考能 100 征订函

编号	CD-ROM 名称	单价	编号	CDROM 名称	单价
M01	考能 100—初中语文	100	H01	考能 100—高中语文	100
M02	考能 100—初中数学	100	H02	考能 100—高中数学	100
M03	考能 100—初中英语	100	H03	考能 100—高中英语	100
M04	考能 100—初中物理	100	H04	考能 100—高中物理	100
M05	考能 100—初中化学	100	H05	考能 100—高中化学	100

购买考能 100 的用户——

- 都能得到细致完备的售后服务；
- 都可享受每年一次的新版软件升级（教材、教纲、考纲的变化，软件功能的完善，都将在最新版本中得到体现）。

征订单 财务凭证（第一联）

订购单位				收件部门			
发行部开户银行		工商银行北京和平里分理处		帐 号		891269-86	
订购项目	编号	数量	金额	编号	数量	金额	(订购单位盖章)
合计金额（大写）： 万 千 百元 ￥：							

收款单位：化学工业出版社发行部邮购科 邮 编：100029
地 点：北京市朝阳区惠新里 3 号 电话/传真：64918013

————— 填好后由此撕下 线下部分寄回化学工业出版社 —————

征订单 发货凭证（第二联）

订购单位				收件部门			
详细地址				经 办 人			
订户银行				电 话			
邮购项目	编号	数量	金额	编号	数量	金额	(订购人或单位签字或盖章)
合计金额（大写）： 万 千 百元 ￥：							



📖 三国志系列	2
📄 三国志IV	2
📄 三国志V	5
📖 三国演义系列	16
📄 三国演义II	16
📄 “三国志V”和“三国演义II”之比较	20
📖 即时战略游戏——赤壁	24
📄 赤壁总体战略	24
📄 刘备部分	24
📄 曹操部分	28

《三国演义》是中国四大古典名著之一，提起诸葛亮、刘备、关羽、曹操等历史人物无人不知、无人不晓。三国游戏更是层出不穷，从红白机上的“吞食天地”、“霸王大陆”，街机上的“三国志II”到PC机上智冠的“三国演义”系列、光荣的“三国志”系列以及“英杰传”、“孔明传”、“卧龙传”等等。“滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄！”，也许是由于英雄辈出的原因，三国的故事才会如此地吸引人。

1 三国志系列

1.1 三国志IV

橘红色的夕阳映在迷蒙的江面上，一叶扁舟悄然滑过。突然，三条蛟龙跃出江面直上云霄。三个刚劲的大字赫然而出：三国志！

这段意境深远的动画就是日本光荣公司(KOEI)94年推出的力作“三国志IV”PC版的片头。请看以下的片段：

公元201年7月，在中国的版图上，北方金黄，南方葱绿，西部的高山上几缕白云飘过，新野城头，刘字大旗招展。城外，关羽正在领兵操练，简雍正在指挥建筑堤坝；城内，赵云在监造兵器，孙乾在管理市场，看上去一片繁忙景象，却也有新兵在发牢骚。探马来报，曹军5万大军来袭，为首大将乃夏侯敦。刘备兵少，率军死守城池。只见曹军以发石车、冲车猛攻城下，几道云梯直立城头。城头万箭齐发，巨石轰然而下，曹军伤亡惨重。但终因寡不敌众，城门被撞开了，刘军已无退路，殊死的决斗开始了。守军威风八面，先锋张飞，中军关羽，大将赵云。攻方也锐不可当，先锋典韦，中军许褚，大将许晃，六员大将捉对厮杀，好一场世纪大战。

列位不难看出，“三国志IV”最显著的特点就是画面质量。全国地图从“三国志III”的单屏地形图发展为大幅画地形图，用鼠标操作视窗，移动跳跃非常方便。鼠标点到己方控制的某座城池，可从弹出的小窗口观察到该城和平时期的繁忙景象。几个简洁的小图标使得各种操作十分简便。野战

画面十分逼真，各种地形设计也独具匠心。

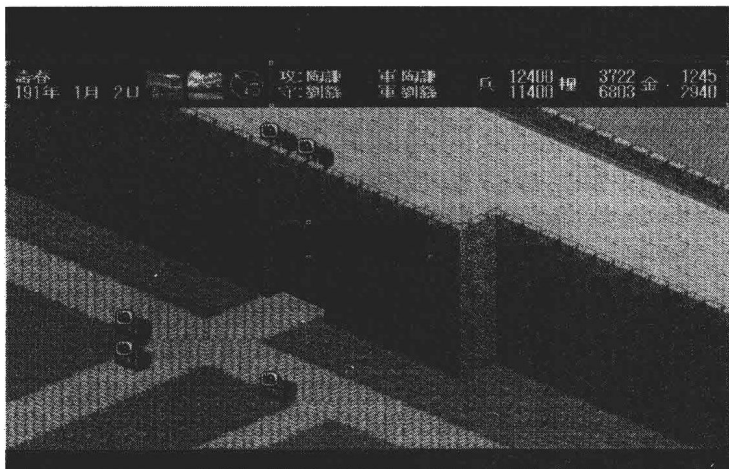


图 1-1 “三国志IV”的攻城画面

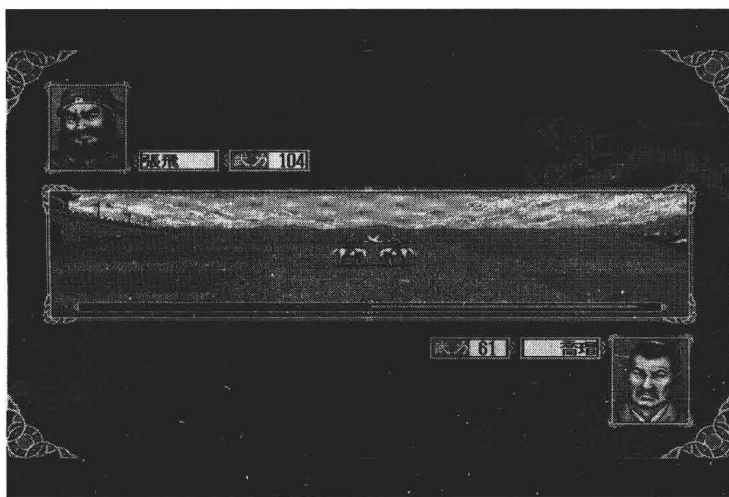


图 1-2 “三国志IV”的单挑画面

攻城画面(图 1-1)也一改“三国志Ⅲ”的“敲门”方法,设置了云梯、冲车、投石车等复杂手段,看起来惊心动魄。单挑画面(图 1-2)则沿袭了“三国志Ⅲ”的优点,而一番、三番、五番的决斗胜利更增加了戏剧性效果。在单挑中,增加了射箭追杀和佯装逃跑回马一箭的战法,只是仍然不由玩家控制,多少令人遗憾。特别值得一提的是,人物的肖像在中国的传统风格的基础上,刻意塑造了人物的性格。除了个别人物值得商榷外,估计能被广大中国人接受。这也许是日本光荣公司的中日分支机构的主要成果之一。

“三国志Ⅳ”的另一个显著特点就是为玩家提供了一个更加自然、更加简洁的操作环境。例如:你在襄阳的兵士已经训练完成,准备进攻江夏,但发现兵器软弱、钱粮不足,又担心攻入江夏后江陵之敌趁虚而入。这时,你可以先到汉中,将钱粮调至襄阳,再调来在南平的攻城利器。在你一举攻下江夏后,将刚从洛阳招募的新兵调至襄阳以防不测。这在“三国志”前作各版中是决难做到的。因为在那里,是计算机给出各郡的操作顺序。再如,在内政上设置“开发”、“治水”、“商业”、“技术”四项,每项可派两名官员并应拨款 1~9999 金,对于后方各郡,只要为某项目拨款 1200~1500 金,就可以一年不管它了。治理效果取决于所派官员的政治能力。“技术”值达到 100 后,就可制造投石车、冲车等兵器了。

在“三国志Ⅳ”中,很难“挖人才”。敌方大将的忠诚度降至 70 时仍难请来,即使是俘虏他也不会立刻投降。笔者认为,这是符合历史真实的。但“三国志Ⅳ”允许留用抓到的君主。这样,如果您留了曹操,您的帐下很快就会猛将如云了。当然,在这方面日本软件的一个通病始终没有

改掉，这就是完全忽略了“忠义”二字。例如，笔者在“三国志IV”中曾用关羽抓过刘备，用曹彰捉过曹操。或许这也是日文版三国题材游戏都取名“三国志”而不起名“三国演义”的原因之一吧。

有些玩家朋友介绍的“三国志III”中的秘诀，在“三国志IV”中却无法重现。在此将笔者的个人经验与大家共享。其一，在“三国志IV”中，有“调整”项，使用政治力强的人可以平安地迅速调整大量兵力、武器和物资。笔者曾将8万大军连同装备军粮一下从远在东南的襄阳调至西北的天水，然后立刻由天水将领率军攻击西凉。这简直比“空运”还方便。其二，攻城时要竖起云梯，但守军用巨石砸下会损失惨重。可将部队运动到远离城门的地方，再竖起云梯，等守军赶到时已经来不及用“落石”之计了。其三，将强弩集中使用。笔者曾用3万强弩兵全歼8万训练有素的敌步、骑兵，此时应注意率军将领应具有统帅弓弩兵的能力。能以少胜多，是“三国志IV”的一大优点。其四，进攻已无退路的敌军时最好带冲车，派武力强的将领率军。先用冲车将城门冲开，然后派强将出阵决胜。取胜后，敌军的剩余士兵全数成为俘虏。这是扩大兵力的最快方法。

在“三国志IV”中，如果各方面顺利，作为较强的君主，应当能在10年内统一天下。如果想在5年内统一，恐怕要借助于特殊的秘技了。

1.2 三国志V

1.2.1 游戏特点

“三国志V”比前作有了较大的改进，具体有以下几点。

(1) 它以光盘形式推出，有 21 首 CD 音乐，听了叫人心头为之一震。

(2) 改善指挥操作体系，不必再向各个城池轮流下达指令，而是统一发布命令，再挑选执行命令的城池，这在你拥有大量城池的情况下显得尤为方便。

(3) 本游戏更注重君主声望，正所谓“得道多助，失道寡助。寡助之至，亲戚畔之；多助之至，天下顺之。以天下之所顺，攻亲戚之所畔，故君子有不战，战必胜矣”。这么一说，道理便很清楚了——要以仁为本，争取更高的声望值，才可成就霸业。

(4) 历史事件的发生更忠实于原著。

(5) 本作采用指令数的形式，每月限制下达命令的次数，如此制约了后期君主强大的武将队伍，提高了游戏难度，因此在前几代游戏中的“将海战术”不易施展，而是更要讲究知人善任和统筹规划。

(6) 对武将的所有行动都加入了体力限制。体力耗尽，武将便什么也做不了，这样显得更真实，也增加了应注意参谋一定要和君主在同一座城里，否则发挥不了作用。

在君主画像下面有颗红心，那是什么呢？它便是本游戏的关键要素之一——声望。前面提过了，声望值关系到每月指令数的多少，而指令关系到“国家”的兴衰，因此应以声望为本。那么，怎样才能增加声望呢？

首先，如果你制定了年度目标，那么必须要完成，否则声望将受损；其二，想方设法增加民忠；其三，移动到无人的城市或攻取城池，城池越多则声望越高；其四，尽量以仁慈之心解决突发事件。应注意，当发生梦中遇强盗的事情时，最好不去搜查城里。因为如果你抓不到盗贼，将因劳民伤财

而使声望下降。

1.2.2 一般指令

(1) 移动 从一座城移动到另一座城，不受远近限制，不限人数。你只要指定要移到的城市，再从各城市中途定要移动的武将就可以了（耗 25 点体力）。

(2) 战争 发兵进攻临近非同盟国的城市，后文将详细介绍（耗 40 点体力）。

(3) 君主 此类指令不耗体力，包括以下几项。

赏赐 把黄金赏给部下以增加其忠诚度。注意，本游戏中的武将极易叛变，所以应随时注意他们的忠诚度，不可低于 95。

宝物 赏赐或没收部下宝物。赏赐时应根据部下的类型给予宝物。武将当然要刀枪之类，文官则要书籍等，赏赐可增加部下的能力和忠心，没收则反之。

任免 可任免以下官职：

参谋 —— 做每件事都给你提建议的人，必须与君主在同一座城内。

将军 —— 按勇名排列，职位最高的是大将军，带兵最多；最低的是偏将军。

太守 —— 城市的父母官。

免职 —— 把武将从你的大军中赶出去，主要用来驱走敌军的奸细。

酒宴 恢复体力。

(4) 分配职务 由君主分派军事、人事、内政、外交、计谋、特殊等六类职位，分配职务在每年正月进行，要按各人的能力特点合理分配。若分配不当，这一年便会白白过去，

一事无成！具体分配原则如下：

军事 应选武力值高的人。

人事 应选魅力值高的人。

内政 应选政治力高的人，从事内政的人越多，城市的政治指数上升得越快。

外交 政治和智力都要高，两项数值都要在 90 以上。

计谋 应选智力值高的人，超过 92 为最理想。

特殊 此项职务没有特别要求。

(5) 情报 可查看部下、武将、城市、君主、灾害、阵形等几方面的情况。

(6) 功能 有环境、贮存、载入、结束四个系统选项。

(7) 休息 本回合结束。

1.2.3 治国之道

(1) 军事方面 包括征兵、募兵、训练、掠夺四项（各耗 30 点体力）。

① 征兵，顾名思义，就是不管民众的死活，强行把壮丁编入队伍。这种方法不值得提倡，因为这样做既减声望又减民忠，唯一的好处就是花钱少，每次征兵量大。喜欢如此行事的人一定是个暴君。

② 募兵不同于征兵，是在民间征集一些自愿参军的人，它不影响民忠和声望，但花钱较多，每次征兵量少。不过只要条件允许，应尽量采用这种方法。

③ 训练时一个指令只能训练一支队伍，可使这支队伍的训练度大幅度提高。

④ 掠夺就是抢掠民间的东西，得不义之财的后果是丢失声望和民忠。

(2) 人事方面 包括搜索和录用两项(耗 30 点体力)。

① 搜索是在城里搜寻未知的人才,只限本国城市。

② 录用就是任用其他城市的人才,也就是挖别国的墙角,将它国的人才拉到自己这边来。另外亦可任用自己城市的在野人才,但它国在野人才不能录用。

(3) 内政方面 比前作有了很大改进,再不用逐项分配担当官,只需选好要施行内政的城市即可。若想某城市的内政值升得更快,那么只要在该城市多任命几个担当官就行了。另外,如果你施仁政,民忠高的话,百姓将更加努力地工作,会有意想不到的效果(耗 30 点体力)。

(4) 外交 是成就霸业的必要手段之一,如果做得好,将成为统一全国的捷径——在自身较弱时,可通过外交途径联横合纵,增强势力;攻城略地时,可借外交途径助己一臂之力。外交的具体内容包括以下几点。

同盟 这是实行下面几项的先决条件!要同盟,首先得有好的担当官;笔者曾试以三种不同智力和政治力的人与同一君主同盟,结果表明最聪明的人比最愚蠢的人可节省 500 到 2000 金(耗 60 点体力)。

共同 就是和同盟国共同进攻一座城市。如果想达到这个目的,必须派高能力外交官出使,再加上一定数量给同盟国的好处才行。笔者认为,除非那个敌国城市确实威胁到你的安全,而你又确实无力独自拔除这个眼中钉,或此仅打过后会使你元气耗尽而让其他敌国有机可乘,才用这个办法,否则与其让别国分一杯羹,还不如自己独占!(耗 40 点体力)。

进贡 当你害怕别人跑来揍你的时候,可以拿出些财物进贡,以减低别国对你的敌意,但你别想靠进贡苟且偷生,

还是尽量将全部力量用在富国强兵上吧。不过有时进贡也是一条必要的缓兵之计，待日后缓过劲来，再去将“损失”夺回来（耗 30 点体力）。

劝降 劝它国归顺自己。“不战而屈人之兵”，自然是再好不过了，只是笔者从未劝成功过，只在自己一人控制几个国家时尝试到（也就是说自己劝自己投降自己，自己同意了，嘻嘻）（耗 50 点体力）。

研究 和同盟国研究武器，这需要足够的钱财。因为这有关两国利益，所以一般情况下都会有成就，只是要小心研究成果别让他国独吞（耗 50 点体力）。

援助 请求同盟国给予财力支持，若同盟国敌对心够低且财力充足的话，一般都能成功，但一般只援助一次（耗 40 点体力）。

(5) 计谋 也是统一全国的重要手段。好好地运用计谋，可以达到事半功倍的效果。你可施展以下手段（耗 40 点体力）。

反间 使敌将叛变，并可在战场上将其说服过来。笔者曾成功地反间周瑜，在战场上不但得到了周瑜，还得到了 2 万大军。

造反 使其他君主的部下反叛，自立为王，可削弱强国的实力。

煽动 煽动他国民众造反。若在战场上使用此计，可将敌人防御度降低一半。

工作 减低其他城市的防御度，对防御度越低的城市施计越有效，可在攻城时减少士兵的伤亡。

造谣 在他国城市散布谣言，这是一条极有价值的计策，它的作用一方面可以减低民忠，另一方面可使军心动摇，使

其士气和训练度下降；还有的时候能使守城武将动摇，以便更好地使用反间计。

(6) 特殊方面 包括以下几项：

埋伏 把自己的武将埋伏到异国城市，若被录用并带兵出战，那么便可收获一大批士兵，但成功率只有一成（耗 40 点体力）。

修练 是让武将去见见世面，在这期间，武将可能会有许多奇遇（耗 80 点体力）。

买卖 是买卖粮草（耗 20 点体力）。

巡察 体察民情，安抚民心。也可趁此机会收买人心，提高民忠（耗 30 点体力）。

1.2.4 战 争

战争的意义就是攻占敌方城市，扩大自己的实力。最终实现统一。战斗中减少士兵伤亡是很重要的一点。以最小的代价换取大的胜利是战争的基本原则。因此应善用反间计、埋伏计等计策。倘若敌城的民忠度很低（低于 40），可用煽动计，如不成功，则以谣言降其民忠。再行煽动，直至成功。而后可派一将前去攻城，攻城时再行煽动，以降其防御，然后退出战场，如是这般几次，此城不攻自破。

与前作相比，本游戏在战斗中的特殊技能增加到 32 种之多，还有 12 种阵法，真是叫人兴奋。下面就详细介绍各种技能、阵法及战略战术的运用。

(1) 特殊技能

火计 在下雨时，用烈火攻击临近的一名敌将。

灭火 在有足够体力的情况下扑灭周围的大火。在山地不能使用。

水计 当敌人在水中时，用洪水攻击方圆 64 格内的多个敌将（耗 50 点体力）。

水神 当敌人用水计时，可使水中部队免受侵害。

祈雨 祈求上天下雨灭火（耗 20 点体力）。

仙朮 增加己方所有部队的士气和训练度，并使己方负伤的士兵复原（耗 50 点体力）。

妖朮 减低方圆 16 格内的敌军士气及训练度，并使敌军人数减半（耗 60 点体力）。

幻朮 使方圆 16 格内的敌军混乱并减少敌兵数量（耗 60 点体力）。

落沙 当敌人在山地时，用石头攻击方圆 36 格的一名敌将（耗 50 点体力）。

落石 当敌人在山地且在城下时，用巨石压扁临近的敌军（耗 30 点体力）。

骑射 武将单挑时若敌人逃跑，用箭射杀敌人。

回射 若敌人用箭射你，你便回射敌人（好像“大富翁”中的复仇卡）。

乱射 用乱箭射击方圆 16 格内的敌军，但会误伤自己人（耗 50 点体力）。

远箭 可使一将增加射程 3 格。

鼓舞 使临近部队士气上升（耗 25 点体力）。

激励 使所有部队士气上升（耗 60 点体力）。

混乱 使临近一支敌军陷入无法指挥的状态。

收拾 使临近的我军一支陷入混乱的部队恢复正常（耗 35 点体力）。

沉着 使我军邻近部队不受混乱和内讧影响。

布阵 有此技能者能改变一支部队的阵形，前提是此部

队统帅将领必须会此种阵形。

占卜 看看一会儿有什么事发生，但有可能将祸事占卜到自己头上（耗 50 点体力）。

治疗 治疗临近部队的伤兵（耗 25 点体力）。

内讧 使临近的敌方部队自相残杀。

无双 降低被敌人合击的威胁。

天变 改变天气（耗 30 点体力）。

藤甲 当敌人射你时，可挡飞箭。

反计 将敌人用在你身上的计谋反用在敌人身上。“以彼之道，还施彼身”。

伏兵 在草原上，方圆 16 格内减少敌士兵数，并使敌混乱（耗 30 点体力）。

强行 战斗时移动速度加快 5 天。

奋发 以一敌百。

速攻 增加移动速度（耗 25 点体力）。

（2）战争阵法

① 陆地阵法

锥形阵 机动力强，当开发出强化骑兵后，可加强攻击力和防御力。但弓箭防御力较差。

鱼鳞阵 冲锋、突击力强，但防御力较差。

箕形阵 攻守平均型。

偃月阵 攻击力强且易造成敌方重大伤亡，武将勇名越高则杀伤力越大，但机动力偏低。

方圆阵 防御力高，宜用于守城，当开发出投石车后，可加强攻击力。

雁形阵 弓箭的攻击力及防御力都很强，适合远攻。近战效果极差。

鹤翼阵 可发动齐攻，弓箭攻击力强，普通攻击力。

② 山岳阵法

长蛇阵 在山地和森林中的机动力极高。当开发出藤甲后，可加强防御力。

锋矢阵 冲锋。突击力极强，防御力较差。当开发出战车后，可增加防御力。

钩形阵 防御力较强，但攻击欠佳。当开发出连弩后可增加攻击力。

冲轂阵 移动力欠佳，正面防御力好。

③ 水上阵法

水阵 唯一适合在水面及沼泽地的阵法，当开发出楼船后，可增加防御力和攻击力。

(3) 战术运用

一河相隔 这种情况是最好办的。用几个会水计的武将守住河边，这些人不用带多少兵，只要智力高就行了。开战后轮流用水计伤敌，看到敌人快要过来时赶紧撤退。因为这些人带兵不多，且体力也没剩多少了。而后让带兵多且武力高的大将补上去，这样就可以很快地歼灭敌人了。

平原作战 一般这是硬碰硬、实打实的战斗，不过也有谋略可用——平原战斗时，开始应尽量避免士兵伤亡，不然就会后继无力了。到了战斗后期，双方的兵力旗鼓相当。这时宜用弓箭战术。若敌人有十六七万的兵力，一般都会在前线布置四五万兵，而且也不是由猛将把守。如果条件允许的话，应先用幻术令敌人混乱，再用弓箭轮番乱射，这样大约就能以我军三四千兵马的代价干掉敌人四五万大军。再下来就是用火箭或火攻战术，把敌人打散，然后利用幻术和妖术降低敌人士气或使敌混乱；此时，敌军应该已是一盘散沙