

武将角度看汉末：

汉末霸业游戏内容详解

前言

本文从武将的角度出发，对游戏的概念、机制进行介绍，并对游戏的玩法给出一些个人的见解，希望新手玩家能从中获益，能与老手玩家互相交流。因为游戏时间有限，无法做到完全体验游戏内容的程度，因此某些方面可能会有缺失、错误。若有玩家发现有错误的，敬请指正。

一、武将的能力

武将能力虽然项目众多看似杂乱无章，但都有其归类。将武将的能力有序罗列起来，能够加深对武将的认识，能够使玩家对武将“有什么用”、“能用在哪儿”有清晰的了解，这样才能好钢用在刀刃上，也能让玩家在用人方面有个清晰的优先级认知，而不是认识谁就用谁，不认识的一概不管。

1.武将的能力数值

大体分为6个大项：内政，人事，智谋，军事，外交，勇武

步兵	生擒	人脉	征兵	治市
弓兵	计略	辩才	勇猛	修筑
攻城	抢掠	文化	箭术	算学
练兵	治农	骑兵	谋略	仁德
武艺	治水	水军	冷静	魅力
骑术	巡查	守城	情报	交涉

共30小项

其中

内政的有：

治农 治市 治水 巡查 修筑 算学 征兵 共6+1项

人事的有：

魅力 人脉 仁德 文化 辩才 共4+1项

外交的有：

交涉 辩才 魅力 文化 情报 共 2+3 项

军事的有：

征兵 练兵 守城 攻城 水军 步兵 骑兵 弓兵 抢掠 共 9 项

智谋的有：

计略 谋略 冷静 情报 辩才 共 4+1 项

勇武的有：

武艺 勇猛 骑术 箭术 生擒 冷静 共 5+1 项

每个大项的值是根据相关能力不同比重复合计算出来的一个综合值，是对本大项内各小项的一个综合评估。大项数值本身不对武将的工作有加成作用。某些增加大项数值的特性在开启后，属于该大项的部分属性也会同时增加。

①军事：

军事是一个很特别的大项。其特点在于包含小项最多，而其内部的几个小项实质上有较明显的差异。军事值在同一水平的武将，其作用存在大不相同甚至天渊之别的情况。另外，武将在军事方面的实际强弱区别还受战法以及一部分与计略值无关的计略影响。军事个人认为应当再分为 2 个子类：战争与治军。步兵，骑兵，弓兵，水军，攻城，守城以及战法，这些数据共同决定了该武将在军事能力中战争方面的强弱。显然在当前的版本中，弓兵值 ≥ 70 的武将都是会齐射的，这类武将可以说是战争类武将的首选。

治军类则包含征兵与训练、抢掠。这个子类虽是军事相关，但实质作用更类似内政。长于征兵训练两项的武将最适合做都城的都督重臣。

②智谋：

智谋类与军事类有相似的特点，它有着作用于完全不同方面的小项。我也将它分为两个子类：战争类和文臣类。

战争类即冷静，计略两个数值，它们仅在战争时能发挥作用，计略意味着武将的攻击性，冷静代表武将的计略抵抗能力，这 2 个属性是互相对抗的属性。显然高计略与高冷静是对武将战争能力的极大加分，这个加分远大于勇武。

文臣类则是情报，谋略和辩才。辩才不仅影响武将的智谋综合，它在外交、人事方面也有部分作用。情报是整个谋略系统的支柱，没有情报就没有谋略，另外情报还是探索（人事）、外交的支撑点。做情报工作的武将，整个势力仅需一人，也仅有一个位子可分派。谋略与辩才对谋略工作的成功率有加成。

③勇武：

在汉末霸业中，武将的个人勇武作用远逊于光荣三国志，但这也是汉末的特色：武将能力多元化。勇武主要体现在战争中的单挑环节，但我仍然把它分为两个子类，单挑类和战争类：单挑类，顾名思义，仅对武将单挑有影响的属性，包含武艺、勇猛、生擒、箭术。武艺直接影响单挑时的攻击伤害，勇猛作用未知，生擒影响单挑时的生擒成功率，箭术影响单挑中先发制人与闪避回击的伤害。战争类则包含骑术与冷静。冷静是一个同时影响智谋综合与勇武综合的属性。武将骑术决定他战败时不被生擒，也就是逃走的概率。由于战场上触发单挑时有难免，因此武将的勇武在一定程度上对武将起到保护作用，甚至若勇武足够，在单挑中生擒了对方，更能将对方部队全灭。故勇武对武将的战争能力也有加分。

④人事：

人事类属性，在武将登庸、探索方面起到作用。高人事的武将最适合做探索和登庸工作。

⑤内政:

内政属性起到城市发展工作的加成作用。治农影响粮食收获，治水减少灾害，巡查影响治安减少暴乱增加民心增加运输率，治市影响金钱收入，修筑影响城防，算学减少技术消耗的金钱，文化作用暂时未知（为以后的舌战、书院、教育系统预留的数值）。

⑥外交:

外交属性影响外交工作的成功率。

2.武将的战法与计略:

①战法:

步兵系:冲锋 坚守

冲锋:

冲突敌军，破坏阵型。对近战范围目标使用，限定双方必须都处于平原或草原地块，冲锋成功会使目标后退一格且造成有反的伤害，自身前进一格。冲锋成功率受步兵值影响且**冲锋有较低几率触发武将间的单挑、较低几率使目标混乱。**

坚守:

需要该步兵部队有盾牌方可使用，坚守期间部队防御大幅提高但无法攻击与使用战法。

骑兵系:突击 骑射（奔射）

突击:

穿刺敌军，纵马冲突。对最多 2 支在同一直线上的部队使用，限定双方必须都处于平原或草原地块，成功时骑兵自身发生位移，穿过目标部队并对目标造成有反的伤害。突击成功率受骑兵值影响且**突击有较低几率触发武将间的单挑、较低几率使目标混乱。**

骑射:

轻骑兵专属战法，纵马射击。在战场界面叫骑射，武将详细界面叫奔射，下文不再赘述，统一称作骑射。骑射可对与部队距离固定为 2 的目标使用，造成远程伤害。骑射需要轻骑兵系列部队方可使用，重骑兵不可使用骑射。骑射不可对水面、城墙上的目标使用。

弓兵系:火箭 齐射

火箭:

“点火，发射”。对弓兵射程内的目标使用一次火焰射击，附带一定的额外伤害。有几率点燃目标地块。火箭成功率受弓兵值影响，火箭成功射出后还需进行另一次的概率判定，判定成功后才会点燃地块，点燃成功率受何影响尚不明确。

但某些恶劣天气下地块不可被点燃。豪雨和大雪天气不能使用火箭。火箭失败时此次伤害降低，且不能被响应攻击。火箭有较低几率令目标部队的武将被狙击受伤。

齐射：

呼应附近的友军弓兵，对目标进行一次攒射。必定成功，且齐射目标在其他本回合内未响应过齐射的弓兵系部队射程内时会使其他弓兵部队必定响应一次远程攻击。齐射不可对近战范围的目标使用，但目标在其近战范围内的弓兵部队可以响应齐射。处于不可控制状态和伏兵状态的弓兵部队不会响应齐射。每回合每支部队只可以响应一次齐射，主动发起齐射不算作响应齐射。恶劣天气不能使用齐射。齐射有较低几率使目标陷入混乱、较低几率令目标部队的武将被狙击受伤。

②计略：

计略的使用范围包括自身，队友，近战范围（1）以及轻弓兵射程范围（3）。在计略的详细介绍中，若无特别说明，默认范围为轻弓兵的射程范围（3），目标为敌军部队。

成功率受计略与冷静影响的：内讧 连环 伪报 挑衅

我将这类计略称为智计。

内讧：

可使目标敌方部队对近战范围内的敌方部队进行一次近战攻击，并消耗掉这支部队本回合的行动机会。成功率分别受己方部队的计略值和目标部队的冷静值加成和减免。

连环：

使水上的指定一支敌船与其临近敌船一起锁住，不可移动。

伪报：

使目标部队进入伪报状态且-5点士气，不受控制随机移动，成功率略低于挑衅，分别受己方部队的计略值和对方部队武将的冷静值加成和减免。

挑衅：

使目标部队进入挑衅状态且-5点士气，不受控制且强制进行对使用挑衅之部队的近战攻击尝试（包括弓兵），若当前回合内因任何原因无法移动到目标近战范围内进行近战攻击时则会停在原地或随机移动。若部队在受挑衅期间，使用挑衅的部队被消灭，则挑衅状态解除。成功率略高于伪报，影响挑衅成功率的属性同伪报。

效果或受某属性加成但成功率不受计略影响的：

伏兵 鼓舞 天文 落石 陷阱 镇静 强行 火计

我将这类计略称为勇计。

伏兵：

在森林地块可用，使部队进入伏兵状态。敌军进入伏兵近战范围后，自动对敌军进行一次无反的攻击，降低对方 10 点士气且立刻打断其当前行动。伏兵状态下的部队可以在森林地块范围内移动而不解除伏兵状态，但移动时经过非森林地块或进行过待命之外的操作时会解除伏兵状态。主动攻击也可造成无反且-10 士气的攻击特效。处于伏兵状态下的弓兵不响应齐射，但可以响应攻击，响应攻击会造成附带伏兵特效的攻击且不会解除伏兵状态。另外，进入伏兵状态有一定几率使距离为 3 以内的敌方部队陷入混乱状态，持续 3 回合。混乱状态下的部队不受控制、不做任何行动，被近战攻击时不会反击。

鼓舞：

对友方部队使用，范围为近战范围 1，增加目标部队士气，可对自身使用。目标士气达到 100 后鼓舞无效。

天文：

使战场界面左上角天气标示的右边倒三角变为可选，点开是接下来数日的天气和风向情况。这里顺带说一下天气的作用。天气分晴、阴、小雨、豪雨、雾天、雪等，目前暂未发现晴天阴天小雨的区别，豪雨和雾天时不能使用齐射等战法，地块和船只的火焰会在进入豪雨天时立刻熄灭。另外雾天时玩家无法看到对方的位置。风向影响弓兵伤害。

落石：

可对沙地、城墙下等地块的敌军使用，造成一定伤害，有成功率，成功率受何属性影响未知。

陷阱：

野战开始时防守方可部署陷阱，**需要消耗金钱。**

镇静：

可对近战范围内（1）的友方目标使用，解除挑衅、伪报、混乱、恐惧状态。

强行：

可额外移动 1-2 格，移动时显示的红色格子即是强行的移动范围，移动至红色格子时视为发动强行，消耗一定数量的士兵，不消耗气力。

火计：

使近战范围内的指定地块、船只燃烧。

特殊计略：

闯阵

闯阵：

近战范围，可在自身与目标双方都位于平原或草原地块时使用。闯阵成功时进行一次单挑的几率判定，判定成功则双方武将进入单挑，若以生擒方式单挑成功，失败方武将作为俘虏，部队全灭；若非生擒，则成功方+20 士气，失败方-20 士气。打平时双方无影响。闯阵成功后若单挑判定失败，被闯阵方-15 士气。若闯阵失败，则视为对目标造成一次较低伤害且无反的攻击，不影响士气。闯阵是一个特殊的计略，它虽为计略，但其结果有

可能导致己方受到不利影响。这是一个双方武将勇武交锋的计略，也是战场上唯一能发挥武将勇武的点。闯阵带有一定的风险性，但一旦成功，其效果也是相当显著的。

3. 武将的其他属性

① 相性

相性是一个相对的数据，因此很难以具体数值表示，简单来说就是武将双方的相处关系。武将 A 对武将 B 的相性，影响 A 登庸 B 时的成功率，若二人在同一部队，则影响该部队的连携攻击几率（连携攻击独立于暴击，造成正常最低 1.2 倍的伤害）；若二人在同一军团的不同部队，则影响二人的响应攻击几率。另外，A 对 B 的相性还影响 A 在 B 作为君主的势力下无故降低忠诚（心绪不宁）的概率。

② 武将的几个动态数值

武将有几个动态数值，武将出仕后随其行为而有较大变化，它们分别是 君主声望，武将声望，忠诚度，恶名和功绩（武将品级）

君主声望影响君主的官职，君主的官职决定了整个阵营所有武将能获得最高官职。

武将声望和恶名暂时无用。

武将功绩决定他的品级，品级决定其能就任的最高官职，并且此官职不会高于君主的官职。

忠诚度决定武将其他势力挖走的几率、自动下野的可能性。忠诚度 ≥ 89 的武将其他势力角色登庸时的成功率显示为无。随着忠诚度的降低，武将依据与登庸武将的相性逐渐增加成功率；忠诚度低于一定值后（约 70），武将有几率自动下野。

4、武将的状态

武将个人界面的状态体现其健康状况。武将可能会受伤、生病、老死，当然这个游戏是有延寿和治病治伤的道具的，因此只要多关注武将的健康状况，就可以避免自己的爱将过早死去。

① 受伤

受伤分轻伤与重伤。

轻伤状态的武将，3 个月后自动恢复。若给轻伤武将赏赐轻伤恢复的宝物，则轻伤可以提前恢复。**重伤恢复、救死延寿的宝物对轻伤没有治疗作用。**

重伤状态的武将，使用重伤恢复的宝物可以恢复健康。受重伤的武将，所有属性会有一定降低。重伤 3 个月未得到重伤恢复的宝物，武将状态会转为濒死。**轻伤恢复、救死延寿的宝物对重伤没有治疗作用。**

②疫病、濒死

武将达到寿命大限，或者重伤3个月未获得治疗，就会进入濒死状态。濒死状态的武将，所有属性大幅度降低，只有救死延寿的宝物可以解除濒死状态并且按药物的等级增加武将寿命。濒死3个月未获得救死延寿的宝物，武将就会死去。**轻伤恢复、重伤恢复的宝物对濒死状态没有帮助。**

目前游戏还没有疫病。

二、武将可以做的事

通过对武将能力的分类梳理，合理安排适合的人做适合的事，可以充分发挥每个武将的才能，更能提高工作的效率。

1.政务

治农，提高粮食产量

治市，提高金钱获取

治水，降低灾害，影响粮产

巡查，影响城市治安度，治安度影响民心和运输成功率，民心影响人口增长速度
修筑，可提高城防值，城防值影响该城在守城战时城门、帅旗、床弩、投石机的血量

陈情，陈情是君主不可做的项目，不同陈情需要武将不同的数值达到一定水平才可做，广场发布的陈情最为特殊，它们对武将的要求最高且有一定几率失败。其中有重要性的若在限期内没有成功完成则会降低民心，有风险性的则有可能失败，且可能导致武将受伤。陈情是只有都城才可以做的工作，君主可以做政务但不可以做陈情。

2.技术

技术对武将的对应属性有较高要求，算学可以减少技术研发的花费。在研发时，建议优先研发出强弩兵和床弩。部分没有给出具体效果的技术一定是用于开启城市特性的，在前期资源少时尽量不用开发，因为城市特性开启除了科技要求还有较高的内政值要求，且城市特性的性价比相对于直接提升内政效果的科技来说往往不高。技术是只有都城才可以做的工作，一旦完成，整个势力都享有该技术。

3.侦查与人事工作

①**人事工作**：分为2类，登庸与探索。登庸武将时，无论他是否俘虏，成功率都没有差别。登庸成功率受该武将与君主和与所选择登庸的武将的相性（决定性）、魅力（主要）、人脉（次要）影响。若登庸目标非在野，则成功率还受目标的忠诚限制，忠诚 ≥ 89 时成功率为无。探索从游戏界面看受武将人脉、仁德影响，但实质上几乎完全看脸，因无法提供实际数据所以不能做断定。探索分6大区域：河北地区，中原地区，巴蜀地区，荆楚地区，西北地区，吴越地区。每个地区只要有一座城的情报渗透率达到一定值，就可以解锁该区域的探索。在区域内，有情报的城市越多（探索区域点亮的城市越多），可探索的内容就越多。

②**侦查**：许多玩家对侦查界面有疑问，其实侦查界面操作非常简单，进入侦查

界面后只需要在左边方框内选择做侦查工作的武将，方框下方选择每个月投入的金钱，之后点击确定即可。侦查工作每个势力仅一名武将可做，因此这个武将须精挑细选。侦查可每个月获取情报力，情报力的获取受投入的金钱以及侦查武将的情报属性（主要）、人脉属性（次要）影响。情报力平均分摊给当前情报网最外圈的城市，增加对其的渗透率，随着渗透率的提高，逐步解锁对该城市的信息获取，从城市武将到人口，内政，科技，城市特性等，最后是部队数量。情报网可以解锁可探索城市，可以解锁对城市的谋略行动，可以解锁大部分的外交行为，可以说在游戏内占有很重要的地位。

4.重臣

重臣是都城仅有的官职，它对都城所有武将的对应工作有加成作用。

军师:军师的谋略值对谋略工作有加成，情报值对情报工作有加成，外交综合对外交工作有加成。**智谋综合对军师的加成效果没有帮助。**

长史:长史的政务综合对政务工作有加成，**人事综合对人事工作有加成。**

都督:都督的征兵值对征兵工作有加成，练兵值对练兵工作有加成。**军事综合对都督的加成效果没有帮助。**

5.太守、运输

太守:城市（包括都城）太守对城市的政务（政务综合）、人事（人事综合）、军事（军事综合）、智谋抵抗（智谋综合）工作有加成，分城太守可在任命太守界面安排，武将必须身处该城才可做此城的太守。

运输:太守与君主不可做运输工作。运输有几率遭遇波折导致受损，武将武艺和运输城市两端治安度、运输所带士兵这三个数据都能降低运输的受损率。

6.谋略与外交

谋略与外交功能尚不完整，到目前为止，**谋略外交绝大部分需要情报支撑**，其成功率、消耗、效果一目了然，无需过多解释。

7.治军

武将可以征兵、练兵、统兵。统兵属战争内容，将在下文提到。

三、战争

战争是汉末霸业非常重要的一环，以统一为目的的玩家，无论如何都要走上战争之路，其所有武将所做的工作也都是为了使战争向自己更有利的方向前进而做。战争中每过一个回合即度过一天。战争分手动指挥和自动战斗。自动战斗是从战斗第一回合起两军即开始根据攻防士气互相随机拼斗，主帅队被灭的一方失败。本文着重介绍手动指挥。

1.主帅、主副将

①主帅

在部署出征部队时，第一个编队就是主帅部队。当势力君主参与出征时，君主总是主帅部队的主将。主帅部队在战争时一旦被击溃或撤离战场，这场战斗即

判失败。在守城战中，除主帅部队外，城墙上的帅旗被摧毁也判守城方失败。

②主副将

每个出征部队可安排 2 名武将，第一个位置的武将即是主将，第二个位置的武将为副将。主将的官职决定这个部队最多能够率领多少士兵。部队的兵种数值（影响部队攻防），部队在战斗中使用与被使用计略时，所有响应的计算数值都以主副将二者的对应较高值计。以典韦做主将、程昱做副将率一支步兵部队为例，该部队的主将典韦的官职决定其指挥数，典韦的指挥数决定该部队可率领的最大士兵数量；主将典韦的步兵值为 74，副将程昱的步兵值为 83，因此该部队的步兵攻防受二者的较高值 83 加成；在战场中，典韦不会的诸如伪报、伏兵等计略，因副将程昱会，所以该部队可以使用这些计略，而当我军使用智计时，以程昱的计略值计算成功率，反之以程昱的冷静值计算智计抵抗；在战场中，程昱不会的闯阵，典韦会，因此该部队可以使用闯阵，而当发生单挑事件时，由典韦应战。

③连携

部队有副将时，每次攻击都有几率触发主副将连携效果，可造成 1.2 倍伤害，可以和暴击同时发生，主副将相性越高连携几率越高。

2.兵种

汉末霸业目前有 4 个兵种：步兵、骑兵、弓兵、水军。

①步兵

步兵可细分为轻步兵和重步兵。重步类有中等偏下的移动力（20-22），不能使用坚守战法，有较均衡的攻防能力，最低的成本（招募费用、粮食消耗）等特色；重步类大部分都有最低的移动力，最高的防御能力和中等的成本等特色。仅持盾的重步兵可以使用坚守战法。

步兵成本低廉，防高肉厚，适合作为肉盾和卡位来使用。高武力的武将带上步兵可以冲在战场最前方做闯阵这样的危险行为，真正体现身先士卒、冲杀战场的感觉；高计略的武将带上步兵，则玩弄敌军于鼓掌之间，隔断战场、控制战争。但步兵本身攻击能力不足，使用时注意合理安排。

②骑兵

骑兵可细分为轻骑兵与重骑兵，骑兵拥有最高的移动力（轻骑 30 重骑 25），和最高的近战攻击能力。轻骑兵可以使用骑射战法，获得一定的远程攻击能力，防御能力也强于轻步兵；重骑兵则拥有与重步兵媲美的防御能力和所有兵种中最高的近战攻击能力，是战场上的推土机，杀戮与坦克的结合体。使用骑兵战斗，最有驰骋战场，肆意砍杀的快感。但高数据同样带来的是高成本。骑兵的招募费用与吃粮速度，让这个兵种无法大量产出。另外，骑兵在战场中还有一个一场战斗只能使用一次的指令：下马。下马后变为轻步兵。

③弓兵

弓兵的种类较少，但却是目前版本下使用最多、性价比最高的兵种。弓兵远程攻击的远程攻击不消耗气力，远程攻击射程比骑兵远得多，可以远程响应攻击。弓兵拥有最低的防御能力，与轻步兵相同的机动力（20），和较高于步兵的攻击能力，成本大于步兵，小于骑兵，是性价比最高的兵种。

④水军

水军是游戏中一个最特殊的兵种，它完全依赖于地形和科技而存在，任何兵种上了水面就都变为水军，其攻防数值由原本的受武将兵种数值加成转而变为受武将的水军值加成。水军能发挥近战还是远攻，由船只相关技术的研发程度决定。

⑤攻城武器

攻城武器依赖技术，依托部队而存在。出征时每支部队可消耗对应金钱来携带对应攻城武器。每个军团携带的同一种攻城武器不得超过2个。部队进入攻城战的战场后，可消耗一回合的行动将自己携带的攻城武器放置于地面上。一旦攻城武器血量被打空，或放置此攻城武器的部队被击溃，该攻城武器都会离开战场。

3.地形（可能有不足与错误）

①地块

游戏中有很多种地块类型：

平原、草原、浅滩、水面、森林、道路、沙地、阻隔点、墙角、城墙等等。地块决定部队在其上面的移动力消耗，某些战法、计略受地块限制。详见武将的战法与计略。

②高度差与阻隔点

地形有一个高度属性，地形基础高度为0，经过向下的斜坡则高度变为-1，经过向上的斜坡则高度变为1，如此类推。地块的高度差决定一些视野与射程的阻隔。阻隔点是不可移动、不可攻击、阻隔视野的地块。有阻隔点相隔的两支部队，互相不能攻击、使用战法与计略。

4.部队的状态

部队在战争时会因为环境、士气、计略而获得增益或者减益的状态。

①增益状态：

目前部队增益状态有 2 种：士气高昂和伏兵。士气高昂是部队在士气达到 120 点时自动获取的状态。士气高昂状态的部队，攻防大幅提升，除此之外尚不明确是否还有其他效果。伏兵状态是勇计伏兵独有的状态，效果在计略→伏兵中有提到，此处不再赘述。

②减益状态：

撤退、恐惧、伪报、挑衅、混乱。

撤退：

部队士气下降至 0 或进行撤退指令时，部队进入撤退状态。撤退状态下的部队，不受控制、每回合朝着屏幕边缘移动，不能成为大多数计略的目标，但可以被攻击，受到近战攻击时会反击。3 回合后撤离战场。

恐惧：

受到冲锋、突击等战法的伤害后（尚不能完全确定触发因素），部队有一定几率进入恐惧状态。恐惧状态下的部队无法进行攻击和战法操作，但可以使用计略。

伪报：

受到伪报智计的成功影响后，部队进入伪报状态。伪报状态的部队不受控制，随机移动，受到近战攻击时会反击。

挑衅：

受到挑衅智计的成功影响后，部队进入挑衅状态，不受控制，每回合自动强制进行对使用挑衅的目标的近战攻击尝试。如果因受到士兵卡位的原因导致不能对目标进行近战攻击，则部队停止行动或随机移动。一旦对其使用挑衅的部队撤离了战场，挑衅状态消失。

混乱：

混乱状态有多种触发条件，包括受到多种战法和某些计略时都有较低几率导致混乱。混乱状态下的部队不受控制且不行动，**受到近战攻击时不会反击。**

③部队士气

新征召的部队初始有 30 点士气和经验值，平时可通过训练提高，上限 100 点。新部队与旧部队会自动混编，混编后士气和经验值按照部队数量比例进行“中和”。

士气：在战场中时，每当有一支敌方部队（主帅部队除外）撤离战场，所有我方部队就会+10 士气；每有一支我方部队撤离战场，所有其他我方部队就会-10 士气。粮食不足时每回合减少大量士气且会有部分士兵因粮草不足而逃跑。另外，伏兵的攻击特效、大部分的智计、闯阵等计略都可有效降低敌方士气。

经验：部队进行攻击指令时会增加经验，经验影响部队最终伤害。

四、武将的战争能力评估

在经过了对于武将各方面的了解之后，在游戏中进行战争时如何选择武将、武将用什么兵种合适、什么样的战场适合什么样的武将这样的问题就可以通过对武将的战争能力评估来确定和解决。我个人认为，武将的战争能力可以从统军能力、计略能力、勇武这三个方面来分析。虽然有三个方面，但是各分主次，武将的统军能力为最重要的方面，计略能力次之，勇武能力最末。

1.武将的统军能力

武将的统军能力包括武将的对应兵种数值、冷静值、战法，在评估武将的统军能力时要从这三个方面一起分析。

①兵种数值与战法

武将的某兵种数值越高，在率领对应兵种时对该部队的攻防加成就越大。相应的，在一般情况下，兵种数值高的武将，对应兵种的战法也就会的越全。但本游戏战法与兵种数值之间没有必然联系，武将是否会某种战法或计略更多的是依赖考据。对于武将本身来说，战法会的越全，对该兵种的使用也就越方便。

那么在评估一名武将的统军能力时，首先就看他的什么兵种数值较高，其次是较高的这种兵种数值是哪一种/哪一些，最后是这个兵种的战法他会哪些。那么返回到上文提到的兵种介绍来看，性价比最高的兵种是弓兵，其次是步兵，最后是骑兵。这样的排名，不但影响到武将的使用侧重性，也影响到武将“是否好用”之类的描述。

②冷静

武将冷静属性可以有效抵御敌方智计带来的影响，而智计的作用都是控制类效果，也就是说，冷静越高越难被控制，越能够发挥其在战场上的作用。

③总结

因此，一个武将统军能力高，必须满足以下条件：

- a.会齐射
- b.步兵/骑兵值足够高且会冲锋/突击
- c.冷静值达到一定标准

a 与 b 满足其一即可，但 a 的权重大于 b。

2.计略能力

计略能力分为两部分：勇计与智计。

①勇计

勇计的成功率与武将计略值无关，其特点是增强自身、对敌造成伤害等，是取代攻击与战法的一种暴力攻击方式。但勇计大多需要依赖地形等因素，且部队本身攻防效果，也就是武将的统军能力对勇计的最终效果或多或少会有一些影响。参照当前版本的设定，我从实际效果角度给几个勇计排个名，从强到弱分别是：

最优：伏兵 镇静

次之：鼓舞 陷阱 强行

最次：天文 火计 落石

伏兵是野战必备神技，虽然只能用于树林地形，但当前版本下 AI 军队很容易被引至树林地形，因此实用性较强，效果毋庸置疑，是当前版本下最强、最实用、性价比最高的勇计。唯一的缺点是攻城战和守城战派不上用场。

镇静可以解除所有因计略直接造成的负面状态，是一项很好用的辅助类勇计。

鼓舞计略虽然效果不显著，但在某些时刻可以起到避免部队因士气低落而进入撤退状态的尴尬境地。陷阱需要将敌方引至特定地点，

有一定的控制作用，但陷阱只能在野战中使用且仅防守方可部署，因此实用性较低。强行则因需要消耗一定士兵所以需要慎用，大多数情况下不需要使用强行。

天文可以预知天气，但因目前版本天气意义不大且即便知道了也没太大意义因此天文实用性较低。火计无论范围、每回合收益、战略意义都无法与火箭相比，因此几乎无用。落石伤害不如普通攻击，又有失败的可能，还要求一定的地形方可使用，因此排名最末。

由于勇计的效果与部队属性有一定关系，因此在战争中定位使用勇计的部队，需要综合考虑武将的统军属性。

②智计

智计的成功率直接与部队的计略值、冷静值息息相关，其特点是对敌方有控制效果，一旦成功则目标就会在行动上受到较大限制，起到扰乱战场的作用，但本身没什么破坏能力，因此智计的效果与部队攻防无关。

参照当前版本的设定，我从实际效果角度给几个勇计排个名，从强到弱分别是：

伪报 挑衅 内讧 连环

伪报的效果最好，但成功率较低；挑衅效果不如伪报，但成功率相对略高，在某些情况下可以起到与伪报相同的效果。内讧控制力度不足，连环使用限制较大。在考虑武将的智计能力时，除了武将是否会这个智计之外，还需要考虑武将的计略值是否够格使用这些智计。若武将没有足够的计略值，那么他的计略在没有高计略副将支持的情况下只能做摆设。

由于智计的效果、成功率与部队属性无关，因此在战争中定位使用智计的部队，可以不着重考虑武将的统军属性。

3.勇武能力

武将的勇武能力对部队的加成在于闯阵与被闯阵时的安全性。一个高勇武的武将在部队中时，部队无畏于是否会被敌方闯阵，甚至会考虑主动向对方闯阵。

一旦高勇武的武将闯阵成功，对方便要面临士气大幅降低甚至部队被全歼武将俘虏的尴尬局面。但由于闯阵的地形限制（平原、草原）以及闯阵需要位于前方的原因，在战争中定位使用闯阵的部队，必须着重考虑部队的防御能力以及武将的统军属性。

4.总结

经过了对统军能力、智计勇计、武将勇武三方面的分析后，在对一名武将的战争能力进行评估时（简单讲就是看一名武将打仗好不好用），依照以下原则评定：

①武将的战争能力 70%依靠统军能力评定。统军能力中，以当前版本最适合广泛使用的兵种的数值及其战法为优先考量。简单以当前的版本来说，就是会齐射的武将，战争能力水准必定是好的。

②武将的冷静值用于有效对抗敌方的智计。冷静越高的武将，越难以受到敌方智计的影响。冷静低下会导致该武将在战场上总被敌方智将牵着鼻子走，有力无处使。

③武将的智计与计略值息息相关。其中最有价值的智计，非伪报与挑衅莫属。又由于本游戏的战争是回合制，因此智计与进攻的行动每回合只能择其一，因此智计强大的武将在战场上的地位不一定依赖统军能力。

④武将的勇武能力在战争中的作用相对最小。虽然武艺高强的武将无疑能冲上平原进行闯阵这样的高风险高收益操作，但武艺不足时亦可合理利用地形来避免闯阵，因此勇武能力仅仅只有锦上添花的效果。“有勇无谋”的武将，可说最易攻破，游戏的设定对此观点相当的推崇。

综上，在评定一名武将时，优先看他会不会齐射战法，其次看其他兵种的数值，之后看冷静值、会不会伏兵，然后看会不会伪报挑衅、计略值如何，最后看勇武和会不会闯阵。

结束语

三国志汉末霸业游戏时间 120+小时，随着游戏版本的更迭，游戏的内容逐步地丰满，我相信游戏的内容很快就会不止于本文的这么一点点内容。本文与其说是攻略，不如说是我对汉末霸业的游戏体验的总结。本文着重写的还是武将和战争的一些游戏机制，我希望看过本文的玩家能够看到这个游戏的这些好的方面并且能好好利用它们来

玩出一些“新花样”，而不是总点自动战斗然后吐槽这个游戏太难了之类的话，因为当下的 AI 真的很简单。总之，希望能对玩家们有一定的帮助吧。我认为这会是一个在将来能够取代光荣三国志在中国玩家心中的地位的三国游戏。