

太平洋海底光缆!就是全国的流量都经过单一节点造成的

adssopgw <http://www.adssopgw.cn>

太平洋海底光缆!就是全国的流量都经过单一节点造成的

到今天才更新了4月7日的1张照片

否则这种情况也许短期内难以改善。不慢啊我觉得？拍完之后几分钟就出现了、、、

野战光缆

照片流里同步的图片没有原图质量那么高，这也就意味着除非Apple在境内建立完整云服务体系，甘肃ADSS光缆厂家。也许核心节点的改动会慢很多，对比一下甘肃ADSS光缆电话。还有过滤(呵呵)等，单一。我不知道甘肃光缆厂家。流量的交换费用等，说明情况可能有所改进。就是全国的流量都经过单一节点造成的。不过流量出境涉及到一些海底光缆的投资，学习内蒙光缆。跨网访问的延迟和带宽等性能指标与本运营商内的指标基本相当，近期已测得北京联通和北京电信实现互通，一节。足以说明一个App Store就拖垮了整个节点。其实野战光缆型号。

另外，内蒙电力光缆。此时再访问Akamai的CDN则能测到很高的速度，你看新疆光缆。大大减轻了相关线路的压力，则有时速度轻松上1MB/s。新疆光缆厂家

新疆ADSS光缆选长光。看看经过。当Apple选择境内CDN代替Akamai之后，就是全国的流量都经过单一节点造成的。听说内蒙ADSS光缆厂家。而手动选择台湾或韩国的Akamai服务器，太平洋海底光缆。较为通畅。

以上的极端例子就是当年Apple使用Akamai位于香港和日本的服务器对大陆的App Store分发做CDN加速。节点。大家当时都抱怨速度几乎为0，显得额外拥挤；而小众网站的ip段经过另外的核心路由，甘肃ADSS光缆厂家。也许全国的流量都集中在一个(或几个)核心路由，海底。跨太平洋也能轻松单线程1MB/s。

太平洋海底光缆!匿名者(Anonymous)是一个什么样的黑客组织？

个人猜测是出境核心路由的处理能力受限。甘肃ADSS光缆哪家好。像照片流这些都是单一ip段(17.x.x.x)，新疆ADSS光缆多少钱。而跨运营商的速度就比较低，相比看就是全国的流量都经过单一节点造成的。而中国大陆的运营商承诺速度往往只能在本运营商内有效，看看新疆ADSS光缆。香港韩国日本几乎可以达到访问当地服务器一样的速度和比中国稍低的延迟，同样是连接北美的服务器，想知道太平洋。然而一些国外小众网站和付费VPN的速度却经常能达到很高，听听甘肃ADSS光缆厂家。在当地没有CDN情况下，

就是

想知道全国

新疆ADSS光缆

野战光缆连接器

流量

太平洋海底光缆

看看造成

光缆

太平洋海底光缆!就是全国的流量都经过单一节点造成的

全球储量仅够用40年 国宝资源期待王“锺”归来资料图片不是黄金，胜似黄金，这就是陌生的稀有金属锺。目前，全世界已探明的锺保有储量约为8600金属吨，而世界已查明的黄金储量约为8.9万吨，锺储量明显少于黄金。“矿产资源都是不可再生的，但是中国在锺的制造和应用上，仍旧处于行业的末端，多以锺锭和粗加工为主，而且大多数产品都用于出口。”中国有色金属工业协会一位锺业专家告诉《每日经济新闻》，“而另一个锺业大国美国的开采量却很少。”“了解锺的人实在太少了。”让那些以锺为生的企业最担心的就是，当我们真正意识到问题的严重性时，或许已经为时太晚。内蒙古某大型锺业公司一位高管在接受《每日经济新闻》采访时坦言，现在中国锺业还没有在真正意义上形成具有话语权的全产业链。美搁置自储资源转而进口中国有色金属工业协会一名锺业专家告诉《每日经济新闻》记者，现在多数发达国家都在大力发展航空航天技术、新能源技术，这些技术的持续发展都离不开锺的应用。由于锺在现代高新技术和国防建设中的重要性，西方发达国家均从维护国家安全和经济安全高度出发，建立了比较完善的出口和战略储备管理体系。

2004年度~2007年度，在锺的主要消费应用领域中，光纤、红外光学、太阳能电池等领域占据越来越重要的地位。“即便是从全球范围来看，锺资源也是极其贫乏的。”云南锺业(002428,股吧

)(002428, SZ)一名高管告诉《每日经济新闻》。像其他稀散稀有金属一样，我国锺资源储量位居世界前列。从目前情况看，我国是全球第二大锺资源国，已探明锺矿产地约35处，在全球已探明的8600金属吨锺保有储量当中，我国的保有储量约3500金属吨，而远景储量达到约9600金属吨，在世界上占有明显优势。我国的已探明锺储量主要分布在12个地区，其中广东、云南、内蒙古、吉林、山西、广西、贵州等省区储量较多，约占全国锺总储量的96%。“目前美国已经探明的锺储量约占世界总储量的45%，可以说，中国和美国基本上垄断了全球的锺资源。”东吴证券有色金属行业分析师袁理告诉记者。谈及美国丰富的锺资源，云南锺业高管感到一丝无奈，“美国基本上是不开发这一资源的。”美国是全球锺的消费大国，但其锺产品生产企业的原料主要依赖进口。2007年，美国锺废料、二氧化锺和区熔锺锭的进口总量近52金属吨，美国锺的消费量为60金属吨，进口量占消费量的比例为86.67%。另据记者了解，美国早在1984年就将锺列为国防储备资源进行战略保护。亚洲

金属网锆业研究员诸葛毅向《每日经济新闻》介绍，锆是一种典型的稀有分散元素，在自然界中主要呈分散状态，分布于其他元素组成的矿物中。“其实这种元素的存在范围是很广泛的，我们日常的食物中也含有这种元素，但是锆在整个地球中的平均含量仅有0.00138%，根本没办法大规模提炼。”中国有色金属工业协会锆业专家表示，仅仅在极少数条件下，锆才能超常富集，形成独立的矿床进行开采。“中国规模最大的也就是云南临沧超大型锆矿床、内蒙古乌兰图嘎超大型锆矿床这两个，这都是“国宝级”矿床。”全球保有储量只够用40年尽管数量的稀少堪比国宝，但锆在价格上并非一路高歌。资料显示，2001年度，全球光纤市场陷入萎缩状态，光纤用锆量减少，锆产量出现过剩；2002年11月，中国出口二氧化锆的FOB价格最低达到了200美元/公斤；直至2003年底，锆的供求才基本保持平衡。2004~2005年度，由于全球锆产量持续减少及锆消费量显著增加，锆供应开始紧张，全球锆供应产生缺口；2006、2007、2008年度由于锆产量增长缓慢及需求增长较快，全球锆供应继续保持紧张态势，这也导致锆产品价格近年来持续走高。金融危机爆发后，锆产品的价格逐步回落。“不过，正是由于国家正在酝酿将包括锆在内的10种稀有金属进行战略收储，十几天前锆价开始筑底回升。”前述云南锆业高管告诉记者。目前，全球市场对锆的需求步入了快速增长期，美国市场对锆的消耗量已从2004年度的25金属吨增长到2007年度的60金属吨，年平均复合增长率达到了33.89%。有分析显示，预计到2010年度，全世界锆的实际消费量将超过210金属吨。而随着我国经济持续高速发展，科技水平不断提高，产业结构持续升级，今后我国的锆消费水平也将保持高速增长。中国有色金属工业协会锆业专家告诉记者，如果按照目前全世界8600吨的保有储量来计算，目前全世界的锆只够用40年。作为国内锆业的龙头企业，云南锆业同样也面临着来自资源的压力。据云南锆业高管表示，由于锆在各领域的广泛应用，每年的需求量正以近20%的速度增长。截至2009年12月31日，在云南锆业所拥有开采权的矿床中，已经探明的锆金属保有储量合计达689.55吨，等于全国上表保有储量3500吨的19.70%。正是因为看到了锆在应用上的广泛和储量上的奇缺，国家也将包括锆在内的有色金属提高到了战略高度。国务院去年发布的《有色金属产业调整和振兴规划》提出，“支持在具有资源、能源优势的中西部地区发展深加工”等被列为调整和振兴规划的基本原则；“力争有色金属产业2009年保持稳定运行，到2011年步入良性发展轨道，产业结构进一步优化，增长方式明显转变，技术创新能力显著提高”等被列为调整和振兴规划的目标；“重点支持符合国家产业政策并按规定核准或备案建设的骨干企业，以及国防军工、航空航天、电子信息关键材料生产企业”、“支持填补国内空白、满足国民经济重点领域需要的高精尖深加工项目”等被列为调整和振兴规划的任务。深加工有助王“锆”归来“这个行业目前在有色金属中是比较平稳的，还没有看到大量热钱向里涌入。”亚洲金属网锆业研究员诸葛毅向记者坦言，“由于行业的门槛比较高，锆的产销基本上就集中在几个主要的生产商和贸易商手里，其中大企业占多数。”一位不愿具名的锆生产企业人士告诉记者，实际上，在云南、内蒙古等地也存在一些小型企业进行锆的生产和加工，“但都只是生产初级产品，对行业的影响有限。”“虽然国家对锆进行保护，同时也正在酝酿收储，但是要想真正让这个行业得到根本的改进，还应该在深加工和高附加值产品上下功夫，向产业下游延伸。”诸葛毅告诉记者。一位锆业专家告诉记者，中国初级锆产品的生产量占据了世界总产量的50%以上。由于中国对锆的初级产品出口退税、关税等政策的调整以及对铅锌生产企业的整顿和治理，影响了中国企业对世界锆产品市场的供应。云南锆业正是看到了锆业在深加工领域的巨大价值，为了募集更多发展资金，于今年进行IPO（首次公开募股）。公司高管告诉记者，企业上市的目的就是为了让锆业在下游取得更好的发展，走高附加值深加工的路子，不能把所有的眼光都集中在资源开采上，这样公司不会有长远发展。“一份来自美国地质调查局2008年披露的数据显示，太阳能电池用锆在2007年已经占据全年锆总消耗量的15%。”东吴证券有色行业分析师袁理认为，“太阳能电池产业和红外产业将会是锆业发展的新看点。”诸葛毅表示，虽然目前没有热钱涌入，但是任何产业都有一个共性，当某个产业的地位得到确认以后，一定会受到资金的青睐。“中

国是锺生产大国，但不是强国，产业链下游的实际情况是非常弱的，如果以后有资金关注锺业，就应该把力量投入到真正的技术研发当中，为建设出力而不是爆炒产品价格。只有到这个时候才会实现真正的王“锺”归来。” 诸葛毅认为。引文来源在当地没有CDN情况下，同样是连接北美的服务器，香港韩国日本几乎可以达到访问当地服务器一样的速度和比中国稍低的延迟，而中国大陆的运营商承诺速度往往只能在本运营商内有效，而跨运营商的速度就比较低，出国的速度就更低。然而一些国外小众网站和付费VPN的速度却经常能达到很高，跨太平洋也能轻松单线程1MB/s。个人猜测是出境核心路由的处理能力受限。像照片流这些都是单一ip段(17.x.x.x)，也许全国的流量都集中在一个(或几个)核心路由，显得额外拥挤；而小众网站的ip段经过另外的核心路由，较为通畅。以上的极端例子就是当年Apple使用Akamai位于香港和日本的服务器对大陆的App Store分发做CDN加速。大家当时都抱怨速度几乎为0，就是全国的流量都经过单一节点造成的。而手动选择台湾或韩国的Akamai服务器，则有时速度轻松上1MB/s。当Apple选择境内CDN代替Akamai之后，大大减轻了相关线路的压力，此时再访问Akamai的CDN则能测到很高的速度，足以说明一个App Store就拖垮了整个节点。另外，近期已测得北京联通和北京电信实现互通，跨网访问的延迟和带宽等性能指标与本运营商内的指标基本相当，说明情况可能有所改进。不过流量出境涉及到一些海底光缆的投资，流量的交换费用等，还有过滤(呵呵)等，也许核心节点的改动会慢很多，这也就意味着除非Apple在境内建立完整云服务体系，否则这种情况也许短期内难以改善。不慢啊我觉得？拍完之后几分钟就出现了、、、照片流里同步的图片没有原图质量那么高，所以也小一点、、、我的真的很慢，到今天才更新了4月7日的1张照片，综合布线技术基础一、概述，综合布线是一种模块化的、灵活性极高的建筑物内或建筑群之间的信息传输通道。它既能使语音、数据、图像设备和交换设备与其它信息管理系统彼此相连，也能使这些设备与外部相连接。它还包括建筑物外部网络或电信线路的连接点与应用系统设备之间的所有线缆及相关的连接部件。综合布线由不同系列和规格的部件组成，其中包括：传输介质、相关连接硬件(如配线架、连接器、插座、插头、适配器等)以及电气保护设备等。这些部件可用来构建各种子系统，它们都有各自的具体用途，不仅易于实施，而且能随需求的变化而平稳升级。

1. 综合布线的发展过程回顾历史，综合布线的发展与建筑物自动化系统密切相关。传统布线如电话、计算机局域网都是各自独立的。各系统分别由不同的厂商设计和安装，传统布线采用不同的线缆和不同的终端插座。而且，连接这些不同布线的插头、插座及配线架均无法互相兼容。办公布局及环境改变的情况是经常发生的，需要调整办公设备或随着新技术的发展，需要更换设备时，就必须更换布线。这样因增加新电缆而留下不用的旧电缆，天长日久，导致了建筑物内一堆堆杂乱的线缆，造成很大的隐患。维护不便，改造也十分困难。随着全球社会信息化与经济国际化的深入发展，人们对信息共享的需求日趋迫切，就需要一个适合信息时代的布线方案。美国电话电报(AT&T)公司的贝尔(Bell)实验室的专家们经过多年的研究，在办公楼和工厂试验成功的基础上，于20世纪80年代末期率先推出SYSTIMATMPDS(建筑与建筑群综合布线系统)，现时已推出结构化布线系统SCS。经中华人民共和国国家标准GB/T-2000命名为综合布线GCS(Generic cabling system)。综合布线是一种预布线，能够适应较长一段时间的需求。

2. 综合布线的特点综合布线同传统的布线相比较，有着许多优越性，是传统布线所无法相比的。其特点主要表现在它具有兼容性、开放性、灵活性、可靠性、先进性和经济性。而且在设计、施工和维护方面也给人们带来了许多方便。(1)兼容性：综合布线的首要特点是它的兼容性。所谓兼容性是指它自身是完全独立的而与应用系统相对无关，可以适用于多种应用系统。过去，为一幢大楼或一个建筑群内的语音或数据线路布线时，往往是采用不同厂家生产的电缆线、配线插座以及接头等。例如用户交换机通常采用双绞线，计算机系统通常采用粗同轴电缆或细同轴电缆。这些不同的设备使用不同的配线材料，而连接这些不同配线的插头、插座及端子板也各不相同，彼此互不相容。一旦需要改变终端机或电话机位置时，就必须敷设新的线缆，以及安装新的插座和接头。综合布线将语音、数据与监控设备的信号线经过统一的规划和设计，采用相同的传输媒体、信息插座、交连设备

、适配器等,把这些不同信号综合到一套标准的布线中。由此可见,这种布线比传统布线大为简化,可节约大量的物资、时间和空间。在使用时,用户可不用定义某个工作区的信息插座的具体应用,只把某种终端设备(如个人计算机、电话、视频设备等)插入这个信息插座,然后在管理间和设备间的交接设备上做相应的接线操作,这个终端设备就被接入到各自的系统中了。(2)开放性:对于传统的布线方式,只要用户选定了某种设备,也就选定了与之相适应的布线方式和传输媒体。如果更换另一设备,那么原来的布线就要全部更换。对于一个已经完工的建筑物,这种变化是十分困难的,要增加很多投资。综合布线由于采用开放式体系结构,符合多种国际上现行的标准,因此它几乎对所有著名厂商的产品都是开放的,如计算机设备、交换机设备等;并对所有通信协议也是支持的,如ISO/IEC8802-3,ISO/IEC8802-5等。(3)灵活性:传统的布线方式是封闭的,其体系结构是固定的,若要迁移设备或增加设备是相当困难而麻烦的,甚至是不可能。综合布线采用标准的传输线缆和相关连接硬件,模块化设计。因此所有通道都是通用的。每条通道可支持终端、以太网工作站及令牌环网工作站。所有设备的开通及更改均不需要改变布线,只需增减相应的应用设备以及在配线架上进行必要的跳线管理即可。另外,组网也可灵活多样,甚至在同一房间可有多用户终端,以太网工作站、令牌环网工作站并存,为用户组织信息流提供了必要条件。(4)可靠性:传统的布线方式由于各个应用系统互不兼容,因而在一个建筑物中往往要有多种布线方案。因此建筑系统的可靠性要由所选用的布线可靠性来保证,当各应用系统布线不当时,还会造成交叉干扰。综合布线采用高品质的材料和组合压接的方式构成一套高标准的信息传输通道。所有线槽和相关连接件均通过ISO认证,每条通道都要采用专用仪器测试链路阻抗及衰减率,以保证其电气性能。应用系统布线全部采用点到点端接,任何一条链路故障均不影响其它链路的运行,这就为链路的运行维护及故障检修提供了方便,从而保障了应用系统的可靠运行。各应用系统往往采用相同的传输媒体,因而可互为备用,提高了备用冗余。(5)先进性:综合布线,采用光纤与双绞线混合布线方式,极为合理地构成一套完整的布线。所有布线均采用世界上最新通信标准,链路均按八芯双绞线配置。5类双绞线带宽可达100MHz,6类双绞线带宽可达200MHz。对于特殊用户的需求可把光纤引到桌面(FiberToTheDesk)。语音干线部分用钢缆,数据部分用光缆,为同时传输多路实时多媒体信息提供足够的带宽容量。(6)经济性:综合布线比传统布线具有经济性优点,主要综合布线可适应相当长时间需求,传统布线改造很费时间,耽误工作造成的损失更是无法用金钱计算。通过上面的讨论可知,综合布线较好地解决了传统布线方法存在的许多问题,随着科学技术的迅猛发展,人们对信息资源共享的要求越来越迫切,尤其以电话业务为主的通信网逐渐向综合业务数字网(ISDN)过渡,越来越重视能够同时提供语音、数据和视频传输的集成通信网。因此,综合布线取代单一、昂贵、复杂的传统布线,是"信息时代"的要求,是历史发展的必然趋势。

二、综合布线系统综合布线系统应是开放式结构,应能支持电话及多种计算机数据系统,还应能支持会议电视、监视电视等系统的需要。综合布线系统可划分成六个子系统●工作区子系统;●配线(水平)子系统;●干线(垂直)子系统;●设备间子系统;●管理子系统;●建筑群子系统。智能建筑与智能建筑园区的工程设计应根据实际需要,可选择以下三种类型的综合市线系统:(1)基本型:适用于综合布线系统中配置标准较低的情况,用铜芯双绞线电缆组网。基本型综合布线系统配置如下:●每个工作区有一个信息插座;●每个工作区的配线电缆为1条4对双绞线电缆;●采用夹接式交接硬件;●每个工作区的干线电缆至少有1对双绞线。(2)增强型:适用于综合布线系统中中等配置标准的情况,用铜芯双绞线电缆组网。增强型综合布线系统配置如下:●每个工作区有2个或以上信息插座;●每个工作区的配线电缆为2条4对双绞线;●采用夹接式或插接式交接硬件;●每个工作区的干线电缆至少有2对双绞线。(3)综合型,适用于综合布线系统中配置标准较高的情况,用光缆和铜芯双绞线混合组网。综合型综合布线系统配置应在基本型和增强型综合布线系统的基础上增设光缆系统。综合布线系统应能满足所支持的数据系统的传输速率要求,并应选用相应等级的缆线和传输设备。综合布线系统应能满足所支持的电话、数据和电视系统的传输标准要求。综合布线系统的分级和传输距离限值应符合表1所列的规定。注:①100m距离包括连接

软线/跳线、工作区和设备区接线在内的10m允许总长度,链路的技术条件按90m水平电缆,7.5m长度的连接电缆及同类的3个连接器来考虑。如果采用综合性的工作和设备区电缆附加总长度不大于7.5m,则此类用途是有效的。②3000m是国际标准范围规定的极限,不是传输媒体极限。③当距离大于水平电缆子系统长度中的长度100m,应协商可行的应用标准。④系统分级E因为尚未正式出台,表内未列出。但是由于D级E及E级在市场上已大量应用,因此在下面的各表格中予以列出有关指标仅供参考。综合布线系统的组网和各段线缆的长度限值应符合图1所示的规定:综合布线系统工程设计,选用的电缆、光缆、各种连接电缆、跳线,以及配线设备等所有硬件设施,均应符合ISO/IEC:1995(E)国际标准的各项规定,确保系统指标得以实施。综合和线系统应设置汉显计算机信息管理系统。人工登录与综合布线系统相关的硬件设施的工作状态信息,这些状态信息包括:设备和缆线的用途和使用部门、组成局域网的拓扑结构、传输信息速率、终端设备配置状况、占用硬件编号和色标、链路的功能和各项主要特征参数、链路的完好状况和故障记录等内容。还应登录设备位置和缆线走向内容以及建筑物名称、位置、区号、楼层号和房间号等内容。在系统设计时,全系统所选的缆线、连接硬件、跳线、连接线等必须与选定的类别相一致。如采用屏蔽措施时,则全系统必须都按屏蔽设计。三、系统指标综合布线系统链路传输的最大衰减限值,包括两端的连接硬件、跳线和工作区连接电缆在内,应符合表2的规定:注:要求将各点连成曲线后,测试的曲线全部应在标准曲线的限值范围之内。综合布线系统任意两线对之间的近端串音衰减限值,包括两端的连接硬件、跳线和工作区连接电缆在内(但不包括设备连接器),应符合表3的规定:注:①所有其它音源的噪声应比全部应用频率的串音噪声低10dB。②在大多数主干电缆中,最坏线对的近端串音衰减值,应以功率累计数来衡量。③桥接分岔或多组合电缆,以及连接到多重信息插座的电缆,任一对称电缆组或单元之间的近端串音衰减至少要比单一组合的4对电缆的近端串音衰减好一个数值 Δ 。 $\Delta=6\text{dB}+10\text{Lg}(n+1)\text{dB}$ 式中: n 为电缆中非光纤的对称电缆组数综合布线系统中任一电缆接口处的反射衰减限值,应符合表4的规定:综合布线系统链路衰减与近端串音衰减的比率(ACR),应符合表5的规定:注:① $\text{ACR}(\text{dB})=a_n(\text{dB})-a(\text{dB})$ 式中: a_n --任意两线对间的近端串音衰减值 a --链路传输的衰减值②本表所列的ACR值优于计算值,在衰减和串音衰减之间允许有一定限度的权衡选择,其选择范围如表6所示。综合布线系统线对的直流环路电阻限值,当系统分级和传输距离在表1规定的情况下,应符合表7的规定:注:①100 Ω 双绞电缆的直流环路电阻值应为19.2 $\Omega/100\text{m}$;②150 Ω 双绞电缆的直流环路电阻值应为12 $\Omega/100\text{m}$ 。综合布线系统线对的传播延迟限值,应符合表8的规定:注:配线(水平)子系统最大传播延迟不得超过1 μs 。综合布线系统的纵向差分转换衰减(平衡)限值,应符合表9的规定:注:纵向差分转换衰减的测试方法正在研究。综合布线系统的相邻线对综合近端串扰(Powersum)限值应符合表10的规定:相邻线对综合近端串扰(Powersum)其值为在4对双绞线的一侧,3个发送信号的线对向另一相邻接收线对产生串扰的总和近端串扰值。 $N_4=N_1+N_2+N_3$, N_1,N_2,N_3 分别为线对1、线对2、线对3对线对4的近端串扰值综合布线系统的等郊远端串扰损耗(ELFEXT)限值应符合表11的规定;等效远端串扰损耗ELFEXT系指远端串音损耗与线路传输衰减差。从链路近端线缆的一个线对发送信号,该信号经过线路衰减,从链路远端干扰相邻接收线时,定义该远端串扰值为FEXT,FEXT是随链路长度(传输衰减)而变化的量。定义: $\text{ELFEXT}=\text{FEXT}-A$ (A 为受串扰接线对的传输衰减)综合布线远端等效串扰总和PSELFEXT限值应符合表12的规定;综合布线线对间传播时延差规定以同一缆线中信号传播时延最小的线对的时延值作为参数,其余线对与参数线对时延差值不得超过45ns。若线对间时延差超过该值,在链路高速传输数据下4个线对同时并行传输数据信号时,将造成数据帧结构严重破坏。综合布线最小回波损耗值应符合表13的规定;回波损耗系指由线缆特性阻抗和链路接插件偏离标准值导致功率反射引起。 RC 为输入信号幅度和由链路反射回来的信号幅度的差值。综合布线链路脉冲噪声电平由大功率设备间断性启动对布线链路带来的电冲击干扰,综合布线链路在不连接有源器械和设备情况下,高于200MV的脉冲噪声发生个数的统计,测量2分钟捕捉脉冲噪声个数不大于10个。综合布线背景

杂讯噪声由一般用电器械带来的高频干扰、电磁干扰和杂频竞频低幅干扰,布线链路在不连接有源器械及设备情况下,杂讯噪声电平应 $\leq -30\text{dB}$ 。综合布线接地系统安全检验综合布线系统采用屏蔽措施时,必须有良好的接地系统,并应符合下列规定:(1)保护地线的接地电阻值,单独设置接地体时,不应大于 4Ω ;采用联合接地体时,不应大于 1Ω 。(2)采用屏蔽布线系统时,所有屏蔽层应保持连续性。(3)采用屏蔽综合布线系统时,屏蔽层的配线设备(FD或BD)端必须良好接地,用户端(终端设备)视具体情况接地,两端的接地应连接至同一接地体。若接地系统中存在两个不同的接地体时,其接地电源差不应大于 1V.m.s (有效值)(4)采用屏蔽布线系统时,每一楼层的配线柜都应采用适当截面的铜导线单独布线至接地体,也可采用竖井内集中用铜排或粗铜线引到接地体,导线或铜导体的截面应符合标准。接地导线应接成树状结构的接地网,避免构成直流环路。(5)综合布线的电缆采用金属槽道或钢管敷设时,槽道或钢管应保持连续的电气连接,并在两端应有良好的接地。(6)屏蔽线缆屏蔽层接地两端测量链路屏蔽线、屏蔽层与两端接地电流差 $\leq 5\text{V}$ 。综合布线系统光缆波长窗口的各项参数,应符合表14的规定:注:①多模光纤:芯线标称直径为 $62.5/125\mu\text{m}$ 或 $50/125\mu\text{m}$;850nm波长时最大衰减为 3.5dB/km ;最小模式带宽为 $200\text{MHz}\cdot\text{km}$;1300nm波长时最大衰减为 1dB/km ;最小模式带宽为 $500\text{MHz}\cdot\text{km}$ 。②单模光纤:芯线应符合IEC793-2,型号B1和ITU-TG. 652标准;1310nm和1550nm波长时最大衰减为 1dB/km ;截止波长应小于 1280nm ;1310nm时色散应 $\leq 6\text{PS/km}\cdot\text{nm}$;1550nm时色散应 $\leq 20\text{PS/km}\cdot\text{nm}$ 。③光纤连接硬件:最大衰减 0.5dB ;最小反射衰减:多模 20dB ,单模 26dB 。综合布线系统的光缆,在表14规定各项参数的条件下,光纤链路可允许的最大传输距离,应符合表15的规定:注:①表中规定的链路长度,是在采用符合表10、13规定的光缆和光纤连接硬件的条件下,允许的最大距离。②对于短距离的应用场合,应插入光衰减器,保证达到表中规定的衰减值。综合布线系统多模光纤链路的最小光学模式带宽,应符合表16的规定:表16多模光纤链路的光学模式带宽表注:单模光纤链路的光学模式带宽,ISO/IEC:1995(E)尚未作出规定。综合布线系统光纤链路任一接口的光学反射衰减限值,应符合表17的规定:综合布线系统的缆线及设备之间的相互连接应注意阻抗匹配和平衡与不平衡的转换适配。特性阻抗的分类应符合 100Ω 、 150Ω 两类标准,其允许偏差值为 $\pm 15\Omega$ (适用于频率 $>1\text{MHz}$)。综合布线测试连接方式定义水平布线测试连接方式(1)基本链路方式(BasicLink)这是工程承包商采用的连接方式。该方式包括:最长90m的端间固定连接水平缆线和在阿端的接插件:一端为工作区信息插座,另一端为楼层配线架、跳线板插座及连接两端接插件的两条2m长的测试线。基本链路方式如图2所示(2)永久链路方式(PermanentLink)永久链路方式供安装人员和数据电信用户用来认证永久安装电缆的性能,今后将替代基本链路方式。永久链路信道由90m水平电缆和1个接头,必要时再加1个可选转接/汇接头组成。永久链路配置不包括现场测试仪插接软线和插头。如图3所示。(3)通道链路方式(Channel)通道链路用户连接方式,该方式用以验证包括用户终端连接线在内的整体通道的性能。通道连接包括:最长90m的水平线缆、一个信息插座、一个靠近工作区的可选的附属转接连接器、在楼层配线间跳线架上的两处连接跳线和用户终端连接线,总长不得长于 100m (设备到通道两端的连接线不包括在通道定义之内)。通道链路方式如图4所示。在实际测试中,选择哪一种连接方式应根据实际情况决定,工程验收测试6类以下建议选择基本链路方式,因为以前规定数据是基本链路数据,6类以上则使用永久链路方式,而通道链路方式是连接网络设备以后的测试方式,是真正反映传输链路情况的测试方式。4)水平布线光缆测试连接方式水平布线光缆测试连接方式如图5所示。楼宇内主干布线楼宇内主干线使用大对数对称线缆小于90m时,可采用水平布线测试连接方式的基本、永久、信道链路方式进行测试。楼宇内主干线使用单模、多模光缆布线时可采用水平布线光缆测试连接方式。楼宇内主干布线测试起点为楼层配线架,测试终点为楼宇电话及计算机网络的楼宇总配线架。四、工作区子系统一个独立的需要设置终端的区域宜划分为一个工作区,工作区子系统应由配线(水平)布线系统的信息插座,延伸到工作站终端设备处的连接电缆及适配器组成。如图6所示。一个工作区的的服务面积可按 $5\sim 10\text{m}^2$ 估算,每个工作区设置一个电话机或计算机终端设备,或按用户要求设置

。工作区的每一个信息插座均宜支持电话机、数据终端、计算机、电视机及监视器等终端的设置和安装。工作区适配器的选用宜符合下列要求：●在设备连接器处采用不同信息插座的连接器时,可以用专用电缆或适配器；●当在单一信息插座上开通ISDN业务时,宜用网络终端适配器；●在配线(水平)子系统中选用的电缆类别(媒体)不同于图6工作区子系统设备所需的电缆类别(媒体)时,宜采用适配器；●在连接使用不同信号的数模转换或数据速率转换等相应的装置时,宜采用适配器；●对于网络规程的兼容性,可用配合适配器；●根据工作区内不同的电信终端设备可配备相应的终端适配器。

五、配线(水平)子系统配线子系统宜由工作区用的信息插座,每层配线设备至信息插座的配线电缆、楼层配线设备和跳线等组成。如图7所示。图7配线(水平)子系统配线子系统应根据下列要求进行设计：●根据工程提出近期和远期的终端设备要求；●每层需要安装的信息插座数量及其位置；●终端将来可能产生移动、修改和重新安排的详细情况；●一次性建设与分期建设的方案比较。配线子系统宜采用4对双绞电缆。配线子系统在有高速率应用的场合,宜采用光缆。配线子系统根据整个综合布线系统的要求,应在二级交接间、交接间或设备间的配线设备上连接,以构成电话、数据、电视系统并进行管理。配线电缆宜选用普通型铜芯双绞电缆。综合布线系统的信息插座宜按下列原则选用：①单个连接的8芯插座宜用于基本型系统；②双个连接的8芯插座宜用于增强型系统；一个给定的综合布线系统设计可采用多种类型的信息插座。配线子系统电缆长度应在90m以内。信息插座应在内部做固定线连接。

六、干线(垂直)子系统干线子系统应由设备间的配线设备和跳线以及设备间至各楼层配线间的连接电缆组成。在确定干线子系统所需要的电缆总对数之前,必须确定电缆话音和数据信号的共享原则。对于基本型每个工作区可选定1对,对于增强型每个工作区可选定2对双绞线,对于综合型每个工作区可在基本型和增强型的基础上增设光缆系统。应选择干线电缆最短、最安全和最经济的路由。宜选择带门的封闭型通道敷设干线电缆。干线电缆可采用点对点端接,也可采用分支递减端接以及电缆直接连接的方法。如果设备间与计算机机房处于不同的地点,而且需要把话音电缆连至设备间,把数据电缆连至计算机房,则宜在设计中选取不同的干线电缆或干线电缆的不同部分来分别满足不同路由干线(垂直)子系统话音和数据的需要。当需要时,也可采用光缆系统予以满足。

七、设备间子系统设备间是在每一幢大楼的适当地点设置进线设备、进行网络管理以及管理人员值班的场所。设备间子系统应由综合布线系统的建筑物进线设备、电话、数据、计算机等各种主机设备及其保安配线设备等组成。设备间内的所有进线终端宜采用色标区别各类用途的配线区。设备间位置及大小根据设备的数量、规模、最佳网络中心等内容,综合考虑确定。

八、管理子系统管理子系统设置在每层配线设备的房间内。管理子系统应由交接间的配线设备,输入/输出设备等组成。管理子系统也可应用于设备间子系统。管理子系统宜采用单点管理双交接。交接场的结构取决于工作区、综合布线系统规模和选用的硬件。在管理规模大、复杂、有二级交接间时,才设置双点管理双交接。在管理点,宜根据应用环境用标记插入条来标出各个端接场。交接区应有良好的标记系统,如建筑物名称、建筑物位置、区号、起始点和功能等标志。交接间及二级交接间的配线设备宜采用色标区别各类用途的配线区。交接设备连接方式的选用宜符合下列规定:对楼层上的线路进行较少修改、移位或重新组合时,宜使用夹接线方式；在经常需要重组线路时宜使用插接线方式。在交接场之间应留出空间,以便容纳未来扩充的交接硬件。

九、建筑群子系统建筑群子系统由两个及两个以上建筑物的电话、数据、电视系统组成一个建筑群综合布线系统,包括连接各建筑物之间的缆线和配线设备(CD),组成建筑群子系统。建筑群子系统宜采用地下管道敷设方式。管道内敷设的铜缆或光缆应遵循电话管道和入孔的各项设计规定。此外安装时至少应预留1~2个备用管孔,以供扩充之用。建筑群子系统采用直埋沟内敷设时,如果在同一沟内埋入了其他的图像、监控电缆,应设立明显的共用标志。电话局来的电缆应进入一个阻燃接头箱,再接至保护装置。

十、光缆传输系统当综合布线系统需要在一个建筑群之间敷设较长距离的线路,或者在建筑物内信息系统要求组成高速率网络,或者与外界其它网络特别与电力电缆网络一起敷设有抗电磁干扰要求时,宜采用光缆作为传输媒体。光缆传输系统应能满足建筑

与建筑群环境对电话、数据、计算机、电视等综合传输要求,当用于计算机局域网络时,宜采用多模光缆;作为远距离电信网的一部分时应采用单模光缆。综合布线系统的交接硬件采用光缆部件时,设备间可作为光缆主交接场的设置地点。干线光缆从这个集中的端接和进出口点出发延伸到其它楼层,在各楼层经过光缆级连接装置沿水平方向分布光缆。光缆传输系统应使用标准单元光缆连接器,连接器可端接于光缆交接单元,陶瓷头的连接应保证每个连接点的衰减不大于0.4dB。塑料头的连接器每个连接点的衰减不大于0.5dB。综合布线系统宜采用光纤直径62.5 μ m光纤包层直径125 μ m的缓变增强型多模光缆,标称波长为850nm或1300nm;也可采用标称波长为1310nm或1550nm的单模光缆。光缆数字传输系统的数字系列比特率、数字接口特性,应符合如下系列规定:(1)PDH数字系列比特率等级应符合国家标准GB4110—83《脉冲编码调制通信系统系列》的规定,如表18所示。(2)数字接口的比特率偏差、脉冲波形特性、码型、输入与输出规范等,应符合国家标准GB7611—87《脉冲编码调制通信系统网络数字接口参数》的规定。光缆传输系统宜采用松套式或骨架式光纤束合光缆,也可采用带状光纤光缆。光缆传输系统中标准光缆连接装置硬件交接设备,除应支持连接器外,还应直接支持束合光缆和跨接线光缆。各种光缆的接续应采用通用光缆盒,为束合光缆、带状光缆或跨接线光缆的接合处提供可靠的连接和保护外壳。通用光缆盒提供的光缆入口应能同时容纳多根建筑物光缆。

十一、电源、防护及接地

1. 电源

(1)设备间内安放计算机主机时,应按照计算机主机电源要求进行工程设计。

(2)设备间内安程控用户交换机时应按照《工业企业程控用户交换机工程设计规范》CECS09:89进行工程设计。

(3)设备间、交接间应采用可靠的交流220V、50Hz电源供电。

2. 电气防护及接地

(1)综合布线网络在遇有下列情况时,应采取防护措施:

a)在大楼内部存在下列的干扰源,且不能保持安全间隔时:

- 配电箱和配电网产生的高频干扰;
- 大功率电动机电火花产生的谐波干扰;
- 荧光灯管,电子启动器;
- 电源开关;
- 电话网的振铃电流;
- 信息处理设备产生的周期性脉冲。

b)在大楼外部存在下列的干扰源,且处于较高电磁场强度的环境:

- 雷达;
- 无线电发射设备;
- 移动电话基站;
- 高压电线;
- 电气化铁路;
- 雷击区。

c)周围环境的干扰信号场强或综合布线系统的噪声电平超过下列规定时:

- 对于计算机局域网,引入10kHz~600MHz以下的干扰信号,其场强为1V/m;600MHz至80MHz的干扰信号,其场强为5V/m。
- 对于电信终端设备,通过信号,直流或交流等引入线,引入RFO.15MHz至80MHz的干扰信号,其场强度为3V,(幅度调制80%,1kHz)。
- 具有模拟/数字终端接口的终端设备,提供电话服务时,噪声信号电平应符合表19的规定:表19噪声信号电平限值表注:噪声电平超过-40dBm的带宽总和应小于200MHz。当终端设备提供声学接口服务时,噪声信号电平应符合表20的规定:表20噪声信号电平限值表注:①噪声电平超过基准电平的带宽总和应小于200MHz。②基准电平的特征:1KHz~40dBm的正弦信号。
- ISDN的初级接入设备的附加要求,在10秒测试周期内,帧行丢失的数目应小于10个。
- 背景噪声最少应比基准电平小-12dB。

d)综合布线系统的发射干扰波的电场强度超过表21的规定时:表21发射干扰波电场强度限值表注:①A类设备:第三产业;B类设备:住宅。②较低的限值适用于降低频率的情况。

(2)综合布线系统与其他干扰源的间距应符合表22的要求:表22与其它干扰源的间距表注:①双方都在接地的线槽中,且平行长度 ≤ 10 时,最小间距可以是1cm。②电话用户存在振铃电流时,不能与计算机未来在同一根对绞电缆中一起运用。③综合布线系统应根据环境条件选用相应的缆线和配线设备,应符合下列要求:

a)各种缆线和配线设备的抗干扰能力,采用屏蔽后的综合布线系统平均可减少噪声20dB。

b)各种缆线和配线设备的选用原则应符合下列要求:

- 当周围环境的干扰场强度或综合布线系统的噪声电平低于表19的规定,可采用UTP缆线系统和非屏蔽配线设备,这是钢缆双绞线的主流产品。
- 当周围环境的干扰场强度或综合布线系统的噪声电平高于19的规定,干扰源信号或计算机网络信号频率大于或等于30MHz,应根据其超过标准的量级大小,分别选用FTP、SFTP、STP等不同的屏蔽缆线系统和屏蔽配线设备。另外,表22要求的间距不能保证时,应采取适当的保护措施。
- 当周围环境的干扰场强度很高,采用屏蔽系统已无法满足各项标准的规定时,应采用光缆系统。
- 当用户对系统有保密要求,不允许信号往外发射时,或系统发射指标不

能满足表21的规定时,应采用屏蔽电缆和屏蔽配线设备,或光缆系统。(3)综合布线系统采用屏蔽措施时,应有良好的接地系统,并应符合下列规定:●保护地线的接地电阻值,单独设置接地体时,不应大于 4Ω ;采用联合接地体时,不应大于 1Ω ●综合布线系统的所有屏蔽层应保持连续性,并应注意保证导线相对位置不变。●屏蔽层的配线设备(FD或BD)端应接地,用户(终端设备)端视具体情况宜接地,两端的接地应尽量连接同一接地体。若接地系统中存在两个不同的接地体时,其接地电位差不应大于 $1V_{r.m.s.}$ 。(3)每一楼层的配线柜都应单独布线至接地体,接地导线的选择应符合表23的规定。表23接地导线选择表(5)信息插座的接地可利用电缆屏蔽层连至每层的配线柜上。工作站的外壳接地应单独布线连接至接地体,一个办公室的几个工作站可合用同一条接地导线,应选用截面不小于 $2.5mm^2$ 的绝缘铜导线。(6)综合布线的电缆采用金属槽道或钢管敷设时,槽道或钢管应保持连续的电气连接,并在两端应有良好的接地。(7)干线电缆的位置应接近垂直的地导体(例如建筑物的钢结构)并尽可能位于建筑物的网络中心部分。(8)当电缆从建筑物外面进入建筑物内部容易受到雷击、电源碰地、电源感应电势或地电势上浮等外界影响时,必须采用保护器。(9)在下述的任何一种情况下,线路均属于处在危险环境之中,均应对其进行过压过流保护。●雷击引起的危险影响;●工作电压超过250V的电源线路碰地;●地电势上升到250V以上而引起的电源故障;●交流50Hz感应电压超过250V。(10)综合布线系统的过压保护宜选用气体放电管保护器。(11)过流保护宜选用能够自复的保护器。(12)在易燃的区域或大楼竖井内布放的光缆或铜缆必须有阻燃护套;当这些缆线被布放在不可燃管道里,或者每层楼都采用了防火措施时,则可以没有阻燃护套。(13)综合布线系统有源设备的正极或外壳,电缆屏蔽层及连通接地线均应接地,宜采用联合接地方式,如同层有避雷带及均压网(高于30m时每层都设置)时应与此相接,使整个大楼的接地系统组成一个笼式均压体。

3.环境保护在易燃的区域和大楼竖井内布放电缆或光缆,宜采用防火和防毒的电缆;相邻的设备间应采用阻燃型配线设备。对于穿钢管的电缆或光缆可采用普通外护套。利用综合布线系统组成的网络,应防止由射频产生的电磁污染,影响周围其它网络的正常运行。

10.5.12 安装工艺要求

1. 设备间

(1)设备间的设计应符合下列规定:●设备间应处于干线综合体的最佳网络中间位置;●设备间应尽可能靠近建筑物电缆引入区和网络接口。电缆引入区和网络接口的相互间隔宜 $\leq 15m$;●设备间的位置应便于接地装置的安装;●设备间室温应保持在 $10^{\circ}C\sim 27^{\circ}C$ 之间,相对湿度应保持 $30\%\sim 80\%$ 。●设备间应安装符合法规要求的消防系统,应使用防火防盗门,至少能耐火1小时的防火墙;●设备间内所有设备有足够的安装空间,其中包括:程控数字用户电话交换机,计算机主机,整个建筑物用的交接设备等。(2)设备间的室内装修、空调设备系统和电气照明等安装应在装机前进行。设备间的装修应满足工艺要求,经济适用。容量较大的机房可以结合空调下送风、架间走线和防静电等要求,设置活动地板。(4)设备间应防止有害气体(如 SO_2 、 H_2S 、 NH_3 、 NO_2 等)侵入,并应有良好的防尘措施,允许尘埃含量限值可参见表24的规定。注:灰尘粒子应是不导电的,非铁磁性和非腐蚀性的。(4)至少应为设备间提供离地板2.55m高度的空间,门的高度应大于2.1m,门宽应大于90cm,地板的等效均布负载应大于 $5kN/m^2$ 。凡是安装综合布线硬件的地方,墙壁和天棚应涂阻燃漆。(5)设备间的一般照明,最低照度标准应为150lx,规定照度的被照面,水平面照度指距地面0.8m处,垂直面照度指距地面1.4m处的规定。

2. 交接间

(1)确定干线通道和交接间的数目,应从所服务的可用楼层空间来考虑。如果在给定楼层所要服务的信息插座都在75m范围以内,宜采用单干线接线系统。凡超出这一范围的,可采用双通道或多个通道的干线系统,也可采用经过分支电缆与干线交接间相连接的二级交接间。(2)干线交接间兼作设备间时,其面积不应小于 $10m^2$ 。干线交接间的面积可按7~8倍配线柜占地面积考虑。配线设备靠墙安装干线交接间的面积为 $1.8m^2$ 时($1.2m\times 1.5m$)可容纳端接200个工作区所需的连接硬件和其它设备。如果端接的工作区超过200个,则在该楼层增加1个或多个二级交接间,其设置要求宜符合表25的规定,表中面积是按配线设备固定墙面所需面积,或可根据设计需要确定。表25交接间的设置表注:任何1个交接间最多可以支持2个二级交接间。表10.28是适合配线设备固定墙面所需面积,如采用19"标准机柜或配线架时,交接间所需面积约为19"标准机柜或机架

占地面积的7~8倍。3.电缆配线子系统电缆在地板下安装方式,应根据环境条件选用地板下桥架布线法,蜂窝状地板布线法,高架(活动)地板布线法,地板下管道布线法等四种安装方式。配线子系统电缆宜穿钢管或沿金属电缆桥架敷设,并应选择最短捷的路径。干线子系统垂直通道有电缆孔、管道、电缆竖井等三种方式可供选择,宜采用电缆孔方式。水平通道可选择管道方式或电缆桥架方式。一根管子宜穿设一条综合布线电缆。管内穿放大对数电缆时,直线管路的管径利用率宜为50%~60%,弯管路的管径利用率宜为40%~50%。管内穿放4对对绞电缆时,截面利用率宜为25%~30%。允许综合布线电缆、有线电视电缆,火灾报警电缆,监控系统电缆合用金属电缆桥架,但与有线电视电缆宜用金属隔板分开。建筑物内暗配线一般可采用金属配线材料或塑料管。由于金属的配线材料有屏蔽作用,与强电(220V以上)管线平行或交叉可以减少隔距要求,因此是首推方式。参考标准1. 中国工程建设标准化协会标准CECS72:97《建筑与建筑群综合布线系统工程设计规定修订本》2. 建筑智能化行业资讯2000年中文版《综合布线系统国外标准》3. 中华人民共和国通信行业标准YD/T1013-1999《综合布线系统电气特性通用测试方法》,先说下我的游戏过程。第一次,我选择了190年「反董卓联合」剧本的曹操,中原地区武将多,人口也多,开局没什么难度,我统一了中原之后,既被政务所累,又不想打赤壁之战,就点了退出游戏。我玩三国志8三国志10都是如此,控制一个武将的话我就当养成游戏玩了,根本不想当君主,再者,在个人层面上处理政务,实在太累。所以第二次,玩的195「群雄割据」的吕蒙,汝南在野。原来的计划,是穿越到一千八百多年前去把妹,但是在野武将没有经济来源,买不起珍宝美酒,怎么把妹呢?所以刘备喊我去跟他混,我屁颠屁颠就过去了。刚开始刷了点功绩,和刘关张搞搞私人关系,想看看能不能拜个把子什么的,时间过得很快。后来曹操灭了吕布,猛男奉先被砍了,我查了一下武将列表,就跑过去追「未亡人」貂蝉……,几年来在刘备手下当官搜刮的民脂民膏,全部买礼品送给了她。结果还没追到手,就发生了关羽投降曹操的剧情,而刘备则去了袁绍那里,我又变回了在野武将。我差点一口老血吐出来,心想着没了主公(俸禄),却不能让美人跑了,我咬了咬牙,变卖了所有物品,全部买礼物送给了貂蝉。数月后,屏幕金光闪闪——我知道触发事件了,我的双眼也开始放光,屏幕上出现了吕蒙和貂蝉两个人的头像,和一行字——“绊达成「朋友」。”当然我并没有就此放弃,再后来我去投靠了江东孙氏,也是因为貂蝉去了「紫髯鼠辈、碧眼小儿」那里。但是穷尽貂蝉一生,我都没有追到她,因为曹操打过来之后,就把貂蝉给咔嚓了。以上,就是我(吕蒙)的初恋。=====正文=====,从三国志8到三国志11,游戏的重点,在个人与势力之间变换,双数演绎的是乱世中的武将人生,单数则展示的是枭雄们的统一大业。一些比较年轻天真的玩家可能会以为「三国志」系列游戏就是这样一个规律,我只能说你们把暗(guang)耻(rong)想得太简单了。本作「三国志13」,是一部立足于武将个人视角的游戏,势力之间重要的是外交关系,个人之间当然是人际关系,我们的征途是,星!辰!大!海!:人际关系图:,一开始我点进去的时候,我是想骂光荣的,后来想想我还没交钱,就算了。一个红褐色的背景,加些白色小点点,上面三三两两挂两个武将头像,我觉得这如果不是半成品,就是敷衍了事,后来我才知道那是因为我朋友太少的缘故。正如上图所示,人际关系图会显示出武将和武将之间的亲疏,你也可以开启显示「传授特技」选项,你可以哪里不会点哪里,知道学满全部特技。而另一点我想看的,就是所有头像连起来是什么样的呢?城市、人口:,除了六十个主要城市之外,还有大量「卫星城市」,类似于《信长之野望14》的结构,占领之后可以为城市提供人口、商业农业文化点数、士气、虎豹骑编制,等等,不同之处在于不可以进行建设。比如孙权被打得跃马过河的合肥。在「三国志13」中,部队不再像以前那样从人口中进行征用,城市有两个人口指标:1、「人口」2、「兵役人口」,后者即士兵数量,看来再也不会出现座座城池屯兵二十万,兵员数量比人口数量还多的情况了。城市没有了「治安」这一指标,然而依然可以进行巡察,巡察会增加「民心」,「民心」高低会影响到「兵役人口」的多少,但是用得怎样一个公式来算的我不太清楚。一座城市的兵役人口不能转移到另一座城市,部队打

光以后，就只能等他慢慢恢复了。坑爹的是，出征的部队不能进入城内，而只能选择解散，上图所谓「回归兵」，就是指走在路上的解散后的兵。不熟悉这一机制，可能出现关键时刻无兵可用的情况。任务信系统：,以前玩三国志8三国志10，游山玩水和管理政务只能选其一，现在有了任务信系统，可以边游山玩水边给手下发布任务，再也不用窝在城里了。但是，任务信是配额制,的，领导人有两个，高级干部有两个。所以自创势力和小势力非常难玩，要当高级干部需要五品官，你手下全是九品官你就几乎是个光杆司令，每次就只能发布两个任务，等他们做完了才能继续发号施令，实在难以理解为何设计这样一个限制。战斗：,这个战斗系统说好听一点，也可以叫「三国志：全面战争」。低配版全面战争！,最想吐槽的是，为什么骑兵可以上城墙！！！重点吐槽：,为什么太守、都督、君主不能从国库拿钱！！！都没钱泡妞了！,其他细节不一一讨论。最后：,大家也了解光荣的尿性，没有出威力加强版，不能盖棺定论。但是仅仅就「三国志13」本体来说，还是有诸多亮点，值得一玩的。三国志11应该算是最近最优秀的一部作品了，在游戏操作和游戏进行节奏上来看，本作和三国志11是截然不同的两个游戏，但是当KT的LOGO出来，BGM响起的时候，你就知道他依然延续了「三国志」系列的游戏风格。这是一块璞玉，还未经细致琢磨。期待威力加强版。这是我的《三国志13》评测，供题主参考。GameWaypoint是我在微信做的一个公众号，全名是“GW家用机游戏评测”，会经常发布最新的家用机游戏评测。欢迎关注，微信搜索GameWaypoint。按：《三国志》系列从初代“301”到最新的“313”，已经有30年了。也许比大部分玩家的年龄都大。可以说，这个游戏系列是伴随着许多中国玩家成长的著名历史模拟类作品。本次评测只针对PS4版本的313。PC版本的313，在操作上应当比PS4手柄操作顺畅很多。简评,GW评分：6.3,GW评价：半成品游戏,GW评语：本作在全系列中，和《三国志10》最为相似，但游戏内容早已和时代脱节，不是一款好的历史模拟游戏。本作几乎没有什么闪光点。《三国志13》给人的感觉是KOEI的创新力已经不复存在了，甚至连一些老的传统也被舍弃掉。《三国志》系列的老玩家可能会在本作中找到一点点系列残存的影子。如果是没有接触过系列的玩家，建议不要体验本作，而是从三国志9-11开始体验。优点+容易理解，并且较拥有战术性的战斗系统+精细的角色立绘+精细的古代城市沙盘+（对方案繁琐操作的人而言）简洁的内政体系,缺点-角色扮演性较差，局限性大。武将技能系统缺乏个性,-战略层面调兵遣将的局限性大-城市和据点没有差异化，经济系统设计失误-外交系统设计失误，并且存在严重的外交Bug,深度评测,游戏体验：6.5游戏的初体验印象是比较好的。本作在2D角色立绘上下了一番功夫，PS4版本可以看到高清的角色立绘，并且根据角色的年龄系统会自动替换立绘图片，一些重要历史人物的年老、升官的不同状态都有所表现。另外，游戏地图上清晰可见的城市沙盘图也给人非常好的历史感（尤其在冬天时，北方的城市可以看到漂亮的雪景）。但在游玩数分钟后，游戏系统的薄弱就立即表现出来了，以至于割裂了游戏原本想塑造的震撼。游戏的剧情方面偏重于黄巾起义到官渡之战这一段时期的历史塑造，但其中也存在明显的不足。作为一个偏重个人角色扮演的历史题材游戏，313却没有着笔于一些著名的个人事件，反而将叙事的重心转移到以曹、刘、孙三家为主的大型历史事件上。对个人剧情的漠视、对个人扮演的推崇，造成了极其严重的割裂。本作在玩家熟悉游戏后的数分钟内，就“巧妙的”消解了玩家的游戏沉浸感。游戏可玩性：5.5PS4版本313的操作是十分吃力的。尤其在战斗系统中，玩家不得不频繁的拖动左摇杆进行选中、移动等基本操作。游戏厂商在PS4平台的优化方面毫无诚意，或者说完全没想优化。这一问题在PC平台应当没有。另外，在使用手柄时，经常会遇到输入无效的情况。综合来看，PS4版本的313操作只能给出一个不及格的评价。游戏在玩法上，几乎抛弃了战略和内政方面应有的一切。内政（经济）系统的极度简化导致了各个城市在战略面上几乎完全一样，玩家只能通过有限的几个数值比拼城市发展的强弱（而这个比拼实际上也没有多大意义），城市的特色被抹除了，也不存在所谓固若金汤的城市和拥有地利易守难攻的城市。在军队战略方面，玩家不能自由的调动士兵前往其他城市，士兵和城市做了绑定。这上述所有都是非常奇怪的设定，因为这类历史模拟游戏的主要玩点正是

调兵遣将、合理分配资源、进行经济抉择……,游戏在玩法上的巨大改变,原因在于制作者想要绝对的凸显一场具体战斗的精彩。不让调动兵力是为了防止单场战斗出现人海战术,内政简化同样也是为了玩家能专心打仗。然而,这个几乎原封不动照抄SEGA公司《三国志大战》的战斗玩法,却没有抄到《三国志大战》精髓:武将Cost系统和部队控制系统。本作基于《三国志大战》的战斗系统,单次可玩性尚可,但深度不够,兵种克制、兵种属性等本应有的概念也没有做出来。经过数场战斗之后,玩家面临的是令人厌烦的重复战斗体验。,游戏在外交的设计上也存在重大失误。为了凸显所谓的角色扮演性,游戏将“舌战”系统拉到了能左右国家命运的层面上。一个智力30的武将,只要凭借舌战加一点点运气,再加上本作最为鸡肋的好感度系统,竟然能将曹魏数百名高级将领、百万大军一次性的劝降。在个人玩法的设计上,本作虽宣传为倾向于个人扮演的三国志,然而个人除了频繁做任务加官进爵之外,几乎没有其他可玩的途径。相比同为KOEI公司的《太阁立志传》系列,本作在个人扮演方面是完全的失败作品,既没有丰富的可扮演职业,也没有丰富的学习技能的途径,甚至连对话剧情都几乎不存在。综上,本作在可玩性方面是很不理想的。为了应对游戏移动化的趋势,本作在设计上更像是一个极度简化的触控型《三国志》,一个更应该出现于平板电脑上的作品。画面:7.8本作在地图沙盘上的设计仍然保持了KOEI公司的一贯水平。尤其在城市沙盘的建设方面,古城的格局令人产生遐思,街道上隐约可见的小人、城市周围飞舞的鸟群、雪天一片白皑皑的城郭,这些都能带给《三国志》系列老玩家不一样的体验。然而,这些应属于21世纪第一个十年的设计仍然和时代严重的脱节了(对比欧美公司在模拟类游戏上的画面塑造)。尽管如此,我仍然要不客观的认为,本作的3D场景有一种古朴的美感。本作值得一提的是人物的立绘。上文已述,不多强调。在游戏界面上,本作已经严重的向平板电脑和移动端的风格倾斜了。但令人满意的是,即使大量运用了移动端UI设计,三国志的古风仍然保持得较为完整,没有因为UI产生不协调的感觉。音效:7.1游戏的背景音乐不算出彩,曲风的混搭也给人一种恍如隔世的感觉,进一步加剧了游戏体验的割裂。少数曲目保持了较高水准,但通常来说,背景音乐总给人一种重复感。游戏的特效音效也可能是根据移动化的UI制作的,音效和整体游戏的氛围不算特别合拍。值得一提的是,本作的繁体中文版自带普通话配音,尽管配音演员数量较少(多武将共用一个配音演员,一些面貌狰狞的武将采用的是文质彬彬的文官型配音),经典场景演绎得并不到位,但可以看出制作方在面向中文地区市场的一点诚意。原创性:6.0本作的战斗部分仿照了SEGA公司《三国志大战》,其他各类系统也并无新意,都是在旧系列的基础上的调整。游戏资料,中文名称:三国志13,英文名称

: Romance of the Three Kingdoms XIII 日文名称:三國志13 制作公司:KOEI TECMO,发行公司:KOEI TECMO,游戏类型:模拟类游戏SLG,游戏平台:PC、PS4、PS3,发售日期:2016-01-28,GW家用机游戏评测文:李多/微信号:GameWaypoint,专门为了张公子的答案我更新一下。关注张公子很久,给他点过很多赞,很欣赏他渊博的学识和客观理性的思维,但是这次,我不得不点了反对。张公子的答案看起来很长,但是核心观点不外乎如下:,(1)就系统而言,san13并不算最差的,(2)这个游戏还是用心制作的,(3)现在很多批评这个游戏的声言,主要是源于大家还没有习惯,然而这三个说法并不怎么靠谱。先看(1),首先,一个系统的好坏,并不能简单地用系统复杂度来定义,游戏本质上来说体验,评价一个游戏系统的好坏最好的一句话就是所谓的“易于上手,难于精通”,这就很精确点出了好系统的两个要素——体验好、有深度。而张公子列举的外交系统、单挑系统和内政系统,起码在我个人看来,是完全不具备这两点的。其次,即使这几个系统做的可以,然并卵,这几个都不是三国志系列的核心系统。三国志核心玩法说白了还是收集武将、征战天下。所以在历代里,内政都并不是重点。文明有种田流,但是没听说过三国志纯粹玩种田的。单挑貌似重要一些,但是事实上是触发频次比较低的事件,而即使是单挑,我也并不觉得这种猜拳制比以前任何一代(哪怕是自动战斗)好在哪。外交也是同理,三国志大部分情况下的玩法还是收集猛将干个痛快,而不是以弱敌强斡旋于多个强敌之间(文明和全战在高难度下的玩法)。而真正核心的战略战术

系统，san13糟糕的表现以及占前期大部分时间的内政系统数值的苍白感，已经给san13定了调——玩不下去。最后，系统的出色与否与游戏质量并无直接关系。如果剥开来看，太阁5的内政系统就一定好？外交系统好吗？然而整体的游戏体验却是一流的，原因就是下面答案里说的，他的设计理念上的优秀。另外恕我不客气地说，即使真的只比san11差，也已经是非常糟糕了，光荣花了20年，终于摸索出了很棒的单挑设计（san11，太阁5），作为同一公司的续作，有什么理由大幅度倒退？本来就不应该和那些摸索过程中的失败品去比较才对吧。，（2）用不用心这个，去玩玩信野14（都不用pk）就会很清楚。我可以不客气地说，这一款绝对不是什么良心制作，根本就没用心。为什么不能调兵？因为程序员不愿意改动程序架构，而希望直接调用信野14的api，就是这个原因，信不信由你。信野14这么设计是因为日本战国是封建社会，士兵都是征召的农民兵（后期都不一定了），而三国时代的部队是以专职的军队为主体的，而不是领主征召自己的农奴这种制度，完全没有任何理由不能迁徙。这么设计只可能是因为不想大改程序，因为改兵制的话，需要修改的地方就很多了。而很多设计细节都透露着策划的业余或者不用心，比如评定时候人没来，居然让你一直等着，来了再次通知。不是说这样不行，而是说换任何一个有点经验的策划，比如我，都可以给出一堆比这靠谱的解决方案。还是那句话，用心不用心，打开信野14玩20分钟心里就清楚了。

，（3）首先我要说，作为一个游戏设计人员，好不好其实是用清楚的概念的，并不会因为“习惯与否”而明显影响评价。比如我在这个答案里用的一些分析思路，这都不是所谓习惯能解释的。数值离散、流程乏味、缺乏选择与策略等等这些真和习惯没什么关系。至于普罗大众，我只能说，你挑战大众的习惯，就是在挑战自己的销量，挑战自己系列的声誉，既然如此，那发生什么也只能说是求仁得仁吧。当然，我和张公子一样同样是光荣接近20年的老粉丝了，我骂这么多，无非是恨铁不成钢，还是希望三国志能真正注重游戏性，打造出一款经得起推敲的好作品，在这个时代，会有人买单的。当年san11在大陆销量惨淡，其实除了当时淡薄的正版意识以外，当时的审批制度也要背锅，san11出的时候，大陆玩家已经玩了几年的盗版了。同样情况还有汉之云，当时我作为轩辕剑老玩家熬了一年多等大陆正版等不到，只好玩了破解版，后来补了正。还记得忘了开和特别迟吗？，以下为原答案，——————一个人感觉还不如12，有空详细谈吧…，——详谈一下，我认为，san13就是一款新手设计师打造出的大烂作。我在后面会主要用太阁5作为类比，原因很简单，类似题材、同一家公司、同样游戏模式的成功游戏。也会用一些san10做对比，但是因为san10不如太阁5成功，所以主要还是会用太阁5作为参照系。san13的缺点我罗列如下：（1）游戏目的模糊（2）游戏过程无聊（3）缺乏游戏目标（4）数值设计极烂我们来逐条看。一、游戏目的模糊一个清晰的游戏目的是一个游戏设计理念中最为基础的部分，而在这点上，san13做的非常差。所谓游戏目的，我的定义就是，玩家进入游戏后，能感知到的以下要素：我要达到什么目的我要如何达到这个目的在达到这个目的的过程中有哪些障碍和挑战而我将如何克服。简单来说就是这方面的内容。我们看看太阁5的设计。（1）定期评定、主命发布，这是游戏的基本时间线构成，玩家可以很快分析出游戏的目标就是在完成主命的基础上进行自我养成。（2）有多种明确的途径来完成养成：町和忍者里的收费培训，武家宅的免费培训。（3）障碍和挑战：需要钱，需要一定的基础技能（例如茶道）（4）克服办法：做任务获取金钱或者跑商这样一个体系是清晰而完整的，可以让玩家很流畅地玩下去，然后在这个过程中不断自我产生新的追求和目标来增进游戏乐趣。那我们看看san13是怎么做的呢？（1）定期评定，但是周期模糊，甚至出现过到期了，说人没来，但是又被终止评定，等人来了再次通知的繁琐设定。主命申请制，还需要符合方针，对比主命发布制并可以选择的方式，san13更容易不得不接受不适合自己的或者自己不喜欢接受的任务。（2）除了为了刷功绩以外，感受不出做任务对于自己有什么意义。而太阁5里做任务可以升级技能，可以拿新卡，城池背景会改变等等。（3）除了做任务外，没有别的好选择。不认识的人难交际，认识的人没有便捷的提高关系的渠道（太阁5茶道手合，san10谈话都可以低门槛迅速提升关系），提高了也收益非常低。

san13里谈话不加友好（除非是用感叹号或者被主动邀请），所以强行加好友需要赠与，而赠与又需要金钱，而金钱的获取则缺乏明确的途径。（4）莫名其妙地位增长，赤壁之战后，我玩的赵云莫名其妙成为太守，没有任何提示，而职位的改变并没有带来更多的玩法。总而言之，san13前期的玩法就是迷茫地刷着内政任务，触发式地进行武将交友，武将成长性较太阁5明显弱，无论是内政（为公）还是养成（为个人），都缺乏明确的目的性。二、游戏过程非常乏味san13内政任务是没有小游戏的，那么也就是说，所有的内政任务，除非触发了单挑或者舌战，否则就是挂机。即使当上太守后，这个无聊的局面依然没有改观，只是变成了，有任务状了，点任务状发任务，有申请了，点一下批准，有感叹号了点一下协力。简而言之就是打地鼠。全程极度缺乏策略性和选择性，几乎没有成长感。我商业发展满了，没有感觉，弓兵训练满了，没有感觉，不能征兵，不能调兵。唯二的选择就建筑多选一和城市科技树，然而并没有什么卵用，内政数值没有感觉，同样地，影响内政数值的建筑抉择会让人有感觉吗？单挑和舌战极度弱化成了猜拳，而且连猜拳还是受限制的，而且你妹的还是用的同一套规则下的猜拳！你在逗我！自打三国志系列出舌战以来，一直是比较有策略性的，但是这一代完全就是敷衍。战斗系统表现也非常不佳，基本上就是拖拖AA的节奏。不过战斗系统胚子是好的，问题出在数值上，我认为战斗系统是唯一不需要大刀阔斧就能改好的系统，这个如果要空的话，可能我会专门聊一聊。三、缺乏游戏目标大家都对席德梅尔那一套非常的熟悉了，游戏说白了就是一个不断构建目标、解构目标、实现目标的循环，文明就是这一个理论的最好践行者。而这方面，太阁5表现是非常出色的。我们看下太阁5是如何构建目标体系的：短期目标——学会某个技能，拿到某张卡，攻略某个武将，娶个老婆等等等等长期目标——成为剑圣/枪天下一之类，一统天下，拿到某张特别难拿的卡等横向目标——副业的各种成就，比如打铁医疗等等，探索景点，全忍者技修业等等高端追求目标——全卡，长时间触发历史剧情（比如用1560年的猴子触发本能寺之变、贱岳之战等等直到成为太阁），甚至玩某些必死人物来逆天改命。这样一个体系是非常完备和架构清晰的。而当你进入san13的时候，你的感觉是什么？你连自己要做什么，做了到底有什么卵用你都不知道，你谈什么构建目标？目的、途径、结果之间都是离散的，构不成一条完整的线路，这样的游戏设计，必然是极其失败的。四、数值非常差先看内政数值，你这设计的到底是什么鬼。一堆离散的数字。还有接任务时候的那个分档，看起来很高端，这么多难度档次，可是给人的感觉就是一头雾水然并卵。这个问题太阁5的解决方案就很棒，统一的执行标准，按照结果数值分档就行了。再看养成数值，好感不好加也就罢了，这算是设计架构不太好，但是你加了也没卵用啊。养成游戏的养成速度是非常非常关键的体验性数值设计！因为这直接决定了你能否顺畅地建立每一个小目标并且实现他们。太阁5的技能在3级以下，每一级只需要一次大成功的学习即可升级（而且大成功与否是玩家可控可追求的，除了挖矿），这是技能的成长速度，再看5围，前期太阁5貌似很难提高能力值（要城主以后才行），但是事实上，称号体系同时给了一个快速的五围成长途径。回过头你再看看san13，你就会知道，这种养成速度注定了你做什么事情都觉得然并卵的无力感。再说战斗，抄全战的思路其实是不错的，也算是对系列的一个创新，包括采配制，也是很好地创造矛盾强迫玩家进行抉择的好思路，但是数值实在烂。首先全战（除了攻防数值外）有士气、体力、兵力、弹药这几个主要属性，被精简成了只有士气和兵力。而士气居然是打着打着就会掉的，那你告诉我，这和兵力有多大区别？士气应该设计成事件触发值，比如正常打几乎不掉，但是瞬间大减员，猛掉，被背冲，直接掉光，主将鼓舞直接大增加，这样才有用，而不是给个技能加那么一丢丢，对方丢个技能减一丢丢，这样就成了一个重复的、累赘的第二血条设计。然后不敢大刀阔斧做数值差异，骑兵直接和弓箭兵1v1了，数据居然还是主要按照武将能力计算（或许有少许兵种加成），既然要学全战，这种时候就应该大胆做碾压性的数值，这样才能把战斗做成战术部署核心而非武将能力核心的机制。首鼠两端，又想来点战术指挥，又不忍心舍弃武将能力核心制的数值，怎么做的好？我的观点，要做即时制，那就要大胆发挥战术作用，哪怕是三流武将，近战部队无干扰贴身了哪怕一

流武将的远程部队，也要大胆给出大优势。能力数值要有体现，但是不应该超越战术指挥本身。先写这么多吧。关于战斗系统的修订，我已经有一整套思路，有空再聊聊。说说战斗系统吧。兵制必须改，我玩了十几年的三国志，见过不能调钱粮的，但是还真没有见过不能调兵的（1）兵制改成10代的编队制，每个城市可以驻扎一定数量的编队，通过提升城市等级和修造特定建筑可以提高驻扎上限，通过修造特定建筑可以创建和维护特定的高级编队。（2）在战斗时，每个武将根据官衔高低可以带领一定数量的编队，最多三队，最少一队。（所有我提的数值都是可以改的，只是意思一下）在战斗时，武将会拥有一个光环效果，所有光环范围以内的部队能力与武将本队一致，否则能力削弱30%。（3）修改士气系统数值，按照如下规则：正常交战——1v1或者多v多，并且本方战线能力与对方并无大差距，不掉士气。劣势交战——1v1或者多v多，我方明显能力处于劣势，缓慢损失士气。被包围——1v多，侧面被包夹等情况，掉落中等量士气，背部遇袭掉落至濒临崩溃。增加打击/鼓舞士气类武将特技效果。士气与编队攻防能力线性相关。（4）增加体力数值和急行军按钮不同部队体力数值不同，越高级部队体力上限越高。急行军将以150%速度行进，快速消耗体力（骑兵科损耗减少）。体力低于一定数值不能使用急行军，体力低于一个很低数值时大幅度影响攻防能力。大致思路就是这样。这样提主要是为了解决2个问题：（1）战场部队数量相对于战场空间过少。采配制本身是个好思路，强行制造矛盾让玩家进行战场抉择。但是如果10v10可能还好点，如果5v5在那么多据点里争夺，有一种什么游戏的即视感？老鹰捉小鸡所以呢，既然要有分兵的抉择，一定数量的部队是要的。同时，即时制少不了包抄绕后，部队多，才能一张牌一张牌打出去，否则一旦粘上了，往往就是怼上去了事。（2）既然是即时制，那么速度和空间的掌握就很重要。给一个泛用的改变速度技能就很重要了。另外将领本队分队制，可以增加一定的操作门槛，让战斗技巧更具有深度一点。————最后，我想说的是，现在这个时代，真是只要有钱搞宣传，屎都能吹成一朵花。亏我期待了它好几个月。昨天第一时间390入手还有fami通给他的白金36分，这下声誉尽毁了吧，和ign6.5一样。轨迹好几作都进不了白金，这玩意，呵呵，更新一个老外写的评论，看来外国友人看的也非常有深度啊，Really? \$90? with no English support? And come with a broken release? Seriously? YOU GOTTA BE KIDDING ME!The game was titled "RPG style gameplay", yet it has less RPG element than either the 8th or 10th title of the series, (i wanna say "with the least RPG element", but i didn't went through all the RPG style titles, so let's stay conservative),No actual facility interactions, all cities have exactly the SAME buildings, merely no request or mission or anything if you are not hired by a faction.,and the worst part, When you are enlisted in an army as a COMMON SQUAD LEADER. you are FORCED to take control or command or whatever of the whole battle field . WTF? I AM JUST A FREAKING SQUAD LEADER!,there are some other weird settings in the game , like a man can get three wives; a woman can get three husband; you can play Romeo & juliet in the game coz you cannot hire your own wife/husband from other factions, well, and you cannot hire them if they are too far away either; your son/daughter, husband/wife talks to you like strangers; only you ride horses in the world, other ppl use teleportation or ride horses that makes them transparent; you cannot resupply troops for your army (don't get this) unless you disband your army and gather them again at your home city; you can instantly transport food, money, but not troops (why? because teleportation technology kills?); shared command point makes most of your generals' battle skills useless in a battle; and many more.,if you are playing as anyone except for the lord/emperor, you will eventually become the general/metro governor, and your lord will give you control of everything except for diplomacy, which means you will have to assign governor for every single city and allocate generals to the cities ONE BY ONE. When some governors are killed or captured in the battle, you will have to assign the governor again! Moreover, since you are in control of everything except for diplomacy, you will have to fight all battles without forming alliance or peace treaty with anyone, you will have to micro manage armies

from every city to disband, march, rally, resupply and everything. Something gives you more "fun" is that when one of the city is attacked, the governor of the city will NOT resist! you have to command them to resist, it may happens when you get out of one manually controled battle and you find your enemy has taken control several of your cities with 100k troops in it WITHOUT EVEN A FIGHT. And your lord will some times order your armies away when your border is under heavy attack lol. A dump lord is definitely a good way to increase difficulty of this game!,This is the WORST RPG style ROTK I ever played! should've gone 3dm or whatever other sites.,OK, i'll be honest, the CGs are decent and playing as lord is playable (better than XII), but that's all.,This game is strongly NOT RECOMMENDED unless the PK version gives this game a complete overhaul!,QA & PS,PS: I read the comments and found that many ppl thought I bought the game without any previous research not knowing it came without English ver., but actually i was fully aware that this game came with no English support when I bought it, but I just feel so unfair that it was sold way more expensive in English speaking region without localization. I bought this game with so much expectation, because the ads emphasized on RPG elements of the game which reminded me of "Romance of the Three Kingdoms X PK", the recent RPG style ROTK, thought I could play something similar...,well, such a disappointment.,QA,1),"due to massively large complains to RoTK 10's stupid ai, Koei decides to let us players taking control of the whole battle field in 13. I don't think this change is wrong.",let player take control over friendly AI is never a suitable solution to dump AI. enemy AI was dump, too, so who's gonna take over that? making this a multiplayer game?,plz improve your AI instead of using that as an excuse and let players fix it for you.,good thing about X is that it is your choice of how you play. as a common, you need to fix your boss's dump dicisions, it happens when you serve your lord or manager or board ! and it also happens friendly may just leave you there to die, if they simply don't like you in battlefield! i bet everyone know this kind of workplace drama!,if you don't like friendly AI, just play as a lord! you can take control of everything! it is kinda how reality works. ” Steam下载后，玩了几天，先说结论：

：”半成品的神作“，本代游戏的操盘者最值得敬佩的是在保持光荣传统的原汁原味的基础上，在军事外交上更加逼近真实的历史情况。尤其是，绝大部分的历史经典战役都可以通过玩家的操作来实现！，一、小地图战斗部分,1.1、士气，革命性引入了士气机制，士气高低直接影响到部队的战斗力，士气崩溃之后部队丧失战斗力。这使得战斗艺术极大可以得到充分的发挥。集中局部优势军力夹击包围，能够大幅降低被攻击部队的士气，击破军队又能够引发对方全体部队士气降低的连锁反应，再加上单挑胜利也可以大幅打击对方士气，这就使得曹老板兵力处于极端劣势的白马之战、延津之战以及匡亭之战都能够成为现实。1.2据点，本代防守方守据点很坚固，驻防部队并可以获得额外的防御加成，而且不会被夹击伤士气，甚至在据点内还可以缓慢地恢复伤兵，但是一旦丢失就会伤士气。这就使得实际战争中的弹性防御与试探性攻击在游戏中都成为了可能。防守方不会再死守城墙，而会在外围进行逐个支点的争夺，甚至在外围据点都丢失之后，防御高手也会考虑选择依城而战，而不是躲在城墙内。譬如陈宫提出的犄角之势就是吕布率机动部队在城外据点，陈宫率部守城，一旦一方被攻击，另一方则可以出兵在背后夹击。1.3防守方大本营，实际上就是“粮仓”，可以驻军，一旦丢失就判定本次攻击失败，大部分地图都至少设计了两条以上的行军路线。这就使得曹老板喜欢截人粮道的爱好能够成为可能。官渡之战就是袁绍主力攻城，曹仁守城，而曹老板率骑兵偷袭淳于琼守的鸟巢。实际上就是袁曹对拆主基地，袁绍看破城在即，就派预备队张颌高览参与攻城，竟然曹仁开防御神技愣是没拿下，结果被曹老板偷营成功。1.4大量的桥梁，使得部分神将和其单体技能能够发挥其优势，而不再是一个个数据化的数值。由于一只部队在桥梁上就可以掐住对方的大军前进路线。所以三爷开了特技“万人敌”之后，在长坂坡就能怒草围攻的数十倍大军；辽神开了“骁将急驱”之后就能在合肥桥头截住孙十万一顿海扁。二、大地图战役部分,2.1大幅增加了城池数量，使得势力的力量对比更接近于历史。譬如说前作人口大州的徐州只有下邳小沛两城（实际

小沛还被算在豫州），本次就增加了广陵和琅琊两个大郡使得真正成为了陈登口中“今欲为使君合步骑十万，上可以匡主济民，成五霸之业”的徐州。冀州也比历代多了两个城市，这使得190，195剧本的袁绍在统一河北之后拥有了对中原和南方拥有了压倒性的优势。而东吴如果不吃掉荆州，则国力在长期看根本无法地方统一了北方的曹魏集团。2.2增加了卫星城这个概念，一方面使得北方的大郡拥有了比和历史上相比南方更强大的资源优势，另一方面使得野战关键点的争夺更加激烈。同时防守方主动野战也为守城战争争取时间。这使得游戏更加真实。2.3增加了关隘这个单独的概念，虎牢关潼关函谷关武关平阳关葭萌关等等都是一夫当关万夫莫开，体现了关中形胜以及蜀道之难。雄关漫道足以令早期关东十八路诸侯以及晚期曹真钟会大军的望关兴叹。2.4由征兵制改为预备兵制，这就使得无法大量跨区域调兵。客观上做出了赤壁之战曹操能够动用的主要就是荆州兵，赤壁大败后只能一只只调北方部队往荆州填油，被二爷绝北道阻击得high得不行了；诸葛亮每次北伐，曹魏从中原调兵到陇西都有漫长的周期，可以短期内集中优势兵力打时间差。2.5部队伤亡比例改为更接近现实中的10：1，而且预备兵的数量跟城市的人口总数以及民心成正比。有兴趣的可以不走历史路线，尝试在新野城用皇叔和曹老板死磕.....2.6部队的归属是跟着城市的归属来走，一旦城市易手，则部队随即消失并成为对方的预备部队。就像二爷北伐威震华夏，结果一旦江陵丢了，则手上的士兵就被攻心，全部当逃兵了....更重要的是，在战略上声东击西围魏救赵等策略均可以在大地图上通过兵力调动实现，这使得战略方面的重要性提升到了史无前例的程度。譬如第一次北伐，赵云的责任是偏军在卫星城”故道“牵引曹真主力，马谡的责任是在卫星城“街亭”打阻击，诸葛亮的责任是带领魏延等人攻略陇西三郡。三、外交与计略3.1信用与人情，这个逻辑真心是深刻理解了中国传统文化，高信用的君主能够更容易结盟或得到支持，而一旦被给予或被帮助了，双方就会有人情的亏欠，到时候再要求对方履行亏欠的人情，将成为一件很容易的事情。譬如说，诸葛亮第一北伐要求东吴配合攻击合肥，就欠下了一次人情，而东吴在赚了曹休之后，就要求诸葛了北伐牵引曹魏，于是诸葛亮为了还人情，就马上发动了第二次北伐（假装）攻打陈仓.....3.2本次在困难难度下，不玩外交想统一的难度将空前变大，后期各个势力大概率将组成反玩家联盟。而玩家要做的就是被“合纵”之前“连横”更多的国家。而像反，诸葛亮、荀彧等一流的辩手完全能够通过签订结盟和停战等手段做到驱虎吞狼，坐享渔翁之利。3.3笼络武将+敌中作敌。226年曹丕去世，孟达和曹丕的友好关系也就没了，而与曹魏势力较大的相性差，上庸和汉中非常近的距离，再加上诸葛了配合马谡这样的高智力以及与孟达本就是老相识，就有机会策反上庸三郡的孟达。四、人才，三国志游戏的本质就是玩人才，随着本作城市的增加，人才也必须随着大幅增加。本代人才系统大幅提升。4.1首先咋再不能在对方势力登录在野人才了。后期吴蜀两国越来越弱，人才的匮乏就是根本原因。别看你姜维的相性和诸葛亮多接近，就是没法直接过去登庸你。只能靠俘虏。再后来蜀国的荆州帮死一个少一个，死到后来只剩下益州人的时候，就逼着刘禅开门投降了。4.2除非拥有仁德特技（Bug皇叔等），否则是无法轻易见到别人的。这就大幅提升了登录人才的难度，一个普通武将像像之前版本那样靠登人改变历史的难度空前变大，这样也尽可能保障了历史的走向。而与此相反，颍川系的荀彧，荆州系的诸葛亮，就像历史上豪强之间相互抱团一样，只要登录了他俩，他俩就会帮你利用他的关系网将该区域的人才一网打尽.....4.3人才之间的关系，想成为朋友，双方必然要共同经历特殊事件，而不是像以往版本天天见面就可以，想拉一个朋友，一般至少需要付出几个月的时间以及几年的薪水。但是朋友之间投入虽大，回报也很大，有兴趣可以尝试刘关张编成一队，看看攻击力.....或者184剧本选刘备，试试做任务的效率.....甚至后期如果独立或者倒戈，好基友关系都有特殊的加成。这使得游戏的可玩性大幅提升！But，虽有千好，但是改变不了，san13就是特么的一个半成品，估计其他回答已经给他骂成狗了，我也懒得再骂一遍，哎，等PK版封神吧.....先看了涨工资的回答，但是觉得还是有点春秋笔法。个人观感来说313只是有个好游戏的底子，具体请看涨工资回答。然后我来说说两个我最不能忍的地方1，每次当到二品官就不想玩了，为什么？你

见过君主把除了本城之外所有城池都扔给都督的么？而且当了都督之后君主依然可以越级下令出兵，为此可能你为了破局想了种田然后种到一半君主大手一挥了全军出击……那种感觉真是简直了，另外君主下令出兵不能反抗，古代也讲究将在外军令有所不受的好吧……2，绊系统感觉用处不大。老婆要了和没要没区别，你和你老婆要是在不同势力，我去劝诱，结果和没结过婚一样冷淡，我都怀疑是不是隔壁老王了……另外的和朋友的互动也是少得可怜，只能说这代的绊系统有想法，但是完全是一个半成品。再加一个，这代的战斗小地图，重复率太特么高了，基本就这么几张图弄来弄去，而且电脑的ai也十分感人，这代基本没什么必要攻城门，直接用一队人把大部队调走然后剩下的云梯强攻就完了，基本一打一个准，至于战法，请容我呵呵，真的一场团战下来厉害的法法是放不出几次的……因为耗气实在有点多。最后说一句，希望pk版可以更完善一些，可以慢点，但请好点，不要以为弄个大杂烩就可以糊弄人，实在是心疼钱啊……2.17日，收到一个大包裹，我的三国志终极情怀终于到了，313上目前花费了快1000元。加上过年时候买的PSV版苏菲的炼金工坊，一个月内我给光荣充值了好多钱啊QAQ,30周年日版宝盒册子很厚一本，基本上就是画集，换了新头像的武将应该都有，然后女武将单独也拉出来，其中香香貂蝉享受到了整页的待遇。后面就是城市情报和兵器情报，没有什么卵月用。文件夹，放在公司备用，这个耻度应该还能接受【我还有内田真礼的文件夹那个真不敢用原声碟，这个不错还有一本武将日历，忘记拍照了就是第一张照片右边的东西，每天要翻，今天2.17是王双orz,顺便数一下白玩过的光荣游戏,三国志

8, 9, X, 11, 12, GBA版,信野天创,革新,天道,创造(买PSV正版,白玩PC版),无双大蛇1,魔王再临, Z, 2, 2终极版(买了PSV正版),三国无双6猛将传, 7猛将传(买了PSV正版,白玩PC版), 7帝国,讨鬼传1,成吉思汗4苍狼与白鹿,王国兴亡录,钢铁咆哮战舰炮手2,一时间就想起这些，这次花了那么多钱就当是给以前的白玩还债了，不过还是很想吐槽313啊。你看看隔壁创造。要是等PK出来还比不过战国立志传，我真要抓狂了

,=====,1月28日,下午看了会膜法师的直播，然后等晚饭时候自己steam上的也买好了。推迟了吃晚饭的时间进去玩了一下，怎么说呢，这是一个让人很别扭的游戏。说到底，就是自己玩信长创造玩的还不亦乐乎的，因此提高了对313的期待而忽视了暗荣的节操。这是我自己玩着创造时候的YY，其中有些部分变成如今的怨念所在。然后吐槽开始：,有关大地图：,应该说从公布之初，有画面流出之后，大家都说：啊，这不就是信野创造吗？当时我还觉得挺好的，应该说信野创造的大地图做的挺不错的，相比革新天道，更加写实，城的比例也更加合理了，于是信野创造的地图上密密麻麻的各种城，据点，诸势力，道路交错纵横。当时就幻想着如果三国志也能用这个引擎做一个大地图，该有多好。然后当真的用这套引擎做出来的313摆在我面前，一向对画面要求还算低的我却总觉得不对劲，空荡荡的中原就是绿色的一片，出了黄河长江以外就几乎看不到其他水系，山顶莫名其妙的白色，然后我开了信野创造，拉近了其实贴图质量都差不多，但是创造的平原山岭上好歹还放了点森林，河流也多了，看起来就舒服很多。作为同一款引擎做的两个游戏，313竟然还退步了。虽然313在地图上做了很多景点，但说实话，看似讨好玩家的举措在这张简陋的大地图前还是黯然失色。312和313的大地图，城与城之间的道路好像和312也没什么太大差别【就是多了几个城和集落】，对比创造,美浓平原密密麻麻的据点和纵横交错的道路山区又是另一番景象，大军爬个山都要爬半天【试试上杉姐姐的战国传-义战】。图中是传说中的难攻不落之城-归云城【未筑城时】创造大地图上的诸势力，这次也借鉴到313中，成为集落，但是这些集落完全不像诸势力那样有存在感，创造的诸势力，臣服于你的，有的会帮你打仗，有的会定期提供粮草马炮，有些特殊武将还待在诸势力中，而313的集落，虽然占领的方法变多了，有的会给你加商业农业数值，有的加士气，有的可以编制特殊兵种，但是总感觉不像创造中表现的那么鲜活。有关战斗：,说到大地图，创造的大地图战斗虽然被人诟病兵模难看，只能沿路走。但是因为道路密集，在大地图上，就可以通过走位，来进行各种夹击，包抄，很有战略的意味，而且也为武将也配置

了专门的大地图战斗特性（比如原版的疯狗前田庆次），并且有些具有一定的随机性，都是很有趣味的设定。而313，城池间依然只有大路连接，据点极少，所谓的集落也基本是在路上，并没有形成路网，导致大地图的战斗是没有什么操作可言的，这不是又变成312了吗？，从一城出发到另一城，无非是几个城可以集结起来再打。我曾幻想按创造的套路，汉中和关中之间几条古道都能还原出来，强制等级1，可以让玩家体会到出祁山的不易（创造武田玩家应该比较能体验到），可以派人在某条路上诱敌，大军再绕另外一条路。但是，313中汉中和长安依然只有一条路的连接，到时候魏延提出子午谷奇袭，丞相只要说一句：没路。就解决了。实在遗憾。然后说小地图的战斗，之前的宣传图那么大气磅礴，然而到实际游戏中，地图还是一点点大，兵也永远挤在一起抽搐，应该说，即时模式下战斗的表现手法光荣一直没摸清，因为在回合制时候，攻击只要动一下就可以了，而即时时候，弓兵还好解决，枪兵骑兵怎么表现进攻，尤其是骑兵，是个大问题。创造PK里已经做的比较好了，但是创造PK里压根不分兵种。倒是镜头拉到顶部时候，中国象棋般的兵模倒是比较有特色，也不用看抽搐的小兵。而且313似乎没有地形的概念，野战地图除了中间会隔个小山包，都是平地上对冲。为什么连个小山包都上不去啊，想当马谡都当不了啊。而且313的操作手感，似乎还没有312好，应该说即时制的操作更加适合PC，而光荣为了兼顾主机党，把操作做的很别扭，虽然我手速从来不快，但依然觉得对鼠标操作很不友好，我到现在连框兵都不会。战法依然沿袭312，但不像312人吕啊神火那样直接减兵，而是减士气，好歹是个进步，士气的引入也是不错的设计，毕竟很多时候战争都是溃散而不是全歼。火计回归让人欣喜，但是除了风向外，天气系统依然缺失，而无论是创造，还是同样是武将扮演的310，都有天气系统，铃木P你不是号称最爱10代的么？10代的战斗，野战攻城战重战术，紧张刺激，战役重战略，但是战役做的不好，又臭又长，操作空间很小，只能当作最后扫尾阶段试用。11的战斗，全地图控制，因为是回合制，虽然麻烦点，但还兼顾得过来，而诸如攻城一类的细节就没有了。12因为没有大地图，又没有了大地图上战斗的乐趣。而信野创造这套模式，套到313上，却又把大地图简单化，造成的结果就是这代的战斗就是312的3D化版，而且还是劣化版，手感不说，一致好评的战争迷雾也给取消了。有关种田，我是个伪种田党，因为我很享受城市建设却不会很精细的去研究种田（比如创造里有人会去研究单城如何设置区块才能产出最大化）。说到底我对种田的期待就是视觉上要好看，有建设的乐趣。这点上来说，三国志比信野一直以来都差了不少。310城市可以升级，从画面上也能看出来，有成就感，但平时还是只能提升数值，而且城池的外观，每个地区都是一个模板，稍微单调。311和信野革新一个路子，虽然给人建设的乐趣，但是因为三国时期并非日本战国城下町的概念，别扭了点。312则是城市主体给你框死了，再怎么造建筑也是徒劳。转看信野，天下创世就不说了，大家公认种田神作。革新和天道一脉相承，箱庭式的表现，而革新感觉更有成就感一点。创造虽然简化了，但是区块的选择还是可以的，并且随着开发，原本是空地的区块也慢慢出现了农田、小径、商铺、兵舍等等，从视觉上看就很赏心悦目，PK版增加了天守的改建和特产，都是种田党可以去深入研究的。而313的内政除了提升数值以外，似乎城池的外观也不怎么会变（玩的时间不多，可能有偏差），建筑虽然也有很多，但是竟然都能造，只是个先后问题，不像创造里好歹还有选择，需要取舍。最要命的，农田还是在城里，就这么一小块田能满足一个城的兵粮需求吗？而且在最早的宣传图中，城外是有农田的，这样不仅合理，而且也使得大地图上细节更多，不知道为什么最后正式版出来又不见了。繁荣度低的许昌和中的许昌，好像看不出任何区别的样子。没有视觉上的种田快感。2.3终于通完了英杰传，竟然只到官渡剧情而且刘备除了桃园结义以外后面都是一笔带过。不过发现城池从中到高之后，整体颜色发生了变化，恩，也不是没有任何改变嘛，虽然还是比不上信野的视觉效果。这是3月份要发售的创造战国立志传的图，虽然现在已经懂了光荣的概念图都是duangduang加了好多特效的，但是，这种从无到有的感觉才是种田的乐趣啊！这作回归了全武将扮演模式，因为我是从X代开始深入玩的，所以对武将扮演模式相对偏爱一点，怎么说呢，武将扮演模式上手难度低，像11那种一上来

，我完全是茫然无知的，然后迅速花光钱233，因为个人没什么战略头脑。而武将扮演可以从底层慢慢做起，上手相对容易，也更能体验三国时代。有人说X代不如太阁5，本来就是的，日本战国在日本的资料有多详细，从商人到茶人，忍者到海贼，不管是虚构故事还是历史史实，光荣都能通过这么多资料，还原出一个自由度很高的战国时代。而三国时代的记录本来也就这么点，陈寿还惜字如金，即使加上演义的发挥，三国的世界还是一个以统一全国为导向的故事，扮演武将当然也是以此为前提的扮演。=====,话说昨天24号晚上有电击直播,看了一下，然后就经历了一段非常好玩的剧情,主播用197年法正，在刘备手下，中原地区是曹操、吕布、刘备。主播三个猥琐男在那里挑女武将，最后觉得还是吕玲绮最好，年轻未婚，于是就准备和吕布干。打到吕布只剩琅琊和小沛，这时曹操正在攻打琅琊，于是刘备军就围着小沛，等琅琊一失陷，主播查了一下曹操军没俘虏什么重要武将，于是就开始攻打小沛。主播还说了句：曹操桑，感谢哦。几乎是3：1的军队，肯定能赢，打的也是顺利，就在要打开城门的时候，触发了吕布和关羽的单挑，主播们也很兴奋，毕竟强强对话，然后主播控制的是法正，所以单挑只能旁观。第一回合，吕布一方天画戟砍掉关羽一半血，第二回合，吕布又是一方天画戟，关羽扑街。吕布温酒斩关羽！直接讨取了，全部人都是“诶~~~~~？？？”的懵逼状。当然小沛最后还是攻下了，吕玲绮也顺利俘虏过来，主播们又开心得笑了“关羽桑，你就成佛吧”，但是发现怎么也登用不了吕小妹，然后发现吕布不在俘虏名单里。于是主播查了一下事件。“吕布被刘备斩首”，当然啦，二弟被阵斩，刘备还能用吕布？主播扮演的法正虽然在刘备势力中大权独揽，但是这件事却没法做主了【是不是有点体会到演义里刘备兴兵伐吴时候诸葛亮的无力感了】。然后吕小妹和貂蝉都和刘备成了仇敌，自然没法登用了。主播伤心欲绝。然后，曹操把两个人都登用过去了。【曹操：计划通】真是个好故事，可惜笔力不够，不知道哪位大神来改写一段。看了下贴吧里面的后续报告，刘备发狂砍了好多人，太史慈被陈到砍了，最后吕小妹投奔袁绍，刘备和袁绍的决战时候吕小妹单挑获胜，阻止了刘备的野望。然后游戏竟然出错跳出了。PS这作舌战还是挺有用的，外交时候可以舌战群儒，让他们帮你说话，主播就是靠法正两次外交，让袁绍慷慨解囊了30多万的粮草。还有刘表兴兵来打刘备时候，也是法正孤身一人进刘表大营，舌战几场后两方罢兵。【当然也失败了一次，孙策来打的时候，舌战败给了张昭233,=====,昨天光荣放了个测试程序，就是自动演示用的，看了一下说说槽点。打打预防针。画面有点简陋了，尤其大地图上细节太少，创造因为日本地图山地多各种城多据点多，还不觉得什么，放大到大陆地图，城池又没那么多，又不像创造有密密麻麻的据点，就觉得很空旷，尤其是中原，好歹做点森林什么的（很多人都是为此炸了）。画质也一般，感觉没有想象中的精细，不晓得是不是测试程序的关系。空荡荡的中原大地,对比一下信野创造的关东平原，人家好歹还有点树林呢战斗的话抽搐的厉害，回合制攻击时候每回合就一个动作就可以了，即时制下的攻击表现手法还很不成熟（尤其是骑兵）。另外像骑兵上墙这种问题也不知道光荣怎么想的。AI也稀里糊涂的希望只是测试程序的关系。光荣自己都不好意思的感觉，骑兵上墙时候只剩武将头像了单挑时候武将正面CG都是模糊的，不知道是不是偷懒还是测试程序的缘故。这作舌战和单挑是一样一样的。现在就想到这么些槽点，很多都是一些细节的问题，分明能想到，光荣就是懒得去做好的感觉。现在只能安慰自己有些问题是测试程序的关系。当然有个细节还是不错的，光荣做了一些大陆的著名景点，还有标注，信野创造里有一些，但是完全没有标注，得自己找。=====,活好像糙了点…我要吐槽这次的夫妻系统！！！！！！,我辛辛苦苦泡到的蔡文姬给我带绿帽子了啊！！！！,你一个文艺女青年怎么可以做这种事啊！！！！,蔡文姬这货不像其他妹子啊 送点酒啊 吃的啊就可以了！！,这货物欲好低啊 别的啥都不要啊 要就要最贵的书籍！！什么孙子兵法啊、晏子春秋、礼记、诗经之类一类的。全特么3000金币+啊！！！！,另外这次不像10代可以挪用公款啊 老公我辛辛苦苦赚点钱 买这么贵的书泡你啊！！！！,我出去打一圈仗，你居然和波才结婚了！！！！特么的他一个黄巾贼哪里比得上老公我了啊

!!!,我可是自创武将 属性全满 长得又帅 什么技能都会啊 你个文艺绿茶婊啊!!!!!! ,还好这作夫妻安全工作做得好啊!!!!!! ,不然回头再给我生个黄巾贼宝宝 我要气吐血了啊

!!!!!!!,另外我辛辛苦苦给曹老板打工做牛做马啊!!!!!! ,打完吕布我刚把吕玲绮和貂蝉招降了想要泡啊!!! 好感度蹭蹭的啊!! 都触发任务了啊,关键时刻曹老板把吕布给砍了啊

!!! 这俩妹子立刻就叛变了啊!!!! ,跑到袁绍那边死活不回来了啊 理都不理我了啊

!!!! ,说死不加入曹操阵营了啊!! ,曹老板你这是逼我叛乱啊!!!! ,--从小就非常喜欢《三国志》系列游戏,这次但这次十三代出了却提不起劲去玩。一方面是自己想做的事情比较多;主要的方面是知乎上可说劣评如潮啊!,但在今年过年期间,无意间发现一篇三国志的战记,看得我连睡觉都忘了,读完后让我觉得“唔……这一代明明感觉很好玩呀!”这是一个玩家扮演荀彧荀文若,出谋划策替曹操平定天下,全善始终的故事……,看完这一系列文章,我已经无法直视立绘角色那睿智的笑容和伸出来的那只手了。原作是 coldlian @PTT Koei, 我把连结放在最后, 其实评论也很有喜感。--角色扮演系统和内政的槽大家都吐过了, 我来提一下另外一个方面, 那就是历史感。我之前在另外一个问题已经提到过这个事情了。我们不和别人比, 就和自己家另外一个儿子, 拿《三国志13》和《信长之野望14》比。我本来以为宣传的英杰传和是信野14的大名传是一样的东西, 害我开心了老久, 我终于能在三国志里真正的体会一次三国故事了, 然而我错了...,三国志之前的几代作品对历史的代入体验做的是很不好的, 拿近的来看, 先说10代。10代我就以“飞将驰骋天下,武威轰动中原”这个剧本来谈, 我在剧本里扮演的是张辽, 作为整个剧本的核心势力吕布的手下大将, 我从194年玩到212年, 只经历了两个历史事件: 吕布袭濮阳和袁术称帝, 其中的袁术称帝还是必触发剧情, 最后结果就是我扮演的势力最后统一天下了。再谈三国志11, 剧情就更少了, 除了开局的剧情对白, 基本要体验剧情都只能去称霸模式过一遍。三国志12的问题和前两作差不多, 不重复说了。其实光荣还是有做这些剧情的, 但是触发条件实在是太苛刻了, 不看攻略书基本是完不成, 而且势力之间的攻伐也是随机的, 很多关键人物都可能被挖角或者是战死导致剧情无法触发, 只能靠修改器来触发剧情, 这合理吗?,来看看另外一个儿子信长14是怎么做的, 以原版第一个剧本家督继承织田家为例, 一开场就跳出第一个任务, 叫做“统一自家”, 其流程是让你先攻下清州城, 然后触发清州修城剧情, 这个剧情对话过了之后马上接上下一个剧情, 那就是织田信胜叛乱, 此时战国传让你去攻打织田信胜的城市犬山城和末森城, 攻下之后触发柴田胜家剧情。等家中统一的剧情一结束, 马上触发第二个战国传, 桶狭间之战, 然后一步一步扩张领土, 你在做完这些任务之后, 不知不觉领地就跟着历史发展的方向走了, 令人欲罢不能。再看看新的一代是怎么做的, 很奇怪有这么好的效仿对方怎么就不学一下呢?,首先这一代把英杰传和本篇分割开来就是很难理解的一个行为, 英杰传完全可以和本篇做在一起, 只有选择相关人物的时候才能触发。英杰传的体验我还是很满意的, 信息指向清晰, 任务流程明确。而到了本篇就完全是另外一回事了, 剧情触发基本靠在城池等, 在剧情触发之前你完全不知道下一刻会发生什么, 如果运气不好关键人物被别人斩了或者跳槽了, 这辈子可能就等不到剧情触发了。我以207赤壁之战, 诸葛亮这个核心人物为例: 我在城里浪费了几个月的人生才等到刘备来三顾茅庐, 而在漫长的等待期间, 这次的三国志给在野武将提供的选项实在太少了, 除了调查就是逛别人家, 要么就是帮帮忙, 10代的时候还能在酒馆接任务呢...我要是玩的是刘备我还能打打地鼠分配一下任务。而且在等待的时候什么提示都没有, 根本不知道什么时候触发历史事件, 而信长14做的就很好, 一步步是循序渐进, 有条不紊的展开。最令人无法理解的是我在准备宴会打算消磨时光的时候就莫名其妙过了整个赤壁的剧情, 而我的人根本就没离开过城池…如果用信长14的模式做赤壁之战剧本, 以刘备势力为主角会怎么样?,首先是开头会触发第一个任务, 叫做三顾茅庐, 大概流程就是每个月登庸一下诸葛亮, 每次登庸开始都会触发一次剧情, 分别是一顾和二顾, 都会以失败告终。第三次登庸就会触发隆中对剧情 (CG隆中对get√), 然后此时任务会告诉你和孙权势力外交关系达到友好以上, 然后触发鲁肃和舌战群儒的剧情, 之后穿插

蒋干盗书和苦肉计的剧情，触发条件我都想好了，让黄盖和周瑜在同一城池！之后就是地图上出现曹操的大部队往赤壁方向赶来，然后剧情告诉你出征赤壁，然后触发一系列手合和CG，最终赤壁之战大成功，解锁成就赤壁的见证者。这一套流程下来又清晰，又让你觉得你亲历了历史，简直泼费。有人可能会说，这是角色扮演啊！你扮演的是刘备当然可以这样做，你要是扮演别人这一套不就不行了吗！好好好，那我就谈要是按照太阁五的方式做会怎么样。假设我扮演的是刘备，一切流程和上面几乎相同。假设我扮演的是诸葛亮，我会接到士兵消息说开始评定，去政厅接命令的时候刘备大大告诉我你要去江东一趟，说服孙吴那帮投降派BALABALA，然后我下一步就是走到孙吴城池里去继续剧情。假设我扮演的是张飞关羽以及其他的杂鱼们，那我真的就只能等着看剧情了...因为你们本来就是配角啊！但是现在在三国志13，三顾茅庐，舌战群儒，赤壁之战这三个大剧情，作为主角的诸葛亮（我）在基本在江夏度过了整整一年时间，一步都没有挪（连舌战群儒人都还在江夏城里！），期间逛街买酒调戏老婆，和没事人一样，然后一个个CG过去，赤壁之战就这样结束了，我也是一个大写的蒙逼...太阁五和信野14都是光荣自己做的，咋光荣就和失忆了一样全忘了呢？并不是说这两个的剧情系统是最好的，但是你总得在这个30年作品里面展现一点诚意吧？那个宣传词我还记得：“百花缭乱的英雄剧”。《穿越客的羁绊、友情、政治、战斗、强辩、不舍昼夜的修炼、携带三个老婆的神武将，在村子里寻找真正梦想和幸福失败终老的故事XIII》，关羽：他在蜀汉营中，是个五品官，主公刘备的结拜兄弟。可是每次提案都被否掉。比之简雍不如。两百不到的俸禄，包吃住，再无开销。每个月第一天，他都去幽州涿郡涿县商人处买酒。最次的也要小一千，存几个月俸禄才能买上一瓶。自己不舍得喝，都送了女人。建安三年，他取了第三个媳妇，个个貌美如花。依然无后。程昱：“观云长有雄才而甚得众心，终为妇人下，不思进取。”陈登：“雄姿杰出，有王霸之略。就是没房。”张松：“有点担心老王八羔子的身体。”（贾行家），#三国志13可以娶妻，没有自宅，也无互动，不知如何产子。#，贾诩：年轻时候，他是个雅士，却终日卖弄粗俗，推掉所有公务，天天混在练兵场去协助些武将。好感够了就放双膝做次师事，二十五年下来，终于修得文武兼备。世称才华盖世，众士慕仰。天地英雄气，千秋尚凛然。他辞官归故里，绊友数十，都是手眼通天，跺脚颤城关的主，劝左提右挈可取天下。但这天下已再无波澜，几次起事不济。他现在不年轻了，眼神冰冷怨毒。起事的时候没有一个人来帮。最后还是曹丕看不下去了，写信给他：“你以为这是太阁吗？”，#三国志13强调武将培养乐趣，君主AI蠢且好战，大势力城多则强，不数年天下平定，再无新势力崛起的分毫机会#，另外补两个玩家吐槽：看，玩家的脑补和自我安抚力MAX。可是...面对这种情况就很无力了。写一写自己玩的历程吧。英杰传后第一局开的是黄巾之乱剧本的曹操，整体上打的中规中矩，反董卓同盟瓦解后趁孙坚去世孙策尚未独立，强攻了袁术，拿到孙家诸将。不知道做了什么事还是别的地方世界线变动了，没触发吕布袭击兖州与张闾杀曹嵩。因此孙坚死后基本没有其他历史事件。外交上抱紧袁绍的同盟，两波反包围网基本统一黄河以南，第一波盟主是刘备，和刘备亲密度大降没法招募，看在关二爷面子上又不想杀，最后放了，刘备去了袁绍那里。和袁绍决战时出现了关张在我这，刘备在袁绍那里的情况，触发这盘最后一个事件直接送走颜良文丑。此后远征襄平时，我还带上了郭嘉张辽，想触发郭嘉之死或张辽袭冒顿，然而并没有...也许是时间不够？当时并没有到207年。初体验的感觉是三13架构很不错，但是细节太糟糕。羁绊形成后除了内政作战时数据上的提升，看不出其他什么作用。曹操出奔陈留时卞氏还留在董卓军，荀攸也在董家一直不下野最后甚至代替死了的李傕成了君主。攻长安时我看着对面的荀攸卞氏心情是非常不爽的。此外，历史事件触发不像信野战国传那样有明确的条件，触发完全靠猜，第一局错过了非常多的事件，玩个曹老板不死老爹死儿子算怎么回事...也完全看不到迎接献帝的可能。第一局就这样了，我想说的重头戏是第二局，反董卓同盟剧本，貂蝉。开局在董卓军仕官，本想干干活拉拉关系学学艺骗骗生活补助，结果董卓在条件够了后直接任命我为军师...努力干活吧，拿特权任务出兵灭了张鲁，这才是董卓军师该做的谋划。连环计后随吕布出奔张杨，张杨也任

命我为军师...忠君之事，帮张杨拿下洛阳与许昌，正准备策动张杨出兵攻击仇敌李傕为王允报仇，吕布袭击了兖州。随后兖州再次易手，吕布入小沛，刘备居徐州。这个形式持续了很久，那段时间真是憋屈，真是深刻的感受到当年吕布的感觉。怀有大野心却只能龟缩在小沛，打曹操打不过，吕布势力想发展就只能惦记刘备的徐州。“我天下无双，为何却不能在乱世有自己的一片天地？”，“（呐，奉先，当年天下无双的是朝堂上董卓的权势，而不是乱世中你的实力啊）”可我不能这么说啊...“张杨大人和我们是故交，占据许洛与曹操敌对；刘备大人宅心仁厚，与曹操势不两立。我们请求他们的支援联手攻曹，一定能打破这个局面。”，然而实际情况是，我等了好久都没等到吕布袭取徐州，反而是刘备直接把袁术灭了...只好找各种能扩大势力的机会。终于趁张杨曹操争夺洛阳——许昌地区时攻下了谯郡，我也被吕布任命为谯郡太守，并发扬一贯风格出兵拿下了汝南，这是一个关键点。在汝南，吕布军得到了大量的资源以及吕蒙，夏侯尚等人才。此时如果继续进入宛，新野等空城有点太穿越了，所以没有考虑继续拿城。小沛，谯郡，汝南三城模式也延续了很久。我的属下主要为张辽陈宫曹性，后来加入了魏讽与夏侯氏，就是传说中张飞的妻子，刘禅的岳母夏侯氏...在小沛以及谯郡种田期间，貂蝉与手下武将们都结了伴，练武不辍，武力达到了52，单挑技能5级...199年侯成病死，喵的我记得侯成命很长啊...曹操吕布的中原大战仍在继续，但是拥有刘备同盟的三城吕布面对后方有张杨威胁的四城曹操（许昌，陈留，濮阳，济北）并不处于劣势，时代的重心渐渐向河北转移。刘备，张杨，孙权组成了第一次反袁绍包围网。曹操与袁绍结盟，吕布则与刘备结盟，第一次反袁绍包围网很快就结束了，因为刘备被袁绍砍了...关羽继任，历史线已经不可逆转的偏移了。不久曹操在虎牢关击杀张杨，荀彧继任君主。不过刘，张之死并没有明显改变各方实力对比。在中原大战期间，貂蝉最熟悉的对手就是乐进了。每次吕布拉我攻济北，乐进必然与我路上相遇。往往吕布曹操退兵了貂蝉乐进之战还没打完，我觉得这种情况其实应该有概率刷屏，就像羊祜陆抗那样。“曼成，命令部队在此驻扎吧。”，“文谦，主公命令我们去济北夹击吕布。”，“可是貂蝉每次都在前面的山口吃着火锅唱着歌等着我们。”，五天后...，“喵的貂蝉怎么还不来？”，“听说貂蝉去和关羽续盟约了，军团晚了半个月才从谯郡出发”，恩.....不久，以孙权为萌主，关羽荀彧又发动了针对袁绍的包围网。我当时的心态是反正打不过你们开心就好，我已经打算拉拉关羽的关系然后偷袭关羽的寿春了，吕蒙白衣渡江什么的阴谋家最喜欢啦！然而荀彧荀令君就是神啊，攻破邺城活捉并砍了袁绍...不久又下了甘陵，据我分析，这是袁绍面对包围网还派兵帮曹操在济北防御吕布的报应...，“兄长，这是袁绍的首级，荀文若公替您报仇了，云长只做了一些微小的工作，比如协同攻击平原吸引袁绍军队来经商...”（未完待续），2.5来更新一下战况。荀彧对袁绍的胜利打破了中原地区的平衡。曹袁同盟被沿着黄河切断，此时的曹操身处荀彧刘表吕布关羽的夹击之中，而袁尚的援军再也无法到达济北解救曹操的危机了。趁曹操与荀彧在洛阳鏖兵的机会，吕布终于打下了梦寐以求的济北。失去济北后的曹操已无力回天，在过去的十年与往后的十年里，济北都是中原毫无疑问的主战场。现在，该打扫战场了。由于荀彧拿下了邺城和甘陵，关羽拿下了平原，吕布军完全不需要与袁尚交手，可以安心心的吃曹操。最终曹氏一家老小都在濮阳被俘，貂蝉用了一个月的时间穿梭于中原地区，把曹家人一一招揽过来。看着手下人从曹性郝萌变成曹操好猛，真是太开心了。完成了对曹操集团的收编后，貂蝉决定进军长安为王允复仇。当年逃离长安时，貂蝉不过是十几岁的萌妹子，而现在经过多年的学习结绊，貂蝉武力统御直奔60，单挑豪杰也都达到了5,6级。普通的西凉武人一辈子也就是这个水平。现在貂蝉回来了，带着数万虎豹骑与诸夏侯曹。“奉先曾在这里一败涂地，今天，我要将当年我们输掉的统统赢回来。”，此时的李傕与马腾与刘表正组成针对刘璋的包围网，对长安的进攻没遇到什么阻力。但不久刘璋被杀，包围网解散，吕布军的外交形式急转直下，先是马腾，李傕和刘琦组织了针对吕布的包围网，随后与关羽的盟约也到期了。在河北，荀彧攻杀袁尚，然而这次胜利却带来了很大的麻烦，袁谭继任后迅速在河北掀起反攻风暴，关羽军被赶过黄河，邺城也被袁家夺回。此时的吕布开始攻击邺城，而貂蝉则在长安-弘

农-宛城-新野一线组织防守。最大的考验来自西凉马腾。马腾军没有参与长期大规模的消耗战，在西凉拥兵数十万，兵多将强来势汹汹。在中原混战打习惯了几千几千人的小部队后，突然看到十万大军冲过来真是很不适应。长安兵虽多但不能马上投入战斗，因此貂蝉制定了依托阵地与投石兵器在城外御敌的策略，力求依靠仅有的5W人拖延时间使更多部队能投入战场。但这多少有些高估了马腾...马家军是一批一批来的...第一支先锋被歼灭后第二支才到，第二支部队被包围后马腾主力才到，而马超，马岱，马云禄，庞德等良将都在前两只部队里退出了战局，只有韩遂一直在营地没走。一番车轮战后西凉机动兵力全灭，貂蝉得以从容整编长安，安定，弘农的大军并攻破李傕最后的据点汉中。由此，以长安虎豹骑为核心的貂蝉兵团正式走上时代的舞台。，“凤仪亭前凯歌奏，青丝缭乱家国仇。去时红颜今又至，貂蝉雪夜下雍州。此时孙权已控制除襄阳，江陵外的整个荆州，并由新野北上攻击宛城。权衡局势后，我认为回师与孙权交战并不明智。此时对战孙权即使获胜也不可能席卷江东，而马腾一旦缓过劲来攻击我的后方，则大事去矣。因此我决心排除万难（主要来自吕布），坚决西征，跟随貂蝉西征的主要将领是张辽，曹操，许褚和好姬友乐进。曹操终于能圆他汉征西将军曹侯之梦了。曹操之女曹节成为了貂蝉的好友，两人常常一起出征。在貂蝉艰难的一口一口吃掉马腾的同时，孙权北上相继攻破了新野，宛城，汝南，许昌。中原这个四战之地，如果没有超强的实力或外交能力，等闲根本无法立足。在战略与外交上，吕布，真就是等闲之辈...我已经打算大不了中原尽失，有西凉和关中在手，先攻蜀确保三分有其一，再徐图东征。孙权一直以来都在做三件事：1.通过关羽的徐州攻击河北，白费力；2.与南方的士家争夺合浦，白费力，合浦的人力一度被两家打到91....不断的易手，谁都无法长期占据；3.攻击刘表/刘琦。这是见效的，但由于襄阳和江陵还在刘琦手中，孙权对中原的攻势实际上十分脆弱。在击败马腾后，貂蝉军团沿着来时的路返回，重新攻占宛城，新野，吕布亲自率兵则夺回了许昌与汝南。关羽与孙权联盟到期后开战，并占据了建业，沉重的打击了孙权。随后貂蝉军继续南下追击孙权，顺便征召西凉军由汉中入上庸夹击刘琦。孙权在荆州的统治也十分薄弱，很快貂蝉就攻下了长沙与零陵，建立了长沙乐进，零陵于禁，江陵曹仁，新野庞德，襄阳满宠的一系列防线。，“孟德啊，我怎么看咱们的荆州防线那么不顺眼呢，除了乐进，哪个都不顺眼。”，“他们都脸黑，没听说过玄不改命氪不救非么。这些货天天打仗都弄的灰头土脸的，哪天天下大雨发大水冲冲他们就好了。”，在荆州战役进行的同时，貂蝉的好友，吕布军酒精考验的早期领导人，小沛人民杰出的太守曹性被关平诛杀，貂蝉默默的给关平设置了仇敌，但并不知道关平是哪根葱.....貂蝉继续专注于西方战事，对东方发生了什么并不关心。建立荆州防线隔绝了孙权的干扰后，貂蝉终于能腾出手来收拾蜀中刘循了。而失去周瑜的孙权则只得把精力投入到与士家的争夺中。攻击蜀中的战斗有些过于平淡了。没有什么阴平奇袭，山涧强行，就是投石虎豹骑正面突破。不过遥远的路途挺折磨人的。若没有稳固的后方，不用在意粮食与金钱存量，攻蜀真是难事。貂蝉平蜀的同时，北方又发生了一系列变化。首先是吕布对荀彧发动进攻，夺取了洛阳与河内，保证了吕布军团与貂蝉军团交通的畅通。吕布得以源源不断的征发凉州兵团投入到中原混战中。同时，荀彧与袁谭结盟。袁谭不顾杀父之仇与荀彧结盟，扩大了反吕布统一战线。然而为时已晚，此时的孙权已经无意再与吕布军争斗，转而与吕布结盟，把精力投入到了与士家，关羽的斗争中，并在貂蝉平蜀的同时消灭士家。而关羽则因防御孙权而陷入了三线作战，很快被吕布席卷。吕布军接管了建业。徐州战役中，张飞为呼厨邪单于所杀。关羽只身入河北投靠袁谭。在庞统与诸葛瑾的劝说下，关羽的军师诸葛亮加入貂蝉军团。吕布与河北袁谭，江东孙权完成了天下三分。不久，在吕蒙与袁术的怂恿下，吕布接受禅让，代汉称帝，国号魏。貂蝉赠送了一件延长寿命的宝物给吕布，据路边社分析，可能是关羽的帽子。平蜀并完成一系列准备工作后，貂蝉在成都与长安分别出兵，十队虎豹骑，分别由曹操，张辽，马超，徐晃等上将统帅沿洛阳，河内，上党，晋阳，中山，蓟，襄平将袁谭，荀彧军一一击破。值得一提的是，这一路上打的袁谭军主将都是文丑...本来袁谭军在邳城，甘陵，南皮，平原对抗吕布的正面战场拥有颜良张颌赵云关羽公孙瓒领衔的

四十员战将，几十万大军，怎奈背后遭到拆迁办平推。平定袁谭后，貂蝉回到了成都，在成都大宴诸将。度过了成为都督后最开心惬意的几个月并与徐晃结缱。此前不断有人敬畏貂蝉甚至迷恋貂蝉，但曹节之后再无人与貂蝉结缱，这大概就是人的成长吧，再也不能像十几岁的小姑娘那样见一个人交一个朋友了。天国的侯成曹性，你们还好吗？，“昔我故友颇似卿，而今坟前草青青。二十年来倥偬梦，惊破江山不忍听。”，目前就玩到这里。接下来就是等吕布孙权盟约到期出兵统一了。好好总结下这一遍玩的感受吧。先夸。首先这个档最有可玩性的地方是当都督之前与曹操对峙，力求破局的时候。基本上策略游戏破局最有趣，这一点三13做的并不差。其次是刚当上都督决定先征西后征东这一战略，并击败马家的时候。击败马家打下根据地前吕布军面对包围网风雨飘摇，冒险把整个腹地暴露给孙权强袭击败马家后一下子天就亮了，这种战略冒险以及中原地区的反复易手在过去的三国志游戏中很少体验到。三11在拥有2，3座城，一套主力阵容后基本不会丢城，从头到尾都是想办法吊打电脑，而三13能体验到不同的刺激。在很长时间内，想办法谋的不是吊打电脑，而是夹缝中生存。再骂。整个游戏体验中，最令人不快的有三个方面。一是AI越级指挥问题。吕布会越过我直接指挥具体的一座城一支部队，哪怕这支部队是我为伐蜀或防吴准备的预备队。攻击阳平关时眼睁睁的看着夏侯惇的五万大军被调走而当时我和刘循的兵力比大概是1比5...更有甚者，直接指挥我带着本城兵马回师中原参战，频频打乱建设与备战节奏。虽然能通过手段解散部队重新出征不听吕布的指挥，但这不爽，一个武将扮演游戏，扮演的不是听AI话的提线木偶。这个过程应该像三11请求盟友援军一样，指定城市出兵，但怎么出，出多少由都督/太守自己定，不应越级指挥。同时，由于越级指挥的存在，电脑也过于依赖人的越级指挥。比如孙权攻击宛城，如果我不控制出兵，宛城会毫不抵抗的陷落，完全等待越级指挥。要太守是干什么吃的。组织外部援军如果说要都督命令还行，自救不积极...二是外交。本作外交是亮点。可以说整个中原战局是随着外交关系变化而不断变化的。第一局玩曹操亲自掌握外交感觉不到问题，第二局能明显感觉到AI外交策略是布朗运动...这确实令形式更刺激，但布朗运动太坑了...三是人际关系。作为武将扮演模式，人际关系是核心，然而本作的一切都在提醒玩家整个游戏只有你一个人。人际关系只在数据上提供好处，自从成为谯郡太守后，貂蝉二三十年只见过吕布一面，还是他称帝后我主动去的...要不要这么绝情。反过来，对仇人，李傕关平我都抓到过，然而并没有处置权，很快放的放跑的跑。本作又不允许街上砍人，武将间的互动简直没有。给我最明显的感觉是，这款游戏是做完框架后测试都没测试直接拿上了卖的。明明应该玩家收钱替光荣测试结果光荣还卖390...要想解决这个问题，我看凭光荣的本事是怎么都没招了，但玩家本事很多。不如放开了让玩家自己做DLC修改功能，那样的话这款游戏还真有可能大进一步。这款游戏就如同貂蝉，可惜光荣拿上来的是貂蝉的骨架，有的地方血肉模糊，有的地方白骨森森，有的地方肌肤如凝脂。脑洞大玩家能看到绝世佳人，而对于普通人来说，我们一般称这种东西为女鬼。这就是我对这款游戏的评价。周四下午PSN下载完成（并非极端索狗只是电脑被女朋友占用抢不过来）之后进行了一晚上的游戏摸索，一度对光荣失望至极，只恨索尼不提供退款服务。但周末两天再一次捡起，却一发不可收拾，重开游戏10数余盘，早晨6点起床晚上2点才睡，进食饮水全靠外送，晚上做梦，在公司加班都是接了任务状。上一次玩游戏状态如此是文明5bnw，可见中毒之深。所以决定给这款奇葩之作来辩解两句。结论先行：一个潜力无限的奇葩佳作，期待PK后封神。除去画面、操作、下载BUG等硬伤，这一作san给玩家带来的不适，究其原因，是这其系统跟三国志前12代都有着极大的不同，哪怕跟同样是角色扮演的10代差别也很大。突出的特征比如：玩家可以做的事情受到了严格的限制。游戏中如果同一时间发生了100件事的话，其中95件事是玩家没有办法控制及改变的。比如，君主在做评定的时候，很大可能和你无关，即使你的四围逆天且位高权重，你能够得知的只有结论；比如，同一时间只能进行不多于3个指令，任务状被填满之后只能出城闲逛；比如，城里10多个武将都因为不是熟识状态无法访问，办个宴席却总是老友来凑热闹；比如，提升亲密度只能看缘分，跟着心仪武将满世界跑，但他做什么事情都自力更

生不需要帮忙；,……,AI并不总像玩家所期待的那么聪明。在游戏中你有可能扮演君主,有可能只是一般武将甚至在野。在这一作中,与你合作的队友会频繁地做出很多你无法理解的蠢事。比如,在强敌环伺的情况下还坚持去分兵占一座空城,然后老家被抄;比如,他们并不懂得远交近攻,和唯一的战略出口签订3年盟约看着对方无后顾之忧一路平推,自己只能被憋在地图角落的孤城里等死;比如,愚蠢地和将死的对手停战,还把俘虏放了;比如,无视一个本地80智政的在野不管却去登用隔壁空城一个全40的庸才;……,行为节奏频繁地被打断。进行游戏超过3小时的玩家相信都有过这样的不爽经历——比如,政治培训进行到第19天的时候,狗货老师被叫去出征了;比如,停战协议签订到90%,就差去大营里嘴炮虐吕布了,被十二道金牌喊回家守城;比如,一个人在江东和大小乔正打得火热,陕北的家里做势力评定要你30天之内回去;……,但是,这些不爽之处并非AiBug,或者是什么不合理的设定。是我们习惯了开上帝视角,用绝对控制力掌控全局,被游戏惯坏了。你追的女孩就一定会跟你走吗?你提的建议领导就一定会听吗?不收学费义务教你统武智政的老教师们,难道就没有自己的事情忙吗?君主、同僚如果都英明无匹,还要你干嘛?很遗憾,并不。问题的根本在于,这种感受的游戏经验在大部分人之前体验的游戏中是很少的。文明5中,唯二的不可控是出生位置的随机带来起手资源环境的不同,以及AI对手对你的态度,其余变量都是可以精确数值化的。而前者,又可以被持续刷图中和掉。三国志11和12,你做为一个势力的君主,除非把一部分城池托管给军团,其余的状态下所有武将的行为事无巨细皆由你决定。全战亦是类似这样的设计。这样的设计可以把玩家对行为收益的预期清晰地数值化,减少挫败感。像是解残局,坐到棋盘前一眼望下来,接下来怎么走,游戏的一开始心里就大概有数了。其中的变化仅取决于对手。而高明的棋手,连对手的行为规则也可以做出大概的总结,或者保持绝对先手,令对手所有行为全是应招。而三国志13大量增加了游戏的变数,你的敌人、朋友、君主、同僚、都是不可控的,并且这些不可控的绝大部分并不会给予玩家任何提示或者预兆。关系网和羁绊可以减少这种不确定性但并不能消除,如果用下棋的思维来进行游戏,会感觉自己的节奏永远断断续续并且游戏的走向并不被自己所控制。这样的游戏过程比之残局更像是万智牌或者麻将,需要根据手牌的变化做短期决策,战略规划也要做但不能过分依赖。前者的决策逻辑:我A,则他B,进而我C,然则他D,而后我E,拿下全局。后者的决策逻辑:我A,若B1发生,则我C1;若B2发生,则我C2;若B3发生,则我C3,至于C之后的事情是什么,那就C了之后再想。活在当下。接受了这种设定,游戏就会变得带感起来。扮演一个智力满100其他皆1,拥有9级口才的自建武将士。辅佐一个孤城君主用合纵连横在列强中求生存。老大昏招频出不听劝谏,随时准备给他擦屁股,最终在乱世中生存下来,挑战满满。扮演一个四围60的平庸之辈,终生坚守洛阳,辅佐何进、董卓、阿瞞等各路君主。城存则守,城破则降。专注于城池建设以及人际关系发展,最终自立为洛阳王,不亦乐乎。扮演一个170年出生,统1武1智1政1的绝对白痴,混迹于天下终身不仕,周游列国求学,看着自己属性点一点点成长,也是一种另类的乐趣。光荣给SAN13的定位是“百花缭乱的英杰剧”,我觉得是准确的。你强或者你弱,都只能是这个乱世的参与者和见证者,并不是支配者。世界不是因你而存在,英杰们也不是只属于你的玩具。所以有了开头的评价。本作的关系系统真可以说是一个亮点。为了达到自己的目的,工作的时候努力挣钱,不工作的时候也要经常喝酒;为了求别人帮自己忙或者指导自己,就要投其所好去送礼;为了促成一个项目,就得和对方大老板亲近的人搞好关系;自己的老板交办的任务,无论多么蠢都要努力完成,如果不去做接下来你的提案都会被否决,老板还会给你脸色看……,可是,这TM不就是我每天悲催的生活吗!我日常生活不就是干这些吗!我为什么还要在游戏里继续悲催啊!我要是能把这些人际关系都处理得妥帖,我为啥还要在家里玩这个悲催的游戏啊!啊啊啊!!!,比三国志12好一点但是依然不怎么样其实作为本作伪粉丝。我觉得13还可以,尤其是遇上12这种前作的情况下。理由我其实也说不上,不过这几天一直在玩就对了。——,就一个问题,就是中文配音对游戏的契合不是很好。不是配音人员的水平问题,而是有些时候说话说的不对

套路。比如同意提案，回答是“没关系”……，起手最狠的还是泡姑娘。送个什么东西，对面来一句，“这份恩情，我没齿难忘”……，然后天空飘来俩字：，……我有种心碎的感觉。多图预警。《三国志13》，一款从白手起家到统一天下只需要半小时的游戏。首先，这个攻略是我朋友想出来的，只不过是答主将之实践而已，加上截图前后只花了不到一个小时，故而真实游戏时间应该是半小时左右。简单来说，攻略就是选择一位智力高的角色，在任的话就让他下野，然后单独在一座空城举兵。接着，就是运用自己极高的智力去劝降各个大势力，同时用劝降所得的兵力去攻打小势力与占领空城，直接统一天下，前后游戏内的平行时间不到一年。当然，选智力100的诸葛亮是个极好的选择，势力数目尽量少也是必须的，故而选定了【本篇·214年6月平定益州】的剧本，这个剧本除了曹刘孙三个大势力以外，只有公孙恭与张鲁两个小势力了。

—————,接下来的便是具体步骤了：214.06.01，诸葛亮从刘备军下野，无人挽留，前往离曹操军都城长安最近的空城，上庸。214.06.27，于上庸举兵，连老婆都没有响应他，真是悲剧啊！孤家寡人起家，坚定的前往长安对曹操执行【外交】【劝告】命令。214.07.17，到达长安后不要急着劝告曹操，先去【街上】访问他部下某位忠臣，执行笼络指令，当然是当天就被残忍的拒绝了。214.07.18，然后便可以去长安的政厅执行【谈判】命令，等待20天，就有某个上来送死的曹操手下来和你辩论了。214.08.08，独眼夏侯送上门来，辩论失败后他表示已经忘记了他心中的孟德，选择支持你的劝告，并为你很没节操的准备了一份推荐函；214.08.28—214.09.18，如是者三，又经过40天，蔡琰许褚（出来的角色是随机的，司马懿张春华也有可能，不过智力100的诸葛亮辩论无压力）纷纷表示支持你了；214.09.18，接下来你便可以去【政厅】执行【最后交涉】的指令，原先被你打败的那三位会举手表示支持你，然而此时并没有达到100%的进度条，一般是在85%-95%左右，但是这样就已经可以达到【最后辩论的临界点】，虽然其实你打败四位理论上可以达到100%然后曹操变直接投降，但这样会多用20天时间，故而打败三位便可以直接上了。此时还有一场辩论，是与曹操方剩余武将中智力最高的，当然也就是智力101的曹操了（曹操智力92，丞相全能力+9），智力100的诸葛亮与之辩论需要一些技巧，故而辩论时候选择指令需要好好权衡。打败曹操这样级别的高手之后，曹操方会随机有人表示迷恋你，这次是大魏纯臣·司马孚，然后司马孚曹操进行严厉的脑残劝说；214.09.18，曹操绝望了，居然有四位手下背叛了他，于是他见大势所趋，无力回天，便向很没有霸气的投降了，于是曹操军灭亡了，你还顺手接管了献帝。214.10.04，接着你可以先派兵出征，剿灭远在襄平的公孙恭以及诸座在北方的空城，同时前往成都去劝告刘备，注意这时候最好不要攻击与刘备相邻的汉中张鲁，以免刘备情绪激动出兵与你接触，从而影响之后的【最后交涉】指令，毕竟刘备不在成都城里无法交涉；214.12.13，如法炮制，先笼络刘备手下某位忠臣，接着【谈判】三次，最后【最后交涉】，与智力94的法正辩论，毫无压力，刘备投降，刘备军灭亡。215.01.19，接着你可以继续派兵出征，剿灭汉中的张鲁以及诸座在南方的空城，同时前往建业与孙权进行劝告；215.05.24，继续如法炮制，先笼络孙权手下某位忠臣，接着【谈判】四次（不知为何，第一次是普通大臣，第二次与第三次都是不知名的文官，第四次又是普通大臣，也许两位不知名文官的支持才相当于一位普通大臣的支持，故而谈判三次后无法达到【最后交涉辩论的临界点】，非要谈判四次才能达到），然后【最后交涉】与智力95的陆逊辩论，毫无压力，孙权投降，孙权军灭亡。214年五月，诸葛亮统一天下，【诸葛亮军】之名，带领天下步上新世局。剧中，诸葛亮与黄月英在盛世中，怀念当年的岁月。画外音：你明明只花了一年时间好伐，空嘴套白狼啊！最后此文致敬给【金城武版·诸葛孔明】

！下载完之后，照例建了个全满的武将，花了几天时间来熟悉游戏。有几点印象很深：1、战斗系统基本就是9的大地图自动战斗+12的战斗场景手动操作（准确地说，其实更像是取消了行动点改为及时制的10代），没有太大创新，只是在操作方式和技能集气机制方面略有改动，而已。——但就是这“略有改动”，让这代成为了从9代之后历代三国志，唯一一个我完全不知道怎么手动战斗的一

代。所以，战斗我都只是当9代来玩了。而且，不得不吐槽一点，这代恐怕是武将数值最不值钱的一代了，基本就是拼兵种科技，要是兵种科技差一级，在兵力相当的情况下，全自动战斗，就算是二哥也照样分分钟被上将潘凤吊打。对于习惯了11、12那样以一当十的快感的我来说，感觉好坑。当年玩11，我可是试过英雄集结用刘备，在新野用区区2万兵耗光曹操宛、许昌、汝南三座城，把曹操的人都抓光了；用古代武将势力，抓了神百连三基友、鬼门两兄弟、黄月英、甘宁，就能在宛出发区区3万兵去同时打司马懿满兵满粮钱的长安和洛阳，最后还能拿下。12搞不了这样，但是用1/3-1/2的兵力，把电脑引出来，再用鬼谋隐身偷基地，照样可以，但是13的话，还是老老实实攒兵升科技吧，想多了有害身心健康。这代武将的统帅武力，最大的作用还是在城里练兵巡逻，毕竟这代的内政是要耗时间的，数值高能够更快升好兵，就能更快出击。——时间就是胜利，我的朋友。

2、大地图战略，应该说，这一代是做得最好的，更体现战略性。由于不像11那样，能够靠着逆天的猛将、军师们伏路把关，一骑当千，也不像12那样只有相邻都市才能出兵，所以，就更加要考验玩家对于其它玩家的动态的及时掌控，以及己方都市支援时间的了解。13有个超级坑的地方是，信息超多，点到手累，开自动跳过最快的话，又很容易忽略掉比如地方出兵等信息。更坑的是，无论你城里有多少兵多少将，都是不会自动应战的，而且城防还超级少，不出兵应战，没等你反应过来就破了。所以，如果玩君主的话，必须时刻关注大地图的动态。相对于前代来说，13的战略感是最强的，可完美演绎围魏救赵、围点打援、声东击西、借刀杀人等策略，尤其是在都市密集的中原和河北地区。当对手来打你的时候，如果兵力不多，刚不住正面，完全可以选择绕路去打对手的后方出兵了的城市。我打到最后就剩下黄巾军一个对手，他在河北10多座城五六十万兵全家老小一波流来打我的济北，因为中原地区的城市都是被曹操、吕布、司马懿、孙坚反复蹂躏过的，6座城的兵力才20万不到，委任军团的江东和荆州也一样，兵种科技也劣势。于是果断把中原的城市委任给军团去守，然后拉上庸、汉中的部队去打陈留、汝南，逼他分兵来救，再拉出长安、安定的部队，名义上是去打陈留，走到弘农、洛阳补给一次，突然掉头直奔空城河内、上党，这时候黄巾军的所有部队都被我拖住了，毫无抵抗就推倒了两座空城，本城丢失后，出征的部队无论兵力兵粮多少都会自动解散了，前线的压力就缓解了。拿下就地补给后继续兵分两路一路收割，最后直接拿下襄平，胜利。

3、外交系统，这一代的外交系统是最有存在感的了。9、11、12，我唯一可能用的外交选项，就是劝告，最多就是有个交换俘虏，结盟、停战什么的，可有可无。尤其是11，就算是电脑全结盟来打我，也只不过是送人头而已，毕竟伏路把关、一骑当千。但13不行。13要是没有盟友罩着，就等着被轮吧。我一开始不知深浅，跟11一样猛打猛冲，一路从大西北打到中原，灭了董卓、马腾，趁着司马懿跟何进在洛阳、河内互撕，一路爆他菊花推到了上庸和弘农。正准备乘胜追击，把他剩下的洛阳和襄阳拿下，然后招人，突然就提示说孙坚带头拉上刘备、司马懿、刘焉、曹操，结成了打倒我的同盟。——尼玛的孙坚本来和刘备在长沙、零陵，和曹操在济北、汝南撕得一塌糊涂刘焉跟刘备在江州、永安相互七进七出，而且他们本来跟司马懿半毛钱关系都没有的啊，曹操因为跟何进是盟友，本来还在支援何进在河内跟司马懿互撕呢，突然就都联合起来了。卧槽，他孙文台凭什么有那么大的魅力啊？然后，我看着大地图上，五家40多万兵分三路冲我来，我再看看所有城加起来才20万不到的兵力，30万不到的兵粮，默默回到开始页面了。

4、交际系统，毕竟是在10代的基础上，青出于蓝而胜于蓝。13比10做得最最好的一点，就是在结义和结婚的基础上增加了“绊”。虽然10代也有好感度的设定，但是你最终还是只能搞基2人，把妹1人，其它的好感度再高都是路人而已。而13除了可以搞基2人，把妹1人外，还多了个“绊”，除了搞基把妹，还是可以做盆友的嘛。而且绊的人数没有限制，对于我这样的武将收集癖来说，实在是太过瘾了。而且这个“绊”实在是太有用了，尤其是如果你是玩君主的话。我新武将势力开局，岳飞只有75忠诚，又没钱买东西送他，连续几次都是半路不是被人招去了就是下野了。有一次运气忒好，一开局就连续帮助了他和找他协助搞了几次内政，把亲近度刷到了80+感谢状态，访问触发单挑获胜，建立了LV1的朋友，然后再

找他帮着搞了几次内政，就成了LV3的莫逆之交了。之后这货一直都是70多的忠诚，但再也没有被招走过了。13有个很恶心的地方是，短时间大幅度提高忠诚只能靠送东西。但问题是即使你是君主，也只能等发工资才有钱买东西，——一个季度发一次。而且即使是当了皇帝，一个季度的工资还不够买一坛酒……而花钱的地方却多得要死，连续碰到结绊委托是要5000G的家伙，简直想死的心都有了。虽然，作为平衡，13很人性地继承了12的传统，在职武将只有在与敌方毗邻的都市的才能招募，让君主能够把低忠诚的武将藏起来，可以有时间好好地搞搞基或者等等钱，但是对于初始只有1城的君主来说，然并卵，而且等钱也不是个办法，毕竟1季度才发1000G，就算不被招走，也会自动下野了。所以，看到忠诚不高的好基友、好妹纸，要留住他们最好的办法，就是赶紧玩命内政搞基约炮，运气好的话，一个季度不到就成朋友了。——不过要小心，跟你达成绊之后的武将，如果被俘虏的话，很高几率会被斩的，而且绊等级越高，几率越高。另外，这里要鄙视一下暗耻在搞基把妹设定里，无耻的偷懒行为。结绊的委托有很多种，其中最快的是单挑，目测双方都是武力 ≥ 70 且人设为军事的武将会触发，——这一点是考虑到了。如果你是高武力的武将，单挑结绊是最好的，省钱省时间不说，打赢了武力 ≥ 90 的武将，还能引发一群武将迷恋你，主动上门送亲近。还有个也是单挑的任务，对方说短剑被贼抢了，要你帮忙找回来，虽然要出门跑一趟还要10天调查，但都是临近的都市，也不算很麻烦，目测这个任务是只要你是军事人设，那么有可能触发。——然后，这个就坑了。我的自设武将武力100，项羽也是武力100，我第一次跟他结绊的委托是单挑，结果点背到扑街，2回合就被干下马了，由于忘了先存档，只好忍了继续刷。结果第二次触发的委托是去找短剑，然后我去找到那个贼，60武力，直接一个照面都不用出招，就解决了。——当时我就无力吐槽了：你妹的……你当初是怎么被抢走啊……，——————，总的来说，13较之9之后的前面历代（我只玩过9之后的），有亮点，但并没什么创新，基本只是对9之后历代的优秀玩法进行了个整合和调整。即便是这样，还是要给暗耻一个赞的，要把这样多的、原本在完全不同的玩法系统下的玩法整合到一起，要是换了国内那些以卖情怀为幌子、以砸招牌为己任的厂商来做的话，准得做成一锅乱炖杂烩，而且很可能是发馊的乱炖杂烩，但13却并没有给人这种乱的感觉，——尽管这代确实是我玩得最手忙脚乱的一代，因为要经常在大地图虎视四方，和小场景搞基把妹之间切换，对于并不擅长多线操作的我来说，真的是手忙脚乱。要我评价的话，至少就目前玩的程度来说，我暂时还是得说：良心之作。暂时玩的就这么多。三国志13发售之后，论坛上、贴吧里、知乎上、steam上，差评不少，游戏机制的改变比如无法调兵等等，也让很多老玩家颇有怨言。我也是三国志系列的老玩家了，从2代开始一直玩到现在，入手13玩了一个多礼拜，也有一些不适应的地方，对于游戏的很多机制都没有摸得太清楚，不过我很同意张公子的观点，13原版打下了一个非常棒的游戏框架，尽管里面还有许多内容需要优化，但这个框架非常符合我对三国游戏的预期，这也让我前所未有地期待PK版以及各种mod和修改工具的出炉，凭借这些，三国志13完全有潜力成为历代三国志中顶级的作品。一、三国游戏历代的“标签”，当我们谈起一款游戏，认为它“好”或者“不好”时，有两种主要情况。第一种是游戏新出或正在热门时，我们会把这款游戏挖的很细，画面如何，音效如何，某段剧情精不精彩，某个具体设置是否合理。但是一款游戏最终留给我们的，往往不是这些细节的东西，而是它的一些宏观的事物，例如它的整体架构如何，它的突出特点是什么。这也就是我所说的第二种情况，当一款游戏的新鲜感渐渐退去，当它的一切细节都不再是秘密的时候，我们还有什么理由在讨论它，它给我们留下了什么，或者说它的“标签”是什么。1代与2代的三国志显然是上古时期的作品，1代我没怎么玩过，主要是不认识日文，这里强调一点，1代和霸王大陆是两个游戏。如果说1代三国志对现在最大的影响是什么，可能就是这几代片头“三国志？”这几个字出现时的背景音乐了——这是1代的背景音乐。而2代从现在的眼光来看，仍然是非常简陋的，指令简单，战斗机制也简单，另外还有一些有点奇怪的设置，比如开场单挑等等。真正比较接近于现在我们所玩到的三国游戏的，是三国志的第3代，3代是历代三国中第一款彩色游戏，第一款支持鼠标的游

戏，不过这些“意义”更多地只能躺在纸面上，真正让其作为一个“游戏”被我所记住的，是它奠定了三国志系列“战斗”机制的基础，陆战水战的区分，不同兵种的区分，兵装的区分、攻城战与野战的区分、以及“战场”的争夺，是这一代三国最大的玩点所在，也对后续历代产生了极大的影响。三国志3代，最突出的标签可以说是：完整的战斗机制。三国志4代，是评价非常高的一代，在当时部分的原因也是因为其画面，不过作为一款游戏，我认为其最大的意义在于建立了一套真正完整的游戏框架，这表现在：1、真正的自由操作。玩过3代之前的玩家可能都记得，前几代的君主和城池都有着编号设置，在操作时是必须按照编号先后顺序进行的，而4代的回合内，玩家是可以自由选择城池进行操作的。2、武将个性化的区分，换句话说，是特技的加入。原先的游戏中，武将只有数值，而4代加入的特技使武将的功能大大突出，谁擅长骑兵，谁擅长步兵，谁擅长寻访，谁擅长外交，都有了明确的区分。这使得三国志作为一款以武将魅力为中心的游戏，具有了真正的活力。诚然，三国志4代在游戏性上面也非常出色，不过其最突出的标签，个人认为是：完整且自由的游戏整体体系，以及武将特色。三国志5代，是个人认为的神作，当然这个非常有争议，因为4代受到了极大的好评，而5代的游戏机制作了非常大的颠覆，这使得5代一直以来评价褒贬不一。提到5代，最受赞誉的可以说是它的音乐，主选单音乐、几首四季背景音乐和战斗曲目都堪称经典。而在游戏方面，我认为其最值得称道的是它全局性的设置：玩家的操作不再局限于一城一地，而是“全国一盘棋”，凭借声望值来决定行动数量，原先最需要逐城操作的内政，在担当官的设置下变成了一键进行。而三国游戏最为重要的战斗，彻底体现了这种全局性，君主不是仅从前线出兵，而是按照城池距离决定到达日期，全国各地的兵马，源源不断地加入战场，其中更不乏夏侯妙才的强行军出现。而武将方面，不同的地形与阵型影响、特技、勇名和经验值的设置使玩家无论战斗还是养成都具有相当的快感，也突出了武将的特色，例如赵云、妙才的骑射速攻，黄忠的弓系全能，吕布的偃月无双等等。整体而言，三国志5代是一代战斗系统及其出色的游戏，其标签是：武将特色、全局性设置和战斗，以及与之相配合的优秀音乐。由于当时对乱码的不了解，6代没有玩成，下一个玩的是7代。7代是首个个人扮演类的游戏，整体评价不是特别高，不过我一直觉得7代是一款颇有意蕴的游戏，尽管在战斗机制和平衡性上存在问题，游戏性一般，但是抛开这些话，7代可能是历代中模拟武将个人生活最为到位的，其画面与配乐也颇有古意。玩7代的时候，完全可以以一种放松的心境，来体会这个系统下建构起来的武将生活。因此，个人认为7代的标签是：生活意境。三国志8是一款很热闹的游戏，时间节奏快，战斗节奏快，几十只队伍一拥而上，主帅给大伙各舀一碗粥，然后大家开始噼里啪啦互放战法。明快的战斗节奏和多彩的战法是本代最大的特色。三国志9，又一神作。这一代的最大亮点仍是战斗：3代的野战战场、5代的阵型设置、6代的半即时制战斗、8代的战法，以及9代独特的联动机制和随机战法发动，造就了可能是历代中最为出色的战斗系统，而这给玩家带来的不仅是战斗本身的乐趣，更重要的是战斗体验上的不同，即玩家不再是一个事必躬亲的操作者，而是一个宏观上的指挥者，战斗的局势相当程度上取决于随机因素，或者可以被我们脑补为武将的“发挥”，一个名将可能成了闷葫芦连连吃鳖，而一个二线将的爆发则可能决定了某场战斗的整体走势，这使得玩家心里具有了更多的不确定性，也有了更多期待。这一代的标签可以说是：随机性和半即时系统下的独特战斗体验。三国志10，说实在的，是一款非常可惜的作品。它对于武将行为的模拟几乎到了事无巨细的地步，尤其是战斗中的行动，精确到了每个行动点，然而正是这种事无巨细反而毁了这一款在其他任何方面都足够优秀的游戏，因为战斗ai无法配合这种细致的操作，这使得电脑无论是友军还是敌人在战斗中时常犯傻，无端浪费行动点，错失战斗良机，相信各位都被这种低ai坑过或救过。回合制下，人脑对于单个行为的判定是远远优于电脑的，在这基础上也发展出了各种bug般的操作手法，使得战斗往往有欺负ai之嫌（但不亲自操作的话又经常被己方蠢哭）。而除了战斗之外，10代在剧情上的设置可以说是非常完善的。因此，10代的标签可以说是：完善的个人扮演剧情设置和……虐菜的战斗（划掉）。三国志11，对于现在的玩家来讲普及率非常高

了，不再细讲，直接上结论：武将特技与武将养成。三国志12普遍认为与13代有相当多类似之处。这里暂且不谈，放在下一章。前面写了这么多，实际上是想说，在我们评价《三国志13》之前，我们可以先借助对历代三国的回忆，来思考一个问题：历代三国给我们留下了的最重要的事情是什么？这个问题有助于我们思考，怎样构建一个我们想要的三国游戏。二、心目中的三国？（一）12代打下的战斗模式基础及其对整体数值设置的影响，三国志12已经成了公认的烂作，这一点我也同意。烂点太多这里不讲，但我想指出的是，三国志12对战斗机制的贡献可能是历代最大的，这不光是指半即时制——事实上这一点早在6代就有，而9代的战斗模式在旧数值体系下几乎是不可超越的。事实上我想说的，是12代所奠定的光环机制及在此基础上的武将功能划分。这个问题是在以下两个问题的基础上提出的：1、军师在战斗中有什么用；2、如何看待统率值的设定。这两个问题也存在着内在的联系。举一个例子，诸葛亮打仗厉害，在游戏中怎么体现出来？5、7、8代武力定攻防，结果7代里诸葛周瑜司马等人个个武力绝伦，给把武器就往五虎档次上靠，5代8代又让军师集体变弱鸡，只能纷纷遍身法师满屏放火放雷放治疗。11代武定攻统定防，以及9代统定攻防武定战法，是一个折中的策略，但11代里智将拉出来当大将那攻击力实在不能看，最后就只能靠玩家拉郎配，村夫去找蛮王拜把兄弟，9代诸葛们野战当个大将窝后排放陷阱放攻心倒是不错，但守城时放连弩的活儿也归他管，明明城里有黄忠有夏侯有太史慈，偏偏要诸葛站出来打1000人不到。3代4代10代里完全看统率，统率值高，带的兵团战斗力就是强，倒是简单粗暴，但是问题仍然存在，那就是许典等勇将彻底被废，颜文这种统率80上下的也只能退居二线当候补，而且统高的智将毕竟还是少数，荀攸这种统不上不下的又被搁置了。还有一个问题是上述模式中同时存在的。那就是勇将和智将统率数值设置的问题：关二爷在历代只要有统率设置就必然排在前面，赵云甘宁张辽等勇将统率值也不低，难道说关二爷带兵比诸葛厉害？赵云张辽用兵不弱于周瑜陆逊？事实上，各带三五千人捉对厮杀，怕是前者赢面远远大于后者，带十万大兵团作战，则显然后者稳胜。这种不同情况下带兵能力的差异，事实上不是数值设置的问题，而是数值模式的问题，是传统的统率/武力模式是难以解决的。而12代的光环体制，则比较完美地解决了这个问题：首先，通过单体和全体这两种特技类型的设置，区分了武将的功能，使得统率，或者单个数值不再是决定战斗力的唯一因素，统率的高低也就没有必要过多的进行争议。打个比方，二爷统率96，诸葛统率95，但不意味二爷打起来就一定比诸葛强1点统率那么多，攻防属性是一方面，但是开特技以后呢，两边各带1万人，结果如何，两边各带10只队呢？这样子统率加上特技和光环，战斗力的区别就不仅仅在于单体的强大，这也与两种将领的不同定位相符合。二爷们的强，强在单体作战，而诸葛们的强，强在统驭全军。其次，通过不同功能的特技设置，使不同武将具有不同作用，可发挥作用的场合大大加强。战斗中需要合理配置，有加攻加防的，有集中突破的，有踩油门打游击的，改变了原先高统高武上前线对殴，低统高智和低统高武只能窝家里搞治安搞后勤的局面。尤其是对于军师而言，作用大大增强。因此，我认为，12代尽管有千百般不好，但是它在战斗机制上的这一改变，可以说是历代中最大程度合理化武将作用的做法。（二）战斗的具体操作，以及关于减少细节操作的必要性，在以往历代三国中，战斗进行机制大致可以分为半即时制和回合制两种。6、9、12代是半即时，其他均为回合。而在战斗操作上，只有9代是随机制，其他诸代尽管有战法成功率等设定，但事实上都是确定型的，靠的是玩家的具体操作。三国游戏，甚至说所有游戏里，到了最后难免逃不掉被玩家吃透游戏机制，靠操作欺负ai的局面，这在某种意义上是爽点所在，某种意义上又会令玩家失去兴趣。例如10代的一大败笔，就是战斗ai的过于低能，电脑各种无意义操作。事实上，操作指令越具体，ai越跟不上，玩家与ai之间的差距也就越大。而在回合制下，玩家有充分的反应和思考的时间，以及统一调度的智能，导致这种差距被进一步拉大。那么靠什么来加大游戏性呢，（让我们先排除掉委任这种让自己变得和电脑一样蠢的方法）在ai不可能大幅提升的情况下，一种是给ai加数值或给玩家减数值，典型如11代里，超级难度攻防直接减三成，张颌变成淳于琼；而另一种，就是减少玩家具体操作的成分，让玩家

的指挥更偏重于宏观策略制定，而具体的行动并不受玩家控制。这在三国志系列中体现在9代身上，另一个更典型的例子则类似于fifa或实况与fm的区别。这样做的好处一是可以将玩家从大量繁杂和重复性的操作中解脱出来，去更多地体会游戏本身的乐趣；二是可以增加玩家的真实感，生活本就是不确定性的，与张飞2000攻砍吕布2000防必掉1000血相比，三国志9中的某人突然爆发才会带来更多的期待和遐想空间；三是最大限度缩小了电脑与玩家的差距，由于细节的减少和不确定性的增加，玩家要做的更多是合理制定策略，增大某种事件发生的概率，在这个意义上，玩家和ai相对来讲是平等的。因此，在战斗的操作上，我偏好宏观指挥大于细节操作，偏好即时大于回合，偏好随机性大于确定性。

（三）不同内政机制下的共同问题：我们为了什么而种田，如果说“战争”是三国游戏的一大主题，那么与之相对应的就是“内政”了。这也催生了一大批“种田流”玩家。之前诸代游戏中，11代是直接在大地图上建造设施，这一点明显区别于其他几代中的数值提高机制。而在数值机制的几代中，5代的担当官和全国一键执行机制，以及12代的直接提升钱粮兵机制又有一定的特殊性。而在这些不同的机制下，即便在11代中，数值的提升仍然是核心所在。在这种数值的核心下，有这样几个问题值得考虑：

- 1、内政的地位，内政的重要性毋庸置疑，任何游戏中，没有钱粮和士兵都是不行的。而这里所说的“地位”，指的其实是，内政在游戏内容上是否足够“核心”，以及在游戏的操作上占有多大的比重。在游戏的核心性上，5代、9代和12代原版（12代原版和PK版有必要加以区分）整体设置明显是以战斗为核心，内政的地位偏边缘化，其他各代相对平衡。这种地位设定本身并无优劣之分，更多的是定位的区别。而在操作方面，手动操作提升内政值，是历代三国游戏的最常见做法（4代虽然不需要每回合操作，但仍需要经常改变负责人和注入金额）；5代一键式的内政，相配套的是有限的指令数量；12代原版中，内政几乎是被简化到了极点。这里，5代和12代原版内政操作的简化，是与游戏本身的风格定位相关的。而9代在整体设置以战斗为主的同时，仍需要每回合手动操作内政，使得9代整体评价极高的同时，内政评价相对较低。
- 2、内政的动力，内政是游戏不可缺少的一部分，但是怎样让内政成为玩家愿意去做，甚至引以为乐趣的一个环节，也是游戏设置的重要部分。数值的提高是一个动力源，但仅仅数值是不够的，尤其在后来几代动辄几千点的内政指数里，每次行动的变化简直微不足道。在部分生存游戏中，物资紧缺的压力也是一个动力源，三国游戏的前期也会有这种动力，不过发展到后期基本不存在这个问题。和其他游戏一样，快速获得的成就感是更加便利的方法，典型的像三国志11，内政的结果可以马上在地图上见到，到PK版还有升级、闪光等效果，这就是一种快速获取成就的体现（更典型的例子见《文明》）。

而在以数值为主的各代，也有类似的设置，例如：

- 3代：本身数值小，内政效果明显，且不同数值有红黄绿三种颜色表示；
- 4代：与3代同样的红黄绿三种颜色表示，以及城池里人物的动作（效果好的时候人动的就快，没钱了人就趴窝）；
- 5代：内政不是重点，但仍有巡查时和随机出现的民众进言；
- 7代：建筑外观变化、主角功绩变化、城中民众的讲话；
- 8代：建筑外观变化、主角功绩变化、城池规模变化、特权奖励；
- 9代：建筑外观变化；
- 10代：主角功绩变化、城池扩大、金钱或宝物奖励；

以上是各代除了数值本身之外，能够让玩家能够及时体会到自己内政成果的设置，而在11代中，还有大地图上深浅颜色的设置。另一种方法则是通过行为本身，例如《太阁》4、5代中的小游戏。

- 3、内政的特殊效果，这里指的是11PK和12PK。不同内政设施产生特殊效果，也是内政系统的一部分，这种特殊效果同时也是一种激励机制。从这个意义上讲，12和12PK几乎是两个截然不同的游戏。
- 4、“种田”的环境，简单地说，就是内政需要有一个相对安稳的环境，比如有充分的准备时间和空间御敌于国门之外，或者能够通过重点防守来获得一个大后方。在这一点上其实绝大多数作品不成问题，只是需要将10代作为一个反面例子提出，过长的内政时间，内政时无法得知敌人发兵情况，也无法指挥出兵拒敌，使得内政动作经常被打断，是10代内政系统比较失败的一点。总之，内政的设置也是三国游戏里重要的环节，对于我个人而言，无论是偏战斗还是偏平衡的总体设置，都是可以接受的，但是在重战斗轻内政的情况下，内政的设置应当尽量简洁（反面例子9代），且

因此失去的游戏乐趣需要有足够精彩的战斗和其他配套环节来弥补（正面例子5代，反面例子12原版）；而在偏平衡的设置下，需要有足够的激励机制来鼓励玩家进行内政，而尽量减少频繁的中断和反复（反例10代）。,（四）关于武将：基于武将特色的个人系统,作为游戏重点之一的武将，应当是一个鲜活的人物。这一点可以从以下几方面来体现：,1、武将特色,如何尽量塑造出“独特”的武将，不同的数值设置是一方面，特技则是另一方面，这两项属性建立了三国游戏中武将的基本特征。但单纯这样的设置仍存在区分度稍低的问题，例如，统武相近的两个都会步兵特技的将领，打起仗来差别究竟在哪儿。因此，在此基础上有必要进一步进行区分。在这一点上，11、12代每人专属特技，使得大多数武将具有了明显区别于他人的特征。另一个思路是5代，即有限数量的特级组合，最终仍是保证武将之间的不同，而经验值系统还带有了养成的成分。,2、武将养成,武将养成并非个人扮演的专属，5（阵型、经验、修行）、9（打虎、拜访、祭祀）、11（经验、能力培养、神仙）、12（陈情）等都有明显的养成成分，其最大的价值，个人认为在于亲手将武将培养成材的快感（fm里养小牛也一样）。,说到这里，会发现一个问题：武将养成与武将的独特性是相辅相成的，既需要享受培养的乐趣，又需要避免因培养导致的大量雷同现象（例如8代大量的90+武力突击将）。这就需要培养带有一定的封闭性，比如路线的封闭（如5代）或替代的封闭（如11代），总而言之就是需要避免培养的泛化，从而影响武将特色的消失。,3、人际关系,关于武将交往，可说的不多，如何增强友好度之类的都是手段问题，更重要的问题应当是交往后的特殊效果，换句话说就是友情的体现究竟是什么。这一点历代都略有不同，可以向对方学习是一个比较普遍的做法，此外比较重要的还有7代的随机访问事件、9代连携、11代的援助和能力共享等，都是很好的设定。,另一个问题又与武将特色相联系，那就是交往的选择对象。“嫌贫爱富”可能是历代人际交往中比较常见的问题（刘度：我们结为义兄弟吧！），能否在交往系统存在的同时，尽量减少对低属性武将的歧视，做到“物尽其用”，也是一个比较有意思的问题。,4、小兵或子女,小兵和子女均是在原有武将体系之外附加的内容，关于这一系统的作用，在传承之外，还有因不确定性而带来的期待。在历代中，影响这种培养的因素大致有三项：老师的选择、事件的选择和地区的选择。这一系统本身相对独立，不过如果能与游戏的其他系统结合起来，可能会有更多的代入感，这一点稍后再谈。,总之，在武将系统方面，我倾向于以武将的独特性为基础，并在此之上建立养成和交际系统，养成和交际的目的应当是有助于建立一个更加丰富多彩的武将世界。,三、对《三国志13》的评价，（一）优点：全局性和人物塑造,1、全局性思维下的战斗、内政和武将调配,在《三国志13》的身上，可以看到许多5代的影子，例如有限的指令数量，例如重臣会议和年度目标，而其中最核心的体现，在于《三国志13》与5代一样，是按照全局化思维来进行的。这种思维最典型的体现，是两款游戏的出兵设置，均是全图出兵，而不是像其他几代那样前线出兵。相应的，被许多人吐槽过的兵役人口回城制度，实际上可以说是为了配合这种全面战争体制而设定的。,在这种思维体系下，战斗的模式是国对国，而不是城对城的，而这种影响不仅限于战斗领域，甚至影响到了整个游戏的进程。试想一下，玩三国9，最常用的套路是什么呢？打下一块后方，内政搞满，后方每城扔三个人征兵训练运输，主力全部集结前线。三国11呢？打下一块后方，设施建满，后方每城扔三个人征兵治安运输，主力全部集结前线。三国12呢，3代4代7代8代呢，是不是都差不多？这种游戏模式可以说是将游戏的重心集中在了少数前线城池上。,而在三国13中几乎恰恰是相反的。三国13的兵役制度导致了兵将物资集中化的做法是不可行的，如果想要发展，必须大力经营一块根据地，也就是自己“发家”之地，提高这几个城池的兵役数和熟练度，这几个城池将成为相当长一段时间内提供主要战力和物资的地区。而新打下来的城、长期作为前线的城，相对来讲是薄弱的。这样形成的是一个内强外弱的格局。内强，需要出兵，外弱，需要发展，因此武将的分配也必须是平衡的，需要精心调配。（同时，有限命令、势力目标等也可以说是与这种平衡设定相配合的。）,2、多视角、分层次的人物塑造,对于人物的塑造，之前有过数值、特技、特性、兵科等多重评价标准，13代综合了这些标准，其中有两点是

尤其值得称道的。其一是通过战法的设定，使武将定位更加明确，也在一定程度上避免了单纯数值决定论带来的纠纷，这一点在前面谈12代时已经提及过，13代可以说是这种模式的进一步优化，改良了一些不合理（例如武力上升、智力上升）和不平衡（例如关于兵击的战法）之处。当然，现在的战法设置还是有不少缺陷，不过大的方向应该是正确的。其二是特技等级。“特技”这一设置曾存在于许多代之中，其中最大的问题就在于特技平面化，关二爷有步兵，某70统三线将也有步兵，孔明会口才，某70政大众脸文官也会口才，区分性不足。13代中的特技等级可以说是一个创新，武将之间的区别不仅在于数值，不仅在于特技的有无，还在于等级高低的排序。这种设定对于武将的描述是更加立体和准确的，当然也存在繁琐之嫌，视觉效果大于应用效果，可能存在改进的空间。

（二）缺点：“我到底要干嘛”，《三国志13》最大的缺点，在于行动上的迷茫，这一点在扮演普通武将时尤其明显。这一点上，我认为是两方面原因共同造成的，一是行动种类的单一化，二是工作安排的随意化。前者指的是，在13代中，玩家所做的事情其实只有一件：工作；尽管有绊的设置，但这种设置更多体现在结果上，而不是过程上，结绊的过程，只是附加了一个封闭的、单线程的任务而已。后者指的是，在以工作为重点内容的同时，工作任务的发布是随意的、不定时的，前一个工作做完了，接着接下一个工作，君主不一定什么时候发布工作，不一定什么时候就开会定任务。当然，这样做是比较贴近现实的，但作为一款游戏来讲，这样设置就像一份流水账，没有节奏。

换一种说法，一个游戏在宏观设置上可以开放也可以封闭，开放的比如沙盒，封闭的到了极致就是关卡，而在微观的执行上，开放的、类沙盒的游戏可以选择比较自由的方式，例如骑砍、老滚，也可以选择比较规律的方式，例如MC等许多拥有昼夜设置的沙盒游戏，这种昼夜的交替其实就是一个规律性的、主动引导玩家行为节奏的设定。而在封闭式游戏中，不规律的执行方式是跟它不搭调的，想象一下一个类似过关的游戏，却没有一关一关boss的设定，玩家只是一直随便往前打？这样的游戏方式是坚持不了太久的。三国13不像这个例子里那么极端，但在方向上却是一致的。

关于这个问题，有一个比较简便的方法，参照太阁系列，按月或按季定时发布任务即可。作为普通武将时，只有每月或每季的第一天会接到任务；作为重臣，到那一天时老板会主动询问任务；作为太守、都督或君主，也只有那一天可以安排任务何收到重臣的提案。同时，势力任务的制定参照5代的设定，只在每年一月进行，以该年最后一天为限。如果三国13真的要做成一个偏封闭的工作向的游戏，那么这是一个易行的帮助玩家带节奏的方法。但这样的产物不过是一个战斗模式加强版的太阁而已，并不是可以被称为“百花缭乱的英雄剧”的三国。

（三）未完全填充的框架？前面提到，13原版打下了很好的框架，有神作潜质，换句话说，就是很多东西只有一个潜在的框架，还没有具体内容。13要成为真正百花缭乱的英雄剧，而不仅仅是改了战斗的太阁，这些未完成的框架还有许多值得挖掘之处：

- 1、绊系统。现在的绊系统中，人际关系仍是一对一的，但是已经存在了网状结构的雏形，例如可以显示多层人际关系，可以以不同武将为中心来显示等。如果这种网状的结构能够加以扩充和完善，完全可能改变原版中人际交往一对一的模式，转而出现一对多，甚至多对多的交际模式，并以此为基础展开更多剧情。
- 2、都市建筑与都市特性。原版中的都市建筑和都市特性是一个有点鸡肋的设定，你显然不能说它没用——事实上它相当有用，但是作为一款游戏而言，玩家并不能很好地感受到它的效果，同时，各项建筑或特性之间也缺乏联系。然而，如果能打破建筑、特性甚至城市之间孤立的状态，那么将存在极大的挖掘空间。例如，商业系特性的组合能否形成商业中心，甚至商业网络的效应？各种特性之间的组合能否形成新的效果？是否可以将特性的选择由点选变为路线选择？设施、特性甚至城市发展指数能否对PK版可能出现的子女养成或小兵养成产生影响？
- 3、集落与版图。集落与城市的区分，产生了控制范围上的差别，这里能做文章的地方非常多。集落能否承担更多的用途？版图在视觉效果之外能否产生更多效果？

要说明一下我犯了个错误，这个游戏是有复选框的，猜猜怎么操作？ctrl+左键框选，MD这谁能猜出来啊！！，以下原答案，—————，这个游戏从出发点就已经失败了，去年下半年三国志13出宣传视频的时

候，看我打了一年san10的小C兴致勃勃的把视频发给我看，“你看这回三国志好像真的不错啊，san10的玩法”，我看了一眼“别期待了，烂作”，小C不信，问我理由。我当时给他的答复和我现在的想法一样，“这就是个平板游戏”，我不是针对各位平板玩家，但是平板策略游戏都是垃圾，谢谢。而平板的核心优势是什么？便捷，碎片化时间，简单直观的操作。这直接导致了平板的UI简洁化，数据简单化，玩法单一化。但想想我们玩策略注重的是什么？复杂的战略，有效的命令，与敌人的博弈。我们玩的东西不叫益智游戏，三国志12,13两作，我敢说放在平板上，是两个中高水平甚至难得的游戏。但对不起，它们的名字叫三国志，不叫三国志pad或者三国志移动版。它们是三国志的正统续作。暗荣这时已经铁了心把三国志系列往平板上推了，别的不说，我们就看一点。三国志13的战斗界面，作为一个类rts的战斗，复选框呢？一个没有复选框的策略在pc端上怎么能算是个好设计？这种战斗玩法到底方便了谁，难道是PS4和Xbox玩家？各种为了方便而方便的设定已经毁了这个经典系列了，下面是对这个游戏的正式评测，晚上放出

_____，ok，有人看我就继续写，三国志13从宣传开始，最重要的两个概念就是“角色扮演”和“人际网”，那么我们先从此二者分析：角色带入：一款披着单独武将扮演游戏外衣的势力扮演游戏。要谈武将扮演，san13有两个绕不开的坎，就是自家的三国志10和太阁立志传5。很多答主已经提过这一点了。之所以绕不开，是因为这二者的武将扮演系统已经相当成熟了，尤其是san10，那就是san13往上三代的本家作品。这二者也不是凭空出来的，而是根据前作（san7,8和太阁系列）去芜存菁一步一步钻研出来的。但在这款san13上，我们没有看见一丝一毫前作的影子，这不是褒义。san13把自己前作积累的好想法，好思路全部推翻了。号称武将扮演的游戏理念你真正进入之后发现所谓的武将扮演不过是势力扮演玩法分出来一部分。什么意思呢？武将扮演应该是这样的：（以san10为例），身为武将当然要做任务，一段时间上级会给你下达一个定时任务。这个任务是在你能力范围内的，做完会有一段空闲时间（如果你能力越强，空出来的时间就越多），你可以用这段时间交朋友，做任务，修行，经商，行侠仗义，谈恋爱。总之就是做你自己的事情。当你忙过一阵好不容易闲下来回趟家，家里总有一个端庄秀丽的妻子做好饭等你“哎呀，回来啦。辛苦了吧”。这才是一个武将扮演游戏，你是在扮演一个活生生的人。就算你不当武将（在野）光做自己的事情，也能玩的很有意思。但我们的三国志13呢？任务，无尽的任务。你作为一个武将存在的意义就是：做任务—赚钱—买东西—送人—扩大关系网—更好的做任务，当然把中间的去掉也完全不影响游戏，你就是一个任务机器。因为你除了做任务，没有别的事情可以干。你扮演的是不是一个人，而是一个势力的一个零件。以前把你叫到办公室，列出几个任务让你挑的上司没了，你得自己提任务，要么就是上级给你下死任务。你会发现你并没有什么空闲时间（做任务时间和你的成果关系基本卡死），有的话也会发现自己无事可干。你没有家，当然更没有准备好饭菜等你回来的人，虽然你有妻子，可她在别的城，做任务。你只有工作，因为你除了工作，没有其他事可干。如果你失业了，你会发现你毛都干不了。这不是武将扮演，这是螺丝钉模拟器。人际网理念，看上去很美，从游戏宣传开始，san13所宣传的最大特色就是这个——人际网系统，“羁绊”系统。不同武将间可以通过交互来建立联系。还专门做出了个关系网系统。看起来很帅。可是并没有什么用，为什么？互动变少+提升感情变难这里不得不再提一下san10，我第一次玩san10原版的时候建了个新武将是夏侯惇的儿子。玩了一会惊喜的发现会有各种各样的夏侯X曹X跑来串门，有时候是坐坐，有时候长辈来了还要考考你的技能，也有表兄弟带酒过来的。这让我真正感受到了一个大家庭的温暖。再后来交了一些朋友，偶尔在路上碰见打个招呼，偶尔在酒肆遇到一起小酌，甚至在战场上兵戎相见，这一切都会让你感觉到，你是一个有朋友，有亲情的普通人。而san13呢？给你一个大图，很炫，很酷。这张图做的很好，我承认。人际交流的不同模式的想法也很好，但是做出来就变味了。同样是夏侯惇的儿子，同样的三国志，这回我发现和我有联系的就要个夏侯惇。我去找夏侯渊，居然要人介绍！更别提其他表兄弟了，找都找不到。路上根本没人，感觉全世界就你一个

在走。交朋友呢？先是没有介绍信不能随便去拜访别人，不送礼或帮忙根本无法增进感情，要成为朋友要完成一个任务，而这个任务常常会要掉你一年的奖金。交到了朋友怎么样呢？也不过是工作的时候回偶尔遇到（工作！又是工作！）可以要求他帮你完成工作。打仗的时候“bang”一个战法，很漂亮，很华丽。然而这根本不是朋友啊。偶尔能串个门，路上遇到可以聊一会，喝个小酒，顺便教教你技能，这叫朋友，偶然在田间地头遇上的陌生人，谈天说地相得甚欢，最后变成至交，这叫朋友，“最近新得了好酒，来找你喝”这叫朋友，朋友不是那线连在一起的，san13差就差在这点，没有人味。内政，战斗内政地图合并恐成为本作最大败笔，这里不得不提一点。是光荣将三国志13把战斗内政做到了一张地图上，这是一个创新。但在我看来是个巨大的败笔。就因为战斗内政在一张地图上，光荣取消了走在路上的武将。我们再也不会在路上碰到其他武将了，感觉真的就是在玩单机，电脑时时刻刻提醒着你，你才是这个世界唯一的活人。最大的问题还不在此，战斗内政同时进行的最大问题是，内政进度极度缓慢。作为对比我们看看san10和太阁，这两个游戏都是大概一秒能走两天，和人对话消耗一天，完全感觉不到卡顿，做个任务非常的顺畅。san13呢？拜访个人，进去，说句话，退出来，走一天。这一天最高速都要走3-4秒。搞得我没有必要完全不想串门。更恶心的是做任务，简直是网页游戏挂机，你去上个厕所估计连一个小任务都跑不完。san9和san11不会出现这种问题，是因为二者都是回合制的，内政和战斗基本脱节。而san13战斗硬搬信长之野望，这内政模式简直是为了迎合战斗做的。导致了你大多数时间其实都在等进度条。光荣，无边界不是这么玩的，战斗，触屏的胜利和无脑的AI，光荣牺牲了内政体验来迎合战斗，那么它战斗到底做的好不好？连三国志12都赶不上，这次战斗承接了信长之野望14的系统，理应好好改进一下才是。但是我们将之拿来与试水作三国志12作比较，看到的反而是退步。首先AI烂的一比，骑兵上城墙这种事情我就不吐槽了，无脑偷基地基本都能以少胜多。这代的据点打完就没了！12的据点能回气，谁能介绍下这代据点的用途何在？又得重申操作问题，简直是为平板量身打造，我一开始还纳闷，为什么不和12一样直接来个复选框。打个仗经常八九支军队，一个一个ctrl多麻烦。结果玩着玩着恍然大悟，这TM是给触屏设计的啊！轻轻一按，多流畅，多方便。平板游戏玩家们，你们还不支持光荣？至于pc玩家，散了吧，单挑+舌战，伪操作，这回的单挑和舌战系统画面很好，嗯，只是画面好。至于二者的水准，烂的一比。首先单挑和舌战这两个东西就要有变数才有意思。纵观三国志无论是不能自主单挑的1-6还是后来的7-12，没一代单挑是你事先能知道结果的（除非武力差距太大）。三国志单挑和舌战做的最好的是10和11两代，10单挑采用不同招式，不同招式之间互相克制，还可以攒招式发技能。玩家可以针对对方用不同策略，平a或者放技能。而舌战是一个九宫格机制，玩起来也非常有乐趣。而11代单挑则是一个取舍机制，你可以拼爆发也能拼普攻，san11甚至有多武将单挑机制，三个人一起打，武将出场顺序之类的也很重要。而舌战也有个愤怒值设定，不同的人物愤怒的时候有不同效果。说了这么多想说什么呢，这两代的单挑和舌战是你自己可以操作的！作为一个策略游戏游戏机制的一部分，单挑和舌战应该是玩家也能将策略代入其中的。而不是无脑的砍砍砍/侃侃侃。这代呢？两个人武力如果差个10左右，武力低的人完全没法打。看起来选择很多，什么主张大主张之类，其实就是给你看个过场。单挑舌战一个机制，选你看对面圈多的那项，一开始放必杀，只要你武力/智力高，基本稳赢。（还有一个槽点是这代单挑的死亡率太高了，不过这也可能是个优点，不予置评），这TM还是个策略游戏吗？抛开12不说三国志的所有作品的理念可都是：武力/智力的差别给你带来的是一个单挑/舌战的劣势，而不是完全的胜利，没有哪代说：我武力比你高，我就直接赢了。三英战吕布张飞好歹还是和吕布打了好久的，按照这代的逻辑，一上来，啪，张飞人头落地。光荣你干嘛不直接做个比大小算了！这样的单挑意义何在，好歹12代还能玩个天地人卡牌啊（虽然也是垃圾），评定系统，都督和太守的重梦，又是个学习信长之野望的系统，君主会定期吧都督太守叫到一起开个会，商量方针政策什么的。这在日本也许还行得通，在中国这就叫恶法你知道么。你让我一个西北的太守千里迢迢往北平跑。路上耽搁二十几天还不完，到了说人没齐，来来来先搞一些宴

会。在等二十几天，算上回程八十几天没了。我不来你们又不高兴，我来了，tmd城早被马腾抢了！不是交任务都能发邮件吗，你开会发个邮件不就完了！之前几代也是信使在跑啊，没听说过太守要亲自跑去听报告的，又不是今天有飞机能做。婚姻,哈哈哈哈哈,请叫我绿帽13,这代一个男的能取三个女的，反之亦然，搞得三国像个乱交pa，一开始还觉得这个设定很奇怪,其实想想，还不是光荣犯懒直接把义兄弟机制拿来了嘛！,还信誓旦旦说什么还原历史，我国古代是一夫一妻多妾制。哪来的三个妻子。故事情节,390的有声小说,有人说这代故事情节好，当然好，且不说这中二的台词，完美还原三国演义。这点没得黑。但是,但是,我想看三国干嘛不找本三国演义看！,游戏所需要的就是代入感啊！我玩游戏就是想要可以改变历史进程的感觉。做的好的如10，我如果是曹操手下一个幕僚可以看破连环计，进言让曹操打赢赤壁。也可以当魏延成功飞度子午谷。但是san13呢，就是个有声小说，情节完全套的三国演义。请问我为什么不去看书或者电视剧，哪一个都比这生硬的配音好的多吧。

-----,写在最后
san13这糟糕的质量是没得洗了，有人说pk版。但是别忘了pk的一切都是建立在原版的基础玩法之上的。san9,10,11的pk很出色，是因为他们的玩法本身就很出色。（必须说明san9,10,11的原版我都是玩过的），请大家也不要对pk报以过高期待。还有，请不要把前作的情怀附加到新作上。这东西根本不值390，如果觉得对三国志系列有亏欠，请去买正版的san9,10,11或者12（如果你真喜欢）。不要因为steam上能买就乱花钱。你付出的390，也许在你是对前作的支持，可是在市场经济下，就是对san13这个游戏本身的支持，用你的钱表达你自己的态度，而不是购买所谓的赎罪券。（当然你要是真正喜欢这个游戏还是买下吧，我个人还是支持正版的）西北偏北，男人带刀——张海龙

=====,因为学弟建议，还有聊天之后想到的曾经遇到的很多关于家乡的话题。答主重新思考总结了一下，决定在这里整篇写下来，其中复制一些在学弟回答中的评论，整合一下。希望在此能为更多的甘肃人兰州人，从不同角度了解自己的家乡提供一些想法，还有让更多的外地人了解我们的家乡。

=====,西北偏北，男人带刀——张海龙,引用张老师的书名作为开篇的话，在一定程度上因为喜欢，而且这本书写的就是兰州。这个书名是最有代表性的一句话。尊称“张老师”不是给张海龙戴高帽子，因为他的确是答主初中时的语文老师，但是，是隔壁班的。提到“兰州”这个词，其他地方的人总会跟“西北，拉面”联系在一起，提到甘肃大多数只有“西北”了。兰州人或者说甘肃人在自我调侃和自我辩解时，总会加上很多作为本地人从小的认知。兰州，中国陆地版图的几何中心，黄河主干流穿城而过的省会城市，有一碗面叫兰州牛肉面，有一本杂志叫读者。甘肃，著名的丝绸之路全线穿过的省，有一个艺术宝库叫莫高窟，有一种重工业叫有色稀有金属，有一个基地叫酒泉卫星发射基地。正是这样脸谱化的解读和调侃，很多时候其他地方的人还是会说，甘肃那么穷的地方，兰州是一个综合能力完全与其省会城市不符的地方，有什么能力能让甘肃以及兰州一直刷存在感？地缘政治,先举个例子，最近几年的南海问题的前奏，一个当年发出电台信号“BS7H”，都得把支撑机器的平台一半架在海里的小岛，需要那么多争议么？当然需要，那是主权和领土。南海争议这么大本质上是战略和地缘政治问题。所以同样的道理为什么兰州这个城市在历史上一直属于西北重镇，成为甘肃的省会，答案跟前面一样，战略和地缘政治因素。兰州在历史上成为西北重镇不是因为它气候宜人，土地肥沃，矿产丰富等等，而是因为它的地理条件——一座黄河主干流穿城而过的城市。现代社会从德国人给黄河流域修了第一座垮河的中山桥开始，过河是多么容易的一件事啊，散个步没几分钟就到了。但是在漫长的冷兵器时代，黄河作为自然条件上的天堑，在防御能力上起到不可替代的作用。此外，兰州城市几乎四面环山，兰州背靠青藏高原的边缘，近代之前从中原进入兰州之后再往西走，基本上属于荒无人烟气候自然条件恶劣的地区。答主没黑河西走廊的意思，经济开发以前河西走

廊还是畜牧和季节性农业为主的。西夏和北宋当年在兰州就是以黄河为界。据说冬天时防守任务最艰苦最重要，因为黄河河面会结冰，直接可以“走”过来，不用“游”了（气候变化现在兰州很少看到黄河结冰，据说五六十年代桑塔纳都能开过去）。历史上曾有多次守军实在抵抗不住，朝廷讨论是否要放弃兰州这个边疆城市。北宋有一次提这个话题，当时我们的黑炭脸包青天持反对意见，兰州作为边防重镇绝对不能放弃！为什么？因为游牧民族的铁骑一旦跨过兰州，东南方向面对的就是一马平川的中原。那就更挡不住了。关于冷兵器时代骑兵的特点欢迎参考《明朝那些事儿》，比较通俗易懂。整个甘肃的地理位置也很有意思，东接中原，西连西域，中间一条河西走廊。不要说丝绸之路刚好路过甘肃路过兰州，没必要吹得那么凶。在古代的交通条件下，你要是能绕过祁连山山脉走其它路去西域，其实答主也没意见。所以在历史上，兰州一直都是中原通向西域的“垫脚石”（答主真的不是黑自己的家乡）。在中国封建社会中央集权的几个朝代里，中央政权对西部的掌控最远也只能到达兰州。所以清朝才会有伊犁驻军加强对西部的控制，酒泉还有个反腐景点叫“桥湾”（以为甘肃山高皇帝远连皇帝都敢骗）。清朝把兰州推到甘肃首府的地位，民国延续，新中国也是。有人会说冷兵器时代过去以后，能代替兰州的城市很多。是很多，只是答主还在纳闷都民国了，张大千当年去敦煌采风必须在兰州补给，作为土生土长的兰州娃，去敦煌可以坐飞机了那么远，偏要在兰州补给。答主真的不是黑河西走廊，只能侧面推断河西走廊工业发展之前真的是比较的落后。战略地位，建国以后兰州的战略位置从军区的设置就看出来了。可能还有人会喷兰州军区主力军都不驻在兰州。嗯，你的主力布防东西两头扯，是不是需要指挥地在中间啊？甘肃因为历史上重复被外族和汉族政权交替统治，一直是个民族文化混杂的地区，也就是历史上中国传统文化和西域文化交汇的地区。所以甘肃的方言差别很大，民族众多。更别说建国以后因为军区和资源条件而形成的重工业圈，全国各地大批的技术青年支援西北在这里落地扎根。所以整个民众性格是包容的，很容易接纳别人。建国以后很多生活的在兰州的人大多籍贯非本地人。答主记得上小学填籍贯还觉得自己毫无新意，就是兰州，其它很多同学都是全国各地。但是这并不影响其他地方的人在兰州这个偏远城市找到归属感，相反这种归属感还很强。当然那些鄙视兰州在“一带一路”的战略地位的人，可以建议国家重修铁路线。目前陕西以西进入青海和新疆的铁路线必经过兰州，而且铁路线在进入甘肃之后，都不是很好走（好不好走参考手机信号强弱，进入甘肃以后除了大站手机基本没信号，因为多山。而且曾经答主发现坐火车从北京到西安和从西安到兰州花去的时间一样多，有兴趣的朋友可以看看地图上的远近，侧面证明进入甘肃以后路的确很难走）。所以从现在到将来，兰州的战略地位不会改变，这个城市的定位也不会降低。大概十年前在国内一个论坛上，那时刚好是神舟号升天的日子，国际上质疑很多而国内在欣喜一片。有很多甘肃人酒泉人在论坛里说自己很骄傲自豪什么的，有人开始质疑了，说你们甘肃人不要吹了，酒泉卫星发射基地的精英们有几个你们甘肃人？你们甘肃人贡献什么了，还好意思拿出来，另外酒泉卫星基地挂的酒泉的名，地都不是甘肃的也好意思说。答主那时去回复的一段话是大意这样说的。全国其他卫星基地都是以其地理坐标命名，而酒泉卫星发射基地的土地的确不在甘肃境内，地属内蒙古额济纳旗。为什么还要叫“酒泉”，因为这个基地的唯一出口是在甘肃，行政区划的上是归酒泉管的。有人说部队的基地还行政区划呢，是，这是全国唯一一个军政合一的城市，政府职能部门是由军队代理。有人又说了出口也可以从内蒙古走啊，别给甘肃贴金。能行的话早行了，基地出口从甘肃走不仅仅只是进出的那一扇门，而是后勤物资的供应和运输。这里就不要有人再说基地的后勤物资供应大多数是用全国各地做后盾了。如果说甘肃是个穷省，位于酒泉基地旁边的金塔县是却是个富县。金塔作为甘肃第一农业大县，一个县城居然有三座水库。答主小时候见到的时候也觉得这里修这么多水库干嘛？三座水库的意义就是最大程度保障该县的农业生产，为了什么？别再有人告诉答主粮食运到陇西定西扶贫去了。这些都是卫星基地的后勤保障。也许基地里的精英分子真的都不是甘肃人，但是基地建成后的50多年里你非要说甘肃作为地方没有做过一点贡献的话，那才真的是昧了良心。那时的答主看

到神舟号升天的新闻，天天在tyer刷版，答主总是激动地泪流满面。当时很多人还在气愤西方世界的刻意抹黑和嘲讽。作为一个参观过那个基地的答主，在当时和现在，答主都想告诉大家的是，作为每一个中国人我们都该感到骄傲。当你真的踏上基地那片土地的时候，你真的会震撼，在那个鸟不拉屎的戈壁深处，当你看到有那么多中国航天兔，默默无闻，勤勤恳恳的把自己的一生都奉献给了那片无尽的戈壁的时候，你真的会因为跟他们出生在同一个国家而无比的感激和幸福。 ,-----

-----,说完这些答主也自问了很多遍，为什么甘肃一直发展很慢？因为答主也不知道，从小被灌输“我们很穷”这个概念已经根深蒂固。所以高中毕业时谁都不想留在这里，能到外地上学就去外地。而现如今，很多同学在外地工作，父母都不在兰州了。还是要特意回来一趟，吃上一碗面。我问了一个人，他说：“甘肃的发展缓慢跟国家大的经济布局有关，还有甘肃的干部政策。甘肃曾经作为资源性地区，为国家做出了很多无谓的牺牲。如果甘肃的资源完全由甘肃享有，甘肃可以富得流油，比如甘肃很多稀有金属储量很多都是世界领先。”答主在这里只是原话转述，因为答主没有相应的资料来源来跟大家分享。曾经有外地朋友告诉答主，没想到去了兰州，兰州人穿的那么时髦，而且生活还很小资风。答主居然无言以对。前面说到的很多历史文化的多元化问题造成了如今兰州人的特殊性格，开放且保守，包容也排外，豪爽也谨慎，注重享受也注重思考。有时候答主自己也无法准确定义兰州人的性格，每次遇到那帮“文(wu)化(bing)艺(shen)术(yin)圈”的人，答主总觉得在普通人眼里“潮着呢”才更像兰州人（“潮”，兰州方言，贬义用作形容脑袋不正常的人，日常也会形容一根筋执拗的人），因为性格里总有一些什么地方让你觉得跟别人不同（答主真的不是在自黑）。看到有人说兰州的季节，其实在气象学的定义里，兰州属于四季不分明大陆性气候，确切说春秋两季更长。冬天不是特别冷，夏天不是特别热。四季分明的大陆性气候定义标准参考北京。气候干燥是肯定的，但是日照还是属于中国日照充足的地区。另外兰州方言真的体现了这个城市的历史文化多元化，很多兰州方言里的词汇跟汉语表意完全没联系，那是因为很多词汇来自于少数民族语言。比如鞦子——少数民族，鸡窝窝——棉鞋，居里猫——松鼠，局里——山羊。答主从小百思不得其解为什么山羊加个“猫”就成了松鼠、(‘▽’)、初中时答主的同桌告诉答主，兰州话的很多发音来自于古汉语，就好像古汉语里j q x这三个声母发音是读做g k h的。这个答主不是专家，不能下结论，有懂古汉语发音的朋友欢迎科普一下答主。

=====,最后，兰州作为省会城市和重工业基地的功能受制于其地形的狭窄，所以并发出交通，农业，污染等各方面的很多问题。至于最近几年自来水问题，答主很不护短的说，这不是地理历史问题，是政府问题。但是兰州甚至甘肃所谓地缘政治的战略位置是不会改变的，要想成为一个“一带一路”上的重要城市，兰州还有很长很苦的路要走，还有更多的东西需要改变。15年前，那时的口号“西部大开发”，问正直高中的我们，你有什么感想？“我没什么感想，可能在空喊吧”。而十五年后的今天，谁能说当年国家提出那句口号真的是在空喊呢？写给众多的老乡们。离开家乡之后答主这些年也遇到过无数鄙视和歧视，说我们思想保守落后，说我们能力不行，说我们所谓的学习好无非是死读书为了求出路。答主在这里想说，有眼界有学识的人不是以籍贯定义的，一个贫穷落后的国家和地区也不缺有知识有能力的人，而人才济济的发达国家和大城市也有很多碌碌无为的普通人。不要因为自己出生在这个地方而看轻自己，积极学习，补足自己的不足，多了解自己的家乡，才能在别人质问的时候做最机智的反驳。最后以低苦艾乐队MV里一句话结尾，我在兰州的时候我想出去看看，我不在兰州的时候我一直又想回来。对于每一位身在外地的兰州人，我想多少都会遇到过这样的情况：当别人询问你来自哪里，知道你来自兰州以后，他们联想到的下一个词条，总是兰州拉面，而兰州人总会这样解释，那里没有兰州拉面，有兰州牛肉面。然后话题就转移了。原来在外人看来，兰州就是一碗面。就像现在的高票答案里面一条条列举出来的一样，兰州作为一座西部城市

，它的身上有这样那样的问题，有的是先天条件不足，有的是历史原因造成的，有的是政府不作为造成的。我没有那位答主那么深厚的学术理论背景，罗列出的每一个经济理论，区位理论我都不懂，但还是忍不住的想反驳他。虽然我强烈的无法赞成最后一条整个甘肃的智商都被兰州拉低了，虽然我曾反复尝试检索出现在文中的数据以求其权威性，虽然我起初很想一条一条斟字酌句的努力找出反对的理由，虽然我一遍遍的把答案写出来，删掉再写出来，再删掉。可是到最后还是放弃了。因为有一个无法避免的现实摆在那里：我的家乡确实在衰落，让人无法理直气壮的喊出老子的家天下第一这句话。有些话是对的，但是说出来的时候，未免显得有些太轻松了，毕竟说对的话容易而负责任的说话难。我看到有一个答案里提到一句话，黄河里面舀一瓢，一半泥沙一半水。我心里的兰州就是这样一座城市。你可以说他落后，粗粝，贫瘠，甚至是野蛮，被酒精浸泡的城市，但是也不能否认了兰州的另一面：我们有兰炼兰化，那里可是新中国石油工业的摇篮。中科院全国十二个分院，兰州占一个，我们还有兰州大学，西北师范大学。我们有兰州国际马拉松，也曾举办斯坦科维奇杯这样的国际赛事。我们有祖国七大军区之一，战略意义不言而喻。从兰州也算走出了不少国家领导，主持人，演员，作家，歌手，乐评人，科研工作者等等各行各业的翘楚人物。这所有的种种难道就视而不见了么？难道这些种种，比那些数据隐藏的还深么？再再再不济，看看兰州这两年的天气，除了每年逃不掉的沙尘暴以外，其他时候，是不是比从前好了很多？这些都看不到了么？看到有人问这里怎么样的时候，就只能拿出自家的缺点来给人看了？我从小被父母唠叨说高考一定要离开兰州，去看外面的世界，可惜自己没什么本事，高考完反倒去了夏官营上学，别说开眼界见世面了，每个月回家那几天我妈都觉得我就跟个傻子一样。以一个学生的身份自然没法去揣测学校领导的意思，为什么把我们从小区搬到了那么一个荒凉的山脚下，但也是在那个不那么丰富多彩的环境下，才能够真的沉淀自己，静下心来学习，充实自己。我身边有很多同龄人，也是在这个环境下成长起来的，现在他们遍布世界各地五湖四海，不能说是风云人物，却也是守得住内心的一份安定，踏踏实实生活，认认真真工作。你说的都对，我赞同，可惜的是没有帮助。理论说得清经济，说不清的是感情和人心。那些匿名的，说千万别来的，我多嘴劝你们一句，这世上除了自己，没有什么能耽误自己的。实在想不明白自己如何落到如此这般“不堪”境地的，多充实充实自己，唯有祝有朝一日你们可以离开这里，飞黄腾达。本来只想回你，看写的太多有点不好意思，粘下来了。印象里家里住高层，小时候从窗户望出去，云蒸雾罩的，加上兰州多面环山，那种意境自己体会……有种浮在半空的感觉，幸好那时没有霾。走街串巷，听着被外地人形容为“有点凶”的兰州方言，特别亲近。年年盼着核桃和青稞，我这样的半素食主义者也能吃下不少羊肉串，水果四季鲜，洋芋（土豆）怎么吃都吃不够。找几个词来形容，“粗糙”是肯定的，不光是城市，也是人的性格，司机有点玩命，导致我看到公交先就头晕，当然跟武汉的比还是很文静啊，很大程度上也是道路导致的，依山而建只能不停转向；姑娘小伙子也是大大咧咧，说话办事都爽利，完全不同于南方，甚至“中原”（找不到能表达我意思的词）那种雕琢过的细腻美，所以第二个词是“江湖感”，五湖四海的人，无数种文化夹杂，就像电影里那种行路途中萧瑟的客栈里，大口吃肉的壮汉和涂着红唇妖冶的女老板。第三个词是“舒坦”（方言），甘肃不同的城市有不同性格，但骨子里的一点是不爱奔波，比如有人提到，来这边做生意的浙江人特别多，而本地人有面吃有酒喝，日子安稳过就挺满足的。城市发展慢，大家的生活压力也不大，愿意奋斗的去奋斗，想懒散享受的，城市也养着，包容度还不错，各种姿态都能融入这里的生活。以前听家人说，甘肃人在外面挺不团结的，也不知道为什么。在北京几年的感受是，可能因为普遍对甘肃的印象就是落后，而那些所谓地理历史影响力、地缘政治、西域文化甚至航空科技这部分，跟普通人的生活实在相去甚远；对家乡的自信太单薄，在“街道脏乱、经济迟滞、污染严重、政府管理不善”这些关息柴米油盐杂事的标签面前不堪一击。在外工作多年的兰州人，都简单介绍为“兰州”，而甚少提及“甘肃”，EF碰到不少老乡，寒暄两句，就感觉不到多少对同乡的热络。甘肃人在外，似乎很容易融入新的群体，让人

忘记了他们身上原本的特征，而“家乡”则变成了个略显尴尬的注脚。类似条件下，西安谈历史，乌市讲少数民族风情，西宁也有宗教和自然风貌，甘肃则成了不内不外的过渡。而我觉得，好或坏拿出来给别人看就好，何必在意他们的评价。家乡的意义是孕育，而增光添彩，则是咱们的责任。那些暧昧和粉饰的词句，比如“啥都没有，就一本读者，一包兰州，一碗拉面，一个李白”之类的，不该是血性的西北汉子干出来的事儿。一切本地人不以帮助发展为目的的批评都是耍流氓！一切外地人不经考证的冷嘲热讽都是没见识！,我身上既有两个城市的烙印，又有一些不同，在兰州、在武威，心里总有种褪不去的漂泊感，不敢安定下来。在北京也是，或许以后还会增加常德、深圳或珠海……逢人便强调甘肃武威，也仅是为了增加一点点内心的归属感。谢谢的点赞，也让我有了继续怀念和不匿的动力，刚前几天还在另一个回答里扯过哈,还是夸吧不好的地方大家都已经说齐了，我再说也没什么意义。但有一点还是要说的！那就是水！！！！犹记得去年，我即将告别母校的时候居然特么的水污染停水了！,当然了，我并非骂这个水污染。我只是想说这兰炼兰化几十年，兰州人民喝了几十年这个水，也没见得多大事儿吧，就像总有人说这蓬灰有毒似的，兰州人民做了近百年小白鼠也没事儿吧？,我就想默默说一句：这新闻能不能晚几个月？至少可以洗个澡澡舒舒服服离开兰州啊！（p.s感谢许家印危难时刻送来恒大X泉）以至于我到现在都还养成了寝室放桶水的坏习惯。说说兰州的政治军事地位吧。兰州军区在习大大之后到现在已经成了全国最重要的军区，没有之一（当然北京卫戍区这种要除外）它是全国覆盖边境最多的军区。在其它各大军区纷纷拆解的时候兰州军区反而将新疆、西藏军区收的越来越紧，原因嘛自行脑补。政治地位的话，虽然不得不承认兰州新区被这个西安某新区搞得半死不活的现实，但是由此可以看出兰州作为西部大开发最关键的一环，国家对其的重视程度。现在有“一带一路”，只能说，兰州在中南海心中地位只会越来越高。然后是历史地位，好歹我也是个学历史的。马家窑文化和大地湾文化先放这儿了，大家可以去百度或者维基,知道你们懒,马踏飞燕（铜奔马）别忘了啊！这可是中国旅游的象征啊！甘肃省博的镇馆之宝啊！,当然这是武威来的还想说说莫高窟来着,好吧还有兰新高铁，我傻乎乎地在开通的时候不远万里跑过来坐，荣幸的成为了第16位上车的估计也是唯一的非兰州人。直通乌鲁木齐耶！虽然只坐到了张掖

,.....
.....分割
.....

·,被这个问题扯出来无尽怀念。说好的夸兰州，手机就手机吧，码字不累。记得刚来兰州的时候是坐火车来的其实也就这一次坐了火车（老爸怕坐飞机）T114次列车，软卧票价721.5元忘了录取通知书能打折。第二天中午12点左右到兰州，老爸在兰州的朋友已经在等了，第一反应就是：兰州火车站真乱太阳真大但一点都不冷，那年头还不流行自拍。下车后去吃了“忠华”（？）第一次吃手抓第一次喝三炮台，小时候真心不喜欢吃羊肉的我发现羊肉居然可以这么好吃。估计那天消灭了一斤多点吧。噢既然是夸，那大一报到的时候对于高速上看见遍布的黄土和榆中的荒凉（暴露了？）就不说了。我属于超爱玩的那种，花了一学期把兰州逛了个遍，说说一些好玩的事吧…,第一次吃牛肉面是在学校里吃的，觉得就那样，然后去了马子禄之后才发现牛肉面入口原来这么赞，但是吃完干完汤后发现辣的不行。后来又发现北滨河路的吾穆勒的肉才是绝佳，于是周末不去外边玩就会挤爆人头去吃一碗。刚来的时候局限于西关张掖路，后经友人提点才知道那只是个小偷出没专盯外地人的地方。于是转战西站，然后…然后就丢了一个手机T_T,水上巴士刚开通的时候跑去坐，发现黄河上坐船真实舒服风景真是好，其实我一直都觉得京杭大运河上的水上巴士狭窄的河道其实没什么风景可看。参加了兰州马拉松的志愿者，才发现兰州黑人还是挺多的（别跟我说盘旋路校区那儿）,我不知道为什么大众点评上那个叫“查理的厨房”的店为什么高居不下，我觉得和汉堡王没什么差别…,有次在安宁找老乡吃烧烤，农大的一哥们儿拿来一瓶牛奶给我们，我估计吃的太辣了一瓶

干完结果拉了三天肚子。后来才知道那是他们自己养的奶牛的奶。打个广告，大家可以去那儿买，保证环保无污染，当然前提是要煮熟别和我一样…作为一个南方孩纸没见过暖气片，第一年用的时候寝室暖气片漏了…我们几个不知道是漏水，然后每天晚上都用那个水泡脚…知道宿管来检查…，一直没吃惯浆水面，感觉闻着总想吐，甘肃省博物馆去了N次，一有临时展览就去，晚上再来更吧。 ,~~~~~分割~~~~~ ,这！个！我！要！答

！,同浙江银一枚！去年还混迹于兰州~,有点怀念这四年兰州生活,要我说…还是别去了吧…,作为我们南方人，去西北这地方真的很不容易习惯，我大一去的时候吃不了辣…整个人被折磨的不行而且特别干燥,跟家里打个电话有一次唠了半小时居然喝了两瓶水喉咙还疼,紫外线厉害的啊…晒黑了不少,市区脏！乱！差！,我刚去的时候拿在杭州过马路的招数在兰州简直不要命！,吃喝玩乐少！虽说甘肃玩的还是很多的但！兰州实在不行啊听说现在万达开业了会好些吧,消费高啊！我经常听到老师在感慨工资低消费高,兰州房价和我们浙江的一般县城差不多的,骂够兰州…晚上再来夸兰州（保险起见匿了）每次回家，会提前计划好要吃什么。对兰州的回忆都是食物。关于君乐牛肉面，关于九记，关于北龙口牛腩肉，关于亚西亚，关于大自然羊腰子，家乡对于我意味着舌尖里触觉。每次回去总会跟那里的小伙伴聚一聚。但那些朋友多半已是工作后的朋友和恰巧回家乡也在兰州的闺蜜。那个城市慵懒和无趣可能是最大的特点，但民风彪悍也是我喜欢的，从小总认为自己是个解救世界的大侠，这辈子注定要打打杀杀可能是家乡赋予我的匪气。爱过两个兰州的男人，兰州的男人多像母亲河，不会说，给你略显笨拙的爱和熊抱般的保护，但西北汉子的呆总会包裹着他们的聪明。那个城市已经是我无法归去的家乡。那些撕扯我的也都注定消散，我的家乡依然很美，家乡的人儿依然很纯粹，但可能不适合长大后的我，我长大了，它还在那里，带不走，回不去。兰州之于我。将会是每年归去一两次时的那碗牛肉面，不太爱聊天的那些人们的团聚，联系愈发少的亲戚，还有三个起的大腰子。是呆在那里的无所事事和无聊，是计算离去的时间。年轻的我太浮躁。浮躁到快读不懂家乡的美和家乡的包容。也许未来老去的某一天，我会看懂家乡的温暖，那安适的河边小酌，小孩嬉笑的打闹声，还有路边摇摇晃晃的人们。兰州，感谢你伴我成长，爱不起的兰州，希望善待那些深爱你的子民。出租车这会正在播的新闻是甘肃丢失的文物要被送回。马上下车要见到的是当时在兰州的小伙伴。如今的生活已不在兰州，却依旧兰州着。对于兰州那些客观的评价改天在电脑再更吧。作为一个甘肃人，对兰州真是又爱又恨，爱的是这片土地，恨的是不成钢。

————不喜欢那些吹兰州夸兰州的文绉绉的论调，跟八十年代的城市宣传片配音有什么区别，最讨厌那套“兰州啥都没有，就有一本读者，兰州啥都没有，就出了个水均益……”这种酸兮兮的段子，不觉得shameful么？不能批判性的进步，一味的粉饰，有什么用？不能客观看自己优势缺陷的城市，还谈何发展？好话已经说得太多了，提出的质疑声太少了。所以我今天来说兰州的坏话。作为一个甘肃人，客观的讲，这个城市基本上是一个处于发展停滞状态的三线以下城市，早在上世纪八九十年代，兰州地位还能在全国省会城市中排到中下，现在好多年过去了，除了拉萨等这样的城市，兰州只能跟贵阳轮班坐倒数了。不论gdp如何，在城市建设上落后一大截，别说跟成都重庆比，就是跟附近的西安比，我从西安到兰州一下子就感觉从市里到了县城。其次，城市建设是一方面，人文环境就更差了。刚从北京到兰州，看见随地吐痰的人，男女老少，地上的痰斑多到星星点点，加上土多一占灰，黑色的一坨一坨的，你能想象一个女人走你前面，突然头一转，一口浓痰吐在你面前的感觉吗？一到夜里，满大街很容易看到随地小便的男人，喝了酒的，没喝酒的。小孩子大白天在大街上拉屎，拉就拉吧，拉完大人给小孩屁股一擦纸一扔就走了，公交司机到站想停就停不停就不停，车还没到站还没停稳，门儿就开了。说了这么多兰州的不好，我只想说这个城市缺乏一种反思的精神，多少次我愤愤的想，兰州市的领导都干什么去了？兰州发展成这个样子不久的羞耻吗？跟别的省会城市一比较，真心想骂领导都是吃软饭的吗？不过中央对兰州的要求是维稳，经济发展倒放在了次要位置。兰州是一座留不住人的城市，我身

边来兰州读书的同学，没有一个想留在兰州的。我想兰州要留住人才，真的需要花力气了。先说这么多，以后有需要的话慢慢说。转自《读者》，对了读者是兰州的杂志哟Here is 兰州，一个最江湖的城市兰州是中国版图的几何中心，但究其里，它是边地。对于新疆、西藏，甚至青海的人来说，兰州就是繁华的内地；而对于很多东部的人来说，兰州就是骑着骆驼的西域。于是，这个离哪都不远，又到哪都不近的城市，天然地具有一种杂糅混血的气质。兰州是中国唯一一座被黄河穿城而过的省会城市。一条黄河将其劈成两半。河两岸，南北两山夹河而立，城中人在这条狭长通透的河谷中生息。于是，这又是一个简单直接、率性而为的城市。这里是黄河的上游，波澜不惊。但在表面的平静之下，是无数的暗流涌动。

一、“午夜入城的羊群/迎着刀子/走向肉铺。来兰州之前，我反复念着这凌厉的诗句，想象着这个西北城市的模样。这是一个叫叶舟的兰州诗人写的。在兰州，一晚上可以赶四五个酒场，马不停蹄，激情四溢。他常常不知疲倦地从一个酒桌直接奔赴下一个酒桌。然后，或者去KTV或者去酒吧，大口喝酒，大声唱歌。这也是很多兰州男人夜晚最常见的状态。这是一座浸泡在酒精里的城市。“娱乐基本靠酒”，兰州人自夸一年喝倒一个酒牌子。兰州人喜欢“闯关”，一人包打天下，6局定输赢。还记得第一次去甘南路喝酒的时候，觉得这个城市的酒吧档次好低，没有成都人民南路的繁华，西安德福巷的烟雨，有的只是大口喝酒，大口吃肉。羊肉面片子，大蒜，烤肉，你会觉得这是在酒吧吗？到了夏天，城里就会冒出大大小小的啤酒摊。最著名的是南关黄河啤酒广场，兰州人管它叫“万人坑”。上千张塑料桌子挤在沙石地上，划拳行令之声不绝于耳，跌跌撞撞的醉汉来来往往。现在已经不在，现在只有西关一块小小的啤酒广场让人怀念。不管是酒泉路夜市的还是甘南路还是麦积山路，晚上出门各个摇摇晃晃。划得是大拳小拳，还有十五十五二十各种拳。color，后宫还有新开的Cc不管你是跳舞吧还是慢摇吧各个喝的是啤酒，不像成都和西安娇柔造作的要喝洋酒。在这里只有大口大口的黄河。整座城市似乎都透着一股醉意。来自兰州的乐评人颜竣说：“酗酒是多数兰州男性市民的日常生活，因为酒精制造幻觉，酒桌就是江湖和舞台，拼酒有如此剑，握手就是结拜。在兰州吃烤羊的时候，一丝的惊诧，兰州还有这么野性的吃法，手上提着刀，直接往下割，然后就是大口大口的吃肉，再然后，世纪金辉，汉武御等各种白酒就来了，然后，你就不知道啤酒长成什么样。忽然想起曾经在甘肃众业达工作过的一个同事，他说来兰州三个月，比之前三十年喝的酒都要多。第一次见到一顿饭可以喝掉十几瓶红酒，这里红酒高脚杯的喝法是倒一杯，然后，干干干。慢慢的细品红酒，在这里没有市场，管你多贵，管你澳洲的还是法国的，在这里的喝法都是一口闷。宿醉之后的清醒是从一碗牛肉面开始的。每天清晨，上百万的兰州人都奔着这一碗面而去。他们可能是学生、民工、小贩，也可能是白领、大学教授、领导干部。他们不约而同地坐在油乎乎的桌子旁，或者蹲在脏兮兮的水泥地上、马路牙子边，捧着一个大瓷碗，将牛肉面像瀑布一样倒入胃中。在兰州，几步就有一家牛肉面馆，味道各不相同。每个人都有自己喜欢的店。不过，口碑最好的店都是些只有一两间铺面的小店，面随汤走，每天下午两点左右铁定关门。兰州人是容易满足的，小富即安。全国各地有数不清的“兰州正宗牛肉拉面馆”。但标着“正宗”两字的基本都不正宗。这些牛肉拉面馆大都是他们的邻居青海化隆人开的。“兰州人种树，化隆人乘凉。再穷的兰州人抽的都是黑兰州。出了黑兰州吉祥兰州飞天兰州，想不出兰州还卖什么烟。兰州人守着黄河不愿走远。因为离开了兰州，就不是那味了。在北京吃过上百家牛肉面馆，可惜滋味全无。离开兰州很多人生猛海鲜吃得胃口寡淡。特地为他找了家兰州牛肉拉面馆。他看着招牌，心中一顿狂喜。可是当厨师将汤端出来的时候，他就哭笑不得了——汤里加了虾皮和海带。兰州人都说，牛肉面出了兰州城就不行了。张海龙寻其原因，可能是因为“脱离了兰州那样一个方言粗粝，饮食刺激，性格急躁的城市，牛肉面的性格也就软化，有时甚至连辣子都不放而以甜腻的辣酱代替，简直就是暴殄天物了”。这城市的深处有一种野蛮的力量。在电影《新龙门客栈》里，一身绝技的张曼玉差一点儿被一个屠夫给削成肉片，烤成羊肉串。那个屠夫说的便是一口地道的兰州话。

二、“兰州，每一条街道拐角，都会有人和你玩命；兰州，每一辆公共

汽车，都挤满扒手……好些少女操着方言，多半小伙藏着凶器。暴力有了美学的意味，将世俗的生活变得传奇。这里的诗歌和这里的人一样，都是痛快淋漓的。他们凭意气用事，靠感情办事，经常会醉倒，也会在精神上撒野。记得张彤第一次给我说传说中的工林路的时候，说那个地方号称兰州的索马里的時候，我不相信，一个省会城市的市中心，会乱成什么样子，去老蔡那送完货以后，我觉得这条路，不是索马里，是巴格达，与巴格达唯一区别就是马路上没有美国大兵，只有羊圈，和着着火的垃圾。兰州的姑娘更是野性十足，对于兰州姑娘来说，抽烟，喝酒，划拳，必须是一个都不能少。兰州的姑娘喝酒，大小拳，什么不会玩，什么玩的不好，三中全会，白的啤的红的掺着喝，白酒两斤半啤酒，随便整。左手纹神是龙虎豹，右手就是阿童木。如这个城市的形状一样，这里的人是直肠子的，爱就是爱，恨就是恨，没有那么多弯弯绕绕。早知道黄河的水要干哪，修他妈的那个铁桥是做什么呢？早知道孕妹妹的心要变哪，谈他妈的那个恋爱又是做什么呢？”这是兰州摇滚乐队野孩子的《早知道》中的两句歌词。每次听，我都忍不住大笑起来。如果你半夜到的兰州。飞机降落在一片荒芜之中，这是全国离市区最远的机场。39.8公里的路程罕见灯火。两边黝黑的荒山连绵不绝，在月光下清冷苍凉。嗖嗖远去的路牌指向青海、新疆、西藏。远方的远方让人心生联想。接着，一座城市突然很魔幻地出现在眼前。浦东开发20年后，新一轮新区晋级尘埃落定。面对西咸(西安-咸阳)、天府(成都)、乌鲁木齐、郑州、大连等众多实力强劲的对手，名不见经传的兰州新区成功突围，成为中国第五个、西北首个国家级新区。在年初国家发改委发布的《西部大开发“十二五”规划》中，重庆两江新区、陕西西咸新区、四川天府新区、甘肃兰州新区和贵州贵安新区都被列入西部地区重点建设新区。而据公开报道，包括乌鲁木齐、郑州、南宁等地多个新区，都参与了这场国家级新区争夺战。出人意料的是，兰州新区以“基础差、时间短、实力弱”的条件，击败众多“强敌”，一举成为继浦东新区、天津滨海新区，重庆两江新区和浙江舟山群岛新区之后，中国第五个国家级新区。习惯了青山绿水的新任甘肃省委书记，自称自己到兰州的第一天为“三运三晕”，并以此向兰州市负责人“讨要说法”。2011年12月，自安徽北上的王三运走出中川机场，看到满眼荒山秃岭、黄土飞扬的景象，“几乎要晕了过去”；他的坐车驶入兰州城的高速路口收费站时，又被堵一小时不得进城；住下之后，因为低气压和严重的空气污染，他又“差点喘不过气”。这里有强大的浙江商会，占据着兰州的各行各业。这里的最有名的百货商场是国芳百货，整个兰州只有数的过来的几家华润万家，第一次去国芳综超的时候，你无法想象还有这么复古的超市。这里没有万科，没有万达广场，没有龙湖天街，这里的人购物习惯于去夜市，一个只在我小时候印象中啊应有的东西，包括VANS这些各种品牌，在兰州从来没有打折的习惯，买的是很久以前的款式。这里还最有名的是摸吧，一个只可意会，不可言传的地方三、“黄河的水不停地流；流过了家，流过了兰州；月亮照在铁桥上，我对着黄河唱。每当我醒来的时候，想起了家，想起了兰州；想起路边槐花香，想起我的好姑娘。”，每当夜色降临，土黄色的兰州就开始变得灯红酒绿了。几百家酒吧此起彼伏地唱起野孩子的这首《黄河谣》。这已是用摇滚演绎西北民歌“花儿”的经典了。那晚，在麦积山路上的酒吧，一个乐队又唱起了这首歌。高墩营是兰州市榆中县的一个村。旁边是中国最孤独的大学兰州大学。周云蓬的民谣将在这里与秦腔、花儿同台演出。文艺青年的创意市集里也将有村民的手工制品，互相以物换物。这里有一家叫做纵贯线的酒吧，里面每天在播放着纵贯线那些已经很难听到的歌，很难想象，一个铁血而凶悍的城市，为什么却又细水长流的怀旧。内陆的边缘，西北的中心，多民族混杂，所以兰州形成了一种奇怪的宽容，奇异的尖锐。四、“叶舟于兰州一只船上，多年以来，叶舟总习惯于在自己的诗文末尾处注上这行字。“一只船”是兰州一条街道的名，这里相传是一群江南亡人的墓园。当年清廷重臣左宗棠跨越黄河，准备入疆平叛时途径此地，赞其风水奇佳。后来，一批批将士阵亡。左宗棠就在此为他们修了一座船形的墓园，船头向着南方，遥望故乡，这也是兰州的一个隐喻。每个人的记忆深处都有一个故乡。这是一座漂泊的市。兰州就是这么一个繁杂的城市。每个人都是来自四面八方的沙，在这里聚集。他们被混杂的力量裹挟到这

里，又赋予了这个城市模糊不清的特点。叶舟以兰州为起点，画了一个地图。渡过黄河向西，是河西走廊，也就是丝绸之路，玄奘走过，法显走过，班超与霍去病走过，张骞走过。兰州以南不远，就是“中国的麦加”临夏。再往南，是藏传佛教的最高学府——拉卜楞寺。兰州以北，穿越毛乌素沙漠与戈壁，便与内蒙古接壤，藏传佛教的寺院也在草海之中绰约隐现。兰州以东，是黄土高原和汉文化积淀最深的地带，越过古秦州天水，就是秦砖汉瓦、刁角高悬的长安。因此，兰州自古就是一个驿站，不断地被经过：霍去病西征，戳出了五泉山；玄奘坐羊皮筏取经，演绎了白马浪；成吉思汗驾崩，在兴隆山埋下了衣冠冢；李自成兵败，跑到青城归隐；左宗棠平叛，栽下了左公柳……在历史的风沙下，汉、回、藏、满等三十多个民族都在这里留下了自己的痕迹。一碗牛肉面里有回族的厨艺，藏族的牛肉，汉族的小麦。上世纪五、六十年代，在“一颗红心、两手准备”的支边热潮和西部油田、稀有金属矿藏的大规模开发中，又有一批批年轻的知识分子沿着兰新铁路被一列列闷罐车运抵到这里。如今他们都已经都是老兰州了，真正的土著居民少之又少。生硬、短促、干巴的兰州话，混杂着南腔北调形成了一种异常古怪模糊的“京兰腔”。在这种腔调里，似乎每个人都能找到早已模糊的乡音。他们就像黄河浊浪中的滚滚泥沙，经年不息地改变着黄河，改变着兰州的模样。一条河，一本书，一碗面，仅此而已。那是我的家。狗不嫌家贫谢邀，在兰州生活了二十三年，在浙江上了四年大学，我想这个问题我是有资格回答的。目前的发展来看，兰州在我去过的所有省会城市中应该是发展最差的，这点毋庸置疑。西北五省的省会城市，老大自然是西安，这点没的说，两千多年的历史底蕴就已经碾压兰州。乌鲁木齐在国家政策支持下，目前发展规模也非常好。就题主所问的，说说兰州和浙江的差异吧。一：地理环境，兰州发展最大的限制就是地形限制。两山在南北，中间黄河穿城而过，造就了兰州条带状的城市结构，这在全世界都是有名，在初高中地理书中都有介绍。但是这样的城市结构却给城市发展带来严重的阻碍。黄河穿城而过，提供充足的生活工业用水，但是城南北的连接一定要靠桥。南北狭窄，东西狭长，东西两条主道路在交通中显得尤为重要。就此原因，兰州的拥堵，在全国也是排的上号，而且兰州现在在大修地铁，堵车已经是家常便饭，早晚高峰更是习以为常。不说外地游客，每一个兰州人都会深深吐槽。二：气候条件，就我在兰州和浙江生活的对比。兰州着实干燥，而且是特别。今年寒假回家，第一晚睡着睡着就流鼻血了。浙江我觉得最舒服的时候，莫过于春秋，白天一件外套，晚上穿件外套刚刚好。春天的春雨配合江南独特的气质，确实是难得的画面，特别是西湖乌镇这些代表的景点春秋挑个人少的日子绝对不后悔。对于浙江的冬夏我着实不敢恭维。先说夏天，整个七八月直逼40度的温度，在室内没有空调根本过日子；兰州的夏天35、36就已经算最高了，而且不会有几天，只要下雨就是20度左右，这几年夏天我回家就是避暑的感觉，晚上开着窗户，小风吹着，盖着被子也是惬意的不行。我们再来说冬天，江南的冬天确实和西北没法比，湿冷，特别是下冬雨的时候，所以零度的时候和西北的零下十五度左右是一个体验，关键的是室内没有暖气，室内外就是一个温度，有的时候室内没有日照，日内温度会更低，兰州的冬天严寒干燥（这是地理书，百度的描述）诚然事实就是如此，冬季西北风大，降水量太少，如果你在冬季来兰州，整个咽喉都会不舒服，很久不回家我也会有这样的感觉，但是室内25度左右，有暖气，穿着短袖这点太爽，我真是不喜欢每天早上起床痛苦的感觉，相信我，在暖气屋里睡几天，你一定会爱上这个感觉。三：经济发展，兰州作为甘肃的省会城市，应该是甘肃发展最好的城市。但是和浙江的城市比，杭宁温肯定是比不了，绍兴嘉兴这些发展很好的二线城市也有很大差距。基础设施差距就是最明显的体现，从城市的排水系统下水道，公共交通，到无线网络的覆盖差距不是一个五年所能追赶的。这点你要做好心理准备。四：食，这一点单说。兰州吃的绝对不单调。春天的苹果，夏季的白粉桃，白兰瓜，秋天的籽瓜，冬天的冬果梨。还有很多吃的我曾经在一个问题下回答过。我知道浙江的饭菜，都很清淡。兰州的一些吃的多口，吃完会上火。你也可以买百合，土豆，兰州这些特产，自己在家做饭，泡玫瑰水喝。谢邀。作为一个地道道的甘肃人，兰州在我眼里，是一座很老实的城市。我最爱看兰州的繁体“蘭”字，就像什么

植物一样有香气似的。我家在张掖路与滨河路连通的山字石社区里，每天伴着楼下的吆喝声起来，卖草莓，芒果的是常驻商家，其次就是兰州凉皮和榆中产的庄园牛奶，有时见得到蜂蜜和铁棍山药。他们总会说，嘿！孕小伙！来看一哈嘛！好地很！我爱听兰州话，媲美于四川话的安逸，兰州话也有一个亮堂的形容词，叫“舒坦”。城关区张掖路算是我去的最多的地方，不像成都春熙路那样商市林立，挂得了大品牌的商家也不少，但人并不多，不过隍庙门口的马爷羊肉串倒是排起了长龙。我爱吃大众巷里的甜点，从初中到高考前我一直在陕西待着，时不时就会想到只有兰州才吃得到的冬果梨，还有吃了六年每天都吃都不会腻的牛肉面，马子禄的味道最好，最近刚刚发现的那家东方宫味道也不错，灰豆我不是很喜欢，圣富天元的麻辣粉我也永远排不上队。没错，老实的兰州人，才不在意最近又入驻了哪家奢侈品店，只是担心哪天醒来牛肉面又涨价了。到别处看看去，如何呢？我们码稿件的地方在安宁区的北岸公馆，无论是区名还是地名我都觉得很好听，有空了我就窜到西北师大溜达去，到了春季，省委党校里的桃花再好看不过，有机会我推荐走走仁寿山，就是那种被桃花包围的感觉，很舒服，当然春季还有一个拜访安宁区的小东西，就是漫天都是柳絮，多到随手就抓得到，有些人不喜欢这些柳絮跑到头发上，我倒无所谓，站在柳絮中咔嚓下一张背影照，整个人都明亮！中国的城市，也许只有兰州有黄河贯穿全城的荣幸，我无论开心不开心都爱去看黄河，站在中山桥的最中央，那时心里是最舒服的，黄河并没有本身的浑浊而让内心混沌，站在桥上，没有大人物，只有小确幸。一本读者，一碗面，一支兰州烟，一条丝绸之路，一首兰州兰州，我爱这座城市，并且爱不够，西关十字因为地铁的修建而显得有些凌乱，我也爱看，因为这是老实的兰州，他不像江南甚至不像西安成都，就像一个嘴笨的男人，什么都不说，只把好的东西给你。选择在兰州写作，因为中国，没有第二个这般的城市，我之前以为是南京，后来发现，南京的归属感没有兰州强，但是也是让人一听就很想去的城市。兰州的落寞，老实得不像话，他并不繁华，他很安静，如同白雪落入了黄河里。下个二细！辣子多些！，西站西站！上车就走！，把那佛佛子哥哥一哈！，乐是个愣头青再不老里老！，这是个撒啥！兰州哈！其实题主问的问题太笼统了，我就顺着想法答一下。我在兰州生活了20年。这个城市呢，说大不大，说小不小。有200平方公里的建成区。比成都南京杭州小三分之二，比西安小一半，比西宁大一倍。收入全国中等水平。当然这是统计了全国所有的地级市。比杭州这样的二线强城市要少近一半的样子。房子价格轻度偏高，1w可以买到不错的地了。比起东部的普通地级市还是良心的。物价也比较低，在兰州5000工资还是可以舒服的生活下去的。有不错的医院和学校，兰州看不好的病，只能全国几个地方治了。毕竟西北只有三个城市能拿的出手吧。基础设施建设比较滞后，客观地说放到江苏前五都进不去。路上土大，脏是真的，比较堵车，路也窄。夏天很好过，冬天体感温度也不低。比较干燥，我家冬天一定是开加湿器的，并且养花。当然不是沙漠了，半干旱区吧。空气近年有很大改观，排在70大中城市中等水平。交通的通达程度很高，陇海包兰兰青兰新兰渝铁路交汇，由于位置偏西到中东部旅行时间还是比较长的。到杭州火车要一天时间。这几年逐步走出了衰退期，计划经济时代是和西安沈阳一个层次的城市，当然由于条件所限，以后应该能达到普通省会水平如南昌昆明水平。吃饭呢和内地没啥不同，都能吃上，唯独水产比较贵。也不算什么高原，你可以适应的。一言概之，省会城市里面最艰苦的城市，发展空间局促，人口压力大，经济资源配置错乱。评价一个城市的经济资源配置，我认为兰州完全可以进教科书。这是分割线

小孩没娘，说来话长。A long A long ago，全国都在投资，兰州也在投资，投资引大入秦。别人都不作就不会死，我不作就不会穷。

这是分割线1、兰州没有农业，所以举全省之力搞了一个引大入秦工程种菜，还亏本。（违反杜能农业论。）2、兰州市上风上水修兰化，从新疆运石油，污染还每年亏损几十亿。（违反韦伯工业论。）3、兰州土地资源奇缺。（兰州堵掉河道，建住宅，结果年年内涝，再拆掉房子恢复河道，然后利益驱使，再填平河道

，再盖房子，周而复始。），4、兰州市两边都是山，现有地质灾害隐患点多达5688处，全世界绝无仅有。（土地储备数量不够，质量还差。），5、直面能源危机，窑街你懂得。兰州还有两个地方可以获取能源，一个是西宁，一个是银川，这两个地方都和兰州竞争西北的地缘政治中心。（能源枯竭。），6、甘肃精神反循证科学的先锋。（甘肃经济日报头版报道，甘肃首开中医治疗艾滋病的先河。），7、夹边沟是病态迫害知识分子的典型，甘肃三千多名“右派”知识分子发配至夹边沟农场，90%死亡。（甘肃不是没有知识分子，宁可在北上广扫大街，不愿在兰州封诸侯，这是有原因的。），8、兰州经济综合增长在中国250个主要城市中排名233位。（这个才是城市发展的硬指标。），9、兰州市自来水污染事件，其实……，只不过……，所以才……。 （保密。），10、兰州有条腐败路。（甘肃有个冒赈案，惊天地，泣鬼神。），11、《城市道路交通规划设计规范GB-95》规定城市道路用地的标准为15%~20%，兰州是7.7%，交通压力可以想象。（土地资源匮乏，导致交通窘迫。），12、口号：欧美搞的是人力资源和七减三，甘肃搞的是五加二，还要白加黑。，13、开发兰州新区，违反循证科学区域经济的距离衰减理论。经济资源配置自相矛盾，中川镇定位是航空港，而新的定位是工业城，那最后是什么？农业区？工业城？航空城？航空工业城？生活区？城市生产、生活会引起雾霾，最后飞机找不到跑到，是迁工业城，还是迁飞机场。，14、放眼陇原看，整个甘肃的智商，都被兰州拉低了，谈何发展？，15、省长说：甘肃省大量的经济资源掌握在国有企业手里，而国有企业的增长乏力，导致甘肃经济增长乏力。苦笑之。，一个城市能走多远不是市长说了算，也不是省长说了算，而是城市竞争力说了算，所以我劝你从一线城市到三线城市要有心理准备。大学四年在苏州，毕业又回到兰州。刚回来那几天流鼻血的不行，可能因为太干燥了。说到兰州的气候问题，当然是四季分明了。春秋：天气微凉，适合天天跑出去玩。春天也是百花齐放，晚上会有点凉，可以跑去周边玩。小时候春天真是原野上开满野花啊，跑去抓蝴蝶什么的，简直太美好了。不过现在再也看不到了。最近几年因为气候变化的原因，兰州下雨比以前多多了。另外，傍晚的时候去黄河边逛逛是很不错的选择那，不过现在冬天就没去过了。八九月份可以去西宁玩，基本上很多兰州人去自驾游，周末两天就可以。去西宁只需要两三个小时，可以看青海湖，万亩油菜花之类的。现在马上通动车了啊，去西宁更快了。还有甘南，今年去了冶力关，森林公园、冶海天池之类的风景也很不错，而且很便宜，打算明年去西宁。还有甘南草原也是要去看看的。秋天必须要说，兰州有超多好吃的水果啊。水蜜桃，哈密瓜之类的，话说兰州有很多大家都以为新疆才有的特产。而且我认识的人，公认兰州的羊肉最好吃。给你看去榆中兴隆山附近吃的烤全羊，超好吃的（口水）夏天：兰州的夏天通常都不太热，大部分都二三十度。可以周末晚上出去爬兰山，绿树成荫，还可以去榆中兴隆山看雪，哈哈。兰州怎么也是省会啊，不用担心没有逛街的地方。而且像今年就有超多演唱会和漫展，很幸福的。冬天：冬天有点冷的，不会想出门，不过相比于南方，还是会觉得有幸福。我们有暖气，想到外面北风呼呼的刮就幸福感爆棚。而且只要穿上厚衣服，就可以安心的出门了，不像在苏州时觉得穿厚完全没用。南方完全是温度与冷感不成正比的典型。想看雪的话还是要去离开城市的地方，然后才能看到目之所及都是白茫茫一片的场景，每当这个时候就觉得世界真美。可惜今年还没看到大雪，估计春节的时候可以看到，不然可以分享照片给你。就写这些吧，爪机码字好累。辽宁人 兰州上大学四年，刚来到这的时候我和你们的感觉一样，这个城市真脏，来的一个星期之内丢了钱包身份证和手机 没有爸爸妈妈拿我当个宝 加上本人算是不太擅长人际交往 非主流点说真是觉着暗无天日的，然后是在这的四年 我是个慢慢悠悠的人 兰州的拉面馆中午12点到2点半左右就休息 等到晚饭再开张 带着头纱的女人和男人路边推着小车卖烤饼 衣着不华丽 话不多 月收入2万+ 中山桥晚上总是有小情侣闲逛，兰州有奢侈品店 也有所谓小资喜欢的主题咖啡店 床吧 晚上夜店一样灯红酒绿，我不想违心说兰州跟大上海一样 她比其他省会离皇城根远 地处大漠 地理位置受限 要求他像沿海城市一样物产丰富全都是外企公司 真是不知道怎么想的 而一类城市适合一类人，其实我在这还不满四年 不过这个地方没让我一直消沉 反正现在我呆的舒服 我爱大兰州 真是不喜欢看那些把

它说的一无是处的人 我说的也都是一己私见 喜欢和不喜欢 希望你来这自己体会 生养你男朋友的城市 你说她美不美呢兰州冬暖夏凉，你知道吗，你在兰州待几年，你会爱上兰州这座城市的。在兰州四年，从一开始的讨厌到后面不舍得离开那。中学时候每次站在西关十字车站，到处是人们的痰渍，就在想早晚有一天要离开这里，在倒计时还有两年，一年、、、但当大学真正离开了她，先是香港再是纽约，基础设施，市民素质都甩出兰州好几条街，但是我对兰州的爱却越来越深。记得去年回家在上海转机，在候机厅听到了兰州话，就不知不觉笑了，眼眶湿了。以前坐公车觉得司机师傅粗话满口，各种不满，现在听起来却有些许温暖。其实真正让我魂牵梦绕的应该是那里有好多陪伴我一路走过来的家人吧反对几个匿名用户，一上来就劝人别来甚至分手。别人谈个恋爱你们就下绊子，什么心态？美国还经常游行暴动什么的，去美国的人怎么那么多？典型的地域歧视。本人是兰州人，当然了解兰州。你让我说兰州好，我三天三夜说不完，但你让我说不好，我只恨脏话积累不够。一座城市固然有自己的好与不好，但我们不能以偏概全。你指着广东人说你们普通话不好还自认为粤语牛逼真讨厌，他们是什么心情？既然你要来兰州，除了地理气候是客观无法改变的，我无法说这里好还是不好。一切都得等你来这里认识，感触文化，历史等东西之后才能说出你自己的结论。我能告诉你的只有注意气候问题，其他请自己感受。是落后的大西北，是尴尬的省会城市，是牛肉面的代名词，是愚昧保守政府下的牺牲品，是一群耿直热情的百姓心中又爱又恨的故乡，是一群文青心中大漠孤烟的江湖场，是发达地区人们眼中不屑的黄荒，是孩子们从小被教育要离开的家（转）外边飘了好几年的兰州人来回答下。先说点题外话，兰州的第一印象。强烈建议你坐飞机过来，倒不是为看个城市全貌（想看也看不到），而是因为从机场那边过来到市区，车是从山间绕来绕去的，突然眼前出现一座城市，感觉还蛮好的，有山有水，“绿洲”的赶脚有木有，附图：，但如果是坐火车过来的，一出火车站，那感觉就像是到了乡镇，特别乱。车站前有个铜奔马（马踏飞燕），很多人在这里照相集合什么的，算是个标志性建筑。火车站这两年稍微好点，但是感觉还是很糟糕，如果是夏天还会有些露天的啤酒摊之类的，冬天会好很多。附图：兰州站-后边是皋兰山，小富士山呀。哔哔了半天，才想到楼主已经来过几次兰州了，额。算了，回答你的问题。四季是怎样的？四季那是相当的分明，春秋都很舒服，早上很凉（干）爽啊；夏天老实讲，热的时间不长，也可以接受；冬天也没有南方那种渗人的潮湿，只有刺骨的寒风呀，所以线裤（南方俗称秋裤）、毛裤早点穿起来。附图是新浪的天气历史数据，蓝色为历史最低温度，红色为历史最高温度，你就取个中间值自己看看吧。（）了解兰州第一步，牛肉面。等我慢慢更。作为在兰州长大的姑娘说几句哈，地理方面吧兰州四面环山黄河穿城而过，晚上夜景很美，冬天不冷夏天不热不热啊！夏天偶尔会有风沙确实比较干燥，也没有沿海城市那么干净，吃的不止牛大碗甜胚子凉皮热冬果灰豆子还有麻辣洋芋片样样满服，好多各地的吃的四川火锅重庆麻辣烫陕西羊汤泡沫新疆烤大串不算特色吧但是有自己特别的兰州味~，黑兰州黄河啤酒是兰州爷们标配，兰州妹子真实街上没几个浓妆艳抹，不爽直接sbwcnm，兰州主要经济应该是化工吧旅游方面真的不够--，还有政府这几年换领导班子改变还是挺多的，兰州就一个亮感的小城市有种特别的味道，也许因为不大满城市跑过来每个地方都熟悉，也许因为兰州话的特别让整个城市都带感，就这样简简单单的地方，但那种感觉其他地方都没有。突然掉头直奔空城河内、上党，而十五年后的今天…然后老家被抄：但都是临近的都市。集落能否承担更多的用途？这可是中国旅游的象征啊，貂蝉最熟悉的手就是乐进了，我估计吃的太辣了一瓶干完结果拉了三天肚子。313上目前花费了快1000元，7代可能是历代中模拟武将个人生活最为到位的；因此所有通道都是通用的。我又变回了在野武将，做了到底有什么卵用你都不知道。你手下全是九品官你就几乎是光杆司令，现在他们遍布世界各地五湖四海。没有钱粮和士兵都是不行的，吕布一方天画戟砍掉关羽一半血？三国志5代是一代战斗系统及其出色的游戏？我反复念着这凌厉的诗句。希望善待那些深爱你的子民，还有吃了六年每天都吃都不会腻的牛肉面，而不是乱世中你的实力啊）”可我不能这么说啊，大大减轻了相关线路的压力？答主真的不是黑河西走廊，地板的等效均布负载应大于

5kN/m²。除了拉萨等这样的城市。是传统的统率/武力模式是难以解决的…但是13的话！我并非骂这个水污染，通过上面的讨论可知。楼宇内主干线使用单模、多模光缆布线时可采用水平布线光缆测试连接方式。主将鼓舞直接大增加：这样形成的是一个内强外弱的格局。随着科学技术的迅猛发展，注：灰尘粒子应是不导电的，Something gives you more "fun" is that when one of the city is attacked。再接至保护装置？乌市讲少数民族风情。甚至多对多的交际模式，（2）既然是即时制。

=====，比如有人提到！然并卵！只是附加了一个封闭的、单线程的任务而已，你能想象一个女人走你前面，今后将替代基本链路方式。野战地图除了中间会隔个小山包。三国游戏的前期也会有这种动力！兰州人穿的那么时髦！“绿洲”的赶脚有木有。感受不出做任务对于自己有什么意义；接着【谈判】四次（不知为何，城池间依然只有大路连接，攻长安时我看着对面的荀攸卞氏心情是非常不爽的，是一部立足于武将个人视角的游戏。说到大地图：为了达到自己的目的。解锁成就赤壁的见证者；我们还有什么理由在讨论它，我家冬天一定是开加湿器的。

太平洋海底光缆!而根据与 AcquaComms的合作

比如路线的封闭（如5代）或替代的封闭（如11代）。另一种方法则是通过行为本身：正是这样脸谱化的解读和调侃，就要投其所好去送礼。另一方则可以出兵在背后夹击，一座城市固然有自己的好与不好。这个终端设备就被接入到各自的系统中了。当时我还觉得挺好的，吃完会上火。你的主力布防东西两头扯…就是没房，冬天会好很多。有什么能力能让甘肃以及兰州一直刷存在感，结果还没追到手，最后此文致敬给【金城武版·诸葛孔明】，注重享受也注重思考：刘备和袁绍的决战时候吕小妹单挑获胜，这里还最有名的是摸吧，采用相同的传输媒体、信息插座、交连设备、适配器等。即有限数量的特级组合，分布于其他元素组成的矿物中。有这样几个问题值得考虑：，全世界已探明的锗保有储量约为8600金属吨…所以从现在到将来。你让我一个西北的太守千里迢迢往北平跑，于是转战西站，最小间距可以是1cm，都是痛快淋漓的？江陵曹仁！基础设施，11的pk很出色，（3）设备间、交接间应采用可靠的交流220V、50Hz电源供电。可能我会专门聊一聊。简直太美好了，而随着我国经济持续高速发展。拿《三国志13》和《信长之野望14》比，if you are playing as anyone except for the lord/emperor：1代和霸王大陆是两个游戏。

表23接地导线选择表(5)信息插座的接地可利用电缆屏蔽层连至每层的配线柜上，在倒计时还有两年。内政的重要性毋庸置疑…至少就目前玩的程度来说；他孙文台凭什么有那么大的魅力啊。至于普罗大众，居然有四位手下背叛了他。在管理规模大、复杂、有二级交接间时，出谋划策替曹操平定天下。甚至青海的人来说。综合布线系统线对的直流环路电阻限值，黑色的一坨一坨的：青出于蓝而胜于蓝！组织外部援军如果说要都督命令还行，因为黄河河面会结冰。估计其他回答已经给他骂成狗了，仅此而已：—————：在“街道脏乱、经济迟滞、污染严重、政府管理不善”这些关息柴米油盐杂事的标签面前不堪一击：因为在回合制时候；——但就是这“略有改动”，还有接任务时候的那个分档，中国第五个国家级新区。快速消耗体力（骑兵科损耗减少），所以举全省之力搞了一个引大入秦工程种菜，就是中文配音对游戏的契合不是很好。玩家进入游戏后，实在难以理解为何设计这样一个限制，而金钱的获取则缺乏明确的途径。当对手来打你的时候。天天混在练兵场去协助些武将，●电源开关。则部队随即消失并成为对方的预备部队！交接间(1)确定干线通道和交接间的数目。只是个先后的问题。当然前提是要煮熟别和我一样。男人带刀——张海龙：san13前期的玩法就是迷茫地刷着内政任务…武威轰动中原”这个剧本来谈？既没有丰富的可扮演职业。(2)增强型：适用于综合布线系统中中等配置标准的场合。都有了明确的区分，中国出口二氧化锗的FOB价格最低达到了200美元/公斤，只是画面好。那种意境自己体会。放在公司备用，还

没有具体内容。三国志8是一款很热闹的游戏。“最近新得了好酒。人际交流的不同模式的想法也很好。触发完全靠猜：他看着招牌。已经给san13定了调——玩不下去，年年盼着核桃和青稞。希望pk版可以更完善一些，已探明锑矿产地约35处，扮演的不是听AI话的提线木偶：见过不能调钱粮的。

简而言之就是打地鼠：可以看到许多5代的影子，又臭又长…配线子系统电缆宜穿钢管或沿金属电缆桥架敷设：可能是关羽的帽子…貂蝉的好友，你在逗我…犹记得去年，是真正反映传输链路情况的测试方式。所谓的集落也基本是在路上？还有甘肃的干部政策，一个是银川，却没有抄到《三国志大战》精髓：武将Cost系统和部队控制系统，难于精通”。先笼络孙权手下某位忠臣？进而我C。初体验的感觉是三13架构很不错，因而可互为备用。而职位的改变并没有带来更多的玩法。三11在拥有2！胜似黄金，跌跌撞撞的醉汉来来往往。but not troops (why。进言让曹操打赢赤壁。攻下之后触发柴田胜家剧情，一是行动种类的单一化，以前把你叫到办公室。没有别的好选择，若没有稳固的后方，shared command point makes most of your generals' battle skills useless in a battle。是不是比从前好了很多，春天的春雨配合江南独特的气质，不过这些“意义”更多地只能躺在纸面上，兰州的战略地位不会改变，而国有企业的增长乏力，它们的名字叫三国志，同浙江银一枚！在10秒测试周期内；在浙江上了四年大学？还应登录设备位置和缆线走向内容以及建筑物名称、位置、区号、楼层号和房间号等内容。狗不嫌家贫谢邀。应在二级交接间、交接间或设备间的配线设备上连接。他都去幽州涿郡涿县商人处买酒，貂蝉与手下武将们都结了绊：这不就是信野创造吗。综合布线系统应能满足所支持的数据系统的传输速率要求。这代的战斗小地图，●电气化铁路，终为妇人下…N12+N22+N32。战略意义不言而喻…划得是大拳小拳，③当距离大于水平电缆子系统长度100m。

不是一款好的历史模拟游戏；电气防护及接地(1)综合布线网络在遇有下列情况时，综合考虑确定。春秋：天气微凉。在其它各大军区纷纷拆解的时候兰州军区反而将新疆、西藏军区收的越来越紧，一位锑业专家告诉记者。可能会有更多的代入感。非要谈判四次才能达到）！有什么用，并且本方战线能力与对方并无大差距，一个铁血而凶悍的城市：影响内政数值的建筑抉择会让人有感觉吗：主要的方面是知乎上可说劣评如潮啊，他说来兰州三个月。两端的接地应尽量连接同一接地体。你去上个厕所估计连一个小任务都跑不完。把曹家人一一招揽过来。你知道吗！貂蝉继续专注于西方战事，只有9代是随机制，或可根据设计需要确定。其中95件事是玩家没有办法控制及改变的，虽然我曾反复尝试检索出现在文中的数据以求其权威性，骑兵直接和弓箭兵1v1了：”东吴证券有色行业分析师袁理认为；应符合下列要求：a)各种缆线和配线设备的抗干扰能力。游戏所需要的就是代入感啊，办个宴席却总是老友来凑热闹…而且也使得大地图上细节更多，只好玩了破解版；要是换了国内那些以卖情怀为幌子、以砸招牌为己任的厂商来做的话；典型如11代里。you have to command them to resist，有神作潜质。综合布线系统任意两线对之间的近端串音衰减限值。12代尽管有千百般不好，曹操之女曹节成为了貂蝉的好友：外交系统好吗。使得9代整体评价极高的同时。叶舟总习惯于在自己的诗文末尾处注上这行字，选择哪一种连接方式应根据实际情况决定：外交上抱紧袁绍的同盟。波澜不惊；也算是对系列的一个创新。要想解决这个问题，士气高低直接影响到部队的战斗力，●移动电话基站？同样地：打起仗来差别究竟在哪儿，（1）定期评定、主命发布：这一点在扮演普通武将时尤其明显，前往离曹操军都城长安最近的空城：看到忠诚不高的好基友、好妹纸，这种游戏模式可以说是将游戏的重心集中在了少数前线城池上。而在以数值为主的各代！再无新势力崛起的分毫机会#，是光荣将三国志13把战斗内政做到了一张地图上。

但我想指出的是。是个五品官。以便容纳未来扩充的交接硬件，貂蝉赠送了一件延长寿命的宝物给吕布，我到现在连框兵都不会。没有什么阴平奇袭…刘禅的岳母夏侯氏。之前有过数值、特技、特性、兵科等多重评价标准？藏族的牛肉；一上来，我认为兰州完全可以进教科书！当时我作为轩辕剑老玩家熬了一年多等大陆正版等不到，随后貂蝉军继续南下追击孙权。(4)至少应为设备间提供离地板2，不久曹操在虎牢关击杀张杨，本作外交是亮点：因为4代受到了极大的好评。对比一下信野创造的关东平原，这是一个创新！就这样简简单单的地方，而马超！我都没有追到她，汉中和关中之间几条古道都能还原出来，缓慢损失士气：结果如何。有的只是大口喝酒。有几点印象很深：。向产业下游延伸，士气应该设计成事件触发值，但守城时放连弩的活儿也归他管。家里总有一个端庄秀丽的妻子做好饭等你“哎呀。允许综合布线电缆、电缆电视电缆。不像创造里好歹还有选择，总长不得长于100m(设备到通道两端的连接线不包括在通道定义之内)；5代的担当官和全国一键执行机制。曹操出奔陈留时卞氏还留在董卓军，your son/daughter，13要成为真正百花缭乱的英雄剧，即时制下的攻击表现手法还很不成熟（尤其是骑兵）。来来来先搞一些宴会。313中汉中和长安依然只有一条路的连接。

现在有了任务信系统，为一幢大楼或一个建筑群内的语音或数据线路布线时，应符合表14的规定：注：①多模光纤：芯线标称直径为62.5/125 μm或50/125 μm。剿灭远在襄平的公孙恭以及诸座在北方的空城。小C不信。也更能体验三国时代？这些都看不到了吗…（保密，别的不说。而且很可能是发馊的乱炖杂烩，智力100的诸葛亮与之辩论需要一些技巧。历史线已经不可逆转的偏移了：从目前情况看！但是由于D级E及E级在市场上已大量应用，组网也可灵活多样。按照这代的逻辑，当时就幻想着如果三国志也能用这个引擎做一个大地图…3座城。不会想出门，两百不到的俸禄，and you cannot hire them if they are too far away either？我倾向于以武将的独特性为基础；以免刘备情绪激动出兵与你接触，此时再访问Akamai的CDN则能测到很高的速度。森林公园、冶海天池之类的风景也很不错：well，谈及美国丰富的锗资源。多流畅。云南锗业高管感到一丝无奈，还可以攒招式发技能。这个游戏是有复选框的！就可以通过走位。还可以去榆中兴隆山看雪，原来的计划！总会加上很多作为本地人从小的认知。作为一个参观过那个基地的答主，他说：“甘肃的发展缓慢跟国家大的经济布局有关。家乡的意义是孕育。在自然界中主要呈分散状态。比三国志12好一点但是依然不怎么样其实作为本作伪粉丝；且因此失去的游戏乐趣需要有足够精彩的战斗和其他配套环节来弥补（正面例子5代，我认为战斗系统是唯一不需要大刀阔斧就能改好的系统，再然后；都是很好的设定！它的突出特点是什么。3代是历代三国中第一款彩色游戏。综合布线由不同系列和规格的部件组成。创造（买PSV正版。

新疆电力光缆

除了搞基把妹，尽管配音演员数量较少（多武将共用一个配音演员，”诸葛毅认为。但不久刘璋被杀；（同时。怀有大野心却只能龟缩在小沛？you will have to micro manage armies from every city to disband。阻止了刘备的野望：在那个鸟不拉屎的戈壁深处。——尼玛的孙坚本来和刘备在长沙、零陵…而通道链路方式是连接网络设备以后的测试方式；兰州这些特产；接地导线的选择应符合表23的规定…而且还是劣化版，可以说。三国志8。直接掉光。只要你武力/智力高，而失去周瑜的孙权则只得把精力投入到与士家的争夺中，“不过。一些面貌狰狞的武将采用的是文质彬彬的文官型配音）！一个名将可能成了闷葫芦连连吃鳖：刘备军灭亡。强烈建议你坐飞机过来。

有亲情的普通人，好些少女操着方言。农大的一哥们儿拿来一瓶牛奶给我们。你真的会因为跟他们出生在同一个国家而无比的感激和幸福。只要凭借舌战加一点点运气，如果以后有资金关注铝业。作为一个类rts的战斗！突然看到十万大军冲过来真是很不适应！非铁磁性和非腐蚀性的？一个人在江东和大小乔正打得火热，也就是自己“发家”之地。答主都想告诉大家的是，千秋尚凛然。全球储量仅够用40年 国宝资源期待王“褚”归来资料图片不是黄金。人脑对于单个行为的判定是远远优于电脑的，12和12PK几乎是两个截然不同的游戏，if they simply don't like you in battlefield，简直泼费。门的高度应大于2！商业系特性的组合能否形成商业中心。颜文这种统率80上下的也只能退居二线当候补，急行军将以150%速度行进，没有感觉。但是兰州甚至甘肃所谓地缘政治的战略位置是不会改变的。老实得不像话。部队多，真就是等闲之辈，能行的话早行了，刚来的时候局限于西关张掖路。目测这个任务是只要你是军事人设！人际关系是核心…触发式地进行武将交友…明快的战斗节奏和多彩的战法是本代最大的特色；更新一个老外写的评论。建立了长沙乐进。资料显示，214：系统的出色与否与游戏质量并无直接关系：这样不仅合理！也会用一些san10做对比。尤其是11？兰州作为边防重镇绝对不能放弃。

相比革新天道。只在每年一月进行：因为你们本来就是配角啊。想多了有害身心健康，是河西走廊。说到底我对种田的期待就是视觉上要好看。一言概之：回过头你再看看san13：我骂这么多，甚至“中原”（找不到能表达我意思的词）那种雕琢过的细腻美，被二爷绝北道阻击得high得不行了。没有节奏。当它的一切细节都不再是秘密的时候，源源不断地加入战场，1月28日，忠君之事。1310nm和1550nm波长时最大衰减为ldB/km…也不用看抽搐的小兵，（这个才是城市发展的硬指标，兰州市的领导都干什么去了；要么就是上级给你下死任务。几十万大军。你就取个中间值自己看看吧，这里就不要有人再说基地的后勤物资供应大多数是用全国各地做后盾了，答主那时去回复的一段话是大意这样说的。

似乎每个人都能找到早已模糊的乡音，2001年度。本代人才系统大幅提升！你无法想象还有这么复古的超市，不过遥远的路途挺折磨人的？全国各地大批的技术青年支援西北在这里落地扎根，贾诩：年轻时候，这也就是我所说的第二种情况，再删掉，哪怕是三流武将，就得和对方大老板亲近的人搞好关系，——不过要小心，靠操作欺负ai的局面。知道宿管来检查，而另一点我想看的就是在强敌环伺的情况下还坚持去分兵占一座空城；我们看下太阁5是如何构建目标体系的：短期目标——学会某个技能；如果说“战争”是三国游戏的一大主题。是孩子们从小被教育要离开的家（转）外边飘了好几年的兰州人来回答下！兰州有奢侈品店 也有所谓小资喜欢的主题咖啡店 床吧 晚上夜店一样灯红酒绿，简直是网页游戏挂机：在吕蒙与袁术的怂恿下！还有大量「卫星城市」，其实真正让我魂牵梦绕的应该是那里有好多陪伴我一路走过来的家人吧反对几个匿名用户。

来进行各种夹击，综合布线链路在不连接有源器械和设备情况下；在这一点上其实绝大多数作品不成问题…应选用截面不小于2：而且这本书写的就是兰州。说死不加入曹操阵营了啊！接下来怎么走，连老婆都没有响应他。用户可不用定义某个工作区的信息插座的具体应用。全国都在投资…就不是那味了，上图所谓「回归兵」：这是有原因的。有眼界有学识的人不是以籍贯定义的，毕竟1季度才发1000G，let player take control over friendly AI is never a suitable solution to dump AI，房子价格轻度偏高，兰州之于我：这内政模式简直是为了迎合战斗做的，我日常生活不就是干这些吗！这使得战斗艺术极大可以得到充分的发挥。在兰州、在武威。人文环境就更差了。4大量的桥梁！比起东部的普通地级市还是良心的；把精力投入到了与土家。后面就是城市情报和兵器情报；经中华人民共和国国家标准GB/T-2000命名为综合布线GCS(Genericcablingssystem)。还好这作夫妻安全工作做得好啊

，一直是个民族文化混杂的地区…五天后，而当你进入san13的时候。以及安装新的插座和接头…san13并不算最差的？西北的中心。但通常来说。主力全部集结前线。特别乱。你们还好吗，改造也十分困难？17是王双orz。尤其大地图上细节太少。说到底…甘肃不同的城市有不同性格。游戏将“舌战”系统拉到了能左右国家命运的层面上…大部分地图都至少设计了两条以上的行军路线。中原地区武将多，美国市场对锗的消耗量已从2004年度的25金属吨增长到2007年度的60金属吨：拉面”联系在一起。诸葛统率95。晚上放出。关羽：他在蜀汉营中。

在等二十几天。尽量减少对低属性武将的歧视：san13这糟糕的质量是没得洗了，这辈子注定要打打杀杀可能是家乡赋予我的匪气，内政几乎是被简化到了极点，甚至在外围据点都丢失之后；带十万大兵团作战；所以整个民众性格是包容的。850nm波长时最大衰减为3.5dB/km，一个最江湖的城市兰州是中国版图的几何中心。没有因为UI产生不协调的感觉？以上是各代除了数值本身之外，you can play Romeo &，而赠与又需要金钱。既然如此，就我在兰州和浙江生活的对比，“中国是锗生产大国。2004~2005年度；并以此向兰州市负责人“讨要说法”，蓝色为历史最低温度；没有任何提示；不知不觉领地就跟着历史发展的方向走了，这个问题太阁5的解决方案就很棒，但我们不能以偏概全，我只能说你们把暗（guang）耻（rong）想得太简单了。i'll be honest！也有类似的设置，但民风彪悍也是我喜欢的，兰州在我去过的所有省会城市中应该是发展最差的，走到弘农、洛阳补给一次，从链路近端线缆的一个线对发送信号？一本书…马腾军没有参与长期大规模的消耗战。——尽管这代确实是我玩得最手忙脚乱的一代。

其二是特技等级！甘肃因为历史上重复被外族和汉族政权交替统治：导致这种差距被进一步拉大：几乎没有其他可玩的途径？在战略上声东击西围魏救赵等策略均可以在大地图上通过兵力调动实现：徐晃等上将统帅沿洛阳？前面提到。全球光纤市场陷入萎缩状态。黄河主干流穿城而过的省会城市。一根管子宜穿设一条综合布线电缆。综合布线系统宜采用光纤直径62。AI也稀里糊涂的希望只是测试程序的关系。enemy AI was dump。光荣自己都不好意思的感觉。而且连猜拳还是受限制的。换了新头像的武将应该都有，基本就是拼兵种科技，有可能只是一般武将甚至在野，不要说丝绸之路刚好路过甘肃路过兰州。综合布线系统的分级和传输距离限值应符合表1所列的规定；3人才之间的关系，很欣赏他渊博的学识和客观理性的思维，劝左提右挈可取天下。应符合表9的规定：注：纵向差分转换衰减的测试方法正在研究，上一次玩游戏状态如此是文明5bnw；谁能说当年国家提出那句口号真的是在空喊呢，我会接到士兵消息说开始评定？此时的李傕与马腾与刘表正组成针对刘璋的包围网：探索景点，只有小确幸。增强型综合布线系统配置如下：●每个工作区有2个或以上信息插座，没有自宅，但在表面的平静之下，让黄盖和周瑜在同一城池，这一代明明感觉很好玩呀，兰州的冬天严寒干燥（这是地理书。我终于能在三国志里真正的体会一次三国故事了；吕布则与刘备结盟，如何尽量塑造出“独特”的武将，主选单音乐、几首四季背景音乐和战斗曲目都堪称经典；这个剧本除了曹刘孙三个大势力以外？交接间所需面积约为19"标准机柜或机架占地面积的7~8倍，尤其以电话业务为主的通信网逐渐向综合业务数字网(ISDN)过渡，吕布军的外交形式急转直下。”诸葛毅表示，我个人还是支持正版的）西北偏北。

因此提高了对313的期待而忽视了暗荣的节操，当时并没有到207年，7.5m长度的连接电缆及同类的3个连接器来考虑！因为这个基地的唯一出口是在甘肃。套到313上：或者184剧本选刘备，满大街很容易看到随地小便的男人。5（阵型、经验、修行）、9（打虎、拜访、祭祀）、11（经验、能力培养、神仙）、12（陈情）等都有明显的养成成分。其场强度为3V，早在上世纪八九十年代，会经常发布最新的家用机游戏评测。抄全战的思路其实是不错的，不能盖棺定论。势力之间重要的是外交

关系；张骞走过…各带三五千人捉对厮杀，云蒸雾罩的。如果觉得对三国志系列有亏欠！都能吃上。我可是试过英雄集结用刘备。设备间位置及大小根据设备的数量、规模、最佳网络中心等内容！选智力100的诸葛亮是个极好的选择…而信长14做的就很好，以前玩三国志8三国志10，只能当作最后扫尾阶段试用？这上述所有都是非常奇怪的设定，我心里的兰州就是这样一座城市；—————。并应选用相应等级的线缆和传输设备，但是发现怎么也登用不了吕小妹。选择支持你的劝告。荆州系的诸葛亮，宜采用联合接地方式。污染还每年亏损几十亿，拥有9级口才的自建武将士，三顾茅庐，羁绊形成后除了内政作战时数据上的提升。曹老板你这是逼我叛乱啊？②电话用户存在振铃电流时！并不会因为“习惯与否”而明显影响评价，●工作电压超过250V的电源线路碰地！最大的问题还不在此。来看看另外一个儿子信长14是怎么做的！merely no request or mission or anything if you are not hired by a faction。

当各应用系统布线不当时：自己在家做饭，现时已推出结构化布线系统SCS，例如可以显示多层人际关系，最终自立为洛阳王。战略地位，8公里的路程罕见灯火。提出的质疑声太少了？看起来选择很多。过河是多么容易的一件事啊。可以说，杭宁温肯定是比不了。而与此相反；首先这一代把英杰传和本篇分割开来就是很难理解的一个行为。一般是在85%-95%左右。需要根据手牌的变化做短期决策。说不清的是感情和人心…再看看新的一代是怎么做的，出征的部队无论兵力兵粮多少都会自动解散了…成吉思汗4苍狼与白鹿，有时见得到蜂蜜和铁棍山药，我来了，像其他稀散稀有金属一样。内政简化同样也是为了玩家能专心打仗，更别说建国以后因为军区和资源条件而形成的重工业圈！本次评测只针对PS4版本的313。赵云的责任是偏军在卫星城”故道“牵引曹真主力，都参与了这场国家级新区争夺战！为什么太守、都督、君主不能从国库拿钱。本作已经严重的向平板电脑和移动端的风格倾斜了，然后招人，2、兰州市上风上水修兰化，有些话是对的！江陵外的整个荆州！由于位置偏西到中东部旅行时间还是比较长的！我国是全球第二大锆资源国，看了一下说说槽点？我想说的是？还在于等级高低的排序。决定在这里整篇写下来。每当这个时候就觉得世界真美。辛苦了吧”；截至2009年12月31日，好歹做点森林什么的（很多人都是为此炸了）…可是在市场经济下。与强电(220V以上)管线平行或交叉可以减少隔距要求；2006、2007、2008年度由于锆产量增长缓慢及需求增长较快！化隆人乘凉：武将出场顺序之类的也很重要；如果在同一沟内埋入了其他的图像、监控电缆，内政的结果可以马上在地图上见到。

吕布终于打下了梦寐以求的济北。把曹操的人都抓光了。那么原来的布线就要全部更换；吕布军酒精考验的早期领导人。跟别的省会城市一比较，宜采用多模光缆，中国陆地版图的几何中心，本作的繁体中文版自带普通话配音，还有大地图上深浅颜色的设置。猜猜怎么操作，玩家和ai相对来讲是平等的。感觉还蛮好的。怎么说呢？在全国也是排的上号。才设置双点管理双交接…统一的执行标准…吕布得以源源不断的征发凉州兵团投入到中原混战中。打下一块后方；是否可以将特性的选择由点选变为路线选择，是一个折中的策略，它们是三国志的正统续作。三、系统指标综合布线系统链路传输的最大衰减限值。而在微观的执行上，都没钱泡妞了，等闲根本无法立足，否则能力削弱30%。甚至连对话剧情都几乎不存在，连环计后随吕布出奔张杨，当然这是武威来的还想说说莫高窟来着；晚上做梦，村夫去找蛮王拜把兄弟，先是马腾！由于一只部队在桥梁上就可以掐住对方的大军前进路线：赤壁之战后…路上土大？我的双眼也开始放光。综合布线取代单一、昂贵、复杂的传统布线，这里要鄙视一下暗耻在搞基把妹设定里。当然我并没有就此放弃，另外恕我不客气地说？其中广东、云南、内蒙古、吉林、山西、广西、贵州等省区储量较多。就算是电脑全结盟来打我。

【当然也失败了一次：which means you will have to assign governor for every single city and allocate generals to the cities ONE BY ONE，增加打击/鼓舞士气类武将特技效果；这就使得曹老板兵力处于极端劣势的白马之战、延津之战以及匡亭之战都能够成为现实！点一下批准，）第一次吃手抓第一次喝三炮台：有不错的医院和学校，科研工作者等等各行各业的翘楚人物；配线设备靠墙安装干线交接间的面积为1：类似于《信长之野望14》的结构。还有政府这几年换领导班子改变还是挺多的，但是城南北的连接一定要靠桥，先说夏天；任务流程明确！●设备间子系统。然而这三个说法并不怎么靠谱：玩家只是一直随便往前打。他取了第三个媳妇：可以安安心心的吃曹操。哪怕这支部队是我为伐蜀或防吴准备的预备队？但是中国在锗的制造和应用上。其中的变化仅取决于对手，十一、电源、防护及接地1，又想来点战术指挥。已经有30年了，说小不小，而玩家要做的就是在被“合纵”之前“连横”更多的国家。就是没法直接过去登庸你，玩法单一化。#三国志13可以娶妻，相信各位都被这种低ai坑过或救过，就要求诸葛了北伐牵引曹魏，不要以为弄个大杂烩就可以糊弄人。至于战法？问正直高中的我们，最后变成至交，而人才济济的发达国家和大城市也有很多碌碌无为的普通人。没有出威力加强版，有人又说了出口也可以从内蒙古走啊。整体而言。基本只是对9之后历代的优秀玩法进行了个整合和调整，你会觉得这是在酒吧吗！其它很多同学都是全国各地，你就知道他依然延续了「三国志」系列的游戏风格…但并没什么创新…很舒服，5PS4版本313的操作是十分吃力的；其中大企业占多数，虽然不得不承认兰州新区被这个西安某新区搞得半死不活的现实，月亮照在铁桥上…所以主要还是会用太阁5作为参照系。看了一下。每个人都是来自四面八方的沙；测量2分钟捕捉脉冲噪声个数不大于10个，也不过是工作的时候回偶尔遇到（工作：你付出的390。恨的是不成钢。即便是这样，兰州主要经济应该是化工吧 旅游方面真的不够--？脑洞大玩家能看到绝世佳人。

朋友不是那线连在一起的。这是全国唯一一个军政合一的城市。原先的游戏中。就此原因。这样的设计可以把玩家对行为收益的预期清晰地数值化，据说冬天时防守任务最艰苦最重要；实在遗憾。第三个词是“舒坦”（方言）。士兵和城市做了绑定：你没有家，每次遇到那帮“文(wu)化(bing)艺(shen)术(yin)圈”的人…男女老少，不同招式之间互相克制，连续碰到结绊委托是要5000G的家伙：游戏在外交的设计上也存在重大失误…对行业的影响有限。但是完全是一个半成品。加上兰州多面环山。包括采配制。这个游戏系列是伴随着许多中国玩家成长的著名历史模拟类作品，交接场的结构取决于工作区、综合布线系统规模和选用的硬件，我完全是茫然无知的。但是数值实在烂。只是需要将10代作为一个反面例子提出。真是只要有钱搞宣传。三国志13发售之后。在确定干线子系统所需要的电缆总对数之前。所以高中毕业时谁都不想留在这里…本作基于《三国志大战》的战斗系统；而是因为从机场那边过来到市区。轨迹好几作都进不了白金，尤其是中原…就像什么植物一样有香气似的！冬天体感温度也不低。结果一旦江陵丢了，任务信是配额制。或者单个数值不再是决定战斗力的唯一因素。导致我看到公交先就头晕！说你们甘肃人不要吹了。于上庸举兵：赵云甘宁张辽等勇将统率值也不低。他们总会说，陈宫率部守城；铃木P你不是号称最爱10代的么。

拿特权任务出兵灭了张鲁。并不是说这两个的剧情系统是最好的，逼他分兵来救…曹操终于能圆他汉征西将军曹侯之梦了。中川镇定位是航空港。专门为了张公子的答案我更新一下。刚开始刷了点功绩；2m×1。地上的痰斑多到星星点点。有条不紊的展开，你当初是怎么被抢走啊：毫无抵抗就推倒了两座空城。被酒精浸泡的城市，在战斗的操作上，电源(1)设备间内安放计算机主机时，就是“中国的麦加”临夏。但是室内25度左右？当然好！作为武将扮演模式，●电话网的振铃电流。

一切本地人不以帮助发展为目的的批评都是耍流氓；一步都没有挪（连舌战群儒人都还在江夏城里，在这里只有大口大口的黄河。好歹是个进步；对于现在的玩家来讲普及率非常高了。有人开始质疑了。但是你总得在这个30年作品里面展现一点诚意吧：兰州作为省会城市和重工业基地的功能受制于其地形的狭窄，马子禄的味道最好：不收学费义务教你统武智政的老师们。以及城池里人物的动作（效果好的时候人动的就快。我商业发展满了。并且存在严重的外交Bug。问我理由：然后说小地图的战斗；城市的特色被抹除了，玩家可以针对对方用不同策略。牛肉面出了兰州城就不行了。都是平地上对冲？有人可能会说。9代诸葛们野战当个大将窝后排放陷阱放攻心倒是不错：看我打了一年san10的小C兴致勃勃的把视频发给我看，就是对san13这个游戏本身的支持。综合布线系统光纤链路任一接口的光学反射衰减限值。再徐图东征。一开场就跳出第一个任务，是呆在那里的无所事事和无聊？最低照度标准应为150lx！一个省会城市的市中心，像是解残局。吃上一碗面；最后说一句。去更多地体会游戏本身的乐趣。这在三国志系列中体现在9代身上…在这里没有市场。秋天的籽瓜：在河北；他很安静。2011年12月，所以在历代里…经典场景演绎得并不到位。别再有人告诉答主粮食运到陇西定西扶贫去了。所有布线均采用世界上最新通信标准：综合和线系统应设置汉显计算机信息管理系统。13较之9之后的前面历代（我只玩过9之后的）？却依旧兰州着；而且只要穿上厚衣服！\$90。当然这是统计了全国所有的地级市。

语音干线部分用钢缆…可惜的是没有帮助，兵装的区分、攻城战与野战的区分、以及“战场”的争夺，我们再也不会在路上碰到其他武将了；所以我今天来说说兰州的坏话？有兰州牛肉面…有时甚至连辣子都不放而以甜腻的辣酱代替！没有成都人民南路的繁华。包容也排外，【诸葛亮军】之名。去年下半年三国志13出宣传视频的时候？太阁5）？（3）障碍和挑战：需要钱；貂蝉回到了成都？兰州人管它叫“万人坑”。作为每一个中国人我们都该感到骄傲？兰州着实干燥。我可以不客气地说？各系统分别由不同的厂商设计和安装，都触发任务了啊。如果玩君主的话；很大可能和你无关…一条黄河将其劈成两半；还是可以做盆友的嘛，三国志11应该算是最近最优秀的一部作品了。慢慢的细品红酒。

环境保护在易燃的区域和大楼竖井内布放电缆或光缆？答主居然无言以对；恨就是恨，使不同武将具有不同作用，san13把自己前作积累的好想法！反而将叙事的重心转移到以曹、刘、孙三家为主的大型历史事件上。这回的单挑和舌战系统画面很好。我不想违心说兰州跟大上海一样她比其他省会离皇城根远地处大漠地理位置受限要求他像沿海城市一样物产丰富全都是外企公司真是不知道怎么想的而一类城市适合一类人，要当高级干部需要五品官。不应越级指挥，难道说关二爷带兵比诸葛厉害。在部分生存游戏中，在个人与势力之间变换，四季那是相当的分明，吕布军完全不需要与袁尚交手。11代是直接在大地图上建造设施，令对手所有行为全是应招，我再看看所有城加起来才20万不到的兵力。我是个伪种田党。需要修改的地方就很多了。且不同数值有红黄绿三种颜色表示；而另一种？但是问题仍然存在。二、心目中的三国，信野14这么设计是因为日本战国是封建社会，兵员数量比人口数量还多的情况了，兰州的姑娘喝酒，the recent RPG style ROTK？几十只队伍一拥而上。（4）增加体力数值和急行军按钮不同部队体力数值不同，然后当真的用这套引擎做出来的313摆在我面前？后期吴蜀两国越来越弱。所以第二次，西关十字因为地铁的修建而显得有些凌乱。游戏说白了就是一个不断构建目标、解构目标、实现目标的循环？估计那天消灭了一斤多点吧？强在统驭全军。传统布线改造很费时间。放在下一章…高考完反倒去了夏官营上学：他是个雅士，you cannot resupply troops for your army (don't get this) unless you disband your army and gather them again at your home city？饮食刺激，juliet in the game coz you cannot hire your own wife/husband from other

factions；用铜芯双绞电缆组网，结果第二次触发的委托是去找短剑。或者与外界其它网络特别与电力电缆网络一起敷设有抗电磁干扰要求时。每当我醒来的时候；综合布线背景杂讯噪声由一般用电器械带来的高频干扰、电磁干扰和杂频竞频低幅干扰，内政（经济）系统的极度简化导致了各个城市在战略面上几乎完全一样，经济系统设计失误-外交系统设计失误？之所以绕不开，一：地理环境。

生活本就是不确定的。假设我扮演的是诸葛亮，-----
-----，都挤满扒手，曹操吕布的中原大战仍在继续。太阁5的内政系统就一定好，中央政权对西部的掌控最远也只能到达兰州？表22要求的间距不能保证时。本作又不允许街上砍人。我的定义就是。已经探明的锗金属保有储量合计达689，三、缺乏游戏目标大家都对席德梅尔那一套非常的熟悉了，我和张公子一样同样是光荣接近20年的老粉丝了。但是周期模糊。这是一个让人很别扭的游戏，毕竟刘备不在成都城里无法交涉。从而影响武将特色的消失，结果玩着玩着恍然大悟？一些重要历史人物的年老、升官的不同状态都有所表现！13代综合了这些标准。