

《CD-R三国志11》

图书基本信息

书名：《CD-R三国志11》

13位ISBN编号：9787894996275

10位ISBN编号：7894996270

出版时间：2010-7

作者：北京银冠电子有限公司 编

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《CD-R三国志11》

内容概要

《三国志11(CD-ROM光盘2张)》内容简介：首度采用了3D大地图。在回合制的基础上，您可以通过充分思考来斟酌战略并推行战术，享受号令千军的爽快感觉。在同一张地图上，也可以实施内政，让您充分体会君王的至高权力。气势滂沱的水墨风3D画面。将以中国古文化的魅力震撼您的感官。从后方突袭敌方，诱使敌方进入我方圈套，在仔细分析战势的基础上合理选择战术，以少胜多不在话下。“火焰陷阱”“堤坝”等陷阱道具的巧妙使用也将成为获得胜利的法宝。在战略技巧方面多下功夫，积攒一定数量的技巧点后即可获得新的战略技巧。技巧共8种，每种分为4个阶段，战略技巧的升级也将会左右你统一大业的能否实现。全3D的武将单挑（一骑讨杀）场景终于登场。结义兄弟或夫妇陷入危机时，可使用交替技能进行援助，首次实现了三国志作品的复数武将对决。文官方面，“舌战”场面作为最精彩的环节也有所强化。武将的个性化表现方面也下功夫，除了战略里的critical发动以及武将单挑（一骑讨杀）的必杀技，语调设定外，武将的特技也增加到了100种之多。结义兄弟以及夫妻等人际关系的表现也有所强化。除了可以选择君主结义也可以选择手下将领结义，此外，游戏中还增加了各种各样的人际关系。

精彩短评

1、玩了一阵子= =+中文版的配音很囡~

2、很喜欢三国题材的游戏。

3、类似的游戏还玩过三国志6《霸王的大陆》，当时初中，黑白电视，小霸王，卡带版本是日文的，配有说明书，解释每项的具体含义。我和堂哥还有一个哥们儿很痴迷者这个，游戏设定中可以两人同时参加，这一设置是增加游戏趣味的关键，就像星际、魔兽一样，游戏本身只是一个平台，真正使得游戏变得精彩的是众多玩家的智力投入，星际开发商在游戏设定最初很难想象玩家会把这个游戏推向怎样的极至。直到高中毕业都没有看书的爱好，现实条件也没有什么书可看，初中的假期就在和哥们儿们溜大街，学习怎么样显得更加流氓，幻想未来，足球，还有《霸王大陆》中度过，很抱歉的是在初中毕业漫长的假期中这盘事实上来历不明的卡带最终爆掉了，我们尝试过用酒精解救，但是没有成功，很是遗憾。

高中开始了星际和魔兽的时代，当时我们有很著名的“四人帮”在很艰苦的环境下，具体的是面临资金短缺（这个很多时候通过对狗的有借不还实现的），老师家长围追堵截的环境下，我们逃掉了晚自习，自习课，还有语文老师课，堕落进烟雾缭绕的网吧。有很多回忆起来令人捧腹的经历：四人逃课到半坡中，惊遇校长，僵立一秒钟，大喊一声“跑”，于是四散而去；非典时期网吧被封，无聊的一小撮在大街游荡，跑遍了所有可能的据点但都没能成功，最后就神侃着三十里铺可能有的网吧填充我们当时大把的时间；趁着老妈出去进货，一堆人出去包半夜，第二天脑袋摆来摆去还是不敢在班主任的课上彻底趴下。最近一次聚是大二冬天了，当时真是喝了很多酒，但操作很猛，良好状态硬是把关门时间由12点推迟到了第二天清晨。当时的经典剧情是：我和何心血来潮，从一班大大咧咧的走出，然后，两个脑袋在三班的门口晃悠，广广嘻嘻哈哈的跑出来，然后就是三个脑袋在九班门口晃悠，狗就出来啦。

大二时，做小学期，当时啥都不懂，做的很没劲，为了打发时间，玩同学推荐的这个游戏。开头动画水墨画风格加上写意表达掀开了历史的壮阔、激荡与柔情，这些将很fan三国的我轻松套牢，开头的音乐不知如何形容但如果听过《十二国记》的开篇音乐——十二梦幻曲，便可会心一笑。游戏中的人物介绍做的相当精细，分别引用了三国演绎和三国志中的人物描述，在项目的三国事典中介绍和三国相关的用语，有考证癖的小朋友们一定会十分欣慰。

下面是游戏经历

最近又重新玩了这个游戏，难度设定为最高，选207年的刘备，这个难度至少不是傻瓜级别的，刚上手的两盘都被曹操干掉了。东北临许昌，西北通宛，都是曹操的前沿阵地，很快两个城市的兵力集结就到了令人危坐的状态。作为南面襄阳，长江北岸的交通要塞，新野必然要承受曹操南下的兵力，虽然刘备有当时最强的赵关张，虽然有十分邪恶的能够眩晕的螺旋突刺，虽然可以在很多次战役中以一敌十，虽然屡战屡胜，但是失败还是会逐渐降临，打仗打得是资源，当新野的资源逐渐被耗尽是战局就变得十分艰难，而且防守战中曹操破坏新野经济基础的发指行径也是本来拘谨的资源雪上加霜，更加要命的是《三国11》中还有技巧点的设置，这进一步增加了大国的优势，因为它们更加容易获取技巧点来升级军力，随着时间的推移大国对小国的优势将愈加明显，升级之后的军力对初级军力，夸张一点就像骑兵战坦克。两次失败的经验告诉我们，不能硬碰硬，资源是耗不过人家的；要快速发展，如果战争进入后期还是小不点的话就等着被收拾吧。

基于失败经验，就像当年红军放弃暴力夺取重要城市转入敌军势力空虚的边区一样，我采用避重就轻的战略，一开始就放弃了新野，通过水路取了上庸这座空城，待登用了诸葛亮等一干人等之后，夏侯惇就拍马来袭，裹挟着资金粮草和人才一溜烟转移到上庸，之后就基本没有棘手的局面了，上庸只需要承担来自宛的军事压力，许昌的军力交给了刘表应付，临近的张鲁实力虚弱，本来就是案头肉，欢喜的是刘璋在我之前对张鲁进行了一番袭扰，于是趁势拿下汉中，之后的选择是进攻刘璋还是马腾，考虑了城池数量、交通，可能的作战时间长短、灭国之后可登用的人才质量、将来主力兵种的设定，只能对马腾很抱歉的说声对不起，在马腾安定天水和曹操长安不断的纠结中，我开始了按照天

水-武威-安定顺序的闪电战，很快马腾陷落。捞了马氏家族诸多骑兵S的战将和有繁殖特技的武将之后就开组建真正意义上的骑兵王朝。曹操从长安不断对汉中的袭扰延缓了刘备入蜀的进程，我希望集结一支精锐部队入蜀，事实上这种想法严重影响了实力发展的进程，一方面，面对连续的曹操进攻几乎很难将那些精英武将转移到对川的战线上，另一方面，众多精英战将组成的部队只会产生战力的浪费，后来战线拉的很长时被迫发现只要兵力足够武将对战争结果产生的影响远不及对战争时机的把握重要。入蜀一切顺利，只是地处南蛮的建宁和云南一路上的沼气池十分恼人。解决掉刘璋之后北线组织关张一家人的部队，南面组建了马氏家族部队，这主要是基于《三国11》中亲近人物的设置，亲近人物在战斗中能够互相协作增加战力。这时我将刘备委任给电脑，事实上三十多年后刘备将一统全国。这时战争已经没有输赢的悬念了，人脑只能缩短国家一统的时间。南线取了孙权的江陵、襄阳，将川地委任出去提供资金，在襄阳生产军力，江陵变成承载吴国半国以上军力进攻的焦土，总量一定必然有众有寡，乘着出征之后兵力空虚，将孙权长江以北的城市尽皆拿下，这可以看成对吴战争的第一阶段，战略相持。孙权荆州四郡的布防也很适合骑兵闪击，马氏队伍加赵云（马超的妹妹似乎和赵云有一腿，战斗中总是能看到他们俩一唱一和）攻破了武陵上的长江防线之后，一路上就没有什么防御，武陵，零陵，桂阳，长沙，一路马不停蹄，绕一圈之后又回到了长江南岸，只是长沙防御都是为长江北岸来敌而设，对南面进攻形同虚设，这让我想到了自大的法国人的马其诺防线。就在马氏一族攻克荆州四郡的同时，一堆虾兵蟹将拿下了柴桑。攻克荆州四郡和柴桑可以看成对吴战争的第二阶段，战略反攻。最后伴随着寿春，泸州，建业，吴，会稽沿海一线城市的接连陷落，对吴战争第三阶段全面胜利，吴国的历史画上了句号。这段时间的曹操在做什么呢？北线的长安，洛阳，陈留依次陷落，濮阳多次易手，类似与南线，西川之地粮草资金，运到洛阳之后转化成军力，然后投入到焦土陈留和多次易手的濮阳，被我从寿阳割断的孙权却还在下邳和北海的曹操打个不停，真是无语了，电脑程式就是一傻帽！伴随着吴国的终结，曹操实力收缩到了黄河以北，想起青梅煮酒的“使君与操尔”，话虽如此却情境已反。

4、哈哈 曾经的四人帮

OH OH~~~

5、玩疯了

6、这不是书吧喂！

7、心中的神作

8、悉聽遵命 閒人迴避

9、最棒的三国游戏

10、米办法，可玩度其次，俺就是爱水墨风~~~

1、类似的游戏还玩过三国志6《霸王的大陆》，当时初中，黑白电视，小霸王，卡带版本是日文的，配有说明书，解释每项的具体含义。我和堂哥还有一个哥们儿很痴迷者这个，游戏设定中可以两人同时参加，这一设置是增加游戏趣味的关键，就像星际、魔兽一样，游戏本身只是一个平台，真正使得游戏变得精彩的是众多玩家的智力投入，星际开发商在游戏设定最初很难想象玩家会把这个游戏推向怎样的极至。直到高中毕业都没有看书的爱好，现实条件也没有什么书可看，初中的假期就在和哥们儿们溜大街，学习怎么样显得更加流氓，幻想未来，足球，还有《霸王大陆》中度过，很抱歉的是在初中毕业漫长的假期中这盘事实上来历不明的卡带最终爆掉了，我们尝试过用酒精解救，但是没有成功，很是遗憾。高中开始了星际和魔兽的时代，当时我们有很著名的“四人帮”在很艰苦的环境下，具体的是面临资金短缺（这个很多时候通过对狗的有借不还实现的），老师家长围追堵截的环境下，我们逃掉了晚自习，自习课，还有语文老师课，堕落进烟雾缭绕的网吧。有很多回忆起来令人捧腹的经历：四人逃课到半坡中，惊遇校长，僵立一秒钟，大喊一声“跑”，于是四散而去；非典时期网吧被封，无聊的一小撮在大街游荡，跑遍了所有可能的据点但都没能成功，最后就神侃着三十里铺可能有的网吧填充我们当时大把的时间；趁着老妈出去进货，一堆人出去包半夜，第二天脑袋摆来摆去还是不敢在班主任的课上彻底趴下。最近一次聚是大二冬天了，当时真是喝了很多酒，但操作很猛，良好状态硬是把关门时间由12点推迟到了第二天清晨。当时的经典剧情是：我和何心血来潮，从一班大大咧咧的走出，然后，两个脑袋在三班的门口晃悠，广广嘻嘻哈哈的跑出来，然后就是三个脑袋在九班门口晃悠，狗就出来啦。大二时，做小学期，当时啥都不懂，做的很没劲，为了打发时间，玩同学推荐的这个游戏。开头动画水墨画风格加上写意表达掀开了历史的壮阔、激荡与柔情，这些将很fan三国的我轻松套牢，开头的音乐不知如何形容但如果听过《十二国记》的开篇音乐——十二梦幻曲，便可会心一笑。游戏中的人物介绍做的相当精细，分别引用了三国演绎和三国志中的人物描述，在项目的三国事典中介绍和三国相关的用语，有考证癖的小朋友们一定会十分欣慰。—————下面是游戏经历—————最近又重新玩了这个游戏，难度设定为最高，选207年的刘备，这个难度至少不是傻瓜级别的，刚上手的两盘都被曹操干掉了。东北临许昌，西北通宛，都是曹操的前沿阵地，很快两个城市的兵力集结就到了令人危坐的状态。作为南面襄阳，长江北岸的交通要塞，新野必然要承受曹操南下的兵力，虽然刘备有当时最强的赵关张，虽然有十分邪恶的能够眩晕的螺旋突刺，虽然可以在很多次战役中以一敌十，虽然屡战屡胜，但是失败还是会逐渐降临，打仗打得是资源，当新野的资源逐渐被耗尽是战局就变得十分艰难，而且防守战中曹操破坏新野经济基础的发指行径也是本来拘谨的资源雪上加霜，更加要命的是《三国11》中还有技巧点的设置，这进一步增加了大国的优势，因为它们更加容易获取技巧点来升级军力，随着时间的推移大国对小国的优势将愈加明显，升级之后的军力对初级军力，夸张一点就像骑兵战坦克。两次失败的经验告诉我们，不能硬碰硬，资源是耗不过人家的；要快速发展，如果战争进入后期还是小不点的话就等着被收拾吧。基于失败经验，就像当年红军放弃暴力夺取重要城市转入敌军势力空虚的边区一样，我采用避重就轻的战略，一开始就放弃了新野，通过水路取了上庸这座空城，待登用了诸葛亮等一干人等之后，夏侯惇就拍马来袭，裹挟着资金粮草和人才一溜烟转移到上庸，之后就基本没有棘手的局面了，上庸只需要承担来自宛的军事压力，许昌的军力交给了刘表应付，临近的张鲁实力虚弱，本来就是案头肉，欢喜的是刘璋在我之前对张鲁进行了一番袭扰，于是趁势拿下汉中，之后的选择是进攻刘璋还是马腾，考虑了城池数量、交通，可能的作战时间长短、灭国之后可登用的人才质量、将来主力兵种的设定，只能对马腾很抱歉的说声对不起，在马腾安定天水和曹操长安不断的纠结中，我开始了按照天水-武威-安定顺序的闪电战，很快马腾陷落。捞了马氏家族诸多骑兵S的战将和有繁殖特技的武将之后就开始了组建真正意义上的骑兵王朝。曹操从长安不断对汉中的袭扰延缓了刘备入蜀的进程，我希望集结一支精锐部队入蜀，事实上这种想法严重影响了实力发展的进程，一方面，面对连续的曹操进攻几乎很难将那些精英武将转移到对川的战线上，另一方面，众多精英战将组成的部队只会产生战力的浪费，后来战线拉的很长时被迫发现只要兵力足够武将对战争结果产生的影响远不及对战争时机的把握重要。入蜀一切顺利，只是地处南蛮的建宁和云南一路上的沼气池十分恼人。解决掉刘璋之后北线组织关张一家人的部队，南面组建了马氏家族部队，这主要是基于《三国11》中亲近人物的设置，亲近人物在战斗中能够互相协作增加战力。这时我将刘备委任给电脑，事实上三十多年后刘备将一统全国。这时战争已经没有输赢的悬念了，人脑只能缩短国家一统的时间。南线取了孙权的江陵、襄阳，将川地

委任出去提供资金，在襄阳生产军力，江陵变成承载吴国半国以上军力进攻的焦土，总量一定必然有众有寡，乘着出征之后兵力空虚，将孙权长江以北的城市尽皆拿下，这可以看成对吴战争的第一阶段，战略相持。孙权荆州四郡的布防也很适合骑兵闪击，马氏队伍加赵云（马超的妹妹似乎和赵云有一腿，战斗中总是能看到他们俩一唱一和）攻破了武陵上的长江防线之后，一路上就没有什么防御，武陵，零陵，桂阳，长沙，一路马不停蹄，绕一圈之后又回到了长江南岸，只是长沙防御都是为长江北岸来敌而设，对南面进攻形同虚设，这让我想到了自大的法国人的马其诺防线。就在马氏一族攻克荆州四郡的同时，一堆虾兵蟹将拿下了柴桑。攻克荆州四郡和柴桑可以看成对吴战争的第二阶段，战略反攻。最后伴随着寿春，泸州，建业，吴，会稽沿海一线城市的接连陷落，对吴战争第三阶段全面胜利，吴国的历史画上了句号。这段时间的曹操在做什么呢？北线的长安，洛阳，陈留依次陷落，濮阳多次易手，类似与南线，西川之地粮草资金，运到洛阳之后转化成军力，然后投入到焦土陈留和多次易手的濮阳，被我从寿阳割断的孙权却还在下邳和北海的曹操打个不停，真是无语了，电脑程式就是一傻帽！伴随着吴国的终结，曹操实力收缩到了黄河以北，想起青梅煮酒的“使君与操尔”，话虽如此却情境已反。

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:www.tushu000.com