|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **基础目标** | 地图—城池 | 地图只由城池构成 |
| 武将系统 | 每一位武将拥有自己的属性和简介 |
| 内政系统 | 一整套内政操作 |
| 军事系统 | 一整套军事操作 |
| 外交系统 | 一整套外交操作 |
| 计策系统 | 一整套计策操作 |
| 简单的AI | AI对手会简单分析并进行操作 |
| **中极目标** | 可操纵的战斗界面 | 可以对战斗进行操作，影响战局 |
| 头衔-官位系统 | 通过一定条件可以获得官位 |
| 多种胜利条件 | 不仅仅只能通过政府获得胜利，还可以复兴汉室，或者组成联合。 |
| 复杂的资源 | 除军粮，兵器以外，各类生活资源也会作为战略资源 |
| 中等的AI | AI会进行合纵连横等策略 |
| **高级目标** | 武将的特殊能力 | 部分武将可以在一定条件下使用特殊技能 |
| 地图——城池、野外、 | 地图中不仅仅只有城池，还有各类野地，极大扩展战略布置方法和战斗策略 |