Baidu百科 三国志9 进入词条 播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 登录

Baidu百科 三国志9 进入词条 全站搜索 帮助

近期有不法分子冒充百度百科官方人员，以删除词条为由威胁并敲诈相关企业。在此严正声明：百度百科是免费编辑平台，绝不存在收费代编服务，请勿上当受骗！ 详情>>

首页 秒懂百科 特色百科 用户 知识专题 权威合作 下载百科APP | 个

三国志9

播报 编辑 讨论 1 上传视频

由光荣公司研发的三国策略类游戏

秒懂 一看就懂的视频

收藏 1304 27

《三国志9》（《Sangokushi IX / Romance of the Three Kingdoms IX》）是由光荣公司研发的一款三国策略类游戏，发行于2003年，为《三国志》系列游戏作品。

通过扮演一位君主在三国这个风云时代完成统一天下的目标。

三国志9的概述图（35张）

相关星图

查看更多

日本光荣特库摩游戏公司《三国志》系...
共21个词条 1.3万阅读
三国志：军团 《三国志：军团》...
三国志14 《三国志14》是...
三国志13 《三国志13》是...
三国志12 《三国志12》（...

KOEI发行的游戏作品
共110个词条 4.5万阅读
三国无双 三国无双是KOEI...
信长之野望 《信长之野望》是...
三国志9 《三国志9》（《...
大航海时代4 《大航海时代4》...

中文名	三国志IX	发行日期	2003年5月14日
原版名称	Sangokushi IX / Romance of the Three Kingdoms IX	内容主题	策略战争
游戏类型	历史模拟	游戏画面	3D
游戏平台	PC、PS2、PSP	结局数	8种
所属系列	光荣三国志	主要角色	曹操，刘备，孙权，吕布等
开发商	KOEI	游戏语言	日语，中文
发行公司	KOEI	适合年龄	16岁以上
		运行环境	WinXP, Vista, Win7

目录

1 游戏设定
2 特色系统
- 画面：继承之外的分量
- 模式：君王的天下
- 彩蛋：教学互动后的惊喜

3 操作指南
4 游戏剧本一览
- 历史剧本
- 虚构剧本

5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
- 事件：官渡之战
- 事件：连环计
- 事件：汉中王
- 事件：出师表
- 事件：五虎上将
- 事件：赤壁之战
- 事件：二乔
- 事件：孙尚香

10 探索事件一览
- 事件：神兽退治
- 事件：名士处罚
- 事件：训练所
- 事件：交易
- 事件：访问女性
- 事件：管辂访问
- 事件：于吉华佗访问
- 事件：左慈相赠遁甲天书
- 事件：左慈要求归还遁甲天书
- 事件：碑文建设
- 事件：祭祀
- 事件：封禅
- 事件：蔡琰归还
- 事件：铜雀台
- 事件：三顾之礼
- 事件：山阳公
- 事件：司马徽访问
- 事件：猛兽退治
- 事件：望蓬莱
- 事件：祢衡骂街
- 事件：遇到华佗
- 事件：耍猴
- 事件：娱乐
- 事件：义勇兵

11 宝物一览
- 文化用品类
- 书籍类
- 兵器类
- 马匹类

12 游戏结局
- 大陆制霸型
- 国内繁荣型
- 结局流程

13 配置需求
14 发售版本

V百科 往期

虚构剧本
词条统计
浏览次数：26340次
编辑次数：159次历史版本
最近更新：马慧海子 （2023-01-26）
9 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
突出历史事件一览
zhangyuanhang
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉中王
事件：出师表
事件：五虎上将
事件：赤壁之战
事件：二乔
写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

游戏设定

播报 编辑

《三国志9》[1] 放弃了7、8代的全武将扮演系统，回归到系列传统的“君主扮演系统”。也就是说玩家在9代中不能在选择扮演关羽等武将角色了。而只能选择刘备等诸侯角色。

如果说想找一款现行游戏的模式来形容《三国志9》的新特征，只能说《信长之野望：苍天录》和《信长之野望：将星录》的结合体才能可以很好地形容9代，有一点要说明的是这是回合策略游戏，而不是即时战略游戏。游戏中会加入即时战略的元素，但是，这并不是KOEI的强项。游戏的内政和战斗都将会在同一张地图上实行。官方的定义就是：临机应变战略。战略部署的策略指令能够使用在战术战争中，而在防御方，可以随时请求友好城市和自方城市的支援。战略战术策略的结合，巧妙的策略搭配，大大增加了游戏的趣味性。

《三国志9》游戏截图(21张)

三国志9(5张)

特色系统

播报 编辑

画面：继承之外的分量

光荣的美工一向令人称道，很多玩家因此都将它的三国人物设计视为最正统的形象代言，《三国志9》同样也不例外。值得注意的是，本次的游戏中一改前作中单张光盘的设计，令人惊异地又加入了一张光盘，难道《三国志9》真有如此之大的程序容量吗？当然不是！相对于之前游戏中只有片头、片尾动画的设计，这次的游戏中由于加入了众多史实事件，因此在游戏中触发这些事件时就会播放对应的动画，而这些动画占据了整整一张光盘。由于《三国志9》的中文版为光荣汉化，因此动画中不仅有着中文字幕，更是中文配音，加上该系列游戏中一向出色的音乐，强烈推荐。

模式：君王的天下

《三国志9》重新将游戏回归到7代之前的君主至上模式，玩家只能以君主的身份争战天下，号令群雄，7、8代中昙花一现的武将角色扮演模式也就消失不见了。与此同时，对应武将角色扮演所专设的精致城市控制界面也被早先单一的城市命令窗口所取代。从总体上来说，虽然模式的回归可以让玩家把精力更集中于对天下的掌控和策略的施展，但原本已引为特色的创新的突然消失仍然让人感到有些遗憾。

彩蛋：教学互动后的惊喜

大部分的玩家都不喜欢玩教学模式，这既是出于对《三国志》系列的过分熟悉，同时也是一种自信的表现。但是，《三国志9》中的教学模式却非比寻常，因为这里面隐藏了一个小小的惊喜。完成了教学模式的剧本后，游戏中会出现两位隐藏的武将：马云騄和黄月英（孔明之妻），不错吧。相信很多玩家在《三国志8》中都建立过庞大的武将家族，《三国志9》一出，就无法再用，岂不可惜，因此游戏中提供了将《三国志8》中自创武将导入游戏的设计，当然前提是你的硬盘上《三国志8》还在，同时需要提醒的是，导入过程有些慢，但可以把当初辛苦创造的武将带来重新征战还是值得的。

短剧本攻略（限PSP版）挖掘隐藏武将：

1. 南阳攻防战-----邹氏。

曹操到了城下再出兵，引发剧情，曹操要睡邹氏，贾诩用计，曹操损兵2w，过关后邹氏登录。但注意！必须是曹操亲自领兵到城下。

2.后继者之争----甄氏

必须袁熙本人一直在白马，10月初自动触发剧情，之前不可能搜到，之后一堆对话，给袁熙个护符，过关后，甄氏登录。

3.赤壁之战-----大小乔

开始让周瑜在城里不动，大小乔会出来说话，之后和黄盖去陆口守着，触发一系列剧情。

4吴平定战-------？？？？？

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

攻下长安，占领郿城塞，人才探索时候要听从军师建言，说有吉兆，再搜索，触发剧情，过关后董白登录。

6.赵云拜访------樊氏

数回后后自动剧情，士兵来问，要不要迎接刘备，选迎，这时候刘备变成主公。攻下陈留、汝南、许昌，然后赵云单将攻下宛城，下回合开始触发剧情，让赵云迎娶樊氏，选不娶，过关后樊氏登录。

战争：将在外，君命有所不受

游戏模式的回归，让《三国志9》成为了君王的天下，但或许是考虑到身为堂堂一国之君，怎能每次都御驾亲征，于是游戏的战斗系统也发生了改变。而最大的改变在于，玩家再也无法控制战争的进行了，同时由于参考了同门旗下《信长之野望》的战斗设计，战略与行动转换的时间很长，如果大家的电脑不够强劲，随着战争的频繁进行，等待的时间足以让你打起瞌睡。古人云：将在外，君命有所不受。未曾想到，这句话在《三国志9》中却真成了现实。部队的阵型一经选定派出后，就再也无法更改，单挑更是变成由电脑指定，甚至于连奔射等战技的施展也是随机发生，虽然暂时还无法定论这一改变的好坏，但对于想玩游戏的玩家来说，这无疑将是一个新上手的过程。

操作指南

播报 编辑

1 战斗方式类似即时战争游戏，直接在地图上开打（但单挑和策略会另开画面）。

2 只能扮演君主，不能扮演其它武将。如果想要使用自己创造的新武将，也必须以君主身份出现。所以也减少很多人际关系、人才培养的指令。最多可玩八人。

3 一年有36个回合，每回合两个阶段（战略面、进行面）。进行面时，我方武将会根据战略面所下的指令执行命令。此时完全无法变更命令。

4 每个城市（据点）间都有固定行军路线。因此可在两城之间放置碉堡等防御设施，阻挡敌军的攻击，也可以作为我军休息处。

5 除了10个史实剧本外，还有10个虚拟剧本，例如：超越时空限制，所有君主、武将都登场的剧本。

6 在战斗中发动“兵法”，有可能会产生扭转局势的效果。出阵时，在武将已学得的“兵法”里选择其一，便能在战斗中使之发动。在《三国志9》，一个部队最多可以有5名武将，若能妥善利用武将的连动，“兵法”的威力将会变得更大。

7 可以提拔小兵当武将！这是《三国志9威力加强版》当中才有的设置，见主条目。

8.可根据玩家水平自己选择难度，而不是像过去的单独设置为 简单、普通、困难。还可以在难度选择之后自己增加游戏难度，电脑强度最多可以增加到200%。

9.每个季节增加一次资金，夏季结束增加一次粮食。每个回合都会消耗资金和粮食。每次行动都会消耗资金。出征的军队消耗粮食更多。

游戏剧本一览

播报 编辑

历史剧本

黄巾叛乱、讨伐董卓、孙策崛起、官渡之战、赤壁之战、刘备入蜀、关羽北伐、七擒孟获、诸葛归天、钟会灭蜀

虚构剧本

孙文台中兴大汉（孙坚打败董卓，控制洛阳，但与联军关系恶化）公孙瓒威震四海（袁术打败董卓，控制洛阳，公孙瓒渗透徐州、青州；孙家在袁术手下，曹家在袁绍手下，刘备在公孙瓒手下）汉忠臣戮力回天（董承、刘备占领洛阳，并招降马腾）袁本初雄霸华北（官渡之战袁绍胜利，占领洛阳一带，但曹操英雄未损失）吕奉先登基至尊（吕布吞并袁术控制淮南）美周瑜平分天下（孙权招降刘璋）争皇位曹家动乱（曹彰、曹植发动叛乱）、乱西蜀英雄较劲（钟会、邓艾控制成都、重庆，叛乱）超三国志（马超投降刘备，刘备控制湖南）公侯将相本无种（每国控制一城市，公平竞争）

可用行动一览

播报 编辑

巡察：增加城市民心和玩家信望。民心越高，每季节增加的预备役越多。决定因素智力。

商业：增加城市收入。决定因素政治

开垦：增加城市粮食收入。收入或粮食收入中一项到达300和600时，城市外观会变好。决定因素政治。

修筑：增加城市耐久。决定因素统帅，关口、港口、要塞亦可进行。

征兵：增加城市军人数量。决定因素统帅。

训练：增加城市士气。决定因素武力。训练及以下行动都不花钱。

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

运输：将军人送往某地，只能一人参与，该状态战斗力很弱，但也会受到伪报影响。但运输相对出征速度较快。

搜索：调查某个地区，会找到人/宝物/资金，或触发事件。调查结果在回合结束一并显示。决定因素政治。如果不是在本市调查而是去了郊区，那么回城需要额外的一些回合。

登庸：聘请某人加入我方。登庸和搜索都只能在我方控制区（城市、城郊、堡垒）或无主地区进行。决定因素政治，如果被外国抢先登，或行动至外国控制区则会直接失败。

褒奖：提高忠诚、每人花费50元。不耗费行动力，但不能奖励在途中的人。

离间：降低对方忠诚。决定因素智力。

纵火：破坏对方建筑。

夺取：获得对方金钱、宝物、俘虏。

流言：破坏两个势力的关系。亦可作用于蛮族。

扰乱：使对方军队变得无阵。决定因素智力。

伪报：使对方撤退。决定因素智力。

救援：将3000军人转移至行动中我军身上，并增加士气。

鼓舞：增加士气，决定因素智力。以上四者，同一目标只能派一个人行动，且在赶到前目标军队必须还存在。

赠送：赠给某国金钱/粮食、宝物以改善关系，但关系极差的国家会拒绝。关系等级包括信赖-友好-中立-不和-险恶。如果玩家因太强被结盟针对，则联盟任何国家都拒绝玩家要求。

请求：要求某国进攻某地（时间由他们决定），一个季节如不动手，则关系破裂。

劝降：命令对方投降，对方只有一座城时才会同意。不能主动投降。

将军性格

播报 编辑

将军性格决定了他们是否按照玩家的命令作战。部队出征时主将（官爵最高者）的性格决定了军队性格。

莽撞：容易盲目攻击面前的敌人，即使军队很少也如此

刚胆：较坚定地执行命令，不易后退

冷静：较容易后退，但基本能执行命令

慎重：自己太弱时特别容易擅自后退

兵法一览

播报 编辑

无阵状态不接受命令，也不会发动技能。可使用救援或激励来解除此状态。

不是任何人都会兵法，张闿、刘度等能力很差的就什么都不会。

受伤的将领不能发动兵法。

步兵：奋战/奋斗/奋迅（逐渐加强，下同），南蛮/山越自带。典型武将有孙策、曹仁、夏侯惇、关羽、张飞、严白虎兄弟。

骑兵：突破/突进/突击，西羌自带。突击典型武将有张绣、赵云、颜良、文丑、马腾集团

步兵、骑兵兵法有可能救出俘虏，但不能对城市使用。

骑射：骑射/奔射/飞射，乌桓自带，飞射典型武将有董卓、夏侯渊、张燕、刘虞-公孙瓒-公孙度集团

弓箭：齐射/连射/连弩，关口自带，连弩典型武将有诸葛亮、诸葛均、黄月英、王匡、张任、黄忠（五虎唯一不会飞射的人）。

这两种可以对城市使用，有可能打伤敌人武将，但伤害低于上面两类。

心攻：可使敌部队或设施兵士投向己方，更可令敌部队「无阵」。

混乱：眩晕单个敌军部队。对建筑有效。

辱骂：降低单个部队士气。对建筑有效。

陷阱：对单个部队造成伤害，有机率使其混乱。守城时可以使用。

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

破陷：对抗敌军陷阱。

教育：快速解除部队异常。

治疗：使己方部队伤员恢复。

幻术：使多个敌军部队混乱，造成伤害

妖术：极大地降低多个敌方部队士气，造成伤害

攻城武器的移动速度和野战能力都很差，如果野外遭遇是死路一条。这时发动骑兵、骑射技能概率降低极大。需要花费资金，且占领城市后就会消失。

井栏：出发时可以制造攻城塔，打击敌城市士兵。弓箭系兵法发动概率加倍。

投石：制造投石机，可在较远处打击敌士兵和城墙。

冲车：制造攻城锤，近程打击城墙，伤害较高。

象兵：对建筑物和军队伤害都很高，但造价较高。

高级的船只对海对地效果都较好，但速度较慢。

走舸：默认船只。

艨艟：快艇。

楼船：强大的船只。

斗舰：最强大的船只，可以撞击敌人的船。

官爵

播报 编辑

玩家信望达到某个值后在下季度初触发，升官可以让玩家可以任命更多的职位，并自动提高手下的忠诚，一旦升职不能降低。

信望	职位
100	州刺史（必须占领至少两座城）
200	州牧
300	中郎将
400	大将军
600	大司马
800	公
900	王
1000	皇帝（献帝自动禅让）

历史事件一览

播报 编辑

历史事件无需探索，符合条件自动发生。一律在下个季节初触发，晚期剧本不能触发

事件：官渡之战

条件：曹操与袁绍关系险恶，许攸未出战，曹操在白马港或官渡港附近，在登用许攸后触发

结果

曹操势力「信望」上升

。袁绍势力「信望」下降

。白马，濮阳，官渡，顿丘，东阿的袁绍势力「兵士」减少90%，部队退回「出阵」原地

。袁绍势力兵粮减少70%

。曹操势力属下武将「忠诚」上升

事件：连环计

如需避免则流放王允

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

结果

董卓、董旻、李儒、牛辅（如果和董卓在一起）被杀，吕布继承，其他人忠诚大幅下降

事件：汉中王

条件：刘备是君主，名望大于600，控制汉中和两个完整的州

结果

刘备晋级为王（不管信望如何）

事件：出师表

条件：刘备不是君主，军师是诸葛亮，国号是蜀，与控制洛阳者关系为险恶，控制四川和云南，225年以后

结果

所有人学习连弩和井阑，士气上升

事件：五虎上将

条件：关羽等五人同时在本国（不一定是刘备）的首个季节初（季节初获得的顺延三个月）。

马超最年轻，于190年出现；关羽于220年身亡。

结果：五人学得兵法“破陷”和“鼓舞”，忠诚上升

事件：赤壁之战

条件：孙权是君主，周瑜是军师，与占据襄阳、江陵的人（不一定是曹操）敌对。

周瑜本人在陆口港待机或是在部队里。

结果：三个回合后如陆口没有沦陷，乌林和江中的敌军队数量降低为十分之一，孙权信望上升，敌人信望下降。

事件：二乔

条件：194年夏以后，孙策和周瑜要在庐江，军师是周瑜，统一了江南

结果：信望提高约20，二人寿命延长，与曹操关系变成敌对

事件：孙尚香

条件：207年以后，与孙权关系信赖

结果：孙尚香加入蜀国，学习连弩。

探索事件一览

播报 编辑

事件：神兽退治

场所：西河宛温建安

条件：

实行武将“健康”不是“重伤”

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“打斗”或“逃走”

打斗：

习得“奋斗”或“鼓舞”，有可能胜利

胜利的话能力会上升（武力+2），并可习得特定地域的一种兵法。成功率和武力值关系不确定，不是简单正相关。

失败的话会重伤，寿命缩短

逃走：事件不会发生

地域　习得兵法

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉中王
事件：出师表
事件：五虎上将
事件：赤壁之战
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

建安　楼船/陷阱/飞射/治疗/妖术

事件：名士处罚

场所：秣陵/许昌/襄阳/成都

条件

特定地域的人物健在（220年以后就都不行了）

自势力“信望”有一定值以上

实行武将“健康”不是“重伤”

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“容认”或“处断”

容认：可习得特定地域一种兵法，自势力“信望”上升

处断：名士死亡，实行武将重伤，寿命大幅缩短，自势力“信望”低下

地域　人物　习得兵法

秣陵　于吉　混乱/斗舰/幻术/妖术

襄阳　华佗　破陷/教论/治疗/攻心

许昌　祢衡　辱骂/陷阱/营造/教论

成都　左慈　石兵/混乱/幻术/妖术

事件：训练所

场所：参照下表

条件

下表地域任何一处归属自势力

实行武将到归属地域“探索”

实行武将在归属地域的训练内容“熟练”未满600

实行武将所属军团兵士数10001以上

实行武将所属军团持金2501以上

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“承诺”或“拒绝”

承诺：使用金500开始训练，实行武将兵法“熟练”上升（+25）

拒绝：不使用金钱，不会进行训练

训练一览

训练类别	地点
步兵	界桥/钜鹿/常山/即墨/朝歌/河南/官渡
弩兵	巫县/都安/汉寿/子午谷/陇西/永昌/且兰
骑兵	张掖/段谷/雁门/太原/令居/狄道
弓骑	渔阳/易京/柳城/代县/昌黎/西河/长子
水军	鄱阳/九江/阜陵/章安/汉津/夏口/陆口/带方/安平
攻城	陈仓/上庸/宋县/泰山/任城/合肥/虎牢关
智略	东阿/定陶/准阴/彭城/中牟/谯县/河东/阳安
谋略	弘农/颍川/临淄/顿丘/琅邪/襄县/隆中/河内

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

场所：参照下表

条件

下表地域任何一处归属自势力

实行武将到归属地域“探索”

自势力“信望”有一定值以上

实行武将所属军团持金1001以上

实行武将所属军团持金及兵粮为最大值以下

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“承诺”“放弃”或“杀死商人”

承诺：

可投资交易，投资金上限为军团金总额20%

投资成败根据实行武将“政治”值而定

投资成功：资金增加50% （高于1000时；低于1000时大于50%；资金上限100W），农场和果园增加粮食而非金钱

投资失败：资金变0

放弃：不会进行投资

杀死商人：该地域再不会有交易事件，降低信望

投资

投资	地区
盐田	渔阳/昌黎/乐陵/东莱/东武/广陵/河东/曲阿/章安
织物	涿县/濮阳/东阿/江阳/梓潼/都安/江油
流通	邺/陈留/河内/宛/庐江/江夏/永安/许昌/洛阳
外贸	襄平/长安/酒泉/宣威/金城/南昌/交趾/南海
放牧	代县/雁门/太原/襄垣/令居/武威/临晋/狄道
采矿	晋阳/定军山/阴平/陈仓/高昌/长沙/桂阳/江州/始新/丹阳
农场	顿丘/钜鹿/定陶/北海/下邳/天水/寿春/江陵/汉中
果园	朱提/且兰/宛/温/台登/苍梧/合浦/南城/永昌

事件：访问女性

场所：秣陵/柴桑/下邳/洛阳

条件

自势力“信望”一定值以上，未到最大值1000

特定女性在特定地域健在

未习得特定兵法一个以上

到特定地域“探索”

“洛阳”：“蔡琰归还”事件已发生/以第六（或之后）剧本开始游戏

“秣陵”或“柴桑”：如“孙策周瑜已娶二乔/“以第四（或之后）剧本开始游戏”，只能由孙策或孙权势力实行

达成以上条件有一定机会发生

结果

可习得特定地域的一种兵法，见下表，玩家会了前面的就学后面的

地区	人物	兵法

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

下邳	貂蝉	朦朧/连弩/陷阱/教谕
洛阳	蔡琰	混乱/连射/陷阱/发石

事件：管辂访问

场所：顿丘

条件

管辂健在

自势力“信望”一定值以上

达成以上条件有一定机会发生

结果

“管辂延命”事件发生

事件：延命

场所：桂阳

条件

“管辂访问”事件已发生

管辂健在

实行武将所属军团持金2501以上

本局有寿命限制（IF最后两个没有）

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“承诺”或“拒否”

承诺：支付金500，实行武将寿命延长

拒否：不用支付金，实行武将寿命不变

事件：于吉华佗访问

场所：于吉丹阳，华佗曲阿

条件：

于吉华佗健在（于吉200、华佗220被杀）

于吉持有“太平清领道” 或 华佗持有“青囊书”

自势力“信望”一定值以上

到丹阳，曲阿“探索”

达成以上条件有一定机会发生，只能触发一次

结果

到丹阳“探索”可获于吉相赠“太平清领道”

到曲阿“探索”可获华佗相赠“青囊书”

持有医书“太平清领道”或“青囊书”可使用知识系兵法“治疗”

事件：左慈相赠遁甲天书

场所：峨嵋

条件：

实行武将所属军团持有金1501以上

左慈健在

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉中
事件：出师表
事件：五虎上将
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

结果：

可选择“承诺”或“拒否”

承诺：左慈拿走金500，武将获赠“遁甲天书”。

拒否：左慈拿走金100

事件：左慈要求归还遁甲天书

场所：峨嵋

条件：

左慈健在

实行武将持有“遁甲天书”

实行武将未习得“幻术”“妖术”“治疗”“教唆”其中一项或以上

达成以上条件有一定机会发生

天书可被君主没收，然后换人搜索，多次重复此事件

结果：

可选择“承诺”或“拒绝”

承诺：左慈夺回“遁甲天书”

拒否：左慈会传授“幻术”“妖术”“治疗”“教唆”其中一项

事件：碑文建设

场所：参考下面

条件

到特定地域“探索”

自势力“信望”一定值以上

实行武将所属军团持金4001以上

达成以上条件有一定机会发生

结果

建造碑文祭祀古人，可选择“承诺”或“拒绝”

承诺：花费金1500，习得特定兵法及特定能力2点，自势力“信望”也可能上升，但只能建设一次

拒绝：事件不会发生

祭祀列表

地区	对象	习得兵法	上升能力
五丈原	姜太公	治疗/教谕/破陷/攻心/混乱	智力
官渡	博浪沙	治疗/教谕/破陷/攻心/混乱	智力
小沛	张良	治疗/教谕/破陷/攻心/混乱	智力
江陵	楚庄王	石兵/井兰/营造/楼船/治疗	政治
汨罗	屈原	石兵/井兰/造营/楼船/治疗	政治
长子	长平之战	陷阱/突破/教谕/冲车/鼓舞	统帅
西河	介子推	奋斗/突进/飞射/齐射/连射	武力
苍梧	马援	奋斗/突进/飞射/齐射/连射	武力
乌江	项羽	奋斗/突进/飞射/齐射/连射	武力
白马	马陵之战	奋斗/突进/飞射/齐射/连射	武力
即墨	田单	陷阱/突破/教谕/冲车/鼓舞	统帅
中牟	子产	石兵/井兰/象兵/楼船/治疗	政治

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

条件

持有特定物品

到特定地域“探索”

结果

可选择“承认”或“断念”

承认：花费金1000，实行祭祀，习得特定兵法及特定能力上升

断念：事件不会发生

物品（地域） 习得兵法 上升能力

养由基之弓（江陵） 飞射连弩连射井兰斗舰 武力

李广之弓（陇西）

孙膑兵法（东阿） 教谕突进骂声陷阱鼓舞 统率

六韬（五丈原）

三略（下邳）

司马法（即墨）

吴子(汝南)

魏公子兵法（邺）

管子（临淄） 楼船石兵发石教谕治疗 政治

晏子春秋（东莱）

商君书（商县）

吕氏春秋（长安）

淮南子（寿春）

论语（泰山） 破陷混乱陷阱冲车治疗 智力

老子（潼关）

庄子（汝南）

事件：封禅

场所：泰山

条件

君主亲自“探索”

自势力君主官爵是皇帝

达成以上条件有一定机会发生

结果

会有到泰山“探索”动画

君主的“统率”“武力”“智力”“政治”会一起上升3~5

自势力“信望”上升

属下武将“忠诚”大幅上升

本事件只发生一次

事件：蔡琰归还

场所：平阳

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉中
事件：出师表
事件：五虎上将
事件：赤壁之战
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

实行武将“智力”“政治”未满100

自势力“信望”301以上，未到最大值1000

实行武将所属军团持金3001以上

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“承诺”或“拒绝”接回蔡琰

承诺

自势力“信望”及实行武将“智力”上升

有机会跟蔡琰学到新兵法

需花费金1000

拒绝

不能从匈奴接回蔡琰

事件：铜雀台

场所：邺

条件

实行武将不是君主本人

“邺”属于自势力

自势力持有“铜雀”

自势力君主官爵是“公”以上

实行武将所属军团持金25001以上

达成以上条件有一定机会发生

结果

可选择“承诺”或“拒绝”建设铜雀台

承诺：自势力“信望”上升，花费金10000

拒绝：“铜雀台”不会发生，“信望”不会上升，不会花费金钱

事件：三顾之礼

场所：隆中

条件

史实模式，君主刘备

年份为207年

徐庶，关羽，张飞为刘备势力配下武将

刘备，诸葛亮，徐庶，关羽，张飞健在

徐庶“忠诚”96以上

隆中属于刘备势力

诸葛亮未被发现

达成以上条件有一定机会发生

结果

事件发生后徐庶会表示发现诸葛亮

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

刘备拒绝登用的，其他人此后也可登用

事件：山阳公

场所：河内

条件

汉室已消灭（且不是因信望过高而退位），且并非被自势力消灭。普通游戏很难做到这一点（因为AI不会篡位），除非选择平定南中剧本

献帝健在（234年前）

自势力“信望”700以上，制霸两个州以上

“自势力君主官爵非皇帝”或“自势力乃刘氏势力（君主姓刘）”

达成以上条件有一定机会发生

结果

发现后汉皇帝山阳公刘协可选择“保护”或“杀死”

保护刘协

可获禅让汉朝帝位

“信望”与属下武将“忠诚”上升

可给予属下武将“爵位”数目增加

·与其他刘姓（刘备，刘璋，刘焉等）势力关系恶化

杀死刘协

·属下武将“忠诚”下降

·与其他势力关系恶化

事件：司马徽访问

场所：襄阳

条件

·司马徽健在（208之前）

·自势力“信望”有一定值以上

达成以上条件有一定机会发生

结果

。跟诸葛亮，庞统，徐庶，诸葛均，向朗，韩嵩，尹默的“亲密”上升

事件：猛兽退治

场所：幽州/冀州/并州/凉州/兖州/益州/荆州/交州

条件

。实行武将“健康”不是“重伤”

。自势力“信望”在一定值以下

。实行武将“探索”以上特定地域任何一处

。达成以上条件有一定机会发生

结果

。可选择“承诺”或“拒绝”

。承诺：成功的话武将“武力”上升，势力信望上升，失败的话武将会“重伤”

。拒绝：事件不发生

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉中
事件：出师表
事件：五虎上将
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

条件：信望700以上，且山东半岛无其他国家

结果：出现蛮族日本，该国会随机进攻南京等地，该国武将会妖术、治疗等高级兵法，很难对付

事件：祢衡骂街

场所：自势力地域

条件

·祢衡健在

·实行武将（黄祖除外）

结果

可选择“接受”或“杀了他”

·接受：成功的话武将“智力”上升，信望上升 [1]

·杀人：武将会“重伤”，且祢衡不死。黄祖则可无伤杀死他。

事件：遇到华佗

条件

·探索武将不能是曹操

·华佗健在（220年之前）

·本国有人受伤

结果

所有受伤武将恢复

事件：耍猴

一个耍猴艺人请求经营，可选“允许”“索贿”和“拒绝”，选择允许信望上升，否则下降。

事件：娱乐

人民请求武将参与庆祝活动，可选“允许”“杀人”和“拒绝”，选择允许信望上升，否则下降。

事件：义勇兵

场所：自势力地域

条件

·季节是春或秋

·自势力「信望」在一定值以下

·自势力兵士数未满2万

·达成以上条件有一定机会发生

可选择「承诺」或「拒绝」

·承诺：民众组成义勇兵加入，自势力兵士数增加

·拒绝：民众散去

宝物一览

播报 编辑

文化用品类

如持有者存在（即使未成年），则在持有者手中，否则在都市

都市（持有者）	宝物	备注
蓟-蓟	茶	
北平-北平	算盘	
邺-邺	铜雀	建设铜雀台条件

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

平原-平原	青釉谷仓罐	
下邳-广陵	神兽砚	
洛阳-洛阳	吕氏镜	
长安-长安	金耳坠	
洛阳-平阳	琴	
许昌-许昌	罗绮香囊	
许昌-颍川	牛灯	
武威-张掖	博山炉	
长安-郿	龙方壶	
柴桑-九江	长信宫灯	
梓潼-巴西	酒杯	
北海-临淄	玉龙纹璧	
洛阳-洛阳	九锡	获得技能鼓舞
洛阳-洛阳（袁术，中期剧本）	玉玺	获得技能攻心，信望+100，不能赠与下属
江陵-夷陵	和氏璧	获得技能教谕
江陵-汉津（诸葛亮）	羽扇	

书籍类

如持有者存在（即使未成年），则在持有者手中，否则在都市

都市（持有者）	类别	宝物	效果	获得技能
平原-高唐	经书	诗经	智力+5	
邺-常山（张角）	奇书	太平要术	智力+6	幻术
陈留-定陶	经书	论语	智力+8	攻心
北海-东武	兵书	司马法	统帅+5	教喻
北海-东武	政书	管子	政治+8	齐射
洛阳-洛阳	政书	周书阴符	政治+3	混乱
邺-邺	兵书	魏公子兵法	统帅+3	
北海-北海	兵书	墨子	统帅+3	营造
长安-长安	史书	汉书	政治+5	
洛阳-洛阳	政书	四民月令	政治 +3	
洛阳-弘农	政书	战国策	政治 +5	营造
秣陵-秣陵	兵书	孙膑兵法	统帅+5	连射
北海-即墨	政书	晏子春秋	政治 +5	
下邳-琅琊	经书	书经	智力 +5	
下邳-下邳	兵书	三略	统率 +8	
小沛-小沛	史书	史记	政治 +10	
濮阳-东平	史书	左传	政治+10	
长安-潼关	经书	老子	智力 +10	
汝南-汝南	经书	庄子	智力+8	冲车
汉中-汉中	史书	列女传	政治 +3	
安定-五丈原	兵书	六韬	统率 +8	
长安-商县	政书	商君书	政治+8	
洛阳-河内	政书	韩非子	政治+8	
江州-临江	奇书	山海经	智力+4	妖术
成都-成都	经书	礼记	智力+5	
寿春-寿春	政书	淮南子	政治+2	楼船
襄阳-襄阳	经书	易经	智力+5	
会稽-会稽	史书	吴越春秋	政治 +2	艨艟
宛-宛	医书	伤寒杂病论		治疗
长安-长安	兵书	尉缭子	统帅+5	
汝南-汝南	兵书	吴子	统率 +5	破陷

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

云南-永昌（吕凯）	地图	平蛮地图		破陷
（历史孙吴君主）	兵书	孙子兵法	统帅+10	斗舰
（谯周）	论文	仇国论	政治+2	
晋阳-襄垣（王昶）	论文	治论	政治+3	
（曹丕-曹睿-曹奂）	论文	典论	政治+4	
（曹操，死后销毁）	兵书	孟德新书	统帅+3	
秣陵-秣陵（严畯）	论文	孝经传	政治+2	
洛阳-河南（何晏）	论文	论语集解	政治+4	

吴 曲阿 青囊书 （医术） （事件取得）

丹阳 太平清领道 （事件取得，于吉死后在秣陵取得）

成都 峨眉 遁甲天书 （事件取得）

兵器类

如持有者存在（即使未成年），则在持有者手中，否则在都市

都市（持有者）	宝物	效果（都是增加武力）	获得技能
洛阳-洛阳（王允-董卓）	七星宝刀	+10	
江陵-江陵	养由基弓	+8	斗舰
长安-长安	眉尖刀	+2	
邺-邺	铜锤	+2	
天水-陇西	李广弓	+5	奔射
（关羽-关兴-关彝）	青龙偃月刀	+5	奋斗
（刘备-刘禅）	雌雄一对剑	+3	奋战
晋阳-襄垣（吕布）	方天画戟	+8	突进
江州-江州	铁锁	+2	艨艟
新野-隆中（诸葛亮）	袖箭	+1	
吴-曲阿（太史慈）	手戟	+1	
建宁-且兰（祝融夫人）	飞刀	+1	
洛阳-河东（徐晃）	大斧	+2	
（历史孙吴君主）	古锭刀	+3	
许昌-许昌（曹操-夏侯恩-赵云-赵广）	青釭剑	+3	
永安-巫县（沙摩柯）	铁蒺藜骨朵	+2	奋迅
零陵-零陵（黄盖）	铁鞭	+2	楼船
西平-金城（王双）	流星锤	+2	
宛-宛（典韦）	双铁戟	+3	
濮阳-东平（典韦）	短戟	+1	
（历史曹魏君主）	倚天剑	+5	
南皮-河间（张飞-张苞-张遵）	蛇矛	+5	奋斗
庐江-庐江（程普）	铁脊蛇矛	+3	
汝南-宋县（纪灵）	三尖刀	+3	

时要论 （政+4） <；王基>

辩道论 （政+4） <；曹植>

博奕论 （政+3） <；苇昭>

乾象历注 （政+3） <；阚泽>

马匹类

所有马匹的作用都是保证野战不被俘

名称	地点（持有人）	被武将装备时间	死亡时间
赤兔	董卓（黄巾）-吕布-关羽	开局	关羽死后
的卢	江夏（刘备-刘禅）	三顾茅庐	

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

大宛	武威		
四轮车	汉中（诸葛亮）	开局	

武将组合

以下是一些容易使出连锁兵法的特别武将组合

刘备．关羽．张飞

刘备．诸葛亮

刘备．孙尚香

刘备．卢植

关羽．张飞．赵云．马超．黄忠（五虎将）

关羽．周仓

关羽．张辽（184剧本）

关兴．张苞

关平．刘封

赵云．陈到

马超．马岱

黄忠．严颜

黄忠．法正

诸葛亮．马谡

姜维．夏侯霸

孟获．祝融

孙策．周瑜

孙策．太史慈

韩当．黄盖．程普

甘宁．凌统

周泰．蒋钦

陈泰．邓艾

诸葛恪．陈表．张休．顾谭

曹操．夏侯惇

夏侯惇．夏侯渊．曹仁．曹洪

张辽．乐进．李典

许褚．典韦

高览．张郃

吕布．陈宫

颜良．文丑

羊祜．陆抗

贾诩．张绣

亲子武将

兄弟武将（袁尚/袁谭．曹丕/曹植．孙和/孙霸 除外）

虚构剧本

5 可用行动一览

6 将军性格

7 兵法一览

8 官爵

9 历史事件一览

事件：官渡之战

事件：连环计

事件：汉中

事件：出师表

事件：五虎上将

事件：赤壁之

事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

游戏结局

播报 编辑

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

好结局：巨大国家（300年）/商业大国/一般国家（200年)南朝建国

坏结局：国家分裂（五胡十六国）/国家灭亡

国内繁荣型

好结局：文化国家（300年）/都市国家/南朝建国/一般国家（200年）

坏结局：国家分裂(五胡十六国）/国家灭亡

结局流程

1、统一中国

2、选择国号（如已登位皇帝选了国号就会略过）

3、任命政治责任者（相国/大元帅/西域都护/后继者）

4、决定方针（大陆制霸型/国内繁荣型）

5、结局画面

政治责任者需求能力

相国

大陆制霸型：水军系兵法熟练度（周瑜比较适合）/习得兵法总数

国内繁荣型：统率值/知识系兵法熟练度/与君主相性差

共通：政治值/与后继者相性差

大元帅

大陆制霸型：统率值/水军系兵法熟练度/习得兵法总数

国内繁荣型：统率值/知识系兵法熟练度

共通：无特别条件

西域都护

大陆制霸型：统率值/武力值/水军系兵法熟练度/习得兵法总数

国内繁荣型：统率值/知识系兵法熟练度

共通：无特别条件

后继者

大陆制霸型：无特别条件

国内繁荣型：无特别条件

共通：政治值/与君主血缘关系

水军系兵法：蒙冲．楼船．斗舰

知识系兵法：造营．石兵．破陷．教唆

大陆制霸型流程

讨伐鲜卑：成（西进大宛）．败（君主没后：成->；南朝建国．败->；国家灭亡）

西进大宛：成（开拓南海）．败（君主没后：成->；一般国家．败->；国家分裂）

开拓南海：成（进攻大秦）．败（君主没后：成->；商业大国．败->；国家分裂）

进攻大秦：成（巨大国家）．败（商业大国）

国内繁荣型

异族融和：成（法制人事）．败（君主没后：成->；一般国家．败->；国家灭亡）

法制人事：成（鲜卑侵略）．败（君主没后：成->；一般国家．败->；国家分裂）

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

巨大国家（300年）结局条件 （大陆制霸型）

讨伐鲜卑 （符合以下全部条件）

武将数5人以上

统一时兵士数+负伤兵数=30万以上

大元帅与西域都护「统率」合计150以上

西进大宛 （符合以下全部条件）

安定．天水．武威．西平4都市「民心」合计2000以上

西域都护「武力」90以上（否则会被砍死）

开拓南海 （符合 1+2 或 3）

1、吴．会稽．交趾．云南．建宁．秣陵/建业「收益」合计2500以上

2、相国．大元帅．西域都护的水军系兵法「熟练」合计1200以上

3、消灭山越及南蛮两势力

进攻大秦 （符合以下全部条件．否则会变商业大国结局）

统一前消灭所有异民族（否则在进攻时本土被打，被迫撤退）

相国．大元帅．西域都护的习得兵法总数合计60个以上

商业大国结局条件 （大陆制霸型）

其他同上，但统一前没消灭所有异民族

或

相国．大元帅．西域都护的习得兵法总数合计59个或以下

君主没後政治 （符合 1 与 2或3．如不符合．会变国家分裂结局）

1、相国「政治」80以上

2、后继者「政治」71以上．後继者与相国的「相性」差15以下

3、后继者与君主有血缘关系．後继者与相国的「相性」差5以下

文化国家（300年）结局条件 （国内繁荣型）

异民族融和 (符合以下全部条件)

武将数5人以上

北平．襄平．天水．会稽．云南「耐久」合计1500以上

相国．大元帅．西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

整理法制人事 （符合以下全部条件）

「信望」950以上

君主与相国的「相性」差15以下

鲜卑侵略国内 （符合 1+2+3 或 4）

1、势力持金30万以上

2、势力兵粮75万以上

3、相国．大元帅．西域都护「统率」合计240以上

4、消灭羌与乌丸两势力

振兴文化 （符合以下全部条件．不符合则变都市国家结局）

洛阳．襄阳．长安．成都．秣陵/建业「民心」合计4000以上

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

异民族融和 （符合以下全部条件）

武将数5人以上

北平．襄平．天水．会稽．云南「耐久」合计1500以上。相国．大元帅．西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

整理法制人事 （符合以下全部条件）

「信望」950以上

君主与相国的「相性」差15以下

鲜卑侵略国内 （符合 1+2+3 或 4）

1、势力持金30万以上

2、势力兵粮75万以上

3、相国．大元帅．西域都护「统率」合计240以上

4、消灭羌与乌丸两势力

振兴文化 （符合以下条件之一．不符合则变文化国家结局）

洛阳．襄阳．长安．成都．秣陵/建业「民心」合计3999或以下

或

持有宝物及饰物共14个或以下

南朝建国结局

大陆制霸型条件

讨伐鲜卑 （符合以下条件之一）

统一时兵士数与负伤兵数合计未满30万

或

大元帅与西域都护「统率」合计149以下

君主没后政治 （符合 1+2 及 3或4．如不符合．会变国家灭亡结局）

1、武将数5人以上

2、相国「政治」80以上

及以下条件之一

3、后继者「政治」71以上．後继者与相国的「相性」差15以下

4、后继者与君主有血缘关系．後继者与相国的「相性」差5以下

国内繁荣型条件

异民族融和 （符合以下全部条件）

武将数5人以上

北平．襄平．天水．会稽．云南「耐久」合计1500以上

相国．大元帅．西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

整理法制人事 （符合以下全部条件）

「信望」950以上。君主与相国的「相性」差15以下

鲜卑侵略国内 （符合 1或2或3 及 4）

1、势力持金未满30万

或2、势力兵粮未满75万

三国志9-新野

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

三国志9

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

4、羌或乌丸没有被消灭

君主没後政治 （符合 1+2 及 3或4，如不符合，会变国家灭亡结局）

1、武将数5人以上

2、相国「政治」80以上

及以下条件之一

3、後继者「政治」71以上，後继者与相国的「相性」差15以下

4、後继者与君主有血缘关系，後继者与相国的「相性」差5以下

一般国家（200年）结局

大陆制霸型条件

讨伐鲜卑 （符合以下全部条件）

武将数5人以上

统一时兵士数+负伤兵数=30万以上

大元帅与西域都护「统率」合计150以上

西进大宛 （符合以下条件之一）

安定，天水，武威，西平4都市「民心」合计1999以下或

西域都护「武力」89以下

君主没後政治 （符合 1 及 2或3，如不符合，会变国家分裂结局）

1、相国「政治」80以上

及以下条件之一

2、後继者「政治」71以上，後继者与相国的「相性」差15以下

3、後继者与君主有血缘关系，後继者与相国的「相性」差5以下

国内繁荣型条件

异民族融和 （符合以下全部条件，如不符合全部，就不需整理法制人事条件）

武将数5人以上

北平，襄平，天水，会稽，云南「耐久」合计1500以上

相国，大元帅，西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

整理法制人事 （符合以下条件之一）

「信望」949或以下

或

君主与相国的「相性」差16以上

君主没后政治 （符合 1 及 2或3，如不符合，会变国家分裂或国家灭亡结局）

1、相国「政治」80以上

及以下条件之一

2、後继者「政治」71以上，後继者与相国的「相性」差15以下

3、後继者与君主有血缘关系，後继者与相国的「相性」差5以下

国家分裂结局

大陆制霸型条件

讨伐鲜卑 （符合以下全部条件）

三国志9-江夏

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

大元帅与西域都护「统率」合计150以上

西进大宛 （符合以下全部条件，如不符合全部，不需要开拓南海条件）

安定，天水，武威，西平4都市「民心」合计2000以上

西域都护「武力」90以上。开拓南海 （符合 1或2 及 3）

1、吴，会稽，交趾，云南，建宁，秣陵/建业「收益」合计2499以下

或2、相国，大元帅，西域都护的水军系兵法「熟练」合计1200以上

及

3、山越或南蛮没有被消灭

君主没後政治 （符合 1 或 2及3，如不符合，会变商业大国或一般国家结局）

1、相国「政治」79以下

或以下全部条件

2、后继者「政治」70以下，後继者与相国的「相性」差16以上

3、后继者如与君主有血缘关系，後继者与相国的「相性」差6以上

国内繁荣型条件

异民族融和 （符合以下全部条件）

武将数5人以上

北平，襄平，天水，会稽，云南「耐久」合计1500以上

相国，大元帅，西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

整理法制人事 （符合以下条件之一）

「信望」949以下

或

君主与相国的「相性」差16以上

君主没後政治 （符合 1 或 2及3，如不符合，会变一般国家结局）

1、相国「政治」79以下

或以下全部条件

2、後继者「政治」70以下，後继者与相国的「相性」差16以上

3、後继者如与君主有血缘关系，後继者与相国的「相性」差6以上

国家灭亡结局

大陆制霸型条件

讨伐鲜卑 （符合以下条件之一）

武将数4人以下

统一时兵士数与负伤兵数合计未满30万

大元帅与西域都护「统率」合计149以下

君主没後政治 （符合 1 或 2及3，如不符合，会变南朝建国结局）

1、相国「政治」79以下

或以下全部条件

2、後继者「政治」70以下，後继者与相国的「相性」差16以上

3、後继者如与君主有血缘关系，後继者与相国的「相性」差6以上

三国志9

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏

播报 编辑 讨论 1 收藏 赞 逃

武将数5人以上

北平．襄平．天水．会稽．云南「耐久」合计1500以上

相国．大元帅．西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

整理法制人事 （符合以下全部条件）

「信望」950以上

君主与相国的「相性」差15以下。鲜卑侵略国内 (符合 1或2或3 及 4)

1、势力持金未满30万

或2、势力兵粮未满75万

或3、相国．大元帅．西域都护「统率」合计239以下

及

4、羌或乌丸未有被消灭

君主没後政治 （符合 1 或 2及3．如不符合．会变南朝建国或一般国家结局）

1、相国「政治」79以下

或以下全部条件

2、后继者「政治」70以下．後继者与相国的「相性」差16以上

3、后继者如与君主有血缘关系．後继者与相国的「相性」差6以上

总结

大陆制霸型 巨大国家300年结局（条件1-7）

1、武将数5人以上（如果玩家是蛮族就没法满足了）

2、兵士数与负伤兵数合计30万以上（正常游戏不难）

3、安定．天水．武威．西平4都市「民心」合计2000以上

4、统一前消灭所有异民族。

5、西域都护「武力」90以上

6、大元帅与西域都护「统率」合计150以上

7、相国．大元帅．西域都护的习得兵法总数合计60个以上（尽管结局cg提到象兵，但不需要学得）

国内繁荣型 文化国家300年结局（条件1-7 及 8或9）

1、武将数5人以上

2、「信望」950以上

3、北平．襄平．天水．会稽．云南「耐久」合计1500以上

4、洛阳．襄阳．长安．成都．秣陵/建业「民心」合计4000以上

5、持有宝物及饰物共15个以上

6、君主与相国的「相性」差15以下。正常游戏无法查看相性，可以理解为历史上关系

7、相国．大元帅．西域都护的知识系兵法「熟练」合计600以上

8、金30万以上．兵粮75万以上．相国大元帅西域都护「统率」合计240以上

或9。消灭羌与乌丸两势力

如果直到所有人物都老死玩家还是没有统一，则有军阀混战的坏结局。

武将单挑

三国志9-下邳，小沛

配置需求

播报 编辑

操作系统：Windows 98、Windows Me、Windows 2000或Windows XP

虚构剧本
5 可用行动一览
6 将军性格
7 兵法一览
8 官爵
9 历史事件一览
事件：官渡之战
事件：连环计
事件：汉
事件：出
事件：五虎上
事件：赤壁之
事件：二乔

写作
勇敢者的游戏