

<<三国杀王者之路>>

图书基本信息

书名：<<三国杀王者之路>>

13位ISBN编号：9787121126833

10位ISBN编号：7121126834

出版时间：2011-2

出版时间：电子工业

作者：王若度

页数：428

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：<http://www.tushu007.com>

<<三国杀王者之路>>

前言

序基于对三国杀越来越深入的理解，网上关于三国杀技巧的帖子可谓是“铺天盖地”，有些可谓经典，也有些有着作者的一些局限性，但似乎都是关于某一个主题，没有一个比较系统而全面的对于三国杀的所谓“攻略”，本书的出现可谓是正好弥补了这方面的空白，无论从深度还是广度，都对三国杀的牌理、技巧、策略等进行了综合的总结，细致到了每一个武将的使用，每一个武器的功能，每一张锦囊的用法和时机等等，均结合实例，给予了充分的讲解与总结。

对于初学者来说，这是一部进阶的基石，让你充分认识三国杀，掌握基本要领；对于已然步入中级的玩家来说，更是一部宝典，助你打开技术的“天花板”，通读此书并用之于实践，定会提高大家的实战水平，走向高手的行列，带来更多的乐趣。

我与本书的作者“天枪”可谓是“不打不相识”了，第一次见面是在第七届“王者之战”的个人决赛，时间虽然过去了两年，但我仍然清楚地记得当天比赛的每一个细节。

决赛为八人身份局，总共进行了三局，三国杀发明人Kayak亲自执裁最后的那场决赛。

第一局，波澜不惊。

我当时作为8号位沉底反贼，选择了陆逊，首轮就秒掉了4格血并且有桃的主公曹操，当时的“天枪”选择了夏侯渊，是我的反贼同伴，我们算是当了一次队友。

第二局，“天枪”是主公，选择了刘备，巧合的是我拿到忠臣，选择了关羽，虽然由于内奸跳反及我方另一忠臣“赵云”在出牌时的少许偏差，我们没有取得那局比赛的胜利，但我们之间似乎一下子有了默契，第二次当了队友。

最后一局，“天枪”依旧抽到主公，选择了曹操，我是内奸孙权，在“四反俱在，忠臣全灭”的情况下，我和“天枪”通过一系列巧妙的配合和高手间独有的默契，联手杀掉所有反贼，进入单挑阶段，当时我记得“天枪”兴奋地站了起来。

最终我获得那届比赛的冠军，“天枪”拿到了季军。

打牌看人品，我们在赛后大有相见恨晚之势，并相约下次比赛再见。

从那时起，“天枪”这个名字就深深地印在了我的脑海之中。

那场比赛之后，听说他出国留学深造。

再次见面的时候，竟然戏剧般是在第九届“王者之战”的3V3决赛现场。

那次我带领的“王者归来”队在第三轮与“天枪”的队伍不期而遇，最终我的队伍以全部比赛仅负2局的成绩获得了冠军，唯一输的这2局就是输给了“天枪”的队伍，而“天枪”的队伍也再次戏剧性地获得了季军。

“天枪”对于三国杀的理解是深刻而独特的，本书倾注了他对于三国杀所有的心血和感悟，水平高超、视角独到、逻辑严整，绝对值得所有玩家一读。

蜜蜂飞 于2010年12月4日晚

<<三国杀王者之路>>

内容概要

本书从专业玩家的角度入手，旨在为《三国杀》游戏设计一本内容详尽实用的典藏专辑，适宜从菜鸟到老手的各类玩家群体的游戏和阅读需要，同时在游戏技巧和团队之间的战术配合层面进行了深入独到的剖析，让玩家更容易掌握规则，尽快上手，以期扩充发掘更多的《三国杀》用户群体。

<<三国杀王者之路>>

作者简介

王若度，“天枪”，男，1984年出生。

北京大学金融数学系硕士毕业，现美国Georgia Institute of Technology数学系博士生、教学助理。

中国第一批体委所属电子竞技运动员，曾获得首届《星际争霸》项目大学生锦标赛全国冠军、两届WCG北京冠军等，多次代表中国出战国际比赛。

曾获得《三国杀》“王者之战”大赛个人季军、团体季军。

<<三国杀王者之路>>

书籍目录

引言和本书概述第一章 通用技巧篇 1 基本概念 2 重要信息 3 出牌技巧第二章 标准版武将篇 1 蜀国武将 2 魏国武将 3 吴国武将 4 群雄武将第三章 身份局篇 1 主公篇 2 忠臣篇 3 反贼篇 4 内奸篇第四章 3v3竞技对抗局篇 1 规则 2 部署策略 3 战斗策略第五章 军争及火、林扩展包篇 1 军争对牌局的影响 2 军争对武将的影响 3 火包武将 4 林包武将 5 同类型武将的比较第六章 神武将篇 1 风包神武将 2 火包神武将 3 林包神武将

<<三国杀王者之路>>

章节摘录

引言与本书概述 《三国杀》最开始只是在小圈子内流传，后来正式出版，又一版再版，算来至今已经有3年的时间了。

回想3年前，那是2008年初，笔者那时还是一名爱好桌上游戏（或称桌面游戏，Boardgames）的学生，每周有空和同学朋友们玩玩《卡坦岛》、《国家电网》或者《现代艺术》之类的桌上游戏。

一个偶然的的机会，笔者从其他玩桌游的朋友处得知了《三国杀》的存在。

笔者是个三国迷，也是个桌游迷，这两者的结合让笔者自然而然的喜欢上了这款游戏。

那时，《三国杀》还是第二版，那时的孙尚香还不性感，也不会【枭姬】；孙权还是个大胡子；甘宁还是个5血无技能；马超还自带【+1马】。

那时候，在北京大学的校园里，想凑起一桌《三国杀》还是非常困难的，只有极少数同学知道《三国杀》是什么。

随着这款游戏的成功和流行，到了2009年笔者毕业的时候，每天晚上北京大学西门旁的中关村食街上就有数十桌《三国杀》的游戏，保守估计每天晚上整个校园里有上千人在同时参与……3年以来，《三国杀》让我认识了很多新朋友，它陪伴着我和许许多多的朋友们度过了一个又一个的不眠之夜。

这其中，我们享受着纯粹游戏的快乐，也体味着比赛失利的伤感；我们沉醉于联手战胜强敌的心满，也曾陷于功亏一篑的遗憾。

现在回首研究生时代度过的那段时光，只觉当时实在是太快乐了。

现在，笔者已经离开那个充满着快乐回忆的地方一年有余，终于决定将自己在对于这款游戏的点滴理解汇聚成一本书，奉献给广大的读者。

我为什么要写这本书有些人说《三国杀》这款游戏容易上手，老少咸宜。

这确实不假，新手也会在短短的几个小时内学会如何做一个忠臣保护主公，如何做一个反贼忽施杀手；这也是为什么《三国杀》在国内能如此流行的原因。

但是，想玩好《三国杀》却绝对不容易。

只需要看国内多次《三国杀》大赛前几强总是一些熟悉的面孔，就可知道想打好《三国杀》必须有非常好的技术。

笔者认为，玩《三国杀》的一大乐趣就是不断的发掘新玩法，提升自己的技术水平。

虽然《三国杀》大家一通乱玩也十分有趣，但毕竟这是一款有胜有负的游戏，谁不做主公不希望铲平反贼，谁做内奸不希望独霸天下呢？

笔者在多年的《三国杀》经历中，深刻的感觉到自己的水平越高，越能体会到这款游戏的乐趣，越是和高水平的玩家同局，越感觉席间充满愉快的气息。

这是一款游戏最重要的特色，也是这款游戏能有那么多的比赛，有那么多人持续关注，以致延续至今的奥秘。

笔者在桌面游戏方面，虽然不能算是专家，也算是有着很不错的经验了。

笔者所玩过的外国桌游，很多都制作精致，内容有趣好玩，但只有寥寥数款可以让人连续玩数年之久。

究其原因，笔者认为就在于很多桌游乍玩之下很有意思，但是游戏者的水平没有提升的空间，玩了10次之后发现自己和前2次没有什么区别，自然没有持续玩下去的劲头。

而《三国杀》在这方面却非常突出，随着自己经验的丰富，技巧的纯熟，会发现越来越多的游戏乐趣。

遗憾的是，《三国杀》虽然入门门槛较低，但没有高手的指点，很多玩家常年难以得到提高，渐渐的失去了游戏的乐趣。

笔者在网络上玩《三国杀》时，感觉到玩家们提升水平的欲望很强烈，但水平却是参差不齐，经常由于出牌失误还会出现互相谩骂的情况。

为了让更多的玩家能理性、技巧性的享受《三国杀》，笔者认为一本能讲透《三国杀》精髓的书是十分必要的。

<<三国杀王者之路>>

笔者在北京时，曾数次参与《三国杀》比赛，获得过不错的成绩。

笔者自知并非《三国杀》绝顶高手，国内比笔者玩的更好的玩家也大有其人。

但笔者深知，《三国杀》看似简单，实际博大精深。

想完成这样的一本书，非像笔者一样兼具多年游戏经历、过硬的《三国杀》水平和参赛经验、写作能力、充裕的创作时间、对三国演义、历史以及《三国杀》的深厚感情各方面条件于一身的作者而不能为之。

这些条件是如此苛刻，以至于笔者最终斗胆动笔这部作品。

此书乃是笔者多年心血所凝结之产物，相信读者会发现其独特之处。

因《三国杀》，笔者结识了许多好友，度过了无数充满着欢笑的夜晚。

可以说，这款游戏自始至终伴随着笔者的研究生生活，是笔者生活、记忆中不可取代的一部分。

因此，笔者也愿意以本书为契机，对自己长时间以来对这款游戏的深厚感情做一总结，算是对自己已经远离的快乐生活的最好回忆。

这本书针对的读者是什么笔者希望阅读这本书的读者是玩过《三国杀》或者对《三国杀》有兴趣的玩家。

如果您喜欢这款游戏，喜欢三国，有心将提升自己的游戏水平，把这个游戏玩好，与现实中、网络上的朋友们享受更多乐趣的话，那么本书最适合您不过。

如果您还没有玩过《三国杀》，可以随便在您的朋友中问一下，我相信必然会有朋友叫您一起游戏。

如果您对《三国杀》的基本知识没有充分的了解，笔者强烈建议您先去和您的朋友或在网络上玩几局，然后边玩边看此书，这样才能理解本书的内容。

这本书的内容是什么本书既可以作为一本工具书，在游戏时查询使用，也可以作为一本攻略，平时阅读以加深对游戏的理解。

本书虽然不能保证您成为多了不起的高手，但是保证您阅读之后，游戏时会有不同的体验。

本书包括以下六个部分：第一章 通用技巧篇本章中，笔者将讲述《三国杀》这款游戏的基本技巧，重点为讲解游戏中的思考方式和各种牌的使用，适用于一切游戏方式。

第二章 标准版武将篇本章中，笔者将详细分析《三国杀》标准版以及风扩展包中武将的特点，重点在于武将的使用和武将之间的配合与相生相克。

第三章 身份局篇身份局是《三国杀》最常见的玩法，牌局变幻莫测，充满战机。

本章中，笔者将从各个身份的角度来解析身份局中的奥秘。

第四章 3v3竞技对抗局篇本章中，笔者将讲解《三国杀》的另一种玩法：3v3竞技对抗局。

这种玩法偏向竞技，更考验玩家的技战术水平，因而受到高水平玩家的青睐。

第五章 军争及火、林扩展包篇本章中，笔者将详细分析三国杀军争及火、林扩展包加入之后的牌局情况。

由于这两个扩展包加入之后，形成了新的游戏体系，因此笔者在这里单独列出一章来进行分析。

第六章 神武将篇本章中，笔者简单的讲述一下笔者对神武将的理解。

通常严肃牌局中不使用神武将，但是他们仍然是游戏中乐趣的一部分，也是设计者对于三国的一种解读；它们既适合收藏，又有很强的娱乐性。

我对这本书的期望本书的目的在于让读者能更快的领会《三国杀》的精髓（笔者不敢说自己领悟到全部精髓，因此这里指的是到笔者的这个层次），提升自身游戏水平，自由享受游戏的乐趣。

至于最终是否成为《三国杀》高手，倒并不重要，重要的是和朋友们一起享受游戏，享受友谊，享受乐趣。

《三国杀》和《Bang!》笔者最后谈谈对《三国杀》和《Bang!》的看法。

笔者是一位桌游爱好者，之前是玩过《Bang!》的。

不得不承认，《三国杀》确实和《Bang!》极其相似，算是基于《Bang!》创作的一款游戏。

这里笔者不想谈版权问题，只谈谈笔者个人对游戏的看法。

以笔者之见，这两款游戏玩起来有本质区别，绝不应混为一谈。

《三国杀》讲究团队配合，讲究武将之间的默契，讲究武将的特点，讲究历史的代入感。

而《Bang!》则更侧重于牌运和突发事件；《Bang!》角色的技能设计虽然有些与《三国杀》早期人物

<<三国杀王者之路>>

相似，但远没有整个《三国杀》武将体系那么的完整和精彩。

因此，笔者认为《三国杀》及其几个扩展包，是比《Bang!》及其扩展包更加出彩的。

总之，这两款游戏玩起来感觉截然不同，甚至让笔者觉得不是同一类型的游戏，不可混为一谈。

在这里，笔者向《Bang!》牌的制作人Emiliano Sciarra致以最高的敬意。

各位读者，希望你们在阅读本书后，也可以体会到《三国杀》深层次上的特点，也就是《三国杀》与《Bang!》的本质区别。

致谢首先，感谢郭嘉！

感谢张昭编辑和电子工业出版社使这本书成为现实；感谢逐鹿战队的光影和puyu在本书写作、出版过程中的大力支持参与；感谢《三国杀》一代传奇蜜蜂飞为本书作序；感谢游卡桌游创造了《三国杀》这款游戏；感谢北京科学技术出版社的易楚最先提出了本书的构想；感谢逐鹿战队的全体成员、感谢北京大学和佐治亚理工学院的刘峥、王一帆、徐桐、王凯、陈晨、王乾屹、汪小琳等同学，是你们对《三国杀》的热情使我最终有足够动力来完成此书。

最后感谢我的女友，在本书写作过程中，是她默默地在我背后提供着最美丽的支持。

关注《三国杀》，关注逐鹿战队！

谨以本书纪念所有玩家在《三国杀》世界中享受的美好岁月。

王若度2010年12月13日附：什么是《三国杀》《三国杀》是一款由游卡桌游推出的桌上游戏，发行不足一年就风靡全国。

附：《三国杀》规则游戏规则可见于任何一本随游戏牌附赠的《三国杀》游戏手册。

<<三国杀王者之路>>

后记

随着神武将篇的完结，历时半年多，这本书的正文部分也终于画下了一个句点。

本书的最初构想是2010年4月份，由北京科学技术出版社的易楚编辑提出的，当时他找到我，希望我写一本《三国杀》技巧方面的权威的书。

这一想法立刻触动了我的神经，几年的游戏经历几乎是走马灯似的闪过脑海。

是的，市面上需要这么一本书，我也需要写这么一本书；考虑到经验、技术、文字、时间、热情等综合因素，我想，这本书如果只有一个人能写，那么这个人就是我了。

最初我们的构想是写一本六万字左右的册子，后来计划写到十万字。

找到我之前，易楚编辑并不知道我人在美国，后面的合作中出现了一些沟通方面的问题，本书的出版也就暂时耽搁了下来。

后来我在网上遇到光影聊起这个事情，没想到他也正有此意，可谓一拍即合。

随后我们联系到了电子工业出版社，puyu、大米和逐鹿战队的其他几位成员也陆续加入了这个创作团队。

由我执笔的文字主体部分，十万字已经远远不够，按计划扩充到了十五万字，但到了定稿的时候则已经写到了十八万字。

没有大家的共同努力，这一本书是出不来的。

创作的过程辛苦也充满喜悦。

每当我提起笔（实际上是按下键盘）的时候，我的思想就会飘然回到2008、2009年的北京。

在那一个个充满欢笑的白天与夜晚，在逐鹿、在北京大学、在避风塘、在麦当劳、在王者之战赛场，无论身为敌人或同伴，无论熟识还是陌生，我们曾斗智斗勇，我们曾同仇敌忾，我们曾把酒言欢，我们曾豪情万丈。

只要闭上双眼，回忆的美好便一直回绕在我的身边。

这种感动一直支撑着我完成本书的全部文字创作。

最后我想说，这种体验的获得是来自多方面的，它来自你个人的技术、才智、勇气，也来自和朋友、对手之间的爱与敬。

游戏者牌技不佳，犹豫不决，甚至迭出昏招，断送好局，这些固然会增添牌局上的不愉快，但更重要的是游戏者之间的和谐相处：朋友之间的爱护与默契，陌生人之间增进了解和相互尊重，打牌时避免让他人不愉快，这些才是游戏体验中最重要的部分。

我以为，在牌局中只有自身清醒冷静，慎思笃行，充满自信，当机立断，同时爱身边的朋友，也爱陌生的玩家，使得牌局之间其乐融融，才能获得最美好的游戏体验。

也许你的牌和角色不好，也许你局势不利，但你仍然可以打出精彩的牌局，让局中的每个人身心愉悦，自己也无所悔恨。

生活又何尝不是如此呢？

也许由于种种原因，你在生活中的牌、角色、局势可能不甚理想，但只有坚定自身，善于思考，勇于拼搏，爱自己也爱他人，生活才能美妙起来。

如此简单的游戏哲学和生活哲学，却是那么的和谐、统一。

笔者在此由衷的希望每一位读者、玩家，阅读本书之后，能在游戏中获得美满的游戏体验，更重要的是，用这种心情，在生活中获得美满的生活体验。

王若度2010年12月16日

<<三国杀王者之路>>

媒体关注与评论

本书的目的就是让读者能更快地领会《三国杀》的精髓，提升自身游戏水平，自由享受游戏的乐趣。至于最终是否成为《三国杀》高手，并不重要，重要的是和朋友们一起享受游戏，享受友谊，享受乐趣。

——北京大学三国杀战队队长、《三国杀》“王者之战”大赛个人季军、团体季军 王若度

<<三国杀王者之路>>

编辑推荐

<<三国杀王者之路>>

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:<http://www.tushu007.com>