

# 《抗倭志》超级攻略(注 1)

(琅琊老道)

## (一) 以大量消耗日寇有生力量为目的的进攻战才是最好的防守

客观的说,《抗倭志》很大程度上颠覆了原三国志五系统的战略战术。三五老鸟们常抱怨的电脑AI太弱,在抗剧中得到很大弥补,尤其是当日寇 20000 人的整编师团排成方阵围护着中心城池的统帅,让你感觉无从下口的时候,甚至要抱怨电脑扮演的鬼子真他娘的奸猾。如果更不幸的在这个方阵中除了几个督战队还有三四个鬼子毒气队的话,那玩家还是赶紧撤出战斗为妙,千万别把自己辛辛苦苦攒起来的一点兵力给耗成了炮灰。

此前曾发过一个剧本四的毛太祖开局,以为良好开端,但没撑两下最后还是被鬼子灭了,兵力消耗实在太大,扛不下去。自《征服版(注 2)》推出以来,还没有玩家发过通关的帖子,所以打一个通关的存档以为指南实为必要。于是重新选蒋委员长进入剧本四《1937--共赴国难<河北风云起>》,不断摸索,终于悟出杀倭秘笈。此次委员长开局,前期同样是设法收服了其他全部五家割据势力,包括毛太祖的共军势力,在跟日寇交火前,已经囤积了 60 万大军,并以重庆为后方基地。然而真正站稳脚跟,还是通过了一番苦战, S/L 了 N 多次,在大量绞杀日寇武将后,终于迎来了战略反攻的黎明。

为了游戏的平衡,征服版给委员长(注 3)加设了督战技能,放在技能 6 位置。但是,绝大部分时候,尤其是指挥不当的话,撑不到练出督战技能就早早亡国了。这次新开局,同样还没有练出督战。所以在早期最艰苦的阶段,还是需要通过战略战术的选择来谋求生存的机会。

通过这次摸索,将初期生存的几条保障归纳如下:

1、尽可能让统帅多锻炼,目标还是尽早练出督战技能,否则游戏进度实在太艰辛。此外统帅综合能力提高了,跟鬼子交火时的防御力才能提高。此期的蒋委员长,好几战就打的只剩几百人,但终于抗到鬼子全线崩溃。如果有督战技能,这种挑战心脏承受力的险情就可以大大缓解了。

2、尽早培养出 20 万大军的强力部队,这里说的 20 万,是指十将每人带兵 2 万,从一开局就选定 10 支主力部队,在没有能力战略反攻之前,着力培养这十只部队,千万不要这个将领打两枪,那个将领放两炮,试图平均培养,在抗倭志的初期跟日寇交火时,中级将领是没有用的,只有 18000 以上的部队才能扛得住打击。十只主力的入选条件是:武力、阵型、技能和初始勇名通盘考虑,阵型尽量选锋矢或鱼鳞,尽可能选初始勇名稍高的武将,否则还没锻炼出来,鬼子已经到家门口了。玩家要赶在跟日寇交火前培养出至少 5 人以上带兵 18000 的上将,最好 5 大将+5 上将,因为面对全副武装 20000 兵的鬼子师团,15000 以下的队伍简直不堪一击,尤其鬼子督战几次的话,说不定一回合就挂了。

3、要选定至少 1 个杀敌战场,剧本 4 如果同时面对寺内寿一的华北方面军和松井石根的华中方面军,则需要选定 2 个。通过无数次的失败,总体感觉成都(梓潼)、贵阳、遵义是三个杀敌的好战场。以本期为例,分别在成都和贵阳砍杀寺内和松井各近百名日将,从而奠定战略反攻的基础。原来设想的在重庆通过打粮来消灭日寇的战术事实证明不太成功,因为经不住防御战的长期消耗。真正扭转局面的,恰恰是在成都、贵阳以及遵义三地的进攻战,这

种进攻战，不是以占城或得兵为目的，而是为了超大量的杀掉日寇生力军，所以打下来，等日寇反扑时，赶紧撤退，而日寇重新囤积大量兵力后，我方再度向日寇发起攻击，拉锯几次，日寇很快就焉了。

下面详细解说此番征战的杀倭过程（特别提示：这里是游戏战报，不是历史史实。）：

1939 年 5 月，侵华日军华中方面军司令官松井石根大将在贵阳囤积了 78 万大军合 42 个师团（即 42 名武将），准备进犯我重庆陪都。很好，就让这里成为华中日寇的集体坟场吧。于是蒋委员长调集主力部队共 20 万大军冒着日军的督战和毒气威胁强攻而下，一战而杀其 36 将，损其兵力 70 万余，骄狂的松井石根一下就焉了。此战使松井石根华中方面军的武将数从 5 月初的 104 人一下降为 68 人。事实上，此前已经在贵阳跟松井石根恶战过一次，杀其 38 将。

再说成都（注 4）这边，1939 年 6 月，寺内寿一大将的日军华北方面军在成都囤军 86 万合 43 个主力师团（均是 2 万兵力的满员编制），比松井石根更为疯狂，估计想趁委员长东边开战时机赚取重庆。到 7 月，寺内寿一亲临成都督战，共计 45 将 90 万大军！你狂任你狂，清风拂山冈。就在同年 7 月，蒋委员长亲征，率 20 万大军进攻成都，活捉寺内寿一，斩杀倭将 37 人。由于开局定下不是围城战不斩统帅的规矩，所以把寺内寿一放了，其实松井也被活捉 1 次，也放了，暂且让他们苟延残喘一阵吧。

在 1941 年 9 月又在成都跟寺内寿一干了一场，诛杀日寇华北方面军 32 将。而 41 年的 7 月刚在遵义把松井石根再次打了个趴下。此后侵华日寇不再有后续部队，最后出场的杉山元大将和畑俊六大将也被斩首。至此，艰辛的抗倭历程进入新的阶段，可以开始适度的战略反攻。但还不能乱来，否则打成了消耗战还得亡国，因为兵员补充没有鬼子快。

这里可能有玩家会问，既然能向鬼子主动进攻，为什么不通过分割包围把前面比如 90 万大军的成都围起来歼灭，那样就可以收获几十万俘虏兵，再也不愁兵力问题了。这个设想确实很美妙，而此番也真的尝试过，但结果很惨！打围歼战需要大迂回大穿插，但由于日寇都会强行，且有督战技能，所以几乎每攻占一个城池，都打成了消耗战，而我方主力战将只有 10 来个，在日寇还有能力发动进攻前，到处都面临日军偷袭的危险，最后不但没有构筑真正的包围圈，反而损兵折将无功而返。因此，要想大迂回大穿插的布置口袋打围歼战役（注意不是战斗，而是战役甚至战略），需要有雄厚的兵力和后勤保障，否则插出去的利箭被人折断后，不但歼不了敌方，反而连自家看家的老本都折没了就只能等死。

所以，在没有对日寇形成绝对优势前，冒然出击去对日寇分割包围是左倾冒险主义，要遭受重大损失。在战略反攻前，进攻战的主要目的是尽可能多的杀掉日寇有生力量，占城与得兵都在其次。实际上，抗倭志游戏中的对敌进攻点，只能选取日寇囤积大量兵力的城市，而且日寇囤积的兵力越多，玩家应该越高兴。因为日寇都有强行，即使去偷袭只有日军一只部队驻守的城池，邻近的日寇也会马上席卷而来，最后还是要打成大会战。而每一场会战几乎都要损耗 5~10 万兵力，只有敌我战损比 10:1 的战略进攻才有意义，这样的大战才能真正扭转战略局势。5:1 以下的战损比，如果不是守城战或者战略要地的争夺，都是没有意义的消耗，最终要被鬼子拖死。在自身兵力本来就不如人的情况下，如果不是有什么特别重大的意义而去发动一场伤敌一千自损八百的进攻战，那就纯粹是大脑短路了。

4、最后的一个条件其实是最重要的，细心的读者也许已经发现。前面的叙述中说到，每一次进攻几乎都要折损 5~10 万兵力，所以要想打赢抗倭志，雄厚的兵力保障是必不可少的。

在跟日寇交火前，玩家应该尽快设法聚集 50 万以上的大军，再不济也得 30 万，并且中间及时补充战损兵力，补一点是一点，否则很难生存，因为募兵速度赶不上消耗速度。而这样的进攻战的消耗是很有意义且必须的，因为防守战消耗可能更大。防守战中即使每一仗的实际损耗小很多，而且就算以最美妙的结局斩掉日寇参战的全部 10 将，相比进攻战一战杀敌近 40 将来说，防守战从战略全局来看，损耗还是大太多（假设一场进攻战损失 10 万，灭敌 80 万，而一场防守战损失 4 万，灭敌 20 万，很明显  $80:10 > 20:4$ ，进攻战的成果肯定优于防守）。

尤其剧本 4，在面临两路日寇进攻的局面下，如果不能狠狠打击日寇，两路鬼子会频繁发起进攻，玩家很快就要陷入兵员缺损的困境以致亡国。需要特别指出的是，由于进攻战得不到日寇粮草，所以一个稳固的后方成为必须，否则没钱没粮的没法募兵不说，连发动进攻的军粮都没有，那就太惨了。

总结：进攻才是最好的防守，这种进攻不是为掠城占地而拉长战线，是为大量消灭日寇生力军而进行的拉锯进攻战。

## （二）《论持久战》在抗倭志游戏中的解读及指导

### 【战略原则】

- 1、建立最广泛的抗日民族统一战线：大敌当前，国难当头，过去的是非恩怨都统统抛开，一切以民族救亡图存之大义为重。日寇之进犯，是由长期精心策划而成，非为一朝一日、一城一地，一人一族之利，实欲对中华全族进行大灭绝，让中华民族亡国灭种（注 5）。
- 2、建立巩固的抗日根据地：根据地是战争资源的重要保障，是粮草、弹药和兵员的补充基础。没有根据地的阵地战是作茧自缚，终将被日寇包围消灭；而没有根据地的运动战将沦为流寇，必将逐步消耗殆尽。
- 3、在运动战中歼灭敌人：即使大兵团作战，也要敢于大踏步的前进穿插和后退，运动战不是为运动而运动，而是为了在运动中调动敌人，寻找歼敌之战机，不在一城一地之得失，而在最大程度的消灭敌人的有生力量，要集中优势兵力打歼灭战。
- 4、在游击战中消耗敌人：敌进我退、敌驻我扰、敌疲我打、敌退我追；不跟敌人的优势兵力打消耗战，要寻找敌人的弱点，集中兵力迅猛出击，歼灭敌人。待敌大部队前来报复时，迅速撤守安全要地。以空间换时间，积小胜为大胜。
- 5、在阵地战中打击敌人：找到易守难攻的战略要地，作为根据地的安全屏障，并通过运动战、游击战的配合，组织有效的阵地防御战，给来犯之敌以致命的打击，杀灭其兵将，挫掉其锐气，打消其再度来犯之信心。

### 【战术指导】

针对抗倭志的具体实施

1、游戏中的抗日民族统一战线，最好的解读就是尽快收服各股军阀势力，得其粮，攒其兵，积蓄力量迎击日寇来犯，所谓“攘外必先安内”，这条政策永远是正确的。

2、根据地的选择当以西南或西北为主，西北以西安为战略屏障，守银川、西宁、迪化、拉萨一线，但敌可迂回以致己方面临多路多点攻击，仍然会有相当的困难。西南以重庆为战略要地，扼守昆明、缅甸，策应成都、贵阳，保护中国战区与美英盟军的国际战略资源之唯一通道。此外，西安和重庆这两地都是商业城市，可以进行钱粮交易，玩家战场上缴获日寇的粮草可以用于换钱，以便招募军队。

3、初期不要与日寇争夺城池，除了根据地的屏障需要策略性的防守，其他城池打了就跑，一则日寇太强大，守不住，二则自己缺钱寡粮，加上日寇的袭扰，没法正常经营，反拖累自己民声。日寇战线拉长后，如果出现临近城池兵力单薄的情况，赶紧组织强力部队，迅猛出击，打一场小范围的歼灭战，捉住日寇，杀掉他们。由于抗倭志中日寇的强行技能，所以当对方临近城池总兵力超过 20 万时，就别去了，敌人会有 10 只部队第一时间赶赴战场，铁定打不下，即使勉强打下来，自己兵力也消耗光了，会死的很惨。

4、要留心查看敌我态势，不管是战争大局势还是某个战场的具体地形地貌、敌我占位等情报，采用偷袭、截粮、反间（如国民党的降将，基本还是可以争取的）等多种战术技能，变总体的劣势为局部的优势，并努力造成某一个点的绝对优势，打歼灭战。抗倭志打的是入侵外敌，如果不是围城之战，基本上招不到降兵，且日寇的督战、毒气、空袭等战技给玩家带来巨大的杀伤，所以对每一只日寇部队，争取一个回合打死，要不然敌人一督战，伤残兵将简单包扎一下又发起攻击，等于你打敌人一下，敌人打你三下，很不公平。如果碰上鬼子放毒，就更惨，损失的部队不可恢复。所以战场上尽可能诱敌深入，分散敌人，然后集中四五只部队一扑而上，一个回合打死它。所谓伤其十指，莫如断其一指，就是这个道理。

5、战略要地的防守不能是被动的防守，而要积极的战术出击，比如截断敌人的粮草辎重，让敌人失去后勤保障，鬼子就算武士道精神刀枪不入，天天督战，饿它个十天八天，等它们走路都摇摇晃晃的时候，你就可以上去切菜一般的砍掉它们。或者当敌人统帅参战的时候，如果统帅防守不严，赶紧组织速攻敢死队，直捣敌人指挥部。统帅挂了，鬼子群虫无首，不打自乱。在抗倭志中要想在战场上得到战术出击的机会，就一定要有预备队。所谓预备队，也可以叫做机动部队，是随着战役进程而临时决定其战斗任务的机动兵力。在游戏中也就是 5 天或者 10 天后赶赴战场的部队，这种预备队还不能太弱，否则可能没法承担关键时刻的决胜任务。在防守战中，如果玩家的参战部队全都一次性投入战斗，则日寇会留守强力部队看守粮草辎重或者守卫统帅，更或者一字排开，集团前进，形成一堵兵墙，即使后方粮草无人看守，你也没法突过去抢占，让你面对这样的天赐良机却由于没兵可用而伤心痛苦绝望以致吐血而死。所以防御战中，参战部队一定要有两到三只强力部队做战役预备队，这样，当日寇重兵集团全线压上后，后方粮草即使留有一两只大部队看守，也可以通过强攻而一举夺下。否则预备队来了，但就差那么一点点而打不下鬼子辎重队或统帅卫队，更痛苦。要想有预备队，就要有适当的根据地。孤城是没法设预备队的，这跟现实也符合，一只庞大的战役预备队，总需要战场空间来隐藏吧，全窝在一起，敌人一目了然，战斗一打响双方犬牙交错纠缠一起，还预备个鬼。所以玩家一定要在相邻的城池都投放强力战斗部队，千万不要窝在一起凑热闹。记住这是抗倭志，不是三国志，难度差别太远。当然，这个时候强行技能就是一个问题，如果相邻城池有强行，那就做不了预备队，所以凡事有利有弊，关键看玩家怎么调度手下将领。预备队的另一个重要功能就是，在守城部队伤亡惨重的时候，可以赶紧换防而不致要地失守，当然前提是所占城池没有被敌人围住，否则也换不进去。

说到预备队的重要性，大家可能在很多影视剧中看到这样的场景，前方部队已经打的焦头烂额，无限伤情的请求战役总指挥给自己补充兵力，而主将却无动于衷，或者就在参谋拿起话筒下达预备队调度令的千钧一发之际，主将走过来按住了话筒，无比冷酷而又帅气十足的轻声说到：“总预备队不动！”这个场景《大决战》第一部《辽沈战役》里的林大帅就是这么演的（呵呵）。其实想想也对，前线军官看到的更多只是一个阵地之得失，而作为战役总指挥来说，必须纵观全局，既然叫做战役总预备队，那就一定要投放到决定战役胜负的关键点，这个点需要通观全局才能正确捕捉，而且必须是久经沙场的老将才能捕捉得到。如果时机未到，或者没有丝毫把握，就随便投出最后一点机动兵力，等到转折性战机真正闪现的时候，却没兵可用了，岂不完蛋？要知道，作为战役总指挥，你所承担的是整场战役的胜负及几十万将士的生死荣誉，而决不是某一个或几个人的生死问题，有些时候让部下杀身成仁，也实在是不得以而为之。

客观的说，在经历大量史实查阅和人文地理等诸多要素考量后制作而成的《抗倭志》，应该是具有一定历史厚重感的。游戏中也能体现一些战略战术思想。一个远远落后于时代潮流的单机游戏，在解读这段历史时期的贴切功效，实在没有辱没其单机游戏经典之称号。

**注 1：**两篇旧日攻略，整理一下放出来，或许对抗倭志玩家有所帮助。

**注 2：**征服版即简体版抗倭志的最高版本，繁体版推出后，建议玩家放弃简体版抗倭志，因为相对繁体版的精心设计而言，简体版要粗糙太多。要想体味抗倭志的游戏精髓，非繁体版莫属。且繁体版的出阵人物更合理、角色头像也比简体版更清晰。唯一不足的就是没有背景音乐，但玩家可以选择自己喜欢的音乐文件直接用 windows 携带的播放器重复播放即可。

**注 3：**繁体版除了蒋毛二人外，国共阵营分别还有另一位督战将官，此二人的军职都很有特色，玩家动动脑筋应该可以很快找到他们。繁体版中国将官的督战技能放的位置也比较靠前，多干活锻炼的话，早期就能学会。比如蒋毛二人，随便干点活，长点经验，很快就会督战了。

**注 4：**战报中的地名均为抗倭志地名，为更好的用兵布阵，玩家应该多参看情报系统的全局形势图，尽早记住抗倭志的 47 个城池名字和他们的相对位置，尽量不看或少看主界面大地图的原三国志地名。

**注 5：**请玩家留心阅读《抗倭志》第一剧本的历史背景介绍，千万别相信某些主流媒体关于日寇侵华只是“一小撮”日本军国主义头目挑唆“不明真相”的日本百姓而造成的历史灾难，什么日本这个民族还是很善良的，绝大部分的日本民众还是爱好和平的之类的狗屁宣传。如果中国人都相信了这种自我意淫的鬼话，那中国人的后代必定会遭受第二次、第三次南京大屠杀。关于这一点，玩家可以直接用视频播放器看看抗倭志通关视频，那个通关视频应该可以作出很好的回答。中国人要记住，日本民族是个兽性大于人性的优秀的民族。