

投稿類別：社會人文

篇名：遊戲〈三國志戰略版〉 戰略位置之各大關口初探

作者：

花崗國中 九年一班林澤義

九年一班 林釗丞

九年一班 梁牧成

指導老師：林楚芸 老師

王晨 老師

## 壹、研究動機

八年級下學期的國文課本中，從羅貫中《三國演義》節選的〈空城計〉章節，帶領我們走入了三國的世界。除了小說之外，由三國歷史改編成的電影、電視劇、動畫、手機遊戲等包羅萬象的衍生作品。其中，〈三國志戰略版〉這款熱門手遊，透過考據的三國歷史，人物，以及多種真實戰爭規則的遊戲。而我們組員曾經鍾情這款遊戲，身為玩家的我們從中體驗勾心鬥角的城防、明爭暗鬥的資源掠奪戰。玩家組成聯盟，集結百萬大軍，進軍中心地帶——司隸，在遊戲中稱王！除了遊戲的你爭我奪之外，我們也十分好奇遊戲的設計與史實的相關程度，除了三國真實歷史人物作為遊戲角色外，遊戲中最重要的就是各大關口(關隘)、港口的爭奪，聯盟之間搶得關口、港口便能奪得先機。也因此，在眾多題材之下，我們主要選擇〈三國志戰略版〉中的「關口」作為本次研究主題。

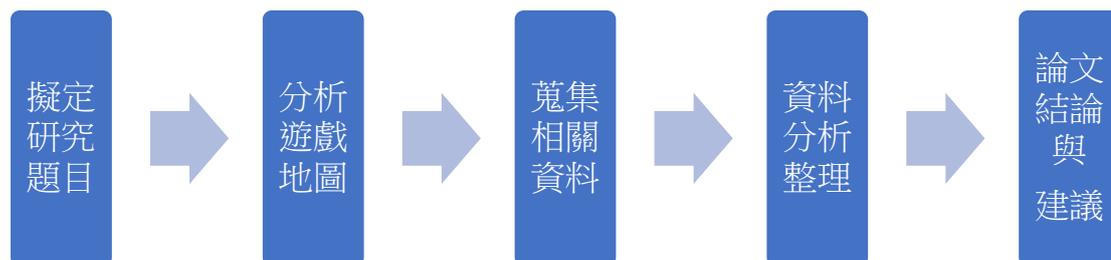
## 貳、研究目的

本次專題欲研究〈三國志戰略版〉遊戲內容，我們研究遊戲中兵家必爭之地——關口要塞、港口，將遊戲當中，各玩家、聯盟的城防攻略戰，與史實做對比。比較三國遊戲地圖與中國歷史地圖集的相合程度，並搜尋歷史上於這些關口發生的重要大事，做出整理與統整。此外，也蒐集歷代文人描述與此戰略位置相關詩詞。將歷史與現代網遊做對比，找出遊戲中，符合真實歷史的部分，並提醒現代的人們，在遊戲之餘，不妨以古為鏡，知前朝興替，提升自我文學素養。

## 參、研究方法

文獻分析法：文獻分析法是指透過文獻的蒐集、分析、歸納、研究來提取所需資料，並對文獻作客觀而有系統的描述的一種研究方法。蒐集內容儘量要求豐富及廣博，再將四處收集來的資料，經過分析後歸納統整，再分析事件淵源、原因、背景、影響及其意義等。本次小論文專題以此研究法為主，透過相關文獻的查找，對〈三國志戰略版〉戰略位置之各大關口作一初步探究。

## 肆、研究流程



## 伍、正文

### 一、〈三國志戰略版〉遊戲簡介

〈三國志戰略版〉是 qookka games 出品的一款遊戲，遊戲公司對於歷史以及地形有真正的考究，完全的參照歷史上的地圖，以及各地城池打造。遊戲中以中國歷史上東漢末期為主題背景，可以選擇扮演歷史上割據一方的群雄，在遊戲中，玩家可以操作武將，以及武將的搭配，另外加上結交盟友、外交等手段，同時通過攻占城池或者攻佔敵人城池。同時，玩家亦需進行農地開發與商業投資，以整頓內政以加強自勢力的實力。以統一中國為遊戲最終目標。

### 二、〈三國志戰略版〉遊戲地圖分析

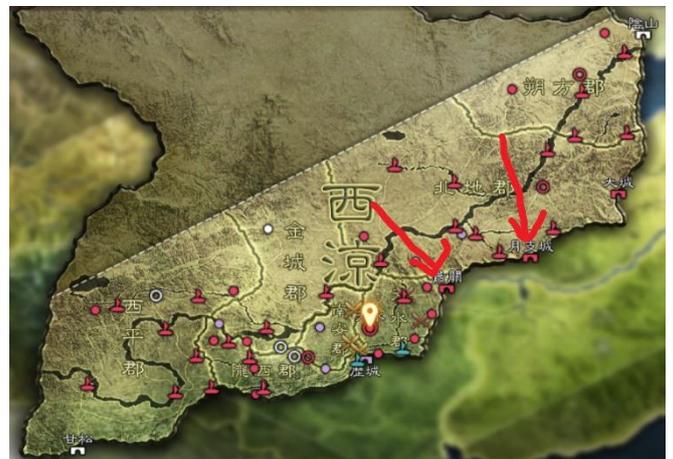
〈三國志戰略版〉此遊戲最終的目的是要統一天下，而洛陽作為天下的中心，必然會成為玩家必爭之地。因玩家的出生州的資源如木材、鐵石、糧食等級不如資源州，遊戲的發展是出生州都必須奪得先機搶得資源州。出生州分別是西涼、河北、山東、江東、荊楚、巴蜀。司隸作為玩家爭奪的最終的目的，且為了要保持遊戲的平衡，各有兩個州是前往司隸的必經之路。



西涼、河北、巴蜀相接著關中，山東、江東、荊楚相接著江漢，因此關中、江漢成為了最早成為地戰爭。以下分別針對西涼、河北、山東、江東、荊楚、巴蜀等六個出生州欲進司隸做統整分析。

#### 西涼篇

西涼境內一馬平川，【月支城】出關可以最快威脅到關中馮翊郡。從【蕭關】出關也可快速抵達關中扶風郡，西涼出關的進攻路線明確，且都佔有主動優勢，所以西涼只要聯合巴蜀或者河北其中一家，便可決定關中之勢！如果實力碾壓，在關中以一敵二也不在話下！但是因為處於巴蜀和河北之間，實力不夠也很容易淪為附





### 荆楚篇

荆楚有著六州之中與資源州最廣闊的接壤，出關【公安港】，據江東於華容道，出關【夷陵】也可以最近的距離直取【上洛】，無論從哪裡出關，上庸郡都如囊中之物，稍微占據上風便可獨霸資源州三郡，但是出路越多似乎也意味著防守越難。



### 巴蜀篇

巴蜀素有天險，入關之後的漢中郡不但土地肥沃面積廣闊，同時也是易守難攻資源州，只要遷城堵住關鍵橋頭和京兆峽谷，便可以高枕無憂。

所在巴蜀的戰略位置上以防守見長，希望前期穩定，據險而守可考慮落州巴蜀。在直線距離上，巴蜀破【陽平關】後，可直奔【西城】



以上分析完六個出生州進資源州的重要路途、關口與港口，接著用表格再次統整一次進軍資源州的必經之路。

西涼	蕭關、月支城	河北	蒲阪津→風陵渡或潼關
山東	博望、析縣	江東	九江港、西安
荆楚	夷陵、公安港	巴蜀	陽平關、散關

### 三、遊戲地圖 VS 歷史地圖

在整理遊戲中的重要戰略位置之後，我們先以《中國歷史地圖集》三國時代的地圖去對照前面所統整出的關隘與港口。但礙於版面的緣故，我們只能擷取三國古地圖的司州，對照遊戲中的司隸地圖。檢視看看遊戲中與實際地圖的差異。由下二圖可知，大致相對位置有吻合，但遊戲中虎牢關與孟津的位置便與歷史地圖有所差異。



#### 四、真實的歷史痕跡探尋

在統整資料後，由於重要戰略位置不勝枚舉，因此我們以遊戲中即常發生戰火的四個位置為主要研究對象——蕭關、夷陵、潼關、陽平關，四個地區為主要研究對象。研究主要內容為：一、戰略位置簡說，二、該位置於三國時期是否曾發生重要戰役，三、其他補充資料如相關文學作品。

## ◎蕭關

關口介紹	<p>蕭關，分有漢蕭關、唐蕭關、宋蕭關，位於關中以北，今中國寧夏固原市東南，與武關、潼關、大散關並稱為「關中四關」，也被稱為「秦之四塞」。為關中與塞北之間的交通要衝，主要用來抵抗塞外遊牧民族之侵略。位於清水河谷與涇河河谷的連接部分，自戰國、秦漢、唐宋以來，蕭關一直是關中與北方的軍事、經濟、文化交往的主要通道。設置蕭關確切時間無載，但至少秦朝，朝那縣境的蕭關(今原州區東南)已經是重要雄關。</p>
延伸補充	<p>蕭關作為西北重要邊關，是古代邊塞詩詞的重要意象。以下整理列舉數個曾提及「蕭關」之文學作品：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 王維〈使至塞上〉 單車欲問邊，屬國過居延。徵蓬出漢塞，歸雁入胡天。 大漠孤煙直，長河落日圓。蕭關逢候騎，都護在燕然。</li> <li>• 杜甫〈喜聞盜賊總退口號五首〉 蕭關隴水入官軍，青海黃河卷塞雲。北極轉愁龍虎氣，西戎休縱犬羊群。</li> <li>• 賈島〈送李騎曹〉 歸騎雙旌遠，歡生此別中。蕭關分磧路，嘶馬背寒鴻。</li> <li>• 司馬光〈塞上〉 胡兵欲下陰山，寒烽遠過蕭關。將軍貴輕士卒，幾人回首生還。</li> <li>• 陸游〈塞上〉 塞上今年有事宜，將軍承詔出全師。精金錯落八尺馬，刺繡鮮明五丈旗。 上谷飛狐傳號令，蕭關積石列城陴。不應幕府無班固，早晚燕然刻頌詩。</li> </ul>

## ◎潼關

關口介紹	<p>潼關位於陝西省渭南市潼關縣北，關城始設於漢，在港口以南源上，即楊家莊附近。古代，作為一處重要的關隘，潼關城的通行制度非常嚴格，進出關中，潼關是必經之處。潼關是東面入關中的要地，地勢險要且依山傍水。南秦嶺，北黃河。因此，歷來，潼關便為必爭之軍事重地。</p>
發生重要戰役	<p>東漢末，曹操為預防關西兵亂，於建安元年（196年）始設潼關，並同時廢棄函谷關。東漢建安十六年（212年），曹操與馬超、韓遂在潼關大戰，潼關之名，始見於史。</p> <p>此戰役的歷史背景為曹操歷經赤壁之戰之大敗。曹操採取明討張魯，暗伐馬韓的滅虢取虞之計，表面看似向西用兵，攻打張魯，實際上是誘逼馬超和韓遂等關中諸將造反。關中諸將中計，並聯合起來占領長安，而後</p>

	曹洪攻剋潼關拒守。因而，建安十六年，曹操親自出征，攻馬韓集團，並得以占領關中地區。此為一場以智謀取勝的典型戰役。
相關文學作品	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 張養浩〈山坡羊·潼關懷古〉</li> </ul> <p>峰巒如聚，波濤如怒，山河表里潼關路。望西都，意躊躇。</p> <p>傷心秦漢經行處，宮闕萬間都做了土。興，百姓苦；亡，百姓苦。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 杜甫〈北征〉節選</li> </ul> <p>潼關百萬師，往者散何卒。遂令半秦民，殘害為異物。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 譚嗣同《潼關》</li> </ul> <p>終古高雲簇此城，秋風吹散馬蹄聲。河流大野猶嫌束，山入潼關解不平。</p>

### ◎陽平關

關口介紹	陽平關，又稱陽安關，位於陝西漢中寧強縣境內，為漢中盆地西北門戶。漢代古陽平關在今陝西漢中勉縣白馬河匯入漢水處。陽平關在四川江西北三十里，蜀漢後皆為重鎮，明末毀於兵。陽平關在歷史上既是軍事關隘，又是稅務關卡。
發生重要戰役	<p>建安二十年三月，曹操親自率兵攻打張魯，準備自武都進入氐人所居之地。氐人在途中攔截，曹操派遣張郃、朱靈打敗了氐人。四月，氐王竇茂有部眾一萬餘人，堅不降服。曹軍於五月大敗其後進行大屠殺。</p> <p>七月，曹操軍隊抵達陽平。張魯準備以漢中為代價向曹操投降，張魯的弟弟張衛不同意，率兵數萬人憑藉關隘堅守，在山上橫向築城牆十餘里。曹軍攻打陽平山時，山勢易守難攻，加上軍糧即將用盡，曹操因而心情沮喪，便欲撤軍。正準備派遣夏侯惇、許褚撤退。此時剛巧曹軍一軍隊在夜間迷路，誤打誤撞之下，竟進入張衛所屬軍營，張衛的士兵大驚潰散。曹軍乘隙佔領敵方重要據點。曹操繼續進兵攻打張衛，最後，張衛只得乘夜逃走。</p>

### ◎夷陵

地點介紹	中國湖北省宜昌，古稱夷陵，因「水至此而夷，山至此而陵」得名，是著名的三國古戰場所在地。猓亭古戰場風景區這個地方，與宜都市荊門山隔江相望，地勢險要，是歷代兵家必爭之地！猓亭古戰場曾經發生過無數大小戰役，其中著名戰役有：白起燒夷陵、公孫述架浮橋、三國猓亭之戰、西晉炬東吳、樊猛斬蕭紀、吳三桂兵敗夷陵等戰役，尤其以三國猓亭之戰最為著名。
------	---

發生重要戰役	夷陵之戰，又稱彝陵之戰、猇亭之戰，是三國時期的劉備進攻江東之戰役。是三國「三大戰役」（官渡之戰、赤壁之戰、夷陵之戰）中的最後一場。221年七月，劉備於稱帝三個月後，以替關羽報仇為由，起兵討伐孫權，氣勢強勁。吳王孫權原欲求和，在求和未果後，當及立斷立以陸遜率軍應戰，陸遜以逸待勞，擋住蜀漢軍攻勢，更在222年八月夷陵一帶以火攻打敗蜀軍。此為蜀漢於關羽大意失荊州後，再次的實力大損。
--------	---

本組組員除了此四個地方之外，其實也做了許多戰略位置於歷史上資料的統整，可惜版面緣故無法放上，概述如下。如發生於虎牢關的成皋之戰、虎牢之戰；上洛歷史位置的考察；楚漢相爭劉邦、項羽的入關者先為王，此關即為函谷關；河東、河南、關中咽喉要道——風陵渡；另外還有博望坡之戰、官渡之戰等……。

### 陸、結論與建議

總結真實歷史和三國志戰略版這個遊戲，可以說是契合度非常高，細節做得無法讓人詬病。去對照真實歷史地圖〈中國歷史地圖集〉，我們發現遊戲得設置及真實地圖是可以核對上的。在對證歷史的時候，我們都非常驚訝，畢竟身為一個網絡遊戲，還能有如此精細程度，背後的设计團隊令人敬佩。在遊戲中考驗我們的戰法搭配、補給速度以及軍備狀況，而真實歷史中的夷陵、潼關之戰的爾虞我詐，彷彿透過遊戲，穿越到了2021年。作為遊戲中的玩家，也同時作為一群熱愛歷史史學的我們，對這樣能認真去借鑒歷史、向歷史學習的策略手遊，當然能引人入勝，讓許許多多的玩家都為之瘋狂，置身遊戲中，真的是每一步都在努力思考，每一步棋都令人膽戰心驚，錯一步能使人置身死地，真的是一步錯步步錯，當然，一步險棋，也可能收來意想不到的成果，畢竟在人類文明幾千年的歷史長河之中，許許多多人物不都是置之死地而後生嗎？

再回到正史，其實也是各式各樣的爭鬥不斷，每一次征戰，都是人力物力的重大損失，但即使如此，那些所謂英雄仍懷抱著自己遠大的志向一步一步的前進，否則，那一句寧我付天下人的詭語，又怎能造就一為亂世梟雄呢？

其實損失最大的，終究還是那些戰火之下的黎明百姓啊！不僅國破家亡，流亡四處，受盡折磨苦難，即使最後勝利了，也不免又有許多人的家庭殘破不堪，不是父兄皆無法回家，便是丈夫已戰死沙場，就算不是軍人，也會被所謂的上位者榨取最後利益，否則孟姜女又何必哭那萬里長城呢？當然我並非說萬里長城，亦或著大運河的建造顯示君王的殘忍無情，畢竟萬里長城護我大中華邊疆兩千年之久，不受外族入侵，而大運河則帶來近千年的繁盛，那些所謂暴君，其實未必殘暴，甚至可說是相當有遠見，但這些工程，確確實實葬送了許多人的性命，所以人民是很重要的資源，尤其是重要的人才，更是千金難求。

錢財固然重要，但錢財背後更為重要的\_\_是那動用資源的能力，而資源，並不只是食衣住行所需，更為重中之重的，是人，是所謂的權力，皇帝受萬民景仰，為真龍天子，為何?是因為人民去承認，去相信，所以人，比一切都重要。

再講回到遊戲之中，攻城掠地，依靠的無非就是足夠強大的兵力和幾位足夠強大的良將，再者，遊戲中所謂的同盟，不就是人與人的橋樑嗎?以上所述，雖僅只是單方面的想法，但人，絕對是令人超乎想像的重要資源。我們所做的這篇小論文，所做的不僅只是關口、港口、戰略位置等等，是歷史的見證，當然，也是為了致敬我們共同的快樂，三國志戰略版這個遊戲，我們在許多地方都略有不足，有時間因素，也有人為因素，但總結這許許多多的關口以及歷史痕跡，我們都一一的驗證以及探討。

最後說一說願景和展望吧!其實不只是三國歷史這一部份，甚至連三國志戰略版這個遊戲我們都只能略觸皮毛，像三國志裡面一個所謂兵法的機制、兵器的考究，每一個兵法其實都參照了各種歷史史冊亦或著人物傳記，細細地觀看就能看出其中蒐集資料的用心。

但我們相較於人物，更傾向於各關口的歷史存在，原本以為可以做到所有關口、港口以及戰略位置的考究，殊不知，我們所做的蒐集根本只是冰山一角。光是一個關口關隘位置的探討就可以成為一個研究主題，更遑論我們想要統整歷史上發生於這些戰略位置的重要戰役。這樣龐大的資訊要統整起來，確實對我們而言是極其困難的。對於未來對這區塊有興趣的人，我們的建議是可以再聚焦於小一些的範圍，例如針對「潼關」這個地方的地理位置探究，重要戰役分析。甚至若對於戰爭有興趣，也可細究其戰爭雙方兵力分析、戰法運用、將領謀略等……，都不失為一個小論文之好題材。若對文學較有興趣，也可針對不同關口所衍生的詩文作意象分析，探究不同朝代之內容差異，或是不同關隘間的詩文比較，相信都是很有趣的內容。所以要說我們最大的遺憾，大概是三國或關隘、戰略位置這樣的主題內容實在太過龐大，我們只能截取，沒辦法做到完善。文學性和真實歷史並重，是我們的希望，渴望有一天，當我們能有足夠的能力以及才華時，再將這篇論文提升到下一個境界!

#### 柒、參考資料

1. 潘逸、潘子琦〈三國時期經典戰役研究之五——潼關之戰〉，《湖北成人教育學院學報》，2017年5月，第23卷第3期
2. 孫啟祥〈漢末曹劉漢中爭奪戰地名考辨〉，《襄樊學院學報》，2012年1月第33卷第1期

3. 張 晶，梁建邦〈歷代潼關軍事設防〉，《渭南師範學院學報》，2018 年 8 月，第 33 卷 第 15 期
4. 王前程，楊愛麗〈三國戰爭中的夷陵〉，《史學集刊》，2020 年 11 月第 6 期
5. 中國歷史地圖集 [http://ccamc.org/chinese\\_historical\\_map/index.php](http://ccamc.org/chinese_historical_map/index.php)
6. 中國哲學書電子化計劃
7. 讀古詩詞網 <https://fanti.dugushici.com/>
8. 中國知網 <http://cnki.sris.com.tw/kns55/>
9. 百度百科  
<https://baike.baidu.hk/item/%E8%99%8E%E7%89%A2%E9%97%9C/4175113>