『三国志ツクール』は、オリジナルの戦略級シミュレー ションゲームを手軽に作れるツールです。 三国時代の中国大陸を舞台にした歴史シミュレーショ ンゲームをベースに、登場武将の顔や能力、国名や戦 場マップなど、様々な要素を自由にカスタマイズして、 あなただけのシミュレーションゲームを作れます。

※「ツクール」はKADOKAWAの登録商標です。 ©2015 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

はじめにお読みください

※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧になる前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。

ベースとなるゲームの解説はこちら

ゲームマニュアル

編集機能の解説はこちら

ツクールマニュアル

はじめにお読みください

◇ご使用の前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URLのリンク先をご覧ください。うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面から「Read me」を開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®のご利用方法について http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html

※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.

this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group

Copyright©2011 by swatkat (swatkat.thinkdigitATgmailDOTcom)

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

ユーザーサポート

はんせいひん せいじょう どう さ ば あい か き 本製品が正常に動作しない場合は、下記WEBサポートまでお問い合わせください。 ※お手数ですが、お問い合わせの前に「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。 本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます。

ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。 「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。

http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm



http://www.gamecity.ne.jp/support/

※WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

●攻略法やデータなど内容に関するご質問には、お答えいたしかねます。

ご注意 ●誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。あらかじめご了承くださいますようお願い申し上げます。 ●お買い間違いによる交換等は、一切いたしておりません。

新製品のご案内(ホームページ) http://www.gamecity.ne.jp/

にご協力ください デンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー "GCコイン"をプレゼント! 詳しくは http://mygc.jp/eng をご覧ください。

共通操作

◆基本操作

『三国志ツクール』は、すべてマウスで操作します。画面上の各ボタンを左クリックすると決定や選択が できます。右クリックすると、現在の状態をキャンセルして直前の状態に戻ります。

◆ ヘルプ機能/コミュニケーション機能

画面右下に表示されるボタンで、便利な機能を使用できます。

	簡易マニュアル	現在表示されている画面の説明を見る。
?	ポップアップヘルプ	ポップアップヘルプの表示/非表示を切り替える。
y	ツイート	専用のハッシュタグが付いたツイートをTwitterに投稿する。撮影した画面写真があれば添付して投稿できる。 ※一度に投稿できる画面写真は4枚までです。 ※Ctrl+Tで現在の画面を撮影してすぐに投稿画面を開けます。
0	撮影	現在の画面写真を撮影する。 ※PrintScreenキーでも同様に撮影できます。 ※撮影した画面写真は下記のフォルダに保存されます。 (マイドキュメント)-[KoeiTecmo]-[SanTsukuru]-[Savedata]-[ScreenShot]
	閲覧/削除	撮影済みの画面写真を閲覧/削除する。

ゲームマニュアル 目次

ゲームの概要・・・・・	2
ゲームの進行	3
戦略画面	6
画面の見方	6
国情報一覧	7
武将情報一覧	8
メインコマンド一覧	9
戦闘画面	14
画面の見方	14
部隊の見方/地形の種類	15
戦闘コマンド一覧	16
長期戦/戦後処理	17
全国マップ	18

※編集機能については、「ツクールマニュアル」をご覧ください。

ゲームの概要

◆ゲームの目的

『三国志ツクール』では、あらかじめ「三国志演義」の物語にそったシナリオが用意されています。 プレイヤーは三国時代に活躍した君主の一人となって、国を富ませ、領土を広げ、全41カ国の統一を 目指します。



41カ国をすべて支配すると勝利です。 君主が死亡しても、配下武将を後継者としてゲームを続けられます。 配下武将が1人もいない状態で君主が死亡すると、ゲームオーバーです。

♦ 放浪

戦争に敗北して支配国をすべて失うと、放浪状態になります。 放浪状態の君主は、空白地に移動して「旗揚げ」することで、勢力を再興できます。 ※「放浪」コマンドで、自ら放浪状態になることもできます。

ゲームの進行

◆ ゲームの流れ

毎月、国ごとにターン(命令を出す機会)が回ってきます。

- その国にいる武将の数だけ命令を出せます。適切な命令を出して、収入の増加、人材の確保、軍備の強化などを進め、領土を広げる準備を整えていきます。
- 隣国の情報を見て勝機があると思ったら、戦争を仕掛けましょう。勝利すると、その国を獲得できます。 また、戦争で捕らえた敵武将は、登用を試みることができます。
- こうして、優秀な人材を獲得しながら領土を広げ、大陸の統一を目指します。

◆国の種類

本国	君主が治める国。直接命令を出す。
属領	太守が治める国。直接命令を出す か、委任するかを選べる。
空白地	どの勢力にも属さない国。 武将を 移動させると支配できる。

◆ 武将の種類

	いずれかの勢力に 所属する武将。	君主	勢力の長。すべての権限を持つ。
現役武将		太守	属領を治める武将。君主が任命する。
		軍師	君主や太守に助言を与える武将。君主が任命する。
在野武将	どの勢力にも所属していない武将。「登用」コマンドで現役武将に加えられる。		
未発見武将	登場年に達したが未発見の武将。「捜索」コマンドで発見されると在野武将になる。		
待機武将	登場年に達していない武将。		

◆イベントの発生

1年は春(1~3月)・夏(4~6月)・秋(7~9月)・冬(10~12月)の四季が設定されています。

◆ 月ごとの定例イベント

	年齡加算	武将の年齢が増える。武将の死亡や登場に影響。
【1日】	人口増加	人口が増える。金(軍資金)や米(兵糧)の収入に影響。
	金収入	都市の人口・土地価値・民忠誠・君主の信用度・太守の魅力に応じて金が増える。
	俸禄	武将の数・兵士の数に応じて金を支払う。足りないと武将の忠誠が下がり、兵士の数が減る。
【フ日】	米収入	都市の人口・土地価値・治水・民忠誠・太守の魅力に応じて米が増える。
	俸禄	武将の数・兵士の数に応じて米を支払う。足りないと武将の忠誠と兵士の数が減る。
	相場変動	米の相場が変化する。
	武将移動	在野武将や商人が移動する。
【毎月】	体調回復	負傷している武将の体調が回復する(3カ月以内に自然回復)。
	忠誠変化	君主の信用度や君主との相性に応じて、武将の忠誠が変化する。
	武将離反	忠誠の低い武将が離反し、在野武将になる。

突発イベント

いなご	(春~夏)民忠誠・土地価値が低下、兵糧が減少。次の季節に近隣 国に広がり、冬に鎮静化。
洪水	(夏)人口・兵士の数・民忠誠・土地価値・治水が低下。 治水が高 いほど被害は少ない。
台風	(夏)民忠誠・土地価値・治水が低下。治水が高いほど被害が小さ くなる。
疫病	(春~夏)民忠誠・人口・兵士の数が低下。 次の季節に近隣国に広がり、翌年に鎮静化。
住民反乱	人口・兵士の数・土地価値が低下。君主の信用度・太守の魅力・ 民忠誠が低いと起こりやすい。
謀反	太守が独立して君主になる。太守の忠誠や性格、他国の計略によっ て起こる。
賊	輸送品を奪われる。民忠誠が低い国を通過すると起こる。 放浪状態で移動中に襲われることもある。







◆ 国情報一覧

人口	その国の住民の数。兵士は含まない。人口が多いほど、 金・米の収入が増える。毎年1月に増える。
兵士	その国の兵士の数。徴兵で増える。 兵士には、俸禄として1月に金を、7月に米を支払う。支 払えないと減る。 兵士は各現役武将に属しているため、武将を移動させる と兵士も変化する。
現役武将	その国に所属する君主・太守・軍師・現役武将の数。 武将には、俸禄として1月に金を、7月に米を支払う。支 払えないと忠誠が下がる。
在野武将	その国にいる在野武将の数。「登用」に成功すると現役武 将に加えられる。
軍資金	その国が保有する金。最大30,000。毎年1月に、収入 がある。徴収量は、人口・土地価値・太守(君主)の魅 力・君主の信用度・民忠誠による。
兵糧	その国が保有する米。最大3,000,000。毎年7月に、収 入がある。徴収量は、人口・土地価値・治水・太守(君 主)の魅力・民忠誠による。

米相場	金1で買える米の量。毎月変動。
名馬の数	その国が保有する名馬の数。最大100。 商人から1頭あたり金100で購入できる。 武将への褒美や、登用の手土産に使う。
民忠誠	その国の統治者(君主・太守)に対する住民の忠誠の度 合い。最大100。 金・米の収入に影響し、極端に低いと住民反乱が起こ る。戦争や徴収などで下がる。
土地価値	その国の発展度。最大100。金・米の収入に影響。 「開発」コマンドで上がる。
治水	その国の治水状態。最大100。高いほど、洪水・台風の 被害が少なくなる。また、7月の米収入にも影響する。「治 水」コマンドで上がる。
砦の数	戦争時の拠点の数。金5,000で増やせる。

戦略画面

◆ 武将情報一覧

武将の情報は、「情報」コマンドで確認できます。

位	武将の身分。 君主、太守、軍師、現役、在野。	—
仕官	現在の君主に仕えている年数。	_
年齢	現在の年齢。毎年1月に増える。	_
魅力	褒美、人事(登用)、外交、計略、施しなど に影響。	最大100
忠誠	君主に対する忠誠心。 高いほど裏切りにくくなる。 「褒美」コマンドで上げられる。	最大100
知力	計略、外交、内政、戦争に影響。 80以上の武将は軍師に任命可能。	最大100
武力	戦争、訓練に影響。 また、武力が高いほど、使者になったとき、 敵勢力に発見されても捕らえられにくくな る。	最大100

訓練	従えている兵士の訓練度。 高いほど戦争 に有利。 「訓練」コマンドで上げられる。	最大100
武装	従えている兵士の武装度。 高いほど戦争 に有利。 商人から武器を購入すると上げられる。	最大100
武器	武将が所持する武器の数。武装は武器と 兵士の数で決まる。	最大10,000
兵士	従えている兵士の数。 「徴兵」コマンドで増やせる。	最大10,000
信用度	君主のみの情報。外交、登用、計略などに 影響。 外交上の振る舞いに応じて変動する。	最大100

9	
9	
フ	

~	◆メインコマンド一覧①				
	待機	その月の命令	を終了する。		
	移動	隣接する自勢	カの国、または空白地に移動する。空白地に移動すると、その国を支配できる。		
	輸送	送 自勢力の国に金・米を輸送する。民忠誠が低い自勢力の国や、空白地を通過すると、賊に襲われることがある。 また、他勢力の国を通過すると、発見されて捕らえられることがある。			
	戦争	隣接する他勢力の国に戦争を仕掛ける。 または、自勢力の部隊が長期戦に入っている国に、応援部隊を送る(参戦中の部隊が、防衛側なら10部隊未満、攻撃側なら5部隊未満のとき のみ)。 参戦武将、総大将、持っていく金・米を決めると、戦闘画面に切り替わる。			
軍马		訓練	その国にいるすべての兵士の訓練を上げる。 実行武将の武力が高いほど効果が上がる。		
	軍事	徴兵	兵士を増やして、武将に振り分ける。 100人単位で徴兵する。兵士100人につき金10・米100が必要。 人口が50,000以下のとき、兵士の数が人口を越えてしまうとき、すべての武将が最大数(10,000)の兵士を持っているときは 徴兵できない。		
		再編成	武将が持つ兵士を振り分け直す。 兵士を減らしたい武将の兵士の数を決め、余った兵士を他の武将に割り振る。		
		砦建設	戦闘画面上の砦を増やす。1つ増やすごとに金5,000が必要。		



◆メインコマンド一覧2 ☆は、君主(または君主がいる国の武将)のみ実行できるコマンドです。

	金	配下の武将に金を与えて忠誠を上げる。君主の魅力が高いほど効果が上がる。		
褒美	名馬	配下の武将に名馬を与えて忠誠を上げる。君主の魅力が高いほど効果が上がる。名馬は「商人」コマンドで購入できる。		
	書物	配下の武将に書物を与えて知力を1上げる。軍師がいる国のみ与えることができ、軍師の知力以上には上げられない。		
	登用	自国の在野武将や、他勢力の現役武将を登用する。他勢力の太守の登用に成功すると、その国は自勢力の国になる。登用の手 段は、「三顧の礼」(知力が高い武将に有効)、「名馬」(武力が高い武将に有効)、「金」「手紙」(武将の性格によって有効)から選ぶ。 また、君主の信用度、実行武将の魅力、相手武将の忠誠も成否に影響する。		
人事	捜索	未発見の武将を捜索する。発見した武将は、在野武将になる。		
	任命🛧	太守・軍師を任命する。軍師は知力80以上の武将から選ぶ。		
	解任☆	現役武将・軍師を解任する。現役武将は在野武将に、軍師は現役武将になる。		
外交	同盟締結🛧	他勢力の君主に同盟を申し入れる。同盟が成立した勢力には、「共同作戦」を依頼したり、敵勢力から攻められたときに援軍要請 をしたりできる。成否は、君主の信用度、実行武将の魅力などによる。		
	共同作戦🛧	同盟勢力に、共同部隊の派遣を依頼する。共同作戦が成立した翌月までに、指定した敵勢力の国に攻め込むと、共同部隊を派 遣してもらえる。ただし、派遣してもらえないこともある。		
	贈り物	他勢力に金を贈り、敵対心を下げる。成否は金額と実行武将の魅力による。		
	同盟破棄☆	同盟を破棄する。		
	降伏勧告🛧	降伏して自勢力に加わるように勧告する。成功すると、相手勢力の国はすべて自勢力のものになる。また、相手勢力の君主は 現役武将になる。		



◆メインコマンドー覧③ ☆は、君主(または君主がいる国の武将)のみ実行できるコマンドです。

計略	埋伏の毒	自勢力の武将を、他勢力の在野武将として送り込む。その勢力に登用されると、戦争時に寝返らせたり、同じ国にいる武将の忠 誠を下げたりできる。 送り込める武将は忠誠100の武将のみ。まれに任務を忘れて本当に相手勢力の武将になってしまうこともある。また、戦争で 確実に寝返らせるには、事前に「確認」で手紙を送っておく必要がある。
	二虎競食	他勢力同士を戦わせる。成功すると、両国の敵対心が上がる。 成否は、君主の信用度、軍師・実行武将の知力、相手勢力の君主の信用度・知力、相手勢力の軍師の知力による。
\overleftrightarrow	駆虎呑狼	他勢力の太守に謀反を起こさせる。 成否は、実行武将の魅力、相手武将の忠誠や性格による。
-	敵中作敵	他勢力の武将に、戦争時に寝返るよう約束させる。 成否は、君主の信用度、軍師の知力、実行武将の魅力、相手武将の忠誠や性格による。
	偽書疑心	他勢力の武将に偽の手紙を贈り、忠誠を下げる。 成否は、軍師・実行武将の知力、相手勢力の軍師の知力による。
	武将一覧	その国にいる武将の情報を一覧で確認する。
情報	属領一覧	自勢力の国の情報を一覧で確認する。
	地図	その国の地図(戦場マップ)を確認する。
	他国	他の国の情報を見る。 他勢力の国の情報を見るときは、情報を探らせる実行武将を選ぶ。



◆メインコマンドー覧④ ☆は、君主(または君主がいる国の武将)のみ実行できるコマンドです。

	商人がいる国のみ実行できる。					
	武器購入	武器を購入して、武装を上げる。実行武将の武装のみ上がる。				
商人	名馬購入	名馬を購入する。1頭につき金100が必要。				
	米購入	米を購入して兵糧を増やす。 値段は米相場によって決まる。				
	米売却	米を売却して金を増やす。換金率は米相場によって決まる。				
徴収	金・米を臨時 徴収できる量	徴収する。1カ月に1回のみ実行できる。 は信用度と民忠誠による。実行すると、信用度と民忠誠が下がる。				
委任	太守に統治を委任する、または委任を解除する。 委任した国には、金・米を輸送する国と、攻め込む敵国を指定できる。					
	直轄	委任を解除して、直接命令を出せるようにする。				
	全権委任	すべて太守の裁量に任せる。				
\varkappa	生産型	金・米の徴収量を増やす。敵国に隣接していない国に適する。				
	軍事型	兵士を増やし、訓練や武装を上げる。敵国に隣接している国に適する。				
	人事型 人材を確保し、忠誠を上げる。魅力の高い太守に適する。					
放浪	国を捨てて放浪の旅に出る。本国(君主がいる国)の現役武将のみ連れていける(各武将に属する兵士は20%に減少)。 放浪中、空白地に移動して「旗揚」すると、その国で再び勢力を興せる。					
助言	軍師の助言を	2聞く。軍師を任命しているときのみ実行できる。				

戦略画面

11	~	マン	K"-	· 些 (5)
~1				見し

施し	民に米を与えて、民忠誠を上げる。 君主・実行武将の魅力が高いほど有効。		
開発	土地価値を上げる。土地価値が高いほど、1月の金、7月の米の徴収量が増える。 実行武将の知力・魅力が高いほど効果が上がる。		
治水	治水を上げる。治水が高いほど、台風・洪水の被害が小さくなる。 実行武将の知力・魅力が高いほど効果が上がる。		
	BGM音量	BGMの音量を設定する。	
	効果音音量	効果音の音量を設定する。	
設定	文字表示	メッセージが表示されたときのウェイト(待ち時間)を設定する。	
	使者速度	使者の移動速度を設定する。	
	他国の戦争	他勢力同士の戦争を見るかどうか設定する。	
	ロード	保存してあるデータをロードする。	
	セーブ	現在のデータをセーブする。	
機能	初めから	スタートメニューに戻る。	
	担当変更	プレイヤーの担当君主やプレイ人数を変更する。	
	終了	ゲームを終了する。	

0人プレイ

「機能」の「担当変更」では、すべての君主をコン ピューターに任せることもできます(0人プレイ)。 0人プレイ中は、画面右下の ボタンで以下のコ マンドを選べます。

高速表示/ 通常表示	ゲームの進行速度を切り替える。
初めから	スタートメニューに戻る。
担当変更	好きな君主を選んでゲームに復帰す る。
終了	ゲームを終了する。

戦闘画面



戦闘画面では、部隊ごとにターンが回ってきます。 右の勝利条件を満たした側が勝利となります。

攻撃側の勝利条件	敵の城を占領する、敵の兵糧が尽きる、敵総大 将の部隊が壊滅する
守備側の勝利条件	敵の兵糧が尽きる、敵総大将の部隊が壊滅する



戦闘画面

♦ 部隊の見方



◆ 地形の種類

		必要機動力	守備効果	火計効果	
	城	3	Ô	×	城を奪われると敗北になる。城に火 がつくと、次の日から金・米が減る。
5	判	3	0	×	守備効果が高い。 「軍事」コマンドで増やせる。
	平地	2		0	移動しやすい地形。
	森	3		O	入ると伏兵状態となり、隣接マスに 移動してきた敵を奇襲できる。
	Ш	3	\bigtriangleup	\bigtriangleup	なだらかな丘陵。進入できる。
	高山	_	_	\bigtriangleup	険しい山。進入できない。
	水上	5	×	_	機動力をためると進入できる。

◆戦闘コマンド一覧

移動	通常	機動力の範囲内で移動する。必要な機動力は地形ご とに異なる。敵部隊に隣接すると、それ以上は進め ない。
	誘導	敵が後をついてくるように移動する。成否は武将の 知力による。
攻撃	通常	隣接している敵部隊を攻撃する。 効果は、 武力・ 兵 士の数・ 地形による。
	一斉	敵部隊に隣接しているすべての味方部隊で攻撃す る。効果は、武力・兵士の数・部隊数・地形による。
	火計	隣接しているマスに火をつける。成否は、知力・地 形・天気による。 火は風向きに応じて翌日以降も燃え広がり、火のつ いたマスにいる部隊は兵士の数が減る。天気が雨に なると鎮火する。
	突撃	隣接している敵部隊に突撃して繰り返し攻撃する。 効果は、武力による。反対側のマスに突き抜けるこ とがある。

待機	何もしな	何もしない。機動力が1増える。		
情報	敵味方の (1日経つ	敵味方の部隊の情報を見る。敵の情報を見るには金10が必要 (1日経つまでは金0で何度でも見られる)。		
	出陣	守備側のみ、戦争に参加させていなかった武将を新たに参戦させる。 戦場にいる味方部隊が10部隊未満のときのみ実行できる。		
工作	寝返り	総大将のみ、敵側の武将を部隊ごと寝返らせる。 「計略」コマンドの敵中作敵や埋伏の毒に成功してい る武将は、必ず寝返る。 その他の場合の成否は、相手武将の忠誠・性格と使 う金額による。		
退却	戦場から退却する。隣接する自勢力の国、または空白地を選ぶ 武力・機動力・訓練・隣接敵部隊数によっては、捕らえられ ことがある。 総大将が退却すると敗北となる。			



◆長期戦

30日以内に勝敗が決しないと、長期戦になります。

長期戦になると戦略画面に戻り、翌月の終わりに戦争が再開されます。

また、戦略画面に戻ったとき、戦争中ではない自勢力の国から、戦争中の国に応援部隊を送れます。 ※応援部隊を送れるのは、戦争中の国にいる自勢力の部隊が、守備側は10部隊未満、攻撃側は5部隊未満のときのみです。

◆戦後処理

勝利条件を満たした勢力は、捕らえた武将の処遇を決め ます。

登用・逃がす・処断のいずれかを選びます。ただし、君主は 逃がす・処断しか選べません。

※処断を選ぶと、以後ゲームに登場しなくなります。

一騎討ち

戦闘開始時に、一騎討ちを申し込める(申し込まれる)
ことがあります。武将が勝手に一騎討ちを申し込んだ
り受けたりすることもあります。

一騎討ちの勝敗は武将の武力が影響します。勝利する
と相手武将を捕らえることができます。敵からの申し込
みを受けずにを断ると、味方の兵士の数が減ります。

※武力の低い武将が勝利すると、その武将の武力が
上がります。

全国マップ

IU

1	襄平	
ଅ	北平	
Q	薊	
4	晋陽	
L J	上党	
6	南皮	
7	鄴	
8	北海	
୭	陳留	
10	洛陽	
11	弘農	

12	長安	
13	天水	
14	武威	
15	酒泉	
13	下邳	
17	許昌	
18	寿春	
19	南陽	
20	襄陽	
21	長沙	
<u>22</u>	桂陽	

23	零陵	
24	建業	
25	会稽	
23	建安	
27	鄱陽	
28	柴桑	
29	漢中	
20	武都	
81	永安	
32	江州	
33	成都	

3 4	朱提	
85	永昌	
83	建寧	
87	南海	
83	蒼梧	
BO	合浦	
40	郁林	
41	交趾	



ツクールマニュアル 目次

編集メニュー	2
新武将登録	3
顏登録	4
戦場編集	5
シナリオ編集	6
設定編集	7
登場武将編集	8
勢力編集	9
国編集	10
BGM編集	11
戦利品編集	12
遊んでみよう	13







スタートメニューで「編集」を選ぶと、編集メニューが表示されます。

新武将登録	新武将の作成・編集をする。武将の名前や各パラメータ、顔CGを編集できる。
顏登録	武将の顔CGを登録する。好きな画像を顔CGとして登録できる。
戦場編集	戦場マップを編集する。国ごとの戦場マップを、地形を自由に変更して編集できる。
シナリオ編集	ゲームシナリオの本体を編集する。勢力状況や国のパラメータなどを自由に編集できる。

◆シナリオを作成する手順

以下のような流れで進めると作成しやすいでしょう。



これで大枠は完成です。さらに細かく設定を編集して、こだわりのシナリオを作りましょう!

新武将登録

新たに武将を作成したり、作成済みの武将を編集したりします。9,999人まで登録できます。

◆作成・編集の手順

新規作成を選ぶと新たな武将を作成できます。 作成済みの武将を選ぶと、内容を編集できます。

顔変更	既存の顔CGか、編集メニューの「顔登録」で あらかじめ登録しておいた顔CGから選ぶ。	_
名前・読み	名前を全角6文字まで、読みを半角18文字ま でで入力する。	
知力	計略、外交、内政、戦争に影響。80以上の武 将は軍師に任命可能。	1~100
武力	戦争、訓練や、使者になったときの捕らえられ やすさに影響。	1~100
魅力	内政、外交、計略などに影響。	1~100
義理	計略のかかりやすさ、独立しやすさ、寝返りや すさなどに影響。	1~100
人徳	共同作戦、援軍、使者の見逃しやすさなどに影響。	1~100

新規作成·編集	新武将の作成・編集をする。
削除	作成済みの武将を削除する。
生年一括編集	作成済みの武将の生年を一括で変更する。

野望	共同作成、独立しやすさ、降伏しやすさ、勝手 に一騎討ちをする確率などに影響。	1~100
生年	生年に1歳となる。	1~9,999
寿命	年齢が寿命に達すると、病没する可能性が高 まる。	1~99
相性	数値が近い武将ほど相性がよくなる。	1~100
大徳フラグ	君主のとき、配下武将の忠誠が下がりにくく なる。	_
不屈フラグ	君主のとき、不利な情勢でも絶対に降伏しない。	—
豪傑フラグ	戦争で、能力値以上の力を発揮する。	_

※「自動」の各ボタンを押すと、名前やパラメータを自動で設定できます。
 ※「武将複製」を押すと、既存の武将の情報をコピーできます。
 ※基本パラメータ(知力・武力・魅力)の詳しい説明は「ゲームマニュアル」をご覧ください。



武将の顔として使うCGを登録します。 登録したCGは、編集メニューの「新武将登録」や、「シナ リオ編集」の「登場武将編集」で、好きな武将に使用でき ます。







※顔CGは、JPEG / BMP形式の画像のみ登録できます。 ※拡大・縮小・トリミングができます。 ※画像のサイズ等によっては登録できないことがあります。 4

戦場編集

5

国ごとに、戦場マップの地形、部隊の配置場所を編集します。



戦場の地形を自由に変更できます。

画面右上の「地形」から地形を選び、戦場マップから変 更するマスを選びます。

※城は必ず1つ配置します。

※高山は進入不可の地形です。部隊配置マスから城マスまでの進軍ルートを 塞がないよう、気を付けて地形を配置してください。
※各地形の特徴は「ゲームマニュアル」をご覧ください。

◇ 部隊配置マスの設定

戦争開始時の部隊配置マスを設定します。

画面右下の「配置」から攻撃側/守備側の国番号を選び、戦場マップで変更するマスを選びます。

部隊配置マスに設定すると、マスの右下に国番号が表示されます。

※部隊配置マスは、攻撃側は5マス以上、守備側は10マス以上、必ず設定します。 ※城は、必ず守備側の部隊配置マスとなります。



シナリオ編集

新たにシナリオを作成したり、作成済みのシナリオを編集したりします。

設定編集	開始年、シナリオ名、物語、重要国などを設定する。
登場武将編集	登場武将の名前や能力値などを変更する。
勢力編集	登場勢力の君主、軍師、信用度などを設定する。
国編集	各国の支配勢力と、人口、軍資金や兵糧の保有量、配置武将など を設定する。
BGM編集	戦略画面、戦闘画面などでのBGMを設定する。
戦利品編集	戦利品の作成・編集をする。
保存	作成したシナリオデータを保存して、シナリオ編集を続ける。
作成終了	作成したシナリオデータを保存して、シナリオ編集を終了する。
中止	シナリオデータの編集内容を破棄して、シナリオ編集を中止する。



◆シナリオデータの保存

「保存」「作成終了」を選ぶと、作成したシナリオデータが下記のフォルダに保存されます。 ※データの設定に矛盾がある状態だと、保存できません。

(マイドキュメント)-[KoeiTecmo]-[SanTsukuru]-[Savedata]-[Scenario]

6

7

開始年、シナリオ名、物語、重要国など、シナリオの概要を設定します。

タイトルロゴ変更★	タイトルロゴ画像を設定する。シナリオ開始時に 表示される。
開始年	シナリオの開始年を設定する。
終了年★	シナリオの終了年を設定する。終了年に達すると ゲームオーバーとなる。「なし」も選べる。
シナリオ名	シナリオ名を全角16文字までで入力する。
物語★	時代背景、シナリオ開始時の情勢など、シナリオの説明を全角500文字までで入力する。
重要国	重要国を設定する。戦利品登場頻度が「なし」以 外の設定でこの国を攻め落とすと、戦利品が必ず 手に入るようになる。
戦利品登場頻度	戦利品の登場しやすさを設定する。
他ユーザーによる再編集	他のユーザーにシナリオデータを渡した際、他の ユーザーによる再編集を許可するかどうかを設定 する。

※タイトルロゴは、JPEG / BMP形式で、1280×720サイズの画像のみ登録できます。

※★の設定は必須ではありません。



文字入力について

文字を入力するとき、以下の機能を使えます。

- ●文字入力時にShift+矢印キーで範囲選択できる。
- ●範囲選択中にBackSpaceキーを押すと、選択範囲の テキストが消える。
- ●範囲選択中に文字を入力すると、入力した文字で選択 範囲の文字を上書きする。

シナリオに登場する武将(最大999人) のパラメータなどを編集したり、作成済 みの新武将を登場させたりします。

個別編集	登場武将の名前や各パラメータな どを設定する。
削除	登場武将を削除する。
一括編集	複数の登場武将の生年/登場年/ 所属勢力/所在国を一括で編集す る。
血縁編集	登場武将の血縁関係を作成・編 集・削除する。君主と同じ血縁の 武将は、裏切りにくい、後継者にな りやすい、という効果がある。
新武将一括登録	作成済みの新武将を一括で登場武 将に登録する。

》個別編集

名前~相性	武将の名前や各パラメータを設定する(「新武将登録」の設 定項目と同様)。
大徳・不屈・豪傑フラグ	各フラグを有効にするかどうかを設定する(「新武将登録の 設定項目と同様」)。
状態	シナリオ開始時の状態を設定する。 現役/在野/未発見/死亡/待機の5種類。
	シナリオ開始時の配置国を設定する。
勢力	シナリオ開始時の所属勢力(仕えている君主)を設定する。
忠誠	シナリオ開始時の忠誠を設定する。
登場年	登場年を設定する。
登場先	登場先武将を設定する。「待機」状態の武将が登場すると き、登場先武将のもとに登場する。
血縁	武将の血縁を設定する。
兵士·武器·訓練	シナリオ開始時に率いている兵士、保有する武器の数、兵 士の訓練度を設定する。

※「登場武将編集」の設定内容は、「国編集」「勢力編集」の内容とリンクしていま

す。それぞれの設定を変更すると、他の設定にも自動的に反映されます。

登場させる勢力の君主や軍師、敵対勢力などを設定します。

勢力色	勢力の色を設定する。 全国マップ上で、 支配国が勢力色で表示される。
君主	君主を設定する。
軍師★	軍師を設定する。知力80以上の武将から選ぶ。
信用度	君主の対外的な信用度を設定する。 外交や登用の成功率などに 影響する。
金収入増	金収入の補正の有無。「〇」にすると、1月の金収入が増える。
強化勢力	強化勢力かどうか。「○」にすると、ゲーム開始時の状態が有利に なる。
敵対君主★	敵対している君主を設定する。

※強化勢力の効果は、プレイヤーの担当勢力には適用されません。
 ※★の設定は必須ではありません。







国の名前やパラメータ、配置する武将などを編集します。

围	国の名前を設定する。
君主	その国を支配する君主(勢力)を設定する。
太守	その国を統治する太守を設定する。君主がいる国では、 自動的に君主が太守を兼任する。
勢力武将	その国に配置する現役武将を設定する。
配置武将	その国に配置する、現役以外の武将を設定する。
戦場	戦場マップを設定する。
商人	商人が常にいる状態にするかどうか。○にすると、常に 「商人」コマンドを実行できるようになる。
洪水発生	「×」にすると、洪水が発生しなくなる。
その他パラメータ	その他のパラメータを設定する。

※各パラメータの詳細は、「ゲームマニュアル」をご覧ください。



シナリオ編集 - BGM編集



場面ごとのBGMを設定します。



◆ BGM編集の手順 以下の手順で編集します。



※曲名の右側にある ▶ を選ぶとBGMを視聴できます。

12

シナリオに登場する戦利品の名前やCG、所持効果を設定します。

新規作成·編集	新たな戦利品を作成して登録したり、内容を編集したりする。
削除	登録済みの戦利品を削除する。
登場編集	登録済みの戦利品を登場させるかどうかを設定する。

CG変更	戦利品のCGを変更する。
名前・読み	名前は全角6文字まで、読みは半角18文字までで設定する。
効果	所持したときの効果を設定する。知力上昇/武力上昇/魅力 上昇と君主との相性向上/敵に捕まらなくなる/けがが1カ月 で治る/信用度と君主の魅力が上昇の6種類。
効果量	効果の量を設定する。



遊んでみよう



作成したシナリオは、自分で遊べるだけでなく、他のユーザーと交換もできます。

◆ 自作のシナリオを遊ぶ

スタートメニューから「ゲーム開始」を選び、シナリオ選択で「ユーザー作成」タブをクリックします。 遊びたいシナリオを選ぶと、ゲームが始まります。

◆ シナリオデータの交換

作成したシナリオデータは、下記のフォルダに保存されます。 他のユーザーが作成したシナリオデータがあるときは、同じフォルダにコピーすることで、遊べるよう になります。

シナリオデータ保存フォルダ

(マイドキュメント)-[KoeiTecmo]-[SanTsukuru]-[Savedata]-[Scenario]

※プレイの手順は「自作のシナリオを遊ぶ」と同じです。 ※『三国志ツクール』を持っていないユーザーも、『三国志ツクール フリープレイ版』 (無料)をダウンロードすると、他のユーザーが作成したシナ リオデータをプレイできます。