



# 操作ガイド





# 『三國志V with パワーアップキット』とは



『三國志V with パワーアップキット』は、三國志の世界をシミュレートしたゲームです。

プレイヤーは君主の一人となり、中国大陸の統一を目指します。



1995年に発売されたシリーズ第5作。

「名声」に応じてコマンド数が変化するシステムと、戦場における「陣形」が採用された。武将 ごとに設定する陣形と武将の特殊能力で、力押しだけでない戦い方も可能だった。

パワーアップキットでは、南華老仙、左慈など、仙人や道士が割拠する「放浪の賢聖」、すべて 新君主だけでプレイする「黄巾と南漢」など異色のシナリオも追加された。



ハートのアイコンは名声、本のアイコンはコマンド数 を表す



戦場では武将が選択している陣形が表示される



巡察すると名声をあげられる



# 目次

はじめにお読みください 3 ユーザーサポート、基本的な操作を記載しています
プレイングマニュアル ······ 7 プレイングマニュアルの抜粋です
パワーアップマニュアル ·········· 29 パワーアップマニュアルの抜粋です

# ゲームを始める前に

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、起動画面の「は じめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法 http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html

### PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆ このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆ 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

- ※ Windows は、米国Microsoft 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。
- ※ 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。

# ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※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(http://store.steampowered.com/eula/521750 eula 1)。

### ユーザーサポートにお問い合わせの前に

で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



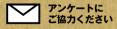
## http://www.gamecity.ne.jp/support/

※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。

#### ご注意

- ●ユーザーサポートは、日本語のみの受付となります。
- ●ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- ●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。
- ●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/



ア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"をブレゼント! くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービスの詳細をご確認ください。

©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

TOP

# ゲームを起動する



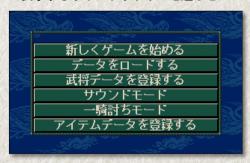
ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。 read.meファイルには、オンラインユー ザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。 シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認 ください。

# ゲームの始め方

①ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。オープニングが終了後に 表示するウィンドウサイズを選ぶとメニューが表示されます。



### ◎新しく始める

- ①メニューから、「新しくゲームを始める」をクリックします。
- ②シナリオを選び、プレイする君主を選びます(最大8人、シナリオによる)。地図からも選べます。





君主名または都市をクリックして君主を選択

③環境設定の一覧が表示されます。 変更したい場合は項目をクリック します。「決定」をクリックすると 次に進みます。



④終了条件の一覧が表示されます。 条件をはずしたい場合は「OFF」 をクリックします。「決定」をク リックすると、ゲームが始まりま す。



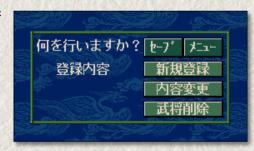
### ◎続きから始める

- ①メニュー画面で、「データをロードする|をクリックします。
- ②一覧からロードするデータをクリックします。
- ③確認のメッセージが表示されます。「可」をクリックすると続きからゲームが始まります。

# 新武将の登録

「三國志V with パワーアップキット」のメニュー画面で「武将データを登録する」 を選ぶと、オリジナルの君主、武将をゲームに登場させられます。

①新しく武将を登録する場合は「新 規登録」を選びます。



②武将の名前を決めます。漢字を入力する場合は、リストのひらがなから、音読 みの一文字目をクリックし、表示される右のリストから漢字を選びます。

「平仮名」「片仮名」「英数」「記号」などをクリックすると、該当する文字種のうち使える文字が右のリストに表示されます。使用する文字をクリックします。



ひらがなのどれかをクリックすると、入力できる漢字が一覧で表示される(音読み一文字目の漢字)

③ルビ(読みがな)、年齢、性別、顔グラフィックを設定し、続けて能力値を設定します。「能力値変更」をクリックするたびに、基本の能力値が切り替わります。好きな能力値が表示されたら、「↑」「↓」をクリックしてボーナスポイントを割り振ります。



④「決定」ボタンをクリックすると武将を登録する画面に戻ります。「セーブ」をクリックして新武将のデータをセーブします。続けて「メニュー」をクリックしてメニューに戻ります。





④でセーブせずに「メニュー」を 選ぶと、新武将の設定はキャン セルされます。

設定した新武将をゲームに登場 させる場合は「セーブ」を選んで メニューに戻ってください。



# ゲームの終わり方

ご注意

本ゲームは自動的にセーブされません。



続きをプレイする場合は、終了前に必ずセーブを行ってください。 5か所までセーブできます。

### ◎ゲームをセーブする

①コマンドの「機能」をクリックします。



②表示される機能メニューから 「セーブ」を選びます。



③セーブ箇所の一覧が表示されます。セーブする場所をクリックします。



- ④確認のメッセージが表示されたら「可」をクリックします。
- ⑤「セーブしました」と表示されてゲームに戻ります。

### ◎ゲームを終了する

機能メニューで「終了」を選ぶと、終 了メニューが表示されます。「ゲーム を終了する」を選んで終了します。



그래프 경우 전 경우 중국 중에 있는데 그는 시간을 한 경우 있다.	
ゲームを終了する	ゲームを終了します。セーブはされません。
最初からやり直す	ここまでのプレイを破棄してメニューに戻ります。セーブはされません。
成り行きを見守る	以降のプレイを全君主をコンピュータが担当します。 やめるときはメニューの「終了」をクリックします。
自分だけ抜ける	複数君主でプレイしている場合、以降の自分のプレイをコンピュータに 担当させます。



メニューの「終了」をクリックしたり、windowsの「×」をクリックして終了すると、セーブされないままゲームが終了します。

続きをプレイする場合は、機能メニューで「セーブ」した後で終了してください。



そうそう

我こそは乱世の奸雄

字は孟徳。もと漢臣。「治世の能臣 乱世の奸雄」と評された。董卓暗 殺に失敗して洛陽を脱出、陳留で 挙兵。能力主義に基づいて優れた 人材を多く集めた。許昌に献帝を 擁したことを転機に順調に勢力を 拡大、管護の戦いで袁紹を破り、 中原の覇者たる地位を獲得した。



りゅうび

義によって逆賊を討つ

字は玄徳。関羽・張飛の義兄。黄 か 市討伐の義勇軍に身を投じたこと を皮切りに、その活躍を認められ、 諸侯に名を連ねる。宿敵曹操に抗 して連戦連敗、流転の日々を送る が、配下に恵まれた劉備はしぶと く生き残る。義理人情に厚く、民 に愛された仁君であった。



りょふ

蟬を愛した鬼神

字は奉先。飛将軍の異名を持つ万 夫不当の猛将。勇猛さを買われて 丁原のもとから董卓の配下に。し かし、貂蟬に心を奪われて董卓を 殺害、長安を落ち延びる。のち曹 操の留守をついて党州を占領。参 謀・陳宮の助言に従い、曹操や劉 備と激戦を繰り広げた。



字は翼徳。桃園結義以来の劉備の 義弟。関羽の弟分。得意の蛇矛を 振り回し、数々の修羅場を乗り越 えた暴ん坊。長坂橋では単騎で仁 至立ち、一喝しただけで曹操軍の 追撃を阻んだという伝説がある。 で 喧嘩っ早いところが玉に傷だが、 戦の腕は天下一品である。

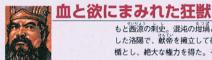


孫権

そんけん

碧眼児江東を制す

字は仲謀。孫堅の次男。兄は「小 覇主」こと孫策。碧い眼で紫の髯 を生やしていた。若くして病に倒 れた孫策の志を継ぎ、人材の収集 江東の領土保全に努めた。赤壁で 曹操を破ったのちは、荊州の利権 を巡って劉備と反目、魏軍と共同 で念願の荊州を奪取した。



とうたく

もと西涼の刺史。混沌の坩堝と化 した洛陽で、献帝を擁立して後ろ 楯とし、絶大な権力を得た。その 専横ぶりが諸侯の連合蜂起を促す と、洛陽を焼き捨てて長安に逃走。 墳墓盗掘や金銭略奪など数々の罪 業の報いか、配下や民衆に虐殺さ



関羽 かんう

字は雲長。桃園以来の劉備の義弟。 勇猛果敢にして冷静沈着。青龍優 月刀を振るってあまたの敵将を血 祭りに上げる。兵法にも通じ、初 期の劉備の参謀役として活躍。髯 の見事さから「美髯公」のあだ名

れ、民間信仰の対象となった。

がついた。死後、関帝廟にまつら

盲夏侯、先鋒を駆ける

かこうとん性を討ち取ったという。

字は元譲。曹操軍きっての猛将。 曹操とは同族にあたり、不臣の礼 をもって遇された。従弟の夏侯淵 とともに各地を転戦、数々の軍功 を上げる。呂布討伐では、敵将の 曹性に左目を射抜かれたが、すぐ さま矢を抜いて目玉を食らい、曹

# 『三國志V』の世界

大陸に覇を 唱えた英雄



【英雄列伝】

それぞれに大志を抱い た君主たちは、野望を 実現するため所狭しと 大陸を駆けめぐった。



軍事で名を 馳せた英雄



【英雄列伝】 圧倒的な戦闘力で敵を

殲滅する勇者たちは、 戦乱の時代が生んだ申 し子であった。



袁紹

えんしょう

英雄になれなかったエリート

字は本初。名門出身の漢臣。曹操 とは同僚にあたる。董卓討伐軍の 解散後、冀州を根拠に勢力を拡大、 公孫瓚を滅ぼして河北を統一。し かし官渡の戦いでは、優柔不断な 性格が決断を誤らせ、敵に数倍す る兵力を擁しながら曹操に大敗。 のち衰亡の一途を辿る。



ばとう

帝に命を捧げ、曹操を討つ 字は寿成。後漢初期の名将・馬援

の末裔。西涼太守。長安に跋扈す る李傕・郭汜連合軍を討伐する。 のち献帝を救わんと曹操暗殺計画 を練るが発覚して、二人の息子と もども曹操に斬首された。この事 件が起因となって、国元の長男・ 馬超が蜂起、長安に襲いかかる。



ちょううん

子龍は一身これ胆なり 字は子龍。もと公孫瓚の配下。公 孫瓚が敗死すると、放浪ののち劉 備に付き従う。長坂坡では、百万 の敵軍へ単騎で突入、獅子奮迅の

働きでこれをかいくぐり、劉禅の 救出に成功する。漢中争奪戦では、 「空城の計」で曹操軍を撃破、「一 身これ触なり」と評された。



ばちょう

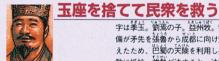
眉目秀麗、錦馬超 字は孟起。馬騰の長男。容姿端麗 威風堂々たる武者ぶりは、諸侯を して「錦馬超」と呼ばしめた。抗 討ちのため長安を襲撃、巧みな用

兵と武芸で曹操を追いつめたが、 「離間の策」に敗れて張魯を頼る。 その後、張飛と一騎討ちを交わし たが、勝負はついていない。



名士の誉れ高き江夏の八俊

字は景升。漢の皇族の血筋。荊州 刺史。名士の誉れ高く、「江夏の八 俊」の一人に数えられた。孫堅を 敗死に追い込んだ経歴はあるが、 本来、狡猾さや領土的野心に欠け 人心掌握の力量もなかった。子の 劉琮が継ぐやいなや、曹操に簡単 に滅ぼされた。



字は季玉。劉焉の子。益州牧。劉 備が矛先を張魯から成都に向け変 えたため、巴蜀の天険を利用し果 敢に抵抗。趨勢が決すると、決戦 を主張する重臣を制止し、「戦で多

くの民が死んだのは私の罪だ。人 民の命を救うため降伏しよう」と いさぎよく降伏した。



字は子義。劉繇の配下。「小覇王」 こと孫策が数騎のみで陣中を離れ たのをすかさず急襲、孫策と壮絶 な一騎討ちを繰り広げた。戦後、 お互いを認めあった二人は君臣の 礼を交わす。孫策の死後も孫権の もとで活躍し、呉の戦力の要とな



かんねい

船だ、戦だ、野郎ども! 字は興覇。「錦帆賊」という海賊出 身。賊から足を洗い劉表に仕えた が不遇であったため、荊州を脱出 して孫権に仕えた。荊州攻略、赤 壁、その他の対曹操戦で活躍、大 いに孫権を喜ばせた。「曹操には張 遼がいるが、わしには甘興覇がい る」と孫権は言ったという。

「三國志V」の世界【英雄列伝】| 11

10 | 「三國志 V」の世界 【英雄列伝】

りゅうひょう





### 知勇兼備の名将

字は文遠。丁原・董卓・呂布・曹 操と主を変えた百戦錬磨の将。武 略のみならず、調停・交渉術にも 長け、名将の名に違わぬ活躍を見 せた。徐州の劉備討伐では、義士 で有名な関羽を説得し降らせた。 以前から関羽を配下にしたがって いた曹操は大いに喜んだという。



りかい

綿馬超を降した功労者 字は徳昂。劉璋に仕えていたが成 都陥落前に劉璋を見限り、張魯軍

と対峙中の劉備軍に身を投じる。 当時、張魯のもとに身を寄せてい た馬超の説得に赴き、見事これを **籠絡。この馬超の劉備への投降は、** 成都の劉璋の闘志を削ぎ、降伏を 決意させるに至る。



### 黄巾賊の棟梁

任官試験に失敗して山中に籠もる。 南華老仙から「太平要術書」を授 かると、末世思想を説いて民を扇 動、黄巾賊を蜂起させた。宗教を 利用してカリスマ的支配力を発揮 し、50万を超える大兵力を引率。 その神秘的な妖術は、抑圧された 民衆の心を大いに動かした。



### 国家の大事は漏らせぬ

字は子陽。曹三代に仕えた参謀。 蜀を討つことを自ら進めておきな がら、それを重臣全員に公言しな かったために、他の将に密告され 追求される。「国家の大事が簡単に 漏れるようではいけません」と、 曹叡に国家機密の重要性を説き、 国政のあり方を示した。



ちょうりょう

### 呉下の阿蒙にあらず

字は子明。呉将。三代目大都督。 若年の頃は武辺者で鳴らしたが、 思うところあって学問を志し、「も はや以前の蒙ちゃんではない」と 魯粛に褒められた。荊州攻略では 無名の陸遜を代理に据えて関羽を 慢心させるという人事の妙で、見 事これを討ち破った。



おういん

### 美女を用いて狂獣を屠る

字は子師。後漢の司徒。正義感が 強く、多くの人から尊敬されてい た。七星の剣を曹操に与えて董卓 暗殺を依頼したが失敗。さらに傾 国の美女と呼ばれた養女・貂蟬を、 呂布・董卓に奪い合わせて仲を裂 き、呂布をそそのかして董卓を殺



ちょうかく

### 孫呉の名内政官

字は子布。江東の「二張」の一人 孫策・孫権に仕えた。孫策が臨終 間際に「国政に関しては張昭に試 ねよ」と孫権に言い遺したほど内 政手腕に長けていた。国力の維持 を第一に考える反戦主義を貫き、 赤壁、荊州攻略など、ほとんどの ちょうしょう 戦いに反対した。



りゅうよう

### 諸葛亮に後事を託される

劉備の配下。諸葛亮生前は北伐中 の成都の留守を任され、物資の前 線への補給、内政開発に従事。諸 葛亮に「国家を背負う大器」と目 され、死後の後事を託された。丞 相に就任してからは、無理な外征 を行わず、国力保持に努めるかた わら、外交などでも活躍した。



# 『三國志V』の世界

人事に辣腕を 揮った英雄



### 【英雄列伝】

国の興亡を人材の優劣 が左右する時代、英雄 たちは逸材の捜索、登 用に腐心した。





### 【英雄列伝】

他国を圧倒する軍事力 を擁するには、内政で 財源を確保することが 不可欠であった。



### 赤兎馬を放って鬼神を得る

董卓の女婿にして参謀。董卓に数 々の無道を献言した悪逆非道の策 士。十常待の乱で董卓軍は丁原と の戦闘に苦戦、李儒は呂布の武力 と性格に目をつけた。李粛を使者 とし、金品と赤兎馬を送ると、呂 布は簡単に変心、養父である丁原 を殺害して董卓についた。



程昱

ていいく

### 人材のためには手段を選ばず

字は仲徳。曹操の参謀。冷静な判 断と豊富な機略で多くの戦に大勝 利をもたらした。曹仁が新野で大 敗した際には、劉備についた謎の 軍師を徐庶だと見破り、その母親 を人質にして徐庶を劉備から切り 離すことに成功する。結果として 徐庶の母を自殺に追い込んだ。



### 法を定めて民生を安定 字は機伯。もと劉表の幕客。頼っ

発揮した英雄

てきた劉備の人柄に触れて親劉備 派に属し、反劉備の蔡瑁が劉備を 暗殺しようとするのを阻止。のち 伊籍 馬良とともに関羽の幕僚となった が、荊州陥落後は成都に帰還、「蜀 科」と呼ばれる法律の制定に精を いせき H1.7-



王粲

おうさん

### 三国を代表する文学者

字は仲宣。「建安七子」の一人。博 **管強記の大詩人。もと劉表の臣。** 曹操の南征に降伏、重用された。 内政に従事する一方、詩作に興じ 銅雀台落成のおりには曹操の徳を 讃える詩を献じている。代表作の 『登楼賦』は後世に語り継がれて戲 曲の題材となった。



陳羣

ちんぐん

りじゆ

### ■ 任官制度を統一した能吏

字は長文。劉備に仕えたが、劉備 が徐州を失ったので愛想を尽かし 曹操に仕官。曹操が危篤に陥ると 曹洪・賈詡・司馬懿とともに後事 を託された。曹丕に重用され、南 北朝の時代まで諸国の官吏登用制 度の骨幹となる「九品管人法」を 建議した。



### 画餅は食えぬ

字は子植。曹操の長男。妻はもと 袁熙の妻・甄氏。曹操生前は戦場 でも活躍。禅譲により魏の初代皇 帝となる。「官吏の選抜には評判を 考慮するな。評判など画餅(絵に 描いた餅)であって役には立たぬ わ」と登用の担当官に指示し、前 代からの能力主義を永続させた。



## 蒯越 かいえつ

字は異度。常常誅殺を戸惑う何進 に見切りをつけて劉表のもとへ。 肥沃な荊州で内政に励んでいたあ る日、劉表に贈られた名馬が凶馬 であることを見抜き、これを手放 させた。のち劉琮を降伏させた曹 操は、「荊州よりも削越を手に入れ たことが嬉しい」と話した。



# こうゆう

孔子の末裔、乱世を生きる 字は文学。北海の太守。『論語』で 有名な孔子の末裔で「建安七子」 の一人。黄巾賊に北海の城を包囲 されたときは、劉備兄弟と太史慈 の協力でこれを撃破。曹操に仕え てからは、保守的な朝廷保護派と して活躍。劉備攻めへの反対でロ が過ぎ、曹操に斬首された。

12 | 「三國志V」の世界【英雄列伝】

「三國志V」の世界【英雄列伝】 13



閥沢 かんたく

### **i操を言いくるめた弁舌**

字は徳潤。孫権が集めた人材の一 人。貧しい家に生まれたが、書物 を借りてまで学問に励んだ。赤壁 の戦いでは、黄蓋の「苦肉の計」 を成功させるため、深夜単身で曹 操の陣営を訪ねた。うますぎる話 だけに曹操は疑ったが、得意の弁 舌で曹操をまるめ込んだ。



ばりょう

### 馬氏の五常白眉最も良し

字は季常。眉が白いのが特徴。馬 家の五人兄弟の中で馬良がもっと も優秀だったところから「白眉」 の故事が生まれた。劉備に仕え、 主に関羽の軍師役として活躍。関 羽死後は、夷陵の戦いにも参戦。 数度にわたって導への使者となり、 蜀呉同盟の永続に努めた。



## 郭嘉 かくか

兵は神速を貴ぶ 字は奉孝。曹操の参謀。巧みな状 況分析と正確無比の読みで曹操の

覇業を助けた。袁紹の残党討伐に 随行した際には、自身は病に倒れ ながらも「兵は神速を貴ぶ」とし て進撃続行を進言、袁氏根絶と遼 東制圧を成功させた。郭嘉の早世 を曹操は嘆き悲しんだという。

字は文若。「我が張良」(漢の高祖劉



周瑜 しゅうゆ

字は公瑾。孫策の義弟。容姿端麗 並ぶ者なく、「美周郎」と呼ばれた。 孫策死後は軍事の第一人者として 大都督に任じられ、孫権の相談役 となる。あらゆる計略を駆使して 赤壁の戦いを勝利に導いたものの、 諸葛亮との謀略戦には勝利できな いまま病に誓されてゆく。



孫乾

そんけん

### お使いの役目それがしに

字は公祐。もと陶謙配下。陶謙が 死亡し、徐州を劉備が引き継ぐと、 劉備の幕僚となる。戦時には使者 として各地を奔走する役目を引き 受けることが多かった。最高機密 にあたる密書を他国へ持参すると いう、地味だが命がけの役目をよ



### 劉備に蜀を売った男

字は永年。益州牧・劉璋の副官。 容貌醜く、小男であったという。 共同で張魯を攻める計画を曹操に 拒否され、意気消沈して帰国する ところを劉備に招かれてその人柄 に魅せられた。このとき劉備に託 された地図が、のちの成都攻略戦



荀彧 じゅんいく

邦の参謀) |と曹操に評された名参 謀。曹操に創業当時から仕え、幕 僚の中心人物として活躍した。呂 布が徐州の劉備を頼ったときは、 「二虎競食の計」と「駆虎呑狼の計」 を提案し、呂布と劉備の仲を裂く ことに成功した。



### | 諸葛亮の永遠のライバル

字は仲達。当時の曹操幕僚集団の 中では見識・智謀ともに群を抜い ており、常に諸葛亮と並び称され た鬼才。数次にわたって蜀軍と対 陣し、機度となく諸葛亮の計略を 看破した。無理な戦をしかけず、 長期戦に持ち込み、兵糧不足の蜀 軍を退かせる作戦を多用した。



外交に東奔 西走した英雄



【英雄列伝】

危急存亡のとき、死を も恐れぬ使者たちは、 国の運命を背負って外 交に出向いた。



計略に暗中 飛躍した英雄



【英雄列伝】

怒濤と化した大軍も、 老獪な策士の計略にか かれば、なすすべもな く翻弄された。



### 血を忘れて義に生きる

字は子瑜。諸葛亮の兄。呉に仕え た。弟が蜀の重臣であったため、 あらぬ疑いをかけられることも多 かった。私的感情を捨てて呉に忠 葛瑾 讃を尽くし、蜀への外交の使いを 機度も果たした。華々しい活躍は ないが、思慮深く、度量の大きい しょかつきん人物であったと伝えられる。



ちょうこう

喪に服すを討つは不義理 字は子綱。江東の「二張」の一人。

> 呉の幕僚。孫策の死に乗じて出撃 しようとする曹操に、「喪に服す者 を攻めるは不義理にあたりますぞ」 と説いて、その出征を思いとどま らせた。臨終の際には「秣陵に遷 都せよ」との遺言を残し、孫権を 慟哭させた。



賈詡

### 乱世を乗り越えた策士

字は文和。董卓・李傕・張繍と主 を変えながらも、行く先々で策士 として活躍、絶体絶命の危機を何 度も乗り越えた。のち曹操の幕僚 群に名を連ね、対馬超戦にも従軍 する。「偽書疑心の計」で馬超と韓 遂を仲間割れさせることに成功し 長安陥落の危機を救った。

字は孔明。「伏龍」または「臥龍」

と讃えられた希代の名軍師。三顧



ほうとう

字は士元。諸葛亮の「伏龍」に対 し、「鳳雛」と呼ばれた天才軍師。 容貌の醜さが災いして長らく不遇 であったが、劉備の副軍師に抜擢 され、成都へと続く関を次々と鮮 やかな手際で落とした。しかし、 落鳳坡で壮絶な戦死を遂げ、劉備

や諸葛亮を悲しませた。

蜀漢に尽くした忠節



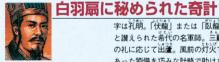
### 赤壁同盟の立役者

字は子敬。呉の周瑜の右腕として、 外交面に活躍した。常に劉備と結 んで曹操に当たるを旨としていた ため、劉備に対して軟弱な外交策 を取らざるを得ず、ついに荊州は 入手できなかった。周瑜死後、二 代目大都督となる。親孝行で人あ たりの良い人物であったという。



### 天に二つの太陽無し

字は伯苗。もと劉璋の配下。劉備 の重臣。同盟復活後の呉へ使者し たおり、「まず魏を滅ぼして二国で 大陸を分割しよう」と言う孫権に 対して、「天に二つの太陽がないよ うに、民に二人の王はなく、一人 であるべきです」と平然と答え、 孫権を威嘆させた。



の礼に応じて出産。風前の対災で あった劉備を巧みな計略で助けた。 葛亮 劉備死後は、北伐を敢行、死せる 孔明、生ける仲達を走らす」の故 事を残す。新兵器を開発するなど、 しよかつりょう 事を残す。新兵器を開発する 後世に与えた影響は大きい。



字は伯約。もと魏将。第一次北伐 で蜀軍に投降。諸葛亮に才能を見 いだされ、弟子となった。諸葛亮 死後も志を継いで北伐を敢行、師 譲りの計略と連弩で魏軍をさんざ んに苦しめた。成都陥落後も敵将 を利用して蜀再建を画策するなど 最後まで蜀に忠誠を尽くした。

14 | 「三國志V」の世界【英雄列伝】

ろしゅく

「三國志V」の世界【英雄列伝】| 15

## 概略

## 概略~『三國志V』の概略~

第一章

## ■『三國志V』とは

『三國志Ⅴ』の舞台■

『三國志 V』は、後漢末期から紀元  $2 \sim 3$  世紀にかけての中国大陸を舞台とした歴史シミュレーションゲームです。史実を基に脚色・編纂された「三国志演義」の世界をゲームの題材としています。

当時の中国では、200年の長きにわたって君臨した後漢王朝の権力が衰え、暴徒と化した「黄巾賊」や、その黄巾賊を討伐することで頭角を現した地方勢力が各地に群雄割拠していました。ある者は漢室再興を掲げ、またある者は漢室討伐、あるいは私利私欲のために、互いに戦争を繰り広げ、勢力範囲の拡大を競い合いました。そうした弱肉強食の乱世を経て、やがて中国大陸は「三国時代」と呼ばれる時代に入っていきます。

大陸統一をめざして

本ゲームでは、そんな地方勢力の君主の一人として、プレイヤーである あなたが中国大陸統一をめざします。「君主」となったプレイヤーは、 都市を拠点とした1つの「国」を支配し、戦争することによって支配す る都市(勢力範囲)を増やしていきます。

中国大陸統一を成し遂げるまでには、長く険しい道が待ち受けています。 あなた以外の君主も勢力拡大をめざし、あなたの前にライバルとして立 ちはだかることでしょう。少しでも早く、着実に大陸統一をめざすには、 民衆の支持を得て名声を高めつつ、内政、外交、戦争などをうまく繰り 返すことが必要になります。

### \_シナリオと君主の選択

ゲームを始める前にシナリオと君主を選びます。

シナリオ

7つのシナリオ (P.3) からプレイするシナリオを選びます (スタートアップ)。 シナリオごとに、ゲームをスタートする年、選べる君主が異なります。

君主

君主を選びます (スタートアップ)。選んだ君主によって、大陸統一までの難 しさが異なります。

### \_君主のすること

君主の立場

「君主」は、1つの「国」を支配します。

国は、「都市」と「武将」によって構成されます。

国ごとに都市をいくつか支配し、都市ごとに武将が配置されます。君主 は一国の主として、都市や武将に命令を出します。

「戦略」と「戦争」

君主が支配する国に命令を出すことを「戦略」と呼びます。

戦略では、まず内政を施し、金や兵糧を増やして国力を蓄えます。また、 外交によって自国に有利な状況を作り出すよう他国に働きかけます。

兵士や武器を整え、軍事力が十分になったら、他国の都市に「戦争」を しかけます。戦争では、他国の軍と戦闘し、他国の支配する都市を奪っ て自国のものにします。

このように、君主は自国にさまざまな命令を出しながら、大陸統一をめ ざします。

\_ 名声について

君主にはそれぞれ、民衆からどれだけ支持されているかを表す「名声」 (P.34) があります。名声の値は、戦略で実行できるコマンド数に影響 します。名声をいかに効率よく高めるかがポイントになります。名声は イベントや評定で上げることができます。

### \_ゲームの目的とゲームオーバー

ゲームの目的

「他の君主をすべて滅ぼし、中国大陸の統一を果たす」ことがゲームの目的です。どのシナリオを選んでも目的は同じです。中国大陸の統一を果たすには、47都市すべてを支配下に置くことが条件になります。

ゲームオーバー

プレイヤーの君主が戦争や寿命で死亡した場合は、支配する都市が残されていれば、配下武将の中から後継の君主を選んでゲームを続行できます。配下武将が0人のとき、または支配する都市が0のときは、プレイヤーの敗北となり、ゲームオーバーです。

概略 ~ 『三國志 V』の概略~ | 17

16 | 概略 ~ 『三國志 V』の概略~

関連ページ 戦略進行 (P.32) 戦争進行 (P.36)

## **ずームの進行と命令**

ゲームの基本的な流れ



戦略画面では、「戦略」(P.32)を進めます。戦略では、それぞれ君主ご

とに命令を出す機会(ターン)が回ってきます。ターンが回ってきたら、 自国に命令を出します。戦略を進めていくと、自国の国力・軍事力が蓄 えられます。

ゲームがスタートすると、「戦略画面」(P.22)が表示されます。

戦略画面

戦争画面

充分な国力・軍事力が蓄えられたら、他国の都市に攻め込みます。他国 の都市に攻め込むと、「戦争」(P.36) になります。

戦争になると、「戦争画面」(P.28) に切り替わります。戦争では、それ ぞれ君主ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、自国の 部隊に命令を出します。戦争に勝利すると、都市が手に入ります。また、 捕虜を登用すると、配下の武将が増えます。

戦争が終了すると、戦略画面に戻ります。

再び、戦略で国力・軍事力を蓄えます。戦争で都市や武将数が増えてい ると、さらに大きな軍事力を蓄えることができます。

ゲームが進むにつれ、プレイヤー以外の君主も着々と力をつけてきます。 生き残るためには、それに見合った強大な軍事力が必要です。

このようにして、武将の数・国力・軍事力を増強しつつ、支配する都市 を増やし、最終的に大陸の全都市の支配をめざします。

#### 命令はコマンドで

戦略や戦争で命令を出すには、「コマンド」を実行します。

戦略では「戦略コマンド」、戦争では「戦争コマンド」をそれぞれ実行 することによって、命令を出します。



18 | 概略 ~ 『三國志 Ⅴ』の概略~

### 国の構成

#### 君主と国

1人の君主につき1つの「国」を支配します。

プレーヤーの国と同盟を結んでいる国は、「同盟国」と呼びます。

君主ごとに、コマンドを実行する機会(ターン)が回ってきます。

国では、コマンド実行や戦争に必要な金や兵糧をまとめて保有します。

#### 1国に複数都市

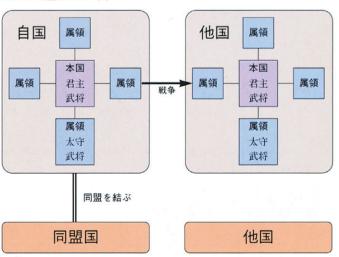
1つの国で複数の「都市」を統治します。

君主がいる都市は、君主が直接都市を統治します。君主がいない都市で は、君主に任命された「太守」が都市を統治します。君主が直接統治す る都市を「本国」、その他の都市を「属領」と呼びます。

都市は、国の収入源となります。都市の数が多いほど収入が多く、勢力 範囲も広いことになります。

#### 都市ごとに武将

君主に仕える「武将」(配下武将)は、その君主の支配する都市ごとに 分かれて配置されます。



概略 ~ 『三國志V』の概略~ | 19

### 都市について

#### 隣接と間接

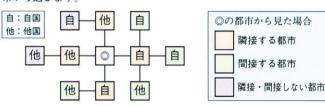
都市と都市は、互いに「街道」で連結されます。

1つの都市に対し、1つの街道で直接連結される都市は、「隣接してい るしことになります。

自国の都市を介在して、2つ以上の街道を経由して連結される都市は、 「間接している」ことになります。

隣接する
●戦争で他国に攻め込む場合は、自国の都市に隣接する他国の都市から、 攻め込む都市を選びます。

間接する。戦争に出陣する武将は、攻め込む都市に隣接または間接する自国の都 市から選びます。



### 都市間の距離

都市の間には、それぞれ距離があります。距離は、部隊が戦場(攻め込 まれた都市) に到着するまでの日数に影響します。距離が大きいほど、 その都市から出陣した部隊は、戦場への到着が遅くなります。部隊の到 着が遅れると、戦場で戦闘できる日数 (P.36) が短くなることがありま す。到着するのに30日以上かかる都市からは、出陣できません。ただし、 「強行」の特殊能力を持つ武将は、到着するまでの日数を短縮できます。

#### 空白地と武将不在都市

空白地 ●どの君主にも支配されていない都市は「空白地」と呼びます。隣接す る空白地に武将を移動すると、その都市が自国のものになります。

武将不在都市 ●特定の君主に支配されていても、武将がいない都市は「武将不在都市」 と呼びます。武将不在都市からは、金・兵糧の収入を得られません。ま た、住民反乱が起こったときに、鎮めることができません。

#### 戦争では城

戦争では、都市は「城」として攻防の拠点になります。戦場では、複数 の城に分かれて表示されます。城の数は、戦場によって異なります。

20 | 概略 ~ 『三國志 Ⅴ』の概略~

### \_武将について

武将は、君主に仕え、都市ごとに分かれて配置されます。 武将には、次の役割があります。

#### コマンドの実行

能力とコマンドの武将には、コマンドを実行させます。コマンド実行の効果は、武将の 能力によって異なります。能力の高い武将ほど、コマンドの実行効果も 高くなります。武将の能力は、武将データで見ることができます。

> 担当官 ●戦略コマンドには、担当官 (P.33) に任官しないと実行できないコマ ンドがあります。任官は、《担当》 (P.56) で行います。

経験値と特殊能力●コマンドを実行させると、武将の経験値が蓄積されます。経験値を蓄 積すると、特殊能力 (P.46) を身につけることがあります。

部隊の戦争では、部隊を率いさせ、他国の部隊と戦闘させます。敵部隊に攻 撃されて兵士数が0になると、武将は捕虜になります。

勇名 ◎戦争に勝利したり、一騎討ちに勝利したりすると、武将の勇名が上が ります。勇名が上がると、部隊の攻撃力が上がります。

特殊能力と戦争コマンド ●特殊能力を持つ武将は、特殊な戦争コマンド (P.64) を実行できます。

### \_陣形について

戦争で武将が率いる部隊には、それぞれ「陣形」(P.30) があります。 陣形とは、特定の敵軍に対して攻撃・防御力が最大限に発揮されるよう に兵を配列した部隊の隊形のことです。

陣形には、錐行・鈎行・箕形・鶴翼・魚鱗・偃月・鋒矢・衡軛・長蛇・ 方円・雁行・水陣の12種類があります。戦争中に部隊が混乱したりする と、無陣となります。武将によって、どの陣形を使えるかが異なります。 陣形ごとに、得意な攻撃方法や弱点が異なります。部隊の攻撃・防御力 は、陣形に影響されます。

部隊の陣形は、武将の使える陣形から選びます。

概略 ~ 「三國志 V」の概略~ | 21

関連ページ 部隊の種類 (P.30) 武将データ (P.44)

年月・季節・

君主の所在都市

相場 (米売・米買)

君主データ (P.42)

君主ウインドウ

ターンが回ってく

ると表示されます。

#### ~画面の見方と操作~ 迪面

第二章

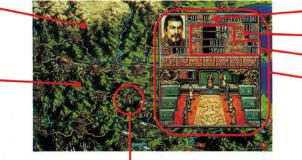
## 戦略画面

戦略は、戦略画面で戦略コマンドを実行して進めます。

戦略画面の見方と操作は、次の通りです。



街道 都市は街道で連結 されます。戦争で は、自国の都市に 隣接する他国の都 市にのみ攻め込め ます。



君主の旗 君主ごとに旗の色が異なります。

クリックすると都市情報 (P.43) が表示されます。

都市名 都市の名前です。

年月・季節 ● 1 年は、春 (1~3月)・夏 (4~6月)・秋 (7~9月)・冬 (10~12 月) に分かれます。

君主の所在都市(本国) ●君主のいる都市が「本国」として表示されます。

都市の表法

相場 (米売・米買) ●金と兵糧の相場です。月ごとに変動します。商人のいる都市を支配し てないと表示されません。

## \_君主ウインドウ

ターンが回ってくると、君主ウインドウが表示されます。

君主の名声です。名声に 応じて実行コマンド数が 増えます

基本コマンド 戦略コマンドの基本コマ ンドです。ボタンをクリ ックして選びます。

残り実行コマンド数。 1 ターン内に実行できる 残りコマンド数です。

担当コマンド 戦略コマンドの基本コマ ンドです。ボタンをクリ ックして選びます。

各担当キャラクタ クリックすると、各担当 官を一覧表示します。



自国の全武将を一覧表示 します。

関連ページ

戦略進行 (P.32)

戦略コマンド (P.52)

ズームボタン クリックすると、君主ウ インドウの表示を消去し ます。再度ボタンをクリ ックすると、君主ウイン ドウを表示します。

君主データと相場

参謀キャラクタ クリックすると、戦略に 関する助言をしてもらえ ます。参謀が本国にいな いと、表示されません。

クリックすると、1月の 評定 (P.34) で選んだ目 標を表示します。

各担当キャラクタ

●担当官には担当コマンドを実行させます。









計略

22 | 画面 ~画面の見方と操作~

画面 ~画面の見方と操作~ | 23

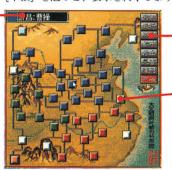
関連ページ データ (P.42) 災害イベント (P.51)

### \_勢力地図

《情報》を実行すると、「勢力地図」を表示します。

[中止] を選ぶと、表示を終了します。

都市名/君主名 都市にカーソルを合わせる と、都市名と都市を支配す る君主名を表示します。



情報名

クリックすると、各種の情 報を表示 (P.56) します。

君主ごとに色分けして表示 します。空白地は白で表示 されます。自国の都市には 青色、同盟国の都市には水 色のフチが表示されます。 クリックすると、都市情報 を表示します。

災害マーカー ● [災害] の情報は、都市ごとに災害マーカーで表示されます。災害マ ーカーは、都市情報 (P.25) にも表示されます。災害マーカーの表示に は、次の種類があります。









台風





いなご

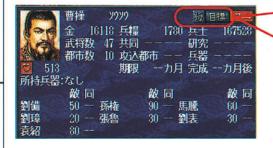
洪水

凶作

## \_君主情報

勢力地図の〈君主〉で君主一覧から君主を選ぶと、君主情報を表示しま す。君主情報には、君主データが表示されます。

[中止] を選ぶと、表示を終了します。



その君主の全配下武将を一覧表示します。一覧か ら武将を選ぶと、武将情報を表示します。

1月の評定 (P.34) で選んだ目標を表示します。 他国の君主情報には表示されません。

### \_都市情報

戦略マップまたは勢力地図で都市をクリックする、または勢力地図の 〈所有〉/〈都市〉で都市一覧から武将を選ぶと、都市情報を表示しま す。都市情報には、君主データと都市データが表示されます。

[中止] を選ぶと、表示を終了します。



君主の所在都市(本国)の 都市情報に切り替えます。

クリックするごとに、その 国の他の都市の都市情報に 切り替えます。

その都市にいる武将を一覧 表示します。一覧から武将 を選ぶと、武将情報を表示

## \_武将情報

君主ウインドウや都市情報で[将]をクリックする、または勢力地図の 〈配下〉/〈武将〉で武将一覧から武将を選ぶと、武将情報を表示しま す。武将情報には、武将データが表示されます。

[消]を選ぶと、表示を終了します。



24 | 画面 ~画面の見方と操作~

画面 ~画面の見方と操作~ 25

# (유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)(유)

## 一覧での操作

勢力地図で〈配下〉/〈武将〉/〈所有〉/〈都市〉/〈君主〉を選ぶ、または君主ウインドウの[将]をクリックすると、各種の一覧を表示します。[中止]を選ぶと、表示を終了します。

一覧には、次の機能があります。



### 機能ボタン

一覧の機能を設定/切替します。一度選んでおくと、変更するまで有効 になります。

ボタン	ボタンの機能	
昇	一覧の並び順を数値の低い順に切替。	
降	一覧の並び順を数値の高い順に切替。	
詳	詳細な一覧表示に切替。	
略	簡略な一覧表示に切替。	
拡	ウインドウのサイズを拡大。	
縮	ウインドウのサイズを縮小。	

#### 武将一覧の[能力/陣形]

武将一覧では、表示する内容を、能力/陣形に切り替えられます。

ボタン	ボタンの機能		
能力	武将の一覧を表示。		
陣形	武将の使える陣形の一覧を表示。		

### 勢力地図と都市一覧の[切替]

都市一覧で[切替]を選ぶと、勢力地図に切り替わります。勢力地図で [切替]を選ぶと、一覧に戻ります。



都市一覧で[切替]を選ぶ

勢力地図で [切替] を選ぶ

### [選/消] で複数選択する



コマンドを実行するときに、複数武将を選ぶ場合は、次のボタンが表示されます。

ボタン	ボタンの機能
visi	すべての項目を選ぶ。選べる数に制限がある場合は、
選	上から順に選べるだけ選ぶ。
消	選んだ項目をすべて取り消す。

26 | 画面 ~画面の見方と操作~

画面 ~画面の見方と操作~ | 27

関連ページ 戦争進行 (P.36) 戦争コマンド (P.64)

### \_戦争画面

戦況の情報 残りターン数・兵 士数・兵糧などを

表示します。

戦争マップ 部隊の表示以外の 部分をクリックす ると、全体コマン ド (P.64) を表示 します。 戦争マップの端に カーソルを合わせ

てクリックすると、

その方向にスクロ ールします。

戦争は、戦争画面で戦争コマンドを実行して進めます。

戦争画面の見方と操作は、次の通りです。



部隊到着・天候・ 周向

部隊情報 部隊にカーソルを

合わせると、その 部隊の部隊情報を 表示します。

コマンドを実行していない部隊は、部隊の旗が動き ます。コマンドを実行し終わると、旗の動きが止ま

部隊を1回クリックすると、部隊コマンドを表示し ます。もう1回クリックすると、その部隊を率いる 武将の武将情報を表示します。

部隊到着 ● 5 日以内に到着する部隊があれば、矢印が表示されます。ターンごと に矢印は左に移動します。矢印が左に寄るほど、到着が近いことになり ます。

天候 ●戦場の天候です。1日 (ターン) ごとに変化します。火計 (P.69) な どでついた火の延焼や、部隊の特殊な効果 (P.46) に影響します。 天候には、次の種類があります。









風向 ●戦場の風向です。矢印の向きが風向きを表します。矢印が表示されな いときは、無風になります。

1日 (ターン) ごとに変化します。火計 (P.69) などでついた火の延焼 する方向に影響します。

## \_ 部隊方向ウインドウ

部隊は、移動するごとに部隊の方向 (P.40) を ▲ ■ ◆ → から選び直しま す。部隊の方向は、部隊方向ウインドウで選びます。

[中止] を選ぶと、現在の部隊の方向を変えずに移動を終了します。



現在の部隊の方向 白い点があるほうが前です。

### 一騎討ち画面

一騎討ちになると、一騎討ち画面に切り替わります。

一騎討ち画面の見方は次の通りです。

体力バー 武将の体力 (P.44) を表します。 左側の武将=赤 右側の武将=青



メッセージ 状況によって、メ ッセージが変化し ます。

体力バー ●体力バーは、武将の体力 (P.44) を表します。一騎討ちをすると、少 しずつ体力バーが短くなります。武将が負傷して怪我をすることもあり ます。怪我をすると、武将の武力が下がります。体力が相手より先に0 になると、負けです。

28 画面 ~画面の見方と操作~

画面 ~画面の見方と操作~ | 29

## \_ 部隊の種類と表示

部隊 (陣形) の種類

陣形の種類によって、部隊の表示が異なります。











権行

水陣

無確

攻守の区別

攻守によって、部隊の色表示が異なります。









攻撃側正規軍

共同電

守備側正規軍

採電 採電

攻撃側正規軍 ● 《戦争》 (P.53) を実行して、都市に攻め込んだ側です。10部隊まで 出陣します。

共同軍 ●攻撃側正規軍と共同で、守備側の都市を攻める軍です。攻撃側の同盟 国から5部隊まで出陣します。

《外交》〈共同〉(P.60) で、要請します。要請してから3ヵ月経過すると、共同軍の約束は無効になります。戦争に勝利した場合は、戦争後、金/兵糧/アイテムを共同軍に謝礼として支払います。

共同軍の消費する兵糧は、攻撃側正規軍が負担します。

守備側正規軍 ●都市に攻め込まれた側です。10部隊まで出陣します。

援軍 ●守備側正規軍に味方して、攻撃側から都市を守る軍です。守備側の同 盟国から5部隊まで出陣します。

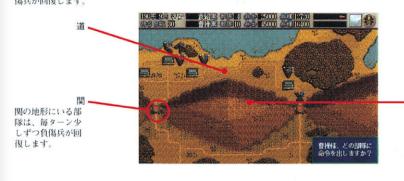
援軍を送るかどうかは、同盟国の君主の判断に任されます。戦争に勝利 した場合は、戦争後、金/兵糧を援軍に謝礼として支払います。 援軍の消費する兵糧は、守備側正規軍が負担します。

30 | 画面 ~画面の見方と操作~

### 地形の種類

地形には、次の種類があります。





高山高山には移動できません。

関連ページ 陣形データ (P.48) 部隊データ (P.49)

#### 消費機動力と地形効果

地形には、それぞれ消費機動力と地形効果があります。

消費機動力 ●部隊を移動すると消費する機動力 (P.40) です。 地形・陣形の種類によって異なります。

地形効果 ●攻撃・防御力に関係する地形の特性です。

地形効果の差が大きいほど、部隊の攻撃・防御力が高くなります。 地形効果は、地形の種類・陣形の地形適性によって異なります。城の地 形効果は、都市の防御(P.43)によって変化します。

画面 ~画面の見方と操作~ 31

# 戦略進行 ~戦略の進め方~

第三章

### \_戦略の進行

1 カ月 ターン 戦略コマンド 《休養》 一他の君主のターン 戦略コマンド 戦略は、戦略画面で行います。

戦略画面では、1年が12カ月に9分れています。1 カ月に1回(1年に12回)、君主ごとにコマンドを実行する機会(9ーン)が回ってきます。9ーンが回ってきたら、支配する都市や武将に戦略コマンドを実行します。コマンドをすべて実行し終えたら、《休養》(9.57)で9ーンを終了します。

ターンを終了すると、他の君主にターンが移り、それぞれ支配する国に 戦略コマンドを実行します。

すべての君主のターンが終了すると、次の月に進みます。ターンが回る 順番は、月ごとに異なります。

このように、ターンごとにコマンドの実行を繰り返すことで、戦略が進行します。

ー次の月 ターン 1 年に12カ月

### \_戦略ですること

国力・軍事力の充実が目的

戦略では、戦略コマンド (P.52) を実行して、内政・外交を行い、自国 の国力・軍事力を充実させることが目的となります。

戦略の重要ポイント

担当官を任官する ●君主には、配下に多くの武将がいます。《担当》 (P.56) でその配下 武将を担当官に任じます。担当官になった武将の能力によって、コマン ドを実行したときに得られる効果が異なります。

都市で内政する ● 《内政》 (P.60) を実行して、都市の開発・商業などを高めます。都市の開発・商業が高まると、自国の金・兵糧の収入が増えます。ゲーム 序盤は、都市の開発・商業などが十分な値に達しておらず、収入が少ないので、内政を重視するとよいでしょう。

兵士を配備する ●金・兵糧をある程度蓄えたら、《軍事》 (P.58) を実行して、都市に いる武将の兵士数を増やします。また、武将に配備したばかりの兵士は 訓練度・士気が低く、戦争で力を発揮できません。兵士を訓練して、訓 練度・士気を上げます。 関連ページ 戦略コマンド (P.52)

人材を増やす ● 《人事》 (P.59) で武将を捜索・登用し、配下武将の数を増やします。 支配する都市を増やすには、多くの優秀な武将が不可欠です。

外交する ● (外交) (P.60) で他国と同盟を結んだり、贈り物をして敵対心を下 げます。敵対心が下がると、攻め込まれにくくなります。軍事力が整わ ないうちは、外交で敵を減らすことが肝要です。

戦争する ●充分な国力・軍事力が備わったら、他国の都市に攻め込んで、支配する都市を増やします。

捕虜を登用する ●戦争で捕虜にした武将を配下にできます。登用した武将には、褒美を 与えて忠誠度を上げます。

### \_担当官について

担当官とは

君主の戦略を各部門別に分かれて担当する武将を、「担当官」と呼びます。担当官には、軍事・人事・内政・外交・計略・特殊の6部門があります。

担当官と担当コマンド

担当官は、各部門の担当コマンド (P.58) を実行できます。

別の部門の担当コマンドは実行できません。別の部門の担当コマンドを 実行させるには、担当を変更する必要があります。

君主は担当官になれませんが、《内政》/《特殊》〈埋伏〉〈修行〉〈取引〉以外のすべての担当コマンドを実行できます。

担当官を任官する

武将を担当官にするには、担当官に「任官」する必要があります。 《担当》 (P.56) で、任官できます。

担当の変更は、ゲームスタート直後と毎年1月のみ行えます。 なお、担当官に任官してない武将はすべて、特殊担当官になります。特 殊担当官は、1月以外でも他の担当官への任官が行えます。

32 戦略進行 ~戦略の進め方~

戦略進行 ~戦略の進め方~ 33

**関連ページ** 名声イベント (P.51) 戦略コマンド (P.52)

## \_名声を高める

#### 名声とは

君主には、それぞれ「名声」があります。

名声の値に応じて、1ターン内に実行できる戦略コマンドの数(実行コマンド数)が決まります。1ターンでは、残り実行コマンド数が0になるまでコマンドを実行できます。名声が高いほど、多くの戦略コマンドを1ターンに実行できます。

#### 名声を高める

次のような要因で名声の値が変化します。

民忠誠度 ●都市の民忠誠度を上げると、名声が上がります。逆に徴兵して民忠誠 度を下げたり、住民反乱が起こると、名声が下がります。

捕虜の処遇●戦争で捕らえた捕虜を処刑すると、名声が下がります。

名声イベント ●ゲーム中に起こる名声イベント (P.51) で、名声が変化します。プレイヤーの対応によって、あまり名声が上がらなかったり、逆に下がることもあります。

評定の目標 ●評定で選んだ目標を達成すると、名声が上がります。達成困難な目標 ほど、達成したときに名声がより多く上がります。

## ■毎年1月の評定

#### 毎年1月に開催

毎年1月になると、評定を開くか開かないか選べます。

各部門の担当官のうち、どれか4部門の担当官が各1人以上(参謀を兼任する武将は1人に数えない)任官されていないと、評定は開けません。また、本国または本国と隣接・間接(P.20)する都市に参謀がいないと、評定は開けません。

評定を開かない場合は、1年間の目標が「無し」になります。

#### 評定を開く

評定では、各担当官の代表  $4\sim6$  人が、1年の目標とすべき内容を1つずつ申し出ます。目標を12月までに達成すると、君主の名声が上がります。達成できないと、名声が下がります。

担当官をクリックして、1年の目標を選びます。君主を選ぶと、目標が 「無し」になります。確認で [決定] を選ぶと、目標を決定します。

## 戦略コマンド一覧

### 基本コマンド

自国全体に共通に出すコマンドです。

※:実行コマンド数に数えないコマンド

数字:実行すると消費する気力

	基本コマンド	内容
移動25	r—	武将を移動する
戦争40	_	他国の都市に攻め込む
君主	褒美/アイテム/任免※/再編/酒宴	褒美・任命・再編成などを行う
担当※	軍事/人事/内政/外交/計略/特殊	担当官を任官する
情報※	- 4	各種の情報を見る
機能※	=	環境の設定・セーブ・ロード・終了を行う
休養※	-	ターンを終了する

#### 担当コマンド

担当部門ごとに出すコマンドです。

数字:実行すると消費する気力

	担当コマンド	内容
国事	徴兵30/募兵30/訓練30/略奪40	都市の軍事活動を行う
人事	搜索30/登用30	武将を捜索・登用する
<b>内政30</b>		都市の内政を行う
外交	同盟60/共同40/進物30/脅迫50/研究50/援助40	他国の君主と外交する
计略	作敵40/駆虎40/扇動40/工作40/流言40	各種の計略をしかける
持殊	埋伏40/修行80/取引20/巡察30	特殊な活動を行う

34 | 戦略進行 ~戦略の進め方~

戦略進行 〜戦略の進め方〜 35

戦略進行

# 戦争進行〜戦争の進め方〜

第四章

### \_戦争の発生

次のどれかの場合は、戦争になります。

- A) 基本コマンド《戦争》 (P.53) で他国の都市に攻め込む。
- B) 自国の都市が他国に攻め込まれる。
- C) 他国の戦争に援軍・共同軍を送る。

## 戦争の進行

戦争進行



- 次の日 ターン 最大30日 戦争は、戦争画面で行います。

戦争画面では、1回の戦争が最大30日 (1ヵ月) に分かれています。1日に1回、君主ごとにターンが回ってきます。ターンは、守備側正規軍・援軍・攻撃側正規軍・共同軍 (P.30) の順で回ってきます。ターンが回ってきたら、自国の部隊または部隊全体に戦争コマンド (P.64) を実行します。戦争コマンドをすべて実行し終えたら、《命令終了》 (P.65) でターンを終了します。

ターンを終了すると、他の君主にターンが移り、それぞれ戦争コマンド を実行します。

すべての君主のターンが終了すると、次の日に進みます。

このように、ターンごとに戦争コマンドの実行を繰り返すことによって、 戦争が進行します。

戦争の終了条件 (P.39) を満たすと、勝敗が決まり、戦争が終了します。

#### 戦争でのターン

戦争でのターン数は、攻撃側の部隊の到着に影響されます。

攻撃側の最初の部隊が戦場に到着してから戦争になります。攻撃側の部隊の到着が遅れると、遅れた日数だけターン数 (最大30日) が減ります。

### .戦争ですること

城の占領/防衛が目的

戦争では、戦争コマンド (P.64) で他国の部隊を攻撃し、城を占領/防衛することが目的となります。

戦争の重要ポイント■

部隊で出陣 ●戦争には、兵士を率いた武将が出陣し、部隊として表示されます。部 隊ごとに部隊コマンドを実行し、戦闘します。敵部隊を攻撃して兵士数 を 0 にすると、敵武将を捕虜にできます。戦争に勝利すると、捕虜にし た武将を登用できます。

部隊の陣形 ●部隊にはそれぞれ陣形があります。陣形によって得意な攻撃方法や弱点が異なります。味方の被害を少なくするためには、陣形を使い分けることが重要になります。君主・軍師・「陣立」の特殊能力を持った武将は、戦争中に陣形を変更できます。

包囲効果 ●1つの敵部隊に対して、複数の味方部隊が隣接する場合には、「包囲効果」が生じます。包囲効果があると、〈通常〉〈突撃〉〈一斉〉攻撃の攻撃力が上がります。隣接する味方部隊の数が多いほど、包囲効果は高くなります。ただし、「無双」の特殊能力を持つ武将に対しては、包囲効果が無効になります。

兵糧の消費 ●戦争中は、出陣している兵士数・経過した日数 (ターン数) に応じて、 兵糧が消費されます。

> 攻撃側正規軍は、持参する兵糧の量を戦争の準備 (P.38) で決めます。 兵糧が0になると、部隊の士気が、戦争中下がり続けます。

城の攻防 ●攻撃側は、城を防衛しようとする守備側の部隊を攻撃し、すべての城 の占領をめざします。一方、守備側は城を占領しようとする攻撃側を攻 撃し、城の防衛をめざします。攻撃側が城に部隊を移動すると、城が占 領できます。すべての城が攻撃側に占領されると、守備側の敗北となり ます。

兵糧庫 ●兵糧庫は、攻撃側が配置 (P.38) します。兵糧庫 (P.31) に火がつく と、兵糧の量が減ります。また、兵糧庫に守備側の部隊が移動すると、 兵糧庫が奪われます。

兵糧庫が奪われると、攻撃側の兵糧が0になります。

36 戦争進行 ~戦争の進め方~

戦争進行 ~戦争の進め方~ 37

戦争の準備(他国に攻め込む場合)は、次の手順で行います。

1.攻め込む都市を選ぶ

自国の都市に隣接する他国の都市から、攻め込む都市を選びます。選ん だ都市が「戦場」となります。

2.出陣武将を選ぶ

出陣させる武将を10人まで選びます。

戦場となる都市の隣接・間接関係 (P.20) によって、部隊を出陣させられる都市が決まります。都市間の距離が長いほど、その都市から出陣した部隊は、戦場への到着が遅くなります。

3.兵糧の量を決める

戦場に持参する兵糧の量を入力します。

戦争中に兵糧が0になると、部隊の土気が下がり続けます。

4.最終確認

出陣前の最終確認をします。

[決定] を選ぶと、戦争画面に切り替わります。[中止] を選ぶと、戦争を中止して戦略画面に戻ります。

攻込都市●攻め込む都市を選び直します。

出陣武将●出陣させる武将を選び直します。

陣形 ●各武将の陣形を変更します。変更前は、各武将の出陣陣形 (P.45) に 設定されています。

兵糧●兵糧の量を入力し直します。

5.部隊を配置する

戦争マップに部隊を配置します。

配置できる範囲が戦争マップに明るく表示されます。部隊ごとに、配置 したい地点をクリックします。

部隊の配置後、攻撃側のみ兵糧庫を配置します。

攻撃・守備側ともに部隊の配置が終わると、戦争が始まります。

\_戦争の終了条件

次の条件のどれかを満たした場合は、戦争が終了します。

- A) 攻撃側が、未到着の部隊を含む守備側正規軍を全滅させる。
  - →攻撃側の勝利になります。
- B) 守備側が、戦場に到着している攻撃側正規軍を全滅させる。
  - →守備側の勝利になります。
- C) 敵の君主の部隊の兵士数を0にする。
  - →敵の君主の部隊の兵士数を0にした側の勝利になります。
- D) 敵正規軍を全軍退却 (P.65) させる。
  - →敵正規軍を全軍退却させた側の勝利になります。
- E) 攻撃側がすべての城を占領する。
  - →攻撃側の勝利になります。
- F) 30ターンが経過する。
  - →守備側の勝利になります。

載後処理

捕虜の処遇

戦争で勝利し、他国の武将を捕虜にすると、戦争終了後に捕虜の処遇を 決めます。次のどれかを選びます。

登用●捕虜を登用します。登用すると、自国の配下武将になります。登用した武将は、将軍職を解任され、特殊担当官になります。登用しようとしても、断られることがあります。

解放 ●捕虜を逃がします。逃がされた武将は、君主のもとへ戻るか、在野武 将になります。

斬首●捕虜の首を斬ります。

君主を捕虜にした場合

捕虜にした武将が君主の場合は、状況により選べる処遇が異なります。

属領がない場合● [登用] [斬首] から選びます。

隣接する属領がある場合● [解放] [斬首] から選びます。

隣接しない属領がある場合 ● [斬首] のみ選べます。

38 |戦争進行 ~戦争の進め方~

戦争進行 ~戦争の進め方~ 39

9

『三國志V』

陣形データ (P.48) 戦争コマンド (P.64)

### - 陣形で戦闘する

#### 陣形の種類

陣形には、錐行・鈎行・箕形・鶴翼・魚鱗・偃月・鋒矢・衡軛・長蛇・ 方円・確行・水陣の12種類があります。戦争中に混乱した部隊は無陣に なります。

陣形の種類によって、得意な攻撃方法や弱点が異なります。陣形の特徴 を活かして戦闘すると、自部隊の被害を最小限にして敵部隊に大きな被 害を与えることができます。例えば、「弓攻撃に弱い陣形」に対して、 「弓攻撃が得意な陣形」で攻撃すると、効果が高くなります。

#### 陣形の方向

陣形には★↓←→の「方向」があります。攻撃された方向によって被害 の大きさが異なります。後や左右から攻撃されると、前から攻撃される より被害が大きくなります。部隊の表示で、白い点があるほうが前です。

#### 陣形の機動力

陣形には、それぞれ「機動力」があります。機動力は、陣形の種類によ って異なります。陣形の機動力が高いほど、部隊の移動範囲 (P.66) が 大きくなります。

#### 地形適性

陣形には「地形適性」があります。地形適性は、地形 (P.31) に対する 陣形の向き不向きを表します。陣形の地形適性に合った地形では、部隊 の攻撃・防御力が高くなり、移動範囲も大きくなります。

地形適性には次の種類があります。

平地型●平地・道の地形に適します。

山岳型●低山・森の地形に適します。

水上型●河・湿地の地形に適し、関・城の地形に不適です。

## 戦争コマンド一覧

### 全体コマンド

自国の部隊全体に出すコマンドです。

	HE SHOWEN	i i i i i i i i i i i i i i i i i i i
	全体コマンド	内容
部隊一覧	-	自国の部隊の一覧を表示する。
陣形情報	-	陣形情報を表示する。
委任	全軍委任/部隊委任	部隊へのコマンド実行を委任する。
退却	単独部隊/全軍退却/待機武将	部隊を退却させる。
命令終了	_	ターンを終了する。
	陣形情報 委任 退却	全体コマンド         部隊一覧       一         陣形情報       一         委任       全軍委任/部隊委任         退却       単独部隊/全軍退却/待機武将

#### 部隊コマンド

部隊ごとに出すコマンドです。

《攻撃》〈一斉〉は、「鶴翼」の陣形のみ実行できます。

《攻撃》〈突撃〉は、「魚鱗」「鋒矢」の陣形のみ実行できます。

《陣形》は、君主・軍師ならば特殊能力がなくても実行できます。

※:特殊能力を必要とするコマンド

▽:特定の陣形のみ実行可能なコマンド

数字:実行すると消費する体力

	部隊コマンド	内容
移動	_	部隊を移動する。
攻撃	通常/一斉▽/突撃▽/弓矢/火矢※/一騎/乱射※50/ 奮迅※30	敵部隊を攻撃する。
計略	火計※/水計※50/消火※/収拾※/混乱※/同計※/ 鼓舞※25/激励※60/治療※35/雨乞※20/天変※30/ 占卜※50/仙術※50/幻術※60/妖術※60/伏兵※30/ 土砂※50/落石※30	各種の計略をしかける。
方向	-	部隊の方向を変える。
扇動	=	住民反乱を起こす。
速攻※25	=	部隊の機動力を上げる。
陣形※	-	陣形を変更する。
寝返	_	敵武将を寝返らせる。

40 |戦争進行 ~戦争の進め方~

戦争進行 ~戦争の進め方~ 41

『三國志V』

# 単光 略コマンド ~戦略コマンドの詳細~

第六章

### \_戦略コマンドの概要

戦略コマンドは、戦略画面で実行するコマンドです。

戦略コマンドは2種類●戦略コマンドには、「基本コマンド」と「担当コマンド」があります。 戦略コマンドは、君主ウインドウ (P.23) に表示されます。

基本コマンドは自国全体に ●基本コマンドは、自国全体に共通に出します。自分のターンであれば、 担当官を任官していなくても実行できます。

担当コマンドは各担当官に ●担当コマンドは、軍事・人事・内政・外交・計略・特殊の担当部門ご とに出します。《担当》で各担当官に武将を任官すると、武将が担当コ マンドを実行できるようになります。君主は、《内政》/《特殊》〈埋 伏〉〈修行〉〈取引〉以外のすべての担当コマンドを実行できます。

ターンを終了する ● 《休養》 (P.57) を実行すると、コマンドの実行を終えて、ターンを 終了します。

### \_コマンド実行を制限するもの

1ターン内に実行できる戦略コマンドの数には、次の制限があります。

名声と実行コマンド数 ●名声の値に応じて、1 ターン内に実行できるコマンド数が決まります。 コマンドを1つ実行すると、実行コマンド数を1消費します。ただし、 基本コマンドには、実行コマンド数を消費せず、何回でも実行できるコ マンドもあります。

残り実行コマンド数は、君主ウインドウに表示されます。

1 武将につき1コマンド●1人の武将は1ターンにコマンドを1つ実行できます。

気力を消費するコマンド ●戦略コマンドには、実行すると武将の気力 (P.44) を消費するものが あります。気力の足りない武将は、戦略コマンドを実行できません。気 力は、毎ターン少しずつ回復します。

実行前の確認

戦略コマンドでは、必要な選択/入力をすると、実行前に確認が表示さ れます。確認では、コマンドの成否や効果について、参謀が助言をしま す。助言に従って、選択/入力し直せます。選択/入力し直したい項目 を選びます。

戦略進行 (P.32) 戦争進行 (P.36)

「決定」を選ぶと、コマンドを実行します。「中止」を選ぶと、コマンド の実行を中止して、戦略画面に戻ります。

参謀の助言●環境設定(スタートアップ)で[中級][上級]を選んだ場合は、参謀が本 国にいないと実行前の確認で助言をしません。

## -基本コマンド

自国全体に共通に出すコマンドです。

君主ウインドウに表示されます。

自分のターンであれば、担当官を任官しなくても実行できます。

《君主》〈任免〉/《担当》/《情報》 / 機能 / 休養

《戦争》/《君主》〈再編〉〈酒宴〉

実行しても、実行コマンド数に数えない。

(君主) 〈褒美〉〈アイテム〉/ (移動) 実行すると、実行コマンド数を1消費する。

### 移動 [気力:25]

指定した都市に武将を移動します。

どの都市にいても、指定した都市に移動します。

移動先の都市と移動する武将を選びます。同時に何人でも移動できます。

### 戦争〔気力:40〕

他国の都市に攻め込みます。

出陣する武将は、「攻め込む都市」と隣接/間接 (P.20) する自国の都 市から選びます。

戦争の準備が終わると、戦争画面 (P.28) に切り替わります。

52 | 戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~

戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~ | 53

戦略コマンド

『三國志V』

関連ページ 都市データ (P.43) 武将の身分 (P.47)

### 君主

武将への褒美、将軍職の任免、兵士数の再編成などを行います。

#### 【褒美】

褒美の金を武将に与えます。武将の忠誠が上がります。 君主の魅力・金の量によって、効果が異なります。 褒美を与える武将を選びます。 1回に与えられる金の量のMAXは、2000です。

### 【アイテム】

アイテムを武将に与えたり、没収したりします。

**授与** 武将にアイテムを与えます。武将の忠誠が上がります。 与えるアイテムによっては、武将の能力も上がります。 アイテムを与える武将とアイテムを選びます。与えようとするアイテム と同種のアイテムを武将が所有している場合は、そのアイテムと交換で 与えます。交換したアイテムは君主のものになります。

**没収** 武将からアイテムを没収します。武将の忠誠が下がります。 没収するアイテムによっては、武将の能力も下がります。 アイテムを没収する武将とアイテムを選びます。

#### 【任免】 実行コマンド数に数えない

武将を参謀・将軍・太守に任命したり、解雇したりします。

参謀 参謀を任命/交替します。

全配下武将から参謀にする武将を1人選びます。

将軍 将軍職を任命/交替します。

全配下武将から任命する武将を選び、将軍職の一覧から任命する将軍職 を選びます。武将の勇名によって、任命できる将軍職が異なります。高 い位の将軍職ほど多くの兵士数を配備できます。

すでに他の武将が任命されている将軍職を選ぶと、前任の武将を別の将 軍職に任命し直します。任命し直さないで終了すると、解任されたこと になります。解任して余った兵士は、都市の予備兵になります。予備兵 の数がMAXの場合は、人口に戻ります。

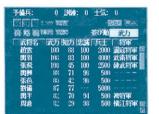
太守 太守を任命/交替します。

その都市にいる武将から太守に任命する武将を1人選びます。

### 解雇 武将を解雇します。

全配下武将から解雇する武将を選びます。解雇された武将は在野武将に なります。

#### 【再編】



再編の武将一覧

武将に配備する兵士数を再編成をします

①再編成する都市を選びます。

②都市にいる武将が一覧表示されます。一覧から武将を選んで、その武 将に配備する兵士数を入力します。

武将の身分・将軍職によって、配備できる兵士数のMAXが異なります。 「予備兵(兵士に配備されていない兵)」が残っているときに再編成を終 了すると、すべて都市の予備兵になります。都市の予備兵がMAXの場 合は、人口に戻ります。

「総戻」全武将の兵士が「予備兵」になります。

[総配] すべての「予備兵」が武将に配備されます。一覧の上から順で、 その武将の兵士数のMAXまで配備されます。

③ [決定] を選ぶと、変更した内容を決定して再編成を終了します。 [中止] を選ぶと、再編成を中止します。

#### 【酒宴】

都市で酒宴を開きます。酒宴に参加した武将の気力が回復します。 酒宴を開く都市と参加する武将を選びます。参加する武将はその都市に いる武将から選びます。

参加する武将1人につき、金100と兵糧500が必要です。

戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~ | 55

戦略コマンド

**関連ページ** 都市データ(P.43) 武将データ(P.44)

## \_担当コマンド

軍事・人事・内政・外交・計略・特殊の各担当部門ごとに出すコマンドです。 君主ウインドウに表示されます。

《担当》 (P.56) で各担当官に武将を任官すると、担当コマンドを武将が実行できるようになります。君主は、《内政》/ 《特殊》 〈埋伏〉 〈修行〉〈取引〉以外のすべての担当コマンドを実行できます。

担当コマンドを1つ実行すると、実行コマンド数を1消費します。

### 軍事



軍事担当官

戦略コマン

都市の軍事活動を行います。

軍事担当官・君主が実行できます。

効果は、実行する武将の勇名・武力・魅力によります。

実行させる武将は、その都市にいる軍事担当官/君主から選びます。軍 事担当官/君主がいない都市では実行できません。

#### 【徴兵】 気力:30

都市の住民から強制的に徴兵し、武将に配備します。

1ターンに1つの都市で1回実行できます。すでに〈募兵〉を実行した 都市では徴兵できません。

〈募兵〉より多くの兵を集められますが、兵士の訓練・士気、君主の名 声が下がります。

- ①徴兵する都市を選びます。
- ②徴兵する軍事担当官/君主を選びます。
- ③徴兵する兵士数を入力します。1回に徴兵できる兵士数のMAXは、都市の人口によります。
- ④都市にいる武将に兵士を配備します。配備の方法は、《君主》〈再編〉 (P.55) と同じです。

#### 【募兵】 気力:30

都市の住民に金を支払って募兵し、武将に配備します。

1 ターンに 1 つの都市で 1 回実行できます。すでに〈徴兵〉を実行した 都市では募兵できません。

〈徴兵〉より集められる兵は少なくなりますが、兵士の士気・訓練が上 がります。

①募兵する都市を選びます。

②募兵させる軍事担当官/君主を選びます。

③募兵にかける金の量を入力します。 1 回の募兵にかけられる金の量の MAXは、2000です。

④都市にいる武将に兵士を配備します。配備の方法は、《君主》〈再編〉 (P.55) と同じです。

#### 【訓練】 気力:30

都市の武将に配備されている兵を訓練し、訓練度を上げます。 訓練させる軍事担当官/君主を選びます。

#### 【略奪】 気力:40

都市の住民から物資を略奪し、金・兵糧を増やします。 略奪させる軍事担当官/君主を選びます。

日ダーンに1つの都市で1回実行できます。

### 人事



武将の捜索・登用を行います。

人事担当官・君主が実行できます。

成否は、実行する武将の政治・魅力によります。

#### 【捜索】 気力:30

自国の都市で未発見武将を捜索し、登用します。

登用に成功すると、自国の現役武将になります。登用に失敗すると、発 見した武将が在野武将になります。

人事担当官/君主と捜索させる都市を選びます。本国と隣接/間接しない都市は選べません。

#### 【登用】 気力:30

自国または他国の都市にいる武将を登用します。

自国の都市では在野武将、他国の都市では現役武将を登用します。

登用に成功すると、自国の現役武将になります。

武将を登用する都市と人事担当官/君主を選びます。

他国の現役武将を登用する場合は、持参する金の量を入力します。 1回の登用に持参できる金の量のMAXは、1000です。

戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~ 59

戦略コ

マンド

関連ページ 都市データ (P.43) 武将データ (P.44)

### 内政〔気力:30〕



都市の内政を行い、開発・治水・商業・防御 (P.43) を上げます。

効果は、都市にいる内政担当官の人数・武力・知力・政治・魅力により ます。

内政する都市を選びます。同時にいくつでも選べます。内政担当官がい ない都市は選べません。都市1つにつき金100が必要です。

### 外交



外交担当官



外交交渉の画面

戦略コマンド

他国の君主と外交交渉を行います。

内政担当官のみ実行できます。

外交担当官・君主が実行できます。

成否は、実行する武将の政治・相手国の敵対心・贈り物によります。

贈り物は、金/兵糧/アイテムから選びます。1回の交渉で贈り物にで きる金/兵糧の量のMAXは、金が10000、兵糧が50000です。

外交交渉の画面では、次のどれかを選びます。

[承知] 交渉の内容を承諾します。

[断る] 交渉の内容を拒否します。

[斬る] 使者を斬り殺します。逃げられることもあります。

[助言] 参謀の助言を聞きます。

#### 【同盟】 気力:60

他国の君主に同盟を申し込み、不戦の約束をします。

1回の同盟で申し込める同盟期間は、3~60ヵ月です。

成功すると、相手国君主の敵対心が下がり、攻め込まれなくなります。 また、研究や援助を申し込んだり、戦争で援軍や共同軍を要請できます。

### 【共同】 気力:40

同盟国の君主に共同作戦を申し込みます。

一度に複数の国とは共同作戦の約束ができません。

成功すると、攻め込む約束をした都市(攻込都市)に自国が攻め込んだ ときに、共同軍を派遣してもらえます。

共同作戦を約束してから3カ月経過すると、約束が無効になります。ま た、3カ月以内であっても約束が守られないこともあります。

60 | 戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~

【進物】 気力:30

他国の君主に贈り物をします。

成功すると、相手国君主の敵対心が下がります。

【脅迫】 気力:50

他国の君主を脅迫して、降伏させます。

成功すると、降伏した君主とその配下武将・物資がすべて自国のものに なります。失敗すると、敵対心が上がります。

降伏した君主とその配下武将はすべて、将軍職を解任され、特殊担当官 になります。

#### 【研究】 気力:50

同盟国の君主に共同の研究を申し込み、新兵器を開発します。

新兵器を開発すると、自国の部隊の陣形データが上がります。一度開発 した新兵器は、ゲームオーバーになるまで有効です。新兵器の種類によ って、資金・開発期間・上がる陣形データが異なります。

同盟期間が開発期間より短い場合は、研究を申し込めません。

成功すると、開発期間後に新兵器が開発されます。

新兵器には、戦車・筒袖鎧・連弩・強化騎兵・楼船・発石車の種類があ ります。

新兵器	資金	開発期間	上がる陣形データ
戦車	4500	6カ月	鋒矢の防御・弓防
筒袖鎧	9000	12カ月	長蛇の防御・弓防
連弩	13500	18カ月	鈎行の弓攻・射程
強化騎兵	18000	24カ月	錐行の攻撃・防御
楼船	22500	30カ月	水陣の攻撃・防御・弓防
発石車	27000	36カ月	方円の弓攻

#### 【援助】 気力:40

同盟国の君主に金や兵糧の援助を申し込みます。

成功すると、金または兵糧が手に入ります。

戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~ 61

戦略コマンド

都市データ (P.43) 武将データ (P.44)

### 計略



他国の都市に各種の計略をしかけます。

計略担当官・君主が実行できます。

成否は、実行する武将の政治・知力・魅力によります。

### 【作敵】 気力:40

「敵中作敵」の計略です。他国の武将を誘い、戦争時に寝返るように約 束させます。

計略をしかける武将と計略担当官/君主を選びます。

成功すると、他国の都市で作敵武将になります。自国との戦争に作敵武 将が出陣しているときは、《寝返》 (P.73) で寝返らせることができま す。約束が守られないこともあります。

#### 【駆虎】 気力:40

「駆虎呑狼」の計略です。他国の太守に謀反を起こさせます。 計略をしかける太守と計略担当官/君主を選びます。 成功すると、謀反した太守が独立して君主になります。

#### 【扇動】 気力:40

他国の都市の住民を扇動して、戦争時に城で住民反乱を起こさせます。 扇動をしかける都市と計略担当官/君主を選びます。 成功すると、その都市に攻め込んだときに、《扇動》 (P.72) で住民反 乱を起こせます。戦争時に住民反乱が起こった城は、防御が下がります。

### 【工作】 気力:40

他国の都市に間者を送り込み、破壊工作をさせます。 工作をしかける都市と計略担当官/君主を選びます。 成功すると、他国の都市の防御が下がります。

#### 【流言】 気力:40

「流言飛語」の計略です。他国の都市に君主の悪評を流し、信頼を失わ せます。

流言をしかける都市と計略担当官/君主を選びます。

成功すると、他国の君主の名声・武将の忠誠・民忠誠度が下がります。

### 特殊



特殊担当官

修行や取引などの特殊な活動を行います。 特殊担当官のみ実行できます。

ただし、〈巡察〉は、君主も実行できます。

#### 【埋伏】 気力:40

「埋伏の毒」です。間者となって他国の都市に潜入します。忠誠が100の 特殊担当官のみ実行できます。

潜入に成功すると、その都市で在野武将となります。その都市を支配す る君主に登用されると、埋伏武将になり、さまざまな諜報活動を行いま す。自国との戦争に埋伏武将が出陣しているときは、《寝返》 (P.73) で寝返らせることができます。

#### 【修行】 気力:80

1年間の武者修行に出ます。忠誠が100の特殊担当官のみ実行できます。 6カ月経過すると、旅先から手紙が届くことがあります。1年経過する と、君主のいる都市に帰ってきます。旅先でアイテムを発見したり、特 殊能力を身につけることがあります。

### 【取引】 気力:20



商人と取り引きします。

商人がいる都市 (P.25) に特殊担当官がいないと実行できません。 商人がいる都市には商人マーカーが表示されます。

\*\*売 米を売って、金を手に入れます。手に入る金の量は、相場「米売」 (P.22) によります。「米売」に表示されている量の兵糧に対して、金1 が手に入ります。

\*買 金で兵糧を買います。手に入る兵糧の量は、相場「米買」(P.22) によ ります。「米買」に表示されている量の兵糧に対して、金1が必要です。

#### 【巡察】 気力:30

都市の市中を巡察し、民忠誠度を上げます。 効果は、実行する武将の政治・魅力によります。

巡察する都市と特殊担当官/君主を選びます。

62 | 戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~

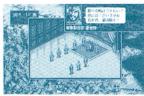
戦略コマンド ~戦略コマンドの詳細~ 63

戦略コマンド

戦略コマンド

# 戦陣攻略書巻末付録 ~ 『三國志 り」をより面白くする~

### 1.名声はこうやって上げろ



評定を無駄にしないように.

名声を上げると、1ターンで実行できるコマンドの数が増える。しか し、やみくもにゲームを進めるだけでは、なかなか名声は上がらない。 名声は、評定やイベントを利用して、効率よく上げよう。

評定は、1年に1回、1月に開くことができる。この評定での目標を 1年間で達成すれば、着実に名声は上がっていく。ここで大事なのは、 あまり無理な目標を立てないことである。

名声イベントは、名声を上げるまたとないチャンスだ。プレイヤーの 対応しだいで名声は上がる。劉備の史実での行動を参考に、名声イベン トの一つ、「禅譲」でどう対応しようか考えてみよう。例えば、臨終ま ぎわの陶謙に徐州を継いでくれと言われた劉備は、何度も断ったが、や っと三度目で承諾した。

ちなみに、戦争で街を焼いたり、命乞いをする捕虜を処刑したりする と、名声がバンバン下がる。仁君をめざすプレイヤーは、間違ってもこ んなことをしてはいけない。

## 2.担当官任官の法則

誰を外交担	当官に任	官し	ますな	p?	Place To Car	ś
是居民民	<u>ii</u>		1	定	中山	
隆略縮	消除形	₩	び順	知	カ	
武将名	武力的	助	政治	劧	担当	
郭嘉	32	98	91	92	人事	8
荀彧	34	98	95	90	人事	Ш
荀攸	49	95	90	82	計略	
程昱	45	93	86	75	計略	
陳星	35	93	98	80	特殊	
楊修	25	92	84	48	内政	
孔融	37	89	75	72	人事	
張遼	95	88	68	85	軍事	13

うーむ、誰を任官しようか…

担当官に任官しないと、君主以外の武将は担当コマンドを実行できな い。しかし、単に人数をそろえただけでは、コマンドの効果が薄れ、人 材の無駄使いに等しい。ここでは、担当官任官の法則を紹介する。

法則その1、武将の能力(武将データ)に気を配ること。

政治力の高い武将は内政向き、武力の高い武将は軍事向きというよう に、担当官にはそれぞれ適性がある。例えば、張飛(完全な戦闘向きの 武将) を内政担当官や人事担当官に任官するのは、かなりもったいない 使い方である。

法則その2、自国の現状を把握すること。

序盤では、金・兵糧・兵力が不足しているので、計略などの担当官を 多く任官しても活躍の場がない。序盤は、人事と内政、これしかない。 序盤の劉備にとっては、張飛でも貴重な内政担当官となるのである。

### 3.睫形を使いこなせ



腕力自慢でも陣形はこれっぽっち



戦場で陣形を変更する

弱点のない陣形はない。どんなに武力自慢の武将であっても、陣形の 弱点を突かれてはひとたまりもない。例えば「弓矢攻撃に弱い陣形」し か使えない武将は、「弓矢攻撃の得意な陣形」を使える武将には皆目無 力なのだ。なるべく相手に弱点を突かれないようにしよう。

武将の中には、陣形を戦争中に変更できる者もいる。君主/軍師/ 「陣立」の特殊能力を持った武将がそれだ。彼らを出陣させれば、大活 躍間違いなし。敵部隊の陣形に応じて自国の部隊の陣形を変更できるの だから、自国の部隊の被る損害は最小限にとどまる。君主/軍師/「陣 立 | の特殊能力を持った武将のうち1人は、必ず戦争に出陣させたい。

ところで、敵軍にも君主/軍師/「陣立」の特殊能力を持った武将は いる。あせって陣形を変更すると、それに応じて敵も陣形を変更してし まう。そういう「使える奴」は、なるべく戦略時に寝返らせておくか、 登用してしまおう。

### 4.新兵器で陣形を強化せよ



方円の随は 弓攻が低い…



発石車を開発して弓攻が上がった!

新兵器を開発すると、自動的に陣形に配備され、その弱点を補強でき る。例えば、今までからっきし弓矢攻撃に弱かった陣形でも、防御力を 格段に上げることが可能だ。新兵器によって、補強の対象となる弱点は 異なるものの、開発して損はない。

新兵器は、《外交》〈研究〉(P.61) で開発できる。しかし、それに は同盟国と資金が必要である。新兵器の開発にはかなり多額の資金が必 要となるので、同盟国に共同出資してもらうのだ。研究した成果は、同 盟国と分かち合うことになる。同盟国が1国もないと新兵器が開発でき ないので、必ずどこかの国とは懇意にしておこう。

ちなみに同盟国の君主と仲が悪かったりすると、共同出資を断られる こともあるので要注意。また、同盟国が弱小君主だと、仲が良くても資 金を出してもらえないことがある。

76 | 戦陣攻略書巻末付録

戦陣攻略書巻末付録 77

# 一騎討ちモード

一騎討ちモードについて

一騎討ちモードでは、武将の一騎討ちを見ます。

- ●メニュー (P.8) で「一騎討ちモード」を選びます。
- ②「練習試合」「トーナメント戦」「勝ち抜き戦」「対戦成績」 「成績の消去」のどれかを選びます。
- ◆ くわしい内容は、「三國志 V PK for Windows 95のヘルプ」の「一騎討ちモード」をご覧ください。

### 練習試合

2人の武将が、一騎討ちの練習試合を1回します。 練習試合の勝敗は、対戦成績に記録されません。

## 団体トーナメント戦

8つの組 (チーム) がトーナメント形式で団体優勝を争います。 1つの組は、「先鋒」「次鋒」「中堅」「副将」「大将」の5人の 武将で編成されます。「先鋒」から順に勝ち抜き形式で対戦し、 相手組の「大将」を倒した方が勝ちです。



◀組み合わせ表

## 個人トーナメント戦

16人の武将が、トーナメント形式で個人優勝を争います。

### 勝ち抜き戦

1人の武将が、連続して何人勝ち抜けるかを競います。

### 対戦成績

一騎討ちモードでの武将の対戦成績を見ます。

対戦成績には、「個人成績」と「成績上位十傑」があります。

●個人成績

その武将個人の成績です。

●成績上位十傑 -

ジャンルごとに成績上位の武将10人を表示します。 ジャンルには、勝利数/敗北数/個人優勝/団体優勝/勝ち抜き/勝率があります。

## 成績の消去

記録されている対戦成績をすべて消去します。

13

騎討ちモ

追加シナリ

# 追加シナリオ

184年5月 放浪の賢聖

架空のシナリオです。

選べる君主は、南華老仙・宇吉・左慈・紫虚上人・管輅・ 

187年8月 黄巾と南漢

架空のシナリオです。

選べる君主は、新君主のみです。新規武将(プレイング・P.74)が1 人も登録されていないとプレイできません。

200年1月官渡の戦い

がなど 官渡の戦い直前のシナリオです。 選べる君主は、曹操・張飛・孫策・馬騰・劉璋・張魯・劉表・ えんというこうぞんといればい 袁紹・公孫度・韓遂・新君主です。

213年5月劉備入蜀

劉備の成都攻略直前のシナリオです。 別編の成都攻略直前のシナリオです。 選べる君主は、曹操・劉備・孫権・馬超・劉璋・張魯・孟獲・ 新君主です。

# アイテムデータを登録する

アイテムデータの登録

オリジナルのアイテム (新規アイテム) を作成し、データを登 録します。

- **●**メニュー(P.8) で「アイテムデータを登録する」を選びます。
- ②「新規登録」「内容変更」「アイテム削除」のどれかを選びます。
- ③ [セーブ]を選ぶと、登録・変更内容をセーブします。 「メニュー」を選ぶと、メニューに戻ります。
- くわしい内容は、「三國志 V PK for Windows 95のヘルプ」の「アイテムデータを登 録する」をご覧ください。

新規登録

新規アイテムを作成し、登録します。

名馬·新規作成処理 7行4名 クロスリング 武力upSランク 等殊能力 奮迅 乱射 速攻 無双 強行 騎射

**▼**アイテムを作成する

内容変更

登録済みの新規アイテムの内容を変更します。

アイテム削除

登録済みの新規アイテムを削除します。

アイテムデ タを登録する 15

# 終了条件の設定

終了条件について

ゲームの終了条件を設定(変更)します。

従来の終了条件(全47都市をすべて支配下にする)以外の条件 をゲームの終了条件として設定します。

● くわしい内容は、「三國志 V PK for Windows 95のヘルプ」の「終了条件の設定」をご覧ください。

●終了条件とゲームの勝敗

プレイヤーの君主が終了条件をすべて満たした場合は、プレイヤーの勝利となり、ゲームを終了します。

プレイヤー以外の君主がプレイヤーの君主より先に終了条件を 満たした場合、または期限内に終了条件を満たせなかった場合 は、プレイヤーの敗北となり、ゲームを終了します。

### 終了条件の種類

終了条件には次の種類があります。いくつでも同時に設定できます (ON=設定/OFF=非設定)。

【特定の武将を配下】特定の武将を配下にすることを条件とします。

【特定の3都市を攻略】特定の3都市を支配下にすることを条件とします。

【特定のアイテムを収集】特定のアイテムを君主または配下武将の所有にすることを条件 とします。

【全陣形習得】君主がすべての陣形を習得することを条件とします。

【勇名10000】 君主の勇名を10000にすることを条件とします。

【期限】終了条件の期限(1~50年)を1年刻みで設定します。終了条件を設定しない場合は、期限は無効になります。

### 達成状況

ゲーム中に終了条件の達成状況を見ます。



君主ウインドウの君主キャラクタ(プレインケ P.23)をクリックして表示する目標、または自国の都市情報(プレインケ P.25)で [条件] を選ぶと、終了条件の自国の達成状況が表示されます。他国の都市情報で [条件] を選ぶと、他国の達成状況が表示されます。

▲達成状況

### 結果表の表示

いずれかの君主によって終了条件が満たされた場合、および期限が切れた場合は、終了条件の結果表が表示されます。

結果表の表示後、従来の終了条件に戻してゲームを続行できます。結果表で[中止]を選ぶと、「このまま全国統一を目指しますか?」というメッセージが表示されます。[可]を選ぶとゲーム続行、[否]を選ぶとメニュー(P.8)に戻ります。

終了条件の

設

定

各種のエデ

# 各種のエディタ

エディタの表示

エディタでは、各種のデータを編集(変更)します。 戦争中はエディタを使用できません。

- ●基本コマンドの《機能》の〈エディット〉を選びます。
- **②**エディタで編集するデータの種類を、君主データ/都市デー タ/武将データから選びます。

## 君主エディタ

君主データ(プレイング P.42)を編集(変更)します。

- 〈エディット〉で「君主データ」を選びます。
- 2君主一覧/勢力地図から君主を選ぶと、君主エディタが表示 されます。
- ③編集したい項目のボタンを選びます。「決定」を選ぶと、編 集を終了し、君主一覧/勢力地図に戻ります。
- くわしい内容は、「三國志 V PK for Windows 95のヘルプ」の「君主エディタ」をご 覧ください。



## 都市エディタ

都市データ(プレイング P.43)を編集(変更)します。

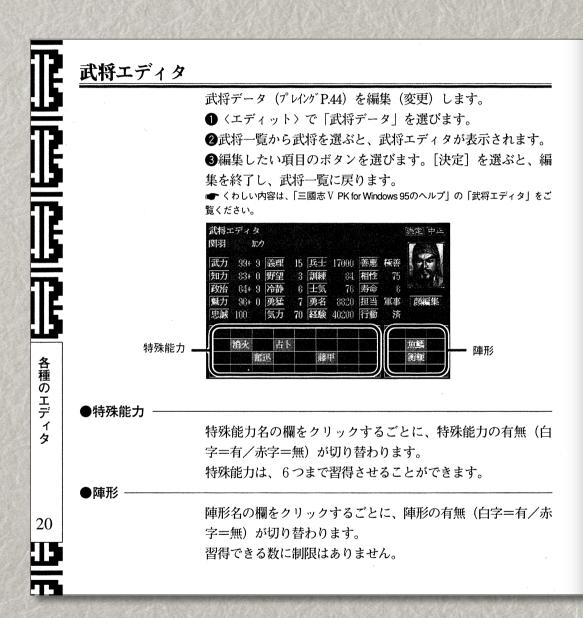
- **●** 〈エディット〉で「都市データ」を選びます。
- 2都市一覧/勢力地図から都市を選ぶと、都市エディタが表示 されます。
- 3編集したい項目のボタンを選びます。[決定]を選ぶと、編 集を終了し、都市一覧/勢力地図に戻ります。
- くわしい内容は、「三國志 V PK for Windows 95のヘルプ」の「都市エディタ」をご 覧ください。

都市エディタ 決定 中止 長安 持が 君主 曹操 太守 曹休 486000 開発 320 人口 民忠誠度 64 治水 65 予備兵 0 商業 844 ① 城が卸 511 予備訓練 予備士気

◀都市エディタ

各種のエデ

タ

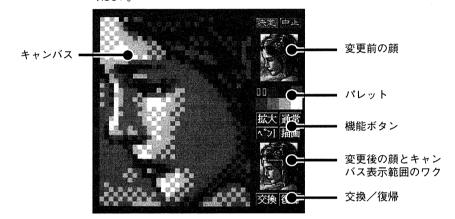


## 顔エディタ

顔エディタでは、顔グラフィックの交換/ドット単位でのペイントをします。

顔エディタで顔グラフィックを編集すると、すべてのシナリオ の顔グラフィックが変更されます。

◆ くわしい内容は、「三國志 V PK for Windows 95のヘルプ」の「顔エディタ」をご覧ください。



タ

各種のエディ