

歴史シミュレーションゲーム

三國志IX

with

パワーアップキット

操作ガイド



『三國志IX with パワーアップキット』とは



『三國志IX 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、中国大陆の統一を目指します。



2003年に発売されたシリーズ第9作。

650人以上の武将が登場し、中国全土が一枚マップとなった。

戦略と戦闘がシームレスになり、戦略コマンドを出すタイミングはひと月に3回あるが、その間に戦闘も同時に進行していく。

戦闘は自動で行われるため、出陣時に決める「陣形」が重要となる。攻撃対象、武将の持つ「兵法」を考慮し、陣形を決めて出陣する。

パワーアップキットでは、ステージクリア型のトライアルストーリーが追加され、また、武将の移動ルートを変える「中継点」を追加できるようになり、迂回や挟み撃ちも実現できるようになった。



戦闘は自動で行われる



軍師の助言で探索する都市を参考に



プレイ前にチュートリアルで操作を把握

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 25
パワーアップマニュアルの抜粋です

はじめにお読みください

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りました」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/628050_eula_1)。

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>

WEBサポート

<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/>



アンケートにご協力ください

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”をプレゼント！
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 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

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。

BGM、効果音、ムービーのON/OFFを切り替えられます。

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



ご注意

本ゲームはフルウィンドウ表示です。
プレイ中に他のウィンドウに切り替える場合は、「Alt」+「tab」キーで切り替えます。

ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。

オープニング終了後か途中でクリックすると、メニューに進みます。

◎新しく始める

①初期メニューから、「新しくゲームを始める」を選びます。



②最初に「通常シナリオ」「ifシナリオ」のどちらかをクリックします。表示されるシナリオからプレイするシナリオをクリックすると、先に進みます。



③担当する勢力をマップで選びます。新勢力を含めて8つまで選べます。

※新武将を登録済みの場合、新勢力の君主にできます。また、一般武将として任意の国に配置もできます。



④環境設定の一覧が表示されます。変更したい項目をクリックして設定します。よければ「決定」をクリックします。



⑤設定した内容が表示されます。表示内容でゲームを始める場合は、「決定」をクリックしてゲームを始めます。

◎続きから始める

①初期メニューから、「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すると、続きからゲームが始まります。

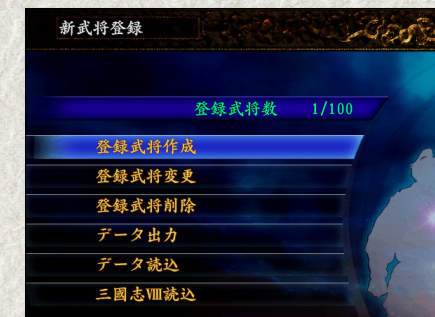
※プレイ中は、画面の右上の「機能」をクリックするか、画面のどこかで右クリックして「ロード」を選んでロードします。



新武将の登録

初期メニューで「新武将を登録する」を選ぶと、オリジナルの武将をゲームに登場させられます。

①初期メニューで「新武将を登録する」を選び、新しく武将を登録する場合は「登録武将作成」をクリックします。



②武将の名前、顔グラフィック、能力、信念、性格、生年、親となる武将、相性のいい武将、獲得済みの兵法、列伝を設定します。武将の「姓」「名」は省略できません。



③「決定」をクリックすると武将を登録する画面に戻ります。
「決定」をクリックして初期メニューに戻ります。

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。

40か所までセーブできます。

◎ゲームをセーブする

- ①画面の右上の「機能」をクリックするか、画面のどこかで右クリックすると、メニューが表示されます。



- ②「セーブ」をクリックします。

- 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。状況などもコメントとして書き込めます。「×番に保存します。よろしいですか?」と表示されます。すでにセーブデータがある箇所を選ぶと、「新しいデータを×番に上書きします。よろしいですか?」と表示されます。



- ④「はい」をクリックしてセーブします。セーブが終了すると、ゲームに戻ります。

◎ゲームを終了する

- ①画面の右上の「機能」をクリックし、「ゲーム終了」をクリックします。
- ②終了のメニューが表示されます。どれか選びます。



ゲームを終了する	そのままゲームを終了します。自動的にセーブはされません。
〇〇をコンピュータに任せる	複数プレイヤーでプレイしている場合、終了を選んだ時点での武将のみ、以降のプレイを委任します。
全武将をコンピュータに任せる	以降をデモプレイにします。
中止	ゲームに戻ります。

終了時、自動的にセーブはされません。

続きをプレイする場合は、画面右上の「機能」をクリックするか、画面で右クリックして「セーブ」を選び、セーブしてください。

ゲーム概要

三国時代の君主となり、中国統一を目指します。配下武将の性格や特技を見極め、うまく使い分けることが、勝利への鍵となります。

勢力と軍団

プレイヤーの身分は君主です。君主は勢力を治めます。勢力は複数の軍団からなっています。軍団は最低1つ～複数の都市を統治します。軍団が1つしかない場合は勢力=軍団となります。自勢力の全武将に命令を与え、他の都市を攻略して、勢力を拡大していくことが目標となります。勢力が大きくなったら、複数の軍団を編成して、都市の統治を任せられることもできます。



肝は戦争にあり！

中国統一に向けてもっとも重点が置かれているのが戦争です。戦争に勝つために戦争前の準備や予測をしっかりと立てましょう。

戦争のポイント

陣形 武将の布陣

陣形 (P.56) によって、部隊の攻撃力、守備力、機動力などが異なります。また、布陣 (P.43) によって、一騎討ちが起こりやすくなったり、兵法の発動率が変わったりします。

兵法

兵法 (P.58) は武将の特技のようなものです。さまざまな種類の兵法があります。戦争やイベント中に、新しい兵法を習得したりします。

大将の性格

大将の性格 (P.17) によって部隊の行動が変化することがあります。冷静な武将を大将にすれば、たとえ負けたとしても被害を最小限に食い止めてくれるでしょう。猪突猛進な武将を大将にすれば、命令違反を犯すかもしれませんが、勢いに乗ってほかの都市も攻め取ってくれるかもしれません。

敵の動き

敵がどこを狙っているのか？ 敵の都市の兵力はどのくらいなのか？ 刻々と変わる敵勢力の狙いや国力などの情報をつかみ、柔軟に対応しましょう。

勝利条件

自勢力以外の勢力を戦争や勸告 (P.53) によって滅ぼし、自勢力のみで大陸を支配すると勝利となります。空白都市や、異民族都市を支配する必要はありません。

空白都市
どの勢力にも
属していない。



異民族都市
支配すると……。



信望とは？

信望は、君主がどれだけ民や他の君主から信頼を得ているかを表します。大陸を支配するために重要な要素です。[巡察] (P.39) をして都市の民心を上げたり、イベントによって上昇します。人口が増えても上がります。連合 (P.53) に加盟しているときに連合勢力を攻めたり、[要請] (P.52) を無視したり、友好が「好意」以上の勢力に攻め込むと下がります。大量に [徴兵] (P.40) をしても下がります。

信望アップ

他勢力に対する [勸告] (P.53) が成功しやすくなる。
武将を [登用] (P.47) しやすくなる。
官爵を得やすくなる。

ゲームオーバー

以下のどれかになると、ゲームオーバーとなります。

GAME OVER

- 350 年になる
- 支配している都市がなくなる
- 自勢力の現役武将がいなくなる

武将の種類

現役武将	勢力に属する捕虜以外の武将 (君主も含む)。
捕虜武将	所属していた部隊が壊滅したり、施設が陥落したり、一騎討ちに負けたりして、捕虜となった武将。
在野武将	どの勢力にも属さない武将。 人材 [登用] (P.47) で配下にできる。

ゲームの流れ

ゲームは「戦略フェイズ」と「進行フェイズ」に分かれています。「戦略フェイズ」で命令を実行して、「進行フェイズ」でその結果を見守ります。

戦略フェイズ

内政、外交、軍事の下準備をするフェイズです。時間が停止し、いろいろな命令を実行できます。命令は自勢力の施設（都市や港など）や部隊をクリックすると表示されます。戦力差や、地理的状况を考えて、的確に指示を出していきましょう。[進行]をクリックすると進行フェイズに移ります。



進行フェイズ

時間が進みます。戦略フェイズ中に出した命令に沿って、部隊や武将が行動します。他勢力の部隊や武将も行動します。報告される情報から、次の戦略フェイズで実行する命令を考えます。

進行フェイズの時間の流れ

進行フェイズ1回で、「1旬」（10日）進みます。1カ月は上旬、中旬、下旬の「3旬」で構成されています。12カ月（36回の進行フェイズ）で、1年となります。

春 1～3月	1月	人口変動、金収入、成人武将登場	秋 7～9月	7月	人口変動、金・兵糧収入
夏 4～6月	4月	人口変動、金収入	冬 10～12月	10月	人口変動、金収入

※ 兵糧は毎日消費。金は毎旬消費（俸禄払い）。商人は毎旬移動。

ゲームの流れ図

これを繰り返し、
中国統一を目指す！

戦略フェイズ

他勢力攻略の
下準備をする
出陣準備、内政、
外交の使者選定、
計略など

→ 「進行」を押す

進行フェイズ

部隊、武将が
動き出す
戦争、計略、外交が
行われる

→ 時間が経つと
戦略フェイズに戻る

戦略フェイズ

進行フェイズの
流れを見て、
命令を実行したり、
修正したりする

命令

命令は【施設】、【軍事】、【人材】、【計略】、【外交】、【任免】の6つに分かれています。状況に応じて、各命令を実行します。

命令には、「すぐに効果が表れるもの」と「効果が表れるまでに時間がかかるもの」があります。

すぐに効果が表れる命令

命令を出し、[実行]をクリックするとすぐに効果が表れます。

施設	巡察、商業、開墾、改修、徴兵、訓練、購入、売却、撤去
任免	委任、軍師、爵位、褒美、授与、没収、処断、追放



時間のかかる命令

命令を出した後、進行フェイズで武将や部隊が動き出します。目標との距離によって効果が表れる時間（到着予定）が変わります。

軍事	出陣、建設、輸送
人材	呼寄、移動、探索、登用
計略	離間、焼討、奪取、流言、偽報、攪乱、激励、救援
外交	贈呈、要請、返還、勧告



到着予定
効果が表れる
時間の目安となる



三国志コラム

序盤の乗り切り方

（小勢力編）



この劉備、乱世を生き残ることに限ってはちと自信があるぞ。まず、誰も支配していない土地があったら押さえよう。ゲームが始まったら、2000くらいの兵でぶんどってしまうのだ。別名、早いもん勝ち戦法だ。もう1つ、敵の留守を

つく。敵が出陣するのをじっと待ち、敵が出陣したら兵を出す。勞せずして都市を落とせるぞ。別名、空き巣戦法だ。大軍が攻めてきたときは野戦を避け、都市に籠る。余裕があれば、敵が都市に攻め込む前に別働隊を編成して、から空きの都市を狙ってしまおう。別名、油断大敵戦法だ。どうだ？ わしもただ逃げてるわけじゃないのだ！

9/34

一覧情報

ゲーム画面で【情報】をクリックすると一覧情報が表示されます。一覧情報から名前などを選ぶと詳細な情報が表示されます。右クリックで一覧情報に戻れます。一覧の項目ボタンをクリックすると、各項目の情報が表示されます。右クリックか、右下の【閉じる】をクリックするとゲーム画面に戻ります。



一覧の見出しをクリックすると、昇順、降順に並べ替えます。

全官爵

ゲームに登場する全官爵を表示します。

就任 官爵名、指揮可能な兵士数、官爵就任に必要な信望、官爵の説明、就任している君主名。

全勢力

ゲームに登場している全勢力（異民族勢力も含む）を表示します。地図の下にある【一覧】をクリックすると一覧から勢力を選べます。

状態 勢力の君主名、国号、君主の官爵、信望、軍師、軍団数、都市数、武将数（現役＋捕虜）。
戦力 勢力の総人口、総兵役人口、兵士数、負傷兵数、勢力の使用できる兵法。
金 金状態。予想（現在の金＋次の収入－支出）、充足（支出が現在の金を上回ると×）。
兵糧 兵糧状態。予想（現在の兵糧＋次の収入－支出）、充足（支出が現在の兵糧を上回ると×）。
外交 自勢力との友好関係（陰悪／不和／中立／好意／信頼）、連合（盟主○、加盟勢力○、標的勢力×）、連合の有効期間、外交【要請】の内容（援軍の要請元、目標、期間）（P.52）

全軍団

ゲームに登場している全軍団（異民族軍団も含む）を表示します。

状態 任免【委任】（P.54）で設定した委任内容。軍団に属する都市や現役武将数。
戦力 軍団の人口、兵役人口、兵士数、負傷兵数。
金 金状態。予想（現在の金＋次の収入－支出）、充足（支出が収入を上回ると×）。
兵糧 兵糧状態。予想（現在の兵糧＋次の収入－支出）、充足（支出が収入を上回ると×）。

全都市

ゲームに登場する全都市（異民族都市も含む）を表示します。地図の下にある【一覧】をクリックすると一覧から都市を選べます。

所属	都市名、属する州、都市を支配している勢力、軍団、都市の大将、都市にいる現役武将数、捕虜武将数、在野武将数、修行（P.59）できる都市と習得できる兵法の系統、後漢皇帝を擁しているかどうか（「○」で表示）。												
戦力	人口、兵役人口数、兵士数（MAX500000）、負傷兵数（MAX500000）、士気（MAX100）、都市の状態、耐久、最大耐久、特性（P.61）。 施設の状態とは？ 通常 交戦でも混乱でもない状態。 交戦 攻め込まれている状態。命令の一部が実行不能となる。 混乱 兵法などによって混乱している状態。命令の一部が実行不能となり、攻撃ができなくなる。												
内政	都市の内政状態。民心、増加兵役、収益、最大収益、金の収入（3カ月分）、収穫、最大収穫、兵糧の収入（1年分）。商人がいる都市は「駐在」。商人がつかねいる都市は「常駐」。 <table> <tr> <td>民心</td><td>勢力に対する民の親しさ。多いほど人口が増えやすい。</td></tr> <tr> <td>増加兵役</td><td>1、4、7、10月に増える兵役人口数。</td></tr> <tr> <td>収益</td><td>金の収益率。高いほど、金の収入が多くなる。金は1、4、7、10月に収められる。施設【商業】（P.39）で上げられる。</td></tr> <tr> <td>最大収益</td><td>【商業】で上げられる収益の上限。</td></tr> <tr> <td>収穫</td><td>兵糧の収穫率。高いほど、兵糧の収入が増える。兵糧は7月に収められる。施設【開墾】（P.39）で上げられる。</td></tr> <tr> <td>最大収穫</td><td>【開墾】で上げられる収穫の上限。</td></tr> </table>	民心	勢力に対する民の親しさ。多いほど人口が増えやすい。	増加兵役	1、4、7、10月に増える兵役人口数。	収益	金の収益率。高いほど、金の収入が多くなる。金は1、4、7、10月に収められる。施設【商業】（P.39）で上げられる。	最大収益	【商業】で上げられる収益の上限。	収穫	兵糧の収穫率。高いほど、兵糧の収入が増える。兵糧は7月に収められる。施設【開墾】（P.39）で上げられる。	最大収穫	【開墾】で上げられる収穫の上限。
民心	勢力に対する民の親しさ。多いほど人口が増えやすい。												
増加兵役	1、4、7、10月に増える兵役人口数。												
収益	金の収益率。高いほど、金の収入が多くなる。金は1、4、7、10月に収められる。施設【商業】（P.39）で上げられる。												
最大収益	【商業】で上げられる収益の上限。												
収穫	兵糧の収穫率。高いほど、兵糧の収入が増える。兵糧は7月に収められる。施設【開墾】（P.39）で上げられる。												
最大収穫	【開墾】で上げられる収穫の上限。												
隣接	他勢力と隣接しているかどうか（「○」で表示）、隣接している都市名（自勢力も含む）。												
地域	その都市圏（P.41）内にある全地域名。												

全地域

ゲームに登場する全地域を表示します。

所属	地域の名前、地域の所属している州、所属する都市名、地域を支配している勢力、軍団、地域（施設）の大将、地域にいる現役武将数、捕虜武将数、在野武将数。
戦力	地域の兵士数、負傷兵の数、士気、状態、工作物の種類（P.45）、耐久（高いほど壊れにくい）、最大耐久、負傷兵の回復度合（P.45）、地域の施設が使える兵法、特性（P.61）。
隣接	他勢力と隣接しているかどうか（「○」で表示）、隣接している地域名（自勢力も含む）。



全部隊

出陣している全部隊を表示します。

所属	部隊の所属する勢力、軍団、所属施設、現役武将数、捕虜武将数。	
戦力	部隊の兵士数、負傷兵数、士気、部隊の状態、陣形、船。	
	部隊の状態	
	通常 普通に進軍したり、待機したりしている状態。	混乱 計略などによって混乱している状態。攻撃ができない。
	交戦 戦っている状態。	潰走 部隊が壊滅寸前で、兵士が逃げ出している状態。
	偽報 計略[偽報]にかかり、退却している状態。	高揚 一時的に士気が高まった状態。兵法が発動しやすい。高揚状態が収まると、士気が激減。
陸上	無陣 陣形を敷いていない状態。攻撃力、守備力が大きく下がり、兵法も発動しない。	※偽報、無陣、混乱、潰走は計略「激励」で回復します。
	攻撃力 守備力	部隊大将の統率や兵士の士気が高く、兵士数が多いと上がる。
	対城壁	工作物を壊す力。攻城用陣形の「衝車」、「投石」、「象兵」(P.57)にすると大幅に上がる。
水上	水上における部隊の対部隊攻撃力、対守兵攻撃力、対城壁攻撃力、守備力、機動力。	
命令	命令や目標、部隊の方針。命令変更をしたかどうか(命令を変更すると「済」)。	

※ 対守兵攻撃力……施設を守る兵士に対する攻撃力。



全武将

ゲームに登場している全武将(在野武将も含む)を表示します。

能力	統率／武力／知力／政治の名数値、兵法の習得数、健康状態、所持アイテム数、身分。
所属	所属している勢力と軍団名、所属施設と所在(敵勢力の武将が計略、探索などを実行している場合「*」)、身分、大将(施設の大將には「○」)、仕えている勢力への忠誠。
命令	現在遂行中の命令や目標。出陣中の場合、布陣の位置と、選んでいる兵法。
個人	爵位、指揮できる兵士数、俸禄(1旬)、仕官(年数)、武将の性格、親、年齢、性別。



武将一覧で熟練を確認。



歩兵	熟練	9 系統の兵法の熟練（経験値のようなもの）。高いと、兵法発動時に敵に大きな損害を与えられる。戦争中に兵法が発動したり、訓練をするとたまる（詳細は P.59）。熟練が一定値に達すると、新たな兵法を習得することができる。
	騎兵	騎兵系統の熟練と兵法。右にいくほど強力。
弓騎	弓騎系統の熟練と兵法。右にいくほど強力。	
弩兵	歩兵系統の熟練と兵法。右にいくほど強力。	
水軍	水軍系統の熟練と兵法。	
攻城	攻城系統の熟練と兵法。	
知識	知識系統の熟練と兵法。	
謀略	謀略系統の熟練と兵法。	
策略	策略系統の熟練と兵法。	

※「○」印は習得済みの兵法。「△」印はアイテムや勢力によって使用可能となっている兵法。

全アイテム

発見済みのアイテムを表示します。

特徴

アイテムの種類、上昇する能力と上昇値、アイテムを持っている間に使用できる兵法、効果、アイテムの所有者。

アイテムの種類と効果

アイテムを配下に与えると忠誠が上がります。また、外交〔贈呈〕(P.52)で他勢力に贈ったり、外交〔要請〕〔返還〕で金の代わりに使えたりします。兵法を使用できたり、能力が上がったりするアイテムもあります。

アイテムは人材〔探索〕(P.46)で見つけることがあります。

名馬

敵に捕まることなく、安全に退却できる。
←赤兎馬

史書

政治が上がる。持っている間、兵法を使用できるものもある。
←史記

武器

武力が上がる。持っている間、兵法を使用できるものもある。
←大斧

宝物

高価な宝物。持っている間、兵法を使用できるものもある。
←玉璽

兵書

統率が上がる。持っている間、兵法を使用できるものもある。
←孫子の兵法書

※他にも多くの種類のアイテムが存在します。

進行報告

進行報告に表示されたメッセージの履歴です。新たな進行フェイズに移ると、履歴は消えます。

[進行報告]をOFFにしても、記録されます。

武将の能力

全武将の一覧情報から武将を選ぶと、武将情報が表示されます。

武将の能力

アイテムや爵位 (P.54, 62) を与えると上がる (+で表示)。

統率

高いと、戦争で有利になる。大将になったときの部隊の攻撃力や守備力に影響する。

高いと効果↑ 施設 [改修]、[徴兵] (P.40)、軍事 [建設] (P.44)

高いと成功率↑ 計略 [救援] (P.51)

上げるには? [建設] 部隊に入り、建設を行う。計略 [救援] (P.51) を成功させる。敵部隊、施設を破壊させる。

武力

高いと、兵法 (P.58) の攻撃力が上がる。一騎討ち (P.49) のときに有利になる。一騎討ちは、陣形の前列に布陣した武将が仕掛ける。

高いと効果↑ 施設 [訓練] (P.40)

高いと成功率↑ 計略 [焼討]、[奪取] (P.48)

上げるには? 計略 [焼討]、[奪取] を成功させる。歩兵系、騎兵系、弓騎系、騎兵系兵法 (P.60) を発動させる。一騎討ちで自分より武力の高い武将に勝利する。

知力

高いと、計略が成功しやすくなる。敵の策略、謀略系兵法の成功率を下げる。

高いと効果↑ 施設 [巡察] (P.39)

高いと成功率↑ 計略 [偽報]、[擾乱] (P.50)、[激励] (P.51)、[離間] (P.48)、[流言] (P.49)

上げるには? 計略 [偽報]、[擾乱]、[激励]、[離間]、[流言] を成功させる。謀略系、策略系兵法 (P.61) を発動させる。

政治

高いと、内政の効果が高まる。外交が成功しやすくなる。

高いと効果↑ 施設 [商業]、[開墾] (P.39)、[購入]、[売却] (P.41)

高いと成功率↑ 人材 [探索] (P.46)、[登用] (P.47)、外交 [贈呈]、[要請] (P.52)、[返還]、[勧告] (P.53)

上げるには? 人材 [登用]、外交 [贈呈]、[要請]、[返還]、[勧告] を成功させる。人材コマンド [探索] でアイテムが武将を発見する。

所属情報

仕えている勢力、軍団、所属、所在 (移動中や部隊のときもある)、仕官年数、身分。

実績情報

爵位、指揮できる兵士数、俸禄、仕えている勢力に対する忠誠。

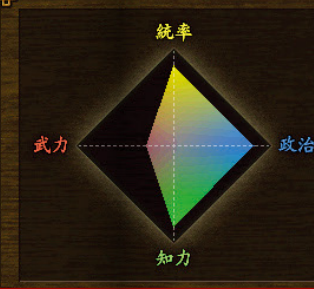
忠誠 (最高 100)

高いほど裏切りにくく、他勢力の誘いにも応じない。爵位 (P.54, 62) に見合った俸禄を支払うと、自然と上がっていく。任免 [褒美] (P.55) で金を与えたり、任免 [授与] (P.55) でアイテムを与えても上がる。俸禄が支払えないと下がる。

※相性…武将が生まれ持っている性質。登用に影響する。[史実] (P.8) でプレイしている場合、相性は「三国志演義」に基づいている (例: 演義の魏勢力の武将→曹操と相性の良い武将が多い)。ゲーム中に確認することはできない。

武将情報 諸葛亮 (孔明)

ショカツリョウ



統率	92+ 6
武力	33+ 1
知力	100
政治	98

勢力	劉備
軍団	劉備
所属	新野
所在	移動中
仕官	1
身分	軍師

爵位	威東將軍
指揮	25000
俸禄	12
忠誠	100

性別	男
性格	冷静
親	
年齢	27
健康	良

命令	探索
対象	上庸
目標	---
到着予定	10
布陣	--
兵法	--

状態

現在実行中の命令、対象 (地域や人物など)、目標、到着にかかる日数、出陣している場合は布陣と兵法。

兵法

部隊に所属したときに使う兵法。出陣前に変えられる (P.43)。

個人情報

性別、性格、親武将の名前、年齢、健康状態。

性格

武将はそれぞれ性格を持っている。部隊の大将の性格によって部隊の行動も変わる。

猪突	勇猛果敢な性格。勝手な行動を取ることも多い。
剛胆	勇猛かつ冷静な性格。基本的には命令に従うが、攻撃的な行動に出ることも。
冷静	冷静沈着な性格。危険な行動はあまり取らない。
慎重	消極的な性格。被害を最小限にとどめることを重視する。命令を破って退却することもある。

健康

一騎討ち (P.49) に負けたり、計略に失敗すると負傷することがある。敵から狙撃 (P.61) されても負傷する。負傷すると一時的に能力が下がる。

三国志コラム

序盤の乗り切り方

(大勢力編)



私は曹操、乱世の奸雄だ……。フフ。最初から大国を治めることになるとは……大変だな。前線の都市に兵を送るのを忘れてはいかんぞ。あと、周りが敵だらけという状況は避けねばならん。国が大きくなると、それだけ他国と接する都市も多くなる……。四方から

計略や攻撃を受けるのは得策ではない。外交を駆使して、仲間を増やしておけ。とくに、強大な兵力を有する異民族とは早いうちに仲良くしておいたほうがいいぞ。最初のうちは外交で使う金が不足しているかもしれないが、兵糧を売ったりしてなんとかするんだな。まあ、我が弁舌を持てれば、野蛮な異民族も、むしろ売りの皇帝も、江南の坊ちゃんも思うがままがな……。

命令解説

自勢力の施設や部隊をクリックすると、命令が出せます。大陸の情勢、戦況に応じて、的確な命令を出しましょう。

命令実行

戦略フェイズでは[施設]、[軍事]、[人材]、[計略]、[外交]、[任免]を実行します。[施設]、[任免]はすぐに効果が表れます。[軍事]、[人材]、[計略]、[外交]は効果が表れるまで時間がかかります。画面右下の[進行]をクリックして、時間を進めてください。命令実行時に表示される「到着予定」が過ぎると、命令が実行されます。



1旬(1回の進行フェイズ)は10日間。

命令実行のポイント

●都市が攻められると

都市が「交戦」状態のときは、[軍事]と[任免]、[人材]の[呼寄]以外の命令が実行できなくなります。敵部隊の動きにはつねに注意し、早めに[徴兵]などの重要な命令を実行しておきましょう。都市が「混乱」した場合は[軍事]も実行できなくなります。

●部隊に命令を出すには？

戦略フェイズ中に、部隊をクリックすると命令を出せます。命令は1回の戦略フェイズで、各部隊に1度だけ出せます。

出陣中の部隊……[攻撃]を選ぶと、攻撃目標を変えられます(部隊方針も変更可)。[進軍]を選ぶと自勢力の施設に部隊を進められます。

建設部隊……[進軍]で自勢力の施設に退却させられます。

輸送部隊……[輸送]で輸送先を変えられます。

●命令は未行動の武将のみ実行できる

各武将は、1回の戦略フェイズで1つだけ命令を実行できます([任免]は除く)。例えば、[巡察]を実行した武将に同じ戦略フェイズで[出陣]を命じることはできません。出陣予定の武将にうっかり内政を実行させてしまうと、その武将は出陣できなくなるので注意しましょう。



実行不可な命令は灰色。



部隊をクリックしよう。



命令は計画的に行おう。

巡察

商業

開墾

改修

徴兵

訓練

購入

売却

撤去

施設

巡察
じゅんかん

都市を巡回して、民心を上げます。民心が上がると、都市の人口や勢力の信望が増えます。都市の人口が増え、兵役人口(P.22)や金と兵糧の収入も増えます。

条件

A 都市が「交戦」「混乱」状態ではない

B 1ターンにつき1回のみ(各都市)

C 金が必要(50×人数分)

実行武将

最大5人

効果

↑民心

関連能力

知力が高いと効果が上がる

商業
しやうぎ

都市の収益を上げます。収益が上がると、金の収入が上がります。金は1、4、7、10月に収入があり、毎旬、配下に対して俸禄として支払われます。俸禄は爵位(P.54、62)が高いと多く支払われます。支払えないと武将の忠誠下がります。

条件

A 都市が「交戦」「混乱」状態ではない

B 1ターンにつき1回のみ(各都市)

C 金が必要(50×人数分)

実行武将

最大5人

効果

↑収益

関連能力

政治が高いと効果が上がる

開墾
かいこん

都市の収穫を上げます。収穫が上がると、兵糧の収入が上がります。兵糧は7月に収入があります。毎日、兵士数に応じて消費されます。

条件

A 都市が「交戦」「混乱」状態ではない

B 1ターンにつき1回のみ(各都市)

C 金が必要(50×人数分)

実行武将

最大5人

効果

↑収穫

関連能力

政治が高いと効果が上がる

改修
かいしゅう

施設の耐久を上げます。耐久が上がると、施設が堅固になり、陥落しにくくなります。施設の兵士の守備力も上がります。

条件

- A** 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 1 ターンにつき 1 回のみ (各都市)
- C** 金が必要 (50×人数分)

実行武将 最大 5 人

効果 ↑耐久、↑実行武将の熟練 (攻城、知識系兵法)

関連能力 統率が高いと効果が上がる

徴兵
ちようへい

兵士を増やします。兵士を増やすと、^{へいききじんこう}兵役人口が減ります。

条件

- A** 都市が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 1 ターンにつき 1 回のみ (各都市)
- C** 金が必要
- D** 都市の兵役人口が 1 以上

実行武将 最大 5 人

効果 ↑兵士数、↓兵役人口、↓信望 (人口とのバランスによる)

関連能力 統率が高いと、一度に多くの兵を雇える

訓練
くんれん

兵士の士気を上げます。士気が上がると、兵士が強くなり、戦争で有利になります。

条件

- A** 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 1 ターンにつき 1 回のみ (各都市)

実行武将 最大 5 人

効果 ↑士気、↑実行武将の熟練 (歩兵、騎兵、弓騎、弩兵、水軍系兵法)

関連能力 武力が高いと効果が上がる

巡察

商業

開墾

改修

徴兵

訓練

購入

売却

撤去

購入
こひい

商人から^{ひょうろう}兵糧を買います。

条件

- A** 都市が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 1 ターンにつき 1 回のみ (各都市)
- C** 金が必要
- D** 都市に商人がいる (都市をクリックすると確認できる)

実行武将 最大 5 人

効果 ↑兵糧、↓金

関連能力 政治が高いと取引量が多くなる

売却
ばいしゃく

商人に兵糧を売ります。

条件

- A** 都市が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 1 ターンにつき 1 回のみ (各都市)
- C** 兵糧が必要
- D** 都市に商人がいる (都市をクリックすると確認できる)

実行武将 最大 5 人

効果 ↑金、↓兵糧

関連能力 政治が高いと取引量が多くなる

撤去
てきき

自勢力の施設を引き払います。

条件

- 施設が「交戦」「混乱」状態ではない

効果

施設が消滅する、兵士 (負傷兵も含む) は、施設が属していた都市圏の兵役人口となる

境界について

都市圏 (赤点線)
都市の持つ領域。複数の地域から成り立つ。



地域 (白点線)
都市、港などを細かく区切った範囲。登用、探索は地域ごとに行う。

軍事

出陣



部隊を出陣させます。戦略フェイズ中に部隊をクリックすると、出陣した部隊の目標を変えられます (P.38)。

条件	A 施設が「混乱」状態ではない
	B 兵士が必要
	C 編成に金が必要な陣形もある
実行武将	1 部隊につき最大 5 人、大将には武官系爵位 (特殊な爵位も含む) の高い者が選ばれる。爵位のある武将がいない場合、統率の高い武将が選ばれる
効果	部隊が出陣する
関連能力	統率、武力、知力が高いと有利になる

出陣画面

実行武将
施設の全武将の中から自由に
出陣する武将を選ぶ。大
将には武官系爵位 (特殊な
爵位も含む) の高い者が自
動的に選ばれる。

金
必要な金 / 軍団の金。

士気
部隊の士気。高いと攻
撃力、守備力が上がる。

陣形と部隊の能力
陣形を選ぶ。陣形によ
って
部隊の機動力、攻撃力、守
備力などが変わる (P.56)。

船
川や海を進むときに使う船
を選ぶ。「蒙衝」「楼船」「闊
艦」はその兵法を習得した
武将が、部隊にいるときの
み選べる。

兵士
指揮できる兵士数 / 施設
の兵士数。大将の武官系
爵位 (特殊な爵位も含む)
が高いほど多くの兵士を
指揮できる。

選んだ陣形の視界
視界が狭いと、敵を見逃す
ことがある。

出陣

建設

輸送

布陣、兵法決定

陣形を決めたあとに、武将
の布陣を変えられます。布陣
は陣形によって異なります。



布陣を変えたい武将の駒
をドラッグ。

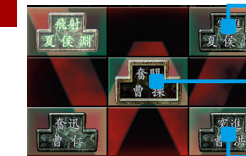


ドラッグしたまま置きたい
場所に移動させる。



ドロップする。移動先の
駒と入れ替わる。

布陣の役割



- 前列** 長所: 兵法が発動しやすい。一騎討ちを仕掛ける (必ず受ける)。
短所: 敵に狙撃されることがある。部隊破壊時に捕まりやすい。
- 中列** 長所: 前列について兵法が発動しやすい。
短所: 敵に狙撃されることがある。
- 後列** 長所: 部隊破壊時に逃げやすい。狙撃されない。
短所: 兵法が発動しにくい。

兵法決定

武将の駒をダブルクリックすると、兵法を変更できます。武将 1 人につき 1 つだけ選べます。兵法は戦
闘中に条件を満たすと自動的に発動します。出陣後はどこかの施設に入るまで兵法を変えられません。

目標、方針決定

- ① [実行] をクリックすると、部隊と工作物がマップ上で明るく表示
されます。画面右下の [一覧] をクリックすると一覧から出陣目標を
選べます。赤く表示されている範囲は「地の利」を得られる範囲です。
その範囲内では、士気下がらず、兵法の発動確率が上がります。
- ② 目標をクリックすると、進行経路が表示されます。
- ③ 経路を確認して再び目標をクリックします。方針決定画面に進みます。



方針決定

大将に対して、方針を指示します。① 方針を選び、[実行] をクリックします。
② [進行] をクリックすると目標に向けて部隊が動き出します。

敵接近時
攻撃…遭遇した敵を優先的に攻撃する。
無視…敵を無視して目標に向かう。

追撃
許可…追撃する。
不可…目標が退却すると命令遂行と
みなし、退却する。

事後命令
攻撃…新たな攻撃目標に向かう。
退却…所属施設に退却する。



到着予定
目標に到着するのに要するおおよそ
の時間。目標と距離が離れていると増える。

自主退却
許可…状況が不利だと退却をする。
不可…退却命令が出るまで命令を
実行し続ける。

出陣時期
0 日後だと進行フェイズに入った直後に
部隊が出陣する。9 日後だと、進行フェ
イズに入ってから 9 日後に出陣する。

注意! 大将の性格によっては、方針どおりに行動しないときもあります。

建設
けんせつ

建設部隊を派遣し、工作物を建設します。
戦略フェイズ中に部隊を退却させられます (P.38)。「造営」を習得している武将が部隊にいと費用が安くなります。

条件

- A 施設が「混乱」状態ではない
- B 工作物の建っていない地域 (境界線の中に何も無い地域) がある
- C 金が必要 (工作物の種類による)
- D 兵士が必要

実行武将 最大 5 人

効果

工作物が作られる、
↑ 部隊所属武将の統率、
「造営」、「石兵」を習得することもある

関連能力 兵士が多く、大将の統率が高いと早く建設できる

建設画面

実行武将

施設の全部将の中から自由に武将を選ぶ。

兵士

率いることのできる兵士 / 施設の兵士。大将の武官系爵位 (P.54, 62) が高いほど多くの兵士を統率できる。



工作物

建設する工作物 (P.45) を選ぶ。
東西と南北で障害物の配置方向が異なる。

東西	両端が左上と右下を向く
南北	両端が左下と右上を向く

目標、方針決定

- ① [実行] をクリックすると、工作物を建設できる場所がマップ上で明るく表示されます。すでに都市や港や陣といった工作物のある地域や、工作物を建設中の地域には、建てられません。
- ② 建設したい場所をクリックすると、進行経路が表示されます。
- ③ 経路を確認して再び、建設予定の場所をクリックします。方針決定画面に進みます。



方針決定

大将に対して、方針を指示します。① 方針決定後、[実行] をクリックします。② [進行] をクリックすると建設部隊が動き出します。



自主退却

大将の意思による退却を許可するかどうかを指示。
許可…状況によって自主退却をする。
不可…退却命令が出るまで建設を実行し続ける。

注意! 大将の性格によっては、方針どおりに行動しないときもあります。

出陣

建設

輸送

工作物一覧

建設できる施設 部隊を収容でき、負傷兵を回復する。



金 300。
最大耐久 200。
回復 5。



金 1200。最大耐久 500。回復 10。
兵法「奇射」が発動。



金 1000。最大耐久 350。回復 7。
特性「射台」により、守兵の弓の射程距離が伸びる。
兵法「連射」が発動する。



金 2000。最大耐久 700。回復 12。
特性「落石」により、攻めてきた敵に損害を与える。
兵法「奇射」も発動。

建設できる障害物 敵部隊の動きを止める。



金 100。
最大耐久 150。



金 200。
最大耐久 300。



金 400。
最大耐久 600。



金 1000。最大耐久 300。
破壊すると被害を受け、混乱状態になることもある。
建設には部隊に兵法「石兵」を習得した武将が必要。

建設不可の施設 部隊を収容し、負傷兵を回復する。



回復 15。
勢力の拠点。



回復 5。
川や海に出るために必ず通る。



回復 13。
兵法「連弩」が発動する。

* 回復 一回の戦略フェイズで回復する負傷兵数。数字 × 200 人回復する (負傷兵が多いと回復数は増える)。交戦中は回復数は半分となる。

輸送
ゆそう

自勢力の施設に兵士を送り込みます。

戦略フェイズ中に輸送部隊をクリックすると目標を変えられます (P.38)。委任都市に、金や兵糧を送るには、[委任] で [委任内容] の [変更] を選び、金、兵糧を分配します (P.54)。

条件

- A 実行武将がいる施設が「混乱」状態ではない
- B 兵士が必要

効果 兵士が移動する、実行武将は輸送元に戻ってくる

目標、方針決定

- ① 実行武将を決めたあと、目標を決定します。マップの明るい場所から目標地域を選びます。画面右下の [一覧] をクリックすると、一覧から輸送先の施設を選べます。
- ② 輸送したい施設をクリックすると、進行経路が表示されます。経路を確認して再び輸送先をクリックします。

方針決定

大将に対して、方針を指示します。① 方針決定後、[実行] をクリックします。② [進行] をクリックすると輸送部隊が動き出します。



自主退却

大将の意思による退却を許可するかどうかを指示。
許可…状況によって自主退却をする。
不可…退却命令が出るまで輸送を実行し続ける。



注意! 大将の性格によっては、方針どおりに行動しないときもあります。

人 材

呼 寄 よびよせ



施設に武将を呼び寄せます。君主の軍団の施設に呼び寄せる場合は、他の軍団の武将(都督以外)も呼び寄せられます。

- ①呼び寄せたい武将を選び、[実行] をクリックします。
- ②[進行] をクリックすると武将が施設に集まってきます。武将が集まるには時間がかかります。

条件 呼び寄せる武将がいる

効果 武将が移動する

移 動 いどう



武将を移動させます。

- ①明るい場所か、[一覧] から移動先の目標施設を選びます。
- ②施設を決めたら、実行武将を選び[実行] をクリックします。
- ③[進行] をクリックすると、武将が施設に移動し始めます。移動には時間がかかります。

条件 A 移動させる武将がいる

B 施設が「交戦」「混乱」状態ではない

効果 武将が移動する

探 索 たんさく



武将やアイテムを探します。イベントが起こることもあります。

- ①明るい場所か、[一覧] から目標施設を選びます。
- ②地域を決めたら、実行武将を選び[実行] をクリックします。
- ③[進行] をクリックすると、武将が目標地域を探索し始めます。探索には時間がかかります。

条件 A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない

B 自分の領地か、どの勢力にも支配されていない地域

効果 武将、金、アイテムが見つかる、↑実行武将の政治(発見時)

関連能力 政治が高いと見つかりやすい

武将発見について

武将を発見すると、仕官を勧めることができます。断られた場合、武将は在野武将となります。次の戦略フェイズで人材[登用]を行い、再び仕官を勧められます。

登 用 とうよう



捕虜武将、他勢力の支配地域以外にいる在野武将、他勢力の武将を自勢力の配下になるように説得します。君主の信望が高いと成功しやすくなります。相性(P.17)が良いと、さらに成功しやすくなります。

- ①対象武将と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ②[進行] をクリックすると、武将が対象武将のもとに移動し始めます。登用には時間がかかります。

条件

A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない

B 他勢力の君主や、連合関係、要請関係にある勢力の武将は登用できない

効果

自勢力の武将が増える、↑実行武将の政治(成功時)

関連能力

政治が高いと成功しやすい

登用は粘りが肝心!

どうしても欲しい武将がいたら、登用を繰り返しましょう。登用に失敗しても、会うたびに徐々にですが、こちらに対して好意を持ってくれます。仕えている勢力に対する忠誠も徐々に下がっていきます。粘り強く交渉すれば、きっと配下になってくれるでしょう。



冷たい言葉を吐かれても、あきらめるな!

三 國 志 コ ラ ム

登用は大将を狙え!



みなさん、こんにちは! 陸遜です。登用をするときは都市の大将や都督を狙うといいでしょう。成功すれば、施設ごと自分のものになりますよ。私もその手を使って関羽殿を……。いやいや、関羽殿ほどのお方にそんな手は通じないかもしれませんね。

たとえ、失敗してもその武将の立場はどんどん悪くなるはず。そのうち大将や都督を解任されるかもしれません。それだけでも十分こ

らにとっては得なのです。そうそう、このことはご自分の配下にも言えることです。都市の大将や都督の顔ぶれはどうですか? くれぐれも寝首をかかれないよう……。



都市も丸ごと奪還する!

計略

離間 りかん



敵勢力に噂を流し、武将の忠誠を下げます。対象武将の知力が高いと、成功しにくくなります。

- ①対象武将と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ②[進行] をクリックすると、噂を流し始めます。効果が表れるまで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 他勢力の君主、連合関係、要請関係にある勢力の武将は離間できない

効果

↓対象武将の忠誠、↑実行武将の知力(成功時)

関連能力

知力が高いと成功しやすい

焼討 やきうち



施設を焼き討ちします。施設の大將の統率が高いと成功しにくくなります。

- ①目標施設と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ②[進行] で武将が施設に向かいます。効果が表れるまで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 連合関係、要請関係にある勢力の施設は目標にできない
- C 実行武将のいる都市圏、または隣接している都市圏の敵施設

効果

↓敵施設の耐久、↑実行武将の武力(成功時)

関連能力

武力が高いと成功しやすい

奪取 だつしゅ



施設から金を奪います。施設の大將の統率が高かったり、目標施設の兵士数が多いと成功しにくくなります。

- ①目標施設と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ②[進行] で武将が施設に向かいます。効果が表れるまで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 連合関係、要請関係にある勢力の施設は目標にできない
- C 実行武将のいる都市圏、または隣接している都市圏の敵施設
- D 目標施設が所属する軍団の金がないと、奪取できない

効果

↓敵の軍団の金、↑金、↑実行武将の武力(成功時)

関連能力

武力が高いと成功しやすい

離間

焼討

奪取

流言

偽報

攪乱

激励

救援

流言 りゅうごん



敵勢力に噂を流し、他の勢力との友好を下げます。対象勢力の君主、軍師の知力が高いと、成功しにくくなります。

- ①対象勢力、目標勢力、実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ②[進行] をクリックすると、対象勢力に対して武将が噂を流し始めます。効果が表れるまで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 連合関係、要請関係にある勢力には実行できない
- C 配下武将が1人以上いる他勢力がある

効果

↓対象勢力と目標勢力の友好、↑実行武将の知力(成功時)、対象勢力の武将の忠誠が下がることも

関連能力

知力が高いと成功しやすい

対象勢力と目標勢力

流言を行う勢力。武将が流言を行う。



目標勢力
対象勢力との仲を裂きたい勢力。

三國志コラム

一騎討ち



ああ、ウズウズするぜ！ 一騎討ちは、この張飛様の最大の見せ場だからな。一騎討ちはオレたち武将の判断で行われる。ただ、一騎討ちを起こしやすくする方法はあるぜ。手取りばやいののは、陣形の前列にオレ様みたいな勇猛果敢な武将をズラッと並べることだな。我先にと一騎討ちを仕掛けるだろうよ。あと、陣形を「鋒矢」にすると一騎討ち

を仕掛ける確率が上がるぜ。一騎討ちに勝つと、敵部隊の士気は下がるし、敵の武将を捕虜にできるときもある。狙って損はないぜ！ そうそう、性格が「慎重」のヤツは一騎討ちを仕掛けないから注意しろよ。あとはそうだな、水上戦や施設攻撃のときは、残念ながら一騎討ちはできないんだ。おお、言ってるうちに马超のヤツがノコノコやってきたぜっ！ へへっ、前列に弱いヤツがいると、歯ごたえないからなあ。そうこなくっちゃ！ どおりやあああ！ 一騎討ちを受けやがれっ！

偽報
ぎほう

敵部隊に偽情報を流し、退却させます。敵部隊の中に知力の高い武将がいると、成功しにくくなります。

- ① 目標部隊と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ② [進行] をクリックすると、武将が目標部隊に偽情報を流します。武将が到着するまで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 連合関係、要請関係にある勢力の部隊は目標にできない
- C 実行武将のいる都市圏、または隣接している都市圏の敵部隊

効果

敵部隊が退却する。↑実行武将の知力（成功時）

関連能力

知力が高いと成功しやすい、敵部隊の中に兵法「教唆」を選んだ武将がいると成功しない

攪乱
かくらん

敵部隊を「無陣」状態にして、攻撃力を下げます。敵部隊の大将の統率が高いと、成功しにくくなります。

- ① 目標部隊と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ② [進行] をクリックすると、武将が目標部隊に潜入します。潜入には時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 連合関係、要請関係にある勢力の部隊は目標にできない
- C 実行武将のいる都市圏、または隣接している都市圏の敵部隊

効果

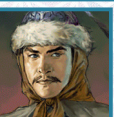
敵部隊が無陣状態になる、↑実行武将の知力（成功時）

関連能力

知力が高いと成功しやすい、敵部隊の中に兵法「教唆」を選んだ武将がいると成功しない

三國志コラム

異民族の主張



おい、中国の君主たちよ、よく聞け！ 我ら異民族の土地を制覇しなくても、ゲームはクリアできるんだ！ 素直にそうしてくれ！ なんてちょろちょろと我が土地に入ってくる？ あまりしつこいとおまえらが留守をしている隙にガ

ンガン攻め込んでやるぞ！ 数十万の兵力で滅ぼしてやるぞ！ まあ、我らも馬鹿ではない。大国に対しては逆らわん。貢物をする用意もある。だから、いいな？ 攻めてくるんじゃないぞ！ う、また大軍が攻めてきおった……。ひょっとして、我らを制圧して、ゲームをクリアするといいことがあるってバレちゃったかな？

激励
げきれい

自勢力の部隊の士気を上げたり、状態異常を回復したりします。実行武将が兵法「鼓舞」を習得していると成功しやすくなります。ただし「高揚」状態が収まると、士気は下がります。

- ① 目標部隊と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ② [進行] をクリックすると、武将が目標部隊に向かいます。到着まで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 実行武将のいる都市圏、または隣接している都市圏の自勢力部隊
- C 士気が 100 未満、もしくは状態異常にかかっている部隊にのみ実行できる

効果

激励した部隊の士気上がり一時的に「高揚」状態になる、↑実行武将の知力（成功時）

関連能力

知力が高いと成功しやすい

激励で回復する状態異常



偽報

偽情報を受け、退却中



無陣

計略を受け、部隊が弱体化



混乱

兵法を受け、部隊が弱体化。攻撃できない



潰走

兵が逃げ、戦力が大幅に下がる

救援
きうえん

自勢力の部隊に兵士を送り込みます。

- ① 目標部隊と実行武将を選び、[実行] をクリックします。
- ② [進行] をクリックすると、武将が目標部隊に兵士を送り込みます。成功すると、目標部隊の兵士が 3000 増えます。兵士の到着まで時間がかかります。

条件

- A 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B 実行武将のいる都市圏、または隣接している都市圏の自勢力部隊
- C 施設に兵士が 3000 以上いる

効果

↑目標部隊の兵士数、↑実行武将の統率（成功時）

関連能力

統率が高いと成功しやすい

外交

贈呈



他勢力に金や兵糧などを贈り、友好を上げます。対象勢力との友好が高いと成功しやすくなります。

- ①対象勢力、実行武将、贈り物を選び【実行】をクリックします。
- ②【進行】で実行武将（使者）が対象勢力に向かいます。交渉が始まるまで時間がかかります。

条件

- A** 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 君主の軍団の金 1000 以上、または兵糧 10000 以上、またはアイテムが必要

効果 ↑対象勢力との友好、↑実行武将の政治（成功時）

関連能力 政治が高いと成功しやすい

友好関係

他勢力との友好関係は 5 種類あります。情報の [全勢力] → [外交] (P.12) で確認できます。

信頼	信頼している状態。[要請] に応えてくれる可能性は高い。	不和	こちらを邪魔だと思っている。攻めてくる可能性がある。
好意	好意を持っている状態。攻めてくることはまずない。	陰悪	敵視されている状態。関係修復は難しい。
中立	中立な状態。接し方しだい为好意にも不和にもなる。		

要請



他勢力に出兵を依頼し、施設を攻めてもらいます。対象勢力（援軍を頼む勢力）との友好が高く、対象勢力と目標施設（攻める施設）の勢力との友好が低いと、成功しやすくなります。

- ①対象勢力、目標施設、実行武将（使者）を選び、【実行】をクリックします。
- ②【進行】をクリックすると、使者が対象勢力に向かいます。交渉が始まるまで時間がかかります。交渉では条件を提示されることもあります。

条件

施設が「交戦」「混乱」状態ではない

効果

対象勢力が目標施設に攻め込む、↑対象勢力との友好、↑実行武将の政治（成功時）

関連能力 政治が高いと成功しやすい

外交の使者が来訪したら

[承諾] か [拒否] かを選びます。その勢力との関係や戦況を考えて、返事をしましょう。[要請]、[返還] では、こちらから条件を提示することができます。軍師 (P.54) を任命していると、軍師が助言をしてくれます。要請を引き受けた場合は、期間内に目標施設に攻め込みましょう。攻め込まないと、信望などが下がってしまいます。

返還



他勢力に捕虜を解放してくれるように呼びかけます。対象勢力との友好が高いと、返還交渉に応じてくれます。

- ①捕虜武将、実行武将（使者）を選び、【実行】をクリックします。
- ②【進行】をクリックすると、使者が捕虜武将の返還交渉に向かいます。交渉が始まるまで時間がかかります。交渉では、条件を提示されることがあります。

条件

- A** 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 捕虜になった武将がいる

効果 武将が戻ってくる、↑対象勢力との友好、↑実行武将の政治（成功時）

関連能力 政治が高いと成功しやすくなり、要求される金も少なくなる

勧告



他勢力に降伏勧告をします。信望が高いと成功しやすくなります。

- ①対象勢力、実行武将（使者）を選び、【実行】をクリックします。
- ②【進行】をクリックすると、使者が対象勢力に向かいます。交渉が始まるまで時間がかかります。

条件

- A** 施設が「交戦」「混乱」状態ではない
- B** 連合関係、要請関係にある勢力には実行できない

効果

対象勢力の施設、武将が自勢力のものとなる、↑実行武将の政治（成功時）

関連能力 政治が高いと成功しやすい

三國志コラム

連合について



今回は連合を結ぶ外交命令がないのじゃ。連合はある条件を満たすと起こる「イベント」になった。悪名高き、この董卓にとってはうれしい限りだ。思うがままに非道な行為をしてやるわい！ なに？ イベントの条件を教えろ、だ？ なぜワシが教えなければならないのだ？ どうせ、みんなよってたかってワシをいじめようとするんじゃろ？ 絶対に教えんぞ！

ある勢力の兵役人口と兵士数が一定値を超えたり、信望の低い君主が大勢力になったときに起こるなんて、口が裂けても言わんぞ！



連合を組まれるときびしい...

任免

委任 いにん



配下武將に都市の統治を任せます。軍団がある場合、[委任内容]の[変更]で委任内容を変更、[解除]で軍団を解体します。

①委任する[都市]を選びます。統治者の[都督]は武官系爵位(特殊な爵位も含む)の高い武將が自動的に選ばれます。爵位のある武將がいなかった場合、統率の高い武將が選ばれます。

②[委任方針]を決めます。

③軍団に与える金、兵糧を決めます。

条件

A 君主の支配都市が2つ以上ある

B 委任する都市圏に1人以上の配下武將が所属している

委任方針の内容 委任方針は[委任内容]の[変更]で変えられます。友好が中立以下の勢力を「目標」にできます。

委任	都督に統治を任せる	勢力打倒	目標勢力に対して積極的に攻撃、計略を行う
内政重視	内政を重視する。出陣はほとんどしない	施設攻略	目標施設に対して積極的に攻撃、計略を行う

軍師 ぐんし



軍師を任命します。軍師はさまざまな助言をしてくれます。新たに任命した軍師の知力が、前任者以下の場合、前任者の忠誠が下がります。

条件 知力70以上の配下武將がいる

効果 軍師が任命される

関連能力 知力が高いと助言が正確になる

爵位 しゃへい



配下武將に爵位を与えます。爵位には武官系爵位と、文官系爵位があります(P.62)。出陣のときには武官系爵位(特殊な爵位も含む)が高い武將が大将となります。昇格すると忠誠が上がり、降格すると忠誠が下がります。

条件 配下武將が施設にいる

効果 ↑↓武將が率いることのできる兵士数、能力、忠誠

個別任命	1人ずつ爵位を決める	昇格任命	武官系と文官系それぞれの爵位の序列を保ったまま、上の爵位にシフトする
空位任命	自動的に爵位を決める。統率の高い武將は武官系、知力と政治の高い武將は文官系爵位に割り振られる	全解任	配下武將の爵位をすべて外す

委任 軍師 爵位 褒美 授与 没収 処断 追放

褒美 ほうび



配下武將に金を与えて忠誠を上げます。1人の武將につき金が100が必要です。

条件

A 忠誠100未満の配下武將が施設にいる

B 金が100以上ある

効果 ↑配下武將の忠誠

授与 じゅよ



アイテムを配下武將に与えます。

条件 君主がアイテムを持っている

効果 ↑配下武將の忠誠・能力

没収 ぼしゅう



配下武將からアイテムを奪います。

条件 配下武將がアイテムを持っている

効果 ↑君主のアイテム・能力、↓アイテムを奪われた武將の忠誠、能力

処断 しよだん



捕虜武將を処断します。処断した武將は以後、ゲームに登場しなくなります。

条件 捕虜武將がいる

効果 ↓捕虜武將が所属していた勢力の友好

追放 ついほう



配下武將か捕虜武將を追放(解放)します。

条件 配下武將か捕虜武將がいる

勢力全体の任免

複数の都市を支配している場合、どれか1つの都市をクリックして、[任免]を実行すれば、勢力全体の任免を行うことができます。

陣形一覧

陣形と部隊の攻撃力

部隊の攻撃力、守備力、施設に対する破壊力(対城壁)は、大将、陣形、兵士数、士気によって変わります。



いろいろな陣形を変えてみて、「対部隊」などの変化を確認しよう。

通常の陣形

歩兵系兵法が発生しやすい。

魚	鱗	
ギョリン		
前		
中	中	中
後		
対部隊	15	
対守兵	10	
対城壁	10	
守備力	10	
機動力	12	

歩兵系兵法が発生しやすい。敵の武将を捕らえやすい。

鶴	翼	
カクヨク		
前	前	
中		
後	後	後
対部隊	12	
対守兵	10	
対城壁	10	
守備力	12	
機動力	10	

騎兵、弓騎系の兵法が発生しやすい。兵法が連鎖しやすい。

錐	行	
スイコウ		
前		
中	中	
後	後	
対部隊	13	
対守兵	10	
対城壁	10	
守備力	12	
機動力	16	

騎兵系兵法が発生しやすい。一騎討ちが発生しやすい。

鋒	矢	
ホウシ		
前	前	前
中		
後		
対部隊	15	
対守兵	8	
対城壁	10	
守備力	9	
機動力	14	

騎兵系兵法が発生しやすい。

雁	行	
ガンコウ		
前	前	
中	中	
後	後	
対部隊	11	
対守兵	15	
対城壁	10	
守備力	11	
機動力	10	

騎兵、弓騎系兵法や狙撃が発生しやすい。

箕	形	
キケイ		
前	前	
中	中	
後	後	
対部隊	12	
対守兵	12	
対城壁	10	
守備力	12	
機動力	10	

機動力が最高となる。

長	蛇	
チョウダ		
前		
中	中	中
後	後	
対部隊	9	
対守兵	9	
対城壁	10	
守備力	7	
機動力	20	

状態異常になりにくい。兵士の死亡率が低くなる。

方	円	
ホウエン		
前		
中	中	中
後	後	
対部隊	9	
対守兵	10	
対城壁	10	
守備力	15	
機動力	8	

陣形の効果

対部隊	部隊に対する攻撃力
対守兵	施設を守る兵士に対する攻撃力
対城壁	工作物(施設/障害物)の耐久を下げる
守備力	陣形の守備力。高いと攻撃の損害を減らせる
機動力	陣形の移動力

兵法が必要な陣形(布陣はすべて鎗行と同様)

部隊に、その陣形の兵法を習得している武将が必要です。

井	関	
セイラン		
対部隊	10	
対守兵	40	
対城壁	10	
守備力	7	
機動力	9	

投	石	
トウセキ		
対部隊	15	
対守兵	20	
対城壁	20	
守備力	6	
機動力	9	

衝	車	
ショウシャ		
対部隊	10	
対守兵	10	
対城壁	40	
守備力	8	
機動力	9	

象	兵	
ゾウヘイ		
対部隊	20	
対守兵	10	
対城壁	30	
守備力	12	
機動力	9	

船

「蒙衝」「楼船」「閼艦」を編成するには、部隊にその船の兵法を習得している武将が必要です。

走	舸	
ソウカ		
対部隊	10	
対守兵	10	
対城壁	10	
守備力	10	
機動力	12	

楼	船	
ロウセン		
対部隊	13	
対守兵	30	
対城壁	10	
守備力	12	
機動力	10	

蒙	衝	
モウショウ		
対部隊	15	
対守兵	10	
対城壁	30	
守備力	9	
機動力	13	

閼	艦	
トウカン		
対部隊	15	
対守兵	20	
対城壁	20	
守備力	12	
機動力	11	

無陣

ムジン

敵の謀略系兵法[心攻]や計略[攪乱]により、陣形が崩れると「無陣」の状態になります。無陣のときは部隊の能力が著しく低下し、兵法が発動しなくなります。計略[激励]で回復すると、元の陣形に戻ります。無陣状態のまま戦うのは危険です。無陣の味方部隊を見つけたら、なるべく早く[激励]を実行しましょう。

三國志コラム

軍師の助言



諸君! 私は中国最強の軍師、司馬懿である! 軍師の助言は知力が高いほど具体的に
なっていくのだ。あの四輪車男は、アイテムや人
物の名前と、埋もれている場所を言い当てるそ

うだ。まあ、デタラメだろうがな。あと、計略や外交の成否に関しても軍師は助言をする。あの
北伐大好き男は、計略や外交の結果を見通す
ことができるそうだ。まあ、ウソだろうがな。そ
うそう、軍師は武将の死に関しても予言をす
ることがある。あの羽扇男と戦ったあかつきに
は、ヤツの死期を予言してやろうぞ!

兵法の鉄則

兵法とは

武将の特技のようなものです。強力な攻撃ができたり、敵に罠を仕掛けたりできます。歩兵系兵法、策略系兵法など、9系統の兵法があります。戦争で兵法を発動させ、兵法の熟練をためると新たな兵法を習得できます。兵法は出陣のたびに選べます。出陣画面(P.43)で武将の駒をダブルクリックして選びます。敵部隊の陣容や戦況に応じて、兵法を選び、戦に臨みます。



兵法発動の仕組み

兵法は、戦闘中に状況に応じて自動的に発動します。以下のポイントを押さえると、兵法は発動しやすくなります。

発動のポイント

- A 兵法を発動させたい武将は、陣形の前列に配置する
- B 部隊が「高揚」状態(P.14)になると発動の確率が上がる
- C 計略「激励」(P.51)を行うと部隊が高揚
- C 自勢力の都市付近で戦う。兵法発動確率が上がる



地の利により、発動確率が上昇している部隊

連鎖とは？

部隊に同じ兵法を選んだ武将を配置すると、兵法が連鎖することがあります。兵法が連鎖すると敵に大きな損害を与られます。連鎖する人数が多いと威力はさらに上がります。積極的に狙っていきましょう。

連鎖のポイント

- A 同じ兵法の武将を部隊に配置
- B 進行(P.56)の陣形で戦う
- C 謀略系兵法を選んだ武将を部隊に入れる
- C 謀略発動→敵が状態異常→歩兵、騎兵、弓騎、弩兵、水軍系兵法の連鎖が発生
- D 武将同士の相性(P.16)が良いと、さらに連鎖の確率が上がることも……



連鎖のポイントCの例。謀略系兵法が発動したときに「突進」が連鎖するようにして、大損害を与えるのを狙った布陣。中列、後列に謀略系兵法の武将を配置し、他の武将は「突進」に統一している。

兵法はどうやって習得するのか？

兵法を習得するには、熟練が必要です。各系統の熟練が一定値以上になると、その系統の兵法を習得できるようになります。威力の高い兵法ほど、必要な熟練は多くなります。兵法を仕掛けた部隊にいたり、敵から兵法を受けたりしたときに、兵法を習得することがあります。

修行とは？

一定の条件を満たすと、武将を兵法の修行に出す「イベント」が発生します。修行の間(3カ月)は、武将に命令を出せなくなりますが、必ず兵法を習得して帰ってきます。

- A 兵法を修行できる都市を支配する
- B 修行可能な兵法を習得していない武将がいる
- C 武将の熟練がある程度、たまっている

※ 修行できる都市は一覧情報(P.13)やマーカー(P.11)で確認できます。

兵法の熟練

熟練は兵法の「経験値」のようなものです。熟練が高くと、兵法が成功しやすくなり、発動したときに、より損害を与えることができます。相手の兵法を防御する確率も高くなります。

熟練をためるには

兵法を発動させると、兵法を発動させた武将のいる部隊全員の熟練が上がる

- A (例)
関羽隊の関羽が歩兵系兵法「奮闘」を発動→
関羽隊に所属する武将全員の歩兵系兵法の熟練アップ！
- B [訓練]を実行すると、歩兵、騎兵、弓騎、弩兵、水軍系の兵法の熟練が上がる
- C [改修]を実行すると、攻城、知識系兵法の熟練が上がる
- D 出陣時に選んだ兵法の熟練は、「交戦中」に徐々に上がる
- E イベントで上がることも……



三国志コラム

イベント



よいぞ、よいぞ。イベントはよいぞ。人材[探索]をするとイベントが発生する可能性があるぞ。イベントの結果によって君主の信望が上下するぞ。信望が高いと起こるイベントもある

ぞ。ある地方でアイテムを祀り、能力を上げるという変わったイベントもあるぞ。アイテムの生みの親の故郷を訪ねてみるのもいいかもしれんぞ。さらに、一定の条件を満たすとムービーつきの豪華なイベントが見られるぞ。「三顧の礼」もあるぞ。軍師の助言を聞くとよいぞ。イベントはよいぞ、よいぞ。

兵法一覧

歩兵系兵法

歩兵系兵法の熟練が高いと、成功しやすくなります。施設には発動しません。

奮戦

フンセン

歩兵による強力な攻撃。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。修行で習得できる。

奮闘

フントウ

奮戦より強力な兵法。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。

奮迅

フンジン

最強の歩兵系兵法。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。

騎兵系兵法

騎兵系兵法の熟練が高いと、成功しやすくなります。施設には発動しません。

突破

トツバ

騎兵による強力な攻撃。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。修行で習得できる。

突進

トツシン

突破より強力な兵法。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。

突撃

トツゲキ

最強の騎兵系兵法。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。

弓騎系兵法

弓騎系兵法の熟練が高いと、成功しやすくなります。野戦に弱いですが施設に発動します。

騎射

キシヤ

騎兵による強力な間接攻撃。敵武将を狙撃することがある。修行で習得できる。

走射

ソウシャ

騎射より強力な兵法。敵武将を狙撃することがある。

飛射

ヒシャ

最強の弓騎系兵法。敵武将を狙撃することがある。

弩兵系兵法

弩兵系兵法の熟練が高いと、成功しやすくなります。野戦に弱いですが施設に発動します。

斉射

セイシャ

弩兵による強力な間接攻撃。敵武将を狙撃することがある。修行で習得できる。

連射

レンシャ

斉射より強力な兵法。敵武将を狙撃することがある。

連弩

レンド

最強の弩兵系兵法。敵武将を狙撃することがある。

水軍系兵法

水軍系兵法を習得している武将を部隊に入れたら、特殊な船に乗れます。

蒙衝

モウショウ

「蒙衝」(P.57)を編成できる。修行で習得できる。

楼船

ロウセン

「楼船」(P.57)を編成できる。

闘艦

トウカン

「闘艦」(P.57)を編成できる。

攻城系兵法

攻城系兵法を習得している武将を部隊に入れたら、攻城用陣形を編成できます。

井闔

セイラン

陣形「井闔」(P.57)を編成できる。修行で習得できる。

衝車

ショウシャ

陣形「衝車」(P.57)を編成できる。

投石

トウセキ

陣形「投石」(P.57)を編成できる。

象兵

ゾウヘイ

陣形「象兵」(P.57)を編成できる。

知識系兵法

知識系兵法を習得している武将を部隊に入れたら、様々な効果を発揮します。

造宮

ゾウエイ

建設費用が安くなる。修行で習得できる。

石兵

セキヘイ

石兵を建設できる。

震破

ワナヤブリ

震にかからない。

教唆

キョウサ

潰走、混乱、無陣状態にならない。偽報にかからない。

謀略系兵法

敵部隊を状態異常にする兵法です。敵部隊を状態異常にすると兵法が連鎖しやすくなります。謀略系兵法の熟練が高く、知力が高いと成功しやすくなります。

混乱

コンラン

敵を混乱させる。修行で習得できる。

罠

ワナ

罠は敵部隊のいる地形によって、自動的に変わる。

穴罠

アナワナ

敵部隊が土や草の地形にいと発動。

火罠

ヒワナ

敵部隊が森の地形にいと発動。

水罠

ミズワナ

敵部隊が水の地形にいと発動。

岩罠

イワワナ

敵部隊の近くに岩の地形があると発動。

心攻

シンコウ

敵の兵士を味方部隊に寝返らせる。敵部隊を無陣にすることもある。

幻術

ゲンジュツ

複数の敵に損害を与え、混乱させる。

策略系兵法

味方を癒したり、敵の士気を下げたりします。策略系兵法の熟練が高く、知力が高いと成功しやすくなります。

罵声

バセイ

敵の士気を下げる。修行で習得できる。

鼓舞

コブ

味方の士気を上げる。

治療

チリョウ

味方部隊の負傷兵と、味方武将の健康を回復。

妖術

ヨウジュツ

複数の敵に損害を与え、士気を下げる。

その他 特定の船に乗ったり、施設に入ると使える兵法や特性です。

兵法

矢雨

ヤサメ

走舸の兵法。強力な間接攻撃。敵武将を狙撃することがある。

矢嵐

ヤアラシ

楼船、闘艦の兵法。矢雨より強力。敵武将を狙撃することがある。

強襲

キョウシュウ

蒙衝の兵法。強力な直接攻撃。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。

強攻

キョウコウ

闘艦の兵法。強襲より強力。敵部隊に捕らえられた武将を解放することがある。

特性

落石

ラクセキ

城塞は必ず使える特性。施設から岩を落とし、敵部隊に損害を与える。落石を使う特殊な都市や関もある。

射台

シャダイ

檣は必ず使える特性。弓の射程範囲が長くなる。射台を使う特殊な都市や関もある。

※ 狙撃(ソゲキ) 成功すると敵の武将が負傷する。武将が負傷すると能力が下がる。武将の弩兵系の熟練が高いと発生しやすくなる。

パワーアップの内容

パワーアップキットでは次の要素が追加されています。

●トライアルストーリー (→ P.9)

ステージクリア型のストーリーモードが追加されました。「覇の章」、「情の章」、「忠の章」の3ストーリーがあります。始まりは史実に沿ったものですが、ステージの進め方によっては架空の展開になります。



●兵士抜擢システム (→ P.12)

名も無い兵士を「武将」として育て上げられるようになりました。兵士を指導する「指導武将」や「指導方針」によって、さまざまな能力を持った武将が誕生します。



●勢力統合システム (→ P.14)

2つの勢力が合わさって1つとなり、プレイヤーに対抗してくるようになりました。ゲーム序盤から、より手ごたえのある戦闘を楽しめます。



●エキスパート設定 (→ P.14)

ゲームの難易度を高め、より緊張感のある戦闘が楽しめる設定をご用意しました。敵の物資の増加、敵情報の制限、武将の「討死」の有無などを設定できます。



●コンピュータの思考

コンピュータの思考が飛躍的に向上しました。コンピュータ勢力の戦略が巧みになり、より手ごたえのある戦闘が楽しめるようになっています。



●中継点選択 (→ P.16)

部隊の移動のときに、中継点を入力して、進路を変えられるようになりました。迂回や挟み撃ちといった作戦が可能になり、戦略の幅が広がります。



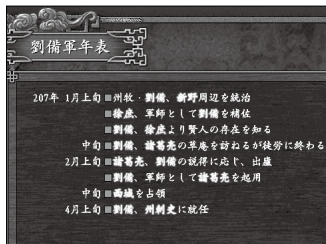
●都市兵法 (→ P.17)

戦闘のときに、都市から兵法が発動するようになりました。



●年表 (→ P.17)

ゲーム中の出来事を年表に記録できるようになりました。



●編集 (→ P.18)

武将・軍団・都市・施設・障害物のデータを自由に編集できます。

●機能 (→ P.26)

PK 設定やゲーム中の編集機能が追加されました。

トライアルストーリー

覇の章(曹家編)、情の章(孫家編)、忠の章(劉家編)の3つのストーリーから好きなストーリーを選び、クリアを目指します。ストーリーは複数のステージで構成されています。ステージごとに用意されている条件をクリアすると、次のステージを選べるようになります。

トライアルストーリーで
実行できない命令

[外交] 命令すべて
[人材] の [探索]、[登用]
[任免] の [委任]、[処断]、[追放]
[計略] の [離間]、[焼討]、[奪取]、[流言]

■トライアルストーリーの始め方

- ①初期設定画面で「トライアルストーリーを始める」をクリックする。
- ②ストーリーを選ぶ。
- ③ステージを選び、クリックする。



初めてプレイする場合は、ストーリーを選んで最初のステージから始めます。ステージをクリアすると、その続きのステージを選べるようになります。

また、一度プレイできるようになったステージはいつでも選べます。

■ ステージのクリア

各ステージにはクリア条件があります。ステージごとに設けられている期限内に、条件を満たすと次のステージを選べるようになります。クリア条件は画面左上に表示されます。



■ ゲームオーバー

各ステージに設定されている期限内にクリア条件を満たさないと、ゲームオーバーとなります。

※都市の防衛戦の場合は、期限を迎える前にその都市を陥落させられてしまうとゲームオーバーとなります。



■ 機能

プレイ中にセーブはできません。ステージをクリアすると、自動的に次のステージが選べるようになります。



● トライアルストーリーの機能

PK 設定	PK 専用の設定 (P.26)。「武将の討死」は設定不可。
環境設定	メッセージの表示速度や BGM・効果音の有無を設定。
初期設定	初期設定画面に戻る。
ゲーム終了	ゲームを終了する。

■ ストーリーの分岐

ほとんどのステージには、「分岐」があります。ステージの進め方によって、次に選べるステージが変わってきます。分岐条件はステージによってさまざまです。ある武将が生存していると、展開が変わったりもします。



■ ストーリーをクリアすると

各ストーリーの「エンディングステージ」をそれぞれ1つクリアすると、新たなストーリーが出現します。

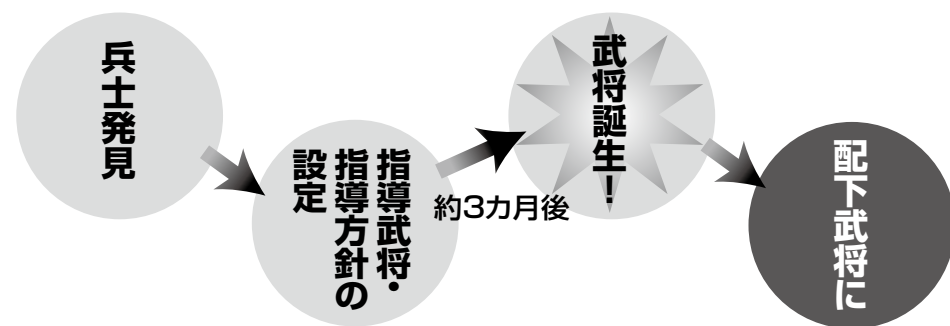
どんなストーリーが出現するか、ぜひご覧ください。

クリアのポイント

トライアルストーリーにはさまざまなイベントが用意されています。イベントの中には戦況を好転させるものもあります。クリアが難しいと感じたときは、いろいろなことを試してみましょう。

兵士抜擢システム

兵士を育成して、武將に抜擢できるようになりました。



■ 兵士発見

ある条件を満たすと、武將が兵士を連れてきます。兵士の能力は、連れてきた武將の能力や運などによります。



■ 指導武將、指導方針の設定

兵士の指導武將と指導方針を決めます。

●指導武將

自勢力の現役武將の中から選びます。指導武將の能力や特徴が、兵士に反映されやすくなっています。能力の高い武將を選びましょう。

●指導方針

指導武將は方針に沿って、兵士を鍛えます。指導武將の性格と指導方針の組み合わせがポイントとなります。いろいろな組み合わせを試してみてください。

【厳格】……能力の向上を目的とした指導方法です。

【堅実】……兵士をバランス良く鍛えます。

【親身】……兵法の習得に力を入れた指導方法です。



■ 指導報告

指導の途中に、「中間報告」があります。指導武將が指導の成果、兵士のやる気などの報告をします。



■ 指導終了

約3カ月の指導期間が終了すると、兵士は配下武將となります。

勢力統合システム

2つの勢力が合わさって、1つの勢力になります。

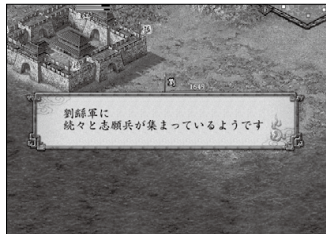
プレイヤー勢力の支配都市が2つ以上になると、発生することがあります。

■ 統合する勢力とは？

プレイヤー勢力に脅威を感じている、弱い勢力同士が統合します。プレイヤー勢力は他勢力と統合できません。

■ 統合すると？

統合した勢力は1つの勢力になります。統合して誕生した君主の信望は上がり、兵士数や士気も上昇します。



エキスパート設定

三國志上級者用のゲーム設定をご用意しました。

ゲーム開始時の[環境設定]後に設定できます。[他勢力部隊の命令]、[他勢力部隊の兵法]、[武将の討死]はゲーム中にも設定できます(P.26)。

■ コンピュータの戦力設定

「コンピュータの戦力設定」をクリックすると、全コンピュータの戦力を設定できます。各項目の数値が「0」の場合、『三國志IX』(本体)のゲーム設定となります。

項目	内 容	数値の範囲
金	ゲーム開始時の金を増やす。入力した数値だけ増える。	+0 ~ +50000
兵糧	ゲーム開始時の兵糧を増やす。入力した数値だけ増える。	+0 ~ +500000
内政	ゲーム開始時の民心、収益、収穫、耐久の数値を増やす。入力した数値だけ増える。	+0 ~ +1000
兵士	ゲーム開始時の都市の兵士数を増やす。入力した数値だけ増える。	+0 ~ +100000
士気	ゲーム開始時の士気を上げる。入力した数値だけ上がる。	+0 ~ +100
強さ	部隊の攻撃力の増加率を設定。+100%にすると『三國志IX』(本体)の設定の2倍、+200%にすると3倍の攻撃力となる。	+0 ~ +200%

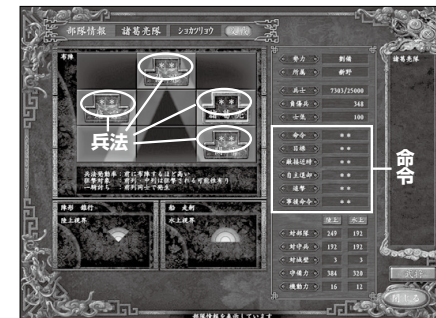
14

■ 他勢力部隊の命令

敵部隊の命令内容(命令、目標、敵接近時、自主退却、追撃、事後命令)を部隊情報画面に表示するかどうか設定します。

■ 他勢力部隊の兵法

敵の武将の兵法を部隊情報画面に表示するかどうか設定します。



部隊情報画面。部隊を右クリックすると表示される。

■ 武将の討死

討死を[あり]にすると武将が戦闘中に死亡することがあります。
以下の状況になると、討死の可能性あります。



A 一騎討ち

一騎討ちを仕掛けて(あるいは受けて)、負ける。

B 狙撃

弓騎系、弩兵系兵法を受けたときに「狙撃」される。

C 野戦

部隊の兵士数が0になり、壊滅する。

討死を避けるポイント

- 大事な武将は後列に布陣する。
- 撤退の指示は早めに出す。

■ ゲーム中の編集

編集を[可]にすると、ゲーム中に武将、軍団、都市、施設、障害物の数値を変えられます(P.18 ~ 25)。

エキスパート設定

15

中継点選択

軍事の[出陣][建設][輸送]を実行するときや、戦略フェイズ中に部隊方針・目標を変更するときに、中継点を入力できるようになりました。中継点をうまく活用すれば、部隊を迂回させたり、進行経路を変えたりできます。

■手順

①部隊を編成して、目標をクリックします。進行経路が表示されます。

※画面右下の「一覧」をクリックして、一覧から出陣目標を選ぶと、中継点を選べません。



②マップをクリックして、中継点を入力します。進入不可な地形や、工作物の上は選べません。中継点は1カ所だけ選べます。



③中継点を経由した進行経路が表示されます。良ければ、再び目標をクリックします。

※中継点を選ばずに、目標をクリックすることもできます。



16

都市兵法

都市から兵法が発動するようになりました。

都市を落としにくくなり、攻城戦の緊張感が増します。兵法の威力は、都市の大將の能力によります。都市に武将がいなかったり、都市が「混乱」状態の場合、兵法は発動しません。



例

新野……謀略系兵法「罾」が発動。

「三国志演義」では、孔明が新野の住人を避難させ、曹操軍を城内に誘い込み、火罾をもって撃退したという記述がある。

年表

プレイの足跡が年表に残ります。

ゲーム画面で[情報]をクリックして、[年表]を選びます。

[年表出力]をクリックすると、年表の内容をテキストファイルに保存できます。保存する場合は、保存先のフォルダやファイル名を指定します。



17

編集

武将編集

武将データを編集できます。

武将の能力や性格など、さまざまなデータを変えられます。

初期設定画面から編集した場合は、新しくゲームを始めたときに、編集した内容で毎回プレイできます。

プレイ中に編集した場合は、編集内容はプレイしているゲームの中でのみ有効です。

■ 初期設定画面から編集

- ① 初期設定画面の [武将を編集する] を選ぶ。
- ② 一覧から、編集する武将を選ぶ。
- ③ 武将データを入力して [閉じる] をクリックする。
- ④ [決定] をクリックする。

※ 武将一覧画面で [初期化] をクリックすると、全武将の武将データを編集前の状態に戻せます。

- ⑤ ゲーム開始時の勢力選択画面で [武将編集の反映] を [ON] にする。

※ 勢力選択画面で [武将編集の反映] を [OFF] にすると、『三國志IX』(本体) の武将データでプレイできます。



■ ゲーム中に編集

- ① ゲーム画面の [機能] をクリックして、[武将編集] を選ぶ。
- ② 一覧から、編集する武将を選ぶ。
- ③ 武将データを入力して [閉じる] をクリックする。
- ④ [決定] をクリックする。



■ 編集できる武将データ

●能力 (P.20)

●義理・相性など (P.20)
能力以外の武将の特徴を決める。

●武将リスト
編集する武将を切り替える。

●性格 (P.21)
4つの性格から好きなものを選ぶ。

●取消
編集前の武将データに戻す。

●兵法 (P.21)
各系統………兵法の系統。全部で9種類ある。
熟練………高いと兵法が成功しやすくなり、発動したときにより損害を与えられる。また、強力な兵法を習得できる。
得意………「得意」にすると、その列にある系統の熟練が上がりやすくなる。
習得している兵法 ……クリックすると習得・未習得が切り替わる。

■ 武将データの内容

項目	内 容	数値の範囲
能力	統率 大将の統率が高いと戦闘で有利となる。 高いと効果↑ 施設 [改修]、[徴兵]、軍事 [建設] 高いと成功率↑ 計略 [救援]	1 ~ 100
	武力 高いと兵法の威力が上がり、一騎討ちに有利となる。 高いと効果↑ 施設 [訓練] 高いと成功率↑ 計略 [焼討]、[奪取]	1 ~ 100
	知力 高いと計略が成功しやすくなり、敵の計略を防ぎやすくなる。 高いと効果↑ 施設 [巡察] 高いと成功率↑ 計略 [偽報]、[攪乱]、[激励]、[離間]、[流言]	1 ~ 100
	政治 高いと内政の効果が高まり、外交が成功しやすくなる。 高いと効果↑ 施設 [商業]、[開墾]、[購入]、[売却] 高いと成功率↑ 人材 [探索]、[登用]、外交 [贈呈]、[要請]、 [返還]、[勧告]	1 ~ 100
義理	高いと裏切りにくい。	0 ~ 15
野望	高いと都市を乗っ取り独立しやすい。	0 ~ 15
相性	数値が近いほど相性が良い。なお、149の次は0となる。	0 ~ 149
寿命	高いと長寿となる。	0 ~ 7
忠誠	主君に対する忠誠心。高いと裏切りにくい。君主は変えられない。初期設定画面の編集では変更不可。	0 ~ 100

項目	内 容	数値の範囲
性格	武将の性格を決める。主に、部隊の大將になったときの行動に影響する。 猪突……勇猛果敢。最も好戦的。 剛胆……勇猛かつ冷静。 冷静……危険な行動をあまり取らない。 慎重……被害を最小限にとどめることを優先する。	—
熟練	高いと兵法が成功しやすくなり、発動したときにより損害を与えられる。各系統の熟練が一定値以上になると兵法を習得できる。	0 ~ 1000
得意	「得意」にすると、その列にある系統の熟練が上がりやすくなる。  歩兵の列を得意に→戦闘などで歩兵系統の熟練が上がりやすくなる→奮戦、奮闘、奮迅を覚えやすくなる。	—
兵法	身につけている武将の特技。強力な攻撃ができたり、敵に罠を仕掛けたりできる。各兵法の効果などは、ゲーム画面の[?] - [用語辞典] を参照。	—

軍 団 編 集

軍団データを編集できます。

エキスパート設定 (P.14) で [ゲーム中の編集] を [可] にしたときのみ実行できます。
編集内容はプレイしているゲームの中でのみ有効です。

- ①ゲーム画面の [機能] をクリックして、[軍団編集] を選ぶ。
- ②一覧または地図から、編集する軍団を選ぶ。
- ③軍団データを入力して [閉じる] をクリックする。
- ④[決定] をクリックする。

●勢力情報

勢力の情報が表示される。これらの情報は変えられない。

●軍団情報

複数の軍団がある場合、軍団ごとに金、兵糧を変えられる。

●金 (0 ~ 1000000)

軍団の所持金。0 になると、命令の一部が実行できなくなり、配下武将の忠誠も下がる。



●兵糧 (0 ~ 1000000)

軍団の兵糧。0 になると兵士が減る。

都 市 編 集

都市データを編集できます。

エキスパート設定 (P.14) で [ゲーム中の編集] を [可] にしたときのみ実行できます。
編集内容はプレイしているゲームの中でのみ有効です。

- ①ゲーム画面の [機能] をクリックして、[都市編集] を選ぶ。
- ②一覧または地図から、編集する都市を選ぶ。
- ③都市データを入力して [閉じる] をクリックする。
- ④[決定] をクリックする。

項目	内 容	数値の範囲
民心	高いと人口が増えやすい。	0 ~ 1000
収益	高いと金収入が増える。	0 ~ 最大値は都市による
最大収益	都市によって決められている収益の最大値を変える。	100 ~ 1000
収穫	高いと兵糧収入が増える。	0 ~ 最大値は都市による
最大収穫	都市によって決められている収穫の最大値を変える。	100 ~ 1000
耐久	高いと陥落しにくくなる。	1 ~ 最大値は都市による
最大耐久	都市によって決められている耐久の最大値を変える。	100 ~ 1000
非兵役人口	総人口から兵役人口を引いた数。	3000 ~ 1000000
兵役人口	[徴兵] できる人口。	0 ~ 500000
兵士	多いほど戦争で有利となる。	0 ~ 500000
士気	高いと戦争で有利となる。	1 ~ 100
特性	落石、射台のどちらか 1 つだけ選べる。	—
兵法	都市から発動する兵法 (P.17) の種類。8 個の兵法のうち 1 つだけ選べる。	—

施設編集

施設データを編集できます。

エキスパート設定 (P.14) で [ゲーム中の編集] を [可] にしたときのみ実行できます。

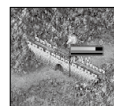
編集内容はプレイしているゲームの中でのみ有効です。

- ① ゲーム画面の [機能] をクリックして、[施設編集] を選ぶ。
- ② 一覧から編集する施設を選ぶ。
- ③ 施設データを入力して [閉じる] をクリックする。
- ④ [決定] をクリックする。

■ 編集できる施設



港



関



陣



砦



橋



城塞

項目	内 容	数値の範囲
耐久	高いと陥落しにくくなる。	1 ~ 最大値は施設による
兵士	多いほど戦争で有利となる。	0 ~ 250000
士気	高いと戦争で有利となる。	1 ~ 100

障害物編集

障害物データを編集できます。

エキスパート設定 (P.14) で [ゲーム中の編集] を [可] にしたときのみ実行できます。

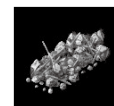
編集内容はプレイしているゲームの中でのみ有効です。

- ① ゲーム画面の [機能] をクリックして、[障害物編集] を選ぶ。
- ② 一覧から編集する障害物を選ぶ。
- ③ 障害物データを入力して [閉じる] をクリックする。
- ④ [決定] をクリックする。

■ 編集できる障害物



柵



土砂



土塁



石兵

項目	内 容	数値の範囲
耐久	高いと長期間、部隊を足止めでき、破壊されにくくなる。	1 ~ 最大値は障害物による