



歴史シミュレーションゲーム

三國志 X

with

パワーアツキット

操作ガイド



『三國志X with パワーアップキット』とは



『三國志X with パワーアップキット』は、三国志の世界をシミュレートしたゲームです。
プレイヤーは武将の一人となり、いろいろな生き様を楽しめます。



2004年に発売されたシリーズ第10作。

武将を一人選んでプレイする武将プレイスタイル。登場する史実武将は650人、豊富なイベントで『三国志演義』のドラマ世界を体験できる。

酒家での依頼事や交渉などの局面では「舌戦」が導入され、能力値に加えてコマンドを選んで相手を説得するシステムが加わった。

一定以上の官爵を持つ勢力は、「戦役」と呼ばれる大規模戦闘もできる。

パワーアップキットでは、戦闘と歴史ドラマに特化した「戦史モード」を搭載。選んだ武将でイベント展開が変化し、歴史ifも楽しめる。



知力と魅力が高いと舌戦で有利



戦闘では、城門戦や市街戦など戦闘形態で勝利条件が異なる



チュートリアルをonにすると詳しい説明が見られる

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 27
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/628060_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、ネットワーク設定を変更できます。

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、初期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「本体シナリオ」「PK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プレイする武将を選びます。



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。



⑤PK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。



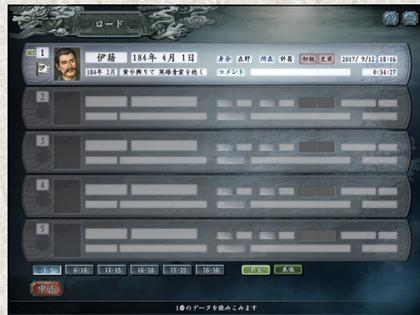
⑥設定した内容でゲームがスタートします。

◎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、画面の左上の「機能」の「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」を選びます。

②新武将登録画面が表示されます。新しく武将を登録する場合は「新武将作成」をクリックします。



③武将の名前、能力、性別、顔グラフィック、タイプ、信念、性格、飲酒、関心、物欲、誕生年寿命、死亡年、相性のいい武将、特技、列伝を設定します。武将の「姓」「名」「ルビ」は省略できません。

誕生年を146年以降にすると、親とする武将を設定できます。

特技は「変更」を押すたびに設定内容が切り替わります。



④「決定」をクリックすると新武将登録画面に戻ります。

「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。

30か所までセーブできます。

◎ゲームをセーブする

①画面の左上の「機能」をクリックします。



②メニューから「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。

④「決定」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画面の左上の「機能」をクリックします。

②メニューから「ゲーム終了」をクリックします。

③「ゲームを終了します よろしいですか?」と表示されます。



④「可」を選ぶとゲームを終了します。

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、画面左上の「機能」をクリックして「セーブ」を選び、セーブしてください。

復活！ 全武将プレイ

『三國志X』では、総勢 650 名の武将の中から 1 人を選び、その武将に成り代わって『三國志』の世界を巡り、その時代を動かすことができます。



※「軍師」という身分はなく、特技「軍師」を修得することで、身分にかかわらず軍師としての役割を果たせる。

己の君主・董卓暗殺を決意

暗殺に失敗、逃亡

勢力を興し董卓打倒を叫ぶ

反董卓連合 結成

歴史イベントが 織り成す 大胆な展開

君主の思考パターンや戦略をより忠実に再現することにより、リアリティのある覇権争いが展開していきます。さらに、連続して起こるコンビネーションイベントは、勢力図をも塗り替えるダイナミックなドラマを紡ぎだします。

ゲームの勝利条件

次の条件を満たすと、ゲームが終了します。

●勝利条件

- ・自勢力以外の勢力を滅亡させるか、従属させ、全 50 都市を支配する。

●敗北条件

- ・331 年 1 月 1 日になる。
- ・他勢力が勝利条件を満たす。
- ・主人公 (プレイヤーの担当武将) が死亡し、遺志を引き継ぐ武将^{※1} がない。

※1 主人公が死亡した場合、義兄弟や配偶者、血縁武将で引き続きプレイできる。ただし、遺志を引き継ぐ武将が放浪軍や捕虜になっている場合は引き継げない。

開戦前に他勢力を味方に引き込み、舌戦にもつれ込むことも……。

勝利すれば、地方全体を支配。敗北すれば、兵力・士気が激減し、手痛いダメージとなる。

かつてない 大規模な戦い ～戦役～

官爵が「大將軍」以上になると、戦役を起こせます。1 地方全体を戦場とし、複数の勢力が敵味方に分かれて繰り広げる大規模な戦い。ゲーム中盤以降にも、形勢逆転の危機を孕んだ展開が待ち受けています。

武将の 視点で巡る 三國志ワールド

プレイヤーは自分の足で歩き行動します。一般武将であれば、政庁によって任務を受け、街道をたどって敵の都市に潜り込んで任務を実行し、報告に戻るといった具合です。「ターン」という概念はなく、行動に応じた日数が経過していきます。

所属都市

政庁で任務を受ける施設を出ると1日経過

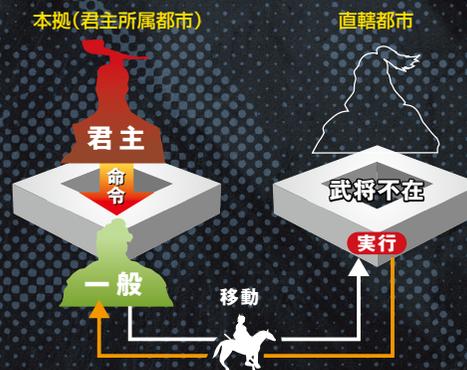
他勢力の都市へ移動 5日経過

宮城で任務を報告

出会った武将と交流 1日経過

屯所で任務を実行 10日経過

▲ 他勢力都市



複数都市を 直轄統治

君主や都督は複数の都市を直轄統治できます。都市に攻め込んで勝利すると、そのまま都市に残るか、もとの都市に帰還するかを選ぶことができます。太守不在となった都市は「直轄都市」になり、君主や都督が逐次武将を派遣して統治します。五品官以上の武将がいれば、統治を任せられることもできます。

画面と操作

戦略画面

都市に入ると表示されます。施設内では戦略コマンドを実行できます。

■主人公(プレイヤー担当武将)

傷病にかかると名前が赤字で表示される。

■所持金

1、4、7、10月の俸禄で増える(一般、太守、都督のみ)。任務を受けると資金が加算される。在野武将は、私兵の給金の1ヵ月分より少なくなると、赤字で表示される。

■名声

主人公の評判。行動によって変化する(→P.33)。

■任務・依頼

請け負っている任務、依頼事と期限。達成済みの場合は緑字で表示される。クリックすると詳しい情報が表示される。



■全体コマンド

■機能

セーブ	途中経過をセーブする。	▶P.01
ロード	セーブデータをロードする。	▶P.01
環境設定	プレイ環境を設定する。	▶P.03
初期設定	初期メニューに戻る。	▶P.01
ゲーム終了	ゲームを終了する。	

■情報 ▶P.58

各種の情報を表示する

■地図 ▶P.10

地図を表示する

■施設/戦略コマンド ▶P.40

移動先の施設や実行するコマンドを選ぶ。

- 宮城** (服が黄色) 任務・依頼事の目標がある施設
- 宮城** (服が水色) 義兄弟・配偶者がいる施設
- 宮城** (服が緑色) 武将がいる施設
- 面会** (茶色) 実行すると日数が経過するコマンド。
- 全庫** (黄土色) 実行しても日数が経過しないコマンド。

■外出

都市の外に出る。

■待機

何もせずに成り行きを見守る。待機中に右クリックすると、中断できる。

■特殊施設

【増築】して都市の規模が上がると建設される。建設される施設は都市ごとに決まっている。施設内でコマンドを実行できるものと、存在するだけで効果が出るものがある(→P.33)。



■都市情報 ▶P.59

最大値に達しているときは緑字で表示される。

■都市の特徴

特徴によって建設される特殊施設が異なる。



■金・兵糧

不足が見込まれるときは赤字で表示される。

■内政値 ▶P.59

現在値/最大値。最大値は都市の規模によって変わる。ただし、防御の最大値は都市ごとに決まっている。

■都市の規模

内政の最大値や、人口の上限、最大部隊数に影響する。

規模	特殊施設数	最大部隊数
小	0	5
中	1	10
大	2	15
巨	3	20

金	12771	農業	1370/1800
兵糧	491972	商業	1414/1800
勢力	孫權	兵力	39300
都督	周瑜	部隊	10/10
太守	周瑜	現役	10/10
人口	104700	在野	0
治安	92	陳情	2
都市			

■部隊

行動可能な部隊数(コマンド実行中でない部隊)/都市の部隊数

■現役

都市にいる武将数/都市の所属武将数

■陳情

民から寄せられた陳情の数。10以上になると治安が下がる。太守、都督、君主が宮城で【決裁】すると減る。

■ヘルプ

コマンド解説	表示中のコマンドを解説する。
ヘルプ	ゲームを進めるうえでのコツを紹介する。
用語辞典	ゲーム中の用語を解説する。
武将診断	自分にぴったりの武将を診断する。
トラブルシューティング	トラブルの対処法について説明する。
バージョン情報	「三国志X」のバージョン情報を表示する。

■小地図

伝令があると、関係する都市が点滅する。

- 主人公の所在地
- 自勢力/盟友勢力軍勢
- 中立勢力軍勢
- 放浪軍
- ◆ 所属都市
- 敵対勢力軍勢
- 賊軍勢
- ★ 戦闘中



施設内にいる人物。顔をクリックすると交流(→P.56)できる。

施設内

画面と操作【戦略】

画面と操作【戦略】

地図

戦略画面や移動画面で「地図」をクリックすると表示されます。

外交状態

都市□、拠点◇、軍勢□の色は、勢力間の関係を表す。関係によって、軍勢が都市や相手の軍勢を通過できるか、武将が都市に入れるかが決まる。

●敵対勢力の都市に入ると……

敵対勢力の都市に武将が入ろうとすると、衛士に止められ、侵入時のコマンド(→P.12)が表示される。

ただし、その都市への外交の任務を受けている武将は、止められない。

色	関係	説明	軍勢通過	武将出入
青色	盟友	同盟や従属の関係にある。	○	○
黄色	中立	盟友関係はなく、敵対もしていない。	×	○
赤色	敵対	敵対している。友好が「険悪」。	×	×

分布

災害が発生している都市、後漢皇帝がいる都市にアイコンを表示する。

- 都市
- ◆ 拠点
- 軍勢
- 放浪軍
- ◇ 所属都市
- 主人公の所在地



表示

地図上に表示するかどうかを切り替える。

背景

地図の色分けを切り替える。

街道

街道の種類(街道、山道、水路、間道)によって、移動にかかる日数が異なる。また、野戦になったときに戦場の地形に影響する。

情報

カーソルを合わせた都市、拠点、軍勢の情報が表示される。他勢力の情報は【諜報】【情報調査】などで情報を得ている場合のみ表示される。

軍勢編制

政庁で【戦役】【戦闘】【建設】を実行した場合などに表示されます。

- 戦略
- 舌戦
- 一騎
- 戦闘
- 戦役

軍勢長

軍勢を率いる武将を選び、続いて軍勢長が率いる部隊を選ぶ。

1 武将が複数の部隊を率いることができる。率いられる部隊数は階級によって決まる。

また、軍勢長の階級によって、軍勢全体での部隊数の上限が決まる。

目標

目標の都市、拠点、軍勢を選ぶ。守備側の場合や援軍編制時は設定できない。

兵力	目標都市の情報を得ている場合のみ表示される。
到着予定	目標に到着するまでの予想日数。

木牛

木牛を持つ部隊が出陣すると、60日分以上の兵糧を持っていける。



金

持っていく金を設定する。【建設】、戦闘時の【落穴】、戦役時の【建設】【石陣】に必要となる。

兵糧

持っていく兵糧を設定する。最大で60日分持っていける。兵糧が不足すると、急激に部隊の士気が下がる。

出陣部隊

出陣予定の武将、部隊。騎兵系の部隊のみだと、移動画面での行軍速度が上がる。

従軍武将

出陣させる武将を選び、その武将が率いる部隊を選ぶ。階級によって、1 武将が率いられる部隊数が決まる。

階級	功績	最大部隊
一品官	50000	10
二品官	30000	9
三品官	20000	8
四品官	15000	7
五品官	10000	6
六品官	6000	5
七品官	3000	4
八品官	1000	3
九品官	0	2

必要な金の量

【建設】

建設する工作物の種類によって金 1000 ~ 3000 が必要。主人公が軍勢長の場合は、多く持っていくと、続けて複数の工作物を建設できる。

【戦闘】

特技「地理」を持つ武将が出陣する場合、金を持っていくと【落穴】を仕掛けられる。1 回に金 200 必要。

【戦役】

金を持っていくと拠点に工作物を建設できる。建設する工作物の種類によって金 1000 ~ 3000 が必要。

※ 軍勢が壊滅すると、持って行った金や兵糧は、すべて失われるか、敵に奪われる。

移動画面

都市から出ると表示されます。他の都市に移動できます。

移動コマンド

帰還	所属都市に移動する。
移動先	一覧や地図から移動先を選び、移動する。
登録	移動先の都市を5つまで登録できる。登録すると、【登録】コマンドの下に都市名が表示され、都市名をクリックすると、その都市へ移動する。
建設	軍勢が拠点上にいるときのみ実行できる。拠点に工作物を建設する。▶P.13
待機	何もせずに成り行きを見守る。待機中に右クリックすると、待機を中断できる。

侵入時のコマンド

敵対関係の勢力の都市に入るときには、次のコマンドが表示される。



コマンド	説明	条件
龍絡	舌戦で衛士を説得し、都市に入る。	特技「名士」
潜入	衛士の目を盗んで都市に入る。	特技「間諜」
賄賂	衛士に金を渡し、都市に入る。	所持金 10 以上
幻惑	幻術で衛士を惑わせ都市に入る。	特技「仙人」
強行	一騎討ちで衛士を倒し、都市に入る。	なし

都市

規模(→P.09)によって外観が変わる。



都市にカーソルを合わせると、情報が表示される。

都市名(州、地方)
 都市の特徴(→P.09)
 所属軍団
 都市の統治者

長沙(荆南 楚)
 韓玄軍
 韓玄軍団
 君主 韓玄
 防衛 ****

街道

軍勢は街道以外は通れない。武将は街道以外の場所にも移動できる。



拠点/工作物

拠点には【建設】で工作物を建設できる。陣→砦→城塞と増強できる。

- 工作物の共通の役割(石陣以外)
 - ・敵軍勢の進軍を妨げられる。
 - ・自勢力の工作物に軍勢を待機させると、士気を回復できる。
 - ・他勢力(盟友以外)の都市に属する拠点に工作物を建てると、その都市の収入を減らせる。
 - ・戦役で、兵糧、負傷兵、士気、計略 P を回復できる。

工作物	説明	最大防御
なし	陣・石陣を建設できる。	—
陣	工作物のない拠点に建設できる。	1000
砦	自勢力都市に属する拠点に建設すると、毎月治安が上がる。	3000
城塞	自勢力都市に属する拠点に建設すると、毎月治安が上がる。その拠点から賊や異民族が出現しなくなる。	5000
関	建設・破壊できない。	—
石陣	通過した敵軍勢を混乱させる。	敵軍勢が通過すると消滅

※ 拠点が属する都市は、情報で確認できる。

移動画面での操作

▼移動する

移動先をクリックすると、その場所に移動する。右クリックすると、所属都市と最近移動した都市の一覧が表示され、移動先を選べる。



▼移動を中止する

移動中に右クリックする。

▼武将に話しかける(武将移動時)

移動中の武将をクリックし、武将名をクリックする。追いつくと話しかけられる。軍勢には話しかけられない。



▼工作物を建設する(軍勢移動時)

拠点上に移動し【建設】を選ぶ。



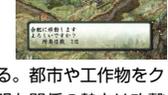
▼軍勢の進路を変える(軍勢移動時)

右クリックで移動を中止し、移動先をクリックする。主人公が軍勢長の場合のみ実行できる。



▼戦闘を仕掛ける(軍勢移動時)

移動中の敵軍勢をクリックし、軍勢名をクリックする。都市や工作物をクリックすると、都市・工作物を攻撃する。ただし、盟友関係の勢力は攻撃できない。



▼戦闘を仕掛ける(在野武将移動時)

私兵を率いた在野武将は、軍勢、または都市を攻撃できる。軍勢と戦闘するには、軍勢をクリックし、軍勢名を選ぶ。都市を攻撃するには、都市に入るかどうか確認されたときに「否」を選ぶ。ただし、空白都市は攻撃できない。※ 戦闘に勝利しても、兵力を削るだけで、都市を支配することはできない。



▼移動スピードを速くする

マウスの左ボタンを押したままにする。▶Check!

小地図

伝令があると、関係する都市が点滅する

- 主人公の所在地
- ◇ 所属都市
- 自勢力/盟友勢力軍勢
- 敵対勢力軍勢
- 中立勢力軍勢
- 賊軍勢 ● 放浪軍

舌戦画面

外交などで舌戦になると表示されます。

■武将情報

知力 高いほどコマンドの数が増え、心理バーを押し込む力が上がる。

魅力 高いほど心理バーを押し込む力が上がる。

■心理バー

攻撃すると、相手側に押し込む。端まで押し込んだら勝利。

■相手のコマンド

コマンドの色から相手の攻撃を推測できる。

■特技 ▶P.62

特技があると、特技名と同じコマンドを実行できる。

■舌戦コマンド

コマンドを選んで【決定】をクリックする。知力が高いほどコマンドが多い。相手より強いコマンドを出すと、攻撃できる。



盤に置かれる位置



■大/小

「大」のときは、数が大きいコマンドが勝ち、「小」のときは、数が小さいコマンドが勝ち。コンボが起きると大/小が入れ替わる。

■盤

数字がついたコマンドを出すと、その数の場所に配置される。すでにコマンドがある場所に配置すると、もとのコマンドに上書きできる。

■コンボ発動!

道理、利害、情義のうち、同じ種類のコマンドが並ぶと支離滅裂な論法となり、自分がダメージを受けてしまう。逆に、道理、利害、情義の3つが並ぶと支離滅裂な論法となり、自分がダメージを受けてしまう。コンボとなったコマンドは盤から排除され、大/小の優劣が逆になる。



青い輪が表示されればコンボのチャンス!



赤い輪が表示されたらマイナスコンボに注意!

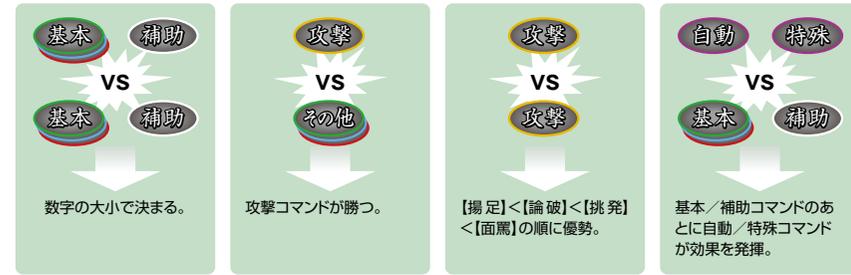


舌戦のルール

選んだコマンドの数字の大小で優劣が決まり、勝ったほうが心理バーを押し込める。心理バーを相手側の端まで押し込んだら勝利となる。大小の優劣は、ゲーム開始時は数字が大き

いほうが優位で、その後はコンボ(→P.14)によって大/小が切り替わる。同じ数字を出すと、引き分けで無効となる。ターン制限はなし。

▼コマンドの優劣



舌戦コマンド

種類	名前	効果	配置	必要特技
基本	道理	道理を説く。	○	—
	利害	利害を説く。	○	—
	情義	情義を説く。	○	—
補助	集中	盤上にある間、心理バーを押し込む力を上げる。	○	—
	威圧	盤上にある間、相手にダメージを与え続ける。	○	威圧
攻撃	揚足	相手に大ダメージを与える。	×	揚足
	論破	相手に大ダメージを与え、相手が出したコマンドを消す。	×	論破
	挑発	数ターンの間、相手を行動不能にする。相手が出したコマンドを消す。	×	挑発
自動	面罵	相手に大ダメージを与え、相手を数ターン行動不能にする。さらに相手が出したコマンドを消す。	×	面罵
	抗弁	手持ちにあると、相手の【揚足】【論破】【挑発】【面罵】を無効にする。コマンドを出すと、相手が【抗弁】【反論】を持っていた場合に、これらをすべて消すことができる。	×	抗弁
特殊	反論	手持ちにあると、相手の【揚足】【論破】【挑発】【面罵】を無効にし、相手にやり返す。コマンドを出すと、相手が【抗弁】【反論】を持っていた場合に、これらをすべて消すことができる。	×	反論
	惑乱	相手の攻撃を受けたあと、盤上のコマンドの配置を混ぜる。	×	—
特殊	再考	相手の攻撃を受けたあと、手持ちのコマンドをすべて取り替える。	×	—

※ 特技が必要なコマンドは、特技を持っていないと手持ちコマンドに補充されない。
 ※ 数字のあるコマンドは、盤に配置される。

一騎討ち画面

戦闘などで一騎討ちになると表示されます。

■武将情報

武力 高いほど攻撃の威力が上がり、コマンドの数が
増える。

状態 武力の右に状態が表示される。



自失状態
次の行動がとれず、通常より大きなダメージを受ける。相手に【回避】されたり、【逃走】に失敗したりすると自失状態になる。



高揚状態
3ターンの間、気力が減らない。気力が最大のときに【武技】の【気合】【気炎】に成功すると高揚状態になる。

■体力

攻撃を受けると減り、0になると敗北。

■気力

半分以上あるとバーが点滅し、武技を実行できる。気力が最大のときは武技の威力が上がる。気力を消費するコマンドを実行すると減り、ターンごとに少し回復する。



■特技

特技があると、特定のコマンドがそろったときに【武技】を使える。

■一騎討ちコマンド

3つ選んで【決定】すると攻撃する。

刺突1 3つためると特技の武技を使えるコマンド。
(文字が黄色)

刺突0 武技【神速撃】【疾風撃】のみに関係するコマンド。
(文字が白色)

そのコマンドを使える回数



■一騎討ちのルール

相手の体力を0にしたほうの勝利となる。コマンドを3つ選び、相手のコマンドとの優劣で勝ったほうが攻撃できる。途中で逃走すると敗北となる。ターン制限はなし。

▼相手と同じコマンドを出すと……

【刺突】と【破突】のように双方が同系統の攻撃を出すと、引き分けとなってどちらもダメージを受けない。ただし、その分のダメージは、次の攻撃に上乗せされる。2度、3度と引き分けが続けば、蓄積されるダメージも増えていくのだ。



戦略 舌戦 一騎 戦闘 戦役

■武技について

特定のコマンドがそろると、【武技】を使える。武技は、相手のコマンドをすべて封じて攻撃できる必殺技だ。ただし、【疾風撃】【神速撃】以外は特技が必要で、さらに【気合】【気炎】以外は気力が半分以上なければ実行できない。武技を使うときは【武技】コマンドから武技名を選ぶ。必要コマンドを3つ選んでも武技にはならない。



【刺突】【斬込】【雑払】がそろい、【武技】が選択可能に。
【武技】の【疾風撃】を選択。

●一騎討ちコマンド

突	「払」「斬」に勝つ 「回避」に負ける	しつこく 破突	攻撃力：小 攻撃力：中 気力消費	ターンごとに補充される(総数は一定)
斬	「払」に勝つ 「突」「回避」に負ける	むきつき 斬撃	攻撃力：小 攻撃力：中 気力消費	
払	「回避」に勝つ 「突」「斬」に負ける	なげばらい 胸払	攻撃力：小 攻撃力：中 気力消費	
回避	「突」「斬」に勝つ 「払」に負ける	かいくく 回避	回避に成功すると、相手は自失状態になり、次の攻撃が行えず、通常より大きなダメージを受ける。	
防御	すべての攻撃に有効	ぼうぎょ 防御	相手の攻撃によるダメージを減らす。	
逃走	先に実行し、失敗すると相手の攻撃を受ける	とどろき 逃走	一騎討ちから逃れ、敗北となる。失敗すると自失状態(→P.16)になる。	いつでも選べる
武技	すべての攻撃に勝つ 「回避」されることもある	ぶつてき 武技	必要コマンドがそろって使える。特技がなければ使えない武技もある。気力が最大だと威力が上がる。	

●武技のサブコマンド

名前	必要コマンド	通常の効果	特技	気力	優先
回復	回避 ×3	体力を回復する。	回復	消費	A
気合	斬込 ×3	気力を回復する。気力が最大のときは高揚状態(→P.16)になる。	気合	-	A
気炎	斬撃 ×3	相手の気力を減らし、自分の気力を回復する。気力が最大のときは高揚状態(→P.16)になる。	気炎	-	A
受け返し	雑払 ×3	相手のコマンドを返す。	受返	消費	B
弾き返し	胸払 ×3	相手の気力を減らし、相手のコマンドを返す。	弾返	消費	B
三段突き	刺突 ×3	特大ダメージを与える。	三段	消費	C
螺旋突き	破突 ×3	相手の気力を減らし、特大ダメージを与える。	螺旋	消費	C
疾風撃	刺突 斬込 雑払	大ダメージを与える。	-	消費	D
神速撃	破突 斬撃 胸払	相手の気力を減らし、大ダメージを与える。	-	消費	D

※互いに武技を使うと、優先の高い武技のみが実行される。優先が同じ場合は、次のようになる。

A：互いに効果を発揮 B：互いに無効 C・D：ダメージ蓄積

一騎討ち必勝法 37 ページ

戦闘画面

【戦闘】で都市に攻め込んだり、軍勢同士が衝突したりすると表示されます。

■全体コマンド

機能	機能コマンド(→P.08)を表示。セーブ、ロードはできない。
情報	軍勢情報、武将情報(→P.60)、部隊情報を表示する。 行動力 部隊情報の「行動力」は行動の順番に関係する。行動力が1000になった部隊はターンが回ってくる。
委任	部隊の行動をコンピュータに委任または解除する。
行動順	ターンが回ってくる順番を表示する。 士気、武将の統率が高い部隊ほど、早くターンが回ってくる。 ★は軍勢長の本隊。
攻撃範囲	クリックしてから、各部隊にカーソルを合わせると、攻撃範囲を確認できる。もう一度クリックすると、コマンド入力に戻る。

■部隊の色分け

- 味方主軍 ● 敵主軍
- 味方客軍 ● 敵客軍

■天候・風向き

計略や炎の延焼に影響する。

■地形と施設

	城門	防衛度(水色のバー)が0になると城門が開き、攻撃側の部隊が中に入る。		工作物	待機すると負傷兵が回復する。拠点での野戦に登場する。
	政庁	防衛度(水色のバー)が0になると攻撃側の勝利。市街戦に登場する。		田畑	待機すると負傷兵が回復する。
	城壁	歩兵系、弓兵系の部隊は、城壁に登れる(機動力20必要)。機動力が足りないときは、【待機】でめられる。攻撃側は失敗することもある。都市の規模が大きいかほど登りにくい。		河	部隊が戦場の外に流されると撤退したことになる。特技「提督」があれば流されない。艦船があると流れにくい。

画面と操作【戦闘】

■戦闘コマンド

部隊の行動順が回ってくる则表示される。攻撃、計略時などは、画面中央にサブコマンドが表示される。

■部隊

本隊は武将の顔が表示される。

兵士数
0になると部隊が壊滅する。

士気
0になると潰走状態になり、撤退する。

機動力
移動や【攻撃】【計略】などを実行すると消費し、【待機】すると回復する。待機したときに機動力が残っていると、その値の半分を次のターンに持ちこせる(最大40)。部隊の経験、武将の武力または知力が高いほど、機動力が高くなる。ターンがまわってきたときのみ表示。

Check!

兵士数
士気
防衛度

青色: 増えた数 赤色: 減った数

■部隊情報

部隊の状態(→P.22)。

軍勢長の本隊に表示される。

部隊を率いる武将の能力。支隊は能力の7割になる。

経験値 部隊の経験。高いほど部隊の攻撃力、守備力などが上がる。

負傷兵 陣、砦、城壁、田畑に待機すると回復する。計略【治癒】でも回復できる。

■部隊・地形のマーク

- ✂ 攻撃範囲(範囲内に攻撃対象がいる)。クリックすると攻撃できる。
- ✂ 攻撃範囲(範囲内に攻撃対象がない)。
- 📍 移動後に攻撃可能な地点。
- 📍 計略などの対象として選択可能な部隊。
- 📍 計略などの対象として選択可能な地点。クリックして選ぶ。
- ⚠ 落とし穴の位置。

■小地図

枠内の地形が画面に表示される。地図上をクリックするか、枠をドラッグするとスクロールできる。ターンが回ってきている部隊は点滅する。

■戦闘画面での操作

- 主人公が軍勢長の場合は、自軍勢の全部隊を操作できる。
 - ▼部隊への命令
行動順が回ってきたら、部隊に命令を出す。機動力がなくなるまで、何度も移動や戦闘コマンドを実行できる。【待機】を選ぶと行動を終了する。
 - ▼スクロール
画面端にカーソルを移動する。小地図でもスクロールできる。
-

■戦闘の勝敗

【勝利条件】
次の条件を満たした勢力の勝利となる。

- ・敵主軍の軍勢長を倒す。
- ・敵勢力の君主が客軍として参戦している場合に、君主を倒す。
- ・城門戦で奥の城門、市街戦で政庁の防衛度を0にする。(攻撃側)
- ・30日守りきる。(守備側)

戦闘必勝法 38ページ

画面と操作【戦闘】

戦闘コマンド

コマンド	内容	条件	機動力
移動	移動します。部隊の機動力や地形によって移動できる範囲が異なります。		-
方向転換	部隊の向きを変更します。 後方や側面から攻撃を受けると被害が大きくなります。 また、射撃の攻撃範囲を変えられます。		0
攻撃	近接 隣接する敵部隊や施設を攻撃します。		4
	一斉 敵の部隊や施設を取り囲んで、一斉に攻撃します。 操作 敵部隊または施設を味方2部隊以上で囲み、をクリックして【一斉】を選ぶ。	特技：一斉	6
	弓矢 離れた敵部隊や施設を弓矢で攻撃します。 操作 攻撃範囲に敵部隊が入るように移動/方向転換し、をクリックする。	兵科：弓兵系 突騎兵 兵器：井闌	5 (井闌：3)
	火矢 離れた敵部隊や施設を火矢で攻撃します。 攻撃した地点に火がつく場合があります。 操作 攻撃範囲に敵部隊が入るように移動/方向転換し、をクリックして【火矢】を選ぶ。	特技：火矢 兵科：弓兵系 突騎兵 兵器：井闌	6 (井闌：4)
	突撃 隣接する敵部隊に突撃します。近接攻撃より大きな被害を与えられ、一騎討ちになることもあります。敵部隊を後退させたり、混乱(→P.22)させたりすることもあります。	特技：突撃	6
	投石 城壁の上から石を落として攻撃します。 操作 城壁の上で、城壁下の敵部隊に隣接しているとき、をクリックして【投石】を選ぶ。		8
	霹靂 敵部隊や施設を霹靂車で攻撃します。城壁越しに攻撃できます。【組立】で霹靂車を組み立てると実行できます。	兵器：霹靂車	8
	木獣 敵部隊や施設を火炎で攻撃します。攻撃目標との間に部隊があると、まとめて攻撃できます。ただし、味方も被害を受けます。【組立】で木獣を組み立てると実行できます。	兵器：木獣	8
潜行	隠密に行軍します。敵部隊に隣接する場所も通り抜けられます。通常の移動より、機動力を多く消費します。	特技：隠密	-

戦場の種類

戦場には次の3種類あり、それぞれ勝利条件(→P.19)が異なります。



【野戦】

街道や拠点上で軍勢同士がぶつかり発生。

※ 城門戦で太守が捕らえられた場合は、市街戦は行われず、城門戦になった都市では治安が下がり、さらに市街戦になると、農業、商業、技術も下がってしまう。



【城門戦】

都市に攻め込んだり、攻め込まれると発生。



【市街戦】

城門戦で攻撃側が勝利すると市街戦に移行。

コマンド	内容	条件	機動力
組立	兵器を組み立てます。 組み立てた兵器の兵科が変わります(→P.23)。	兵器： 衝車、井闌、霹靂車、木獣	10
解体	【組立】した部隊をもとに戻します。		10
計略	火計 隣接する地点に火をつけます。火は風向きによって燃え広がります。雨が降ったり、【消火】したりすると消えます。 条件 ○河、毒泉、城壁では実行できない。 ○天候が、雨、霧、雪の場合は実行できない。		6
	落穴 その場に落穴を仕掛けます。落ちた敵部隊は、被害を受け、混乱することがあります。 条件 ○仕掛けられる場所は、街道、平地、森林、田畑。 ○兵科が象兵の場合や、敵部隊が隣接している場合、在野武将は実行できない。	特技：地理 金：200	6
	落石 岩を転がし、敵部隊に被害を与えます。 条件 ○岩場にいる場合に実行できる。 ○兵科が象兵の場合や、敵部隊が隣接している場合は実行できない。 ▲岩場	特技：地理	8
	天変 天候を変更します。天候は計略や延焼に影響します。	特技：天文	10
	風変 風向きを変更します。風向きは火が燃え広がる方向に影響します。	特技：天文	8
	落雷 敵部隊や施設に雷を落とします。雷が落ちた場所に火がついたり、部隊が混乱(→P.22)したりすることがあります。失敗すると、自部隊が被害を受けます。 条件 ○天候が雨のときのみ実行できる。	特技： 天文+仙人	18
	治療 自部隊または隣接する味方部隊の負傷兵を治療します。	特技：医者	6
	混乱 隣接する敵部隊を混乱(→P.22)させます。	特技：混乱	12
	鎮静 隣接する味方部隊が混乱または暴走(→P.22)している場合に正常に戻します。	特技：鎮静	4
	誘引 敵部隊を自部隊の方へ誘い出します。 誘引にかかった部隊は暴走状態(→P.22)になります。	特技：誘引	10
	鼓舞 自部隊の士気を上げます。味方部隊が隣接していると、その部隊の士気も上がります。	特技：鼓舞	6
	伏兵 伏兵状態になり、敵部隊から姿をくらまします。進入してきた敵部隊を伏兵攻撃できます。混乱(→P.22)させられる場合もあります。森林から出ると解除されます。 条件 ○森林にいる。 ○敵部隊が隣接している場合は実行できない。 ○兵科が象兵のときは実行できない。 ○兵器を組み立てていると実行できない。		6
	寝返 寝返を約束させている武将に、寝返るよう呼びかけます。 条件 ○戦闘前に【内通】(→P.57)で約束を取り付けておく。 ○内通約束をしている武将が軍勢長の場合は実行できない。		6

※ 支隊は【消火】以外の計略は使えません。

●戦闘コマンド(つづき)

コマンド	内容	条件	機動力
計略	消火 火を消します。 条件 ○火がついている地点にいるか、隣接している。		6
	同討 隣接している敵2部隊を同士討ちさせます。 操作 【計略】の【同討】を選び、同士討ちさせる部隊を1部隊ずつ選ぶ。 条件 ○敵部隊に隣接していて、その敵部隊に他の敵部隊が隣接している。	特技：同討	8
	足止 隣接している敵部隊を一喝して行動順を遅らせます。	特技：足止	10
	奇襲 敵部隊を奇襲します。自部隊が大損害を受けることもあります。 条件 ○天候が霧、雨、雪である。 ○兵士数が1001以上である。 ○水上にしていると実行できない。 ○兵器を組み立てていると実行できない。 ○城壁の向こうにいる部隊は奇襲できない。	特技：奇襲	12
	内応 住民反乱を約束させている場合に、住民に反乱を呼びかけます。反乱が起こると、政庁や城門の防御が下がります。 条件 ○戦闘前に【扇動】(→P.45)で約束を取り付けておく。 ○攻撃側の軍勢長の本隊のみ実行できる。		12
一騎討ち	敵武将と一騎討ちをします(→P.16)。 体力が0になって敗北した武将は、必ず捕らえられます(勝者が在野武将の場合は捕らえられない)。 相手より武力が高いほど断られやすくなります。 条件 ○敵本隊に隣接しているときのみ実行できる。		
指揮	自部隊の機動力を使って、他の味方部隊を行動させます。部隊の能力は変化しません。 特技「軍師」を持つ武将の本隊のみ実行できます。 操作 【指揮】を選び、代わりに行動させる部隊をクリックして命令を出す。 条件 ○自分より身分の高い武将の部隊は指揮できない。	特技：軍師	-
待機	部隊の行動を終了します。機動力が残っていると、その半分以上を次のターンに持ちこせます(最大40)。		0
撤退	部隊を撤退させます。本隊が撤退すると支隊も撤退し、軍勢長が撤退すると指揮下の全部隊が撤退します。 条件 ○戦場の端にいるときに実行できる。		1
委任	部隊の行動をコンピュータに委任します。		0

■部隊の状態

	混乱 部隊が混乱し、命令できない状態。守備力も下がる。他部隊の【鎮静】で回復する。
	伏兵 【伏兵】し、敵から見えない状態。森林から出ると解除される。

	暴走 【誘引】を仕掛けた部隊を勝手に攻撃し、命令できない状態。他部隊の【鎮静】で回復する。
	潰走 士気が下がって戦闘不能になり、撤退している状態。回復できない。

■兵科一覧

歩兵系

城壁を越えられる

歩兵 	攻 C 守 C 新設金 1000 どこでも新設できる基本兵科。
重歩兵 	攻 B 守 C 新設金 - 歩兵系の上位兵科。歩兵編制所があると、経験300の歩兵を重歩兵に強化できる。
近衛兵 	攻 B 守 B 新設金 - 歩兵系の最上位兵科。歩兵編制所、技術開発所があると、経験500の重歩兵を近衛兵に強化できる。
青州兵 	攻 A 守 B 新設金 - 攻撃力が非常に高い。イベントによって編制される。
蛮族兵 	攻 B 守 C 新設金 2000 森林、山地での移動に優れ、毒泉の被害を受けない。蛮兵編制所があると編制できる。
藤甲兵 	攻 C 守 A 新設金 1200 守備力は高いが、火に弱い。湿地や毒泉での移動に優れ、毒泉の被害を受けない。藤甲製造所があると編制できる。

騎兵系

移動範囲が広い

騎兵 	攻 B 守 C 新設金 1400 どこでも新設できる基本兵科。
重騎兵 	攻 A 守 C 新設金 - 騎兵系の上位兵科。騎兵編制所があると、経験300の騎兵を重騎兵に強化できる。
虎豹騎 	攻 A 守 B 新設金 - 騎兵編制所、技術開発所があると、経験500の重騎兵を虎豹騎に強化できる。
突騎兵 	攻 A 守 C 新設金 2000 弓攻撃できる。突騎編制所があると編制できる。
象兵 	攻 S 守 C 新設金 3000 攻撃力は高いが、【落石】【落穴】【伏兵】を実行できない。火がつくと暴走し、暴走状態で味方を攻撃することがある。象兵編制所があると編制できる。

※1 弓兵系の攻撃力は、射撃時の攻撃力を表す(近接攻撃時はC)。

戦略 舌戦 一騎 戦闘 戦役

攻：攻撃力(C<B<A<S)、守：守備力(C<B<A)

弓兵系

城壁を越えられる

弓兵 	攻 C 守 C 新設金 1200 どこでも新設できる基本兵科。
弩兵 	攻 B 守 C 新設金 - 弓兵系の上位兵科。弓兵編制所があると、経験300の弓兵を弩兵に強化できる。
元戎弩兵 	攻 B 守 C 新設金 - 弓兵系の最上位兵科。弓兵編制所、技術開発所があると、経験500の弩兵を元戎弩兵に強化できる。

兵器

兵器を「組立」して攻撃する

衝車 	製作金 1000 城門、政庁への攻撃力は大きい。部隊は攻撃できない。兵器製作所で製作できる。
井闌 	製作金 1000 射程が長く、全方位に射撃できる。兵器製作所で製作できる。
霹靂車 	製作金 3000 城壁越しに霹靂攻撃できる。兵器製作所で製作できる。
木獸 	製作金 5000 複数の部隊、施設を一度に火炎攻撃できる。兵器製作所と技術開発所があると製作できる。

艦船

水上に移動すると艦船で戦う

走舸 	攻 C 守 C 造船金 - 蒙衝、關艦を配備していない部隊は走舸で戦う。
蒙衝 	攻 B 守 C 造船金 1500 河に流されにくい。造船所で製造できる。
關艦 	攻 B 守 B 造船金 3000 河に流されにくい。弓攻撃できる。造船所と技術開発所があると製造できる。

兵科の強弱

歩兵系は弓兵系に強く、弓兵系は騎兵系に強く、騎兵系は歩兵系に強い。この関係を頭に入れておこう。ただし、弓兵系が騎兵系に有利なのは射撃のみ。近接攻撃では互角になってしまう。

戦役画面

【戦役】を実行すると表示されます。君主の官爵が「大將軍」以上になると、戦役を発令できます。

■軍勢情報

軍勢にカーソルを合わせると表示される。

曹操軍	曹操軍勢(3)	行動順内での
金	331	武将
兵糧	93750	計略P
兵士	93542	士気
		104

■武将

能力の高い武将が多く出陣するほど、軍勢の能力も上がる。

計略P 【計略】を実行すると消費する。自勢力の都市/工作物に待機すると回復する。軍勢内の武将の統率、知力の合計が高いほど、最大計略Pが高い。

■士気

疲労がたまると、士気は下がる(→P.39)。士気下がると軍勢の守備力が下がる。

■金

拠点で工作物を【建設】するときに必要な。

■兵糧

0になると士気は下がっていく。

■兵士

0になると軍勢が壊滅する。

■撤退

全軍勢を撤退させ、戦役発令勢力の敗北となる。

戦役発令勢力のみ撤退できる。

■委任

軍勢の行動をコンピュータに委任または解除する。

■行動終了

そのターンの全軍勢の行動を終了する。

■戦役コマンド

▶ P.26

■自軍勢情報

主人公が率いる軍勢の情報。

■拠点

【建設】で工作物を建設できる。



■都市・工作物

自勢力の都市や工作物(石陣以外)に待機すると、兵糧、負傷兵、士気、計略Pが回復する(出陣元都市と連結している場合のみ)。敵の都市や関を攻撃し、防衛度を0にすると支配できる。工作物(陣、砦、城塞)の防衛度を0にすると破壊できる。

●敵対都市に表示されるマーク

- 敵対勢力
- 空白都市
- 発令勢力
- 発令勢力の同盟勢力^{*1}
- 発令勢力の従属勢力^{*1}
- *1 発令勢力に敵対している場合のみ表示される。

■軍勢

- 自軍団の軍勢 (操作可能)
- 敵軍勢
- 自軍団で行動済み/の軍勢
- 委任中の軍勢 ※画面左上の【委任】で解除できる
- 味方軍勢 (操作不可)



- 兵士数
- 士気
- 兵糧
- 防衛度
- 青色: 増えた数
- 赤色: 減った数
- 白色: 現在の数

■移動範囲

- 緑色の菱形: クリックすると、その場に移動する。
 - 赤色の菱形: クリックすると、敵の軍勢または都市を攻撃する。
 - 黒色の菱形: 移動後に攻撃が可能な地点。
- 範囲内で部隊の移動の優先や攻撃先を選ぶ。移動できるのは街道と平地のみ。

戦役の勝敗

【勝利条件】

次の条件を満たすと戦役発令勢力の勝利となる。

- 戦役発令勢力とその同盟/従属勢力が、敵対勢力の全都市を制圧する。

【敗北条件】

次の条件を満たすと戦役発令勢力の敗北となる。

- 戦役発令勢力の総大將軍軍勢または君主の軍勢が壊滅する
- 戦役発令勢力の支配都市^{*1}が1都市でも制圧される
- 戦役発令勢力が【撤退】する

*1 戦役開始時に支配していた都市。戦役で制圧した都市を奪われても、敗北にはならない。

【発令勢力が敗北すると……】

戦役発令勢力が敗北すると、その戦役で占領した都市は、すべて空白都市になってしまう。さらに、出陣していた軍勢の士気や兵士数が大きく下がる。

戦役画面での操作

主人公が君主/都督の場合は、自軍団の全軍勢を操作でき、太守/一般の場合は、自軍勢のみを操作できる。

▼軍勢への命令

ターンが回ってきたら、軍勢を移動させ、移動後に行動(攻撃/計略/建設/待機のどれか1つ)を選ぶ。

▼スクロール

画面端にカーソルを移動する。小地図でもスクロールできる。



戦役コマンド

コマンド	内容	特技	計略P
移動	移動範囲 (→ P.25) 内で移動先をクリックします。		
攻撃	敵軍勢や都市/拠点を攻撃します。 目標に隣接して、目標をクリックします。		
建設	拠点到工作物 (→ P.25) を建設します。何も建設されていない拠点、または、自勢力の工作物(陣、砦)にいるときのみ実行できます。 工作物の種類に応じた金が必要です(陣: 金 1500、砦: 金 2000、城塞: 金 3000)。		
計略	石陣 何も建設されていない拠点、または、自勢力の工作物(陣、砦、城塞)にいるときに、石陣を建設します。金1000が必要です。石陣に入った敵軍勢は混乱 (→ P.27) します。 【誘導】で敵を誘い込むと効果的です。	石陣	1
	待伏 その場で敵を待ち伏せします。敵軍勢が隣接してくると奇襲できます。移動や攻撃をするともとに戻ります。 都市、工作物上では実行できません。		2
	急襲 離れた場所にいる敵軍勢を急襲します。	奇襲	4
	足止 敵軍勢の移動力を一時的に下げます。	足止	4
	奮起 自軍勢の士気を上げます。	鼓舞	2
	偽報 敵軍勢の士気を下げます。	混乱	3
高揚 自軍勢の攻撃力を一時的に上げます。		3	
消沈 敵軍勢の攻撃力を一時的に下げます。		4	
隠密 自軍勢を隠密状態 (→ P.27) にします。隠密状態になると、敵から攻撃を仕掛けられず、敵を攻撃することもできません。 時間が経つともとに戻ります。	隠密	4	
工作 離れた場所にある敵都市/工作物の防御度を下げます。ただし、防御度100以下の都市/工作物や空白都市には仕掛けられません。		3	
平静 自軍勢または隣接する味方軍勢の状態が「混乱」「足止」「消沈」「誘導」 (→ P.27) の場合に、通常の状態に戻します。	鎮静	2	
誘導 敵軍勢を都市や拠点到誘導します。	誘引	5	
待機	その場で待機します。		

捕虜の処遇

戦闘や戦役に勝利したとき、敵武将を捕らえている場合は、捕虜の処遇を決めます。処遇を決めるのは、武将を捕らえた軍勢の所属都市の統治者です。



【登用】

捕虜を登用して、自勢力の武将にする。拒否された場合は、「解放」「処断」のどちらかから処遇を選ぶ。

【解放】

捕虜を解放する。解放された武将はもとの所属勢力に戻る。所属勢力が滅亡した場合は、在野武将になる。

【処断】

捕虜を処断する。処断された武将は、それ以降、登場しない。処断された武将に義兄弟や配偶者、血縁武将がいると、仇敵にされてしまう。

軍勢の状態

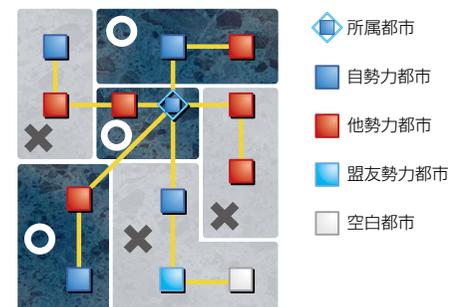
	混乱 敵の攻撃を受けたり、石陣に入ったりして、軍勢が混乱して命令できない状態。他軍勢の【平静】で回復する。
	足止 敵の【足止】にかかり、移動力が下がっている状態。【平静】で回復する。
	高揚 【高揚】で攻撃力が上がっている状態。
	消沈 敵の【消沈】にかかり、攻撃力が下がっている状態。【平静】で回復する。

	隠密 【隠密】に行動している状態。敵と遭遇しても攻撃されず、すり抜けられる。攻撃はできない。時間が経つともとに戻る。
	待伏 【待伏】して、敵から見えない状態。敵が隣接してくると奇襲できる。【待機】以外の行動をとると、もとに戻る。
	誘導 敵の【誘導】にかかり、勝手に移動している状態。命令できない。敵軍勢、都市、工作物に隣接すると回復する。他軍勢の【平静】でも回復する。

●戦役を起こせる地方は？

次の条件をすべて満たす地方において戦役を起こせます。

- ・自勢力の支配都市がある。
- ・盟友でない他勢力の都市がある。
- ・軍団長および自分の所属都市と連結している。



し ば ぎ
司馬懿

便利な操作

ここで会ったのも何かの縁じゃ。いいことを教えてやろうぞ。ななに、心配は無用じゃ。今日こそは手短かに済ますゆえな。黙って聞くがよいぞ。

●アニメスキップ

マウスの左ボタンを押したままにすると、移動画面での移動や戦闘での部隊の動きなどが速くなる。

●メッセージスキップ

キーボードの [Enter] キーを押したままにすると、メッセージが高速で進む。

●キャンセル/ウィンドウを閉じる

右クリックすると、「戻る」「閉じる」、都市では「外に出る」、戦闘や戦役では【待機】を選んだことになる。

●ドラッグで複数選択

一覧から武将を選択するとき、複数の武将をドラッグすると、まとめて選択できる。

戦略コマンド解説

君 君主が実行可能 都 都督が実行可能 太 太守が実行可能 般 一般が実行可能 在 在野が実行可能
 提 提案可能 任 任務を受けているとき実行可能 特 特技「軍師」、特技「名士」を持っていると実行可能

宮城—政庁—出陣

<p>戦役</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>1地方を戦場にして戦役(→P.24)を行います。戦役地方に敵対している勢力が2勢力以上あれば、味方につくよう戦役外交を行えます。所属都市で軍勢を編制し(→P.11)、他の支配都市への出陣を命じると、戦役が開始されます。君主または都督が総大将になります。</p> <p>《条件》君主の官爵が大將軍以上で、戦役可能な地方(→P.27)があると、実行できる。 他勢力に従属していると実行できない。</p> <p>《関連能力》統率、武力、知力</p>	 <p>君主の名声、支配都市数、友好が高いと、他勢力が従属しやすい。</p>
<p>戦闘</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>軍勢を出陣させ(→P.11)、他勢力の都市や拠点、軍勢を攻撃するよう命じます。主人公が軍勢長の場合は、移動画面で軍勢を操作できます。</p> <p>《条件》出陣できる総部隊数は軍勢長の階級で決まる。各武将が率えられる部隊数は、各武将の階級で決まる(→P.11)。</p> <p>《関連能力》統率、武力、知力</p>	 <p>出陣武将は5人まで。</p>
<p>建設</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>軍勢を出陣させ(→P.11)、街道上の拠点に工作物(→P.13)を建設するよう命じます。工作物のない拠点には、陣を建設でき、陣は砦に、砦は城塞に増強できます。特技「石陣」を持つ武将が出陣すると、関以外の拠点に石陣を建設できます。主人公が軍勢長の場合は、移動画面で軍勢を操作できます。</p> <p>《関連能力》特技「石陣」</p> <p>《効果》↑工作物 ↓金</p>	 <p>工作物を建てる時、治安が上がったり、敵都市の収入が下がったりする(→P.13)。</p>
<p>輸送</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>自勢力の他の都市に金、兵糧、部隊を輸送します。他勢力(盟友勢力以外)の都市によって分断されている都市へは輸送できません。</p> <p>《ヒント》他の都市からの輸送は指示できない。ただし、直轄都市からの輸送は命じられる。</p> <p>《効果》↓金、兵糧、部隊</p>	 <p>輸送先都市の最大部隊数まで部隊を輸送できる。</p>
<p>放浪</p> <p>君 所属都市</p> <p>支配都市を捨てて放浪軍を結成します。所属都市にいる武将と部隊(10部隊まで)を従軍させられます。放浪軍は、支配都市を持たずに各地を放浪し、放浪コマンド(→P.57)のみを実行できます。</p> <p>《条件》任務を実行中の武将は従軍させられない。</p> <p>《効果》↓君主の名声</p>	 <p>親密、忠誠が高い武将ほど従軍しやすい。</p>

宮城—政庁—内政

<p>農業</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>農地での【農業】を命じ、都市の農業を上げます。農業が上がると、7月の兵糧収入が増えます。</p> <p>《関連能力》政治、特技「農業」</p> <p>《効果》↑農業 ↓治安 ↓金 100×人数</p>	 <p>兵糧は毎日兵士に支給される。兵糧が不足すると兵士が減る!</p>
<p>商業</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>市場での【商業】を命じ、都市の商業を上げます。商業が上がると、1、4、7、10月の金収入が増えます。</p> <p>《ヒント》1、4、7、10月には俸禄として武将に金を支払う。俸禄が足りないと武将の忠誠が下がる。</p> <p>《関連能力》政治、特技「商業」</p> <p>《効果》↑商業 ↓治安 ↓金 100×人数</p>	 <p>金は、政庁で命令を出すときにも必要だ。</p>
<p>技術</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>工房での【技術】を命じ、都市の技術を上げます。技術が最大になると、都市を【増築】できます。また、造船や兵器製作には、一定の技術が必要になります。</p> <p>《関連能力》知力、特技「技術」</p> <p>《効果》↑技術 ↓金 100×人数</p>	 <p>名声の高い武将に内政を命じると、民が協力してくれることも。</p>
<p>改修</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>城壁での【改修】を命じ、都市の防御を上げます。防御が上がると、敵に攻め込まれたときに城門や政庁の防御が上がり、有利に戦えます。</p> <p>《関連能力》武力、特技「改修」</p> <p>《効果》↑防御 ↓治安 ↓金 100×人数</p>	 <p>敵と隣接している都市では改修が欠かせない。</p>
<p>治安</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>屯所での【治安】を命じ、都市の治安を上げます。治安が上がると【破壊】【二虎】などの計略にかかりにくくなります。また、治安が高い都市ほど、人口が増えやすくなります。</p> <p>《関連能力》統率、特技「治安」</p> <p>《効果》↑治安 ↓金 100×人数</p>	 <p>治安が低いと、住民反乱が起きたり、周辺に賊が出現したりする。</p>
<p>増築</p> <p>君 都 太 般 在 所属都市</p> <p>城壁での【増築】を命じ、都市の規模を上げます。規模が上がると、特殊施設が建設されます。さらに、その都市の最大部隊数が増え、内政の最大値、人口の上限が上がります。</p> <p>《条件》技術が最大になると【増築】できる。規模に応じて資金が必要。 小→中：金5000 中→大：金10000 大→巨：金50000</p> <p>《効果》↑規模 ↓治安 ↓金</p>	 <p>建設される施設は、都市情報で確認できる。灰色で表示されているのは、増築後に建設される施設。</p>

政庁

宮城

施設

交流

放浪

宮城—政庁—軍事

新設	<p>君都太般 所属都市</p> <p>兵舎での【新設】を命じ、部隊数を増やします。歩兵、弓兵、騎兵から兵科を選び、続いて実行させる武将を選びます。藤甲製造所などの特殊施設がある都市では、特殊な兵科を新設できます(→P.33)。</p> <p>《条件》都市の最大部隊数に達していると新設できない。</p> <p>《ヒント》特技「徴兵」を持つ武将に命じると、経験、士気の高い兵士が集まる。 放牧都市では騎兵系部隊の新設にかかる金が半額になる。</p> <p>《関連能力》魅力、特技「徴兵」</p> <p>《効果》↑兵力 ↑部隊 ↓人口 ↓金</p>	 <p>新設された部隊は、実行武将の部隊にはならず、都市に所属する部隊となる。部隊は出陣時に武将に割り振られる。</p>
補充	<p>君都太般 所属都市</p> <p>兵舎での【補充】を命じ、すでにある部隊の兵力を増やします。補充された兵士の経験、士気に応じて、部隊の経験、士気変化します。</p> <p>《条件》他のコマンドを実行中の部隊は【補充】できない。 1 部隊の兵力は 10000 まで。</p> <p>《ヒント》特技「徴兵」を持つ武将に命じると、経験、士気の高い兵士が集まる。</p> <p>《関連能力》魅力、特技「徴兵」</p> <p>《効果》↑兵力 ↓人口 ↓金</p>	 <p>放牧都市では騎兵系部隊の補充に必要な金が半額になる。</p>
訓練	<p>君都太般 所属都市</p> <p>兵舎での【訓練】を命じ、部隊の経験と士気を上げます。経験が高い部隊ほど攻撃力や機動力などが上がります。</p> <p>《条件》他のコマンドを実行中の部隊は【訓練】できない。 経験と士気が 100 になるまで訓練できる。</p> <p>《ヒント》特技「訓練」を持つ武将に命じると、経験、士気が 100 を超えることがある。</p> <p>《関連能力》統率、特技「訓練」</p> <p>《効果》↑経験 ↑士気</p>	 <p>士気が 100 に近い部隊は特技「訓練」を持つ武将に任せよう。</p>
兵器	<p>君都太般 所属都市</p> <p>兵器製作所での【兵器】を命じ、衝車、井闌などを製作して部隊に配備します。兵器を持つ部隊は、戦闘で【組立】を行い、兵器を使った攻撃ができます。</p> <p>《条件》兵器製作所がある場合のみ実行できる。 兵器の種類によって、技術と特殊施設が必要(→P.54)。</p> <p>《効果》↑兵器 ↓金</p>	 <p>誰に命じても成果は変わらない。</p>
造船	<p>君都太般 所属都市</p> <p>造船所での【造船】を命じ、艦船を製造して部隊に配備します。艦船を持つ部隊は、水上での戦闘で有利になります。</p> <p>《条件》造船所がある場合のみ実行できる。 艦船の種類によって、技術と特殊施設が必要(→P.55)。</p> <p>《効果》↑艦船 ↓金</p>	 <p>これで河に流されにくくなる。</p>

宮城—政庁—人材

探索	<p>君都太般 所属都市</p> <p>未発見の在野武将を探そう命じます。発見した武将が登用に応じると、都市の所属武将になります。金が見つかることもあります。</p> <p>《条件》自勢力の都市と空白都市のみ探索できる。</p> <p>《関連能力》魅力</p> <p>《効果》↑武将</p>	 <p>在野武将を探すには、施設を【見聞】する。</p>
登用	<p>君都太般 所属都市</p> <p>他勢力の武将や在野武将の【登用】を命じ、配下武将を増やします。</p> <p>《条件》課報済み都市の武将、または面識のある武将のみ登用できる。</p> <p>《ヒント》【流言】で対象武将の忠誠を下げておくと成功しやすい。 登用した在野武将が私兵を持っていると、都市の部隊が増える。</p> <p>《関連能力》魅力 《効果》↑武将</p>	 <p>実行武将は軍師の助言を参考に決めよう。</p>

宮城—政庁—外交

贈呈	<p>君都般 所属都市</p> <p>金を他勢力に【贈呈】してくるよう命じ、他勢力との友好を上げます。</p> <p>《条件》敵対関係の勢力には【贈呈】できない。</p> <p>《ヒント》敵対勢力とは先に【和睦】が必要。</p> <p>《関連能力》知力、魅力</p> <p>《効果》↑友好 ↓金 1000</p>	 <p>大金を使うからには、安心して任せられる武将に。</p>
和睦	<p>君都般 所属都市</p> <p>敵対関係の勢力と【和睦】してくるよう命じます。成功すると、中立関係(→P.10)になり、対象勢力を目標に出陣している軍勢は帰還します。</p> <p>《関連能力》知力、魅力</p> <p>《効果》↑関係 ↑友好 ↓金 5000</p>	 <p>対象勢力の総兵力が少ないと成功しやすい。</p>



張飛

義兄弟の契り

よお、一杯やらねえか。
……なに？ 酒盛りは初めて！？ そりゃ、いけねえな。酒盛りは重要だぜ。親密な奴と酒盛りすりゃあ、義兄弟になろうって話になる。義兄弟がいりゃあ、自分が死んでも、そいつに志を託せるんだ。それだけじゃねえ。戦のときだって一緒に敵を袋叩きにできる。放浪軍を興すとか、たとえ謀反を起こすってことになって、義兄弟は黙って従うもんだ。

……男より女がいいだ？ 確かに夫婦も義兄弟と同じようなもんだ。だが、始めっから決まった相手がいるならともかく、どっかでいい女を見つけようなんてのは無理だ。あきらめて飲みやがれ！
おい待てよ。さてはおまえ、まだ20歳になってねえな？ ちっ、思ったとおりだ。ガキとは酒盛りはできねえ。そういう決まりなんだ。あばよヒョッコ。

同盟	<p>君 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力と不戦同盟を結んでくるよう命じます。同盟の期限はなく、一方が【破棄】するまで有効です。</p> <p>《条件》自勢力が従属していると実行できない。友好が「良好」「友好」で、他の勢力に従属していない勢力とのみ同盟できる。</p> <p>《関連能力》知力、魅力 《効果》↑ 関係 ↑ 友好</p>	
破棄	<p>君 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力との同盟または従属関係を解消してくるよう命じます。</p> <p>《条件》宗主側（従属させている勢力）からは破棄できない。</p> <p>《効果》↓ 関係 ↓ 友好</p>	
勧告	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力への従属勧告を命じます。すでに従属している勢力に対しては降伏を勧告します。</p> <p>従属させると、こちらからは関係を【破棄】できません。降伏させると、相手勢力がそっくり自勢力のものになります。</p> <p>《条件》自勢力が従属していると勧告できない。友好が「友好」の勢力にのみ勧告できる。</p> <p>《関連能力》知力、魅力 《効果》↑ 関係 ↑ 名声（降伏勧告時） ↓ 友好</p>	
巨従	<p>君 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力に従属を申し入れてくるよう命じます。すでに従属している場合は降伏します。</p> <p>従属すると、他の勢力との【同盟】【勧告】はできなくなります。降伏すると、相手勢力の支配下に入り、自勢力は滅亡します。</p> <p>《条件》友好が「普通」「良好」「友好」で、他の勢力に従属していない他勢力にのみ巨従できる。</p> <p>《関連能力》知力、魅力 《効果》↑ 関係 ↓ 名声（降伏時）</p>	

● 一般が【外交】を提案できるのは……

統治者が君主の場合は、すべての【外交】を提案できる。統治者が都督の場合は、都督が実行できるコマンドのみを提案できる。統治者が太守の場合は提案できない。

同盟と従属

同盟や従属関係を結んだ勢力とは盟友関係となります。同盟関係は対等な関係であるのに対し、従属関係では、従わせている勢力を「宗主勢力」、従っている勢力を「従属勢力」と呼びます。

【盟友関係】

- ・互いの勢力から攻め込まれない。
- ・互いの都市や拠点を軍勢が通過できる。
- ・君主は援軍を要請できる。

【従属関係】

従属関係の場合は、盟友関係の内容にさらに次の関係

係が加わります。

- ・従属勢力は、本拠の収入の1割を宗主勢力に献納する。
- ・従属勢力は【戦役】を起こせない。
- ・従属勢力は、他勢力との【同盟】【勧告】ができない。
- ・従属した時点で、他の勢力との関係は解消される。
- ・1つの宗主勢力に複数の勢力が従属している場合、従属勢力同士も盟友関係になる。
- ・宗主勢力は都督も援軍を要請できる。従属勢力は、都督、太守も援軍を要請できる（状況によってはできないこともある）。

宮城—政庁—計略

諜報	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力の都市または空白都市の情報を調べてくるよう命じます。成功すると、対象都市の情報を確認でき、【計略】の成功率が上がります。諜報段階（情報の詳しさ）には4段階（×→△→○→◎）あり、繰り返し行くと、段階を上げられます。情報は6ヵ月間確認できます。</p> <p>《ヒント》諜報に成功した都市が、自軍団に向けて出陣すると、即座に出陣報告が入る。</p> <p>《関連能力》知力、特技「間諜」 《効果》↑ 諜報段階 ↓ 金 100</p>	
扇動	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力の住民を扇動してくるよう命じます。成功すると、治安が下がります。大成功すると、攻め込んだときに【内応】（→P.22）して住民反乱を起こす約束も得られます。</p> <p>《ヒント》諜報段階が高く、治安、太守の魅力が低い都市ほど成功しやすい。</p> <p>《関連能力》知力、魅力 《効果》↓ 治安 ↓ 金 100</p>	
破壊	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力の都市を破壊してくるよう命じます。成功すると、都市の防御が下がり、その都市に攻め込んだときに城門や政庁を破壊しやすくなります。大成功すると、都市の農業、商業も下げられます。</p> <p>《ヒント》対象都市の諜報段階が高く、太守の知力、治安が低いと成功しやすい。</p> <p>《関連能力》知力、武力 《効果》↓ 防御 ↓ 農業 ↓ 商業 ↓ 金 100</p>	
流言	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>武将の謀反の噂を流すよう命じます。成功すると、対象武将の忠誠が下がります。</p> <p>《条件》諜報済み都市の武将、面識のある武将のみ対象にできる。</p> <p>《ヒント》対象武将が仕える太守の知力が低いと成功しやすい。</p> <p>《関連能力》知力 《効果》↓ 忠誠 ↓ 金 100</p>	
内通	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力の武将を内通させるよう命じます。成功すると、対象武将が参加している戦闘で【寝返】（→P.21）を行い、寝返らせることができます。内通約束の期限は12ヵ月です。</p> <p>《条件》諜報済み都市の武将、面識のある武将のみ対象にできる。</p> <p>《関連能力》魅力 《効果》↓ 金 100</p>	
二虎	<p>君 都 太 般 儀 所属都市</p> <p>他勢力間の仲を裂いてくるよう命じます。成功すると、他勢力間の友好が下がります。</p> <p>《ヒント》対象勢力の君主の知力、本拠の治安が低いと成功しやすい。</p> <p>《関連能力》知力 《効果》↓ 他勢力間の友好 ↓ 金 100</p>	

宮城—政庁—任免

<p>統治変更</p> <p>君 都 太 領 所属都市</p> <p>2都市間で所属武將をそっくり入れ替えます。太守は所属都市の変更のみ提案できます。 《条件》 交戦中の都市、武將が出陣中の都市は変更できません。</p>	
<p>軍団新設</p> <p>君 所属都市</p> <p>支配都市のいくつかを別軍団に分け、都督に統治を任せます。 都督に任命できるのは、二品官以上の太守です。 《条件》 支配都市が複数あり、二品官以上の太守がいる場合のみ新設できる。 《効果》 ↑ 軍団</p>	 <p>都市が増え手が回らなくなったら軍団新設。</p>
<p>軍団編制</p> <p>君 都 領 所属都市</p> <p>軍団に所属する都市を変更します。都督の場合は、自軍団の編制のみ提案できます。地図上部のボタンで都市を追加する軍団を選び、その軍団に所属させる都市を地図から選びます。都督の所属都市を選ぶと、その都督が率いる軍団の全都市が追加され、都督は解任されます。 《ヒント》 都督を解任しても忠誠は下がらない。</p>	 <p>①都市を追加する軍団を選ぶ。②軍団に任せる都市を選ぶ。</p>
<p>軍団方針</p> <p>君 所属都市</p> <p>第二軍団以下の都督に軍団方針を指示します。 方針が「○○攻略」の場合は「目標」を決めます。 《ヒント》 外交で従属させても、攻略を達成できる。</p>	
<p>太守任免</p> <p>君 都 所属都市</p> <p>自軍団の都市の太守を変更します。軍団の全一般武將のうち五品官以上の武將から新たな太守を選びます。 太守を解任するには「対象武將」を空欄にします。太守が解任された都市は、都督(君主)の直轄都市(→P.07)になり、武將は都督(君主)の所属都市に異動します。 《条件》 五品官以上の一般武將のみ太守に任命できる。 《ヒント》 太守を解任しても忠誠は下がらない。</p>	 <p>本拠に異動した武將は【異動命令】で配置しなおそう。</p>
<p>都市方針</p> <p>君 都 所属都市</p> <p>自軍団の太守に都市方針を指示します。 方針が「都市攻略」の場合のみ「目標」を決めます。方針が「内政向上」の場合は、重視する項目を決められます。</p>	 <p>内政の重視項目は、選択数によって値が変わる。</p>
<p>異動命令</p> <p>君 都 所属都市</p> <p>一般武將の所属都市を変更します。君主は自勢力の全一般武將を異動でき、都督は軍団内の一般武將のみ異動できます。</p>	
<p>異動提案</p> <p>都 領 太 領 救 領 所属都市</p> <p>一般武將の所属都市を変更するよう提案します。都督は勢力内での異動、太守は軍団内での異動を提案します。【異動先】を所属都市にすると所属都市への異動、【異動先】を所属都市以外にすると所属都市からの異動になります。一般武將は、自分が勢力内の都市へ異動することを提案します。</p>	 <p>有能な武將は全員呼び寄せたいところだが。</p>

宮城—政庁—賞罰

<p>褒美</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>配下武將に金を与え、忠誠を上げます。 君主は自勢力の全武將に与えられます。都督は軍団内の武將に、太守は所属都市の武將に与えられます。 《条件》 忠誠が90以上の武將には与えられない。 《効果》 ↑ 忠誠 ↓ 金 100×人数</p>	 <p>1都市につき、月1回のみ褒美を与えられる。</p>
<p>授与</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>配下武將にアイテムを与え、忠誠、親密を上げます。 君主は自勢力の全武將に与えられます。都督は軍団内の武將に、太守は所属都市の武將に与えられます。 《効果》 ↑ 忠誠 ↑ 親密 ↓ アイテム</p>	 <p>好みにあうアイテムを与えると効果UP!</p>
<p>没収</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>配下武將のアイテムを取り上げて自分のものにします。 君主は自勢力の全武將から没収できます。都督は軍団内の武將から、太守は所属都市の武將から没収できます。 《効果》 ↑ アイテム ↓ 忠誠 ↓ 親密</p>	 <p>没収された武將は、忠誠、親密が下がる。</p>
<p>追放</p> <p>君 所属都市</p> <p>配下武將を追放します。追放された武將は在野武將になります。 《効果》 ↓ 武將 ↓ 親密</p>	

※ 所属都市にいない武將は【賞罰】の対象にできません。

宮城—政庁—任務中止

<p>任務中止</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>すでに与えた任務を中止し、所属都市に戻るよう命じます。 戦闘前などに外交や計略で外出している武將を呼び戻せます。 《ヒント》 任務を終えて帰還した武將や交戦中の武將には、命じられない。</p>	
---	--



周瑜

歴史イベント

やはり曹操は侮れぬ。まさか袁紹軍が惨敗とは。……なに？ 官渡での決戦を知らぬと申すか？ さては歴史イベントを起こしておらぬな。いいだろう、イベントを起こすコツを教えてやる。
 第一に、まめに君主のもとを訪ねることだ。たとえ、君主が別の都市にしようと、本拠の宮城に足を運ぶのだ。第二に、イベントが起こった

ら突飛な行動を謹むがよい。渦中の都市に勝手に攻め込んだり、武將を異動させたりしては、流れを止めてしまうからな。
 さて、こうしてはおられぬ。曹操は、遠からずその矛先を南に向けてに違いない。この私がいかに曹操めを打ち破るか、見定めるがいい。
 まあ、私の活躍ぶりが気に障るというのなら、「仮想」モードで始めたまえ。イベントはほとんど起こらぬぞ。

宮城 (政庁以外)

謀反	<p>決裁</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>民の陳情を処理します。陳情が10以上たると、治安が下がります。 《ヒント》 陳情を退けると名声が下がる。</p>	
	<p>反乱</p> <p>都 太 殺 所属都市</p> <p>反乱を起こし、君主となって独立勢力を興します。都督は軍団ごと独立を図り、太守、一般武將は所属都市で独立します。一般武將の場合は失敗することがあります。 《ヒント》 一般の場合、知力、武力が高い武將が同調すると成功しやすい。 《効果》 ↓ 名声</p>	 <p>親密が高く、忠誠が低い武將ほど同調しやすい。</p>
	<p>寝返</p> <p>都 太 所属都市</p> <p>他勢力に寝返ります。都督は軍団ごと寝返り、太守は支配都市ごと寝返ります。 《ヒント》 名声が高いほど成功しやすい。 《効果》 ↓ 名声 ↓ 新所属勢力と元所属勢力との友好</p>	 <p>相手君主が承諾すれば成功。</p>
金庫	<p>入金</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>所持金を都市の金に入れます。 《効果》 ↑ (都市の) 金 ↓ 所持金</p>	
	<p>出金</p> <p>君 都 太 所属都市</p> <p>都市の金を所持金として引き出します。 《効果》 ↑ 所持金 ↓ (都市の) 金</p>	 <p>大金を持ち歩くと盗賊に狙われるので注意!</p>
面会	<p>君 都 太 殺 在 空白都市以外</p> <p>宮城にいる武將と交流 (→ P.56) します。 《ヒント》 空白都市や直轄都市では実行できない。</p>	
仕官	<p>在 空白都市以外</p> <p>都市を支配する勢力に仕官します。成功すると、その都市の一般武將になります。 《ヒント》 能力や名声、君主との親密が高いと成功しやすい。</p>	



りょうとう 凌統

襲撃と仇討ち

しっ、話しかけるな。今、待ち伏せしておるのだ。……ええい、うるさいな。こうやって都市を出たところで【待機】しておれば、そのうち都市にいる武將が出てくる。そこで、何の気なしに話しかけておいて【襲撃】するのだ。なにを言うか!? 私はアイテムや金目当てで

襲い掛かるのではないぞ。これはれっきとした仇討ちだ。仇討ちに成功すれば、名声もあがるのだ。言っておくが、名声がほしくて仇討ちするわけでもないぞ。ついでに教えてやる。狙う相手が統治者では、この手は通じぬぞ。なぜなら統治者というものは、おいそれと外出しないものだからだ。なにしろ……ああっ! 行ってしまったではないか!

外交	<p>贈呈</p> <p>君 都 殺 在 他勢力本拠</p> <p>他勢力の君主に金を贈り、友好を上げます。 《条件》 敵対関係の勢力には贈呈できない。 《ヒント》 相手君主との親密が高いほど効果が上がる。敵対関係の勢力には、まず【和睦】が必要。 《関連能力》 知力、魅力 《効果》 ↑ 友好 ↓ 所持金 1000</p>	 <p>攻められたくない相手には【贈呈】でご機嫌取り。</p>
	<p>和睦</p> <p>君 都 殺 在 他勢力本拠</p> <p>敵対関係の勢力に和睦を申し入れます。成功すると、中立関係 (→ P.10) になり、対象勢力を目標に出陣している軍勢があれば帰還します。 《関連能力》 知力、魅力 《効果》 ↑ 関係 ↑ 友好 ↓ 所持金 5000</p>	 <p>賊が外交資金を狙っている。都市を出る前に、賊に握らせる金を用意しておこう。</p>
	<p>同盟</p> <p>君 殺 在 他勢力本拠</p> <p>他勢力に不戦同盟 (→ P.44) を結ぶよう申し入れます。同盟の期限はなく、一方が【破棄】するまで有効です。 《条件》 従属している勢力は同盟できない。友好が「良好」「友好」の勢力とのみ同盟できる。 《関連能力》 知力、魅力 《効果》 ↑ 関係 ↑ 友好</p>	 <p>外交では舌戦になることもある。舌戦に敗れると友好が大きく下がる。</p>
	<p>破棄</p> <p>君 殺 在 他勢力本拠</p> <p>他勢力に同盟または従属関係の破棄を通告します。 《条件》 宗主側 (従属させている勢力) からは破棄できない。 《効果》 ↓ 関係 ↓ 友好</p>	 <p>誰が実行しても成功する。</p>
	<p>勧告</p> <p>君 都 殺 在 他勢力本拠</p> <p>他勢力に従属 (→ P.44) を勧告します。すでに従属している勢力には降伏を勧告します。従属させると、こちらからは関係を【破棄】できません。降伏させると、相手勢力がそっくり自勢力のものになります。 《条件》 自勢力が従属していると実行できない。友好が「友好」の勢力にのみ勧告できる。 《関連能力》 知力、魅力 《効果》 ↑ 関係 ↑ 名声 (降伏勧告時) ↓ 友好</p>	 <p>対象勢力の総兵力、支配都市数が少ないと成功しやすい。失敗すると、友好が大きく下がる。</p>
	<p>臣従</p> <p>君 殺 在 他勢力本拠</p> <p>他勢力に従属 (→ P.44) を申し入れます。すでに従属している場合は降伏します。降伏すると、相手勢力の支配下に入り、自勢力は滅亡します。 《条件》 友好が「普通」「良好」「友好」で、他の勢力に従属していない他勢力にのみ臣従できる。 《関連能力》 知力、魅力 《効果》 ↑ 関係 ↓ 名声 (降伏時)</p>	 <p>対象勢力の支配都市数が多く、友好が高いと成功しやすい。</p>

各施設のコマンド



見聞

君都太般在

全都市

民の噂を聞きます。在野武将や依頼事、都市の情報を得られます。在野武将を発見できることもあります。

農地



農業

君都太般在

自勢力都市

都市の農業を上げます。農業が上がると7月の兵糧収入が増えます。

《ヒント》兵糧は毎日兵士に支給される。兵糧が不足すると兵士が減っていく。特技「農業」があれば期間を延長して効果を上げられる。

《関連能力》政治、特技「農業」 《効果》↑農業 ↓治安 ↓所持金

市場



商業

君都太般在

自勢力都市

都市の商業を上げます。商業が上がると、1、4、7、10月の金収入が増えます。

《ヒント》金は、政庁で武将に命令を出すときに必要となる。また、1、4、7、10月には俸禄として武将に金を支払う。俸禄が足りないと武将の忠誠が下がってしまう。

特技「商業」があれば期間を延長して効果を上げられる。

《関連能力》政治、特技「商業」 《効果》↑商業 ↓治安 ↓所持金

兵糧購入

君都太

所屬都市

兵糧を購入します。相場によって買値が変わります。

《効果》↑兵糧 ↓金

兵糧売却

君都太

所屬都市

兵糧を売却します。相場によって売値が変わります。

《効果》↑金 ↓兵糧

工房



技術

君都太般在

自勢力都市

都市の技術を上げます。技術が最大になると、都市を【増築】できます。

《ヒント》特技「技術」があると期間を延長して効果を上げられる。

《関連能力》知力、特技「技術」 《効果》↑技術 ↓所持金

屯所



治安

君都太般在

自勢力都市

都市の治安を上げます。治安が上がると敵の計略にかかりにくく、人口が増えやすくなります。また、治安が低い都市では住民反乱が起こることがあります。また、周辺に賊が出現しやすくなります。

《ヒント》特技「治安」があれば期間を延長して効果を上げられる。

《関連能力》統率、特技「治安」 《効果》↑治安 ↓所持金

情報調査
間者潜入

君都太般在

他勢力・空白都市

都市情報を調べます。成功すると、対象都市の情報を確認でき、計略の成功率が上がります。特技「間諜」を持っていない武将は【情報調査】、特技を持っている武将は【間者潜入】を実行できます。【情報調査】の場合は、情報を確認できる期間は6ヵ月間のみですが、【間者潜入】は間者が敵に発見されるまでの期間、情報を確認できます。

諜報段階(情報の詳しさ)には4段階(×→△→○→◎)あり、繰り返し行くと、段階を上げられます。

《ヒント》諜報に成功した都市が、自軍団に向けて出陣すると、即座に出陣報告を得られる。

《関連能力》知力、特技「間諜」

《効果》↑諜報段階 ↓所持金 100

城壁



改修

君都太般在

自勢力都市

都市の防御を上げます。防御が上がると、敵に攻め込まれたときに城門や政庁の防御が上がります。

《ヒント》特技「改修」があれば期間を延長して効果を上げられる。

《関連能力》武力、特技「改修」

《効果》↑防御 ↓治安 ↓所持金

増築

君都太般在

直轄都市

都市の規模を上げます。規模が上がると、特殊施設が建設されます。さらに、都市の最大部隊数、内政の最大値、人口の上限が上がります。

《条件》技術が最大になると【増築】できる。規模に応じて資金が必要。
小→中:金5000 中→大:金10000 大→巨:金50000

《ヒント》建設される特殊施設は都市情報で確認できる。

《効果》↑規模 ↓治安 ↓所持金

破壊

君都太般在(軍)

他勢力・空白都市

他勢力の都市を破壊します。成功すると、都市の防御が下がり、その都市に攻め込んだときに城門や政庁を破壊しやすくなります。大成功すると、都市の農業、商業も下がります。

《条件》防御が1000以下の都市は破壊できない。

《ヒント》対象都市の諜報段階が高く、太守の知力、治安が低いと成功しやすい。

《関連能力》知力、武力

《効果》↓防御 ↓農業 ↓商業 ↓所持金 100

酒家



宴会

君都太般在

全都市

居合わせた武将または民と宴会を行います。武将が参加すると親密度が上がり、武将が参加しないと名声が上がります。

《条件》特技「酒家」を持つ武将のみ実行できる。

《効果》↑名声 ↑親密 ↓所持金 100

酒家(つづき)



在 所属都市
兵を募り、私兵部隊を作ります。私兵には毎日給金(金1)を支払います。給金を払えないと兵力が減っていきます。

《条件》私兵は1部隊のみ持てる。
兵科によって所持金が必要。
歩兵：金300 弓兵：金400 騎兵：金500

《ヒント》特技「徴兵」があると、士気、経験の高い兵士が集まる。
特技「名士」があると給金がかからない。

《関連能力》魅力、特技「徴兵」「名士」 《効果》↑私兵 ↓所持金

在 所属都市
すでにある私兵部隊に兵士を補充します。補充された兵士の経験、士気に応じて、部隊の経験、士気変化します。

《ヒント》特技「徴兵」があると、経験、士気の高い兵士が集まる。
特技「名士」があると給金がかからない。

《関連能力》魅力、特技「徴兵」「名士」 《効果》↑私兵 ↓所持金

在 所属都市
私兵部隊を訓練して、経験、士気を上げます。経験が高い部隊ほど、攻撃力が上がります。経験、士気が100になるまで訓練できます。

《ヒント》特技「訓練」があると、経験、士気が100を超えることがある。

《関連能力》統率、特技「訓練」 《効果》↑経験 ↑士気

在 所属都市
私兵部隊の兵科を強化します。

《条件》兵科によって必要な経験と特殊施設が異なる(→P.53)。

在 所属都市
私兵部隊を解散します。

《ヒント》解散すると給金がかからなくなる。ただし【発起】(→P.54)はできなくなる。

君都太般(在) 他勢力都市
武将の謀反を噂し、忠誠を下げます。

《ヒント》対象武将が仕える太守の知力が低いと成功しやすい。
《関連能力》知力 《効果》↓忠誠 ↓所持金100

君都太般(在) 他勢力都市
住民の不安や不満をあり、治安を下げます。さらに戦闘時に【内応】(→P.22)して住民反乱を起こす約束をしてもらえる場合もあります。

《ヒント》対象都市の太守の知力が低いと成功しやすい。
《関連能力》知力、魅力 《効果》↓治安 ↓所持金100

君都太般(在) 他勢力本拠
二勢力間の友好を下げます。友好が下がると勢力間で戦闘が起こりやすくなります。

《ヒント》対象都市の治安や君主の知力が低いと成功しやすい。
《関連能力》知力 《効果》↓他勢力間の友好 ↓所持金100

戦略コマンド解説

依頼事

君都太般(在) 全都市
民の依頼を引き受けます。達成すると名声や金、経験が手に入ります。
《ヒント》名声が高いと重要な依頼を受けられる。
《効果》↑名声 ↑所持金

兵舎



補充

君都太般(在) 直轄都市
すでにある部隊に兵士を補充します。補充された兵士の経験、士気に応じて、部隊の経験、士気変化します。
《条件》他のコマンドを実行中の部隊は【補充】できない。
1部隊の兵力は10000まで。
《ヒント》特技「徴兵」があると、経験、士気の高い兵士が集まる。
放牧都市では騎兵系部隊の補充にかかる金が半額になる。
《関連能力》魅力、特技「徴兵」
《効果》↑兵力 ↓人口 ↓所持金

新設

君都太般(在) 直轄都市
部隊を新設して、部隊数を増やします。
歩兵、弓兵、騎兵から兵科を選びます。藤甲製造所などの特殊施設がある都市では、特殊な兵科を新設できます(→P.33)。
《ヒント》特技「徴兵」があると、経験、士気の高い兵士が集まる。
放牧都市では騎兵系部隊の新設にかかる金が半額になる。
《関連能力》魅力、特技「徴兵」
《効果》↑兵力 ↑部隊 ↓人口 ↓所持金

訓練

君都太般(在) 直轄都市
部隊を訓練し、経験、士気を上げます。経験の高い部隊ほど、攻撃力が上がります。士気が100になるまで訓練できます。
《条件》他のコマンドを実行中の部隊は【訓練】できない。
《ヒント》特技「訓練」があると、経験、士気が100を超えることがある。
《関連能力》統率、特技「訓練」
《効果》↑経験 ↑士気

再編

君都太 直轄都市
複数の部隊を合流させたり、部隊を解散させたりします。
《ヒント》同じ系統で異なる兵科を合流した場合は、下位の兵科になる。
例) 重歩兵+歩兵→歩兵

強化

君都太 直轄都市
部隊の兵科を強化します。以下の兵科を強化できます。
◎強化条件

歩兵→重歩兵	経験：300	施設：歩兵編制所
重歩兵→近衛兵	経験：500	施設：歩兵編制所、技術開発所
騎兵→重騎兵	経験：300	施設：騎兵編制所
重騎兵→虎豹騎	経験：500	施設：騎兵編制所、技術開発所
弓兵→弩兵	経験：300	施設：弓兵編制所
弩兵→元戎弩兵	経験：500	施設：弓兵編制所、技術開発所

戦略コマンド解説

自宅



下野	都 太 般	所属都市
	勢力を抜けて在野武将になります。 《ヒント》【下野】してから6ヵ月間は、もとの勢力に【仕官】できない。	
発起	在	所属都市
	放浪軍を興します。面識のある一般、在野武将を放浪軍に誘えます。放浪軍を興すと、放浪コマンド(→P.57)以外は実行できなくなります。 《条件》私兵(→P.51)、所持金が必要。 《ヒント》特技「名士」を持つ武将や、階級の高い武将が加わると、放浪軍の金が増え、私兵を持つ在野武将が加わると兵力が増える。	
転居	在	所属都市
所属都市を変更します。 《ヒント》所属を変更するだけで、自分は移動しない。		

兵器製作所



兵器	君 都 太 般 在	直轄都市
	兵器(→P.23)を製作し、部隊に配備します。 《効果》↑兵器 ↓所持金 ◎兵器製作条件	
	衝車	技術：1200 金：1000 施設：兵器製作所
	井闌	技術：1800 金：1000 施設：兵器製作所
	霹靂車	技術：2700 金：3000 施設：兵器製作所
	木獸	技術：4800 金：5000 施設：兵器製作所、技術開発所
	木牛	技術：2400 金：1000 施設：兵器製作所、技術開発所

知力学問所



知力鍛錬	君 都 太 般 在	全都市
	知力経験が上がります。知力経験が100になると、知力が1上がります。他勢力都市の学問所でも鍛錬できます。 《ヒント》自勢力都市の学問所では必要な金が安くなる。《効果》↑知力経験 ↓所持金	

政治学問所



政治鍛錬	君 都 太 般 在	全都市
	政治経験が上がります。政治経験が100になると、政治が1上がります。他勢力都市の学問所でも鍛錬できます。 《ヒント》自勢力都市の学問所では必要な金が安くなる。《効果》↑政治経験 ↓所持金	

統率学問所



統率鍛錬	君 都 太 般 在	全都市
	統率経験が上がります。統率経験が100になると、統率が1上がります。他勢力都市の学問所でも鍛錬できます。 《ヒント》自勢力都市の学問所では必要な金が安くなる。《効果》↑統率経験 ↓所持金	

※学問所では能力を80まで上げられる。大学が併設されると100まで上げられるようになる。

武力学問所



武力鍛錬	君 都 太 般 在	全都市
	武力経験を上げます。武力経験が100になると、武力が1上がります。 《ヒント》自勢力都市の学問所では必要な金が安くなる。 《効果》↑武力経験 ↓所持金	

大商家



購入	君 都 太 般 在	全都市
	アイテムを購入します。他勢力都市の大商家でも購入できます。 《ヒント》都市の規模が大きくなると、大商家で扱う商品が増える。 《効果》↑アイテム ↓所持金	
売却	君 都 太 般 在	全都市
	アイテムを売却します。他勢力都市の大商家でも売却できます。 《効果》↓アイテム ↑所持金	

造船所



造船	君 都 太 般 在	直轄都市
	艦船(→P.23)を造り、部隊に配備します。 艦船を持つ部隊は、水上での戦いで有利になります。 《効果》↑艦船 ↓所持金 ◎兵器製作条件	
	蒙衝	技術：1200 金：1500 施設：造船所
	闘艦	技術：2400 金：3000 施設：造船所、技術開発所

交易所



交易	君 都 太 般	自勢力都市
	他の都市との交易を行って、金やアイテムを手に入れます。 資金が無駄になったり、傷病を負ったりすることもあります。 《条件》資金として所持金が1000必要。《効果》↑所持金 ↑アイテム	

病院



治療	君 都 太 般 在	全都市
	傷病を治療します。傷病の度合いによっては完治しない場合もあります。 《ヒント》傷病は時間が経つと回復するが、【治療】すると早く回復する。 《効果》↑傷病 ↓所持金100	

観星亭



天災予知	君 都 太 般	自勢力都市
	次の季節に起こる天災を予知させます。《効果》↓所持金500	
占卜	君 都 太 般 在	自勢力都市
	自分や面識のある武将の寿命を占わせ、死期が近いかどうかを知ります。 《効果》↓所持金100	

交流コマンド



談話

君都太般在

談話して親密を上げます。 《効果》↑親密

襲撃

君都太般在

移動中

相手に襲いかかり、一騎討ちをします。勝利すると、アイテムや金を奪えます。仇敵を討つと名声が上がります、仇敵以外の武将を襲撃すると名声が下がります。

《条件》義兄弟や配偶者、自勢力の武将は襲撃できない。

《効果》↑アイテム ↑金 ↓親密 ↑↓名声

師事

君都太般在

都市内

相手武将に師事して経験が上がります。経験が100になると能力が1上がります。特技修得の資格がある場合に、その特技を持っている武将に師事すると、特技を伝授されることがあります(→P.61)。

《条件》親密が「信頼」「親密」で、自分の能力+10以下の武将に師事できる。

《ヒント》相手の能力が高いほど効果が上がる。

《効果》↑能力経験 ↑親密

武芸	武力経験を上げる。資格があれば、一騎討ちの特技伝授。
指揮	統率経験を上げる。資格があれば、戦闘の特技伝授。
計略	知力経験を上げる。資格があれば、戦闘、戦役の計略の特技伝授。
政略	政治経験を上げる。資格があれば、内政の特技伝授。
交渉	魅力経験を上げる。資格があれば、舌戦の特技伝授。

指導

君都太般在

都市内

配下武将の能力を上げます。自分が持っている特技を相手に覚えることもあります。

《条件》同じ都市に所属していて、親密が「親密」の配下武将のみ指導できる。特技「名士」があると、一般でも実行できる。

《効果》↑相手の能力経験 ↑親密

贈与

君都太般在

相手にアイテムを贈り、親密を上げます。配下武将に贈与すると忠誠も上がります。

《ヒント》相手の好みにあったアイテムを贈ると、効果が上がる。

《効果》↑忠誠 ↑親密 ↓アイテム

酒盛

君都太般在

都市内

相手と酒を交わし、親密を上げます。

《条件》酒(アイテム)が必要。20歳未満の武将は実行できない。

《ヒント》親密が高いと義兄弟になろうと誘われることがある。

《効果》↑親密 ↓酒(アイテム)

診療

君都太般在

都市内

相手武将の傷病を治療します。傷病の度合いによって完治しない場合もあります。

《条件》特技「医者」が必要。

《ヒント》傷病は時間が経つと回復するが、【診療】すると、より早く回復する。

《効果》↑親密 ↑傷病



登用

君都太般在

都市内

自勢力に仕官するよう勧めます。都督や太守の登用に成功すると、支配都市ごと自勢力に加わります。

《条件》君主を登用することはできない。特技「名士」があると、一般で任務がなくとも実行できる。

《ヒント》対象武将の忠誠が低いほど成功しやすい。一般の場合、対象武将が不在のときは、都市に行っただけで任務を実行したことになる。

《関連能力》魅力 親密

《効果》↑武将

内通

君都太般在

都市内

戦闘時に寝返る約束を取り付けます。成功すると、対象武将が参加している戦闘で【寝返】(→P.21)を行い、寝返らせることができます。内通約束の期限は12ヵ月です。

《ヒント》対象武将の忠誠が低いほど成功しやすい。

対象武将が軍勢長として戦闘に参加した場合は寝返らない。

《関連能力》魅力

《効果》↓所持金 100

情報

君都太般在

武将情報(→P.60)を表示します。



放浪コマンド



移動

君般在

隣接する都市へ移動します。

旗揚げ

君般在

旗揚げして勢力を興じます。都市を支配している勢力と戦闘になり、勝利すると、その都市を支配する通常の勢力になります。敗北すると、放浪軍は解散し、勢力は滅亡します。空白都市で旗揚げした場合は、戦闘の結果のみが表示されます。

説得

君般在

空白都市の有力者を説得して、その都市の支配を認めさせます。説得に成功すると通常の勢力になります。

君主の場合は、特技「名士」を持つ武将の中から説得にあたる武将を選びます。主人公が実行する場合は、舌戦(→P.14)になります。

《条件》君主の場合は、配下に特技「名士」を持つ武将がいる場合のみ実行できる。一般の場合は、特技「名士」を持っている場合のみ提案できる。

《ヒント》失敗すると10日経過する。

下野

君般在

放浪軍を抜けて、在野武将になります。

解散

君

放浪軍を解散して、在野武将になります。



パワーアップの内容

● 戦史モード 《⇒ P.6》

有名な戦いを、さまざまな視点から楽しめる戦史モードをプレイできます。

● トライアルモード 《⇒ P.7》

自由に軍勢を編制し、高得点や勝ち抜きに挑戦するトライアルモードをプレイできます。

● 結婚と二世育成 《⇒ P.9》

結婚し、子供（二世）を武将として育成できます。

● エディタ機能 《⇒ P.10》

武将、都市、アイテムのデータを自由に編集できます。また、手持ちの画像ファイルを武将の顔として登録することもできます。

● 追加シナリオ 《⇒ P.15》

4本の新シナリオをプレイできます。

● 追加イベント 《⇒ P.15》

新しいイベントが多数追加されています。

● ルールのカスタマイズ 《⇒ P.16》

ゲームの設定やルールを自分好みに変更できます。また、もっとも難しい難易度「超級」でゲームをプレイできます。

● 追加コマンド 《⇒ P.18》

放浪軍のコマンドをはじめ、戦略・戦闘のコマンドが追加されています。

● 追加仕様 《⇒ P.20》

支配都市への出陣・輸送命令、評定での提案など、多数の仕様が追加されています。

● 年表・履歴表示 《⇒ P.22》

年表やメッセージ、伝令の履歴を見られます。

戦史モード

初期メニューで「戦史モードを始める」を選ぶと、戦史モードをプレイできます。
戦史モードでは、「三国志演義」の見せ場となる戦いをいろいろな視点でプレイします。

ステージと武将の選択



戦史モードのメニューで「ステージ選択」を選んでプレイするステージを選びます。次にプレイする武将を選ぶと戦闘が始まります。

特定の勢力で勝利すると、選べるステージが増えます。また、特定の武将で勝利すると、そのステージで選べる武将が増えます。

戦史モードのルール

兵力、編制などは、あらかじめ決められています。
また、通常の戦闘とは以下の点が異なります。

- 勝敗条件はステージごとに設定されている。
- 主人公の部隊が壊滅または撤退すると敗北。
- 戦闘期限（制限日数）はない。
- 兵力や金、兵糧などはステージごとに設定されている。
- 【勸告】、計略の【瓊返】【内応】は使えない。

イベントギャラリー

戦史モードのメニューで「イベントギャラリー」を選ぶと、戦史モードで起きたイベントの説明を見られます。



武将同士の結婚解禁を祝う夫婦相談所 質問：結婚できないんですが…

小喬「まあ、でも、この国は広いんですもの。いつか素敵な女性にめぐり会えるんじゃないかしら」

周瑜「お前ほどの女はいないだろうかな」

小喬「いやだわ、公瑾さまったら！」

周瑜「武将同士でも結婚できるのだが、なにしろ女性武将はそうそうおらぬ。はじめから、好みの女を新武将として大勢登録しておくのが手っ取り早いな」

小喬「まあそんな！ 殿方の考えることときたら」

周瑜「そして、会うたびに声をかける。甘い

言葉をささやくのだ。ときには酒に誘ってみるのもいい。だが、義兄弟になどなっては本末転倒だ。……ああ、贈り物も忘れてはならぬぞ。贈り物を選ぶなら長沙の大商家がいいな。あそこの主人は口も堅いし……」

小喬「あなた、ずいぶんとお詳しいことね！」

周瑜「小喬！ ご、ご、誤解だ」

小喬「こちらへいらして！ じっくりお話をうかがうわ」

周瑜「ず、すまぬが、私はこれで……。わかったら。結婚ばかりが人生ではないぞ」

6

トライアルモード

初期メニューで「トライアルモードを始める」を選ぶと、トライアルモードをプレイできます。
トライアルモードでは、持ち点 2000 点を使って軍勢を編制し、高得点や勝ち抜きにチャレンジします。

軍勢編制



トライアルモードのメニューで「軍勢編制」を選んで軍勢を編制します。

[新規] をクリックすると、新しく軍勢を編制できます。一覧から軍勢を選ぶと、編制済みの軍勢の内容を変更できます。

軍勢は 20 軍勢まで編制し、保存しておけます。



●編制のルール

持ち点 2000 点を使って編制します。武将、部隊、兵器ごとに必要な点数が決まっています。

1 軍勢につき 10 部隊まで編制できます。また、武将は身分にかかわらず、1 人で 10 部隊まで率いられます。

トライアルの方式を選ぶ



軍勢を編制したら、トライアルモードのメニューで「得点トライアル」または「勝抜トライアル」を選んで、戦闘を行います。

●得点トライアル

1 回の戦闘で高得点を狙います。少ない戦力と被害で、効率よく勝つほど、得点が高くなります。

日数得点 短期間で攻略するほど高得点。

攻撃得点 敵に与えたダメージが多いほど高得点。

防御得点 敵から受けたダメージが少ないほど高得点。

撃破得点 多くの敵部隊を壊滅させるほど高得点。

配点得点 配点の低い編制であるほど高得点。

●勝抜トライアル

戦闘を何回勝ち抜けるかを競います。

7

トライアルモードのルール

通常の戦闘とは以下の点が異なります。

- プレイヤーは自軍の全部隊を操作できる(君主と同じ権限を持つ)。
- 軍勢長が撤退すると敗北。
- 戦闘期限(制限日数)は、得点トライアルは60日、勝抜トライアルは30日。戦闘期限を過ぎるとプレイヤーの敗北となる。
- 勝抜トライアルでは、戦闘が終わっても兵士数は回復しない。また、軍勢長以外の武将が撤退すると、その武将は以降の戦闘に参加できない。
- 開始時のプレイヤー軍勢の1部隊の兵士数は10000、士気は100。
- 兵糧は増減しない。
- 【勸告】、計略の【寝返】【内応】は使えない。
- 武将を捕虜にできない。
- 客軍(援軍)は登場しない。

勝利条件 ○敵の軍勢長を倒す。

- 城門戦で奥の城門の防御度を0にする。

敗北条件 ○自軍の軍勢長が撤退または壊滅する。

- 得点トライアルで60日、勝抜トライアルで30日が経過する。

中断と戦闘再開



勝抜トライアルに勝利すると、途中経過をセーブできます。トライアルモードのメニューで「戦闘再開」を選ぶと、データをロードして続きをプレイできます。

※勝抜トライアルのセーブデータは、マイドキュメント内の[Koei] - [San1OPK] - [Trial] - [Trmnt] フォルダに作成されます。

戦歴とネットランキング



トライアルモードのメニューで「戦歴」を選ぶと、自分の成績を確認できます。

また、初期メニューで「ネットワークに接続する」を選んで、インターネットに接続し、「トライアルランキング」を選ぶと、インターネット上に公開されているランキングを閲覧できます。トライアルモードでの戦歴がある場合は、自分の成績をエントリーすることもできます。

※戦歴は、得点トライアルのクリア時や、勝抜トライアルでの敗北時(1面と最終面を除く)または最終面クリア時に記録されます。

※ネットワークコンテンツをお楽しみいただくには、「三国志X パワーアップキット」のオンラインユーザー登録が必要です(⇒P.3)。

結婚と二世育成

担当武将が独身のとき、結婚イベントが起こることがあります。結婚後、子供が生まれると、武将として育成できます。育成のしかたによって、成人したときの能力が決まります。

※ゲーム開始時の「環境設定」で「汎用イベント」を「OFF」にすると、結婚や二世誕生は起こりません(⇒P.16)。
※PKシナリオ4「英雄集いて 一同に覇を競う」では、二世は誕生しません。

結婚イベントと二世誕生



親密な武将と結婚にいたることもあれば、武将以外の人物に結婚を申し込まれることもあります。結婚すると、結婚相手と自宅でもともに暮らすことになり、自宅で会話できます。ただし、結婚相手が武将で、所属都市が異なる場合は、別々に暮らします。

結婚後、子供が生まれることがあります。子供の成長にともない、さまざまなイベントが起こります。

二世育成



子供が7歳になると、子供との交流時に【指導】コマンドで子供を育成できます。

育成の仕方によって、成人したときの能力が変わります。子供の能力には資質があり、資質によって各能力の育成の最大値が決まっています。

※二世誕生による子供は、一代で2人までです。史実の子供は、数に含まれません。

武芸	武力を鍛える。一騎討ちの特技を修得することがある。
指揮	統率を鍛える。戦闘の特技を修得することがある。
計略	知力を鍛える。計略の特技を修得することがある。
政略	政治を鍛える。内政の特技を修得することがある。
交渉	魅力を鍛える。舌戦の特技を修得することがある。

冠礼の儀

子供が10歳になると、子供との交流時に【冠礼】コマンドで、子供を成人させられます。【冠礼】を行わずに15歳になると、冠礼の儀のイベントが起こり、子供は成人します。冠礼を行った時点で子供の能力が決まり、以後は育成できません。

成人した子供は、通常の武将になります。主人公が勢力に所属している場合は、子供も所属都市の勢力に仕官します。

※子供の年齢は、子供の顔アイコンの横にある【一覧】をクリックすると、確認できます。

エディタ機能

武将、都市、アイテムのデータを編集できます。
また、手持ちの画像ファイルを武将の顔として登録できます。

武将エディタ

武将データを編集します。
初期メニューで「武将データを編集する」を選ぶか、プレイ中に「機能」-「武将編集」を選びます。
※プレイ開始時の「PK設定」で「ゲーム中の編集」を「OFF」にしていると、プレイ中の編集はできません。

初期メニューから編集



編集後に、新しくゲームを始めると、編集した内容で毎回プレイできます。

- ①初期メニューで「武将データを編集する」を選びます。
- ②一覧から編集する武将を選びます。
- ③武将データを編集して「決定」をクリックします。
- ④一覧で「決定」をクリックします。

※一覧で「初期化」をクリックすると、全武将の武将データがインストール時の状態に戻ります。

⑤新しくゲームを始めるときの「PK設定」で「武将編集反映」を「ON」にします。

※編集前のセーブデータをロードしても、編集結果は反映されません。

ゲーム中に編集



プレイ開始時の「PK設定」で「ゲーム中の編集」を「ON」にした場合のみ編集できます。

編集内容は、プレイしているゲームでのみ有効です。

- ①ゲーム中に「機能」-「武将編集」を選びます。
- ②一覧から編集する武将を選びます。
- ③武将データを編集して「決定」をクリックします。
- ④一覧で「決定」をクリックします。

◆武将データの内容

統率	【訓練】【治安】の成果や、戦闘でターンが回ってくる順番、士気の変化に影響する。また、戦役での計略Pにも影響する。
武力	【改修】の成果、一騎討ちでの攻撃力や、戦闘での機動力に影響する。武力が高いほど戦闘中に傷病を負いにくい。
知力	【技術】、計略（【内通】以外）、外交全般の成果、舌戦での攻撃力に影響する。戦闘での部隊の機動力や計略の成否にも影響する。また、知力の低い武将ほど、戦闘で敵の計略にかかりやすい。戦役での計略Pにも影響する。
政治	【農業】【商業】の成果に影響する。
魅力	【新設】【補充】【探索】【登用】【扇動】【内通】【調達】や外交全般の成果に影響する。
忠誠 ※1	君主に対する忠誠度。
名声 ※1	個人の評判。【褒返】【仕官】の成否などに影響する。名声が高いと、内政時に住民が協力してくれたり、仕官したときに高い階級で迎えられたりする。
顔 ※2	顔を変更する。
義理	裏切りやすさに影響する。
性格	戦略や、戦闘での戦い方、一騎討ちに應じるかどうか、口調などに影響する。
飲酒	【宴会】【酒盛】の効果などに影響する。
関心	【贈与】【授与】の効果などに影響する。
物欲	【贈与】【授与】の効果などに影響する。
起用	武将を登用するときの判断基準。【仕官】の成否に影響する。
戦略	戦略傾向などに影響する。
漢室	後漢皇帝の擁立などに影響する。
面識 ※1	主人公と面識があるかどうか。
親密 ※1	主人公との親密の度合い。面識が「有」の場合のみ設定できる。ただし、主人公や、主人公の配偶者、義兄弟、仇敵は設定できない。 0～20：面識、21～40：知己、41～60：好意、61～80：信頼、81～100：親密。 親密が高いほど、【贈呈】【登用】【内通】【仕官】が成功しやすくなる。61以上の相手には【師事】、81以上の相手には【指導】ができる。
個人相性	相性の良い武将を選ぶと、他の武将との相性も自動的に決まる。親密の上がりやすさなどに影響する。
勢力相性	相性のよい勢力の武将を選ぶと、他の勢力との相性も自動的に決まる。【登用】【仕官】などに影響する。
寿命 ※2	武将の寿命。寿命が近づくと傷病を負いやすくなる。
特技	修得している特技。（プレイングマニュアル「三國探訪手引」⇒P.61）

※1 プレイ中の武将編集でのみ変更できる。

※2 初期メニューの武将編集でのみ変更できる。

都市エディタ



都市データを編集します。
プレイ開始時の「PK 設定」で「ゲーム中の編集」を「ON」にした場合のみ編集できます。

編集内容は、プレイしているゲームでのみ有効です。

- ① [機能] - [都市編集] を選びます。
- ② 一覧または地図から編集する都市を選びます。
- ③ 都市データを編集して [決定] をクリックします。
- ④ 一覧で [決定] をクリックします。

規模	規模が大きいほど、農業、商業、技術の最大値が上がる。また規模「中」で1つ、「大」で2つ、「巨」で3つの特殊施設が建設される。
農業	高いほど7月の兵糧収入が増える。
商業	高いほど1、4、7、10月の金収入が増える。
技術	最大になると【増築】で都市の規模を上げられる。規模が「巨」の都市では、技術が高いほど、【農業】【商業】の効果が上がり、都市が攻められたときに、城門、政庁などの防衛度が下がりにくくなる。
防御	高いほど、都市が攻められたときに、城門、政庁の防衛度が上がる。最大値は都市ごとに決まっている。
金	都市の金の量。
兵糧	都市の兵糧の量。
人口	都市の人口。金収入、兵糧収入に影響する。プレイ開始時の「PK 設定」で徴兵制限反映(⇒P.17)を「ON」にしている場合、人口に応じて徴兵が制限される。
部隊	部隊を新設する。
治安	高いほど、敵の計略にかかりにくく、人口が増えやすい。低いと住民反乱が起きたり、賊が出現しやすくなったりする。

部隊の新設と編制



部隊を新設する場合は、都市編集ウィンドウで [部隊] をクリックします。すでにある部隊の編制を変更する場合は、部隊の一覧から部隊を選びます。

兵力	兵士の人数。
経験	高いほど、部隊の攻撃力、守備力などが上がる。
士気	戦闘で0になると、部隊が撤退する。
兵科	兵科を選ぶ。
兵器	部隊に配備する兵器を選ぶ。 衝車 ：城門や政庁を短時間で破壊できる。 井闌 ：向きに関わらず広範囲を射撃できる。 霹靂車 ：城壁の反対側にいる部隊を射撃できる。 木獸 ：前方の複数部隊を一度に攻撃できる。 木牛 ：出陣時に所持できる兵糧の最大量が増える。 蒙衝 ：水上の戦闘が有利になり、流されにくくなる。 鬪艦 ：水上の戦闘が有利になり、流されにくくなる。蒙衝より性能が高く、射撃もできる。
解散	部隊を解散する。一覧から部隊を選んだ場合のみ、解散できる。

アイテムエディタ



アイテムデータを編集します。
プレイ開始時の「PK 設定」で「ゲーム中の編集」を「ON」にした場合のみ編集できます。

編集内容は、プレイしているゲームでのみ有効です。

- ① [機能] - [アイテム編集] を選びます。
- ② 一覧から編集するアイテムを選びます。
- ③ アイテムデータを編集して [決定] をクリックします。
- ④ 一覧で [決定] をクリックします。

所有	所有する武将を選ぶ。「所有」を設定すると「所在」は無効になる。
所在	所在都市を選ぶ。大商家が建設される都市から選べる。所在都市に大商家が建設されると、アイテムを購入できる。「所在」を設定すると「所有」は無効になる。
種類	種類によって、所持したときの効果(「能力」の種類、「特殊」、「特技」)が変わる。
価値	高いほど値段が上がります、そのアイテムを武将に贈ったときの効果が高くなる。
能力	所持したときに上がる能力値。どの能力が上がるかは、アイテムの「種類」によって決まる。
特殊	所持したときに得られる特殊効果。アイテムの「種類」によって決まる。
特技	所持したときに修得できる特技。アイテムの「種類」によって決まる。

顔登録



手持ちの画像ファイルを武将の顔として登録します。ゲーム中に表示される大きさによって「全」「中」「小」の3種類あります。「全」を登録すると「中」「小」にも流用されますが、「中」「小」用に別の画像を設定することもできます。

読み込めるファイルの形式

256色、非圧縮形式のビットマップ (BMP) ファイル
 全：タテ 240× ヨコ 240 ピクセル以下
 中：タテ 80× ヨコ 64 ピクセル以下
 小：タテ 40× ヨコ 32 ピクセル以下

登録の手順



- ①初期メニューで「顔を登録する」を選びます。
- ②登録するサイズを選びます。
 ※ 3つのサイズに別の画像を登録する場合は、「全」を最初に登録してください。最後に「全」を登録すると「中」「小」が「全」の画像に置き換えられます。
- ③登録する場所 (番号) をクリックします。
- ④読み込む画像ファイルを選びます。
- ⑤「全」を登録する場合は、「中」「小」サイズや、セリフ用のサイズでの切り取り位置にあわせてクリックします。

登録した顔を使用するには



初期メニューで「武将データを編集する」を選び、[顔]をクリックします。顔選択画面で「登録顔」を選ぶと、登録した顔を選べます。「新武将を登録する」でも同様に選択できます。プレイ中の「武将編集」では、顔を変更できません。

追加シナリオ



新たに4本のシナリオが追加されています。初期メニューで「新しくゲームを始める」を選び、シナリオ選択画面で [PK シナリオ] をクリックすると、追加シナリオを選べます。

- 211年1月 義臣横死し 鉄騎渭水を渡る
 赤壁大戦後のシナリオです。呉では周瑜が他界し、劉備は天下三分に向けて動き出します。一方、魏の曹操は再び南征を目論むと、後顧の憂いを断つべく馬騰討伐を謀ります。
- 221年6月 書生頭れて 蜀主夷陵に墜つ
 曹操の跡を継いだ曹丕により、漢王朝はその歴史に幕を閉じます。劉備は、関羽の仇を討つべく孫権との対決を決意し、諸葛亮らの反対を押し切って出陣。これを呉の陸遜が迎え撃ちます。
- 253年2月 遺志継ぎて 孤将独り力戦す
 諸葛亮、司馬懿、孫権はすでになく、魏では司馬懿の子・司馬昭が、呉では諸葛瑾の子・諸葛恪が実権を手にします。蜀においては諸葛亮の後継者・姜維が孤軍奮闘します。
- 250年1月 英雄集いて 一同に覇を競う
 三国志の英雄・軍師・勇将・美女たちが、同時代に覇を競う架空のシナリオです。それぞれ1都市を支配した状態から始まり、中国統一をめざして激闘を繰り広げます。
 ※「英雄集いて 一同に覇を競う」シナリオでは、二世誕生のイベント (⇒ P.9) は起こりません。また、インターネットコンテンツのランキングにエントリーできません。

追加イベント



史実イベントのほか、結婚や武術大会にまつわるイベントなど、多数のイベントが追加されています。※ゲーム開始時の環境設定で、モードを「仮想」にすると、史実イベントは起こりません。また、イベントを「OFF」に設定すると、ほとんどのイベントは起こりません。

● ルールのカスタマイズ



新しくゲームを始めるときに、ゲームのルールや設定を細かく設定できます。また、レベル「上級」よりも難易度の高い「超級」でプレイできます。

- ※1 モードを「史実」にした場合のみ設定できる。
 ※2 イベントを「ON」にした場合のみ設定できる。

● 環境設定

レベル 【初級・上級・超級】	ゲームの難易度。敵の戦略の巧みさや、収入の量、忠誠を表示するかどうか、などが異なる。
メッセージ 【自動・停止】	メッセージを自動で切り替えるか、クリックごとに切り替えるか。
メッセージ速度 【1～10】	メッセージを「自動」にした場合に、メッセージの切り替わる速度。数値が大きいほど切り替わりが速い。
マップ移動 【1～10】	移動画面での移動速度。数値が大きいほど移動が速い。
報告 【詳細・簡易・OFF】	各地の戦況など、伝令からの報告の詳しさ。「OFF」にすると必要最低限の報告のみ表示される。「OFF」にした場合でも、「情報」－「伝令報告」を選ぶと、表示されない報告を確認できる。
チュートリアル 【ON・OFF】	ゲームの操作や進め方を説明するチュートリアルイベントを見るかどうか。
モード 【史実・仮想】	史実に沿った設定にするかどうか。「仮想」にすると、「血縁関係」以下の設定も「仮想」になり、史実イベントは起こらない。
血縁関係 ※1 【史実・仮想】	武将同士の血縁関係を、史実に沿ったものにするかどうか。
人間関係 ※1 【史実・仮想】	義兄弟や婚姻関係を、史実に沿ったものにするかどうか。
相性 ※1 【史実・仮想】	武将同士の相性を、史実に沿ったものにするかどうか。
忠誠 ※1 【史実・仮想】	武将の忠誠度を、史実に沿ったものにするかどうか。
思想・趣向 ※1 【史実・仮想】	武将の戦略的な思想や、関心のある事柄を、史実に沿ったものにするかどうか。
在野・未登場 ※1 【史実・仮想】	在野武将や未登場武将の配置を、史実に沿ったものにするかどうか。
イベント 【ON・OFF】	イベントが起きるかどうか。
史実イベント ※1 ※2 【ON・OFF】	史実イベントが起きるかどうか。
汎用イベント ※2 【ON・OFF】	結婚や二世誕生などのイベントが起きるかどうか。

16

● PK 設定



ゲーム開始時の環境設定で「決定」を選ぶと、設定できます。

- ※3 設定を変更すると、インターネットコンテンツのランキングに参加できなくなります。

武将編集反映 ※3 【ON・OFF】	初期メニューの「武将データを編集する」で編集した内容を、ゲームに反映するかどうか。
ゲーム中の編集 ※3 【ON・OFF】	ゲーム中に、武将データ、都市データ、アイテムデータの編集を可能にするかどうか。
戦闘期限 ※3 【30日・60日・OFF】	戦闘日数の期限を設定するかどうか。期限を設定した場合、戦闘期限になると、守備側の勝利になる。期限を設定しない場合（「OFF」に設定した場合）は、他の勝利条件で勝敗がつくまで戦闘が続く。
寿命 ※3 【ON・OFF】	寿命が近づいたときに、傷病を負いやすくなるかどうか。「OFF」に設定した場合は、寿命では死亡しない。
徴兵制限反映 【ON・OFF】	都市の人口に応じて徴兵できる人数を制限するかどうか。徴兵制限を反映させると、兵力が都市の人口以上の場合や、都市の人口が制限人口以下の場合は、部隊を【新設】【補充】できない。 制限人口 規模・巨：50000人 規模・大：30000人 規模・中：20000人 規模・小：10000人 ※反映させない場合（「OFF」に設定した場合）は、人口が10000人以上であれば、徴兵できる。
戦闘を見る 【ON・任意・OFF】	主人公が参加する戦闘を操作するかどうか。「任意」にすると、戦闘ごとに操作するかどうかを決める。



武将同士の結婚解禁を祝う夫婦相談所 質問：どうすれば子供が生まれるでしょう

諸葛亮 「こればかりは私の手にも負えませんね」
 月英 「なかなか子供を授からないという辛いお気持ちはよくわかります。きっと奥様も気に病んでおいででしょう」
 諸葛亮 「あせらず、お互いの気持ちを通わせることが大切です。温かく見守っておあげなさい」
 月英 「フッ……。希代の名軍師さまも、女性の気持ちはわかっておられないようね。見守っているだけでは足りません。

言葉にしなくては！ 優しい言葉をかけられて初めて女性の心は満たされるのです」
 諸葛亮 「げ、月英……」
 月英 「黙っていても心は通じるなんて、都合のよい思い込みです。あなただって、私の発明品を黙って持ち出して、長い間家を空けたと思ったら今度は……」
 諸葛亮 「いや、待ちなさい。それは置手紙を……。つ、つまりは夫婦の会話が大切ということです」

17

追加コマンド

放浪軍のコマンドをはじめ、戦略・戦闘のコマンドが追加されています。

放浪軍のコマンド



君主は、配下にコマンド実行を命じられます。一般武将は君主に自分が実行することを提案します。

補充	すでにある部隊の兵力を増やす。1部隊の兵力は10000まで。 《効果》↑兵力 ↓人口 ↓金 《関連能力》魅力、特技「徴兵」
訓練	部隊を訓練し、部隊の経験と士気を上げる。経験と士気は100まで上げられるが、特技《訓練》を持つ武将が行うと、100を超えることもある。 《効果》↑経験 ↑士気 《関連能力》統率、特技「訓練」
兵糧購入	兵糧を購入する。相場によって買値が変わる。 《効果》↑兵糧 ↓金
兵糧売却	兵糧を売却する。相場によって売値が変わる。 《効果》↑金 ↓兵糧
調達	民から金を募る。 《効果》↑金 《関連能力》魅力、特技「名土」
待機	何もせずに、成り行きを見守る。



武将同士の結婚解禁を祝う夫婦相談所 三
質問：子供の能力が伸びないのですが…

劉備 「実は、私もそれが悩みの種なのです。

どうも、うちの出来が悪いようで」

孫尚香 「子供は親の鏡っていうでしょ。普通は親の能力を受け継いで生まれるものよ」

劉備 「おい、それを言うのか」

孫尚香 「それに親がしっかり【指導】してあげなきゃだめよ。周りの評判やらを聞いて、伸びそうな能力を重点的にね」

劉備 「努力はしているつもりだが、……実は思い当たる節があるのだよ。あれは、そう、長坂で曹操に攻められたときのこと。生まれて間もないあの子は趙雲の懐でさんざんに揺さぶられたのだ。

幼い子を胸に単騎駆けを演じるとは、趙雲も無茶をするとは思わぬか！」

孫尚香 「あげくに実の父親に地面に投げつけられたとあってはね」

劉備 「お、おまえ、どこでそれを！」

孫尚香 「これでわかったわ。もう1子供が欲しいなんて言ったのも、あの子が10歳になったらすぐに冠礼の儀をするなんて言ったわけも、もう、あの子を見放したってわけね！」

劉備 「ば、ばかを言うんじゃない」

孫尚香 「史実の子供は別として二世は2人まで。何度もやり直せるもんじゃないわよ」

18

通常勢力の政庁コマンド



君主、都督、太守が宮城の政庁で実行するコマンドです。

任務一括

任務を受けていない配下武将に任務をまとめて与える。
[内政優先] [軍備優先] [金消費 0] をクリックすると、自動で任務を割り振れる。一部の武将の任務を決めたあと、[内政優先]などのボタンをクリックすると、任務が決まっていない武将だけに、自動で任務を割り振れる。

戦闘コマンド



戦闘時に実行できるコマンドです。

勧告

敵軍に対し、降伏するよう勧告する。成功すると舌戦になり、舌戦に勝利すると、自軍の勝利となる。

《消費機動力》15

《実行条件》特技「名土」

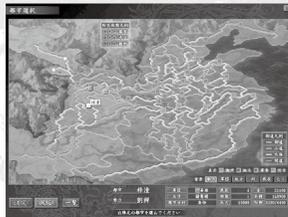
支隊は実行できない。

19

追加仕様

以下の仕様が強化されています。

他の支配都市に戦闘・建設・輸送を命じる



君主と都督は、支配都市に【戦闘】【建設】【輸送】を命じられます。君主は自勢力の都市、都督は自軍団の都市に命じられます。ただし、直轄都市（太守のいない都市）には【戦闘】【建設】を命じられません。

- ①政庁で【出陣】-【戦闘】【建設】【輸送】のどれかを選びます。
 - ②「出陣元」をクリックして、出陣を命じる都市を選びます。
- ※以降の手順は、通常の【出陣】と同様です。

異動命令を都市別・武将別に出す



●都市・武将ごとに命令

都市単位または武将単位で異動を命じることができます。

- ①政庁で【任免】-【異動命令】を選びます。
 - ②【都市別】【武将別】をクリックして、切り替えます。
 - ③都市別の場合は、異動先の都市を選び、次に異動させる武将を選びます。
- 武将別の場合は、異動させる武将を選び、次に異動先の都市を選びます。

●自動で異動

【適正配置】【均等配置】【本拠集中】をクリックすると、自動的に異動先が決められます。

適正配置	情勢や武将の能力に応じて適正に配置する。
均等配置	各都市に、できるだけ均等に配置する。
本拠集中	本拠以外は太守のみとし、他の武将は本拠に所属するよう配置する。

※ 出陣中の武将などは異動できません。

都市規模「巨」での技術開発

都市の規模が「巨」まで発展した都市では、「技術」が高いほど【農業】【商業】【改修】の効果が上がります。さらに都市が攻められたときに、城門や政庁などの防衛度が下がりにくくなります。

敵来襲時の出陣命令

宮城に入ったときに、他勢力を攻撃するために出陣を命じられることがあります。また、敵軍勢が所属都市に向け行軍中の場合は、迎撃のための出陣を命じられたり、外出を禁じられたりすることがあります。迎撃に出た場合、街道上で軍勢がぶつくと、野戦になります。

評定で方針を提案できる



毎年1月に行われる評定において、軍団方針や都市方針の変更を提案できます。

主人公の階級が高く、統治者または君主と親密なほど、提案を受け入れられやすくなります。

人物情報の簡易表示



施設にいる人物の簡易情報が表示されます。

■ 所属勢力の色（白は在野武将や武将以外の人物）

■ 任務 実行中 実行中でない

■ 親密 親密の高さ 親密・低 ↔ 親密・高

■ 配偶者 義兄弟 仇敵

全方向の攻撃先選択可能



戦闘で、部隊の向きに関わらず、全方向の攻撃先を選べます。攻撃先を選ぶと、自動的に部隊が向きを変えて攻撃します。

新勢力の色選択



新勢力を作成時に、勢力の色を選択できます。

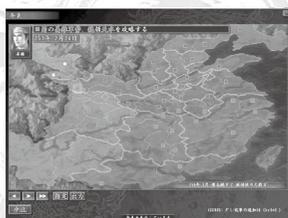
①初期メニューで「新しくゲームを始める」を選び、主人公選択画面で「新勢力」をクリックします。

※ 新武将を作成し、登場させていないと、新勢力を作成できません。

②新勢力作成画面の新勢力1～8に旗が表示されています。旗の色に応じて1～8の勢力を選んでください。

年表・履歴表示

年表を見る



[情報] - [年表] を選ぶと、年表記事と当時の勢力図を見られます。

年表は、ゲームを進めると自動的に更新されていきます。

●記事の選択

画面下のボタンをクリックして表示する記事を選びます。

[指定] をクリックすると、一覧から記事を選べます。

- ◀ 1つ古い記事を表示
- ▶ 1つ新しい記事を表示
- ▶▶ 記事の連続表示の ON / OFF

●年表の出力

[出力] をクリックすると、記事の一覧をテキストファイルに出力できます。

初期状態では、出力したファイルは以下の場所に作成されます。

場所：マイドキュメント内の「Koei」 - 「San10PK」 - 「SaveData」フォルダ

メッセージの履歴を見る



[情報] - [履歴] を選ぶと、メッセージの履歴を確認できます。50個前までのメッセージを見られます。

※ メッセージの履歴はセーブされません。

伝令報告を確認する



[情報] - [伝令報告] を選ぶと、伝令からの報告を確認できます。環境設定で伝令の「報告」を「OFF」に設定していても、確認できます。

表示される報告は、環境設定で「報告」を「OFF」にした場合に表示されない報告（収支報告や外交、探索の成否など）です。

※ 伝令報告はセーブされません。