



歴史シミュレーションゲーム

三國志12

with

パワーアップキット

操作ガイド



『三國志12 with パワーアップキット』とは



『三國志12 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。
プレイヤーは君主の一人となり、大陸の統一を目指します。



2012年に発売されたシリーズ第12作。

内政は施設を建設して武将を配置するシステム。建物のレベルが上がるほど国力を高められる。これに加え、「秘策」を使って、自勢力の拡大をはかったり防御したりしながら、戦局を動かしていく。

パワーアップキットでは、「都市技術」が導入された。建設する施設の選び方で開発される技術が異なり、勢力ごとの特色が強化される。



戦闘はリアルタイムで行われる



異民族も登場



秘策は戦場でも発動する

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 6
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 24
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/628080_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。

©2018 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。

画面モード、サウンド、ムービーのon/offなどを変更できます。
※画面モードで「ウィンドウ」を選んでも、ウィンドウモードで起動できるわけではありません。

※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。

ゲームの始め方

ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。

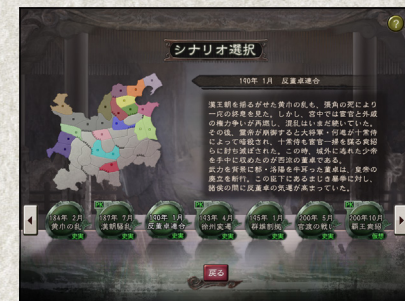
オープニング終了後か途中でクリックすると、初期メニューに進みます。

◎新しく始める

①メニューから、「新規ゲーム」を選びます。



②シナリオを選びます。カーソルを合わせると、シナリオの説明が表示されます。PKで追加されたシナリオ、仮想シナリオも選べます。



③プレイする勢力を選びます。選べる勢力は1つです。



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設定した内容を確認します。内容を変更する場合は、「戻る」をクリックして設定したい項目まで戻ります。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メニューから、「ロード」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、画面の右下の「機能」から「ロード」を選んでロードします。



新武将の登録

メニューの「編集」から「新武将登録」を選べると、オリジナルの武将をゲームに登場させられます。

- ①メニューの「編集」から「新武将登録」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新武将編集画面が表示されます。武将の姓名、顔グラフィック、能力、特技などを設定します。「姓」「名」「読み」は省略できません。「自動作成」をクリックすると、性別、姓名、能力を自動で設定し、簡単に武将を作成できます。自動で設定された内容を変更することもできます。



※誕生年を146年以降にすると、父親とする武将を設定できます。

- ④「決定」をクリックすると新武将登録画面に戻ります。「戻る」をクリックすると編集に戻ります。「戻る」をクリックすると、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画面の右下の「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画面の右下の「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。「可」を選ぶとゲームを終了します。「否」を選ぶとメニューに戻ります。

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、画面右下の「機能」をクリックして「セーブ」を選び、セーブしてください。

ゲームの概要

ゲームの概要

勢力と軍団

プレイヤーは中国大陸の一部を支配する**勢力**を担当します。

勢力は統治している都市(支配都市)と、支配都市に所属する現役武将で構成されます。プレイヤーは武将を登用したり、支配都市を増やしたりして、勢力を拡大し、中国大陸の統一を目指します。

勢力内で**軍団(P.31)**を編制して、その軍団に都市の統治を委任できます。



命令と進行

プレイヤーは、1か月(1ターン)ごとに、さまざまな**命令**(コマンド)を出します。命令を出し終わると、**進行**を選んで時間を進め、命令を実行させます。これを戦略と呼びます。

命令には、施設の建設(P.24)のように武将に命令せずにできるものや、金や兵糧の生産のように武将に命令を出すものがあります。1人の武将に出せる命令は1か月(1ターン)に1つで、実行するのに数か月(数ターン)かかる命令もあります。

プレイヤーの勢力と同様に、他勢力も戦略を行い、全ての勢力の戦略が終わると、次の月(ターン)へと進みます。



このターンの命令が終わったら、進行を選びます。

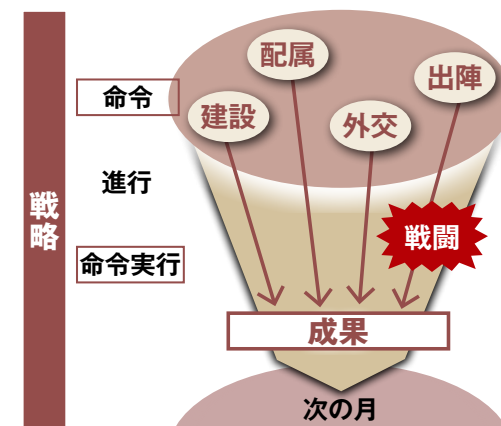
武将の種類

- 現役武将：勢力に所属する武将(捕虜武将を除く)。
- 捕虜武将：所属していた部隊が壊滅したり、勢力が減亡したりして、他勢力に捕らえられた武将。
- 在野武将：どの勢力にも属さない武将。施設「求人所」(P.25)で登用できる。

戦略と戦闘

戦略では主に、都市ごとの内政を行います。都市に施設を建設(P.24)し、武将を配属(P.24)して、兵力や兵糧を集めるなど国力を高め、軍備を増強します。

軍事(P.26)の準備が整ったら、軍勢を編制して他勢力に攻め入り、**戦闘(P.40)**に勝って都市を奪います。



クリア条件

❖ゲームクリア❖

他勢力を戦闘や勧告(P.29)によって減らし、自勢力のみで大陸を支配するとゲームクリアとなります。空白都市(どの勢力にも所属しない都市)を支配する必要はありません。

❖ゲームオーバー❖

次のいずれかの状態になると、ゲームオーバーとなります。

- ・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。

兵糧

兵糧とは、兵力を運用するために必要なものです。

軍事で出陣・輸送するときに、運用する兵力が増加するに従って、消費される兵糧も増加します。また、他勢力から攻撃されたときにも、兵糧がなければ兵力を運用できません。

兵糧は、施設「農園」(P.25)で生産できます。

戦略の流れ

『三國志12』の戦略の流れを紹介します。

施設を建設して、武将を配属せよ (P.24)



敵勢力と戦って勝つためには、まず自勢力を豊かにしなければなりません。市場では金を、農園では兵糧を生産でき、兵舎では兵力を集められます。武将を登用できる求人所も活用しましょう。施設に武将を配属すると、大きな効果を生みます。施設の効果を高める武将をそれぞれの施設に配属し、国力を高めましょう。

秘策を大いに活用せよ (P.34)



勢力拡大の鍵を握るといえるのが、秘策です。大陸のどこからでも在野武将を登用できる「求賢の策」、名声に応じた金・兵糧・兵力を得られる「求財の策」など、その効果は絶大です。秘策の開発には、それなりの費用と期間、特定の特技を持った武将が必要ですが、それだけの対価を得られるはずです。また、戦闘で威力を発揮する秘策もあります。

14 三國志12

都市を攻略せよ (P.40)

国力が高まり、秘策の用意も整ったら、いよいよ出陣しましょう。周辺に敵勢力が多ければ、出陣して守りが手薄になった都市を他勢力に狙われる恐れもあります。ある程度の武将や兵力を都市の守りに残しましょう。敵の援軍なども考慮し、相手を上回る兵力で攻撃できれば、有利に戦争を進められます。自勢力・他勢力の秘策も考慮に入れ、勝てる編制で出陣しましょう。



さまざまな施設を利用せよ (P.25)

より強大な他勢力を相手にしたり、自勢力をさらに発展させるためには、さまざまな施設の建設や増築、建て替えが必要です。技法所を建設して技法の研究を始める、製造所を建設して兵器の製造を始める、計略府を建設して特技「軍師」「鬼謀」の効果を使うなど……。他勢力の状況を見つつ、それに合わせて戦略を練りましょう。



軍団を利用せよ (P.31)



支配都市数が更に増えていくと、全ての都市を統治するのが煩雑になるでしょう。そんなときは、軍団を新設し、都市の統治を委任できます。

15

戦略

画面の見方

※メイン画面※

選択中の勢力の基本情報

名声(P.39)は勢力内、金・兵糧(P.13)は軍団内で共通。

選択中の都市の基本情報

都市の種類

農業	農業都市。農園の効果が上昇。
大都市	大都市。兵舎の効果が上昇。
商業	商業都市。市場の効果が上昇。
通常	通常都市。効果はなし。

施設配属中の武将数・施設数・施設数の上限

傷兵

負傷した兵力。
1ターンごとに一定量回復する。

防御

都市の城門などの防御の整備度。
戦闘で破壊されると低下し、
1ターンごとに一定量回復する。

現役武将数・在野武将数・捕虜武将数

衝車・投石

兵器数。衝車・投石は施設「製造所」で造る。

金収支・兵糧収入

1ターンごとの金・兵糧の収入と支出の合計。

都市

選ぶと基本情報が表示され、もう一度選ぶと都市画面(P.18)になる。

君主のいる都市には■が表示されている。

街道

都市と都市を結ぶ道。繋がっている隣接都市にのみ出陣・輸送できる。他勢力に都市を奪われ、君主のいる都市と街道が繋がらなくなった状態を「分断」と呼び、分断された都市は兵力が減少する。



秘策(P.34)

開発済みの秘策を確認したり、発動したりする。

秘策開発(P.34)

秘策を開発する。
開発中は開発完了までの期間が表示される。

命令

クリックして各命令を行う。

軍事(P.26) 人材(P.28)

外交(P.29) 賞罰(P.30)

軍団(P.31)

進行

このターンを終了し、次のターンへ進む。

機能(P.28)	セーブ・ロードなどを行う。
都市武将	選択中の都市に所属する武将の情報を確認する。
情報(P.19)	各情報を確認する。
秘策状況	秘策発動中の勢力と、都市に影響している秘策の状況を確認する。

❖都市画面❖

選択中の都市の
基本情報 (P.16)

選択中の軍団の
基本情報 (P.16)

施設 (P.24)
カーソルを合わせて配
属・建設などを行う。

小地図

都市をクリックすると、そ
の都市の都市画面が表
示される。

政庁

フキダシをクリックすると、民の言葉
が聞ける。季節ごとに民からの陳情
(P.32)があり、それを武将に実行さ
せると、武将の能力が成長したり、特技
を修得したりする。



秘策開発 (P.34)

秘策を開発する。
開発中は開発完了まで
の期間が表示される。

秘策 (P.34)

開発済みの秘策を
確認・発動する。

命令

各命令を行う。

軍事 (P.26)

賞罰 (P.30)

進行

このターンを終了し、
次のターンへ進む。

秘策状況・都市武将・情報 (P.19)・機能
メイン画面 (P.17)に同じ。

メイン画面に戻る

をクリックするとメイ
ン画面 (P.16)が表示
される。

❖情報❖

メイン画面・都市画面で を選ぶと、項目が表示されます。項目を選んで情報を確認しま
す。各見出しを選ぶと並べ替えられます。

全勢力	外交	勢力の簡易情報や外交関係を確認する。
	勢力	勢力の状態や外交・秘策・軍事・収支の状況などを確認する。 勢力名を選ぶと、勢力詳細情報 (P.20)を確認できる。
	都市	都市の状態や、軍事・内政・地理の状況を確認する。都市名を選ぶと、都市詳細情報を確認できる。
	武将	武将の一覧情報を確認する。武将名を選ぶと、武将詳細情報 (P.22)を確認できる。
	名品	名品の特徴を確認する。名品名を選ぶと、名品詳細情報を確認できる。
	官爵	官爵の特徴を確認する。
自勢力	兵科	兵科 (P.43) の特徴や説明を確認する。
	戦法	戦法 (P.46) の特徴を確認する。
	成果	自勢力の先月の成果を確認する。都市名を選ぶと、都市ごとの成果を確認できる。
	軍団	自勢力の軍団ごとの状況や、方針を確認する。
	都市	自勢力の各都市の状態や、軍事・内政・地理の状況を確認する。都市名を選ぶと、都市詳細情報を確認できる。
	武将	自勢力の武将の一覧情報を確認する。武将名を選ぶと、武将詳細情報を確認できる。
	名品	自勢力の所有する名品の特徴を確認する。
	官爵	自勢力の所有する官爵の特徴を確認する。
	秘策	秘策の条件や効果、開発するのに不足しているものを確認する。
	技法	自勢力の技法の研究状況を確認する。



で項目が表示されます。

官爵	読み	指揮兵力	統率	武力	知力	政治	必要名声	位階	武将
州牧	シュウコク	6000	+3	+3				3	曹操
威東將軍	イドウシャウカン	5000	+2	+2				2	夏侯惇
威南將軍	イナンシャウカン	5000	+2	+2				2	夏侯淵
威西將軍	イセイシャウカン	5000	+2	+2				2	曹仁
威北將軍	イホクシャウカン	5000	+2	+2				2	郭嘉
軍師將軍	クンシシャウカン	5000	+2	+2				2	諸葛
安国將軍	アノクシャウカン	5000	+2	+2				2	于禁
破虜將軍	ハロウシャウカン	5000	+2	+2				2	南郷
討逆將軍	トウギャクシャウカン	5000	+2	+2				2	曹洪
長史	チャウシ	1000			+2	+2		2	荀彧
司馬	シマ	1000			+2	+2		2	程昱
太史令	タイシレイ	1000			+2	+2		2	劉曄
太中大夫	タイチュウダイフ	1000			+2	+2		2	梁習
牙門將軍	ガモンシャウカン	4000	+1	+1				1	李典

項目を選ぶと、情報が確認できます。見出しを選ぶと並び替えられます。

❖勢力詳細情報❖

情報 (P.19) の[勢力]を選び、
勢力を選ぶと表示されます。

国号	歴史イベントで獲得したり、官爵の「皇帝」位になった際に定めたりする。 ※黄巾勢力のみ「黄巾」の国号をはじめてから持っています。
漢帝	後漢皇帝のいる都市を支配すると、漢帝名が表示される。 名声が大きく上昇する。 ※黄巾勢力は漢帝を擁立できず、後漢皇帝のいる都市を支配した場合、後漢が滅亡します。

君主の官爵

君主が就いている官爵。名声
(P.39) が上昇すると、より高い官
爵に就ける。
※官爵「州刺史」「州牧」に任命されるには、
州都(情報 (P.19) から[都市]の[地理]で
確認できる)を支配する必要があります。

名品の所有数

褒美 (P.30) で授与できる名品
の数。

スクロールして勢力を選択

所持している秘策・
発動中の秘策とその期間・
開発中の秘策と開発に
かかる期間

自勢力に対する心証・
自勢力との関係
心証が高いと外交 (P.29) で有利に
交渉できる。
関係は、交渉により「停戦」「同盟」関係
になると表示される。

基本 技法

勢力

曹操

袁紹

曹操

袁術

劉備

公孫瓚

張済

劉璋

孔融

張魯

張楊

曹操

ソウソウ

官爵 州牧

名声 800

名品 0

国号

漢帝

都市 2

現役 23

兵力 41000

傷兵 0

衝車 0

投石 0

金 9560

金収入 11189

金支出 7000

予想金 13749

兵糧 46000

兵糧収入 4441

予想兵糧 50441

秘策

発動中秘策

開発中秘策 求賢の策 期間 2

心証

関係

要請勢力

要請目標

連合

標的

軍団

都市

武将

官爵

名品

軍団	軍団の一覧情報。
都市	支配都市の一覧情報。
武将	武将の一覧情報。
官爵	所有する官爵の一覧情報。
名品	所有する名品の一覧情報。

要請勢力・要請目標
同盟中の他勢力から要請された
ときの目標と、要請してきた勢力。

連合	ある1つの勢力に対し、他勢力と連合を組んで敵対すると「○」が表示される。
標的	連合の標的となっている勢力。連合加盟勢力が、標的勢力の都市を攻略すると、名声 (P.39) が上昇する。

小地図
支配都市が点滅する。

❖武将詳細情報❖

情報 (P.19) の[武将]や都市武将 (P.17) を選び、一覧から武将名を選ぶと表示されます。

スクロールして
武将を選択

列伝

血縁者・武将説明を
見られる。

忠誠

低いと下野(配下でなくなる)
したり、他勢力に寝返ったり
しやすくなる。

能力

	戦略での効果	戦闘での効果
統率	施設「兵舎」(P.25)の募兵量が増加する。 研究期間が短くなる技法がある。 [輸送](P.27)で輸送できる兵力が増加する。	指揮兵力が増加する。 部隊の戦闘力が上昇する。
武力	施設「巡察局」(P.25)の名声上昇効果が高まる。 研究期間が短くなる技法がある。	一騎討ち(P.44)時の技札が強くなる。 効果が高まる戦法がある。
知力	秘策開発期間が短くなる。 施設「製造所」(P.25)の兵器製造期間が短くなる。 施設「計略府」(P.25)の効果が高まる。 献策(P.34)の成功率が上昇する。 施設「求人所」(P.25)の登用・探索が成功しやすくなる。	視界が広がる。 効果が高まる戦法がある。
政治	交渉が成功しやすくなる・交渉回数が増える。 施設「市場」「農園」(P.25)の収入が増加する。 研究期間が短くなる技法がある。	——

健康状態

健康	通常の状態。
負傷・病気	全ての能力が半減する。 一定期間で治る。

俸禄

毎ターン、俸禄として支払う金。

待遇

感謝	俸禄が武将の希望より多い状態。忠誠が少しずつ上昇する。
(何ものなし)	通常の状態。
不満	俸禄が武将の希望より少ない状態。忠誠が少しずつ低下する。

仕官してからの年数

特技 (P.38)

持っている特技が青く表示される。

基本

列伝

武将

夏侯惇 (元讓) カウトン(ゲンジョウ)

曹操

郭嘉

楽進

夏侯惇

許褚

司馬朗

朱靈

荀彧

曹休

曹昂

勢力 曹操

軍団 曹操

所属 陳留

統率 92

武力 90

知力 63

政治 70

忠誠 100

施設

命令 —

目標 —

期間 —

官爵

俸禄 350

待遇

仕官 6

年齢 —

攻防一体

自身の攻撃・防御・武力・知力が上昇

兵科 騎兵

指揮兵力 14000

名品 0

商才

耕作

名士

兵心

練兵

収集

人脈

監視

補修

弁舌

豪傑

一騎

神速

水練

遠射

攻城

兵器

冷静

軍師

鬼謀

所有する名品の一覧情報

使える戦法 (P.46)

指揮可能な兵力の最大数 (P.27)

施設

施設を建設し、その施設に武将を配属すると、さまざまな効果が得られます。都市画面で施設や施設名を選ぶと、[配属]・[建設]・[増築]などのコマンドが表示されます。

❖建設❖

施設を建設します。

空地を選び、建設する施設を選びます。すでに建設された施設を選べば、別の施設に建て替えられます。建設には1ターンかかります。

※[研究]や[製造]を命令中にその施設を撤去すると、技法研究や兵器製造は中止されます。

❖増築❖

施設を増築し、施設Lvを上げます(最大Lv5)。増築には数ターンかかります。施設Lvが上がると、施設の効果が高まります。

[一括増築]で、増築する施設を複数選び、一括で増築できます。

※[増築]中でも現在の施設Lvでの効果は持続します。

❖配属❖

建設済みの施設に武将を配属します。

施設を選び、[配属]で配属する武将を選びます。武将は、その施設に影響する能力が高い順に表示されます。また、武将がその施設の効果に影響する特技を持っていると、特技名が青く表示されます。

[自動配属]を選べば、施設に武将を自動で配属します。すでに配属されている武将も再配属されます。

❖製造❖

製造所で兵器(衝車・投石)を製造します。

兵器は技法「兵器製造」(P.37)を獲得すると、製造できるようになります。

❖研究❖

技法所で技法(P.36)を研究します。技法研究には、技法所が2つ必要です。



空地を選び、建設する施設を決めます。



施設「農園」を建設します。



自動配属を活用しましょう。

❖求人❖

求人所で武将を登用したり、未発見の武将を探索したりします。

求人所から[求人]を選んだあと、武将と方針を選びます。[一覧]で一覧から武将を選べます。

・[任意登用] 登用を優先し、探索も行います。

・[武将登用] 指定した武将の登用を優先し、探索も行います。

・[探索] 探索を優先し、登用も行います。



❖施設一覧❖

図：影響する特技

市場  100 金収入が増加する。 影響する能力：政治 特商人：金収入がさらに増加する。 特名士：名声が上昇する。	農園  300 兵糧収入が増加する。 影響する能力：政治 特耕作：兵糧収入がさらに増加する。 特名士：名声が上昇する。
兵舎  500 募兵量が増加する。 影響する能力：統率 特練兵：募兵量がさらに増加する。 特兵心：傷兵の回復速度が上昇する。	巡察局  500 名声が上昇する。 影響する能力：武力 特補修：都市の防御(P.16)の回復速度が上昇する。 特監視：捕虜武将の脱走を阻止する。

計略府  500 他勢力からの引抜登用を阻止する。 影響する能力：知力 特軍師：隣接都市の防御が低下する。 特鬼謀：隣接都市の兵器を奪取する。 他勢力の計略府の効果を防ぐ。	製造所  500 兵器(衝車・投石)を製造する。 影響する能力：知力
求人所  1000 武将を探索・登用する。 影響する能力：知力 特収集：探索時に名品を発見できる。 特人脈：隣接都市の在野武将を登用できる。	技法所  2000 技法(P.36)を研究する。 研究には、技法所が同じ都市に2つ必要。

軍事

他勢力の都市に出陣したり、自勢力の他の都市に輸送したりします。

❖出陣❖

他勢力の都市に軍勢を向かわせ、戦闘(P.40)をかけます。

- ①出陣する他勢力の都市や空白都市を地図から選びます。「一覧」で一覧から都市を選べます。街道で結ばれた都市(隣接都市)にのみ出陣できます。

※隣接都市は、情報(P.19)から「都市」の「地理」で確認できます。



出陣できる都市は色付きで表示されます。

- ②出陣する武将を選び、決定します。

出陣する武将ごとに指揮兵力や兵科を決めたり、予備兵や援軍を設定します。

援軍要請

援軍を要請する都市とその勢力。目標都市と隣接した都市にのみ要請できる。

予備兵

戦闘中、本陣を守る兵力。0になった状態で本陣が攻撃されると、戦闘に敗北する。

武将に割り当てられている兵力数字を直接入力できる。

武将の兵科(P.45)

兵器(衝車・投石)を所有している場合、**卍**・**卐**を選ぶとその兵科になる。

実行武将

武将(シルエット)を選び、一覧から出陣する武将を選ぶ。

自動編制	自動的に武将が選ばれ、兵力を割り当てられる。予備兵も自動的に編制される。
武将一括	一覧でチェックした武将を選ぶ。
兵力最大	選択中の武将に、均等に最大の兵力を編制する。
兵力一括	選択中の武将の兵力を一括で指定する。

- ③[進行]を選ぶと、軍勢が出陣し、戦闘(P.40)が始まります。

自勢力の都市に援軍要請した場合、戦闘の前に、②と同様に軍勢を編制します。

空白都市(どの勢力にも所属しない都市)に出陣したか、他勢力の都市が迎撃の軍勢を編制できない場合は、戦闘せずに都市を制圧できます。

※出陣の際に、同盟中の他勢力に援軍を要請するためには、あらかじめ外交(P.29)で「要請」しておく必要があります。

※他勢力の軍勢に攻撃された場合も、出陣と同様に軍勢を編制し、戦闘を行います。

❖輸送❖

- ①輸送する目標都市を地図から選びます。カーソルを合わせると、実行期間が表示されます。「一覧」で一覧から都市を選べます。



- ②実行武将を選びます。

「一覧」で一覧から武将を選べます。また、輸送の完了後に実行武将がどの都市に所属するかを、「帰還」「入城」から選びます。

・[帰還] 輸送後、元の都市に戻ります。戻るまでに期間がかかります。

・[入城] 輸送後、目標都市の所属になります。

- ③輸送物資(兵力・兵器)の量を決めます。輸送により消費される兵糧が表示されます。

※実行武将の指揮兵力が大きいほど、輸送できる兵力が増加します。

- ④[進行]を選び、実行期間が過ぎると、目標都市への輸送が完了します。

指揮兵力の決まり方

出陣で武将に割り当てられる指揮兵力の最大数は、武将の統率(P.24)で決まります。

また、官爵(P.30)に任命されると、さらに最大数が増加します。

人材

武将を他の都市に移動させたり、他の都市から呼び寄せたりします。

❖移動❖

目標都市と移動させる武将を選びます。目標都市を選ぶと、実行期間が表示されます。

「地図」で地図から、「一覧」で一覧から選べます。



❖呼寄❖

選択中の都市へ呼び寄せる武将を選びます。複数の武将を同時に呼び寄せられます。

「一覧」で一覧から武将を選べます。

機能

メイン画面・都市画面で「機能」を選ぶと、機能が開きます。機能ではデータのセーブ・ロードや戦闘演習・実績の確認などができます。

セーブ (P.9)	データをセーブする。
ロード (P.9)	データをロードする。
環境設定 (P.11)	ゲームの環境を設定する。
戦闘演習	戦闘 (P.40) をチュートリアル形式で演習する。
実績	武将名鑑 自勢力に所属したことのある武将を確認する。 秘策実績 開発・発動した秘策の実績を確認する。
ヘルプ	用語辞典 『三國志12』の用語を確認する。 トラブルシューティング トラブルの対処法を確認する。 バージョン情報 『三國志12』のバージョン情報を確認する。
スタートメニュー (P.8)	スタートメニューに戻る。
デモプレイ	担当している勢力の操作をコンピューターに任せる。デモプレイ中に「設定」を選ぶと、担当勢力を選んでプレイに戻る。
ゲーム終了 (P.9)	ゲームを終了する。

外交

他勢力に使者を送り、交渉を行います。

交渉では、他勢力と2年間の同盟(援軍を要請できる)を締結したり、6カ月の停戦(お互いに出陣できない)協定を結んだり、降伏(自勢力の支配下となる)を勧告したりできます。また、金や兵糧を要求したり、提供したりもできます。

秘策「折衝の策」(P.35)を発動していると、兵力や技法・秘策を交渉材料にできます。

- ① 交渉する他勢力と、相手の元へ使者として送る武将を選びます。君主同士の相性が良いほど交渉は成立しやすく、悪いほど成立しにくくなります。武将の政治が高いほど、交渉が成立しやすく、特技「弁舌」を持っていると、交渉回数が増えます。
- ② [進行]して実行期間が過ぎると、交渉が始まります。相手へ要求する「約定」と、約定の対価として相手に渡す「提示」の条件を決めます。
- ③ 交渉の成立・不成立にかかわらず、残り交渉回数がなくなるまで交渉できます。[打切]を選ぶと、交渉を終えられます。

成功見込

成立しやすい順に「確実」「高い」「やや高い」「やや低い」「低い」「なし」と表示される。

名声差による影響

勢力の名声が高いほうが有利に交渉できる。



心証

高いほど、交渉が成立しやすい。交渉が成立したとき、約定に対し提示が少ないと心証が低下し、多いと心証が上昇する。

賞罰

自勢力の現役武将・捕虜武将に関する扱いを決めます。

❖加増❖

現役武将の俸禄を増やし、武将の忠誠を少し上昇させます。一度に増やせる俸禄は1武将あたり金50です。

武将の希望俸禄に対し、加増後の俸禄が高ければ待遇が「感謝」に、低ければ「不満」になります。「感謝」になると定期的に忠誠が上昇し、「不満」になると低下します。

※俸禄を加増すると、その分、毎ターンの金支出が増えます。



❖褒美❖

現役武将に名品を授与したり、逆に武将から名品を没収したりします。

授与／没収する武将と名品を選ぶと、武将の能力や忠誠、特技が変化します。名品の所有制限や個数制限はありません。

※同じ能力を上昇させる名品は、高いほうの効果のみが反映されます。

※捕虜武将からは没収できません。捕虜武将を処断すると、所有していた名品を獲得できます。

❖官爵❖

現役武将に官爵を任命したり、逆に武将を官爵から解任したりします。

任命／解任すると、武将の能力や忠誠が変化します。

君主の官爵によって、任命できる官爵は変わります。名声が高いほど、君主は位階の高い官爵を得られます。

自動昇格	すでに官爵に任命されている武将を自動的に昇格させる。
自動新任	任命できる官爵を全て、自動で任命する。
個別任命	任命できる官爵の一覧から官爵を選び、その官爵に任命する武将を選ぶ。
解任	官爵を解任する武将を選ぶ。一覧で一覧から武将を選べる。
全解任	全ての武将を官爵から解任する。

❖処罰❖

捕虜武将を処断(以降登場しなくなる)または、解放(在野武将になるか、所属する勢力に戻る)します。また、現役武将も処断(以降登場しなくなる)または、追放(在野武将になる)できます。捕虜武将を解放すると名声が上昇し、現役武将を処断すると名声が低下します。

軍団

軍団を新設して統治を任せたり、軍団の方針や軍団に所属する都市を変更したりします。軍団は、方針に従って自動で戦略を行います。

❖新設❖

軍団を新設します。新設できる軍団は3つまでです。

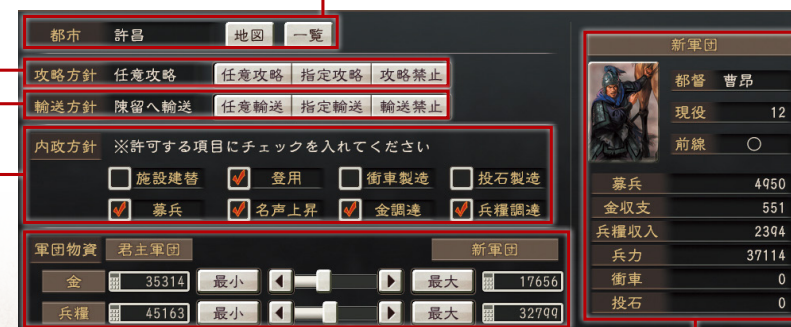
方針などを設定して[決定]を選ぶと、新設が完了します。

攻略方針

任意攻略	軍団の判断で他勢力の都市に出陣する。
指定攻略	指定した他勢力の都市にのみ出陣する。
攻略禁止	自発的に出陣しない。

都市

新設する軍団に所属する都市を選ぶ。軍団の都督(君主に代わって新しい軍団を統治する武将)が自動で選ばれ、各都市に所属する武将は全員、その軍団所属となる。
地図で地図から、一覧で一覧から都市を選ぶ。



内政方針

許可する項目にチェックを入れる。

軍団物資

自勢力から新しい軍団に分配する金・兵糧の量を決める。

新軍団

新しい軍団の情報が表示される。

輸送方針

任意輸送	軍団の判断で都市を選び、兵力・兵器を輸送する。
指定輸送	指定した都市にのみ兵力・兵器を輸送する。
輸送禁止	輸送をしない。

❖編制❖

軍団に所属する都市を変更します。

都督が太守をしている都市の所属先を変えると、その軍団の全都市の所属が一括して変更になります。君主の所属に戻すとその軍団は解体され、君主以外の他の軍団の所属になると2つの軍団が合流します。



❖方針❖

軍団の方針を変更します。

[新設]で設定した攻略方針・輸送方針・内政方針を変えられます。

武将の成長

武将は能力 (P.23) を成長させたり、特技 (P.38) を修得させたりできます。

- 陳情： 政庁 (P.18) で民の陳情を聞き、武将に実行させると、能力が成長するか、特技を修得します。
- 戦略中： 施設に配属したり、秘策を開発したりしている武将の能力が成長することがあります。
- 戦闘勝利： 戦闘 (P.40) に勝利すると、出陣した武将の、いずれかの能力が成長することがあります。

命令一覧

施設	建設 (P.24)	空地に施設を建設したり、施設を建て替えたりする。 施設の種類によって、効果や費用が異なる。
	増築 (P.24)	施設を増築し、Lvを上げる。Lvが高いほど、施設の効果が高まる。
	配属 (P.24)	武将を施設に配属する。施設によって影響のある能力が異なり、特定の特技 (P.38) を持っている追加で効果を得られる。
	製造 (P.24)	施設「製造所」で兵器(衝車・投石)を製造する。
	研究 (P.24) (P.36)	施設「技法所」で技法を研究する。 技法所が2つと、武将が2人必要。
	求人 (P.25)	施設「求人所」で武将を登用・探索できる。
軍事 (P.26)	出陣	軍勢を編制し、他勢力の都市に戦闘をしかける。
	輸送	兵力や兵器(衝車・投石)を他の支配都市に運ぶ。
人材 (P.28)	移動	他の支配都市に武将を移動させる。
	呼寄	他の支配都市から武将を呼び寄せる。
外交 (P.29)		他勢力と交渉する。
賞罰 (P.30)	加増	現役武将の俸禄を加増する。
	褒美	現役武将に名品を授与したり、没収したりする。
	官爵	現役武将を官爵に任命したり、解任したりする。
	処罰	捕虜武将を処断・解放したり、現役武将を処断・追放したりする。
軍団 (P.31 ~ 32)	新設	軍団を新設する。
	編制	軍団に所属する都市を変更したり、軍団を解体したりする。
	方針	軍団の方針を変更する。
秘策 (P.34)		秘策を発動する。
秘策開発 (P.34)		秘策を開発する。 武将が3人必要。
献策 (P.34)		発動した秘策の期間を延長したり、効果を高めたりする。

秘策

秘策

秘策とは

強大な効果を持った策です。

戦略では強大な敵勢力に立ち向かうための大いなる助けとなり、戦闘ではここぞという場面で発動することで一気に戦局を動かします。

勢力で、同時に最大3つまで持てます。発動すると消費され、秘策開発で再び獲得できます。

秘策開発

メイン画面 (P.16)・都市画面 (P.18) の **秘策開発** を選び、開発します。一度に1つのみ開発できます。秘策ごとに、必要特技を持った3人の武将と金が必要です。

※秘策開発の実行武将は、選択中の都市からのみ選べます。



開発武将

3人選ぶ。秘策ごとに特定の特技を持っている必要がある。

開発期間

開発にかかるターン数。

平均知力

開発武将3人の知力の平均。85以上で開発期間が短くなり、70未満で開発期間が長くなる。

献策

戦略中に秘策を発動すると、**献策**が表示されます。**献策**を選ぶと、配下武将が秘策についていくつかの献策をします。成功すると、秘策の発動期間が延びるなど、さまざまな効果があります。

献策は1つの秘策発動中に一度しか行えず、武将によって内容も異なります。

秘策一覧

❖戦略❖

秘策名	必要特技	効果	開発費用
折衝の策 セッションノサク	弁舌	外交交渉で兵力・秘策・技法を交渉材料にできる。	1000
求財の策 キュウザイノサク	名士	名声に応じた金・兵糧・兵力を毎ターン得る。	1000
収奪の策 シュウダツノサク	一騎	計略府のある都市に隣接する敵都市の金・兵糧・兵力収入を奪う。	1000
離間の策 リカンノサク	弁舌・軍師	計略府のある都市に隣接する敵都市の武将の忠誠を下げる。	2000
占糧の策 センリョウノサク	耕作	俸禄が必要なくなり、それに応じた兵糧を得る。	2000
縮地の策 シュクチノサク	神速・水練	輸送・移動を全て1ターンで到着させる。	2000
封印の策 フウインノサク	軍師・鬼謀	計略府のある都市に隣接する他勢力の秘策発動と開発を止める。	2000
求賢の策 キュウケンノサク	収集・人脈	在野武将を登用する範囲を中国大陆全土に広げる。	3000
絶道の策 ゼツドウノサク	監視・鬼謀	計略府のある都市に隣接する敵都市の出陣と援軍要請を封じる。	3000
用衆の策 ヨウシュウノサク	兵心・豪傑	武将の指揮兵力を倍にする(上限30000)。	5000

❖戦闘❖

秘策名	必要特技	効果	開発費用
遠望の策 エンボウノサク	なし	一定時間、戦場全体に視界が広がる。	2000
禁出の策 キンシュツノサク	攻城	一定時間、本陣内の敵部隊が出撃できなくなる。	2000
禁帰の策 キンキノサク	補修	一定時間、全ての敵部隊が本陣に戻れなくなる。	2000
援兵の策 エンペイノサク	兵心・神速	出陣中の自軍部隊に予備兵から均等に兵を割く。	2000
帰陣の策 キジンノサク	練兵・神速	全ての味方部隊を本陣に戻す。	2000
鼓舞の策 コブノサク	練兵	一定時間、全ての味方部隊の戦闘力が上昇する。	3000
伏兵の策 フクヘイノサク	監視・軍師	一定時間、全ての味方部隊を伏兵にする。	3000
無策の策 ムサクノサク	監視・軍師・鬼謀	一定時間、敵が秘策と戦法を使えなくなる。	4000
連環の策 レンカンノサク	弁舌・水練・軍師	一定時間、全ての敵部隊の機動力が低下する。	5000
空城の策 クウジョウノサク	補修・冷静・軍師	一定時間、味方の本陣と城門へのダメージを大幅に減らし、占拠した陣を維持する。	5000

技法

技法

技法とは

勢力ごとに持つ特殊な技術で、秘策と違い効果は永久に続きます。獲得すると、戦略や戦闘を有利に進められます。

技法にはLvがあり、成長させると効果が強化されます。それぞれの技法の最大Lvは勢力ごとに決まっています。

技法の獲得数には制限はありませんが、複数同時には研究できないので、どの技法を獲得し、成長させていくかの選択が重要です。それがそのまま勢力の特長となるでしょう。

技法研究

施設「技法所」(P.25)で[研究]を選び、獲得したい技法を選んで研究します。1度に1つのみ研究できます。

技法所が2つと、金と必要能力を満たす2人の武将が必要になります。技法Lvが高いほど、多くの金・高い能力が必要です。



研究武将
必要能力を満たしている武将を2人選ぶ。

研究期間
研究にかかるターン数。

平均能力
研究武将2人の必要能力の平均。技法Lvによって期間短縮の条件が異なる。

固有技法

劉備や曹操、孫堅など、固有の技法を研究できる勢力があります。その効果は他の技法より強かったり、特殊なものだったりします。

技法一覧

❖軍略❖

技法名	必要兵科・能力	効果
槍兵攻撃 ヤリヘイコウゲキ	槍兵・武力	槍兵の攻撃力が上昇する。
槍兵防御 ヤリヘイボウギョ	槍兵・武力	槍兵の防御力が上昇する。
槍兵破壊 ヤリヘイハカイ	槍兵・武力	槍兵の敵の城門や兵器へのダメージが増加する。
騎兵攻撃 キヘイコウゲキ	騎兵・武力	騎兵の攻撃力が上昇する。
騎兵防御 キヘイボウギョ	騎兵・武力	騎兵の防御力が上昇する。
騎兵機動 キヘイキドウ	騎兵・武力	騎兵の機動力が上昇する。
弓兵攻撃 ユミヘイコウゲキ	弓兵・武力	弓兵の攻撃力が上昇する。
弓兵防御 ユミヘイボウギョ	弓兵・武力	弓兵の防御力が上昇する。
弓兵射程 ユミヘイシャテイ	弓兵・武力	弓兵の射程が広がる。

❖政略❖

技法名	必要能力	効果
兵器製造 ヘイキセイゾウ	統率・知力	Lv1で衝車が、Lv3で投石が製造可能になる。兵器の性能が上昇する。
運搬術 ウンバンジュツ	政治・統率	[出陣][輸送]時の兵糧消費を軽減する。
医療術 イリョウジュツ	政治・知力	傷兵の回復速度が上昇する。
歳入改善 サイニウウカイゼン	政治・統率	施設「市場」「農園」「兵舎」において、武将の配属に影響を受けない収入・募兵量が増加する。
建築術 ケンチクジュツ	武力・知力	建設・増築費用を軽減する。Lvと同数の施設Lvまでの増築期間が1ターン短くなる。
義兵募集 ギヘイボシュウ	武力・統率	支配都市の兵力が、毎季節名声に応じて増加する。
民間支援 ミンカンシエン	政治・知力	施設「市場」「農園」の収入が、名声に応じて増加する。
交渉術 コウショウジュツ	政治・知力	[外交]での交渉が自勢力に有利になる。

特技

特技

特技とは

武将が初めから備えている特別な能力です。施設の効果を高めたり、秘策開発に使ったり、その効果はさまざまです。陳情(P.32)で修得することがあります。
特定の名品を授与(P.30)されることで、特技効果を得られることもあります。

特技一覧

特技名	効果
商才 ショウサイ	施設「市場」に配属すると、金収入がさらに増加する。
耕作 コウサク	施設「農園」に配属すると、兵糧収入がさらに増加する。 秘策「占糧の策」の開発に必要となる。
名士 メイシ	施設「市場」「農園」に配属すると、名声が上昇する。 秘策「求財の策」の開発に必要となる。
兵心 ヘイシン	施設「兵舎」に配属すると、傷兵の回復速度が上昇する。 秘策「用衆の策」「援兵の策」の開発に必要となる。
練兵 レンペイ	施設「兵舎」に配属すると、募兵量がさらに増加する。 秘策「婦陣の策」「鼓舞の策」の開発に必要となる。
収集 シュウシュウ	施設「求人所」に配属すると、名品を発見できるようになる。 秘策「求賢の策」「収奪の策」の開発に必要となる。
人脈 ジンミヤク	施設「求人所」に配属すると、隣接都市の在野武将・捕虜武将を登用できるようになる。 秘策「求賢の策」の開発に必要となる。
監視 カンシ	施設「巡察局」に配属すると、捕虜武将の脱走を阻止する。 秘策「絶道の策」「無策の策」「伏兵の策」の開発に必要となる。
補修 ホシュウ	施設「巡察局」に配属すると、都市の防御の回復速度が上昇する。 秘策「禁婦の策」「空城の策」の開発に必要となる。
弁舌 ベンゼツ	【外交】で、交渉回数が1回多くなる。 秘策「折衝の策」「離間の策」「連環の策」の開発に必要となる。
豪傑 ゴウケツ	戦闘中、自分と同じ兵科に対して特殊攻撃が発動する。 秘策「用衆の策」の開発に必要となる。
一騎 イッキ	戦闘中、一騎討ち(P.44)で「必殺」と「反撃」を手に入れる確率が上昇する。 秘策「収奪の策」の開発に必要となる。
神速 シンソク	戦闘中、機動力が上昇する。 秘策「縮地の策」「援兵の策」「婦陣の策」の開発に必要となる。
水練 スイレン	戦闘中、浅瀬で機動力が低下しない。 秘策「縮地の策」「連環の策」の開発に必要となる。
遠射 エンシャ	戦闘中、遠距離攻撃の射程が広がる。

特技名	効果
攻城 コウジョウ	戦闘中、敵本陣や城門に与えるダメージが増加する。 秘策「禁出の策」の開発に必要となる。
兵器 ヘイキ	戦闘中、兵器(衝車・投石)の攻撃力・防御力・破壊力が上昇する。
冷静 レイセイ	戦闘中、部隊が動揺した際の影響が小さくなる。 秘策「空城の策」の開発に必要となる。
軍師 グンシ	戦略中、施設「計略府」に配属すると、隣接する敵都市の防御を低下させる。 戦闘中、秘策の効果を延長する。 秘策「離間の策」「封印の策」「無策の策」「伏兵の策」「空城の策」「連環の策」の開発に必要となる。
鬼謀 キボウ	戦略中、施設「計略府」に配属すると、敵武将の特技「軍師」「鬼謀」の効果を防ぎ、隣接する敵都市の兵器を奪う。 戦闘中、伏兵になる。 秘策「絶道の策」「封印の策」「無策の策」の開発に必要となる。

名声

その勢力の名声の高さです。上昇すると、より高い位階の官爵を入手できたり、外交で有利になったりします。また、秘策や技法には、名声が高いほど効果が高まるものがあります。

●名声を上昇させる条件

- 施設「巡察局」(P.25)を建設し、武将を配属する。
- 特技「名士」を持つ武将を施設「農園」「市場」(P.25)に配属する。
- 政庁(P.18)で民の陳情を聞き、武将に実行させる。
- 同盟勢力の要請を遂行する。
- 漢帝(P.20)を擁立する。
- 捕虜武将(P.12)を解放する。
- 固有技法(P.36)「漢室復興」を獲得する。

●名声が低下する条件

- 現役武将を処断する。
- 同盟勢力の要請を受けたが、約束を守らず援軍を送らない。
- 同盟勢力が他勢力から攻撃された際に、援軍要請を断る。

戦闘

戦闘

画面の見方

残り時間

0になると戦闘が終了し、守備側の勝利。

戦闘速度調整・一時停止

戦闘はリアルタイムで進む。
環境設定 (P.11) で部隊選択中に一時停止するかどうかが設定できる。

総兵力

赤が敵勢力、青が自勢力(敵勢力同士の戦闘の場合、攻撃側が青)。

▲は本陣の予備兵力。

部隊

兵科と兵力が表示されている。
潰走すると体力が表示される。
部隊を選択すると、戦法の範囲が青い円が表示される。

秘策

クリックして発動する。

采配ポイント

たまると戦法 (P.46) を使用できる。
時間経過と共にたまり(最大20)、陣の支配数が増えるほど、たまるスピードが上昇する。

状態

	移動中		本陣攻撃中
	部隊攻撃中		被攻撃中
	城門攻撃中		潰走中

兵科 (P.45)

武将アイコン

主軍・援軍を切り替える

委任メニュー
部隊の行動などを自動に設定できる。

兵力

戦法・消費采配
戦法は武将ごとに固定。

戦闘マップ

マウスやショートカットキー (P.49) でマップのスクロール・拡大縮小などができる。

ミニマップ

戦場全体を確認できる。クリックしたところが、戦闘マップに表示される。

本陣	味方		敵	
部隊	味方		敵	
陣	味方		敵	
援軍	味方		敵	



ズームイン・ズームアウト

全軍退却
全部隊が退却し、敗北となる。

機能

環境設定 (P.11)	ゲームの環境を設定する。
スタートメニュー (P.8)	スタートメニューに戻る。
ゲーム終了	ゲームを終了する。

戦闘

戦闘の流れ

❖部隊を動かす❖

部隊は目標に向かって移動し、目標が敵の部隊・本陣・城門であれば攻撃します。

【部隊を選択】 左下の部隊アイコンか、部隊を直接クリック

【目標を設定】 部隊を選択中に、目標を右クリック

【選択を解除】 何もないところでクリック

※タッチパネルでの操作は (P.43) をご覧ください。



ドラッグで部隊を複数選択できます。

❖陣を取る❖

味方の陣には青、敵の陣には赤の旗が立ちます。敵部隊が陣にいないければ、味方部隊が通過するだけで陣は自軍のものになります。陣を取ると、采配ポイントの上昇速度が上がります。



陣を取ると、采配ポイントの上昇速度が上がります。

❖戦法 (P.46) を使う❖

采配ポイントがたまると、戦法が使えます。采配ポイントは主軍・援軍それぞれたまります。

部隊にカーソルを合わせると、戦法の効果範囲が青い円で表示されます (発動部隊のみに効果のある戦法の場合、範囲は表示されません)。



部隊にカーソルを合わせると、戦法の効果範囲が青い円で表示されます。

❖敵部隊を潰走させる❖

兵科の有利不利を考え、戦法を駆使し、敵部隊を攻撃します。敵部隊に与えるダメージは、味方の「攻撃力」・敵の「防御力」が影響します。

部隊の兵力が0になると、部隊は潰走します。潰走状態で攻撃を受けると、武将の体力が減り、武将の体力が0になると、武将の退却 (戦場から離脱)・捕縛 (敵の捕虜になる)・討死 (以降ゲームに登場しなくなる) のいずれかが起こります。

体力を残したまま本陣に戻ると、本陣の予備兵を使って再出撃できます。

※再出撃には一定時間かかります。

※援軍は潰走すると再出撃できません。

❖城門を突破する❖

守備側の本陣を攻撃するには、本陣を守る城門を突破する必要があります。

城門のゲージを0にすると城門を突破できます。城門や本陣へのダメージは「破壊力」が影響します。



戦闘中のタッチパネル操作

選択	部隊または武将アイコンをタップ
移動	部隊を選択中に、移動目標をタップ (目標が敵の部隊・城門・本陣であれば攻撃)
ズームイン／ズームアウト	ズーム (P.41) をタップ
部隊ジャンプ	部隊アイコンをダブルタップで、カメラが部隊にジャンプ
スクロール	パン操作で画面がスクロール
矩形選択	ツーフインタータップで、部隊を複数選択
選択解除	選択中の部隊または武将アイコンをタップ／地面を矩形選択 (ツーフインタータップ)

戦闘

一騎討ち

戦闘中、部隊が交戦していると、一騎討ちが発生することがあります。

❖一騎討ちの流れ❖

一騎討ちは最大五合(5戦)の勝負で勝敗が決まります。

一合(1戦)ごとに士気ゲージが左右に増減し、五合目が終わったときに、ゲージが長いほうの勝利です。「武力」が高いほど、一騎討ちを有利に進められます。



一騎討ちが始まると、「天」「地」「人」の技札が表示されます。互いに「天」「地」「人」のいずれかの札を選び、[決定]で勝負します。



「天」は「地」に勝ち、「地」は「人」に勝ち、「人」は「天」に勝ちます。



同じ種類の札は複数選べ、相手と同じ種類の札であれば、合計数字の大きいほうが勝ちます。

勝った数字の分、ゲージが左右に増減します。

また、切り札として「必殺」と「反撃」を持っている武将もいます。「必殺」は自分の技札の数字を全て倍にします。「反撃」は自分の技札の数字が0になる代わりに、相手の攻撃を跳ね返して自分のゲージを伸ばせます。

どちらかの士気ゲージが0になるか、五合勝負すると、一騎討ちは終わります。

❖一騎討ちの結果❖

士気ゲージが0になると、部隊の兵力が0になり、潰走します。士気ゲージの減りが大きいと、捕縛されることもあります。

お互い士気ゲージを残したまま一騎討ちが終わると、士気ゲージの短いほうの部隊の兵力が減少します。

戦闘の勝敗条件

勝利

- ・敵本陣の予備兵が0になる。
- ・主軍の敵武将が全て退却・討死・捕縛。
- ・守備側の場合、時間切れになる。

攻撃側の場合、都市を支配できる。

敗北

- ・味方本陣の予備兵が0になる。
- ・主軍の味方武将が全て退却・討死・捕縛。
- ・攻撃側の場合、時間切れになる。

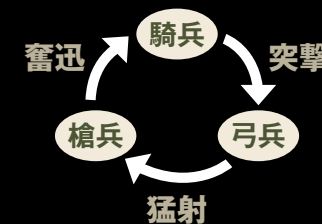
守備側の場合、都市を奪われる。

兵科

兵科は主に三種類あり、武将によってそれぞれ率いる兵科が決まっています。それぞれ三すくみの有利不利があり、有利な兵科は不利な兵科に対し、特殊攻撃(奮迅・突撃・猛射)を発動できます。特殊攻撃が発動すると、敵部隊に追加でダメージを与えます。

他に、「衝車」「投石」という兵科があります。「衝車」「投石」は攻城戦に向けた兵器で、城門や本陣にダメージを与える破壊力に優れています。

施設「製造所」(P.25)で製造できます。製造するためには、技法「兵器製造」(P.37)の研究が必要です。



戦法一覧

戦法とは、全ての武将がそれぞれ1つだけ持っている、戦闘(P.40)で使う能力です。
戦法には消費采配が決まっており、使うとコスト分の采配ポイントを消費します。

戦法名	消費采配	効果
攻撃強化	2	自身の攻撃力が上昇する。
全攻撃強化	6	範囲内の味方の攻撃力が上昇する。
槍攻撃強化	5	範囲内の味方槍兵の攻撃力が上昇する。
弓攻撃強化	5	範囲内の味方弓兵の攻撃力が上昇する。
馬攻撃強化	5	範囲内の味方騎兵の攻撃力が上昇する。
攻撃弱化	5	範囲内の敵の攻撃力を低下させる。
防御強化	2	自身の防御力が上昇する。
全防御強化	5	範囲内の味方の防御力が上昇する。
槍防御強化	4	範囲内の味方槍兵の防御力が上昇する。
弓防御強化	4	範囲内の味方弓兵の防御力が上昇する。
馬防御強化	4	範囲内の味方騎兵の防御力が上昇する。
防御弱化	5	範囲内の敵の防御力を低下させる。
攻城強化	2	自身の破壊力が上昇する。
全攻城強化	5	範囲内の味方の破壊力が上昇する。
破壊力弱化	4	範囲内の敵の破壊力を低下させる。
速攻	2	自身の機動力が上昇する。
全軍速攻	4	範囲内の味方の機動力が上昇する。
機動力弱化	4	範囲内の敵の機動力を低下させる。
射程強化	2	自身の攻撃力が上昇し、射程が広がる。
全軍遠射	3	範囲内の味方弓兵と投石の攻撃力が上昇し、射程が広がる。
射程弱化	2	範囲内の敵弓兵と投石の攻撃力を低下させ、射程を狭める。
武力上昇	2	範囲内の味方の武力が上昇する。
武力低下	2	範囲内の敵の武力を低下させる。
知力上昇	2	範囲内の味方の知力が上昇する。
知力低下	2	範囲内の敵の知力を低下させる。
索敵	2	自身の機動力が上昇し、視界が広がる。
全軍索敵	3	範囲内の味方の機動力が上昇し、視界が広がる。
挑発	4	範囲内の敵を発動部隊に向かわせる。
伏兵	4	自身が伏兵になる。
火計	6	範囲内の敵に知力差によるダメージを与える。
大打撃	6	範囲内の敵に武力差によるダメージを与える。
鎮静	3	範囲内の味方の動揺と挑発が回復する。

戦法名	消費采配	効果
槍軍兵撃	4	範囲内の味方槍兵が全兵科に奮迅を発動可能になる。
弓軍兵撃	4	範囲内の味方弓兵が全兵科に猛射を発動可能になる。
騎軍兵撃	4	範囲内の味方騎兵が全兵科に突撃を発動可能になる。
猛攻	4	自身の攻撃力・破壊力が上昇する。
伏兵神速	5	自身の攻撃力・機動力が上昇し、伏兵になる。
剛勇	5	自身の武力・攻撃力が上昇し、動揺・挑発が回復する。
鉄壁	5	自身の武力・防御力が上昇し、動揺・挑発が回復する。
遠射兵撃	5	自身の攻撃力が上昇し、射程・視界が広がる。また、全兵科に猛射を発動可能になる。
老当益壮	4	自身の戦闘力が長時間上昇する。
槍軍堅守	6	範囲内の味方槍兵の防御力・武力・知力が上昇する。
弓軍強射	6	範囲内の味方弓兵の攻撃力・防御力が上昇し、射程・視界が広がる。
騎軍神速	6	範囲内の味方騎兵の攻撃力・機動力が上昇する。
全軍兵撃	5	範囲内の味方が全兵科に特殊攻撃可能になる。
虚誘掩殺	7	範囲内の敵の攻撃力を低下させ、発動部隊に向かわせる。
槍兵撃封印	3	範囲内の敵が奮迅を発動できなくなる。
弓兵撃封印	3	範囲内の敵が猛射を発動できなくなる。
騎兵撃封印	3	範囲内の敵が突撃を発動できなくなる。
文武低下	3	範囲内の敵の統率・武力・知力を低下させる。
埋伏の毒	7	範囲内の敵に知力差によるダメージを与え、戦闘力を低下させる。
攻防一体	4	自身の攻撃力・防御力・武力・知力が上昇する。
突破	4	自身の攻撃力・破壊力・機動力が上昇する。
全軍猛攻	7	範囲内の味方の攻撃力・破壊力が大幅に上昇する。
強襲	5	自身の攻撃力・機動力が上昇し、全兵科に特殊攻撃可能になる。
神火計	7	範囲内の敵に知力差によるダメージを与え、攻撃力・防御力を低下させる。
連環の計	6	範囲内の敵の機動力・知力を低下させる。
魏武の強	7	範囲内の味方の攻撃力・防御力・武力・知力が上昇する。
義勇兵	7	範囲内の味方の攻撃力・防御力が上昇し、傷兵が回復する。
千里行	6	自身の攻撃力・破壊力・武力が上昇し、全兵科に特殊攻撃可能になる。
万人敵	6	自身の攻撃力・防御力・武力が上昇し、全兵科に特殊攻撃可能になる。
八陣の法	7	範囲内の味方の戦闘力が上昇し、伏兵になる。
速戦固守	7	範囲内の味方の防御力・機動力・武力・知力が上昇する。
単騎駆	5	自身の攻撃力・防御力・機動力が上昇する。
全軍防護	7	範囲内の味方の防御力が上昇し、視界が広がる。また、動揺・挑発が回復する。
美女連環	5	範囲内の敵の機動力・武力を低下させる。
人中の呂布	7	範囲内の敵に武力差によるダメージを与え、動揺させる。

※戦闘力とは、攻撃力・防御力・破壊力の総称です。

パワーアップの内容

新秘策システム (P.6)

「秘策」が一新され、より三国志らしい秘策の攻防を楽しめます。
軍師を用い、秘策を発動。発動された秘策に対し、防策で打ち消すこともできます。



都市技術 (P.10)

都市技術によって都市内政が強化されます。
建設した施設に応じて、都市ごとに都市技術が発展し、その恩恵を受けられます。地域の特徴を活かした戦略を組むこともできます。



異民族 (P.12)

異民族の登場で、戦略・外交が大きく変わります。
どう対応するかが、君主の腕の見せどころです。



2 三国志12 パワーアップキット



それ以外にも

多くのパワーアップが!

戦略 (P.16)

- ◆「毒泉の策」「封都の策」など新秘策が追加
- ◆一部の「施設」の効果が変更
- ◆「武将拔擢」で無名の人物を武将に
- ◆「災害」など新しいイベントも



戦闘 (P.19)

- ◆軍師が「参軍」として出陣
- ◆守備側は「部隊配置」ができる
- ◆「兵法陣」「強化陣」の追加
- ◆武将同士「連携」「強敵」



兵科と兵装 (P.14)

兵科が細かく区分され、戦術がより多彩になります。
「兵装」を使って新しい兵科に変更。
「虎豹騎」、「戦車」、「連弩」など、自分だけの部隊を編制しましょう。



訓練成果



編集機能 (P.23)

- ◆名品・武将・戦法など各種編集機能
- ◆ゲーム中編集が可能に



3

新しい秘策と防策

新しい秘策と防策

秘策発動の流れ

秘策の発動方法が変更されました。

秘策は、君主か特技「軍師」を持った武将が発動できます。発動できる秘策は、その武将ごとに決まっています。

ターン開始時

「秘策P（ポイント）」が回復します。

施設「計略府」があると、回復量が増えます。



秘策選択

戦略画面の秘策ボタンをクリックすると、秘策選択画面が表示されます。

秘策選択画面では、特技「軍師」を持つ武将が所持する秘策が一覧で表示されます。秘策ごとに、消費する「秘策P」が異なります。



秘策発動

秘策を選び、秘策を発動します。

敵勢力を対象とする秘策の場合は、敵勢力が「防策」(P.8)を展開することがあります。防策が成功すると、秘策の効果はなくなります。

※自勢力も、敵勢力の秘策を防策で無効化できます。



秘策P（ポイント）

「秘策P」は秘策を発動するためのポイントで、毎ターン回復します。

秘策を発動すると消費します。防策(P.8)や献策でも、消費します。武将の知力が高いほど、消費する秘策Pが少なくなります。

施設「計略府」(P.16)を建設すると、毎ターンの回復量が増加します。勢力内にある計略府の施設Lvの合計が高いほど、秘策Pの回復量はさらに増加します。



献策

秘策の発動中は、「献策」を1度だけ実行できます。成功すると、秘策の効果が高まったり、発動期間が延びたりします。

また、特定の特技を持つ武将は「特殊献策」をすることがあります。特殊献策は、通常の献策とは異なる特殊な効果を及ぼします。

特殊献策できる特技は、秘策ごとに異なります。



戦闘での秘策

戦闘中に秘策を発動するには、「軍事」の「出陣」で軍勢に「参軍」(P.19)を編制する必要があります。

参軍に選べるのは、君主か特技「軍師」を持つ武将のみです。発動できる秘策は、戦略中の秘策と同様、武将ごとに決まっています。また、発動には秘策Pが必要です。



新しい秘策と防策

防策

敵勢力を対象とする一部の秘策は、防がれることがあります。

秘策を発動した際に、その秘策の防策を所持する武将がいると、秘策P (P.7) を20消費して防策を展開できます。秘策Pが足りないと、防策は展開できません。

防策を展開した武将の「知力」が高いほど、防策は成功しやすくなります。防策が成功すると、秘策を無効化できます。

※防策は、特技「軍師」を持たない武将でも展開できます。



秘策一覧

❖戦略❖

秘策名	基礎秘策P	効果	効果期間	防策の有無
求賢の策	650	武将を登用する範囲が全都市に広がり、登用成功率が上昇する。	2	×
求財の策	450	名声に応じた金・兵糧・兵力を毎ターン得る。	3	×
占糧の策	400	俸禄が必要なくなり、それに応じた兵糧収入を得る。	3	×
折衝の策	350	全ての他勢力からの心証が最高になり、外交交渉が成立しても低下しなくなる。	3	×
縮地の策	500	輸送・移動を全て1ターンで到着させる。	3	×
用衆の策	800	武将の指揮兵力が増加する(上限30000)。	3	×
名工の策	400	建設・増築にかかる金が少なくなり、期間も短くなる。	2	×
離間の策	750	指定した敵勢力の収入が減少し、義理の低い武将の忠誠が低下する。	2	○
収奪の策	400	指定した敵勢力の全所属都市の金・兵糧・兵力収入を奪う。	2	○
封印の策	450	指定した敵勢力が秘策を発動できなくなる。また、発動中の秘策も無効になる。	2	○
絶道の策	650	指定した敵勢力の全所属都市からの出陣と、全所属都市への援軍の兵力が制限される。	1	○

秘策名	基礎秘策P	効果	効果期間	防策の有無
毒泉の策	400	指定した敵勢力の全所属都市で傷兵が回復できなくなり、傷兵が減少する。	2	○
烏合の策	600	指定した敵勢力の全武将の統率が低下する。また、敵勢力の所属都市にある施設「兵舎」の募兵量が減少する。	2	○
忘技の策	550	指定した敵勢力の全技法Lvを低下させる。	3	○
封都の策	450	指定した敵勢力の全都市技術を無効にする。	3	○

❖戦闘❖

秘策名	基礎秘策P	効果
遠望の策	200	一定時間、視界が戦場全体に広がる。
鼓舞の策	280	一定時間、全味方部隊の戦闘力(攻撃・防御・破壊)が上昇する。
禁出の策	200	一定時間、本陣内の敵部隊が出撃できなくなる。
禁帰の策	200	一定時間、全ての敵部隊が本陣に戻れなくなる。
伏兵の策	300	一定時間、全味方部隊が伏兵になる。
援兵の策	220	出陣中の味方部隊に予備兵から均等に兵が補充される。
帰陣の策	220	全味方部隊が本陣に戻る。
無策の策	280	一定時間、敵が秘策と戦法を使えなくなる。
連環の策	280	一定時間、全敵部隊の機動力が低下する。
空城の策	280	一定時間、味方の本陣と城門へのダメージが大幅に減少し、支配している陣を奪われなくなる。
偽報の策	250	全敵部隊の兵力の一部が本陣に戻る。
穴攻の策	250	一定時間、全部隊の破壊が上昇する。
采配の策	300	采配ポイントが増加する。また、敵の采配ポイントが減少する。
治癒の策	280	全味方部隊と味方本陣の傷兵の一部が回復する。
捕縛の策	280	一定時間、全味方部隊の機動力が上昇する。また、潰走中の敵を攻撃すると、必ず捕縛できるようになる。

※「治癒の策」「捕縛の策」はオンライン対戦では使用できません。

都市技術

都市技術

都市技術とは

都市技術は、都市ごとに発展する技術で、戦略・戦闘にさまざまな有利な効果を及ぼします。

都市に建設した施設が条件(種類・施設Lvの合計)を満たすと、都市技術の効果が得られます。

施設の建て替えなどで条件を満たさなくなると、都市技術は効果を失います。

また、都市ごとに効果を得られる都市技術は決まっています。特定の地域でしか得られない都市技術もあります。



都市技術一覧

系統	名前	効果	条件
特技	神速技能	都市にいる全武将が特技「神速」を持った状態になる。	市場Lv2 / 兵舎Lv3 / 求人所Lv2
	水練技能	都市にいる全武将が特技「水練」を持った状態になる。	農園Lv2 / 兵舎Lv3 / 巡察局Lv2
	遠射技能	都市にいる全武将が特技「遠射」を持った状態になる。	市場Lv2 / 農園Lv3 / 兵舎Lv2
	攻城技能	都市にいる全武将が特技「攻城」を持った状態になる。	兵舎Lv3 / 製造所Lv2 / 技法所Lv2
	兵器技能	都市にいる全武将が特技「兵器」を持った状態になる。	兵舎Lv3 / 製造所Lv2 / 巡察局Lv2
発展	防災技術	災害による被害が軽減される。	市場Lv2 / 農園Lv2 / 求人所Lv3
	市場活性	施設「市場」の金収入が増加する。	市場Lv12 / 製造所Lv2 / 求人所Lv2
	農園開発	施設「農園」の兵糧収入が増加する。	農園Lv12 / 技法所Lv2 / 巡察局Lv2
	保安強化	施設「巡察局」の治安上昇量が増加する。	兵舎Lv2 / 計略府Lv2 / 巡察局Lv3
	栄誉	名声が上昇する。	農園Lv1 / 求人所Lv1 / 巡察局Lv3
	量産技術	兵装の製造量が増加する。	製造所Lv6 / 技法所Lv3 / 求人所Lv3
	道路開発	隣接する都市への移動期間が短くなる。	市場Lv5 / 製造所Lv5 / 技法所Lv3

系統	名前	効果	条件
兵科	戦車研究	戦車の編制に必要な兵装「戦車」(P.15)が製造できるようになる。	市場Lv3 / 兵舎Lv3 / 製造所Lv2
	連弩研究	連弩の編制に必要な兵装「連弩」(P.15)が製造できるようになる。	農園Lv3 / 兵舎Lv3 / 製造所Lv2
	大盾研究	大盾の編制に必要な兵装「大盾」(P.15)が製造できるようになる。	農園Lv3 / 兵舎Lv3 / 製造所Lv2
	虎豹騎育成	虎豹騎の編制に必要な兵装「虎鎧」(P.15)が製造できるようになる。	市場Lv3 / 兵舎Lv3 / 製造所Lv2
防御	築城術	城門・関の最大防御値が上昇する。	市場Lv6 / 製造所Lv1 / 巡察局Lv2
	築城術・極	城門・関・兵法陣・強化陣の最大防御値が大幅に上昇する。	市場Lv6 / 製造所Lv3 / 巡察局Lv6
	軍医育成	潰走して本陣に戻った武将が即座に再出撃できるようになる。	技法所Lv3 / 求人所Lv3 / 巡察局Lv6
	治療施設	本陣の傷兵が徐々に回復して予備兵になる。	市場Lv2 / 技法所Lv2 / 巡察局Lv6
	軍楽台	自都市での戦闘で、采配ポイントのたまる速度が上昇する。	農園Lv3 / 計略府Lv2 / 技法所Lv2
妨害	築城妨害	隣接する敵都市の城門・関の最大防御値が低下する。	兵舎Lv6 / 計略府Lv2 / 求人所Lv2
	築城大妨害	隣接する敵都市の城門・関・兵法陣・強化陣の最大防御値が大幅に低下する。	兵舎Lv6 / 計略府Lv6 / 求人所Lv3
	兵法陣看破	隣接する敵都市の兵法陣が、攻撃・防御を上昇させる効果を無効にする。	農園Lv5 / 兵舎Lv5 / 計略府Lv6
	製造妨害	隣接する都市の兵装の製造量が減少する。	兵舎Lv6 / 製造所Lv2 / 計略府Lv2
	出陣妨害	敵軍勢の予備兵の最大数が減少する。	市場Lv2 / 農園Lv2 / 計略府Lv6
	出陣大妨害	敵軍勢の予備兵の最大数が大幅に減少する。	市場Lv6 / 農園Lv3 / 計略府Lv6

※メイン画面／都市画面を右クリックで表示されるメニューから[技術]を選ぶか、[建設][増築]で[都市技術]を選ぶと、都市技術の情報を確認できます。

異民族

異民族

異民族とは

都市を支配しない、特殊な勢力です。

「南蛮」「烏丸」「匈奴」「山越」「氏羌」の5勢力があり、それぞれ出現する都市が異なります。

また、独自の兵科・戦法を持っています。

異民族とは、[外交]で交渉したり、討伐したりできます。

異民族との外交

[外交]で[異民族]を選ぶと、通常的外交と同様、異民族に交渉の使者を送れます。異民族との外交では、金を支払って以下の交渉ができます。

都市襲撃	隣接する敵都市を襲撃させる。襲撃された都市の治安が低下し、放置するとさらに兵力や兵糧が減少し、施設が攻撃される。
軍勢撤退	自都市を襲撃する異民族を撤退させる。
兵力雇用	兵力を雇用する。
兵糧購入	兵糧を購入する。



異民族の討伐

出現した異民族は、[外交]で[軍勢撤退]させるか、[軍事]で[討伐]しない限り、一定期間都市を襲撃し続けます。

異民族が出現した都市で[軍事]の[討伐]を選ぶと、[出陣]と同様に軍勢を編制できます。編制後、[進行]を選ぶと、異民族の軍勢との戦闘になります。

討伐では、時間切れになると敗北します。敗北しても、都市は奪われません。

戦闘に勝利すると、異民族の軍勢が撤退し、金や兵糧などを奪えます。



異民族一覧

名前	勢力圏	異民族兵科 (P.14) と異能	異民族戦法とその効果	出現しやすい季節
南蛮	江陵・長沙・武陵・零陵・桂陽・永安・江州・成都・雲南	藤甲 特殊攻撃を受けると「憤怒」状態になり、全兵科に対して特殊攻撃できるようになる。 戦象 陣や城門などの建造物に対して特殊攻撃「突進」を発動できる。	蛮声恫喝 (消費采配 6) 範囲内の敵の戦闘力(攻撃・防御・破壊)・機動力が低下する。 粉碎打撃 (消費采配 6) 範囲内の敵に武力差によるダメージを与え、敵の防御が低下する。	冬
烏丸	襄平・北平・薊・南皮・鄆・平原・北海・濮陽・陳留	烏丸 特殊攻撃が常に威力の高い「暴撃」となる。	神速猛射 (消費采配 5) 自部隊の攻撃・機動力が上昇し、全兵科に特殊攻撃できるようになる。 戦意高揚 (消費采配 5) 範囲内の味方の武力・攻撃が上昇する。	冬
匈奴	晋陽・洛陽・許昌・宛・汝南・新野・江夏	匈奴 特殊攻撃が常に「毒射」となり、敵を毒状態にする。	匈奴乱射 (消費采配 6) 範囲内の敵に武力差によるダメージを与え、敵の機動力が低下する。 群狼猛進 (消費采配 7) 範囲内の味方の武力・攻撃・機動力が上昇する。	春
山越	小沛・下邳・寿春・呉・建業・廬江・会稽・柴桑	山越 遠距離の敵に特殊攻撃を発動できる(「投槍」)。	凶猛 (消費采配 3) 自部隊の武力・破壊・機動力が上昇する。 全軍凶猛 (消費采配 5) 範囲内の味方の武力・破壊・機動力が上昇する。	春
氏羌	西涼・天水・長安・漢中・上庸・襄陽・梓潼	鉄車 特殊攻撃が常に「乱突」になり、敵を動揺状態にする。	鉄壁突撃 (消費采配 6) 自部隊の武力・防御が上昇し、全兵科に特殊攻撃できるようになる。 勇猛果敢 (消費采配 3) 自部隊の武力・破壊が上昇する。	夏

山賊

「南蛮」「烏丸」「匈奴」「山越」「氏羌」の異民族以外にも、「山賊」が出現することがあります。山賊には独自の兵科や戦法がありませんが、全都市に出現します。

兵科と兵装

兵科と兵装

兵科系統と兵科

兵科の種類が追加・変更され、系統ごとに分類されています。「軽槍」「軽弓」「軽騎」以外の兵科を編制するには、施設「製造所」で兵装や兵器を製造する必要があります。また、軍勢の編制では、同じ兵科系統に属する兵科にのみ変更できます（武将ごとに兵科は固定です）。

※兵器（衝車・投石）には、どの兵科系統からも変更できます。

❖兵科一覧❖

兵科系統	名前	特徴	必要な兵装
槍兵	軽槍	槍兵の基本的な兵科。破壊が高い。	—
	重槍	軽槍に比べて、攻撃・防御・破壊が高いが、機動力が低い。	重装
	大盾	軽槍に比べて、防御が高い。	大盾
騎兵	軽騎	騎兵の基本的な兵科。機動力が高いが、城壁に上れない。	—
	重騎	軽騎に比べて、攻撃・防御・破壊が高いが、機動力が低い。	重装
	戦車	攻撃・防御・機動力が高く、範囲攻撃できるが、攻撃間隔が長い。	戦車
弓兵	虎豹騎	攻撃・防御・破壊・機動力が高い。	虎鎧
	軽弓	弓兵の基本的な兵科。遠距離攻撃できる。	—
	重弓	軽弓に比べて、攻撃・防御・破壊が高いが、機動力が低い。	重装
兵器	連弩	遠距離攻撃でき、攻撃間隔が短い。	連弩
	衝車	防御・破壊が高いが、機動力が低い。	衝車
	投石	破壊が高く、遠距離攻撃できるが、機動力が低い。	投石

❖異民族兵科一覧❖

異民族（P.12）の軍勢は異民族専用の兵科のみ編制できます。

異民族の兵科はそれぞれ異能と呼ばれる特徴があります。

兵科系統	名前	特徴	異民族名
槍兵	山越	防御・破壊が高く、遠距離攻撃できる。異能「投槍」（P.13）を持つ。	山越
	藤甲	防御・破壊が高いが、「火計」「神火計」に弱い。異能「憤怒」（P.13）を持つ。	南蛮
騎兵	鉄車	攻撃・防御・機動力が高く、範囲攻撃できるが、攻撃間隔が長い。異能「乱突」（P.13）を持つ。	氐羌
	戦象	攻撃・破壊が高く、範囲攻撃できるが、機動力が低く、攻撃間隔が長い。異能「突進」（P.13）を持つ。	南蛮
弓兵	烏丸	攻撃・機動力が高く、遠距離攻撃できる。異能「暴撃」（P.13）を持つ。	烏丸
	匈奴	防御・機動力が高く、遠距離攻撃できる。異能「毒射」（P.13）を持つ。	匈奴

❖兵科系統の有利不利❖

槍兵・騎兵・弓兵の兵科系統は、右図のように三すくみの関係で有利不利があります。有利な兵科系統は不利な兵科系統に対し、特殊攻撃（奮迅・突撃・猛射など）を発動できます。特殊攻撃が発動すると、敵部隊に追加でダメージを与えます。

また、騎兵の兵科系統は、兵器の兵科系統に対しても特殊攻撃を発動できます。

※異民族兵科の異能（P.13）は、有利不利に関係なく特殊攻撃を発動できることがあります。



兵装

❖兵装の製造❖

兵装は、施設「製造所」に武将を配属すると、製造できます。

「重装」「衝車」「投石」以外の兵装は、都市技術（P.11）のある都市でのみ製造できます。製造した兵装を[軍事]の[輸送]で他の都市に運ぶと、他の都市でも兵装を使う兵科を編制できます。

❖兵装一覧❖

名前	編制できる兵科	製造の条件
重装	重槍、重騎、重弓	特になし。
大盾	大盾	都市技術「大盾研究」（下邳・武陵）。
戦車	戦車	都市技術「戦車研究」（長安・梓潼）。
虎鎧	虎豹騎	都市技術「虎豹騎育成」（許昌・陳留）。
連弩	連弩	都市技術「連弩研究」（柴桑・成都）。
衝車	衝車	技法「兵器製造」Lv1以上。
投石	投石	技法「兵器製造」Lv3以上。

兵科の表示切替

戦闘中、「系統切替ボタン」をクリックすると、部隊の兵科表示を「兵科」／「兵科系統」に切り替えられます。兵科系統の有利不利や兵科の確認に活用しましょう。



戦略の強化

戦略の強化

施設

巡察局と計略府の施設の効果が変更されています。

名前	効果	関係する特技とその効果
巡察局	名声・治安が上昇する。	補修：都市の防御の回復量が上昇する。 監視：捕虜武将の脱走を阻止する。
計略府	敵勢力からの引き抜き登用を阻止する。また、秘策P (P.7) の回復量が増加する。	軍師：隣接する敵都市の防御が低下する。 鬼謀：敵勢力の計略府による都市の防御低下を防ぐ。
製造所	兵装 (P.15) を製造する。製造に都市技術 (P.10) や技法が必要な兵装もある。	特になし。

また、勢力内にある「技法所」の施設Lvの合計値が高いほど、技法の研究期間が短縮されるようになります。

❖連携(戦略)❖

親愛武将や血縁関係にある武将2人を、同じ都市の同じ種類の施設に配属すると、「連携」が発生することがあります。

連携が発生すると、施設「市場」であれば金収入が増加するなど、施設の効果が高まります。



治安

都市の情報に「治安」が追加されています。
最大1000で、治安が低いと、異民族の襲撃の被害が大きくなります。
治安が最大だと、異民族の襲撃で被害を受けません。

○治安を上昇させる条件

- 施設「巡察局」を建設する。
- 施設「巡察局」に武将を配属する。
- 都市技術「保安強化」の効果を受ける。

○治安が低下する条件

- 災害「いなご」「洪水」「疫病」が発生する。
- 異民族の都市襲撃を受ける。
- 戦闘で城門を突破される。



外交

[外交]では異民族と交渉できるようになり (P.12)、他勢力との交渉にも変更があります。

- 交渉する他勢力と、使者として送る武将を選びます。君主同士の間がよいほど交渉は成立しやすくなります。また、武将の政治が高いほど、交渉が成立しやすく、特技「弁舌」を持っていると、一度の派遣で2回交渉できます。

- [進行]し、実行期間が過ぎると、交渉が始まります。
相手へ要求する内容を選びます。何も要求しない場合は、「貢物」を選びます。相手の心証が高いほど、要求できる内容が増えます。



- 続けて相手が、その要求に対して条件を提示します。要求によっては条件の提示なしで断られることもあります。

- 相手から提示された条件を受け入れて交渉を成立させるか、別の条件を提案するか決めます。交渉内容が決まると、成功見込や交渉成立後の心証が表示されます。
※成功見込は、成立しやすい順に「確実」「高い」「やや高い」「普通」「やや低い」「低い」「なし」と表示されます。
※心証が高いほど、交渉が成立しやすくなります。交渉が成立したとき、要求に対し提示が少ないと心証が低下し、多いと心証が上昇します。



- 交渉が終了すると、使者が戻ります (期間がかかります)。

戦闘の強化

武将抜擢

無名の人物に訓練や旅で経験を積ませ、配下武将として抜擢できるようになりました。

選んだ訓練や旅の内容によって、武将になったときの能力や特技、兵科、戦法が異なります。

- ① ターン開始時に、人物の噂を聞くことができます。人物の噂を聞いた後、施設を視察し、武将として育成する人材を選びます。
- ② 選んだ人材にさまざまな訓練をし、教育します。選んだ訓練によって、能力が成長したり、特技を修得したりします。
- ③ 訓練の仕上げとして、旅に出します。旅に出る地方は、能力・戦法などに大きく影響します。旅の終了後、戦法や兵科を決めると、現役武将として勢力に加わります。



災害

戦略中に、災害が発生するようになりました。

災害は以下の4種類あり、一定期間経過すると収まります。

いなご	兵糧が減少し、治安が低下する。隣接都市に広がる可能性がある。
洪水	兵力と防衛が減少し、治安が低下する。河川の流域にのみ発生する。
疫病	兵力が減少し、治安が低下する。武将が「病気」になることがある。隣接都市に広がる可能性がある。
豊作	兵糧収入が増加する。



医療都市

都市の特徴(農業・商業・大都市など)に、「医療」が追加されます。

医療都市では、その都市と隣接都市で戦闘が起こると、傷兵を収容して増やせます。

参軍

[出陣]時に、「参軍」を編制できるようになりました。

参軍とは、部隊は率いないが、軍勢に同行して戦闘を補佐する軍師のことです。

参軍を編制すると、その武将の所持する秘策を戦闘で発動できるようになります。また、参軍の知力が高いほど、出陣する武将の統率が上昇します。

参軍に編制できるのは、君主か特技「軍師」を持つ武将のみです。

※参軍が複数の秘策を所持している場合は、軍議で秘策を選択します。



部隊配置

守備側は、開戦前に部隊配置ができるようになりました。

軍議で秘策の選択・軍勢の確認などを行った後、[配置]を選ぶと、部隊配置画面になります。

本陣・兵法陣・強化陣に部隊を配置できます。

陣を選ぶと部隊のリストが表示されます。配置する部隊を選択後、[決定]を選びます。

強化陣と部隊の兵科系統が一致して、強化陣の効果を受けられる部隊は、リストで武将名が青く表示されます。

配置後、[開戦]を選ぶと、戦闘になります。

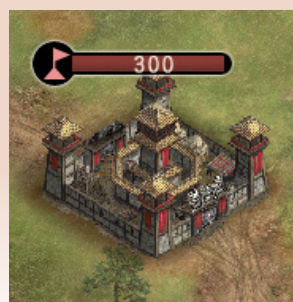


戦闘の強化

兵法陣・強化陣・中立陣

陣に、「兵法陣」「強化陣」という特殊な効果のある陣が追加されています。

兵法陣と強化陣は、守備側を強化するさまざまな効果を持ち、守備側が戦闘を優位に進める上で重要な役割を果たします。攻撃側は、これらの陣にいかに対処するかが鍵になります。開戦時は、兵法陣・強化陣を守備側が支配しています。中立陣はどちらも支配していません。



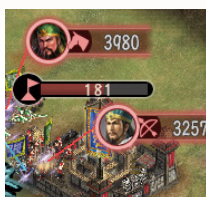
兵法陣：守備側の全部隊や城門の防御を強化する効果を持つ。攻撃側に支配されると、その効果を失う。



強化陣：強化陣の視界にいる守備側部隊の特殊攻撃が強化される(陣に表示された兵科系統の部隊のみ)。



中立陣：開戦時は、どちらの軍勢にも属していない。部隊が接触すると、支配できる。



兵法陣の効果を受けている部隊は、武将の顔のフチが明るく光って表示される。



強化陣の効果を受けている部隊は、兵科アイコンの下地の色が、黒から部隊の色に変わる。

潜在

潜在とは、能力が一定以上の武将が戦闘中に発揮する特殊な力のことです。統率・武力・知力がそれぞれ90以上、100以上の武将は、戦闘中に潜在を発揮します。

能力	90以上	100以上
統率	開戦から一定時間、機動力が上昇する。	窮地になると「底力」が発動し、防御が大幅に上昇する。
武力	特殊攻撃が一定確率で「連撃」(2回連続発動)となる。	特殊攻撃が全て「連撃」となる。
知力	開戦から一定時間、視界が広がる。	動揺状態になるのを一定確率で「回避」できる。

戦法の追加・変更

戦法が2つ追加されています。異民族専用の戦法(P.13)も追加されています。

戦法名	消費采配	効果
戦法封印	3	範囲内の敵が戦法を使えなくなる。
兵撃封印	5	範囲内の敵が特殊攻撃を発動できなくなる。

また、以下の戦法の消費采配ポイントが変更されています。消費采配ポイントが下がり、戦法が使用しやすくなりました。この他にも、戦法名が変更された戦法もあります。

戦法名	変更後の消費采配	戦法名	変更後の消費采配
槍攻撃強化	5	騎軍兵撃	4
弓攻撃強化	5	伏兵神速	5
馬攻撃強化	5	騎軍神速	6
全防御強化	5	全軍兵撃	5
全攻城強化	5	神火計	7
機動力弱化	4	連環の計	6
伏兵	4	義勇兵	7
火計	6	八陣の法	7
大打撃	6	美女連環	5
槍軍兵撃	4	人中の呂布	7
弓軍兵撃	4		

連携(戦闘)と強敵

信頼を寄せ合ったり、敵対したり、血縁・義兄弟・婚姻など特別な関係にあたりする武将が同時に陣出していると、「連携」や「強敵」が発生することがあります。

2人の武将が同じ軍勢にいと連携、敵対する軍勢にいと強敵が発生します。連携や強敵が発生すると、発生した部隊の能力が上昇したり、低下したりします。



編集機能

一騎討ち

一騎討ちに、「役」のルールなどが追加されています。

❖技札の補充❖

一合(1戦)の勝負で負けるか、技札を全て使うか、場に「天地人」の役が揃うと、技札が5枚になるように補充されます。

❖「天地人」の役❖

技札を勝負に使用すると、使用した技札の文字(天を使用すると「天」、地を使用すると「地」、人を使用すると「人」の文字)が場に残ります。場に「天」「地」「人」の三文字が残ると、「天地人」の役となり、次の合のみ技札の数字が倍になります。

※一騎討ち開始時には「天」「地」「人」のいずれか一文字が場にありま。



❖必殺と弾返❖

特殊札「必殺」と「弾返」は、武力が高かったり、特技「一騎」を持っていたりすると補充されやすくなります。

「必殺」を使用すると、自分の技札の数字が全て倍になります。

「弾返」を使用すると、天地人の勝負が逆転し、勝負に負けると相手に2倍のダメージを与え、勝つと自分が2倍のダメージを受けるようになります。

弾返について



❖勝敗結果❖

一騎討ちが終わると、ゲージの短いほうの部隊の兵力が、ゲージに応じて減少します。ゲージが0になると、兵力の減少に加え、部隊が動揺します。

スタートメニューから編集

スタートメニューの「編集」から、各種のデータを編集できます。



編集	新武将登録	新武将を作成・編集したり、新武将のデータを出力・読み込みしたりする。従来の項目に加え、「所持秘策」を5つまで設定できる。
	武将編集	史実武将の顔CGや音声、能力、戦法、特技、秘策などを編集する。編集した内容は、オプション(P.5)の環境設定で「武将編集反映」を「両方反映」か「武将のみ反映」にすると、ゲームに反映される。
	新名品登録	新名品を作成・編集したり、新名品のデータを出力・読み込みしたりする。作成・読み込んだ新名品は、新規ゲーム開始時の環境設定で「新名品」を「登場する」に設定すると、ゲームに登場する。
	戦法編集	戦法を編集する。効果時間や効果範囲、効果の強さなどを変更する。編集した内容は、オプション(P.5)の環境設定で「武将編集反映」を「両方反映」か「戦法のみ反映」にすると、ゲームに反映される。

プレイ中に編集

戦略中に、機能の「編集」を選べば、武将・都市・勢力・軍団・名品の各データを編集できます。

編集することで、好きな状況を作り出したり、武将や名品の強さを変更したりできます。

※新規ゲーム開始時の環境設定で「ゲーム中編集」を「あり」にする必要があります。

