



英傑伝シリーズ

三國志 英傑伝

操作ガイド



界橋における公孫瓚と袁紹の戦いは、劉備軍と趙雲の活躍によって公孫瓚軍が凱歌を挙げた。しかし、数カ月もの戦いにより、兵士は疲弊していた。これを知った董卓は、恩を売ろうと皇帝の名で和睦を勧めた。



呂布
はたして、華雄を破ってここまで来れるかな？
楽しみだなあ！ ほっほっほっ！

呂布	Lv 2 怪騎兵	呂布	Lv 5 怪騎兵
武力 98	武力 90	武力 90	武力 90
兵力 500/560	兵力 494/740	兵力 494/740	兵力 494/740
経験 30	経験 0	経験 0	経験 0

呂布	董卓
武力 98	武力 90
兵力 500/560	兵力 494/740
経験 30	経験 0

呂布	董卓
武力 98	武力 90
兵力 500/560	兵力 494/740
経験 30	経験 0

董卓
誰が忘れるものか。
わしが最も信頼しておるのは、呂布おまえだ。

陶謙
我ら、漢の臣です。董卓は許せませぬ。連合軍に参加させていただきたく、徐州より急いで参りました。

関羽
敵将華雄、関羽が討ち取ったリ！



『三國志英傑伝』とは



『三國志英傑伝』は、RPGの手法を取り入れた戦術級シミュレーションゲームです。
プレイヤーは三国志に登場する武将・劉備となって、漢王朝の復興と中国統一を目指します。



1995年に発売されたシミュレーションRPGゲーム。
物語パートと、戦闘パートを繰り返し、ドラマが展開されていく。
頼りになる仲間たちと出会い、彼らの「属性」を活かして成長させていくことが勝利への鍵となる。

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



戦闘が決まったら準備を整えて出陣する



ストーリーに沿った一騎打ちが発生



戦場ごとに決められた勝利条件を目指す

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/628150_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。

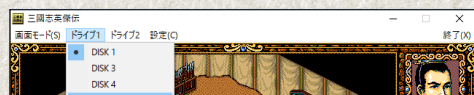
read.meファイルを起動します。
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

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。

メニューの操作

画面モードの切り替えやディスクの仮想的な入れ替えは、メニューから操作します。



全画面表示時は画面上部にカーソルをあわせるとメニューが表示されます

画面モード	ゲームの画面をウィンドウ表示と全画面表示で切り替えます。クリックするたびに切り替わります。[Alt]+[Enter]で切り替えることもできます。
ドライブ1・ドライブ2	本製品はWindows上に仮想環境を作り、オリジナル版の動作を忠実に再現しています。そのため、「ディスク入れ替え」が必要になることがあります。プレイ中、「第1ドライブにセーブディスクを入れて下さい」と表示されたら「ドライブ2」をクリックして、メニューから該当のディスクを選んでください。
設定	ゲームの環境設定を行います。テンキーのない機種をご使用の場合、テンキーの代用とするキーを設定できます。
終了	ゲームを終了します。セーブはされません。 ※必ず各タイトルごとの終了コマンドを実行してから選んでください。

※ディスク入れ替えを要求されたとき以外は、「ドライブ1」「ドライブ2」のコマンドを操作しないでください。ゲームが進行不能になることがあります。

テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

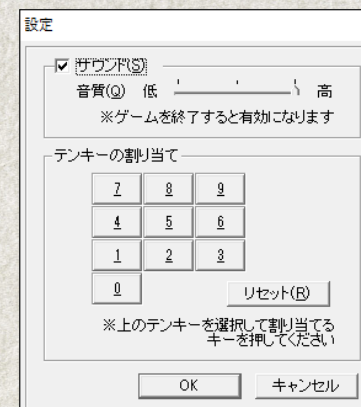
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりになるキーを設定します。

設定は以下のように行います。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「テンキーの割り当て」で設定する数字をクリックします。
- ③その数字に割り当てるキーをキーボードで押します。
- ④[OK]をクリックすると、割り当てを確定します。

たとえば「1」をクリックして、[M]を押すと、ゲーム中は[M]を押したとき「1」を押したことになります。

※[Y][N]はゲーム中で使用するキーなので、割り当てないようにご注意ください。



BGM・効果音の再生をやめるには

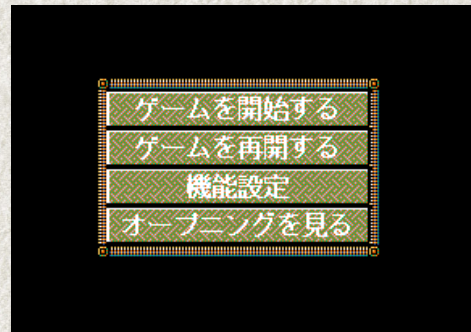
BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

※ゲームを再起動すると設定が有効になります。

ゲームの始め方

ゲームを起動すると、初期メニューが表示されます。



◎新しく始める

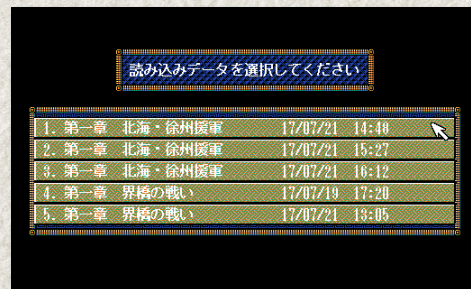
起動後に表示される初期メニューで「ゲームを開始する」を選んでクリックするとゲームが始まります。

◎続きから始める

①起動後に表示される初期メニューで、「ゲームを再開する」を選びます。

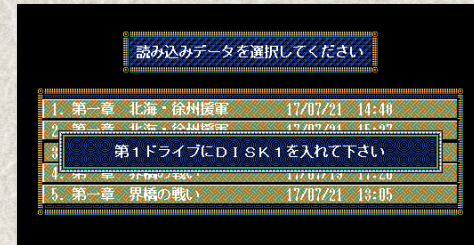
②「第1ドライブにセーブディスクを入れて下さい」と表示されます。メニューバーの「ドライブ1」をクリックして、「セーブディスク」をクリックします。

③「読み込みデータを選択してください」というメッセージと、ロードできるデータの一覧が表示されます。続きをプレイするデータをクリックします。



④「ディスクの×番のデータをロードします。よろしいですか?」と確認されたら、「Yes」をクリックします。

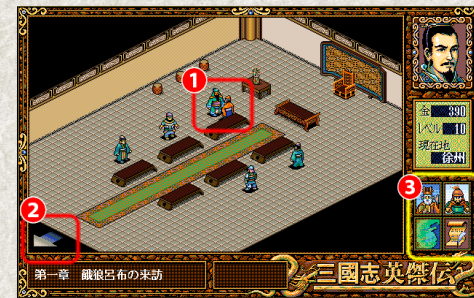
⑤「第1ドライブにDISK1を入れて下さい」と表示されます。メニューバーの「ドライブ1」をクリックして、「DISK 1」をクリックします。




⑥続きからゲームが始まります。

通常画面の操作

室内では、人物に話しかけたり、外に出たり、機能コマンドなどを実行したりします。



①人物	人物を選ぶと、話しかけます。戦場に移動して戦闘に進むこともあります。
②移動	出口をクリックすると、外に出ます。町の中を移動して、アイテムを購入したりできます。
③情報アイコン	<p>アイコンを選ぶと、情報を見たり、機能コマンドを実行できたりします。</p>  <ul style="list-style-type: none"> ①ストーリー情報 これから向かう場所、やることなどを確認できます。 ②武将 武将の情報を見たり、ほかの武将と道具を交換できたりします。 ③全体図 マップの全体図と、現在位置、移動可能な場所がわかります。移動画面でのみ確認できます。 ④機能 セーブ、終了などを行います。

ゲームの終わり方

ご注意



続きをプレイする場合は、必ずセーブを行ってください。
セーブは5か所までです。
※ゲームは自動的にセーブされません。

◎ゲームをセーブする

機能コマンドの「セーブ」を選ぶとセーブできます。



また、戦闘に移る前、セーブするかどうか確認されます。



①機能コマンドで「セーブ」をクリックするか、プレイ中に「ここでセーブしますか?」と確認されたら、「Yes」をクリックします。

②「第1ドライブにセーブディスクを入れて下さい」と表示されます。メニューバーの「ドライブ1」をクリックして、「セーブディスク」をクリックします。

③「データの保存先を指定してください」というメッセージと、セーブ箇所の一覧が表示されます。セーブ箇所をクリックします。



④「ディスクの×番にセーブします。よろしいですか?」と確認されます。「Yes」を選ぶとデータを保存(すでにセーブデータがある場合は上書き保存)されます。

※「No」を選ぶと③に戻ります。

⑤「第1ドライブにDISK1を入れて下さい」と表示されます。メニューバーの「ドライブ1」をクリックして、「DISK 1」をクリックします。

⑥セーブ前の状況に戻り、続きをプレイできます。

◎ゲームを終了する

機能コマンドの「ゲームの終了」をクリックします。

画面左上の「×」をクリックするか、上部メニューの「終了」をクリックしても終了できます。

ゲームの概略

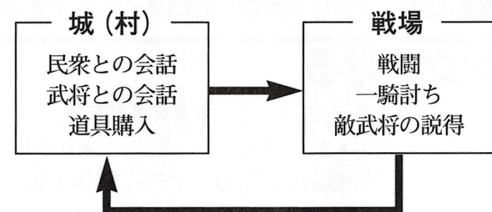
『三国志英傑伝』とは

『三国志英傑伝』は、戦闘をメインにした戦術型のリコエーションゲームです。あなたは、劉備となり、漢王朝復興をめざします。まず、城や村で情報を入手して、状況を把握します。そして、戦闘で、自分と配下の武将を成長させていきます。武将はそれぞれ属性を持ち、可能な攻撃や策略などが異なります。武将の属性を生かした戦術を駆使して戦場を駆け抜けてください。本ゲームは、『三国志演義』の話の通りに進むだけではありません。数々のイベントが起こり、そのときの選択によっては、全く異なるストーリーが展開します。ゲームが終了したとき、あなただけの『三国志』ができあがるでしょう。

基本的なルール

ゲームの流れ

城(村)での情報収集と、戦場での戦闘を繰り返します。



ゲームの目的

劉備となって民衆や武将と会話をして情報を収集していきます。そして、敵対する陣営を撃ち破って、漢王朝を復興します。

ゲームオーバー

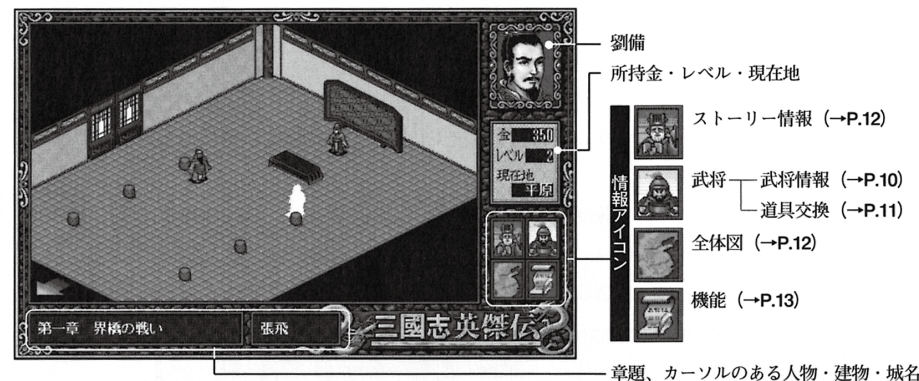
劉備が死亡するか、戦闘に敗北(→P.15)するとゲームオーバーです。

6

ゲームの概略

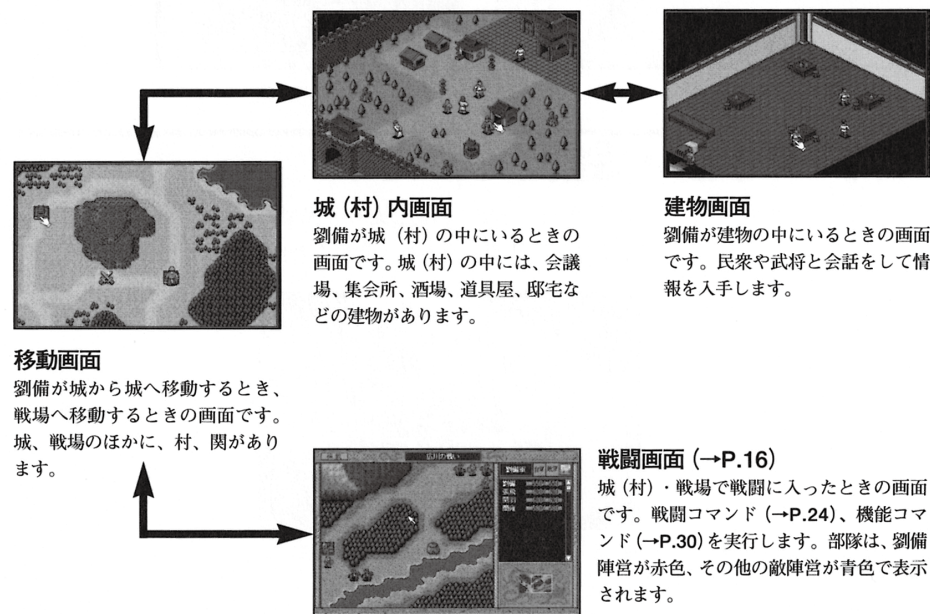
通常画面の見かた

この画面で、劉備の移動・会話などを行います。



画面の種類とつながり

『三国志英傑伝』には、基本的な画面が4種類あります。



7



ゲームの概略

移動・会話のしかた

城間の移動のしかた

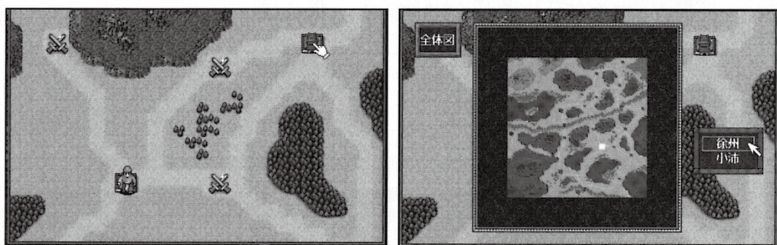
城(村)・戦場の移動方法には、カーソルでの移動、目的地名を選んでの移動の2種類があります。

カーソルでの移動

カーソルを城(村)・戦場に合わせると、がになります。クリックすると、その城(村)・戦場に移動します。

目的地名を選んでの移動

情報アイコンの[全体図]を選びます(→P.12)。全体図と城(村)・戦場のリストが表示されます。リストから城(村)・戦場を選ぶと、移動します。

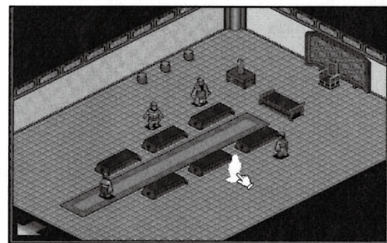


▲ カーソルでの移動。

▲ 目的地名を選んでの移動。

城内での移動・会話のしかた

城(村)内で建物に移動したり、民衆や武将と会話をします。会話すると、情報を得たり、武将を登用したりできます。



▲ カーソルを建物、人に合わせてクリック。

8

移動・会話のしかた

道具屋での行動

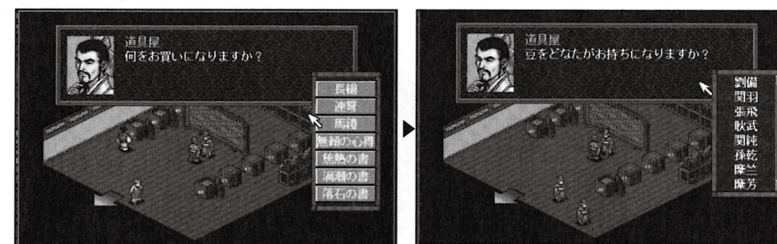
城(村)には道具屋があります。道具屋の主人に話しかけると、攻撃用や回復用の道具を購入できます。

金について

道具を買うには、金が必要です。金は、戦闘に勝利するか、戦場の宝物庫で入手できます。

買う

道具を買い、武将に持たせます。武将1人につき、8つまで持てます。売っている道具は、城(村)によって異なります。

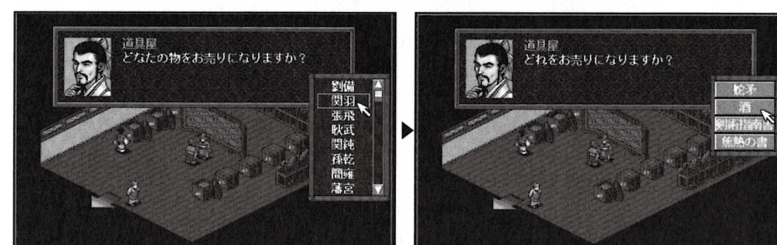


道具のリストから、買いたい道具を選びます。

武将のリストから、誰に持たせるかを選びます。

売る

武将の所持道具を売ります。



武将のリストから、道具を売る武将を選びます。

道具のリストから、売る道具を選びます。

9

移動・会話のしかた

情報の見かた

武将



武将情報

情報アイコンの[武将]をクリックすると、[武将情報][道具交換]のコマンドが表示されます。

各武将は、次のようなデータを持っています。情報アイコンの[武将情報]で見られます。

部隊マーク(→P.20)

武将名

武力 (MAX:100)
武将の武力です。攻撃力に影響します。

知力 (MAX:100)
武将の知力です。策略値(→P.17)に影響します。

統率力 (MAX:100)
武将の統率力です。防御力に影響します。

所持道具 (MAX: 8 個)
武将が所持している道具です。8つまで所持できます。道具名をクリックすると、その道具の情報を表示します。道具は、道具屋(→P.9)で買うか、戦場の宝物庫などで手に入ります。戦闘時に使用します(→P.26)。

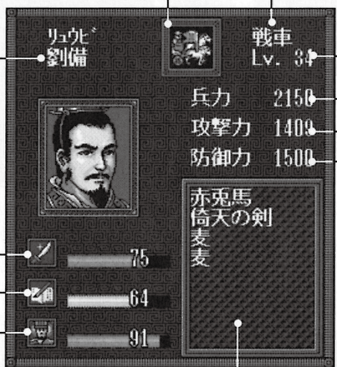
属性
その部隊の属性(兵の種類)です(→P.20)。

レベル (MAX:99)
経験値が100になると、レベルが1上がります。

兵力 (300~)
武将の兵力です。戦闘中、0になると自動的に退却します。

攻撃力 (MAX:属性による)
武将の攻撃力です。武力と所持道具(武器)の合計値です。

防御力 (MAX:属性による)
武将の防御力です。統率力と所持道具(兵法書)の合計値です。



道具交換

武将同士で道具の交換を行います。情報アイコンの[道具交換]で実行します。

武将を選ぶ



「武将1」「武将2」をクリックして、道具を交換する武将を選びます。

渡す道具の選択

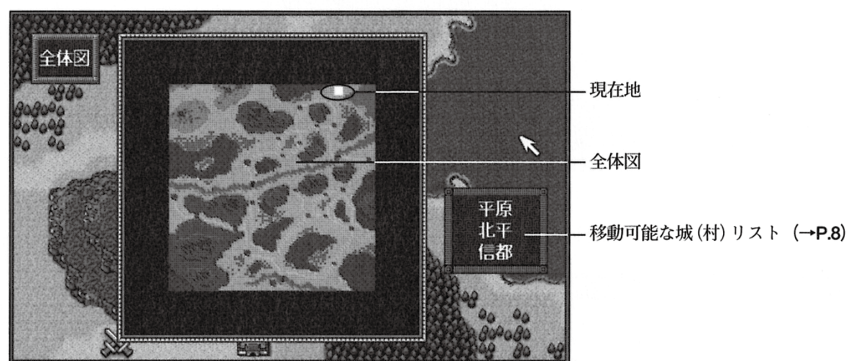


渡したい道具をクリックします。道具が、渡される側の武将の道具のリストに移動します。

全体図



移動画面で[全体図]をクリックすると、現在のシナリオでの全体図が表示されます。



ストーリー情報



情報アイコンの[ストーリー情報]をクリックすると、何をすればよいのが表示されます。



12

情報の見かた

機能



情報アイコンの[機能]をクリックすると、機能コマンドが表示されます。ゲームデータの保存(セーブ)や、ゲームを終了します。

ゲームの終了

ゲームを終了します。

スクロール単位

地図画面のスクロール速度を切り換えます。(小/中/大/極大)から設定します。

速度設定

劉備の移動速度を切り換えます。(ノーウェイト/速い/普通/遅い)から設定します。

ロード

セーブしたデータをロードして、ゲームを再開します。

セーブ

プレイ中のデータをセーブします。

モニター

画面表示(カラー/モノクロ)を切り換えます。

BGM

BGM(オン/オフ)を切り換えます。

効果音

効果音(オン/オフ)を切り換えます。

音量

BGM・効果音の音量(標準/小)を切り換えます。

13

情報の見かた

戦闘の進めかた

戦闘の開始

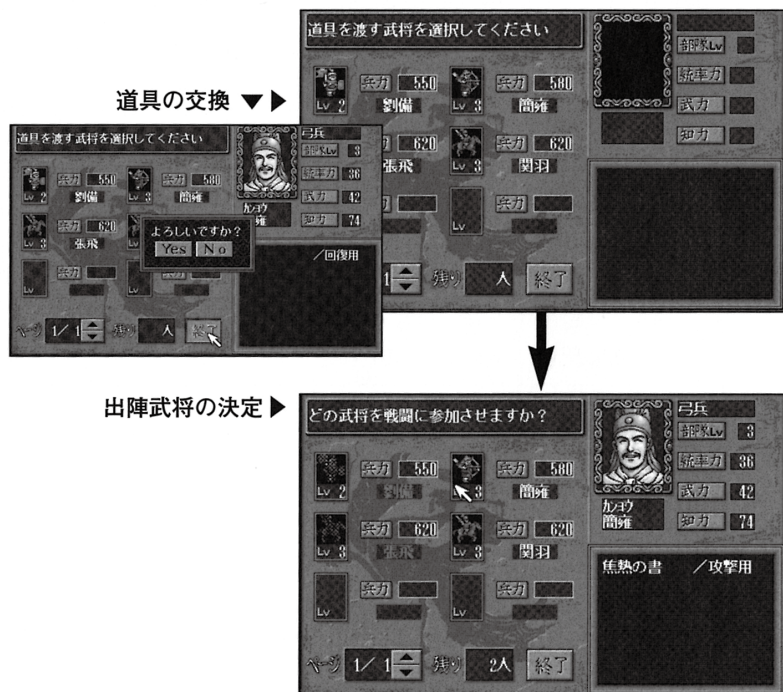
関羽、諸葛亮、孫乾などに話しかけると、戦闘の準備を始めます。部隊の編成に移ります。

戦闘の流れ

劉備側と敵側と、交互に戦闘コマンド(→P.26)を実行する順番が回ってきます。これをフェイズといいます。自分のフェイズになったら、部隊を選んでコマンドを実行します。劉備側、敵側のフェイズが一回ずつ終了すると、1ターン終了したことになります。

部隊の編成

戦闘の前に、部隊の編成を行います(→P.18)。

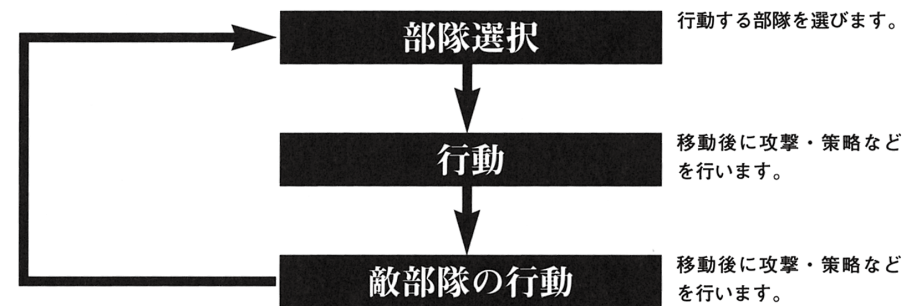


14

戦闘の進めかた

戦闘

戦闘は、次のような流れで進みます。



行動する部隊を選びます。

移動後に攻撃・策略などを行います。

移動後に攻撃・策略などを行います。

戦闘の勝敗

戦闘は、次の場合に終了します。

劉備の勝利

特定の勝利条件を満たすと劉備側の勝利となります。勝利条件は、機能コマンドの[勝利条件]で見られます(→P.30)。

劉備の敗北

次の条件のどちらかを満たすと、劉備側の敗北となります。

- A. 劉備の兵力が0になる。
- B. 戦闘ごとに設定されたターンを経過する。

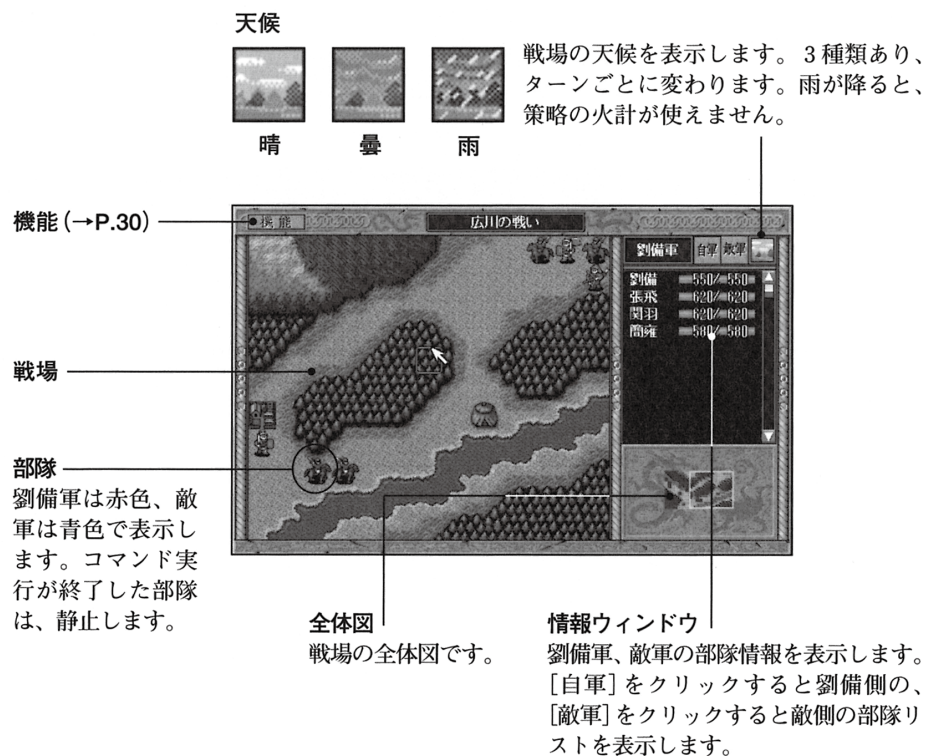
15

戦闘の進めかた

戦闘画面の見かた

戦闘は、戦闘画面で行います。

戦闘画面



16

戦闘の進めかた

部隊情報

部隊にカーソルを合わせるか、部隊リストで武将名をクリックすると、部隊情報が表示されます。

兵力・士気値 兵力…戦闘中、0になると自動的に退却します。村・策略などで回復します。 士気値…敵部隊から攻撃を受けると下がります。攻撃力・防御力に影響します。村・策略などで回復します。	部隊の属性 (→P.20) 武将名 魏延 部隊名 武道家隊 レベル Lv33	武力・知力・統率力 武力…攻撃力に影響します。 知力…策略に関する能力を表します。 統率力…防御力に影響します。
戦略値 戦闘中に策略を使うと減ります。	兵力 92 士気値 51 攻撃力 80 防御力 80	攻撃力・防御力 攻撃力…戦闘中の攻撃の威力に影響します。 防御力…戦闘中の防御に影響します。
	兵力 2200/2200 士気値 100 攻撃力 1388 防御力 1229 戦略値 54/54 経験値 50	経験値 100になるとレベルが1上がります。

戦闘の種類

戦闘は、部隊戦 (→P.24) です。特定の武将同士の戦闘では一騎討ち (→P.25) が起こる場合があります。



▲ 部隊戦



▲ 一騎討ち

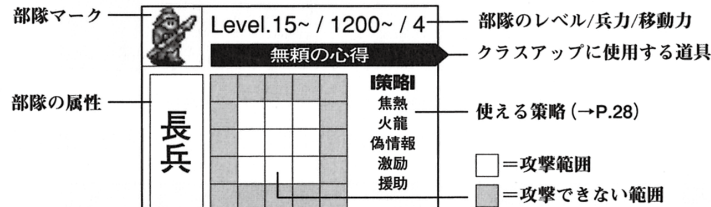
17

戦闘の進めかた

部隊の属性とクラスアップ

部隊には、それぞれ属性があります。属性によって移動できる地形・消費移動力(→P.22)・攻撃できる範囲が異なります。レベル15以上、30以上になったとき、道具を使用するとクラスアップができます。属性を変更できる道具(→P.27)もあります。

表の見かた



歩兵隊 | 剣や槍を武器に戦います。

Level.1~ / 500~ / 4 長槍 短兵 策略: 焦熱 偽情報	Level.15~ / 1200~ / 4 歩兵車 長兵 策略: 焦熱 火龍 偽情報 激励 援助	Level.30~ / 1950~ / 5 戦車 策略: 焦熱 火龍 偽情報 激励 援助
-----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	----------------------------------------------------

弓兵隊 | 弓や弩を武器に戦います。

Level.1~ / 500~ / 3 連弩 弓兵 策略: 渦潮 偽情報	Level.15~ / 1060~ / 4 発石車 連弩兵 策略: 渦潮 濁流 偽情報 激励 援助	Level.30~ / 1660~ / 5 発石車 策略: 渦潮 濁流 偽情報 激励 援助
-----------------------------------------------	------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

20

戦闘の進めかた

騎兵隊 | 騎馬に乗って、機動力を生かして戦います。

Level.1~ / 500~ / 6 馬鎧 軽騎兵 策略: 牽制 援助	Level.15~ / 1340~ / 5 近衛鎧 重騎兵 策略: 牽制 挑発 援助	Level.30~ / 2240~ / 6 親衛隊 策略: 牽制 挑発 援助
-----------------------------------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------------------

賊兵隊 | 山地などの移動に優れた能力を発揮して戦います。

Level.1~ / 800~ / 4 無類の心得 山賊 策略: 落石 山崩 偽情報 牽制 激励 援助	Level.15~ / 1360~ / 4 義侠の心得 凶賊 策略: 落石/山崩 山津波 大落石 偽情報 牽制/激励 援助	Level.30~ / 1960~ / 4 義賊 策略: 落石/山崩 山津波 大落石 大山崩 偽情報/牽制 激励/援助
--------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

特殊部隊 | レベルが上がっても、クラスアップできない部隊です。

Level.1~ / 600~ / 5 武道家隊 策略: 焦熱 火龍 業火 大焦熱 大火龍	Level.1~ / 300~ / 4 軍楽隊 策略: 激励 応援 鼓舞 大激励 大応援 大鼓舞	Level.1~ / 400~ / 4 猛獣使い 策略: 偽情報 偽兵 偽装 牽制 挑発 威圧
-----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------

火計が得意です。

士気回復の策略が得意です。隣接した味方部隊の士気値を回復します。

状態攻撃の策略が得意です。

Level.1~ / 300~ / 4 妖術使い 策略系統: 火計 水計 山計 混乱 兵力回復 士気値回復 兵力・士気値回復	Level.1~ / 700~ / 4 異民族 策略: 渦潮 濁流 津波 大渦潮 大濁流	Level.1~ / 300~ / 5 輸送隊 策略: 援助 補給 救済 大援助 大補給 大救済
----------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------	--------------------------------------------------------

ほとんどの策略が使えます。

水計が得意です。

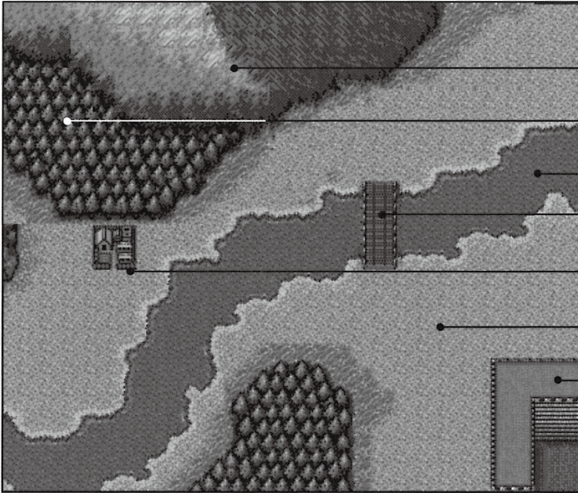
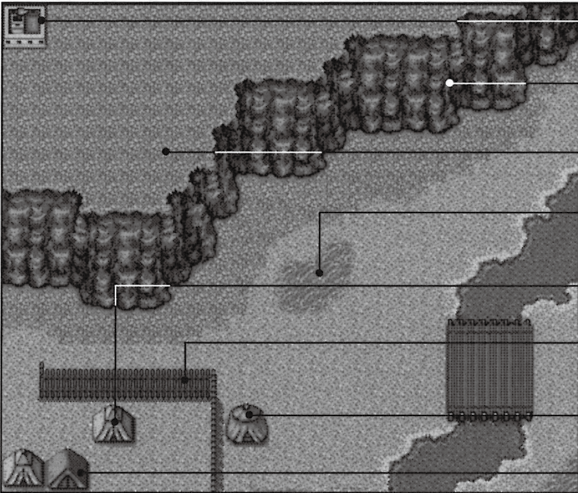
兵力回復の策略が得意です。

21

戦闘の進めかた

地形データ

戦場では、部隊の属性によって移動できる地形が異なります。また、地形によって防御度が異なります。

	地形	防御度
山地	30%	
林	20%	
川	—	
橋	0%	
村	5%	
平地	0%	
城壁	—	
	地形	防御度
砦	30%	
崖	—	
荒地	0%	
草原	5%	
兵舎	10%	
柵	—	
宝物庫	0%	
兵糧庫	0%	

22

戦開の進めかた

消費移動力

戦場で部隊が移動すると、移動力を消費します。部隊の属性と地形によって、消費移動力が異なります。

※村と砦では、士気値と兵力が回復します。兵舎では兵力が回復します。—は移動できない地形です。

歩兵隊	弓兵隊	騎兵隊	賊兵隊	武道家隊	軍楽隊	猛獣使い	妖術使い	異民族	輸送隊	地形
—	—	—	1	1	—	—	—	1	—	山地
1	1	—	1	1	2	1	1	1	2	林
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	川
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	橋
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	村
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	平地
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	城壁
歩兵隊	弓兵隊	騎兵隊	賊兵隊	武道家隊	軍楽隊	猛獣使い	妖術使い	異民族	輸送隊	地形
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	砦
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	崖
1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	荒地
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	草原
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	兵舎
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	柵
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	宝物庫
2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	兵糧庫

23

戦開の進めかた

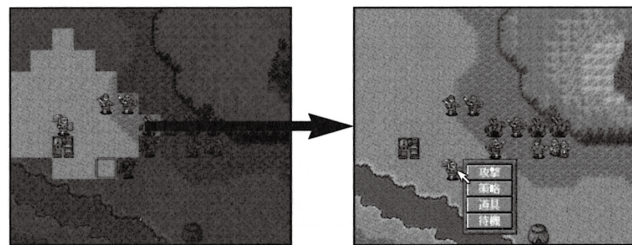
戦闘コマンド

戦闘コマンドは、次の5種類です。

- 移動** 部隊を移動します。
- 攻撃** 敵部隊を攻撃します。
- 策略** 部隊に策略をしかけます(→P.25)。
- 道具** 所持道具を使用します(→P.26)。
- 待機** 攻撃せずに待機します(→P.27)。

移動

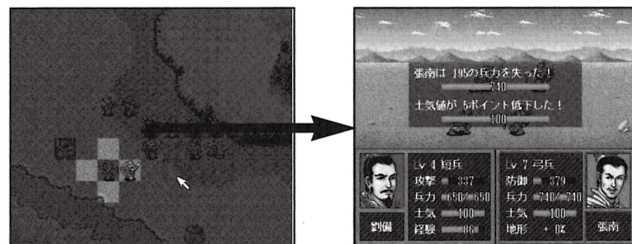
部隊を移動します。地形と部隊の属性によって移動範囲が異なります。部隊をクリックすると、移動可能範囲が明るく表示されます。移動する場所を選んでクリックすると、移動します。



攻撃

部隊戦

敵の部隊を攻撃します。部隊にはそれぞれ攻撃範囲(→P.20)があります。[攻撃]を選ぶと、攻撃可能範囲が明るく表示されます。攻撃目標の部隊を選んでクリックすると、攻撃します。
※戦闘には、武将の攻撃力・士気値が影響します。



24

戦闘の進めかた

一騎討ち

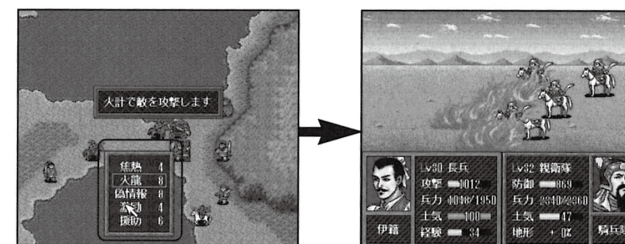
特定の武将同士が戦闘に入ると、一騎討ちを開始します。



部隊戦のアニメーションの後、会話がやりとりされて一騎討ちになります。

策略

策略を行います。策略には、攻撃系、回復系、状態攻撃系があります(→P.28)。実行すると、それぞれ策略値を消費します。



[策略]を選ぶと、策略のリストが表示されます。策略を選びます。

策略可能範囲が明るく表示されます。対象となる部隊を選ぶと攻撃されます。

25

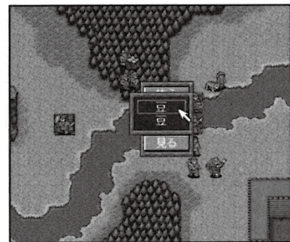
戦闘の進めかた

道具

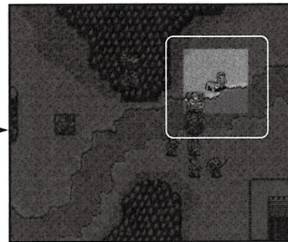
武将の所持している道具を使用したり、他の部隊に渡したりします。

使う

所持道具を使用します。



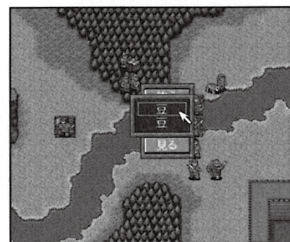
所持道具のリストから、使用したい道具を選びます。



道具を使用する部隊を選びます。

わたす

所持道具を1つ、隣接する他の部隊に渡します。



所持道具のリストから、渡したい道具を選びます。



渡せる範囲が明るく表示されます。道具を渡す部隊を選びます。

捨てる

所持道具を捨てます。所持道具のリストから道具を選びます。

見る

所持道具の説明を見ます。



26

戦闘の進めかた

道具の種類と効果

道具は、使用すると無くなります。所持しているだけで効果のあるものと、使用することで効果が現れるものがあります。

武器 (所持)		クラスアップ (使用)	
青龍偃月刀	攻撃力が上がる。	長槍	短兵を長兵にクラスアップする。
倚天の剣	攻撃力が上がる。	連弩	弓兵を連弩兵にクラスアップする。
七星の剣	攻撃力が上がる。	馬鎧	軽騎兵を重騎兵にクラスアップする。
蛇矛	攻撃力が上がる。	無頼の心得	山賊を凶賊にクラスアップする。
兵法書 (所持)		策略書 (使用)	
孫子の兵法書	防御力が上がる。	焦熱の書	隣接する1部隊に火計を行う。
孟徳新書	防御力が上がる。	渦潮の書	隣接する1部隊に水計を行う。
		落石の書	隣接する1部隊に山計を行う。
		濃霧の書	隣接する1部隊を混乱させる。
属性変更 (使用)		回復 (使用)	
剣術指南書	属性が短兵になる。	酒	部隊の士気値が回復する。
弓術指南書	属性が弓兵になる。	豆	部隊の兵力が回復する。
馬術指南書	属性が軽騎兵になる。	傷薬	部隊の士気値と兵力が回復する。

※劉備は属性を変更することができません。

待機

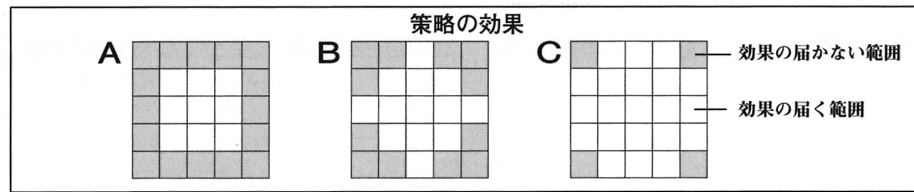
その場で待機します。部隊が移動した後、何も行動しないときに選ばれます。

27

戦闘の進めかた

策略一覧

策略には、攻撃系、回復系、状態攻撃系の3種類があります。



攻撃系策略

敵部隊を攻撃して、兵力を減らす策略です。

火計

炎で敵部隊を攻撃します。平地、草原、林、城で行えます。天候が雨のときは使えません。

名称	範囲	対象	消費策略値
焦熱 しょうねつ	A	1 部隊	4
火龍 かりゅう	B	1 部隊	8
業火 ごうか	C	1 部隊	12
大焦熱 だいしょうねつ	A	敵複数	16
大火龍 だいかりゅう	B	敵複数	20

水計

水で敵部隊を攻撃します。平地、橋で行えます。

名称	範囲	対象	消費策略値
渦潮 うずしお	A	1 部隊	6
濁流 だくりゅう	B	1 部隊	10
津波 つなみ	C	1 部隊	14
大渦潮 おおうずしお	A	敵複数	18
大濁流 だいだくりゅう	B	敵複数	22

山計

岩で敵部隊を攻撃します。山、荒地で行えます。

名称	範囲	対象	消費策略値
落石 らくせき	A	1 部隊	8
山崩 やまくずれ	B	1 部隊	12
山津波 やまつなみ	C	1 部隊	16
大落石 だいらくせき	A	敵複数	20
大山崩 だいやまくずれ	B	敵複数	24

28

戦闘の進めかた

回復系策略

部隊の士気値や兵力を回復する策略です。

士気値回復

1 部隊の士気値を回復します。

名称	範囲	対象	消費策略値
激励 げきれい	A	1 部隊	4
応援 おうえん	B	1 部隊	8
鼓舞 こぶ	C	1 部隊	12

兵力回復

1 部隊の兵力を回復します。

名称	範囲	対象	消費策略値
援助 えんじょ	A	1 部隊	6
補給 ほきゅう	B	1 部隊	10
救済 きゅうさい	C	1 部隊	14

士気値・兵力回復

1 部隊の士気値と兵力を同時に回復します。

名称	範囲	対象	消費策略値
看護 かんご	A	1 部隊	12
治癒 ちゆ	B	1 部隊	20
救命 きゅうめい	C	1 部隊	28

状態攻撃系策略

敵部隊を混乱させたり、士気値を下げる策略です。

混乱

敵部隊を混乱させます。混乱した部隊は、行動不能になります。

名称	範囲	対象	消費策略値
偽情報 にせじょうほう	A	1 部隊	8
偽兵 ぎへい	C	1 部隊	16
偽装 ぎそう	A	敵複数	24

士気値減少

敵部隊の士気値を下げます。

名称	範囲	対象	消費策略値
牽制 けんせい	A	1 部隊	4
挑発 ちょうはつ	B	1 部隊	8
威圧 いあつ	C	1 部隊	16

29

戦闘の進めかた

機能コマンド

画面左上の[機能]をクリックすると、機能コマンドを表示します。



ターン終了	全部隊のコマンド実行を終了します。
総退却	退却して、戦闘前の状態からやり直すことができます。
勝利条件	戦闘タイトル、勝利条件、現在のターン数を表示します。
部隊戦闘	部隊戦のアニメーション（見る／見ない）を設定します。
移動速度	部隊の移動速度（1速→2速→3速→4速→5速）を設定します。数字が大きいほど速く移動します。
敵の移動	敵部隊の移動（見る／見ない）を設定します。
BGM	BGM（オン／オフ）を切り換えます。
効果音	効果音（オン／オフ）を切り換えます。
音量	BGM・効果音の音量（標準／小）を切り換えます。
ゲーム終了	ゲームを終了します。

30

戦闘の進めかた