



歴史シミュレーションゲーム

三國志11

with
パワーアップキット

操作ガイド



『三國志11 with パワーアップキット』とは



『三國志11 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、いろいろな生き様を楽しめます。



2006年に発売されたシリーズ第11作。

大陸は、一枚の絵で描かれた3Dマップとなり、四季折々の様子で彩られる。

今作はターン制による君主プレイとなり、1カ月に3回コマンドを出せる。建築する施設を選び、都市を充実させて収入を得たり、兵を雇ったりできる。

シナリオには、あらかじめシナリオと君主が選ばれた「おすすめ」があり、初心者でもつまづきにくいようになっている。

パワーアップキットでは、施設を統合して強化する「吸収合併システム」の追加のほか、有名な戦闘を模した「決戦制覇モード」をすべてクリアするとおまけがもらえるなど、遊びこめる要素が追加されている。



都市の周囲に障害物を建設して敵の侵入を阻む



一騎打ちや舌戦の表現も迫力が増した



チュートリアルでは1年で都市を攻略する練習もできる

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りました」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます(http://store.steampowered.com/eula/628070_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、CG品質などを変更できます。

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

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。

カーソルを合わせると、シナリオの説明が表示されます。

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。武将などのバランスが取れていてプレイしやすい「本体シナリオ」の「おすすめシナリオで始める」も選べます。



- ③プレイする武将を選びます。8人まで選べます。



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



- ⑤設定した内容を確認します。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

初期メニューの「オプション」から「新武将登録」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初期メニューの「オプション」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武将の作成方法を決めます。

「自動作成」「手動作成」のどちらかを選びます。どちらを選んでも、設定できる内容は同じです。

「自動作成」を選ぶと、「決定」をクリックするだけで性別、姓名、能力を順に設定し、簡単に設定できます。

「手動作成」を選ぶと、「基本設定」の画面で姓名などを自分で入力して設定できます。



武将の名前、能力、性別、顔グラフィック、性格、音声、口調、漢室、夢、信念、誕生年、寿命、没年、父親、母親、相性のいい武将、義兄弟、親愛武将、嫌悪武将、能力、成長期、能力持続、兵種適正、列伝を設定します。

※武将の「姓」「名」「姓名読み」は省略できません。

※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。

「決定」をクリックするとオプションに戻ります。「戻る」をクリックすると、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。

32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。

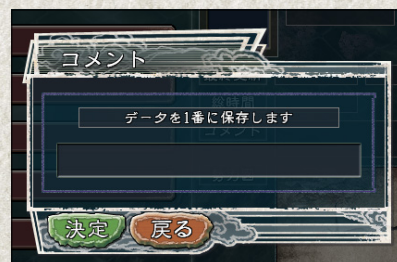


②メニューから「セーブ」をクリックします。



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メニューからどれかを選びます。

「ゲームを終了する」を選ぶと、全君主でゲームを終了します。

「●●をコンピュータに任せる」を選ぶと、選んだ君主以外のプレイを続行します。

「全君主をコンピュータに任せる」を選ぶと、続きはデモプレイを見られます。



④「ゲームを終了する」を選ぶと、確認のメッセージが表示されます。「可」を選ぶと、ゲームが終了します。

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。

画面の見方

メインマップ

行動力、技巧P

●行動力(最大 255)

コマンドを実行するのに必要。毎ターン回復する。コマンドを実行すると減る。

●技巧P (ポイント)

技巧研究 (P.18) や仲介 (P.40) に必要。コマンドを実行すると増える。

クリックすると、現在獲得済みの技巧を表示。
技巧バー：[技巧研究]の進み具合を表示。

現在の季節・年月日・自勢力

1 ターンは 10 日。3 ターンで 1 カ月が過ぎる。

メニュー

中地図表示 (P.9)

情報一覧 (P.42)

機能メニュー

●セーブ

プレイ中のデータをセーブする。

●ロード

セーブしてあるデータをロードする。

●環境設定

環境設定、システム設定 (P.5) を変える。

●タイトルに戻る

タイトル画面に戻る。

●ゲーム終了

ゲームを終了して、Windows 画面に戻る。担当勢力をコンピュータに任せ、成り行きを見守ることもできる。

ヘルプ

●用語事典

コマンド、用語を解説する。

●ヒント集

ゲームのヒントが載っている。

●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

トラブルの対処法を解説する。

●バージョン情報

「三國志 11」のバージョン情報を表示する。

進行ボタン

クリックすると次のターンに進む。



ジャンプリスト

一覧の名前をクリックすると、その部隊や武将のいる場所にジャンプする。
をクリックすると閉じ、をクリックすると開く。

拠点リストを表示する。一番上に君主の所属拠点が表示される。

武将リストを表示する。一番上に君主が表示される。

部隊リストを表示する。一番上に君主の所属部隊が表示される(出陣中の場合)。

カーソルが示している地形 (P.27)

設置できる施設も表示。

マップの操作

マップのスクロール	カーソルを画面端に移動(スクロール方式が[自動]のとき)。「手動」はドラッグ。	マップの視点変更	右ドラッグしてマウスを動かす。
マップの拡大/縮小	マウスのホイールを前/後に動かす。	拠点や部隊にコマンドを出す	カーソルを合わせてクリック。
拠点や部隊に関連した情報を見る	拠点・部隊にカーソルを合わせて右クリック。	進行、情報、セーブ、ロードをする	拠点や施設、部隊のない場所で右クリック。

※キーボードによる操作は P.45 をご覧ください。

簡易情報

都市や部隊にカーソルを合わせると表示される。

レーダーマップ

中国大陸のミニマップ。勢力ごとに都市マーカーが色分けされている。クリックするとその場所にジャンプする。をクリックすると閉じ、をクリックすると開く。



●地図情報ボタン

港や関をレーダーマップに表示するかどうか切り替える。

マス切替ボタン

地形のマス目を表示するかどうかを切り替える。

部隊情報切替ボタン

部隊の情報をすべて見るか、一部見るか、見ないかを切り替える。

ログウィンドウ

をクリックすると閉じ、をクリックすると開く。ウィンドウの上部をドラッグするとウィンドウの幅が上下に動く。

自他勢力の動静が表示される。情報をクリックするとその場所にジャンプする。

軍師の助言や武将などの報告が表示される。

拠点・施設と部隊

拠点や部隊を選んでクリックするとコマンドを実行できます。右クリックすると関連情報が表示されます。

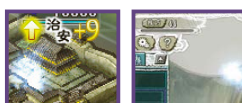
拠点

武將や部隊を休ませることができる建物です。都市・港・関所があります。

都市状態マーカー

都市状態マーカー。同盟関係、停戦関係、後漢皇帝所在都市、自勢力との外交関係や皇帝の所在を表示。

拠点コマンド (P.38)



コマンドの効果は、技巧上昇時、矢印で表示される。光が上昇。



兵士数

兵糧が0になったり、攻撃されたりすると減る。攻撃によって0になると陥落。

拠点の耐久

毎ターン自動的に増える。攻撃されると減る。攻撃によって0になると陥落。

拠点情報 (都市の場合)

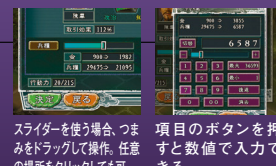
金	都市の金。
兵糧	都市の兵糧 (毎ターン消費)。
治安	現在の治安 / 治安の最高値。
施設数	現在の内政施設数 / 都市圏内に建てられる施設数。
耐久	現在の耐久 / 耐久の最高値。
兵士	兵士数。
気力	都市から部隊を出陣させた時の気力 / 気力の最高値。
兵装	都市に蓄えられている兵装 (P.17) の数。
現役	待機している現役武將数 / 全現役武將数。
捕虜	都市や部隊にいる捕虜の数。
在野	都市圏内にいる在野武將の数。

許昌	金	900
	兵糧	29475
	治安	92/100
	施設数	13/18
	耐久	4000/4000
	兵士	18642
	気力	120/120
	捕	4816
	現	2000
	在	2000
	野	4680
	金収入	1552
	兵糧収入	10925
	相場	兵糧7=金1
	現役	14/20
	捕虜	0
	在野	0

特色	特色の[兵装生産] (P.16) 費用は通常より安くなる。また、この兵装は、関連する施設を開発しておく、毎月、自動的に生産される (兵器・船は除く)。
大都市	大都市。15万まで兵士を雇える (通常都市は10万)
倉	軍馬
戦	兵器 (衝車・井欄など)
弩	船 (楼船・闘艦など)
金収入	次の月に得られる金。
兵糧収入	次の季節に得られる兵糧。
相場	金・兵糧の相場。[商人] (P.38) で売買できる。

数値入力画面

商人との取引や、出陣画面で数値を入力します。

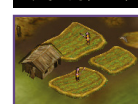


スライダーを使う場合、つまみをドラッグして操作。任意の場所をクリックしても可。項目のボタンを押すと数値で入力できる。

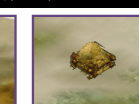
施設

都市の収入を増やしたり、兵装を生産したりする「内政施設」、敵の進軍を阻んだり、敵を攻撃したりできる「軍事施設」・「障害物」・「罠」があります。

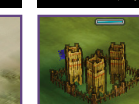
内政施設 (P.15)



軍事施設・障害物・罠 (P.25)



軍事施設の耐久



攻撃を受けると減る。0になると破壊。0になる前に[補修] (P.41) をすれば回復する。

部隊

部隊を出陣させると、移動できる範囲が表示されます。移動できる範囲は兵装により異なります。

行動

未 まだ行動していない部隊
済 行動済みの部隊
委 委任中の部隊
同 同盟している他勢力の部隊
停 停戦している他勢力の部隊

状態異常 (P.27)



部隊コマンド (P.41)

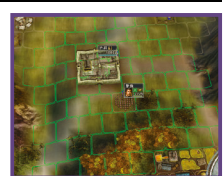


計略などにかかった状態です。[鎮静] (P.27) で回復します。

移動後や、部隊をダブルクリックすると表示されます。

兵糧マーカー

兵糧の残量を表す。残量が30日以内になると赤く点滅する。



移動範囲。

兵士数

兵糧が0になったり、攻撃されたりすると減る。0になると壊滅。

気力

戦法 (P.22) や計略を使うのに必要。

中地図

メインマップで をクリックすると表示されます。

背景

背景の分布図を切り替える。

表示

地図上に表示するかどうかを切り替える。



拠点・部隊情報

□、◇、△にカーソルを合わせると表示される。

外交状態

□都市、◇港・関、△部隊の枠の色は、勢力間の関係を表す。
●青色……同盟関係にある勢力。
●黄色……停戦中の勢力。
●赤色……険悪関係にある勢力。

背景凡例

選んだ[背景]の凡例が表示される。

□都市 ◇港・関 △部隊

分布

災害が発生している都市、後漢皇帝が所在している都市がわかる。



ゲームの進め方

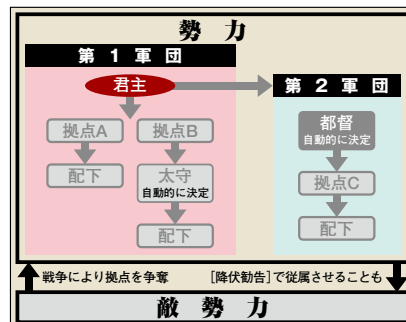
目標

三国時代の君主となり、中国統一を目指します。

勝利条件と敗北条件	
勝利条件	敗北条件
自勢力以外の勢力を戦争や[降伏勧告] (P.40) で減らし、自勢力のみで大陸を支配する。	351年になる。
 空白都市は支配しなくてもよい。	支配都市がなくなる。
	自勢力の現役武将がいなくなる。
	[降伏勧告] (P.40) を受け入れる。

勢力

君主は拠点(都市・港・関所)や武将といった「勢力」を治めます。勢力は複数の軍団からなっています。軍団が1つしかない場合は勢力=軍団となります。軍団が複数ある場合は、都督武将に統治を任せられます。



武将の種類

現役武将	勢力に属する捕虜以外の武将(君主も含む)。
都督	軍団 (P.37) を編制すると太守の中から選ばれる。内政や戦闘を委任する。
太守	現役武将の中から選ばれる。君主・都督がない拠点のみ。
軍師	君主に対して助言を行う。[軍師] (P.40) で任命。知力が70以上必要。
捕虜	拠点が陥落したり、部隊が壊滅したり、一騎討ちに負けたりして捕虜になった武将。
在野	どの勢力にも属さない武将。[武将登用] (P.30) で配下にできる。

※太守・都督・部隊の主将は以下の順位で決めます。
①君主・都督→②指揮兵士(官職で決まる)が多い→③「統率」が高い→④「武力」が高い→⑤功績が高い

ゲームの進行

1カ月に3回、コマンドを実行できるターンが回ってきます(1ターンは10日)。ターンが回ってきたら、拠点を選んでコマンドを実行します。内政を充実させたり、部隊に命令を出したりします。複数の都市を支配している場合は、都市ごとにコマンドを実行します。コマンドを出し終えたら[進行ボタン]を押します。ターンが終了し、他勢力がコマンドを実行します。



POINT

コマンドは武将1人、部隊1隊につき1ターンで1回のみ!

コマンドを行うには行動力が必要!

行動力は毎ターン回復する!



必要行動力。

拠点コマンドが実行できない理由は?

以下の理由が考えられる。

行動力、金がない

コマンドを実行できる武将がない

拠点から2マス以内に敵部隊がいる

数値が上限に達している

1年の流れ

1年は12カ月に分かれ、四季があります。1ターンは10日で、3ターン経過すると次の月になります。月や季節の変わり目には災害など、さまざまなことが起きます。

毎月の初め：賊発生・金収入・武将の俸禄を支払う		
春	1～3月	1月：武将の年齢増加・武将登場・いなご・疫病・兵糧収入
夏	4～6月	4月：いなご・疫病・兵糧収入
秋	7～9月	7月：豊作・いなご・疫病・兵糧収入
冬	10～12月	10月：疫病・兵糧収入

災害

いなご	兵糧と治安が減少。農場が破壊されることもある。自然に沈静化する。
疫病	兵士数と治安が減少。武将が疫病にかかることもある。自然に沈静化する。
賊	都市近辺に賊の根城が出現する。賊は施設を破壊する。治安が80未満だと出現しやすい。根城を壊すと出現しなくなる。

最初にやるべきこと

「最初に何をしたらよいかわからない」という『三國志 11』初心者の方のために、序盤にすべきこと、気をつけたい点などをまとめました。プレイの参考にしてください。

①治安を高める＆内政施設を開発

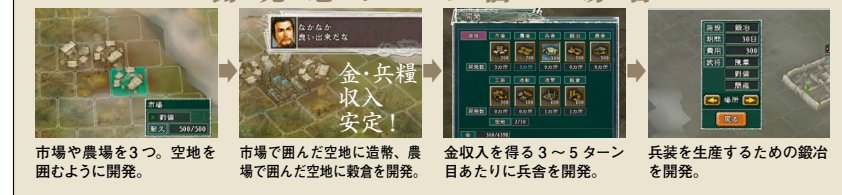
詳細は P.14

ゲームを始めたら、まずは[都市]の[巡察] (P.38)で治安を90以上に高めましょう。治安が低いと賊が出現し、せっかく開発した施設を壊されてしまいます。さらに治安が高いと、金収入と兵糧収入が上がります。

治安を高めたら[都市]の[開発] (P.14)で内政施設を開発しましょう。内政施設がなければ、金や兵糧をためることも、兵を雇うことも、兵装(槍など兵の装備)を整えることもできません。何を開発すべきか迷ったら、下の順で開発しましょう。

1 市場・農場	市場は金、農場は兵糧を都市に納める。	2 造幣・穀倉	造幣は隣接する市場の効果を、穀倉は隣接する農場の効果を 1.5 倍にする。
3 兵舎	開発すると、兵を雇えるようになる。	4 鍛冶・厩舎 工房・造船	開発すると、兵装を生産できる。

開発地が 10 個の場合



POINT 開発地が 10 個ならば→市場×3、農場×3、造幣、穀倉、兵舎、鍛冶で OK!

②軍備増強＆他勢力への警戒

詳細は兵装 P.16、軍事施設 P.25

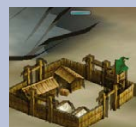
内政施設を開発し終えたら、兵を増やし、兵装を生産し、軍備を増強しましょう。戦法を使うために必要な気力を上げるため、訓練も忘れないようにしましょう。さらに、軍事施設を[設置] (P.41) すると万全です。他勢力からの侵略を受けた際に、時間稼ぎができます。敵勢力との国境付近、または内政施設を守るように設置すると効果的です。

金が少ないうちは
兵装の種類を絞って生産!

まずはすべての兵に装備が行き渡るようにしましょう。兵装があるとなんては大違いだ。

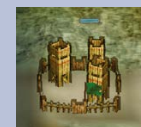
序盤におすすめの
軍事施設

陣



耐久が高く、攻撃を受けると反撃する。

弓櫓



敵が近づくと弓攻撃をする。

③他勢力を攻撃＆外交

詳細は戦争P.20~29、外交P.33

自都市の守りを固めたら、戦闘を行います。部隊を出陣(P.20)させる際は、必ず兵装をつけるようにしましょう。何も装備していない「剣兵」では、勝利は得がたいでしょう。また、いくら守りを固めても、一度に複数の敵を相手にするのは危険です。不安がある場合は、戦前に外交(P.33)を行い、敵を絞みましょう。

兵装の重要性

戦法が使える



戦法は、戦闘の勝敗を左右する。

攻撃力が上がる



剣兵の攻撃力。
槍兵の攻撃力。

外交



舌戦が行われる場合もある。使者の人は慎重に。

拠点の落とし方

兵器で落とす



拠点は、兵力が耐久を0にすれば陥落する。拠点の兵力が少ない場合は「井欄」、「投石」で、耐久が低い場合は「衝車」、「木獸」で攻めよう。

拠点の 2 マス以内に部隊を置く



拠点の 2 マス以内に部隊を置けば、耐久は回復せず、毎ターン兵士も減らせる。

④技巧 P (ポイント) をチェック

詳細は P.18

技巧Pとは勢力の技術力を上げるために必要なポイントです。内政施設を開発したり、コマンドを実行したりすると上がります。技巧Pをためた後に[技巧研究] (P.18) を行くと、兵が強くなる、新たな軍事施設が設置できるようになるなど、さまざまな利点があります。



まとめ

ゲームに慣れないうちは①から④を繰り返してみましょう。慣れてきたら、他の施設を開発したり、①と②を同時に進めたりしてみましょう。また、物資や人材が豊富な勢力では、この順番通りにプレイしなくても領土を拡大できるかもしれません。自分なりの『三國志 11』の進め方を探してみてください。

都市内政

内政施設を開発して、武器を生産し、自勢力の技巧を高める。
富国強兵の掟がここにある。

開発—内政施設を開発する—

内政施設は都市の物資を増やしたり、兵装を生産したりするのに必要です。

金・兵糧の重要性

金がないと……	一部コマンドが実行できなくなる。武将の俸禄（毎月）が払えず忠誠が減る。
兵糧がないと……	兵士に兵糧（拠点待機時、出陣時）が与えられず、兵士が減る。



開発の仕方

- 1 [都市] の [開発] をクリックします。
- 2 開発を担当する武将と施設を選びます。開発費用と開発期間が表示されます。担当は3人まで選べます。開発中の武将は他のコマンドを実行できません。また、行動力や武将数、資金に余裕があれば、複数の施設を同時に開発できます。
- 3 [決定] をクリックすると、開発地が表示されます。開発地の数は、都市ごとに決まっています。
- 4 開発地をクリックすると、開発が始まります。[進行] で日付を進めます。開発期間が終了すると施設は完成します。完成した施設にカーソルを合わせて [撤去] すれば、施設を撤去できます。



開発地。

POINT - 1

担当武将の「政治」の合計値が高いほど、早く建設できる！



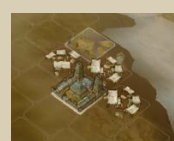
曹操1人だと30日かかるが… 曹操・荀彧・荀攸だと20日。



「政治」が低いと人数が多くて60日。

POINT - 2

造幣・穀倉を開発する際は周囲に施設がおけるスペースを確保しておく。



2つの施設は周囲に市場や農場があつてこそ、生きる。

河の側や敵都市の近くは攻撃を受ける恐れあり。



船からの攻撃は気づきにくい。沿岸部には重要な施設は置かない方がよい。

内政施設一覧

「兵舎」・「鍛冶」・「厩舎」・「工房」・「造船」は数が増えると、生産できる「回数」が増えます。

例) 都市に兵舎が3個あれば、その都市は1ターンに3回徴兵できます。

市場 建設費用: 200 耐久: 500 都市の金収入を増やす。数が多いほど、金の収入が増える。敵の市場を破壊すると金が入る。	農場 建設費用: 200 耐久: 500 都市の兵糧収入を増やす。数が多いほど、兵糧収入が増える。敵の農場を破壊すると兵糧が入る。
兵舎 建設費用: 300 耐久: 800 [徴兵] を行う。1ターンに兵舎の数だけ、徴兵できる。敵の兵舎を破壊すると兵士が入る。	鍛冶 建設費用: 300 耐久: 800 槍・戟・弩を生産できる。1ターンに鍛冶の数だけ、生産できる。敵の鍛冶を破壊すると金が入る。
厩舎 建設費用: 300 耐久: 800 軍馬を生産できる。1ターンに厩舎の数だけ、生産できる。敵の厩舎を破壊すると金が入る。	工房 建設費用: 300 耐久: 800 衝車・井闔・投石・木獸を生産できる。1ターンに工房の数だけ、生産できる。敵の工房を破壊すると金が入る。
造船 建設費用: 300 耐久: 800 楼船・闘艦を生産できる。1ターンに造船の数だけ、生産できる。敵の造船を破壊すると金が入る。	造幣 建設費用: 400 耐久: 1000 隣接する市場の効果を1.5倍にする。敵の造幣を破壊すると金が入る。
穀倉 建設費用: 400 耐久: 1000 隣接する農場の効果を1.5倍にする。敵の穀倉を破壊すると兵糧が入る。	銅雀台 建設費用: 1500 耐久: 1300 アイテム「銅雀」が必要。建てる則技巧Pが毎月増える。

内政施設が攻撃を受けたら

部隊を出陣させ、戦法などで敵を施設から引き離そう。都市に太守が任命されていて周囲に敵がいなければ、内政施設の耐久は毎ターン回復するのだ。ちなみに、敵の攻撃によって耐久が0になると、内政施設は消滅。また作り直さなければならない。

兵装生産－部隊を強くする－

兵士の装備「兵装」を生産します。兵装のない部隊は「剣兵」となり、水上では「走舸」を使うことになります。兵装があると兵科を変えられ、攻撃力や防御力が格段に上がります(P.21)。また、兵科ごとに強力な戦法(P.23)が使えます。

出陣する前には必ず兵装を生産し、軍備を整えましょう。

兵装生産の仕方

- 1 [都市]の[開発]・[厩舎]・[工房]・[造船]のどれかを開発します(P.14)。
- 2 開発後、[都市]の[兵装生産]が選べるようになります。生産する兵装を選びます。「木獣」「投石」「闘艦」は該当する技巧研究(P.18)終了後に、生産できるようになります。関連する施設が複数あり、行動力や武将数、資金に余裕があれば、複数の兵装を同時に生産できます。
- 3 [鍛冶]・[厩舎]の生産物はすぐに生産されます。[工房]・[造船]の生産物は生産期間が過ぎると生産されます(1回の[兵装生産]で1つのみ)。

POINT - 1

[鍛冶]・[厩舎]の生産物は
担当武将の「知力」の合計値が高いほど、
一度に多く生産できる！

[工房]・[造船]の生産物は
担当武将の「知力」の合計値が高いほど、
早く生産できる！

知力が高い3人で生産。

知力が低い3人で生産。
その差は歴然。

POINT - 2

最初は[鍛冶]を1つ建てればよい。

鍛冶の開発は
無事に終わりましたぞ

鍛冶で槍や戟
を生産するのが
オススメ。

支配都市の「特色」である兵装を
生産するのモ手。安く生産できる。

「特色」の兵装は、
関連する施設を
建てておくと毎月、
金を消費せずに自動的
に増える(兵器・船を除く)。

POINT - 3

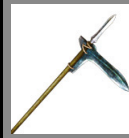
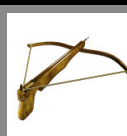
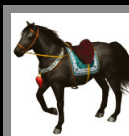
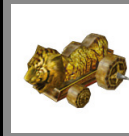
特技を持つ武将がいたら、
生産を任せよう。

特技	生産費用が安くなる兵装
能吏のうり	槍・戟・弩
繁殖はんしよく	軍馬
特技	生産期間が短くなる兵装
発明はつめい	衝車・投石・井闌・木獣
造船そうせん	楼船・闘艦

生産のポイントは、
特技を持つ武将の
有効活用だ。

兵装一覧

生産後、技巧Pと担当武将の功績が上がります。「知力」が上がることもあります。また、[技巧研究](P.18)により強化版を生産できるようになると、強化前の兵装は生産できなくなります。

槍  生産費用：700 部隊を槍兵にできる。兵士の数だけ必要。	戟  生産費用：700 部隊を戟兵にできる。兵士の数だけ必要。
弩  生産費用：700 部隊を弩兵にできる。兵士の数だけ必要。	軍馬  生産費用：700 部隊を騎兵にできる。兵士の数だけ必要。
衝車  生産費用：1500 部隊を衝車部隊にできる。1部隊につき1必要。	木獣  生産費用：1700 衝車の強化版。部隊を木獣部隊にできる。1部隊につき1必要。
井闌  生産費用：1600 部隊を井闌部隊にできる。1部隊につき1必要。	投石  生産費用：1800 井闌の強化版。部隊を投石部隊にできる。1部隊につき1必要。
楼船  生産費用：1800 走舸を改良した船。1部隊につき1必要。	闘艦  生産費用：2000 楼船の強化版。1部隊につき1必要。

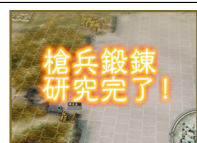
技巧研究－他勢力に差をつける－

兵士を強くする、新たな軍事施設を作るなど、さまざまな技巧を研究します。他勢力より先に研究すれば、戦が優位になります。

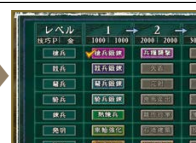
技巧研究の仕方

1 技巧Pを技巧研究ができるまでためます。

2 技巧Pが一定以上たると[都市]の[技巧研究]が選べるようになります。研究する項目と武将を選びます。各項目の最初の技巧を研究すると、次のレベルの技巧が研究できるようになります。研究する項目により、研究期間や研究に必要な金が変わります。



「槍兵鍛錬」を研究し終えると……



次の研究では「兵糧襲撃」が選べるようになる。

3 研究期間が終了するとその技巧を使えるようになります。

POINT - 1

技巧P増加

- コマンドを実行する。
- 外交・計略・登用などを成功させる。
- 部隊を壊滅させる。
- 拠点を陥落させる。など

技巧P減少

- 自勢力の拠点を失う。
- 技巧研究を行う。など

POINT - 2

よく使う兵装の研究を優先する。

高度な技巧を研究するには、多くの技巧Pが必要となる。

他勢力も技巧Pを上げているので注意しよう。



知らない間に先を越されていることも……

POINT - 3

武将に得意な技巧を研究させて、研究期間を短縮しよう。

技巧	期間短縮に必要な能力(合計値)
槍兵・戟兵・弩兵・騎兵	統率
錬兵	武力
防衛	政治
発明・火攻	知力

※特技「指導」を持つ武将が研究に参加すると、費用が半額になります。



内政にあまり活躍の場がない「統率」や「武力」の高い武将も、時間短縮に貢献できる。

技巧一覧

必要技巧P：①1000→②2000→③3000→④5000

研究資金：①1000→②2000→③5000→④10000

※ゲーム開始時から一部の技巧を持っている勢力もあります。

槍兵 やりへい	①槍兵鍛錬	やりへいたんれん	槍兵戦法の威力増加。
	②兵糧襲撃	ひょうろうしゅうげき	槍兵が攻撃するたびに敵の兵糧が減る。
	③奇襲	きしゅう	槍兵が森にいるときに攻撃すると反撃されない。
	④精鋭槍兵	せいえいやりへい	槍兵の攻撃力・防御力・移動力が上昇。
戟兵 げきへい	①戟兵鍛錬	げきへいたんれん	戟兵戦法の威力増加。
	②矢盾	やたて	戟兵が弓攻撃を受けたときに30%の確率で被害を防ぐ。
	③大盾	おおたて	戟兵が通常の攻撃を受けたときに30%の確率で被害を防ぐ。
	④精鋭戟兵	せいえいげきへい	戟兵の攻撃力・防御力・移動力が上昇。
弩兵 どへい	①弩兵鍛錬	どへいたんれん	弩兵戦法の威力増加。
	②応射	おうしゃ	弩兵が弓攻撃を受けると反撃。
	③強弩	きょうど	弩兵の射程範囲が1マス広がる。
	④精鋭弩兵	せいえいどへい	弩兵の攻撃力・防御力・移動力が上昇。
騎兵 きへい	①騎兵鍛錬	きへいたんれん	騎兵戦法の威力増加。
	②良馬産出	りょうばさんしゅつ	騎兵の移動力上昇。
	③騎射	きしゃ	騎兵が弓攻撃をできるようにする。
	④精鋭騎兵	せいえいきへい	騎兵の攻撃力・防御力・移動力が上昇。
錬兵 れんへい	①熟練兵	じゅくれんへい	気力の上限(P.22)が増加。
	②難所行軍	なんしょこうぐん	間道や浅瀬(P.27)を通過できる。浅瀬を進軍したときに被害を受けない。
	③軍制改革	ぐんせいかいかく	指揮できる兵士の上限が増加。
	④雲梯	うんてい	拠点への攻撃力が増加。
発明 はつめい	①車軸強化	しゃじくきょうか	兵器の移動力上昇。
	②石造建築	せきぞうけんちく	石壁・石兵八陣を設置できる。
	③投石開発	とうせきかいはつ	投石・闘艦を生産できるようになる。投石台を設置できる。
	④霹靂	へきれき	投石の範囲拡大。
防衛 ぼうえい	①工兵育成	こうへいいくせい	拠点・内政施設の毎ターンの耐久回復量が増加。
	②施設強化	しせつきょうか	砦・連弩檣を設置できる。
	③城壁強化	じょうへききょうか	城塞を設置できる。全拠点の耐久最大値が上昇。
	④防衛強化	ぼうえいきょうか	拠点の反撃の威力が上昇。
火攻 かこう	①木獣開発	もくじゅうかいはつ	木獣を生産できる。
	②神火計	しんかけい	3マス先まで火計ができる。
	③火薬錬成	かやくれんせい	火炎種・火炎球を設置できる。
	④爆薬錬成	ばくやくれんせい	業火種・業火球を設置できる。火の威力が上昇。

戦の技巧

「少兵をもって大軍を破る」。『三國志 11』では、
そんな戦闘をプレイ次第で味わえます。
ここではゲームの肝となる戦闘について説明します。



出陣準備

【軍事】の【出陣】で出陣準備を行います。



部隊能力

部隊の兵科・気力・使える戦法・能力です。能力は兵科・兵種適性(P.31)・主将と副将の能力により変化します。また、同じ部隊に義兄弟や夫婦、親愛武将がいても上がります(P.32)。

攻撃	部隊の攻撃力。主将と副将の「武力」、兵種適性、兵科の攻撃力が影響。
防御	部隊の防御力。主将と副将の「統率」、兵種適性、兵科の防御力が影響。
知力	高いと計略(P.27)の成功率が上がる。主将と副将の「知力」が影響。
建設	部隊の建設力。主将と副将の「政治」が影響。
移動	部隊の移動力。兵科の移動力が影響。

出陣目標を選ぶ

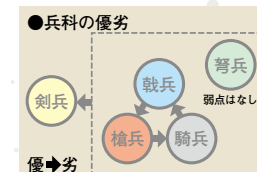
出陣準備を終えて【決定】を選ぶと、1 ターンに部隊が移動できる範囲が示されます(緑色のマス)。範囲内のマスにカーソルを合わせて部隊コマンド(P.41)を選ぶと、部隊がそのマスに向かいます。遠い拠点や部隊にカーソルを合わせてクリックすると、部隊は目標に向かって移動(攻撃)します(P.41)。

※移動の「ZOC」とは？……自部隊は、敵部隊や軍事施設に隣接するといったん停止します(移動力が余っていても)。これを「ZOC」(ゾーン・オブ・コントロール)と呼びます。「ZOC 無視」の特技を持つ武将がいる部隊は、その効果を受けません。

兵科

【技巧研究】(P.18)により強化版の兵科が登場すると、強化前の兵科は選べなくなります。また、兵科の射程は特技などによって、広がります。

※衝車・井闥などの兵器は部隊コマンド【攻撃】、【一斉】、【設置】、【補修】が実行できません。また、敵から攻撃を受けると反撃できません。



※攻: 攻撃力 (S > A > B > C > D > E)、防: 防御力 (S > A > B > C > D > E)、移: 移動力 (高 > 中 > 低)、破: 破壊力 (A > B > C > D)

剣兵 けんへい 攻:E 防:E 移:中 兵装がない場合はすべて剣兵となる。	槍兵 やりへい 攻:A 防:A 移:中 槍兵戦法を使う。	戦兵 げきへい 攻:B 防:S 移:中 戦兵戦法を使う。
弩兵 どへい 攻:C 防:C 移:中 2マス先に弓攻撃をする。弩兵戦法を使う。	騎兵 きへい 攻:S 防:B 移:高 騎兵戦法を使う。	衝車 しょうしゃ 破:B 防:D 移:低 戦法[破碎]を使い、とくに建物の耐久を大きく減らす。気力がなくなると攻撃できなくなる。
木獸 もくじゅう 破:A 防:D 移:低 衝車の強化版。戦法[放射]により、部隊や建物を攻撃して火をつける。とくに建物の耐久を大きく減らす。気力がなくなると攻撃できなくなる。	井闥 せいらく 破:D 防:D 移:低 戦法[矢火]により2マス先に弓攻撃をし、火をつける。とくに拠点の兵士を大きく減らす。気力がなくなると攻撃できなくなる。	投石 どうせき 破:C 防:D 移:低 井闥の強化版。戦法[投石]により3マス先に投石攻撃できる。とくに拠点の兵士を大きく減らす。気力がなくなると攻撃できなくなる。
走舩 そうふね 攻:E 防:E 移:低 楼船、開艦がない場合はすべて走舩となる。隣接攻撃と弓攻撃(2マス先)ができる。戦法[矢火]を使う。	楼船 ろうせん 攻:B 防:B 移:中 走舩より攻撃、移動力が強化された船。戦法[矢火]、[激突]を使う。	開艦 かいかん 攻:A 防:A 移:中 楼船の強化版。戦法[矢火]、[激突]、[投石]を使う。



戦法

部隊コマンドの[戦法]で強力な攻撃ができます。戦法を使うと気力を消費します。気力が0になると戦法を使えなくなります。また、戦法を使えない地形(P.27)も存在します。部隊武将の兵種適性(P.31)が高いと、多くの戦法が使えます。

戦法による押し引きの利点

- 押し引きで敵を罠に誘い込み、大ダメージを与える。
- 敵部隊を吹き飛ばし、他の部隊・拠点・施設などに激突させて、さらなるダメージを与える(突出し、二段突、激突)。

※味方部隊や味方拠点にぶつけると、味方部隊や味方拠点もダメージを受けます。



戦法一覧

戦法には成功率があり、成功した場合のみ付加効果が得られます(1マス飛ばす・火がつくなど)。また、戦法の射程は特技などによって、広がります。

凡例

部隊：陸上にある部隊、建物：拠点と内政・軍事施設、気力：消費気力、対象：戦法を使える対象
 ▲：敵、●：自部隊、→戦法による移動、■攻撃範囲

槍兵戦法 突出し つきだし 気力 15 対象 部隊・兵器 攻撃後、敵を1マス吹き飛ばす。槍兵適性が「B」以上必要。	戟兵戦法 熊手 くまで 気力 15 対象 部隊・兵器 攻撃後、敵を自部隊の方向へ引き込む。戟兵適性が「B」以上必要。	弩兵戦法 火矢 ひや 気力 10 対象 部隊・兵器・船・建物・翼 火がつくこともある。弩兵適性が「B」以上必要。
螺旋突 らせんつき 気力 20 対象 部隊・兵器 攻撃後、敵部隊を混乱させることがある。槍兵適性が「A」以上必要。	横薙 よこなぎ 気力 20 対象 部隊・兵器 自部隊の前方3方向に同時攻撃。戟兵適性が「A」以上必要。	貫矢 つらぬきや 気力 15 対象 部隊・兵器・船・建物・翼 目標の間にある部隊・建物・翼を貫く。弩兵適性が「A」以上必要。
二段突 にだんつき 気力 25 対象 部隊・兵器 攻撃後、敵を2マス吹き飛ばす。槍兵適性が「S」必要。	旋風 せんふう 気力 30 対象 部隊・兵器 全方向に攻撃。戟兵適性が「S」必要。	乱射 らんしゃ 気力 25 対象 部隊・兵器・船・建物・翼 対象部隊と対象部隊の周囲1マスを敵味方関係なく攻撃。弩兵適性が「S」必要。
騎兵戦法 突撃 とつげき 気力 15 対象 部隊・兵器 攻撃した方向に1マス押し込む。一騎討ちになる場合も。騎兵適性が「B」以上必要。	突破 とつぱ 気力 20 対象 部隊・兵器 敵部隊を突き抜ける。一騎討ちになる場合も。騎兵適性が「A」以上必要。	放射 ほうしゃ 気力 10 対象 部隊・兵器・建物・翼 木獸の戦法。火がつくこともある。
兵器戦法 破砕 はさい 気力 10 対象 建物・翼 衝車の戦法。前方の拠点や施設に大ダメージを与える。	投石 どうせき 気力 10 対象 部隊・兵器・船・建物・翼 投石の戦法。投石による攻撃で大ダメージを与える。	激突 げきとつ 気力 10 対象 船 接船、離艦の戦法。攻撃後、敵を1マス吹き飛ばす。水軍適性が「A」以上必要。
水軍戦法 突進 とつしん 気力 25 対象 部隊・兵器 攻撃した方向に2マス押し込む。一騎討ちになる場合も。騎兵適性が「S」必要。	火矢 ひや 気力 10 対象 部隊・兵器・船・建物・翼 走船、接船、離艦の戦法。火がつくこともある。水軍適性が「B」以上必要。	投石 どうせき 気力 15 対象 部隊・兵器・船・建物・翼 離艦の戦法。投石による攻撃で大ダメージを与える。水軍適性が「S」以上必要。

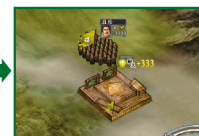


設置準備

【軍事】の【出陣】で設置部隊を編制します。



部隊を出陣させて、軍事施設を置きたい場所まで移動させたら、【設置】を選びます。設置したい場所が遠い場合は、設置したい場所にカーソルを合わせて【設置】を選びます。

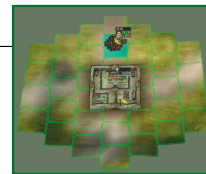


設置が完了するまで自動的に【補修】してくれます。【補修】を終えたら、施設はその役割を果たすようになります。部隊はその場に待機します。

武将	主将と副将の「政治」が高いと、【補修】が早く済む。
兵装	補修中に攻撃を受けた場合を考えて、装備させたい。
兵士	攻撃を受けそうなときは多めに。
金	施設を設置するだけのお金を忘れないように。
兵糧	最低200日分は持たせたい。

軍事施設

拠点や施設（内政・軍事）がない場所に設置できます。拠点や軍事施設の2マス以内には設置できません。【技巧研究】（P.18）により強化版を設置できるようになると、強化前の施設・障害物・罠は設置できなくなります（設置済みのものも強化版に変わります）。



ここはだめ。

陣 じん 金:1500 耐久:1100 隣接する部隊の攻撃による被害と兵糧消費を軽減。攻撃を受けると反撃。	砦 とりで 金:1500 耐久:1100 陣の強化版。技巧「施設強化」が必要。周囲2マス以内にいる部隊の攻撃による被害と兵糧消費を軽減。	城塞 じょうさい 金:1500 耐久:1100 砦の強化版。技巧「城壁強化」が必要。周囲3マス以内にいる部隊の攻撃による被害と兵糧消費を軽減。
弓槽 ゆみやぐら 金:600 耐久:700 周囲2マス以内にいる部隊を毎ターン攻撃。	連弩槽 れんどうぐら 金:600 耐久:700 弓槽の強化版。技巧「施設強化」が必要。射程は周囲3マス。	投石台 とうせきだい 金:800 耐久:1000 技巧「投石開発」が必要。周囲2〜3マス以内にいる部隊を毎ターン攻撃。
太鼓台 たいこだい 金:500 耐久:800 周囲2マス以内にいる味方部隊が攻撃したときに敵に与えるダメージが大きくなる。	軍樂台 ぐんがくたい 金:800 耐久:800 周囲2マス以内にいる味方部隊の気力が毎ターン回復。	石兵八陣 せきへいはんじん 金:1200 耐久:1000 技巧「石道建築」が必要。隣接した部隊を混乱させることがある。攻撃したときに敵に与えるダメージが大きくなる。

障害物

拠点や施設（内政・軍事）がない場所に設置できます。拠点の2マス以内には設置できません。

土塁 どらい 金:300 耐久:400 敵の進軍を阻む。他の軍事施設の周囲に設置すると効果的。	石壁 いしかべ 金:300 耐久:400 土塁の強化版。技巧「石道建築」が必要。	施設を障害物で囲むもあり。
---	--	---------------

罠

拠点や施設（内政・軍事）がない場所に設置できます。拠点の2マス以内には設置できません。

火種 ひだね 金:200 耐久:200 計略【火計】、戦法【火矢】・【放射】が、戦法により敵部隊が乗ると発動。	火炎種 かえんだね 金:200 耐久:200 火種の強化版。技巧「火薬錬成」が必要。	業火種 ごうかだね 金:200 耐久:200 火炎種の強化版。技巧「爆薬錬成」が必要。範囲内の部隊が混乱することも。
火球 かきゅう 金:200 耐久:200 計略【火計】、戦法【火矢】・【放射】が、戦法により敵部隊が乗ると発動。	火炎球 かえんきゅう 金:200 耐久:200 火球の強化版。技巧「火薬錬成」が必要。	業火球 ごうかきゅう 金:200 耐久:200 火炎球の強化版。技巧「爆薬錬成」が必要。施設も突き抜ける。
火船 かせん 金:200 耐久:200 計略【火計】、戦法【火矢】で火をつけるか、戦法【激突】によって敵部隊が乗ると発動。河や海のみ設置可能。範囲内の部隊が混乱することも。	凡例 自部隊、罠	



マップに設置されている「罠」

これら罠の活用が、戦の勝敗を分けることも……。



堤防

壊すと付近の都市が水没。耐久と兵士が減る。



落石

攻撃すると崖下の部隊にダメージを与えられる。

地形一覧

※槍：槍兵戦法、戟：戟兵戦法、弩：弩兵戦法、騎：騎兵戦法、兵：兵器戦法、水：水軍戦法、使える戦法：敵部隊がその地形にいるときに使える戦法

草地・土・本道 くさち・つち・ほんどう 施設設置 ○ 使える戦法 槍・戟・弩・騎・兵 備考 —	河・海 かわ・うみ 施設設置 火船のみ 使える戦法 水 備考 船のみ通行できる。
荒地 あれち 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・騎・兵 備考 —	栈道 さんどう 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・兵 備考 移動力と兵が減少。漢中・梓潼付近に存在。
砂地 すなち 施設設置 ○ 使える戦法 戟・弩・騎・兵 備考 —	渡 わたし 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・騎・兵 備考 —
湿地 しつち 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・兵 備考 —	浅瀬 あさせ 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・騎・兵 備考 技巧「難所行軍」があれば通れる。
毒泉 どくせん 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・兵 備考 兵士が減る。建寧・雲南付近に存在。	崖 がけ 施設設置 × 使える戦法 × 備考 通行不可。
森 もり 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・兵 備考 戦法「火矢」と弓攻撃は不可。	間道 かんどう 施設設置 × 使える戦法 槍・戟・弩・兵 備考 蜀の地に存在。技巧「難所行軍」があれば通れる。

※炎上している地形は通りにくくなります。

計略

部隊コマンドの〔計略〕(P.41)で、さまざまな計略を実行できます。計略実行には気力が必要です。部隊の「知力」が高いと計略の成功率は上がり、敵の計略にはかかりにくくなります。計略の範囲は、計略内容や部隊武将の持つ特技によって変わります。

火計 かいつ	隣接している部隊・拠点・施設・地形(水・砂地以外)に火をつける。必要気力10。
消火 しょうか	自部隊のいるマスか、周囲2マスのどれか1マスについた火を消す。必要気力10。
偽報 ぎほう	敵部隊を出陣元の拠点到退却させる。周囲2マス以内にいる敵部隊に実行できる。必要気力15。
攪乱 からん	敵部隊を混乱させ、行動不能にする。周囲2マス以内にいる敵部隊に実行できる。必要気力15。
鎮静 ちんせい	偽報や攪乱を受けた部隊を正常な状態に戻す。周囲2マス以内にいる味方に実行できる。必要気力10。
伏兵 ふくへい	隣接している敵部隊を攻撃する。気力を減らす。森にいるときのみ実行できる。騎兵や兵器は実行できない。必要気力10。
同討 どうちう	隣接している敵部隊同士を戦わせる。兵器には実行できない。必要気力20。
妖術 ようじゆ	敵部隊を退却させたり、混乱させたりする。周囲2マス以内にいる敵部隊に実行できる(効果は対象部隊の周囲1マス)。必要気力50。
落雷 らくらい	雷を落とす。火がつき、味方を巻き込むこともある。自部隊の周囲2マス以内で実行できる(効果は対象マスの周囲1マス)。必要気力50。

状態異常



行動不能になる。鎮静で回復。



強制的に出陣元へ帰還する。鎮静で回復。



一騎討ちのルール

一騎討ちの始め方と行動方針

最初に行動方針を決めて「決定」をクリックすると、一騎討ちが始まります。行動方針はいつでも変えられます。また、同じ行動方針で戦い続けると、「クリティカル」が発生します。

同じ部隊にいる武将が交代して戦うときもある

戦っている武将が危機に陥っている時に参戦しやすくなります(義兄弟や夫婦だとさらに参戦しやすい)。また、一度参戦した武将は自由に交代させられます。

体力が0になると負け、50合で引き分け

戦っている武将の体力が0になると負けです。交代武将の体力が残っていても負けとなります。

一騎討ち画面

戦やイベントの際に、一騎討ちになることがあります。

闘志バー

一騎討ち中徐々にたまる。攻撃を受けるか、行動方針を「闘志重視」にすると大幅に上がる。



体力

0になると負け。

行動方針

一騎討ちの方針。いつでも変えられる。長い間、同じ方針を続けているとクリティカルを繰り出すことがある。

方針	内容	クリティカル
攻撃重視	防御力は下がり、闘志もあまり上がらない。	連続攻撃を繰り出す。
防御重視	攻撃はあまりせず、防御を固める。	敵の攻撃を一定時間、無効にする。
闘志重視	攻守のバランスを取りつつ、闘志をためる。	闘志が大幅に上がる。
一発重視	確率は低いだが、大技を出すこともある。	何が起きるかかわからない。



必殺コマンド

たまった闘志を使って大技を出す。闘志が一定以上たまると使える。

必殺技	ひっさつわざ	相手に大ダメージを与える。
気合	きあい	攻撃力が上がる。
堅守	けんしゅ	防御力が上がる。
退却	たいきやく	一騎討ちから逃げる。
急所	きゅうしよ	相手に大ダメージを与えて負傷させる。闘志が200必要。
無双	むそう	相手に特大のダメージを与え、「気合」などの相手の必殺効果を消す。闘志が300必要。
暗器	あんき	アイテム「暗器」が必要。相手にやや強いダメージを与え、相手の必殺効果を消す。
偽退却	にせたいきやく	アイテム「弓」が必要。相手にやや強いダメージを与えて、負傷させる。

決定(交代/停止)ボタン

時間を止めて、戦況を確認する。また交代武将が参戦している場合、交代ができる。



交代したいときは[交代]を押した後、交代武将をクリックする。

アイテムを持っていると一騎討ちが有利になります

名馬	武将の逃走成功率が上昇。敵武将の逃走を阻止。	暗器	必殺コマンド「暗器」が使える。
剣	闘志の上昇率が上がる。	弓	必殺コマンド「偽退却」が使える。
長柄	攻撃力が上がる。	方天画戟	攻撃力がさらに増加。
蛇矛	クリティカルが出やすくなる。	青龍偃月刀	敵より優先して攻撃しやすくなる。

人材

武将は国家の基本なり。有能な士を集め、他国の将を奪うべし。
また、士を知ること肝要。

人材探索－配下武将を見つけ出す－

- 1 [人材]の[人材探索]を選びます。武将がいる拠点(都市・港・関)で探索できます。
- 2 実行武将を選びます。適任者がいる場合は、軍師が推薦してくれます。「政治」が高い武将に実行させると成功率が上がります。
- 3 [決定]で実行武将が探索に向かいます。探索に成功すると、配下になるよう説得できます。その際、舌戦(P.34)を挑まれる場合もあります。



金を見つけることもある。

武将登用－敵武将を味方につける－

- 1 [人材]の[武将登用]を選びます。
- 2 登用する武将[対象武将]と登用に向かう[実行武将]を選びます。実行武将の「魅力」が高いと成功率が上がります。また、自勢力との相性、自勢力武将の顔ぶれなども成否に影響します。
- 3 [決定]で実行武将が登用に向かいます。他都市の武将を登用する場合は、結果が出るまで時間がかかります。成功すると対象武将が配下となります。



味方が増え、敵が弱体化。一石二鳥。

POINT - 1

- 登用できる武将** 他勢力の武将、自勢力の捕虜、自勢力支配都市の在野武将、空白都市の在野武将。
- 登用できない武将** 他勢力の君主、他勢力支配都市の在野武将、自勢力の援軍要請を受けて出陣中の武将、義兄弟、夫婦、忠誠が100の武将。

POINT - 2

特技「眼力」を持つ武将に探索させると、
在野武将がいる場合は、
必ず発見する。



荀彧などが持っている。

武将について－人材を知る－

武将の能力はコマンドを実行したり、官職(P.37)を与えたりすると上がります。また、ゲーム開始前の環境設定(P.5)で[能力変動]を[有効]にしていると、年齢を重ねるとともに増減します。若いのに衰えてしまう武将もいれば、老齢になるまで能力を維持する者もいます。



能力

成果に影響のあるコマンドを実行すると、その能力
が上がることがあります。

統率	[巡察]の成果・部隊の防御力に影響する。
武力	[訓練]の成果・部隊の攻撃力・一騎討ちの攻撃力に影響する。
知力	[兵装生産]・[計略]全般、部隊コマンド[偽報]・[機乱]・[同討]・[妖術]・[落雷]、舌戦の成果に影響する。また、部隊の知力にも影響する。
政治	[開発]・[外交]([降伏勧告]以外)・[商人]・[人材探索]の成果に影響する。また、部隊の建設力にも影響する。
魅力	[降伏勧告]・[徴兵]・[武将登用]の成果に影響する。



その他のデータ

忠誠は[武将情報]の[状態]で、傷病と体力は[武将情報]の[個人]で確認できます。

忠誠	君主への忠誠の度合いを表す。最大100。[褒賞](P.39)で上げられる。
傷病	健康>軽症>重症>瀕死がある。戦や疫病などにより低下する。健康を損なうと、能力も一時的に下がる。時間が経つと自動的に回復する。
体力	一騎討ちの体力。一騎討ちの後に減ることがある。時間が経つと自動的に回復する。



兵種適性

部隊の攻撃、防御に影響を与える数値です。兵装ごとにS>A>B>Cがあります。主将・副将のいずれかの適性が高いと、部隊は強くなります。また、兵種適性が高いと使える戦法が増え、戦法の成功率も上がります。



槍兵[S]の関羽ならば戦法の成功率は高い。

[螺旋突]を出せば、相手はほぼ混乱するだろう。

特技

武将の中には「特技」を持つ者がいます。特技とはその武将が持っている才能であり、内政や外交、戦闘などさまざまな場面に影響を与えます。基本的に「特技」は1武将に1つです(特技のない武将もいます)。特技はイベントにより新たに覚えることがあります。特技の効果は🎮の「特技」でわかります。自都市の武将の特技を知りたいときは都市を右クリックして「所属武将」の「特技」項目ボタンをクリックします。用語事典でも確認できます。

序盤に使える特技・ベスト3

眼力 がんりき	荀彧、顧雍など	在野武将がいたら100%発見できる。ターンを無駄にしないで済む。
富豪 ふごう	糜竺、魯肅	毎月の金収入が1.5倍になる。資金を気にせず施設を開発できる。
不屈 ふいつ	郭淮、文聘など	兵力3000未満で出陣すると50%の確率で通常攻撃の被害が0に。兵が少ないときはありがたい。

代表的な武将と特技

 典韋 護衛 ごゑい 同じ部隊の武将が、戦死や負傷をしない。	 夏侯淵 急襲 きゅうしゅう 陸上攻撃時、50%の確率で反撃を避ける。	 張飛 闘神 とうしん 槍兵・戟兵戦法が成功したときにクリティカル攻撃(大ダメージ)となる。	 関羽 神将 しんしょう 自分の武力より武力が低い武将のみが所属する部隊に対し、通常攻撃または、戦法(兵器・水軍を除く)が成功したときにクリティカル攻撃(大ダメージ)となる。
 呂蒙 心攻 しんこう 攻撃した敵部隊の損害兵士数の15%が、自部隊の兵士となる。	 周瑜 火神 かじん 自分の知力より知力が低い部隊に対して、火計が必ず成功し、威力は2倍となる。また、火計を受けず、火の被害を防ぐ。	 呂布 飛将 ひしょう 機動力があれば、敵部隊に隣接しても止まらずに通過できる(陸上)。また、自分の武力より武力が低い武将のみが所属する部隊に対し、戦法(兵器・水軍を除く)が成功したときにクリティカル攻撃(大ダメージ)となる。	

親愛武将・嫌悪武将

相性は主に勢力との関係を表します。例えば、三国志演義で劉備の配下だった諸葛亮や魏延は、劉備勢力とは相性が良いです。『三国志11』ではこれに加え、新たに親愛武将、嫌悪武将という人間同士の「仲」を表した関係が追加されました。兄弟同士でいがみ合う者もいれば、同勢力なのにソリが合わない武将もいるのです。この好き嫌いの設定も三国志演義に準拠しています(魏延と諸葛亮、曹丕と曹植は仲が悪いなど)。

 諸葛亮 攻撃 43 諸葛亮と関平、槍兵2000の部隊の攻撃力に注目。部隊の攻撃力は武将の武力に比例するが……。	 魏延 攻撃 34 同じく槍兵2000の諸葛亮と魏延の部隊。魏延は関平より武力は高いのだが、部隊の攻撃力では劣ってしまっている。
親愛武将 同じ部隊にいと部隊の能力上昇 外交関係を結びやすく登用にも応じやすい	嫌悪武将 義兄弟・夫婦になれない 外交・登用に応じにくい

外交

遠きと交わり、近くを攻める。
弁舌による戦いは、天下をも動かす。

同盟・停戦協定・捕虜交換——時の休戦——

- 1 対象勢力と使者を選びます。
- 2 使者に持たせる金を決めます。停戦協定の場合は停戦期間、捕虜交換の場合は交換する捕虜も選びます。
- 3 [決定]すると使者が出発します。他都市に向かうため、結果が出るまで時間がかかります。話の展開によっては舌戦(P.34)が行われます。

降伏勧告——戦わずして国を得る最上の策——

- 1 対象勢力と使者を選びます。使者武将の魅力が高く、対象勢力との戦力差があると、成功しやすくなります。
- 2 [決定]すると使者が出発します。他都市に向かうため、結果が出るまで時間がかかります。話の展開によっては舌戦(P.34)が行われます。成功すると、降伏した勢力の全武将と全拠点が手に入ります。

援軍要請——他国の力を利用せよ——

- 1 対象拠点をを選びます。同盟勢力が支配している拠点で、武将が1人以上いる拠点が選べます。
- 2 攻略する拠点をを選びます。半年間(18ターン)援軍を借りられます。
- 3 使者を選びます。使者の「政治」や外交関係などが影響します。
- 4 [決定]すると使者が出発します。他都市に向かうため、結果が出るまで時間がかかります。話の展開によっては舌戦(P.34)が行われます。成功すると、援軍が目標拠点に向かいます。



頼りになる援軍が到着。

POINT - 1

外交の友好度は5段階。親密>好意>中立>不和>険悪。悪いほど攻め込まれやすくなる。
外交関係は同盟(攻め込めない)、停戦(停戦期間中は攻め込めない)。



「親善」を実行して、敵を複数作らないようにしましょう。

POINT - 2

曹操・劉備・孫堅など有名な英雄は「降伏勧告」にほとんど応じない。

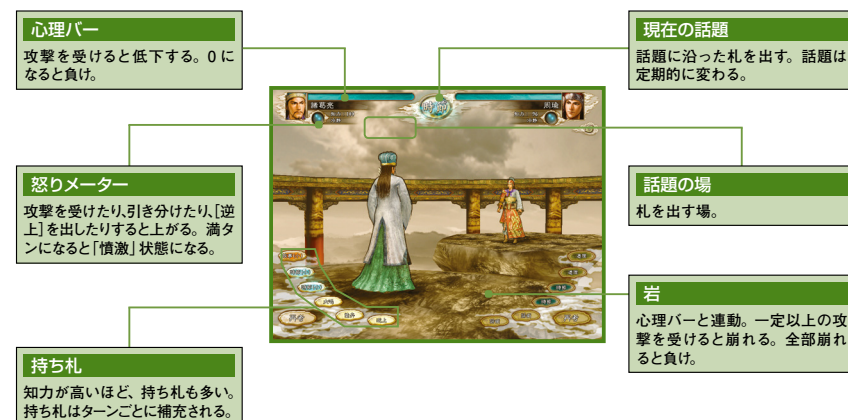


撃破してしまった方が手取り早いかも。

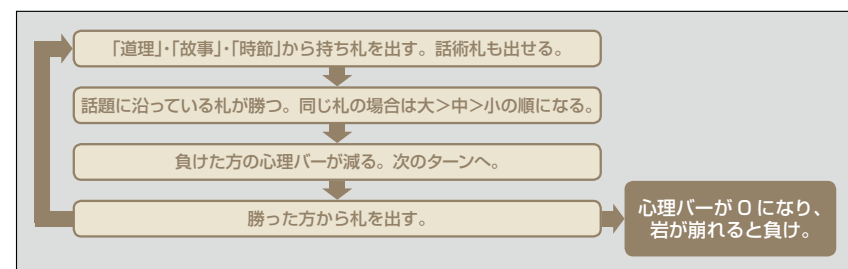
舌戦—局面を変える三寸不爛の舌—

外交や人材登用の際に、舌戦を挑まれることがあります。特技「論客」を持つ武将は、外交時に必ず舌戦になります（[破棄]・[親善]などは除く）。

舌戦画面



舌戦の流れ



舌戦のルール

話題にあった札が勝つ

話題が「道理」の場合、「道理(小)」は「故事(大)」や「時節(大)」に勝ちます。

札の強さ

札の強さは[無視] > [大喝] > [詭弁] > 話題札 > [鎮静] > [逆上]の順です。強い札は弱い札の効果を打ち消します。ただし、[鎮静]・[逆上]は相手の攻撃を受けた後、効果を発揮します。

話術札の種類

舌戦を得意とする武将ほど、さまざまな話術札を使えます。また、アイテムの「書物」を持っていると、すべての話術札が使えるようになります。

憤激

怒りメーターが満タンになると怒りが爆発し、特殊攻撃が出せるようになります。攻撃方法は武将の性格によって変わります

小心

憤激した時点で持っていた話題札をすべて相手にぶつける。

憤激した時点で話題札をすべてぶつける。

冷静

数ターンの間、出す札の威力が上がる。また、毎ターン[再考]できる。相手の話術札を封じる。

強い。弁舌に必要なのはやはり冷静さか。

剛胆

数ターンの間、どんな札を出しても勝てるようになる（[無視]・[大喝]には負ける）。

「小」も「大」も話題も関係なし！

猪突

一気に怒りを爆発させ、大ダメージを与える。

この一撃で仕留めたい。

舌戦札

武将により話術札の種類は変わります。アイテム「書物」を所有している武将はすべての話術札を使えます。

話題札	道理 どうり	道理を説く。強さは大>中>小の順。
	故事 こじ	故事を説く。強さは大>中>小の順。
	時節 じせつ	時節を説く。強さは大>中>小の順。
話術札	無視 むし	相手の話を無視する。最強の話術札。相手の不満（怒りメーター）を大幅に上げる。
	大喝 たいかつ	[無視] 以外の札に勝つ。相手に大ダメージを与え、不満を上げる。
	詭弁 きへん	[無視]・[大喝] 以外の札に勝ち、攻撃を跳ね返す。現在の話題を強制的に変える。
	鎮静 ちんせい	場に出すと、相手の不満を大幅に下げる。相手が憤激したときに持っているとき、憤激を無効化する。憤激中は使用できない。
	逆上 ぎゃくじょう	場に出すと、自分の不満を大幅に上げる。相手が憤激したときに持っているとき、相手の憤激を抑え、自分が憤激状態になる。憤激中は使用できない。
	再考 さいこう	自分の持ち札を全部交換する。1回使用すると、次に岩が崩れるまで（自分が不利になるまで）使用できない。

POINT

[逆上]・[鎮静]のどちらかは、いざというときのために取っておく！

最後に大ダメージを与えると選択肢が……。



情けをかけると技巧Pが上がる。追い込むと知力が上がることも……。

計略

戦わずして勝つは、最良の道なり。

二虎競食ー2勢力を戦わせるー

- 1 [計略]の[二虎競食]を選びます。
- 2 地図や一覧から[対象勢力]と[目標勢力]を選びます。実行武将は[対象勢力]に向かい、策を実行します。2勢力の君主や軍師の知力、2勢力間の関係が悪いと成功しやすいです。
- 3 [決定]で実行武将が[対象勢力]に向かいます。他の拠点に向かうため、結果が出るまで時間がかかります。成功すると2勢力の外交関係が悪化します。

驅虎吞狼ー敵の太守を独立させるー

- 1 [計略]の[驅虎吞狼]を選びます。
- 2 地図や一覧から都市を選び、実行武将を選びます。選んだ都市の太守が野心的で、なおかつ忠誠が低いと成功しやすいです。
- 3 [決定]で実行武将が対象都市に向かいます。他都市に向かうため、結果が出るまで時間がかかります。成功すると敵の太守が独立して勢力となります。



流言ー治安・忠誠を下げるー

- 1 [計略]の[流言]を選びます。
- 2 地図や一覧から拠点をを選び、実行武将を選びます。対象拠点の太守の知力が低いと成功しやすいです。
- 3 [決定]で実行武将が対象拠点に向かいます。他の拠点に向かうため、結果が出るまで時間がかかります。成功すると拠点の治安や、拠点に属する武将の忠誠が下がります。



POINT

計略は、実行武将の知力が高いと成功しやすい。

また、対象勢力の君主や軍師の知力が低いと成功しやすい。

仕掛ける前に敵の情報
を確認しよう。



君主

君主たる者、配下を把握し、適材適所に配すべし。

軍団

- 1 [君主]の[軍団]を選び、[軍団新設]を選びます。
 - 2 [編制都市]を選びます。都督武将は自動的に選ばれます(P.10)。
- [軍団方針]を選びます。[委任内容]で、兵装生産の度合いや、攻撃の許可/禁止などを選べます。
- | | |
|------|--------------------------|
| 勢力攻略 | 軍備を充実させ、[攻略対象]勢力の打倒を目指す。 |
| 都市攻略 | 軍備を充実させ、[攻略対象]都市の陥落を目指す。 |
| 委任 | 都督武将に方針を委任する。 |

※委任した拠点をクリックしたときに、その拠点に未行動の武将がいれば[輸送]が行えます。

官職

- 1 [君主]の[官職]を選びます。自勢力の武将が表示されます。
- 2 武将の名前をドラッグして、官職の「武将欄」に持っていき、ドロップします。

POINT

与えられる官職は武将の「功績」によって決まる。功績が高いほど、高い官職を与えられる。

コマンドを実行/人材登用や外交などの任務に成功/戦・一騎討ち・舌戦に勝つと功績が上がる。

爵位

一定の条件に達すると、朝廷から爵位をもらえる。爵位が高いと、配下武将に与えられる官職が増える。

皇帝	こうてい	24以上の都市を所有し、後漢皇帝を擁立しているor後漢皇帝が存在しない。
王	おう	20以上の都市を所有している。
公	こう	18以上の都市を所有している。
大司馬	だいしば	14以上の都市を所有している。
大將軍	だいしょうぐん	12以上の都市を所有している。
五官中郎將	ごかんちゅうろうしょう	8以上の都市を所有している。
羽林中郎將	うりんちゅうろうしょう	6以上の都市を所有している。
州牧	しゅうぼく	4以上の都市を所有している。
州刺史	しゅうし	2以上の都市を所有している。

※黄巾は爵位をもらえません。ただし、初めから多くの兵を率いることができます。

コマンド一覧

拠点コマンド

各コマンドを行うには行動力(P.11)が必要です。▲=コマンド実行後上がる要素、▼=コマンド実行後下がる要素

都市

開発	期間	あり	必要金	施設による	行動力	20	実行武将	最大3人
内政施設を開発します。開発中の武将は、開発し終わるまでコマンドを実行できません。都市の周囲2マスに敵部隊がいるときは実行できません。 ●「政治」の合計値が高いと期間を短縮できる。▲技巧P・実行武将の「政治」・功績 ▼開発地。								
徴兵	期間	—	必要金	300	行動力	20	実行武将	最大3人
兵士を雇います。内政施設「兵舎」が必要です。1ターンに兵舎の数だけ徴兵できます(都市に兵舎が2個なら2回)。都市の周囲2マスに敵部隊がいるときは徴兵量が減ります。 ●「魅力」の合計値が高いと1回で多くの兵を徴兵できる。▲技巧P・実行武将の「魅力」・功績 ▼治安・気力。								
兵装生産	期間	あり(兵器、船)	必要金	兵装による	行動力	20	実行武将	最大3人
兵士の装備を生産します。内政施設「鍛冶」、「厩舎」、「工房」、「造船」のどれか1つが必要です。1ターンに施設の数だけ生産できます(都市に鍛冶が2個なら2回)。 ●「知力」の合計値が高いと、1回で多くの兵装を生産できる(兵器、船の場合、早く生産できる)。▲技巧P・実行武将の「知力」・功績。								
巡察	期間	—	必要金	100	行動力	20	実行武将	最大3人
治安を上げます。治安が80以上あれば賊が発生しません。1ターンに1回のみ実行できます。都市の周囲2マスに敵部隊がいるときは治安の上昇値が小さくなります。 ●「統率」の合計値が高いと、大きく治安が上がる。▲技巧P・実行武将の「統率」・功績。								
商人	期間	—	必要金	なし	行動力	20	実行武将	—
兵糧を売買します。スライダーを左に動かすと兵糧を売ります。右に動かすと兵糧を買います。都市の周囲2マスに敵部隊がいるときは実行できません。 ●実行武将の「政治」が高いと取引が有利になる。▲実行武将の「政治」・功績。								
技巧研究	期間	あり	必要金	研究による	行動力	50	実行武将	最大3人
ためた技巧Pを使って、技巧を研究します。都市の周囲2マスに敵部隊がいるときは実行できません。 ●研究期間は、内容と実行武将の能力により変わる(P.18)。▲実行武将の功績 ▼技巧P。								

軍事

訓練	期間	—	必要金	—	行動力	20	実行武将	最大3人
兵士を訓練します。訓練すると気力が上がります。気力は戦法や計略を使うために必要です。1ターンに1回のみ実行できます。 ●「武力」の合計値が高いと、大きく気力が上がる。▲技巧P、実行武将の「武力」、功績。								
出陣	期間	—	必要金	—	行動力	10	実行武将	1隊に最大3人
部隊を編制して、出陣します(P.20)。コマンド未実行の武将が出陣できます。出陣部隊の制限はありません。出陣中は兵糧を消費します。								
輸送	期間	—	必要金	—	行動力	10	実行武将	1隊に最大3人
輸送部隊を編制して、兵装・金・兵糧などを輸送します。部隊には兵士・金・兵糧を補給できます。輸送中は兵糧を消費します。輸送部隊は攻撃力、防御力はほとんどなく、戦には不向きです。任務を終えた後、輸送部隊の武将を輸送先に留まらせるか、輸送元に戻すか選べます(プレイヤー軍団のみ)。								

人材

移動	期間	あり	必要金	—	行動力	20	実行武将	—
他の拠点に武将を移動させます。地図や一覧から移動先の拠点を選びます。都市の周囲2マスに敵部隊がいるときは実行できません。								
呼寄	期間	あり	必要金	—	行動力	20	実行武将	—
他の拠点から武将を呼び寄せます。一覧から実行武将を選びます。他の軍団から武将を全員呼び寄せると、軍団は解散されます。								
人材探索	期間	—	必要金	—	行動力	20	実行武将	—
実行拠点の在野武将を捜します。武将を見つけると登用を試みます。舌戦になることもあります。また、金やアイテムを見つけるときもあります。 ●「政治」が高いと成功率が上がる。拠点が実行武将の出身地だとさらに上がる。▲実行武将の「政治」・功績・技巧P(探索成功の場合)								
武将登用	期間	あり	必要金	—	行動力	20	実行武将	—
他勢力の武将や、他勢力の支配地域以外の拠点にいる在野武将を配下にします。 ●「魅力」が高く、対象武将の忠誠が低いと成功率が上がる。自勢力との相性も影響。▲実行武将の「魅力」・功績・技巧P(登用成功の場合)。								
褒賞	期間	—	必要金	1人100	行動力	1人につき5	実行武将	—
武将に金を与えて忠誠を上げ、裏切らないようにします。忠誠100の武将には実行できません。褒賞は都市ごとに行い、1ターンで1人につき1回実行できます。また、部隊に従軍している武将には実行できません。 ●1度に複数の武将に金を与えられる。								
授与	期間	—	必要金	—	行動力	10	実行武将	—
武将にアイテム(P.44)を与えて、忠誠を上げます。アイテムの価値が高いほど、忠誠も上がります。								

外交

親善	期間	あり	必要金	1000	行動力	30	実行武将	—
他勢力に金を贈り、外交関係を良くします。 ●実行武将の「政治」が高いと外交関係も大きく改善される。実行武将と対象勢力の人間関係(相性、好き嫌い)も影響する。(↑)外交関係、実行武将の「政治」・功績。								
同盟	期間	あり	必要金	1000~多いと成功率上昇	行動力	30	実行武将	—
他勢力と同盟を結びます。同盟を結ぶと互いの勢力に対して攻撃できなくなります。また[援軍要請]ができるようになります。 ●外交関係が良く、実行武将の「政治」が高いと成功しやすい。実行武将と対象君主の人間関係(相性、好き嫌い)や、提示金額なども影響。▲外交関係・実行武将の「政治」・功績・技巧P(成功時) ▼外交関係(失敗時)。								
破棄	期間	あり	必要金	—	行動力	30	実行武将	—
同盟を破棄します。 ●▲実行武将の「政治」・功績 ▼外交関係・技巧P(破棄を提案した勢力)。								
停戦協定	期間	あり	必要金	多いと成功率上昇	行動力	30	実行武将	—
同盟勢力以外の勢力と停戦協定を結びます(2カ月~24カ月)。停戦している間は、互いの勢力に対して攻撃できなくなります。 ●実行武将の「政治」が高いと成功しやすい。実行武将と対象君主の人間関係(相性、好き嫌い)、提示期間、金額なども影響。 ▲実行武将の「政治」・功績・技巧P(成功時) ▼外交関係(失敗時)。								

降伏勧告	期間	あり	必要金	—	行動力	30	実行武将	—
他勢力を降伏させます。成功すると、他勢力の拠点、武将がすべて手に入ります。 ●両勢力に戦力差があり、実行武将の「魅力」が高いと成功しやすい。実行武将と対象君主の人間関係(相性、好き嫌い)なども影響。▲実行武将の「魅力」・功績・技巧P(成功時) ▼外交関係(失敗時)。								
捕虜交換	期間	あり	必要金	多いと成功率上昇	行動力	30	実行武将	—
他勢力に捕らえられている武将を取り戻します。金やこちらが捕らえた武将と交換します。 ●実行武将の「政治」が高いと成功しやすい。実行武将と対象君主の人間関係(相性、好き嫌い)、捕虜の能力、金額なども影響。▲実行武将の「政治」・功績・技巧P(成功時・両勢力) ▼外交関係(失敗時)。								
援軍要請	期間	あり	必要金	多いと成功率上昇	行動力	30	実行武将	—
同盟勢力に援軍を要請します(期間は半年)。成功すると、援軍部隊が派遣されます。同時に複数是要請できません。 ●外交関係が良く、実行武将の「政治」が高いと成功しやすい。実行武将と対象君主の人間関係(相性、好き嫌い)、要請された側の兵力、金額なども影響。▲実行武将の「政治」・功績・技巧P(成功時・両勢力) ▼外交関係(失敗時)。								

計略

二虎競食	期間	あり	必要金	200	行動力	30	実行武将	—
他勢力同士の外交関係を悪化させます。 ●実行武将の「知力」が高く、2勢力の君主や軍師の知力が低いと成功しやすい。外交関係も影響。▲実行武将の「知力」・功績 ▼外交関係(失敗の場合は双方との関係)。								
駆虎吞狼	期間	あり	必要金	200	行動力	30	実行武将	—
他勢力の太守や都督を独立させます。 ●実行武将の「知力」が高く、工作する太守や都督の野心が高く、忠誠が低いと成功しやすい。▲実行武将の「知力」・功績 ▼外交関係(失敗時)。								
流言	期間	あり	必要金	200	行動力	30	実行武将	—
他勢力の都市の治安と武将の忠誠を下げます。 ●実行武将の「知力」が高く、工作する都市の太守、君主、軍師の知力が低いと成功しやすい。▲実行武将の「知力」・功績 ▼治安、忠誠(成功時)、外交関係(失敗時)。								

君主

評定	期間	—	必要金	—	行動力	—	実行武将	最大6人
評定を開き、今後の戦略の参考にします。評定には6人まで参加できます。君主が拠点にいるときに実行できます。評定後、配下武将が評定の結果を受けて行動します。								
軍団	期間	—	必要金	—	行動力	—	実行武将	—
軍団の[軍団新設]、[軍団再編]、[軍団解散]を実行します。 ●[解散]はすべての都市を君主の軍団(第1軍団)に戻す。								
軍師	期間	—	必要金	—	行動力	—	実行武将	—
コマンド実行時に助言をしてくれる軍師を任命します。「知力」が70以上の武将のみ任命できます。 ●「知力」が高い軍師ほど、的確な助言をしてくれる。								
官職	期間	—	必要金	—	行動力	—	実行武将	—
配下武将に功績に見合った官職を与えます。官職を与えると、能力が上がったり、指揮できる兵士が増えたりします。君主の爵位(P.37)が高いほど、多くの官職を与えられます。								
仲介	期間	—	必要金	—	行動力	—	実行武将	—
配下武将を義兄弟や夫婦にします。技巧Pが500必要です。 ●義兄弟:功績が500以上の同性武将が2人以上必要。婚姻:功績が500以上の男女武将が必要。								
追放	期間	—	必要金	—	行動力	—	実行武将	—
配下武将の追放や、敵の捕虜の解放を行います。 ●▲技巧P(捕虜武将解放) ▼技巧P(配下武将追放)。								

部隊

緑色のマス内をクリックすると、部隊が移動します。部隊を選び、緑色のマス内をクリックするか、選んだ部隊をもう一度クリックすると、部隊コマンドが表示されます。明るく表示されているものが、実行できるコマンドです。

部隊コマンド

待機	何もせず待機します。
攻撃	隣接している部隊を攻撃します。弓は離れた場所の敵も攻撃できます。
一斉	敵を囲んで一斉攻撃をします。一斉攻撃に参加した部隊は次のターンまで行動できません。
戦法	兵装ごとの戦法(P.23)を使います。気力を消費します。
一騎	隣接している部隊に一騎討ち(P.28)を申し込みます。断られることもあります。一騎討ちに勝つと、功績・技巧Pが上がります。武力が上がることもあります。一騎討ちに負けると、捕虜になったり、死亡したりすることがあります。
計略	計略(P.27)を行います。気力を消費します。
設置	軍事施設や農(P.25)を設置します。設置には数ターンかかることがあります。建物ごとに必要な金を消費します。部隊は設置が終了すると、その場で待機します。
補修	耐久の低い軍事施設を補修します。隣接している施設にのみ実行できます。軍事施設は耐久が最大になると、その機能を発揮します。建設力の高い部隊だと、早く補修できます。金は必要ありません。
補給	部隊に兵士・金・兵糧を補給します。輸送部隊のみ実行できます。
退却	出陣元に退却します。

長期委任行動

部隊には長期的な命令を与えることもできます(委任)。

移動範囲外の敵拠点・敵施設・空白拠点をクリックすると攻撃に向かい、移動範囲外の自勢力の拠点をクリックすると帰還します。味方部隊をクリックすると、その部隊についていきます。また、味方の施設をクリックすると、施設の防衛や補修(耐久が減っている軍事施設のみ)を行います。右クリックで「委任部隊行動」を選ぶと、[進行ボタン]を押す前に委任部隊が行動します(第一軍団のみ)。委任行動を終えた部隊はその場で待機します。

長期委任コマンド

移動範囲外のマスをクリック	
移動	そのマスに移動します。
設置	そのマスに軍事施設などを設置します。
敵部隊をクリック	
殲滅	敵部隊を壊滅させるまで攻撃します。
追払	敵部隊が自都市から離れるまで攻撃します。
補給部隊のみ。味方部隊をクリック	
追従	味方部隊についていきます。
補給	味方部隊に物資を補給します。

施設コマンド

撤去	自勢力の内政施設、軍事施設を取り壊します。施設をクリックすると表示されます。撤去すると技巧Pが減ります。行動力が10必要です。
----	---

情報説明

🗨️をクリックするとさまざまな情報が見られます。勢力一覧や都市一覧などで勢力名や都市名を選ぶと、個別の情報が表示されます。

クリックすると表示内容を切り替える。



クリックすると情報の値で並べ替える。

全武将－武将情報－

所属	所屬勢力・軍団・都市や現在の身分など。
	太守 太守は官職 (P.37) や能力により決められる。太守の武将は「○」。
	忠誠 君主に対する忠誠度合いを表す。最大 100。
	功績 現在の功績を表す。功績が高いほど、高級な官職 (P.37) につける。
能力	武将の能力 (P.31) ・所持アイテム・健康状態など。
特技	武将の持つ特技 (P.32) と特技の説明。
適性	武将の各兵科に対する兵種適性 (P.31) 。S > A > B > C の 4 段階。
命令	武将に現在与えられている任務など。自勢力以外の命令は見られない。
	対象 命令の対象。市場開発なら「市場」。
	期間 与えられた任務の期間。
	行動 現在のターンで行動済みの武将は「済」。
個人	官職や年齢・性別など。
	指揮 指揮できる兵士数。官職が高いと増える。
	俸禄 武将に払う俸禄 (1 カ月ごと) 。
	性格 武将の性格。言動・戦闘・舌戦に影響する。
血縁	父・母・義兄弟・配偶者を表示。

全都市－都市情報－

状態	都市を支配している勢力・太守・治安など。
	特色 通常より安く生産できる兵装。関連する施設を開発しておくで、毎月、自動生産される (兵器・船は除く)。「大都市」は兵士数上限が 15 万 (通常は 10 万) 。
戦力	都市の兵士数・武将数など。
	気力 都市の兵士の気力。気力は出陣時、戦法や計略 (P.27) を使うのに必要。
	耐久 現在の耐久。攻撃によって 0 になると陥落。
兵装	都市の所持兵装。各兵装を 10 万まで保有できる。

金・兵糧	都市の金・兵糧の収支など。金は 10 万、兵糧は 100 万まで保有できる。
	予想 現在の物資＋次の収入－支出。
	充足 予想の値がマイナスになると「×」。
施設	都市の内政施設。青色の数字は、現在開発中の施設も含めたもの。
地理	都市が隣接している全都市や、内政施設の開発地の数など。
	前線 他勢力の拠点と接していると「○」。
	空地 内政施設が建っていない開発地数。
	根城 都市圏に賊の根城があると「○」。
災害	災害が起きていると「○」。

全拠点－拠点（関所・港）情報－

状態	所屬勢力や太守など。
戦力	兵士数や気力・耐久など。兵士数の上限は 3 万。
兵装	拠点の所持兵装。各兵装を 3 万まで保有できる。
金・兵糧	拠点の金・兵糧の収支など。自拠点と同じ都市圏にある都市を自勢力が支配している場合のみ、金・兵糧の収入がある。金は 1 万、兵糧は 10 万まで保有できる。
	予想 現在の物資＋次の収入－支出。
	充足 予想の値がマイナスになると「×」。
災害	災害が起きていると「○」。

全勢力－勢力情報－

状態	勢力の状態・軍師など。
	国号 魏・呉・蜀など国の名前。
	爵位 君主の爵位 (P.37) 。支配都市を増やすと朝廷からもらえる。
	技巧 P 勢力の技巧ポイント。
	漢帝 後漢皇帝の所在都市を支配すると「○」。皇帝を擁立すると技巧 P が毎月増える。
戦力	勢力に所属している都市数・総兵士数・武将数など。
兵装	勢力の所持兵装。
外交	他勢力との友好度 (親密 > 好意 > 中立 > 不和 > 陰悪) 関係 (同盟 > 停戦) 停戦期間。
金・兵糧	勢力全体の金・兵糧の収支など。
	予想 現在の物資＋次の収入－支出。
	充足 所属都市、拠点、部隊のうち 1 つでも物資がたりなくなると「×」。
施設	勢力全体の内政施設。
研究	研究中の技巧と残りの研究期間・研究中の武将。
槍兵～火攻	研究済みの技巧には「○」。

全軍団 — 軍団情報 —

状態	軍団の都市数・総兵士数・武将数など。	
	都督	軍団の都督。能力や官職(P.37)により自動的に任命される。軍団が1つの場合は君主。
	方針	軍団方針(P.37)。都督はこの方針に従って行動。
	対象	攻略対象(P.37)。目標となる都市・勢力。
兵装	軍団の所持兵装。	
金・兵糧	軍団全体の金・兵糧の収支など。	
	予想	現在の物資＋次の収入－支出。
	充足	所属都市、拠点、部隊のうち1つでも物資がたりなくなると「×」。
施設	軍団全体の内政施設。青色の数字は、現在開発中の施設も含めたもの。	

全部隊 — 部隊情報 —

所属	所属軍団・副将名など。
能力	部隊の能力(P.21)・兵科。主将や副将の能力、兵科により変わる。
戦力	部隊の兵士数・気力・金・兵糧など。
兵装	部隊の所持兵装。
命令	部隊の任務・命令の対象など。自勢力以外の命令は見られない。

全アイテム

 名馬 なうま 一騎討ちで必ず退却できる。	 弓 ゆみ 一騎討ちで必殺コマンド「偽退却」が実行できる。
 剣 けん 一騎討ちで闘志が上がる。	 書物 しよぶつ 舌戦ですべての話術礼が使える。
 長柄 ながえ 一騎討ちで攻撃力が上がる。方天画戟、青龍偃月刀、蛇矛などがある。	 玉璽 ぎよくじ 技巧 P が毎月上がる。
 暗器 あんき 一騎討ちで必殺コマンド「暗器」が実行できる。	 銅雀 どうじゃく 内政施設「銅雀台」(P.15)を建てられる。

爵位	全爵位名と指揮できる兵士数。現在任命されている勢力。
官職	全官職名と指揮できる兵士数。任命後に払われる俸禄(1カ月)と上がる能力。
特技	全特技の説明。

ショートカットキー一覧

操作	ショートカットキー	
画面スクロール	上下左右	テンキー(8 / 2 / 4 / 6)、W / S / A / D
	斜め	テンキー(1 / 3 / 7 / 9)
カメラ回転	上下左右	方向キー(↑ / ↓ / ← / →)
	左右	Q / E
ズームイン / アウト	PageUp / PageDown、テンキー(+ / -)	
メッセージ送り	Enter	
可	Y	
否	N	
プレイヤー君主の所属地に移動	H	
マップを北に向ける	Home	

音楽

池 頼広(いけ よしひろ)

ロサンゼルスを中心に、アレンジャー、ベーシストとして活躍。近年は、映画、舞台、TV 番組、ゲームミュージック等、幅広い分野の音楽監督、作曲を手がける。ハリウッドの作曲家との交友も広く、海外での活躍も期待されている。

<http://www.ike-yoshihiro.com/>

パッケージイラスト

長野 剛(ながの つよし)

1984 年、日本大学芸術学部美術学科卒業。1988 年フリーとなり、人物のリアルイラストを中心に、小説や文庫の表紙イラストなどで活躍中。歴史への造詣が深く、戦国時代、江戸、幕末から三国志の人物イラストまで幅広く手掛ける。

本文デザイン：ジオグラフィカ

彩墨山水画 ©曾 剛

Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.

パワーアップの内容

吸収合併

P.6

内政施設が吸収合併によりLvアップします。合併して空いたスペースを活用したり、特定の施設をLvアップさせて都市を豊かにしたり……より戦略的な内政を楽しめます。

能力研究・ 武将育成

P.10

武将の能力を育成できます。好きな武将を鍛えるか、勢力の弱点を補う育成を行うか、君主の腕の見せどころです。



決戦制覇 モード

P.13

『三国志』の名場面や架空の戦いを再現したモードです。各合戦に設定されている勝利条件を達成すると合戦クリアとなります。



エディタ機能

P.14

武将、勢力、拠点、部隊のデータを自由に編集できます。

その他の パワーアップ

P.18

難易度「超級」や日本語音声切り替え、新技巧、新シナリオ、新イベントなど、多数の要素が追加されています。

吸収合併

隣接する2つの内政施設を合併させて、1つの施設にします。
合併できる内政施設は「市場」、「農場」、「兵舎」、「鍛冶」、「厩舎」です。
合併後の施設はLvが上がり、収入や生産量が増加します。
2つの内政施設のLvの合計が合併後の施設のLvとなります。

吸収合併の手順

① 内政施設の隣に、同じ種類の内政施設を開発します。



② 「都市」の「吸収合併」を選びます。

合併には行動力10と金100が必要です。実行武将の「政治」が高いと合併期間が短くなります。実行武将を決めたら「決定」をクリックします。合併できる施設が表示されます。



③ 「Lvアップ施設」(吸収する側)を選びます。

Lv2とLv1の施設を合併する場合は、Lv2の施設のみが選べます。選び直したいときは右クリックで戻ります。



④ 「吸収施設」(吸収される側)を選びます。

Lv1の施設のみ選べます。施設をクリックすると吸収合併が始まります。

吸収合併中も、施設はその効果を発揮します。

例：「市場Lv1」同士を合併中は、「市場Lv1」1つと同様の金収入がある。

「市場Lv2」と「市場Lv1」を合併中は、「市場Lv2」1つと同様の金収入がある。

期間が終了すると、Lvアップした内政施設が完成します。



吸収合併のルール

- ▶ 同じ種類の内政施設のみ合併できる。
- ▶ 都市の周囲2マス以内に敵部隊がいるときは実行できない。
- ▶ Lv3を超える合併はできない。

吸収合併の利点

生産量や成果が増える！

物資を豊かにするために、積極的に合併を行いましょう。

Lvアップした「市場」の隣に「造幣」、Lvアップした「農場」の隣に「穀倉」を開発すれば、さらに収入は増えます。

ちなみに、Lv2の施設はLv1の1.2倍、Lv3の施設はLv1の1.5倍の収入や生産量が見込めます。



「市場Lv3」。「市場Lv1」の1.5倍の金収入がある。



「兵舎Lv3」。1回の徴兵で集まる兵士数は「兵舎Lv1」の1.5倍。

空き地を増やして新しい施設を！

吸収合併することによって、開発地を有効利用できます。空いたスペースに新内政施設 (R9) を開発し、都市を強化しましょう。



吸収合併のポイント

計画的な吸収合併を

Lv3の施設をいかに多く開発できるかがポイントとなる。敵が攻めてくる前に、効率よく合併しよう。

小沛の場合

「造幣」と
「市場Lv1」×4か……
どう合併させようか？

劉備



張飛



そんなもん、端からやりやいんだよ。



「市場Lv3」ができるまで合併を繰り返す！



「市場Lv3」と「市場Lv1」が2つずつできたぜ。



関羽



私なら、まず、これとこれをこのように合併させ……



両端に「市場Lv3」を作った後、真ん中の2つのマスを活用し……

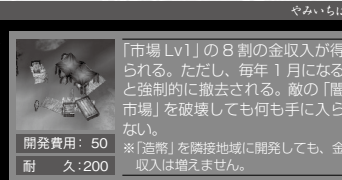


「市場Lv3」が3つに「市場Lv1」が1つできましたぞ！

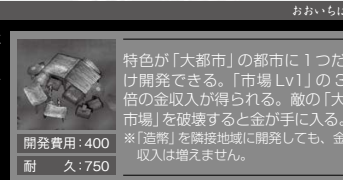
新内政施設一覧

「都市」の「開発」で開発できる施設が増加しました。「吸収合併」などで空いたスペースに開発し、都市機能を強化しましょう。

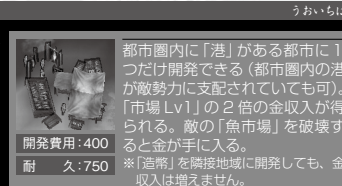
闇市場



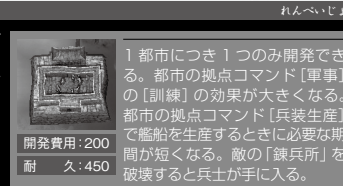
大市場



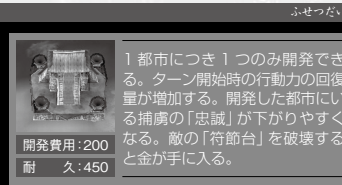
魚市場



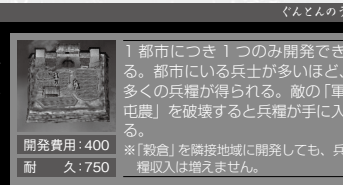
錬兵所



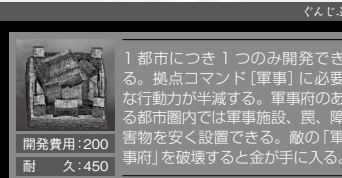
符節台



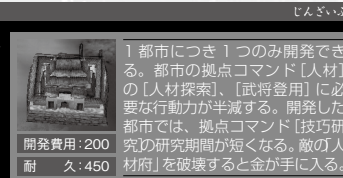
軍屯農



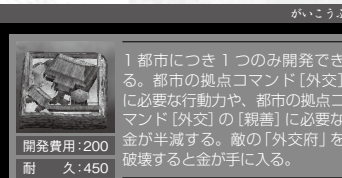
軍事府



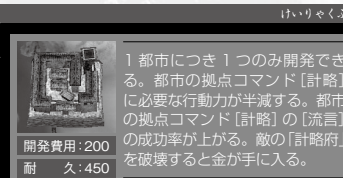
人材府



外交府



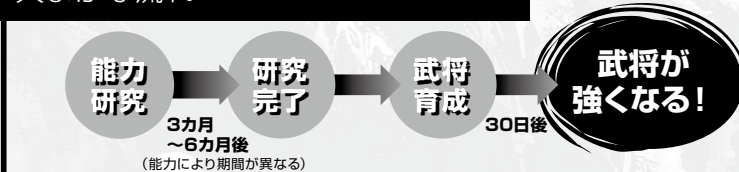
計略府



能力研究・武将育成

〔能力研究〕でさまざまな能力を研究し、〔武将育成〕で能力を武将に授けて育成します。
武将の「基礎能力」（「統率」、「武力」、「知力」、「政治」、「魅力」）、「兵種適性」、「特技」を強化できます。

大まかな流れ



能力研究の手順

- ① 拠点コマンド〔君主〕の〔能力研究〕を選びます。



- ② 研究したい能力を「能力表」から選びます。
1つの能力を研究し終わると、その能力の矢印の先にある能力を研究できます。研究には行動力20と金300が必要です。研究中に別の能力は研究できません。



- ③ 研究完了が報告されます。
研究を完了した能力は、〔君主〕の〔武将育成〕で武将に授けられます。



武将育成の手順

- ① 拠点コマンド〔君主〕の〔武将育成〕を選びます。



- ② 〔基礎能力〕、〔兵種適性〕、〔特技〕から育成したい能力を選びます。
1つの能力を同時に複数の武将に授けることはできません。
例：〔基礎能力〕育成中の武将がいる場合、その武将の育成が終了するまで〔基礎能力〕は選べません。



基礎能力

「統率」、「武力」、「知力」、「政治」、「魅力」を5上げる。
1つの基礎能力を3・5回まで授けられる（回数は研究した能力により異なる）。

低	基礎能力が70未満の武将を70まで上げられる。	中	基礎能力が80未満の武将を80まで上げられる。	高	基礎能力が95未満の武将を95まで上げられる。
---	-------------------------	---	-------------------------	---	-------------------------

兵種適性

武将の兵種適性を1ランク上げる。
1つの能力を5回まで授けられる。
※「槍兵A」は槍兵適性がBの武将に、「槍兵B」は槍兵適性がCの武将にのみ授けられます。

特技

武将に新たな特技を授ける。
すでに特技を持っている武将は上書きされる。
1つの特技を1・3・5回まで授けられる（回数は研究した能力により異なる）。

- ③ 〔実行武将〕と〔能力研究〕済みの能力を選びます。
〔実行武将〕ボタンを押して一覧から実行武将を選んだ後、能力を選びます。育成には行動力が20が必要です。育成期間の30日を過ぎると、実行武将が強化されて戻ってきます。



能力研究・武将育成のポイント

能力表を分析しよう

能力表には大きく分けて4つのエリアがある(「攻撃」、「計略」、「防御」、「内政」)。自勢力に文官が足りないと思ったら、計略・内政エリアの研究を進めよう。戦闘に不安があるのなら、攻撃・防御エリアの研究に重点を置けよう。勢力の現状に応じた研究を心がけよう。自勢力の能力表の状態は、都市を右クリック→「勢力情報」→「能力表」で確認できる。



「研究開始」の左上のエリアが「攻撃」、左下が「計略」、右上が「防御」、右下が「内政」。

隠し能力を
探せ!

能力表の中には「隠し能力」が存在する。研究を繰り返して見つけ出そう。

育成のタイミング



育成を実行すると、その武将には30日間命令できなくなる。戦争が起きているときは控えた方がいい。

回数制限について

各能力には「回数制限」がある。回数制限が「0」になると、その能力を武将に授けることができなくなる。また、「回数制限」の範囲内であれば、どのような育成をしようと自由。例えば、「統率+5」を4回、同じ武将に授け続けて、統率を20上げることもできるのだ。



回数制限。

決戦制覇モード

初期メニューで「決戦制覇モード」を選ぶとプレイできます。「三国志」の有名な戦いや架空の戦いをプレイできます。

合戦選択

4つの合戦の中からプレイする合戦を選びます。合戦をクリアしていくと、選べる合戦が増えます。



「★」は難易度。「★」が多いほど難しい。

決戦制覇モードのルール

兵力や部隊編制などは、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。

- ▶ 勝利条件は合戦ごとに設定されている。
- ▶ 兵力・金・兵糧などは合戦ごとに設定されている。
- ▶ 使えるコマンドが制限される。
- ▶ ④でセーブできる(できない合戦もある)。

イベント発生

各合戦にはさまざまなイベントが用意されています。イベントの中には、戦局を有利にするものもあります。



エディタ機能

武将、勢力、拠点、部隊のデータを編集できます。

武将編集

武将データを編集します。

初期メニュー [オプション] の [武将データ編集] を選ぶか、ゲーム中に [編集] → [武将編集] を選びます。

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 [オプション] の [武将データ編集] 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。

※ [該当武将初期化] ……現在編集している武将のデータをインストール時の状態に戻します。

※ [全武将初期化] ……全武将のデータをインストール時の状態に戻します。

④ 新しくゲームを始めるときの [ゲーム設定] で [武将編集反映] を [有効] 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

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 [編集] → [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。

※ 武将の情報画面に表示される [編集] ボタンをクリックしても、編集できます。



武将データの内容

基本設定

性格	戦闘や舌戦の戦い方に影響。	寿命	寿命により割り出された「没年」を過ぎると死亡しやすくなる（[仮想設定]の[寿命]が[仮想]の場合は、ゲーム中に設定できない）。
音声	出陣時のかけ声や部隊をクリックしたときの声。	親愛武将	好きな武将。[武将登用] に応じやすく、戦闘でも支援攻撃をしてくれる。
口調	コマンドを実行したときの武将の口調。	嫌悪武将	嫌いな武将。[武将登用] に応じず、戦闘でも目の敵にされる。
義理	高いほど寝返りにくく、「忠誠」も低下しにくい。	相性	相性が近い武将は[武将登用] しやすく、[褒賞] の効果も上がる。
野望	高いほど「忠誠」が低下しやすく、[驅虎吞狼] にかかりやすい。	忠誠 ※	君主に対する忠誠度。
漢室	後漢皇帝を重視するかどうか。後漢皇帝擁立時に影響。	功績 ※	内政や戦争での実績。功績が高い武将ほど、高い官職に就ける。

能力設定

兵種適性	特定の兵科を率いたときの部隊の能力や、使える戦法の種類に影響。S が最高で、以下 A > B > C の順。
話術	舌戦時に使える話術。
特技	武将の持つ才能。戦闘、内政、外交などさまざまな場面で影響を与える。
素質	年齢によって成長する基礎能力の最高値。基礎能力は自然と素質の数値まで成長し、素質の数値に達すると年齢に応じて徐々に下がる（[ゲーム設定] の [能力変動] が [有効] の場合）。
統率	[巡察] の成果・部隊の防御力に影響する。
武力	[訓練] の成果・部隊の攻撃力・一騎討ちの攻撃力に影響する。
知力	[兵装生産][計略] 全般、部隊コマンド [偽報][攪乱][伏兵][同討][妖術][落雷]、舌戦の成果に影響する。また、部隊の知力にも影響する。
政治	[開発][吸収合併][外交]（[降伏勧告] 以外）[商人][人材探索] の成果に影響する。また、部隊の建設力にも影響する。
魅力	[降伏勧告][徴兵][武将登用] の成果に影響する。
成長期	基礎能力の成長期（[ゲーム設定] の [能力変動] が [無効] の場合は、ゲーム中に設定できない）。[開眼] ……成長期が 2 回訪れる。2 回目の成長時に、素質の数値を上回る成長を見せる。
能力持続	基礎能力が成長しきった（素質の数値まで上がった）状態の持続期間（[ゲーム設定] の [能力変動] が [無効] の場合は、ゲーム中に設定できない）。
経験 ※	プレイ中に得た「経験」により基礎能力にプラスされる数値。拠点コマンドや部隊コマンドを実行したときに得られる。

※ ……ゲーム中にのみ設定できる。

勢力編集

勢力データを編集します。

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 [編集] → [勢力編集] を選びます。
- ② 地図や一覧から編集する勢力を選びます。
- ③ 勢力データを編集して [決定] をクリックします。



爵位 高いほど君主の指揮兵士数が増え、配下武将に与えられる官職が増える。

技巧P 技巧ポイント。[技巧研究] や [仲介] に必要。

技巧 勢力が持つ特殊な技術。

拠点編集

拠点（都市、港、関所）データを編集します。

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 [編集] → [拠点編集] を選びます。
- ② 地図や一覧から編集する拠点を選びます。
- ③ 拠点データを編集して [決定] をクリックします。



金 拠点の金。

兵糧 拠点の兵糧。

兵士 拠点の兵士数。

気力 拠点の兵士の気力。出陣した部隊は気力を消費して戦法や計略を実行する。

耐久 拠点の耐久。攻撃によって0になると陥落。

治安 ※ 高いと賊が発生せず、金や兵糧の収入も増える。

特色 ※ 都市は大都市、槍、戟、弩、軍馬、兵器、水軍のいずれかの特色を持つ。大都市では兵士の上限が15万になる（通常10万）。特色が兵器・水軍だと兵器・艦船の生産費用が安くなる。その他の特色は対応する兵装の生産費用が安くなり、生産に必要な内政施設があれば兵装の保有量が毎月増える。

※……都市データのみ編集できる。

槍 兵装の一つ。部隊を槍兵にできる。兵士の数だけ必要。

戟 兵装の一つ。部隊を戟兵にできる。兵士の数だけ必要。

弩 兵装の一つ。部隊を弩兵にできる。兵士の数だけ必要。

軍馬 兵装の一つ。部隊を騎兵にできる。兵士の数だけ必要。

衝車 兵器の一つ。部隊を衝車部隊にできる。1部隊につき1必要。

木獸 ※ 技巧[木獸開発]を研究済みの場合、設定可能。
兵器の一つ。部隊を木獸部隊にできる。衝車の強化版。1部隊につき1必要。

井闔 兵器の一つ。部隊を井闔部隊にできる。1部隊につき1必要。

投石 ※ 技巧[投石開発]を研究済みの場合、設定可能。
兵器の一つ。部隊を投石部隊にできる。井闔の強化版。1部隊につき1必要。

樓船 艦船の一つ。1部隊につき1必要。

關艦 ※ 技巧[投石開発]を研究済みの場合、設定可能。
艦船の一つ。樓船の強化版。1部隊につき1必要。

部隊編集

部隊データを編集します。

出陣している部隊がいるときのみに編集できます。
編集内容は、プレイしているゲームでのみ有効です。

※ 輸送部隊は編集できません。

- ① ゲーム中に [編集] → [部隊編集] を選びます。
- ② 一覧から編集する部隊を選びます。
- ③ 部隊データを編集して [決定] をクリックします。



兵士 部隊の兵士数。

気力 部隊の気力。戦法や計略を使うのに必要。

金 部隊が所持している金。

兵糧 部隊が所持している兵糧。

兵装 部隊の兵装。槍/戟/弩/軍馬/衝車(木獸)/井闔(投石)/から1つ、舳/樓船(關艦)から1つ選ぶ。

その他のパワーアップ

以下の要素が強化されています。

新たな設定の追加

ボイス「日本語」

武将のかけ声などの「ボイス（音声）」を「日本語」に設定できます。

- ① 初期メニューの「オプション」の「環境設定」を選びます。
- ② 「システム設定」の「ボイス言語」を「日本語」にします。

※ 新しくゲームを始めるときや、ゲーム中にも変更できます。



難易度「超級」

より歯ごたえのある難易度「超級」が追加されました。

新しくゲームを始めるときに「環境設定」の「ゲーム設定」→「ゲームレベル」で設定できます。

拠点コマンド「授与没収」

拠点コマンド「人材」の「授与」が「授与没収」に変更されました。配下武将からアイテムを取り上げて、他の武将（君主も含む）に与えられます。ただし、アイテムを取り上げられた武将の「忠誠」は大きく下がります。

新技巧の追加

内政面に影響を与える技巧が追加されました。他の技巧と同様、最初の技巧から順々に研究していきます。



	新技巧	必要技巧P	研究資金	内容
①	木牛流馬 もくぎゅうりゅうば	1000	1000	輸送部隊の移動力が上昇。
②	港関拡張 こうかんかくちよう	2000	2000	港や関所が保有できる兵士・物資の最大数を増やす。
③	政令整備 せいれいせいび	3000	5000	自勢力の都市の「治安」が下がりにくくなる。
④	人心掌握 じんしんしやうあく	5000	10000	配下武将の「忠誠」が下がりにくくなる。

戦闘に関する変更点

軍事施設のパワーアップ

「陣」、「砦」、「城塞」の設置費用が「1500」から「500」になり、影響を与えるマスも増えました。さらに、本体の機能に加えて「影響マス内の味方部隊は偽報・混乱状態から回復する確率が高くなる」という効果も追加されました。

「太鼓台」は本体の機能に加えて、影響マス内で「一騎」を実行すると一騎討ちに持ち込める確率が高くなります。



影響マス

陣	砦	城塞	太鼓台
本体：隣接マス PK：周囲2マス	本体：周囲2マス PK：周囲3マス	本体：周囲3マス PK：周囲4マス	本体：周囲2マス PK：周囲3マス

計略・戦法のパワーアップ

計略

部隊コマンド「計略」の「伏兵」が強化されました。自部隊の「部隊知力」が高いほど、敵部隊に与える損害が大きくなります。また、本体の機能に加えて、まれに敵部隊を混乱させられるようになりました。



騎兵戦法・戟兵戦法

騎兵戦法の「突撃」、「突進」で、敵部隊を畏に激突させられるようになりました。また、戟兵戦法（「熊手」、「横薙」、「旋風」）も強化されました。他の戦法に比べて、敵部隊を全滅させたときに敵将を捕縛できる確率が高くなります。

軍団に輸送拠点を指定

委任軍団の輸送先を細かく指定できるようになりました。

- ① 「君主」の「軍団」→「軍団新設」か「軍団再編」を選びます。
- ② 「軍団新設」か「軍団再編」画面に進み、「委任内容」を選びます。
- ③ 「物資輸送」の欄をクリックします。
- ④ 地図や一覧から輸送先の拠点（都市、港、関所）を選びます。

追加シナリオ

新たに6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、追加シナリオで遊べます。



198年 1月 呂布討伐戦

献帝を擁した曹操は、劉備と共に乱世の狼・呂布征伐に乗り出します。対する呂布は袁術と手を組み、徹底抗戦の構えを見せます。

203年 1月 袁家の戦い

官渡の戦い後のシナリオです。袁紹亡き後、袁譚と袁尚が後継を争います。曹操はその家督争いを尻目に、河北統一を狙っています。

217年 7月 漢中争奪戦

劉備と孫権が手を組み、巨大な曹操勢力に対抗します。漢中や寿春の地で、三国による激しい戦いが展開されます。

187年 4月 何進包囲網

黄巾の乱を討伐した何進が皇帝となる架空シナリオです。朝廷を軽視する何進を討つため、全国各地で群雄が挙兵しています。

191年 7月 序を制する者

反董卓連合解散後に袁紹、袁術、公孫瓚が並び立つという架空シナリオです。董卓の巻き返しや他の諸侯の動向にも注目です。

251年 1月 女の戦い

三国志の世界を彩る美女が各地で挙兵する架空シナリオです。才色兼備の女性たちが、夫や家族を従えて天下統一を目指します。
※ 特定の条件を満たすと選べるようになります。

追加イベント

史実イベントはもちろん、義勇兵イベントや漢帝密使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[ゲーム設定]で、[イベント]を[なし]にすると、イベントは起こりません。

