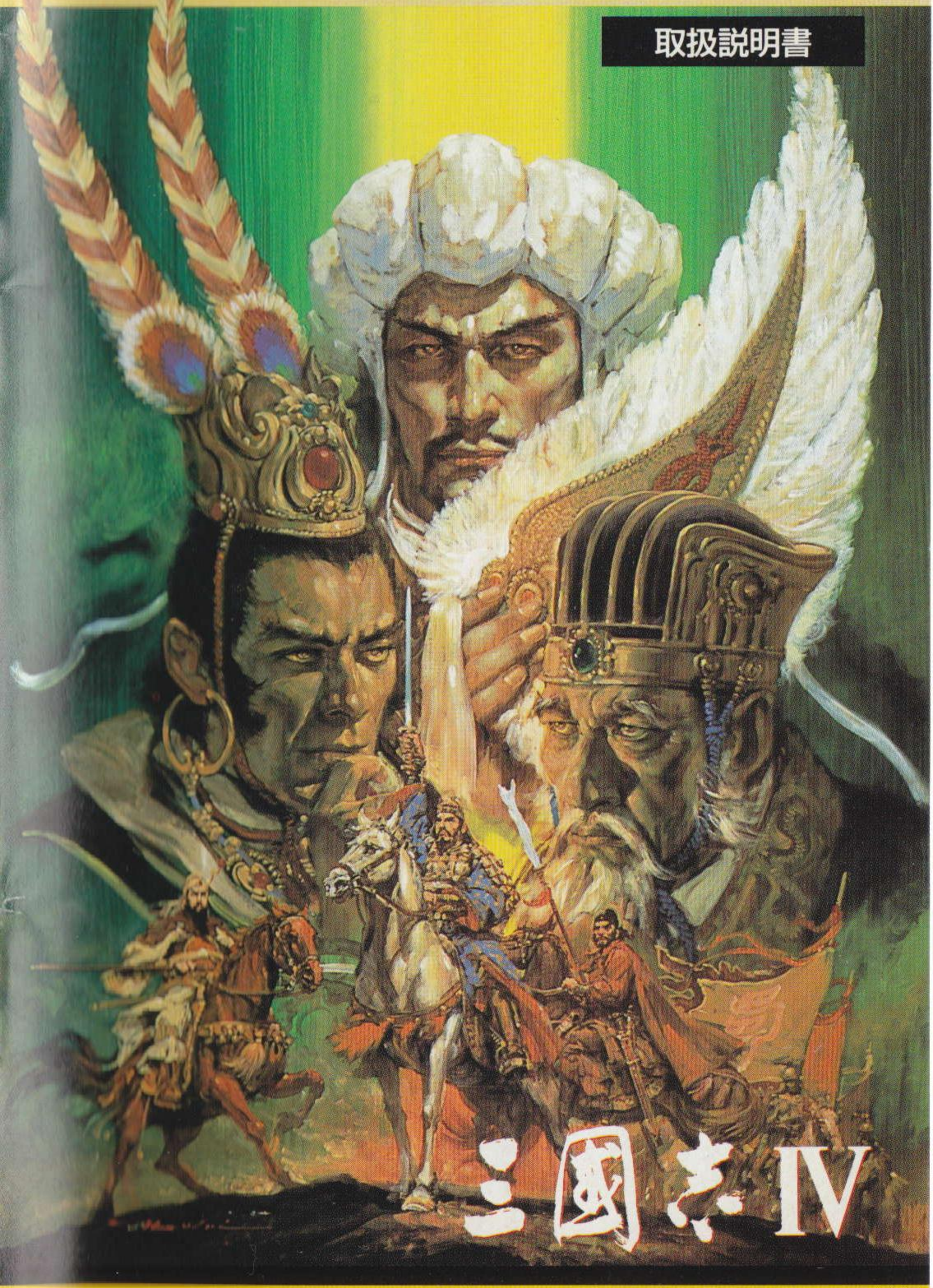
# 軍師指南書

取扱説明書




SUPER 32X

KOEI

# 使用上のご注意

## ●電源ＯＦＦをまず確認！

カートリッジを抜き差しするときは、必ず本体のパワースイッチをＯＦＦにしておいてください。

## ●端子部には触れないで！

カートリッジの端子部に触れたり、水に濡らしたりすると、故障の原因になります。

## ●薬品を使って拭かないで！

カートリッジの汚れを拭くときに、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

## ●カートリッジは精密機器！

落とすなどの強いショックを与えないでください。また、分解は絶対にしないでください。

## ●保管場所に注意して！

カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところ、湿気の多いところを避けてください。

## ●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、１時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

## ●健康上の注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

# はじめに

今回お届けする『三國志Ⅳ』は、「三国志演義」を題材にしたゲームです。一般に「三国志」として皆さまに親しまれている物語は、この「三国志演義」という長編小説を原典としています。

あまたの年月を経て、「三国志」が今なおその人気に衰えを見せないのは、千人を超える登場人物の個性的な魅力が、読者の心をつかんで離さないからです。私も、初めて「三国志演義」を読んだときは、数々の武将の活躍に胸を躍らせたものです。私はそんな人物たちの魅力を表現したくて、『三國志』シリーズを世に送り続けてきました。

登場人物が魅力的に見えるとき、それは、熾烈な一騎討ちや息詰まる計略、はたまた壮絶な戦闘の場面に他なりません。その瞬間に人物は英雄となり、活躍は伝説として語り継がれるのです。

『三國志Ⅳ』では、そんな英雄たちの魅力を最大限に引き出すため、人物の個性にスポットをあてました。特殊能力などで個性を際立たせることによって、英雄たちに命を吹き込むことに成功しました。あの「三国志」の英雄たちは、我々の目の前で再び甦ったのです。

英雄たちの伝説の宝庫、「三国志」。数々の伝説は、どのようにして生まれ、語り継がれていったのか……。新たな伝説が生まれるかどうかは、今、貴方の手に託されています。

シブサワ・コウ



# 目次


『三國志Ⅳ』とは ……5

ゲームの概要／ゲームの流れ／ゲームの勝敗

ゲームを始める前に ……6

コントロールパッドの使い方／ゲームのスタート／新しくゲームを始める／ゲームのセーブ・ロード・終了／新武将を登録する

画面の見方 ……14

戦略画面の見方／戦争画面の見方

戦略の進め方 ……16

戦略について／戦略コマンド一覧／戦略コマンド／放浪中のコマンド／外交交渉時のコマンド／進言から評定へ

戦争の進め方 ……32

戦争について／戦争の勝利条件／戦争の準備／部隊の編成／部隊の配置／軍団・部隊の構成と種類／海戦と古戦場／機動力と地形／戦争コマンド

データの見方 ……48

都市データ／武器について／武将データ／アイテムの効果・種類

イベント ……56

イベントについて

シナリオ解説 ……58

人物紹介 ……64

特殊なボタン操作 ……67

さくいん ……69




# 『三國志Ⅳ』とは

## ゲームの概要

『三國志Ⅳ』は、紀元２～３世紀ごろの中国大陸を舞台とした歴史シミュレーションゲームです。このゲームには、「三国志演義」の物語に沿った６つのシナリオが用意されています。シナリオごとに、始まる年と選べる君主が異なります。プレイヤーは、それらの中から好きなシナリオ・君主を選びます。そして、他国の君主と戦い、都市を支配していき、最終的に中国大陸全都市の支配をめざします。

## ゲームの流れ

ゲームがスタートしたら、君主は自国の都市に対して、内政・外交・軍事などの「戦略」（→P.16）を進めます。充分な戦力を蓄えたら、他国の都市に「戦争」（→P.32）を仕掛けます。

他の君主との戦争に勝つと都市を手に入れ、負けると都市を失います。

その後も、戦略と戦争を繰り返し、支配下の都市を増やして、自国を拡大していきます。

## ゲームの勝敗

中国大陸の全都市を支配下に置くことが、ゲームの目的です。この目的を達成したとき、プレイヤーの勝利となります。

プレイヤーの担当する君主が死亡した場合は、全配下武将の中から後継者を選びゲームを続行できます。後継者がいなければ、プレイヤーの敗北となり、ゲームオーバーとなります。

# ゲームを始める前に

## コントロールパッドの使い方

**方向ボタン**
カーソルの移動

**Xボタン**
A＋Bと同じ機能(→P.67)

**Yボタン**
A＋➡と同じ機能(→P.67)

**Zボタン**
A＋⬇と同じ機能(→P.67)




6 B パッド

**スタートボタン**
ゲームのスタート

**Aボタン**
特殊な操作に使用(→P.67)

**Bボタン**
選択の取消

**Cボタン**
選択の決定




3 B パッド

**方向ボタン**
カーソルの移動



## 操作コマンド




操作コマンドは、コマンド実行時や項目選択時に表示されます。

| | |
|---|---|
| 頁▲ | ページが複数あるとき、前のページに戻る |
| 頁▼ | ページが複数あるとき、次のページに進む |
| 項目▶ | 項目が複数あるとき、次の項目を表示 |
| 項目◀ | 項目が複数あるとき、前の項目を表示 |
| 備考 | 各状況に応じたアドバイスを表示 |
| 並替 | 一覧で表示される名前の順番を並べ替える |
| 戻る | １つ前の、入力待ち状態に戻る |
| 中止 | コマンドの入力を中止 |
| 決定 | 選んだ内容を決定 |

## 一覧から選択

**【１つを選択】**　選びたい項目にカーソルを合わせてＣボタンを押します。

**【複数を選択】**　選びたい項目にカーソルを合わせてＣボタンを押すと、選んだ項目が赤色で表示されます。取り消すときは、もう１度その項目にカーソルを合わせてＣボタンを押します。

## 数値の入力

数値入力は、数値入力ウィンドウで行います。方向ボタンの←→で、入力したい桁にカーソルを合わせ、↑↓で数値を上下させます。入力し終わったら、Ｃボタンで決定します。カーソルが１番左の桁にあるときに方向ボタンの←を押すと、入力できる最大値になり、もう１度←を押すと、０になります。

# ゲームのスタート

## ゲームのセット

スーパー32Xにカートリッジをセットし、本体の電源を入れると、オープニングが始まります。オープニング中にスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。




◀タイトル画面

## メニューの選択

メニューを選びます。メニューの内容は、次の通りです。




◀メニュー

新しくゲームを始める(→P.9)

データをロードする(→P.10)

新武将を登録する(→P.11)

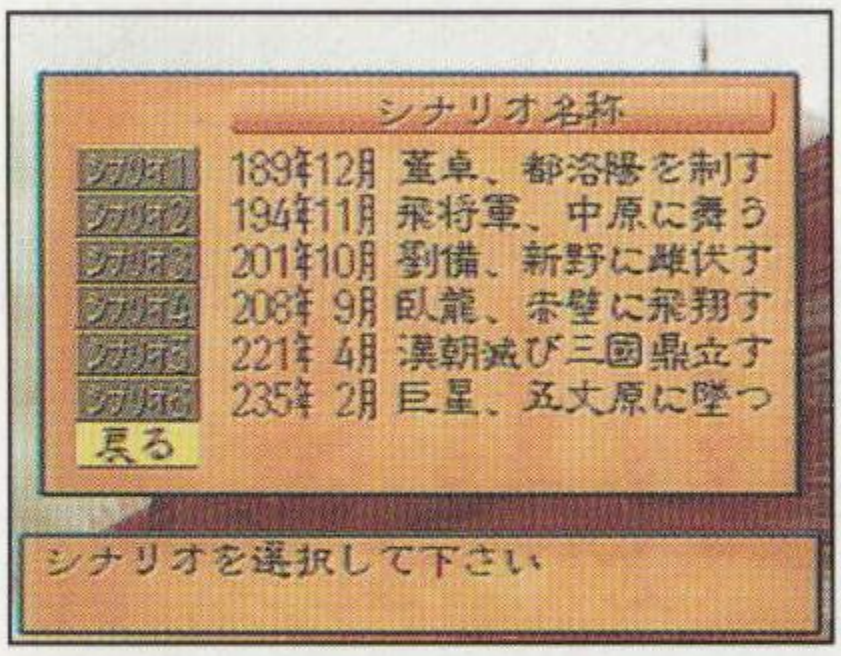
※新しく作成した君主でプレイしたい場合や、作成した武将をゲーム中に登場させたい場合は、「新武将を登録する」で武将を作成してから、「新しくゲームを始める」を選びます。



# 新しくゲームを始める

ゲームのプレイ内容を設定します。

## シナリオの選択




ゲームのシナリオを選びます。

シナリオは6つあります。

詳細は、シナリオ解説（→P.58）を参照してください。

## 君主の選択

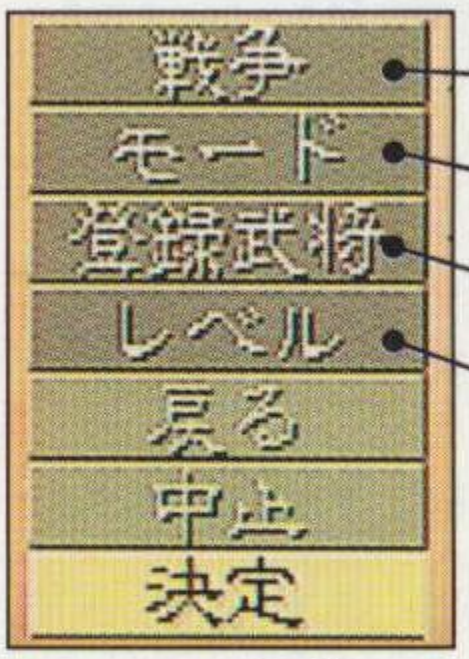



プレイヤーの担当する君主を選びます。選べる君主は、0～8人です。選び終わったら、「決定」を選びます。

君主を1人も選ばないで「決定」を選ぶと、コンピュータによるデモプレイを表示します。デモプレイ中にスタートボタンを押すと、途中からプレイヤーが参加できます。

## 環境設定

プレイ環境を設定します。




- 戦争：[見る／見ない] 他国同士の戦争を見るかどうか
- モード：[通常／仮想] 物語に基づく設定にするかどうか
- 登録武将：[登場する／登場しない] 登録武将を出すかどうか
- レベル：[通常／上級] ゲームの難しさ

すべてを設定し、「決定」を選ぶと、ゲームスタートです。

# ゲームのセーブ・ロード・終了

## ゲームのセーブ

プレイ中のデータをセーブ（記録）します。

《機能》コマンドの〈セーブ〉を選びます。セーブできるのは、１カ所のみです。

## ゲームのロード

セーブしたデータをロード（再開）します。

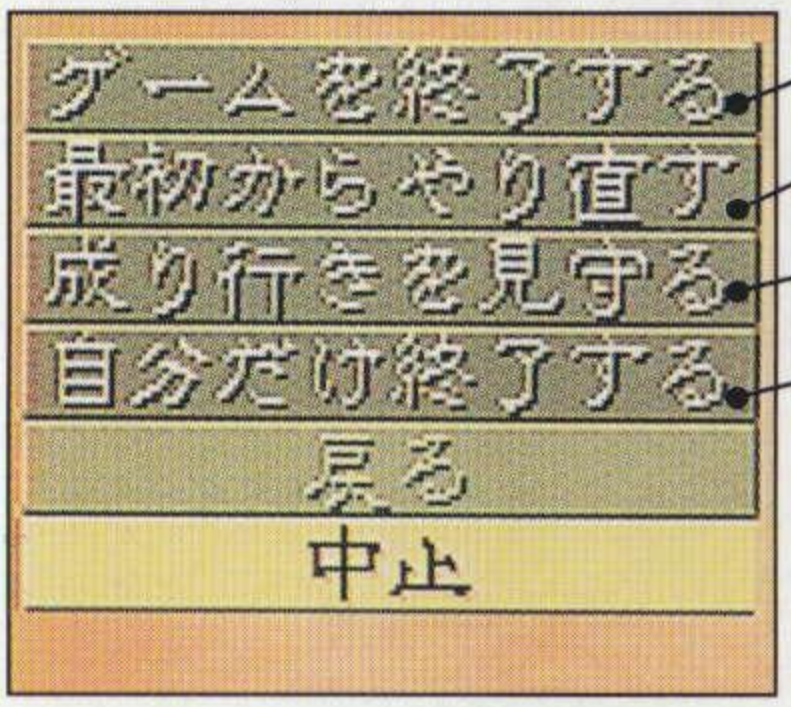
メニューの「データをロードする」を選びます。プレイ中にロードをする場合は、《機能》コマンドの〈ロード〉を選びます。

## ゲームの終了

ゲームを終了します。

①《機能》コマンドの〈終了〉を選びます。

②次のコマンドからどれを行うか選びます。




ゲームを終了する

メニューに戻る

デモプレイになる

自分の国のみをコンピュータが引き継ぐ*

*「自分だけ終了する」は、マルチプレイのときのみ表示

コンピュータのデモプレイをやめるときは、本体のリセットボタンを押します。



# 新武将を登録する

プレイヤーは、新武将としてオリジナルの君主・一般武将を作成できます。君主は８人、一般武将は100人まで登録できます。

## 武将データの登録




- 新君主を作成する
- 新君主のデータを変更する
- 一般武将を作成する
- 一般武将のデータを変更する
- 新武将のデータを消去する
- 新武将の登録を中止する
- 作成・変更データを保存する

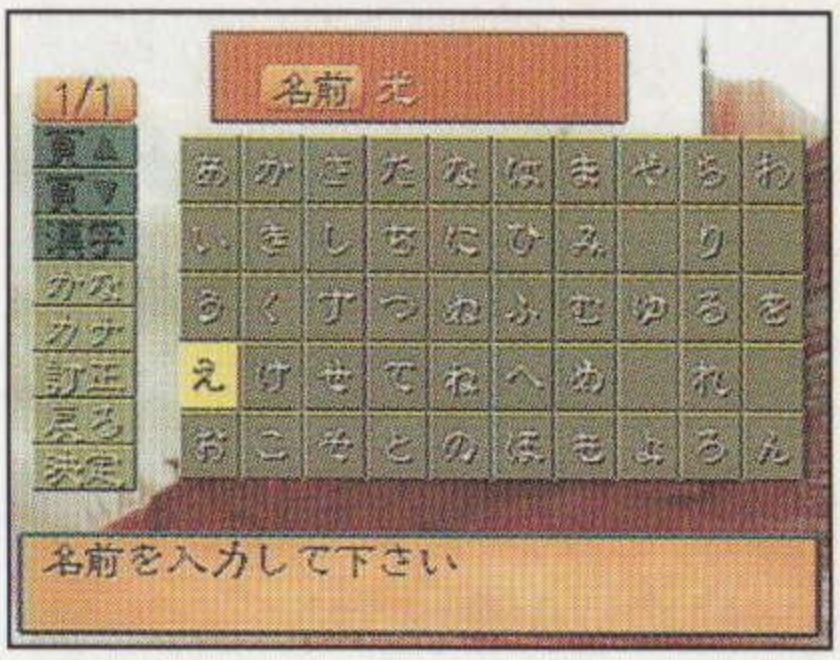
## 武将データの作成




◀確認画面
- 名前（読みがな）
- 年齢
- 性別
- 能力
- 顔
- 血縁

すべての項目を入力したら、データ内容の確認をします。「すべてよろしいですか？」と表示されます。「可」を選ぶと、すべて決定します。「否」を選ぶと、変更したい項目を選んで、入力し直すことができます。新しく作成・変更した武将データを保存するには、決定後に「保存終了」を選びます。武将データを作成・変更すると、セーブしてあるゲームデータは消去されます。

**【名前】**　武将の名前を入力します。名前には漢字・ひらがな・カタカナが使えます。コマンドから、「漢字」「かな」「カナ」のどれかを選びます。「漢字」の場合は、ひらがなの一覧から文字を選ぶと、その音で始まる漢字の一覧が表示されます。入力したい漢字を選びます。「を」を選ぶと記号が、「ん」を選ぶと第２水準の漢字・外字（特殊な漢字）が表示されます。名前の入力は４文字までです。「訂正」で１文字戻ります。入力し終わったら、「決定」を選びます。

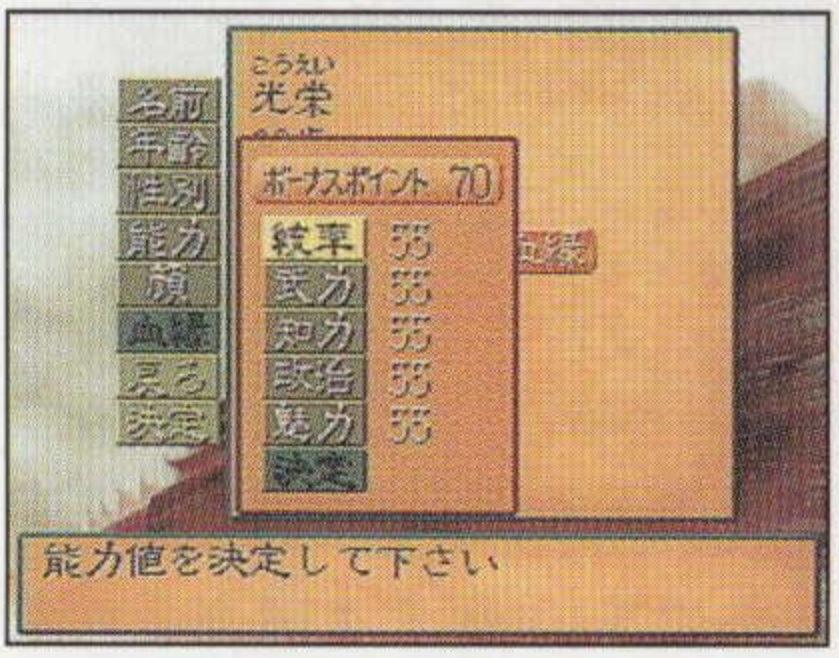



**【読みがな】**　名前の読みがなを入力します。ひらがなの一覧から文字を選びます。読みがなの入力は10文字までです。

**【年齢】**　武将の年齢を入力します。

**【性別】**　武将の性別を選びます。

**【能力】**　武将の能力値を決めます。５つの能力の基本値にボーナスポイントを振り分けます。新君主の能力の基本値は、年齢によって決まります。一般武将の基本値は、ランダムで決まります。基本値より数値を減らすことはできません。




**【顔】**　武将の顔を選びます。

**【血縁】**　すでに登録してある君主・武将と、親子関係を結ぶかどうかを決めます。一般武将データ作成のときだけ行います。「新君主」「一般武将」「血縁なし」から選びます。親子関係を結んでいる武将は、忠誠度が低くても寝返りません。新君主が配下武将を選ぶときは、血縁武将が優先的に選ばれます。親子関係を結ぶには、相手との年齢差が、16歳以上40歳以下であることが必要です。



## 新君主でのプレイ

新君主の武将データを登録（→P.11）してあれば、新君主でプレイできます。新君主は、１つのシナリオにつき、３人まで選べます。

①君主の選択（→P.９）のときに、「新君主１～３」のどれかを選びます。




◀「新君主１～３」のどれかを選ぶ

②登録してある新君主の一覧からどれかを選びます。

③統治する都市を空白地（→P.16）から選びます。

④配下武将をつけるかどうかを選びます。つける場合は、登録してある配下武将の一覧から選びます。配下武将は、５人まで選べます。このとき血縁（→P.12）関係にある武将は、優先的に配下となります。ただし、配下武将は15歳以上であることが条件です。

# 2 画面の見方

## 戦略画面の見方

戦略画面では、内政や外交などの戦略を行います。

### 戦略画面




◀戦略画面
年月・君主名
都市データ
メインマップ
戦略コマンド

### 都市データの切り替え

都市データは、「内政」「軍事」「財政」「相場」の４種類があります。都市データ画面の切り替えは、《切替》コマンドで行います。都市データの詳細は、データの見方（→P.48）を参照してください。




◀内政データ




◀軍事データ




◀財政データ




◀相場データ



# 戦争画面の見方

戦争画面では、他国との戦争を行います。

戦争画面には、野戦画面と攻城戦画面があります。

## 戦争画面



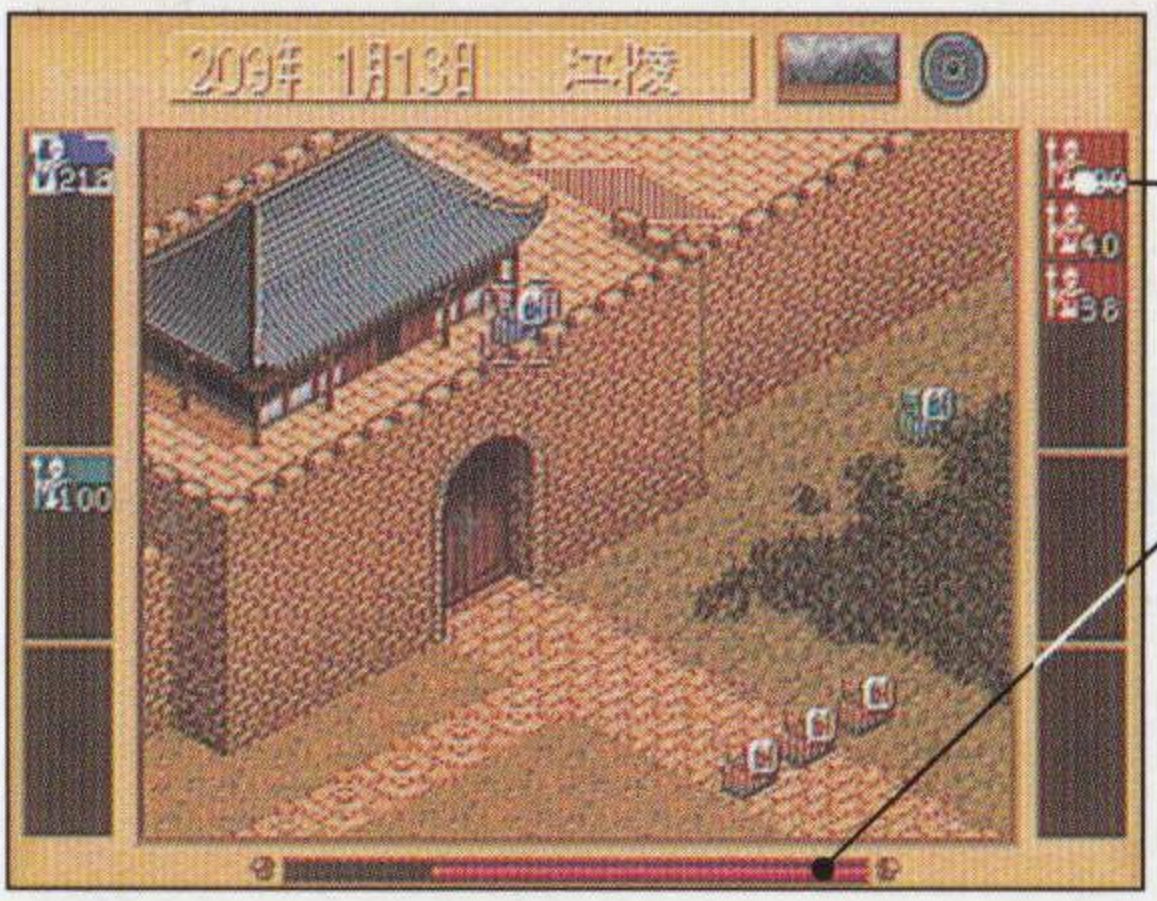

◀野戦画面

風向き・風力

天候

年月日・戦場

部隊




◀攻城戦画面

部隊の情報

…兵科・兵士数

画面の表示範囲

…赤色のバーで表示

天候は、次の５種類があります。


◀晴


◀曇


◀雨雲


◀雨


◀豪雨

風力には、次の３種類があります。


◀無風


◀弱風


◀強風

画面上の部隊の表示は、野戦・攻城戦・海戦によって変わります。


◀野戦時


◀攻城戦時


◀海戦時

# 2 戦略の進め方

## 戦略について

戦略は、戦略画面（→P.14）で戦略コマンドを出すことによって進めます。

### ターンとコマンド

ゲームは、ターン（命令を出す機会）が回ってくるたびに、コマンド（命令）を出すことによって進行します。

戦略（戦略画面）時は、１カ月に１回、君主ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきた君主は、自国の都市に「戦略コマンド」（→P.18）を出します。

### 都市について

メインマップには、43の都市があります。都市は、プレイヤーおよび他の君主のコマンド実行の拠点です。

自国の都市の中で、君主が直接統治する都市を「本国」、それ以外の都市を「属領」と呼びます。「属領」には、君主に代わって都市を統治する太守を任命します。誰にも支配されていない都市を「空白地」と呼びます。

### 武将について

都市には、それぞれ武将がいます。武将は、プレイヤーおよび他の君主の配下となって、内政や軍事を実行したり、兵士を率いて戦争したりします。



# 戦略コマンド一覧

| | |
|---|---|
| 《軍事》 | 軍事活動を行う（→P.18）<br>〈移動・輸送・戦争・徴兵・訓練・製造・密偵〉 |
| 《人事》 | 武将の人事を行う（→P.20）<br>〈捜索・登用・褒美・施し〉 |
| 《内政》 | 都市の内政を行う（→P.21） |
| 《商人》 | 商人と取引をする（→P.22）<br>〈米売・米買・弩・強弩・軍馬〉 |
| 《助言》 | 配下武将・旅人の助言を聞く（→P.22）<br>〈助言・訪問〉 |
| 《地図》 | 都市の状況を見る（→P.22） |
| 《休養》 | ターンを終了する（→P.23） |
| 《計略》 | 他国に計略を仕掛ける（→P.23）<br>〈埋伏・作敵・駆虎・流言・焼討・諜報〉 |
| 《外交》 | 他国と外交交渉を行う（→P.25）<br>〈同盟・共同・進物・勧告・破棄・捕虜・要請〉 |
| 《君主》 | 自国全体に指示を出す（→P.26）<br>〈委任・任命・交代・処分・褒美・放浪〉 |
| 《切替》 | 表示を切り替える（→P.27）<br>〈本国・属領・内政・軍事・財政・相場〉 |
| 《勢力》 | 君主の勢力状況を表示する（→P.28） |
| 《機能》 | 各種の機能を設定する（→P.28）<br>〈セーブ・ロード・環境・終了〉 |
| 《情報》 | 各種の情報を見る（→P.29）<br>〈君主・武将・領地・都市・イベント・報告〉 |



# 戦略コマンド

戦略コマンドには、通常のコマンドの他に、実行期間が長期のコマンド・特殊能力(→P.54)を要するコマンドがあります。通常のコマンドは、そのターンで内容を実行しますが、長期のコマンドは、数ターンにわたって、その内容を実行し続けます。特殊能力を必要とするコマンドは、その特殊能力がある武将のみ実行できます。ただし、君主はすべての戦略コマンドを実行できます。

戦略コマンドの内容は、次の通りです。

［　］は、コマンド実行に必要な特殊能力です。
長期 は、長期のコマンドです。

**軍事** 軍事活動を行います。戦争以外の軍事コマンドは、統率力・武力・知力・政治力が影響します。

**移動** 隣接する自国都市か空白地に武将を移動します。何人でも移動できます。空白地に武将を移動させると、その都市は自分の支配下になります。

移動時に物資の輸送ができます。それぞれ輸送する量を物資入力画面で入力します。




◀物資入力画面
取消…入力を取り消す
全部…物資を全部輸送する
半分…物資を半分輸送する
均等…移動元の都市と、移動先の都市の物資を同じにする
軍備…弩・強弩・連弩・軍馬・衝車・発石車をすべて移動する



**輸送** 物資を、自国の他の都市に輸送します。輸送先の都市の物資が最大値に達している場合は、輸送できません。山賊に襲われて輸送に失敗することがあります。成否は、武将の統率力・武力・知力・政治力と、輸送先までの距離によります。

**戦争** 隣接する他国の都市に攻め込みます（→P.32）。

**徴兵** 都市の住民から、徴兵をします。兵1につき、金10と兵糧10が必要です。徴兵すると、人口と民忠誠度が下がります。徴兵できる人数は、都市の人口によります。兵数が人口を超える都市、および人口50,000人以下の都市では、徴兵できません。

**訓練** 兵士を訓練します。担当武将は10人まで選べます。

長期 効果は、武将の統率力・武力と訓練期間、および担当武将人数によります。




◀担当武将を選ぶ

**製造** ［製造］長期 武器を製造します。都市の技術力（→P.49）によって、製造できる武器の種類が限られます。製造にかかる費用と期間は、担当武将の政治力と都市の技術力によります。

**密偵** ［情報］長期 都市に密偵を送ります。密偵期間は最長6カ月です。選んだ地域の中にある都市をすべて密偵します。どれだけの情報が得られるかは、担当武将の政治力・密偵期間・都市までの距離によります。

［　］＝必要な特殊能力、長期＝長期のコマンド

## 人事

武将の人事を行います。人事コマンドには、武力・知力・政治力・魅力などが影響します。

## 捜索

［人材］
長期

未発見の武将を捜索します。発見してそのまま登用できることもあります。成否は、担当武将の政治力と捜索する地域によります。アイテム（→P.55）を発見することもあります。

## 登用

［人材］

武将を登用し、配下武将にします。自国都市では在野・捕虜武将、他国都市では他国の配下武将を登用します。

**【他国の配下武将を登用する場合】**　担当武将と登用する武将を選び、持参する金の量を入力します。成否は、担当武将の武力・政治力・知力・魅力・持参する金の量によります。担当武将が君主のときは、どのような態度でのぞむかを〔強硬〕〔懇願〕〔丁寧〕〔魅惑〕から選びます。

## 褒美

配下武将に褒美を与え、武将の忠誠度を上げます。金は、同時に10人までの武将に与えられます。与えられる金の量は、武将1人につき100までです。また、褒美としてアイテム（→P.55）を与えることもできます。効果は、その都市の太守（君主）の魅力・金の量・アイテムの種類によります。

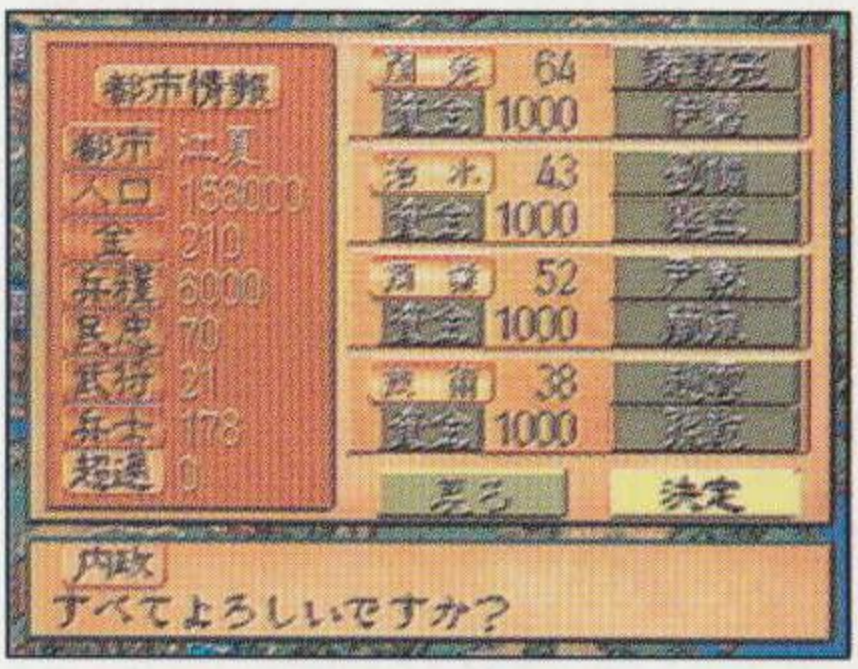
## 施し

都市の住民に兵糧を施し、民忠誠度を上げます。1回に施せる量は、1,000までです。効果は、担当武将の魅力によります。〈施し〉で上げられる民忠誠度の上限は80です。



## 内政

都市の内政を行います。内政には、政治力が影響します。内政コマンドは、委任していない都市に対してのみ命令を出せます。内政コマンド実行中の武将は、内政以外のコマンドも同時に実行できます。ただし、その場合は、内政の効果が通常より半減します。




◀内政状況表

開発…開発力を高める(→P.49)

治水…治水度を高める(→P.49)

商業…商業価値を高める(→P.49)

技術…技術力を高める(→P.49)

内政状況表で、各担当者を選び、資金を入力します。

①内政を行いたい都市を選びます。

②配下武将の一覧から、担当者を選びます。担当者は、1項目につき2人まで選べます。担当者になった武将は、担当を解除するまで、内政を続けます。

担当を解除する場合は、解除したい武将を担当者の欄から選んで、Cボタンを押します。

③資金にカーソルを合わせ、投資する金額を入力します。資金は毎月消費されます。資金が100未満の項目がある都市は、都市を選ぶときに地図上で  の表示になります。都市の資金が0になると、内政は実行されません。

[　]＝必要な特殊能力

**商人** 商人と各種の取引をします。取引の値段は相場（→P.51）に左右されます。月によっては、取引できないものもあります。

**米売** 兵糧を売ります。

**米買** 兵糧を買います。

**弩** 弩を買います。

**強弩** 強弩を買います。

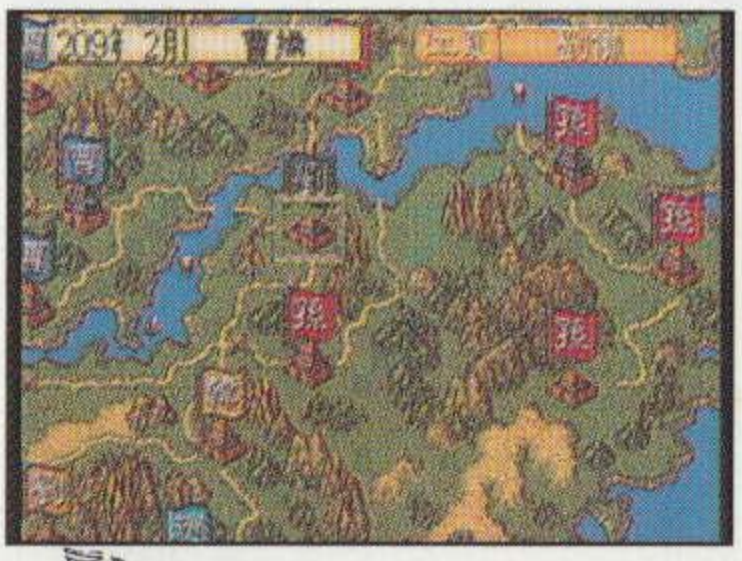
**軍馬** 軍馬を買います。

**助言** 配下武将・旅人の助言を聞きます。

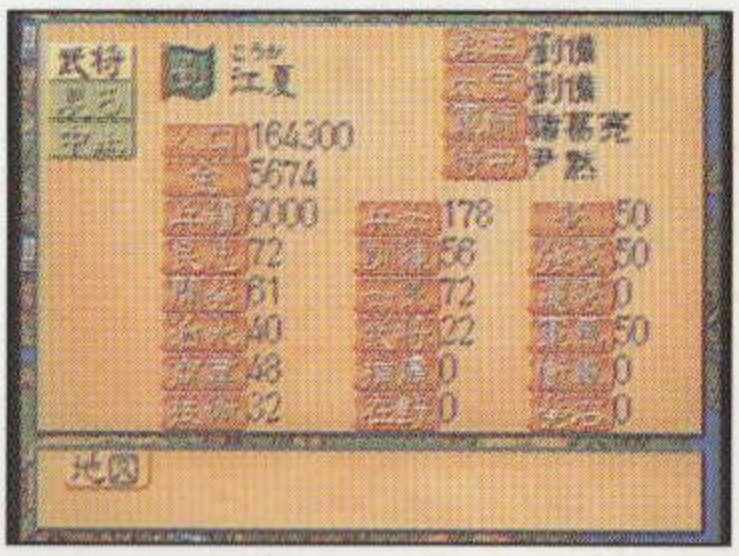
**助言** 配下武将の助言を聞きます。

**訪問** その都市にいる高名な人物（旅人）を訪れ、助言を聞きます。

**地図** 都市の状況を見ます。カーソルを動かして、君主の勢力状況を見ることができます。都市にカーソルを合わせてCボタンを押すと、その都市の情報が表示されます。《軍事》コマンドの〈密偵〉を実行していれば、他国の都市情報画面を詳しく見ることができます。



Cボタンを押す



**休養**　その月のターンを終了します。
コマンド入力待ち状態でＢボタンを押しても《休養》ができます。

**計略**　他国の都市に各種の計略を仕掛けます。計略コマンドには、忠誠度・統率力・知力・政治力・魅力などが影響します。

**埋伏**　「埋伏の毒」の計です。他国の都市に配下武将を潜りこませます。潜りこませる武将は、忠誠度が95以上必要です。成功すると、その都市で６カ月間、埋伏武将となります。６カ月を過ぎると、自動的に自国に戻ります。埋伏武将は、埋伏先の都市の情報を２カ月ごとに報告します。埋伏期間中は、埋伏先の都市の情報を見ることができます。戦争時には、埋伏武将を寝返らせることができます。

**作敵**
［作敵］　「敵中作敵」の計です。他国の武将を、戦争時に寝返るように誘います。成功すると、戦争時に寝返らせることができます。成否は、担当武将の知力・魅力と相手の忠誠度によります。

**駆虎**
［駆虎］　「駆虎呑狼」の計です。他国の太守に謀反を起こさせます。成功すると、謀反を起こした太守が独立して、新たに君主となります。成否は、担当武将の知力・魅力と相手の忠誠度によります。

[　]＝必要な特殊能力

**流言**
［流言］

「流言飛語」の計です。他国の都市に君主の悪い噂を流します。成否は、担当武将の知力・魅力により ます。

噂を流す対象を、次の２つから選びます。

【配下武将】　他国武将の間に、君主の悪い噂を流します。成功すると、その国の武将の忠誠度が下がります。

【民衆】　他国の都市の民衆に、君主の悪い噂を流します。成功すると、民忠誠度または商業価値が下がります。場合によっては、住民反乱が起こることもあります。

**焼討**
［焼討］

他国の都市に火を放ち、焼き討ちします。成否は、担当武将の武力・知力によります。

火を放つ対象を、次の３つから選びます。

【兵糧庫】　兵糧庫を焼き、兵糧を減らします。

【武具庫】　武具庫を焼き、武器を減らします。

【両方】　兵糧庫・武具庫の両方を焼き、兵糧と武器を同時に減らします。片方だけ焼く場合に比べて、効果はそれぞれ半減します。

**諜報**
［諜報］

他国の都市に武将を送り込み、調査させます。成否は、担当武将の知力・政治力によります。

調査に成功し、その都市のデータが自国の都市よりも高かったときは、自国の都市データが上がります。

調査内容を、次の４つから選びます。

【開発】　開発技術を調べます。

【治水】　治水技術を調べます。

【商業】　商業知識を調べます。

【技術】　武器の製造技術を調べます。



## 外交

[外交]

他国や異民族と外交交渉を行います。成否は、担当武将の政治力・交渉の条件・相手君主の敵対心によります(〈破棄〉を除く)。

## 同盟

他国に同盟を申し込みます。成立すると、同盟国の敵対心が下がります。また、戦争時には、援軍・共同軍（→P.38）を要請できます。同盟の期間は最大で5年間です。異民族とは結べません。

## 共同

同盟国に、共同で第三国に攻め込むよう申し込みます。共同軍を派遣するかどうかは同盟国の君主の判断に任されます。約束を結んでから3カ月が過ぎると無効になります。

## 進物

他国または異民族に贈り物をします。成功すると、敵対心が下がります。失敗すると、敵対心が上がります。

## 勧告

他国に降伏を勧告します。異民族には勧告できません。成功すると、降伏した君主とその配下武将は、勧告した君主の配下になります。失敗すると、敵対心が上がります。

## 破棄

同盟を破棄します。相手君主の敵対心が上がります。

## 捕虜

捕虜(→P.52)の交換を申し込みます。

自国に、相手国の捕虜がいる場合は、捕虜同士の交換をします。捕虜がいない場合は、金で捕虜の交換を申し込みます。





**要請** 異民族に、他国の都市を侵略するよう要請します。異民族の種類によって、侵略できる範囲が異なります。異民族に侵略されると、都市の兵数が減りますが、異民族に都市が支配されることはありません。異民族の武将を捕らえることもあります。

異民族には、次の種類があります。

**【羌族】** 中国北西を拠点とする民族です。

**【山越族】** 中国南東を拠点とする民族です。

**【烏丸族】** 207年以前の中国北東を拠点とする民族です。

**【南蛮族】** 208年以降の中国南西を拠点とする民族です。

**君主** 自国全体に指示を出します。

**委任** 都市の統治を太守に委任または直轄します。




委任の方式を選択

全属領…自国都市すべてを対象

都市別…各自国都市を対象

委任のタイプを選択

直轄…君主が直接統治

内政型…内政面を重視

軍事型…軍事面を重視

**任命** 配下武将を各身分に任命します。身分によって、必要な能力などの条件が異なります（→P.52）。

**【軍師】** 軍師に任命します。

**【侍中】** 侍中に任命します。

**【将軍】** 将軍に任命します。



**交代** 都市の各担当者を交代します。

【太守】 太守を交代します。

【担当軍師】 軍師を交代します。

【担当侍中】 侍中を交代します。

**処分** 配下武将の処分を行います。

【解任】 軍師・侍中・将軍の身分を解任します。解任された武将は、忠誠度が下がります。

【解雇】 武将を解雇します。解雇された武将は、在野武将になります。１度解雇した武将は、登用しにくくなります。

【没収】 武将のアイテムを没収します。没収された武将は、忠誠度が下がります。

**褒美** 全配下武将を対象にして、褒美を与えます。

**放浪** 都市と大半の物資を捨てて、放浪の旅に出ます。本国にいた配下武将だけは、連れて行けます。翌月のターンから「放浪中」になります。放浪中は、実行できるコマンドが変わります（→P.30）。

**切替** 表示都市や都市データ（→P.48）を切り替えます。

**本国** 本国都市を表示します。

**属領** 自国の別の都市を表示します。

**内政** その都市の内政データ(→P.48)を表示します。

**軍事** その都市の軍事データ(→P.50)を表示します。

**財政** その都市の財政データ(→P.51)を表示します。

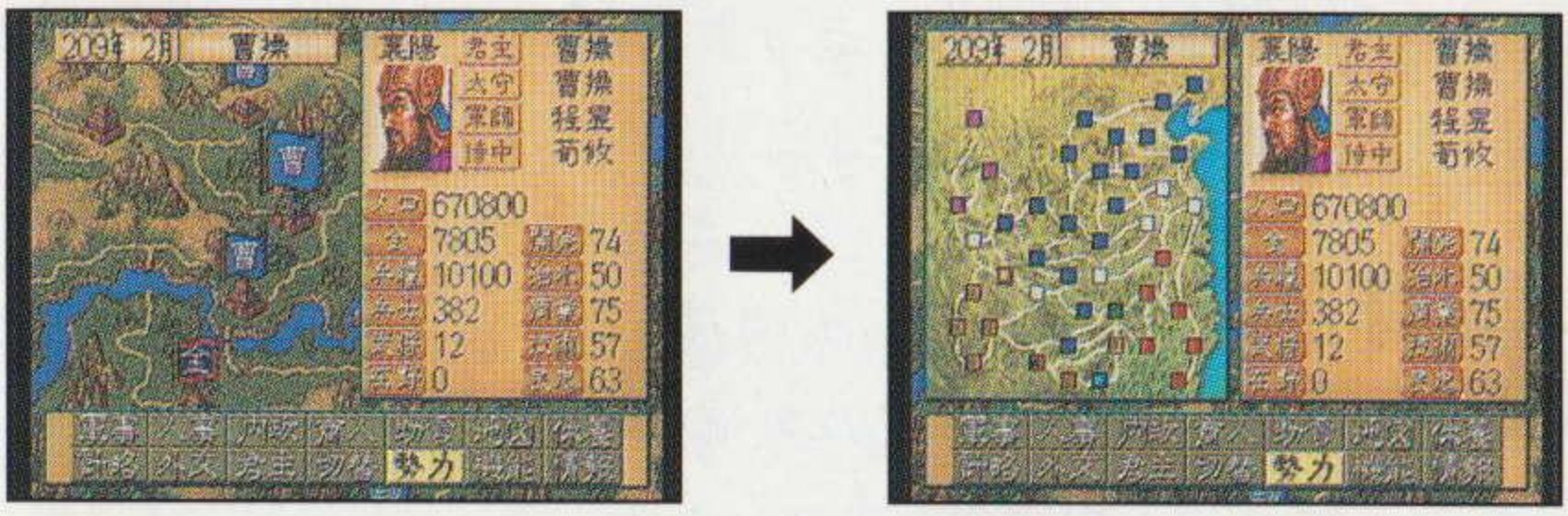
**相場** その都市の相場データ(→P.51)を表示します。





## 勢力

コマンド選択中に勢力地図を表示します。




## 機能

ゲーム進行中に各種の機能を設定をします。

**セーブ** プレイ中のデータをセーブします(→P.10)。

**ロード** セーブしたデータをロードします(→P.10)。

**環境** ゲーム進行上の環境を変更します。

【表示】 メッセージの表示時間を設定します。

【戦争】 他国の戦争を見るか見ないか切り替えます。

【移動】 コマンドカーソルのスピードを変更します。

【形式】 カーソルをストップさせるかループさせるか切り替えます。

ストップ…カーソルが端までいくと止まります。

ループ… カーソルが端までいくと、反対側から現れます。

**終了** ゲームを終了します(→P.10)。

**情報** 各種の情報を見ます。

**君主** 君主の外交関係や勢力状況を表示します。

**武将** 自国の配下武将の情報を見ます。

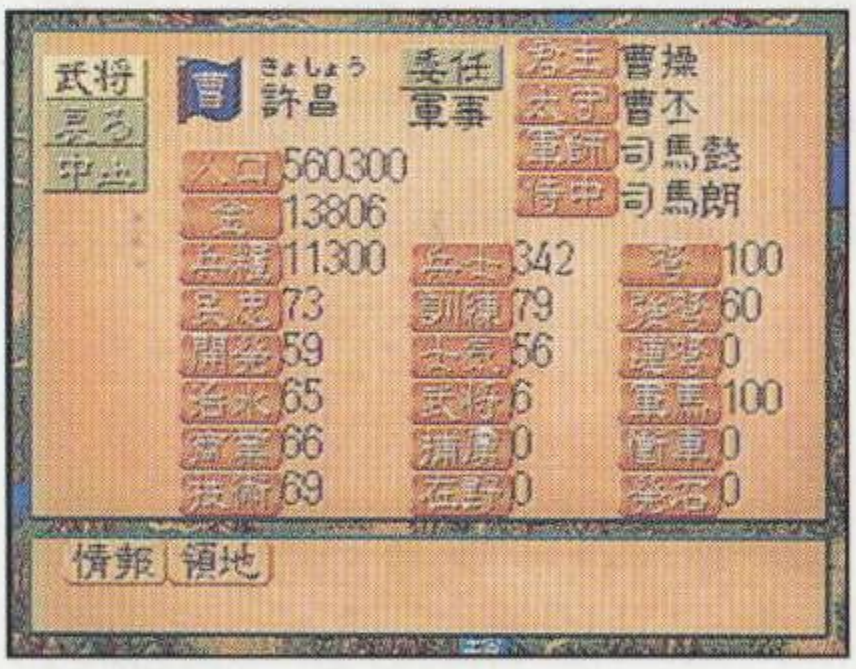
【全配下】全配下武将の一覧が表示されます。

【軍師級】配下武将のうち、「軍師」と「軍師に任命できる武将」の一覧が表示されます。

【侍中級】配下武将のうち、「侍中」と「侍中に任命できる武将」の一覧が表示されます。

【将軍級】配下武将のうち、「将軍」と「将軍に任命できる武将」の一覧が表示されます。

**領地** 自国の都市の情報を見ます。見たい都市名を選ぶと、都市情報画面が表示されます。



◀都市情報画面

**都市** 都市の情報を見ます。他国の都市の詳しい情報を見るには、《軍事》コマンドの〈密偵〉(→P.19)を実行しておく必要があります。

**ｲﾍﾞﾝﾄ** 突発イベント（→P.56）による被害状況を見ます。

**報告** 自国都市の命令実行状況を表示します。開発・治水・商業・技術・訓練・兵士・製造を選ぶと、それぞれのデータ・担当武将か兵士のコメントが表示されます。

## 放浪中のコマンド




放浪中に実行できるコマンドは《地図》《休養》《勢力》《機能》《情報》と、次のコマンドに限られます。

ただし、放浪中の都市が、戦争で長期戦のときは、次のコマンドは、実行できません。

**移動** 隣接する都市へ移動します。

**登用** その都市にいる在野武将を登用します。

**援助** その都市に金・兵糧の援助を求めます。ただし、その都市が空白地の場合には援助を求められません。

**噂** 放浪中の都市の住民から、都市の情報を得ます。

**旗揚** その都市で旗揚げします。空白地でのみ実行できます。旗揚げすると、翌月から通常の君主の状態に戻ります。

## 外交交渉時のコマンド

他国からの外交交渉の使者が訪れることがあります。使者が提示した内容を、次のコマンドで対処します。




◀外交交渉画面

【承諾】…内容・条件を承諾する
【拒否】…内容・条件を拒否する
【条件】…条件を提示する
【助言】…軍師・侍中の助言を聞く
【情報】…自国都市の情報を見る

## 進言から評定へ

1月になると、配下武将の1人が、自国の戦略について「進言」してくることがあります。進言を聞かない場合は、戦略画面に戻ります。

### 進言に対するコマンド

進言には、現時点での自国の国力・軍事力・外交関係などが反映されています。進言に対して次のどれかを選びます。

**【採用】** 採用した進言の内容に沿った戦略コマンドを実行します。いったん進言を採用すると、採用した進言に反してコマンドを取消することはできません。進言を採用すると、進言した武将の忠誠度が上がります。

**【却下】** 進言は取り消されます。進言を却下すると、進言した武将の忠誠度が下がります。

**【評定】** 進言の内容について、他の配下武将と協議します。評定を開くと、評定画面に切り替わります。




評定の手順は次の通りです。

①進言の内容に対して5人の武将の「意見」が表示されます。Bボタンを押すと、評定を中止し、進言も取り消されます。

②①で表示された「意見」の中から、採用したい「意見」を選びます。いったん採用すると、取消することはできません。

# 戦争の進め方

## 戦争について

戦争は、戦争画面（→P.15）で戦争コマンドを出すことによって進めます。

戦争は、次の場合に起こります。

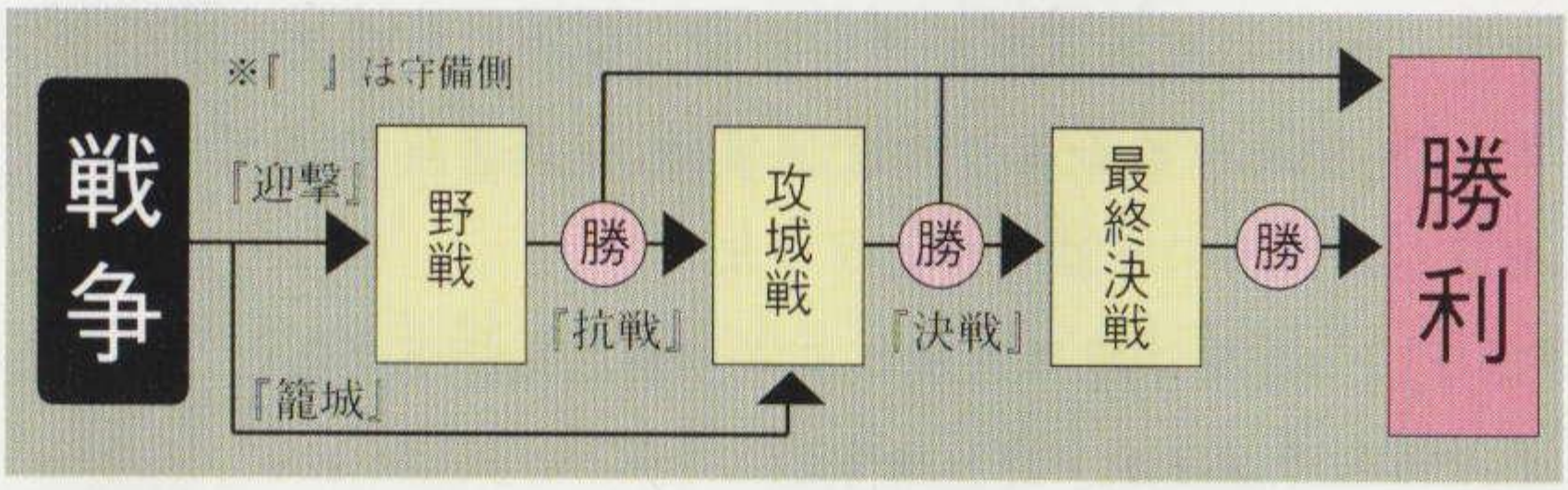
(A)《軍事》コマンドの〈戦争〉で他国の都市に攻め込む

(B)共同軍・援軍（→P.38）として出陣する

(C)他国に攻め込まれる

### 戦争の流れ

戦争には、野戦・攻城戦・最終決戦と3段階の戦闘があります。戦闘の段階は、攻められた側の選択と戦闘の結果によって変化します。勝利条件（→P.34）を満たすと、各段階の戦闘に勝利していき、最終的に戦争に勝利します。




**【野戦】**　攻撃軍に対して、守備側から迎撃したときには、



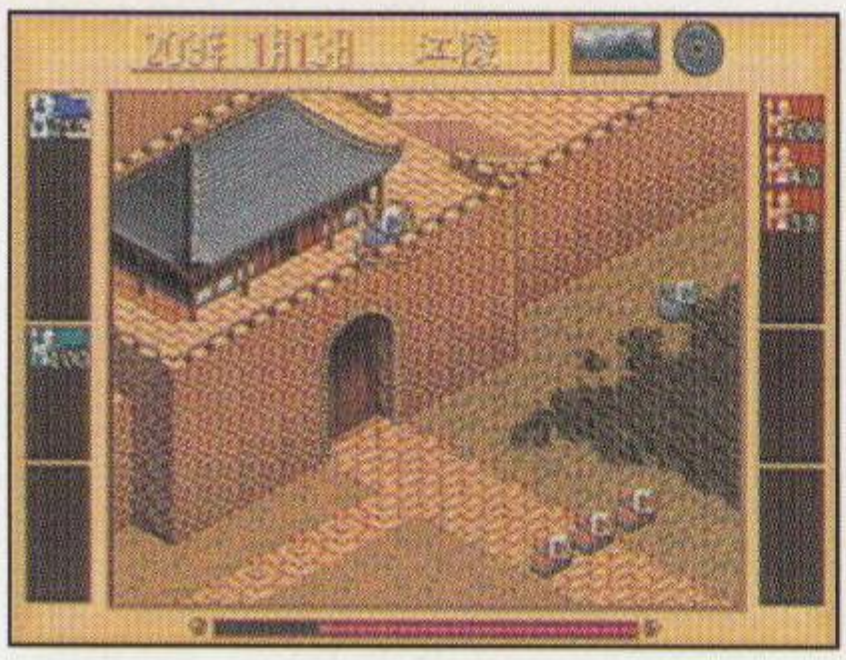
野戦になります。戦場が大きな川であれば、海戦（→P.40）になります。守備側が野戦で敗れたときは、〔抗戦〕か〔退却〕かを選びます。

〔抗戦〕……攻城戦に移ります。

〔退却〕……攻撃側の勝利となります。守備側は、自国の他の都市または空白地に退却します。



**【攻城戦】** 攻撃軍に対して、守備側が籠城したときや、野戦で敗れた守備側が〔抗戦〕を選んだときは、攻城戦になります。守備側は、城門が破られる（城門の防御度が０になる）と、〔決戦〕か〔退却〕かを選びます。



〔決戦〕…最終決戦に移ります。

〔退却〕…攻撃側の勝利となります。守備側は、自国の他の都市または空白地に退却します。

**【最終決戦】** 攻城戦で敗れた守備側が〔決戦〕を選んだときのみ、最終決戦になります。最終決戦は〔武力〕か〔兵力〕で勝敗を決めます。攻撃側が、どちらで勝敗を決めるか選びます。




〔武力〕… 一騎討ち（→P.43）で勝敗を決めます。

１番勝負・３番勝負・５番勝負のどれかを選びます。

〔兵力〕… 兵力を比べ、コンピュータが勝敗を決めます。

## 戦争のターンとコマンド

戦争は、都市から軍団（→P.38）が出陣して行います。戦争が始まると、１日に１回、軍団ごとにターンが回ってきます。プレイヤーは軍団に戦争コマンド（→P.42）を出し、コマンドを出し終えたら別の軍団にターンが移ります。

## 長期戦

戦争は、最大30日続きます。30日を経過しても勝負がつかないときは長期戦となり、30日が過ぎた時点で、いったん戦争画面から戦略画面に戻ります。新しい月の全君主のターンが終了した後、戦争が再開されます。

# 戦争の勝利条件

## 戦争の勝利条件

次のいずれかの条件を満たすと、戦争での勝利となります。

(A) 敵の君主を捕らえる

(B) 敵の部隊を全滅させる（攻撃側は各段階での勝利）

(C) 敵の全武将が他の都市に退却する

(D) 敵が停戦に応じる（守備側で〈開城〉した場合は除く）

(E) 最終決戦で勝利する

## 戦後処理

戦争で勝利すると、戦争で捕らえた武将の処遇を決めます。

**【武将の処遇】**　武将の処遇は、次の4つから選びます。

〔登用〕…武将を登用し、配下にします。

〔解放〕…武将を逃がします。

〔捕虜〕…武将を捕虜（→P.52）にします。

〔斬首〕…武将の首を斬ります。

**【君主の処遇】**　君主を捕らえたときは、状況により選べる処遇が異なります。

(A) 退却できる都市がある場合 …〔解放〕〔斬首〕

(B) 退却できる都市がなく、かつ属領がない場合
…〔登用〕〔解放〕〔斬首〕

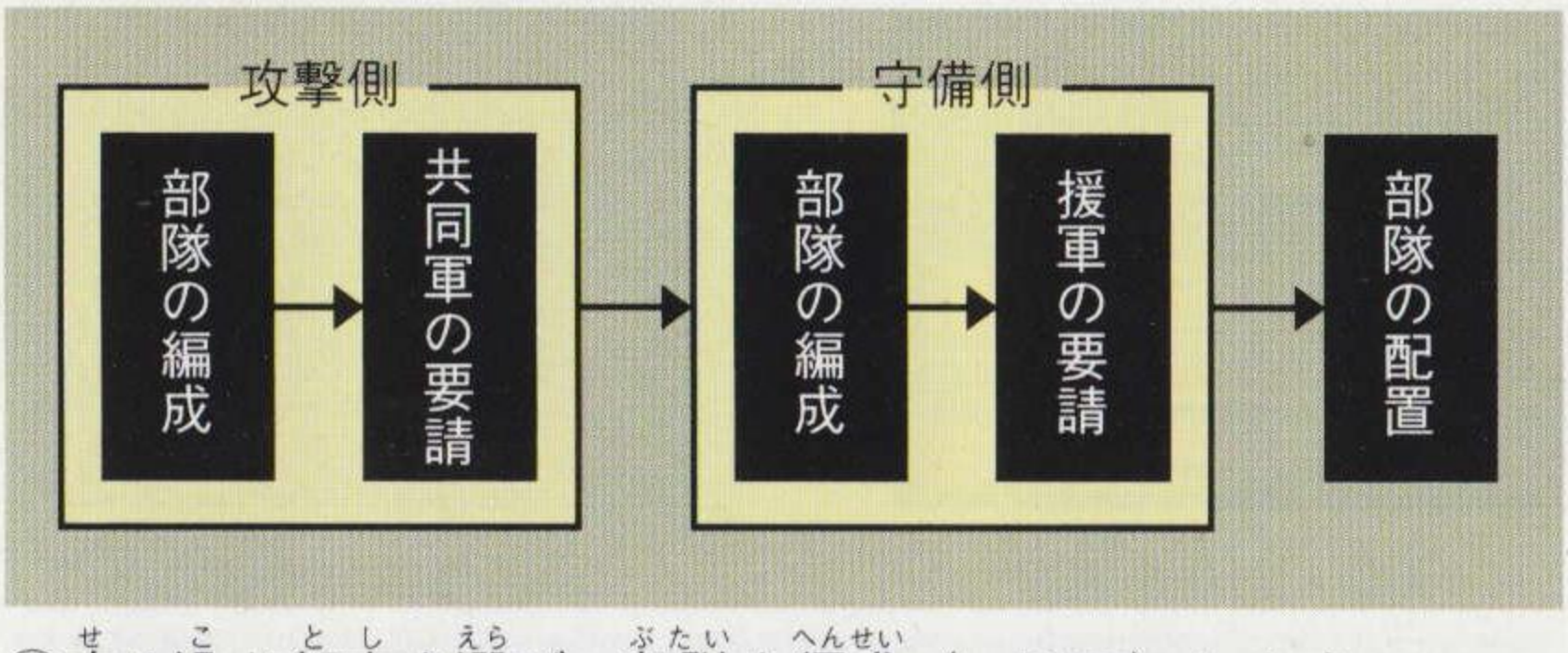
(C) 退却できる都市がなく、かつ属領がある場合 …〔斬首〕

〔斬首〕を選ぶと、自動的に後継者が選ばれ、新しい君主となります。プレイヤーの担当する君主が首を斬られた場合は、全配下武将の中から後継者を選びます。後継者がいなければ、一族は滅亡（プレイヤーの場合はゲームオーバー）します。



# 戦争の準備

戦争の準備は、次の手順で行います。




①攻め込む都市を選び、部隊を編成（→P.36）します。

②総大将を決め、持参する金・兵糧の量を入力します。

③攻撃側が、自国の他の都市から共同軍を出すかどうかを選びます。出す場合は、共同軍を出す都市を選び、部隊を編成します。

④守備側が、隣接する同盟国に援軍を要請するかどうかを選びます。要請する場合は、使者となる武将と要請先の都市を選びます。要請に成功すると、同盟国の都市から援軍が出陣します。

⑤守備側が、迎撃するか籠城するかを選び、部隊を編成します。迎撃する場合は、総大将を選び、持参する金・兵糧の量を入力します。

⑥守備側が、自国の他の都市から援軍を出すかどうかを選びます。援軍を出す都市を選び、部隊を編成します。

⑦戦争画面に切り替わります。

⑧部隊を配置（→P.37）します。

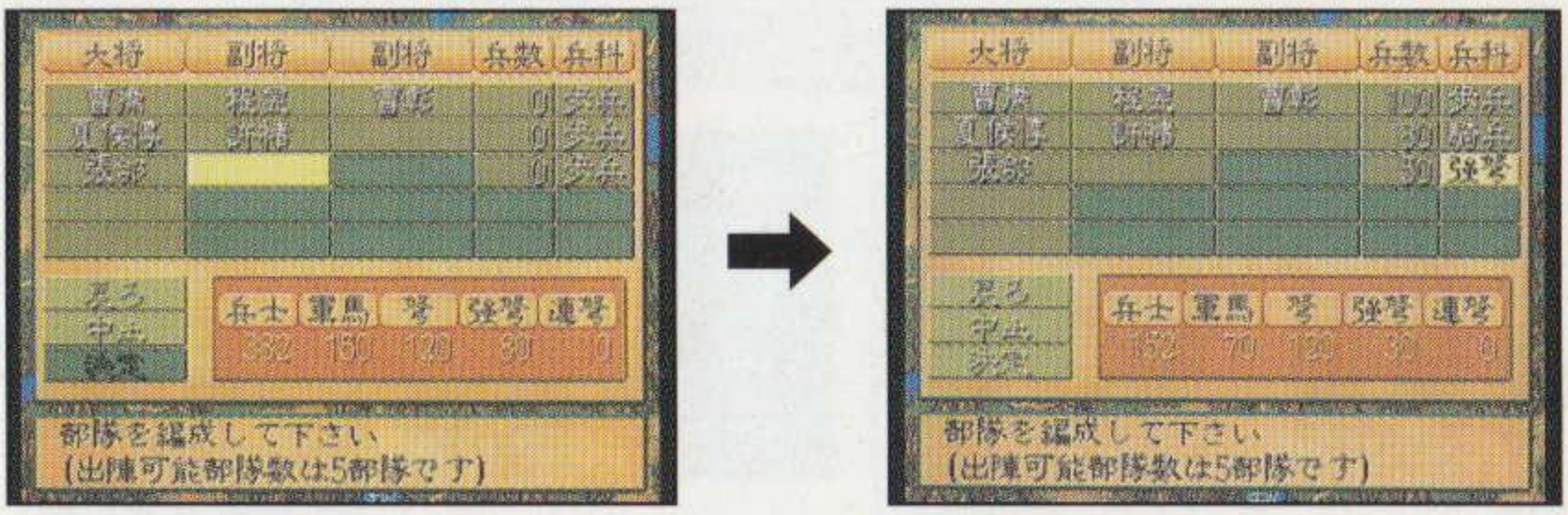
⑨戦争が始まります。





# 部隊の編成

戦争をする部隊を編成します。




大将・副将を選ぶ　　兵数・部隊の種類を選ぶ

## 大将・副将の選択

大将１人と副将０～２人を選びます。[大将]の欄を選んで、一覧から武将を選びます。大将を選んだ後、同様に副将を選びます。大将を選んでいないと、副将は選べません。君主・太守が出陣するときは、必ず大将になります。

**【取り消す場合】**　大将・副将の欄にすでに表示されている武将から、取り消したい武将を選びます。表示されていた欄が空白欄になります。

## 兵数の入力

兵数を入力します。[兵数]を選んで、数値を入力します。最大300(百人)です。

## 部隊種類の選択

部隊の種類(→P.39)を選びます。

[兵科]の欄を選びます。Cボタンを押すと、兵科が表示されます。編成したい兵科を選びます。武器・軍馬が必要な兵科は、その数が兵数より少ないと編成できません。



# 部隊の配置

## 部隊の配置




◀部隊の配置可能地点

戦争開始時に「守備側→攻撃側」の順で部隊を配置します。配置可能な地点は、地形の色が黒色に変わります。援軍・共同軍は、到着後に自動的に配置されます。

## 罠

部隊の配置後、守備側は、部隊に軍師がいると罠を仕掛けることがあります。攻撃側は、部隊に軍師がいると、敵が仕掛けた罠の位置を見抜けることがあります。罠には、次の2つがあります。

**【落し穴】**　落し穴を仕掛けます。軍師の知力に応じて、2～5カ所に仕掛けられます。仕掛けた地点に移動した敵部隊は、兵数が減ります。ただし、味方部隊には影響がありません。




**【柴草】**　柴草を仕掛けます。仕掛けた地点、およびそれに隣接する地点に、火矢（→P.43）または火計（→P.44）を仕掛けると、その一帯が延焼します。このとき火の中にいる部隊は、兵数が減ります。味方部隊も、火の中にいれば影響があります。

# 軍団・部隊の構成と種類

## 軍団の構成

軍団は、正規軍が５部隊まで、援軍・共同軍が３部隊までで構成されます。武将数は、正規軍が10人、援軍・共同軍が５人までです。正規軍には総大将が１人必要で、総大将は大将の中から任命します。君主・太守が出陣するときは、必ず総大将になります。総大将（君主の場合を除く）が戦場で捕虜になるか死亡すると、新たな総大将を決め直します。また、君主・太守は、援軍・共同軍としては出陣できません。

## 軍団の種類

軍団には、次の種類があります。

| 軍団の種類 | | 内容 | 野戦 | 攻城戦 |
|---|---|---|---|---|
| 攻撃側 | 正規軍 | 戦場となる都市を攻撃する |  |  |
| 攻撃側 | 自国<br>共同軍 | 自国の他の都市から出陣する |  |  |
| 攻撃側 | 他国<br>共同軍 | 事前に同盟を結んだ国と共同で攻め込む |  |  |
| 守備側 | 正規軍 | 戦場となる都市を守る |  |  |
| 守備側 | 自国<br>援軍 | 自国の他の都市から出陣する |  |  |
| 守備側 | 他国<br>援軍 | 同盟国からの要請で出陣する |  |  |



## 部隊の種類

部隊には、次の種類（兵科）があります。歩兵以外の部隊は、兵数と同じ数の武器・軍馬がないと編成できません。



兵科

| 部隊の種類 | 内容 | |
|---|---|---|
| 歩兵 | 兵士のみで編成される |  |
| 騎兵 | 兵士と、同数の軍馬で編成される<br>機動力に優れている |  |
| 弩兵 | 兵士と、同数の弩で編成される<br>弓矢・火矢による攻撃ができる |  |
| 強弩兵 | 兵士と、同数の強弩で編成される<br>弓矢・火矢による攻撃ができる |  |
| 連弩兵 | 兵士と、同数の連弩で編成される<br>弓矢・火矢による攻撃ができる |  |
| 衝車 | 兵士と、衝車（1部隊に1台）で編成される<br>攻城戦でのみ編成できる |  |
| 発石車 | 兵士と、発石車（1部隊に1台）で編成される。攻城戦でのみ編成できる |  |





# 海戦と古戦場

## 海戦



野戦で、戦場が大きな川であるときは、海戦になります。部隊の表示が船の形になり、上陸はできません。

《移動》・《攻撃》・《計略》コマンドで実行できる内容は、通常の野戦と異なります。また、《寝返》は実行できません。

《移動》……部隊の種類にかかわらず、機動力が一定になります。

《攻撃》……〈突撃〉・〈一騎〉ができなくなります。
特殊能力［海戦］がある武将が有利になります。

《計略》……〈混乱〉の代わりに、〈連環〉が実行できます。
〈火計〉は、敵部隊の船にのみ実行できます。

## 古戦場

戦争画面には、『三国志』の物語で有名な古戦場が用意されています。古戦場で野戦を行うと、独自の戦争画面になります。

# 機動力と地形

## 機動力

部隊にはそれぞれ機動力があります。部隊は、１ターンごとに機動力の範囲内で戦場を移動します。機動力の消費量（消費機動力）は、移動する地形によって異なります。

各部隊の機動力は次の通りです。

| 部隊 | 歩兵・弩・強弩・連弩 | 騎兵 | 船 | 衝車 | 発石車 |
|---|---|---|---|---|---|
| 機動力 | 5～12<br>（訓練度・士気で変化） | 15 | 12 | 6 | 6 |



## 地形

地形には、それぞれ消費機動力・地形効果・高さがあります。

**【消費機動力】**　部隊の移動で消費する機動力です。

**【地形効果】**　部隊の攻撃・防御に影響する地形の特性です。地形効果が高い方が有利になり、差が大きいほど効果があります。

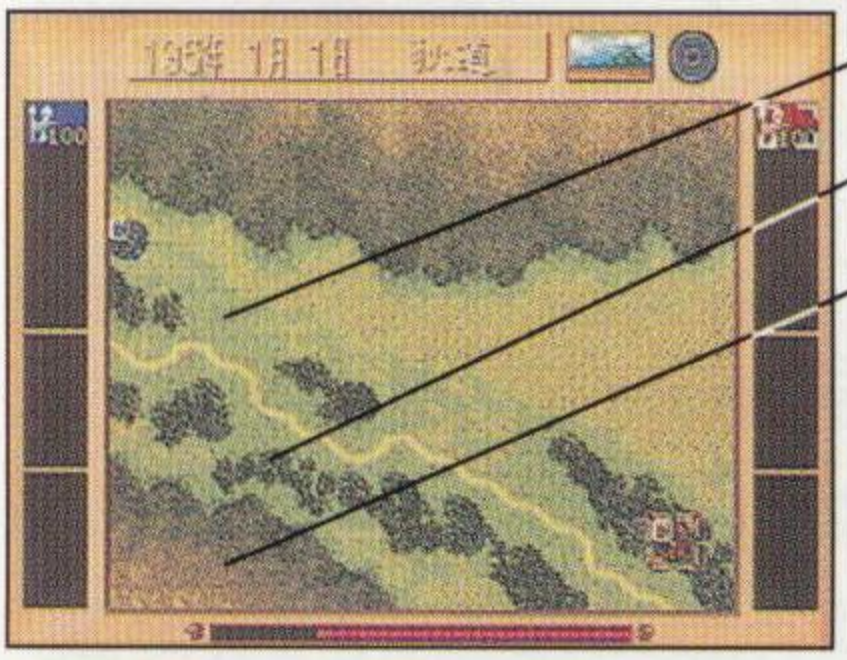
**【高さ】**　部隊の攻撃・防御に影響する地形の高さです。地形が高い方が有利となり、高さの差が大きいほど効果があります。

## 地形の種類と特徴

**【野戦】**　[消…消費機動力・地…地形効果・〈 〉…海戦時]

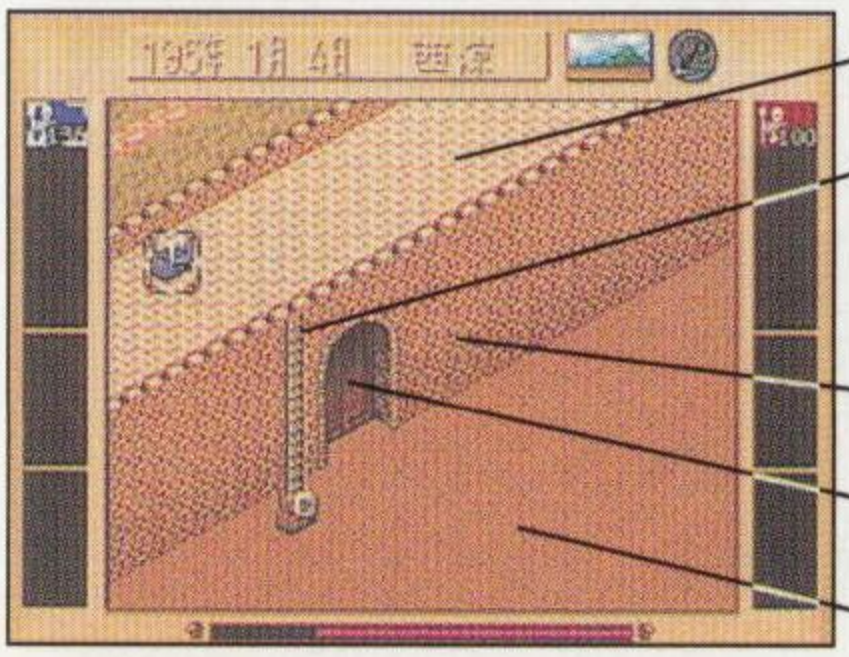


道［消3・地6］
橋［消3・地6］
川［消7〈3〉・地4〈6〉］
湿地［消5・地5］
平地［消3・地6］



草地［消3・地6］
森［消4・地5］
山［消4～5・地9～13］
（山によっては全部隊または騎兵だけ進入不可）
※関の上［消5・地6］

**【攻城戦】**



城壁の上［消3・地6］
梯子［消4・地5］（騎兵・衝車・発石車は進入不可）
城壁［進入不可］
城門［進入不可］
平地［消3・地6］

# 戦争コマンド

戦争画面で出すコマンドです。部隊を選んで、Cボタンを1回押すと《移動》・《攻撃》が、もう1回押すと、その他のコマンドが実行できます。戦争コマンドを終了するときは、どの部隊も選んでいない状態でBボタンを押します。Aボタンを押すと、攻撃側・守備側の全体情報を見られます。

戦争コマンドの内容は、次の通りです。

［　］は、コマンド実行に必要な特殊能力です。

**移動**

部隊を移動させます。すでに他の部隊がいる地点には移動できません。部隊の移動は、次の手順で行います。

①自部隊を選び、Cボタンを押します。

②移動可能地点が表示されます。

③移動地点を選びCボタンを押します。

④敵部隊と隣接したとき、機動力が残っていると、「通常攻撃」ができます。

**攻撃**

敵部隊を攻撃します。

①自部隊を選び、Cボタンを押します。

②攻撃可能地点が表示されます。敵部隊を選びます。門を選ぶと、城門を攻撃し、防御度を下げます。城門の防御度が0になると、城門が開きます。都市の城門が開くと、守備側は〔決戦〕〔退却〕の2つから軍団の行動を選びます。野戦で「関」の城門が開くと、門の向こう側に移動できます。

衝車（→P.51）では、城門のみ攻撃ができます。

③攻撃の種類を選びます。

**通常**　隣接する敵部隊を攻撃します。



**一斉** 2部隊以上の自部隊で、敵部隊を攻撃します。大将の統率力が70以上のときのみ実行できます。攻城戦では一斉攻撃ができません。

**突撃** 隣接する敵部隊の地点に、部隊ごと突進します。敵部隊の兵数を0にし、敵武将を捕らえます。敵部隊の兵数を0にできないときは、敵部隊を突き抜け反対側に出るか、元の地点に戻されます。海戦（→P.40）では、突撃できません。

**一騎** 武将同士が一騎討ちをします。武力が影響します。武将の体力が0になると捕虜になるか死亡します。海戦・城壁の上では、一騎討ちできません。

**弓矢** 弩・強弩・連弩部隊が、矢を放って攻撃します。矢を放てる回数に制限はありません。射程距離は、武器の種類によります。矢の威力は、敵部隊との距離が短くなるほど大きくなります。武将に矢が当たると、負傷して体力が下がります。

**火矢** 弩・強弩・連弩部隊が、火矢を放って攻撃します。1回の戦闘で1個の部隊が火矢を放てる回数は0～8回で、訓練度によります。威力は通常の矢より大きくなります。武将に矢が当たると、負傷して体力が下がります。火矢を放った地点に火がつくことがあります。

**投石** 発石車が、遠距離から石を放って攻撃します。石を放てる回数に制限はありません。城門も攻撃対象に選べます。近距離にいる敵部隊を投石攻撃することはできません。





[　]＝必要な特殊能力

## 計略

敵部隊に計略を仕掛けます。計略コマンドには、知力・訓練度・士気などが影響します。

## 火計 [火計]

隣接している地点に火をつけます。敵部隊のいる地点に火をつけたときは、敵部隊の兵数が減ります。火がついた地点にとどまっていると、兵数が減ります。火は風向きや火計効果により延焼し、豪雨になると消えます。火のつきやすさは、地形によります。海・川・湿地・城壁の上には、火をつけられません。次のうち数字が大きくなるほど火がつきやすくなります。

| 地形 | 火計効果 |
|---|---|
| 平地・道 | 8 |
| 山 | 3～6（山の高さによる） |
| 草地 | 10 |
| 森 | 10 |
| 船 | 9 |

## 落石 [落石]

城壁の上・山から、敵部隊めがけて石を落とします。部隊（自部隊を含む）に石が当たると、兵数が減ります。城壁で登り降りの途中の部隊に石が当たると、部隊は１段下に落ちることがあります。実行には、体力が80以上あり、部隊の兵士が1,000人以上いることが必要です。

## 同討 [同討]

隣接する２つの敵部隊を、同士討ちさせます。成功すると、同士討ちした部隊の兵数がそれぞれ減ります。



**混乱**
［混乱］
敵部隊の兵士を混乱させます。成功すると、数ターンの間、部隊の行動ができなくなります。混乱中の部隊は、が表示されます。海戦・攻城戦では実行できません。

**連環**
［連環］
隣接する敵の船と船を鎖で繋ぎます。成功すると、数ターンの間、部隊の行動が一切できなくなります。海戦でのみ実行できます。

**天変**
［天変］
天気を変えます。
実行には、体力が80以上必要です。

**風変**
［風変］
風向きを変えます。
実行には、体力が80以上必要です。

**落雷**
［落雷］
雷を落とします。部隊の兵数が減ります。
自部隊に落ちることもあります。野戦で豪雨のときのみ実行できます。実行には、体力が80以上必要です。

**虚報**
［虚報］
敵の援軍または共同軍に偽の情報を流します。成功すると、敵の援軍・共同軍が他の都市へ退却します。
攻城戦でのみ実行できます。

**寝返**
敵部隊の武将を寝返らせます。成功すると、敵武将が兵士を引き連れて寝返ります。

【埋伏武将】　事前に埋伏（→P.23）させておいた武将を寝返らせます。ほぼ確実に寝返ります。

【作敵で約束した武将】　事前に作敵（→P.23）で寝返る約束をした武将を寝返らせます。埋伏武将より成功率は下がります。

【一般の敵武将】　一般の敵武将を寝返らせます。成功率は、武将の忠誠度・性格によります。

[　]＝必要な特殊能力

## 退却

部隊を退却させます。失敗すると、捕虜になります。成功しても、敵の追撃によって兵を失う場合があります。総大将が退却すると、負けになります。成否は、武将の武力・知力、部隊の訓練度・士気、敵部隊との距離によります。

【野戦での退却】　退却先を出陣元の都市・自国の他の都市・隣接する空白地から選びます。

【攻城戦での退却】　退却先を出陣元の都市（攻撃側のみ）・自国の他の都市・隣接する空白地から選びます。

## 情報

部隊の情報を表示します。敵部隊の情報を見るには金100が必要です。部隊の情報は、そのターンに何回でも見ることができます。

## 委任

戦争を、コンピュータに委任します。委任を解除するには、もう１度委任を選んで、委任中の部隊を選びます。総大将の部隊を委任すると、全部隊委任の状態になります。全部隊委任を解除するには、自部隊のターンが回ってくる前に、Ｂボタンを押します。委任を解除するかどうか表示されます。「可」を選ぶと、委任を解除します。

## 消火

自部隊の船についた火を消します。海戦でのみ実行できます。成否は、部隊の訓練度・士気によります。



**罵声**
［罵声］
敵部隊に罵声を浴びせます。成功すると、敵部隊の士気が下がります。失敗すると、敵部隊の士気が上がることがあります。攻城戦でのみ実行できます。

**修復**
［修復］
防御度の下がった城門を修復します。守備側の歩兵のみ実行できます。成功すると、城門の防御度が上がります。城門の防御度の最大値は、都市によって異なります。

**停戦**
敵軍に停戦を申し込みます。攻城戦で、総大将の部隊のみ実行できます。

**勧告**
守備側に降伏を勧告します。守備側に君主がいる場合は、実行できません。

**和議**
攻撃側に和議を申し込みます。攻撃側が捕虜を解放して他の都市へ退却します。

**開城**
攻撃・守備側双方の停戦交渉です。成功すると、双方の捕虜はすべて解放され、守備側が金・兵糧・武器をすべて置いて他の都市へ退却します。

**罠**
攻撃側は、罠を見抜いたときに、罠の位置を確認できます。守備側は、仕掛けた罠の位置を確認できます。野戦でのみ実行できます。

**出陣**
城内で待機している武将に出陣を命じます。すでに5部隊（あるいは武将が10人）以上出陣していると、実行できません。攻城戦で守備側のみ実行できます。





# データの見方

## 都市データ

### 都市データについて

それぞれの都市には、都市データがあります。都市データは、内政・軍事・財政・相場の４種類です。都市データ《切替》コマンドで切り替えます。

〈　〉は、データの数値についての情報です。

MAX：データの最大値

⬆：データの数値を上げるコマンド

⬇：データの数値を下げるコマンド

### 都市の規模

都市には、３段階の規模があり、金・兵糧の徴収量に影響します。都市の規模によってメインマップに表示される都市の大きさが変わります。


◀大


◀中


◀小

### 内政に関するデータ

内政に関するデータは、次の通りです。




【君主】　君主の名前です。

【太守】　都市の太守（→P.52）の名前です。

【軍師】　都市の担当軍師（→P.52）の名前です。

【侍中】　都市の担当侍中（→P.52）の名前です。

【人口】　都市の住民数です。多いと、徴兵（→P.19）できる数が増えます。

〈MAX：3,000,000（人）　⬇：徴兵〉



**【金】** 都市が保有する金の量です。

〈MAX：50,000 ⬆：米売〉

**【兵糧】** 都市が保有する兵糧の量です。

〈MAX：50,000 ⬆：米買〉

**【兵士】** 都市の兵士数です。

〈MAX：9,999（百人） ⬆：徴兵 ⬇：戦争〉

**【武将】** 都市にいる現役武将（→P.52）の数です。

**【在野】** 都市のいる在野武将（→P.52）の数です。

**【開発】** 都市の農業開発力です。高いと、兵糧の徴収量が増えます。

〈MAX：200 ⬆：開発 ⬇：戦争〉

**【治水】** 都市の治水度です。高いと、兵糧の徴収量が増え、洪水・台風（→P.57）によって受ける被害が小さくなります。

〈MAX：100 ⬆：治水 ⬇：戦争〉

**【商業】** 都市の商業価値です。高いと、金の徴収量が増えます。

〈MAX：200 ⬆：商業 ⬇：戦争〉

**【技術】** 都市の技術力です。高いと、武器の製造にかかる費用・期間を抑えられます。また、製造できる武器の種類が増えます。

〈MAX：200 ⬆：技術 ⬇：戦争〉

**【民忠】** 君主・太守に対する住民の忠誠度です。高いと、金・兵糧の徴収量が増えます。低いと住民反乱が起こりやすくなります。施しで上げられる上限は80です。

〈MAX：100 ⬆：施し ⬇：戦争・徴兵〉





MAX：データの最大値

⬆：データの数値を上げるコマンド

⬇：データの数値を下げるコマンド

## 軍事に関するデータ

軍事に関するデータは次の通りです。




**【兵士】** 都市の兵士数です。

〈MAX：9,999（百人） ⬆：徴兵 ⬇：戦争〉

**【訓練】** 都市の兵士の訓練度です。訓練度が高いと、攻撃力・機動力が高くなります。

〈MAX：100 ⬆：訓練〉

**【士気】** 都市の兵士の士気です。士気が高いと、攻撃力・機動力が高くなります。

〈MAX：100 ⬆：訓練〉

**【武将】** 都市にいる現役の武将の数です。

**【在野】** 都市にいる在野の武将の数です。

**【捕虜】** 都市で捕虜になっている武将の数です。

**【弩】** 都市の弩の数です。

〈MAX：9,999（百張） ⬆：商人・製造 ⬇：戦争・外交〉

**【強弩】** 都市の強弩の数です。

〈MAX：9,999（百張） ⬆：商人・製造 ⬇：戦争・外交〉

**【連弩】** 都市の連弩の数です。

〈MAX：9,999（百張） ⬆：製造 ⬇：戦争・外交〉

**【軍馬】** 都市の軍馬の数です。

〈MAX：9,999（百頭） ⬆：商人 ⬇：戦争・外交〉

**【衝車】** 都市の衝車の数です。

〈MAX：100（台） ⬆：製造 ⬇：戦争・外交〉

**【発石車】** 都市の発石車の数です。

〈MAX：100（台） ⬆：製造 ⬇：戦争・外交〉



## 財政に関するデータ

財政に関するデータは、次の通りです。




**【1月金収支】** 金の収支です。

**【7月米収支】** 兵糧の収支です。

**【残金（米）】** 現在の残金・残兵糧です。

**【収入】** 1・7月の収入です。

**【支出】** 1・7月の支出です。

**【予測】** 1・7月の収支予測です。

【予測】は、収支予測がプラスだと青色で、マイナスだと赤色で表示されます。

## 相場に関するデータ

相場に関するデータは、次の通りです。




**【相場】** その都市の商人との、取引相場です。

**【米売】** 金1を得るための、米の量です。

**【米買】** 金1で得られる、米の量です。

**【弩】** 弩1を得るための、金の量です。

**【強弩】** 強弩1を得るための、金の量です。

**【軍馬】** 軍馬1を得るための、金の量です。

**【現状】** 現在その都市の保有する、金品の量です。

# 武器について

武器は、次のような特性を持ち、製造には技術力が必要です。

| 武器の種類 | 特性 | 技術力 |
|---|---|---|
| 弩 | 火矢を放つと、攻撃力が上がる | 20 |
| 強弩 | 威力・射程距離は、弩の約1.5倍 | 40 |
| 連弩 | 威力は、弩の約2倍 | 60 |
| 衝車 | 城門を攻撃。威力は、通常攻撃の3～4倍 | 80 |
| 発石車 | 城門・部隊を攻撃。威力は、通常攻撃の3～4倍 | 100 |





# 武将データ

武将には、それぞれ種類・身分・属性・通常能力・特殊能力があります。

## 武将の種類

**【現役武将】** 特定の君主に仕える現役の武将です。

**【未発見武将】** まだ発見されていない武将です。

**【在野武将】** どの君主にも仕えていない武将です。

**【捕虜武将】** 他国で捕虜となっている武将です。

《外交》コマンドの〈捕虜〉で自国の都市にいる捕虜または金と交換できます。

## 現役武将の身分

《君主》コマンドの〈任命〉で、各身分に任命します。

**【君主】** 一国の最高権力者です。本国と属領を支配し、各都市にいる配下武将に命令を下します。

**【太守】** 属領を、君主に代わって統治します。

**【軍師】** おもに軍略面で君主・太守を補佐します。軍師に任命できるのは、政治力80以上かつ知力90以上の武将のみです。

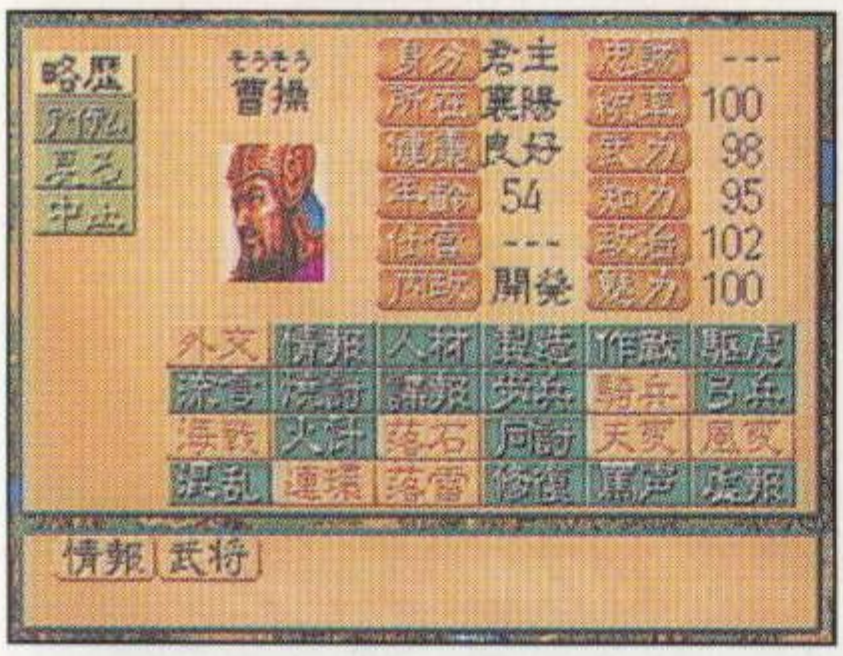
**【侍中】** おもに内政面で君主・太守を補佐します。侍中に任命できるのは、政治力85以上の武将のみです。

**【将軍】** おもに軍事面で活躍します。将軍に任命できるのは、統率力と武力を足した値が150以上の武将のみです。

**【一般】** 一般の配下武将です。



## 武将の属性




その武将についての基本的な情報です。

コマンドの「略歴」を選ぶと、その武将の人物紹介が表示されます。

【武将名】　武将の名前です。

【身分】　武将の身分です。

【所在】　武将のいる都市の名前です。

【健康】　武将の健康状態です。

【年齢】　武将の年齢です。

【仕官】　武将の仕官年数です。年数が長いと、裏切りにくくなります。

【内政】　内政についての武将の行動です。

【忠誠】　武将の忠誠度です。低いと、謀反を起こしたり、敵に寝返りやすくなります。

【体力】　武将の体力です。戦争時のみ、【内政】の代わりに表示されます。計略・一騎討ちに影響します。一騎討ちで0になると、負けになります。

## 通常能力

その武将の一般的な能力を表します。

【統率】　武将の統率力です。戦争での攻撃に影響します。

【武力】　武将の武力です。一騎討ちに影響します。

【知力】　武将の知力です。計略の成否に影響します。

【政治】　武将の政治力です。内政・外交に影響します。

【魅力】　武将の魅力です。人材の登用などに影響します。





## 特殊能力




その武将特有の能力を表します。特殊能力の有無により、その武将が実行できるコマンドや、攻撃の効果が異なります。




◀特殊能力あり




◀特殊能力なし

| 特殊能力 | 内容 |
|---|---|
| 外交 | 他国と外交交渉ができる（→P.25） |
| 情報 | 〈密偵〉して、情報を収集する（→P.19） |
| 人材 | 人材の〈捜索〉や〈登用〉ができる（→P.20） |
| 製造 | 武器の〈製造〉ができる（→P.19） |
| 作敵 | 他国に〈作敵〉を仕掛ける（→P.23） |
| 駆虎 | 他国に〈駆虎〉を仕掛ける（→P.23） |
| 流言 | 他国に〈流言〉を仕掛ける（→P.24） |
| 焼討 | 他国に〈焼討〉を仕掛ける（→P.24） |
| 諜報 | 他国で〈諜報〉活動ができる（→P.24） |
| 歩兵 | 歩兵を統率したときに攻撃効果が上がる |
| 騎兵 | 騎兵を統率したときに攻撃効果が上がる |
| 弓兵 | 弩・強弩・連弩兵を統率したときに攻撃効果が上がる |
| 海戦 | 海戦で部隊を統率したときに攻撃効果が上がる |
| 火計 | 戦争で〈火計〉を仕掛ける（→P.44） |
| 落石 | 戦争で〈落石〉を仕掛ける（→P.44） |
| 同討 | 戦争で〈同討〉を仕掛ける（→P.44） |
| 天変 | 戦争で〈天変〉を仕掛ける（→P.45） |
| 風変 | 戦争で〈風変〉を仕掛ける（→P.45） |
| 混乱 | 戦争で〈混乱〉を仕掛ける（→P.45） |
| 連環 | 戦争で〈連環〉を仕掛ける（→P.45） |
| 落雷 | 戦争で〈落雷〉を仕掛ける（→P.45） |
| 修復 | 戦争で城門を〈修復〉する（→P.47） |
| 罵声 | 戦争で敵部隊に〈罵声〉を浴びせる（→P.47） |
| 虚報 | 戦争で敵部隊に〈虚報〉を流す（→P.45） |



# アイテムの効果・種類

武将のデータを変化させるものとして、アイテムがあります。

## アイテムの入手方法




アイテムは、《人事》コマンドの〈捜索〉を行ったときに、武将の代わりに発見することがあります。また、旅人から譲ってもらえることもあります。

## アイテムの使用と効果

アイテムは、配下武将に褒美として与えることができます(→P.20,27)。

アイテムを与えると、武将の忠誠度が上がります。上がり方は、アイテムの種類によります。

アイテムは、それを所持する武将の能力などに特別な効果をもたらします。効果の内容はアイテムにより異なります。アイテムを所持している間は効果が持続し、失うと、もとの能力に戻ります。同じ能力に効果を与えるアイテムを複数所持しているときは、最も効果が高いアイテムのみの効果になります。

## アイテムの種類

アイテムには、書物・馬・刀剣・玉璽の4種類があります。それぞれの効果は、次の通りです。

**【書物】** 知力が上がります。政治力が上がったり、特殊能力が身につくものもあります。君主が持ったときに、配下武将の病気・怪我を治す効果があるものもあります。

**【馬】** 戦争・一騎討ちで退却に失敗しなくなります。

**【刀剣】** 武力が上がります。

**【玉璽】** 君主の統率力・魅力が100になります。

# イベント

## イベントについて

ゲーム中は、さまざまなイベントが起こります。定期的に起こる定期イベントと、突発的に起こる突発イベントがあります。季節は、春（1～3月）・夏（4～6月）・秋（7～9月）・冬（10～12月）に分かれています。

### 定期イベント

**【金の徴収】**　毎年1月に、金を住民から徴収します。徴収量は、民忠誠度・商業価値・城規模・太守（君主）の魅力によります。

**【兵糧（米）の徴収】**　毎年7月に、兵糧（米）を住民から徴収します。徴収量は、開発力・治水度・城規模によります。

**【金の支給】**　毎年1月に、武将と兵士に金を支給します。支給量は、武将数・兵士数によります。金が足りないと、武将の忠誠度・兵士数が下がります。

**【兵糧（米）の支給】**　毎年7月に、武将と兵士に兵糧（米）を支給します。支給量は、武将数・兵士数によります。兵糧が足りないと、武将の忠誠度・兵士数が下がります。

### 突発イベント




突発イベントが起こったときは、《情報》コマンドの〈イベント〉で、〔いなご〕〔疫病〕〔洪水〕〔台風〕〔豊作〕〔凶作〕の起こった都市を見ることができます。



【いなご】　春から秋にかけて、いなごの大群が発生します。開発力・兵糧・民忠誠度が下がります。

【疫病】　季節に関係なく、疫病が発生します。人口・兵士数・商業価値・民忠誠度が下がります。

【洪水】　夏に大河の流域都市で、洪水が発生します。都市の治水度が高いほど、被害は少なくなります。開発力・治水度・商業価値・技術力・人口・兵士数が下がります。

【台風】　夏に台風が発生します。都市の治水度が高いほど、被害は少なくなります。開発力・治水度・商業価値・技術力・人口・兵士数が下がります。

【豊作】　その年の、米の収穫が増え、徴収量が50％増えます。

【凶作】　その年の、米の収穫が減り、徴収量が50％減ります。

【住民反乱】　住民が反乱を起こします。民忠誠度が低いほど、起こりやすくなります。民忠誠度・兵士数・人口・開発力・商業価値が下がります。

【謀反】　配下武将が謀反を起こします。太守が謀反を起こしたときは、その太守は独立して、その都市で新しい君主になります。このとき、その都市の他の武将は、新しい君主の配下武将になるか、在野武将になります。太守以外の武将が謀反を起こしたときは、兵士数・民忠誠度が下がります。

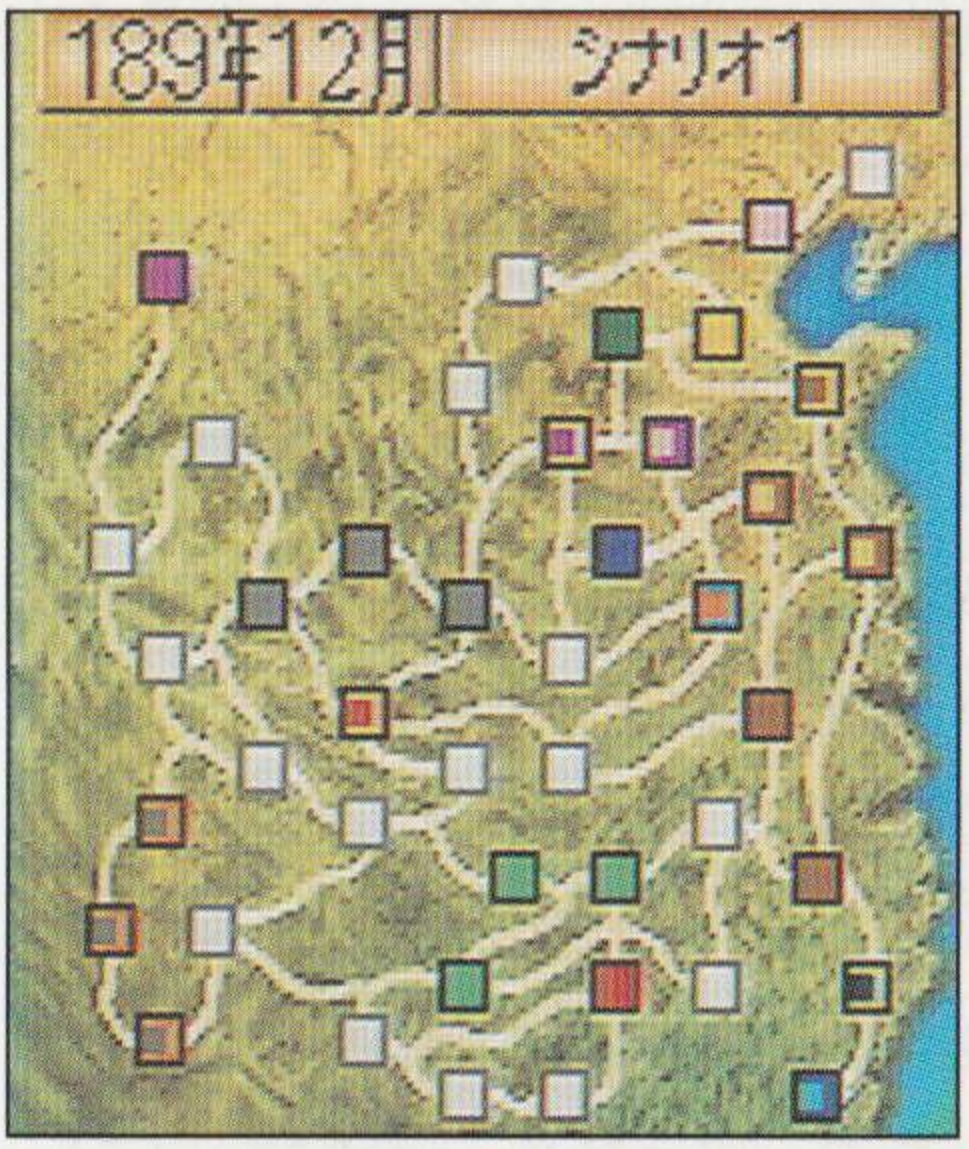
【旅人の来訪】　在野の高名な士が、助言を与えてくれます。アイテムをくれたり、武将の健康を回復させてくれるときもあります。旅人が都市にいる月は、《助言》コマンドの〈訪問〉で、助言を聞けます。





# シナリオ解説

## 189年12月 董卓、都洛陽を制す




劉繇
韓馥
袁術
喬瑁
袁紹
劉焉
董卓
公孫瓚
王朗
厳白虎
劉表
馬騰
曹操
孔伯
劉備
孔融
孫堅
陶謙

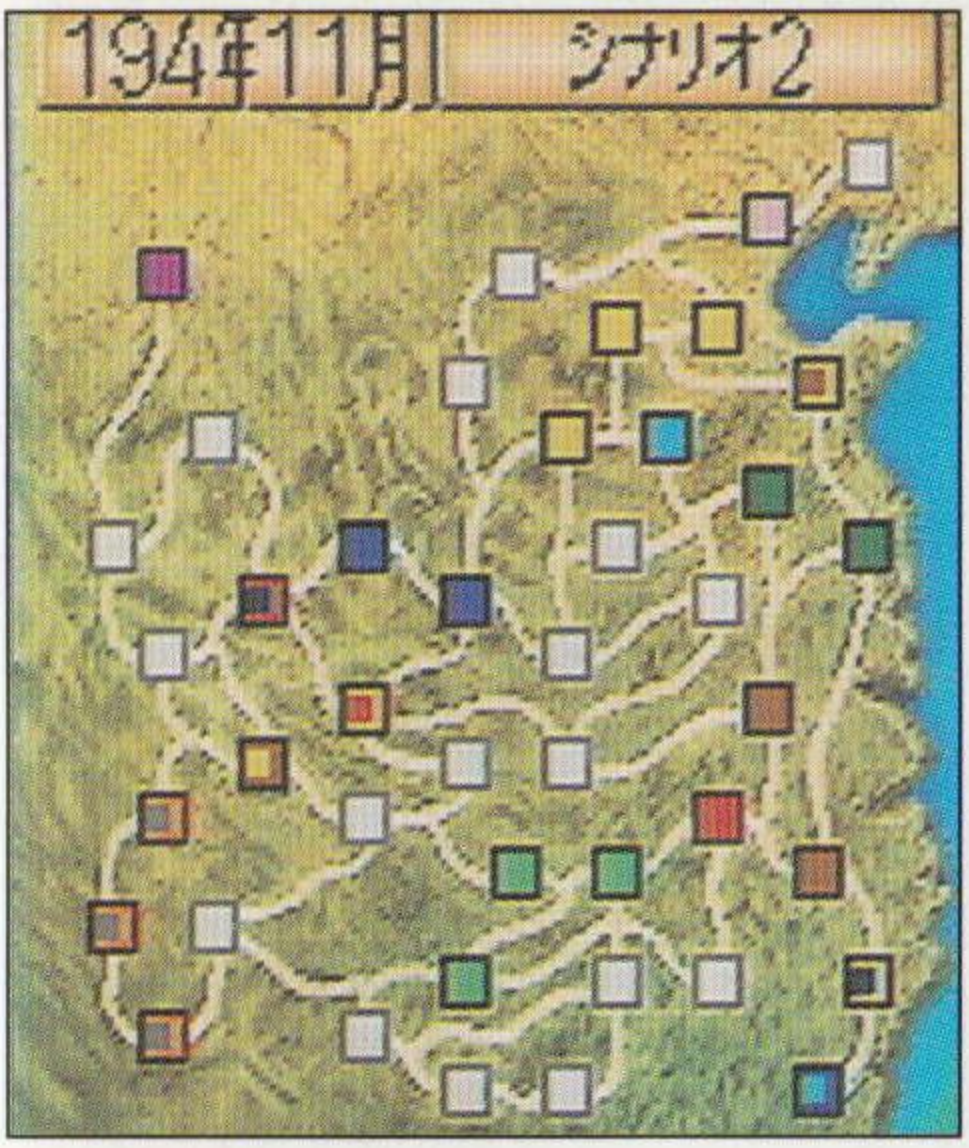
乱発する「黄巾の乱」により、後漢王朝の政治的権威は崩れる。霊帝の早世は宮廷内の外戚・宦官たちの私闘を激化させた。中央政権の乱れは地方諸侯の台頭を許し、ついに軍閥の１人、董卓に洛陽を奪われるのであった。

董卓は、少帝を廃し、代わりに献帝を擁立、中央の権力を思いのままにする。しかし、董卓の暴虐ぶりは万民の反感を買うところとなり、各地の英雄軍閥を決起させることになった。董卓討伐連合軍は、袁紹を総大将に、一路洛陽をめざす。

董卓軍は汜水関・虎牢関の激戦で不利を悟り、洛陽を捨て、長安へ都を移す。董卓が苦し紛れに放った火が、紅蓮の炎となって洛陽を包んだ。



# 194年11月　飛将軍、中原に舞う




劉繇　呂布
袁術　張魯
袁紹　劉璋
李傕　公孫瓚
王朗　厳白虎
劉表　馬騰
曹操　孔融
劉備
孫策

曹操は兗州で独立し、青州の黄巾賊を抑える。このとき、黄巾の降伏兵を選抜して「青州兵」と呼ばれる新軍団を編成し、のちの曹操軍の中核にすえる。

勢い盛んな曹操は、父の仇・陶謙を攻める。が、留守の間に不覚をとり、飛将軍・呂布に兗州を奪われてしまう。

1年あまりの死闘の末、曹操は呂布を倒して兗州を取り戻す。そして、流浪の献帝を許昌に迎えた。帝の後見人におさまることによって、他の群雄より一歩ぬきんでたのである。

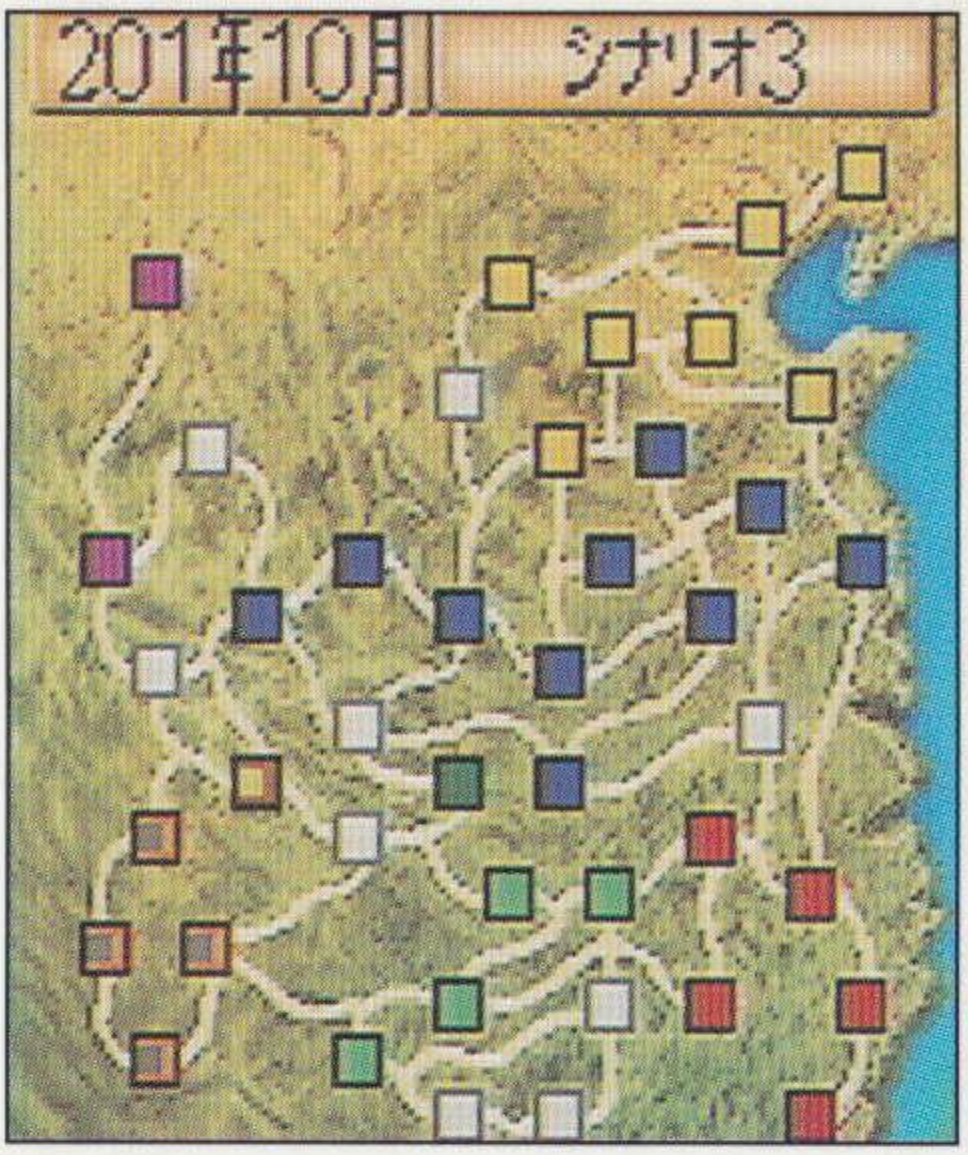
その後、張繍を攻め、呂布を滅ぼし、曹操は勢力を拡大してゆく。しかし、快進撃を続ける曹操の前に、かつての同僚・袁紹が大軍を擁して立ちはだかった。





# シナリオ3

## 201年10月 劉備、新野に雌伏す



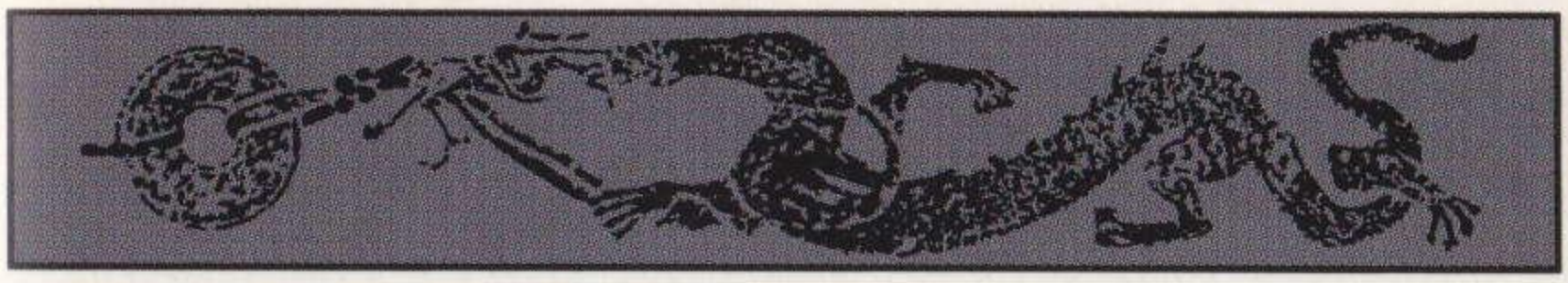

曹操
劉備
孫権
袁紹
劉璋
馬騰
張魯
劉表

曹操が袁紹との戦いの準備に追われている隙に、「袁術の動きを封じる」との名目で劉備は許昌を脱出し、徐州で独立する。その直後、曹操暗殺計画が明るみにでて、計画に荷担していた劉備は曹操に攻められ、青州の袁譚のもとに逃走する。

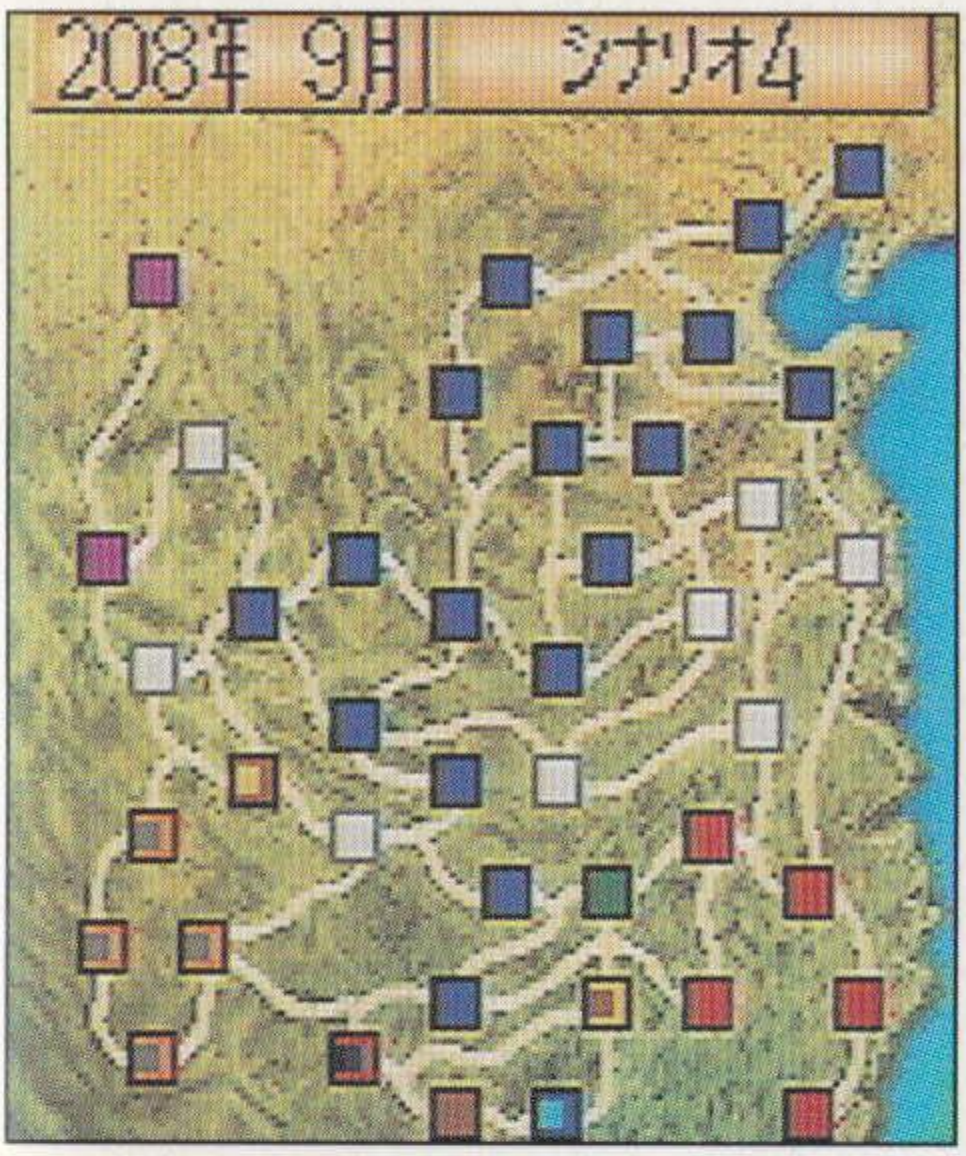
以後、劉備は黄巾の残党を扇動し、曹操の侵攻を妨害する。だが、袁紹の敗退により、劉備は拠り所を失い、荊州に向けて落ちていった。

官渡の戦いの後、袁紹が病死し、袁一族の崩壊が始まる。跡目争いに端を発した兄弟の確執が、曹操の河北への侵攻を招き、収拾のつかない状態になる。袁譚・袁熙・袁尚・高幹など、袁紹の血を引く者は次々と殺された。

ついに曹操は、中原の覇者の地位を手にいれたのである。



# 208年9月　臥龍、赤壁に飛翔す




曹操
劉度
劉備
孫権
韓玄
劉璋
馬騰
張魯
金旋
趙範

逃げる劉備を追って、曹操は南征に出る。弱小の劉備軍を蹴散らし、中国統一目前か、と思われた曹操軍だったが、呉軍の前にまさかの大敗を喫してしまう。呉軍都督・周瑜、劉備の軍師・諸葛亮らの活躍により、曹操軍は炎と共に敗れ去るのである。曹操は、間一髪のところで許昌に逃げ延びる。

この赤壁の戦いを転機として、英雄たちは新たな局面を迎える。

劉備は諸葛亮の天下三分の計にのっとり、荊州および益州の攻略をめざす。孫権は呉の地を守りながら、劉備の隙を狙って、荊州を奪わんとする。曹操は西に目を向け、漢中攻略に乗り出す。

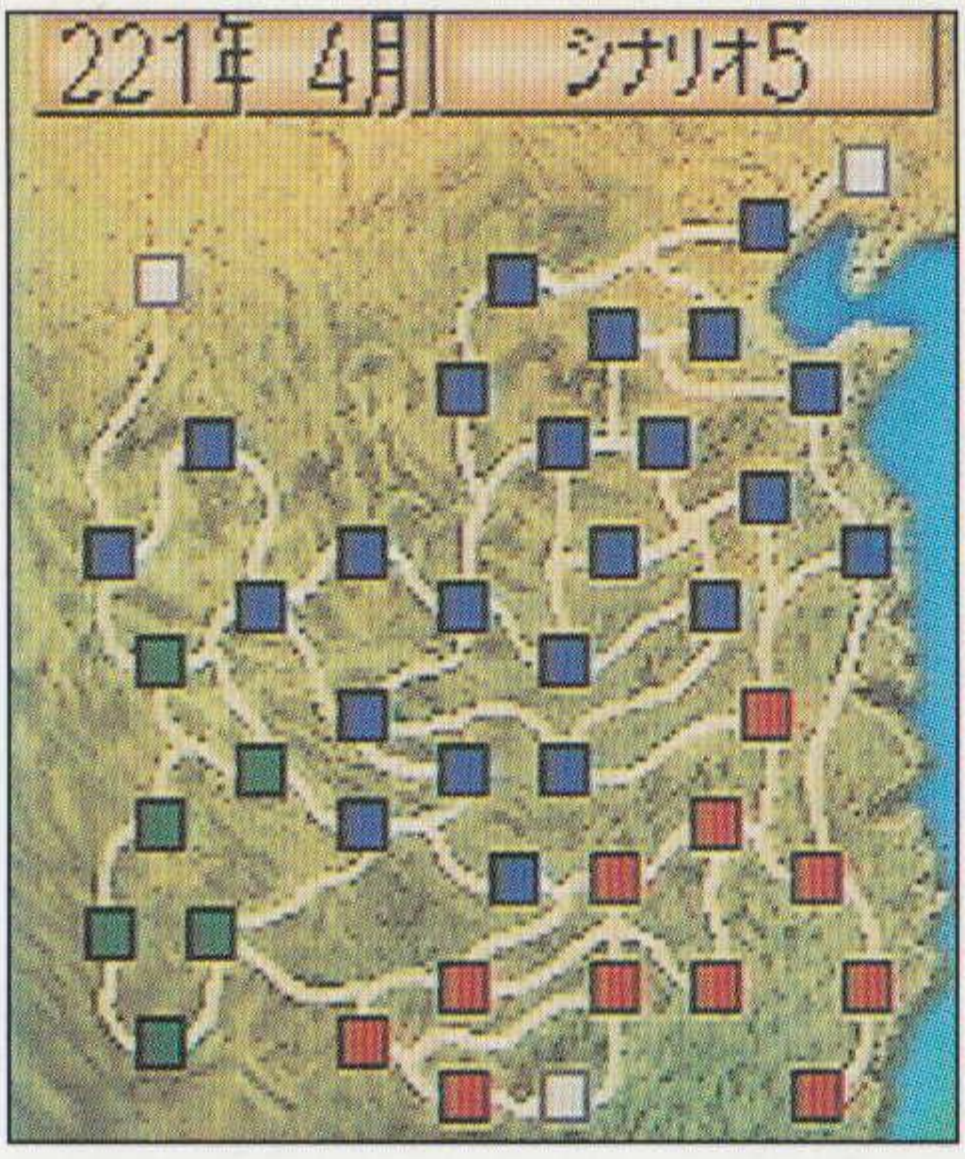
諸葛亮の戦略通り、天下はまさに三分されようとしていた。







# 221年4月 漢朝滅び三國鼎立す



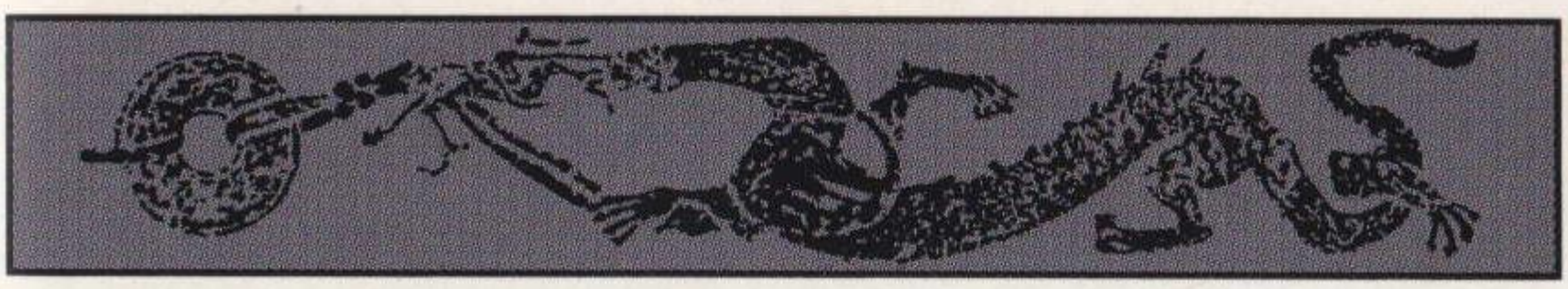

曹丕
劉備
孫権

魏では曹操が死亡し、子の曹丕が後を継ぐ。曹丕は、献帝を廃し、自ら帝位についた。これにより、三國鼎立の時代が始まる。

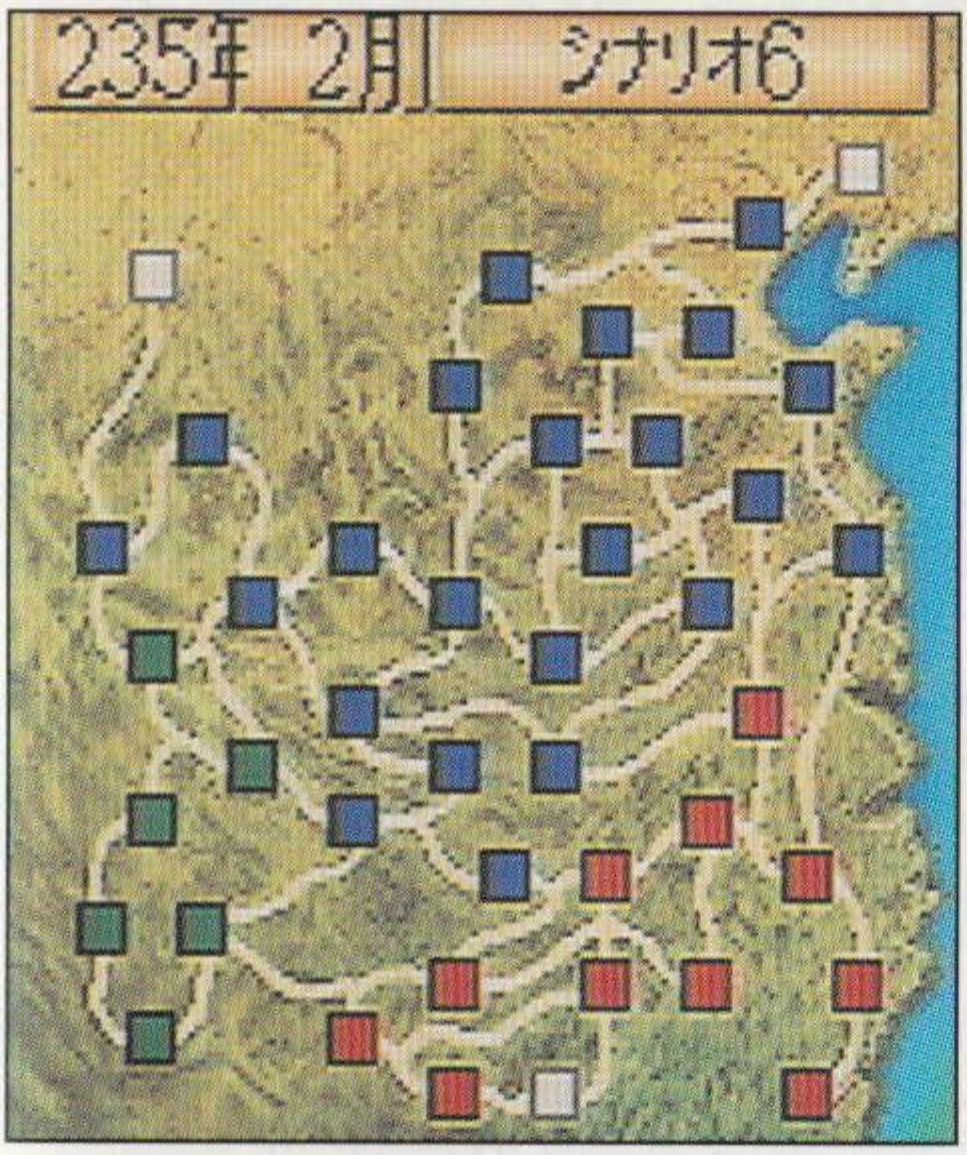
そのころ樊城攻略中であった関羽に、非業の死が訪れる。孫権配下の呂蒙、陸遜は、以前から荊州攻略をもくろんでいたが、ついに関羽を計略に陥れ、魏・呉両軍ではさみ討ちにする。関羽の奮戦むなしく、荊州は孫権の手に落ちた。

激怒した劉備は、呉に対して大軍を起こす。が、出陣直前に張飛が殺害され、劉備も陸遜に惨敗してしまう。曹操に続き、劉備もついに力尽きた。劉備に後事を託されたのは丞相の諸葛亮であった。諸葛亮は南蛮を平定したのち、呉と同盟を結んで、北伐を開始する。そこには、魏軍の精鋭を率いる司馬懿が待ち受けていた。





# ㊥235年2月　巨星、五丈原に墜つ




曹叡
劉禅
孫権

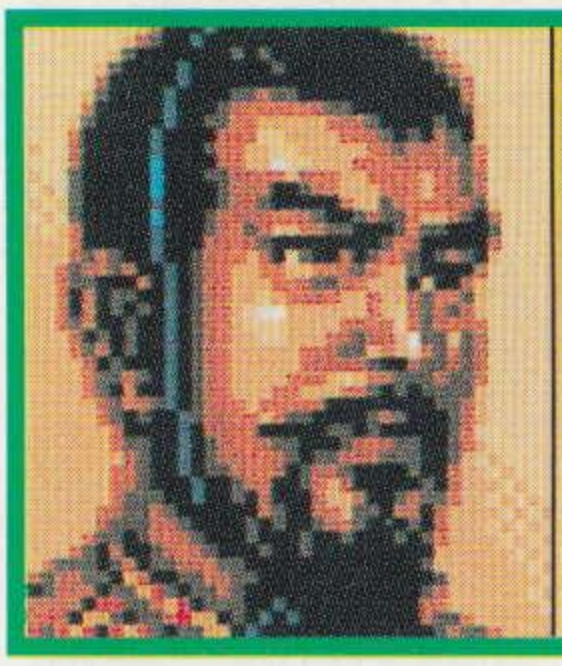
諸葛亮と司馬懿の対決は、数度にわたっても勝負がつかない。劉備の遺志を継ぎ、数々の天才的戦術を見せた諸葛亮だったが、重なる疲労には勝てなかった。五丈原の陣中で、自らの持てる力の全てを配下の姜維に授け、静かにこの世を去った。

姜維は蜀の国力の限界をも顧みず、ひたすら魏を攻めたてた。しかし、司馬懿の子、司馬師・司馬昭は、姜維の侵攻をよく防ぎ、蜀軍の北伐が成功することはついになかった。不毛な戦争が原因となって、蜀は民・土地ともに荒れ果て、魏の侵入を許すことになる。

蜀を平定した魏は、司馬炎によって晋となり、のちに呉も平定する。

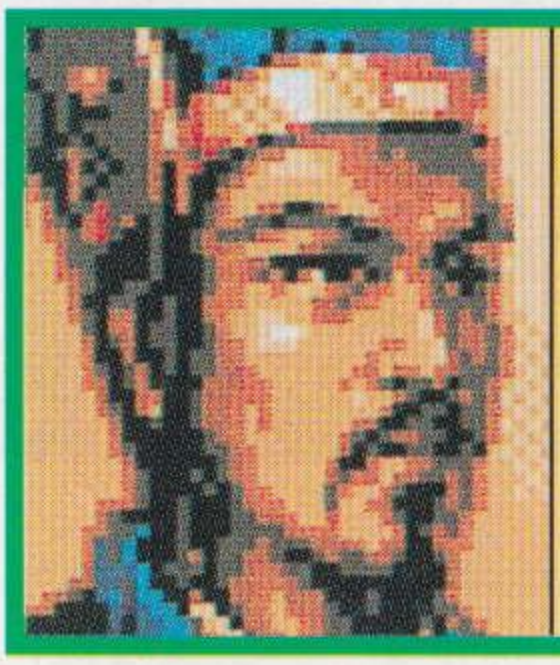
ここに三國志の時代は幕を閉じることになるのである。

# 三国人物紹介



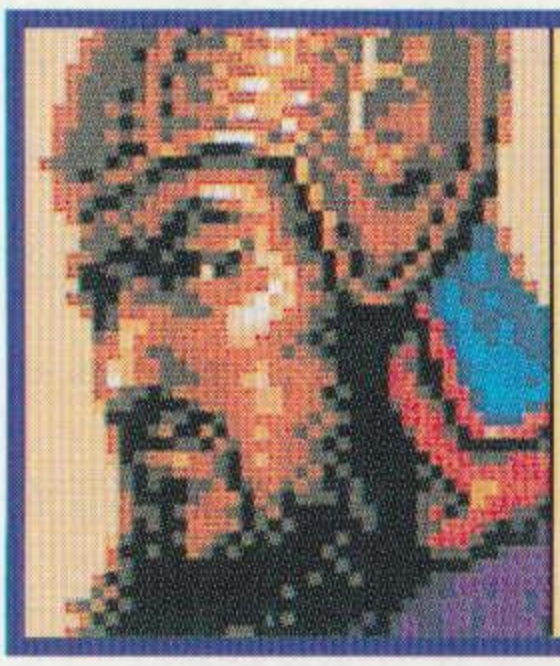
## 劉備(りゅうび)

字は玄徳。関羽・張飛とともに、義兄弟の契りを結ぶ。五虎将や伏竜・鳳雛などといった有力な武将が彼の下に集い、ついに蜀漢を建国することになる。



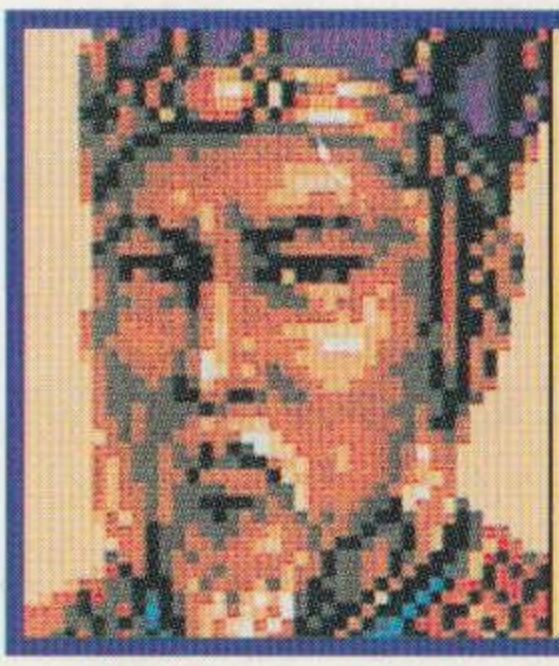
## 諸葛亮(しょかつりょう)

字は孔明。「三顧の礼」で劉備の志に感動し軍師となる。赤壁の戦いでは、七星壇を築き見事に東南の風を吹かせ、曹操の水軍を火攻めにした。



## 曹操(そうそう)

字は孟徳。「治世の能臣、乱世の奸雄」と評された。「自分は天下に背いても、天下が自分に背くのは許さん」と自信たっぷりに言い放ったという。

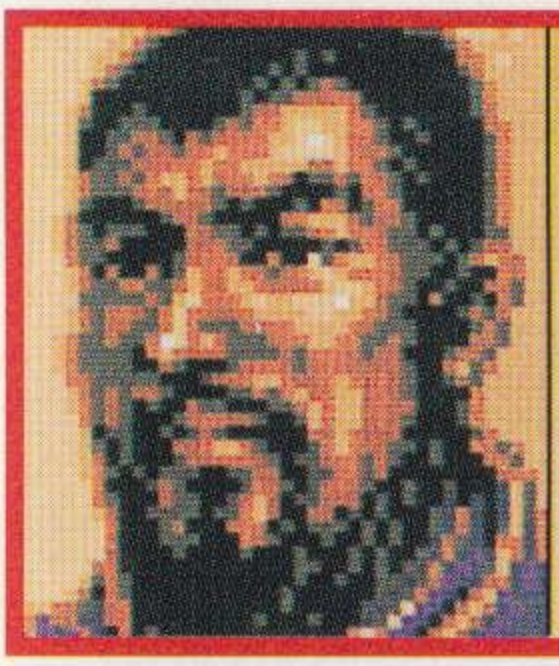


## 司馬懿(しばい)

字は仲達。魏の軍師。諸葛亮の北伐の際には、守りを固め、徹底した持久戦を行う。諸葛亮の命がもう長くないことに気がついての堅忍であった。

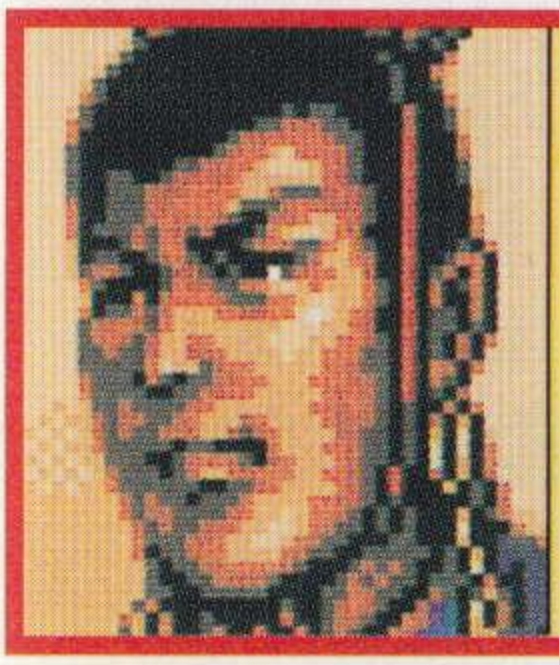






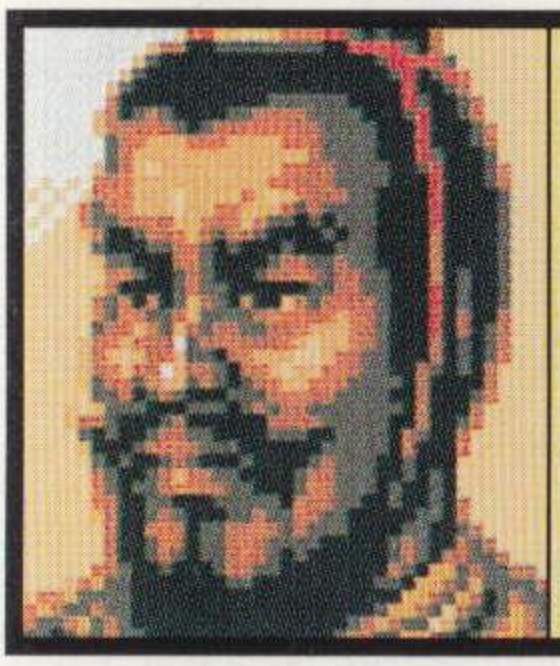
## 孫権(そんけん)

字は仲謀。父・孫堅が基礎を造り、長男・孫策が領土を拡大、次男・孫権がその地を守るという見事な家族構成で、呉の繁栄を保ち続けた。



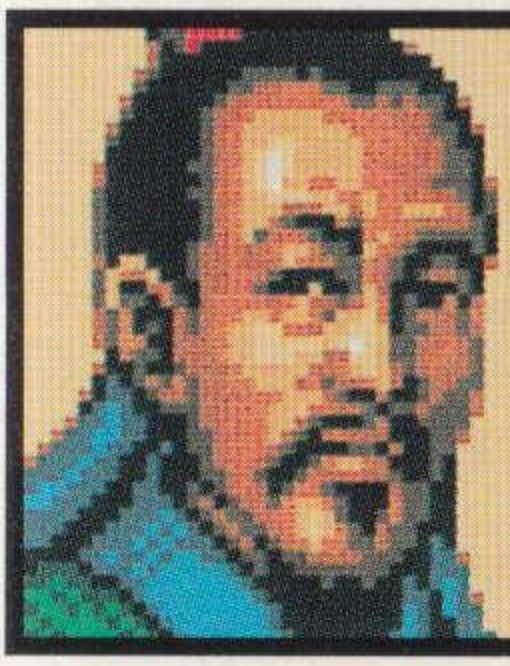
## 周瑜(しゅうゆ)

字は公瑾。容姿端麗なため、美周郎と評された。孫策とは義兄弟の契りを交わし、小喬を妻に迎えた。諸葛亮と、公私にわたり謀略戦を繰り広げた。



## 袁紹(えんしょう)

字は本初。4代にわたり三公を出した名門、袁家の頭領。董卓討伐では総大将をつとめた。中原の覇者を決する官渡の戦いで曹操に敗れた。



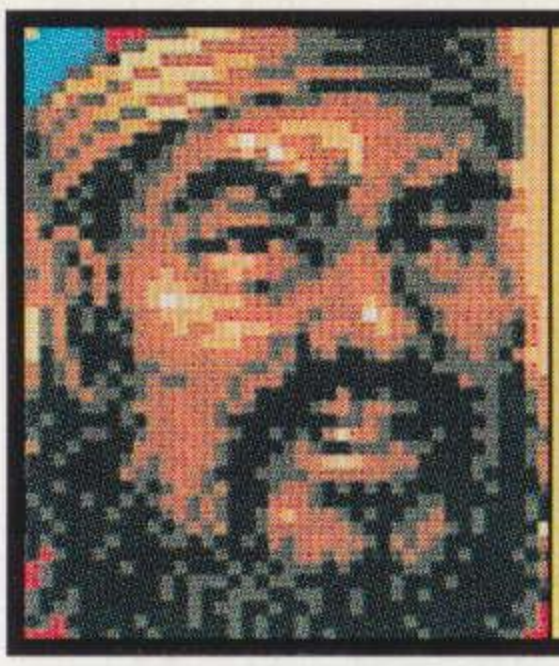
## 袁術(えんじゅつ)

字は公路。南陽の太守。袁紹の従弟にあたる。身を寄せていた孫策から、兵を貸すかわりに玉璽を手に入れ、自ら帝位を僭称した。









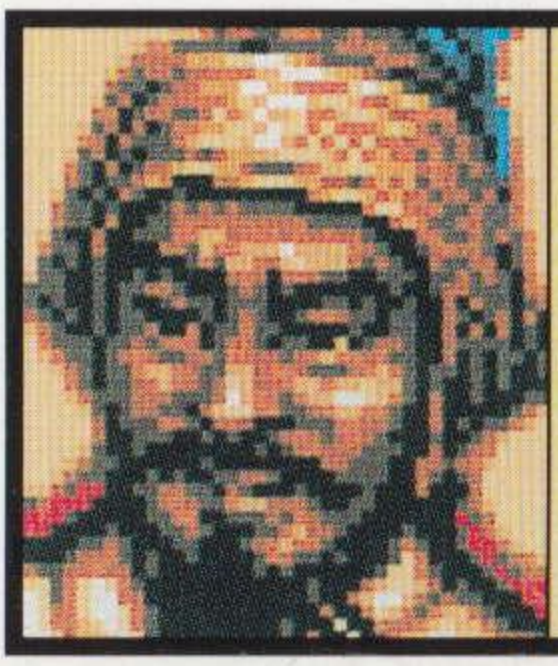
## 董卓(とうたく)

字(あざな)は仲頴(ちゅうえい)。宦官誅滅(かんがんちゅうめつ)の混乱(こんらん)に乗(じょう)じて洛陽(らくよう)入(い)りし、勢力(せいりょく)を得(え)た。しかし、専横(せん おう)なふるまいが災(わざわ)いして、最後(さいご)は養子(ようし)であった呂布(りょふ)に殺(ころ)された。



## 劉表(りゅうひょう)

字(あざな)は景升(けいしょう)。荊州(けいしゅう)の刺史(しし)。自分(じぶん)の後継(こうけい)を劉備(りゅうび)に相談(そうだん)したり、荊州(けいしゅう)を劉備(りゅうび)に託(たく)そうとするなど、劉備(りゅうび)に対(たい)して厚(あつ)く信頼(しんらい)を寄(よ)せていた。



## 馬騰(ばとう)

字(あざな)は寿成(じゅせい)。西涼(せいりょう)の太守(たいしゅ)。董卓討伐連合(とうたくとうばつれんごう)に参加(さんか)した。その後(ご)、董承(とうしょう)らの曹操暗殺計画(そうそうあんさつけいかく)に加(くわ)わったが、計画(けいかく)が露見(ろけん)し、曹操(そうそう)に謀殺(ぼうさつ)された。



## 呂布(りょふ)

字(あざな)は奉先(ほうせん)。超人的(ちょうじんてき)な強(つよ)さを誇(ほこ)り、「人中(じんちゅう)の呂布(りょふ)、馬中(ばちゅう)の赤兎(せきと)」と称(たた)えられた。丁原(ていげん)・董卓(とうたく)を殺害(さつがい)し、劉備(りゅうび)をも裏切(うらぎ)ったが、最後(さいご)は曹操(そうそう)に処刑(しょけい)された。



# 特殊なボタン操作

本ゲームには、入力操作を簡単にする、特殊なボタン操作があります。このボタン操作を使わなくてもゲームを進められますが、使うことによってコマンド入力を省略できます。

## 戦略画面のとき

| | | |
|---|---|---|
| Z | A＋⬆／⬇ | 自国の都市で表示の切替をする |
| Y | A＋⬅／➡ | 都市データ画面で表示の切替をする |
| X | A＋B | 勢力地図を表示する |
| スタートボタン | | コマンドの説明を表示する |

## 武将選択画面のとき

| | | |
|---|---|---|
| Z | A＋⬆／⬇ | 「頁▲」「頁▼」（→P.7）と同じ機能 |
| Y | A＋⬅／➡ | 「項目◀」「項目▶」（→P.7）と同じ機能 |
| X | A＋B | 武将全員を選択した状態にする<br>（武将を複数選択する場合のみ） |
| スタートボタン | | 「決定」（→P.7）と同じ機能 |

## 《地図》コマンドでメインマップを表示しているとき

| | | |
|---|---|---|
| Z | A＋⬆／⬇ | 自国の都市で選択の切替をする |
| Y | A＋⬅／➡ | 全都市で選択の切替をする |
| X | A＋B | 本国を選択する |
| | B | 戦略画面に戻る |

## 戦争画面のとき

| | |
|---|---|
| A | 部隊の切替をする<br>《移動》（→P.42）のときに、移動可能範囲をカーソルが移動する |
| B | 自分の軍団のターンを終了する |
| スタートボタン | 攻撃側・守備側の全体情報を表示する<br>コマンド表示状態のときは、コマンドの説明を表示する |
| X | マップを左方向にスクロールする |
| Y | 部隊の切替をする |
| Z | マップを右方向にスクロールする |

## 勢力地図から都市を選択するとき

| | |
|---|---|
| A | 選択可能都市の切替をする |

## 物資入力画面のとき

| | |
|---|---|
| A | 「取消」と「全部」を交互に表示する |
| スタートボタン | 「決定」と同じ機能 |

### ●サウンドについて

作曲者：長尾　淳

1964年生まれ。東京芸術大学作曲科大学院修了。ＮＨＫ大河ドラマ「琉球の風」の音楽を担当する。みずみずしい透明感と、独特のリズムが絶賛されている。

編曲者：久保田　邦夫

1962年生まれ。高校３年生で、ＴＢＳフレッシュサウンズコンテスト全国大会入賞。ギタリストとして活躍する傍ら、新人のプロデュースなどをてがける。






## あ


アイテム……55
一騎……43
一斉……43
一般……52
移動…18,30,40,42
いなご……57
委任……26,46
イベント……29,56
異民族……26
馬……55
噂……30
疫病……57
援軍……38
援助……30
落し穴……37


## か


外交……25,30,54
開城……47
海戦……40,54
開発……49
解放……34
火計……44,54
環境……9,28
勧告……25,47
技術……49
機動力……40
機能……28
騎兵……39,54
却下……31
休養……23
凶作……57
強弩……22,50,51
強弩兵……39
共同（軍）…25,38
玉璽……55
拒否……31
虚報……45,54
切替……27
金……49,56
空白地……16
駆虎……23,54
軍師…26,29,48,52
軍事…18,26,27,50
君主
……9,26,29,48,52
軍団……38
軍馬……22,50,51
訓練……19,50
計略……23,40,44
血縁……12
決戦……33
現役武将……52
健康……53
現状……51
攻撃……40,42
攻城戦……33,41
洪水……57
抗戦……32
交代……27
古戦場……40
コマンド
……7,16,18,33,42
米売……22,51
米買……22,51
コントロールパッド
……6
混乱……45,54


## さ


最終決戦……33
財政……27,51
在野（武将）
……49,50,52
採用……31
作敵……23,54
斬首……34
仕官……53
士気……50
支出……51
侍中…26,29,48,52
シナリオ……9,58
柴草……37
収支……51
収入……51
修復……47,54
住民反乱……57
終了……10,28
出陣……47
消火……46
商業……49
将軍……26,29,52
条件……31
衝車……39,50,51
承諾……31
商人……22
情報…29,31,46,54
勝利条件……34
助言……22,31
所在……53
処分……27
書物……55
新君主……13




進言……31
人口……48
人材……54
人事……20
新武将……11
進物……25
正規軍……38
政治……53
製造……19,54
勢力……28
セーブ……10,28
戦後処理……34
戦争……15,19,32
戦略……14,16
捜索……20
相場……27,51
属領……16,27

## た

ターン……16,33
退却……32,33,46
太守……27,48,52
台風……57
体力……53
旅人……57
民忠……49
地形……41
治水……49
地図……22
忠誠……53
長期……18
長期戦……33
徴兵……19
諜報……24,54
直轄……26
知力……53
通常……42
停戦……47
天変……45,54
弩……22,50,51
弩兵……39
同討……44,54
刀剣……55
投石……43
統率……53
同盟……25
登用……20,30,34
特殊能力……18,54
都市……16,29,48
突撃……43

## な

内政
……21,26,27,48,53
任命……26
寝返……45
年齢……53

## は

破棄……25
罵声……47,54
旗揚……30
発石車…39,50,51
火矢……43
評定……31
兵糧……49,56
風変……45,54
武器……51
武将
…16,29,49,50,52,53
部隊……36,37,39
船……40
武力……33,53
兵科……36,39
兵士……49,50
兵力……33
報告……29
豊作……57
褒美……20,27,55
訪問……22
放浪……27,30
施し……20
歩兵……39,54
捕虜（武将）
……25,34,50,52
本国……16,27

## ま

埋伏……23
密偵……19
未発見武将……52
身分……52,53
魅力……53
謀反……57

## や

焼討……24,54
野戦……32,41
輸送……19
弓兵……54
弓矢……43
予測……51
要請……26

## ら

落石……44,54
落雷……45,54
流言……24,54
領地……29
連環……45,54
連弩……50,51
連弩兵……39
ロード……10,28

## わ

和議……47
罠……37,47



# トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

- 不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
- 万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社　光栄

SUPER32X『三國志Ⅳ』ユーザーサポート係

電話：045-561-6861

月～金（祝祭日を除く）午前10:00～12:00　午後1:00～5:00

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。
※KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。
電話：045-561-8000（TVゲーム専用）

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

© KOEI CO.,LTD. 1994
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1995

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

T-7601A

この商品は、(株) セガ・エンタープライゼスが SUPER32X 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

SUPER 32X

代県 (ダイケン)
北平 (ホクヘイ)
襄平 (ジョウヘイ)
西涼 (セイリョウ)
南皮 (ナンピ)
平原 (ヘイゲン)
鄴 (ギョウ)
晋陽 (シンヨウ)
安定 (アンテイ)
北海 (ホッカイ)
濮陽 (ボクヨウ)
天水 (テンスイ)
陳留 (チンリュウ)
下邳 (カヒ)
徐州 (ジョシュウ)
弘農 (コウノウ)
長安 (チョウアン)
許昌 (キョショウ)
譙 (ショウ)
下弁 (カベン)
宛 (エン)
寿春 (ジュシュン)
洛陽 (ラクヨウ)
廬江 (ロコウ)
漢中 (カンチュウ)
上庸 (ジョウヨウ)
新野 (シンヤ)
汝南 (ジョナン)
梓潼 (シドウ)
襄陽 (ジョウヨウ)
永安 (エイアン)
江夏 (コウカ)
建業 (ケンギョウ)
成都 (セイト)
江陵 (コウリョウ)
呉 (ゴ)
江州 (コウシュウ)
武陵 (ブリョウ)
柴桑 (サイソウ)
会稽 (カイケイ)
長沙 (チョウサ)
零陵 (レイリョウ)
桂陽 (ケイヨウ)

三國志 IV

T-7601A

KOEI

MADE IN JAPAN ©KOEI CO.,LTD. 1994
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1995

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSUPER32X専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。