メガ-CD専用

MEGA CD

メガCDスペシャル



WOLFTEAM
GAME CREATIVE

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？
②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①～③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。



➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。



②方向ボタンでカーソル（➤）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。
③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。
④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。
⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。
⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせると、ゲーム画面に変わります。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

はじめに

このたびは、当社製品「天舞メガCDスペシャル」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
本製品は以下のもので構成されています。ご確認をお願いします。

- 「天舞メガCDスペシャル」ゲームCD
- ゲームマニュアル
- アンケート葉書き

―ゲームを始める前に―

「天舞メガCDスペシャル」をプレイするにあたり、以下のハードウェアを用意し、メガCDのマニュアルに従って接続して下さい。

- メガドライブとメガCD
  （あるいはWONDER-MEGA）
- テレビ（もしくは接続可能なモニター）

天舞メガCDスペシャルは一人用です。本体のコントロール端子にパッドを接続してご使用ください。

注意 ゲーム中にメガCD本体をゆすったり叩いたりすると、故障の原因となるばかりか、CDに傷が付くおそれがありますので、けっして行わないでください。

目次

1．基本操作方法……1
2．ゲームの始め方……2
3．ゲームのセーブと終了……4
4．ウィンドウについて……5
5．基本画面の説明……8
6．ゲームの目的……14
7．ゲームの流れ……15
8．都ですること……16
9．郡国ですること……21
10．軍ですること……23
11．輸送隊ですること……26
12．コマンド体系……29
13．地形について……31
14．パラメータについて……32
　都パラメータ……32
　郡国パラメータ……33
　武将パラメータ……34
　軍パラメータ……35
　輸送隊パラメータ……36
15．官職について……37
　諸侯の官職……37
　配下の官職……38
　官職の説明……40
16．後継者決定……44
17．遷都の手順……45
18．軍について……46
19．イベントについて……47
20．戦闘について……48
21．ワンポイントアドバイス……50
22．用語解説……52
23．「三国志
　諸葛孔明について」……54
24．１３５プロフィール……56
25．シナリオ紹介……58

1．基本操作方法

（後述のコンフィグモードで変更を
加えていない場合です）



①方向キー…… カーソル（画面上の赤い矢印）を動かす時に使用します。十字キーとも呼ばれています。

②Aボタン……キャンセルに使用し、キャンセルボタンとも呼ばれます。数値入力時は、数値を下げるのに使用します。

③Bボタン……カーソルが動くスピードを倍にします。スピードアップボタンとも呼ばれます。

④Cボタン……決定ボタンとも呼ばれます。数値入力時は、数値を上げるのに使用します。

⑤スタートボタン…時間の、進行／停止を切り替える時に使用します。

カーソルとは、画面上の赤い矢印を「カーソル」と呼びます。カーソルは、画面内を自由に移動させることができます。また、カーソルの左上の先をスイッチやキャラクターに合わせて決定ボタンを押すことによって、スイッチを押したり、キャラクターのパラメータを表示させることができます。

「可」と「否」について　このゲームにおける、「Yes」「No」にあたります。
「可」は決定を、「否」は取り消しを意味します。

2．ゲームの始め方

デモンストレーション中にSTARTボタンを押すとスタートメニュー画面になります。以下の手順にしたがってゲームを始めて下さい。

①開始方法

スタートメニュー画面で、「新しく始める」や「ロードする」を選べば、ゲームを始めることができます。

「ロードする」の場合は、以前にセーブを行ったときとまったく同じ状態からゲームを続けることができます。

「新しく始める」の場合は、③～⑤の説明を参考にゲームを始めて下さい。

②コンフィグモード

「CONFIGURATION」では以下の内容を選択できます。

MUSIC（ミュージック）	ゲーム中に使われる音楽を聞くことができます。
S・E（エスイー）	ゲーム中に使われる効果音を聞くことができます。
RENAME（リネーム）	「バックアップRAMカートリッジ（別売）にデータをコピーするときなどに使用します。ファイル名の後ろの数字を、1～9の範囲で変更して使用します。詳しくは、4ページの「オプション」の部分をごらん下さい。
CONTROL（コントロール）	ゲーム中にボタンの配置を設定します。





③シナリオを選ぶ

プレイするシナリオを選択して下さい。

④プレイする諸侯の選択

ゲーム中に使用する諸侯を選択します。「中国全土図」の中の、色の付いた部分にカーソルを合わせて決定ボタンを押せば、その場所を支配する諸侯のステータスが表示されます。(使用したい諸侯があらかじめ分かっていれば、諸侯名に直接カーソルを合わせて決定ボタンを押しても結構です。)

その諸侯で良ければ、ステータスの表の下に付いている「可」を押して決定して下さい。「否」を押せば、取りやめる事ができます。



⑤難易度を選ぶ

ここでは、ゲームの難しさを選びます。初級と上級がありますので、好きな方を選んで下さい。



3．ゲームのセーブと終了

ーゲームの終了ー

ゲームを途中でやめたくなった場合、環境ウィンドウで「終了」を選択することでゲームを終わらせることができます。現在のゲーム状態を保存しておきたい場合はセーブを行なってから終了して下さい。

ーセーブについてー

セーブする時は次の手順で行なって下さい。

①環境アイコンを選択します。
②環境アイコンの中の「セーブ」を選択します。
③現在の状態が保存されます。

ーオプションー

セーブやロードの際、「初期化されていません」・「データが異常です」・「容量が一杯です」等の表示があった場合は、再起動後、メガCDのコントロール画面でOPTIONを選び、初期化やデータ整理を行なってください。

データの消去を行なう場合のデータ名は、「WOLF-TENBU(1～9)」(使用ブロック117)です。

また、容量がいっぱいになったとき、「バックアップRAMカートリッジ(別売)を使用して、内蔵バックアップRAMのデータをコピーすることにより容量を拡張することができます。このとき、内蔵バックアップのデータのファイル名がRAMカートリッジ上のデータと重なる場合があります。その場合は、RAMカートリッジのデータを消去するか、「RENAME」を使ってファイル名を変更してセーブして下さい。

4．ウィンドウについて

ーウィンドウの説明ー



ウィンドウの構成は、基本的に下図のようになっています。

①クローズボタン

ここにカーソルをあわせ、決定ボタンを押せば、そのウィンドウを消すことができます。

②タイトルバー

ここにカーソルをあわせ、決定ボタンを押しながら動かせば、そのウィンドウの位置を動かすことができます。

③スクロールバー

ここにカーソルをあわせ、決定ボタンを押すことで、ウィンドウの内側に表示される領域（表示エリア）を動かすことができます。

このとき、スクロールバーの上を押せば上に、下を押せば下に動きます。ウィンドウによっては、スクロールバーがついていないものもあります。

④リサイズボタン

詳しくは「Ｐ７ウィンドウのサイズ変更」を参照してください。

⑤退避アイコン

ここにカーソルを合わせて決定ボタンを押すことで、ウィンドウをアイコン化して画面の隅に退避させる事ができます。

アイコン化したウィンドウを再び画面に表示したい場合には、そのアイコンにカーソルをあわせて決定ボタンを押してください。

⑥最大化（最適化）アイコン

ここにカーソルをあわせて決定ボタンを押すと、ウィンドウを最も大きいサイズに広げることができます。（最大化）。

また、最大化されている状態で、ここにカーソルをあわせて決定ボタンを押すと、ウィンドウの元のサイズに戻すことができます。

ーウィンドウの切り替えー

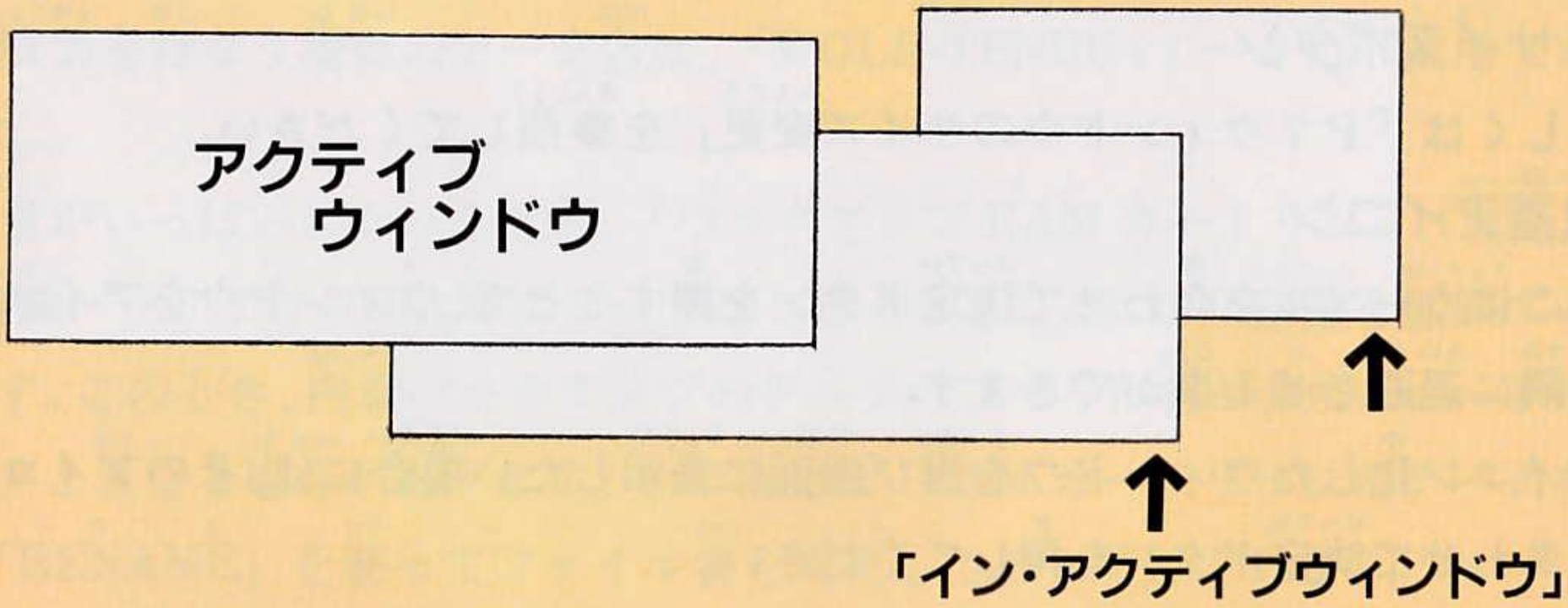
画面に表示されているウィンドウの中で、一番上に表示されているウィンドウを「アクティブウィンドウ」、それより下にあるウィンドウを「イン・アクティブウィンドウ」と呼びます。これはいつでも、何枚表示してあっても同じです。

アクティブウィンドウはタイトルバーが白く表示されます。

イン・アクティブウィンドウをアクティブウィンドウにするには、アクティブウィンドウにしたいウィンドウのタイトルバーの上にカーソルを移動させ、決定ボタンを押してください。

また、ウィンドウの位置に関係なく、タイトルバーにカーソルをあわせてキャンセルボタンを押せば、そのウィンドウを一番下のイン・アクティブウィンドウにすることができます。

（例）



ーウィンドウのサイズ変更ー

ウィンドウは以下の手順により自由に大きさを変えることができます。しかし、各ウィンドウには決まった大きさがあり、それ以上は大きくなりませんので注意してください。

①サイズを変えたいウィンドウの  にカーソルを合せます。
②決定ボタンを押したままの状態で十字キーを動かして、白いワクの範囲を変化させます。
③決定ボタンを離した時点で、ワクの領域に合わせてウィンドウのサイズが変化します。

注意 ウィンドウを広げたり狭めたりできる範囲には限界があります。

5．基本画面の説明

ゲームを始めから開始した場合、以下のような基本となる2枚の地図、1枚のウィンドウ、2つのボタンが画面上に表示されています。



【1．中国全土図】

中国全土の地図です。現在、どの地域の拡大図が画面上に存在するかというマークが四角い枠で表示されています。

【2．地域拡大図】



一定地域の拡大図です。全土図上における四角い枠の中が、拡大されて表示されています。郡国や軍に対する全ての命令は、この地図上で行ないます。青と赤の2種類があり、タイトルバーの色で区別できます。

【3．年月日表示ウィンドウ】



現在の年月日が表示されています。

【4．進行／停止ボタン】



時間の進行と停止を切替えるボタンです。時間を停止にした時は、自勢力ウィンドウが画面に表示されます。

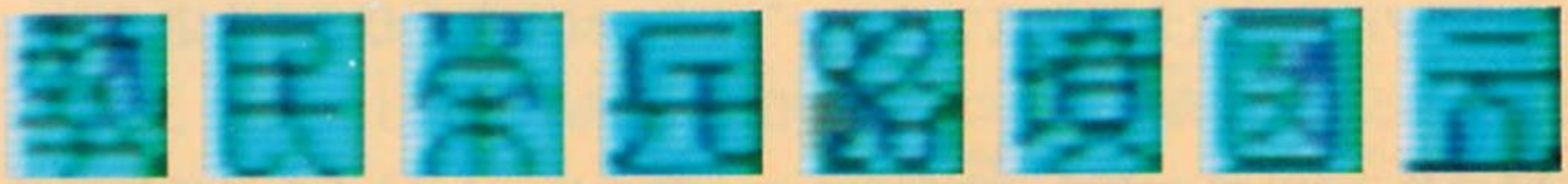
【5．スピードボタン】



時間が進む速さを変えるためのボタンです。数字が大きいほど、時間が速く進みます。

―全土図アイコンの説明―

中国全土図の左側に縦に並んでいるアイコンを全土図アイコンと呼びます。全土図アイコンには以下の８種類があります。



①　②　③　④　⑤　⑥　⑦　⑧

① 勢力分布表示アイコン……勢力の分布を見ることができます。
② 人口分布表示アイコン……人口の分布を見ることができます。
③ 繁栄分布表示アイコン……繁栄の分布を見ることができます。
④ 兵力分布表示アイコン……兵力の分布を見ることができます。
⑤ 路表示アイコン……道路・水路を表示させたり消したりします。
⑥ 境 表示アイコン……郡境、州境を表示したり消したりします。
⑦ 地域拡大図作成アイコン…新しく地域拡大図（青）を作成します。
（詳しくは、P10地域拡大図（青）をご覧下さい。）
⑧ クリアーアイコン……元の全土図に戻します。

注意　勢力分布図を開いた時に使用されている各勢力の色は、その勢力の城や軍などの色と同じです。
各分布図は、水色が濃くなるほど数値が大きいことを示します。
数値が低すぎる国は、白色で表現されます。

ー地域拡大図（青）についてー

地域拡大図（青）の作り方

1……全土図アイコンの“地域拡大図作成アイコン”にカーソルを合わせて決定ボタンを押します。

2……中国全土図の表示エリアの中で、拡大させたい所にカーソルを合わせて決定ボタンを押します。

地域拡大図では以下の3つのことを行うことができます。

①カーソル上の地形の種類を知る

表示エリアの中で種類を知りたい場所にカーソルを合わせて決定ボタンを押すと、その地形の種類とそこに移動できる部隊を教えてくれます。

②表示エリアをスクロールさせる。

表示エリアの中にカーソルがあるときにキャンセルボタンを押せば、カーソルのある方向に表示エリアをスクロールさせることができます。

③城や軍に対してコマンドを与える。

城や軍、輸送隊にカーソルを合わせて決定ボタンを押すと、それに関する情報が表示されたウィンドウが現れます(情報ウィンドウ)。城や軍に対しての命令の与え方については、16ページ以降の各種コマンドを参考にして下さい。

―地域拡大図（赤）について―

赤の地域拡大図（以下赤）は、基本的に青の地域拡大図とほぼ同じですが、以下の点で多少異なる部分があります。

①ウィンドウの作成方法

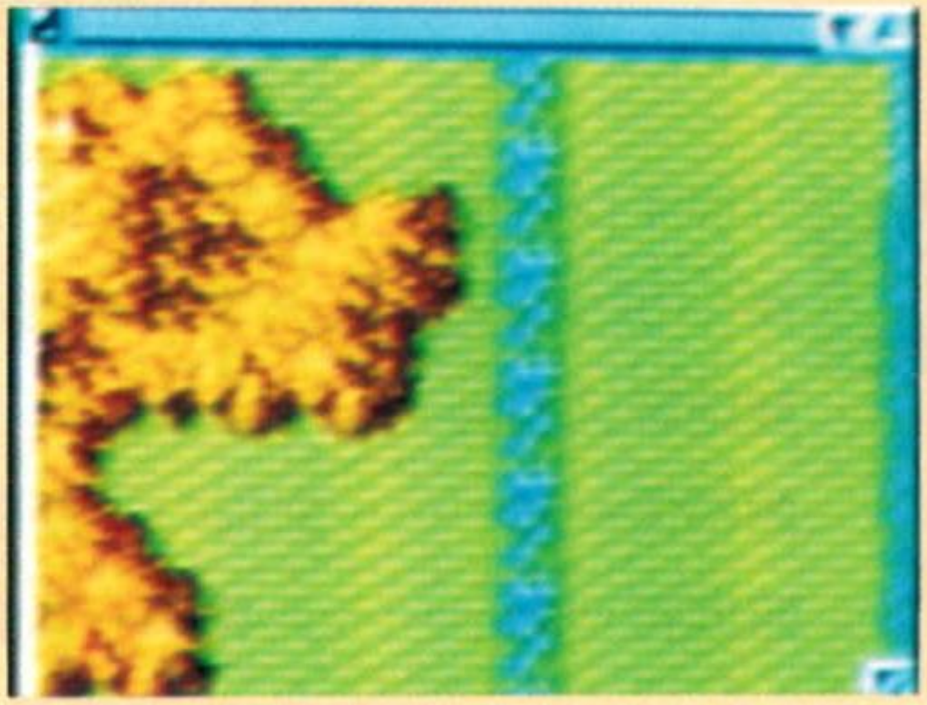
赤は、中国全土図の地域拡大図作成アイコンで作成することはできません。また、赤を一度閉じても、ウィンドウアイコンの地域拡大図にカーソルを合わせて決定ボタンを押すことで、閉じた時の状態のまま復活させることができます。

②ジャンプ機能

軍情報ウィンドウのユニットマークや、郡国情報ウィンドウの城マークにカーソルを合わせて決定ボタンを押すことで、表示している地域をマークを中心とした場所にジャンプさせることができます。



地域拡大図（赤）



地域拡大図（青）

―自勢力アイコンの説明―

自勢力ウィンドウの下に並んでいるアイコンの数々をシステムアイコンと呼び、それには以下の6種類があります。



【環境アイコン】セーブやロードに使います。

■セーブ　…現在のデータを保存します。

■ロード　…前回セーブしたデータを呼び出します。ゲーム中にロードすると今までプレイしてきた現在のデータは失われますので注意してください。

■終了　……強制的にゲームを終了させます。次回に続きをしたい場合には、事前にセーブしておいてください。

■官職　……官職名の表記を『現代表記』か『当時表記』かに切り替えます。ゲームに開始直後は、『現代表記』になっています。



【ウィンドウアイコン】各種ウィンドウを画面上に表示させます。

■中国全土図　…全土図が表示されます。

■地域拡大図　…地域拡大図（赤）が表示されます。

■郡国一覧　……郡国の一覧を表示します。

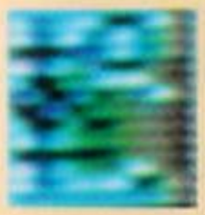
■武将一覧　……武将の一覧を表示します。



【都アイコン】都コマンドを行なう場合や、都の状態を見たい時に使用します。



【軍アイコン】軍マークに合わせて決定ボタンを押すことで、その軍を中心とした地域拡大図（青）と軍情報を表示させることができます。

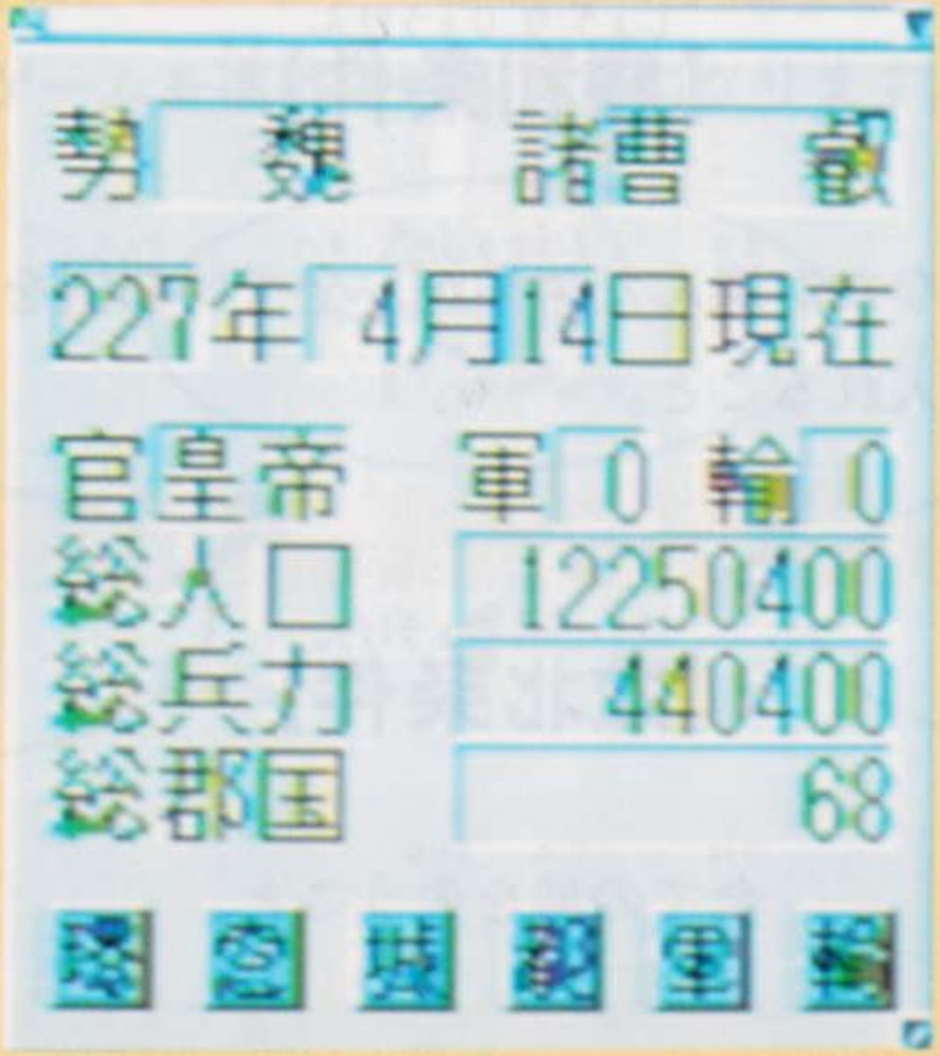


【輸送隊アイコン】輸送隊マークに合わせて決定ボタンを押すことで、その輸送隊を中心とした地域拡大図(青)と輸送隊情報を表示させることができます。



【城アイコン】郡国名に合わせて決定ボタンを押すことで、その郡国の情報を表示させます。

注意 都アイコン・軍アイコン・輸送隊アイコン・城アイコンの４つは、常にアクティブウィンドウ(一番上にあるウィンドウ)になっていて、イン・アクティブウィンドウにすることはできません。



6．ゲームの目的

「天舞　メガCDスペシャル」は、後漢末期の中国を舞台にしたリアルタイム・ウォー・シミュレーションゲームです。
あなたは一諸候となって、荒廃しているこの時代に身を投じることになります。あなたをだし抜き、広大なる中国大陸をわがものにしようとする群雄がひしめくこの土地では、様々な謀略が渦巻いていることでしょう。
民衆はあなたの手による中国統一を願っているのです。あなたの考え得る知略と戦略とで、126の郡国を統一して下さい。

【勝利条件】

あなたが選んだ諸候が、全ての郡国を手に入れること。

【敗北条件】

全ての城を失うこと。

なお、勝利条件か敗北条件のどちらかが満たされるまでゲームは続きます。

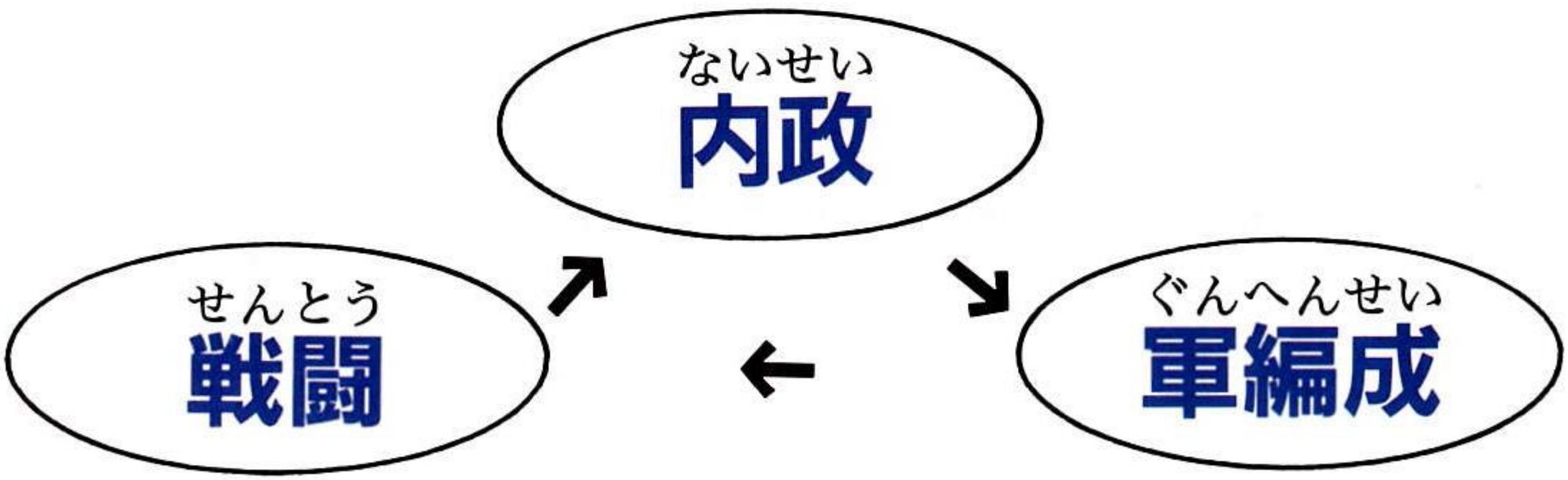
7．ゲームの流れ

「天舞　メガCDスペシャル」は、1日を最小単位としてリアルタイムでゲームが進行していきます。ですから、プレイヤーが黙っていても、ゲームは勝手に進行していってしまう訳です。

プレイヤーは、リアルタイムで刻々と変化する状況に素早く対応し、内政・外交・策略・戦闘といった様々な手段を使い、中国全土を統一しなければなりません。

内政は、配下の武将をそれぞれの官職に就けることで行い、外交・策略は、コマンドを選択することによって行うことができます。

最終的に、プレイヤーは以下の手順を繰り返して
ゲームを進めていくことになります。



8．都ですること

ここでは都で行うコマンドについて説明しています。
都コマンドを実行したい時は、システムアイコンの中の都アイコンにカーソルを合わせて決定ボタンを押して下さい。

―文官任命―

中央文官を任命します。中央文官は自勢力の郡国のパラメータや外交・策略等に影響を与えますので、ある程度まで郡国が増えたら能力の高い武将を任命させた方がいいでしょう。又、中央文官は都にいなければ職務を遂行できませんので、どんなに高い能力の武将を任命してあっても、都から離れていると意味がありません。

①のスィッチを押してください。

②任命したい武将の名前にカーソルを合わせ、決定ボタンを押しながら任命したい官職まで移動させます。

③よろしければ「可」を押して下さい。「否」で終了させた時は、のスィッチを押す前の状態にもどります。



—武官任命—

武官を任命します。武官は軍の攻撃力や防御力に影響を与えます。武官は軍と同じ場所にいなければ職務を遂行できません。できるだけ、軍のいる郡国に所属する武将の中から武官を任命した方がいいでしょう。

①のスィッチを決定ボタンで押してください。

②武官を任命したい軍を、決定ボタンで選びます。

③任命したい武将の名前にカーソルを合わせ、決定ボタンを押しながら任命したい官職まで移動させます。

④よろしければ「可」を押して下さい。「否」で終了すると、のスィッチを押す前の状態にもどります。

注意 武将を降格させたり解任したりする場合には、忠誠心が低下するので注意して下さい。また在野（布衣）の武将を中央文官や武官に任命したい場合は、先に郡国人事で雑官（雑尉）に登用しておくことが必要となります。

のスイッチを押してください。

【同盟】

他勢力と不戦条約を結ぶことを同盟と呼びます。同盟を結んでいる勢力とは戦闘はできません。同盟の成功率は、外務長官（大鴻臚）外務次官（大鴻臚丞）の外交能力、友好度、勢力威信、使用した金の量に比例します。一度に使用できる金は100から1000までです。

①同盟の文字上で、決定ボタンを押してください。
②対象勢力を決定ボタンで選びます。
③費用を入力します。
④よろしければ「可」を、取りやめたい時は「否」のスイッチを押して下さい。

【同盟破棄】

現在同盟中の勢力に対して、同盟の破棄を通告します。破棄した後は、その勢力と戦闘できるようになります。同盟破棄には失敗はありませんが、友好度が減少します。

①同盟破棄の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②対象勢力を決定ボタンで選びます。
③よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

【貢物】

金を差し出して、他勢力との友好度を上昇させます。成功した場合の効果は、外務長官（大鴻臚）外務次官（大鴻臚丞）の外交能力と使用した金の量に比例します。一

度に使用できる金は100から1000までです。

①貢物の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②対象勢力を決定ボタンで選び、使用経費を入力してください。
③よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

―策略―

のスイッチを押して下さい。

【調略】

他勢力の武将を自勢力に引き抜きます。ただし、その武将に官職を用意しなければなりません。調略が成功する確率は諜報長官（太史令）・諜報次官（太史令丞）の策謀能力や用意する官職、使用した金の量によります。一度に使用できる金額は100から1000までです。

①調略の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②対象とする武将が所属する郡国を、決定ボタンで選びます。
③対象とする武将、用意する官職を選択し、使用経費を入力します。
④よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意1 用意する官職がない場合（中央文官・武官の定員が満員になっている場合）には、調略できません。

注意2 太守を調略した場合には、官職選択の必要はありません。
自動的に、現在いる郡国の太守となります。

注意3 軍の総大将を調略することに成功した場合はその軍の内容全て（武将、物資、兵）が、調略した勢力の所有物になります。

【離間】

対象した武将の、忠誠心を減少させます。離間の成功確率は、諜報長官(太史令)・諜報次官（太史令丞）の策謀能力と使用経費の量によります。成功した場合、その武将の忠誠心が減ります。一度に使用できる金額は100から1000までです。

①離間の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②対象となる武将が所属する郡国を決定ボタンで選びます。
③対象とする武将を選択し、使用経費を入力します。
④よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

【刺客】

他勢力の武将や諸侯を暗殺します。成功した場合、対象となった武将は死亡します。刺客が成功する確率は、諜報長官（太史令）・諜報次官（太史令丞）の策謀能力、使用した金の量によります。一度に使用できる金額は100から1000までです。

①刺客の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②対象となる武将が所属する郡国を決定ボタンで選びます。
③対象とする武将を選択し、使用経費を入力します。
④よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意 行軍中の武将に対しては行えません。

9．郡国ですること

ここでは郡国で行なうことができるコマンドについて説明しています。

―人事―

在野（布衣）を登用したり、武将を地方官に任命したりします。在野（布衣）を1人雇うごとに、金20～80が必要です。

①人事の文字上で決定ボタンを押して下さい。

②登用・任命したい武将の名前にカーソルを合わせ、決定ボタンを押しながら任命したい官職まで移動させます。

③よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意 郡国に金がない場合や、金が足りない場合には登用することができません。（その場合には、経費の欄の数字が赤で表示されます）

―徴発―

その郡国の住民から、金と兵糧を強制的に集めます。何回でも実行できますが、一回行なうごとに勢力威信とその郡国の人口・および繁栄度が大幅に減少してしまいます。

①徴発の文字上で決定ボタンを押して下さい。

②よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。



―物資―

馬・船・兵器（発石車・衝車・雲梯車）を購入、製造します。馬や船は州によって値段が違います。又、船は港のある郡国でしか購入できません。兵器は城の規模により製造時の費用が決まります。

①物資の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②購入・製造したい物資を選択し、その数値を入力します。
③よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意 発石車は、一つの郡国で10台、衝車・雲梯車は1台づつしか持てませんので、それ以上は製造できません。

―徴兵―

その郡国の守備兵を増やします。軍に兵を編成するときは、この守備兵を編成します。

①徴兵の文字上で決定ボタンを押して下さい。
②集める守備兵の数を数値入力します。
③よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意 その郡国の人口によって、2月と8月の税収が決定します。徴兵すると人口が減少するので、必要以上に徴兵しすぎると不利になります。

この他に各郡国毎に軍コマンドと輸送隊コマンドがあります。
23ページ以降に説明を設けてありますので、そちらを参照して下さい。

10. 軍ですること

ここでは軍に対して行なうことができるコマンドについて説明しています。

―編成―

守備兵・金・兵糧・馬・船・衝車・雲梯車・発石車を軍に編成します。軍は1つの勢力で第4軍まで編成することができます。

①編成したい郡国の  のスイッチ上で決定ボタンを押して下さい

②編成の文字上で決定ボタンを押して下さい。

③その軍に持たせる金・兵糧・馬・船・衝車・雲梯車を、それぞれ数値入力します。

④よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意 衝車・雲梯車を装備していると、直接攻撃のときに効果がありますが1つの軍で1台づつしか持てません。馬が兵士数の80%以上編成されていれば、その軍は騎馬隊になります。また水路・海路を移動したい場合、兵数の100分の1以上の船を編成して下さい。

―行軍―

軍を移動させます。軍は目的地を指示すれば自動的に行軍します。なお、目的地が他勢力の城の場合は戦闘になり、それ以外の場合には移動になります。

①行軍させたい軍を選んでください。

②行軍の文字上で決定ボタンで押してください。

③地域拡大図上で、目的地にカーソルを合わせて決定ボタンを押します。

④目的地が他勢力の城の場合、作戦選択ウィンドウが表示されますので、作戦を選択します。

⑤よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスィッチを押して下さい。

注意 目的地が行軍不可能な場所の場合（海、同盟中の勢力の城、騎馬隊の場合の山地等）には、自動的にキャンセルされます。作戦については48ページの「戦闘について」を参照して下さい。

―解散(かいさん)―

郡国(ぐんこく)にいる軍(ぐん)を解散(かいさん)させます。解散(かいさん)させた場合(ばあい)、軍(ぐん)が保有(ほゆう)していた物(もの)すべてが、自動(じどう)的(てき)に郡国(ぐんこく)のものになります。

①解散(かいさん)させたい軍(ぐん)を決定(けってい)ボタンで選(えら)んでください。

②解散(かいさん)の文字上(もじじょう)で決定(けってい)ボタンを押(お)して下(くだ)さい。

③よろしければ「可(か)」を、取(と)りやめたければ「否(ひ)」のスイッチを押(お)して下(くだ)さい。

―待機(たいき)―

行軍中(こうぐんちゅう)の軍(ぐん)を待機(たいき)させます。待機(たいき)の命令(めいれい)を受(う)けた軍(ぐん)は、次(つぎ)に行軍命令(こうぐんめいれい)があるまで、その場所(ばしょ)でなにもせずに待機(たいき)し続(つづ)けます。

①行軍中(こうぐんちゅう)の軍(ぐん)を地域拡大図上(ちいきかくだいずじょう)で指定(してい)します。

②待機(たいき)の文字上(もじじょう)で決定(けってい)ボタンを押(お)してください。

③その時点(じてん)から待機(たいき)に入(はい)ります。

注意 待機(たいき)している間(あいだ)も兵糧(ひょうろう)は消費(しょうひ)されます。再(ふたた)び行軍(こうぐん)させたい場合(ばあい)には行軍(こうぐん)コマンドと同(おな)じ方法(ほうほう)で行軍(こうぐん)させます。また、「目標(もくひょう)を指定(してい)して下(くだ)さい」のメッセージが出(で)ている間(あいだ)は「進行(しんこう)／停止(ていし)ボタン」に関係(かんけい)なく、時間(じかん)の流(なが)れがストップします。

—作戦—

軍に与えてある作戦を変更するコマンドです。他勢力と戦闘中の軍や戦闘するために行軍している軍に対して行なうことができます。

作戦には直接攻撃・長期包囲・降伏勧告があり、直接攻撃・降伏勧告は長期包囲中の軍が、長期包囲は直接攻撃中の軍が選択することができます。
降伏勧告は長期包囲中の城に対して行う作戦で、敵の士気を減らす効果を持っています。

【直接攻撃・長期包囲】

①作戦変更させたい地域拡大図上の軍のキャラクター上で決定ボタンを押してください。
②作戦変更の文字上で決定ボタンを押して下さい。
③新たな作戦を選択した時点で終了し、作戦が実行されます。

【降伏勧告】

①現在、長期包囲中の軍を決定ボタンで指定します。
②作戦変更コマンドで、「降伏勧告」を選択します。
③使用経費を入力します。
④よろしければ「可」を、取りやめたければ「否」のスイッチを押して下さい。

注意 降伏勧告の選択後は、新たに作戦を命令しなくても長期包囲を続けます。

11. 輸送隊ですること

ここでは輸送隊に対して行なうことのできるコマンドについて説明しています。

—編成—

他の郡国に運ぶ物資を編成します。

また、武将を編成して移動させることができます。輸送隊で兵を運ぶ場合でも、兵糧は消費されます。輸送隊は、１つの勢力で最高６つまで持つことができます。

①輸送隊を編成したい郡国の  のスイッチ上で決定ボタンを押してください。

②編成したい輸送隊を選んでください。

③武将編成・部隊編成を選択します。

④武将編成は、移動させたい武将の名前の上にカーソルを合わせて決定ボタンを押しながら編成したい輸送隊まで移動させます。

⑤部隊編成は金・兵糧・馬・船・発石車・衝車・雲梯車をそれぞれ数値入力します。

⑥よろしければ「可」を、とりやめたければ「否」のスイッチを押してください。

―行軍(こうぐん)―

輸送隊(ゆそうたい)を行軍(こうぐん)させます。輸送隊(ゆそうたい)は目的地(もくてきち)を指示(しじ)すれば、自動的(じどうてき)に行軍(こうぐん)します。

①行軍(こうぐん)させたい輸送隊(ゆそうたい)を選(えら)んでください。
②行軍(こうぐん)の文字上(もじじょう)で決定(けってい)ボタンを押(お)してください。
③地域拡大図(ちいきかくだいず)の目的地(もくてきち)にカーソルを合(あ)わせて決定(けってい)ボタンを押(お)してください。
④よろしければ「可(か)」を、取(と)りやめたければ「否(ひ)」のスイッチを押(お)して下(くだ)さい。

注意　目的地(もくてきち)を移動不可能(いどうふかのう)な場所(ばしょ)にした場合(ばあい)には、行軍(こうぐん)が自動的(じどうてき)にキャンセルされるので、目的地(もくてきち)を設定(せってい)し直(なお)して下(くだ)さい。軍(ぐん)と同様(どうよう)に、「目標(もくひょう)を指定(してい)して下(くだ)さい」のメッセージが出(で)ている間(あいだ)は、「進行(しんこう)／停止(ていし)ボタン」に関係(かんけい)なく時間(じかん)がストップします。

―解散(かいさん)―

郡国(ぐんこく)にいる輸送隊(ゆそうたい)を解散(かいさん)させます。解散(かいさん)させた場合(ばあい)、輸送隊(ゆそうたい)が保有(ほゆう)していた物(もの)すべてが、自動的(じどうてき)に郡国(ぐんこく)のものとなります。

①輸送隊(ゆそうたい)を解散(かいさん)したい郡国(ぐんこく)の  のスイッチ上(じょう)で決定(けってい)ボタンを押(お)してください。
②解散(かいさん)させたい輸送隊(ゆそうたい)を指定(してい)します。
③解散(かいさん)の文字上(もじじょう)で決定(けってい)ボタンを押(お)してください。
④よろしければ「可(か)」、取(と)り止(や)めたければ「否(ひ)」のスイッチを押(お)して下(くだ)さい。

―待機―

行軍中の輸送隊を待機させます。待機させた輸送隊は、次に行軍命令があるまで待機し続けます。

①地域拡大図上の輸送隊にカーソルを合わせて、決定ボタンを押してください。
②待機の文字上で決定を押してください。
③「待機」を選択した時点で終了し、待機に入ります。

―増援―

長期包囲中の軍へ物資を運びます。この援助物資を輸送することを増援といいます。増援を行った場合、目的地に到着した輸送隊は物資を軍に渡した後、自動的に解散します。

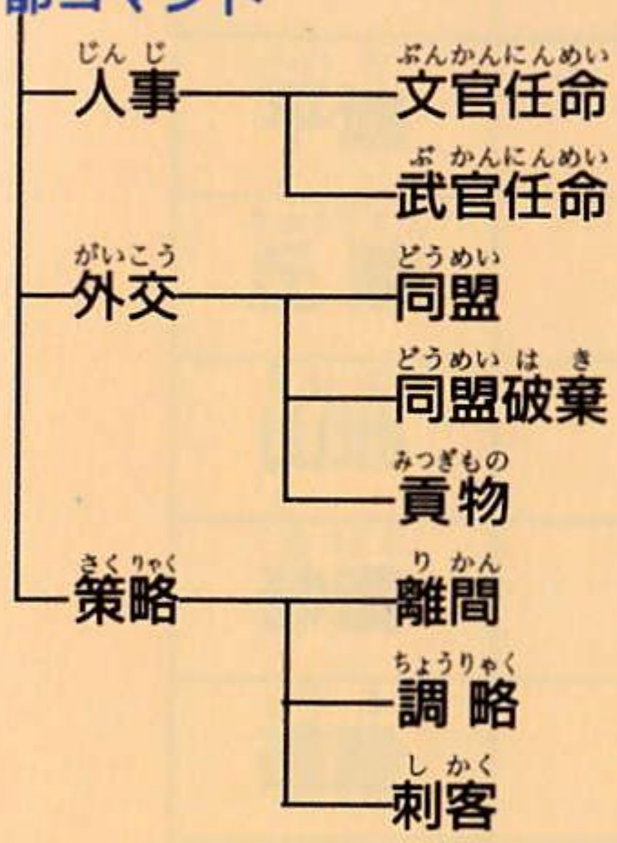
①増援させる輸送隊を指定します。
②増援の文字上で決定スイッチを押してください。
③地域拡大図上の増援させたい軍にカーソルを合わせて、決定ボタンを押してください。

注意　増援できるのは物資だけですから、武将が編成された輸送隊では増援できません。又、兵器を増援する場合には、発石車は城に10台まで、衝車・雲梯車は軍に１台づつしか持てません。それを越えるような場合には越えた分が無くなってしまうので注意して編成してください。

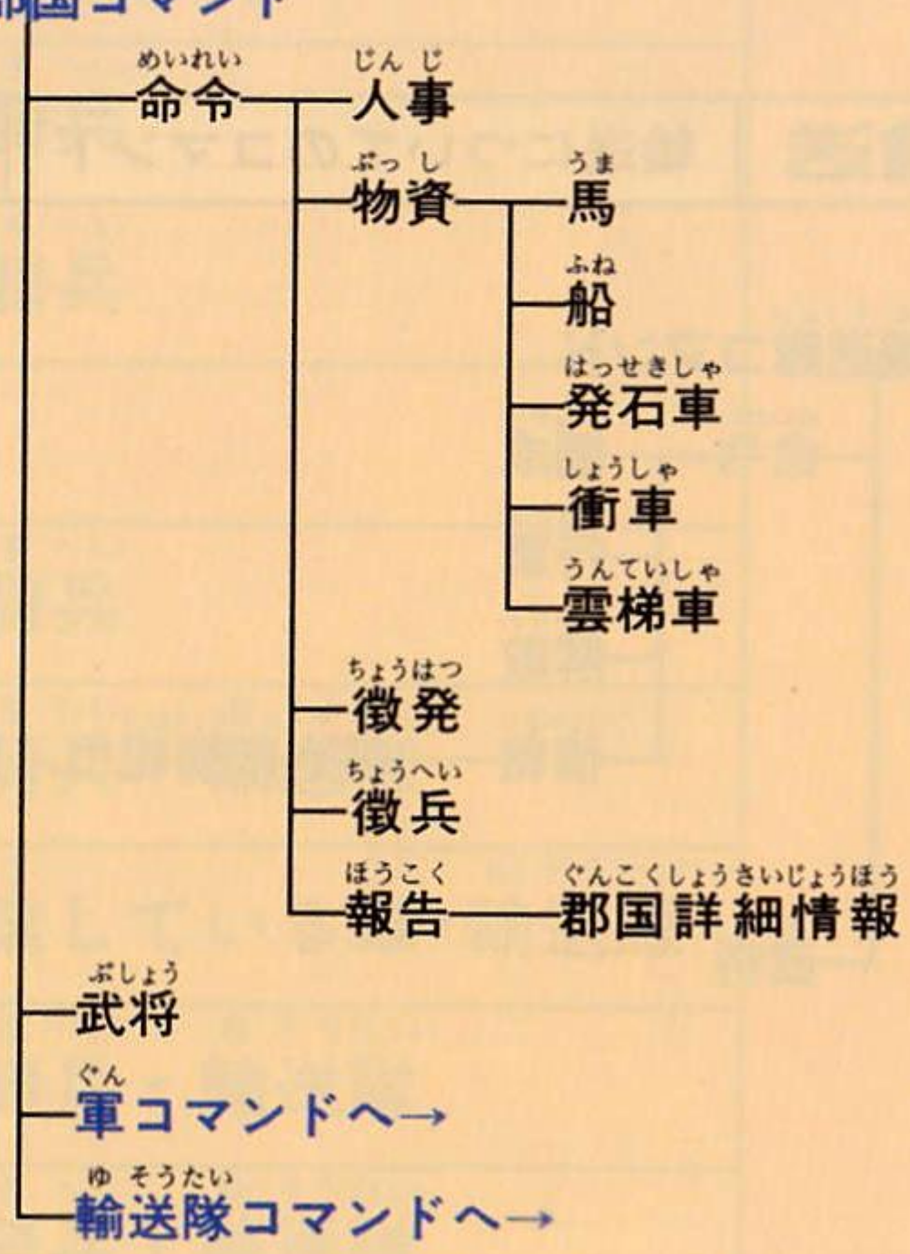
12. コマンド体系

「天舞メガCDスペシャル」におけるコマンド体系の一覧です。それぞれのコマンドは、下図のような順序で呼び出すことができます。

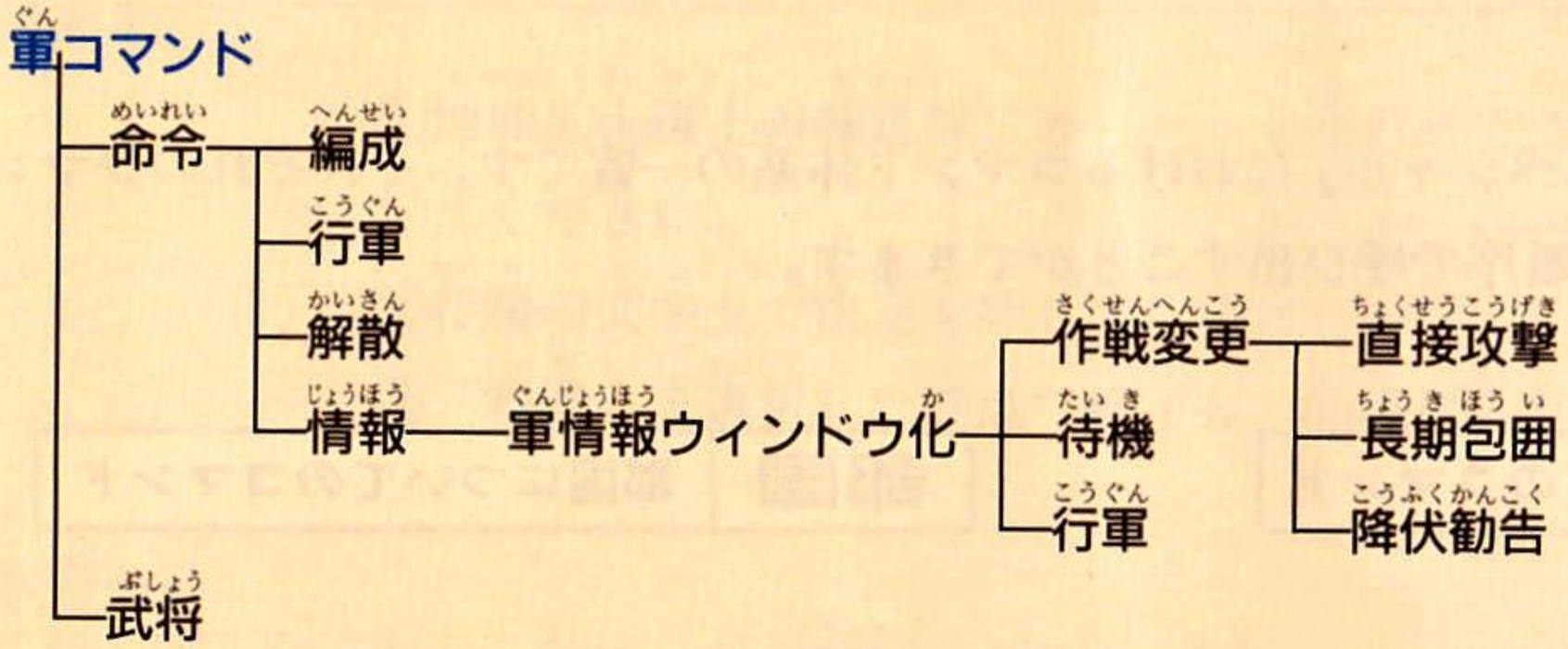
都	都についてのコマンド



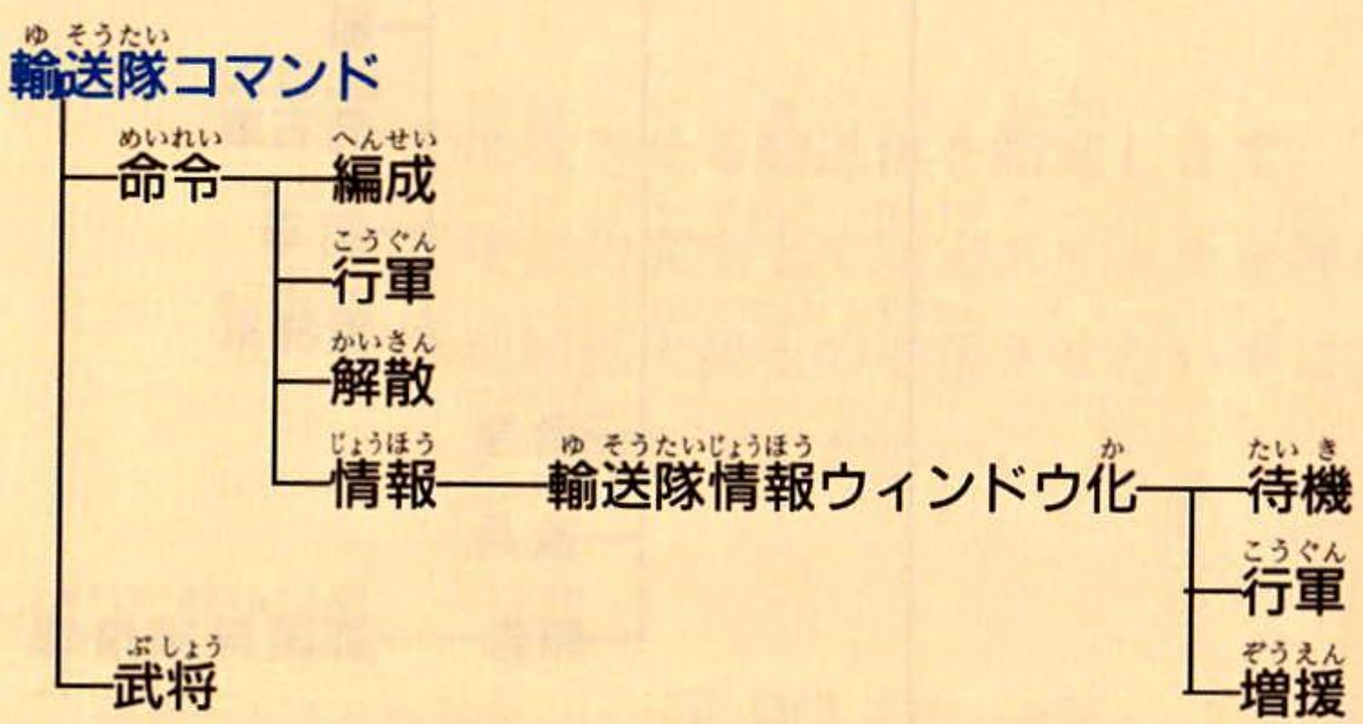
郡国	郡国についてのコマンド



軍　軍についてのコマンド



輸送　輸送についてのコマンド



13. 地形について

このゲームには様々な地形が存在しています。それぞれの地形には、防御するときの効果やそこに移動できる部隊の種類などが決まっています。

ここではこの地形についてのデータを記載します。

	防御効果	移動できる部隊
平地	低	歩兵・騎兵
丘陵	中	歩兵・騎兵
山地	高	歩兵
砂漠	低	歩兵・騎兵
道路	低	歩兵・騎兵・輸送隊
水路	低	船を装備している軍・輸送隊
津	低	歩兵・騎兵・輸送隊
城	最高	歩兵・騎兵・輸送隊
海	—	移動不可

14. パラメータについて

ここでは城や部隊などのパラメータの説明をしています。

都パラメータ

その勢力全体に関するパラメータです。

勢力	勢力名	その都が所属する勢力の名前です。
諸侯	諸侯	その都を所有している諸侯の名前です。
皇帝	皇帝	その勢力に皇帝がいる場合、ここに表示されます。
都城	都城	都のある郡国を表示します。
威信	威信	その勢力の威信を0から100までの数値で表したもので、この値が高いほど外交の成功率が上がります。
人口	総人口	その勢力に所属する郡国の人口と兵の合計を表しています。
郡国	総郡国	その勢力に所属する郡国の総計を表します。
武将	総武将	その勢力に所属する武将の総数を表します。
金	金	都に集められた国家予算で、最大5万まで保有できます。
兵力	総兵力	その勢力に所属する軍の兵力と守備隊の合計を表しています。
	友好度	他勢力が自勢力に対して抱いている印象を0から100までの数値で表したもので、この値が高いほど外交の成功率が高くなります。外交コマンド選択時に見ることができます。

郡国パラメータ

城（郡国）に関するパラメータです。

	郡国名	その城が属する郡国名を表しています。
勢	勢力名	その郡国を所有する勢力の名前を表しています。
人	人口	その郡国の人口を表しており、最大100万人まで増加します。
兵	兵力	その郡国に所属する守備兵の数を表しており、最大100万人まで保有できます。
士	士気	その郡国の士気を表しています。「現在の士気／その郡国の最大士気」といったように表示されます。
太	太守	その郡国の知事（太守）の名前を示しています。
金	金	その郡国の地方予算を表しており、最大１万まで保有できます。繁栄を上げるため、毎月一定割合で使用され減っていきます。
糧	兵糧	その郡国の兵糧を表しており、最大５万まで保有できます。
将	将	その郡国に所属する武将の総数を表します。
港	港	その郡国に港があるかどうかを表しています。
屯	屯田	その郡国に屯田があるかどうかを表しています。
	規模	その郡国の総合的な規模を小さい方から「小・中・大・巨」の４段階で表しています。
丞	丞	その郡国の副知事（太守丞）の名前を示しています。
夷	夷狄	異民族の有無を表し、異民族が居る場合はその名前を示します。
船	船	その郡国が保有している船の数で、０から最大１万隻まで保有できます。
馬	馬	その郡国が保有している馬の頭数で、100頭単位で最大100万頭まで保有できます。

	州	どの州に属するかを表しています。
石	発石車	その郡国が保有している発石車の数を表します。
衝	衝車	その郡国が衝車を保有しているかどうかを表しています。
梯	雲梯車	その郡国が雲梯車を保有しているかどうかを表しています。
繁	繁栄	その郡国の繁栄を表しています。肥沃・治安・文化の総合値を0から100の数値で表しています。
肥	肥沃	土地の豊かさを表しています。税収入の額に影響します。
治	治安	治安の高さを表しています。人口の増加率に影響します。
文	文化	文化の高さを表しています。この値が高いほど武将や人口が集まりやすくなります。

武将パラメータ　　武将に関するパラメータです。

名	名前	武将の名前です。
政	政治	武将の行政処理能力で、1から16の数値で表しています。
外	外交	武将の外交能力で、1から16の数値で表しています。
策	策謀	武将の策謀を巡らす能力で、1から16の数値で表しています。
采	采配	武将の軍隊を指揮する能力で、1から16の数値で表しています。
武	武勇	武将の勇猛さと個人的な戦闘力で、1から16の数値で表します。
徳	人徳	武将の人間的魅力で、1から16の数値で表しています。
血	血統	その武将が所属する一族の長の名前です。
年	年齢	武将の年齢です。

軍パラメータ　　軍に関するパラメータです。

	軍名	その軍が所属する勢力および第何軍かを表示しています。
状	状態	その軍の状態を表しています。状態には以下の４種類があります。 ■城……城にいる状態です。 ■待……城以外の場所に留まっている状態です。 ■行……移動している状態です。 ■包……現在、長期包囲中です。 ■戦……直接攻撃中です。
士	士気	その軍の兵の“やる気”を表しています。 「現在の士気／その軍の最大士気」を表示されます。
衝	衝車	その軍を保有しているかどうかを表しています。
梯	雲梯車	その軍が、雲梯車を保有しているかどうかを表しています。

		最大保有数	説明
兵	兵力	100万人	その軍を構成している兵隊の数です。
金	金	５万	その軍が保有している金額です。
糧	兵糧	５万	その軍が保有している兵糧の量です。
馬	馬	100万頭 (100頭単位)	その軍が保有している馬の頭数です。 また、馬が兵士数の80％以上いればその軍は、騎馬隊になります。
船	船	１万隻	その軍が保有している船の数です。１隻の船には100人まで載せることができます。

輸送隊パラメータ　　輸送隊に関するパラメータです。

	輸送隊名	その輸送隊がどこの勢力に所属するか、第何輸送隊かを表示しています。
状	状態	その輸送隊の状態を表しています。状態には以下の４種類があります。 ■城……城にいる状態です。 ■待……城以外の場所に留まっている状態です。 ■行……移動している状態です。 ■援……増援するために移動している状態です。

		最大保有数	説明
兵	兵	100万人	その輸送隊が運んでいる兵士数。
金	金	5万	その輸送隊が運んでいる金額
糧	兵糧	5万	その輸送隊が運んでいる兵糧量です。
馬	馬	100万頭 (100頭単位)	その輸送隊が運んでいる馬の頭数です。
石	発石車	10台	その輸送隊が運んでいる発石車の数です。
衝	衝車	1台	その輸送隊が運んでいる衝車の台数です。
梯	雲梯車	1台	その輸送隊が運んでいる雲梯車の台数です。

15. 官職について

「天舞メガCDスペシャル」には、諸侯の官職と配下武将の官職があります。このページでは、それらについて説明をしています。

―諸侯の官職―

諸侯が就くことができる官職です。これには「皇帝」「王」「公」「丞相」「牧」の五つの位があります。

最高位 皇帝

皇帝は「天舞メガCDスペシャル」における諸侯の最高位です。
王になって一定の時間が過ぎれば自然に皇帝になることができます。このとき、自勢力に「皇帝」がいた場合、諸侯が皇帝になった時点で、今までの皇帝は諸侯の配下になります。

第二位 王

王は皇帝より1階級下の位です。公になって一定の時間が経過すると自動的に王になります。

第三位 公

王より1階級下の位です。公になるためには、丞相になって一定の時間が経過することが必要です。

第四位 丞相

自勢力に諸侯以外の皇帝がいる場合には、その諸侯は丞相になります。第四位とはなっていますが、実質的には牧と変わりません。

第五位 牧

上記以外の諸侯は全て、都がある州の牧となります。
ただし、司隷に都がある場合のみ司隷校尉になります。

―配下の官職―

「天舞メガCDスペシャル」は、配下の武将を官職に就けると郡国のパラメータが時間の経過に伴って自然に上昇します。

また、各官職には定員と、それぞれに必要とされる能力があり、効果は能力に左右されるので、各武将の能力を見て適材適所に任命して下さい。

武将の忠誠心は、高い位に就けるほど高くなります。

…この配下の官職には、大きく分けて5つの区分があります。

	説明
中央武官	軍に所属し、他勢力との戦闘を受け持ちます。
中央文官	都に所属し、国全体の政治を取り仕切ります。
地方官	郡国に所属し、担当した郡国の政治や軍事を行ないます。
雑官（雑尉）	官職に就いていない武将のことです。
在野武将（布衣）	在野の（誰にも仕えていない）武将のことです。

―それぞれの官職の効果―

ここでは各役職に就いた武将が、実際のパラメータにどんな影響を及ぼすかを簡単に説明しています。個々の官職の説明は次ページを参照して下さい。

	任命する場所	官職名	影響される事柄やパラメータ
中央武官	都	各軍の総大将・部隊長（雑号将軍）	その軍の攻撃力
		各軍の参謀長（軍師） 参謀（軍謀祭酒）	その軍の防御力と降伏勧告
中央文官		財務長官（大司農）・財務次官（大司農丞）	土地の豊かさ
		司法長官（廷尉）・司法次官（廷尉丞）	治安の良さ
		文化顧問（博士）	文化の向上
		建設長官（将作大匠）・建設次官（将作大匠丞）	城の規模
		内務大臣（司徒）・軍事大臣（大尉）・法務大臣（司空）	内政の全て
		外務長官（大鴻臚）・外務次官（大鴻臚丞）	外交の成否
		諜報長官（太史令）・諜報次官（太史令丞）	策略の成否
地方官	各郡国	知事（大守） 副知事（大守丞）	城での攻撃力と防御力 繁栄値

―官職の説明―

かっこの中の官職名は、現代官職表示の場合のものです。

中央武官　　都コマンドの武官任命で任命します。

	定員		必要能力
第1軍総大将（大将軍）	1名	武官の内で最高の位、第1軍の総大将です。	武勇 采配
第2軍総大将（驃騎将軍）	1名	第2軍の総大将です。	武勇 采配
第3軍総大将（車騎将軍）	1名	第3軍の総大将です。	武勇 采配
第4軍総大将（衛将軍）	1名	第4軍の総大将です。	武勇 采配
部隊長（雑号将軍）	1軍ごとに4名	各軍に属する部隊の部隊長に与えられる官職です。	武勇
参謀長（軍師）	1軍ごとに1名	各軍の総大将を補佐して作戦方針などを決定します。	采配
参謀（軍謀祭酒）	1軍ごとに2名	各軍の軍師を補佐する官職です。	采配

中央文官　　都コマンドの文官任命で任命します。

	定員	説明	必要能力
内務大臣（司徒）	1名	諸侯を補佐して政治を取り仕切ります。内政に関わること全てに影響を与えます。	政治
軍事大臣（大尉）	1名	諸侯を補佐して政治を取り仕切ります。内政に関わることのほとんどに影響をあたえます。	政治
法務大臣（司空）	1名	諸侯を補佐して政治を取り仕切ります。内政に関わることのほとんどに影響を与えます。	政治
財務長官（大司農）	1名	財務を担当し、毎年2回の歳入と各郡国の肥沃の上昇に影響を与える官職です。	政治
財務次官（大司農丞）	1名	大司農を補佐する官職です。	政治
外務長官（大鴻臚）	1名	外交時に使節として他勢力を訪問し、外交の成否に影響を与える官職です。	外交
外務次官（大鴻臚丞）	1名	外交時に大鴻臚に付き従って他勢力を訪問し、外交の成否に影響を与える官職です。	外交

前ページからの続きです。

	定員	説明	必要能力
建設長官（将作大匠）	1名	城規模の上昇に影響を与えます。	政治
建設次官（将作大匠丞）	1名	将作大匠を補佐する官職です。	政治
司法長官（廷尉）	1名	各郡国の治安の上昇に影響を与えます。	政治
司法次官（廷尉丞）	1名	廷尉を補佐する官職です。	政治
諜報長官（太史令）	1名	策略の成否に影響を与えます。	策謀
諜報次官（太史令丞）	1名	太史令を補佐する官職です。	策謀
文化顧問（博士）	8名	文化の向上に影響を与える官職です。	政治

地方官　　郡国コマンドの人事で任命します。

【知事（大守）、副知事（大守丞）】

各郡国ごとに、それぞれ１人づつ任命する事ができ、その郡国の繁栄（肥沃・治安・文化）、城の守備兵の指揮に力を発揮します。「政治・人徳・采配・武勇」の高い人物を任命する事が大切です。

【雑官（雑尉）】

正式な官職を持たない武将は、自動的にこの雑尉になります。人数制限はありません。

【在野（布衣）】

どの勢力にも属していない武将は、布衣と呼ばれます。
郡国人事の際に、金を支払う事で登用できます。人数制限はありません。

16. 後継者決定

諸侯が戦闘や寿命で死んだ場合、その勢力を受け継ぐ後継者を選ばなければなりません。

諸侯が死亡した場合、現在生存中の武将の中で後継者としての資格を持つ武将が表示されますので、望みの武将にカーソルを合わせ、決定ボタンを押して選び出して下さい。

後継者としての資格には優先順位があります。

第1位　死亡した諸侯の血統を持ち、都がある郡国にいる武将。
第2位　死亡した諸侯の血統を持つ武将。
第3位　都にいる武将
第4位　プレイヤーの勢力内の全武将。

もし、第1位の条件に当てはまる武将が1人もいなければ第2位の条件を持つ武将が後継者の資格を得ます。第3位、第4位に関しても同様です。

注意
- 諸侯が代わった場合、勢力名もそれに応じて変わるときがあります。
- 諸侯が死んで、後を継ぐ武将がいない場合、その勢力の領土は全て空白地になります。プレイヤーがこのような状態になった場合、その場でゲームオーバーになります。

17. 遷都の手順

都のある郡国が敵に占領されてしまった場合、遷都（都を別の郡国に移すこと）を行わなければなりません。

【遷都】

①遷都用の勢力分布図が表示されます。
②勢力分布図の中で遷都したい郡国にカーソルを合わせて決定ボタンを押してください。
③その郡国の郡国情報が表示されますので、そこでよろしければ「可」にカーソルを合わせて決定ボタンを押して下さい。

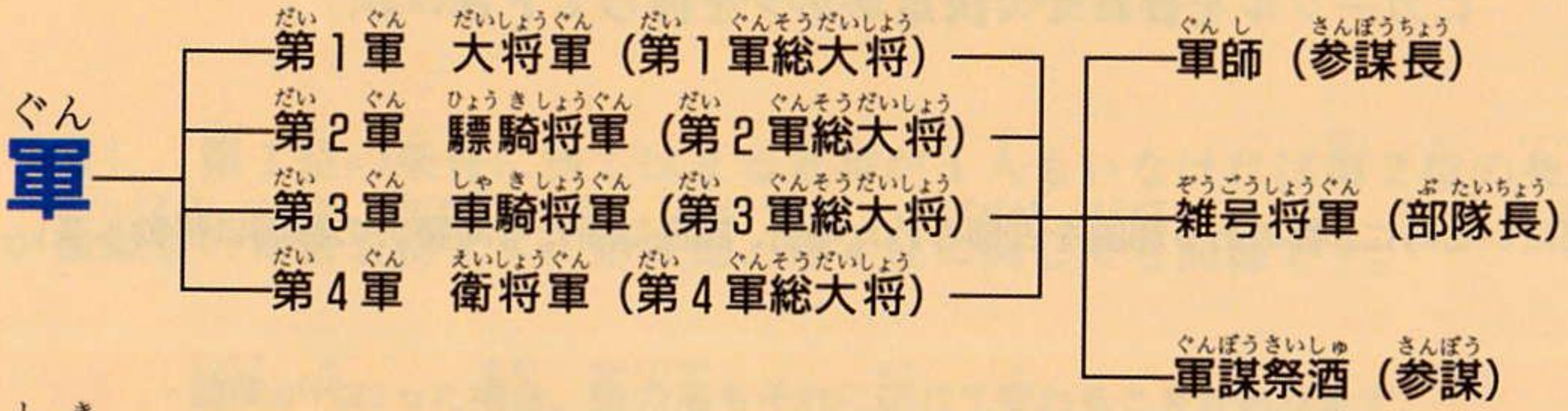
注意 諸侯が都にいる時に、都のある郡国を占領された場合、諸侯は新たな同勢力の郡国に移動します。



18. 軍について

「天舞メガCDスペシャル」では、1つの勢力につき最大4つまで軍を持つことができ、加えて各城に守備の兵を配置することができます。
総大将である各将軍と、その下の「部隊長（雑号将軍）・参謀長（軍師）・参謀（軍謀祭酒）」で構成され、それぞれに定員が定められています。
ただ、「諸候」を軍に編成する場合は、総大将にのみ就くことができます。

軍の構成



士気について

軍や城の守備兵には、兵の“やる気”を表す「士気」というパラメータがあります。
兵糧なしで行軍したり、戦闘を行うことによって減少しますが、味方の城に入った時点で1日に1づつ回復します。本来、士気の最大値は80ですが以下の場合にのみ最大120まで増加します。

- 「諸候」を編成してある軍（＋20）
- 「夷狄」のいる郡国の守備兵と軍（＋20）

19. イベントについて

年次イベント

年に1回起きるイベントです。毎年、年の始めに判定されます。

【武将登場】

毎年1月1日には、成年に達した武将が登場してきます。
この場合、雑官（雑尉）で登場する武将と、在野（布衣）で登場する武将があります。
在野（布衣）の武将は、郡国人事で登用して下さい。

【予算計上】

毎年2月1日と8月1日に税の徴収があります。
税収の一部は国家予算として、都に集められます。
残った税収が地方予算として、その郡国の収入となります。

つき

月

月に1回起こるイベントです。毎月、30日になると判定されます。

【武将の死亡】

寿命が尽きた武将は死亡します。

【降伏】

長期包囲されている郡国が城を開け渡すことがあります。

20. 戦闘について

ここでは戦闘に関することを説明しています。

作戦

「天舞メガCDスペシャル」には、戦闘時に選択できる作戦が2つと、作戦変更時に選択できる作戦が1つの、計3つが用意されています。

【I. 直接攻撃】

城を力攻めすることです。敵の守備兵が0になれば勝利です。

【II. 長期包囲】

無期限に敵の城を包囲することです。包囲は自軍の兵が包囲する城の兵の2倍以上ある時に選択することができます。敵の士気が0になれば勝利です。

又、包囲されている最中に2月と8月の税収を迎えた城は、税収が平時の4分の1になります。

【III. 降伏勧告】

長期包囲中に作戦変更を選択した時に選ぶことができます。

これには敵の士気を減少させる効果があります。

勧告が成功した場合の効果は、総大将・参謀長（軍師）・参謀（軍謀祭酒）の策謀能力と使用経費に比例して高くなります。勧告を選択しても、作戦は長期包囲の表示のまま変わりませんので注意してください。

兵糧

軍隊や包囲されている城は兵糧を消費します。兵糧が0になると士気が大幅に減少します。士気の減少は、軍の攻撃力の低下や、敵から受けるダメージの増加につながるので注意が必要です。

兵糧は、行軍・戦闘時には、1日に兵1000人つき1づつ減少します。包囲中の城でも同様です。

平時の城では毎月30日に、兵500人につき1、屯田がある城では兵1000人につき1づつ消費されます。

21. ワンポイントアドバイス

「天舞メガCDスペシャル」を初めてプレイして、どうしてもうまくいかない方のための、ワンポイントアドバイスを紹介します。

ポイント1　文官の任命

自国が小さい時には、政治力が高い武将を中央文官として任命するよりも地方官として任命した方が効率的です。なぜならば、中央文官は自勢力の全ての郡国の特定のパラメータに、地方官はその郡国の全てのパラメータに影響を与えます。つまり、自勢力の郡国が少ない時は特定の郡国に一点集中した方が、パラメータの伸び率が高くなるわけです。

ポイント2　血統について

一族の長（親）が配下にいると、その血統の未成年武将が成年になった時に、その都に配下武将として出現します。ですから、先を見越して有能な族長を配下にしておけば、その血統の武将を配下にすることができるわけです。

また、「諸候の血統」に当たる武将は、決して敵勢力からの調略が成功しません。

ポイント3　軍編成での注意

軍の編成を普通の郡国で行なうと士気の最高値は80にしかなりませんが、夷狄のいる郡国で行なえば100になります。

軍の防御力・攻撃力は、士気の値に比例して上昇しますので、戦闘をより有利に進めることが出来るでしょう。

又、攻撃力の高い軍にしたい場合には、武勇の高い武将を総大将に任命し、他の武勇の高い武将を順に部隊長（雑号将軍）に任命しましょう。

防御力の高い軍にしたい場合には、采配の高い武将を総大将に任命し、他の采配の高い武将を、順に参謀長（軍師）・参謀（軍謀祭酒）に任命すれば良いのです。

ポイント4　屯田

郡国において屯田が行なわれると、その郡国の人口増加率が2倍になり、収入が多くなります。また、戦闘時の兵糧消費量も半分になります。

屯田は「諸候・三公・財務長官（大司農）・財務次官（大司農丞）・知事（太守）・副知事（太守丞）」の、政治のパラメータ数値の合計が一定以上になると始まります。

ただし、その郡国の所有者が変わった場合、屯田は無くなります。

ポイント5　兵糧は大切に

兵糧は1につき、1日1000人分をまかないます。戦闘中に兵糧が0になると、兵と士気がどんどん減少してしまいます。

兵糧は2月と8月の税収入以外に入手する方法がありませんので、無駄な行動はしない方が良いでしょう。

22. 用語解説

ここでは「天舞メガCDスペシャル」に登場する特殊な用語の解説をおこなっています。ゲームをプレイしていて、分からない言葉などが登場した場合に参照してください。

【郡国】…… このゲーム中における最小のエリアです。各郡国には1つずつ城があり、城を占領することでその郡国を自分のものにする事ができます。

【諸候】…… プレイヤーが選べる武将の事で、いくつかの郡国の集まり(勢力)を治める人物です。配下武将とは異なる官職を持っています。また諸候は、官職が「公」以上になると勢力名が変わります。

【勢力名】… 各諸候はそれぞれ1つの勢力を持ち、全国統一を狙います。諸候の官職が「公」以上になれば、都がある郡国によって様々な勢力名に変わります。最初から官職が「公」以上の諸候は、勢力名が変化しません。

【都】…… その勢力の本拠地がある郡国の事です。中央文官は都のある郡国に居るときのみ、その能力を発揮します。

【州】…… いくつかの郡国をまとめた行政上の区分けのことです。

【軍】…… 城の占領や敵軍との戦闘を行なう役割を持ちます。

【輸送隊】… 輸送部隊のことです。各郡国や軍にいろいろな物を運びます。

【夷狄】……

漢民族以外の少数民族の事です。夷狄のいる郡国で徴兵した兵士は士気が通常より高くなるため、強い軍隊を作るのに必要不可欠と言えるでしょう。

【諸候の官職】

「諸候の官職」は、諸候の位を表します。
最高の位は「皇帝」です。

【配下の官職】

このゲームでは配下を各官職に任命して内政を担当させます。
これらは、いわば現代企業の役職に相当する物です。

【兵器とは?】

天舞メガCDスペシャルには、「発石車・衝車・雲梯車」の3種類の兵器が出てきます。発石車は守備用、衝車・雲梯車は攻城用です。ただし、発石車は1つの郡国または軍に10台、衝車・雲梯車は1台づつしか持つことができません。

なお、発石車を軍が、衝車・雲梯車を郡国が保有していても、戦闘時には何の効果も発揮しませんので注意して下さい。

【物資とは?】

「天舞メガCDスペシャル」では、郡国ごとに「金・兵糧・馬・船」を保有することができます。これを「物資」と呼びます。
また、それぞれについて最大保有数が決まっています。

軍や輸送隊を解散したときに、そこの郡国の物資の保有数が最大保有数を越えてしまうような場合、越えた分は自動的に無くなりますので注意して下さい。

23. 中国湖北電視台製作

「三国志 諸葛孔明」について

『三国志 諸葛孔明パーフェクトバージョン全データブック』より

『三国志』を初めて実写で映像化した『三国志 諸葛孔明』（原題『諸葛亮』）は、中国のドラマとして、あるいは『三国志』のドラマとして、いくつかの優れた特長を持っている。

まず、そのドラマツルギーは一貫して「リアリズム」だ、という点である。ここに描かれたアクションは、迫力や物量に不満は残るものの、あの不自然なカンフーではない。中国の、特に時代劇にはアクション・シーンに限らず表情やしぐさ、セリフなどで極端にオーバーな演出が為される場合が多い。それが国際的な普遍性を無くしている。ところがこの『三国志 諸葛孔明』はNHKの大河ドラマをも彷彿とさせる出来映えになっている。それは、創作に対するリアリズム精神が作者達の心構えにあったからであろう。『三国志』に関する一流の学者や研究者を各地から集め、時代考証を徹底的に行なっている点にそれが極端に現れている。そして、この点が「『三国志』のドラマ」としても極めて優れたものにしているのである。

『三国志』は、これまでにもアニメやコミック等で数々描かれてきた。しかし、美術や衣装の考証はなされておらず、ほとんどが作者達の想像の産物だった。

この点で、本作品が今後“三国志”の製作を目指すあらゆる人達のバイブルとなる事は間違い無い。

もう一つ特筆したい事は、諸葛孔明を演じた李法曽の畢生の名演技である。

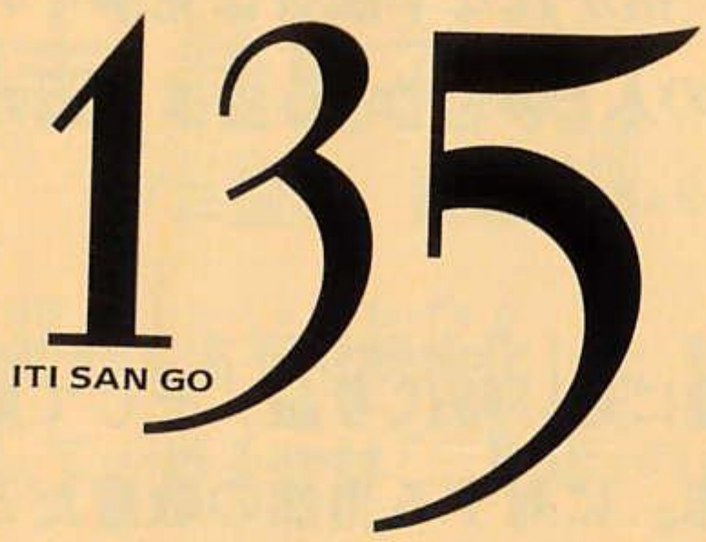
作者達は『三国志　諸葛孔明』をテレビの、それも湖北という一地方のドラマにせず、北京から実力本位の名優を招いて勝負した。招かれた李法曽は見事その期待に応え、それぞれの胸の中の諸葛孔明像を越え、「この人しかいない」とまで云わしめる名演技を披露した。

真摯な製作姿勢、練りに練った脚本、完璧に近い時代考証、そして鬼気にまで迫った主演・李法曽の圧倒的な演技……。『三国志』に対する当然の敬意だとも思えるこれらの努力は実った。『三国志　諸葛孔明』は“国宝『三国志』”初の映像化であった事と、予想以上に出来映えが良かった事から、国民も中央政府もこぞってこれを支持した。本作品はいわば中国が認めた唯一の「映像三国志」なのである。

製作に携わったスタッフ・キャストの全員は、人類共通の財産である『三国志』のその“最初の映像化作品”という名誉と共に、『三国志』その“最初の傑作”という栄光も手にしたといえよう。



24. 1 3 5 プロフィール



梶原茂人　1957年9月21日生　神戸市出身
Vo, Gt

高木茂治　1958年12月8日生　大阪市出身
Vo, Bass, Mand

本田義博　1959年3月30日生　大阪市出身
Vo, Key, Pec

1986年5月21日　『0％麗人』（紹興酒CMタイアップ曲）で、RCAレコード（BMCビクター）からデビュー。
表に顔を出さない実力派の3人グループと、業界内に注目される。

1987年2月1日　『我愛你』（ビクターロボットコンポCMタイアップ曲）発売。10万枚のヒット

4月21日　『湾岸Night』（テレビ朝日系「やるっきゃないもん」エンディングテーマ曲）発売

1990年6月　プライベートオフィス設立

1991年2月21日　アルバム『オーダーメイド』発売

11月21日　アルバム『135IV～fourtune～』発売

彼らの音楽は、日本から見た地球全ての音楽を、自分達なりに理解して消化したものを音楽にしていく、その中から135独自の気持ちよい音楽が奏でられてゆく。
日本の子午線、東経135度からとった『135』という名前は正に日本の中心である。

天舞

作詩・作曲　135
編曲　高橋幸宏

日が昇る頃
ひとつの歴史を創る人の群は
それぞれ愛を胸にひめて今
果てのない砂の上進む

時折強く吹く風
戦士が残す足あと消して
過去には何にもなかったように
振り向けば彼方には郷が

あの丘を越えてゆけば
　待ち望んだ真実
広がること信じて過ぎた時も忘れ

風と空と雲は万里を包みながら
　たどりつけよ瞳燃えたまま





25. シナリオ紹介について

【後漢戦国】　190年 4 月 1 日開始

後漢の都「洛陽」に火を放ち、新たな都「長安」で悪逆の限りを行なう董卓に対し、各地で反董卓軍が立ち上がりました。

【龍虎激突】　200年 1 月 1 日開始

反董卓軍の中で頭角を表わしたのは反董卓連合の盟主袁紹と新進気鋭の曹操でした。袁紹の強大な軍事力の前に、なすすべもなく破れ去ると思われた曹操でしたが、前哨戦に勝利し、やがて戦いは本格化していきました。

【赤壁炎上】　208年 1 月 1 日開始

曹操は中国北部を手に入れた後、南へ向かって進撃を開始しました。荊州を手に入れた彼は、孫権・劉備連合軍と赤壁で対決することになります。

【天下三分】　215年 1 月 1 日開始

赤壁の戦いの後、劉備は劉璋の治める益州を奪いとりました。彼の配下には、新たに益州の豪族達が集まり、その勢力の絶頂期を迎えるのでした。

【武侯出師】　227年 4 月 1 日開始

夷陵の戦いでの敗戦の後に世を去った劉備の後を継いだ丞相の諸葛亮は、南方の夷民族を平定した後、劉備の悲願であった北方遠征を開始しました。

【瞬幻夢影】　200年 4 月 1 日開始

本編唯一のスペシャル架空シナリオ。各自の勢力がそれぞれの最高人材で中国統一を目指します。

注意　「瞬幻夢影」の設定はフィクションですので、実際の年齢や領土と食い違いがあります。

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

キズつけないで

ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで

ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは

信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布（レンズクリーニングなどに使うもの）で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは

健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10〜20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

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。

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F TEL(03)5394)5565

天津

メガCDスペシャル

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6セントラルビル6F TEL03(5394)5565

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD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。

MADE IN JAPAN

T-32084

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

©WOLF TEAM 1992