
KOEI
PlayStation
戦陣攻略書
三國志V
戦陣攻略書
三國志V

トラブルについて

お買いあ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、故障内容を書き添えて、ディスクを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、当社の責によ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。

3．複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかることがあります。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、できるかぎり「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申しあげます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3　株式会社　光栄

プレイステーション『三國志Ⅴ』ユーザーサポート係

電話：045-561-6861　月～金（祝日を除く）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）

※当社は、本ソフトの無断複製・レンタルおよび中古販売を一切許可しておりません。



SLPS 00703

はじめに

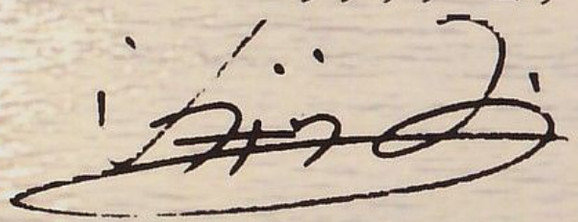
前作『三國志Ⅳ』をお送りして以来、続作を望む多くの声が皆様から私のもとへ届けられました。そんな皆様のご期待に応えるべく、さらなる改良と工夫を重ねて完成したのが、この『三國志Ⅴ』です。

当時の英雄たちの繁栄は民衆の支持のもとに成り立っていました。曹操・劉備・孫権など、「三国志」を代表する英雄たちは皆、民衆からの支持を得ることによって支配基盤を固め、勢力を拡大・維持することができました。いかにうまく民衆の心を掴むかが、乱世を生き残るための秘訣の一つだったのです。『三國志Ⅴ』では、この「名声」の概念を導入するため、名声の高さによってコマンド実行の回数を制限するシステムを採用しました。

一方、当時は戦争の勝敗を決める要素として、陣形というものがありました。陣形は、敵軍を効率よく攻略するために考案された戦闘隊形のことで、多くの兵法書にその名が残っています。優秀な軍師や将軍は、こうした陣形を駆使することで、苦もなく敵の大軍を撃破し、数々の伝説を後世に残しました。『三國志Ⅴ』では、戦争のシステムに「陣形」を盛り込み、戦闘に緊迫感を持たせることに成功しました。

「名声」と「陣形」、この２つの要素の面白さは、きっとあなたを『三國志Ⅴ』の世界に没頭させてしまうことでしょう。

シブサワ・コウ



目次

4 シナリオ紹介

8 三國志Ⅴ英雄列伝

14 『三國志Ⅴ』とは

14 『三國志Ⅴ』の世界／ゲームの目的
15 ゲームの進行と命令
16 国の構成／都市の種類と関係

18 ゲームを始める前に

18 コントローラの使い方
21 ゲームスタート
22 新しくゲームを始める
23 データをセーブする／データをロードする
24 ゲームの終了
25 サウンドウェアを聞く
26 武将データを登録する

28 戦略について

28 戦略の流れ／戦略の目的／担当官について
29 名声とは／評定について
30 戦略画面／君主ウインドウ
31 情報ウインドウ

32 戦略コマンド

32 戦略コマンドとは／戦略コマンドの実行
33 実行前の確認／基本コマンド
39 担当コマンド

44 戦争について

44 戦争の流れ／戦争でのターン数
45 戦争の準備
46 戦争の終了条件／戦後処理
47 勝敗を左右するもの
48 戦争画面／地形の種類
49 部隊の種類と表示

50 戦争コマンド

50 戦争コマンドとは／戦争コマンドの実行
51 全体コマンド
52 部隊コマンド

60 データの見方

60 君主データ
61 都市データ
62 武将データ
63 武将の種類
64 特殊能力
65 武将の身分
66 陣形データ
67 部隊データ
68 イベントとは
70 アイテムについて

71 さくいん

本文デザイン：桑村洋（イコノグローブ）
写真提供：C．P．C

SLPS 00703



曹操から赤兎馬を贈られる関羽

かねてから、忠義の士・関羽の人柄に惹かれていた曹操は、軍門に降った彼を配下にせんと珠玉や金銀官位を贈って賓遇する。一日に千里を走ると言われた赤兎馬もその一つであった。だが、関羽が彼の帷幕に加わることはなく、主・劉備の居所が知れると、折しも曹操軍に猛攻をかける袁紹軍を撃退、恩に報いた後、直ちに曹操の元から去っていった。

三V豆知識

34 『総戻』と『総配』の秘められた効果とは
37 かわいい武将は修行に出そう
55 必殺技を持つ選ばれた武将たち

シナリオ紹介

英雄たちの物語をシナリオに沿って紹介します。



シナリオ1
184年1月 黄巾の乱



「蒼天すでに死し、黄天まさに立つべし」

宦官たちの悪政・宮廷内での勢力争いにより、後漢王朝の政治は乱れ、民衆の生活は困窮の一途をたどっていた。

そんなおり、「太平道」の教祖・張角が打倒・後漢王朝を叫んで暴動を起こした。信者たちは暴徒と化し、各地で略奪・暴行をくり広げる。すなわち黄巾の乱であった。

民は苦しみ、朝廷の権威は失墜する。ようやく事の重大さに気づいた朝廷は、遅ればせながら官軍に黄巾討伐を命じ、これを助ける義兵を募った。

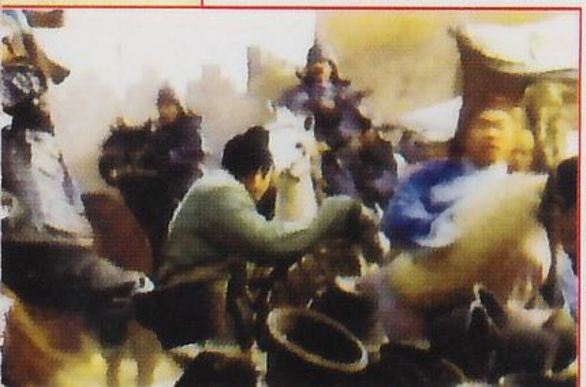
曹操、孫堅、劉備、関羽、張飛……。黄巾討伐に立ち上がった者の中からやがて、時代を動かす英雄が生まれてくるのである。

SLPS 00703

シナリオ2
189年12月 洛陽炎上



黄巾の乱後、朝廷内での権力争いは激化する一方だった。霊帝が没し、少帝が即位すると、争いは頂点に達し、互いに殺し合い共倒れとなる。この争乱に乗じ、政治の実権を握ったのが、涼州の軍閥・董卓だった。洛陽に入った董卓は、強大な軍事力を背景に独裁政治を始める。自らの力を誇示するかのように少帝を廃し、献帝を擁立。政治をほしいままにし、殺戮と暴虐の限りをつくす……。



「董卓討つべし！」

打倒・董卓の声は全国に満ちあふれ、各地の軍閥は董卓討伐の意を盛んにするのであった。

シナリオ3
196年9月 曹操の台頭

董卓は呂布に斬られて死んだ。その呂布も、都・長安を保つことはできず、結局、長安は董卓の配下だった者の手に落ちた。軍閥たちは根拠地に帰り、天下は群雄割拠の形をとる。こうした中、一人の男が頭角を現してくる。董卓討伐で名を挙げた曹操である。青州の黄巾残党を破った曹操は、たちまち一大軍閥にのし上がり、各地でめざましい戦績を挙げる。さらに曹操は献帝を保護し、都を自勢力の本拠地・許昌に移すことに成功。これより天下は“献帝＝大義”を得た曹操を中心に回り始める。





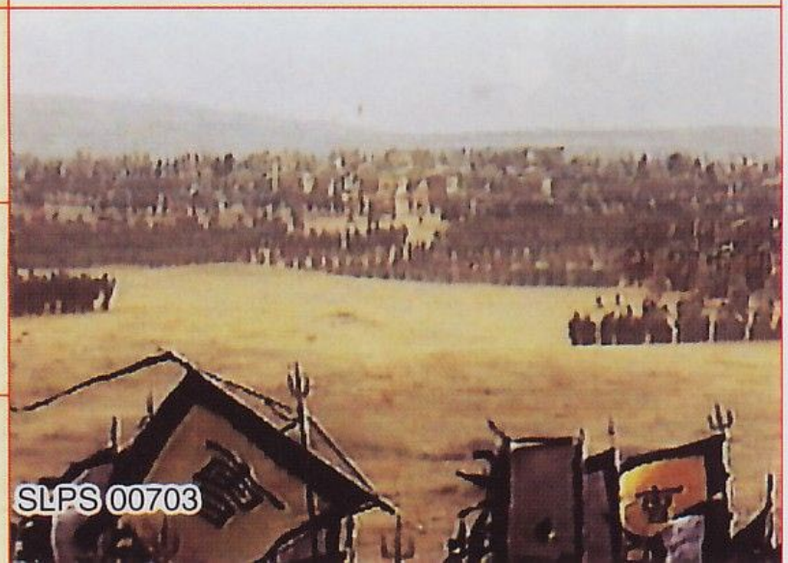
シナリオ4
201年10月 河北の嵐



河南に地盤を築き、献帝を廃して天下に号令せんとする曹操。かたや河北一帯を手中にし、曹操軍に数倍する兵力を持つ名門の御曹司・袁紹。中原の覇者の名を賭けて両雄が激突することは、誰の目にも明らかだった。

曹操は、反抗する張繍、劉備らの軍を次々と破ると、自ら兵を率いて河北に進軍する。一方、袁紹も曹操と対決すべく大軍を南下させる。そしてついに両軍は官渡で決戦する。

兵力に勝る袁紹軍ではあったが、大胆不敵な曹操の夜襲に崩れ去り、敗走する。もはや曹操の前に敵はいない。



シナリオ5
208年11月 臥龍出淵



劉備は曹操軍に長坂で敗れ、江夏に逃げのびていた。軍師・諸葛亮は孫権との連携を劉備に進言する。江東では、父・孫堅、兄・孫策から肥沃な領土を受け継いだ孫権が、優秀な軍師・将軍を従えて、君臨していた。

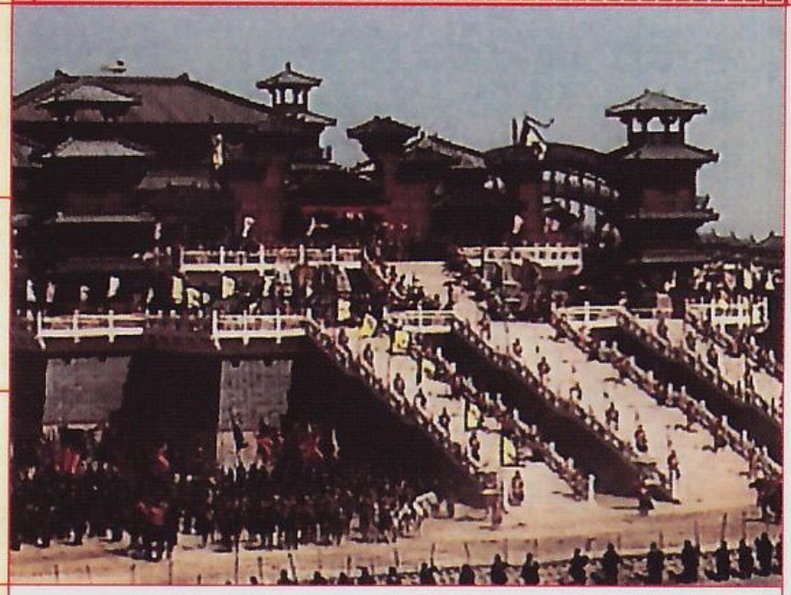
曹操軍はすでに江東をめざして進撃を開始。諸葛亮は巧みな弁舌で孫権を説得、劉備と共同で曹操に当たる約束をとりつけた。

11月、長江を下ってくる曹操の大軍に対して、孫権が総司令官・周瑜に攻撃命令を発する。劉備・孫権にとって、己の存亡を賭けた戦いが始まろうとしていた。



SLPS 00703

シナリオ6
219年7月 三國鼎立



「あのむしろ織りのこわっぱめが！」

「劉備、漢中王に即位す」の知らせを聞いた曹操は、激怒してそう叫んだという。

赤壁の戦い以降、根拠地を持たなかった劉備の軍勢は、破竹の勢いで領土を広げていった。まず荊州。そして益州。さらに漢中に兵を進め、定軍山で曹操軍を撃破して、漢中をも勢力下に取り込む。

むしろを織り、草履を売って生計をたてていた男は元をたどれば前漢の中山靖王の末裔であった。それがいまや益州、荊州、そして漢中を支配し、「漢中王」を称して、中原さえ脅かしかねない群雄に成長したのである。ここにおいて諸葛亮の天下三分の計は実現し、三国鼎立の世が幕を開けた。

シナリオ7
234年9月 星落五丈原

劉備、関羽、張飛、趙雲もいまはなく、歴史の舞台から姿を消していた。

234年2月、諸葛亮は残った蜀の国力を結集して第5次北伐軍を編成する。北伐軍は猛将・魏延を先鋒に、漢中から斜谷を通り、五丈原に陣を布く。一方、魏軍も司馬懿を総大将に長安から迎撃軍を発する。魏軍は持久戦法をとり、戦いはまったくの膠着状態となった。対峙すること数カ月、諸葛亮は病に倒れ、その命は風前の灯火だった。

司馬懿は見た。

巨大な流星が長い尾を引き、蜀軍陣地の上で消えてゆくのを……。





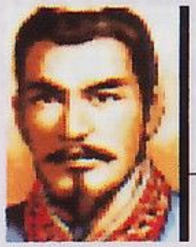
三國志V 英雄列伝



そうそう 曹操

～我こそは乱世の奸雄～

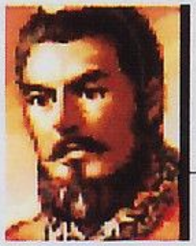
字は孟徳。「治世の能臣、乱世の奸雄」と評された。董卓暗殺に失敗して洛陽を脱出、陳留で挙兵。能力主義に基づき優れた人材を集めた。許昌に献帝を迎えたのを機に勢力を拡大。官渡の戦いで袁紹を破り、中原の覇者たる地位を獲得した。



りゅうび 劉備

～義によって逆賊を討つ～

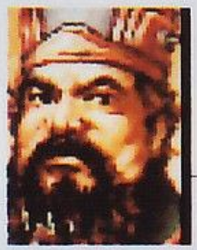
字は玄徳。関羽・張飛の義兄。黄巾討伐の義勇軍への参加を皮切りに、その活躍を認められて諸侯に名を連ねる。宿敵曹操に連敗し流転の日々を送るが、配下の助けを得て生き残る。義理人情に厚く、民に愛された仁君であった。



そんけん 孫権

～碧眼児江東を制す～

字は仲謀。孫堅の次男。瞳が青く紫の髯を生やしていた。若くして病に倒れた兄・孫策の遺志を継ぎ、人材を収集し、江東の領土を安定させた。赤壁で曹操を破ったのちは、荊州をめぐり劉備と反目、魏軍と共同で念願の荊州を奪取した。



とうたく 董卓

～血と欲にまみれた狂獣～

もと西涼の刺史。混沌の坩堝と化した洛陽で、献帝を擁立して後ろ盾とし、絶大な権力を得た。その悪行ぶりに諸侯の連合が蜂起すると、洛陽を焼き払い長安に逃走。墳墓盗掘や金銭略奪など数々の罪の報いか、配下や民衆に恨まれて虐殺された。



えんしょう 袁紹

～英雄になれなかったエリート～

字は本初。名門出身の漢臣。曹操とは同僚にあたる。董卓討伐軍の解散後、河北を統一。しかし官渡の戦いでは、優柔不断な性格が決断を誤らせ、敵に数倍する兵力を擁しながら曹操に大敗。のち衰亡の一途をたどる。

SLPS 00703



りょふ 呂布

～その強さ、鬼神の如し～

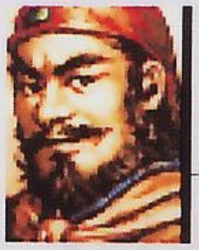
字は奉先。飛将軍の異名を持つ猛将。丁原の養子であったが、勇猛さを買われて董卓の配下となる。しかし、貂蝉に心を奪われて董卓を殺害、長安から落ちのびる。のち曹操の隙をついて兗州を占領。陳宮を参謀とし、曹操や劉備と激戦を繰り広げた。



かんう 関羽

～神になった豪傑～

字は雲長。劉備の義弟。勇猛果敢にして冷静沈着。青龍偃月刀を振るい、多くの武将を血祭りに上げた。たくわえていた髯の見事さから「美髯公」のあだ名がついた。死後は、関帝廟に祭られ、現在でも民間信仰の対象となっている。



ちょうひ 張飛

～大喝一声、俺は張飛だ～

字は翼徳。劉備の義弟。関羽の弟分。得意の蛇矛を振り回し、数々の修羅場を乗りこえた。長坂橋では、一喝しただけで曹操軍の追撃を阻止したという伝説もある。喧嘩っ早いところが玉に傷だが、戦の腕は天下一品である。



かこうとん 夏侯惇

～盲夏侯、先鋒を駆ける～

字は元譲。曹操軍きっての猛将。曹操とは同族にあたる。従弟の夏侯淵とともに各地を転戦、数々の軍功を上げる。呂布討伐では敵将の曹性に左目を射られたが、すぐさま矢を抜いて目玉を食らい、曹性を討ち取ったという。



ちょううん 趙雲

～子龍は一身これ胆なり～

字は子龍。もと公孫瓚の配下。公孫瓚の死後、劉備に付き従う。長坂坡では百万の敵軍に単騎で突入、劉備の息子・劉禅の救出に成功した。漢中争奪戦では「空城の計」を用いて曹操軍を撃破、「一身これ胆なり」と評された。



ばちょう 馬超

～眉目秀麗の若武者、錦馬超～

字は孟起。馬騰の長男。容姿端麗、威風堂々たる武者ぶりから「錦馬超」と呼ばれた。父親の仇を討たんと長安を襲撃、曹操を追いつめるが、あと一歩のところで敗れる。その後、張飛と一騎討ちをしたが勝負はついていない。



張遼（ちょうりょう）

～知勇兼備の名将～

字は文遠。丁原・董卓・呂布・曹操と主を替えた百戦錬磨の将軍。優れた指揮官として、また調停・交渉役として、名将の名に違わぬ活躍を見せた。徐州の劉備討伐では、関羽を説得、投降させ、曹操を喜ばせた。



李恢（りかい）

～錦馬超を投降させた功労者～

字は徳昂。劉璋に仕えていたが、張魯軍と対峙中の劉備軍に身を投じる。当時、張魯のもとに身を寄せていた馬超の説得に成功した。この馬超の劉備への投降は、成都の劉璋の闘志を削ぎ、降伏を決意させるに至る。



呂蒙（りょもう）

～呉下の阿蒙にあらず～

字は子明。呉の将。若年の頃は学問を怠っていたが、孫権に諭されて奮起する。「呉にいた頃の蒙ちゃんとは別人のようだ」と、魯粛を感心させた。荊州攻略では、無名の陸遜をわざと代理にして関羽を油断させ、見事これを打ち破った。



王允（おういん）

～美女を用いて狂獣を葬る～

字は子師。後漢王朝に仕えた。正義感が強く、多くの人から尊敬されていた。七星の剣を曹操に与え、董卓暗殺を依頼するが失敗。さらに傾国の美女と呼ばれた養女・貂蝉を、呂布と董卓に奪い合わせて仲を裂き、呂布をそそのかして董卓を殺害させた。



程昱（ていいく）

～人材のためには手段を選ばず～

字は仲徳。曹操の参謀。冷静な判断と巧みな戦術で、多くの戦に勝利をもたらした。曹仁が新野で大敗した際には、劉備についた謎の軍師を徐庶だと見破り、その母親を人質にして徐庶を劉備から切り離すことに成功する。



曹丕（そうひ）

～画餅は食えぬ～

字は子桓。曹操の長男。曹操生前は戦場でも活躍。魏の初代皇帝となる。「官吏の登用には評判を考慮するな。評判など画餅（絵に描いた餅）であって役には立たぬわ」と指示、前代からの能力主義を永続させた。

SLPS 00703



ちょうかく 張角

～黄巾賊の棟梁～

官吏登用試験に落第、山中にこもった際に南華老仙から「太平要術書」を授かる。末世思想を説いて民を扇動、黄巾賊を蜂起させた。カリスマ的な支持を受け、50万を超える兵力を引率。その神秘的な妖術は、抑圧された民衆の心をおおいに動かした。



りゅうよう 劉曄

～国家の大事は漏らせぬ～

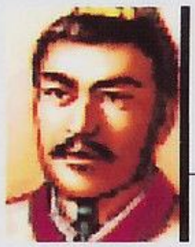
字は子陽。曹三代に仕えた参謀。蜀討伐を勧めておきながら、それを重臣全員に公言しなかったために、他の将に密告され追求される。「国家の大事が簡単に漏れるようではいけません」と、曹叡に国家機密の重要性を説き、国政のあり方を示した。



ちょうしょう 張昭

～孫呉の名内政官～

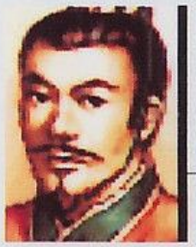
字は子布。内政の専門家として孫策・孫権に仕えた。孫策が臨終間際に「国政に関しては張昭に尋ねよ」と孫権に言い残したほど、内政手腕に優れていた。国力の維持を第一に考える反戦主義を貫き、赤壁、荊州攻略など、ほとんどの戦いに反対した。



しょうえん 蔣琬

～諸葛亮に後事を託される～

劉備の配下。諸葛亮生前は北伐中の成都の留守を任され、物資の前線への補給・内政開発に従事。諸葛亮に「国家を背負う大器」と評された。丞相に就任してからは、無理な出兵をせずに国力保持に努めるかたわら、外交などでも活躍した。



こうゆう 孔融

～孔子の末裔、乱世を生きる～

字は文挙。北海の太守。『論語』で有名な孔子の末裔。黄巾賊に北海の城を包囲されたときは、劉備兄弟と太史慈の協力でこれを撃破。曹操に仕えてからは、朝廷保護派として常に正論を唱えたが口が過ぎたため、斬首された。



かいえつ 蒯越

～的盧の凶相を見抜く～

字は異度。宦官抹殺をためらう何進に見切りをつけて劉表のもとへ。肥沃な荊州で内政に励んでいたある日、劉表に贈られた名馬・的盧が凶馬であることを見抜き、これを手放させた。その後、荊州を陥落させた曹操の配下となる。



嚴沢（かんたく）

～曹操を言いくるめた弁舌家～

字は徳潤。孫権が集めた人材の一人。貧しい家に生まれたが、書物を借りてまで学問に励んだ。赤壁の戦いでは、黄蓋の「苦肉の計」を成功させるべく、単身で曹操の陣営を訪ねる。曹操は疑ったが、少しも動じず見事これを説得した。



馬良（ばりょう）

～現代に伝わる白眉の故事～

字は季常。眉が白く、兄弟の中でもっとも優秀だったことから「白眉」の故事が生まれた。劉備に仕え、主に関羽の軍師として活躍。関羽死後は、夷陵の戦いにも参戦。数度にわたって呉への使者となり、蜀呉同盟の永続に努めた。



孫乾（そんけん）

～お使いの役目それがしに～

字は公祐。もと陶謙配下。陶謙が死亡し、徐州を劉備が引き継ぐと、劉備の配下となる。戦時には使者として各地を奔走する役目を引き受けることが多かった。最高機密にあたる密書を他国へ持参するという、地味だが命がけの役目をよくこなした。



張松（ちょうしょう）

～劉備に蜀を売った男～

字は永年。劉璋の配下。容貌が醜く、小男であったという。共同で張魯を攻める計画を曹操に拒否され、意気消沈して帰国するところを劉備に招かれ、蜀を明け渡す決意をする。このとき劉備に渡した地図が、のちの成都攻略戦の発端となった。



魯粛（ろしゅく）

～赤壁同盟の立役者～

字は子敬。呉の周瑜の右腕として外交面で活躍した。曹操に対抗する手段として、常に劉備と同盟してあたる方針をとったため、ついに荊州は入手できなかった。周瑜の死後は二代目都督となる。親孝行で人当たりの良い人物であったという。



諸葛瑾（しょかつきん）

～血を忘れて義に生きる～

字は子瑜。諸葛亮の兄。呉に仕えた。弟が蜀の重臣であったため、しばしばあらぬ疑いをかけられた。私的感情を捨てて呉に忠誠を尽くし、蜀への外交の使いを幾度も果たした。華々しい活躍はないが、度量の大きい人物であったと伝えられる。

SLPS 00703



周瑜（しゅうゆ）

～薄命の秀才、美周郎～

字は公瑾。孫策の義弟。容姿端麗並ぶ者なく、「美周郎」と呼ばれた。孫策死後は軍事の第一人者として、孫権の相談役となる。あらゆる計略を駆使して、赤壁の戦いを勝利に導いたものの、諸葛亮との謀略戦には勝利できないまま病に倒れる。



荀彧（じゅんいく）

～張良に比された名参謀～

字は文若。「我が張良（漢の高祖・劉邦の参謀）」と曹操に評された名参謀。曹操に旗揚げ当時から仕え、幕僚の中心人物として活躍した。呂布が徐州の劉備を頼ったときは、「二虎競食」と「駆虎呑狼」の計を提案し、二人の仲を裂くことに成功した。



郭嘉（かくか）

～兵は神速を貴ぶ～

字は奉孝。曹操の参謀。巧みに戦略を立案し、曹操の覇業に貢献した。袁紹の残党討伐の際には、自身は病に倒れながらも「兵は神速を貴ぶ」として進撃続行を進言、袁氏の根絶と遼東制圧を成功させた。郭嘉の死を、曹操は嘆き悲しんだという。



龐統（ほうとう）

～成都攻略の殊勲～

字は士元。諸葛亮の「伏龍」に対し、「鳳雛」と呼ばれた天才軍師。長らく不遇であったが、劉備の副軍師に抜擢されると、成都へと続く関を鮮やかな手際で落とした。しかし、落鳳坡で壮絶な戦死を遂げ、劉備や諸葛亮を悲しませた。



司馬懿（しばい）

～諸葛亮の永遠のライバル～

字は仲達。曹操幕僚集団の中で最も見識・智謀に優れ、常に諸葛亮と並び称された鬼才。数次にわたって蜀軍と対陣し、幾度となく諸葛亮の計略を見破った。無理な戦をしかけず、長期戦で兵糧不足の蜀軍を退ける戦術を多用した。



諸葛亮（しょかつりょう）

～白羽扇に秘められた奇計～

字は孔明。「伏龍」または「臥龍」と称された希代の名軍師。三顧の礼に応じ、劉備の軍師となる。幾度となく劉備の危機を救った。劉備死後は、北伐を決行、「死せる孔明、生ける仲達を走らす」の故事を残す。

『三國志Ⅴ』とは

『三國志Ⅴ』の世界

三國志Ⅴの舞台



▲群雄割拠の勢力地図

『三國志Ⅴ』は、後漢末期、紀元２～３世紀にかけて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。史実を基に脚色・編纂された「三国志演義」の世界をゲームの題材としています。当時の中国では後漢王朝の権力が衰え、「黄巾賊」や地方君主など様々な勢力が群雄割拠し、戦争を繰り広げました。そうした弱肉強食の乱世を経て、やがて中国大陸は魏・呉・蜀の三大国家が競い合う、「三国時代」と呼ばれる時代に入っていきます。

大陸の統一

『三國志Ⅴ』では、地方勢力の君主の一人として、プレイヤーであるあなたが中国大陸統一をめざします。「君主」となったプレイヤーは都市を拠点とした１つの「国」を支配し、戦争することによって支配する都市（勢力範囲）を増やしていきます。大陸統一をめざすには、民衆の支持を得て名声を高めつつ、内政、外交、戦争などをうまく繰り返すことが必要になります。

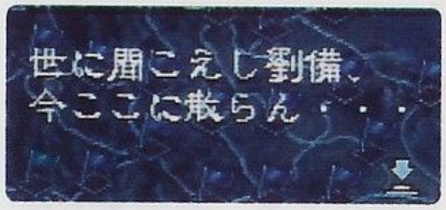
ゲームの目的

ゲームの勝利条件

「他の君主をすべて滅ぼし、中国大陸の統一を果たす」ことがゲームの目的です。どのシナリオを選んでも目的は同じです。中国大陸の統一を果たすには、47都市すべてを支配下に置くことが条件になります。

SLPS 00703

ゲームオーバー



▲君主の死亡・・・

プレイヤーの君主が戦争や寿命で死亡した場合に、支配する都市が残されていれば、配下武将の中から後継の君主を選んでゲームを続行できます。配下武将が０人のとき、または支配する都市が０のときは、敗北となり、ゲームオーバーとなります。

ゲームの進行と命令

基本的な流れ



▲戦略画面



▲戦争画面

ゲームがスタートすると、「戦略画面」（P.30）が表示されます。戦略画面では、「戦略」（P.28）を進めます。戦略では、それぞれ君主ごとに命令を出す機会（ターン）が回ってきます。ターンが回ってきたら、自国に命令を出します。戦略を進めていくと、自国の国力・軍事力が蓄（たくわ）えられます。

充分な国力・軍事力が蓄えられたら、他国の都市に攻め込みます。他国の都市に攻め込むと、「戦争」（P.44）になります。

戦争になると、「戦争画面」（P.48）に切り替わります。

戦争が終了すると、戦略画面に戻ります。再び、戦略で国力・軍事力を蓄えます。

命令はコマンドで

戦略や戦争で命令を出すには、「コマンド」を実行します。戦略では「戦略コマンド」（P.32）、戦争では「戦争コマンド」（P.50）をそれぞれ実行することによって、命令を出します。

国の構成

君主と国

１人の君主につき１つの「国」を支配します。プレイヤーの国と同盟を結んでいる国は、「同盟国」と呼びます。君主ごとに、コマンドを実行する機会（ターン）が回ってきます。国では、コマンド実行や戦争に必要な金や米をまとめて保有します。

１国に複数都市

１つの国で複数の「都市」を統治します。君主がいる都市は、君主が直接都市を統治します。君主がいない都市では、君主に任命された「太守」が都市を統治します。君主が直接統治する都市を「本国」、その他の都市を「属領」と呼びます。都市は国の収入源となります。都市の数が多いほど収入が多く、勢力範囲も広いことになります。

都市ごとに武将

君主に仕える「武将」（配下武将）は、その君主の支配する都市ごとに分かれて配置されます。

都市の種類と関係

都市の関係

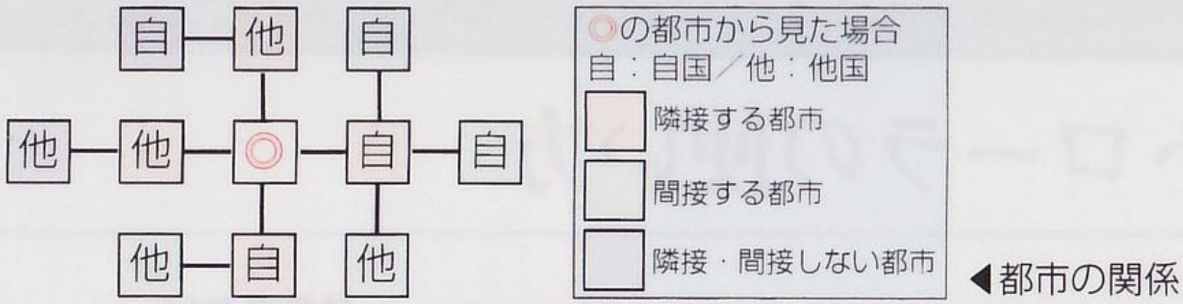
都市と都市は、互いに「街道」で連結されます。１つの都市に対し、１つの街道で直接連結されている都市は、「隣接している」ことになります。自国の都市を通じて、２つ以上の街道を経由して連結される都市は「間接している」ことになります。

隣接する

戦争で攻め込む場合は、自国の都市に隣接する他国の都市から攻め込む都市を選びます。

SLPS 00703

間接する ▶ 戦争に出陣する武将は、攻め込む都市に隣接または間接する自国の都市から選びます。



◀都市の関係

都市間の距離



▲部隊の到着

都市の間には、それぞれ「距離」があります。距離は、部隊が戦場（攻め込まれた都市）に到着するまでの日数に影響します。距離が大きいほど、その都市から出陣した武将は、戦場への到着が遅くなります。部隊の到着が遅れると、戦場で戦闘できる日数（P.44）が短くなることがあります。到着するのに30日以上かかる都市からは、出陣できません。ただし、「強行」（P.64）の特殊能力を持つ武将は、到着するまでの日数を短縮できます。

都市の種類

空白地 ▶ どの君主にも支配されていない都市を「空白地」と呼びます。隣接する空白地に武将を移動すると、その都市が自国のものになります。

武将不在都市 ▶ 特定の君主に支配されていても、武将がいない都市を「武将不在都市」と呼びます。武将不在都市からは、金・米の収入を得られません。また、住民反乱（P.69）が起こったときに、鎮めることができません。

戦争では城 ▶ 戦争では、都市は「城」として攻防の拠点になります。戦場では、複数の城に分かれて表示されます。城の数は、戦場によって異なります。

ゲームを始める前に

コントローラの使い方



L2ボタン
兵士の総戻（P.34）

L1ボタン
項目の切り替え／
最大値の入力

方向キー
カーソルの移動／
項目の選択

セレクトボタン
使用しません

スタートボタン
ゲームスタート／
コマンドの決定

R2ボタン
兵士の総配（P.34）

R1ボタン
項目の切り替え／
最小値の入力

△ボタン
情報ウインドウ(P.31)
の表示／ソート

○ボタン
コマンドの決定

□ボタン
君主ウインドウの切り替え／
縮小マップ(P.48)の表示

×ボタン
コマンドのキャンセル／
ターンの終了

コマンドの実行


◀カーソル

実行したいコマンドにカーソルを合わせて、○ボタンを押します。コマンドの実行を取り消すときは、×ボタンを押します。

SLPS 00703

決定／キャンセル

［決定］にカーソルを合わせて、◎ボタンを押します。
「よろしいですか」と確認されたときは、◎ボタンを押すと、決定します。✕ボタンを押すと、キャンセルします。

決定 ◀決定ボタン

決定ボタンがある場合は、スタートボタンを押すと決定されます。

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、◎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、◎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、もう一度その項目にカーソルを合わせて、◎ボタンを押します。選び終わったら［決定］にカーソルを合わせて、◎ボタンを押します。

一覧の切り替え

一覧などで画面にすべてのページを表示できないときは、方向キーの左右で前／次ページに切り替えます。一覧に表示する情報の内容は、Ｌ１・Ｒ１ボタンで切り替えます。

一覧のソート機能

一覧で表示される武将の順番をソート（並び替え）できます。一覧の表示中に△ボタンを押すと、画面上端にカーソルが表示されます。並び替えたい項目にカーソルを合わせて選び、◎ボタンを押します。選んだ項目の数値が高い順に、武将が並び替わります。
方向キーの下を押すと、ソート機能を終了します。

情報コマンドの表示

戦略画面（P.30）で△ボタンを押すと、情報ウインドウ（P.31）が表示されます。

数値の入力



▲数値入力ウインドウ

数値の入力は、数値入力ウインドウで行います。

項目	操作
数値入力	方向キーの左右で入力したい桁にカーソルを合わせ、上下を押す（上：上がる／下：下がる）。
最大／最小	カーソルが一番左の桁にあるときに左を押すと、最大値になる。もう一度左を押すと、最小値になる。または、L1ボタンで最大値、R1ボタンで最小値になる。
入力決定	◎ボタンを押す。
入力中止	×ボタンを押す。

ターンの終了

戦略画面でコマンドを選んでいないときに、×ボタンを押すと「休養しますか？」と確認されます。◎ボタンを押すと、ターンを終了します。×ボタンを押すと、戦略画面に戻ります。

助言機能

ゲーム中、コマンドやデータの内容が分からなくなった場合は、助言機能で説明を見ることができます。説明を見るには、戦略画面で《君主（くんしゅ）》〈助言（じょげん）〉（P.35）を選びます。

ジャンプ機能

戦争画面でどの部隊も選んでいないときに、L1またはR1ボタンを押すと、まだ命令コマンドを実行していない自部隊にカーソルが移動します。

SLPS 00703

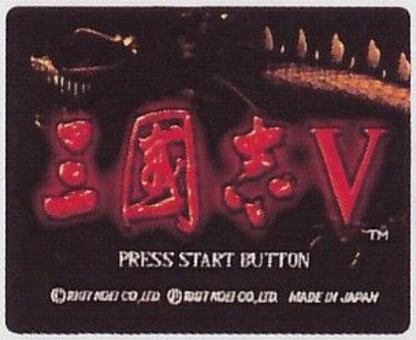
ゲームスタート

ゲームのセット

①本体のオープンボタンを押してディスクホルダーを開き、『三國志Ⅴ』ディスクをセットします。

②本体のメモリーカード差込口（さしこみぐち）にメモリーカード（別売）をセットします。メモリーカードは、『三國志Ⅴ』のデータを保存するために必要です。

※メモリーカードのご使用方法は、本体付属の取扱説明書を参照してください。
※ゲーム中はメモリーカードを抜き差ししないでください。データが失われる可能性があります。



▲タイトル画面

③ディスクホルダーを閉め、本体の電源ボタンを押すとオープニングが始まります。オープニングが終了する、または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。

④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。

メニューの選択

次の中からどれかを選びます。

新しくゲームを始める ▶ 新しくゲームを始めます。
データをロードする ▶ 前回の続きからゲームを再開します。
武将データを登録する ▶ 武将を登録（とうろく）します（P.26）。
サウンドウェアを聞く ▶ サウンドウェアを聞きます（P.25）。
新作情報を見る ▶ 新作のゲームの情報を見ます。

新しくゲームを始める

1．シナリオの選択

ゲームのシナリオを選択します。全部で７つあります（P.4～７）。

2．君主の選択

プレイヤーの担当する君主を選びます。同時に８人まで選べます。選んだ君主によって、大陸統一までの難しさが異なります。選び終わったら、［決定］を選びます。

デモプレイ ▶ 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（P.24）になります。

新君主でのプレイ ▶ 新君主でプレイする場合は、拠点にする都市を空白地から登録武将（P.26）から君主を選びます。また、配下にする武将を登録武将から選びます。

3．環境設定

ゲーム環境を設定します。［決定］を選ぶとゲームがスタートします。

モード ▶ シナリオやデータの設定を、「三国志」の物語に沿ったものにするかどうか（史実／仮想／設定）を選びます。［設定］を選ぶと、仮想モードの内容を細かく設定できます。

レベル ▶ ゲームの難しさ（初級／中級／上級）を選びます。

登録武将 ▶ 登録武将の登場（登場する／登場しない）を選びます。

戦争 ▶ 他国の戦争（見る／見ない）を選びます。

ＢＧＭ ▶ ＢＧＭ・効果音（聞く／聞かない）を選びます。

※モノラル再生テレビをご使用の場合は、モノラルを選んでください。

音声出力 ▶ 音声出力（ステレオ／モノラル）を選びます。

表示時間 ▶ メッセージの表示時間（短い／普通／長い）を選びます。

SLPS 00703

データをセーブする



▲セーブ画面

プレイ中のデータをセーブ（保存）します。

※『三國志Ⅴ』のデータをセーブするには別売のメモリーカードが必要です。セーブデータは1カ所につき4ブロックが必要です。メモリーカード1枚につき3カ所セーブできます。
※メモリーカードの空き容量によっては、ゲーム中にセーブできない場合があります。メモリーカードの空き容量を確保する方法については、本体付属の取扱説明書をお読みください。

①プレイ中のデータをセーブ（記録）します。戦略コマンドの《機能》〈セーブ〉（P.38）を選びます。
②セーブデータの一覧からセーブする箇所（かしょ）を選びます。選んだ箇所にすでにデータがある場合は、上書（うわが）きされます。
③セーブが終了すると、戦略画面に戻ります。

※複数でプレイの場合、プレイヤーの1人がセーブをすれば、複数でプレイしている状態でデータがセーブされます。他のプレイヤーがセーブをする必要はありません。

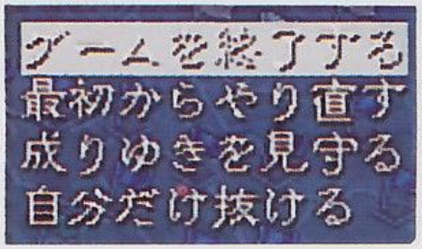
データをロードする



▲ロード画面

セーブしたデータをロード（再開）します。
①メニュー（P.21）の「データをロードする」を選びます。ゲーム中にプレイを再開する場合は、《機能》〈ロード〉（P.38）を選びます。
②セーブデータの一覧から、ロードしたいデータを選びます。
③データ内容の確認画面が表示されます。◎ボタンを押すと、選んだデータがロードされます。✕ボタンを押すと、メニューに戻ります。
④ロードを終了すると、ゲームがスタートします。

ゲームの終了



ゲームを終了します。戦略画面の《機能》〈終了〉（P.38）を選びます。次回、続きからゲームを再開したい場合は、終了する前にセーブ（P.23）してください。
次の中からどれかを選びます。

ゲームを終了する ▶ ゲームを終了します。
①「ゲームを終了しますか？」と表示されたら、◉ボタンを押します。ゲームが終了し、「KOEI」の文字が表示されます。
②本体のオープンボタンを押してディスクホルダーを開きます。ディスクの回転が止まったら、本体の電源ボタンを押して電源を切り、『三國志Ⅴ』ディスクを取り出します。

最初からやり直す ▶ メニュー（P.21）に戻ります。

成りゆきを見守る ▶ プレイヤーの担当する君主をコンピュータがすべて引き継ぎ、デモプレイになります。

自分だけ抜ける ▶ 「自分だけ抜ける」を選んだプレイヤーの君主のみをコンピュータが引き継ぎ、ゲームが続行されます。複数でプレイの場合のみ選べます。

デモプレイの終了

デモプレイ中に、Ｌ１・Ｒ１ボタンを同時に押すと、途中からプレイヤーが参加できます。

任意の君主でプレイする ▶ デモプレイを終了し、途中からプレイヤーが参加します。勢力地図（P.31）からプレイしたい君主を選びます。

デモプレイを続ける ▶ デモプレイを続けます。

ゲームを終了する ▶ ゲームを終了します。

SLPS 00703

サウンドウェアを聞く

メニューで「サウンドウェアを聞く」を選ぶと、サウンドウェアを聞くことができます。次の画面で各ボタンを操作して、サウンドウェアを聞きます。



1.	芳春（ほうしゅん）	（戦略画面・春）
2.	故山（こざん）の夏	（戦略画面・夏）
3.	鳳蘭（ほうらん）	（戦略画面・秋）
4.	冬の群星（ぐんせい）	（戦略画面・冬）
5.	雷龍撃砕（らいりゅうげきさい）	（曹操（そうそう）のテーマ）
6.	海龍到来（かいりゅうとうらい）	（孫権（そんけん）のテーマ）
7.	華龍進軍（かりゅうしんぐん）	（劉備（りゅうび）のテーマ）

■	停止	曲の演奏を停止。
▶	再生	選んだ曲を演奏。
⏸	一時停止	演奏を一時停止。
⏭	スキップ	次の曲に進む。
⏮	逆スキップ	前の曲に戻る。
PRG	プログラム	演奏順を編集。
🔁	リピート	同じ曲を繰り返して演奏。
RND	ランダム	演奏順を自動編集して演奏。
EXIT	終了	メニューに戻る。

作曲者：服部（はっとり）　隆之（たかゆき）

1965年生まれ。父・克久（かつひさ）、祖父・良一（りょういち）が共に作曲家であるという恵まれた音楽環境に育つ。代表作は、ＴＶドラマ「王様のレストラン」／映画「ヒーローインタビュー」「ゴジラＶＳスペースゴジラ」「蔵（くら）」など。

武将データを登録する



▲好みの武将を作る

メニューで「武将データを登録する」を選ぶと、オリジナル武将を作成・登録できます。登録した武将（登録武将）のデータを保存するには、登録が終了した後に新しくゲームを始め、プレイ中のデータをセーブする必要があります。プレイ中のデータをセーブしないと、登録武将のデータは保存されません。

⊗ボタンを押すと、メニューに戻ります。

新規登録 ▶ 武将を登録します。

内容変更 ▶ 登録武将のデータを変更します。

武将削除 ▶ 登録武将のデータを削除します。

ロード ▶ 以前のプレイで保存した登録武将のデータをロードします。

新規登録



武将を登録します。最大100人まで登録できます。

①武将の名前を入力します。漢字・かな（ひらがな）・カナ（カタカナ）・数字・記号の中から入力したい文字を選びます。文字は４文字まで入力できます。入力中に⊗ボタンを押すと、１文字戻ります。入力し終わったら、[決定] を選びます。

漢字の入力 ▶ 入力したい漢字の「音読み」の１文字目を選びます（例：「新」の音読みは「シン」なので「し」を選びます）。その音で始まる漢字の一覧が表示されます。一覧から入力する漢字を選びます。「他（ほか）」では第２水準（だいすいじゅん）の漢字・外字を表示します。

かな・カナの入力 ▶ 「かな」「カナ」を選ぶと、ひらがな／カタカナの一覧が表示されます。一覧から入力したい文字を選びます。

②武将の名前のルビ（読みがな）を入力します。半角のカタカナで10文字まで入力できます。濁点「゛」・半濁点（はんだくてん）「゜」も１文字として数えます。入力し終わったら [決定] を選びます。

SLPS 00703

③武将の年齢を入力します（1～49）。

④武将の性別を選びます。

⑤武将の顔を選びます。すでに使用されている顔は選べません。

血縁の設定

⑥すでに登録してある他の登録武将と、血縁（親子）関係にするかどうかを決めます。血縁にするには、年齢差が16歳以上必要です。親または子にする武将を選びます。血縁の武将は忠誠が低くても寝返りません。登録武将１人に対して、子の武将は５人まで設定できます。



▲武将の情報を確認

⑦武将の情報を確認します。［決定］を選ぶと、武将登録を終了します。［武将名］［年齢］［性別］［顔］［親］［子］の項目を選ぶと、各項目の内容を選び直せます。［能力値変更］の項目を選ぶと、［武力］［知力］［政治］［魅力］のポイントの振り分けを変更できます。各項目を選び◎ボタンを押すとポイントが１上がります。✕ボタンを押すとポイントが１下がります。

内容変更

登録武将のデータを変更し、登録し直します。操作の方法は、新規登録の「⑦」と同じです。

武将削除

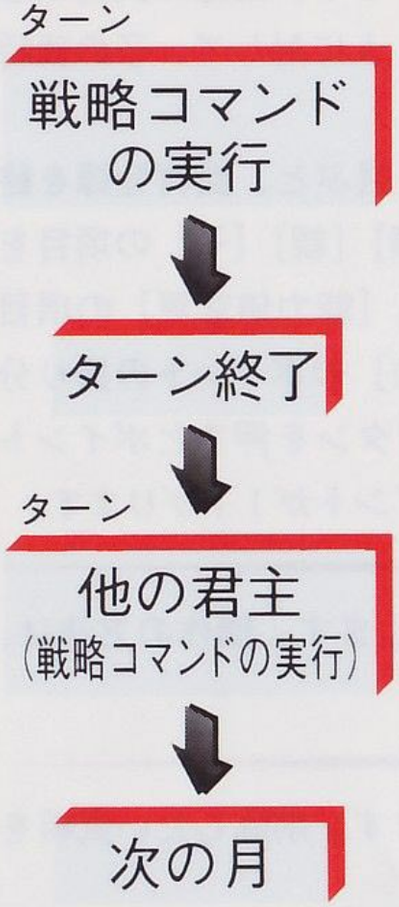
登録済みの登録武将のデータを削除します。削除したい武将を一覧から選びます。

ロード

以前のプレイで保存した登録武将のデータを使って、新しくゲームを始める場合や、登録武将のデータをさらに変更してゲームを始める場合に選びます。

戦略について

◉ 戦略の流れ



戦略(せんりゃく)は、戦略画面（P.30）で行います。

戦略画面では、１年が春（１～３月）・夏（４～６月）・秋（７～９月）・冬（10～12月）に分かれています。

１カ月に１回、君主ごとにコマンドを実行できる機会（ターン）が回ってきます。ターンが回ってきたら、支配する都市や武将に戦略コマンドを実行します。

すべて実行し終えたら、戦略画面のコマンドを選んでいない状態で、⊗ボタンを押してターンを終了します。

ターンを終了すると、他の君主にターンが移り、それぞれ戦略コマンドを実行します。

すべての君主のターンが終了すると、次の月に進みます。ターンが回る順番は月ごとに異(こと)なります。このように、ターンごとにコマンドの実行を繰り返すことで戦略が進行します。

戦略の目的

戦略コマンド（P.32）を実行し、内政・外交を行って国力・軍事力を充実させることが目的となります。

担当官について

担当官とは ▶ 君主の戦略を各部門ごとに担当する武将を「担当官」と呼びます。担当官には、内政・人事・計略・外交・軍事の５種類があります。

SLPS 00703

担当官とコマンド ▶ 担当官はそれぞれ、担当コマンド（P.39）を実行できます。別の部門の担当コマンドは実行できません。別の部門の担当コマンドを実行させるには、担当を変更する必要があります。君主は担当官にはなれませんが、《内政》／《計略》〈埋伏〉／《家臣》〈修行〉以外のすべてのコマンドを実行できます。

担当官の任官 ▶ 武将を担当官にするには、武将を担当官に任官（P.33）する必要があります。担当官は、毎年１・４・７・10月にのみ変更できます。

名声とは

君主には、それぞれ「名声」があります。名声の値に応じて、１ターン内に実行できる戦略コマンドの数（実行コマンド数）が決まります。

名声を高めるにはいくつかの方法があります。

民忠誠度 ▶ 民忠誠度を上げると名声が上がります。

名声イベント ▶ 名声イベント（P.68）では、対応のしかたによって名声が上がります。

評定 ▶ 評定で選んだ目標を１年以内に達成すると、名声が上がります。

評定について

毎年１月に開催 ▶ 毎年１月になると、「評定」を開くか開かないか選べます。各部門のうち、どれか４部門の担当官が各１人以上任官されていないと、評定は開けません。また、本国または本国と隣接・間接する都市に参謀がいないと評定は開けません。評定を開かない場合は、１年間の目標が「無し」になります。



評定では、各担当官の代表４～５人が、１年の目標とすべき内容を１つずつ申し出ます。担当官を選んで◎ボタンを押すと１年の目標が決まります。

✕ボタンを押すと、目標が「無し」になります。

◉ 戦略画面

戦略画面の見方と操作は次の通りです。

街道
都市は街道で連結される。戦争では、自国の都市に隣接する他国の都市にのみ、攻め込める。

君主の旗
君主ごとに旗の色が異なる。



君主ウインドウ
ターンが回ってくると表示される。

都市
選んで◉ボタンを押すと都市情報（P.61）が表示される。

君主ウインドウ

ターンが回ってくると君主ウインドウが表示されます。君主ウインドウの見方と操作は次の通りです。

名声
君主の名声。名声に応じて実行コマンド数が増減する。

金
国全体の金の量。

基本コマンド
戦略コマンドの基本コマンド。◉ ボタンで選ぶ。



年月・君主（軍）

残りコマンド数
1ターン以内に実行できる残りコマンド数。

米
国全体の兵糧の量。

担当コマンド
戦略コマンドの担当コマンド。◉ ボタンで選ぶ。

SLPS 00703

情報ウインドウ

戦略画面で△ボタンを押すと、情報ウインドウが表示されます。表示される内容は次の通りです。



〈都市〉〈君主〉〈災害〉を選んで◎ボタンを押すと、勢力地図を表示。



都市
君主ごとに色分けして表示。空白地は白で表示。都市を選んで◎ボタンを押すと、各情報を表示。

◀勢力地図

武将 ▶ ゲーム中の全武将の一覧が表示されます。一覧から武将を選ぶと、武将情報（P.62）が表示されます。

都市 ▶ 勢力地図が表示されます。勢力地図から都市を選ぶと、都市情報（P.61）が表示されます。

君主 ▶ 勢力地図が表示されます。勢力地図から都市を選ぶと、君主情報（P.60）が表示されます。

災害 ▶ 災害イベント(P.69)の被害を受けた都市が勢力地図に表示されます。◎ボタンを押すごとに、災害の種類が切り替わります。情報の内容は季節ごとに更新されます。マーカーには次の種類があります。


疫病（えきびょう）


いなご


洪水


台風


豊作


凶作

※災害マーカーは都市情報にも表示されます。

陣形 ▶ 陣形情報（P.66）が表示されます。

戦略コマンド

◉戦略コマンドとは

戦略コマンドは、戦略画面で実行するコマンドです。「基本コマンド」と「担当コマンド」があります。君主ウインドウ（P.30）に表示されます。

基本コマンド ▶ 自国全体に共通に出します。自分のターンであれば担当官を任官していなくても実行できます。

担当コマンド ▶ 内政・人事・計略・外交・軍事の担当部門ごとに出します。《君主》〈担当〉で各担当官に武将を任官すると、武将が担当コマンドを実行できるようになります。君主は《内政》／《計略》〈埋伏〉／《家臣》〈修行〉以外のすべての担当コマンドを実行できます。

戦略コマンドの実行

戦略コマンドを実行するときには、次の制限があります。

名声による実行回数 ▶ 名声（P.29）の値に応じて、１ターン内に実行できる戦略コマンドの回数が決まります。各コマンドを１つ実行するごとに、回数を１つ消費します（基本コマンドの中には、回数を消費しないコマンドもあります）。

１武将で１コマンド ▶ １ターンでは１人の武将が、コマンドを１つ実行できます。

気力の消費 ▶ 戦略コマンドには、実行すると武将の気力（P.62）を消費するものがあります。消費した気力は、毎ターンごとに少しずつ回復していきます。

SLPS 00703

実行前の確認



戦略コマンドで、必要な選択／入力をすると、実行前に確認が表示されます。参謀の助言に従って、選択／入力をし直せます。［決定］を選ぶと、コマンドを実行します。レベルで［中級］［上級］（P.22）を選んだ場合は、参謀が本国にいないと実行前の確認で助言しません。

基本コマンド

基本コマンドには《君主》《家臣》《移動》《戦争》《機能》の種類があります。

君主

巡察（じゅんさつ）、担当官の任命、兵士の再編成などを行います。

巡察 ●●●

都市の市中を巡察し、民忠誠度を上げます。巡察する都市と実行武将を選びます。効果は、実行する武将の政治・魅力によります。

担当 ●●● 回数消費なし

武将を各部門の担当官に任官します。担当官に任官すると、その部門の担当コマンドが実行できます。武将１人につき、１部門の担当官に任官できます。担当官は、毎年１・４・７・10月にのみ変更できます。

- 内政 ▶ 内政担当官を都市ごとに任官します。
- 人事 ▶ 人事担当官を任官します。
- 計略 ▶ 計略担当官を任官します。
- 外交 ▶ 外交担当官を任官します。
- 軍事 ▶ 軍事担当官を都市ごとに任官します。

再編 ●●●



▲再編画面

武将に配備する兵士数を再編成(さいへんせい)します。

①再編成する都市を選びます。

②都市にいる武将が一覧表示されます。一覧から武将を選んで、その武将に配備する兵士数を入力します。

武将の身分・将軍職によって、配備できる兵士数のＭＡＸ（最大値）が異(こと)なります。都市の予備兵の数がＭＡＸの場合は、余った兵士数が人口に戻ります。

総戻 ▶ Ｌ２ボタンを押すと、全武将の兵士が「予備兵」になります。

総配 ▶ Ｒ２ボタンを押すと、すべての「予備兵」が武将に配備されます。一覧の上から順に、その武将の兵士のＭＡＸまで配備されます。

三Ｖ豆知識

～『総戻』と『総配』の秘められた効果とは～

『徴兵』や『募兵』で兵士を雇うと、その兵士は予備兵という扱いになる。この時『総戻』と『総配』を使わないで、お気に入りの武将にばかり予備兵を割り当てている人も多いのではないだろうか。実は『総戻』と『総配』には隠された（？）ある効果が秘められているのだ。それは、その都市の武将の訓練度・士気を平均化してくれるということである。もちろん、各武将の訓練度や士気にバラツキがあれば、その分全体的に訓練度・士気が低くなるため『訓練』が必要となるのだが、短期間で全体の訓練度・士気を上げることができるぞ。また、この方法は出陣させたい武将の武力が低く、兵を割り当てられない場合にも有効だ。戦争前にぜひ試してみよう。

取引 ●●● 必要気力：30



▲商人マーカー

商人と取り引きします。商人がいる都市を支配していないと実行できません。

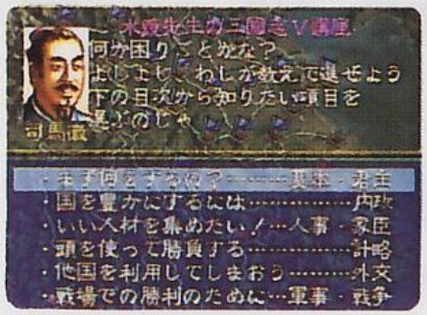
商人がいる都市には商人マーカーが表示されます。

米売 ▶ 兵糧を売って金を手に入れます。

米買 ▶ 金で兵糧を買います。

SLPS 00703

助言 ●●● 回数消費なし



▲助言を選択



▲解説を表示

ゲームのルールや疑問点について、水鏡先生（司馬徽）の説明を聞きます。

①見たい項目を選びます。

②選んだ項目に関する質問のリストが表示されます。質問の項目を選びます。

③助言（説明）が表示されます。説明が長い場合は、方向キーの左右で画面をスクロールさせます。✕ボタンを押すと、①に戻ります。○ボタンを押すと、説明内容に関連する項目の一覧が表示されます。一覧から項目を選ぶと、その質問に関する助言が表示されます。



しばき 司馬徽

～劉備を雄飛させた知識人～

字は徳操。「水鏡先生」の雅号を持つ。「よい軍師を持たねば天下を制することはできない」と、劉備に臥龍・鳳雛の存在をほのめかした。博学であるにも関わらず、特定の君主に仕えたことは一度もなかった。ゲームでも特別武将として登場する。

Q：「参謀」って何？

A：**参謀とは、**君主のそばで助言を与える者のことじゃ。軍師と違い、知力・政治力で決まるのではない。
ただ、参謀として適切な助言ができるかどうかは、**知力の高さ**によるのじゃ。軍師なみの知力を持つ武将を任命したいのう。 なになに、たとえば**誰がよい**とな？ いくらわしでも、そこまでは教えてやれぬのう。まずは、**自分の目で**確かめてみることじゃ。

家臣

配下武将に金やアイテムを与えたり、参謀・将軍・太守に任命したりします。

褒美 ●●●

褒美（ほうび）の金を武将に与えます。武将の忠誠が上がります。君主の魅力・金の量によって効果が異なります。

アイテム ●●●

アイテムを武将に与えたり、没収したりします。

授与 ▶ 武将にアイテムを与えます。武将の忠誠が上がります。与えるアイテムによっては武将の能力も上がります。

没収 ▶ 武将からアイテムを没収します。武将の忠誠が下がります。没収するアイテムによっては武将の能力も下がります。

任命 ●●● 回数消費なし

武将を参謀・将軍・太守にしたり、解雇したりします。

参謀 ▶ 参謀を任命／交代します。

将軍 ▶ 将軍職を任命／交代します。武将の勇名によって、任命できる将軍職が異なります。高い位の将軍職ほど多くの兵士数を配備できます。すでに他の武将が任命されている将軍職に任命する場合は、前任の武将を別の将軍職に任命し直します。任命しないで終了すると、解任されたことになります。解任して余った兵士は、都市の予備兵になります。予備兵の数がＭＡＸ（最大値）の場合は、人口に戻ります。

太守 ▶ 太守を任命／交代します。

解雇 ▶ 武将を解雇し、在野武将にします。

SLPS 00703

酒宴 ●●●

都市で酒宴を開きます。酒宴に参加した武将の気力が回復します。酒宴を開く都市と参加する武将を選びます。参加する武将はその都市にいる武将から選びます。参加する武将１人につき、金100と米500が必要です。

修行 ●●●　必要気力：80

１年間の武者修行に出ます。６カ月経過すると、旅先から手紙が届くことがあります。１年経過すると君主のいる都市に帰ってきます。旅先でアイテムを発見したり、特殊能力を身につけることがあります。

三Ｖ豆知識

～かわいい武将は修行に出そう～



▲元気で帰ってこいよ

普通、修行に出されるのは能力値が低く、あまり役に立ちそうにもない武将になりやすい。そういった武将をまとめて修行に出せば、給料である俸禄を出さなくてもすむからだ。だが、ここで思い切って優秀な、特に将来有望な若い武将を修行に出してみよう。経験や勇名を上げ、特殊能力など新たな能力を習得して帰ってきてくれれば、さらなる活躍が期待できるぞ。参謀は不満げな助言を述べるだろうが、ぜひ試してほしい。

移動　必要気力：25

指定した都市に武将を移動します。どの都市にいても、指定した都市に移動します。移動先の都市と移動する武将を選びます。同時に何人でも移動できます。隣接も間接もしていない自国の都市には移動できません。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。

戦争　必要気力：40

自国の都市に隣接する他国の都市に攻め込みます。戦争の準備（P.45）が終わると、戦争画面（P.48）に切り替わります。

機能　回数消費なし

環境設定 ●●●

ゲームの環境設定、ゲームのセーブ・ロード・終了を行います。



▲環境を設定する

戦争 ▶ 他国の戦争（見る／見ない）を選びます。

BGM ▶ BGM・効果音（聞く／聞かない）を選びます。

音声出力 ▶ 音声出力（ステレオ／モノラル）を選びます。

表示時間 ▶ メッセージの表示時間（短い／普通／長い）を選びます。

セーブ ●●●

プレイ途中のデータをセーブします（P.23）。

ロード ●●●

セーブしたデータをロードし、プレイを再開します（P.23）。

終了 ●●●

ゲームを終了します。次の中からどれかを選びます。

ゲームを終了する ▶ ゲームを終了します（P.24）。

最初からやり直す ▶ メニュー（P.21）に戻ります。

成りゆきを見守る ▶ プレイヤーの担当する君主をコンピュータがすべて引き継ぎ、デモプレイになります。

自分だけ抜ける ▶ 「自分だけ抜ける」を選んだプレイヤーの君主のみをコンピュータが引き継ぎ、ゲームが続行されます。マルチプレイのみ選べます。

SLPS 00703

担当コマンド

担当コマンドには《内政》《人事》《計略》《外交》《軍事》の種類があります。

内政　必要気力：30



▲内政の成果が出た

都市の内政を行い、農業・治水度・商業・防御（P.61）を上げます。内政担当官のみ実行できます。効果は、都市にいる内政担当官の人数・政治・知力・魅力・武力によります。都市１つにつき、金100が必要です。Ｌ２ボタンを押すと、内政できるすべての都市を一括して選べます。

人事　必要気力：30

武将の捜索・登用を行います。

人事担当官・君主が実行できます。成否は、実行する武将の政治・君主の魅力によります。

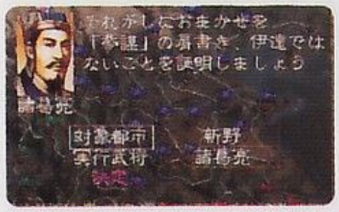
捜索 ●●●　必要気力：30

自国の都市で未発見武将を捜索し、登用します。登用に成功すると、自国の現役武将になります。登用に失敗すると、在野武将になります。本国と隣接／間接しない都市は選べません。

登用 ●●●　必要気力：30

自国または他国の都市にいる武将を登用します。自国の都市では在野武将、他国の都市では現役武将を登用します。登用に成功すると、自国の現役武将になります。武将を登用する都市と人事担当官／君主を選びます。他国の現役武将を登用する場合は、持参する金の量を入力します。１回の登用に持参できる金の量のＭＡＸ（最大値）は、1000です。

計略　必要気力：40



▲参謀の助言が頼りだ

他国の都市に各種の計略をしかけます。計略担当官が実行できます。君主は〈埋伏〉以外のコマンドを実行できます。成否は、実行する武将の知力によります。

流言 ●●●　必要気力：40

「流言飛語」の計略です。他国の都市に君主の悪い噂を流し、信頼を失わせます。成功すると、他国の君主の名声・配下武将の忠誠・民忠誠度が下がります。

作敵 ●●●　必要気力：40

「敵中作敵」の計略です。他国の武将を誘い、戦争時に寝返るように約束させます。

駆虎 ●●●　必要気力：40

「駆虎呑狼」の計略です。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君主になります。

扇動 ●●●　必要気力：40

他国の都市の住民を扇動して、戦争時に城で住民反乱を起こさせます。成功すると、その都市に攻め込んだときに部隊コマンドの〈扇動〉（P.59）で住民反乱を起こせます。

工作 ●●●　必要気力：40

他国の都市に間者を送り込み、破壊工作をさせます。成功すると、他国の都市の防御が下がります。

埋伏 ●●●　必要気力：40

「埋伏の毒」です。間者となって他国の都市に潜入します。潜入に成功するとその都市の在野武将となり、その都市を支配する君主に登用されると埋伏武将となります。自国との戦争に埋伏武将が出陣しているときは、部隊コマンドの〈寝返〉（P.59）で寝返らせることができます。

SLPS 00703

外交　必要気力：40～60



▲外交画面

他国の君主と外交交渉を行います。外交担当官・君主が実行できます。成否は、実行する武将の政治・相手国の敵対心・贈り物によります。贈り物は金／兵糧／アイテムから選びます。交渉画面では、次の中から選びます。

承知 ▶ 交渉の内容を承知します。

断る ▶ 交渉の内容を拒否します。

斬る ▶ 使者を斬り殺します。逃げられることもあります。

助言 ▶ 参謀の助言を聞きます。

進物 ●●●　必要気力：60

他国の君主に贈り物をします。成功すると相手国君主の敵対心が下がります。

同盟 ●●●　必要気力：60

他国の君主に同盟を申し込み、不戦の約束をします。１回の同盟で申し込める同盟期間は、３～60カ月です。成功すると、相手国君主の敵対心が下がり、攻め込まれなくなります。また、研究や援助を申し込んだり、戦争で同盟軍や共同軍を要請できます。

研究 ●●● 必要気力：50

同盟国の君主に共同の研究を申し込み、新兵器を開発します。開発すると、自国の部隊の陣形データ（P.66）が上がります。同盟期間が開発期間より短い場合は、研究を申し込めません。新兵器の種類は次の通りです。

新兵器	資金	開発期間	上がる陣形データ
戦車	4500	6カ月	鋒矢の防御・弓防
筒袖鎧（とうしゅうがい）	9000	12カ月	長蛇の防御・弓防
連弩（れんど）	13500	18カ月	鈎行の弓攻・射程
強化騎兵（きょうかきへい）	18000	24カ月	錐行の攻撃・防御
楼船（ろうせん）	22500	30カ月	水陣の攻撃・防御・弓防
発石車（はっせきしゃ）	27000	36カ月	方円の弓攻

共同 ●●● 必要気力：40



▲共同軍を要請する

同盟国の君主に共同作戦を申し込みます。成功すると、攻め込む約束をした都市（攻込都市（せめこみとし））に攻め込んだときに、共同軍を派遣してもらえます。一度に複数の国とは共同作戦の約束ができません。共同作戦は3カ月過ぎると無効になります。また、3カ月以内であっても、約束が守られないことがあります。

援助 ●●● 必要気力：40

同盟国の君主に金や兵糧の援助を申し込みます。成功すると、金または兵糧が手に入ります。

脅迫 ●●● 必要気力：40

他国の君主を脅迫して、降伏させます。成功すると、降伏した君主とその配下武将・物資がすべて自国のものになります。失敗すると敵対心が上がります。

SLPS 00703

軍事　必要気力：30〜40

都市の軍事活動を行います。

軍事担当官・君主が実行できます。効果は、実行する武将の勇名・武力・魅力によります。

募兵 ●●●　必要気力：30



▲兵が集まった

都市の住民に金を払って募兵し、武将に配備します。１ターンに１つの都市で１回実行できます。すでに〈徴兵〉を実行した都市では募兵できません。〈徴兵〉より集められる兵は少なくなりますが、兵士の士気・訓練が上がります。１回の募兵にかけられる金のＭＡＸ（最大値）は2000です。

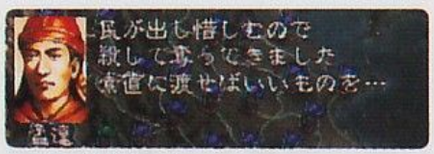
徴兵 ●●●　必要気力：30

都市の住民から強制的に徴兵し、武将に配備します。１ターンに１つの都市で１回実行できます。すでに〈募兵〉を実行した都市では徴兵できません。〈募兵〉より多くの兵を集められますが、兵士の訓練・士気、君主の名声、都市の民忠が下がります。徴兵できる兵士数のＭＡＸは都市の人口によります。

訓練 ●●●　必要気力：30

都市の武将に配備されている兵を訓練し、訓練度を上げます。

略奪 ●●●　必要気力：40



▲民が嘆く

都市の住民から物資を略奪します。金・兵糧が増えますが、民忠・名声が下がります。１ターンに１つの都市で１回実行できます。

戦争について

◉ 戦争の流れ



戦争は基本コマンドの《戦争》（P.38）で他国に攻め込むか、共同軍・同盟軍として出陣するか、他国に攻め込まれると発生します。

戦争は戦争画面（P.48）で行います。戦争画面では１回の戦争が最大30日に分かれています。ターンは１日ごとに守備側正規軍・同盟軍・攻撃側正規軍・共同軍（P.49）の順で回ってきます。ターンが回ってきたら、自国の部隊または部隊全体に戦争コマンド（P.50）を実行します。

自国のすべての部隊がコマンドを実行し終わると、ターンが自動的に終了します。すべての部隊がコマンドを実行し終わる前にターンを終了するときは、〈命令終了〉（P.52）を選びます。

ターンを終了すると、他の君主にターンが移り、それぞれ戦争コマンドを実行します。

すべての君主のターンが終了すると、次の日に進みます。

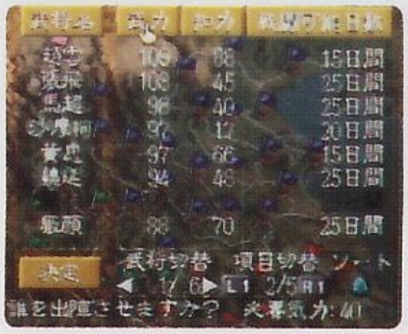
このようにターンごとに戦争コマンドの実行を繰り返すことによって、戦争が進行します。戦争の終了条件（P.46）を満たすと、勝敗が決まり戦争が終了します。

戦争でのターン数

戦争でのターン数は、攻撃側の部隊の到着に影響されます。攻撃側の最初の部隊が戦場に到着してから戦争になります。攻撃側の部隊の到着が遅れると、遅れた日数だけターン数（最大30日）が減ります。

SLPS 00703

戦争の準備



▲出陣武将を決める

次の手順で戦争の準備を行います。

①自国の都市に隣接（P.16）する他国の都市から、攻め込む都市を選びます（自国から攻め込む場合のみ）。

②出陣させる武将を10人まで選びます。攻め込む都市と隣接・間接（P.16）する自国の都市の中から選びます。攻め込む都市との距離が遠いほど、戦場への到着が遅くなります。

③戦場に持っていく兵糧の数を決めます。

④出陣前の最終確認をします。次の中から選びます。

項目変更

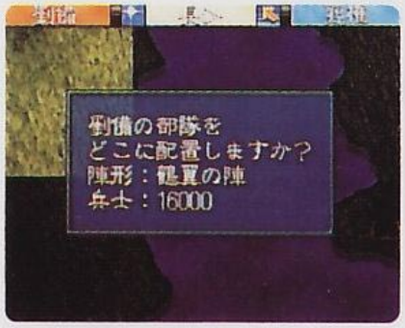
攻込都市 ▶ 攻め込む都市を選び直します。

参戦武将 ▶ 出陣させる武将を選び直します。

武将陣形 ▶ 各部将の陣形を変更します。

兵糧 ▶ 兵糧の量を入力し直します。

地形説明



▲部隊を配置する

攻め込む都市の地形の情報が表示されます。

⑤戦争マップに部隊を配置します。配置できる範囲が明るく表示されます。部隊ごとに配置したい地点にカーソルを合わせて◎ボタンを押します。

部隊の設置後、攻撃側のみ兵糧庫を配置します。攻撃・守備側ともに部隊の配置が終わると、戦争が始まります。

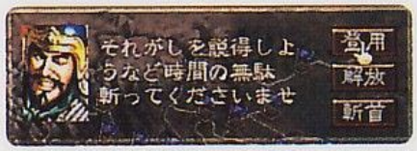
戦争の終了条件

次の条件のどれかを満たした場合は、戦争が終了します。

条件		勝利
（A）後続部隊を含む守備側正規軍を全滅させる。	→	攻撃側
（B）戦場にいる攻撃側正規軍を全滅させる。	→	守備側
（C）敵の君主の部隊の兵士数を0にする。	→	敵の君主の部隊を0にした側
（D）敵正規軍を全軍退却させる。	→	敵正規軍を全軍退却させた側
（E）すべての城を占領する。	→	攻撃側
（F）30ターンが経過する。	→	守備側

戦後処理

捕虜の処遇



▲仲間にしたいが・・・

戦争で勝利し、他国の武将を捕虜にすると、戦争終了時に捕虜の処遇を決めます。

次の中からどれかを選びます。

登用 ▶ 捕虜を登用します。自国の配下武将になります。

解放 ▶ 捕虜を逃がします。逃がされた武将は君主のもとへ戻るか、在野武将になります。

斬首 ▶ 捕虜の首を斬ります。

捕虜が君主の場合

捕虜にした武将が君主の場合、状況により選べる処遇が異なります。

属領がない ▶ [登用] [斬首] から選びます。

隣接する属領がある ▶ [解放] [斬首] から選びます。

隣接しない属領がある ▶ [斬首] のみ選びます。

勝敗を左右するもの

包囲効果

1つの敵部隊を複数の味方部隊で包囲すると、〈通常〉〈突撃〉〈一斉〉攻撃の攻撃力が上がります。味方部隊の数が多いほど、包囲効果は高くなります。ただし、「無双」の特殊能力を持つ武将に対しては、包囲効果が無効になります。

兵糧

戦争中は、出陣している兵士数・経過した日数（ターン数）に応じて、米（兵糧）が消費されます。兵糧が0になると、部隊の士気が戦争中下がり続けます。

兵糧庫 ▶ 兵糧庫（P.48）に火がつくと、兵糧の量が減ります。また、兵糧庫を敵部隊に奪われると、兵糧が0になります。

部隊の陣形

部隊にはそれぞれ「陣形」（P.49）があります。陣形によって得意な攻撃方法や弱点が異なります。

陣形の方向 ▶ 陣形には方向があり、白い点がある方が前を示します。後や左右から攻撃されると、被害が大きくなります。

地形適性 ▶ 陣形には「地形適性」があります。地形適性は地形に対する陣形の向き・不向きを表します。陣形の適性に合った地形では、防御力が上がり、移動範囲も広くなります。

地形適性	内容
平地型	平地・道の地形に適している。
山岳型	低山・森の地形に適している。
水上型	河・湿地の地形に適し、それ以外の地形に不適。

◉ 戦争画面

戦争は、戦争画面で戦争コマンドを実行して進めます。戦争画面の見方と操作は次の通りです。



戦争マップ

△ボタンを押すと残りターン数・部隊数・兵糧・後続軍・援軍の有無などを表示。

□ボタンを押すと戦場全体が見渡せる縮小マップを表示。

戦争マップの端にカーソルを合わせると、その方向に画面がスクロールする。

軍・天候・都市名・風向

部隊

部隊にカーソルを合わせて◉ボタンを押すと部隊コマンドを表示。敵部隊の場合は移動範囲と武将情報を表示。

△ボタンを押すと、部隊情報（P.67）を表示。

天候は火計（P.56）などでついた火の延焼や、部隊の特殊な効果（P.64）に影響する。天候には次の種類がある。


晴


曇


雨


豪雨

地形の種類



道

森

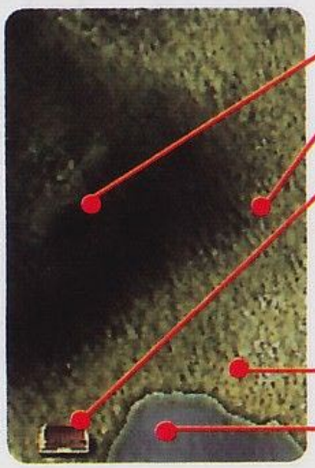
高山

高山には移動できない。

関

関にいる部隊は毎ターンごとに、負傷兵が回復する。

兵糧庫



低山

平地

城

城にいる部隊は毎ターンごとに、負傷兵が回復する。

湿地

河

SLPS 00703

部隊の種類と表示

部隊（陣形）の種類

陣形の種類によって、部隊の表示が異なります。


錐行


鉤行


箕形


鶴翼


魚鱗


偃月


鋒矢


衡軛


長蛇


方円


雁行


水陣


無陣

攻守の区別

攻守によって、部隊の色表示が異なります。


攻撃側正規軍


共同軍


守備側正規軍


同盟軍

攻撃側正規軍 ▶ 《戦争》を実行して、都市に攻め込んだ側です。10部隊まで出陣します。

共同軍 ▶ 攻撃側正規軍と共同で、守備側の都市を攻める軍です。攻撃側の同盟国から5部隊まで出陣します。《外交》〈共同〉（P.42）で要請します。

守備側正規軍 ▶ 都市に攻め込まれた側です。10部隊まで出陣します。

同盟軍 ▶ 守備側正規軍に味方して、攻撃側から都市を守る軍です。守備側の同盟国から5部隊まで出陣します。

後続軍 ▶ 戦場に未到着の部隊です。戦場に到着すると戦争マップに正規軍／共同軍／同盟軍として表示されます。

戦争コマンド

◉戦争コマンドとは

戦争コマンドは戦争画面で実行するコマンドです。「全体コマンド」と「部隊コマンド」があります。

全体コマンド ▶ 自国の部隊全体に出します。◉ボタンで表示されます。自軍のターンであれば、部隊を選ばずにいつでも実行できます。

部隊コマンド ▶ 自国の部隊ごとに出します。部隊をカーソルで選び、◉ボタンを押すと表示されます。

戦争コマンドの実行

部隊数 ▶ 戦争コマンドを実行するときには、次の制限があります。
１つの部隊は１ターンにコマンドを１つ実行できます。

武将の体力 ▶ 戦争が始まった直後、武将には体力が100あります。部隊コマンドの中には実行すると武将の体力（P.67）を消費するものがあります。

武将の特殊能力 ▶ 部隊コマンドには、実行するのに特殊能力（P.64）が必要なものがあります。必要な特殊能力はコマンドにより異なります。

部隊の陣形 ▶ 部隊コマンドには、特定の陣形にのみ実行できるコマンドがあります。

SLPS 00703

全体コマンド

全体コマンドには《部隊一覧》《陣形情報》《委任》《退却》《命令終了》の種類があります。

部隊一覧

自国の部隊を一覧表示します。
一覧から部隊を選ぶと、部隊を率いる武将の武将情報を表示したのち、部隊のいる地点にジャンプします。

陣形情報

陣形情報を表示します。
陣形一覧から見たい陣形を選びます。

委任

部隊へのコマンド実行を委任します。

全軍委任 ●●●

全部隊のコマンド実行を委任します。Ⓧボタンを押し続けると、委任を解除できます。

部隊委任 ●●●

特定の１部隊を委任します。委任する部隊を選びます。すでに委任されている部隊を選ぶと、委任を解除できます。

退却

部隊を退却させます。
退却に失敗して捕まると、武将が捕虜になります。



▲無念の退却

単独部隊退却 ●●●

部隊を１つ退却させます。退却させる部隊と退却先の都市を選びます。

全軍退却 ●●●

全部隊（未到着の部隊含む）を退却させます。退却先の都市を選びます。全軍退却すると、戦争で敗北したことになります。

待機武将退却 ●●●

出陣せずに待機している武将を１人退却させます。守備側でのみ実行できます。退却させる武将と退却先の都市を選びます。

命令終了

戦争コマンドの実行を終え、ターンを終了します。

部隊コマンド

部隊ごとに出すコマンドです。部隊を選んで◉ボタンを押すと、表示されます。部隊コマンドには、実行すると武将の体力を消費するものがあります。

移動



▲方向を選択

部隊を移動します。移動できる範囲（移動範囲）は、部隊の機動力（P.67）によります。移動すると部隊の機動力を消費します。消費する機動力は、陣形・地形の種類によって異なります。

部隊の移動は次の手順で部隊を移動します。

①《移動》を選んで◉ボタンを押します。

②移動範囲が明るく表示されます。移動する地点を選びます。

③部隊が移動します。陣形の向きを⬆⬇⬅➡の４方向から選びます。移動後、攻撃できる範囲（攻撃範囲）に部隊がいる場合は、移動攻撃ができます。

移動攻撃には次の種類があります。

SLPS 00703

通常 ●●●

隣接する敵部隊を攻撃します。

突撃 ●●●　必要陣形：魚鱗・鋒矢

隣接する敵部隊に突撃（P.54）します。

弓矢 ●●●　必要特殊能力：騎射

一定範囲の敵部隊を弓矢（P.54）で攻撃します。

火矢 ●●●　必要特殊能力：騎射＋火矢

一定範囲の部隊を火矢（P.54）で攻撃します。

攻撃

敵部隊を攻撃します。

攻撃できる範囲（攻撃範囲）は、特殊能力・陣形の種類によって変わります。部隊の兵士数が0になると部隊が消滅し、武将が捕虜になります。減った兵士数の一部は負傷兵となります。《計略》〈治療〉〈仙術〉を実行、または戦争が終了すると、負傷兵はすべて回復します。

次の手順で攻撃します。

①戦争マップから自部隊を選び、◉ボタンを押します。



▲攻撃マーカー

②攻撃できる敵部隊に攻撃マーカーが表示されます。攻撃する敵部隊を選びます。

③攻撃の種類を選びます。

攻撃には次の種類があります。

「弓矢」「火矢」「乱射」の場合、自部隊の損害を出さずに攻撃できます。ただし、「応射」（P.64）の特殊能力がある部隊を攻撃すると、反撃されます。それぞれ、「弓攻」「射程」（P.66）の高い陣形が適しています。

通常 ●●●

隣接する敵部隊を攻撃します。通常攻撃には、「攻撃」（P.66）の高い陣形が適しています。

一斉 ●●● 必要陣形：鶴翼

１つの敵部隊を複数の自部隊が包囲（隣接）しているとき、複数の部隊で一斉に攻撃します。通常攻撃に比べて攻撃力が高く、自部隊の損害も小さくなります。

突撃 ●●● 必要陣形：魚鱗・鋒矢

隣接する部隊に突撃します。敵部隊の兵士数を０にできない場合は、敵部隊を突き抜けて反対側の地点に出るか、もとの地点に戻ります。短時間で大きな被害を与えますが、自部隊の損害も大きくなります。

弓矢 ●●●

一定範囲内の敵部隊を弓矢で攻撃します。攻撃範囲は、陣形の種類・武将の特殊能力によって変わります。

火矢 ●●● 必要特殊能力：火矢

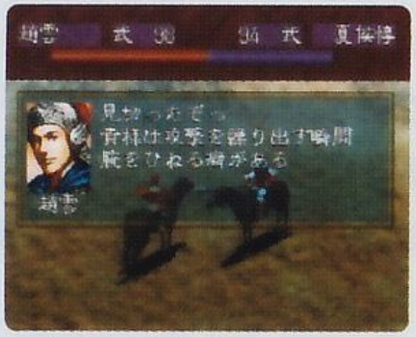
一定範囲内の敵部隊を火矢で攻撃します。天候が晴・曇のときのみ実行できます。攻撃した地点に火をつけることもあります。

一騎 ●●●

部隊を率いる武将が一騎討ちをします。一騎討ちは、自動的に進行します。武将の体力が先に０になると、負けになります。体力は画面中央に体力バーで表示されます。一騎討ちで負けると、武将が捕虜になるか死亡し、部隊は消滅します。一騎討ちには、武力と体力が影響します。

三Ｖ豆知識

～必殺技を持つ選ばれた武将たち～



▲出るか必殺技

一騎討ちにおいて、技名までついた必殺技を持つ武将がいるのをご存知だろうか。ここでは特別にその技名と使い手を紹介しよう。

まず始めに『爆龍』『飛鷹』、これは趙家に伝わる奥義で鋭い眼光を放つやいなや、敵の体を貫いてしまうという一撃必殺の荒技である。使い手は趙雲それに彼の息子である趙統・趙広の３人だ。

『鬼髯斬』『金剛羅刹斬』は、関家奥義。関羽と彼の息子の関興・関索の３人が使う。敵を造作なく切り捨てるその姿は、まさに鬼神と呼ぶにふさわしいだろう。激しい突きが売りの『烈襲旋風撃牙』『蛟竜天舞』は張飛とその息子の張苞が使い手の張家奥義だ。『大海の黒い鮫』『血風渦竜』は、甘家奥義。甘寧にしか使えないその技は、大海を切り裂き海神をも恐れさせるであろう。

乱射　必要特殊能力：乱射/体力：50

一定範囲の部隊に対して弓矢を乱射します。同時に複数の部隊を攻撃できます。ただし、範囲内の味方部隊に当たることもあります。

奮迅　必要特殊能力：奮迅/体力：30

隣接するすべての敵部隊を攻撃します。奮迅には「攻撃」（P.66）の高い陣形が適しています。

計略

敵部隊に各種の計略をしかけます。
どの計略も、実行するには特殊能力が必要です。

火計 ●●● 必要特殊能力：火計



▲火計が成功

自部隊に隣接する敵部隊に火を放ちます。成功すると敵部隊に火がつき、兵士数が減ります。天候が晴・曇のときのみ実行できます。「藤甲」の特殊能力がある部隊に対して、効果が高くなります。「反計」の特殊能力がある部隊にしかけると、〈火計〉をしかけ返されることもあります。

水計 ●●● 必要特殊能力：水計/体力：50

水上の敵部隊に水計をしかけます。水計をしかけられる範囲が表示されます。成功すると、範囲内の敵部隊の兵士数が減ります。「水神」の特殊能力がある部隊に対しては効果がありません。

消火 ●●● 必要特殊能力：消火

自部隊を含む、周辺についた火を消します。

収拾 ●●● 必要特殊能力：収拾

隣接する味方部隊の混乱を収拾し、回復させます。

混乱 ●●● 必要特殊能力：混乱


▲混乱した部隊

隣接する敵部隊を混乱させます。部隊が混乱すると、数ターンの間コマンドを出せなくなり、陣形が無陣になります。「沈着」の特殊能力がある部隊に対しては、成功しにくくなります。「反計」の特殊能力がある部隊にしかけると、〈混乱〉をしかけ返されることもあります。

同討 ●●●　必要特殊能力：同討

複数の敵部隊同士が隣接し、そのどれかと自部隊が隣接するとき、敵部隊に同士討ちさせます。成功すると、敵部隊が同士討ちし、兵士数が減ります。「沈着」の特殊能力がある部隊に対しては、成功しにくくなります。「反計」の特殊能力がある部隊にしかけると、〈同討〉をしかけ返されることもあります。

鼓舞 ●●●　必要特殊能力：鼓舞/体力：25

隣接する全味方部隊を鼓舞し、士気を上げます。

激励 ●●●　必要特殊能力：激励/体力：60

戦争マップ上の全味方部隊を激励し、士気を上げます。

治療 ●●●　必要特殊能力：治療/体力：25

隣接する全味方部隊の負傷兵を治療し、兵士数を回復させます。

雨乞 ●●●　必要特殊能力：雨乞/体力：20

天に祈り雨乞いをします。成功すると雨が降ります。「水神」の特殊能力がある部隊は、天候が雨・豪雨のとき防御力が上がります。

天変 ●●●　必要特殊能力：天変/体力：30

天に祈り、天候を変えます。晴・曇・雨・豪雨から選びます。成功すると、選んだ天候に変わります。「水神」の特殊能力がある部隊は、天候が雨・豪雨のとき防御力が上がります。

占卜 ●●●　必要特殊能力：占卜/体力：50

易で占い（占卜）をします。占いの結果により効果が異なります。部隊の士気が上がったり、武将の寿命が延びることもあります。



▲吉か凶か

仙術 ●●● 必要特殊能力：仙術/体力：50

仙術(せんじゅつ)を行います。戦争マップ上の全味方部隊の士気・兵士数が回復します。

幻術 ●●● 必要特殊能力：幻術/体力：60

幻術を行います。幻術をしかけられる範囲が表示されます。成功すると、範囲内の敵部隊の兵士数が減り、混乱します。「沈着」の特殊能力がある部隊に対しては、成功しにくくなります。

妖術 ●●● 必要特殊能力：妖術/体力：60



▲妖術が成功

妖術を行います。妖術をしかけられる範囲が表示されます。成功すると、範囲内の敵部隊の兵士数が減り、訓練・士気が下がります。「沈着(ちんちゃく)」の特殊能力がある部隊に対しては、成功しにくくなります。

伏兵 ●●● 必要特殊能力：伏兵/体力：30

森にいる敵部隊を伏兵(ふくへい)で攻撃します。自部隊の損害を出さずに攻撃でき、攻撃力も通常攻撃より高くなります。伏兵攻撃できる敵部隊が表示されます。成功すると、敵部隊の兵士数が減ります。「沈着」の特殊能力がある部隊に対しては、成功しにくくなります。

土砂 ●●● 必要特殊能力：土砂/体力：50

低山にいる敵部隊に土砂崩れを起こします。土砂をしかけられる範囲が表示されます。範囲内の敵部隊の兵士数が減ります。

落石 ●●● 必要特殊能力：落石/体力：30

隣接する敵部隊に石を落とします。城・関にいる武将のみ実行できます。敵部隊の兵士数が減ります。

SLPS 00703

方向

部隊の方向を変えます。⬆⬇⬅➡から方向を選びます。方向を変更したのち、他のコマンドを実行できます。

扇動

住民を扇動（せんどう）して反乱を起こさせ、城の防御を下げます。防御が下がると、地形効果が低くなります。戦争の前に《計略》〈扇動〉（P.40）で住民を扇動しておく必要があります。

速攻　必要特殊能力：速攻/体力：25

部隊の機動力を上げて、移動範囲を大きくします。移動する地点を選ぶと部隊が移動します。通常の《移動》（P.52）と同様、移動後に移動攻撃できます。

陣形

部隊の陣形を変更します。君主・軍師、または「陣立（じんだて）」の特殊能力がある武将は、陣形変更後に再度コマンドを実行することができます。

寝返

戦場にいる敵部隊の部将を寝返らせます。共同軍・同盟軍の部隊は実行できません。寝返らせる武将には、次の種類があります。

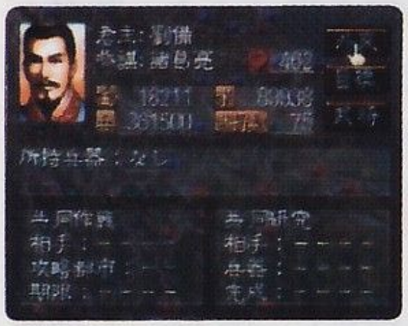
埋伏武将 ▶ 戦争の前に、《計略》〈埋伏（まいふく）〉（P.40）で埋伏させた武将。ほぼ確実に寝返ります。

作敵武将 ▶ 戦争の前に、《計略》〈作敵（さくてき）〉（P.40）で寝返る約束をした武将。約束が守られないことがあります。

一般武将 ▶ 一般の敵武将。武将の忠誠が低いほど、成功しやすくなります。

データの見方

君主データ



君主データは、君主が支配する国の状態を表します。
ターンが回ってくると、君主ウインドウが戦略画面に表示されます。君主ウインドウに表示される君主データは次の通りです。
君主情報を見るには、情報ウインドウ（P.31）で〈君主〉を選びます。君主情報に表示される君主データは次の通りです。

君主ウインドウ	内容	MAX
君主名	君主の名前。	—
残りコマンド数	１ターン内に実行できる残りコマンド数。巻物の形で表示。	—
名声	君主の名声の値。	—
金	国全体の金の量。	3000000
米	国全体の兵糧の量。	3000000

君主情報	内容	MAX
名声	君主の名声の値。ハート型の隣に表示。	1000
金	国全体の金の量。	3000000
米	国全体の兵糧の量。	3000000
兵	国全体の兵士数。	—
武将数	国全体の武将数。	—
所持兵器	開発済みの新兵器。自国のみ表示。	—
共同作戦	共同作戦を約束している君主の名前、攻略都市、作戦の期限を表示。自国のみ表示。	3

SLPS 00703

共同研究	新兵器の研究を共同出資している君主の名前、兵器、完成までの期間。自国のみ表示。	—
敵対心	その君主が自国に対して抱いている敵対心。他国のみ表示。	100
同盟期間	その君主との同盟期間。他国のみ表示。	60
領有都市数	所有している都市数。他国のみ表示。	—
隣接都市	他国の都市と隣接する自国の都市の有無。他国のみ表示。	—

都市データ



都市情報を見るには、戦略画面の都市を選び◎ボタンを押す、または情報ウインドウ（P.31）で〈都市〉を選びます。都市情報に表示される都市データは次の通りです。

都市情報	内容	MAX
商人マーカー	商人がいる都市に表示。その都市では、〈取引〉が実行できる。	—
災害マーカー	災害イベントが起きた都市に表示。	—
農（業価値）	土地の開発度。高いほど、米の収入増加。	都市による
商（業価値）	商業の繁栄度。高いほど、金の収入増加。	都市による
人口	住民の人口。多いほど、金・米の収入増加。	3000000
民忠（誠度）	民の忠誠度。高いほど、金・米の収入増加。	100
武将	都市にいる現役武将の数。	—
在野（武将）	都市にいる在野武将の数。	—
治水度	治水の完成度。高いほど、米の収入増加、洪水の被害が小さい。	100
防（御）	城壁の堅固さ。高いほど、戦争で城の地形効果が高くなる。	999
兵士数	都市の全兵士数。	—
予備兵	都市で待機する兵士。《君主》〈再編〉で武将に配備できる。	8000000

武将データ



武将情報を見るには、情報ウインドウ（P.31）で〈武将〉を選びます。武将情報に表示される武将データは次の通りです。

武将情報	内容	MAX
身分	武将の身分。身分によって配備できる兵士数が異なる。	—
担当	任官されている担当官。軍事·人事·内政·外交·計略がある。 担当官は担当コマンドを実行できる。	—
将軍位	武将の将軍職名。将軍職によって配備できる兵士数が異なる。	—
忠（誠）	君主への忠誠度。低いと寝返ったり、謀反を起こしやすくなる。	100
（年）齢	年齢。毎年１月に１増加。	99
気力	武将の気力。戦略コマンドを実行すると消費。	100
武（力）	武将の武力。部隊の攻撃力や《軍事》《内政》に影響。 アイテムの効果によりMAXが100を超えることもある。	100
知（力）	武将の知力。《内政》《計略》に影響。	100
政（治）	武将の政治力。《人事》《内政》《外交》に影響。	100
魅（力）	武将の魅力。《人事》《内政》《外交》に影響。	100
兵（士数）	武将に配備されている兵士数。	身分による
（訓）練	兵士の訓練度。部隊の防御力に影響。	—
士（気）	兵士の士気。部隊の攻撃力に影響。	—
勇名	武将の勇名。戦争に勝利したり、一騎討ちで勝つと上がる。	10000
経験	武将の経験値。コマンドを実行させると上がる。 経験値がたまると、特殊能力を身につけることがある。	60000
陣形	武将の使える陣形を表示。	—
特殊能力	身につけた特殊能力を表示。「？？」は未習得。	—

SLPS 00703

将軍位について

将軍位は全部で55種類あります。昇進が可能になると、武将名が黄色で表示されます。

将軍位（将軍）	最大兵数	必要勇名
大	20000	10000
驃騎/車騎	19000	9000
衛	18500	8500
征東/征南/征西/征北	18000	8000
鎮東/鎮南/鎮西/鎮北	17500	7500
安東/安南/安西/安北	17000	7000
平東/平南/平西/平北	16500	6500
前/後/左/右	16000	6000
龍驤/征虜/鎮軍/安遠/輔国	15500	5500
武衛/建威/建武	15000	5000

将軍位（将軍）	最大兵数	必要勇名
振威/振武/奮威/奮武	14500	4500
揚威/揚武	14000	4000
強弩	13500	3500
盪寇/昭文	8500	8500
討逆/破虜	12500	2500
鷹揚/折衝/虎烈/威遠	12000	2000
伏波/虎威	11500	1500
横江/安国	11000	1000
軍師/牙門	10000	600
偏/裨	9000	300

武将の種類

武将は現在おかれている状況によって呼び方（種類）が異なります。武将には次の種類があります。

武将の種類	内容
現役武将	特定の君主に仕える現役の武将。コマンドを実行させることができる。 解雇すると在野武将になる。
特別武将	特定の君主に仕え、しばらくすると自らの意志で在野武将になる武将。 仕えているときはコマンドを実行できる。 管輅·華佗·許子将·司馬徽·紫虚上人·左慈·于吉·南華老仙の8人がいる。
未成年武将	未成年の武将。成年すると未発見武将になるか、特定の君主に仕官してくる。
未発見武将	まだ発見されていない武将。捜索して発見すると、在野武将になる。
在野武将	どの君主にも仕えていない在野の武将。 自国の都市にいる在野武将を登用すると配下の現役武将になる。

特殊能力



武将に特殊能力があると、特殊な戦争コマンドを実行できたり、戦争中の部隊に特殊な効果を及ぼします。特殊能力は、武将の経験値に応じて6つまで習得できます。経験値はコマンドを実行すると蓄積されます。

特殊能力には次の種類があります。

コマンドを実行できる特殊能力	コマンド
火矢	攻撃（P.53）
乱射	乱射（P.55）
奮迅	奮迅（P.55）
火計・水計・消火・収拾・混乱・同討・鼓舞・激励・治療・雨乞・天変 占卜・仙術・幻術・妖術・伏兵・土砂・落石	計略（P.56）
速攻	速攻（P.59）
陣立	陣形（P.59）

部隊に効果がある特殊能力	
強行	戦場に到着するまでの日数を通常より短縮できる
応射	〈弓矢〉〈火矢〉攻撃されると、〈弓矢〉攻撃で反撃する。
遠矢	〈弓矢〉攻撃の移動範囲が広くなる。
騎射	移動攻撃で〈弓矢〉攻撃が可能になる。
反計	〈混乱〉〈火計〉〈同討〉をしかけられると、同じ計略をしかけ返すことがある。
沈着	〈混乱〉〈同討〉〈幻術〉〈妖術〉〈伏兵〉にかかりにくくなる。
水神	〈水計〉にかからなくなる。天候が雨のとき、部隊の防御力が上がる。
藤甲	防御力が上がる。〈弓矢〉による攻撃が無効になる。〈火計〉〈火矢〉に弱い。 河での機動力が上がる。
無双	敵部隊の包囲効果が無効になる。

SLPS 00703

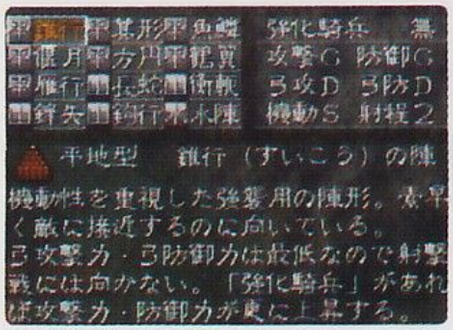
武将の身分

武将の身分には次の種類があります。
武将の身分によって、配備できる兵士数のＭＡＸが異(こと)なります。

身分	内容	兵士数のMAX
君主	国を支配する最高権力者。1国につき1人。 各都市にいる武将に命令を出す。 《陣形》を実行後、他のコマンドを実行できる。	20000
参謀	君主を補佐する助言役。1国につき1人。《家臣》〈任命〉で任命／交替できる。戦略に関してさまざまな助言をする。 知力が高いほど助言の信憑性も高くなる。	8000～
太守	君主がいない都市を君主に代わって統治する。 1都市につき1人。《家臣》〈任命〉で任命／交替できる。	8000～
軍師	計略·陣形の専門家として、戦争で活躍する。 知力90以上、かつ政治力80以上の武将が自動的に任命される。 《陣形》を実行後、他のコマンドを実行できる。	20000
一般	一般の配下武将。	8000～
修行	《君主》〈修行〉で修行に出ている武将。 1年後に帰ってくる。兵士は配備できない。	
埋伏	《計略》〈埋伏〉で他国の都市に埋伏している武将。	



陣形データ



陣形データと陣形の特徴を見るには戦争コマンドの〈陣形情報〉（P.51）または、情報ウインドウ（P.31）の〈陣形〉を選びます。

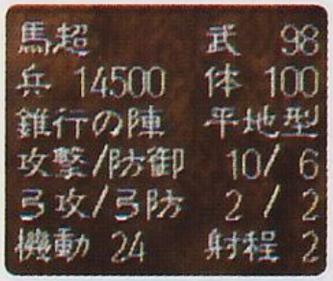
陣形データ	内容
～型	陣形の地形適性。適した地形では攻撃・防御力が上がり、移動範囲も大きくなる。
攻撃	陣形の攻撃力。〈通常〉〈突撃〉〈一斉〉攻撃に影響。
防御	陣形の防御力。〈通常〉〈突撃〉〈一斉〉攻撃されたときに影響。
弓攻	弓矢の攻撃力。〈弓矢〉〈火矢〉攻撃に影響。
弓防	弓矢に対する防御力。〈弓矢〉〈火矢〉攻撃されたときに影響。
機動	機動力。《移動》の移動範囲に影響する。
射程	弓矢の射程距離。〈弓矢〉〈火矢〉攻撃の攻撃範囲（射程）に影響。

陣形名	特徴	地形適性
錐行	平地・道での機動力が高く、移動範囲が広い。	平地型
箕形	兵士が死亡せず負傷にとどまる確率が高くなる。	平地型
魚鱗	〈突撃〉攻撃が実行できる。	平地型
偃月	〈通常〉攻撃で通常以上の攻撃力を発揮しやすい。	平地型
方円	どの方向から攻撃されても不利にならない。	平地型
鶴翼	〈一斉〉攻撃が実行できる。	平地型
雁行	弓防・射程が最も高く、〈弓矢〉攻撃に有利。	平地型
長蛇	森・低山での機動力が高く、移動範囲が広い。	山岳型
衡軛	側面から攻撃されても不利にならない。	山岳型

SLPS 00703

鋒矢	〈突撃〉攻撃が実行できる。	山岳型
鈎行	兵士が死亡せず負傷にとどまる確率が高くなる。	山岳型
水陣	水上での戦闘に有利。	水上型
無陣	攻撃・防御力が最も低い。戦争中に部隊が混乱すると、無陣になる。	平地型

部隊データ



戦争マップで部隊にカーソルを合わせて△ボタンを押すと、部隊情報が表示されます。部隊情報には、部隊データが表示されます。部隊データは、部隊が選んでいる陣形の陣形データに影響されます。

部隊データ	内容
武（力）	部隊を率いる武将の武力。部隊の攻撃力全般に影響。
兵（力）	部隊の兵士数。戦闘して兵士が負傷・死亡すると減る。 敵部隊に攻撃されて0になると、部隊が消滅して武将が捕虜になる。
体（力）	部隊を率いる武将の体力。戦争コマンドを実行すると消費。一騎討ちに影響する。
～の陣	陣形の名前。
～型	陣形の地形適性。陣形により異なる。
攻撃／防御	〈通常〉〈突撃〉〈一斉〉攻撃での攻撃/防御力。陣形の「攻撃」「防御」による。
弓攻／弓防	〈弓矢〉〈火矢〉攻撃での攻撃／防御力。陣形の「弓攻」「弓防」による。
機動	部隊の機動力。陣形の「機動」による。
射程	部隊の射程距離。陣形の「射程」による。

イベントとは

イベントは、君主・都市・武将データにさまざまな影響を及ぼします。イベントには、季節ごとの「季節イベント」、都市データに影響する「災害イベント」、君主の名声に影響する「名声イベント」があります。

災害イベント ▶ 都市データに影響するイベントです。災害イベントの起こった都市は、情報ウインドウの〈災害〉(P.31) で見ることができます。

名声イベント ▶ 君主の名声に影響するイベントです。プレイヤーの対応によって、名声が変化します。仲の良い君主が死亡すると、国を譲られる「禅譲(ぜんじょう)」などがあります。

季節イベント		内容	⬆：上がる／⬇：下がる
春	金俸禄	武将に金を支給。	金を支払えないと ⬇：武将の忠誠
	人口流出	住民が流出して、他の都市に移住する。	⬆⬇：都市の人口
	武術大会	環境設定が「仮想」のみ、一騎討ちの武術大会が開かれる。参加国は朝廷より指名される。指名後、参加武将を2人選ぶ。優勝か準優勝で朝廷から金が贈られる。	⬆：参加した武将の勇名
秋	米収入	住民から米を徴収。	農業・治水・民忠誠度が高いほど、⬆：収入量
	米俸禄	武将・兵士に米を支給。	米を支払えないと ⬇：武将の忠誠
毎年	金収入	1・4・7・10月に住民から金を徴収。	商業・民忠誠度が高いほど ⬆：金の収入量
不定	在野武将士官	在野武将が士官してくる。登用すると、自国の配下武将になる。	⬆：武将数

SLPS 00703

不定	在野武将旗揚	在野武将が「武将不在都市」で旗揚げし、君主になる。	
	謀反	武将が謀反を起こす。成功すると、独立して君主になる。	
	武将出奔	忠誠の低い武将が在野武将になる。	⬇：武将数
	アイテム入手	住民からアイテムをもらったり、商人から売ってもらったりする。	
	住民反乱	住民が反乱を起こす。	⬇：農業・商業・兵士・人口民忠誠度・予備兵・名声
	住民の寄付	住民から金または兵糧をもらう。	⬆：金・米
	攻込要請	隣接する他国の住民の都市から、その都市に攻め込むよう要請される。要請されてから3カ月以内に攻め込むと、戦争中に〈扇動〉（P.59）を実行できる。	

災害イベント		内容	⬆：上がる／⬇：下がる
夏	洪水	河が氾濫する。	⬇：農業・商業・兵士・人口兵士・予備兵
	台風	台風が通過する。	⬇：農業・商業・兵士・人口兵士・予備兵
秋	豊作	豊作になる。	⬆：米の収入量
	凶作	凶作になる。	⬇：米の収入量
不定	疫病	春～冬に、伝染病が発生。季節ごとに拡大。	⬇：商業・民忠誠度・人口兵士・予備兵
	いなご	春～秋にいなごの大群が発生。季節ごとに拡大。	⬇：農業・民忠誠度

アイテムについて

アイテムを入手する

武将を修行に出したり、アイテムを所有している武将を戦争で捕虜にすると、アイテムを入手できます。また、イベントで住民や商人から譲(ゆず)られることがあります。

使用と効果

アイテムは、褒美として配下武将に与えることができます。アイテムを与えると、武将の忠誠が上がります。また、アイテムには、所有している武将の能力を上げたり、特別な効果を持つものがあります。

アイテムの種類



アイテムを見るには、武将情報の［アイテム］を選びます。アイテムには次の種類があります。
君主以外の武将は、同じ種類のアイテムを複数所有できません。

アイテム	効果
武器	武力を上げる。
書物	知力/政治を上げる。特殊能力が身につくものもある。
医書	通常より早く病気や怪我を回復させる。 「治療」または「仙術」の特殊能力が身につく。
名馬	退却に失敗しなくなる。特殊能力が身につくものもある。
玉璽	君主の魅力が100になる。名声が100上がる。君主のみ所有できる。

SLPS 00703

さくいん

あ

コマンド
アイテム……36
雨乞……57
一騎……54
一斉……54
移動（戦争）……52
移動（戦略）……37
委任……51
援助……42
音声出力……22,38

データ
一般……65
応射……64

その他
アイテム……70
イベント……68

か

コマンド
解雇……36
外交（基本）……33
外交（担当）……41
火計……56
家臣……36
火矢……53,54
環境設定……22,38
機能……38
基本コマンド……33
共同……42
脅迫……42
駆虎……40
軍事（基本）……33
軍事（担当）……43
君主……33
訓練……43
計略（基本）……33
計略（戦争）……56
計略（担当）……40
激励……57
研究……42
幻術……58
攻撃……54
工作……40
鼓舞……57
米売……34
米買……34
混乱……56

データ
騎射……64
機動……66,67
強行……64
共同研究……61
共同作戦……60
気力……62
金……60
軍師……65
君主……65
君主データ……60
（訓）練……62
経験……63
攻撃……66,67
米……60

その他
街道……16
解放……46
風向……48
間接……16
季節イベント……68
強化騎兵……42
距離……17
空白地……17
国……16
君主ウインドウ……30
血縁の設定……27
ゲームオーバー……15
現役武将……63

さ

コマンド
再編……34
作敵……40
参謀……36
収拾……56
終了……38
酒宴……37
修行……37
授与……36
巡察……33
消火……56
将軍……36
情報……31
助言……35
陣形……59
陣形情報……51
人事（基本）……33
人事（担当）……39
進物……41
水計……56
セーブ……38
全軍委任……51
全軍退却……52
仙術……58
戦争（環境）……38
戦争（戦略）……38
戦争コマンド……50
全体コマンド……51
扇動（戦争）……59
扇動（戦略）……40
占卜……57
戦略コマンド……32
捜索……39
速攻……59

データ
在野（武将）……61
在野武将……63
参謀……65
士（気）……62
射程……66,67
修行……65
商（業価値）……61
将軍位……62,63
所持兵器……60
陣形データ……66
人口……61
水神……64
政（治）……62

その他
災害イベント……69
災害マーカー……31
山岳型……47
斬首……46
シナリオ……4
情報ウインドウ……31
商人マーカー……34
新規登録……26
陣形……47
水上型……47
勢力地図……31
攻込都市……45
戦後処理……46
戦車……42
戦争……44
戦争画面……48
戦略……28
戦略画面……30
属領……16

た

コマンド

待機武将退却 ····52
退却 ····52
太守 ····36
担当 ····33
担当コマンド ····39
単独部隊退却 ····52
徴兵 ····43
治療 ····57
通常 ····53,54
天変 ····57
同討 ····57
同盟 ····41
登用 ····39
土砂 ····58
突撃 ····53,54
取引 ····34

データ

太守 ····65
体力 ····67
民忠（誠度） ····61
担当 ····62
治水度 ····61
忠（誠） ····62
知（力） ····62
沈着 ····64
敵対心 ····61
藤甲 ····65
同盟期間 ····61
遠矢 ····64
特殊能力 ····63,64
都市データ ····61

その他

ターン ····28,44
担当官 ····28
地形適性 ····47
天候 ····48
筒袖鎧 ····42
登用 ····46
特別武将 ····63
都市 ····16

な

コマンド

内政（基本） ····33
内政（担当） ····39
任命 ····36
寝返 ····59

データ

（年）齢 ····62
農（業価値） ····61
残りコマンド数 ··60

は

コマンド

ＢＧＭ ····22,38
火矢 ····55
兵糧 ····45
伏兵 ····58
部隊一覧 ····51
部隊委任 ····51
部隊コマンド ·50,53
奮迅 ····55
方向 ····59
褒美 ····36
没収 ····36
募兵 ····43

データ

反計 ····64
武将数 ····60
部隊データ ····67
武（力） ····67
兵（力） ····67
兵士数 ····61,62
防（御） ····61,66

その他

発石車 ····42
評定 ····29
兵糧庫 ····47,48
武将不在都市 ····17
部隊の表示 ····49
平地型 ····47
包囲効果 ····46
方向 ····47
本国 ····16

ま

コマンド

埋伏 ····40
命令終了 ····52

データ

埋伏 ····65
身分 ····62,65
魅（力） ····62
無双 ····64
名声 ····60

その他

未成年武将 ····63
未発見武将 ····63
名声 ····29
名声イベント ····69

や

コマンド

弓矢 ····53,54
妖術 ····58

データ

勇名 ····62
弓攻 ····66,67
弓防 ····66,67
予備兵 ····61

ら

コマンド

落石 ····58
略奪 ····43
乱射 ····55
流言 ····40
ロード ····38

データ

領有都市数 ····61
隣接都市 ····61

その他

隣接 ····16
連弩 ····42
楼船 ····42

SLPS 00703

名声を上げるには

■こまめな巡察を

君主コマンドにある＜巡察＞は名声を上昇させるのにはうってつけだ。支配都市が洪水や疫病などに遭っていたら、必ず巡察を行って「施し」を与えてやろう。一回で上がる名声値は少ないものの、「巡察」には民忠誠度の上昇という役割もある。とにかく、まめに行うようにしよう。

■勅令を利用せよ

「勅令」とは皇帝すなわち献帝の出す、ありがたい命令のことをいう。確率としては朝廷に金を献上する「奉納」が一番起こりやすい。要求される金額は君主の所持金によってまちまちだが、快く金を献上するようにしよう。他のイベントと違い、大幅に名声が上昇するぞ。

■達成できる目標を

毎年１月に開かれる評定。どの担当官も言うことがもっともで何にするのか迷うところではあるが、可能な目標を選ぶようにしよう。達成できれば名声が上がる上に戦略まで進行してくれるぞ。もし、実現できるような目標がなかったら、目標をなしにするほうがいい。

■占いは慎重に

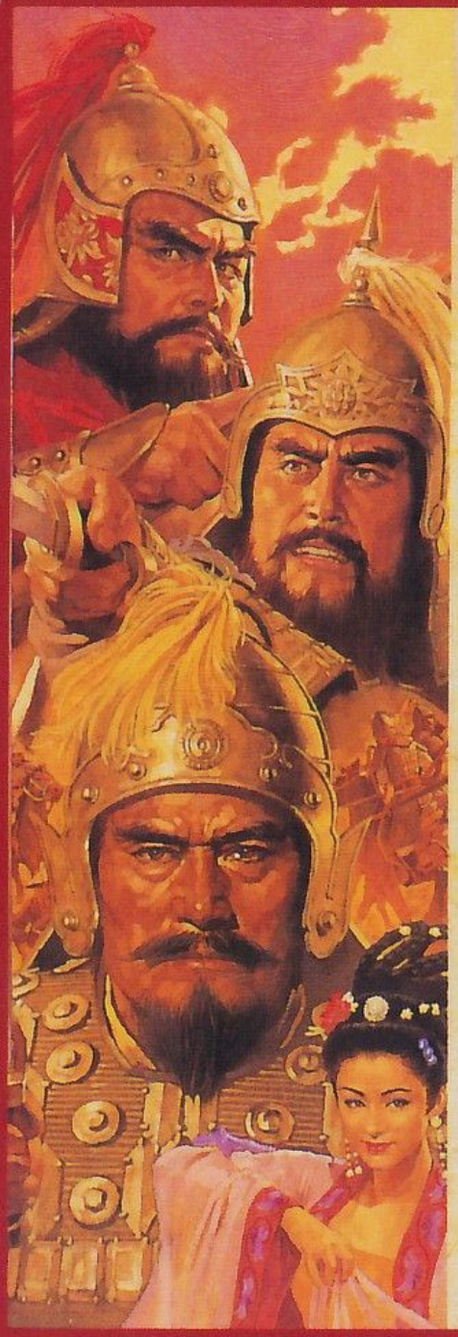
ゲームをプレイしていると突然、特別武将が現れて「占い」をしてくれることがある。この時に運良く「吉」と出れば、名声が上昇するぞ。ただし、「凶」と出た場合は逆のことがいえるので、返事には慎重を期したほうがいいだろう。

■徳のある行いを

戦争を行った時も名声は変化する。戦争で新しい都市を獲得すると、名声がわずかながら上昇するぞ。また、戦後処理で多くの武将を斬首したりすると・・・、あっというまに名声が落ちてしまう。とにかく仁政を心掛けるようにしよう。

『戦陣攻略書』 ©1997 KOEI CO.,LTD.

『三國志Ⅴ』を極める! ユーザー必携の攻略本。



三國志Ⅴ ハイパーガイドブック<上・下巻>

プレイに必須の情報満載! 「名声」「陣形」の全てを解き明かし、コマンドやプレイ方法、全シナリオ・全君主での攻略法も掲載。

シブサワ・コウ監修　●A5判　定価各[本体価格1,165円+税]

三國志Ⅴ 武将ファイル

中国文学通が武将たちの個性に迫る! さらに「相性」や「登場年」等のデータをはじめ、登場武将500人の詳細なパラメータもわかる1冊。

實吉達郎・編著　●A5判　定価[本体価格1,748円+税]

三國志Ⅴ マスターブック

戦場での攻略テクニックを中心に、より高度で詳細なプレイ方法を徹底紹介。さらに一騎討ちの必殺技、特殊能力活用術、全歴史イベントなども大公開!

シブサワ・コウ編　●A5判　定価[本体価格1,553円+税]

通信販売

お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。

お問い合わせは 0120-55-3594(ゴーゴーサンゴクシ)（平日10:00～17:00）

SLPS 00703

©1997 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN
"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
WARNING:All rights reserved.Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3