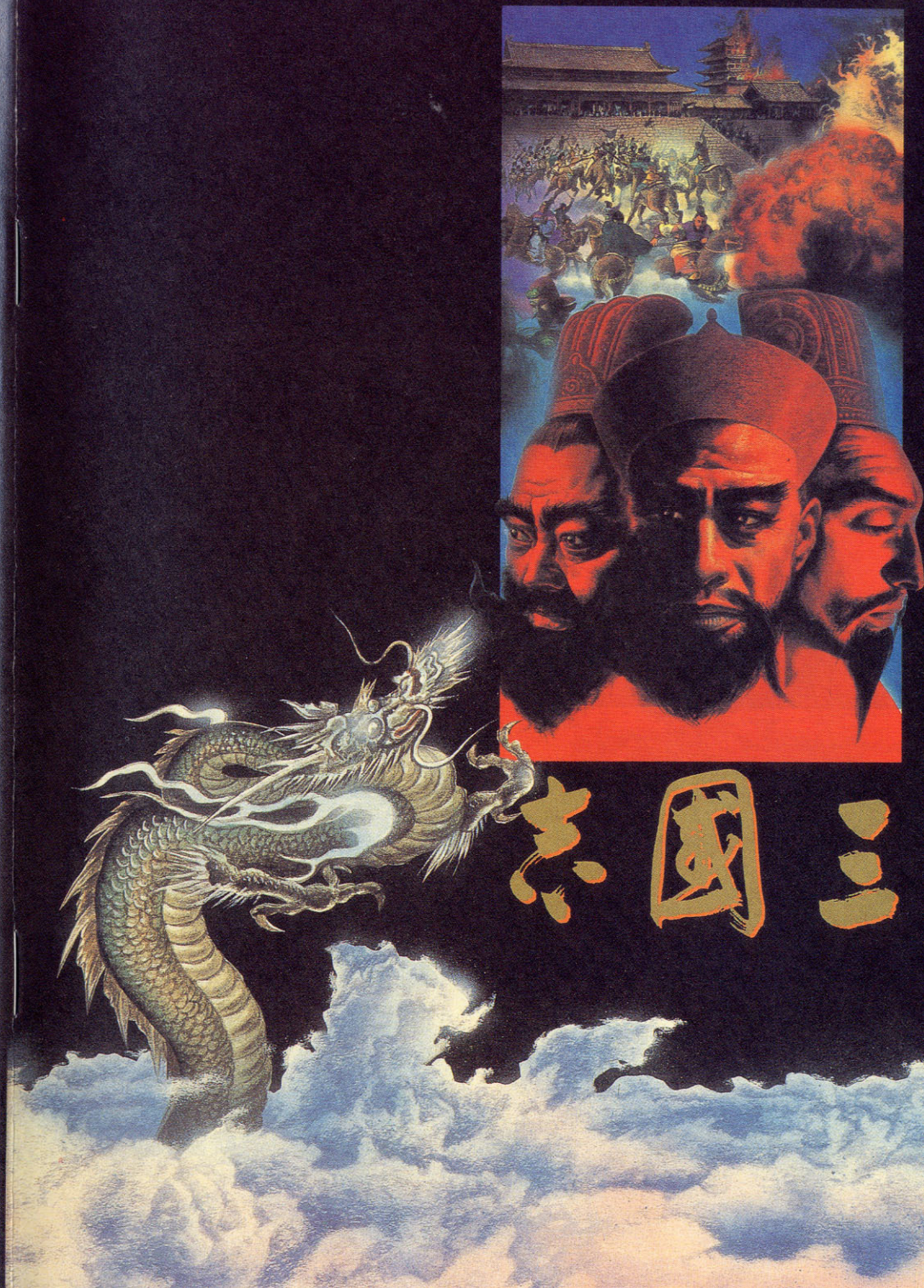


KOEI

株式会社 光 荣



『三国志』は20世紀の現在でも世界中に数多くのファンを持つ中国文学の最高峰です。英雄と英雄との出会い、虚々実々のかけ引き、経済政策の成功と失敗、大軍を率いての戦闘など、とても1800年も前の出来事とは思えません。特に三国志の個性にあふれる登場人物たちは、歴史を動かしているのは人間自身なのだということを教えてくれます。

シミュレーション・ゲーム三国志は、文学作品『三国志』の持つ壮大なドラマを出来るだけ演出出来るように努力して作られました。このゲームにおいては、「人」が重要な役割を果たします。三国時代の英雄の1人である貴方は、優秀な人材を集め、その心を掴まなくてはなりません。貴方への忠誠心に溢れた、優れた部下を持つ事なくして、このゲームの覇者となることは有り得ないのです。

さあ、三国時代のすてきな武将たちと共に、中国統一の夢を果たそうではありませんか!!



6. 意無しの曹操
7. 戦時時代 (MAIN)
8. 戦術
9. 戦術
10. 武将を揃えよう
11. 君主の死亡について
12. 武将の育成
13. ゲームのヒント

48
49
50

シミュレーション・ゲームとは

「シミュレーション」という言葉は、「模擬実験」という訳語に示されるように、現実世界の（あるいは現実には存在しない）現象を、モデルを作って実験する手法のことを言います。この手法は、コンピュータ技術の発展に伴い、さまざまな方面に応用されるようになりました。ゲームの世界では、ウォー・シミュレーション、ビジネス・シミュレーション、フライト・シミュレーションなどの分野で発展してきました。

『三國志』はウォー・シミュレーションの一種ですが、軍事能力ばかりでなく、経営手腕が問われるゲームとなっています。また、舞台を史実に取っていますから、貴方は歴史上の英雄となって「歴史IF」を楽しむこともできます。

自分の領地を統括するためには、優れた指導者として、内政に励まなければなりません。他国を占領するには、有能な指揮官として、効率のよい戦術を見つけなければなりません。戦争にばかり気を取られていると内政がおろそかになりますし、内政にばかり気を取られていると、攻め込む機会を失ってしまいます。貴方は、為政者になったつもりで、内政・外交・軍事全般にわたって的確な行動をする必要があるのです。

シミュレーション・ゲームは、いわばひとつの小宇宙です。そこには、無数の解答が存在します。勝利に至るまでに決まったルートはなく、プレイするたびに新しい方法が発見されます。型にはまらず、独創性を活かせるゲームなのです。だからこそ臨機応変の判断力や柔軟な発想、大胆な決断力が必要になります。

膨大な情報を冷静に把握し、迅速かつ確かな選択をしていく能力がいつの間にかトレーニングされていきます。ゲームを楽しむと同時に自分の能力を呼び覚ます—それがシミュレーション・ゲームの最大の特徴といえるでしょう。

目次

| | |
|---|----|
| はじめに | 1 |
| シミュレーションゲームとは | 2 |
| 1.ゲームを始める前に | 4 |
| ゲームの概要/キー操作/各種の設定 | |
| 2.シナリオと勝利条件 | 6 |
| シナリオについて/勝利条件/シナリオ1/シナリオ2/シナリオ3/シナリオ4/シナリオ5 | |
| 3.ゲームの開始と終了 | 12 |
| ゲームを起動する/セーブディスクを作成する/新しくゲームを始める/データのセーブとゲームの中断/データをロードする | |
| 4.国状態 各値の意味と見方 | 15 |
| 命令者/君主/太守/軍資金/兵糧/借金/金利/相場/州一番号/城の大きさ/美女の数/馬の数/鉄保有量/土地の価値/洪水確率/人工/民忠誠度/現役武将/全兵士数/在野武将 | |
| 5.武将の能力 各値の意味と見方 | 21 |
| 年齢/身体/知力/武力/カリスマ/運勢/経験/君主である/君主の配下/在野の士である/州一番号/兵士数/兵士忠誠度/兵士能力/兵士武装度/水軍扱える(扱えず)/玉璽を持っている/貴方への敵対心/貴方への貢献度/貴方の娘が妻 | |
| 6.イベント | 26 |
| 季節処理/災害 | |
| 7.戦略時(MAIN画面)における命令 | 28 |
| 移動/戦争/輸送/臨時徴収/人材登用/様子を見る/ほどこし/洪水対策/開発/兵士を鍛える/搜索/略奪/築城/密計/外交交渉/取り引き/委任・解任/放浪/なにもしない/その他 | |
| 8.戦術(HEX画面) | 41 |
| 配置/勝利条件/HEXにおける部隊と地形の表示 | |
| 9.戦術(HEX画面)における命令 | 44 |
| 移動/攻撃/退却/降参/待機/報告 | |
| 10.武将を捕らえた時 | 47 |
| 11.君主の死亡について | 48 |
| 12.武将の主従関係について | 49 |
| 13.ゲームのヒント | 50 |

Ⅰ. ゲームを始める前に

1. ゲームの概要

ここでは、『三國志』のゲームの大まかな流れと特徴について説明します。

命令出しの機会

貴方は、君主として各武将に命令を出し、目的の達成をめざします。

通常は、MAIN画面で命令を出します。MAIN画面の命令を出す機会は各国に1カ月に1度回って来ます。各国の命令出しの順番は毎月ランダムに変化します。

命令は国ごとにします。貴方が複数の国を領地とすると、命令出しの機会は持っている領地数と同じだけ回ってきます。

季節とイベント

ゲーム中の暦は旧暦にあたり、1～3月は春、4～6月は夏、7～9月は秋、10～12月は冬となります。春には武将たちが1歳ずつ歳を取り、秋には軍資金・兵糧の収入があります。また、各季節の初めには、いなごの発生や、洪水などの災害が起きることがあります。

戦争

他国に攻め込んだり、攻め込まれたときはHEX画面に切り替わります。戦争が1カ月で終了しないときは、翌月まで持ち越されます。その場合は、隣接する自領から援軍を送ることができます。

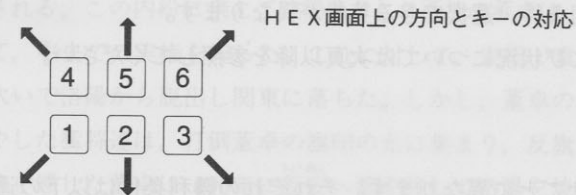
放浪と後継者

敵の武将に捕まるなどの理由で領地を持たなくなった場合も、放浪したままでゲームを続けることができます。放浪状態になった君主は、どこかの国で新たに旗揚げをすることになります。また、君主が死亡した場合も、配下武将から次の君主を選んでゲームを続けることができます。

2. キー操作

MAIN画面で命令を出すときは、命令番号をテンキーで入力し、リターンキーで決定します。

HEX画面で命令を出すときは、命令番号をテンキーで入力します。また、配置・移動・攻撃の命令でHEX画面上で方向を指定するときは、テンキーの1～6で移動・攻撃の方向を指示します。ただし、武将の選択時と、撤退先の国番号を入力する時は、番号を入力した後に、リターンキーで決定します。



Y/Nが表示されたときは、フルキーのYとNで入力します。また、Yは0、Nはリターンキーで代用し、テンキーだけでプレイすることもできます。

3. 各種の設定

MAIN画面で、命令20:>その他<を選ぶと、ゲームの中断・音のON/OFF・動画のON/OFF・表示時間の調整を行うことができます。

2. シナリオと勝利条件

1. シナリオについて

『三国志』には5本のシナリオが用意されています。新しくゲームを開始するときには、プレイするシナリオを選びます。

シナリオによってゲームの開始年度が異なり、その時代の状況に合わせて、各君主の勢力範囲・勝利条件・選択できる英雄が異なります。

各シナリオの背景および状況については次頁以降を参照してください。

2. 勝利条件

勝利条件は各シナリオごとに異なります。それぞれの勝利条件は以下の通りです。

| シナリオ | 勝利条件 |
|------|---|
| 1 | 30カ国以上を領有し、洛陽(20国)・長安(21国)を支配し、洛陽・長安のいずれかに君主がいる |
| 2 | 30カ国以上を領有し、洛陽(20国)・長安(21国)を支配し、洛陽・長安のいずれかに君主がいる |
| 3 | 40カ国以上を領有する |
| 4 | 40カ国以上を領有する |
| 5 | 中国全土を支配する |

シナリオ5以外は、それぞれのシナリオの勝利条件を満たした後も、引き続き中国全土統一を目指してゲームを続けることができます。

シナリオ1『董卓打倒』

1. ゲーム開始年度

西暦189年

2. 時代背景

189年、何進は、袁紹・袁術らと手を結び宦官暗殺を企てるが、逆に宦官側に謀殺される。この内紛に乗じて洛陽入りした西涼の董卓は、弘農王を廃し、献帝を立て、中央での実権を握った。これに対して、袁紹・袁術・曹操らの諸将達は相次いで洛陽から脱出し関東に落ちた。しかし、董卓の傍若無人な政権に業を煮やした猛将達は、打倒董卓の旗印の元に集まり、反旗をひるがえした。身の危険を感じた董卓は、190年に長安へ都を移して洛陽を焼き払った。後々、三国志を支えていくつわもの共は、一斉に洛陽を目指した。三国志の時代、乱世へと時は流れていった。

3. 勝利条件

30以上の国を支配し、かつ洛陽(20国)、長安(21国)を持ち、そのどちらかを君主が統治していれば、シナリオ1の目的を達成した事になる。

4. 英雄

貴方が選択できる君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|------------------|
| 曹操 | 7 |
| 孫堅 | 41 |
| 劉備 | 14 |
| 袁紹 | 4, 5 |
| 袁術 | 37, 38 |
| 劉表 | 39, 40 |
| 董卓 | 18, 19, 20, 21 |
| 劉焉 | 47, 48, 49 |

その他の君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|------------------|
| 孔融 | 8, 9 |
| 公孫瓚 | 3 |
| 陶謙 | 10, 11 |
| 馬騰 | 25, 26 |
| 王朗 | 31 |
| 劉繇 | 28 |

シナリオ 2 『曹操の台頭』

1. ゲーム開始年度

西暦195年

2. 時代背景

192年、王允は、董卓の部下であった呂布を味方につけ、董卓誅殺に成功する。董卓亡き後、各武将達は今が機会とばかりに政権を握ろうとする。中国全土は完全に分裂し、各地では武将の勢力争いが頻繁に起こり倒れる者も少なくなかった。孫堅もその1人で荊州の劉表と戦闘中に没し、息子の孫策がその後を継いだ。この頃より、青雲の意志に燃える曹操の活躍が目立ちはじめ、198年、下邳において呂布の息の根を止め、後の魏王国の礎を築いたのであった。

3. 勝利条件

30以上の国を支配し、かつ洛陽(20国)、長安(21国)を持ち、そのどちらかを君主が統治していれば、シナリオ2の目的を達成した事になる。

4. 英雄

貴方が選択できる君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|--------------------|
| 曹操 | 13, 19, 20 |
| 孫策 | 28, 32 |
| 劉備 | 10, 11 |
| 袁紹 | 4, 5 |
| 袁術 | 29, 30, 37, 38 |
| 劉表 | 39, 40, 41, 42 |
| 劉璋 | 23, 47, 48, 49, 50 |
| 呂布 | 6, 7 |

その他の君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|------------------|
| 公孫瓚 | 2, 3 |
| 楊奉 | 12 |
| 李傕 | 21, 22 |
| 王朗 | 31 |
| 馬騰 | 24, 25, 26, 27 |

シナリオ 3 『新時代の幕開け』

1. ゲーム開始年度

西暦201年

2. 時代背景

199年、易京において公孫瓚を破った袁紹は、北に大きな勢力を伸ばした。この時、劉備はまだ定まった領地もなく半ば放浪状態であり、袁紹から劉表の元へと身を寄せていた。孫堅の後を継いだ孫策であるが26才の若さで暗殺され、弟の孫権が後を継ぐといった目まぐるしい変動もあった。一方、北の狼、袁紹の力を恐れた曹操は、今後の運命を決める一大決戦を決意したのである。

3. 勝利条件

40以上の国を支配すること。

4. 英雄

貴方が選択できる君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|----------------------------|
| 曹操 | 6, 7, 12, 13, 19, 20 |
| 孫権 | 28, 31, 32, 33 |
| 劉備 | 37 |
| 袁紹 | 1, 2, 3, 4, 5, 18 |
| 劉表 | 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44 |
| 劉璋 | 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52 |
| 馬騰 | 24, 25, 26, 27 |

他の君主は登場しません。

シナリオ4 『孔明の出陣』

1. ゲーム開始年度

西暦208年

2. 時代背景

袁紹亡き後袁尚と袁譚を討った曹操は、北側を中心に順調に勢力を伸ばしていった。南側では、劉璋と孫権が陣取っており、劉備は今一つ伸び悩んでいた。しかし、207年、孔明との衝撃的な出会いにより最高の軍師を得た劉備は、荊州奪取に向かって着実な歩みを始める。そして、208年、三国時代の幕開けへとつながる「赤壁の戦い」が起きたのである。

3. 勝利条件

40以上の国を支配すること。

4. 英雄

貴方が選択できる君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|---|
| 曹操 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21 |
| 孫権 | 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36 |
| 劉備 | 37, 38, 39, 40 |
| 劉璋 | 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53 |
| 馬騰 | 24, 25, 26, 27 |

その他の君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|------------------|
| 張魯 | 22, 23, 45 |
| 劉度 | 44 |
| 趙範 | 43 |
| 金旋 | 42 |
| 韓玄 | 41 |

シナリオ5 『三国の時代』

1. ゲーム開始年度

西暦215年

2. 時代背景

「赤壁の戦い」で勝利を収めた孫権と劉備は、確実に勢力を伸ばし、ついに三国鼎立の時代が訪れた。曹操の魏・孫権の呉・劉備の蜀が、中国を三分割したのである。いよいよ三国志はクライマックスを迎える。魏・呉・蜀、三国のうちで中国を統一するのはどこか。

3. 勝利条件

全ての国を支配すること。

4. 英雄

貴方が選択できる君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|---|
| 曹操 | 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 37 |
| 孫権 | 28, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 39, 41, 43, 55, 56, 57, 58 |
| 劉備 | 23, 38, 40, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52 |

その他の君主

| 英雄名 | ゲーム開始時に所有している国番号 |
|-----|------------------|
| 雍闓 | 53, 54 |

3. ゲームの開始と終了

1. ゲームを起動する

スタートアップマニュアルを参照してください。

2. セーブディスクを作成する

セーブディスクは作成しません。

3. 新しくゲームを始める

(1)初期メニュー

「1.NEW GAME」を選びます。

(2)プレイするシナリオを選びます

シナリオ番号を入力します。シナリオによって各君主の状況や勝利条件が異なります。

(3)プレイ人数を決めます

プレイする人数を入力します（プレイできる人数はシナリオごとに異なります）。ここで0を選ぶと、コンピューター同士のデモプレイとなります。

(4)プレイする英雄を決めます

「プレイヤー1は、どの英雄を選びますか (1-8)?」と表示されます（プレイ人数・シナリオによって数字は異なることがあります）。プレイする人数分、プレイしたい英雄の番号を入力します。

選ばれた英雄には名前の横に*マークがつきます。

(5)英雄の能力を決めます

「○○の各要素を決めます。スペースキーで止めてください」と表示され、英雄の能力値がルーレットのように変化します。スペースキーを押すと、能力が決定します。身体・知力・武力・カリスマ・運勢の各能力値を決定すると「これでよろしいですか (Y/N)?」と表示されます。その能力でよければYを押します。Nを押すと、各能力値をもう一度決め直すことができます。

(6)Computerの強さと性格を決めます

「Computerの強さを決めて下さい。1:弱い---10:強い (1-10)?」と表示されます。強さを入力します。数字が大きいほどComputerは強くなります。

「Computerの性格を決めて下さい。1:好戦的 2:理知的 (1-2)?」と表示されます。Computerの性格を入力します。「1:好戦的」を選ぶと、戦力が充実しなくても戦争を仕掛けるようになります。「2:理知的」を選ぶと、国力の充実を重視するようになります。

(7)Computer同士の戦争の表示方法を決めます

「Computer同士の戦闘を HEX で見ますか。 1:見る 2:見ない (1-2)?」と表示されます。

「1:見る」を選ぶと、すべての戦闘をHEXで表示します。「2:見ない」を選ぶと、戦闘の結果だけがMAIN画面に表示されます。「2:見ない」にした場合は、戦場の地形の影響を受けずに、1ターンで決着がつきます。

(8)ここまでの設定の確認を行います

「全てよろしいですか (Y/N)?」と表示されます。ここでYを押すとゲーム開始になります。Nを押すと「何を決め直しますか?」「1:シナリオ 2:英雄 3:私の強さ 4:決め直さない (1-4)?」と表示されます。「1:シナリオ」を選ぶと(2)から、「2:英雄」を選ぶと(4)から、「3:私の強さ」を選ぶと(6)から決め直します。「4:決め直さない」を選ぶと、そのままゲーム開始になります。

4. データのセーブとゲームの中断

データをセーブするとき、あるいはゲームを中断するときは命令20:>その他の「(1)ゲームの中断」を選びます。

「ここまでのデータをセーブしますか (Y/N)?」と表示されます。ここでYを選ぶとデータがセーブされます。Nを選ぶと、MAIN画面のコマンド入力待ちの状態に戻ります。

(1)データをセーブする

セーブを選ぶとセーブデータのリストと「何番に書き込みますか (1-10)?」と表示されます。セーブする番号を選びます。そのデータは上書きされます。

番号を選ぶと、「タイトルを書き直してください」と表示されます。セーブデータのタイトルを入力します。半角で30文字まで入力できます。文字を入力すると、それまでのタイトルは上書きされます。カーソルは、BSキー・←キーで左に、→キーで右に移動します。リターンキーでタイトルの入力を終了します。ESCキーを押すと、セーブを中断して、MAIN画面のコマンド入力待ちの状態に戻ります。

(2)ゲームを終了する

セーブをする、しないにかかわらず、次の質問に進みます。

「このゲームをやめますか (Y/N)?」と表示されます。ここでYを選ぶと「本当ですか (Y/N)?」と確認します。このどちらかでNを選ぶと、MAIN画面のコマンド入力待ちの状態に戻ります。

Yを選んでゲーム終了を選ぶと、「もういちど別のゲームをしますか (Y/N)?」と表示されます。ここでYを選ぶと初期メニューに戻ります。

Nを選ぶと、ゲームは終了します。

5. データをロードする

初期メニューで「2.LOAD DATA」を選びます。

セーブデータのリストとともに「何番をloadしますか (1-10)?」と表示されます。ロードするデータの番号を選ぶと、自動的にゲームが開始されます。

4. 国状態 各値の意味と見方

貴方の順番が回って来ると画面右側に貴方の領地の状態が表示されます。画面左側にはその国の位置でその国の番号が点滅しています。以下に国の状態の見方を説明します。

| | | |
|----|-------|--------------|
| 1 | 命令者 | 貴方 |
| 2 | 君主 | 英雄であり、その国の持主 |
| 3 | 太守 | その国の統治者 |
| 4 | 軍資金 | 蓄えられているお金 |
| 5 | 兵糧 | 蓄えられている食料 |
| 6 | 借金 | 商人から借りたお金 |
| 7 | 金利 | その国の商人の金利 |
| 8 | 相場 | 米の値段 |
| 9 | 州番号 | 属している州と通し番号 |
| 10 | 城の大きさ | 城の数 |
| 11 | 美女の数 | 美女の人数 |
| 12 | 馬の数 | 馬の頭数 |
| 13 | 鉄保有量 | 保有する鉄鉱石の量 |
| 14 | 土地の価値 | 農業生産力 |
| 15 | 洪水確率 | 洪水が起こる確率 |
| 16 | 人口 | 民の数 |
| 17 | 民忠誠度 | 民の貴方への忠誠度 |
| 18 | 現役武将 | 配下の武将の数 |
| 19 | 全兵士数 | 兵士数の合計 |
| 20 | 在野武将 | 誰にも属さない武将の数 |

1. 命令者:曹操 予州-13 195年1月(例)

命令者とは、即ち貴方の事です。多人数でゲームをしているときには、この命令者を見て、誰の順番か見分けてください。

予州-13は現在命令中の国の属している州と、通し番号です。州は15あり、どの州に属しているかによって、その国のだいたいの土地柄がわかります(命令6:>様子を見る<の(4)州別地図参照)。

2. 君主：曹操(例)

君主とは英雄のことで、その国の持主です。これは最初命令待ちになったときは命令者と同じですが、命令6:>様子を見る<で他の君主の領地の様子を見ているときには、命令者とは違った者になります。

3. 太守：曹仁(例)

太守とは、その国の統治者です。太守はその国にいる配下の武将の中から自動的に選ばれます。君主がその国にいるときは必ず君主が太守となります。君主がいないときは配下のうちカリスマ性と君主への忠誠度の大きい者が太守となります。太守が敵に寝返ると、その国は敵のものとなってしまいますので、太守となっている者の貴方への忠誠度には注意が必要です。

また、命令17:>委任・解任<でその国を太守に任せた場合、太守の横に

委任

と表示されます。

4. 軍資金

その国に蓄えられているお金です。軍資金とは言っても開発や洪水対策などにも使用されるので、その地方の国家予算といえます。毎年秋の初め、即ち6月から7月の間に税金が徴収され、軍資金が増えます。徴収される量はその国の経済力によります。即ち城の数、人口、土地の価値、民忠誠度が大きいと、収入が多くなります。軍資金が尽きると、ほとんど命令の実行ができなくなり、軍資金0のときに攻め込まれたりすると、1ターンの間しか持ちこたえられないので、ほぼ確実に敗走することになります。

5. 兵糧

その国に蓄えられている食料です。軍資金と同じく毎年秋に税として民から徴収されます。徴収される量はその国の生産力によります。即ち人口、土地の

価値、民忠誠度が大きく、洪水確率が小さいと収入が多くなります。兵糧0のときに攻め込まれると、軍資金とおなじで1ターンの間しか持ちこたえられません。戦闘中には兵糧はどんどん消費されていくので、つねにある程度の量を保持しておくべきでしょう。

6. 借金

命令16:>取り引き<で商人から借りたお金です。商人からの借金は毎季節利子が付いて増えていきます。借金はこの他に命令15:>外交交渉<で他の君主から借りたものがあり、そちらの方はどこにも表示されないの、貴方自身で覚えておく必要があります。なお、秋になると借金は自動的に返済されますが、払えない場合は翌年に持ち越されます。

7. 金利

その国の商人の金利で、毎年春に各国ごとに決められます。この値が大きいと、商人から借金の利子が多くなります。また、米の相場も、この値を参照して決定されます。なお、外交交渉による君主からの借金には利子つきません。

8. 相場

その国の米の値段ですが、金1で買う事の出来る米の量を表していますので、この値が大きい程、米は安い事になります。

※以上はその国が誰かの持物であったときに表示されるものです。その国をまだ誰も支配していない場合、空白地と表示されます。中国大陸の地図上では、空白地は白く塗られます。

9. 州-番号：予州-13(例)

現在各値が表示されている国の州と通し番号です。

10. 城の大きさ

中国においては城=町であり、城の大きさは町の大きさも表すので、その国の経済力の大事な指標です。城が大きい程、秋の税金の徴収量が増えますが、城からの徴収量は不安定です。城の大きさはHEX画面においては城を示すマス

目の数として表されます。城の大きさは 命令13：>築城<で増やすことができます。

11. 美女の数

その国の城にいる美女の数です。美女は 命令5：>人材登用<で武将を登用するとき、武将への贈物として使われます。最初、美女の数はどの国でも0で略奪によってしか手に入りません。また、国によっては美女が全くいないところもあり、そういうところでは略奪を行っても美女は手に入りません。

12. 馬の数

その国にいる馬の数です。美女と同じく武将を登用するとき、武将への贈物として使われます。馬の数は増えることはありません。

13. 鉄保有量

その国が保有する鉄鉱石の量です。鉄は 命令16：>取り引き<で武器を作るときに必要です。最初、鉄保有量はどの国も0で、命令11：>搜索<で発見しなければなりません。鉄を全く産出しない国もあるので、州地図の説明文をよく読んでください。

14. 土地の価値

その国の農業生産力を表します。この値は、秋の兵糧の徴収量に關係するだけでなく、税金の徴収量にも關係します。この値の最大値は200で、命令9：>開発<で上昇させることができます。

15. 洪水確率

その国を洪水が襲う確率です。中国には揚子江と黄河という大河があり、夏には洪水が発生しますが、洪水確率が高いと被害を受ける危険性が高くなります。洪水確率は 命令8：>洪水対策<によって治水工事を行うことにより小さくなります。また、もともと大河のない国では洪水確率は0で変化しませんが、大河のある国では夏に洪水確率が3ずつ上昇し、洪水の被害を受けるとさらに上昇してしまいます。

16. 人口

その国の民の数です。人口にはその国にいる兵士の数は含まれません。人口は生産力に直結し、人口が少ないと秋の税金や兵糧の徴収量が少なくなります。人口は春に20%増えますが、命令5：>人材登用<で兵士として雇うとその分減少します。

17. 民忠誠度

その国の民の貴方への忠誠度です。民の忠誠度が低いと生産力が落ち、疫病なども発生しやすくなります。また、極端に民忠誠度が低いと住民反乱という悲惨な事態に陥ります。民忠誠度は災害が発生したり、臨時徴収や略奪をしたり、外交交渉で土地を交換したりすると下がります。さらに、季節の変わり目には、民忠誠度は少しずつ低下していきます。命令7：>ほどこしく<で民にほどこしをすると上がって、その最大値は100です。

18. 現役武将

その国の持主である君主の配下の武将で、その国を守っている者たちの数です。一つの国にいる事の出来る現役武将の数は最大で28人までです。一つの国にあまりたくさんの武将を配置しておくのは得策とは言えません。多くてもだいたい15人ぐらいにしておくのがよいでしょう。

19. 全兵士数

兵士は武将1人々々が何人か持っており、全兵士数とは現役武将が持っている兵士数の合計です。その国の戦力を最も直接的に表す値です。兵士数は人材登用で兵士を雇うと増え、災害や戦闘によって減少します。

20. 在野武将

武将には、君主の誰かに所属している者と、誰にも属していない者がいます。在野武将とは誰にも属していない武将のことを言います。また、在野武将の中でも、すでにその存在が世に知られている者と、まだ誰にも発見されずに潜んでいる者がいます。ここに表示されているのは、この国にいる、すでに発見さ

れている在野武将の数です。また、まだ発見されていない在野武将は、命令11：>搜索< で探し出します。三国志においては、戦争をするにも、領地を拡大するにも、多くの武将が必要です。自分の領地にいるすでに発見されている在野武将は、一番安全に登用出来る武将ですので、在野武将が多くいる国は、大きな力を秘めていると言えます。

5. 武将の能力 各値の意味と見方

命令6：>様子を見る< で武将の能力を見た場合や、放浪中の貴方に順番が回ってきた場合、武将の能力が表示されます。以下にその意味と見方を説明します。

| | | |
|----|------------------------|------------------|
| 1 | 年 齢 | 歳 |
| 2 | 身 体 | 健康度 |
| 3 | 知 力 | 頭の良さ |
| 4 | 武 力 | 戦闘力 |
| 5 | カ リ ス マ | 指導力 |
| 6 | 運 勢 | 運の強さ |
| 7 | 経 験 | 体験数 |
| 8 | 君 主 である | 英雄 |
| 9 | 君 主 の 配 下 | 現役武将 |
| 10 | 在 野 の 士 である | 在野武将 |
| 11 | 州 一 番 号 | 属している州と通し番号 |
| 12 | 兵 士 数 | 兵士の人数 |
| 13 | 兵 士 忠 誠 度 | 武将に対する兵士の忠誠度 |
| 14 | 兵 士 能 力 | 兵士の総合的な能力 |
| 15 | 兵 士 武 装 度 | 兵士の持つ武器の量 |
| 16 | 水 軍 扱 え る 水 軍 扱 え ず | 水軍を扱う能力の有無 |
| 17 | 玉璽を持っている | 玉璽所有の有無 |
| 18 | 貴方への敵対心 | 貴方に対する各君主の敵対心 |
| 19 | 貴方への貢献度 | 貴方に対する各君主の貢献度 |
| 20 | 貴方の娘が妻 | 他の君主の妻になっているかどうか |

1. 年 齢

全ての武将にはあらかじめ寿命が決まっています。年齢の高い武将は、春に不慮死をとげる可能性があります。各武将の寿命は文学作品『三国志』を参

考に決められているので、若くして死んでしまう者もいます。寿命はどこにも表示されません。

2. 身 体

普段の戦略(MAIN画面)、戦術(HEX画面)には余り影響はありませんが、春に武将の寿命を調べるときこの値が小さいと死亡する確率が高くなります。疫病が発生するとこの値が減少します。また、寿命が近づいてくるとこの値が急激に減少し、死に至ります。最大値は100です。

3. 知 力

武将の知力は、全ての戦略、戦術を通して、その成功率や成果に影響する、大変重要な値です。知力の高さが、その武将の価値に比例するといつてよいでしょう。知力は 命令7 : >ほどこしくで武将に書物をほどこすことにより、少しずつ増やすことができます。最大値は100です。

4. 武 力

特に戦術上で重要な値です。戦闘においては、当然のことながら武力の高い武将が有利なのです。武力はHEX上で敵を倒すと向上し、敵に捕らわれると減少します。

5. カリスマ

カリスマは武将の登用や外交交渉などにおいて、その成功率や成果に影響してきます。特に支配者として、カリスマ性は大変重要です。貴方は君主となり、人を動かすのですから、貴方のこの値はあらゆるものに影響して来ると言えます。カリスマは略奪をしたり、外交交渉で娘を殺されたりすると下がってしまいます。なお、君主のカリスマは、民に米を5000以上ほどこし、米の残りが100未満となったときのみ向上します。

6. 運 勢

人間の力ではどうにもならない事もあるでしょう。しかし、そのような時でも、運の強いものは生き残っていく事が出来るのです。

7. 経 験

経験度は、どの武将も最初は0です。その武将を何かの仕事に使うと経験度は上昇します。経験度は、知力と同じ扱いを受ける(知力と経験のうち大きい方の値が使われる)場合があり、知力の低い武将でも、いろいろな命令に使い、経験を積ませることによって優れた武将に育てることが出来ます。

8. 君主である

文字通りその武将は君主であり、英雄です。このときはその武将の娘の数が表示されます。この娘たちは、外交交渉において政略結婚のために敵の英雄のもとへ嫁がせることが出来ます。

9. 君主の配下

現役の武将です。このときにはその武将の所属している君主への忠誠度が表示されます。忠誠度の低い武将は敵に寝返りやすいので、注意が必要です。君主への忠誠度は、武将にほどこしをすることによって増やすことができ、その最大値は100です。

10. 在野の士である

在野の武将です。

11. 州一番号：予州一13(例)

その武将のいる国を表します。

12. 兵 士 数

その武将の持っている兵士数です。兵士は武将が各々管理しており、武将が移動するとみんなついて行きます。武将が戦争に行くと一緒に出陣し、武将と共に戦います。戦闘で損害が出ると兵士の数が減ってゆきます。兵士数は人材登用で兵士を雇うと増え、武将1人で最大20000人の兵を持つ事が出来ます。

13. 兵士忠誠度

その武将の持っている兵士の、その武将に対する忠誠度です。武将にほどこしをすると、この忠誠度も向上します。武将の、君主に対する忠誠度とは別のものです。

14. 兵士能力

兵士の総合的な能力です。戦闘において重要な値です。この値が大きいと、HEXにおける機動力などが大きくなり、攻撃においても味方の損害が少なくなります。命令10：>兵士を鍛える< で増やす事が出来ます。

15. 兵士武装度

兵士の持つ武器の量です。兵士の武装度を上げるには、まず 命令11：>搜索< で鉄を見つけ、次に 命令16：>取り引き< で鍛冶屋を呼び出して武器を作ってもらする必要があります。兵士の武装度が高いと攻撃において有利となりますが、機動力は小さくなってしまいます。

兵士忠誠度、兵士能力、兵士武装度の各最大値は100です。

16. 水軍扱える／水軍扱えず

その武将に水軍を扱う能力があるかどうかです。HEX画面において、部隊を移動させ、河や湖や海を渡るとき、必要な機動力が違ってきます。

※以下の表示は武将が君主であった場合にのみ表示されます。

17. 玉璽を持っている

中国の天子である証の宝物、玉璽を持っていると、これが表示されます。

玉璽を持っていると、配下の武将達が裏切りにくくなり、また、武将の登用がしやすくなります。しかし、玉璽はすべての英雄が欲しがっているため、玉璽を持っていると敵に攻め込まれやすくなります。

18. 貴方への敵対心

この英雄が貴方に対してどれだけの敵対心を持っているかを示します。敵対心が大きいとその英雄の持っている国は貴方の持っている国に攻め込んでくる可能性が大きくなります。

敵対心は貴方がその英雄に対して「悪い事」例えば攻め込んだり、武将を引き抜いたりすると増大し、外交交渉で贈物をしたり、娘を嫁にやったりすると減少します。

敵対心は0～100の値をとり、10未満のときはその英雄の国が攻め込んで来ることはありません。

さらに敵対心が0のときは、その英雄に対して、命令15：>外交交渉< において、土地を要求することが出来ます。即ち金10000または玉璽を贈るか、娘を嫁にやることによって、その英雄の持っている国のうちの一つを自分の領地とすることが出来ます。

19. 貴方への貢献度

この英雄が貴方に対してどれだけ貢献してきたかを示します。貢献度が100に達すると、その英雄は貴方に対して土地を要求してくる場合があります。土地を要求されると貴方はそれを断ることは出来ず、貴方の持っている国のうちどれか一つをその英雄に与え、その国にいた武将達を周辺の自分の領地か空白地へ引き上げなければなりません。

貢献度は、外交交渉によって敵から贈物を受けたり、娘を嫁にもらったりすると上昇します。

20. 貴方の娘が妻

貴方が外交交渉によってその英雄に娘を嫁がせている場合に表示されます。

娘が嫁に行っている英雄の持っている国に攻め込んだ場合には、貴方のカリスマや民忠誠度が低下してしまうので注意が必要です。

6. イベント

1. 季節処理 (主なもの)

(1) 春

武将の寿命が調べられ、身体に影響を及ぼします。身体値の低い武将は死亡します。戦争中の国で総大将が病死すると配下の武将は全員在野になってしまいます。

(2) 秋

税金があります。

武将、兵士に給与が支払われます。ここで支払いが出来ないと、忠誠度の低い武将は貴方のもとを去り、在野になってしまいます。

2. 災害

『三国志』では次の5つの災害が各季節の初めに発生することがあります。

(1) 洪水

毎年夏、揚子江、黄河の流域で洪水が発生します。兵士数、人口が減り、土地の価値、民忠誠度、洪水確率が悪化します。洪水確率を下げることで、防ぐことができます。

(2) 疫病

年間を通じて疫病が発生します。特に寒い冬には、疫病の発生する確率が高くなります。兵士数、人口、民忠誠度、武将の身体度が低下します。住民の忠誠度が高いと発生しにくくなります。

(3) 地震

いつでもどこでも発生し、防ぐ事が出来ません。ごくたまに大地震が発生することがあり、そのときには城が崩れ、武将が死亡することがあります。

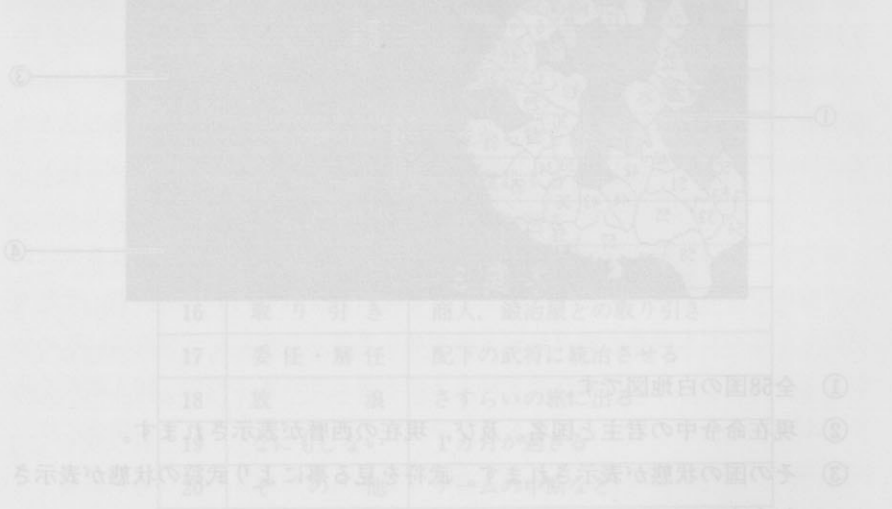
(4) いなご

春から秋にかけて発生し、防ぐ事が出来ません。兵士数、人口、土地の価値、民忠誠度、その他の状態が大幅に悪化し、さらに、いなごの大群は次の季節になると発生した国の周辺諸国に広がって行きます。冬になると、いなごは死滅

するので被害はおさまりませんが、春にいなごが発生するとその被害は莫大なものとなり、最も恐ろしい災害となります。例外として、洪水が同時に発生すると、いなごは死滅しその季節のみいなごの被害を免れることが出来ます。

(5) 住民反乱

民忠誠度が低いと、住民の反乱が起こる事があります。特に、臨時徴収や略奪をしていたり、災害が発生したりすると反乱の起こる可能性が高くなります。反乱が発生すると、武力の高い武将は逃げて在野に下り、武力の低い武将は捕らえられて殺されてしまいます。その国は空白地となりますが、民忠誠度は0になり、治めにくい土地となります。



命令1: >移動<

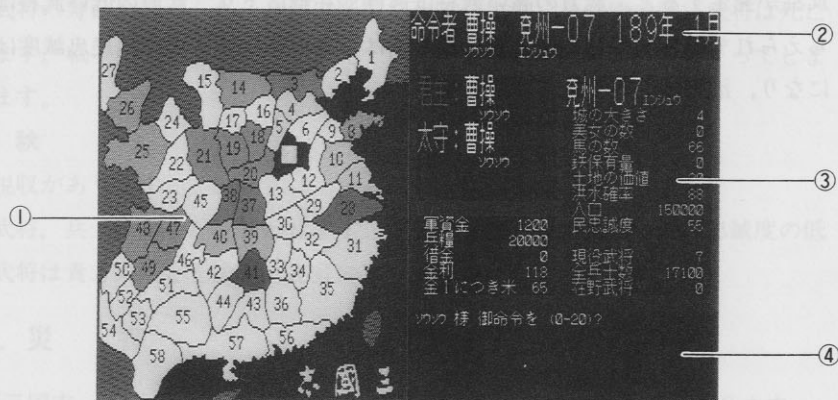
武将を、隣接している戦争中でない自分の領地または空白地へ移動させます。空白地へ移動させた場合その国は自動的に自分の領地となります。

武将を移動させると、配下の兵士たちも一緒に移動します。さらに移動させると、兵士の割合が家まで減死してしまいます。

また、武将を移動させるとき、軍資金と兵糧を持たせることが出来るので、軍資金や兵糧を安全に隣国へ輸送することが出来ます。

7. 戦略時(MAIN画面)における命令

命令は番号で入力します。[RET]のみを押すと命令表が表示され、0を押したのち、[RET]を押すと国状態が表示されます。一般に命令の途中で[RET]のみを入力するとその命令の実行をとりやめ、新たな命令待ちとなります。



- ① 全58国の白地図です。
- ② 現在命令中の君主と国名、及び、現在の西暦が表示されます。
- ③ その国の状態が表示されます。武将を見る事により武将の状態が表示されます。
- ④ 命令入力、及び会話文が表示されます。

| | | |
|----|-----------|----------------|
| 1 | 移 動 | 武将を移動させる |
| 2 | 戦 争 | 敵国へ攻め込む |
| 3 | 輸 送 | 軍資金、兵糧を移動する |
| 4 | 臨 時 徴 収 | 臨時に税を徴収する |
| 5 | 人 材 登 用 | 武将、兵士を雇う |
| 6 | 様子を見る | 各国の様子を見る |
| 7 | ほ ど こ し | 民、武将に金品を与える |
| 8 | 洪 水 対 策 | 洪水確率を下げる |
| 9 | 開 発 | 生産能力を高める |
| 10 | 兵士を鍛える | 兵士の能力を向上させる |
| 11 | 捜 索 | 鉄、軍資金、人材、玉璽を探す |
| 12 | 略 奪 | 住民から物を奪う |
| 13 | 築 城 | 城を建設する |
| 14 | 密 計 | スパイを送る |
| 15 | 外 交 交 渉 | 他国との取り引き |
| 16 | 取 り 引 き | 商人、鍛冶屋との取り引き |
| 17 | 委 任 ・ 解 任 | 配下の武将に統治させる |
| 18 | 放 浪 | さすらいの旅に出る |
| 19 | なにもしない | 1カ月が過ぎる |
| 20 | そ の 他 | ゲームの中断など |

命令1：>移動<

武将を、隣接している戦争中でない自分の領地または空白地へ移動させます。空白地へ移動させた場合その国は自動的に自分の領地となります。

武将を移動させると、配下の兵士たちも一緒に移動します。冬に移動させると、兵士の何割かが寒さで凍死してしまいます。

また、武将を移動させるとき、軍資金と兵糧を持たせることが出来るので、軍資金や兵糧を安全に隣国へ輸送することが出来ます。

命令2：>戦争<

隣接敵国へ攻め込みます。その国が戦争中でないならば、画面はHEXになります。その国にすでに自分の軍が攻め込んでいるか、または敵に攻め込まれて戦争中であるならば、援軍を送り込むことになり、その月のMAIN画面上の命令処理が全て終わった後にHEX画面となります。また、他国同士が戦争中の国には攻め込む事は出来ません。

戦争中でない国へ戦争に行くときには総大将を決めますが、総大将が倒されたり敵に寝返ったりすると貴方の負けとなるので、総大将には信頼のおける者を選んで下さい。なお、君主が自ら戦争に赴くと必ず君主が総大将となります。

HEX画面では、1ヶ月が10ターンで、1ターンにつき軍資金を全兵士数の20000分の1、兵糧を全兵士数の200分の1消費します。軍資金または兵糧の尽きた軍は負けとなりますので、攻め込む時には十分な軍資金、兵糧を持って行って下さい。

戦争が1ヶ月で終わらない場合、戦争はその次の月にまで持ち越されます。従って戦争中の国では軍資金、兵糧がどんどん消費されていきますので、それを補給するためにも援軍を送り込む必要があります。しかし、一つの国に攻め込むことの出来る武将の数は合計で10人までと決っていますので、10人武将を送り込んでしまうとそれ以上援軍を送る事が出来なくなります。この場合には、HEX画面での命令中に疲れた武将を退却させてください。

命令3：>輸送<

軍資金、兵糧を戦争中でない自国の領地へ輸送します。戦争中の国に送るには、命令2：>戦争< を用いて援軍を送って下さい。この命令はどんなに遠いところへでも輸送出来ますが、武将が伴っていく訳ではないので、輸送の途中で、敵や山賊に襲われる危険があります。特に運ぶ量が多いときや、隣接国でない国に運ぶときには危険性が増します。隣接国に運ぶのであれば 命令1：>移動< を用いて武将に持たせるのがよいでしょう。

北方の国では冬にはこの命令を使う事が出来ません。また、北方の国に運ぶ事も出来ません。

命令4：>臨時徴収<

財政難に陥った場合、臨時に税を徴収する事が出来ます。通常税収と重なる秋にはこの命令を使う事は出来ません。また年に1回しか行うことが出来ません。住民の忠誠度が減少しますので、注意が必要です。

命令5：>人材登用<

(1) 武将の登用

在野の武将を登用したり、他の君主に所属している現役の武将を引き抜いたりします。太守となっている武将の引き抜きに成功すると、その国は自分のものとなり、その国にいる他の武将のうち忠誠度の低い者も貴方の配下となります。しかし、前の君主への忠誠度の高かったものは在野に下ります。さらに現在戦闘中の敵武将を登用して味方に付けてしまう事も可能ですので、強力な防衛手段ともなります。

この命令は君主のいる国からしか用いることができません。登用に成功するとその武将のいた国が自分の領土だったときは、その国の現役武将となりますが、空白地や他の君主のもとにいた武将は、君主のいる国にやって来ます。

優れた武将を登用するためには、相手の弱点を突く贈物をする事です。

1)：手紙を書く

費用は全くかかりませんが、登用できる可能性は低いです。

2)：金を贈る

知力の低い武将に効果があります。

3)：名馬を贈る

カリスマの低い武将によく、武力の高い武将には特に効果があります。

4)：女を贈る

武力が高く、知力が低い武将に喜ばれます。しかし、女は略奪によってしか手に入りません。

5)：自ら出向く

武力が低く、知力の高い武将を手に入れるには、一番効果があります。しかし、自分の領地以外の場所に出向くときは、敵に捕まってしまう可能性があります。

現役の武将を引き抜くには、その武将の君主への忠誠度が低いことが絶対条件です。

(2) 兵士を雇う

住民の中から兵士を雇い自分の配下の武将あるいは自分自身に所属させます。武将が持つことの出来る兵士の最大値は 20000 人なので、所属させようとする武将がすでに多くの兵士を持っていると、兵士は少ししか雇えません。

兵士を100人雇うのに軍資金10と兵糧100が必要です。また、人口が全兵士数に比べて少ないときは、兵士を雇うことは出来ません。

(3) 再編成

その国にいる全兵士を現役武将達に新たに振り分けます。まず、兵士を少なくしたい武将の所持兵数を減らします。すると、残り兵士数が表示されますので、兵士を増やしたい武将にその兵士を振り分けて下さい。

命令 6 : >様子を見る<

国や武将の様子を表示します。

(1) 各国の様子

国ごとにその国の状態や武将の様子を見ることが出来ます。国番号の入力のところで[RET]のみを押すと現在命令中の国が対象となります。

(2) 領地の一覧表

貴方の領地となっている国の概略を一覧表にして見ることが出来ます。

(3) 武将の一覧表

命令中の国にいる武将の概略の一覧表を表示します。

(4) 州別地図

州地図を表して、各州ごとの説明文を掲載します。この命令を実行しても、もう一度別の命令を実行することが出来ます。

自分の領地の様子だけを見た場合には、もう一度他の命令を実行することが出来ます。他人の領地の様子を見ると1回分の命令と見なされます。なお、1回分の命令で、何国でも見ることが可能です。

命令 7 : >ほどこし<

(1) 民へのほどこし

民には金か食料をほどこすことが出来ます。民にほどこしをすると民忠誠度が上昇します。食料よりも金の方が価値がある訳ですが民にとっては金も食料も同じ価値でしかありません。

民に食料を5000以上ほどこし、しかも、その国の兵糧が100未満になってしまった場合には、その国を支配している君主、即ち貴方のカリスマが増します。君主のカリスマは、この方法でのみ増大させることが出来ます。

(2) 武将へのほどこし

武将には、金と食料の他に書物と女をほどこすことが出来ます。武将に金か食料をほどこすと武将の貴方への忠誠度が増すだけでなく、武将は、ほどこされた金、食料を配下の兵士に分配するので、兵士忠誠度も向上します。また同じ量ならば武将は価値の高い金の方を好みます。武将に書物をほどこすと、その国にその武将よりも知力が2以上高い武将がいる場合に限り、知力が1上がります。なお、書物の代金として、金5が必要です。

武将(特に武力の高い武将)に女をほどこすと忠誠度が大きく向上します。

命令 8 : >洪水対策<

洪水確率を下げます。指揮を取る武将の能力によって、同じ予算を使っても効果が違って来ます。

命令 9 : >開発<

開墾や治水工事を行うことにより、その国の生産能力を高めますので、土地の価値が増えます。洪水対策と同じく、指揮を取る武将の能力によって、同じ予算を使っても効果が違って来ます。

命令10 : >兵士を鍛える<

兵士の能力を向上させます。予算を使わずに出来る唯一の戦力向上命令です。

命令11 : >搜索<

いろいろなものを捜します。搜索を行う為には軍資金が3-4 が必要です。

(1) 鉄

武器を作る為の鉄を探します。鉱脈のない国では、いくら探しても鉄は見つ

かりません。

(2) 軍資金

金の鉱脈を探します。運良く見つかるると軍資金が増えます。一種の賭といえます。

(3) 人材

まだ発見されていない武将を捜します。見つかった武将は、命令5：>人材登用< で登用に成功すれば、貴方の配下とする事が出来ます。

(4) 玉璽

どの君主も玉璽を持っていない場合、玉璽はどこかの国に落ちています。それを捜させるのが、この命令です。

命令12：>略奪<

住民から金、米、女を奪い取って来ます。美女とはこの命令で住民から略奪してきた女たちのことです。略奪を行うと民忠誠度は極端に低下し、貴方のカリスマも下がってしまいます。その国にいる現役武将たちのうち、武力の高い者は喜び、知力の高い者は悲しんでそれぞれ貴方に対する忠誠度が増減します。

命令13：>築城<

城を建設します。城を建てるにはかなり巨額の投資が必要です。もし築城できるだけの資金があったならば、一時的にHEX画面が表示されますので、どこに城を築くかをカーソルを動かして入力します。城はHEXのうち○印のついているところにのみ建てられます。各国には、城数に上限がありますので、○印が一つもないときは、もうそれ以上その国に城を建てることは出来ません。

築城命令を発してもすぐに城が出来る訳ではなく、城が完成するのは約1年後となります。築城中のHEXには、×印が付きまます。

城は戦略上は町として税金の徴収源となり、戦術上は敵に攻め込まれたとき防衛の拠点として機能しますので巨額の投資が必要でも、また完成に1年かかったとしても、建設する価値があります。

命令14：>密計<

他国に武将を送り込んで武将や住民の忠誠度を下げたり、兵糧の倉庫を焼く

払ったりします。

(1) 君主の悪言を流す

敵の君主の悪い噂を流し、その国にいる武将の忠誠度を低下させます。

(2) 住民を翻弄する

住民におかしな噂を流し、住民忠誠度を低下させます。

(3) 米を焼く

兵糧の倉庫に火をつけ、兵糧を3分の1焼き払います。

密計のために送り込んだ武将の能力が低かったり、敵国に知力の高い武将がいたりすると密計は失敗することがあります。また送り込んだ武将が敵に捕まってしまうことがありますので注意が必要です。

コンピュータ側も密使を送り込んで来ますので、貴方の国で貴方の悪い噂が流れたり、兵糧を焼かれたりすることがあります。

君主の悪言を何度も流して敵国の太守の忠誠度を低下させ、その太守を登用して引き抜いてしまえば、まったく戦闘を行わずにその国を手に入れることが出来ます。

命令15：>外交交渉<

他の君主と交渉します。交渉のために、使者を1人相手のもとへ送り込みます。交渉が成功するか、失敗するかは、貴方のカリスマ性と、使者の能力にかかっていますが、それ以上に、以前相手の君主とどんな関係にあったかによります。最近戦争していたり、借金を返していなかったり、相手からの交渉に応じていなかったり、配下の武将を引き抜いていたりと、相手の貴方に対する怒りが大きくなっており、交渉が失敗するばかりでなく、怒りが激しい場合には使者が殺されてしまいます。

この相手の怒りの大きさは“敵対心”として君主の様子を見たときに表示されます。また、この命令を選択したときに、君主名の下に表示される数字もこの敵対心です。

この相手の怒りの大きさによって、コンピュータ担当の英雄は攻め込む相手を決めますので、交渉では相手の怒りを静める事が目的の一つとなります。

また、使者の貴方への忠誠度が低く、交渉相手のカリスマが高い場合には、使者が貴方のもとへ帰らないことがあります。

(1) 借金

他の君主から金を借ります。商人からの借金と違い金額の制限もなく、利子も付きませんので、きちんと返しさえすればたいへん便利でお得です。しかしながら君主からの借金や借りた兵糧の返済が滞ると、その君主を怒らせることになりしますので、借金や借りた兵糧を忘れないようにしてください。君主からの借り物は国状態には表示されません。また交渉が成功しても相手の君主のいる国の軍資金が貴方の求めた金額より少ない場合は借りられる額はそれだけ少なくなります。

(2) 借金返済

君主からの借金は、秋に自動的に返済されますが、この命令で早く返してしまうことができます。

(3) 兵糧借り

他の君主から兵糧を借ります。注意事項は借金と同じです。

(4) 兵糧返済

君主から借りた兵糧は、秋に自動的に返済されますが、この命令で早く返してしまうことができます。

(5) 土地の交換

他の君主の領地と自分の領地が隣りあっている場合、その領地を交換することが出来ます。この交渉をうまく使うと、孤立してしまった自分の領地をまとめることが出来ます。

交換するためには、相手の領地が二つ以上あり、交換後相手の領地が相手の他の領地に隣接している必要があります。

土地を交換すると両方の土地の住民の忠誠度が低下します。

(6) 婚姻

貴方の娘を相手の君主に嫁がせます。これにより、相手は貴方によい印象を持つことになり、敵対心を大幅に下げることが出来ます。他の交渉の成功率が上がり、攻め込んで来る可能性がほとんどなくなります。しかし、貴方が攻め込んだことのある相手だったり、借金を返さなかったりしていた場合には、その君主の怒りに触れ、娘、使者ともに殺されてしまう場合もあります。そうすると、貴方のカリスマ、運が低下してしまいます。

貴方の娘を嫁がせた君主の領地へ貴方が攻め込むと貴方のカリスマが低下し

ます。その君主が死亡して他の武将が君主になった場合には、この関係はなくなります。

(7) 贈物

他の交渉を成功させるために、また、自分の領地に攻め込まれないために、他の君主の貴方に対する怒りを静める効果のある贈物をします。貴方に対する敵対心が10以下になればその君主が攻めて来ることはまずありません。

(8) 共同作戦

これは相手の君主をけしかけて、第三の敵を攻めさせるものです。従って貴方が窮地に陥ったとき、助けてくれるという事ではありません。

(9) 停戦

交渉相手と戦争中の国がある場合、お互いに攻め込んでいる方が撤退し、戦争をやめるものです。

(10) 土地を要求する

貴方が他の君主に対して外交交渉を続けた結果、その君主の貴方に対する敵対心が0になった場合、貴方はその君主に対して土地を要求することが出来ます。相手の君主はいままでに貴方からいろいろな恩を受けているわけですから、世間体からも拒否することは出来ません。しかし、貴方が土地を得るためには、相手に金10000、または玉璽を贈るか、または娘を嫁にやらねばなりません。

また逆も成り立ちます。即ち、ある君主の貴方に対する貢献度が100に達すると、その君主に土地を要求されることがあります。このとき、貴方は拒否することは出来ません。

命令16：>取り引き<

(1) 商人

常に商人がいるのは4, 7, 10, 13, 20, 21, 28, 29, 37, 39, 48, 56国だけで、その他の国は旅の商人が渡り歩いているので、いつもいるとは限りません。特に、民忠誠度の低い国や、土地価値の低い国、夏の南部の国、冬の北部の国にはほとんど訪れられません。

1)：借金、借金返済

商人から借金をしたり、借金を返済したりします。返済は秋に自動的に行われます。借金は合計1000までしか出来ません。

2)：兵糧売り，兵糧買い
兵糧の売り買いを行います。

(2) 鍛冶屋

鍛冶屋は鉄10と金1で武器を1作ってくれます。金が足りなくても仕事をしてくれることがあります。

武器を得ることにより，兵士の武装度が上がります。

命令17：>委任・解任<

自分の領地が増えて来ると全ての領地に命令を出すのは煩わしくなりますので，重要でない国は委任してしまうと貴方の配下の武将が治めてくれます。

しかし委任している国に攻め込まれると，貴方はその国の配下に命令を与えることは出来ません。従って委任していた国の周囲に敵国が現われた場合には解任して，その国を貴方の統治下においた方がよいでしょう。

この命令は君主のいる国からしか行うことができません。この命令を実行しても他の命令を行うことができます。

命令18：>放浪<

周りを強国に囲まれ，逃げ場のない絶体絶命の危機に陥ったとき，最後の手段として放浪の旅に出ます。放浪すると，国を捨て，兵士を捨て，捲度重来の夢を見ながら当てるのない旅を続けることとなります。領地が幾つかあった場合，君主がいない国にいる武将は在野に下り，そこは空白地となります。君主がいるところでも，連れていけない武将は在野に下り，空白地となります。それまでかかえていた兵士は，武将1人に付き500人を残して全員解雇されます。

また，戦争や人材登用で敵に捕まってしまった場合，運良く逃がされたとしても自国に帰る事が出来ずに放浪状態に陥ってしまう事があります。戦争中，放浪状態に陥ってしまった場合は，戦争中の味方の武将のみがついてきます。人材登用で敵に捕まり放浪状態に陥った場合は，どの武将もついてきません。

放浪の旅に出ると貴方の出す事の出来る命令は次の5つだけになります。

(1) 移動

隣国へ移動します。このとき，貴方のもとへ義勇兵が集まってきますので，一緒に放浪している武将の誰かか，貴方自身の持つ兵士に加ええます。全兵士数

が，20000人に達すると，もはや放浪を続ける訳にはいかなくなり自動的に旗揚げとなります。

誰かの領地に貴方がいる場合，移動すると貴方は捕まってしまう可能性があります。

(2) 旗揚げ

空白地にいる場合には建国してそこを自分の領地とし，誰かの支配地にいる場合には画面はHEXとなってその領主と戦闘を開始します。

(3) 隠遁

その国にとどまります。誰かの領地にいても捕まる可能性はありませんが義勇兵はやってきません。

(4) 様子を見る

各国の国状態や，自分の配下の様子を見る事が出来ます。この命令を実行しても，他の命令を実行することが出来ます。

(5) 中断

命令20：>その他<と同じです。この命令を実行しても，他の命令を実行することが出来ます。

命令19：>なにもしない<

なにもせず，その月を過ごします。

命令20：>その他<

(1) ゲームの中断

ゲームを中断します。普通は今の状態をDISKに書き込んでからゲームをやめます。

ゲームのセーブ箇所は10箇所ありますので自分のセーブしたい箇所の番号を選び，ファイル名を記入して下さい。

ファイル名は30文字までで，英文字，数字が使えます。

現在プレイ中のゲームを、ここで中断したい場合は

このゲームをやめますか (Y/N)?

という表示の時にYを押して下さい。次に

もう一度別のゲームをしますか (Y/N)?

という表示が出ますので、他のシナリオや別のセーブ・データをロードしたい時は、Yを押して下さい。タイトル画面に戻り、最初からゲームをする事が出来ます。本当にゲームをやめたい時はNを押して下さい。

(2) 音のON/OFF

効果音を出すか消すかを決めます。効果音は入力待ちのとき、即ちカーソルが点滅しているときならいつでも、F・1キーでOFF、F・2キーでONにすることが出来ます。

(3) 動画のON/OFF

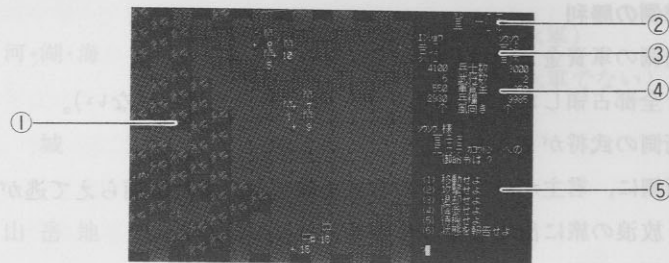
アニメーションを表示するか、消すかを決めます。アニメーションも入力待ちのとき、即ちカーソルが点滅しているときならいつでもF・3キーでOFF、F・4キーでONにすることが出来ます。

(4) waitの調整

表示の待ち時間を調整します。メッセージを読み慣れてきましたら、waitの調整をして下さい。1-10で小さくなる程表示時間が短くなります。なお、初期時は6に設定されています。

8. 戦術 (HEX画面)

戦略の命令2：>戦争< で敵国に攻め込んだ場合や攻め込まれた場合、または放浪中に誰かの領地で旗揚げした場合などには、画面はHEXとなり戦闘状態に入ります。HEXにおいても命令は数字で入力しますが[RET]不要なものが多いので注意して下さい。



- ① HEX(マス目)が表示されます。移動や攻撃は、全てこのエリア上で行います。
- ② 現在、戦争している国名が表示されます。
- ③ 戦闘中の君主名(または総大将)が表示されます。
- ④ お互いの兵士数・武将・軍資金・兵糧などが表示されます。
- ⑤ 命令入力及びその結果が表示されます。

1. 配置

HEXにはいると、まず攻撃側から武将を配置します。配置が出来るのはHEX上に○印がでているところです。攻め込んだ場合には兵糧を何処に置くか決めて下さい。兵糧を敵に取られると兵糧0となって貴方の負けとなるので兵糧は味方の武将を配置したマス目に置くべきです。次に防衛側の武将を配置します。全員を配置する必要はなく、特定の武将を選んで配置することが出来ます。最低1人は配置する必要があり、また10人しか配置できません。配置せずに待機中の武将がおり、HEXに配置されている武将が10人未満の時には各ターンの初めに

援軍を送り出しますか (Y/N) ?

と聞いて来るので援軍を繰り出したときはYと答えて下さい。なお、防衛側は城を全部取られると負けとなり、また城は防衛上有利なので城に武将を配置すべきです。

2. 勝利条件

勝敗は次のどれかの場合が満たされると決定します。

(1) 攻撃側の勝利

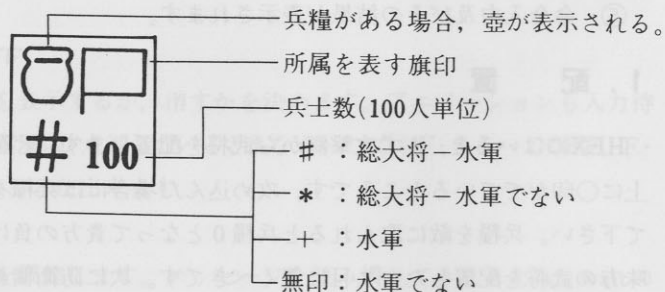
- * 防衛側の軍資金または兵糧が0になったとき。
- * 城を全部占領したとき(誰もいない城があってはいけない)。
- * 防衛側の武将が1人もいなくなったとき。
- * 防衛側に、君主がいて、その君主を殺すか、または捕らえて逃がしたときに、放浪の旅に出てしまったとき。

(2) 防衛側の勝利







- * 攻撃側の軍資金または兵糧が0になったとき。
- * 攻撃側の総大将を倒したとき。
- * 攻撃側の兵糧を奪ったとき。

3. HEXにおける部隊と地形の表示

(1) 部隊



(2) 地形

| | | |
|---|-------|-------------------------------------|
|  | 平地 | 入り込むのに必要な機動力 = 2 |
|  | 山地 | 入り込むのに必要な機動力 = 4 防衛上有利です。 |
|  | 湿地 | 入り込むのに必要な機動力 = 5 |
|  | 河・湖・海 | 入り込むのに必要な機動力 = 6 (水軍) 10 (水軍でない) |
|  | 城 | 入り込むのに必要な機動力 = 3 防衛上特に有利です。 |
|  | 山岳地 | 入り込むことはできません。 |

9. 戦術時 (HEX画面) における命令

HEXでは6つの命令を発する事が出来ます。数字の入力のあとに[RET]は不要です。[RET]のみを押すと一般に最初の命令待ちに戻る事が出来ます。

| | | |
|---|----|----------|
| 1 | 移動 | 部隊を移動させる |
| 2 | 攻撃 | 敵部隊を襲撃する |
| 3 | 退却 | 部隊を退ける |
| 4 | 降参 | 降伏する |
| 5 | 待機 | 何もしない |
| 6 | 報告 | 状況を報告する |

1. 移動

(1) 通常移動

部隊を移動させます。1マス動くごとにその地形に対応した機動力が消費され、機動力がなくなるまで連続して移動することが出来ます。例えば、機動力が10あった場合、山地2マスに平地1マス移動でき、平地だけなら5マス移動出来ます。機動力が余っていても、[RET]のみ入力することにより、そこで止まる事が出来ます。冬には機動力が2減少するので動きが鈍ります。

(2) ののしってから移動

敵の部隊が隣接している場合、移動する前にその敵部隊をののしると、敵部隊の武将の能力が低い場合には、自分の部隊が移動したあとをその敵部隊が追って来ます。失敗した場合には通常の移動となります。

(3) 散開

部隊を2つに分けます。敵部隊を取り囲み、一斉に攻撃することによって自軍の損害を減らす事が出来ますので、散開して取り囲むようにします。しかし、散開すると移動できなくなってしまいますので、注意が必要です。

(4) 集結

散開している部隊を一つにまとめます。

2. 攻撃

(1) 通常攻撃

隣接している敵部隊を攻撃します。戦闘の結果、双方に被害がでて兵士数が減ります。兵士数が0になるとたいていは敵に捕らえられてしまいますが、捕らえられない事もあります。兵士数が0であっても、その武将1人で戦う事ができます。

敵の武将を捕らえると、生かすも殺すも貴方の自由となります。

捕らえた武将を殺してしまうと、その武将はこの世からいなくなります。

捕らえた武将を逃がすと、普通の武将は在野に下ります。君主である武将を逃がすと、他の国に逃げたり、放浪の旅にでたり、なにごともしなかったかのように再び貴方を攻撃して来たりします。

捕らえた武将を召し抱えると、その武将は貴方の配下となります。貴方が攻め込んだ時に召し抱えた武将は、戦闘に使わなければなりません。攻め込まれた時に召し抱えた武将は、戦闘に使わず待機中にすることが出来ます。大抵の場合、捕らえた武将の貴方への忠誠度は大変低く、敵に寝返ってしまう可能性大ですので注意が必要です。君主を召し抱えることは出来ません。

(2) 一斉攻撃

攻撃目標である敵部隊に隣接している全ての味方の部隊が同時に攻撃します。一斉攻撃をかけると、味方の損害は攻撃に参加した部隊の数で割られます。

従って敵を取り囲むとそれだけ有利になります。

(3) 突撃

敵部隊のマス目に入り込んでどちらかの兵士数が0になる迄両軍入り乱れての白兵戦を行います。但し、突撃を仕掛ける場合は、ある程度の機動力がなければ実行出来ません。

突撃を行った場合、敵武将の武力が低いと生け捕りにする事が出来ず戦乱のなかで殺してしまう事が多くなります。武将を手に入れたいときには注意が必要です。

(4) 計略

敵部隊を罠にかけます。武将の知力が高くないと成功しません。計略が成功すると相手の兵士数が減るだけでなく、機動力を一時的に0にする事が出来ま

す。この攻撃は味方に被害がでないので、兵士数が少ない場合に有効です。ただし、計略を用いて敵部隊の兵士数を0にしても敵武将を捕らえられる事はまれです。

(5) 火計

隣接するマス目に火を放ちます。成功するとその場所が炎に包まれ、そこにいる部隊は火のついていない場所に移動するか退却又は降参しなければ全滅し、武将も焼け死んでしまいます。炎は各ターンごとに風下へ向かって燃え広がってゆき、敵、味方の区別なく焼き払って行きます。尚、炎の燃えさかる HEX に進入することは出来ません。

3. 退却

部隊を隣接する自分の領地か空白地へ退却させます。退却できる土地がないときは退却できません。退却は失敗する事も多く、特に機動力が少ないときや多くの敵部隊に接している場合には敵に捕らえられてしまう可能性が高くなります。

武将が退却する時は、その部隊のみ有効ですが、君主(総大将)が退却すると、全軍退却とみなされますので気をつけて下さい。

4. 降参

武将を降参させます。降参すると戦闘で敵に捕まったときと同じになります。

5. 待機

部隊を現在位置する HEX 上で休息させ、機動力を養います。待機すると、機動力が1あがります。ただし、機動力は最大15までです。

6. 報告

部隊の状態を報告させます。敵の部隊の状態も見ることが出来ます。

10. 武将を捕らえた時

HEX の戦闘で武将を捕まえた場合や、貴方の領地に人材登用に来た君主を捕らえたり、貴方の領地を放浪していた英雄を捕らえた場合、貴方は次のうちの一つを選ぶ事が出来ます。

1. 頸を切る

捕らえた武将を殺します。その武将はこの世からいなくなります。

2. 逃す

普通の武将であれば、その武将は在野に下ります。君主であった場合は、そのまま自分の領地に逃げてしまいますが、うまく自分の領地に帰り着けなかった場合にはその君主は放浪の旅にでます。その君主がたくさんの領地を持っていた場合には、それらは全て空白地となります。

3. 召し抱える

貴方の配下にします。しかし君主(英雄)を召し抱える事は出来ません。この命令によって武将を貴方の配下にした場合、その武将もとの君主に対する忠誠度が高かった場合には、貴方への忠誠度は極端に小さくなりますので注意が必要です。

貴方の配下の武将が捕らえられた場合にはたいてい捕らえた君主に召し抱えられます。また貴方自身が捕らえられた場合には、貴方のカリスマが高く、捕らえた君主の貴方に対する敵対心が小さかったならば逃がされる可能性があります。そうでないときは殺されてしまいます。たとえ逃がされたとしても運悪く自分の領地に帰り着けなかった場合には、強制的に放浪状態となり、貴方の持っていた領地を全て失うこととなります。

11. 君主の死亡について

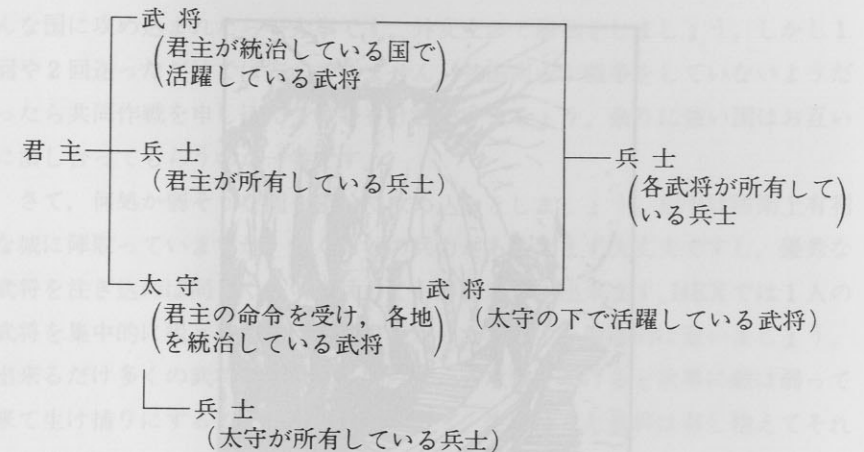
君主が死んでしまうと配下の武将の中から後継者が選ばれ、後を継いで君主となります。配下の武将が1人もいないときはその君主の一族は滅亡します。

もし、貴方が死んでしまった場合、配下の中から後継者を選びだし、今後貴方はその武将となってゲームを続けます。配下の武将が1人もいないとゲーム終了です。

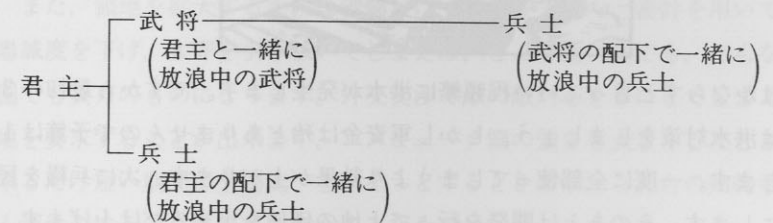
君主が新しい武将に代わると、新しい君主の能力によっては配下の武将たちの君主に対する忠誠度が低下し、忠誠度が0になってしまった武将は君主のものを去り在野に下ってしまいます。

12. 武将の主従関係について

1. 君主が領地を持っている場合



2. 君主が放浪している場合



13. ゲームのヒント

『三国志』の命令をひとつお説明して来ましたが命令の数が大変多いので、最初に何をしたらよいか、例を一つ挙げておきましょう。



夏にはかならずと言っていい程頻繁に洪水が発生します。ですから最初の3ヶ月間は洪水対策をしましょう。しかし軍資金は殆どありませんので予算は1ずつにします。一度に全部使ってしまうより効果が上がります。次に兵糧を民にほどこします。そのあとは開発を行って土地の価値を出来るだけ上げます。秋が来たら軍資金がある程度増えている筈ですから商人を呼び出して兵糧を買きましょう。

商人はいましたか？ 商人がいないときは、土地価値を上げましょう。兵糧が手に入ったなら民にほどこしをして民誠度を70以上に上げてやります。こんな事をしている間に、他の国は戦争を始めているかも知れませんが、とにかく最初は生産力を向上させる事です。

軍資金や兵糧に余裕が出て来ましたか？ 余裕があれば兵士を少し雇っても

よいでしょう。さて、周りの様子を見てみましょう。兵糧が100以下の国があれば、攻め取るのは簡単です。貴方自身の国はまさかそんな状態ではないでしょうね。攻撃するのなら、人口の多い国を狙いましょう。生産力も強く、兵士も多く雇えます。

隣に武将の数、兵士数、軍資金、兵糧のそろった強国はありませんか？ そんな国に攻め込まれたら一大事です。外交交渉で贈物をしましょう。しかし1回や2回送っただけでは安心できません。強国同士が戦争をしていないようだったら共同作戦を申し込んで戦争をけしかけましょう。余りに強い国はお互いに潰し合ってもらうのが一番です。

さて、何処か弱そうな国を狙って攻め込むとしましょう。相手は防衛上有利な城に陣取っていますが、倍ぐらいの兵力があればまず大丈夫ですし、優秀な武将を注ぎ込めば同じぐらいの兵力でも勝取る事が出来ます。HEXでは1人の武将を集中的に狙う事です。特に君主がいたら君主を徹底的に狙いましょう。出来るだけ多くの武将で敵を取り囲み、一斉攻撃をかけると次第に敵は弱って来て生け捕りにすることが出来るでしょう。生け捕った武将は召し抱えてそれほど大切でないところに配置しましょう。突撃は相手を殺してしまう事が多いので兵糧が尽きそうな場合など早く決着を着けたいときを除いて余り使うのは止めましょう。

また、領地を拡大する手段は戦闘だけではありません。密計を用いて太守の忠誠度を下げ、太守を引き抜いてしまえば、どんな遠い国でも、どんなに強い国でも貴方のものになります。外交交渉で敵の敵対心を0にしてしまえば、領地を要求することが出来ます。コンピュータ側の強さを大きくしたときや、出来るだけ短い期間で全国統一を果そうとするときには、これらの知的手段による領地の拡大は必要不可欠なものとなるでしょう。

何処かの国を取りましたか？ 取ったならば新たに武将が何人か貴方の配下となったでしょう。その武将の様子を見てみましょう。貴方への忠誠度が一桁しかないかもしれません。そんな武将は重要なポストには就けられません。武将の貴方への忠誠度は少なくとも50は必要です。武将にほどこしをしましょう。

何か忘れてはいませんか？ 領地を余り増やす前に優れた武将を集めましょう。まずは自分の領地で人材を捜索してみます。武将が見つかったらどんどん登用しましょう。敵の領地にいる在野武将や敵の配下の武将でも忠誠度が低け

れば登用できます。

たくさんの方々がいますが、貴方は君主として、誰がどんな能力を持っているかを把握する必要があります。武力の高い武将は戦場へ、知力の高い武将は未開の国で生産力の向上に従事させます。知力、カリスマが揃っていれば優秀な外交官となりますので使者として外交交渉に用いましょう。あまり特徴がなくても、国の数が多くなってきたときには、安全な国の太守にすることが出来ます。そして、知力の最も高い武将は軍師として貴方の傍らにおき、その忠言を聞きましょう。命令の実行前に貴方に伝えられる忠言のうち、知力96以上の武将の言う事は、その知力の高さに応じて信頼できるものである事を付け加えておきます。

以上あまりにも簡単に勝てそうな事を書いて来ましたが実際にはなかなかこの通りにはいきません。これは実直なやり方ですので、最初に可能な限り領地を増やしてしまい、その後幾つか敵に取られてもその間に他の国を強くしてしまうとか、最初の状態があまりに不利なときにはその国を捨てていきなり放浪の旅にでて機会を窺うとか、他にもやり方は無限にあると思います。

もし貴方が『三国志』を御存じないのであれば是非一度文庫本やマンガやテレビの人形劇にもなっているこの壮大な物語をお読みになることをお勧めします。三国志に登場する人物たちがどんな関係にあり、どんな個性を持ち、どんな人生を送ったか、それがわかるとゲーム『三国志』の面白さが倍増するでしょう。