



三國志12



三國志12

目次

操作方法	4
ゲームの開始	6
ゲームの概要	10
戦略の流れ	12
戦略	14
画面の見方	14
内政	22
軍事	24
人材	26
外交	27
賞罰	28
軍団	29
命令一覧	31
秘策	32
技法	34
特技	36
戦闘	38
画面の見方	38
戦闘の流れ	40
戦闘の勝敗条件	43
一騎討ち	44
戦法一覧	45

※画面は開発中のものです。
 ※ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。
 ※この解説書では、「標準1」での操作を基準に説明します。

© Broadmedia GC Corporation. All Rights Reserved.

ユーザーサポート

G クラスタ カスタマーセンター

Webからのお問い合わせ <https://www.gcluster.jp/game/user/input>

メールアドレス g-cluster_support@gcluster.com

公式サイト <https://gcluster.jp/>

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。
 本ソフトウェアでは、株式会社イワタのフォントを使用しています。
 イワタの社名、フォントの名称は、株式会社イワタの商標または登録商標です。

本文デザイン：
 須藤康子+島津デザイン事務所

さくいん

▶あ◀			
一騎討ち	44	情報	17
移動	26	城門	42
援軍	24, 40	処断	28
		処罰	28
		陣	39, 41
		人材	26
		心証	18, 27
		新設	29
▶か◀		新武将登録	9
外交	27	スタートメニュー	6
潰走	38, 42	分断	21
街道	15	製造所	23
開発	32	勢力	10
解放	28	勢力詳細情報	18
加増	28	セーブ	7
環境設定	8	戦闘	38, 40
勸告	27	戦闘画面	38
官爵	28	戦闘の勝敗条件	43
漢帝	18	戦法	41, 45
騎兵	42	戦法一覧	45
技法	34	操作方法	4
技法一覧	35	増築	22
技法所	23		
機能	26	▶た◀	
求人所	23	待遇	21, 28
空白都市	25	達人	5, 43
クリア条件	11	探索	22
軍議	40	忠誠	20
軍事	24	知力	21
軍団	29	陳情	23
計略府	23	追放	28
ゲームオーバー	11	停戦	27
現役武将	10	投手	14, 42
健康	21	統率	21
献策	32	同盟	27
建設	22	動揺	47
見聞	23	特技	36
国号	18	特技一覧	36
固有技法	34	特殊攻撃	42
		都市画面	16
		都市の種類	14
		突撃	42
		都督	29
		▶な◀	
		農園	23
		▶は◀	
		配属	22
		破壊力	42
		秘策	32
		秘策一覧	33
		秘策実績	26
		病気	21
		標的	19
		兵糧	11
		負傷	21
		武将詳細情報	20
		武将名鑑	26
		部隊アイコン	38
		武力	21
		審迅	42
		分断	15
		兵科	42
		兵器	22, 42
		兵舎	23
		編制(軍団)	30
		防御	14
		方針	30
		褒美	28
		捕虜武将	10
		本陣	42
		▶ま◀	
		名声	37
		名品	28
		命令一覧	31
		メイン画面	14
		猛射	43
		▶や◀	
		槍兵	42
		輸送	25
		弓兵	42
		要請	19, 27
		予備兵	24
		呼寄	26
		▶ら◀	
		連合	19
		ロード	7

操作方法

ゲームパッド

ここでは戦略(P.14)と戦闘(P.38)の主な操作を解説します。その他の操作は画面に表示されるキーガイドをご確認ください。戦闘の操作は、初期の状態では「標準1」に設定されています。[戦闘環境設定](P.8)の「戦闘操作」で「標準2」「達人」に切り替えられます。

※動作確認済みのゲームパッドは、「ロジクール F710 ワイヤレス ゲームパッド」(Logitech® F710 Wireless Gamepad)のみです。それ以外のゲームパッドでは、正常に動作しない場合があります。

戦略中



Yボタン

進行(次の月へ)
開戦

Xボタン

メイン画面⇄都市画面

Aボタン

決定、命令選択へ

Bボタン

キャンセル、戻る

戦闘中

※標準1※



※標準2※

「標準2」は、以下の操作が「標準1」と異なります。

Aボタン	味方部隊選択	Yボタン	目標設定
Bボタン	選択解除、マップカーソル移動の高速化	LB / RBボタン	味方部隊にジャンプして選択

※達人※

「標準1」「標準2」に比べて細かな操作を行えます。達人の操作は(P.43)をご覧ください。

ゲームの開始

ゲームの起動

- ① オープニングが終了するか、STARTボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。
- ② タイトル画面でSTARTボタンを押すと、スタートメニューが表示されます。



スタートメニュー

ロード	セーブしたデータをロードし、続きからプレイする。	
新規ゲーム	新しくゲームを始める。	
武将	新武将登録 (P.9)	新武将を作成・変更する。
	武将顔編集	三国志武将の顔CGを編集する。
オプション	実績	プレイ記録を確認できる[プレイコード]、自勢力に所属したことのある武将を確認できる[武将名鑑]、開発・発動した秘策を確認できる[秘策実績]がある。実績に従って特典が得られる。
	環境設定 (P.8)	ゲームの環境設定を行う。

新規ゲーム

- ① スタートメニューで[新規ゲーム]を選ぶと、シナリオ選択画面が表示されます。
- ② シナリオを選ぶと、勢力選択画面が表示されます。
新武将のデータがあると、新武将管理画面が表示されます。新武将管理画面では、新武将を配置したり、新武将を君主とする新勢力を作成したりできます。



- ③ 勢力を選ぶと、環境設定画面 (P.8) が表示されます。LB / RB ボタンで画面を切り替え、方向パッドで設定項目を選びます。項目を選ぶと、その説明が表示されます。
- ④ 環境設定を終えて、Aボタンでゲームが始まります。



セーブ・ロード

❖セーブ❖

プレイ中のデータをセーブします。

[機能] (P.26) の[セーブ]で、セーブ個所を選びます。

セーブデータは30個まで作れます。

※戦闘中はセーブできません。

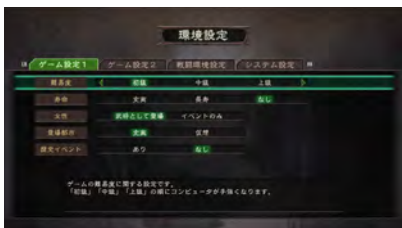
❖ロード❖

セーブしたデータでゲームを再開します。

スタートメニューで[ロード]かプレイ中に[機能]の[ロード]を選びます。

環境設定

新しくゲームを始めたり、スタートメニュー (P.6) の[オプション]やプレイ中に[機能] (P.26) の[環境設定]を選んだりすると、ゲームをプレイする環境を設定できます。
設定項目を選ぶと、項目の説明が表示されます。



ゲーム設定1*	難易度	【初級/中級/上級】ゲームの難易度を設定する。
	寿命	【史実/長寿/なし】武将の寿命を設定する。
	女性	【武将として登場/イベントのみ】女性について設定する。
	登場都市	【史実/仮想】在野武将の登場都市について設定する。
ゲーム設定2	歴史イベント	【あり/なし】歴史イベントの発生について設定する。
	戦略解説	【あり/なし】戦略解説について設定する。
	討死	【なし/標準/多い】戦闘中の武将の討死について設定する。
	金収入	【標準/自勢力のみ多め/他勢力のみ多め/多め】金収入について設定する。
	兵糧収入	【標準/自勢力のみ多め/他勢力のみ多め/多め】兵糧収入について設定する。
戦闘環境設定	募兵量	【標準/自勢力のみ多め/他勢力のみ多め/多め】募兵量について設定する。
	他国の戦闘	【観戦するか選択/委任軍団のみ選択/結果のみ表示】他国の戦闘の観戦について設定する。
	戦法演出	【詳細/簡略】戦法使用時の演出について設定する。
	ポイント速度	【遅い/普通/速い/最速】戦闘中のポイント速度を設定する。
システム設定	戦闘操作	【標準1/標準2/達人】戦闘の操作方法を設定する。
	メッセージ速度	【停止/遅い/普通/速い】メッセージ速度を設定する。
	BGM音量	【0~100】BGM音量を設定する。
	効果音音量	【0~100】効果音音量を設定する。
	ボイス音量	【0~100】ボイス音量を設定する。

*ゲーム設定1は新規ゲーム開始時のみ変更できます。

新武将登録

スタートメニュー (P.6) で[武将]の[新武将登録]を選べると、新武将登録画面が表示されます。

新武将作成	新たに武将を作成する。150人まで作成できる。
新武将変更	作成済みの新武将の設定内容を変更する。
新武将削除	作成済みの新武将を削除する。
生年一括編集	複数の新武将の生年を一括して変更する。

❖ 武将データの編集 ❖

各項目を選んで編集できます。
Xボタンで、武将の字・血縁以外のデータを自動で設定します。

個人

生没年・寿命や血縁・配偶者・義兄弟・相性の良い武将・親愛武将・嫌悪武将をそれぞれ設定する。

変更

姓・名・読みを自動で設定する。

能力 (P.21)

1~100の範囲で設定する。



義理

高いほど、下野したり、他勢力に寝返ったりしにくい。

勇猛

高いほど、一騎討ちが起こりやすい。

兵科 (P.42)

騎兵・弓兵・槍兵から兵科を選ぶ。

戦法 (P.45)

戦法を1つ選ぶ。

特技 (P.36)

特技1・特技2からそれぞれ最大5つまで選べる。

ゲームの概要

勢力と軍団

プレイヤーは中国大陸の一部を支配する**勢力**を担当します。**勢力**は統治している都市(支配都市)と、支配都市に所属する現役武将で構成されます。プレイヤーは武将を登用したり、支配都市を増やしたりして、勢力を拡大し、中国大陸の統一を目指します。勢力内で**軍団(P.29)**を編制して、その軍団に都市の統治を委任できます。



命令と進行

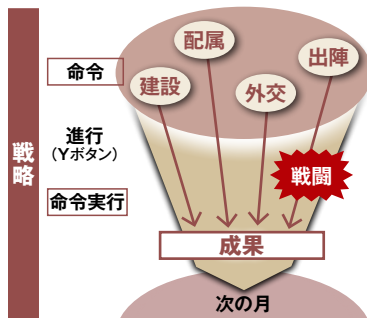
プレイヤーは、1カ月(1ターン)ごとに、さまざまな**命令**(コマンド)を出します。命令を出し終えたら、Yボタンで**進行**して時間を進め、命令を実行させます。これを戦略と呼びます。命令には、施設の**建設(P.22)**のように武将が担当しないものや、金や兵糧の生産のように武将が担当するものがあります。1人の武将に出せる命令は1カ月(1ターン)に1つで、実行するのに数カ月(数ターン)かかる命令もあります。プレイヤーの勢力と同様に、他勢力も戦略を行い、全ての勢力の戦略が終わると、次の月(ターン)へと進みます。

武将の種類

- 現役武将：勢力に所属する武将(捕虜武将を除く)。
- 捕虜武将：所属していた部隊が壊滅したり、勢力が減亡したりして、他勢力に捕らえられた武将。
- 在野武将：どの勢力にも属さない武将。

戦略と戦闘

戦略では主に、都市ごとの内政を行います。都市に施設を建設**(P.22)**し、武将を配属**(P.22)**して、兵力や兵糧を集めるなど国力を高め、軍備を増強します。軍事**(P.24)**の準備が整ったら、軍勢を編制して他勢力に攻め入り、**戦闘(P.38)**に勝って都市を奪います。



クリア条件

❖ゲームクリア❖

他勢力を戦闘や外交**(P.27)**の降伏勧告によって滅ぼし、自勢力のみで大陸を支配するとゲームクリアとなります。空白都市(どの勢力にも所属しない都市)が残っていてもクリアとなります。

❖ゲームオーバー❖

次のいずれかの状態になると、ゲームオーバーとなります。

- 支配している都市がなくなる。
- 自勢力の現役武将がいなくなる。
- 350年になる。

※シナリオ「戦国七雄」では紀元前100年になると、ゲームオーバーとなります。

兵糧

兵糧とは、兵力を動員するために必要なものです。軍事で出陣・輸送するとき、動員する兵力が増加するに従って、消費される兵糧も増加します。また、他勢力から攻撃されたときにも、兵糧がなければ兵力を動員できません。兵糧は、施設「農園」**(P.23)**で生産できます。

戦略の流れ

内政・外交などで国力を高め、戦闘に備えることを「戦略」と呼びます。戦略は、メイン画面(P.14)・都市画面(P.16)で行います。

施設を建設し、武将を配属せよ(P.22)



敵勢力と戦って勝つためには、まず自勢力を豊かにしなければなりません。市場では金を、農園では兵糧を生産でき、兵舎では兵力を集められます。武将を登用できる求人所も活用しましょう。施設に武将を配属すると、大きな効果を生みます。施設の効果を高める武将をそれぞれの施設に配属し、国力を高めましょう。

秘策を大いに活用せよ(P.32)



勢力拡大の鍵を握るといえるのが、秘策です。大陸のどこからでも在野武将を登用できる「求賢の策」、名声に応じた金・兵糧・兵力を得られる「求財の策」など、その効果は絶大です。秘策の開発には、費用と期間、特定の特技を持った武将が必要ですが、十分な対価を得られるはずです。また、戦闘で威力を発揮する秘策もあります。

都市を攻略せよ

(P.38)

国力が高まり、秘策の用意も整ったら、いよいよ出陣しましょう。周辺に敵勢力が多ければ、出陣して守りが手薄になった都市を他勢力に狙われる恐れもあります。ある程度の武将や兵力を都市の守りに残しましょう。敵の援軍なども考慮し、相手を上回る兵力で攻撃できれば、有利に戦争を進められます。自勢力・他勢力の秘策も考慮に入れ、勝てる編制で出陣しましょう。



施設を利用せよ(P.23)



より強大な他勢力を相手にしたり、自勢力をさらに発展させたりするためには、戦略に応じた施設の建設や増築、建て替えが必要です。技法所を建設して技法の研究を始める、製造所を建設して兵器の製造を始める、計略府を建設して特技「軍師」の効果を使うなど……。他勢力の動向を見つつ、それに合わせて戦略を練りましょう。

軍団に委任せよ(P.29)

支配都市数が更に増えていくと、全ての都市を統治するのが煩雑になるでしょう。そんなときは、軍団を新設し、都市の統治をコンピュータに委任できます。



戦略

画面の見方

❖メイン画面❖

戦略中のメイン画面です。命令を出したり、各都市の情報を確認したりできます。Yボタンで進行し、次の月へ進みます。

LTボタンで情報 (P.17)、STARTボタンで機能 (P.26)、BACKボタンでヘルプ(用語辞典)が表示されます。

都市の種類

通常	通常都市。効果はなし。
農業	農業都市。農園の効果上昇。
大都市	大都市。兵舎の効果上昇。
商業	商業都市。市場の効果上昇。

施設配属中の武将数・施設数・施設数の上限

傷兵

負傷した兵力。
1ターンごとに一定量回復する。

衝車・投石

兵器数。衝車・投石は施設「製造所」(P.23)で造る。

防御

都市の城門などの防御の整備度。
戦闘で破壊されると低下し、1ターンごとに一定量回復する。

現役武将数・在野武将数・捕虜武将数

漢帝 (P.18)

洛陽		
大都市	現役	14
	在野	1
	捕虜	0
董卓	配属	施設
	4	5
	最大	12
	兵力	35000
	募兵量	465
	傷兵	0
	衝車	0
	投石	0
	防御	100%
	金収支	1896
	兵糧収入	4944

選択中の都市の基本情報



選択中の勢力の基本情報

名声 (P.37) は勢力内、金・兵糧 (P.11) は軍団内で共通。

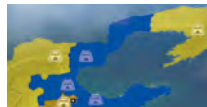
都市

都市を選ぶと、基本情報が表示され、Xボタンでその都市の都市画面 (P.16) になる。

君主のいる都市には、自勢力の軍団 (P.29) に所属する都市には、自勢力の君主のいる都市には君主の顔が表示される。

街道

都市と都市を結ぶ道。繋がっている隣接都市にのみ出陣・輸送できる。



分断: 他勢力に都市を奪われ、君主のいる都市と街道が繋がらなくなった状態。分断された都市は1ターンごとに兵力が減少する。

命令

Aボタンで命令を選べるようになる。続けて方向パッド左右/左スティックで命令を選び、Aボタンで決定する。

秘策 (P.32) 軍事 (P.24) 人材 (P.26) 外交 (P.27) 賞罰 (P.28) 軍団 (P.29)

金収支・兵糧収入

1ターンごとの金・兵糧の収入と支出の合計。

❖都市画面❖

戦略中の都市画面です。都市ごとに[内政] (P.22)を行います。Yボタンで進行し、次の月へ進みます。RTボタンで都市選択画面が表示され、都市を選ぶとその都市の都市画面に切り替わります。
また、LTボタンで情報 (P.17)、STARTボタンで機能 (P.26)、BACKボタンでヘルプ(用語辞典)が表示されます。

選択中の都市の基本情報 (P.14)

選択中の軍団の基本情報

施設 (P.23)

[内政]で施設を建設したり、武将を配属したりする。建設された施設と施設Lv、配属された武将が表示される。



命令

方向パッド左右/左スティックで命令を選び、Aボタンで決定する。

- 内政 (P.22) 秘策 (P.32)
- 軍事 (P.24) 人材 (P.26)
- 外交 (P.27) 賞罰 (P.28)
- 軍団 (P.29)

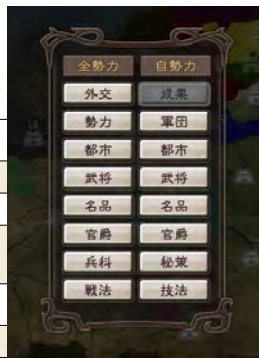
小地図

LBボタン/ RBボタンで、自軍団の他の都市画面に切り替わる。

❖情報❖

メイン画面・都市画面でLTボタンを押すと、各種情報の項目が表示されます。項目を選ぶと詳細な情報が表示されます。

	秘策	秘策の条件や効果、開発するのに不足しているものを確認する。
	技法	自勢力の技法の研究状況を確認する。
	軍団	自勢力の軍団ごとの状況や、方針を確認する。
自勢力	都市	自勢力の各都市の状況や、軍事・内政・地理の状況を確認する。都市を選ぶと、都市詳細情報を確認できる。
	武将	自勢力の武将の一覧情報を確認する。武将を選ぶと、武将詳細情報を確認できる。
	名品	自勢力の所有する名品の特徴を確認する。
	官爵	自勢力の所有する官爵の特徴を確認する。
	成果	自勢力の先月の成果を確認する。都市名を選ぶと、都市ごとの成果を確認できる。
	外交	勢力の外交関係を確認する。
	勢力	勢力の状況や外交・秘策・軍事・収支の状況などを確認する。勢力名を選ぶと、勢力詳細情報 (P.18) を確認できる。
全勢力	都市	都市の状況や、軍事・内政・地理の状況を確認する。都市を選ぶと、都市詳細情報を確認できる。
	武将	武将の一覧情報を確認する。武将を選ぶと、武将詳細情報 (P.20) を確認できる。
	名品	名品の特徴を確認する。名品を選ぶと、名品詳細情報を確認できる。
	官爵	官爵の特徴や取得している勢力を確認する。
詳細	兵科	兵科 (P.42) の特徴や説明を確認する。
	戦法	戦法 (P.45) の特徴を確認する。



◆勢力詳細情報◆

情報 (P.17) の[勢力]で、勢力名を選ぶと表示されます。Aボタンで以下の各種一覧を表示します。

軍団	軍団の一覧情報。
都市	支配都市の一覧情報。
武将	武将の一覧情報。
官爵	所有する官爵の一覧情報。
名品	所有する名品の一覧情報。

国号	歴史イベントで獲得したり、官爵の「皇帝」位になった際に定めたりする。 ※黄巾勢力など、国号をはじめから持っている勢力もあります。
漢帝	後漢皇帝のいる都市を支配すると、漢帝名が表示される。名声が大きく上昇する。 ※黄巾勢力は漢帝を擁立できず、後漢皇帝のいる都市を支配した場合、後漢が滅亡します。

君主の官爵

君主が就いている官爵。名声が上昇すると、より高い官爵に就ける。
※官爵「州刺史」「州牧」に任命されるには、州都(情報 (P.17) から[都市]の[地理]で確認できる)を支配する必要があります。

名品の所有数

褒美 (P.28) で授与できる名品の数。

勢力

曹操 官爵 丞相 名声 2710 名品 2

国号	兵力	205555	金	35010	兵糧	129587
漢帝 献帝	傷兵	0	金収入	45665	兵糧収入	28670
都市 17	衝車	0	金支出	41900	予想兵糧	158257
現役 82	投石	0	予想金	38775		

秘策

発動中秘策

開発中秘策 封印の策 期間 2

心証 21

要請勢力

要請目標

連合 標的

小地区

所持している秘策・
発動中の秘策とその期間・
開発中の秘策と開発に
かかる期間

自勢力に対する心証・ 自勢力との関係

心証が高いと外交 (P.27) で有利に交渉できる。
関係は、交渉により「停戦」「同盟」関係になると表示される。

要請勢力・要請目標

同盟中の他勢力から要請されたときの目標と、要請してきた勢力。

連合	ある1つの勢力に対し、他勢力と連合を組んで敵対すると「○」が表示される。
標的	連合の標的となっている勢力。連合加盟勢力が、標的勢力の都市を攻略すると、名声 (P.37) が上昇する。

小地区

支配都市が明滅する。

◆武将詳細情報◆

情報(P.17)の[武将]で一覧から武将名を選ぶと表示されます。
Aボタンで所有する名品を表示します。

列伝

血縁者・武将説明
などを見られる。

忠誠

低いと下野(配下でなくなる)
したり、他勢力に寝返っ
たりしやすくなる。

使える戦法(P.45)

能力

	戦略での効果	戦闘での効果
統率	施設「兵舎」(P.23)の募兵量が増加する。 研究期間が短くなる技法がある。 [輸送](P.25)で輸送できる兵力が増加する。	指揮兵力が増加する。 部隊の戦闘力が上昇する。
武力	施設「巡察局」(P.23)の名声上昇効果が高まる。 研究期間が短くなる技法がある。	一騎討ち(P.44)時の技札が強くなる。 効果が高まる戦法がある。
知力	秘策開発期間が短くなる。 施設「製造所」(P.23)の兵器製造期間が短くなる。 施設「計略府」(P.23)の効果が高まる。 献策(P.32)の成功率が上昇する。 施設「求人所」(P.23)の登用・探索が成功しやすくなる。	視界が広がる。 効果が高まる戦法がある。
政治	交渉が成功しやすくなる。 施設「市場」[農園](P.23)の収入が増加する。 研究期間が短くなる技法がある。	—

健康状態

健康	通常の状態。
負傷・病氣	全ての能力が半減する。 一定期間で治る。

俸禄

毎ターン、俸禄として支払う金。

待遇

感謝	俸禄が武将の希望より多い状態。忠誠が少しずつ上昇する。
(何もなし)	通常の状態。
不満	俸禄が武将の希望より少ない状態。忠誠が少しずつ低下する。

仕官してからの年数

指揮可能な兵力の最大数(P.25)

特技(P.36)
持っている特技。

内政

施設を建設し、その施設に武将を配属すると、さまざまな効果が得られます。都市画面で[内政]を選ぶと、[配属]・[建設]・[増築]などのコマンドが表示されます。

❖配属❖

建設済みの施設に武将を配属します。

[配属]で施設と配属する武将を選びます。武将は、その施設に影響する能力が高い順に表示されます。また、武将がその施設の効果に影響する特技(P.36)を持っていると、特技名が青く表示されます。

Xボタンで、技法所・製造所・求人所以外の全施設に武将を自動で配属できます。すでに配属されている武将も再配属されます。



自動配属を活用しましょう。

技法所・製造所・求人所は、武将の配属のみでなく、さらに細かい命令が必要です。技法研究や兵器製造、武将の登用・探索などが行えます。

技法所	技法(P.34)を研究します。技法の研究には、技法所が同じ都市に2つ必要です。
製造所	製造所で兵器(衝車・投石)を製造します。[配属]で製造所を選んだあと、武将と製造する兵器を選びます。製造した兵器は、軍事の[出陣](P.24)で、部隊の兵科を衝車・投石にすると、戦闘で使用できます。 ※兵器は技法[兵器製造]を獲得すると、製造できるようになります。
求人所	武将を登用したり、未発見の武将を探索したりします。捕虜武将も登用できます。[配属]で求人所を選んだあと、武将と方針を選びます。 ・[任意登用] 登用を優先し、探索も行います。 ・[武将登用] 指定した武将の登用を優先し、探索も行います。 ・[探索] 探索を優先し、登用も行います。

❖建設❖

施設を建設します。

空地を選び、建設する施設を選びます。すでに建設された施設を選ぶと、別の施設に建て替えられます。建設には1ターンかかります。

❖増築❖

施設を増築し、施設Lvを上げます(最大Lv5)。増築には数ターンかかります。施設Lvが上がると、施設の効果が高まります。

[一括増築]で、増築する施設を複数選び、一括で増築できます。

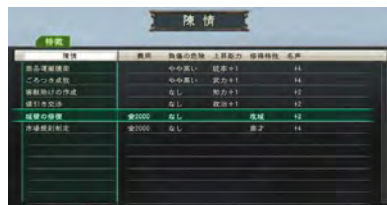
※[増築]中でも現在のLvでの効果は持続します。

❖陳情／見聞❖

民の陳情を聞きます。

武将を選んで解決させると、名声が上昇します。また、選んだ武将の能力が成長したり、武将が特技を獲得したりすることがあります。

民からの陳情があると、[内政]のコマンドに①が表示されます。陳情がないときは、代わりに[見聞]で、都市にいる武将や民の声を聞けます。



❖施設一覧❖

青：影響する特技

市場	建設費：100	計略府	建設費：300
	全収入が増加する。 影響する能力：政治 特商才 ：全収入がさらに増加する。 特名士 ：名声が上昇する。		他勢力からの引技登用を阻止する。 影響する能力：知力 特軍師 ：隣接都市の防御が低下する。 特蒐謀 ：他勢力による都市の防御低下を防ぐ。
農園	建設費：200	技法所	建設費：300
	兵糧収入が増加する。 影響する能力：政治 特耕作 ：兵糧収入がさらに増加する。 特名士 ：名声が上昇する。		技法(P.34)を研究する。 研究には、技法所が同じ都市に2つ必要。
巡察局	建設費：200	製造所	建設費：400
	名声が上昇する。 影響する能力：武力 特補修 ：都市の防御(P.14)の回復速度が上昇する。 特監視 ：捕虜武将の脱走を阻止する。		兵器(衝車・投石)を製造する。 影響する能力：知力
兵舎	建設費：300	求人所	建設費：400
	募兵量が増加する。 影響する能力：統率 特練兵 ：募兵量がさらに増加する。 特傷兵 ：傷兵の回復速度が上昇する。		武将を探索・登用する。 影響する能力：知力 特収集 ：探索時に名品を発見できる。 特人脈 ：隣接都市の在野武将を登用できる。

軍事

他勢力の都市に出陣したり、自勢力の他の都市に輸送したりします。

❖出陣❖

他勢力の都市に軍勢を向かわせ、戦闘(P.38)をしかけます。

- 1 出陣する他勢力の都市や空白都市を地図から選びます。街道で結ばれた都市(隣接都市)にのみ出陣できます。

※隣接都市は、情報(P.17)から「都市」の「地理」で確認できます。



出陣できる都市は色付きで表示されます。

- 2 出陣する武将を選び、決定します。

出陣する武将ごとに指揮兵力や兵科を決めたり、予備兵や援軍(要請する場合のみ)を設定します。

武将の兵科(P.42)

兵器(衝車・投石)を所有している場合、衝車・投石に変更するとその兵科になる。

武将に割り当てられている兵力

数字を直接入力できる。

実行武将

武将(シルエット)を選び、一覧から出陣する武将を選ぶ。



援軍

援軍を要請する都市とその勢力。目標都市と隣接した都市にのみ要請できる。

予備兵

戦闘中、本陣を守る兵力。0になった状態で本陣が攻撃されると、戦闘に敗北する。

- 3 メイン画面/都市画面でYボタンを押してターンを終了し進行すると、軍勢が出陣して戦闘(P.38)が始まります。自勢力の都市に援軍を要請した場合は、戦闘の前に②と同様に軍勢を編制します。

空白都市(どの勢力にも所属しない都市)に出陣したか、他勢力の都市が迎撃の軍勢を編制できない場合は、戦闘せずに都市を制圧できます。

※出陣の際に、同盟中の他勢力に援軍を要請するためには、あらかじめ外交(P.27)で「要請」しておく必要があります。
※他勢力の軍勢に攻撃された場合も、出陣と同様に軍勢を編制し、戦闘を行います。

❖輸送❖

自勢力の他の都市に、兵力や兵器(衝車・投石)を輸送します。



- 1 目標都市と実行武将を選びます。実行期間が表示されます。

- 2 輸送の完了後に実行武将がどの都市に所属するかを、[帰還][入城]から選びます。

- ・[帰還] 輸送後、元の都市に戻ります。戻るまでに期間がかかります。
- ・[入城] 輸送後、目標都市の所属になります。

- 3 輸送物資の量を決めます。輸送により消費される兵糧が表示されます。

※実行武将の指揮兵力が大きいほど、輸送できる兵力が増加します。

- 4 メイン画面/都市画面でYボタンを押すと進行し、実行期間が過ぎると、目標都市への輸送が完了します。

指揮兵力の決めり方

出陣で武将に割り当てられる指揮兵力の最大数は、武将の統率(P.21)で決まります。

また、官爵(P.28)に任命されると、さらに最大数が増加します。

人材

武將を他の都市に移動させたり、他の都市から呼び寄せたりします。

◆移動◆

目標都市と移動させる武將を選びます。目標都市を選ぶと、実行期間が表示されます。複数の武將を同時に移動させられます。



◆呼寄◆

選出中の都市へ呼び寄せる武將を選びます。複数の武將を同時に呼び寄せられます。

機能

メイン画面・都市画面でSTARTボタンを押すと機能が表示されます。機能ではデータのセーブ・ロードや戦闘演習・実績の確認などができます。

セーブ (P.7)	データをセーブする。	
ロード (P.7)	データをロードする。	
環境設定 (P.8)	ゲームの環境を設定する。	
戦闘演習	戦闘 (P.40) をチュートリアル形式で演習する。	
実績	武將名鑑	自勢力に所属したところのある武將を確認する。
	秘策実績	開発・発動した秘策の実績を確認する。
ヘルプ	「三國志12」の用語を確認する。	
スタートメニュー (P.6)	スタートメニューに戻る。	
デモプレイ	担当している勢力の操作をコンピュータに任せる。デモプレイ中にYボタンで、担当勢力を選んでプレイに戻る。	

外交

他勢力に使者を送り、交渉を行います。

他勢力と2年間の同盟(互いに出陣できず、援軍を要請できる)を締結したり、6カ月の停戦(互いに出陣できない)協定を結んだり、降伏(自勢力の支配下となる)を勧告したりできます。また、金や兵糧を要求したり、提供したりもできます。

- 交渉する他勢力と、使者として送る武將を選びます。君主同士の相性が良いほど交渉は成立しやすく、悪いほど成立しにくくなります。また、武將の政治が高いほど、交渉が成立しやすく、特技「弁舌」を持っていると、交渉成立後の心証が高くなりやすくなります。
- メイン画面／都市画面でYボタンを押すと進行し、実行期間が過ぎると、交渉が始まります。相手へ要求する内容を選びます。何も要求しない場合は、「貢物」を選びます。相手の心証が高いほど、要求できる内容が増えます。続けて相手が、その要求の対価を提示します。交渉によっては対価の提示なしで断られることもあります。相手から提示された対価を受け入れて交渉を成立させるか、別の対価を提案するか決めます。交渉内容が決まると、成功見込や交渉成立後の心証が表示されます。

成功見込

成立しやすい順に「確実」「高い」「やや高い」「やや低い」「低い」「なし」と表示される。



心証

高いほど、交渉が成立しやす。交渉が成立したとき、要求に對し提示が少ないと心証が低下し、多いと心証が上昇する。

- 交渉が終了すると、使者が戻ります(期間がかかります)。

賞罰

◆加増◆

現役武将の俸禄を増やし、武将の忠誠を少し上昇させます。1回に増やせる俸禄は1武将あたり金50です。

武将の希望俸禄に対し、加増後の俸禄が高ければ待遇が「感謝」に、低ければ「不満」になります。「感謝」だと徐々に忠誠が上昇し、「不満」だと低下します。

※俸禄を増加すると、その分、毎タンの金支出が増えます。

◆褒美◆

現役武将に名品を授与したり、逆に武将から名品を没収したりします。

授与／没収する武将と名品を選ぶと、武将の能力や忠誠、特技が変化します。

※同じ能力を上昇させる名品は、高いほうの効果のみが反映されます。

◆官爵◆

現役武将に官爵を任命したり、逆に武将を官爵から解任したりします。

任命／解任すると、武将の能力や忠誠が変化します。

君主の官爵の位階が高いほど、任命できる官爵が増えます。名声が高いほど、君主は位階の高い官爵を得られます。



自動昇格	すでに官爵に任命されている武将を自動的に昇格させる。	解任	官爵を解任する武将を選ぶ。
自動新任	任命できる官爵を全て、自動で任命する。	全解任	全ての武将を官爵から解任する。
個別任命	官爵ごとに個別で任命する武将を選ぶ。	初期化	全ての武将の官爵を、命令実行前に戻す。

◆処罰◆

捕虜武将を処断(以降登場しなくなる)／解放(在野武将になるか、所属する勢力に戻る)します。また、現役武将を処断／追放(在野武将になる)します。捕虜武将を解放すると名声が上昇し、現役武将を処断すると名声が低下します。

軍団

軍団を新設して統治を任せたり、軍団の方針や軍団に所属する都市を変更したりします。軍団は、方針に従って自動で戦略を行います。

◆新設◆

軍団を新設します(1勢力で3つまで)。

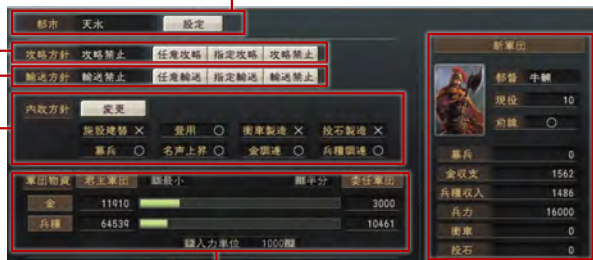
方針などを設定して[決定]を選ぶと、新設が完了します。

攻略方針

任意攻略	軍団の判断で他勢力の都市に出陣する。
指定攻略	指定した他勢力の都市にのみ出陣する。
攻略禁止	自発的に出陣しない。

都市

軍団に所属する都市を選ぶ。選んだ都市にいる武将全員がその軍団の所属となり、所属武将の中から都督(君主に代わって軍団を統治する武将)が自動で決まる。



内政方針

[変更]を選び、項目ごとに方向パッドで設定する。許可する項目に「○」、許可しない項目に「×」が表示される。

軍団物資

自勢力から新しい軍団に分配する金・兵糧の量を決める。

新軍団

新しい軍団の情報が表示される。

輸送方針

任意輸送	軍団の判断で都市を選び、兵力・兵器を輸送する。
指定輸送	指定した都市にのみ兵力・兵器を輸送する。
輸送禁止	輸送をしない。

❖編制❖

軍団に所属する都市を変更します。

都督が太守をしている都市の所属先を変えると、その軍団の全都市の所属が一括して変更になります。君主の所属に戻すとその軍団は解体され、君主以外の他の軍団の所属にすると2つの軍団が合流します。



❖方針❖

軍団の攻略方針・輸送方針・内政方針 (P.29) を変更します。



命令一覧

内政	配属 (P.22)	武將を施設に配属する。施設によって影響する能力が異なり、特定の特技を持っていると追加で効果をえられる。
	建設 (P.22)	空地に施設を建設したり、施設を建て替えたりする。施設の種類によって、効果や費用が異なる。
	増築 (P.22)	施設を増築し、施設Lvを上げる。Lvが高いほど、施設の効果が高まる。
	陳情 / 見聞 (P.23)	民からの陳情を聞き、武將に対応させる。陳情がないときは、都市にいる配下武將や民の話を見聞する。
秘策 (P.32)	開発	秘策を開発する。武將が3人必要。
	発動 / 中止	秘策を発動する。発動中は秘策を中止できる。
	献策	発動した秘策の期間を延長したり、効果を高めたりする。
軍事	出陣 (P.24)	軍勢を編制し、他勢力の都市に戦闘をしかける。
	輸送 (P.25)	兵力や兵器(衝車・投石)を他の支配都市に運ぶ。
人材 (P.26)	移動	他の支配都市に武將を移動させる。
	呼寄	他の支配都市から武將を呼び寄せる。
外交 (P.27)		他勢力と交渉する。
賞罰 (P.28)	加増	現役武將の俸禄を増加する。
	褒美	現役武將に名品を授与 / 没収する。
	官爵	現役武將を官爵に任命 / 解任する。
	処罰	捕虜武將を処断・解放したり、現役武將を処断・追放したりする。
軍団	新設 (P.29)	軍団を新設する。
	編制 (P.30)	軍団に所属する都市を変更したり、軍団を解体したりする。
	方針 (P.30)	軍団の方針を変更する。

武將の成長

武將は能力 (P.21) を成長させたり、特技 (P.36) を修得させたりできます。

- 陳情 (P.23) : 陳情を聞き、武將に対応させると、能力が成長するか、特技を修得します。
- 戦 略 中 : 施設に配属したり、秘策を開発したりしている武將の能力が成長することがあります。
- 戦 闘 勝 利 : 戦闘 (P.38) に勝利すると、出陣した武將の、いずれかの能力が成長することがあります。

秘策

秘策とは、強大な効果を持った策です。

戦略では敵勢力に立ち向かうための大いなる助けとなり、戦闘ではここぞという場面で発動することで一気に戦局を動かせます。勢力で、同時に最大3つまで持てます。発動すると消費され、秘策の[開発]で再び獲得できます。

◆開発◆

秘策を開発します。1回に1つのみ開発できます。

開発には、特技を持った3人の武将と、金が必要です。必要となる特技は秘策ごとに異なります。武将の知力が高いほど、開発期間が短くなります。



◆発動／中止◆

秘策を発動します。

発動する秘策を選び、Aボタンで発動します。発動中は秘策を中止できます。中止すると、秘策の効果はなくなります。

◆献策◆

秘策を発動中は、「献策」を実行できるようになります。

配下武将が秘策について献策をし、成功すると、秘策の発動期間が延びるなど、さまざまな効果があります。

献策は1つの秘策発動中に1回のみ実行できます。また、武将によって献策の内容も異なります。

秘策一覧

◆戦略◆

秘策名	必要特技	効果	開発費用	
求財の策	キュウザイノサク	名士	名声に応じた金・兵種・兵力を毎ターン得る。	1000
収奪の策	シュウダツノサク	一騎	計略府のある都市に隣接する敵都市の全・兵種・兵力収入を奪う。	1000
求賢の策	キュウケンノサク	収集・人脈	在野武将を登用する範囲を中国大陸全土に広げる。	2000
縮地の策	シュクチノサク	神速・水練	輸送・移動を全て1ターンで到着させる。	2000
占種の策	センリョウノサク	耕作	俸禄が必要なくなり、それに応じた兵種を得る。	2000
離間の策	リカンノサク	弁舌・軍師	計略府のある都市に隣接する敵都市の武将の忠誠を下げる。	2000
封印の策	フウインノサク	軍師・鬼謀	計略府のある都市に隣接する他勢力の秘策発動と開発を止める。	2000
折衝の策	セツショウノサク	弁舌	外交交渉で兵力・秘策・技法を交換材料にできる。	3000
用衆の策	ヨウシュウノサク	兵心・豪傑	武将の指揮兵力を倍にする(上限30000)。	4000
絶道の策	ゼツドウノサク	監視・鬼謀	計略府のある都市に隣接する敵都市の出陣と援軍の兵力を制限する。	5000

◆戦闘◆

秘策名	必要特技	効果	開発費用	
遠望の策	エンボウノサク	なし	一定時間、戦場全体に視界が広がる。	1000
禁出の策	キンシュツノサク	攻城	一定時間、本陣内の敵部隊が出撃できなくなる。	1000
禁帰の策	キンキョノサク	補修	一定時間、全ての敵部隊が本陣に戻れなくなる。	1000
帰陣の策	キジンノサク	練兵・神速	全ての味方部隊を本陣に戻す。	2000
鼓舞の策	コブノサク	練兵	一定時間、全ての味方部隊の戦闘力(攻撃・防御・破壊)が上昇する。	2000
伏兵の策	フクヘイノサク	監視・軍師	一定時間、全ての味方部隊を伏兵にする。	2000
空城の策	クウジョウノサク	補修・冷静・軍師	一定時間、味方の本陣と城門へのダメージを大幅に減らし、占拠した陣を維持する。	3000
援兵の策	エンペイノサク	兵心・神速	出陣中の自軍部隊に予備兵から均等に兵を割く。	4000
無策の策	ムサクノサク	監視・軍師・鬼謀	一定時間、敵が秘策と戦法を使えなくなる。	4000
連環の策	レンカンノサク	弁舌・水練・軍師	一定時間、全ての敵部隊の機動力が低下する。	4000

技法

技法とは、勢力ごとに持つ特殊な技術で、秘策と違い効果は永久に続きます。修得すると、戦略や戦闘を有利に進められます。

技法にはLvがあり、成長させると効果が強化されます。それぞれの技法の最大Lvは勢力ごとに決まっています。

技法の修得数には制限はありませんが、複数同時には研究できないので、どの技法を修得し、成長させていくかの選択が重要です。それがそのまま勢力の特長となるでしょう。

◆研究◆

技法の研究には、技法所が1つの都市に2つ必要です。

[配属] (P.22)で技法所を選んだあと、修得したい技法と、その条件を満たす2人の武将を選びます。技法Lvが高いほど、多くの金・高い能力が必要になります。

1度に勢力内で1つのみ研究できます。



研究武将

必要能力を満たしている武将を2人選ぶ。

研究期間

研究にかかるターン数。研究する武将の関連能力が高いと、研究期間が短くなる。

平均能力

研究武将2人の必要能力の平均。技法Lvによって期間短縮の条件が異なる。

技法一覧

◆軍略◆

技法名	必要兵科・能力	効果
槍兵攻撃	ヤリヘイコウゲキ 槍兵・武力	槍兵の攻撃力が上昇する。
槍兵防御	ヤリヘイボウキョ 槍兵・武力	槍兵の防御力が上昇する。
槍兵破壊	ヤリヘイハカイ 槍兵・武力	槍兵の敵の城門や陣へのダメージが増加する。
騎兵攻撃	ケヘイコウゲキ 騎兵・武力	騎兵の攻撃力が上昇する。
騎兵防御	ケヘイボウキョ 騎兵・武力	騎兵の防御力が上昇する。
騎兵機動	ケヘイキドウ 騎兵・武力	騎兵の機動力が上昇する。
弓兵攻撃	ユミヘイコウゲキ 弓兵・武力	弓兵の攻撃力が上昇する。
弓兵防御	ユミヘイボウキョ 弓兵・武力	弓兵の防御力が上昇する。
弓兵射程	ユミヘイシャテイ 弓兵・武力	弓兵の射程が広がる。

◆政略◆

技法名	必要能力	効果
兵器製造	ヘイキセイゾウ 統率・知力	Lv1で衝車が、Lv3で投石が製造可能になる。兵器の性能が上昇する。
運搬術	ウンバンジュツ 政治・統率	[出陣][輸送]時の兵糧消費を軽減する。
医療術	イリョウジュツ 政治・知力	傷兵の回復速度が上昇する。
歳入改善	サイニウカイゼン 政治・統率	施設「市場」「農園」「兵舎」において、武将の配属に影響を受けずに収入・募兵量が増加する。
建築術	ケンチクジュツ 武力・知力	建設・増築費用を軽減する。Lvと同数の施設Lvまでの増築期間が1ターン短くなる。
義兵募集	ギヘイボシュウ 武力・統率	支配都市の兵力が、毎季節名声に応じて増加する。
民間支援	ミンカンシエン 政治・知力	施設「市場」「農園」の収入が、名声に応じて増加する。
交渉術	コウショウジュツ 政治・知力	[外交]での交渉が自勢力に有利になる。

固有技法

劉備や曹操、孫堅など、固有の技法を研究できる勢力があります。その効果は他の技法より強かったり、特殊なものだったりします。

特技

特技とは

武将が初めから備えている特別な能力です。施設の効果を高めたり、秘策開発に使ったりと、その効果はさまざまです。陳情(P.23)で修得することがあります。

現役武将に「褒美」(P.28)で特定の名品を授与すると、特技効果を得られることもあります。

特技一覧

特技名	効果
商才 ショウサイ	施設「市場」に配属すると、全収入がさらに増加する。
耕作 コウサク	施設「農園」に配属すると、兵糧収入がさらに増加する。 秘策「占糧の策」の開発に必要となる。
名士 メイシ	施設「市場」「農園」に配属すると、名声が上昇する。 秘策「求財の策」の開発に必要となる。
兵心 ヘイシン	施設「兵舎」に配属すると、傷兵の回復速度が上昇する。 秘策「用衆の策」「援兵の策」の開発に必要となる。
練兵 レンベイ	施設「兵舎」に配属すると、募兵量がさらに増加する。 秘策「帰陣の策」「鼓舞の策」の開発に必要となる。
収集 シュウシュウ	施設「求人所」に配属すると、名品を発見できるようになる。 秘策「求賢の策」「収奪の策」の開発に必要となる。
人脈 ジンミヤク	施設「求人所」に配属すると、隣接都市の在野武将・捕虜武将を登用できるようになる。 秘策「求賢の策」の開発に必要となる。
監視 カンシ	施設「巡察局」に配属すると、捕虜武将の脱走を阻止する。 秘策「絶道の策」「無策の策」「伏兵の策」の開発に必要となる。
補修 ホシュウ	施設「巡察局」に配属すると、都市の防御の回復速度が上昇する。 秘策「禁煙の策」「空城の策」の開発に必要となる。
弁舌 ヘンゼツ	[外交]の交渉で、同盟延長や停戦延長を要求できるようになる。また、交渉後の心証が高くなる。 秘策「折衝の策」「離間の策」「連環の策」の開発に必要となる。
豪傑 コウゲツ	戦闘中、自分と同じ兵科に対して特殊攻撃が発動する。 秘策「用衆の策」の開発に必要となる。
一騎 イッキ	戦闘中、一騎討ち(P.44)で「必殺」と「反撃」を手に入れる確率が上昇する。 秘策「収奪の策」の開発に必要となる。
神速 シンソク	戦闘中、機動力が上昇する。 秘策「絶地の策」「援兵の策」「帰陣の策」の開発に必要となる。
水練 スイレン	戦闘中、浅瀬で機動力が低下しない。 秘策「絶地の策」「連環の策」の開発に必要となる。
遠射 エンシャ	戦闘中、遠距離攻撃の射程が広がる。

特技名	効果
攻城 コウジョウ	戦闘中、敵本陣や城門に与えるダメージが増加する。 秘策「禁出の策」の開発に必要となる。
兵器 ヘイキ	戦闘中、兵器(衝車・投石)の攻撃力・防御力・破壊力が上昇する。
冷静 レイセイ	戦闘中、部隊が動揺した際の影響が小さくなる。 秘策「空城の策」の開発に必要となる。
軍師 グンシ	戦略中、施設「計略府」に配属すると、隣接する敵都市の防御を低下させる。 戦闘中、秘策の効果を延長する。 秘策「離間の策」「封印の策」「無策の策」「伏兵の策」「空城の策」「連環の策」の開発に必要となる。
鬼謀 キボウ	戦略中、施設「計略府」に配属すると、敵武将の特技「軍師」の効果を防ぐ。 戦闘中、伏兵になる。 秘策「絶道の策」「封印の策」「無策の策」の開発に必要となる。

名声

その勢力の名声の高さです。上昇すると、より高い位階の官爵を入手できたり、外交で有利になったりします。また、秘策や技法には、名声が高いほど効果が高まるものがあります。

●名声を上昇させる条件

- 施設「巡察局」(P.23)を建設し、武将を配属する。
- 特技「名士」を持つ武将を施設「農園」「市場」(P.23)に配属する。
- 陳情(P.23)を聞き、武将に解決させる。
- 同盟勢力の要請を受け、約束を守って援軍を送る。
- 漢帝(P.18)を擁立する。
- 捕虜武将(P.10)を解放する。
- 固有技法(P.34)「漢室復興」を修得する。
- 技法(P.34)を他勢力に先駆けて修得する。

●名声が低下する条件

- 現役武将を処断する。
- 同盟勢力の要請を受けたが、約束を守らず援軍を送らない。
- 同盟勢力が他勢力から攻撃された際に、援軍要請を断る。



戦闘

画面の見方

制限時間

0!になると戦闘が終了し、守備側の勝利。

戦闘速度調整・一時停止

方向パッド左右で戦闘の進行速度を調整する。BACKボタンで一時停止する。

総兵力

赤が敵勢力、青が自勢力(敵勢力同士の場合、攻撃側が青)。

↑は本陣の予備兵力。

部隊

兵科と兵力が表示されている。

横走(P.42)すると体力が表示される。

選択している部隊の戦法の範囲が青い円で表示される。



部隊にマップカーソルを合わせると、簡易情報が表示され、部隊の能力や戦法、状態などを確認できる。

秘策

LB+RBボタンで発動する。1つの戦闘で1回のみ発動できる。



視界

部隊を中心に、円の範囲が視界となる。陣なども視界を持つことがある。敵部隊は視界に入るまで表示されないが、城門や関を攻撃中の部隊は表示される。

戦闘マップ

右スティックでズームイン/アウトできる。

陣

支配すると采配ポイントのたまる速度が上昇する。開戦時は中立陣以外の陣(P.41)を守備側が支配している。

ミニマップ

戦場全体を確認できる。

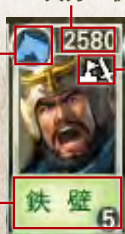
本陣	味方	敵
部隊	味方	敵
陣	味方	敵
援軍	味方	敵

采配ポイント

たまると戦法(P.45)を使用できる。時間経過に応じてたまり(最大12)、陣の支配数が増えるほど、たまる速度が上昇する。

部隊アイコン

兵力 状態



兵科

(P.42)

戦法・消費采配

戦法は武将ごとに固定。

状態

部隊アイコンや簡易情報(部隊にマップカーソルを合わせると表示)で、部隊の状態を確認できる。

	移動中		伏兵中		潰走中
	部隊攻撃中		本陣待機中		弱体化中
	城門攻撃中		強化中		動揺中
	陣攻撃中		被攻撃中		被挑発中

戦闘の流れ

部隊に命令を出して敵と戦闘し、都市の制圧や防衛をめざします。勝敗条件 (P.43) を満たすと、戦闘は終了します。

❖軍議で開戦の準備をする❖

戦闘前には、軍議が開かれます。

軍議では、敵味方の主軍・援軍の編制や兵力を確認したり、戦闘に持ち込む秘策を設定したりします。秘策は開発済みのものから1つ選べます。

Yボタンで軍議を終了すると、戦闘が始まります。

※出陣した軍勢(攻撃側)・守備する都市の軍勢(守備側)のことを「主軍」、援軍要請された都市の軍勢を「援軍」と呼びます。

※守備側はYボタンを押すと、軍議の終了前に部隊の配置ができます。敵の進軍ルートなどを予想し、陣の効果 (P.41) を生かせる配置をしましょう。

※攻撃側は全部隊が本陣前に配置された状態で戦闘が始まります。



❖部隊を動かす❖

戦闘では、味方部隊を選択し、目標を設定していきます。

部隊は目標に向かって移動し、目標が敵の部隊・陣・城門・関などであれば攻撃します。



Aボタンを押しながら左スティックで部隊を複数選択できます。

【部隊を選択】	左スティックでマップカーソルを部隊に合わせ、Aボタン方向パッド上で全味方部隊を選択
【目標を設定】	部隊を選択中、マップカーソルを目標に合わせ、Aボタン
【部隊選択を解除】	Bボタンまたは方向パッド下

※[オプション]の「環境設定」で「戦闘操作」を「達人」にしていると、Xボタンで中継点を設定できます。中継点を設定後、目標を設定すると、中継点を経由して目標に向かいます。中継点は複数設定できます。

❖陣を取る❖

味方の陣には青、敵の陣には赤の旗が立ちます。陣を支配していると、采配ポイントのたまる速度が上昇します。

開戦時は、中立陣以外の陣を守備側が支配しています。



陣を取ると、采配ポイントの上昇速度が上がります。

❖戦法を使う❖

采配ポイントがたまると、戦法 (P.45) が使えます。采配ポイントは、主軍・援軍それぞれにたまります。どの武将の戦法を使うか、よく戦況を見極めましょう。

Xボタンで、選択している部隊の戦法を使用します。

戦法の効果範囲は、青い円で表示されます (範囲のある戦法のみ)。



選択している部隊の戦法の効果範囲が青い円で表示されます。

◆敵部隊を潰走させる◆

兵科の有利不利を考え、戦法を駆使し、敵部隊を攻撃します。敵部隊に与えるダメージは、味方の「攻撃力」・敵の「防御力」が影響します。

部隊の兵力が0になると、部隊は潰走します。潰走状態で攻撃を受けると、武将の体力が減り、武将の体力が0になると、武将の退却(戦場から離脱)・捕縛(敵の捕虜になる)・討死(以降ゲームに登場しなくなる)のいずれかが起こります。

主軍の部隊は、体力を残したまま本陣に戻ると、本陣の予備兵を使って再出撃できます。

※再出撃には一定時間がかかります。
 ※援軍は潰走すると再出撃できません。

◆城門や関を突破する◆

守備側の本陣を攻撃するには、本陣を守る城門を突破する必要があります。都市によっては、関を突破しないと城門を攻撃できないこともあります。また、兵法陣があると城門を防御が強化され、突破に時間がかかります。

城門や関は、ゲージを0にすると突破できます。城門や本陣、関へのダメージは「破壊力」が影響します。

破壊力に優れた兵科「衝車」「投石」を活用しましょう。

兵科

兵科は大きく分けて3種類あり、武将によって率いる兵科が決まっています。

右図のように、兵科同士には、三すくみの関係で有利不利があります。有利な兵科は不利な兵科に対し、特殊攻撃(奮迅・突撃・猛射)を発動できます。特殊攻撃が発動すると、敵部隊に追加でダメージを与えます。



他に、「衝車」「投石」という兵科もあります。「衝車」「投石」は攻城戦に向けた兵器で、城門や本陣、関に大きなダメージを与える破壊力に優れています。

兵器は施設「製造所」(P.23)で製造できます。製造するためには、技法「兵器製造」(P.35)の研究が必要です。

騎兵は「衝車」「投石」に対しても突撃を発動できます。

戦闘の勝敗条件

勝利

- ・敵本陣の予備兵が0になる。
- ・援軍以外の敵武将が全て退却・捕縛・討死。
- ・守備側の場合、時間切れになる。

↓
 攻撃側の場合、都市を支配できる。

敗北

- ・味方本陣の予備兵が0になる。
- ・援軍以外の味方武将が全て退却・捕縛・討死。
- ・攻撃側の場合、時間切れになる。

↓
 守備側の場合、都市を奪われる。

戦闘操作「達人」

戦闘操作を「達人」に設定すると、「標準1」「標準2」に比べて細かい操作を行え、より戦闘を楽しめます。戦闘操作は「戦闘環境設定」(P.8)で設定できます。戦闘中には変更できません。

Aボタン	味方部隊選択	LB+Xボタン	戦法使用
Aボタン +左スティック	四角い範囲の味方部隊を選択	LB+RBボタン	秘策発動
Bボタン	マップカーソル移動の高速化	LTボタン +方向パッド左右	味方部隊アイコンカーソルをグループ単位で選択
Yボタン	目標設定	RBボタン +方向パッド左右	敵部隊アイコンカーソル移動
Xボタン	中継点設定	RB+Bボタン	敵部隊にジャンプ
方向パッド上	味方部隊の全選択	RB+Yボタン	目標を敵部隊に設定
方向パッド下	味方部隊の単独選択	RB / RTボタン +左スティック	画面スクロール
方向パッド左右	味方部隊アイコンの選択	RTボタン	陣カーソル移動
左スティック	マップカーソル移動	RT+方向パッド左右	陣にジャンプ
左スティックを クリック	部隊アイコン切替 (味方 主軍 / 援軍)	RT+Yボタン	目標を陣に設定
右スティック	ズームイン / アウト	LT+RTボタン +方向パッド左右	戦闘進行速度変更
右スティックを クリック	部隊アイコン切替 (敵 主軍 / 援軍)	LT+RT +Aボタン	委任
LBボタン +方向パッド左右	味方部隊アイコンカーソル移動	BACKボタン	一時停止
LB+Aボタン	味方部隊アイコンの追加選択 / 選択解除	STARTボタン	機能(P.26)
LB+Bボタン	味方部隊にジャンプ		

一騎討ち

戦闘中、部隊が交戦していると、一騎討ちが発生することがあります。

❖一騎討ちの流れ❖

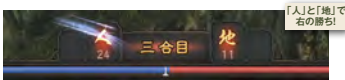
一騎討ちは最大五合(5戦)の勝負で勝敗が決まります。

一合(1戦)ごとに士気ゲージが左右に増減し、五合目が終わったときに、ゲージが長いほうの勝利です。

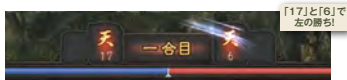
「武力」が高いほど、一騎討ちを有利に進められます。



- 1 一騎討ちが始まると、「天」「地」「人」の技札が表示されます。「天」「地」「人」のいずれかの札を選んで出すと、相手が出した札との組み合わせで、一合(1戦)の勝負負けが決まります。



「天」は「地」に勝ち、「地」は「人」に勝ち、「人」は「天」に勝ちます。



同じ種類の札は複数選べ、相手と同じ種類の札であれば、合計数字の大きいほうが勝ちます。



- 2 勝った数字の分、ゲージが左右に伸びます。

- 3 どちらかの士気ゲージが0になるか、五合勝負すると、一騎討ちは終わります。

必殺と反撃

切り札として「必殺」と「弾返」を持っている武将もいます。「必殺」は自分の技札の数字を全て倍にします。「弾返」を使用すると天地人の勝負が逆転し、勝負に負けると相手の2倍のダメージを与え、勝つと自分が2倍のダメージを受けます。



❖一騎討ちの結果❖

士気ゲージが0になると、部隊の兵力が0になり、潰走します(P.42)。士気ゲージの減りが大きいと、捕縛されることもあります。

お互い士気ゲージを残したまま一騎討ちが終わると、士気ゲージの短いほうの部隊の兵力が士気ゲージに応じて減少します。

戦法一覧

戦法とは、全ての武将がそれぞれ1つだけ持っている、戦闘で使う能力です。

戦法には消費采配が決まっており、使うとコスト分の采配ポイントを消費します。

戦法名	消費采配	効果
攻撃強化	コウゲキキョウカ 2	自身の攻撃が上昇する。
全攻撃強化	ゼンコウゲキキョウカ 6	範囲内の味方の攻撃が上昇する。
槍攻撃強化	ヤリコウゲキキョウカ 5	範囲内の味方槍兵の攻撃が上昇する。
弓攻撃強化	ユミコウゲキキョウカ 5	範囲内の味方弓兵の攻撃が上昇する。
馬攻撃強化	ウマコウゲキキョウカ 5	範囲内の味方騎兵の攻撃が上昇する。
攻撃弱化	コウゲキジャクカ 5	範囲内の敵の攻撃が低下する。
防御強化	ボウゴキキョウカ 2	自身の防御が上昇する。
全防御強化	ゼンボウゴキキョウカ 5	範囲内の味方の防御が上昇する。
槍防御強化	ヤリボウゴキキョウカ 4	範囲内の味方槍兵の防御が上昇する。
弓防御強化	ユミボウゴキキョウカ 4	範囲内の味方弓兵の防御が上昇する。
馬防御強化	ウマボウゴキキョウカ 4	範囲内の味方騎兵の防御が上昇する。
防御弱化	ボウゴキジャクカ 5	範囲内の敵の防御が低下する。
攻城強化	コウジョウキョウカ 2	自身の破壊が上昇する。
全攻城強化	ゼンコウジョウキョウカ 5	範囲内の味方の破壊が上昇する。
破壊力弱化	ハカイリョウジャクカ 4	範囲内の敵の破壊が低下する。
速攻	ソクコウ 2	自身の機動力が上昇する。
全軍速攻	ゼンGunソクコウ 4	範囲内の味方の機動力が上昇する。
機動力弱化	キドウリョウジャクカ 4	範囲内の敵の機動力が低下する。

戦法名		消費采配	効果
射程強化	シャテイキョウカ	2	自身の攻撃が上昇し、射程が広がる。
全軍遠射	ゼンGunエンシャ	3	範囲内の味方弓兵と投石の攻撃が上昇し、射程が広がる。
射程弱体化	シャテイジャクカ	2	範囲内の敵弓兵と投石の攻撃が低下し、射程が狭まる。
武力上昇	ブリョクジョウショウ	2	範囲内の味方の武力が上昇する。
武力低下	ブリョクテイカ	2	範囲内の敵の武力が低下する。
知力上昇	チリョクジョウショウ	2	範囲内の味方の知力が上昇する。
知力低下	チリョクテイカ	2	範囲内の敵の知力が低下する。
索敵	サクテキ	2	自身の機動力が上昇し、視界が広がる。
全軍索敵	ゼンGunサクテキ	3	範囲内の味方の機動力が上昇し、視界が広がる。
挑発	チョウハツ	4	範囲内の敵が使用部隊に向かう。
伏兵	フクヘイ	4	自身が伏兵になる。
火計	カケイ	6	範囲内の敵に知力差ダメージを与える。
大打撃	ダイダゲキ	6	範囲内の敵に武力差ダメージを与える。
鎮静	チンセイ	3	範囲内の味方の動揺と挑発が回復する。
槍軍兵撃	ソウGunヘイゲキ	4	範囲内の味方槍兵が全兵科に奮迅を発動できるようになる。
弓軍兵撃	キョウGunヘイゲキ	4	範囲内の味方弓兵が全兵科に猛射を発動できるようになる。
騎軍兵撃	キョクGunヘイゲキ	4	範囲内の味方騎兵が全兵科に突撃を発動できるようになる。
猛攻	モウコウ	4	自身の攻撃・破壊が上昇する。
伏兵神速	フクヘイシンソク	5	自身の攻撃・機動力が上昇し、伏兵になる。
剛勇	ゴウユウ	5	自身の攻撃・武力が上昇し、動揺と挑発が回復する。
鉄壁	テツベキ	5	自身の防御・武力が上昇し、動揺と挑発が回復する。
遠猛射	エンモウシャ	5	自身の攻撃が上昇し、射程・視界が広がる。また、全兵科に猛射を発動できるようになる。
老当益壯	オイトマスマスサカン	4	自身の戦闘力(攻撃・防御・破壊)が長時間上昇する。
槍軍堅守	ソウGunケンシュ	6	範囲内の味方槍兵の防御・武力・知力が上昇する。
弓軍強射	キョウGunキョウシャ	6	範囲内の味方弓兵の視界・攻撃・防御が上昇し、射程が広がる。
騎軍神速	キョクGunシンソク	6	範囲内の味方騎兵の攻撃・機動力が上昇する。

戦法名		消費采配	効果
全軍兵撃	ゼンGunヘイゲキ	5	範囲内の味方が全兵科に特殊攻撃を発動できるようになる。
虚誘掩殺	キョウユエンサツ	7	範囲内の敵の攻撃が低下し、使用部隊に向かう。
槍兵撃封印	ヤリヘイゲキフウイン	3	範囲内の敵が奮迅を発動できなくなる。
弓兵撃封印	ユミヘイゲキフウイン	3	範囲内の敵が猛射を発動できなくなる。
騎兵撃封印	キヘイゲキフウイン	3	範囲内の敵が突撃を発動できなくなる。
文武低下	フンブテイカ	3	範囲内の敵の統率・武力・知力が低下する。
埋伏の毒	マイフクノドク	7	範囲内の敵に知力差ダメージを与え、敵の戦闘力(攻撃・防御・破壊)が低下する。
攻防一体	コウボウイツタイ	4	自身の攻撃・防御・武力・知力が上昇する。
突破	トツバ	4	自身の攻撃・破壊・機動力が上昇する。
全軍猛攻	ゼンGunモウコウ	7	範囲内の味方の攻撃・破壊が上昇する。
強襲	キョウウシュウ	5	自身の攻撃・機動力が上昇し、全兵科に特殊攻撃を発動できるようになる。
神火計	シンカケイ	7	範囲内の敵に知力差ダメージを与え、敵の攻撃・防御が低下する。
連環の計	レンカンノケイ	6	範囲内の敵の機動力・知力が低下する。
魏武の強	ヱイブノキョウ	7	範囲内の味方の攻撃・防御・武力・知力が上昇する。
義勇兵	ギユウヘイ	7	範囲内の味方の攻撃・防御が上昇し、傷兵が回復する。
千里行	センリロウ	6	自身の攻撃・破壊・武力が上昇し、全兵科に特殊攻撃を発動できるようになる。
万人敵	バンニンテキ	6	自身の攻撃・防御・武力が上昇し、全兵科に特殊攻撃を発動できるようになる。
八陣の法	ハチジンノホウ	7	範囲内の味方の戦闘力(攻撃・防御・破壊)が上昇し、伏兵になる。
速戦固守	ソクセンコシュ	7	範囲内の味方の防御・機動力・武力・知力が上昇する。
単騎駆	タンキガケ	5	自身の攻撃・防御・機動力が上昇する。
全軍防護	ゼンGunボンゴ	7	範囲内の味方の防御が上昇し、視界が広がる。また、動揺と挑発が回復する。
美女連環	ビジョレンカン	5	範囲内の敵の機動力・武力が低下する。
人中の呂布	ジンチュウノリョフ	7	範囲内の敵に武力差ダメージを与え、動揺させる。

※「動揺」すると、部隊の戦闘力(攻撃・防御・破壊)と機動力が大幅に減少し、特殊攻撃(P.42)を発動できなくなります。