

キーアイコンについて

画面に右の写真のようなキーアイコンが表示されることがあります。キーアイコンは、各操作を割り当てたキーを示しています。

無双乱舞 1	栄光閃
地上で	王者の剣技で
空中無双乱舞	不壊栄冠
空中で	王者の気概で
無双乱舞 2	常勝演舞
を押しながら	王者の構えで



戦闘中にキーアイコンが表示された場合は、対応するキーを押すことで乗馬・下馬したり、梯子を登ったりできます。

キーアイコン一覧

※各キーの対応は、「オプション」の「操作設定」-「ボタン設定」で変更できます。

	移動左 【A】
	移動右 【D】
	移動前 【W】
	移動後 【S】
	通常攻撃 【J】
	チャージ攻撃 【I】
	無双乱舞 【L】
	ジャンプ 【M】
	ガード構え/シフト移動 左[Shift]
	馬呼び 【/】
	ヴァリアブル攻撃 【O】
	マップ切替 【.]

	カメラ移動左 【F】
	カメラ移動右 【H】
	カメラ移動上 【T】
	カメラ移動下 【G】
	情報画面表示 【F 1】
	秘計/全軍指示切替 【Y】
	覚醒 【R】
	全軍指示(委任) 【1】
	全軍指示(護衛) 【3】
	全軍指示(進軍) 【2】
	全軍指示(防御) 【Q】

Contents

ゲームの始め方	2
戦闘の操作	6
争覇モード	14
軍議・軍略	20
戦闘のポイント	26
武将の強化	34
エディットモード	38
STAFF&CAST	41
トラブルシューティング	42
ユーザーサポート	45

Produced by
OMEGA Force

※本マニュアルに掲載されている画面写真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。ご了承ください。

ライセンス認証について

本製品をプレイするには、Steamを使った認証が必要です。

SteamはValve Corporationの提供するPCゲーム用プラットフォームです。無料でインストールできます。

◆ゲームの起動時の認証

ゲームを起動する際には、Steamにログインし、ライセンス認証を行ってください。

※Steamへのログインにはネットワークに接続できる環境が必要です。



ゲームの始め方

PLAY THE GAME

起動

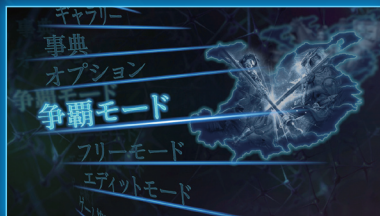
Windowsからゲームを起動します。

- 1 インストール時に作成されたショートカットをダブルクリックします。
- 2 Steamのログイン画面が表示されます。ログインするとゲームが起動します。

メインメニュー

プレイするモードを選びます。

※争覇モードとフリーモードでは、2人プレイができます [P.11]。



争覇モード [P.14]	武将と年代を選び、全土の統一を目指す。
フリーモード	武将と戦場を自由に選んでプレイする。
エディットモード [P.38]	オリジナルの新武将、軍団、軍旗、軍馬、兵士、争覇モードのシナリオを作成・編集する。
ゲーム終了	ゲームを終了してWindowsに戻る。
ギャラリー	武将のモデルやムービーなどを鑑賞する。ゲームを進めると鑑賞できるものが増えていく。争覇モードをクリアすると、クリア時に作成されるオリジナル年表を見られる。
事典	「三国志」の物語の流れや、武将、合戦、用語などの説明、年表を見る。
オプション [P.4]	プレイ環境を設定する。

セーブ・ロード

セーブ

争覇モードでは、軍略画面の情報メニュー [P.25] の「システム」でセーブできます。「オプション」 [P.4] では、システムデータのセーブができます。



クイックセーブ

軍略画面で [Delete] を押すと、専用のセーブデータを作成し、速やかにセーブを行います。以後はそのデータに上書きします。

戦闘中の途中保存

戦闘中は、情報画面 [P.27] の「システム」-「途中保存」でセーブできます。

ロード

争覇モードを再開するには、メインメニューの「争覇モード」-「続きから」を選び、ロードしたいセーブデータを選びます。「争覇モード」-「クイックロード」を選ぶと、クイックセーブしたデータをロードします。ゲーム中は情報メニューの「システム」でいつでもロードできます。

オプション

メインメニューなどで「オプション」を選べると、プレイ環境を設定できます。「設定適用」を選べると、変更されます。

表示設定	マップ表示	[半自動／自動／手動] 戦況変化時のマップ表示方法を切り替える。 半自動:自動的に全体マップに切り替わる。 自動:全体マップに切り替わったあと元のマップに戻る。 手動:切り替わらない。
	頭上表示	[あり／なし／武将のみ] 敵の頭上の体力ゲージの表示の有無。
	字幕	[あり／なし] イベント(ムービー)時の字幕の有無。
	敵将方向表示	[あり／なし] 敵将がいる方向を示すマーカーの表示の有無。
操作設定	明るさ	画面の明るさを設定する。([グラフィック設定]－[フルスクリーン]が「オン」の場合のみ)。
	操作アシスト	[なし／あり] 状況に応じた適切な攻撃が出やすくなる操作アシストを使うかどうか。
	カメラ操作上下	[標準／反転] カメラの上下方向の操作方法を切り替える。
	カメラ操作左右	[標準／反転] カメラの左右移動の操作方法を切り替える。
	シフト	[標準／自動] ガード(シフト移動)時、カメラが自動で敵武将に向くか向かないか切り替える。
	振動機能	[あり／なし] ゲームパッドの振動機能の有無。
	ストームラッシュ	[自動発動／任意発動] ストームラッシュを自動で発動するかどうか。
サウンド設定	ボタン設定	ボタン・キーボードの割り当てを設定する。
	BGM音量	BGMの音量を設定する。
	効果音音量	効果音の音量を設定する。
	音声音量	台詞などのボイスの音量を設定する。
来訪武将受入	サウンドテスト	ゲームで聴いた曲を再生する。
	来訪武将受入	[あり／なし] 争覇モードプレイ中に、ネットワークから自動ダウンロードしたエディット武将を登場させるかどうか。
	来訪軍団受入	[あり／なし] 争覇モードプレイ中に、ネットワークから自動ダウンロードした軍団を登場させるかどうか。
セーブ／ロード	システムデータのセーブ／ロード	システムデータのセーブ／ロードを行う。
特典ポイント	ゲーム中に入手した特典ポイントで武器や装備アイテムなどを獲得する。	

グラフィック設定	フルスクリーン表示	[オン／オフ] 画面をフルスクリーンで表示するか、ウィンドウで表示するか切り替える。
	画面解像度	[ウィンドウモード解像度／フルスクリーン解像度] ゲームウィンドウの解像度を設定する。 ※ディスプレイやビデオカードの性能によって、表示される解像度の上限が決まります。
	テクスチャフィルター	[高／中／低] 拡大／縮小表示時の画像処理について設定する。 ※ご使用の環境によっては、低くするほど処理が軽くなります。
	垂直同期	[0／1／2] 画面の更新タイミングを設定する。 ※[0]にすると状況に応じた回数で更新します。「1」にすると1秒間に60回、「2」にすると1秒間に30回更新します。ご使用の環境によっては、「0」にすると描画が乱れる場合があります。
	ムービー再生	[高／中／オフ] ムービーの品質を設定する。
	品質設定	[高／中／低／カスタム] グラフィックの品質。 ※[高][中][低]のいずれかを選ぶと、「詳細設定」の他の項目を一括で設定できます。「カスタム」を選べると、個々の項目を自由に設定できます。 ハイレンジのビデオカードをご使用の場合は、カスタマイズすることで、よりリアルな映像をお楽しみいただけます。ご使用の環境によっては、設定を変更すると快適にプレイできなくなる場合があります。
	人物表示数	[最大／多い／普通] 1画面に表示される人数。 ※減らすほど処理が軽くなります。
	視界距離	[最大／遠い／普通] 1画面で見渡せる距離。 ※短くするほど処理が軽くなります。
	LOD	[高／中／低] 人物モデルの精細度。 ※低くするほど処理が軽くなります。
	テクスチャ	[高／中／低] 物や背景の表面の精細度。 ※低くするほど処理が軽くなります。
詳細設定	ダイナミックシャドウ	[オン／オフ] 人物の影をリアルに描く。 ※ご使用の環境によっては、「オフ」にすると処理が軽くなります。
	シェーダー	[高／中／低] 光の反射などをリアルに描く。 ※ご使用の環境によっては、低くするほど処理が軽くなります。
	ポストエフェクト	[高／中／低] 描画後にかけるエフェクトの精細度。 ※ご使用の環境によっては、低くするほど処理が軽くなります。

戦闘の操作

BATTLE OPERATIONS

戦闘画面の見方

敵情報

敵の名前・体力・兵力マーカー・装備秘計のタイプ。

ターゲットマーク

対戦中の武将。

武器の相性 [P.13]

チェイン数

連続で攻撃を当てている回数。

全軍指示 [P.30]

味方全軍に指示を出す。プレイヤーが総大将以外のときは行動を要請できる。

装備武器

左側が現在使用している武器。右側が控え武器。色は種類(天・地・人)。

- 1 第一武器
 - 2 第二武器
- Ex EX攻撃ができる得意武器

兵力マーカー

兵力2000につき、兵力マーカーが1つ表示される。撃破されるとマーカーが1つ減り、再出撃する。

覚醒ゲージ

最大になると覚醒 [P.12] を使える。

拠点情報

拠点の種類 [P.28] と耐久力。耐久力を0にすると、拠点制圧。

総兵力ゲージ

両軍の全軍団の兵力の合計。多いほど戦場全体で有利になる。

マップ

[.]で全体マップ/拡大マップを切り替える。

全体マップ

拡大マップ



- ▲ プレイヤー
- 自軍武将
- 自軍兵士
- 敗北条件の武将
- 敵軍武将
- 敵軍兵士
- 勝利条件の武将
- ◆ 目標地点
- 馬(支援獣)
- 自軍隊長
- 自軍兵器・簡易拠点
- 敵軍隊長
- 敵軍兵器・簡易拠点

撃破数

撃破した敵の数。

秘計ゲージ

秘計 [P.31] を使うと減る。消費量は秘計によって異なる。ゲージは時間がたつとたまる。

体力ゲージ

プレイヤーの体力。ダメージを受けると減り、色が変わる(青→黄→赤)。なくなると一時撤退または敗走 [P.30] となる。

装備秘計 [P.31]

[1][3]で選択し、[2]で実行する。

進入禁止マーク



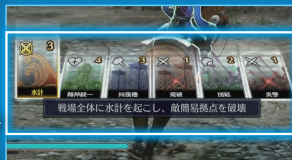
このマークから先へは進入できない。



無双ゲージ

1本以上最大になると無双乱舞 [P.12] を使える。

[Y]



キーボード操作

戦闘以外の操作は、画面右下のキーガイドをご覧ください。

※各キーの割り当ては、「オプション」の「操作設定」で変更できます。

※ゲームパッドでも操作できます [P.10]。

【F1】 情報画面表示／イベントスキップ

移動

移動前 [W] W て [D] 移動右 [A] 移動左 [S] 移動後

移動 [D] 移動右 [A] 移動左 [S] 移動後

ガード構え／シフト移動 受け身 左[Shift]

●ガード構え／シフト移動…正面からの攻撃を防ぐ。敵の強い攻撃を受けるとガードが崩れる。
左[Shift]を押したまま移動すると、正面を向いたまま移動する。

●受け身…敵の攻撃で吹き飛ばされたときに左[Shift]を押すと、空中で体勢を立て直す。

カメラ移動

カメラ移動 上 [T] [F] カメラ移動 左 [G] カメラ移動 下 [H] カメラ移動 右

アクション

【I】 チャージ攻撃
EX攻撃
馬ジャンプ

【J】 通常攻撃

【M】 ジャンプ
乗馬／下馬
梯子(はしご)

【Y】 秘計／全軍指示切替

【O】 ヴァリアブル攻撃 [P.13]

【L】 無双乱舞 [P.12]

【/】 馬呼び／乗馬

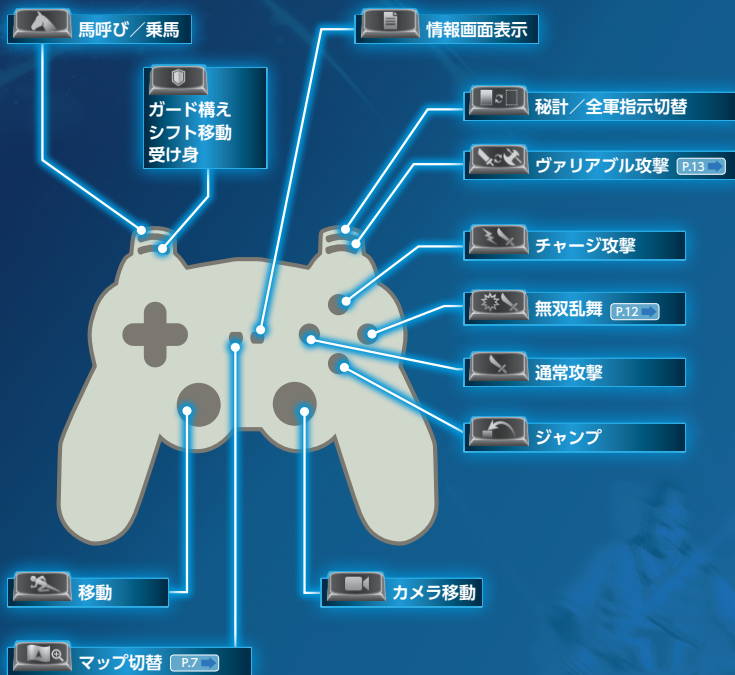
【.] マップ切替 [P.7]

【R】 覚醒 [P.12]

【Space】 ムービースキップ

ゲームパッド操作

より快適にプレイするためには、DirectX 9.0cに対応したゲームパッド(12ボタン)のご使用をおすすめします。ゲームパッドを使用する場合は、はじめに「オプション」P.4の「操作設定」－「ボタン設定」で操作を設定してください。以下のようなボタン設定をおすすめします。



2人プレイ

プレイヤー 2人で協力プレイができます。争覇モードでは戦前の武将選択 P.26 で、フリーモードでは戦闘の設定画面で、画面上に「2P PRESS F11」と表示されているときに[F11]を押します。

戦前画面 P.27 で1P・2Pが共に「戦闘開始」を選ぶと、戦闘が始まります。

※キーボード操作の場合、1Pが「戦闘開始」を選ぶと、2Pが操作できるようになります。



2人プレイ時の2P操作

移動	[↑][↓][←][→]
ガード	右[Ctrl]
通常攻撃	テンキー【4】
チャージ攻撃／馬ジャンプ	テンキー【8】
無双乱舞	テンキー【6】
ヴァリアブル攻撃	テンキー【9】
ジャンプ／乗馬・下馬／梯子(はしご)	テンキー【2】
カメラ移動	[Home][End][Delete][Page Down]
覚醒	テンキー【5】
秘計／全軍指示切替	テンキー【7】

※2Pもゲームパッドを使用できます。

無双乱舞



[L]

無双乱舞1 [L]

武将それぞれの必殺技で攻撃します。無双ゲージ1本を消費して技を出します。

体力ゲージが赤色のときは、より強力な真・無双乱舞を出せます。覚醒状態のときは、さらに強力な覚醒乱舞を出せます。覚醒乱舞で敵に一定以上のダメージを与えると、真・覚醒乱舞になります。



◇無双ゲージをためるには？

- ・敵にダメージを与える。
- ・敵からダメージを受ける。
- ・体力ゲージが赤色になる。
- ・老酒などの獲得。

無双乱舞2 [O]+[L]

特殊な必殺技。レベルが上がると使えるようになります。

空中無双乱舞 空中で[L]

空中で無双乱舞を繰り出します。レベルが上がると使えるようになります。

激・無双乱舞 2人プレイで同時に[L]

武将2人で連携して繰り出す必殺技。2人プレイのとき、1Pと2Pが電撃で結ばれた状態で、ほぼ同時に[L]とテンキー[6]を押すと出せます。

覚醒



[R]

覚醒ゲージが最大のときに[R]を押すと覚醒状態になり、一定時間パワーアップします。

◇覚醒ゲージをためるには？

- ・敵にダメージを与える。
- ・敵をヴァリアブルカウンターで攻撃する。

こんなときは、この操作!

◆行動不能になったら

左[Shift] (ガード構え) や[J]などの攻撃キーを連打すると、回復が早くなります。

◆つばぜり合い発生!

[J]を連打します。勝つと相手に、負けると自分に、互角だと両者に隙ができます。

ヴァリアブル攻撃／ヴァリアブルカウンター



[O]

特殊な攻撃を繰り出しながら、武器を切り替えます。

武器の相性が劣勢な敵が、ためアクション中(緑色の十字の光が表示)に[O]を押すと、カウンター攻撃しながら武器を切り替えます。劣勢な相手にも大ダメージを与えられます。



◇頭上のマーカーで武器の相性を確認



優勢



劣勢

ストームラッシュ



[J]

相性が優勢な敵の頭上には気迫ゲージが表示されます。攻撃するごとに気迫ゲージが欠けていき、なくなるとストームラッシュが発動、敵にラッシュ攻撃を叩き込みます。



任意発動と自動発動

「オプション」の「操作設定」の「ストームラッシュ」[P.4]で発動の操作を設定できます。

・自動発動: 気迫ゲージがなくなると自動的に発動。

・任意発動: 気迫ゲージがなくなった状態で、[J]と[I]を同時に押すと発動。



発動可能!

武器の相性

武器には「天」「地」「人」の3種類があり、天は地に強く、地は人に強く、人は天に強いという「三すくみ」の関係にあります。優勢な武器で攻撃すれば、大ダメージを与えられるうえに、敵は積極的に攻撃を仕掛けてこないで、有利に戦えます。



争覇モード SOUHA MODE

争覇モードの概要

プレイヤーは武将の一人となり、全土の統一を目指します。

「上官を助け、立身出世を目指す」「他者を失脚させ、自分がのし上がる」「地位にこだわらず、ただ武の頂点を極める」——心のおもむくまま、自由に生きてみましょう。

ゲームクリアとゲームオーバー

全土を統一するとゲームクリアとなり、エンディングが見られます。エンディングでは、どのような生き方をしたか診断されます。

50年経過するか、他勢力が全土を統一するとゲームオーバーです。

プレイヤー 1 人 1 人の三国志



武将を選んで、
三国志の大地へ降り立つ

武将には様々な地位がある。地位によって、できることが異なる。一般武将から功を積んで成り上がるか、在野武将から一気に旗揚げするか。はたまた君主の座を捨てて放浪の旅に出るか。



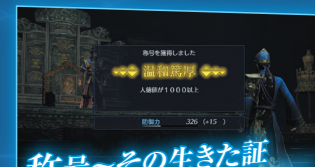
思いのままに生きる



地位による制限はあるものの、基本的にプレイヤーの行動は自由。君主に尽くし、民に施してもいいし、暗殺に手を染め、暴虐な振る舞いを繰り返してもいい。

プレイヤーは行動に応じて、「温和篤厚」や「悪漢無頼」などの「称号」を獲得できる。どのような称号を得てきたかが、プレイヤーの生き方を示すものになる。

忘れ得ぬ出会い



称号～その生きた証

プレイヤーの行動や他の武将との交流によって、様々なイベントが発生。時には義兄弟の契りを結んだり、生涯の伴侶を得たりすることも。

人生の総括



所属勢力が全土を統一してゲームをクリアすると、獲得した称号に応じて、どのような生き方であったか診断される。満足した生を送れたらどうか？

新たな人生、そして再会

クリア後、別の武将で新しくゲームを始めると、以前プレイした武将とゲーム中で出会うことがある。このとき、その武将の行動傾向には、以前のプレイヤーの生き方が反映される。忠義に生きていれば忠臣として、裏切りを繰り返していれば奸臣として姿を現すだろう。こうして、プレイヤーの個性を反映した、あなただけの世界が広がっていくのだ。

オンラインでエディット武将データをやり取りすれば、あなたの分身が他のプレイヤーの下で活躍したり、逆に他のプレイヤーの分身があなたを訪れたりすることも **E16**。

※性格や行動が変化するのはエディット武将のみです。

争覇モードの始め方

- 1 メインメニューで「争覇モード」を選びます。新しく始める場合は「初めから」、続きから再開する場合は「続きから」を選びます。

「クイックロード」を選ぶと、クイックセーブ [P.3] したデータをロードします。



- 2 「初めから」を選ぶと、シナリオ選択に進みます。シナリオによって、登場する勢力や武将、武将の地位などが異なります。



- 3 ゲームの設定をします。難易度や、エディットした新武将を登場させるかどうかなどを決めます。

※シナリオによっては設定できる内容が異なります。

- 4 プレイする武将を選びます。
[PageUp]・[PageDown] で勢力ごと、[Home]・[End] で地位ごとの絞り込みができます。武将を選ぶと、争覇モードが始まります。



来訪武将受入

「オプション」 [P.4] の「来訪武将受入」で「来訪武将受入」や「来訪軍団受入」を「あり」にしていると、争覇モード中にエディット武将や軍団の配信データが自動でダウンロードされ、争覇モードに登場します。ダウンロードされたエディット武将や軍団は、そのシナリオの終了まで活躍します。

争覇モードの流れ

争覇モードは、軍議・軍略と戦闘を繰り返して進行します。

軍議 (数カ月に1回) [P.20]

プレイヤーが君主の場合、「勢力方針」を決定します。配下武将は勢力方針に従って行動します。

プレイヤーが君主以外の場合、君主から侵攻方針を通知されます。プレイヤーの地位によっては、君主と異なる方針を提案することもできます。

続いて、プレイヤーが次の軍議までに達成すべき「政略目標」を選びます。3つまで選べます。次の軍議までに達成すると、功績 (EXP) を得られます。



軍略 (毎月) [P.22]

さまざまなコマンドを選んで行動します。選べるコマンドは勢力に所属する武将の「固有軍略」 [P.23] やプレイヤーの地位によって違います。政略目標の達成を目指して、様々な行動を行います。



戦闘 [P.26]

侵攻戦や防衛戦など、勢力の存亡を賭けた戦闘を行います。侵攻戦に勝利すると、勢力の支配地域が増えます。防衛戦に敗北すると、支配地域が減ります。そのほか、イベント戦や依頼戦などの戦闘があり、戦闘によって勝利条件が異なります。



変化する環境

軍略でとった行動によって、プレイヤーを取り巻く環境は変化していきます。特定の地域が発展したり、他の武将との関係が変わったり、さまざまな面に影響します。



義兄弟・配偶者・子供

義兄弟・配偶者

軍略コマンド「人事」の「交流」などで交流することで、他の武将との友好度が上がります。友好度が一定以上になると、義兄弟や配偶者になることがあります。義兄弟や配偶者とは、特別なイベントが起こることがあります。

※血縁関係のある武将を配偶者にはできません。
※義兄弟・配偶者になった武将は変更できません。



子供

配偶者がいる場合、子供が生まれることがあります。一定の年月がたつと、子供が成人し、プレイヤー武将と同じ勢力に仕官します。

地位

地位によって軍議や軍略でできることが異なります。また、功績を積んでレベルアップするとき、地位によって成長しやすい能力が変わります (P.34)。プレイヤーの行動次第では、地位が変わることがあります。

称号と生き様

称号

争覇モードで取った行動によって、プレイヤーはさまざまな称号を獲得していきます。獲得した称号は、情報メニューの「プレイヤー情報」→「獲得称号情報」で確認できます。



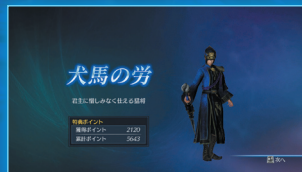
称号の例

称号名	獲得条件
温和篤厚	人徳が一定値以上。
惡漢無頼	人徳が一定値以下。
練達の宿将	侵攻戦で一定回数勝利。
堅甲の猛将	防衛戦で一定回数勝利。
強国	自国の制圧地域が一定数以上。
雲蒸竜変	一般武将から他勢力に大抜擢される。

※このほかにも多くの称号があります。

生き様

争覇モードをクリアすると、プレイヤーの行動に応じて、プレイヤーの生き方がどのようなものであったか診断されます。次回以降のプレイで、その武将がNPCとして登場する場合、この生き様に沿った行動をするようになります (エディット武将のみ)。



秘計

秘計とは、軍略・戦闘において効果を発揮する策や技です。秘計は、軍略の「購入」→「学問所」で習得します (P.25)。他の武将から伝授されることもあります。

軍議・軍略

WAR COUNCIL & TACTICS

軍議

数カ月に一度、勢力の方針を決める軍議が開かれます。プレイヤーが君主かどうかで、実行できることが異なります。

また、プレイヤーが次の軍議までに達成すべき政略目標を決めます。

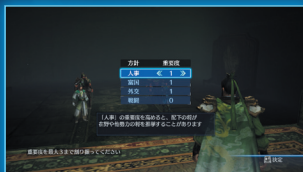
※プレイヤーが放浪軍頭領、在野武将の場合は、軍議は開かれませんが。

勢力方針

次の軍議までの勢力方針を君主が決めます。

プレイヤーが君主の場合

人事・富国・外交・戦闘の4つの勢力方針の重要度を決めます。重要度を高めると、配下武将はその方針を重視して行動します。重要度は合計で3まで割り振れます。



勢力方針	内容
人事	武将の推挙を重視。
富国	地域への施しや、市場などの施設建設を重視。
外交	他勢力との外交を重視。
戦闘	他勢力への襲撃を重視。

プレイヤーが君主以外の場合

君主から侵攻方針を通告されます。

プレイヤーの地位によっては、方針に異議を唱え、別の方針を提案することもできます。その際、秘計を使用すると、提案が通りやすくなります。

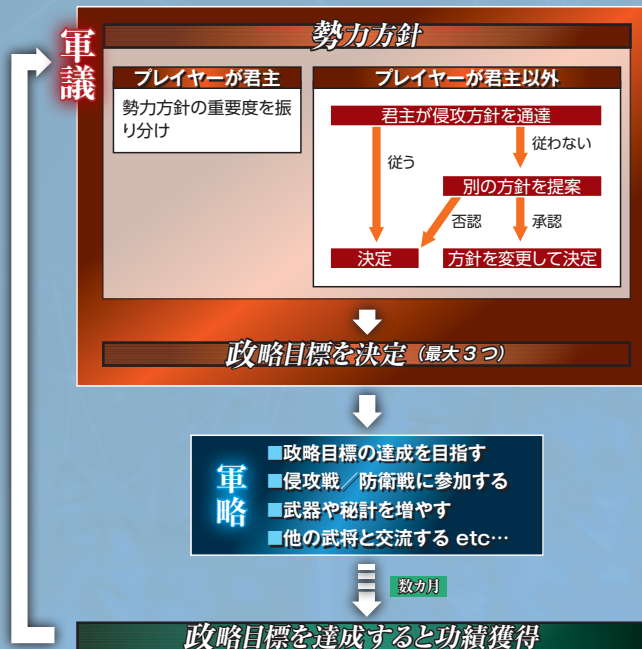
君主が最終決定を行います。



政略目標

プレイヤーが次の軍議までに達成すべき目標を決めます。3つまで選べます。達成すると、功績を獲得できます。功績が一定値に達するとレベルアップし、武将が成長したり、昇進したりします (R.34)。

軍議と軍略の進行



軍略

兵や資源を増やしたり、他の武將と交流したり、戦闘で功績を稼いだりと、様々なことができます。1月に1つのみ選べます。政略目標 [P.21] の達成を目指すといひです。行動を終えると次の月になります。

軍略画面の見方

[Tab] を押すと、政略目標 [P.21] の達成状況や侵攻方針 [P.20] を確認できます。
[PageDown] を押すと、各国の国力(総兵士数)を確認できます。

The screenshot shows the Strategy Screen (軍略) with various callouts:

- 地位・武將名**: Points to the top left area showing the current status and name of the general.
- レベル・善悪ランク**: Points to the top center area showing the level and善恶 rank.
- 現在地**: Points to the top right area showing the current location.
- 勢力名と支配地域数・武將数**: Points to the top right area showing the faction name, number of controlled territories, and number of generals.
- 軍略コマンド**: Points to the left sidebar menu containing options like 発用, 放逐, 勇退, 任命, 交流, 宴會, 感宴, 休養, etc.
- 実行に必要な資源**: Points to the central area showing the resources required for the selected command.
- 資源**: Points to the bottom right area showing the available resources (物資, 金, 兵).

人徳と善悪ランク

実行する軍略コマンドによって、プレイヤーの人徳が上下します。
人徳が一定の値に達すると、善悪ランクが変化し特殊なコマンドが実行できるようになります。

固有軍略

すべての武將は「固有軍略」を持ちます。同じ勢力にいる武將が持つ固有軍略によって、実行できる軍略コマンドが増えます。様々な武將を仲間にすると、軍略でできることが増え、戦略の幅が広がります。

固有軍略は生き様 [P.19] によって決まります。そのため、プレイヤー武將の固有軍略は、生き様の変化に応じて変わります。

固有軍略は情報メニューの「プレイヤー情報」および「味方情報」で確認できます。

軍師 荀彧	Lv. 20 功績 53500
生き様 王佐の才	固有軍略 降伏勧告
体力 254	状態 健康

人事

武將を仲間にしたり、地位を変えたり、他の武將との友好度を上げたりします。

勢力に所属していない場合、「仕官」で勢力に所属できます。

支配地域が複数ある場合、君主は「任命」で配下を太守に任命できます。太守の支配地域に他勢力が侵攻すると、防いでくれることがあります。

軍事

徴兵や訓練、治療など、軍勢力を上げる行動をします。

訓練では武將の功績を上げ、治療では武將の疲労度 [P.34] を回復します。

政略

資源の徴収や民への施し、施設の建設など、国力を上げる内政活動を行います。

建設できる施設一覧

施設	効果
鍛冶屋	より強力な武器が武器屋で購入できるようになる。購入できる武器の種類は、勢力に所属する武將の得意武器 [P.37] のみ。
学問所	学問所で習得できる秘計の種類が増える。
道具屋	道具屋で購入できる装備アイテムの種類が増える。
練兵所	毎月、兵力が増える。
市場	毎月、金が増える。
鉱山	毎月、物資が増える。
城壁	他勢力の侵攻を遅らせる。

※鍛冶屋・学問所・道具屋は、それぞれ勢力全体で最大6つまで建設できます。同じ施設が多いほど、品ぞろえがよくなります。

調略

同盟の締結や侵攻要請、降伏勧告などの外交交渉と、他勢力の武將の引き抜きなどの謀略活動を行います。外交を有利に進められる秘計もあります。



戦闘

戦闘 [P.26] に参加します。

君主・太守・大將軍・軍師は「侵攻」「防衛」で地域を選び、戦闘できます。それ以外の地位は「参戦」で、すでに起こっている侵攻戦や防衛戦に参加できます。他勢力から侵攻を受けている支配地域がある場合は、戦闘に参加せずに放置すると、やがて奪われます。ただし、その地域に太守がいると、侵攻を防いでくれることがあります。また、「政略」の「施設建設」で「城壁」を建てていると、侵攻を遅らせることができます。また、小規模な戦闘である「襲撃」や、民や武將からの依頼で発生する「依頼戦」などもあります。太守の場合は「独立」、大將軍・軍師の場合は「謀反」で独立することもできます。



資源

資源には、物資、金、兵の3種類があります。

◆資源の入手

- ・戦闘に勝利する。
- ・毎月、地域収入を得る。
- ・その他、軍略コマンドの実行で得られることがある。

◆資源の消費

- ・様々な軍略コマンドを実行する。
- ・武器や装備アイテムなどを購入する。
- ・戦闘で「拠点強化」を行う。

購入

建設した施設で武器や装備アイテムを購入したり、秘計を習得したりします。購入・習得できるものは「政略」で施設を建設すると増えます [P.23]。また、支配地域や所属武將によって変わります。

購入した武器や秘計などは情報メニューの「プレイヤー情報」か、戦闘前の準備画面 [P.27] で装備します。



移動

現在いる地域から他の地域に移動します。放浪軍頭領、在野武將のみ行えます。

休養

何もせず、次の月に進みます。

情報メニュー

軍略中に [Space] を押すと表示されます。

コマンド	内容
プレイヤー情報	装備する秘計や武器、装備アイテムを変更する。アクションの操作や獲得した称号も確認できる。
味方情報	味方武將の詳細な情報を確認する。
地域情報	各地域の地域収入や幸福度 [P.33]、生産品、支配勢力と所属武將、位置関係などを確認する。
勢力情報	各勢力の詳細な情報を確認する。
各種設定	居城や軍旗、軍馬、兵士を選択する。
システム	各種設定の変更 [P.4] や、セーブ・ロード、チュートリアルの確認をする。

戦闘のポイント

BATTLE POINT

戦闘準備

軍略で「戦闘」を選ぶと、戦闘が始まります。

戦闘には、侵攻戦・防衛戦・襲撃戦・イベント戦・依頼戦の5種類があります。

戦闘では、勝利条件の達成を目指します。戦闘の種類によっては、通常とは違った勝利条件がある場合があります。

勝利条件

- ・敵総大将を撃破する。
- ・敵本陣を制圧する。
- ・【防衛戦】残り時間が0になる。

敗北条件

- ・操作武将を撃破され、再出撃できなくなる。
- ・味方本陣を制圧される。
- ・【侵攻戦】残り時間が0になる。

武将選択

1 出陣する武将を選びます。選べる人数は戦闘の種類によります。

※総大将は戦闘に応じて自動で決まります。

※武将を選んで【PageUp】を押すと、戦闘で操作する武将を切り替えられます。

2 武将が連れて行く兵数を設定します。

3 「決定」を選ぶと、戦前画面 (P.27) になります。



戦闘目標

戦闘前に、戦闘目標を設定します。戦闘で、設定した戦闘目標を達成すると、功績を獲得できます。

※戦闘目標はあらかじめ4つ設定されています。任意に変更できます。

襲撃成功と辛勝

侵攻戦・防衛戦では、防衛側の拠点に「副本陣」が登場することがあります。侵攻側が副本陣を制圧したあとで防衛側が勝利条件を満たした場合、侵攻側にとっては「襲撃成功」、防衛側にとっては「辛勝」になります。襲撃成功になると防衛側は支配地域は減らないものの、数ヶ月の間、防衛戦で不利になります。

戦前画面／情報画面

戦闘の前に表示されます。また、戦闘中に【F1】を押しても表示されます。

拠点 (P.28)

■:自軍 ■:敵軍

兵站ライン (P.29)

■:自軍 ■:敵軍

プレイヤー

- ▲ プレイヤー
- 馬(支援獣)
- 自軍兵士
- 自軍武将
- 敵軍兵士
- 敵軍武将

川(青色)

泳いで移動する。階段などから岸に上られる。

地形の高低差

明るいほど高度が高い。

境界(茶色)

進入不可。高い場所から低い場所へはジャンプなどで行けることがある。

コマンド	内容
戦闘目標	戦闘目標を設定する。戦闘中は確認のみできる。
戦場情報	勝敗条件や武将の位置などを見る。
拠点強化	拠点のレベルを上げたり、種類を変えたりする。資源を消費する。
秘計設定／秘計情報	戦場に持ついく秘計を設定する。戦闘中は確認のみできる。
武将情報	武器装備 武器を変更する。戦闘中は変更はできず、確認のみできる。
	アイテム装備 装備アイテムを変更する。戦闘中は変更はできず、確認のみできる。
	アクション情報 アクションを確認する。武将ごとに異なるEX攻撃の操作などを確認できる。
個別指示	【戦闘中】味方武将に個別で指示を出す。
システム	設定変更 各種設定を変更する。
	途中保存 【戦闘中】プレイ中のデータを保存する。
	チュートリアル 戦闘中の基本操作や流れを見る。
戦闘開始	タイトル画面へ タイトル画面へ戻る。
	【戦闘前】戦闘を開始する。
撤退	【戦闘中】撤退して、戦闘を終了する。プレイヤーが侵攻側で副本陣制圧済みなら「襲撃成功」、それ以外は敗北となる。

※戦闘中は【Esc】を押すと戦闘に戻ります。

拠点

戦場には敵・味方の拠点があります。拠点内の敵を減らすと拠点の耐久力が減り、耐久力が0になった拠点は制圧できます。

拠点を制圧すると、味方の士気が上がったたり、兵士が補充されたりします。拠点には拠点櫓があります。拠点櫓が多いほど、拠点の耐久力が高くなります。拠点を支配している軍の総兵力が多いほど、拠点櫓の数が増えます。秘計 P.31 で拠点櫓を増やすこともできます。

拠点には以下の6種類があります。攻撃拠点・防御拠点・補給拠点は、同じ拠点が5つ以上あると、特別な効果を発揮します。



種類	拠点の特徴
通常拠点	特殊機能のない拠点。
攻撃拠点	自軍の武将・兵士の攻撃力を上げる。
防御拠点	自軍の武将・兵士の体力を増やす。
補給拠点	兵力の減少を抑える。
副本陣	防衛側にもみ登場することがある拠点。 侵攻側は、副本陣を制圧すると、その戦闘は勝利条件を満たせなくても「襲撃成功」となり、一定の戦果が得られる(地域は奪えないが、敗北にならない) P.26。
本陣	敵本陣を制圧すると戦闘に勝利する。 ただし、君主・太守の所在地域への侵攻戦の場合は、本陣制圧ではなく、本陣に出現する君主・太守の撃破が勝利条件となる。

簡易拠点

敵兵を攻撃する投石車や、周囲の味方を回復する祭壇など、任意の場所に簡易拠点を建設できる秘計もあります。簡易拠点は攻撃すると破壊できます。※簡易拠点の設置には一定のスペースが必要です。



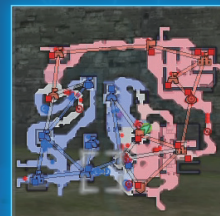
兵站ラインと支配エリア

拠点和拠点を繋ぐ経路を「兵站ライン」と呼び、味方本陣から味方拠点までを結ぶ兵站ラインの周辺を「支配エリア」と呼びます。支配エリアでは自軍の能力が高まり、敵武将を捕縛しやすくなります。逆に、敵の支配エリアでは、敵の戦闘能力が高まり、味方武将が捕縛されやすくなります。

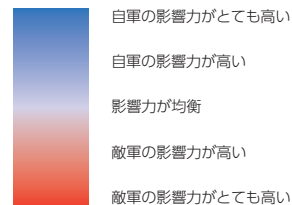
また、戦闘開始時の支配エリアや味方拠点の数は、総兵力が多いほど増えます。

敵に拠点を奪われ、味方拠点和味方本陣との兵站ラインが繋がらなくなった状況を「分断」と呼びます。

分断された拠点は孤立状態となり、弱体化します。



支配エリアの見方



※敵軍の影響力がとても高いエリアでは、一時撤退できません(P.30)。

兵力と再出撃

武将は撃破されると一時撤退状態になります。ただし兵力が残っていると、一定時間後に再出撃します。1度の再出撃に兵力マーカーを1つ消費します。

兵力が残っていない武将を撃破すると敗走します。また、自軍の影響力のとても高い支配エリア[29]で撃破すると、兵力が残っている武将を捕縛したり敗走させたりできることがあります。敵軍の影響力がとても高い支配エリアで操作武将が撃破された場合、兵力が残っていても敗走し、敗北となります。

戦闘中指示

プレイヤーが総大将の場合、配下武将に戦闘中の行動を指示できます。総大将以外の場合は、一部の行動を要請できます。

戦闘中指示には「全軍指示」と「個別指示」があります。

全軍指示（総大将のみ）

以下のキーで味方全軍に対して指示を出せます。

操作	指示	内容
[2]	進軍	全軍に近くの敵拠点を攻めさせる。
[Q]	防御	全軍に近くの味方拠点を守らせる。
[3]	護衛	最も近くの軍団を呼び、プレイヤーを守らせる。
[1]	委任	全軍に各自の判断で行動させる。

個別指示（総大将のみ）

軍団ごとに個別で指示を出せます。情報画面の「個別指示」で軍団を選んで実行します。

行動要請（総大将以外）

味方武将の近くにいると、以下のキーで行動を要請できます。断られることもあります。

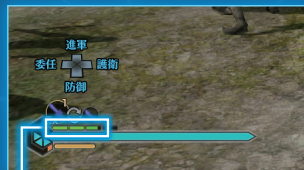
操作	要請	内容
[3]	護衛要請	近くにいる味方武将に護衛を要請する。
[1]	指示要請	近くにいる味方武将にプレイヤーへの指示を出してくれるよう要請する。

秘計

戦闘中に条件を満たすと、秘計が使えます。

【Y】を押して「秘計選択／使用」状態に切り替え、【1】【3】で秘計を選び、【2】で実行します。実行すると、秘計ゲージを消費します。消費量は秘計によって異なります。

一度実行した秘計は、一定時間経過しないと再使用できません。使用間隔は秘計によって異なります。一回の戦闘中に一度しか使えない秘計もあります。



秘計ゲージ



実行不可の秘計は暗色で表示。

大規模秘計で一発逆転！

秘計には、敵の拠点を即座に陥落させたり、敵軍に大ダメージを与えたりできる「大規模秘計」があります。

大規模秘計は非常に効果的ですが、実行してから発動までに時間がかかります。さらに、準備のためいくつかの軍団が一時撤退します。発動準備中に倒されないよう、使いどころを見極め、ここぞというときに実行しましょう。

なお、敵も大規模秘計を含む秘計を使用できます。敵が大規模秘計の準備に入ったら、発動前に実行武将を倒したり、敵の秘計の効果を弱める秘計を使ったりして、味方の被害を防ぎましょう。



戦闘中のアイテム

敵兵を倒すとアイテムが出現することがあります。また、味方の拠点[P.28]では一定時間ごとにアイテムが出現します。味方の総兵力が多いほど、よい回復アイテムが出るようになります。



回復アイテム

	肉まん	体力50回復
	肉まん2個	体力100回復
	骨付き肉	体力200回復
	鳥の丸焼き	体力400回復

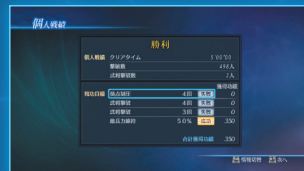
	老酒	無双ゲージ1本回復
	玉璽	無双ゲージ全回復
	華佗膏	体力・無双ゲージ全回復

強化アイテム

	戦神の斧	30秒間攻撃力2倍
	戦神の鎧	30秒間防御力2倍
	韋駄天靴	30秒間移動速度UP

戦闘終了

侵攻戦・防衛戦・襲撃戦・イベント戦で勝利し、戦功目標を達成すると、功績を獲得できます。功績が一定値に達するとレベルアップします。戦略目標の「戦闘」に勝利して目標を達成すると、通常の戦闘よりも大きな功績を獲得できます。依頼戦に勝利すると、依頼に応じて様々な報酬を獲得できます。



勢力の拡大

侵攻戦(放浪軍頭領の場合は「旗揚げ」)に勝利すると、支配地域が増えます。君主のいる地域を奪うと、すべての支配地域を奪えます。

捕虜の処遇

捕縛した捕虜の処遇を決めます。

「登用」を選ぶと、配下にできることがあります。

「処断」を選ぶと、クリアするまでゲームに登場しなくなります。

※「処断」は争覇モード開始時の設定[P.16]で「武将死亡」を「あり」にしたときのみ選べます。

幸福度

地域ごとに、その地域の民がどれだけ支配勢力に満足しているかを表す「幸福度」があります。幸福度が高い地域にしていると、民から装備アイテムを贈られることがあります。また、幸福度が低い支配地では旗揚げ戦を起こされることがあります。

地域の幸福度が「幸福」や「不幸」の場合は、軍略の情報メニューの「地域情報」[P.25]で地域を選ぶと、地域名の右に幸福度が表示されます(幸福な場合は↑、不幸な場合は↓)。

武将の強化

STRENGTHENING COMMANDER

武将の能力

武将の能力はレベルに応じて成長し、装備アイテムや武器の装備で強化できます。装備アイテムは軍略中、「購入」P.25で道具屋を選ぶなどで入手できます。

情報画面の「武将情報」で現在の能力を確認できます。

※疲労度の効果で下がっているステータスは赤字で表示されます。疲労度は戦闘に参加するとたまります。戦闘に参加せずに一定期間経過するか、「軍事」の「指定治療」などで回復します。



ステータス	内容
レベル (Lv.)	功績 (EXP) のバーが最大になると、レベルが1上がる。功績は略略目標 P.21 や戦目目標 P.26 の達成で上がる。レベルに応じて、能力、無双ゲージの本数、系統適性、連続攻撃数が増える。特定のレベルになると、無双乱舞2などの特殊な攻撃が可能になる。
生き様	現在の生き様 P.19。獲得した称号によって変わる。
固有軍略	その武将が同じ勢力にいと実行できる軍略コマンド。
体力	体力がなくなると一時撤退または敗走する。最大体力はレベルや装備アイテムに応じて上がる。
攻撃力	高いほど、敵に与えるダメージが大きくなる。レベルや装備アイテムに応じて上がる。
防御力	高いほど、敵から受けるダメージが小さくなる。レベルや装備アイテムに応じて上がる。
統率力	高いほど、侵襲戦や防衛戦で投入できる兵力が多くなる。
移動速度	高いほど、速く移動できる。
無双	無双ゲージの本数。レベルや装備アイテムに応じて増える。
秘計	秘計ゲージの本数。レベルに応じて増える。
系統適性	武器の系統に対する適性。特殊アクションごとに4種類に分けられる。バーが多いほど、攻撃力が加算され、最大になると特殊アクションが使える。レベルに応じて上がるが、武将ごとに各適性の上限が決まっている。
装備武器・秘計	装備した武器と秘計。上が第一武器、下が第二武器。戦闘前に「武器装備」で変更できる。

地位に応じて伸びる能力

レベルアップしたとき、どの能力が伸びやすいかは、そのときの地位 P.18 によって変わります。伸ばしたい能力のため、あえて出世を諦める生き方も……？

装備アイテム

軍略の「購入」―「道具屋」で購入します。

装備すると、様々なスキルが発動します。6つまで装備できます。

装備アイテム一覧

アイテム名	効果
朱雀翼	体力が増加する。
青龍胆	無双ゲージの本数が1本増加する。
白虎牙	攻撃力が増加する。
玄武甲	防御力が増加する。
神速符	移動速度が上昇する。
真空書	攻撃範囲が拡大する。
白刃珠	クリティカル率が上昇する。
覚醒珠	覚醒時の能力上昇量にボーナスが加わる。
両当鎧	素早さが大きく上昇するが攻撃力が低下する。
札甲	素早さが大きく上昇するが防御力が低下する。
筒袖鎧	攻撃力と防御力が大きく上昇するが素早さが低下する。
羌族角	騎乗中の攻撃力と防御力が上昇する。
相克護符	敵武将から受けるダメージを軽減する。
藤甲鎧	射撃攻撃で受けるダメージを軽減する。
無明帯	属性攻撃への耐性が上昇する。
無双鎧	射撃を受けてもひるまなくなる。
転身紐	すべての転身武器で転身が可能になる。
無影脚紐	すべての無影脚武器で無影脚が可能になる。
旋風紐	すべての旋風武器で旋風が可能になる。
鍊心帯	無双ゲージが徐々に回復するが、防御力が減少する。
活性帯	体力が徐々に回復するが、防御力が減少する。
絶影鎧	戦闘開始時、絶影に乗ってスタートする。
の盧鎧	戦闘開始時、の盧に乗ってスタートする。
赤兎鎧	戦闘開始時、赤兎馬に乗ってスタートする。

※このほかにも多くの装備アイテムがあります。

武器

武器は、軍略の「購入」－「武器屋」で購入します。特定の依頼の報酬や上官などからの贈呈で入手できることもあります。

武器の装備

第一武器と第二武器の2つを装備できます。切り替えながら戦います。
戦闘前に、戦闘画面 (P.27) の「武将情報」－「武器装備」で、武器を変更できます。

武器ランク
 ●または◆が多いほど攻撃力が高い。

武器系統
 Ex 天 金欄杖

得意武器
 EX攻撃が可能な武器には「Ex」と表示される。

属性
 武器に付加された属性。

相性 (P.13)
 天・地・人の3種類で、三すくみの関係にある。

攻撃力
 攻撃力 19
 適性補正 +10

属性
 怯懦 Lv. 2

適性補正
 系統適性に応じて攻撃力が加算される。



※武器ランクの●は武器屋で購入した武器、◆は戦闘で獲得したり他の武将から贈呈されたりした武器を表します。

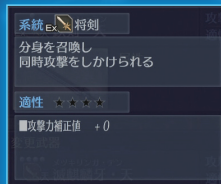
属性

武器には属性が付加されているものがあります(最大6個)。レベルがある属性はレベルが高いほど効果が高くなります。

得意武器

武将にはそれぞれ得意とする武器の系統(得意武器)があります。得意武器を装備すると武将固有の「EX攻撃」を出せます。

※得意武器を控え武器にしている場合は、EX攻撃は出せません。



特殊アクション

武器にはそれぞれ特殊アクションが設定されています。武将の系統適性が最大(バー4本)になると、その系統の武器を装備したときに特殊アクションを出せます。特殊アクションには「軽功」「転身」「無影脚」「旋風」の4種類あり、どれを出せるかは武器の系統によって決まっています。

※特定の装備アイテム (P.35) を装備すると、系統適性が最大でなくても特殊アクションを出せます。

特殊アクション	主な武器	操作	内容
軽功	棍、圈、羽扇など	攻撃中または空中で 【M】	高速移動。
転身	龍槍、偃月刀など	のけぞっているときに 【M】	敵の攻撃を緊急回避。
無影脚	将剣、双矛など	チャージ攻撃中に 【J】	敵に突撃。
旋風	大斧、槍、戟など	【J】(通常攻撃)	風を巻き起こし、広範囲を攻撃。

エディットモード

EDIT MODE

武将・軍団・軍旗・軍馬・兵士・争覇モードのシナリオを自由に作成・編集します。作成したデータはゲーム中で使用できるほか、ネットワークを通じてアップロードして、他のプレイヤーに配信できます。他のプレイヤーが作ったデータのダウンロードもできます。ダウンロードした武将を争覇モードに登場させることもできます。

エディットの手順

軍団エディット [P.40]、シナリオエディット [P.40] 以外は、以下の手順でエディットします。

1 ファイルを選ぶ

作成するファイルを選びます。作成済みのファイルを選ぶと、設定内容を変更できます。

2 性別を選ぶ (武将エディットのみ)

3 各パーツを設定する

エディットによって設定できるパーツは異なります。

4 作成を終了する

「作成終了」でエディットのデータを保存します。



武将エディットで設定できるパーツ

名前	漢字を入力するには、入力したい漢字の音読みの1文字目を選び、一覧から漢字を選ぶ。(例)「光」を入力する場合:「漢字」を選ぶ→「こ」を選ぶ→漢字一覧から「光」を選ぶ
顔	顔の各パーツや色を選ぶ。
体型	【←】【→】で調節できる。
防具	各防具のパーツと色を選ぶ。[Enter]を押すと一覧が表示される。
アクション	得意武器や無双乱舞を設定する。
音声・能力	音声と開始時の能力を設定する。音声では声の高低も変えられる。

軍旗エディットで設定できるパーツ

旗枠形式のタイプ	枠の形を選ぶ。
旗枠模様タイプの	枠の模様を選ぶ。
旗枠の色	枠の色を選ぶ。
旗印の種類	旗印の種類をシンボル・オリジナル・文字から選ぶ。
旗印のタイプ	旗印の種類に応じて旗印を選ぶ。オリジナルは、HDD内の画像から選ぶ。
旗印の色	旗印の色を選ぶ。
旗下地	旗の下地の色を選ぶ。

軍馬エディットで設定できるパーツ

軍馬名	名前を設定する。
毛色・体型	毛色や尻尾、たてがみなどの色の変更と、体格や各部位の大きさなどの体型を設定する。
能力	開始時の能力値を設定する。

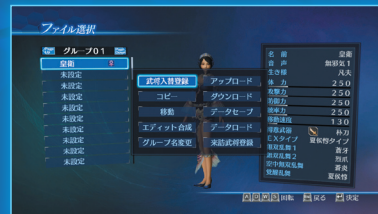
兵士エディットで設定できるパーツ

防具	モデルタイプとカラータイプ、特定部位の色、紋章を設定する。
体型	身長や各部位の大きさなど、体型を設定する。

ファイルメニュー

武将エディットでは、ファイル選択画面で[Space]を押すと、ファイルメニューが表示されます。ファイルのコピーや移動、ネットワークへのアップロードやダウンロードができます。「来訪武将登録」を選ぶと、「来訪武将受入」[P.4]で受け入れた他のプレイヤーの武将を登録できます。

「武将入替登録」を選ぶと、既存の武将をエディット武将と入れ替えられます。



軍団エディット

エディット武将を編成し、最大10名の軍団を作成します。
作成した軍団は、争覇モードのシナリオ「英雄雄結」で登場させられます。

1 ファイルを選ぶ

作成するファイルを選びます。作成済みのファイルを選ぶと、設定内容を変更できます。

2 軍団を編成する

軍団名、軍団に参加させるエディット武将、軍旗、軍馬、兵士を選びます。

3 作成を終了する

「作成終了」でエディットのデータを保存します。

シナリオエディット

登場する武将や勢力のデータなどを自由に編集して、争覇モードでプレイするオリジナルのシナリオを作成できます。

1 新規作成を選ぶ

メニューから「新規作成」を選んで、新しくシナリオを作成します。
「データロード」を選ぶと、作成済みのシナリオの設定内容を変更できます。
「アップロード」を選ぶと、作成済みのシナリオをネットワークへアップロードします。
「ダウンロード」を選ぶと、他のプレイヤーが作成してアップロードしたシナリオをダウンロードします。

2 初期設定を決める

シナリオ設定の初期状態を決めます。

3 シナリオを作成する

「地域編集」を選ぶと、地域ごとに登場する勢力・放浪軍・在野武将の配置を設定できます。エディット武将を登場させる場合は、「武将設定」で設定します。
「タイトル編集」「説明文編集」を選ぶと、シナリオタイトルとシナリオの説明文を入力できます。
「武将設定」を選ぶと、そのシナリオに登場させるエディット武将を設定できます。プレイヤーとして推奨する武将を設定することもできます。

4 シナリオを保存する

「保存」を選んで、作成したシナリオを保存します。

STAFF

音声収録監督

宮崎 誠二
前田 茜

音響制作協力

株式会社青二プロダクション
株式会社東北新社

CAST

関羽／魏延 増谷 康紀
趙雲／諸葛亮 小野坂 昌也
張飛／太史慈 掛川 裕彦
曹操 岸野 幸正
夏侯惇／典韋 中井 和哉
呂蒙／董卓 堀 之紀
陸遜 野島 健児
周瑜／計楮 吉水 孝宏
呂布／黃蓋 稲田 徹
黃忠／張角 川津 泰彦
劉備 遠藤 守哉
孫策／龐統 河内 孝博
孫尚香 宇和川 恵美
甄姫 住友 優子
小喬／大喬 嶋方 淳子
祝融 米本 千珠
張郃／孟獲 幸野 善之
袁紹／馬岱 龍谷 修武
紹興 小松 里歌
孫堅／夏侯淵 徳山 靖彦
孫權／姜維 菅沼 久義
甘寧／関索 三浦 祥朗
馬超 服巻 浩司
張遼 田中 大文
徐晃 山本 圭一郎
曹仁 江川 央生
周泰／賈詡 石川 英郎
月英 笠原 留美
曹丕 神奈 延年
龐徳 森田 成一
凌統／劉曄 松野 太紀
関平／丁奉 中尾 良平
星彩 野田 順子

左慈 佐藤 正治
蔡文姫 吉川 未来
練師 神田 朱未
鮑三娘 野中 藍
司馬懿／司馬師 置鮎 龍太郎
司馬昭 岸尾 たいすけ
鄧艾 小原 雅人
王元姫 伊藤 かな恵
鍾会 会 一大郎
諸葛誕 桐本 琢也
夏侯覇 赤羽根 健治
郭淮 蒲田 哲
王異 桑島 法子
郭嘉 三宅 淳一
徐庶 私市 淳
楽進 伊藤 健太郎
李典 鳥海 浩輔
魯肅 楠 大典
韓当 田中 秀幸
関興 島崎 信長
張苞 阪口 大助
関銀屏 三上 枝織
賈充 高橋 広樹
文鸯 小野 友樹
張春華 浅野 真澄
于禁 宮内 敦士
朱然 柿原 徹也
法正 橋詰 知久
陳宮 宮崎 寛務
呂玲綺 牛田 裕子
荀彧 大原 崇
男・純粋1／ 畠中 祐
男・侍2

男・熱血1／ 相楽 信頼
男・豪熱1
男・楽天家1／ 高口 公介
男・豪快1
男・耽美1／ 菅原 雅芳
男・豪熱2
男・冷静1／ 北田 理道
男・重鎮1
男・侍1 櫻井 トオル
男・老練1／ 四宮 豪
男・重鎮2
男・純粋2／
女・冷静1／ 齋藤 綾
女・姑娘2
男・熱血2／ 鳥丸 祐一
男・老練2
男・楽天家2／ 布施川 一寛
男・豪快2
男・耽美2／ 藤原 貴弘
男・冷静2
女・無邪気1／ 下山田 綾華
女・妖艶2
女・姑娘1／ 稲川 英里
女・活活2
女・可憐1／ 相川 奈都姫
女・妖艶1
女・活活1／ 末柄 里恵
女・古風1
女・勝気1／ 上田 のりこ
女・冷静2
女・勇敢1／ 鶏冠井 美智子
女・可憐2
女・高飛車1／ 平井 祥恵
女・無邪気2
女・勝気2／ ふしだ 里穂
女・高飛車2
女・古風2 丸山 有香
女・勇敢2

トラブルシューティング FAQ

インストールできないときは

インストールできないときは、下記の項目をチェックしてください。どの症状にも該当しない場合や、症状が解消されないときは、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください(P.45)。

「空き容量がありません」と表示される

インストール先のハードディスクの空き容量を確保してから、再度インストールしてください。

※本製品は、約10GB以上の空き容量が必要です。

インストール中にエラーが表示される

他に起動中のソフトがあれば、すべて終了してください。また、スクリーンセーバーを「なし」にしてください。

トラブルの一般的な対処法

トラブルが起きたときは、下記の対処法を行ってください。
ご使用になるハードウェア、ソフトウェアの環境によっては、対処法が有効にならない場合があります。下記の対処法を行っても症状が解消されない場合は、当社ユーザーサポートまでお問い合わせください。なお、ご使用のハードウェアや周辺機器の設定変更、ドライバーの更新などは、お客様の責任において行っていただくこととなります。あらかじめご了承ください。

◆機器以外の基本的な確認

【対象】トラブル全般

●本製品の動作環境をご確認ください。

◆メモリ

【対象】トラブル全般

●起動中のアプリケーションは、すべて終了してください。

- 常駐ソフトはできるだけ、最低限に減らしてください。
- スクリーンセーバーを「なし」にしてください。

◆ハードディスク

【対象】インストール停止、動作不良(ハングアップ・停止など)

●次の手順でハードディスクの調整を行ってください。

※[スタート]をクリックし、[コンピューター]をクリックします。対象ドライブにカーソルを合わせ、右クリックし、[プロパティ]をクリックします。対象ドライブのプロパティが表示されます。

クリーンアップ

- 1 [全般]タブをクリックします。
- 2 [ディスクのクリーンアップ]ボタンをクリックします。
- 3 [削除するファイル]欄の「一時ファイル」ボックスをチェックします(その他のボックスは、お客様のご判断において選んでください)。
- 4 [OK]をクリックします。作業中に、ファイルごとに削除確認のメッセージが表示された場合は、お客様のご判断のもと、可能な限り削除してください。

エラーチェック(スキャンディスク)

- 1 [ツール]タブをクリックします。
- 2 [エラーチェック]の[チェックする]ボタンをクリックします。

最適化(デフラグ)

- 1 [ツール]タブをクリックします。
- 2 [最適化]の[最適化する]ボタンをクリックします。

◆サウンドカード／ビデオカード

【対象】BGM・効果音・ムービー・描画の異常、動作不良(ハングアップ・停止など)

●サウンドカードまたはビデオカードのドライバーを更新してください。

※ドライバーの有無、および更新方法については、ハードメーカー、パーツメーカーにご確認ください。

※チップセット(マザーボード)に代替機能がある場合、改善しなければ、そちらのドライバーも更新してください。

動作環境

本製品の動作には、次の環境が必要です。

OS (32bit / 64bit に対応)

Microsoft® Windows® 8/8.1 日本語版(以下、Windows 8/8.1)

Microsoft Windows 7 日本語版(以下、Windows 7)

Microsoft Windows Vista® 日本語版(以下、Windows Vista)

コンピューターシステム

上記OSに対応し、以下の仕様を満たすパーソナルコンピューター。

CPU	Core™2 DUO 2.4GHz以上(推奨:Core i7 860以上)。
メモリ	512MB以上(推奨:1GB以上)。
ハードディスク	10GB以上の空き容量があるもの。
その他のディスク装置	ー
ビデオカード	DirectX®9.0c以上。256MB以上のVRAM(推奨:512MB以上)、ピクセルシェーダー 3.0以上に対応した3Dアクセラレータチップを搭載したもの(DirectX 9.0c以上に対応した最新版のドライバーがインストールされている必要あり)。
サウンドカード	DirectX 9.0c以上に対応したサウンドカード。
ディスプレイ	640×480ピクセル以上、High Color表示可能なディスプレイ(推奨:1280×720ピクセル以上、True Color表示可能な16:9ディスプレイ)。 ※4K解像度のディスプレイは動作保証対象外となります。
通信環境	Steamログイン認証のためにネットワークに接続できる環境。

●本マニュアル内で特に断りなく「Windows」と表記している場合は、Windows 8/8.1、Windows 7、Windows Vistaを総称するものとします。●上記の周辺機器はご使用のWindowsがサポートしているものに限り、●必要メモリ容量、ハードディスク容量、VRAM容量は、システム環境によって異なる場合がありますので、ご注意ください。●お使いのシステム環境、および利用方法によっては、記載以外の制限が発生する場合もございますので、あらかじめご了承ください。●Boot CampなどMacintoshで起動しているWindows、エミュレーションソフト、仮想ドライブ、SCSIドライブ(またはそれらと認識されるドライブ)では正常に動作しません。また、外付けHDDにインストールすると、正常に動作しなくなることがあります。ご注意ください。

●Microsoft、Windows、DirectX、Windows Vistaは、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。●CoreはIntel Corporationの商標です。●STEAMはValve Corporationの登録商標または商標です。●その他記載されている会社名、製品名は各社の登録商標または商標です。●本マニュアルおよびプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で使用することはできません。●本マニュアルおよびプログラムによる影響については、責任を負いかねますのでご了承ください。

アンインストール

本製品が不要になった場合は、次の手順で削除します。

- ① [スタート] - [コントロールパネル] - [プログラムのアンインストール] を選びます。
- ② プログラム一覧から「真・三國無双7 Empires」を選び、[アンインストールと変更] を選びます。
- ③ Steamのログイン画面で、ログインします。以降は画面の指示に従ってください。

※本製品を削除しても、セーブデータは削除されません。これらのデータを削除する場合は、「ドキュメント」-「Koei Tecmo」-「Shin Sangokumusou 7 Empires」のフォルダーから手動で削除してください。

ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

コーエーテックモゲームス ユーザーサポート

<https://www.gamecity.ne.jp/support/>

上記ページ中段の「お問い合わせフォーム」へとお進みください。

ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。
複製品、無許諾のレンタル品、営業使用品等はサポートいたしません。

新製品のご案内 (ホームページ)

<https://www.gamecity.ne.jp/>



©2015 Valve Corporation. Steam 及び Steam ロゴは、米国及びまたはその他の国の Valve Corporation の商標及びまたは登録商標です。

'Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.'

※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。

本文デザイン: ヤマグチサトシ(Happy Valley)