

30th

KCT



# 三國志13

英傑韜略書

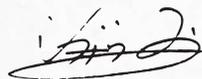
## ごあいさつ

「三国志」シリーズは、おかげさまで30周年をむかえることができました。これもひとえにファンの皆様のご支援の賜物と深く感謝申し上げます。

本作品は、「これぞ三国志。百花繚乱の英傑劇。」をコンセプトに、三国時代を駆け抜けた、あまたの英傑たちが織り成す、いくつもの熱きドラマを感じていただける作品です。「人間ドラマ」、「スペクタクル」、「ダイナミズム」をテーマに、これまでも増して「三国志」の世界を堪能することができます。壮大な内容となっております。

シリーズ集大成ともいえるこの30周年記念作品を、ぜひお楽しみください。

平成28年1月  
「三国志13」ゼネラルプロデューサー  
シバサワ・コウ



## 目次

動作環境	1	外交	23
ゲームの開始	2	任務/任免	24
Steam認証について	2	賞罰/物資	25
インストール	3	武将コマンド	26
ゲームの起動	4	戦闘	30
スタートメニュー/セーブ	5	出陣	30
英傑伝	6	采配戦闘画面の見方	32
登録武将編集	7	戦闘のコツ	34
ゲームの概要	8	戦闘の種類	36
ゲームの目的	8	人間関係	38
身分と階級/身分の特徴	10	相関図	38
メイン画面の見方	12	面識と紹介状	39
都市画面の見方	14	訪問/感情状態	40
政庁画面の見方	16	絆	41
戦略	18	一騎打ちと舌戦	42
評定	18	情報の見方	44
内政	20	都市情報	44
軍事	21	武将情報	46
人材/計略	22	さくいん	48
		ユーザーサポート	49

本文デザイン：FILTH / 伊藤 学

※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。ご了承ください。

## 動作環境

本製品の動作には、次の環境が必要です。

OS	Microsoft® Windows® 10 日本語版 (以下、Windows 10) 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® SP2以降 日本語版 (以下、Windows Vista) ※いずれも32bit/64bitに対応。
CPU	Pentium®4 1.6GHz以上 SSE2対応 (推奨:Core™2 DUO 2.0GHz以上)
メモリ	1GB以上(推奨:2GB以上)
ハードディスク	7GB以上の空き容量があるもの ※外付けHDDでは正常に動作しない恐れがあります。
その他のディスク装置	DVD-ROMドライブ (ダウンロード版では不要)
ビデオカード	DirectX®9.0c以上、256MB以上のVRAM、シェーダーモデル3.0以上に対応した3Dアクセラレーターチップを搭載したもの (推奨:512MB以上のVRAM)
サウンドカード	16ビット、48kHzのステレオWAVEファイルが再生可能なもの
ディスプレイ	1024×768ピクセル以上または1280×720ピクセル以上、HighColor表示可能なもの
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

●本マニュアル内で断りに断りなく「Windows」と表記している場合は、Windows 10、Windows 8/8.1、Windows 7、Windows Vistaを総称するものとします。●本マニュアルの用語・画面写真・操作手順などは、Windows 7に準拠しています。●上記の周辺機器はサポートしているものに限りません。●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。ご注意ください。

●Microsoft、Windows、DirectX、Windows Vistaは、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/Intel Corporationの商標です。●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。●本製品はDirectX 9.0cを使用しています。お客様の動作環境によっては、専用のドライバが必要になることがあります。その場合は、製造元にご確認ください。お客様の責任において、ご使用の機種に応じたドライバを製造元から入手し、組み込んでいただく必要があります。●本製品に含まれているDirectX 9.0cは、米国著作権法および万国著作権条約で保護されています。DirectX 9.0cとして総称されるファイルの再配布(お客様が第三者にファイルのコピーを配布することは)、米国Microsoft Corporationによって禁じられています。お取扱いにご注意ください。

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



©2016 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。

## ゲームの開始

### Steam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。

### SteamのインストールとSteam CD Keyの入力

本製品のインストール時に、Steamクライアントをインストールし、Steamアカウントを作成してください。Steamのインストールの際には、使用許諾契約をお読みになり、同意していただく必要があります。また、本マニュアルの裏表紙に貼付されたSteam CD Keyの入力が必要です。

※すでにSteamクライアントがインストールされている場合は、再度インストールする必要はありません。また、すでにSteamアカウントをお持ちの場合は、新たに作成する必要はありません。  
※Steamアカウントの作成・Steam CD Keyの入力には、ネットワークに接続できる環境が必要です。

### ゲーム起動時の認証

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。

### ダウンロード版では

ダウンロード版では、ご購入元から送信されるメールなどをお読みになり、書かれた手順に従ってSteam認証とインストールを行ってください。

## インストール

次の手順で本製品をインストールします。

- ①本製品のディスクをセットします。インストール画面が表示されます。
- ②「三国志13をインストール」をクリックします。ご使用のコンピュータにSteamクライアントがインストールされている場合は、画面の指示に従ってください。インストールされていない場合は、画面の指示に従ってSteamをインストールしてください。
- ③Steamのログイン画面が表示されたら、ログインしてください。Steamアカウントを持っていない場合は、ログイン画面で「新しいアカウントの作成」をクリックして作成してください。
- ④Steam CD Keyを入力してください。本マニュアルの裏表紙に貼付されています。入力すると、ゲームのインストールが始まります。

※インストールには、使用許諾契約をお読みになり、同意していただく必要があります。  
※インストール画面が自動的に表示されない場合は、下記の「ディスクをセットしたが、何も起こらない」をご覧ください。

### 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.49)。

- 「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7GB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。
- それ以外の場合
  - ・機器以外の基本的な確認 本製品の動作環境をご確認ください。ディスクの読み取り面に、傷や汚れがないかをご確認ください。
  - ・DVD-ROMドライブ DVD-ROMドライブのクリーニングを行ってください。
  - ・ハードディスク クリーンアップ、エラーチェック(スキャンディスク)、最適化(デフラグ)などでハードディスクの調整を行ってください。

## ゲームの起動

次の手順でWindowsからゲームを起動します。

- ① Steamを起動し、ログインします。
- ② Steamのライブラリから「Romance of the Three Kingdoms 13」を選択し、「プレイ」を実行します。
- ③ 起動画面が表示されます。



三國志13	ゲーム開始	「三國志13」をプレイする。
	はじめに	Readmeを見る。
	ダウンロードコンテンツ	ダウンロードコンテンツを獲得・購入する。
	起動環境設定	ゲームの環境を設定する。 ※推奨環境に満たない動作環境では、ゲームの動作が遅くなることがあります。その際、起動環境を設定すると、回避できることがあります。
	マニュアル	「三國志13」のマニュアルを見る。
	お問い合わせ	ユーザーサポートに問い合わせる。
初代三國志	ゲーム開始	「三國志」をプレイする。
	マニュアル	「三國志」のマニュアルを見る。

- ④ 「三國志13」の「ゲーム開始」を選択すると、ゲームが始まります。

## 「100万人の三國志」と「100万人の三國志 Special」との連携

以下の手順で特典を獲得できます。

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
「三國志13」	「100万人の三國志」または「100万人の三國志 Special」	「三國志13」
スタートメニューの「各種設定」-「連携特典」で三國志13キーを確認。	ゲームをプレイし、三國志13キーを入力。ログイン日数に応じてSteam CD Keyを入力。	Steam上でSteam CD Keyを入力し、特典を獲得。

## スタートメニュー

オープニングが終了すると、タイトル画面になります。タイトル画面をクリックすると、スタートメニューが表示されます。

英傑伝 (P.6)		英傑伝のステージをプレイする。ゲームの流れや各コマンドの使い方など、基本的な遊び方を覚えられる。
本編 (P.8)		ひとりの武将となって、大陸統一を目指してプレイする。 ※ゲームに慣れていない方や、何をすればよいかわからない方は、「英傑伝」を最初にプレイすることをおすすめします。
ロード		英傑伝や本編のセーブデータをロードし、続きからプレイする。
武将編集	史実武将編集	三國志武将の顔CGを変更する。
	登録武将編集 (P.7)	登録武将を作成・編集する。作成した武将は、本編に登場させられる。
コレクション		ゲームのプレイ記録、武将やイベントの名鑑などを確認する。
各種設定	連携特典	「100万人の三國志」や「100万人の三國志 Special」との連携特典を確認・獲得する。
	環境設定	プレイ環境を設定する。
	BGM変更	BGMを変更する。
攻略ガイド		攻略ガイドを購入すると、ゲームに役立つ攻略情報を確認できるようになる。
ゲーム終了		ゲームを終了する。

## セーブ

セーブは機能コマンド(P.17)の「セーブ」で行います。

## ロード

スタートメニューの「ロード」でセーブデータを読み込み、続きからプレイできます。プレイ中に機能コマンドの「ロード」でセーブデータを読み込むこともできます。

## 英傑伝

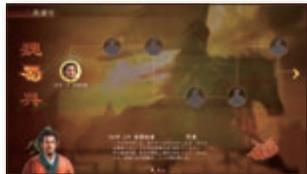
英傑伝は、『三国志』の物語に沿ったステージを順番にクリアしていくモードです。ステージごとに主人公とクリア条件が設定されており、クリア条件の達成に向けて主人公を行動させ、物語を進めていきます。

### 英傑伝の流れ

以下の流れで、英傑伝をプレイします。

#### ①ステージ選択

ステージを選びます。はじめはひとつのみ選べます。



#### ②課題発生

物語を進めるための課題が発生します。



#### ③課題達成

コマンド実行や戦闘などで、課題を達成しましょう。

#### ④ステージクリア

②～③を繰り返して、ステージクリアを目指します。

### P.8以降の見方

我が名は陳寿。史書『三国志』の著者である。実は蜀の劉禪、晋の司馬炎に仕えた政治家でもあるのだが、その点についてはあまり知られておらぬ。もちろん『三国志13』にも登場するぞ。

それはさておき、P.8以降のページの下部ではQ&A方式で、『三国志13』のプレイにおいて特に重要なポイントを解説しておく。知る人ぞ知る武将の問いに対し、有名武将が華麗に答えを返してくれているのだ。よければ参考にしてみたい。問いかけた武将については、しっかりと紹介もしているので、せっかくだからここで顔と名前を一致させておくがよいぞ。

陳寿

## 登録武将編集

スタートメニュー (P.4)の「武将編集」で「登録武将編集」を選びます。

登録武将作成	新たに武将を作成する。150人まで作成できる。
登録武将変更	作成済みの登録武将の設定内容を変更する。
登録武将削除	作成済みの登録武将を削除する。
生年一括編集	複数の登録武将の生年を一括して変更する。
登録武将データ出力	登録武将のデータを出力する。
登録武将データ読み込	登録武将のデータを読み込む。
「三国志12」登録武将読み込	「三国志12」の登録武将データを読み込む。一部の項目は引き継ぎない。

### 武将データの編集

各項目を選んで編集できます。「自動作成」で、それぞれ武将の字(あざな)・血縁・列伝以外の項目を自動で設定します。

#### 血縁・列伝

生没年・寿命や両親・配偶者・義兄弟・相性の良い武将をそれぞれ設定する。また、列伝を作成できる。

#### 名前(姓・名・字・読み)

姓・名・字は全角2文字以内、姓名の読みは合わせて全角カタカナ12文字以内、字の読みは全角カタカナ6文字以内。

#### 人物・嗜好

性別、音声、武器、性格、分類、価値観 (P.38)、興味、物欲などを決める。人間関係を結ぶ際に大きく影響する。分類を「文官」にすると、一騎討ちは起こらなくなる。

#### 伝授特技 (P.41)

絆を結んだ際に伝授する特技を決める。

#### 能力 (P.47)

1 ~ 100の範囲で設定する。

#### 戦法 (P.35)

戦闘中に発動できる戦法を決める。

#### 兵科 (P.34)

槍兵・騎兵・弓兵の適性を決める。

#### 重臣特性 (P.47)

重臣以上の身分で発揮される特性を決める。

#### 特技

特技とそのレベルを決める。

## ゲームの概要

### ゲームの目的

あなたは三国時代の武将のひとり(主人公)となって、**中国大陸の統一**を目指します。君主・都督・太守・重臣・一般のいずれかの身分になって、所属する勢力が大陸統一を成せるよう、戦略・戦闘などの行動をしていきましょう。主人公が行動すると時間が進み、その間、他の武将たちもそれぞれ行動します。武将たちと時に戦い、時に協力しながら、目的を達成しましょう。

### ゲームクリア

●主人公の所属する勢力が中国大陸を統一する

※主人公の所属していない勢力が中国大陸を統一すると、エンディングを迎えますが、ゲームクリアにはなりません。主人公が在野武将の場合は、「旗揚げ」「仕官」(P.26)などで、いずれかの勢力に所属しましょう。

### ゲームオーバー

- 主人公が死亡し、引き継ぎ武将を選択しない
- 350年になる

### 評定と使命・任務

君主や都督は評定を開けます。評定では、勢力や軍団、都市ごとの**使命**を定められ、所属する武将は360日の間、その達成を目指します。武将は使命を達成するための**任務**を命じられたり、自分で提案したりします。戦略・戦闘などで様々な任務を実行し、使命の達成を手伝いましょう。

評定と使命の詳細はP.18へ



諸葛靚 ショカツセイ

**Q** 伯父様、伏龍と呼ばれたそのお知恵をどうかお貸ください。中国大陸の統一が目的ということですが、ただの一般武将のような身分でも、統一に役立てるのでしょうか。それに、所属勢力が滅亡してしまったり？ それを考えると恐ろしくて夜も眠れません。

字は仲思。魏の武将。のちに呉に降る。諸葛誕の末子で、諸葛亮や諸葛瑾とは同族とされる。司馬炎と知己であり、呉滅亡後は晋に招かれたが固辞。隠棲したという。

### 功績と身分

配下は任務や使命を達成すると、**功績**を得られます。功績が一定以上になると、階級が上がります(昇進)。

**昇進**すると、高い**身分**に就けるようになります。身分が高くなるにつれ、実行できるコマンドが増え、勢力での影響力が増していきます。

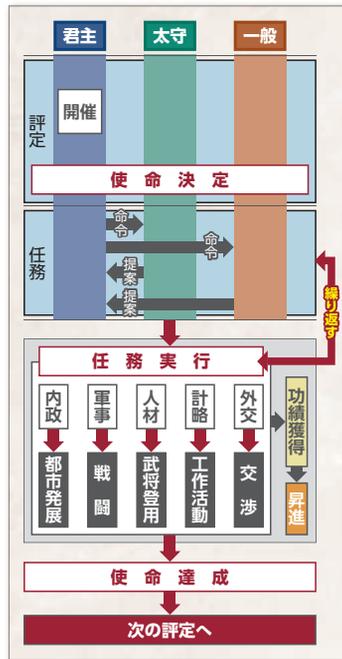
身分の詳細はP.10へ

### 人間関係と絆

人間関係の構築は、勢力の拡大や自分の成長に不可欠です。

**相関図**を確認すると、特定の武将を中心とする人間関係がひと目で分かります。任務を手伝ったり、名品を贈与したりして、親近感を高めていくと、その相手と絆を結ぶことができます。**絆**を結ぶと、戦略・戦闘で有利になったり、特技を修得したり、様々な恩恵を受けられます。

人間関係の詳細はP.38へ



**A** 遠戚だからと言って、気安く伯父様などと呼ばないでいただきたい。あなたは諸葛誕の一族。魏の者ではありませんか。それはともかく、一般武将が勢力全体を左右するのは難しいでしょう。まずは地道に任務を達成し、功績を得て昇進を目指さない。高い階級になれば、太守や都督など、多くの武将に命令できる身分に就けます。もし自勢力が滅亡してしまい、処断を免れたならば……その時は在野からやり直します。堪えるほかはありませんよ。



諸葛亮

## 身分と階級

君主以外の武将は階級を持ちます。階級は九品官から一品官の9段階あり、功績が一定に達するごとに上がります。七品官で重臣、五品官で太守、二品官で都督の身分に就けます。身分が高いほど、命令・提案できることが増えます。

階級が上がると、「特権任務状」を獲得できます。特権任務状を使うと、身分に関係なく「外交」(P.23)「出陣」(P.30)を1度だけ君主に提案できます(必ず承諾されます)。

※特権任務状を持った状態で階級が上がった場合、新たに獲得はできません。

## 身分の特徴

身分によって、ゲームの進め方が大きく異なります。

## 君主

勢力を統治します。

都督や太守、重臣を任命すると、実行される任務が増え、勢力が発展しやすくなります。任務状(P.12)を使って任務を命令したり、重臣や一般が任務の提案をしてきたら承諾し、実行させます。

「人材」(P.22)で武将を集め、「内政」(P.20)で都市を発展させ、「軍事」(P.21)で軍備を整えて戦闘をし、都市を攻略して大陸統一を目指しましょう。

## 都督 ※二品官以上の武将がなれます。

軍団を統治します。軍団に所属する都市を、君主と同じように統治できます。

太守、重臣を任命すると、実行される任務が増え、軍団が発展しやすくなります。

## 太守 ※五品官以上の武将がなれます。

都市を統治します。所属する都市のみを、君主と同じように統治できます。重臣を任命すると、実行される任務が増え、都市が発展しやすくなります。

## 重臣 ※七品官以上の武将がなれます。

君主重臣は君主に、都督重臣は都督に、太守重臣は太守に、それぞれ任命されます。内政・軍事・軍師の3種類あり、内政重臣は「内政」「物資」、軍事重臣は「軍事」、軍師重臣は「内政」「軍事」「人材」「計略」「物資」の範囲で他人の任務を統治者に提案できます。任務を提案し、功績をためましょう。

※内政重臣は政治90以上、軍事重臣は統率90以上、軍師重臣は知力90以上で、提案できる任務が2つになります。  
※君主軍師重臣は「外交」も提案できます。

## 一般 基本的には自分の任務のみ提案できます。

まずは重臣を目指し、任務を実行して功績をためましょう。

## 在野 どの勢力にも属しません。空白都市で「旗揚げ」して君主になるか、いずれかの勢力に「仕官」して一般から昇進を目指しましょう。

## 身分と勢力の関係



Q 袁紹様ーっ！ 結局、私たち一般武将は何をすればいいんですか？ ただ時間を進め、袁紹様たちの活躍を見ていけばいいのでしょうか！ あ、任務ならいつでもやりますのでご命令を！

袁紹配下の武将。

官渡の戦いにおいて、淳于瓊らと共に烏巢で輜重を守る。曹操の夜襲を受け、呂威璜などと共に討死した。

陸元進 イゲンシン

A そのような体たらくだから烏巢を守れぬのだ！ 確かに一般は任務を自分では決められぬが、たとえわしが命令せずとも、政庁で任務を提案すればよい。わしが内容を確認し、問題なければ承諾しよう。任務が決定したら、次は実行だ。政庁の外へ出て、武将コマンドで任務を実行せよ。

任務決定  
(政庁コマンド)

任務実行  
(武将コマンド)

袁紹

## メイン画面の見方

時間を進行させると、武将や軍勢が移動します。  
他勢力の都市や集落を訪れたり、任務を実行したりできます。

### 進行・速度変更

選ぶと時間が進行する。もう一度選ぶと停止する。

▶▶▶ で、進行速度を変更できる。



### 任務状

任務状を使うと、政庁にいらなくても任務を命令できる。  
君主・都督・太守は2つ持っている。また、重臣は任務を提案できる。  
君主・都督・太守は、配下からの提案の承諾もできる。

### 小地図

小地図選択中に地点を選べると、カメラがその位置に移動する。

### 主人公情報

#### 武将名・所属勢力・身分

#### 階級・功績

現在の階級と、次の階級までに必要な功績。ゲージがいっぱいになると、階級が上がる。



#### 所持金

#### 現在の使命

#### 任務・依頼

任務や武将からの依頼がある場合に表示される。

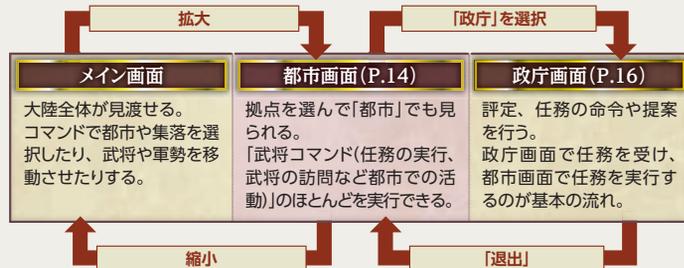
### 都市 (P.29)

武将はいずれかの都市に所属する。「出陣」で軍勢を編制し、他勢力の都市や空白都市を制圧すると、自勢力の都市が増える。

### 集落 (P.29)

都市以外の民が暮らす拠点。都市に従属させると、様々な効果がある。

### 画面の切り替え



## 都市画面の見方

都市画面では、任務の実行や武将の訪問など、武将コマンド(P.26)を実行できます。また、政庁を選ぶと政庁画面になります。

## 街中(P.27)

都市の調査や武将の訪問などが  
できる。



## 政庁(P.26)

選ぶと、政庁画面になる。



## 城門(P.27)

「移動」を選ぶと、メイン画面になる。他都市では「帰還」を選ぶ。



## 市場・農地・学舎・兵舎(P.28)

それぞれ「商業」「農業」「文化」「訓練」の任務を受けていると表示される。任務を実行できる。



## 都市情報

都市の情報を確認できる。

※タブを選ぶと表示が切り替わります。

内政 軍事 武将



## 内政

- **武将数**  
現在都市にいる所属武将数/都市の所属武将数。
- **在野**  
在野武将の人数。
- **捕虜**  
捕虜武将の人数。
- **繁栄**  
都市の繁栄(廃墟<低<中<高)。「内政」で上がる。
- **金**  
都市の金。
- **金収支**  
都市の季節ごとの金収入。
- **兵糧**  
都市の兵糧。
- **兵糧収入**  
都市の季節ごとの兵糧収入。
- **商業、農業、文化の発展度**  
都市の繁栄が上がると、さらに発展させられる。

## 軍事

- **人口**
- **兵役人口**  
人口のうち、軍勢として編成できる人数。
- **傷兵**  
戦闘で負傷した兵数。傷が完治すると、その分、兵役人口が増える。
- **帰還兵**  
都市から離れた場所で軍勢が解散し、都市に帰還中の兵数。帰還すると、その分、兵役人口が増える。
- **兵科の熟練**  
高いほど最大士気が上昇する。「軍事」-「訓練」で兵科ごとに鍛えられる。
- **耐久**  
都市の耐久力。敵軍勢に攻撃されると減り、0になると陥落する。
- **民心**  
高いほど、人口・兵役人口が増えやすい。「軍事」-「巡察」で上昇する。
- **増加兵役**  
次の季節に増える予定の兵役人口。
- **都市技術**  
文化が一定まで発展するごとに、都市技術を獲得できる(最大6回)。

## 武将

- **都市に所属する武将**  
武将のリスト。
- **相関図**
- **親近感**
- **訪問**  
リストから直接訪問できる。

## 政庁画面の見方

都市画面(P.14)の「政庁」を選ぶと政庁画面になります。  
評定や武将への命令、任務の提案などを行えます。

## 政庁コマンド

任務の命令や提案をする。身分ごとに命令・提案できるコマンドのみ表示される。

- 任務に関するコマンド 評定(P.18)、内政(P.20)、軍事(P.21)、人材(P.22)、計略(P.22)、外交(P.23)、任務(P.24)
- 人事や勢力全体に関するコマンド 任免(P.24)、賞罰(P.25)、物資(P.25)



## 補助・機能・情報コマンド

表示切替	勢力圏	勢力圏ごとの色分けをメイン画面に表示するか。
	集落	集落の情報をメイン画面に表示するか。
	使命	使命をメイン画面に表示するか。
	兵力	各都市の兵力をメイン画面に表示するか。
	外交	自勢力との外交関係をメイン画面に表示するか。
相関図 (P.38)	相関図を確認する。	
機能	セーブ	プレイ中のデータをセーブする。
	ロード	セーブしたデータをロードする。
	環境設定	ゲームのプレイ環境、音量などを変更する。
	プレイ記録	プレイ中に達成した記録などを確認する。
	ヘルプ	ヘルプを確認する。
	バージョン情報	ゲームのバージョンを確認する。
	攻略ガイド	攻略ガイドを購入すると、ゲームに役立つ攻略情報を確認できる。
	スタートメニュー	スタートメニューに戻る。
	ゲーム終了	ゲームを終了する。
情報	勢力、都市、武将など各種情報を確認する。その他、兵力や兵器・艦船などの一覧や、事象履歴(起こった出来事)も確認できる。	

何植<sup>カシヨク</sup>

**Q** 孫権様、画面左下の任務状とやらは太守や重臣にならないと使えないんですね？ 早く昇進させてくださいよ。

呉の武将。  
孫権に見初められて後宮入りした姉が孫権の子・孫和の妻となり、呉帝・孫皓を生む。即位後の孫皓の下で外戚として取り立てられ、権勢を掴んだ。

**A** お前のような者を重用するのは、孫の孫皓だけで十分だ。功績に見合わぬ出世は、この世界ではできぬぞ！  
一般から重臣・太守と身分を上げていくには、功績をためて昇進せねばならぬ。お前もしっかりと任務をこなして働き、季節ごとに行われる論功行賞で第一位を目指すのだな。論功行賞ではその季節内で最も功績を稼いだ者が賞され、さらに功績を獲得できるぞ。



孫権

## 戦略

戦略で使用する各コマンドを説明します。任務はP.20～23の政庁コマンドで決定し、P.26～29の武将コマンドで実行できます。

## 評定

君主と都督(開催者)は、政庁で評定を開けます。評定では、勢力や軍団、都市の使命を決められます。開催者は配下に評定参加を命じることができます。主人公が配下の場合、評定参加の期日に遅れると、開催者の親近感が下がります。

### ■使命の提案

都市評定に参加した武将は、使命を提案できます。評定は以下の流れで進みます。



- ①開催者や太守・重臣などがそれぞれ使命を提示します。1つしか案が出ないときもあります。
- ②主人公が参加している場合、別の使命を提案できます。
- ③出揃った使命の案に対し、どれが一番よいか意見を述べ合うことがあります。
- ④最後に、その中から開催者が使命を1つ選び、最終決定します。

- (主人公が開催者) 配下の使命を選んだ場合、その武将の親近感が上昇
- (主人公が配下) 自分の使命が選ばれた場合、開催者への親近感が上昇

**Q** 評定の進め方はどうにか理解できました。しかし、評定で定めた使命、これを達成して得られる実績というものが、いまいちピンと来ません。この実績が増えると、具体的にどうなるのでしょうか。

魏の武将。司馬昭の参謀を務め、対蜀戦線に従軍。鉄籠山で姜維と戦った。魏軍が包囲されて水不足になると、後漢の耿恭が折って水を得た故事にならひ折ってするように進言。司馬昭が折ると泉が湧き出し、難を逃れたという。

王韜 オウタウ

### ■評定の種類

以下の3種類があります。使命を360日以内に達成すると、「実績」などが増えます。

勢力評定	勢力の使命を決める。使命を達成すると、君主が実績、君主重臣が功績と実績を得られすべての所属武将の忠誠が上がる。
軍団評定	(軍団がある時のみ)軍団の使命を決める。使命を達成すると、都督・都督重臣が功績と実績を得られる。
都市評定	都市の使命を決める。使命を達成すると、太守・太守重臣が功績と実績を得られる。

### ■使命の種類

使命には以下の5種類があります。

内政充実	内政(商業・農業・文化)を強化し、都市を繁栄させる。
都市攻略	目標(最大5都市)となる都市を攻略し、領土を拡大する。
臨機応変	特に使命を決めず、自由に勢力を発展させる。評定を開かなかった場合も、使命は臨機応変になる。
軍備拡充	兵料熟練・民心を強化し、戦闘に備える。
勢力打倒	(勢力・軍団のみ)勢力を選び、打倒する。

### ■実績

実績とは、武将の今まで成してきたことを数値化したもので、武将の行動に応じて変動します。

実績が増えると存在感が増し、他の武将が「畏敬」の感情状態になりやすくなります。

勇愛実績	軍事・戦闘や一騎討ちで成果を上げると増える。
才愛実績	内政・計略・外交や舌戦で成果を上げると増える。
義理実績	武将を手伝ったり、依頼を達成したりすると増え、勢力を裏切ったり、約束を破ったりすると減る。

**A** 実績は、武将の価値観と結びついている。価値観は3種類あり、例えば私は才愛を重視し、義理を軽視している。これは私が才能をより評価する価値観を持っていて、才愛実績の高い武将との親近感が高まりやすいことを示している。逆に才愛実績が低い武将とは、なかなか仲良くなれない。実績を増やせば、それを評価する武将との親近感を高めやすくなるのだ。

司馬昭

## 内政

商業・農業・文化の3つの分野を發展させ、都市を繁栄させます

身分	君主	都督	太守	重臣	一般
他人の任務	○	○(軍団内)	○(都市内)	提案可(内政・軍師)	×
自分の任務	○	○	○	提案可	提案可

## 商業

都市の商業を發展させます。  
商業が高いと、都市の金収入が増えます。

任務実行は 都市画面の「市場」(P.28)

## 農業

都市の農業を發展させます。  
農業が高いと、都市の兵糧収入が増えます。

任務実行は 都市画面の「農地」(P.28)

## 文化

都市の文化を發展させます。  
文化が一定値に達するたびに、都市技術を獲得できます(最大6回)。

任務実行は 都市画面の「学舎」(P.28)

## 施設の建設

商業・農業・文化が發展すると、それぞれ市場・農地・学舎に施設が建設されていきます。施設が増えると、任務実行の際に施設を選べます。



## 成果・功績

成果予測と、達成時の獲得功績を確認する。

## 軍事

軍勢を出陣させたり、戦闘の準備をいたします。

身分	君主	都督	太守	重臣	一般
他人の任務	○	○(軍団内)	○(都市内)	提案可(軍事・軍師)	×
自分の任務	○	○	○	提案可	提案可(出陣以外)

## 出陣(P.30)

軍勢を出陣させます。出陣するには、都市に武将・兵役人口・兵糧が必要です。  
攻撃(移動)目標を選択後、都市を選び、軍勢を編制します。

任務実行は 任務決定後、すぐに実行される



## 訓練

都市の兵士を鍛え、兵科熟練を上げます。訓練は槍兵・騎兵・弓兵の兵科ごとにできます。兵科熟練が高いと、部隊の最大士気が上がります。一定以上になると、より強力な兵科を使えるようになります。

任務実行は 都市画面の「兵舎」(P.28)

## 巡察

都市の民心を上昇させます。  
民心が上がると、人口と兵役人口が増加しやすくなります。

任務実行は 都市画面の「街中」で「巡察」(P.27)



**Q** お爺様、槍兵は防御や破壊に優れ、騎兵は機動力に優れ、弓兵は遠距離攻撃に優れるのですよね？  
訓練で兵科熟練を上げていくと、より強力な兵科が使えるのでしょうか。それ以外にも、特殊な兵科があるとも聞いたのですが……。

蜀の武将。関興の子。関羽の孫。早世した父の後を継ぎ、官位は虎賁中郎将まで登った。公主(劉禪の娘)を娶ったという。死後、子がなかったので、関興の庶子・関森がその後を継いだ。

関統

**A** 1つ目、兵科の特徴については、そのとおりだ。また、兵科同士には相性がある。詳細はP.34を見るがよい。  
2つ目、兵科熟練が低いと、軽槍兵、軽騎兵、軽弓兵しか使えぬ。兵科熟練を上げていくと、強槍兵、精鋭槍兵と、2段階強化される。能力の詳細は情報一覧で「その他」の「兵科」を選びと見られるぞ。  
3つ目、特殊な兵科を使うには特定の集落を従属させる必要がある。特殊兵科は5つ。P.29の従属効果の表を見て、地図から探し出すがよからう。

関羽

## 人材

都市を調査したり、武将を登用したりさせます。

身分	君主	都督	太守	重臣	一般
他人の任務	○	○(軍団内)	○(都市内)	提案可	×
自分の任務	○	○	○	提案可	提案可

- 🔍 **調査** 都市を調査し、在野武将や金などを発見したり、集落と交流できるようになります。

👉 **任務実行は** 都市画面の「街中」で「調査」(P.27)

- 👤 **登用** 武将を登用します。

👉 **任務実行は** 目標武将を「訪問」して「登用」(P.40)

## 計略

武将や集落に働きかけさせます。

身分	君主	都督	太守	重臣	一般
他人の任務	○	○(軍団内)	○(都市内)	提案可(軍師)	×
自分の任務	○	○	○	提案可	×

- 👤 **敵中作敵** 他勢力の武将に働きかけ、戦闘中に自勢力に寝返るよう約束させます。重臣特性「敵中作敵」を所持する武将が君主・都督・太守・重臣のいずれかだと、命令・提案できます。

👉 **任務実行は** 目標武将を「訪問」して「作敵」(P.40)

- 👤 **武将籠絡** 自・他勢力の武将に働きかけて忠誠を下げます。

👉 **任務実行は** 目標武将を「訪問」して「籠絡」(P.40)

- 👤 **集落懐柔** 集落を懐柔し、自勢力の都市に従属させます。

集落の従属率が100%になると、従属効果(P.29)を得られます。

👉 **任務実行は** 目標集落に「移動」→「説得」または「説破」(P.29)

※特技「説破」を持つ武将は、「説得」の代わりに「説破」を行えます。「説破」では舌戦に勝つと、従属率を一気に100%にできます。

## 外交

他勢力と交渉させます。

身分	君主	都督	太守	重臣	一般
他人の任務	○	×	×	提案可(君主軍師)	×
自分の任務	○	×	×	提案可(君主軍師)	×

- 👤 **親善** 他勢力に使者を送り、自勢力の君主と他勢力の君主の親近感を高めます。金や兵糧などを要求されることがあり、応じると恩義を得られます。

- 👤 **要求** 他勢力に金や兵糧、捕虜の返還を要求します。

- 👤 **同盟** 他勢力と同盟を結びます。

- 👤 **破棄** 同盟・停戦中の勢力との同盟・停戦を破棄します。

- 👤 **要請** 同盟中の勢力に援軍を要請します。

- 👤 **停戦** 他勢力と停戦します。

- 👤 **勧告** 他勢力に降伏を勧告します。

👉 **任務実行は** 目標勢力の君主の所在都市に「移動」→都市画面の「政庁」で「交渉」(P.26)  
(君主が出陣中の場合)君主の軍勢を選択して「移動」→到着すると自動開始



## 交渉と恩義

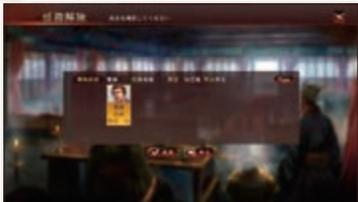
親善で要求に応じる、要請に応じるなどの行動により、相手勢力が自勢力に恩義を感じるようになります。この状態を「貸恩義」と呼びます。逆にこちらの要求に応じてもらう、要請に応じてもらうなどの行動で、自勢力が相手勢力に恩義を感じると、「借恩義」ができます。貸恩義があると、交渉を命じる際に使用し、交渉率を高めることができます。貸恩義を使って無理な要求を相手にのませられることもあります。

## 任務

任務を報告したり、解除したりします。  
身分の違いなく実行できます。

### 任務解除

現在の任務を解除します。任務の達成状況に関係なく、任務は失敗となります。主人公が配下の場合、君主や都督、太守などの親近感が下がります。



### 任務報告

実行済の任務を報告します。任務報告をしないと、任務を達成したことになりません。報告内容に従って功績を獲得できます。目標に到達できなかったり、期日を過ぎたりした任務も報告できますが、獲得できる功績が減ります。目標を超えて任務を達成すると、より多くの褒賞を獲得できることもあります。

## 任免

武将の人事や軍団の編制をします。  
身分が高いほど、できることが増えます。

コマンド	説明	命令・提案できる身分
軍団新設	軍団を新設する。都督に任命できる武将が必要。	君主
軍団編制	軍団に所属する都市を決めたり、軍団を解散したりする。	君主
都督任命	二品官以上の武将を都督に任命する。軍団が必要。	君主
太守任命	五品官以上の武将を太守に任命する。	君主・都督
重臣任命	七品官以上の武将を重臣に任命する。 ※君主や都督が重臣を任命すると、任命された武将の所属都市は君主や都督と同じになります。	君主・都督・太守
異動命令	武将に所属都市の変更を命令する。	君主・都督
異動提案	都督は他軍団の武将、太守は他都市の武将、重臣・一般は自分の異動を提案できる。	君主以外

## 賞罰

配下の賞罰を決めます。  
君主のみ実行できます。

### 官爵

配下に官爵を与えます。与えられる官爵は、君主の官爵に応じて決まります。指揮兵力や忠誠、能力が上がります。



### 授与 / 没収

名品を授与します。忠誠が上がります。能力が上がったり、特技を修得したりする名品もあります。また、所持している名品は没収できます。没収すると、忠誠が下がり、名品によって得られていた効果もなくなります。

### 処罰

配下や捕虜を処断(以降ゲームに登場しない)したり、追放(在野になる) / 解放(所属勢力に戻る)したりします。

## 物資

兵糧の売買や、各都市への分配を行います。

身分	君主	都督	太守	重臣	一般
購入・売却	○	○	○	提案可(内政・軍師)	×
再分配	○	○(軍団内)	×	×	×

### 兵糧購入 / 売却

都市ごとに兵糧を購入したり、売却したりします。購入するには施設「大農家」が、売却するには施設「大商家」が必要です。

### 再分配

都市ごとの金・兵糧を再分配します。支配都市が複数ある場合のみできます。

武将コマンド

政庁(または任務状)で任務が決定した武将は、時間を進行させると、任務を実行します。主人公に任務がある場合は、都市や集落などで武将コマンドを実行し、期限内の達成を目指します。また、任務と関係なくいつでも実行できる武将コマンドもあります。

※主人公が配下の場合、任務に失敗すると、統治者の親近感が下がります。

政庁

都市画面の「政庁」で実行します。

政庁	政庁画面(P.16)に移動する。
仕官	他勢力の政庁で実行できる。仕官し、その勢力の武将となる。在野のみ可。
交渉	任務「外交」時のみ、他勢力の政庁で実行できる。交渉は、以下の手順で行う。 ●交渉の手順
	①目標勢力の君主がいる都市または君主の軍勢がいる場所に移動し、「交渉」を選びます。
	②他勢力の君主と交渉を開始します。交渉率によって、交渉の可否が決まります。相手の君主との親近感が高かったり、特技「交渉」を持っていたりすると、高い交渉率で交渉を始められます。
	③交渉率が低い場合、政庁の「折衝」で配下武将などと舌戦(P.43)をして勝ったり、「訪問」の「口添」で親近感の高い武将の協力を得たりして、交渉率を高める必要があります。
	④最初の交渉が終わると、政庁の「最終交渉」で君主と最終交渉できるようになります。交渉率が100%の場合、交渉成功となります。交渉率が70%以上100%未満の場合は君主またはその配下と舌戦し、勝つと交渉成功となります。
	※いずれの舌戦も、負けた場合は交渉率が下がります。

街中 都市画面の「街中」で実行します。

調査	都市を調査する。在野武将や集落、名品、金などを発見できることがある。イベントなどで都市を調査することもある。
訪問(P.40)	都市にいる武将を訪問する。面識のない武将は訪問できない。任務「登用」「敵中作戦」「武将籠絡」を受けているときは、訪問後に実行できる。
巡察	任務「巡察」時のみ、巡察で「民心」を上昇させる。
名品購入	名品を購入する。珍しい名品を購入するには、施設「交易所」が必要(商業を発展させると建設)。
名品売却	名品を売却する。
宴会	金100または酒・茶などの名品を消費し、都市にいる武将を招待して宴会を開く。準備に10日かかる。面識のない武将が参加することもあるため、面識を得るのに役立つ。
反乱	所属勢力に対して反乱を起こし、新しい勢力の君主となる。親近感の高い武将が同じ都市に多いほど、成功しやすい(反乱成功後は配下になってくれる)。

城門 都市画面の「城門」で実行します。

帰還	所属都市に移動する。
移動	都市の外に出る。メイン画面になる。
出陣(P.30)	軍勢を出陣させる。身分によっては実行できない。
下野	配下武将の場合、勢力を辞めて在野になることができる。階級・功績はなくなる。

武将の手助け

都市では、任務を実行中の他の武将が、助けを求めていることがあります。任務を手助けすると、その武将の親近感が増えたり、感謝状態になります。武将の手助けは、任務状からも実行できます。助けを求めている武将の任務状にが表示されます。



Q 街中に反乱というコマンドがありますが、どうやったら成功できるのでしょうか。先生、その秘訣をどうかご教授いただきたい。失敗しても命は奪われないのですよね？

字は子京。魏の武将。鍾繇の推挙で曹操に仕えるが、傅巽、劉曄には、いずれ反乱を企てると評された。樊城で劉備軍の関羽に苦戦する曹操軍の戦況を見て、郷で反乱の準備を進めたが、密告により事が露見。処断された。

魏諷 

A それがしは貴殿の先生ではないが……、我が経験から教えてやろう。反乱の成功には、しっかりとした根回しが必要だ。最低でも2人、親近感の高い武将が仲間必要だろう。できれば絆をしっかりと結んでおけ。また、君主への忠誠が低い者がおれば、当然こちらについてくれるのを期待できよう。

反乱に失敗すると、義理実績や親近感が大きく下がり、すべての功績を失って野に放り出される。命を奪われるより大変かもしれないな。

司馬懿 

### ■市場・農地・学舎・兵舎

それぞれ「商業」「農業」「文化」「訓練」の任務を実行します。任務を受けているときのみ都市に表示されます。目標値によっては、何度も実行する必要があります。以下の手順で行います。



①**施設選択** 任務を実行する施設を選びます。商業・農業・文化・兵科熟練が高いほど、対応する施設の種類は増えます。

②**実行方針** 任務の進め方を選びます。方針によって成功率や成果が異なります。関連する特技を持っていると、選べる方針が増えます。

③**協力依頼** 同じ都市にいる武将に協力を依頼します。断られることもあります。絆を結んでいる武将と協力すると、より成果が高まります。

④**実行中** 実行中に、イベントが発生することがあります。選択によっては成果が変わります。

### 内政施設と繁栄

「商業」「農業」「文化」「兵科熟練」などが発展すると、「交易所」「大商家」といった内政施設を建設できます。施設ごとに様々な特徴があり、複数の候補から選択して建設します。また、「商業」「農業」「文化」がすべて一定以上になると、都市の繁栄が上がります(廃墟→低→中→高)。繁栄が上がるごとに、さらに都市を発展させられるようになります。

**Q** 文化が発展すると都市技術を獲得できるとP.20にありますが、最大6回ということは、取捨選択しなければならないのでしょうか。

獲得できる都市技術は、都市によって異なりますか。

字は子尼。魏の武将。鄧玄に節事したのち、曹操の配下となる。屯田政策を統括し、5年間で国庫を回復させた。田銀と蘇伯の反乱を鎮圧するなどの功績を重ね太僕になる。大臣の位にありながら粗衣粗食を続け、謙遜な態度を買った。

国淵 コクエン

### ■都市

メイン画面で都市を選び、実行します。

都市	選択した都市の都市画面を見る。
移動	選択した都市まで移動する。
出陣(P.30)	軍勢を出陣させる。自都市のみ。
都市情報(P.44)	選択した都市の情報を見る。
都市武将	選択した都市にいる武将を確認する。
その他	任免(P.24)、賞罰(P.25)、物資(P.25)を実行できる。

### ■集落

メイン画面で集落を選ぶと、移動できます。

### 集落懐柔と従属効果

任務「集落懐柔」は、自勢力の都市と道で繋がった集落のみを対象にできます。

任務を達成し、都市への従属率を100%にすると、都市は従属効果を得られます。また、従属した集落上で戦闘すると、自部隊の防御が上昇します。他勢力の都市とも道で繋がっている集落は、他勢力から懐柔を受けることもあります。

※「調査」で新たに集落と交流できるようになることがあります。

商業上昇	采配増加(開戦時)
農業上昇	特殊槍兵編制可
人口増加	特殊騎兵編制可
士気増加(開戦時より)	特殊弓兵編制可

※集落に表示されるアイコンの数が多いほど、効果が高くなります。

**A** うむ……獲得できる都市技術は都市情報の「技術」で確認できる。

各都市12ずつあり、その内容は都市ごとに異なる。農業を発展させやすい都市、人口を増やして兵力を増加しやすい都市など、それぞれ特徴があるぞ。

都市技術を獲得できるのは6回であるから、12のうち半分は諦めることになる。じっくり考えて決めることだ。ちなみに獲得できるのは、繁栄が低・中・高のときにそれぞれ2回ずつ。どんどん発展させるがよろろう。

曹操

## 戦闘

### 出陣

軍勢を編制し、他勢力の都市や空白都市を攻略します。

実行できる身分	君主	都督	太守	重臣	一般
他人の任務	命令可	命令可(軍団内)	命令可(都市内)	提案可(軍事・軍師)	不可
自分の任務					

**軍勢編制** 都市を選び、そこから出陣させる軍勢を編制します。1軍勢に10部隊まで編制できます。自動編制もできます。

#### 武将

最大3人選ぶ。主将は自動で決まる。

#### 攻撃・防御

武将と兵科を選ぶと、武将の統率などによって、自動で決まる。

#### 兵科

兵科を選ぶ。任務「訓練」で兵科熟練を上げたり、特定の集落を従属させたりすると、選べる兵科の種類が増える。

#### 兵力

武将の指揮兵力や都市の兵力に応じて決める。



### 兵糧

軍勢に所持させる兵糧。日数を決める。兵糧は時間経過で減り、0になると部隊の士気が下がり、兵力が減少していく。

### 兵器・艦船

**兵器**：兵器を持っていくと、攻城に有利になる(金が必要)。  
**艦船**：水上戦で乗る船を選ぶ(「走舩」以外は金が必要)。

### 軍勢操作

出陣後は、以下のコマンドで命令できます。戦闘中は「退却」以外の行動はできません。



進軍	軍勢の移動先を指定する。敵の都市や関、軍勢などを指定すると、移動後に攻撃(破壊)する。空白都市を指定すると、移動後に支配できる。集落に進軍すると従属率を上げ、制圧できる。
待機	その場で待機する。
再編制	(自都市上のみ)軍勢を再編制する。兵科・兵器・艦船・兵糧を変更できる。
分離	軍勢内の部隊を別の軍勢として分離する。
解散	軍勢に所属している部隊をすべて解散する。
個別解散	軍勢内の部隊を個別に解散する。
退却	(戦闘中のみ)部隊を解散して戦闘から離脱し、出陣元の都市へと退却する。
軍勢情報	軍勢の情報を確認する。

### 戦闘開始

軍勢同士がぶつかると、戦闘が始まります。主人公が軍勢に加わっている場合、采配戦闘(P.32)に移行するか選べます。主人公が提案・承諾した軍勢、主人公が軍勢長である軍勢を操作できます。



### 勝敗決定

主人公が参加していない、采配戦闘に移行しない場合は、どちらかの軍勢が壊滅するまで戦闘が続きます。敵軍勢の兵力が0になると勝利です。都市上での戦闘(攻城戦)では、敵軍勢が壊滅したのち、攻撃を続けて都市の耐久を0にすると、その都市を支配できます。

※采配戦闘では城門を突破していると、戦闘勝利後にそのまま都市を支配できます。

## 采配戦闘画面の見方

主人公が戦闘に参加している場合、戦闘開始時に「采配戦闘」への移行を選択できます。采配戦闘では、細かなマップで部隊に個別に指示を出しながら戦闘できます。

### 進行

采配戦闘中は、戦略中より時間の進みが遅くなる。

### 陣 (P.35)



### 任務・提案 (P.35)

### 小地図

小地図選択中に地点を選ぶと、カメラがその位置に移動する。

### 部隊アイコン

部隊の代わりに部隊アイコンを選択しても操作できる。

### 兵器

部隊を選択して「組立」で兵器を設置する。活用すると、攻城戦や関戦で有利に戦える。軍勢編制 (P.30) で部隊に持たせる必要がある。

### 陣営情報

●采配ゲージ  
最大10。戦法を使うと減り、時間が経つと回復する。陣の数が多いほど回復が早い。主人公が指揮できる部隊とできない部隊が存在する場合、それぞれ別の采配ゲージを使う。



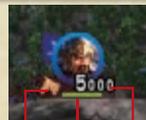
采配ゲージ

### 部隊情報

●士気  
攻撃される、陣を奪われる、味方部隊が壊滅する、などで下がる。0になると潰走状態になる。  
●傷兵  
負傷して戦闘に参加できなくなった兵。守城側は城門を突破されるまで、本陣で回復できる。  
●能力  
攻撃：高いほど、部隊へのダメージが増える。兵科と武将の統率が影響。  
防御：高いほど、受けるダメージが減る。兵科が影響。  
武力：高いほど、兵撃が強くなる。武将の武力が影響。  
知力：高いほど、戦法が強くなる (戦法の効果時間が延びるなど)。武将の知力が影響。  
●兵科  
槍兵・騎兵・弓兵の場合、アイコンの色が銅<銀<金の順に強くなる。

### 部隊

選択すると、「移動」「攻撃」「組立」「戦法」などの操作ができる。主人公が陣営の総大将 (身が高いほどなりやすい) の場合は全部隊、そうでない場合は自部隊のみ操作する。総大将から他の部隊の指揮権を与えられることもある。



兵科  
兵力  
士気ゲージ

## 戦闘のコツ

### 士気を維持せよ

交戦中、部隊の士気は徐々に下がっていきます。士気が0になると潰走状態となつて一時的に操作できず、攻撃・防御が大幅に低下します。

そのため、いかに士気を保つかが重要です。

#### 自部隊の士気上がる行動

- 士気の上がる戦法を使う。
- 待機する(自陣だと効果が高い)。
- 任務・提案を達成する。

#### 敵部隊の士気を下げる行動

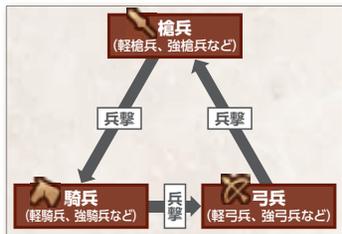
- 敵部隊を攻撃する。
- 敵城門を破壊する。
- 敵部隊を壊滅させる。
- 敵城内に進入する。
- 士気を下げる戦法を使う。
- 挟撃する。
- 敵陣を制圧する。

### 兵科相性を把握せよ

兵科には、右図のような有利不利が存在します。

有利な部隊が不利な部隊を攻撃すると、一定間隔で「兵撃」が発生し、強力な攻撃を出せます。

「兵撃」を受けると兵力が大きく減るので、部隊の位置や交戦相手に気をつけながら戦闘を進めましょう。



### 陣を制圧せよ

陣を制圧すると、敵部隊の士気が下がります。



### 戦法を駆使せよ

部隊は、主将となる武将の戦法を使用できます。

戦法を使うと、采配ゲージを消費します。采配ゲージは陣営ごとに共通で、時間経過で回復します。

自陣の数が多いほど、回復が早くなります。

### 任務と提案を達成せよ

戦闘中、「目標の陣を攻撃せよ」「特定の部隊を壊滅させよ」といった提案(君主は任務)を武将がしてくれることがあります。それを達成すると、提案した武将の親近感が上がるほか、味方部隊の士気も上がります。



### 挟撃せよ

敵部隊を味方部隊で挟んで攻撃すると、挟撃となり通常より有利に攻撃できます。挟撃された部隊は士気が下がります。

**Q** 陸遜殿、知勇の誉れ高き貴公に、是非とも采配をご教授願いたい。このページ書かれているコツ以外に、きっと何かあるのではないだろうか。その知恵があれば……滅亡を防げるやも……いや……。

字は士則。呉の武将。晋が呉討伐戦を起こすと、呉の諸將の多くが降伏する中、最後まで戦い抜き、呉の滅亡を知ってはじめて降伏したという。歩闐が晋に寝返った際には、陸抗の指揮の下、鎮江に貢献した。

吾彦 ゴヘン

**A** 貴殿は……我が子・陸抗の下で戦った勇将であるようですね。いいでしょう。1つは、死兵を作らぬことです。部隊が固まりすぎると、攻撃に参加できない、ただ移動して回るだけの部隊ができてしまいます。例えばその1部隊で遠くの敵陣を攻撃させ、部隊が入り交じる主戦場とは別のところで戦闘に貢献させるだけで、大きく戦況が動くこともあります。もう1つは、絆です。絆で結ばれる武将を同じ部隊や軍勢に編制すると、思わぬ力を発揮することがありますよ。

陸遜

戦闘の種類

野戦

道や集落上などで戦闘を開始すると野戦になります。

勝利条件 全敵部隊の撃破 または 敵本陣の制圧

水上戦

河川上などで戦闘を開始すると、水上戦になります。

水上を艦船に乗って移動し、戦闘します。艦船は出陣時の「軍勢編制」で選択できます(初期状態は「走舸」)。

勝利条件 全敵部隊の撃破(陣はありません)



連環

水上戦では、特技「水練」を持たない部隊は、士気が徐々に下がります。この士気低下は、付近に味方部隊がいる状態で「連環」コマンドを実行すると、防げるようになります。

連環中は味方部隊と艦船同士を繋げて戦闘するため、部隊の攻撃・防御などが上昇しますが、機動力が大幅に低下し、火計などを受けたとめて炎上します。



攻城戦・関戦

都市上で戦闘を開始すると攻城戦に、関上で戦闘を開始すると関戦になります。

城壁外からの攻撃は、威力が大幅に弱まります。攻城側は兵器を活用する、敵部隊を城外に誘い出すなどの戦術を考えましょう。

城や関には守城兵器があり、守城側はそれらを活用すると有利に戦えます。また、守城側は城門を突破されるまで本陣で傷兵を回復できます。



勝利条件 全敵部隊の撃破 または 敵本陣の制圧

攻城兵器

「出陣」の「軍勢設定」で兵器を部隊に所持させ、采配戦闘でその部隊を選んで「組立」を実行する必要があります。

種類	説明
衝車 (金1000)	城門の破壊に優れる。
投石 (金2000)	敵兵器や城門の破壊や、陣の制圧に優れる。衝車より射程が広い。
雲梯 (金1500)	設置すると、そこから城壁に登れるようになる。
井闌 (金1500)	範囲内の敵すべてを攻撃する。射程は広い。

※投石・井闌を所持させるには、都市技術を獲得する必要があります。

守城兵器

守城兵器は戦場に自動で設置されます。

床弩	巨大な矢を撃ち、敵を攻撃する。
石砲	巨石を撃ち出し、敵を攻撃する。敵兵器の破壊に優れる。
連弩	矢を連射して城外の敵を攻撃する。守城側に特技「兵器」を持つ部隊がいると、床弩の代わりに設置される。



Q 袁術様、采配戦闘の説明は分かりましたが、采配戦闘しない場合は、実際どのように戦闘が進むのでしょうか。通常の戦闘に勝つコツとか、ありますか？  
采配戦闘と通常の戦闘、どちらがいいんでしょうかね。

袁術配下の武将。袁術が呂布討伐戦を起した時、李豊、楽就と共に督戦官となるが、楊春、韓運の裏切りに遭い大敗。曹操にも攻め込まれ、楽就、李豊、陳紀と共に寿春城で防戦する。しかし、力及ばず、全員捕らえられ斬られた。

梁綱 リョウコウ

A まあ待て。なにに……この船略書によるとだ……。各部隊の攻撃・防御・兵科に応じ、一定間隔で互いの兵力にダメージを与えられます。それを繰り返し、どちらかの兵力が0になると、全部隊撃破となって勝敗が着きます。より統率の高い武将、より強力な兵科で軍勢を編制することが、通常の戦闘に勝つための手段です。しかし通常の戦闘で勝てない状況でも、采配戦闘で華麗に指揮を取ること、で、逆転の勝利を掴めます……だそうぞ!

袁術

## 人間関係

### 相関図

各画面右上ので相関図を見ると、特定の武将を中心とした人間関係を視覚的に把握できます。武将の存在感が大きいほど顔が大きく表示され、親近感の高い武将や絆を結んだ武将の数が多いほど人間の輪が広がります。

#### 価値観

武将が価値を認めるもの(無視・軽視・普通・重視・最重視の5段階)。また、その実績。義理(義理堅さ・信頼)、才愛(知力・政治の高さ)、勇愛(統率・武力の高さ)の3種類あり、重視しているものが明るく表示される。

#### 存在感

武将の存在感。高いと、「市場」「農地」「学舎」「兵舎」などの実行時に特殊な実行方針を選べることもある。また、「畏敬」の感情状態(P.40)になる武将が多くなる。君主の場合、高いと官爵を得られる。在野の場合、仕官時の階級に影響する。

#### 伝授特技

絆を結んだ際に、伝授する特技。絆LVに応じて特技LVも決まる。特技を修得している場合は、特技LVが上がる。

#### 親近感

「→」は中心の武将への、「←」は中心の武将からの親近感。高いほど信頼しており、協力などを得られやすい。

#### 絆 (P.41)

絆の種類と絆LV。

#### 紋込み

勢力や都市ごと、訪問して「師事」「口添」ができる武将、登用推奨武将など、表示する武将を紋り込める。



#### 感情 (P.40)

## 面識と紹介状

多くの武将と知り合い、親交を深めていくためには、まず面識を得る必要があります。同じ都市にいても、面識がなければ訪問できません。

※特技「人徳」を持っていると、面識がなくても訪問できます。

### 紹介状

面識を得るには、すでに面識のある武将から目的の武将への紹介状を書いてもらう必要があります。

紹介状は、親近感が一定以上の武将からもらえます。親近感を一定以上に上げ、訪問して「紹介」で目的の武将を選ぶと、紹介状を獲得できます。

紹介状を書ける武将は、相関図で目的の武将を選び、「紹介者」を実行すると、表示されます。



### 宴会

紹介状以外に面識を得る手段として、街中での「宴会」があります。

宴会では金100または酒・茶などの名品を使って都市にいる武将を招待し、宴会を催します。名品を使うと、宴会に参加する武将を1人、指名できます。面識を得たい武将のいる都市で催しましょう。



### 感情状態

「畏敬」「魅了」の感情状態(P.40)になった武将には、例外として面識がなくても訪問できます。

## 訪問

武将を訪問すると、以下のコマンドが実行できます。一部は特定の任務中のみ表示されます。

口添	親近感の高い武将に、外交交渉の口添え(手助け)をしてもらう。
登用	任務「登用」時のみ、武将を自勢力に誘う。一騎討ち・舌戦になることもある。
談話	談話する。感情状態だと親近感が上がる。
贈与	名品を贈与する。好みに合った名品ほど、親近感が上がる。相手が配下だと、忠誠が上がる。
作敵	任務「敵中作敵」時のみ、自勢力へ裏返るよう約束させる。
籠絡	武将の反感を煽り、忠誠を下げる。反乱を起こすこともある。
紹介	紹介状を書いてもらう。
師事	武将に師事し、能力経験を得る。特技や戦法を伝授されることもある。
退出	武将の元を退去する。1日経過する。

## 感情状態

主人公に対して、特別な感情を抱いた武将は感情状態になります。

感情状態の武将は「師事」と、親近感の上がる特別な「談話」を、それぞれ一度ずつ実行できます。また、感情状態の種類によって、異なる効果もあります。

親近感が最大のときに感情状態になった武将を訪問すると、絆イベントが起こり、絆を結べます(P.41)。

種類	状態	効果	期間
感謝	主人公から恩を受け、恩返ししたいと思っている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>●名品を贈与してくれることがある。</li> <li>●紹介状をくれることがある。</li> <li>●任務の「協力依頼」が必ず成功する。</li> <li>●自分の任務中に手伝ってくれやすくなる。</li> </ul>	30日
好感	主人公から好みの品を受け取り、好ましく思っている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>●親近感が上がりやすくなる。</li> </ul>	30日
畏敬	(存在感の小さい武将が)主人公の実績や存在感を畏れ敬っている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「登用」が成功しやすくなる。</li> <li>●「反乱」「旗揚」に協力しやすくなる。</li> <li>●「口添」が成功しやすくなる。</li> <li>●任務の「協力依頼」が必ず成功する。</li> <li>●面識がなくても「訪問」できる。</li> </ul>	条件を満たさなくなるまで
魅了	主人公の偉業を見て憧れを抱いている。	<ul style="list-style-type: none"> <li>●「畏敬」と同じ効果に加え、以下などの効果がある。</li> <li>●自分の任務中に手伝ってくれやすくなる。</li> <li>●「訪問」しやすくなる。</li> </ul>	3カ月

## 絆

親近感が最大(初期は80)になった武将が感情状態になると、絆イベントが起こります。絆イベントでの依頼を達成すると、絆を結べます。結んだ相手の「伝授特技」を修得できます。

絆を結んだ武将がいると、以下のようなメリットを得られます。

- 評定で意見に賛同しやすくなる。
- 任務時の「協力依頼」が必ず成功し、成果も増える。
- 一騎討ちや舌戦で体力や気力、闘志が回復することがある。
- 戦闘時、同一部隊に編制されると、部隊が強力になる。また、近くにいると戦法が強化される。
- 「反乱」「旗揚」に協力しやすくなる。



## 親近感を高める

親近感を高める行動には、以下のようなものがあります。

- 「訪問」-「贈与」「師事」「口添」「談話(感情状態の場合のみ)」。
- 評定での賛同や提案の採用。
- 任務の承諾。
- 任務での「協力依頼」「手助け」。
- 街中の「宴会」。
- 「外交」-「親善」。
- 戦闘での任務・提案達成。

## 絆の強化

結ばれた絆は、様々なタイミングで強化(絆LV上昇)されることがあります。絆LVが上昇すると、絆の効果が高まります。

また、特定の武将の組み合わせでしか結べない絆(特殊絆)もあります。特殊絆は絆LVが5になります。

## 一騎討ちと舌戦

### 一騎討ち

戦略・戦闘の各場面において、一騎討ちが発生することがあります。  
一騎討ちでは、5合の勝負を行い、相手より体力が多く残っていれば勝利となります。

#### 一騎討ちの流れ

- ①一騎討ちの開始時に、まず武力の高い武将が相手に一撃を与え、その後、勝負が始まります。

※特技「一騎」を持った武将は、闘志が回復した状態で勝負を始められます。



- ②「攻撃」「必殺」「崩し」「防御」「集中」の5つの行動(P.43)から1つ選びます。闘志を消費したり、回復したりしながら、相手の行動を読んで戦いましょう。

相手と同じ行動(攻撃、必殺、崩し)を選ぶと、武力の高いほうの行動のみ成功するので、一騎討ちでは武力が高い武将ほど有利に戦えます。

相手より武力が低い場合は、より行動を読む必要があります。相手が攻撃の際は集中・防御、相手が集中・防御する際は崩しで、常に闘志をためることで逆転を狙えます。



- ③勝負を5合繰り返します。

一騎討ち中に絆を結んだ武将を思い出して、体力や闘志が回復することがあります。

- ④相手の体力を0にするか、5合の勝負が終わった時点で相手より多く残っていれば勝利です。

一騎討ちに勝利すると、勇愛実績が増えます。

#### 行動の優劣

相手 自分	攻撃 (主張)	必殺 (大主張)	崩し (挑発)	防御 (反論)	集中 (集中)
攻撃(主張) 相手の体力を減らす 消費闘志0	△ 武力の高いほうのみ成功	× 相手の必殺のみ成功	○ 自分の攻撃のみ成功	× 与える被害が軽減され、相手の闘志が1回復	○ 攻撃と集中が共に成功
必殺(大主張) 相手の体力を大きく減らす 消費闘志2	○ 自分の必殺のみ成功	△ 武力の高いほうのみ成功	○ 自分の必殺のみ成功	× 与える被害が軽減され、相手の闘志が1回復	○ 必殺と集中が共に成功
崩し(挑発) 成功すると、相手は次の合で必殺・防御不可 消費闘志1	× 相手の攻撃のみ成功	× 相手の必殺のみ成功	△ 武力の高いほうのみ成功	○ 自分の崩しのみ成功	○ 崩しと集中が共に成功
防御(反論) 攻撃・必殺を防御する 消費闘志0	○ 受ける被害を軽減し、自分の闘志が1回復	○ 受ける被害を軽減し、自分の闘志が1回復	× 相手の崩しのみ成功	— 何も起こらない	× 相手の集中のみ成功
集中(集中) 闘志が2回復する 消費闘志0	○ 集中と攻撃が共に成功	○ 集中と必殺が共に成功	○ 集中と崩しが共に成功	○ 自分の集中のみ成功	— 互いの集中が成功

※( )内は舌戦の行動。優劣は一騎討ちと同様ですが、武力でなく知力が影響します。

### 舌戦

戦略の各場面において、舌戦が発生することがあります。

勝負は一騎討ちと同様、5合行われ、相手より気力が多く残っていれば勝利となります。

舌戦に勝利すると、才愛実績が増えます。

※特技「弁舌」を持った武将は、才気が回復した状態で勝負を始められます。



## 情報の見方

## 都市情報

## 技術

都市技術を確認する。  
獲得している都市技術は明るく表示される。

## 集落

都市周辺の集落を確認する。都市への従属率が100%になると、従属効果を得られる。任務「集落機柔」時、集落の「説得」「説破」で従属度を高められる。

## 施設

内政施設を確認する。  
建設された施設は明るく表示される。

都市	馬城	キンジョウ	地方	西北	州	涼州	軍宝	電	副都
小沛	太守	馬超	武將	5	軍師重臣	内政重臣	軍事重臣		
許都	勢力	馬騰	在野	0					
	軍田	馬騰	騎兵	0	馬休				
漢	商業	1200/500	/2000/500	安	3640	兵糧	29600	人口	148400
河内	商業	1200/0	/2000/0	金収入	6419	兵糧収入	6974	兵役人口	14800
洛陽	36農	文化	1300	/2000	金支出	1300		増加兵役	1452
長安	民心	160	/1000/0	金収支	5119			帰還兵役	0
安定	耐久	1000	/1000/0					傷兵	0
天水								帰還傷兵	0
武威	遊兵熟練	370/300		兵器LV	0	機軸LV	0	守城兵熟練	0
金城	騎兵熟練	480/300		使命	—	期日	—	期日	—
武都	弓兵熟練	360/300		使命日数	—				

## 金

毎季節の収入と支出(武將の俸給)がある。

## 兵糧

毎季節に収入がある。出陣で消費する。

## 熟練

兵科ごとの熟練度。高いほど、都市から出陣する軍勢の最大士気が上昇する。また、一定まで達すると、強力な兵科を編制可能になるほか、訓練施設が建設される。任務「訓練」時、都市の「兵舎」で槍兵・騎兵・弓兵ごとに訓練できる。

## 州都

州の中心都市。州都を支配すると、官爵「州刺史」に任命される。

## 人口

人口：都市の現在の人口。毎季節変動する。  
兵役人口：人口のうち出陣させられる人数。  
増加兵役：翌月増加予定の兵役人口。  
帰還兵役：軍勢が解散し、都市に帰還中の兵。しばらくすると兵役人口に戻る。  
傷兵：戦闘で負傷した兵力。しばらくすると兵役人口に戻る。  
帰還傷兵：軍勢が解散し、都市に帰還中の負傷兵。しばらくすると傷兵に戻る。

## 繁栄

都市の繁栄度。  
商業・農業・文化が一定まで発展すると、繁栄が上がり、さらに発展させられるようになる。

## 武將

都市の支配勢力に所属している武將。出陣・移動中の武將も含まれる。

## 在野

都市にいないが、勢力に属さない武將。任務「登用」(P.22)で登用できる。

## 捕虜

戦闘や都市攻略時に捕虜にした武將。君主は政庁の「賞罰」(P.25)で処断/解放できる。

## 商業(現在値+従属効果/現在の最大値+都市技術効果・従属効果)

都市の商業の発展度。発展するほど、金収入が増えるほか、商業施設が建設される。任務「商業」時、都市の「市場」で発展させられる。

## 農業(現在値+従属効果/現在の最大値+都市技術効果・従属効果)

都市の農業の発展度。発展するほど、兵糧収入が増えるほか、農業施設が建設される。任務「農業」時、都市の「農地」で発展させられる。

## 文化(現在値/現在の最大値)

都市の文化の発展度。一定まで発展すると、都市技術を獲得できる(最大6回)ほか、文化施設が建設される。任務「文化」時、都市の「学舎」で発展させられる。

## 民心(現在値/現在の最大値+都市技術効果)

都市の住民の信頼度。高いほど、人口が増えやすくなる。任務「巡察」時、都市の「街中」-「巡察」で高められる。

## 耐久(現在値/現在の最大値+都市技術効果)

都市の防御の高さ。高いほど、敵軍勢に包囲された際に、長期間耐えられる。

武将情報

個人

性格や人間関係を確認する。  
親近感(P.38)・絆(P.41)・感情状態(P.40)・面識(P.39)・嗜好・性格・実績(P.19)・血縁を見ることができる。

列伝

武将の列伝を確認する。

主人公

所持している金や紹介状、細かい任務や依頼の状況を確認できる。主人公の武将情報にのみ表示される。

階級・功績・俸禄

現在の階級と功績。功績が一定以上になると、昇進する(階級・俸禄が上がる)。七品官で重臣、五品官で太守、二品官で都督の身分に就ける。  
俸禄は季節ごとにもらえる金。

指揮兵力

部隊の主将になった際に、その部隊が率いることのできる兵力の最大。

兵科適性

槍兵・騎兵・弓兵の適性。S>A>B>Cの順に高く、高いほど部隊が強くなる。

忠誠

勢力への忠誠度。  
低いほど、「反乱」に協力したり、任務「敵中作戦」「登用」が成功しやすい。

仕官

勢力に仕官してからの年数。

短期功績・順位

1季節内に獲得した功績と、その順位(都市・勢力内)。順位が良いと、季節の終わりに論功行賞でさらに功績を獲得できる。

戦法

戦闘中に闘志を消費して発動する。  
情報一覧-「その他」-「戦法」ですべての戦法を確認できる。

統率(現在値+名品・官爵効果)

高いほど、任務「訓練」を効率よく行える。戦闘では部隊の能力(攻撃・防御)に影響する。

武力(現在値+名品・官爵効果)

高いほど、任務「巡察」を効率よく行える。また、一騎討ちで有利になる。戦闘では兵撃(P.34)が強くなる。

知力(現在値+名品・官爵効果)

高いほど、任務「人材」「計略」「外交」を効率よく行える。また、舌戦で有利になる。戦闘では計略系の戦法の効果が高まる。

政治(現在値+名品・官爵効果)

高いほど、任務「内政」に関するコマンドを効率よく行える。

経験

関連する行動や「師事」(P.40)などで、経験を得られ、経験が一定に達すると、能力が成長する。

重臣特性・種類

君主・都督・太守・重臣になった際に効果を発揮する特性。ただし、重臣は種類と合致している時のみ。同じ特性は重複して効果を発揮しない。  
情報一覧-「その他」-「重臣特性」ですべての重臣特性と効果を確認できる。

伝授特技

絆(P.41)を結ぶ際に、伝授する特技。

特技

修得している特技が明るく表示される。特技Lvが0~9の10段階あり、数字が高いほど効果が強くなる。  
情報一覧-「その他」-「特技」ですべての特技と効果を確認できる。

## さくいん

一騎討ち	42	使命	18,19	登用	22,40
一般	11	重臣	10,11	登録武将	7
インストール	3	重臣特性	47	都市	14,29
英傑伝	6	従属効果	29	都市画面	14
宴会	27,39	人材	22	都市技術	28
恩義	23	集落	12,29	都市情報	15,29,44,45
階級	10	集落懐柔	22,29	都督	10,11
外交	23	守城兵器	37	調査	22,27
学舎	28	出陣	21,30	内政	20
官爵	25	授与	25	内政重臣	10,11
感情状態	40	巡察	21,27	任務	24
艦船	30	紹介状	39	任務状	12
絆	41	商業	20,45	任免	24
基本操作	2	賞罰	25	農業	20,45
口添	40	処罰	25	農地	28
軍事	21	水上戦	36	反乱	27
軍師重臣	10,11	スタートメニュー	5	評定	18
軍事重臣	10,11	Steam認証	2	兵糧購入	25
君主	10,11	政庁	16,26	兵糧売却	25
訓練	21	政庁画面	16	武将情報	46,47
計略	22	関戦	37	武将籠絡	22
ゲームの目的	8	舌戦	43	物資	25
攻城戦	37	説得	29	文化	20,45
功績	9	説破	29	兵科	30,34
采配戦闘	32	贈与	40	兵科熟練	21
在野	10,11	存在感	38	兵器	30,37
再分配	25	太守	10,11	兵撃	34
作敵	40	敵中作敵	22	兵舎	28
師事	40	手助け	27	訪問	27,40
市場	28	伝授特技	38,41	没収	25
実績	19	動作環境	1	街中	27

身分	10
民心	21,45
名品	27
メイン画面	12
面識	39
籠絡	40
論功行賞	17

## ●Q&amp;A

一般武将はどうすれば	……P8
任務決定と任務実行の流れ	……P10
任務状は高い身分のみ	……P16
実績とは何ぞや	……P18
兵科あれこれご教授	……P20
反乱を成功させるには	……P26
都市技術を獲得せよ	……P28
采配戦闘の更なるコツ	……P34
通常戦闘と采配戦闘の違い	……P36

## 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/>

※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。