

三國志
30th
Anniversary

シナサワコウ 35th



歴史シミュレーションゲーム

三國志13

with

パワーアップキット

英傑韜略書

はじめに

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。

インストール

- 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 「三國志13 with パワーアップキットをインストール」または「三國志13 パワーアップキットをインストール」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。
- 3 Steam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。
- 4 本マニュアルの裏表紙に貼付されているSteam CD Keyを入力してください。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、使用許諾契約を読み、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、P.6の「インストールできないときは」をご覧ください。

※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認証とゲームのインストールを行ってください。

パワーアップの内容

※本書ではパワーアップキットで追加・変更された部分に **パワーアップ** がついています。

威名 (P.13)

条件を満たすと、称号である威名を獲得！ できることを新たに開放し、三國志を生きる武将としてさらに活躍しよう。



要衝 (P.31)

大陸全土の集落や地点を要衝とし、特殊な効果を持つ城塞を建築することで、戦略上の重要拠点にしよう！

軍議・戦術 (P.34)

軍議では戦術を巡り、知謀をぶつけ合う論戦が展開。戦闘では戦術地点を確保し、強力な戦術で戦い抜こう！

それ以外にも多くのパワーアップが！

戦略・戦闘

「本拠」(P.26)

「君令」(P.18)

「一騎討ちと舌戦」(P.46)

人間関係

「同志」(P.41)

「親書」(P.42)

「配偶者」「子育て」(P.45)

編集

イベント編集 (P.9)

編集データを共有 (P.8)

目次

パワーアップの内容	01	戦闘	32
新たに追加された英傑ドラマ	02	人間関係	40
ゲームの開始	06	一騎討ちと舌戦	46
ゲームの概要	10	情報の見方	48
戦略	18	さくいん	52
戦闘に向けて	30	ユーザーサポート	53

※赤字はパワーアップキットで追加・大幅に強化された内容です。

※画面はすべて開発中のものです。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。

新たに追加された英傑ドラマ

新英傑

趙雲

字は子龍。のちに劉備に仕えて活躍する。漢中攻防戦では一騎で曹操軍の進軍を止め、劉備に「子龍はこれ一身すべて胆なり」と称される。



●趙雲が後に出会う仲間

飛龍乗雲

英傑伝——

184年、常山の若者・趙雲は、黄巾残党に脅かされる故郷を救うため、義勇軍の結成を計画。趙雲は同郷の夏侯蘭を同志とし、「遊侠」の威名を轟かせはじめる。



●張宝



●張梁

184年、腐敗した漢王朝に対し、張角が黄巾の乱を起こす。反乱自体は鎮圧されるが、その後も残党は抵抗を続け、一部は賊と化して各地を荒らし回った。

張角

丁原



呂布

188年、地方軍閥の長・董卓に、洛陽の何進から招集がかかる。それは何進と対立する宦官たちを一掃してほしいという依頼だった。何進が宦官たちに暗殺されたのを機に、董卓は皇帝を保護。董卓は大義名分を得て、洛陽で暴虐の限りを尽くさんとするが……。

董卓



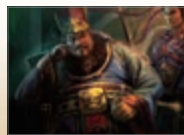
●李國



●華雄

梟雄衝天

英傑伝——





太史慈



孫策～小霸王～

●孫策の
同志・周瑜

小霸王 本編

きょうてい えんじゅつ りょうふ
匡亭の戦いで袁術、その後呂布を
も打ち倒した曹操は、再び徐州 侵攻を
計画。一方、陶謙は死に際に徐州を劉
備に託す。また曹操に敗れた呂布
は劉備を頼り、小沛にその身を置
いていた。

そんな195年、独立のため長く牙を
研いでいた者が動きだす。名は孫
策。袁術より独立した孫策は、孫家
復興の戦いを始めるのだった。



曹丕



劉備



馬騰

本編



華容道の 変

仮想シナリオ 208年、赤壁の戦いに敗れ
た曹操は、華容道で関羽の追撃を受け
る。だが、関羽と対峙する前に曹操は討
ち取られてしまい、「治世の能臣、乱世の
姦雄」と呼ばれた男は歴史の舞台から消えた。

曹操の死の混乱に乗じ、劉備は襄陽を、孫呉の軍は
広陵を、馬騰が西涼軍が長安を制圧。旧曹操領は諸
侯の手によって分割された。一方、曹軍は曹丕、曹植、
曹彰の三兄弟の勢力に分裂。天下は再び、諸侯が並
び立つ時代を迎えていた。

潼関の戦い 本編

曹操



●許褚



●賈詡

211年、自らと対立した馬騰やその子供たちを殺
害した曹操。難を逃れた馬騰の息子・马超は、
父の義兄弟・韓遂と共に西涼の軍閥を率いて
復讐の狼煙をあげた。すさまじい勢いの马超軍
は、ついに長安まで攻め上る。
窮地に立たされた魏。大物であった周瑜が病死
して間もないため、精力的な動きを見せない
呉。その2国の隙を突いて、劉備は蜀へ
の侵攻を企む。马超の復讐戦が、諸方面
に影響を及ぼしつつあった。

马超



●馬浩



●韓遂



その他の
本編シナリオ

黄巾の乱

反董卓連合

群雄割拠

官渡の戦い

三顧の礼

益州平定

英雄集結

出師の表 本編



227年、南蛮平定を終えた蜀
の丞相・諸葛亮は「出師の表」を皇帝・劉禪に奏上。先君・劉
備より引き継いだ漢朝復興の夢に動き出そうとしていた。
一方、彼ら蜀の動きに連動し魏で反乱を起こそうとした孟達だ
ったが、奇襲によって司馬懿に破られる。司馬懿と諸葛亮、2
大軍師の対決の日が近づいていた。



●蜀の皇帝・劉禪



諸葛亮



司馬懿

ゲームの開始

ゲームの起動

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 with Power Up Kit」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 wih パワーアップキット	ゲーム開始	『三國志13 wih パワーアップキット』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。 ※動作環境によっては、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 wih パワーアップキット』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。

- 4 「ゲーム開始」を選ぶと、ゲームが始まります。

インストールできないときは

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。

インストールできないときは	「空き容量がありません」と表示	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	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。
	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。

スタートメニュー

タイトル画面でクリックすると、スタートメニューが表示されます。

英傑伝	物語に沿った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ます。
本編	ひとりの武将となってプレイする。大陸統一または威名に応じたクリア条件の達成を目指す。
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。
編集 (P.8)	武将・名品・戦法を作成・編集する。
イベント編集 (P.9)	イベントを作成・編集する。
コレクション	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	プレイ環境やBGMの設定などを行う。
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

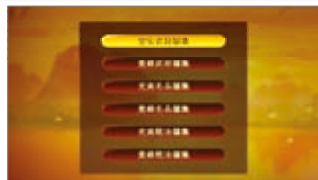
セーブは機能コマンド (P.19) の「セーブ」で行います。
また、英傑伝のステージクリア時には自動的にセーブされます。

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」でも読み込みます。

編集

スタートメニュー(R7)の「編集」を選べと、武将・名品・戦法を作成・編集できます。作成・編集したデータは本編に反映されます。作成したデータのみ、出力を行ってファイルとして保存できます。保存したファイルはプレイヤー同士で受け渡しができます。ファイルを読み込むと、本編に反映されるようになります。



史実武将編集	史実武将の設定を変更する。
登録武将編集	新たに武将を作成したり、作成済みの登録武将の設定を変更したりする。1000人まで登録できる。
史実名品編集	史実に登場する馬・武器・書物などの設定を変更する。
登録名品編集	新たに名品を作成したり、作成済みの登録名品の設定を変更したりする。100個まで登録できる。
史実戦法編集	史実に登場する戦法の設定を変更する。
登録戦法編集	新たに戦法を作成したり、作成済みの登録戦法の設定を変更したりする。50個まで登録できる。



武将



名品



戦法

イベント編集

スタートメニューの「イベント編集」を選べと、ゲーム中のイベントを作成・編集できます。「イベント制御」で選択したイベントはゲーム中に反映できます。



イベント作成・変更	新たにイベントを作成したり、作成済みのイベントの設定を変更したりする。作成できるイベント数は、作成済みの全イベントの数やボリュームの合計によって異なる。
メッセージ作成・変更	イベント中で使用するメッセージを作成したり、作成済みのメッセージを変更したりする。
イベント制御	作成したイベントを本編に反映するか設定する。
イベントデータ出力／読み込み	作成したイベントデータを出力したり、読み込んだりする。
ヘルプ	イベント編集のヘルプを確認する。

イベント作成・変更

概要

発生契機や分岐の有無、イベントの内容説明。

発生条件

イベント発生の条件。

登場人物

登場する人物の詳細。

内容

背景・話者・演出など。

結果

イベントの発生後に行われる処理。

イベント形式

イベントとして発生するか、依頼で発生するか。



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、**中国大陆の統一**または**威名に応じたクリア条件の達成**を目指します。

主人公は君主・都督・太守・重臣・一般・在野のいずれかの身分を持っています。所属する勢力が大陸統一を成したり、個人で威名のクリア条件を達成したりできるよう、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陆を統一する
- 侠客系統で武名(P.29)を一定まで高める
- 暗殺者として風聞(P.29)を一定まで高める
- 商人系統で所持金を一定まで高める

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

※主人公の所属していない勢力が中国大陆を統一すると、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。

※主人公が威名に応じたクリア条件を達成すると、威名エンディング(P.13)を迎えます。

● 評定と使命・任務 (P.18)

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。

● 功績と身分 (P.12)

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。

● 人間関係と絆 (P.40)

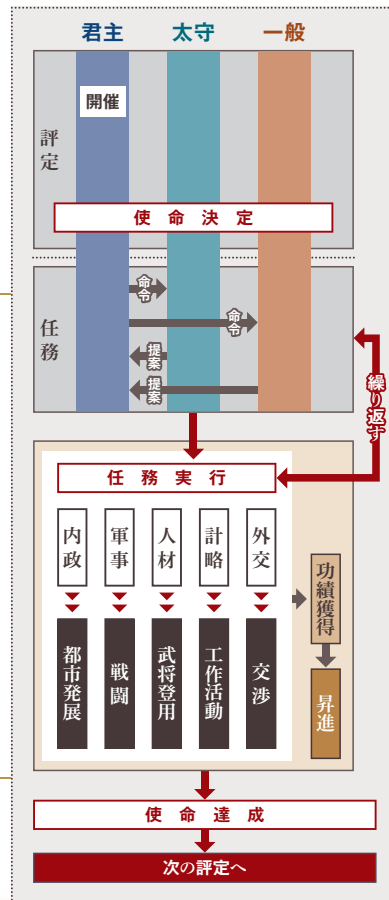
人間関係の構築は、勢力の拡大や自分の成長に不可欠です。

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(絆武将)。絆武将がいたら様々な恩恵を受けられるほか、**同志**にして常に行動を共にできます。また、**親書**を使うと、主人公の絆武将と、主人公と面識のある武将の間に絆を結べます。

● 名声と威名 (P.13)

人間関係を広げると**名声**を大きくでき、必要名声と条件を満たすと**威名**を獲得できます。



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。

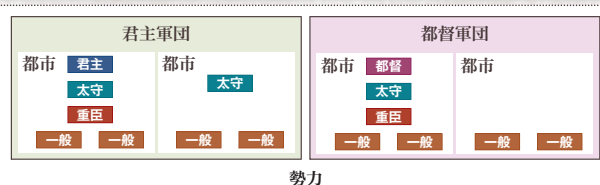
※階級が上がると「特権任務状」を獲得できます（一品官になると定期的に獲得）。「特権任務状」を使うと、身分に関係なく「外交」(P.22)「出陣」(P.20)を1度だけ君主に提案できます（必ず承諾されます）。

※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

君主	勢力を統治する。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る。任務状(P.14)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、実行させたりできる。
都督	(二品官以上のみ) 軍団を統治する。軍団に所属する都市を、君主と同じように統治できる。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る。
太守	(五品官以上のみ) 都市を統治する。所属する都市のみを、君主と同じように統治できる。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る。
重臣	(七品官以上のみ) 君主重臣は君主に、都督重臣は都督に、太守重臣は太守に、それぞれ任命される。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る。任務を提案することで、功績をためられる。 ※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つになる。 ※君主重臣は「外交」も提案できる。
一般	自分の任務を提案・実行する。
在野	どの勢力にも属さない。空白都市で「旗揚げ」して君主になったり、勢力に「仕官」して一般から昇進を目指したりできる。俠客系統や商人系統の威名では、威名に応じたクリア条件の達成を目指す。

身分と勢力の関係



勢力

威名

威名とは、武将の生き様を示す称号です。威名を名乗ると、身分とは関係なく、威名に応じて実行できるコマンドが変わります。威名コマンドは都市画面に表示されるアイコンや要衝から実行できます。

威名には勢力所属武将専用の4系統と、在野専用の2系統の、合計6つの系統があります。系統ごとに適した行動や、上げやすい能力などが違い、武将の活躍の方向性が変わってきます。

獲得方法と名乗り

各威名の獲得には条件(最大3つ)と、必要な名声(P.41)があります。すべてを満たすと、威名画面で威名を選んで名乗れるようになります。

※威名は複数獲得できますが、名乗れるのは1つだけです。また威名を名乗った後一定期間は、すでに名乗ったことのある威名には戻せません。

威名を選んでプレイ後、さらに条件を満たすと、上位の威名を獲得できます。上位の威名では新しいコマンドが使えるようになったり、コマンドの効果が上がったり、少ない費用でコマンドを実行できたりします。また、上位の威名には分岐があり、同じ系統の威名でもできることが異なります。

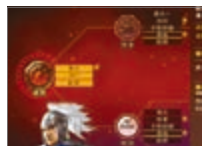
威名系統(P.28)

所属	系統	得意な行動
勢力	將軍系統	兵・私兵を集めたり鍛えたりする。
	武官系統	自らや特定の武将を鍛える。また、他の武将と稽古して親近感を上げる。
	軍師系統	戦術(P.34)の強化や、武将の登用・忠誠上昇などを行う。威名によっては、要衝を修復したり乗っ取ったりする。
	官吏系統	金・兵糧や自らの所持金を増やしたり、外交を行ったりする。
在野	俠客系統	私兵を集めたり、兵糧を増やしたりする。威名によっては、武将を暗殺する。
	商人系統	金・兵糧を増やしたり、勢力を操ったりする。

威名エンディング

威名の系統や威名自体に応じた条件を達成するとゲームクリアとなり、威名エンディングを見られます。

実行できるコマンド



「遊侠」で世のために働けば「俠者」へ、世を乱す行動を取れば「賊徒」へ

メイン画面の見方

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

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。

同志がいる場合、同志任務状がある。

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。

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。



威名 (P.13)・同志 (P.41)・
親書 (P.42)・所持金

※威名によっては、武名・風聞・影響力などが表示されます (P.29)。

現在の使命

威名が俠客系統の場合は、受注中の武名依頼が表示される。

任務・依頼

任務や他人からの依頼がある場合に表示され、選ぶと実行できる。

都市 (P.16)

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。

要衝・集落 (P.27)

都市以外の、戦略において重要な拠点。「出兵」(P.30)で軍勢を編制し、制圧すると、戦略・戦闘で有利になる。

画面の切り替え

都市を拡大

「政庁」を選択

メイン画面



コマンドで都市や要衝を選択したり、武将や軍勢を移動させたりする。

都市画面 (P.16)



「武将コマンド (任務の実行、武将の訪問など都市での活動)」のほとんどや、威名コマンドを実行できる。本拠を選ぶと、本拠画面 (P.26) になる。

政庁画面 (P.17)



評定、任務の命令や提案を行う。政庁画面で任務を受け、都市画面で任務を実行するのが基本の流れ。

縮小

「退出」

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.24)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.24)

都市の調査や武将の訪問などができる。

政庁 (P.20)

選ぶと、政庁画面になる。

情報

タブを選んで情報切替。



威名 (P.28)

威名に応じた様々なコマンドを実行できる。

本拠 (P.26)

同志の訪問や子育てなどができる。

酒場 (P.26)

依頼の受注などができる。

城門 (P.25)

「移動」を選ぶと、メイン画面になる。他都市では「帰還」を選べる。

市場・農地・学舎・兵舎 (P.25)

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。

政庁画面の見方

都市画面の「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.20)、人材 (P.21)、計略 (P.21)、外交 (P.22)、任務 (P.22)
- **人事や勢力全体に関するコマンド** 任免 (P.23)、賞罰 (P.23)、物資 (P.23)

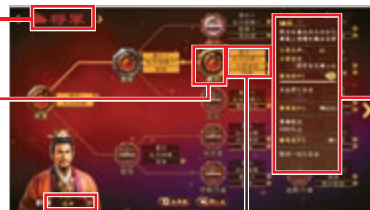


威名画面の見方

画面上部の威名を選ぶと表示されます。現在の威名や威名コマンドなどを見られます。

系統

現在の威名



現在の名声

威名コマンド

威名の説明

戦略

戦略での**評定**と、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.24～29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

- 開催者や太守・重臣などがそれぞれ使命を提示します。提案が1つのときもあります。
- 主人公が参加している場合、別の使命を提案できます。
- 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。
- 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

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。

君令

君主の威名に応じて「君令」が設定されます。戦略において、勢力全体に君令ごとの効果をもたらします。各勢力の君令は、画面右上の（君令情報切替）で確認できます。

使命の種類

使命には以下の6種類があります。

勢力打倒	（勢力・軍団のみ）勢力を選び、打倒する。
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。
内政充実	内政（商業・農業・文化）を強化し、都市を繁栄させる。
軍備充実	兵科熟練・民心を強化し、戦闘に備える。
同盟締結	（勢力・軍団のみ）勢力を選び、同盟を締結する。
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。

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。

補助・機能・情報コマンド

メイン画面・都市画面・政庁画面で各アイコンを選ぶと表示されます。

表示切替	 勢力圏、  要衝・集落、  兵力、  外交、  君令の各情報をメイン画面に表示するか切り替える。
相関図 (P.40)	相関図を確認する。
機能	セーブ・ロードや環境設定などを行う。また、英傑伝プレイ中はステージ選択画面に戻る。
情報	勢力、都市、武将など各種情報を確認する。事象履歴（起こった出来事）なども確認できる。

政庁コマンド

内政

商業・農業・文化の3つの分野を発展させ、都市を繁栄させます。

※商業・農業・文化が発展すると、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。

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)(※1)	×(※2)
自分の任務	○	○	○	提案可	提案可

※1 軍事重臣は同志の任務のみ提案可。※2 同志の任務のみ提案可。

コマンド名	内容	任務実行
商業	都市の商業を発展させる。商業が高いと、都市の金収入が増える。	都市画面の「市場」(P.25)
農業	都市の農業を発展させる。農業が高いと、都市の兵糧収入が増える。	都市画面の「農地」(P.25)
文化	都市の文化を発展させる。文化が一定値に達するたびに、都市技術を獲得できる(最大6回)。	都市画面の「学舎」(P.25)

軍事

軍勢を出陣させたり、戦闘の準備をしたりします。

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)(※1)	×(※2)
自分の任務	○	○	○	提案可	提案可(出陣以外)

※1 内政重臣は同志の任務のみ提案可。※2 同志の任務のみ提案可。

コマンド名	内容	任務実行
出陣 (P.32)	軍勢を出陣させる。出陣するには、都市に武将・兵役人口・兵糧が必要。	-
訓練	都市の兵士を鍛え、兵科熟練を上げる。訓練は槍兵・騎兵・弓兵の兵科ごとに行える。兵科熟練が高いと、部隊の最大士気上がる。一定以上になると、より強力な兵科を使えるようになる(槍兵ならば軽槍兵→強槍兵→精鋭槍兵と、2段階強化される)。	都市画面の「兵舎」(P.25)
巡察	都市の民心を上昇させる。民心が上がると、人口と兵役人口が増加しやすくなる。	都市画面の「街中」-「巡察」(P.24)

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

※同志の任務のみ提案可。

コマンド名	内容	任務実行
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したりする。	都市画面の「街中」-「調査」(P.24)
登用	武将を登用する。	目標武将を「訪問」-「登用」(P.44)

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	×

※内政・軍事重臣は同志の任務のみ提案可。

コマンド名	内容	任務実行
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る。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・提案できる。	目標武将を「訪問」-「作敵」(P.44)
武将籠絡	自・他勢力の武将に働きかけて忠誠を下げる。	目標武将を「訪問」-「籠絡」(P.44)
集落懐柔	集落を懐柔し、自勢力の都市に従属させる。集落の従属率が100%になると、従属効果(P.27)を得られる。	目標集落に「移動」-「説得」または「説破」(P.27)※

※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。

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、感謝状態になったりします。
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 **M** が表示されます。

✿ 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)	×

コマンド名	内容	任務実行
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る。金や兵糧などを要求されることがあり、応じると恩義(※)を得られる。	
要求	他勢力に金や兵糧、捕虜の返還を要求する。	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.24)
同盟	他勢力と同盟を結ぶ。	(君主が出陣の場合)君主の軍勢を選択して「移動」-到着すると自動で実行
破棄	同盟・停戦中の勢力との同盟・停戦を破棄する。	
要請	同盟中の勢力に援軍を要請する。	
停戦	他勢力と停戦する。	
勧告	他勢力に降伏を勧告する。	
降伏	他勢力に降伏する。降伏すると、相手勢力の配下になる。	

※相手勢力が自勢力に恩義を感じている状態を、「貸恩義」と呼びます。逆に自勢力が相手勢力に恩義を感じていると、「借恩義」となります。貸恩義があると、交渉を命じる際に使い、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	現在の任務を解除する。任務の達成状況に関係なく、任務は失敗となる。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る。
任務報告／完了	実行済の任務を報告する(報告をしないと、任務を達成したことにならない)。報告内容に従って功績を獲得できる。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るが、獲得できる功績が減る。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る。

✿ 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。

コマンド名	内容	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、任命された武将は君主や都督と同じ都市へ移動する。	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
讓位	君主の位を配下武将に譲る。	君主
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
配下返還	都督は君主に、太守は君主や都督に配下武将を返す。	都督・太守
任地提案	都督は自分が統治する軍団の、太守は自分が統治する都市の変更を提案する。	都督・太守
辞退	役職を辞して一般になる。	一般以外

✿ 賞罰

配下の賞罰を決めます。君主のみ実行できます。

官爵	配下に官爵を与える。与えられる官爵は、君主の官爵に応じて決まる。指揮兵力や忠誠、能力が上がる。
授与／没収	名品を授与する。忠誠が上がる。能力が上がったり、特技を修得したりする名品もある。また、配下が所持している名品は没収できる。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る。
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)したり、解放(所属勢力に戻る)したりする。

✿ 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)	×	提案可(内政・軍師)	×

兵糧購入／売却	都市ごとに兵糧を購入したり、売却したりする。購入するには施設「大農家」が必要、売却するには施設「大商家」が必要。
再分配	(支配都市が複数ある場合のみ)都市ごとの金・兵糧を再分配する。

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（他勢力）

仕官	仕官し、その勢力の武将となる。君主の所属都市で、在野のみ可。
交渉	任務「外交」時のみ実行できる。 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」を選ぶ。 ②他勢力の君主と交渉を開始する。交渉率によって、交渉の可否が決まる。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る。 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.47）をして勝ったり、「訪問」・「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る。 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る。交渉率が100%の場合、交渉成功となる。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る。

街中

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.44）	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」「武将龍絡」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／名品売却	名品を購入したり、売却したりする。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される）。
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。
反乱	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

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.32）	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、勢力を辞めて在野武将になれる。階級・功績はなくなる。

市場・農地・学舎・兵舎

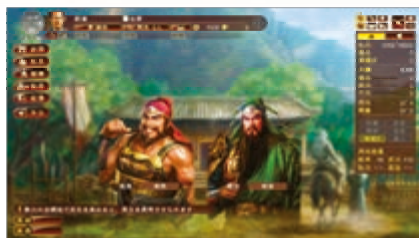
それぞれ「商業」「農業」「文化」「訓練」の任務を実行します。任務を受けているときのみ都市に表示されます。目標値によっては、何度も実行する必要があります。

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の数は増えます。
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。

◆ 本拠



訪問	同志を訪問する。相手が外出中の場合は訪問できない。
子育て	(子供がいる場合のみ) 子育てを行う (P.45)。
私兵	(将軍・俠客系統の一部威名のみ) 兵を集めたり、略奪を行ったりする。
鍛錬	主人公を鍛える。統率・武力・知力・政治のいずれかを選んで上げられる。 (将軍・軍師系統の一部威名のみ) 戦術 (P.34) を強化したり、新たな戦術を修得したりする。 (俠客・武官系統の一部威名のみ) 武力を大幅に上げる。
拡張	私兵または同志の最大数を増やす。
転居	(在野のみ) 本拠を他の都市に移す。
外出	都市画面に戻る。

◆ 酒場



子育てや、同志との鍛錬などを実行します。
威名によっては、実行できるコマンドが増えます。

武将との談話や、依頼受注などを実行します。

依頼受注	武将以外の人物から依頼を受ける。達成するとさまざまな恩恵がある。
談話	酒場にいる人物と談話する。好感状態になることがある。
退出	都市画面に戻る。

◆ 都市／要衝・集落

メイン画面で都市または要衝・集落を選び、実行します。

都市	(都市のみ) 選択した都市の都市画面を見る。
移動	選択した都市／要衝・集落まで移動する。
出陣 (P.32)	選択した自都市から軍勢を出陣させる。
出兵 (P.30)	選択した要衝・集落／都市へ軍勢を出兵させる。到着すると自動で制圧を始める。
要衝	(城塞のある要衝のみ) 要衝の情報を見る。
その他	任免・賞罰・物資 (P.23) を実行できる。

集落懐柔と従属効果

集落は、都市への従属率を高めると効果を得られる特殊な拠点です。従属率は、任務「集落懐柔」で高められます。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。

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

※「調査」で新たに集落と交流できるようになります。



※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。

◆ 威名

威名に応じたコマンドを実行します。

ここでは威名と威名コマンドの一部を紹介します。この他にもたくさんの威名・威名コマンドがあります。



将軍系統

兵の運用に特化。独自の募兵や訓練を行え、また指揮する軍勢が強化される。

- **忠勇義烈** 兵を集める専門家。任務状なしで兵を集められ、大軍勢を作れる。
—— 観兵式 選んだ兵科の熟練と民心を大幅に上げる。
- **智勇兼備** 戦術の専門家。強力な戦術を使いこなせる。
—— 兵法熟達 戦術を短い期間で大幅に強化する。
- **金剛不壊** 守備の専門家。城塞をたくさん建築できる。
—— 築城 城塞を、安い費用で早く建築する。

武官系統

一騎討ちや采配戦闘に特化。特殊な自己鍛練や、他の武将との稽古を行える。

- **万夫不当** 戦場における武芸の達人。敵の挟撃を無効化する。
—— 挑戦 戦場で自分から一騎討ちを申し込む。
- **武術師範** 武芸を教える達人。武将との親近感も高めやすい。
—— 演武 自身の統率と武力を少し上げ、さらに都市のすべての兵科の熟練を上げる。
- **剛勇無双** 戦場で戦術を使用する専門家。戦術地点を制圧しやすい。
—— 要衝査察 兵糧を入手し、さらに都市のいずれかの兵科の熟練を上げる。

軍師系統

人材の登用や拔擢、計略、采配戦闘、軍勢指揮など多方面に特化。

- **伶俐狡猾** 流言の専門家。敵勢力の武将の忠誠を大幅に下げられる。
—— 流言飛語 都市にいるすべての武将の忠誠を下げる。
- **巨魁** 人心掌握の専門家。同志を増やしやすく、武将に言うことを聞かせやすくなる。
—— 人心操作 都市の武将2名の忠誠を上げ、さらに自分に対して「畏敬」状態にする。

官吏系統

内政や兵糧の売買、他勢力との外交といった政務に特化。

- **宰相** 内政の専門家。軍団の収入を大幅に増やせる。
—— 拔擢 一定の確率で、同じ軍団にいる自分以外の任意の武将の階級を上げる。
- **権威** 私腹を肥やす官吏。
—— 国庫掌握 都市の金を所持金に変更する。
- **妖言惑衆** 扇動外交の専門家。
—— 縦横策 任意の勢力に対する連合を高確率で発生させる。

俠客系統

私兵や同志を率い、民草の味方となる義勇軍の頭領や、天下を乱す賊の頭目になれる。

- **義俠烈士** 義に厚い俠客。同志をたくさん集め、人脈を広げられる。
—— 義心喚起 勢力に属している武将を下野させ、絆を結んで同志にする。
- **賊王** 賊を率いる悪党。
—— 襲撃依頼 賊・異民族に物資を送り、出兵を促す。
- **暗殺者** 暗殺の専門家。
—— 暗殺 一定の確率で武将を暗殺する。

商人系統

莫大な私財を築いて、勢力の動きに介入し、天下を金の力で操れる。

- **白龍** 金・兵糧で勢力を操る商人。勢力に投資して、外交などに介入できる。
—— 勢力指導 勢力への影響力を消費して、攻略目標を決めたり、同盟を結ばせたりする。
- **黒龍** 金の力で勢力を裏から操る商人。勢力や都市に圧力をかけ、降伏や武将の追放を行わせる。
—— 勢力掌握 勢力に介入し、降伏や武将の追放を行わせる。

固有威名

武将によっては、以下のような固有の威名を持っている場合があります。名乗ると、君令の効果を受けられます。ぜひ条件を満たして獲得してみましょう。

- **超世之傑（曹操）**
—— 君令:唯才是舉 訓練効果と配下の功績が上がりやすい。
- **魔王（董卓）**
—— 君令:酒池肉林 内政の効果が下がるが、金・兵糧が増えやすい。
※他にも多数の固有威名があります。

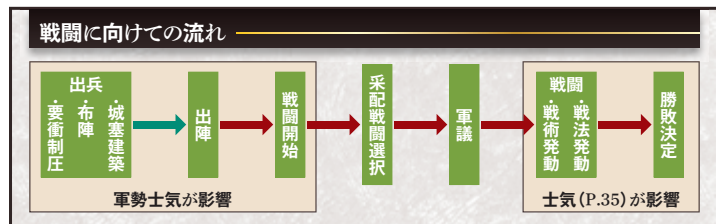
威名パラメータ

威名の獲得や威名エンディングの達成に、威名系統や威名に応じた特殊なパラメータが関係する場合があります。

- **武名** 俠客系統専用。主人公の、各都市に暮らしている武名（都市ごとに最大100）。都市の近隣で武名依頼を達成したり、都市や異民族との戦闘で勝利したりすると上がる。武名の高い都市からは、主人公の軍勢が通過した時に兵糧を入手できる。
- **風聞** 暗殺者専用。暗殺した相手の存在感や階級に応じて上がる。一定まで高めるとゲームクリアとなる。
- **影響力** 商人系統専用。勢力に投資したり、同志・絆武将を推薦したりすると、勢力への影響力が上がる。消費すると、勢力に外交・攻略などを指示できる。

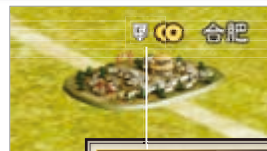
戦闘に向けて

戦闘を有利に進めるため、事前に要衝に**出兵**したり、**城塞を建築**したりします。
軍勢には**軍勢士気**があります。長距離の進軍を行うと軍勢士気さが下がり、軍勢が弱体化します。自軍の軍勢士気が高い状態で戦うために、要衝・城塞を利用しましょう。要衝上で布陣しておく、軍勢が強化され、要衝近郊の戦闘で有利になります。また自勢力の城塞のある要衝では、戦闘の際に特殊な恩恵を受けられます。



要衝

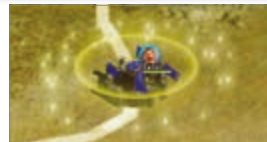
戦略において重要な拠点が要衝です。要衝に出兵すると、自動で制圧を始めます。制圧すると自勢力のものととなります。
要衝には1~5のレベルがあり、レベルが高いほど強力で城塞を建築できます。



要衝レベル

布陣

軍勢を要衝上で待機させ続けると、自動で布陣状態になります。布陣中の軍勢は攻撃・防御が上昇します。



建築

自勢力の要衝にいと、「建築」によって城塞を建築できます。種類ごとに、軍勢士気が回復しやすくなったり、その要衝での戦闘が関戦になったりするなどの特殊な効果があります。建築すると、軍勢の出兵元の都市の金が消費されます。要衝のレベルが高いほど、建築した城塞の耐久や効果が上がります。
※在野武將は建築できません。



城塞の種類

- 堅陣** 戦闘時、本陣の耐久と自部隊の防御を上げる。
- 療養舎** 城塞にいる際、軍勢の傷兵が回復する。采配戦闘時は、本陣周辺の自部隊の傷兵が回復する。
- 軍楽台** 城塞にいる際、軍勢士気が回復しやすくなる。采配戦闘時は、本陣周辺の自部隊の士気が回復する。
- 兵糧庫** 城塞にいる際、軍勢の兵糧を出陣元の都市から補充する。采配戦闘時は、本陣周辺の部隊の兵糧を補充する。
- 防砦** 采配戦闘時、関戦になる。

軍勢士気

戦闘に向けて

軍勢士気／要衝／布陣／建築

戦闘

軍勢を編制し、他勢力の都市や空白都市を**攻略**します。

出陣

君主	都督	太守	重臣	一般
○	○ (軍団内)	○ (都市内)	提案可 (軍事・軍師)	×

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。

私兵
 威名が將軍系統の場合、軍勢に私兵を追加できる。

軍勢士気 (P.30)・戦術力 (P.34)

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下がりが、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(「走舸」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。要衝・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。
建築 (P.31)	(自勢力の要衝のみ) 城塞を建築する。
改修	(自勢力の城塞のある要衝のみ) 城塞の耐久を上げる。
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.36)に移行するか選べます。采配戦闘の前には軍議が開かれます。また、戦闘開始後は主人公が提案・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。

軍議

戦闘では、武将が持っている戦術を使用できます。戦術は敵に大損害を与えたり、味方を回復させたりする特殊な策です。



戦術の例

- **軍楽陣戦術** 範囲内の味方の士気を上げる。
 - **狂奔戦術** 味方部隊の兵力を下げる代わりに、攻撃を大幅に上げる。
- ※他にも多数の戦術があります。

采配戦闘の前には軍議が開かれ、戦場で使用する戦術と、戦術を配置する地点(戦術地点)、部隊配置を決定・提案します。

- 参軍選択** 総大将が、戦術・戦術配置・部隊配置を提案する参軍を選びます。参軍の知力が高いと、敵の戦術と部隊の動きを見抜けること(看破)があります。
- 参軍提案** 参軍が戦術・戦術配置・部隊配置を提案します。
- 修正進言** 主人公が参軍でない場合、提案に対して修正の進言ができます。総大将はどちらを採用するか選ぶか、主人公と参軍に舌戦を命じることがあります。総大将が採用した提案か、舌戦で勝利した武将の提案に決まります。
- 反論** ③を行わなかった場合は、他の武将が別の提案をします。③と同様に舌戦が発生する場合があります。
- 開戦** 決定した戦術・戦術配置・部隊配置で開戦します。

戦術の使用

軍議で戦術を配置した戦術地点を、戦闘開始後に自部隊が制圧すると使用できるようになります。制圧後、任意の時期に使用できます。配置できる戦術の数と種類は戦術力に応じて決まります。

※戦術力は自部隊の武将全員の知力の合計と、参軍の知力によって決まります。



地形

一部の戦術は、陣や城壁上など、限られた地形にのみ配置できます。

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。

自軍勢の士気が上がる行動

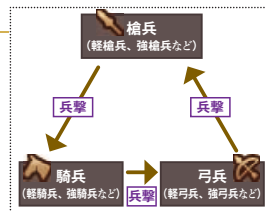
- 士気の上がる戦法・戦術を使う。
- 待機する(自陣だと効果が高い)。
- 任務・提案を達成する。
- 特技「連戦」を持つ部隊が敵部隊を壊滅させる。

敵軍勢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・戦術を使う。
- 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」を受けると士気下がるので、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。



戦術・戦法を駆使せよ

戦闘中には、軍議で決定した戦術を使用できます。戦闘開始後、戦術地点を制圧して使用しましょう。

また、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(君主からは任務)を武将がしてくることがあります。それを達成すると、提案した武将の親近感上がるほか、味方部隊の士気も上がります。

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。

戦術地点 (P.34)

陣 (P.35)

任務・提案 (P.35)

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.32) 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。



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、武将の統率、兵科適性が影響。

防御：高いほど、受けるダメージが減る。兵科、武将の統率、兵科適性が影響。

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（身分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。

戦法使用可能マーク



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。

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。両陣営はそれぞれ、部隊を自由に配置できます。集落上の野戦では、防衛側の部隊の防御が上がります。

勝利条件 全敵部隊の撃破 または 敵本陣の制圧

水上戦

港や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、火計などを受けるとまとめて炎上します。



攻城戦・関戦

都市上で戦闘を開始すると攻城戦に、関上や城塞(防砦)のある要衝で戦闘を開始すると関戦になります。

城壁外からは弓兵のみ城壁上に攻撃できますが、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」を実行すると、兵器を使えます。

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、そこから城壁上に登れるようになる。
井闔 (金1500)	範囲内の敵すべてを攻撃する。射程は広い。

※投石・井闔を所持させるには、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。

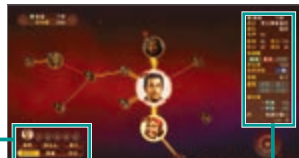
種類	説明
床弩	巨大な矢を撃ち、敵を攻撃する。
石砲	巨石を撃ち出し、敵を攻撃する。敵兵器の破壊に優れる。
連弩	矢を連射して城外の敵を攻撃する。守城側に特技「兵器」を持つ部隊がいると、床弩の代わりに設置される。



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脈の輪が広がります。



絞込み

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、表示する武将を絞り込めます。



親書 (P.42)

同志 (P.41)

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）、勇愛（統率や、武力系の任務・戦闘・一騎討ちを重視するか）、才愛（知力や、政治系の任務・舌戦を重視するか）の3種類あり、重視しているものが明るく表示される。

身分	君主	下野
威名	君主	下野
名声	42	名声
統率	92	武力 114
知力	30	政治 24

価値観	義理	勇愛	才愛
存在感	1563		
伝授特技	一騎		

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。また、「畏敬」の感情状態（P.43）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LVI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。

感情 (P.43)

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。

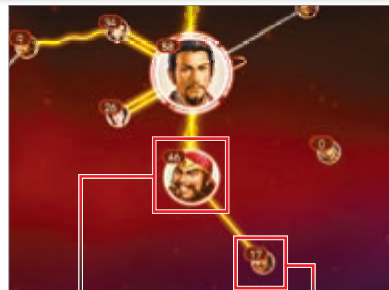
絆 (P.44)

絆の種類と絆LV。

同志

同志は、ともに本拠に住み、主人公が仕官・下野・異動した際も行動をと共にしてくれます。また、その武将の威名などに応じて効果を得られます。

相関図またはメイン画面の主人公情報で「同志」を選んで編制します。主人公の絆武将および、絆武将の絆武将の中から選べます。



絆武将

絆武将の絆武将

名声

名声とは、人脈の広さを数値化したものです。絆武将の数が多く、個々の絆武将の名声が大きいため、主人公の名声も大きくなります。君主・皇帝など、身分の高さも名声の大きさに影響します。名声は威名の獲得に必要です。

名声



主人公の名声を大きくするには

- 絆武将を増やす。
- 「親書」で絆武将の絆武将を増やし、自身の絆武将の名声を大きくする。
- 出世して高い官爵を得る。

親書

主人公の絆武将と、主人公と面識のある任意の武将の間に絆を結んだり、絆を強化(P45)したりできます。

親書を使ってから一定の期間が経過すると、絆が成立します。絆武将と任意の武将の親近感が高いと、成立までの期間が短くなります。



メイン画面の「親書」から使用

面識を得るには

多くの武将と知り合い、親交を深めていくためには、以下の方法で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

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います。

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

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の「街中」から催しましょう。

感情状態

「畏敬」「魅了」の感情状態(P43)になった武将は、面識がなくても訪問できます。

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(P44)。

	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。	○名品を贈与してくれることがある。 ○紹介状をくれることがある。 ○任務の「協力依頼」が必ず成功する。 ○自分の任務中に手伝ってくれやすくなる。	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。	○親近感が上がります。	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。	○「登用」が成功しやすくなる。 ○「反乱」「旗揚げ」に協力しやすくなる。 ○「口添」が成功しやすくなる。 ○任務の「協力依頼」が必ず成功する。 ○面識がなくても「訪問」できる。	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。	○「畏敬」と同じ効果に加え、以下などの効果がある。 ○自分の任務中に手伝ってくれやすくなる。 ○「訪問」しやすくなる。	3カ月

畏怖・敵対

主人公が俠客系統の威名の際、特定の勢力が畏怖・敵対状態になることがあります。

※「師事」「談話」は実行できず、絆イベントも起こりません。

	状態	効果	期間
畏怖	主人公の武名の高さを畏れている。	○貢物をくれることがある。 ○相手勢力の都市で武名が上がりやすくなる。 ○相手勢力の軍勢とは戦間にならない。 ○相手勢力の君主から位を譲られることがある。	条件を満たさなくなるまで
敵対	主人公を忌み嫌っている。	○相手勢力の都市の付近を通ると討伐軍を送られる。	条件を満たさなくなるまで

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。

※一部の威名には、訪問の際に実行できる威名コマンドがあります。

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上がる。
論議	論議する。親近感が上がった、特定の感情状態になったりする。
贈与	名品を贈与する。好みに合った名品ほど、親近感上がる。相手が配下だと、忠誠が上がる。
作敵	任務「敵中作敵」時のみ、自勢力へ寝返るよう約束させる。
籠絡	武将の反意を煽り、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。

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たら、下記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が回復したり、武力や知力が上がったことがある。
- 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」「旗揚げ」に協力してくれやすくなる。

親近感を高める

親近感を高める行動には、下記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。

配偶者

絆武将・同志から異性の武将を紹介され、イベントで結婚できることがあります。

イベントで選んだ選択肢に応じて結婚し、配偶者となります。



子育て

配偶者武将との間に子供が誕生すると、子育てができます。子供は配偶者1人につき2人まで誕生します。子育ては本拠の「子育て」で行います。



- | | |
|--------|--|
| ① 誕生 | 誕生した子供の名前を決めます。 |
| ② 育成方針 | 子供が4才になったら、育成方針を選びます。育成方針に応じて、上がる能力が異なります。 |
| ③ 成長 | 子供ごとに1年に一度、本拠を訪れた際に成長イベントが発生します。イベントで選んだ選択肢に応じて、上がる能力が異なります。 |
| ④ 成人 | 子供が12才になると成人します。以降は通常の血縁武将として登場します。 |

一騎討ちと舌戦

一騎討ち

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合の勝負を行います。

- 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。

- 2 1～5合で発動する行動をすべて選びます。

敵が各合で選ぶ行動は、一部を見破れることがあります。主人公の特技「一騎」のレベルが高いと、見破れる行動が増えます。



- 3 選んだ行動に従って自動で5合進行します。一騎討ち中に絆武将を思い出して、体力が回復したり、武力が上がったり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体力が多く残っていれば勝利です。

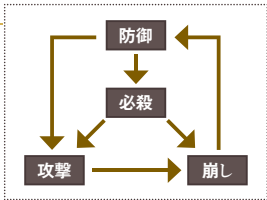
一騎討ちに勝利すると、勇愛実績が増えます。

行動

行動は「攻撃」「必殺」「崩し」「防御」の4種類です。行動には相手の行動に対する優劣があります。行動選択画面で行動にカーソルを合わせると、敵の公開された行動との優劣が表示されます。

「防御」を行うと、心技体ゲージが1たまります。「必殺」は、行動時に1つ以上の心技体ゲージがないと有効ならず、また一騎討ち中に一度しか出せません。心技体ゲージは最大3たまり、

数に応じて「必殺」の威力が上がります。

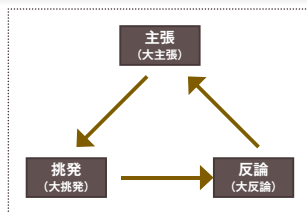


舌戦

戦略・戦闘の各場面において、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合行われます。

舌戦では合ごとに行動を選びます。行動には「主張」「挑発」「反論」の3種類があり、各行動は三すくみの関係になっています。



- 1 舌戦の開始時、武将の知力と特技「弁舌」に応じた数、行動が配布されます。さらに各合と行動に、「天数」「学識」「道義」の3種の属性が設定されます。

※特技「弁舌」を持った武将には「無視」の行動が配布されます。「無視」を選んだ場合はダメージを受けず、相手の行動を無効化できます。



- 2 各合では、合の属性と一致した行動を選ぶと、行動が強化されます（主張→大主張、挑発→大挑発、反論→大反論）。通常は三すくみに従って勝敗が決まりますが、相手と同じ行動だった場合、合の属性と一致した側が勝利します。

※属性の一致も含めて同じ行動だった場合は、お互いにダメージを受けず。

※一度使用した行動は、次合以降は選べなくなります。また、連続で同じ種類の行動は選べません。

- 3 相手の気力を0にするか、5合の勝負が終わった時点で相手より気力が多く残っていれば勝利です。

舌戦に勝利すると、才愛実績が増えます。

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「集落懐柔」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。

本拠

本拠の情報を確認する。

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・出兵・移動中の武將も含まれる。

在野

都市に在るが、勢力に属さない武將。任務「登用」(P.21)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.23)で処罰できる。



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・出兵で消費する。

訓練

兵科ごとの訓練度。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。

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1

威名 (P.13)・戦術 (P.34)・君令 (P.18)・親書 (P.42)・同志 (P.41) を
見ることができる。

個人2

性格や人間関係を確認する。
親近感 (P.40)・絆 (P.44)・感情状態
(P.43)・面識 (P.42)・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・俸祿

現在の階級と功績。功績が一定以上になるごとに、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
「敵中作敵」「登用」が成功しやすい。

仕官

勢力に仕官してからの年数。

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.35) 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.44)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.44) 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は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。

戦法

戦闘中に采配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。

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。



さくいん

一騎討ち	46	市場	25	登用	21,44
一般	12	実績	19	都市	16,27
威名	13	使命	18,19	都市画面	16
英傑伝	7	重臣	12	都市技術	20
宴会	24,42	重臣特性	51	都市情報	48,49
恩義	22	集落	15,27	都督	12
階級	12	集落懐柔	21,27	調査	21,24
外交	22	守城兵器	39	内政	20
学舎	25	出陣	20,32	内政重臣	12
官爵	23	授与	23	任務	22
感情状態	43	巡察	20,24	任務状	14
艦船	32	紹介状	42	任免	23
絆	44	商業	20,49	農業	20,49
口添	44	城塞	31	農地	25
軍議	34	賞罰	23	配偶者	45
軍事	20	処罰	23	反乱	24
軍師重臣	12	人材	21	評定	18
軍事重臣	12	親書	42	兵糧購入	23
君主	12	水上戦	38	兵糧売却	23
軍勢士気	30	スタートメニュー	7	武将情報	50,51
君令	18	政庁	17,24	武将籠絡	21
訓練	20	政庁画面	17	布陣	31
計略	21	関戦	39	物資	23
ゲームの目的	10	舌戦	47	文化	20,49
攻城戦	39	説得	21	兵科	32,35
功績	11	説破	21	兵科熟練	20
子育て	45	贈与	44	兵器	32,39
采配戦闘	36	存在感	40	兵撃	35
在野	12	太守	12	兵舎	25
再分配	23	敵中作敵	21	訪問	24,44
酒場	26	手助け	21	没収	23
作敵	44	伝授特技	40,44	本拠	26
師事	44	同志	41	街中	24

身分	12
民心	20,49
名声	41
名品	24
メイン画面	14
面識	42
籠絡	44



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

©2017 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。

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。
- ご購入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。

本文デザイン: 越智健夫