

KOEI



三國志英雄譚

SHVC-S3

スーパーファミコン[®]

はじめに

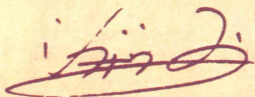
前作『三國志Ⅱ』が発売されてからというもの、さらなる続編をといて声が非常にたくさん寄せられてきました。そうした皆様の熱いご要望にお応えして、ついに『三國志Ⅲ』をお届けできることとなりました。これまで『三國志』・『三國志Ⅱ』で築いてきた戦略級シミュレーションの完成度をさらに高め、よりリアルなシミュレーションゲームとして、創り出されたのがこの『三國志Ⅲ』なのです。

「三國志」の舞台になった時代は、まだ国土が統一されておらず、日本の戦国時代や南北朝時代のように複数の政権が乱立し、対立抗争が絶えませんでした。群雄が割拠し、互いに勢力を競う中、政治・外交・軍事などで国を支えていたのはさまざまな計略と優秀な人材だったのです。

そこで『三國志Ⅲ』では、登場する人物たちの適材適所を考え、文官と武官の役割をはっきりさせて、各人物の個性を出すことに重点をおきました。武将ひとりひとりの特徴を的確にとらえ、よりうまく人材を活用していった者のみが、この世界で勝ち残ることができるのです。

権謀術数の渦巻く戦乱の時代。—そんな時代を、あなたなどどのように歩み、歴史を創ってゆくのでしょうか。このゲームには、決まった道筋はありません。あなた自身の手で新たな「三國志」の物語を創ってください。

シブサワ・コウ



目次

「三國志Ⅲ」とは	4
始める前に	6
起動と終了	8
画面の見方	14
MAINコマンド	16
外交交渉	25
都市データ	26
イベント	29
武将データ	32
アイテム	36
HEX戦	37
地形について	40
部隊について	42
HEXコマンド	43
シナリオ解説	46
武将紹介	58
データ一覧	62
コマンド一覧	64
索引	68

「三國志III」とは



『三國志III』では、「三国志」の物語に沿った6つのシナリオが用意されています。シナリオによって選べる君主やゲーム開始時の勢力範囲などの設定が異なります。プレイヤーはこれらの中から、自分がプレイしたいシナリオとキャラクターを選び、中国全土の統一をめざします。

プレイヤーは君主として内政に^{はげ}励み、民衆の忠誠度を上げ、自領を富ませて国力を蓄えます。一方で他国との外交につとめ、自分が有利になるよう交渉^{こうしやう}をしなければなりません。また在野^{ざいや}の武将を集め、軍師・將軍などの任命をし、軍を組織して隣接^{りんせつ}する都市と戦争をします。時には同盟を結び、時には密偵^{みつてい}を送り、さまざまな計略を仕掛けて、戦局が有利に運ぶように手配します。戦争に勝つことで領地を増やし、次々と都市を統治していきます。

前作『三國志II』と比べてシナリオやコマンドが異なるのはもちろんですが、最大の違いは、武将の役職を大きく文官・武官の2つに分けたことです。役割の異なる武将たちを上手に使って、全土統一を進めてください。すべては君主であるあなたの命令しだいです。

ゲームの進行

ゲームがスタートすると、MAIN画面が表示され、毎月ごとにすべての君主と太守にターン（命令出しの機会）が回ってきます。君主（太守）は、コマンドを実行できる配下の武将がいる限り命令を出すことができます。そして内政・外交・軍事などを行い、統一に向けて進んでいきます。

君主（太守）は自領を増やすために、戦争をしなければなりません。戦争に突入するとHEX戦となり、画面はHEX画面に、コマンドはHEXコマンドに切り替わります。HEX戦には、攻城戦（都市での戦闘）と野戦（戦場での戦闘）があります。1日を朝・昼・夜の3ターンに分けて、攻城戦の場合は10日間、野戦の場合は20日間戦います。攻城戦のみ、10日間で決着がつかないと長期戦になります。

勝敗が決まると、戦後処理をしてからMAIN画面にもどります。もしHEX戦で敗れて、自分の領地を失っても、君主が死亡しない限り各地を放浪して、空白地で旗揚げをすることができます。もし君主が死亡した場合でも、配下の武将がいれば後継者を選んでゲームを続行できます。

これを繰り返して領地を拡大していきますが、その間には税収や俸録、洪水などの災害、住民反乱、配下武将の離反や謀叛などさまざまなイベントが発生します。これらにうまく対処しながら勢力を増していき、他の君主を倒して中国全土を統一してください。

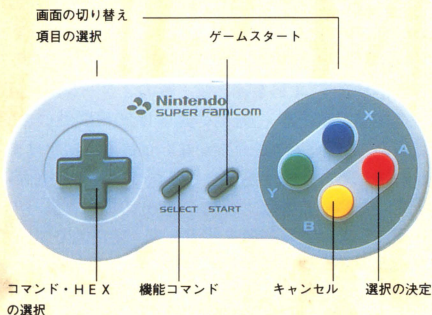
勝利条件

最終目標は、中国全土46の都市を統一支配することです。統一を果たすと目的達成となりゲームは終了します。ゲーム途中で担当する君主が死亡したとき、後継者候補がいないとゲームオーバーとなります。

始める前に

コントローラーの使い方

プレイ人数にかかわらず、どちらのコントローラーでも使えます。各種のコマンドの^{せんたく}選択はおもに十字ボタンを使い、決定のときはAボタン、キャンセルはBボタンを押します。



【コマンドの選択】

6 十字ボタンの↑↓でカーソル（反転表示）を動かし、任意のコマンドを選択してください。コマンドを実行する前にBボタンを押すと、その選択はキャンセルされます。

【一覧からの選択】

コマンドの実行などで項目の一覧から2つ以上を選択するときは、十字ボタンで任意の項目に合わせ、Aボタンを押すと、選ばれた項目が水色で表示されます。選択を取り消したいときは、もう一度その項目にカーソルを合わせ、Aボタンを押してください。すべての項目を選び終わったらBボタンを押します。

武将名の色は、その武将が次の状態にあることを表します。

赤：コマンド実行終了（基本的に選択不可）

紫：病気・負傷（基本的に選択不可）

緑：身分が君主・太守・軍師・將軍

白：身分が文官・武官もしくはは在野武将ざいや

黄：長期コマンド実行中

敵に攻め込まれたときなどは、君主・太守に限って赤や紫で表示されていても出陣できます。

【数値の入力】

数値を入力するとき、入力可能な範囲が「○～○」と表示されます。✚ ボタンの←→で、数字の点滅を入力する桁に合わせ、↑↓で数値を上下させて、Aボタンで決定します。一番左の数字が点滅しているときに←を押すと、入力できる最大値になり、もう一度←を押すと、最小値になります。

【可／否】

「よろしいですか（可／否）」などと表示されたとき、可（Yes）あるいは否（No）を✚ボタンの←→で選び、Aボタンで決めます。また、Bボタンを押すと、自動的に否を選択したことになります。

【移動先、攻撃先の選択】

^{ヘックス}HEX画面で、ユニットの移動・攻撃方向を選択する際の操作です。移動先、または攻撃先のHEXに✚ボタンでカーソルを合わせます。移動先、または攻撃先を指定後、Aボタンを押すと移動や攻撃が行われます。

【都市を選ぶ】

都市を選ぶときの操作です。マップ画面上に、▶マークで表示されているのが選択可能な都市です。都市にカーソルを合わせてAボタンを押すと選択されます。

起動と終了



ゲームをセットする

カートリッジをスロットに差し込み、POWER（電源）をONにすると、オープニング画面が始まります。好きなところでスタートボタンを押すと、メニュー画面があらわれ、「何から始めますか（1-3）？」と聞いてきます。

新しくゲームを始める

- ①メニュー画面で「1.新しくゲームを始める」を選びます。
- ②プレイしたいシナリオを選びます。
- ③プレイ人数を決めます。0を入力すると、0人プレイを見ることができます。
- ④どの君主でプレイするかを決めます。
- ⑤ゲームレベルを指定します。
- ⑥他国同士の戦争をHEX戦^{ヘックス}で見るとどうかを決めます。
- ⑦史実モードか仮想モードかを選びます。

〔史実モード〕…「三国志」の物語に沿って、全武将の性格や関係が設定されています。

〔仮想モード〕…史実にこだわらず設定されます。その都度、違う展開になり、人物像などの予測がつかいません。登録武将^{さいや}を在野武将として登場させることができます。

- ⑧確認を行います。

「すべてよろしいですか？」と表示されます。良ければ「可」を選んで、ゲームスタートです。このとき「否」を選ぶと、修正したい項目を設定し直すことができます。

機能設定 (機能コマンド)

MAIN画面でセレクトボタンを押すと、ゲームの状態を設定するメニューが表示されます。このメニューには以下のコマンドがあります。Bボタンでキャンセルできます。

【中断】 「終了」「セーブ」「ロード」の3つが、メニューに表示されます。それぞれゲームを終了したり、セーブ・ロードをするときに^{せんたく}選択します。

【表示】 メッセージを表示する時間を調整します。10段階あり、数字が小さいほどスピードが速くなります。ゲーム開始時は5に設定されています。

【戦争】 他の君主間の戦争をHEX画面で表示するかどうかが設定します。ただし、長期戦をしている都市がある場合にはできません。

ゲームのセーブ

ゲームを終了するときは、機能コマンドで中断のセーブを選んでください。

セーブすると以前に記録されていたデータは消えてしまいます。

ゲームの終了

①ゲームを終了するときは、機能コマンドで中断の終了を選んでください。

②「本当にゲームをやめますか？」と表示されます。否を選ぶと終了は取り消され、コマンド入力にもどります。可を選ぶと、「今後の成りゆきを見守りますか？」と表示されます。再び可を選ぶと、コンピュータがプレイヤーの君主を担当してゲームを続行します。否を選ぶと「最初からやりなおしますか？」と表示されます。可を選ぶとメニュー画面にもどり、否を選ぶとゲームは終了します。

ゲームの再開

メニュー画面で「2.データをロードする」を選んでください。保存したゲーム内容が表示されます。

ゲーム中に違うデータをロードし直したい場合は、機能コマンドで中断のロードを選んでください。

0人プレイ

ゲーム人数に0を選ぶと、プレイヤーは参加せず、コンピュータだけの0人プレイが行われます。0人プレイを選択したときは、表示する君主の設定をするかどうかを決め、設定をする場合は君主を選択します。中断したいときは、リセットボタンを押してください。

新君主でプレイするとき

新君主を登録してあれば、新君主でプレイすることができます。複数でプレイする場合、最大3人まで新君主でプレイに参加することができます。また、統治都市の場所は空白地に限られます。

①君主の選択：

シナリオを選んで君主選択の画面になったら、新君主を選んでください。すると「1人目の新君主は誰にしますか?」と表示されます。

君主データが表示されますので、**+**ボタンの \longleftrightarrow で選択してAボタンで決定してください。

②統治都市の選択：

空白地の中から好きな都市を選んでください。

③配下をつけるか：

否を選ぶと君主1人のみでゲームを開始します。可を選ぶと配下武将の選択に移ります。

④配下武将の選択：

君主を選んだときと同様に一般武将の中から選んでください。配下武将は3人まで選べます。

新君主・武将を登録する

既存の君主以外に自分のオリジナルの君主を8人、一般武将は60人まで作成できます。

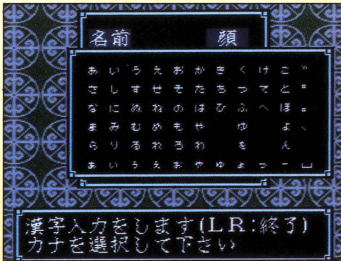
メニュー画面で「3.武将データを登録する」を選んでください。

①武将の登録：

「セーブデータはなくなりますが登録してもよろしいですか?」と聞いてきます。新しく武将を登録する、または登録してある武将データを変更するなら、可を選びます。

②武将の種類：

「君主」か「配下」かを選んでください。すでに武将データが登録されていれば、以下の要領で「武将データを変更する」こともできます。



③武将名：

漢字1～3文字の名前をつけます。

かな画面で、入力したい漢字の音読みおんよの1文字目をAボタンで選ぶと、その音で始まる漢字の一覧表が表示されます。漢字の一覧が複数ページあるときは、L・Rボタンで表示を切り替えることができます。✚ボタンで漢字を選んで、Aボタンを押すとその字が入力されます。

漢字の選択のときにBボタンを押すと、音の選択にもどります。音の選択のときにBボタンを押すと、また1文字目からの入力にもどります。入力を終了するときは、LまたはRボタンを押してください。

特殊な文字として、音の選択のときに小さい文字の「あ」を選ぶとひらがなが、「い」でカタカナが、「う」で数字・アルファベットが、「え」でカッコなどの記号が、「お」でJIS第2水準の漢字が、「ゃ」でJIS第1・第2水準以外の漢字が表示され、入力することができます。名前を入力し終わったら、読みがなを7字以内で入力してください（濁点等も1文字に数えます）。かな文字を直したいときは、Bボタンを押すと1文字前にもどります。終了するときはL・Rボタンを押してください。

④誕生日・年齢：

誕生日・年齢を入力します。

⑤性別：

男性か女性かを選びます。

⑥能力：

陸指（陸上指揮能力）・水指（水上指揮能力）・武力・知力・政治・魅力の6つの能力を決定します。

君主の場合は、年齢と性別で決められた基本値に、1～29歳で90、30歳以上で70のポイントを振り分けます。✚ボタンでカーソルを振り分けたい能力に合わせて、L・Rボタンで増減させてください。各能力の最大値は100です。一般武将の場合は、「文官」と「武官」のどちらかを選んだ後、Aボタンを押すとすべての能力値が決定されます。

⑦顔：

顔を選びます。

顔の一覧が表示されるので、✚ボタンの←→で顔の候補の中から選んでAボタンを押してください。このときL・Rボタンを押すと画面が切り替わり、他の武将の顔を見ることができます。選べる顔は、君主で8種類、配下で30種類あります。

⑧確認のメッセージ：

最後に「すべてよろしいですか？」と聞いてきます。否を選ぶと、上記③～⑦を変更できます。

可を選ぶと、②の画面にもどり、続けて武将を作成することができます。

⑨登録データのセーブ：

作成した武将の登録データをセーブします。⑧で可を選んで②の画面にもどった後、Bボタンを押してください。

「登録データをセーブしてよろしいですか？」と聞いてきます。可を選ぶと、登録データのセーブが完了し、メニュー画面にもどります。このとき記録されていたセーブデータは、使えなくなりますので注意してください。否を選ぶと、「登録データをセーブせずに終了していいですか？」と聞いてきます。可を選ぶとメニュー画面にもどり、否を選ぶと再び登録画面にもどります。

画面の見方

MAIN画面

人口・武将数などの都市データを表示します。通常のコマンド選択はMAIN画面で行います。



- ①年・月 ②都市データ ③MAINコマンド
④メッセージ表示欄 ⑤君主 (太守)

HEX画面

軍事コマンドの戦争を実行すると、HEX画面に切り替わります。戦争時のコマンド選択はこの画面で行います。



- ①HEXコマンド ②メッセージ表示欄

L・Rボタンで画面に戦争中のデータが表示されます

マップ画面

MAIN画面のときにL・Rボタンを押すと、マップ画面に切り替わり、各国の勢力分布がマーカーで表示されます。



さらにL・Rボタンを押すと、各都市および戦場が番号で表示されます。マップ画面からMAIN画面にもどりたときは、Bボタンを押してください。



MAINコマンド

ここでは、MAIN画面で実行するコマンドを解説します。その月に実行できないコマンドは赤で表示されます。前月に実行した結果は、毎ターンはじめに表示される「報告書」で確認することができます。コマンドによっては、複数の武将をまとめて同じコマンドに従事させることができます。文官・武官には1つのコマンドを最大6カ月間続けて実行するよう指定できます。

その月のその国の命令を出し終えたら、Bボタンを押します。また、何もしないでそのターンをパスするときも、Bボタンを押します。

実行に制限のあるコマンドには次の表示がしてあります。

(君) = 君主のみ可 (君・太) = 君主、太守のみ可

(×武) = 武官実行不可 (×文) = 文官実行不可

(本) = 本国でのみ実行可能

軍事

<移動>

武将を隣接都市に移動します。他の君主の都市、戦争中の都市には移動できません。空白地に移動すると、自領になります。全員が移動すると、もとの都市は空白地になります。移動の際、金と兵糧、武器および軍馬・闘艦・蒙衝・走舸を持たせることができます。君主・太守が移動する際は後任の太守を選びます。

<輸送>

金・兵糧・弩・強弩・軍馬などを自領の都市に輸送します。途中、輸送品を山賊に奪われることがあります。戦争中の都市にも輸送可能ですが、これは守備側に限ります。

<準備> (×文)

武将の率いる兵士の士気を高めます。

<戦争> (×文)

隣接する他都市に戦争を仕掛けたり、自軍が交戦中の都市に再度出兵します。

同盟関係のある君主の都市に攻め込むと、同盟は解消されます。君主・太守が戦争に参加する場合は後任の太守を選びます。

<徴兵>

住民から^{ちようへい}徴兵し、兵士数を増やします。住民数が50,000以下のとき、兵士数が住民数を越えるときは徴兵できません。徴兵には兵士100人につき金10・米100が必要です。徴兵単位は100人です。武将が2人以上いる場合は編成をします。

<募兵>

ある程度訓練された兵士を^{ぼしょう}募集します。

徴兵に比べて訓練度の低下を抑えることができます。兵100人につき金40・米200が必要です。

<訓練> (×文)

兵士を訓練します。担当する武官の武力によって効果は変わります。訓練度100の武将の兵士には効果はありません。

<編成> (×文)

その都市にいる武将の兵士を各武将に再配分します。まず、いずれかの武将の兵士数を減らし、兵士を増やしたい武将にその分を割り振ります。兵士が割り振られないまま編成を終えると、その分は住民にもどります。

<建造>

水上戦で使用する船[闘艦・蒙衝・走舸]を建造します。都市によっては建造できない場合があります。闘艦は建造に6カ月・金3,000、蒙衝は4カ月・金2,000、走舸は2カ月・金1,000がそれぞれ必要です。

人事

<搜索>

自領から未発見の武将を探します。

発見できるかどうかは、使者の政治力、魅力によります。

発見した武将は在野武将ざいやになります。

<登用>

自都市の在野武将、または他の隣接都市の現役武将を登用します。

どの都市から、誰を、どの方法で登用するか、誰を使者にするかを決めます。登用方法には、金を贈るおく・説得する・君主が赴くおもむ・アイテムを贈る、があります。登用の成否は、方法のほか、こちらの君主との相性、使者の魅力、相手の忠誠度・能力・性格によります。他君主の都市の太守を登用すると、その都市は自領になります。

隣接する他君主の都市の武将を登用するには、先に情報コマンドの密偵で、その都市の情報を得ていなければなりません。

<褒美> (君・太)

武将に褒美ほうびを授けて、忠誠度を上げます。次の3種類があります。

[金] 与える金は最大で100で、高いほど効果があります。

君主の魅力が高いほど効果が上がります。

[アイテム] 他国の君主や武将が所持していたり、偶然ぐうぜんに発見されたりします。アイテムを所有しているとその武将の能力値がプラスされます。

[書物] 金・アイテムがなくても、忠誠度を上げることができます。ただし、金・アイテムほどは上昇しません。

<施し>

住民に米を与えて忠誠度を上げます。民忠誠度が上がると1月の税収と7月の収穫量しゅうかくが増えます。効果は、施す量ほどことその都市の人口によります。君主の魅力、実行武将の魅力が高いほど、効果が上がります。

＜委任＞（君）

太守に属領の都市を委任するか、あるいは委任を解除します。委任した都市のコマンド実行は自動的に行われます。指示する都市を選び、基本政策を選びます。委任中の太守が死亡したときは、現役武将の中から自動的に新太守が選ばれます。なお、武官の武将が戦闘で敵の都市を占領した場合は、生産型で委任した状態になります。

委任を解除し、直轄統治にすることができるのは、太守が軍師・將軍である場合のみです。

〔委任〕君主の統治する都市以外のすべてを、同じ基本政策で委任します。

〔直轄〕すべての都市を君主の直轄領にします。ただし、將軍・軍師のいない都市を、直轄領にすることはできません。

〔都市〕都市を選択し、それぞれに委任の基本政策を選びます。

委任の基本政策には、次の3種類があります。

〔軍事〕おもに軍事を重視し、軍備の増強をして領地を増やします。

〔生産〕おもに開発を重視し、米の収穫増、商業価値の上昇をめざします。

〔適応〕状況に応じて、軍事面を重視した政策を敷いたり、生産性の向上をはかったりします。

＜任命＞（君）

自領の現役武将を太守、軍師、將軍、または文官か武官に任命します。

＜解雇＞（君）

配下の現役武将を解雇します。

解雇された武将は、在野武将となります。

＜没収＞（君）

配下の武将のアイテムを没収します。

アイテムを没収された武将は忠誠度が下がります。

外交 (本)

<同盟>

他の君主と同盟を結びます。君主番号と君主名・敵対心・君主の所在地の一覧が表示され、同盟国は君主名が緑色で表示されます。

同盟を結ぶと、相手君主の敵対心が下がります。

成否は、相手の敵対心、使者の魅力、条件などによります。

成立すると同盟国となり、敵対心が下がります。

戦争をする、相手君主の使者を捕縛して首を斬るなどの敵対行為を行うと同盟関係は解消されます。

<共同>

他の君主と共同して第三国に攻め込む約束をします。有効期間は3カ月です。

共同軍を要請できるのは1つの都市だけです。また、戦争に参加できる数は攻・守合わせて6都市です。共同作戦が成立しても、約束通り共同軍を出兵するかどうか、派遣する武将数などは、相手の君主に任されます。

攻撃側が勝利すると、他君主に対して共同軍要請の際の条件どおり謝礼として支払います。

<停戦>

長期戦になった戦争の停止を交渉します。守備側のみ実行できます。

<交換>

他君主に米や武器などの交換を求めます。成否は、条件・相手君主の敵対心、使者の魅力によります。

<援助>

同盟している君主に対して資金や武器の援助を求めます。

<勧告>

他国に対して降伏を勧告します。

成功すると、戦わずしてその君主の統治都市および、配下武将を手に入れられます。相手君主は配下になり、その他の武将は忠誠度により、配下か在野武将になります。

勧告に失敗すると、相手君主の敵対心が上がります。勧告の成否は、国力の差・相手君主の性格などによります。

<破棄>

他国との同盟関係を破棄はきします。共同作戦の約束があっても無効になります。

情報

<密偵>

期間を決めて武将を他国に潜伏せんぷくさせ、情報入手します。密偵みつていを送っている期間中は情報コマンドの他国で情報入手することができます。武将の能力、期間によって得られる情報量が変わってきます。

<自国>

自国の情報を見ます。

情報は次の3つを見ることができます。

〔武将〕 武将各人のデータを見ます。

〔一覧〕 武将を一覧表示して見ます。

〔都市〕 都市のデータと米・武器・軍馬の相場を見ます。

<他国>

他国の情報を見ます。

情報を見たい都市を選びます。情報コマンドで密偵を行わないと他国の情報は見ることはできません。また、入手した情報のレベルに応じて、見ることのできる情報量が決まります。密偵を送っている間はその都市の情報を見ることができます。

自領の他の都市を見る場合も、このコマンドを実行します。自国の場合と同じく、武将、一覧、都市をそれぞれ見ることができます。

<属領>

自国の属領の太守名・金・米・兵士・民忠・武将数の一覧を見ます。

＜整列＞

武将名の表示の順番を設定します。整列の基準は指定した能力の数値によります。

＜戦場＞

各地に22カ所ある戦場の名称と、それぞれを領有している君主の名前を一覧表示します。

開発 (×武)

都市の開発を行います。それぞれ1カ月につき、最大100までの金をかけることができます。

＜土地＞

土地開発をしてその都市の開発領域を拡大します。開発領域の最大値は国によって異なります。かける金が高く、実行武将の政治力が高く、コマンドの実行期間が長いほど効果が上がります。

＜耕作＞

土地の耕作率を上げます。1年ごと、毎年7月の収穫が終わると、耕作率の値が0にもどります。

＜治水＞

治水ちすい工事をを行い、治水度・灌漑かんがい充足度を上げます。かける金が高く、実行武将の政治力が高く、実行期間が長いほど効果が上がります。治水度が上がると台風・洪水こうずい ひがいの被害が小さくなります。

＜商業＞

住民への商業投資をして、金の徴収量を増やします。かける金が高いほど、また実行武将の政治力が高く、実行期間が長いほど効果が上がります。

計略

他国の君主・武将に計略を仕掛けます。

＜作敵＞＜偽書＞＜駆虎＞については、計略を仕掛ける都市が隣接していて、さらにその都市の情報を得ていないと実行できません。

<埋伏> 「埋伏まいふくの毒どく」

自領の武将を他都市に在野武将として送り込みます。相手の都市で登用されると、戦争時に寝返らせることができます。送る武将は忠誠度100が必要です。

文官の武将を埋伏させた場合、約2カ月に1度、その都市の情報を入手することができます。

<作敵> 「敵中てきちゆう作敵さくてき」

他の都市の武将に内通して、戦争時に寝返るよう計ります。成否は、こちらの使者の魅力・軍師の知力、相手の武将の忠誠度・性格によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、さらに戦争時には確実に寝返らせることができます。作敵は、3カ月間有効です。

<偽書> 「偽書ぎしよ疑心ぎしん」

他の都市の武将に偽の手紙を送り、君主との仲を裂くように計ります。

成否は、こちらの使者の知力・軍師の知力、相手の軍師の知力によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、離反したり他国の登用に応じたりしやすくなります。

<二虎> 「二虎にこ競食きやうじよく」

他の君主同士を戦わせるよう計ります。互いに戦わせる君主を選んで、それぞれに使者を送ります。成否は、こちらの軍師の知力・使者の知力、相手の君主の知力・軍師の知力によります。成功すると、両君主の敵対心が上がり、戦わせるよう仕向けることができます。

<驅虎> 「驅虎くこ吞狼どんろう」

他の都市の武将と通じて、謀叛むほんを起こさせるよう計ります。成否は、使者の魅力、相手の太守の忠誠度・性格によります。成功すると、その武将の忠誠度が下がり、機を見て謀叛を起こし、成功するとその地で独立して君主になります。

商人

商人と取引をします。取引の相場は、情報コマンドで自国の都市データを表示すると見ることができます。

<米売>・<米買>

米を取引します。

<武器>・<軍馬>

弩・強弩・軍馬を買います。

特別

<放浪>

統治都市を持たずに各地を放浪ほうろうします。

自らの統治都市を捨てるか、君主が戦争で捕らえられた後に、逃がされて、もどる都市がない場合、放浪の旅に出ることになります。本国の現役武将は全員連れて行くことができますが、兵士は5分の1に減り、金は100分の1、米は最大で兵士数分しか持っていきません。連れて行かない武将、属領の武将はすべて在野武将になります。

戦争で敗れて、結果放浪することになった場合は、兵は連れて行けませんが、武将は連れて行けず、米・金も持って行けません。

放浪中に使えるコマンドは、次のものです。

[移動] 隣接する都市に移動します。戦争中の都市には移動できません。移動先が他君主の統治下の場合、その君主との敵対心・同盟関係・性格によっては、武力の低い武将は捕らえられてしまうことがあります。

[情報] その都市の様子・放浪中の武将の様子・放浪中の武将一覧を見ます。他の都市の様子・武将については見ることができません。

[挙兵] 旗揚げはたあげて空白地を自分の統治都市にします。放浪の状態から通常の君主にもどります。翌月から普通のコマンド実行ができます。

<治療>

医者^かの華佗^だがその都市にいる場合、武将^{ちりょう}の治療^{ちりょう}をさせることができます。

華佗^{かだ}がない場合、配下武将に命じて探させることができます。戦闘に参加して負傷したり、疫病^{えきびょう}の流行で病気になった武将全員の体調がもどります。

<徴収>

毎年1月・7月の税徴収以外に、住民から金・米を臨時徴収します。1カ月に1回だけ実行できます。徴収される量は民忠・人口によります。徴収をすると民忠が下がります。

<税率>

7月の米、1月の金を徴収する税率を変更します。あまり高い税率を設定すると民忠誠度が下がってしまいます。

外交交渉

プレイヤーの君主に対して、他の君主から外交交渉を迫ってきた場合、以下のコマンドで対処します。

[承知] 交渉内容を受けの場合に選びます。

[拒否] 交渉内容を断る場合に選びます。

[条件] 交渉内容に金・米などの物品や兵士などの条件をつけたいとき、もしくは相手の出した条件が不満である場合に選びます。

[軍師] 交渉に関して、軍師の助言を仰ぐ場合に実行します。

[捕縛] 交渉の内容に関わらず、使者を捕らえる場合に実行します。

[情報] 外交交渉にあたっての情報を見ます。

都市：自分の都市の情報を見る場合に行います。

地図：同盟交渉、共同作戦の交渉の場合に、お互いの勢力範囲を地図で確認するときに行います。

都市データ



情報コマンドで自国（または他国）の都市を実行すると、都市データが表示されます。

24 襄陽		太劉備		君劉備		軍諸葛亮			
人口	640000	開発	55	警	警	33			
金	2300	耕作	0	強	警	28			
米	55000	治水	48	軍	馬	26			
兵士	25100	灌溉	48	關	艦	3			
武將	18	税率	40	蒙	衝	4			
商業	690	民忠	80	支	舸	8			
米売	70	警	47	軍	馬	59			
米買	35	強	警	101					

『三國志Ⅲ』では、中国全土に46の都市があり、それぞれ次のようなデータをもっています。データの数値は、コマンドの実行、イベントの発生等によって増減します。

【人口】（最大3,000,000）

都市の兵士を除く住民の総数です。多いほど金・米の収入が増加します。その都市が戦場となったり、災害が起きたり、徴兵や募兵を行うと減少します。

【金】（最大50,000）

都市の保有している金の量です。毎年1月に税金の収入、外交コマンドの交換援助で他君主から手に入れたり、商人コマンドの米売、特別コマンドの徴収で増えます。

【米】 (最大3,000,000)

その都市に蓄えられている米の総量です。毎年7月に税として徴収します。そのほか外交コマンドの交換や援助で他君主から手に入れたり、商人コマンドの米買、特別コマンドの徴収で増えます。

【兵士】

その都市の兵士の総数(各武将が従えている兵士数の合計)です。軍事コマンドの徴兵か募兵をすると増えます。兵士には毎年1月に金、7月に米の俸禄(給料)を支給します。

【武将】

その都市にいる君主(太守)を含む武将の数です。この数に応じて、毎年1月に金、7月に米が俸禄として支給されます。

【商業】 (最大9,999)

商業的な発展度です。開発コマンドの商業の実行でこの値が上がり、毎年1月の税徴収量が増加します。

【開発】 (最大100)

開発可能な土地の広さです。開発コマンドの土地を実行するとこの値が上昇し、灌漑や耕作の値が下がります。

【耕作】 (最大100)

農地の耕作された割合です。毎年、7月の収穫時に0にもどります。

【治水】 (最大100)

洪水防止率です。開発コマンドの治水を実行すると上昇します。治水度が高いと、洪水・台風が発生したときの被害が少なくなります。洪水・台風の被害にあうと下がります。

【灌漑】 (最大100)

灌漑充足度です。開発の治水を実行すると上昇します。灌漑の値が高いと7月の収穫量が増えます。台風・洪水の被害にあうと下がります。

【税率】 (最大100)

毎年1月と7月に徴収する金・米の税率です。税率が高すぎると民忠誠度が下がります。
特別コマンドの税率で変更^{へんこう}できます。

【民忠】 (最大100)

統治者に対する住民の忠誠度です。この値が低いと住民の反乱が起きることがあります。
人事コマンドの施しで上がり、災害や、戦争・特別コマンドの徴収などで下がります。

【弩・強弩・軍馬】 (各最大9,999)

その都市の弩・強弩・軍馬の数です。外交コマンドの援助か交換で、他君主から手に入れたり、商人コマンドの武器・軍馬で、商人から購入すると増えます。弩・強弩・軍馬、それぞれ1につき、兵100人の部隊を編成することができます。

【閼艦・蒙衝・走舸】 (各最大100)

その都市の所有する船〔閼艦・蒙衝・走舸〕の数です。軍事コマンドの建造を実行すると増えます。都市によっては建造できないところもあります。

【相場】

米・弩・強弩・軍馬の値段の相場です。都市、または月によって数値は変動します。

イベント

年間を通じてさまざまなイベントが起こります。イベントには、定期的に起こる定例イベントと、不定期に起こる突発イベントがあり、それぞれ都市や武将などに次のような影響を及ぼします。

なお『三國志Ⅲ』では、1年を春（1～3月）・夏（4～6月）・秋（7～9月）・冬（10～12月）と分け、四季を設定してあります。

【都市からの税収】

毎年1月に金、7月に米の徴収があります。徴収量は、金は人口・商業・税・民忠など、米は開発・耕作・灌漑・税・民忠などによります。

【武将への俸禄支給】

毎年1月に金、7月に米を武将数や兵士数に応じて支払います。足りないと、武将の忠誠度が下がり、兵士数が減ります。

【負傷した武将の回復】

武将の負傷は、最長6カ月で自然回復します。回復するまでは、コマンドの実行ができません。

【各武将の忠誠度変化】

武将の忠誠度は、毎月、君主との相性や仕官年数などに応じて変化します。

【武将の離反】

武将の忠誠度が低くなると離反し、在野武将になったり他君主に引き抜かれたりする場合があります。ただし、血縁の武将は離反しません。



【いなご】 春から秋にかけて、いなごの大群が発生することがあります。発生すると民忠・耕作が低下し、米が減ります。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、冬に鎮静します。



【洪水】 夏、大河の流域国では、洪水が起こる場合があります。発生すると、人口・兵士・耕作・治水・民忠が低下します。被害は、治水・灌漑等の値が高いほど少なくなります。



【台風】 夏に台風が発生することがあります。台風が通過すると、民忠・耕作・治水が低下します。被害は、治水・灌漑等の値が高いほど少なくなります。



【疫病】 すべての季節を通じて、疫病が発生することがあります。民忠誠・人口・兵士が低下し、武将が病気になったりします。被害は、発生した次の季節に近隣国に広がり、翌年に鎮静します。



【住民反乱】 年間を通じて、住民反乱が起こることがあります。君主の魅力・民忠の値が低いと起こりやすいようです。住民・兵士・耕作が低下して、軍資金・米が減少します。



【謀叛】 忠誠度・性格などによって、もしくは、他の君主の計略によって配下武将が謀叛むぼんを起こすことがあります。謀叛を起こした太守は、その都市で独立し君主となります。その都市の他の現役武将は、その君主に仕えるか、在野武将になります。独立した君主と、もとの君主との敵対心は高くなります。



【豊作】 その年の米の収穫が増えます。非常に幸運なイベントです。



【凶作】 日照りや長雨、台風、洪水などの影響で、その年の米の収穫量が極端に減ってしまいます。

【黄巾賊】 放浪状態で移動中、黄巾賊こうきんぞくの残党に出くわすことがあります。勝つと兵が投降とうこうしてきたり、金・米を置いていくことがあります。負けると兵士数・金・米が減ります。

武将データ



情報コマンドの自国（または他国）の武将を実行すると、武将データが表示されます。



武将には、君主に仕えている現役武将と、誰の配下にもなっていない在野武将、そして野に埋もれている未発見武将があります。

在野武将は、人事コマンドの登用で登用に成功すると現役武将になります。未発見武将は、人事コマンドの搜索で発見すると在野武将になります。現役武将・在野武将のデータは情報コマンドで見ることができます。

【身分】

武将の身分です。

各身分は、君主が現役武将の中から任命・解任します。武将はそれぞれ君主・太守・將軍・軍師・文官・武官のいずれかの身分をもちます。それぞれの特徴は次の通りです。

[君主] 君主はすべてのコマンドを実行することができます。君主が寿命^{じゅみょう}や戦争で死亡したとき、後継者^{こうけいしゃ}を選んで君主にします。プレイヤーが担当する君主が死亡したときは、配下の現役武将の中から君主を指名します。後継者がいない場合はゲームオーバーになります。共同軍・援軍^{えんぐん}に出陣^{しゅつじん}している武将は後継者選びからは除外されます。君主が変わると配下の武将の忠誠度も変化し、在野武将になることがあります。

[太守] 君主のいる都市以外の属領は、太守を任命しなければなりません。どの身分の武将でも太守に任命できますが、軍師・将軍以外の武将を太守にすると、その都市は自動的に委任状態となり、コマンド実行ができません。太守が死亡したときは、その都市にいる現役武将の中から新しい太守を選びます。委任してある都市では自動的に選ばれます。その都市に現役武将がいないと空白地になります。

[将軍] 君主のみ実行可能なコマンド以外すべて実行可能です。長期的なコマンドの実行はできません。将軍には、武力・指揮能力・魅力の高い武将でないと任命できません。

[軍師] 君主のみ実行可能なコマンド以外すべて実行可能です。軍師には、政治力が知力の高い武将でないと任命できません。長期的なコマンドの実行はできません。

[文官] 国の行政面の担当として、開発などの内政や、使者として外交を行います。1カ月から最長6カ月まで、連続して同じコマンドを実行することが可能です。兵士を持つことができず、HEX^{ヘックス}戦に参加できません。

[武官] 武官は軍事面の担当として、兵力を増強し、HEX戦を行います。1カ月から最長6カ月まで、連続して同じコマンドを実行することが可能です。外交と開発のコマンドは実行できません。

【年齢】

武将は毎年1月に1ずつ歳をとります。
ある年齢に達すると死亡することがあります。

【忠誠】（最大100）

君主に対する忠誠度です。

人事コマンドの褒美で褒美を与えると上がり、俸禄が不足すると下がります。低いと離反したり、謀叛を起こすことがあります。高いほど他の君主からの登用に応じにくく、戦闘時に寝返りにくくなります。

【仕官】

現在の君主に仕えている年数です。

【兵士】

その武将が指揮している兵士の数です。

俸禄が不足したり、洪水・疫病などの災害が起こると減少します。軍事コマンドの徴兵が募兵で総兵士数を増やし、編成で調整することができます。

【知力】（最大100）

兵法の知識量です。高いほど計略が成功しやすく、敵の計略にかかりにくくなります。

【政治】（最大100）

外交官・内政指揮官としての能力です。

高いほど外交・開発の効果が上がります。

【武力】（最大100）

戦闘における攻撃力です。高いほど、敵に与えるダメージが大きくなり、戦闘で退却の際に捕らえられても、逃げやすくなります。

【魅力】（最大100）

内政や外交の使者としての能力を表します。高いほど人事・外交の効果が上がります。

【陸指】（最大100）

陸上での指揮能力です。70以上あると、陸上での戦闘時に一斉攻撃いっせいが可能になります。

【水指】（最大100）

水軍の指揮能力です。70以上あると、水上での戦闘時に一斉攻撃が可能になります。

【訓練】（最大100）

各武将が従えている兵士の訓練度を表します。この値が高いほど、戦闘での攻撃力・機動力が大きくなります。軍事コマンドの訓練によって上がります。上昇の度合は各武将の武力・実行期間によります。軍事コマンドの徴兵をして兵が増えると、その部隊全体の訓練度は下がります。

【士気】（最大120）

従えている兵士の戦争に対する意気込みの度合です。軍事コマンドの準備で上がります。上限は100ですが、戦闘中には最大120まで上がります。軍事コマンドの訓練でも70まで上がります。士気があれば、戦争中に兵糧ひょうろうが0になっても戦争を続けることができます。

アイテム

アイテムには、それを所持している武将の特定の能力を高める効果があります。君主はアイテムを褒美として配下武将に与えることにより、忠誠度を上げることができます。

【兵法書】^{そんし ひょうほうしょ もうとくしんしょ とんこうてんしよさんかん たいへいようじゅつ しょ} 孫子の兵法書、孟徳新書、遁甲天書三巻、太平要術の書の4種類があり知力・政治がプラスされます。



孫子の兵法書



孟徳新書



太平要術の書



遁甲天書三巻

【武器】^{いってん しちせい せいりゅうえんげつとう せいこう} 倚天の剣、七星の剣、青竜偃月刀、青釭の剣の4種類があり武力がプラスされます。



倚天の剣



七星の剣



青竜偃月刀



青釭の剣

【名馬】^{せきとげ てきる そうこうひでん} 赤兎馬、的盧、爪黄飛電の3種類がありH E X戦時の機動力がプラスされます。



赤兎馬



的盧



爪黄飛電

【青囊書】^{せいのうしょ} 青囊書があると負傷した武将が回復します。

【玉璽】^{ぎょくじ} 玉璽を持つ君主の政治・魅力がプラスされます。



青囊書



玉璽



HEX戦

他国との戦争

軍事コマンドの戦争で、相手の都市に攻め込んだり、他の君主に攻め込まれたりするとHEX画面に切り替わり、HEX戦を行います。

HEX戦の流れ

HEX戦には都市で戦う攻城戦と、戦場で戦う野戦の2種類があります。野戦は守備側が隣接している戦場（情報の戦場一覧で確認）を所有しており、迎撃を行う場合に起こります。誰も所有していない戦場で戦い、守備側が勝利した場合、その戦場は守備側の所有となります。

勝利条件

次のいずれかの条件を満たすとHEX戦に勝利します。

攻撃側：敵の城を占領する（攻城戦のみ）

敵の兵糧と兵士士気を0にする

敵の武将をすべて捕らえるか退却させる

敵の君主を捕らえる

守備側：敵の兵糧と兵士士気を0にする

野戦で20日間経過したとき

敵の武将をすべて捕らえるか退却させる

敵の君主を捕らえる

長期戦

攻城戦時のみ、10日たっても勝敗が決しない時は長期戦となります。いったんMAIN画面にもどり、その月の残りの都市の命令を出し終えます。翌月、戦場都市以外のすべての都市が命令を出し終えると、再びHEX画面にもどって戦争を続けます。

共同軍と援軍

【共同軍】（攻撃側）

3カ月以内に共同作戦の約束を結んでいれば、攻撃側は、隣接する他君主の都市から共同軍を派兵してもらえます。また他の自領から共同軍を派兵することもできます。共同軍が到着すると、部隊は自動的に配置され参戦します。攻撃側が勝利すると、謝礼を支払います。

【援軍】（守備側）

自国の本国・属領に対する^{えんぐんようせい}援軍要請と、他君主に対する援軍要請の2種類があります。どちらもそれぞれ、1都市ずつに要請が可能です。他君主へ要請する場合は使者を送ります。相手君主が要請に応じて出兵し、援軍が到着すると、部隊は自動的に配置され参戦します。守備側が勝利すると、そのとき戦場に残っていた援軍の武将数に応じて、金・米の戦利品が分配されます。

長期戦の際の援軍派遣

長期戦になった場合、増援部隊として、隣接都市から新たに武将を送り込むことができます。ただし、増援部隊を送ることができるのは守備側・攻撃側とも、そのH E X戦の当事者のみで、他君主の援軍や共同作戦軍は増援部隊を送ることができません。

戦後処理

戦場となった都市は勝利国の領地になります。攻撃側が勝った場合、総大将がその都市の太守になります。攻撃側が全軍退却したときは、攻撃側が捕らえた武将はもとの所属にもどります。捕らえた武将は、[登用・解放・斬首]の中から^{しよくう}処遇を選んでください。

HEX画面の見方

軍事コマンドの戦争を実行すると画面はHEX画面に切り替わります。コマンド入力画面のときに、LまたはRボタンを押すと、データ表示に切り替わります。

データ表示



- ①年・月・日数 ②時間・天候・風向 ③都市・戦場名
④守備側データ ⑤攻撃側データ

データ表示画面のときに、L・Rボタンを押すと、今度はマップ表示に切り替わります。このとき+ボタンを使って、HEX画面全体を見渡すことができます。

マップ表示



兵士数の色表示 白：×1,000人 黄：×100人 赤：×10人
(10人未満のときは、0が表示されます)

地形について

H E X 戦には、以下の種類の地形があります。必要機動力は、部隊が1 H E X 移動するのに必要な機動力です。守備効果（その地形で攻撃を受けるときの有利さ）は数字が大きいほど増し、火計効果（計略の火計を行ったときの火のつきやすさ）は数字が大きくなるほど増します。

地形	必要機動力	守備効果	火計効果
 平地	2	4	7
 道	1	4	7
 橋	2	4	7
 草地	2	5	8
 森	3	8	10
 低山	3	8	5
 建物	3	7	5
 閉門*2	×	—	—
 城	3	10	2

*1：水上戦時の戦場で、船を使用する場合の地形です。

*2：閉門は、守備側部隊は進入可能です。

地形	必要機動力	守備効果	火計効果
 湿地	5	2	—
 川	7	1	—
 川*1	2	5	—
 城壁	9	2	—
 関の上	3	9	3
 高山	×	—	—
 崖	×	—	—
 開門	2	4	2

×印=進入不可

部隊について

武将の率いる各部隊は以下の通りです。それぞれ部隊ごとに移動のための基本機動力があります。

歩兵・弩・強弩部隊については、率いる武将の士気・部隊の訓練度によって機動力が変化します。

弩・強弩部隊に限り、射程で示される範囲内にいる敵を攻撃することができます。

また水上での戦いでは、船が必要です。船には闘艦・蒙衝・走舸の3種類があり、基本機動力は以下の通りです。

部隊	機動力	射程	船種	機動力
歩兵 	2	—	闘艦 	4
騎馬隊 	8	—	蒙衝 	6
弩 	2	2	走舸 	8
強弩 	2	3		

HEXコマンド



ここでは、^{ヘックス}HEX画面で実行するコマンドを解説します。コマンド入力時にBボタンを押すと、そのHEXで待機します。このとき機動力が1増加し、体力が2回復します。

移動

進入可能なHEX上を移動します。地形ごとに必要とする機動力が異なります。移動中、敵部隊に^{りんせつ}隣接すると、機動力が残っていても、そのHEXで留まらなければなりません。ただし、敵の士気が20未満の場合は、移動を続けることができます。

攻撃

<通常>

隣接する敵部隊に攻撃を仕掛けます。攻撃側が城門を開ける場合にも使用します。

<一斉>

同じ敵に隣接する武将が2人以上いる場合に、その武将全員で一斉に^{いっせい}攻撃をかけます。効果は武力・兵士数・部隊数・地形によります。一斉の攻撃を行うと、攻撃に参加した部隊はコマンド実行済となります。

<奇襲>

^{ふくへい}伏兵状態の部隊が、敵部隊を攻撃します。

伏兵状態で敵が隣接して来た際、このコマンドを実行することができます。^{きしゅう}奇襲をかけると伏兵状態は解除されます。

<弓矢>

^と弩・^{きやうど}強弩の部隊が、矢で遠距離からの攻撃をします。1部隊が持てる矢の本数は最大15本で、攻撃の効果は訓練度が影響します。

<火矢>

弩・強弩の部隊が、火のついた矢を射り、遠距離から攻撃します。1部隊が持てる火矢の本数は最大8本で、攻撃の効果は訓練度が影響します。

<突撃>

敵部隊のいるHEXに侵入して戦います。

勝敗がつかないと、突き抜けて反対側のHEXに出るか、もとのHEXに押しもどされます。

<一騎>

隣接する敵部隊の武将との一騎^{いっきゅう}討ちをします。勝った武将は、負けた武将を捕らえることができます。

計略

<火計>

隣接しているHEXに火を放ちます。

成否は、天候・地形・実行武将の知力によります。火計^{かけい}をかけられた場合、次のターンに同じHEXに留まっていると兵士数が減ります。火は風向きによって燃え移り、雨が降ると鎮火^{ちんか}します。また野戦^{やせん}で船同士の戦いの際に、相手の船に火を掛けることができます。

<伏兵>

歩兵・弩・強弩の各部隊は、地形の草地・森・低山で伏兵することができます。実行すると、部隊表示が消えて伏兵したことになります。そこに敵部隊が隣接すると奇襲攻撃を加えることができます。

<説得>

計略の作敵^{さくてき}で寝返りの約束を取り付けた武将や、埋伏^{まいふく}で自ら送り込んだ武将や、総大将でない武将^{みずか}に対して、寝返るように説得します。

<同士>

敵同士隣接した2つの部隊に偽^{にせ}の情報を流し、敵部隊を攪乱^{かくらん}させて、同士討ちをさせます。

＜偽令＞

敵部隊に偽の情報を流して動きを止め、敵軍の士気を低下させます。

＜消火＞

野戦で船同士の戦いの際に、火計を掛けられて船に発生した火災を消します。消火は失敗することもあります。

情報

＜味方＞

味方の武将のデータを確認します。コマンドの実行回数には含まれません。

＜敵＞

敵武将のデータを確認します。確認できる範囲は、コマンドを実行する武将の知力に応じて異なります。

退却

部隊ごとに隣接する自領または空白都市たいまやくに退却こうします。攻城戦の場合に守備側のみ、城内に退却することができます。城内にもどした武将は、長期戦になって次の月にならないと、再び出陣しゅつじんすることはできません。

＜全軍＞（総大将のみ）

全軍を部隊ごとに隣接する自領または空白都市に退却させます。

＜待機＞（守備側の総大将のみ）

城内に待機している武将（文官を含む）を隣接する自領または空白都市に退却させます。

出陣（守備側のみ）

攻城戦のとき城内に待機させている武将を出陣させます。

委任

全部隊を、コンピュータに指揮させます。

シナリオ解説



シナリオ 1

反董卓連合軍の結成(189年)

君主	領土	軍師
曹操	10	陳宮
劉備	6	関羽
孫堅	29	程普
袁紹	5	田豊
袁術	22	—
馬騰	16	—
劉焉	40, 41, 43	—
劉表	24, 26, 27	蒯良
董卓	11, 12, 13	李儒
公孫瓚	2	—
陶謙	17, 18	—
韓馥	7	—
孔融	8	—
王朗	35	虞翻
劉繇	32, 33	—
喬瑁	9	—
孔伷	20	—
嚴白虎	34	—
新君主	任意の空白地	—



2世紀末、後漢の靈帝が没して、^{かんがん}宦官たちと宮廷の外戚との間に権力争いが生じた。折しも^{こうきん}黄巾の賊が乱を起こし、農村では役人が血祭にあげられ、混乱は増すばかりであった。黄巾賊の討伐令が発せられると、各地の群雄が挙兵し、曹操・劉備・孫堅らも、この中にあった。

この騒乱が収まって洛陽を手に入れたのは、^{とうたく}董卓であった。董卓は、呂布に赤兔馬を贈って味方にし、義父・丁原を殺害させて、都の軍事権を握る。そして、靈帝の後を継いだ少帝を廃し、陳留王（献帝）を帝位に即させるや、自分は相国となって政治の実権をも得た。こうして董卓は、暴虐の道を進み始める。

黙っていないのは各地の群雄である。曹操が^{げきぶん}檄文を発し、袁紹を盟主として、反董卓連合軍が結成された。このとき、劉備は関羽・張飛とともに漢朝再興を決意していたが、後に公孫瓚の傘下として董卓打倒の軍に加わる。他方、劉焉や劉表は、各々の領地で着々と勢力拡大を図っていた。

安寧の後漢朝は終わり、今まさに戦乱の時代が始まろうとしていた。

シナリオ 2

群雄割拠、乱世再び(194年)

君主	領土	軍師
曹操	11, 12	荀彧
劉備	17, 18	—
孫策	36	周瑜
袁紹	5, 6, 7	田豊
袁術	22	—
馬騰	16	—
劉璋	40, 41, 43, 44	張松
劉表	24, 26, 27	蒯良
呂布	9	陳宮
公孫瓚	2	—
李傕	13	賈詡
孔融	8	—
劉繇	32, 33	—
張魯	38	閻圃
王朗	35	虞翻
嚴白虎	34	—
新君主	任意の空白地	—



反董卓連合軍の猛勢にあった董卓は、旧都洛陽の街をことごとく焼き払って、自らの縄張りでもある西の長安に遷都する。しかしながら、司徒王允の計により、腹心であり義子であるはずの呂布に殺害されてしまう。董卓に代わって王允が政権をとり、呂布が軍事権の最高位に着いたものの、生来の横暴ぶりから兵の不满をかって、やはり権勢は長くは続かなかった。

その前後に、董卓を討つべく洛陽に突入した軍が長沙太守の孫堅である。このとき孫堅は、井戸の中から「伝国の玉璽」を手に入れた。しかし、その玉璽を息子・孫策に渡した翌日に、孫堅は死亡。もはや、後漢室の権威は完全に失われ、群雄の乱舞する戦国の世と化していた。

曹操が、父を殺されたために徐州の陶謙を攻めると、陶謙の求めに応じて、劉備は公孫瓚から趙雲と兵を借り受け救援に向かった。争いが収拾し、ほどなく陶謙が病死すると、劉備は徐州を譲られて次第に勢力を固めていく。しかし、ようやく得たこの地も曹操の策略により、呂布に奪取されてしまう。再び根拠地を失った劉備は、曹操のもとに身を寄せて客将となる。

シナリオ 3

曹孟徳、覇道を往く(201年)

君主	領土	軍師
曹操	9~13, 17~21	荀彧
劉備	23	関羽
孫権	33~37	周瑜
袁紹	1~3, 5~8	—
劉璋	40~44	張松
馬騰	15, 16	—
張魯	38	閻圃
劉表	24, 26~28	—
新君主	任意の空白地	—



曹操は献帝を擁して朝廷を手中にし、一躍天下にのし上がった。

一方、孫策から兵力を貸す代わりに玉璽を質にとった袁術は、帝号を僭称する。しかし、人心を捉えることができず、袁紹に援助を求め、移動の途中で病死。

袁紹は、北方の宿敵・公孫瓚を破り、河北を制していた。中央をめざす袁紹と、中国統一に乗り出さん勢いの曹操が、黄河を挟んでぶつかる。官渡の戦いである。袁紹軍は黄河の北岸に到達し、曹操は官渡に陣を布いた。曹操は苦戦の末、200年、袁紹を下した。

徐州をめぐる戦いに敗れた劉備は、袁紹の陣営に身を寄せたが、この際、関羽を曹操に捕らえられてしまう。その後劉備は関羽と合流するが、再び曹操と争って敗退。荊州の劉表を頼り、賓客の待遇を受ける。

そこで「髀肉の嘆」をかこつが、そんな雌伏の時代でも、劉備は幕下に人材を集めることは怠らなかった。そして、臥龍・諸葛孔明を「三顧の礼」で軍師として迎えたのである。劉備は「天下三分の計」を授けられて荊州を足がかりにしようと乗り出す。

シナリオ 4

知謀の人、諸葛孔明(208年)

君主	領土	軍師
曹操	1~13, 19, 22	荀彧
劉備	24, 26, 27	諸葛亮
孫権	33~37	周瑜
馬騰	15, 16	—
劉璋	40~43, 45	張松
金旋	28	—
韓玄	29	—
梢範	30	—
劉度	31	—
張魯	38	閻圃
新君主	任意の空白地	—



曹操は丞相となり、南征を開始する。荆州では劉表が病死し、後を継いだ劉琮は戦わずして降伏、荆州を明け渡してしまう。劉備は、荆州の民衆とともに南走する。

一方、孫権は劉備との同盟のために魯粛を向かわせていた。魯粛の提言により、今度は諸葛亮が呉に赴く。周瑜が孫権を促したこともあって同盟が成立。曹操軍に対して呉・荆州同盟軍による決戦論を採択した。

長江を挟み、両軍が対峙する。曹操軍は長期にわたる遠征に疲弊し、疫病が発生していた。それを利用し、「連環の計」を仕掛けたのが、鳳雛こと龐統であった。それは、船をすべて連結させて、火攻めに対して無力にさせるというものであった。長江は火の海と化し、曹操軍は大敗した。赤壁の戦いである。

この戦いの後、劉備は荆州・益州を手中にしたが、荆州の支配権をめぐり、今度は孫権との関係が悪化した。荆州の守りに関羽を残した劉備であったが、魯粛亡き後の呉の軍師となった呂蒙は曹操と同盟を結び、荆州を挟撃される形になってしまった。結果、関羽は首を斬られ、荆州は劉備の手から離れた。

シナリオ 5

劉玄徳、蜀漢を建国(221年)

君主	領土	軍師
曹丕	2~15, 17~25	司馬懿
劉備	38~44	諸葛亮
孫権	26~37	陸遜
孟獲	45	—
新君主	任意の空白地	—



魏王となった曹操が没すると、子の曹丕は献帝を廃して国を奪った。一方で、劉備がこれに対抗して蜀王となり、諸葛亮を丞相に任命する。

皇帝となった劉備が最初に行ったのは、呉の呂蒙に殺害された関羽の仇を討つことである。趙雲らが諫めるが、劉備は聞く耳をもたない。諸葛亮にしてももはや積極的に止めようとはしなくなっていた。劉備は張飛を將軍として出陣の準備を進めたが、その張飛は部下の范疆・張達に寝首をかかれてしまう。

孫権は、魏朝の曹丕より呉王に封ぜられたが、222年に夷陵の戦いで劉備軍を撃破すると、白帝城にこもった劉備に魏との交戦を約し、実質上独立する。こうして諸葛亮の「天下三分の計」どおり、魏・呉・蜀の三国が鼎立する時代となった。

その後、蜀では、劉備が諸葛亮・趙雲に劉禪を託してこの世を去った。諸葛亮は劉備の遺志を継ぎ、後主・劉禪を補佐して、中原をめざす。そこに待つのは魏の軍師・司馬懿である。五度にわたる諸葛亮の北伐が、ここに始まった。

シナリオ 6

三国鼎立崩壊の予兆(235年)

君主	領土	軍師
曹叡	2~15, 17~25	司馬懿
劉禪	38~45	姜維
孫権	26~37	諸葛瑾
新君主	任意の空白地	—



度重なる北伐で、蜀の国力は衰えていた。そして前年の第5次北伐の際に、五丈原にて丞相・諸葛亮を失くした蜀は、大きく揺れた。すでに五虎将もなく、後任の丞相には蔣琬がおさまった。かつて諸葛亮は「出師の表」において、「宮中と府中とは、ともに一体たり」と述べている。これは、皇帝個人の生活の場と、国の中枢として皇帝が政務を司る場とが互いに意見を異にしないようにということであった。しかし、蜀の現状はこの言葉とはほど遠く、宦官の黄皓らが権力を握り、劉禅は彼らの言いなりになっている有り様であった。

一方、魏では、曹叅が許昌で盛大な土木工事を行ったために民力が衰えていた。また、遼東の地では公孫淵が入朝を拒否し、魏に反乱、燕王と自らを称した。この反乱は、司馬懿によって収められる。その後、曹叅が数え36歳の若さで世を去ると、司馬懿が後事を託され、曹芳が帝位を継ぐ。呉では、孫権がまだ健在であったが、太子の死後、後継者争いが起きる。

ここに、三国の鼎立は蜀より崩れ始め、魏は司馬炎による晋にとって代われ、英雄たちの時代は幕を閉じる。

武将紹介

りゅう び
劉 備



字は玄徳。前漢景帝の血をひく人望厚き人。関羽・張飛・趙雲という豪傑を従えて漢朝再建を志すも、足場定まらず、公孫瓚、陶謙、呂布、曹操、袁紹、劉表のもとを転々とする。活躍は、208年、諸葛亮を軍師として迎えてからである。劉備陣営は孫権と同盟を締結し、曹操軍を赤壁に破り、ついに荊州に基盤を固めた。その後、益州に蜀漢を建国するが、呉への遠征で連敗し、白帝城に没する。

そう そう
曹 操



字は孟徳。「治世の能臣・乱世の奸雄」と評される策士。祖父が宦官であったことにひけを感じていたが、董卓が廃された後、献帝を擁して大義名分を得る。人材集めに執着し、敵側の人間を取り込むことに巧みであった曹操は、官渡の戦いで袁紹を破ると、中原の覇者として君臨。赤壁で大敗した際も数カ月後には軍を立て直し、211年には魏王として漢の中枢を握った。220年、洛陽にて病死。

そん けん
孫 権



字は仲謀。孫堅の次男。兄孫策の死後、弱冠19歳で江東の霸王となる。有為な人材を広く集め、孫策が周瑜を得たように、彼も魯肅に巡り会う。曹操が南征してくると、諸葛亮・魯肅・周瑜の説得で決戦に踏み切り、赤壁で曹操軍を打破した。その後、呂蒙に命じて関羽から荊州を奪い、劉備軍の東征に対しては、陸遜に命じてこれを壊滅させる。呉王に封じられたが、229年に独立、帝位につく。



しょうかつりょう
諸葛亮



字は孔明。三顧の礼により劉備に迎えられ、「天下三分の計」を示す。その筋書き通り、曹操に対しては孫権と結んで赤壁に勝利し、荊州を獲得、入蜀を果たす。劉備亡き後は、劉禅を助けて、蜀の命運を一身に担う。呉と新たに盟を結び、魏の侵攻もないとみると、南征して孟獲を帰順させた。さらに司馬懿が兵権を剝奪されると、「出師の表」を奉って北伐を敢行。234年、五丈原に没する。

そん けん
孫 堅



字は文台。兵法家孫子の末裔を自称。勇猛剛毅な性格。194年、董卓打倒に立ち上がった諸侯の一人で、連合軍では袁術の指揮下に入る。一時、食糧難のために敗退するも、連戦連勝で董卓を恐れさせた唯一の将軍である。192年には、袁術の命により劉表と開戦。終始有利に戦いを進めたが、惜しくも戦死。37歳の若さであった。その勇猛果敢さと漢朝に対する忠誠心は長男・孫策に受け継がれる。

えん しょう
袁 紹



字は本初。漢の高祖の末裔。名家の御曹司らしく、威風堂々の風格と広い人脈をもつ。宦官誅殺を断行し、反董卓連合軍の総大将を務めた。その後、韓馥から冀州を奪い、公孫瓚を敗死させるなど、華北に巨大勢力を築く。この頃、天下に号令を下し始めた曹操と、黄河を挟んで競り合いを繰り返す。200年、天下分け目の官渡の戦いに敗れ、その2年後、憂悶のうちに死す。

武将紹介

えん じゅつ
袁 術



字は公路。袁紹の従弟だが、袁紹が本家を継いだために両者の仲は険悪であった。董卓から後將軍に任ぜられるが、辞して南陽の太守となる。やがて、淮南に一大勢力を築いたところへ、孫策から玉璽を手に入れ、皇帝を名乗る。贅沢三昧にふけて人心を失い、あえなく呂布に敗れ、さらに曹操の大軍の前に敗走した。最後は袁紹を頼って北へ落ちのびようとし、その途中で病死する。

りゅう ひょう
劉 表



字は景升。「江夏の八俊」の一人に列せられる名士。袁紹の要請に応じて孫堅と争い、劣勢に追い込まれるが、蒯良の策で孫堅を戦死させる。以後、荊州に地盤を固め、劉備をかくまった。人望厚い彼のもとには、中原の戦乱を逃れた多くの有識者が集っていた。やがて、袁紹、曹操が同盟を求めてくるが、これに応えることができず、曹操軍南下の直前に、長男・劉琦を劉備に託して病死。

とう たく
董 卓



字は仲穎。後漢末、宦官誅殺の助力要請に応じ、西涼20万の軍勢を率いて上洛。混乱のなか、軍事力を背景に実権を握ると、少帝を廃して献帝を立て、自らは相国となり、専横を極めた。袁紹を盟主に曹操ら諸侯が反旗を翻して洛陽に迫ると、長安遷都を強行。さらに、悪政を続けて、世は乱れるばかりであった。やがて、耐えかねた王允が策略をめぐらし、養子・呂布の手により殺害される。



そん ざく
孫 策



字は伯符。孫堅の長男である。父の死後、194年に袁術の配下につく。父譲りの戦上手であったが、袁術に重用されず、自ら父の形見の玉璽を抵当に差しだし、袁術から兵を借りて旗揚げする。孫策の進撃は苛烈を極め、やがて旧友・周瑜らとともに江東一帯を制覇するに至り、「小霸王」の異名をとった。しかし、許都攻略を準備中に刺客の罠にかかり、200年、非業の死をとげる。

りよ ふ
呂 布



字は奉先。方天画戟をとっては、天下無敵の闘将で、「人中の呂布、馬中の赤兔」といわれる。養父・丁原を殺して、董卓に寝返る。そこで重用されて養子となるが、今度は王允の董卓暗殺計画に踊らされて、再び義父を殺害した。諸方を転々とした後、兗州攻略に失敗し、一時劉備に身を寄せる。そして、劉備が袁術と戦っている留守中に徐州を奪って独立。最後は曹操に敗れて処刑される。

そう ひ
曹 丕



字は子桓。曹操の次男。魏の初代皇帝・文帝である。武勇に優れ、詩文にも秀でた才人。実弟・曹植との後継者争いを賈詡の助力で勝ち抜き、曹操の死後、献帝に譲位を迫って、220年、魏を建国した。孫権を呉王に任じる一方で、ときに呉・蜀へ遠征するなど外交手腕を発揮し、軍師・司馬懿とともに中国統一をめざす。しかし、諸葛亮と徐盛の前に意を果たせぬまま、226年、没する。

都市データ一覧



都市名	その都市の名前
都市番号	その都市の番号（1～46）
君主	都市を統治する最高責任者
太守	君主が複数の都市を統治しているとき属領を治める武将、 本国の時は君主
軍師	君主の命令出しに助言を与える武将
人口	その都市の住民の総数、兵士は除外（最大3,000,000）
金	その都市の保有する金の量（最大50,000）
米	その都市の保有する米の量（最大3,000,000）
兵士	その都市にいる武将が保有する兵士の総数
武将	統治者（君主・太守）を含む現役武将の数
商業	その都市の商業的な繁栄度（最大9,999）
開発	その都市の現在開発可能な領域（最大100）
耕作	その都市の耕作された割合（最大100）
治水	その都市の災害を防げる割合（最大100）
灌漑	その都市の灌漑が行き届いている度合（最大100）
税率	その都市の税徴収率（最大100）
民忠	統治者（君主・太守）に対する民の忠誠度（最大100）
弩	その都市の保有する弩の総数（最大9,999）
強弩	その都市の保有する強弩の総数（最大9,999）
軍馬	その都市の保有する軍馬の総数（最大9,999）
闘艦	その都市の保有する闘艦の総数（最大100）
蒙衝	その都市の保有する蒙衝の総数（最大100）
走舸	その都市の保有する走舸の総数（最大100）
相場	米・弩・強弩・軍馬の値段の相場

武将データ一覧



名前	武将の名前	
所在	現在いる都市名	
身分	君主・太守・軍師・將軍・文官・武官・在野	
年齢	武将の現在の年齢	
忠誠	武将の君主に対する忠誠度	(最大100)
仕官	現在の君主に仕えている年数	
兵士	武将ごとに従えている兵士数	
知力	計略・戦闘・軍師としての能力	(最大100)
政治	内政・外交の能力	(最大100)
武力	H E X戦における戦闘能力、訓練の能力	(最大100)
魅力	内政・外交の能力、人を惹きつける能力	(最大100)
陸指	陸上戦闘での指揮能力	(最大100)
水指	水上戦闘での指揮能力	(最大100)
訓練	武将が従えている兵士の訓練度	(最大100)
士気	戦争に対する兵士の意気込み	(最大120)
体力	一騎討ちのときの武将の残り体力	(最大100)

MAINコマンド一覧

<軍事>

移動	武将を隣接する都市に移動する
輸送	金・米を隣接する都市に輸送する
準備	戦争の準備をして兵士の士気を高める
戦争	隣接する都市に攻め込む 自軍が交戦中の都市に応援部隊を送る
徴兵	住民から徴兵する
募兵	ある程度訓練された兵士を募集する
訓練	武将つきの兵士を訓練する
編成	武将に兵を割り振る
建造	[闘艦] 闘艦の建造をする [蒙衝] 蒙衝の建造をする [走舸] 走舸の建造をする

<人事>

搜索	自領から未発見武将を探し在野武将にする
登用	自領の在野武将を登用する 他の君主の現役武将を登用する
褒美	[金] 武将に与えて忠誠度を上げる [アイテム] 武将に与えて忠誠度を上げる [書物] 武将に与えて忠誠度を上げる
施し	民に米を与えて民忠誠度を上げる
委任	[委任] すべての都市を基本政策を選び委任する [直轄] すべての都市を直轄地にする [都市] 都市を単位に基本政策を選び委任する
任命	軍師・将軍・文官・武官・太守のいずれかに、武将を任命する
解雇	現役武将を解任する
没収	武将の持っているアイテムを没収する

<外交>

同盟	他君主と同盟を結ぶ
共同	他君主と共同で第3国を攻める約束をする
停戦	長期戦を外交で停止させる（守備側のみ）
交換	他君主と金・米・アイテムを交換する
援助	他君主に金・米の援助を願い出る
勧告	他君主に降伏するよう勧告する
破棄	同盟を破棄する

<情報>

密偵	他国の情報を探る
自国	[武将] 各武将の顔とデータを見る [一覧] 各都市の現役武将のデータ一覧を見る [都市] 都市のデータを見る
他国	[武将] 他都市の武将の顔とデータを見る [一覧] 他都市の現役武将のデータ一覧を見る [都市] 他都市のデータを見る
属領	属領の都市データ一覧を見る
整列	武将一覧表示の配列を変える
戦場	22カ所の戦場一覧と所有君主名を表示する

<開発>

土地	都市の開発できる領域を拡張する
耕作	開発領域を耕作する
治水	治水をして水害時の被害を少なくする
商業	商業投資を住民に対して行う

<計略>

- 埋伏 スパイを送り込み、戦争時に寝返らせる
 (埋伏の毒)
- 作敵 他都市の武将に内通し、戦争時に寝返る約束をさせる
 (敵中作敵)
- 偽書 他都市の武将に偽書を送り、忠誠度を下げる
 (偽書疑心)
- 二虎 他君主同士を争わせるように敵対心を上げる
 (二虎競食)
- 駆虎 他都市の武将と通じて謀叛を起こさせる
 (駆虎呑狼)

<商人>

- 米売 商人を呼んで米を売る
- 米買 商人を呼んで米を買う
- 武器 [弩] 商人を呼んで弩を買う
 [強弩] 商人を呼んで強弩を買う
- 軍馬 商人を呼んで軍馬を買う

<特別>

- 放浪 領地を捨てて放浪する
- 治療 医者を呼んで負傷した武将を治療させる
- 徴収 民から米・金を臨時徴収する
- 税率 その都市の税率の変更を行う

<機能>

- 中断 [終了] ゲームを終了する
 [セーブ] ゲームを一時中断して現在の状態を記録する
 [ロード] ゲームの途中から再開する
- 表示 メッセージ表示時間を調整する
- 戦争 他国の戦争を見るかどうか設定する

HEXコマンド一覧



- <移動> 機動力の範囲内で武将を移動する
- <攻撃>
- | | |
|----|-------------------|
| 通常 | 隣接している敵を攻撃する |
| 一斉 | 敵に隣接している武将全員で攻撃する |
| 奇襲 | 伏兵状態で相手を攻撃する |
| 弓矢 | 弩・強弩で遠距離から矢で攻撃する |
| 火矢 | 弩・強弩で遠距離から火矢で攻撃する |
| 突撃 | 敵のいるHEXに進入して戦う |
| 一騎 | 武将同士の一騎討ち |
- <計略>
- | | |
|----|----------------------|
| 火計 | 隣接しているHEX・船に火をつける |
| 伏兵 | 歩兵・弩・強弩部隊を森などに潜ませる |
| 説得 | 敵の武将や埋伏武将に寝返るよう働きかける |
| 同士 | 偽の情報を流し同士討ちを誘う |
| 偽令 | 偽の情報を流し部隊を混乱させる |
| 消火 | 船に掛かった火を消す |
- <情報>
- | | |
|----|----------------|
| 味方 | 味方の武将のデータを見る |
| 敵 | 隣接する敵武将のデータを見る |
- <退却>
- | | |
|----|----------------------------------|
| 全軍 | 戦場から全軍を隣接する自領、または空白都市に退却させる |
| 待機 | 守備側で、待機させている武将を隣接する自領・空白都市に退却させる |
- <出陣> 守備側のみ城に待機させてある武将を戦闘に出す
- <委任> 全武将の行動をすべてコンピュータにまかせる

索引



あ

アイテム 18,36

一覧 21

一騎 44

一斉 43

移動 16,24,43

いなご 30

委任 19,45

イベント 29

疫病 30

援軍 38

援助 20

か

解雇 19

外交 20,25

開発 22,27

解放 38

火計 40,41,44

仮想モード 8

灌漑 28

勧告 20

奇襲 43

偽書 23

機動力 40,41,42

機能 9

騎馬隊 42

凶作 31

強弩 28,42

共同 20

共同軍 20,38

拒否 25

拳兵 24

偽令 45

金 18,26

駆虎 23

軍師 25,33

軍事 16

君主 33

軍馬 24,28

訓練 17,35

計略 22,44

建造 17

交換 20

黄巾賊 31

攻撃 43

耕作 22,27

洪水 30

コマンド一覧 64

米 27

米売 24

米買 24

さ

在野武将 18

作敵 23
斬首 38
仕官 34
士気 35
自国 21
史実モード 8
シナリオ 46
射程 42
住民反乱 30
終了 9
出陣 45
守備 40,41
準備 17
消火 45
商業 22,27
将軍 33
条件 25
承知 25
商人 24
情報 21,24,25,45
勝利条件 5,37
書物 18
人口 26
人事 18
水指 35
政治 34
税収 29
税率 25,28
整列 22
セーブ 9
説得 44
全軍 45
戦場 22

戦争 9,17
走舸 17,28,42
搜索 18
相場 28
属領 21

た

ターン 5
待機 45
退却 45
太守 33
台風 30
他国 21
民忠 28
地形 40
治水 22,27
直轄 19
治療 25
知力 34
忠誠 34
忠誠度 29
中断 9
長期戦 37
徴収 25
徴兵 17
通常 43
停戦 20
データ一覧 62,63
敵 45
敵対心 20
弩 28,42
闘艦 17,28,42

同士 44
同盟 20
登用 18,38
特別 24
都市 19,21
都市データ 26,62
土地 22
突撃 44

な

二虎 23
任命 19
年齢 34

は

破棄 21
火矢 44
表示 9
武官 33
武器 24
伏兵 44
負傷 29
武将 21,27
武将データ 32,63
部隊 42
武力 34
文官 33
兵士 27,34
HEX画面 14,39
HEXコマンド 43,67
HEX戦 37

編成 17
豊作 31
褒美 18
放浪 24
俸録 29
没収 19
施し 18
捕縛 25
歩兵 42
募兵 17

ま

埋伏 23
味方 45
密偵 21
身分 32
魅力 35
謀叛 31
MAIN画面 14
MAINコマンド 16,64
蒙衝 17,28,42

や

輸送 16
弓矢 43

ら

離反 29
陸指 35
ロード 10

使用上のご注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ROMカセットの交換は、本体の電源を切ったあとに行ってください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間プレイするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15分の休憩をとってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らす等、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。
3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社 光荣

スーパーファミコン版『三國志Ⅲ』ユーザーサポート係

phone.045-561-6861

KOEI



株式会社 **光荣** 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3
©1992 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

スーパーファミコン は任天堂の商標です

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。