

取扱説明書

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF



三 国 志 正 史

五 年 スピリッツ



SUPER FAMICOM
スーパーファミコンマウス 対応

SHVC-W2

スーパーファミコン®

はじめに

このたびは、弊社製品「天舞スピリッツ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用下さい。なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

使用上の注意

- ①ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- ②テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- ③精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックは避けて下さい。又、絶対に分解しないで下さい。
- ④端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- ⑤シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないで下さい。
- ⑥カセットの着脱時には、必ずスーパーファミコン本体の電源をお切り下さい。
- ⑦長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- ⑧このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- ⑨スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

目次

	てん ぶ 天舞スピリッツの特徴	とくちょう	2
第1章	操作方法		
	マウスの操作方法		4
	コントローラーの操作方法		5
	ウィンドウについて 1		6
	ゲームスタート		11
	ゲームの記録と終了		12
	ゲームの再開		12
	基本画面の説明		13
	数値入力について		19
	ウィンドウについて 2		19
第2章	基本事項について		
	ゲームの目的		20
	ゲームの流れ		20
	勝利・敗北条件		20
	後継ぎについて		21
	官職について		22
	イベントについて		30
	独特な単語の説明		31
	用語の説明		33
第3章	コマンドについて		
	都ですること		36
	郡国ですること		40
	軍ですること		43
	輸送隊ですること		46
第4章	戦闘について		
	戦闘について		50
	戦闘フィールド		54
	戦闘五カ条		60
第5章	その他		
	コマンド体系		61
	データ一覧		63
	アドバイス		70

天舞スピリッツの特長

「天舞スピリッツ」は、パソコン版「天舞・三国志正史」をスーパーファミコン用に移植したものです。

「天舞スピリッツ」には、従来のゲームでは見られなかった様々な特長があります。

パソコン版「天舞・三国志正史」は、以下の様な特長を持っていました。

- 新ウィンドウシステム、「M-VIEWS」。
- 歴史シミュレーション初の「リアルタイム制」。
- 1000人にのぼる武将数。

「天舞スピリッツ」では更に……

- 戦闘の時に作戦を選択できるようになったこと。
- 「発石車・衝車・雲梯車」といった兵器が加わったこと。

以上の点を加えて、戦闘を強化しました。

又、スーパーファミコンマウスに対応しており、パソコン版「天舞・三国志正史」と同じく、時代の最先端を行く操作性でプレイが可能です。初めての方でも簡単に操作することができます。

ゲームの目的

あなたは荒れはてた後漢末期の中国に、一諸侯として身を投じることになります。目的はただ一つ、中国を統一することです。

さあ、あなたの考え得る限りの手段を尽くして、見事にこの乱世を勝ち抜き、全土を統一して下さい。



天舞スピリッツの特長

ゲームの目的

第1章 操作方法

マウスの操作方法

「天舞スピリッツ」は、快適にプレイできるようにスーパーファミコンマウスに対応しています。マウスをお持ちでない場合にはコントローラーで操作することもできます。

ここではマウスとコントローラーの操作方法を簡単に説明します。

マウスの基本操作



カーソル……………画面上に表示されている矢印をカーソルといいます。カーソルはマウスを動かすことによって、画面上の好きな場所へ移動させることができます。

左クリック……………マウスの左側のボタンをポンと押すことを左クリックといいます。ゲーム中は主にコマンドの選択や決定、進行・停止に使います。又、ウィンドウの操作のためにも使います。

右クリック……………マウスの右側のボタンをポンと押すことを右クリックといいます。ゲーム中はコマンドのキャンセルや、時間の停止に使います。

ドラッグ……………ボタンを押したままマウスを動かすことをドラッグといいます。ゲーム中はウィンドウなどを動かす時に使います。

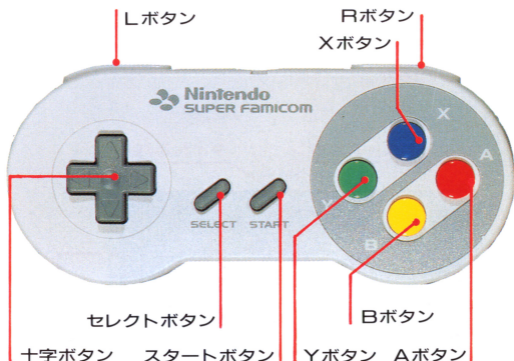
(方法) ①動かしたいウィンドウのタイトルバーや武将名などにカーソルを合わせてマウスの左ボタンを押すと、青の枠でそのウィンドウや武将名が囲まれます。

②ボタンを押したまま、自分が置きたい場所まで青い枠を移動させ、ドラッグしている指を離して下さい。

※注意 ゲーム中は左ドラッグしか使いません。

コントローラーの操作方法

コントローラーの基本操作



画面上に表示されている矢印を「カーソル」といいます。

カーソルは十字ボタンによって上下左右に動かすことができます。その時にLボタン、もしくはRボタンを押しながら移動させると、カーソルを速く動かすことができます。

Aボタン……………マウスの右ボタンと同様の動きをします。

Bボタン……………マウスの左ボタンと同様の動きをします。

クリック……………A・Bボタンをポンと押しせばクリックの動きをします。このマニュアルでは、マウスと同じく「クリック」と呼びます。

クリックする時には、カーソルの先端を対象に合わせて下さい。

ドラッグ……………カーソルをタイトルバーや武将名に合わせて、Bボタンをおしながら十字ボタンで移動させることを「ドラッグ」といいます。

X、Yボタン……………ウィンドウの切り替えに使用します。

詳しくは「P9 ウィンドウの切り替え」をごらん下さい。

スタートボタン……………時間を進めたり止めたりすることができます。

セレクトボタン……………左上のシステムアイコンにカーソルを飛ばします。

ウィンドウについて 1

天舞スピリッツの画面は、各ウィンドウを組み合わせることによって作られます。これらのウィンドウは、自由に開閉させたり動かしたりすることができますので、自分の使いやすい配置にレイアウトできます。

ウィンドウの説明

写真1



ウィンドウの構成は基本的に写真1のようになっています。

ウィンドウの移動…タイトルバーをドラッグしながら上下左右に動かすことによって、ウィンドウ自体を動かすことができます。

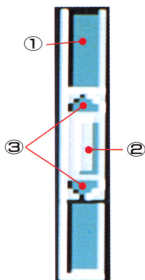
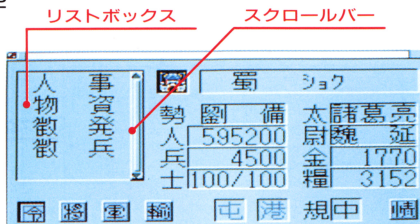
マップスクロール…ウィンドウの中に表示されているエリアを動かしたい場合には、スクロールバーを上下左右に動かします。この時にスクロールバーをドラッグして動かせば大まかに動かすことができ、スクロールバーの三角をクリックすれば細かく動かすことができます。(ウィンドウ自体にスクロールバーが付いているのは地域拡大図だけです。)

スクロールバー…人事や編成ウィンドウの中のリストボックスには、スクロールバー（上下のみ）が付いています。この場合もスクロールバーを上下に動かすことによって、武将名などが上下にスクロールします(写真2参照)

クローズ……………カーソルをクローズボタンに合わせて左クリックすれば、ウィンドウを閉じることができます。

リサイズ……………カーソルをリサイズボタンに合わせて左ドラッグすると、ウィンドウの大きさを変えることができます（ウィンドウの大きさを変えられるのは地域拡大図だけです）。

写真2



スクロールバーについて

ウィンドウの表示領域を変えることができます。

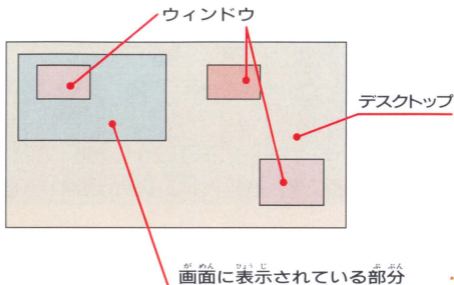
- ① 「レール」と呼ばれ、スクロールバーの移動できる範囲を示しています。
- ② 「スクロールバー」と呼ばれます。レールと比較することによって、全体で見たときのどのあたりをどのくらいの範囲で表示しているかがわかります。ドラッグすることによってレール上を自由に動かし、表示領域を変えることができます。
- ③ この部分をクリックすることによって、矢印の方向に少しずつスクロールバーを動かすことができます。

デスクトップについて

デスクトップとは、ゲーム中にウィンドウを開くことができる範囲のことで、画面の約4倍の大きさがあります。ゲーム中に画面に表示されているのはデスクトップの一部分になります（図1）。

ウィンドウはデスクトップ上なら、どこでも開くことができ、各ウィンドウのタイトルバーがデスクトップ上に表示してあれば、どこにでも動かすことができます。

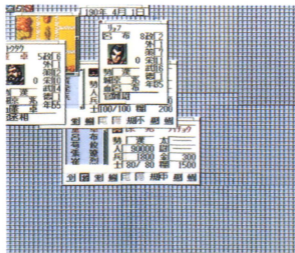
図1



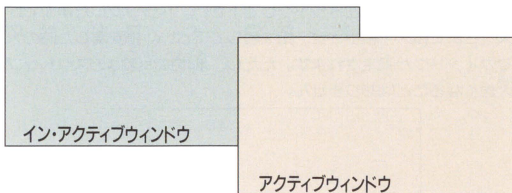
画面に見えていない部分を見る場合は、見たい方向にカーソルを移動し続けて下さい。カーソルが、その方向に画面を押し進んでいって（スクロールして）くれます。

表示エリアをスクロールさせたために見えなくなったウィンドウは、そのウィンドウの方向に表示エリアをスクロールさせていけば再び見えるようになります。

デスクトップの端以上に表示エリアをスクロールさせることはできません。



ウィンドウの切り替え

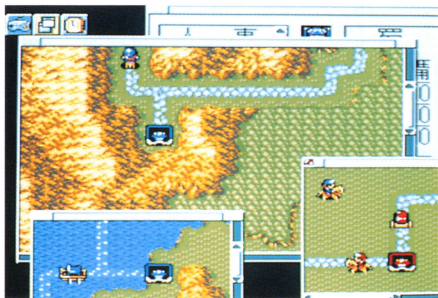


画面に表示されているウィンドウの中で、一番上に表示されているウィンドウを「アクティブウィンドウ」、それより下にあるウィンドウは全て「イン・アクティブウィンドウ」と呼びます。これは、いつでも、何枚表示してあっても同じです。

アクティブウィンドウはタイトルバーが白く表示されます。

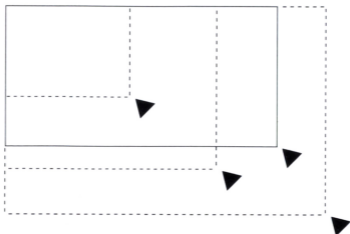
イン・アクティブウィンドウをアクティブウィンドウにする時は、アクティブウィンドウにしたいウィンドウの上にカーソルを移動させ、左クリックし（Bボタンを押し）ます。

また、カーソルの場所に関係なく、Xボタンを押せば上から順にウィンドウが順送りされ、Yボタンを押せば一番下から順に逆送りされます。



地域拡大図の拡大・縮小

地域拡大図は大きさを変えることができます。右下の隅のリサイズボタンにカーソルを合せ左ドラッグして下さい。ドラッグしたままで好きな大きさまで拡大・縮小させ、指を離して下さい。指を離した時の大きさをウィンドウが固定されます。ただし、地域拡大図はデスクトップより大きくなることはありません。



ウィンドウの表示枚数

ウィンドウは、その種類ごとに開くことができるウィンドウの数が決まっています。

地域拡大図	6枚
中国全土図	1枚
武将情報	16枚
郡国情報	16枚
軍情報	8枚
輸送隊情報	8枚

- ※注意
- ウィンドウの数は最大で50枚程度になります。余分なウィンドウを消去してしまえば、その分を新たに開くことができます。
 - スムーズにゲームを進めるために、ウィンドウを小さく開き、必要のないウィンドウは閉じてプレイすることをおすすめします。

ゲームスタート

ゲームをスタートさせる時は、以下の手順でスタートさせて下さい。

①新規（最初からのプレイ）か、継続（続きをプレイ）するかを選びます。継続を選んだ時は、以下の手順は必要ありません。

②シナリオを選びます。

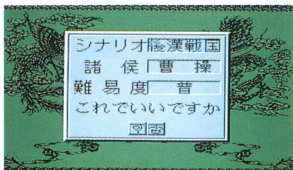
③受け持つ諸侯を選びます。

中国全土の中から郡国を選択すると、その郡国を含む勢力を支配している諸侯のパラメータが表示されます。画面右のリストボックス内の諸侯名を直接クリックする事でも表示されます。

その諸侯を使用してプレイするかどうかを、可・否ボタンを押して決定して下さい。

④難易度を選びます。

⑤この条件で良いかどうかを、可・否ボタンで決定して下さい。ここで否を選ぶと最初からやり直します。



ゲームの記録と終了

ゲームの途中の状態を記録する時は、以下の手順で記録します。

- ①環境アイコンの中の「記録」を選択します。
- ②記録する場所を選択します。
- ③可・否を選択します。
- ④可を選ぶと現在の状態がカセットに記録されます。
- ⑤ゲームを終了する場合には、環境アイコンの中の「終了」を選択してから電源を切って下さい。

※注意 ●記録せずに電源を切ると、その時のゲームの状態から再開することはできません。後でゲームの続きをプレイしたい時には、必ず記録してからゲームを終了して下さい。

ゲームの再開

ゲームを再開したい時には、開始画面で「継続」を選び、続きをしたデータが記録されている場所を選びます。

ゲーム中に記録した時点からやり直したい時には、環境アイコンの中の「読入」を選択し、やり直したいデータが記録してある場所を選びます。

基本画面の説明

基本となる3枚のウィンドウを説明します。

なお、これ以外のウィンドウに関しては、次ページ以降で説明しています。

1. 中国全土図

中国の全土を表しています。ゲーム中に使用する地域拡大図に表示できる範囲を表示しています。

いろいろなデータの比較表示機能も持っています。



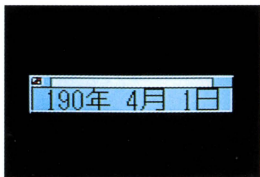
2. 地域拡大図

中国全土の拡大図です。最初から開かれている拡大図には、クローズボタンが付いておりません。



3. 年月日表示ウィンドウ

現在の年月日が表示されています。必要無い時は、クローズボタンで消去することができます。



情報画面

城や部隊ユニットにカーソルを合わせて左クリックすれば、それぞれの情報ウィンドウを開くことができます。

システムアイコンについて

デスクトップの左上に常駐されているアイコンのことです。記録や環境の変更、特殊ウィンドウの表示などを行います。



①

②

③

①環境アイコン



記録

記録（セーブ）や読込（ロード）や環境の変更に使います。

セーブのことです。現在のゲームの状態を記録します。

読込

ロードのことです。以前に記録したデータを読み出します。ゲーム中に読込をすると、その時のゲームの状態は失われますので注意して下さい。

終了

ゲームを終了させます。後で、現在の続きをプレイしたい場合には、記録をしてから終了して下さい。

官職

ゲーム中で使用している官職名を現代か当時に切り替えます。

戦闘

戦闘を見るか、見ないかを決定します。見るを選択すると戦闘フィールドが表示されます。（P54「戦闘フィールド」参照）

②窓アイコン



各種ウィンドウを画面上に表示させます。

中国全土図

中国全土図を表示したい時に使用します。

地域拡大図

地域拡大図をアクティブウィンドウにしたい時に使用します。

郡国情報検索

州ごとの郡国の一覧を表示します。郡国名を左クリックすれば、その郡国の情報ウィンドウを開くことができます。

武将情報検索

各郡国に所属する武将の一覧を表示します。武将名を左クリックすれば、その情報ウィンドウを開くことができます。

年月日

年月日表示ウィンドウを表示したい時に使用します。

③時間進行・停止アイコン



時間の進行・停止を行いません。

左の写真の左側が「進行」、右側が「停止」のアイコンです。

マウスを使用している場合には、デスクトップの何もない所を左クリックすれば、時間を進行、停止させることができます。

情報検索ウィンドウについて

	州名	郡国名	勢力名
①	兗州	三	韓
②	肥	秣	鞮
③	益	高	麗
④	文	句	沮
⑤	人	沃	方
⑥	兵	帶	浪
⑦	全	察	東
	兗州	遼	菟
	豫州	玄	

郡国情報検索ウィンドウ

各情報検索ウィンドウは、それぞれ左列に付いているボタンを押せば、その数値の高い順（年齢は若い順）に並べ替えることができます。

① 繁栄ボタン



：郡国を繁栄度の高い順に並べ替えます。

② 肥沃ボタン



：郡国を肥沃度の高い順に並べ替えます。

③ 治安ボタン



：郡国を治安度の高い順に並べ替えます。

④ 文化ボタン



：郡国を文化度の高い順に並べ替えます。

⑤ 人口ボタン



：郡国を人口の多い順に並べ替えます。

⑥ 兵数ボタン



：郡国を兵数の多い順に並べ替えます。

⑦ 金ボタン



：郡国を金の多い順に並べ替えます。

	州名	郡名	国名	勢力名	武将名
I	涼州	曹	魏	魏	曹
II	青州	梁	魏	魏	司
III	徐州	譙	魏	魏	馬
IV	兗州	陳	魏	魏	懿
V	豫州	穎	魏	魏	不
VI	司隸	安	魏	魏	詡
VII	揚州	汝	魏	魏	朗
	荊州	弋	魏	魏	繇
					歆

武将情報検索ウィンドウ

I. 政治ボタン



武将を政治能力の高い順に並べ替えます。

II. 外交ボタン



武将を外交能力の高い順に並べ替えます。

III. 策謀ボタン



武将を策謀能力の高い順に並べ替えます。

IV. 采配ボタン



武将を采配能力の高い順に並べ替えます。

V. 武勇ボタン



武将を武勇の高い順に並べ替えます。

VI. 人徳ボタン



武将を人徳の高い順に並べ替えます。

VII. 年齢ボタン



武将を年齢の若い順に並べ替えます。

全土図バーのアイコンについて



①勢力分布表示アイコン



:現在の勢力分布を見ることができます。

②人口分布表示アイコン



:現在の人口分布を見ることができます。人口を1万人未満、10万人未満、50万人未満、50万人以上の4段階で表しています。

③兵力分布表示アイコン



:現在の守備隊分布を見ることができます。守備隊を1万人未満、10万人未満、50万人未満、50万人以上の4段階で表しています。

④繁栄分布表示アイコン



:現在の繁栄分布を見ることができます。繁栄を10未満、40未満、80未満、80以上の4段階で表しています。

⑤路表示アイコン



:道路・水路を表示します。

⑥境表示アイコン



:州境を表示します。

⑦地域拡大図作成アイコン



:新しく地域拡大図を作成します。この時に作成した地域拡大図は、付属しているクローズボタンで閉じることができます。

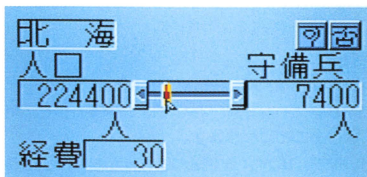
⑧クリアアイコン



:元の全土図に戻します。

数値入力について

「天舞スピリッツ」は、数値の入力方法に特殊な方法を使っています。



- ① ウィンドウの中の入力バーにカーソルを合せ、左ドラッグします。
- ② バーでおおまかな数値を入力したら、バーの隣に付いている矢印を左クリックして下さい。細かい数値を入力することができます。
- ③ 数値入力終了したら可・否ボタンで決定・終了します。
天舞スピリッツの数値入力は全てこの方法で行ないます。

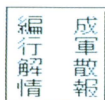
ウィンドウについて 2

「天舞スピリッツ」には、各情報ウィンドウの他にコマンド選択時やイベントが起こった時などにウィンドウを開きます。これらは「可・否」のボタンや枠が付いているウィンドウと、何も付いていないウィンドウとに分けることができます。前者はコマンドなどを選択する必要のあるウィンドウで、後者は物事の確認のためのウィンドウです。

これらのウィンドウが開いている時には時間が自動的に停止します。

再び時間を進行させるには、以下の方法を行なって下さい。

- ・コマンドの選択を終了する。
- ・ウィンドウの外側で右クリック又はAボタンを押す。
- ・ウィンドウの内側にカーソルを合わせ左クリック又はBボタンを押す。



第2章 基本事項について

ゲームの目的

天舞スピリッツは後漢末期の中国を舞台にしたリアルタイム・ウォーシミュレーションゲームです。あなたは一諸侯として、荒れはてたこの時代に身を投じることになります。

あなたを出し抜き、広大な中国大陸を我がものにしようとする群雄がひしめくこの世界では、様々な謀略が渦巻いていることでしょう。

民衆はあなたの手による中国統一を願っているのです。あなたの考え得る限りの手段を尽くして13の州、126の郡国を統一して下さい。

ゲームの流れ

天舞スピリッツは、一日を最小単位としてリアルタイムでゲームが進行します。ですから、プレイヤーが何もしなくてもゲームは勝手に進行していきます。

プレイヤーは、内政・外交・策略・戦闘を使いこなして中国を統一しなければなりません。内政は配下の武將を官職に任命するだけで良く、外交・策略はコマンドを選択するだけで良いので、プレイヤーは戦略(ゲーム全体をどう進めるかという作戦)だけに集中できます。

「**戦闘**→**郡国人事**→**軍編成**→**戦闘**……」を繰り返して郡国を増やして行って下さい。

勝利・敗北条件

勝利条件

あなたの選んだ諸侯が、全ての領地を手に入れることが勝利の条件となります。

敗北条件

全ての城を失うか、諸侯を含む全ての武將を失うと敗北となります。

勝利条件・敗北条件のいずれかが満たされるまで、ゲームは続きます。

あとつ 後継ぎについて

あなたが選んだ諸侯がゲームの途中で死亡した場合には、条件を満たしている武将が自動的に後を継ぎます。

後を継ぐ武将がない時には、「ゲームオーバー」になります。



官職について

天舞スピリッツには、諸侯の官職と配下武将の官職があります。

諸侯の官職

最高位 皇帝（こうてい）

皇帝は、天舞スピリッツにおける諸侯の最高の位です。

皇帝になるには、王になって一定の時間（5年）が過ぎれば自動的に皇帝になることができます。

諸侯が皇帝になった時点で自勢力に皇帝がいた場合には、今までの皇帝は雑尉として諸侯の配下になります。

第二位 王（おう）

王は皇帝より一階級下の位です。

公になって一定の時間（5年）が過ぎれば自動的に王になることができます。

第三位 公（こう）

王より一階級下の位です。公になるためには、丞相になって一定の時間（5年）が過ぎなければなりません。

又、公になると都のある郡国によって、魏、呉、蜀というような勢力名が決定されます。

第四位 丞相（じょうしょう）

自勢力に諸侯以外の皇帝がいる場合には、その諸侯は丞相になります。第四位とはなっていますが、実質的には牧と変わりません。

第五位 牧（ぼく）・校尉（こうい）

上記以外の諸侯は、全て都がある郡国がある州の牧となります。ただし、司隸に都がある場合のみ、その諸侯は司隸校尉になります。

現代で言えば各州の総督に当たります。

※注意 天舞スピリッツにはゲーム開始時（シナリオ1～3）に皇帝が存在します。この皇帝は漢の献帝・劉協です。牧や校尉の諸侯は、自勢力に劉協を迎えなければ、官職が牧・校尉から丞相以上に昇格しません。

配下の官職

「天舞スピリッツ」は、配下の武將を官職に任命すると郡国のパラメータが時間が経つにつれて自然に上昇します。又、各官職には定員と、それぞれに必要な能力があります。パラメータの伸び率は武將の能力に左右されるので、各武將の能力を見て適材適所に任命して下さい。

武將の忠誠心は高い位に任命するほど、高くなります。又、武將の忠誠心が最低になると、その武將が出奔する場合があります。(詳しくは、P30をご覧ください。)

官職の区分

ゲーム中の官職には、大きく分けて7つの区分があります。

武將名は以下で説明する官職と同じ色で表示されます。

- ① 皇帝(漢)……ゲーム開始時から存在する漢の皇帝・劉協です。
- ② 諸侯……プレイヤーが受け持つ諸侯です。
- ③ 武官……軍に所属し、他勢力との戦闘を受け持ちます。
- ④ 中央文官……都に所属し、国全体の政治を取り仕切ります。
- ⑤ 地方官……各郡国に所属し、担当する郡国の政治や守備を取り仕切ります。
- ⑥ 雑尉……官職に任命されていない配下武將のことで、
- ⑦ 布衣……どの勢力にも属していない在野の武將のことで、

官職別の効果

ここでは各官職に任命された武将が、実際にどのパラメータに影響を及ぼすかを簡単に説明します。個々の官職についての説明は次項を参照して下さい。

I. 武官 (各郡国で任命・軍の全てに影響)

軍の攻撃力に影響	総大将	雑号將軍
軍の防御力に影響	総大将	軍師・軍謀祭酒
勧告の効果に影響	総大将	軍師・軍謀祭酒

II. 中央文官 (都で任命・自勢力全ての郡国に影響)

内政の全てに影響	司徒	大尉	司空
「肥沃」の上昇に影響	大司農	大司農丞	
「治安」の上昇に影響	廷尉	廷尉丞	
「文化」の向上に影響	博士		
「城規模」の上昇に影響	将作大匠	将作大匠丞	
「外交」に影響	大鴻臚	大鴻臚丞	
「策略」に影響	太史令	太史令丞	

III. 地方官 (各郡国で任命・その郡国に影響)

その郡国の全てに影響	太守	太守丞
その郡国の守備隊に影響	太守	都尉

かくかくしよく せつめい げん だいかんしよくめい
各官職の説明と現代官職名

● **武官** (軍コマンドの編成の際に任命します。)

だいにしやうぐん いちてんそうだいにしやう ていじん めい
大將軍 (一軍総大将) 定員1名

武官の中で最高の位で、第一軍の総大将のことです。

以下の、各軍の総大将にも共通していえることですが、武勇と采配の能力が高い人物ほど、力を発揮する官職です。

ひしやきしやうぐん にてんそうだいにしやう ていじん めい
驃騎將軍 (二軍総大将) 定員1名

第二軍の総大将のことです。

しやきしやうぐん さんてんそうだいにしやう ていじん めい
車騎將軍 (三軍総大将) 定員1名

第三軍の総大将のことです。

えいしやうぐん よんてんそうだいにしやう ていじん めい
衛將軍 (四軍総大将) 定員1名

第四軍の総大将のことです。

ぜんしやうぐん ごてんそうだいにしやう ていじん めい
前將軍 (五軍総大将) 定員1名

第五軍の総大将のことです。

ごしやうぐん ろくてんそうだいにしやう ていじん めい
後將軍 (六軍総大将) 定員1名

第六軍の総大将のことです。

※**注意** 諸侯が就くことのできる官職は、以上の第一軍から第六軍までの総大将だけです。

雑号將軍 (部隊長) 定員24名 (各軍4名)

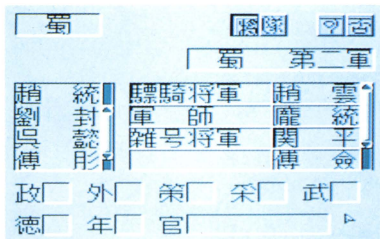
各軍に属する部隊の部隊長に与えられる官職で、武勇の高さが求められます。

軍師 (参謀長) 定員6名 (各軍1名)

各軍の総大将を補佐して作戦方針等を決定する官職で、采配の高さが求められます。

軍謀祭酒 (参謀) 定員12名 (各軍2名)

各軍の軍師を補佐する官職で、采配の高さが求められます。



● **中央文官** (中央行政コマンドの人事の際に任命します。)

司徒 (内務大臣) 定員1名

諸侯を補佐して政治を統轄します。内政に関わることを全てに影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

大尉 (軍務大臣) 定員1名

諸侯を補佐して政治を統轄します。内政に関わることのほとんどに影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

司空 (法務大臣) 定員1名

諸侯を補佐して政治を統轄します。内政に関わることのほとんどに影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

「司徒・大尉・司空」の三職を合せて「三公」と呼びます。

大司農 (財務長官) 定員1名

財務を担当し、毎年2回の税収と各郡国の肥沃の上昇に影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

大司農丞 (財務次官) 定員1名

大司農を補佐する官職で、政治の高さが求められます。

大鴻臚 (外務長官) 定員1名

外交時に使節として他勢力を訪問し、外交の成功・失敗に影響を与える官職で、外交の高さが求められます。

大鴻臚丞 (外務次官) 定員1名

外交時に大鴻臚に付き従って他勢力を訪問し、大鴻臚を補佐する官職で、外交の高さが求められます。

第2章 / 基本事項について

将作大匠 (建設長官) 定員1名

城規模の上昇と兵器の製造に影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

将作大匠丞 (建設次官) 定員1名

将作大匠を補佐する官職で、政治の高さが求められます。

廷尉 (司法長官) 定員1名

各都国の治安の上昇に影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

廷尉丞 (司法次官) 定員1名

廷尉を補佐する官職で、政治の高さが求められます。

太史令 (謀報長官) 定員1名

策略の成功・失敗に影響を与える官職で、策謀の高さが求められます。

太史令丞 (謀報次官) 定員1名

太史令を補佐する官職で、策謀の高さが求められます。

博士 (文化顧問) 定員8名

各都国の文化の向上に影響を与える官職で、政治の高さが求められます。

呉		蜀		魏	
徐	盛	司	徒	張	昭
關	沢	太	尉	諸	葛
程	普	同	空	張	紘
全	琮	大	司農	步	騭
孫	翊	大	司農丞	顧	雍
政	外	策	采	武	
德	年	官			

●**地方官** (各郡国の人事コマンドで任命します。)

太守 (知事) 定員126名 (各郡国1名)

各郡国を治め、郡国の守備力とその郡国の繁栄 (肥沃・治安・文化) や人口の増加などに影響を与える官職で、政治の高さと武勇と采配が求められます。

太守丞 (副知事) 定員126名 (各郡国1名)

太守を政治面で補佐する官職で、政治の高さが求められます。

都尉 (守備隊長) 定員126名 (各郡国1名)

太守を軍事面で補佐し、守備隊を率いて郡国の守備を担当する官職で、武勇と采配が求められます。

雑尉 (雑官) 定員不定

正式な官職を持たない配下武將は、自動的に雑尉になります。

布衣 (在野)

どの勢力にも属していない武將は、布衣と呼ばれます。郡国人事の際に金を支払うことで登用することができます。

※注意 各官職には、それぞれ求められる能力があります。各武將の能力を見て、適材適所に武將を任命して下さい。

河		内		可		否	
華	歆	太	守	鍾	繇		
滿	寵	太	守	丞	劉	暉	
李	典	都	尉	曹	仁		
東	里	雜	尉		16名		
王	粲	布	衣		3名		
政	外	策	采				
武	德	年	費				
官			計				

イベントについて

年次イベント

毎年、定期的に行なわれる処理のことです。

年齢加算

武将は毎年12月30日に1歳、歳をとります。

武将の登場

毎年1月1日には、成年に達した武将が登場します。この場合、雑尉で登場する武将と布衣で登場する武将がいますので、布衣の武将は郡国人事で登用して下さい。

予算計上

毎年2月1日と8月1日には税の徴収があります。この時の税収は郡国ごとに計上され、国家予算と地方予算に振り分けれます。全収入の4%が国家予算に回されます。

月イベント

毎月1日に行なわれる処理のことです。

武将の死亡

寿命が尽きた武将は死亡します。諸侯が死亡した場合は後継者が選択されます。

不定期イベント

何時とは決まっていませんが、ある条件が満たされた場合に行われる処理のことです。ただし、処理は毎月1日に行われます。

諸侯の官位の昇格

丞相以上の諸侯は、現在の官職になってから一定の期間が過ぎた場合、次の位に進むことができます。

武将の出奔

忠誠度が低下した武将は、諸侯との相性によって出奔する場合があります。出奔した武将は近隣の郡国で布衣武将になります。

降伏

長期包囲されている郡国を対象として、その郡国が降伏するかしないかを判定します。

これらの他に、戦鬪の結果によって起るイベントが用意されています。

※注意 ウィンドウが表示されたイベントでは、以下の方法でウィンドウを消して再び時間を進行させて下さい。

- ・ウィンドウの外側で右クリックまたはAボタンを押す。
- ・ウィンドウの内側にカーソルを合わせ左クリックまたはBボタンを押す。

独特な単語の説明

ここでは、天舞スピリッツ独特の設定と、マニュアルの中でよく使われている用語に関して説明をしています。

郡国・城とは？

天舞スピリッツは、中国全土を郡国単位で分けています。ゲームにおける最小の区分けで、全部で126の郡国が存在します。各郡国には一つづつ城があり、城を占領することで郡国を自分のものにするができます。

これによって、実際の三国志の時代と同様に城を制圧していき、中国を統一するという史実の再現がなされています。

諸侯とは？

プレイヤーが選べる武将のことで、配下とは別の官職を持っています。諸侯の官位が「公」以上になると勢力名が変わります。

勢力名とは？

各諸侯はそれぞれ一つの勢力になり、中国統一を狙います。諸侯の官位が「公」以上になれば、都のある郡国によって勢力名が変わります。ただし、シナリオ開始時から官位が「公」以上の場合は勢力名は変わりません。

勢力威信とは？

その勢力の他勢力に対する威厳と信望を表しています。この数値が高いほど外交の成功率が上がります。威信は諸侯の官位が上昇した時に増加します。

都とは？

その勢力の本拠地がある郡国のことです。中央文官は都で任命し、中央行政を行います。又、中央文官は都に所属していなければ職務を遂行できません。

州とは？

いくつかの郡国をまとめた行政区分のことです。「天舞スピリッツ」には13の州が存在します。

夷狄とは？

漢民族以外の民族のことで、夷狄のいる郡国で軍隊を編成すると土このゲームでは、プレイヤーが選択できる勢力以外を夷狄として設定しています。

軍とは？

城の占領を行ないます。軍は「武将・兵士・兵糧・金・馬・兵船・発石車・衝車・雲梯車」で構成されています。衝車・雲梯車は城攻めの時に効果を表します。水路を移動する場合には、兵数分の兵船を装備させて下さい。兵100人につき兵船1隻が必要です。軍も発石車を保有することができますが、戦闘時には何の効果も発揮しません。

輸送隊とは？

輸送隊は「武将・兵士・兵糧・金・馬・発石車・衝車・雲梯車」で構成されており、兵船は輸送することができません。

輸送隊は道路・水路以外は移動することができません。

行軍とは？

「天舞スピリッツ」は従来の歴史シミュレーションとは違い、国を分ける国境線がありません。このため軍の移動も国単位の移動ではなく、実際に地図の上を軍が歩いていくことになります。

兵器とは？

「天舞スピリッツ」には「発石車・衝車・雲梯車」の3種類の兵器が出てきます。「発石車」は守備用で、「衝車・雲梯車」は攻城用です。

ただし、発石車は一つの郡国に10台、衝車・雲梯車は一つの軍で1台づつしか持つことができません。

又、発石車を軍が、衝車・雲梯車を郡国が保有していても戦闘時には何の効果も発揮しませんので注意して下さい。

- 発石車 てこの原理で巨石を飛ばして攻撃します。
- 衝車 内部にある先の尖った丸太で城壁を壊します。
- 雲梯車 城壁を乗り越えるはしご車です。

物資とは？

「天舞スピリッツ」では郡国ごとに金・兵糧・馬・兵船を保有することができますが、その物資ごとに最大保有数が決まっています。

軍や輸送隊を解散した場合に最大保有数を越えてしまうような場合には、最大数以上にはなりません。

最大数を越えた分は自動的に廃棄されますので注意して下さい。

中央文官とは？

都に所属し、自勢力の郡国の全てのパラメータや外交・策路の成功・失敗などに影響を与えます。また、中央文官は都にいる場合のみ能力を発揮できますので、遷都した場合には新しい都へ移動させて下さい。

地方官とは？

各郡国に所属し、その郡国のパラメータや守備力に影響を与えます。

用語の説明

ここでは天舞スピリッツをプレイする上で、よく使われる用語を説明します。

カーソルとは？

画面上に表示されている矢印のことです。カーソルはマウスやパッドの十字ボタンを動かすことで、画面上の好きな場所へ移動させることができます。

クリックとは？

マウスの左ボタン・右ボタンを対象物に合せて押すことです。パッドの場合はA・Bボタンを押すことで同じ働きをします。ゲーム中はコマンドや対象物を選択する時などに使います。

ドラッグとは？

マウスのボタンを押したまま、対象物を上下左右に動かすことです。ゲーム中には左ドラッグしか使いません。パッドの場合はBボタンを押したまま十字ボタンで対象物を動かします。ゲーム中はウィンドウを動かしたり、人事や編成の時などに使います。

アクティブウィンドウとは？

画面上に開いているウィンドウの中で、一番上にあるウィンドウのことです。

イン・アクティブウィンドウとは？

アクティブウィンドウ以外のウィンドウは、全てイン・アクティブウィンドウになります。これはウィンドウが何枚開いても変わりません。

デスクトップとは？

ゲーム中にウィンドウを開くことができる範囲のことで、画面の約4倍の大きさがあります。

タイトルバーとは？

ウィンドウの上部についている部分のことです。アクティブウィンドウの場合は白くなり、イン・アクティブウィンドウの場合はグレーになります。

アイコンとは？

デスクトップの左上と、中国全土図のバーに常駐しているアイコンです。

これらは「記録・読み込み・勢力分布」など、ゲーム中に必要とするシステム、情報をアイコン化しています。

スクロールとは？

地域拡大図に表示されている地図やウィンドウに表示されている武将などを動かすことです。動かすにはウィンドウに付属しているスクロールバーを使います。

また、ウィンドウを動かしたり、デスクトップの表示部分を動かすこともスクロールと言います。

リストボックスとは？

ウィンドウの左側にある、コマンド名や武将名を表示している部分のことです。内容が表示部分より多くなった場合にはスクロールバーを動かせば、スクロールさせて見ることができます。

クローズボタンとは？

タイトルバーについているボタンで、ここにカーソルを合わせて左クリックすれば、ウィンドウを消去することができます。

また、ウィンドウを消去することをクローズと言います。

リサイズボタンとは？

地域拡大図の枠の右下の隅に付いているボタンで、これをドラッグしたまま動かせば、地域拡大図の大きさを変えることができます。

リサイズボタンが付いているのは地域拡大図だけです。

ユニットとは？

地域拡大図上で動いている軍、輸送隊のことです。これをクリックすることで情報ウィンドウを開いたり、命令を与えたりします。



だい しょう 第3章 コマンドについて

以下でコマンド操作について説明します。以下の説明は操作をマウスで行なうものとして書いてありますので、コントローラーを使用して操作を行なう方は、マウスの右ボタンをAボタン、左ボタンをBボタンとしてお読み下さい。

みやこ 都ですること



ここでは、都情報ウィンドウで行う中央行政コマンドについて説明します。都情報ウィンドウは郡国情報ウィンドウに付いている「都ボタン」(左写真)で表示させることができます。

また、他勢力の都情報を見たい時には、その勢力の郡国情報ウィンドウに付いている都ボタンを押して下さい。

じん じ 人事

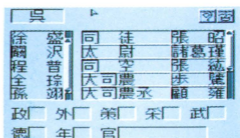
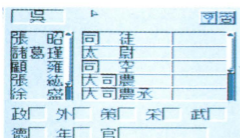


中央文官を任命します。中央文官に任命できるのは、都にいる武將だけです。中央文官は、自勢力の郡国の全てのパラメータや外交・策略の成功・失敗などに影響を与えます。

又、中央文官は都にいないければ職務を遂行できませんので、遷都した場合には新しい都へ移動させて下さい。

- ほうほう 方法 ①都ウィンドウの人事ボタンを左ボタンでクリックして下さい。
 ②都にいる武將を左ボタンを押しながら任命したい官職までドラッグ移動させます。
 ③可・否で終了します。

- ※注意 ・武將を降格したり、解任したりする場合には、忠誠心が低下するので注意して下さい。
 ・布衣の文將を中央文官に任命したい場合には、先に郡国人事で雑尉に登用しておいて下さい。(P39「官職表」参照)



❖ 外交



外交ボタンを左ボタンでクリックします。

同盟

他勢力と不戦条約を結ぶことを同盟といいます。同盟を結んでいる勢力とは戦闘できません。同盟の成功・失敗は「大鴻臚・大鴻臚丞」の外交能力、対象勢力との友好度、勢力威信、使用経費の額で決まります。

ただし、一度に使用できる金は、100から1000までです。

方法 ①同盟コマンドを左ボタンでクリックします。

②対象勢力を左ボタンでクリックします。

③使用経費を入力します。

④可・否で終了します。

同盟破棄

現在同盟中の勢力に対して、同盟の破棄を通告します。

破棄した後は、その勢力と戦闘できるようになります。

コマンドを実行すると必ず同盟を破棄しますが、その勢力との友好度は大幅に減少します。

方法 ①同盟破棄コマンドを左ボタンでクリックします。

②対象勢力を左ボタンでクリックします。

③可・否で終了します。

貢物

貢物をして他勢力との友好度を上昇させます。効果は「大鴻臚・大鴻臚丞」の外交能力と使用経費の額で決まります。

ただし、一度に使用できる金は100から1000までです。

方法 ①貢物コマンドを左ボタンでクリックします。

②対象勢力を左ボタンでクリックします。

③使用経費を入力します。

④可・否で終了します。

- ※注意
- ・他勢力との友好度は、外交コマンドの確認時に見ることができます。
 - ・他勢力から同盟を申し込まれた場合には、受けるか受けないかを選択して下さい。他勢力からの同盟破棄と貢物は、拒否することができません。

❖ 策 略



策略ボタンを左ボタンでクリックします。

離間

対象武将の忠誠心を低下させます。離間の成功・失敗は「太史令・太史令丞」の策謀能力と使用経費の額で決まります。

ただし、一度に使用できる金は100から1000までです。成功した場合、その武将の忠誠心が5減少します

方法 ① 離間コマンドを左ボタンでクリックします。

② 対象武将の所属郡国を左ボタンでクリックします。

③ 対象武将を左ボタンでクリックします。

④ 使用経費を入力します。

⑤ 可・否で終了します。

調 略

対象武将を自勢力に引き抜きます。ただし、その武将には中央文官を留意しなければなりません。調略の成功・失敗は「太史令・太史令丞」の策謀能力、留意する官職、対象武将の忠誠心、使用する経費の額で決まります。ただし、一度に使用できる金の額は100から1000までです。

方法 ① 調略コマンドを左ボタンでクリックします。

② 対象武将の所属郡国を左ボタンでクリックします。

③ 対象武将を左ボタンでクリックします。

④ 留意する官職を左ボタンでクリックします。

⑤ 使用経費を入力します。

⑥ 可・否で終了します。

※注意 留意する官職が無い場合（中央文官の定員が満員になっている場合）には、調略できません。

刺客

他勢力の武将や諸侯を暗殺します。成功した場合、対象となった武将は死亡します。刺客の成功・失敗は「太史令・太史令丞」の策謀能力と使用経費の額で決まります。

ただし、一度に使用できる金は100から1000までです。

- 方法 ①刺客コマンドを左ボタンでクリックします。
 ②対象武将の所属郡国を左ボタンでクリックします。
 ③対象武将を左ボタンでクリックします。
 ④使用経費を入力します。
 ⑤可・否で決定します。

※注意 ・行軍中の武将に対しては行なうことはできません。
 ・諸侯や武勇の高い武将を対象とした場合には、成功率が低くなります。

官職表 (位の高い順に表示)

当時官職名	現代官職名	当時官職名	現代官職名
司 徒	内務大臣	軍 師	参 謀 長
大 尉	軍務大臣	太 守	知 事
司 空	法務大臣	太 史 令	謀 報 長 官
大 将 軍	一軍総大将	雑 号 将 軍	部 隊 長
驃 騎 将 軍	二軍総大将	大 司 農 丞	財 務 次 官
車 騎 将 軍	三軍総大将	大 鴻 臚 丞	外 務 次 官
大 司 農	財務長官	将 作 大 匠 丞	建 設 次 官
大 鴻 臚	外務長官	廷 尉 丞	司 法 次 官
将 作 大 匠	建設長官	博 士	文 化 顧 問
廷 尉	司法長官	軍 謀 祭 酒	参 謀
衛 将 軍	四軍総大将	太 史 令 丞	謀 報 次 官
前 将 軍	五軍総大将	太 守 丞	副 知 事
後 将 軍	六軍総大将	都 尉	守 備 隊 長
		雑 尉	雑 官

郡国ですること

ここでは郡国で行なうコマンドについて説明します。

◆ 命 令



以下のコマンドを行なう場合は、命令ボタンを押して下さい。
 (既にコマンド名がリストボックスに表示されている場合はボタンを押す必要はありません。)

◆ 人 事

雑尉の武将を地方官に任命したり、布衣の武将を雑尉に登用したりします。ただし、雑尉に登用する場合には、布衣の武将1人につき、金20～80が必要です。

方法 ①人事コマンドを左ボタンでクリックします。

②武将を左ボタンで押しながら任命したい官職までドラッグ移動させます。

③可・否で終了します。

- ※注意
- 郡国に金が無い場合や、金が足りない場合には登用することができません。(その場合には金の欄の数字が赤字で表示されます。)
 - 布衣に登用する場合に必要なとする金額は、諸侯とその武将の相性で決まります。

河 内		可 否	
華 歆	太 守		
滿 寵	太 守 丞		
李 典	都 尉		
東 里 叙	雜 尉	19名	
王 粲	布 衣	3名	
政	外	策	采
武	德	年	費
官			計



河 内		可 否	
華 歆	太 守 鍾 繇		
滿 寵	太 守 丞 劉 曄		
李 典	都 尉 曹 仁		
東 里 叙	雜 尉	16名	
王 粲	布 衣	3名	
政	外	策	采
武	德	年	費
官			計

❖ 物資

「馬・兵船・兵器（発石車・衝車・雲梯車）」を購入、製造します。馬・兵船は州によって値段が違います。又、兵船は港のある郡国でしか購入できません。兵器は城規模によって製造できる種類、費用が決まっています。

方法 ①物資ボタンを左ボタンでクリックします。

②購入、製造したい物資を選択し、それぞれその数値を入力します。

③可・否で終了します。

- ※注意
- ・郡国に金が無い場合や、金が足りない場合には購入、製造することができません。（その場合には、経費の欄の数値が赤字で表示されます。）
 - ・発石車は一つの郡国で10台までしか持てませんので、既に10台ある場合は製造できません。
 - ・衝車や雲梯車は一つの郡国で1台しか持てませんので、既に持っている場合には製造できませんが、その郡国に所属している軍が輸送隊に配備すれば新たに製造することができます。
 - ・衝車や雲梯車は郡国にあっても戦闘時には何の効果もありません。

❖ 徴発

その郡国の住民から、金と兵糧を強制的に徴収します。

何回でも実行できますが、一回ごとに勢力威信とその郡国の人口、治安が減少します。

方法 ①徴発ボタンを左ボタンでクリックします。

②可・否で終了します。

◆ 徴兵

その郡国の守備隊を増やします。軍には、この守備隊を編成します。
徴兵時には兵100人につき、金1が必要です。

方法 ① 徴兵ボタンを左ボタンでクリックします。

② 徴兵する兵数を入力します。

③ 可・否で終了します。

- ※注意
- ・ その郡国に金が無い場合や、金が足りない場合には徴兵することができません。（その場合には経費の欄の数字で表示されます。）
 - ・ その郡国の人口によって一度に徴兵できる人数が決まっています。
 - ・ 徴兵すると人口がその分減少します。人口の減少は収入の減少につながりますので、注意して下さい。
 - ・ 守備隊の人数は、人口の10分の1まで徴兵できます。

◆ 武将



その郡国に所属している武将名がリストボックスに表示されます。

武将名をクリックすれば武将情報ウィンドウを開くことができます。

◆ 情報



その郡国の詳細情報ウィンドウを開くことができます。

◆ 都



都情報ウィンドウを開くことができます。

この他に、各郡国ごとに軍コマンドと輸送隊コマンドがありますが、それぞれ項目を設けてありますので、そちらを参照して下さい。

軍ですること

ここでは軍で行なうコマンドについて説明します。

軍コマンドを行なう場合は、以下の方法があります。

① 軍ボタン



- 郡国情報ウィンドウの軍ボタン (①) を押して、命令する軍を選択して下さい。

② 命令ボタン



- 地域拡大図上で命令する軍をクリックして軍情報ウィンドウを開き、命令ボタン (②) を押して実行するコマンドを選択して下さい。

(既にコマンド名がリストボックスに表示されている場合には、ボタンを押す必要はありません。)

❖ 編成 (郡国情報ウィンドウのみ可能)

守備隊を軍に編成します。「金・兵糧・馬・兵船・発石車・衝車・雲梯車」も同時に編成します。

編成後、リストボックス内に表示される軍の文字色が変化します。

軍は一つの勢力で六つまで持つことができます。

方法 ① 編成したい軍を左ボタンでクリックします。

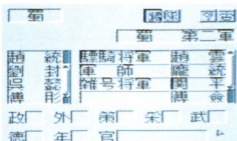
② 既に編成してある軍の場合には編成コマンドを左ボタンでクリックします。

③ 武将編成・部隊編成ボタンを左ボタンでクリックします。

④ 武将編成は、武将を左ボタンを押しながら任命した官職までドラッグ移動させて編成します。

⑤ 部隊編成は、「兵士・金・兵糧・馬・兵船・発石車・衝車・雲梯車」をそれぞれ数値入力します。

⑥ 可・否で終了します。



蜀 第二軍		蜀 第二軍	
兵士	4400	2000	
金	50	0	
兵糧	1800	500	
馬	300	0	
兵船	0	0	
発石車	0	0	
衝車	無	無	
雲梯	無	無	

- ※注意
- 馬が兵数の80%以上編成されていれば、その軍は騎兵部隊になります。
 - 水路・海路を移動したい場合は、兵数分以上の兵船を装備させて下さい。兵船1隻に兵100人を搭載することができます。兵船は港のある郡国で購入することができます。
 - 「衝車・雲梯車」を装備している場合、直接攻撃の時に効果がありますが、一つの軍で一台づつしか持てません。
 - 兵1000人につき1日に兵糧1を消費します。兵糧が0になると、士気や兵数が大幅に減少していきます。

❖ 行軍

軍を行軍させます。軍は行軍目標を指示すれば、自動的に行軍します。

なお、行軍目標が他勢力の城の場合は戦闘になり、自勢力の城の場合は移動になります。

方法 ①行軍させたい軍を左ボタンでクリックします。

②行軍コマンドを左ボタンでクリックし、地域拡大図上で行軍目標を同様にクリックします。

③行軍目標が他勢力の城の場合、作戦選択ウィンドウが表示されますので、作戦を左ボタンでクリックします。

④可・否で終了します。

- ※注意
- 目的地が行軍不可能な場所（同盟中の勢力の城、海、騎兵隊の場合の山地、兵船を装備していない場合の水路移動など）は選択できません。
 - 目的地までの距離が遠い場合や、経路が複雑な場合には時間がかかることがあります。
 - 作戦に関しては、「戦闘について」を参照して下さい。

❖ 解散 (郡国情報ウィンドウのみ可能)

編成してある軍を解散させます。解散させた場合、軍が持っていた物資は郡国に加算されます。

- 方法 ① 解散させたい軍を左ボタンでクリックします。
 ② 解散コマンドを左ボタンでクリックします。
 ③ 可・否で終了します。

※注意 解散させた軍の物資が、その郡国の物資と合わせて最大保有数以上になるような場合には、越えた分は自動的に廃棄されます。(物資は最大保有数以上は保有できません。)

❖ 待機 (軍情報ウィンドウのみ可能)

待機コマンドは、行軍中の軍に対して行ないます。

これは、軍情報ウィンドウの命令で選択することができます。

待機させた場合、次に命令があるまでその場で待機し続けます。

- 方法 ① 行軍中の軍を地域拡大図上で左ボタンでクリックします。
 ② 軍情報ウィンドウの命令を左ボタンでクリックします。
 ③ 待機コマンドを左ボタンでクリックします。
 (コマンドを選択した時点で終了し、待機に入ります。)

※注意 待機している間も兵糧を消費します。
 再び行軍させたい場合には、軍情報ウィンドウの命令で行軍を設定し直して下さい。

❖ 武将 (軍情報ウィンドウのみ可能)



その軍に所属している武将名がリストボックスに表示されます。

武将名をクリックすれば、武将情報ウィンドウを開くことができます。

❖ 作戦変更

P52を参照して下さい。

輸送隊ですること

ここでは輸送隊で行なうコマンドについて説明します。

輸送隊コマンドを行なう場合は、以下の方法があります。

①輸送隊ボタン



- ・郡国情報ウィンドウの輸送隊ボタン (①) を押して、命令する輸送隊を選択して下さい。

②命令ボタン



- ・地域拡大図上で命令する輸送隊をクリックして輸送隊情報ウィンドウを開き、命令ボタン (②) を押して実行するコマンドを選択して下さい。
(既にコマンド名がリストボックスに表示されている場合は、ボタンを押す必要はありません。)

❖編成 (郡国情報ウィンドウのみ可能)

他の郡国に運搬する物資を輸送隊に編成します。武将を編成して移動させることもできます。

編成後、リストボックス内に表示される輸送隊の文字色が変化します。

輸送隊は一つの勢力で六つまで持つことができます。

方法 ①編成したい輸送隊を左ボタンでクリックします。

②既に編成してある輸送隊の場合には編成コマンドを左ボタンでクリックします。

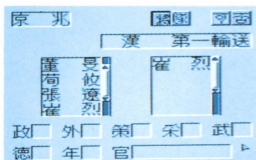
③武将編成・部隊編成ボタンを左ボタンでクリックします。

④武将編成は、武将を左ボタンを押しながら編成する輸送隊までドラッグ移動させて編成します。

⑤部隊編成は、「兵士・金・兵糧・馬・発石車・衝車・雲梯車」をそれぞれ数値入力します。

⑥可・否で終了します。

※注意 輸送隊では兵船を運ぶことができません。
 輸送隊で運搬する場合にも、兵1000人で1日に兵糧を1消費します。
 増援させる輸送隊を編成する場合は、部隊編成のみ行なって下さい。(武將を編成している輸送隊では増援できません。)



	漢	第一輸送
兵士	14400	2000
金	50	10
兵糧	1800	500
馬	300	10
発石	0	0
衝車	無	無
雲梯	無	無

❖ 行軍

輸送隊を行軍させます。輸送隊は目的地を指示すれば、自動的に行軍します。

- 方法
- ①行軍させたい輸送隊を左ボタンでクリックします。
 - ②行軍コマンドを左ボタンでクリックします。
 - ③輸送、増援のどちらかを選択して下さい。(P48参照)
 - ④地域拡大図上で目的地を左ボタンでクリックします。
 - ⑤可・否で終了します。

※注意

- ・目的地が行軍不可能な場所(自軍の城、道路、水路以外)は選択できません。
- ・行軍中に攻撃を受けた場合には、全滅してしまいます。その輸送隊に武將が編成されていた場合には、自勢力の一番近い城に逃げ込みます。

輸送と増援について

行軍では、輸送と増援の2通りの選択ができます。

❖ 輸送

解散するまで、武将および物資は郡国に加算されません。

❖ 増援

到着すると自動的に解散して増援を行います。

❖ 解散 (郡国情報ウィンドウのみ可能)

編成してある輸送隊を解散させます。解散させた場合、輸送隊が持っていた物資は郡国に加算されます。

- 方法
- ① 解散させたい輸送隊を左ボタンでクリックします。
 - ② 解散コマンドを左ボタンでクリックします。
 - ③ 可・否で終了します。

※注意

- ・ 解散させた輸送隊の物資が、その郡国の物資と合わせて最大保有数以上になるような場合には、越えた分は自動的に廃棄されます。(物資は最大保有数以上は保有できません。)

❖ 待機 (輸送隊情報ウィンドウのみ可能)

待機コマンドは、行軍中の輸送隊に対して行ないます。

待機コマンドは、輸送隊情報ウィンドウで選択することができます。

待機させた場合、次に命令があるまでその場で待機し続けます。

- 方法
- ① 行軍中の輸送隊を地域拡大図上で左ボタンでクリックします。
 - ② 輸送隊情報ウィンドウの命令を左ボタンでクリックします。
 - ③ 待機コマンドを左ボタンでクリックします。

(コマンドを選択した時点で終了し、待機に入ります。)

※注意

- 待機している間も兵糧を消費します。
- 再び行軍させたい場合は、輸送隊情報ウィンドウの命令で行軍を設定し直して下さい。

❖ 武将 (輸送隊情報ウィンドウのみ可能)



その輸送隊に所属している武将名がリストボックスに表示されます。武将名をクリックすれば武将情報ウィンドウを開くことができます。

作戦について

「天舞スピリッツ」には、戦闘時に選択できる作戦が二つと、作戦変更時に選択できる作戦が一つ用意されています。

I. 直接攻撃

- 城を力攻めすることです。敵の守備隊が0、もしくは敵の城にいる軍の兵が0になれば勝利です。作戦変更の「強襲」と同じです。
- 城を陥とした場合は「占領」と表示されます。

II. 長期包囲

- 無期限に敵城を包囲することです。包囲は自軍の兵力が包囲する城の兵力の2倍以上ある時に選択することができます。敵の士気が0になれば勝利です。
- 城を落とした時は「落城」と表示されます。
- 包囲されている最中に2月と8月の税収を迎えた城は、税収が平時の4分の1になります。

III. 勧告

- 長期包囲中の軍が作戦変更を選択した時にしか選択できません。
- 勧告は敵の士気を減少させる効果があります。
- 勧告が成功した場合の効果は、総大将・軍師・軍謀祭酒の策謀能力と使用経費で決まります。
- 勧告を選択しても、作戦は長期包囲のまま変わりません。
- 勧告によって士気が0になった場合にも、「落城」と表示されます。

作戦変更

他勢力と戦闘中の軍や戦闘するために行軍している軍に対して命令することができます。作戦には強襲・包囲・勧告があり、強襲・勧告は長期包囲中の軍が、包囲は直接攻撃中の軍が選択することができます。

勧告とは包囲中の軍に対して行ない、敵の士気を減少させる効果を持ちます。なお、強襲は直接攻撃と同じです。

強襲・包囲

方法 ①作戦変更させたい軍を、地域拡大図上で左クリックし、軍情報ウィンドウを開きます。

②作戦変更コマンドを左クリックし、新しい作戦を左クリックして選択します。(新しい作戦を選択した時点で終了し、作戦を選択します。)

勧告

方法 ①現在長期包囲中の軍を、地域拡大図上で左クリックし、軍情報ウィンドウを開きます。

②作戦変更コマンドを左クリックし、勧告を左クリックします。

③使用経費を入力します。

④可・否で終了します。

- ※注意
- 勧告は長期包囲中の軍しか選択できません。
 - 勧告選択後、新たに作戦を命令しなくても長期包囲を継続します。

兵糧

行軍中や戦闘中の軍隊や、兵を運搬している輸送隊は兵糧を消費します。兵糧が0になると士気や兵が大幅に減少します。士気の減少は、軍の攻撃力や防御力の減少につながるので注意して下さい。

軍隊は一日に兵1000人につき1兵糧を消費します。包囲されている城も一日に兵1000人につき1兵糧を消費します。

戦闘中でない城では、1月ごとに守備兵数×500分の1を消費します。その城に屯田があれば、消費量は半分（守備兵数×1000分の1）で済みます。

戦死

直接攻撃をすると自軍、敵軍の双方に戦死者がでる場合があります。長期包囲の場合には、戦死者はできません。

軍同士が戦闘をして全滅した場合、その軍の武将で戦死しなかった者は、一番近い自勢力の城に逃げ込みます。

遷都

都を攻め落とされた場合には、自勢力内のどこかの郡国に自動的に遷都します。

戦闘フィールド

環境アイコンの戦闘で、見るを選択すると「戦闘フィールド」と呼ばれる画面が以下の状況において表示されます。

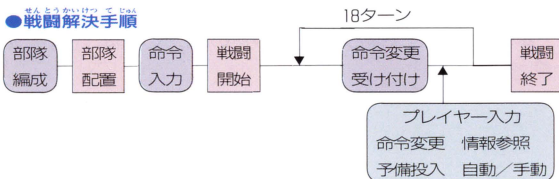
【攻城戦】……あなたの軍が、他勢力の城に対して攻撃を仕掛けた時。この場合、相手の城を落とすために戦います。

【防衛戦】……あなたの勢力の城が、敵軍からの攻撃を受けた時。この場合、味方の城を落とされないよう、敵軍の進行を食い止めるために戦います。

※注意 ・作戦選択のとき「長期包囲」を選択すると戦闘フィールドは表示されません。

戦闘のながれ

●戦闘解決手順



上記のそれぞれの事柄については、次ページ以降で説明します。

上図と照らし合わせながらごらん下さい。

部隊編成

戦闘部隊は「衝車・雲梯・発石・騎馬・歩兵」のいずれかを選択できます。

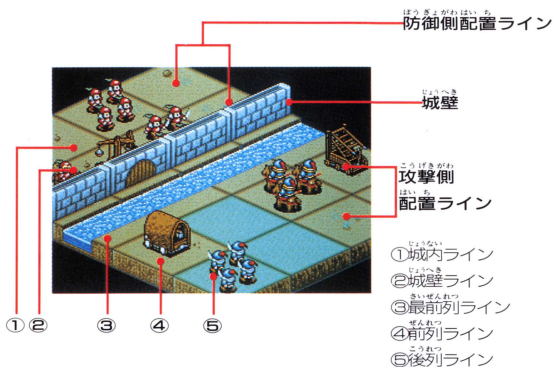
編成ウィンドウで部隊を編成します。

- ①各部隊の武将の配属は自動的に決定されます。
総大将と軍師は必ず第1部隊に所属され、変更できません。
- ②兵士は各部隊に自動的に配分されます。
部隊の最大兵士数は「采配」によって決定されます。
配分しきれなかった兵士は予備兵力になります。
- ③「衝車・雲梯車・発石車」をいずれかの部隊に配備してください。
衝車、雲梯車は攻撃に、発石車は防御に使用できます。
無い場合はパスされます。
- ④騎馬部隊にする部隊を決定してください。ただし、部隊内の兵士数分の馬が必要となります。

曹 操 第一軍部隊編成		可	否			
第一部隊	夏侯惇	牛 金	2900			
第二部隊	夏侯淵		2700			
第三部隊	曹 仁	曹 休	2700			
第四部隊	楽 進		2700			
第五部隊	于 禁		2700			
兵士		13700	士気	80	馬	3000
衝車		0	雲梯車	0	発石車	0

配置

各部隊はマップ上に自動配置されます。攻撃側は手前に配置されます。
 防御側は、城壁の奥に配置されます。



命令

各部隊に対しての命令を決定してください。部隊は命令にしたがって移動、攻撃などを自動的に判断して実行します。

士気が0の部隊は自動的に退却となります。

	武将	兵士	士気	命令
第一	夏侯惇	2900	80/80	政撃
第二	夏侯淵	2700	80/80	政撃
第三	曹仁	2700	80/80	待機
第四	樂進	2700	80/80	政撃
第五	于禁	2700	80/80	待機

戦闘	敵部隊を積極的に攻撃します。
弓矢	射程内にいる敵を間接攻撃（弓矢・投石）します。
待機	間接攻撃以外の行動を行いません。
撤退	戦場から離脱します。
門破壊	攻撃側のみ2部隊まで命令可能です。 城門を破壊します。門を破壊する以外は「攻撃」と同じように行動します。

戦闘開始

命令が決ったら（決定）を左クリックしてください。戦闘開始です。
各部隊、命令にしたがってリアルタイムに行動します。

- 部隊の命令を変更したい場合は（命）を左クリックしてください。
- 部隊に予備を投入したい場合は（投）を左クリックしてください。
- 様々な情報を参照したい場合は（情）を左クリックしてください。
- 自動戦闘にしたい場合は（自動／手動）を左クリックしてください。

予備について

部隊編成で部隊に配分しきれなかった余りの兵力は予備として温存されています。これは次の「予備投入」によって傷ついた部隊へ補充することができます。

予備投入

予備兵力を戦闘に参加させます。予備投入は1日の戦闘で1回しかできません。投入ウィンドウで、どの部隊にどれだけの兵士を投入するか決定してください。



情報参照

部隊、武将などの情報を見ます。

戦況報告	戦闘状態、兵士の損失率などを参照します。
武将情報	武将の能力などを参照します。
部隊情報	各部隊の状況を参照します。

戦闘後

1日経過しても勝敗が決まらなかった時は、戦闘を一時中断します。攻撃側の軍に長期包囲するだけの兵力が残っているときは、攻撃軍は長期包囲に自動的に切り替えます。長期包囲できるだけの兵力が無いときには、その場所で待機になります。

後日、改めて戦闘するか、一時撤退するか、そのまま長期包囲するか、決定して下さい。一般的には、戦闘で兵力の減った軍や士気が低下した軍は、自勢力の城で兵力の補充と士気の回復を行う必要があります。

自動戦闘について

(自動/手動) アイコンを「自動」にすると、1ターンごとの命令変更の確認が自動的にパスされて、そのままの命令で戦闘を続行します。

大兵力で小さい城を攻めているときなど、命令変更が必要無いときは「自動」にしておくとお便利です。

「自動」状態でも通常どおり命令変更、予備投入、情報参照のアイコンは受け付けていますので、危なくなったときにもすばやく対応できます。

戦闘五ヶ条

その1 「戦力を集める！」

兵力を分けて弱い軍をいくつも編成するより、一つの軍に多くの將兵を集中した方が有利に戦闘を進められます。

敵の城を落とすには、少なくとも敵の兵力の2～5倍の兵力を集めることが必要です。

その2 「武將を活用せよ！」

勇猛な武將がいる部隊は何倍もの兵数を持つ部隊とも互角に戦うことができます。兵数が互角ならば、武將の優劣が勝敗を分けるといっても過言ではありません。

その3 「士気を維持せよ！」

士気は攻撃、防衛の両方に関係します。敵の城への攻撃は士気の高い軍で行ない、士気が低下した軍は速やかに自分の城で回復させてください。

その4 「軍師を軽んずるな！」

戦闘による被害は想像以上に大きなものです。軍師や軍謀祭酒はあまり自立たない存在ですが、その「采配」は被害を減らします。

軍師のいる軍とない軍では、部隊の損害に大きな違いが出ます。

その5 「戦局を見極めろ！」

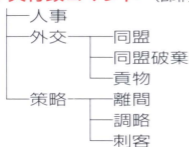
戦闘の結果は、兵数、武將能力、士気などからある程度予想できます。不利な場合はもちろん、勝てても被害が大きい場合などは、取り返しのつかない被害を受ける前に、いったん退いたほうが無難です。

だい しょう た 第5章 その他

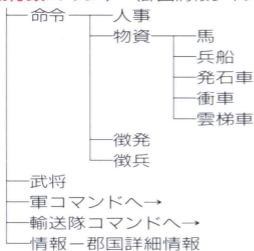
コマンド体系

ここでは、ゲームのコマンド体系を説明しています。

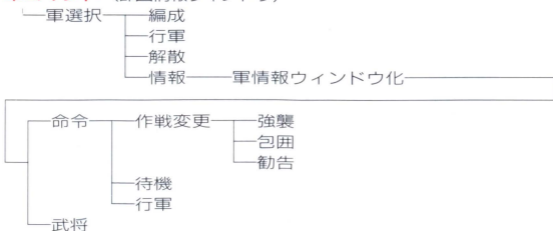
中央行政コマンド (都情報ウィンドウ)



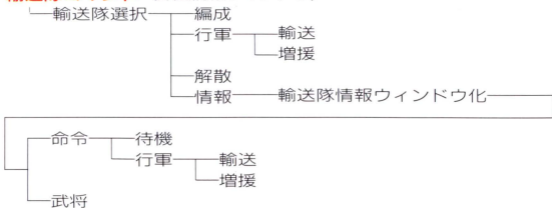
城行政コマンド (郡国情報ウィンドウ)



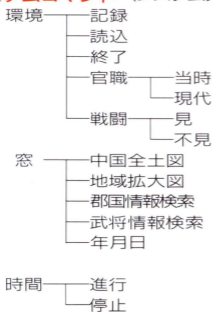
軍コマンド (郡国情報ウィンドウ)



輸送隊コマンド (郡国情報ウィンドウ)



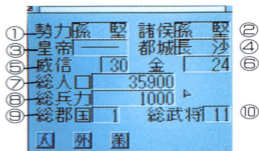
システムコマンド (システムアイコン)



データ一覧

ここでは各情報ウィンドウに表示されるデータの説明をしています。

① 都データ



① 勢力名	その都を所有している勢力の名前を表します。
② 諸侯	その都を所有している諸侯の名前を表します。
③ 皇帝	その勢力に皇帝がいる場合、その皇帝の名前を表します。
④ 都城	都のある郡国名を表します。
⑤ 威信	その勢力の威信を0から100までの数値で表したもので、この値が高いほど外交の成功率が高くなります。
⑥ 金	都に集められた国家予算で、0から最大5万まで保有することができます。
⑦ 総人口	その勢力に所属する郡国の人口と兵力の合計を表します。
⑧ 総兵力	その勢力に所属する軍の兵士数と郡国の守備隊の合計を表します。
⑨ 総郡国	その勢力が所有する郡国の総計を表します。
⑩ 総武将	その勢力に所属する武将の総計を表します。

友好度	他勢力が自勢力に対して抱いている印象を0から100の数値で表したもので、この値が高いほど外交の成功率が高くなります。
<p>※ 外交コマンドの確認時に見ることができます。</p>	

② 郡国データ

①	郡国名	その城が所属する郡国の名前を表します。
②	勢力名	その郡国を所有する勢力の名前を表します。
③	太守	その郡国を治めている首長の名前を表します。
④	都尉	その郡国の守備隊長の名前を表します。
⑤	人口	その郡国の人口を表しており、0から最大100万人まで増加します。
⑥	守備隊	その郡国が保有している守備隊の人数を表しており、0から最大100万人まで保有することができます。
⑦	士気	その郡国の守備隊の士気を表します。現在の士気／最大士気、と表示されます。
⑧	金	その郡国の地方予算を表しており、0から最大1万まで保有することができます。
⑨	兵糧	その郡国が保有している兵糧を表しており、0から最大5万まで持つことができます。
⑩	城規模	その郡国の総合的な規模を小さい方から小・中・大・巨の四段階で表しています。城規模は、城の防御力や兵器の製造に影響します。
⑪	屯田	その郡国の屯田の有無を表しています。屯田があると、その郡国の人口増加率が2倍になります。
⑫	港	その郡国の港の有無を表しています。兵船は港のある郡国でのみ購入することができます。

③ 郡国詳細データ

※郡国データの右下にある
情報コマンドで表示でき
ます。

②	丞	毛	玠	茂	州	⑨	繁	19
③	夷					⑩	肥	25
④	船					⑪	治	22
⑤	馬			500		⑫	文	10

①	州	どの州に所属するかを表します。
②	太守丞	その郡国の副首長の名前を表します。
③	夷狄	異民族の有無を表し、異民族がいる場合にはその名前を表します。
④	兵船	その郡国が保有している兵船の数を表しており、0から最大1万隻まで持つことができます。
⑤	馬	その郡国が保有している馬の頭数を表しており、0から最大100万頭まで持つことができます。
⑥	発石車	その郡国が保有している発石車の台数を表しており、0から最大10台まで持つことができます。
⑦	衝車	その郡国の衝車の有無を表します。
⑧	雲梯車	その郡国の雲梯車の有無を表します。衝車・雲梯車は郡国では1台しか保有できません。
⑨	繁栄	その郡国の繁栄度を表します。肥沃・治安・文化の総合評価を0から100の数値で表しています。
⑩	肥沃	その郡国の土地の豊かさを0から100の数値で表しており、税収入の額に影響を与えます。
⑪	治安	その郡国の治安の高さを0から100の数値で表しており、人口の増加率に影響を与えます。
⑫	文化	その郡国の文化の高さを0から100の数値で表しており、この値が高いほど武将や人口が集まりやすくなります。

④ 武将データ

①	名前	②	政治	16
		③	外交	14
		④	策謀	13
		⑤	采配	10
		⑥	武勇	1
		⑦	人徳	15
		⑧	年齢	19

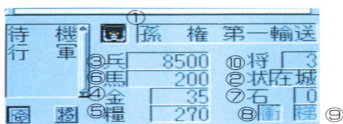
①	名前	武将の名前を表します。
②	政治	武将の政治能力を1から16の数値で表しています。
③	外交	武将の外交能力を1から16の数値で表しています。
④	策謀	武将の策謀能力を1から16の数値で表しています。
⑤	采配	武将の軍隊を指揮する能力を1から16の数値で表しています。
⑥	武勇	武将の勇猛さと個人的な戦闘力を1から16の数値で表しています。
⑦	人徳	武将の人間的な魅力を1から16の数値で表しています。
⑧	年齢	武将の年齢を表しており、16歳から最高99歳まで歳をとります。
⑨	血統	その武将が所属する一族の長の名前を表します。
⑩	勢力	その武将が所属している勢力を表します。
⑪	城	その武将が所属している城の名前を表します。
⑫	官職	その武将が現在就いている官職を表します。

⑤ 軍データ

①	曹操 第一軍	⑤
②	兵 13400	金 390
③	士 80/80	糧 820
④	馬 5500	状 在城
⑤	船 270	石 0
⑥	大 夏侯惇	⑩ 衝 藤
⑦		⑪

①	軍名	その軍が所属する勢力と第何軍かを表します。
②	状態	その軍の現在の状態を表します。状態には以下の五種類があります。 在城……城にいる状態です。 待機……城以外の場所に留まっています。 行軍……移動している状態です。 戦鬪……現在戦鬪中です。 包囲……現在長期包囲中です。
③	兵士	その軍を構成している兵士の人数で、0から最大100万人まで保有できます。
④	士気	その軍の士気を表します。現在の士気/その軍の最大士気、と表示されます。
⑤	金	その軍が保有している金の額で、0から最大5万まで持つことができます。
⑥	兵糧	その軍が保有している兵糧の量で、0から最大5万まで持つことができます。
⑦	馬	その軍が保有している馬の頭数で、0から最大100万頭まで持つことができます。馬が兵士数の80%以上編成されていれば、その軍は騎兵隊になります。
⑧	兵船	その軍が保有している兵船の数で、0から最大1万隻まで持つことができます。1隻の兵船には兵を100人搭載することができます。
⑨	発石車	その軍が保有している発石車の台数を表示します。ただし、戦鬪時には使用できません。
⑩	衝車	その軍が衝車を保有しているかを表示します。
⑪	雲梯車	その軍が雲梯車を保有しているかを表示します。
⑫	総大将	総大将がいる場合、名前が表示されます。

⑥ 輸送隊データ



① 輸送隊名	その輸送隊が所属する勢力と第何輸送隊かを表します。
② 状態	その輸送隊の現在の状態を表します。状態には以下の四種類があります。 在城……城にいる状態です。 待機……城以外の場所に留まっています。 行軍……移動している状態です。 増援……増援するために移動している状態です。
③ 兵士	その輸送隊が運んでいる兵士の人数で、0から最大100万人まで運ぶことができます。
④ 金	その輸送隊が運んでいる金の額で、0から最大5万まで運ぶことができます。
⑤ 兵糧	その輸送隊が運んでいる兵糧の量で、0から最大5万まで運ぶことができます。
⑥ 馬	その輸送隊が運んでいる馬の頭数で、0から最大100万頭まで運ぶことができます。
⑦ 発石車	その輸送隊が運んでいる発石車の台数で、0から最大10台まで運ぶことができます。
⑧ 衝車	その輸送隊が衝車を運んでいるかを表します。
⑨ 雲梯車	その輸送隊が雲梯車を運んでいるかを表します。
⑩ 武将数	その輸送隊が何人の武将を運んでいるかを表します。最大16人まで運ぶことができます。

⑦ 地形データ

地形	防御効果	移動できる部隊
平地	低	歩兵・騎兵
丘陵	中	歩兵・騎兵
山地	高	歩兵
砂漠	低	歩兵・騎兵
道路	低	歩兵・騎兵・輸送隊
水路	低	兵船を装備している軍・輸送隊
海路	低	兵船を装備している軍・輸送隊
橋	低	歩兵・騎兵・輸送隊
城	最高	歩兵・騎兵・輸送隊
海	—	移動不可能

※注意 防御効果とは、軍がその場所に陣取って戦った場合の効果で、これが高いほど軍の受けるダメージは減少します。



アドバイス

「天舞スピリッツ」を始めてプレイして、どうしてもうまくいかない方のために、ゲームのポイントを紹介します。

ポイント1 文官の任命

自勢力が小さい時には、政治力の高い武將を中央文官としてよりも、地方官として任命した方が効率的です。

中央文官は自勢力の全ての郡国の一定のパラメータに、地方官はその郡国の全てのパラメータに影響を与えるので、自勢力の郡国が少ない時には特定の郡国に能力の高い武將を一点集中した方がパラメータの伸び率が高いのです。

ポイント2 血統

一族の長（父親等）が配下にいると、その血統の未成年武將は、成人に達するとその都に配下武將として登場します。

ですから、先を見越して一族の長を配下にしておけば、有能な武將を勞せずして配下にすることができます。

ポイント3 軍編成

普通の郡国で軍の編成を行っても士気が80にしかありませんが、夷狄のいる郡国で行なえば士気は100になります。

なお、諸侯が総大将として編成されている軍には、士気に特別に20が加算されます。士気が高いほど味方の軍の攻撃力が増し、かつ、受けるダメージが減少します。

又、攻撃力の高い軍にしたい場合には、武勇の高い武將を総大将に任命し、他の武勇の高い武將を順に雑号將軍に任命し、防衛力の高い軍にしたい場合には、采配の高い武將を総大将に任命し、他の采配の高い武將を順に軍師・軍謀祭酒に任命すれば良いのです。

ポイント4 作戦

武將の数が不足している場合や、他勢力に所属する有能な武將をどうしても手に入れたい場合などには、「長期包囲」を用いた方が有効です。

というのも、直接攻撃をかけた場合には、自軍、敵軍の双方に戦死者がでる可能性があり、長期包囲の場合には、戦死者も兵士の損失も無いからです。特に、少ない兵数の敵の軍隊が駐留している城を攻め落とす場合には、高い確率でその敵の軍隊に所属していた武將は戦死してしまいます。

有能な武將は大切にしなければ、それだけ統一が遅れてしまいます。
 又、長期包囲中に勧告を用いて敵の士気を落とせば、敵の落城、降伏も早まります。
 作戦の使い方には決まったものがあるため、色々を試してみても下さい。

ポイント5 城において

敵が城に攻めてきた場合には、軍を編成して城の上で迎え撃つのが得策です。城の守備隊は防御力が低いので軍に編成した方が有利なのです。
 又、太守は守備隊の守備力に影響を与えるので、前線の城では武勇と采配の高い武將を太守や都尉に任命しておけば、守備力が高くなるのと同時に、攻められた時や相手の隙を突きたい時に強い軍を編成できて便利です。

ポイント6 物価

物価は州ごとに違いがあり、馬は北方で、兵船は南方で購入した方が安く手に入ります。兵器の製造費用も、城規模が高い城の方が安く済みます。

ポイント7 屯田

郡国において屯田が行なわれると、その郡国の人口増加率が2倍になり、収入と徴兵の量が多くなります。
 屯田は、「諸侯・司徒・大尉・司空・大司農・大司農丞と、その郡国の太守・太守丞」の政治の合計が約100以上になると実行されます。
 ただし、その郡国が他勢力に奪われた場合には、屯田は無くなります。

ポイント8 兵糧

天舞スピリッツでは、城が軍・守備隊を持っている場合、もしくは軍・輸送隊が行軍する場合に兵糧が必要になります。
 兵糧は1につき、1日1000人分をまかないます。戦闘中に兵糧が0になると、兵と士気がどんどん減少していきます。
 兵糧は、2月と8月の税収と、徴発以外に入手する方法がありませんので、無駄な行動はしない方が賢明です。

*画面写真は一部開発中のものを使用しています。

135

ITI SAN GO

プロフィール

1986年5月21日 『0%麗人』(紹興酒CMタイアップ曲)で、RCALレコード (BMGビクター) からデビュー。

表に顔を出さない実力派の3人グループと、業界内に注目される。

1987年2月1日 『我愛你』(ビクターロボットコンボCMタイアップ曲) 発売。10万枚のヒット。

4月21日 『湾岸Night』(テレビ朝日系「やるっきゃないもん」エンディングテーマ曲) 発売。

1990年6月 プライベートオフィス設立

1991年2月21日 アルバム『オーダーメイド』 発売。

11月21日 アルバム『135 IV~fourtune~』 発売。

彼らの音楽は、日本から見た地球全ての音楽を、自分達なりに理解して消化したものを音楽にしてい、その中から135独自の気持ちよい音楽が奏でられてゆく。

日本の子午線、東経135度からとった『135』という名前は正に日本の中心である。

●ご感想お問い合わせは

日本テレネット/ウルフ・チーム ユーザーサポート係
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL. 03-5394-6601 平日10:00~17:00



「天舞」スーパーコンセプトアルバム
 BMGビクター 好評発売中



左より ひがし 高木茂治、たかぎ しげと 梶原茂人、かじわらしげと 本田義博

<small>かじわら</small> 梶原	<small>しげと</small> 茂人	1957年9月21日生	<small>こうべ ししやうしん</small> 神戸市出身	Vo, Gt
<small>たかぎ</small> 高木	<small>しげはる</small> 茂治	1958年12月8日生	<small>おおさか ししやうしん</small> 大阪市出身	Vo, Bass, Mand
<small>ほんだ</small> 本田	<small>よしひろ</small> 義博	1959年3月30日生	<small>おおさか ししやうしん</small> 大阪市出身	Vo, Key, Pec

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。

SUPER FAMICOM

スーパーファミコンマウス

対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

**WOLFTEAM**
GAME CREATIVE STAFF