

SHVC-3G

とりあつかせつめいしよ
取扱説明書

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

横山光輝

三国志

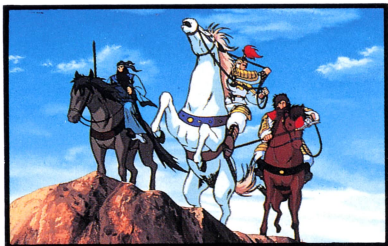


©光プロ・大日本印刷・テレビ東京
©ANGEL 1992 MADE IN JAPAN



ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「横山光輝 三国志」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、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ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。



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おいてください。
- 2) テレビ画面から出来るだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 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ヨツクを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) 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スイッチをお切りください。
- 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、接続しないでください。

もくじ

れきし しょうたいじょう 歴史からの招待状	2
つか がた コントローラーの使い方	4
こ だいちゆうごく せ かい さあ、古代中国の世界へ	
はじ がた ゲームの始め方	5
らん せ おさ てん か へいてい 乱世を治め、天下を平定せよ	
すす かた ゲームの進め方	7
はらんぼんじょう えいゆう ものがたり 波乱万丈の英雄たちの物語	
シナリオについて	9
くんしゆ しゆわん と 君主としての手腕を問う	
がめん み 画面の見かたとコマンド	12
てき し おの し へいほう はじ 敵を知り、己れを知る それ兵法の初めなり	
じようほう み 情報の見かた	25
めいくん てんべん ち い みかた 名君は天変地異をも味方にする	
イベントについて	28
さんごくし くんしゆれつでん 三国志・君主列伝	30
さんごくし せんりやくし なん 三国志 戦略指南	34

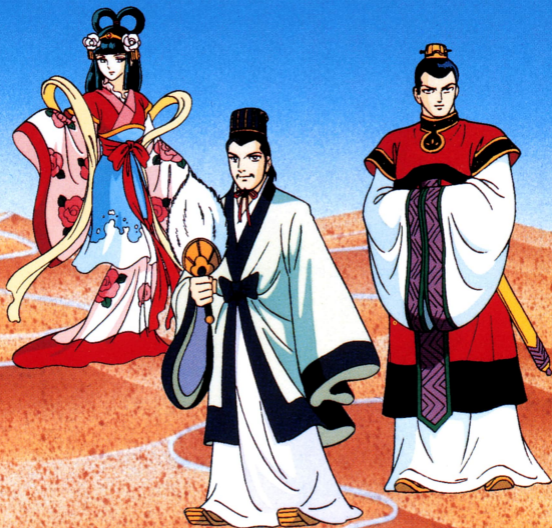
歴史からの招待状

TVアニメ化され、ますます人気上昇中のNo.1 歴史マンガが横山光輝氏の「三国志」です。古代中国を舞台に、実際に起こった史実をもとに壮大なスケールで展開する歴史物語。そしてそれを忠実に歴史シミュレーションゲーム化したのが、このスーパーファミコン版「三国志」なのです。



通常^{つうじょう}マップがズームアップする緊張感^{きんちようかん}あふれるゲーム^{てんかい}展開^{ちけいこう}、地形^{ちけいこう}効果がポイントになる立体表示^{りつたいひようじ}の戦^{せん}闘^{とう}シーン、そして天^{てん}変^{へん}地^ち異^いなどのさまざまなイベントが、あなたをリアルな歴史^{れきし}の世界^{せかい}にいざないます。もちろん^{はじ}初めての^{ひと}人でもおたすけモードによって、次^{つぎ}に何^{なに}をすればいいのかわかる親切^{しんせつせつけい}設計^{せきけい}。

マンガのキャラクターそのま^{かすおお}の数^{たうじようじん}多くの登場人^{とうじようじん}物^{ぶつ}たちと、古代^{こだい}中国^{ちゆうごく}の歴史^{れきし}を堪能^{たんのう}してください。



コントローラーの使い方

このゲームで使うボタン

※コントローラー I のみ使用

Rボタン / 使用しません

Lボタン / 使用しません

Xボタン / 使用しません

Yボタン / 使用しません

SELECTボタン /
使用しません

STARTボタン /
最初にゲームを始める
とき使います。

Aボタン
コマンドの決定、
実行に使います。

十字ボタン

↑↓←→での移動やコマンド
項目の選択をします。予算や兵
糧など数値を入力する必要がある
ときは↑↓で数値を増減しま
す。

Bボタン

画面上にコマンドが表示され
ていないときに、補助コマン
ドを表示させます。またコマ
ンドのキャンセル、1つ前にも
どるときに押します。

★スタート

ROMカセットを本体に正しくセットしたら、電源を入れます。タイトルが表示された後スタート画面になりますので、ここでスタートボタンを押すと選択画面になります。

新しくゲームを始めるときは、**+**ボタンの**↓↑**でスタートを選び、Aボタンで決定します。



★コンティニュー

すでにゲームをしたことがあって、データが記録されていれば、続きから始めることができます。選択画面でコンティニューを選び、Aボタンで決定してください。ファイル選択画面があらわれるので、同様に**+**ボタンの**↓↑**でファイルを選び、Aボタンで決定するとゲームが始まります。以下の操作の必要はありません。



★シナリオ選択

選択画面でスタートを選ぶと、シナリオ選択画面になります。

ゲームしたい方のシナリオを**+**ボタンの**↓↑**で選び、Aボタンで決定します。



★難易度選択

シナリオを決定すると、難易度選択画面になります。数が大きいほどむずかしくなっています。希望の数を**+**ボタンの**←→**で選び、Aボタンで決定します。



★君主選択

難易度を決定すると、プレイヤーが操作する主人公である君主選択画面になります。「群雄割拠」では6人から、「三田鼎立」では3人から選ぶことができます。

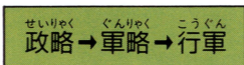
好きな君主を**+**ボタンの**←→**で選び、Aボタンで決定します。するとシナリオ設定が表示された後、ゲームが始まります。



★フェイスについて

このゲームは「フェイス」という単位で進められます。1フェイスは1カ月で、自国と他国のフェイスの繰り返しで状況が変化し、年があらたまっていきます。

フェイスは順番が決まっています、次のように繰り返され1年は下のようになります。

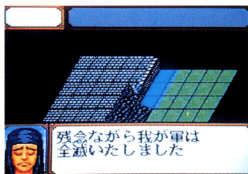


1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
せいりやく 政略	ぐんりやく 軍略	こうぐん 行軍	せいりやく 政略 ぜいしゅう 税収	ぐんりやく 軍略	こうぐん 行軍	せいりやく 政略	ぐんりやく 軍略	こうぐん 行軍	せいりやく 政略 しゅうかく 収穫	ぐんりやく 軍略	こうぐん 行軍

- 「税収」とある月は、その月の初めに金が入ってきます。
- 「収穫」とある月は、その月の初めに米(兵糧)が入ってきます。
- 月の初めにはイベントがある場合があります。
- 「行軍」フェイスだけターンという単位で進められます。1ターンは15日で、1フェイスである1カ月は2ターンです。
- 自国の城または部隊には命令を出すことができます。必要な命令を出し終わったら補助コマンドで「終了」を選んで実行します。すると他国のフェイスに移り、コンピュータによって自動的に実行されます。

★ゲームの目的

各フェイズを繰り返すことによってゲームを進めていきますが、内政・外交・軍事をバランスよく使い分けることによって領土を拡大し、最終的に中国全土を統一しなければなりません。



プレイヤーの選んだ君主が、後継者を残さずに死んでしまうとゲームオーバーです。

まずは自国のステータス(状態)をよく知り、国を豊かにしてから人材を集め、軍備を増強していきましょう。そして敵国のステータスを充分検討したうえで戦を始めたほうが無難です。いきなり戦をしかけると、すぐに自国を滅ぼしてしまうことになります。



シナリオ① 『群雄割拠』 189年

後漢末期、「黄巾の乱」に端を発した国の乱れは、その後、
霊帝の死を機に宮廷内の勢力闘争へと発展した。この騒乱の
中、都へ軍を進め一気に実権を掌握したのが、西域軍閥の董卓である。

しかし董卓の政治は残忍を極め、その横暴ぶりは諸国の武将
たちから反感を買い、ついには討伐の意を抱かせるにいたった。

ここに中国全土を部隊に群雄が割拠する戦乱の時代が始まったのである。

プレイヤーが選べる君主

袁紹 曹操 孫堅 董卓 劉備 馬騰

シナリオ② 『三国鼎立』 219年

「赤壁の戦い」のあと、曹操は西涼軍を破って漢中を平定し、
魏王となった。しかし蜀を手中に治めていた劉備がさらに漢
中を奪取し、曹操の中原に進出する野望は阻まれた。やがて
劉備は漢中王となり、曹操、孫権に次ぐ勢力となる。

一方、呉を治める孫権は劉備と姻戚関係を結ぶが、荊州を
任された劉備の義兄弟である関羽が中原をおびやかすし始めると、
それまでの敵、曹操と手を組みこれを攻撃した。

こうして魏・呉・蜀、三国みつどもえの戦いが始まったのである。

プレイヤーが選べる君主

曹操 孫権 劉備

★補助コマンド

すべてのフェイズにおいて共通して使えるコマンドがこれです。画面上にほかのコマンドが表示されていないとき、Bボタンを押すと表示されます。取り消したいときは、さらにBボタンを押してください。補助コマンドでは次の操作ができます。



● 助言

ゲームをどう進めていかわからないとき、アドバイスを与えてくれます。まず**+**ボタンの**←→**で「助言」を選び、Aボタンで決定します。その後、アドバイスがほしい自国の城や敵の城または部隊を、**+**ボタンの**↑↓←→**で動かして選び、Aボタンで決定するとさらに上のようなサブメニューが表示されます。続けてアドバイスがほしい項目を**+**ボタンの**←→**で選び、Aボタンで決定してください。アドバイスが表示されます。もう一度Aボタンを押すとアドバイスは消えます。



きろく ● 記録

ゲームのそのときの状態をROM
カセット内に記録します。
これで終了すれば、次に始めると
きは選択画面で「コンティニュー」
を選んで続きからスタートできま
す。+ボタンの←→で「記録」を選び、Aボタンで決定すると
ファイル選択画面になるので、さらに+ボタンの←→で選ん
で、Aボタンで決定します。



せってい ● 設定

各種効果を使うかどうか設定しま
す。+ボタンの←→で「設定」を選
び、Aボタンで決定すると次のよ
うに表示されます。さらに+ボタ
ンの←→で選び、Aボタンで決定
します。それぞれ「見る(ON)見ない(OFF)」「ステレオ(S
TEREO)モノラル(MONO)」の設定ができます。+ボタ
ンの←→で選び、Aボタンで決定します。



しゅうりょう ● 終了

そのフェイズでの命令をすべて終
了し、他国のフェイズに移します。



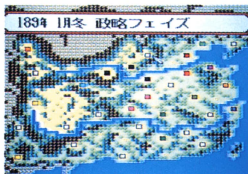
くんしゅ しゅわん と 君主としての手腕を問う

がめん み
画面の見かたとコマンド

★メイン画面

とうじ ちゅうごくぜんど とその ちけい ひょうじ
当時の中国全土とその地形が表示されています。ここで各国
の配置や勢力などを見ることができます。

この画面で各コマンドを実行する自国の城または部隊を指示
します。それには画面上にある \square を $+$ ボタンの $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ で移
動させ、Aボタンを押して決定します。すると、まずその城
または部隊の簡易情報が表示され、さらにAボタンを押すと
その時のフェイズに応じて「政略」「軍略」「行軍」のいずれかの
コマンドが表示されます。メイン画面にもどるには、Bボタ
ンを押してください。



●コマンドの実行について

「政略」「軍略」「行軍」の各コマンドは、基本的に自分の部下で
ある「武将」または自分が実行します。

また、予算が必要なコマンドを実行するときは、金や米の量
を決める必要があり、不足していると実行しても効果がな
かったり、実行できないこともあります。

さらに、コマンドによっては自国または敵国の、城や部隊を
指示する必要があることもあります。

● 担当武将の決め方

リストの中から**+**ボタンの $\leftarrow\rightarrow$ で選び、
Aボタンで決定。



● 数量の決め方

金(または米、兵士数など)の数量を**+**
ボタンの \uparrow で増やしたり、 \downarrow で減らしたりして、Aボタンで決安。左側に表示される総額(量)を超えることはできない。



● 城や部隊の決め方

+ボタンの $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ で \square または \square のカーソルを移動して城や部隊の上に重ね、
Aボタンで決定。

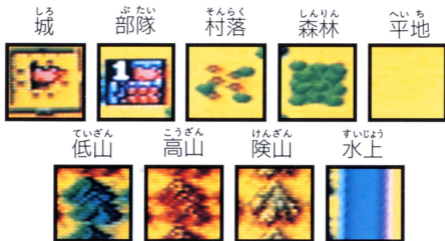


● 君主と国のカラーについて

メイン画面でも拡大画面でも、国(城)はそこを治める君主ごとに色分けして表示されます。自国の城は点滅していますので、まずどこにあるのか確認しましょう。

君主	カラー	君主	カラー	君主	カラー	君主	カラー
袁紹	茶色	袁術	黄土色	王朗	灰色	孔融	紫色
公孫瓚	黄緑色	曹操	赤色	孫堅	緑色	陶謙	ページユ
董卓	黒色	張魯	水色	馬騰	オレンジ	空き城	白色
劉表	ピンク	劉焉	黄色	劉備	青色		

ちけい み
●地形の見かた



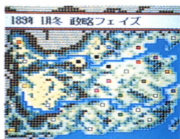
	しろ城	ぞんらく村落	けんざん陰山	こうざん高山	ていざん低山	しんりん森林	へいち平地	すいじょう水上
いどう ひつよう 移動に必要な機動力	0※	1	ふか 不可	3	2	2	1	2

てきこく しんにゆう ふ か
※敵国は侵入不可。

せいりやく
★政略フェイズ

このフェイズでは主に内政と外交を行います。

※実行できない命令があるときは、すべてが表示されないこともあります。



かいほつ
開発

のうぎよう
農業 [武] [数]

しゅうかくだか あ
収穫高を上げます。

さんぎよう
産業 [武] [数]

さんぎようち あ
産業値を上げます。

こくど
国土 [武] [数]

じんこう ふ
人口を増やします。

とうち
統治

みんしゆう
民衆 [武] [数]

みんしゆう どうち ど あ
民衆の統治度を上げます。

ぶしやう
武将 [武] [数]

ぶしやう ちゆうせい ど あ
武将の忠誠度を上げます。

租税 そ ぜい ちようしゆう **徴収** ちようしゆう **武** **数** ぜいりつ き がく すく がく りん じちよう 税率で決められた額より少ない額を臨時徴収します (可能なときのみ表示)
 ※額 がく くんしゆ じんとく ぶしよう せいじりやく へんか は君主の人徳と武将の政治力で変化します。

税率 ぜいりつ **数** へんこう 税率を変更します。

防災 ぼうさい **武** **数** たいふう こうすい ひがい へ 台風・洪水などの被害を減らします。

情報 じようほう **城** しろ **城** してい 指定した城のステータスを表示します。

武将 ぶしよう **城** **武** してい 指定した武将のステータスを表示します。

※Aボタンで決定しなくても、**+**ボタンで選択するだけで簡易情報を見ることができます。

輸送 ゆそう **城** **数** はい/いいえ かね ひようろう ゆそう 金・兵糧を輸送させます。
 (費用分は輸送物資から消費されます。)

人事 じんじ **移動** いどう **城** **武** はい/いいえ ぶしよう いどう 武将を移動させます (要費用)

任命 にんめい **太守** たいしゆ **武** ぶしよう たいしゆ にんめい 武将を太守に任命します。

軍師 ぐんし **武** ぶしよう ぐんし にんめい 武将を軍師に任命します。

解雇 かいこ **武** ぶしよう かいこ 武将を解雇します。

人材 じんざい **武** ざいや ぶしよう たんさく 在野の武将を探索します。

同盟 どうめい **締結** ていけつ **武** できこく いち じ てき きゆうせん 敵国と一時的に休戦します。

破棄 はき **武** きゆうせんじようやく はき 休戦条約を破棄します。
 (策略、攻撃などを実行すると自動的に破棄されます。)

政策 せいさく はい/いいえ せいりやく かいはいつ とうち ぼうさい 政略フェイズの開発、統治、防災、人材のみを指定した城の太守に委任したりまたは解除します。

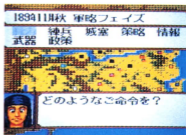
城 = 城または部隊を指定 **武** = 武将を指定 **数** = 数量を指定

はい/いいえ = 決定する。

★軍略フェイズ

このフェイズでは主に軍備を整え、自国の強化を計ります。

※実行できない命令がある時は、すべてが表示されないこともあります。



兵力 **徴兵** [数] 徴兵を行ない、控兵の数を増やします。(要費用)

①城 1,000人 = 金30 ②村 100人 = 金5

調整 [武] [数] 武将ごとに兵の数を調整します。

移動 [城] [数] [はい/いいえ] 指定した城に兵力を移します。(要費用)

練兵 [武] [はい/いいえ] 部隊の士気を上げます。(要費用)

城塞 [武] [数] 城塞を強化します。

策略 **離間** [武] [城] [武] 敵武将の忠誠度を減らします。

扇動 [武] [数] 敵国に住民反乱を起こさせます。金、米、人口、統治度が減り、武将が死んだり、国が手に入ることもあります。

破壊 [武] [城] 敵の城塞値を減らし、攻城戦に備えます。

引抜 [武] [城] [武] 忠誠度の低い敵武将を引き抜きます。

※ただしすべての策略は近国にしか仕掛けることができません。

情報 **城** [城] 指定した城のステータスを表示します。

武将 [城] [武] 指定した武将のステータスを表示します。

※Aボタンで決定しなくても、+ボタンで選択するだけで簡易情報を見ることができます。

武器……………**武****3**指定した部隊の武器を強化します。(要費用)
※武将のレベルが一定以上でないと実行できません。

政策……………**はい/いいえ** 兵力(徴兵・調整)、練兵、城塞、武器
のみ指定した城の太守に委任したり
解除します。

城=城または部隊を指定 **武**=武将を指定 **数**=数量を指定
はい/いいえ=Aボタンで「はい」、Bボタンで「いいえ」を実行
3=「騎馬」「弓」「歩兵」の3者から1者を選択して実行

★行軍フェイズ

このフェイズのみ1ターンを15日とした、2ターン(1カ月)になり、実際の軍事行動を行ないません。

●部隊を出陣させていない時や城を選択したとき



●出陣した部隊を選択したとき
※実行できない命令があるときは、すべてが表示されないこともあります。



部隊が敵の城や部隊と接触すると、《野戦モード》に入るかどうか聞いてきます。戦闘するときはAボタン、しないときはBボタンを押します。また、敵の攻撃を受けたときは自動的に《野戦モード》に入り戦闘が開始されます。

しろ せんたく
●城を選択したとき

しゅつじん
出陣…………… 武 終 数 その国の中くに なかにいる部隊ぶたいを指定していした場所ばしょに移動いどうさせます。

けいりやく か けい
計略 火計 武 ↑ 敵てきに火ひを放はなちます。(兵数減少へいすうげんしょう)

ひようろう
兵糧 武 ↑ 敵てきの兵糧ひようろうを焼やきはらい、減へらします。

ふくへい
伏兵 武 □ 森もりや山やまに部隊ぶたいを送おくって待ち伏せませします。

みつし
密使 武 ↑ □ にせの情じょうほう報なを流ながし、敵てきの士気しきを下げさげます。

じょうほう しろ ぶたい
情報 城/部隊 城 ↑ 指定していした城しろまたは部隊ぶたいのステータスひょうじを表示ひょうじします。

ぶしょう
武将 城 ↑ 武 指定していした武将ぶしょうのステータスひょうじを表示ひょうじします。

※Aボタンで決定けつていしなくても、+ボタンで選択せんたくするだけで簡易情報かんいじょうほうを見ることが出来ます。

しろ してい ぶしょう してい □ ぶたい しろ ばしょ してい
城 = 城を指定 武 = 武将を指定 = 部隊や城、場所を指定

すうりょう してい せんたく しゅうりよう
数 = 数量を指定 終 = 選択を終了

ぶたい せんたく
●部隊を選択したとき

いどう
移動…………… 部隊ぶたいを指定していした場所ばしょに移動いどうさせます。ただし兵糧ひようろうが不足ふそくすると、兵士数へいしすうおよび武将ぶしょうの体力たいりよくが減少げんしょうします。

ぶんたい
分隊…………… 部隊ぶたいを分わけて、指定していした場所ばしょに移動いどうさせます。

こうげき
攻撃……………《野戦モードやせん》に入はいります。(敵てきの部隊ぶたいまたは城しろと接せつ触しよくしているときかぎに限かぎる)

けいりやく か けい
計略 火計 武 □ 敵てきに火ひを放はなちます。(敵部隊てきぶたいが森もりや山やまにいるときかぎに限かぎる)

ひょうろう

兵糧

てき ひょうろう へ てき ぶたい ちか
敵の兵糧を減らします。(敵部隊の近くにいるときに限る)

ふくへい
伏兵

もり やま ぶたい おく ま ぶ
森や山に部隊を送って待ち伏せします。
(武将が複数いるときに限る)

みつし
密使

てき ぶしょう じょうほう なが し き ていか
敵の武将にうその情報を流し士気を低下させます。

じょうほう
情報

しろ ぶたい
城/部隊

shitei shiro ぶたい
指定した城または部隊のステータスを表示します。

ぶしょう
武将

shitei ぶしょう ひょうじ
指定した武将のステータスを表示します。

※Aボタンで決定しなくても、+ボタンで選択するだけで簡易情報を見ることができます。

= 武将を指定 = 部隊や城、または場所を指定

※で移動先を選ぶ場合は、は限定された範囲内しか動きません。またが希望の場所に移動できないときは、一度Bボタンを押してからやり直してください。

さんこう 参考

へいし にん いどう ひょうろう しょうひ
兵士300人が移動するとき、1ターンで1の兵糧を消費します。

どうよう ぶしょう ひとり ひょうろう しょうひ
同様に武将1人は1ターンで5の兵糧を消費します。

《野戦モード》

部隊が敵の城や部隊と接触すると「戦闘しますか」と聞いてくるので、戦闘するときにはAボタン、しないときはBボタンを押します。（ただし敵の部隊から攻撃を仕掛けられたときは、必ず《野戦モード》になります。）

Aボタンを押すと《野戦モード》に入り、画面が3D表示に変わります。



白兵戦

《野戦モード》に入り、部隊と部隊が接触して戦闘を開始すると『白兵戦』になります。『白兵戦』では「歩兵」「騎馬」「弓」「武将」のすべての部隊を戦わせることが可能です。



攻城戦

《野戦モード》に入り、部隊が城と接触し戦闘を開始すると『攻城戦』になります。攻城戦で城壁が崩れて部隊が行き来できるようになると、『白兵戦』になります。



① **+**ボタンの $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ で \square を動か^{うご}かし、 \square マップ上に部隊(武将)を配置し、兵糧部隊を決めます。



② 命令を出す部隊を**+**ボタンの $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ で \square を動か^{うご}かして選び、Aボタンを押すと「部隊コマンド」のメニューが、Bボタンを押すと「全体コマンド」のメニューが表示されます。



③ 「部隊コマンド」から「攻撃」を実行すると、「白兵戦及び攻城戦」になります。ここで、戦う部隊(騎馬、弓、歩兵、武将)の順番を**+**ボタンの $\leftarrow\rightarrow$ で選んでAボタンで決定^{けつてい}していきます。



敵の部隊の組み合わせや順番はコンピューターが自動^{じどうてき}的に決定^{けつてい}します。

④ 1つ以上の小隊の順番を決めると戦闘ができます。**+**ボタンの \downarrow で「戦闘開始」を選び、Aボタンで決定^{けつてい}します。降伏^{こうふく}するときには「降伏」を選んでください。



- ⑤「^{せんとうかいし}戦闘開始」を実行すると自動的に戦^{じどうてき}闘が始まり、3回繰り返して《野戦モ^{せん}ード》にもどります。



- ⑥部隊コマンドの「^{たいきやく}退却」を実行すると、その部隊は《野戦モード》から抜け^ぬて全体コマンド(メイン画面)にもど^{めん}ります。兵糧^{ひやうろう}を持った部隊を「退却」させると、全部隊が退却します。



一騎打ち

『白^{はく}兵^{へい}戦』で、武将^{ぶしょう}どうしの対戦になると自動的に『一騎打ち』になります。メッセージをAボタンを押して確認してください。戦闘が始まります。

対戦するごとに、武将はダメージを受けて体力の数値が減り、体力が0になると死んでしまいます。そして部隊全体では優勢でも、武将が死ぬとその部隊が全

滅となります。戦闘はどちらかの武将が死ぬか降伏するまで続けられます。(5回討ち合うと終わる)



ぜんたい

全体コマンド

- 前進**………命令済み以外の全部隊を前進させます。(1コマ)
後退………命令済み以外の全部隊を後退させます。(1コマ)
情報………指定した武将のステータスを表示します。

✦ボタンで選択するだけで簡易情報を見ることができます。

終了………コマンドを終わり、敵のターンに移します。

部隊コマンド

(3D画面で、命令済み以外のどれかの部隊に✦ボタンの↑↓
 ←→で◇を動かして選びAボタンを押す。)

移動………部隊を移動可能な範囲以内で移動させます。
 (✦ボタンで直接移動させる。やり直したいときはAボタンで決定する前にBボタンを押す。)

攻撃………接触した敵部隊に攻撃をしかけます。
戦術 **火計** 攻撃可能な範囲の敵の部隊に火を放ちます。(森林でのみ可能)

落石 攻撃可能な範囲で下にいる部隊に石を落として攻撃します。(敵部隊より高い場所にいるとき)

酒盛 酒盛をして敵の士気を下げます。

罵声 攻撃可能な範囲の敵を罵声を上げて誘い出します。

退却………戦闘を中止して行軍にもどります。

※部隊は、✦ボタンの↑↓←→で◇を動かして選びます。選択範囲が限られている場合は、その範囲内でしか◇は動きません。

※実行できない命令があるときは、すべてが表示されないこともあります。

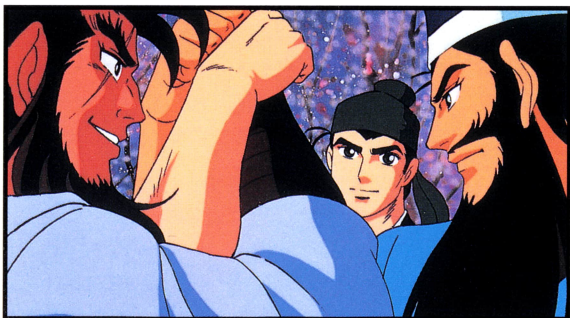
はくへいせん
白兵戦のとき

ぶきち 武器値	ほへい 歩兵	きば 騎馬	ゆみ 弓	ぶしょう 武将レベル
1	かな 刀	かな 刀	ゆみ 弓	1以上
2	やり 槍	やり 槍	いしゅう 弩	5以上
3	やり たて 槍+盾	せんしや 戦車	しやど 車弩	10

こうじょうせん
攻城戦のとき

ぶきち 武器値	ほへい 歩兵		きば 騎馬	
	しゅびがわ 守備側	こうげきがわ 攻撃側	しゅびがわ 守備側	こうげきがわ 攻撃側
1	まるたお 丸太落とし	まるたつ 丸太突き	とうせき しょう 投石(小)	とうせき しょう 投石(小)
2	な やり 投げ槍	まるたしやつ 丸太車突き	とうせき だい 投石(大)	とうせき だい 投石(大)
3	な やり たて 投げ槍+盾	しょうしや 衝車	はつせきしや 発石車	はつせきしや 発石車

ゆみ ぶたい はくへいせん おな
※弓部隊は白兵戦と同じ。



てき し おの し へいほう はじ 敵を知り、己れを知る。それ兵法の初めなり。

じょうほう み
情報の見かた

「情報」コマンドを実行することによって、指定した「国(城)」
「武将」「部隊」などのステータスを見ることができます。この
とき表示されたデータをいかに生かすかが重要なポイントで
す。もちろん敵ばかりでなく、自国のことも知る必要がある
のは言うまでもありません。

★国(城)のステータス

くに	くに	な	まえ	
国	国	の	名前
くんしゅ	くに	とう	ち
君主	その	国	の
たいしゅ	ぞく	りょう	とう
太守	その	属	領
かね	くに	たく	わ
金	その	国	に
こめ	かく	え	ら
米(兵糧)	れ	て	い
たみ	くに	たく	わ
民	その	国	に
しゅうかくだか	かく	え	ら
収穫高	れ	て	い
さんぎょう	くに	たく	わ
産業値	その	国	に
とうちど	かく	え	ら
統治度	れ	て	い
ぼうさい	へい	し	ふ
防災値	兵	士	を
ぜいりつ	く	め	い
税率	米	の	収
じょうさい	く	め	い
城塞値	米	の	収
ぶしょうすう	く	め	い
武将数	米	の	収
どうめいこく	く	め	い
同盟国	米	の	収
せいさく	く	め	い
政策	米	の	収

へい し すう げん
兵士数(現)
へい し すう ひかえ
兵士数(控)

げんえき へい し かず
現役の兵士の数。
よ び えき へい し かず
予備役の兵士の数。

★武将のステータス

ぶ しやう
武将……………武将の名前
たいりよく
体力……………負傷すると減り、〇になると死ぬ。何も担当し
ていなければ、自国内で回復可能(村の上でも
回復)

こうげきりよく
攻撃力……………その武将の、戦闘や一騎打ちでの攻撃力
ひょうほうりよく
兵法力……………戦略を組み立てる能力
せいじりよく
政治力……………内政・外交の能力
ちゅうせいど
忠誠度……………君主に対する忠誠度。低いと他国に引き抜かれ
ることもある。

じんとく
人徳……………その武将も持つ徳。統治、租税、人事、同盟、
策略に影響

へいすう
兵数……………その武将が指揮する部隊の兵士の数。最大
10,000人

へいこうげきりよく
兵攻撃力……………その武将が指揮する部隊の攻撃力
しき
士気……………部隊全体の士気。兵の攻撃力に影響する。
とうそつりよく
統率力……………部隊を統率する能力。高いほど多くの兵士を部
下に持てる。

けいけんち
経験値……………戦術の成功、白兵戦、攻城戦で増え、ある一定
値に達するとレベルが上がる。

ぶきりよく
武器力……………大きいほど白兵戦の時、敵に与えるダメージが
大きくなる。ただし武器力アップには武将の一
定以上のレベルと、金が必要。
武器力2……………武将のレベルが5以上。

必要^{ひつよう}な金^{かね}（歩兵^{ほへい}=200、弓^{ゆみ}=250、騎馬^{きば}=300）

武器^{ぶき}力^{りよく}3……武将^{ぶしょう}のレベル^{れいぶる}が10

必要^{ひつよう}な金^{かね}（歩兵^{ほへい}=400、弓^{ゆみ}=500、騎馬^{きば}=600）

レベル……この値^{あたい}が上^あがると、その武将^{ぶしょう}の攻^{こう}撃^{げき}力^{りよく}、兵^{ひょう}法^{ほう}力^{りよく}、政^{せい}治^じ力^{りよく}、統^{とう}率^{そつりよく}力^{りよく}が上^あがる。

★君主^{くんしゅ}、太守^{たいしゅ}、軍師^{ぐんし}について

君主^{くんしゅ}は一^{いつ}国^{こく}の主^{しゅ}権^{けん}を持^もつ統^{とう}治^ち者^{しゃ}で、世^せ襲^{しゅう}でその位^{くら}につきま^すす。そしてその国^{くに}に属^{ぞく}する領^{りょう}地^ち（属^{ぞく}領^{りょう}）を、君^{くん}主^{しゅ}に任^{にん}命^{めい}されて治^{おさ}め^るのが太^{たい}守^{しゅ}です。また軍^{ぐん}師^しは君^{くん}主^{しゅ}や太^{たい}守^{しゅ}に任^{にん}命^{めい}されて、おもに戦^{せん}路^り面^{めん}の助^{じょ}言^{げん}をしま^す。



めいくん てんべんちい みかた
名君は天変地異をも味方にする

イベントについて

季節によって、各フェイズを開始する前に天変地異などの災害(イベント)が発生することがあります。

5~10月
 おおあめ
大雨

乾燥地域で発生すると収穫高が増え、そのほかの地域では洪水発生の原因になる。台風により発生確率が増す

5~10月
 こうすい
洪水

大雨が発生した国でのみ発生。米、収穫高、防災値、城塞地を下げる

6~9月
 かん
干ばつ

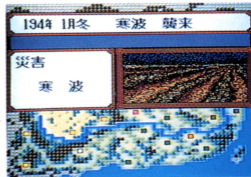
大雨が発生しない年に発生。収穫高、人口、士気を下げる

8~10月
 たいふう
台風

防災値が低いと収穫と人口に影響し下げる。さらに大雨の発生率が増える

11~4月
 かんば おおゆき
寒波(大雪)

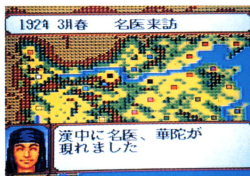
北部に発生し、収穫高、人口を下げる



きせつ かんけい
季節に**関係ない**イベント

いしや めい いらいほう つき かい こく はつせい
医者(名医来訪) 月に1回、1国のみが発生することがある。
 とうち と たか はつせい
 統治度が高いほど発生しやすく、その国の
 ぜんぶしょう たいりよく ぜんかい
 全武将の体力を全快させる。

はんらん じゅうみんはんらん とうち が ひく はつせい さんぎょうち じんこう
反乱(住民反乱) 統治度が低いと発生する。産業値、人口、
 へいしすう じょうさいち たいしゆ じんとく さ
 兵士数、城塞値、太守の人徳を下げます。



ほか
その他の**イベント**

がつ
4月
ぜいしゅう
税収 かね ぞうか さんぎょうち じんこう ぜいりつ とうち と たか
 金が増加。産業値、人口、税率、統治度が高いほど
 しゅうにゅう ふ
 収入は増える。
 ぜいりつ たか とうち と げんしゅう
 ただし税率が高くなると統治度は減少する。

がつ
10月
しゅうかく
収穫 こめ ぞうか しゅうかくだか じんこう ぜいりつ とうち と たか
 米が増加。収穫高、人口、税率、統治度が高いほど
 しゅうかく ふ
 収穫は増える。
 ぜいりつ たか とうち と げんしゅう
 ただし税率が高くなると統治度は減少する。

えんしやう

袁紹(シナリオ1)

ききやうこう ぼつかいたいしゆ 「黄巾の乱」 へいていご だいしやうぐん かしん
 祀郷侯、渤海太守。「黄巾の乱」 平定後、大將軍・可進らとと
 おうぼう かんがん ちゆうさつ こんらん き ぐん じけん しやうあく とうたく
 もに横暴な宦官を誅殺し、混乱を機に軍事権を掌握した董卓
 どうぼつ しやこう めいしゆ かつやく
 討伐の諸侯の盟主として活躍。
 ちゆうげん ねら そうそう さいだい てき
 中原を狙う曹操の最大の敵でもあつた。



ステータス初期値					
たいりよく 体力	68	こうげきりよく 攻撃力	70	せいじりよく 政治力	96
ひやうほうりよく 兵法力	80	レベル	6	じんとく 人徳	57

そうそう

曹操(シナリオ1)

「黄巾の乱」をへいてい だいしやうぐん かしん かめい とう
 平定するため、大將軍・可進の命によって討
 ぼつ こうほすう ぶ か かつやく おうぼう きわ とうたく
 伐にあたった皇甫嵩の部下として活躍。横暴を極めた董卓を
 にく だとうとうたく れんごうぐんせつりつ げんどう
 憎んで打倒董卓の連合軍設立の原動
 りよく ご ちゆうごくほくぶ えんしやう
 力となる。その後、中国北部・袁州
 の刺史を経て漢中をへいてい かんちゆう へいてい みずか ぎ おう
 となり三国のひとつ「魏」の礎を築く。



ステータス初期値					
たいりよく 体力	103	こうげきりよく 攻撃力	115	せいじりよく 政治力	104
ひやうほうりよく 兵法力	112	レベル	5	じんとく 人徳	84

そんけん
孫堅(シナリオ1)

うていこう ちょうさたいしゆ そうそう おな こうきん らん かしん かめい
烏亭侯、長沙太守。曹操と同じく、「黄巾の乱」で可進の下命に
より討伐にあたった朱儁の部下として活躍。打倒董卓の連合
ぐん くわ どうたく ちょうあん のが
軍に加わり、董卓が長安へ逃れると
はいきよ らくよう ぎよくじ も かえ
廃虚となった洛陽から玉璽を持ち帰
る。その後、袁術の命により劉表の攻
げき えんじゆつ めい りゆうひやう こう
撃にあたるが、黄祖軍の矢に倒れる。



ステータス初期値		
たいりよく 体力 96	こうげきりよく 攻撃力 99	せいじりよく 政治力 86
ひやうほうりよく 兵法力 91	レベル 5	じんとく 人徳 77

どうたく
董卓(シナリオ1)

「黄巾の乱」の混乱に乗じて、帝を連れて洛陽に入城、その軍事
りよく りやう おうぼう きわ
力を利用して横暴を極める。しかしこれに反対する袁紹を盟
しゆ れんこうぐん らくよう
主とする連合軍によって、洛陽からの
かこう よぎ ちょうあん
下向を余儀なくされる。長安におち
ついた董卓は、彼を憎む王允の策略に
どうたく くれ にく おういん さくりやく
よって部下の呂布の手で殺害される。



ステータス初期値		
たいりよく 体力 96	こうげきりよく 攻撃力 109	せいじりよく 政治力 92
ひやうほうりよく 兵法力 90	レベル 7	じんとく 人徳 48

りゅうび

劉備(シナリオ1)

幼いころから関羽、張飛と義兄弟の契りを交わす。「黄巾の乱」では盧植の弟子として活躍。董卓討伐では北平太守の公孫瓚



のもとで、関羽、張飛とともに戦う。各地を転々としたあと、名軍師で知られる諸葛亮を得て、ついには「蜀」を建国する。

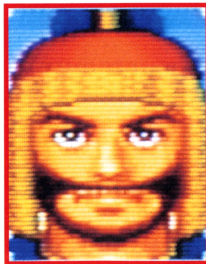
ステータス初期値

体力	90	攻撃力	95	政治力	82
兵法力	71	レベル	3	人徳	99

ばとう

馬騰(シナリオ1)

西涼太守。马超の父。192年、董卓の要請で長安にのぼり、征西将軍に任命される。しかしその後董卓討伐の連合軍に加わ



り活躍。208年、曹操によって魏の都の宮門内警備の衛尉に任命され、関中には長男の马超だけが残ることになる。

ステータス初期値

体力	108	攻撃力	121	政治力	85
兵法力	88	レベル	5	人徳	93

そんけん
孫権(シナリオ2)

そんけん むすこ そんさく 説光 あに こうとうこうりやく しかく たお あと
孫堅の息子で、孫策の弟。兄が江東攻略で刺客に倒されて後
たく さんごく ん けんこく りゅうび どうめい
を託される。その後、三国のひとつ「呉」を建国。劉備と同盟
むす せきへき たたか そうそうぐん はい
を結び、「赤壁の戦い」で曹操軍を敗
そう かんう ほくぼつ かいし
走させるが、関羽が北伐を開始する
りゅうび うらぎ そうそう どうめい むす
と劉備を裏切って曹操と同盟を結ぶ。



しよきち
ステータス初期値

たいりよく 体力	93	こうげきりよく 攻撃力	109	せいじりよく 政治力	126
ひょうほうりよく 兵法力	110	レベル	7	じんとく 人徳	90



いち くんしゅ せんたく なんい ど か
一、君主の選択で難易度は変わる！

せいりやく ぐんりやく
政略・軍略

どうたく ぞんけん そうそう えんしやう ばとう りゆうび じゆん がた
董卓→孫堅→曹操→袁紹→馬騰→劉備の順に難し。
やさ やさ
易しい←……………→難しい

に かいはつ かね こうか
二、開発は金1でも効果あり！

せいりやく
政略

さいしやうげん かね じんかいせんじゆつ あ
最小限の金による人海戦術でステータスを上げよ。

さん じんざいはつくつ たいしゆ まか
三、人材発掘は太守に任せよ！

せいりやく
政略

ざいや ぶしやう かなら めきき たいしゆ みだ
在野の武将は必ずや自利きの太守が見い出すであろう。

よん じやうさいち たいさ
四、城塞値、0と1では大差あり！

ぐんりやく
軍略

こうじやうせん しゆびがわ ゆうり
1ならば攻城戦にて守備側が有利、0ならば攻城戦さえもなし。

ご ひやうろう ぶたい ねら
五、兵糧0の部隊を狙え！

こうぐん
行軍

ひやうろう やせん
兵糧が0では野戦はならず。
じぐん へい へ しょうり ほりよ かのう
自軍の兵を減らさずして勝利、あるいは捕虜も可能なり。

ろく しゆりよく ぶ たい しゆうちゆう はか
六、主力部隊は集中レベルアップを計れ! **こうぐん 軍**

とうそつりよく ぶ きりよく てん か どういつ ぜつたいじょうけん
統率力、武器力は天下統一への絶対条件なり。

なな なに ゆみたい きょう か
七、何はともあれ弓隊を強化せよ! **ぐんりやく 軍略**

ぶ き ゆみ き ば ほ へい じゆん あ
武器レベルは弓→騎馬→兵兵の順に上げるがよし。

はち ぶしょう ひ め ちゆうせい ど さ
八、武将の引き抜きには、まず忠誠度を下げよ! **せいりやく 政略**

ちゆうせい ど ひく ぶしょう ね が え ご ちゆうせい ど たか
忠誠度の低い武将ほど、寝返り後の忠誠度は高し。

きゆう たいしゆ ころ にんめい
九、太守は心して任命せよ! **せいりやく 政略**

あら にんめい ちゆうせい ど あ かいにん ちゆうせい
新たに任命されれば忠誠度は上がり、解任されれば忠誠
度はさがるとつねなり。

さん ごく し ひつ

三国志 必

勝^か
つた
ために
読む^よ!!

BOOK

バンダイ
公式ガイドブック

横山光輝

三国志

華麗^{か れい}なグラフィックとともに、必勝^{ひつしょう}のため^{ため}の戦^{せん}略^{りやく}、戦^{せん}術^{じゆつ}を満載^{まんさい}の公式^{こうしき}攻^{こう}略^{りやく}本^{ほん}!

へんけいばん がつまつはつばい よてい
B6変型判 6月末発売予定

よか えん ほんたい えん
予価780円(本体757円)

発行:株バンダイ
お問い合わせ:バンダイ 出版課
TEL 03-5828-3070

©光プロ・大日本印刷・テレビ東京

いま——横山光輝 空前^{くうぜん}
スーパーファミコン



しょう

勝アイテム!!!

のスペクタクルロマンが、
と共に蘇える!!

見てから勝つ!!



ばん
ビデオ版
横山光輝

三国志

1~11

巨匠・横山光輝が描く空前のベスト
セラ—3000万部ついにビデオシリー
ズ化決定!! (全11巻予定)

カラー/各88分/ステレオHiFi

各12,800円(税別)

発売元:バンダイ メディア事業部
販売元:バンダイ ビジュアル株
お問い合わせ:バンダイ ビジュアル株
TEL 03-5828-3001



バンダイファミコンクラブ

ゲームについての^{しつもん}ご質問は、**03-5828-3333**
[受付時間/月～金曜日(除く祝日) 10～16時]にお問い合わせください。

- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
- 受付時間外の電話はおさげ下さい。
- 東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れのないようにしてください。

おことわり

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発生見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)

このたびは、エンジェル製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気づきの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイグループ お客様相談センター

(関東)東京都台東区駒形2-5-5

☎111-81

☎03-3847-6666

- 電話受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時
- 電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。

スーパーファミコン^{にんてんどう}® は任天堂^{しやうひやう}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。

発売元 株式会社エンジェル

静岡県焼津市越後島360-1 〒425

株式会社エンジェルはバンダイグループの^{いっしや}一社です。