

# 三国志列伝

乱世の英雄たち

**Perfect Attack**

コマンド活用法など情報満載!!  
これさえ読めば全国統一目前だ

# 三国志列伝

乱世の英雄たち

*Perfect Attack*

## ～ 本書の使い方～

この本ではコマンドの注意点や活用法について紹介し、武将データも載せている。参考にして攻略して欲しい。

## 目次

徹底マスター!!	『三国志列伝』の基礎知識	3
	セガならではの三国志の世界	3
	ゲームシステムと各シナリオの勢力関係	4
ポイントチェック!!	全国統一への手引き	6
	内政の充実が君主の手腕の見せどころ	6
	列強を相手に外交で勝とう	8
	軍事のメインは人材登用にあり	10
	行軍時のポイントは戦闘と補給のバランス	12
武将一覧!!	170人の武将データ大公開!!	14
	時代を築いた3人の英雄たち	14
	武将データ一覧表	15

# 徹底マスター!! 『三国志列伝』の基礎知識

## セガならではの三国志の世界

三国志といえば、ゲームメーカー各社からゲーム化されている、シミュレーションゲームの定番モチーフだ。それをセガがどのようなアレンジで出すのか興味を持たれたが、セガならではのオリジナリティあふれるゲームに仕上がっている。その分新たに盛り込まれた要素も多くなっていて、それらの要素は攻略とも密接なかかわりを持っている。まずは特徴的な幾つかの要素を解説していこう。

### コマンド入力

このゲームではコマンドを2ヵ月単位で実行する。奇数の月に内政、外交、軍事の指示を、偶数の月に行軍の指示を行う。奇数の月のコマンドは命令可能な武将がいるかぎり、幾つでも実行できる。そのため1ターン内にコマンドをできるかぎり活用するのがポイントになる。



行軍が別格として扱われているため、輸送などもスムーズ

### ノーラインマップ

このゲームにはマップ上にヘクスがなく、初心者でもなじみやすい。しかしヘクスがない分移動のときなど、目的地までの距離感が若干つかみにくい。



ノーラインのリアルなマップが臨場感を高めてくれる

### アニメーション

各コマンドを実行すると、さまざまなアニメーションが展開される。これによって臨場感が高まりゲームにのめり込める。ただし、そのあとでデータなどの確認を忘れないように。



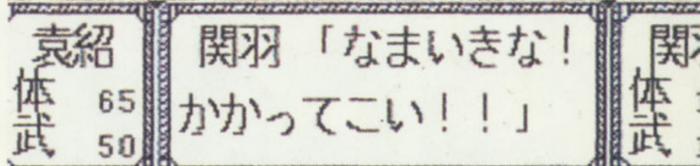
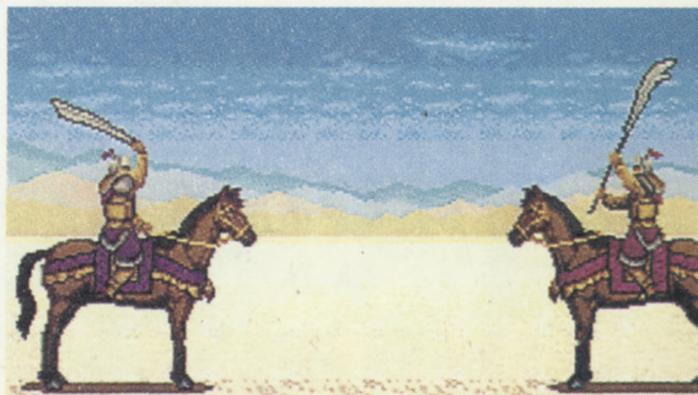
迫力のあるアニメーション

### 戦闘画面

戦闘画面には敵部隊との戦いと、敵武将との一騎打ちの2つがある。一騎打ちはアクションシーンで展開される。この戦いに勝てば敵部隊に勝てるので、比較的戦力を消耗しないで済む。さらに、手動で戦うのに慣れてくると、かなり不利な戦いでも勝てるようになる。腕を磨いて活用しよう。



部隊同士の戦闘では、騎馬兵がどれくらいいるかがポイント



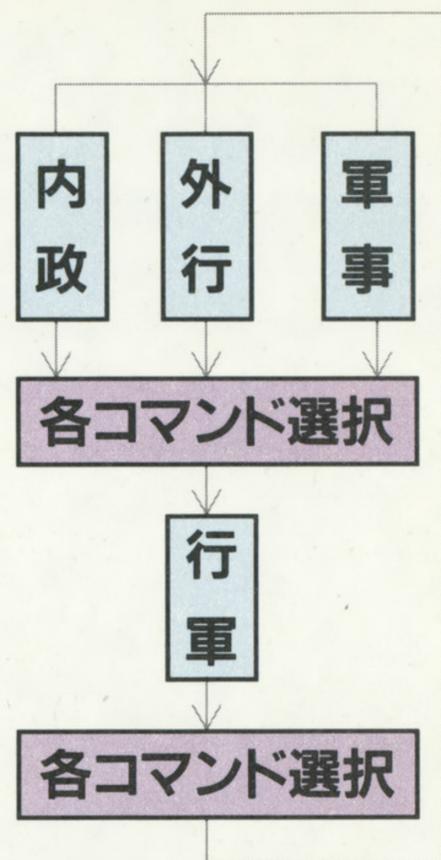
大迫力の一騎打ち。腕を磨けば不利な戦いにも勝てる

# ゲームシステムと各シナリオの勢力関係

ゲームシステムはいたってシンプルで、各フェイズは右のフローチャートのように流れている。ここではゲーム内容と各シナリオの勢力関係について紹介しよう。下のマップのように全部で40の国が存在し、最終的に

は中国統一をするのが目的。3つのシナリオの中から1つを選択する。それぞれ選べる君主が決まっています、領地数もそれぞれ異なる。武将のパラメータも個性があるので、どの君主を選ぶかで展開が変化する。

## 各フェイズの流れ



⬆️奇数月ごとに内政、外交、軍事、偶数月ごとに行軍が回ってくる



⬆️輸送中でもほかのコマンドが同時に継続されている

## 中国全図と各地の地名



- |             |               |
|-------------|---------------|
| ① 襄平(ジョウヘイ) | ②① 平陽(ハイヨウ)   |
| ② 薊県(ケイケン)  | ②② 臨晋(リンシン)   |
| ③ 代県(タイケン)  | ②③ 長安(チョウアン)  |
| ④ 信都(シント)   | ②④ 許昌(キョウショウ) |
| ⑤ 臨淄(リンシ)   | ②⑤ 西城(セイジョウ)  |
| ⑥ 下邳(カ ヒ)   | ②⑥ 襄陽(ジョウヨウ)  |
| ⑦ 濮陽(ボクヨウ)  | ②⑦ 永安(エイアン)   |
| ⑧ 建業(ケンギョウ) | ②⑧ 且蘭(ソラン)    |
| ⑨ 寿春(ジュシュン) | ②⑨ 龍編(リュウエイ)  |
| ⑩ 建安(ケンアン)  | ②⑩ 臨涇(リンエイ)   |
| ⑪ 南昌(ナンショウ) | ②⑪ 漢中(カンチュウ)  |
| ⑫ 番禺(バング)   | ②⑫ 江州(コウシュウ)  |
| ⑬ 晋陽(シンヨウ)  | ②⑬ 宛温(エンオン)   |
| ⑭ 洛陽(ラクヨウ)  | ②⑭ 姑蔵(コゾウ)    |
| ⑮ 安城(アンジョウ) | ②⑮ 西都(セイト)    |
| ⑯ 新野(シンヤ)   | ②⑯ 襄武(ジョウブ)   |
| ⑰ 江夏(コウカ)   | ②⑰ 成都(セイト)    |
| ⑱ 江陵(コウリョウ) | ②⑱ 武陽(ブヨウ)    |
| ⑲ 臨湘(リンショウ) | ②⑲ 雲南(ウンナン)   |
| ⑳ 合甫(ゴウホ)   | ②⑳ 不韋(フ イ)    |

マップ上の国の番号は、P15以降の武将の位置と共通です。

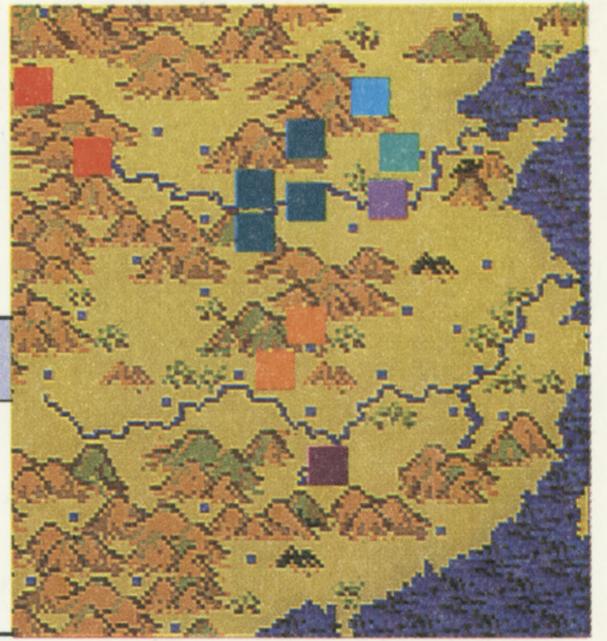
## シナリオ1 桃園結義(184年~)

この年代頃はどの君主も経済力、軍事力が共に低い。そのため、どの国の武将もなかなか出兵しないから、自軍も当分は出兵せずに国力の充実に努めるべき。開発をするなら、なるべく知力の高い武将でやれば効率よく産業値が上がる。また、このシナリオは空き城が多くあるか

ら、国力をある程度あげたら、次は空き城をどんどん占領していこう。領土を拡大したかったら早いもの勝ちだ。そのためにも早めに国力を上げよう。

### 選択可能な英雄と領地数

■ 劉備・1国	■ 孫堅・1国
■ 曹操・1国	■ 劉表・2国
■ 董卓・4国	■ 馬騰・2国
■ 袁紹・1国	



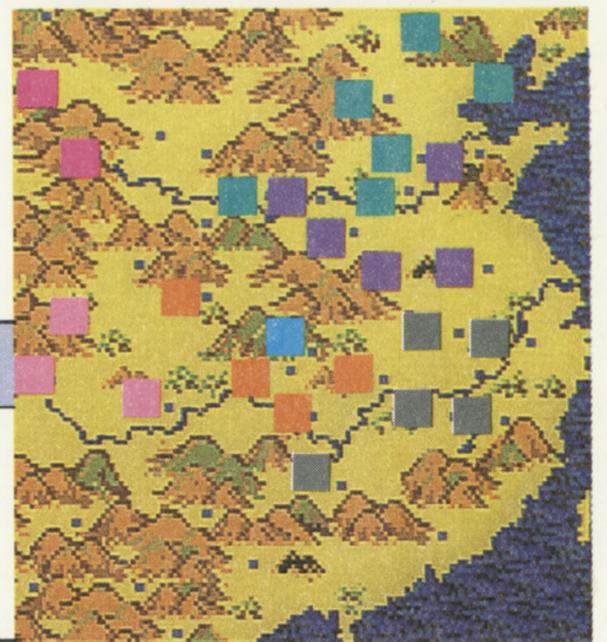
## シナリオ2 群星乱舞(200年~)

この年代になると、どの君主も強大になっていて、攻め込んでも一朝一夕には攻め崩せない。それに敵国がいつ自国に出兵してくるかわからない状態だ。国力を充実させるのは当然のこと、外交面での充実が国の安定を助けるといい。特に国力が高い国と同盟を結べ

ば、同盟を結んでいる間は攻め込まれる心配はないし、借金もできるようになって便利。だが、借金しすぎると返済に困るから、ほどほどにしておこう。

### 選択可能な英雄と領地数

■ 劉備・1国	■ 劉表・4国
■ 曹操・5国	■ 馬騰・2国
■ 袁紹・6国	■ 劉璋・3国
■ 孫権・5国	



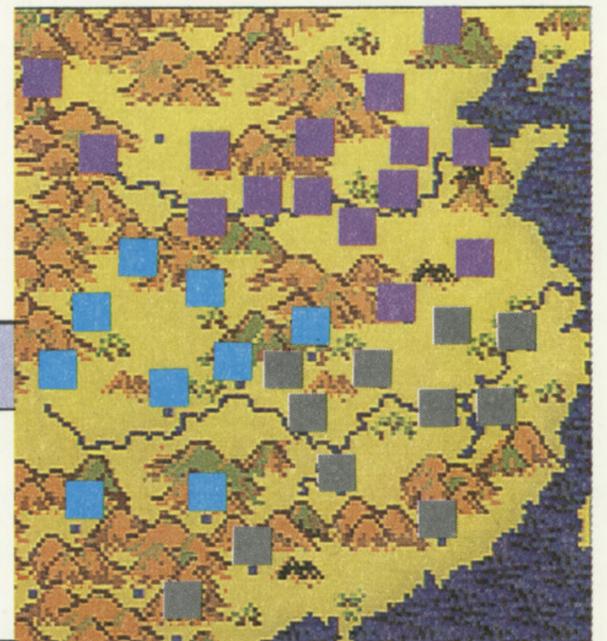
## シナリオ3 三国鼎立(215年~)

この年代では、うかつに行軍するのは滅亡を意味する。なぜなら、一方に攻め込もうとすると、そのすきをもう一方の国がねらってくるからだ。シナリオ2のとき以上に外交をうまくやって1国と同盟を結び、もう1国を攻めるとするのが、ここでの常とう手段。自分の配下に自

信があっても、同盟を結ばずにどんどん敵国に攻め込むと2国を相手にするぶん、消耗が激しく戦力も分散してしまうので、勝てる見込みは少ない。

### 選択可能な英雄と領地数

■ 劉備・9国
■ 曹操・15国
■ 孫権・11国



## 村を活用しよう

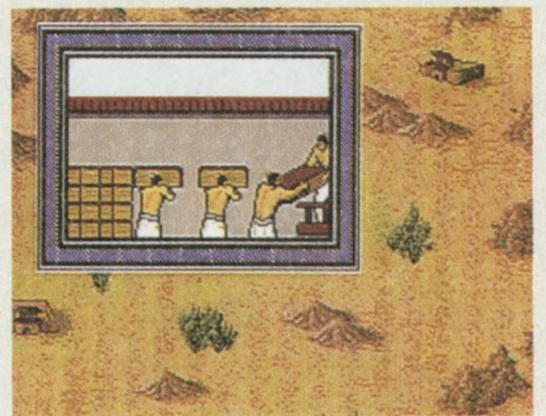
左のマップ上で位置を示してある村では体力の回復、兵糧の調達、武器の購入ができる。行軍から帰る途中での体力回復に便利。体力は回復させる値によって金額が違ふ。兵糧は購入する量の2倍のお金が必要になるから、残金には気を配ろう。武器は武将に与えると

忠誠度を上げることができる。行軍先で新たに武将が仲間になったときなどに、与えてやろう。

何と言っても米

行軍補給	劉備軍	金	8000
軍資金	8000	武器	拐突槍 2000
兵糧	1160	米	鎧 1000
武将数	2		盾尖刀 3000

何を求めになりますか?



村で購入した米は自動的に購入した国に運んでくれるのだ

# ポイントチェック!! 全国統一への手引き

## 内政の充実が君主の手腕の見せどころ

天下統一を目指すには、まず内政の充実が必要不可欠だ。どのような行動の仕方をするに

しても、内政をおろそかにしていると、途中で必ず破たんすることになる。自軍の状況に十分目

を向け、足場を固めてから行動に移るようにしよう。そうすれば順調に進められる。

### まず最優先に国力を高める

内政の中でもまず最初に行わなければならないのが、領地の安定を図ることだ。特にシナリオ1などでは、これがゲーム進行のかなめになるといえる。主に下の3つのコマンドを使って進める。それぞれ、予算をどれ

だけかけるかがポイントになるので、状況に応じて判断する必要がある。それぞれのコマンドに対する判断の目安をあげておくので、これを参考に、より適切な予算をあてはめていけるようにしよう。

①まずはスタート時の領地の状況を確認しよう



### 開 発

開発は産業値を上げるコマンド。最初のうちは所持金のうちの10%ほどを月々かければいだろう。そして領地を増やしなから、お金の入る4月の時点で所持金を確認して、金額は上げつつ所持金全体での割合を下げるようにしていこう。



①知力の高い武将ほど効率的な開発をすることができる

### 福 祉

福祉は統治度を上げるコマンド。領民の反乱を抑える要素なので一度に予算をかけるより、継続することが大切。また、このコマンドを1人の武将に継続して数ヵ月行わせると人徳の値も増える。少ない予算でかまわないので、継続しよう。



①予算はそれほどかけなくても、確実に継続させていこう

### 教 育

教育は武将の忠誠度を上げるコマンド。まずそれぞれの武将の忠誠度を確認しよう。教育にかかる金額は、武将の知力などの要因で変化する。その武将に重要な場所を守らせたりしたければ、90くらいの忠誠度になるまで教育しよう。



①武将に教育を施して忠誠度を上げれば寝返る可能性が減る

## 領地ごとの格差をなくす

それぞれの領地で個別に安定を図っているだけでは、天下統一への道は遠い。領地の数が増えたら、領地ごとのバランスをとった内政を行っていかねばならない。そのためには人材を活用したり、領地の貧富の差

をなくしたりとさまざまな配慮が必要になってくる。まず、それぞれの領地の人材を整えることから始めよう。その上で各領地の財政が安定するように、均等に資源を分配し、税率を定めていくようにしよう。

漢中と雲南では武将のいる数にかなり差がついている

武将数			
29 龍編	—	35 西都	—
30 臨涇	—	36 襄武	—
31 漢中	4	37 成都	3
32 江州	3	38 武陽	2
33 宛温	—	39 雲南	1
34 姑蔵	—	40 不韋	—

## 移動・任命

人材活用には移動と任命を使う。移動の場合、どの武将をどこに移動させるかは、人数だけではなく能力的な要素も加味して考えなければならない。そして最大のポイントとなるのは、各領地に必要な人材を見極めることだ。領地のバランスをとるといっても、すべての領地を同じ状態にするのではなく、敵の領地に隣接するところには、武力の高い武将を配置して敵の攻撃に備え、自軍の中枢にあたる

配置して効率的に開発を進めるなど、全領地を見渡した上でのバランスが要求される。任命によって武将に位を与えると、忠誠度が上がる。ただし、もともと忠誠度の高い武将を選ばないと裏切られることもある。

移動にはある程度金がかかる



目的の領地にどの武将を移動させるかデータを見て判断しよう



かかる費用を承諾すると出発

## 輸送・税率

領地ごとの貧富の格差をなくすために、輸送と税率でコントロールしよう。輸送のパターンは金だけ、米だけ、金と米の3種類があり、ひとつきで移動できる距離が順番に短くなっている。運ぶ量は1万と決まっているので、それ以上輸送したいときには何度か繰り返す必要がある。また、領地の財政のため以外にも輸送は価値がある。輸送を行うこと自体では何も消費しないので、敵の領地に近い自軍の領地に武力の高い武将を移動させ、そこにお金や米を輸送す

れば、効率良く行軍させることができるのだ。

税率は財政を左右する重要な要素だ。しかし、なるべく低く抑えるようにしよう。税率の増加によって、統治度が下がったりするからだ。開発することで収入を増加させよう。

税率は産業値などから決めよう



上から順番にひとつきに移動できる距離が短くなる



税率を上げすぎると統治度が下がり、反乱が起きやすくなる

# 列強を相手に外交で勝とう

強敵たちと戦っていくためには戦略が重要だ。何の考えもなしにちょ突猛進していくだけで

は、いずれ息切れして敗退してしまうことになる。そうならないためにも、最初のうちは外交

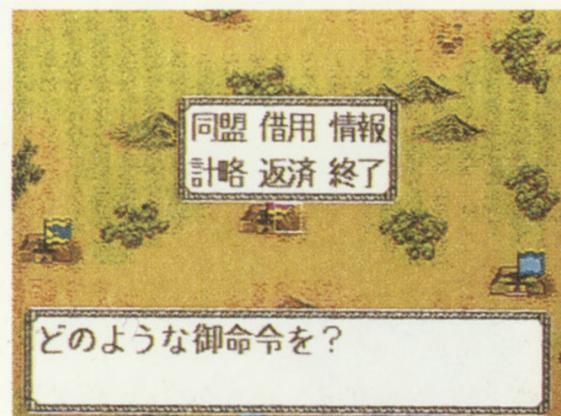
手段を活用して安定を図ろう。そして力を蓄えた上で攻撃に転じればいいのだ。

## 敵を利用して有利に展開

まずは敵を徹底的に利用して状況を有利に展開させよう。敵を利用するためには、同盟関係を結ばなければならない。同盟は英雄同士の間で締結されるので、相手の支配する領地すべてと同盟を結んだことになる。そ

してそこから攻撃してくる確率が低くなるのだ。さらに借金を申し入れることもできるようになる。自軍の力が強くなるまではひたすら利用しよう。ただし相手も同じ状態なので油断することはできない。

◎さまざまな用途のある外交コマンドを、十分活用しよう



## 同盟

同盟を結ぶときにポイントになるのは、相手の位置である。自軍の領地の近くにいる武将を選ぼう。たいした敵ではなくとも、いったん戦闘に入れば必ず

幾らかの戦力を消耗することになる。同盟を求めるには下の2つの方法がある。

- **貢物** お金や米を貢いで仲間にする。高額を必要とする。
- **説得** 担当武将の知力と、君主の人徳が大きく影響する。

◎同盟は結んだ英雄の支配地すべてと休戦できる



## 借用・返済

借金は相手の所持金のうち、相手が許す範囲で借用することができる。行軍のあとで村に立ち寄る必要ができたときなどに有効だ。ただし、いったん借りたら返済するまでは、借りることはできない。



◎相手の所持金の中から相手が承諾してくれそうな金額を提示

◎このように返済するまでは、さらに借りたりはできない



## 情報

同盟関係を申し入れるにしても、借金をするにしても、相手の陣営がどのような状況なのか確認しないと、むだな労力を使うだけになる。特に貢物で相手を仲間にしようというときはチェックが必要。安定した陣営で

あるほど、ちょっとやそっとの貢物ではなびいてこない。もし失敗してしまうと使った貢物がふいになるばかりでなく、君主の人徳まで下がってしまうのだ。十分情報コマンドで相手の陣営を観察した上で同盟できるかどうか、どれくらいかければ同盟可能かを判断しよう。



◎あいての陣営の状況も情報コマンドで一目で確認できる

# 計略を使って敵を弱体化させる

外交で使うことができる計略はこの3種類。どれも威力絶大

外交の要素の中で攻撃的なのが計略だ。不意をつくものなので、一方的に敵にダメージを与えられる。下の3つの要素があり威力は大きい。ただし成功する確率が低いのが難点だ。いずれの場合でもポイントになるの

が、担当武将の知力と敵武将の知力だ。自軍に知力の高い武将がいるときは、相手の知力を確認しつつ仕掛けてみるといい。大体90以上あれば試す価値はあるだろう。それに満たない場合は試すだけむだだ。



## 離間

離間というのは敵武将の間の信頼関係を失わせて、仲たがいを起こさせるというもの。成功すれば相手の陣営から武将が1人抜けて戦力ダウンになる。

影響する値	結果	備考
担当武将の知力 担当武将のランク 敵武将の知力 敵武将のランク 敵武将の忠誠度	担当武将の文官値増 敵武将の忠誠度減 担当武将の人徳減 (失敗時) 君主の人徳減 (失敗時)	計略の中では成功する確率が高いが、威力的には一番弱い。敵武将の状態によってかなり影響を受ける。

## 火計

火計は文字通り火を放って相手の陣営にダメージを与えるもの。成功すれば米、金、産業値という、国力の3本柱を減らすので敵国自体を弱らせる。

影響する値	結果	備考
担当武将の知力 担当武将の武官値 敵太守の知力	担当武将の文官値増 担当武将の武官値増 敵国の米減 敵国の資金減 敵国の産業値減	失敗すると担当武将は、武力によって逃げられるかが決まり、捕まると忠誠度によって寝返るかどうかが決まる。

## 暗殺

暗殺には刺客と埋伏の毒の2通りがある。刺客とはいわずとした殺し屋を差し向けることで、埋伏の毒というのは潜入させていたスパイに毒を盛らせて相手を殺すというもの。計略の中でも暗殺は成功率が低く、よほど条件が整わないと成功することはない。

影響する値	結果	備考
担当武将の知力 (方法決定)		刺客と埋伏の毒では後者の方が知力が必要。
(刺客の場合) 担当武将の知力 敵武将の知力 敵武将の武力 敵武将の武官値	担当武将の文官値増 資金減 担当武将の人徳減 (失敗時) 君主の人徳減 (失敗時)	刺客は金によって雇われる。雇う金は担当武将の知力によって変動する。敵の武力が高いと、ほとんど歯が立たない。
(埋伏の毒の場合) 埋伏武将の忠誠度 埋伏武将の知力 埋伏武将の武官値 敵武将の知力 敵武将の武力 敵武将の武官値	担当武将の文官値増 担当武将の人徳減 (失敗時)	埋伏武将は、敵国内にいる忠誠度の低い武将が自動的に選ばれる。そのためその国の人材に大きく影響される。選んだ武将が能力が低いと問題にならない。失敗するとその武将は死ぬか、在野に下る。



武将によって暗殺の方法は2種類に分かれる

# 軍事のメインは人材登用にあり

軍事といっても、内容的には戦闘に備える軍備のコマンドがそろえられている。ここでのコマンド選択が、あとから戦局を

左右する要素になるので、十分考えた上で万全の態勢を整えよう。まずは徴兵によって兵士を増やし、その能力を訓練で高め

るとともに、国自体の防衛能力を高めて敵の行軍に備えよう。最もポイントになるのは優秀な武将を手に入れること。

## 兵力を整えて行軍にそなえよう

まずしなければならないのは、兵力を整え国の防衛力を上げること。敵の行軍を迎え撃ち、こちらから行軍を仕掛けるためには、これらのことが必要不可欠になる。兵力だけを整えて行軍しても、留守をねらわれて国を

占領されてしまつては、もともこもない。また、防衛力を上げるだけでは、いつまでも領地を広げることができない。この2つの要素を十分整えたところで、やっと行軍する下地が出来上がるのだ。

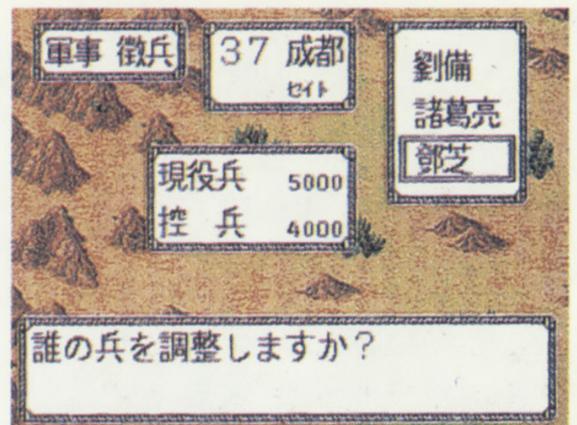
⓪あらかじめ武将の数と防御率をチェックしておこう



## 徴兵・訓練

徴兵は100人単位で雇い入れる。この1単位につき300の金が必要だ。大人数を1つの国で徴兵すると、人口が減り国力に影響がでてくるので、徴兵はある程度国を分散させて行おう。兵士の数を増やしたら、今度は

その訓練を行う。訓練は兵士の数×0.1の金額が必要になる。これによって兵士たちの士気が上がる。1回の訓練では士気は3くらいしか上がらないので、何度も繰り返して訓練を行う必要がある。士気は直接戦力を増やす要素なので、余裕があるかぎり訓練を十分行おう。



⓪徴兵すると各武将の兵士の数を調整することができる

## 防衛・武器

防衛力を上げるには担当武将の知力などが影響するので、なるべく知力の高い武将に担当させ、一気に強化するのではなく、一定の予算のまま継続させるようにしよう。そうすれば資金作りがしやすく、防衛力を高めながら兵士の訓練などを行うことができる。敵の陣営に近い領地ほど高い防衛力が必要だ。同時に武器を購入して武将にわけ与えよう。購入できる武器は国や村によって違う。武将が持てる武器は、剣、槍、太刀の3種類。

同じ順番で重さも増える。それぞれ3段階の強さがある。重さは一騎打ちの時の動きに影響し、強さは武将の攻撃力に影響する。通常の戦闘画面では持っている武器の中で最強のものが自動的に選ばれる。



⓪防衛は長期的な展望に立って予算を決めるようにしましょう



⓪武器を与えると忠誠度も増加

鄧芝		レベル3	
トウ		官位	
		文官値	80 武官値 44
体力	80	忠誠度	96
	80	攻撃力	41
武力	76	統率力	85
		機動力	8
知力	91	兵力	8000
		武器	手刀
徳	87	士気	54

⓪武器は3つまで持てる

# 人材を見つけ出し自軍を增強する

兵士の数を増やし、訓練を十分行ったとしても、それを指揮する武将がいなくては話にならない。優秀な武将が自軍に少なければ、探索や引き抜きによって人材を確保しよう。1人の武将が持てる兵士の数は統率力に

よって異なる。統率力の最大値は150で兵士を1500人雇うことができる。1国に入れる武将の数は10人までなので、多くの兵士を活用するためには武将の統率力がポイントになる。もちろん武将自身の武力も大切。

## 探 索

在野にいる武将を登用するには探索を行う。探索には担当武将の知力と人徳が影響する。出現する武将によっては無条件で登用できるものや、逆に決まった武将にのみ発見できるものなどさまざま。見つけたらすぐ

さま登用しよう。優秀な武将が増えれば、状況は好転する。1度で優秀な武将を見つけだせるとは限らないので、探索は何回も繰り返そう。15ページからの武将一覧を参考にして、探してみると見つけやすい。どんどん武将の数を増やして、自軍の戦力を高めていくようにしよう。

## 引 き 抜 き

引き抜きの条件は、探索と比べてかなり厳しくなっている。まず担当武将の人徳が影響し、その上で自軍の君主の人徳、敵武将の忠誠度が影響するのだ。その代わり見返りは大きい。第1に引き抜きに成功した場合、その時点でその武将は高い能力を持っているので、訓練したりする必要がない。第2に敵の君主を引き抜けた場合は、その支配する国を手に入れることができる場合があるからだ。



①このような大物を引き抜くことは残念ながらほとんど無理

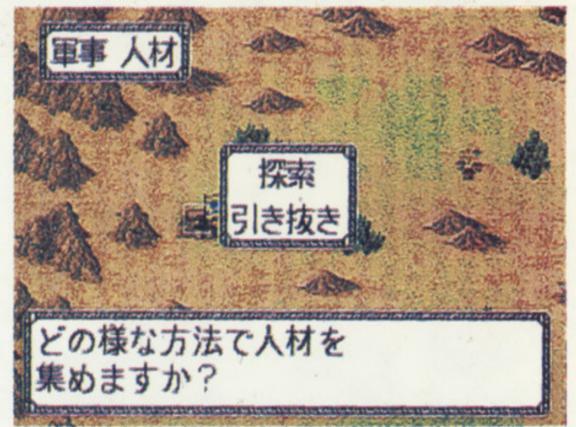
## ● 貢物

引き抜きの方法の一つは貢物で仲間に引き入れる方法。これにはかなり高い出費を覚悟しなければならない。資金によほど余裕があるとき以外は、この方法は勧められない。失敗した場合は、損害の復旧にかなり手間がかかるからだ。

## ● 説得

もう一つは説得する方法。この方法では、たとえ失敗しても受けるダメージは人徳が減ることだけ。その代わり成功する確率は、貢物を差し出すよりは低くなってしまふ。条件もさらに付加されている。担当武将の人徳、知力、ランクのほか、自軍君主と敵君主の人徳がはかりにかけられる。その上で敵武将の忠誠度が影響するのだ。失敗し

①新たに武将を仲間にする方法はこの2つ。探索の方が簡単



①武将を発見することができた。能力に応じて仕事を与えよう



①貢物は金と米をそれぞれ幾らくらい差し出すか決める。かなり思い切って使わないと効果がない

たときの人徳が減るのも、担当武将だけではなく、君主の人徳も減ってしまう。十分データを考慮してから実行しよう。



①使者による引き抜きは、双方の人材の能力が複雑に影響しあう

# 行軍時のポイントは戦闘と補給のバランス

行軍のときに重要になるのはなにも戦闘だけではない。移動中の、金や米の消費にも気を配

らなければならない。戦闘と物資の補給のバランスをとらなければ行軍は成功しないのだ。途

中で物資が底をついて兵士が死んだり、武将の体力が減ってしまったりする。

## 行軍前に最適な量を決めよう

出陣のときには、軍資金と兵糧をどれだけ持っていかを決めるが、このとき設定した量が多すぎると、その領地での開発などが滞るし、少ないと行軍自体に支障をきたすことになる。量をどの程度に設定するかは、敵陣地までの距離と敵陣営の規模の2つから算出するが、大体1回の行軍に1000の金と60日ぶん

の米を持てば自軍の周りの敵を攻めるのに十分な量だ。



④ 出陣する武将は武力の高いものでない場合は複数で向かおう



④ 金は1000程度  
用意すれば大丈夫



④ 兵糧は60日ぶん程度  
用意すれば安心

## 3つの戦略を生かそう

敵の領地に入ると表示される移動シーンは、一見難しそうだが実は簡単だ。山や川などの障害を通らないように細かく移動命令を出せばいいのだ。一度に目的地までの移動命令を出すと、直線的に進むので障害を通

って兵力を減らしてしまうことがあるからだ。移動して敵と出会うといよいよ戦闘だ。3つの戦略パターンを活用して戦うことになる。それぞれの生かし方の説明を読んで、十分に使いこなして欲しい。

④ 3つの戦略パターンのうち、最も醍醐味のあるのが一騎打ち



## 陣形を選ぶ

部隊戦闘時には5つの陣形から1つを選択して戦う。歩兵ばかりのときは大して意味がないが、騎馬兵がいるときは有効なパターンを選ぶ必要がある。



④ 最も安定した陣形。武将を完全に守っている



④ 先頭の騎馬兵が突破口を開き敵の武将をねらう



④ 敵が横に広がって攻めてくるときには有効



④ これは初めから退却を意識した陣形といえる



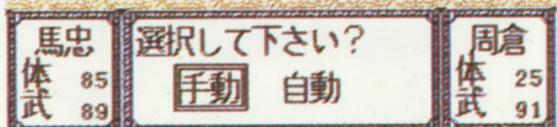
④ 比較的安定しているが両端がやられると弱い

# 一騎打ち

一騎打ちには自動と手動の2つのモードがある。自動モードを使った場合は、武将の能力値そのままの反応が返ってくる。有利な状況なら必ず勝ち、不利な状況だと勝つ可能性はほとんどない。運悪く不利な状況の場合は手動モードを活用しよう。敵コンピュータの動きのパターンなど、たかが知っている。すぐに要領がつかめる。いったん要領をつかめば、かなり不利な

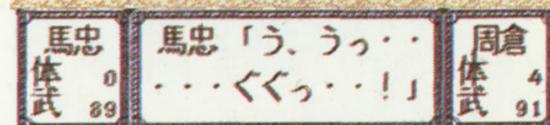
条件でも勝つことができるようになる。ポイントは、敵との距離を広げて、相手が近寄ってきたところで攻撃すること。

## 手動操作を活用する



一騎打ちでは手動モードがプレイヤーにとっては有利

## プレイヤーの操るのは周倉



かなり不利な戦いでも勝てる

# 計略・攻城

戦闘時にも計略は使える。ただし実行する部隊が、2日で移動できる範囲内に敵がいるときに限り、敵のいる地形によって

実行できる計略が異なる。どの計略がどこで実行できるかは下の表を参考にして欲しい。攻城は自軍の部隊が敵の城に接したときに使えるコマンド。敵の兵力、城の防御力を減らせる。



挑発して敵を城から誘い出す計略だ

計略名 命令名	影響する値		有効地形	成功時		失敗時	
	味方	敵		味方	敵	味方	敵
火計	知力	知力	山、森、川	士気増	兵士数減	士気減	
	軍師の有無	武官値					士気減
		軍師の有無					体力減
落石	軍師の有無	軍師の有無	山VS平地	士気増	体力減	士気減	
止石	軍師の有無	軍師の有無	山、森		移動不可		
				士気減			
挑発	軍師の有無	軍師の有無	全地形	士気増	命令不可(2日)	士気減	士気減
		城内か否か			士気増		
説得	知力	知力	全地形		寝返り	人徳減	
	人徳	人徳		君主の人徳減			
	ランク	ランク					
	君主の人徳	忠誠度					
		君主の人徳					
連環	知力	知力	川		移動不可		
	軍師の有無	武官値					
		軍師の有無					
攻城	知力	知力	城	兵力減	兵力減		
	武官値	武官値				防御率減	
	軍師の有無	軍師の有無					
		防御率					

# 武将一覧!! 170人の武将データ大公開!!

## 時代を築いた3人の英雄たち

ここでは、三国志の中でも中心に位置する3人の英雄について紹介する。どの英雄も性格が

データに反映していて、とても個性的。劉備は徳が高いし、曹操は文武ともにすぐれている。

孫権は人を扱うのがうまい。あとは、それぞれの特徴を生かすも殺すもプレイヤー次第。

### 劉備～前漢帝の血筋を引き、蜀を建国した

字は玄德。漢帝国の血筋を引く君主。学問はさほど好きではないが、おだやかで寡黙な性格だった。めったに表情を顔に出さなかったが、心の中ではいつも大志を抱いていた。人徳がとても高く、人を引きつける魅力

を持っていた。関羽、張飛と桃園の誓いで義兄弟の契りをかわし、漢帝国の復興を志して立ち上がる。その後、荊州にて諸葛亮孔明を軍師として迎え入れる。後に益州に入り、蜀を起こして皇帝を名のる。

	劉備	レベル6			
	リュウベ 太守	官位 君主 文官値 140 武官値 150			
体力	81	忠誠度	—	攻撃力	62
	81	統率力	140		124
武力	89	機動力	9	武器	簡鐵
知力	82	兵力	13000		
徳	99	士気	70		

その人徳の高さから、劉備を慕って配下に加わるものも多い

### 曹操～「乱世の姦雄」と呼ばれた英傑、魏を建国

字は孟徳。若き頃より狩りや歌舞音楽を好み、権謀術策に優れ、「治世の能臣、乱世の姦雄」と称される。中国統一という大志の前では、いかなる行為も許されるものと思っていた。また、敵であろうとすぐれた武将

には心からもてなしをした。黄巾の乱以後、日の出の勢いで力をつけ、その名を全国に響かせる。暴君董卓の没後、都を許昌に移して魏の太祖となる。そのあと、軍師の司馬懿の反乱にあうまで曹一族の支配は続いた。

	曹操	レベル7			
	ソウソウ 太守	官位 君主 文官値 150 武官値 180			
体力	85	忠誠度	—	攻撃力	61
	85	統率力	150		123
武力	88	機動力	9	武器	簡鐵
知力	89	兵力	15000		
徳	87	士気	70		

中国統一という大志の前では、あえて非常な手段も使用した

### 孫権～有能な武将に恵まれていた。呉を建国

字は仲謀。孫堅の次男にあたる。父の孫堅は戦死、兄の孫策は病死という不幸が続く。孫策の死後、領土を受け継ぐ。父、兄の残したすぐれた人材と地の利を得て領土の拡大をした。蜀の劉備、魏の曹操と天下を三分

し、呉朝の初代皇帝となる。人材、領土の生かし方を心得ていたため、やることにそつがなかった。また、配下の中には知力のすぐれた武将がたくさんいた。劉備、曹操の間で常に戦況を左右した存在であった。

	孫権	レベル6			
	ソウケン 太守	官位 君主 文官値 140 武官値 140			
体力	80	忠誠度	—	攻撃力	56
	80	統率力	150		115
武力	80	機動力	9	武器	簡鐵
知力	98	兵力	15000		
徳	91	士気	70		

孫権が呉を建国できたのは、優秀な武将を使いこなしたから

# 武将データ一覧表

人名	読み	体	武	知	徳	忠	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3
伊籍	イセキ	46	25	90	77	76	?	劉表⑳	劉備㉑
尹楷	インカイ	63	60	48	51	66	?	在野③	—
于禁	ウキン	92	95	48	58	91	?	曹操㉒	曹操㉑
袁熙	エンキ	67	75	51	61	82	袁紹④	袁紹②	—
袁紹	エンショウ	65	50	68	59	—	君主④	君主③	—
袁尚	エンショウ	78	80	71	60	95	?	袁紹②	—
袁譚	エンタン	80	71	31	43	75	袁紹④	袁紹④	—
閻圃	エンホ	54	34	80	58	70	?	?	曹操㉓
王楷	オウカイ	62	61	88	75	76	?	?	在野⑨
王粲	オウサン	61	39	91	50	52	?	?	曹操⑦
王修	オウシュウ	52	42	77	70	80	?	?	曹操⑦
王忠	オウチュウ	72	81	54	60	63	?	曹操⑤	?
王平	オウヘイ	85	89	65	70	65	?	?	劉備㉑
王甫	オウホ	72	58	79	76	90	?	?	在野㉕
王累	オウルイ	62	30	74	75	88	?	劉璋㉒	?
蒯越	カイエツ	53	47	85	61	70	劉表㉑	?	?
蒯良	カイリョウ	60	57	89	72	80	在野⑯	劉表⑰	?
賈華	カカ	72	73	53	63	75	?	?	孫権㉑
華歆	カキン	66	55	78	88	31	?	?	曹操⑤
賈詡	カク	70	27	118	65	71	董卓⑭	曹操⑮	曹操⑭
郭図	カクト	48	46	83	42	56	?	袁紹③	?
郭嘉	カクカ	45	39	128	73	82	?	曹操⑭	—
鄂煥	ガクカン	87	91	37	70	64	?	劉璋㉒	在野㉙
郭汜	カクシ	76	78	41	39	52	董卓㉓	—	—
楽進	ガクシン	85	92	54	66	82	?	曹操⑭	曹操㉒
郭淮	カクワイ	71	75	90	86	92	?	?	曹操㉓
夏侯淵	カコウエン	88	89	46	76	90	曹操⑦	曹操⑮	曹操㉓
夏侯惇	カコウトン	95	109	61	77	95	曹操⑦	曹操⑮	曹操⑮
夏侯霸	カコウハ	80	82	77	73	62	?	?	曹操㉓
夏侯蘭	カコウラン	72	73	59	56	80	?	?	在野㉒
華雄	カユウ	110	98	42	65	80	董卓㉑	—	—

表の見方：体＝体力 武＝武力 知＝知力 徳＝人徳 忠＝忠誠心 シナリオ＝どの君主に属しているか。うしろの番号は武将が配備されている国番号 ?＝データ作成時に、そのシナリオで発見できなかった武将を示す 在野＝中立武将 ー＝そのシナリオでは登場しない武将を示す また、武将データは登場した最初のシナリオのものです

人名	読み	体	武	知	徳	忠	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3
関羽	カンウ	126	130	89	95	99	劉備③	劉備⑬	劉備⑬
関平	カンペイ	89	96	75	89	99	?	?	劉備⑬
韓玄	カンゲン	65	31	52	26	42	?	劉表⑱	—
韓遂	カンスイ	87	80	76	79	85	馬騰⑳	馬騰⑳	?
闕沢	カンタク	76	44	92	90	93	?	孫権⑨	孫権⑨
韓当	カントウ	98	87	77	82	80	孫堅⑲	孫権⑨	?
甘寧	カンネイ	108	118	94	65	94	?	?	孫権⑱
簡雍	カンヨウ	76	65	85	87	90	?	在野⑯	劉備⑳
顔良	ガンリョウ	112	118	51	64	91	袁紹④	—	—
魏延	ギエン	99	108	55	76	82	?	?	劉備⑳
牛金	ギユウキン	83	83	62	63	70	?	?	曹操⑥
許緒	キョチヨ	120	134	45	65	88	?	曹操⑳	曹操⑭
許攸	キョユウ	48	53	82	40	46	?	袁紹⑦	—
婁覽	ギラン	60	65	20	31	25	?	?	在野⑧
虞翻	グホン	62	41	80	60	69	?	孫権⑩	孫権⑪
嚴顔	ゲンガン	85	95	85	85	98	?	劉璋⑳	劉備⑳
呉懿	ゴイ	89	91	52	70	72	?	劉璋⑳	劉備⑳
黄蓋	コウガイ	80	85	80	86	98	孫堅⑲	孫権⑪	孫権⑱
高幹	コウカン	75	73	54	68	65	?	袁紹①	—
侯成	コウセイ	77	79	42	50	46	?	?	曹操⑬
侯選	コウセン	82	86	58	62	50	?	馬騰⑳	曹操⑳
黄祖	コウソ	80	75	57	36	62	劉表⑳	劉表⑰	—
黄忠	コウチュウ	97	120	77	95	95	劉表⑱	劉表⑱	劉備⑳
高覽	コウラン	85	83	64	60	50	?	袁紹⑳	?
胡軫	コシン	72	75	38	51	62	董卓⑳	—	—
顧雍	コヨウ	68	56	92	88	84	?	孫権⑨	孫権⑫
呉蘭	ゴラン	75	78	45	65	60	?	劉璋⑳	在野⑳
蔡瑁	サイボウ	60	73	52	30	23	劉表⑱	劉表⑳	—
司馬懿	シバイ	62	42	137	86	90	?	?	曹操⑳
周善	シュウゼン	89	80	72	77	96	?	在野⑩	在野⑩
周倉	シュウソウ	95	88	51	70	95	?	在野⑱	劉備⑱
周泰	シュウタイ	92	89	63	63	73	?	孫権⑪	孫権⑧
周魴	シュウホウ	70	54	85	70	85	?	?	孫権⑪
周瑜	シュウユ	85	94	132	93	99	?	孫権⑱	—

表の見方：体＝体力 武＝武力 知＝知力 徳＝人徳 忠＝忠誠心 シナリオ＝どの君主に属しているか。うしろの番号は武将が配備されている国番号 ?＝データ作成時に、そのシナリオで発見できなかった武将を示す 在野＝中立武将 ー＝そのシナリオでは登場しない武将を示す また、武将データは登場した最初のシナリオのもので

人名	読み	体	武	知	徳	忠	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3
朱桓	シュカン	83	91	83	70	90	?	?	孫権⑱
朱然	シュゼン	72	82	76	72	83	?	?	孫権⑳
朱治	シュチ	78	75	69	80	85	孫堅⑱	孫権⑨	孫権⑨
朱靈	シュレイ	79	83	65	72	76	?	曹操⑥	曹操㉑
荀彧	ジュンイク	68	39	124	82	95	?	曹操㉒	?
荀諶	ジュンシン	65	30	82	70	72	?	在野②	?
荀攸	ジュンユウ	70	42	103	80	93	?	曹操⑤	?
蔣琬	ショウエン	75	57	89	90	98	?	?	劉備㉓
徐栄	ジョエイ	85	87	62	60	75	董卓⑭	—	—
諸葛瑾	ショカツキン	61	35	105	96	89	?	?	孫権⑰
諸葛亮	ショカツリョウ	68	50	149	95	99	?	?	劉備㉔
徐晃	ジョコウ	95	113	63	78	96	?	曹操⑤	曹操㉒
徐庶	ジョシヨ	80	80	117	88	90	?	在野⑰	曹操㉒
徐盛	ジョセイ	81	85	53	71	80	?	?	孫権㉑
審配	シンパイ	51	40	88	52	87	?	袁紹③	—
辛毘	シンピ	52	43	85	60	56	?	?	曹操②
辛評	シンピョウ	54	50	87	65	78	?	袁紹④	—
全琮	ゼンソウ	80	85	77	75	72	?	?	孫権⑱
曹休	ソウキユウ	87	89	77	80	98	?	?	曹操⑥
曹洪	ソウコウ	94	92	46	74	90	曹操⑦	曹操⑭	曹操㉒
曹彰	ソウショウ	96	97	54	71	92	?	?	在野⑭
曹植	ソウショク	65	62	92	88	89	?	?	曹操⑮
曹真	ソウシン	84	88	80	88	99	?	?	曹操㉒
曹仁	ソウジン	92	90	50	77	93	曹操⑦	曹操⑤	曹操㉑
曹丕	ソウヒ	86	87	80	80	98	?	?	曹操⑳
沮授	ソジュ	62	52	91	80	95	?	袁紹⑦	—
蘇飛	ソヒ	70	72	63	86	75	?	在野⑳	?
孫桓	ソンカン	88	92	73	73	94	?	?	孫権⑨
孫乾	ソンケン	76	76	91	88	96	?	劉備⑰	劉備㉔
孫堅	ソンケン	83	90	76	87		君主⑱	—	—
孫礼	ソンレイ	72	78	80	70	72	?	?	曹操⑤
太史慈	タイシジ	96	122	83	94	90	?	孫権⑨	?
譚雄	タンユウ	76	82	63	70	78	?	?	孫権⑨
張允	チョウイン	71	75	63	39	52	劉表⑰	劉表㉕	—

人名	読み	体	武	知	徳	忠	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3
趙雲	チョウウン	120	131	83	92	98	?	在野 <sup>16</sup>	劉備 <sup>27</sup>
張虎	チョウコ	87	86	78	75	89	?	?	曹操 <sup>6</sup>
張郃	チョウコウ	93	99	52	62	77	?	袁紹 <sup>7</sup>	曹操 <sup>36</sup>
張紘	チョウコウ	68	69	112	85	89	?	孫権 <sup>9</sup>	?
張濟	チョウサイ	85	83	62	53	68	董卓 <sup>23</sup>	?	?
張昭	チョウショウ	70	73	121	86	88	?	孫権 <sup>8</sup>	孫権 <sup>8</sup>
張松	チョウショウ	62	55	104	83	91	?	劉璋 <sup>37</sup>	—
張任	チョウジン	64	75	72	70	82	?	劉璋 <sup>37</sup>	—
張飛	チョウヒ	132	135	40	44	99	劉備 <sup>3</sup>	劉備 <sup>16</sup>	劉備 <sup>27</sup>
張遼	チョウリョウ	97	104	91	92	90	?	?	曹操 <sup>15</sup>
張魯	チョウロ	63	54	66	75	72	?	?	曹操 <sup>35</sup>
陳式	チンショク	79	82	69	76	82	?	?	劉備 <sup>31</sup>
陳震	チンシン	71	64	84	84	80	?	袁紹 <sup>21</sup>	?
陳登	チントウ	75	75	88	80	79	?	曹操 <sup>6</sup>	?
陳武	チンブ	83	83	65	65	72	?	孫権 <sup>10</sup>	?
陳琳	チンリン	52	48	95	73	56	?	?	在野 <sup>5</sup>
程昱	テイイク	67	52	115	80	89	在野 <sup>7</sup>	曹操 <sup>6</sup>	曹操 <sup>14</sup>
程銀	テイギン	80	85	51	72	83	馬騰 <sup>35</sup>	馬騰 <sup>34</sup>	—
程普	テイフ	88	90	79	85	91	孫堅 <sup>19</sup>	孫権 <sup>11</sup>	孫権 <sup>17</sup>
丁奉	テイホウ	94	94	80	87	90	?	孫権 <sup>19</sup>	孫権 <sup>18</sup>
田疇	デンチュウ	72	68	70	80	73	?	在野 <sup>1</sup>	?
田豊	デンホウ	63	51	87	63	76	袁紹 <sup>4</sup>	袁紹 <sup>4</sup>	—
董允	トウイン	48	44	91	87	85	?	?	劉備 <sup>32</sup>
鄧芝	トウシ	80	76	91	87	96	?	?	劉備 <sup>37</sup>
董襲	トウシュウ	87	88	62	78	85	?	?	孫権 <sup>20</sup>
董卓	トウタク	81	78	65	37		君主 <sup>14</sup>	—	—
馬玩	バガン	84	82	70	77	87	馬騰 <sup>36</sup>	馬騰 <sup>34</sup>	—
馬遵	バジュン	80	79	66	70	85	?	?	在野 <sup>30</sup>
馬謖	バショク	76	71	90	72	90	?	?	劉備 <sup>31</sup>
馬岱	バタイ	89	90	71	85	91	馬騰 <sup>35</sup>	馬騰 <sup>35</sup>	劉備 <sup>25</sup>
馬忠	バチュウ	85	88	79	81	92	?	?	孫権 <sup>26</sup>
馬超	バチョウ	114	132	81	88	95	?	馬騰 <sup>30</sup>	劉備 <sup>25</sup>
馬騰	バトウ	83	81	75	93		君主 <sup>35</sup>	君主 <sup>35</sup>	—
馬良	バリョウ	70	52	100	91	90	?	?	劉備 <sup>28</sup>

表の見方：体＝体力 武＝武力 知＝知力 徳＝人徳 忠＝忠誠心 シナリオ＝どの君主に属しているか。うしろの番号は武将が配備されている国番号 ?＝データ作成時に、そのシナリオで発見できなかった武将を示す 在野＝中立武将 ー＝そのシナリオでは登場しない武将を示す また、武将データは登場した最初のシナリオのものです

人名	読み	体	武	知	徳	忠	シナリオ1	シナリオ2	シナリオ3
潘璋	ハンショウ	85	88	54	60	84	?	?	孫権②⑥
費禕	ヒイ	72	73	94	89	93	?	?	劉備③⑨
糜竺	ビジク	65	55	90	84	80	?	劉備①⑥	劉備②⑤
糜芳	ビホウ	72	66	83	75	66	?	?	劉備②⑦
文醜	ブンシュウ	108	119	64	68	90	袁紹④	—	—
文聘	ブンペイ	82	85	72	72	80	?	劉表①⑦	曹操④
逢紀	ホウキ	70	61	82	43	65	?	袁紹②①	—
鮑信	ホウシン	75	76	78	83	75	在野②③	—	—
法正	ホウセイ	63	60	93	80	82	?	劉璋③⑧	劉備③⑧
龐徳	ホウトク	88	112	65	73	90	在野③⑤	馬騰③⑥	曹操②②
孟達	モウタツ	65	79	87	53	71	?	劉璋③⑧	在野③⑧
楊儀	ヨウギ	78	80	90	55	88	?	?	在野②⑦
楊秋	ヨウシュウ	84	87	60	68	72	?	馬騰③⑥	曹操③⑩
李異	リイ	89	94	63	72	80	?	?	孫権⑨
李催	リカク	80	82	73	38	90	董卓②②	—	—
陸積	リクセキ	61	60	87	78	75	?	?	孫権②⑨
陸遜	リクソン	78	85	114	82	88	?	?	孫権①⑦
李厳	リゲン	95	97	88	76	85	?	?	在野③⑦
李儒	リジュ	62	65	92	67	83	董卓①④	—	—
李肅	リシュク	73	63	81	65	62	董卓②①	—	—
李典	リテン	87	94	86	85	88	?	曹操①⑤	曹操①⑤
劉璋	リュウショウ	53	59	67	70		—	君主③⑦	—
劉表	リュウヒョウ	62	65	82	75		君主①⑥	君主②⑥	—
劉封	リュウホウ	82	87	80	82	80	?	?	劉備②⑤
劉曄	リュウヨウ	65	63	84	80	87	?	?	曹操③
廖化	リョウカ	87	86	79	86	90	?	?	劉備①⑥
凌統	リョウトウ	93	98	71	78	75	?	?	孫権⑩
梁興	リョコウ	78	82	76	68	81	?	馬騰③⑤	?
呂廣	リョコウ	81	84	71	52	45	?	袁紹⑦	—
呂公	リョコウ	73	75	67	73	80	劉表②⑥	—	—
呂範	リョハン	76	75	90	53	76	?	孫権①①	孫権①⑦
呂布	リョフ	138	140	47	36	25	董卓①④	—	—
呂蒙	リョモウ	82	83	77	86	92	?	孫権①⑨	孫権②⑥
魯肅	ロシュク	79	81	104	97	98	?	孫権⑩	孫権⑧



# 三国志列伝

乱世の英雄たち

*Perfect Attack*

メガドライブ  
FAN

5月号特別付録