

步步紧张、关卡刺激、新手上机、绝不会手忙脚乱

超任 新遊戲

攻略秘技详解

思草编



- 三国志
- 银河战士
- 鬼神降临转
- 宛如梦幻
- 歌舞伎战士
- 勇者斗恶龙
- 女王圣战
- 复活邪神 II
- 育龙战记
- 幽游白书

- 项刘记
- 布兰蒂修传奇
- 机动警察
- 大航海时代 II
- FIWAL FANTASY VI
- 转生
- 绯王传
- 乱马 1/2
- 斩 3
- 霸王转

- 独立战争
- 机器人大战
- 真女神转生 II
- 三国志 II

超任游戏攻略秘技详解

思草 编

中国人事出版社

1995.3

(京)新登字(099)

责任编辑:杜方

246588

封面设计:达林

图书在版编目(CIP)数据

超任游戏完全攻略汇萃/思草编. —北京:中国人事出版社,

1995.3

ISBN7-80076-590-3

I. 超… II. 思… III. 电子游戏机—智力游戏—基本知识

IV. G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(95)第 01123 号

超任游戏攻略秘技详解

思草 编

中国人事出版社出版发行

(北京市朝阳区西坝河南里 17 号)

全国新华书店经销

中国石油报印刷厂印刷

787×1092 毫米 16 开 32 印张 778 千字

1995 年 3 月第 1 版 1995 年 3 月第 1 次印刷

印数 1—30000 册

ISBN7-80076-590-3/Z·063

定价 30.60 元

目 录

三国志	(1)
项刘记	(17)
银沙骑士	(40)
布兰蒂修传奇	(56)
鬼神降临传	(71)
机动警察	(106)
宛如梦幻	(124)
大航海时代 II	(142)
歌舞伎战士	(159)
FINAL FANTASY VI	(174)
勇者斗恶龙 I II	(203)
魔鬼转生	(222)
绯王传	(248)
女王圣战	(268)
乱马 1/2	(287)
复活邪神 2	(302)
斩 III	(320)
育龙战记 2	(335)
霸王传	(364)
幽游白书	(403)
机器人大战	(411)
独立战争	(440)
三国志 II	(464)
真女神转生	(479)

超级三国志

完全攻略

超级三国志 完全攻略

何谓“三国志”

“三国志”是以汉末的中国为舞台，众多武将争霸的故事，以“三国志演义”为题材的战略级的历史模拟游戏。加入 5 个剧情的战略，以喜欢的武将一对一对战的“一骑讨模式。”

目标统一中国全土

首先选择喜欢的剧情和君主，达成剧情胜利的条件。玩者成为君主指挥属下将领扩大本国的领域，最后完成中国全土的统一。

游戏结束

玩者担任的君主死亡又后继无人时，那么游戏就结束了。

放逐和后继者

因被敌人捕抓而丧失本国领土时，就会以放逐的情形继续游戏。放逐中的君主就会在某国举兵，只要举兵成功，就会除去放逐的状态。另外君主死亡时，可从属下武将中选出继承人继续游戏。

游戏前进的方法

循环和指令的实行

在战略画面每月 1 次每国轮流(指令实行的机会)，君主支配 2 个以上的国家时，自国的各国即轮流 1 次。在战略画面中，会出示战略指令，只要一委任属地，其电脑就会自动实行指令。

季节和事件

1 年有 4 季，1~3 月是春季、4~6 月是夏季、7~9 月是秋季、10~12 月是冬季。一到春季其君主将领都会各自增长 1 岁，而在秋季就有军资兵粮的收入。另外季节初(1、4、7、10

月),还会发生蝗虫肆虐、洪水等的灾害。

战 争

进攻他国或是被侵略时,这就会演变为战争。而一旦发生战争就会切换为战争的画面,在战争画面中会出示战争的指令。1次战争最长可持续1个月,到了1个月还没结束时,战争就会被中断。到隔月各国的循环结束后,再从中断的地方开始战争。在战争中断期间,可派遣从邻国自国领地的援军。而一旦决定胜败,在战后处理后即回到战略画面。因战败而丧失自国领地时,君主将被放逐到各国,再伺机在空白地或他国举兵。君主死亡时,要是其有属下武将即可选择继承人继续游戏。

国家和武将种类

各国因统治的方法不同,其国家的种类可分为3种。

1. 本国:君主直接统治的国家。
2. 属领:君主属下的太守所统治的国家。
3. 空白地:没有统治者的国家。

武将因任务或权限的不同,其身份可分为4种。

1. 君主:本国及领地的统治者。
2. 太守:君主支配2个以上的国家时,代替君主统治领地的武将。
3. 现役武将:君主的属下武将。
4. 在野武将:没有君主的武将,以〈人事〉指令的〈登用〉可以登用为君主的属下。

摇杆操纵方法

十字钮:选择

A 钮:决定

B 钮:取消

X 钮:帮助

Y 钮:武将一览

L、R 钮:内容切替

指令的选择

将游标指向想实行的指令上,再按 A 钮;或在实行指令前按 B 钮即可取消该指令。

可/否的选择

表示“可以了吗?”的确认时,选择“可”(はい)或“否”(いいえ)后再按 A 钮;按 B 钮即是选择“否”。

从一览表中选择

〔选择1个〕将游标指向想选择的项目上,再按 A 钮。

〔选择复数〕将游标指向想选择的项目上,按 A 钮其所选的项目就会以红色表示。想取

消时,再将游标指向该项目按 A 钮即可。所有的项目选择完毕后,再按开始钮。

页数/表示内容切换

一览表无法以 1 个画面表示所有项目时,按 L/R 钮切换画面;以十字钮的左右切换表示的内容。

指令说明表示

将游标指出指令后按 X 钮,就会表示出指令的说明。而按其它按钮,即表示结束。

数值的输入

输入金、兵粮、士兵数等的数值时,就会表示出可以输入的最小值和最大值。以十字钮的左右选择位数,再以十字钮的上下输入数值,再以 A 钮决定。选择最左的位数时按十字钮的左便是可输入的最大值,而再按 1 次十字钮的左便是可输入的最小值。

国家的选择

因移动、输送、战争等而选择国家时,画面上的游标指向想选择的国家后按 A 钮即可。

滑鼠操纵方法

滑鼠本体:选择

左钮:决定

右钮:取消

指令的选择

移动滑鼠本体,将画面上的游标指向想实行的指令后按左插销;或在实行指令前按右插销即可取消该指令。

可/否的选择

表示“可以吗”的确认时,选择“可”(はい)或“否”(いいえ)后按左插销;按右插销即是选择“否”。

从一览表中选择

“选择 1 个”将游标指出想选择的项目上,按左插销。

“选择复数”将游标指出想选择的项目后,按左插销其所选的项目就会以红色表示。想取消时,再将游标指出该项目按左插销即可。所有的项目选择完毕后,即选择“可”。

页数/表示内容切换

一览表无法以 1 个画面表示所有项目时,在“国/武将”或“内容”的隔壁按左或右插销,即切换各自的画面。

指令说明的表示

按左插销画面上的“ヘルプ”钮后,就会表示出指令的说明。而再次按左插销“ヘルプ”钮,即表示结束。

数值的输入

输入金、兵粮、士兵数等的数值时,就会表示出可以输入的最小值和最大值。将游标指向输入的位数后,按左插销即提升数值;按右插销即降低数值。选择“可”即示为决定,按左插销画面上的“(最大值)/(最小值)”的表示,即可输入各自的数值。

国家的选择

因移动、输送、战争等而选择国家时,画面上的游标指向想选择的国家后按左插销。

游戏的安装

将卡带插入卡匣孔中,打开电源即开始片头画面。使用滑鼠时,在打开电源之前先连接滑鼠,以开始钮或左插销中断片头向前推进。

操作方法选择

选择操作方法,按摇杆的操作钮或滑鼠的操作钮其中之一,以后就可以摇杆或滑鼠之一进行游戏。摇杆连接在摇杆插孔 1、2 两方时,就没有操作方法的选择。

★游戏的选择:从以下 3 种之中选择其一。

“开始新的游戏”……前进到“游戏内容的设定”。

“从存档之处开始”……从记录之处再次开始游戏。

“一对一对打的模式”……进行一对一的对战。

★游戏内容的设定:设定游戏的内容。

1. 剧情:1~5,选择进行的剧情。

2. 玩者人数:0~8 人,决定玩的人数,设定为 0 时,便可观看电脑同士兵对战的示范画面,要停止示范画面时,只要按重来钮即可。

3. 英雄:(0~),决定要玩的英雄(君主),因剧情不同,其可选的君主人数也有所差异。

4. 身体·知力·武力·神赐能力·运势:MAX 各 100,决定英雄的能力值,按任何按钮停止轮盘即作决定。5 个项目决定后,要是没有问题,即选择“可”;要是想重新决定时,即选择“否”。

5. 等级:1~10,决定游戏的难易度,数值越大其困难度也就越高。

6. 战斗:看或是不看,决定要不要看电脑同士兵的战争。

游戏开始

结束所有的设定后,即以“可以了吗?”确认。一旦选择“可”其游戏即开始,要是选择“否”就可重新选择各自的项目。

存档、读取、结束

在〈其他〉指令的〈机能〉中,选择〔存档〕〔读取〕〔结束〕的指令。

〔セーブ存档〕 存档游戏的资料,而可以存档的地方只有 1 个。

〔ロード读取〕 从上一次所存档之处再开始游戏。

〔終了结束〕 结束游戏。

剧情介绍

剧情:此游戏中备有 5 种剧情,而每种剧情的开始年代、可选的君主、胜利的条件也都有所差异。

剧情一 打倒董卓:189 年

时代背景:

189 年,大将军何进联合袁术、袁绍企图暗杀宦官、但却为宦官所杀。趁着内哄而进入洛阳的西凉董卓,废弘农王、立献帝并掌握中央实权。正当此时,袁绍、袁术、曹操的将领皆纷纷逃出洛阳,亡命到关东。

董卓旁若无人的恶政,使得怒火冲冠的猛将皆纷纷投靠于打倒董卓的号召下。之后支持三国志的强者们的目标皆指向洛阳,因此深察危机的董卓即在 190 年迁都于长安并烧毁洛阳。就这样三国志的时代,已流入乱世之中。

胜利条件:

支配 30 个国家以上,且拥有洛阳(20 国)、长安(21 国)。

剧情二 曹操的得势:195 年

时代背景:

192 年,司徒王允设计让曾是董卓部下的吕布倒戈而能成功的诛杀董卓。董卓死了之后,诸将领莫不趁机夺取政权,也因此中国全土四分五裂,而在地分争权频生之中,失败之人也为数不少。江东的孙坚也在荆州的刘表争夺之中战死,之后就由儿子孙策继承。

就在此时,壮志凌霄的曹操的活跃也开始被受注目,198 年在下邳扼杀吕布,并建立起后魏的基础。

胜利条件:

支配 30 个国家以上,或拥有洛阳(20 国)、长安(21 国)。

剧情三 新时代揭幕:201 年

时代背景:

199 年,袁绍在易京大破公孙瓒,而延伸其势力到北方。这时的刘备未拥有固定的领地,仍旧过着半放逐的状态,最后乃投靠于袁绍。

继承长沙太守孙坚之位的孙策 26 岁即遭暗杀,而由弟弟孙权继承。另一方面畏惧北方之狼袁绍之力的曹操,决定左右今后命运的一大决战。

胜利条件:

支配 40 个国家以上。

剧情四 孔明出芦:208 年

时代背景:

曹操讨伐袁绍和袁术后,即顺利的延伸其势力。另一方面,在南方刘璋和孙权因摆开阵势,正困扰着刘备。刘备寄身于荆州的刘表篱下,过着无用驰乘于战场的安稳日子。有一天刘备意识到肥肉横身的大腿,而感叹自己将未立功名就此老死。但是 207 年,因所谓的“三顾茅芦”而一得最高的军师孔明,也因此开始着手夺取荆州。接着在 208 年,即发生了牵涉到拉开三国时代序幕的“赤壁之战”。

胜利条件:

支配 40 个国家以上。

剧情五 三国时代:215 年

时代背景:

在“赤壁之战”获胜的刘备,势力得到确实的伸张,三国鼎立的时代终于来临。刘备听取庞统的提言而提兵进取蜀地,而进攻 3 年之后,刘备终于取得梦寐以求的成都蜀地。“曹操魏”“孙权吴”“刘备蜀”,中国疆域已被分割为三,三国时代也越来越进入高潮。而在魏、吴、蜀之中,到底是由何人统一中国的呢?

胜利条件:

支配所有 58 个国家。

武将介绍

□刘备:字玄德,具有汉室血统,一心想恢复汉王朝而建立蜀国为初代皇帝。年轻时以做草鞋贩卖为生,但因讨伐黄巾之乱而与关羽、张飞在桃园结义。经过一段时间的反复出阵、败走、放逐之后,即投靠于陶谦、曹操、袁绍、刘表之下。之后因尽“三顾茅芦”之礼迎接孔明为军师,并听从“三分天下之计”取得蜀地,进而慢慢地扩充领土。

□关羽:字云长,是个堂堂 9 尺以上的男子汉,是蜀国五虎将之一。因蓄留一脸漂亮的胡须而闻名,也因此被称为“美髯公”。和张飞都是刘备兴兵以来的部下,3 个是义结金兰的好兄弟。以“重情义”闻名,被曹操俘虏时也相当重视和刘备的情义而坚持不肯投靠曹操,对曹操而言也“义”奉为至上,因而释放关羽回到刘备之处。

□张飞:字翼德,据说身高 8 尺,蓄着一脸像虎须的胡须,一口震耳欲聋的声音。刘备在“长阪之战”为曹操所破时,站立于长阪桥中央,仅以 20 骑防止追击而至成千上万的敌军溃退。

□诸葛亮:字孔明,官拜蜀国丞相,也被称为卧龙、伏龙。因刘备手下徐庶的推荐,而以“三顾茅芦”之礼被迎接。这时披露“三分天下之计”以来,孔明作为刘备军师而结为“鱼水之交”。

在“赤壁之战”作为使者被派遣到吴国,而大败曹军。另外,让刘备能不费一兵一卒即顺利进入荆州,进而成功的夺取蜀地。不久刘备称帝,即被封为丞相,鞠躬尽瘁地发挥他的才

能。

□曹操：字孟德，祖父是名宦官，而是为养子的其父曹嵩，则是以行贿而取得高位的人物。因此曹操对于自己的出身怀着相当高的自卑感，其少年时代据说是个天才型说谎家。20岁时即为侍卫队长，之后灵巧的运用其机智而渐渐的崭露头角。

讨伐黄巾贼，加入反董卓军之后，即迎接献帝建立起一股相当大的势力，并结合刘备之力讨伐吕布。之后袁绍也在“官渡之战”阵亡，之后即和逃亡荆州的刘备作战。在赤壁之战，虽然被刘备、孙权的连合军所攻破，但仍计划再起而从魏公变成魏王。

□孙坚：字文台，17岁时因征服海盗而被提拔做官，而28岁时讨伐黄巾贼而被任命为长沙郡的太守。以袁绍为中心的反董卓军组成之后，他以作为袁术的部下直驱洛阳，从古井之中取得掌国的玉玺。之后听取袁术之令和荆州的刘表作战，冲散其部下黄祖之军，但命中黄祖部下所放之箭而战死沙场。

□孙策：字伯符，为孙权的兄长，父孙坚死后即归付袁术，但不久即对袁术生起强烈的反感。因此不惜典押玉玺借兵马，在江东建立自己的势力，而被称为“小霸王”。之后身中私通曹操的许贡部下的毒箭，虽接受名医华佗的治疗仍旧撒手归西。

□孙权：字仲谋，是孙坚之子，孙策之弟，19岁即继承父兄之位，背负建吴的使命。属下之中拥有周瑜、吕蒙、陆逊等一流人物。另外在“赤壁之战”中，和刘备、孔明同盟以火攻讨伐曹操；在“夷陵之战”转而连魏破关羽，而将荆州纳入囊中。在魏、蜀战争之际，也扩展了不少势力，而在江东地域建立起吴国，自封为初代皇帝。

□周瑜：字公瑾，自幼和孙策即是至亲的好友，并同时迎娶大小乔为妻的结拜好兄弟。孙策遭暗杀之后，即辅佐年幼的孙权，成为家臣中心，对吴贡献极大的名将。

而曹操进攻时，大多数主张同盟，只有周瑜极力主张开战，左右了孙权的决断力。之后和鲁肃、黄盖设计“苦肉计”，自己并成为水军司令官活跃大获全胜。

□刘表：字景升，组合汉王室流派，从年轻时代即以儒者闻名。在荆州平定群雄同时取得这些兵力，镇守这块袁绍、孙坚觊觎已久的荆州。以来15年左右，拥有安定的经济和和平的荆州，已成为儒者和知识人士的聚集地。刘表为儒者开设求学问的场所，并从事书籍的校订作业。

□马腾：字寿成，马超之父，虎背熊腰，长相威严，但个性确是相当温和。他本身具有蒙古人的血统，因此部下之中拥有为数可观的西凉猛兵。

曹操在许都掌握实权时，加入以董卓为中心奉帝之令暗杀曹操的计划，但被发觉之后即逃回本国。之后，从西凉州被传到首都，就在第2次的暗杀计划之前，为曹操所诛杀。

□袁绍：字本初，出身于后汉时代的名门袁绍。策划诛杀宦官，但董卓军进入洛阳后，惧怕其势力而逃出都城。之后，随着曹操讨伐董卓而被封为统帅，但并非要复兴汉室而只是想扩张本国的势力而已。在“白马之战”中遭曹操军进攻，且属下颜良、文丑被当时投降曹操的关羽所杀而败退。

□袁术：字公路，袁绍的堂兄弟，因讨伐黄巾贼而声名大噪，而为大将何进提携，但何进遭宦官暗杀之后，即和袁绍大肆屠杀宦官。是名野心极大的人物，且和一心想建立起一个属于袁家的帝国的袁绍对立，因此在淮南称帝。

□刘璋：字季玉，继承父亲刘焉成为益州知事。听到曹操将远征之后，为了抵抗曹操的侵略而听取张松、法正等亲刘备派的意见，将刘备迎到蜀地。但是刘备老早就一直虎视眈眈想

掠夺蜀地,不知情的刘璋显然已经引狼入室。官兵早备有战争之心,但刘璋不愿伤及无辜的百姓而让城。

□董卓:字仲颖,事实上灭亡后汉之后即揭开了三国时代的序幕。年轻时代为地方官而展转各地,镇压黄巾之乱和趁包围宫廷的势力,夺帝取洛阳。以后颠覆略夺、暴行、杀人等恶行使得城都陷入恐慌之中,不久兴起反董卓行动,且遭拉拢董卓心腹吕布的王允所杀,尸体被弃于市场,民众莫不欢心鼓舞。

□吕布:字奉先,是后汉末的群雄之一。最初同奉丁原,加入何进诛杀宦官之计而进入洛阳。但是被董卓破坏,即手提丁原首级倒戈董卓,由于种种功绩而结为父子之缘。但是因司徒王允的“连环计”,而破坏了和董卓的关系,最后董卓竟遭吕布所杀。之后随着袁术、袁绍展转各地,并求刘备相助。

画面和资料的状态

画面的状态

★战略画面:游戏一开始,鰲会表示出战斗方面的资料,而在此画面实行战斗指令。

★势力地图:在战略画面按 B 钮或右插销,便会表示出势力地图。

★领地、武将一览:以〔その他〕指令中的〈情报〉,选择〔领地〕或〔武将〕的指令,就会表示领地、武将一览表。

★战争画面:一进入和他国战争的状态,即表示出战斗画面。

★战场地图:在战争画面中按 B 钮或右插销,即表示出战场的地图。

国家资料的状态

在自领国中轮流循环时,或选择〈情报〉指令的〈领地〉时,即表示出国家的资料。

★国家号码一州名:就是指令实行中的国家号码和所属的州名,共有 15 州,因州的种类不同,其国家的土地也不同。

★君主:其国家支配者的名字,自领国中一进行循环轮回,就会表示出玩者君主的名字。以〈情报〉指令的〈他国〉观看他国的状态时,就会表示出他国的君主名。

★太守:其国家统治者的名字,在本国会表示出君主名。在属领部下之中,其神赐能力、对君主忠诚度高的武将将自动成为太守。而太守一倒戈,其太守所统治的国家就会成为敌国的领地。

★金钱(军资金):其国所蓄存的金额,每年秋季从百姓中征收税金。城、人口、土地的价值,民忠诚度高时,所征收的量也会增加。

★兵粮:其国所蓄存的米量,每年秋季作为税金向百姓征收。城、人口、土地的价值,民忠诚度高,洪水机率越低时,所征收的量也会增加。

★借款:向商人所借的金钱,借款每季会随利息的增加而增加。一到秋季,借款就会自动偿还。因金钱不足而无法偿还时,就会全额保留到翌年。

★利率:和该国商人交易时的利率,每国在每年春季都会产生变化。该值越大其借款的利息就会增加,行市也拿该值为基准。

★行市:该国稻米的行市,表示金 1 可买的米量。

★城:该国城的大小,城市越大,则秋季的税金征收量也就越多。而从城的征税量不固

定,城是以〔军事〕指令的〈筑城〉可以扩大。

★名马:该国保有的马数,作为登用武将时送给武将的礼物使用。

★铁:该国保有的铁矿石的产量,铁以〔取引〕指令的〈锻冶〉制作武器。以〔军事〕指令的〈搜索〉发现就会增产,也有完全不生产铁的国家。

★土地:该国的农业生产力,联系到秋季的税金和兵粮的征收量。

★洪水:洪水侵袭该国的机率,一到夏季在黄河、杨子江流域的国家容易遭洪水淹没,其被害的可能性也就越大。有大河的国家,一到夏季其发生洪水的机率就会提高3,所以也就提高遭洪水所害之苦;而没有大河的国家其发生洪水的机率仍旧为0。其洪水发生的机率可用〔内政〕指令的〈洪水〉进行治水工程降低。

★人口:该国的百姓人数,并未包括该国的士兵人数。人口少相对的其秋季的税金和兵粮的征收量就会减少,人口一到春季就会提高20%,但以〔军事〕指令的〈登用〉雇用士兵,其人口就会扣除掉所雇用士兵的人数。

★民忠(百姓忠诚度):该国百姓对君主的忠诚度,该值越低其稻米的生产力就会低落,也就容易发生传染病。其该值要是极端的低,就容易形成百姓造反。

百姓的忠诚度每个季节都会慢慢得下降,另外要是实行〔内政〕指令的〈征收〉或〈略夺〉、以〔外交〕指令的〈土地〉交换土地,其百姓的忠诚度也会跟着下降。以〔人事〕指令的〈施し〉布施,便可提升百姓的忠诚度。

★武将(现役武将):该国太守属下的现役武将人数,一国之中的现役武将最大人数为28人。

★士兵:该国太守属下的士兵人数,士兵人数可以〔人事〕指令的〈登用〉雇用士兵增加,但会因灾害和战争而减少。

★在野(在野武将):于该国未做官的武将人数,尚未被发现的在野武将可用〔人事〕指令的〈搜索〉找出;而已发现的在野武将不论在本国或他国,都可以用〔人事〕指令的〈登用〉调配。

●武将资料的状态

选择〔情报〕指令的〈武将〉时,或漂泊中轮到自己的循环时,就会表示出武将资料。

★武将名:武将的名字。

★身份:武将身份。

★年龄:武将的年龄,高龄的武将会会有意外死亡。

★身体:武将的健康状态,春季时该值一降低,死亡的机率就会增高,在本国中发生传染病时就会降低。

★知力:武将知的能力,经由所有的战略,战争影响到指令的成功率或成果,以〔人事〕指令的〈施し〉将书籍送给武将就可提升。

★武力:武将的武术力,影响战争。在战争中打倒敌人即提升;要是被捕即下降。

★カリスマ:武将的魅力,影响〔人事〕指令的〈登用〉或〔外交〕指令的成功率或成果。进行〔内政〕指令的〈略夺〉后即下降。布施5000以上的兵粮给百姓,该国的剩余兵粮变成未滿100即提升。

★运势:该武将天生俱来的运气,影响到〔外交〕指令或〔人事〕指令的〈搜索〉和〈登用〉等的成功率。

★知力经验值:武将战斗能力的经验值,实行〈洪水〉〈开发〉〈密计〉〈搜索〉〈外交〉〈筑城〉指令后便会提升,而经验值达到 100 时,知力会提升 1。

★忠诚:做官君主的忠诚度,忠诚度低的武将容易发生倒戈。以〔人事〕指令的〈施し〉,施予武将就可提高。

★士兵:该武将所属的士兵人数,以〔军事〕指令的〈征兵〉雇用就可增加。

★兵忠:士兵对武将的忠诚度,施予武将便可提高士兵的忠诚度。

★训练:士兵的训练度,该值提高对于战争的机动力也会增高,而我方的损害也会减少。以〔军事〕指令的〈训练〉提高。

★武装:士兵的武装度,国家保有铁矿时,以〔内政〕指令的〈取引〉制造武器即可提高,武装度一提高就有利于攻击,但机动力降低。

★水军:处理水军的能力,一有此能力,在战争中部队需渡过河、湖、海时,其必要的机动力就会减少。

★玉玺:证明是为中国天子的宝物,一旦拥有其所属武将便会纷纷投靠,而容易登用武将。但是持有玉玺的君主,容易被敌国君主侵略。

★敌对心:该君主对玩者的君者所持的敌对之心,该值越大被进攻的可能性越大,敌对心在 10 以下,就不会被攻击。

★贡献度:该君主对玩者的君主所贡献的程度,该值达到 100 时,就会要求赠与土地。在自国领域之中,让渡 1 国给该君主,或将该国的武将撤离到周边的自国领域或空白地。贡献度是一接收敌君主的赠物或嫁女儿时便会提升。

★娘:该君主女儿的人数。

★娘が妻:玩者君主将女儿下嫁给该君主时会表示出来,而进攻该国的君主时,其君主的魅力和百姓的忠诚度就会下降。

□战略指令的实行:轮到自己的循环时,就会表示出〔内政〕、〔取引〕、〔军事〕、〔人事〕、〔外交〕、〔情报〕、〔その他〕的战略指令,在从中选出一个战略指令后实行。

□内政:实行国家的内政。

★开发:实行开垦,提高生产力。即使是相同的预算,也会因指挥的武将能力的差异而有所不同。

★洪水:实行洪水对策,降低发生洪水的机率。即使是相同的预算,也会因指挥的武将能力的差异而有所不同。

★征收:临时向百姓所征收的税,一年中除了普通税收的秋季以外还可以进行,但会降低百姓的忠诚度。

★掠夺:抢夺百姓的金钱和粮食,因此百姓的忠诚度会极端的下降,而且玩者的君主的魅力也会下降。该国武将中武力高的人会提升其忠诚度,而知力高的人会降低其忠诚度。

□取引:和商人或锻冶屋进行交易。

★商人:和商人进行交易,交易的价格会被行市的变动所左右。除了特定的国家之外,要是没有商人就没有范围。但商人是不拜访百姓忠诚度低的国家、土地价值低的国家、南部的国家、冬季北部的国家。

借金:向商人借款,借款是自国领内合计到 1000 为止,借款的归还以〈返金〉实行,不然在秋季便会自动进行。

返金:归还借款给商人,这时也必须偿付利息。

米卖:出售粮食换成金钱,价格依照市价。

米买:购买粮食,价格依照市价。

锻冶:由锻冶屋制造武器,每制造1个武器就必须给付10铁和1金,金钱不足时也会帮你工作。

□军事:实行战争等的军事活动。

★移动:将武将移动到临接的自国领域或是空白地,选择使其移动的武将和移动目标的国家,移动时可以输送军资金和粮食。使其武将移动到空白地,就变成该国的自领国。一使其武将移动,其所属移动到冬季时,部分士兵将会因寒冷而冻死。

输送:输送军资金、粮食到其他的自领国,在输送途中会有被山贼袭击的危险,尤其是运输量多时或不是临接国之国时增加其危险性,冬天不会在北方之国输送。

★战争:进攻临接之其他国家,在战争中的国家不可进攻。可以进攻一个国家的武将人数合计共10人,一派遣10名武将就不可派遣援军。

自国在战争中时,即可以派遣援军,该月所有的国家实行战略指令后,就会形成战争(战争画面)。

※进攻不是战争中的国家时,必须决定统率,而君主亲临战场时就一定要让君主成为统率。

★训练:训练士兵提升战力。

★筑城:建成,有可以筑城的资金时,画面中会表示出旗印。指定筑城的场所,其城大小的上限因国家而有所差异,旗印一个也没有时,就无法建筑城市。

★密计:派遣武将到他国从事降低武将或百姓的忠诚度,或烧毁兵粮的仓库。

武将:传播敌君主的恶烈谣言,降低该国武将的忠诚度。

民:向百姓传播奇怪的谣言,降低百姓的忠诚度。

兵粮:火烧堆放兵粮的仓库,烧尽3分之1的兵粮。

★征兵:雇用百姓为士兵,隶属玩者的君主或部下武将。武将可以拥有的士兵最大值为20000人,要雇用100名士兵就必须准备军资金10和粮食100。另外,人口因全士兵人数减少时,就无法雇用兵士。

★再编:重新将全士兵分配给现役武将,选择想减少士兵数的武将后减少士兵数,于是就会表示出剩余的士兵数,其次选择想增加士兵数的武将后分配。

□人事:实行武将的人事。

★施し:施予百姓和武将,一进行施予,其百姓的忠诚度就会提升,但成果不论是金钱或粮食都不会改变。

※施予百姓的粮食超过5000以上,而使得该国的粮食未滿100时,就会提升支配该国的君主的魅力。

★武将:将金钱、粮食或书籍施予武将。

金:提高武将对君主的忠诚度、士兵的忠诚度。

食料:提升武将的忠诚度和士兵的忠诚度,成果比金钱稍微差了点。

书物:知力在2以上的武将仅限于同国时,知力提升1,要有金5。

□搜索:寻找铁矿、军事资金、人材、玉玺,进行搜索时要有金3~4。

铁:寻找为了制造武器的铁,只有在有矿脉的国家才有效。

金:寻找金的矿脉,一发现矿脉时,就可增加军事资金。

人材:寻找尚未发现的武将,已发现的武将,要是以〈登用〉指令登用成功,就可以成为君主的属下。

玉玺:寻找玉玺,没有一个君主持有玉玺时,那么玉玺一定是隐藏在某个国家。

□登用:迎接或将信、金、名马送给在自国或其他国家的武将作为属下,太守的任用要是成功,该国就成为自国领域,将对于前一君主忠诚度低的武将作为属下,而将忠诚度高的武将降为在野武将。

手纸:不用花费,但成功率也不高。

金:对知力高的武将有效。

名马:对魅力低或武力高的武将有效。

出向:对武力低,知力高的武将有效。前去他国时有被敌人捕抓的可能性。

□委任:委任或解除军主的统治。

委任:将国家的统治委任给太守。

解除:解任正在统治国家的太守。

□外交:和他国进行外交交涉,对手国的反应及向他国交涉时自国的对应中,共有〈承和〉〈断る〉〈斩る〉〈说得〉4种。

★借金:向他国借款,每次可借到1000,无息,但借款的归还要是延迟,则和对手的君主关系将产生恶化。

★返金:归还向他国所借的借款,即使不实行〔金返〕一到秋季就会自动归还。

★米借:向他国借粮,和借款相同的只要归还延迟,和对手的君主关系将产生恶化。

★米返:归还向他国所借的米粮,即使不实行〔米返〕一到秋季就会自动归还。

★土地:土地的交换和要求。

交换:要求交换自领国和他国的领地,对手的领地有2个以上时,所交换的领地必须是临对手其他的领地。一交换土地,双方国家的百姓忠诚度便会下降。

要求:对敌对心为0的君主,金10000,或是交换玉玺加上要求土地,而对方的君主不可拒绝。相反的,相对于玩者的君主的其他君主的贡献度达到100时,就可向该君主要求土地,这时不可以拒绝。

★婚姻:将玩者君主的女儿下嫁给他国的君主,其对手君主的敌对心自然会下降。但是对手君主的敌对心一提高,使者就会被杀害,那种情况下即魅力和运势都会下降。

★赠物:赠物(金、兵粮、玉玺)给其他君主,即可降低对手君主的敌对心。

★共同:唆使其他君主进攻别的君主。

★停战:向战争中的国家提出停战,一旦成功即可撤离进攻的一方中止战争。

□情报:观看国家或武将的情报,除了〈他国〉外,不属于指令实行的次数,以1次的指令就可以看到任何国家的情报。

★他国:会表示出每个国家的状态和武将的模样。

★领地:表示出成为自国领地的国家情报。

★武将:会表示出指令实行中国家的武将情报一览表。

★州别:会表示出州别地图和各州的特征。

□〔その他〕:其它的指令。

★放浪:出外漂泊旅行,每名武将留下 500 名士兵其它全员解雇,领地有 2 个以上时,属领的武将降为在野,该国即成为空白地。即使在本国,无法带在身边的武将也都降为在野使该国成为空白地。

★休养:该循环中结束战略指令的输入。

★机能:实行存档、读取、结束、各种的设定。

セーブ:存档游戏途中的资料。

ロード:读取已存档的资料。

マウス:变更操作的方法。

アニメ:是否要以动画表示的切换。

ステレオ:切换立体声或普通声音。

ウエイト:在 1~10 之间变更讯息的表示时间,数值越小其表示的时间越短,最初被设定为 5。

終了:结束游戏。

战争:是否观看电脑间的战争的切换。

□外交交渉:应付和其他君主的外交交涉。

★承知:答应交涉的内容。

★断る:拒绝交涉的内容,但对手君主的敌对心会提高。

★斩る:捕抓使者后杀害,但对手君主的敌对心会提高。

★说得:登用使者为玩者君主的属下,成功与否关系到使者对君者的忠诚度。

□漂泊中的指令:以〔その他〕指令中的〔施浪〕,君者就会出外漂泊。在漂泊期间,只有下列 5 个指令。

★移动:移动到临国,在空白地中聚集义勇兵,就会加入君主或武将所保有的士兵。而全士兵人数一达到 20000 人,就不可以继续漂泊而进行举兵行动。移动到他国时有被捕的危机。

★旗扬:在空白地时,就可建国而将该国成为玩者君主的领地。在他国时,即开始和该君主的部队发生战争。

★隐遁:留在其他国家,即使在他国也不会被捕,但不能做义勇兵。

★情报:可以看到每国的状态或属下武将的模样,即使实行此指令也可以实行其它指令。

★机能:和〔その他〕指令的〔机能〕相同,即使实行此指令也可以实行其它指令。

战争进行的方法

□战争的流程:以〔军事〕指令的〔战争〕进攻或被攻时,另外在漂泊中在他国举兵时,就会切换为战争的画面。战争中每个部队都会出示指令,部队的移动和攻击是以 HEX(四角形)单位进行。

战争的准备

1. 选择战争的国家(仅在玩者进攻时)。