



版權宣言

本遊戲軟體、圖案及使用手冊,均受著作權法之保護,非經本公司書面 同意,均不得非法轉載及拷貝,若經發現並查證屬實,將依法提出告訴,並 追究法律賠償。

目錄

第一章、遊戲準備····································	04
第二章、開始遊戲····································	09 11 12
第三章、城池篇····································	15 16 18
第四章、貿易篇・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	21 22 22
第五章、戰爭篇····································	23

第六章、武將篇····································	·····26 ····27
第七章、特殊場所篇····································	28 30 32
第八章、事件篇····································	35 35 36
第九章、計謀篇····································	37
附錄一、問題與解答	
附錄二、研發團隊	4 1



第一章、遊戲準備

一、遊戲簡介

本遊戲是以三國時代為背景的大富翁遊戲,為了增加遊戲趣味性,我們雖然以三國故事為背景,但人物、地點、物品等,可能與史實有所出入,希望各位玩者能以輕鬆的心情玩遊戲,享受遊戲所帶來的各種樂趣。本遊戲分為依故事發展的「一統天下」及自由訂定各種條件的「群雄並起」 兩種模式。「一統天下」模式只能單人進行遊戲:「群雄並起」模式則最多可提供四人同樂。 玩者在遊戲中其實是扮演著主公的角色,遊戲中每位主公將各帶領數名武將及若干士兵、銀兩出發,輪流使用「行路珠」搖出點數,然後移動前進。當主公經過敵人城池時,需要支付過路費,或者向敵人宣戰(戰爭分為單號(下對人),戰爭勝利可以名繳過路費,失敗的話則需付雙倍的錢。若主公身上的錢不夠支付時,手下武將便會叛逃,但所有武將都離主公而去,又繳不出過路費的話,便會因失敗而導致遊戲結束。在「一統天下」模式中通過所有關卡,或者在「群雄並起」模式達成任務目標後,便算獲得勝利,此時便可欣賞勝利畫面了。

二、「一統天下」模式之遊戲流程

「一統天下」模式即劇情模式,玩者必須由曹操、孫權、劉備三位主公中, 挑選其中一位進行遊戲,按照故事發展,達成每一關的任務目標,逐步向一 統天下的大業邁進。

1. 選擇主公

當玩者在「片頭選單」中選擇「一統天下」後,便會進入「人物選單」, 這裡有曹操、孫權、劉備三位主公供玩家選擇,每位主公都有相關簡介,點 選完畢後,按下「確定」,便會出現「過場圖片」。

2. 過場圖片

過場圖片用來介紹故事及每個關卡的背景,玩者若想快點跳過此畫面, 按滑 鼠左鍵即可直接進入遊戲「主書面」。

3. 進入「主畫面」

在進入主畫面之前,會先出現任務名稱及任務目標,雖然消滅其他主公 同樣可以過關,但若以達成任務目標的方式過關,會有較高的分數。進入「主 畫面」後,在下方會有每位主公的圖像與資料,按先後順序由左至右排列, 字時呈現暗色,當輪到行動時,便會呈現較明亮的顏色,同時行動中的主公, 將出現在地圖中央。

4. 選擇「行路珠」

三國由於戰亂之故,傳統宗教十分盛行,而百姓 亦十分迷信,出門除了看黃曆來判吉凶外,走路的步 數及方位還得借重「行路珠」,看珠子向前搖幾格才 決定向前走幾步(以上純屬村撰),因此在遊戲中玩



者要決定這回走幾格,當然就得先搖一下「行路珠」了。「行路珠」分為「太平六轉珠」、「珠葛九算珠」、「乾坤十二珠」等三種款式,大部分主公一開始只擁有「太平六轉珠」,當滑鼠移至珠子上時,道路上會出現彩色方格(橘色代表空地、藍色代表城池、綠色代表特殊場所),用滑鼠點一下珠子,便能搖出前進的步數了。

5. 移動

「行路珠」搖出點數後,地圖上代表主公的角色便會自行移動至該去的 位置 ,並且依據停留的地點而有各種不同的事件與反應。

6. 佔領

如果主公停留的位置是一座空城,進入「城池畫面」後,便可以決定是否要佔領該城,如果決定要進行佔領,就必須派遣一位武將擔任太守,然後再決定其他校尉、守將的人選,並利用調撥器調度銀兩及士兵至城池中。也可以在畫面下方選擇興建一座設施,並且進入交易所中進行特產品的買賣。一但佔領了城池,每日都會有稅金收入,如果興建了徵兵所這項設施的話,還會自動增加城内的士兵數。即使主公不佔領該城池,仍舊可以在空城中的交易所進行貿易。(有關城池的詳細内容,請參照第四章、城池篇中各項說明)

7. 作戰

如果主公走到敵人的城池,或者敵人走到主公城池,而不願繳過路費的話,就有可能發生戰爭,如果戰爭是以單挑或野戰的方式進行,勝負只關係著過路費的多寡;如果是攻城戰,守方失敗的話將失掉城池。(有關戰爭的詳細內容,請參

照第六章、戰爭篇中各項說明)

8. 特殊場所

如果主公是停留在各種特殊場所時,將會切換到該場所畫面中,主公司 根據自己需求狀況,作各種選擇。(有關特殊場所的詳細内容,請參 照第八章、特殊場所篇中各項說明)



9. 計謀

如果主公身上有計謀的話,可以在選擇「行路珠」之前,指定軍師來使用,但某些特定的計謀必須在特定場合(如戰爭時)才能使用。(有關計謀的詳細內容,請參照第十章、計謀篇中各項說明)

10. 情報查詢

主公在行動之前,也可以查詢武將、城池及特產品的情報,只要點選「主畫面」下方的主公資料欄位,便可切入「情報選單」。另外主公若想知道本關的勝利條件,或者比較所有主公目前狀況,只要點選「主畫面」右上方紙張圖案,便可切入「任務目標畫面」。

11. 半月評

遊戲進行每經過半個月,便會進行一次評比,根據每位主公的聲望、銀兩、武將、士兵、城池進行計算,然後公佈成績並排定名次,我們稱之為「半月評」。「半月評」的名次將影響主公的聲望。

12. 失敗

當主公身邊已無任何武將,也沒有任何銀兩時,一但走到敵人城池而必須繳 過路費的話,便宣告失敗,而出現「失敗畫面」。如果電腦扮演的主公失敗,就 會淪為乞丐,在地圖中行乞:若是玩者失敗,則會回到「片頭選單」。

13. 勝利

當主公達成本關目標,或者其他主公都失敗了,主公便成為勝利者。不過在「一統天下」模式中遊戲並未就此結束,玩者在欣賞完「勝利畫面」,並看完「里程碑」之後,仍必須迎接下一關的挑戰,直到完成所有關卡的任務,才能欣賞結尾的「勝利畫面」,以及片尾動畫,在觀看完「排行榜」之後,回到「片頭選單」。

三、「群雄並起」模式之遊戲流程

「群雄並起」模式即自由模式,玩者可以選擇想要進行遊戲的地圖,並 自訂勝利條件,最後由十一位主公中,選擇參予遊戲的主公。「群雄並起」 模式最多提供四個主公共同角逐,玩者可決定想要扮演之主公,也可以將沒 人扮演之主公交給電腦操作,誰能達成設定的任務目標,誰便是勝利者。

1. 選擇地圖

當玩者在「片頭選單」中選擇「群雄並起」後,便會<mark>進入「任務選單」。</mark> 在選單左上方可以選擇七張地圖,其中幽州、涼州、<mark>交州、益州為小地圖,</mark> 中原、江南為中地圖,全國則為大地圖,玩者可點<mark>選地圖上的三角方向鍵進</mark> 行切換。

2. 設定任務目標

每張地圖都有附屬的七種任務目標供選擇,無論玩者選擇何種目標,一 但遊戲只剩一位主公,或者所有玩者所扮演的主公失敗,遊戲即告結束。

3. 設定主公

選單最下方排列了十一位主公,選擇的方式是將主公圖像拉至選單中間的方框內,便會出現相關資訊及主公簡介,若要取消選定的主公,只要在主公圖像上按滑鼠右鍵即可。每個主公資料欄上方都有一塊板子,玩者可在此切換該主公由玩者或電腦控制(最少需有一位主公由玩者控制),當一切設定結束,按右下角確定鍵即開始遊戲。

4. 失敗

當主公身邊已無任何武將,也沒有任何銀兩時,一旦走到敵人城池而必 須繳過路費的話,便宣告失敗,而出現「失敗畫面」。若有其他主公優先達 成任務目標,遊戲也會結束。如果電腦扮演的主公失敗,就會淪為乞丐,在 地圖中行乞:若是玩者失敗,則會回到「片頭選單」。

5. 勝利

當主公首先達成本關目標,或者其他主公都失敗了,主公便成為勝利者,玩者在欣賞「勝利畫面」後,便會出現「排行榜」,然後回到「片頭選單」。

6. 其他

由於遊戲其他流程與「一統天下」模式相同,此處不再贅述。



四、基本操作

1. 使用滑鼠

本遊戲完全由滑鼠進行操作,基本上滑鼠左鍵代表選取,滑鼠右鍵代表 取消,拉取物品的話只要按一下滑鼠左鍵,便可以將物品附在游標上,移至 定位再按一下便可放置物品,若想取消被拉取之物品,只要按一下滑鼠右 鍵,被拉取之物品便會回到原處。

2. 使用「行路珠」

只要點選「主畫面」右側的「行路珠」,便會自行搖出移動的點數,點 選滑鼠用的力道並不會影響珠子前進的力量,所以別太用力按滑鼠鍵,以免 傷及無辜處!

3. 資料排序

當有武將、城池等資料出現,供玩者點選或參閱時,若想進行排序,只要點選該資料上方的名稱,便會依據該項目進行排序。

4. 使用計謀

主公所擁有的計謀會全部放在「主畫面」右側的計謀欄位内,並非所有的計謀都可以直接使用,有些計謀必須等到適合的時機出現(例如戰争),才會出現訊息詢問主公是否要使用該項計謀。可以使用的計謀會呈現亮色,無法直接使用的計謀則呈現暗色。點選計謀後,有些計謀都還必須選擇施展計謀的武將,然後再選擇所要施展的對象。只有在同一個畫面的對象才可以對之施展,主公是無法對畫面外的人物或城池施展計謀的。

5. 調撥器

有些介面必須使用調撥器來進行數字的調整,調撥器的使用方式很簡單,只要用滑鼠拉著旋鈕不放,左右移動即可。



第二章、開始遊戲

一、進入遊戲

1. 片頭動畫

當玩者執行遊戲後,便會撥放一段精采的「片頭動畫」,如果已經迫不及待想要立刻遊戲的話,只要按一下滑鼠鍵便可以跳過這段動畫,直接進入「片頭選單」。

2. 片頭選單

「片頭動畫」結束後,便進入「片頭選單」,<mark>這裡共有六個選項供玩者</mark> 選擇。

◎ 一統天下:

以劇情模式進行本遊戲,玩者可以由曹操、孫權、劉備三位主公中,挑選其中一位進行遊戲,按照故事發展,達成每一關的任務目標,逐步向一統天下的大業邁進。選擇此項目後便會出現「人物選單」。

② 群雄並起:

玩者可以自由選擇想要進行遊戲的地圖,並自訂勝利條件,最後由十一位主公中,選擇參予遊戲的主公。「群雄並起」模式最多提供四個主公共同角逐,玩者可決定想要扮演之主公,也可以將沒人扮演之主公交給電腦操作,誰能達成設定的任務目標,誰便是勝利者。選擇此項目後便會出現「任務選單」。



調整。

🧿 重提往事:

如果玩者先前已經進行過本 遊戲,並且有存檔的話,便可以 選擇本項目來載入先前的存檔。

約法三章:

在進行遊戲前,可以先在此 處設定音樂、音效的大小,訊息 及移動的快慢,也可以關閉戰鬥 或賭場的

畫面。以上這些項目,也可以在 游戲中選擇「系統選單」來加以



3. 人物選單

當玩者在「片頭選單」中選擇「一統天下」後,便會進入「人物選單」,這裡有曹操、孫權、劉備三位主公供玩家選擇,每位主公都有相關簡介,點選完畢後,按下「確定」,便會出現「過場圖片」。過場圖片用來介紹故事及每個關卡的背景,玩者若想快點跳過此畫面,按滑鼠左鍵即可直接進入遊戲「主畫面」。



4. 任務選單

當玩者在「片頭選單」中選擇「群雄並起」後,便會進入「任務選單」。在選單左上方可以選擇七張地圖,其中幽州、涼州、交州、益州為小地圖,中原、江南為中地圖,全國則為大地圖,玩者可點選地圖上的三角方向鍵進行切換。每張地圖都有附屬的七種任務目標供選擇,無論玩者選擇何種目標,一但遊戲只剩一位主公,或者所有玩者所扮演的主公失敗,遊戲即告結束。

選單最下方排列了十一位主公(其中卑彌呼需在「一統天下」模式破關後才會出現所需在「一統天下」模式破關後才會出現的方式是將主公圖像拉至選單中間的方框内,便會出現相關資訊及主公司實定的主公,只要在主公資料欄由左至右的排列順序,與遊戲中主公行動的順定不動的。每個主公資料欄上方都有一塊電板子,玩者可在此切換該主公由玩者控制),以當一切設定結束,按右下角「確定」鍵即開始遊戲。



二、主畫面

進入遊戲後,玩者所看到的畫面即為遊戲「主畫面」。主畫面可分為三 大部分,分別是地圖畫面、主公資料欄及命令功能區。

1. 地圖書面

遊戲中所有人物的移動,或是各種 選單的操作多在此處進行,當輪到主公 行動時,主公的角色將會位於地圖正 中央。若將滑鼠游標移到建築物上方 按著不放,便會出現該建築物的名稱, 如果在城池上連續敲擊兩下,便會進 入「城池畫面」,這裡有城池的詳細 資料。

人物在地圖上行走時,如果經過 三岔路口,會依據路口指標所指示的 方向移動,並再次轉動路標,影響下 一位路過者的行進方向。道路及<mark>橋樑</mark>



都是安全的,若主公停留沙漠或水<mark>域(變成搭乘舢板狀態)時,會依據是否</mark> 具有沙漠或游泳專長,來決定士兵是<mark>否減少,如果沒有此種專長,</mark>最好加速 通過。

地圖畫面左上角有日期欄,每月十五日及三十日結束後,便會出現「半 月評」,為每位主公排名次。

2. 主公資料欄

在地圖畫面下方,依照行動次序會排列每個主公的頭像及基本資料,資料內容包括:



官 位:官位影響俸禄的高低,而且當與對手在路上冤家路窄相 撞時,官位高低將用來判定誰該乖乖讓位。聲望值越高,所能獲 得的官位就越大。

都尉

- **5** 銀兩數:即主公身上的銀兩數。
- 士兵數:即本隊現有士兵數。
- 士 氣:即本隊士兵目前士氣,士氣越高戰力越強。
- **1**聲望值:即主公所擁有的國際聲望。
- 武將數:包含主公在内,本隊目前武將人數。
- 📺 城池數:即主公所有城池的數量。

當輪到主公行動時,資料欄會呈現亮色,此時主公可以點選「行路珠」前進,或者使用計謀,也可以點選主公欄位開啓「情報畫面」,以查詢各種資料,還 可以點選右上角的按鍵

,開啓「系統選單」及「任務目標畫面」。





3. 命令功能區

命令功能區在「主畫面」右側,由上而下分別是:



系統鍵:

點選後將開啓「系統選單」。



○任務鍵:

點選後將開啓「任務目標 書面」。

②縮小地圖:

這裡可以看見地圖全貌,主公及主公所佔領的城池會以綠、藍、紫、紅四種顏色代表,黃色則代表一些獨立勢力的城池,灰紫色代表空城。主公可以根據縮小地圖得知每個主公的位置,及彼此勢力消長的情形。



○計謀欄位:



最多可容納十個計謀,只要用滑鼠點選計謀,便可使用。有些 計謀必須在特定場合才能使用,可以在「主畫面」使用的計謀 會呈現亮色。

分 行 路 珠:



當滑鼠移至珠子上時,道路上會出現彩色方格(橘色代表空地、藍色代表城池、綠色代表特殊場所),點選行路珠之後,便會決定本次移動步數。行路珠分為「太平六轉珠」、「珠葛九算珠」、「乾坤十二」等三種款式,不同的行路珠可搖

出的最大點數皆不同。

三、情報畫面

點選「主畫面」下方的主公欄位,即可開格「情報畫面」,「情報畫面」 分為三個頁面。

1. 武將情報

這裡有包括本隊及派駐城内所有武將的資料,右側還有主公目前擁有機關的資料,上方的切換鈕則可以觀看其他主公,甚至是所有主公的武將資料。在武將情報的列表中,已經包含了每個武將大部分的屬性資料,主公可以選按各個資料欄位的名稱,以進行排序。如果列表超過一個畫面,主公可在下方的方向鍵來切換頁面,以看到更多武將資料。



除了觀看武將情報,在這個畫面中還可以進行武將之間的武器交換,只要點選武器名牌,移置欲更換武將的武器欄位內按滑鼠左鍵即可,若更換對象原本就持有武器,則會將游標上的武器與武將持有之武器進行交換,主公尚需將游標上的武器放置妥當,武器更換才算完成。(詳細可參考第七章武等篇)

2. 城池情報

這裡有主公所有城池的基本資料,上方的切換鈕可以觀看其他主公或所有主公的城池資料。主公也可以點選每個欄位的名稱,來進行資料的排序。如果直接點選任何一筆城池資料,就會切換到「城池畫面」,會顯示該城池更詳細的資料。(詳細可參考第四章城池篇)



3. 特產品情報

這裡有主公身上現有特產品以及運輸總量的資料,上方的切換鈕則可以觀看 其他主公的特產品資料。

(詳細可參考第五章貿易篇)



四、系統選單

點選「主畫面」右上方的齒輪圖案,即可開格「系統選單」。主公可以 在此進行各項數值的調整,選擇畫面觀看與否,以及切換到存取或讀出檔案 的介面,也可以離開遊戲。

1. 調整各項數值

- ② 音樂:用調撥器調整音樂音量大小,數值越大音量越大。
- ③ 訊 息:用調撥器調整訊息速度,數值越大訊息越快。
- 移動:用調撥器調整人物移動的速度,數值越大速度越快。

2. 選擇畫面觀看與否

觀看玩家戰鬥畫面:

如果關掉此一功能,則主公進行戰爭的過程將被省略,直接出現戰爭結 果。

② 觀看電腦戰鬥畫面:

如果關掉此一功能,則電腦控制的主公互相戰爭的過程將被省略,而直接出現戰爭結果。

🧿 觀看電腦賭場畫面:

如果關掉此一功能,則電腦控制的主公進入賭場的畫面將被關閉,而直接顯示其結果。

13



3. 選擇遊戲功能

🧿 儲存游戲:

開啓「儲存選單」,主公只要選擇適合的 欄位,然後按下「儲存」鍵,便可紀錄 目前的進度。儲存完畢將直接回到「主畫 面」。

🧿 讀取游戲:

開啓「讀取選單」,主公只要選擇想要讀 取的進度,然後按下「確定」鍵,便可讀 出遊戲進度。讀取完畢將直接回到「主畫 面」。



回到遊戲「主畫面」。

◎ 離開游戲:

離開本遊戲,如果沒有事先存檔的話,目前的進度將會流失。

万、仟務目標

點選「主畫面」右上方的紙卷圖案,即可開啓「任務目標畫面」。主公 可以在此得知本關任務目標,以及和其他主公間各項數值的比較。

1. 任務目標

遊戲模式:顯示目前進行的遊戲是「一統天下」或 「群雄並起」模式。

戰爭名稱:顯示本關的名稱。

經過時間:本關由開始遊戲到現在所經過的回合

數。

任務目標:本關的勝利條件。

2. 數值比較

- 金:代表銀兩。可以看出主公的財富與其他主公相較所佔比例。
- 木:代表士兵。可以看出我軍士兵與其他主公相較所佔比例。
- 水:代表百姓。可以看出主公治理下所有城池人口與其他主公相較所佔比 例。
- 火:代表武將。可以看出主公摩下武將數目與其他主公相較所佔比例。
- 土:代表城池。可以看出主公所統治的城池數目與其他主公相較所佔比例。





第三章、城池篇

一、城池說明

佔領城池是遊戲中贏得勝利的重要關鍵,除了某些關卡的勝利條件必須 佔領一定數量或一定區域的城池外,城池還提供了稅金、士兵、特產品等資 源,甚至可以向其他對手收取過路費,所以主公若想贏得勝利,不多佔些城 池擴大地盤是不行的。

1. 城池規模

在遊戲中,城池規模會隨著人口增加而成長,規模除了影響人口成長、 稅收、徵兵、過路費、設施數量之外,也影響走到該城池的機率,因為城池 面積是會隨著規模成長而逐漸擴大的。城池規模共分為六個等級:

→村 鎭:

人口在 20,000 人以下,城中只能容納一座設施。

縣 城:

人口介於 20,000 人到 50,000 人之間,城中能容納四座設施。

郡

郡城:

人口介於 50,000 人到 100,000 人之間,城中能容納九座設施。



州 城:

人口介於 100,000 人到 200,000 人之間,城中能容納十六座設施。



都一城:

|人口介於 200,000 人到 300,000 人之間,城中能容納二十五座設施



首 邑:

人口在 300,000 人以上,城中能容納三十六座設施。

2. 城池屬性

依所建位置,城池共分為陸城、水城、山城等三種屬性,每座城池只有一種屬性。屬性會影響野戰的方式,在陸城為陸戰、水城為水戰、山城為山戰,每個武將都有相關的作戰能力,山戰力越高的武將,在進行山戰時的奴擊力就越強。

15



3. 人口成長

城池規模主要由人口數目決定,無論有無太守,人口都會自然成長,但如果有派太守的話,人口會成長的更快,尤其智力較高的太守,較為懂得愛民如子的道理,百姓便能安居樂業,自然增產的速度就增加了。

4. 稅金

只要是有統治者的城池,百姓們每天都會乖乖繳納稅金,作為城池發展金之用。稅金的多寡與城池人口及商業度有關,主公若想多收點稅金,可以興建「市集」來提高商業度,一但百姓們發了財,肯定會多繳一些銀子當稅金的。

5. 過路費

俗話說的好,「人在屋簷下,誰能不低頭」,停留別人城池時,除非用武力解決問題,否則就只好乖乖繳過路費了!過路費的高低與城池人口及發展金多寡有關,如果一州之内所有城池都隸屬於同一主公的話,過路費還會繼續增加。城池所收取的過路費,將自動加到主公身上。

二、城池畫面

1. 城池情報

主公若想查看城池狀況,可以用下列兩種方式切換到「城池畫面」,一是在「主畫面」下方的主公頭像上點選,開格「情報視窗」,然後切換到城池的頁面,這裡有主公所有城池的基本資料,上方的切換鈕可以觀看其他主公或所有主公的城池資料。主公也可以點選每個欄位的名稱,來進行資料的排序。如果直接點選任何一筆城池資料,就會切換到「城池畫面」,會顯示該城池最詳細的資料。第二種方式是直接在主畫面的地圖上,用游標在城池上快速敲擊兩下,此時便會出現「城池畫面」了。

2. 城池基本資料

- 01 州 名:城池隸屬之州名。東漢時,天下共分為十三州。
- 02 城 名:城池的名稱。州是由數個郡所構成的,每個郡内都有數座城池, 城池名稱與郡名不盡相同。
- 03 太 守:每個城池都一定要指派太守,才能加以統治。太守智力越高, 則人<mark>口增加的</mark>速度越快。
- 04 校 尉:校尉與徵兵素質相關,統率力越高的太守,徵兵的士氣就越高。 05 守 將:一座城池最多可駐守三位守將,守將平日無例行工作,只在戰 爭時可作為領兵作戰的人選,以勇太守或校尉體力太低而無法出場作戰。
- 06. 規模:城池的大小,隨人口增加,城池規模會因此而擴大。規模共分



為六個等級,由小而大分別是村鎮、縣城、郡城、州城、都城、首邑,每座城池所能成長的最大規模不盡相同。城池越大,在「主畫面」中佔地就越大,城池内所能興建的設施數量也越多。

07屬 性:城池野戰時戰場的類型,分為陸、水、山三種。

08 人口數:城中百姓的數量。人口數目影響城池規模、稅金、過路費及徵兵數。

09 商業度:城中商業繁榮的程度。商業度影響稅金的多寡。

10 耐久度:城牆及城門的堅固程度。當敵人進行攻城戰時,只要城池尚有耐久度,城中的士兵便不會受到任何損害。每座城池的最大耐久度都是200,戰爭會使耐久度降低,但戰爭過後,耐久度會自動緩慢回升。

11 士 氣:城中士兵的士氣。士氣會影響士兵作戰時的戰力,校尉的統率力越 高,徵兵時的士氣就越高。

12 過路費: 當其他主公停留該城時需繳的費用。

13 發展金:城池所存放的資金。發展金越高則所能收取的過路費就越多。

14 士 兵:城池中的駐軍。

15 交易所: 買賣特產品的地方。(關於特產品交易請參照第五章、貿易篇 之説明)

16 設 施:設施共分為七種,各有不同功能。(關於設施功能請參照本章後節之說明)

17



三、佔領城池

當主公停留在空城,或者在攻城戰中贏得勝利,都可以佔領該城池。城 池隸屬的認定標準在於太守之有無,只要派遣太守,便算佔領了該城池。如 果主公已佔領了該城池,在「主畫面」地圖的城池右側,將出現代表主公顏 色的旗子:在縮小地圖上,代表城池的色塊也將變成代表主公的顏色。

1. 指派武將

由於佔領的認定標準在於太守之有無,所以一定要任命一位武將擔任太守。任命太守的方式很簡單,主公只要在「城池畫面」中「太守」的位置按一下,便會出現「武將選單」,將屬意人選移至「太守」右側空格内即可,同樣的方式也可以用來任命校尉及三位守將,不同職位之間人員互換,也同樣以此種方式完成。如果主公要取消太守職務,只要在擔任太守武將的名牌上按滑鼠右鍵,就可以取消其職務,同樣的方法也適用於校尉及守將。另外當主公游標上如果正附著武將名牌,按一下滑鼠右鍵,該名牌便會回到原位。

有了太守之後,百姓便會開始繳納稅金,主公也才能向其他停留在此的主公收取過路費,人口成長的速度也會因此而增加,太守的智力越高,人口成長的速度就越快。校尉影響著徵兵的素質,校尉的統率力越高,所徵得的士兵士氣就越高,作戰時所能發揮的戰力當然也就越高了:如果沒有任命校尉,訓練士兵以提高士氣的工作便得由太守來承擔,效果自然不如專人專職來的好。如果主公的人才夠多,也可以考慮派駐守將,守將雖然沒有例行工作,但在戰爭時卻可以上場作戰,所謂「人多好辦事」,以発有些武將因體力不支,當<mark>敵人</mark>攻城時連反抗的力氣都沒了。

2. 士兵分派

指派太守後,主公可以用「士兵」下方的調撥器調整駐守城中的兵力, 士兵駐留太多會影響本隊的戰力,駐留太少則敵人攻城時會難以防守。駐兵 的上限與兵營數量有關,如果主公希望增加駐兵上限,就得多建一些兵營。 如果城中沒有任何士兵,當敵人前來攻城時,主公只能選擇「棄城潛逃」, 而無法與之作戰。

3. 發展金分派

主公可用「發展金」下方的調撥器調整放在城内的發展金,發展金放的 越多,過路費便越高:但如果發展金放太多,當敵人使用「混水摸魚」計謀 竊取城内金錢時,損失就會越大。發展金上限與庫房數量有關,如果主公希 望增加發展金上限,就得多建一些庫房。如果城中沒有任何發展金,當敵人 停留該城時,將不需繳納任何過路費。

四、設施的興建與拆除

1. 興建設施

只有派任太守的城池才可以興建設施,在「城池畫面」最下方,有七種 設施可供主公選擇,不同設施有不同的功能,而每座城池可供興建<mark>的設施數</mark> 量也不一樣,當設施圖像呈現明亮狀態時,主公只要點選設施圖樣便可加以 興建。在設施圖樣上方會列出設施的價格、目前已興建數量及最大數量。無 論主公身上有多少銀兩,每次進入城池只能興建一座設<mark>施,而且當城池内空</mark> 地不足時,可是無法興建任何設施的,除非主公先拆除<mark>一座設施,興建時所</mark> 花費的銀兩將由主公身上扣除。



興建糧倉使城池得以容納更多 人口,進而促成城池的升級。

糧倉數量	人口上限
0	40000
1	80000
2	160000
3	240000
4	320000
5	999999

集: 市



市集可以提昇城池的商業度,以增加稅金收入。城池的基本商 業度為 20 點,每興建一座市集,商業度增加 20 點。

房: 庫

庫房是存放發展

3.展壶的地刀,单房越多,观池川	
	Λ
能存放的發展金就越多,進而提高	1
	2

 押厉数里	段胶亚上胶
0	10000
1	50000
2	100000
3	200000
4	300000
5	999999



興建特產坊可以開發新的特產品,一座城池最多 可以興建二座特產坊。





兵 營:



兵營是士兵居住的地方,兵營越多,城池内可駐守的軍隊數目就 越大。

徴兵所:



興建徵兵所之後,城池才會開始 徵兵。徵兵所的數量越多,徵兵 的速度就越快,但相對也會降低 徵兵的士氣。

兵營數量	士兵上限
0	5000
1	10000
2	20000
3	30000
4	40000
5	50000
6	60000
7	70000
8	80000
9	90000
10	100000

城 牆:



城牆是用來保護城池的,每座城池都有基本耐久度 20 點,每興建一級城牆,耐久度便會提升 20 點。攻城戰會導致耐久度下降,若耐久度下降超過 20 點,則城牆會隨之下降一級,其餘部分則會慢慢回復。

2. 拆除設施:

只有在派任太守的城池才可以拆除設施,主公可在「城池畫面」中進行拆除, 只要將滑鼠移到設施上,按下滑鼠左鍵便可進行拆除,被拆除的設施可折抵些許銀兩,會直接加在主公身上。拆除設施沒有次數限制,主公甚至可以將所有設施一次全部拆光,但如果拆除糧倉、庫房、兵營等設施的話,有可能導致城内人口、發展金及士兵流失,不可不慎!





第四章、貿易篇

一、交易所基本資料

每座城池都有呈現當地特色的特產品,只要進入城池的交易所內,便可以進行特產品的交易。在每個城池的交易所中,最多出售三種特產品,每種特產品都會註明「名稱」、「售價」、「耐久」和「說明」,每個項目的右側會有特產品的圖樣,圖樣多寡即代表供應數量,圖樣下方的長條圖則代表目前的品質。在交易所下方顯示主公現有特產品,每件特產品都有買價及賣價供參考。





01名 稱:即特產品的名稱。

02 售 價:售價會隨著需求量的增加而漲價,但只要一段時間無人購買,售價便會逐漸回穩了。

03 耐 久:越耐久的特產品,品質下降的速度就越慢,主公如果想把特產品運到偏遠的地方出售,最好選擇較耐久的特產品。

04 說 明:介紹特產品。

05 數 量:交易所每半個月才會進貨一次,若主公將某項特產品買完了就得等到下次進貨了。



06 品 質: 品質是以特產品圖樣下方的長條圖呈現,按品質好壞其顏色會以緣、黃、橙、紅四種顏色表示,而且品質越好則長條圖的長度越長。特產品的品質會隨時間逐漸下降,下降速度與耐久有關。品質越差的特產品,賣出去的價錢就越低,所以應盡快將耐久低、品質差的特產品脫手,以冤血本無歸。

07 買 價:即當初購買這件特產品時所花費的成本,如果特產品是藉由事件而獲得,則買價為 0。

08 賣 價:即特產品在該交易所中出售後所能獲得的報酬。特產品在交易所出售後,該特產品在此一交易所的出售價格將隨之降低,相對利潤也就越來越少,必須等一段時間後才會慢慢回復。

二、交易方式

主公可以在自己城池或空城内的交易所進行特產品交易,交易方式很簡單,如果想賣出特產品,只要點選交易所下方「我軍現有特產品」欄位中的特產品圖樣,便會出現訊息攔詢問主公是否要賣,選擇「是」的話便賣出了:若想買進特產品,則將交易所上方的特產品移至「我軍現有特產品」欄位中就好了。如果「我軍現有特產品」欄位已滿,主公將無法買進任何特產品,除非先賣出身上的特產品。

主公身上特產品欄位的數量相當於總運輸量,總運輸量是所有武將運輸力的總和,當武將被派去守城時,總運輸力並不會因此而減少,除非武將死亡,或者武將叛逃,總運輸量才會下降,但此時如果特產品欄位已滿,則總運輸量會等到會出特產品後才開始下降。

三、特產品情報

主公若想查看身上特產品的狀況,除了進入交易所外,還可以在「主畫面」下方的主公頭像上點選,開客「情報視窗」,然後切換到特產品的頁面,這裡有身上現有特產品以及運輸總量的資料,上方的切換鈕則可以觀看其他主公的特產品資料。

第五章、戰爭篇

一、戰爭的發生

在遊戲中,若主公不小心走到敵國的城池,便會出現「路過選單」,上面有城池的基本資料及主公需繳的過路費金額,主公也可以點選城内武將的名牌,以查閱相關資料。最下方通常會出現「花錢消災」、「單挑」、「野戰」和「攻城」四個選項讓主公選擇。主公若選擇「花錢消災」,將自動扣除主公身上的銀兩到敵國主公身上:若選擇其他三個項目,就開始進行戰



二、戰爭的種類

1. 單挑

單挑是武將以一對一方式來決定勝 負,雙方各派一名主將互相攻擊,武力 越高則攻擊力越強,一旦某一方武將因 體力不支而離場,便分勝負。除了主將 外,還可以派遣一名軍師在旁邊助陣, 以提高武將的鬥志,軍師智力越高則鬥



志提昇就越快,當主將鬥志到達最高點時,就有機會使出威力強大的「武鬥技」,一次便能耗損敵人大量體力,而軍師本身也有自己的「口鬥技」,除了更快提昇自家武將的鬥志外,還能降低對方的鬥志,甚至嚇跑對方軍師。

單挑勝利的一方,主公聲望值會上升 3 點,並且參戰武將可獲得較多的經驗值。如果攻方獲得勝利,可莬繳過路費,並可進城貿易:若是守方勝利,則攻方需繳雙倍的過路費:平手的話

則攻方需繳一半過路費。在戰鬥過程中,如果武將體力值降 為 0,則會因傷重而死亡。

23



2. 野戰

野戰就是在城外作戰,由於每座城 池都有不同的屬性,所以野戰便依其屬 性分為陸戰、水戰和山戰。野戰由雙方 各派一名主將出戰,同時決定以多少兵 力投入戰場,最少一百人,最多一千人。 由於士兵的作戰能力與武將統率力、地 形適性(陸戰力、水戰力和山戰力)及 士兵士氣有關,所以領兵的武將統率力 及地形適性越高越好。此外玩家也可以



派遣一位軍師協助作戰,軍師會在戰場中設置陷阱,智力越高的軍師可以設置的陷阱就越多。野戰會戰到最後一兵一卒,當某一方全軍覆沒時即告失 敗。

野戰勝利的一方,主公聲望值會上升 3點,並且參戰武將可獲得較多的經驗值,參戰士兵士氣上升。如果攻方獲得勝利,可免繳過路費,並可進城貿易:若是守方勝利,則攻方需繳雙倍的過路費。

3. 攻城

選擇攻城戰,表示攻方不但不願繳 選擇攻城戰,表示攻方不但不願繳 過路費,還想佔領對方的城池。攻城時 雙方可以各派一名主將,和兩名副將參 戰,武將的統率力越高,士兵的戰力就 越強。概括來說,攻城戰其實對防守方 比較有利,因為城池有耐久度,當耐久 度未降至 0 時,攻方無論如何是傷害不 了城中士兵的,而城内士兵反而可以名 正言順的向攻方士兵丟石頭潑洗腳水,



造成<mark>攻城士兵的損傷,</mark>所以越快降低耐久度,對攻方士兵越有利。降低城池耐久度,除了平日用計之外,攻城時選擇適合的攻城機關尤其重要,一旦耐久度降至 0,勝利的可能性可就大大提昇了!

此外為增加挑戰性,遊戲中有一項特殊的設計,就是兵力多雖然使得攻城戰勝利的機會大增,但相對傷亡人數也會提昇,所以主公千萬不要一口氣將所有士兵投入攻城戰,否則雖然獲勝,但元氣大傷可就得不償失了!攻方必須將守城士兵(非城内士兵)全數殲滅才算勝利:否則只要守城士兵有人存活,勝利便是屬於守方的。

攻城方如果獲得勝利,除了不需繳過路費,並佔領該城池外,主公聲望

值上升 10 點,參戰武將也可獲得較多的經驗值,參戰士兵士氣上升 5 點; 守方則主公聲望值下降 3點,城中武將全數洮回自己主公身邊,並有半數 未參戰士兵可一同撤離。如果守方獲得勝利,攻方需繳雙倍的過路費。

三、掛免戰牌

若守方拒絶攻方的單挑,則攻方不需 繳過路費,且城中士兵會因仰慕對方而 叛逃到攻方陣營中。若守方不接受攻方 野戰的要求,則攻方不需繳過路費,且 城中士兵會因太守的懦弱而降低士氣。 若守方在敵方攻城之際選擇「棄城潛 逃」,則城池將歸攻方所有,且城内武 將全數逃歸本隊,城内一半銀兩及士兵 可一同帶回主公所在的本隊。







第六章、武將篇

一、武將說明

想要一統天下,光憑主公一人之力是辦不到的,必須要藉助各式各樣的人才,才有可能實現。武將對遊戲的影響可謂舉足輕重,無論是攻城掠地、用兵設謀、治理百姓、捍衛疆土、貿易經商等等,都得依賴武將方足以成事。因此武將非常非常重要,主公一定要好好禮賢下士,沒事多到「聚閒莊」延聘人才,而且要用心栽培身邊的愛將,給他們適合的武器,如此方能完成一統天下的大業。依武將對主公所持態度的不同,武將可分為家臣、友好、一般、敵視等四種類型。

② 家臣型:

會死心踏地的效忠特定主公,對其他主公則不屑一顧。在「一統天下」 模式中,每一關都會新增此類型武將,當達成任務目標後,他們會伴隨主公 一同前往下一關。

🧿 友好型:

對主公持友好態度,在「聚賢莊」裡可以較便宜的價格加以僱用,有可 能會加入敵方,但機率不高。在「一統天下」模式中,過關後無法保留該武 將。

一般型:

對每位主公一視同仁,所謂「有奶便是娘」,誰出的起價錢,他便為誰效命,如果主公身上的錢花完了,這種武將將會率先叛逃。在「一統天下」 模式中,這種類型的武將也是無法保留的。

◎ 敵視型:

可說是其他主公的家臣,這種武將是絕對不會效忠我方的。

遊戲一開始,主公身邊的武將都很有限,不過隨著遊戲進行,主公將有機會在「聚閒莊」獲得更多武將之助,而在「一統天下」模式中,每位主公一開始身邊都會擁有少數家臣型的武將,每進入新的關卡,家臣型的武將便會慢慢增加。當主公身邊武將太少時,先別急著佔領城池,身邊最好保留至少兩位武將,否則走到敵人城池時,沒錢繳過路費而身邊又沒有武將可以作戰的話,很可能會因此被滅亡的。

二、武將情報

主公若想查看所有武將情報,可以在輪 到玩家進行時,點選遊戲畫面下方的(主 公頭像)即可開啓情報視窗上點選,開啓 「情報視窗」,然後切換到武將的頁面;

這裡有包括本隊及派駐城內所有武將的 資料,右側還有主公目前擁有機關的資 料,上方的切換鈕則可以觀看其他主公, 甚至是所有主公的武將資料。在武將情報 的列表中,已經包含了每個武將大部分的 屬性資料,主公可以選按各個資料欄位的



名稱,以進行排序。如果列表超過一個畫面,主公<mark>可在下方的方向鍵來切換</mark> 頁面,以看到更多武將資料。

除了觀看武將情報,在這個畫面中還可以進行武將之間的武器交換,只要點選武器名牌,移置欲更換武將的武器欄位內按滑鼠左鍵即可,若更換對象原本就持有武器,則會將游標上的武器與武將持有之武器進行交換,主公尚需將游標上的武器放置妥當,武器更換才算完成。

三、武將屬性

②勢力:顯示武將隸屬於哪一個主公摩下。

○位 置:顯示武將目前所在位置,如果不在本隊裡,便在某一座城池中。○體 力:每個武將的體力都不相同,除了單挑會耗損大量體力外,使用計謀、攻城掠地、鍛鍊身體也多少會消耗一些體力,當體力降為 0的時候, 武將會因而死亡。體力雖然會因工作而消耗,但每日都會自動回升一些,但

最多只能回升至最大值,若要一次回復,主公可以選擇到醫館進行治療,此 外醫館還提供了提升體力最大值及讓死亡的武將復活的服務。

武 力:武將的武力越強,在單挑時攻擊的威力就越大,越容易獲得勝利。 除了單挑可以增加武力的經驗值外,也可以花錢到武館練武,以增加武力。

智力:智力影響使用計謀的效果及成功率。此外在單挑時,擔任軍師的智力越高,武將的鬥志上升就越快:在野戰時,擔任軍師的智力越高,可以設計的陷阱數就越多。當主公要指派武將

擔任太守時,智力越高的太守,城内人口增加的速度就越快。除了使用計謀及參加戰爭來增加智力的經驗值外,也可以花 錢到私塾上課,以增加智力。

統率力:統率力即領導士兵的能力,當野戰及攻城時,主將的統率力越高



工兵的戰鬥能力就越強。當主公要指派武將擔任校尉時,統率力越高的校尉,徵兵時的士氣就越高。此外當主公要在募兵處募兵時,武將統率力則會影響募兵的數量。除了參加野戰及攻城戰來增加統率力的經驗值外,也可以花錢到私塾學習兵法,以增加統率力。

戰力:戰力包括陸戰、水戰及山戰三種,每一種戰力恰巧對應野戰時的 一種地形,主將若符合戰場特性的戰力越強,則越容易識破對方軍師所設下的陷阱,而且士兵的戰鬥能力也越強。除了野戰可以增加戰力的經驗值外, 也可以花錢到武館鍛鍊,以增加戰力。

運輸力:即運輸貨物的能力,運輸力會直接加到本隊的運輸總量中,表示 企公可攜帶特產品的數量,運輸總量不會因為武將派駐城中而減少。

第七章、特殊場所篇

一、賭場

賭場除了可以讓主公在繁忙的戰爭中,忙裡偷閒娛樂一番外,還提供了 一個投機賺錢的機會,如果主公運氣夠好的話,一夜致富絕非夢想:但如果 手氣太背的話,輸到傾家蕩產也不無可能喔!遊戲中的賭場總共有三種:

1. 骰子賭場

本賭場的玩法十分簡單,三個碗中只有一顆骰子,主公只要下注賭這顆骰子最後會出現在哪個碗裡,或是賭這個骰子會擲出幾點,甚至只賭骰子點數的單雙也行。下注的方法,將錢幣形狀的游標移到選定的下注區,按一次滑鼠左鍵即下注100兩,按右鍵即取消100兩,每一區最多只能下注1000兩。下注確定後,請點選「下好離手」,三個碗公便會覆蓋起來隨機轉動,

等停止<mark>後開碗,就知道骰子</mark>的點數,以及出現在哪一個碗裡,到時就知道主

公的輸贏了。主公如果贏錢的話,會根據 <mark>賠率將銀兩加到主公身上:如果不幸輸了,</mark> 桌面上的賭金就全歸賭場所有。

本賭場一次可玩三把,三把結束後便 會請主公離開,如果主公還沒玩完三把就 想離開的話,按「走為上策」就可以離開 這個紙醉金迷的地方了。



2. 棋子賭場



本賭場的玩法稍微複雜些,主要目的是設法將面前五顆棋 子,組合成畫面上方的其中一種型態,便可贏得該棋型賠率 的獎金。下注的方法,將錢幣形狀的游標移到畫面中央的下 注區,按一次滑鼠左鍵即下注 100 兩,按右鍵即取消 100 兩, 最多只能下注 1000 兩。下注確定後,請點選「下好離手」, 五個棋子便會依序翻開,此時主公只要在想更換的棋子上點

選一下,棋子便會覆蓋,並且小木條會出現「換棋」的字<mark>樣,此時按下「確定」</mark> 鍵,覆蓋的棋子便會再次翻開,此時就知道主公是否中<mark>獎了。如果主公第</mark>-次開出的棋子就已中獎而不想更換,仍需

按下「確定」鍵;若主公對第一次開出的 棋子都不滿意,當然也可以全部更換。主 公如果中獎的話,會根據賠率將銀兩加到 主公身上;如果不幸輸了,桌面上的賭金 就全歸賭場所有。

本賭場一次可玩三把,三把結束後便 會請主公離開,如果主公環沒玩完三把就 想離開的話,按「走為上策」就可以離開 這個是非之地了。



3. 賽馬場

賽馬場中有四匹三國時代的名馬同場競技,包括赤兔、 絕影、的蘆及爪黃飛電,主公可以下注賭看看哪一匹馬會獲 得冠軍,或者也可以花個三千兩買一張「賽馬樂透券」試試 手氣,只要猜中一到四名的順序,便可一次獨得所有累計獎 余。

進入賽馬場後,主公可 在下注區得到每一匹馬的資訊,包括它上 次跑出的名次,目前所有人在它身上押注 的總金額,以及該匹馬目前的賠率。由於 賭客衆多,每個人的觀點也不太一樣,越 熱門的馬賠率就越低,也就是說即使它跑 出了冠軍,押它的賭客也不會賺太多;但 如果是冷門的馬勝出,那可就是大撈一票 了!



主公可以根據下注區的各種資訊,或者以過去的經驗來下注。下注的方 法,將錢幣形狀的游標移到選定馬兒的下注區,按一次滑鼠左鍵即下注 100 兩,按右鍵即取消 100 兩,每一匹馬最多只能下注 1000 兩。另外主公也可 以在畫面左方購買「賽馬樂透券」試試手氣,按下「購買」鍵之後, 便會由主公身上扣除 1000 元,然後主公可以在「謇馬樂透券」上按選出 心中認為的名次。當所有下注動作確定後,請點選「買定起跑」,四匹



馬兒便會走入跑道,然後開始起跑,等每匹馬都抵達終點後,就知道主公的輸贏了。主公如果贏錢的話,會根據賠率將銀兩加到主公身上:如果「賽馬樂透券」中獎,則所有累計獎金會全數加到主公身上。

賽馬場一次可賭三場,結束後便會請主公離開,如果主公一開始就不想 賭馬,按「走為上策」就可以離開了。

二、商店

商店是買賣物品(特產品除外)的地方,遊戲中所使用的物品,都得到各自的專賣店去購買,有些商店也回收二手貨。

1. 武器店



俗話說得好,「佛要金裝,人要衣裝」,一個優秀的武將,如果沒有一件稱手的武器,那麼在戰場上可是抬不起頭來的。所以「英雄不怕出身低」,哪怕他手無縛雞之力,只要配上一把神兵利器,保證遇到強敵時也能談笑用兵,揮灑自如,所以主公如果手頭不是太緊,買幾把好武器送給愛將,絕對是值得的!

進入武器店之後,店裡會陳列八件武器供主公挑選,每一件武器都有不同的功能,如果有喜歡的武器,只要點選武器名牌,然後放置在想要裝備的武將身上,便會自動由主公身上扣除銀兩。如果所有武將都已經裝備武器,便不能再買進任何武器了,除非先將武將身上的武器賣出。賣出武器的方法與購買武器相同,只要將武將身上的武器名牌移至武器店圖示上,老闆便會告訴你回收價格,按下「確定」鍵便賣出該武器,銀兩會自動加到主公身上。

主公在武器店内也可以讓武將之間交換 武器,只要點選武器名牌,將其放置在欲更 換武將的武器欄位内即可,若更換對象原本 就持有武器,則會將游標上的武器與武將持 有之武器進行交換,主公尚需將游標上的武 器放置妥當,武器更換才算完成。除非武 將死亡或叛逃,否則武器會一直留在武將身 上。



2. 機關房

所謂「工欲善其事,必先利其器」,主公若想攻打敵人城池,不買機關是很難奏效的。由於每座城池多少都有耐久度,單憑士兵來攻城,恐怕從三國時代打到民國建立都還打不下來,所以攻城時與其兵多將廣,還不如擁有一具威力強大的攻城機關來的有用。進入機關房之後,店裡會陳列十件機關供主公挑選,每

一件機關都有不同的破壞力及殺傷力。破壞力是指機關對城池耐久度的破壞力量,殺傷力是指機關對守城士兵的殺傷能力,但是城池耐久度如果沒有降到 0,機關的殺傷力是無發發揮作用的。主公若有喜歡的機關,只要點選機關名牌,然後放置在畫面右側「主公現有機關」的空白欄位內,便會自動由主公身上扣除銀兩。如果欄位已滿,便不能再買進任何機關了,除非先將主公身上的機關賣出。賣出機關的方法與購買機關相同,只要將主公身上的機

關名牌移至機關房圖示上,老闆便會告訴你 回收價格,按下「確定」鍵便賣出該機關,

銀兩會自動加到主公身上。

由於三國時的工藝水準還不是很發達, 因此所有機關只能使用一次,只要攜帶了攻 城機關前去攻城,無論戰爭勝負,或者有無 發揮威力,當戰爭結束後,機關會自動銷 毀。



3. 錦囊舗



戰争的最高原則是「不 戰而屈人之兵」,如果主公 善用錦囊的話,確實可以發 揮這樣的功效。三國時代由 於戰爭頻繁,才智之士便絞 盡腦汁想出了各式各樣的獨 門妙計,有些計謀由於儒者 量大,唯利是圖的商人們看 進了它的價值,便將其使用



之法大量印製,並且發給許多家庭去加工縫製成為錦囊,便於在店面出售。 主公只要花錢將錦囊買下,拆開包裝後依法施計便可發揮功效,至於使用的 效果如何,那就得看負責施計的軍師,智力是不是夠高了!

進入錦囊舗後,舖裡會陳列十個錦囊供主公挑選,每一個錦囊都有不同的功用,主公若有喜歡的錦囊,只要點選錦囊名牌,再放置於畫面右側「主公現有錦囊」的空白欄位内,便會自動由主公身上扣除銀兩。如果欄位已滿,便不能再買進任何錦囊了,除非先將主公身上的錦囊賣出。賣出錦囊的方法與購買錦囊相同,只要將主公身上的錦囊名牌移至錦囊舖圖示上,老闆便會告訴你回收價格,按下「確定」鍵便賣出該錦囊,銀兩會自動加到主公身上。

31



修鍊場所

為了保持最佳狀況,並不斷充實武將的各項能力,遊戲中提供了一些修 鍊場所,保證讓主公的愛將們永遠身體健康、學業進步。

1. 武館



武館是武將們練功學武的 地方,不需要繁複的拜師儀 式,只要有錢有閒,任何人 都可以在這裡習得一身好本 領。在武館中可以提升的能 力包括武力、陸戰力、水戰 力和山戰力,學習的方法, 先在畫面右側選好想要訓練

的項目,然後將項目名牌放置在畫面左側 武將後方的空白欄位内,按下「確定」鍵,

該名武將便開始接受訓練,訓練將消耗該名武將 20 點體力,然後會有訊息 告訴主公訓練成果。無論主公如何財大勢大,一次只能訓練一名武將,而且 體力不足 21 點的武將,是無法接受這麽殘酷的魔鬼訓練的。

2. 私塾



私塾是武將們增長智 慧,學習兵法的地方,而 且秉持有教無類的精神, 只要主公買得起課本,夫 子是完全不會在乎學生素 質的。在私塾中可以學習

的能力包括智力及統率力,學習的方法, 先在畫面右側選好想要學習的課程,然後 將課程名牌放置在畫面左側武將後方的空 白欄位内,按下「確定」鍵,該名武將便



開始上課,聽夫子講課將消耗該名武將 20 點體力,然後會有訊息告訴主公 學習成果。由於採一對一教學,所以夫子一次只能幫一名武將上課,而且體 力不足 21 點的武將,是無法打起精神聽課的。

3. 醫館



俗語說得好,「哪個地方不死人?哪個作戰不受傷?」(確定有這種俗語嗎?)無論如何,反正「有病治病,無病強身」,有空常往醫館跑,保證是有好處的。醫館提供了三大功能,「恢復元氣」可以讓武將的體力恢復至最大值:「強健體魄」可以提升武將體力最大值:「起死回生」可是本醫館劃時代的進步,也是對逞強鬥狠的三國英雄們最大貢獻,那就是可

以讓在戰場上掛掉的武將起死回生,再度為主公效命。掛號診治的方式很簡單,先選擇需要服務的武將,然後再選擇畫面右側的服務項目就可以了,掛號費會自動從主公身上扣除(不用蓋健保卡)。如果武將資料的顏色是紅節,,該才能接受陣亡,只有已經陣亡的武將,本醫館特受時三國名醫華陀擔任主治大夫,醫術高超,主公可以安心把愛將託付本館。



四、其他場所

除了賭場和商店外,遊戲中還有許多其他場所提供主公各式各樣的服務。

1. 聚閒莊



人才濟濟的三國時代,賢才固然多,但閒人卻也不少,這 些閒在家裡沒事做的武將們,無聊時便會待在聚閒莊裡閒扯 淡打發時間,順便看看有沒有哪位主公缺少人手前來僱用。 莊裡的閒人雖然處於失業狀態,但他們可是自尊極強的,如 果不是他們看上眼的主公,任你萬貫家財也請不到,有些看 不起主公的間人也會漫天閱價,所以想聘用這些大爺們,除

了得花錢,還得看緣分囉!



進入聚閒莊後,莊内最多會有三個閒 人(有時也可能半個人影都沒有),只要 將游標在他頭像上按一下,他就會和主公 說話了,由他的

語氣中便能知道與主公的緣份如何。僱用價格除了顯示彼此緣分,與武將本身能力也有關,如果主公銀兩足夠,按下「僱用鍵,他就會誓死效忠主公了。每次進入聚閒莊,只能僱用一位武將,所以請慎重挑選!

33



2. 募兵處



雖然主公可以在城内進行徵兵,但那些死老百姓打起仗來,怎比得上受過專業訓練的傭兵呢,所以主公若是有錢,不妨考慮到募兵處來增加兵源。募兵處的士兵士氣遠高於城內徵得的士兵,而且短時間就可以募得大量士兵,算是不錯的選擇。

進入募兵處後,只要點選左側任一名武將,訊息欄便會 顯示每個士兵的僱用價格(與主公身邊士兵的數目有關), 以及這一批士兵的士氣。主公若要募兵,先選擇募兵的武

將,武將的統率力會決定募兵數量的多寡,然後用訊息欄内的調撥器調整所

欲募得的士兵數,畫面左方武將欄位的募兵數便會顯示募兵數量了。然後依此類推,還可以繼續選擇其他武將進行募兵,只是每點選一名武將募兵後,士兵價格便會向上調漲 1兩,所以主公最好讓統率力最高的武將放在第一順位進行募兵,比較划算。當所有步驟完成後,按下「確定」雖便可以將先前募集的士兵編入本隊」,則先前募兵的動作將取消,並離開募兵處。



3. 錢莊

公中絕話地

錢莊相當於現代的銀行,但是只提供存錢的服務,主 公若擔心身上放太多銀兩被搶,可以考慮存一些到錢莊之 中,以備不時之需。錢莊每半個月都會發一次利息,而且

絕對不會遭竊被搶,可 說是亂世之中最安全的 地方。

進入錢莊後,訊息 <mark>欄會顯示目前的利息,</mark>

右調整,便可以看見左側「持有銀兩」 減少,而右側「存入銀兩」增加:如果要 領錢,一樣使用調撥器去調整金額,方向 與存錢相反便是了。

主公若要存錢,只要將畫面中的調撥器向



第八章、事件篇

一、一般事件

當主公走到空地時,便有可能發生各式各樣的事件,這些事件有好有壞,幸運度越高的主公,遇到好事的機率相對就越高。事件的種類乃隨機產生,但效果則與主公的某些條件,如聲望、銀兩、士兵、武將·····等等相關聯。

二、聖旨事件

當主公走到皇宮或皇帝行轅時,便會發生聖旨事件。聖旨事件共分為四類:

1. 晉升或黜降官職

當主公聲望值發生變化時, 漢獻帝便會依據主公聲望晉升或 黜降官職,官職的高低將影響主 公俸祿的多寡。

2. 調停或討伐

當朝廷出面調停主公與其他 對手間的爭鬥時,雙方的友好度 會因此上升:如果朝廷要求主公 出兵討伐他人,則對方會降低對 主公的友好度。友好度的高低是



用來判定敵人使用計謀的對象,並且影響戰爭意願。

3. 獎勵傑出表現

朝廷會針對聲望、城池數、武將數、士兵數、銀兩數、存款數、士兵士氣等項目,給予表現最佳的主公一些獎勵。

4. 俸禄

當主公經過皇宮或皇帝行轅時(並非停留),朝廷會依據主公的官職發統 俸祿,官職越高,俸祿就越多。

35



三、山寨事件

當主公走到山寨時,便會有突發狀況 產生,依據主公的選擇,而會有不同的結 果。每位主公發生山寨事件時,其結果都 不相同,例如孟獲在山寨事件中,是最容 易得到兵員補充的主公。



四、特殊事件



1. 沙漠

當主公率領大軍走在沙漠地形時,有可能出現各種突發狀況,造成士兵傷亡,除非主公原本即擁有沙漠技能,或者使用「安步當車」的計謀,暫時擁有沙漠技能,才能完全避免此一狀況。



2. 水域

當主公停留在水上時,有可能出現各種突發狀況,造成士兵傷亡,除非主公原本即擁有游泳技能,或者使用「心如止水」的計謀,暫時擁有游泳技能,才能完全避免發生不幸。



3. 寶箱

行走的路上有可能出現一些實箱,如果主公剛好走到實箱上,即可打開實籍,實箱中可能裝著武器、機關、特產品、錦囊等等好東西。



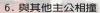
4. 龍捲風

有時候路上或海面上也會出現龍捲風,萬一主公碰到龍捲風,將 會發生不幸的事,所以千萬要小心。



5. 乞丐

遊戲中若有某位主公遭<mark>到滅亡,便會淪為乞丐,在路上向人乞討。</mark> 如果主公碰到了乞丐,念在舊識一場,也只能慷慨解囊了。



在路上遇到其他主公的話,就得比較雙方官位的大小,官小者當 然只好乖乖讓位,畢竟咱們是禮儀之邦,上下尊卑總得分個清楚。



第九章、計謀篇

一、使用計謀

大多數的計謀都必須要選擇施展計謀的武將,然後才能使用,施展計謀者的智力越高,計謀就越容易成功,而且效果也越好。有些計謀會消耗使用者的體力,如果武將體力不足的話,就無法施展該計謀。並非所有的計謀都可以直接使用,有些計謀必須等到適合的時機出現(例如戰爭),才會出現訊息詢問主公是否要使用該項計謀,可以直接使用的計謀會呈現亮色,無法直接使用的計謀則呈現暗色。

如果主公想對其他主公使用計謀的話,必須等到對方走到與主公同一個畫面時才可以施展,城池也是如此,主公是無法對畫面外的城池施展計謀的。當主公施展計謀時,必須先由「主畫面」右側的計謀欄位點選計謀,然後選擇使用計謀的武將(有些計謀不需此一步驟),然後主公會發現主地圖已經變暗了,只有可以被施展計謀的對象是亮的,此時點選想要施展的對象,便完成了。無論計謀成功與否,施展計謀者的智力及體力經驗值都會上升。

二、計謀說明

遊戲中的計謀共有 47 種,主公可以在錦囊店中購得,或者因為事件而獲得,並非每一種計謀出現的機率都相同,有些計謀是非常稀有的。各種計謀的說明詳見下表:

名稱	耗費體力	效果
以逸代勞	10	讓主公原地停留一次。
瞞天過海	30	讓主公可以多行動一次。
暗渡陳倉	40	讓主公自由移動到想去的地方。
無中生有	20	乞求神明賞賜主公計謀。
虚張聲勢	30	利用輿論以增加主公的聲望。
趾高氣揚	30	增加我軍本隊士兵的士氣。
安步當車	30	半個月内我軍經過沙漠時士兵及士氣不會減少。
心如止水	30	半個月内我軍經過河川時士兵及士氣不會減少。
生財有道	30	半個月内購買特產品可享有八折優惠。
十賭九勝	30	半個月内在賭場中可獲得優惠。



迴光返照	00	恢復一名武將的體力。
六畜興旺	20	增加我方城池的人口。
財源廣進	20	增加我方城池的發展金。
草木皆兵	30	增加我方城池的士兵。
化敵為友	20	提昇敵人對主公的友好度。
樂不思蜀	50	使敵人數回合内無法行動。
故步自封	40	使敵人原地停留一次。
釜底抽薪	30	派人臥底盜取敵人計謀。
打草驚蛇	20	派人破壞敵人身上之計謀。
順手牽羊	40	隨手偷取敵人身上銀兩。
五鬼搬運	20	作法搬運敵人身上特產品一件。
機不可失	30	偷竊敵人攻城機關一件。
造謠生事	30	捏造負面消息以降低敵人聲望。
一網打盡	50	派出臥底下藥,讓敵方全部武將體力下降。
殺雞儆猴	30	暗殺敵方武將,使其體力下降。
借刀殺人	30	向敵人「借」用武器。
過河拆橋	30	拆除敵人城内一棟建築物。
殺人放火	50	放火燒掉敵人城内一棟建築物,並減少人口。
混水摸魚	30	盜取敵方城内的銀兩。
化整為零	40	用計減少敵方城内的士兵。
擇木而棲	50	II誘敵方城内士兵投靠我方。
人去樓空	40	用計減少敵方城内的人口。
四面楚歌	20	唱鄉土歌謠讓敵方城内士兵士氣下降。
笑裡藏刀	00	單挑時使敵方武將武力下降。
無所遁形	00	野戰時使敵方埋設之陷阱全數被識破。
臨陣磨槍	00	攻城戰時增強機關威力百分之二十。
衆志成城	00	攻城戰時使城池耐久度由零回復至最大值。
退避三舍	40	<mark>攻城戰時使敵人自動退兵。</mark>
扮豬吃虎	40	<mark>強迫敵人繳交過</mark> 路費。
金蟬脫殼	40	經過敵方城池時不需繳交過路費。
固若金湯	20	讓敵人對我方城池使用計謀失效。
臨危不亂	20	讓敵人對主公使用計謀失效。
無懈可擊	20	讓敵人對我方武將使用計謀失效。
李代桃僵	30	將不幸之事轉嫁給其他人。
嚴陣以待	30	設置諸葛八陣讓敵人停留該處。
臨陣脫逃	20	將道路上之諸葛八陣拆除。
將計就計	40	使敵人計謀用在自己 <mark>身上。</mark>

附錄一、問題與解答

- Q: 為什麽都走不到城池?
- A:1.遊戲一開始的城池規模都很小(少數城池例外),但隨著時間進行,城 池規模會逐漸增加,那時走到城池的機率便增加了。
 - 2. 走到「錦囊舗」時,記得多買一點「暗渡陳倉」<mark>,這樣便能走到自</mark>己想去的地方で。
- Q: 為什麽買賣特產品都賺不到錢?
- A:1. 特產品在同一座城進行買賣是一定賠本的<mark>,必須運到其他城池才有</mark> 賺碩。
 - 2. 如果特產品是屬於一般性特產品(不需建特產坊便能買到的), 在同一州的城池出售也是沒有利潤的,只有運到其他州的城池出售才能賺到錢。
 - 3. 特產品的品質會逐漸下降,<mark>所以越快脫手,利潤越高;品質若降至</mark>一定程度時,無論在哪裡出售都是會賠本的。選擇耐久值較高的特產品,品質下降的速度就越慢。
 - 4. 盡量買賣在自己城池興建特產坊後所出現的特產品,這種特產品的 利潤 較高。
 - 5. 如果在相同城池中買太多特產品的話,特產品會漲價,導致成本過高而 沒有利潤:同理如果在相同城池中賣太多一樣的特產品,則需求減少, 導致賣價下跌,同樣也會減少利潤。
- Q:為什麼單挑時,武力較高的武將反而被武力低的武將 打敗?
- A:1. 可能是武力高的武將原本體力值就比較低。
 - 2. 可能武力高的武將沒有軍師在旁助陣,或軍師智力不夠高。
 - 3. 可能武力低的武將正好有機會使出威力較強的武鬥技。
 - 4. 如果雙方武將武力差距不很大,勝負原本就很難預料。
- Q: 為什麽有些計謀無法使用?
- - 2. 有些計謀使用時需指定武將,並且要花費體力,當您的武將體力不足時,是無法使用該計謀的。
 - 3. 有些針對敵人主公或城池所使用的計謀,如果不是恰巧出現在地區畫面上,也是無法使用的。



- Q: 為什麼無法在城池中興建設施?
- A:1. 先確定您是否在城内派了太守,沒有太守的城池,除了買賣特產品外, 是無法做任何事情的。
 - 2. 看一下城池内是否還有空地可以興建,如果沒有空地的話,只能等到城 池升級後再興建了。
 - 3. 每座城的每種設施都有數量限制,如果已達該限制,則無法再蓋此類建 築。
 - 4. 可能您身上的銀兩不夠了,沒有錢的話,老百姓是不會幹活的。
- Q:為什麼選擇了「群雄模式」,卻無法使用卑彌呼進行 遊戲?
- A: 卑彌呼是遊戲中特地保留的主公,您如果尚未在「一統天下」模式中以任何一位主公過完關卡,是沒有辦法以卑彌呼來進行遊戲的。只有破關的玩者才能享受這項權利。



附錄二、研發團隊 / Credit

研發團隊 /Credit

監 製:虞希舜 程 式:張文煒

程式協力:黃凌軒、趙元甫、湯佳佳

技術支援: 黃逸峰 企 劃: 萬仁政 媒體宣傳: 程懿慧 手冊撰寫: 萬仁政

美術指導:蕭心玫、張耀坤、林長澔

進度協調:蕭小玫、張耀坤

片頭動畫: 林長澔 片尾動畫: 梁憲誠

介面設計:張耀坤、黃文欣

美術設定:張世霖

美術製作:蕭心玫、張耀坤、黃文欣、羅挺倬、張榮傑、林岑品、

梁憲誠、蘇敬中、李慧姿、祝文威、姜彦勤、黃俊維、

黃宣詔、傅健治、張世霖、宋承曆、林巧菱、徐主音、

王威衛、張菘琳、李錫奇、曾雅伶

平面設計:姜致遠、許義彪

製作發行:光譜資訊股份有限公司