

THE MILLIONAIRE
OF 3 KINGDOMS IV

富甲天下4





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。

目次

第一章、啟動遊戲	1	第七章、武將	23
		一、武將說明	23
第二章、遊戲準備	2	二、武將情報	23
一、遊戲簡介	2	三、武將屬性	23
二、「虞州青模式」遊戲流程	2	技能一覽表	25
三、「自由模式」遊戲流程	5	第八章、特殊場所	26
四、基本操作	6	一、賭場	26
第三章、開始遊戲	7	1.碗公賭場	
一、進入遊戲	7	2.賽馬場	
二、主畫面	8	二、商店	27
三、情報畫面	9	1.武器店	
四、系統選單	10	2.錦囊舖	
五、任務目標	11	3.機關房	
第四章、網路對戰	13	4.工匠屋	
一、登錄帳號	13	三、修鍊場所	29
二、遊戲介面	13	1.武館	
1.個人設定		2.私塾	
2.武將資料		四、其他場所	30
3.排行榜		1.醫館	
4.聊天方式		2.聚閒莊	
三、遊戲方式	15	3.錢莊	
1.標準局		4.募兵處	
2.挑戰局		5.皇宮&行宮	
3.富甲小舖		第九章、事件	32
第五章、城池	17	一、一般事件	32
一、城池說明	17	二、聖旨事件	32
二、佔領城池	18	第十章、錦囊	33
三、建築物的興建與拆除	19	一、錦囊的使用方式	33
第六章、戰爭	20	二、錦囊的說明	33
一、戰爭的發生	20	附錄一、問題與解答	36
二、戰爭的種類	20	附錄二、研發人員名單	38
1.單挑			
2.野戰			
3.攻城			
三、閉門不出	22		



第一章、啟動遊戲

一、啟動遊戲

由STEAM界面完成安裝後，按「啟動遊戲」即可開始遊戲





第二章、遊戲準備

一、遊戲簡介

東漢末年，張角率領一幫鄉民，創立太平道，引發黃巾賊之亂，將原本已經不安定的東漢推向末路，進入魏蜀吳三國鼎立的時代。為了奪取天下，各路英雄紛紛佔地為王，報名參加富甲天下四大富翁遊戲，角逐帝王寶座。

玩家在遊戲中扮演的就是主公的角色，主公身邊除了銀兩和士兵外，還有一群能力不同的將領等著主公下達命令，單挑、野戰、攻城守城，或施展錦囊妙計，將領們有很多不同的事情可以做，而主公也等著玩家操縱骰子決定他的命運。

本遊戲玩法中分為三種模式，玩家可依照喜好選擇：

- 「劇情模式」：依照故事發展推進，一關接過一關，必須通過最後一關才能獲得最終勝利。每位主公各有十數關，適合想細細品味遊戲的玩家。
- 「自由模式」：由玩家任選關卡，自訂過關條件進入遊戲的模式，只要過一關就結束了，適合打發時間用。
- 「網路對戰」：透過網路連線，上網尋找其他玩家一起遊戲的模式。關於網路對戰之遊戲流程請看第四章。

二、「劇情模式」遊戲流程

在劇情模式中，玩家可以從劉備、孫權、曹操三位主公中，隨喜好挑選一人進行遊戲，依照故事發展，達成每一關的任務目標，最後登上九五至尊。

1.選擇主公

玩家進入遊戲選擇「劇情模式」後，就會進入選擇主公的畫面，玩家可以依平日喜好選擇，也可以看文字介紹選擇，更可以看長相選擇，畢竟外表的第一印象也是很重要的。萬一選了自己不喜歡的主公，那就沒有辦法盡興地玩囉。

雖然說是這麼說，不過在此還是建議初次接觸富甲天下系列的玩家，不管對劉備是否有任何不滿，第一次玩時先選擇劉備，劉備主公初期的關卡教學味道較重，較易於新手入門。



選一個順眼的主公吧！

2.過場

選擇主公之後，就會正式進入遊戲，在每一個關卡開始之前都會先秀一幕畫面介紹該關的劇情，玩家如果等不及想快點繼續遊戲，可以按下「Esc」鍵直接跳過。



3. 進入遊戲

進入遊戲後，畫面中央會先秀出任務名稱和任務目標，每一關都有不同的任務目標，如果確實達成，過關分數會比較高。

這麼說，難道沒有達成任務目標也能過關嗎？是的，只要打倒所有敵人，地圖上只剩下玩家的主公一人時，沒有了對手，就沒必要再玩下去，自然就算過關了。

確認完任務目標之後，按下確定就可以開始進行遊戲，這時候會看到畫面下方左半邊有兩位主公的頭像，右邊的這一位就是代表玩家的主公，另一位是敵人，而隨著關卡前進，日後最多會有三位敵人。

主公平常會躲在板子後面，只露出眼睛以上部分，看著其他對手行動，輪到自己時，才會把頭整個抬上來，而畫面上的地圖也會移動到以輪到的主公為中心的位置。

主公的右邊有七個位置，用來表示跟在主公身邊的將領們，由左而右，第一位是主公本人，其他是跟在主公身邊的將領，當主公身邊空無一人，而又慘遭破產時，遊戲就會因此而結束。

4. 丟骰子

根據富甲天下大會規定，每位主公必須自備一顆骰子，在地圖上行走時只能依照骰子點數決定步數，凡有違反者，一律逐出會場。

輪到主公行動時，主公手上會捧著一顆骰子，在主公頭像的任何一個地方點一下滑鼠左鍵，主公就會把骰子往上丟，掉下來以後，出現的點數就是主公可以走的步數。

有的時候遇到事件，可能會讓主公得到一顆骰子，這時候的行動點數，則是將掉下來的兩顆骰子點數加在一起，大部分的時候，主公可以移動的步數會因此而增加。



主公身邊武將一覽無遺。



主公小心翼翼地捧著骰子。

5.移動

骰子點子決定以後，主公就會乖乖地自行移動到該去的位置，然後根據停留的地點會有不同的事件和反應。

6.佔領

如果主公走到的位置是一座空城，就會進入「城池畫面」，如果主公想要佔領城池，就必須指派太守，只要沒有指派太守，離開城池以後，剛剛在城池畫面做的事情，就會全部被消除。

指派好太守以後，為了保險起見，如果武將人數夠多，還可以指派幾名守將。但是，守城光靠武將是不夠的，主公身邊的士兵如果夠多的話，可以分一些出來放在這裡守城。

另外，為了加速城發展，主公如果手邊如果有建築圖，就可以興建建築物。

（詳情請見第五章——城池）

7.戰爭

如果主公走到的位置是敵人的城池，或是敵人走到主公城池，卻因為生性節儉，而不願多花一毛錢繳過路費的時候，就可以發動戰爭。

戰爭有「單挑」、「野戰」、「攻城」三種形式，單挑和野戰成功的話，可以免繳過路費，失敗的話就要付出代價——過路費加倍。如果選擇攻城，成功的話就可以將城池佔為己有，當然如果主公武將不夠，不想佔領直接離開也是可以，但是守方一定會失去城池；如果失敗的話，和單挑野戰一樣要付出雙倍過路費，由於攻城一定會大量耗損兵力，所以攻城之前一定要三思。（詳情請見第六章——戰爭）

8.特殊場所

如果主公走到的地方不是空地，也不是城池時，那就是所謂的特殊建物，畫面會依照每個特殊建物的功能自動切換，主公可以根據需求，決定各種選擇，或直接離開。

（詳情請見第八章——特殊場所）

9.錦囊

在主畫面的右下，也就是主公身邊跟隨的武將們的腳下，有一排用來放置錦囊的位置，可以上下切換，綠色的一頁是主公平常使用的錦囊，也就是在丟骰子之前，可以選擇使用的錦囊。紅色的一頁是戰爭時才可以使用的錦囊，平常只能看不能碰。

在這些錦囊中，有一部份是在特定條件下自動產生作用的，可以幫主公度過危機。

（詳情請見第十章——錦囊）



錦囊被武將們踩在腳底下。

10.情報查詢

主公在丟骰子之前，用滑鼠左鍵點選主公頭像下面的板子，就會切換出情報視窗，這裡可以看到「地圖」、「主公」、「武將」和「城池」的情報。

而在每一關開始就會秀出來的任務目標，如果玩家忘記想要再多看幾次，按下畫面右上方的紙捲，就可以看到，而且還可以在這裡切換查看比較每位主公目前的狀況。

11.半月評

根據富甲天下大會規定，本遊戲每過半個月，必須針對每位主公做一次評比，給個積分，讓各主公清楚知道自己目前的實力。評比的内容會根據主公的聲望、銀兩、武將、士兵、城池進行計算，然後公佈成績並排定名次，大會給這個比賽定一個名稱，叫做「半月評」。

12.失敗

富甲天下大會為了避免主公太容易陣亡，導致比賽輕易結束，特別設了一些保護主公的規定。

首先，當主公因為戰爭失敗或無力戰爭而必須繳交過路費，主公身邊的錢卻不夠時，大會會隨機擄走主公身邊一名武將，做為抵償用。

如果不幸，主公身邊沒有武將，大會才會下令驅逐主公，退出遊戲。如果這個退出遊戲的主公就是玩家所控制的主公，那麼，遊戲宣告結束。

13.勝利

當關卡目標達成，或是玩家控制以外的其他主公都失敗了，玩家就獲得勝利了。在自由模式中，遊戲結束，回到片頭選單。在劇情模式中，一關過了必須再進入下一關，直到完成所有關卡，欣賞完勝利動畫，大會才會承認主公獲得最終優勝，賞皇帝寶座一張。

三、「自由模式」遊戲流程

在自由模式中，玩家可以自由選擇一張地圖做為想要進行遊戲的關卡，並且在過關條件中，隨自己喜好選擇其一做為挑戰目標。

這裡共有七位主公供玩家選擇，玩家要選的不只有玩家控制的角色，還要選擇至少一個電腦控制的角色才可以進入遊戲，依照地圖不同，電腦控制的角色最多可以選擇三名。

1.選擇地圖

當玩家在「片頭選單」中選擇「自由模式」後，就會進入「任務選單」，這裡有十三張地圖供玩家選擇，每張地圖大小尺寸和城池數目各不相同，小地圖適合初學者遊玩，大地圖適合對遊戲有一定認識的玩家遊玩。

2.設定任務目標

每張地圖都有五個任務目標供玩家選擇，和劇情模式一樣，不論玩家選擇哪一個目標，只要遊戲中只剩一個主公，或是玩家控制的主公失敗，遊戲都會宣告結束。

3.選擇主公

畫面最下面有七位主公，將想要的主公用滑鼠左鍵點一下再拉到上面的主公欄位，就會出現主公簡介和相關情報，如果想要取消已經選擇的主公，只要把主公圖像從資料欄拉出，放回去下面就可以。

主公欄位有玩家和電腦的字樣，玩家就是由玩家控制的主公，電腦就是交由電腦控制的主公，一定要選擇一名玩家控制的主公和至少一名電腦控制的主公才能進入遊戲。

4.勝敗

和劇情模式一樣的是，任何一位主公宣告破產以後，就會退出遊戲，如果退出遊戲的是玩家，遊戲就會宣告結束，如果遊戲中只剩下一個主公，遊戲也會宣告結束。

和劇情模式不一樣的是，劇情模式的過關條件只適用於玩家控制的角色，自由模式的過關條件所有主公都適用，只要任何一位主公達成目標，遊戲就宣告結束。

5.其他

自由模式的其他相關流程，與「劇情模式」相同，因此不再贅述。



四、基本操作

1.滑鼠

本遊戲除了下列功能以外，遊戲內的基本操作都由滑鼠控制，滑鼠左鍵代表的是選取和確定，滑鼠右鍵代表取消。

拉取物品時候，按一下滑鼠左鍵，物品就會自動附在游標上，移到定位時再按一下滑鼠左鍵就可以放下物品。如果想要取消附著在游標上的物品，只要按一下滑鼠右鍵，該物品就會自動回歸原位。

鍵盤操縱：

Esc：可以跳過遊戲中的動畫和過場畫面。

Page up/Page down：當遊戲中列表出現捲軸時可以切換頁面。

方向鍵：在地圖畫面時，可以捲動地圖。

2.丟骰子

在主公頭像上按一下滑鼠左鍵，骰子就會被丟出去了。

3.資料排序

當有武將、城池等屬性資料出現，供玩家點選或參閱時，如果想要進行排序，只要點選該資料上方的名稱欄位，就會根據該項目進行排序。

4.使用錦囊

主公所擁有的錦囊全部都放在「主畫面」右下方，武將腳下的錦囊位置中，先點選一下錦囊，不能使用該錦囊的武將顏色就會偏暗（體力不足或智力不足），再挑選一個沒有偏暗的武將，就可以施展錦囊。每個錦囊的施展對象都不一樣，有對主公的，有對城池的，只要依照畫面指示進行就可以。

5.條棒

有些介面必須使用條棒來進行數字的調整，條棒的使用方式很簡單，只要用滑鼠左鍵按住條棒下方的小三角形，左右移動就可以。



第三章、開始遊戲

一、進入遊戲

1.片頭動畫

當玩家執行遊戲後，就會撥放一段精采的「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「Esc」鍵就可以跳過這段動畫，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」，這裡共有六個選項供玩家選擇。

劇情模式：依照故事發展推進的過關模式，遊戲流程請見第二章。

自由模式：玩家可以自由選擇主公、地圖和自訂勝利條件的單一關卡模式，遊戲流程請見第二章。

網路對戰：透過網路上網尋找其他玩家互相對戰的遊戲模式，流程請見第四章。

讀取進度：如果玩家之前已經玩過本遊戲，而且有存檔的話，就可以選擇這個項目來載入之前的存檔。

系統選單：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，也可以在遊戲中選擇「系統選單」來加以調整。

排行榜：分為劇情模式與自由模式。劇情模式必須通過全部關卡，才會將努力得來的積分秀在這裡。自由模式只要玩過一關，就可以在這裡看到積分了，多玩幾次看看自己的功力進退也是一件有趣的事。

離開遊戲：不管是看電視還是打電腦，30分鐘就該休息一下，要去休息時，記得要選擇這個項目離開遊戲喔。



接下來，劇情模式和自由模式的遊戲流程請看第二章。網路對戰的遊戲流程請看第四章。

二、主畫面

進入遊戲後，玩家所看到的畫面就是遊戲「主畫面」。主畫面可分為三大部分，分別是地圖畫面、主公資料欄和命令功能區。

1. 地圖畫面

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，主公的角色就會秀在地圖正中央。如果把滑鼠游標移到城池或建築物上方按著不放，就會出現該建築物的名稱，如果在城池上雙點滑鼠左鍵，就會進入「城池畫面」，可以看到城池的詳細資料。

主公在地圖上行走時，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。

地圖畫面右上角顯示著目前日期，每月十五日 and 三十日結束後，就會出現「半月評」，為每位主公排名次。



2. 主公資料欄

在地圖畫面下方，是主公的資料，資料內容由上而下包括：

-  **聲望**：聲望會影響主公經過皇宮或行宮時所領取的薪俸高低，聲望愈高，薪俸愈高。
-  **武將數**：主公身邊，包含主公在內的武將數。
-  **士兵數**：本隊現有士兵數。
-  **城池數**：即主公所有城池的數量。
-  **銀兩數**：主公目前所有的銀兩。



輪到主公行動時，平常都躲在資料板後面的主公才會探出頭來，這時候是玩家控制的時間，可以自由查看各項資料，也可以使用錦囊陷害敵人，或是玩累了，選擇離開遊戲。

要注意的是，網路對戰時，為了避免玩家之間彼此等待過久，可以設定時間限制，如果有設定的話，就必須把握時間，沒有辦法慢慢查看。

3.命令功能區

命令功能區在「主畫面」右上角系統鍵：

點選後會開啓「系統選單」。

任務鍵：

點選後會開啓「任務目標畫面」。

三、情報畫面

點選主公頭像下面的主公資料欄，就會開啓「情報畫面」，「情報畫面」分為四個頁面。

1.地圖

這裡可以看到該關卡的地圖縮小的全貌。

地圖上的圓球代表主公目前所在的位置，至於哪一個顏色的球球代表哪一個主公可以參照右方的主公列表的顏色。

城池的顏色代表的意義和主公的圓球顏色一樣，主公如果是紅色的，那麼他的城池也是紅色的。

將滑鼠游標移到有建築地的格子時，畫面右下就會顯示該城池名稱和已經建設的建築物。如果是特殊場所，則只會顯示名稱。

2.主公

這裡可以看到主公目前的各項資料、持有機關和建築圖。切換左上角的主公名字按鈕可以查看其他主公的資料。不幸的是，主公所持有的錦囊乃是獲勝的秘密關鍵，不能隨便透漏給其他主公知道。

今日運勢會影響主公走到空地時遇到事件好壞的機率，運氣愈高，遇到好事的機率愈高。不過，也不能因為運氣好就掉以輕心。



系統選單躲在右上角喔。



仔細比對顏色，不要認錯人了。



主公今天運勢不好不壞。

3. 武將情報

這裡有包括本隊、在聚閒莊待命以及派駐城內所有武將的資料，切換左上角的主公按鈕可以查看其他主公的武將，如果不怕資料繁多的話，也可以按下全勢力，查看所有主公的武將資料。

在武將情報的列表中，可以看到每個武將的屬性資料，玩家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，只要拉動右方的捲軸就可以切換頁面。

除了查看武將情報，在這個畫面中還可以進行武器裝備，已經裝備在武將身上的武器和下方的主公持有武器，都可以隨意調動位置。

操作的方式使用滑鼠左鍵在武器圖案上點一下，武器就會附著在滑鼠游標上，移動到想要的位置之後，再按一下滑鼠左鍵就會放下。如果按下右鍵，武器就會回到原來的位。

4. 城池情報

這裡有主公所有城池的基本資料，切換左上角的主公按鈕可以查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，就會切換到該城池的「城池畫面」。



武將身家資料全在這了！



主公擁有幾座城池呢？

四、系統選單

點選「主畫面」右上方的齒輪圖案，就可以開啓「系統選單」。玩家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

音樂：用條棒調整音樂音量大小，數值越大音量越大。

音效：用條棒調整音效音量大小，數值越大音量越大。

訊息速度：用條棒調整訊息速度，數值越大訊息越快。

行動速度：用條棒調整人物移動的速度，數值越大速度越快。

網路時限：用條棒調整網路對戰時每個玩家丟骰子以前的思考時間長短，數值越大時間越長。

2.選擇畫面觀看與否

打勾代表開啓，空白代表關閉。

觀看玩家戰鬥畫面：如果關掉這個功能，則主公進行戰爭的過程就會被省略，直接出現戰爭結果，但是關掉的話，玩家不能用錦囊幫助戰鬥，敵人還可以用喔。

觀看電腦戰鬥畫面：如果關掉這個功能，則電腦控制的主公互相戰爭的過程就會被省略，直接出現戰爭結果。

3.選擇遊戲功能

儲存進度：開啓「儲存選單」，玩家只要選擇適合的欄位，然後按下「儲存」鍵，就可以紀錄目前的進度。儲存完畢將直接回到「主畫面」。

讀取進度：開啓「讀取選單」，玩家只要選擇想要讀取的進度，然後按下「確定」鍵，就可以讀出遊戲進度。讀取完畢將直接進入「主畫面」。

重玩本關：如果玩家覺得運氣不好，老是遇到壞事，走到不想走的格子，可以選擇重玩，去除霉氣。

回到遊戲：回到遊戲「主畫面」。

離開遊戲：離開本遊戲，如果沒有事先存檔的話，目前的進度將會流失。



想要怎樣調整都可以喔！

五、任務目標

點選「主畫面」右上方的紙捲圖案，就可以開啓「任務目標畫面」。主公可以在此查看本關任務目標，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「劇情模式」或「自由模式」。

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。

優勝獎品：在網路對戰時，贏得挑戰賽所獲得的獎品。

勝利條件：本關的勝利條件。

2.數值比較

銀兩：可以看出主公的財富與其他主公相較所佔比例。

人口：可以看出主公治下所有城池人口與其他主公相較所佔比例。

士兵：可以看出主公所有士兵與其他主公相較所佔比例。

武將：可以看出主公麾下武將數目與其他主公相較所佔比例。

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。



以勝利條件為目標努力吧！





第四章、網路對戰

「線上富甲天下4」提供玩家一個多人同樂的遊戲環境和和多樣化的全新挑戰。玩家在遊戲中可以收集各種武將寶物。自組軍團，培養旗下的武將；參加標準局和挑戰局，與來自全國各地的朋友連線同樂、切磋戰技；制霸遊戲排行榜。

一、登錄帳號

1. **網路對戰**：網路對戰使用您的STEAM帳號，第一次進入時需要「註冊」，註冊時需要輸入暱稱，暱稱未來不能修改，請審慎選擇。

註冊完成後按「登入」即可進入網路遊戲大廳。

二、遊戲介面

1. **介面說明**：「線上富甲天下4」的主畫面分為四個部分，分別是個人資料、個人設定、撮合介面、聊天頻道。

(1) **個人資料**：玩家可在這個部分看到自己的暱稱、等級和下一次升級所需經驗值、持有銀兩。中間的武將清單部分則是目前玩家旗下所擁有的武將大頭照。點選武將的大頭照，清單下方將會顯示該名武將的詳細資料。

(2) **個人設定**：主畫面右側上方的欄位為玩家的個人設定欄，包括有個人資料、物品裝備、對話熱鍵、上線名單、好友名單、公會名單、排行榜。玩家可在這一區進行個人設定的變更和遊戲資料的查詢。

(3) **撮合介面**：主畫面右側中間的欄位為遊戲的撮合介面。分為標準賽、挑戰賽和富甲小舖三個部分。玩家可在這一區自行開啓或加入其他玩家的遊戲局，或是在富甲小舖中購物。

(4) **聊天頻道**：聊天頻道提供線上玩家一個自由交流的空間。分為公開、私人、友人、公會和系統訊息四種，分別以黑色、紅色、綠色、棕色和藍色的訊息呈現。玩家可以自由切換頻道，或是運用快速鍵輸入慣用語。

2. 個人設定：在個人設定的部分共有七個選項，其中在個人資料、物品裝備、對話熱鍵與好友名單四個頁面可供玩家進行設定上的變更。

(1)個人資料：此區主要顯示的是玩家個人的詳細資料，由上而下分別是玩家的暱稱、玩家現在的等級和下一次升級所需的經驗值、玩家持有的銀兩、玩家旗下的武將數目、玩家參賽的次數(賽場)、玩家參賽獲勝的場數(勝場)、玩家比賽的勝率。在賽場、勝場和勝率的部分，標準賽和挑戰賽都會納入統計範圍。而在「我的留言」項目，玩家只要點選後方空白處就可自由輸入留言內容，留言內容會顯示在上線名單，而所有玩家在點選您的暱稱時也可看到。畫面右方「我的交易」欄擺放的是玩家欲販售的物品，可在物品裝備的頁面進行設定。

(2)物品裝備：此頁面顯示的內容為玩家現在所持有的各種武器道具。要進行各種武器道具的購買與裝備也必須切換到此頁。左上角顯示的是玩家的銀兩數，右邊則有武器、機關、錦囊、建築圖等分類按鍵，點選後可切換物品的種類。

數量方面除了機關是上限10個，錦囊分為戰鬥和地圖上使用各10個，其餘武器的持有上限數目皆為20個。一頁共有14個物品，玩家可點選右下角的分頁鈕來切換頁面。不論是哪一類物品，玩家只要點選該物品的小圖示，畫面右方就會出現該物品的說明。在「交易設定」部分，玩家在點選交易設定鍵之後會出現「我的交易」視窗，這個類似擺地攤的系統可讓玩家販賣四樣商品(包括武將和各種武器道具)。玩家只需以滑鼠點選欲販賣物品的圖示，將它拖曳到「我的交易」視窗中並在道具下方設定價錢。這樣所有玩家在點選您的暱稱時，都可看到您擺的地攤並直接向您購買。

(3)對話熱鍵：對話熱鍵的設定方面分為「我的慣用語」和「我的快速鍵」兩部份。玩家只要以滑鼠點選空白處就可以進行內容的變更，變更後按下Enter鍵確認。慣用語只要切換聊天頻道訊息欄右側的按鈕就可直接顯示在頻道上，快速鍵則是要在訊息欄上按下F1至F12等十二個按鍵，即可顯示該按鍵對應的對話內容。

(4)上線名單：上線名單為目前所有在線上的玩家名單列表，玩家可以按下名單右上角的「下一百筆」按鍵來進行即時更新。點選名單列表上的任何玩家，都會出現該名玩家的個人資料視窗。點選視窗中的「加入好友」按鍵，可將該名玩家加入您的好友名單。若是想把他從您的好友名單刪除，只需要勾選「不接受此人訊息」即可。要跟該名玩家購買他擺放的地攤商品，可直接按下購買鍵，不過建議您先購買前先確認物品內容和價錢哦！

(5)好友名單：此頁會顯示被您加入好友名單的所有玩家。要將某位玩家設為好友必須在上線名單中進行，要將他自名單中剔除則需勾選該玩家個人資料視窗中的「不接受此人訊息」或是按下個人資料視窗中「移除好友」的按鈕。

(6)公會名單：公會功能目前尚在積極籌備中，請玩家拭目以待。

(7)排行榜：排行榜會列出所有玩家戰績的統計資料並進行每日更新，顯示名次為1到前20名，詳細內容如下。

名人堂：依照玩家的等級排序。

富人榜：依照玩家持有的金錢數排序。

勝場榜：依照玩家的勝場數排序。

勝率榜：依照玩家的勝率排序。

30日經驗值增加：上線後30日內，玩家個人經驗值累計的排序。

場次榜：依照玩家的累計參賽場數排序。

敗場榜：依照玩家的累計戰敗場數排序。

敗率榜：依照玩家的敗率排序。

3. 武將資料：玩家旗下所有武將的資料顯示在主畫面左側的武將清單中。

武將人數上限為24名，小圖示上的數字為該名武將的等級。玩家點選武將的小圖片時，下方會出現該名武將的詳細資料，包括武將的各種能力值，專屬技能和裝備武器等。

(1)武將取得：取得武將的管道有兩種，一是在富甲小舖中購入，二是在挑戰局中獲勝所獲得的獎勵。玩家無法購入或贏得比自己等級高的武將，此模式下的武將並沒有勢力的限制，玩家可以自由收集來自全國各勢力的名將。

(2)武將使用：玩家旗下的武將只能在挑戰賽中使用，不同的挑戰賽會限制可參賽武將的人數，例如限制武將數為10，則系統會自動選擇玩家清單上所勾選的10名武將。

(3)武將成長：由於武將只能在挑戰賽中使用，要讓武將成長也只有讓他們積極的參與挑戰賽。當玩家在挑戰局獲勝之後，會得到一筆經驗值的獎勵平均分配給參賽的武將。武將升級時，系統則會隨機提升該名武將的一種屬性。

(4)武將排序：武將排序是依照由左至右、由上而下的順序來排列。玩家如果想要變更武將的順序，只需點選武將清單上的武將小圖片，然後將該名武將移至想要的欄位，再點一下滑鼠左鍵即可。

(5)變更裝備：玩家如果想要變更武將身上裝備的武器，需先開啓個人設定區中的「物品裝備」頁面，切換到「武器」頁面，然後點選想要的武器，再將該武器圖示拖曳至左下角的裝備武器欄位。如果該武將已有裝備武器，則會進行兩者間的更換。

(6)買賣武將：切換主畫面中央的頁面至富甲小舖，再點選武將頁面，將想要購買的武將小圖片拖曳至左側的武將清單上就可以進行購買。同理如果想要賣掉武將的話，只要把該武將的小圖片拉至富甲小舖中，系統會自動詢問玩家是否要將他賣掉。如果想把武將以高價賣給其他玩家，您必須開啓「物品裝備」頁面下的「交易設定」視窗。將欲販賣的武將小圖片拖曳至「我的交易」欄位並設定價錢，這樣線上所有的玩家都可以看到您在販賣人口了！

4. 聊天頻道：聊天頻道位於主畫面的下方，玩家可以切換各種頻道並運用熱鍵和來自全國各地的玩家們閒聊。

(1)切換頻道：玩家們可點選頁面上的三個頻道來進行切換。在公開頻道之下，玩家可以看到所有訊息，黑色字體代表公開頻道的訊息，紅色是私人訊息，綠色是友人訊息，棕色是公會訊息，藍色則是系統公告。玩家如果覺得公開頻道太熱鬧想圖個清靜的話，可以切換至私人頻道，這樣就可以只接受朋友的訊息了。至於公會頻道部份，由於公會功能尚在籌備中，請玩家拭目以待。

(2)送出對話：聊天頻道下方有兩個欄位，左邊短的欄位是送出對話的對象欄位，右邊長的則是輸入訊息欄位。玩家只要以滑鼠點選空白處，都可以進行輸入的動作。按下左邊欄位的按鈕可以切換公開名單、友人名單、公會名單和玩家之前密語的對象。按下右邊欄位的按鈕則可以輸入玩家的慣用語，或是鍵入快速鍵來發出訊息。

三．遊戲方式

線上富甲天下4的遊戲模式主要分為標準賽以及挑戰賽兩個部分。主畫面中間的撮合介面分為三個頁面，分別為標準賽、挑戰賽和富甲小舖，玩家可以自行切換。

1. 標準賽：標準賽是一個由電腦自動判定的撮合系統，也是線上富甲4主要的遊戲過程。每一個玩家在進入線上富甲4的時候，等級和金錢數都是0，必須透過參加標準賽來賺取經驗值和金錢。隨著參賽次數的增加，玩家等級和金錢數提升之後才能購買更多物品和取得武將。

(1)撮合機制：標準賽是一個講求公平競賽的場地，採用電腦自動撮合的機制。玩家只能選擇想玩的地圖、參賽的人數和偏好的主公，接下來就是等待電腦幫您進行條件式的撮合，將預設條件相似的玩家放入同一場比賽。進入標準賽之後的玩家只有不同勢力的區別，其餘所有條件都是相同並由電腦決定的。



(2)設定撮合：設定撮合分為三個項目，分別是遊戲規則、玩家數目和偏好主公。系統會優先將設定條件類似的玩家放入同一場比賽，為了避免玩家等待時間過長，條件會依時間長短逐漸放寬。

遊戲規則：玩家可選擇小型、中型、大型地圖或不設限制條件。

玩家數目：玩家可選擇2人、3人、4人或不限限制條件。

偏好主公：從遊戲本身設定的七位主公中進行選擇，可排1到4的順位。

開始遊戲：設定好撮合條件的玩家可點選頁面中的「開始」按鈕進行撮合。

(3)設定密碼：如果是彼此之間認識的玩家想要打一場友誼賽，可以在密碼欄位設定相同密碼，大家就會進入同一場比賽，上限為四個人。此外為了維持遊戲的公平性，友誼賽無法獲得經驗值與金錢，也不列入玩家的勝負戰績。

(4)勝利報酬：標準賽的勝利條件依比賽而不同，玩家在達成勝利條件之後，系統會依玩家的表現判定勝負的名次並給予經驗值和金錢。在標準賽所獲得的經驗值可讓玩家角色成長。

2. 挑戰賽：挑戰賽是線上富甲4最為有趣的部分，也是考驗玩家實力的場所。玩家在經過標準賽的磨練成長之後，自己角色的等級提升，也擁有一定數目的金錢。此時就可在富甲小舖中買入武將、裝備和道具來充實自軍的陣容。準備完畢之後，就可以進入挑戰賽的世界，和其他玩家與可怕的電腦一決勝負。

(1)參賽方式：點選挑戰賽按鍵就可看到由伺服器提供的挑戰賽列表，玩家可以依據自己的實力去判斷要參與什麼難度的比賽，同時也可看到該比賽的參賽者名單和獎勵品，決定好之後只要以滑鼠左鍵點選該場比賽就可以加入。

(2)參賽規則：在挑戰賽介面上，會顯示每場挑戰賽的等級和攜帶武將的限制，等級顯示10~25，攜帶武將12，表示這場挑戰賽限制等級在10~25之間的玩家才能加入，而且最多只能攜帶12名武將。如何選擇要攜帶的武將呢？只要點選武將清單上的武將小圖，正常顯示表示要帶入挑戰賽，用滑鼠再點選一次，武將小圖變暗，即表示不帶入挑戰賽。當你攜帶的武將超過挑戰賽的限制，系統會提醒你重新挑選。在挑戰賽，武將和武器都是可以帶進也可以帶出比賽，而機關、錦囊、建築圖這類消耗品，都是可以帶進但不能帶出比賽的。所以在進入挑戰賽前，你可以選擇要帶哪些道具。選擇的方式和選擇武將相似，道具小圖的右下方會有圓形圖示，表示這個道具會帶入挑戰賽，再用滑鼠點選一次，讓圓形圖示消失，將表示這個道具不帶入挑戰賽。當挑戰賽結束後，未被帶入挑戰賽的道具，才會保留在你的物品裝備裡，而帶入挑戰賽的道具則視為已經使用而消失。(3)勝利報酬：挑戰賽不但能讓玩家測試彼此的實力，也會有強力的NPC參賽，玩家若能達成勝利條件，就可以獲得對等的報酬。實力超強的名將或是少見的神兵利器都只有贏得挑戰賽才能拿到，而玩家帶入比賽的武將們，在獲勝後也能獲得一筆可觀的經驗值。

3. 富甲小舖：富甲小舖是只存在於線上富甲4的獨特商店，販賣的物品包括武器、機關、錦囊、建築圖和武將等。玩家可運用在標準賽中贏得的金錢在此購買各種商品。小舖中的商品每天會更新一次。在買賣的方法上，玩家需要切換到物品裝備欄，而後點選小舖中的武器、錦囊、建築圖或機關車，拖曳至自己的物品裝備欄來進行購買。要賣出玩家既有的物品，則直接自物品欄拖曳至富甲小舖即可。





第五章、城池

一、城池說明

佔領城池是遊戲中贏得勝利的重要關鍵，不只某些關卡的勝利條件必須佔領一定數量的城池，城池還提供了稅金和士兵，最重要的是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. 城名

城池的名稱。

2. 城池屬性

依所建位置，城池分為陸城、水城、林城三種屬性，每座城池只有一種屬性，屬性會影響野戰和攻城戰的軍力，每個武將都有相關的作戰能力，陸戰力越高的武將，在陸城的攻擊力就愈高。

3. 規模

在遊戲中，城池規模會隨著人口增加而成長，規模會影響人口成長、稅收、徵兵數量、過路費和城牆耐久度，規模共分為四級。

規模1 縣城：人口 0 ~ 19999。耐久度 50。

規模2 郡城：人口 20000 ~ 69999。耐久度 100。

規模3 州城：人口 70000 ~ 149999。耐久度 150。

規模4 都城：人口150000 ~ 300000。耐久度 200。

4. 人口

城中百姓的數量。人口數量會影響城池規模，規模的影響，請參照上條。

5. 人口成長

城池規模是由人口數目決定，無論有否為空城，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，智力愈高的太守，愈懂得造福百姓的道理，愈能吸引其他地方百姓遷居來往，百姓增長速度自然會加快。

5. 稅收

城池被佔領之後，每半個月會繳納一次稅金給主公，人口愈多，可以繳稅的人愈多，稅金自然也愈多。

6. 過路費

根據富甲天下大會規定，任何一位主公只要踏進其他主公的城，如果沒有實力戰鬥，或是不幸戰敗就得繳交過路費，過路費的多寡主要決定於人口。

7. 耐久度

城牆及城門的堅固程度。當敵人進行攻城戰時，只要城池還有耐久度，城中的士兵就會受到保護，降低損傷，每座城池的基本最大耐久度都是 200，但是可以藉由興蓋建築物而再提昇。攻城戰會造成耐久度降低，之後，耐久度會自動緩慢回升。

8. 現有駐軍

目前城裡的駐軍，可以由主公身邊調派，也會和人口一樣每日緩緩成長。調整士兵數量時可以看到稅收跟著變化，那是因為每半個月需要支付給士兵軍餉，軍餉會從稅收裡扣除，所以士兵愈多，稅收會愈少。

9. 駐軍目標

由於每半個月會根據士兵數量支付軍餉，因此兵多不一定是好事，為了避免不必要的支出，玩家可以在這裡拉動條棒，控制士兵最大數量，那麼當士兵成長到最大駐軍目標數量時就會停止成長了。但是要注意如果為了錢而把駐軍目標調過低，那麼敵人來攻時，恐怕就只能用不堪一擊形容了。駐軍目標上限會隨著人口成長而成長。

10. 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，則人口增加的速度越快；武力愈高，每半個月所需支付的軍餉愈少。

11. 守將

每座城池最多可駐守四個守將，守將平常雖然沒有例行公務，但是敵人來攻時，卻非靠守將出戰不可。

12. 建築物

請看本章之四、建築物的興建與拆除



沒有派駐太守也沒有士兵，別想佔城啦

二、佔領城池

當主公停留在空城，或是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是否有太守在此，只要有派遣太守，就算佔領了該城池，沒有派遣守將或士兵都沒有關係。佔領城池以後，在「主畫面」地圖的那座城池就會插上代表主公顏色的旗幟。縮小地圖上，代表城池的色塊也會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「太守和守將」的位置按一下，就會出現「武將選單」武將選單中包括主公身邊的武將以及在聚閒莊待命的武將（詳情請見第八章之四

之聚閒莊），將屬意人選移至「太守」下方欄位就可以，同樣的方式也可以用來任命守將，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，只要在擔任太守的武將名字上按一下，再把他拉到主公身邊或聚閒莊便可。另外當主公游標上正附著武將名牌時，按一下滑鼠右鍵，該名牌就會回到原位。

有了太守之後，百姓就會開始繳納稅金，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。

另外如果想將武將派往聚閒莊，只要將武將用滑鼠左鍵拉到前往聚閒莊的按鍵上就可以了。



該讓誰當太守好

2. 士兵分派

指派太守後，主公可以用「士兵」下方的條棒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，駐兵的上限在下一行的駐軍目標，玩家可以視情況自由調整。

三、建築物的興建與拆除

興建建築物

主公佔領城池之後就可以興建建築物，將建築圖拉到左上角建築物的位置，城池畫面就會秀出興建建築物之後的影響範圍，在建築物建設位置上再按一下滑鼠左鍵，就可以確定建設。每次只能興建一個建築物。如果想要拆除建築物，就在已建設的建築物上按一下滑鼠右鍵，就會跳出是否確定拆除的詢問視窗。需注意的是，如果興建了建築物卻沒有指派太守，那麼在離開城池之後，建築物就會自動拆除。

現有建築圖
建築物建設位置
城內建物





第六章、戰爭

一、戰爭的發生

在遊戲中，若主公不小心走到敵國的城池，就會出現「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，主公也可以點選城內武將的名牌，以查閱相關資料。右邊通常會出現「繳錢」、「單挑」、「野戰」和「攻城」四個選項讓主公選擇。主公若選擇「繳錢」，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，就開始進行戰爭。

繳過路費雖然有些心痛，不過與其因為實力不足，導致戰爭失敗必須付出雙倍過路費，有時繳過路費反而是比較划算的。何況繳過路費還有使敵人對主公的友好度增加10點，並提高10點聲望值的小小好處呢！



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。隨著時間流逝，主將的鬥志也會漸漸提昇（智力與武力的高低會影響鬥志提昇的速度），當主將鬥志到達最高點時，就有機會使出威力強大的「必殺技」，一次便能耗損敵人大量體力。在單挑過程中，本隊的主公及將軍們可隨時使用錦囊協助己方武將獲勝，只要先點選合適的錦囊，然後點選使用該錦囊的將軍即可，使用錦囊沒有次數限制，但會扣使用者的體力。關於錦囊的功能說明，請參照「第十章、錦囊篇」之內容。



單挑勝利的一方，主公聲望值會上升 5點，並且參戰武將可獲得較多的經驗值。如果攻方獲得勝利，可免繳過路費；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，如果將軍體力值降為 0，則會因傷重而死亡，玩家必須到醫館中找大夫幫忙「起死回生」，才能救活該名將軍。

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，所以野戰便分為陸戰、水戰和林戰，將軍的統率力也依地形分為陸戰力、水戰力與林戰力。將軍的統率力高低會影響參戰兵種的士兵數量。野戰時由雙方各派一名主將出戰，同時決定主將要以「衝鋒陷陣」還是「運籌帷幄」的方式來主導戰局。選擇「衝鋒陷陣」的話，主將會親自上場殺敵，除非體力用盡，否則他是不會下場休息的，殺傷力與武力高低有關；選擇「運籌帷幄」的話，主將則會在戰場中佈置陷阱，並不親自上場作戰，陷阱的數量由主將智力高低決定。



每場野戰雙方會各自投入一千士兵，每一百人為一隊（總計十隊），士兵兵種分為騎兵（紅色）、弓箭手（黃色）及步兵（藍色）三種，騎兵在陸戰時的威力較強，弓箭手擅長水戰，步兵則是林戰專家，主將與地形對應的統率力越高，擅長該地形兵種的士兵數量便會越多，作戰時也越佔優勢。當兩軍交錯而過時便會相互廝殺，最後比較雙方剩下士兵多寡決定輸贏。每個將軍都有各自的威嚇技，一旦發動，敵軍便會有部分士兵被活活嚇死，只有選擇「衝鋒陷陣」的主將，才有機會發動威嚇技。和單挑一樣，在野戰過程中，本隊的主公及將軍們也可隨時使用錦囊協助己方獲得勝利。

野戰勝利的一方，主公聲望值會上升 5 點，並且參戰武將可獲得較多的經驗值。如果攻方獲得勝利，可免繳過路費；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。

3. 攻城

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三名將軍上場作戰，與野戰相同，每座城池都有陸、水、林三種不同的地形屬性，因此其武將對應地形的統率力越高，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，因為攻方必須先移動到城門口，才能開始攻城，而城池又有耐久度的設計，當耐久度未降至 0 時，攻方對於城中士兵的攻擊效果是很差的；反面言之，城內士兵則可以趁攻方士兵移動及攻城門時，名正言順的向攻方士兵丟石頭潑洗腳水，造成攻城士兵的嚴重損傷，所以越快攻破城門，才能越快化解攻方士兵的困境。



想要有效降低城池耐久度，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；而對守方來說，選擇適當的防守機關也是很重要的喔！一位將軍可以配備一具機關，機關的功效可以累加，所以上場的將軍越多，機關所能發揮的影響就越大。此外，在攻城戰中同樣允許本隊的主公及將軍們隨時使用錦囊，以增加戰爭獲勝的機會。



為了增加挑戰性，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，但元氣大傷可就不償失了！攻方必須在限定時間內將守城士兵（非城內所有士兵）全數殲滅才算勝利；否則只要時間終了時，守城士兵還有人存活，那麼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，主公聲望值會上升20點，參戰武將也可獲得較多的經驗值，守方則主公聲望值下降24點，城中武將全數逃回聚閒莊養生堂中，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、閉門不出

若守方拒絕攻方的單挑，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，且城中士兵會因鄙視太守的懦弱而逃兵。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，且城內武將全數逃歸聚閒莊養生堂，城內一半士兵會逃回主公本隊。





第七章、武將

一、武將說明

想要登上皇位統一天下，絕不是光靠主公一個人就可以辦到的，必須要借助各式各樣的人才，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、治理百姓或捍衛疆土，都得依賴武將才能成事。因此武將非常重要，主公一定要好好禮賢下士，沒事多到「聚閒莊」延聘人才，而且要小心栽培身邊的愛將，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、厭惡、敵視等五種類型。

家臣型：會死心塌地效忠特定主公，對其他主公則不屑一顧。

友好型：對主公持友好態度，在「聚閒莊」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。

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。

厭惡型：可說是其他主公的友好型武將，必須花比較昂貴的價錢才能僱用。

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，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「主畫面」下方的主公資料欄位上點一下滑鼠左鍵，開啓「情報視窗」，然後切換到武將的頁面，這裡有包括本隊、聚閒莊待命和派駐城內所有武將的資料，下方還有主公持有的武器可以給武將們替換，右上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。

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，只要點選武器圖案，移到欲更換武將的武器欄位內按滑鼠左鍵就可以，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

勢力：顯示武將隸屬於哪一個主公麾下。

等級：武將目前的等級，武將在執行戰爭或使用錦囊執行各式任務之後，經驗值都會獲得提昇，累積一定的經驗值即可升級，升級之後，各項屬性都會提昇，也有機會學會技能。

位置：顯示武將目前所在位置，本隊表示跟在主公身邊，聚閒莊表示在聚閒莊養生堂待命，剩下的城池名稱就代表該武將正駐守在該城池。

武器：武將目前裝備的武器。

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，使用錦囊、攻城掠地、上課訓練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，此外醫館還提供了讓死亡的武將復活的服務。

武力：武力影響主要顯示在四個地方：

- 1.單挑時的戰力：武力愈高，給對手的傷害愈大，勝利機率愈高。
- 2.野戰時選擇衝鋒陷陣，親自上陣殺敵，武力愈高，殺害小兵的速度愈快。
- 3.擔任太守時每半月付出的軍餉：武力愈高，軍餉愈低。
- 4.在募兵處募兵時的募兵上限，武力愈高，可以募得的士兵愈多。

智力：智力影響主要顯示在四個地方：

- 1.使用錦囊時，智力愈高，可以使用的錦囊愈多。
- 2.使用錦囊時，智力愈高，效果愈強。
- 3.野戰時選擇運籌帷幄，設置陷阱，智力愈高，設的陷阱愈多。
- 4.擔任太守時人口成長的速度，智力愈高，成長愈快。

戰力：戰力包括陸戰、水戰及林戰三種，主要影響顯示在兩個地方：

- 1.野戰時，每一種戰力對應野戰時的一種地形，主將若符合戰場特性的戰力越強，則擅長在該屬性戰場作戰的士兵也會愈多。
- 2.攻城戰時，對應城池屬性，派出該屬性戰力愈高的武將，士兵的戰力會愈高。

技能：每一個武將隨著等級提昇，都會學到一個技能，每個武將技能各不相同，技能作用請參看下表。

武將情報												
姓名	別稱	等級	位置	武器	體力	武力	智力	陸戰	水戰	林戰	技能	
劉備	劉備	2	本隊		87 / 96	98	94	106	68	91	刺入	
劉備	張乾	1	本隊		144 / 144	46	90	43	24	41	開路	
劉備	簡雍	1	本隊		122 / 122	37	78	54	36	46	箭擊	
劉備	糜竺	1	正史原		85 / 85	58	88	58	70	47	糧官	
劉備	關羽	1	本隊		95 / 95	116	90	118	97	79	水戰	
劉備	關平	1	本隊		84 / 84	98	73	108	83	79	逆風	
劉備	張飛	2	本隊		44 / 111	123	38	113	85	87	屯田	
劉備	廖化	1	正史原		108 / 108	80	78	59	53	74	命硬	

持有武器

離開

【技能一覽表】

體健	體力回復速度加倍。
勤學	經驗值成長速度加倍。
聰穎	節省使用錦囊時體力的消耗。
詐財	派駐在城裡時，可使過路費增加。
稅吏	派駐在城裡時，可使城池稅收增加。
屯田	派駐在城裡時，可減少士兵軍餉支出。
福將	跟在主公身邊時，可增加主公幸運度。
禮官	走到建有獻帝像的己方城池時，可額外增加主公聲望。
偷竊	跟在主公身邊時，會趁機偷取敵人主公身上的銀兩。
交涉	跟在主公身邊時，走到別人城池可減少過路費。
還價	跟在主公身邊時，購買物品可享有折扣。
人緣	跟在主公身邊時，在聚閒莊僱用人才可享有折扣。
開路	跟在主公身邊時，開路僅需一半費用。
躲箭	不懼任何等級的箭塔攻擊。
制人	單挑時一上場就先發動武鬥技。
先手	單挑時會搶先攻擊數回合，然後敵人才會開始反擊。
氣壯	單挑時體力上限和體力現值均獲得暫時提升。
鬥狠	單挑時會戰到體力消耗殆盡為止，而且不會陣亡。
命硬	單挑時絕對不會陣亡。
奪刃	單挑勝利後，會搶奪對方的武器當戰利品。
絆索	陸戰擔任主將坐陣後方時可多設陷阱。
旋渦	水戰擔任主將坐陣後方時可多設陷阱。
泥坑	林戰擔任主將坐陣後方時可多設陷阱。
陸吼	陸戰上場時容易發動吼叫技。
水吼	水戰上場時容易發動吼叫技。
林吼	林戰上場時容易發動吼叫技。
細作	守城時，會在戰爭開始後破壞敵方攻城機關。
築牆	守城時，會使城牆耐久度提昇至最大值。
修牆	守城時，會保護城牆，使其耐久度下降緩慢。
潛入	攻城時，可在戰爭開始後破壞敵方守城機關。
破壞	帶兵攻打敵城時，有可能使該城池建築物毀損。
神醫	跟在主公身邊時，所有武將體力回復速度加倍。
皇恩	跟在主公身邊時，宮廷事件發生好事所得倍增。
人望	派駐在城裡時，人口成長速度及稅收金額均倍增。
教導	跟在主公身邊時，本隊所有武將經驗值成長增加。





第八章、特殊場所

一、賭場

想賭場是一個讓主公，在繁忙的內政和戰爭中，能忙裡偷閒，紓解壓力的地方。常言道「小賭可以創業，大賭可以興家。」，所以賭場除了提供主公的休閒娛樂之外，也讓主公有一把翻身，一夜致富的機會。只要主公眼光準、運氣好、手感佳，不費一兵一卒，也能賺進大筆財富。但老祖先說得好「十賭九輸」，主公一不小心也有可能輸到傾家蕩產喔！在遊戲中的賭場共有兩種：

1. 碗公賭場



這次骰子賭場有了全新的把戲，玩家不再只是和賭場老闆大眼瞪小眼了。每場賭局都需要四名玩家參與。單機遊戲時，就是電腦對手和NPC，與你在賭桌上較勁；網路對戰時，你的對手就是其他玩家，享受多人互動的樂趣。

當有任一玩家或電腦對手走到賭場地格時，若玩家有5000兩的資金，遊

戲會詢問玩家是否要加入賭局。選擇加入，等待四名賭客都進入骰子賭場之後，賭局就開始。若選擇不加入，在單機遊戲，你可以知道電腦對手在賭場裡的勝負結果；在網路對戰，你必須待在遊戲畫面裡，等待這場賭局結束。

骰子賭場的遊戲規則看似特殊但其實很簡單，可用一句話來說明，那就是「七添、八拿、九通殺、十沒份」。四位賭客進入賭場之後，各先繳 500兩作為基本賭資，四個人一共 800兩放在賭桌上。接下來大家輪流擲兩個骰子，兩個骰子的總合點數只有在 7、8、9、10點的時候會產生輸贏的結果，擲出其餘點數則PASS。擲出 7點的賭客



必須再繳 100兩的賭資到桌上的累積賭金處，擲出 8點的話則可從累積賭金拿回100兩，擲出9點的賭客可以拿走全部的累積賭金，擲出10點的賭客則直接被踢出賭局。當出現累積賭金歸零或超過三名以上玩家擲出10點的狀況時，一場賭局就宣告結束了。



2. 賽馬場

馬兒可以說是人類史上，僅次於狗，牛，豬以外，對人類最有用的畜生。在戰場上我們需要牠，在賽馬場上更不能沒有牠。本賽馬場網羅了三國四大名駒，同場競技，各位主公不妨進來試試手氣。

當有任一玩家或電腦對手走到賽馬場地格時，若玩家有3000兩的資金，遊

戲會詢問玩家是否要加入賽馬。選擇加入，等待四名賭客都進入賽馬場之後，賭局就開始。若選擇不加入，在單機遊戲，你可以知道電腦對手在賽馬場裡的勝負結果；在網路對戰，你必須待在遊戲畫面裡，等待這場賽馬結束。

賽馬場畫面可分成下注列和道具列，玩家可以在下注列看到四匹馬最近三場的名次，賠率，以及四位玩家的下注金額。愈熱門的馬，賠率愈低，雖然勝算大，但你賺的錢也少；愈冷門的馬，賠率愈高，也許勝算低，但真讓你押到寶的話，那可就是大撈一票了！

下注的方式是將滑鼠移到個人道具列，抓取籌碼或寶物，再將道具放到你想下注的馬兒的下注列。道具列中的籌碼與寶物都是進入賽馬場之後，隨機產生。玩家可依馬匹的賠率變動與其他玩家的下注情況，來決定是要下籌碼或是下寶物，每回合只能下一個籌碼或寶物，如果主公想隔岸觀火，可以按下「放棄」鍵，放棄這回合。由於下注採籌碼制，籌碼面額有，

500兩、1000兩和2000兩，而且籌碼和寶物是隨機產生，所以玩家無法想下注多少就下注多少，縱然擁有萬貫家財，有可能只拿到500兩的籌碼，但是只要你能善用手中的寶物，還是有機會獲勝。下注過程共五回合，每回合只能下一個籌碼或寶物，玩家道具列中的寶物和籌碼不會補充，每個道具列最多放十個道具與籌碼，五回合後結束下注，賽馬就正式開始，等每匹馬都抵達終點後，就知道主公是輸是贏。主公如果贏錢的話，會根據下注馬的賠率將銀兩加到主公身上。



二、商店

商店是買賣物品的地方，遊戲中所使用的物品，都得到各自的專賣店去購買，你也可以把不要的物品，以折價的方式賣回商店，換取現金。

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，或放在主公現有武器的空欄位上，就會自動由主公身上扣除銀兩。如果已經沒有任何欄位可以買進新武器，老闆也不會強硬把武器塞道主公身上，這時候，就得賣掉舊武器才行。

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老闆身上，老闆就會告訴你回收價格，按下「確定」鍵便賣出該武器，銀兩會自動加到主公身上。



主公在武器店內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內就可以，若更換對象原本就持有武器，則會將游標上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. 錦囊舖

戰爭的最高原則是「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，有些錦囊由於需求量大，唯利是圖的商人們看準了它的價值，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就可以

發揮功效，只要符合使用錦囊的體力與智力的條件的武將都可以使用喔（有些錦囊需要特殊武將才能使用）！

進入錦囊舖後，舖裡會陳列十二個錦囊供主公挑選，這次錦囊分成一般地圖用和戰爭用兩種，一般地圖用的錦囊是綠色，戰爭用錦囊的名牌是紅色，每一個錦囊都有不同的功用，主公



若有喜歡的錦囊，只要抓取錦囊名牌，再放置於畫面右側「現有錦囊」的空白欄位內，就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老闆身上，老闆就會告訴你回收價格，按下「確定」鍵便賣出該錦囊，銀兩會自動加到主公身上。



3. 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，這次的機關首度加入守城機關的設計，且機關的功能更加多樣化，如提高行軍速度的風火輪，降低敵軍速度的擲釘器，提高武將統帥力的傳聲統等等……

主公若有喜歡的機關，只要抓取機關名牌，放置在畫面右側「現有機關」的空白欄位內，就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，老闆就會告訴你回收價格，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，因此所有機關都只能使用一次，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。



4. 工匠屋

隨著工藝技術的進步，和三國群雄割據的情勢，渴望一統天下的主公們，希望城池不只有更多的功能，還能有美觀傳達個人形象的效果，於是在工匠們殫精竭慮，日以繼夜的苦思，終於完成一張張功能獨特，造型花俏的建築圖。其實這些應該都是國家機密，但因為三國不曾間斷的烽火，模糊了人民的國家意識，於是工匠們到處販賣建築圖賺取暴利，這些建築圖功能強大，所以三國時代販賣建築圖的工匠屋，如雨後春筍般成立。

進入工匠屋之後，屋裡會陳列十幅建築圖供主公挑選，主公若有喜歡的建圖，只要抓取建築圖名牌，再放置於畫面右側「現有建築圖」的空白欄位內，就會自動由主公身上扣除銀兩。如果欄位已滿，便不能再買進任何建築圖，除非先將主公身上的建築圖賣出。賣出建築圖的方法與購買建築圖相同，只要將主公身上的建築圖名牌移至老闆身上，老闆就會告訴你回收價格，按下「確定」鍵便賣出該建築圖，銀兩會自動加到主公身上。

進入工匠屋之後，屋裡會陳列十幅建築圖供主公挑選，主公若有喜歡的建圖，只要抓取建築圖名牌，再放置於畫面右側「現有建築圖」的空白欄位內，就會自動由主公身上扣除銀兩。如果欄位已滿，便不能再買進任何建築圖，除非先將主公身上的建築圖賣出。賣出建築圖的方法與購買建築圖相同，只要將主公身上的建築圖名牌移至老闆身上，老闆就會告訴你回收價格，按下「確定」鍵便賣出該建築圖，銀兩會自動加到主公身上。



建築圖最大的特色就是它的影響範圍，例如玩家如果在自己的城池蓋明珠殿，那周圍數格範圍內，敵方主公就會無法使用錦囊；在敵人勢力範圍內蓋一座屎王神，在影響範圍內會使敵我雙方人口成長減少100%，還有可怕的箭塔，進入射程範圍，冷箭齊放，所有武將體力一齊減少點。

此外，在同一影響範圍內，同一功能的建築物會取最大效能，並不會累加，所以在同一座城興建兩座一樣的建築物是沒有意義的。但是如果功能不同的話，比如說在城池裡蓋了明珠殿、收費所、和箭塔，那敵方走進三個建築物的影響範圍內時，不僅不能用錦囊，還要付額外的過路費，更慘的是還要受到箭塔羞辱，這時候玩家可以想像，當敵方對手踏進這個範圍時，臉部表情扭曲的模樣。

三、修練場所

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練場所，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。在武館中可以提升武將的武力和體力。

學習的方法，先在畫面左下方選好想要訓練的項目，然後抓取科目名牌放置於畫面右側武將後方的空白欄位內，按下「練武」鍵，便開始練武。武將接

受訓練時，會出現吃角子老虎般的拉bar介面，玩家可以自行停止拉bar，也可以放著等他自動停止，拉bar停止後出現在武將下方的數字，就是這次訓練武將提昇的能力點數。

武館一次只提供五種科目，所以主公最多一次可以訓練五員武將，武將接受訓練將消耗20點體力，所以體力不足21點的武將，是無法接受這麼殘酷的魔鬼訓練的。



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有「智力、陸戰、水戰和林戰的能力，學習的方法和武館相同，先在畫面左下方選好想要上的科目，然後抓取科目名牌放置於畫面右側武將後方的空白欄位內，按下「上課」鍵，便開始上課。武將上課時，和武館一樣會出現吃角子老虎般的拉bar介面，使用方式和武館相同。

武館一次只提供五種科目，所以主公最多一次可以訓練五員武將，武將接受訓練將消耗20點體力，所以體力不足21點的武將，是無法打起精神上課的。



四、其他場所

1. 醫館



刀劍無眼，武將們在馬背上討生活，雖然非常刺激，但總要冒著生命危險。輕者受傷掛彩，嚴重一點可能會賠掉老命。武將是主公在戰場上稱皇爭霸的本錢，一定要好好善待他們。醫館提供了兩大功能，「恢復元氣」可以讓武將的體力恢復至最大值；「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的貢獻，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，醫藥費會自動從主公身上扣除。如果武將資料的顏色是紅的，表示該名武將已經陣亡，只有已經陣亡的武將，才能接受本醫館「起死回生」的服務。本醫館聘請的名醫，外科、內科、小兒科、婦產科樣樣精通，連神醫華佗都自嘆不如，主公的愛將託付給他，請放一百二十個心。



2. 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，無聊時就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，如果不是他們看上的主公，任你萬貫家財也請不到，有些看不起主公的閒人也會漫天開價，所以想聘用這些大爺們，除了得花錢，還得看緣分囉！

除了一些閒人會在這裡閒晃以外，原本跟在主公身邊，卻因為主公沒錢繳過路費而被迫離開的武將也會來到聚閒莊，再次等待主公僱用。

進入聚閒莊大廳後，你會看到聚閒莊老闆熱烈的歡迎你，大廳有左右兩個廂房，分別是會試堂和養生堂。會試堂是僱用武將的地方，堂內最多會有四個閒人（有時也可能半個人影都沒有），只要點選其頭像，他就會和主公說話了，從他的語氣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。不管你們之前有什麼恩怨，都一筆勾消。每次進入會試堂，只能僱用一位武將，所以請慎重挑選！

右側的養生堂，是主公麾下一些閒閒沒事武將休養生息之地，因為主公身邊只能有六位武將，其他將領都會在養生堂中等待主公的召喚。在養生堂中調派自己的武將，就沒有次數的限制了。



3.募兵處



進入募兵處後，右側會顯示主公身邊武將的武力、體力、募兵上限，和募兵總數。只要點選任一名武將，募兵處公告會顯示每個士兵的僱用價格，主公若要募兵，先選擇要募兵的武將，武將的武力和體力會決定募兵上限，然後用徵調兵源下方的條棒，調整想要募得的士兵數，畫面右方武將欄位的募兵數就會顯示募兵數量了。

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，士兵價格就會向上調漲一兩，所以主公最好讓武力和體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」鍵就可以將之前募集的士兵編入本隊中。如果未按「確定」而直接按「離開」，則之前募兵的動作將取消，並離開募兵處。



4.錢莊



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，錢莊利率公告會顯示目前的利息，主公若要存錢，只要將畫面中的條棒向右調整，就可以看見左側「持有銀兩」減少，而右側「存入銀兩」增加。如果要領錢，一樣使用調棒去調整金額，方向與存錢相反便是了。

面中的條棒向右調整，就可以看見左側「持有銀兩」減少，而右側「存入銀兩」增加。如果要領錢，一樣使用調棒去調整金額，方向與存錢相反便是了。



5.皇宮&行宮

大老遠地來晉見皇上，賞賜當然是少不了的，至於金額的多寡則會根據玩家的聲望來決定。除了賺銀子外，來到皇宮有時也會觸動讓人噴飯的聖旨事件呢！





第九章、事件

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，一般事件共分為以下幾種：

1. 除了富甲錢莊的利息變動之外，還會發生長期存戶獲得獎金的好事。
2. 聲望與幸運度的升降。
3. 骰子的得失與原地停留。
4. 銀兩、士兵、人口、錦囊、建築圖、武器、機關車等的得失。
5. 武將的成長。

二、聖旨事件

當主公走到皇宮或行宮時，就會發生聖旨事件。聖旨事件共分為四類：

1. 敵對勢力的援助

朝廷會出面要求士兵數、銀兩數與聲望最高的主公給予其他主公一定量的援助，企圖維持整體勢力的均衡。

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錦囊的對象，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、士兵數等項目，給予表現最佳的主公一些獎勵。

4. 上繳資源

朝廷會依據主公的聲望和實力，要求主公上繳士兵、銀兩或貶低其聲望。





第十章、錦囊

一、錦囊的使用方式

大多數的錦囊妙計都必須要選擇使用的武將，使用錦囊者的智力越高，錦囊的效果也越高。部分錦囊會消耗使用者的體力，如果武將體力不足的話，就無法使用該錦囊。錦囊主要分為地圖上使用和戰爭中使用兩類。

如果想對其他主公使用錦囊的話，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，玩家是無法對畫面外的城池使用錦囊的。只有待在主公身邊的武將可以使用錦囊，如果玩家把諸葛亮派去守城，那麼在使用錦囊方面他就無法為玩家效力。當玩家使用錦囊時，必須先點選「主畫面」下方的錦囊，這時錦囊上方的那排武將會出現變化，滿足該錦囊使用條件的武將會亮著，其餘武將則會暗掉，此時玩家再把游標移至武將身上，點選想要使用該錦囊的武將，就可以施展該條錦囊妙計了。如果是針對地圖上物件使用的錦囊，就必須重複上面的步驟，使用時可以被施予該錦囊的對象會亮起來，接著點選想要使用的對象，便完成了。無論錦囊成功與否，使用錦囊者人物經驗值都會上升。戰爭與地圖上使用錦囊的步驟是相同的，只是戰爭中使用錦囊的時機掌握更為困難。巧妙的在單挑或戰爭中運用錦囊，足以產生扭轉乾坤、反敗為勝的效果。

二、錦囊說明

遊戲中的錦囊共有47種，主公可以在錦囊店中購得或者因為事件而獲得，並非每一種錦囊出現的機率都相同，有些錦囊妙計是非常稀有的。各種錦囊的說明詳見下表：

【一般錦囊一覽】

以逸代勞	讓主公原地停留一次。
瞞天過海	讓主公可以多行動一次。
無中生有	乞求神明賞賜主公錦囊。
虛張聲勢	利用輿論以增加主公的聲望。
福星高照	一定回合內行動不受城池建物影響。
暗渡陳倉	讓主公自由移動到想去的地方。
雪中送炭	主公身無分文時，會獲得神明捐助5000兩。
澤被蒼生	一定回合內經過之所有城池人口上升。
瘟神附體	一定回合內經過之所有城池人口下降。
迴光返照	恢復一名武將的體力。
六畜興旺	增加我方城池的人口。
草木皆兵	增加我方城池的士兵。
樂不思蜀	使敵人數回合內無法行動。
故步自封	使敵人原地停留一次。
循循善誘	使敵方主公下回合移動到指定的地方。
釜底抽薪	派人臥底盜取敵人錦囊。
打草驚蛇	派人破壞敵人身上之錦囊。
順手牽羊	隨手偷取敵人身上銀兩。
見機行事	偷竊敵人攻城機關一件。
圖謀不軌	偷竊敵人建築圖一張。
造謠生事	捏造負面消息以降低敵人聲望。



禍不單行	一定回合內付過路費時都需加付一半。
以毒攻敵	派出臥底下藥，讓敵方全部武將中毒。
殺雞儆猴	暗殺敵方武將，使其體力下降。
借刀殺人	向敵人「借」用武器。
過河拆橋	拆除敵人城內一棟建築物。
殺人放火	放火燒掉敵人城內一棟建築物，並減少人口。
解甲歸田	用計減少敵方城內的士兵。
擇木而棲	引誘敵方城內士兵投靠我方。
人去樓空	用計減少敵方城內的人口。
反客為主	趁敵人不備竊佔其城池。
調虎離山	發送假情報使敵將前往聚閒莊。
扮豬吃虎	強迫敵人繳交過路費。
退避三舍	攻城戰時使敵人自動退兵。
金蟬脫殼	經過敵方城池時不需繳交過路費。
臨危不亂	讓敵人對主公使用錦囊失效。
固若金湯	讓敵人對我方城池使用錦囊失效。
李代桃僵	將不幸之事轉嫁給其他人。
均富天下	所有主公金錢統合平分。
勢均力敵	所有主公身邊士兵統合平分。



【戰鬥錦囊一覽】

遷延時日	單挑時延長單挑時間。
怒髮衝冠	單挑時我方武將鬥氣加速提升。
妙手回春	單挑時回復我方武將體力。
挺身而出	單挑時以用計者替換我方在場武將。
江郎才盡	單挑時禁止敵方使用錦囊。
笑裡藏刀	單挑時使敵方武將武力下降。
喪家之犬	單挑時使敵方武將撤退。
手無寸鐵	單挑時封鎖敵方武器。
狸貓換子	單挑時敵我武器暫時交換。
偷龍轉鳳	單挑時敵我雙方體力值暫時互換。
乾坤互換	單挑時敵我雙方鬥氣互換。
昏昏欲睡	單挑時催眠敵方武將。
垂頭喪氣	單挑時敵方武將鬥氣提升速度減緩。
暗箭傷人	單挑時降低敵方武將體力。
兩敗俱傷	單挑時使敵人攻擊同時自己也受到損傷。
避重就輕	單挑時使敵人無法使出大絕招。
萬箭齊發	野戰時將我方士兵全部換成弓兵。
萬馬奔騰	野戰時將我方士兵全部換成騎兵。
步步為營	野戰時將我方士兵全部換成步兵。
移形换位	野戰時所有士兵位置隨機變換。
無所遁形	野戰時使敵方埋設之陷阱全數被識破。
主將沐恩	野戰時使主將回復體力。
弓兵沐恩	野戰時恢復弓兵數量。



騎兵沐恩	野戰時恢復騎兵數量。
步兵沐恩	野戰時恢復步兵數量。
鳥盡弓藏	野戰時使敵方弓兵減少。
馬有失蹄	野戰時使敵方騎兵減少。
步履維艱	野戰時使敵方步兵減少。
左右逢源	野戰時改變地形為水戰。
植木成林	野戰時改變地形為林戰。
沃野千里	野戰時改變地形為陸戰。
臨陣磨槍	攻城戰時增強機關威力百分之二十。
眾志成城	攻城戰時使城池耐久度由零回復至最大值。
將士用命	攻城戰時我方參戰武將同時使用威嚇技。
灑豆成兵	攻城戰時我方參戰士兵增加。
孟女哭城	攻城戰時使敵城池耐久度瞬間下降至 0。
屈人之兵	攻城戰時使敵部分參戰士兵懼戰撤退。
棄暗投明	攻城戰時使敵部分士兵倒戈投降。
見機行事	攻城戰時破壞敵方一個攻城機關。





附錄一、問題與解答

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. 可能武力低的武將正好有機會使出威力較強的武鬥技。
 3. 如果雙方武將武力差距不很大，勝負原本就很難預料。
 4. 可能有些武將天生比較膽小，怕自己死在戰場上，或許便會主動認輸了。

Q：為什麼有些錦囊無法使用？

- A：**
1. 有些錦囊使用時需指定武將，並且要花費體力，當您的武將體力不足時，是無法使用該錦囊的。
 2. 有些針對敵人主公或城池所使用的錦囊，如果不是恰巧出現在地圖畫面上，也是無法使用的。
 3. 有些錦囊需要某些特殊武將才能使用，如「反客為主」。

網路部分 Q & A

Q：為什麼標準局只能跟不認識的玩家玩，而不能跟自己的朋友約好一起玩？

A： 玩家也可以跟自己的親朋好友約好一起同樂，線上富甲天下4的確有提供這樣的功能。玩家只要在設定標準局條件時，設好一個密碼並通知您的親朋好友，讓他們也在設定條件時輸入同樣的密碼，就可以進入同一個比賽哦！但是比賽最多只能讓四個人參加，設了密碼的標準賽為了維持網路遊戲的公平性，沒有經驗值、獎金，且不列入戰績累計哦！

Q：為什麼富甲小舖裡老是擺一些爛爛的武將，東西也都是賣一樣的呢？

A： 富甲小舖的更新頻率是一天一次，同一天之內可以買到的商品是不變的。請玩家於隔日去光顧看看，應該會發現有些不同哦！至於武將部分，為了維持遊戲的樂趣和挑戰性，一定程度以上的武將和武器都只能在挑戰賽中獲得哦！

Q：為什麼我不能把遊戲中賺的錢和武將帶進標準賽中使用呢？

A： 標準賽賺得的金錢和所購買的道具、武將，都是為了挑戰賽而準備的。標準賽和挑戰賽的遊戲性質不同。為了維持網路遊戲的公平性，標準賽是預設玩家以相同條件進行遊戲的比賽。當玩家在標準賽累積了一定的實力，就可以參加難度較高的挑戰賽大顯身手，獲得寶物了。

Q：為什麼我帶進挑戰賽的機關、錦囊和建築圖明明沒用過，出來卻全部消失了！

A： 為了避免某些不良玩家運用遊戲的過程謀取不當的利益，造成遊戲的不公平性，製作小組特別設計了這個系統，讓消耗性道具玩家可以帶得進去，卻帶不出來。玩家在進入挑戰局之前，可以針對要帶進去的道具作一番整理。如果不想浪費，覺得自己用不到的物品就別帶進去了哦！不過武器和武將是不會消失的，帶得進去也帶得出來。這點請玩家放心！





附錄二、研發人員名單

監 製：虞希舜

程 式：張文煒

程式協力：連家宏、羅志憲、張明議

網路程式：黃逸航、葉仲洲

技術支援：黃逸峰、徐俊豪

企 劃：萬仁政、林正益、林明慧、黃士恆、戴文碩

關卡設計：林明慧

網路設計：林正益、戴文碩

遊戲腳本：黃士恆、林明慧

手冊撰寫：林明慧、黃士恆、戴文碩

美術指導：張耀坤、林長濤

美術設定：張世霖、黃宣詔、許家瑜

介面設計：張耀坤、黃文欣

美術製作：梁憲誠、賴志宣、王威衛、林岑品、林元富、張加欣、宋承曆、李錫奇
黃文欣、林原旭、傅健治、林巧菱、祝文威、許家瑜、張世霖、黃宣詔

片頭動畫：李錫奇

片尾動畫：林長濤、梁憲誠、祝文威

平面設計：姜良燕、許義彪

媒體宣傳：程懿慧

製作發行：光譜資訊股份有限公司



