

THE MILLIONAIRE

2

OF 3 KINGDOMS II

# 富甲天下

三國篇



## 第二章 遊戲準備

### 一、遊戲簡介

本遊戲是以三國時代為背景，結合戰略遊戲和大富翁紙上遊戲的玩法而產生的益智性遊戲。為了顧及遊戲的趣味性，雖然以三國的故事為背景，但是人物、地點、物品等與史實可能有很大的出入，在此請玩家以輕鬆、趣味的心情來玩本遊戲，跳脫歷史的包袱，共同來顛覆這個戰亂不斷的年代。

本遊戲可由一至四人同時進行，分別扮演劉備、孫權、曹操及董卓，每個玩者各帶領數名武將及若干士兵、銀兩出發，四個人每回合以輪流轉輪盤得點數的方式，移動前進。如果玩者不足四人，那麼多出來的角色將由電腦自行控制。

當您經過敵人的城池時，需要支付過路費，或者向他宣戰(分為「武將單挑」、「野戰」以及「攻城戰」)；若不幸戰敗則要付雙倍的過路費。當您身上的現金不夠支付時，您手下的武將就會背叛您而投靠敵方陣營；當您身無分文且眾叛親離，又繳不出過路費的時候，您將結束遊戲進入失敗畫面。而當您佔領所有的城池，或者其他對手均已宣告失敗，此時您便完成了統一天下的大業，可以觀賞勝利畫面了！

### 二、遊戲流程

#### 1. 選擇主公

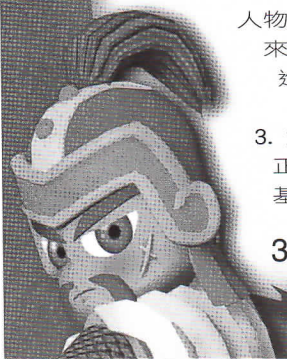
遊戲一開始，你必須先選擇所要扮演的主公角色，一共有四個人可供選擇，分別是「劉備」、「曹操」、「孫權」以及「董卓」；本遊戲可以讓四個人各以不同的角色一起進行遊戲，如果不足四個人，餘下的角色將由電腦來控制。

#### 2. 決定次序

人物選擇確定之後，為了公平起見，行動回合的順序將由電腦來亂數安排，次序決定後，在進行遊戲時，即以此順序輪流進行操作。

#### 3. 進入遊戲主畫面

正式進入遊戲後，在主畫面下方，有四個主公的角色圖像及基本資料，按先後次序由左排到右，平時呈現暗色，輪到該



角色行動時，便會成為較亮的顏色。同時在地圖畫面中，也可以看到該角色出現在螢幕中央，等待行動。

#### 4. 轉輪盤

此時，在右方命令功能區中的輪盤將自行轉動，直到玩者按下滑鼠左鍵，輪盤才會停止。輪盤停止後，看指針指到哪一個數字，即表示該角色這個回合應該前行幾步。如果在移動之前想要做其他的事，那麼請移動滑鼠，將游標移開輪盤區，即可進行其他的操作。

#### 5. 移動

輪盤一旦被按停，根據出現的數字，地圖上的主公角色會自己移動到該去的位置，並且根據停留的地點而有各種不同的事件與反應。

#### 6. 佔領

如果您是停留在一座空城之前，即可選擇是否佔領本城，如果選擇佔領的話，將會出現該城市的選單畫面，你可以指派武將擔任城主或是調度銀兩、調派兵力，也可以建設該城市。一旦佔領該城市，每個月就可以收取税金，如果蓋了兵營後，還可以進行徵兵。

#### 7. 作戰

如果你走到對手的城市，或是對手走到你的城市，並且不願意繳交過路費的話，就有可能發生戰鬥，如果是單挑或野戰，勝敗只關係到是否繳交雙倍的過路費，而如果發生攻城戰，守方失敗就有可能將城池拱手讓人。

#### 8. 特殊場景

而如果您是停留在其他特殊場景之前的話，則會出現該場景的特別畫面，玩者可根據需求或自己的狀況，來做各種選擇。

#### 9. 計謀及其他

如果主公身上有計謀的話，就可以在行動之前指定軍師來使用這些計謀。或者玩者在行動前，可以查詢武將、城池資料，也可以為武將裝備武器，或進行系統選單的命令。

#### 10. 半月結算

本遊戲的進行，每隔半個月便會結算一次，首先會計算各城市的人口成長、徵兵人數、稅收銀兩、錢莊利息……等等，接著公佈每位主公本月份的狀況及排名。每月排名表係根據主公的總銀兩數目作為排名的依據，每個月的排名成績，有可能影響到主公的聲望。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

### 11. 失敗

遊戲進行中，如果你身邊沒有半毛錢，也沒有任何武將的時候，一旦走到他人的城市，因為繳不出過路費又沒有武將可以叛逃時，你將終止進行遊戲，此時會出現一段代表失敗的動畫，然後可憐的你將黯然離開三國爭霸的行列，如果有其他玩者還在進行遊戲，則遊戲仍將繼續，失敗主公原有的城池將成為空城，讓其他主公繼續爭奪，等到下一個劇本開始的時候，你才有機會重回遊戲；而如果是單人遊戲的話，失敗之後，將回到片頭選單的畫面。

### 12. 勝利

如果您佔領了該劇本地圖中所有的城池，或是其他對手全部失敗的話，則您便成為該劇本的勝利者。不過遊戲並沒有就此結束，除非您已經奮鬥到第四個劇本，否則您仍必須面對下一關的挑戰，直到第四個劇本也獲得勝利，才算完成整個遊戲，此時您可以欣賞一段代表勝利的動畫，享受勝利的果實。

## 三、基本操作

### 1. 滑鼠操作：

本遊戲完全由滑鼠進行操作，絕大多數的時候，滑鼠左鍵代表選取，而右鍵代表取消或是離開。

### 2. 主公介面：

在主介面下方分別顯示四個主公的圖像以及基本資料，您只要點選任一個主公，即可察看其資料。

### 3. 轉輪盤：

右方命令功能區中，只要將滑鼠游標移到輪盤區，輪盤即會自行轉動，只要按一下滑鼠左鍵，輪盤將會停止轉動，並且停留在某一個數字，玩者便是依照此數字為步數前進。

### 4. 使用計謀：

如果玩者已經有了計謀，其項目將會出現在右方命令功能區下方的計謀欄中，最多可以有十個計謀；使用計謀的方式即直接以滑鼠游標選取欲使用之計謀，主畫面中將出現訊息說明該計謀的用途，以及讓玩者確定之選項，玩者選擇「是」的話，即依照計謀的不同，而讓玩者選擇適當的使用的對象，可能是城池，也可能是主畫面地圖上其他角色，也可能是從選單中挑選角色……等等，通常直接以滑鼠左鍵選取即可；按右鍵則是取消使用該計謀。

### 5. 列表介面：

當您從主公介面中選取「武將」或是「城池」的命令，都將會出現一張清單列表，顯示出武將或是城市的資訊。這張列表的左上方，分別有「全部」、以及標明四個主公名字的選項，玩者可按照需要，分別察看四個角色擁有的武將、城池清單，或甚至選擇觀看全部。點選列表清單的任一項目欄標題，表示



## 富甲天下2

### THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

整份清單以該項目數值為排序，再按該項目欄標題一次，則表示以該項目數值反向排序。如果該清單超過一個畫面，那麼可以選取下方的「上頁」、「下頁」鈕來察看其餘的資料。

#### 6. 特殊場所：

遊戲中有許多的特殊場所，一旦玩者扮演的角色走到這些地方，都會出現該場所的特別介面。操作方式多是以滑鼠左鍵進行選取的動作，有些選項會讓玩者再進行確認，此時請再按「是」或「否」即可。至於個場所的詳細操作方式則請參考第六章的說明。

#### 7. 調整棒介面

遊戲中，包括進入城市中調整士兵、銀兩的數目，或是進入錢莊調整存款數，或是進入募兵處調整募兵的人數……等等，都會出現一個調整棒的介面，請用滑鼠左鍵直接點在調整棒上預定要調整到的數目位置處，調整鈕將會自動跳到該處，同時上方的數值顯示區也會顯示相對應的數值。當然，你也可以用滑鼠左鍵以拖曳的方式，直接拉動調整鈕到達所要調整的數目。

#### 8. 其他介面

本遊戲介面雖然眾多，不過操作方式大同小異，只要把握左鍵選取、右鍵取消的原則，一鼠在手即可走遍天下。操作方式如仍有不清楚之處，則請參考以下章節的詳細說明。



## 第三章 開始遊戲

### 一、進入遊戲

#### 1. 片頭動畫

當您執行本遊戲後，首先可以觀賞一段精彩的片頭動畫，由於動畫量相當龐大，所以是從光碟中播放，如果您的光碟機不夠快的話，可能會有跳格的現象；如果您已經看過本段動畫，可以按任意鍵直接結束這段動畫。

#### 2. 片頭選單



片頭動畫結束後，將會出現一張片頭選單，有如下的選項：

A. 往事重提：如果您先前已經進行過本遊戲，並且曾經存檔過的話，可以選擇本項來載入先前的進度。

B. 劇本選擇：這裡一共有四個劇本可供玩者選擇，分別是「黃巾之亂」、「群雄割據」、「一統中原」以及「富甲天下」，每一個劇本的分別，主要是地圖大小以及城市數目不太一樣，此

外，不同的角色在不同的劇本中，初始的條件也都不太一樣。您可以從第一個劇本開始玩起，勝利結束後將接著進行第二個劇本，直到四個劇本都破關之後，您可以觀看勝利動畫。不過，玩者也可以跳過前面的劇本，直接從後面的劇本玩起亦可。

C. 製作群英：如果您想多瞭解本遊戲製作小組成員的話，可以選擇本項；其實除了名字之外，是沒有辦法多瞭解些什麼的。

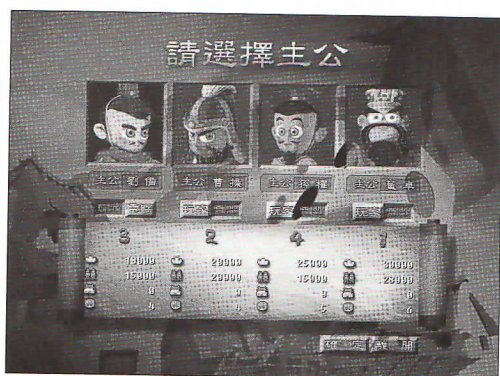
D. 不如歸去：當您玩膩了、煩了、要約會、有事情要走人、媽媽在罵人了、想休息了，那麼就選擇「不如歸去」，即會結束並且離開本遊戲。

#### 3. 人物選單

如果您選擇任一劇本開始進行新遊戲的話，接著將出現以下的選單讓您選擇所要扮演的主公。

每個主公都可以選擇由玩家或是電腦來擔任，請用滑鼠按下想要扮演的角色下方的「玩家」按鈕，即可擔任這個人物的角色。反之，如果按下「電腦」鈕，則表示該人物由電腦程式來控制。遊戲預設玩家是扮演著劉備的角色。

# 官甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

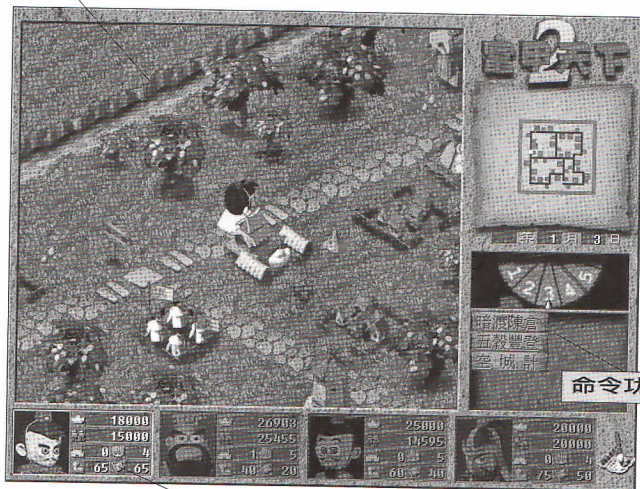


四個主公除了頭像姓名之外，還會列示其基本資料，包括銀兩數目、兵力、城池數目以及武將數目。通常四個人物的初始條件都不太一樣，也因此難度會有所不同；通常來說，董卓的初始條件比較好，但是手下的武將比較弱；而劉備的初始條件較差，但武將能力較強，而且在後面的劇本

中，劉備的條件也會漸漸變得比較好。

人物選擇完成後，請按右下方的「確定」按鈕，遊戲會自動以亂數來決定每個人行動的順序，然後就會正式進入遊戲。

## 地圖畫面



## 主公資料

## 二、主畫面

進入遊戲之後，您所看到的畫面即為遊戲的主畫面，主畫面又分為三大部分，分別是：1. 地圖畫面。2. 主公資料。3. 命令功能區。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

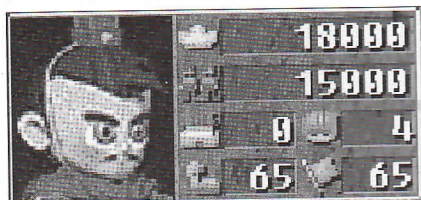
### 1. 地圖畫面

遊戲中所有人物的移動或是各種選單的操作大多在這裡進行，當輪到你行動的時候，地圖畫面中央將顯示我方主公角色的位置及其附近的環境。玩者可以用滑鼠游標左鍵點選地圖中任一建築場景不放，可察看該場景名稱或是城池的基本資料，如果在任一城池處連按兩下滑鼠左鍵，即會出現該城池的詳細資料。

所有的城池都佔了三格的範圍，城池之前的道路以褐色石磚來表示，至於各種特殊場所，例如賭場、武器店……等，則都只佔二格的範圍，其範圍以靛紫色的地磚來區分；皇宮也佔三格的範圍，以白色石磚表示其範圍。

此外，人物在地圖畫面行走時，遇到三岔路口，會依據路口的指標牌所指示的方向轉彎前進，然後指標牌又會轉動到下一個方向，下一位再經過這個路口的主公，將再按照這個新的方向轉彎。

### 2. 主公資料



在地圖畫面下方，分別按照行動回合的次序，排列著四個主公的頭像及其基本資料。資料內容包括：



1. 主公身上目前的金錢數目。



2. 主公身邊的士兵數量。



3. 主公目前所佔領的城池數目。



4. 主公身旁的武將數目。



5. 主公身邊士兵的訓練度。



6. 主公的聲望值。

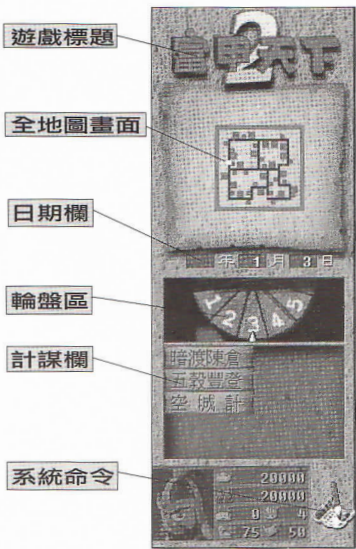
輪到行動的主公，其資料區會呈現亮色，此時玩家可以轉輪盤繼續前進，或是使用計謀，或是點取主公的圖像進入主公介面來進行各種命令，當然此時也可以執行右下角的系統命令。

3. 命令功能區

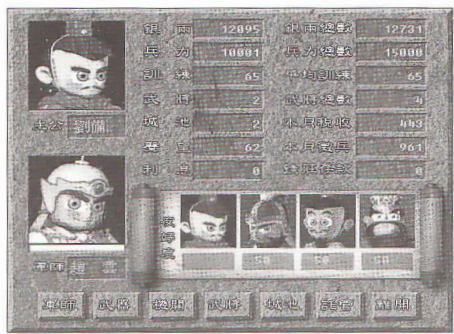
命令功能區在地圖畫面的右方，由上而下分別是：

其中，在全地圖畫面上，你可以看到分別以四種顏色來代表四個主公所在的位置及其所佔領的城池。劉備以黃色來表示，曹操為紅色、孫權為綠色，而董卓則是紫色。至於空城則用灰色來表示，棕色的方塊代表該處為特殊場景，橙色是皇宮所在的位置，藍色是河流，深棕色是道路。玩家可以根據全地圖來觀察局勢以及敵我消長的狀況。

此外，計謀欄在遊戲剛開始的時候是處於完全空白的狀態，之後您所得到的任何一種計謀，都會列示在此，將游標移到任一計謀牌處，稍停一秒，即可看到該計謀的用途說明，以滑鼠左鍵點取，即可使用該計謀（使用計謀之前您必須先指定軍師）。



三、主公介面



選取主畫面下方主公頭像，即出現本介面。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF KINGDOMS II

主公資料介面包括主公的肖像、軍師的肖像，以及詳細的資料和主公相關的命令選項。

**銀兩**：主公帶在身上的銀兩數目。

**銀兩總數**：包含所有城池銀兩以及主公身上銀兩的總數。

**兵力**：主公帶在身邊的士兵數目。

**兵力總數**：包含所有城池兵力以及主公身旁士兵的總數。

**訓練**：主公身邊士兵的訓練程度。訓練度影響士兵的作戰能力；每一次得到新的士兵，訓練度都會被降低；派駐城市中的兵力，可以藉由興建練兵場來加以提昇，跟隨主公的兵力，則可藉由每一次作戰來獲得些許的提昇。

**平均訓練**：包含所有城池中兵力的平均整體訓練度。

**武將**：跟隨主公身旁的武將數目。

**武將總數**：包括所有駐紮城內武將及主公身旁武將的總數。

**城池**：目前主公所佔領的城池數目。

**本月稅收**：下次結算時，所有城池合起來的稅收總數。

**聲望**：主公目前的聲望值。聲望值主要影響到所佔領的城市人口增加速度，以及歸順或逃亡的士兵數……等等。聲望值可藉由作戰勝利或是其他特殊事件來獲得提昇；反之，如果敗戰或某些特殊事件，將導致聲望值下降。每月結算時的排名名次，也將影響到主公的聲望值。

**本月徵兵**：下次結算時，所有城池徵兵人數的總和。

**利息**：下次結算時，富甲錢莊將付給主公的利息。

**錢莊存款**：目前主公在富甲錢莊的存款數目。

**友好度**：這是我方主公對其他敵方主公的友好度。每次敵方對我方繳交一次過路費，我方對敵方的友好度就會增加，如果友好度超過 100，一旦走到對方城市，儘管有再多的兵馬，也只能乖乖繳交過路費，而不能進行攻城或是野戰、單挑。降友好度的方法是，只要每繳一次過路費，或是對方向我方開戰，以及雙方使用計謀互相陷害，都可以降低友好度。

除了這些詳細資料外，在主公介面下方尚有一些命令選項如下：

1. **軍師**：選擇本項將彈出「軍師介面」選單，您可以在此任命軍師或者取消軍師。
2. **武器**：可以察看主公身上的武器，並且為武將裝備武器。只要在武器裝備的介面中，選擇武器名稱，再將之放入欲裝備的武將的武器欄內即可，或者直接點選武將武器欄內的武器名稱，等於卸除其武器裝備，按右鍵則武



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

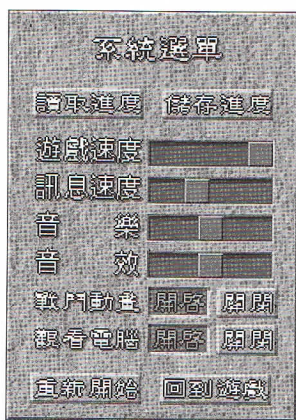
器回到主公武器欄，也可以放到其他武將身上或進行交換。

3. 機關：可以查詢主公身上的攻城機關；將游標移到任一機關名稱處，下方即會顯示該機關的屬性。
4. 武將：選擇「武將」，將出現武將清單列表，可供查詢武將資料。
5. 城池：選此項，出現「城池清單列表」，可以察看各個城池的狀況。
6. 託管：選擇本項時，該主公即改為由電腦控制。請注意的是，由於電腦控制的人工智慧可能無法盡如人意，所以除非你真的有要事離開，否則以自己控制為宜。至於要取消託管的方式，當輪到該主公擲骰子時，迅速按空白鍵即可取消託管。

### 四、系統選單

點選系統命令後，即出現右圖的系統選單，你分別有以下的選擇項目：

1. 讀取進度：你可以根據每個進度所紀錄的劇本名稱及日期，來讀回舊的進度。
2. 儲存進度：本遊戲一共可以儲存 8個進度，儲存完畢會自動回到遊戲中。
3. 遊戲速度：你可以依據電腦等級和個人習慣來調整遊戲的速度。
4. 訊息速度：你可以自行調整遊戲訊息停留在畫面上的時間。
5. 音樂開關：這是調整遊戲背景音樂音量的選項。
6. 音效開關：這是用來調整遊戲音效聲量的選項。
7. 戰鬥動畫：可以選擇關閉單挑或是任何戰鬥的動畫，如果關閉的話，每一場戰鬥只會顯示最後的結果。
8. 觀看電腦：如果您不耐煩觀看電腦對手的行動，可以選擇關閉，那麼遊戲進行時，將會省略電腦所控制的主公行動的細節，可以增加遊戲進行的速度。
9. 重新開始：選擇本項將會結束現在的遊戲進度而回到主畫面選單，請確定已經存檔之後再離開吧！
10. 回到遊戲：選擇本項或是按右鍵皆可離開本選單回到剛才的遊戲進度。



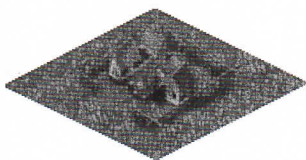
# 第四章 城市與作戰

## 一、城市說明

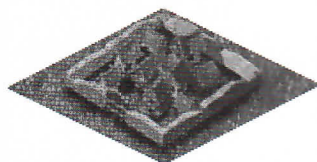
城市在本遊戲中扮演著舉足輕重的角色，一方面是稅收及徵兵的來源，一方面也是勢力擴張的象徵，而只要有能力佔領所有的城池，即可達到遊戲勝利的條件。

### 1. 規模

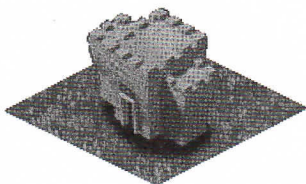
本遊戲中，城池規模分為五個等級，說明如下：



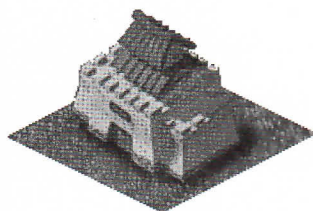
A. 鄉村：人口在十萬人以下，沒有任何銀兩也沒關係。



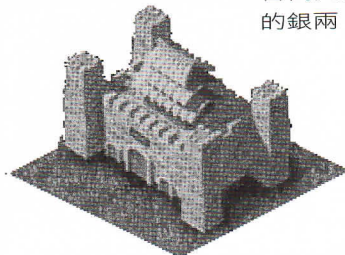
B. 縣城：人口介於十萬人到三十萬人之間，至少需要存放 2000 兩的銀兩。



C. 郡城：人口介於三十萬人到六十萬人之間，至少需要存放 5000 兩的銀兩。



D. 都城：人口介於六十萬人到一百萬人之間，至少需要存放一萬的銀兩。



E. 王城：人口超過百萬，就可成為王城，城內至少需要存放三萬以上的銀兩。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

規模主要影響到該城市的人口成長、稅收、徵兵、過路費等等的數目，同時，規模愈大的城市，其防禦率也將愈強。

### 2. 人口

城市規模主要由人口數目來決定，而人口數除了一般自然成長外，興建「糧倉」可增加成長的速度，城主智力的高低也有所影響，但是如果興建兵營的話，將會減緩人口成長的速度。

### 3. 稅收

稅收每半月結算一次，只要佔領城市後，該城市就會有稅金的收入，稅收的多寡依據城市人口、規模以及目前存放的銀兩數目來決定，如果興建「市集」的話，因為促進商業繁榮，將會大幅增進每個月的稅收。

### 4. 徵兵

城市必須先興建兵營後才能進行徵兵，徵兵的人數，主要是看城市的人口、規模以及城主的武力值。值得一提的是，如果興建「市集」，將會減少該城市每個月徵兵的人數。

### 5. 維護支出

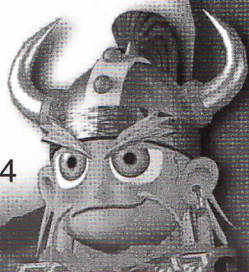
城市的維護支出，主要來自於設施的維護費以及駐紮城市兵力及武將的軍費。一般來說，設施的維護費用將根據城市的人口而有變化，人口愈多的城市，維護費用就愈多。

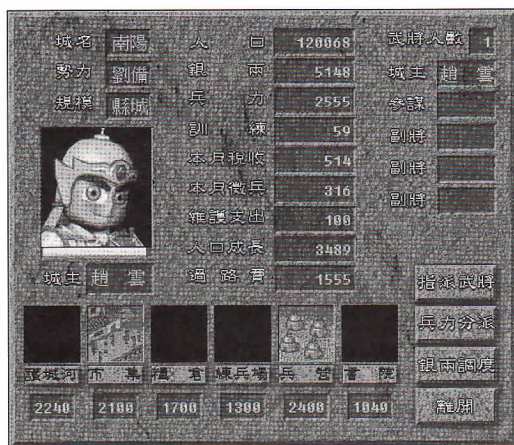
### 6. 過路費

到達他人的城池，除非使用武力來解決，否則都必須繳交過路費。過路費的計算依據城市的規模及建設的數量，還有駐紮武將的人數和兵力來決定。城市所收取的過路費，將自動加到主公的身上。

## 二、城市介面

想要察看城市的狀況，請在主公介面中選取「城池」，此時會出現各個城市的清單列表，列表中包含了各個城市的基本資料，玩家可以選按各個欄位的名稱按鈕，來進行資料的排序。你還可以選擇上方主公的姓名，切換觀看其他主公的城池資料，或甚至觀看全部的城池；你只要選按任何一筆城市的資料，就可以進一步瞭解該城池的詳細狀況，除此之外，也可以直接在地圖畫面上，對準目標城市連按兩下，同樣也會出現該城的城市主介面。





城市主介面中，左方列示該城的城名、屬於何主公的勢力、城市的規模、以及城主的姓名、頭像。城市的規模分為五個等級，由小到大依次為「鄉村」、「縣城」、「郡城」、「都城」以及「王城」。

此外，城市主介面也顯示本城市的一些數值資料，包括人口數、銀兩數、城池中的兵力、兵力的訓練度、本月的稅

收、本月的徵兵人數、本月的維護支出費用、以及本月人口成長數量和每次的過路費多少錢。本介面右方則顯示該城目前駐紮的將軍姓名，除了城主之外，還可以指派一位參謀以及三位副將。

城池中一定要指派城主才能收取過路費，除此之外，城主還擔任練兵、徵兵的責任，如果城中沒有參謀的話，城主還得兼任參謀的工作；參謀則是城中專門反制敵方計謀的軍師，如果敵方施展對城池的計謀，城中如果有城主或參謀，可以讓敵人計謀失效或降低計謀所造成損失。至於城中的副將，則主要是負責練兵的任務。但無論如何，一旦單挑或野戰的時候，所有駐城武將皆可挑選出陣，遇到攻城戰時，所有駐城武將都將一起出馬對抗。

在城市主介面的最下方，則顯示該城池目前擁有的建設狀況，本遊戲中的城池共有六種設施可供興建，各有其不同用途，詳細情形請參考本章第三節的說明。

### 三、佔領城市

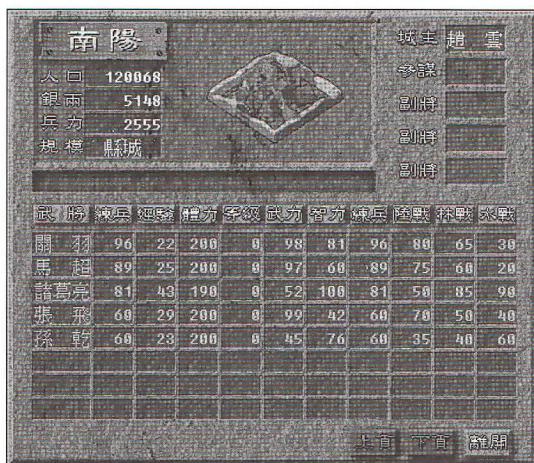
當您所扮演的主公移動到達一座空城之前(每座城都有三格的範圍)，將會出現選單詢問是否佔領，如果選擇「是」的話，將進入該城的調派介面。這個介面與前節所介紹的城市主介面相似，但是在本城武將列表的下方，多了「指派武將」、「兵力分派」、和「銀兩調度」等三種命令。

如果您已經佔領這座城市，在地圖畫面上，該城池的右側，將出現代表該國顏色的旗子；全地圖上，代表該城池

## 富甲天下 2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

的色塊也將變成代表該主公的顏色。而要佔領一座城市，如果您沒有適合武將可以派駐的話，至少也得調派一名士兵進入，否則這座城仍只算是一座空城。

### 1、指派武將



你不一定需要指派武將駐紮在該城，但是如果沒有武將駐紮的話，就無法收取過路費，遇到敵軍攻打時，戰鬥力也會比較弱。

您只能指派身旁的武將駐紮在這個城市；只要從下方的武將列表中點選任意武將，即可任命其為城主，依次所選取的武將，則分別將被任命為參謀及副將。

你可以用游標選取城主或是參謀、副將的

名字，就可以將他們的姓名牌取下，再移動到其他職務上，即可取代之，或者移動到武將列表處，點在其他武將姓名上，亦可替換其姓名牌，否則按一下右鍵，該姓名牌將消失，該員武將也即歸建回主公的身邊。

你一定得有城主，才能任命其他武將擔任參謀或是副將。城內駐紮的武將，都可以在敵人選擇單挑、野戰或攻城時出場應戰；而城主的屬性還影響到人口的成長速度；參謀則是影響敵人對該城池施展計謀時的成功機率，沒有參謀時，城主自己必須身兼反制敵人計謀的角色。同時如果該城池有建設「練兵場」的話，城主與副將都將肩負起訓練士兵的責任。

### 2、兵力分派與銀兩調度

你可以使用這兩個選項分別來調整該城的兵力與銀兩數目。兵力多的話，會增加城市的維護支出，太少的話，又可能讓敵人趁虛攻入；至於銀兩，如果城中存放較多的銀兩，可以多增加每月份的稅收，不過一旦該城被敵人攻陷後，這些財產也將落入敵人的荷包。

武將指派或是銀兩、兵力的調度完成並且離開該城後，下次再到達該城時，仍然可以重新指派駐紮的武將。



#### 四、建設

在城市主介面的最下方，則有六種城池建設可供選擇，如果尚未建設時，這些建築的圖像欄位是空的，你可以點選下方的名稱按鈕來進行建設。如果已經有圖像的話，則表示這個城池中已經有了該項建設，此時如果再按下其名稱鈕時，則是將之賣出。在建設名稱的下方所列出的是該建築的價格。

請注意的是，儘管你有再多的金錢，但是每一次走到該城市，你只能選擇興建一項建設以及賣出一項建設。同時，建設城市所花費的銀兩將從主公身上扣除。

##### 1. 護城河

護城河主要是提高城市的防禦能力，一般來說，只要建設了護城河，防禦能力至少提昇百分之五十。

##### 2. 市集

市集可以促進城市商業的繁榮，進而增加每月份的稅收。不過建設市集之後，將會相對減少兵營每個月徵兵的人數。

##### 3. 糧倉

建設糧倉，可以使該城市人口成長的速度加快，同時也比較不會發生飢荒。

##### 4. 練兵場

只有駐紮在城市中的士兵才有時間加以訓練，但是首先該城市中又必須先建設「練兵場」。

##### 5. 兵營

城市中必須先建設兵營，才可以進行徵兵，不過一旦興建兵營之後，將會減緩城市人口成長的速度。

##### 6. 書院

在城市建設書院，不僅可以教化百姓，提昇氣質（基本上「氣質」這種東西對本遊戲是沒有任何意義的），最重要的是，可以提昇駐紮在本城市中所有武將的智力。不過提高智力是無法速成的，但時日一久，就會看到其效果了！

## 五、作戰

遊戲中，如果你走到敵國的城池，通常會出現四個選項讓玩者選擇，包括「交稅」、「單挑」、「野戰」以及「攻城戰」。並且會出現該城市的主公、城主以及過路費用等資料，玩者如果選擇交稅的話，將自動扣除主公身上的銀兩加到該城市中，如果選擇其他三項的話，就將進行作戰。

### 1. 單挑

選擇單挑的話，你將從主公身邊的武將中挑選一人到敵城叫陣，城中則只能由駐紮的武將中選擇一人出來應戰。如果是攻方獲勝的話，將免繳過路費；反之如果是守城的一方獲勝，則需繳交雙倍的過路費。萬一雙方戰成平手，也需要繳一半的過路費用。此外，單挑勝利的一方，將會有對方士兵因為仰慕而加入。

### 2. 野戰

選擇野戰的話，則是雙方各派一員大將、500名士兵出來進行野戰；雙方視其陣亡人數的多寡來定輸贏，同樣如果攻方獲勝，將免繳過路費，守方獲勝將交雙倍過路費，雙方平手則交一半過路費。

### 3. 攻城戰

選擇攻城戰，表示不但不願意交過路費，還想欺負對方人少，攻佔該城市。這時候，攻城的一方最多可以派出五名武將率領所有軍隊，全力攻打敵方城市。守城的一方則可以選擇「出擊」或是「堅守」兩種策略，對抗侵略的部隊。如果選擇「出擊」的話，那麼無論作戰結果如何，只要有城主在，該城市都還屬於我方所佔領，同時如果對方有攜帶攻城機關的話，也將派不上用場；但相對的，本來有城牆保護的軍隊也將喪失防禦的優勢。不過萬一城中兵力全數陣亡，再遇到敵方部隊進攻時，即使有城主在，也將不戰而降。

而如果選擇「堅守」，萬一作戰結果是全軍覆沒的話，該城將可直接被對方所佔領；不過堅守在城池中，可以依靠鞏固的防禦工事減少兵力的耗損，對方損失也將比較慘重。

至於攻城戰的勝負判斷，將依據雙方生還的人數而定，攻方如果失敗，同樣需要繳交雙倍的過路費。如果守方因為敗戰而導致城池失陷，駐城的武將將回到主公的身邊。

無論攻城或是野戰，每次作戰的屬性分為陸戰、林戰與水戰三種，每回作戰，電腦都會以隨機的方式挑選一種作戰屬性進行，因此，您必須全面性提昇武將們的所有作戰屬性。每次作戰結束後，參與的武將屬性都將會



## 富甲天下2

### THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

有所成長，通常經驗值都各有所提昇，而如果是領導野戰或攻城戰的話，其作戰值會隨該次戰爭的是屬性而提昇，也就是說，例如該次戰爭是水戰的話，其水戰能力值便會增加。此外，除了單挑會造成體力下降之外，領導野戰及攻城戰也會造成體力的消耗。

此外，雖然攻方有權選擇是否作戰以及作戰的方式，但是其中單挑及野戰，守方是可加以拒絕的（很遺憾如果對方想攻打您的城市或是硬要交稅給您的話，那是無法拒絕的），只要在敵方對你作戰的訊息出現時，選擇「否」，即表示免收過路費讓他本回合自由停留。這樣雖然少收了一筆過路費，但在沒有十足把握的狀況下，也許可以因此而減少一些損失。



# 第五章 武將

## 一、武將說明

統一天下的大業除了需要主公的英明決策之外，強而有力的武將更是不可獲缺的，舉凡佔領城池、擔任城主、訓練士兵、擔任軍師使用計謀、進行武力單挑或是領導野戰、攻城戰……等等，武將所扮演的角色非常重要。因此，妥善運用武將、培養武將、延攬更多更好的武將，就成為本遊戲獲勝的一大關鍵。

遊戲開始的時候，玩者選擇不同的劇本、不同的主公，武將的數目及強弱都有所差異，不過數目都不會很多。但是隨著遊戲的進行，將開始會有武將加入您的陣營，你可以將他們帶在身邊一起打天下，也可以派他們駐紮在我方的城池中，但建議最好留下兩位以上的武將在身邊，因為一旦萬一走到他人的城池，而身邊沒有武將又沒有錢的時候，將被宣告失敗而離開遊戲。

武將除了會自行加入之外，您也可以到聚閒莊的時候以銀兩來購買，或者使用計謀來挖角。

## 二、武將資料

點選主公的頭像進入主公介面，再選擇「武將」命令，會出現武將的清單列表。

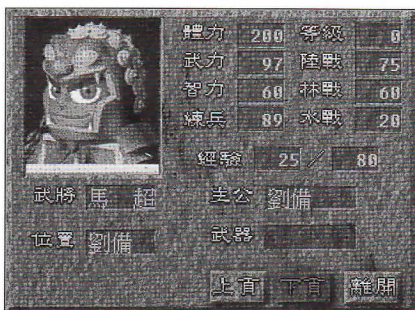
全部	劉備	曹操	孫權	董卓	武將	總數	8			
姓名	經驗	金錢	體力	武力	智力	練兵	陸戰	水戰	策戰	
關羽	22	劉備	劉備	200	98	81	96	80	65	36
張飛	29	劉備	劉備	200	99	42	60	70	50	40
趙雲	18	劉備	南陽	195	96	98	97	70	70	35
黃忠	94	劉備	成都	187	98	95	89	65	60	35
孫乾	23	劉備	劉備	200	45	76	60	35	40	60
周倉	36	劉備	隱平	200	84	41	72	45	50	30
諸葛亮	43	劉備	劉備	195	52	100	81	50	85	90
馬超	25	劉備	劉備	200	97	60	89	75	60	20

這個列表當中，已經包含了每個武將大部分的屬性資料，你可以選按各個資料欄位的名稱按鈕，來進行排序。你還可以選擇上方主公的姓名，切換觀看其他主公的武將資料，或甚至觀看目前出現的全部武將；如果列表超過了一個畫面，你可以選按「下頁」或「上頁」來翻閱更多



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

的武將資料。你只要用滑鼠選擇任何一名武將姓名，就會出現如下圖的武將詳細資料。



在這個詳細資料中，記載了武將所有相關的屬性、配備以及頭像，其中「經驗」一欄，左方是該武將目前的經驗值，斜線右方則是下次升級所需的經驗值。

武將頭像下方的色棒，則表示該武將的體力值，會隨著體力的減少而縮短，黃色代表正常狀況，紅色則代表該武將瀕臨危險狀態。您也可以按「上

頁」、「下頁」來直接觀看上一位或下一位武將資料。

### 三、武將屬性

#### 1. 體力

武將目前的體力值，滿值為 200，降為 0 的時候，該武將即死亡。除了單挑因為受傷會損失大量體力之外，每位武將進行任何工作都會消耗一些體力，包括領導野戰、攻城戰，軍師思考或使用、反制計謀、以及進入武館練功或是到藏經閣讀書等，其中又以進行單挑時所損失的體力最為嚴重。除了從體力數值來觀察武將的體力之外，在每位武將的頭像下方都有一條代表體力的色棒，色棒越短就表示體力越少。

體力雖然會一直消耗，但每天也都會回升一些，或者當您走到醫館時，花點兒治療費用，也可以讓武將體力完全恢復。

#### 2. 等級

武將的等級隨經驗值的累積而提昇，得到經驗值的途徑包括有單挑、領導野戰、攻城戰，以及思考、使用、反制計謀，還有擔任城主或者駐守城池等，都可能累積經驗點數。一旦達到升級的標準，武將的武力、智力、以及練兵值都會有所提昇。

#### 3. 武力

武將的武力愈強，在單挑時就愈容易獲勝，甚至野戰及攻城戰時，武將的武力也可能影響戰局。

#### 4. 智力

智力愈高的人擔任軍師，就愈容易思考出計謀，使用計謀的效果和成功率以及反制他人的計謀成功率，也與智力有

## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

關，另外城主的智力則會影響城市人口的成長速度。

### 5. 練兵

練兵值一方面用於城內武將練兵的能力，同時在指揮野戰或攻城戰時也有影響。

### 6. 作戰

作戰值包括「陸戰」、「林戰」以及「水戰」三種屬性，在進行野戰或攻城戰時，這三個數值最為重要。每次的作戰，遊戲會自動隨機設定該次戰爭為陸戰、林戰或是水戰，如果雙方兵力相當的話，那麼作戰屬性較高的一方將佔有絕對的優勢。每一次作戰結束，參與戰爭的武將，其作戰屬性都會有所提昇，或者你也可以花錢讓武將到藏經閣進修，同樣可提昇這三種作戰屬性。

### 7. 武器

每名武將都可以裝備一項武器，武器可以額外加強武將的武力值，以增加單挑時的勝算。

### 8. 經驗

平常武將進行各種任務都會增加經驗值，只要經驗值累積到一定的程度，武將即可升級。



## 第六章 特殊場所與事件

### 一、特殊場所

#### 1. 賭場：



賭場提供主公一個投機賺錢的機會，如果你運氣夠好的話，賭個幾把就能賺上大筆銀兩，如果運氣差的話，再多的家產都可能賠光光。

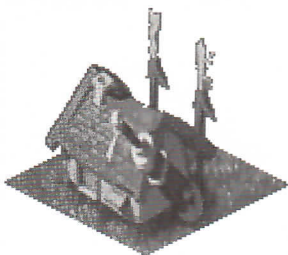
本賭場的賭法十分簡單明瞭，三個碗中有一顆骰子，主公只要下注賭這顆骰子會出現在哪個碗裡面，或是骰子擲出幾點，或只要賭它是單是雙就可以了。

下注的方法，只要將銅幣狀游標移到賭場中適當的下注區，按一次左鍵即下注 1000 兩，按右鍵則是取消 1000 兩，每一區中最多只能下注 9000 兩。下注確定之後，請選擇「下好離手」，骰子便會放進覆蓋蓋的碗裡，並且隨機轉動，等到停止後，看骰子是幾點、並且出現在哪一個碗裡，就可以知道主公是輸是贏了；如果主公贏錢的話，會根據賠率將銀兩加到主公身上；萬一是輸的話，下注的錢可就讓賭場賺去囉！

如果主公不希望再沈迷於賭博的話，按下「走為上策」，就可以離開賭場了。

#### 2. 武器店

俗話說的好：「寶劍贈英雄」，一個好的武將一定要配上一把好刀，才能襯托出他高貴的氣質（這樣講是有一點兒怪怪的）；就算是一個爛將，只要裝備一把神兵利器，照樣也可以虎虎生威，功力大增！所以經過武器店時，只要手頭有幾個銀兩，買幾把好武器送給武將裝備裝備是絕對不會吃虧的啦！

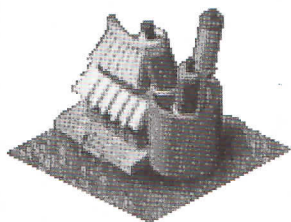


進入武器店後，店老闆會陳列出十把武器任您挑選，你可以看到武器名稱以及價格，選取一把中意的刀劍，老闆就會告

訴你該武器的性能，並讓你確定是否購買。選擇「是」的話，那麼這把武器就會出現在主公的武器欄內，同時自動從你身上扣除銀兩。如果武器欄內十個空位都滿的話，就無法再購買任何武器了。

如果要販賣武器的話，只要在自己的武器欄內選取欲賣出的武器名稱，確定之後即可賣掉該武器而得到銀兩。

### 3. 錦囊鋪

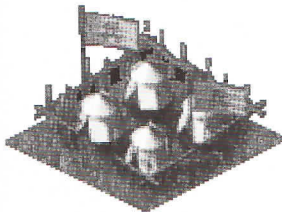


三國時代，智謀巧計十分地盛行，許多才智之士因為懷才不遇而潛藏修業，因而研發出許多的陰謀詭計，哦不！應該是奇謀妙計；再經由家庭代工縫製成錦囊之後，便批發到錦囊鋪來加以販賣。這些包裝好的錦囊妙計根據其效能而有不同的身價，你買回去後，只要拆開包裝即可使用。當然，使用的效果大都還得看您軍師的聰明才智了！

進入錦囊鋪之後，選取您想購買的計謀，老闆會告訴你該計謀的用途及效用，確定之後，該計謀即會出現在主公的計謀欄內；如果十個欄位都滿的話，就無法再購入任何計謀了！

請注意的是：主公身上的計謀沒辦法賣掉，只能用掉或是捨棄。錦囊鋪是不收這些二手的計謀。

### 4. 募兵處



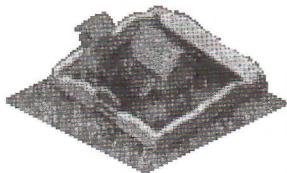
「士兵」是三國時代群雄爭霸最重要的力量，唯有足夠的兵力，才能攻地佔城、雄踞一方。您除了可從城市裡面徵兵之外，還有一個來源就是募兵處了。這裡通常由人力資源仲業者安排好待價而沽，準備從軍的人力，價格不是十分穩定，你可以挑準時機，賤買貴賣，有時還能賺上一筆。

進入募兵處後，可以看到目前募兵的行情，並要您選擇「招募士兵」或是「解甲歸田」，選擇任何一項，都會再出現一個調整介面，依據你目前銀兩或是士兵的數目讓你自行調整募兵或是退伍的人數。



### 5. 山寨

三國時代由於天下大亂，許多地方呈現無政府狀態，正是盜賊做沒有本錢買賣的最佳環境，各地方的盜賊佔山為寨，據地成王，向往來商旅強索過路費，有時還打劫富商、勒索綁票，壞事做絕、喪盡天良！

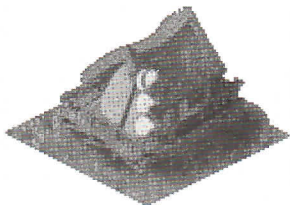


當然主公您兵強馬壯，是絕對不會把小小山賊放在眼裡的；不過萬一正值大戰過後，元氣損傷尚未恢復，又剛好惹上他們的話，可能還是破財消災就算了。

除了山賊會出來跟您要錢之外，經過山寨的時候，也有可能會有山賊來投靠你，或者您的士兵叛逃加入山賊。

### 6. 聚閒莊

人才濟濟的三國時代，賢才自然是很多，閒人卻也不少，這些或是懷才不遇的智者，或是在野的武將，其中當然也不乏那些沒什麼能力只是想出來混口飯吃的平庸之士。無論如何，如果您需才孔急的話，花些錢來這裡聘個人才回去總是有所助益的吧！

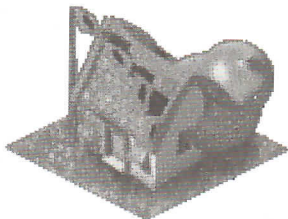


進入聚閒莊之後，每次可以看到四個閒人，看中哪一個直接以滑鼠左鍵選取他，他會告訴您需要多少錢才能買到他。如果有足夠的銀兩，並且選擇「錄取」的話，他將會成為您旗下的一員。

聚閒莊的閒人價格，多半是依照其能力來開價，但是最重要的還是他是否願意跟隨你，如果你的聲望值夠多而且又是他心目中理想的主公的話，那麼你只要花一點兒小錢就可以得到他；萬一他對你很感冒的話，你就必須花費高昂的代價才能換取他的加入。此外，每次進入聚閒莊，您只能挑選一個人。

### 7. 醫館

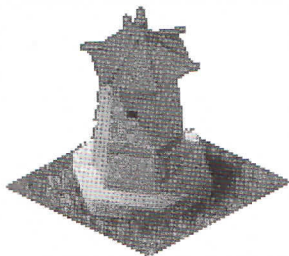
行軍作戰，傷亡自是難免，尤其您心愛的武將，一次單挑可能就損傷數十點的體力，萬一一個不小心，可能就這麼掛了，那可真是很不划算。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

進入醫館之後，只要在下方的武將列表中選擇需要治療的武將，再按「確定」即可。該武將立刻就可以活蹦亂跳，恢復健康了！

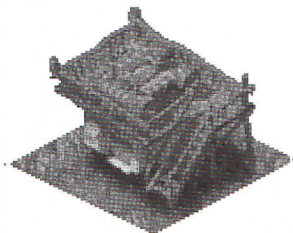
### 8. 藏經閣



指揮作戰，最重要的就是兵法了。藏經閣本來是少林寺總部開設的連鎖商店之一，專門蒐藏供應各類武功秘笈，但因應時代的潮流，搖身一變，成為專業的兵法租書店，提供各類珍藏的兵書給那些需要指揮作戰的將軍們閱讀。你可在這裡選擇書籍，讓您的武將惡補一下各種兵法知識，從而提昇他們指揮作戰的屬性，包括林戰、水戰以及陸戰值。

由於藏經閣空間狹小，到達藏經閣時，你只能指定一位武將進去。接著你可以看到藏經閣目前所陳列的書籍及其價格，請選擇想要閱讀的書籍，和尚分店長會告訴你這本書的效用。確定之後，先前您所選擇的武將即可閱讀該書，其相關屬性將會有所成長。

### 9. 機關房

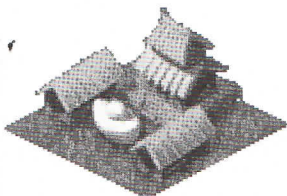


攻佔城池是統一天下過程中最重要的一件事，也因此攻城的機關就顯得特別重要。由於城市有其防禦能力，至少需要花費三四倍的兵力才能攻打下來，但是只要陣中擁有強力的攻城機關，攻城戰的時候就可以收到事半功倍之效。

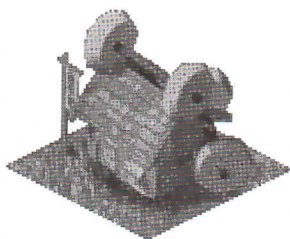
同樣您進入機關房時，工匠會展示十種攻城機關及其標價，當您選取任何一項機關時，他會告訴你該機關的用途及威力。確定之後，就可以得到這個機關。每個主公最多只有十個空間可以擺放機關，如果已經滿了，就無法再行購買。主公原有的機關是可以折舊再賣回去的。

### 10. 錢莊

富甲錢莊相當於現在的銀行，可以供你存款提款，如果你有存款的話，每個月還會付您利息。進入錢莊之後，只要調整選擇棒，就可以調整存款的金額了。



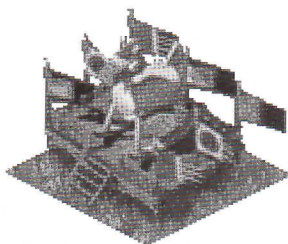
### 11. 武館



武館當然是練功學武的地方，雖然武力在千軍萬馬的戰爭中只能發揮微薄的力量，但在武將軍挑的時候，可是重要的不得了！

進入武館後，武師會告訴主公要學武功得花多少兩銀子，如果您覺得划算的話，只要在武將列表中挑選一個武將，選擇確定即可，該武將的武力值將有所提昇。每次進入武館，就算你的錢再多，也只能選一個進去練功。

### 12. 賽馬場



賽馬場常常舉辦三國名馬競技，包括赤兔、的盧、絕影……等馬匹，將在此較量速度，一分高下。你到達賽馬場時，可以下注賭哪一匹馬會勝出，賭對了就可以賺一筆，賭輸了也請忍住眼淚，不要哭泣。

進入賽馬場，可以看到已經有四匹馬正蓄勢待發，其下方分別列出四匹馬的名稱、上回名次、主公下注金額、目前所有人的下注總額以及該匹馬目前的賠率。由於賭

馬的人數眾多，各人的觀點又不太一樣，所以你可以發現每一匹馬的賠率都不一樣，通常越熱門的馬，其賠率就越低，也就是說即使您所下注的熱門馬跑出冠軍，賺的也不會太多，但是如果所押的冷馬勝出，就可以大賺一票了！

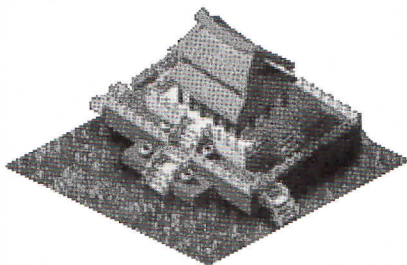
您可以根據每一匹馬上回的名次來判斷牠們目前的狀況，再觀察牠們的下注總額及賠率來決定究竟要怎麼下注。下注的方法，只要將銅幣狀游標移到欲下注的馬名欄位中，每按滑鼠左鍵一次即為下注 1000 兩，按滑鼠右鍵則是取消 1000 兩。您可以分別投注好幾匹馬，但每一匹馬最多只能押 9000 兩。決定之後，請選擇「買定起跑」，賽馬就會開始進行。結束之後，會自動計算輸贏，如果您勝了，就可以开开心心帶著銀兩繼續趕路了。

至於究竟哪一匹馬比較容易獲勝？可能需要玩者自己多多觀察了，雖然有所謂的熱門馬，但馬畢竟有高潮低潮，近況好壞才是能否獲勝的關鍵指標。不過賽馬場共有七匹馬，而每次只有四匹馬會出賽，也就是說，有些馬可能因為連續幾場沒有出賽，狀況已經大不相同了，上回的名次也不是獲勝的保證。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

### 二、皇宮



皇宮是漢獻帝所居住的宮殿，如果主公經過皇宮的話，可以得到 2000 兩黃金的賞賜；而如果停留在皇宮，則有可能得到更多的銀兩，也有可能一毛錢也拿不到，也可能發生聲望值提高或是降低的事件。

由於三國時代末期獻帝已遭擅廢，故本遊戲中第四個劇本將沒有皇宮這個場所，也就是說玩者將失去一個不錯的經濟來源，一切得靠自己努力了！

### 三、特殊事件

#### 1. 寶箱

行走的路上有可能出現一些寶箱，如果玩者剛好走到寶箱上，即可打開寶箱，而得到意外之財或是奇特的武器。

#### 2. 乞丐

路上除了寶箱之外，偶而也會看到一位乞丐，如果與他走到同一格的話，他將變身成為神秘人物並且給你某些好處。

#### 3. 龍捲風

有時候地圖上會有龍捲風出現，萬一玩者不幸走到龍捲風的話，則有可能發生不幸的事件，請小心為宜。

#### 4. 事件

當你走到空地的時候，有可能發生各式各樣的特別事件，這些事件有好有壞，除了軍師思考得到計謀是由智力來決定之外，其餘事件都是由程式隨機挑選出現。

### 四、與其他主公相碰

在路上萬一冤家路窄，與其他主公走到同一格時，雙方必須進行交戰，以決定哪一方必須退出本格；後走到該格的主公可以選擇「單挑」或是「野戰」，原在該格的主公一定要接戰，如果身邊沒有任何武將的話，將直接被判定敗戰。敗戰的一方將遠離原地。



# 第七章 錦囊

## 一、得到計謀

得到計謀的來源包括有軍師思考而來、孫子的傳人授你計謀、特殊事件得到計謀，以及走到錦囊鋪購買計謀。

要思考計謀，首先您必須任命一位軍師，視其聰明才智，有可能三不五時想出一些計謀給你使用。不過軍師思考計謀可是耗神傷力的，所以別以為軍師平常沒什麼事就不注意他的體力狀況。無論計謀從何而來，只要得到任何計謀，都會顯示在主公的計謀欄內，只要將短劍狀游標移到該欄的計謀牌處，稍停一秒，主畫面中就會出現該計謀的用途說明。

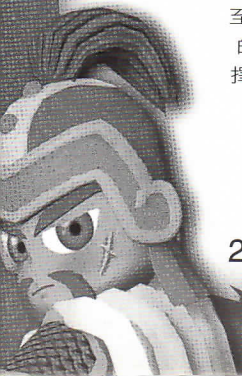
## 二、使用計謀

一定得先要指派軍師，才能使用計謀。你必須在主公資料介面中選擇「軍師」命令，在軍師選單中指定一個人擔任軍師即可。

任命軍師後，只要在計謀名稱處按下滑鼠左鍵，即可使用該計謀。不過由於每個計謀所使用的對象和時機各不相同，有時候是無法直接使用的，而是在適用時機出現的時候，會自動詢問玩者是否使用。

如果使用對象是其他主公的話，您必須等到和該主公走到同一個畫面時才能對其施用。而無論使用的對象是其他主公或是城池、道路，地圖畫面中，除了該計謀可以使用的目標對象呈現亮色之外，其餘不能使用的地方都會暫時暗下來，玩者請移動游標指向欲施展計謀的亮色目標，按下左鍵即可。而根據軍師智力的高低，計謀使用的效果可能有差異，也有可能會失敗，但是無論如何，施展計謀後，軍師的經驗值會上昇，而體力會消耗。

至於如果計謀太多，十個欄位無法負荷時，您可以在不重要的計謀牌按下右鍵，將會出現訊息詢問是否捨棄該計謀，選擇「是」之後，該計謀將會消失。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

### 三、計謀說明

本遊戲中的計謀共有45項，但是並非每一項計謀出現的機率都相同，有可能某些計謀是難得出現的，而有些計謀卻是常常可以買到或是得到。

各個計謀的名稱及其用途說明如下：

1. 以逸待勞：可以使自己在本回合原地停留。
2. 瞞天過海：可以讓自己本回合多行動一次。
3. 無中生有：乞求神明可獲得神明賜您一計
4. 虛張聲勢：可增加我方主公的聲望值
5. 暗渡陳倉：可讓您直接移到想去的地方。
6. 苟且偷生：可以選擇一名己方的武將，以恢復其體力。
7. 借屍還魂：可使戰死的武將復活，並且加入我方陣營。
8. 五穀豐登：可增加我方城市的人口數目。
9. 車水馬龍：可增加我方城市的金錢數目。
10. 草木皆兵：可增加我方城市的士兵數目。
11. 遠交近攻：可增加敵人對我方的友誼度。
12. 調虎離山：引誘對手走到您所指定的地方。
13. 美人計：敵方主公將在原地停留數回合。
14. 故步自封：可使敵方主公停留原地一次。
15. 借刀殺人：可以「借」得對手武將的武器。
16. 斧底抽薪：派人臥底盜取對手計謀。
17. 順手牽羊：偷取對手身上的銀兩。
18. 指桑罵槐：使敵方主公聲望值下降。
19. 一網打盡：使敵方全體武將體力值下降。
20. 欲縱故擒：將對手武將挖角過來。
21. 殺雞做猴：暗殺敵方武將，使其體力值下降。
22. 趁火打劫：放火燒掉對手的一項建設，並趁機奪得城內部份銀兩。
23. 隔岸觀火：放火燒掉敵方城內所有的建設。
24. 過河拆橋：破壞敵方城中的一項建設。
25. 混水摸魚：使敵人城中部份的士兵逃亡。
26. 反間計：使敵人城中部份的士兵投靠我方。
27. 偷龍轉鳳：可以獲得敵方城中的金錢。
28. 偷樑換柱：將對手和己方的城池互換。
29. 雞飛狗跳：使敵方城中人口減少。
30. 空城計：使對手不得攻佔本城，為期一個月。
31. 笑裡藏刀：使單挑的敵方武將防禦力減半。
32. 擒賊擒王：強迫對手接受我方的單挑，除非對方沒有武將。
33. 聲東擊西：使我方攻擊力加倍。



## 富甲天下2 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

- 34 退避三舍：敵人選擇攻城戰時，使敵人自動退兵。
- 35 城門失火：可使敵人城池的防禦力減半。
- 36 蓬筮生輝：使我方城池的防禦力加倍。
- 37 扮豬吃虎：強迫對手繳交過路費。
- 38 金蟬脫殼：經過他人城池不須給過路費。
- 39 反客為主：將敵人的城池據為己有。
- 40 關門捉賊：反制別人使用趁火打劫、或順手牽羊之計。
- 41 打草驚蛇：看穿對手身上之計謀，使其失效。
- 42 移花接木：使敵人計謀用在自己身上。
- 43 李代桃僵：將我方不幸之事轉嫁給對手承受。
- 44 落井下石：當對手遭難時，使其損失加倍，為期一個月。
- 45 拋磚引玉：賭場老闆會捐錢給您。



富甲天下2  
THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS II

製作群

執行總監 虞希舜  
程式設計 張文煒 胡智偉  
遊戲企劃 倪仲傑 徐歷強  
美術設計 江志煌 林佳欣 林長濤 葉辰智 廖文祺  
動畫製作 林長濤 郭敏祥  
技術支援 麥克熊  
平面設計 姜良燕  
手冊編寫 倪仲傑

遊戲測試 盧隆盛 林泰良 曹國明 楊文琪 吳昱晃 蔡維軒  
張宏文 陳朝勛 黃俊煒 張耀坤 林志全 陳文聰  
廖文祺 陳林昊 邱振銘

音樂設計  
將門獅子吼音樂製作集團

發行  
光譜資訊股份有限公司

