

歴史シミュレーションゲーム

三國志14

(Windows®版)

「武将 CG 追加ツール」ご利用ガイド

「武将 CG 追加ツール」に付随する「S14FaceTool_Readme_jp.txt」でより詳細な利用説明をご確認いただけます。

！ご利用の前にご確認ください



「武将 CG 追加ツール」は、Windows® 版の『三國志14』ランチャー画面から起動できます。

※PlayStation®4 版『三國志14』には対応しておりません。

最新のタイトルアップデートを適用することでボタンが追加されますぞ。

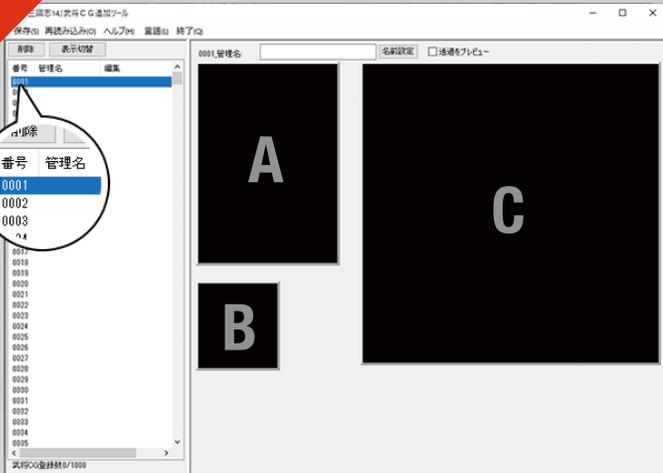
ボタンが無いヤツは
今すぐアップデートだ！

■注意事項

1. 本アプリケーションを使用中に、『三國志14』を起動した場合は、ゲームを終了するまで、保存は行えなくなります。
2. 保存した武将CGを使用している登録武将を、ゲーム中の「新武将登録」の「新武将データ出力」を用いて出力した場合、出力した武将の武将CGは特定の武将の武将CGに置き換わります。
3. サイズ小の武将CGは透過処理に対応していないため、背景に透過処理がされている画像を「透過を有効化」のチェックボックスにチェックを入れて取り込んだ場合、特定の別背景が合成されます。
4. このツールの不正利用、第三者に不快感を与える利用、当社が不適切と判断した利用、その他「三國志14 使用許諾契約書」の禁止事項に該当する行為を固く禁じます。そのような利用行為があった場合、このツールの利用を禁止させていただきますのでご了承ください。

顔CGの追加

STEP 1



左ウィンドウから編集する番号を選択すると、右ウィンドウに3つの画像表示域が表示されます。それぞれの画像表示域はゲーム内の以下のシーンで使用されます。

- A=イベントや武将詳細画面など (636×900px)
- B=出陣時などで表示される武将アイコン (512×512px)
- C=戦法発動時の武将スチル (1024×1024px)

STEP 2



いずれかの画像表示域をクリックすることで画像が読み込めます。まずはAの画像（イベントや武将詳細画面など）を読み込んでみましょう。

たまたま越後谷Pのキメ顔写真を入手したので、今回をこれを使って説明するとしましょう。

本人の許可取ってないらしいな！



STEP 3



Aの画像（イベントや武将詳細画面など）を設定しました。いずれかの画像表示域に画像を設定すると、他の画像表示域には武将のシルエットが表示されます。

ONE POINT Aの画像は腰から上でトリミングしてください。

STEP 4



続けて B (武将アイコン) の画像表示域をクリックして画像を設定します。

ONE POINT B の画像は円形のガイド内に顔が収まるように調整してください。

画像表示域を右クリックすると最後に選んだ画像を問答無用で読み込むことができます。



STEP 5



最後に C (戦法発動時) の画像表示域をクリックして画像を設定します。

ONE POINT C の画像は胸から上でトリミングしてください。

STEP 6



すべての画像を設定したらメニューの「保存」ボタンで保存してください。

保存が完了すると、左ウィンドウ内の [編集] の項目が「!」から「○」に変わり、ゲーム内で使用可能になります。

ONE POINT 「管理名」に名前を入れるとデータ管理の際に便利です。また、「透過プレビュー」にチェックを入れるとゲーム内での透過の状態を確認できます。

ゲーム内への取り込み

STEP
1



ゲーム本編のスタートメニューから【編集機能】 - 【新武将登録】 - 【新武将作成】と進み、新武将の作成画面で「顔変更」ボタンをクリックしてください。

STEP
2



いちばん右の「取込」タブを選択すると、自分で作成した武将 CG を選ぶことができます。

STEP
3



通常の新武将作成と同様に、名前や能力、戦法などを設定してください。
作成した武将は、武将設定画面からゲームに登場させることができます。



思い思いの能力を与えてゲーム内で大活躍させようぞ。

「魅力」が少し低くないか？