

Rising Sun

どうしても困ったときは

返信用封筒（君の住所、氏名を書いて62円切手をはったもの）を同封のうえ、
くわしい質問内容を書いて郵送して下さい。ハガキや電話でのご質問はご遠慮下さい。

宛先 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

ビクター音楽産業株式会社「ライジング・サン」係

企画・制作・発売：**ビクター音楽産業株式会社**

制作協力：A wave, INC./APRINET

© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

© 1992 NEC TECHNOLOGIES, INC.

NEC
system

REAL-TIME
SIMULATION GAME

Rising Sun

CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine



このたびは、ビクター音楽産業株式にお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は、大切に保管してください。

●セット時の注意

- ①まずINTERFACE UNITとCD-ROM²、PC Engineが正しく接続されているかどうか確認してください。
- ②CD-ROMディスクを楽しむためには、システムカードが必要です。CD-ROMディスクをCD-ROM²に、システムカードをPC Engine本体にしっかり差し込んだのちに、INTERFACE UNIT、PC Engine本体の順にスイッチを入れてください。
- ③また、PC Engine本体のスイッチを入れたままシステムカードの抜き差しを行うと、PC Engine本体及びINTERFACE UNITの故障の原因になりますので、絶対に行わないでください。
- ④CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトルなどが記されている面）が上になるようにCD-ROM²にセッティングしてください。



- ⑤CD-ROMシステムが正常に作動している場合は、写真のような画面が最初に表示されます。この画面が表示されない場合は、INTERFACE UNITについている「取扱説明書」を参考にしながら、操作方法にまちがいがいなかどうか確認してください。

●CD-ROMディスク保管上の注意

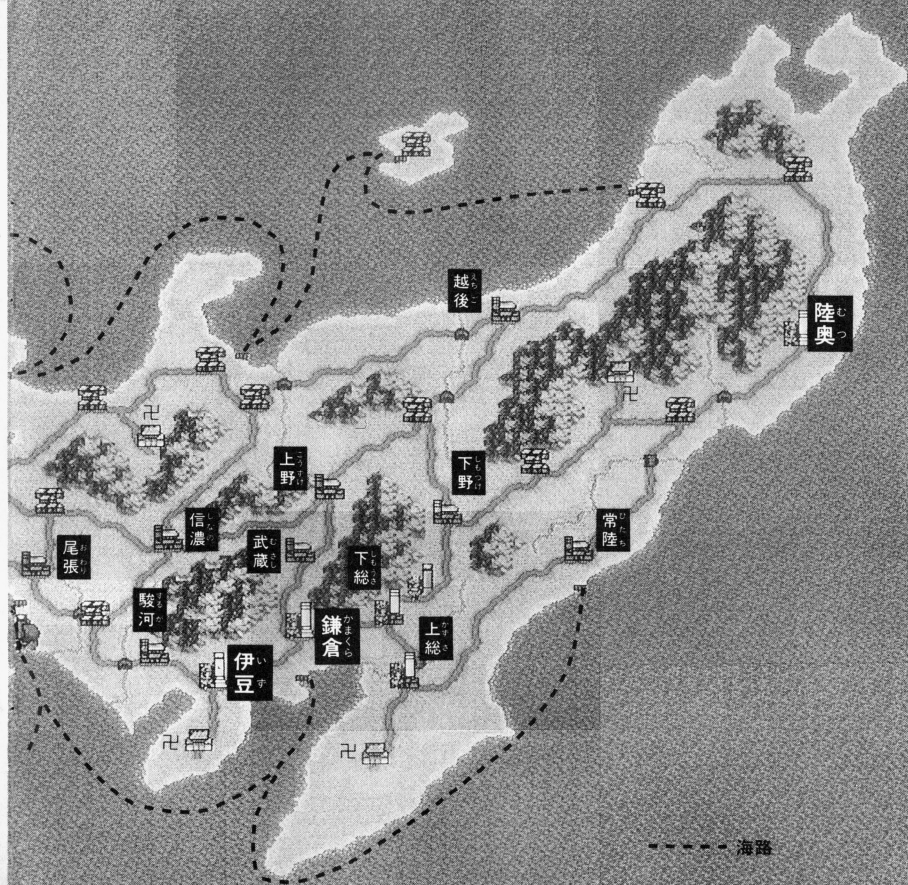
- ①信号の読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。
- ②CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。
- ③レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字もじを書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。
- ④プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

CD-ROMディスクは、**CD-ROM²SYSTEM** 専用のゲームソフトです。

★CD-ROMディスクは普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。コンピューター用のデータがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。

☆万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

☆このディスクを無断で複製すること、及び貴貨業に使用することを禁じます。



● マップ全体図



◆◆◆◆◆ INDEX ◆◆◆◆◆

ゲームを始める前に〈予備知識編〉

- ゲームの概要…………… 2
- 武将キャラクターとゲームの目的…………… 2
- アイテム…………… 4
- 武将の種類…………… 6

ゲームの進め方〈実戦編〉

- ゲームの始め方…………… 6
- 画面の説明…………… 6
 - マップ画面…………… 6
 - インフォメーション・ボックス…………… 7
 - 武将命令画面・コマンドの説明…………… 8
 - 戦闘場面：合戦…………… 11
 - 馬追い/城攻め…………… 13
 - 忍者アタック/防戦…………… 14
 - キー操作早見表…………… 15
 - メニュー画面…………… 16
- その他の解説…………… 16
 - 兵の休養と補充…………… 16
 - 自軍武将の遭遇と連合…………… 16
 - 総大将の後継者…………… 17
 - 武将の独立と反乱…………… 17
 - 武将の出現…………… 17
 - パラメーターについて…………… 17

ゲームの情報&ヒント〈知識編〉

- ある戦いの記録…………… 18
- 困ったときには (Q&A)…………… 19
- マップ全体図…………… 20

ゲームを始める前に〈予備知識編〉

●ゲームの概要

今からおよそ850年前、日本は激動の時を迎えていました。それまで政治を担ってきた貴族の時代が終わり、武士が実権を握る時代へと大きく変わり始めていたのです。中でも、当時すでに武士としてある程度の力を蓄えていた源氏と政治にたけた平家の争いは熾烈を極めました。この「ライジング・サン」は、その源氏と平家そして朝廷をも巻き込んだの大抗争を元に制作されたシミュレーションゲームです。

このゲームではゲーム中も時間が刻々と経過していくリアルタイム・システムを採用し、また、敵との交戦シーンにはアクションゲームを取り入れて、かつてない臨場感を実現しました。

シナリオは「源義経」「源頼朝」「平清盛」の3パターン。プレイヤーは選んだ武将として、戦闘や城、街の占領を繰り返し、それぞれの目的を達成しながら自分だけの歴史を切り開いていくことになります。このゲームで自分だけの歴史を存分に切り開いて下さい。

*ゲームの性格上、一部内容が歴史上の事実とは大きく異なっていますのでご注意下さい。

●武将キャラクターとゲームの目的

プレイヤーが選択することができる武将は次の3人。
武将によってゲームの目的も異なっています。

みなものよりと
源頼朝

源義朝の息子である頼朝のねらいは源氏復興と父の仇討ちです。もちろん父を殺した清盛は最大の敵となります。

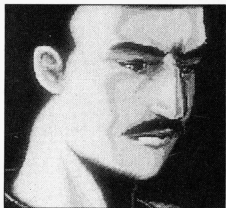
勝利条件は次の通り。

1. 3種の神器を後白河法皇に届けること。
2. 安徳天皇を清盛から救い出して法皇の下へ送り届けること。
3. 清盛軍の武将をすべて倒すこと。

頼朝はゲーム開始時、すでに3種の神器のひとつ「まが玉」を持っているのでまずこれを法皇に届けることを目指します。

条件をすべて満たすと勝利となりますが、それまでの展開によっては新たな目的が発生することもあります。

ゲーム開始時、頼朝軍の武将は頼朝、義経、北条時政、三浦義明、上総広常、千葉常胤の6人です。



劣はしているものの兵数は減っていない。そこで「城攻め」を命令、そして占領成功。が、かなりの兵を失ってしまった。城で休ませて兵の回復をはからねばならない。

次は豊後(ぶんご)に山賊秀遠が到着。こちらにも兵数が多いので占領を試みる。なんとか成功。兵を休ませて回復をはかる。

敵はかなりあせっているようだ。ふたたび忍者を送り込んで来た。前よりかなり強力だ。なんとか切り抜けること、今度は木曾義仲(きそよしなか)が自害…。

知盛(とももり)が伊予(いよ)に到着。これも兵数が多いのでなんとか占領成功。同様に城で休ませる。

さあ、これで西日本はほぼ押さえることができた。いよいよ源氏の支配する東日本へ攻撃を開始する!!

まず、駿河城内で待機させておいた山木兼隆(やまきかねたか)と大庭景親(おおばかげちか)を連合させ大将の大庭に伊豆(いず)攻撃を命令。

ところが道中、敵大将頼朝と遭遇してしまっ。はじめての合戦の相手が頼朝とは運がいい!!

もし、この合戦に勝利し、逃げる頼朝を倒すことができれば3種の神器のひとつ「まが玉」が手にはいるはずだが…。

ここで記録は終わる。この清盛の戦略が正しいのかわかれない。それを判断するのは新しい歴史の創り手である君自身だ。成功を祈る。

(ここに掲載したのはあくまで戦いのひとつの例です。このまま同じ戦略をとっても同じ結果になるとは限りません。)

●困ったときには(Q&A)

Q: 連合部隊を作るときの注意はありますか?

A: 大将には各技量レベルの一番高い武将を選ぶことです。合戦のときに大将の技量が大いに影響します。また、移動する場合の連合は4人が限度ですが、一ヶ所に滞在する場合(街、城、寺)などにはこの制限はありません。

Q: 主な武将のゲーム開始時の位置を教えてください。

A: ゲーム開始時の武将たちの位置は次の通りです。

清盛軍: 清盛(摂津)、宗盛(備前)、知盛(但島)、重衡(摂津)、佐竹秀義(常陸)、大庭景親(駿河)、山木兼隆(駿河)、山賊秀遠(肥後)

頼朝軍: 頼朝(伊豆)、義経(陸奥)、北条時政(伊豆)

三浦義明(鎌倉)、上総広常(上総)、千葉常胤(下総)

平家軍: 足利俊綱(下野)、桜庭良遠(土佐)

源氏軍: 熊谷直実(上野)、木曾義仲(信濃)、源範頼(尾張)、河野通清(伊予)

* 義経でゲームを進める場合のみ鎌倉と伊豆の武将が入れ替わり、頼朝(鎌倉)、北条時政(鎌倉)、三浦義明(伊豆)となります。

Q: アクション・ゲームの「馬追い」「忍者アタック」のコツを教えてください。

A: コツはありません。練習あるのみです。ただ「馬追い」の場合、敵の武将に斜め後ろから近づくこと相手に一番近づけるようです。また、プレイヤー・キャラクターを自軍の城へひんばんに戻し、兵力をたえず100%近くしておくこと万一忍者の攻撃を受けても長く耐えられるでしょう。

Q: プロログ・アニメに名前が出てくる

「もちひとおう」とはどんな人ですか?

A: 「仁王(もちひとおう)」は後白河法皇の実子です。自分を疎外(そがい)した平家を嫌って源氏寄りの行動が目立ち、ついに1180年、頼朝をはじめとする源氏の武将達に平家打倒の令旨(りょうじ) (皇太子などの命令書) を送って拳兵を促し、自らも拳兵します。本人はほとんど宇治で平家軍に追いつめられ戦死してしましますが、この令旨(りょうじ) で決起した頼朝など源氏の武将達は日本のあちらこちらで戦いのろしを上げ、徐々に平家軍を追いつめた末、1185年、有名な壇の浦(だんのうら)の合戦をもって平家を滅亡させ、源氏の時代を迎えることになりました。

マップ上で城、街、寺、御所に軍が滞在すると兵力、兵数が回復します。

各場所での回復力（1日（実際には10秒）に兵数、兵力それぞれが回復する数値）は右の通り。

複数の武将が同時に滞在した場合には回復力が均等に分配されます。（割り切れないときは切り上げ）例えば2人の武将が回復力8の重要拠点(城)に滞在した場合、それぞれの武将のひとり当たりの回復力は4となり、兵数、兵力ともに4ずつ回復します。

ゲーム開始時の各武将の兵数と兵力は右の通り。（兵数/兵力）

頼朝軍	50人/70%	源氏軍	40人/80%
清盛軍	50人/70%	平家軍	40人/70%

城や街も独自の兵を持っています。

（寺、御所には兵はいません。）

ゲーム開始時の兵数と兵力は右の通り。

城	兵数	16~36人	街	兵数	8人
	兵力	100%		兵力	100%

（詳しくはインフォメーション・ボックスを参照して下さい。）

	回復力
城	4（兵数、兵力）
重要拠点(城)	8（兵数、兵力）
街、寺、御所	4（兵力のみ）

ゲームの情報&ヒント<知識編>

●ある戦いの記録 ぼくの戦い~清盛の場合~by 柿ノ本ゆう

清盛はこれほど大規模な戦いになろうとは夢にも思っていなかった。しかし、戦いのひびが切って落とされたからには、平家の存亡をかけたこの戦いに絶対に負けるわけにはいかない。

まず清盛は全国の武将を調べた。そして、平宗盛(むねもり)などすべての清盛軍の武将たちに自城への入城を命じ、来るべき激しい戦いに備えさせた。入城させないと兵が回復しないからだ。

そんな折、急な知らせが入った。敵の大將頼朝が駿河に攻め込んだという。早速、駿河城の援軍として「防戦」に入る。日頃鍛えた弓の技で敵を圧倒、退却させることができた。

次はなんと、あせった敵が忍者を送り込んで来た。なかなか手ごわいがやられたら終わりだ。必死で戦い何とか切り抜ける。一息ついてると熊谷直実(くま

がいなおさね)が自害したという知らせ。忍者を送り込んだのが熊谷(くまがい)だったとは…。

清盛は全国の武将配置を検討した結果、西日本をまとめてしっかりした体制を築き上げ、その上で東に勢力を持つ源氏軍に挑むという戦略を立てた。

そして、いよいよ兵を挙げる日がきた。時に1180年6月9日。

まず、清盛は但島(たじま)の知盛(とももり)に四国の河野通清(こうのみちきよ)を討たせること、備前(びぜん)の宗盛(むねもり)には周防(すおう)の城を、九州肥後(ひご)の山崎秀遠(やまがひでと)には豊後(ぶんご)の城をそれぞれ占領させることを決定し、行軍の命を出した。

一番最初に目的地にたどり着いたのは周防(すおう)に向かった宗盛(むねもり)。兵は長旅のためかなり疲

みなもとのよしつね 源義経

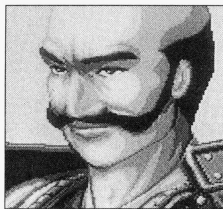


頼朝と同じく義朝を父に持ちながら、わずか1才の時に父を殺されてしまったため各地を転々とし、ようやく藤原秀衡の庇護を受け彼の領地、陸奥で母、常盤御前とともに暮らしていました。その地で兄、頼朝挙兵の知らせを聞き、父の仇討ちのため自分も兵を挙げる決心をします。とりあえず目指すのは鎌倉の頼朝に会うこと。そこで頼朝から「まが玉」を法皇に届けることと頼朝軍の一部の武将(三浦義明、上総広常、千葉常胤)の指揮をとることを言い付けられ本格的に戦いが始まります。

勝利条件は頼朝と同じ

ですが、義経の場合にはすべての条件を満たすと必ず新たな目的が発生します。3人の中では一番難易度が高く、かなり苦しい道のりとなるでしょう。

たいらのきよもり 平清盛



彼は朝廷での地位を確固たるものとするため、自分の孫(高倉天皇と清盛の娘、建礼門院徳子の間に生まれた子)をわずか3才で強引に天皇として即位させました。しかし、清盛の勢力があまりに強くなることに危機をいだいた後白河法皇はこの安德天皇の即位を正式なものとは認めようとしません。そこで清盛は法皇が承認せざるを得ないような状況を作り上げるため活動を始めます。

勝利条件は次の通り。

1. 3種の神器をすべてそろえること。
2. 対抗勢力の頼朝をはじめとする源氏軍を全滅させること。
3. 摂津の城(安德天皇がいる)を所有していること。

条件をすべて満たし、法皇に謁見すると勝利となります。

ゲーム開始時、清盛軍の武将は清盛、宗盛、知盛、重衡、佐竹秀義、大庭景親、山木兼隆、山崎秀遠の8人です。

3人の中では難易度が一番低いの、不慣れな人はこの清盛からはじめるのがよいでしょう。

● アイテム

勝利に必要なアイテムは全部で4つ。

武将キャラクターによってはゲーム開始時すでに所有しているものもあります。

しゅ じん ぎ 3種の神器

天皇の即位に絶対に必要な3つのアイテム。どの武将キャラクターにとっても、すべての神器をそろえることが目的のひとつです。

刀 剣	まが玉	鏡
ゲーム開始時には清盛が所有。これを手に入れるには清盛を倒さねばなりません。	ゲーム開始時には頼朝が所有。清盛がこれを手に入れるには頼朝を倒さねばなりません。義経の場合には鎌倉の頼朝と会えるだけで手に入れることができます。	ゲーム開始時には清盛の息子、宗盛が所有。源氏側がこれを手に入れるには宗盛を倒さねばなりません。一方、清盛にとっては宗盛が倒されない限り実質的に自分で所有していることと同じです。また万一、宗盛が倒されても宗盛を倒した武将を倒せば再び取り戻すことができます。

あん くとく てんの う 安徳天皇



高倉天皇と清盛の娘、建礼門院徳子との間に生まれた子供。後白河法皇は摂津の城（清盛の本拠地）にいる安徳天皇を手元に引き取って自分の手であらためて正式に即位させたいと考えています。

頼朝や義経にとっては摂津の安徳天皇を後白河法皇の下に送り届けることが目的の一つとなりますが、そのためにはまず摂津城を攻め落とし、その後、京都御所へ行って法皇と謁見しなければなりません。

清盛は摂津の城を攻め落とされない限り安徳天皇を保護していることになります。万一、摂津の城が攻め落とされたとしても、再び城を取り戻せば安徳天皇も取り戻したことになります。

総大将の後継者

敵の総大将が死亡してもまだ敵の武将が残っている場合には、そのうちのだれかが後継者となって総大将を引き継ぎます。例えば清盛死亡の場合、宗盛がいれば宗盛、宗盛がいなければ清盛の息子たちのだれか、息子がいなければ他の武将が後を引き継ぎ総大将となります。

武将の出現

戦いが長引き、次々に武将が倒れていくと、新たな武将が拳兵し戦いに参加してることがあります。メッセージには絶えず注意しましょう。

パラメーターについて

ゲーム中、知ることのできるパラメーターは次の通りです。

ゲームでは、このパラメーターだけでなく、偶然性、自然状況、武将の運、相性など様々な要素が加味され判断されます。

武将の技量レベル（0～4の5段階評価）

武将命令画面の旗で現在のレベルを知ることができます。また、観兵コマンドの中の「技量の移行」コマンドでレベルのやりとりができます。

剣 術	弓 術	攻城術
刀を使った戦闘での強さ。 合戦でレベルが上下します。	弓で矢を射る時の早さ、正確さ。 防戦でレベルが上下します。	城攻めの技術。 城攻めでレベルが上下します。

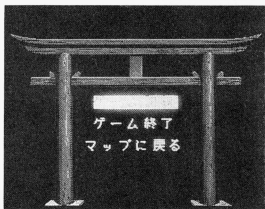
兵数と兵力 インフォメーション・ボックスで現在のレベルを知ることができます。

兵 数	兵 力
ひとりの武将が所有する兵の数。 (0~100人)	武将や兵の体力や士気の高さ。 (0~100%)

武将の独立と反乱

自軍の武将の中に総大将（頼朝軍なら頼朝、清盛軍なら清盛）の技量レベルを上回った武将がいる場合、その武将が自軍を離れて独立したり、敵に寝返ったりすることがあります。その場合にはメッセージで、独立した、反乱を起こしたなどの情報を得ることができます。また、技量が総大将を上回っているながら独立も反乱も起こさない武将でも、敵の勧誘には乗りやすくありません。自軍の武将といえども油断することなく絶えずチェックし、独立や反乱を起こしそうな武将に対しては「観兵」コマンドの中の「技量の移行」コマンドを利用して技量レベルを調整しこれを防ぎましょう。寺の僧がこの辺の情報を知っていることが多いようです。

4 メニュー画面



マップ画面表示中に(RUN)ボタンを押すとこのメニュー画面を呼び出すことができます。この画面ではゲームのセーブや終了に関するコマンドを選択します。選択できるコマンドは次の通り。

ゲーム記録

ゲームデータをセーブします。なお、セーブは1回分しかできませんので、同じゲームで2度目のセーブをすると前のデータは更新されてしまいます。

ゲーム終了

ゲームを終了します。(リセットしてもゲームを終了することができます。リセットは(RUN)ボタン+(SELECT)ボタンで行ないます。)

マップ画面に戻る

通常のマップ画面に戻ります。

● その他の解説 兵の休養と補充

マップ上を移動するにつれて軍は消耗します。戦いがあれば兵の数もかなり減っているでしょう。そんな時、マップ上の城、街、寺および御所に滞在することで、消耗した軍を回復させることができます。

回復の条件

城 …自軍の所有する城でのみ回復させることができます。

兵数と兵力の両方を回復します。

寺 …兵力のみ回復します。

御所・街…兵力のみ回復します。

(御所で法皇との会見を断られても回復は可能です。)

自軍武将の遭遇と連合

自軍の武将同士が移動中に会うことがあります。その場合、マップ上の遭遇した位置で武将がフラッシュし、メッセージ・エリアに遭遇した武将(連合部隊の場合は大将)の名前と「連合させますか? (はい/いいえ)」のメッセージが表示されます。選択は キーと ボタンで行なって下さい。

「はい」を選択した場合には、次に連合した時の大将を決定します。大将決定後は大将になった武将がそれまで向かっていた場所に向けて連合軍となって行軍を開始します。ただし、部隊にプレイヤー・キャラクターがいる場合には自動的にプレイヤー・キャラクターが大将となって行軍を再開するので、大将の選択は省略されます。

「いいえ」を選択した場合あるいは ボタンが押された場合には、それぞれの武将は最初の目的地に向けて行軍を再開します。

連合できる武将の数は最大4人です。したがって、出会った双方の武将数が合わせて4人を超える場合(2人の連合部隊と3人の連合部隊が出会った場合など)には連合できず、メッセージ表示することなくすれちがってしまいます。

(注) 連合部隊として移動する場合、連合する武将の数は最大4人ですが、街、城などに滞在する場合にはその制限を受けません。何人でも集まることができます。

● 武将の種類

このゲームに登場する武将はだいたい次の4タイプに分けることができます。また、ゲーム中には所属によってその武将のかぶとや旗が()内のように色分けされています。

頼朝軍に属する武将(白)	清盛軍に属する武将(青)
源氏一族のうち頼朝に従う武将。頼朝でプレイしている時にコントロールします。義経でプレイする時は頼朝に代わってこの中の一部をコントロールすることになります。	平家一族のうち清盛に従う武将。清盛でプレイする時にコントロールします。
源氏一族の武将(灰色)	平家一族の武将(水色)
源氏の一族ではあるが、頼朝の指揮下に入っていない武将。頼朝軍との交渉によって頼朝軍に参入することがあります。	平家の一族ではあるが、清盛の指揮下に入っていない武将。清盛軍との交渉によって清盛軍に参入することがあります。

(義経軍は頼朝軍と同じ白で表わされますが、展開によって義経軍だけが赤にも変わります。)

源氏一族や平家一族の武将は、ごくまれに、それぞれ逆の軍勢に寝返ることもあります。

それぞれの武将キャラクターに属する(プレイヤーがコントロールする)武将は最大8人です。これを超える数の武将を配下に収めることはできません。

* 自軍の武将の死亡について

自軍の武将が死亡するのは

- ① 3回連続で合戦に敗北した時に兵数が0だった場合。
- ② 忍者アタックにおいて敗北した場合。(総大将のみ)の2通りです。

ゲームの進め方〈実戦編〉

●ゲームの始め方

ゲームはまずオープニング・アニメーションから始まります。
ここではゲームの時代背景が詳しく説明されています。終了したら「RUN」ボタンを押して下さい。
(アニメ・シーンを飛ばす時は「RUN」ボタンを押して下さい。)

次にタイトル画面が現われます。

ここでは「開始」「継続」の選択をします。

初めての時や新たにゲームを始める時は「開始」を選びます。(セーブしたところから始める時は「継続」) ⊕キーで選び「RUN」ボタンで決定です。

次に武将キャラクター選択画面で自分がプレイする武将を選択します。

(この武将を以後「プレイヤー・キャラクター」と呼びます。)

それぞれの武将のプロローグ・アニメが流れた後、マップ画面が表示されいよいよ戦いがスタートします。コントロールすることができるのは選択したプレイヤー・キャラクターに属する武将全員。時には連合し、時には新しい武将を自軍に引き入れ、最大8人の武将を操りながらそれぞれの目標に向かってゲームを進めていきます。(ゲーム開始時の顔ぶれについては「武将キャラクターとゲームの目的」の項参照)



●画面の説明

ゲーム中に現われる画面は4つです。
画面別に内容や操作方法を説明します。

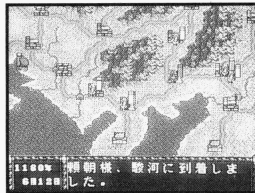
1 マップ画面

このゲームの基本となる画面です。

上部は日本のマップ、下部はメッセージ・エリアです。

マップは ⊕キーで上下左右にスクロールさせることができます。また、①ボタンを押すことでインフォメーション・ボックスを呼び出すことができます。(インフォメーション・ボックスの項参照)

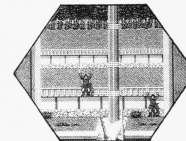
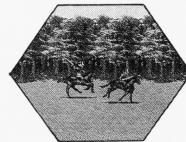
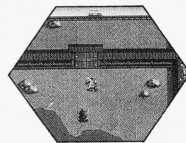
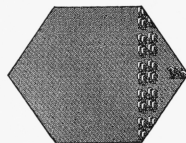
メッセージ・エリアは左側に現在の年月日、右側に全国各地の戦闘や武将に関する情報が刻々と表示されていきます。メッセージは5秒間表示されメッセージ表示中はマップ上の動きと時間の経過が停止します。その際、①ボタンあるいは②ボタンを押すと5秒を待たず通常のマップ画面に戻ることができます。



キー操作早見表

(操作説明用)

合戦	①ボタン… 大将への命令の決定 ②ボタン… 戦闘の中断&再開 RUN ボタン… 使用しません。 SELECT ボタン… 使用しません。 ⊕キー… 命令対象部隊(上下)、コマンド(左右)の選択
城攻め	①ボタン… 刀を振ります。 ②ボタン… 進行方向に矢を放ちます。 RUN ボタン… 使用しません。 SELECT ボタン… 使用しません。 ⊕キー… 武将の向きの変更&移動
馬追	①ボタン… 刀を振ります。 ②ボタン… 刀を振ります。 RUN ボタン… 使用しません。 SELECT ボタン… 使用しません。 ⊕キー… 馬に乗った武将の移動行為
忍者アタック	①ボタン… 刀を振ります。 ②ボタン… 刀を振ります。 RUN ボタン… 使用しません。 SELECT ボタン… 使用しません。 ⊕キー… 刀を左右に移動させます。(上下は使用しません)
防戦	①ボタン… 矢を放ちます。 ②ボタン… 矢を放ちます。 RUN ボタン… 使用しません。 SELECT ボタン… 使用しません。 ⊕キー… 窓の弓を移動させます。



忍者アタック

敵の放った忍者がプレイヤーキャラクターの武将を突然襲うことがあります。そういう時には、この「忍者アタック・アクションゲーム」が自動的に始まります。忍者はこちらの命を奪うまでは絶対に引き下りませんので、まさに殺るか殺られるかのゲームです。どちらかが倒れるまで終わることはありません。この忍者による攻撃は敵が焦った場合に送りこんでくることが多く、自軍の勢力が強くなって所有する城が増えてきた時には注意が必要です。

忍者は手裏剣で攻撃しながら近づき、最も近づいたところで上にジャンプし（この時画面から消えます。）下りてくる時に刀を抜いて斬りつけてきます。プレイヤーはこれに対抗するため画面に現われる刀を ←キー で左右に動かして手裏剣を避け、忍者がジャンプして下りてくる瞬間をねらって斬ります。刀を振る時には ①ボタンか ②ボタンを押して下さい。手裏剣

を刀で受けた瞬間にタイミングよく ①ボタンか ②ボタンを押すと手裏剣が忍者の方へはね返り、忍者を倒すこともできます。

画面左上の小さいボックスは武将の耐久力を表わしています。この耐久力は兵力に基づいて決まるもので、このボックスの数だけ手裏剣を受けても耐えることができます。

忍者はひとりとは限りません。ひとりを倒しても続けられて 2 人目、3 人目と襲ってくる場合があります。



防戦

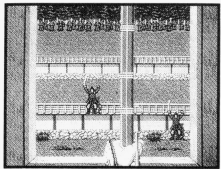
自軍の武将が滞在する城が敵に攻められた時、この「防戦・アクションゲーム」が始まります。プレイヤーは城の窓から矢を放って侵入してくる敵兵を倒します。ここでできるだけ多くの敵兵を倒しておくと、城の警備隊が敵と戦う際に、敵兵の数が減った分だけ有利に展開するようになります。その攻防戦はこのゲーム終了後コンピューター処理され、結果だけがメッセージで知らされます。

画面には城壁の向こうに並ぶ足軽と時々戦闘の様子を見るために足軽のそばを横切る敵の武将が現われます。ゲームはこの武将の足軽への合図でスタートし、敵の武将が退却を命じるか、城壁の向こうの足軽が城に全員突入していなくなるまで続きます。

プレイヤーは城の窓の弓を ←キー で移動させ、照準のX印を侵入してくる足軽に合わせてタイミングよく ①ボタンか ②ボタンを押し、矢を放ちます。矢は放つ

と自動的に次の矢がつかえられます。

この時、防戦する武将の弓術レベルが高いほど弓の動きが素早くなり、敵をねらいやすくなります。攻められた城に複数の武将が滞在していた場合には、弓術レベルが最も高い武将が防戦を行います。（同レベルの武将がいる場合はランダムで決定）防戦を 3 回連続で成功すると武将の弓術レベルが 1 ランク上がり、3 回連続で失敗すると 1 ランク下がります。



メッセージはその内容によって次のように色分けされます。

青 …… 自軍の武将の死亡	紫 …… 自軍に関わりのない戦闘及びその結果
水色 …… 自軍以外の武将死亡	黄 …… 自軍内で起こった挙兵、独立及び反乱
赤 …… 自軍に関わる戦闘及びその結果、 自分に対する忍者アタック	緑 …… 自軍以外で起こった挙兵、独立及び反乱
	白 …… 上記以外のメッセージ

メッセージを見た後すぐそのメッセージを消したい場合には ①ボタンあるいは ②ボタンを押して下さい。

エリアに表示される年月日は10秒が1日の割合で経過し、各シーンのグラフィックもその季節に応じたものに変わります。

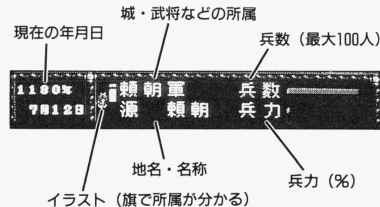
インフォメーション・ボックス

マップ画面で ①ボタンを押すと、メッセージ・エリアに「インフォメーション・ボックス」が現われます。このボックスには敵味方に関係なく武将や城の名称、それぞれの兵数、兵力などが表示されます。また、(SELECT) ボタンで他の武将や城の情報を表示を切り替えることができます。

通常のマップ画面に戻る時は ②ボタンを押して下さい。

インフォメーション・ボックス表示中に何か事件が起きた場合には、自動的にボックスの表示を中断し、その事件に関する情報を表示します。

自軍の武将に命令を与える場合にはその武将のインフォメーション・ボックスを表示させた状態で再び ①ボタンを押し武将命令画面を呼び出します。自軍に属さない武将の場合には ①ボタンを押しても画面は変化しません。



(注) この時代の城は武家屋敷風のものが多く、このゲームでもほとんどは武家屋敷風の城になっていますが、全国に4つある重要な城だけは他の城と区別しやすいようにあえて普通の城の形にしてあります。



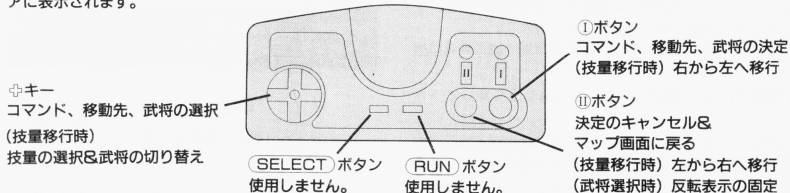
2 武将命令画面

自軍の武将のインフォメーション・ボックスを表示させた状態で①ボタンを押すと武将命令画面が現われます。また、マップ上で自軍の武将と自軍以外の武将が遭遇した場合には自動的に武将命令画面に切り替わります。マップ画面に戻る時は、②ボタンを押して下さい。

陸路移動中には①ボタンを押すことで武将命令画面を呼び出すことができますが、水路移動中は海上で敵軍と遭遇した時以外この画面は現われません。

コマンドの説明

この画面で選択できる主なコマンドは次の通りです。それぞれの場面に応じたコマンドがメッセージ・エリアに表示されます。



行軍

現在の位置から道や水路でつながったとりの城、街、寺などに移動します。複数の武将が同じ地点に存在する場合には、このコマンドを選択した後移動させる武将を選択します。

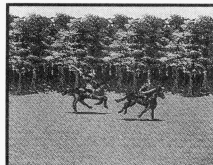
十字キーで武将名リストの中の目的の武将名を反転表示させ①ボタンで決定します。複数の武将を連合部隊として移動させる場合にはこの時に②ボタンで反転表示を固定し、十字キーで次の武将選択を行ないます。すべての武将が反転表示されたら①ボタンで決定し次の選択へ移ります。複数の武将を指定した場合には、連合部隊の大将を決定しなければなりません。選択方法は武将選択と同じです。(大将の技量レベルは戦闘に大きく影響します。)

なお、連合部隊にプレイヤー・キャラクターがいる時は自動的にその武将が大将となります。武将選択が終わるとマップ画面に切り替わり、今度は移動先を決定します。マップ上で白く点滅する移動可能な場所の中から移動先を十字キーで選び①ボタンで決定して下さい。現在の位置に武将が一人居ない場合は、武将選択、大将選択が省略され、コマンド選択後、すぐにマップ画面での移動先決定になります。このコマンドは移動中の武将が存在しても使えます。

馬追

プレイヤーが馬に乗っている武将をコントロールして、岩、木、茂みなどの障害物を選び、抵抗する敵兵を倒しながら、馬で逃走する敵の武将を倒すゲームです。敵が複数の武将の連合部隊だった場合には、敵軍の大将を除く武将全員の中からランダムで選ばれた武将ひとりを追いかけることになります。敵兵をあまり倒せなかったり、障害物にぶつかって落馬してしまっただけの場合には、馬追い失敗となり敵武将に追いつくことなくゲームは終了します。なお、撤退する敵部隊の兵数が10人以上の場合には、馬追いするとかえって危険なので「馬追い」は起こりません。

武将は十字キーで移動させます。また、①ボタンか②ボタンを押すと右手に持った刀を振り回し敵に斬りかかることができます。



ゲームが終了すると結果のメッセージが表示され、マップ画面に戻って、マップ上で何か命令を受けていた場合にはその命令を再び実行します。

城攻め

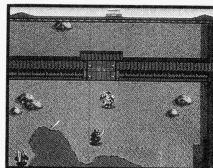
敵軍の城で自軍の武将に「占領」を命令すると、この「城攻め・アクションゲーム」が始まります。プレイヤーは部隊全体を象徴する武将ひとりをコントロールしながら制限時間内に敵城の本丸までたどり着かなくてはなりません。本丸の前立っている警備隊長を倒すと本丸の扉が開き占領成功となります。全国に28ある城はマップがすべて違って、ひとつとして同じものはありません。

画面上部にあるウインドウには城のシルエットが表示され、太陽がウインドウの左はじから上り右はじに沈んでいきます。これはプレイ時間を表わしており、「城攻め」はこの太陽が沈まないうちに終了しなければなりません。プレイ時間(太陽が沈むまでの時間)はその武将の兵数と攻城術レベルに比例し、兵数が多いほど、また攻城術レベルが高いほどプレイ時間が長くなります。一方、武将がダメージを受けるとその分の兵が減り、プレイ時間も短くなります。

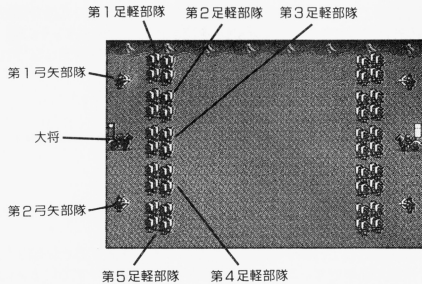
ゲームは城の入り口に立っていた武将が扉を開けて中に入りスタートします。城の警備兵の攻撃をかわし反撃しながら、プレイヤーは本丸を目指します。扉が開まっている時は刀で破らなければなりません。道の幅が広くなったり色が変わったりしたら本丸に近い証拠

です。(このゲームで戦う相手は城の警備兵です。その城に敵の武将が滞在している場合でも敵の部隊に被害は出ません。)

武将は十字キーで上下左右に移動し、①ボタンで刀を振り、②ボタンで矢を放ちます。一度、城の中に入って再び城の外へ出ると城攻めは失敗ということになり、城攻めアクションゲームは終了します。その時には、費やした時間、受けた被害などがパラメーターから差し引かれます。複数の武将の連合部隊が城を攻撃する場合には、まずマップ画面で城攻めの大将に命じたい武将の命令画面を呼び出し「占領」を命令します。(連合部隊にプレイヤー・キャラクターがいる場合は自動的にその武将が大将となります。)



城攻めを3回連続で成功すると武将(連合部隊の場合は大将)の攻城術レベルが1ランク上がり、3回連続で失敗すると1ランク下がります。



部隊は上のように分かれ、それぞれの部隊に次のような命令を出すことができます。(海戦の場合も操作方法は同じです。)

● 足軽部隊

中央突破…直進し敵大将を目指します。
 左翼展開…左(画面上方)から回りこみ敵大将を目指します。
 右翼展開…右(画面下方)から回りこみ敵大将を目指します。
 大将護衛…自軍大将のそばに移動し大将を護衛します。
 待機防衛…その場で待機し、戦いを仕掛けられた時のみ刀で防戦します。
 退避行動…敵からできるだけ遠い位置に退避します。(一度命令すると後で変更はできません)

● 弓矢部隊

援護射撃…最も近い敵に向けて矢を放ちます。しかし連射性は劣ります。
 拡散射撃…あたり構わず矢を放ちます。
 待機防衛…その場で待機し、戦いを仕掛けられた時のみ弓矢を使わず刀で防戦します。
 退避行動…敵からできるだけ遠い位置に退避します。(一度命令すると後で変更はできません)

● 大将

戦闘開始…戦闘を開始します。
 全軍撤退…戦闘から撤退します。なお、撤退時に被害を受けることがあります。

(命令の出し方)

命令を出すにはまずメッセージ・エリアに順に表示される各部隊の名を \oplus キーの上下で呼び出し、(この時、名前が表示されている部隊が画面で点滅) \oplus キーの左右で命令を選択します。
 各部隊に命令を出し終わり、最後に大将に「戦闘開始」の命令を出すといよいよ戦闘がスタートします。プレイヤーは戦闘がはじまった後は大将として兵たちの戦いを見守ることになります。

途中で命令を変更する場合には、まず \oplus ボタンを押して画面を止め、はじめと同じように \oplus キーの上下で目的の部隊を呼び出し、 \oplus キーの左右で命令を選択します。
 戦闘は \oplus ボタンで再開します。
 ただし、一度「退避行動」の命令を出した部隊への命令変更はできません。

戦闘はどちらかが全滅するか撤退するまで続けられます。
 敵の武将が戦闘をあきらめ撤退をはじめると画面に「敵の大将を追いますか?(はい/いいえ)」のメッセージが現われ、ここで「はい」を選択すると「馬追い」のアクションゲームへと切り替わります。(詳しくは「馬追い」の項参照)「いいえ」を選択した時にはマップ画面に戻り、マップ上で何か命令を受けていた場合にはその命令を再び実行します。

合戦で3回連続で勝利すると武将(連合部隊の場合は大将)の剣術レベルが1ランク上がり、3回連続で敗北すると1ランク下がります。

観兵

指定した武将に関する情報をすべて見るすることができます。また、その地点に複数の武将がいる場合には、技量レベルの移行も行なうことができます。このコマンドを選択すると画面にその武将の兵数がグラフィックで表示され、画面左側には命令画面同様、技量レベルを表わす旗が現われます。旗の表わす内容は命令画面とまったく同じです。

(表示する武将を切り替える時はマップ画面に戻って \langle SELECT \rangle ボタンを押して下さい。)

このコマンドは、選択後さらに3つのコマンドが選択できます。

武将の強さを見る	観兵終了
このコマンドを選択すると、その時の兵力に応じた回数だけ武将が腕を振り上げ、声を上げます。回数は1~5回、数が多いほど兵力は高いこととなります。	観兵コマンド選択前の状態に戻します。 \oplus ボタンを押しても同じ状態になります。
技量の移行	
その地点に複数の武将が存在する場合にのみ使えるコマンドで、剣術、弓術、攻城術の技量を武将から他の武将へと移すことができます。このコマンドを選択すると左側に指定した武将の旗、右側には他の武将の旗が現われ、メッセージ・エリアには両者の名前が表示されます。右側の武将は \oplus	キーの上下で切り替えることができるので、希望の武将を呼び出し \oplus ボタンを押します。次に \oplus キーを使って移行させたい技量を選び、 \oplus ボタンあるいは \oplus ボタンを押して下さい。 \oplus ボタンは右から左へ、 \oplus ボタンは左から右へと技量レベルが1ずつ移動します。

城外待機

城内にいる武将が城の防衛のため城外に出て待機します。複数の武将に城外待機させる場合にはひとりひとりにこのコマンドを実行します。この際、最初に指定した武将がそのまま大将として城外で連合部隊を率いることとなります。(連合部隊にプレイヤー・キャラクターが含まれる時は自動的にその武将が大将となります。)

入城

城外での待機をやめ城の中へ入ります。複数の武将がいる場合には入城する武将を選択します。この時、城外に残るのが連合部隊でしかも大将がいなくなってしまう場合には、城外の部隊の大将を次に決定します。(敵に城が攻め落とされると、入城していた武将は城外に出され、城外の部隊と再び連合することとなります。)

忍者

忍者を使って敵武將を暗殺させます。

これはプレイヤー・キャラクターのみが使えるコマンドで、しかも、本陣（ゲーム開始時の拠点）以外では選択することができません。

このコマンド選択すると、メッセージ・エリアに自軍以外の武將が表示され、その中から目標となる武將を選びます。

結果は、相手との距離に見合った時間が経過した後、メッセージで表示されます。

このコマンドはゲームを通じて合計3回使うことができます。本陣の手裏剣の数はその残り回数です。

成功の場合、相手の武將は死亡しますが、失敗した場合は武士道に反したということでプレイヤー・キャラクターは切腹し、ゲームオーバーとなってしまいますので慎重な判断が要求されます。

切腹

プレイヤー・キャラクターが切腹します。

このコマンドを選択するとそれまでの進行状況とは関係なく、切腹のグラフィックが表示された後、強制的にゲームオーバーとなります。この際、セーブしておいたデータもすべてクリアされてしまうので注意して下さい。

降伏勧告

敵の城や街に対して降伏を呼びかけるコマンドです。

相手が降伏を承諾すれば戦闘することなく自軍のものとなり、マップ画面に切り替わります。しかし、拒否された場合にはコマンド選択前の状態に戻ります。一度、拒否された場合には、このコマンドを選択しても決して成功することはありません。

占領

（敵の城の場合）

敵の城を占領します。このコマンドを選択すると画面が「城攻め」のアクションゲームに替わり、実際に城攻めを行なうこととなります。

（敵の街の場合）

敵に属する街を占領します。たいていは成功しますが、占領の際に街の兵と戦った分だけ兵数が減ります。（コンピューター処理）

助言を聞く

寺の僧からゲームについてのアドバイスを聞くことができます。

重要な情報も聞くことができるかもしれませんが、寺に着いたら必ず助言を聞くようにしましょう。

法皇会見

御所の法皇と会見します。

会見は身分の高い武將だけが許されますが、だからといっていつでも会えるわけではありません。

移動先変更

陸路移動中に選択できるコマンドで、基本的には「行軍」と同じです。移動中の武將が複数の場合には、その中の一部の武將のみに移動先変更の指示を出すこともできます。その際、大將がいなくなってしまう連合部隊が発生した場合には、その部隊の大將を指定しなければなりません。

変更できる移動先が一ヶ所しかない場合は自動的にそこが目的地となります。

戦闘

敵部隊と合戦に入ります。合戦のやり方については戦闘画面の項を参照して下さい。

勧誘

敵の武將に自軍入りを勧めます。敵の武將が複数の場合には、このコマンド選択後に勧誘をしかける相手の武將を選択します。

成功すれば自軍の連合部隊の一員として行動するようになりますが、失敗すると戦闘を仕掛けられることもあるので注意が必要です。なお、自軍の連合部隊の武將がすでに4人の場合（連合できるのは最大4人）や自軍の武將があわせて8人の場合（配下に収められるのは最大8人）には、敵が勧誘に応じることはありません。

通過

遭遇した敵部隊と戦闘せずにやり過ごそうとします。しかし、敵が戦闘を仕掛けてきた時にはこちらの意志に関係なく合戦が始まってしまいます。

3 戦闘画面

戦闘画面はその状況によって5タイプに分かれ、そのうち「馬追い」「城攻め」「忍者アタック」「防戦」はアクションゲームになっています。

合戦

「戦闘」コマンドを選択した場合など部隊同士の戦いが発生すると自動的にこの合戦画面に変わります。

この画面には左側に自軍の部隊、右側に敵軍の部隊が表示されます。

兵の数はそれぞれの軍の兵数の比率に応じています。

（両武將とも100人以下の兵数ならそのまま表示し、どちらか片方でも100人を超えている場合には多い方の部隊を100人とした比率で少ない方の部隊を表示します。）

プレイヤーは各部隊に命令を出し、自軍を勝利に導きます。

海戦時、船などのグラフィックの一部が消えることがあります。これは一度に表示できるスプライトの数の制約によるものです。異常ではありません。