

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

信長の
野望
霸王伝

戦国兵法書

取扱説明書

KOEI

SHVC-NK

SUPER FAMICOM

スーパーファミコンマウス 対応

■使用上のご注意

- ・ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ・テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ・長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ・精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ・端子部に手をふれたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ・シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ・スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

■健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

■トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。
3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

・不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

・通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社 光栄

SFC「信長の野望・霸王伝」ユーザーサポート係

電話 045-561-6861

（受付時間：月～金 10:00～12:00 13:00～17:00）

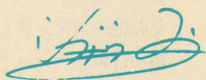
はじめに

前作『信長の野望・武将風雲録』が発売されて以来、さらなる続編をという声がたくさん寄せられてきました。そうした皆様の熱いご要望にお応えして、ついに『信長の野望・霸王伝』をお届けできることになりました。これまでの信長シリーズで蓄えられてきた戦略シミュレーションゲームのシステムもより完成度の高いものとなり、さらにグレードアップして『信長』は帰ってきました。

『信長の野望・霸王伝』の舞台背景となっているのは戦国時代です。各地で複数の勢力が乱立し、血で血を洗うような戦の続いた時代でした。しかし、戦国の時代は無味乾燥な戦の連続だったわけではありません。戦は命懸けだったからこそ、そこには数々のドラマが生まれたのです。自らの夢を託して命を懸けて戦い、惜しくも散っていった英雄たち……。私が『霸王伝』で再現したかったのは、まさにそれなのです。前作『武将風雲録』で文化を象徴する「茶会」が導入されて以来、『霸王伝』でも「単なる戦争の連続に終始しないゲーム」を主眼としているのです。

どうぞ、実際の戦国大名になりかわって、あなた自身の「野望」を実現し、人間ドラマに触れてみてください。ロマン溢れる世界があなたを待ち受けていることでしょう。

シブサワ・コウ



目次

『信長の野望・霸王伝』とは

霸王伝の概要	4
ゲームの進行／勝利条件	5

ゲームを始める前に

コントローラの使い方	6
マウスの使い方	8
ゲームのスタート	10
改名入力	13
終了・セーブ・ロード	15

シナリオ紹介

シナリオ1	1551年	16
シナリオ2	1568年	18
シナリオ3	1582年	20

戦略の進め方

大まかなゲームの流れ	22
気合とは／国と武将	23
城データ	24
武将・大名データ	26
戦略コマンド	28
メインコマンド	29
その他のコマンド	37
論功行賞	38

戦争の進め方

戦争の準備／部隊の配置	42
戦争の進行と勝敗	43
軍団データ／城データ	44
部隊データ／武将データ	45
戦争コマンド	46
野戦コマンド	47
籠城コマンド	50
軍議	51
部隊の編成	52
部隊の識別	54
応援軍と同盟軍	55
部隊の移動	56
地形一覧	57

イベント

定期イベント／突発イベント	58
---------------	----

戦国大名列伝

織田信長	60
武田信玄	61
上杉謙信	62
毛利元就	63
北条氏康	64
長宗我部元親	65
伊達輝宗	66
島津義久	67

さくいん	68
------	----



『信長の野望・霸王伝』とは

■ 霸王伝の概要

■ 歴史シミュレーションゲーム

『信長の野望・霸王伝』は、戦国時代を舞台とした歴史シミュレーションゲームです。プレイヤーは戦国大名の一人となり、^{てんかとういつ}天下統一をめざします。

そのためには内政・外交・軍事の3つの^{せんりやく}戦略を、配下武将を上手に^お使って推し進め、着実に勢力範囲を広げていくことが大切です。

■ 城単位制

本ゲームでのコマンド（命令）実行は城単位です。他国攻略は、「城の取り合い」であって「国の取り合い」ではありません。そのためにも城の位置関係は重要な要素になってきます。

■ 論功行賞の導入

「武将に対する評価」という要素が新たに加わりました。それぞれの働きに応じて武将たちは^{くんこう}「勲功」を^{ちくせき}蓄積します。「勲功」の値が高くなったにも関わらずに武将を放置しておく^{ちゅうせいしん}と、その武将の「忠誠心」は低下するので、大名は、その武将の^{こうせき}功績を「^{ろんこうこうしょう}論功行賞」で評価してやらなければなりません。大名としては、^{けんご}適正な評価をして武将の「忠誠心」を上げ、堅固な組織を作ることが重要なポイントとなります。

■ 戦争の新システム

戦争については、^{ろうじょうせん}「籠城戦」が、前作『信長の野望・^{ぶしょうふううんろく}武将風雲録』まで採用されていた‘城内で部隊ごとに戦う’形式から‘^{ろうじょう}籠城中の城 VS 攻撃側の各部隊’という形式に変わり、「攻城」という要素が新たに加わりました。

□ ゲームの進行

基本的な進行は、前作『信長の野望・武将風雲録』までの歴史シミュレーションゲームと同様です。

ターン（コマンドを出す機会）は、月に1度（1年で12回）、大名だいまようまたは国主こくしゅのいる城に回ってきます。プレイヤーの担当する「大名およびその配下の国主」のいる城に回ってきたターンがプレイヤーのターンになります。

ターンが回ってきた城ではコマンドを出すことができます。ここでプレイヤーがコマンドを出します。最後に「終了」のコマンドを出すとその城のターンは終了し、別の城にターンが移ります。

この「ターンごとのコマンド出し」を繰り返して、プレイヤーは天下統一をめざします。

□ 勝利条件

以下のうち、いずれかの条件を満たした場合、プレイヤーの勝利になります。

(A) プレイヤーの選んだ大名が、すべての城（全国で110城）を武力で支配下に治める。

(B) プレイヤーの選んだ大名が、征夷大將軍せいいたいしやうぐんになった上で、すべての他勢力を外交で傘下さんかに加える。

プレイヤーの選んだ大名が、戦争や寿命じゅみやうで死亡した場合、領国および配下武将がその大名に残されていれば、配下武将の中から後継者こうけいしやを選んでゲームを続行することができます。

もし、城および配下武将が残されていなければ敗北となり、その時点でゲームオーバーです。

ゲームを始める前に

■ コントローラの使い方



■ 基本的な操作

コントローラの基本的な使い方は次の通りです。

[選択] 十字ボタンを使います。

[決定] Aボタンを押します。

[取消] Bボタンを押します。

■ コマンドの実行

カーソル (▷マーク・ [] マーク) を十字ボタンで上下左右に動かして、実行したいコマンドに合わせます。次に、Aボタンを押してコマンドを実行します。コマンド実行前にBボタンを押すと、そのコマンドはキャンセルされます。

■ 実行と取消

「よろしいですか」という確認画面が表示された場合は、「実行」(YES・はい) または「取消」(NO・いいえ) を選んでAボタンを押します。Bボタンを押すと、自動的に「取消」を選んだことになります。

■一覧表からの選択

[1つを選択] 一覧表から何か1つを選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせてAボタンを押します。

[複数を選択] 一覧表から2つ以上の項目を選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせてAボタンを押すと、選ばれた項目が赤色で表示されます。取り消す場合は、もう一度その項目にカーソルを合わせてAボタンを押します。すべての項目を選び終わったら、画面のいちばん下の「決定」を選び、Aボタンを押します。

■ページの切り替え

一覧表などで、画面に全項目を表示しきれない場合は、ページを切り替えて表示します。✚ボタンの左右でページの切り替えができます。なお、画面右下に「1 / 2」と表示される場合、2ページあるうちの1ページ目であることを意味します。

■城の選択

選択可能な城が画面上に「可」マークで表示されます。城にカーソルを合わせてAボタンを押します。

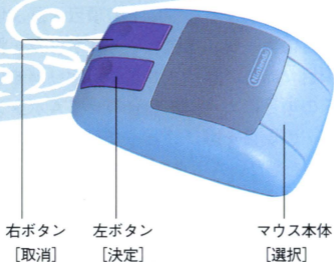
■数値の入力

数値の入力は、入力用テーブルを使って行います (P35 参照)。入力したい数字にカーソルを合わせてAボタンを押します。入力制限 (○~○) ? を超えて入力すると自動的にキャンセルされます。

■戦争での移動・攻撃先の決定

移動・攻撃可能範囲が戦争画面上に表示されます。移動・攻撃しようとする地点にカーソルを合わせてAボタンを押します。

■マウスの使い方



■基本的な操作


スーパーファミコンマウス（以下、マウス）の基本的な使い方は次の通りです。

[選択] マウス本体を動かします。

[決定] 左ボタンを押します。（左クリック）

[取消] 右ボタンを押します。（右クリック）

■コマンドの実行

マウス本体を動かして、画面上の （以下、カーソル）を動かします。実行したいコマンドにカーソルを合わせて左クリックします。コマンド実行前に右クリックすると、そのコマンドはキャンセルされます。

■実行と取消

「よろしいですか」という確認画面が表示された場合は、「**実行**」（YES・はい）または「**取消**」（NO・いいえ）のどちらかにカーソルを合わせて左クリックします。右クリックすると、自動的に「取消」を選んだこととなります。

■一覧表からの選択

[1つを選択] 一覧表から何か1つを選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせて左クリックします。

[複数を選択] 一覧表から2つ以上の項目を選ぶ場合は、選びたい項目にカーソルを合わせて左クリックすると、選ばれた項目が赤色で表示されます。取り消す場合は、もう一度その項目にカーソルを合わせて左クリックします。すべての項目を選び終わったら、画面のいちばん下の「決定」を選びます。

■ページの切り替え

一覧表などで、画面に全項目を表示しきれない場合は、ページを切り替えて表示します。画面上の矢印マーカーにカーソルを合わせて左クリックするとページの切り替えができます。なお、画面右下に「1/2」と表示される場合、2ページあるうちの1ページ目であることを意味します。

■城の選択

選択可能な城が画面上に「可」マークで表示されます。城にカーソルを合わせて左クリックします。

■数値の入力

数値の入力は、入力用テーブルを使って行います (P35参照)。入力したい数字にカーソルを合わせて左クリックします。入力制限 (○~○) ? を超えて入力すると自動的にキャンセルされます。

■戦争での移動・攻撃先の決定

移動・攻撃可能範囲が戦争画面上に表示されます。移動・攻撃しようとする地点にカーソルを合わせて左クリックします。

□ ゲームのスタート

1 ゲームをセットする

ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れると、オープニングが始まります。マウスを使用する場合は、電源を入れる前にマウスを接続してください。STARTボタン/左クリックで、オープニングをとばして

2に進みます。

2 操作手段の選択

どちらを使用しますか？
使用する方のボタンを
押して下さい
・コントローラ
・マウス

操作手段を選びます。コントローラコネクタ1・2の両方にコントローラが接続されている場合には、2の

画面は表示されず、自動的に3に進みます。

コントローラかマウスか、操作に使用する方のボタンをどれか押します。

以後はコントローラかマウスのどちらかでゲームを進めます。両方を同時に使用することはできません。

3 ゲームの選択

新しく始める
セーブデータを読み込む

「新しく始める」か、「セーブデータを読み込む」かを選びます。

「新しく始める」を選ぶと、4に進みます。

「セーブデータを読み込む」を選ぶと、記録しておいたところからゲームを再開できます (P15参照)。

ただし、ゲームを再開するためには、すでにゲームデータを記録してあることが必要です。

4 プレイ内容の設定

ゲームのプレイ内容を設定します。選んだ項目は、緑色で表示されます。

プレイ内容を決定して下さい
 シナリオ：1551年 1568年 1582年
 モード：理知的 好戦的
 レベル：初級 中級 上級
 大名人数：0 1 2 3 4 5 6 7 8
 他国合戦：見る 任意 見ない
 よろしいですか？ 実行

①シナリオ：1551年 1568年 1582年

ゲームを始める年を決めます（P16～P21参照）。

②モード：理知的 好戦的

コンピュータの性格を決めます。

③レベル：初級 中級 上級

ゲームの難しさを決めます。

④大名人数：0～8人

プレイ人数を決めます。0人にすると、コンピュータがプレイするデモプレイを見ることができます。デモプレイを見るのをやめるときは、リセットボタンを押します。

⑤他国合戦：見る 任意 見ない

他国の戦争を見るか見ないか決めます。「任意」に設定すると、戦争が起こるたびに「見る／見ない」を決められます。

以上の5つをすべて決め終わったら最後に「実行」を選びます。決め直したいときは、Bボタン／右クリックで③に戻ります。

5 大名の選択

プレイヤーが担当する大名を選びます。



① **4** で選んだシナリオに登場する大名の一覧が表示されます。一覧の中から担当する大名を選びます。

② 選んだ大名の顔と名前が表示されます。

「実行」を選ぶと **6** に進みます。「取消」を選ぶと①の大名選択に戻ります。

6 改名するかしないか

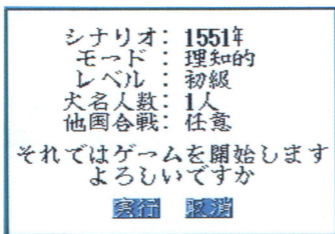
「改名しますか」と表示されます。

「実行」を選ぶと、「改名入力」(P13参照)に進みます。

「取消」を選ぶと、で **7** に進みます。

7 確認

「よろしいですか」と確認してきます。



「取消」を選ぶと、**4** に戻ります。

「実行」を選ぶと、ゲームスタートです。

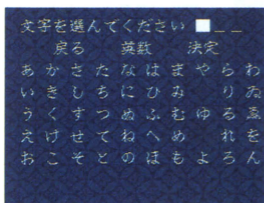
□改名入力

「**5**大名の選択」で選んだ大名を改名することができます。

■改名者選択

「**5**大名の選択」で選んだ大名の名前が一覧表示されます。改名する大名を選ぶと、入力画面に切り替わります。選び直す場合は、Bボタン/右クリックで「**4**プレイ内容の設定」に戻ります。

■改名入力



担当する大名の名前を「姓(苗字)」に限って3文字まで改名することができます。文字の種類は1文字ずつ換えられます。

画面上部には以下のような特別機能があります。

【戻る】 1文字前に戻ります。訂正するときに選びます。

【英数】 英数画面に切り替えます。英数画面では、アルファベット・数字・記号を入力します。

【かな】 かな画面に切り替えます。かな画面では、ひらがな・カタカナ・漢字を入力します。

【決定】 入力した文字を決定します。

ページを切り替える場合は、L・Rボタンを押すか、矢印マーカーを左クリックします。

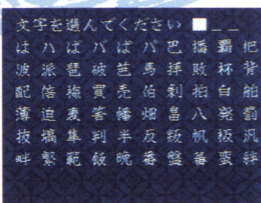
改名入力を中断する場合は、Bボタンを押すか、右クリックします。

■ ひらがな・カタカナの入力

かな画面から入力します。

- ①かな画面からひらがなを1文字選ぶと、それに対応した濁音・半濁音・小文字・カタカナが表示されます。
- ②入力したい文字をその中から選びます。

■ 漢字の入力



かな画面から入力します。

- ①かな画面からひらがなを1字選ぶと、その音で始まる漢字が表示されます。
- ②入力したい漢字をその中から選びます。

■ 英数字の入力



英数画面から入力します。

- 使用したい文字を選びます。選んだ文字がそのまま入力されます。

■ 改名入力の終了

すべて入力し終わったら「決定」を選びます。改名者選択の画面に戻ったら「終了」を選びます。

■ 終了・セーブ・ロード

■ 終了

初期設定に戻る
ゲームを終了する
行方を見守る
自分だけ抜ける

《情報》コマンドの〈中断〉で〔終了〕を選びます。以下のどれかを選びます。

[初期設定に戻る] 初期設定画面に戻ります (P11参照)。

[ゲームを終了する] ゲームを終了します。

[行方を見守る] プレイヤーの大名をコンピュータが担当してゲームを続行します (デモプレイ)。

[自分だけ抜ける] 複数プレイのとき、自分だけゲームを終了します。終了したプレイヤーの大名はコンピュータが担当し、残りのプレイヤーはそのままゲームを続行できます。

■ セーブ

シナリオ1
1554年 3月
尾張
織田信長
セーブしますか
実行 取消

《情報》コマンドの〈中断〉で〔記録〕を選びます。ゲームデータをセーブ (記録) します。セーブできるのは1カ所のみです。

■ ロード

《情報》コマンドの〈中断〉で〔呼出〕を選びます。ゲームの途中で前回セーブしたデータをロードする (呼び出す) ことができます。

■ ゲームの再開

データがセーブしてあれば、ゲームを途中から再開できます。ゲーム開始時に「セーブデータを読み込む」を選びます。

シナリオ紹介

シナリオ 1 1551年



毛利 元就



今川 義元



武田 晴信



長尾 景虎



全国に群雄の割拠する時代。尾張の織田信秀が死亡し、信長がその後を継いでいた。その頃、今川義元は京への上洛をもくろみ、途中にある尾張を我がものにせんと狙っていた。また、斎藤道三も、隙あらばと睨みをきかせ、尾張の動向を探っていた。さらに尾張国内でも反乱の動きがあり、一族といえども油断ができない。まさに内憂外患の尾張ではあるが、ともあれ信長は一国の主として世に出ることになった。

この時代、天下の情勢の中心は畿内にあった。摂津の三好長慶は將軍義輝を京から追放すると、自ら政治の実権を握ったのである。一方、次代を担う新しい力も勃興していた。越後では長尾氏が、甲斐では武田氏が、そして尾張でも……。時代はこれから動いていくのである。

登場する大名の一覧表 《シナリオ1》

大名	本拠地	大名	本拠地
りゅうぞうじたかのぶ 龍造寺隆信	ひぜん 肥前	あさくらよしかげ 朝倉義景	えちぜん 越前
しまづたかひさ 高津貴久	さつま 薩摩	あさいひさまさ 浅井久政	きたおうみ 北近江
たちばなあきとし 立花鑑載	ちくぜんつしま 筑前対馬	おだのぶなが 織田信長	おわり 尾張
おおともそうりん 大友宗麟	ぶんご 豊後	さいとうどうさん 斎藤道三	みの 美濃
さがらはひろ 相良晴広	ひご 肥後	いまがわよしもと 今川義元	するが 駿河
きもつきかねつぐ 肝付兼続	おおすみ 大隅	ほんがんにこうきょう 本願寺光教	かが 加賀
おおうちよしとか 大内義隆	すおう 周防	あねがこうじよしより 姉小路良頼	ひだ 飛騨
いとうよしすけ 伊東義祐	ひゆうが 日向	はたけやまよしつぐ 畠山義統	のと 能登
こうのみちなお 河野通直	いよ 伊予	じんぼうながもと 神保長職	えっちゅう 越中
もりもと 毛利元就	あき 安芸	たけだはるのぶ 武田晴信	かい 甲斐
あまごはるひさ 尼子晴久	いずもおき 出雲隠岐	むらかみよしきよ 村上義清	きたしなの 北信濃
ちようそかべくにちか 長宗我部国親	とさ 土佐	ながおかげとら 長尾景虎	えちごさど 越後佐渡
みむらいえちか 三村家親	びちゅう 備中	ほうじょううじやす 北条氏康	さがみいず 相模伊豆
みよしちやうけい 三好長慶	せつつ 摂津	うえすぎのりまさ 上杉憲政	こうずけ 上野
うらがみむねかげ 浦上宗景	びぜん 備前	さとみよしとか 里見義堯	かずさあわ 上総安房
あかまつはるまさ 赤松晴政	みまさか 美作	ゆうきまさかつ 結城政勝	しもうさ 下総
すげきさだゆう 鈴木佐大夫	きい 紀伊	うつのみやひろつな 宇都宮広綱	しもつけ 下野
はたけやまたかまさ 畠山高政	かわちいずみ 河内和泉	あしなもりうじ 芦名盛氏	りくぜん 陸前
やまなすけとよ 山名祐豊	たじま 但馬	さたけよしあき 佐竹義昭	ひたち 常陸
はたのはるみち 波多野晴通	たんば 丹波	もがみよしもり 最上義守	みなみでわ 南出羽
あしかがよしてる 足利義輝	やましろ 山城	だてはるむね 伊達晴宗	りくちゅう 陸中
ろっかくさだより 六角定頼	みなみおうみ 南近江	あんどうちかすえ 安東愛季	きたでわ 北出羽
いっしきよしゆき 一色義幸	たんごわかさ 丹後若狭	なんぶはるまさ 南部晴政	むつ 陸奥
きたばたけはるとも 北畠晴具	いせしま 伊勢志摩	かきざきすえひろ 蠣崎季広	え 蝦夷

■シナリオ2 1568年



松永 久秀



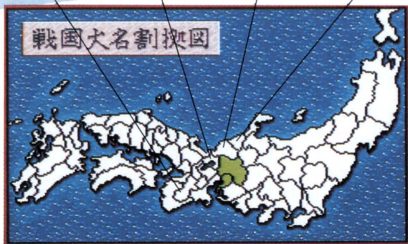
浅井 長政



朝倉 義景



本願寺光佐



美濃攻略も、稲葉山陥落とともに完結する。妹婿の浅井長政を近江に、幼少よりの盟友・徳川家康を三河にひかえ、天下布武の土台も固まった。

畿内では三好長慶の亡き後、三好三人衆が松永久秀と手を組み、将軍義輝を殺害した。弟の義昭は政権を取り戻そうと、各地の有力大名に上洛を促す内書を送ったが、まっさきにそれに応えたのが信長であった。義昭を擁した信長は堂々と上洛を果たし、天下へと乗り出す。

中国地方では毛利元就が尼子氏を破り、勢力拡大している。北九州では大友宗麟が筑前制圧を進め、関門海峡を挟んで毛利氏とにらみ合っていた。弱小国が次々と強国に呑み込まれていく、「弱肉強食」の世界が各地で繰り広げられていたのであった。

登場する大名の一覧表 《シナリオ2》

大名	本拠地	大名	本拠地
りゅうぞうじかのぶ 龍造寺隆信	ひぜん 肥前	あさくらよしかげ 朝倉義景	えちぜん 越前
しまづよしひさ 島津義久	さつま 薩摩	あさいながまさ 浅井長政	きたおうみ 北近江
おおともそうりん 大友宗麟	ぶんご 豊後	おだのぶなが 織田信長	みの 美濃
きもつきよしかね 肝付良兼	おおすみ 大隅	とくがわいえやす 徳川家康	みかわ 三河
さがらよしひ 相良義陽	ひご 肥後	ほんがんにじこうさ 本願寺光佐	かが 加賀
いとうよしすけ 伊東義祐	ひゅうが 日向	あねがこうじよしより 姉小路良頼	ひだ 飛騨
もうりもとなり 毛利元就	あき 安芸	いまがわうじざね 今川氏真	するが 駿河
こうのみちのぶ 河野通宣	いよ 伊予	はたけやまよしのり 畠山義慶	のと 能登
ちようそかべもとちか 長宗我部元親	とさ 土佐	うえすぎけんしん 上杉謙信	えちご 越後
みむらもとちか 三村元親	びつちゆう 備中	たけだしんげん 武田信玄	さ 甲斐
みよしよしつぐ 三好義継	かわちいづみ 河内和泉	ほうじょううじやす 北条氏康	さがみいづ 相模伊豆
うらがみむねかげ 浦上宗景	びぜん 備前	さとみよししたか 里見義堯	かずさあわ 上総安房
あかまつよしすけ 赤松義祐	みまさか 美作	ゆうきはるとも 結城晴朝	しもうさ 下総
べつしよながはる 別所長治	はりま 播磨	うつのみやひろつな 宇都宮広綱	しもつけ 下野
すずきさだゆう 鈴木佐大夫	きい 紀伊	あしなもりおき 蘆名盛興	りくぜん 陸前
やまなすけとよ 山名祐豊	たじま 但馬	さたけよししげ 佐竹義重	ひたち 常陸
はたのひではる 波多野秀治	たんば 丹波	もがみよしもり 最上義守	みなみでわ 南出羽
まつながひさひで 松永久秀	やまと 大和	だててるむね 伊達輝宗	りくちゆう 陸中
あしかがよしあき 足利義昭	やましろ 山城	あんどうちかすえ 安東愛季	きたでわ 北出羽
ろっかくよしかなた 六角義賢	みなみおうみ 南近江	なんぶはるまさ 南部晴政	むつ 陸奥
いっしきよしみち 一色義道	たんごわかさ 丹後若狭	まつまえよしひろ 松前慶広	えぞ 蝦夷
きたばなけともり 北畠具教	いせしま 伊勢志摩		

シナリオ3 1582年



島津 義久



毛利 輝元



織田 信長



徳川 家康



「安土城」を拠点とし、信長はさらに版図を拡大していった。最も恐れていた武田信玄が陣中で病死し、毘沙門天の化身・上杉謙信もすでに亡かった。鉄砲隊で無敵の武田騎馬隊を破り、鉄甲船で毛利水軍を壊滅させた信長の前にもはや敵はなかった。石山本願寺の降伏により、畿内を完全に掌握した信長は、正親町天皇以下文武百官の見守る中、史上最大の馬揃えを行った。自分の力を天下にしらしめるための示威行動であった。

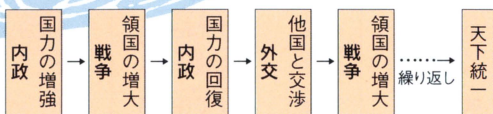
残る最大の敵は中国の毛利氏であった。元就亡き後、孫の輝元に代が替わっていたが、輝元は叔父にあたる吉川元春・小早川隆景の援助を受けて信長に対抗する。信長の天下統一はまだ終わったわけではない。

登場する大名の一覧表 《シナリオ3》

大名	本拠地	大名	本拠地
りゅうぞうじかのぶ 龍造寺隆信	ひぜん 肥前	さなだまさゆき 真田昌幸	きたしなの 北信濃
しまづよしひさ 島津義久	さつま 薩摩	うえすぎかげかつ 上杉景勝	えちごさいど 越後佐渡
おおともそうりん 大友宗麟	ぶんご 豊後	ほうじょううじまさ 北条氏政	さがみいず 相模伊豆
さがらよりふさ 相良頼房	ひご 肥後	さとみよしより 里見義頼	かずさあわ 上総安房
もうりてるもと 毛利輝元	あき 安芸	ゆうきはるとも 結城晴朝	しもうさ 下総
きいしげふさ 城井鎮房	とよ前 豊前	うつのみやくにつな 宇都宮国綱	しもつけ 下野
こうのみちなお 河野通直	いよ 伊予	あしなもりたか 蘆名盛隆	りくぜん 陸前
ちようそかべもとちか 長宗我部元親	とさ 土佐	さたけよししげ 佐竹義重	ひたち 常陸
そごうながやす 十河存保	さぬき 讃岐	もがみよしあき 最上義光	みなみでわ 南出羽
うきたひでいえ 宇喜多秀家	びぜん 備前	だててるむね 伊達輝宗	りくちゆう 陸中
おだのぶなが 織田信長	みなみおうみ 南近江	あんどうちかすえ 安東愛季	きたでわ 北出羽
すずきさだゆう 鈴木佐大夫	きい 紀伊	なんぶのぶお 南部信直	むつ 陸奥
とくがわいえやす 徳川家康	とおとうみ 遠江	まつまえよしひろ 松前慶広	えぞ 蝦夷
ただかつより 武田勝頼	かい 甲斐		

戦略の進め方

■大まかなゲームの流れ



毎月1度、大名・国主のいる城にターン（コマンドを実行する機会）が回ってきます。ターンが回ってきた城ではメインコマンドを実行することができます。

大名が直接命令できるのは、ターンが回ってきた城にいる配下武将までです。支城へ命令を出す場合は《内政》コマンドの〈ひょうじょう評定〉を実行します（P29参照）。

大名や武将がメインコマンドを実行するには「きあい気合」が必要です。コマンドを実行するたびに武将の気合は消費されます。したがって、一度に実行できるコマンドの数はおのずと限られてきます。

内政だけでは領国が増やせません。また、戦争ばかりしていたのでは、国力が疲弊して他国に攻め滅ぼされる原因となります。

以上のことを基本とし、内政・外交・軍事を繰り返して天下統一をめざしてください。

□気合とは

気合とは、メインコマンドを実行するときを使う「行動力」です。

毎月少しずつ気合は回復します。回復の度合は武将の忠誠心せいしんに関係しています。忠誠心が高いほど回復も早くなります。

気合の最高値は15です。コマンドによって気合の必要量は異なります。現在ある気合をすべてかけなければならないコマンドもあります。この場合は、かけた気合の量が大きいほど効果があがります。

そのコマンドを実行するのに必要な気合の足りない武将は、画面上に青色で表示されます。青色で表示された武将はコマンドを実行できません。

□国と武将

■国の構成

[国] 本城と支城から構成されます。

[本城] 本城を統治する大名がその国を領有りょうゆうします。

[支城] 本城に属する城です。

■城の表示

城は、所属する国によりその色表示が異なります。



自国



同盟国



敵対国

■武将の身分

[大名] 国を支配します。

[国主] 大名の代わりにその国を統治します。

[軍師] 大名・国主の補佐役ほさです。

[城主] 大名の配下で一城の主です。

[現役] 現役の武将です。

□城データ

各城には以下のようなデータがあります。

マークについて

○：その値が高いと有利な点 ×：その値が低いと不利な点

城データは、《情報》コマンドの〈所領〉で見ることができます。

■規（城規模） 城の大きさです。 ○：防御度が下がりにくい

■防（防御度） 城の堅固さです。 ○：城が落ちにくい

■貫（貫高） 城の貫高（百貫）です。 ○：米の収穫が増す

■商（商業値） 町の商業的価値です。 ○：税収が増す

■糧（兵糧） 米の量です。7月に貫高に応じて増えます。

■銭（蓄銭） 金の量です。1月に商業値に応じて増えます。

■人（人口率） 城の総貫高を100としたときのその城の人口の割合です。

■治（治安度） 治安の良さです。 ×：一揆が起きやすくなり、税収も下がる

■将（武将数） 城にいる武将の人数です。

■兵（兵士数） 足軽数（百人）です。

■馬（騎馬） 城にある騎馬（百頭）の数です。

■砲（鉄砲） 城にある鉄砲（百挺）の数です。

■練（訓練度） 兵士の訓練の度合です。


以下の表示のある城では次のような利点があります。

[金山・銀山] 鉱山から定期的な収入を得られる。収入額は金山の方が大きい。

[鉄砲生産可能] 通常の半額で鉄砲を購入できる。

[城下町] 住民から定期的な収入を得られる。

情報ウインドウ・領地




南近江国 本安土城

貫	108	糧	275	人	74
商	28	錢	201	砲	82

織田家 織田信長

情報ウインドウ・軍備



南近江国 本安土城

兵	6	馬	14	練	63
砲	21	砲	21		

織田家 織田信長

城データ画面

北近江国 ① 現役: 名田三成 ③

長浜城 ② 支城 ④ 4 防 44

貫	74	糧	191	人	73
商	16	錢	181	砲	65
砲	2	馬	14	鉄砲生産可能	
馬	6			⑤	
砲	7				
練	59				

大名武将配列

- ① 国名
- ② 城名
- ③ 大名・国主・城主名
- ④ 本城か支城か
- ⑤ 鉄砲生産可能

城データ・最大値一覧

貫：国によって異なる

兵：雇える数が貫高によって制限される

錢：40000 糧：40000 規：15 防：100 訓：100

商：100 治：100 人：100 砲：9999 馬：9999



金山
銀山



城下町

■ 武将・大名データ

各武将・大名には以下のようなデータがあります。

—— マークについて ——

□：その能力に関するコマンド 注：注意すべき点

武将データは、《情報》コマンドの〈家臣〉で見ることができます。大名データは、《情報》コマンドの〈所領〉の〔大名〕で見ることができます。

■身（身分） 大名・国主・軍師・城主・現役に分かれます。

（一覧表上では「城主」「現役」は省略されています。）

■年（年齢） 毎年1月に加算されます。注：寿命になると死亡

■政（政治） 政治力です。□：内政・外交

■戦（戦闘） 戦闘力です。□：戦争

■智（智謀） 智力です。□：外交・調略

■采（采配） 戦場での指揮能力です。□：戦争

■野（野望） 天下人への野心です。注：野望が高い人物ほど、好戦的で謀叛を起こしやすくなる

■気（気合） 行動力です。メインコマンドを実行する上で必要です。毎月初めに補充されます。

■知行 武将が大名から与えられた領地です。

■勲功 武将を立てた手柄の合計値です。

■一門衆 大名と血縁・姻戚関係である配下武将は「一門衆」と表示されます。


■城数 大名が領有する城の数です。

■姫 大名家の姫または武将の奥方の名前です（Aボタン/左クリックで、姫の顔を見ることができます）。

■家宝 大名・武将の持っている家宝です。

武将データ画面

軍師：羽柴秀吉
(清浦城)



年齢 18 采配 91
政治 100 野望 93
戦勝 78 気合 6
智謀 96 勲功 30 姫なし
知行 8 (尾張)
家宝 なし

大名データ画面

大名：織田信長
(清浦城)



年齢 20 采配 97
政治 96 野望 100
戦勝 89 気合 12
智謀 84 姫市姫
城 数 2

武将一覧画面

武将名	身	年	政	戦	智	采	野	勲功
織田 信長	大	34	96	89	84	97	100	---
柴田 勝家		47	69	92	31	87	64	0
佐久間 盛政		15	32	28	41	67	35	0
明智 光秀		40	93	82	83	89	81	0
羽柴 秀吉	軍	32	100	78	96	91	93	0
堀秀政		15	55	74	43	75	48	0
蜂須賀 小六		42	51	72	69	77	67	0
羽柴 秀長		28	78	70	65	83	58	0

誰にしますか 1 / 2

武将・大名データ・最大値一覧

年：99 政：100 戦：100 采：100 智：100
野：100 気合：15 知行：999 勲功：250

■ **朝廷貢献度** 朝廷に対する大名の貢献度です。《外交》コマンドの《勢力》で見ることができます。

■戦略コマンド

●メインコマンド一覧

- 内政** 自国の内政を行う。
(開発・商業・巡検・改修・評定)
- 軍事** 戦争・軍事に関することを行う。
(開戦・雇兵・訓練・移動・輸送)
- 外交** 他大名や朝廷と外交交渉する。
(会盟・威圧・恭順・婚姻・手切・朝廷)
- 調略** 他国に策略を仕掛ける。
(偵察・内応・扇動・流言・暗殺)
- 人事** 武将の人事を行う。
(取立・隠居・縁組・任命・指示・論功)
- 取引** 商人と各種の取引をする。
(購入・売却)
- 情報** 情報を見る。中断・機能の設定を行う。
(勢力・所領・家臣・家宝・中断・機能)

●その他のコマンド

■情報ウインドウの表示・消去 情報ウインドウの表示・切り替え・消去を行います (L・Rボタン/自城を左クリック)。

■終了 そのターンにおける命令を終了します (Bボタン/右クリック)。

マークについて

◎：実行者がそのとき持っている全気合を消費するコマンド

気：必要最低気合 (1~15) 銭：必要な蓄銭

条件：コマンドを実行するのに特別必要な条件

デ：コマンドを実行するときに高いと有利なデータ

△：上がるデータ +：良い点

▽：下がるデータ -：悪い点

■メインコマンド

内政 自国の内政を行います。
デ：政治力（評定を除く）

■開発（農地開発） 農地を開発します。

◎ 気：3 銭：20 △：貫高 ▽：人口率

■商業（商業奨励） 商業を奨励します。

◎ 気：3 銭：20 △：商業値

■巡検（領内巡検） 領内を巡検します。

◎ 気：3 銭：20 △：治安度

■改修（作事改修） 城の改修工事をします。

◎ 気：3 銭：20 △：防衛度

■評定 国内支城への指示をします。その月の政策方針を各城主に申し出させて実行させます。城主を呼び出して、自ら政策を指示することもできます。

気：0 銭：0 条件：本城でのみ実行可能

政策の内容については以下の通りです。

[富国] 国力の増強

[強兵] 軍事力の増強

[静観] 何も実行しない

[終了] 評定の終了

■築城 改修を続けて城の防衛度が100になったとき、さらに改修を続けようとする、「築城しますか」と聞いてきます。築城すると城規模が大きくなるとともに防衛度が下がり、再び改修できるようになります。

気：12 △：城規模 ▽：防衛度 +：攻撃を受けたとき、城規模が大きいほど防衛度が下がりにくい

軍事

軍事活動を行います。

■ **開戦** 他国の城に戦争を仕掛けます。応援軍・同盟軍を出すこともできます (P55参照)。

気：2 ▽：友好度

■ **雇兵** 足軽^{あしがる}を銭^{やと}で雇います。

気：3 △：兵士数 ▽：訓練度・蓄銭

■ **訓練** 雇った足軽を訓練します。

◎ 気：3 △：訓練度 デ：采配

■ **移動** 武将を移動します。

気：2

[移動] 他の城に武将を移動します。物資の輸送も同時に行えます。

[呼寄] 他の城から武将を呼び寄せます。物資の輸送も同時に行えます。

条件：本城でのみ実行可能 (大名であれば支城でも可能)

■ **輸送** 蓄銭^{ちくせん}・兵糧^{ひょうろう}・騎馬・鉄砲・足軽を輸送します。

気：2

「呼寄」コマンド

城どうしが街道でつながれていれば、味方の支城に敵が攻め込んでも、応援軍で救援に向かうことができます。そのため、支城の軍備が多少手薄になっても、本城さえ軍備を怠らなければ心配ありません。支城にいる優秀な武将はどんどん本城に呼び寄せて、本城の兵力を集中的に高めてやりましょう。

外交

他国または朝廷と外交交渉します。

条件1：大名がいる城でのみ実行可能

条件2：他国の従属国を相手に実行できない

■ **会盟** 他国と対等同盟を結び、友好度を上げます。

気：10 デ：政治・智謀 △：友好度

■ **威圧** 他国と優位同盟を結び、傘下さんかに加えます。

気：10 デ：政治・智謀

■ **恭順** 他国に従属同盟を請います。

気：10 デ：政治・智謀 +：優位国に保護してもらえる

■ **婚姻** 同盟関係にある他大名家に姫を嫁がせ、他大名家と姻戚いんせき関係を結びます。

気：10 デ：政治・智謀 △：友好度



交渉成功！



交渉決裂！

■ **朝廷** 朝廷と外交交渉を行います。

気：15 デ：政治・智謀

[献上] 朝廷に貢ぎ物みつもの（家宝か蓄銭）を贈ります。

△：朝廷貢献度

[勅状ちよくじょうはつごう（勅状発行）] 他国と同盟締結すずを勧める勅状を朝廷に発行してもらいます。

▽：朝廷貢献度

[官位かんいじゅりょう（官位受領）] 朝廷から官位さずを授かります。

▽：朝廷貢献度

■ **手切** 他国との同盟を破棄はきします。

気：5 ▽：友好度

調略

他国に対して調略ちようりやくを仕掛けます。

■偵察 自城から一定範囲の「他国の城」を偵察ていさつします。

気：2 デ：智謀 +：成功すると、他国の城の情報を入手できる

■内応（内応勧誘） 他国武将に内応ないおうを勧めます。

気：5 条件：事前に〈偵察〉でその城の情報を入手する
デ：智謀 +：戦争時に寝返ねがえらせることができる

■扇動 他国住民を扇動せんどうします。

気：5 デ：智謀 ▽：仕掛けられた国の治安度 +：一揆が起きやすくなる

■流言 他国に流言飛語りゅううげんひご（ニセ情報）を流し、他国大名と武将の間に不和ふわを招きます。

気：5 条件：事前に城の情報を入手する デ：智謀 +：他国大名が武将を解雇したり、殺したりすることがある

■暗殺 他国武将を暗殺します。

気：15 条件：事前に城の情報を入手する デ：智謀・戦闘力 +：他国武将の死亡

忍者と暗殺

暗殺を得意とするのは、智謀と戦闘力の高い武将である。中でもうってつけなのが「忍者」と呼ばれた者たちだ。徳川家臣の服部半蔵や北条家臣の風魔小太郎などがそれにあたる。徳川や北条でプレイするなら、ぜひ暗殺を実行してみよう。その後の戦争が楽になるかもしれない。

人事

武将の人事を行います。

■取立 武将を自分の配下に加えます。

気：5

[自国] 自国の浪人を配下に加えます。

△：武将数

[他国] 他国の武将を配下に加えます。

条件：事前に城の情報を入手 △：武将数 ▽：御料地

[募将] 領内に立て札を立てて人材を募集します。浪人が自国に集まってきます。

■隠居 ^{そんめい}存命中の大名が、居城にいる一門衆の中から後継者を指名して^{いんきょ}隠居します。隠居した大名は、新大名の配下に加わります。

▽：配下武将の忠誠心（新大名の能力値が低い場合）



武田信玄

「僕はすでに隠居の身じゃ」

■縁組 配下武将に姫を嫁がせて^{とつ}姻戚関係を結び、一門衆にします。



織田家姫君 市

「かの者ならば
当家の禰となってく
れましょう」

柴田勝家に嫁がせますか

実行 取消

■**任命** 国主・軍師を任命します。

[国主] 国主を任命します。

[軍師] 軍師を任命します。

条件：武将の政治・戦闘力が高い

■**指示** (国主指示) 各国主に委任の指示をします。

[委任] 全支配国の国政を委任します。国政タイプを「軍事型」か「内政型」か、指定します。

[直轄] 全支配国の国政を自ら行います。

[特定] 特定国だけ国政を委任します。国政タイプを「軍事型」か「内政型」か、指定します。

■**論功** 論功行賞を行います (P38参照)。

気：10 **条件**：大名のみ実行可能

取引 商人と取引をします。

■**購入** 米・軍備を**購入**します。相場は月ごとに変動します。

気：3 ▽：蓄銭

[兵糧] 蓄銭で兵糧を**購入**します。 △：米

[鉄砲] 蓄銭で鉄砲を**購入**します。 △：鉄砲

[騎馬] 蓄銭で騎馬を**購入**します。 △：騎馬

■**売却** 米・軍備を**売却**します。相場は月ごとに変動します。

気：3 △：蓄銭

[兵糧] 兵糧を**売り**、蓄銭を手に入れます。 ▽：米

[鉄砲] 鉄砲を**売り**、蓄銭を手に入れます。 ▽：鉄砲

[騎馬] 騎馬を**売り**、蓄銭を手に入れます。 ▽：騎馬

数値入力について

数値を入力するときは数値入力の画面で、右の入力用テーブルを使って行います。右の数字の表の中から入力したい数字を選びます。その他の記号には以下のような機能があります。



- [00] 0を2ケタ分入力する。
- [←] 下1ケタを消去する。
- [中断] 数値入力を中断して元の画面に戻る。
- [取消] 一度入力した数値を取消して入力前に戻す。
- [最大] 入力制限 (○～○) ? 中の最大値を入力する。
- [決定] 入力した数値に決定する。

貫高と足軽

雇^{やと}える足軽^{あしがら}の総数は、各城^{かんだか}の貫高の上限によって制限される。これ以上足軽を雇えないというところまで達したら、他の城に足軽を輸送しよう。輸送した分だけ、再び足軽を雇うことができる。直接その城で雇うのではなく、輸送されてきた足軽は、その城の貫高^こを超えて結集^{けっしゅう}できるのだ。

情報

各種情報を表示します。

■ **勢力** 他大名との友好関係・朝廷^{こうけん}貢献度を一覧表示します。表示は左から、友好度・同盟の有無と種類・婚姻^{こんいん}の有無・朝廷貢献度を表します。また、個別の大名を選ぶと、その大名の勢力範囲が全国マップ上に表示されます。

■ **所領** 所領の城ごとの情報を表示します。本城は赤色で表示されます。

[大名] 大名のデータを見ます。

[武将] その城にいる武将の一覧を見ます。

[配列] 武将の並びかえをします。基準とする能力を決めると、その能力値の高い武将が一覧表上で上から順に表示されます。コマンドをどの武将に実行させるのがいちばん効果的かを考えるときに利用してください。

■ **家臣** 配下の武将の一覧、および武将個別の情報を表示します。見たい武将を選んでください。

■ **家宝** 所有する家宝の一覧、および家宝個別の情報を表示します。見たい家宝を選んでください。

■ **中断** 進行中のゲームを一時中断します (P15参照)。

[終了] ゲームを終了します。

[記録] プレイ途中のゲームデータをセーブします。

[呼出] 記録しておいたデータをロードします。

■ **機能** ゲーム進行上の各種設定をします。

[ステレオ] ON/OFF

BGM (曲演奏) をステレオかモノラルに切り替えます。

[マウス] ON/OFF

ONにした場合はマウスのみ、OFFにした場合はコントローラのみ使用できます。

[アニメ] ON/OFF

アニメを見るか見ないか切り替えます。

[他国合戦] 見る・任意・見ない

プレイヤーの参加しない戦争画面を見るか見ないか切り替えます。「任意」にすると、戦争が起こるたびに見るか見ないかを決められます。

□ その他のコマンド

■ **情報ウインドウ** (L・Rボタン/「自城を左クリック」で操作)

①初めは「領地」の情報ウインドウが表示されています。おもに内政に重点をおいた戦略を進めるときに利用してください。

②L・Rボタンまたは自城を左クリックすると、「軍備」の情報ウインドウに切り替わります。おもに軍事に重点をおいた戦略を進めるときに利用してください。

③さらに(2回目)切り替えると、情報ウインドウが消えます。この状態でカーソルを移動させると、メインマップがスクロールします。カーソルを城に合わせてAボタン/左クリックで、各城の情報を見ることができます。

④さらに(3回目)切り替えると、メインマップ上のカーソルが消え、情報ウインドウの消えた状態でメインコマンドの入力ができます。

⑤もう1度(4回目)切り替えると、①の「領地」の情報ウインドウに戻ります。

■ **終了** (Bボタン/右クリック)

そのターンを終了します。

□ 論功行賞

■ 論功行賞とは

配下武将の立てた手柄は勲功として蓄積されます。その勲功を評価して配下武将に褒美や懲罰を大名が与えることを論功行賞といいます。

■ 論功行賞の効果

論功行賞を行うことにより、配下武将の勲功の値を下げるができます。

[評価が適当な場合] 武将の忠誠心が上がります。

[評価が不当な場合] 武将は不満を抱き、忠誠心は下がります（忠誠心を表す忠誠度は表示されません）。

[懲罰を与える場合] 罰せられる武将だけでなく他の配下武将にも影響を及ぼすことがあります。

大名の気合

論功行賞を行うと大名は気合を10消費します。内政だけをさせていても配下武将の勲功はどんどんたまるので、細かに論功行賞を行う必要があります。その場合、「大名の気合に余裕があったら論功を行う」よりも、「大名の気合は論功のために温存しておく」のが賢いやり方です。勲功を下げて忠誠心を上げれば上げるほど、配下武将の気合の回復も早くなり、謀叛を未然に防げます。

また、この点を利用して配下武将の「叛心」を見抜くこともできます。例えば、周りの武将と比べて著しく気合の回復の遅い武将は要注意です。気合の回復が遅いということは、大名（主君）に反感をもち、積極的に手柄をたてる気がない（つまり「ヤル気がない」「気合が入ってない」）ということの意味するからです。



論功コマンド実行中にYボタン押すか「選択肢以外の部分」を左クリックすると、蓄銭や総貫高などの国のデータを見ることができます。

- **恩給** しよりょう 所領の中から知行地ちぎょうちを与えます。
- [加増] 知行地を与えます。
- [減封] 知行地を没収ぼっしゅうします。
- [転封] 知行地を他国に移します。転封てんぼうされる場所と増かの有無により忠誠心ぞうが変化します。
- **恩賞** 家宝を与えます。
- **報奨** 本城の蓄銭からいくらかの金を与えます。
- **官位** 官位を与えます。ただし、大名が朝廷から官位を受領していなければ与えることはできません。
- **感状** かんしゃじょう 感謝状を与えます。与ることができる感状の枚数は、大名の政治力によります。
- **一字** 大名の名前から1文字を与えて武将を改名させます。どの文字を与えるかはランダムで決まります。武将1人につき1回限り有効です（一門衆には実行できません）。
- **懲罰** 武将を罰します。
- [没収] 家宝を没収します。
- [剥奪] 官位を剥奪はくだつします。
- [追放] 武将を追放し、浪人にします。
- [切腹] 切腹を命じます。命令に応じず、逃げて浪人になる場合もあります。
- **一任** 論功行賞を国主に委任します。



家宝の使い方

家宝は、我々商人から購入しとくれやす。家宝の使い方にはいろいろありますが、まず、〈論功〉コマンドで「恩賞」^{おんしょう}として武将に与えて、武将の忠誠心^{けんじょう}ちゅうのを上げたらどないでっしゃろ。また、〈朝廷〉コマンドで朝廷に「献上」^{けんじょう}して、朝廷貢献度^{けんじょう}ちゅうどえらいもんを上げられるゆーのも聞いたことがありますわ。そやけど、集めた家宝をズラッと床の間に並べて、一人でニヤニヤするゆーのも、なかなかおつなもんでっせ。どないでっか、この茶器なんか。よろしおまっせ。

家宝の等級



家宝ニハ、ソレゾレノ価値ヲ表シタ等級トイウモノガアリマース。価値ノ高イモノ・低イモノトイウ意味デースネ。分カリマスカ？

例エバ、^{けんこう}勲功ノ高イ武将ニ対シテ低イ等級ノ家宝ヲ与エタリシタ場合、忠誠心ガ上ガラナイドコロカ、逆ニ、下ガッテシマウコトガアルノデース。オオ、神ヨ。マタ、家宝ノ中ニハ、武将ニ与エタトキニ、武将ノ能力値ヲ変化サセルモノガアリマス。探シテミテクダサイ。トコロデ、^{アナタ}貴方、神ヲ信ジマスカ？ アーメン。

家宝目録

家宝には以下の種類があります。

茶器			
ちゃわん ちゃがま ちゃいれ 茶碗・茶釜・茶入・ ちゃつぼ かき 茶壺・花器			

武具			
やり くら じんぼ おりぐ 槍・鞍・陣羽織・具 そく とうけん 足・刀剣			

絵画			
えまき ふうぞくが びょうぶが 絵巻・風俗画・屏風画			

書籍			
かんずぼん さっし ひょうく 卷子本・冊子・表具・ みんちょうじほん しゃきょうぼん 明朝綴本・写経本			

舶来			
とうじ き すいぼくが とけい 陶磁器・水墨画・時計 なんばんぐそく 南蛮具足			

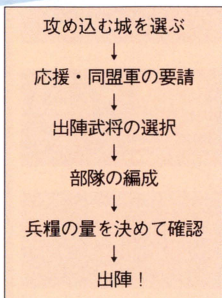
財宝	
おうごん 黄金	

戦略の進め方

戦争の進め方

《軍事》コマンドの〈開戦〉を実行するか、他国に攻め込まれると、戦争になります。

□戦争の準備



- ①攻め込む城を選びます（プレイヤーが攻め込む場合のみ）。
- ②応援・同盟軍を送るか、送るならばどの城からかを決めます。
- ③それぞれの城から出陣させる武将を選び、部隊を編成します（P52参照）。
- ④戦場に持参する兵糧しさんの量ひょうろうを決めます。
- ⑤最後に攻め込むかどうかを

確認します。「取消」を選ぶと開戦を中止します。

なお、出陣できる部隊数は正規軍が7部隊まで、応援・同盟軍がそれぞれ5部隊までです。

メイン画面上では、同盟勢力の城が緑色、敵対勢力の城が赤色で表示されています。

□部隊の配置

- ①戦争になるとメイン画面から戦争画面に切り替わります。
- ②色が変わって表示される範囲内に部隊を配置します。
野戦やせんの場合、先に攻撃側が部隊配置をします。その後に守備側が本陣ほんじんを決め、各部隊を配置します。
籠城戦ろうじょうせんの場合、先に攻撃側が部隊配置をします。後に籠城するかどうかを決め、守備側が部隊配置をします。

■戦争の進行と勝敗

■戦争の進行

守備側が城から出向いてくると「野戦」になります。守備側が出向かなかった場合、または野戦に敗れた場合には「籠城戦」になります。

- ①攻撃側と守備側とに交互にターンが回ってきます。1ターン＝3時間（1日8ターン）です。
- ②ターンが回ってきたらコマンドを出す部隊を選びます。カーソルを合わせてAボタン/左クリックです。選ぶと同時にその部隊の情報も見ることができます。
- ③実行するコマンドを選びます。総大将が《静観》コマンドを実行すると、そのターンは終了します。

■戦争の勝敗

以下の条件のどれかを満たすと勝利になります。

- (A) 敵の兵糧が0になる。
- (B) 敵総大将を捕らえる。
- (C) 敵の兵士数を0にする。
- (D) 自軍の勸告に敵が応じた場合。
- (E) 敵の申し出た和議に応じた場合。

野戦で守備側本陣を占拠した場合は攻撃側の勝利となります。

籠城戦で城防御度を0にした場合は攻撃側の勝利となります。

10日間守り抜くと守備側の勝利となります。

■戦後処理

戦争の終了後、捕虜になった武将の処遇を決定します。

【斬首】 捕虜武将の首をはねます。

【逃がす】 捕虜武将を逃がします。逃がされた武将は、自城に戻るか、または浪人になります。

【登用】 捕虜武将を登用し、配下とします。










□ 軍団データ

味方の正規・応援・同盟軍をすべてあわせた勢力を軍団といいます。軍団データは、《情報》コマンドの〈勢力〉で見ることができます。また、朝6時と夕6時の2回と応援・同盟軍が到着したときにも表示されます。

- **兵士** 全部隊合計の総兵士数です。
- **兵糧** 全部隊が保有する米の合計量です。朝夕の2回、兵士数に応じて減ります。

□ 城データ

籠城戦時の城には以下のようなデータがあります。城にカーソルを合わせてAボタン/左クリックで見ることができます。

美濃国 稲葉山城			
畚藤領(総貫高: 97貫)			
城主: 畚藤道三 籠城中			
武将: 籠城 7人 出陣 0人			
	248		62
	216		67
	19(百)		8
	3(百)		73
	7(百)		

- **兵(兵士)** 城内の兵士総数です(雑兵除く)。
- **馬(騎馬)・砲(鉄砲)** 城の騎馬・鉄砲の数です。
- **士(士気)** 兵士気です。
- : 機動・攻撃力が増す

- **練(訓練度)** 兵士の訓練度です。 ○: 機動・攻撃力が増す
- **規(城規模)** 城の大きさです。 ○: 防御度が落ちにくい
- **防(防御度)** 城の堅固さです。 ○: 城が落ちにくい
- **銭(蓄銭)** 城にある金の量です。 ○: 米を購入できる
- **糧(兵糧)** 城にある米の量です。 ○: 長く籠城できる

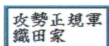
マークについて

○: その値が高いと有利な点

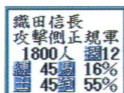
□ 部隊データ

戦争時の部隊には以下のようなデータがあります。
 部隊にカーソルを合わせてAボタン/左クリックで見ることができます（下の写真A・B）。

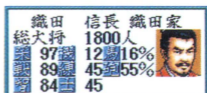
- **～人** その部隊の兵士数です（雑兵含む）。
- **士（士気）** 兵士気です。○：機動・攻撃力が増す
- **機（機動力）** 部隊の機動力きどうりょくです。○：すばやく移動できる
- **練（訓練度）** 兵士の訓練度です。○：機動・攻撃力が増す
- **馬（騎馬率）** 部隊の騎馬きばの割合です。○：機動力が増す
- **砲（鉄砲率）** 部隊の鉄砲てっぽうの割合です。○：砲撃力が増す



A



B



C

□ 武将データ

自軍の部隊であれば、部隊データに加えて以下の武将データを見ることができます。《情報》コマンドの〈武将〉で見ることができます（写真C）。

- **采（采配）・戦（戦闘）・智（智謀）** 部隊を率いる武将の能力値です。部隊の攻撃力や工作の成功率はこの値によって決まります。

※敵部隊の情報は、自部隊の情報のように詳しく見ることはできないことがあります。敵部隊が遠くにいる場合は、写真Aの情報画面しか見ることができませんが、敵部隊と接触して戦闘になると写真Bの情報画面を見ることができます。

■戦争コマンド

●戦争コマンド一覧表（野戦コマンド・籠城コマンド）

戦争コマンドは、野戦コマンドと籠城コマンドに分かれています。籠城コマンドは、籠城軍のみが出せるコマンドです。

移動	部隊を移動する。〈野〉 (通常・方向・平行)
攻撃	敵部隊を攻撃する。 (通常・砲撃・突撃 〈野〉)
工作	敵部隊に様々な工作を仕掛ける。〈野〉 (挑発・潜入・火攻)
情報	各種情報を見る。 (武将・勢力)
軍議	軍議を開き、自軍全体の情報を見る。
伝令	自軍または敵軍に伝令を送る。 (出陣・退却・勧告・和議・内応)
委任	部隊の行動をコンピュータに委任する。 (力攻・正攻・持久)
守備	敵部隊の攻撃に備える。〈籠〉 (補給・鼓舞)
静観	命令を終了し、その場で待機する。

マークについて

〈籠〉：籠城軍のみ実行可能 〈野〉：野戦でのみ実行可能

条件：コマンドを実行するのに必要な条件

デ：コマンドを実行するとき高いと有利なデータ

△：上がるデータ

＋：良い点

▽：下がるデータ

－：悪い点

□野戦コマンド

移動 移動します。

条件：移動可能範囲内 **デ**：機動力

■ **通常（通常移動）** 通常移動します。進行方向を向きます。

■ **方向（方向転換）** 位置はそのままで部隊の向きだけ変えます。

■ **平行（平行移動）** 向きはそのままで平行に移動します。

攻撃 攻撃します。

条件：攻撃可能範囲内 **デ**：戦闘・采配

■ **通常（通常攻撃）** 隣接する敵部隊を攻撃します。

■ **砲撃** 敵部隊を砲撃ほうげきします。

条件：正面3方向の射程距離内 **デ**：訓練度・鉄砲数

■ **突撃** 隣接する敵部隊に突撃します。

敵部隊を突き抜けて反対側に出ます。突破とっばに失敗した場合は、元の地点ちとに戻されます。

部隊の向きと戦闘力

部隊の戦闘力には部隊の向きが関係しています。

①敵部隊には後ろを取られないようにする。

②敵を攻撃するときはなるべく後方から攻撃する。

以上の2点を心掛こころがけ、できるだけ少ない損害そんがいで戦争に勝利できるように頑張がんばってください。

工作 工作をします。

条件：工作可能範囲内 **デ**：智謀

■挑発 敵部隊を挑発して自部隊がいる地点に誘導します。

+：不利な地形に敵を追い込められる

■潜入 兵士を敵の部隊・城に潜入させて混乱させます。

▽：兵士気・防衛度

■火攻 敵の城に火を掛けます。

条件：攻撃側のみ実行可能 ▽：敵城の兵糧・騎馬・兵士数・兵士気・防衛度

情報 軍団・部隊・城などの情報を見ます。

■武将 自軍の部隊のデータを見ます。

■勢力 軍団データを見ます。

軍議 自軍の全勢力の情報を表示します (P51参照)。
条件：総大将のみ実行可能

伝令 各種伝令を送ります。

条件：総大将のみ実行可能

■出陣 部隊を新たに登場させます。

条件：守備側のみ実行可能

■退却 他の自城への退却を部隊に命じます。総大将が退却すると全軍退却します。

-：失敗すると捕虜になる

■勧告 敵軍に降伏を促します。

+：兵の損失を抑えて勝利できる -：捕虜にした武将
が解放される

■和議 自軍の降伏を申し出ます。

+：成功すると確実に退却できる 捕虜になっていた武
将
が解放される

■内応 敵武将に内応ないおうを要請ようせいします。

条件：事前に「内応勧誘」が必要（P32参照） △：兵士数

委任

部隊の行動をコンピュータに委任します。

条件：総大将のみ実行可能

■力攻（力攻め） ひたすら攻撃する、攻め中心の戦法です。

■正攻（正攻法） 攻守のバランスの取れた戦法です。

■持久（持久戦） 敵軍の疲弊ひへいを待つ、守り中心の戦法です。

委任を解除かいじょしたい場合は、自軍の「〇〇〇軍の戦術」という表示が画面上に出ているときに、Bボタン/右クリックします。

静観

命令を終了し、その場で待機たいきします。

条件：総大将のみ実行可能

戦争中の便利機能

[一覧表でのジャンプ] 部隊・城のないところを選んでAボタン/左クリックすると、部隊一覧表が画面上に表示されます。一覧表の中からコマンドを出す部隊を選び、Aボタン/左クリックしてください。選んだ部隊の所までカーソルが移動して、コマンド入力待ち状態になります。

[アニメのON/OFF] 戦争中にBボタン/右クリックすると、アニメのON/OFF（見るか見ないか）を設定できます（メインコマンドでは、《情報》コマンドの〈機能〉にある[アニメ]が同じ働きをします）。

■ 籠城コマンド

攻撃

敵部隊を攻撃します。

条件：攻撃可能範囲内

■ 通常 城に隣接する敵部隊を攻撃します。

■ 砲撃 敵部隊を砲撃ほうげきします。

条件：射程距離内 デ：鉄砲数

守備

敵の攻撃に備えます。

■ 補給 兵糧を購入し、補給します。

△：兵糧 ▽：蓄銭ちくせん

■ 鼓舞 兵士を鼓舞こぶします。

△：兵士気

伝令

各種伝令を送ります。

条件：総大将のみ実行可能

■ 出陣 部隊を城外に登場させます。出陣した部隊は城門から城内ちとに戻ることができます。

■ 退却 他の自城に部隊を退却ほりよさせます。

－：失敗すると捕虜ほりよになる

■ 勸告 敵軍てつたいに撤退うながを促します。

－：捕虜にした武将が解放される

■ 和議 自軍の撤退を申し出ます。

＋：確実に退却できる 捕虜になっている武将が解放される

■ 内応 敵武将に内応ないおうを要請ようせいします。

条件：事前に「内応勧誘」が必要（P32参照） △：兵士数

情報

軍団・城・部隊などの情報を見ます。

■ 武将 部隊・城データを見ます。

■ 勢力 軍団データを見ます。

軍議 自軍の全勢力の情報を表示します (P51参照)。
条件：総大将のみ実行可能

委任 自軍の行動をコンピュータに委任します。
条件：総大将のみ実行可能


委任を解除する場合は、自軍の「〇〇〇軍の戦術」という表示が画面上に出ているときに、Bボタン/右クリックします。

静観 命令を終了します。
条件：総大将のみ実行可能

□ 軍議

織田軍評定 柴田勝家^①

「現在3分7分で敵が優勢にあるようござる」^②



^③

兵糧：^④ 100(10) 日間戦闘可能

軍議画面1

織田軍評定

① 織田家	清洲 ^③ 城
部隊数1 1800 ^④	捕虜 0 ^⑤
② 織田家	鳴海城
部隊数1 1200人	捕虜 0人
④ 斎藤家	稲葉山城
部隊数1 1900人	捕虜 0人

兵糧： 100(10) 日間戦闘可能

軍議画面2

軍議を行うと以下の情報が表示されます。

1 現在の自軍の戦況について、武将の意見を聞きます。

- ① 武将の名前 ② 武将の意見 ③ 武将の顔
④ 兵糧 (俵)

2 現在の自軍の戦力について、正規軍・応援軍・同盟軍それぞれの報告を見ます。

- ① 軍団種類 ② 所属家 ③ 所属城 ④ 総兵士数
⑤ 捕虜の数

□ 部隊の編成

■ 武将の選択

出陣させる武将を選び、総大将を決めます。籠城ろうじょうするときは自動的に総大将が決まります。また、大名が出陣するときには、必ず大名が総大将になります。

攻撃側が勝利した場合、総大将が手にいれた城の城主には自動的にになります。

なお、出陣できる武将は、正規軍が総大将も含めて7人まで、応援・同盟軍が5人までです。

■ 兵士の編成

兵士の編成を行います。足軽あしがると雑兵そうひょうの合計数が総兵士数となります。また、兵士全体の士気と訓練度は足軽と雑兵へんせいの編成ひりつの比率によります。

武将名	足軽	雑兵	合計	訓練度	士気
① 織田 信長	20	0	20	100	95
羽柴 秀吉	20	0	20	100	91
柴田 勝家	A 0	B 0	20	100	87
前田 利家	列 0	列 0	10	100	81
佐々木 成政	10	0	10	100	70
滝川 一益	0	0	0	5	3

配分をして下さい	7	8	9	取消
残り：足軽	4	5	6	最大
雑兵	1	2	3	決定
	0	00	<	終了

- ① 部隊を率いる武将名
- ② 足軽数 (A)
- ③ 雑兵数 (B)
- ④ 訓練度
- ⑤ 士気

兵士の編成は以下の手順で行います。

- ① 配備したいところをそれぞれ (A)・(B) の列の中から選びます。配備したいところを選び直す場合は、Bボタン/右クリックします。
- ② 数値を入力し、「決定」を選びます。
- ③ ①～②の手順を繰り返します。
- ④ すべて配備し終わったら、「終了」を選びます。このとき、「決定」を選ぶと再び①に戻ります。「騎馬と鉄砲きば てっぽうの配分」に移るには、「終了」を選びます。

■足軽と雑兵

[足軽] 蓄銭ちくせんで雇やとわれる専門の兵です。訓練することで訓練度は上がりますが、部隊編成で多くの雑兵ぞうひょうを加えると訓練度は平均化されます。

[雑兵] 戦争になると一時的に動員される半農はんのうの兵です。普段は農業じゅうじに従事しています。そのため農繁期のうはんまはあまり動員することができません。

■騎馬と鉄砲の配分

兵士の編成と同じ様にして、それぞれの部隊に騎馬と鉄砲を配分します。

武将名	兵士数	騎馬数	鉄砲数	訓練度	士気
①織田信長	20	7	5	100	97
羽柴秀吉	20	0	0	100	91
柴田勝家	20	0	0	100	86
前田利家	10	0	0	100	81
佐々木成政	10	0	0	100	70
滝川一益	10	0	0	100	77

配分をして下さい	7	8	9	取消
残り：騎馬	0	4	5	6
鉄砲	8	1	2	3
		0	00	決定
				終了

- ① 武将名
- ② 兵士数
- ③ 騎馬数
- ④ 鉄砲数
- ⑤ 訓練度
- ⑥ 士気

- ① 配分したいところを選びます。
- ② 数値を入力し、「決定」を選びます。
- ③ すべての配分が終わったら、「終了」を選びます。









■騎馬と鉄砲

[騎馬] 商人から購入します。部隊の騎馬率が高いと機動力きどうりょくが上がります。

[鉄砲] 商人から購入します。部隊の鉄砲数が多いと砲撃力ほうげきりょくが上がります。砲撃では味方の被害ひがいをまったく出さずに敵に損害そんがいを与えられます。雨が降ると砲撃できません。

■ 部隊の識別

部隊はその種類により表示が変わります。

	正規軍	応援軍	同盟軍
攻撃側			
守備側			
総大将		総大将には部隊マーカーに白枠	
海上時		海上では船の形になる	

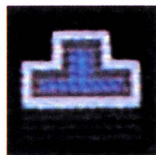
部隊はその規模（兵士数）により表示が変わります。



① 1～59



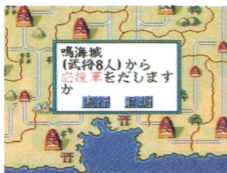
② 60～119



③ 120～（百人）

□ 応援軍と同盟軍

■ 応援軍



自国の他の城から応援軍を出せます。

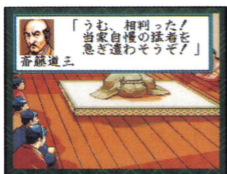
①どの城から出陣させるかを選びます。出陣可能な城には可マークが表示されます。

②その城にいる武将の中から

出陣させる武将を選びます。

③正規軍と同様に部隊編成へんせいをします。

■ 同盟軍



同盟関係にある他国から同盟軍を送ってもらえます。

①同盟軍を送ってほしい城（他国）を選びます。

②使者が交渉こうしやうに赴き、同盟軍を送るよう要請ようせいします。

③同盟軍を送ってくれるかどうかは、友好度および同盟の種類によります。

同盟の種類と内容は次の通りです。

[対等同盟] 《外交》コマンドの〈会盟かいめい〉で締結ていけつします。2国間の力関係に優劣の差のない対等の同盟です。対等同盟国間では、同盟軍の出陣交渉せいひの成否はおもに友好度によります。

[優位同盟] 《外交》コマンドの〈威圧いあつ〉で締結ていけつします。優位国は、その従属国に強制的に同盟軍を出させることができます。

[従属同盟] 《外交》コマンドの〈恭順きやうじゆん〉で締結ていけつします。従属国じゆうぞくは、優位国の要請があればいつでも同盟軍を出さなければなりません。

■ 部隊の移動

■ 部隊の機動力



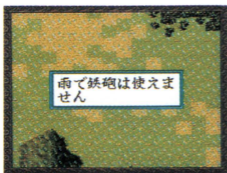
部隊にはそれぞれ機動力きどうりょくがあります。戦争画面上では、その機動力の範囲内で部隊を移動させることができます。また、それぞれ地形には、部隊を移動させると消費する機動力しょうひ（消費機動力）があります。消費機動力は地形によって異なります（P57参照）。

■ 地形効果



戦争の有利不利には、その部隊がいる地形の特性（地形効果）が影響します。地形効果の差が大きいほど攻撃・防御の効果が現れます。敵より優位ゆうゐに立つためには、地形効果の高い地形で戦うのが得策とくさくです（P57参照）。

■ 天候の影響



天候てんこうも戦況せんきやうに影響します。雨のときには、部隊の機動力と兵の士気が下がり、鉄砲も使えなくなります。また晴れていても暑すぎると、兵や馬がバテてしまい機動力と士気を損そこなうことになります。

□ 地形一覽

消費機動力と地形効果は以下の通りです。

地形		消費機動力	地形効果
道		1 (5)	4
橋		1 (5)	4
町		1 (5)	5
湿地		2 (5)	2
砂地		2 (5)	3
田畑		2 (5)	3
平地		2 (5)	4
本陣		2 (5)	6
森		3 (5)	5
低山		3 (5)	5
川		4 (5)	1
海		4 (2)	1
高山		× (×)	
城		× (×)	6+
城門		* (*)	

() 内は海上から移動するために必要な消費機動力です。

*：守備側のみ侵入可能

×：侵入不可

＋：防御度により加算

イベント

ゲームで発生するイベントには、定期的に起こる定期イベントと突然起こる突発イベントがあります。

マークについて

地域：発生地域 **△**：上がるデータ **+**：良い点
時期：発生時期 **▽**：下がるデータ **-**：悪い点

□ 定期イベント

■ 税金と年貢

[税金] 町民から税金を徴収します。

時期：1月 **△**：蓄銭

[年貢] 農民から年貢を徴収します。

時期：7月 **△**：兵糧

■ 俸禄と扶持米

[俸禄] 足輕に俸禄を支給します。蓄銭が足りないと兵士数が減ります。

時期：1月 **▽**：蓄銭

[扶持米] 足輕に扶持米を支給します。兵糧が足りないと兵士数が減ります。

時期：7月 **▽**：兵糧

□ 突発イベント

突発イベントには、以下のような種類があります。豊作・凶作・台風・地震が発生した地域は全国マップ上に表示されます。

■ 一揆

その国の治安度が低いと、住民が反乱を起こすことがあります。

時期：不定 **▽**：兵士数・人口率

■ 謀叛

忠誠心ちゆうせいしんが低い武将むほんは謀叛を起こすことがあります。

時期：不定 ▽：武将数 -：武将の独立・国力の低下

■ 浪人の仕官

自国内にいる浪人が面会を求め、仕官してくることがあります。

時期：不定 △：武将数

■ 商人

大名または国主のいる城に商人・南蛮商人なんばん・茶人さじんなどが訪れることがあります。

時期：不定 +：家宝を購入できる



■ 豊作

豊作が訪れることがあります。

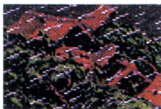
地域：不定 時期：7月 △：米収穫



■ 凶作

凶作おそに襲われることがあります。

地域：不定 時期：7月 ▽：米収穫・商業値・人口率・兵士数



■ 台風

台風みまに見舞われることがあります。

地域：西日本 時期：4～6月 ▽：商業値・人口率・城防御度



■ 地震

地震が発生することがあります。

地域：不定 時期：不定 ▽：城防御度・商業値・兵士数



■ 大雪

雪国では大雪が降ることがあります。

地域：東北・北陸 時期：10～12月
-：部隊の戦場への到着が遅れる

戦国大名列伝

おだのぶなが 織田信長 (1534～1582)

■経歴

尾張那古野で誕生。若年の頃は、その奇抜な行動から「大うつけ」とよばれた。父の死後、家督を継ぐと尾張を統一。桶狭間にて今川義元を破ると、徳川家康と同盟を結び、美濃の斎藤家攻略に乗り出す。稲葉山城陥落後は、破竹の勢いで天下統一をめざした。1582年、明智光秀に本能寺で討たれる。

■ゲームでは…

尾張の貫高上限は高く、知行地には事欠かない。信長の能力値は申し分なく、配下にもめぐまれている。また、羽柴秀吉、滝川一益といった使える連中も浪人として仕官してくる。シナリオ1では、斎藤との同盟をフルに活用して、今川を攻め、徳川家臣団を手に入れよう。しかし、美濃が他国に攻められて疲弊している場合には、見限って斎藤を攻めよう。後々のためにも、美濃は必ず手にいれたい。シナリオ2では、すでに美濃を手にいれているので、東の武田の動きに注意しながら、畿内制圧に乗り出そう。強いて挙げる弱点はない。



織田家所領一覧

- [シナリオ1] 〈織田信長・清洲城〉尾張 (2)
- [シナリオ2] 〈織田信長・岐阜城〉美濃☆、尾張 (4)
- [シナリオ3] 〈織田信長・安土城〉美作、播磨、伯耆、河内和泉、因幡、但馬、摂津、丹波、大和、山城、丹後若狭、伊賀、尾張、北近江、南近江☆、伊勢志摩、越前、美濃、加賀、飛騨、能登、越中、南信濃、その他 (35)

☆マークは「本国」 () 内の数字は全城数

たけだしんげん

武田信玄 (1521~1573)

■経歴

名門・甲斐守護武田家嫡男として誕生。父信虎を駿河の今川家に追放し、当主の座につく。当時、武田騎馬隊は無敵とうたわれ、周辺諸国に恐れられた。信濃への侵攻途上で、上杉謙信と数度にわたって激突したが、決着はついてない。1572年には大軍を率いて上洛に臨み、三方ヶ原で徳川軍を散々に蹴散らした。が、陣中で謎の急死をとげる。

■ゲームでは…

完璧に近い能力値。名将ぞろいの家臣団。ゲーム上の信玄も史実通りの無敵ぶりを披露している。シナリオ1からすでに2カ国を領有し、甲斐には金山もある。優秀な家臣団を活用して、多面作戦にできることも可能である。問題は、「越後の龍」である。なるべく、謙信との決戦は避け、国力を疲弊させないようにしよう。シナリオ3では、優秀な家臣たちが、史実通り川中島や長篠で戦死してしまっていて登場しないので、勝頼に父信玄のような無敵ぶりは期待できないかもしれない……。



武田家所領一覧

- [シナリオ1] 〈武田晴信・躑躅ヶ崎〉
甲斐☆、南信濃 (4)
- [シナリオ2] 〈武田信玄・躑躅ヶ崎〉
甲斐☆、北信濃、南信濃 (6)
- [シナリオ3] 〈武田勝頼・躑躅ヶ崎〉
甲斐☆、駿河 (3)

戦国大名列伝

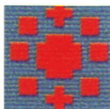
■ 上杉謙信 (1530～1578)

■ 経歴

幼少時、寺に預けられるが、兄晴景から家督を譲られて春日山城に入る。1559年、関東官領職と上杉姓を譲り受けた後は、関東の北条氏とも戦火を交えた。川中島の合戦においても信玄の本陣に単騎で突入するなど、その人並はずれた戦いぶりは「軍神」と讃えられた。

■ ゲームでは…

ゲームでの謙信は、最強の戦闘力100を誇る。家臣の質では、ライバルの武田に多少見劣りするが、謙信に大量の兵士をもたせれば、突撃をかけて勝てない相手はいない。居城の春日山城は1,2位を争う堅城であるし、佐渡には金山もある。攻略の基本として、まずは武田と北条の同盟を分断すること。そうした上で、関東・東北を制圧すべきである。その頃には、上洛するなり、武田と決着をつけたりするための国力が蓄えられているであろう。間違えても、最初から武田・北条連合軍と正面からぶつかってはならない。



上杉家所領一覧

- [シナ]01 〈長尾景虎・春日山城〉
越後佐渡 (3)
- [シナ]02 〈上杉謙信・春日山城〉
越後佐渡☆、越中、上野 (6)
- [シナ]03 〈上杉景勝・春日山城〉
越後佐渡☆、その他 (4)

☆マークは「本国」 () 内の数字は全城数

もうりもとなり

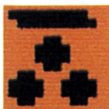
■ 毛利元就 (1497~1571)

■ 経歴

安芸郡山城に生まれる。一介の小豪族にすぎなかった毛利氏を、得意の智謀を駆使して一大勢力にまで築き上げた。次男元春を吉川家に、三男隆景を小早川家に養子に出して、その地盤を固めた。厳島で陶軍を破ると、2年後には周防・長門の2カ国を握った。1566年、宿敵尼子氏をついに打ち破り、中国の覇者となる。

■ ゲームでは…

ゲームでの毛利氏は、序盤から軍事力を蓄えられる国力を持つ上、周辺諸国が弱小なので、領土拡大しやすい。大内氏を滅ぼした後は、九州制圧をめざし、九州の国力と人材を手にいれよう。その後は、四国だ。元就自身の智謀を生かして、策略をかけまくるのも面白い。シナリオ3では、輝元がその後を継いでいるが、織田家の羽柴秀吉が播磨に進出しており、輝元だけの力では抗しがたい。長宗我部とは手を組んで、強大な織田勢力に対抗したい。



毛利家所領一覧

- 〔シナ1〕〈毛利元就・吉田郡山城〉
安芸☆、備後 (3)
- 〔シナ2〕〈毛利元就・吉田郡山城〉安芸☆、長門、
周防、石見、備後、出雲隠岐、伯耆 (11)
- 〔シナ3〕〈毛利輝元・吉田郡山城〉安芸☆、長門、
周防、石見、備後、出雲隠岐、備中、
その他 (13)

戦国大名列伝

ほうじょううじやす

北条氏康 (1515～1571)

■経歴

小田原北条の3代目。武田・今川と三国同盟を結び、関東制圧にかかるが、上杉謙信が関東に向けてたびたび出兵。小田原城を包囲されながらも決戦は避け、隙を見ては北関東に出兵して権勢を取り戻している。一方で武田との同盟が破棄されると、宿敵謙信と手を結ぶなど、関東をめぐり、武田・上杉・北条が三つ巴の争いを繰り広げた。

■ゲームでは…

北条氏の総貫高は全国で第2位、関東では第1位で、総国力は非常に高い。氏康自身も名将の名にふさわしい人物で、優秀な家臣として一門衆の氏照や綱成をも抱えている。序盤は西の守りを無敵の小田原城で固め、関東地方の制圧をめざす。そして制圧した関東を基盤に据えて、武田や織田の領土を少しずつ切りとって行こう。上洛の日は近い。



北条家所領一覧

- 〔シノ1〕〈北条氏康・小田原城〉
相模伊豆☆、武蔵 (5)
- 〔シノ2〕〈北条氏康・小田原城〉
相模伊豆☆、武蔵 (5)
- 〔シノ3〕〈北条氏政・小田原城〉
相模伊豆☆、上野、武蔵 (7)

☆マークは「本国」 () 内の数字は全城数

ちょうそかべもとちか

■ 長宗我部元親 (1539~1599)

■ 経歴

若年じゃくねんの頃は「色白く、柔和にゅうわで、寡黙かもく」だったため、「姫若子ひめわご」とあだ名された。初陣ういじんも22歳と遅かったが、その戦では獅子奮迅ししふんじんの働きを見せ、以来大器たいきとしてその才さいを顕あらわしていく。36歳で土佐とさを平定へいてい。信長の四国征伐せいばつも本能寺ほんのうじの変により沙汰やみとなり、1583年、ついに四国を統一する。

■ ゲームでは…

長宗我部家はお隣の河野家となりこうのに経済力で劣るが、人材では圧倒的優位にある。シナリオ2より大名になる元親も、四国最強の能力値を持ち、土佐に国力さえ備われれば、四国統一は目前にあると言っても過言かごんではない。四国統一後は本土上陸に乗り出すわけだが、シナリオ3だと、強大な織田軍団との死闘が待っている。ぜひとも毛利氏と同盟を結び、織田勢力の分散を待とう。中国・四国地方に集中している織田軍精鋭せいえいが、いなくなったときがチャンスだ。



長宗我部家所領一覧

- (シナ1) 〈長宗我部国親・岡豊城〉
土佐 (2)
- (シナ2) 〈長宗我部元親・岡豊城〉
土佐 (2)
- (シナ3) 〈長宗我部元親・岡豊城〉
土佐☆、阿波淡路 (3)

戦国大名列伝

だ て て る む ね 伊達輝宗 (1544～1585)

■経歴

奥州探題・伊達晴宗の次男として生まれる。領内の内紛を静める一方、最上・畠山といった面々と死闘を繰り広げた。1584年、息子の政宗に家督を譲って隠居。その翌年に、畠山義継に拉致される。つれ去られる途中で追いついた政宗に、自分もろとも銃撃させ、逃げ切れぬと悟った義継に刺殺された。

■ゲームでは…

ゲームでの伊達氏の国力は、東北で第2位。米沢城の貫高はなかなか高く、開発のしがいがある。また、奥州大名の特徴として、騎馬の保有率が高く、他地方の大名に比べて有利である。ただし、大名の能力値は決して有利なものとは言えず、独眼竜政宗の登場が待ち遠しい。政宗が登場する頃には、優秀な家臣も出そろっており、将来に不安はない。政宗が登場するまでには何とかして領地を拡大し、向後を託せるようにしたい。そのためには蘆名氏を倒して関東に進出するよりも、地道に東北制圧をめざした方がよい。上洛はその後だ。



伊達家所領一覧

- [シリア1] 〈伊達晴宗・米沢城〉
陸中 (2)
- [シリア2] 〈伊達輝宗・米沢城〉
陸中 (2)
- [シリア3] 〈伊達輝宗・米沢城〉
陸中 (2)

☆マークは「本国」 () 内の数字は全城数

しまづ よしひさ
島津義久 (1533~1611)

■ 経歴

島津家の第16代当主。1566年に父貴久から家督を引継いだ義久は、三州統一を推し進め、1577年、薩摩・大隅・日向を手に入れる。さらに九州制覇に乗りだし、耳川の合戦で大友氏を破り、島原の合戦では龍造寺隆信を敗死させた。その後、筑前をも従え、ほぼ九州全土を支配下においた。

■ ゲームでは…

ゲームでの、島津氏は、大名の義久を始め、優秀な家臣に支えられており、十分に天下を狙える実力を有している。九州の南端という地理的にも恵まれた条件にある。一気に北上し九州統一をめざそう。九州統一後は、毛利氏と長宗我部氏にぶつかるが、織田家など中央の強大な勢力と組んで、中国・四国を切りとるのも一つの手ではある。また薩摩にはよく南蛮船が来航して南蛮渡来の家宝が購入できるし、種子島では鉄砲を半額で購入することもできる。何かと利点が多いのだが、それだけ敵に狙われやすいということも忘れずに。



島津家所領一覧

- 〔州外1〕〈島津貴久・内城〉
薩摩 (2)
- 〔州外2〕〈島津義久・内城〉
薩摩☆、その他 (4)
- 〔州外3〕〈島津義久・内城〉
薩摩☆、大隅、日向 (8)

さくいん

あ

足軽 ————— 53
暗殺 ————— 32
威圧 ————— 31
一字 ————— 39
一任 ————— 39
一門衆 ————— 26
一揆 ————— 58
移動 ——— 30,47,56
委任 ——— 34,49,51
イベント ————— 58
隠居 ————— 33
縁組 ————— 33
応援軍 ————— 55
大雪 ————— 59
恩給 ————— 39
恩賞 ————— 39

か

外交 ————— 31
改修 ————— 29
開戦 ————— 30
開発 ————— 29
会盟 ————— 31
改名入力 ——— 13
家臣 ————— 36
家宝 ——— 26,36,40
官位 ————— 39
勧告 ————— 48,50
感状 ————— 39
貫高 ————— 24
気合 ——— 23,26,38
機動力 ————— 56
機能 ————— 36
騎馬 ——— 24,34,44,53
凶作 ————— 59

恭順 ————— 31
記録 ————— 15,36
金山・銀山 ——— 24
国 ————— 23
軍議 ————— 48,51
勲功 ————— 26,38
軍師 ——— 23,26,34
軍事 ————— 30
軍団データ ——— 44
訓練 ——— 24,30,44
ゲームオーバー — 5
現役 ————— 23,26
攻撃 ————— 47,50
工作 ————— 48
購入 ————— 34
国主 ——— 23,26,34
鼓舞 ————— 50
雇兵 ————— 30
婚姻 ————— 31
コントローラ — 6

さ

再開 ————— 15
最大値 ————— 25,27
采配 ————— 26
士気 ————— 44
持久 ————— 49
指示 ————— 34
支城 ————— 23
地震 ————— 59
シナリオ ——— 11,16
従属同盟 ——— 55
終了 ——— 15,36,37
出陣 ————— 48,50
守備 ————— 50

巡検 ————— 29
城下町 ————— 24
商業 ————— 24,29
城主 ————— 23
商人 ————— 59
情報ウインドウ 25,37
情報 ——— 36,48,50
勝利条件 ——— 5
所領 ————— 36
城 ————— 23
城規模 ————— 24
城数 ————— 26
城データ ——— 24,44
人口率 ————— 24
人事 ————— 33
数値入力 ——— 35
静観 ————— 49,51
正攻 ————— 49
政治 ————— 26
税収 ————— 58
勢力 ——— 36,48,50
セーブ ——— 15,36
戦後処理 ——— 43
戦争 ————— 42
戦争コマンド — 46
扇動 ————— 32
潜入 ————— 48
戦略コマンド — 28
雑兵 ————— 53

た

退却 ————— 48,50
対等同盟 ——— 55
台風 ————— 59
大名 ——— 23,26,36,60

は

大名データ — 26
他国合戦 — 11,37
ターン — 5,43
治安度 — 24
力攻 — 49
知行 — 26,39
築城 — 29
蓄銭 — 24,44
地形 — 56,57
智謀 — 26
中断 — 36
朝廷 — 31
朝廷貢献度 — 27
挑発 — 48
懲罰 — 39
調略 — 32
通常移動 — 47
通常攻撃 — 47,50
偵察 — 32
手切 — 31
鉄砲 — 24,34,44,53
デモプレイ — 11
天候 — 56
伝令 — 48,50
同盟軍 — 55
突撃 — 47
取立 — 33
取引 — 34

売却 — 34
配列 — 36
BGM — 36
火攻 — 48
姫 — 26
評定 — 29
兵糧 — 24,34,44
武将 — 36,48,50
武将データ — 26,45
部隊データ — 45
部隊の識別 — 54
部隊の配置 — 42
部隊の編成 — 52
扶持米 — 58
平行移動 — 47
兵士 — 24,44
防衛度 — 24,44
砲撃 — 47,50
方向転換 — 47
豊作 — 59
報奨 — 39
俸禄 — 58
補給 — 50
本城 — 23

野戦コマンド — 47
野望 — 26
優位同盟 — 55
輸送 — 30
呼出 — 15,36
呼寄 — 30

ら

流言 — 32
レベル — 11
籠城コマンド — 50
籠城戦 — 43
浪人の仕官 — 59
ロード — 15,36
論功行賞 — 34,38

わ

和議 — 48,50

ま

マウス — 8,36
身分 — 23,26
謀叛 — 59
メインコマンド — 29
モード — 11

や

野戦 — 43

な

内応 — 32,49,50
内政 — 29
任命 — 34
年貢 — 58
年齢 — 26

KOEI



SUPER Famicom

スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。株式会社 **光栄**

©1993 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN. 〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3