



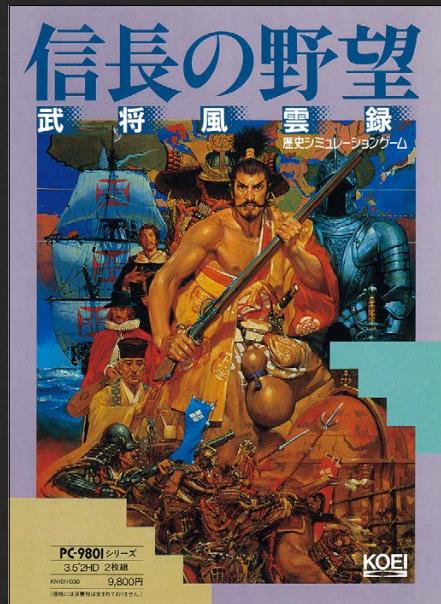
# 信長の野望

武 将 風 雲 錄

## 操作ガイド



# 『信長の野望 武将風雲録』とは



『信長の野望 武将風雲録』は日本の戦国時代をテーマにしたシミュレーションゲームです。

東北から九州までの48か国からプレイする大名を選んで全国の統一を目指します。



1990年に発売されたシリーズ第四作。

前作で導入された配下武将は、さらに人数が増えて総勢450人以上となった。

「技術革新」と「文化」が導入された。技術革新で開発できる鉄砲の威力は大きく、技術力を高めて鉄砲、鉄甲船を開発すると、戦闘が有利になった。また、来訪者から茶器を購入して茶会を開くと文化度が上がったり、褒美に茶器を与えて忠誠度を上げたりと、戦国の世でも重要な役割を果たしたもののが、ゲームの中でも有用な形で登場した。



籠城戦は城防御度と鉄砲がものをいう



申し出た武将にコマンド実行を命じると忠誠が上がる



茶器がないと家臣が恥をかく

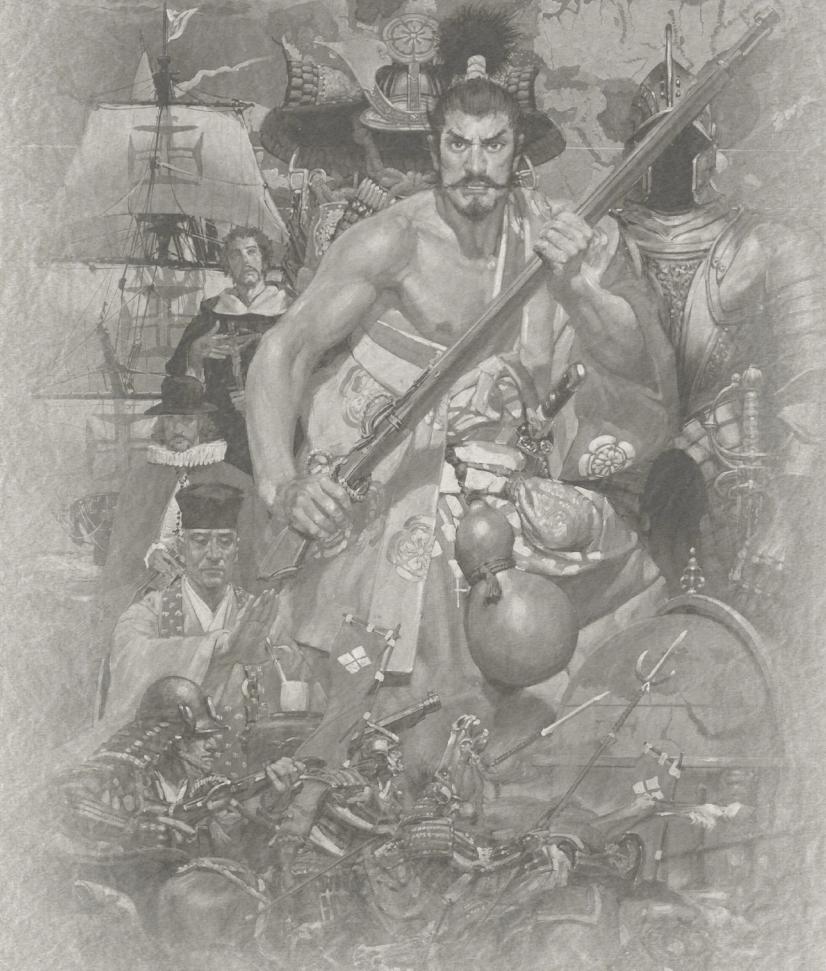
## 目次

はじめにお読みください ..... 3

ユーザーサポート、基本的な操作を記載しています

プレイングマニュアル ..... 5

プレイングマニュアルの抜粋です



# はじめにお読みください

## ゲームを始める前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URL のリンク先をご覧ください。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面の「はじめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法

<http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>

## PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆ このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆ 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

## ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます([http://store.steampowered.com/eula/521740\\_eula\\_0](http://store.steampowered.com/eula/521740_eula_0))。

### ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。  
「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。

<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>

WEBサポート

<http://www.gamecity.ne.jp/support/>

※WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

### ご注意

- ユーザーサポートは、日本語のみの受付となります。
- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
- お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

新製品のご案内(ホームページ) <http://www.gamecity.ne.jp/>



アンケートに  
ご協力ください

アンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー“GCコイン”をプレゼント！  
くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービス  
の詳細をご確認ください。

※ Windows は、米国Microsoft Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

©2017 コーエーテクモゲームス All rights reserved.

## ゲームを起動する



ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。  
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。  
シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

## ゲームの始め方

ゲームを起動し、「ゲーム開始」をクリックします。

### 新しく始める

- ①オープニングが始まります。オープニングの途中でクリックするか何かキーを押すと、初期設定画面が表示されます。
- ②新しくゲームを始めるときは「新しく始める」を選んで「次へ」をクリックします。
- ③同様に、シナリオ、モード(入門、実力、デモ)、ゲームレベル(初級、中級、上級)を選びます。
- ④プレイする大名を、リストまたは地図から選びます(入門モードは最大8人、実力モードは1人のみ)。
- ⑤他国の戦闘を見るかどうか、軍師の助言などの有無などを選び、確認後にゲームが始まります。



### 続きから始める

続きから始めるときは、初期設定画面で「データをロードする」を選んで、ロードするデータを選びます。

ゲーム中に他のデータの続きから始めるときは、ファイルメニューから「ロード」を選びます。

## ゲームの終わり方

### ご注意

本ゲームは自動的にセーブされません。

続きをプレイする場合は、終了前に必ずセーブを行ってください。

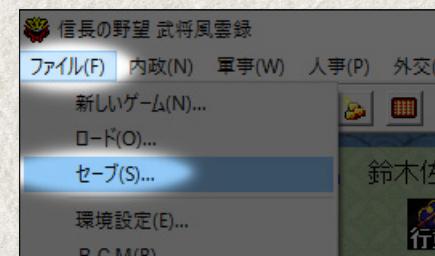
10か所までセーブできます。

### セーブする

- ①セーブアイコンを選ぶか、ファイルメニューから「セーブ」を選びます。



セーブアイコン



- ②セーブする箇所をクリックします。

### ゲームを終了する

ファイルメニューから「武将風雲録の終了」を選びます。

### ご注意

信長の野望 武将風雲録

セーブしていない場合、「セーブしていませんが、よろしいですか？」と表示されます。

このとき「はい」を選ぶと、セーブされないままゲームが終了します。

続きをプレイするときは、「いいえ」を選んでゲームに戻り、ファイルメニューから「セーブ」を選んでセーブしてください。

## ●遊び方

## シナリオを選択する

『信長の野望・武将風雲録』には、時代背景に沿って、次のようなシナリオが用意されています。どちらのシナリオでも、最大8人まで同時に遊べます。プレイヤーは、自分の担当したい大名を選択します。

## ■シナリオ1・1555年

## 戦国の動乱

日本各地は有力大名によって割拠されています。東北には伊達、最上。関東甲信越には上杉、武田、北条。近畿には斎藤、浅井、朝倉。九州には龍造寺、大友、島津。それぞれ有力な戦国大名が覇を競い、天下を狙っています。織田信長は、いまだ柴田勝家ら家臣の心を掌握しきれておらず、列強にくらべると、中部の弱小国にすぎません。

## ■シナリオ2・1571年

## 信長包囲網

信長は尾張・美濃・伊勢志摩・伊賀・大和まで勢力を拡大しています。將軍足利義昭を奉じて入洛し、実質的な権威を握っている信長ですが、義昭が自分が利用されていることを悟り、各地の大名に信長追討令を下したことで事態は急変。浅井、朝倉、武田、本願寺、毛利といった有力大名らによって、信長包囲網が敷かれます。信長、まさに絶体絶命のピンチです。あえて信長を選択したプレイヤーは、この信長包囲網という窮地を脱しなければなりません。

## ゲームの勝敗はどう決まる

ゲームは次のようなときに勝敗が決まり、終了します。

**勝利**——プレイヤーの選択した大名がすべての領国を支配し、天下統一を実現すると、勝利です。

**敗北**——ゲーム中、プレイヤーの選択した大名が、合戦や寿命で志半ばにして死亡することがあります。このとき、その大名に領国と家臣が残されていれば、家臣の中から後継者を選択してゲームを続行できます(18ページ)。しかし、領国も家臣も残されていなければ、その時点で敗北になります。

## 天下布武へ向けて

これが開発・軍事などのMAINコマンドを実行するMAIN画面です。まず、戦略I～IIIを繰り返して自国を大きくしていきましょう。

- ①年月
- ②地図
- ③米・兵士の相場／被害度
- ④大名の顔グラフィック
- ⑤メッセージ表示欄
- ⑥国データ
- ⑦MAINコマンド



**月の名前**——画面には月の名前が古語で表示されています。それぞれ、次のように対応しています。自分のターンが回ってきたときに、リターンキーを押すと、表示が切り替わります。

睦月：1月　如月：2月　弥生：3月　卯月：4月

皐月：5月　水無月：6月　文月：7月　葉月：8月

長月：9月　神無月：10月　霜月：11月　師走：12月

**米・兵士の相場**——それぞれ、米1を買ったり、兵士1を雇うのに必要な金の額です。

**被害度などの表示**——米・兵士の相場の欄は、災害や豊作が発生すると、それらの度合いの表示に切り替わります。色が濃いほど、それらの度合いが大きいことを意味します。

**隣接関係**——国境線で隣合う国同士は隣接しています。瀬戸内海、関門海峡などでは航路のつながっている国同士が隣接しています。ただし、太い国境線をまたぐ国同士は隣接していないとみなされます。

**ターン**——毎月1回、各国ごとにターン(コマンドを実行する機会)が回ります。1回のターンで、プレイヤーはコマンドをいくつも大名や家臣(15ページ)の武将に実行させられます。このとき、実行武将によって成否・効果・費用が異なります。ただし、城主以外の家臣には1人につき、そのターン内に1度しかコマンドを実行させられません。

**行動力**——各国には行動力というデータがあり、情報の自国、人事の委任、機能以外のコマンドを実行すると消費され、行動力が足りないと実行できません。消費量はコマンドによって異なります。

## ●遊び方

行動力の値は、その国を統治する大名（城主）（15ページ）の政治力で決まります。ゲーム開始時は政治力と同じ値で、翌月からは、毎月、政治力と同じ値分回復していきます。

**戦略 I・富国強兵をめざせ！**

たくさんのMAINコマンドがありますが、まず何から始めればよいのでしょうか？迷ってしまう人は、まず国力の充実を図り、軍備を整え、合戦のための下準備を行いましょう。

**■適材適所を心掛けよ**

コマンド4情報の自国の武将一覧を実行して、自分の家臣たちの能力を把握しましょう。政治力の高い家臣は開発向き、戦闘力の高い家臣は戦闘向きなどを念頭に置いて、コマンドを実行してください。武将の各能力がどのコマンド実行に影響するかは、26ページを参照してください。

**■内政を怠るな**

軍事力を増やすことばかりでなく、国力とのバランスを考えて、内政を行ってください。

**金を増やす**——毎年の1月の税金による金の収入量は、商業（商業価値）と文化度に影響されます。コマンド1開発の町投資を行って商業価値を上げ、収入量を増やします。

**兵糧を増やす**——毎年の7月の年貢による米の収入量は、石高、治水度に影響されます。コマンド1開発の開墾を行って石高を上げ、治水を行って治水度を上げ、収入量を増やします。

**取引をして増やす**——金と兵糧は、コマンド3取引をして増やすことができます。換金率は米相場によって異なります。

**技術力を強化しておく**——コマンド1開発の技術革新をして新技術の研究を行い、技術力を上げます。技術力をある程度以上まで上げると、金山を発見したり、鉄砲・鉄甲船を製造できるようになります。鉄砲・鉄甲船は合戦時に強力な武器となります。

**金山を発見・採掘する**——技術力が一定以上のとき、コマンド1開発の金山を行って、金山を発見します。発見できると、以後、金山を行うと、金が採掘されます。ただし、金山は、1ターンに1回しか実行できません。また、金山にはある程度採掘すると、枯れてしまうものがありますが、数年して再び見つかることもあります。

**茶器を購入する**——コマンド3取引の茶器を行って、茶器を購入します。茶器は、

家臣に褒美として与えたり、茶会を開くときなどに使用します。茶器の値段は、本国の文化度、宗久との友好度などによって異なります。

茶器は、他国からの貿物などでも手に入れることができます。

**税率と年貢率の設定**

毎年1月には税率、7月には年貢率を設定します。設定の仕方には、城主に決定権を与える、全領地一律にする、領地毎に設定する、の3種類がありますが、この設定によって民忠誠度が変化します。極端に高く設定すると、住民は怒り民忠誠度は下がります。極端に低く設定すると、住民は喜び民忠誠度は上がります。40～45%が適切ですか、軍師（15ページ）の助言に従うとよいでしょう。

**■軍事力を強化しよう**

国力がある程度充実してきたら、軍事力の強化を図りましょう。兵士数を増やす——コマンド2軍事の兵雇用を行って、兵士数を増やします。兵1人当たりの金額は、兵士相場によって異なります。

兵士を訓練する——コマンド2軍事の訓練を行って、兵士の訓練度を上げます。実行させる武将の戦闘力が高いほど効果が上がります。訓練度が高いほど、合戦時の攻撃の効果や、鉄砲攻撃の命中率などが上がります（23ページ）。

兵士の忠誠度を——コマンド2軍事の兵施しを行って、兵士の大名に対する忠誠度上げる

を上げます。兵忠誠度が高いほど、合戦時の攻撃の効果などが上がります。また、兵忠誠度が低いと、合戦時、兵士が脱走して兵士数が減ることがあります。

鉄砲を確保する——コマンド3取引の鉄砲を行って、鉄砲を購入します。鉄砲1丁当たりの金額は、商人今井宗久との友好度（17ページ）などによって異なります。鉄砲は、合戦時に強力な武器となります。

また、技術力が高いと、コマンド8製造の鉄砲を行って、鉄砲を製造できます。鉄砲1丁の製造にかかる金額は、コマンド実行武将の政治力・教養とその国の技術力によって異なります。

鉄甲船を製造する——技術力が高いと、コマンド8製造の鉄甲船を行って、鉄甲船を製造できます。鉄甲船は、大砲を撃てるなど、合戦の海戦で威

## ●遊び方

力を発揮します。

鉄甲船1隻の製造にかかる金額は、コマンド実行武将の政治力・教養とその国の技術力によって異なります。

城を強化する——コマンド1開発の築城を行って、城の防御度を上げます。城防御度が高いと、合戦の籠城戦での本丸・門の防御力が高くなります。

## ■精銳家臣団を作ろう

優秀な家臣たちは、天下統一を目指すための大きな武器です。

コマンド5人事を駆使して、精銳揃いの家臣団を作りましょう。

家臣を教育する——教育を行って、家臣に政治や外交について教育し、政治力を上げます。

家臣の心を掘む——褒美を行って、家臣の大名に対する忠誠度を上げます。金または茶器を与えられますが、茶器の方がより効果的です。忠誠度の高い家臣は、大名を裏切りにくくなります。

茶会を開く——茶会を行って、武将たちを参加させ教養を上げます。ただし、その国の誰かが茶器を所有し、教養60以上の武将が最低1人は参加しなければ、茶会は開けません。

参加人数分の費用かかり、その費用と教養の上がる度合いは、茶器の等数によって異なります。

教養の上がった武将は、商人との取引、外交交渉などの際に活躍します。

また、摂津和泉とその隣接国では、今井宗久を茶会に招いて、宗久との友好度を上げることができます。

無能な家臣は——武将解任を行って、家臣を浪人します。取柄のない無能な家臣や、極端に忠誠度が低く、いつ謀叛を起こしかわらないような家臣は、心を鬼にして解任することも必要です。

## 戦略II・有利な状況を作る

国力が充実してきたら、今度は外に目を向けて、外交や調略などを駆使し、自國に有利な状況を作っていくましょう。

## ■外交を駆使する

ただやみくもに戦っていても、なかなか領土は拡大できません。戦うべき相手と戦いたくない相手をよく見きわめ、常に自分にとって有利な状況を作っていく外交戦略が必要です。

## 国と武将の種類

国には次のような種類があり、役割や権限が異なります。

本国——大名自身が直接統治している国です。外交などコマンドによつては、この国でしか実行できないものがあります。

属領——大名が2カ国以上の国を領有しているとき、本国以外の国を属領といいます。属領は、大名から任命された城主が統治しています。

空白国——浪人以外の武将がおらず、誰も統治していない国です。ゲームスタート時ではなく、武将の死や移動によって生じることがあります。空白国に武将を移動させると、自分の領国になります。

武将には次のような種類があり、役割や権限が異なります。

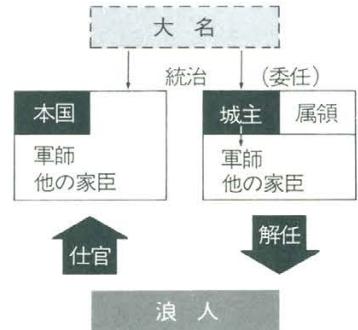
大名——配下の武将を率いて、いくつかの国を支配している武将です。

家臣——大名の配下の武将たちです。謀叛を起こして独立したり、大名が死んで後継者(18ページ)に選ばれたりして、大名となることがあります。

軍師——家臣の中でも政治力と戦闘力が高い武将は、軍師となって大名に様々な助言を与えてくれます。

城主——家臣に含まれますが、本国以外の属領を統治する武将です。プレイヤーは、城主に属領の統治を委任し、毎ターンのコマンド実行をコンピュータに担当させることができます。

浪人——どの大名にも仕えず、諸国間を放浪している武将です。浪人の仕官(30ページ)で、家臣にすることができます。



## ●遊び方

コマンド 6 外交を行うとき、他国へ交渉しに行く使者を武将の中から選択します。外交の成否は、使者の政治力・教養・魅力などに影響されます。

強国に対しては——同盟を行って、他国の大名と同盟を結び、友好度を上げます。  
同盟国からは攻め込まれにくくなりますが、裏切ることがあるので要注意です。

逆に、同盟国に攻め込むと、家臣の忠誠度が下がることがあります。

姫を嫁にとれ——婚姻を行い、他国の大名の姫を嫁にもらって姻戚関係を持ち、友好度を上げます。同盟を結んでいるよりも攻め込まれにくになりますが、絶対ではありません。

婚姻はいつも成功するとは限りません。また、成功すれば何度も婚姻を比べます。

弱小国に対しては——脅迫を行い、他国の大名や城主に「傘下に入れ」と圧力をかけます。ただし、相手をかなり上回る兵力を持たない限り、成功することはまれです。

脅迫が成功しない場合でも、相手があなたを恐れて、姫を嫁に出したり、金や茶器を贈ってくることがあります。

物で釣れ——貢物を行い、他国に金または茶器を贈って友好度を深めます。効果は送る金額などによって異なります。

同盟を破棄する——同盟破棄を行い、同盟関係を断ちます。同盟国に攻め込むと、家臣の忠誠度が下がることがあるので、必ず同盟破棄してから攻め込むのが賢明です。

**■調略を有効に使う**  
コマンド 7 調略を駆使して他国を陥れ、自国に有利な状況を作りましょう。

敵を味方にせよ——誘降を行い、他国の武将に使者を送って合戦時に寝返ってくれるよう説得します。成功すると、その武将は戦場で数ターン以内に寝返ります。ただし、内応をもらっても、必ず寝返るとは限りません。

敵同士を戦わせよ——戦争工作を行い、隣接する他国同士の敵対心を上げます。成功して、もしその国同士が合戦するまでに至れば、ライバル国の弱体化が期待できます。

悪評を流せ——混乱を行い、他国の国内にその國の大名の悪い噂を流して、民の忠誠度を下げます。成功すると、その国に一揆が起こりやす

くなります。

**■宗久との友好を深める**

堺の商人・今井宗久との友好度（取引コマンドを選択すると表示される）が高いと、鉄砲・茶器の購入がしやすくなり、ゲームを進める上で有利です。

友好度は、取引をすると上がります。

摂津和泉とその隣接国では、宗久を茶会に招いて友好度を上げることができます。

**戦略III・勢力拡大!**

国力が充実し軍備も整ったら、いよいよ他国に攻め込み、領土拡大を目指しましょう。

**■空白国に移動して国を増やす**

ゲーム開始時には空白国はありませんが、武将の死や移動などによって空白国が生じることがあります。隣接する自国から空白国に武将を移動させると、その国は自国領になります。

**■いざ! 攻めん**

下のような手順で合戦を行います。合戦の進め方は次章を参照してください。

**敵を知る**——コマンド 4 情報の各國を行って、敵国の状況を把握します。天下取りを目指すなら、いきなり攻め込む前に敵国の状況を調べるくらいの慎重さが必要でしょう。ただし、金が必要です。

**合戦**——コマンド 2 戦事の合戦を行い、隣接する他国に攻め込みます。攻め込む相手国、出陣武将（1～6人）、総大將、各武将の兵士数、部隊の種類（足軽隊・騎馬隊・鉄砲隊）、持っていく米の量を決めると、いよいよ合戦に突入します（19ページ）。

また、隣接国で自国が長期戦を行っているとき、応援部隊を送ることができます。

**共同合戦**——コマンド 2 戦事の共同合戦を行い、他の大名と共同して他国に攻め込みます。共同軍を要請したい国を統治している大名を選択し、使者を送ります。ただし、要請できるのは、戦場国に隣接する国を統治している大名に対してだけです。

共同軍を送ってくれるかどうかは、要請先の大名とプレイヤーの担当する大名との友好度などに影響されます。

## ●遊び方

## ■家臣に国を任せる

合戦に勝ち国が増えてきたら、すべての国に対して命令を出すのは大変です。そんなときはコマンド5人事の委任を行い、有能な家臣に国の統治を任せることもできます。

委任する——属領の統治を、城主に委任します。次の3つがあります。

全委任：すべての属領を1度に内政型として委任します。

全直轄：すべての属領を1度に直轄地にします。

国選択：委任したい属領を1国ずつ選択し、その属領の城主と統治タイプ（軍事型・内政型）を決めます。

軍事型は、敵国に隣接する属領、戦闘力・野望の高い城主に適します。

内政型は、敵国から遠い属領、政治力の高い城主に適します。

## ■後継者の選択

プレイヤーの担当する大名が合戦や寿命で万一死んでしまった場合には、その遺志を引き継ぐ後継者を家臣の中から選択します。政治力・魅力の高い家臣を後継者に選択するとよいでしょう。後継者の選択は家臣と領国が残されている限り、何度も行うことができます。

## 敵部隊を撃滅せよ!

他国に攻め込むか他国から攻め込まれるかすると、合戦が起ります。合戦は次のような流れで行われます。

守備側はまず最初に野戦か籠城戦かを選択し、次に援軍を要請するかどうかを決めます。攻守ともに、どの武将を出陣させるか、各武将に何人兵を任せると、各武将の率いる部隊の種類をどれにするかを決めるとき、画面はHEX画面に切り替わります。攻守とも部隊を配置し、以降はHEXコマンドを実行します。合戦の勝敗がついたら、捕らえた武将の処理などを行って、MAIN画面、MAINコマンドに戻ります。

## ■野戦か籠城戦か?(守備側のみ)

守備側は合戦の初めに、野戦か籠城戦かを選択します。一度選択したら、合戦の途中でこれを移行することはできません。野戦と籠城戦とでは、次のように1日に回ってくるターン数が異なるほか、コマンドや地形HEXも異なりますので、自軍と攻撃軍の勢力などを見て、慎重に選んでください。

野戦——合戦期間は7日間で、1日に8回ターンが回ってきます(3時間ごと)。

籠城戦——合戦期間は30日間で、1日に1回ターンが回ってきます。長期戦になる可能性があります。

## ■援軍を要請するか?(守備側で籠城戦を選択したとき)

守備側は籠城戦を選択したとき、援軍を要請できます。ただし、要請できるのは、戦場国に隣接する国を統治している大名に対してだけです。援軍を送ってくれるかどうかは、要請先の大名とプレイヤーの担当する大名との友好度などに影響されます。

## ■出陣武将の選択から合戦の開始まで

攻守とも戦争に出陣させる武将を6人以内で選択し、攻撃側のみ、大名が出陣しないときは誰を総大将にするかを決めます。

守備側のみ、ここで出陣しなかった武将を、合戦中、伝令の出陣で参戦させられます。

次に、兵士を各武将に割り振り(最大100)、各武将の率いる部隊の種類(足軽・騎馬・鉄砲)を決めます。ただし、鉄砲隊は鉄砲があるときのみ選択でき、鉄砲隊の兵士数は鉄砲の数以上

## ●遊び方

にはできません。

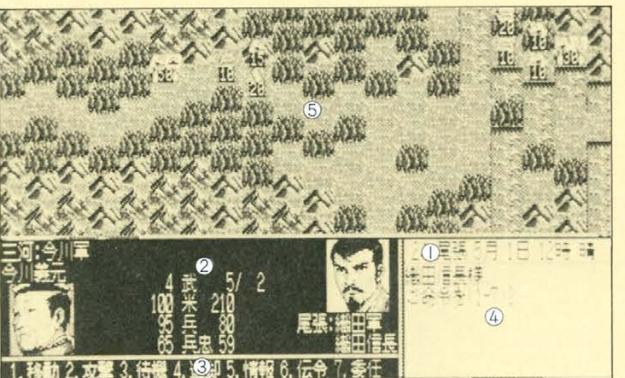
攻撃側のみ、最後に持っていく兵糧を決め、いよいよ合戦を開始します。

## これが戦場だ

合戦時には、このようなHEX画面が表示されます。

## ●野戦

- ①戦場国、月日、時刻、天気
- ②攻守軍のデータ
- ③HEXコマンド
- ④メッセージ
- ⑤戦場国のHEX



## ■3種類の部隊がある

武将が率いる各部隊は下のように表示されます。部隊は3種類あり、それぞれ特徴が異なります。

- ①部隊種類
- ②旗印  
(総大将・城主のみ)
- ③兵士数
- ④通常船(茶色)
- ⑤鉄甲船(灰色)

守備側は①の地が赤く、攻撃側は青く、援軍は紫色で、共同軍は水色で表示されます。

各部隊の特徴——足軽隊：堀や城壁などのHEXにも進入できる。ただし、失敗することがある。機動力4を持っている。

騎馬隊：機動力6を持ち、移動に優れている。

鉄砲隊：足軽隊と同じ特徴を持ち機動力は3。鉄砲攻撃が可能。



## ■戦場国の地形

戦場となる国の地形は次ページのようなHEXで表され、HEX

ごとに地形効果(そのHEX上で戦ったときの有利不利)が異なります。この数値が大きいほど、そのHEX上の戦闘が有利になります。また、進入するときに消費される機動力はHEXごとに異なります。

	HEX	地形効果	進入に必要な機動力
野戦	山岳		進入不可
	山地		4
	平地		3
	森		4
	川・湖・海		1 海:3 川・湖:6
	本陣		5
籠城戦	城内平地		3
	堀		1 6(騎馬隊進入不可)
	城壁		2 9(騎馬隊進入不可)
	門		開門時:4 閉門時:進入不可 開:2 閉:進入不可
	柵		進入不可
	櫓		5
	本丸		5(城防御度が高いほど高い)

## ■天気と時刻

戦場は、天気や時刻によって様子を変えます。例えば、野戦では雨天時や夜間は隣接HEX以外の敵部隊は見えません。これを頭に入れて、コマンドを実行するタイミングをよくはかってください。

## ●遊び方

## 合戦のきまり

## ■部隊配置とターン

出陣させる武将が決まつたら、今度はその武将が率いる部隊を配置します。自動的に配置することもできます。部隊の配置が終わったら、いよいよ部隊同士の戦闘に入ります。HEXコマンドを実行する機会（ターン）は、野戦時は1日8回（3時間ごと）、籠城戦時は1日1回、守備側→援軍→攻撃側→共同軍の順に、各軍各部隊に回ってきます。

## ■勝利のためには?

攻撃側の勝利条件は以下の通りです。

- ・守備側の部隊を全滅させる
- ・城主を捕らえるか、その首を斬るか、もしくは退却させる
- ・守備側の本陣（籠城戦時は本丸）を占領する
- ・守備側の兵糧が0になる
- ・降伏勧告に成功する（籠城戦時のみ）
- 守備側の勝利条件は以下の通りです。
- ・攻撃側の部隊を全滅させる
- ・総大将を捕らえるか、その首を斬るか、もしくは退却させる
- ・攻撃側の兵糧が0になる
- ・野戦で7日間守り抜く

## ■勝った国はどうする?

戦場は勝利側の領国となり、敗北側の武将は、隣接する自国があればその国に逃げますが、なければ浪人に下ります。このとき、逃げ遅れて捕まってしまう武将もいます。捕まった武将は、勝利側大名の判断によって、首を斬られるか、逃がされるか、召し抱えられます。ただし、召し抱えを断わる武将もいます。攻撃側が勝利すると、総大将がその国の城主になります。

## ■長期戦にもつれこむ?

籠城戦時、30日以内に勝敗がつかないときは、長期戦に突入します。まずMAIN画面に戻り、その月の他国のターンを終了した後、翌月、再び自国及び他国のターンが終了すると、HEX戦が再開されます。

長期戦の戦場国にも、翌月ターンが回ってきますが、実行できるコマンドは、情報・援軍要請・機能の3つに限られます。

隣接国で自国が長期戦を行っているときは、応援部隊を送れます（一度に6人まで）。ただし、戦場国に出陣できる自国武将は最大10人までです。

## 戦闘開始!

## ■情報を集めよ

各部隊を率いる武将の情報を見ます。自軍武将の情報は1回のターンで何度も見れます。また、総大将（城主）は家臣進言で様々な情報を入手できます。

## ■敵本陣を目指せ!

移動——その部隊の持つ機動力の範囲内で、HEX上を移動します。ただし、移動の途中で敵部隊に隣接すると、機動力が残っていてもそのHEXで止まることがあります。

移動攻撃——移動の途中で敵部隊に隣接したとき、もし機動力が残っていれば、その部隊を攻撃することができます。

海上の移動——瀬戸内海や関門海峡、琵琶湖など、戦場に海や湖が含まれることがあります。移動先が湖や海上のときは、各部隊は船を使って移動します。鉄甲船をもつ武将の率いる部隊は、鉄甲船を使います。鉄甲船は通常の船よりも大きな機動力を持っています。

敵本陣を奪え!——野戦で、守備側が攻撃側の本陣を占領した場合、攻撃側の兵糧をすべて奪うことができます。

待機——そのHEXに留まり、機動力を1回復します（最大10まで）。

## ■攻撃開始

ただ攻撃を行うのではなく、様々な攻撃を効果的に行いましょう。

新兵器鉄砲を使う——鉄砲隊は、戦国時代の新兵器である鉄砲を使って攻撃できます。鉄砲攻撃は通常攻撃より強力で、次のような利点があります。

- ・2HEX（籠城戦時は3HEX）以内の敵部隊を攻撃できる
- ・移動攻撃を受けたとき、ターンの順番に関係なく鉄砲による反撃を行える
- ・籠城戦時、城壁の内側から壁越しに敵部隊を攻撃できる
- また、次のようなことがあります。
- ・敵部隊を率いる武将を狙撃してその命を奪い、兵士を四散させる。命中率は訓練度と標的の武将の戦闘力によって異なる
- ・隣接する味方の鉄砲隊が、ターンの順番に関係なく続けて鉄砲攻撃する

## ●遊び方

鉄砲攻撃は、山地、山岳地、森、部隊を挟んでいるときや、雨や雪のときや、湖、海上などでは行えません。

**大砲攻撃だ!**——水上での鉄甲船は大砲を備えています。大砲攻撃は3HEX以内の敵部隊を攻撃できるほか、鉄砲攻撃よりもさらに強力です。

大砲攻撃は、山地、山岳地、森、部隊を挟んでいるときや雨や雪のときなどには行えません。

**突撃する**——敵部隊のHEXに突入して、繰り返し攻撃します。結果は、どちらかの部隊が全滅しその部隊を率いる武将の首を斬るか捕らえるか、反対側のHEXに突き抜けるか、もといたHEXに押し戻されます。早く決着をつけたいときに有効です。

**奇襲**——夜など自分の周囲が見えないときに、移動途中で敵部隊に遭遇すると奇襲戦が起こることがあります。奇襲をかけられると、通常より大きなダメージを受けます。奇襲をかけるかかけられるかは武将の戦闘力と訓練度によります。

**委任**——総大将、城主以外の武将が率いる部隊を、コンピュータに指揮させます。総大将、城主の部隊は委任を解除できます。

**■籠城戦では**

籠城戦では、野戦とはまた異なる戦術が必要です。

**門を壊せ!**——籠城戦での城は強固な城壁と門とで堅く守られていますが、門に隣接した状態で攻撃の門壊を行うと、門防御度が下がります。これを繰り返し行い門防御度が0になると、門が開いて通過できるようになります。

**開門せよ!**——門に隣接した状態で伝令の開門を行うと、門が開いて通過できるようになります。攻撃側は門の内側からしか開門できません。

**降伏せよ!**——伝令の降伏勧告を行うと、籠城した守備側が降伏することができます。攻撃側の総大将のみが実行できます。

**■逃げるが勝ち?**

被害を考え、時には涙をのんで退却することも必要でしょう。

**隣接国へ**——退却の隣接国を行います。総大将、城主が実行したときは、しんがり（車を援護しながら最後に退却する）の武将を決めてください。しんがりの武将が優秀なほど捕まる武将は少なくなります。ただし、しんがりの武将自身は捕まる可能性が高くなります。

**守備側なら**——退却の城を行うと、その部隊は城に戻ります。1度城に戻した部隊は、その月には再び出陣できません。

**データ・コマンド一覧****国データ一覧**

国データには次のようなものがあります。

△△：増減を表します。

データ	内容	データの増減に関連するコマンド・イベント、注意	最大値
支配大名	その国を支配している大名		
統治武将	その国を統治している武将 (城主)		
金	その国の持つ軍資金	税金の収入(1月)、開発(金山)△、俸禄支給(1月)、費用のかかるコマンドの実行△、金山が発見されている国では、黄色で表示される	9999
兵糧	その国の持つ米の量	年貢の収入(7月)△、俸禄支給(7月)△	9999
兵 (兵士数)	その国の傭兵の総数	軍事(兵雇用)△、疫病・地震などの災害△、兵1人当たりの金額は兵士相場による	999
鉄砲	その国の鉄砲保有数	取引(鉄砲)、製造(鉄砲)△、鉄砲隊の兵士の死亡△、鉄砲数と同じ数だけの兵士を鉄砲隊として編成できる	999
武将	その国にいる家臣の数		
石高	その国の米の生産高	開発(開墾)△、台風・一揆などの災害△、国ごとに異なる	
治水(度)	その国の治水の程度	高いほど米の収穫量が増える 開発(治水)△、台風(夏)△	100
商業	その国の町の発展度 (商業価値)	高いほど米の収穫量が増え、台風の被害が減る 開発(町投資)△、一揆・地震などの災害△、高いほど金の収益量が増える	999
文化(度)	その国の文化的水準	自国のうちで文化度が最も高い国につられて、徐々に上がる。高いほど鉄砲・茶器が購入しやすく、金の税率と武将の教育の効果が上がる 茶器のある国では、水色で表示される	100
技術(力)	その国の技術開発力	開発(技術革新)△、高くなるにつれて、金山の発見、鉄砲の製造、鉄甲船の製造ができるようになる	999
行動力	その国で大名(城主)や家臣がコマンドを実行するための行動力	行動力の補充(毎月)△、行動力を消費するコマンドの実行△、この値が0になると、行動力を消費するコマンドは実行できない	200
民忠	大名に対する住民の忠誠度 (民忠誠度)	開発コマンドの実行、税率・年貢率の低設定△、疫病などの災害△、高いほど一揆が起こりにくくなる	100
訓練(度)	その国の兵士の訓練の程度	軍事(訓練)△、兵雇用をして兵士数が変化すると加重平均される。高いほど合戦時の攻撃の効果や鉄砲攻撃の敵武将への狙撃の命中率が上がる	100
兵忠	大名に対する兵士の忠誠度 (兵忠誠度)	軍事(兵施し)△、俸禄不足(1月、7月)△、高いほど合戦時に攻撃の効果が上がる	100
城	その国の城の堅固さ (城防御度)	開発(築城)△、地震、一向一揆、城への攻撃△、高いほど籠城戦時に本丸・門の防御度が上がる	999

## ●データ・コマンド一覧

## ■武将データ一覧

武将データには次のようなものがありますが、このほかにも、義理堅さなどの性格的なデータがあり、忠誠度が高くて裏切りやすい武将、同盟関係を重んじる武将など様々なタイプの武将が存在します。

関連コマンド：そのデータの高低が成否・効果・費用に影響するコマンド

データ 内容	データの増減に関連する コマンド・イベント、注意	関連 コマンド	最大値
身分 その武将の身分	大名・城主・家臣・浪人のいずれか表示		
年齢 その武将の年齢	年齢計算(1月)～		99
政治力 内政・外交などに関する能 力 使者としての能力	人事(教育)～	開発・外交	100
戦闘力 戦闘に関する能力	自分より戦闘力の高い武将を、突撃によ って首を斬るか、捕らえると上がる 鉄甲船を持つ武将は水色で表示される	訓練・攻撃	100
魅力 人を魅きつける能力	高いほど謀叛が起こりにくい	外交・兵施し	100
野望 謀叛の下心、天下人への執 着心	領土を増やす～ 領土を失う～ 高いほど家臣は謀叛を、大名は戦争を起 こしやすい	外交・調略	100
忠誠度 大名に対する忠誠度	人事(褒美)～ 債禄不足(毎年1月、7 月)～ 低いほど謀叛や戦争時に寝返り を起こしやすい		100
教養 茶の湯、和歌などの教養の レベル	人事(茶会)～ 茶器を持つ武将は緑色で表示される	外交・取引な ど	100
領国数 (大名のみ) その大名が領有している国 の数			
婚姻 その大名とプレイヤーの大 名が婚姻を結んでいるかど うか	婚姻を結んでいる国からは攻め込まれに くい		
友好度 その大名とプレイヤーの大 名との友好・敵対の程度	外交(同盟・婚姻)～ 同盟国・婚姻国に 攻め込む～ 高いほど援軍・共同作戦に 応じてくれやすい	外交	100
同盟 (大名のみ) その大名とプレイヤーの大 名が同盟を結んでいるかど うか	同盟国からは攻め込まれにくい 同盟国は援軍・共同作戦に応じてくれや すい		

## ■MAINコマンド一覧

MAINコマンドには次のようなものがあります。

上昇データ：そのコマンド実行によって上昇する国データ・武将データ

影響データ：そのコマンド実行の成否・効果・費用に影響する国データ・武将データ

必要行動力：大名(城主)がそのコマンドを実行するときに消費される行動力(家臣の実行時はその1/2)

コマンド	サブコマンド	内容	上昇 データ	影響データ	必要行動力
0終了		そのターンのコマンド実行を終了する			
1開発	開墾	荒れ地を切り開いて農業用地にする	石高	政治力	50
	治水	治水環境を整え、川の氾濫を防ぐ	治水度	リ	50
	町投資	町に投資して繁栄させる	商業価値	リ	50
	技術革新	新技術の研究を行う	技術力	リ	50
	築城	城門の守りを堅くして城を強化する	城防御度	リ	50
	金山	金山を発見する (金山発見以降は) 掘掘する	金	リ	50
2軍事	移動	武将に金・兵糧・兵士・鉄砲を持たせ て隣接する自国に移動させる			20
	輸送	金・兵糧・兵士・鉄砲だけを隣接する 自国に輸送する			20
	合戦	隣接する他国に攻め込む			50
	共同合戦	他の大名と共同して隣接する他国に攻 め込む			50
	兵雇用	傭兵を雇う。兵相場が低いと有利	兵士数		40
	訓練	兵士を訓練して鍛える	訓練度	戦闘力	40
	兵施し	兵士に金を与え、士気を高める	兵忠誠度	魅力	20
3取引	米売	商人に米を売る。米相場が高いと有利	金		40
	米買	商人から米を買う。米相場が低いと有 利	兵糧		40
	鉄砲	商人から鉄砲を買う	鉄砲隊	文化度・教養	40
	茶器	商人から茶器を買う	リ		40
4情報	自国	その国の国データと籠城戦時の地形 HIEXを表示する			0
	大名	その国の大名のデータを表示する			0
	武将	その国の武将の顔とデータを表示する			0
	武将一覧	その国の武将データの一覧を表示する			0
	武将配列	ある武将データを基準にして、その数 値の高い順に武将を並べ替える			0
	茶器	茶器のデータを表示する			0
	各国	他国と他の自国の各データを表示する		政治力・野望	他国のみ 1国につき30
	国	国データを表示する			
	大名	大名のデータを表示する			
	武将	武将の顔とデータを表示する			
	武将一覧	武将のデータの一覧を表示する			
	武将配列	自国(武将配列)と同じ			
	茶器	茶器のデータを表示する			
	領地一覧	自国の領土の一覧を表示する			0
	大名一覧	自国の大名と他国の大名との同盟関 係・婚姻関係・友好度を表示する			0

## ●データ・コマンド一覧

5人事	委任	全委任	全属領を内政型で城主に委任する	0
		全直轄	全属領を直轄地にする	0
		国選択	属領ごとに内政型・軍事型のいずれかで城主に委任する	0
教育	政治	武将に内政術、外交術を学ばせる	政治力	文化度
		金100が必要		80
武将解任		家臣を解任し、浪人にする。大名のみ実行可		10
褒美	金	家臣に褒美として金を与える、忠誠を誓わせる	忠誠度	大名(城主)の魅力
	茶器	家臣に褒美として茶器を与える、忠誠を誓わせる	リ	リ
		茶器没収		20
		家臣の茶器を没収する。大名(城主)のみ実行可。没収された武将の忠誠度が下がる		20
茶会		茶会を開いて武将を参加させ、茶の湯を心得させる。その国の誰かが茶器を所持していないければ実行できない	教養	80
6外交	貢物	金	他國の大名に金を贈る	友好度
本のみ		茶器	他國の大名に茶器を贈る	教養・政治力
	同盟	金	他國の大名と同盟を結ぶ	リ
	婚姻		他國の大名と親類関係を持つため、姫を嫁にくれと交渉する	リ
	脅迫		他國の大名(城主)に「傘下に入れ」と脅迫する	大名の野望
	同盟破棄		結んだ同盟を破棄する	100
7調略	誘降		他國の武将に使いを送り、戦争時に寝返る約束を結ぶ	政治力・教養
	戦争工作		他國同士の敵対心を上げ、戦争を起こさせるよう、忍者に工作を計らせる	リ
	混乱		忍者を送って、その国の大名の悪い噂を流し、一揆を誘発する	リ
8製造	鉄砲		鉄砲を製造する	鉄砲数
	鉄甲船		鉄甲船を製造する	政治力・教養・技術力
9機能	セーブ		現在のゲーム状態を保存する	リ
	終了		ゲームを終了する	リ
	表示時間		メッセージなどの表示時間を調節する	リ
	静止画		静止画のON、OFFを設定します	リ
	音楽		音楽のON、OFFを設定します	リ
	効果音		効果音のON、OFFを設定します	リ
	HEX戦		他國同士のHEX戦のON、OFFを設定します	リ
	軍師助言		軍師の助言のON、OFFを設定します	リ

長期戦時の戦場国は、次のコマンドしか実行できません。

1情報	前表を参照
2援軍要請	援軍を要請する。すでに援軍を要請しているときは、実行できない
3機能	前表を参照

## HEXコマンド一覧

HEXコマンドには次のようなものがあります。

コマンド	サブコマンド	内容	関連事項
移動		その部隊を移動させる	移動できる範囲は機動力と地形HEXによる。移動攻撃が可能
攻撃	通常攻撃	隣接する敵部隊を攻撃する	決着がつかない場合は、反対側のHEXに突き抜けるか、元いたHEXに押し戻される
	突撃	敵部隊に突撃して、繰り返し攻撃する	鉄砲隊のみ実行可。ただし、雨や雪のときなどには使えない。訓練度が高いほど敵武将への命中率が上がる
	鉄砲	2HEX(籠城戦時3HEX)以内の敵部隊を鉄砲攻撃する。通常攻撃よりもかなり強力	鉄砲隊のみ実行可。ただし、雨や雪のときなどには使えない。訓練度が高いほど敵武将への命中率が上がる
	大砲	3HEX以内の敵部隊を大砲攻撃する	鉄砲攻撃よりもさらに強力
	門壇	城の門を攻撃して、門防護度を下げる	籠城戦においてのみ実行可。門防護度が0になると、門を通過できる
待機		何もしないで、そのHEXに留まる	機動力が1ずつ、最大10まで増える
退却	隣接国	自国領に退却する	隣接する自国か空白国があるときのみ実行可
	城	出陣している武将を城に戻す	守備側のみ実行可。戻った武将はその月内は再出陣できない
情報	部隊情報	各部隊を率いる武将のデータを見る	敵部隊を率いる武将の情報を見ると、そのコマンドを消費する
	家臣進言	家臣の進言を聞く	総大将、城主のみ実行可
伝令	出陣	まだ出陣していない武将を戦闘に参加させる	守備側のみ実行可
	開門	城の門を開ける	籠城戦時のみ実行可。守備側は門に接していれば実行できるが、攻撃側は門の内側に接してなければ実行できない
	降伏勧告	敵軍に降伏を勧める	籠城戦時に攻撃側の総大将のみ実行可
委任		その武将の率いる部隊をコンピュータに指揮させる	総大将、城主以外の武将が率いる部隊のみ実行可。総大将、城主は委任を解除できる