



太閤立志伝[®]

操作ガイド



『太閤立志伝』とは



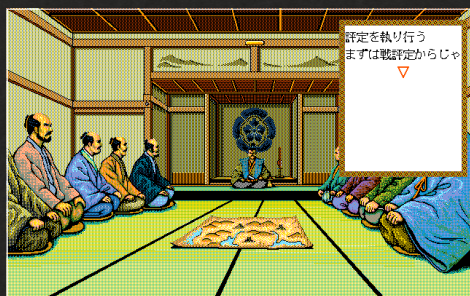
『太閤立志伝』は、戦国時代に大出世を遂げた豊臣秀吉をテーマにしたゲームです。足軽頭から関白に上り詰めた秀吉の出世物語を楽しめます。



1992年発売。

戦国時代の人気武将・豊臣秀吉を主人公とし、自分の才能だけを頼みとし、庶民から天下人へとの上り上がったサクセスストーリーを表現。身分の低いうちは「評定」と呼ばれる会議に出席して仕事を請け負い、その功績をためていく。「信頼」と呼ばれる功績がたまると身分が上がり、やがて城主を任命されるようになる。

秀吉をとりまく人間関係や、墨俣一夜城、金ヶ崎の退き口といった史実上の動きも多く登場し、ゲームを華やかに彩っている。



評定への参加が出世への第一歩



仕事の合間に修行もかかせない



個人情報を確認してレベルを上げていく

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 7
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。

※ 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。

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/521760_eula_1)。

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。

©2017 コーエーテックモゲームス 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。

メニューの操作

画面モードの切り替えやディスクの仮想的な入れ替えは、メニューから操作します。



全画面表示時は画面上部にカーソルをあわせるとメニューが表示されます

画面モード	ゲームの画面をウィンドウ表示と全画面表示で切り替えます。クリックするたびに切り替わります。[Alt]+[Enter]で切り替えることもできます。
ドライブ1・ドライブ2	本製品はWindows上に仮想環境を作り、オリジナル版の動作を忠実に再現しています。そのため、「ディスク入れ替え」が必要になることがあります。プレイ中、「Cディスクを第1ドライブに、Bディスクを第2ドライブにいれて決定キーを押してください」と表示されたら「ドライブ2」をクリックして、メニューから該当のディスクを選んでください。
設定	ゲームの環境設定を行います。テンキーのない機種をご使用の場合、テンキーの代用とするキーを設定できます。
終了	ゲームを終了します。セーブはされません。 ※必ず各タイトルごとの終了コマンドを実行してから選んでください。

※ディスク入れ替えを要求されたとき以外は、「ドライブ1」「ドライブ2」のコマンドを操作しないでください。ゲームが進行不能になることがあります。

テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

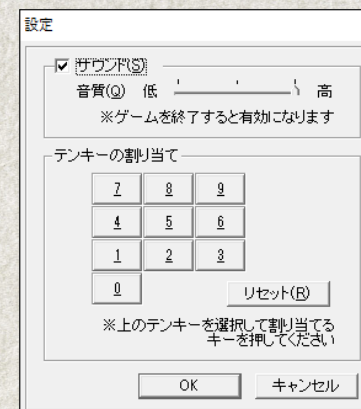
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりになるキーを設定します。

設定は以下のように行います。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「テンキーの割り当て」で設定する数字をクリックします。
- ③その数字に割り当てるキーをキーボードで押します。
- ④[OK]をクリックすると、割り当てを確定します。

たとえば「1」をクリックして、[M]を押すと、ゲーム中は[M]を押したとき「1」を押したことになります。

※[Y][N]はゲーム中で使用するキーなので、割り当てないようにご注意ください。



BGM・効果音の再生をやめるには

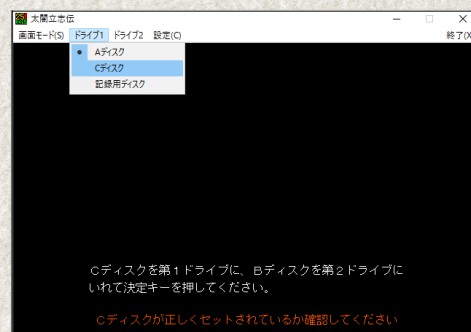
BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

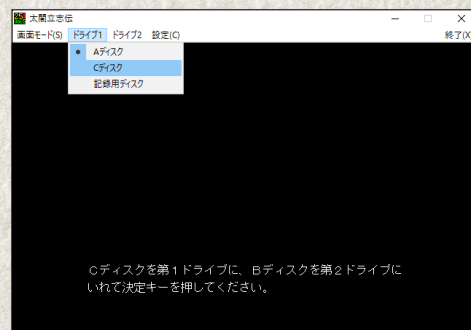
※ゲームを再起動すると設定が有効になります。

ゲームの始め方

- ①ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。オープニングが終了するか、画面をクリックするか、なにかキーを押すと、「Cディスクを第1ドライブに、Bディスクを第2ドライブにいれて決定キーを押してください」と表示されます。



- ②ドライブ1をクリックして「Cディスク」をクリックしてから、画面をクリックします。



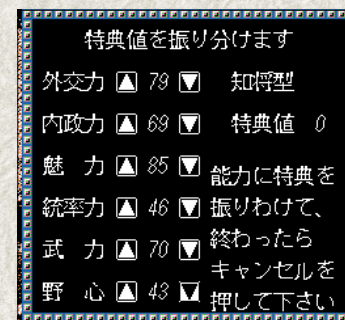
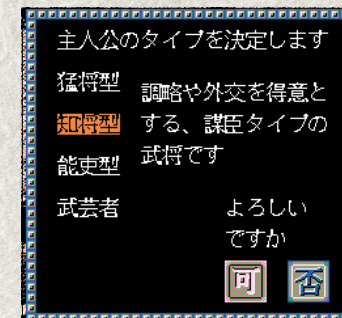
- ③メニュー画面が表示されます。



◎新しく始める

- ①メニューから、「新たな物語を始める」を選びます。

- ②主人公のタイプ、能力値を決定します。能力値は、「否」をクリックするたびに、データがランダムに切り替わります。気に入ったデータが表示されたら「可」をクリックし、特典値を振り分けます。特典値が0になったら右クリックします。確認のメッセージが表示されたら「可」をクリックします。



特典値が0になったら右クリックする



すべてよければ「可」をクリックして進行する

- ③「すべてよろしいですか」と表示されたら「可」をクリックすると、ゲームが始まります。

◎続きから始める

- ①メニュー画面で、「物語を再開する」を選びます。
- ②「記録用ディスクを第1ドライブに入れ、決定キーを押してください」と表示されます。「ドライブ1」をクリックして「記録用ディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。
- ③ロードするデータを選びます。「Cディスクを第一ドライブへ入れ、決定キーを押してください」と表示されます。「ドライブ1」をクリックして「Cディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。続きからゲームが始まります。

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。

5か所までセーブできます。

◎ゲームをセーブする

①コマンドの「機能」をクリックします。



②表示される機能メニューから「セーブ」を選びます。



③「記録用ディスクを第1ドライブへ入れて決定キーを押してください」と表示されます。「ドライブ1」をクリックして「記録用ディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。

④セーブする場所をクリックします。確認のメッセージが表示されたら「可」をクリックします。

⑤「Cディスクを第1ドライブへ入れて、決定キーを押してください」と表示されます。「ドライブ1」をクリックして「Cディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。

⑥機能メニューに戻ります。

◎ゲームを終了する

機能メニューで「終了」を選ぶと、ゲームをセーブしてから終了できます。



①機能メニューで「終了」を選ぶと、「記録しますか?」と表示されます。

②「可」を選ぶと、「記録用ディスクを第1ドライブへ入れて決定キーを押してください」と表示されます。「ドライブ1」をクリックして「記録用ディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。

③セーブする場所をクリックします。確認のメッセージが表示されたら「可」をクリックします。

④「Cディスクを第1ドライブへ入れて、決定キーを押してください」と表示されます。「ドライブ1」をクリックして「Cディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。

⑤「終了してもよろしいですか?」と表示されます。「可」を選ぶとゲームが終了します。

メニューの「終了」をクリックしたり、windowsの「×」をクリックして終了すると、セーブされないままゲームが終了します。

続きをプレイする場合は、機能メニューで「終了」を選んでください。



【リコエーションゲームとは?】

「リコエーションゲーム」は、光栄が独自に開発したゲームのシリーズ名称です。このシリーズでは、これまでに『維新の嵐』『大航海時代』『伊忍道・打倒信長』を企画・開発し、『太閤立志伝』は、4作目にあたります。

リアルに変化していく状況のなかで自分だけの世界を自由に創り上げる「シミュレーションゲーム」、物語の主人公となって、自分を活躍・成長させていく「ロールプレイングゲーム」——これらふたつのジャンルの面白さを融合した「リコエーションゲーム」は、斬新なスタイルのゲームです。

『太閤立志伝』は、戦国時代の天下人、豊臣秀吉の波瀾万丈の生涯を体験できるゲームです。プレイヤーは、足軽頭の秀吉になり代わって、主君である織田信長の命令を忠実にこなし、出世栄達をめざします。ゆくゆくは信長の後継者となって天下制覇をめざし、人臣の最高位である関白に昇進することが最終目標です。

下剋上の風潮著しい戦国時代で、どこまで高みに昇れるかが『太閤立志伝』の最大の面白さです。信長の一配下のまま志し半ばで果てるのか、それとも関白となって栄光の頂点を極めるのか——進め方次第でゲーム展開は幾重にも変化し、毎回、違った展開を楽しむことができます。何度プレイしても新鮮さが損なわれず、プレイするたびに楽しさが広がる——それが「リコエーションゲーム」の最大の特長です。従来にない個性的なゲームを生み続ける「リコエーションゲーム」シリーズに、今後ともご期待ください。

『太閤立志伝』のサウンド

リコエーションゲーム第4弾『太閤立志伝』は、ゲーム内容の充実^{こおつ}に呼応して、サウンドもより一層の向上をめざしました。ふくよかな色彩感、季節感と同時に戦国時代の厳しさを表現するため、変化に富んだ曲想を幅広く取り入れています。

たおやかな箏曲は“日本”を感じさせ、しなやかな室内楽が情景を季節感たっぷりに描写。激しい戦闘シーンの表現はバルトークを思わせます。さらに歴史ゲームならではの壮大なテーマを描くオーケストラなど——雄々しいまでのスケール感を持ち、なおかつ女性的な繊細^{せんさい}さを失わない、作曲家・大島ミチルの“アーティスト性”をも感じさせる仕上がりとなっています。



【『太閤立志伝』とは】

『太閤立志伝』は、ひとりの戦国武将（木下藤吉郎）が、出世の末に足軽頭から関白になるサクセスストーリーを再現しています。

序盤は、毎月開かれる評定に参加して織田信長から主命をもらい、それを忠実に果たすことで信頼を得て、身分昇進をめざします。主命には兵糧売却、鉄砲購入などがありますが、その多くは、各地の町にある店で果たすことができます。それぞれの町にどのような店があるのか調べておくともよいでしょう。

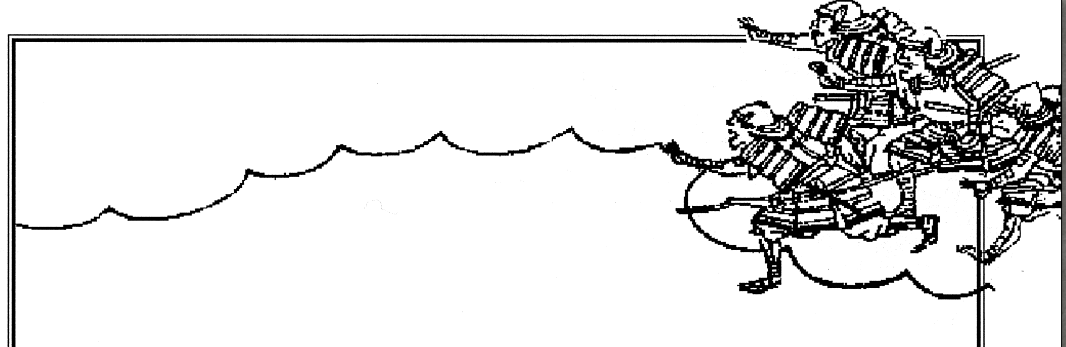
家老に出世すると城を与えられ、晴れて城主に任命されます。城主となると、今度は、大名から届けられる命令書にしたがい、評定を開いて配下に仕事を命じ、城の経営や人事、あるいは軍備の強化を行い、他国を斬り従えていきます。

大名になると、戦略はすべて自分で立て、他国を攻略して支配力（版図）を拡大し、朝廷工作を行って官位を昇進することが重要となります。全国をほぼ統一し、正一位・関白に叙任されれば、最終目標は達成です。

- 多彩な歴史イベント — 『太閤立志伝』では、有名な歴史的イベントをゲーム上で発生させることによって、秀吉の人生のターニングポイントを表現しています。どのイベントもゲームの進行に関係しますので、プレイヤーの判断で解決してください。

目標とゲームオーバー

- 最終目標 — プレイヤーが出世して大名となり、全国をほぼ統一して禁裏（朝廷）から関白の位を得ると、勝利です。
- ゲームオーバー — 次のような場合、ゲームオーバーになります。
 - ・プレイヤーが最終目標を果たす前に、織田信長が正一位・関白に叙任された場合
 - ・プレイヤーが個人戦や合戦で志半ばにして死んだ場合
 - ・プレイヤーが大名の信頼を失って手討ちにされた場合
 - ・1590年1月1日が来て、時間切れとなった場合



ゲームの流れ

プレイヤーは、木下藤吉郎（豊臣秀吉）となって裸一貫の足軽頭から身を興し、ゆくゆくは織田信長の後継者となり、関白の官位を得ることをめざします。進行は、藤吉郎の出世に伴って、次の3つの段階に分けられます。

- 裸一貫の足軽頭 — 身分や能力を高めて城主に就任することをめざします。そのためまず、毎月1～5日に大名の居城（開始時は織田信長の居城、清洲城）で開かれる[評定]に参加します。その席で引き受けた主命（米売りなどの仕事）を果たすと、大名から信頼が得られます。これを繰り返す行くと働きぶりが認められ、次第に身分が高くなります。城主になるには、能力も磨かなければなりません。主命を達成すれば、自ずと行動に応じた能力が向上します。が、弁舌・茶道などの技能は、織田家の武将や文化人に[師事]して身につけてください。身分相応の能力があれば、家老出世時に、城主に任命されます。
- 一国一城の主 — 大名から届けられる[命令書]に則って他国を攻略し、ゆくゆくは信長の後継者（大名）になることをめざします。そのために、[評定]を開いて配下に命令を与え、城の経営や軍備の強化を行います。その間、自らは諸国を巡り、有能な武将を召し抱えたりもします。軍備が整ったら[城攻め]を行います。状況に応じて、無駄な血を流さずに済む[調略]を利用するのもよいでしょう。大名に出世する方法は、ゲームを進めながらご自身で見つけてください。
- 天下を狙う大名 — 全国をほぼ統一して、正一位・関白に叙任することをめざします。そのためには、他国を攻略して支配力を高め、朝廷工作を行って朝廷の信頼を高めて支配力に応じた官位を得ます。具体的には、[評定]を開いて、直属の家臣に命令を与えたり、各地の城主に[命令書]を送って他国の攻略を任せたりします。この段階になれば、プレイヤー自身の能力がかなり高くなっているはずですから、自らが城攻めや調略、外交などを行うのもよいでしょう。なお、進め方次第ではこの段階まで出世できず、大名の配下のままゲームオーバーを迎えることもあります。



【操作方法】

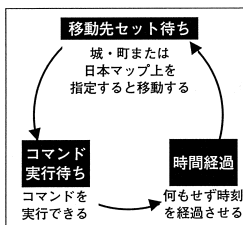
操作は、キーボードまたはマウスで行います。
このマニュアルでは、キーボードで行う操作の場合を[Key]、マウスで行う操作の場合を[Mouse]と記しています。

●状態の切り替え

状態を切り替えるときの操作です。
【移動先セット待ち】→【コマンド実行待ち】→【時間経過】の順に切り替わります。

Key: テンキーの [0] を押すたびに切り替わります。

Mouse: 右クリックするたびに切り替わります。



●移動先の指定

【移動先セット待ち】のとき、移動先を決定する操作です。城や町などを移動先に指定すると中に入ります。

Key: テンキーの [2] [4] [6] [8] で移動先を指定し、リターンキーを押すと移動を開始します。移動中にリターンキーを押すと、その場で移動を中断します。

Mouse: 移動先を左クリックします。移動中に右または左クリックすると、その場で移動を中断します。

●コマンドの実行

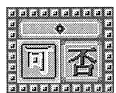
画面の下部に表示されているコマンド(アイコン)を実行するときの操作です。

Key: テンキーの [4] [6] でコマンドを選択し、リターンキーで実行します。サブコマンドがある場合には、さらにテンキーの [2] [8] で選択し、リターンキーで実行します。サブコマンド実行前に、[ESC] かテンキーの [0] を押すと、実行はキャンセルされます。


Mouse: 任意のコマンドまたはサブコマンドを左クリックします。サブコマンド実行前に、右クリックすると、実行はキャンセルされます。

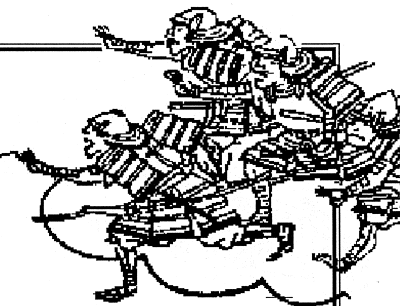
●可/否の選択

コマンドの実行などを確認するときの操作です。



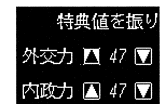
Key: それでよいときは可、変更したいときは否を、テンキーの [4] [6] で選び、リターンキーで決定します。否はテンキーの [0] で代用できます。

Mouse: それでよいときは可、変更したいときは否を左クリックします。否は右クリックで代用できます。表示は、◇の部分  を左クリックしたまま移動させれば好きな場所に表示できます。



●数値の増減

初期設定で主人公の能力値を設定するときや、出陣の際に兵士数を設定するときなどの操作です。



Key: テンキーの [2] [4] [6] [8] で▲(数字を上げる)または▼(数字を下げる)を選択し、リターンキーを押すと数値が増減します。

Mouse: ▲または▼を左クリックすると数値が増減します。

●合戦での移動先、攻撃先の指定

合戦で移動先や攻撃する相手の部隊を指定するときの操作です。移動可能範囲(攻撃可能な部隊)が表示されます。

Key: テンキーの [2] [4] [6] [8] で移動先(または攻撃したい部隊)を指定し、リターンキーで決定します。

移動を中断するときは、[ESC] かテンキーの [0] を押します。

Mouse: 移動先(または攻撃したい部隊)を左クリックします。

移動を中断するときは、右クリックします。

●情報を見る

コマンド[情報]で、人物、軍団、城など各種の情報を見るときの操作です。城などのマップポイント内にいる人物の情報を見る場合は、まずマップポイントを選択し、その後表示されるリストから見たい人物を選びます。

Key: テンキーの [2] [4] [6] [8] で画面内の人物(軍団、城)を選択してリターンキーを押すと、リストが表示されるので、そのなかから見たいものを選びます。

Mouse: 画面内の人物(軍団、城)を左クリックすると、リストが表示されるので、そのなかから見たいものを選びます。

●セレクト・ウィンドウ

武将や城のリストが表示された場合に、一度に表示しきれない名前を見るための操作です。

Key: テンキーの [2] [8] で、リストをスクロールさせます。

Mouse: リストの右脇にあるマークを左クリックして、リストをスクロールさせます。リストが膨大なときは、白色のスクロールバーを左クリックします。

●会話の続行・終了

メッセージ欄に、赤い▽マークが表示されたときの操作です。

Key: テンキーの [0] またはリターンキーを押すと、会話が続行または終了します。

Mouse: 左または右クリックすると、会話が続行または終了します。



【起動から終了まで】

ゲームスタート

新しく物語を始める
物語を再開する
織田家家法を聞く

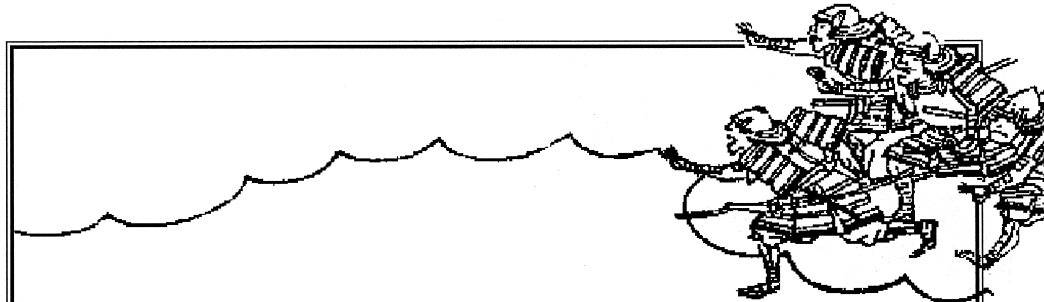
ゲームを起動するとオープニングが始まります。オープニングを中断するときは、リターンキーを押して(または左クリックして)ください。画面のメッセージにしたがって、ディスク入れ替えの操作をすると、メニュー画面が表示されます。

新しくゲームを始めるとき

- ①進め方を聞く ———— 初めてプレイするときは、メニュー画面で「織田家家法を聞く」を選び、ゲームの進め方のヒントを聞いてください。
- ②初期設定 ———— メニュー画面で「新たな物語を始める」を選びます。最初に、主人公のタイプと能力値の決定します。
- 主人公のタイプ決定： 選択したタイプに応じて、基本能力値や技能のレベルが異なります。最初は、比較的ゲームが進めやすい「知将型」を選ぶことをお勧めします。
- 基本能力値と特典値決定： タイプを決めると、主人公の各基本能力値と特典値(50)が表示されます。[否]を選択するたびに基本能力値が変化しますので、気に入った数値が出たら[可]を選択します。
- 特典値振り分け： 特典値を各能力に振り分けます。配分する項目の右脇の▲▼を選択して数値を増減できます。各能力の最大値は100です。なお、前項で決定した数値より減らすことはできません。
- 決定： 特典値が0になり、キャンセルする([ESC]を押すか右クリックする)と、「よろしいですか?」と表示されます。[可]を選ぶとゲーム開始時の基本能力値が決定されます。[否]を選ぶと特典値の振り分けをやり直します。

ゲーム内容の記録・終了・再開

- ゲーム内容の記録(セーブ) ———— [機能]の<セーブ>を選択します。セーブは5箇所までできます。セーブすると、その時点のゲーム内容の年月と現在いる国名が見出しとして記録されます。
- ゲームの終了 ———— マップ上を移動中に、[機能]の<終了>を選択します。その後、「セーブをしますか?」と表示されるので、セーブを行う場合には可を、そのまま終了する場合には否を選択してください。
- ゲームの再開(ロード) ———— メニュー画面で「物語を再開する」を選択するか、または[機能]の<ロード>を選択します。以前にセーブした時点からゲームを再開することができます。



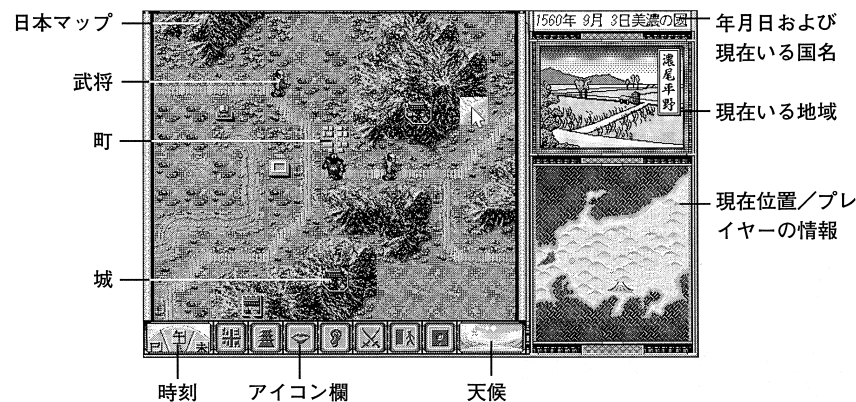
【ゲームの舞台】

日本マップは平地や川などの地形で構成され、全国各地に数多くの城や町があります。

- マップの範囲 ———— マップは戦国時代で最も波乱に満ちた近畿・中部・関東・中国、そして北陸の一部の地域にまで及びます。マップは、平地・森・湖などの地形で構成され、所々に城や町があります。

マップ

マップ上を移動するときは、通常、次のような画面が表示されます。町に入ると、その内部の画面に切り替わります。



- マップポイント ———— 城や町、町のなかにある店などをマップポイントといい、いろいろなコマンドが実行できます。
- 城： 城は全国で100カ所以上あります。それぞれの城は、マップ上の位置、城の規模によって、形が異なります。平城は平地にある城、山城は山の上にある城を表します。
- 町と店： 町は全国で17カ所あります。町には、宿屋・民家・鉄砲鍛冶屋などの店があり、コマンドを実行できます。主命を果たすために、頻りに町に足を運ぶことになるでしょう。
- 個人と軍団 ———— 通常、プレイヤーは個人として行動していますが、評定で主命を受けて出陣するときなどは軍団が編成され、軍団として行動をとることになります。どちらで行動しているかによって、実行できるコマンド(アイコン)に制限があります。

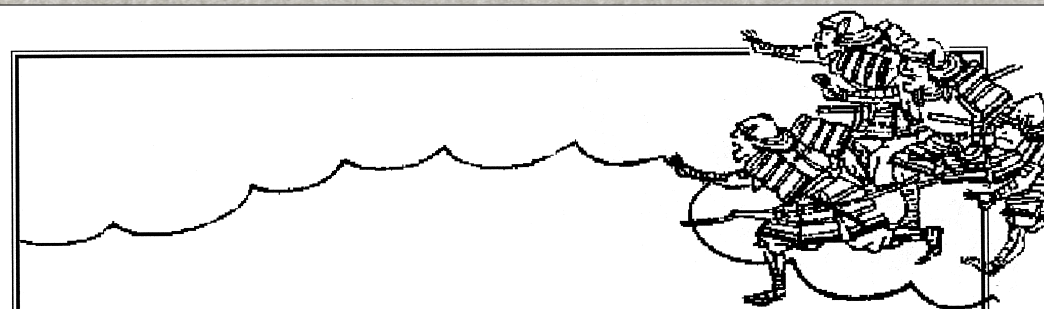


日本マップ

- 進入できない地形**—— 山頂・川・湖・海には侵入できません。ただし、山頂にある山城には入ることができます。
 - 城**—— 城では、「内調」「面会」「評定」などさまざまなコマンドを実行できます。ただし、その城のタイプによって実行できるコマンドの種類は異なります。それぞれの城は、規模や石高などの城データを持っています。
 - 城の隣接関係と連結**—— アイコン[情報]の<勢力>を実行すると確認できるように、白い線で結ばれる城同士を隣接関係にあるとみなします。隣接する城を攻略すると、その城同士が赤い線で結ばれて連結した状態になり、相互の城の防御力が強化し、兵士や鉄砲などの[輸送]が行えます。大名の居城の毎月の軍資金・兵糧の収入は、この連結によって決まります。例えば、下の図のように3つの城が連結している場合、清洲城には那古野城と守山城から収入が入ります。しかし、那古野城が他国に攻略されると、連結が途切れ、両方の城からの収入がなくなります。
-
- 町**—— 町には宿屋、商人宅、民家、鉄砲鍛冶屋などがあります。宿屋に泊まって体力を回復したり、道具の売買をしたり、主命を果たすために利用したりと、さまざまな目的で町を利用することになるでしょう。

時間の流れと天候

- 時計の見方**—— ゲームにおける1日は、朝・昼・夕・夜に分かれています。画面では、「卯」、「午」、「酉」、「子」と表示されます。
-
- 時間の流れ**—— マップ上を移動すると、その移動距離にしたがって時間が進みます。移動を続けるとやがて夜が訪れ、夜が明けると1日が経過します。そのほか、町の宿屋で宿泊したり、ねねのもとに帰宅して寝たときにも、1日が経過します。
 - 時間切れ**—— 1560年の5月にゲーム開始となり、時間が経過していきます。約30年後の1590年1月1日が来ると、時間切れでゲームオーバーです。
 - 天候について**—— 時間の経過とともに、天候も刻々と変化します。天候は、主に合戦に影響を及ぼし、雨天時は鉄砲が使えなかったり、豪雨時は機動力が鈍ったりします。



各城のデータの意味

城データは、アイコン[情報]の<大名情報>か、<城の情報>で確認できます。





- 所属大名**—— その城を領有する大名と城のタイプが表示されます。城のタイプには次の4つがあります。
 - 居城：大名が本拠としている城
 - 支城：大名が城主に統治を委任している城
 - 直轄城：大名が城主も兼ね、直接統治している城
 - 空き城：どの大名も領有していない城
- 城名**—— その城の名前が表示されます。
- 城主名**—— その城の統治を任されている城主の名前が表示されます。大名が城主を兼任する場合があります。
- 規模**—— その城の規模が1枚の絵で表示されます。[内政]の<築城>を行うと、規模は、空き城<磐<城<巨城の順に大きくなります。ただし、防御度がある程度高くなければ、築城は行えません。
- 石高**—— 現在の米の生産高です。高いほど、軍資金や兵糧の収入、補充される兵士数などが増えます。[内政]の<新田開発>を行うと上がります。
- 民掌握率**—— 所属大名に対する城下の住民の忠誠度です。高いほど、軍資金や兵糧の収入が増えます。所属大名の官位、住民性格、城主の能力(魅力・統率力・戦略レベル)に応じて、毎月変化します。
- 軍資金**—— 所有している軍資金の額です。毎月1日に、石高と民掌握率に応じて、収入が入ります。軍資金は、その城に所属する武将に知行として支払われたり、兵糧や鉄砲などを購入するときに必要です。
- 兵糧**—— 所有している兵糧米の量です。毎月1日に、石高と民掌握率に応じて、収入が入ります。兵糧は、その城の兵士に俸禄として支払われたり、合戦をすると消費されます。米屋で売買できます。
- 兵士数**—— その城にいる兵士の総数です。毎月1日に、石高に応じて補充されます。ただし、その城に兵糧が十分確保されていなければ、補充されません。
- 士気**—— その城の兵士の士気です。高いほど、合戦で有利になります。兵士士気は毎月変化します。
- 鉄砲**—— 所有する鉄砲の数です。出陣の際、鉄砲数の分だけ鉄砲隊を編成できます。鉄砲鍛冶屋や商人などから購入できます。
- 騎馬**—— 所有する騎馬の数です。出陣の際、騎馬数の分だけ騎馬隊を編成できます。馬屋で購入できます。

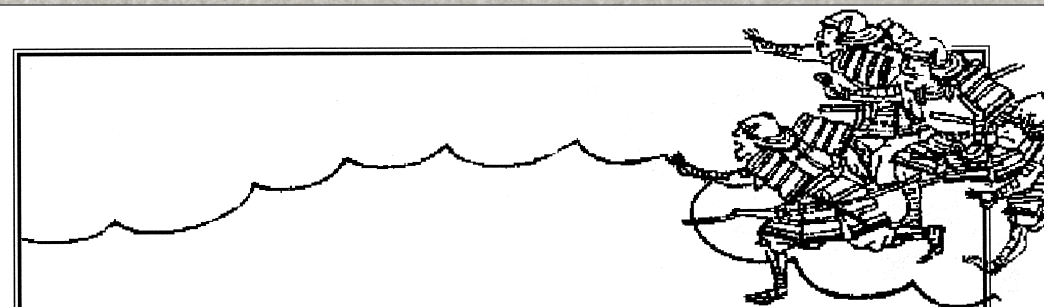





- **住民性格** —— 城下の住民の性格を★印で評価しています。★印の数が多いほど、住民の性格が良く、民掌握率^{しやうさく}が上がりやすくなります。
- **石高上限** —— 石高の上限を★印で評価しています。★の数が多いほど、上限は高くなります。
- **防御度** —— その城の規模^{りゆうじょう}に相対的な城の強度です。高いほど、門や城壁の強度が増し、籠城戦^{ろうじょうせん}で有利になります。[内政]の<改修>を行うと上がります。
- **連結の有無** —— その城が大名の居城と連結しているかどうかを表します。連結していなければ、兵士や鉄砲などの[輸送]は行えません。

アイコン(コマンド)

画面の下部に表示されているコマンドをアイコンといいます。アイコンは、個人として行動をとっているときと軍団として行動しているときでは、内容が異なる場合があります。

-  **町移動** 共通 —— マップ上で町単位で移動します。町のリストが表示されるので、その中から移動先を選びます。移動の途中で何かキーを押すと、その場で移動を中断します。町の中では実行できません。
-  **城移動** 共通 —— マップ上で城単位で移動します。大名を選択した後、領有する城のリストが表示されるので、その中から移動先を選びます。赤い表示の城は大名の居城を、緑色の表示の城はプレイヤーが城主(大名)となっている城を表します。移動の途中で何かキーを押すと、その場で移動を中断します。町の中では実行できません。
-  **会話** 個人 —— 隣接する武将と会話をして、その目的などいろいろな情報を聞き出します。
-  **情報** 共通 —— 以下のような各種の情報を見ます。
 - 勢力:** 各大名が領有する城のデータの一部と、得ている官位、支配力などを見ます。また、画面には情報を見た大名の勢力範囲が表示されます。
 - 人物情報:** 武将のデータを見ます。
 - 軍団情報:** 軍団を編成する武将名、総兵士数を見ます。
 - 大名情報:** 「城の情報」でデータを入手済みの城(黒で表示されている)のデータを見ます。ただし、このデータの内容は入手した時点のものになります。
 - 城の情報:** 城の詳しいデータを見ます。
 - 所持品:** 所持しているアイテムのデータを見ます。
 - 組織図:** 織田家家臣団の組織表を見ます。名前の左に赤い*マークがある武将は城主を表し、青い*マークがある武将はその城主の直属の家臣を表します。



-  **攻撃** —— 個人 隣接する武将に攻撃をしかけ、剣による個人戦を行います。
軍団 隣接する軍団、または他国の城に攻撃をしかけ、野戦または城攻めを行います。夜間は実行できません。
-  **マップポイント** 個人 —— 城や、町にある店などのマップポイントに入り、さまざまなコマンドを実行します。
-  **機能** 共通 —— セーブやロードを行ったり、さまざまなプレイ中の設定を変更します。
 - セーブ:** 現在のゲーム内容を記録します。
 - ロード:** 以前にセーブした状態からゲームを再開します。
 - 忍者報告:** 他国同士の戦争の結果に関する忍者の報告を表示するかしないかを設定します。
 - BGM:** ゲームのBGMを流すか流さないかを設定します。
 - ウェイト:** メッセージなどの表示時間を変更します。ゲーム開始時は、「普通」に設定されています。
 - 静止画:** 静止画を表示するかしないかを設定します。
 - 情報切替:** プレイヤーの人物情報を表示するかしないかを設定します。人物情報は現在位置の表示部分に表示されます。
 - 終了:** ゲームを終了します。

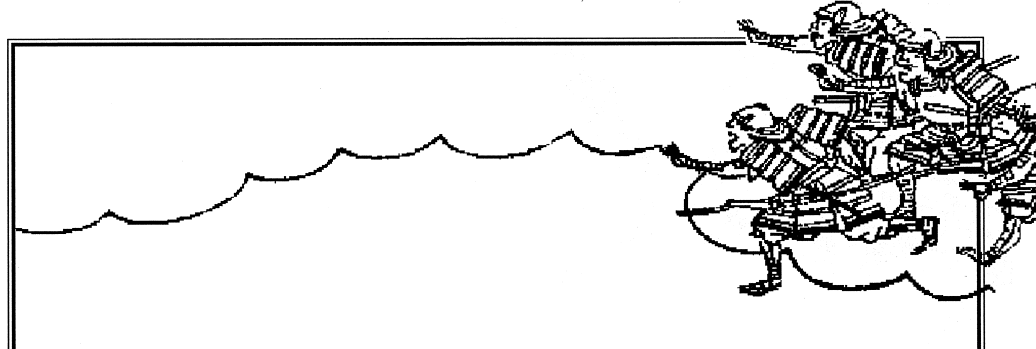


【登場人物とデータ】

『太閤立志伝』には、武将、姫、秀吉の正室ねね、茶人など、さまざまな人物が登場します。ここでは、登場人物の種類や、大名や武将が持つデータの意味について解説します。

人物の種類

- 武将** 約700人の武将が登場します。武将は、その役割や立場によって次のように区別されます。
 - 大名：** 武将を率いて、いくつかの城を領有しています。評定を開いて直属の家臣に命令を与え、配下の城主には命令書を送り、支配力（領土）の拡大と官位昇進をめざしています。
 - 家臣：** 大名の配下の武将たちです。立身出世を志し、大名から申し付けられた仕事（主命）を果たすべく行動しています。ゲーム開始時のプレイヤーは、家臣の立場です。
 - 城主：** 城の統治を任されている武将です。大名から与えられた命令書により他国を斬り従えることをめざしています。
 - 浪人：** どの大名にも仕官せず、おもにどこかの町の民家で暮らしています。民家を訪れて[登用]すれば、配下に召し抱えられます。浪人のほうから仕官を申し出ることもあります。それぞれの武将が、身分・知行・体力などの武将データを持っています。大名は、このほかにも官位・支配力などの大名データを持っています。
- 町に住む人々** 町には、医者、商人、茶人、鉄砲鍛冶、公家などが住んでいます。医者の診察を受けて体力を回復したり、商人とアイテムの売買をしたり、鉄砲鍛冶から鉄砲を買ったり、さまざまなことが実行できます。
- 姫** 大名の居城には姫がいます。足しげく通い贈り物などをして親密になっておくと、思いがけない便宜を凶ってくれることがあります。
- ねね** ねねは秀吉の正室です。大名の居城（プレイヤーが城主の場合は、自分の所属城）で[帰宅]すると、ねねに会うことができます。主命の達成のしかたが分からないときは、ねねが助言をくれることができます。また、ひと晩寝ると、減った体力が少し回復します。



武将データの意味

武将データは、アイコン [情報] の<人物情報>で確認することができます。

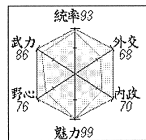
- 所属大名** 仕官している大名です。ゲーム開始時のプレイヤーの所属大名は、織田信長です。
- 所属城** どの城を根城として行動しているかを表します。ゲーム開始時のプレイヤーの所属城は、清洲城です。
- 身分** 現在の身分です。大名から得ている信頼が増えるにつれて、身分は高くなります。身分が高くなると、知行、合戦で指揮できる兵士数が増え、より難しい主命を申し付けられます。
- 所持金** 所持している金の額で、最大6000貫まで持つことができます。1貫は1000文に相当します。毎月1日に、知行の分だけ増えます。商人からアイテムを購入するときなどに使います。
- 知行** 毎月1日に支払われる給料の額です。身分が高くなると増えます。ただし、城主や大名の知行は、所属城の石高・民掌握率などによって決まります。
- 信頼** 所属大名から得ている信頼の値です。主命を果たしたり、大名にアイテムを[献上]したりすると上がります。信頼が増えるにつれ、身分は下の表のように高くなります。

身分	足軽頭	物頭	目付	奉行	中老	家老	宿老
信頼	80	160	320	640	1280	2560	5120

- 体力/体力上限** 現在の残り体力と、体力の上限です。上限は100です。個人戦や合戦で傷つくと減り、0になると死んでしまいます。減った体力は時間の経過とともに少しずつ回復しますが、医者や茶人の診察を受ければ一気に上限まで回復します。

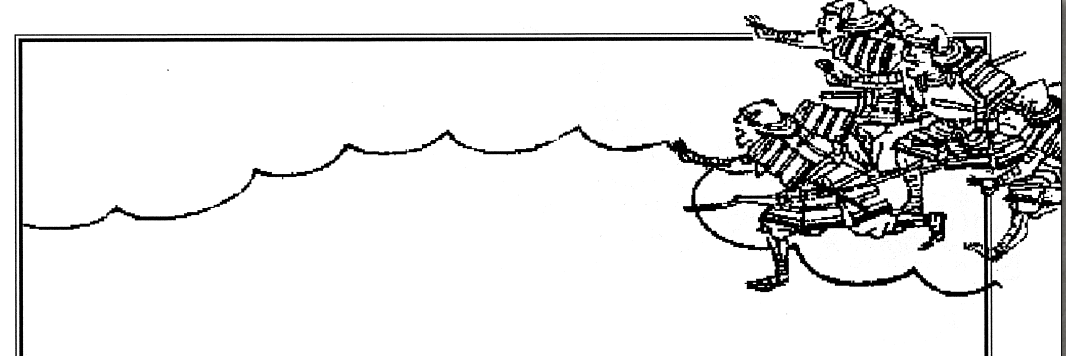


能力値



能力値は、主命を達成するとその行動に応じて変化します。城主に出世し、ゲームを有利に進めるためには、これらの能力をトータルに高める必要があります。

- **外交力** ————— 外交交渉の巧みさを表します。この値が高いほど、和陸や同盟などの外交交渉が成功しやすくなります。
- **内政力** ————— 内政の上手さを表します。この値が高いほど、新田開発や築城・改修などの内政の成果が上がります。
- **魅力** ————— 人を魅きつける力を表します。この値が高いほど、登用や朝廷工作などが成功しやすくなります。
- **統率力** ————— 部隊や兵士の扱いの上手さを表します。この値が高いほど、攻撃力が増すなど、合戦で有利になります。城主と大名の統率力は民掌握率に影響します。
- **武力** ————— 戦闘全般に関する能力を表します。この値が高いほど、個人戦や合戦で有利になります。
- **野心** ————— 領土的野心や、人の上に立とうとする出世欲の強さを表します。この値が高いほど、師事の成果が上がり、技能が身につくやすくなります。
- **戦術経験** ————— 個人戦や合戦で戦闘の経験をどれだけ積んだかを表します。ある程度経験を積むと、戦術レベルが上がります。
- **戦術レベル** ————— 戦闘のレベルの高さを表します。高いほど、個人戦や合戦を有利に進められます。
- **戦略経験** ————— 外交や内政などの戦略的な経験をどれだけ積んだかを表します。ある程度経験を積むと、戦略レベルが上がります。
- **戦略レベル** ————— 戦略のレベルの高さを表します。高いほど、外交や調略などが成功しやすくなり、また内政の成果が上がります。



技能



● **鉄砲**

● **騎馬**

● **築城**

● **弁舌**

● **調略**

● **茶道**

● **芸術**

● **文化**

技能は、巻物の開き具合によって、それぞれ4段階のレベルがあります。巻物が閉じている状態では、その技能は身につけていません。

- **鉄砲** ————— 合戦で鉄砲隊を指揮する能力を表します。レベルが高いほど、出陣の際に鉄砲隊を割り当てられやすくなり、また鉄砲攻撃の威力が増します。鉄砲購入の主命を繰り返し達成するか、鉄砲鍛冶屋で[下働き]をすれば、自ずと身につきます。
- **騎馬** ————— 合戦で騎馬隊を指揮する能力を表します。レベルが高いほど、出陣の際に騎馬隊を割り当てられやすくなり、また騎馬隊を指揮した際の攻撃力が増します。馬購入の主命を繰り返し達成するか、馬屋で[下働き]をすれば、自ずと身につきます。
- **築城** ————— 築城の技術力を表します。レベルが高いほど、[内政]の<築城>の効果が上がります。織田家の武将や浪人に[師事]して上げることができます。
- **弁舌** ————— 弁舌の巧みさを表します。レベルが高いほど、外交や朝廷工作などが成功しやすくなります。また、兵糧売りなどの主命を受けた際に、商人との値段交渉がうまくいきます。織田家の武将や浪人に[師事]して上げることができます。
- **調略** ————— 謀りごとの巧みさを表します。レベルが高いほど、登用や調略などが成功しやすくなります。織田家の武将や浪人に[師事]して上げることができます。
- **茶道** ————— 茶の湯をたしなみ、どの程度の教養を身につけているかを表します。レベルが高いほど、外交や朝廷工作などが成功しやすくなります。茶人に[師事]して上げることができます。
- **芸術** ————— 美術品の鑑定眼を表します。レベルが高いほど、外交や朝廷工作などが成功しやすくなります。絵師に[師事]して上げることができます。
- **文化** ————— すべての技能のレベルの平均値で、技能の修得度を表します。



大名データの意味

大名データは、コマンド[情報]の<勢力>で確認できます。

- 支配力** ———— どの程度版図を拡げたか、日本を支配したかを表します。他国の城を攻め取ったり、他国の城主を調略したりすると、支配力が上がります。また、官位に応じて大きく変化します。
- 朝廷** ———— 朝廷から得ている信頼を表します。朝廷工作を行うと上がり、ある程度高くなると官位が昇進します。
- 官位** ———— 得ている官職と位階を表します。官位には、従五位・筑前守などから正一位・関白までの10ランクがあります。朝廷工作を行って公家に働きかけて朝廷の信頼を高めると、支配力に応じた官位を禁裏から得ることができます。
- 関係** ———— その大名と、プレイヤーの所属大名(プレイヤーが大名の場合はプレイヤー大名)との友好関係を表します。友好関係は次の通りです。

盟友 親密 良好 通常 敵視 敵対 交戦

最良 普通 最悪

- 外交** ———— 貢物を贈ったり同盟を結んだりすると、関係は良くなります。両大名間に合戦が起こると、一気に交戦状態になり関係は悪化します。その大名と、プレイヤーの所属大名(プレイヤーが大名の場合はプレイヤー大名)との同盟関係を表します。
- 婚姻** ———— その大名と、プレイヤーの所属大名(プレイヤーが大名の場合はプレイヤー大名)との婚姻関係を表します。
送：その大名に姫を嫁に送っている
迎：その大名の姫を嫁に迎えている
- 信用** ———— 対外的な評判を表します。信用の低い大名は、他大名の侵略を受けやすくなります。同盟国の城を攻めると、信用は下がります。

【ゲームの進め方】

ゲームの基本的な進め方について解説します。進行は、「城主任命をめざして」「大名をめざして」「関白の位をめざして」の3つの段階に大別できます。

段階①：城主任命をめざして

この段階は、[評定]に参加することで進行します。プレイヤーは、能力や身分を高めて城主に任命されることをめざします。

- 城主任命への条件** ———— 家老に出世し、城主にふさわしい能力や技能を身につけることが必要です。外交力などの基本能力をトータルに高め、茶道などの技能を身につけてください。
- 評定に参加しよう** ———— 毎月1～5日の間に大名の居城(開始時は清洲城)で開かれる[評定]に参加します。その席で、いくつか主命が提示されるので、好きなときに[真申]して仕事をもらいます。それを果たしてから清洲城に帰って大名に[内調]すると、大名から信頼を得られます。これを繰り返して行って信頼が増えるにつれて、身分が高くなります。身分が高くなると、知行や合戦で指揮できる兵士数が増え、評定でより難しい主命が受けられるようになります。
- 評定を欠席するな** ———— 評定を欠席すると、大名の不興を買って信頼値が下がります。他の主命を実行している時以外は、必ず参加してください。信頼値が80より下がると、手討ちにされゲームオーバーとなることがあります。
- 多彩を極める主命** ———— 評定の席で提示される主命には、次のようなものがあります。

- | | |
|-----------|---------------|
| ①兵糧売却 | ⑤合戦参加(城攻め) |
| ②軍馬や鉄砲の購入 | ⑥和睦や同盟などの外交交渉 |
| ③他大名情報の入手 | ⑦官位を得るための朝廷工作 |
| ④新田開発 | |

このうち、①～④の主命は身分が低くても比較的達成しやすくなっています。⑤～⑦の主命は達成するのが難しいうえ、ある程度身分が高くなければ任せてくれません。引き受けた主命の内容等については、アイコン[情報]の<人物情報>を実行して、プレイヤーの情報を見れば確認できます。どのようにして主命を果たせばよいのか分からないときは、大名の居城で[帰宅]して、ねねと話してみましょう。助言をくれることがあります。

- 困ったときの「ねね」頼み** ————



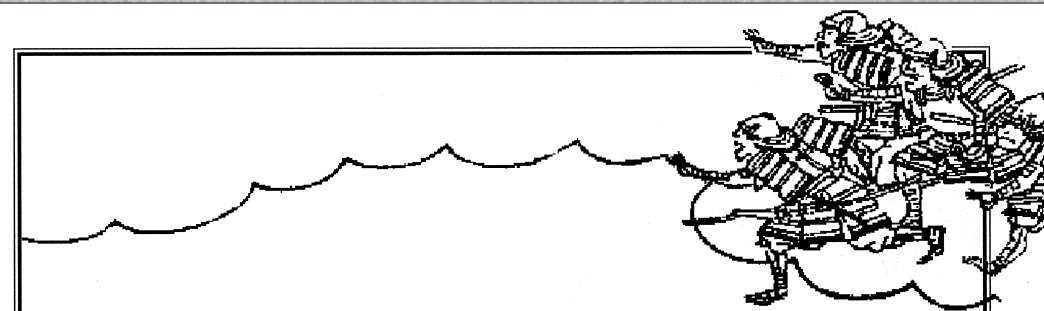
同じように、織田家の武將に[面会]して[主命情報]を聞けば、助言を与えてくれます。新しい主命を受けたときは、必ず[主命情報]を聞くように心がけてください。

- 主命を果たせない… — 指定の期限を過ぎて主命を果たせない場合は、大名の怒りを買います。一度の失敗には大名は寛大で猶予を与えてくれますが、この猶予期間内にも果たせなければ、信頼値が下がります。なお、達成できる見込みのない主命は、[内謁]を行うと取り止められますが、信頼値は下がります。
- 献言で主命をもらう — 翌月の評定に参加するまで暇をもてあましたときや、主命をもらえなかったときは、[内謁]の<献言>の仕事を実行すれば、進んで大名から主命をもらうことができます。ただし、目付以上の身分でなければ実行できません。
- 大名への付け届け — [内謁]の<献上>を行うと、大名から信頼を得ることができます。アイテムの値段や価値、評定大名のアイテムの嗜好によって効果が異なります。

主命達成のヒント……情報入手

評定の席で「今川領の様子を探れ」という主命を受けたとします。[帰宅]して「ねねと話す」と、「一番大事な情報は相手の居城の様子だ」と教えてくれるので、駿府城(今川領のほかの城でもよい)の城データを入手すれば、主命を果たしたことになります。が、これだけでは信長は満足してくれません。ほかの手段もあるので自分なりに探してみてください。

- 能力を磨く — また、主命達成の合間に、城主にふさわしい能力や技能を身につけてください。主命を果たすと、大名から信頼を得られるだけでなく、その行動に応じて能力値が変化します。例えば、鉄砲購入の主命を果たした場合には、内政力と魅力が上がり戦略経験が積まれます。さまざまな主命を果たし、能力をトータルに高めてください。
- 技能を身につける — 弁舌や茶道などの技能を身につけることも大切です。織田家の武將や茶人に[師事]したり、馬屋や鉄砲鍛冶屋で[下働き]をして、技能のレベルを上げてください。プレイヤーの野心が高く、師事する相手がその技能を得意としていれば、上がりやすくなります。
- 戦術経験を積む — アイコンの[攻撃]や、[師事]の<剣術>を行って個人戦をしたり、合戦に参加したりすると、戦術経験を積むことができます。ただし、個人戦で相手に倒されたり、合戦で討ち死にするとゲームオーバーとなります。



主命達成のヒント……外交交渉

評定の席で「本願寺家に貢物を贈れ」という主命を受けたとします。プレイヤーの主人公の身分、魅力、弁舌のレベルなどが低いと、相手の大名はなかなか会ってくれませんが、あきらめずに何度も試してください。それでもうまくいかないときは、大名の姫に根回しする方法をお勧めします。姫に贈り物などをして親しくなると、姫が外交交渉の橋渡し役として、大名に引き合わせてくれることがあるからです。その他にも、町の僧侶や宣教師に外交依頼する方法があります。

- アイテムの用途 — 『太閤立志伝』にはさまざまなアイテムが登場し、その多くは町で売られています。アイテムは、茶器・財宝・南蛮物・美術品・書籍・武器の6種類があり、約300個あります。基本的に、値段が高いアイテムほど、その価値や利用したときの効果が高くなります。アイテムには、次のような用途があります。
 - ① 所属大名に[献上]して信頼を得る
 - ② 他大名の姫に贈って親交を深め、外交交渉の際に便宜を図ってもらう。
 - ③ プレイヤーが城主か大名であれば、家臣に褒美として与えて、その能力を上げる。ただし、与えるアイテムの種類によって上がる能力は異なる。
 - ④ 武器は持っているだけで、個人戦での攻撃力が増す。値段が高い武器ほど効果が大きい。

段階②：大名をめざして

この段階では、大名から届けられる命令書にしたがって、他国の城を斬り従え、ゆくゆくは大名になることをめざします。

- 大名になる条件 — 大名になるためには、いくつかの手段が用意されています。それが何であるかはゲームを進めながら見つけてください。
- 軍資金などの収入 — 毎月1日に、統治を任された城の石高と民掌握率に応じて、軍資金と兵糧の収入が入り、兵士が補充されます。プレイヤーの判断でこれらの物資を有効に使いましょう。
- 命令書が届く — 城主になると、定例の評定に参加する必要はなくなり、その代わりに、大名から使者を通じて「命令書」が届けられます。その内容は「半年の間に武田領を攻略せよ」というような大まかなものなので、[城攻め]や[調略]などの手段を駆使して数多くの城を陥れ、主命を果たしてください。指定の期日が来たら、大名の居城に登城して[内謁]し、戦果を報告します。



●評定を開く

が、急いで事は仕損じます。[城攻め]を行う前に、城の経営や軍備の強化を行って、合戦の準備を整えてください。

[評定]を開いて配下の武將に個別に命令を与えます。まずは[内政]を選んで、新田開発、鉄砲購入などの仕事を命じてください。命じられた武將は仕事を済ませて帰城すると、その結果を報告します。プレイヤーはそれを考慮して、[褒美]を与えたり、身分を[昇格]させたりすることができます。

●人材を確保する

城主就任時に、大名はプレイヤーに直属の家臣を与えてくれますが、主命を首尾よく果たすには、より優秀な人材を数多く確保することが大切です。プレイヤー自らが諸国を巡って浪人を[登用]したり、他国の武將を[調略]して配下に召し抱えてください。その際、これまで高めておいた魅力や調略の技能が役立つでしょう。なお、[評定]で人材登用の仕事を家臣に命じることもできます。

●効果的な人事を行う

家臣の育成にも気を配り、人事を効果的に行いましょう。人事には、次の3つがあります。

褒美： 直属の家臣にアイテムを与えて、その能力を上げます。ただし、与えるアイテムの種類により、上がる能力が異なります。

昇格： 直属の家臣の身分を上げます。身分が高くなると、合戦で指揮できる兵士数が増えるので、できる限り上げておくことが望ましいでしょう。

送還： 直属の家臣を大名の居城へ送り返します。

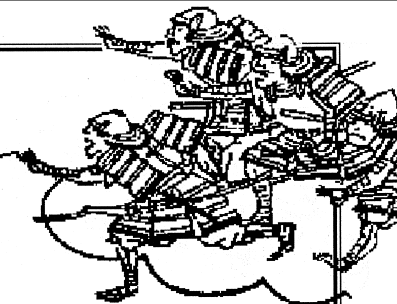
主命達成のヒント……登用と調略

数多い浪人のなかでも必ず[登用]したいのは、^{いなばやま}稲葉山の町にいる^{たけなはんべ}竹中半兵衛です。半兵衛は秀吉股肱の名軍師として活躍しただけあって、能力にバランスのとれた優秀な武將です。召し抱えられるまで何度も説得してみましょう。

他国の武將を[調略]する際には、面会で得た情報や、酒場の主人から聞き出した武將の性格の情報が参考になります。働きぶりの悪い武將、不義理な武將が狙い目です。

●いざ、出陣！

軍備が整って城攻めの時期が到来したら、[評定]の<内政>で情報収集を命じます。情報を入手できた城のデータを確認し、兵士数、士気、防衛力などを比較検討した上で、攻略先の城を絞りましょう。その後、[評定]の<軍議>で城攻めを選び、攻略先の城、総大将および参戦武將、参戦武將に割り当てる兵士数、鉄砲数、騎馬数を決めます。プレイヤーが総大将となって参戦する場合は、自らが目的の城まで出向いてその城に攻撃をしかけ、城攻めを行います。



それ以外の場合は、城攻めの結果のみが報告されます。

なお、城攻め以外にも、他国の支城の城主を[調略]して城ごと引き抜くという手段もあります。

●野戦か？ 籠城か？ — 他国の軍団がプレイヤーの所属城に攻めてきたときは、[野戦]に持ち込むか、[籠城]するかを決めます。野戦で敵を壊滅すれば、自分の城は救われます。

段階③：関白の位をめざして

この段階では、国の方針はすべて自ら立てて、支配力(領土)の拡大と官位の昇進をめざします。

●最終目標

全国をほぼ統一して支配力のある程度高め、朝廷工作によって最高官位である正一位・関白に叙任されることが最終目標です。

●軍資金・兵糧の収入

大名の居城には、毎月1日、居城の石高と民掌握率に応じて軍資金と兵糧の収入が入ります。そのほか、連結する支城と直轄城からも収入が入ります。プレイヤーの判断でこれらの物資を有効に使ってください。

●兵士の補充

毎月1日、居城の石高と民掌握率に応じて、兵士が補充されます。

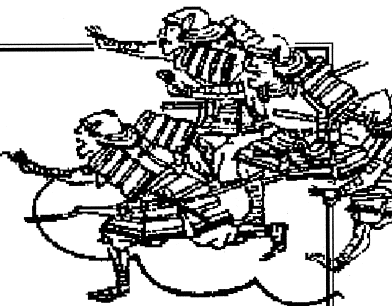
●支配力を高める

支配力は日本をどの程度支配したかを表し、領有する城の数に応じて変化します。他国の城を攻め取ったり、他国の城主を[調略]したり、官位を昇進したりすると、支配力が上がります。

●官位を昇進する

[評定]の<内政>で朝廷工作を命じると、支配力に応じて朝廷の信頼が高まります。これを繰り返し行くと、次第に官位が昇進します。この段階では、何よりも今までに培ってきた経験を活かして、プレイヤーなりの判断で戦略を進めていくことが大切です。以下に挙げるようなことを基本戦略として、関白の座を勝ちとってください。

- ・ [評定]や[内政]を行って、城を経営し軍備の強化をはかる
- ・ [城攻め]や[外交]を行って、他国を斬り従え支配力を拡大する
- ・ 配下の城主に[命令書]を送って城の攻略を任せる
- ・ [朝廷工作]を行って、朝廷の信頼を高め官位を昇進する



【進め方のヒント】

- 評定に参加する** —— 序盤は、評定に参加することで進行します。忍者の伝言を聞いたら清洲城に行き、[評定] コマンドを実行してください。評定の席では、大名の織田信長が主命（鉄砲購入などの仕事）をいくつか提示しますが、ここでは、最も達成しやすい“兵糧売り”に[具申する]ことにします。すると、信長は、「2カ月で米2000石を軍資金に変えよ」と申し付けました。
- 同僚の助言を仰ぐ** —— さっそく同僚の前田利家に[面会]して[主命情報]について尋ねると、「近くの町で米を売ってあげればいい」そうです。このように、織田家の武将は、主命を達成するためにどういう行動を取るべきかを指示してくれます。同じように、秀吉の正室ねねもアドバイスをくれるので、[帰宅]して[ねねと話す]のもよいでしょう。
- 主命を実行する** —— 清洲城から最も近い町といえば、北東の稲葉山の町です。アイコンの[町移動]を利用すれば、迷わずにたどり着けます。米屋では売値の交渉をしますが、すぐに[承知する]のではなく、何度か[交渉する]ことをお勧めします。交渉が成立すれば、主命達成です。そしてその旨を報告するために清洲城に戻り信長に[内謁]すると、主命を達成した働きが認められて、信頼を得ることができます。
- 暇な時間は有効に** —— さて、次回の評定に参加するまでの空き時間は、どう過ごせばよいのでしょうか。織田家の武将に[面会]して[武将心得]を聞けば、序盤に何をすべきかを教えてくれます。武将や浪人に[師事]して技能のレベルを上げるもよし、町の馬屋や鉄砲鍛冶屋で[下働き]するもよし、他家の武将に[攻撃]をしかけ個人戦で戦術経験を積むもよし、やるべきことはさまざまあります。序盤で、能力をトータルに高めておくことは、城主に出世する鍵となります。
- 評定を欠席するな!** —— 評定を欠席すると大名の信頼を失います。別の主命を実行しているとき以外は必ず参加してください。各地の情勢を調べたいなどの理由で、しばらく評定を欠席したいときは、信長に[内謁]して[視察]を申し出ましょう。戻ってきて[内謁]すれば、再び評定に参加できます。