



リコエーションゲーム  
**維新の嵐**

# 操作ガイド

この画面は、ゲームの操作ガイドとして、日本地図とキャラクター情報、説得項目などを表示しています。

キャラクター	年齢	身分	信頼	説得項目
沖田総司	20	新撰組	60	信 頼
近藤勇	29	新撰組	0	信 頼

松平容保は、公議思想を信じる者となった。  
ここに佐幕思想は、その命脈を絶たれることとなった。

# 『維新の嵐』とは



『維新の嵐』は、幕末の時代に自分の信念を持って活躍した坂本龍馬や西郷隆盛などとなって、対立する思想を自分の信じる道へと導き、統合するのが目的です。プレイヤーは「佐幕」「公議」「尊皇」のいずれかを信じ、全国に13ある雄藩の国体思想を、自分の「説得」によって自分と同じ思想に統一します。

嘉永六年六月二日、アメリカ太平洋艦隊司令のペリーが、開国を求めて浦賀に来航し、日本国中に衝撃を与えた。さらにロシアからはプチャーチンが長崎に来航、欧米列強の勢力がいに、しかし来たるべくして鎖国日本に届いた。



1988年発売。

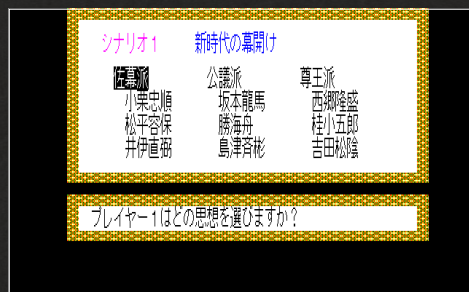
シミュレーションゲームとロールプレイングゲームを融合させたゲーム。

戦略型シミュレーションゲームに、新しく「思想」という概念を取り入れ、登場人物の指針とした。

キーボードの連打で行われる「説得」で、プレイヤーは仲間を増やすことができる。全国を回る費用稼ぎに鉱山で働いたり、村で購入した特産品を街で売ったり、富くじや賭場で一攫千金を狙ったりもできる。

1日は4ターンで、行動力の限り移動できるが、体力がないときに襲われるとゲームオーバーに直結する。

坂本龍馬、西郷隆盛といった実在の人物となって日本を動かすというロマンあふれる作品。



プレイヤーは実在の人物



説得で同志を増やしながら実力をつける



実力差がありすぎる相手は説得できない

## 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/545010\\_eula\\_0](http://store.steampowered.com/eula/545010_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。

©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。

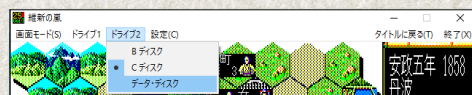
read.meファイルを起動します。  
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

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、「ドライブ2にCディスクを入れて下さい」などと表示されたら「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。

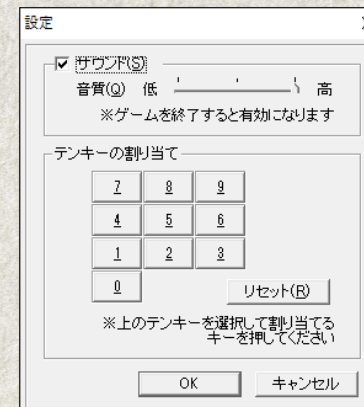
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりにするキーを設定します。

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。

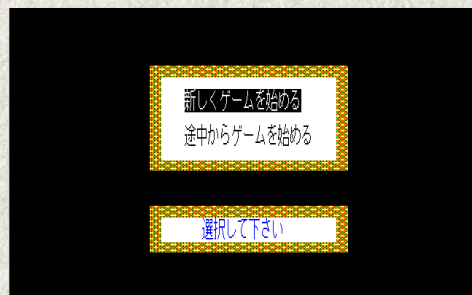
- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

※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

「ディスク操作」の指示以外、操作はすべてキーボードで行います。  
 選択は←→↑↓キー、決定は[Enter]、キャンセルはテンキーの[0]を押します。

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、スペースキーを押すと、メニューが表示されます。



### ◎新しく始める

- ①メニューから、「新しくゲームを始める」を選びます。
- ②シナリオ、プレイ人数(1～3人)を選びます。プレイヤーごとに、思想、キャラクター、プレイヤーの能力設定(キャラクターメイキング)を行います。
- ③全プレイヤーの能力設定後、プレイレベル(1～4、大きくなるほど難易度が高い)を選びます。
- ④「ドライブ2にCディスクを入れて下さい」と表示されたら、「ドライブ2」をクリックして「Cディスク」を選び、[Enter]キーを押します。
- ⑤ゲームが始まります。

### ◎続きから始める

- ①メニューで、「途中からゲームを始める」を選びます。
- ②「ドライブ2にデータ・ディスクを入れて下さい」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「データ・ディスク」を選び、[Enter]キーを押します。
- ③ロードするデータを選び、「ドライブ2」をクリックして「Cディスク」を選び、[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」を選び、表示されるメニューから「SAVE」を選びます。
- ②「ドライブ2にデータ・ディスクを入れて下さい」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「データ・ディスク」を選び、[Enter]キーを押します。
- ③テンキーでセーブする番号(1～5)を押すか、←→↑↓キーでセーブ箇所を選んで[Enter]キーを押します。
- ④半角でファイル名を入力し、[Enter]キーを押します。
- ⑤「ドライブ2にCディスクを入れて下さい」と表示されたら、「ドライブ2」をクリックして「Cディスク」を選び、[Enter]キーを押します。
- ⑥ゲームに戻ります。
- ⑦表示されるメニューで「ゲーム終了」を選ぶと、ゲームが終了します。

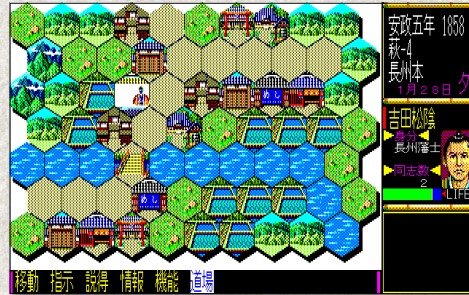


## ゲームの操作

[Y]、[N]、[Enter]、←→↑↓キー、テンキーの[0]～[9]を使用します。

### ◎MAIN画面

プレイヤーが移動する画面です。マップポイントに入ると、コマンドを実行できたり、移動したりします。マップは町HEX、国HEX、日本スクエアの3種類があります。町から出ると、自動的に国HEXになります。国HEXと日本スクエアは、要人コマンド「切替」で切り替えます。



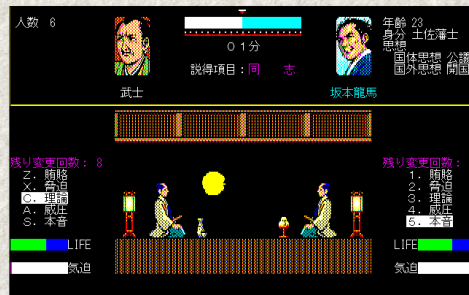
日本スクエア上の要人・藩兵は1日に1回のみコマンドを実行できます。

画面下部に表示されるメニューを←→↑↓キーで選択し、[Enter]を押します。何も入力せずに5秒経過すると、ターンをパスしたことになり、自動的に進行します。

### ◎説得

要人または通行人を説得します。テンキーの1～5で説得方法を選びます。また[space]キーの連打で気迫を上げられます。

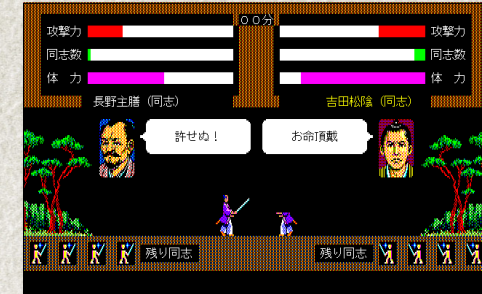
1	賄賂
2	脅迫
3	理論
4	威圧
5	本音



※「機能」の「説得アニメ」で「OFF」にすると、説得は自動で行われ、画面は表示されません。

### ◎戦闘

要人または通行人と戦います。テンキーの1～9で戦い方を選ぶか、[Enter]キーで逃げます。



※「機能」の「戦闘アニメ」で「OFF」にすると、戦闘自動で行われ、画面は表示されません。

## 🌸🌸🌸 はじめに 🌸🌸🌸

1867年、絶対的封建制を誇った江戸幕府が崩壊した――。

志士たちは、みずからの強い信念を買き通して倒幕の大義のために奔走し、あるいは幕府とともに散っていった。日本史上、これほどまでに男が男らしく生きた時代が、かつてあっただろうか。

維新を見ずに志半ばで凶刃に倒れた坂本龍馬、江戸の無血開城を談判した西郷隆盛、勝海舟、多くの有志を育て、井伊直弼の思想弾圧に屈した吉田松陰……。

歴史を創りあげてきたのは、つねに、人間の強い信念・思想である。幕末の風雲を駆け、あなたははたして明治維新を成就させることができるだろうか？

さまざまな思想や信念、思惑を帯びた人物・藩士の葛藤によって惹き起こされた幕末維新の混迷の時代。あなたは、坂本龍馬・桂小五郎・高杉晋作といった志士たち、あるいは、松平容保や松平慶永のように幕府の内部で風雲の時代を生きた人物になりかわり、自分が信じる思想で日本全国を統一していきます。

この「維新の嵐」で、ゲームの主たる「人」を動かしているのは、「思想」という新しい概念です。そして、桜田門外の変や生麦事件のような歴史的な大事件が自分の眼前で起こることにより、あたかも自分が「歴史」を動かす歯車のひとつと化したかのように、あなただけの歴史を体験することができるでしょう。アクション的要素も盛りこまれたスリリングなゲーム展開を楽しめます。

動乱の時代に生きた志士たちがそうであったように、プレイヤーであるあなたにも、きっとこの激動の時代に対する深い思い入れがあるにちがいない。その思い入れを、今こそあなた自身の手で、実現させてください。「歴史」とは与えられるものではなく、その時代時代の人間ひとりひとりが創ってきたのです。「歴史」の持つ壮大なスケール、そして重みを、この「維新の嵐」で感じていただきたいと思います。

株式会社 光栄 ゼネラル・プロデューサー：シブサワ・コウ

## 〈思想について〉

### 佐幕派（幕権強化、公武合体） ……………幕府主導存続

井伊直弼、小栗忠順などに代表される幕権強化と、松平容保らが推した公武合体に分類されます。幕権強化とは、文字どおり徳川幕府の絶対化を信念とし、公武合体は、政体の中心は今までどおり幕府におくが、公武一和を進めて朝廷勢力も政治にとりこんでいこうという思想です。公武合体の中にも、雄藩の政治参加を認めない朝廷・幕府中心型と、これを認める共存型の2勢力が存在しましたが、どちらのタイプであっても、本質的に幕府主導型であることには変わりはありませんでした。また、実際の歴史上において、幕府瓦解後、薩長藩閥による専横に憤慨し、明治新政府に抵抗した者の思想は、佐幕思想として扱っています。

### 公議派（雄藩連合、公議政体） ……………幕府朝廷共存

弱体化した幕府だけでは、列強諸国の外圧に耐えられないと判断し、雄藩・幕府・朝廷の3勢力が均衡を保って共存し、公けに議論する政体を理想とした思想。公議派にも、やや専制的なきらいのある雄藩連合と、合議・立憲・共和体制といった進歩的思想を持つ公議政体に分けられ、前者は島津斉彬、松平慶永が、後者は勝海舟、坂本龍馬などがその核をなしています。

雄藩連合は、「倒幕」をまったく意識していませんでしたが、公議政体を主張するものは、幕府は邪魔なもの、また少なくとも今までの封建体制は一新させなければならぬと考えていたため、ここに両者の決定的な相違が生じました。しかし、公議政体の考えを支持した人びとは、無用な流血を特に嫌ったので、声高に武力倒幕を主張する者たちとは一線を画していました。

### 尊王派（純粹尊王、倒幕） ……………幕府壊滅

幕末当時、一般武士の間には尊王論が常識となっていて、当時の流行でもありました。尊王を発展させ、日本の政治は朝廷に返すべきだと主張した吉田松陰のような熱烈な純粹尊王派もいましたが、尊王思想を信じるものの多くは、当初まったく倒幕など頭にありませんでした。しかし、ペリー来航後の幕府の無能さ、

不手際が目立つにつれ、倒幕派の勢いが盛んになります。彼らの多くは、「尊王」の大義名分のもとに倒幕をおこなおうとしました。このため、現在では尊王=倒幕であるかのように思われがちですが、本来、両者はまったく別のものです。この建前尊王、武力倒幕の代表が、西郷隆盛、桂小五郎らです。

## II - 1 シナリオの構成

「維新の嵐」は次ページ以降のシナリオ3篇で構成されています。

プレイヤーは、当時の代表的な3つの思想（佐幕・公議・尊王）を代表する人物の中から、1人を選んでプレイします。3人までのマルチプレイが可能です。



## シナリオ1 『新時代の幕開け』

●ゲームスタート 安政5（1858）年1月28日

●時代背景 彦根藩主井伊直弼が大老に就任

嘉永6年6月3日、アメリカ太平洋艦隊司令のペリーが、開国を求めて浦賀に来航し、日本国中に衝撃を与えました。さらにロシアからはプチャーチンが長崎に来航、欧米列強の勢力が、ついに、しかし来たるべくして鎖国日本に届いたのです。

この難局にあたって、時の老中阿部正弘は諸藩の意見を広く求めました。すでにこの時期、弱体化した幕府の力だけでは対処できないほど日本を取りまく状況は複雑であり、また幕府の威信は衰えていたのです。

列強諸国からの開国要求の圧力のなか局面打開の名案も浮かばないまま、圧倒的武力を背景とするペリーに屈するように、翌年春、日米和親条約が締結されました。

世論はにわかに沸騰しはじめました――。

人びとは弱腰幕府のふがいなさに憤慨し、公然と幕府批判をおこなうものも現れました。雄藩の発言力が強くなってくるのもこの頃です。

国内では、将軍の世継問題・条約締結の勅許という2大政治問題が未解決のまま、幕府は老中阿部を失い、さらにこれと前後するかのよう、アメリカ総領事ハリスは再三再四に渡って通商条約締結の要求をつきつけてきていました。以後、十余年にわたる激動・流血の維新史の幕開けです。

## ●選べる思想と要人

佐幕派……小栗忠順、松平容保、井伊直弼

公議派……坂本龍馬、勝海舟、島津斉彬

尊王派……西郷隆盛、桂小五郎、吉田松陰

## シナリオ2 『長州の攘夷実行』

●ゲームスタート 文久3（1863）年5月10日

●時代背景 長州藩が馬関海峡で欧米艦船を砲撃

朝廷の勅許を得ぬまま通商条約を締結、将軍世継問題でも独断専行はなはだしかった井伊直弼が、桜田門外で横死しました。時の大老が、白屋、無名志士の手で斬られた――この事件によって幕府の権威はまったく失墜したといえます。全国各地の反幕的気運は一気に盛り上がりを見せますが、これに対して幕府は起死回生のチャンスを狙い、苦肉の策として公武一和路線を進めます。が、老中安藤信正の坂下門外での襲撃という形で失敗に終わりました。後に残ったものは、全国各地で盛んになる反幕運動だけでした。

時代のうねりは怒濤の激しさを増し、文久二年の島津久光の率兵入京に、全国に散らばっていた尊攘志士は狂喜し、京都めがけて一斉に結集しました。また、天誅と称する暗殺の横行、生麦事件に代表される攘夷志士の外人斬りなど事態は波乱含みの展開を見ます。各藩の下級武士たちが台頭し、その活躍がめだつようにもなりました。

人びとはそれぞれの持つ信念により、攘夷論を唱える者、公武一和を強化して幕政改革を進める者、武力倒幕を主張する急進派が入り乱れ、維新の渦中へと呑みこまれて、日本は錯綜する激動の時代へと突入していくのです。

尊王派志士による攘夷運動は、さらに勢いを増し、ついに長州藩の大砲が下関海峡で火を吹きました。アメリカ、フランス、オランダを相手に戦争をはじめたのです。

## ●選べる思想と要人

佐幕派……小栗忠順、松平容保、近藤勇

公議派……坂本龍馬、勝海舟、松平慶永

尊王派……西郷隆盛、桂小五郎、高杉晋作

## シナリオ3 『明治維新の戦乱』

- ゲームスタート 慶応3（1867）年11月15日
- 時代背景 坂本龍馬、京都近江屋で暗殺される

時代は終局に向かって加速度的に展開していました。文久3年8月、公武合体派が京都から尊攘派を追放するという8.18の政変が発生。全国を席捲するかのごとく見えた尊王攘夷運動も、その勢いを失いました。京都における政局の失地回復をめざした長州藩は、翌年禁門の変を起こしますが、薩摩・会津両藩に苦杯を喫し、京都における長州藩の政治的立場をますます弱めたにすぎませんでした。引きつづき起こった第1次征長戦でも同藩はあえなく降伏、表面的には幕府の威信も高まり、その立場も強固されたかのように見えました。しかし、幕府の目の届かぬ水面下では、新しい時代をつくらうとする動きが着々と進んでいたのです。

すでにこの頃、少数ではありましたが先見の明のある識者たちは、統治機関としての幕府の歴史的意義は終わったのだ、という結論を出していました。土佐藩の坂本龍馬が幕府廃止後の公議政体樹立の8項目の構想「船中八策」を説いて藩論をまとめ、さらに薩摩の西郷隆盛、長州の桂小五郎の会見を仲立ち、薩長同盟を結ばせています。これにより、長州藩は再び歴史の表舞台に登場することになりました。そして、薩長同盟による第2次征長の失敗が、幕府の瓦解を決定的なものとしたのです。

慶応3年10月、ついに、二条城で將軍慶喜による大政の奉還がなされ、時代は大きく揺らぎ、明治維新は最大のクライマックスを迎えようとしていました。

### ●選べる思想と要人

佐幕派……小栗忠順、松平容保、河井継之助  
 公議派……坂本龍馬、勝海舟、松平慶永  
 尊王派……西郷隆盛、桂小五郎、岩倉具視

## II - 2 ゲームの進行

プレイヤーは、キャラクター要人の1人を担当し、その時点で実行可能な命令を出しながら日本全国を行動します。自分の思想と異なる思想をもった要人には、説得の思想（42ページ）をおこなって自分と同じ国体・国外思想にし、また、説得の信頼（42ページ）を実行して、その要人を「心服」させ、その人物をダイレクトに動かし（支配する）ます。そして、最終的には全国の雄藩13藩の国体思想をひとつに統一していきます。

1日は朝、昼、夕、夜の4部で構成され、プレイヤーは、そのターン（部）に1回の命令を出せます。さらに、通常の移動・攻撃といったコマンド以外にも、マップ・ポイントという特定の地点では、〈追加コマンド〉（54ページ）で食事、面会などのさまざまな行動ができます。

また、プレイヤーがある藩を支配している時には、要人コマンドとは別に、藩政コマンド、藩兵コマンドを実行できます。藩政コマンドは、藩の経営、内政、軍事、産業を多岐にわたって管理するもので、入力には月に1回です。藩兵コマンドは、藩兵を要人と同じようにダイレクトに行動させるものです。

このようなコマンドの実行結果は、初期設定で決めたキャラクター要人の武力、体力、魅力、学力などの能力値に左右されます。要人能力は、学問、稽古といった修行を重ねて上げることができますが、他にも、ゲーム内での絶対的な地位や発言力、他人への影響力といったものも、実行結果を左右します。それが「実力」といわれるものです。

実力はゲームを進めていく過程で、説得に成功したり、他の要人を心服させたり、あるいは戦闘に勝ったりして徐々に増えていきますので、要人にはなるべく経験を積ませてください。今までは説得に応じなかった要人の態度も軟化して、会えるようになる、というケースも出てくるはずです。

## II - 3 ゲームの目的と勝敗

プレイヤーは、日本全国に点在する13の雄藩の国体思想を、説得を用いて自分と同じ思想に統一します。説得による思想統一が不可能な場合は、武力で敵対思想の雄藩を倒すこともできます。最終的に全雄藩の思想統一をはかって、明治維新を成就させること。これがゲームの目的です。

**勝利条件① 思想統一：**全雄藩の国体思想を統一し、さらにプレイヤーの支持する国体思想別に、  
 佐幕派………天皇に会う。  
 公議派………天皇と将軍の両方に会う。  
 尊王派………将軍に会う。

プレイヤーが雄藩すべての国体思想を統一していると、特定のマップポイントの〈追加コマンド〉(54ページ)として、「将軍」「天皇」が表示されます。佐幕派なら天皇、尊王派なら将軍に、思想統一をなしとげたことを伝えてください。

公議派の要人は天皇、将軍の両方に面会してゲーム終了になります。どちらか一方に会った後、途中でキャラクター要人が死んでしまった場合、後継者はもう一度、将軍と天皇の両方に会わなくてはなりません。思想統一が崩れた場合も同様です。

将軍は江戸城か、京都にある二条城、天皇は御所にいます。

**勝利条件② 倒幕：**尊王派・公議派のプレイヤーにかぎって、倒幕（江戸城に

いる幕兵第1部隊を全滅させる)に成功する。

※幕府がある雄藩を倒して、みずからが雄藩となった場合には、尊王派・公議派のプレイヤーにとって、思想統一は不可能になります。(20ページ、用語についてIV-5 雄藩を参照) ですから、この場合には、倒幕以外にプレイヤーの勝利はありません。佐幕派のプレイヤーであれば、思想統一は可能です。

※明治9(1876)年12月30日になると、ゲームは自動的に終わります。

## IV. 用語について

### IV - 1 要人

ゲームに登場する人物を「要人」といいます。坂本龍馬や西郷隆盛といった幕末維新史上の著名人から、藩主、志士、学者、町人にいたるまで、その数合計450余名を設定しています。

- 要人 {
- キャラクター要人……プレイヤーが初期設定で、自分自身として選んだ要人。直接コマンドを実行します。
  - ユーザー要人……キャラクター要人が心服させている（信頼を80以上もらっている）要人。プレイヤーがコマンド実行しています。ただし、プレイヤーがコマンド入力していない要人を除きます（40ページ、要人コマンドの指示参照）。
  - パソコン要人……プレイヤーが担当していない要人。要人コマンドの指示で命令を受けているユーザー要人も含まれます。

プレイヤーはシナリオごとに用意された要人の1人を担当し、その人物になりかわって思い通りの行動をとり、日本の思想をひとつに統一していきます。

藩主・天皇・将軍の身分を持つ要人が死亡した場合、その身分を引き継ぐ別の

要人が後継者として必ず作成されます。また、それ以外の要人にも、後継者がつくられることがあります。この後継者に対しては、プレイヤーはコマンド入力できません。

プレイヤーの担当しているキャラクター要人が死んだ時には、ユーザー要人を持っている（他の要人を心服させている）場合にかぎり、後継者をひとり選べます。以後、その要人をキャラクター要人としてプレイを続けられます。

## IV - 2 思想

『維新の嵐』では、今までどのゲームにも見られなかった「思想」という新概念を取り入れ、キャラクター要人を含むすべての登場人物および藩の行動の基本になっています。

思想には、国体思想と国外思想の2種類あります。

プレイヤーは国体思想の1つを代表する要人になりかわるのでここで選んだ自分の国体思想が変わってしまうことは許されません。万一、変わってしまった場合には、その要人でのプレイは続行できなくなります。キャラクター要人にかぎっては、自分に心服している（18ページ）ユーザー要人の中から1人を選んで引きつづきゲームを続けられますが、心服している要人が誰もいない時は、ゲームオーバーです。キャラクター要人にとって、国体思想が変わるということは死を意味するのです。

### 1. 国体思想

政治体制に対する要人の考え方を表します。

要人が持っている国体思想の3項目の合計値はつねに100です。たとえば、佐幕思想…30、公議思想…25、尊王思想…45のように持っている場合、3項目のうち一番値の大きな思想がとられて、この要人は尊王思想になります。また、国体思想が同じでも、数値によってその思想を支持する強弱が異なるため、ひとつの思想の値が極端に高いと、要人の行動は特にその思想に傾倒した過激なものになります。

#### ① 佐幕思想

徳川幕府を支持し、これを国の中心として政治をおこなおうとする思想。

#### ② 公議思想

対立する尊王思想と佐幕思想のどちらにも属さない中間的な思想。互いに譲らない両派の抗争を平和的に結びつけようとする役割を持ちます。

#### ③ 尊王思想

天皇・朝廷を尊び、これを国の中心にして政治をおこなっていかうとする思想。

### 2. 国外思想

要人の国外政策に対する考え方を示します。要人の国体思想が同じでも、この国外思想が違えば対立することがあります。

開国思想と攘夷思想に分けられ、思想項目の合計値は国体思想と同じく100です。どちらか一方の値が極端に高いと、要人が過激な行動に出ることが多くなります。

#### ① 開国思想

幕府創設以来続く鎖国制度を廃止し、積極的に外国勢力を受け入れようとする思想。

#### ② 攘夷思想

外国についての知識がないため、単純に外国人を夷人とみなす思想。後に開国によってもたらされた国内経済の混乱を憂い、外国勢力を排斥しようとする思想になりました。

## IV - 3 信頼

要人は、信頼値をつねに100持っています。

「信頼する」ということは、持っている信頼値のいくつかを他の要人に与えるこ

とです。たとえば、要人Aに20、要人Bに35の信頼を与えている時、残りは45で、与えている値が大きいほど、その人（ここでは要人B）への信頼が高くなります。

キャラクター要人がある要人から80以上の信頼を得た時、これが「心服」させている状態です。以後、キャラクター要人が支配するユーザー要人として、プレイヤーがその要人のコマンドを実行できます。逆に、得ている信頼が80未満になった時、キャラクター要人の支配するユーザー要人ではなくなり、自己の思想にしたがって行動しはじめます（マルチプレイの場合、今まで自分が支配していたユーザー要人が他のプレイヤーのユーザー要人になるケースもあります）。

このような信頼80によるつながりは、キャラクター要人とユーザー要人の間だけで成り立ち、ユーザー要人が他の要人の信頼を80以上得ても、プレイヤーがその要人のコマンドを実行できるわけではありません。要人が心服するのは他の要人一人だけです。

要人の信頼値を獲得する行動が、要人コマンド説得の信頼（42ページ）です。他の要人を信頼させようとする場合には、自分とその対象要人の国体思想が一致していなくてはなりません。

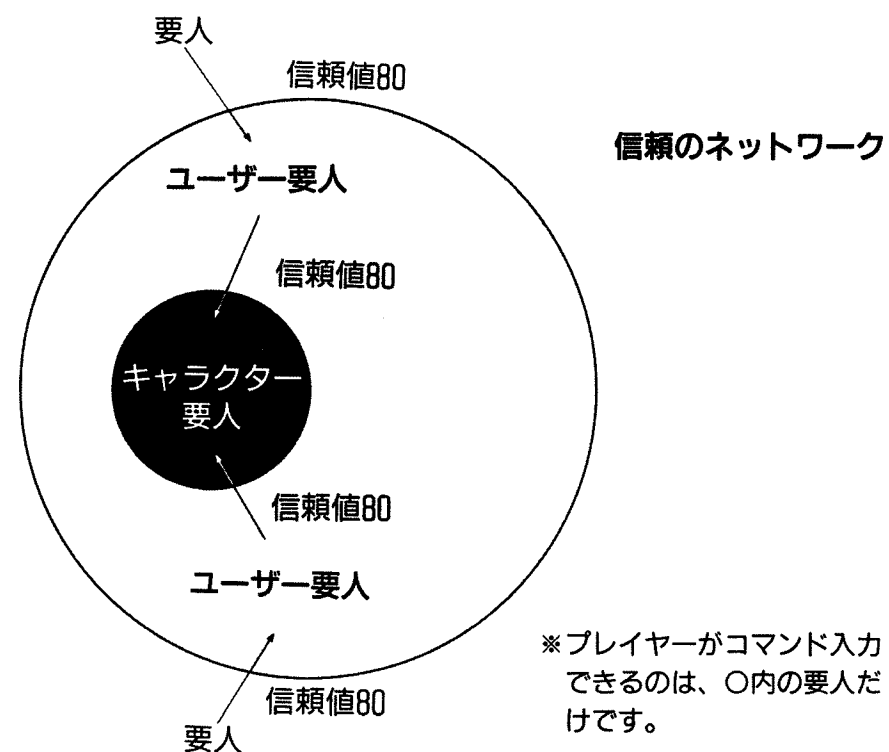
キャラクター要人は誰も信頼しません。

## IV - 4 藩

江戸幕府は、当時300余の藩で構成されていました。「維新の嵐」では、このうちの66藩をゲーム中に設定しています。藩主を筆頭に、家老、重臣、藩士の身分を持った要人で構成されています。

### 1. 藩データ

経営・軍備状況など藩の内情を数値で表しています。詳しくは、VII. パラメータについての藩データ（36ページ）を見てください。



### 2. 藩論

藩の行動は、主に藩論に基づいて決められます。

藩論は、藩論計算から決められます。藩論計算では、藩主、家老、重臣の順に藩論に影響を与えるようにウェイトづけされ、その国体思想・国外思想が決定されます。普通、藩主の思想＝藩論となることが多いのですが、家老・重臣の中に違った思想を持つ者が多ければ、必ずしもそうなるとはかぎりません。

### 3. 藩兵

城の守備を専門におこなって移動しない藩兵第1部隊、自由に移動・攻撃をお

こなう藩兵第2部隊、藩内を移動している国体藩論の違う他藩藩兵を攻撃する郷士隊（自動的に作成されます）の3隊があります。郷士隊にはプレイヤーはいっさいコマンド入力できません。

藩に必ずひとつある城を守る藩兵第1部隊が全滅すると、その藩は全滅させた藩の支藩になります。他藩を戦争で手に入れるには、藩兵の武力に訴えるしか方法がありません（58ページ、藩兵コマンドの攻撃参照）。

## IV - 5 雄藩

雄藩とは、この時代に、経済状態、政治への発言力など総合的な実力、地位が他藩よりも優れていた13の藩をいいます。ゲーム開始時の内訳は、以下の通りです。

藩論が佐幕思想の雄藩……会津、長岡、彦根、桑名、仙台

藩論が公議思想の雄藩……福井、土佐、尾張、佐賀、シナリオ1の薩摩

藩論が尊王思想の雄藩……長州、芸州、水戸、シナリオ2・3の薩摩

このうち、会津藩は佐幕、長州藩は尊王の国体藩論と決められているので、佐幕派のプレイヤーは長州藩を、尊王派のプレイヤーは会津藩を説得ではなく武力で制圧しなくてはなりません。ただし公議派のプレイヤーは長州・会津両藩主の国体藩論を説得で変えることができます。プレイヤー自身が、会津藩主か長州藩主の時は、このような説得の制限はありません。

この13の雄藩は、ゲーム中の藩同士の戦闘によって変化する場合があります。雄藩が、雄藩以外の他藩に倒された時、以後は倒した藩が雄藩として扱われます。雄藩は、ゲームの目的を果たすための大事な対象ですので、つねに把握しておくようにしましょう。

## IV - 6 朝廷、天皇

京都の御所を拠点として、天皇を筆頭に大臣、議奏、朝臣の身分を持つ要人がいます。

天皇は不可侵の存在で、攻撃や説得の対象にすることはできませんが、プレイヤーが思想統一を果たした後に、天皇コマンド（55ページ）を使って面会することになります。

朝廷自体が戦闘でなくなることはなく、また、その思想や行動にプレイヤーが介入することはできません。

## IV - 7 幕府、将軍

江戸城を拠点として、将軍を筆頭に老中、奉行、幕臣の身分の要人がいます。江戸城を守る幕兵第1部隊が、他藩の藩兵の攻撃を受けて全滅すると幕府はなくなり、その時点でゲーム終了となります。

将軍は天皇と同様に、プレイヤーが思想統一を果たした後、将軍コマンドを使っただけの面会だけが可能です。幕府が直接支配している地区は、天領といって、構成はほとんど藩と同じです。

幕府の思想や行動に、プレイヤーが介入することはできません。

いうまでもないことですが、幕府の思想は佐幕思想に固定されていて、説得によってそれを変えることはできません。

## IV - 8 海援隊

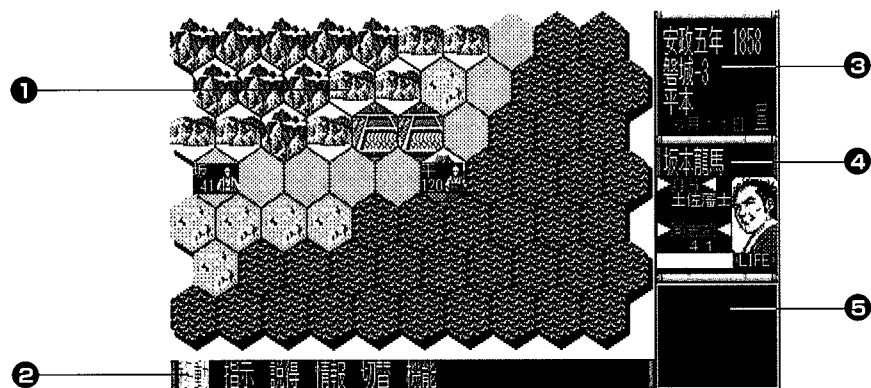
シナリオ1、2の坂本龍馬だけにチャンスが与えられます。坂本龍馬は、「海援隊候補」の5人、長岡謙吉、陸奥宗光、近藤長次郎、新宮馬之助、池内蔵太を心服させれば海援隊を結成できます。

プレイヤーが、彼ら全員を心服させられなくても、また、海援隊候補の死亡により海援隊が結成できなくても、このうち1人を心服させるたびに坂本龍馬の実力が多少アップします。海援隊は、日本全国の港をすべて無料で使用でき、さらに全国どこの港でも自由に移動できます。

## VI. MAIN画面

「維新の嵐」では、日本全体をヨコ10×タテ7の六角ヘクスで構成される300枚以上の地図で表現しています。通常表示されている、この地図の1枚1枚を国HEXといいます。要人はこの国HEX上を移動して、コマンドを実行します。国HEXは、何枚かでまとまった地区を構成しています。この地区ひとつごとに、藩または天領が存在しているのです。地区は、合計87カ所あります。

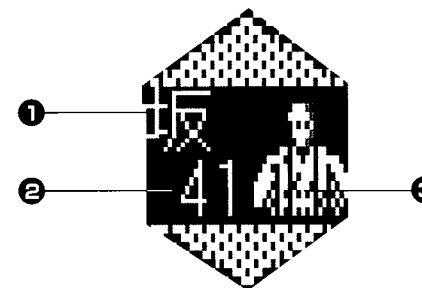
江戸、京都、大坂、萩、高知、下関、鹿児島、長崎、横浜（横浜は歴史イベントで開港されてから）の9つの町に入ると、今度はこの町が10×7の六角ヘクスで表されます。この地図を町HEXといいます。町は、国HEX上にあるにもかかわらず、その国HEXを含む地区とはまったく別な場所として独立して存在します。たとえば「京都」という町は地区の「山城」上にありますが、「京都」にいる要人は「山城」にいないものとして扱われます。逆の場合も同様です。すべての場合において「山城」と「京都」は区別されるのです。



- ①現在自分のいる国・町HEXの地形。
- ②現在使用可能なコマンド一覧。メッセージ表示エリア。
- ③現在の年月日とターン、現在いる場所名とここを所有している藩名。本はその藩の本藩、支は支藩。

- ④現在プレイヤーがコマンド実行している要人の名前・身分・同志数・LIFE（体力と原体力）の各データと顔グラフィック。要人名は、思想ごとに色分けされて表示（心服させている要人も同様）。
- ⑤グラフィック表示エリア。

国・町HEX上で、要人・通行人・藩兵は次のように表されます。



- ①要人 名前の第1字目の漢字（例：坂本龍馬なら「坂」）。  
通行人 身分を示す漢字1字（例：学者なら「学」）。  
藩兵 藩名の第1字目の漢字（例：長州藩なら「長」）。幕兵は「幕」、郷士隊は「郷」と表示されます。
- ②要人 同志数。  
通行人 人数。  
藩兵 兵士数（10人単位）。
- ③要人 身分を示すグラフィック。  
通行人 身分を示すグラフィック。  
藩兵 藩兵のグラフィック。



## VII. パラメータについて

### VII - 1 要人データ

#### 1. 体力

要人の肉体的強さ、耐久力を表します。

##### 1) 体力

要人が現在もっている行動源です。移動・攻撃・説得などを実行すると決められた体力が減り、これが0になると、その日は体力を必要とする行動ができません。

通常の要人コマンドで、体力が0になっても要人は死亡しません。ただし、戦闘アニメで本人が戦って負傷し、体力が0になった時には死亡します。1日の行動で体力をすべて使いきってしまうことは、他の人物と戦う可能性を考えると、非常に危険なことです。

体力は、毎日のはじめに原体力を越えない範囲で回復します。

LIFEのグラフ上では緑色で表示されます。

##### 2) 原体力

その要人の体調を表す体力の上限値です。毎日のはじめに上限を越えない範囲で多少回復します。このほか医者に行くと、有料で上限まで回復できます。宿屋、めし屋などでも若干、体力、原体力を回復することができます。

原体力が0になると要人は死亡するので、原体力が少なくなったら早めに医者に行くべきでしょう。

上限値は、毎年少しずつ低下します。

LIFEのグラフ上では黄色で表示されます。

要人には体力、原体力の他に寿命が定められています。寿命に達すると要人は死亡する場合があります。

#### 2. 武力

要人の武人、軍人としての能力を表し、値が高いと戦闘に有利です。武力は、剣道と戦闘経験、武学の3つを総称したものです。

剣道：剣道にどれだけ優れているかを表します。マップポイントの剣道場（50ページ）で修行をすると、値がアップします。上限値は100です。

戦闘経験：戦闘経験をどれだけ積んでいるかを表します。他の要人や通行人と戦闘をおこなうと、値がアップします。上限値は100です。

武学：軍事的な知識にどれだけ優れているかを表します。マップポイントの兵学・砲学を専門の学者宅、海軍伝習所（52ページ）で勉強すると、値がアップします。上限値は200です。

#### 3. 学力

要人の学力の蓄積度を表します。値が高いと説得に強くなる他、勉強する学問の項目によっては、要人の思想に重要な影響を与えます。学問項目にはつねに気を配っててください。

たとえば、佐幕派の要人が国学の勉強をつづけると、尊王思想が強くなって国体思想が変わり、ゲーム・オーバーになってしまう場合があります（16ページ、IV. 用語についての思想参照）。

学力は、儒学・国学・蘭学・藩校の合計で表されます。上限値は200です。それぞれマップポイントの専門の学者宅で勉強すると値がアップしますが、ひとつの学校（学者宅、藩校、海軍伝習所）で同じ学問を連続して勉強することはできません。しばらく日をおくか、別の学校へ行ってください。武学の場合も同様です。

学問による思想値への影響は、次ページの表の通りです。

#### 4. 魅力

要人のリーダー・シップの能力を表します。値が高いと、他の要人に説得する時

などに有利です。

#### 学問による思想への影響

	国体思想	国外思想
国学	尊王思想 プラス	攘夷思想 プラス
儒学	佐幕思想 プラス	攘夷思想 プラス
蘭学		開国思想 プラス
藩校	公議思想 プラス	開国思想 プラス
海軍		開国思想 プラス

### 5. 実力

要人は各コマンドの実行結果を左右する、もっとばくぜんとした影響力、ゲーム内での絶対的な地位、発言力といったものを持ちます。これが実力です。値は要人データの中にレベル（1～42）で表示されます。

### 6. 金

要人が持っているお金の量を1両単位で表します。金はほとんど何をするにも必要です。とくに、マップポイントを利用する時は、たいてい有料だと思ってください。毎月1日に30両ぐらいずつ与えられますが、決してじゅうぶんな額ではありませんので、所持金を増やす何らかの工夫が必要です。また、通行人の説得（42ページ、要人コマンド説得の同志参照）に成功すると、多少増えます。

### 7. 特産品

要人がもっている特産品の量を1斤単位で表します。村で買って、商人や外国商人に売ることができます。村によって、特産品の販売価格にかなりの差があります。

### 8. 信頼

他の要人に与えている信頼（信頼する）と、他の要人から得ている信頼（信頼される）、自分の持っている信頼があります。詳しくは、IV. 用語についての信頼（17ページ）を見てください。

### 9. 思想

国体思想と国外思想の2種類あります。詳しくは、〈思想について〉（5ページ）、IV. 用語についての思想（16ページ）を見てください。

### 10. 名前

要人の名前です。

### 11. 身分

役職などの身分を表します。要人は自分の思想にもとづいた行動をとるだけでなく、その強弱の差、制約などが身分によっても左右されます。また、自分の属する藩がなくなった場合は、以降、藩主から藩士にいたるまですべて身分は浪人となります。

藩主は藩政コマンドの人事（56ページ）で、自藩の藩士、重臣、家老の身分を変えられます。

### 12. 年齢

要人の年齢です。年齢が高くなるにつれ原体力が減り、死亡率は上がります。

## 12.同志数

自分と行動をともにする人間の数を表します。人数が多いと、戦闘・説得の時に有利です。同志数は、通行人を説得して成功すると増え、戦闘で減ります。上限は200人です。

## VII - 2 藩データ

藩の内情を表しています。

### 1.藩主

藩主の名前です。

### 2.経済

藩の経済状態を表します。

#### 1)石高

国力（経済力）を万石単位で表します。値は、台風、地震などの被害を受けると下がりますが、藩政コマンド内政の開墾（56ページ）をおこなって上げることができます。上限値は各藩ともに999万石です。

#### 2)治水

台風にそなえた防衛度を表します。値が高いと、台風で受ける被害が少なく済みます。藩政コマンド内政の治水（56ページ）をおこなって値を上げられます。上限値は各藩ともに100です。

#### 3)金米

現在もっている金と米の量を万両／石単位で表します。金米は、春と秋に住民から税金を徴収して増えます。上限値は各藩ともに999万両／石です。

#### 4)民情値

藩内にいる住民の生活状態を表します。値は、台風、豪雪などの被害を受けた時に低下しますが、藩政コマンド内政の施し（56ページ）で住民に金米を与えて上げることができます。値が高いほど国経営に都合がよく、低いと金米による収入が少なくなります。上限値は100です。

#### 5)藩兵

藩の軍備状況を表します。

①藩兵：藩兵には、城の守備を専門として移動しない藩兵第1部隊と、移動可能な藩兵第2部隊、自分の藩内にいる藩論のちがう他藩藩兵を攻撃する郷士隊の3隊あります。藩政コマンド軍務の雇兵（57ページ）で、兵を雇って増兵できます。各部隊が所有できる兵士数の上限は、9999人です。藩兵第1部隊が全滅すると、その藩は全滅させた藩の支藩になります。

②訓練：藩兵の訓練度を表します。藩政コマンド軍務の訓練（57ページ）で兵士を訓練させて値を上げることができます。上限値は200です。ただし、兵を雇って藩兵が増えると訓練度は下がります。

③銃：藩が持っている銃の数です。

④武装度：藩兵の武装の割合を表します。藩兵数に対して、所有する銃が多いほど値は高く、武装度の高い藩兵ほど戦闘の時に有利です。（表示されません）

⑤藩名：藩の名前です。本藩か支藩かが区別されています。

⑥所在：現在の藩兵第2部隊の居場所を示します。

⑦家老：その藩の家老の身分を持つ要人名です。

⑧重臣：その藩の重臣の身分を持つ要人名です。

⑨国体藩論：藩の国体思想を表します。

⑩国外藩論：藩の国外思想を表します。

※⑨、⑩ともに詳しくは、IV.用語についての藩の藩論（19ページ）を見てください。

## VIII. コマンド

### VIII - 1 要人コマンド

プレイヤーは、キャラクター要人・ユーザー要人に命令を出してゲームを進行していきます。実行できる命令は、移動・攻撃・指示・説得・情報・切替・機能・追加の要人コマンド 8 種類です。順番が回ってくると、その時に実行可能なコマンド一覧が画面下に表示されます。

命令は 1 ターンに 1 回出せますが、入力が 5 秒以内にされなければ自動的にパス処理されて、そのターンに再び命令を出すことはできません。リアルタイム・ゲームでもある『維新の嵐』では、じっくりとものごとを思考する能力の他に、意思決定の素早さと正確な判断力も要求されるのです。

コマンドはそれぞれ決められたエネルギーを消費します。エネルギーが 0 になると、要人は残りのターンがあっても、その 1 日はエネルギーが必要なコマンドを実行できません。

要人を何もしないでその場所に待機させる（コマンド入力をパスする）場合は（ESC）（または 0 キー）を押してください。また、情報や機能などで表示されるウィンドウ画面は、（ESC）（または 0 キー）でひとつ前のウィンドウに戻せます。

#### 1. 移動

要人を今いる場所から別の場所に移動させます。

##### <日本スクエア上の移動>

現在自分がいる国 HEX と、上下左右に接点を持つ別の国 HEX に移動します。隣接する国 HEX が、海・川・湖・高山といった進入不可能な地形でさえぎられている場合は移動できません。ただし、海で隔てられている国 HEX 間は、藩兵だけ移動することができます。濃紺で表されているスクエアには進入できません。赤い実線は地方の境界を示します。これを越えると、まだ移動の余力があっても、それ以上の移動は不可能です。

##### <国・町 HEX 上の移動>

1 ターンに要人は最大 5 ヘクス、藩兵は 4 ヘクスまで移動できます。移動方向は、テン・キーが下図のように対応しています。移動終了は 0 キーを押してください。

2、8 キーは、ヘクス上を上下にジグザグに移動します。

左上 ↖ 7 8 9 ↗ 右上

左 ← 4 5 6 → 右

左下 ↙ 1 2 3 ↘ 右下

移動途中で体力が 0 になると、5 ヘクス未満でも移動が終了します。また、移動途中で要人がマップ外から出ると、その時点で 1 日が終了し、以後、その日 1 日のコマンド実行はできません。

#### 2. 攻撃

自分のいるヘクス、これに隣接するヘクス内の要人に戦闘をしかけます。攻撃可能な要人の一覧が表示されますので、この中から攻撃対象を 1 人選んでください。

戦闘は、要人コマンド機能の戦闘アニメ（45 ページ）が ON になっていればアニメモードで、OFF ならば数値モードでおこなわれます。

数値モードでは、武力、同志数などの要人データの値によって勝敗が決定します。アニメモードの場合は、アニメーション画面に切り替わり、実際にプレイヤーがキー入力して相手と斬り合います。詳しくは、IX. アニメ処理の戦闘アニメ（60 ページ）を見てください。

要人が攻撃できるのは、要人だけで、藩兵を攻撃することはできません。逆に、藩兵も要人を攻撃対象にできません。

日本スクエアにいる要人は、他の要人を攻撃できません。ただし、同じ国にいる要人（通行人）から攻撃を受けて、国・町 HEX に戻されてしまうことがあります。

す。この場合は、その1日のコマンド入力はおこなえません。

### 3.指示

キャラクター要人が支配している(プレイヤーがコマンド入力している)要人・藩・藩兵に指示を与えて行動させます。また、コマンド入力をコンピュータに任せることもできます。ユーザー要人が多くなってコマンド入力が煩わしくなった時、また特定の行動だけを自動的にとらせたい場合に利用してください。

指示を与えていた要人・藩兵がその行動をしおわると、自動的に指示が解除されてコマンド入力をおこなえるようになります。

#### 1)要人

- ①攻撃：他の要人を攻撃させます。地区内または町内の要人の中から1人選んでください。自動的に相手を追って戦闘をおこないます。
- ②武力：ユーザー要人を剣道場または武学専門の学校に行かせて、武力(剣道値・武学)を上げます。
- ③学問：ユーザー要人に学問をさせて、学力値を上げます。
- ④説得：他の要人を説得させます。地区内または町内の要人の中から1人選んでください。自動的に相手を追って説得をおこないます。
- ⑤移動：ユーザー要人を日本全国どこへでも移動できます。地区または町名を1カ所指定してください。目的地に到着するとメッセージが表示され、自動的に移動が解除されます。
- ⑥待機：ユーザー要人になにもさせず、その場所に待機させます。
- ⑦解除：ユーザー要人に対して指示していた①～⑥の命令を取り消し、以後、プレイヤーが要人コマンドを実行します。

キャラクター要人をコンピュータに委任することはできません。

また、指示を与えていた要人の思想が変わってしまったり、信頼値が減ってしまった場合には、ユーザー要人でなくなってしまうので、気をつけてください。

#### 2)藩政

藩兵を除く藩に指示を与えます。藩政コマンド(55ページ)を委任することです。

#### 3)藩兵

まず、どの部隊に命令を出すかを決めてください。

- ①移動：指定した部隊を日本のどこか別の場所に移動させます。要人コマンドの移動(38ページ)とまったく同じです。移動が長距離になると、藩兵数が多少減るかもしれません。
- ②攻撃：他藩の城を攻撃します。攻撃する藩を1カ所指定してください。
- ③待機：部隊をその場所に待機させます。
- ④解除：藩兵に対して指示していた①～③の命令を取り消し、以後、プレイヤーが藩兵コマンドを実行します。

※要人、藩政、藩兵に対して、なにか指示を与えていて、プレイヤーがコマンド入力していない場合は、委任のところに\*が表示されています。

### 4.説得

他の要人に対して説得をおこなって、彼らの思想を変え(①思想)、また信頼を得ます(②信頼)。通行人に対しては、自分の同志に加える(③同志)ことができます。コマンド選択後、説得対象の要人・通行人のヘクスまで移動できます。移動方法、キー操作ともに要人コマンドの移動とまったく同じです。39ページを参照してください。

移動終了の0キーを押した時か、5ヘクス分の移動が終了した後、サブ・コマンドとして思想・信頼・同志が表示されます。思想・信頼を選ぶと要人が、同志ならば通行人の一覧が示されますので、説得対象を1人選んでください。ただし、説得に応じてくれない要人、通行人もいます。

説得は、要人コマンド機能の説得アニメ(45ページ)がONになっていればアニメモードで、OFFならば数値モードでおこなわれます。詳しくは、IX. アニメ処理の説得アニメ(63ページ)を見てください。

日本スクエアにいる要人は説得をおこなえません。ただし、同じ国・町HEXにいる要人(通行人)から説得を受けて、国HEXに戻されてしまうことがあります。このとき、その日1日のコマンド入力はおこなえません。

**①思想**

ほかの要人の持っている思想を自分と同じ思想に、また、同じ思想ならばより強固なものに変えさせます。ただし、自分の思想値よりも高くすることはできません。国体思想か国外思想かを選択してください。

説得に成功すると、その程度に応じて相手の思想が変化し、思想を変えられた要人の行動は以後、変更後の思想に基づいたものになります。

失敗すると、相手の思想が自分の持っている思想のなかで値が大きくなるために、プレイヤーの国体・国外思想が変わってしまう場合もあります。

**②信頼**

要人の信頼を得ることを目的に、説得をおこないます。

要人は、個々に信頼値を100持っていて、与えている値が大きいほど、その人への信頼が高いということです。キャラクター要人がほかの要人から80以上の信頼を得ている時が、その要人がキャラクター要人に「心服」している状態です。以後、キャラクター要人が支配するユーザー要人として、プレイヤーがコマンド入力をおこなえます。くわしくは、IV. 用語についての信頼（17ページ）を見てください。

説得に成功すると、その程度に応じて相手の信頼を得ることができます。

要人が信頼する人物は5人までです。もし、6人目が現れた時は、この5人の中から一番信頼値の低い要人が自動的にクリアされます。

ほかの要人の信頼を得るためには、自分と説得対象の要人の国体思想が同じでなくてはなりません。

**③同志**

通行人に仲間になるように説得をおこなって、同志数を増やします。成功すると、要人の同志数が説得の成功の割合に応じて増えます。同志数が多いと、戦闘・説得の時にたいへん有利です。

## 8.追加

国・町HEXには 地形的、機能的に特徴を持つ32種類の場所が設定されています。これをマップポイントといいます。キャラクター要人が、ターンの初めにその場所にいれば、食事をするなど特別な行動のとれるマップポイント（画面下に追加コマンドが表示されます）と、何か事件が発生するかもしれないマップポイントの2種類あります。

詳しくは〈追加コマンド〉(54ページ) を見てください。

### ①港（追加コマンド：港）



国HEX上にあります。要人を船で決められた別の港に移動します。金が30両かかりますが、海援隊隊士にかぎっては全国どこへでも無料で移動できます。

船に乗ると1日が終了し、残りターンがあっても命令は出せません。

### ②関所



国HEX上にあります。交通の要所にあつて、通行人をチェックします。過激な思想を持つ要人や、志士、浪人は避けて通るべきでしょう。

### ③鉱山（追加コマンド：鉱山）



国HEX上のどこか数カ所にあります。金脈がうまく見つかる则かなりの金額が手に入り、所持金が増えます。

### ④川越



国HEX上にあります。川留になっていなければ、川を自由に渡れますが、川留になっていると、川を通過できません。川留が解けるまで、長逗留になるかもしれません。川留かそうでないかの決定は毎日おこなわれます。

## ⑤町



国HEX上の要人が、町HEXに移動する時の出入口です。要人が町HEX内に入ると1日が終了し、残りターンがあっても命令は出せません。逆に、町から出る場合も、最初は町を示すヘクス上に配置されます。翌日から町HEX内で行動できます。

## ⑥城 (追加コマンド：城)



城内の要人に面会することができます。要人がその藩の藩主なら、大奥コマンドも実行できます。

\*江戸城、または京都の二条城には将軍がいます。将軍コマンドを使って将軍に会うことができます。

## ⑦村 (追加コマンド：村)



村では、特産品が買える他、医者や飯屋、宿屋があります。

## ⑧駕籠屋 (追加コマンド：駕籠)



駕籠で、要人を決められた別の駕籠屋へ迅速に移動します。駕籠に乗るには金が10両かかります。

駕籠屋を利用すると1日が終了し、残りターンがあっても命令は出せません。

## ⑨仁俠 (追加コマンド：仁俠)



仁俠が経営する賭場で丁半ばくちをうち、所持金を増やせます。また、賭場にいる他の要人に面会もできます。ばくちをうつ場合は、丁か半かを選択してください。金は50両までかけられます。

## ⑩神社



要人の支持している思想によっては、何か事件が発生するかもしれません。

## ⑪寺院 (追加コマンド：寺院)



寺院の何か所かは、実は富くじ寺であり、富くじ寺では、富くじを買って要人の所持金を増やすチャンスがあります。富くじは1枚1両で、最大20枚まで買えます。

## ⑫飯屋 (追加コマンド：食事)



食事をして、要人の体力・原体力を回復します。食事代は、5両ですが、この食事代とは別に、チップとして所持金からさらに何両か引かれることもあります。この時には、多少魅力がアップします。



## ⑩奉行所



奉行所は江戸、大阪、京都、長崎の町にあり、幕府の役人が詰めていて通行人をチェックします。過激な思想の持ち主や浪人、志士は近づかない方が無難でしょう。

## ⑪遊廓 (追加コマンド：遊廓)



江戸時代の色街(遊び場)でいろいろな遊びができます。金20両と少々値は張りますが、お金に余裕のある方は是非どうぞ！

## ⑫宿屋 (追加コマンド：宿泊)



宿屋に泊まって体力を回復します。宿泊料は1日10両です。宿屋に泊まると1日が終了し、残りターンがあっても命令は出せません。

## ⑬剣道場 (追加コマンド：道場)



剣道場では、剣の稽古・修行をし、要人の剣道値を上げることができます。また、剣道場に来ている他の要人に面会ができます。

## ⑭風呂屋 (追加コマンド：風呂)



風呂屋でひと風呂あびて体力・原体力を回復します。利用料は金3両です。

## ⑮医者 (追加コマンド：治療)



医者で治療を受けて、原体力を回復します。金1につき原体力が2の割合で回復します。治療後、体力は原体力まで回復しています。

## ⑯新撰組屯所



鬼より恐い新撰組の屯所です。隊士がいつもいるとは限りませんが、過激な思想の持ち主や浪人、志士は避けて通るべきでしょう。

## ⑰御所 (追加コマンド：面会・天皇)



朝廷の中心である御所は京都の町HEX内にあります。天皇コマンドによってのみ天皇に会うことができます。また、御所に集まる公家に面会ができます。

## ⑱藩邸 (追加コマンド：面会)



本藩にある城とは別に、藩が各町にしている屋敷で、その藩の藩士の活動の拠点となります。藩邸に集まる要人に面会ができます。

## ⑳公家宅 (追加コマンド：面会)



公家屋敷です。居合わせた要人に面会ができます。

## ④海軍伝習所 (追加コマンド：学校)



幕府が建てた海軍伝習所が、長崎と大坂にあり、海軍の勉強ができます。そして、居合わせた要人に面会もできます。海軍伝習所は、歴史イベントで特定の日時に開設されます(シナリオによってはゲーム開始時から開設されていることもあります)。

## ④藩校 (追加コマンド：学校)



藩校ではありますが、誰でもここで学問をすることができます。またこの要人に面会ができます。

## ④学者宅 (追加コマンド：学校)



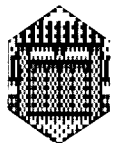
決められた学問を専門とする学者宅です。居合わせた要人に面会ができます。ここで勉強して、自分の学力または、武学(武力)を上げることができます。

## ④町人宅 (追加コマンド：面会)



居合わせた要人に面会ができます。

## ④武家宅 (追加コマンド：面会)



居合わせた要人に面会ができます。

## ④商人宅 (追加コマンド：商人)



村で手に入れた特産品を商人に売ることができます。また、居合わせた要人に面会ができます。

## ④外国商館 (追加コマンド：商人)



村で買った特産品を売ることができます。また、ここに居合わせた要人に面会ができます。

## ④外国公館 (追加コマンド：面会)



外国公使館です。居合わせた要人に面会ができます。

## VIII - 2 藩政コマンド

ある1藩の藩政コマンドを実行できるのは、その藩の藩主のみです。

初期設定で選んだキャラクター要人自身が藩主の時、また、藩主をユーザー要人としている（心服させている）キャラクター要人を担当しているプレイヤーが、このコマンドを実行できます。コマンドの入力は月1回、月末におこなうことができます。

## VIII - 3 藩兵コマンド

キャラクター要人が支配している藩の藩兵に命令を出します。マップ上で出せるコマンドは、移動、攻撃、情報、切替、機能の5種類です。命令は1ターンに1回出せますが、プレイヤーの入力が5秒以内にされなければ自動的にパスしたものとみなされて、そのターンにふたたび命令を出すことはできません。

## IX. アニメ処理 (戦闘と説得の操作)

### IX - 1 戦闘アニメ

要人コマンドの攻撃 (39ページ) など、マップ内の要人や通行人と戦闘をおこなうと、お互いが「ちゃんばら (斬り合い)」をリアルタイムでおこなうアニメーション画面に切り替わります (ただし、要人コマンド機能の戦闘アニメがOFFになっている場合は、戦闘は数値モードでおこなわれます)。



- ①自分と対戦相手の名前。
- ②攻撃力・兵士数・体力のデータ。
- ③戦闘の経過時間。
- ④戦闘を示すアニメーション。
- ⑤残りのキャラクター数。

戦闘アニメといっても、戦闘の結果は、アクション・ゲーム的な指先のテクニックだけによって決まるわけではありません。武力・訓練度、同志数・藩兵数なども考慮した自動計算も加味されており、お互いの同志・藩兵が減っていくことになります。戦闘アニメは、通常の数値モードにアクション・ゲーム的要素が加えられるものと考えてください。

戦闘アニメには、①仲間が戦っているのを見る場合と、②自分自身が戦う (指揮をとる) 場合の2つのケースがあります。

#### ①仲間が戦っているのを見る場合

数値モードで処理される結果に、目の前でおこなわれる戦闘アニメの結果が加えられるものですので、自分自身はいっさい戦闘に入力できません。

戦闘アニメの結果 (戦闘の勝敗) は、どちらかの戦闘アニメ・キャラクターが体力0になって死亡する度に、死亡した側の同志数・藩兵数が大きく減らされることで表示されます。

#### ②自分自身が戦う (指揮をとる) 場合

プレイヤーが自分の分身となる刀を持ったキャラクターを操作して、次々に現れる敵と戦います。この時、要人の戦闘か、藩兵の戦闘か、2つの場合によって、かなりその意味が異なります。それぞれについて以下に説明します。

#### 1. 要人の場合

自分自身が戦うわけですから、戦闘途中で死んでしまうことがあります。要人の死亡とは、戦闘で負傷を重ねることによって、原体力の値にかかわらず体力が0になることです。戦闘前から体力の低い要人なら、かすり傷を受けるだけで死亡する場合があります。(32ページ、要人データの体力を参照)。自分が戦うか、仲間が戦うのを見るかは、プレイヤーの意志で選択できますが、同志が1人もいない要人は自分で戦わなくてはなりません。また、強制的に自分自身が戦わなければならないこともあります。

#### 2. 藩兵の場合

藩兵の場合、自分は指揮をとるだけで、みずから戦うわけではありません。ですから、自分が操作する藩兵のキャラクターが死亡しても、藩兵数が減るだけで、要人には何の影響もありません。

※敵のキャラクターは、レベル(ゲームの難易度)が高いほど高度なテクニックで攻撃をしかけてきます。これは要人と藩兵のどちらの場合にも当てはまります。

キー・オペレーションは1、2のいずれの場合も共通です。

ユーザー対パソコンの場合はユーザー、ユーザー同士の場合は攻撃側が、テン・キーの1～9と（RET）を用います。ユーザー同士が戦う時の守備側はフル・キーのQ、W、E、A、S、D、Z、X、C、（SPACE）を使用します。キーはそれぞれ下図のように対応しています。

〈フル・キーを使用する場合〉

Q W E  
受け 面 上段

A S D  
左 突き 右

Z X C  
受け 胴 中段

（SPACE）…逃げる

〈テン・キーを使用する場合〉

7 8 9  
上段 面 受け

4 5 6  
左 突き 右

1 2 3  
中段 胴 受け

（RET）…逃げる

テン・キーの3と9、フル・キーのQとZの「受け」はどちらも同じです。

#### ①上段・中段

相手を攻撃するために刀を上段または中段に構えます。

#### ②右・左

相手を攻撃するため、または、相手の攻撃を避けるために画面上で左右に移動します。実際には、キャラクターが斬り合いのために、前進・後退します。

#### ③面

相手の頭部を狙った攻撃をします。

#### ④突き

相手の首を狙った攻撃をします。

#### ⑤胴

相手の胴を狙った攻撃をします。

#### ⑥受け

相手の面・胴・突きを受けて攻撃を防ぎます。

#### ⑦逃げる

文字どおり、戦闘を中止して、逃げ出しますが、必ずしも成功するとは限りません。

以下の条件を満たすと、自動的に戦闘アニメは終了し、MAIN画面に戻ります。

※終了条件①自分または敵が逃げた時。

②（要人の場合）死亡した時。

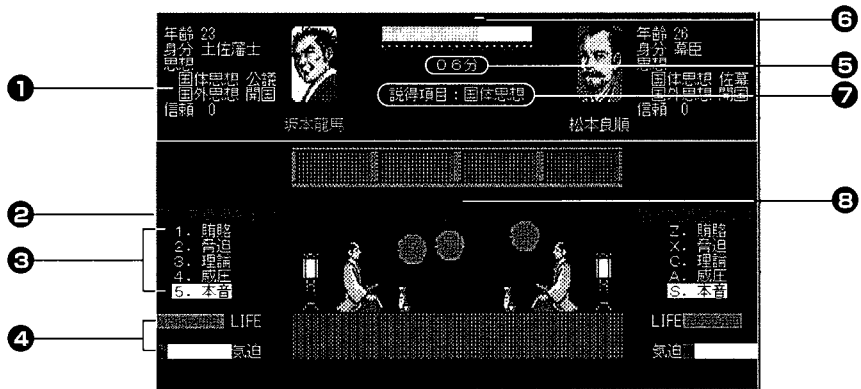
③（藩兵の場合）全滅した時。

④制限時間（ゲーム上の60分）が経過した時。

⑤用意されているキャラクターが全滅した時。

## IX - 2 説得アニメ

要人コマンドの説得（41ページ）で、自分のいるヘクス上にいる要人に対して説得をおこなう、または要人・通行人から説得されると、お互いに口角泡をとばして議論し、相手の思想を変えるために説得しあうアニメーション画面に切り替わります。①思想、②信頼、③同志（41ページ）ともに、説得はアニメーションでおこなわれます（ただし、45ページ、要人コマンド機能の説得アニメがOFFになっている場合は、説得は数値モードで処理されます）。



- ①自分と説得対象の名前・年齢・身分・思想・信頼の各データと顔グラフィック。
- ②説得方法を変更できる残り回数。
- ③説得方法一覧。現在の説得方法がリバーズ・カーソルで表示。
- ④要人の体力と気迫、または血圧をバーグラフで表示。
- ⑤説得の経過時間。
- ⑥現在の説得状況がどちらに有利か三角ポインタで表示（真ん中が互角。相手側を押しきれば完勝）。
- ⑦何を目的に説得をおこなっているかを表示。
- ⑧要人の説得アニメ。丸のアニメーションは要人の意志。

説得方法には、

- |           |                                  |
|-----------|----------------------------------|
| <b>賄賂</b> | 袖の下（金）を与えて相手を丸めこむ（ある程度所持金を消費します） |
| <b>脅迫</b> | 相手を脅して懐柔させる                      |
| <b>理論</b> | 正当に議論をおこなって説得する                  |
| <b>威圧</b> | 高飛車に相手をおさえつける                    |
| <b>本音</b> | 思ったままの本音をぶつけて話をする                |

の5種類があります。この5つの説得方法は、要人それぞれのもつパラメータに

よって、説得効果に影響する「パワー」が違います。パラメータが与える説得効果への影響は、自分なりに見つけ出してください。

説得方法にはそれぞれ相性があり、相手の説得方法に対して効果的な方法を用いることによって、説得の結果をより有利なものにすることができます。ゲーム中の相手の出方や状況の変化に応じて、そのつど臨機応変に切り替えてください。

特に、賄賂による説得は威圧や脅迫に強いが本音に弱い——というふうに出る説得方法による相性が下表のように設定されています。

**説得方法別相性表**

（相手の説得方法）

		賄賂	脅迫	理論	威圧	本音
（自分の説得方法）	賄賂	3	4	2	5	1
	脅迫	2	3	5	1	4
	理論	4	1	3	2	5
	威圧	1	5	4	3	2
	本音	5	2	1	4	3

説得方法の相性は、5種類の色別に表され、強弱は以下の通りです。また、発射されている意志の大小は説得のパワーを示します（大きいほど強力）。

5：赤      4：紫      3：緑      2：水色      1：黄色  
強 ————— 弱

キーは、ユーザー対パソコンの場合はユーザー、ユーザー同士の場合は説得をしかけた側がテン・キーの1～5と（RET）を用います。ユーザー同士の場合の説得を受ける側は、フル・キーのZ、X、C、A、Sを使用し、それぞれ次のように対応しています。

## 〈テン・キーを使用する場合〉

- 1……………賄賂
- 2……………脅迫
- 3……………理論
- 4……………威圧
- 5……………本音

## 〈フル・キーを使用する場合〉

- Z……………賄賂
- X……………脅迫
- C……………理論
- A……………威圧
- S……………本音

意志の発射間隔は、自分では調節できません。圧倒的な差で説得に負けてしまおうとしたら、実力に大きな差があるということです。

また、**ユーザー対パソコンの場合**、ユーザーが(FRET)の連打によって自分の**気迫パラメータ**を上限まで上げると、一時的に説得対象側の意志発射をストップさせることができます。特にパソコン要人を相手に説得をおこなう場合には、いろいろなアクシデントが起こることも考えられます。

説得はゲーム上60分間（実際には約1分間）でおこなわれ、画面中央部の三角のポインタがどちらかに振り切れれば、説得は終了します。ポインタがどちらかに振り切らないまま時間切れになった場合、その度合に応じて結果が決められます。

## XI. ゲームのすすめ方

「維新の嵐」では、自分のキャラクターとして、どのような身分にある要人を選んだか、ということによって、ゲーム序盤にとるべき行動が変わってきます。もしあなたが藩主の身分にある要人を選べば、比較的楽にゲームを進めていくことができるでしょう。すでに1藩を手に入れ、その藩の藩兵を自由に動かせる状態にあるからです。逆に、藩士クラスの要人を選んだとしたら、最初の1藩を手に入れるまでの苦労は、並みだいたいのものではありません。

あなたの思いどおりになる藩を一つ手に入れるためには、どのように行動すればよいかということをお話しましょう。

まず必要なのは藩主を自分に心服させることです。これはそう簡単にはいきません。要人は個々に《実力》というべきものを持っています。《実力》とは何でしょう。それは、われわれの現実世界における《人脈》や《発言力》のような《力》を、「維新の嵐」というゲーム世界の中で発揮する、はかり知ることのできない何か、なのです。

例えば藩主は、すべての面において藩内の最高責任者でありつづけなくてははいけません。そこで藩主の《実力》は、ただの藩士と比較すると、けた違いの値に設定されています。この《実力》の差をあなた自身の手で埋めないかぎり、心服させるどころか、説得を試みることもできません。

しかし、この《実力》を高めようとするために、ゲームの本質とかけ離れるような特別な行動をとる必要はありません。幕末維新の時代の人々が——特に、身分も低く、自藩の藩主に会うことさえできなかった藩士・郷士たちが——当時どのように行動し、自分の思想なり野望なりを、他の人間に理解させようとしたかを思い起こしてください。彼らは最初、自分の周囲の人々に自分の信念を説き、彼らの信頼を得、自分の仲間にするることによって、徐々にみずからの発言力を高めていったはず。あなたも「維新の嵐」の世界では、こんなふうに行動してみてください。

さっそく、自分の近くにいる要人の信頼を得ることから始めましょう。信頼を得るための条件は、(もちろん)あなた自身の大いなる熱情、マメさ、それから相手の国体思想が自分の持つそれと一致していることです。そうして、彼らの思想

を、まず説得によって変えるのです。もし説得が成功し、相手の思想を変えることに成功したら、他の要人にも同じように働きかけてみましょう。もし、うまくいかなかったのなら、別の要人にトライしてみるのもひとつの手です。

誰に説得を試みてもうまくいかない、また相手にしてもらえない——そんなあなたは、とりあえず一歩下がって自分を見つめなおし、能力を高めることに専念してはいかがでしょうか。自分の学力・武力を高めることによって、説得の成功率、相手の懐柔度はかなり違ってくるはず。学問や稽古が大切なのはそのためです。

また、同じ学問・稽古をするにしても、やはり江戸・京都などの主要な町に行き、ここでおこなう方がより効果的です。当時日本の政局の中心であった江戸・京都には、様々な目的を持った人々が全国から集まっています。学問・稽古をするかたわらで、そのような人々と会うチャンスも多くあることでしょう。そのような出会いもまた大切にしたいと思います。

ゲームが展開していくにつれ、日本全体を揺るがすような大事件も発生します。時代は急を告げているのです。自分の信じる思想を人々に説き、自分に心服する人を増やしていくことによって、あなたがこの時代で果たすべき、あるいは果たさなければならない役割が、次第に明確になってくるにちがいません。

こうして、いろいろな困難を乗り越え、たとえ小さい藩であろうともあなたが藩主を心服させることができれば、第1ステップは完了といえます。

それ以後は、この藩の内政・経済をいっそう充実させるとともに、特に軍備を整えることも大切なポイントになってきます。この段階になれば、自国の国力を高めるだけでなく、藩主レベルの要人を説得することによって、他藩の藩論をダイレクトに変える、というようなこともできるようになります。それだけでなく、藩を手に入れたということは、他の藩、特に思想が異なる藩を、みずからの藩兵によって武力で倒すことができるようになったことを意味します。

説得と戦闘、まったく正反対の方法を使って日本の思想を統一し、明治維新を成就させられるかは、すべてあなたの柔軟な思考力と大胆な決断力にかかっているのです。