





操作ガイド



『信長の野望・将星録 with パワーアップキット』とは

『信長の野望・将星録 with パワーアップキット』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。 北海道の一部から九州まで、城を攻略して全国統一を目指します。





1997年に発売されたシリーズ第7作。

テーマは「天守に昇った大名の視点で戦国を描く」。前作から取り入れられた城単位制で、一枚絵で 描かれた全国地図上に城ごとの統治範囲と内容が表現されている。

内政では、武将を目的にあわせてユニット化し、目的地に移動して任務に就かせる。他国のユニットの行動を自国の軍団ユニットで妨害することもできる。

野戦はユニット同士の戦闘で3ターン制、特殊能力のある武将は戦闘力以上の力を発揮する。攻城 戦は攻撃側が15ターン以内に本丸の防御度をOにする必要がある。兵糧攻め、水攻めも可能となる など、攻め方のバリエーションも増えた。

パワーアップキットでは追加シナリオ、各種のエディタ機能のほか、不定期に盗賊が金や兵糧など を盗んでいくという「盗賊イベント」が搭載された。よりシビアな条件下でプレイしたいユーザーに おすすめである。



野戦は3ターンで決着する



城の周りに軍勢ユニットを配置して複数 複数での攻撃も可能



外交が成功すれば同盟国の力も借りられる

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 ……… 6 プレイングマニュアルの抜粋です

パワーアップマニュアル ………17 パワーアップ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/628100_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 ア ご協力ください の

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。 ゲーム開始 はじめに オンラインユーザー登録 お問い合わせ 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。 D 1997-2017 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. All rights reserve

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

ゲームを起動すると、オープニングが表 示されます。オープニング終了後か途中 でクリックすると、初期設定メニューが 表示されます。

0月月日主,王	-	_		
2498 1 2498 2 2498 2 2498 3 2498 4 2498 5 2498 5 2498 7 2498 3 2498 3	1551年 1580年 1570年 1582年 1582年 1582年 1565年 1562年 1575年	4月 5月 10月 2月 8月 4月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月 5月	うつけ者家督を継ぐ 風雲補狭間 天下布武の危機 天下への道 天下の進承者 清洲同盟 新時代の到来 ・4年の2年	BGM 入回 効果音 入回 アニメ 入回 難易度 初止 メット・シー 目 回 野戦 雪 雲 雪 攻破音 雪
299210 2994 	1589年 	。月 11月 一年	小校長八手 天下統一前夜 一月	

◎新しく始める

①初期設定メニューから、シナリオを選びます。「シナリオ1」~「シナリオ10」か ら選んでクリックします。

②シナリオを選ぶと、大名選択画面が表示されます。



プレイする大名家の家紋をクリックし て選びます(最大8)。選択済みの大名 家は緑色で表示されます。よければ「実 行」をクリックします。



 ③プレイ環境を設定します。変更したい 場合は項目をクリックして設定し、「実 行」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初期設定メニューから、「ロード」をク リックします。



②一覧からロードするデータをクリックすると、続きからゲームが始まります。

ゲームの終わり方



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。

◎ゲームをセーブする

①ファイルメニューの「セーブ」をク





②セーブ箇所の一覧が表示されます。 セーブする場所をクリックします。



③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確認のメッセージが表示されてゲームに戻ります。



ゲームの概要

⑤『信長の野望将星録』とは

【『信長の野望 将星録』の舞台】 『信長の野望 将星録』は、戦国時代の日本を舞台とした歴史シミュ

レーションゲームです。

当時の日本では、将軍・定利家による室町幕府の権力が衰退し、 「戦国大名」と呼ばれた群雄が各地に割拠していました。力をつけ た戦国大名たちは、他の大名と争って勢力範囲を拡大し、各地で戦 乱を巻き起こします。そうした中、熾烈な戦いを勝ち抜いた者のみ が、天下統一という栄光を勝ち取ることができたのです。

【めざすは天下統一】 本ゲームでは、プレイヤーであるあなたが戦国大名の一人として天下統一をめざします。大名になったプレイヤーは、1つの勢力を支配し、戦争に勝つことによって領土を拡大していきます。 天下統一を果たすまでにはさまざまな困難が待ち受けています。他の大名に攻められて滅亡の危機に瀕することもあるかもしれません。天下統一を着実に果たすには、内政・外交・戦争などの命令をうまく繰り返し、優秀な人材を配下に揃えて能力を発揮させることが重要になります。

(5) ゲームの勝敗

- **【天下統一】**天下統一を果たすと、プレイヤーの勝利となります。天下統一を果たすためには、次のどちらかの条件を満たします。
 - ●武力統一 全国の64城をすべて自勢力の支配下にします。
 - 同盟統一「征夷大将軍」となり、他勢力すべてと同盟を結びます。全国の城のうち32城を自勢力の支配下にし、大名が二条城にいると、特殊なイベントで大名が征夷大将軍に就任することがあります。
- 【ブレイヤーの敗北】 次のどちらかにあたる場合は、プレイヤーの敗北となり、ゲームオ -バーになります。
 - ●城をすべて失う 支配する城をすべて失った場合です。
 - ●後継者がいない 配下の武将数が0のときに大名が死亡した場合です。配下の武将が残っていれば、後継者を配下の武将から選んでゲームを続行できます。

🚱 プレイヤーの行うこと

【大名·とは】「大名」は、1つの「勢力」を支配します。勢力ごとにいくつかの 「城」を支配し、城にはそれぞれ「武将」が配置されます。プレイ



 「城」を支配し、城にはそれぞれ「武将」が配置されます。プレイ ヤーはこの大名になって、勢力を支配し、武将に命令を出します。
 ゲームがスタートすると、「戦略画面」(P.30)が表示されます。戦
 略画面には、日本地図が「戦略マップ」として表示されます。この 戦略マップで地形を開発して収入を増やしたり、他勢力へ使者を送 るなど、様々な命令を出すことを「戦略」(P.28)と呼びます。
 他勢力の城や軍勢を攻撃したり、攻撃されたりすると「戦争」 (P.36)になります。戦争には「野戦」と「攻城戦」があります。
 戦争では、敵を攻撃するなど、自勢力の部隊に命令を出します。戦 争で敵勢力を倒し、支配する城を増やして勢力を拡大させます。
 このように、戦略と戦争を繰り返しながら天下統一をめざします。

(5)ゲームの進行



戦略画面が表示されたら、まず戦略を進めます。戦略画面では、そ れぞれ大名ごとに命令を出す機会(ターン)が回ってきます。ター ンが回ってきたら自勢力に命令を出します。戦略を進めると、金や 兵糧などの物資や兵力が蓄えられます。

他勢力の軍勢・城を攻める、または攻められると、戦争になります。 戦争には「野戦」と「攻城戦」があります。野戦では「野戦画面」 (P.38)、攻城戦では「攻城戦画面」(P.40) に画面が切り替わります。 野戦・攻城戦では、それぞれ大名ごとにターンが回ってきます。ター ンが回ってきたら、自勢力の部隊に命令を出します。攻城戦で勝利す ると、城が手に入ります。戦争が終了すると、戦略画面に戻ります。 新たな城を手に入れたら、再び戦略で物資や兵力を蓄えます。支配 する城の数が増えると、さらに多くの物資や兵力を蓄えられます。

⑤ 命令を出すには

大名が命令を出すには「コマンド」(P.44)を実行します。 戦略では「戦略コマンド」、戦争では「戦争コマンド」を実行して 命令を出します。また、戦略・戦争に共通して実行できる「メニュ -バーのコマンド」もあります。

ゲームの概要 25

24 ゲームの概要

戦略を進める

(5)戦略の進行



戦略画面では、1年が12カ月(春=3~5月、夏=6~8月、秋= 9~11月、冬=12~2月)に分かれています。1ヵ月に1回(1年

戦略は、戦略画面(P.30)で行います。

に12回)、大名ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきた ら、武将やユニットに戦略コマンドを実行します。コマンドをすべ て実行し終えたら、メニューバーの《静観》でターンを終了します。 ターンを終了すると、他の大名にターンが移り、それぞれの支配勢 力にコマンドが実行されます。すべての大名のターンが終了すると、 次の月に進みます。ターンが回る順番は、月ごとに異なります。 ターンとコマンドの実行を繰り返すことで、戦略が進行します。

KI ~ Y

ト】戦略の進行に応じて、各種の「イベント」が起こることがあります。 イベントは、大名・城・武将のデータ (P.46) に様々な影響を与え ます。豊作・台風・洪水・大雪・地震などの種類があります。

() ユニットについて

【ユニットとは】ユニットは、大名の戦略を目的別に分かれて担当します。軍勢·水 軍・輸送・開墾・商業・建設・使者・間者・忍者・移動の種類 (P.32) があります。ユニットの種類によって出せる命令が異なり ます。



につき1ユニットになれます。武将をユニットにするには「ユニッ ト作成」(P.44)を行います。ユニット作成は城ごとに行います。 武将がいない城ではユニットを作成できません。ユニットの作成に は、武将の職業特性(P.47)を必要とするものがあります。

【ユニットへの命令】ユニットは大名の命令に応じて、戦略マップ上を移動し、地形の開 発を行ったり、他勢力の軍勢と交戦したりします。ユニットに命令 を出すには「ユニットコマンド」(P.44.45)を実行します。

【スクエアについて】戦略マップ (P.30) は「スクエア」で区切られています。このスク



エアを1マスとして、ユニットは移動したり、地形の開発をします。 スクエアごとに地形 (P.33) が異なります。

28 戦略を進める

【ユニットの解体】次のどれかの場合はユニットが解体されます。

ユニットが解体されると、城の武将に戻る、または移動ユニット (P.32) になります。移動ユニットになると、解体前のユニットの 機能を失い、移動しか行えなくなります。

解体の原因	解体の効果
自勢力の城に入る(入城)	武将に戻る。
他勢力に攻撃される	輸送・開墾・商業・建設ユニットが攻撃されると、武将が捕虜になるか、移動ユニットになる。
任務に失敗する	使者・間者・忍者ユニットが任務に失敗すると、武将が捕虜になるか、移動ユニットになることがある。
戦争で敗れる	野戦/攻城戦で軍勢ユニットが全滅すると、武将が捕虜になるか、移動ユニットになる。

戦略コマンドの実行



城ウインドウ

戦略コマンドは、戦略画面で実行するコマンドです。 戦略コマンドには、「大名コマンド」「ユニット作成」「城コマンド」 「ユニットコマンド」があります。ユニットコマンド以外のコマン ドは、城ウインドウ (P.30) に表示されます。 **【大名コマンド】** 武将の人事や城の委任をします。勢力全体に対して実行します。1 ターンに何回でも実行できます。 【ユニット作成】 ユニットを作成します。城ごとに実行します。1ターンで1武将に つき1つ実行できます。 【城 コ マ ン ド】 商人との売買や武将の登用をします。城ごとに実行します。1ター ンで1武将につき1つ実行できます。 【ユニットコマンド】 地形の開発、他勢力の攻撃などをします。ユニットごとに実行しま ユニットコマンド す。ユニットコマンドウインドウ (P.30) に表示されます。1 ター ウインドウ ンで1ユニットにつき1つ実行できます。 ● 有期コマンド 水田の開発など、実行してから結果が出るまで一定の期間(ターン) がかかるユニットコマンドを「有期コマンド」と呼びます。有期コ マンド実行中のユニットに他のコマンドを実行すると、それまでの 作業がすべて取り消されます。有期コマンド実行中のユニットは、 ユニット情報ウインドウ(P.30)に「作業中」と表示されます。 ●ユニットコマンドの実行手順 ①ユニットを移動させると、ユニットコマンドウインドウ(P.30) が表示されます。 ②コマンドを選びます。または、軍勢・水軍ユニットの場合は、 ユニットの向きを選びます。 ③コマンド実行の対象を選びます。

戦略を進める 29

はじめにお読みくだ<u>さい</u>

プレイングマニュアル) (パワーアップマニュアル



プレイングマニュアル) (パワーアップマニュアル



はじめに<u>お読みください</u>

プレイングマニュアル (パワーアップマニュアル



戦争を進める

野戦争の発生

次のどれかの場合は、戦争になります。 戦争には、「野戦」と「攻城戦」があります。

	発生条件	戦争の種類
A.	他勢力の軍勢を攻撃する(または攻撃される)。	野戦
в	他勢力の城を攻撃する(または攻撃される)。	攻城戦
С	他勢力同士の攻城戦に、援軍(P.42)として参加する。	攻城戦

⑤ 野戦と攻城戦



戦】軍勢同士の戦争です。野戦画面(P.38)で行います。
 軍勢ユニットで《攻撃》を実行した側が「攻撃側」、攻撃された側が「守備側」になります。野戦では、攻守双方の軍勢が最大5部隊に分かれて野戦マップに配置されます。大名は部隊ごとに命令を出します。

敵部隊を攻撃すると、敵部隊の兵士数や士気が下がります。各部隊

の兵士数が0になると、部隊が消滅します。敵軍勢を全滅させると、

野戦画面

【攻 城



攻城戦画面

36 戦争を進める

武将を捕虜にできることがあります。 戦】 軍勢で城を攻める戦争です。攻城戦画面(P.40)で行います。 軍勢ユニットで《攻撃》を実行した側が「攻撃側」、城を守る側が 「守備側」になります。攻撃側は城に隣接する味方の軍勢(最大4 軍勢)を同時に攻城戦に参加させられます。守備側は、櫓や曲輪に 部隊を出陣させて城を守ります。攻撃側は、軍勢の部隊を配置ポイ ントに配置し、城の「曲輪」を1つずつ攻め落として「本丸」をめ ざします。大名は部隊ごとに命令を出します。

曲輪の門や本丸には防御度(P.46)があります。門や本丸を攻撃す ると、防御度が下がります。本丸の防御度が0になると、本丸が落 とされます。攻撃側が本丸を落とすと、城が攻撃側のものになりま す。攻城戦に勝利すると、武将を捕虜にできることがあります。

⑤)軍勢と戦争

戦略画面での軍勢ユニット1つが、1つの「軍勢」となります。

【軍勢と本陣】1つの軍勢は、1人の武将によって統率されます。軍勢ごとに最大 5つの部隊があり、第1~5部隊に分かれます。第1部隊は、軍勢 全体を率いる武将の部隊として「本陣」となります。野戦/攻城戦 で本陣の兵士数が0になると、軍勢が全滅します。部隊の種類 (P.38,41)は、軍勢ユニット作成時に選びます。



の陣 形】 軍勢にはそれぞれ「陣形」があります。陣形は、軍勢ユニット作成時や、輸送ユニットによる《補給》、軍勢詳細情報などで、陣形ボックスを使って決めます。

陣形には前後左右の「向き」があります。戦略マップを移動中の軍 勢は、進行方向が「前」になります。野戦では、この陣形に応じて 部隊が野戦マップに配置されます。敵軍勢に攻撃されると、攻撃さ れた方向によって部隊の配置位置が変化します。後方または左右か ら敵に攻撃されると「不意打ち」になります。不意打ちされると、 野戦での部隊の配置位置が変化し、はじめの1ターンの間、部隊に 命令できなくなります。

戦争コマンド

野戦または攻城戦画面では、戦争コマンド (P.45) を実行します。 戦争コマンドには「野戦コマンド」と「攻城戦コマンド」があります。

う 捕虜の処遇



【登

K見

【斬

野戦画面での配置

野戦・攻城戦で敵武将を捕虜にした場合は、戦争の終了後、捕虜の 処遇を選びます。戦略中に他勢力の武将を捕らえた場合も、同様に 捕虜の処遇を選べます。武将が捕虜になると、軍勢に配備されてい た大砲・鉄甲船は消滅します。

- 用】捕虜を登用し、配下武将にします。登用を断られることもあります。 野戦など、城外で捕虜にした武将を登用すると、武将はその場で自 勢力の移動ユニット(P.32)になります。大名を捕虜にした場合は、 その大名の支配する城数が0になったときのみ選べます。
- 遇】捕虜を逃がします。敵の大名のもとに戻るか、浪人になります。
 首】捕虜の首を斬ります。

戦争を進める 37

はじめにお読みくだ<u>さい</u>

プレイングマニュアル (パワーアップマニュアル



野戦の進行





野戦は、野戦画面で行います。

野戦画面では、攻撃側・守備側とも最大5つの部隊が野戦マップに 配置されます。各部隊ごとにコマンドを実行する順番(ターン)が 回ってきます。ターンが回る順番は、軍勢を率いる武将の武力や士 気によります。武力や士気が高いほど、部隊にターンが早く回って きます。自部隊にターンが回ってきたら、野戦コマンドを実行しま す。コマンドを実行する、または《待機》を選ぶと、その部隊のタ ーンが終了します。ターンが終了すると、他の部隊にターンが移り ます。敵部隊にターンが回ると、敵大名によってコマンドが実行さ れます。敵を含むすべての部隊に3~5回(冬=3、春・秋=4、 夏=5回)ずつターンが回ってきます。このように、ターンごとに 野戦コマンドを実行し、野戦を進行させます。

コマンドを実行

野戦の終了条件を満たすと、野戦が終了します。 野戦が終了すると、戦略画面に戻ります。

【野戦の終了条件】次のどれかの条件を満たすと、野戦が終了します。

	条件	勝敗
А	全部隊の3~5ターンが終了する。	引き分け
в	敵の本陣(P.38)の兵士数を0にする。	0になった側の敗北
С	敵の士気を0にする。	0になった側の敗北
D	《退却》コマンドを実行する。	実行した側の敗北
※B あり	ー ~Dの条件を満たした場合は、敵の軍勢が全滅 ます。	し、武将を捕虜にできることが

S 野戦コマンドの実行

野戦画面では、野戦コマンドを実行します。 野戦コマンドは、自部隊にターンが回ってくると表示されます。1 ターンでは1部隊につき1つ実行できます。

• 野戦コマンド実行の手順 ①野戦コマンドを選びます。

②攻撃できる敵部隊のマスが青色に変わります。マスをクリック して攻撃する敵部隊を選びます。《挑発》《酒盛》など、敵軍勢全 体に実行できるコマンドでは、マスの色は変化しません。

戦争を進める 39

プレイングマニュアル パワーアップマニュアル

6) 攻城戦画面



【攻城戦の部隊】 攻城戦の部隊には次の種類があります。



※攻城戦では自動的に、騎馬隊が足軽隊、騎馬鉄砲隊が鉄砲隊になります。

攻城戦の準備



【①参加軍勢の決定】 自勢力の軍勢が同時に複数(最大4軍勢)城に隣接するときは、攻



ド実行が終了している軍勢は参加させられません。《攻撃》を実行 して目標の城を選ぶと、同時に隣接する他の軍勢の武将が参加を申 し立てます。[出陣します]をクリックして [出陣命令] に切り替 えると、その武将の軍勢は攻城戦に参加しません。[実行]を選ぶ と、参加軍勢の決定を終了して攻城戦画面(P.40)が表示されます。 「中止」を選ぶと《攻撃》の実行を中止して、戦略画面に戻ります。

城戦に参加させることができます。そのターンでのユニットコマン



【②守備側の部隊配置】 本丸・櫓・防御ポイントに部隊を配置します。部隊を配置したい地 点を選んでクリックし、部隊の兵士数・兵科・指揮武将を決めます。 部隊の兵士数のMAXは、本丸・櫓・防御ポイントごとに異なりま す。武将に部隊を指揮させると、部隊の攻撃・防御力が高くなり、 1ターンにコマンドを複数実行できます。[配置終了]を選ぶと、 部隊の配置を終了します。

【③攻撃側の部隊配置】 配置ポイントに攻撃側の軍勢の部隊が配置されます。部隊数は参加 した軍勢の数によります(最大4軍勢で20部隊)。配置が終わると、 攻城戦に移ります。

戦争を進める 41



⑤ 攻城戦の進行



ターンが回って

攻城戦は、攻城戦画面で行います。

攻城戦の準備(P.41)が終了すると、攻撃側→守備側の順でコマン ドを実行する機会(ターン)が回ってきます。ターンが回ってきた ら、自部隊を選んで攻城戦コマンドを実行します。攻撃側は大砲を 持っていれば、ターンのはじめに大砲を撃てます。大砲1つにつき 1回(最大4回)撃てます。大砲で撃つポイントを選びます。《砲 撃終了》を選ぶと、大砲を撃ちません。

攻城戦コマンドを実行し終えたら、《静観》を選んで、ターンを終 了します。

自勢力のターンが終了すると、敵勢力にターンが移ります。敵勢力 にターンが回ると、敵大名によってコマンドが実行されます。攻撃 側には15回、守備側には14回、交互にターンが回ってきます。 このように、ターンごとに攻城戦コマンドを実行し、攻城戦を進行 させます。

攻城戦の終了条件を満たすと、攻城戦が終了します。 攻城戦が終了すると、戦略画面に戻ります。

【 攻 城 戦 の 終 了 条 件 】 次のどれかを満たすと、攻城戦が終了します。

	条件	勝敗		条件	勝敗
А	攻撃・守備側双方の全ターンが終了する。	守備側の勝利	Е	攻撃側が《退却》する。	守備側の勝利
В	攻撃側の兵士数が0になる。	守備側の勝利	F	守備側が《降伏》する。	攻撃側の勝利
С	守備側の兵士数が0になる。	攻撃側の勝利	G	守備側が《開城》に応じる。	攻撃側の勝利
D	攻撃側が本丸の防御度を0にする。	攻撃側の勝利	н	本丸の守備側部隊が寝返る。	攻撃側の勝利

⑤ 攻城戦の援軍

攻城戦には、攻撃・守備側以外の軍勢が「援軍」として参加できま す。援軍は、攻撃側に味方して攻城戦に参加します。 援軍の軍勢は、攻撃側と同様に、部隊に分かれて攻城戦画面に表示 されます。援軍の部隊には、攻撃側の大名が命令を出します。プレ イヤーの軍勢が援軍となった場合は、他国の攻城戦(P.22)と同じ 扱いになります。 援軍の部隊が本丸の防御度を0にした場合でも、城は攻撃側のもの

になります。

42 戦争を進める





【→ 般 の 援 軍】 自勢力の軍勢が城を攻撃するとき、同盟を結んだ勢力の軍勢が同時 にその城に隣接する場合は、援軍となって攻城戦に参加してくれる ことがあります。逆に、同盟を結んでいる勢力の軍勢が城を攻撃し ようとするとき、自勢力の軍勢が同時に隣接する場合は、自勢力の 軍勢は攻城戦に参加するかしないか選べます。参加すると、援軍に なります。

【外交による援軍】 外交で「援軍」の約束をした他勢力の軍勢です。城を攻撃する前に、



使者ユニットの《援軍》で他勢力と援軍の約束を結ぶ必要がありま す。外交による援軍は、自動的に攻城戦に参加します。援軍を約束 した勢力が、攻撃目標となる城と隣接する城を支配していないと参 加できません。

隣接は中地図で確認

0

攻撃可能マーカー

⑤ 攻城戦コマンドの実行

攻城戦コマンドは、攻城戦画面で実行します。 1ターンでは1部隊につき1つコマンドを実行できます。 ただし、本丸・櫓に配置された守備側部隊が武将に指揮されている 場合は、1ターンに複数コマンドを実行できます。実行できるコマ ンド数は部隊の上に表示されます。 コマンド実行済の部隊には「E」が表示されます。 【ドラッグ&ドロッフで実行】 攻城戦コマンドは、部隊をドラッグ&ドロップして実行します。 ①自部隊を選んでドラッグすると、攻撃可能な敵部隊や門・本丸 が攻撃可能マーカーで、移動可能なポイントが〇印で表示されます。

②攻撃したいポイントに自部隊をドロップすると、実行できるコ マンドが表示されます。実行したいコマンドを選びます。実行でき るコマンドが1つのみの場合は自動的に実行します。

【 攻城戦コマンドの種類】 攻城戦コマンドには、「全体コマンド」と「部隊コマンド」があり ます

- 全体コマンド 全軍勢に対して出すコマンドです。自部隊のターンであればいつで も実行できます。
- 部隊コマンド 軍勢の部隊ごとに出すコマンドです。部隊を選んで実行します。状 況に応じて実行できるものが表示されます。

戦争を進める 43



コマンド・データー覧

(5) コマンド一覧

				A	
ファ	アイル	ゲームの)セーブ・ロード・	冬了をする。	
セーブ	/ロード/	/終了			
情	報	各種の作	「報を見る。		
大名一	覧/城一覧	1/武将一5	電/ユニット一覧/	家宝一覧/官位一覧	這/役職一覧
中	地図	中地図を	表示する。城を選	ぶとジャンプする。	
	城	自勢力の)城を一覧表示する	城を選ぶとジャン	·ブする。
家	臣	自勢力の	武将またはユニットを	一覧表示する。武将ノ	「ユニットを選ぶとジャンプする。
武将/	ユニット				
環	境	ゲームを	プレイする環境を	没定する。	
自分だけ アニメヨ	オコンピュー モード/B(タに任せる/ GM/メイン	イ全員コンピュータに作 テーマ/戦闘テーマ	せる/初期設定に戻る /効果音/メッセー	る/すべてのウインドウを閉じる♪ - ジスピード/野戦/攻城戦
静	観	ターンを	終了する。		
~	ルプ	「信長の)野望 将星録』の^	ルプを見る。	
解説/	目次/キー	ワードで相	検索/ヘルプの使い	ち/バージョン情幸	R
委任	E解除	部隊の委	任を解除する。		
ムーと	二中止	ムービー	の表示を中止する	ムービー表示時の)Ho
ベット (1995) ベット・ ベット・	127,790 22,221 127,790 22,221 20,512 20,222 54 22,221 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 54 20,222 55 20,222 56 20,222 57 20,222 58 20,222 59 20,222 50 20,222 50 20,222		— ユニット作成		
			- ユニット作成 ンド	スコマンドデオ	
	など、から など、から からない からない など、から なり、大市。 ない、 ない、 ない、 ない、 ない、 ない、 ない、 ない、		 ユニット作成 ンド 戦略画面で実行す 	るコマンドです。	
	Reference (1977) 197	■ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	 ユニット作成 ンド 戦略画面で実行す ・武将の人事を行う 	るコマンドです。	
	「新たい」 「「「「「「「「「「「「「「「「」 「「「「」 「「「「」 「「「」 「「」 「「」 「「」 「「」 「」	■ ■ ■ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	 ユニット作成 ンド 戦略画面で実行す ・武将の人事を行 賞罰 	るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位	を与えたり、没収したりする。
	Reference in a constraint of the second se	域 し 成 の 委 代 し 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	 ユニット作成 半路画面で実行す ・武将の人事を行 賞罰 る。 追放 	るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位 武将を勢力から込	を与えたり、没収したりする。 自放する。
	Ref 第75年 第 5 第 5 第 5 第 5 第 5 第 5 第 5 第	 ・ ・	 ユニット作成 ンド 戦略画面で実行す ・武将の人事を行 (賞罰) 3。 追放 ジェニットを作成す 	るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位 武将を勢力から込 5。	を与えたり、没収したりする。 自放する。
*** *********************************	Reference (1000) 1000 1000) 1000 100	域コマ 城山マ 地の委伯 住する。 姫を嫁がせ コマント (マント) (オニニット) (オニニット)	 ユニット作成 戦略画面で実行す ・武将の人事を行 質罰 る。 追放 ゴニットを作成す √輸送ユニット/ /忍者ユニット/ 	るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位 武将を勢力から込 る。 電型ユニット/商奏 多勤ユニット	を与えたり、没収したりする。 自放する。 ミユニット/建設ユニット/
####################################	本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本 本	域コマ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	 ユニット作成 戦略画面で実行す ・武将の人事を行 賞罰 る。 追放 ジーントを作成す √輸送ユニット/ 忍者ユニット/ 売買・浪人の登用 	 るコマンドです。 試将に家宝・官位 武将を勢力から込 調整ユニット/商募 参動ユニット 行う。商人/浪人 	を与えたり、没収したりする。 自放する。 ミユニット/建設ユニット/ 、がいるときのみ可能。
	Ref Ref Ref Ref Ref Ref Ref Ref	域コマ	 ユニット作成 戦略画面で実行す ・武将の人事を行 資罰 る。 追放 ゴニットを作成す 小総送ユニット/ 小窓者ユニット/ 売買・浪人の登用 入する。 	 るコマンドです。 試将に家宝・官位 武将を勢力から込 調撃ユニット/商募 動ユニット 行う。商人/浪人 売却 商人に 	を与えたり、没収したりする。 自放する。 &ユニット/建設ユニット/ がいるときのみ可能。 物資を売却する。
	Ref Transformer Ref Ref Ref Ref Ref Ref Ref Ref	域コマ	 ユニット作成 戦略画面で実行す ・武将の人事を行 第罰 る。 追放 ジュニットを作成す 小輸送ユニット/ 小窓者ユニット/ 小売買・浪人の登用 入する。 	るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位 武将を勢力から込 3。 開墾ユニット/商募 参動ユニット 注行う。商人/浪人 売却 商人に	を与えたり、没収したりする。 自放する。 ミュニット/建設ユニット/ がいるときのみ可能。 物資を売却する。
	Reference in the second seco	域 し 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、		るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位 武将を勢力から込 3。 閉墾ユニット/商集 参動ユニット を売却 商人/浪人 売却 商久 この交戦などを行う	を与えたり、没収したりする。 自放する。 ミュニット/建設ユニット/ かいるときのみ可能。 物資を売却する。
	Reference (1) Reference (1) Refe	城コマ		 るコマンドです。 う。 武将に家宝・官位 武将を勢力から込 5。 朝墾ユニット/商集 多動ユニット 6 行う。商人/浪人 売却 商人に 売却 商人に この交戦などを行う 	を与えたり、没収したりする。 自放する。 ミュニット/建設ユニット/ かいるときのみ可能。 物資を売却する。

1=	ットコマンド	地形の開発・外交・他勢力との交戦などを行う。
水	他勢力の城・ユ	ニットを攻撃する。
軍	攻撃/占拠/委	任/詳細/中止/終了
輸	城・ユニットに	兵士や物資を補給する。
送	補給/委任/詳	細/中止/終了
開	水田の開発・河	川の治水をする。
鼕	開墾/治水/委	任/詳細/中止/終了
商	町や関所を開発	する。
業	町造/関所/委	任/詳細/中止/終了
建	支城の築城・城	の改修・村落の造成をする。
設	築城/廃止/改	修/築港/村落/鍛冶/委任/詳細/中止/終了
/#	朝廷や他勢力と	外交する。
者	取込/同盟/婚 解除/委任/詳	姻/手切/脅迫/援軍/貢物/推挙/説得/献上/官位/調停/討伐/朝敵/ 細/中止/終了
間	他勢力の城・ユ	ニットに計略を仕掛ける。
者	攪乱/暗殺/内	応/謀叛/流言/工作/誘発/委任/詳細/中止/終了
忍	他勢力の城・ユ	ニットに計略を仕掛ける。
者	攪乱/暗殺/内	応/謀叛/流言/工作/誘発/委任/詳細/中止/終了
移	移動のみを行う	0
動	委任/詳細/中.	止/終了

戦	戦争コマンド		たは攻城戦画面	で実行するコマンドです。
野戦コ	マンド	野戦で敵部隊を攻撃す	する。	
通常	通常に攻	【撃する。	弓	弓で射撃する。
鉄砲	鉄砲で身	撃する。	大砲	大砲で砲撃する。
破壊	敵軍勢の)大砲を破壊する。	挑発	敵の全部隊を挑発する。
混乱	敵部隊を	混乱させる。	酒盛	敵の全部隊を泥酔させる。
放火	敵部隊に	放火する。	—喝	混乱・挑発・泥酔部隊を回復する。
一斉	敵部隊を	一斉攻撃する。	突撃	敵部隊に突撃する。
移動	部隊を移動する。		待機	ターンを終了する。
退却	軍勢を退	想させる。	委任	軍勢を委任する。
攻城戦:	コマンド	攻城戦で敵部隊や門を	を攻撃する。	
全体コ	マンド			
内応	敵武将を	寝返らせる。	開城	開城するよう説得する。
委任	全軍勢を	委任する。	退却	全軍勢を退却させる。
静観	ターンを	終了する。		
部隊コ	マンド			
通常	通常に攻	【撃する。	放火	城・敵部隊に放火する。
89 89	門を内個	しから開ける	混利	敵部隊を混乱させる

中止 コマンドの実行を中止する。

コマンド・データー覧 45

44 コマンド・データー覧

プレイングマニュアル パワーアップマニュアル

⑤ データー覧



大名情報

人名テージ	N B	■ 取小~取入
居城	大名のいる城。	-
官位	大名の官位。	-
城数	支配する城の数。	-
武 将	配下の武将数。	-
兵 士	全兵士数。	-
鉄甲船	所有している鉄甲船の数。軍勢ユニットに配備すると、水軍ユニットに なったときに野戦で《大砲》が実行できる。	0~7
友好	自勢力の大名との友好度。高いと攻められにくい。	0~100
同盟	自勢力の大名との同盟の残り期間。	-
婚姻	自勢力の大名との婚姻関係の有無。	OX
朝廷	朝廷との友好度。高いと官位が得やすい。	0~200
役職	幕府での役職。イベントで得られる。	-



城データ	内容	最小~最大
城主	城主の名前。	-
城防御度 (現在/MAX)	城の防御度。攻城戦で門や本丸の防御度(P.40)に影響する。 城防御度が大きいほど城規模が高くなる。	-
城規模(現在/MAX)	城規模。城規模が大きいほど、収入範囲が広くなる。	1~8
兵士 (現在/MAX)	城にいる兵士数。	0 ~城規模による
兵 糧	城に備蓄されている兵糧の量。	0~50000
金銭	城に備蓄されている金銭の量。	0~50000
大砲	城に備蓄されている大砲の数。大砲は軍勢に配備可能。	0~31
軍馬	城に備蓄されている軍馬の数。騎馬隊の編成に必要。	0~50000
鉄砲	城に備蓄されている鉄砲の数。鉄砲隊の編成に必要。	0~50000
金銭支出	1カ月の金銭の支出。	-
兵糧支出	1カ月の兵糧支出。	-
兵增加	1カ月の兵増加数。	-
負傷兵	負傷している兵士数。ターンごとに少しずつ回復する。	-

任言 18年 23歳 政治 8 待大将 戦闘 93 第35 50 戦課 14 思敏 55	\XX.M4
2:15 19:57 18:50 1egt 11:5	」通1主
	一特技
転る 騎馬王 鉄道王 水薬3	- 丘科滴
	2011/202
學 花者	- 職業性
	444, 246 115
Incl	

武将情報

STAN ANTE

武将データ	内容	最小~最大
城 名	武将が所属する城。	-
武将名	武将の名前。	-
仕 官	武将が大名に仕えている年数。	-
政 治	地形の開発や外交などに影響。	1~110
戦闘	戦争での攻撃力などに影響。	1~110
智謀	外交や謀略などに影響。	1~110
身分	勢力内での身分。大名・宿老・家老・部将・侍大将・足軽頭の種類がある。 勲功に応じて自動的に昇進。身分が高いほど軍勢ユニットの各部隊に配備 できる兵士数のMAXが多くなる。	-
勲 功	手柄。コマンドを実行させると上がる。	0~500
忠誠	大名に対する忠誠心。褒美を与えると上がる。	0~100

武将の適性	ユニットコマンドの効果などが高くなります。
農業	開墾ユニットで開墾・治水にかかる期間が短くなる。
商業	商業ユニットで町造成・関所にかかる時間が短くなる。
建設	建設ユニットで築城・村造成・港建設にかかる時間が短くなり、改修の効果が高くなる。
外交	使者ユニットでコマンド実行の成功率が高くなる。
登用	城コマンドの《登用》が成功しやすくなる。

三 段	《鉄砲》で複数回射撃し、攻撃力が上がる。	
騎 突	《突撃》で攻撃力が上がる。	
焙 烙	《弓》で火矢を射ち、攻撃力が上がる。	
騎 鉄	軍勢ユニットに騎馬鉄砲隊を編成できる。	
抜 穴	攻城戦で防御ボイントに守備側部隊が残っていても次の曲輪の門を攻撃できる。	

その他の武将データ	内容	最小~最大
兵科適性	足軽・騎馬・鉄砲・水軍の兵科適性。E→Aの順に高くなり、Sが最高。 部隊の攻撃力などに影響。修行イベントで上がることがある。	E~A.S
職業特性	職業的な特性。忍者・剣豪・茶人・僧侶・切支丹の種類がある。コマンド 実行の効果やユニット作成などに影響。修行イベントで修得することがある。	-

コマンド・データー覧 47

46 コマンド・データー覧



⑤ 年表の記録

年表は、プレイヤーのゲーム進行に応じて自動的に作成され、 累積記録されます。同じシナリオと大名でプレイしても、ゲー ムの進行によっては、記録が異なることがあります。 年表の記録は、プレイ中のデータをセーブ(→P.8) するとき に同時にセーブされます。

年表に記録される項目には、次の種類があります。

項目	内容
災害	地震・洪水の発生記録。
歴史イベント	歴史イベント(→ P.23)の発生記録。
人事	大名の誕生・死亡、浪人の登用、武将の出奔、大名家の滅 亡の記録。
戦争	自勢力の参加する野戦・攻城戦の記録。ただし、野戦は、 大名が参加するときのみ記録される。武将を捕虜にした場 合は、その処遇も記録される。
外交	他勢力との同盟・婚姻、独立勢力の取込の記録。
朝廷	官位の叙任の記録。

13

『信長の野望・将星録 パワーアップキット』

シナリオの追加

『信長の野望 将星録』本体でのシナリオの他に、 次の6つのシナリオが追加されています。



シナリオ5 1582 年6月 天下の継承者 京の本能寺で織田信長が横死。天下への野望 は断たれた。旧織田家臣の羽柴秀吉・明智光 で、柴田勝家らが信長の遺領を巡って争う。

プレイングマニュアル





14

シナリオ7 1562 年2月 清洲同盟 今川義元が桶狭間合戦で織田信長軍の急襲を 受けて敗死。徳川家康が三河国の岡崎城で独 立した。織田家と徳川家の間に、強固な同盟 が結ばれる。





シナリオ8 1575 年5月 新時代の到来

1575年5月 新時代の到来 たけたかっより 武田勝頼が徳川家康の所領に侵入。長篠城を 包囲し、織田・徳川連合軍との決戦に臨む。 武田家は壊滅的打撃を被り、衰亡の一途をた どる。





15

パワーアップマニュアル

プレイングマニュアル



プレイングマニュアル



パワーアップマニュアル

プレイングマニュアル



プレイングマニュアル) (パワーアップマニュアル

その他のパワーアップ内容 ③ 盗賊イベント 盗賊イベントが追加されています。 不定期に、ゲーム中の最強勢力から物資を盗みます。 勢力全体で保有する城数・武将数・兵数・物資の量によって、 最強勢力が決まります。最強勢力の城に隣接する他勢力の中か ら、最弱勢力が選ばれます。 盗む物資は、最強勢力の城の金銭・兵糧・軍馬・鉄砲・大砲の 中から自動的に選ばれます。最弱勢力の城に隣接する最強勢力 側の城の物資が減り、最弱勢力の城に補充されます。 このとき、最弱勢力をプレイヤーが担当している場合は、盗む ∕盗まないを選べます。「○○城の物資を奪いますか」と確認 されます。「可」を選ぶと、物資を盗みます。「否」を選ぶと、 取りやめます。 【設定のしかた】 初期設定 (→ P.7) の 「盗賊」で「有/無」を選びます。 「無」に設定すると、盗賊イベントは起こりません。 ゲーム中、メニューバーの「環境] – 「盗賊イベント」で設定 を変更できます。 22

⑤ 歴史イベント

『信長の野望 将星録』本体での歴史イベントの他に、多彩な歴 史イベントが追加されています。

歴史イベントは、起きないように設定することもできます。

【【 設 定 の し か た】 初期設定 (→ P.7) の「イベント」で「有/無」を選びます。 「無」に設定すると、歴史イベントは起こりません。 ゲーム中、メニューバーの[環境] - [歴史イベント]で設定 を変更できます。

野戦・攻城戦の「全/委/否」 野戦・攻城戦画面の「見る/見ない」の設定が細分化されてい

ます。初期設定 (→ P.7) の「野戦」「攻城戦」で、「全/委/否」 を選びます。

野戦・攻城戦の種類		委	否
自勢力ユニットの野戦・攻城戦	0	0	0
委任城の自勢力ユニットの野戦・攻城戦		0	×
他勢力の野戦・攻城戦		×	×

◆ 〇=見る/ × =見ない

ゲーム中、メニューバーの[環境] - [野戦] または [攻城戦] で設定を変更できます。

23

『信長の野望・将星録 パワーアップキット』





『信長の野望・将星録 パワーアップキット』