



シブサワ・コウ KT®

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望 烈伝 with パワーアップキット

操作ガイド

建設ユニット

北条家 北条氏康 所属城 小田原城 所属城金銭 4828 作業期間 9ヶ月 改修命令 従事中 相模伊豆 小田原城 武将 1 全建設 1

改修 治水 道造 廃止 待機

北条家 北条氏康 威信 111 団数 1 城数 4 武将 8 兵士 8915

領内に新しさ秩序をうち立てるため
わしは生まれてきたのじや
まづは領内を平定し
北条家の地位を盤石のものとせん

義元殿は大事な盟友
喜んでお貢しいたそ
いつでも申しつけてくれ

『信長の野望・烈風伝 with パワーアップキット』とは

『信長の野望・烈風伝 with パワーアップキット』は、日本の戦国時代を題材とした歴史シミュレーションゲームです。プレイヤーは日本全国に割拠した戦国大名家の当主となり、日本の統一を目指します。



1999年に発売されたシリーズ第8作。

全国地図は、前作同様、一枚絵で描かれており、地図に城ごとの統治範囲と内容が表現されている。特徴として、「威信」という新たな概念が導入された。威信は、合戦の勝敗や外交の成否で上下し、戦略に影響を与える。

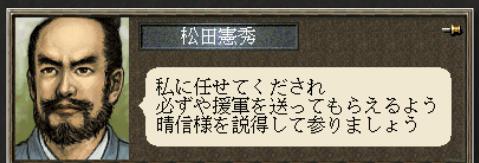
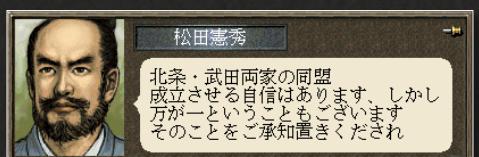
戦闘は、野戦・海戦と、攻城戦に分かれており、軍団ユニットが他の軍団ユニットに攻撃を仕掛けて発生する。軍団ユニットの規模(部隊数)に応じて、計略や陣形が使えたり、軍師が登場したりする。パワーアップキットでは、追加シナリオ、各種のエディタ機能に加え、「新大名プレイモード」が追加された。実際の配置とは異なる武将や新武将を大名に据えたり、武将に謀反を起こさせて大名にしてからプレイするなどが可能になっている。



将軍から官位がもらえることがある



目指すは
全国統一



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 27
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/628110_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。

※ 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



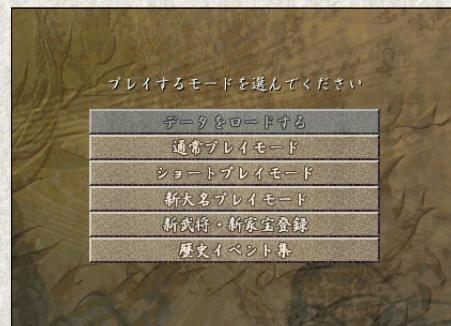
ゲームを起動します。

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

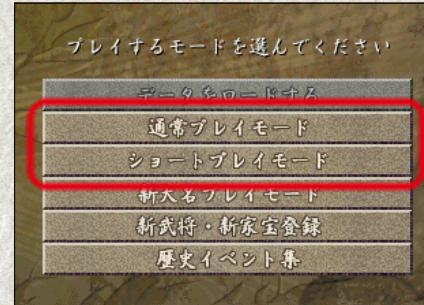
ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。オープニング終了後から途中でクリックすると、ゲームのロゴが表示されます。ロゴ表示中にクリックすると、初期設定メニューが表示されます。



データをロードする	続きからプレイします
通常プレイモード	通常のゲームです。天下統一を目指して、8人までプレイできます。
ショートプレイモード	「天下目標」のほかに、「地方統一」などのような小目標が設定されます。1人でのみプレイできます。
新大名プレイモード	大名を変更してプレイします。自分で登録する新武将も大名にできます。
新武将・新家宝登録	新武将、新家宝を作成して登録します。それぞれ最大は50です。
歴史イベント集	プレイ中に発生したイベントをもう一度見ます。

◎新しく始める

- ①初期設定メニューから、「通常プレイモード」または「ショートプレイモード」をクリックします。



- ②表示される一覧からシナリオを選択と、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択します。通常プレイモードは最大8つの大名家を、ショートプレイモードは1つの大名家を選びます。選択済みの大名家は緑色で表示されます。

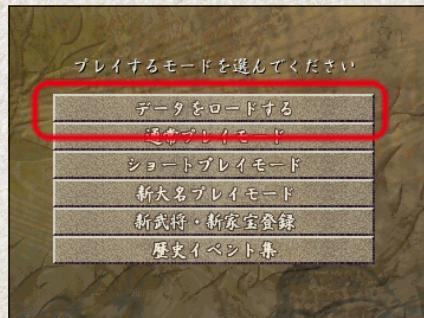


- ③よければ「ゲーム開始」をクリックすると、ゲームが始まります。



◎続きから始める

- ①初期設定メニューから、「データをロードする」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。



※プレイ中は、ファイルメニューから「ロード」を選んでもセーブデータをロードできます。

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。

◎ゲームをセーブする

- ①画面上部のセーブアイコンをクリックするか、ファイルメニューの「セーブ」をクリックします。



- 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「実行」をクリックします。

- ④「保存しました」と表示されてゲームに戻ります。

◎ゲームを終了する

- ①ファイルメニューで「終了」を選ぶと、「信長の野望・烈風伝パワーアップキットを終了します」と表示されます。



- ②「実行」を選んで終了します。

※「中止」を選ぶとゲームに戻ります。



ご注意 終了時、自動的にセーブはされません。

続きをプレイする場合は、ファイルメニューの「セーブ」をクリックしてセーブしてください。

ゲームの概要

信長の野望 烈風伝とは

『信長の野望 烈風伝』は日本の戦国時代を題材とした歴史シミュレーションゲームです。プレイヤーは日本全国に割拠した戦国大名家の当主(=大名)となり、日本の統一を目指します。

烈風伝の特徴

変化する戦場

合戦に参加する部隊数が増えるにつれて、合戦マップのサイズが3段階に変化します。マップが大きくなると、計略や陣形など実行できる行動が増え、戦術に厚みが加わります。

大名威信

大名家は「威信」というデータを持ちます。威信が高いと、外交的に他家に圧力をかけることができます。また、武将の忠誠度に影響することもあります。

内政計画

前作『将星録』の内政システムをより洗練させました。はじめに内政計画を立てると、それに従って「開発ユニット」が自動的に開発を進めてくれます。

武将の個性

およそ850人の武将が登場します。武将は様々な能力のほかに、「特技」や「性格」を持ちます。



- 合戦マップ (P.10)
- 大名威信 (P.12)
- 内政計画 (P.22)
- 開発ユニット (P.22)
- 武将 (P.14)

勝利条件・敗北条件

3つのシナリオ

- 桶狭間合戦 (P.2)
- 信長包囲網 (P.4)
- 本能寺の変 (P.6)

以下の勝利条件・敗北条件のいずれかを満たすと、ゲームは終了します。シナリオは3つあり、どのシナリオでも勝利条件・敗北条件は同じです。

勝利条件

次のどちらかを満たすと、勝利となります。

【武力統一】 全国に64ある本城すべてを支配する。

【同盟統一】 プレイヤー大名が征夷大將軍になり、本城を規定数(初級: 24・上級: 32)以上所有し、他の大名家すべてと同盟を結ぶ。

※敗北条件

次のいずれかの場合は、敗北となります。

【滅亡】

大名が死亡し、後継者が1人もいない、またはすべての本城を失う。

【他家の同盟統一】 他の大名家が同盟統一をなしうる。

【時間切れ】 1700年になっても勝利条件を満たさない。

大名が死亡または隠居しても、配下の武将(元服前の一門衆も含む)がいれば後継者を指名して、ゲームを続行できる。

ゲームの世界構成

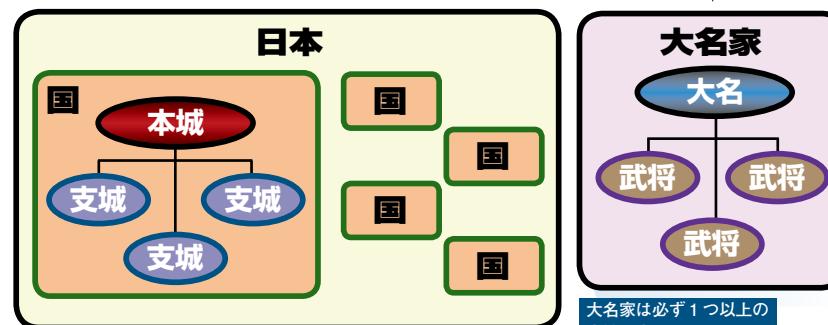
国・城・大名

3つのシナリオに共通して、ゲーム中には64の「国」があります。1つの国には1つの「本城」と複数の「支城」があります。

これらの城を支配するのが「大名家」です。大名家は当主である「大名」と、家臣である「武将」から構成されます。

また、どの大名家にも属さない「独立勢力」が支城に拠っていることがあります。

◆烈風伝の世界



※ターンとコマンド

ゲームが始まると戦略画面が表示されます。戦略画面では、1カ月に1度、大名ごとにターン(=命令を出す機会)が回ってきます。「戦略コマンド」を実行して「内政」を進めます。

「合戦」になると、その発生条件に応じて、各規模の合戦画面に切り替わります。合戦中は、攻撃側・守備側交互にターンが回ってきます。部隊ごとに「合戦コマンド」を実行して合戦を進めます。合戦が終了すると、戦略画面に戻ります。

このように内政と合戦を繰り返しながら、勝利条件の達成を目指します。なお内政・合戦ともターンを終えるときは、「静観」をクリックします。

- 戦略画面 (P.18)
- 戦略コマンド (P.48)
- 内政 (P.20)
- 発生条件 (P.34)
- 合戦画面 (P.32)
- 合戦コマンド (P.52)
- 静観



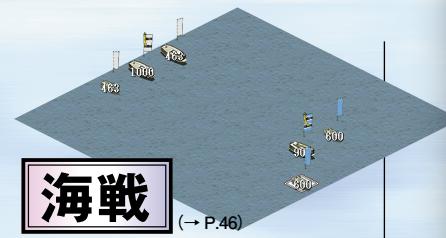
烈風伝キーターム

①

変化する戦場

合戦規模が戦場を左右する

合戦には「野戦」と「攻城戦」があります。野戦は合戦に参加する部隊(=武将)数によって、合戦マップのサイズが変化します。攻城戦は部隊数または城の橹数によって、合戦マップのサイズが変化します。マップが大きくなるほど、実行できるコマンドや陣形など戦況を左右する要素が増えていきます。



海戦

→ P.46

海や湖で合戦が起こると、海戦になる。海戦では兵科(→ P.38)が海戦専用のものとなる。そのほかのルールは野戦とほぼ同じ。

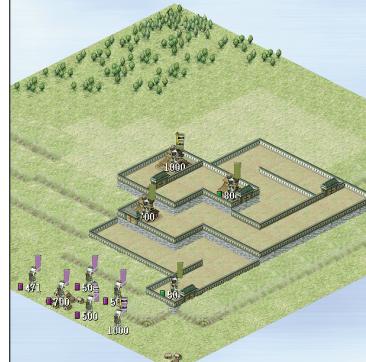
【中規模攻城戦】

→ P.46

稻葉山城攻めや小谷城攻めのような、一般的な攻城戦に相当する。計略が使えるようになる。軍団規模が中規模以上だと軍師が登場する。

●条件：城の最大橹数が5個以下かつ攻守双方の部隊数が10部隊以下

攻城戦



【大規模攻城戦】

→ P.46

小田原城攻囲戦のような、複数の大名家が参戦した規模の大きな攻城戦に相当する。

●条件：城の最大橹数が6個以上
または攻守どちらかの部隊数が11部隊以上

[変化する戦場]

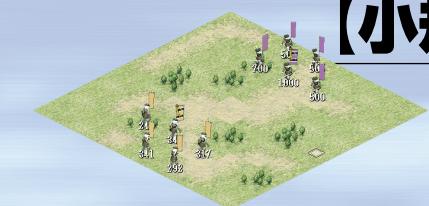
10

【小規模野戦】

→ P.42

小勢力の小競り合いに相当する。

●条件：攻撃側の部隊数が5部隊以下

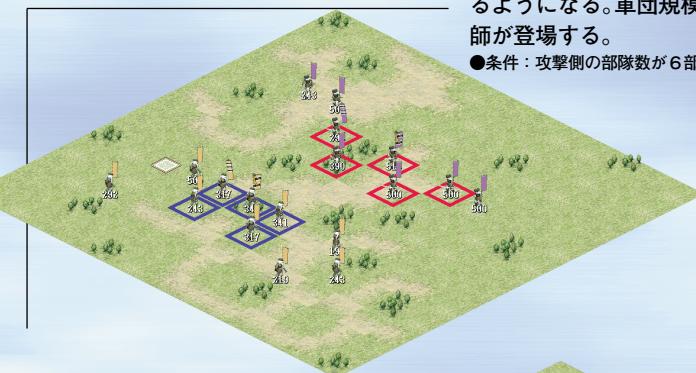


【中規模野戦】

→ P.42

桶狭間合戦や川中島合戦など、大名家同士の一般的な野戦に相当する。計略・陣形が使えるようになる。軍団規模が中規模以上だと軍師が登場する。

●条件：攻撃側の部隊数が6部隊以上、10部隊以下



野戦



【大規模野戦】

→ P.44

姉川合戦や長篠合戦など、歴史の節目となつた規模の大きい野戦に相当する。総大将の指揮範囲が発生する。兵糧部隊が登場する。軍団規模が大規模だと副将が登場する。

●条件：攻撃側の部隊数が11部隊以上

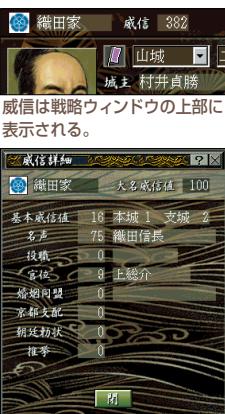
信長の野望
烈風伝

ゲームの概要

11

烈風伝キーターム 大名威信

威信とは



威信は戦略ウインドウの上部に表示される。
威信詳細をクリックすると表示される。

「威信」とは、大名家の勢威を表します。他家の戦略や武将の忠誠度に影響を与えます。威信は以下のような要素から成り立っています。

要素	内容
① 基本威信値	大名家の基本威信値。所有している城数によって決まる。新たに城を取ると上がる。
② 名声	合戦に勝つと上がる。合戦が大規模なほど、大きく上がる。
③ 役職	幕府役職による威信付加。役職を受けると上がる。役職が高いほど上がる。
④ 官位	朝廷官位による威信付加。官位を受けると上がる。官位が高いほど上がる。
⑤ 婚姻同盟	婚姻かつ同盟関係による威信付加。相手大名家の威信が高いほど上がる。複数の大名家と婚姻同盟を結んでいる場合、最も高い大名家の威信が影響する。
⑥ 京都支配	二条城／室町御所を支配することによる威信付加。
⑦ 朝廷勅状	勅状による威信付加。《朝廷》→《勅許》を成功させると一時的に上がる。効果の持続期間はランダム。
⑧ 推挙	推挙による威信付加。同盟を結んだ大名家から《朝廷》→《推挙》を受けると上がる。
威信	①～⑧の合計が大名家の威信となる。 朝敵・討伐の対象になっていると減る。

威信の影響

威信が高いと、以下のメリットがあります。

- 《調略》《外交》が成功しやすい。
- 武将の忠誠度が高くなる(武将の性格による)。
- 他家の武将や独立勢力が降伏しやすい。

威圧

「威圧」によって、威信のメリットをさらに強めることができます。威圧とは、軍事力による圧力です。ある国の中に複数の大名家勢力が混在しているとき発生し、互いに他家に圧力をかけます。威信が高く、支配している城数や兵士数が多いほど、与える威圧は大きくなります。

烈風伝キーターム 城と支配範囲

城の役割

勢力の大きさは支配している城の数で決まります。他の城を順次攻め取っていくことで、勢力を拡大します。

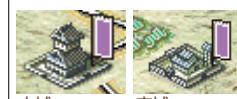
* 本城と支城

大名家が支配している城には、「本城」「支城」があります。すべての現役武将は、いずれかの城に所属します。

[本城] 各国に1つだけ存在する。本城を支配した大名家が、その国を支配する。すべての本城を失った大名家は滅亡する。

[支城] 1つの国に4つまで存在できる。支配している国にある支城が3つ以下の場合、新しく建設できる。

●現役武将 (P.14)



委任できるのは本城のみ。

* 未統治城と空き城

武将が1人もいない城は、「未統治城」と「空き城」に分類されます。

[未統治城] いずれの大名家または独立勢力にも所属しない城。軍団ユニットを移動させると占領できる。

[空き城] 大名家に支配されているが武将が1人も所属していない城。収入は得られるが、《移動》、《城》→《委任》、《大名》以外のコマンドは実行できない。

他家に攻められたときは、櫓の数に応じて足軽頭が武将として登場する。

浪人に乗っ取られることがある。

支配範囲

すべての城は「支配範囲」を持ちます。支配範囲に造った「開発地形」に応じて、金銭や兵糧などの収入があります。

●開発地形 (P.25)



[本城] 支配範囲の広さは、城を中心にして5マス平方

[支城] 支配範囲の広さは、城を中心にして3マス平方
城を多く支配し、支配範囲が広くなるほど、開発地形を数多く造れるので、収入を多く得られることになります。

内政編

戦略画面の見方

ツールボタン

- ゲームデータをセーブする。
- ゲームデータをロードする。
- 大名一覧ウィンドウを表示する。
- 城一覧ウィンドウを表示する。
- 武将一覧ウィンドウを表示する。
- 中地図ウィンドウを表示する。
- 小地図ウィンドウを表示する。
- 未行動武将一覧を表示する。
- 本拠(大名の所属城)を表示する。
- 静観(ターンを終了)する。

メニュー命令

年月

マス情報
カーソルがあるマスの情報を表示する。

戦略ウィンドウ
城をクリックすると表示する。

大名情報

城名
大名家名・威信が表示される。他家の戦略ウィンドウには、自家との友好度、婚姻・同盟の有無も表示される。

国名
その城がある国名を表示。クリックすると、その大名家が支配している国が一覧表示される。

詳細情報表示ボタン

戦略コマンド

情報アイコン

ツールボタン

本城

支城

戦略マップ
さまざまな地形で構成される。

ユニット

支配範囲
自家の支配範囲は赤く、他家の支配範囲は黄色く表示される。メニュー命令の「表示」→「支配範囲」で表示/非表示を切り替えられる。

国境線
国と国の境を表す。メニュー命令の「表示」→「国境」で表示/非表示を切り替えられる。

特殊な地形

- 山岳** ユニットの進入不可。
- 馬産地** 支配範囲内にあると、毎ターン軍馬の数が増える。
- 金山** 支配範囲内にあると、毎ターン金銭収入がある。
- 寺** 一向一揆が起きたとき、周囲に一向一揆ユニットが配置される。ユニットの進入不可。

【戦略画面の見方】

18

19

内政要論

内政の分類

強大な兵力を養い、他家より大きな勢力を持つためには、緻密な国造り=内政が欠かせません。内政は戦略画面(→P.18)で「戦略コマンド」を実行して進めます。

内政は、国土を豊かにするための「土地開発」、他家に働きかけて自家に有利な状況を作る「対外工作」、配下の武将への「人事」の3つに分けられます。

◆内政分類図

土地開発

【開発(→P.22)】

支配範囲に開発地形を造る。造った開発地形に応じて、定期的に収入が得られる。

【建設(→P.24)】

新しく支城や街道を造ったり、治水や城の修復を行う。



人事

【移動(→P.28)】

武将を移動させる。有用な武将を適当な城に配置する手段。軍団ユニットを使うよりはるかに短い期間で移動できる。



対外工作

【調略(→P.26)】

他家を謀略によって陥れ、自家に有利な状況を作る。

【外交(→P.27)】

おもに敵を絞り込む手段として使う。また、強大な大名家と婚姻・同盟を結ぶことで、自家の威信を上げられる。

【大名(→P.31)】

配下の武将に家宝や官位を与えたり、一門衆に加えたりして、武将との結びつきを強化する。

内政の進め方

* 1. 土地開発で国力を増強

支配範囲から収入を得るために、まず《開発》(→P.22)を行います。《開発》は内政計画(→P.22)に応じて、自動的に進められます。まずは金銭・兵糧・兵士を得るために、町・水田・村の順に優先して造るとよいでしょう。

また、土地開発は《開発》だけでは進められません。特に建設ユニット(→P.24)による〈治水〉は重要です。河川を治水することによって、水田を作成できるマスを増やしたり、洪水を防いだりできます。

建設ユニットは、〈築城〉で支城を新しく造ることもできます。支城を増やすと支配範囲が増え、収入増加に繋がります。また、威信も上がります。



支配範囲を開発

* 2. 対外工作で展開を有利に

兵士も十分そろったら、いよいよ合戦……といきたいところですが、まず冷静に周囲の状況を観察しましょう。出兵した隙に、別の大名家から攻められる危険はないでしょうか。《外交》を駆使して、当面の敵を絞り込みましょう。

また、合戦を少しでも有利に運ぶために、様々な《調略》を仕掛けておくことも必要です。対外工作が見事に決まれば、戦う前から勝利は約束されたようなものです。



同盟を積極的に活用

* 3. 人事で自家を強固に

土地開発にしろ対外工作にしろ、そしてもちろん合戦も、優秀な武将が多数配下にいなければ、成功はおぼつかないでしょう。《登用》で浪人を登用したり、《大名》で配下に褒美を与えて武将の忠誠度を上げたりします。



在野の士を逃すな

* 4. 内政は定期的な見直しを

ゲームを進めて勢力が大きくなると、当然、それぞれの城の役割も変わってきます。はじめは前線基地であった城も、やがては敵から遠くなるでしょう。そうなると、兵士を定期的に供給する意味はなくなります。村をつぶして、町や水田を造るべきでしょう。



支城を新しく造る

城と城を結ぶ街道を造って輸送の便宜を図ったり、支城を新しく造って、支配範囲を増やしたりする必要があるでしょう。

土地を開発する

大地を拓き、城下町を発展させる。それが大名の勤めであり、霸業を支える礎になります。

開発

城の支配範囲に水田・畠・町などの開発地形を造って、城の収入を増やします。開発地形の作成は、「開発ユニット」に「内政計画」を指示することで行います。

開発地形と収入

●開発地形 (P.25)

金銭や兵糧、兵士などは、それぞれ対応した「開発地形」を造ることで、定期的に得られるようになります。開発地形のうち、水田・町・村にはLV(レベル)1~3があります。LVが高いほど、多くの収入が得られます。

●支配範囲 (P.13)

開発地形は、城の支配範囲にのみ造れます。

開発ユニット

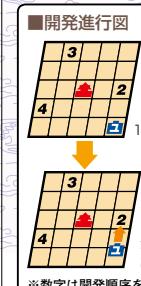


「開発ユニット」は、1つの城につき1つだけ作成できます。

開発ユニットには、最大10人までの武将を参加させられます。
①開発ユニットに参加する武将が多い、
②開発ユニットに参加する武将の政治が高い、
③内政特技を持つ武将が多いと、開発地形を造るのにかかる期間が短くなります。

開発ユニットは、所属する城の支配範囲で行動します。そのため、「開発」は城ごとに実行する必要があります。

内政計画



「内政計画」とは、支配範囲のどのマスにどういう順序で開発地形を造っていくか、という指示です。

開発地形にはそれぞれ作成可能な地形があります。また、開発ユニットの「奉行」の特技によって、造れる開発地形のレベルは異なります。ですから、支配範囲の地形と武将の能力を見極めた上で内政計画が必要になります。

■開発の手順

- ①開発したい城をクリックします。
- ②戦略ウィンドウが表示されます。
- ③[開発]をクリックします。

- ④開発ユニットウィンドウが表示されます。参加武将と内政計画を入力します。
- ⑤[実行]をクリックします。ウィンドウが閉じ、開発ユニットが開発を始めます。

■開発ユニットウィンドウ

1. 武将の選択

クリックすると、武将が一覧表示されます。武将は10人まで選べる。武将を選び「実行」をクリックする。選んだ武将の総数と、そのうち内政特技を持つ武将数が下に表示される。



2. 開発地形を選択

造りたい開発地形をクリックする。

3. 造るマスを選択

選んだ開発地形を造れるマスが、明るく表示される。任意のマスをクリックする。すでに別の開発地形があるマスをクリックすると、元の開発地形を破棄して新しく造る。

作業期間・必要金銭は、選んだ武将・開発地形によって自動的に決まる。

4. 《開発》を実行

クリックすると、設定した内政計画に基づいて開発ユニットが作成される。

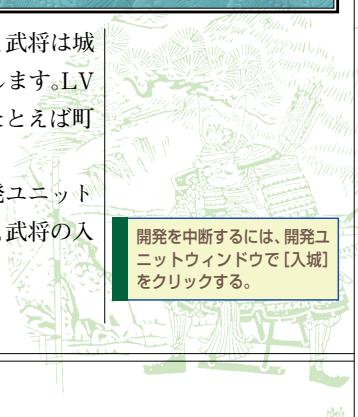
奉行と奉行が持つ特技

「奉行」は開発ユニットを率いる武将です。ユニット内の武将のうち、最も多くの内政特技を持つ武将(候補が複数いる場合は、最も政治が高い武将)が自動的に選ばれます。「奉行」をクリックすると、任意の武将を奉行に選べます。水田・町・村のLVを最大にするには、奉行がそれぞれ農業・商業・建設の特技を持つ必要があります。また、奉行と相性の悪い武将がユニット内にいると、作業効率が下がります。

開発実行後の行動

計画したすべての開発地形を造ると、開発ユニットは解散し、武将は城に戻ります。水田・町・村を造るときは、1LVで開発を終了します。LVを上げるには、同じマスに対して同じ開発地形を造ります。たとえば町LV1のマスに町を造ると、町LV2になります。

開発中(《開発》を実行したターンを除く)に《開発》または開発ユニットをクリックすると、開発ユニットウィンドウが表示されます。武将の入れ替えや内政計画の変更、開発の中止などが実行できます。



建設

支城を作成して新たな支配範囲を得る、街道を作成して輸送の便を図るなど、間接的に自家の発展に寄与する建設作業を行います。

建設ユニット

《建設》は、建設ユニットを作成し目的地に派遣します。

「建設ユニット」は1つの城に複数、作成できます。

建設ユニットに参加する武将が多いと、建設作業にかかる期間が短くなります。建設ユニットには最大10人までの武将が参加できます。

■建設の手順

建設ユニットの作成

- ①建設ユニットを作成したい城をクリックします。
- ②戦略マップ上にユニットの1ターンでの移動範囲が表示されます。
- ③建設ユニット作成ウィンドウが表示されます。[建設]をクリックします。
- ④建設ユニット作成ウィンドウが表示されます。参加武将を入力します。武将は10人まで選べます。

作業内容の選択

- ⑤建設ユニットを作成すると、戦略マップ上にユニットの1ターンでの移動範囲が表示されます。
- ⑥目標をクリックします。このとき、移動範囲外を選ぶこともできます。
- ⑦目標を選ぶと、建設ユニットウィンドウが表示されます。建設作業(→P.25)を決定します。
- ⑧目標に到着後、建設ユニットが建設作業を始めます。

■建設ユニットウィンドウ



建設作業の選択と実行

目的地で実行させる作業を選ぶ。そのマスで実行できる作業だけを選べる。クリックすると、設定に基づいて建設ユニットが作成される。

建設実行後の手順

作業が終了した建設ユニットは、そのマスで待機します。ユニットをクリックし、次の目標を選びます。

[土地を開発する]

24

※開発地形の種類

名前	収入(時期)	作成できる地形	備考
水田 LV 1	兵糧 (9月)	湿地／河川・湖に隣接する平地／治水済の河川から3マス以内の平地	LVが高いほど収入が多い。 LV3の作成には奉行に「農業」特技が必要。
水田 LV 2		水田 LV 1	
水田 LV 3		水田 LV 2	
畠	兵糧 (9月)	河川・湖に隣接しない平地・丘陵 3マス以内に治水済み河川がない平地・丘陵	兵糧収入は水田 LV 1 より多く、 水田 LV 2 より少ない。
町 LV 1		平地	LVが高いほど収入が多い。 LV3の作成には奉行に「商業」特技が必要。
町 LV 2		町 LV 1	
町 LV 3	金銭 (毎月)	町 LV 2	
特産	金銭または兵糧 (特産品による)	平地・丘陵	特産品は国ごとに異なる。金銭収入になるものと兵糧収入になるものがある。
村 LV 1	兵士 (毎月)	平地・丘陵	LVが高い村が多いほど、その城の兵士上限(→P.56)が高くなる。兵数が兵士上限に達すると、その城の兵士は増えない。 LV3の作成には奉行に「建設」特技が必要。
村 LV 2		村 LV 1	
村 LV 3		村 LV 2	
楽市	兵士 (毎月)	平地	「楽市建設」イベント発生後。
鉄砲鍛冶村	鉄砲 (毎月)	平地	「鉄砲鍛冶来訪」イベント発生後。

※建設作業の種類

名前	作業できる地形	備考
築城	平地・丘陵 (支配範囲内・国境に隣接したマスを除く)	支城を新しく作成する。作成後、城名をつけられる。
改修	支配下の城・ 支配下の城の隣接マス	城を改修して、城防御度を上げる。城防御度が高いと、合戦で本丸・櫓の地形効果や城門の耐久力が高まる。また、櫓数が増える。
治水	未治水の河川	河川に治水工事を行う。治水すると、水田を作れるマスが増える。また、台風の被害を受けにくくなる。作業の始点と終点を入力する。
道造	移動可能なマス (他家支配範囲は除く)	街道を造る。作業の始点と終点を入力する。
廢止	自家支配範囲内の 開発地形・建設物	開発地形や建設物(城・街道・堤防)を廃止し、元の地形に戻す。
移動	任意	移動し、そのマスで待機する。自家の城へ移動すると、ユニットを解散する。

合戦編

合戦画面の見方

■野戦

**メニュー命令
月日**

30日が過ぎても決着しなかった場合は、引き分けで合戦が終了する。

**ツールバー
天候・風向**

戦場の天候と風向。天候によっては実行できないコマンドがある。

指揮範囲

総大将が指揮範囲(→P.45)を持つときに表示される。

移動可能範囲

自家の未行動の部隊をクリックすると表示される。範囲内の任意のマスをクリックすると、そこまで移動する。移動可能範囲の広さは、部隊の「移動力」(→P.38)および「地形」による。

部隊

兵科(→P.38)ごとに異なる。

陣形

総大将副将が陣形(→P.43)を持つときに表示される。

■軍団情報ウィンドウ

《情報》→《軍団情報》で表示される。



大名家名

総大将名

総兵士数

総部隊数

軍団士気

軍団士気が0になると軍団士気が毎ターン下がる。

兵糧

兵糧が0になると軍団士気が毎ターン下がる。



**攻守状況
マス情報**

部隊情報

カーソルで指した部隊の情報。

合戦コマンド

自家の部隊をクリックすると表示される(→P.52)。

合戦マップ

合戦規模によってサイズが変わる。《表示》で視点を90度ずつ変更できる。マップには高低差があり、高いマスにいると弓・鉄砲の攻撃範囲が広がる。

■地形一覧

地形種類	消費移動力			攻撃効果	防御効果
	足軽 / 長槍	騎馬 / 騎馬鉄砲	鉄砲		
草原	3	4	3	12	15
地肌	3	4	3	15	12
林	4	12	5	15	17
森	6	16	6	12	19
土手	4	10	5	15	15
湿地	5	10	6	3	6
浅瀬	4	9	5	6	6
川	6	18	8	3	3
堀	10	×	×	3	3
丘	4	6	4	15	12
水田	4	8	4	9	9
畑	4	8	4	12	12
村	3	6	3	15	17
町	3	6	3	15	19
柵	6	16	6	15	21
本丸	6	8	6	*	*
櫓	6	8	6	*	*
曲輪	3	5	3	15	15
海	4	4	4	15	15

※本丸・櫓の攻撃効果・防御効果は、城防御度によるととき消費移動力はすべて1。

■攻城戦

本丸

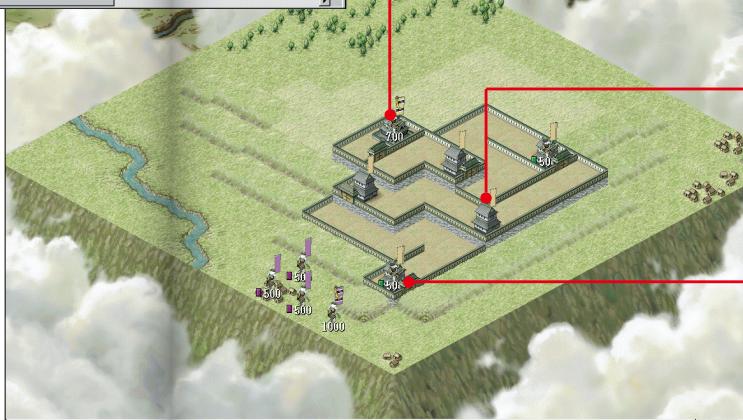
本丸を占拠すると攻撃側の勝利。

櫓

櫓を占拠すると、軍団士気が上がる。占拠された側の軍団士気は下がる。

城門

耐久力を持つ。攻撃側は《門壇》か《計略》→《放火》で耐久力を0にすると、通過できるようになる。



合戦要諦

合戦の発生と種類

「軍団ユニット」が軍団ユニットや城を攻撃する、または攻撃されると、合戦になります。攻撃側の軍団規模および守備側の城の櫓数によって、合戦の規模が変わります。

◆合戦の種類と発生条件

種類	発生条件
野戦	軍団ユニットが軍団ユニットを攻撃する。
小規模	攻撃側の軍団規模が小規模。
中規模	攻撃側の軍団規模が中規模。
大規模	攻撃側の軍団規模が大規模。
攻城戦	軍団ユニットが城を攻撃する。
中規模	城の最大櫓数が5個以下かつ攻撃側・守備側双方の軍団規模が中規模以下。
大規模	城の最大櫓数が6個以上または攻撃側・守備側どちらかの軍団規模が大規模。
海戦	軍団ユニットが海・河口・湖・港・湾にいる軍団ユニットを攻撃すると、海戦になる。海戦では兵科が海戦専用のものになる。そのほかのルールは野戦と同じ。

※ 軍団規模

軍団規模は軍団ユニットの部隊数によります。

軍隊規模によって、軍団ユニット作成ウィンドウや戦略マップ上での軍団ユニットの表示が変わります。



[小規模] 5部隊以下

[中規模] 6部隊以上、10部隊以下

[大規模] 11部隊以上

合戦の終了条件

以下のどれかの条件を満たすと、合戦は終了します。

- 総大将を死亡させる → 死亡させた側の勝利
- 総大将を捕虜にする → 捕虜にした側の勝利
- 総大将を退却させる → 退却させた側の勝利
- 城の本丸を占領する → 攻撃側の勝利(攻城戦時のみ)
- 軍団士気が0になる → 0になった側の敗北
- 30日が経過する → 引き分け

●軍団士気 (P.32)

合戦と名声

合戦に勝利すると、威信の一要素である「名声」が上がります。敗北すると下がります。名声がどれだけ変化するかは軍団規模によります。

- 敗北した軍団の規模が大きいほど、名声は上がる。
- 勝利側の軍団規模が敗北側の軍団規模より小さいほど、名声は上がる。

●名声 (P.12)

攻城戦で攻撃側が勝ったときは、名声は上がらない。

合戦の流れ

※ 1. 軍団ユニットの派遣

他家の軍団ユニットまたは城を攻めるときは、軍団ユニットを作成します(→ P.36)。

軍団ユニットは、戦略コマンドの《軍団》で作成します。

軍団ユニットを作成したら、目標を指定します。



軍団ユニットの作成

※ 2. 軍議

目標に到着すると、「軍議」が始まります(→ P.39)。軍議では、副将や軍師、兵糧部隊などを決定します。



軍議

※ 3. 部隊配置

軍議が終了すると、合戦画面が表示されます。合戦規模によって、合戦画面の大きさは変わります。

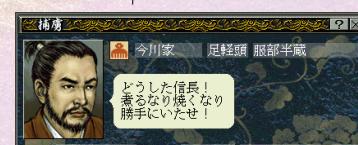


部隊配置

※ 4. 合戦開始

部隊の配置が終了すると、攻撃側・守備側にそれぞれターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、部隊に「合戦コマンド」を実行させます(→ P.41)。

ターンを終えるときは、《静観》をクリックします。



捕虜の処遇

※ 5. 合戦の終了

攻守いずれかが終了条件を満たすと、合戦は終了します。

勝利した大名家は、捕虜の処遇を決定します(→ P.47)。攻撃側が攻城戦に勝利したときは、その城が手に入ります。また、合戦に勝利すると名声が上がります。

敗北した軍団ユニットは、その場で解散します。敵に捕まらなかった武将は、数ターン後に所属城に帰還します。

軍団ユニットの派遣

合戦を行うには、まず軍団ユニットを作成し、攻撃対象とする目標を指定します。



「軍団ユニット」を作成し、攻撃や輸送、他の軍団ユニットとの編制を命じます。

■軍団の手順

●軍団ユニットの作成

- ①軍団ユニットを作成したい城をクリックします。
- ②戦略ウィンドウが表示されます。[軍団]をクリックします。
- ③軍団ユニット作成ウィンドウが表示されます。参軍武将と総大将、兵科（→P.38）、兵士数、兵糧携行する金銭・軍馬・輸送兵・鉄砲の量を決定します。

●軍団行動の選択

- ④[実行]をクリックします。ウィンドウが閉じ、軍団ユニットが作成されます。
- ⑤軍団ユニットを作成すると、戦略マップ上にユニットの1ターンでの移動範囲が表示されます。実行させる軍団行動を〈攻撃〉〈編制〉〈分割〉〈輸送〉〈追尾〉〈移動〉から選びます。攻撃するときは〈攻撃〉を選びます。
- ⑥目標をクリックします。このとき、移動範囲外を選ぶこともできます。移動範囲外を選んだ場合、ターンごとに移動できるだけ移動し、目標に向かいます。
- ⑦目標を選ぶと、軍団ユニットウィンドウが表示されます。実行させる軍団行動を〈攻撃〉〈編制〉〈分割〉〈輸送〉〈追尾〉〈移動〉から選びます。攻撃するときは〈攻撃〉を選びます。
- ⑧軍団行動を選ぶと、軍団ユニットが目標に向かって移動を始めます。目標に到着すると、軍団行動を実行します。

■合戦開始のタイミング

野戦は、目標の軍団ユニットに隣接すると始まります。

攻城戦は、目標の城に隣接した次のターンに始まります。

■城を攻撃されたとき

他家の軍団ユニットに自家の城を攻撃されたときも、軍団ユニット作成ウィンドウが表示されます。参軍武将と総大将、兵科、兵士数を決定します。城の櫓数が在城武将数以上のは、足軽頭が武将として登場します。足軽頭には以下の制限があります。

- 大砲・鉄船を持てない。
- 軍師部隊（→P.39）になれない。
- 計略（→P.53）を実行できない。

■軍団ユニット作成ウィンドウ

すべての武将に、2で選択した兵科で兵士を最大限分配するときはクリックする。兵士が足らないときは、身分が高い順に配分される。

- 4. 大砲・鉄船の所持を選択**
クリックして大砲・鉄船の所持／不所持を切り替える。大砲・鉄船がないと選べない。



総大将を変更するときはクリックする。
大名は必ず総大将になる。

1. 武将を選択

クリックすると、武将が一覧表示される。武将は何人でも選べる。武将を選び[実行]をクリックする。

2. 兵科を選択

その武将に率いさせる兵科（→P.38）を選択。兵科適性（→P.38）の高い兵科を選択よい。

5. 兵糧の量を入力

軍団ユニットに携行させる兵糧の量を入力する。

6. 《軍団》を実行する

クリックすると、設定に基づいて軍団ユニットが作成される。

3. 兵士数を入力

その武将に率いさせる兵士数を入力する。身分によって兵士数の上限は決まっている（→P.14）。騎馬隊・騎馬鉄砲隊・鉄砲隊は、軍馬・鉄砲の所持量以下の兵士数のみ入力できる。

■目標の選択

目標を選択

自家の城・軍団ユニットにはが、他家の城・軍団ユニット（同盟家を除く）にはが表示される

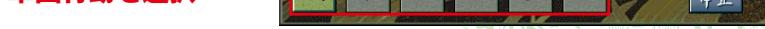


■軍団ユニットウィンドウ

移動力

軍団ユニットの移動力はユニットの兵士数による。

軍団行動を選択



兵科一覧

「兵科」とは部隊の種類を表します。合戦では、武将1人+配備した兵士が1部隊となります。部隊の兵科によって、攻撃力・防御力・移動力・実行できる攻撃方法が異なります。海戦では、指定した兵科によらず、武将の身分または鉄船の有無によって兵科が決まります。

◆兵科の種類

合戦種類	兵科	攻撃力	防御力	移動力	攻撃方法	備考
野戦・攻城戦	足軽	6	5	12	通常・一斉(・大砲)	合戦中、合戦コマンド《武装》で兵科を変更できる。
	長槍	3	8	10	通常・一斉(・大砲)	
	弓	3	4	12	通常・弓(・大砲)	
	騎馬	10	6	20	通常・一斉・突撃	兵士数と同数以上の軍馬が必要。
	騎馬鉄砲	10	5	18	通常・一斉・突撃・鉄砲	特技「騎鉄」または家宝「短筒」を持つ武将だけがなれる。
	鉄砲	2	3	10	通常・鉄砲(・大砲)	兵士数と同数以上の鉄砲が必要。
海戦	関船	4	4	16	通常・弓・一斉	海戦時、侍大將以下の身分の武将がなる。
	安宅船	6	6	12	通常・弓・一斉	海戦時、部将以上の身分の武将がなる。
	鉄甲船	8	10	8	通常・鉄砲・一斉・大砲	海戦時、鉄船を持つ武将だけがなれる。

兵科適性

武将には「兵科適性」があります。兵科適性は、武将がその兵科を率いるのが得意か否かを表します。兵科適性が高いほど、合戦時の攻撃力が高まります。兵科適性には6段階あり、高い順にS→A→B→C→D→Eとなります。

**軍議を行う**

合戦を始める前に、出陣する武将や軍師・副将・兵糧部隊を選びます。

合戦直前の準備

合戦を始める前に、攻撃側・守備側ともに「軍議」が行われることがあります。以下のときのみ軍議を行います。

- 部隊数が出陣可能部隊数より多い。
- 軍師・副将・兵糧部隊、陣形が選べる。

軍議は「軍議ウィンドウ」で行います。

■軍議の手順

- ①自家の軍団ユニットが攻撃目標に到着する、または他の家の敵軍団ユニットに攻撃を仕掛けられたとき、上記の条件を満たすと、軍議となります。

- ②軍議ウィンドウが表示されます。まず出陣する部隊を選び、その中から軍師部隊・副将部隊・兵糧部隊を選びます。合戦規模によっては、選べないものもあります。
- ③[実行] をクリックすると、合戦が開始されます。

■軍議ウィンドウ**1. 出陣部隊の選択**

軍団の部隊数が、合戦規模ごとの出陣可能部隊数より多い場合、出陣部隊を選択する。クリックすると、部隊が一覧表示される。部隊は小規模野戦時は5部隊、中規模野戦時は10部隊、大規模野戦時および攻城戦時は20部隊選べる。部隊を選び[実行]をクリックする。選ばなかった武将は「予備部隊」となり、合戦中に他の部隊が退却した場合、《早馬》→《出陣》で出陣させられる。

**4. 合戦開始**

クリックすると、設定に基づいて合戦を始める。

2. 軍師部隊・副将部隊・兵糧部隊の選択

[軍師]は軍団規模(→P.34)が中規模以上で、中規模野戦・大規模野戦・攻城戦のときのみクリックできる。
[副将]は軍団規模が大規模以上で、大規模野戦のときのみクリックできる。
[兵糧]は大規模野戦のときのみクリックできる。
クリックすると、それぞれ部隊が一覧表示される。軍師部隊・兵糧部隊・副将部隊にする部隊を選ぶ。大規模野戦時、兵糧部隊は必ず選ぶ必要がある(総大将しかいない場合を除く)。

3. 陣形の選択

中規模野戦・大規模野戦のときは、総大将・副将は陣形(→P.43)を選択できる。

部隊配置

合戦が始まる前に、部隊を配置します。中規模以上の合戦では、陣形や指揮範囲に注意して配置する必要があります。

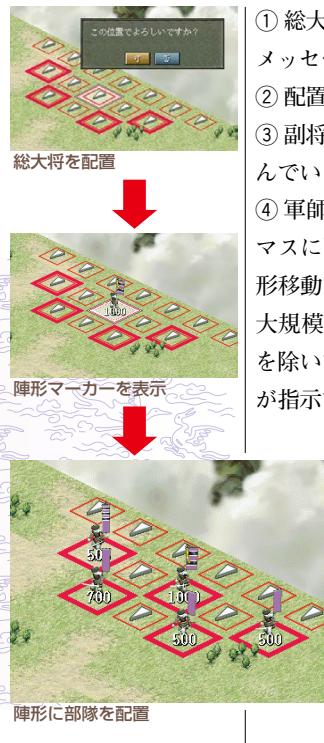
《配置》の順番



配置は、攻撃側→攻撃側援軍→守備側→守備側援軍の順で行います。
配置順が回ってきたら、総大将部隊→副将部隊→軍師部隊→兵糧部隊
→一般部隊の順で配置します。

合戦マップ上の配置できるマスにマークが表示されるので、任意の場所をクリックして配置します。配置のキャンセルはできません。

中規模以上の野戦での配置



- ① 総大将部隊を配置します。「軍議」で陣形を選んでいる場合は、確認のメッセージが表示されます。
 - ② 配置すると、合戦マップに陣形マーカーが表示されます。
 - ③ 副将部隊を配置します(大規模合戦のみ)。総大将部隊同様、陣形を選んでいる場合は、確認のメッセージが表示されます。
 - ④ 軍師部隊・兵糧部隊・一般部隊を配置します。陣形マーカーのあるマスに配置した部隊は、陣形に参加します。陣形に参加した部隊は、陣形移動・陣形攻撃ができるようになります(→ P.43 陣形)。
- 大規模合戦では、総大将を配置すると、指揮範囲が表示されます。副将を除いて、指揮範囲外の部隊には、移動や《方針》以外のコマンドの実行が指示できません(→ P.45 指揮範囲)。

合戦開始

部隊の配置が終わると、合戦が始まります。合戦コマンドを実行し、合戦を進めます。

合戦時の行動

ターンが回ってきたら、各部隊に「合戦コマンド」を実行させます。状況・部隊により実行できるコマンドは異なります。部隊の行動をコンピュータに委任することもできます。大規模合戦の場合、指揮範囲外の部隊には《方針》以外のコマンドを出せません。

攻守どちらかが終了条件を満たすまで、以下の行動を繰り返します。

* 1. 部隊の選択

コマンドを出す部隊をクリックします。

* 2. 行動の選択

移動可能範囲と合戦コマンドが表示されます。攻撃可能範囲に敵部隊がいるときは攻撃マーカー(→)、城門に隣接しているときは門壊マーカー(→)も表示されます。

[移動] 移動するマスをクリックする。移動後、通常、突撃、一斉、陣攻、攻撃できる範囲に敵部隊がいた場合は、引き続き攻撃できる(移動攻撃)。

[攻撃] 攻撃マーカーをクリックする。複数の攻撃方法を選べると、攻撃コマンドが表示される。攻撃コマンドをクリックすると攻撃する。

[門壊] 門壊マーカーをクリックする。

[その他] コマンドをクリックする。

* 3. 静観

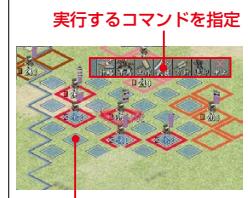
ターンを終了するときは、静観をクリックします。

大規模野戦・攻城戦では、すべての部隊に行動を指示せずにターンを終了すると、未行動部隊は《方針》に従って自動的に行動します。

●合戦コマンド (P.52)

●指揮範囲 (P.45)

●終了条件 (P.34)



部隊の向きまたは攻撃マーカーをクリック

合戦の規模と特徴

合戦の種類(→P.34 合戦の発生と種類)によって、実行できるコマンドや合戦に関わる要素が増えます。

小規模野戦

少数部隊同士の正面からのぶつかり合いです。計略や陣形、指揮範囲がないので、単純に戦闘力の高い武将が有利になります。



総大将の役割

- 《早馬》の〈出陣〉が実行できる。

◆小規模野戦のときの合戦コマンド(※総大将のみ実行可)

《移動》	《武装》	《足軽》	《長槍》	《弓》
《攻撃》	《通常》	《突撃》	《弓》	《鉄砲》
《早馬》	《出陣》			《一斉》

中規模野戦

総大将の役割が大きくなります。軍師が登場します。



総大将の役割

- 《早馬》の〈陣替〉
- 《一喝》
- 《鼓舞》
- 《出陣》
- 《内応》

軍師の役割

- 中規模軍団以上の場合、出陣する部隊から1部隊「軍師」を選ぶ。
 - 《計略》の〈混乱〉
 - 《挑発》
 - 《放火》
 - 《士気》
 - 《偽伝令》
- 軍師の知識が高いほど成功しやすい。

- 軍師の使用できる陣形は、総大将も使用できる。

一般部隊の役割

- 《計略》の〈混乱〉
- 《挑発》
- 《放火》

◆中規模野戦のときの合戦コマンド(※総大将 ☆軍師のみ実行可)

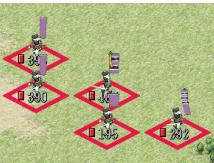
《移動》	《工作》	《柵》	《土手》	《破壊》
《攻撃》	《通常》	《突撃》	《弓》	《鉄砲》
《計略》	《一斉》	《陣攻》	《一斉》	《陣攻》
《早馬》	《陣替》	《一喝》	《鼓舞》	《出陣》
				《内応》

陣形

* 陣形の形成

総大将が陣形を選ぶと、合戦マップに陣形マーカーが表示されます。陣形マーカーのあるマス上の部隊は、陣形に参加します。陣形マーカーのないマスに移動すると、陣形から外れます。

大規模野戦では、方針がその陣形に対する「参陣」になっている部隊のみ、陣形に参加します。



陣形マーカー

移動済・コマンド実行済・混乱／挑発状態の部隊は陣形移動できない。

陣形の攻撃力・防御力は部隊の能力と陣形の能力で決まる。

陣形には「得意陣形」と「苦手陣形」がある。得意陣形と交戦すると与える損害が多くなり、受ける損害が少なくなる。苦手陣形と交戦すると、与える損害が少くなり、受ける損害が多くなる。

* 陣形移動

陣形に参加している部隊は、総大将が移動するとき、陣形を保ったまま一緒に移動します(陣形移動)。陣形移動できない部隊もあります。

陣形内の部隊に、個別に移動を指示することもできます。このとき、陣形移動はせず、部隊単体で移動します。

* 陣攻

総大将が《攻撃》→《陣攻》を実行すると、陣形内の部隊全員で攻撃します。すでに行動済の部隊は攻撃しません。攻撃対象が陣形に参加しているときは、敵陣形内の部隊全員を攻撃します。

* 陣形の種類

陣形は8種類あります。武将によって使える陣形は異なります。使用可能な陣形は、武将情報ウィンドウで確認できます。総大将・副将・軍師となって合戦を繰り返すと、陣形を覚えることがあります。

陣形を変更するときは、《早馬》→《陣替》を実行します。



鶴翼

攻撃力：4
防御力：1
移動力：3

得意陣形：偃月・衡範
苦手陣形：鋒矢・長蛇



魚鱗

攻撃力：2
防御力：3
移動力：4

得意陣形：長蛇
苦手陣形：偃月



雁行

攻撃力：1
防御力：1
移動力：6

得意陣形：方円
苦手陣形：鋒矢



偃月

攻撃力：1
防御力：4
移動力：3

得意陣形：魚鱗
苦手陣形：鶴翼



衡軸

攻撃力：3
防御力：2
移動力：3

得意陣形：鋒矢
苦手陣形：長蛇



長蛇

攻撃力：1
防御力：2
移動力：5

得意陣形：鶴翼
苦手陣形：魚鱗



鋒矢

攻撃力：5
防御力：0
移動力：4

得意陣形：鶴翼・雁行
苦手陣形：衡軸・方円



方円

攻撃力：0
防御力：5
移動力：3

得意陣形：鋒矢
苦手陣形：雁行

* 陣形の崩壊

総大将または副将が「混乱」状態になると、陣形は崩れます。一度崩れると、総大将または副将が「混乱」から回復しても復活しません。

陣形を復活させるには《早馬》→《陣替》を実行する。

大規模野戦

「指揮範囲」という概念が導入され、戦場全体を視野に入れた部隊運用が必要になります。副将部隊・兵糧部隊が登場します。



大規模野戦

※ 総大将の役割

- 指揮範囲を持つ。指揮範囲内の部隊のみコマンドを実行できる。
- 《早馬》の《陣替》《一喝》《鼓舞》《出陣》《内応》が実行できる。
- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》が実行できる。
- 陣形を持つ。
- 《方針》の《攻撃》《守備》が実行できる。総大将以外の部隊の方針を一括して変更する。

※ 軍師の役割

- 中規模軍団以上の場合、出陣する部隊から1部隊「軍師」を選ぶ。
- すべての《計略》が実行できる。軍師の知謀が高いほど成功しやすい。
- 総大将より采配が高い場合、指揮範囲に影響を与える。
- 《方針》が実行できる。部隊が指揮範囲外に出た場合の行動を《方針》で指示する。

※ 副将の役割

- 大規模軍団の場合、出陣する部隊から1~3部隊「副将」を選ぶ。選べる副将の数は、総大将の采配による。
- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》が実行できる。
- 《早馬》の《陣替》《一喝》が実行できる。
- 陣形を持つ。
- 陣形を持っていないときのみ、《方針》が実行できる。

※ 兵糧部隊の役割

- 出陣する部隊から1部隊「兵糧部隊」を選ぶ。
- 兵糧部隊が全滅すると、兵糧がすべて失われ、軍団士気が30減少する。
- どの部隊が敵の兵糧部隊なのかは、見破るまでは画面上に表示されない。(プレイヤー同士の合戦を除く)
- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》が実行できる。
- 《方針》が実行できる。

※ 一般部隊の役割

- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》が実行できる。
- 《方針》が実行できる。

◆大規模野戦のときの合戦コマンド

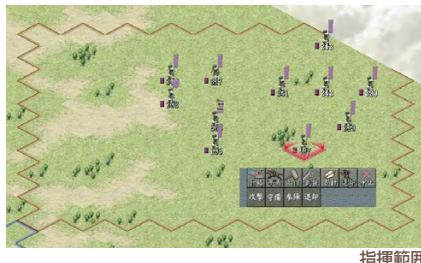
(※ 総大将 ☆軍師 ★副将 △総大将以外のみ実行可)

《移動》		《早馬》	《陣替*》《一喝*》《鼓舞*》 《出陣*》《内応*》
《攻撃》	《通常》《突撃》《弓》 《鉄砲》《一斉》《陣攻**》	《工作》	《柵》《土手》《破壊》
《計略》	《混乱》《挑発》《放火》《士気*》 《偽伝令*》《同士討*》 《反間*》《妨害*》	《武装》	《足軽》《長槍》《弓》
		《方針》	《攻撃》《守備》《参陣^》《退却^》
			《退却》

指揮範囲

※ 指揮範囲とは

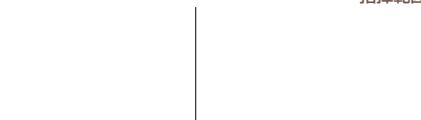
指揮範囲とは、文字通り総大将の指揮が行き渡る範囲です。大規模野戦では、指揮範囲内の部隊にのみ、直接行動を指示できます。



指揮範囲

※ 指揮範囲の広さ

指揮範囲は、総大将の采配が高いほど広くなります。総大将より軍師の采配が高い場合は、軍師の采配によって指揮範囲が決まります。

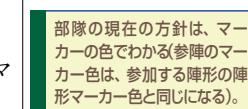


※ 指揮範囲外の部隊

指揮範囲外の部隊は、以下の行動をとります。

【副将】 コマンドを実行できる。ただし《計略》《早馬》は実行できない。

【副将以外】 《方針》の指示に従って自動的に行動する。



※ 方針

《方針》で指示できる内容は以下の4つです。指揮範囲内の部隊にコマンドを出さずに《静観》した場合も、《方針》に従って行動します。

総大将が《方針》を実行したときは、総大将以外の部隊の方針を一括して変更します。総大将は《攻撃》《守備》のみを選べます。



【攻撃】 付近の敵部隊を攻撃する。

【守備】 その場にとどまる。弓・鉄砲攻撃ができるときは実行する。

【参陣】 指定した部隊の陣形に入るよう、移動する。攻城戦では選べない。

【退却】 マップ外周に向かい、退却する。



※ 指揮範囲の喪失

総大将が「混乱」状態になると、指揮範囲は失われます。総大将が「混乱」から回復すると、指揮範囲は復活します。



攻城戦

攻城戦には中規模と大規模があります。マップサイズが異なること以外、ルールは共通です。



攻城戦

※ 総大将の役割

- 《早馬》の《一喝》《勧告》《鼓舞》《出陣》《内応》《勧誘》が実行できる。
- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》が実行できる。
- 《方針》の《攻撃》《守備》が実行できる。

※ 軍師の役割

- 中規模軍団以上の場合、出陣する部隊から1部隊「軍師」を選ぶ。
- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》《士気》が実行できる。
- 《方針》の《攻撃》《守備》《退却》が実行できる。

※ 一般部隊の役割

- 《計略》の《混乱》《挑発》《放火》が実行できる。
- 《方針》の《攻撃》《守備》《退却》が実行できる。

※ 大砲使用可能

- 大砲を持つ部隊は大砲が使えるようになる(騎馬隊・騎馬鉄砲隊を除く)。

※ 櫓・城壁

- 城の「櫓」を奪うと、軍団士気が上がる。奪われた側の軍団士気は下がる。
- 城壁の外側から内側へは攻撃できない(城内より高いマスにいるときを除く)。
- 攻撃側は城門を破壊して耐久力を0になると、城内に進入できる。

◆攻城戦のときの合戦コマンド (※ 総大将 ☆軍師 △総大将以外のみ実行可)

《移動》	《工作》	《櫓》《土手》《破壊》《壁越》
《攻撃》	《通常》《突撃》《弓》《鉄砲》《一斉》《大砲》	《武装》《足軽》《長槍》《弓》
《計略》	《混乱》《挑発》《放火》《士気》*	《方針》《攻撃》《守備》《退却》△
《早馬》	《一喝》*《勧告》*《鼓舞》*《出陣》*《内応》*《降誘》*	《退却》

海戦

軍団ユニットが海・河口・湖・港・湾にいる軍団ユニットを攻撃すると、海戦になります。海戦のルールは野戦とほぼ同様です。



海戦

※ 海戦時の兵科

- 海戦では、軍団ユニット作成ウィンドウ(→P.37)で指定した兵科に関わらず、武将の身分または鉄船の有無で兵科が決まる(→P.38)。

◆小規模・中規模・大規模海戦のときの合戦コマンド

野戦のそれぞれの規模とほぼ同様。

《工作》は実行不可。鉄甲船の部隊は《攻撃》-《大砲》を実行可。



戦後処理

合戦終了後は、捕虜の処遇を決定します。そして次の合戦に備えて、領国の見直しを行いましょう。

■ 捕虜の処遇

合戦中に捕虜になった武将は、所属勢力が勝つと返還されます。敗北または引き分けになったときは、合戦終了後、捕虜にした側の大名家に処遇を決定されます。

捕虜の処遇は捕虜ウィンドウで行います。

■ 捕虜ウィンドウ



武将情報

登用

捕虜にした武将を配下に加える。拒否されることもある。

解放

捕虜にした武将を解放する。解放された武将は元の大名家へ戻る。元の大名家が滅亡したときは浪人になる。

斬首

捕虜にした武将を斬首する。斬首された武将は以後ゲームに登場しない。

領土の復興

攻城戦に勝利すると、その城を手に入れます。必要に応じて武将を移動させ、支配範囲を開拓しましょう。

野戦を行った場合、軍団ユニットがいたマスの開拓地形レベルが下がることがあります。内政計画の再検討が必要です。

戦略コマンド

戦略画面の戦略ウィンドウに表示される。城ごとに実行する。

1ターンでは1武将につき1つコマンドを実行できる。

軍団

他家を攻撃する、または自家中に物資を輸送するため軍団ユニットを作成する。

軍団ユニット作成時に総大将・参軍武将・兵科・兵数・金錢・兵糧・輸送兵数・軍馬数・鉄砲数を選び、目標・軍団行動を指示する。軍団ユニットが目標に到達すると、軍団行動が実行される。目標によって選べる軍団行動は異なる。軍団ユニットが1ターンに移動できる範囲は、軍団ユニットの移動力による(→P.37)。

●軍団行動

攻撃

実行可：目標を他家の軍団ユニット・城にしたとき

他家の軍団ユニットまたは城(建築中の城を含む)を攻撃する。目標の軍団ユニットに到達すると、合戦となる。城の場合は、到達した次のターンに合戦になる。

編制

実行可：目標を自家の軍団ユニットにしたとき

自家の軍団ユニットと軍団を再編制する。軍団ユニットが目標に到達すると、編制可能となる。総大将の変更はできない。

開発

城の支配範囲に開発地形(水田・畠・町・特産・村・鍛冶・楽市)を造り、収入(兵糧・金錢・兵士・鉄砲)を得られるようにする。開発地形を造るために、開発ユニットを作成する。開発ユニット作成時に武将を選択し内政計画を指示する。地形によって造れる開発地形は異なる。開発地形を造るのに必要な期間は、奉行武将の政治・武将の政治・武将の人数・武将の特技による(→P.22)。

↑兵糧・金錢・兵士・鉄砲

↓金錢

武 政治・農業特技・商業特技
建設特技



分割

実行可：目標を城以外にしたとき

軍団ユニットを分割する。軍団ユニットが目標に到達すると、分割可能となる。分割後、軍団ユニットの配置先を選ぶ。総大将の変更はできない。

輸送

実行可：目標を自家の城にしたとき

自家の城に物資を輸送する。軍団ユニットが城に到達すると、入城し輸送が行われる。輸送が完了すると、軍団は解体され、武将は所属城に戻る。

追尾

実行可：目標を軍団にしたとき

軍団ユニットを追尾する。追尾先となる軍団ユニットが解体されるか、命令が解除されるまで追尾し続ける。

移動

実行可：目標を他家の城以外にしたとき

目標へ軍団ユニットを移動させる。目標に到達すると、待機状態になる。目標が自家の城の場合は入城する。

建設

戦略マップ上で建設作業(築城・改修・治水・道造)を行うために、建設ユニットを作成する。建設ユニット作成時に武将を選び、目標・建設作業を指示する。目標によって選べる建設作業は異なる。建設作業にかかる期間は、奉行武将の政治・武将の政治・武将の人数・武将の特技による(→P.24)。

↑支配範囲・城防度・街道

↓金錢

武 政治・建設特技

建設作業を指示する。

調略

他家に調略を仕掛ける。
調略の成否は、威信・武将の知謀・相手武将の忠誠度による。同盟家には実行できない。

内応

他家の武将に合戦の際の寝返りを約束させる。成功すると、合戦時に合戦コマンド《早馬》→《内応》で寝返らせられる。

因 威信 武 知謀

謀叛

他家の武将に謀叛を起こすよう働きかける。成功すると、城主は謀叛しやすくなり、武将は出奔しやすくなる。

因 威信 武 知謀

流言

他家大名の悪い噂を流し、武将との仲を裂く。成功すると、他家の武将の忠誠度が下がる。

因 友好度 因 知謀・忍者

変心

他家の武将を変心させる。成功すると、実行武将の性格(義理重視か威信重視か)に近づく。その結果、調略しやすくなったり、外交しやすくなる。

武 知謀・忍者

暗殺

他家の武将を暗殺する。成功すると、他家の武将が死亡する。

因 知謀・戦闘・忍者・剣豪

工作

他家の城に火をかける。成功すると、城の防御度が下がる。兵糧を減らせることがある。

因 他家の城防度 武 知謀・忍者



外交

他家と外交し、同盟を結んだり友好度を上げたりする。成否は、威信・友好度・武将の政治・官位による(P.27)。

同盟

他家と不戦同盟の締結を交渉する。成功すると、不戦同盟が締結され友好度が上がる。同盟を結ぶと、合戦時に《援軍》で援軍を要請できる。また、(手切)で同盟を解消するまで相互に攻め込めなくなる。

↑友好度 因 友好度・威信 武 政治・外交特技

婚姻

実行可：姫がいる

他家へ自家の姫の婚姻を申し入れる。他家大名がすでに結婚している場合は、一門衆に婚姻を申し入れる。成功すると、婚姻関係が結ばれ友好度が上がる。

↑友好度 ↓姫 因 友好度・威信

武 政治・外交特技

取込

独立勢力に傘下に入るよう働きかける。成功すると、独立勢力の城主が配下武将となり、その勢力の持つ城・物資・武将を手に入れられる。

↑城・武将・物資 因 威信 武 政治・外交特技

勧告

他家に降伏を勧告する。成功すると、他家大名が配下武将となり、その大名家が持つ城・物資・武将を手に入れられる。配下になった大名は宿老の身分となる。他の武将の勳功は半分に減らされる。失敗すると、友好度が下がる。

↑城・武将・物資・名声 因 威信

武 政治・外交特技



成功にはかなりの勢力差が必要。

[↓外交続く]

[外交統計]

貢物

他家に家宝を贈り、友好度を上げる。

▲**友好度** □**家宝** ■**威信・友好度****手切**

実行可：同盟家

同盟家と手切れをして、同盟を解消する。実行すると配下武将の忠誠度・大名の名声が下がる。

▲**友好度・名声****朝廷**

京都御所に使者を送り、朝廷と外交する。

成否は、朝廷友好度・大名の官位・武将の政治・官位による。二条城／室町御所を支配していると、成功率が高まる(→P.27)。

官位

官位授与を朝廷に働きかける。成功すると、官位が授けられる。

▲**官位・威信** □**朝廷友好度**■**朝廷友好度** ■**武政・官位・外交特技****勅許**

近隣諸国平定の勅許が得られるよう朝廷に働きかける。成功すると、勅許が得られ、一時的に威信が上がる。

■**威信** □**朝廷友好度**■**朝廷友好度・官位** ■**武政・官位・外交特技****討伐**

他家の討伐令を出すよう朝廷に働きかける。成功すると、指定した他家の討伐令が発せられる。討伐対象となった大名は、一時的に威信が4分の3になり、朝廷友好度が100下がる。

■**朝廷友好度**■**朝廷友好度・官位**■**武政・知謀・官位・外交特技****献上**

朝廷に金銭を献上し、朝廷友好度を上げる。

■**朝廷友好度** □**金銭**■**朝廷友好度・官位** ■**武政・官位・外交特技****譲言**

朝廷に使者を送り、他家を譲言する。成功すると、譲言された大名家の朝廷友好度が下がる。

□**朝廷友好度** ■**朝廷友好度・官位**■**武政・知謀・官位・外交特技****援軍**

実行可：同盟家／攻城戦

攻城戦の際に同盟家に援軍を要請する。

▲**友好度** ■**友好度**■**武政・外交特技****朝敵**

他家を朝敵にするよう朝廷に働きかける。成功すると、指定した他家が朝敵となる。朝敵となった大名は、威信が半分になり、朝廷友好度が0になる。

■**朝廷友好度** ■**朝廷友好度・官位**■**武政・知謀・官位・外交特技****赦免**

実行可：朝敵になっているとき

自家に対する朝敵の詔を撤回するよう朝廷に働きかける。成功すると、自家に対する朝敵の詔が撤回される。

■**威信** □**朝廷友好度**■**朝廷友好度・官位** ■**武政・官位・外交特技****推挙**

実行可：自家より低い官位についている同盟家が存在するとき

他家の威信を上げる。成功すると、推挙した大名家との友好度が上がる。

▲**友好度** □**朝廷友好度**■**朝廷友好度・友好度・官位** ■**武政・官位・外交特技****獻上**

朝廷に金銭を献上し、朝廷友好度を上げる。

■**朝廷友好度** □**金銭**■**朝廷友好度・官位** ■**武政・官位・外交特技****譲言**

朝廷に使者を送り、他家を譲言する。成功すると、譲言された大名家の朝廷友好度が下がる。

□**朝廷友好度** ■**朝廷友好度・官位**■**武政・知謀・官位・外交特技****移動****派遣**

自家の城に武将を派遣する

召集

自家の他の城から武将を呼び寄せる。

城**登用**

実行可：浪人が城下を訪れているとき

自家の城にいる浪人を登用し、配下武将にする(→P.29)。

■**武将** ■**威信** ■**武政・登用特技****大名****隠居**

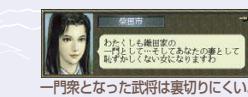
実行可：配下武将がいるとき

一門衆の武将に家督を譲り隠居する。一門衆がない場合は配下武将から家督を譲る武将を選ぶ。家督を譲られた武将が新たな大名となり、隠居した大名はゲームに登場しなくなる。

縁組

実行可：姫がいるとき

配下武将に姫を嫁がせる。嫁がせると、武将は一門衆となり忠誠度が上がる。

■**一門衆・忠誠度****売買**

実行可：商人が城下を訪れているとき

商人と物資(兵糧・鉄砲・軍馬・家宝)の売買を行う(→P.29)。

▲**兵糧・鉄砲・軍馬・家宝・金錢****委任**

実行可：本城

大名がない本城を委任する。委任内容を(委任しない／積極攻勢／消極攻勢／内政／支援)から選ぶ(→P.30)。

養子

実行可：元服前の武将がいるとき

元服前の武将を養子にする。養子にすると、武将は一門衆となる。

■**一門衆****賞罰**

配下武将に褒美(官位・家宝)を与えると、没収したりする。褒美を与えると配下武将の忠誠度が上がり、没収すると忠誠度が下がる。官位は没収できない。

▲**家宝数・忠誠度** □**官位数****追放**

配下武将を自家から追放する。追放された武将は浪人となる。

■**武将****メニュー・コマンド****■ファイル**

ゲームのセーブ・ロード・セーブ/ロード/環境設定/初期設定へ戻る/機能(自分だけ抜ける/全員抜ける)/終了

■表示各種の表示を行う
本拠/支配範囲/国境/中地図/小地図/未行動武将**■コマンド**

軍団/開発/建設/調略/外交/朝廷/移動/城/大名

■静観

ターンを終了させる

■情報

大名情報/国情報/城情報/武将情報/姫情報/ユニット情報/家宝情報/官位情報/幕府役職情報

■ヘルプトピックの検索/バージョン情報
信長の野望・烈風伝のヘルプを表示する

合戦コマンド

合戦画面で部隊を選ぶと、表示される。合戦規模によって実行できるコマンドは異なる。

1ターンでは1部隊につき1つ、コマンドを実行できる。

大規模野戦の際には、指揮範囲内の部隊のみコマンドを実行できる。

移動

部隊を移動させる。移動できる範囲は、部隊ごとの移動力による(陣形移動のときは、陣形移動力による)。部隊がいるマスには移動できない。攻城戦では、攻撃側は城門の耐久力を0にして城門を破壊するか、城壁

を乗り越えると、城内に移動できる(守備側は自由に城門を通過できる)。また本丸に移動すると、城を占領できる。

移動攻撃

移動終了後、引き続き攻撃可能範囲の敵を攻撃できる。

攻撃

敵部隊を攻撃する。兵科適性・兵数・士気・兵科攻撃力が高いほど、攻撃力が上がる。部隊によって選べる攻撃方法が異なる。

兵士数・士気 兵科適性・戦闘・采配

通常

敵部隊を通常攻撃する。



突撃

実行可：騎馬隊・騎馬鉄砲隊

敵部隊に突撃を繰り返す。軍団士気・兵科適性が高いほど、突撃する回数は多くなる。騎突特技があると、敵部隊に与える損害が大きくなる。長槍隊・柵の中にいる部隊には突撃できない。 攻撃範囲

弓

実行可：弓・関船・安宅船

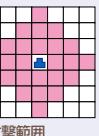
弓で攻撃する。より高いマスにいると、攻撃可能範囲が広くなる。熾烈特技があると、晴・曇のときに火矢で攻撃できる。攻城戦では城壁の内側にいる部隊を攻撃できない(城内より高いマスにいる場合を除く)。

* 実行部隊 攻撃可能範囲

鉄砲

実行可：鉄砲隊・騎馬鉄砲隊・鉄甲船 / 晴・曇のとき

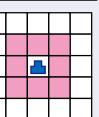
敵部隊を鉄砲で射撃する。より高いマスにいると、攻撃可能範囲が広くなる。攻城戦では城壁の内側にいる部隊を攻撃できない(城内より高いマスにいる場合を除く)。



一斉

実行可：足軽隊・長槍隊・騎馬隊・騎馬鉄砲隊・関船・安宅船・鉄甲船

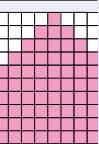
敵部隊を、その部隊を攻撃できるすべての自部隊で攻撃する。コマンド実行済の部隊および混乱・挑発状態の部隊は攻撃に参加できない。



大砲

実行可：大砲所持部隊(騎馬隊・騎馬鉄砲隊を除く) / 攻城戦・海戦のみ / 晴・曇のとき

敵部隊を大砲で砲撃する。攻撃範囲は広いが、外れる場合もある。所有している大砲が壊れると、実行できなくなる。ただし、鉄甲船の大砲は壊れない。



陣攻

実行可：総大将・副将 / 中規模野戦・大規模野戦

敵部隊を陣形内にいるすべての部隊で攻撃する。実行部隊の前方または斜め前にいて、陣形と隣接している部隊に対してのみ攻撃できる。コマンド実行済の部隊および混乱・挑発状態の部隊は攻撃に参加できない。敵部隊が陣形を形成している場合、陣形の相性によって効果が異なる。

門壊

実行可：攻城戦

敵城の城門の耐久力を下げる。耐久力を0にすると、攻撃側は城門を通過できる。

耐久力 戰闘・建設特技

計略

実行可：中規模野戦・大規模野戦・攻城戦

敵部隊に計略をかける。中規模野戦・大規模野戦・攻城戦の際に実行できる。軍師のみ実行できる計略がある。成否は、実行する武将の知謀・軍団士気等による。

◆混乱・挑発・偽伝令の実行範囲



* 実行部隊 計略可能範囲

混乱

敵部隊を混乱させる。混乱すると、正常に戻るまでコマンドを実行できない。

挑発

敵部隊を挑発する。挑発されると、勝手に周囲の敵部隊を攻撃し、正常に戻るまでコマンドを実行できない。

早馬

実行可：総大将・副将

早馬でさまざまな命令を下す。総大将・副将のみ実行できる。早馬の実行可能回数は総大将・副将の采配による。

陣替

実行可：総大将・副将 / 中規模野戦・大規模野戦

陣形を変更する。

一喝

実行可：総大将・副将 / 中規模野戦・大規模野戦・攻城戦

部隊を混乱状態・挑発状態から正常に戻す。失敗することもある。

勧告

実行可：総大将 / 攻城戦

攻城戦で、守城側の敵に開城を勧める。成功すると、敵は城を明け渡し勝利となる。守備側の武将は退却する。

放火

実行可：晴・曇のとき

隣接マスに放火する。火のあるマスに部隊や門があると、鎮火するまで毎ターン兵士数または耐久力が下がる。

耐久力 戰闘・建設特技

士氣

実行可：軍師

敵軍団の士気を下げる。 敵の軍団士気

偽伝令

実行可：軍師 / 中規模野戦・大規模野戦

偽の伝令で、敵の陣形内にいる複数の部隊を混乱させる。

同士討

実行可：軍師 / 大規模野戦 / 混乱状態・挑発状態の敵部隊が他の部隊と隣接

混乱・挑発状態の敵部隊に同士討ちをさせる。

反間

実行可：軍師 / 大規模野戦

総大将と軍師の仲を裂き、軍師を一般部隊に降格させる。合戦中、一度だけ実行できる。

妨害

実行可：軍師 / 大規模野戦

敵総大将・副将の早馬を妨害し、《早馬》実行回数を減らす。

鼓舞

実行可：総大将 / 中規模野戦・大規模野戦・攻城戦

兵士を鼓舞して軍団士気を上げる。 軍団士気

出陣

実行可：総大将 / 預備部隊がいる

軍団の予備部隊を1部隊出陣させる。予備の部隊がない場合、戦場に配置できる部隊数を超える場合は実行できない。

部隊

内応

実行可：総大将 / 中規模野戦・大規模野戦・攻城戦 / 内応の約束がある場合のみ

敵の武将を寝返らせる。寝返ると、味方部隊となる。敵の総大将には実行不可。

部隊

降説

実行可：総大将 / 攻城戦 / 守城側の軍団士気が30以下

攻城戦で守城側の部隊に味方になるよう説得する。

部隊

工作

海戦では実行不可。

柵

実行可：足軽隊・長槍隊・弓隊／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦／草原・地肌・林

部隊のいるマスに柵を作成し、耐久力を上げる。
2回実行すると、完成する。

↑ 耐久力 武 建設特技

土手

実行可：足軽隊・長槍隊・弓隊／中規模野戦・大規模野戦・攻城戦／草原・地肌

部隊のいるマスに土手を作成し、高さを1つ上げる。
2回実行すると、完成する。

↑ 高さ 武 建設特技

破壊

隣接する柵・土手の耐久力を下げる。耐久力が0になると、破壊される。

↓ 耐久力 武 攻撃・建設特技

壁越

実行可：足軽隊・長槍隊・弓隊

隣接する城壁を乗り越えて城内へ侵入する。失敗することがある。失敗すると、兵士数が減ることがある。

武 忍者・足軽適性

武装

足軽の武装を変更する。

足軽

実行可：長槍隊・弓隊

足軽隊に武装を変更する。

長槍

実行可：足軽隊・弓隊

長槍隊に武装を変更する。

弓

実行可：足軽隊・長槍隊

弓隊に武装を変更する。

方針

実行可：大規模野戦・攻城戦

指揮範囲外の部隊の行動方針を決める。
総大将が実行したときは、総大将以外の部隊の方針を一括して変更する。

守備

その場から動かず、可能なら間接攻撃のみ行う。

参陣

実行可：総大将以外

陣形に加わる。

退却

実行可：総大将以外

戦場から退却する

退却

実行可：マップ外周マスにいるときのみ

戦場から部隊を退却させる。

【合戦コマンド・データ一覧】

メニュー

ファイル 終了と環境設定を行う	終了／環境設定	静観 ターンを終了させる	
表示 戦闘を委任する	委任／解除	表示 マップ表示を切り替える 小マップ マップ左回転／マップ右回転	
情報 各情報を表示する	部隊情報／軍団情報／部隊一覧	ヘルプ 信長の野望・烈風伝 のヘルプを表示する	トピックの検索／バージョン情報

ショートプレイモード

ショートプレイモードとは

ショートプレイモードとは、ゲームの大目標である「天下統一」のほかに、「地方統一」や「○○家打倒」のような小目標が設定されるゲームモードです。小目標を達成すると、シナリオクリアになります。クリア後は、引き続き新たなショートシナリオを選んでゲームを続けられます。

ショートプレイモードは、1人でのみプレイできます。

通常プレイモードとショートプレイモードの違い

通常プレイモード

```

通常プレイモードの選択
↓
シナリオの選択
↓
プレイ大名の選択
↓
ゲームスタート
↓
勝利条件の達成

```

ショートプレイモード

```

ショートプレイモードの選択
↓
シナリオの選択
↓
プレイ大名の選択
↓
ゲームスタート
↓
ショートシナリオの選択 ← 繰り返す
↓
ショートシナリオクリア
↓
勝利条件の達成

```

ショートプレイモード

8

ショートプレイモードの始め方

① ショートプレイモードを選ぶ

初期設定で、[ショートプレイモード] を選びます。

② シナリオを選ぶ

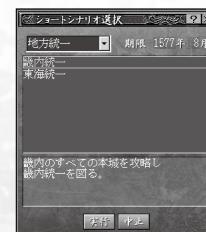
プレイするシナリオを選びます。

③ プレイ大名を選ぶ

プレイする大名家を選びます。選べる大名家は1つだけです。
必要に応じて環境設定を行い、[ゲーム開始] をクリックします。

④ ショートシナリオを選ぶ

ショートシナリオ選択ウィンドウが表示されます。
ショートシナリオのジャンルと、具体的な目標を選んで [実行] をクリックすると、ゲームが始まります。
ゲームスタート時の状況によって、選べないシナリオがあります。
ショートシナリオのジャンルには、以下の6つがあります。



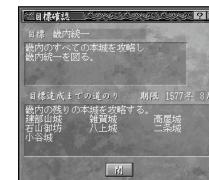
項目	内容
地方統一	関東や九州など、特定の地域の統一をめざす。
大名家打倒	特定の大名家の滅亡や堅城の攻略をめざす。
幕府朝廷関連	上洛や将軍家に敵対する大名家を滅亡させることなどをめざす。
人事関連	優秀な人材収集をめざす。
開発関連	土地の開発や軍備の増強などをめざす。
その他	威信の上昇や国内統一、本願寺家討伐などをめざす。[全国統一] を選ぶと、通常プレイモードになる（新しく始めるときは選べない）。

ショートプレイモード

9

目標の確認

メニューバーのコマンドの【目標】を選ぶと、現在進行中のショートシナリオの目標が表示されます。



ショートシナリオクリア後の進め方

① ショートシナリオをクリアする

ショートシナリオの勝利条件を達成すると、シナリオクリアとなり、ショートシナリオエンディングが表示されます。

② 年表が表示される

エンディングが終了すると、年表（P.19）が表示されます。

③ 次のショートシナリオを選ぶ

年表を閉じると、ショートシナリオ選択ウィンドウが表示されます。次にプレイするショートシナリオを選びます。それまでのプレイの状況によって、選べないシナリオがあります。

[その他] の【全国統一】を選ぶと、通常プレイモードになります。

時間切れの場合

ショートシナリオには制限時間があります。制限時間内に目標を達成できなかった場合は、ショートシナリオエンディングは見られません。

ただし、制限時間経過後でも目標を達成すると、次にプレイするショートシナリオを選べます。

新武将・新家宝登録

新たに武将や家宝を作成して、ゲームに登場させることができます。

新武将・新家宝登録の手順

① 新武将・新家宝登録を選ぶ

初期設定で、【新武将・新家宝登録】を選びます。

② 新規を選ぶ

登録一覧ウィンドウが表示されます。新武将を登録するときは を、新家宝を登録するときは をクリックします。【新規】をクリックします。

※それぞれ武将 50 人・家宝 50 個まで登録できます。



③ 情報を入力する

新武将登録ウィンドウ（P.12）または新家宝登録ウィンドウ（P.14）が表示されます。各種データを入力します。入力が終わったら、登録一覧ウィンドウに戻り【実行】をクリックして保存します。

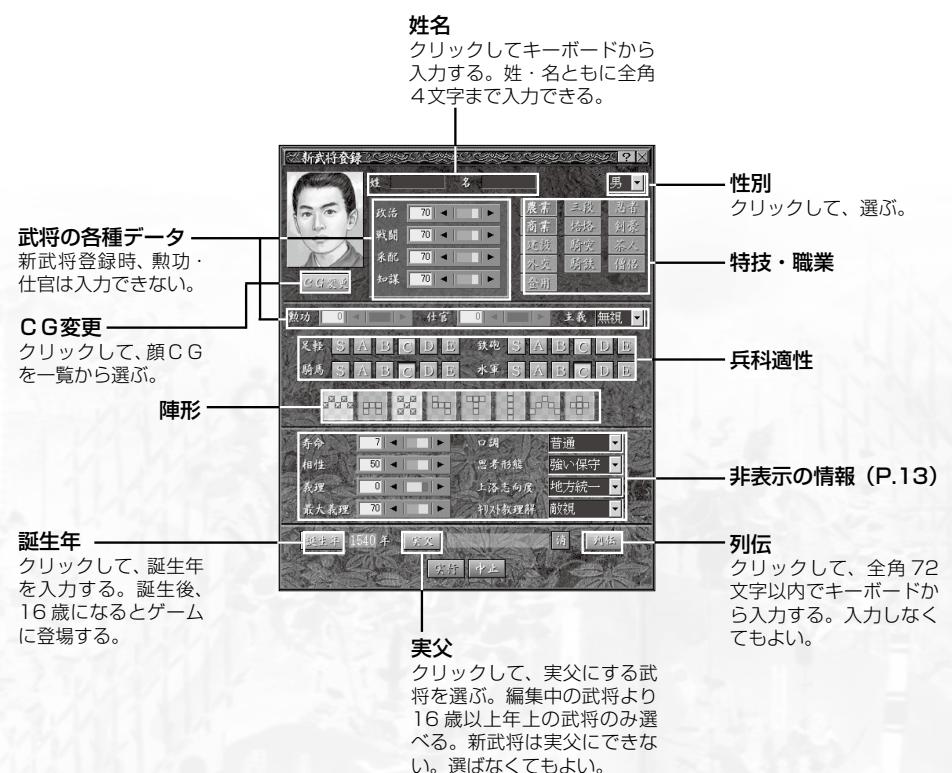
新武将・新家宝の登場のさせ方

新武将または新家宝を登録していると、通常プレイ・ショートプレイ・新大名プレイのいずれでも、ゲームを始めるときに新武将・新家宝を登場させるかどうかが確認されます。【可】を選ぶと、新武将・新家宝が登場します。

ただし、新大名プレイモード時、仮想スタート（P.16）で新武将をすべて配置するか、謀叛スタート（P.17）・後継スタート（P.18）で新武将をすべて配下につけようと、新武将を登場させるかどうかは確認されません。

新武将登録の操作

※特技・職業・兵科適性・陣形は、クリックするたびに選択／非選択を切り替える（白字＝選択）。



● 非表示の情報

武将情報には表示されない隠された情報です。

項目	内容
寿命	数値が高いほど、長生きしやすい。
相性	数値が近いほど、武将同士の仲がよくなる（下記参照）。
義理	数値が高いほど、裏切りにくくなる。最大義理以上にはできない。
最大義理	数値が高いほど、家宝で忠誠度が上がりやすくなる。
口調	口調によって武将の台詞が変化する。
思考形態	武将の性格のひとつ。革新的か保守的かを表す。
上洛志向度	武将の性格のひとつ。上洛をめざすか、地盤固めにこだわるかを表す。
キリスト教理解	武将の性格のひとつ。キリスト教への理解度を表す。

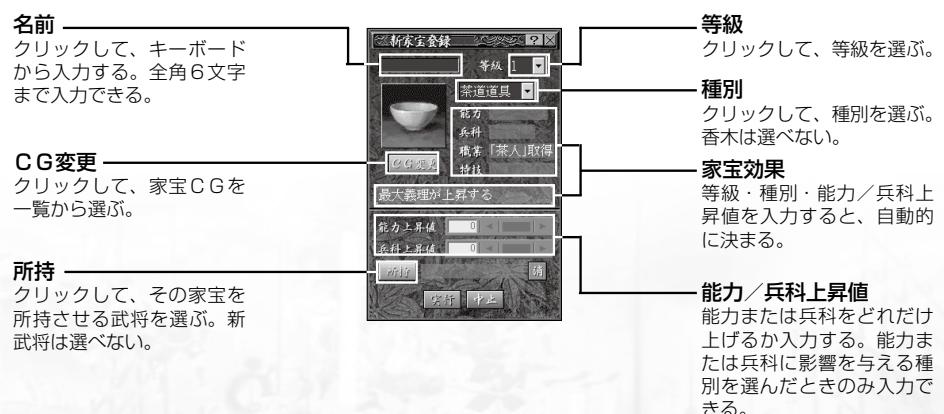
● 相性について

相性を表す数値0～99は環状に連なり、99の次は0になります。

つまり、相性値が0の武将は同じく0の武将と最も仲がよく、1・99の武将と次に仲がよくなります。逆に50の武将とは最も仲が悪くなります。

相性は武将の忠誠度や登用の可否、コマンドの効率などに影響します。

新家宝登録の操作



新武将・新家宝登録

14

新大名プレイモード

任意の武将を大名にしてゲームをスタートできます。登録した新武将を大名にすることもできます。

新大名プレイモードの始め方

- ① 新大名プレイモードを選ぶ
初期設定で、[新大名プレイモード] を選びます。
- ② シナリオを選ぶ
プレイするシナリオを選びます。
- ③ プレイ方法を選ぶ
ゲームをスタートさせる方法を以下の3種類から選びます。選んだ方法によって、以後の手順が異なります。

項目	内容
仮想スタート (P.16)	選んだシナリオの武将配置・城の統治大名・新武将の配置を自由に編集してゲームをスタートする。
謀叛スタート (P.17)	選んだ武将にゲームスタート時に謀叛を起こさせ、大名とする。
後継スタート (P.18)	選んだ武将を後継者にし、仕える大名をゲームスタート時に隠居させ、大名とする。

新大名プレイモード

15

仮想スタート

① 仮想スタートを選ぶ

新大名プレイモードで、[仮想スタート] を選びます。

② 仮想シナリオを作成する

仮想シナリオ作成画面が表示されます。武将の配置や城の統治大名などを編集します。登録した新武将 (P.11) を登場させることもできます。

[実行] をクリックすると、設定に従ってゲームが始まります。

新大名プレイモード



16

謀叛スタート

① 谋叛スタートを選ぶ

新大名プレイモードで、[謀叛スタート] を選びます。

② 谋叛を起こす（担当する）武将を選ぶ

新武将を登録していると、新武将でプレイするかどうか確認されます。[可] を選ぶと、登録した新武将が一覧表示されます。プレイする新武将を選びます。新武将を登録していないとき、または上の確認で [否] を選ぶと、そのシナリオに登場する全武将が一覧表示されます。プレイする武将を選びます。ただし、すでに大名の武将は選べません。

③ 大名家を選ぶ

大名家選択画面が表示されます。謀叛を起こさせる大名家の城を選びます。選べる大名家は1つだけです。

※②で実在武将を選んだ場合でも、任意の大名家を選べます。

大名家を選んだら、[ゲーム開始] をクリックします。

④ 谋叛参加武将を選ぶ

③で選んだ城の武将が一覧表示されます。謀叛に参加させる武将を選びます。ただし、大名は選べません。

武将を選んだら、[実行] をクリックします。

⑤ 新武将を配下につけるか選ぶ

新武将を登録していると、配下につけるかどうか確認されます。[可] を選ぶと、新武将が一覧表示されます。配下にする新武将を選びます。

選び終わると、ゲームが始まります。

※選んだ大名家が複数の本城を持っていた場合、大名および④で選ばなかった武将は別の本城へ移動します。ほかに本城がない場合は、浪人になります。

新大名プレイモード

17

後継スタート

① 後継スタートを選ぶ

新大名プレイモードで、[後継スタート] を選びます。

② 後継者にする（担当する）武将を選ぶ

新武将でプレイするかどうか確認されます。

[可] を選ぶと、登録した新武将が一覧表示されます。プレイする新武将を選びます。
 [否] を選ぶと、そのシナリオに登場する全武将が一覧表示されます。プレイする武将を選びます。ただし、すでに大名の武将は選べません。

③ 大名家を選ぶ

大名家選択画面が表示されます。②で選んだ武将を後継者にする大名家を選びます。
 選べる大名家は1つだけです。

※②で実在武将を選んだ場合でも、任意の大名家を選べます。

大名家を選んだら、[ゲーム開始] をクリックします。

④ 新武将を配下につけるか選ぶ

新武将を登録していると、配下につけるかどうか確認されます。[可] を選ぶと、新武将が一覧表示されます。配下にする新武将を選びます。

新大名プレイモード

18

年表作成

プレイ内容に合わせた年表を作成できます。

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。
 年表の記録は、プレイ中のデータをセーブするときに同時にセーブされます。

年表には、史実での出来事が併記されます。史実と見比べながら、オリジナルの戦国史を作成できます。

年表を見るには、メニューバーの [歴史年表] を選びます。

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
歴史イベント	歴史イベントの発生記録。
人事	大名の誕生・死亡・大名の子供の誕生・登場・死亡・縁組・養子、配下武将の死亡・出奔、大名家の滅亡、自国に関連する謀叛・威圧による寝返り、新大名・新独立勢力の誕生の記録。
合戦	自勢力の参加する大規模野戦・中規模以上の海戦・攻城戦の記録。配下武将が戦死したり、捕虜になって斬首された場合は、そのことも記録される。
外交	同盟・婚姻・勧告・取込の記録。
調略	暗殺・内応・謀叛の記録。
朝廷	討伐・朝廷・官位叙任の記録。
その他	築城、足利將軍家滅亡の記録。

※『信長の野望 烈風伝』(本体) のデータをロードした場合、本体でプレイした期間は記録されていません。
 ※年表に記録される項目数は、最大 500 です。500 を超えると、古い記録から削除されます（一部、削除されない記録もあります）。

年表作成

19