



歴史シミュレーションゲーム

# 蒼き狼と白き牝鹿<sup>®</sup>

## 元朝秘史<sup>®</sup>

### 操作ガイド



赤金の軀を持つ  
蒙古の精鋭たちよ  
真の力を発揮せよ

ジャムカ

お喜びください  
我が方の勝利ですぞ

リン・タイン

トオリル・ハーン 13

10

11

9

# 『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』とは



『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は、13世紀のユーラシア大陸を舞台に、世界帝国の建設を目指すシミュレーションゲームです。わずか40年あまりで巨大な帝国を作り上げた活躍したチンギス・ハーンの人生をもとに、「他国よりも能率よく国力を充実させ、他国を打ち負かしていく過程の面白さ」を描いています。壮大な舞台にふさわしい地域性や多彩なイベントをお楽しみください。



上天より命ありて生まれたる蒼き狼ありき...  
その妻なる白き牝鹿ありき...大いなる湖を  
渡りて来ぬ...蒙古の地に伝わる古い伝説。



1992年に発売されたシリーズ第3作。

内政を住民配分でコントロールするシステムはそのままに、グラフィックやコマンド内容が大きくパワーアップした。兵の種類が増え、モンゴルでは蒙古騎兵を、日本では武士を雇えるなど、新たに追加された地域の特色も加わって、グラフィックと合わせて楽しめる。

また、同じく導入された「気候」は、地域の属する気候によって食料の得られやすさが変わるようになっている。

コマンド実行には行動力を必要とし、プレイヤーのパラメータによって、コマンドごとに必要な実行力が変わるようになった。有能なテムジンといえども、他の君主よりも行動力を必要とするコマンドもあれば、年齢を重ねると行動力自体が減ってきたりする。オールドを含め、人事面はシビアなシステムである。

シナリオ面では、少し時代が進んだ1271年スタートの「元朝の成立」シナリオが加わり、フビライ・ハーン(元)、北条時宗(鎌倉幕府)などでもプレイできる。幅広くこの時代を楽しめるゲームとなっている。



オールドで身内を増やすことが繁栄につながる



兵も地域色が豊かになった



フビライ・ハーンも登場

## 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/628160\\_eula\\_1](http://store.steampowered.com/eula/628160_eula_1) )。

### ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。

「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。

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

### WEBサポート

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

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

### ご注意

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

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



アンケートにご協力ください

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

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

## ゲームを起動する



ゲームを起動します。

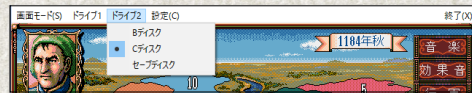
read.meファイルを起動します。  
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。

シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

## メニューの操作

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



全画面表示時は画面上部にカーソルをあわせるとメニューが表示されます

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

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

## テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

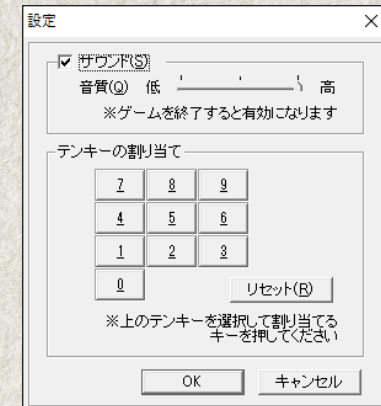
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりになるキーを設定します。

設定は以下のように行います。

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

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

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



## BGM・効果音の再生をやめるには

BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

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

※ゲームを再起動すると設定が有効になります。

## ゲームの始め方

ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。オープニング中にクリックするか、なにかキーを押すと、「第2ドライブにCディスクを入れて、何かキーを押して下さい」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「Cディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。

- ①「マウスを使う時はクリックしてください キーボードを使う時はキーを押して下さい」と表示されます。クリックするかキーを押すと、メニューが表示されます。



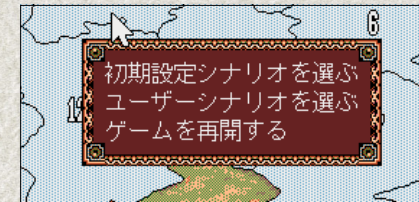
- ②初期メニューが表示されます。



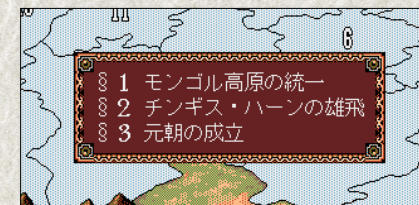
初期設定シナリオを選ぶ	3つのシナリオから選びます。
ユーザーシナリオを選ぶ	条件を満たした状態がセーブデータにあると選べるようになります。
ゲームを再開する	セーブデータがあるとき、続きからプレイします。

### ◎新しく始める

- ①初期メニューで「初期設定シナリオを選ぶ」を選びます。



- ②シナリオを選びます。



- ③プレイ人数を選びます。プレイヤーの数だけ担当する勢力を選びます。「デモプレイ」を選ぶとコンピュータ同士の対戦を見られます。

- ④他国の戦争を見るかどうか、戦闘を見るかどうか、コンピュータのタイプ(理知的、好戦的)を選びます。

- ⑤内容を確認されます。「YES」を選ぶとゲームスタートです。「NO」を選ぶと途中から決めなおせます。

### ◎続きから始める

- ①初期メニューで「ゲームを再開する」を選びます。

- ②「第2ドライブにセーブディスクを入れて、左クリックしてください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「セーブディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。

- ③ロードするデータを選びます。「第2ドライブにCディスクを入れて、左クリックしてください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「Cディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。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「機能」-「セーブ」を選びます。



②「第2ドライブにセーブディスクを入れて、左クリックしてください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「セーブディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。

③「何番にセーブいたしますか」と表示されます。セーブする箇所を選ぶか番号を入力します。



④「第2ドライブにCディスクを入れ左クリックしてください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「Cディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。

### ◎プレイを終了する

①「機能」-「中断」を選びます。

②「このゲームを終了します よろしいですか」と表示されます。「YES」を選びます。



複数の勢力でプレイしている場合は

「機能」-「中断」でメッセージが表示された後に「YES」を選ぶと、以降はその勢力はコンピュータが担当してプレイが続きます。全勢力が「機能」-「中断」を選ぶと、まる③に進みます。



③「もう一度、初めからゲームをしますか」と表示されます。「YES」を選ぶと初期メニューに戻ります。「NO」を選ぶと、「このゲームを見守りますか」と表示されます。「NO」を選ぶとゲームが終了します。

※「このゲームを見守りますか」と表示されているときに「YES」を選ぶとデモプレイで続きを見られます。

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

続きをプレイする場合は、「機能」-「セーブ」してから終了してください。

## ゲームを始める前に

### ●ゲームの操作

マウスまたはキーボードで操作します。  
どちらを使用するかは、ゲーム起動時に選びま  
す。ゲーム中には切り替えられません。

#### 【マウスでの操作】

##### ◆基本操作

決定……左クリック  
キャンセル……右クリック

#### 【キーボードでの操作】

##### ◆基本操作

決定…… [Enter]  
キャンセル…… [0]  
コマンド・項目の選択…… [8] [2] でカー  
ソルを動かして [Enter]

##### ◆数値入力

数値入力……テンキー  
削除…… [Delete] または [Back Space]  
決定…… [Enter]  
キャンセル……数値が入力されていない状態  
で [Enter]

##### ◆戦争時の操作

コマンド・部隊の選択…… [8] [2] でカー  
ソルを動かして [Enter]  
部隊兵士数の表示  
……コマンド表示中に [0] (戦闘画面のみ)  
位置の指定……テンキーでマップ上のカーソ  
ルを動かして [Enter]



#### ディスクの入れ替えについて

ゲームの起動、セーブ時などに、ディスクを入れ替えるように指示されます。その際は、メニ  
ューバーから指定されたドライブ・ディスクを選んでください。  
ディスクの入れ替えを指示されたとき以外は、「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。  
くわしくは、スタートアップマニュアルを参照してください。

ゲームを始める前に

## ●ゲームの初期設定

新しくゲームを始めるときは、プレイ条件を設定します。

ゲームの起動方法については、スタートアップマニュアルを参照してください。

- ①メニューから「初期設定シナリオを選ぶ」を選びます。
- ②プレイするシナリオを選びます。
- ③プレイする人数を選びます。最大4人まで同時にプレイできます。
- ④担当する勢力を選びます。
- ⑤他国の戦争を見るかどうか決めます。「YES」を選ぶと、他国同士の戦争も行軍画面で観戦します。プレイ中に、機能コマンドの「行軍」で設定を変更できます。
- ⑥戦闘を見るかどうか決めます。「YES」を選ぶと、自国の国王が参加しない戦闘も戦闘画面で観戦します。プレイ中に、機能コマンドの「戦闘」で設定を変更できます。
- ⑦コンピュータが担当する敵勢力の戦略を選びます。プレイ中に、機能コマンドの「敵戦略」で設定を変更できます。
- ⑧設定を確認されます。「YES」を選ぶと、ゲームが始まります。

4

## ●ユーザーシナリオ

シナリオ1で1214年冬までに目標（モンゴル高原の統一）を達成すると、その時点のデータをもとに、ユーラシア大陸を舞台にした独自のシナリオを作成できます。これをユーザーシナリオといいます。

シナリオの開始年代は目標を達成した翌年になり、シナリオ1でプレイしていた勢力のほか、鎌倉幕府（源頼朝）、アイユーブ朝（サラディン）などから担当勢力を選べます。シナリオは5つまでセーブできます。

### 【ユーザーシナリオを登録する】

- ①シナリオ1でプレイし、1214年冬までにモンゴル高原を統一します。
- ②「これより舞台は世界へと移行します これに備え、人事異動を行いますか」と表示されます。「YES」を選ぶと、配下の領主・政治顧問・将軍の中から、ユーザーシナリオ用の政治顧問を1名、将軍を8名まで選べます。「NO」を選ぶと、本国にいる政治顧問と将軍以外の人物は切り捨てられます。
- ③人事を決定すると、「ユーザーシナリオを登録しますか」と表示されます。「YES」を選びます。※「NO」を選ぶと、シナリオを登録せずに、舞台を世界に移してプレイが継続されます。
- ④メニューバーの「ドライブ2」から「セーブディスク」を選び、クリックします（[Enter]を押します）。シナリオデータの一覧が表示されます。
- ⑤一覧からセーブする箇所を選びます。

ゲームを始める前に

## ●プレイ環境の設定

プレイ環境の設定を行うには、コマンド《機能》を選びます。

音楽：BGMのON/OFFを切り替えます。

効果音：効果音のON/OFFを切り替えます。

行軍：他国同士の戦争を行軍画面で観戦するかどうかを切り替えます。

戦闘：自国の国王が参加しない戦闘を戦闘画面で観戦するかどうかを切り替えます。

敵戦略：コンピュータの担当する勢力の戦略を「好戦的」にするか、「理知的」にするかを切り替えます。

オルド：戦略コマンド《人事》の〈オルド〉実行時に、グラフィックを表示するかしないかを切り替えます。

ウェイト：メッセージの表示時間を調整します。

セーブ：ゲームをセーブします。くわしくは、スタートアップマニュアルを参照してください。

中断：ゲームを終了します。多人数でプレイしている場合は、〈中断〉を選んだプレイヤーのみがゲームを抜け、その勢力をコンピュータが引き継いでプレイを続行します。「なりゆきを見守る」と、すべての勢力をコンピュータが担当してゲームを続行します。

5



# 元朝秘史の世界

元朝秘史の世界

## ●ゲームの目標と進行

プレイヤーの目標は、「ユーラシア全土の諸勢力を統合し、ユーラシアを統一すること」です。(ただし、シナリオ1のみをプレイする場合には、「モンゴル高原を統一すること」が目標となります。)

①初期設定シナリオには、モンゴル高原を舞台にしたシナリオ1と、ユーラシア大陸を舞台にしたシナリオ2～3があります。

シナリオ1ではモンゴル高原の統一が目標となり、シナリオ2以降より前の年代に設定されています。プレイヤーはまずシナリオを選択し、好きな国王(シナリオ1では族長)を選んで、ゲームを開始します。

②戦略画面が表示されます。ゲーム開始時、各国王(族長)が所有している国(勢力)を勢力基盤として、ゲームを進めていきましょう。

③国王(族長)が直接的な命令を下すのは、自分のいる国(本国といいます)に対してのみです。自分のいない勢力内の国(属国といいます)に対しては、内政方針を決定したり、命令の指示を行うなどの間接的な命令を下します。また、本国に政治顧問を置くと、自国に対しても、間接的な命令で統治を行えます。

④勢力の拡張のために、本国や属国で次のような戦略行動をとります。

- ・内政の充実
- ・軍備の充実
- ・他勢力との外交
- ・人材の発掘、血縁の強化、後継者の育成
- ・交易商人との取引

⑤準備が整ったら、他勢力へ遠征を行います。画面はまず行軍画面に切り替わり、ここで各軍団に指示を与えるなどします。両軍が接触すると画面は戦闘画面に切り替わり、部隊同士の戦闘が展開されます。敵軍を全滅させるなどして戦争に勝利すると、画面は戦略画面に戻ります。

⑥こうして統治・遠征を繰り返し、ユーラシア全土を統一します。シナリオ1を選んだ場合は、モンゴル統一後、ひきつづきユーラシア大陸を舞台に、大陸統一を目指します(このときモンゴル統一時のゲーム内容をユーザーシナリオとしてセーブすることができます(P.4))。ただし1214年冬を過ぎてもモンゴル高原を統一できなかった場合は、舞台をユーラシア大陸に移してのプレイはありません。

## ●登場する人物

### 【国王(族長)】

プレイヤーが選択できます。勢力(複数の国)を統治しており、勢力内のすべての人物を配下に持っています。本国に対して戦略を行い、本国にいる政治顧問や、属国の領主に内政方針や命令を下します。戦略は本国の政治顧問に代行させることもできます。戦争の際には、第1軍団司令官(総司令官)として参戦できます。

### 【領主】

将軍の中から国王に選ばれ、属国に派遣されて属国を統治します。その国にいる政治顧問を配下に持っています。自分のいる属国に対して、国王から示された内政方針や国王が下した命令、あるいは自分の考えにしたがって戦略を行います。政治顧問がいれば戦略を代行させることもあります。また、領主は離反して国王から独立することがあります。戦争の際には第1軍団司令官(総司令官)として参戦できます。

### 【政治顧問】

国王により将軍の中から選ばれて任命されます。国王や領主と異なり、どの国にもいなければいけないものではありません。国王や領主の配下として、自分が配置された国の戦略を国王・領主に代わって行います。本国に配置された政治顧問は国王への助言なども行います。政治顧問は、国王から示された内政方針や国王が下した命令、あるいは自分の考えにしたがって戦略を行います。戦争の際には第1軍団司令官(総司令官)として戦争に参加できます。

### 【将軍】

通常は国王とともに本国におり、外交を行うときの他国への使者などの役目を担います。国王は彼ら将軍を領主や政治顧問に任命して属国に派遣することができます。本国に関わる戦争の際には、軍団司令官として参戦します。“王族”の将軍は、国王が死亡したとき、後継者になることができます。一勢力につき8名まで持つことができます。将軍は領主に任命されると国王を裏切って反乱を起こすことがありますが、王族の将軍と親族の将軍は決して裏切りません。

### 【在野の人物】

国内にいるが、どの勢力にも属していない者です。領主、将軍、政治顧問が、野に下って在野の人物になることもあります。

### 【后】

国王の妻・側室です。戦略コマンド《人事》の〈オルド〉を実行すると会うことができます。国王との間に王子や姫をもうけます。

### 【王子】

国王と後の息子です。10歳に達すると、戦略コマンド《人事》の〈王子〉を実行すれば、“王族”の将軍にすることができ、国王が死亡したときに後継者にできます。王族の将軍は決して裏切りません。

### 【姫】

国王と後の娘です。8歳に達すると、戦略コマンド《人事》の〈婚姻〉を実行すれば、自勢力の人物と婚姻させることができます。姫と婚姻した将軍は“親族”となり、決して裏切りません。

元朝秘史の世界

## ●軍の構成

各国の軍は次のような構成をとっています。

### 【兵士】

軍を構成する最小単位。部隊に属しています。

### 【部隊】

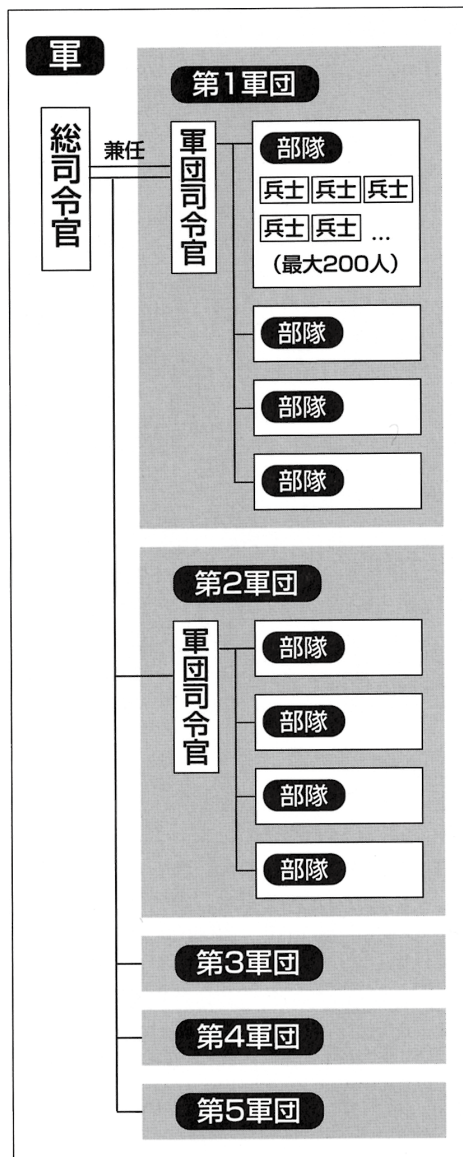
戦闘画面で行動するときの単位です。  
長槍兵、火砲兵…といった特徴的な種類（兵科）を持ち、集合して軍団を形成しています。

### 【軍団】

行軍画面で行動するときの単位です。  
1軍団は最大4部隊で構成され、最大4種類の兵科を持っています。各軍団はそれぞれ軍団司令官に率いられ、集合して軍を形成しています。

### 【軍】

軍隊全体を表します。戦争が起こると、軍として編成されます。最大5軍団で構成され、総司令官に率いられています。なお総司令官は第1軍団司令官を兼任しています。



8

## 国、登場人物などのデータ

### ●国データ

各国は次のようなデータをもっています。これらのデータは、自国については戦略コマンド《情報》の《自国》、他国については《他国》で見ることができます。

#### 【金】 0～9999

国庫にある金の量を表します。毎春の徴税によって増加します。戦略コマンド《軍事》の《遠征》、《輸送》、《徴兵》、《内政》の《施し》、《商人》の《買い》で消費します。《内政》の《徴税》、《外交》の《脅迫》、《買物》、《商人》の《売り》で増やすことができます。

#### 【食糧】 0～9999

国庫にある食糧の量を表します。毎季節の食糧収穫によって増加します。戦略コマンド《軍事》の《遠征》、《輸送》、《内政》の《施し》、《商人》の《売り》で消費します。《商人》の《買い》で増やすことができます。

#### 【人口】 0～9999

その国の総人口を表します。毎年少しずつ増加します。戦略コマンド《軍事》の《徴兵》で減り、《解雇》で増えます。町造り、農産品作り、畜産品作り、特産品作りに配分されています。

#### 【町造り】 0～100(%)

総人口中の町造りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の《配分》で変化させることができます。町造りの比率を高くすると、その国の経済力・城防御度が上昇しやすくなります。

#### 【農産品作り】 0～100(%)

総人口中の農産品作りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の《配分》で変化させることができます。農産品作りの比率を高くすると、その国の農産力が上昇しやすくなります。

#### 【畜産品作り】 0～100(%)

総人口中の畜産品作りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の《配分》で変化させることができます。畜産品作りは毎季節食糧を生産します。

#### 【特産品作り】 0～100(%)

総人口中の特産品作りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の《配分》で変化させることができます。特産品作りの比率を高くすると、その国の特産品の収穫量が増加します。

#### 【城防御度】 0～100

戦争時の城の堅固さを表します。台風が襲来すると低下します。城防御度が高いと、戦争時、城での戦いが有利になります。

#### 【経済力】 0～200

その国の経済力を表します。経済力が高いと、毎春の収入が多くなります。砂嵐・寒波・台風が襲来すると低下します。

#### 【農産力】 0～200

その国の農業生産力を表します。農産力が高いと、毎季節の食糧収穫量が多くなります。砂嵐・寒波・台風が襲来したり、干ばつが発生すると、低下します。

9

国、登場人物などのデータ

#### 【住民モラル】 0～100

住民の領主への忠誠度を表します。疫病の発生・流行や諸々の天災により低下します。また、戦略コマンド《軍事》の〈徴兵〉や《内政》の〈徴税〉を行うと低下します。《内政》の〈施し〉を行うと上昇します。住民モラルが高いと人口が増えやすく、経済力・農産力・城防御度が低下しにくくなります。また内乱が発生しにくくなります。

#### 【部隊】

部隊の種類と部隊数を表します。一国における最大部隊数は20です。

#### 【装備率】 0～100

軍の装備の良さを表します。戦略コマンド《軍事》の〈徴兵〉、《商人》の〈傭兵〉を行うと変化します。《商人》の〈買い〉で武器を買くと上昇します。装備率が高いと戦争時に有利です。

#### 【訓練度】 0～100

軍の訓練の高さを表します。戦略コマンド《軍事》の〈徴兵〉、《商人》の〈傭兵〉を行うと変化します。《軍事》の〈訓練〉を行うと上昇します。

#### 【特産品】

その土地で生産される特産品のタイプを表します。特産品の種類は以下の通りです。地域によって、それぞれの特産品がもつ価値（商人と取引を行う上での需要バランス）は異なります。毛皮・絹・宝石・貴金属・医薬品・木工品・陶磁器・ガラス・織物・香料・食糧・武具

#### 【文化タイプ】

文化のタイプを表します。文化タイプには次の8種類があります。文化タイプによって、徴兵できる部隊の種類、経済力・城防御度の上がり方が異なります。また文化圏の異なる国を統治すると、住民モラルが上昇しにくいことがあります。

モンゴル・内アジア・インド・日本・西欧・東欧・イスラム・中国

#### 【気候タイプ】

気候のタイプを表します。次のページの地図を参照してください。

- A : 年中高温多湿な熱帯雨林気候と夏季の降雨と冬季の乾燥の差が激しいサバンナ気候。
- B : 降水量が極度に少ない。
- Cfa : モンスーンの影響を受け降水量に恵まれ、気温の年格差が比較的大きい。
- Cfb : 偏西風と暖流の影響を受けるため気温の年較差が少なく降雨も年間を通じて安定している。
- Cw : 夏季は多雨、冬季は乾燥と、湿度の差が激しい。
- Cs : 冬季には温暖多雨になり、夏季には乾燥する。
- Df : 一年を通じて比較的降雨に恵まれ、とくに冬季に多量の降雪をみる。
- Dw : 夏季は比較的多雨であるが、冬季に乾燥し、気温の年較差が大きい。

10

国、登場人物などのデータ

## ●人物データ

登場する人物は次のようなデータを持っています。これらのデータは、戦略コマンド《情報》の〈自国〉〈他国〉の領主、政治顧問などを選んだときに見ることができます。

#### 【体力】 0～15

体力が大きいほど、多くのコマンドを実行でき、死亡しにくくなります。病気・ケガ等で一時的に低下することがあります。

#### 【最大体力】 0～15

その人物の健康時の体力を表します。年齢が高くなると小さくなることがあります。

#### 【政治力】 A～E

政治力が高いほど、少ない体力で戦略コマンドを実行することができます。また、政治顧問の政治的判断の正確さも表しています。

#### 【戦闘力】 A～E

戦闘力が高いほど、戦闘で敵に与える被害が大きくなります。

#### 【指揮力】 A～E

指揮力が高いほど、戦闘で機動力が高くなります。また、総司令官の指揮力が高いほど、行軍時に多くのコマンドを実行できます。

#### 【魅力】 A～E

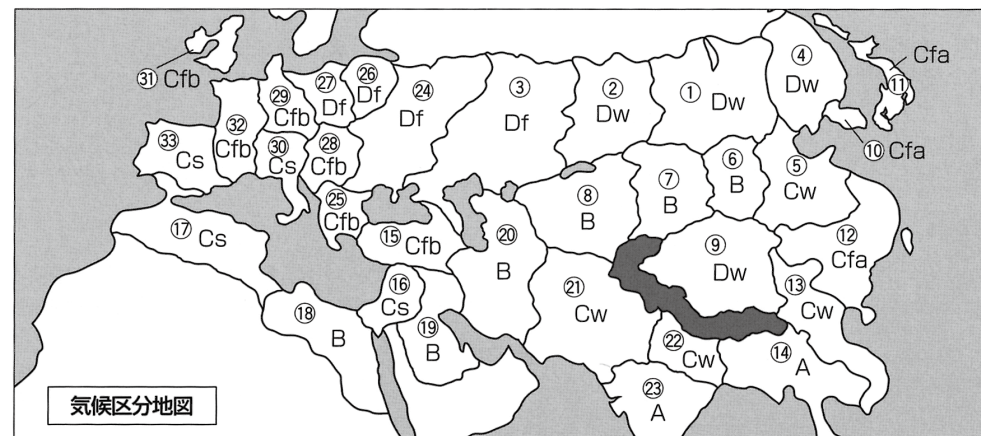
魅力が高い国王に対して内乱・裏切りは起きにくく、また外交の使者の魅力が高いと、外交は成功しやすくなります。

#### 【年齢】 0～99

年齢が上がるほど老化し、最大体力が低下したり死亡する可能性が高くなります。

#### 【血縁（#・\*）】

その人物の国王との血縁関係（#は王族、\*は親族）を表します。王族の人物は、現在の国王が死亡したとき、後継者となることができます。



11

国、登場人物などのデータ

## ●兵科の種類

各部隊は、次のようなデータを持っています。これらのデータは戦略コマンド《情報》の〈自国〉〈他国〉の部隊を行ったときに見ることができます。

軽歩兵：軽装備の歩兵部隊。

重歩兵：定着農耕文化圏で発展した重装歩兵。

長槍兵：槍を主武器とした歩兵。

火炮兵：火薬を使用する中国の特殊な兵科。戦闘時、敵を混乱させやすい。

短弓兵：短弓を主武器とした軽歩兵。

長弓兵：長弓を主武器とした部隊。

弩弓兵：いしゆみを武器とした支援部隊。

象兵：インド独特の象騎兵。

投石機：城攻めのための大型投石機を運用する兵。城を攻めるときに有利。

狩猟騎兵：アジア遊牧圏の軽騎兵。

槍騎兵：東洋における槍騎兵。

蒙古騎兵：モンゴル民族の強力な騎兵。

軽弓騎兵：イスラム勢力の弓騎兵。

突撃騎兵：イスラム勢力の白兵戦を主眼とした騎兵。

騎士：いわゆるヨーロッパ圏における騎士。

武士：日本独特の弓騎兵。

## ●兵科データ

兵科は次のようなデータを持っています。これらのデータは戦略コマンド《情報》の〈部隊能力〉を行ったときに見ることができます。

### 【分類】

歩兵か騎兵か特殊部隊かを区別します。

### 【基本士気値】

その兵科の基本となる士気値を表します。軍団の機動力、混乱からの回復しやすさに影響します。

### 【基本機動力】

その兵科の基本となる機動力を表します。機動力が高いほど、戦闘中に多くの行動が実行できます。

### 【近接攻撃力】

その兵科の攻撃の威力を表します。

### 【突撃力】

その兵科の突撃の威力を表します。

### 【遠距離攻撃力】

その兵科の弓矢攻撃の強さを表します。遠距離攻撃を行える兵科と行えない兵科があります。

### 【防御力】

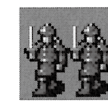
その兵科の、敵からの攻撃に対する耐性を表します。防御力が高いほど攻撃を受けたときの被害は小さくすみます。

国、登場人物などのデータ

## 各兵科の特徴と、徴兵できる地域

兵科名称	分類	基本士気値	基本機動力	近接攻撃力	突撃力	遠距離攻撃力	防御力	モンゴル	中央アジア	インド	日本	西欧	東欧	イスラム	中国
軽歩兵	歩兵	50	6	B	D	—	D	○	○	○				○	
重歩兵	歩兵	60	6	B	D	—	C						○		○
長槍兵	歩兵	60	5	B	B	—	D					○	○		
火炮兵	特殊	30	5	D	E	C	E								○
短弓兵	歩兵	60	6	C	E	B	D	○	○	○				○	
長弓兵	歩兵	60	6	E	E	A	D					○	○		○
弩弓兵	歩兵	50	6	D	E	A	E					○	○		
象兵	特殊	60	5	B	B	D	A			○					
投石機	特殊	20	5	E	E	A	E							○	○
狩猟騎兵	騎兵	60	9	C	C	C	C	○	○	○					
槍騎兵	騎兵	60	8	B	B	—	C		○						○
蒙古騎兵	騎兵	80	11	B	B	B	C	○							
軽弓騎兵	騎兵	70	10	C	C	A	D							○	
突撃騎兵	騎兵	70	8	B	B	—	B							○	
騎士	騎兵	70	7	C	A	—	B					○	○		
武士	騎兵	80	8	A	C	C	C				○				

※火炮兵は弓矢攻撃で敵を混乱させる効果があります。  
※攻城投石機は城を攻撃するときに威力を発揮します。



軽歩兵



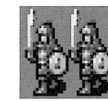
短弓兵



投石機



軽弓騎兵



重歩兵



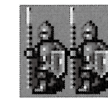
長弓兵



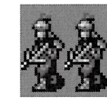
狩猟騎兵



突撃騎兵



長槍兵



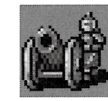
弩弓兵



槍騎兵



騎士



火炮兵



象兵



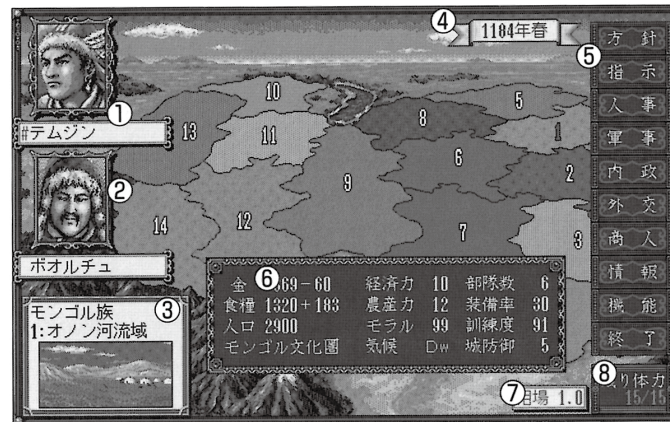
蒙古騎兵



武士

# 戦略コマンドのすべて

戦略コマンドのすべて



- ①国王（シナリオ1では族長）
- ②本国の政治顧問
- ③国名・国番号・地域名
- ④年・季節
- ⑤戦略コマンド  
コマンドを選ぶとサブコマンドに切り替わる  
サブコマンド名の右側の数値はコマンド実行に必要な体力
- ⑥国データ  
右クリックするか [0] キーを押すと内容が切り替わる
- ⑦徴兵時の兵1あたりの相場
- ⑧戦略コマンド実行のための残り体力

## ●戦略ターンとコマンド

各国の国王・領主または政治顧問は、戦略コマンドを出します。

戦略ターンは、勢力ごとに回ってきます。同勢力の中では、最初に本国（国王がいる国）に、次に属国に戦略ターンが回って、すべての勢力に回ると一季節が経過します。

本国に戦略ターンが回ってくると、国王が自ら戦略コマンドを実行するか、政治顧問が国王から与えられた方針にしたがって戦略コマンドを実行します。本国の政治顧問が戦略コマンドを実行する際には、それで良いか国王に確認します。属国に戦略ターンが回ってくると、領主・政治顧問が、国王から与えられた方針にしたがって戦略コマンドを実行します。

国王の実行する戦略コマンドと、領主・政治顧

問が指示にしたがって実行する戦略コマンドとは、おおむね同じですが、領主・政治顧問は《方針》《指示》《人事》等は実行できません。

### 【戦略コマンド実行に要する体力】

《機能》《終了》以外の戦略コマンドは、その戦略コマンドを実行する人物の体力を消費します。同じ戦略コマンドでも、消費する体力の量は実行する人物の政治力によって異なります。たとえば、政治力Aの人物は体力消費量が少なく、政治力Eの人物は多くなります。以下の説明では、政治力Eの人物が戦略コマンドを実行する際に消費する体力を「基本必要体力」と呼びます。その人物に必要な体力が残っていないときには、その戦略コマンドは実行できません。

## ●戦略コマンド《方針》

領主・政治顧問は実行できず、国王のみが実行できます。

### 【新規】基本必要体力8

本国・属国の内政方針を決めます。新しい内政方針を、本国の政治顧問か属国の領主・政治顧問に指示します。

政治顧問のいない本国には実行できません。また、委任国に方針を示すことで、内政・軍事の内容をある程度コントロールできます。

方針の内容は次の5項目です。

- ①人口配分：町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作りをどのような比率で配分するか
- ②政策：基本政策は内政型・軍事型・蓄財型・任意のうちどれか
- ③投資：経済力・農産力・城防御度・任意のうちどれに投資するか（ただし政治顧問がいない国では投資は行われません）
- ④軍備：兵士数（とりあえず兵士数を増やす）・部隊種類（有能な部隊を得る）・装備率（性能の高い武具を多く買う）・任意のうちどれを重視するか
- ⑤外交：外交方針は侵略外交・脅迫外交・対等外交・従順外交のうちどれか（侵略外交は他国への遠征行動を含む）

### 【修正】基本必要体力5

内政方針の修正を、本国の政治顧問または属国の領主・政治顧問に指示します。

政治顧問のいない本国、また委任した国には実行できません。

人口配分・政策・投資対象・軍備・外交のうちどれを変更するのか選びます。

### 【顧問】基本必要体力10

内政方針を本国の政治顧問に作成させます。

政治顧問のいない本国では実行できません。また、委任国に対してこのコマンドを実行することによって、内政・軍事の内容をある程度コントロールできます。

政治顧問が作成する方針は、その国の状況・政治顧問の政治力によって異なります。

方針の内容を項目別に修正できます。

### 【委任】基本必要体力5

属国の領主や政治顧問に、内政・軍事を完全に委任します。

政治顧問のいない本国、方針の出されていない国には実行できません。

なお、委任国は、委任されている領主・政治顧問の判断で、他国に遠征を行うことがあります。

戦略コマンドのすべて

## ●戦略コマンド《指示》

本国の政治顧問、または属国の領主に方針以外の具体的な指示を与えます。

領主・政治顧問は実行できず、国王のみが実行できます。

状況によっては指示が守られず、失われることもあります。

【遠征】基本必要体力7

遠征を指示します。

遠征先の他勢力の国に隣接している属国に対してのみ指示できます。ただし同盟中の国には遠征できません。

【移動】基本必要体力6

部隊を他国に移動するよう指示します。

自勢力の国に隣接する属国への移動しか指示できません。移動したい部隊の数を決めてください。

【輸送】基本必要体力6

金・食糧の輸送を指示します。

自勢力の国に隣接する属国への輸送しか指示できません。

金と食糧のうち、重点的に輸送する方の分量を決めてください。

【外交】基本必要体力8

脅迫または貢物の要求を隣接する他勢力の国に出すよう指示します。

外交の相手国に隣接する属国に対してのみ実行できます。同盟中の国を対象とした指示は実行されません。

脅迫と貢物のどちらを行うのかを選んでください。

16

## ●戦略コマンド《人事》

領主・政治顧問は実行できず、国王のみが実行できます。

〈オールド〉は、国の文化タイプによって名称が異なります（日本では「奥」など）。

【領主】基本必要体力9

将軍を属国の領主として任命します。

どの将軍を任命するか選んでください。その属国にすでに領主がいるときは、その領主は解任されて本国の将軍に戻ります。

将軍の一人が自ら任命を希望することもあります。

【顧問】基本必要体力9

将軍を本国や属国の政治顧問に任命します。または現在の政治顧問を降格します。

どの将軍を任命するか、あるいは、どの政治顧問を降格するかを選んでください。このとき、王族の人物は政治顧問にはできません。本国の将軍が8人いる場合には降格はできません。また、新しく政治顧問を任命し、その国にすでに政治顧問がいるときには、その政治顧問は解任されて将軍に戻ります。

【将軍】基本必要体力7

在野の人物を将軍に抜擢します。または将軍を降格します。

将軍がすでに8人いるときは抜擢できません。

【王子】基本必要体力6

王子を将軍にします。

9歳以下の王子は将軍にできません。

将軍となった王子は王族となり、決して裏切りません。将軍がすでに8人いるときには実行できません。

【婚姻】基本必要体力6

姫と将軍を婚姻させます。

7歳以下の姫は婚姻させられません。

婚姻相手の将軍は親族となり、決して裏切りません。

【オールド】

後のいるオールドを訪れます。

能力に応じて様々な手管を駆使し、後の愛情を高められれば、一夜を過ごすことができます。後の愛情が高まる前に国王の体力が尽きると、引き下がらなければなりません。一夜を過ごすると後の愛情が上がります。

領主・政治顧問は実行できず、国王のみが実行できます。

一夜を過ごした後は、その1年後に子供を生む可能性があります。子供が誕生すると、名前を決めることができます。また、生まれてくる子供には、国王と後の能力、性格などの遺伝がみられます。

戦略コマンドのすべて

## ●戦略コマンド《軍事》

国王も、領主・政治顧問も実行できます。

【遠征】基本必要体力8

本国に隣接している他勢力の国に対して遠征を行います。同盟国には実行できません。

まず、軍団編成を行います。コンピュータに任せることもできます。

第1～5軍団まで、どの部隊を何部隊編成するかを決めます。各軍団の最大部隊数は4部隊です。1部隊が遠征に参加するには、金50を要します。編成中に金が足りなくなると、それ以上の部隊を編成できません。

第1軍団から順に、軍団司令官を決めます。第1軍団は国王が直接指揮をとることも、将軍に任せることもできます。ただし、本国に将軍がいないときには国王が指揮をとります。第2～第5軍団司令官は将軍に任せますが、将軍がいないときは、無名の人物に任せられます。

次に、持っていく食糧の量を入力します。食糧の量によって、軍の補給率が決定されます。補給率の低い部隊は兵が損失しやすくなります。最終確認を行ったら、行軍画面に切り替わって戦争を行います。

【移動】基本必要体力7

本国に隣接する自勢力の国がないとき、本国に部隊がないときは、〈移動〉は実行できません。

自分：隣接する国に国王が移動します。

本国に隣接する自勢力の国にのみ移動できます。政治顧問がいれば連れていくことができます。移動すると、移動先にいた領主・政治顧問は国王のいた国の領主・政治顧問になります。

移動先・移動元の国が命令書に従った戦略を行

17

戦略コマンドのすべて

っていた場合、方針は続行されます。ただし指示は失われます。

部隊：隣接する国に部隊の移動を行います。隣接する自勢力の国のみ移動できます。移動先の部隊数が20のときには移動できません。複数の部隊を一度に移動できます。一部隊の移動に金20を要します。金が足りないときはそれ以上の部隊を移動できません。また、移動先の国の部隊数が20より多くはできません。移動した部隊と移動先にいた部隊の装備率・訓練度が平均され、変化します。

【輸送】基本必要体力6  
本国に隣接する国へ金と食糧を輸送します。自勢力の隣接国にのみ輸送できます。ただし輸送先の国の金と食糧が9999のとき、輸送によって9999を越えるときには輸送できません。

【徴兵】基本必要体力6  
国内の住民を徴兵し、部隊を編成します。どの部隊をどれだけ徴兵するか選んでください。選べる部隊は地域によって異なります。金が足りないときはそれ以上の徴兵はできません。徴兵を行うと、部隊の装備率、訓練度が平均されて変化します。また住民モラルが変化します。

【訓練】基本必要体力7  
訓練度を上昇させます。

【解雇】基本必要体力8  
部隊を解雇し、住民にします。解雇を行うと、その国の人口が増え、住民モラルが変化します。

18

## ●戦略コマンド《内政》

住民が0の国では〈投資〉以外の《内政》は実行できません。住民モラルが0の国では〈徴税〉は実行できません。〈投資〉は国王・領主には実行できず、政治顧問のみが実行できます。

【配分】基本必要体力10  
町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作りの比率を変更します。

【施し】基本必要体力11  
金：国の金を施し、住民モラルを上昇させます。  
食糧：国の食糧を施し、住民モラルを上昇させます。  
特産品：本国の特産品を施し、住民のモラルを上昇させます。

【徴税】基本必要体力14  
住民から臨時に金を徴収します。住民モラルが低下します。

【経済力投資】基本必要体力10  
国の経済力を上昇させます。  
本国の政治顧問が実行する場合には、投資を行っても良いか確認します。

【農産力投資】基本必要体力10 消費金額100  
国の農産力を上昇させます。  
本国の政治顧問が実行する場合には、投資を行っても良いか確認します。

【城防御度投資】基本必要体力10 消費金額100  
国の城防御度を上昇させます。  
本国の政治顧問が実行する場合には、投資を行っても良いか確認します。

戦略コマンドのすべて

## ●戦略コマンド《外交》

同盟国に〈脅迫〉〈貢物〉は実行できません。将軍がいないときには《外交》は実行できません。国王も、領主・政治顧問も実行できますが、〈同盟〉は領主・政治顧問は実行できません。

【脅迫】基本必要体力10  
他の勢力の国を恐喝し、自勢力に加えます。本国に隣接している他勢力の国にのみ実行できます。ただし同盟関係にある勢力の国に対しては実行できません。将軍の中から使者を選びます。使者を送られた側（プレイヤーの国も他勢力からの脅迫の使者を迎えることがあります）の返答には、完全に無視する・金の半分を納める・属国になる、があります。政治顧問がいれば相談することもできます。完全に無視すると、その国の、こちらに対する敵対心が上昇します。プレイヤーが属国となることを選ぶとゲームは終了します。敵国の返答は、勢力の大きさ、部隊数、使者の魅力などが影響します。

【貢物】基本必要体力9  
他の勢力の国を恐喝し、貢物を得ます。本国に隣接している他勢力の国にのみ実行できます。ただし同盟関係にある勢力の国には実行できません。将軍の中から使者を選びます。使者を送られた側（プレイヤーの国も他勢力からの貢物の使者を迎えることがあります）の返答には、完全に無視する・金の1/5を納める・金の1/3を納める、があります。政治顧問がいれば相談することもできます。完全に無視すると、その国の、こちらに対する敵対心が上昇します。

【同盟】基本必要体力8  
他勢力と同盟を結びます。同盟の長さは1年～8年までの範囲で選択できます。すでに同盟関係にある勢力に対して実行すると、同盟関係の延長要請となります（合計8年まで延長できます）。すでに同盟を結んでおり、残り同盟期間がまだ8年ある国に対しては、実行できません。将軍の中から使者を選びます。使者を送られた側（プレイヤーの国も他勢力からの同盟の使者を迎えることがあります）の返答には、完全に無視する・要求を受け入れる、があります。政治顧問がいれば相談することもできます。完全に無視すると、その国のこちらへの敵対心が上昇します。

19

戦略コマンドのすべて

## ●戦略コマンド《商人》

その国に交易商人がいなければ《商人》は実行できません。

本国の総部隊数が20のとき、《傭兵》は実行できません。

国王も、領主・政治顧問も実行することができますが、領主・政治顧問は特産品の《売り》《買い》は実行できません。

【売り】基本必要体力6  
特産品または食糧を売り、金に換えます。

【買い】基本必要体力6  
食糧、特産品、武具を買います。  
武具を買うと装備率が上昇します。

【傭兵】基本必要体力6  
金を払って、部隊を雇います。  
傭兵を行うと、装備率、訓練度が平均化されます。新しく雇用した部隊の装備率は50、訓練度は20です。

20

## ●戦略コマンド《情報》

各国の情報を見ます。自勢力の国を見るためには体力は要しませんが、他勢力の国を見るためには体力を消費します。

【自国】基本必要体力なし  
自国の情報を見ます。  
国力：自国の国の様子を見ます。表示されるデータは次の通りです。  
金および来季の金の収支・食糧及び来季の食糧の収支・人口・経済力・農産力・住民モラル・文化タイプ・気候タイプ・町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作り・総部隊数（部隊数の合計）・装備率・訓練度・城防御度

国王：本国の国王の様子を見ます。表示されるデータは次の通りです。  
名前・体力・最大体力・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・年齢

政治顧問：本国の政治顧問の様子を見ます。表示されるデータは《国王》と同じです。

将軍：本国の政治顧問の様子を見ます。表示されるデータは《国王》と同じです。

部隊：自国の部隊の種類と数を見ます。

同盟：自勢力の同盟関係を見ます。

子供：自国の子供の名前、性別、年齢を見ます。

特産品：自勢力の特産品の在庫を見ます。

戦略コマンドのすべて

【他国】基本必要体力2（自勢力の他国はなし）  
国力：国データを見ます。  
表示されるデータは《情報》《自国》国力と同じです。

領主：国王または領主の人物データを見ます。  
表示されるデータは《情報》《自国》国王と同じです。

政治顧問：政治顧問のデータを見ます。  
表示されるデータは《情報》《自国》国王と同じです。

部隊：部隊データを見ます。  
表示されるデータは《情報》《自国》部隊と同じです。

同盟：勢力の同盟関係を見る。  
表示されるデータは《情報》《自国》同盟と同じです。

【領国一覧】基本必要体力なし  
自勢力のすべての国の様子を一覧形式で表示します。  
表示されるデータは次の通りです。  
国名・金・食糧・人口・経済力・農産力・住民モラル・文化タイプ・気候タイプ・疫病・災害・町造り・農産品作り・畜産品作り・特産品作り・特産品・総部隊数（部隊数の合計）・装備率・訓練度・城防御度・領主・政治顧問・委任・政策の方針・投資対象の方針・軍備の方針・外交の方針

【将軍一覧】基本必要体力なし  
自勢力の将軍を一覧形式で表示します。  
表示される内容は次の通りです。  
名前（#は王族、\*は親族）・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・体力・年齢

【商人情報】基本必要体力なし  
商人の本拠地と、その時点での各商人の活動範囲を見ます。

【部隊能力】基本必要体力なし  
各兵科の能力を見ます。  
表示される内容は次の通りです。  
分類・基本士気値・基本機動力・近接攻撃力・突撃力・遠距離攻撃力・防御力

## ●《機能》コマンド

音楽のON/OFF、メッセージの表示時間の調節、データのセーブやゲームの中断を行います。くわしくは5ページを参照してください。

21



# 行軍と戦闘による遠征

行軍と戦闘による遠征

## ●戦争の流れ

国王（領主）が《遠征》を実行したとき、内乱が発生したとき、他勢力の国から攻め込まれたときには、戦争が行われます。

戦争が起こると画面が行軍画面に切り替わります。

まず、守備側→攻撃側の順に、それぞれの軍団を戦場に配置します。この配置は自動的に行うことも、プレイヤーが自分で場所を選んで配置することもできます。ただし、攻撃側が配置できるのは、侵入国ごとに5地点ずつ設けられている出現・撤退ポイント上のみです。守備側は、逆に、出現・撤退ポイント以外の場所に配置できます。

この行軍画面では軍事上の作戦を練り、各軍団に行動方針を与えたり、軍団の再編成や敵軍との交渉といった行軍コマンドを実行します。

両軍の軍団が接触すると画面は戦闘画面に切り替わり、手に汗握る戦闘が展開します。戦闘画面では、移動、攻撃、待機といった戦闘コマンドを部隊別に実行します。

敵軍を全滅させるか、降伏させるか、町や城を占拠すると、戦争に勝利をおさめたこととなります。勝利側が、戦争中に捕らえた捕虜の処置を決め、領主等が死亡した場合には後継者を決めるなど、戦後処理を行うと、再び戦略画面に戻ります。

## ●戦争の目標

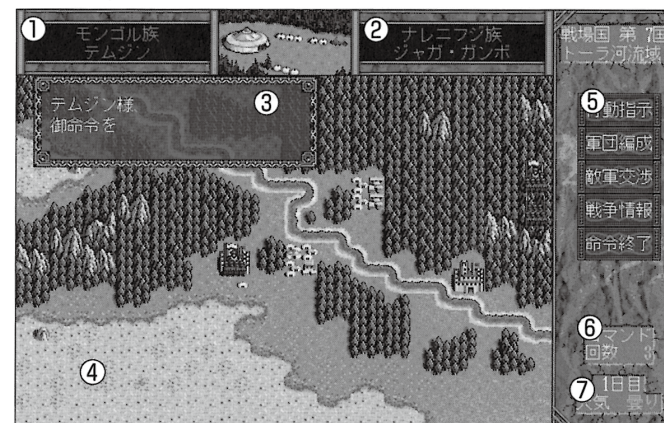
攻守それぞれ、戦争に勝利するために、次のいずれかを達成することが目標となります。

### 【攻撃側】

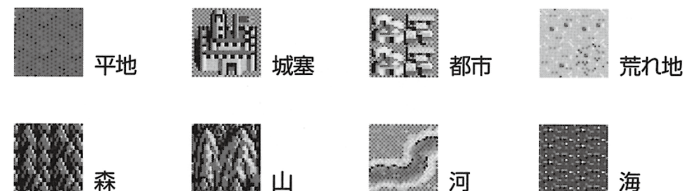
- ・守備側第1軍団を全滅させる、または退却させる
- ・行軍画面で、すべての都・城塞を占領する
- ・守備側の総司令官を降伏させる

### 【守備側】

- ・攻撃側第1軍団を全滅させる、または退却させる
- ・攻撃側の総司令官を降伏させる
- ・攻撃側が勝利条件を満たせないまま、戦争が終了する（日数切れ）



- ①攻撃側の総司令官
- ②守備側の総司令官
- ③メッセージウインドウ
- ④戦場国マップ
- ⑤行軍コマンド
- ⑥このターンで、あと何回、行軍コマンドを実行できるか
- ⑦戦争開始後の日数・天候



## ●行軍画面

行軍画面では、行軍コマンドを出す機会（行軍ターン）が1日1回、攻撃側→守備側の順に回ります。行軍画面は最長30ターン（30日）で終了します。

1行軍ターンに行軍コマンドを実行できる回数は、総司令官の指揮力によります。

プレイヤーが行軍コマンドを実行できるのは、総司令官が国王であるときのみです。それ以外は、任命された第1軍団司令官が行軍コマンドを自動的に実行します。

また、行軍画面では、戦争が起こった季節や戦場国の気候タイプなどによって様々な天候があ

り、重病に陥った軍団司令官の病状悪化を招いたり、軍団の補給率を低下させることがあります。補給率の低い軍団は兵士が損失しやすくなります。

## ●行軍コマンド

### 【方針】

プレイヤーは個々の軍団の行動を直接指示せず、軍団別に、行動の目的を表す方針を与えます。方針を与えない場合は、〈委任〉状態になります(ただし第1軍団のみ待機)。

各軍団は、方針を与えられると、以降、第1軍団から順に行動に移ります。行軍には軍団の機動力の消費を伴い、消費量は行動の種類によって異なります。

機動力は構成している部隊や軍団ランク、補給率などによって異なり、また軍団データが変化することによって機動力も変化します。

1行軍ターンの間待機していた部隊は次行軍ターンの機動力に+1されます。ただし最大機動力は15です。

行軍：目標地点を示し、行軍を命じます。

行軍目標をカーソルで指定してください。軍団の現在地点を指示すると、待機の意味になります。行軍して目標地点に到達すると自動的に待機します。行軍を行うと軍団の補給率は低下します。補給率が低い軍団は、兵士数が減少することがあります。

行軍の際に軍団は機動力を消費します。消費量は進入する地形によって異なります(右表参照)。また、同地形でも、天候、騎兵部隊のみの軍団が否かによって、機動力の消費量は異なります。

追撃：追撃目標とする軍団を示し、追撃を命じます。追撃目標をカーソルで指定してください。伏兵状態の敵軍団を追撃目標にはできません。追撃して追撃目標の軍団が全滅すると自動的に〈待機〉状態になります。

敵軍団に対して攻撃を実行すると、その軍団は機動力を5消費します。

攻撃を行うと、戦闘画面に切り替わります(ただし戦闘モードを「見ない」に設定していると、プレイヤーの担当する国王が参加しない戦闘では画面は切り替わりません)。

遊撃：遊撃を命じます。命じられた軍団は手近な敵を攻撃します。

伏兵：伏兵させたい軍団を選択し、目標地点をカーソルで指定してください。山・森以外の地形は目標地点になりません。

隣接する敵軍団がいるとき、その軍団が山・森の行軍HEX上にいないときには、伏兵はできません。

敵軍が伏兵中の軍団に隣接したとき、行軍ターンに関係なく、即座に伏兵攻撃を行います。

伏兵するためには機動力6を消費します。

その他の行動により、山・森から抜けたときには、自動的に伏兵は解除されます。

また、山や森でも、移動中に解除されることがあります。解除される確率は軍団中に歩兵以外の部隊がいる比率が大きいほど、高まります。伏兵攻撃に成功すると、伏兵は解除され、自動的に〈待機〉状態になります。

また、町・城にいる敵部隊に対して伏兵攻撃は成功しません。

補給：目標地点を示し、補給を命じます。補給地点をカーソルで指定してください。補給地点は補給・略奪・狩猟が可能な地点にかぎります。守備側では補給、攻撃側では略奪となります。

補給 食糧を補給し、補給率が上昇します。機動力7を消費します。軍団が城か都市に

なければなりません。一度の補給行動で、国の食糧が残っているかぎり、補給率を上昇させることができます。

略奪 食糧を略奪し、補給率が上昇します。また守備側の金も得ます。略奪された金は、攻撃側の国の国庫に入ります。機動力10を消費します。軍団が都市か城になければなりません。都市で略奪を行うと戦場国の住民モラルが低下します。

狩猟 狩猟を行い、補給率が上昇します。機動力9を消費します。軍団と隣接している場合には狩猟行動は実行できません。天候が晴れ・曇り・雨以外の際には行えません。また、森でしか実行できません。

退却：目標地点を示し、退却を命じます。

目標地点をカーソルで指定してください。

目標地点は、自勢力が支配する国の出現・撤退ポイントにかぎります。

退却する軍団は機動力4を消費します。総司令官が退却すると、退却した側の負けとなり、戦争は終結します。

委任：軍団司令官に行動の方針をすべて委任します。委任は方針を与えると解除されます。

### 【軍団編成】

隣接する2つの軍団の間で、部隊の受け渡しを行います。

編成の際、どちらの軍団にも、最低1部隊なければならず、軍団を構成する部隊数が4を越えてはなりません。

軍団編成を行うと、戦意率・装備率・補給率が平均されて変化します。

### 【敵軍交渉】

第1軍団が敵軍団と隣接していなければ実行できません。

第1軍団が敵第1軍団と隣接していなければ、〈降伏勧告〉〈停戦協定〉は実行できません。

自軍が5軍団あるときは、〈投降勧告〉は実行できません。

投降勧告：成功すると、敵側の軍団を投降させ、自軍に引き入れます。

降伏勧告：敵の総司令官を降伏させます。

成功すると勝利して、戦争は終結します。

停戦協定：敵の総司令官に停戦を要請します。

成功すると、戦争は終結します。

### ●各地形への進入に必要な機動力

	騎兵のみ	混合部隊
平地	2	3
城塞	3	4
都市	3	4
荒地	4	5
森	6	6
山	8	9
河	8	9
海	進入不可	進入不可

※天候によって、さらに以下の値が必要機動力に加算される。

雪・猛暑：2、嵐・砂嵐：3、豪雪：4

行軍と戦闘による遠征

## 【戦争情報】

軍団：軍団の様子を見ます。  
 自軍のデータを見るときはコマンド実行回数に数えません。  
 伏兵中の敵軍団の情報は見られません。  
 表示される内容は次の通りです。  
 司令官名・部隊構成・軍団機動力・軍団ランク・総兵士数・装備率・補給率・戦意率

人物：軍団司令官の様子を見ます。  
 自軍の司令官のデータを見るときはコマンド実行回数に数えません。  
 伏兵中の敵軍団の情報は見られません。  
 表示される内容は次の通りです。  
 名前・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・年齢・体力・重病にかかっているか否か

戦場：出現・退却ポイントを表示します。  
 コマンドの実行回数には数えません。

方針：自軍団の行動方針をすべて表示します。  
 コマンドの回数には数えません。

## 【命令終了】

そのターンの行軍コマンド実行を終了します。

26

行軍と戦闘による遠征



- ① 戦闘スクエアマップ  
行軍画面で双方の軍団が接触した場所によって、地形が異なる
- ② 双方の総司令官
- ③ 残り戦闘ターン数・天候
- ④ 戦場国
- ⑤ メッセージウィンドウ
- ⑥ 戦闘コマンド
- ⑦ 残り機動力

## ● 戦闘画面

行軍画面で両軍の部隊が接触する（攻撃状態に入ると、画面は戦闘画面に切り替わります。まず、攻撃を受けた側から部隊を配置します。伏兵攻撃を受けた側は、「混乱」に陥った状態で、自動的に配置されます。攻撃を行った側は、プレイヤーが配置することもできます。このとき、配置できる場所は戦闘画面の最後列のみです。

## 【戦闘ターンと戦闘コマンド】

戦闘モードでの戦闘も、行軍モード同様、戦闘ターン（戦闘コマンドを実行する機会）の繰り返しで行われます。戦闘画面でのターン数は天候に応じて決まります（天気が悪いとターン数は少なくなります）。戦闘コマンドは、攻撃をかけた側・受けた側に関係なく、部隊の機動力の高い部隊から順に実行します。全部隊が戦闘コマンドを実行したら、1 戦闘ターンが終了します。戦闘コマンドは部隊の機動力の許すかぎり連続

して実行できます。部隊の機動力は部隊の基本機動力に軍団ランクと軍団司令官の指揮力を加味して決まります。機動力は戦闘コマンド《待機》を実行することによってためることができますが、最大は15です。

## 【部隊の「混乱」状態】

また、戦闘中、敵から攻撃を受けた部隊が「混乱」状態に陥り、戦闘コマンドを一切受けつけなくなることがあります。混乱状態は次のターンに回復することもあります。何ターンも回復しないこともあります。軍団ランクが高いと早く回復しますが、そうでない場合は、戦闘コマンド《指揮》の〈回復〉を実行することによって、混乱回復を早めることができます。

27

行軍と戦闘による遠征

## ●戦闘の目標

攻守とも、戦闘に勝利するために、次のいずれかを達成することが目標となります。

- ・ 進入側・被進入側のどちらかの全部隊を全滅させる
- ・ 残り戦闘ターンがなくなる
- ・ 戦闘中、総司令官が死亡する

## ●戦闘コマンド

【移動】 必要機動力2（ただし、戦闘の発生した行軍HEXが荒地・山・川のときは3）  
戦闘スクエア上を移動します。  
斜め方向、侵入不可の地形スクエアや他部隊がいるスクエアには移動できません。

### 【攻撃】

敵部隊を攻撃します。  
兵士数が0になるとその部隊は全滅します。混乱状態の部隊は攻撃できません。  
兵科によっては特定の攻撃しか実行できない場合があります。  
通常：隣接する敵部隊を攻撃します。近接攻撃力の高い部隊が有利です。必要機動力3

弓矢：1戦闘スクエア以上離れた敵部隊を攻撃します。攻撃可能範囲は4スクエア以内で、一度の戦闘で何回弓矢攻撃できるかは、装備率によります。遠距離攻撃力の高い部隊が有利です。火砲兵の攻撃は敵を混乱させやすく、投石機による攻撃は、城防御度の高さにほとんど関係なく威力を発揮します。必要機動力3

突撃：隣接する敵部隊を攻撃します。突撃力の高い部隊が有利です。混乱していない敵部隊に対して突撃を行うと、自部隊が混乱する確率が高くなります。必要機動力5

### 【指揮】

陣頭：自部隊を軍団司令官（プレイヤー）に直接指揮させます。1回の戦闘に1度しか実行できません。また、軍団司令官がすでに死亡しているときは実行できません。直接指揮された部隊は戦闘力が増大しますが、軍団司令官が負傷することがあります。負傷によって体力が0になった軍団司令官は死亡します。必要機動力4

回復：自軍の他部隊の混乱を回復させます。失敗することもあります。必要機動力4

委任：自軍団をコンピュータに委任します。以後、プレイヤーはこの戦闘中に戦闘コマンドを実行できません。必要機動力なし

### 【情報】 必要機動力2（ただし味方はなし）

部隊情報：部隊の情報を見ます。表示されるデータは次の通りです。

部隊番号・部隊種類・兵士数・戦意率・訓練度・装備率・補給率・直接指揮の有無

人物情報：軍団司令官の情報を見ます。表示される内容は次の通りです。

名前・軍団番号・体力（負傷の有無）・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・年齢

### 【待機】

コマンド実行を終了して戦闘ターンを終えます。

28

行軍と戦闘による遠征

## ●戦後処理

戦争が終結すると、次のような処理が行われます。

### 【捕虜の処置】

軍団が全滅すると、その軍団を指揮していた司令官が勝利した側の捕虜になります。捕虜にならなかった人物は隣接国に退却します（ただし総司令官は必ず攻め込んだ元の国に戻ります）。捕虜になるのは次のような人物です。

- ・ 勝利した側に全滅させられた軍団の司令官
- ・ 勝利が確定した後、退却できる国がなかったか、退却に失敗した敗北側の軍団司令官
- ・ 守備側の総司令官が捕虜になった場合はその国の政治顧問

戦争に勝利した軍の総司令官は、戦争中に捕らえた捕虜の処遇を決定することができます。

### 【後の略奪】

勝利側の国王は、その国にいた后を自分のオールドに加えることができます。

### 【新国王の決定】

国王が死亡した場合は、その後継者を決定します。

### 【新領主の決定】

領主が死亡した場合は、新たな領主を将軍の中から選びます。将軍がいない場合には無名の人物が領主となります。

### 【優秀な人材の発掘】

勝利した側は、その国にいた在野の人物を一人だけ自勢力に加えることができます。ただし將軍がすでに8人いる場合には在野の人物は現れません。

### 【部隊の所属】

戦争に参加していた部隊の所属を決定します。戦争中、隣接国に退却した部隊はその国の部隊に、退却できなかった部隊は戦場国の部隊になります。戦争が降伏によって終了した場合は、敗北側の全部隊が勝利側に加わります。ただし一国中の最大部隊数は20部隊なので、それ以上の部隊は失われます。戦意率・装備率・訓練度は平均されて変化します。

29