

KOEI

MEGA DRIVE



信長の野望

全・国・版

取扱説明書

戦国兵法書

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、次の注意事項を守って、ゲームをお楽しみください。お子様がゲームを楽しむ前に、保護者の方も必ずご確認ください。

●カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま無理に、カートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。

●カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶついたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。

●カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。

●カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。

●カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。

●長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは、健康のため、1時間ごとに必ず適当な休憩をとってください。また、極度に疲労している時や、睡眠不足の時は、ゆっくり休み、完全に回復してからプレイしてください。

●ゲームをするときは、部屋を明るくし、テレビ（モニター）からはできるだけ離れてゲームをしてください。

●過去に、強い光の刺激や、テレビ画面などを見ていたとき、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失を経験したことのある人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしている最中に、このような症状が起きた場合や、身体（からだ）に異常を感じた場合は、すぐにプレイを中断し、医師と相談してください。

●メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまう場合等は、ゲームカセットに、故障内容を書きそえて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町 1-23-3

株式会社 光栄

MD「信長の野望・全国版」ユーザーサポート係

はじめに

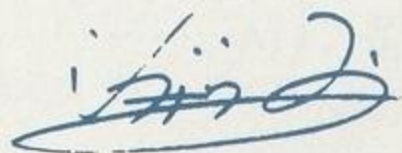
『信長の野望・全国版』は、1986年にパソコン版で登場しました。おだのぶなが織田信長の生きた戦国時代をテーマに、コンピュータとプレイヤーが智と智を戦わせ、天下を自分の手中に治めていく。このぞくぞくするようなスリルと、統一したときの達成感が多くの人の心をとらえ、『信長の野望』シリーズはすでに5作を数えるようになりました。

『信長の野望』シリーズでは、1作ごとに登場人物やアイテムなどの数を増やし、全国統一をより楽しめるようにしてきました。しかし、登場人物やアイテムが、全国統一を左右してしまうことも事実です。そこで、わたしは考えたのです。全国統一を純粹に楽しむために、ここらで原点に帰ってみてもよいのではないかと。原点とは、すなわち、頭脳対頭脳の戦いです。頼みの綱は、先を読む目とあなたの決断力だけです。1度のミスが命取りにもなりかねません。このスリルこそが、シミュレーションゲームの醍醐味だいごみではないでしょうか。

「温故知新」という言葉をご存知でしょう。「古い物事を調べて、新しい知識を引き出す」という意味ですが、戦略のみで全国統一を成し遂なげることによって、また新たな『信長の野望』の世界が見え、よりいっそう戦国の世に魅力を添えてくれるはずです。

全国統一を果たすため、新しい歴史を作るために、いまひとたび、戦乱の世に飛び込んでください。

シブサワ・コウ



目次

天下統一をめざして	5
『信長の野望・全国版』とは／4つのシナリオ ゲームの進め方／ゲームオーバーについて／国と国の関係	
ゲームを始める前に	12
コントロールパッド・マウスの使い方／ゲームをセットする 新しくゲームを始める／セーブ・終了・再開 機能設定について	
画面とデータの見方	20
戦略画面／地図／戦略画面のデータ／国データ 大名データ	
コマンドについて	28
軍事コマンド／民政コマンド／外交コマンド 其他コマンド／機能コマンド	
イベントについて	38
兵士と住民が怒った！／入札で楽して国を手に入れよう	
戦争について	40
戦争の流れ／戦争コマンド／戦争データ	
天下布武への道	48
乱世の群雄	54
コマンド一覧	60
さくいん	62

天下統一をめざして

『信長の野望・全国版』とは

『信長の野望・全国版』は、戦国時代の天下争いをシミュレートしたゲームです。プレイヤーは織田信長おだのぶながや武田信玄たけだしんげん、毛利元就もとなりなどの戦国大名となって、天下をとるべく、戦略を練ります。戦略画面では、開墾や治水工事などの開発を行って国を豊かにし、兵士の雇用や訓練などで軍備を強化していきます。他国の状況には常に気を配り、ときには同盟を結び、ときには策略さくりやくを行って自国に有利な状況を作っていきます。国力が十分につき、機が熟したところで他国に攻め込みます。

戦争になると、地形が国によって異なる戦争画面にかわり、熱い戦闘いくが繰り広げられます。戦争で相手国を破ると、その国は自分の領地となります。

このように国力増強と戦争を繰り返し、少しずつ自分の領土を拡大して天下統一をめざします。プレイヤーがすべての国を手に入れたとき、戦国の世は終わりを告げ、平和な世の中が訪れます。

4つのシナリオ

『信長の野望・全国版』には、以下の4つのシナリオが用意されています。シナリオ1は17カ国、シナリオ2～4は50カ国を統一することが勝利条件です。

シナリオ1 列強争覇の章

東海地方と近畿地方の17カ国を舞台とし、1560年に始まります。

シナリオ2 群雄割拠の章

全国50カ国を舞台とし、1560年に始まります。

シナリオ3 風雲大志の章

全国50カ国を舞台とし、1571年に始まります。

シナリオ4 霸王夢幻の章

全国50カ国を舞台とし、1582年に始まります。

① ゲームの進め方

並み居る大名を蹴散らし、天下を統一するにはどうすればよいでしょう。シナリオ1を例に、ゲームの進め方を説明します。

ゲームスタート

ゲーム開始時、大名は国を1つ持っています。国には、町の価値や石高、治水度などのデータ（国データ→P.23）があり、これらは国の繁栄度や財力を表します。また、住民や兵士がおり、大名に忠誠心を持っています。しかし開始時には、これらの数値はまだ低く、他国と戦争するには不十分です。まず、これらを平均的に高めていきます。

1560年春		民政	外交	其他	能
上野		上杉謙信		相携	
領地	74	石高	63	治水度	48
兵士	74	民衆	79	蔵米	78
蔵穀	71	蔵金	79	蔵穀	80
蔵金	61	蔵穀	70	蔵金	0
				蔵金	1.9

上杉様、ご命令を

金や米、兵力が不足している。他国に攻め込まれたら、どうしよう……

金・米を増やす

大名には、ある程度の金と米（兵糧）が与えられています。この金・米をうまく利用して、さらに金・米を増やしていきます。

◆年貢率の改訂

はじめに、年貢率を上げましょう（ゲーム開始時は、20%に設定されています）。年貢率によって秋の税収入が決まるため、年貢率を高くすると税収入が増えるのです。しかし、上げすぎると、民の不満が高まって民忠（住民の忠誠度）が下がり、一揆が起こりかねません。少しずつ上げていくとよいでしょう。

◆開発

次に、町造りや開墾、治水工事などの開発を行います。町を造ると町の価値が上がり、税収入が増えます。町価値が高くなると、商人から借りられる金の量も増えます。開墾や治水工事を行うと、秋の米の収穫量が増え、豊かな国になるのです。

これらの開発を繰り返し、秋の税収入を増やしていきましょう。

民忠を上げる

金を増やすために、町の開発を繰り返し行っていると、住民に負担がかかって民忠が下がってしまいます。民忠が低い国では一揆いっぎが起こりやすくなります。一揆が起こると、住民と兵士が戦うため、米や兵士を無駄むだに減らしてしまいます。また、民忠が下がると、米の生産量も減ってしまいます。たまには住民に金や米を施し、民衆の心をつかむことも大切です。

商人に米を売る

米の生産量が増えると、少しずつ兵糧が貯まっています。自国の兵士を養うのに十分な量を越えるほど貯まったら、余った米を商人に売らしましょう。米を売って金を得られれば、開発を行ったり、住民ほどこに施したりできるのです。米売りで得られる金の量は米の相場によるので、相場が高いときを狙って売ります。相場は常に気にかけておきましょう。

軍備を強化する

秋の収入が増え、金や米が貯まってきたら、いよいよ戦争に備えて軍備を強化していきます。

◆部隊を編成する

大名は、足軽隊あしがら3、騎馬隊きば1、鉄砲隊てっぽう1の計5部隊を持てます。部隊は、鉄砲隊が一番強く、次いで騎馬隊、足軽隊の順に弱くなります。ゲーム開始時は、5つの部隊にそれぞれ兵士が20%ずつ振り分けられています。兵士数が少ないうちは、編成し直して1部隊の兵士数を増やし、兵士の力を集中させます。部隊を5つ持つのは、兵士数を十分に増やしてから行いましょう。

大将のいる第1部隊の兵士を増やそう。



◆兵士を増やす

部隊の編成が終わったら、兵士を増やします。兵士を新しく雇うと、兵忠へいちゆう（兵士の忠誠度）が下がってしまいます。兵忠が低いと謀叛むほんが起きやすくなるので、兵に金や米を施しておきましょう。

◆兵士を訓練する

兵士を雇うと、兵忠が下がるだけでなく、訓練度も下がります。訓練度が下がると、攻撃力・防御力が低く、戦争のときに不利になります。兵の訓練も重要です。

◆武装度を上げる

兵士は、武具を持っています。武具を持っていると、戦争のときに、攻撃力・防御力を発揮はつきします。ただし、兵士をたくさん雇っていると、1人1人に武具がいきわたらなくなり、部隊全体の武装度が下がります。兵士を雇ったら、商人から武具を買うことも忘れずに行いましょう。

戦争に行く

金や米も貯まり、軍備も強化したら、いよいよ他国へ攻め込みます。攻め込めるのは自国に隣接りんせつしている国です。あらかじめ、まわりの国の情報を探って、弱小国に目をつけておくと同時に、自国や攻撃目標国の近くに、力の強い国がないかどうかにも注意しましょう。たとえ戦争に勝って国を得ても、そのあとに別の国に攻め取られるようでは、金と兵士を使って戦争を仕掛けた意味がありません。他国に攻め込まれても対抗できるぐらいの兵士や米を自国に残して、戦争に赴おもむくのが重要なポイントなのです。



いよいよ戦争。敵の第1部隊を、どうやって追い込むか。

再び国力を強化

戦争に勝つと、大名は本国と属領（属領→P.10）の2国を持つことになります。しかし、戦争によって両国とも国力が落ちていることでしょう。開発を行って税収入を増やし、軍備を強化して、より強い国へ攻め込めるだけの国力をつけましょう。本国は軍備に、属領は開発に重点を置く、という戦略もよいかもしれません。



1576年夏	
後上野	
上杉謙信	
兵力	30
金	385
石	857
兵	47
馬	85
船	79
鉄	120
銅	794
銀	89
金	107
石	58
鉄	90
銅	750
銀	110
金	1086
石	98
鉄	0
銅	80

何かタカを払って下さい

属領が他国に攻め込まれないよう、気をつけなくては……

外交を行う

複数の国を支配するころには、まわりの国も強く大きくなってきていることでしょう。隣に強大な国があれば、不戦同盟や婚姻を結んで攻め込まれないようにするのも、ひとつの方法です。忍者を送り込んで住民を自国に寝返らせたり、堤防を破壊して治水度を下げるなど、相手の国力を弱めるのもよいでしょう。他国に戦争に行くだけでなく、外交を行うことも、重要な戦略なのです。

天下統一へ

このように、国力の強化、他国との戦争を繰り返し、1つずつ自分の領土を広げていきます。シナリオ1では17カ国を、シナリオ2～4では50カ国をすべて自分のものにする、ゲームは終了です。天下統一をめざし、がんばってください。

🌀 ゲームオーバーについて

プレイヤーの担当する大名が、戦争や病気などで死亡するとゲームオーバーとなります。

🌀 国と国の関係

大名がいる国を本国、大名の支配下にある国を属領といいます。また、プレイヤーの大名が治める本国と属領を自国、それ以外の国を他国といいます。すべての国には、兵士と住民がいます。

自国と他国

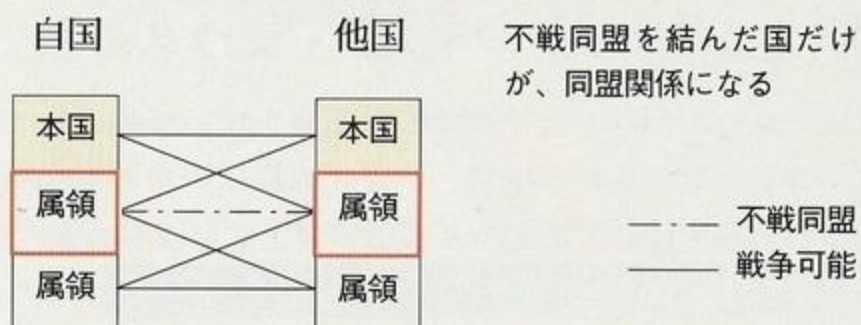


部隊の構成



外交コマンド（外交コマンド→P.33）で他国と不戦同盟や婚姻を結ぶと、その国と同盟関係になります。

他国と不戦同盟を結んでいるとき



他国と婚姻を結んでいるとき



ゲームを始める前に

① コントロールパッド・マウスの使い方

コントロールパッドとマウスのどちらを使ってもプレイできます。コントロールパッドは、プレイ人数にかかわらず、I・IIのどちらを使ってもプレイできます。

コントロールパッド・マウスの主な使い方

◆ コントロールパッド



◆ マウス



マウスのボタンを押すことをクリックといいます。左ボタンを押すと左クリック、右ボタンを押すと右クリックです。選ぶときは、カーソル(四角い枠または剣のマーク)を移動させます。



剣のマーク

操作について

◆ 項目の選択



● Yes (はい)・No (いいえ)を選ぶときは方向ボタンの←→、コマンドや地図、地形(戦場の地形→P.41)を選ぶときは方向ボタンの↑↓←→でカーソル(反転表示 か剣のマーク)を移動させます。Cボタンを押すと決定です。



●Yes (はい)・No (いいえ) を選ぶときはマウスを左右に動かして選びたい方を赤くさせます。左クリックで決定します。

コマンドや地図、地形を選ぶときはマウスを動かして、カーソルを選びたいコマンドや地図、地形にあわせませす。左クリックで決定です。

◆命令の終了



●戦略画面で、コマンド入力をせずにその季節を終えるときは、Bボタンを押します。「命令を終了しますか?」と表示されるので、終了するときはYes、入力続けるときはNoを選びます。



●戦略画面で、コマンド入力をせずにその季節を終えるときは、右クリックします。「命令を終了しますか?」と表示されるので、終了するときはYes、入力続けるときはNoを選びます。

◆数値の入力



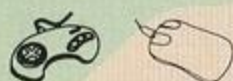
●方向ボタンの←→でカーソル(四角い枠)を動かして、数値のケタを選びます。方向ボタンの↑↓で数値を上下させます。Cボタンを押すと決定です。

※カーソルが一番左にあるときに、←を押すと入力できる最大値を、もう一度←を押すと最小値を表示します。



●0を左クリックするたびに数値が1つ上がり、右クリックするたびに数値が1つ下がります。ケタごとに数値を入力し、「決」(決定)を選びます。「Min」を選ぶと最小値を、「Max」を選ぶと最大値を表示します。

◆部隊の編成



- ①方向ボタンの↑↓で兵士を減らす部隊を選び、Cボタンを押すか、左クリックします。
- ②兵士の比率を入力してCボタンを押すか、左クリックします。
- ③方向ボタンの↑↓で兵士を増やす部隊を選び、Cボタンを押すか、左クリックします。
- ④兵士の比率を入力してCボタンを押すか、左クリックします。
- ⑤100%すべてを振り分けると「よろしいですか?」と表示されます(右の画面)。Yesを選ぶと編成は終了し、戦略画面に戻ります。Noを選ぶと編成を続行します。

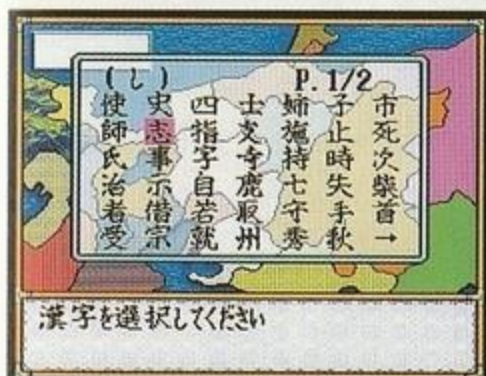
◆戦争画面でのコマンド入力(攻撃・移動・待機)



敵部隊のいる隣接する地形りんせつを選ぶと攻撃に、部隊のいない隣接する地形を選ぶと移動になります。Bボタンを押すか、現在いる地形を選ぶと待機になります。

大名の姓名変更

新しくゲームを始めるとき、選んだ大名の姓と名前を変更できます（新しくゲームを始める→P.16）。



①入力したい漢字の音の1文字目を、50音表の中から選んで、Cボタンか左クリック。

②その音で始まる漢字の一覧表を表示。一覧表が2枚あるときは、右下の矢印を選んで表示を切り替え。50音表に戻るときは、Bボタンか右クリック。

③漢字を選び、Cボタンか左クリックで、その字を入力。入力後に訂正するときには、Bボタンか右クリックで、1つ前の文字を消去。2文字目以降も同様に入力（3文字まで）。

④最大文字数まで入力するか決定を選ぶと、「姓は〇〇でよろしいですか?」と表示。Yesを選ぶと決定、Noを選ぶと①へ戻る。

⑤名前（2文字まで）も①～④の要領で入力。

① ゲームをセットする

- ①マウスを使用するときは、POWER（電源）をONにする前に、本体に接続します。
- ②カートリッジをスロットに差し込み、POWERをONにすると、オープニングが始まります。
- ③好きなところでSTARTボタンを押すか、クリックします。
- ④ゲームのタイトルが表示されます。STARTボタンを押すか、クリックします。

② 新しくゲームを始める

- ①マウスを本体に接続しているときは、「マウスとコントロールパッドのうち、どちらか使用する方のボタンをおしてください」と表示されます。使用する方のボタンをどれか押します。
- ②「新しくゲームをはじめますか？」と表示されたら、Yesを選びます。
- ③プレイするシナリオ（4つのシナリオ→P.5）を4つの中から選びます。



- ④他国の戦闘（コンピュータどうしの戦い）を見るかどうか決めます。見るときはYes、見ないときはNoを選びます。
- ⑤「方言モードにしますか？」と表示されます。メッセージには方言と標準語があり、方言モードにすると、画面に表示されるメッセージが方言になります。メッセージを方言で見るときはYes、標準語で見るときはNoを選びます。
- ⑥プレイする人数を決めます。8人までプレイできます。0を選ぶと、コンピュータがプレイするデモプレイを見られます。

複数でプレイするときは、次の⑦～⑩を1人ずつ決めます。

⑦統治国を決めます。統治国にカーソルをあわせ、Cボタンを押すか、左クリックすると、国名と大名の名前が表示されます。

Yesを選ぶと⑧へ進み、Noを選ぶと国を決め直します。

⑧大名の姓名を変更するかどうかを決めます。「姓名を変更しますか?」と表示されるので、変更するときはYes、変更しないときはNoを選びます。Noを選ぶと⑨に進みます。Yesを選ぶと姓名変更の画面に変わります(大名の姓名変更→P.15)。

⑨大名のデータを決めます。大名のデータには、健康・野心・運・魅力・知力の5項目があり(大名データ→P.26)、ここで決定できる各データの最高値は109です。

⑩⑦～⑨で決めた統治国・姓名・大名データを確認します。

⑨で決定した大名のデータとともに「担当する大名はこれによろしいですか?」と表示されます。Yesを選ぶと⑪へ進み、Noを選ぶと⑦に戻ります。

⑪コンピュータのレベル(強さ)を決めます。レベルは1～5の5段階で、数字が大きいほど強くなります。

⑫①～⑪で決めた設定でよいかどうかを決めます。Yesを選ぶとゲームが始まり、Noを選ぶと、②に戻ります。

大名データ決定の手順

越後上野		
上杉謙信		
年齢	31	
健康	78	魅力 66
野心	80	知力
運	73	
要素合計		

①どれかボタンを押し、「健康」のルーレットを止めると決定。

②「野心」「運」「魅力」「知力」を同様に決める。

③最後に「よろしいですか?」と表示される。よければYesを選び、決め直すときはNoを選ぶと①へ戻る。

①セーブ・終了・再開

データのセーブ

ゲームをプレイした内容をセーブ（保存）すると、次回、その続きから始められます。セーブは2カ所にすることができます。セーブが終了すると、コマンド入力に戻ります。



①機能コマンドの中断（機能コマンド→P.36）でセーブを選ぶ。

②セーブする個所を選ぶ。

ゲームを終了する



①機能コマンドの中断で終了を選ぶ。

②Yesを選ぶと③へ進み、Noを選ぶとコマンド入力へ。

③「ゲームの続きを見ますか?」と表示される。Yesを選ぶと、コンピュータがゲームを続行し、Noを選ぶと終了。

ゲームを再開する

セーブデータがあると、そのデータをロード（再開）できます。



①左の画面のときにNoを選ぶ。

②セーブデータを選ぶ。

③セーブしたところから、ゲームが再開する。

機能設定について

アニメの表示や、コマンドを実行するときなどに表示されるメッセージの表示時間など、いろいろな設定を途中で変更できます。機能設定を変更するときは、戦略画面で機能コマンドの設定を選びます（機能コマンド→P.36）。

アニメ

コマンドを実行するときなどに表示されるアニメーションを見るかどうかを決めます。

ウェイト

メッセージの表示時間を選びます。ウェイトは1～10までの10段階に分かれており、はじめは5に設定されています。数が小さいほど表示時間は短くなります。

戦争

他国の戦争を、見るかどうかを変更します。〈見ない〉を選ぶと、他国で戦争が起こっても戦争は表示されず、結果だけがメッセージに表れます。

言葉

メッセージの言葉を標準語または方言に変更します。

マウス

コントロールパッドを使用するか、マウスを使用するかを変更します。

画面とデータの見方

戦略画面～まずは自国の繁栄から～

戦略画面では毎季節、コマンドを実行する機会が回ってきます。実行できるコマンドは、1国につき1つです。本国と属領でコマンドを実行し、全部の国に回ると1季節が経過します。



- ①年・季節
- ②コマンド
- ③国データ
- ④相場
- ⑤メッセージ

年・季節

現在の年と季節です。ゲームの1年は春から始まります。

コマンド

毎季節、自国に出す命令です（コマンドについて→P.28）。

国データ

現在コマンドを実行できる国のデータです（国データ→P.23）。

相場

その時点の相場です。相場は、商人と取引する品物1つあたり、兵士・忍者を雇用するときの^{こよう}人ひとりあたりの値段をそれぞれ示します。金の相場は、借金1あたりの利息を表します。その年の基本相場は春に決定し、商人との取引や兵士・忍者の雇用で変動します。

メッセージ

他国の様子など、いろいろな情報が表示されます。


地図 ～隣の国は誰の国？～



①年・季節

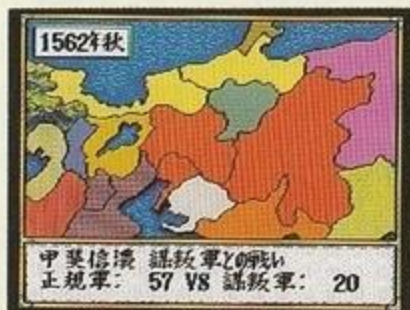
②地図

地図

戦略画面でAボタンを押すか、コマンド以外のところを左クリックすると、シナリオ1は東海・近畿地方、シナリオ2～4は日本全体の地図が表示されます。現在、コマンドを実行できる国には、が表示されます。何かのボタンで戦略画面に戻ります。

メッセージを見落とすなかれ

戦略画面の下に表れるメッセージは、自国のことばかりでなく、他国の様子も教えてくれます。このメッセージを甘く見ていると、せっかくのチャンスをみすみす逃すことにもなりかねません。情報に敏感びんかんになることが、天下統一の早道です。



隣国で謀反むほんが起きた!!
国力が落ちているはず。
攻め込むチャンスだ!

戦略画面のデータ

戦略画面には、国ごとのデータと相場が表示されます。

	越後	②	野	③	本	④	+	相場	⑧
①	⑤	上杉謙信		⑥				金	1.0
兵力	88	金	⑦	163	町	231		武	2.5
兵数	104	兵糧	269	治水	71			盛	2.4
武装	66	民数	43	石高	158			米	1.5
訓練	623	民財	31	借金	169			兵	3.0

- ①大名の顔
- ②国名
- ③国の種類
- ④病気のマーク
- ⑤国の色
- ⑥大名の名前
- ⑦国データ
- ⑧相場

大名の顔

その国を治める大名の顔です。

国名

国名です。

国の種類

本国／属領の別と、属領のときは国のタイプを表します（属領→35ページ）。

—本国—



—属領—



商業



軍事



バランス



生産



直轄

病気のマーク

大名が病気であることを示します。病気中のみ表示されます。

国の色

国の色です。地図上では、その大名の本国・属領はすべてこの色で表示されます。

大名の名前

その国を治める大名の名前です。

国データ

国の持つデータです。その国の現在の状態を表します（国データ→23ページ）。

国データ～国力を知ろう～

国データは、国にある金の量や石高、兵力など、その時の国の状態を表し、借金を除いたすべての国データが高いほど、国が安定していることを示します。国データは、コマンドを実行したり、イベントが起きたりすると増減します。

データ名	最小	最大
↓	↓	↓
兵力	0	?

各データ名の後ろにある数値は、それぞれの最小値と最大値です。データの最大値が国ごとに異なるときは?と表示しています。また、説明の中にあるマークは、次の状況を表します。

高 ……値が高いと有利な状況

低 ……値が低いと不利な状況

↑ ……値が上がるコマンド・状況

↓ ……値が下がるコマンド・状況

兵力 0～?

国にいる兵士の数です。千人単位で表示されます。

↑ 兵士を雇う

↓ 本国や属領へ移動させる・戦争する・疫病が発生する

兵忠 0～?

兵士1人が、大名に誓っている忠誠ちかの度合いです。

高 戦争時に攻撃や防御の効果が高い

低 戦争時に攻撃や防御の効果が低い・戦争時に寝返ることがある・謀叛が起きやすい

↑ 兵士に金や米を施す

↓ 兵士を雇う

武装 0～?

兵士1人が、武具で身を固めている度合いです。

高 鉄砲隊の比率を高くできる・戦争時に防御力が高い

低 鉄砲隊の比率を高くできない・戦争時に防御力が低い

↑ 商人から武具を買う

↓ 兵士を雇う

訓練 0~?

兵士の鍛えられている度合いです。

高 戦争時に攻撃力や防御力が高い

低 戦争時に攻撃力や防御力が低い

↑ 訓練する

↓ 兵士を雇う

金 0~?

国にある金の量です。

↑ 秋に住民から税金を徴収する・借金する・米を売る

↓ 秋に兵士へ給与を支払う・借金を返済する・金の必要なコマンド（兵雇用など）を実行する

兵糧 0~?

国にある米の量です。千石単位で表示されます。

↑ 秋に住民から米を徴収する・米を買う

↓ 秋に兵士へ米を給付する・米を売る・戦争する

民忠 0~?

住民1人が、大名に誓っている忠誠の度合いです。

高 米の収穫量が増える・秋に住民から徴収する税金が多い

低 米の収穫量が減る・秋に住民から徴収する税金が少ない・一揆が起きやすい

↑ 住民に金や米を施す

↓ 開墾する・年貢率を上げる・開墾する

民財 0~?

住民1人あたりの財力です。

高 秋に住民から徴収する税金が多い

低 秋に住民から徴収する税金が少ない・一揆が起きやすい

↑ 住民に金や米を施す

↓ 町造りをする・年貢率を上げる・台風の被害を受ける
疫病が発生する

町 0~?

国の^{はんえい}繁栄度、町としての価値です。

高 住民から徴収する税金が多い・借金できる量が多い

低 住民から徴収する税金が少ない・借金できる量が少ない

↑ 町造りをする

↓ 戦争のときに町で戦闘が行われる



町で戦争が行われると、
苦勞して上げた町価値が
下がってしまう

治水 0~?

石高に対して治水工事の行われている度合いです。

高 台風の被害が小さい・米の収穫量が多い

低 台風の被害が大きい・米の収穫量が少ない

↑ 治水工事をする

↓ 台風の被害を受ける・開墾する

石高 0~?

米の生産高です。

高 米の収穫量が多い

低 米の収穫量が少ない

↑ 開墾する

↓ 台風の被害を受ける・疫病が発生する

借金 0~?

商人から借りている金の量です。秋になると自動的に返済されます。

↑ 借金する

↓ 借金を返済する

大名データ ~大名の様子を知ろう~

その他
其他コマンドの情報で自国か他国のデータを見ると、国データの横に、大名データが表示されます。大名データとは、その国を治める大名の現在の様子を表すものです。

年齢	31
健康	101
野心	72
運	104
魅力	102
知力	73

大名の年齢は気になる……

年齢

ねんれい
現在の年齢です。春に1歳年をとります。

健康 0~210

体調を表します。この値が0になると、死亡します。

高 寿命が伸びることがある

低 病気（イベントについて→P.38）にかかりやすい

↑ 休養する

↓ 春がくる・病気になる・自国に疫病えきびょうが流行はやる

野心 0~210

天下統一の野望を、どれだけ抱いているかを表します。

高 他国に不戦同盟や婚姻を申し込むとき、成功しやすい

低 他国に不戦同盟や婚姻を申し込むとき、失敗しやすい

↑ 戦争に勝つ

↓ 他国に不戦同盟や婚姻を申し込む（成否に関係なく）

※不戦同盟や婚姻に失敗すると、さらに下がる

運 0~210

運の良さを表します。値は毎季節、変化します。

高 コマンドの成功率が高い・他国に攻め込まれにくい

低 コマンドの成功率が低い・他国に攻め込まれやすい

↓ 他国に婚姻を申し込んで失敗する・他国に攻め込まれる

魅力 0~210

その国の住民や兵士を引きつける力を表します。

高 他国に婚姻を申し込んだり寝返りねがえさせるとき成功しやすい

低 他国に婚姻を申し込んだり寝返りさせるとき失敗しやすい
・謀叛や一揆が起きやすい

↑ 住民や兵士に金や米を施す・年貢率を下げる・戦争に勝つ

↓ 婚姻や寝返りに失敗する・年貢率を上げる・戦争に負ける

知力 0~210

知恵の働きを表します。

高 コマンドの成功率が高い・訓練度の上昇率が高い

低 コマンドの成功率が低い・訓練度の上昇率が低い

↑ 戦争に勝つ

↓ 戦争に負ける

コマンドについて

戦略画面のコマンドは、5種類あります。自国に順番が回ってきたら、コマンドを1つ実行できます。本国とすべての属領でコマンドを実行すると、1季節が経過します。

コマンドを実行すると自国のデータが増減します。開墾を行うと、石高が上がるというよい影響もありますが、治水度が下がるというよくない影響も与えます。ここでは、コマンドを実行したときのよい影響は十、よくない影響は一、大名・国の状況によってコマンドを実行できないときは、×で表示しています。

- 十 そのコマンドを実行したときのよい点
- 一 そのコマンドを実行したときのよくない点
- × そのコマンドを実行できないとき
- 病 病気中の大名がコマンドを実行したときの影響


軍事コマンド<戦争・移動・兵雇用・忍者雇用・訓練・編成>

戦争や部隊の訓練など、軍事行動を行います。

戦争

隣接する他国に攻め込みます（戦争について→P.40）。

× 兵力か金、米が0のとき・その国と同盟関係にあるとき

※同盟国は、地図上にを表示

病 実行できない

移動

隣接する本国か属領に、兵士を移動させます。大名が部隊とともに移動すると、移動先の国が新しい本国となります。

病 兵士のみ移動できる（大名は移動できない）

兵雇用

兵士を雇います。

十 兵力が上がる

一 兵忠、訓練度、武装度が下がる

忍者雇用

忍者を雇って他国に送りこみ、策略を仕掛けます。忍者の数が
多いほど被害の度合いが大きくなります。

一 大名の魅力が下がる・忍者が相手国に寝返って、自国に
策略を仕掛けてくることがある



①民離反 偽の情報を流し、住民にその国の大名に対する不信感を抱かせます。

+ その国の民忠と民財が下がる (成功時のみ)



②兵離反 偽の情報を流し、兵士にその国の大名に対する不信感を抱かせます。

+ その国の兵忠が下がる (成功時のみ)



③堤防破壊 その国の堤防を破壊します。

+ その国の治水度が下がる (成功時のみ)



④暗殺 大名を暗殺します。

+ その大名が死亡する (成功時のみ)



⑤大火 町に火を放ち、大火事を起こします。

+ その国の町価値が下がる (成功時のみ)

訓練

兵士を訓練します。

+ 訓練度が上がる

× 兵力が0のとき・現在の訓練度がその国の最大値のとき

編成

各部隊の兵士人数の割合を変更します (部隊の編成→P.14)。

金30が必要です。各部隊は、はじめは20%ずつに設定されています。第1部隊は大将がいるため、0%にはできません。

第1・4・5部隊



足軽隊です。第1部隊には大将がいます。

第2部隊



騎馬隊です。足軽隊の2倍の強さを持っています。

第3部隊



鉄砲隊です。騎馬隊の2倍の強さを持っています。

◎ 民政コマンド <年貢・輸送・開発・商人・施し>

国の開発や商人との取引などの内政を行います。

年貢

年貢率を、1～100%の間で変更します。ただし、ほんがんじこうき本願寺光佐の治める国に限り、31%以上にはできません（イベントについて→P.38）。はじめはどの国も20%に設定されています。

a) 年貢率を上げたとき

- 十 秋に徴収する金と米の量が増える
- 一 民忠と民財が下がる・米の収穫量が減ることがある・一揆が起きやすくなる・大名の魅力が下がる

b) 年貢率を下げたとき

- 十 民忠と民財が上がる・大名の魅力が上がる
- 一 秋に徴収する金と米の量が減る

輸送

本国か属領へ金と米を輸送します。

- × 輸送先の国の金と米が最大値のとき

開発

町造り、治水工事など、国の開発を行います。それぞれの値がどれだけ上がるかは、使う金の量によります。

◆町

町を造り、町の価値を高めます。

- 十 秋の税収入が増える・商人から借りられる金の量が増える
- 一 民財が下がる
- × 現在の町の価値がその国の最大値のとき
- 病 効果が半分になる

◆治水

治水工事を行い、治水度を上げます。

- 十 台風の被害が小さい・米の収穫量が増える
- × 治水度がすでに100であるとき
- 病 効果が半分になる

◆開墾

開墾を行い、石高（米の生産量）を上げます。

- ＋ 米の収穫量が増える
- － 治水度と民忠が下がる
- × 現在の石高がその国の最大値のとき
- 病 効果が半分になる

商人

商人から借金したり、米の売買などを行います。

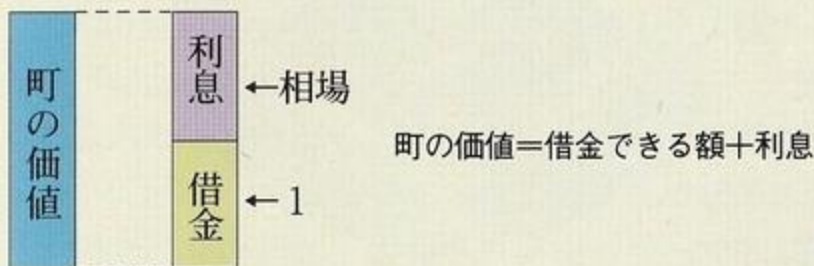
- × その国に商人がいないとき

◆借金

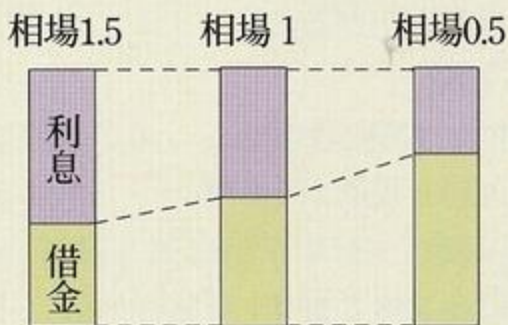
商人から金を借ります。利息を含めて、その国の町の価値と同じ数まで金を借りられます。借金は、秋になると自動的に返済されます。金が足りないときは、次の年に持ち越されます。

- － 金の相場が上がる

借金と利息の関係



返済する額は同じでも、相場が低いときほど多くの金を借りられる！



◆返済

商人に借金を返済します。

＋ 金の相場が下がる

× 秋

◆米売

商人に米を売ります。

± 米の相場が下がる

◆米買

商人から米を買います。

± 米の相場が上がる

◆武具

商人から武具を買います。

＋ 武装度が上がる

－ 武具の相場が上がる

× 兵力が0のとき

施し

住民や兵士に、金や米を施します。

＋ 大名の魅力が上がる

◆米→民

住民に米を施します。

＋ 民忠と民財が上がる

◆米→兵

兵士に米を施します。

＋ 兵忠が上がる

◆金→民

住民に金を施します。

＋ 民忠と民財が上がる

◆金→兵

兵士に金を施します。

＋ 兵忠が上がる

相場に注目！

後上野 李		相場	
兵力	134	金	861
兵忠	132	米	215
民忠	63	器	65
民財	1243	金	58
		銀	589
		鐵	76
		器	314
		器	0
		器	6.6


米の相場が高いときに米を
売ると……



後上野 李		相場	
兵力	134	金	1041
兵忠	132	米	115
民忠	63	器	65
民財	1243	金	58
		銀	589
		鐵	76
		器	314
		器	0
		器	6.6

金がこんなに増えた！

外交コマンド<不戦・婚姻・寝返>

不戦同盟や婚姻などの外交を行います。不戦や婚姻を実行するとき、すでに同盟関係にある国は、地図上にを表示します。

不戦

他国と不戦同盟を結びます。申し込みに応じた国は、金を要求します。金を渡すと不戦同盟が成立します。隣接するすべての国と不戦同盟を結べます。

十 成立すると、その国に攻め込まれる確率が30%になる

※1季節経過するごとに、不戦同盟の効果は薄れる

一 大名の野心が下がる・失敗すると、さらに野心が下がる

× 休養中のプレイヤーに申し込んでも断られる

病 成功する確率が低い

婚姻

他国の姫を嫁に迎えます。申し込みに応じた国は、金を要求します。金を渡すと婚姻が成立します。7国まで婚姻を結べます。

十 成立すると、その国に攻め込まれる確率が10%になる・両国の属領同士の不戦同盟が成立する

※1年経過するごとに、その効果は薄れる

一 大名の野心が下がる・失敗すると、さらに野心、運、魅力が下がる

× 本国ではないとき・休養中のプレイヤーに申し込んでも断られる

病 成功する確率が低い

寝返

忍者に金を持たせて他国に送りこみ、その国の住民に金を分け与えます。金が11以上必要です。

十 成功すると、相手国の石高と民忠が下がる・住民の一部が自国にやってくる・自国の石高が上がる

一 失敗すると、大名の魅力が下がる・相手国の民財が上がる

⑥ 其他コマンド <情報・属領・休養>


いろいろな情報を見たり、休養したりします。

情報

国や大名の情報を見ます。このコマンドを実行後、続けて他のコマンドを実行できます。

◆ 属領

本国と属領のデータの一覧を見ます。表示されるデータは、兵力・兵忠・武装・訓練・金・兵糧・民忠・民財・町・治水・石高・借金です（国データ→23ページ）。

コントロールパッドは方向ボタンの←→でデータを、↑↓で国を切り替えます。マウスは画面中のボタン  の左右を選ぶとデータを、上下を選ぶと国を切り替えます。

◆ 自国

現在、コマンドを実行している国のデータを見ます。表示されるデータは、兵力・兵忠・武装・訓練・金・兵糧・民忠・民財・町・治水・石高・借金、大名の年齢・健康・野心・運・魅力・知力です（国データ・大名データ→23・26ページ）。



	尾張	本	織田 信長	年齢	27		
兵力	78	金	100	町	58	健康	76
兵忠	77	兵糧	80	治水	80	野心	89
武装	80	民忠	71	石高	80	運	76
訓練	78	民財	72	借金	0	魅力	90
						知力	99

◆ 他国

他国の国のデータを見ます。表示されるデータは、自国と同じです。1国の情報を見るのに金10が必要です。密偵が捕ま^みって他国の情報が見られないことがあります。

属領

属領の統治をコンピュータに委任^{いにん}したり、委任状態を解除します。属領コマンドの国選択を選ぶと、現在の国のタイプ（統治方法）が、画面の地図上にマークで表示されます。

◆全直轄

全属領の委任状態を解除し、命令を下せるようにします。

◆全委任

全属領の統治を委任します。国のタイプを商業・軍事・バランス・生産の中から選びます。

◆国選択

1つの属領の統治を委任したり、委任状態を解除します。国のタイプを商業・軍事・バランス・生産・直轄の中から選びます。



本国



コマンド実行国



商業

町の価値や民財を上げることに重点を置きます。



軍事

兵忠や訓練度、武装度を上げることに重点を置きます。



バランス

開発や軍備強化をバランスよく行います。



生産

石高や民忠を上げることに重点を置きます。



直轄

統治の委任を解除し、命令を下せるようにします。

休養

体を休めます。休養は1回につき10季節までです。

＋ 1季節経過するごとに健康値が回復する

－ コマンド（戦争コマンドを含む）を実行できない

× 本国ではないとき

機能コマンド<中断・設定>

ゲームのセーブや終了、機能設定の変更などを行います。このコマンドを実行後、続けて他のコマンドを実行できます（セーブ・終了・再開、機能設定について→P.18、19）。

中断

ゲームのセーブやロード、終了を行います。

◆セーブ

それまでプレイした内容をセーブ（保存）します。

◆ロード

セーブされた内容をロード（再開）します。ロードすると、プレイ中のゲームを終了し、セーブされたゲームが始まります。

◆終了

ゲームを終了します。1人プレイのときは、ゲームの続きを見ることがもできます。複数プレイのときは、終了したプレイヤーの大名はコンピュータが担当します。

設定

アニメ表示や言葉などの機能設定を変更します。

◆アニメ

コマンドを実行するときなどに表示されるアニメーションの見る／見ないを切り換えます。

◆ウエイト

メッセージの表示時間を1～10の10段階から選びます。数が小さいほど表示時間は短くなります。

◆戦争

他国の戦争を見る／見ないを切り換えます。

◆言葉

メッセージの言葉（標準語／方言）を切り換えます。

◆マウス

コントロールパッド／マウスの使用を選びます。

時は金なり！

コマンドは、1季節に1つしか実行できません。そのときの状態に合ったコマンドを実行していかなければ、時は無駄に過ぎていき、大名の寿命がすぐにやってきてしまいます。どうすれば効率よくコマンドを実行できるか、そのポイントを少しだけ伝授しましょう。

開墾と治水はセットで



米を増やすには、開墾して石高を上げなければなりません。しかし、開墾ばかりしていると、治水度が下がってきます。



台風の影響を受けて石高が下がってしまったりは元も子もありません。開墾したら治水工事、2つはセットで行いましょう。

兵訓練は戦争に勝ってから



兵士を雇ったら、訓練をして訓練度を上げておくことが大切です。しかし、必要以上の訓練は時間の無駄です。訓練は戦争に勝ち、大名の知力を上げてから行うとよいでしょう。

金米輸送は計画的に



金の必要なコマンドを実行するときに金がなかったら、1季節を無駄にしてしまいます。金の少ない国への輸送は、早めに行っておきましょう。

金がありません

こんなことにならないよう…

イベントについて

ゲーム中、いろいろなイベントが発生します。イベントには、ある季節にだけ起こるものと、突然起こるものがあります。イベントが起こると、データが増減します。解説中の↑↓は、各イベントが起こったときのよい点とよくない点を示します。

↑……そのイベントが起こったときのよい点

↓……そのイベントが起こったときのよくない点

春	a) 基本相場が決定する。 b) 大名が1歳年をとる。 ↓ 健康値が1下がる
夏	a) 台風が起こることがある。 ↓ 石高、民財、治水度が下がる
秋	a) 住民から税を徴収する。 ↑ 国の金と米が増える b) 兵士へ金と米を給付する。 ↓ 兵士の数だけ国の金と米が減る ※金と米が足りないと、兵力が下がる c) 借金を返済する。 ↓ 金が減る
その他	a) 疫病が発生する。 ↓ 石高と民財が下がる・健康値が下がる（本国のみ）・兵力が下がる b) 大名が病気になる。 ↓ 実行できないコマンドや効果が減るコマンドがある c) 謀叛が発生する。 ↓ 本国と属領の民忠と兵忠が下がることある d) 一揆が発生する。 e) 入札が行われる。

🌀 兵士と住民が怒った！

兵忠や大名の魅力が低いときは謀叛が、民忠と大名の魅力が低いときや年貢率が高いときは一揆が発生することがあります。



民忠を低いままにしていたら
おそろべき一揆が
発生した!!

謀叛が発生したら……

本国で発生すると戦争画面になり、戦争が始まります（戦争について→P.40）。属領で発生したときは、勝敗の結果のみ表示されます。

一揆が起こったら……

本国で発生すると、金をすべて渡して、一揆軍を説得することができます。ただし、金が少ないと、一揆がおさまらないことがあります。説得しないときは、戦争画面になり、戦争が始まります。属領で発生すると、勝敗の結果のみ表示されます。

※本願寺は一揆で国を勝ちとったため、本願寺光佐の治める国で一揆は発生しません。そのかわりに年貢率を高くできません。

🌀 入札で楽しんで国を手にいれよう

大名が死亡して空白地ができると、入札が行われます。空白地に隣接する本国か属領を持っていると入札に参加できます。

入札に参加するときは、本国の金をかけます。参加者の中で、金を一番多くかけると空白地が手に入ります。空白地を手に入れられなかったときは、かけた金は戻ってきます。空白地を囲む国を1人の大名が治めているときは、入札は行われません。

戦争について

戦争の流れ

戦争の発生

戦争は以下のようなときに行われます。

- 「戦争」コマンドで他国に攻め込んだとき
- 他国から攻め込まれたとき
- 本国で謀叛が起きたとき
- 本国で一揆が起こり、説得しなかったとき

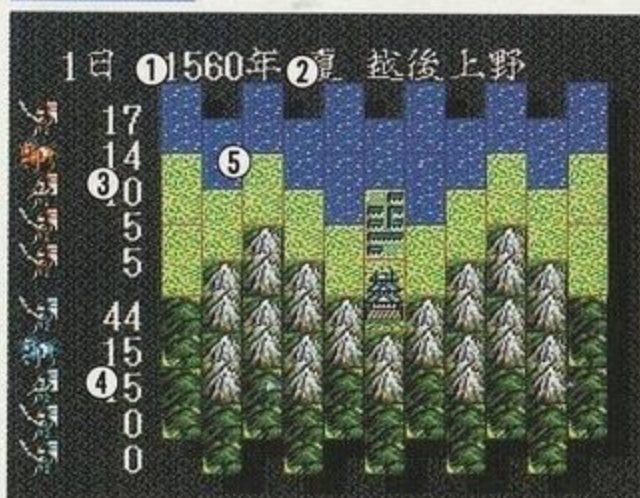
戦争の準備

他国に攻め込むときは、以下の要領で戦争の準備を行います。

- 「戦争」コマンドを選ぶ。
 - 攻め込む国を選ぶ。
 - 連れていく兵士の数を決める（兵士の数だけ金が必要です）。
 - 持っていく兵糧の量を決める。
 - 本国のときは、大名自身が出陣するかどうかを決める。
- すべて決まれば、戦争に突入します。

なお、他国に攻め込まれたときや、謀叛または反乱が起きたときは、準備は行わずに戦争に突入します。

戦争画面



- 経過した日数
- 年・季節・戦場国
- 攻撃側の各部隊数
(上から、第1～5部隊)
- 守備側の各部隊数
(上から、第1～5部隊)
- 戦場の地図

戦争になると、画面は戦略画面から戦争画面に切り替わります。

戦場の地図は、山や平地、川などの地形の集まりによって構成されています。戦争は、この地図の中で行われます。

◆戦場の地形



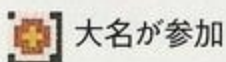
- 平地……………普通の平野です。
- 山地……………山脈です。
- 山岳地……………険しい山脈です。進入できません。
- 川・湖・海……………進入できません。
- 城……………戦場国の城です。攻撃側の部隊が城に入ると、守備側の兵忠が下がります。
- 町……………戦場国の町です。部隊が町に入って戦闘せんとうを行うと、戦場国の町の価値が下がります。

部隊の配置

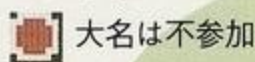
戦争画面になったら、守備側→攻撃側の順に、第1部隊から配置を行います。守備側は、山岳地、川・湖・海以外であればどこにでも配置できます。攻撃側は、暗転部分以外の場所にのみ配置できます。1つの地形には1部隊のみ配置できます。両軍の配置が終わると、戦闘が始まります。

◆大名の参加・不参加

大名自身が戦争に参加しているか、参加していないかは第1部隊の左上に表示されるマークで判断できます。



大名が参加



大名は不参加

戦闘

守備側→攻撃側の順に、「移動」や「攻撃」などの戦争コマンドを実行します。1日にコマンドを出せるのは、1部隊につき1回です。両軍が戦争コマンドを出し終わると、1日が終了します。1日経過するごとに、兵糧が少しずつ減ります。30日が経過すると、戦争は自動的に終了します。

勝利条件

以下のいずれかのとき、戦争に勝ったこととなります。

- a) 敵軍の兵糧が0になったとき。
- b) 敵の第1部隊を全滅させたとき。
- c) 敵軍が退却したとき。

守備側は、以下のときも勝利となります。

- d) 30日が経過したとき。
- e) 第1部隊どうしが相討ち^{あいうち}で全滅したとき。

戦争終了後

◆攻撃側が勝ったとき

戦場国は攻撃側のものとなります。大名自身^{しゅつじん}が出陣していたときは、その国が新しい本国となります。さらに守備側の大名が死亡したときは、その大名が治めていた本国・属領のすべてが攻撃側のものとなります。

◆守備側が勝ったとき

攻撃側の残った兵士、兵糧、金が守備側のものとなります。攻撃側の大名が死亡したときは、その大名が治めていた本国・属領のすべてが守備側のものとなります。

◆謀叛・一揆のとき

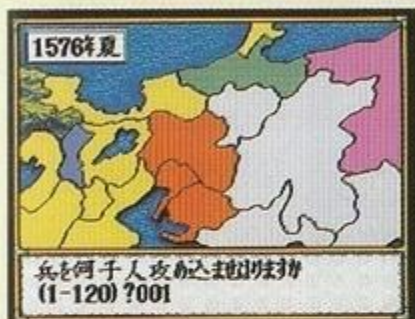
戦争に勝ったときは、そのまま国を統治できます。謀叛軍に勝ったときは兵忠が、一揆軍に勝ったときは民忠が下がります。大名が属領に退却したり死亡したときは、戦場国には新しい大名が登場し、本国として治めます。大名が戦争で死亡したときは、その大名が治めていた属領は空白地となります。

戦争してみよう

- ① 攻撃する国を決める
隣接する国の中から攻撃する国を選ぶ。



- ② 準備を整える
国に残る兵士や米の数にも注意。



- ③ 部隊を配置する
敵軍の配置や行き止まりにも気をつけて。

- ④ 戦闘開始
狙うは第1部隊。長期戦は避けたい。



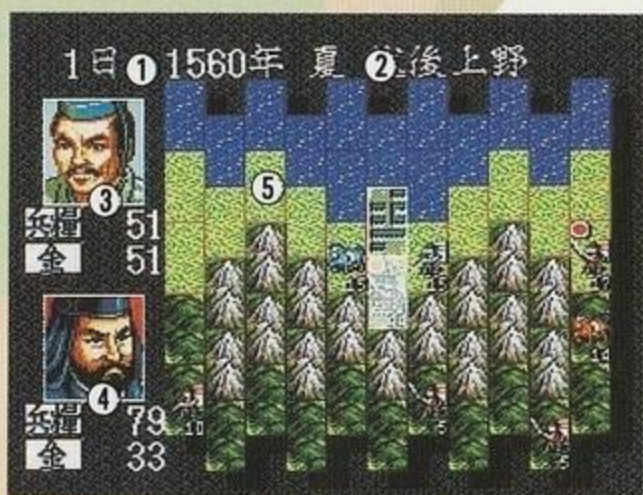
- ⑤ 勝敗の決定
敵の第1部隊が全滅!
我が軍の勝利が決定。

- ⑥ 戦略画面へ
敵国が自分の色に塗りがえられた。



戦争コマンド

戦争画面のコマンドは全部で7種類があります。移動は移動する場所を、攻撃は攻撃する部隊を指定、待機はBボタンを押すか現在いる場所で左クリックすると実行されます。



- ①経過した日数
- ②戦争コマンド
- ③攻撃側の大名・兵糧・金
- ④守備側の大名・兵糧・金
- ⑤戦場の地図

戦争コマンド

自軍に攻撃の順番が回ってきたら、1部隊につき1つ戦争コマンドを実行します。移動・攻撃以外の戦争コマンドは、Bボタンを押すか、右クリックで表示されます。

コマンドには、実行したときによい点(寝返コマンドを実行して成功すると敵兵が寝返るなど)と、よくない点があります。文中のマークは、よい点・よくない点を表します。×は、コマンドを実行できない状況を表します。

- + コマンドを実行したときのよい点
- コマンドを実行したときによくない点
- × コマンドを実行できない状況

移動



部隊を隣接する地形に移動させます。

移動させる地形をカーソル(四角い枠)で選びCボタンか左クリックします。

他の部隊がいるところや、山岳地、川・湖・海には移動できません。

- 移動可能
- × 移動不可

◆攻撃

隣接する敵部隊を攻撃します。攻撃力は、部隊の基本兵力（編成→P.29）や地形などによって決まります。戦争に大名が参加していると、部隊の攻撃力が2倍になります。残り兵士数は部隊の絵の下に表示されます。兵士数が0になると、部隊は全滅します。

◆情報

両軍の大名と部隊の様子を見ます。表示されるデータは、大名の名前と顔、兵糧、兵力、兵忠、訓練、武装、金です（戦争データ→P.46）。このコマンドを実行後、他のコマンドを続けて実行できます。

◆寝返

敵軍の兵士を自軍に引き入れます。寝返りさせるには金が必要です。寝返らせる部隊と金の量を決めます。このコマンドを実行後、続けて他のコマンドを実行できます。

- 十 敵軍の兵忠が下がる・成功すると、その部隊の一部が自軍第1部隊の兵士になる
- 一 密偵が敵軍に捕まることもある
- × 金の量が兵士数より少ないとき・第1部隊にコマンド入力が回ってきていないとき・謀叛と一揆のとき

◆待機

何もせず、その場所に待機します。

◆退却

敵に降伏し、大将を退却させます。退却を選ぶと、退却できる国の一覧が表示されます。どの国に退却するかを選びます。

- 一 すべての兵力、金、兵糧を戦場国に置いていく
- × 戦場国に隣接する本国が属領がないとき・第1部隊にコマンド入力が回ってきていないとき

◆委任

コマンド入力を、戦争終了までコンピュータに委任します。

- × 第1部隊にコマンド入力が回ってきていないとき

戦争データ

戦争画面で情報コマンドを実行すると、両軍の残り兵士数と戦争データが表示されます。何かボタンを押すと、戦争コマンドの入力にもどります。



- ①経過した日数
- ②年・季節・戦場国名
- ③残り兵士数
(上が攻撃側、下が守備側)
- ④戦争データ

両軍の情報

両軍には以下の戦争データがあります。

◆大名の顔

参戦している大名です。謀叛と一揆のときは、攻撃側の顔は表示されません。

◆大名の名前

大名の名前です。攻撃側の名前は、謀叛のときは謀叛軍、一揆のときは地方によって延暦寺派やキリシタン、海賊、一向宗、一揆軍と表示されます。

◆兵糧

現在残っている兵糧の量を表します。

◆兵力

現在残っている兵士の数を表します。

◆兵忠

兵忠を表します。謀叛軍と一揆軍には兵忠はありません。

◆訓練

訓練度を表します。謀叛軍と一揆軍に訓練はありません。

◆武装

武装度を表します。謀叛軍と一揆軍に武装はありません。

◆金

現在残っている金の量を表します。

兵糧の残量には要注意

1582年夏

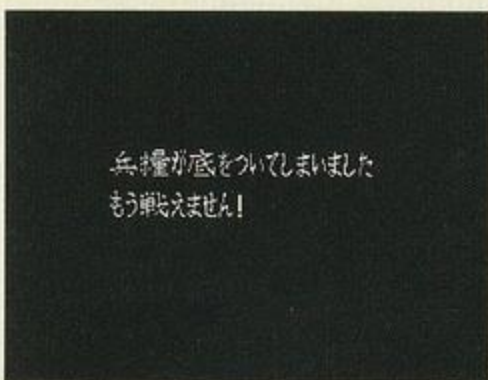
徳川家康	三河	楽	兵糧	42
徳川家康	徳川家康	徳川家康	兵糧	115
徳川家康	徳川家康	徳川家康	兵糧	98
徳川家康	徳川家康	徳川家康	兵糧	98
徳川家康	徳川家康	徳川家康	兵糧	109
徳川家康	徳川家康	徳川家康	兵糧	114

何かおをけて下さい

①隣国は、自国の半分くらいしか兵がない弱小国だ。決戦の時来たれり！



②楽に勝てる相手のはずが……。敵の第1部隊はひたすら逃げの一手に出た。



③敵を甘くみて兵糧を少なくしたのが失敗。ついに兵糧がつきてしまった。

天下布武への道

戦国時代——。応仁の乱によって室町幕府の権威は地に落ち、戦乱は地方へと広がっていた。豪族らは各地で勢力を競い、戦火が絶えることはなかった。弱者は滅び、強者だけが生き残る時代であった。

尾張の大うつけ

戦乱の波は、尾張国（今の愛知県西部）にも届いていた。織田一族はいくつもの勢力に分かれ、血で血を洗う戦いを続けていた。このまま各勢力を統一する者が現れなければ、尾張は他国に攻め滅ぼされるであろう状況にあった。

天文3年（1534）、尾張国の那古野城で、城主織田信秀の三男が誕生した。これが吉法師、のちの織田信長である。家督を相続させられる正室の子の誕生に、信秀は喜んだ。信秀は、信長を傳役（養育係）とともに那古野城に住ませ、後継者としての成長を願った。

しかし、吉法師の少年時代は、城主らしくないものであった。学問を嫌い、暇を見つけては相撲や剣術、馬術などに没頭した。そのいでたちも、また風変わりであった。帷子の片腕だけを通し、足の出る半袴をはき、腰にはひょうたんや火打ち袋をぶら下げていた。歩きながら餅や柿を食ったり、女をからかうさまを見て、人々は「尾張の大うつけ者（ばか者）」と噂した。

家康との出会い

吉法師が13歳で元服し、名を織田三郎信長と改めた翌年、信秀が三河（今の愛知県東部）へ攻め込んだ。三河の岡崎城主松平広忠は、遠江駿河（今の静岡県）の今川義元に助けを求めた。義元は広忠を助けることを承知し、その見返りとして、広忠の子竹千代を要求した。広忠は、信秀という目の前の危機を避け

るため、やむなく我が子を差し出すことに応じた。竹千代は、父のため、国のために義元の人質となった。このとき、竹千代は弱冠^{じゃっかん}6歳であった。

ところが、事態は思わぬ方向へ進んだ。松平方の戸田康光^{とだやすみつ}の裏切りによって、義元のもとへ送られるはずの竹千代が、信秀の人質になってしまったのだ。広忠を自分の味方につけようという、信秀の策略であった。しかし、広忠は義元への忠誠を変えず、信秀への従属を拒否した。信秀は広忠を寝返らせることに失敗したが、三河攻略の切り札として、竹千代を手放そうとはしなかった。

これが竹千代、後の徳川家康と信長の最初の出会いであった。

信秀の死

もともと信秀は、尾張守護代^{しゅごだい}（守護〔国主〕の代官）の清州織田氏の重臣であった。しかし、力を蓄えた信秀は独立し、尾張で一番の実力者となった。信秀の台頭を快く思わない本家筋である清州衆は、信秀の第一の敵であった。清州衆が美濃^{みの}（今の岐阜県）の斎藤道三^{さいとうどうさん}や遠江駿河の今川義元と手を組めば、信秀は必ず潰されるはずであった。信秀はこの危機を避けるため、道三の娘^{さちよう}婦蝶を信長の嫁にすることで、美濃と同盟を結んだ。信長15歳のときである。

しかしながら、美濃と同盟を結ぶことで、信秀の運は尽きたかのようであった。天文18年（1549）、人質であった竹千代が義元の手へ渡り、天文20年（1551）には信秀自身が病気で死亡した。国外のみならず国内にも多くの敵を残しての死であった。あいも変わらずうつけ者で通っていた信長だが、この信秀の葬儀^{そうぎ}で、うつけ者の名を決定的にした。喪主^{もしゅ}でありながら葬儀に遅れて登場し、仏前に向かって^{まっこう}抹香を投げつけるという醜態^{しゅうたい}を演じたのだ。

「こんなうつけ者が、織田の家督^{くわく}を継ごうというのか」
これを見て、それまで信秀に抑えつけられていた織田一族は、信長を倒し、今こそ尾張を自分のものにする時だと考えた。

織田対織田

信長の周囲は、いまや敵ばかりであった。自らの身を守るため、尾張を統一するために、信長と織田一族の戦いが始まった。

天文24年（1555）、信長は叔父の信光と手を組んで、清州の信友を討った。そして信光をも謀殺し、信友と信光の領地を手に入れた。

弘治2年（1556）、美濃の斎藤道三が、嫡子である義龍との戦いで破れ、死亡した。道三が信長の後ろ盾であったために、それまで信長に手を出しかねていた者たちも、道三の死を好機とばかりに、信長に反旗を翻した。

はじめに信長の弟でもある末森城主の信行が、その次に信長の庶兄信広が謀叛を起こした。信長は両者を撃退したが、罪を問うことはしなかった。ところが、信行は翌年、再び謀叛を起こした。信長は2度も謀叛を起こす信行を許せず、これを殺害した。信行を葬り、信広を降伏させた信長に残された課題は、信賢が守る岩倉城であった。

永禄2年（1559）、信長は兵を挙げ、岩倉城の城下に火を放った。嚴重に包囲し、火矢や鉄砲を打ち込んだ。信賢は抵抗を続けたが、3カ月にわたる籠城戦に持ちこたえられず、降伏した。信長は岩倉城をも手に入れ、尾張統一を果たした。

決戦！桶狭間

織田一族を抑えて尾張を平定した信長であったが、はやくも遠江駿河の今川義元という強敵を迎え、窮地に立たされていた。三河の松平広忠が死亡して以来、三河を支配下においた義元の勢力は、隣接諸国の脅威となっていた。義元は尾張をも我が手にしようと、かねてから尾張へ進出する機会をうかがっていた。永禄3年（1560）、今川軍が尾張へ向かって押し寄せてきた。今川軍の中には、織田の手から離れて今川の人質となっていた松平元康（徳川家康）の姿もあった。今川軍の兵は4万ともいわれ、尾張を平定し終えたばかりの信長には、互角に戦えるほ

どの兵を集めることはできなかった。籠城するか、降伏するか、家臣たちは信長の判断を待った。しかし、信長は戦については一言も触れなかった。

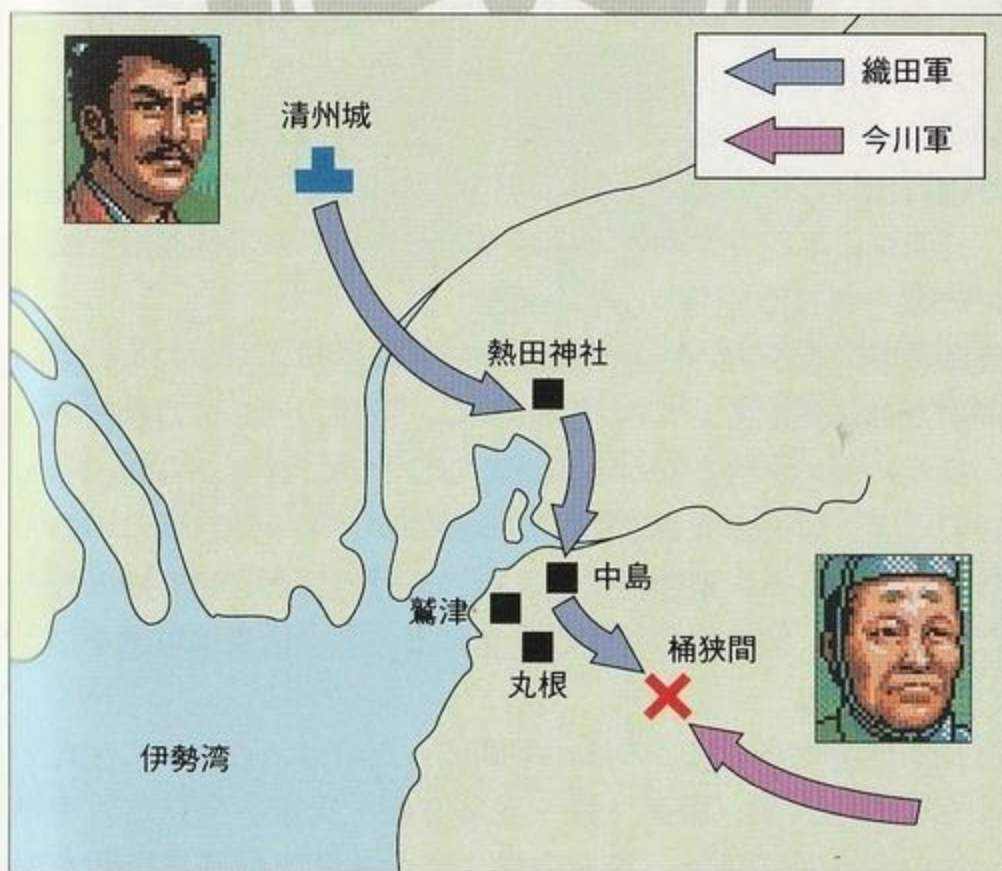
今川軍は桶狭間近くの鷺津砦や丸根砦に攻めこんできた。圧倒的な兵力差に、両砦は間もなく陥落した。

鷺津・丸根陥落の知らせを受けると、信長は意を決した。家臣に鼓をもたせ、幸若舞の『敦盛』を舞った。

人間五十年、^{げてん}下天の内をくらぶれば、^{うち}夢幻のごとくなり
^{ひとたび}一度生を得て、^{めっ}滅せぬ者のあるべきか

信長は立ったまま飯を食うや、清州城を飛び出した。信長のあとを、家臣や兵たちはあわてて追った。

熱田神社まで来た信長は、鷺津・丸根から立ちのぼる煙を遠くに見た。信長は、さらに信長方最前線の中島砦へ、そして桶狭間山へと軍を進めた。そのとき、暗雲があたり一帯を覆った。



織田はおのれの好機を喜んだ。

桶狭間で休憩していた今川軍は、突然の暴風雨にあわてまど惑い、信長軍が近づいていることすら気づかなかった。

「行け！今川めの首をとるのだ」

信長は、一気に今川の陣営まで突き進んだ。信長が攻めてこようとは夢にも思わなかった今川軍は、奇襲に混乱し、ちりぢりに退却を始めた。

信長軍が逃げる義元を見つけたとき、義元を守る兵士の数は、信長軍をはるかに下回っていた。信長の家臣、服部小平太はっとりこへいたと毛利新介もうりしんすけの槍が、義元をとらえた。

信長の前進

永禄4年(1561)のことである。甲斐かいの武田信玄たけだしんげんと越後えちごの上杉謙信うえすぎけんしんが信濃しんなん(今の長野県)の川中島かわなかじまで、激烈な戦いを繰り広げていた。両雄は、天文22年(1553)から決着のつかないまま合戦を繰り返していた。5度目の合戦で終わりを告げたとき、11年の歳月が流れていた。この11年間は、信長や家康といった弱小大名にとっては、力をつけるかつこう格好な機会であった。

信長は、今川の死によって故郷の三河に帰った徳川家康と同盟を結んだ。この同盟は、戦国時代には珍しく、信長が天正10年(1582)に本能寺ほんのうじで倒れるまで守られた。やがて信長は、長年の宿敵であった美濃の攻略を開始した。

斎藤義龍さいとうぎりゅうの後を継いだ龍興たつおきは愚鈍ぐどんで、美濃が落ちるのも時間の問題だと信長は考えていた。しかし、予想に反して斎藤勢の強い抵抗にあい、兵をなかなか進めることができなかった。

このとき、信長の大きな力となったのが、木下藤吉郎きのしたとうきちろう、のちの豊臣秀吉とよとみひでよしである。斎藤勢に囲まれ、逃げることも難しいと思われたときも、藤吉郎の特異な才覚によって、信長は危機を逃れたのであった。

信長が美濃攻略に思いのほか手間取ったのは、斎藤家に仕えていた美濃三人衆いなばいつつあんどうもりなりうじえぼくぜん(稲葉一鉄・安藤守就・氏家卜全)と竹中半兵衛たけなかはんべえの存在であった。彼らの働きによって、信長は苦戦を強

いられた。美濃を孤立させることが先決と考えた信長は、異母妹お市を、美濃の隣国近江の浅井長政に嫁がせることによって同盟を結んだ。その翌年には、甲斐の武田信玄とも同盟関係に入り、信長はまわりを固めて、美濃攻めの機会を狙った。

美濃攻略

信長が狙うは、斎藤龍興のいる稲葉山城であった。稲葉山城は尾張との国境近くにながら、たやすく攻め込むことはできなかった。稲葉山城攻めの足場として、信長は東美濃の攻略に乗り出した。鶉沼、猿啄、堂洞と、次々に東美濃の城を攻め取り、加治田城主を寝返らせた。東美濃の土豪らは信長に従うことを約束し、最後まで粘り続けた関城も、信長の手には落ちた。東美濃を瞬く間に抑えた信長の勢いに、西美濃の実力者らも信長の軍門に降り、稲葉山城に斎藤龍興が残されるのみとなった。城主を見捨てた美濃三人衆は信長に内通し、稲葉山城には、もはや戦をかまえる兵力も残っていなかった。龍興は城を捨て、伊勢長島へと逃げた。

天下へ向けて

永禄10年（1567）、斎藤龍興の敗走によって稲葉山を勝ち取った信長は、道三の死後、10年にして美濃を掌握した。信長のことを「大うつけ」と呼ぶ者は、すでになかった。信長は尾張、美濃の他に北伊勢をも支配下におき、勢力を伸ばしつつあった。しかしながら、東には武田信玄や上杉謙信、西には浅井長政や三好長慶、毛利元就らの強豪が待ち構えていた。このとき、信長34歳。信長の頭の中では、天下統一への計画が立てられ始めていた。

乱世の群雄

おだのぶなが
織田信長 (尾張) 1534~1582



尾張国守護代家臣であった織田信秀の三男に生まれる。異様な風采と野蛮な立ち居振る舞いから、人々に「尾張の大うつけ者」と呼ばれた。

父信秀が死ぬと、信長は家督を継いだ。遠江駿河の今川義元を桶狭間の合戦で破ると、徳川家康と同盟を結び、美濃をも攻略した。その後、つぎつぎと諸大名を倒し、勢力を拡大していった。天下統一も目前かと思われたとき、臣下明智光秀の謀叛にあい、京都本能寺で自害した。

はたけやまよしつな
畠山義綱 (能登) 生没年不詳



室町時代から能登を支配してきた畠山氏だが、一揆に押され、守護大名としての威信は低下していた。重臣たちの合議で政務が司られることに義綱は反発。父とともに彼らの排除を画策するが、事前に発覚して、逆に能登から追放された。

うえすぎけんしん
上杉謙信 (越後上野) 1530~1578



19歳で越後守護代長尾家の家督を相続する。当時の越後は、長尾政景の反乱など、多くの内乱を抱えていたが、謙信は着実に鎮圧していった。生涯を通して領土に対する野心を持たず、義を貫いて行動した武将とされる。

ほうじょううじやす

北条氏康

むさしいず
(武蔵伊豆)

1515~1571



ごほうじょう やまのうち おうぎがやつ
後北条家の3代目にあたる。山内上杉・扇谷
上杉両氏を打倒し、有力大名に囲まれていた
北条家の基盤を安定させた。また、武田・今川
と外戚関係を結び、上杉謙信に対抗する。民
政に気を配り、後北条氏の全盛時代を築いた。

ほんがんじこうさ

本願寺光佐

か がえっちゅう
(加賀越中)

1543~1592



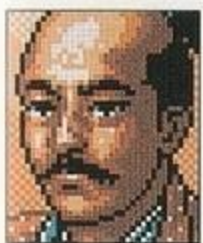
けんによ
本願寺第11世、顕如。一向一揆の中心・石山
本願寺(のちの大坂城)は、統一権力をめざ
す信長にとって邪魔な存在だった。1970年、
信長と交戦状態に陥ってからも、毛利氏などの
援助を得、各地の門徒と団結して戦い続けた。

あさくらよしかげ

朝倉義景

えちぜんわかさ
(越前若狭)

1533~1573



じゃっかん いちじょうだに
弱冠16歳で名門朝倉家を継ぐ。一乗谷に京文
化の花を開かせた。織田信長と対立し、1570
年に領内への侵攻を受けたが、信長の義弟・
浅井長政の裏切りによって難を逃れた。信長
を倒す絶好の機会だったが、追撃が遅れ失敗
した。

あねがこうじよりつな

姉小路頼綱

ひだ
(飛騨)

1540~1587



ひださいしょう しんげん
飛騨宰相と称した。信玄亡きあとの武田家
に見切りをつけ、信長に接近する。織田氏の威
勢を借りて江馬氏を滅ぼし、飛騨一国を支配
する。信長の死後、柴田勝家に味方したこと
で、羽柴秀吉の怒りを買って、飛騨を奪われた。

いながわよしもと
今川義元 (遠江駿河) 1519~1560



今川氏親の三男。兄氏輝が死亡すると、家督を次ぎ、遠江駿河の大名となる。隣国三河を制圧すると、上洛めざして尾張に攻め込んだ。しかし、桶狭間において織田信長の奇襲にあい、敗れた。

とくがわいえやす
徳川家康 (三河) 1542~1616



松平広忠の子。今川義元の人質として少年期を過ごす。義元が桶狭間で敗れると独立し、織田信長と同盟を結んだ。三河を統一してのちは、遠江、駿河をつぎつぎと手にいれた。そして信長が死亡すると、甲斐・信濃をも支配下に置いた。

さいとうよしたつ
斎藤義龍 (美濃) 1527~1561



美濃国守護で「まむし」と呼ばれた斎藤道三の長男。義龍の出生を疑った道三は、実の子に家督を継がせようとした。怒った義龍は2人の弟を殺し、父道三をも長良川において破った。その後、道三の娘婿である織田信長との戦いが始まる。

つついじゅんけい
筒井順慶 (大和) 1549~1584



奈良興福寺の僧兵・順昭の子。わずか2歳で家督を継いでいる。松永久秀が信長に反旗を翻すと、信長に属して久秀討伐の大儀名分を得た。宿敵久秀を信貴山城で滅ぼし、信長から大和を与えられ、郡山城主となる。

あさいながまさ

浅井長政

おうみ
(近江)

1545～1573



浅井久政の子。父久政の無能さのため、浅井氏は伊賀の六角氏に圧倒されていた。長政が家督を継ぐと六角氏に反旗を翻し、六角義賢と戦って破った。織田信長の妹お市を嫁にとり、同盟を結ぶが、のちに朝倉氏とともに信長と戦って滅ぼされた。

ろっかくよしかた

六角義賢

いが
(伊賀)

1521～1598



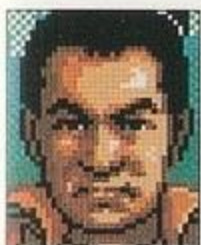
父六角定頼の死によって家督を継ぐ。12代将軍足利義晴・13代将軍義輝を庇護した。上洛をめざす信長が大軍を率いて攻めてくると、義賢は城を捨てて逃げた。のちに長政・長慶と手を組んで信長に対抗したが、またもや破れ、降伏した。

きたばたけともものり

北畠具教

いせしま
(伊勢志摩)

1528～1576



公卿の家系である北畠氏は、具教の代に勢力を伸ばした。しかし、織田信長によって攻められ、降伏させられた。具教は、信長の次男信雄に家督を譲って隠居するが、信長の送り込んだ家臣によって暗殺された。

あしかがよしあき

足利義昭

やましろ
(山城)

1537～1597



12代将軍足利義晴の次男に生まれた。兄の13代将軍義輝が殺害されると、義昭は織田信長に奉じられ、将軍職についた。しかし、実権は信長に握られ、義昭は傀儡でしかなかった。

みよしちょうけい
三好長慶 (摂津和泉) 1523~1564



ほそかわはるもと
細川晴元の裏切りによって父元長が戦死すると、長慶は10歳で家督を継いだ。その後は晴元の執事として勢力を蓄えた。代官職を元長から奪った叔父の政長を討つと、晴元をも逐い、実権を握るようになった。

たけだしんげん
武田信玄 (甲斐信濃) 1521~1573



のぶとら
甲斐守護武田信虎の子。父信虎と対立していた信玄は、信虎を駿河へ追放すると独立した。その後、信玄は信濃に着々と版図を広げ、「甲斐の虎」と周囲に恐れられるようになる。越後の上杉謙信と、川中島において激烈な戦いを繰り広げる。

だててるむね
伊達輝宗 (陸前) 1544~1585



はるむね
伊達氏16代目。父晴宗の時代に権勢をふるった家臣の牧野・中野氏らを粛清する一方で、近隣の最上・相馬氏とも戦いを繰り広げた。41歳で息子政宗に家督をゆずるが、1年後に息子の目前で畠山義継の手にかかって倒れた。

ちょうそかべもとちか
長宗我部元親 (土佐) 1539~1599



ひめわこ
幼いころは「姫若子」とあざけられたが、遅い初陣で大手柄を立て、面目を施した。順調に土佐を統一した後、勢いに乗って四国を統一し、本土出兵をもくろんだが、すでに強大な権力を手にしていた秀吉の前に降伏した。

おおともそうりん

大友宗麟

(豊後)

1530~1587



豊後守護職を世襲する大友氏の21代。同じく九州統一をもくろむ島津氏や、本土からの侵入を狙う毛利氏と戦いながら、北九州のほとんどを手中に治めた。ザビエルを迎え、キリスト教を保護したキリシタン大名としても有名。

もうりもとなり

毛利元就

(安芸長門)

1497~1571



毛利弘元の次男。27歳のとき、異母弟元綱を討って家督を継ぎ、毛利氏の後ろだてであった尼子氏と絶縁した。その後、尼子晴久を破り、大名としての地歩を築く。武略・智謀を駆使してつぎつぎに勢力を広げ、中国地方のみならず九州や四国まで手を広げた。

しまづたかひさ

島津貴久

(薩摩大隅)

1514~1571



島津忠良の長男として生まれた。13歳のとき、薩摩守護の島津勝久の養子となる。家督を譲られて守護となるが、勝久が復帰したため、名目だけの守護となってしまう。父忠良と手をあわせ、薩摩の領地を固めていき、やがて薩摩統一を成し遂げた。

コマンド一覧

軍事コマンド (→28~29ページ)

【戦争】		隣接する国へ攻め込む
【移動】		隣接する本国・属領に兵士を移動させる
【兵雇用】		兵士を雇う
【忍者雇用】	民離反	他国の住民を離反させる
	兵離反	他国の兵士を離反させる
	堤防破壊	他国の堤防を破壊する
	暗殺	他国の大名を暗殺する
	大火	他国に大火事を起こさせる
【訓練】		兵士を訓練する
【編成】		部隊を編成する

民政コマンド (→30~32ページ)

【年貢】		年貢率を変更する
【輸送】		本国や属領へ金や米を移動させる
【開発】	町	町を造る
	治水工事	治水工事を行う
	開墾	開墾する
【商人】	借金	商人から金を借りる
	返済	商人に金を返却する
	米売	商人に米を売る
	米買	商人から米を買う
	武具	商人から武具を買う
【施し】	米→民	住民に米を施す
	米→兵	兵士に米を施す
	金→民	住民に金を施す
	金→兵	兵士に金を施す

外交コマンド (→33ページ)

【不戦】		他国と不戦同盟を結ぶ
【婚姻】		他国に婚姻を申し込む
【寝返】		他国の住民を寝返らせる

其他コマンド (→34~35ページ)

【情報】	属領	属領の国データを見る
	自国	自国の国データを見る
	他国	他国の国データを見る
【属領】	全直轄	全属領の委任状態を解除する
	全委任	全属領の統治を委任する
	国選択	委任／直轄を一国ずつ決める
	商業	主に金を増やす統治を任せる
	軍事	軍事に重点を置いた統治を任せる
	バランス	バランスのとれた統治を任せる
	生産	石高と民忠の増加に重点を置いた統治を任せる
	直轄	属領の委任状態を解除する
【休養】		何もせず、体を休める

機能コマンド (→36ページ)

【中断】	セーブ	ゲームのプレイ内容を保存する
	ロード	ゲームを再開する
	終了	ゲームを終了する
【設定】	アニメ	アニメを見るかどうかを選ぶ
	ウェイト	メッセージの速さを変更する
	戦争	他国の戦争を見るかどうかを選ぶ
	言葉	メッセージの方言／標準語を選ぶ
	マウス	コントロールパッドを使用するか、マウスを使用するかを選ぶ

戦争コマンド (→44~45ページ)

【移動】	部隊を移動させる
【攻撃】	敵の部隊を攻撃する
【情報】	両軍の大名の様子を見る
【寝返】	敵の兵士を寝返らせる
【待機】	その場所で待機する
【退却】	敵に降伏し、退却する
【委任】	コマンド入力をコンピュータに委任する

さくいん

あ

アニメ 19・36
暗殺 29
一揆 39
委任 45
イベント 38
移動 28・44
ウエイト 19・36
運 27
疫病 38

か

外交コマンド 33
開墾 31
開発 30
機能コマンド 19・36
基本相場 20
休養 35
金 24・47
国データ 23
軍事 35
軍事コマンド 28
訓練 24・29・46
健康 26
攻撃 45
石高 25
言葉 19・36
コマンド 28・44
米売 32

米買 32

婚姻 33

さ

自国 10・34
借金 25・31
終了 18・36
商業 35
商人 31
情報 34・45
生産 35
セーブ 18・36
設定 36
全委任 35
戦争 28・40
戦争画面 40
戦争コマンド 44
全直轄 35
戦略画面 20
相場 20
属領 10・34
其他コマンド 34

た

大火 29
待機 14・45
退却 45
台風 38
大名データ 26
他国 10・34

民財 24
民忠 24
民離反 29
地図 21
治水 25・30
中断 36
直轄 35
知力 27
堤防破壊 29

な

入札 39
忍者雇用 29
寝返 33・45
年貢 30
年齢 26

は

バランス 35
病気 22・38
武具 32
不戦 33
兵雇用 28

兵忠 23・46
兵離反 29
兵力 23・46
返済 32
編成 14・29
施し 32
本国 10・22

ま

マウス 12・19・36
町 25・30・41
魅力 27
民政コマンド 30
謀叛 39

や

野心 26
輸送 30

ら

利息 31
ロード 18・36

参考文献

『天下布武』小山内新著 新紀元社

『事典 信長をめぐる50人』祖田浩一著 東京堂出版

『戦国武将100話』桑田忠親監修 立風書房

『徳川家康』松本清張著 講談社

『戦国兵法書』 ©1993 KOEI CO.,LTD.

この商品は株セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

Patents: U. S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

©1993 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

T-76133

株式会社 **光栄**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3