

koei



Dreamcast

歴史シミュレーションゲーム

# 信長の野望 将星録

with

# パワーアップキット



# ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

## 注意

- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。
- ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。
- このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレーヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

## 使用上のご注意

- ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。
- ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。
- 使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。
- 汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。
- このディスクを一般のCDプレーヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。
- ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。
- ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ(別売))が必要になる場合があります。詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにしたゲームで遊んだか」等の「プレイ履歴(プレイ情報)」を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

# 目次

## contents

パワーアップの内容	2	38	戦略の進め方
信長の生涯	10	48	戦争の進め方
とりあえずプレイしてみよう	24	56	コマンド一覧
ゲームを始める前に	28	64	データ一覧
ゲームの概要	33	67	さくいん

- [パッケージイラスト] 長野 剛  
[BGM作曲] 山下康介  
[映像一部提供] 日光江戸村撮影所  
[オープニング画面提供] 徳川美術館  
[本文イラスト] 若菜等十Ki (P.10~11.22~23)  
板垣真誠 (P.14~15)  
香川元太郎 (P.18~19)  
飛田久美子 (P.21)  
[本文デザイン] 桑村ヒロシ (ICONO-GROVE)

# パワーアップの内容

「信長の野望 将星録 with パワーアップキット」では、従来の「信長の野望 将星録」から、次の内容がパワーアップされています。

## ▶ 武将エディタ 武将データ (P.64) を編集 (変更) できます。



- ① 城ウィンドウで《情報》の《武将》を選ぶか、機能コマンド(P.56)の《全体情報》で《全国の武将》を選びます。
- ② 一覧から武将を選びます。
- ③ 武将データが表示されます。[編集]を選びます
- ④ エディタ画面が表示されます。編集したい項目を選んで、データを変更します。

### ◆ 武将エディタでのみ表示されるデータ

次のデータは武将エディタでのみ表示されます。

#### 義理 (0~15)

武将の義理堅さ。数値が大きいほど義理堅くなる。義理堅いほど、謀反や出奔をしにくくなる。

#### 相性 (0~15)

武将の性格。0~15は環状に連なり、15の次は0になる。数値に近いほど、武将同士の仲がよくなる。忠誠の上がりやすさや、出奔しやすさに関係する。  
例) 相性が0の武将は、同じ0の武将と最も仲がよく、1または15の武将と次に仲がよい。8の武将とは最も仲が悪くなる。

#### 寿命 (0~7)

武将の寿命。数値が大きいほど寿命が長くなる。寿命が長いほど、長生きしやすくなる。

## ▶ 城エディタ 城データ (P.64) を編集 (変更) できます。



- ① 城ウィンドウ (P.38) で《情報》の《城詳》を選ぶか、機能コマンドの《全体情報》の《城一覧》で城を選びます。
- ② 城データが表示されます。【編集】を選びます。
- ③ エディタ画面が表示されます。編集したい項目を選んで、データを変更します。

## ▶ データベース 次の3つのデータベースが追加されています。

### ● 戦国合戦物語

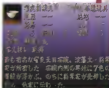


戦国時代の主要な合戦のエピソードを表示します。

- ① 機能コマンドの《合戦物語》で、合戦を選びます。
- ② 合戦のエピソードが表示されます。L/Rトリガーを押すと、ページが切り替わります。【位置】を選ぶと、合戦が実際に起こった位置が、戦略マップ上で表示されます。

### ● 戦国名物事典

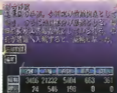
機能コマンドの《全体情報》の《全国の家宝》で家宝を選ぶと、家宝のエピソード・データが表示されます。



### ● 戦国名城物語

城のエピソードを表示します。

- ① 城ウィンドウで《情報》《城詳》を選ぶか、機能コマンドの《全体情報》の《城一覧》で城を選びます。
- ② 城データが表示されます。【名城物語】を選びます。
- ③ 城のエピソードが表示されます。



## ▶ 新しいシナリオ 次の6つのシナリオが追加されています。

シナリオ5 1582年6月

### 天下の継承者

京の本能寺で織田信長が横死。天下への野望は絶たれた。旧織田家臣の羽柴秀吉・明智光秀・柴田勝家らが信長の遺領を巡って争う。

シナリオ6 1555年4月

### 清洲入城

織田信長が尾張国内の統一に着手、清洲城への入城を果たす。駿河・遠江・三河を支配する今川義元が、内乱続きの尾張を狙っていた。

シナリオ7 1562年2月

### 清洲同盟

今川義元が桶狭間で織田信長軍の急襲を受けて敗死。徳川家康が三河国の岡崎城で独立した。織田家と徳川家の間に、強固な同盟が結ばれる。

シナリオ8 1575年5月

### 新時代の到来

武田勝頼が徳川家康の所領に侵入。長篠城を包囲し、織田・徳川連合軍との決戦に望む。武田家は壊滅的打撃を被り、衰亡の一途をたどった。

シナリオ9 1584年3月

### 小牧長久手

羽柴秀吉が織田信長の遺領を掌握、総力を挙げ天下統一をめざす。織田信雄と結んだ徳川家康が東海で兵を挙げ、秀吉の前に立ちちはだかった。

シナリオ10 1589年11月

### 天下統一前夜

豊臣秀吉の遠征軍が大挙して関東を攻略。孤立無援の北条家は強固で名高い小田原城に籠もった。天下統一への総仕上げとなる合戦が始まる。

## 攻城戦 攻城戦がパワーアップされています。城を攻撃するか攻撃される (P.52) と、攻城戦画面が表示されます。

### 攻城戦画面の見方

#### 【本丸】

守備側が部隊を配置。防衛度が0になると本丸が落ちたことになる。

#### 【櫓(やぐら)】

守備側が部隊を配置。部隊上の数字は、攻撃できる回数(P.6)。

#### 【曲輪(くるわ)】

城門が開かないと、攻撃側は内部を攻撃できない。構造や数は城によって異なる。



#### 【城門】

防衛度が0になると開く。城門が開かないと、攻撃側は曲輪内の守備側部隊を攻撃できない。本丸・櫓の守備側部隊は城門が開く前でも一歩前の曲輪にいる攻撃側部隊を攻撃できる。

#### 【攻撃ポイント】

攻撃側が攻撃する拠点。数字は、攻撃に投入できる部隊数(P.6)。

#### 【防御ポイント】

守備側が部隊を配置。防御ポイントにいる守備側部隊を全滅させないと、攻撃側は次の曲輪の城門を攻撃できない。ただし、「抜穴」の特技を持つ武将は、防御ポイントの守備側部隊を全滅させなくても次の曲輪への城門を攻撃できる。

### 守備側の部隊配置

攻城戦では、まず守備側が本丸・櫓・防御ポイントに部隊を配置します。L/Rトリガーで各曲輪に、方向ボタンの左右で曲輪内の各地点にカーソルが移動します。部隊を配置する地点を選び、兵士数と兵科を決めます。選べる兵科は「足軽」と「鉄砲」のみです。

城の武将には部隊を指揮させられます。武将に指揮させると、部隊の攻撃・防御力が高くなります。[武将]を選んで、指揮させる武将を一覧から選びます。ウィンドウが表示されていない状態でBボタンを押すと、部隊の配置を終了します。







## 攻城戦の進行

部隊配置が終了すると、攻撃側→守備側の順でターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、攻城戦コマンドを実行します。コマンドを選んで、実行する武将/部隊を決めます。攻撃側が大砲を持っている場合、ターンの初めに大砲を撃てます。大砲1つにつき1回（最大4回）撃てます。《静観》を実行すると、ターンが終了します。自勢力のターンが終了すると、敵勢力にターンが移ります。攻撃側、守備側に15回ずつターンが回ってきます。

### 攻城戦の終了条件

次のどれかを満たすと、攻城戦が終了します。

	条件	勝利側		条件	勝利側
A	全ターンが終了する。	守備側	E	攻撃側が《退却》する。	守備側
B	攻撃側の兵士数が0になる。	守備側	F	守備側が《降伏》する	攻撃側
C	守備側の兵士数が0になる。	攻撃側	G	守備側が《開城》に応じる。	攻撃側
D	本丸の防衛度が0になる。	攻撃側	H	本丸の守備側部隊が寝返る	攻撃側

※攻撃側が勝利すると、城が攻撃側のものになります。

### 攻撃の回数

1ターンでは1部隊につき1回、《攻撃》できます。ただし、本丸・櫓に配置された守備側部隊が武将に指揮されている場合は、1ターンに複数回、攻撃できます。攻撃できる回数は部隊上に表示されます。



攻撃できる回数

攻撃側は、攻撃目標に隣接する攻撃ポイント上に表示された数の部隊を、攻撃に投入できます。部隊を投入できなかった攻撃ポイントには「E」が表示されます。



攻撃に投入できる部隊数



## ◆攻城戦コマンド一覧

※《内応》《開城》は、武将1人につき1回のみ実行できます。



本丸・城門・敵部隊を攻撃する。  
攻撃側が攻撃した場合は、攻撃方法を選ぶ。

**通常**

通常に攻撃する。

**開門**

防御度に関係なく、城門を開く。失敗することもある。

**放火**

本丸・櫓・城門に火を放つ。成功すると、本丸・櫓にいる守備側部隊の兵士数が減り、本丸・城門の防御度が下がる。

**混乱**

敵部隊を混乱させる。混乱した部隊は防御力が下がり、混乱が収まるまでコマンドを実行できなくなる。



〔攻撃側のみ〕守備側の武将を寝返らせる。実行する武将の第1部隊の攻撃回数を消費する。成功すると、攻撃側の部隊になる。



自勢力の全部隊のコマンド実行を委任する。一度委任すると、戦闘が終了するまで委任解除できない。



〔攻撃側のみ〕戦場から全軍退却する。退却に失敗すると、捕らえられて捕虜になることがある。



〔攻撃側のみ〕守備側に開城の使者を送る。「外交」の適性を持つ武将のみ実行できる。実行する武将の第1部隊の攻撃回数を消費する。成功すると、守備側は降伏し攻撃側の勝利となる。守備側の武将は守備側勢力の他城へ移動する。



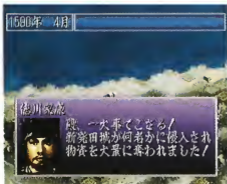
〔守備側のみ〕降伏する。守備側の武将は守備側勢力の他城へ移動する。



そのターンでの全部隊のコマンド実行を終了する。

## ▶ その他の追加内容

### ● 盗賊イベント



盗賊イベントが追加されています。  
盗賊が最強勢力から金銭・食糧などを盗んで、最弱勢力に補給します。最弱勢力をプレイヤーが担当している場合は、「盗む/盗まない」を選べます。盗賊イベントの有無は環境設定 (P.31) で変更できます。

### ● 歴史イベント

多彩な歴史イベントが追加されています。歴史イベントの有無は環境設定で変更できます。

### ● 野戦・攻城戦の「全/委/否」



野戦・攻城戦画面の「見る/見ない」の設定が細分化されています。環境設定の「野戦」「攻城戦」で、「全/委/否」を選びます。

野戦・攻城戦の種類	全	委	否
自勢力の野戦・攻城戦	○	○	○
自勢力の委任城の野戦・攻城戦	○	○	×
他勢力の野戦・攻城戦	○	×	×

※○=見る/×=見ない

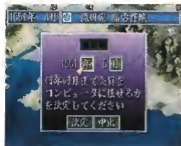
### ● 謀反・出奔の確率アップ

武将の謀反・出奔の確率が上昇しています。

## ● 大名委任

プレイヤーが担当する大名の操作を期限指定で委任できます。複数の大名でプレイしている場合も、すべて委任になります。

① 機能コマンドの《大名委任》を選びます。



② [年][月]を選んで、期限を指定します(最大:1650年12月)。「無期限」を選ぶと、プレイヤーが中断するまで委任を続けます。

③ [決定]を選ぶと、大名が委任されます。スタートボタンを押すか、指定した年月になると、委任が中断され、大名一覧が表示されます。一覧から大名を選べると、ゲームを続行できます。

## ● 早刈コマンド



軍事・輸送ユニットのコマンド(P.58,59)に《早刈》コマンドが追加されています。実行すると、兵糧を補充できます。自勢力の収入範囲内で実行する場合は金銭200、それ以外は金銭500が必要です。金銭は《早刈》を実行したユニットの所属域から支払われます。3~8月で、水田・畑に軍勢/輸送ユニットがいるときのみ実行できます。8月に近いほど補充される兵糧の量が多くなります。

# 信長の生涯の生涯

◆◆永禄三年五月 信長、桶狭間にて起死回生の一撃◆◆

「その方たちの命、この信長にあずけよ！ 狙うは敵の総大将・今川義元！ 続けえ！」

激流のごとき織田の軍勢が、今川義元の本陣に襲いかかった。急斜面を駆け降る兵馬が、泥水の飛沫を上げる。信長は自ら陣頭に立って乱戦に突入、わき目もふらず義元へと突進した。「今川軍、休息せり」の報を受けた信長軍が、風雨に紛れて敵陣の懐に深くもぐり込み、一撃必殺の奇襲を敢行したのである。海道一の弓取りと呼ばれた今川義元は討死、上洛の夢はもろくも崩れさった。



# 信長の生涯

- 1534年 5月 信長誕生…織田信秀の長男として那古野城で信長誕生、平手政秀ら4人の守り役がつけられる。
- 1549年 2月 信長と帰蝶（濃姫）の婚儀成る…信長が斎藤道三の娘・帰蝶（濃姫）を娶る。斎藤道三と織田信秀は和睦。
- 1551年 3月 織田信秀死去…信秀の死により、信長が家督を継ぐ。
- 4月 シナリオ1「うつけ者家督を継ぐ」スタート
- 1553年 1月 平手政秀、信長の素行を諫めて自害
- 1555年 4月 信長、尾張を統一…信長、尾張国内の反対派を一掃、清洲城に本拠を移す。
- 1560年 5月 桶狭間合戦  
シナリオ2「風雲桶狭間」スタート

## 織田信長おだのぶなが



少年期より奔放な振る舞いが多く、ついたあだ名は「尾張のうつけ」。思ったとおり、家督相続後は内紛を巻き起こす。苦境に陥るが、実の弟を含む反対派を容赦なく切り従え、尾張を統一。早くから鉄砲の威力に注目し、実戦への投入に成功した。関所を廃して領内の町を整備するなど商業重視の領国経営を行い、大胆な抜擢人事で家臣団を強化、斎藤家を打倒して美濃を版図に加えた。続いて將軍家の保護を名目に上洛を果たし、堺の統治権を獲得、潤沢な軍資金の調達を可能にする。圧倒的な物量集団戦法で近畿をも制圧、安土城下では茶市茶座を開き、流通経済を飛躍的に発展させた。明智光秀の謀叛により、奮闘むなしく非業の死をとげる。

## 明智光秀 あけちみつひで



思慮深く典礼に通じ、外交にらつ腕をふるった。足利義昭の直臣にはじまり、信長の家臣になってからは、主に朝廷との交渉にあたる。近畿平定の主力として、丹波・丹後を制圧、そのちは民政の安定に力を注ぎ、人心の取撫に努めた。

## 前田利家 まへだとしえ



別名、「槍の又左衛門」。罪を犯して一時追放されたが、桶狭間の合戦や美濃の攻略に密かに参陣して功をあげ、帰参を果たす。柴田勝家の与力となり、北陸平定に従軍。晩年は豊臣政権の大老として加賀百万石の基礎を築いた。



羽柴秀吉 はしばひでよし

尾張の貧農の出身。その容貌から、信長に「猿」と呼ばれて重用された。美濃攻めでは一夜城を築いて敵の度肝を抜き、金ヶ崎では殿をつとめて信長の窮地を救う。ついに、中国征伐の主将に任命され、織田軍団長の一人となる。

# 織田信長家臣団



柴田勝家 しばたかついえ

剛直の猛将。信長が家督を相続すると、反旗を翻すが、のち許されて心服した。上杉謙信ら強敵の割拠する北陸の制圧にあたり、諸大名が手を焼いた加賀一向一揆を殲滅する。信長死後、羽柴秀吉と覇権を争うが敗れて自刃した。

## 滝川一益 たきがわかずみ



先陣、殿どちらをも柔軟にこなす勇将。伊勢長島の一向一揆との戦いでは、海上から敵の動きを封じて殲滅した。甲州攻めにおいては、難攻不落と称された高遠城を半日で落とす。数々の武功によって、関東管領の職を与えられた。

## 丹羽長秀 にわながひで



古参の宿老。美濃攻略戦では鮮やかな手腕で次々に城を落とし、最大の功労者となる。内政面においても、安土築城の普請奉行として、城郭の縄張りから職人の確保にまで立ち回り、前代未聞の堅城を無事完成させた。



◆◆天正元年八月 激闘！ 小谷城◆◆

信長は、浅井長政の立てこもる小谷城に総攻撃をかけた。が、城の守りが堅く、戦況は一時、膠着状態になる。攻めあぐむ味方の中で、羽柴秀吉は一人、城郭の弱点を見抜いた。「京極丸の守りが甘いぞ！」秀吉軍は、本丸と小丸の間に位置する京極丸に猛攻をかける。秀吉軍が雪崩をうって京極丸から侵入すると、浅井軍は急激に戦意を失っていった。長政の必死の抵抗もむなしく、ついに小谷城は陥落する。

織田信長の詰める攻撃側本陣



羽柴秀吉が猛攻をかけた京極丸

浅井長政の籠もる小谷城本丸



# 信長の生涯

- 1562年 1月 清洲同盟成る…信長と松平元康（徳川家康）が不戦同盟を結び、ともに天下平定をめざすことを約定。
- 1566年 9月 墨俣に一夜城が築かれる…信長の密命を受けた羽柴秀吉、稲葉山城攻略の要害・墨俣に一夜にして城を築く。以後、信長の美濃進攻が激化する。
- 1568年 9月 信長、足利義昭を擁護し、上洛を果たす…信長は足利義昭を保護し、上洛戦を開始。途中にはだかる六角家などを蹴散らして入京に成功。足利義昭は將軍職に就任する。
- 1570年 4月 **金ヶ崎合戦**
- 6月 姉川合戦
- 10月 シナリオ3「天下布武の危機」スタート
- 1571年 9月 比叡山延暦寺の焼討…信長、比叡山延暦寺を包囲、焼き討ちをかける。本願寺を中心とする信長包囲網が形成され、信長は孤立無援の危機に陥る。
- 1573年 7月 足利義昭、京から放逐さる…將軍・足利義昭、挙兵して信長と戦うが敗れ、京を追放される。
- 8月 小谷城合戦

## 【金ヶ崎合戦】信長を救った秀吉の殿軍

信長は越前金ヶ崎城を落とし、朝倉義景を本拠に追撃する準備を進めていた。しかし事態は急変。近江の浅井長政が裏切り、信長の退路を断たんと進軍中であるとの報が届く。さらに浅井軍に応じて朝倉軍も反撃に転じた。全滅の危機に瀕し、信長は即座に総退却を命じる。殿軍の将・羽柴秀吉の活躍で信長は一命を取り留めた。

# 信長のライバルたち



## 【武田信玄】

(たけだしげん)

「甲斐の虎」と恐れられた猛将。疾風迅雷の騎馬隊を

率いて機動戦を展開。敵をおびきだして叩く「かかりかん」で合戦に連勝し、信濃・甲斐を制圧する。足利義昭の要請を受けて上洛、徳川軍を撃破して織田家を窮地に陥れるが、陣中で病死した。



## 【毛利元就】

(もうりもととなり)

深謀をめぐらす希代の智将。養子・婚姻外交で他家を

吸収。村上水軍と盟を結ぶと、火矢や鉄甲船を使った戦術で瀬戸内の覇権を獲得する。厳島では陶晴賢の大軍を背後から奇襲して圧勝、大内・尼子家の旧領も併合し、中国地方の覇者となった。



## 【上杉謙信】

(うえすぎけんしん)

越後の軍神。怒濤の突撃を得意とする。「車懸りの陣」

は無敵の強さを誇り、諸国大名を戦慄させた。上杉憲政から関東官領職と上杉姓を得ると、破竹の勢いで関東・信濃・越中に進撃を繰り返す。織田家討伐を目指し上洛を期するが、出発直前に病死した。



## 【北条氏康】

(ほじょううじやす)

攻守に長けた名将。里見家や武蔵の国人衆と抗争

し、代々の領国を維持する。さらに、三浦や伊豆の水軍を活用し、武蔵を版図に加えた。上杉謙信・武田信玄の猛攻を受けるが、本拠小田原城の防御力を頼りに籠城戦に持ち込み、見事防ぎきった。



◆◆天正七年五月 天下布武の拠点・安土城落成◆◆

安土城とその城下は、まさに信長の夢と理想の体現であった。天然の要害・琵琶湖は青緑に輝き、湖上の金・朱・漆の城壁と絶妙の対照を見せる。肥沃に富んだ土地にたわみに実る稲穂は、秋に黄金の彩りを添えた。近江の鉄砲職人が振り下ろす槌は、一日も休むことなく心地よい音色を辺りにこだまさせる。城下の町は楽市楽座によって栄え、その賑わいは天にも届くかのようであった。

楽市楽座で賑わう城下町

支城 観音寺城





安士城

# 信長の生涯

- 1574年 9月 長島一向一揆…信長、伊勢長島で蜂起した一向一揆を討伐。一揆衆との激戦で織田軍にも多くの犠牲が出る。
- 1575年 5月 長篠合戦
- 1576年 4月 石山合戦…本願寺顕如、石山本願寺にこもり、織田軍に徹底抗戦する。
- 1578年 11月 木津川口合戦
- 1579年 5月 安土城天守閣が完成
- 1581年 2月 天覧馬揃…信長、御所東門外の馬場で、天皇を含む文武百官の見守る中、大規模な馬揃（軍事演習）を挙行する。信長の揺るぎない武威が天下に示される。  
シナリオ4「天下への道」スタート
- 1582年 3月 武田家滅亡…織田・徳川連合軍が信濃・甲斐に進攻を開始、武田勝頼が自刃し、武田家が滅亡する。
- 4月 高松城合戦
- 6月 本能寺の変

## 【長篠合戦】鉄砲を使った近代戦の起源

三河長篠城（みかわのしのぎょう）を囲んだ武田勝頼を倒すため、信長は3千の鉄砲隊を動員（しんらふぐら）、設楽ヶ原（しんらくがはら）の連子川に沿って馬防柵を築き、武田軍と対峙した。勝頼の采配が大きく振られると、武田騎馬隊が信長・家康の軍めがけて突進してくる。信長は敵を引きつけてから速射、三段撃ちの技法で連射を浴びせる。精強で暗らした武田軍もなす術なく壊滅した。



# 織田家進撃図

信長軍は、各地に遠征を繰り返し、版図を広げていった。  
 まず、姉川の合戦で浅井軍を破り北陸への道を確保  
 すると、柴田勝家が北陸三国を制圧する。次に、  
 東では長篠合戦の勝利を機に、関東に進出、  
 滝川一益は武田家をさんざんに撃ち破った。  
 さらに、強敵・毛利家が勢力を振るう  
 中国地方へは大抜擢された羽柴秀吉が  
 向かい、その卓越した城攻めの手腕で  
 城を次々に陥としていく。もはや信長  
 の天下制覇は目前となっていた。





◆◆天正十年六月 信長、野望の炎に散る◆◆

信長の槍がうなりを上げて、突き出された。槍をまともにくらった敵兵が崩れ落ちる。信長は、雄叫びをあげて突撃してきた新手を一刀のもとに切り捨てると、我に返って刃りを見回した。目の前も、寺の周りも、見慣れた水色桔梗の旗印で埋めつくされている。「光秀か、是非もなし」一言つぶやいて、逃げ場がないことを自ら悟ると、信長は槍を捨て、寺の奥へと退がった。本能寺は天をもこがさんばかりの炎に包まれ、信長の遺体ともども焼け落ちていく。



-Hwaki-

# とりあえず プレイしてみよう



## まず城の情報を見よう

ターンが回ってきたら、まず自分の城の情報を見よう。マップ上の城にカーソルを合わせてAボタンを押すと、城ウィンドウが表示される。この画面で城の情報をみたり、配下に命令したりするのだ。



## 町をつくって金銭を得よう!

金銭がなければ武将も養えないし、開発もできない。まずは町をつくって金銭を得よう。町をつくるのは「商業ユニット」だ。商業ユニットをつくるには城ウィンドウで〈出城〉の〈商業〉を選ぶ。配下の武将の一覧が表示されたら、「商業」の欄に○がついた武将がいるはずだ。「商業に適性がある」という意味で、他の武将より町をつくるのが速いのだ。できるだけ適性のある武将を選ぼう。

次は、ユニットの配置だ。城の周囲に表示される○から配置する位置を選ぼう。ちなみに町をつくれるのは「収入範囲内」の平地か街道だけだ。収入範囲は、マップで紫色で表示されている。ユニットを配置したら、移動する位置を決める。赤丸は収入範囲内で白丸は収入範囲外だ。赤丸のついた平地か街道に移動し、〈町造〉を選ぼう。これで、町をつくりはじめる。



だれにつくらせようか



つくる場所を選ぼう



町造り開始だ





### お次は 田畑と村だ



これで兵糧もガッポリ

合戦するには、金の他に、兵士と兵糧も必要だ。田畑や村もつくって兵士と兵糧を得よう！ 手順は町をつくるときと同じ。

田畑を作るときは農業ユニットを作って〈開墾〉を、村を作るときは建設ユニットを作って〈村落〉を実行する。田畑を作れるのは収入範囲内の平地・湿地・丘陵で、村落を作れるのは収入範囲内の平地・街道だ。



### 静観で 次に進むべし

ユニットすべてに命令し終わったら、静観して今月の命令を終了しよう。Bボタンを押すと、城ウィンドウが消え、もう一回押すと「静観」できる。「静観」すると翌月まで命令は出せなくなるので、その月でやり残したことはないかよく確認してから実行しよう。



### 地形にはレベルがあるぞ

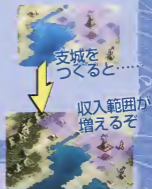
数カ月たつと、商業ユニットが町LV1を完成させる。町があると、毎月城に金銭の収入があるぞ。町LV1をさらに〈町造〉すると、町LV2、町LV3と開発が進んで収入も増えるのだ。同じように、農業ユニットは畑・水田LV1・水田LV2と開発を進めることができ、そのレベルに応じて収入があるぞ。どんどん開発して収入を増やそう。





## 支城をつかって収入範囲を広げよう!

町や田畑を作り続けていると、未開発のスクエアが少なくなってくるはずだ。もっと広い領土を開発して収入を増やしたい、そう思ったらすかさず支城を築城しよう。支城を築城するのも町をつくるのと同様の手順でできる。〈出城〉の〈建設〉で建設ユニットをつくって、〈築城〉で築城しよう。ただ、町や田畑と違うのは、収入範囲の外でも築城できること、1つの国内に3つまでしか築城できないことだ。支城が完成するとその周囲の最大8スクエアが新たに収入範囲となるぞ。



## 浪人を配下に加えよう



商人と売買するにも、ユニットをつくるにも武将が必要だ。できるだけたくさんの武将を配下にしよう。〈登用〉の〈浪人〉で城下にいる浪人を登用できる。浪人自ら仕官してきたときなどは、迷わず登用だ。

おお、  
商人がきたぞ!



## 商いも忘れるな

地形の開発には金銭がかかる。商人が城にやってきましたら、いろいろなものを売り払って金銭に換えてしまおう。〈売買〉を選べば商人と売買できる。売買するために、城内に最低1人は武将を残しておくようにしよう。はじめのうちは足軽で十分戦えるので、軍馬や鉄砲を売ってしまってもかまわない。高価な家宝なんかは、もっとあとになって手に入ればいいことだ。



# 九

## 独立勢力に注目しよう



北条晴臣

賊使使者

北条晴臣



その言葉に答へは  
ありませんが  
本領さえ安堵されるなら  
喜んで奉下いたしますよ

戦力増強だ!

独立勢力を取り込めば、労せずして武将と兵士数を増やせる。うまくいけば、独立勢力の持っている支城も手に入るぞ。独立勢力を見つけたら、取り込みでチャレンジしてみよう。〈出城〉の〈外交〉で外交ユニットをつくって、独立勢力のいる地形まで移動し〈取込〉を選ぼう。もちろん、「外交適性」がある武将が有利だ。取込に成功したら、その独立勢力を自分の城に入城させるだけで、城の兵士数が増えるぞ。



## いよいよ戦争だ!

最強軍団を組織せよ!

城	400	大砲	無	鉄甲隊	無
兵糧	668	兵糧	1000	兵糧	3000
兵士	381	大砲	無	鉄甲隊	無
兵糧	18232	兵糧	1000	兵糧	3000
大砲	0	大砲	無	鉄甲隊	無
鉄甲隊	0	兵糧	1000	兵糧	3000
● 入力切替		大砲	無	鉄甲隊	無
● 種類変更		兵糧	1000	兵糧	3000
		大砲	無	鉄甲隊	無
		兵糧	1000	兵糧	3000

兵士と兵糧・金銭が集まったらいよいよ戦争だ。他の城を取って領土を広げよう。戦争をするのは軍勢ユニットだ。戦争では武将の兵科適性と戦闘力が大きく影響する。例えばすべて足軽隊で編成される軍勢なら、一覧の[足軽]の欄がSかAで、戦闘力が高い武将がベストだ。できるだけ多くのユニットをつくって(最低4つ)、目標の城をめざそう。敵の軍勢が迎撃に出てきた

ときは、敵の側面・背面から攻撃だ。これで敵は初めの1ターン攻撃できないぞ。城を包囲すると兵糧攻めとなり、その城の収入は0になってしまう。兵糧が不足すると、兵士が減る。城の兵力を労せずして削れるのだ。長期戦にそなえて、輸送ユニットは必ず同行させるようにしよう。



背後から襲え



# ゲームを始める前に

## コントローラの使い方

※本ソフトは、1人用です。本体の電源を入れる前に、ドリームキャスト・コントローラなどの周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。

### アナログ方向キー

カーソルの移動、ページの切替、項目の選択

※アナログ方向キーでの操作は方向ボタンの操作と同じです。

### 方向ボタン

カーソルの移動、ページの切替、項目の選択

ゲーム中に、A+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。

### スタートボタン

ゲームのスタート

### Yボタン

機能コマンドの表示、一覧のソート

### Bボタン

選択の取消、静観

### Aボタン

選択の決定、コマンドの実行

### Xボタン

勢力図の表示、部隊種類の変更

### Rトリガー

項目の切り替え、国転回りの表示

### 拡張ソケット1

メモリーカードをセット

### Lトリガー

項目の切り替え、ジャンプ機能

### 拡張ソケット2

メモリーカードをセット

【数値の入力】 方向ボタンの左右で入力したいケタを選び、上下で数値を増減します。



数値入力ウィンドウ

最大値を入力 最も左のケタで方向ボタンの左を押す。

最小値を入力 最大値のときに方向ボタンの左を押す。

【一覧での複数選択】 項目を選んでAボタンを押すと、選んだ項目が黄色で表示されます。取り消すときは、もう一度Aボタンを押します。すべて選び終わったら、「決定」を選びます。

【一覧でのソート】 一覧でYボタンを押すと、武将の並び順をソート（並べ替え）できます。項目を選んでAボタンを押します。選んだ項目の高い順に、武将が並びかわります。

武将名	武将	武力	政治	知略	統率
徳川由緒	加賀	32	60	65	65
宇治宗景	備前	63	64	70	70
村瀬軍	備前	65	44	77	77
余吾宗茂	備前	70	63	63	63
河島宗隆	備前	38	70	46	46
法久輝盛	備前	61	61	62	62
栗原喜家	備前	65	92	59	59

【ターンの終了(静観)】 戦略画面で城ウィンドウ(P.38)が表示されていないときにBボタンを押します。



【ジャンプ機能】 Lトリガーにはジャンプ機能があります。城などを選ぶ場合に便利です。

城ウィンドウが表示されているとき 同じ勢力の他城の城ウィンドウを表示する。

城ウィンドウが表示されていないとき 自勢力の大名の居城に戻る。

勢力図 他城を選ぶ

# ゲームのスタート

【ゲームのセット】 ①本体のオープンボタンを押してディスクドアを開き、「信長の野望 将星録 with パワーアップキット」ディスクをセットします。



オープニング画面

②コントローラの拡張ソケットにメモリーカード（ビジュアルメモリ [別売]）をセットします。メモリーカードは『信長の野望 将星録 with パワーアップキット』のファイルをセーブするのに必要です。  
※メモリーカードのご使用方法は、本体付属の取扱説明書を参照してください。



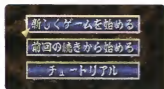
タイトル画面

③本体の電源を入れると、オープニングが始まります。オープニングが終了するか、オープニング中にスタート/A/Bボタンのどれかを押すと、タイトル画面が表示されます。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーを動かさないでください。キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

④タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。

【メニューの選択】 次のどれかを選びます。



新しくゲームを始める

新しくゲームを始める (P.31)。

前回の続きから始める

セーブしたところからゲームを再開する(P.32)。

チュートリアル

チュートリアルを見る。ゲームの進め方・内容が詳しく説明される。

メニュー

# 新しくゲームを始める

【① シナリオの選択】 シナリオを選びます。

【② 大名の選択】 担当する大名を選びます。勢力図から城(家紋)を選ぶと、その城を支配する大名が選ばれます。選べる大名は、0~8人です。0人にすると、コンピュータによるデモプレイになります。



【③ 環境設定】 プレイする環境を設定します。L/Rトリガーを押すと項目が切り替わります。[決定]を選ぶと、ゲームがスタートします。



難易度	ゲームの難易度[初級/上級]を選ぶ。
表示時間	メッセージの表示時間[短い/普通/長い]を選ぶ。
サウンド	サウンドの[ステレオ/モノラル]を選ぶ。
アニメーション	戦略マップ(P.38)でのアニメーションの[有り/無し]を選ぶ。
野戦	野戦の[全/委/否]を選ぶ(P.8)。
攻城戦	攻城戦の[全/委/否]を選ぶ(P.8)。
盗賊イベント	盗賊イベント(P.8)の[有り/無し]を選ぶ。
歴史イベント	歴史イベント(P.8)の[有り/無し]を選ぶ。

# セーブ・ロード・終了

【セーブ】 プレイ中のデータをセーブします。データをセーブしておくと、続きから再開できます。



※セーブには、メモリーカードが必要です。セーブに必要なブロック数は、ファイル1つにつき200ブロックです。1つのメモリーカードには、1つのファイルがセーブできます。

※セーブ中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

①機能コマンド (P.56) の《セーブ》を選びます。

②セーブする箇所を選びます。選んだ箇所にすでにファイルがある場合は、ファイルが更新されます。

③セーブが終了すると、戦略画面に戻ります。

【ロード】 セーブしたファイルをロードして、ゲームを再開します。

①メニュー (P.30) で「前回の続きから始める」を選ぶか、機能コマンドの《ロード》を選びます。

②ロードする箇所を選びます。

③ロードが終了すると、セーブしたところからゲームを再開します。

【ゲームの終了】 ゲームを終了します。

①機能コマンドの《終了》を選びます。

②「ゲームを終了します。よろしいですか？」で、「可」を選びます。

③ディスクを取り出し、本体の電源を切ります。

# ゲームの概要

## 信長の野望 将星録とは



「信長の野望 将星録」は、戦国時代の日本を舞台とした歴史シミュレーションゲームです。

プレイヤーは、戦国大名の1人となって1つの勢力を支配します。他の大名たちと戦って領土を拡大し、最終的に天下統一を目指します。

## ゲームの勝敗

【天下統一】 次のどちらかの条件を満たすと、天下統一となり、プレイヤーの勝利となります。

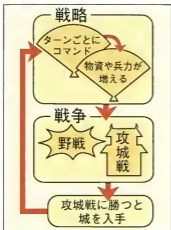
- 武力統一 全国にある40城をすべて自勢力のものにします。
- 同盟統一 大名が「征夷大將軍せいゐたいしやうぐん」になり、他勢力すべてと同盟を結びます。全国の城のうち20城を自勢力のものにし、大名が二条城にじょうにいと、特別なイベントで大名が征夷大將軍になることがあります。

【プレイヤーの敗北】 次のどちらかの場合は、プレイヤーの敗北となり、ゲームオーバーになります。

- 城をすべて失う 支配する城がなくなった場合です。
- 後継者がいない 配下の武将数が0のときに大名が死亡した場合です。配下の武将が残っていれば、後継者を配下の武将から選んでゲームを続行できます。

# ゲームの進行

【戦略を進める】ゲームがスタートすると、「戦略画面」(P.38)が表示されます。戦略画面には、「戦略マップ」(P.38)が表示されます。この戦略マップで地形を開発して収入を増やしたり、他勢力と外交するなど、様々な命令を出すことを「戦略」と呼びます。



戦略画面では、まず戦略を進めます。戦略画面では、それぞれ大名ごとに命令を出す機会(ターン)が回ってきます。ターンが回ってきたら自勢力に命令を出します。「コマンド」を実行することで命令を出します。戦略を進めると、金銭や兵糧などの物資や兵力が蓄えられます。

【他勢力と戦争】他勢力の城や軍勢を攻撃したり、攻撃されたりすると「戦争」になります。戦争には「野戦」と「攻城戦」があります。野戦は「野戦画面」(P.48)、攻城戦は「攻城戦画面」(P.5)になります。野戦では、それぞれ部隊ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、自勢力の部隊に命令を出します。攻城戦で勝利すると、城が手に入ります。



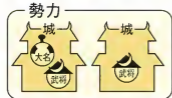
戦争が終了すると、戦略画面に戻ります。城が増えたら、再び戦略で物資や兵力を蓄え、新たな戦争に備えます。



## ● 勢力の成り立ち

【大名は勢力を支配】 1人の大名は1つの「勢力」を支配します。勢力ごとに、コマンドを実行する機会（ターン）が回ってきます。

【複数の城を統治】 1つの勢力で複数の「城」を統治します。城を統治する「城主」が城ごとに1人配置されます。大名がいる城では大名が城主になり、大名がない城ではその城にいる武将の中から自動的に城主が選ばれます。金銭・兵糧・兵士・軍馬・鉄砲は、城ごとに蓄えられます。



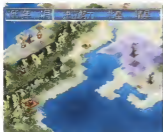
【城ごとに武将】 大名に仕える「武将」は、その大名の支配する城ごとに分かれて配置されます。大名は、武将を選んでコマンドを実行させます。武将の能力・適性・特技がコマンド実行の結果に影響します。

【武将のユニット化】 武将は、大名の命令に従って「ユニット」(P.41)になります。ユニットは、戦略マップ(P.38)で田畑や町を開発したり、他勢力と戦争したりします。

【軍勢】 兵士を率いて他勢力と戦争するユニットを「軍勢(ユニット)」と呼びます。軍勢は、兵士数に応じて兵糧を毎ターン消費します。兵糧が足りないと兵士数が減ります。



【独立勢力】 城を持たず、他の大名から独立した武将を「独立勢力」と呼びます。浪人が旗上げすると、独立勢力になることがあります。独立勢力は、特定のスクエア(P.38)に軍勢として表示されます。独立勢力は、大名のユニットを攻撃することがありますが、城は攻撃しません。大名は、独立勢力を攻撃したり、外交で配下にできます。



## 城と収入範囲



紫の部分が収入範囲

城では、毎月に金銭、9月に兵糧の収入があります。城の収入は、城を囲む一定範囲のスクエアから得られます。城が収入を得られる範囲を「収入範囲」と呼びます。この収入範囲内の地形をユニットで開発すると、城の収入が増えます。収入範囲の外では支城のみ開発できます。

## 未統治城と空き城

【未統治城】 どの大名にも支配されていない城です。軍勢ユニットを移動させると、自勢力の城になります。未統治城は攻撃できません。

【空き城】 特定の大名に支配されているが、武将が1人もいない城です。収入はありますが、ユニットを作ったり商人と売買することはできません。空き城は攻撃できません。

## 武将について

**身分** 武将には、それぞれ勢力内での「身分」があります。大名は毎月、武将の身分に応じて金銭を支払います。

- **勲功で昇進** 身分は、武将の「勲功」がたまとると宿老まで昇進します。武将にコマンドを実行させると、少しずつ勲功がたまります。
- **兵数に影響** 身分が高い武将ほど、軍勢の部隊に多くの兵士を配備できます。

大名	宿老	家老	部将	侍大将	足軽頭
1000	900	750	600	500	400

**忠誠** 武将には、それぞれ「忠誠」があります。忠誠が低い武将ほど、裏切りやすくなります。忠誠は大名との相性に応じて毎ターンごとに少しずつ上がります。また、家宝を〈褒賞〉(P.57)で与えると上がります。城の金銭が不足したり、家宝を没収したり、他勢力の謀略にかかると下がります。



## 家宝・大砲・鉄甲船

家宝は〈褒賞〉(P.57)で武将に与えられます。家宝には、武将の能力を高めるものがあります。家宝は商人から購入します。

大砲・鉄甲船を軍勢に配備すると、野戦・攻城戦で〈大砲〉(P.62)コマンドを実行できます。大砲・鉄甲船は、商人から購入します。

# 戦略の進め方

## 戦略画面

[スクエア情報] 戦略マップでカーソルを動かすと、スクエアの情報(ユニット名や地形名)を表示。

[城]  
戦略の拠点となる。選ぶと、城ウィンドウを表示する。隣接する4つのスクエアに軍勢を移動させると、「兵糧攻め」(P.55)または「水攻め」(P.55)が実行できる。

[城の収入範囲 (P.36)]

[国の範囲]

Rトリガーで表示。



[戦略マップ]  
画面の端にカーソルを動かすと、その方向にマップが切り替わる。

[スクエア]  
スクエアごとに地形が異なる。このスクエアを1マスとして、ユニットは移動・地形の開発をする。

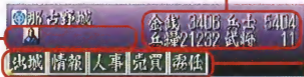
[ユニット]  
城で作成する。コマンド実行済みのユニットは透明色で表示される。

## 城ウィンドウ

戦略マップの城を選ぶと表示する。

[城データ (P.64)]  
城の各種情報。

[情報マーカー]



[城コマンド (P.56)]  
城ごとに実行するコマンド。



城に商人がいる



城下に浪人がいる



浪人



城が委任されている



委任



城で修行できる



修行



城下が凶作 (P.40)



凶作



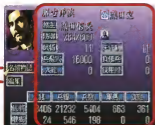
水攻めできる



水攻

## 城詳細情報

城コマンドの《情報》で〈城詳〉を選ぶと表示。



城データ  
(P.64)

【編集】(P.3)

【名城物語】(P.3)

## 商人との売買

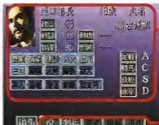


【家宝】家宝を先買う。先買う家宝を選ぶ。  
先買う物資を選んで数量を入力する。

【相場】  
(購入時)  
物資を1購入  
するのに必要  
な金額  
(売却時)  
物資を1売却  
して得られる  
金額

## 武将情報画面

城コマンドの《情報》-〈武将〉で一覧から武将を選ぶと表示。



武将データ  
(P.64)

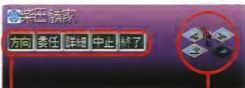
【姫】 武将の姫  
を表示。  
【列伝】 武将の  
プロフィール  
を表示。

【編集】(P.2)

【賞罰】 【縁組】 【追放】(P.57)

## ユニットコマンドウインドウ

ユニットの移動(P.44)が終了するか、ユニットを選んでAボタンを2回押すと表示される。

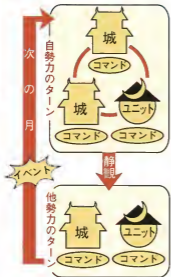


ユニットコマンド  
(P.58)

【4つの矢印】  
コマンドを実行する相手、  
またはユニットの向き  
(軍勢・水軍のみ)を選ぶ。

# 戦略の進行

【ターンとコマンド】 戦略は、戦略画面で行います。戦略画面では、1年が12カ月に分かれています。1カ月に1回、大名ごとにターンが回ってきます。ターンが回ってきたら、武将やユニットにコマンドを実行します。コマンドをすべて実行したら、城ウィンドウが表示されていない状態でBボタンを押します。



「静観してよろしいですか?」と確認されます。「可」を選ぶと、その月のターンを終了します。ターンを終了すると、他の大名にターンが移り、コマンドが実行されます。すべての大名のターンが終了すると、次の月に進みます。ターンが回る順番は、月ごとに異なります。

季節	春	夏	秋	冬
月	3~5月	6~8月	9~11月	12~2月

【イベント】 戦略の進行に応じて、各種の「イベント」が起こることがあります。

イベントは、大名・城・武将のデータ (P.64) に様々な影響を与えます。豊作・凶作などの種類があります。

【修 行】 ある特定の城では武将の「修行」が行えます。武将を修行に出して、一定期間すると、能力を身につけて戻ってきます。



城	内城	山口城	湯梁城	雑賀城	観音寺城(安土城)	海津城	岩出山城
得られる能力	足軽適性	移動力	水軍適性	鉄砲適性	忍者	騎馬適性	騎馬鉄砲



【ユニットとは】 ユニットは、大名の戦略を目的別に分かれて担当します。ユニットの種類 (P.46) によって出せる命令が異なります。

【ユニットへの命令】 ユニットは大名の命令に応じて、戦略マップを移動したり、地形を開発したりします。ユニットに命令を出すには「ユニットコマンド」(P.58) を実行します。

【ユニットの解体】 ユニットが解体されると、城の武将に戻るか、移動ユニット (P.46) になります。移動ユニットになると、解体前のユニットの機能を失い、移動しか行えなくなります。



移動ユニット

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



# ユニットを作る

ユニットを作るには、武将(大名含む)が必要です。武将1人につき1ユニットになれます。武将がない城ではユニットを作れません。忍者ユニットは忍者の職業特性(P.65)がある武将でのみ作れます。

## 【ユニットを作る手順】 ①城ウィンドウで《出城》を選びます。

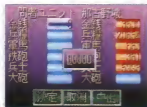


②ユニットの種類を選びます。

武将名	級位	身分	属性	職業
織田信長	99	大名	○	○
豊臣秀吉	99	侍	○	×
徳川家康	85	石高	×	○
赤松元就	70	幕次	×	×
河内秀隆	51	侍次	×	×
佐々木元就	51	侍次	×	×
豊後直家	85	侍次	×	○

武将切替 項目切替 ワード  
1/2 1/2

③その城にいる武将が一覧表示されます。ユニットにする武将を選びます。



④輸送・外交・間者(忍者)ユニットの場合は、持参する物資の量を決めます。数値入力ウィンドウ(P.29)で入力します。

軍勢ユニットの場合は、軍勢ユニットの編成をします。



⑤戦略マップにユニットを配置します。配置できるスクエアが城の周囲に○で表示されます。配置するスクエアを選びます。

# 軍勢ユニット編成画面

※騎馬鉄砲隊は「騎鉄」の特技 (P.65) がある武将のみ編成できます。

**決定モード** 兵糧や兵数、大砲、鉄甲船の有無などを決める。

**[兵糧]**  
持っていく兵糧の量を入力する。

**[決定]**  
編成を終了し、ユニットの配置に進む。

**[中止]**  
編成を中止して、城ウィンドウに戻る。

**[最大]**  
兵数・兵糧を最大値にする。兵数の最大値は武将の身分による (P.37)。

Yボタンを押すたびにモードが切り替わる。

## 兵数変更モード

部隊の兵数を変更する。部隊を選んで数値を入力する。



Xボタンを押すと部隊の種類を変更する。

「騎馬」「鉄砲」「騎馬鉄砲」部隊には、それぞれ部隊の兵士と同数の「軍馬」「鉄砲」「軍馬と鉄砲」が必要。

## 配置変更モード

部隊の配置を変更する。

- ① 配置を変更する部隊を選ぶ。
- ② 移動先のマスを選ぶと、部隊の配置が変更される。移動先すでに他の部隊がいる場合は、その部隊と配置が入れ替わる。



## 複数移動

武将名	勢力	城名	兵数	移動力
今川元就	今川	掛川	70	77
新田元就	今川	掛川	67	69
比佐元就	今川	掛川	66	68
比佐元就	今川	掛川	66	68
比佐元就	今川	掛川	66	68

決定

武将切替 1/1 城切替 1/4 ソート 設定

自勢力の他の城へ移動するよう委任した移動ユニットを複数同時に作ります。武将がどの城にいても指定先の城に移動します。自勢力の城が1つのときは、実行できません。

機能コマンドの《複数移動》を選びます。

移動させる武将を選ぶ

## ユニットの移動

【移動の方法】 戦略マップでは、スクエアを1マスとしてユニットを移動します。



①戦略マップからユニットを選ぶと、移動できる範囲が○で表示されます(○=自勢力の収入範囲内/○=収入範囲外)。

②移動先の○を選びます。移動しないときは、ユニットを選んでもう一度Aボタンを押します。

【他勢力の城・軍勢・水軍】 軍勢・水軍・輸送・農業・商業・建設ユニットが、同盟を結んでいない他勢力の城・軍勢・水軍ユニットと接するスクエアに移動したときは、移動力(P.46)が残っていても、そのターンでの移動は終了します。

【スクエアでの重なり】 軍勢・水軍・輸送・農業・商業・建設ユニットは、1つのスクエアに複数のユニットを同時に置けません。また同盟を結んでいない他勢力のユニットがいるスクエアは通過して移動できません。

# 戦略コマンドの実行

戦略コマンドは、戦略画面で実行するコマンドです。戦略コマンドには、「機能コマンド」「城コマンド」「ユニットコマンド」があります。

## 【機能コマンド】

セーブ・ロード・環境設定などを行います。

## 【城コマンド】

ユニットの作成・情報の表示などを行います。城ごとに実行します。城ウインドウ (P.38) に表示されます。

出城 情報 入事 売買 委任

## 【ユニットコマンド】

地形の開発などをします。ユニットごとに実行します。ユニットコマンドウインドウ (P.39) に表示されます。1ターンで1ユニットにつき1つ実行できません。

方向 委任 詳細 中止 終了

### ● 実行の手順

① ユニットの移動が終了するか、戦略マップ上のユニットを選んでAボタンを2回押すと、ユニットコマンドウインドウが表示されます。

② コマンドを選びます。

③ コマンド実行する対象を選びます。

## 【作業中】

水田の開発など、結果が出るまで一定の期間がかかるコマンドがあります。これらのコマンドを実行中のユニットは「作業中」と表示されます。「作業中」のユニットに他のコマンドを実行すると、それまでの作業がすべて取り消されます。



## ユニットの種類

軍勢・水軍以外のユニットは、港から湖・海に出ると、マーカーが水上のものに変化します。他勢力の外交・間者・忍者・移動ユニットは、戦略マップに表示されません。コマンド実行済みのユニット、混乱した軍勢ユニットは、表示が透明色になります。ユニットにはそれぞれ「移動力」があり、移動するたびに消費します。地形や天候によって必要な移動力が異なります。



軍勢

他勢力を攻撃する。戦争や謀略で混乱すると、コマンドを実行できなくなる。



水軍

軍勢ユニットが港から湖・海に出ると、水軍ユニットになる。



建設



城の改修や支城の築城、村落の建設をする。



外交(移動力30)

他勢力と外交する。



輸送



城やユニットに物資を輸送する。



間者(移動力20)

他勢力に謀略をしかける。



農業



水田・畑を作る。



忍者(移動力30)

他勢力に謀略をしかける。「忍者」の職業特性を持った武将のみ。



商業



町・関所を作る。



移動(移動力40)

移動のみできる。

(移動力12)

## 地形の種類

地形によって、得られる収入や野戦での地形効果 (P.48) が異なります。<sup>レベル</sup>LVがある地形は、さらに開発することでLVが上がります。LVが高いほど収入が増えます。

×× = 収入 (兵糧は9月、その他は毎月)。



畑 → 水田LV1 → 水田LV2

平地・丘陵・湿地で開発できる。

平地	畑 → 水田LV1 → 水田LV2
丘陵	畑
湿地	水田LV1 → 水田LV2

兵糧



町LV1 → 町LV2 → 町LV3

平地(街道)で開発できる。

金銭



村落

平地(街道)で開発できる。

兵士



支城

平地・丘陵で開発できる。国の範囲 (P.38) に3つまで開発できる。周囲の最大8スクエアが、収入範囲となる。

支城にいる軍勢は直接城の兵糧を消費し、補給もできる。

収入範囲



関所

街道で開発できる。他勢力の外交・間者ユニットを捕らえることがある。

金銭



鍛冶村

鉄砲鍛冶訪問のイベントが起こると、平地(街道)で開発できる。

鉄砲



馬産地

軍馬



金山

金銭



港

金銭

# 戦争の進め方

## 野戦画面

[攻撃側と守備側の  
分岐線]

分岐線を超えて敵側には移動できない。分岐線に接する自部隊最大3つが全滅すると、残りの自部隊が分岐線に向けて自動的に1マス前進する。

[地形]

地形の表示は戦略マップ上で軍勢のいた地形によって変化する。



[部隊]

数字は部隊数。本陣には本陣マークがつく。

[天候]

1ターンごとに变化。雨・雪のときには、放火・鉄砲・大砲が実行できない。

[残りターン数]

残っているターン数。野戦は最大5ターン。

## 地形効果

地形にはそれぞれ「地形効果」があります。戦略マップで軍勢がいたスクエアの地形が、そのまま野戦マップでの地形になります。野戦では地形効果が高いほど、攻撃・防御力が大きくなります。

高い



支城



関所



町



丘陵

普通



平地



街道

低い



海



湖



河川



湿地



水田



## 部隊の種類



足軽隊

## 攻撃方法

通常	弓
一斉	鉄砲
突撃	大砲



騎馬鉄砲隊

## 攻撃方法

通常	弓
一斉	鉄砲
突撃	大砲



攻撃側



守備側



騎馬隊

## 攻撃方法

通常	弓
一斉	鉄砲
突撃	大砲



水軍

## 攻撃方法

通常	弓
一斉	鉄砲
突撃	大砲



鉄砲隊

## 攻撃方法

通常	弓
一斉	鉄砲
突撃	大砲



鉄甲船

## 攻撃方法

通常	弓
一斉	鉄砲
突撃	大砲

## 状態異常（コマンドを実行できない）



混乱部隊

防御力が下がる。他の自部隊を巻き込んで混乱させることがある。



泥酔部隊

防御力が大きく下がる。



挑発部隊

挑発した部隊に向かって勝手に移動・攻撃する。



火のついた部隊

放火・弓で火がつくことがある。毎ターン、兵数が減る。

# 戦争の発生

次のどれかの場合、戦争になります。

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

## 野戦



野戦画面

軍勢同士の戦争です。野戦画面で行います。軍勢ユニットで《攻撃》を実行した側が「攻撃側」、攻撃された側が「守備側」になります。大名は部隊ごとに命令を出します。敵部隊を攻撃すると、敵部隊の兵数や士気が下がります。敵軍勢に勝利すると、武将を捕虜にできることがあります。

## 攻城戦 (P.5)



攻城戦画面

軍勢で城を攻める戦争です。攻城戦画面 (P.5) で行います。軍勢ユニットで《攻撃》を実行した側が「攻撃側」、攻撃された側が「守備側」になります。攻撃側は城に隣接する味方の軍勢 (最大 4 軍勢) を同時に攻城戦に参加させられます。守備側は、櫓や曲輪に部隊を出陣させて城を守ります。攻撃側は、城の「曲輪」を 1 つずつ攻め落として「本丸」をめざします。曲輪の門や本丸には防御度があります。門や本丸を攻撃すると、防御度が下がります。本丸の防御度が 0 になると本丸が落とされます。攻撃側が本丸を落とすと、城が攻撃側のものになります。

# 軍勢と戦争

戦略画面での軍勢ユニット1つが、1つの「軍勢」となります。

## 本陣



本陣

1つの軍勢は、1人の武将に統率されます。軍勢ごとに最大5つの部隊があり、第1～5部隊に分かれます。第1部隊は、軍勢全体を率いる武将の部隊として「本陣」となります。本陣の兵士数が0になると、軍勢が全滅します。

## 陣形



陣形を決める

軍勢にはそれぞれ「陣形」があります。陣形は、軍勢ユニット作成時や、輸送ユニットによる《補給》、ユニット詳細情報などで、変更できます。

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



陣形と向きで配置が決定

# 攻撃の手順

【ユニットを攻撃】 ①他勢力のユニットに隣接するスクエアに移動させ



方向ボタンで攻撃相手を選ぶ

ます。

②ユニットコマンドの《攻撃》を選びます。

③攻撃する相手ユニットを4方向から選びます。

●軍勢以外のユニットを攻撃 敵のユニットが解体されて移動ユニットになります。武将を捕らえることもあります。

●軍勢ユニットを攻撃 野戦になります。野戦に敗北した側の軍勢ユニットが解体されて移動ユニットになります。武将が捕らえられることもあります。

【城を攻撃】 ①他勢力の城に隣接するスクエアに軍勢ユニットを移動します。

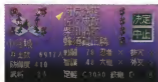


②そのターンはそのまま待機します。

③翌月のターンが回ってきたら、ユニットコマンドの《攻撃》を選びます。

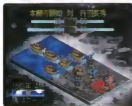
④攻撃する城を4方向から選びます。

⑤自勢力の他の軍勢が城に隣接しているときは、同時に攻城戦に参加させられます。参加させたい軍勢を選びます。ただし、そのターンでのコマンド実行がすでに終了している軍勢は選ばません。





## 野戦の進行



季節	ターン数
春	4
夏	5
秋	4
冬	3

野戦は野戦画面で行います。野戦画面では、各部隊ごとにコマンドを実行する機会(ターン)が回ってきます。軍勢を率いる武将の戦闘や士気が高いほど、部隊にターンが早く回ってきます。自部隊にターンが回ってきたら、野戦コマンドを実行します。コマンドを実行する、または〈待機〉を選ぶと、他の部隊にターンが移ります。敵を含むすべての部隊に3~5回ずつターンが回ってきます。

次のどれかを満たすと、野戦が終了します。

終了条件	勝敗
全部隊の3~5ターンが終了する。	引き分け
敵の本陣(P.51)の兵数を0にする。	0になった側の敗北
敵の士気を0にする。	0になった側の敗北
〈退却〉コマンドを実行する。	退却した側の敗北

### 野戦コマンドの実行



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

- 野戦コマンドを選びます。
- 攻撃できる敵部隊のマスが青色に変わります。攻撃する敵部隊を選びます。〈挑発〉〈酒盛〉など、敵軍勢全体に実行できるコマンドでは、マスの色は変化しません。

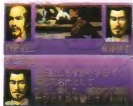


## 攻城戦

【攻城戦の援軍】攻城戦には、攻撃・守備側以外の軍勢が「援軍」として参加できます。援軍は、攻撃側に味方して攻城戦に参加します。援軍が参加して攻撃側が勝利した場合でも、城・武将などは攻撃側のものになります。

● 一般の援軍 自勢力の軍勢が城を攻撃するとき、同盟勢力の軍勢が同時にその城に隣接する場合は、援軍として攻城戦に参加してくれることがあります。逆に、同盟勢力の軍勢が城を攻撃するとき自勢力の軍勢も隣接する場合は、自勢力の軍勢が攻城戦に参加できます。

● 外交による援軍 外交で「援軍」の約束をした他勢力の軍勢です。《援軍》コマンド(P.60)で援軍の約束を結んでおく必要があります。外交による援軍は、自動的に攻城戦に参加します。ただし、援軍を約束した勢力が、攻撃する城と隣接する城を支配していないと参加できません。

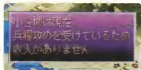


【包囲戦】城を包囲すると、包囲戦が仕掛けられます。包囲戦では攻撃側に損害なく、守備側にのみ損害を与えられます。城が隣接するスクエアすべて(山岳・海・湖・河口・湾は含めない)に自勢力の軍勢ユニットを移動させると、城を包囲したことになります。包囲されている城では、軍勢・輸送・農業・商業・建設ユニットを作成できなくなり、商人との売買もできなくなります。



城を包囲した

- **兵糧攻め** 兵糧攻めをしかけます。城を包囲すると、行えます。兵糧攻めを受けている城は、補給路が断たれ、金銭・兵糧・兵士などの収入を得られなくなります。兵糧が尽きると、兵士が少しずつ減っていきます。



- **水攻め** 水攻めをしかけます。金銭1000が必要です。軍勢が所属する城の金銭が消費されます。



夏(6~8月)に、次の城でのみ実行できます。

勝瑞城 大坂城 駿府城 深志城 富山城 水戸城 久保田城

城を包囲し、軍勢のどれかが《水攻》を選ぶと、水攻めを行います。水攻めを仕掛けられた城は、城防御度が下がります。



## 捕虜の処遇



敵武将を捕虜にした場合は、戦争の終了後、処遇を選びます。戦略中に他勢力の武将を捕らえた場合も、同様に処遇を選べます。武将が捕虜になると、軍勢の大砲・鉄甲船は消滅します。

- Ⓚ **登用** 捕虜を登用し、配下武将にします。断られることもあります。野戦など、城外で捕虜にした武将を登用すると、武将はその場で自勢力の移動ユニット(P.46)になります。
- Ⓚ **見逃** 捕虜を逃がします。敵の大名のもとに戻るか、浪人になります。
- Ⓚ **斬首** 捕虜の首を斬ります。



# コマンド一覧

**機能コマンド** 戦略画面でYボタンを押すと表示。  
 ※城ウィンドウが表示されていないときのみ。

<b>複数移動</b>	自勢力の複数の城から、指定した城へ武将を移動する (P.44)。
<b>全体情報</b>	全国の武将・家宝・ユニット・大名・城の一覧・勢力図を表示する。
<b>環境設定</b>	環境を設定する (P.31)。
<b>合戦物語</b>	合戦物語 (P.3) を表示する。
<b>大名委任</b>	大名の操作を委任する (P.9)。
<b>セーブ</b>	ゲームのセーブ (P.32) をする。
<b>ロード</b>	ゲームのロード (P.32) をする。
<b>終了</b>	ゲームを終了する (P.32)。

**城コマンド** 城ウィンドウに表示。

**出城**

ユニットを作成して、出城させる。

**情報**

情報を見る。

**城詳**

城データを表示する。 P.64

**武将**

その城に所属する武将の一覧を表示する。  
 一覧から武将を選ぶと、武将データが表示される。 P.64

**ユニット**

その城に所属するユニットの一覧を表示する。  
 一覧からユニットを選ぶと、ユニットデータが表示される。 P.66

**大名**

大名データを表示する。 P.66

**人事**

武将の人事をする。

**登用**

城下にいる浪人を自勢力の武将として登用する。

**賞罰**

配下武将に褒美を与えたり、没収したりする。

**褒賞**

武将に家宝を与える。武将の忠誠が上がる。 **P.37**

**没収**

武将から家宝を没収する。武将の忠誠が下がる。

**追放**

配下武将を追放する。

**縁組**

配下武将を姫と結婚させ、その武将を一門衆にする。

**売買**

商人と物資(兵糧・鉄砲・軍馬・家宝・大砲・鉄甲船)の売買をする。  
城下に商人がいるときのみ実行できる。

**購入**

商人から物資を買う。

**売却**

商人に物資を売る。

**委任**

大名がいない城を委任、または委任を解除する。  
大名がいる城は委任できない。

**攻撃**

他勢力への攻撃方針を選ぶ。

**目標**

攻撃・謀略の目標となる城を選ぶ。

## ユニットコマンド

ユニットコマンドウィンドウに表示。

共通	委任	自動	委任を解除するまで自動でコマンドを実行するよう委任する。 「軍勢」「水軍」「輸送」「移動」のユニットは実行できない。
		行動	特定のコマンドを1つ実行するようユニットに委任する。 コマンドを実行し終わると、委任が解除される。
		目標	「行動」で選んだコマンドをどのスクエアで実行するか選ぶ。
	詳細	ユニットの所持物資や武将情報を表示する。	
中止	コマンドの実行をキャンセルし、移動前に戻る。		
終了	移動とコマンドの実行を終了する。		

×× = コマンド実行に必要な金銭。

### 軍勢

他勢力の城・ユニットを攻撃する。

#### 方向

ユニットの向きを決定する。1ターンに何回でも実行できる。

#### 攻撃

敵勢力のユニット・城を攻撃する。  
他勢力のユニット・城に隣接するスクエアで実行できる。

#### 占拠

敵勢力の支城を占拠して、自勢力のものにする。  
支城の周りの収入範囲が自勢力のものになる。

#### 補給

支城で兵士や物資を補給する。

#### 水攻

敵の城を包囲して水攻めを行う。6～8月に特定の城でのみ  
実行できる。水攻めを仕掛けられると城防御度が下がる。

1000

#### 早刈

田畑を早刈して、ユニットに兵糧を補充する (P.9)。

### 水軍

コマンドは「軍勢」と同じ。軍勢ユニットが港から湖・海に出ると、「水軍  
ユニット」になる。

輸送

城・ユニットに兵士や物資を補給する。

補給

軍勢・水軍ユニットや城に兵士や物資を補給する。  
軍勢・水軍ユニットや城に隣接したスクエアで実行できる。

早刈

田畑を早刈して、ユニットに兵糧を補充する (P.9)。

農業

田畑を開発する。

開墾

開墾して、田畑を開発する。平地・湿地・丘陵で実行できる。 200

商業

町や関所を開発する。

町造

町を造る。平地・街道で実行できる。 200

関所

関所を造る。街道で実行できる。 50

建設

支城の築城、城の改修、村落の造成をする。

築城

支城を築城する。平地・丘陵で実行できる。 1000

撤去

開発した地形をもとに戻す。  
支城を撤去すると周囲の最大8スクエアが収入範囲でなくなる。

改修

城を改修して、城の防御度を上げる。  
自勢力の城に隣接するスクエアで実行できる。 10/月  
1度実行すると、毎月継続して改修を実行し続ける。

村落

村落を造る。平地・街道で実行できる。 400

鍛冶

鉄砲鍛冶職人の村を造る。  
「鉄砲鍛冶訪問」のイベントが起こると、平地・街道で開発できるようになる。 400

## 外交

他勢力と外交する。他勢力の大名のいる城・大名の統率するユニットに隣接するスクエアで実行できる。《取込》《使者》《同盟》《貢物》《説得》では手土産として金銭、または家宝を贈り物にできる。

### 取込

独立勢力を自勢力に取り込む。  
独立勢力のいるスクエア、またはそれに隣接するスクエアで実行できる。

### 同盟

他勢力と同盟を結ぶ。大名同士の相性がよいほど同盟期間が長くなる。  
成功すると友好度が上がる。  
同盟勢力には、攻撃・謀略をしかけられない。

### 婚姻

他勢力の大名に姫を嫁がせる。  
成功すると自動的に同盟が結ばれる。同盟勢力に嫁がせると同盟期間が延びる。

### 手切

他勢力との同盟を破棄する。

### 脅迫

他勢力の大名を脅迫して、配下にする。成功すると、他勢力の物資・城・武将がすべて自勢力のものになる。失敗すると、友好度が下がる。  
同盟勢力を脅迫すると、自勢力の武将の忠誠度が下がる。

### 援軍

戦争のときに、援軍を送ってくれるよう依頼する。  
同盟勢力にのみ実行できる。

### 貢物

他勢力の大名に金銭・家宝を送る。成功すると、友好度が上がる。

### 説得

農民一揆を鎮圧する。一揆軍に隣接しているスクエアで実行できる。  
成功すると、一揆軍の兵数が減る。

## 問者

他勢力の城・ユニットに謀略をしかける。他勢力のユニットのいるスクエア、またはそれに隣接するスクエア、他勢力の城に隣接するスクエアなどで実行できる。

### 攪乱

他勢力の軍勢・水軍ユニットを混乱させる。  
成功すると、その軍勢は野戦でも混乱したままになる。

### 暗殺

他勢力の城で大名・武将を暗殺する。  
成功すると、大名・武将が死亡する。

### 内応

他勢力の武将を自勢力の武将に寝返るようそそのかす。  
寝返る武将が城にいた場合は移動ユニットとなり、ユニットの場合はそのユニットごと自勢力のものになる。

### 謀叛

他勢力の武将を、独立するようそそのかす。  
成功すると、武将が謀叛を起こしやすくなる。

### 流言

他勢力の武将に流言をしかける。  
成功すると、武将の忠誠が下がる。

### 工作

他勢力の城に放火する。  
成功すると、城防御度が下がる。兵糧の量を減らせることもある。

### 誘発

他勢力の戦略上の攻撃目標を変更させる。  
他勢力の大名のいる城・大名の統率するユニットにのみ実行できる。

## 忍者

コマンドは「問者」と同じ。「問者」よりも謀略が成功しやすくなる。  
忍者の職業特性(P.65)を持った武将で問者ユニットを作ると、自動的に「忍者ユニット」になる。

## 移動

移動のみを行う。

## 野戦コマンド 野戦で敵部隊を攻撃する。

### 攻撃

敵部隊を攻撃する。

#### 通常

隣接している部隊を通常に攻撃する。

#### 一斉

2つ以上の自部隊が同一の敵部隊に隣接するときに、複数の部隊で一斉に攻撃する。

#### 弓

弓で敵のユニットを射撃する。  
隣接していない敵部隊を攻撃でき、攻撃しても自部隊には損害が出ない。

#### 突撃

敵部隊に突撃する。離れている敵部隊にも間に部隊がいなければ突撃できる。敵部隊に大きな損害を与えるが、自部隊の損害も大きい。

#### 鉄砲

敵部隊を鉄砲で射撃する。  
雨・雪のときには実行できない。  
隣接していない敵部隊を攻撃でき、攻撃しても自部隊には損害が出ない。

#### 大砲

一定範囲の敵部隊を大砲で砲撃する。雨・雪の時には実行できない。  
大砲を所有する軍勢か、鉄甲船を所有する水軍で実行できる。  
隣接していない部隊を複数同時に攻撃でき、攻撃しても自部隊には損害が出ない。

## 工作

敵部隊に計略を仕掛ける。

### 挑発

敵部隊を挑発する。挑発された部隊は、勝手に移動・攻撃する。正常に戻るまでコマンドを実行できない。

### 混乱

敵部隊を混乱させる。混乱した部隊は防御力が下がる。正常に戻るまでコマンドを実行できない。他の部隊に混乱が波及することもある。

### 酒盛

敵部隊を泥酔させる。泥酔した部隊は防御力が大きく下がる。正常に戻るまでコマンドを実行できない。

### 一喝

「泥酔」「混乱」「挑発」を正常に戻す。本陣でのみ実行できる。

### 破壊

敵の所有する大砲を破壊する。

### 放火

敵部隊に放火する。成功すると、火が消えるまで兵士数が少しずつ減り、コマンドを実行できない。

## 移動

隣接しているマスに移動する。ななめのマスには移動できない。

## 特殊

待機・委任・退却する。

### 待機

次のターンがくるまで待機する。

### 委任

自勢力の全部隊を委任する。

### 退却

戦場から軍勢を退却させる。退却に失敗すると、武将が捕虜になる場合がある。



# データ一覧

城データ	内容
防 御	建設ユニットの〈改修〉で上がる。高いほど攻城戦で守備側に有利になる。
武 将	城にいる武将数(ユニットになっている武将を含む)。
未 行 動	まだコマンドを実行していない武将の数。
兵 最 大	城内に確保できる最大の兵士数。城の防衛度が高いほど、多くなる。
負 傷 兵	負傷している兵士数。ターンごとに少しずつ回復する。
大 砲	城にある大砲の数。大砲は軍勢に配備可能。
鉄 甲 船	勢力で所有している鉄甲船の数。軍勢ユニットに配備すると、水軍ユニットになったときに野戦で〈大砲〉が実行できる。
金 銭	城の金銭。毎月、町から収入があり、武将の身分に応じて支出される。
兵 糧	城の兵糧。毎年9月、田畑から収入がある。毎月、兵士数に応じて消費される。
兵 士	城の兵士数。村落があると毎月増える。
軍 馬	城の軍馬数。馬産地があると毎月増える。
保 有	現在、城に備蓄されている物資の量。
収 支	城の物資の収支予想。

武将データ	内容
所 属	武将が所属している勢力。
政 治	地形の開発や外交などに影響する能力。
戦 闘	戦争での攻撃力などに影響する能力。
智 謀	外交や謀略などに影響する能力。
居 城	武将のいる城。
身 分	勢力内での身分。
状 態	武将の仕官状態。

武将データ		内容
	行動	コマンドを実行済みかどうか。
	勲功	手柄。コマンドを実行させると上がる。また、毎ターン少しずつ上がる。一定までたまると、身分を昇進できる。
	忠誠	大名に対する忠誠心。褒美を与えると上がる。
	仕官	武将が大名に仕えている年数。
	一門	大名の一門衆かどうか。
	修行内容	現在、修行中の内容。
	家宝	武将が所有している家宝の数。
適性	農業	農業ユニットで作業期間が短くなる。
	商業	商業ユニットで作業期間が短くなる。
	建設	建設ユニットで作業期間が短くなる。
	外交	外交ユニットでコマンド実行の成功率が高くなる。
	登用	城コマンドの〈登用〉が成功しやすくなる。
職業特性	忍	忍者の職業特性。間者ユニット作成で「忍者ユニット」になれる。忍者ユニットは間者ユニットに比べて謀路が成功しやすい。
	剣豪	剣豪の職業特性。
	切支丹	切支丹の職業特性。
	茶人	茶人の職業特性。
	僧侶	僧侶の職業特性。
兵科適性	足騎馬鉄水軍	武将の兵科適性。E→Aの順に高くなり、Sが最高。部隊の攻撃力などに影響。修行で上げられる。
	三段	〈鉄砲〉で複数回射撃し、攻撃力が上がる。
特技	騎突	〈突撃〉で攻撃力が上がる。
	火矢	〈弓〉で火矢を射ち、攻撃力が上がる。
	騎鉄	軍勢ユニットに騎馬鉄砲隊を編成できる。
	抜穴	攻城戦での攻撃が有利になる(攻撃側のみ)。

大名データ	内容
居城	大名が所属する城。
役職	幕府での役職。イベントで得られる。
武将	配下の武将数。
兵士	全兵士数。
城数	支配する城の数。
鉄甲船	所有している鉄甲船の数。軍勢ユニットに配備すると、水軍ユニットになったときに野戦で《大砲》が実行できる。
友好	自勢力の大名との友好度。高いと攻められにくい。
同盟	自勢力の大名との同盟の残り期間。
婚姻	自勢力の大名との婚姻関係の有無。

ユニットデータ	内容
所属大名	ユニットが所属している大名。
所属城	ユニットが所属している城。
目的	ユニットが実行中のコマンド。
目標	「目的」のコマンドを実行する地形の種類。
金銭・兵糧	ユニットの保有量。
総兵士	ユニットの総兵士数。
行動	ユニットがそのターンで行動済みかどうか。
残期間	作業にあと何ヵ月かかるか。
大砲	ユニットの大砲の数。
鉄甲船	ユニットの鉄甲船の数。
輸金銭・輸兵糧・輸軍馬 輸鉄砲・輸兵士・輸大砲	ユニットが輸送している物資の量。
兵士	部隊の兵士数。
混乱	部隊が混乱しているかどうか。

# ざいけん

## あ

相性	2
空き城	36
足軽(隊)	49.65
アニメーション	31
暗殺	61
一門	65
一喝	63
一斉	62
移動(力)	44,46,61,63
委任	7,38,57,58,63
イベント	40
馬産地	47
エディタ	2
縁組	57
援軍	54,60

## か

外交	46,60,65
開墾	59
改修	59
開城	7
解体	41
開門	7
攪乱	61
鍛冶(村)	47,59
合戦物語	56
家宝	37,65
環境設定	31
簡者	46,61
騎鉄	65
騎突	65
機能コマンド	45,56
騎馬(隊)	49,65
騎馬鉄砲隊	49
凶作	38
脅迫	60
居城	66
義理	2

切支丹	65
金山	47
金銭	64,66
国範囲	38
曲輪	5
勲功	37,65
軍勢(ユニット)	35,46,58
軍勢ユニット編成画面	43
軍馬	64
剣豪	65
建設	46,59,65
攻撃	7,52,57,58,62
攻撃ポイント	5
工作	61,63
攻城戦	5,50,54
攻城戦コマンド	7
行動	58,65,66
購入	57
降伏	7
婚姻	60,66
混乱(部隊)	7,49,63,66

## さ

最大	43
サウンド	31
酒盛	63
残期間	66
斬首	55
三段	65
仕官	65
支城	47
自動	58
ジャンプ機能	29
収支	64
収入範囲	36,38
終了	32
修行(内容)	41,65
出城	42,56
寿命	2
商業	46,59,65
詳細	58
状態	64
商人	38,39

賞罰	57
情報	56
情報メーカー	38
城門	5
勝利条件	33
職業特性	65
所属(城)	64,66
所属大名	66
城(ウィンドウ)	35,38
城エディタ	3
城コマンド	45,56
城主	35
城詳	56
城詳細情報	39
城数	66
城データ	64
陣形	51
人事	57
水軍	46,49,58,65
水田	47
数値入力	29
スクエア(情報)	38
静観	7,29
政治	64
勢力	35
セーブ	32,56
関所	47,59
説得	60
占拠	58
戦国合戦物語	3
戦国名城物語	3
戦国名物事典	3
全体情報	56
戦騎	64
戦路(コマンド)	40,45
戦路マップ	38
戦路画面	38
ソート	29
相塚	39
総兵士	66
僧侶	65
村落	47,59

た	
ターン	34,40,53
待機	63
退却	7,63
大砲	37,43,62,64,66
大名(委任)	9,56
大名データ	66
築城	59
地形(効果)	47,48
智謀	64
茶人	65
忠誠	37,65
チュートリアル	30
挑発(部隊)	49,63
逾放	57
通常	7,62
泥酔部隊	49
データベース	3
適性	65
手切	60
撤去	59
鉄甲船	37,43,49,64,66
鉄砲(隊)	49,62,65
デモプレイ	31
天候	48
盗賊イベント	8,31
同盟	60,66
登用	55,57,65
特技	65
特殊	63
独立勢力	36
突撃	62
取込	60

な	
内応	7,61
難易度	31
忍(者)	46,61,65
抜穴	65
農業	46,59,65

は	
売却	57
売買	39,57
破壊	63
馬産地	47
畑	47
早刈	9,58,59
婚	39
火矢	65
表示時間	31
兵糧	43,64,66
兵糧攻め	55
不意打ち	51
武将	56,64,66
武将情報画面	39
武将エディタ	2
武将データ	64
負傷兵	64
部隊	49
複数移動	56
兵科適性	65
兵最大	64
兵士	64,66
編集	2
包囲戦	54
放火	7,63
防衛	64
防衛ポイント	5
方向	58
褒賞	57
補給	58,59
没収	57
保有	64
捕虜	55
本陣	51
本丸	5

ま	
町	47
町造	59
未行動	64
水攻(め)	38,55,58

未統治城	36
貢物	60
港	47
見逃	55
身分	37,64
謀叛	61
メニュー	30
目的	66
目標	57,58,66

や	
役職	66
檣	5
野戦	31,50
野戦画面	48
野戦コマンド	53,62
友好	66
誘発	61
輸金銭	66
輸軍馬	66
輸送	46,59
輸大砲	66
輸鉄砲	66
ユニット	38,41,46,56
ユニットコマンド	45,58
ユニットコマンドウィンドウ	39
ユニットデータ	66
輸兵士	66
輸兵糧	66
弓	62

ら	
流言	61
歴史イベント	31
列伝	39
レベル(LV)	47
浪人	38
ロード	32

# 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などは、故障内容を書き添えて、ディスクを下記の当社係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ディスクのキズなど、当社の責によ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。
  3. 複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。
- 不良品の検査・交換など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、破損などについては当社では保証いたしかねます。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。

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社 コーエー  
ドリームキャスト『信長の野望 将星録 with パワーアップキット』  
ユーザーサポート係

電話：045-561-6861 月～金（祝日を除く） 10:00～17:00

- 郵便の場合、郵便番号があれば住所をお書きいただく必要はありません。
  - ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、まことに勝手ながらお受けいたしかねます。ご了承ください。
  - コーエーの最新情報などをテープでお知らせしています。
- 電話：045-561-8000 (TVゲーム専用)
- 当社は、本ソフトの無断複製・賃貸・および中古販売は一切許可しておりません。

## ビギナー万全、マニア必見!「将星録」関連書籍



キミだけの大河ドラマを創れ!!

### 信長の野望 将星録 ハイパーガイドブック

上/智力編  
下/武力編

誰も知らなかった「将星録」の真実が明らか!!

上・下巻2冊そろえば、夢の全国統一はもう目前だ!

【上巻】内政・外交面をあらゆる視点から徹底解説。大名・城別データ、裏テクニク集など、シリーズファン必見の特選情報も満載!【下巻】完全攻略の最大の鍵となる戦闘・軍略面を総力解析。さらに歴史イベント全公開、武将育成法など、ディープなプレイに欠かせない実戦情報を網羅。全武将・全家宝データも残らず掲載。

シブサワ・コウ監修 A5判 各1,200円  
上/智力編 4-87719-536-X 下/武力編 4-87719-537-8



「将星録」のすべてがわかる!

### 信長の野望 将星録 コンプリートファイル

上/東国編  
下/西国編

「将星録」に登場するすべての武将・城・家宝を上下巻で完全収録。武将の能力値、家宝の効果などのゲームデータから歴史エピソードまで、「将星録」と戦国時代が手に取るようになる!

【強豪ひしめく東国編】伊達政宗、武田信玄、上杉謙信、北条氏康、今川義元など  
【勇将が牙を研ぐ西国編】織田信長、羽柴秀吉、毛利元就、長宗我部元親、島津義久など

シブサワ・コウ監修 A5判 各1,000円  
上/東国編 4-87719-563-7 下/西国編 4-87719-564-5

●書籍の価格には消費税は含まれておりません。●書名に付した番号はISBNコードです。書店へご注文の原ご利用ください。

通信販売 お近くに取扱店がない場合、(株)コーエーネットの通信販売をご利用ください。

お問い合わせは ☎0120-55-3594 (月～金 10:00～12:00/13:00～17:00 祝日を除く)

当社ホームページ <http://www.koei.co.jp/> でも注文ができます。●通信販売以外のお問い合わせはお受けいたしかねます。

株式会社 **コーエー**

〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861 (ユーザーサポート)

©1999 KOEI Co., Ltd. MADE IN JAPAN

T-7602M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。  
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。