

WOLFTEAM
GAME CREATIVE STAFF


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

斬 III

スピリッツ

【ZAN】^{さん}™

取扱説明書

スーパーファミコン®

SHVC-Z3

ごあいさつ

この度は、弊社製品「斬Ⅲスピリッツ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で御愛用ください。なお、本書は大切に保管してください。

使用上の注意

- ①ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ②テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- ③長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- ④精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- ⑤端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ⑥シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- ⑦スーパーファミコン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、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合は、ゲームを止めて、医師の診察を受けてください。

もくじ 目次

れき し はいけい	歴史背景	4
だい しょう	第1章 操作方法の心得	6
だい しょう	第2章 ゲーム開始方法の心得	8
だい しょう	第3章 ゲームの基本ルールの心得	13
だい しょう	第4章 戦略フェイズにおける心得	23
だい しょう	第5章 行軍フェイズにおける心得	31
だい しょう	第6章 戦闘フェイズにおける心得	33
だい しょう	第7章 イベントに関しての心得	40
ふ ろく	付録 ワンポイントアドバイス	42
げんごう	元号	44
せいりよくぶん ぶ ず	勢力分布図、	46
じ こくたいおうひょう	時刻対応表	47

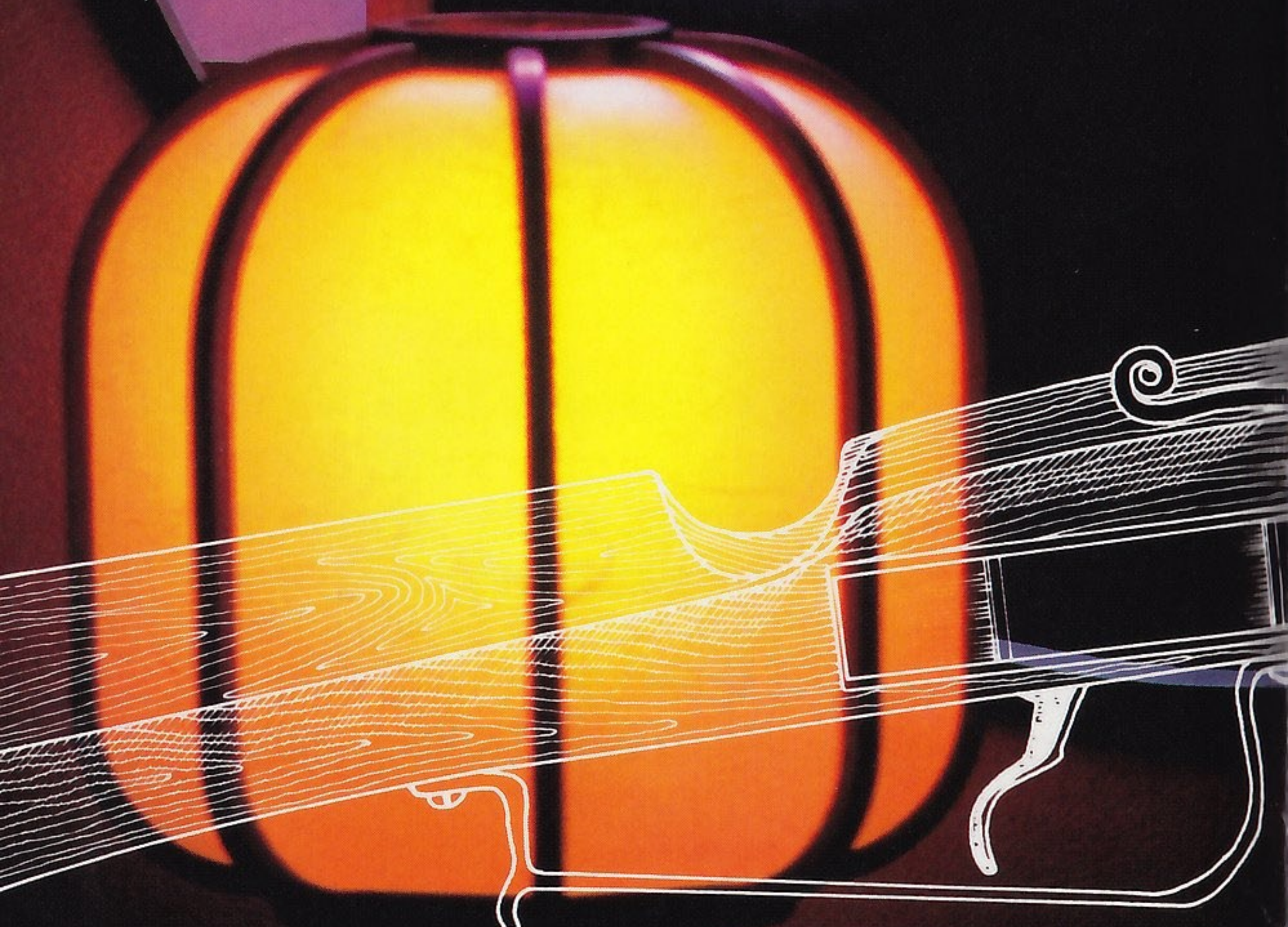
れきし てきはいけい
歴史的背景

1243年(天文12年)、九州の種子島に漂着したポルトガル人によって、火縄銃が伝えられた。やがて、鉄砲文化は日本で花開き、堺や国友等の鉄砲鍛冶により、大量生産される様になったのである。

鉄砲の使用により、兵法は、これまでの日本古来の戦法であった歩兵と騎兵による白兵戦から、火器を重視した銃撃戦へと大きく変貌を遂げることになるのである。

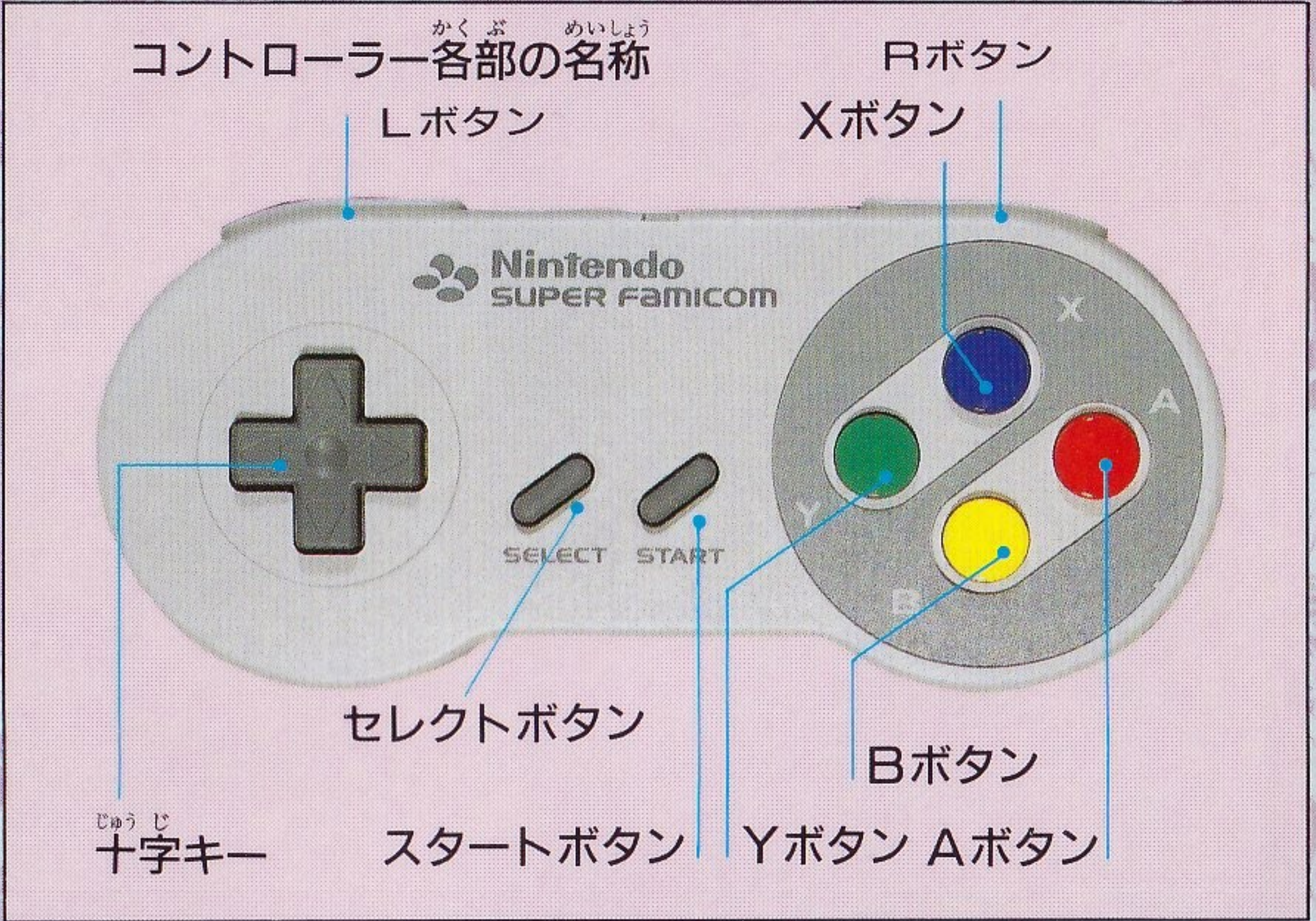
1550年、各地に群雄割拠する大名、土豪によって、日本中が戦乱の真只中にあった時代。大名と家臣、親と子の絆は破綻し、誰もが隙あらば成り上がろうとする下剋上の風潮の中で、武将達は天下統一を目指して常に争い、策謀を巡らせるのであった

.....。





だい しょう そうさほうほう ころえ
第1章 操作方法の心得



Aボタン

せんりやく けってい
戦略フェイズのコマンド決定やウインドウの表示、行軍フェイズでの部隊の行動決定に使用します。



Bボタン

せんりやく
戦略フェイズでのコマンドキャンセルやウインドウを閉じる時に使用します。



じゅうじ
十字キー

せんりやく せんたく
戦略フェイズでは、コマンド選択のためのカーソルの移動や戦略地図上でのカーソル移動を行います。



じゅう じ
十字キー+Yボタン

せんりやくち ず じょう ひょう じ
戦略地図上でウィンドウを表示して
ない時にマップを高速にスクロールさせ
ることができます。



Lボタン

せんりやくち ず じょう ひょう じ
戦略地図上でウィンドウを表示して
ない時にボタンを押すと画面を縮小させ
ることができます。



Rボタン

せんりやくち ず じょう ひょう じ
戦略地図上でウィンドウを表示して
ない時にボタンを押すと画面を拡大させ
ることができます。



Xボタン

せんりやくち ず じょう ひょう じ
戦略地図上でウィンドウを表示して
ない時、城にカーソルを合わせてボタン
を押すと城の状態が表示されます。戦略
地図で敵ユニットの表示がある時や戦闘
時にユニットにカーソルを合わせて押し
と敵部隊の状態が表示されます。戦闘フ
ェイズでは、武将の情報を見ることがで
きます。



セレクトボタン

せんりやく じ せんりやく ひょう じ
戦略フェイズ時に戦略コマンドが表示
された状態で押すと機能コマンドの一覧
が表示されます。ここでセーブやロード
などを行うことができます。



だい しょう かい し ほうほう こころ え
第2章 ゲーム開始方法の心得

にんずう
プレイ人数

このゲームでは、一緒に最高2人まで
ゲームを同時に楽しむことができます。
オープニング画面終了後、左上にウィン
ドウが表示されます。



★1人プレイ

プレイヤー側が1プレイヤーのみでゲ
ームを行います。1プレイヤーの勢力範
囲が、赤色で表示されます。

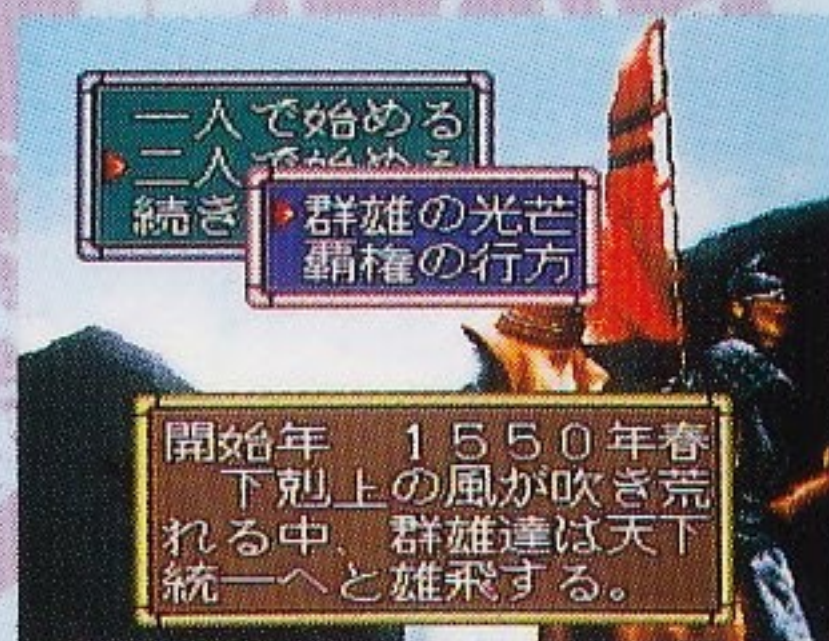
★2人プレイ

プレイヤーが2人の場合、1プレイヤ
ーの勢力範囲が赤色、2プレイヤーの勢
力範囲が青色で表示されます。

せんたく
シナリオ選択

ぐんゆう こうぼう
★群雄の光芒

開始年数：1550年春
下剋上の風潮の流れる時代です。最も
武将たちが活躍していた時でもあります。
その武将たちが、しのぎを削って天下統
一を目指します。



はけん ゆくえ
★覇権の行方

開始年数：1600年春
豊臣秀吉の死後の状態です。秀吉の残
したこの覇権と天下人の座を誰が継承す
るかという時代です。



このゲームでは、「実在する武将」と「オリジナル武将の作成」という2種類の方式によってキャラクターを選択することができます。詳しいことは、各項目をご覧ください。

キャラクター選択

① 実在する武将の選択

大名（武将）は、全国にいる人物の中から1人選ぶことができます。



② 1代目、2代目、3代目の作成 (オリジナル武将の作成)

オリジナル武将は、3人まで作ることができます。3人は、「親子」、「兄弟」といった血縁関係で結ばれています。ゲーム開始時は、浪人でスタートします。

★ 年齢

作成したい武将の年齢を決定します。画面左に表示された武将の年齢にカーソルが表示されます。そこで十字キーを上下に動かすと年齢が増減します。設定し終わったら、Aボタンで決定します。

★ 顔

次に画面右側に巻物ウィンドウが表示されます。上段に「目鼻」、中段に「輪郭」、下段に「口」が表示されます。好きなパーツを十字キーで選抜して、目鼻、口、輪郭全てが良ければAボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。作成中の顔は、左のキャラクター画面に表示されます。



★命名

次に武将の名前を決定します。姓、名ともに各4文字ずつ設定することができます（ゲーム中にイベント等で表示されるキャラクターの名前は、姓、名ともに6文字までです）。漢字で表示したい場合は、その表示したい漢字の音読みで探してください。「春」という文字を表示したい場合は、音読みは「しゅん」ですから「し」の行で探してください。名前が全て良ければ、Aボタンで決定してください。



★能力値の設定

その次にこのキャラクターの能力値を決定します。画面左に表示された巻物に統率力～ポイントまで表示してあります。あなたのもちボーナスポイントは、ポイントに表示された数です。これをうまく配分して行ってください。各項目の数値を入力するには、上下カーソルで増減させます。良ければAボタンで次の項目へと移ります。もし、前の項目へ移りたい場合は、Bボタンで前の項目へと移ります。全てのパラメータが決定したら、Aボタンを押してください。



★家紋

再び画面右に巻物ウィンドウが開き、家紋のデータが表示されます。そこから好きな家紋を選び出すか、オリジナルの家紋を作成することができます。家紋データは、ウィンドウの下の方にもありますので好きなものが無い時は、十字キーの下キーで送ってみてください。選ぶ場合は、カーソルを移動させて、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。



オリジナル家紋の作成は、「作成」をAボタンで決定すると作成画面になります。そこで家紋が作成できます。作成し終わったらAボタンで決定します。

十字キー：カーソル移動

Aボタン：点を打ちます（消したい時は、表示してある部分にもう一度、点を打つと消すことができます）。

★居城

最後にこのキャラクターをどこに存在させるかを決定します。勢力分布図が表示されます。十字キーで点滅カーソルを移動させて気に入った場所でAボタンを押して決定します。決定時にその国の城名、大名、国の状態が表示されます。



これで全ての設定が終わりました。ゲームが開始されます。オリジナルで作成された武将は、最初、浪人からスタートします。

ゲームのロードとセーブ、終了

★ロード方法

戦略フェイズで自分の番の時に行うことができます。セレクトボタンを押すことによって機能コマンドが表示されます。そこでロードを選択するとゲーム中に前に記録しておいたデータをロードすることができます。2つあるファイルのうちからどちらかにカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。コマンドを実行しない時は、Bボタンでキャンセルします。

★セーブ方法

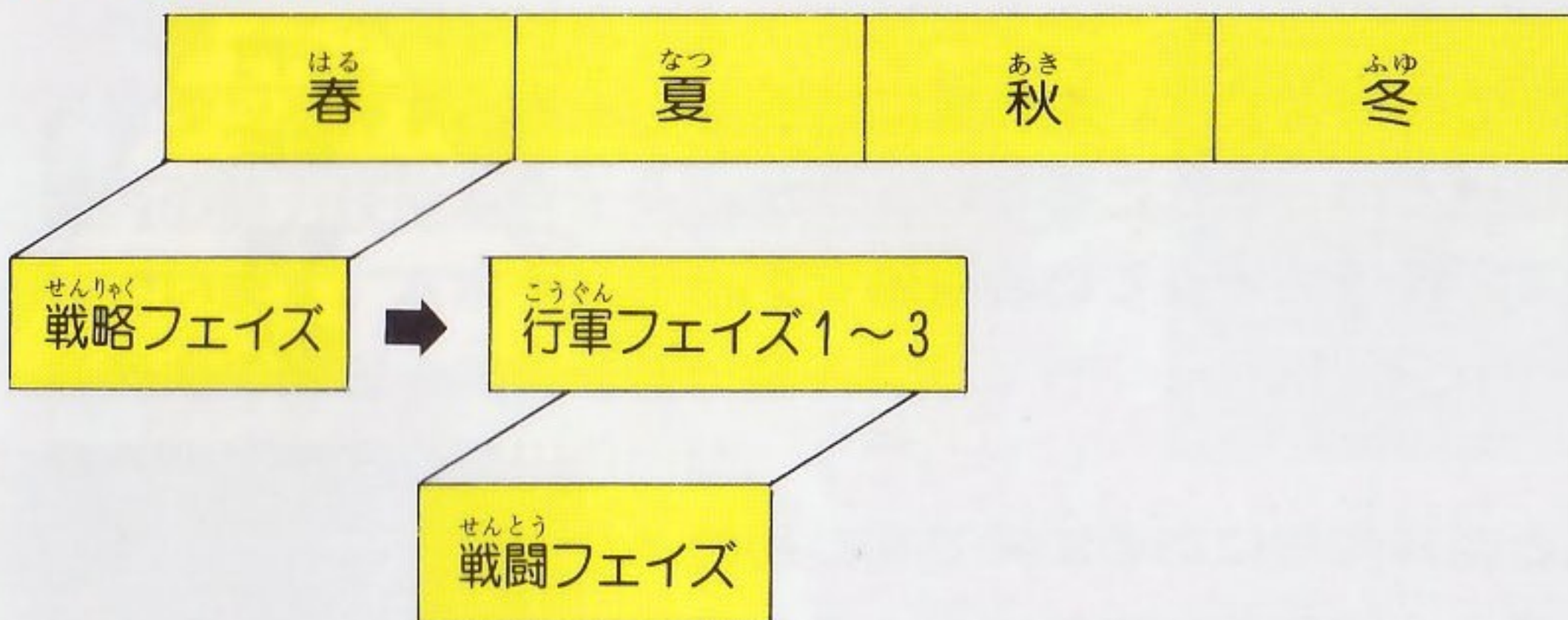
ロードと同様に戦略フェイズのみで使用できます。セレクトボタンを押すと機能コマンドが表示されます。そこでセーブを選んでAボタンで記録するためのファイルが表示されます。2つのうちのどちらかにカーソルを合わせて、Aボタンで決定します。コマンドを実行しない時は、Bボタンでキャンセルします。

★終了

ゲームを終了させたい時は、戦略フェイズで機能コマンドを呼び出します。ここで中断を選び、Aボタンで決定すると終了画面へと移ります。電源を切ってからカセットを抜いてください。

だい しょう
第3章 ゲームの基本ルールの心得

なが
ゲームの流れ



ゲームの流れは、大きな流れとして四季の移り変わりがあります。その各四季ごとに戦略、行軍、戦闘のフェイズがあります。この戦略～戦闘までの3つのフェイズが1ターンとして構成されています。

イベントは、各季節の初めに発生します。秋には、収穫のイベントも発生することがあります。

★戦略フェイズ

ここでは、内政と外交、軍事を行います。鉄砲、水軍などの購入や兵員の増強もここでを行います。

★行軍フェイズ (1~3)

編成された軍を移動させることができます。行軍フェイズは、1ターン中に3回あります。その間に戦闘や移動を行います。このフェイズは、浪人の場合、行動することができません。

★戦闘フェイズ

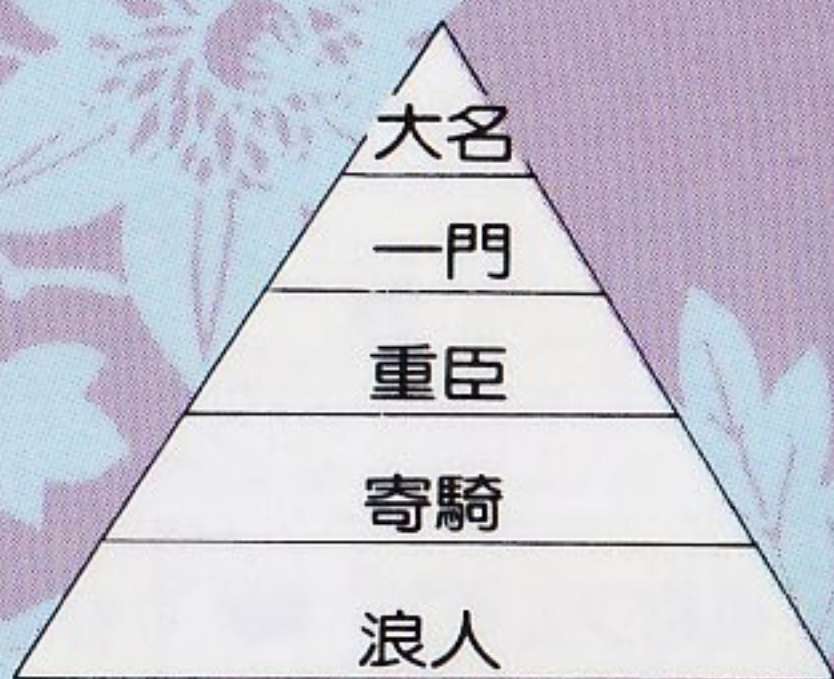
行軍フェイズでプレイヤー武将が編成された軍が野戦、もしくは城攻めで戦闘状態に入った場合に発生するフェイズです。

プレイヤー武将が編成されていない自軍および他勢力同士の戦いは、自動的に結果のみが表示されます。浪人の場合は、行動することができません。

身分について

★大名

その国の代表者です。現代風にいうならば、社長といったところでしょうか。国の全ての権限を持っている階層です。



★一門

大名と血縁関係にある武将です。初めから大名と血縁関係にある場合とその後、家臣縁組を実行した場合に表示されます。この一門は、謀反の起こりにくい階層です。



★重臣

家臣として重要な位置にいる部下です。最初から重臣としており、場合と寄騎を任命した場合に表示されます。

★寄騎

大名の一武将です。仕官が成功した場合になれる階層です。

★浪人

どこの国、勢力にも属していない武将です。



こうせい
マップ構成

せいりよくぶんぶず
★勢力分布図

戦略フェイズや行軍フェイズでスタートボタンを押すと表示されます。これは、国内の勢力状況を日本地図で色別に区分しています。Aボタンまた、Xボタンで各勢力の情報や武将情報が見ることができます。プレイヤーの色は、1プレイヤーの場合は、自軍が赤色、2プレイヤーが青色で表示されます。



せんりやくちず
★戦略地図

戦略フェイズ、行軍フェイズに表示されるマップです。勢力マップに比べ、細かい地形が分かるマップです。ここで城の情報をXボタンを使用して見て、軍の移動を行います。



せんとうちず
★戦闘地図

戦闘フェイズで表示されるマップです。自軍と敵が戦闘に入った場合にこのマップが表示されます。

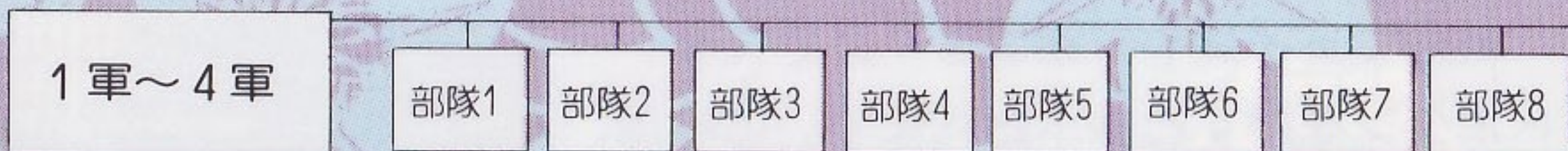


ぐん へんせい
軍の編成

このゲームでは、軍の構成と部隊という概念があります。軍は、行軍フェイズに行動可能なグループを指し、この中には複数の部隊が存在します。この部隊は、戦闘フェイズなどで活躍する武将たちにあたります。軍は、最大4軍まで持つことができ、1つの軍には、最大8部隊(4

編成		編成する軍の選択	
石高	住	一軍	城部
躑躅崎	200 55	二軍	20/20
砥石	140 35	三軍	25/25
		四軍	
軍資金残 350		費用 0	

軍で32部隊)まで編成することができます。
軍の指揮は、各軍の大將が命令します。



勝利条件、敗北条件

★勝利条件

・単独統一

単独で全国を支配した時です。

・婚姻統一

自勢力と婚姻勢力とで全国を支配し、自勢力の総石高が最高である時です。

・同盟統一

自勢力と婚姻勢力とで全国を支配し、自勢力の総石高が最高である時です。

・任命統一

全国を制覇しなくとも下記の条件にあてはまる場合は、エンディングとなります。

①総石高が4000万石以上あること。

②山城国を支配している。

※任命を拒否して、ゲームを続けることもできます。

・従属勝利

自分が仕官している大名が、全国を統一した時です。

★**敗北条件**

・**生存敗北**

自分の**選択キャラクター**が**生存**していて、**他勢力**が**勝利条件**を満たした**場合**もしくは、**婚姻統一**・**同盟統一**した**国**が**自国**の**総石高**を上回っていた**場合**です。

・**死亡敗北**

自分が**死亡**した**時**、もしくは**大名**の**場合**、**世継ぎ**が**4人目**になった**時点**です。

・**日本滅亡**

シナリオ1は、**慶長4年**（1600年）までに**日本統一**ができなかった**場合**です。
シナリオ2は、**寛永19年**（1642年）までに**日本統一**ができなかった**場合**、**時間切れ**となります。

★**死亡後の跡継ぎ**

大名たちには、**寿命**による**死亡**や**暗殺**による**死亡**などがあります。プレイヤーも**戦闘中**に**死亡**するなどということもあるでしょう。**死亡**した**場合**は、**大名**は、**3回**まで**跡継ぎ**によって**ゲーム**を**継続**することができます。**死亡**した**時点**で**配下**の**武将**の**一覧**が**表示**され、**その中**から**1人**を**選択**することによって**ゲーム**を**続ける**ことができます。

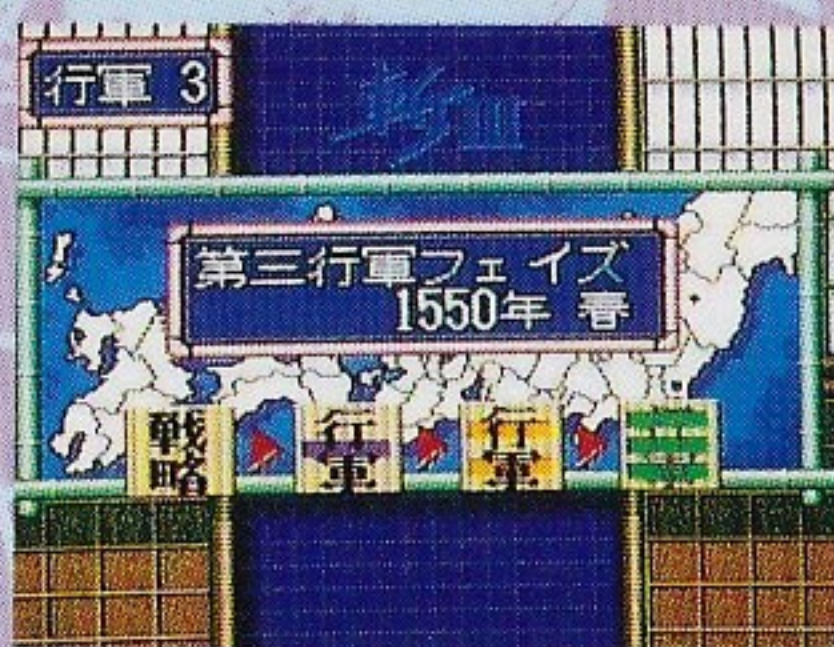
一門や**重臣**、**寄騎**、**浪人**の**場合**は、**死亡**した**時点**で**ゲーム**が**終了**してしまいま

跡継ぎ	跡継ぎの選択			
	身	政	人	俸 忠
里見忠義	門	6	43	0 65
正木時茂	門	7	43	0 65
正木頼忠	寄	6	9	1 40
正木為春	寄	7	9	1 40
正木頼時	寄	6	9	1 40



こうぐん かん
行軍に関して

こうぐん
行軍フェイズでは、編成で作った軍を移動させることができます。これによって国交断絶をしている勢力への攻撃ができます。城攻め、野戦、どちらもこの行軍フェイズで行います。



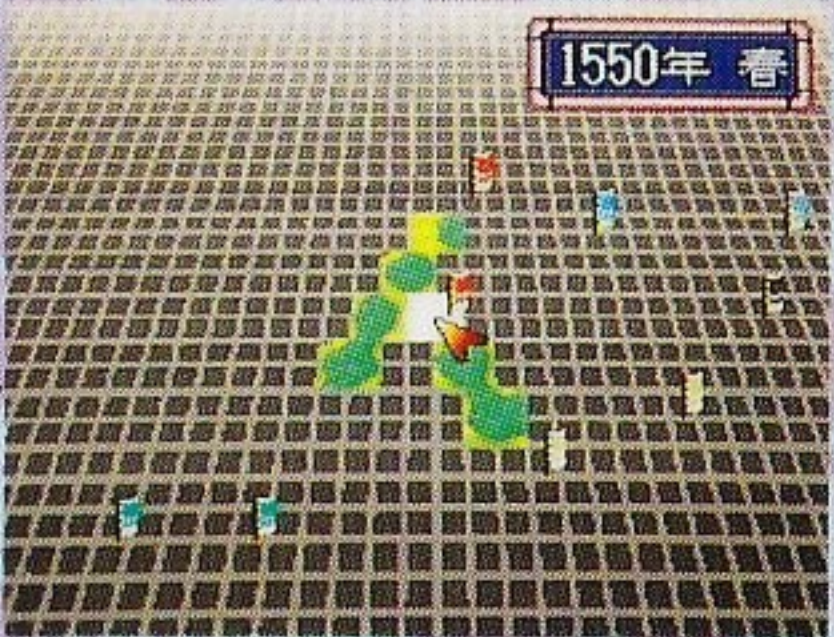
こくない い どう
★国内移動

こうせんせいりよく こっこうだんぜつ せいりよく
交戦勢力（国交断絶をしている勢力）
い がい こくない い どう
以外の国内を移動することができます。
こうせんせいりよく ち いき い どう
交戦勢力地域へは、移動することはできません。



つうじょう い どう
★通常移動

ぐん たいしょう い どうのうりよくない い どう
軍を大将の移動能力内で移動することができます。
こうせんせいりよく ち いきない い どう
交戦勢力の地域内へ移動ができます。



と かい い どう
★渡海移動

うみ わた とき しょう
海を渡る時に使用します。ここでは、
か き じょうけん あ
下記のような条件に当てはまっていれば
じっこう
実行することができます。



- ① かいぞくしゅう ゆうこう ど すいぐん ごうけい
海賊衆との友好度と水軍の合計が
い じょう
10以上である。
- ② ぐん うみ せつ
軍が海に接したヘックスにいる。

かいぞくしゅう ゆうこう ど あ かた がいこう ししゃ はけん
※海賊衆への友好度の上げ方は、外交コマンドの使者派遣によって
あ
上げることができます。

ぐんだん かいさん
★軍団解散

へんせい ぐん かいさん ぼあい さいしょ
編成している軍を解散させることができます。この場合、最初に
えら ぐん かいさん つぎ い こう さいへんせい
選んだ軍のみを解散させて、次のフェイズへと移行します。再編成
すると編成するのにお金がかかります。そのために解散するのは、
じ き かいさん し き ひく
よく時期をみておこなうようにしてください。解散した士気の低く
ぶ しょう まい がいふく
なった武将たちは、毎ターン回復してゆきます。



じぐん
自軍とは？

プレイヤーの国に属する軍隊をさします。浪人の場合は、自分1人です。

じせいりょく
自勢力とは？

プレイヤーが属している勢力です。これには、同盟勢力・婚姻勢力・親交勢力も含まれています。



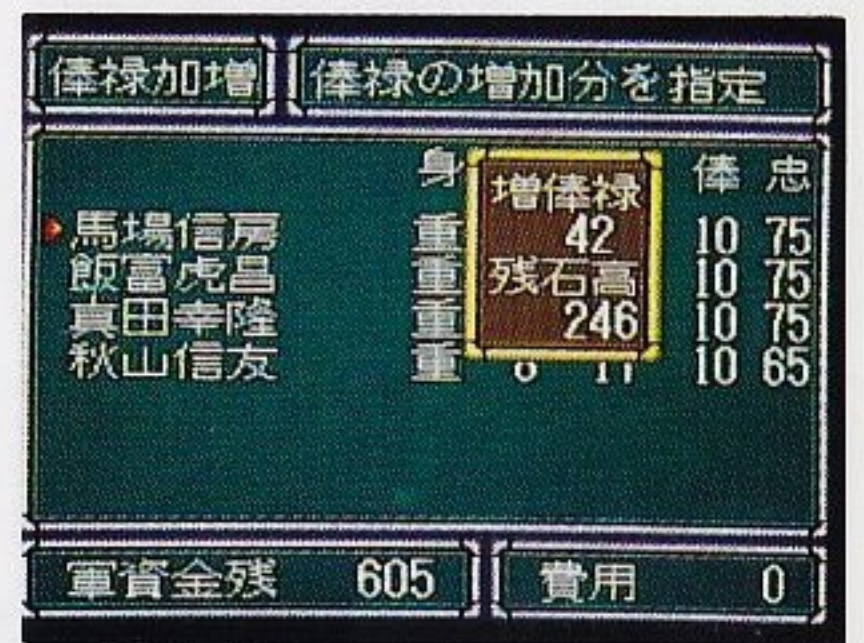
しき
士気

士気とは、簡単な言葉に訳すと「やる気」です。この士気が相手よりも高ければ、大多数の兵力を相手にしても少数の兵で勝つことができます。この士気は、戦闘、行軍などによって消費してゆきます。軍の士気を回復させるには、自分たちの城で軍を解散させると回復します。



ほうろく
俸禄

現代風にいうならば、給与と同じものです。これは、配下の家臣たちに与える俸禄を高くすれば高くするほど忠誠度が上がります。忠誠度が高くなることによってより良い活躍をしてくれます。



しょうぎょう
商業

城下の町の発展度を数字で示したものです。この数字が高くなることによって収入が多くなります。



こくだか
石高

この国の米の収穫量を示します。これが
高いと武将を沢山養っておくことが
でき、忠誠度を高くすることができます。

石高200

じゅうみんかんじょう
住民感情

住民の城主への忠誠度を示しています。
これが低いと一揆が起りやすくなりま
す。内政コマンドを行うと住民感情が上
昇します。



ゆうこうど
友好度

他国との友好関係度を示します。

(親交)
助勢
情報 0
39

へいしつ
兵質

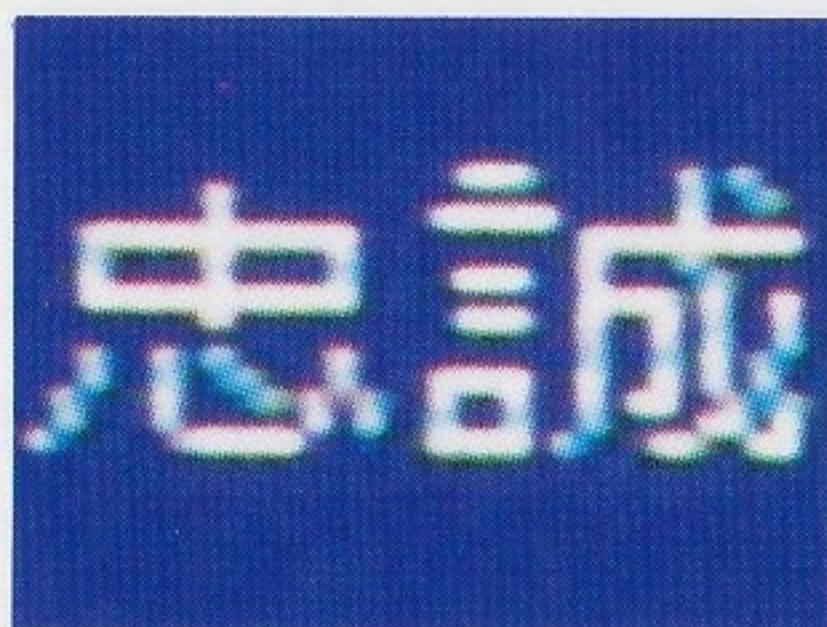
その領地に住んでいる住民の兵士とし
ての資質を示しています。これが高い領地
で徴兵すると士気の高い兵士が雇えます。

兵質40

ぶ しょう
武将パラメータ

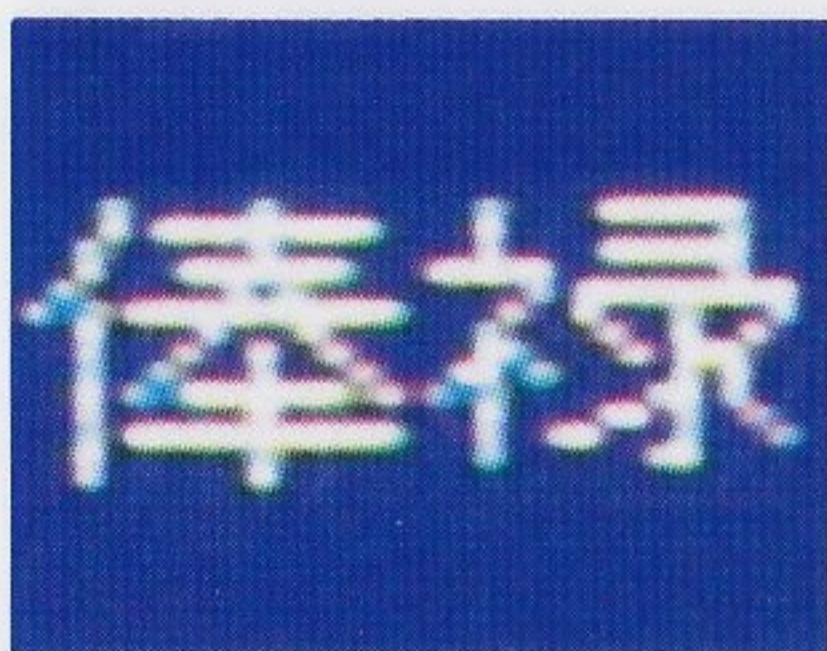
ちゅうせい ど
★忠誠度

ぶ しょう だいみょう ちゅうせい ど しめ
武将の大名への忠誠度を示します。こ
れがひくと、むほん てき ちゅうりやく
れが低いと、謀反や敵からの謀略などに
かかる場合があります。この忠誠度は、
ほうろく ふか かんけい ひく ちゅうせい ど ぶ
俸禄と深い関係があり、低い忠誠度の武
将には、ほうろく じゅうぶん あた
将には、俸禄を十分に与えるようにしま
しょう。



ほうろく
★俸禄

げんざい きゅうよ そうどう
現在の給与に相当するものです。これ
によって、ちゅうせい ど へん か
によって、忠誠度が変化します。



じんぼう
★人望

ぶ しょう めいせい たか あらわ ぶ しょう
武将の名声の高さを表します。武将の
こうどう へん か
行動によって変化します。

以下の能力は、武将の経験により、上昇することがあります。

★統率力

大将の兵士を統率できる能力を示します。

★戦闘力

これは、戦闘フェイズで大きく関わってくる能力値です。この能力が高ければ、相手ユニットへより大きな打撃が加えられます。

★政治力

これは、内政、外交（土地開墾、商業投資、修復工事など）を行うときに発揮する能力です。これが低いと思うように成果がでない場合があります。

★工作力

これは、主に諜報や戦闘時の計略などで効力を発揮する能力です。これが低いと失敗する場合があります。

だい しょう せんりやく ころ え
第4章 戦略フェイズにおける心得

この戦略フェイズでは、内政、外交、
軍備の強化、武将調略、軍の編成、セー
ブ、ロードを行います。



★内政

内政は、自勢力を安定させる基盤とな
ります。土地の開墾や商業投資は、住民
感情を上昇させる部分でもありますので、
毎ターンやるようにしてください。



• 本拠変更

本拠地を変更します。2つ以上の国を
もっていなければ、できません。
変更先に城主がいる場合、城主解任を
行ってから変更してください。



• 土地開墾

国内の土地を開墾し、国の石高を上げ
ます。



• 商業投資

国内の商業都市への投資を行います。
これによって、毎月、入ってくる収入
が高くなります。



• 修復工事

城の防御度を上昇させます。



• 城郭増築

城郭の規模を上昇させます。これによ
って、籠城をおこなっても落城しにく
くなります。

★外交

外交は、戦略の要素の1つです。まだ、戦いたくない敵とは、仲良くするなどといったものです。

他国との関係は、4種類に分られます。

- ①同盟関係：1つの交戦勢力に対して他国と共同して攻め込む“対○○同盟”を結んだ状態です。
- ②婚姻関係：政略結婚などによって血縁関係が結ばれた場合に親戚筋となります（元から親戚筋にあたる場合もあります）。
- ③親交関係：普通の友好関係にあたります。
- ④交戦関係：自分に対して敵にあたる状態です。この状態の場合にのみ侵攻が可能になります。

・和睦交渉

交戦関係の勢力と国交を回復します。



・国交断絶

他国との婚姻、親交関係を破棄し、交戦状態に入ります。これによって、行軍フェイズから戦闘フェイズへ移行することができます（戦争が可能になります）。

- ※共同作戦により他国との“対○○同盟”を結んでいる場合、その同盟関係が解消されるまで、新たに他の勢力と国交断絶することはできません。



きょうどうさくせん
・共同作戦

1つの交戦勢力に対して、他の親交勢力と共同して攻め込む“対〇〇同盟”を申し入れます。

同盟を結ぶと戦闘フェイズのとき援軍を送ってくれる場合があります。

同盟の対象となる交戦勢力が滅亡するか、和睦交渉を結ぶと同盟関係は自動的に解消されます。



しんじゆうようきゅう
・臣従要求

自勢力の傘下に入るように脅迫します。



せいりやくけつこん
・政略結婚

親交国に姫を嫁がせて友好度を上げます。



ししゃはけん
・使者派遣

婚姻、同盟、親交勢力に対して和平の使者を派遣して、助勢を上げます。



ちやうていきしん
・朝廷寄進

朝廷に寄進することによって威信が上昇します。威信が高いと、外交コマンドの成否に影響します。

★ 謀報

これは、戦争を起こす際に役立つ工作的な部分のコマンドです。
相手の情報や武将を手に入れるための工作などです。

・ 情報収集

これによって、自国の情報力を上げます。



・ 離間工作

他国の武将の大名への忠誠度を下げます。これによって謀反が発生したり、調略しやすくなります。



・ 武将調略

他国の武将を自分の配下になるように説得します。成功すると武将は、本拠にやって来ます。



・ 武将暗殺

他国の武将を暗殺します。



★ 徴兵
兵士

軍を編成するための兵員の確保を行います。兵士1に対して金10必要となります。敵包囲中は、徴兵することはできません。



★ 鉄砲

鉄砲の購入を行います。鉄砲1に対して金10~250必要となります。

鉄砲		徴兵する数を入力				
	鉄砲	身	政	人	俸	忠
徳川家康	1/7	大	15	68	0	--
松平家康		門	7	53	0	65
結城秀康		門	7	58	0	65
松平康元		門	9	53	0	65
徳川秀忠		門	10	53	0	65
松平忠吉		門	7	58	0	65
軍資金残		375	費用		50	

★ 水軍

船を製造します。船1に対して金30が必要となります。

水軍		徴兵する数を入力				
	水軍	身	政	人	俸	忠
松平家康	4/5	門	8	53	0	65
松平近正		門	8	53	0	65
井伊直政		重	11	15	10	45
榊原康政		重	7	10	10	45
真田信幸		重	9	15	10	45
酒井家次		重	6	15	10	45
軍資金残		175	費用		30	

★ 編成

軍の編成を行います。編成できる軍の数は、最大4軍までです。編成は、大将与武将以下7名、合計8人の武将によって構成されます。最初に軍の大將を決定します。その後、参加させる武将を決定してゆきます。武将を選択し終わったら、決定のところへカーソル移動させて決定します。その後、その軍への兵士の振り分けを行います。その手順方法で鉄砲の振り分けも行います。編成するには、兵士数+鉄砲数分の金が必要となります。

編成		編成する軍の選択			
	石高	住	一軍	城郭	
躰躰崎	200	55	一軍	20/20	
砥石	140	35	二軍	25/25	
軍資金残		350	費用		0

★**人事**

ここでは、自分の抱えている**武将の俸録**（給与）や**階級の格上げ**、**城主の任命**などの部分を行います。

・**家臣縁組**

重臣に**姫**を与え、**一門**にします。これによって、**謀反**を起こす**確率**は**減少**します。



・**重臣任命**

寄騎を**重臣**へ任命します。これによって、多少**忠誠度**が**上昇**します。



・**城主任命**

本拠地以外の**城**の**城主**に任命します。**一門**、**重臣**の中から任命します。



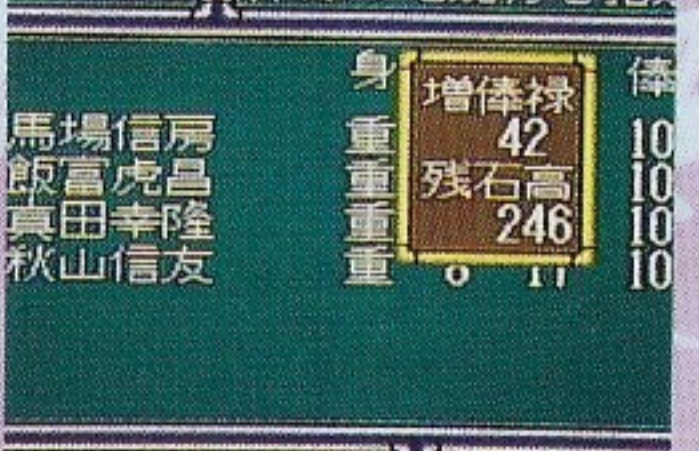
・**城主解任**

任命していた**城主**を**解任**します。



・**俸禄加増**

武将の**俸禄**を**増加**させます。これによって**忠誠度**が**上がり**ます。



・**武将追放**

配下の**武将**を**追放**します。これによって**追放**された**武将**は、**浪人**となって**諸国**を**転々**とします。



・**武将移動**

自分の**城**から別の**城**（**自勢力**の**城**）へ**移動**させます。



★謀反（一門、重臣、寄騎）

自分の城主（大名、一門）へ反旗を翻
します。成功すると、あなたがその勢
力の大名となります。



★出奔（重臣、寄騎）

自分の大名の配下から逃亡します。こ
れを実行後は、浪人となってしまいます。



★志願（一門、重臣、寄騎）

任務を志願して大名へ自分をアピール
します。



★忠勤（一門、重臣、寄騎）

大名に指示された仕事をこなします。



★休養（一門、重臣、寄騎、浪人）

体を休めます。寿命が延びる場合があ
ります。



★改名 (一門、重臣、寄騎、浪人)

自分の名前を変更します。

★鍛錬 (浪人)

自分の能力を鍛えます。能力が上がる場合もあります。

★仕官 (浪人)

自分のいる城の城主に雇用してもらいにいきます。仕官が認められると身分が寄騎に昇格します。

★移動 (浪人)

移動します。浪人中は、どこの勢力へも出入りすることができます。

★講釈 (浪人)

人々に講釈を行います。これによって人望が上がる時があります。

★終了

そのフェイズを終了して次のフェイズへ移行します。

★行軍フェイズにおける浪人

身分が浪人の場合、行軍フェイズでの行動はいっさいできません。

★機能

- ・BGM：バックに流れている音楽のオン・オフを行います。
- ・他戦闘：他勢力の戦闘結果の表示を行うかを決定します。
- ・西暦：年号表示を西暦または、元号に切り替えます。
- ・セーブ：現在プレイしている状況をファイルに記録します。2つのファイルに記録することができます。
- ・ロード：前回の続きをプレイします。
- ・中断：ゲームを終了します。

だい しょう こうぐん ころ え
第 5 章 行軍フェイズにおける心得

このフェイズでは、軍を移動させ、城への攻撃や野戦を行ったりします。まず、ここでは敵の城への移動方法に関して説明してゆきます。

こうぐん けってい い どう きき けってい
★行軍の決定と移動先決定

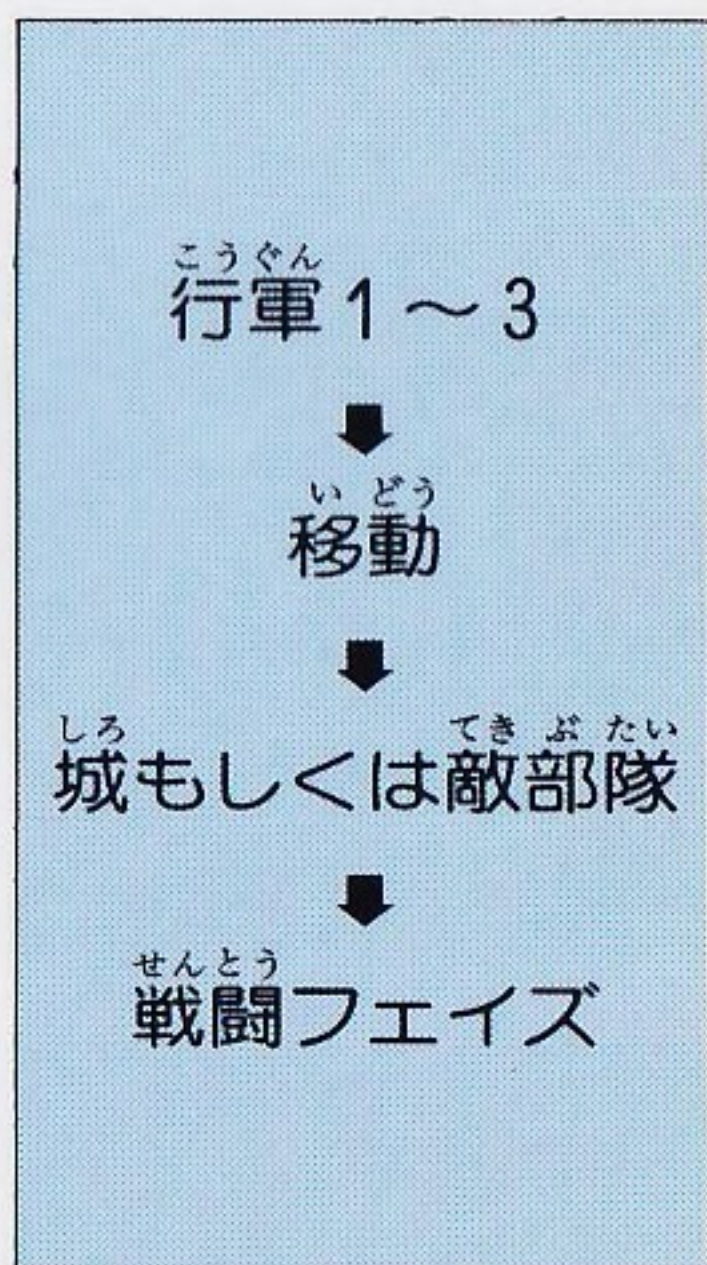
行軍 1	行動する軍の選択				
	兵	砲	士	統	政
徳川家康	50	0	64	15	14
井伊直政	60	0	58	8	10
榊原康政	40	0	57	7	6
終了					



①まず、自軍のユニットを選択して、左の写真の様なコマンドから国内移動を選択します。

②行きたい城の付近へカーソルを移動させて、決定ボタンを押します。するとユニットは、その位置へと移動します。

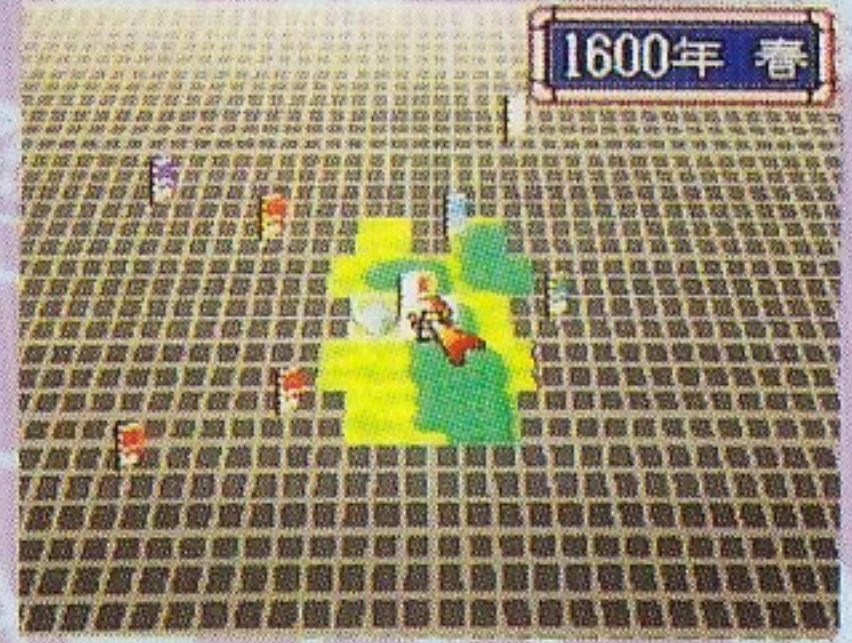
③次に敵の城近くで再びコマンドメニューを開き、通常移動を選び、カーソルを敵の城にもっていき、決定ボタンを押します。



こくない い どう
・国内移動

こうせんせいりよくい がい こくない い どう
交戦勢力以外の国内を移動することができます。





つうじょういどう
・通常移動

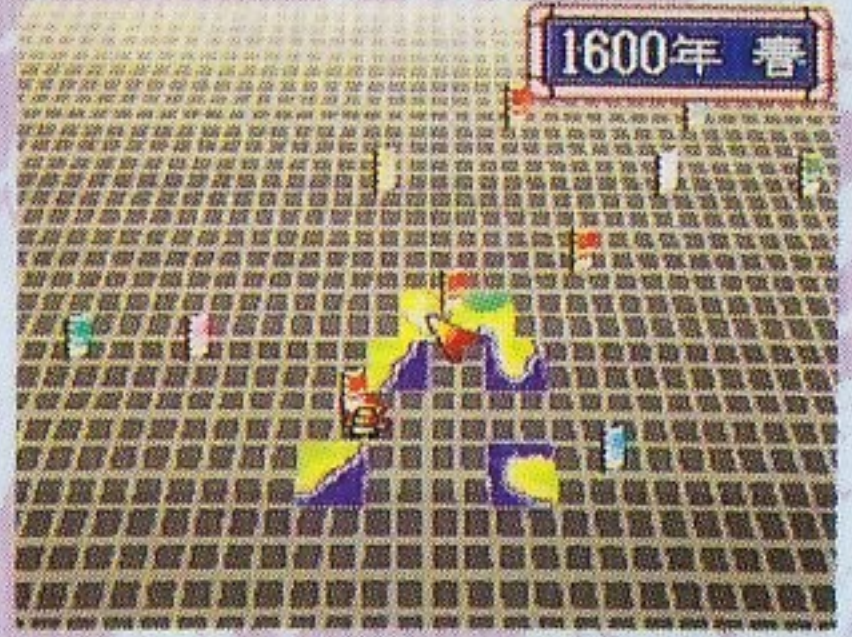
軍を移動させることができます。移動できる範囲は、大将となった武将の移動力によって範囲は違ってきます。

とかいいどう
・渡海移動

海を渡りたいときに使用します（大陸から離れた四国や九州から渡る場合や本土から島へいった場合に使用します）。海を渡るときは、下記の条件が必要となります。

じょうけん
条件

- ・海賊衆との友好度と水軍力の合計が10以上あること。
- ・軍が海に接したヘックスにいること。



ぐんだんかいさん
・軍団解散

編成した軍を解散させます。この場合、最初に選んだ軍のみを解散させて、次のフェイズへと移行します。再編成すると編成するのにお金がかかります。そのために解散するのは、よく時期をみておこなうようにしてください。解散した士気の低くなった兵士たちは、毎ターンごとに回復してゆきます。

しゅうりょう
・終了

この行軍フェイズを終了させて、次のフェイズへ移行させます。

いどう かいすう
・移動の回数

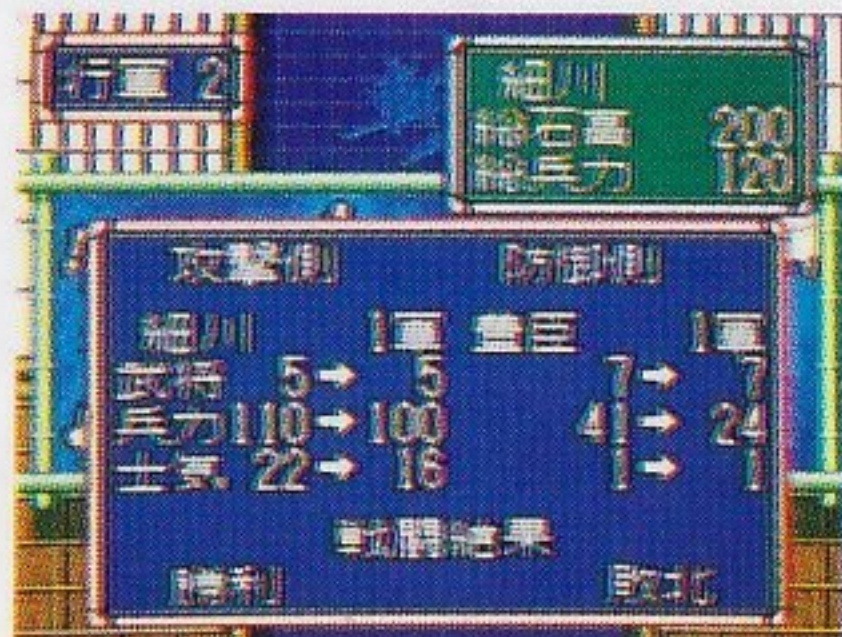
行軍フェイズでの移動は、数回行うことができます。それは、編成している軍の士気と関係してきます。士気が高い場合は、数回の行軍が連続して行うことができます。しかし、士気が低い場合は、1回しかできない場合もあります。

だい しょう せんとう ころ え
第 6 章 戦闘フェイズにおける心得

せんとう せんとう
戦闘フェイズについての説明をします。

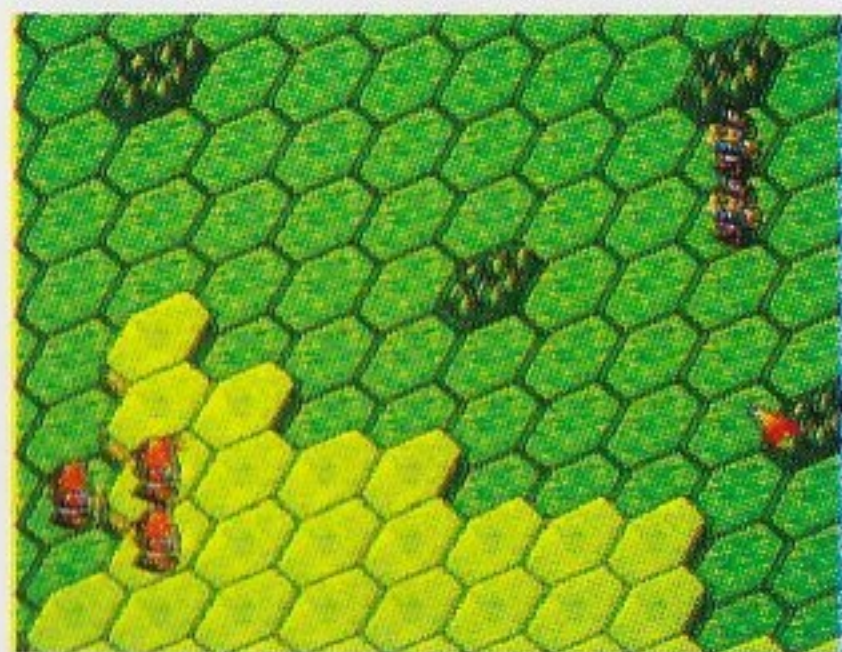
た せんとう
他戦闘

た せいりよくどうし せんとう み かた ぐん せんとう
他勢力同士の戦闘や味方の軍の戦闘を
じ どうてき しょうり せんとうけっ か ひょうじ
自動的に処理された戦闘結果が表示され
ます。



や せん
野戦

じ ぐん せんとうじょうたい ぼ あい
自軍が戦闘状態になった場合に3D-ヘ
ックスマップでの戦闘～戦闘フェイズに
い こう
移行します。



こうじょうせん
攻城戦

しろ せ とき てきぐん ろうじょう ぼ あい
城を攻めた時に敵軍が籠城した場合か、
てきぐん しろ ぼ あい こうじょうせん
敵軍が城にいない場合に攻城戦となります。
す。



し き かん
士気に関して

士気とは、戦闘における戦闘意欲を指します。この値によって、戦況は変わってきます。士気の低い大部隊が士気の高い小数の部隊に勝負を挑んだ時、士気の高い部隊の方が強かったりする場合があります。

徳川家康			
統率	15	兵士	56
合戦	10	鉄砲	56
工作	14	士気	26

し き えいきょうど
★士気の影響度

行軍時：士気が0になった場合は、兵数の減り方が多くなります。
戦闘時：士気が低いとその分、被害が多いので注意してください。

し き ぞうげん
★士気の変増減

行軍フェイズでは、移動などによって士気に以下のような変化が起こります。

たい き み こうどう 待機・未行動	：回復しません。
かい め い どう 1回目の移動	：2減少
かい め い こう い どう きょうこう 2回目以降の移動(強行)	：減少
せんとう しょうり 戦闘に勝利する	：最大値2上昇

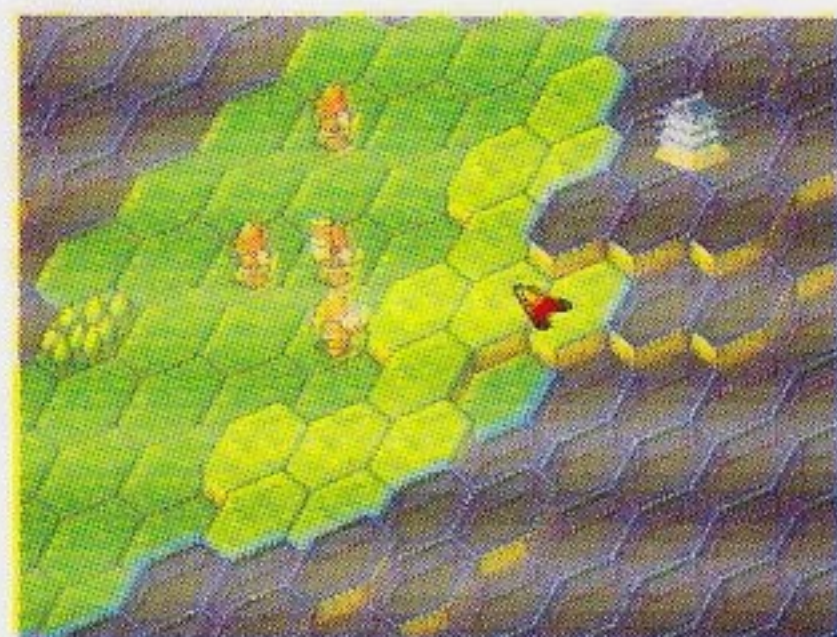
※強行時の減少は、大将の能力により変化があります。

き しゅう かん
奇襲に関して

奇襲は、敵軍と自軍の情報力の差によって発生します。奇襲を受けた側は、2ターン行動ができません。

てんこう かん
天候に関して

天候は、常時変化します。それによつて、視界も変化します。戦闘中は、天候にも注意しながら進めるようにしましょう。天候には、右写真のようなものがあります。



しかい かん
視界に関して

戦闘中は、天候（雨、雪など）で視界が限定されます。視界には、高さがあり、高いところでは視界が広がっています。夜は、視界が昼間の半分になってしまいます。戦闘中は、視界外にいる敵は、見えなくなってしまいます。

い どうりょく い どう
移動力と移動コスト

移動をする場合、移動地形によって移動コストの消費は、それぞれ違います。地形による移動コストは、下記のようになっています。



い どうきょり い どうりょく たい い どう ちけい
移動距離 = 移動力 1 に対して移動コスト × 地形

という計算式となります。なお、イベントによって大雪がおきると移動コストに +1 加算されます。

こうもく 項目	しょうひ 消費コスト
へいち 平地	1 (大雪 2)
もり 森	2 (大雪 3)
かわ あさせ 川・浅瀬	4
のぼ 登る	+1
うみ 海	はい 入れない

せんとうとつにゅう じ
戦闘突入時

しろ や せん せんとう とつにゅう
城、野戦などで戦闘フェイズに突入
ると写真のような画面が現れます。ここ
かくぶしょう へいいん ふ わ おこな
で各武将ごとの兵員の振り分けを行いま
す。自動的に編成するか、自分で各武将
へいいん ふ わ せんたく
に兵員を振り分けてゆくかを選択します。



じ どうへんせい
★自動編成

じ どうへんせい せんたく へいいん じ どうてき わ ふ
自動編成は、選択する兵員が自動的に割り振られます。これです
ぐに戦闘に参加できます。

へんせいせんたく
★編成選択

へいし へんせい て おこな
兵士の編成をプレイヤーの手で行いま
す。変更する部隊にカーソルを合わせて
ください。Aボタンで下、Bボタンで上、
じゅうじ きゅう した うえ
十字キーの左右またはL・Rボタンで左右
に移動します。数値は十字キーの上下で
い どう すうち じゅうじ じょうげ
増減を行います。

へんせい お けってい あ
編成が終了したら決定にカーソルを合わ
せAボタンを押してください。

	兵士鉄砲	
徳川家康	32	0
本多忠勝	15	0
残り	15	0
	3	0

しゅうじん
★出陣

プレイヤーが城主であり、その城に自
ぐん じょうたい せ こ せんとう
軍がない状態で攻め込まれると、戦闘
フェイズ中に出陣することができます。
しゅうじん ほうほう へんせいせんたく おな
出陣の方法は編成選択と同じです。

せんとう
戦闘コマンド

ぜんたい
・全体

ぜんぐんとつげき もくひょう む じ どうてき こうげき かいし
全軍突撃：目標に向かって自動的に攻撃を開始します。

ぜんぐんほう い ぜんぐん しろ ほう い
全軍包囲：全軍で城を包囲します。

ぜんぐんたい き ぜんぐん たい き
全軍待機：全軍、待機します。

ぜんぐんたいきやく ぜんぐん せんとう たいきやく
全軍退却：全軍、戦闘フェイズから退却します。

ぜんぐんろうじょう ぜんぐん ろうじょう
全軍籠城：全軍、籠城します。

い どう
・移動

い どう きんりん せつ む こうげき
移動と近隣に接するユニットに向かって攻撃するコマンドです。

てっぼう
・鉄砲

3 ヘックス内の敵に攻撃が可能です。雨と雪の時は、使用することができません。

ほう い
・包囲

しろ ほう い しろ りんせつ じっこう ほう い れん
城を包囲します。城に隣接していれば、実行できます。包囲を連
ぞく おこな しろ しき てい か
続して行くと城の士気が低下していきます。

けいりやく
・計略

か き てき りんせつ じっこう
下記のコマンドは、敵に隣接していれば、実行することができます。

し き さ てき し き さ
士気下げ：敵の士気を下げます。

じょうかく は かい じょうかく は かい
城郭破壊：城郭を破壊します。

やき う しろ や お
焼討ち：城を焼き落とします。

ちょうはつゆういん あい て ちょうはつ きょうせいてき つうじょうこうげき
挑発誘引：相手を挑発し、強制的に通常攻撃させます。

あし ど つぎ とし とき うご
足止め：次のターンの時に動けなくします。

ぶ しょうちょうりやく てき ね がえ
武将調略：敵を寝返らせます。

たい き
・待機

たい き
待機します。

とうにゅう
・投入

たいしょう ぶたい へいし ほじゅう
大将の部隊から兵士を1補充します。

とうにゅう おこな い か じょうけん
投入を行うには以下の条件があります。

- ほじゅう ぶたい へいりょく たいしょう ぶたい はんぶん い か ぼあい
・補充する部隊の兵力が大将部隊の半分以下である場合
- ほじゅう ぶたい し き たいしょう ぶたい ひく ぼあい
・補充する部隊の士気が大将部隊より低い場合

こうじょうせん
★攻城戦

ぼうぎよがわ おこな
防御側のみ行えるコマンドです。

ぜんたい
・全体

ぜんぐんとつけき ぜんぐんたい き ぜんぐんろうじょう しょう
全軍突撃、全軍待機、全軍籠城の3つのコマンドが使用できます。

ぜんぐんろうじょう ぜんぐん ろうじょう
全軍籠城：全軍、籠城します。

しゅつじん
・出陣

しろ そと へい だ じょうがい てきへいし せんとう
城から外へ兵を出します。城外の敵兵士と戦闘することができま
す。

えんぐん
援軍について

こうぐん い どう せんとう とつにゅう ぼしよ せん
行軍フェイズで移動し、戦闘フェイズに突入するとその場所（戦
じょう きんりん じ どうてき えんぐん ぐんだんとうじょう えん
場）の近隣から自動的に援軍が1軍団登場することがあります（援
ぐん じ こく た ぐんだん どうめいかんけい た こくぐんだん とうじょう
軍としてくるのは、自軍の他軍団、同盟関係の他国軍団）。登場す
る確率は、戦略フェイズの「外交」での友好度の高さによります
かくりつ せんりやく がいこう ゆうこう ど たか
（コンピュータ側の場合も同様に援軍がくることがあります）。

- とうじょう えんぐん がわ えら
①登場する援軍は、プレイヤー側で選ぶことができません。
- えんぐん ちが ぼしよ ぼあい せんとうかいし じ すう おく
②援軍が違う場所からくる場合は、戦闘開始時から数ターン送れて
とうじょう
登場します。

た こく えんぐんようせい
他国からの援軍要請

こく えんぐんようせい ぼあい えんぐん しゅつじん
コンピュータ国から援軍要請がきた場合、援軍として出陣するか、
しゅつじん せんたく しゅつじん
出陣しないか、プレイヤーが選択することができます。出陣した
ぼあい せんとう いろわ こくぐん
場合、戦闘フェイズでの色分けは、コンピュータ国軍に1プレイ
えんぐん くわ えんぐん ぜんぶ あかいろ どうよう
ヤーの援軍が加わると援軍は、全部赤色になります（同様に2プ
ぼあい すべ あおいろ
レイヤーの場合は、全て青色となります）。

せんとう
戦闘フェイズ

いろ わ け : 1 プレイヤーがいる軍(援軍含む)。ユニットの色は、赤色です。2 プレイヤーがいる軍(援軍含む)。ユニットの色は、青色です。コンピュータ軍(援軍含む)。ユニットの色は、灰色です。

たい しょう かくぐん たいしょう ずじょう だい たいしょう たいしょう あ ぜんたい つか ぜんたい つか
大 将 マーク : 各軍の大將には、頭上に「大」というマークが付
き、大將にカーソルを合わせ、Aボタンを押すと
全体コマンドが使えます。

じ そうさ ぶしょう はた じ かくぐん たいしょう ずじょう だい たいしょう たいしょう あか はた たいしょう たいしょう あお はた ひょうじ
自キャラマーク : プレイヤーが操作している武将には、旗マークが
付きます。1 プレイヤーは、「赤い旗」、2 プレイ
ヤーは、「青い旗」で表示されます。

しょうり しょうけん
勝利条件

しょうり しょうり しょうけん かき
勝利 : 勝利条件は、下記のものです。

- ① ほんじん ぜんめつ とき
① 本陣を全滅させた時
- ② てきしゅりよくほんじん ねがえ とき
② 敵主力本陣が寝返った時
- ③ てき すべ たいきやく とき
③ 敵が全て退却した時
- ④ しろ せんりょう とき
④ 城を占領した時
- ⑤ やせん しょうり しろ ほうい とき
⑤ 野戦で勝利し、城を包囲した時
- ⑥ じかんき せ がわ てき すべ たいきやく とき
⑥ 時間切れによって攻め側の敵が全て退却した時

はいぼく はいぼくしょうけん かき
敗北 : 敗北条件は、下記のものです。

- ① ほんじん ぜんめつ とき
① 本陣が全滅した時
- ② みかたほんじん ねねが とき
② 味方本陣が寝返った時
- ③ ぼうぎよがわ ぼあい らくじょう とき
③ 防御側だった場合、落城した時
- ④ てき しょうり しょうけん み とき
④ 敵に勝利条件を満たされた時

だい しょう かん ころ え
第7章 イベントに関しての心得

かく き せつ はじ はっせい か き
各季節の始めにイベントが発生します。イベントは、下記のものが複数、起こる場合もあります。

ほう さく こく だか しゅう に ゆう おお じゅう ぶん かん じょう
豊作：石高収入が多くなり、住民感情が上昇します。



きょう さく こく だか しゅう に ゆう げん しょう じゅう ぶん かん じょう げん しょう
凶作：石高収入が減少し、住民感情も減少します。



き きん こく だか しゅう に ゆう げん しょう じゅう ぶん かん じょう げん しょう
飢饉：石高収入が減少し、住民感情も減少します。



えき びょう こく だか しょう ぎょう じゅう ぶん かん じょう げん しょう へい し かず げん しょう ぶ しょう
疫病：石高、商業、住民感情が減少します。城にいる兵士の数も減少し、武将たちの寿命も縮まります。



たい ふう こく だか げん しょう てん さい わす
台風：石高が減少します。「天災は、忘れた時にやってくる」です。



いっ き こく だか しょう ぎょう げん しょう せい り よくない
一揆：石高、商業ともに減少し、勢力内の城の住民感情も減少します。



いっこういっ き
一向一揆

いっこういっ き むろまちまっ き えちぜん か が
一向一揆は、室町末期に越前、加賀、
の と み かわ きん き はっせい いっこうしゅう そう
能登、三河、近畿で発生し、一向宗の僧
りよ もん と せんだう しゅうきょういっ
侶や門徒たちによって先導された宗教一
き さ いっ き はっせい しろ
揆を指します。この一揆が発生した城は、
ほんがん じ せいりよく
本願寺勢力となってしまう。



ちくじょうぎ じゆつ しん ぽ
築城技術の進歩

はっせい せいりよく すべ
このイベントが発生した勢力は、全て
しろ き ぼ じょうしゅう
の城規模が上昇します。



おおゆき
大雪

とうほく ほくりくち ほう い どう あ
東北、北陸地方の移動コストが上がり
ます。



だい じ しん
大地震

しろ き ぼ こくだか げんしゅう
城規模と石高が減少します。

なんぼんじん とらい
南蛮人渡来

なんぼんじん とらい てっぽう ゆ にゆう
南蛮人の渡来によって鉄砲が輸入され、
てっぽう か かく すこ さ しょうぎょう じょうしゅう
鉄砲価格が少し下がり、商業が上昇しま
す。



きりすと けうの くりう (せんきょうし ふ きょう)
キリスト教の流行 (宣教師の布教)

てっぽう か かく すこ さ しょうぎょう じょうしゅう
鉄砲価格が少し下がり、商業が上昇、
じゅうみんかんじょう げんしゅう どうせいりよくない
住民感情は減少します。同勢力内では、
じゅうみんかんじょう げんしゅう
住民感情が減少します。

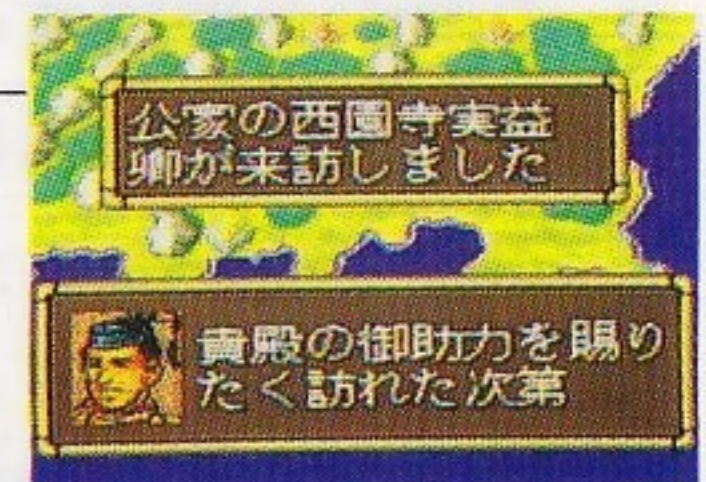


こうざんしゅうにゆう
鉱山収入

しゅうにゆう じょうしゅう
収入が上昇します。

く げ らいほう
公家の来訪

く げ らいほう しゅっ ぴ
公家の来訪により、出費がかかります
が、威信が上昇します。



たいがいぼうえき
対外貿易

しょうぎょう ち しゅうにゆう じょうしゅう
商業値と収入が上昇します。

つ とき 詰まった時のワンポイント・アドバイス!

結構、シミュレーションをやり慣れていない人は、難しい事態に直面してしまったりする場合があります。そんな時には、この項目をちょっと読んで考えてみて欲しいなあ。

だいみょうへん 【大名編】

むり せ かつ ・無理な攻め方

ゲーム開始直後からろくに軍備、内政を整えずに敵国へ攻めていませんか？ 戦力が互角やそれに近い場合に近隣に戦争を仕掛けると、一度、獲得した城も兵力、士気が減っているため、別の敵に目をつけられて、怒濤のごとく攻め込まれてしまうことがあります。本国もつぶされ、ゲームオーバーなどということもあります。攻める時は、余裕をもって攻め込みましょう。

てき おお ・敵が多いのでは？

どんな強い大名でも、四方を敵に囲まれ、交戦状態のままでは結構、進軍してゆくのも難しいものです。最初は、なるべく交戦する勢力は、1つに絞って戦いましょう。

し き てい か いのち と ・士気の低下が命取り

士気が低い軍で戦っていませんか？ 士気の低い軍は、ただの烏合の衆にしかすぎません。士気が高くなるまで、あせらずに行動しましょう。

ないせい とく しょうぎょうとう し たいせつ ・内政、特に商業投資を大切に

商業投資は、確実に毎ターンごとに行うようにしましょう。商業の数字が増加するとともに現金収入は、多くなってゆきます。内政、外交、徴兵などのコマンドを実行するには、資金がかかるのですから。

かなら こうぐん しろ き かん ・必ず行軍フェイズ3で城へ帰還!

行軍フェイズで戦闘した際、必ず行軍フェイズ3には、自勢力下の城に戻るようしましょう（戦闘に勝って、城が手に入った場

あいは、その城が自勢力下になるので問題ありません)。次の戦略フェイズで兵員の補充ができなくなりますし、士気の回復もできません。

じゅうしん よりき
【重臣、寄騎】

• 命令は、絶対に遂行すること！

大名から受けた命令は、確実に遂行しましょう。拒否するのは、自由ですが、全く良いことはありません。

• 現状を把握すること！

よく自分のいる勢力の状況を把握しておきましょう。今、自分の仕えている大名は、大丈夫なのかを見極めましょう。

ろうにん
【浪人】

• 受かるまで受けろ

仕官は、戦略フェイズで受かるまで受けましょう。受からなかったら、また別の勢力で仕官してみても良いでしょう。

• 人望を上げろ

仕官は、人望が高い方が成功しやすいのです。あまり人望が低い場合には、講釈して、人望を上げてみた方が良いでしょう。

せんそうへん
【戦争編】

• 高低差をよく見ろ！

高い場所にいる敵を攻撃しても、攻撃力は半分なので注意しよう。

• 鉄砲は、戦の要

鉄砲攻撃は、一方的に敵に損害を与える武器です。こまめに買い揃えておきましょう。

• 戦闘力が高いと攻撃も高し

戦闘力が高い武将の部隊は、攻撃力も高くなります。

げんごう
★元号

元号	西暦	歴史背景		
天文	1532～1554	天文12年 種子島にポルトガル人が漂着し鉄砲を伝える		
		16年 武田信玄が信玄家法を定める 大内義隆が最後の勘合船を出す		
		18年 堺、平戸で南蛮貿易が行われる		
引治	1555～1557	引治1年 川中島の戦い。厳島の戦いが行われる		
永禄	1558～1569	永禄3年 桶狭間の戦いで織田信長が今川義元を討つ		
		4年 川中島の戦いが再激戦となる		
		11年 織田信長が足利義昭を奉じて入京する		
		12年 信長が関所を廃止する		
元亀 天正	1570～1572	天正1年 信長が義昭を追放する。室町幕府の滅亡 3年 長篠の戦いが起こる 5年 安土に樂市令がだされる 10年 織田信長が明智光秀に殺される（本能寺の変） 11年 豊臣秀吉が検地をはじめめる 13年 秀吉が関白となる 14年 秀吉が太政大臣となる 15年 秀吉が九州を平定する キリスト教を禁止する 16年 刀狩令を出す 18年 秀吉が北条氏を討ち、全国統一を完成する		
	1573～1591			
	文禄 慶長		1592～1595	
			1596～1614	文禄1年 文禄の役が起こる
				慶長2年 慶長の役が起こる
				5年 関ヶ原の戦いで徳川家康が勝つ
				8年 徳川家康が征夷大將軍となり江戸幕府を開く
				10年 秀忠が二代將軍となる
				14年 オランダが平戸に商館を建て貿易をする
				17年 幕府がキリスト教の信仰を禁止する

元号	西暦	歴史背景
慶長 元	1596～1614	慶長19年 大阪冬の陣が起こる
	1615～1623	元和1年 大阪夏の陣で豊臣氏が滅びる 武家諸法度、禁中並公家諸法度が定められる
寛永	1624～1643	2年 中国船以外の外国船の入港を長崎、平戸に制限する
		5年 菱垣回船が始まる
		9年 家光が三代将軍となる
		寛永1年 スペイン人の来航を禁止する
		長崎で踏絵が始められる
		7年 シヤムで山田長政が毒殺される
		10年 奉書船以外の渡航が禁止される
		12年 日本船の海外渡航と帰国が禁止される中国船の入港を長崎に制限する参勤交代の制度ができる
		14年 島原の乱が起こる
		16年 ポルトガル人の来航を禁止する（鎖国政策の完成）
18年 オランダ人を長崎の出島に移す		
20年 田畑の永代売買を禁止する銭の私鑄を禁止する		

ねんせいりよくぶんぷ
1550年勢力分布



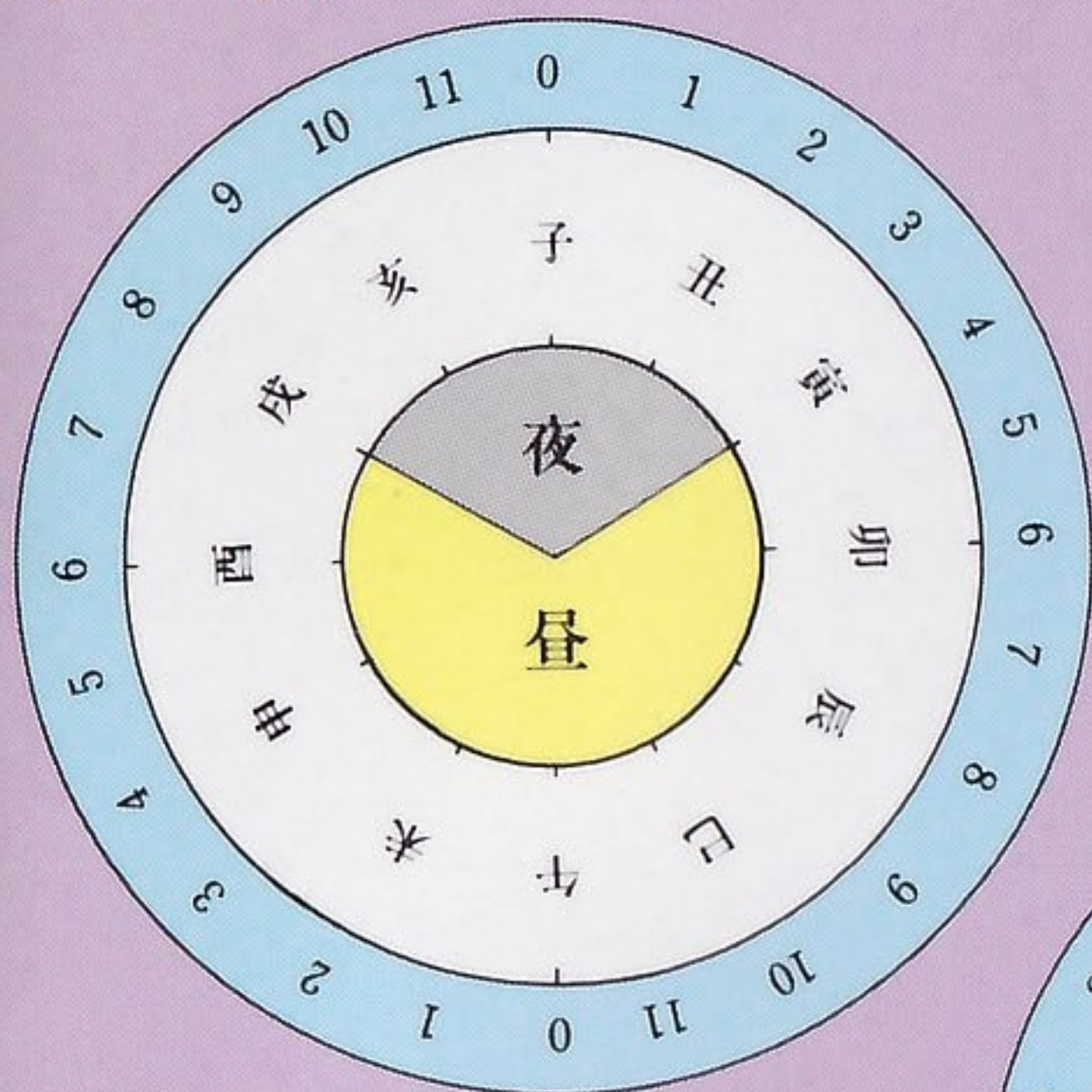
- ①南部晴政
- ②伊達晴宗
- ③最上義守
- ④蘆名盛氏
- ⑤長尾景虎
- ⑥佐竹義昭
- ⑦宇都宮広綱
- ⑧上杉憲政
- ⑨結城政勝
- ⑩里見義堯
- ⑪北条氏康

- ⑫武田晴信
- ⑬今川義元
- ⑭神保長職
- ⑮畠山義統
- ⑯斎藤道三
- ⑰松平元康
- ⑱北畠晴具
- ⑳浅井久政
- ㉑足利義藤
- ㉒三好範長

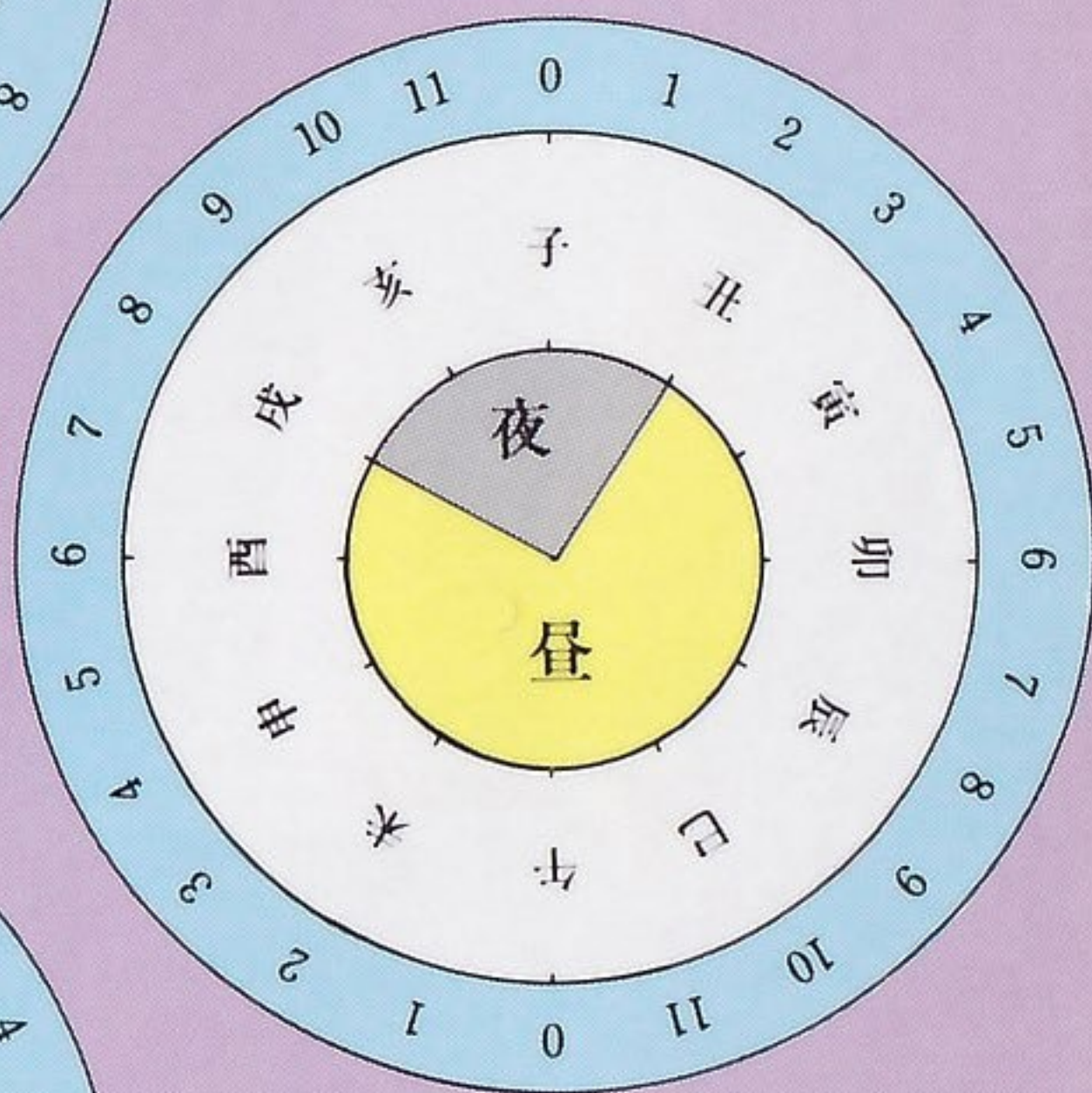
- ㉓本願寺証如
- ㉔波多野晴通
- ㉕小寺政職
- ㉖一色義幸
- ㉗山名祐豊
- ㉘宇喜多直家
- ㉙尼子晴久
- ㉚毛利元就
- ㉛大内義隆
- ㉜長宗我部国親
- ㉝河野通直
- ㉞大友義鑑
- ㉟龍造寺隆信
- ㊱伊東義祐
- ㊲相良晴広
- ㊳島津貴久
- ㊴朝倉延景

じこくたいおうひょう
時刻対応表

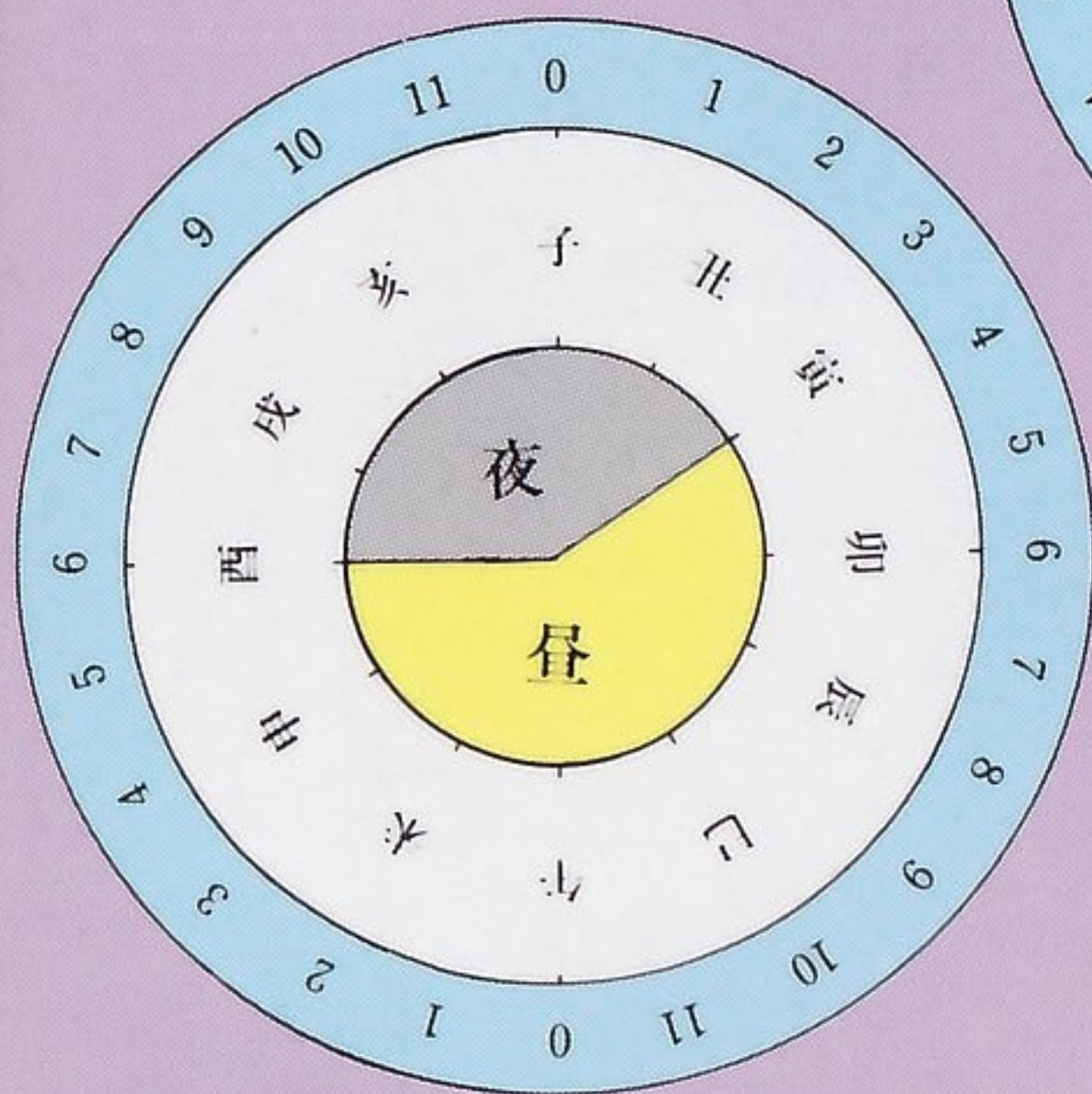
春・秋



夏



冬



●ご感想お問い合わせは

株式会社日本テレネットユーザーサポート係

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル

TEL.03-5394-6601 平日10:00~17:00

ユーザーホットライン (03)5394-5510



株式会社日本テレネット
© TELENET JAPAN 1994

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。