

有効射撃のメーターにも満たない火縄式の銃が、圧倒的な威力を誇っていた時代。壮大な天下への夢を抱いて野を駆ける将たちにとって、幾多の戦いの中で鍛えられてきた自らの智恵と統率力と、百戦錬磨の家臣たち、そして運の強さだけが頼りだった。当然のことながら、敵勢の数は常にかねらの大きな関心事であった。だが、この時代にあつても、軍勢の差は勝敗にとつて、決定的とは言えなかった。それ以上に重要な要素があることを、多くの戦いの経験が、自然のうちに彼らに悟らせ、あるいは先人の遺した英知が、明晰に教唆していた。



天下統一



たとえば、兵の鍛錬度と忠誠心。それを最大限に引き出す。臣下の武将たちの統率力。そして、軍師たる国主の大局観。機を見て変に乗する、柔軟さと決断力……。これらが絶妙に噛み合った時、軍勢の大ききのみによる単純な優劣の判断は、その一切の意味を失う。

ここに「戦略」の原点がある。遙か有史以前の昔から、尽きることのない戦いを繰り広げてきた人間たち。永遠に不変の（勝つ）ことに対する本能的な執着が、何人の智将を育て、いくつもの珠玉の知性を、戦場へと駆り立ててきたことだろう。いま、彼らの境地を追い求める私たちにとって、およそ四百年前の日本に、その最高の舞台設定のつがある。



天下統一

CONTENTS

製品の概要	3
1. 製品構成	3
2. 動作環境	3
ゲームを始める前に	3
ゲームの起動と終了	4
天下統一の起動	4
ゲームの終了	4
ゲームの目的	4
勝利条件	5
ゲームの流れ	5
武将のクラス	6
ゲームの開始	7
大名家を選ぶ	7
武将の能力	7
大名の能力	8
コマンドポイントについて	8
画面表示と基本操作	9
1. コマンド選択モード	9
2. 地図の見かた	10
コマンドモード	13
1. コマンドモードの基本操作	13
2. 情報コマンド	14
3. 操作環境の設定	15
ゲームのセーブとロード	16
ゲームデータのセーブ	16
ゲームデータのロード	16

ゲームの進めかた	17
其の1●更新フェイズ	17
1. 収入、支出の計算	17
2. イベントの発生 1	17
3. イベントの発生 2	18
其の2●軍備フェイズ	19
武将の俸禄	19
兵の募集	19
鉄砲の購入	19
其の3●政略フェイズ	20
城の普請	20
治水開墾	20
楽市楽座	20
臨時徴税	21
領内移動	21
大名との同盟	21
武将の引き抜き	22
其の4●作戦フェイズ	22
計略	22
作戦命令	22
其の5●合戦フェイズ	23
野戦	23
天候決定	24
陣形決定	24
部隊配置	25
攻撃命令	26
攻城戦	27
イベントの効果	28
自然増加	31

製品の概要

1. 製品構成

本製品は以下のもので構成されています。開封の際にご確認ください。

- 3.5"-2DDディスク 3枚
- アンケートはがき
- ユーザーズマニュアル 1冊
- ソフトウェア保証書

2. 動作環境

- Macintosh Plus/SE/SE-30/Classic/Classic-II/LC/LC-II/II-si
II-cx/II-ci/II-fx/Power Book-100/Power Book-140
Power Book-170/Portable/(Quadra-700/Quadra-900/Quadra-950)
- 漢字Talk 6.0.7以上 (漢字Talk 7対応)
- 必要メモリ: カラー時1.5MB/モノクロ時1MB
- ハードディスク (約2.5MBの空き領域が必要です)

ゲームを始める前に

「天下統一」は、ハードディスクにインストールしてゲームを行ないます。以下の手順に従ってハードディスクにインストールしてください。

1. ハードディスクに新しいフォルダを作成します。フォルダ名は自由です。ここでは、「天下統一」として話を進めます。
- 2 「DISK1」をフロッピードライブに挿入し、ディスク内のすべてのファイルを新しく作成した「天下統一」フォルダ内にコピーします。
- 3 「DISK1」と同様に、「DISK2」のすべてのファイルを「天下統一」フォルダにコピーします。
4. 同様に、「DISK3」のすべてのファイルを「天下統一」フォルダにコピーします。

※本ゲームには、細明朝体のスクリーンフォントが必要です。ご使用のシステムファイルに細明朝体がインストールされていない場合は、最初に細明朝体をインストールしてから、ゲームを起動してください。

※フォントのインストール方法については、Macintoshのユーザーズマニュアルを参照してください。

ゲームの起動と終了

天下統一の起動

1. インストール時に作成したフォルダを開き、「天下統一」アイコンをダブルクリックします。
2. 天下統一が起動し、全国マップ画面が表示されます。
3. このマップから国の選択が可能です。希望の国をクリックし、開始国を設定するとNew Gameになります。[LOAD]アイコンをクリックすると、ファイル選択ダイアログが表示され、セーブしたゲームを再開できます。

ゲームの終了

ゲームを終了、または途中で止めたいときは、「ファイル」メニューの「Quit/終了」（コマンドキー+Qキー）を選択してください。ウインドウ左上隅のクローズボックスをクリックしても、終了することができます。このとき、ゲームデータをセーブするか確認を求めてきますので、希望のボタンをクリックしてください。

ゲームの目的

「天下統一」は、戦国時代の群雄割拠にその舞台を置き、プレイヤーは戦国大名となり、自国を平定、形成し、さらに領土を広げ、最終的には全国統一を成し遂げるまでをシミュレートするゲームです。

ゲームは1551年から始まります。この頃、後に戦国大名と呼ばれる大名たちがまとめる勢力は、地方豪族か、ごく小規模な国を治める小大名に過ぎません。これらの勢力はしだいに領土を拡大し多くの土地を所有し、年貢を徴収し収入を得、国力を増強させていきます。

戦国大名は多くの家臣を従えています。それぞれの武将は、内政、軍事などの能力があり、個性を持たせています。大名家のさまざまな武将を使い分け、天下統一への道を開いてください。

勝利条件

天下統一には次の条件を満たす必要があります。

1. 山城を完全に支配していること。（国の支配率が80%以上で完全支配になる。）
2. 総石高が1200万石であること。
3. 大名の威信が20であること。

◆ただし、2,3項の条件は、次の表の関係でそれぞれ上下します。

総石高 (万石)	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800
威信	20	19	18	17	16	15	14

勝利条件を満たした後も、プレイヤーが望めば、全国を完全統一するまでプレイすることができます。

70年たっても天下を統一できなかった場合と、当主を含むすべての武将が死んだ場合はゲームオーバーになります。

一度ゲームに勝利すると、58カ国すべての国から再び始めることができるようになります。ただし、一度勝利条件を満たした後に完全統一するまでプレイすることを選択した場合は、一度完全統一しないと、すべての国から始めることはできません。

ゲームの流れ

ゲームは1551年から始められます。

プレイヤーは、まず大名家を選びます。この段階の各国の情勢は、地方豪族がいくつか争っていたり、小大名がすでに国内を平定し政治を行っていたりと様々な条件のもとで、プレイヤーの担当する勢力（大名家、豪族）のゲームは進められます。プレイヤー国は、5つの行動を一つの季節の間に行なうこととなります。「天下統一」では、この1回の行動をフェイズと呼びます。5フェイズの流れをターンと呼び、1ターンは一つの季節にあたります。この各フェイズの中で様々なコマンド(命令)を自国の武将たちに与えながら、ゲームを進めていきます。

5つの行動の流れは以下のとおりです。くわしくは各参照ページをご覧ください。

●更新フェイズ→17ページ

このフェイズはコンピュータが自動的にイベントを発生させます。まず収入と支出の計算から始まり、大地震、山火事などの天災、朝廷の動きから、各国大名の主な動きまでいろいろな出来事が起こります。また年代を追って新武将が登場したり、年齢の高い武将の死亡、隠居など武将に関する事柄も、このフェイズで扱われます。

●軍備フェイズ→19ページ

俸禄、兵の募集、鉄砲の購入など、主に軍備を整えるためのフェイズです。

●政略フェイズ→20ページ

このフェイズでは、内政、外交面での自国の経営を整えたり、規模拡張を計ります。

●作戦フェイズ→22ページ

合戦のための作戦行動のためのフェイズです。

●合戦フェイズ→23ページ

作戦フェイズでの結果、敵勢力との野戦、攻城戦になります。

武将のクラス

1. 豪族

地方豪族です。自国を平定していません。

2. 小大名

小大名は、領国を形成し、国内の政治、経済活動を行ないます。国を治めるには支配率80%以上が必要です。

3. 戦国大名

戦国大名は国力（国の総石高）が100万石以上あります。

ゲームの開始



大名家を選ぶ

表示されたフルマップの中から、大名を選びます。

選べる大名は12家で、黄色（モノクロ時はパターン表示）に塗られている国に存在します。

マウスカーソルを日本地図上の任意の国に合わせて、クリックします。

◆初めてプレイする場合は12家の大名しか選べませんが、1回でもゲームの勝利条件を満たして天下統一すると、マップ上に存在するすべての国から大名を選ぶことができます。

武将の能力

一大名家は当主を含めて48人までの武将を持つことができます。

すべての武将は、軍事、内政の2つの能力を持っています。これは資質としての能力で、増減することはありません。

当主を除いた武将は家臣としての忠誠心を持っています。これは、俸禄（武将に支払う手当）によりある程度増加することができます。

これらの能力はゲーム進行上、次のような意味を持っています。

◆【作用】は能力値を計算に使用するコマンドを表わします。各数値が高いほど、コマンド実行後の効果は大きくなります。

軍事

●合戦フェイズにおける部隊の指揮能力を表わします。

【作用】

・合戦フェイズ全般

内政

●政治力の高さを表わします。徴税、築城などの国内政治から、他勢力の武将の引き抜き、同盟など、外部への影響力も含まれます。

[作用]

- ・政略フェイズ
城の普請、楽市楽座、臨時徴税、大名との同盟、武将の引き抜き
- ・作戦フェイズ
計略
- ・合戦フェイズ
攻城戦・包囲

忠誠

●大名への忠誠心を表わします。忠誠心の低い武将は、他の勢力に引き抜かれたり、謀反を起こしたりします。ただし、忠誠心0の武将（大名家の親族）は決して裏切りません。

[作用]

- ・謀反を起こしたり、他の大名家に引き抜かれた場合は更新フェイズで結果がでます。
- ・俸禄を増やすことで、忠誠は増加します。

大名の能力

- ・大名は、軍事、内政の他に、威信という能力を持っています。威信とは家臣からの信頼度や、国内外に対する名声を表わし、領土拡大にともない増加していきます。威信が増加すると家臣は裏切りにくくなります。
- ・威信は低下することもあります。

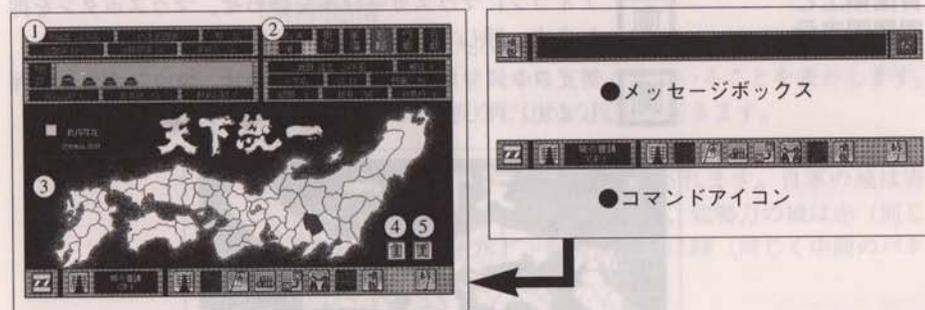
コマンドポイントについて

- ・各大名にはCP=コマンドポイントが設定されています。このCPとは大名家が1ターンに出す命令数を制限するもので、ほとんどのコマンドはCPを消費しなければ実行できません。設定されるCPは大名家当主の能力別に設定されています。
- ・消費されたCPは、新たなターンが始まると設定数に戻されます。前ターンでCPを全部消費していなくても、次のターンに持ち越されることはありません。
- ・武将のクラスが小大名、戦国大名と上がるたびに、CPの設定数は上昇します。
- ・大名家の当主が変わると、CPも変化します。

画面表示と基本操作

1. コマンド選択モード

ゲーム進行は、この画面を基本に行なわれます。



①コマンド国データ

各フェイズで自国勢力にコマンドを与えることのできる国の他国勢力、自国勢力の状況が表示されます。

②自国データ

自国のデータ、ゲーム進行の状況が表示されます。

③全国地図

基本的には旧国界で区分された地図です。現在の区分とは多少異なります。地図上の交通（領内移動、進軍）はコマンドモードで表示される国内マップ上の城と城とを結ぶ経路上でしか行なえません。

●メッセージボックス（以後MBと略します。）

ゲーム進行に必要なメッセージが表示されます。更新フェイズでは各国で起こるイベントが表示されます。

●コマンドアイコン

軍備、政略、作戦の各フェイズでは、そのフェイズで実行可能なコマンドのアイコンが表示されます。

④自国表示

自国領地すべてを確認できます。

⑤同盟国表示

同盟を結んでいるすべての国が表示されます。

コマンド国の決定

マウスカーソルを国に合わせクリックします。

フルマップ

2. 地図の見かた

地図中、大名または家臣のいる国は、黄色（モノクロ時はパターン表示）で表示されます。このうち各フェイズでコマンドを出せる国は赤色（同じくパターン表示）で表示されます。

自国領土と 同盟国表示



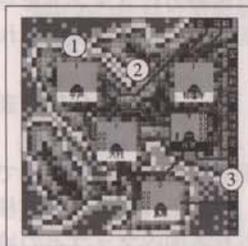
アイコンにマウスカーソルを合わせ、マウスボタンを押します。押している間だけ自国領土が表示されます。



アイコンにマウスカーソルを合わせ、マウスボタンを押します。押している間だけ同盟国が表示されます。



国内マップ



①城

自国武将はすべて城に配置されます。支配率は国内の城の保有率を表わし、支配率80%以上の国は大名の領国になります。

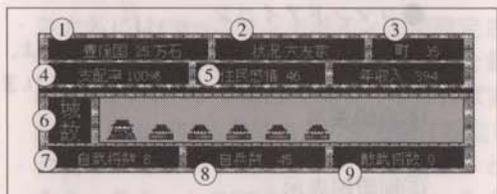
②城経路

武将とその部隊は、この城経路上でしか移動できません。

③町の規模

表示された国の城に経路で結ばれています。

コマンド国データ の見かた

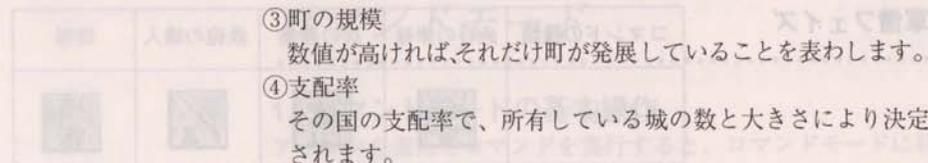


①国名と石高

その国の名称と規模を表わしています。

②状況

勢力が混在していれば「勢力混在」、大名家が平定していれば「〇〇家」と表示されます。



③町の規模

数値が高ければ、それだけ町が発展していることを表わします。

④支配率

その国の支配率で、所有している城の数と大きさにより決定されます。

⑤住民感情

その国の住民の大名家に対する感情を表わし、数値が高いほど、その大名家は住民から支持されていることを表わします。数値が低いと一揆など住民の反乱が起きます。

⑥城数

国内に存在するすべての城が表示されます。自軍の城は青（モノクロ時は薄いパターン表示）、他勢力の城は赤（同じく濃いパターン表示）、同盟国の城は緑（同じく中間のパターン表示）で表示されます。

⑦自武将数

国内の武将数です。

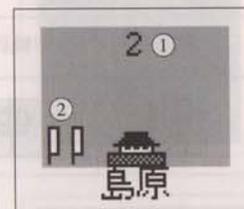
⑧自兵数

国内の自軍兵士数です。

⑨敵武将数

国内の他勢力の武将です。

城



①築城レベル

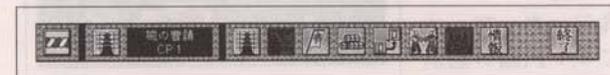
城の防御力を表わします。

②居城能力

旗1つで1武将1部隊を表わします。

コマンドを与える

各フェイズでのコマンドを与える操作は、マウスで行なえます。マウスカーソルを実行したいアイコンの上に置きクリックすれば、コマンドが実行されます。（マウスボタンを押すと、そのコマンドの種類が表示されます。そのままの位置でマウスボタンを離すとコマンドが実行されますが、マウスボタンを押したままアイコンの外にカーソルを移動してボタンを離すと、コマンドは実行されず、コマンドの種類がそのまま表示されます。）



軍備フェイズ

コマンドの種類	武将の俸禄	兵の募集	鉄砲の購入	情報
アイコン				

政略フェイズ

コマンドの種類	城の普請	治水開墾	楽市楽座	臨時徴税
アイコン				

政略フェイズ

コマンドの種類	領内移動	大名との同盟	武将の引き抜き	情報
アイコン				

作戦フェイズ

コマンドの種類	計略	作戦行動	情報
アイコン			

コマンドモード

1. コマンドモードの基本操作

アイコンを選んでコマンドを実行すると、コマンドモードに移ります。このコマンドモードでの操作は、コマンド実行の確認、武将の選択、城の選択、設定数の振り分けの4種類です。

是否戻の選択

それぞれのアイコンをクリックします。

是

は“はい”を、

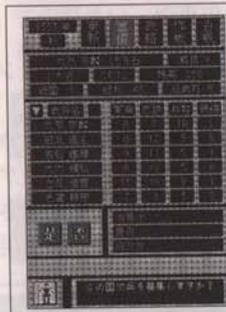
否

は“いいえ”を表わします。

戻

は一つ前の画面に戻ります。

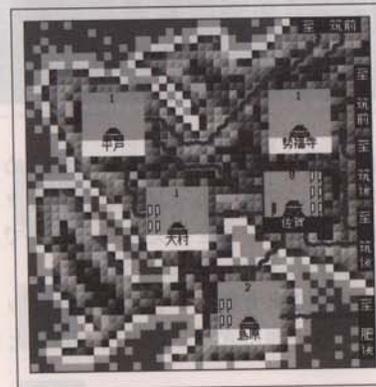
武将を選ぶ



武将リストからコマンド実行武将を選びます。

選びたい武将名の上にマウスカーソルを合わせ、クリックして決定します。一度選択した武将を解除するときは、解除したい武将名の上にマウスカーソルを合わせ、クリックします。

城を選ぶ



政略フェイズの領内移動、作戦フェイズの作戦命令では、それぞれ自国または敵国の城を指定します。城にマウスカーソルを合わせクリックします。国境を越える場合は、国境マーカーにマウスカーソルを合わせクリックすると、マーカーに表示された国の国内マップが表示されます。(作戦命令で

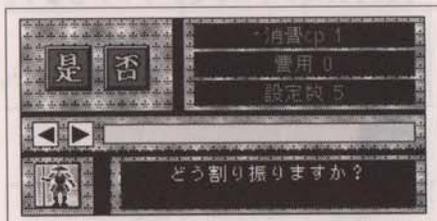
他国の城を指定しても、国内マップは表示されません。)

設定数を振り分ける

軍備コマンドの兵の募集、鉄砲の購入では、兵や鉄砲の数は一定ではなく、ゲーム進行上常に変動します。[是]を、このターンでの設定数といい、コマンドを実行した段階で設定数が決められます。

設定された数は、何人かの武将で分けることができます。まず武将を決定して、次の操作を行ないます。

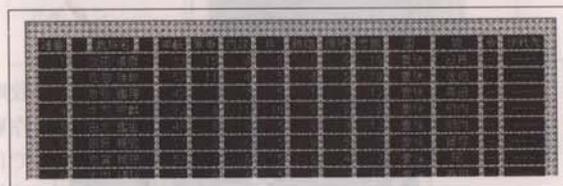
グラフ上の任意の点にマウスカーソルを合わせクリックします。[是]のアイコンをクリックすると決定されます。



2. 情報コマンド

コマンド選択モードで[情報]アイコンをクリックすると、情報コマンドモードに移ります。

各情報コマンドの表示された部分にマウスカーソルを合わせ、クリックすると実行されます。[戻]アイコンをクリックすると情報コマンドモードに戻り、そこでさらに[戻]アイコンをクリックするとコマンド選択モードに戻ります。



武将情報

自軍武将のすべてのデータがここに収められています。

希望の武将にマウスカーソルを合わせクリックすると、その武将存在国にコマンドを与えられる状態で、コマンド選択モードに戻ります。

各項目にマウスカーソルを合わせクリックすると、その項目の数値の大きい順に武将を並べ換えることができます。

国情報

CP 1 自軍の城のない国を見る場合は費用20

小大名以上

全国地図上から国を指定して、国別の支配勢力とその規模を見ることができます。

勢力情報

CP 1 他国を見る場合は費用20

小大名以上

各勢力別の情報を知ることができます。

- ・表示される大名リストから大名を指定します。
- ・指定した大名家の武将が存在する国が表示されます。
- ・アイコン操作で大名家の領土が表示されます。
- ・アイコン操作で大名家と同盟を結んでいる国を表示します。

3. 操作環境の設定

ゲームの操作に関する設定は、ユーザーによる変更が可能です。ゲーム中の基本操作と同様に、アイコンを選んで設定を変更してください。変更設定は、コマンド選択モードで行ないます。それ以外での変更はできません。



このアイコンをクリックすると環境設定画面に戻ります。



サウンドオン



サウンドオフ



合戦を指示する
自国の合戦を指示することができます。



合戦を指示しない。
自国の合戦も、コンピュータと同じように自動的に処理されます。



ゲームデータをセーブする
ゲームを途中で止める場合、それまでの進行状態を記録します。



ゲームデータをロードする
セーブされているゲームを再開することができます。

ゲームのセーブ、ロード

ゲームデータのセーブ

ゲームデータのセーブは、環境設定画面で [SAVE] アイコンをクリックして行ないます。ファイル名設定ダイアログが表示されます。任意の名前を付け、「保存」ボタンをクリックします。「キャンセル」をクリックすると、操作を中止することができます。

ゲームデータのロード

ゲームデータのロードは、環境設定画面で [LOAD] アイコンをクリックして行ないます。ファイル選択ダイアログが表示されます。リストから希望のファイルを選択し、「開く」ボタンをクリックします。中止する場合は「キャンセル」をクリックしてください。

ゲームの進めかた

其の1●更新フェイズ

1. 収入、支出の計算

ここではまず、領国の収入と支出の計算が行なわれます。

収入

主な収入は、秋季における年貢米の石高が大きく占めています。それ以外の季節は、領国内からの徴税で収入が決まります。

◆増収への道

治水開墾

収入の大半を占めるのが、農耕による年貢の徴収です。主に内政関係のコマンドが設定してある政略フェイズには、治水開墾というコマンドがあります。これを実行すると農耕面積が拡がり、したがって年貢の石高が上昇することになります。

支出

支出には家事消費、自国武将の俸禄、兵士維持費、そして城の維持費があり、これらは秋季のみ行なわれます。この他にも各フェイズでの軍備拡張や、その他の軍事行動を行なえば費用がかかります。これらの支出は行動決定とともに計算されます。

2. イベントの発生 1

一年の間には、山火事、地震、台風などの天災から、豊作、不作など農事に関すること、その他ありとあらゆる出来事が発生し、領国の人々の生活に影響を与え、それはそのまま領国の経営にも反映されます。

本ゲームシステム中、これらの出来事はすべてイベントという言葉で統一します。

◆イベントの種類と効果については、28ページに記載しています。

朝廷からの特使

3. イベントの発生 2

- ◆領地を拡大して、安定した政治を行なうことのできる大名家には、朝廷から特使が派遣され、その地の守護という官位を与えられます。官位は、自国の発展を進めるうちにさらに上級位が与えられます。
- ◆朝廷からの特使が来た場合、献金としていくらかの費用が必要になり、特使来訪と同時に自動的に残高から引かれます。
- ◆官位を与えられると、大名の威信は上昇します。
- ◆同じ官位を再度与えられる場合もあります。

足利將軍の登場

- ◆將軍が保護を求めてくる場合もあります。この場合残高の半分を消費しますが、威信が3上昇し、將軍配下の武將が部下になります。

武將の死亡、隠居

- ◆各武將はある年齢に達すると、死亡、隠居のチェックを毎年受けることになり、このフェイズで決定されます。

新武將の登場

- ◆年代を追って新たな武將が登場します。登場時期、場所(国)はほぼ史実どおり再現されていて、家臣に迎えることができます。
- ◆新たに登場した武將を、家臣に迎えるか迎えないかを選択してください。
- ◆一大名家が持てる武將の数は48人までです。

武將の謀反

- ◆忠誠の低い武將は謀反を起こし、その武將の属する大名家の領国内で一番石高の高い国の、一番規模の大きい空き城に独立勢力として居城します。

其の2●軍備フェイズ

このフェイズでは、自国の軍の整備拡張を行ないます。

武將の俸禄



CP 1

- 実行武將を選びます。
- ・俸禄とは、家臣である自軍武將への手当です。俸禄の増加は武將の忠誠心を高めます。
- ・増加額は自動設定されます。これは現在の武將の忠誠心を元に計算されます。

兵の募集



CP 1 費用 兵士1につき1

1国につき1回/1ターン

- 武將を選びます。兵士数を振り分けます。
- ・兵士を集めます。募集により何人来るかは、領国の支配率と住民感情に関わってきます。また雇える人数も石高により上限が決まっています。
- ・兵士を雇うと住民感情が減少します。
- ・1武將当たりの兵士数の上限は50です。
- ・石高は雇った兵士数により減少します。

鉄砲の購入



CP 年を追って変動

1大名家につき1回/1ターン

費用 年を追って変動

- 武將を選びます。購入数が複数の場合設定数を振り分けます。
- ・鉄砲購入には、高いCPを必要とします。これは年を追うごとに低下していきます。購入のための費用も同じように低下します。北近江、紀伊、薩摩のいずれかを完全支配すると鉄砲購入のためのCPが、他の地域より1ポイント低くなります。
- ◆北近江、紀伊、薩摩に鉄砲鍛冶が存在するため、CPは低く設定されています。
- ◆あまり多く鉄砲を集めすぎると、敵の突撃に対してもろくなります。

其の3●政略フェイズ

城の普請



CP 1

1城に対して1回/1ターン

■実行武将を選びます。

- ・自軍武将がいる城で、1ターンに1回、最大3レベルまで、築城レベルを上げることができます。
 - ・城レベルの上限は、総石高で決定されます。
 - ・築城費を安く上げるには、実行を内政値が高い武将に担当させることです。
 - ・更新フェイズの支出で維持費が足りなくなると、自動的に城のレベルが低下します。
- 城レベルの最大値は40です。

治水開墾



CP 2

費用 100

支持率80%以上

1国につき1回/1ターン

■実行武将を選びます。

- ・治水開墾により農耕地が拡大、整備されるので石高が上昇します。上昇数は実行武将の内政値に左右されます。
- ・農地拡大により大名の威信が増加することがあります。また実行国の住民感情値も上昇します。
- ・実行値により開墾の上限があります。コマンド実行の際表示されるグラフがその土地の開墾度を表わし、実行のたびに上昇します。これがいっぱいになるとそれ以上の開墾はできません。

楽市楽座



CP 1

支持率80%以上

1国につき1ターンに1回

費用 現在の町の規模による

■実行武将を選びます。

- ・町の規模が上がります。
- ・住民感情が上昇します。
- ・実行地により町の規模の上昇数に上限があります。

臨時徴税



CP 2

支持率80%以上

1国につき1回/1ターン

費用 0

■実行武将を選びます。

- ・年貢の他に収入を得ることのできるコマンドですが、住民感情の低下を招いたり、最悪の場合大名の威信が低下することもあります。

領内移動



CP 1

1武将(部隊)につき1回/1ターン

費用 1部隊につき1

豪族 1

小大名 3

戦国大名 5

■実行武将を選び、移動先の城を選びます。

- ・自国の領内なら距離に関係なく移動できます。ただし、イベントで台風、大雪が起きた地域は移動できません。
 - ・自国の領内でも、城経路が繋がっていない城へは移動できません。
- ◆独立勢力は作戦フェイズ時に作戦行動とともに移動を行います。

大名との同盟



CP 1

1大名家につき1回/1ターン

費用 40(同盟失敗の場合は20)

小大名以下

■実行武将を選び、同盟相手国を選びます。

- ・他の大名と同盟を結びます。同盟締結により、互いの領地に進入できなくなります。これは作戦行動はもちろん、領内移動もできなくなります。
- ・大名自身は実行できません。
- ・国力(総石高)や威信が相手国より高ければ成功する確率も高くなります。
- ・同盟が成功すれば、大名の威信が1上がる場合もあります。
- ・同盟は最大で3カ国まで同時に結べます。
- ・同盟をこちら側から破棄するには、同盟国に対して攻撃を仕掛ける他ありません。しかしこの攻撃により大名の威信が低下します。大名の威信の低下により家臣の忠誠も低下し、攻撃による同盟破棄は決して良い結果を得られることはないでしょう。
- ・相手国の大名が死亡して当主が変わる場合にも、同盟は破棄されます。

武将の引き抜き



CP 1

費用 10

■実行武将を選び、引き抜きたい武将を選びます。

- ・領内に他勢力（他勢力の当主、その世継ぎ、一向一揆、門徒衆を除く）が存在していると、その勢力から武将を引き抜くことができます。また同様に引き抜かれることもあり得ます。
- ・武将が引き抜ける城は、同じ領内にある城です。引き抜きが成功しやすくなるには、国力（総石高）が相手国より高く、実行武将の内政値が高いこと、そして引き抜きたい武将の忠誠心が低いこと等があげられます。
- ・実行武将のいる城が、最大部隊数6を保有していると、引き抜いた武将が城に入れないので、武将の引き抜きはできません。

◆自軍武将が引き抜かれる場合

- ・領内に他勢力があると、自軍武将は引き抜かれることがあります。

其の4●作戦フェイズ

●更新フェイズで台風、大雪が起きた地域の国は実行できません。

計略



CP 3

費用 50

■実行武将を選び、どの城を対象にするか選びます。

- ・計略が成功すると、対象の城の築城レベルを15~25%落とすことができます。
- ・成功率は40%。これにより実行武将の兵士数が1減ります。

作戦命令



CP 0

費用 国力により変化します。

■実行武将を選び、攻撃をかける城を選びます。

- ・他勢力の城に、攻撃をかけるための進軍指示を武将に与えるためのコマンドです。
- ・攻撃ができるのは、城経路で結ばれた城で、実行部隊数に制限はなく、予算が続かぎり出兵できます。ただし、1つの城へは最大6部隊までしか攻撃できません。
- ・イベント（大雪等）のため進軍できない国があります。

豪族

兵1につき0.5

小大名

兵1につき0.5

◆小数点以下は切り捨てです。

戦国大名

総石高の増加により、費用も増えます。

◆移動費用一覧

石高(万石)	100	200	300	400	500
費用(兵1)	1	1.25	1.5	1.75	2.0

◆小数点以下は切り捨てです。

◆500万石以上は費用に変化ありません。

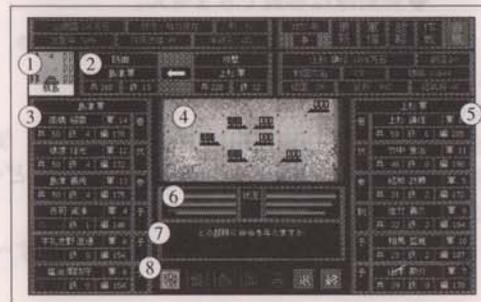
◆独立勢力はこのフェイズに移動と作戦行動をまとめて行ないません。

其の5●合戦フェイズ

作戦行動で、攻撃目標に設定した敵城の部隊との戦闘（攻撃）と、自城に攻めてきた敵部隊との戦闘（防御）が行われるのが、合戦フェイズです。

野戦

野戦では、攻撃目標に設定した城の部隊と戦闘が行なわれます。



①攻撃目標城

防御側の城が表示されます。旗の数は戦闘に参加している部隊数です。

②軍備データ

攻撃側、防御側の総兵数、総鉄砲数が表示されます。

③敵軍武将データ

敵軍の武将別に兵数、鉄砲数、編成係数が表示されます。部隊の教育度、結束度を表わす編成係数は、その部隊の実質的な強さを表わします。

④戦闘指示ボード

部隊の動きが表示されます。

⑤自軍武将データ

自軍の武将別に兵数、鉄砲数、部隊の編成係数が表示されます。

⑥戦闘状況表

兵数（赤；モノクロ時はパターン表示）と編成係数（緑；同じくパターン表示）がグラフで表示されます。

⑦メッセージボックス

操作表示、戦闘状況に関するメッセージが表示されます。

⑧アイコン

攻撃指示のアイコンです。

天候決定

戦場の天候が決められます。

天候は3種類です。以下の確率で決定され、それぞれ戦闘に影響がでます。

晴→60%

◆戦闘に対する影響はありません。

霧→10%

◆陣形は、部隊が隣接しないと見ることができません。

◆鉄砲隊の攻撃力が半減します。

◆別動隊は参戦できません。

雨→30%

◆鉄砲を使用できません。

参戦ができる部隊は最大6部隊ですが、実際戦闘を行なうのは3部隊だけです。この3部隊を、戦場にどのような陣形で展開させるか、アイコンを選びます。

陣形決定

◆3部隊以下を戦闘に参加させても、すべて3部隊に自動的に分割されます。



横陣 魚鱗 鶴翼 雁行（右頭） 雁行（左頭）
この陣形の中から選びます。

部隊配置

陣形が決まったら、部隊を配置します。

3部隊以上持っていたら、残りの部隊は予備部隊とされます。

◆部隊は上から壱、弐、参の番号がふられます。配置は壱部隊から順に行ないます。

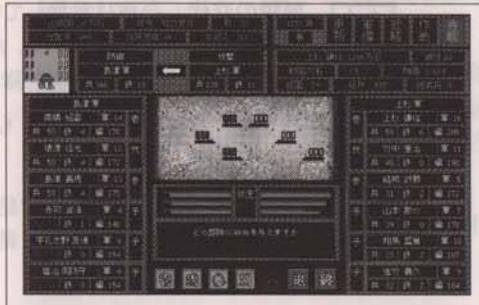
◆予備部隊があれば3部隊の他に別動隊を参戦させることができます。

武将リスト上の武将名にマウスカーソルを合わせ、クリックすると配置されます。

戦闘

戦闘の勝敗を決定するのは、それぞれの部隊が持つ編成係数の増減にかかってきます。編成係数は、部隊を率いる武将の軍事能力やそれまでの戦歴により高低が決められます。

戦闘では、長槍、突撃、銃撃の3パターンの攻撃が展開されます。これらの攻撃を互いに繰り返し、編成係数のなくなった部隊が1部隊でもでると、野戦での勝敗が決定します。



◆編成係数

野戦での勝敗のポイントである編成係数は、部隊を率いる武将の軍事能力により上下します。軍事の高い武将は兵の運用にすぐれ、兵も高い教育を受けていることになるので攻撃力は高く、部隊編成も強固で、当然防御力も高くなります。合戦では軍事の高い武将にどれだけの軍備ができるかが、勝敗を決定します。

攻撃命令

◆配置が終了すると、いよいよ自軍に攻撃命令を与えることになります。これらのコマンドを部隊に与えます。



長槍隊 長槍による、敵の攪乱です。自部隊の編成に損害はできません。隣接部隊のみ有効。



鉄砲隊 鉄砲による攻撃です。これは敵部隊が自部隊と離れていても攻撃可能です。ただし銃撃距離により効果が違ってきます。



突撃 相方、刀などによる白兵になります。攻撃側の編成係数も低下しますが、敵部隊にかなりの損害を与えることができます。隣接部隊のみ有効。



前進 敵部隊と隣接していない部隊を前進させます。



後退 部隊を後退させます。後退させることで減少した部隊編成係数を回復できます。



部隊の交代 合戦に参加している部隊を参戦していない予備部隊と交代させます。ただし戦線の一番後ろのラインにいる部隊は、予備部隊との交代はできません。



ろう城 自国の城にたてこもり、敵部隊との攻城戦になります。



退却 自国の城と城経路で結ばれている城に退却します。城経路が自国の城と結ばれていない場合は退却できません。

◆戦闘は1ラウンドにそれぞれ1回ずつ戦闘を交互に行なって進行します。ただし、どちらが先攻になるかは各ラウンドごとにランダムです。ですから、たとえば1ラウンド目に後攻で、2ラウンド目に先攻になった側は、連続して攻撃できることとなりますが、攻撃できる回数そのものはまったく同じです。また、20ラウンド戦闘が続くと、攻撃側が自動的に退却になります。

◆なにも命令を与えない部隊は、防御行動をとり、減少した編成係数が回復します。

◆武将の死亡

軍が敗走すると、所属する武将が死ぬ場合があります。ただし、死ぬ武将は編成係数が0になった武将とは限りません。

アイコンにマウスカーソルを合わせ、クリックすると実行されます。

攻城戦

自軍または敵軍がろう城したら、攻城戦モードになります。



①耐久値

城のレベルです。このグラフがなくなると城は落ちます。

②アイコン

攻撃指示アイコンです。



強襲 城に突撃します。攻撃部隊に被害がでます。



包囲 城を包囲します。攻撃部隊に被害はできませんが、包囲には特別に包囲費用が必要です。これは、包囲に参加する武将の内政能力と参加総兵数により決定されます。



退却 攻城戦を放棄し退却します。

落城

強襲、包囲によって耐久値グラフがゼロになれば、落城します。落城した城の武将は、城から逃げ出すか、降伏しプレイヤー一国の家臣になるか、切腹するかのどれかの行動をとります。ただし、一向一揆、門徒衆は解散します。落城した城の築城レベルは低下しています。

◆強襲、包囲合わせて3回の攻撃が可能です。この攻撃で城が落ちない場合、城は守られたことになり、攻城戦を終了します。

攻城戦 2

作戦行動コマンドで、敵武将数ゼロの城に攻め込んだ場合、合戦フェイズでは野戦は行なわれず、そのまま攻城戦が行なわれます。ここでは通常の攻城戦と同じようにして城を落とします。

イベントの効果

更新フェイズで起きる各種イベントの種類と、それらがおよぼす結果は以下のとおりです。イベントによっては、自国の政治や経済、軍事面に深く影響をおよぼすものもあります。イベントは、地域、国、季節別に起きます。

大地震

[国]

- ・石高、町の規模、城のレベルの低下。
- ・全国で1国にしか発生しない。

大雨

[地域 夏]

- ・石高、町の規模の低下。
- ・どこか1地域で発生したら、他の地域でも発生する場合もある。

旱魃(かんばつ)

[地域 夏]

- ・石高、町の規模の低下。
- ・どこか1地域で発生したら、他の地域でも発生する場合もある。

台風

[地域 夏]

- ・台風の地域では移動できない。
- ・石高、町の規模、城のレベルの低下。
- ・台風の地域では合戦できない。
- ・発生する地域は、関東以西。ただし、旱魃が発生したら台風は発生しない。

大雪

[地域 冬 春]

- ・大雪の地域では領内移動はできない。
- ・大雪の地域では合戦はできない。
- ・その他の地域の勢力は、大雪が発生している地域には進軍できない。
- ・東北と北陸で、冬、春に発生することがある。(東北は冬は必ず発生)

凶作

[地域 秋]

- ・石高、町の規模よりも低く収入計算を行なうため減収になる。石高、町の実質的な数値の変化はない。
- ・東北で高く発生。その他の地域でも確率は低いが発生。

豊作

[地域 秋]

- ・石高、町の規模よりも高く収入計算を行なうため増収になる。また、石高の数値が上昇する。

飢饉

[国 冬]

- ・石高、町の規模、住民感情の低下。
- ・前ターンで凶作になった国のみ発生。

疫病

[国 その国の隣接国]

- ・石高、町の規模、兵士数の低下。
- ・全国でも1地域にしか発生しない。
- ・かなりの確率で隣接国に伝染。

一揆

[国]

- ・石高、町の規模、城のレベル、大名の威信の低下。
- ・国を支配する勢力が、小大名クラス以上の場合発生。
- ・住民感情が低いと発生しやすい。

一向一揆

[国]

- ・石高、町の規模、兵士数、城のレベル、住民感情の低下。
- ・国を支配する勢力が、小大名クラス以上の場合発生。
- ・新勢力の発生。(一向一揆軍)
- ・尾張、伊勢、加賀、越前、越中、摂津、河内、紀伊、三河の9カ国で発生。
- ・住民感情が低いと発生しやすい。

鉱山発見

[国]

- ・国の規模の上昇。
- ・北陸奥、南陸奥、出羽、常陸、下野、相模、駿河、美濃、甲斐、越後、因幡、出雲、但馬、石見、播磨、美作、備中、備後、長門、伊予、豊前、豊後、筑前、筑後、肥後、薩摩。以上26カ国で鉱山発見の可能性がある。

朝廷からの特使

[大名家]

- ・大名の威信の上昇。

独立武将の臣従

[国]

- ・独立武将が小大名、戦国大名の家臣になる。

南蛮貿易

[国]

- ・町の規模が上昇。
- ・住民感情の低下。
- ・河内、周防、長門、土佐、豊前、豊後、筑前、肥前、肥後、日向、大隅、薩摩。以上の12ヶ国で発生。
- ・貿易の行なわれた国にいる各武将の鉄砲数が1増加する。

築城法の改善

[大名家]

- ・城のレベルが上昇。
- ・発生すると大名家の城のレベルがすべて1上がる。ただし40以上にはならない。

武将の謀反

[大名家]

- ・小大名以上の大名家すべてで発生。
- ・謀反を起こした武将は、その大名家の治める一番石高が高い国の、一番レベルが高い空き城に、独立勢力として発生する。

武将の死亡、 隠居

- ・すべての武将をチェックの対象とする。ただし独立勢力は病死しない。
- ・跡継ぎが登場する場合もある。跡継ぎは先代の俸禄、兵士数をそのまま受け継ぐ。

自然増加

更新フェイズでイベントが発生した後、石高、町の規模などが自動的に上昇、増加します。

石高

- ・現在の石高と限界石高の割合で増加分が計算される。最低1千石は必ず増加する。

町の規模

- ・現在の町の規模と限界規模の割合で増加分が計算される。

住民感情

- ・0~2ポイント上昇する。

武将の登場

年代を追って、新たな武将が登場します。

- ・死亡した武将の跡継ぎの登場。
- ・新たにゲーム上に登場する武将が、出現国の家臣として臣従。

ご注意

- 1) このプログラムおよびマニュアルの一部または全部を、無断で複製することは法律により禁止されています。
- 2) このプログラムは、個人として使用する他は、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。
- 3) この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。
- 4) 内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。
- 5) 運用した結果については、4) 項に関わらず責任を負いかねますのでご了承ください。

Copyright 1989, 1992 SystemSoft Corp.

Copyright 1989, 1992 黒田 幸弘・ミューズソフト株式会社

- Macintoshはアップルコンピュータ社の商標です。
- 漢字Talkはアップルコンピュータ社の登録商標です。

●商品に関する技術的なお問い合わせは…

ユーザーサポート専用電話 Tel: 092-752-5278

月～金 9:00～12:00、13:00～17:00 (祝祭日を除く)

1992年11月 初版 発行

 **SystemSoft**

株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神3丁目10-30