



目次

2	ゲーム開始
2	操作方法
4	スタートメニュー／セーブ・ロード
5	登録武将編集
6	新しくゲームを始める
8	ゲームの流れ
8	戦国立志伝の特徴／ゲームクリアとゲームオーバー
9	勢力の構造／地位ごとの特徴
10	1カ月の流れ
12	メイン画面の見方（評定）
14	メイン画面の見方（進行）
16	家臣で遊ぶ
16	家臣プレイの流れ
18	領地画面の見方
20	家臣コマンド一覧
21	武将の友好を上げる
22	城代で遊ぶ
22	城代プレイの流れ
24	城代コマンド一覧
26	城主で遊ぶ
26	城主プレイの流れ
29	城主コマンド一覧
32	軍団長で遊ぶ
32	軍団長プレイの流れ
33	大名に成り上がる
34	大名で遊ぶ
34	大名プレイの流れ
35	大名コマンド一覧
38	合戦
38	合戦の流れ
40	軍議コマンド
41	拠点コマンド／部隊コマンド
42	合戦画面での戦い
44	合戦画面の見方
46	情報の見方
46	勢力情報
48	武将情報
50	拠点情報
52	さくいん
53	ユーザーサポート

ゲーム開始

操作方法

画面右下のキーガイドもご覧ください。◀**評定中**▶と◀**進行中**▶では、一部操作が異なります。

また、合戦画面の操作はP.43をご覧ください。

※動作確認済みのゲームパッドは、「ロジクール F710 ワイヤレス ゲームパッド」(Logicool® F710 Wireless Gamepad)のみです。それ以外のゲームパッドでは、正常に動作しない場合があります。

LBボタン

(LB+右スティック)
画面スクロール

(LB+方向パッド左右)
進行速度変更 ▶**進行中**◀

(LB+Yボタン)
任務詳細表示

(LB+Aボタン)
(御役目発生中の区画を選んで)御役目の選択
(目標設定中)中継点決定

(LB+Bボタン)
(メイン画面)所属拠点にカメラ移動
(領地画面)領主屋敷にカメラ移動

左アナログトリガー

情報一覧表示

方向パッド

コマンド、項目などの選択

左スティック

カーソル移動

左スティックをクリック

小地図を選択

Yボタン

「評定終了」にカーソル移動 ▶**評定中**◀
「軍議／軍議終了」にカーソル移動 ▶**進行中**▶

Xボタン

補助機能表示

Aボタン

コマンド決定、拠点・部隊などの選択

Bボタン

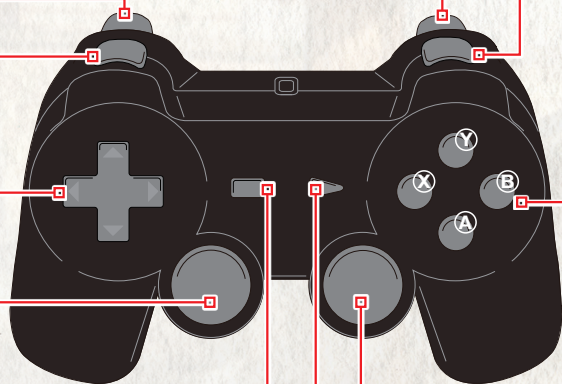
キャンセル、閉じるなど

右アナログトリガー

カメラズームイン

RBボタン

カメラズームアウト



BACKボタン

事象履歴表示 ▶**進行中**▶

STARTボタン

機能コマンド表示、「決定」に
カーソル移動

右スティック

カメラ回転、カメラ角度変更

右スティックをクリック

カメラを北向きにリセット

日本全土表示で情報を見る

メイン画面でズームアウト(RBボタン)を繰り返して、日本全土表示にした状態で、勢力を選んでLBボタン+Xボタンを押すと、その勢力の武将一覧が、LBボタン+Yボタンを押すと、拠点一覧が表示される。



スタートメニュー

初めから (P.6)	シナリオと武将を選び、新しくゲームを始める。
続きから	セーブしたデータをロードして、続きからプレイする。
史実武将編集	史実武将の顔CGや能力・性格などを変更する。
登録武将編集 (P.5)	登録武将を作成・編集し、ゲーム内に登場させるかを設定する。
武将名鑑	武将の情報や歴代の顔CGを見る。
プレイ記録	プレイの記録を確認する。条件を満たすと、特典を獲得できる。
各種設定	環境設定やプレイ中のBGMを変更したり、BGMやムービーを鑑賞したりする。
ゲーム終了	ゲームを終了する。

セーブ・ロード

STARTボタンを押して、「機能コマンド」の「セーブ」を選ぶと、プレイ中のデータをセーブします。セーブデータは15個まで作れます。すでにセーブデータがある箇所を選ぶと、上書きされます。

セーブしたデータでゲームを再開するには、スタートメニューの「続きから」を選びます。プレイ中にロードするには、「機能コマンド」の「ロード」を選びます。

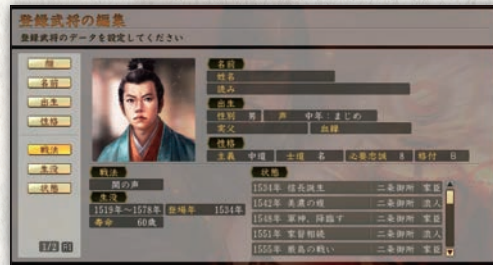
※ 「各種設定」か「機能コマンド」の「環境設定」で、「自動セーブ」を「有効」にしていると、毎月、評定開始時に自動でセーブされる。

登録武将編集

新たに武将を作成し、ゲームに登場させることができます。武将は300人まで登録できます。※ゲームに登録武将を登場させるには、「登場・待機切替」で「登場」にする。プレイの途中で登場させることはできない。

作成・変更	新たに武将を作成し、登録する。また、登録した武将のデータを変更する。
削除	登録武将のデータを削除する。
登場・待機切替	登録武将や特典武将などをゲーム中に登場させるかどうかを切り替える。

登録武将の作成・変更



顔	顔CGを選ぶ。
名前	名前をランダムで設定する。
出生	性別・声のタイプ、実父(16歳以上上年上の武将のみ)、血縁を設定する。
性格	主義・士道・必要忠誠 (P.48) ・格付を設定する。
戦法	戦法を設定する。
生没	生まれた年と寿命を設定する。16歳になるとゲームに登場する。
状態	身分と所在(拠点)を選ぶ。身分は「家臣」なら一般武将(家臣)として、「浪人」なら浪人武将として、選んだ拠点に登場する。拠点はシナリオごとでも一括でも変更できる。 ※浪人武将は主人公に選択できない。
能力	能力値、成長タイプ、所有特性を設定する。

新しくゲームを始める

1 おすすめ武将／シナリオ選択

おすすめ武将またはプレイするシナリオを選びます。

おすすめ武将はYボタンで更新できます。武将を選ぶと難易度選択に移ります。

Bボタンを押すとシナリオ選択に切り替わります。シナリオを選ぶと、武将選択に移ります。

※Xボタンでおすすめ武将を今後表示しないようにできる。もう一度表示する場合は、シナリオ選択画面でXボタンを押す。

2 武将選択

勢力を選び、その勢力に所属する武将の中から、主人公となる武将を選びます。武将の「地位」によって、ゲーム開始時の所領や実行できるコマンドなどが大きく異なります。

※地位ごとのプレイの流れは家臣(P.16)、城代(P.22)、城主(P.26)、軍団長(P.32)、大名(P.34)を参照。

3 難易度設定

難易度を設定します。初級・中級・上級・超級では設定があらかじめ決まっています。

編集1～3には、自分だけの難易度設定を保存できます。

金銭収入	金銭収入の量を調整する。
兵糧収入	兵糧収入の量を調整する。
木材・鉄収入	木材産出・鉄産出の量を調整する。
労力量	労力の量を調整する。
勲功増加量	勲功増加の量を調整する。
兵の回復速度	兵数が減った際に、最大数まで回復する速度を調整する。自勢力を「早い」に、他勢力を「遅い」にすると有利にプレイできる。
被ダメージ量	合戦でのダメージを調整する。「多い」と兵数が減りやすく、「少ない」と兵数が減りにくくなる。自勢力を「少ない」に、他勢力を「多い」にすると有利にプレイできる。 ※他勢力の設定は他勢力同士での合戦でも有効。
籠城時士気減少量	拠点を包囲されたときの士気の減りやすさを調整する。「多い」と士気が減りやすく、「少ない」と士気が減りにくくなる。自勢力を「少ない」に、他勢力を「多い」にすると有利にプレイできる。 ※他勢力の設定は他勢力同士での合戦でも有効。
AI好戦度	AI(コンピュータ)の好戦度を設定する。好戦的になるほど、他勢力が拠点の攻略に積極的になる。
AIレベル	AI(コンピュータ)のレベルを設定する。高いほど、より効果的に勢力を発展させるようになる。

4 シナリオ設定

戦国伝・イベントの発生、寿命・討死の有無、姫についてなどを設定します。



戦国伝	戦国伝(P.11)が発生するかを設定する。「発生する」に設定すると、歴史イベントも必ず「発生する」に設定される。
歴史イベント	歴史イベント(P.11)が発生するかを設定する。
寿命	武将の寿命を設定する。「なし」にすると、武将は寿命では死ななくなる。
討死	武将が合戦中に討死するかを設定する。
架空息子出生	主人公に架空の息子が誕生するかを設定する。
架空姫出生	架空の姫が登場するかを設定する。
武将名	武将の名前について設定する。 例:(通称)真田幸村 (本名)真田信繁
姫武将モード	姫を武将としても扱うかを設定する。
領地リセット	所属する武家が変わる際に領地を引き継ぐかを設定する。
ゲーム中編集	ゲーム中編集を使用するかを設定する。

※難易度設定・シナリオ設定は、ゲーム開始時にものみ設定できる。

5 設定確認

設定を終えたら、最後にすべての設定を確認します。Aボタンを押すと、ゲームが始まります。



ゲームの流れ

戦国立志伝の特徴

一人の武将となって、一生を全うしよう

プレイヤーは、戦国時代に生きる一人の武将を主人公として選びます。その武将が死ぬまでの間に、様々なことを成していきましょう。領地を一所懸命に守り、立身出世を狙い、天下統一を目指す……。プレイヤーの選んだ行動で、様々な武将の生き様が描かれていきます。

家臣、城主、大名……地位によってできることは変わる

領地を与えられ、その経営をする「家臣」。一城を任せられ、勢力拡大の一翼を担う「城主」。勢力全体を指揮し、天下統一を狙う「大名」。主人公として選んだ武将の地位によって、できることは大きく変わります。また、「城代」や「軍団長」という地位もあります。家臣・城代・城主は、勲功を溜めて出世し、城主や軍団長は、独立して大名になることもあります。

「評定」で戦略を練り、「進行」で合戦に勝つ

どの地位であっても1か月に一度、評定が開かれます。評定では、その月に行うことを決めていきます。家臣や城主であれば主命(主君からの命令)に従いながら、大名であれば天下の情勢を見て、戦略を練りましょう。評定が終わると、時間が進行します。進行中は合戦ができます。家臣であれば大名に参戦を命じられたり、城主であれば敵の城を攻めたりと、地位によって合戦の形も変わります。

ゲームクリアとゲームオーバー

以下の条件を満たすと、エンディングになります。地位によって、エンディングは異なります。

ゲームクリア

- 所属勢力が天下を統一する。
- 所属勢力が政策「怒無事令」を施行する。
- 所属勢力の従属する勢力が天下統一または「怒無事令」の施行をする。

主人公の死亡

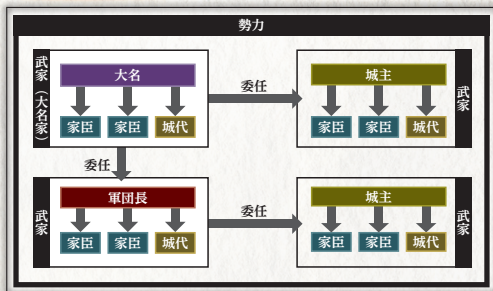
- 主人公が寿命を迎える。
- ※一度エンディングになるが、跡継ぎがいると、その武将を主人公にして、プレイが続けられる。

ゲームオーバー

- 1700年になる。
- 所属勢力が拠点をすべて失う。
- ※所属勢力の滅亡後、勢力を変えてプレイが続けられる。

勢力の構造

主人公は必ずどこかの勢力(大名家)に所属します。勢力は、複数(または1つ)の武家と、その武家の所領(拠点)で構成されます。



城主と軍団長

勢力に所属する拠点は、すべて大名が支配しますが、大名である武家の所領以外の拠点は、それぞれの武家(城主)の所領となり、城主が具体的な戦略を決めていきます。大名は各武家に所属する配下や拠点を決めます。また、いくつかの武家をまとめて軍団を編成し、軍団長にその統治を委任することもできます。城主は大名や軍団長の決めた目標拠点を攻略するため、軍団長は大名の決めた目標勢力を打倒するため、拠点を発展させていきます。

地位ごとの特徴

大名(P.34～37)

「論功」で勢力内の人事を行い、「外交」で他勢力との関係を築ける。大名である武家の所領を直接統治し、その他の拠点は、城主を任命して統治させるか、軍団を編成して軍団長に委任できる。合戦では、すべての部隊を動かせる。

軍団長(P.32～33)

いくつかの拠点をまとめて軍団とし、その軍団の統治を大名から委任される。「外交」「軍団」「論功」以外は大名と同等の権限を持つ。合戦では、自軍団のすべての部隊を動かせ、拠点を攻略すると、自軍団のものにできる。

城主(P.26～31)

1～複数拠点を統治を任せられる。大名に様々なことを「提案」できる。合戦では所領の部隊を動かせる。他勢力の拠点を攻略しても、所領は増えない。

城代(P.22～25)

1拠点の統治を任せられる。「築城」などを行えない。合戦では、主君の命令に従って出陣する。

家臣(P.16～21)

領地をもらい、そこに施設を建設して発展させ、収入を得る。他の地域に進出すると、領地が広がる。主命(主君の命令)を達成し、勲功を得る。勲功が一定以上になると、城代や城主に出世できる。出世しても領地は引き続き持つ。合戦では主君の命令に従って出陣する。

1カ月の流れ

1年は12カ月で、四季に分かれています。毎月の初めに評定が開かれ、様々な命令を出して戦略を行います。評定を終了すると時間が進行し、メイン画面左上の進行ゲージがいっぱいになると、次の月の評定に移ります。



評定中

戦況報告	合戦の状況を確認する。交戦中のみ表示される。
城主提案	城主からの提案を裁決する(大名のときのみ)。
収支報告	今月の金銭収入と先月の金銭支出を確認する。 ●金銭収入(毎月) 毎月の初め、金銭収入を得る。拠点・領地の「商業」が高いほど、得る金銭が増える。また、鉱山・港の支配(鉱山・港収入)、他勢力の信用上昇(外交収入)などでも増える。 ●木材・鉄収入(毎月) 毎月の初め、木材収入・鉄収入を得る。拠点・領地の「木産」が高いほど木材を、「鉄産」が高いほど鉄を得られる。
行動報告	先月の命令の結果や武将の成長を確認する。季節が変わるごとに兵糧収入が報告される。 ●兵糧収入(3・6・9・12月) 9月の初め、兵糧収入を得る。畑があると、3・6・12月にも収入を得る。拠点・領地の「石高」が高いほど得る兵糧が増える。
評定	各命令を出す。
軍議	合戦を行うための命令を出したり、援軍や停戦の要請をしたりする(進行中と同様)。
評定終了	評定を終了し、進行へ。

評定を終了すると時間が進行します。進行中は評定中に出した命令を実行します。また、合戦したり、軍議を開いたりできます。



進行中

軍議	Yボタンで進行を停止し、軍議を開く。軍議では、合戦を行うための命令を出したり、援軍や停戦の要請をしたりできる。地位によって、命令できる対象や要請できる内容が大きく異なる。
戦国伝	ゲーム中、一定の条件を満たすと、戦国伝が発生する。戦国伝を達成すると、歴史イベントが起こったり、報酬を獲得できたりする。 情報一覧(左アナログトリガー)の「戦国伝」で、達成条件・失敗条件・達成するかどうかを確認できる。大名に関する「大名録」、武将に関する「武将録」などがある。
歴史イベント	一定の条件を満たすと起こる。イベントによって、勢力や武将に様々な影響がある。 ※ゲーム開始時のシナリオ設定で、「戦国伝」・「歴史イベント」を「発生しない」にしていると、戦国伝・歴史イベントは起こらない。
次の月へ	メイン画面左上の進行ゲージがいっぱいになると、次の月の評定に移る。

事象と事象履歴

進行中に起こった出来事(事象)が、履歴として表示される。BACKボタンで履歴の一覧を表示させ、選択すると事象の詳細を確認できる。情報一覧の「事象履歴」や、評定開始時の「行動報告」でも確認できる。

メイン画面の見方(評定)

家臣以外の地位では、メイン画面で評定を行います。

※家臣は領地画面(P.18)で評定を行う。

評定コマンド

評定中のコマンド。おすすめのコマンドには①が表示される。実行できないコマンドは暗く表示される。方向パッド左右で評定/軍議を切り替えられる。「評定終了」を選ぶと、時間が進行する。

領地画面へ(P.18)

地位が家臣の武将でゲームを始めると、表示される。



主人公情報

① 勲功

主命や任務、御役目を達成すると獲得できる。一定以上になると、地位や家中役職が上がる。

② 創造性(P.47)

③ 労力

「普請」の実行に必要。人口に応じて労力も増える。

④ 金銭

ほとんどの命令に必要。

⑤ 兵種

出陣に必要。

⑥ 木材

「内政」の「奨励」や「普請」などに必要。

小地図

左スティックをクリックで小地図を選択し、地点を選んでAボタンを押すと、その地点にメインマップが切り替わる。

目標



- ❗ 戦国伝で目標となっている拠点などに表示される。
- 📄 主命で目標となっている拠点などに表示される。



メインマップ

左スティックでカーソルを動かせる。右スティックでカメラ角度を調整できる。

主命と任務

主君から命じられた目標。主命を達成すると勲功を獲得できる。家臣・城代・城主は主命達成のための任務も命じられ、それらの達成でも勲功を獲得できる。

※任務はLB+Yボタンで確認する。達成の申出ができる任務があると、⑦任務が表示される。

御役目

領地や主人公の武将の居城周辺で発生するイベント。達成すると他の武将との友好が上がったり、勲功などの報酬を獲得したりできるものや、民の声を聞くものなど、内容は様々。

御役目が発生している区画にカーソルを合わせ、LB+Aボタンで確認できる。却下する場合は「却下」を選ぶ。条件を満たすと自動で達成となる。

機能コマンド(STARTボタン)

メイン画面・領地画面などでSTARTボタンを押すと、機能コマンドが開く。

セーブ	プレイ中のゲームデータをセーブする。
ロード	セーブしてあるゲームデータをロードする。
ゲーム設定	難易度設定、シナリオ設定を確認する。
環境設定	環境設定を変更する。
プレイ記録	プレイ記録の達成状況や達成度を確認する。
ヘルプ	ゲームのヘルプやデータ一覧を見る。
デモプレイ	コンピュータに任せ、成り行きを見守る。
スタートメニュー	スタートメニューに戻る。

メイン画面の見方(進行)

進行中は停止して、軍議コマンドを実行できます。

軍議コマンド

軍議に関するコマンド(P.40)。実行できないコマンドは暗く表示される。出陣で進攻を一括命令する、要請で他勢力に働きかける、などが行える。

進行ゲージ

時間が進行するとゲージが進み、ゲージがいっぱいになると次の月の評定が始まる。部隊や拠点を選択する、Yボタンを押す、などで一時停止できる。LBボタン+方向パッド左右で、進行速度を変更できる。

拠点

拠点を選ぶと拠点情報が表示され、拠点コマンド(P.41)を実行できる。



拠点/部隊リスト

方向パッドでリストの拠点や部隊を選択すると、カメラがそこにジャンプする。拠点コマンドで[]を選ぶと、拠点をリストに追加できる。部隊は出陣すると自動でリストに追加される。部隊リスト選択中にLBボタンを押すと、出陣中の部隊に一括で帰城を命令できる。

部隊

部隊を選ぶと部隊情報が表示され、部隊コマンド(P.41)を実行できる。



事象履歴(P.11)

補助機能

メイン画面ではXボタンでメニューを開き、Aボタンで各項目の表示/非表示を切り替えることができます。情報一覧と機能コマンドも選べます。

📄 評定委任	選択状態で「評定終了」すると、評定コマンドの実行をコンピュータに任せられる。
📄 戦略情報	拠点や部隊、国人衆などの情報をメインマップに表示する。
📄 外交情報	本拠や信用、外交姿勢などの情報をメインマップに表示する。
📄 地図情報	要所や街道、区画などの情報をメインマップに表示する。
📄 武家情報	武家の情報をメインマップに表示する。
📄 任務詳細	任務の詳細、達成状況を確認する(LB+Yボタン)。他に遂行武将がいると、その武将の競合進捗度も確認できる。競合進捗度が100になると、遂行武将が先に任務を達成してしまい、自分では達成できなくなる。
📄 情報一覧	情報一覧を開く(左アナログトリガー)。
📄 機能コマンド	機能コマンドを開く(STARTボタン)。

メイン画面の情報を活用する

補助機能(Xボタン)で軍団・戦略・外交・地図情報を表示すると、各種情報がメイン画面に表示される。どれも状況の確認や他勢力の監視には欠かせない情報なので、邪魔にならない範囲で表示させておこう。

戦略情報を表示すると、偵察した敵の拠点数の兵数や、出陣中の部隊の兵数がすべて表示される。これを表示させておくと、敵勢力の兵の動きを見落とすなど、危機に陥ることがなくなるだろう。また、国人衆のアイコンが表示されるのも便利だ。

外交情報を表示すると、各勢力の本拠(大名の居城)だけが表示される。本拠にカーソルを合わせると、その勢力の同盟状況や自勢力に対する外交姿勢が確認できる。他勢力同士も外交を盛んにしているため、気付かぬ間に敵の同盟に囲まれていることもある。評定中や軍議中に、こまめに確認したい。

家臣で遊ぶ

家臣プレイの流れ

家臣は領地を発展させ、勲功を得て出世を目指します。

領地は複数の区画で構成され、区画ごとに1つずつ施設を建設できます。施設を効率よく建設し、より多くの収入を得て、領地を発展させていきましょう

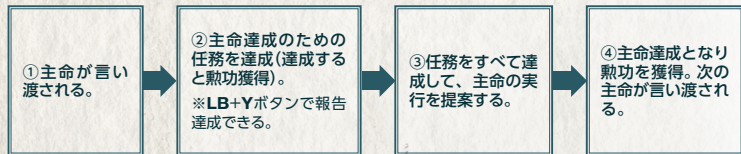
主命の達成

家臣は主君である大名や城主から、当面の目的となる「主命」を言い渡されます。主命は複数の細かな「任務」で構成され、達成すると任務の難易度に応じた勲功を獲得できます。

また、主君が合戦を行う際に、出陣を命じられることがあります(拒否できます)。出陣し、合戦に勝利すると、勲功を獲得できます。

任務詳細	6500	5800	1374	500
主命を待たず任務を達成してください				
中級を待たず任務を達成してください				
■ 森を1000個入せよ	E	20		
■ 田舎町を1000個入せよ	E	20		
■ 寺町を1000個入せよ	E	50		
■ 小田原を1000個入せよ	E	40		
■ 関内を1000個入せよ	E	40		
■ 伊豆からの上野原を1000個入せよ	E	20		
■ 赤松からの上野原を1000個入せよ	E	20		
■ 徳川・豊臣の領地を1000個入せよ	C	50		
■ 長門〜高野の領地を1000個入せよ	C	50		

主命達成までの流れは以下ようになります。



勲功が一定以上になると、城代に出世できることがあります。城代になると、今までの領地を維持したまま、新たに拠点の発展を目指すことになります。

城代プレイの流れ

P.22へ

施設建設のコツ

施設は主に次のような流れで建設していきます。

①森・砂鉄などから「木材」「鉄」を産出する。
※産出には施設「製材所」「たたら場」が必要。

②「金銭」「木材」「鉄」で生産系の施設を建設。

③特化系の施設を建設し、生産系の施設の満足度を高める。

④「金銭」「兵糧」「兵数」を増やしていく。

① 施設の建設には「金銭」「木材」「鉄」が必要です。また、一部の施設の建設には概念を「奨励」する必要がありますが、その際も「金銭」「木材」「鉄」を使います。まずは木材を得るために森の隣に「製材所」を、鉄を得るために砂鉄の隣に「たたら場」を建設します。※概念「商い」を奨励すると、「内政」の「取引」で木材や鉄を購入できるようになる。



② 次に生産系の施設(金銭収入が増える「商人町」、兵糧収入が増える「水田」、兵数の増える「武家町」)などを建設します。生産系の施設は満足度(治水・往來・武芸・信仰・娯楽・治安)が高いと効果が増えるので、それを踏まえて建設する区画を選びましょう。



③ 満足度は特化系の施設を建設すると高められ、満足度が高まると施設のレベルが上がります。生産系の施設と特化系の施設を効率よく配置し、より多くの収入・産出を得られるようにしましょう。




④ そうして「金銭」「兵糧」「兵数」を集め、主命の達成を目指しながら、概念の「奨励」や合戦での活躍を狙います。

領地画面の見方

家臣はメイン画面とは別の画面で、領地を發展させます。

全国



メイン画面になる。メイン画面では「領地」で領地画面になる。

施設名・レベル

施設名とレベル。レベルが上がると、内政値も高まる。

内政値

施設が影響する内政値の種類と、その現在値。内政値が高まると、収入・産出が増える。

区画の満足度

区画の住人の満足度。最大になるごとに施設のレベルが上がる。

満足度(項目別)

満足度。この施設に影響する範囲が灰色で表示される。

主命と任務

主君から命じられた目標。主命や任務を達成すると勲功を獲得できる。主人公以外にも同じ地位の配下がいる場合、主人公と任務の達成を競う。他の武将が達成間近になると台詞が表示される。達成状況はLB+Yボタンで確認できる。

地域

複数の区画で構成される範囲。道や川で区切られており、人口が増えると、「普請」の「進出」で領地内の他の地域を開発できるようにする。




1567年 9月 真田昌幸 門693 米272 金4
 292 2000 遠272 幸268 兵507

進出の準備を整えよ [任務]

長久保
 武田家
 真田幸隆家

領主 真田昌幸 272
 兵数 1200 練度 40
 民衆 50

石高 193 奉養 20
 商賈 78 鉄産 15
 兵舎 70

たたら場 Lv.1 鉄産 15 満足度
 鉄産が増加する
 娯楽、治安に応じて生産量が増加する

69区画
 施設 たたら場 Lv.1
 鉄産 15
 満足度

治水
 信仰
 武芸
 往來
 給安

大名家・武家名

所属する大名家と、武家名。城主以上の武将と、その直属の配下のことをもとめて「武家」と呼ぶ。

練度・民忠

練度が高いと、合戦時に部隊が強くなる。また、一定以下だと部隊が弱くなる。民忠が高いと、満足度が高くなり、兵数が増える。また、人口も増えやすくなる。

内政値

領地の繁栄度。生産系の施設の建設で増える。満足度が高まり、現在の最大値に達すると、数字が緑色になる。また、「兵舎」が「石高」より高くできないため、「石高」が不足していると数字が赤色になる。

御役目

領地で発生する御役目には、領地に居座る山賊を撃退するものなど、メイン画面での御役目と異なる内容のものがある。

道治い 川治い 灌漑済み

道治いは「往來」の満足度が高い。
 川治い・灌漑済みは「治水」の満足度が高く、水田を建設できる。

家臣コマンド一覧

家臣、城代、城主、軍団長、大名と地位が上になるに従って、実行できるコマンドが増えます。

内政	取引	兵種の購入・売却、木材・鉄の購入ができる。家宝を購入できることもある。 ※家臣は、概念「商い」を奨励すると実行できるようになる。	購入は「金銭」を消費
	奨励	新しい概念を奨励する。奨励した概念に応じて、新しい施設を建設できるようになったり、騎馬や鉄砲の備(そなえ)を編成できるようになったりする。 また、家臣は「商い」を奨励すると「取引」を、「利水」を奨励すると「灌漑」を行えるようになる。 ※自分の主義や所属国などに応じて、奨励する費用が割引される。★が多いほど、割引が大きい。	「金銭」「木材」「鉄」を消費
普請	建設	施設を建設する。 分類「生産」：金銭・兵糧収入、木材・鉄産出量、兵数が増える施設。建設する区画の満足度によって、効果が変わる。 分類「特化」：主に隣接する区画の満足度(治水・往来・武芸・信仰・娯楽・治安の6項目)を高める施設。 分類「軍事」：主に軍備を整えたり、兵数を増やしたりする施設。	「金銭」「木材」「鉄」を消費 労力2(家臣以外は実行武将が必要)
	進出	他の地域(複数の区画の集まり)に進出する。進出した地域の区画で、また新たに建設ができる。領地以外は、地域でなく区画に進出する。 領地(または拠点)の人口が一定以上に増えるごとに、新しい地域(または区画)に進出できるようになる。	「金銭」を消費 労力4(家臣以外は実行武将が必要)
	灌漑	区画を選んで川から水路を引き、治水を高める。さらに灌漑して水路を繋げることで、川に面していない区画でも「水田」の建設が可能になる。 ※家臣は、概念「利水」を奨励すると実行できるようになる。	「金銭」を消費 労力3(家臣以外は実行武将が必要)

武将の友好を上げる

他の武将と友好関係を築くと、様々な場面で主人公を助けてくれます。

友好の上昇

- ・御役目で、武将の依頼などを達成する。
- ・施設「茶室」「黄金茶室」を建設すると、主義や士道の同じ武将が訪れる。



友好が高いと

友好が高いと、以下のようなことが起こります。

- ・訪れた武将が、金銭や兵糧などをくれる。
- ・普請を手伝ってくれ、実行期間が短くなる。
- ・任務による合戦で援軍として来てくれる。
- ・配下だと、忠誠が上がる。
- ・訪れた武将の娘との縁談がある。



城代で遊ぶ

城代プレイの流れ

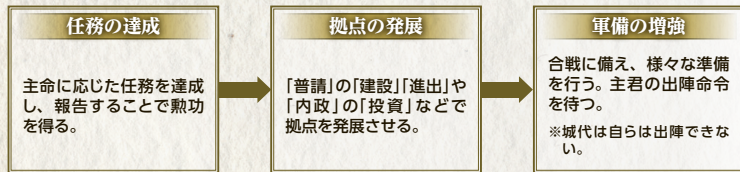
城代になると、主君から拠点(城)を任せられます。城代は拠点を発展させ、勲功を得て出世を目指します。

拠点は複数の区画で構成され、区画ごとに1つずつ施設を建設できます。家臣と異なり、「普請」などの実行には実行武将が必要になるため、効率よく拠点を発展させる必要があります。また同時に、軍備を整え、主君が合戦を行う際の力となります。

主命の達成

城代は、家臣と同様に、主君から主命を言い渡されます。主命達成のために、城代は様々なことを行っていきます。

城代は以下のようなことができます。

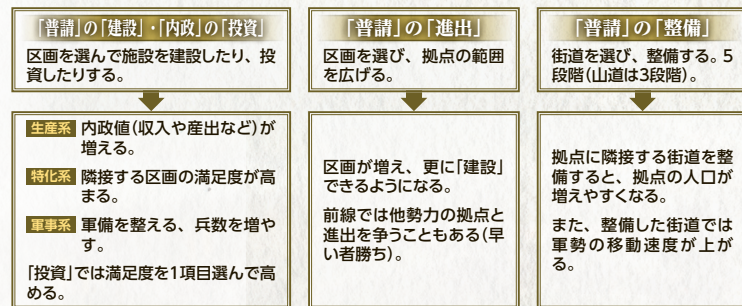


城代は家臣同様、任務を達成して報告し、勲功を獲得できます。また、主君から命じられたら、出陣して戦います。家臣と異なり、統治拠点の兵を動かせるため、兵数が増え、合戦で活躍しやすくなります。

勲功が一定以上になると、城主に出世できることがあります。

拠点を発展させる

拠点を発展させるためには、以下のことを行います。

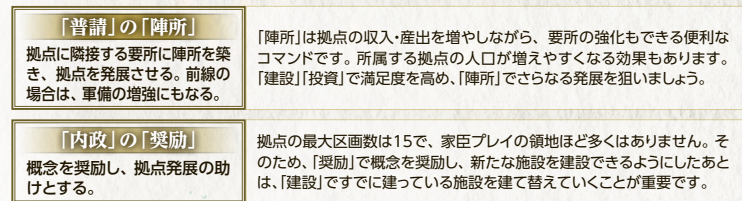


基本的には領地と同様、効率のよい施設の建設が求められます。前線の拠点の場合は、真つ先に「進出」で区画を押さえたり、「整備」で人口を増やしたり(人口が増えたと兵数・勢力が増える)する必要に迫られることもあります。

また、「内政」の「投資」では、区画の満足度を1項目選んで高められます。必要な満足度にどんどん投資することで、より拠点の収入・産出を増やせます。

より大きく発展させるには

拠点をより大きく発展させるため、さらに以下のことを行っていきます。



これらのことを行う頃には、勲功もたまり、城主になっていることもあるかもしれません。居城が変わらない限り、奨励した概念、築いた陣所などは地位が変わったあとでも継続して活用できるので、資財を惜しまず投入しましょう。


城代コマンド一覧

家臣、城代、城主、軍団長、大名と地位が上になるに従って、実行できるコマンドは増えます。

家臣と共通のコマンド(P.20)

内政	取引	兵糧の売買や木材・鉄の購入などを行う。	普請	建設	区画に施設を建設する。
	奨励	新たな概念を奨励する。		進出	新たな区画(地域)に進出する。
				灌漑	区画に水路を引く。


城代になると実行できるコマンド

内政	投資	区画を選び、満足度を1項目選んで高める。生産系の施設などに対応する満足度が高いと、収入・産出や兵数などが増える。担当を任命すると、解任するまで毎月自動で投資する。	「金銭」を消費 労力2と実行武将が必要
	改修	拠点の設備を改修する。拠点の耐久を増加させるなど、設備ごとにさまざまな恩恵を受けられる。設備を改修するには拠点内に用地が必要で、用地の広さは拠点ごとに決まっている。	「金銭」を消費 労力5と実行武将が必要
	修復	減少した拠点の耐久を修復する。耐久は、騒乱が起こったり、包囲中に「強攻」されたりすると減少し、耐久が少ないと、包囲された際の士気の低下が早くなったり、少数の部隊に包囲されても士気が低下するようになる。	「金銭」を毎月500消費 労力2と実行武将が必要
普請	陣所	拠点到隣接する要所を選んで、陣所を築く。陣所からは一定の収入・産出が入る。人口も流入する。陣所のある要所で合戦すると、自勢力の部隊が有利になる。 	「金銭」「木材」「鉄」を消費 労力4と実行武将が必要
	整備	街道を整備する。拠点到隣接する街道を整備すると、拠点の人口が増えやすくなる。また、整備した街道では軍勢の移動速度が上がる。5段階(山道は3段階)まで整備できる。	「金銭」を消費 労力3と実行武将が必要

調略	懐柔	国人衆を懐柔して勢力に対する支持率を上げる。支持率が70%以上になると、合戦時に援軍を送ってくれるようになる。100%になると勢力に服属し、国人衆の特能が効果を発揮するようになるほか、「取込」できることもある。 ※複数の勢力を支持している国人衆は、「懐柔」を繰り返しても、支持率が100%にならない。周囲の拠点をすべて支配し、他勢力の影響を排除する必要がある。 ※どの拠点からも遠いため、どこの勢力も支持していない国人衆もいる。付近の拠点に「築城」を行うと、支持されるようになる。	「金銭」を300消費 実行武将が必要
	取込	自勢力に対する支持率が100%の国人衆を勢力に取り込み、拠点の人口を大幅に増やせる。国人衆の庄はなくなる。国人衆の頭領が配下になることもある。	「金銭」を1000消費
	偵察	他勢力の拠点を調査する。兵数や兵数の上限が分かる。実行武将の知略が高いと、付近の拠点も同時に偵察できることがある。	「金銭」を300消費 実行武将が必要

国人衆と特能

「調略」の「懐柔」で支持率を100%にした国人衆は、特能の効果が発揮される。収入を増やしたり、コマンドの実行を助けたり、全国に援軍を送ったり、様々な効果がある。同じ特能を持つ国人衆を複数支配すると、効果を重複して受けられる。「調略」の「取込」を実行すると、特能は失われる。

米納	6月の初めに兵糧を得られる。	
銭納	9月の初めに金銭を得られる。	
金堀	12月の初めに鉄を得られる。	
造材	3月の初めに木材を得られる。	
軍馬	味方武将が捕縛されにくくなる。	
鉄砲	敵武将を捕縛しやすくなる。	
義勇	全拠点の兵数の回復量が上昇する。	
番匠	「普請」の実行期間が短くなる。	
剣豪	武将が獲得できる武勇の経験値が増加する。	
傭兵	陸上での合戦であれば、全国どこでも援軍を受けられる。	
水軍	海上での合戦であれば、全国どこでも援軍を受けられる。	
土竜	拠点への攻撃であれば、全国どこでも援軍を受けられる。	
寺社	人口が増えやすくなる。大名が本願寺家の時のみ、拠点の最大民忠も増加する。	
隠密	「懐柔」「密談」の効果が上昇する。	

城主で遊ぶ

城主プレイの流れ

城主は城代と異なり、複数の拠点で統治できます。築城で拠点を増やしたり、加増してくれるよう大名に提案したりして、自分の統治範囲を広げられます。

また、「登用」や「内通」で配下武将を増やしたり、「家臣団」を結成したりできます。

主命の達成

城主は、大名から主命として「攻略目標」を言い渡されます。攻略した拠点をそのまま統治することはできませんが、家臣・城代と異なり、自由に出陣・交戦できます。

城主は拠点を発展させながら、目標拠点の攻略を狙ったり、配下を増やしたりして家臣団を強化していきます。

城主は以下のようなことができます。

拠点の発展

城代同様、統治する拠点を発展させる。

配下の増加

「家臣」の「登用」、「調略」の「密談」・「内通」などで配下を増やす。

新たな拠点の獲得

「普請」の「築城」などで、統治する拠点を増やす。

大名への提案

「家臣」の「提案」で、更なる発展のために、様々なことを大名に提案する。

城主も城代と同じように、勲功を獲得できます。また、勲功が増えると発言力が溜まり、溜まった発言力を消費して、大名に様々なことを提案できるようになります。

勲功が一定以上になり、また勢力が一定以上に拡大していると、軍団長に任命されることがあります。独立して大名になることもあります(P.33)。

配下を増やし、家臣団を作る

城主になると、配下を自分で増やせます。増やす方法は以下の3つです。武将が多いほど統治や合戦が有利になるので、積極的に登用しましょう。

- 「家臣」の「登用」で、浪人を登用する。
- 「調略」の「内通」で、「寝返り」を抜く。
- 「家臣」の「提案」で、「人材」を希望する。

統治拠点数が増えると、それだけ「普請」などの実行に武将が必要になり、配下の必要性が増します。

配下が増えてくると、「家臣」の「家臣団」で役職を任命できます。役職に任命した配下は特別な効果を受けられるうえ、忠誠が高くなったり、成長しやすくなったりするので、どんどん任命しましょう。

家臣団は以下の役職で構成され、配下の数が増えると任命できる役職も増えていきます。



文官職	家宰	政治が高いと「政策」の費用が減る。
	奉行	「投資」の効果が上がり、政治が成長しやすくなる。
武官職	母衣衆	攻撃力・守備力が上がり、統率・武勇が成長しやすくなる。
	馬廻衆	攻撃力が上がり、武勇が成長しやすくなる。
側近衆	旗本	守備力が上がり、統率が成長しやすくなる。
	小姓	どのコマンドでも能力が成長しやすくなる。

※大名は、一門衆や譜代衆など、他の地位とは違った役職を任命できる。

● 新たな拠点の獲得

武将数や金銭・労力に余裕がある場合は、「普請」の「築城」で拠点を増やしましょう。兵数、兵糧に余裕が出てきたら、他勢力の拠点の攻略を狙うのも有効です。攻略した拠点は大名のものとなり、自分では統治できませんが、大名への「提案」で「加増」を提案できます。また、城主は統治するすべての拠点の「普請」を行えますが、「内政」の「委任」で拠点の統治を城代に委任することもできます。



● 大名への提案

城主(や軍団長)は、勲功を獲得するごとに、発言力が高まります。この発言力を消費して、様々なことを大名に提案できます。提案内容が大きいほど、消費する発言力は多くなります。
※提案は必ず受け入れられる。



人財	自勢力の武将を自分の配下にするよう提案する。配下にしたい武将の能力が高いほど、発言力を消費する。
加増	自分の統治する拠点を増やすよう提案する。発言力を大きく消費する。
転封	自分の統治する拠点を替えるよう提案する。大名の所領から自由に選べるが、拠点の数は維持しなければならない。
物資	金銭・兵糧・木材・鉄をもらえるよう提案する。

城主コマンド一覧

家臣、城代、城主、軍団長、大名と地位が上になるに従って、実行できるコマンドは増えます。

● 城代と共通のコマンド(P.24)

内政	投資	区画の満足度を高める。	普請	陣所	要所に陣所を築く。
	取引	兵糧の売買や木材・鉄の購入などを行う。		整備	街道を整備する。
	奨励	新たな概念を奨励する。		進出	新たな区画(地域)に進出する。
普請	建設	区画に施設を建設する。	灌漑	区画に水路を引く。	
	改修	拠点の設備を改修する。	懐柔	国人衆を懐柔し、服属させる。	
	修復	耐久の減った拠点を修復する。	取込	服属した国人衆を拠点に取り込む。	
			調略	偵察	他勢力の拠点を偵察する。

● 城主になると実行できるコマンド

内政	政策	政策を実施し、強力な効果を得る。毎月勢力の人口規模に応じて費用がかかる。勢力を強化する効果のほか、欠点となる効果もある。政策の長所短所を考慮し、状況にあった政策の実施が必要となる。 ※所属勢力の人口が10000人以上になると、実施できる。 ※政策は複数実施できる。	[金銭]を毎月消費 政策に応じた創造性が必要
	委任	自分の武家内の拠点の統治(評定)を委任する。 ※居城を含むすべての拠点の評定を委任するには、補助機能(Xボタン)の「評定委任」を使う。	
普請	築城	要所に新たな城を築く。城の規模によって費用が変わる。前線に築城して新たな戦力としたり、合戦時の補給地にしたり、拠点の少ないところに築城して周囲の国人衆への影響力を高めたり、様々な目的に使える。	[金銭][木材][鉄]を消費 労力8と実行武将が必要
	撤去	拠点を撤去する。 ※一部の拠点は撤去できない。	[金銭]を2000消費 労力8と実行武将が必要

🎯 城主コマンド一覧 (続き)

配属	移動	武将を移動させる。自分の武家内で移動させることができる。	
	呼寄	1つの拠点にまとめて武将を呼び寄せる。自分の武家内から呼び寄せることができる。	
調略	密談	<p>主君への忠誠が低い他勢力の武将と密談し、「叛心」を上昇させる。</p> <p>※密談の効果は、遠い拠点にいる武将ほど低くなる。 ※密談をやめると、叛心が低下していく。</p> 	「金銭」を1人につき 毎月300消費
	内通	<p>「密談」で叛心が上昇した忠誠の低い武将に対し、寝返りなどを促す。</p> <p>不戦(叛心40)：内通後3カ月間、出陣しても自勢力の部隊と交戦しない。</p> <p>寝返(叛心80)：内通後3カ月間に、出陣して自勢力の部隊と交戦すると兵を率いて寝返る。</p> <p>引抜(叛心100)：すぐに自勢力に所属を変える。</p> <p>謀反(叛心100)：城代であれば拠点ごと、城主であれば所領ごと、自勢力に所属を変える。</p> <p>※出陣中の武将は「引抜」できない。</p>	

家臣	城代	複数の拠点を統治している場合、城代を任命する。	
	家臣団	家臣団の役職を任命する。任命された武将は特殊な効果を得られ、成長しやすくなる。配下武将が多いほど、任命できる役職も増える。	
	登用	浪人を登用する。登用時に支度金(金銭)がかかる。	「金銭」を消費
	伝授	<p>保有する特性を武将に伝授する。武将は特性を20個まで身につけられ、20個身につけていると、特性は上書きされる。</p> <p>特性は戦国伝を達成する、御役目を達成する、捕縛した敵武将を処断する、などで手に入る。</p> <p>※能力が成長した際や、大名や軍団長と同じ部隊で合戦をした際などにも、特性を身につけることがある。</p> <p>※20個の特性の他に、「官位」も特性として数える。さらに、大名は幕府の「役職」も特性として身につけられる。</p> <p>※敵武将の処断は大名のみ行える。</p>	特性が必要
	家宝	<p>所持する家宝を武将に与え、忠誠を上昇させる。武将の士道によって好みの家宝の種類が異なる。等級が高い家宝ほど、効果も高い。</p> <p>※忠誠が低下する家宝は与えられない。</p> <p>※一度与えた家宝は、忠誠の上昇する家宝を与えて交換する以外では取り上げられない。</p>	家宝が必要
	縁組	主人公の一族以外の武将を選択し、姫と縁組させる。縁組した武将は一門となり、忠誠が大きく上昇するほか、主人公の跡を継げるようになる。	姫がいることが必要
	追放	武将を選び、追放する(浪人になる)。城主・軍団長は自分の武家の配下のみ選べる。大名は城主も追放できる。	
提案	発言力を消費し、大名に配下や所領などを要求したり、転封などを提案したりする。		

軍団長で遊ぶ

軍団長プレイの流れ

軍団長は、攻略した拠点をそのまま自分で統治できます。また、軍団内の城主に対して自由に命令できるため、多くの部隊を動かすことができます。

軍団の拡大

軍団長は、大名から任務は与えられず、攻略目標となる勢力のみを指示されます。目標によっては、大名から兵を援助されることもあります。

実行できるコマンドは城主と同じですが、軍団内の拠点から自由に出陣させられます。

攻略した拠点は、自軍団の所属となります。自分の軍団を拡大させながら、勢力の天下統一を目指しましょう。



大名に成り上がる

配下の地位から大名になるには、以下の方法があります。

- 大名の一門となり、大名が死亡した際に跡継ぎとなる。
- 所属する勢力に乱れが生じた際に独立する。



跡継ぎとなる

主人公が大名の子など、一門であれば、大名が寿命や討死などで死亡すると、その跡を継いで大名になります。

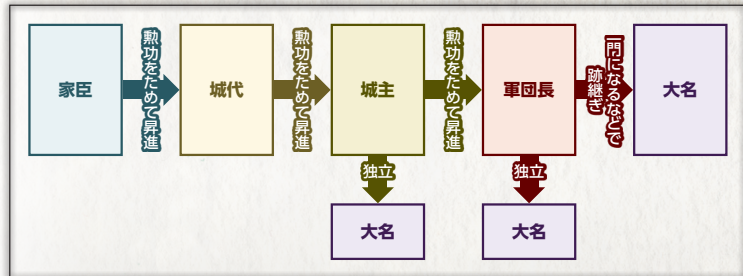
一門でない場合は、大名の友好を上げて大名の姫と縁組するなどして、一門になる必要があります。跡継ぎには、一門の中で最も勲功の高い武将が選ばれます。

独立する

城主・軍団長の地位のときに、独立の機会が訪れることがあります。

謀反が起こる、大名が死亡する、連合の標的となるなどにより、所属する勢力に乱れが生じたり、城主・軍団長として一定以上の規模になったりすると、独立の選択肢が表示されます。そこで「はい」を選ぶと、新たな勢力として独立します。

独立後は、今までの所領と自分の武家の配下すべて自勢力の所属になります。ただし、新たな大名に従うのを拒否して元の勢力に残る配下もいます。



大名で遊ぶ

大名プレイの流れ

大名は「提案」以外のすべてのコマンドを実行し、合戦ではすべての配下に命令できます。評定では城主・軍団長のできることに加え、「外交」で他勢力との関係を築き、「論功」で配下の地位や所領を管理し、「軍団」で軍団の新設・解散・編成を行えます。

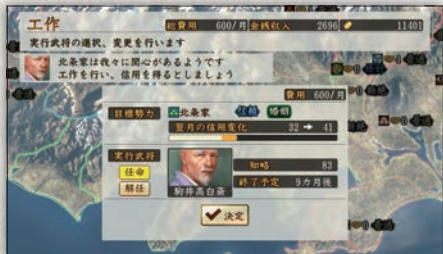
委任と軍団編成

拠点が増えていくと、すべての拠点を直接統治するのが難しくなります。「委任」や「軍団」を活用し、効率よく統治していきましょう。「内政」の「委任」では、拠点ごとに城代に評定コマンドの実行を委任します。出陣などは自分で操作します。「軍団」の「新設」では、軍団を新設できます。軍団は、軍団長の指揮の下、独自の判断で合戦を行います。軍団は「編成」で所属拠点を変更したり、「解散」させたりできます。



他勢力や朝廷との外交

外交を命じることができるのは大名のみです。優位に合戦を進められるように、他勢力と交渉したり、連合を組んだりしていきましょう。また、朝廷の信用を高めると、官位を得たり、交戦中の勢力と和解できるようになります。



大名コマンド一覧

家臣、城代、城主、軍団長、大名と地位が上になるに従って、実行できるコマンドは増えます。大名は「家臣」の「提案」を除くすべてのコマンドを実行できます。

大名になると実行できるコマンド

配属	直参	城主の配下を呼び寄せ、大名直属の配下にする。	
	寄騎	大名直属の配下を城主の元に送り、城主の配下にする。	
外交	工作	他勢力の信用を獲得する。 工作する勢力の外交姿勢が良い(信頼>修好>関心>畏怖>普通>軽侮>困惑=敵視)、実行武将の知略が高い、実行武将が官位を所持しているなどで、信用を獲得しやすくなる。 信用が高くなると、外交収入を得る、「交渉」できる項目が増える、軍議コマンドの「要請」ができるなど、さまざまな効果がある。 ※外交姿勢が「断絶」の勢力には工作できない。	1勢力につき「金銭」を毎月600消費
	交渉	他勢力と様々なことを交渉する。 同盟：同盟を結ぶ。信用60で6カ月、70で12カ月、80で24カ月。 婚姻：一門武将と姫の婚姻を行い、無期限の同盟を結ぶ。信用100が必要。 破棄：婚姻同盟や同盟、従属関係を破棄する。 従属：他勢力が自勢力より小さいとき、他勢力を従属させ、間接的に支配する。 臣従：自勢力の拠点が10未満で他勢力より小さいとき、他勢力に従属する。	
	贈物	他勢力に家宝を贈り、外交姿勢を改善する。 外交姿勢が「敵視」だと「工作」でほとんど信用を獲得できず、贈物を行ったほうが効率的。家宝の価値が高いほど、改善する期間が長くなる。	家宝が必要

● 大名コマンド一覧(続き)

外交	連合	<p>他勢力と連合を組み、大きな敵勢力に対抗する。複数の敵勢力が、自勢力に連合を組んで敵対してくることもある。</p> <p>連合の結成には、以下が必要。</p> <p>標的となる勢力：連合の打倒目標となる勢力。ある程度、勢力が大きくなければならない。一地方を支配できるほどの大大名のみが対象となる。</p> <p>盟主となる勢力：連合の盟主となる勢力。ある程度、大きくなければならない。2カ国以上を押さえる有力大名や、高位の官位・役職を持つ大名のみが対象となる。</p> <p>連合に勧誘する勢力：連合に加盟する勢力。2勢力以上必要。</p>
	朝廷	<p>朝廷に工作して、信用を高める。信用が高くなると、官位を奏請する、他勢力の大名に官位を贈る、軍議コマンドの「要請」で「和解」を実行できる、などの効果がある。</p> <p>工作：朝廷の信用を高める。毎月金銭600が必要。</p> <p>官位：官位を朝廷に奏請する。朝廷の信用を100消費し、金銭も必要。断られることもある。すでに官位にある場合は、より高い官位のみ奏請できる。官位を得た場合、以前の官位は「家臣」の「官位」で配下武将に与えられる。</p> <p>推挙：他勢力の大名が官位を得られるよう、朝廷に奏請し、大名の外交姿勢を改善する。断られることもある。朝廷の信用を100消費し、金銭も必要。</p> <p>※二条御所を支配していると、現在の官位より低い官位も奏請できる。</p>
	役職	<p>他勢力の大名を幕府の役職に任命し、外交姿勢を改善する。大名が「征夷大將軍」に就任している勢力のみ実行できる。</p>
家臣	官位	<p>保有する官位を武将に授与する。</p> <p>「外交」の「朝廷」で官位を複数得ると、大名の今の官位以外を授与できるようになる。官位を授与された武将は、忠誠が大きく上昇する。</p> <p>※「工作」の実行武将が官位を所有していると、信用が上昇しやすい。</p>
	任命	<p>城主と、その配下を任命する。城主の忠誠が上がる。</p> <p>城主の能力によって、拠点を包囲された際の土気の低下速度や、強攻を受けた際の反撃の強さが変わる。また、城主の時のみ効果がある特性もある。</p>
論功	解任	<p>城主を解任し、自分の配下にする。城主の統治していた拠点は、自分の統治下に入る。</p>
	知行	<p>城主の所領(統治する拠点)を変更する。</p>

軍団	新設	<p>軍団を新設する。軍団長にする城主、軍団に所属させる拠点などを選ぶ。10個まで新設できる。</p> <p>各軍団は軍団長の指揮の下、独自の判断で合戦を行う。</p> <p>※大名の居城は軍団に加えられない。</p>
	解散	<p>軍団を解体する。</p>
	編成	<p>軍団を構成する拠点を変更する。</p>

連合結成への道

特定の条件を満たすと、他勢力と協力して大勢力に対抗できる「連合」を結成できる。シナリオ「信長包囲網」(歴史イベントを「発生しない」に設定)開始時の足利家(盟主となる勢力)と織田家(標的となる勢力)が、連合を結成しやすい。ここでは足利義昭でプレイして、連合を結成する手順を紹介しよう。

シナリオ開始時、足利家は、信頼20の同盟勢力が多数いる。このうち2つの勢力の信用を40まで上げると、「連合」の「結成」を実行できるようになる。

結成後も、周りの勢力に工作を続け、40を超えたところで「勧誘」して連合に加盟してもらおう。

連合を結成すると、織田家は徳川家や姉小路家らと敵連合を結成して対抗するだろう。ここで、姉小路家の信用を100まで上げると、敵連合から寝返らせることもできる。

織田家の周囲の勢力は、どの勢力も織田家比べて小さく、放っておくと、あつという間に織田家にもみ込まれてしまう。連合を組んで織田家に対抗し、連合の強さを実感してみよう。



合戦

合戦の流れ

拠点を攻略する場合、合戦は以下のような流れで行います。



① 部隊を出陣させる

軍議コマンドの「出陣」(P.40)では操作できる拠点すべてに一括で、拠点コマンドの「出陣設定」(P.41)では、拠点ごとに部隊を出陣させることができます。
※家臣・城代は主君に命令されるまで、任務以外で出陣できない。

② 目標を選ぶ

部隊の移動・攻撃目標を選びます。拠点や要所、部隊を選べます。
※軍議コマンドの「出陣」では、出陣時に目標も選ぶ。

③ 部隊が移動する

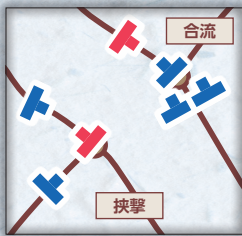
時間を進行させると、部隊が移動します。部隊は街道を通り、他の部隊、拠点、要所などの目標へ進軍します。街道の途中では止まれません。ただし、敵の部隊とぶつかると、街道の途中でも交戦します。敵部隊がいる要所や街道は、通り抜けられません。
※交戦中に後退しようとする、追撃する敵部隊から一方的に攻撃される。

④ 交戦する

部隊同士がぶつかると、交戦します。交戦中は、互いに攻撃し、部隊の統率(守備力)と武勇(攻撃力)に応じて、兵数が減ります。騎馬や鉄砲の備(そなえ)があると、「突撃」や「斉射」を発動します。また、「合戦」で、より詳細な合戦画面(P.42)に切り替えられます。

挟撃と合流

敵の部隊を複数の味方部隊で異なる位置から攻撃すると、挟撃となり、有利に戦える。また、同じ目標を設定した部隊が集まると合流して協力し、合戦が有利になる。



⑤ 部隊が壊滅する

部隊の兵数が0になると、その部隊は壊滅します。率いていた武将は討死したり、捕縛されて捕虜になったり、出陣元の拠点に戻ったりします。

⑥ 拠点を包囲する

部隊が目標にした敵拠点到達すると、拠点を包囲して攻撃し始めます。包囲中は、拠点名の上に士気ゲージが表示され、士気が0になると拠点は陥落します。部隊の知略(包囲力)が高いほど、ゲージは早く減ります。



拠手の耐久より兵数が少ないと、包囲しても士気は減りません。他の部隊を合流させるか、部隊コマンドの「強攻」「焼討」などを行う必要があります。

※包囲が解けると、士気は徐々に回復する。
※包囲中に「合戦」を実行すると、攻城戦(P.45)になる。

⑦ 拠点を攻略する

攻略に成功すると、拠手に所属する武将は捕虜となります。状況によっては、士気が0になる前に降伏してくることもあります。

捕虜の登用

部隊の壊滅や拠手の陥落で敵武将を捕虜にすると、捕虜にした部隊が帰城/入城する際に、大名は捕虜の処遇を選択(登用・処断・解放)できる。捕虜の忠誠などによっては登用に応じない。応じない武将は処断(ゲームに登場しなくなる)か解放(所属勢力に戻るか、勢力が滅亡した場合は浪人となる)する。
※どの地位の部隊が捕縛した捕虜であっても、登用するか決めるのは大名のみ。


兵糧の補給

部隊は出陣時に120日分の腰兵糧(兵士1につき兵糧1消費)を携帯する。腰兵糧が0になると、部隊の兵士が逃亡し、徐々に減る。部隊が自勢力や同盟勢力の拠手や陣所に到達したり、通過したりするたびに、部隊は腰兵糧を最大まで補給する。

軍議コマンド


評定中は方向パッド左右で「軍議」に切り替え、進行中はYボタンで「軍議」を選んで停止し、実行します。

「出陣」は家臣と城代以外、「要請」は大名のみ実行できます。

出陣	<p>拠点や部隊などを目標を選び、操作できる拠点の部隊に一括で指示を出す。</p> <p>●出陣の手順</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 目標となる敵拠点・部隊を選ぶ。 ② 目標に応じて自動で部隊の出陣と進軍路を決定する。 ③ 命令内容を確認・修正(拠点にカーソルを合わせてAボタン)する。 ④ 命令を確定し、時間を進行させる。
	
要請	<p>援軍</p> <p>交戦中でない勢力に対し、援軍を要請する。信用を40消費する。要請勢力が安全に出陣できる拠点にのみ援軍を要請できる。自勢力の拠点を選ぶと防衛、他勢力の拠点を選ぶと攻略の援軍となる。</p>
	<p>停戦</p> <p>交戦中の勢力に対し、停戦を要請する。仲介する勢力が必要。仲介勢力は信用が80以上で、自勢力と交戦中の勢力よりも大きくなければならない。停戦は6カ月続き、お互いの拠点や部隊を攻撃できなくなる。</p>
	<p>和解</p> <p>交戦中の勢力に対し、朝廷を介して和解を要請する。朝廷の信用が必要。和解すると、6カ月間の停戦状態になる。</p>
	<p>仲介</p> <p>交戦している2勢力を停戦させる。停戦は6カ月続く。仲介するには、2勢力の信用80が必要。</p>

拠点コマンド

拠点にカーソルを合わせてAボタンで、拠点コマンドを実行できます。


出陣設定	<p>各項目を決めて、部隊を出陣させる。出陣時に腰兵糧を120日分携行する。</p> <p>武将：☑(変更)を選び、部隊を率いる武将を3人(大将1、副将2)まで選ぶ。変更しないと自動で決まる。</p> <p>能力：統率が守備力、武勇が攻撃力、知略が包囲力になる。</p> <p>兵数：現在の拠点の兵数の25%/50%/75%/最大の4段階から選ぶ。</p> <p>兵科：備(そなえ)の兵科を4つ選ぶ。足軽・騎馬は近接、弓・鉄砲は遠距離に強い。騎馬備は概念「馬術」を奨励すると、鉄砲備は概念「砲術」を奨励すると、編成できる。また、施設「牧場」「鉄砲鍛冶」を建設すると、編成できる騎馬備・鉄砲備の数が増える。</p> <p>特殊：対応する特性を武将が持っている場合、陣地や防衛設備を建設できるようになる。</p> <p>陣形：合戦で使用する陣形を3つ選ぶ。</p>
	<p>御役目 発生中の御役目を選んで、確認する。</p> <p>武将情報表示 拠点にいる武将の情報を確認する。</p> <p>拠点情報表示 拠点の情報を確認する。</p> <p>武家情報表示 拠点が所属する武家の情報を確認する。</p> <p>拠点リスト追加 拠点をリストに追加する。追加した拠点は  でリストから削除できる。</p>

部隊コマンド

部隊にカーソルを合わせてAボタンで、部隊コマンドを実行できます。

部隊移動	部隊の移動先を選択する。
帰城	出陣元の拠点に戻る。
入城	部隊を率いた武将が拠点に入り、その拠点の所属となる。兵士は解散し、出陣元の拠点に戻る。武将が移動できるときのみ表示される。
合戦(P.42)	部隊を細かく操作できる合戦画面で戦う。拠点上では攻城戦、海上では海戦になる。交戦中のみ表示される。主人公の武将がいると、武将視点で戦える。
強攻	強攻し、拠点の耐久を減らす。耐久が0になるまで拠点を攻撃して破壊するが、拠点から反撃も受ける。包囲中のみ表示される。耐久が減った拠点は、士気ゲージが減りやすくなる。耐久が0になると、拠点の兵数が減り始め、兵数が0になると拠点が陥落する。
焼討	拠点の区画や施設に火を放って破壊する。包囲中のみ表示される。拠点の民忠と発展度が低下し、騒乱が起こりやすくなる。また、実行した部隊の腰兵糧が回復する。
大合戦	周囲の敵や味方を巻き込んだ大規模な合戦を行う。条件を満たすと表示される。
部隊情報表示	部隊の情報を確認する。

合戦画面での戦い

交戦中に部隊を選択し、「合戦」を選びと始まります。

合戦は、専用の画面で行い、終了まで他の操作ができません。また、合戦中は進行中より時間の進みが遅くなります。

次の月になると、合戦を中断して評定に移るか、評定委任して合戦を続けるか選べます。



通常視点と武将視点

通常視点では、大名は全部隊、軍団長・城主・城代はそれぞれ自分の指揮下にある部隊のみ操作できます。

武将視点では、地位にかかわらず自分の部隊のみ操作します。

また、武将視点では「戦術」という部隊の陣形や備えを活かした行動を選べます。



部隊の行動

合戦画面では、部隊に細かな命令ができます。部隊を選んで移動先・移動後の向きを決めると、部隊を移動させられます。また、以下の行動を命令できます。

視点切替	通常視点と武将視点を切り替える(LB+Yボタン)。
部隊の移動	移動させる部隊、移動先、移動後の向きを順に選んで決めていく。敵と交戦する際の部隊の向きによって、強さが変わる。
攻撃	敵部隊が攻撃範囲に入ると自動で攻撃する。
戦法	部隊を率いる武将の戦法を発動する。
特殊	陣地や防衛設備を建設する。
陣形	陣形を変える。陣形に応じて、「戦術」が変わる。
戦術	武将視点のみ。 陣形や備の種類(足軽備、弓備など)に応じた戦術行動を取る。一度使うとなくなり、一定時間後に陣形や備の種類に応じた戦術がまた使えるようになる。 突撃 ：前進し、敵を攻撃する。騎馬備を編制していると、強力になる。 斉射 ：遠くから敵を攻撃する。鉄砲備を編制していると、強力になる。

合戦画面での操作

Aボタン	部隊選択、目標選択、戦法・命令実行
Bボタン	合戦終了 (選択中) 選択キャンセル ※合戦はいつでもBボタンでやめることができる。
Yボタン	進行停止、進行再開
Xボタン	部隊情報・戦法・戦国伝確認
方向パッド上下	コマンド選択
左スティック	カーソル移動
右スティック	カメラ移動
LB+Yボタン	通常視点⇄武将視点切替
LB+Aボタン	(目標選択中)中継点設定
LBボタン+方向パッド左右	進行速度変更
左アナログトリガー	情報一覧表示
RBボタン/右アナログトリガー	ズームアウト/ズームイン
STARTボタン	ヘルプ確認

合戦画面の見方

天気

晴れ	特になし
雨	近接攻撃力低下
雪	近接攻撃力・射撃威力低下
霧	射撃威力低下
曇	他の天気に移行中

兵数・兵数ゲージ

野戦・海戦では敵の兵数を0にすると、合戦に勝利できる。青が自軍で赤が敵軍。攻城戦では、攻城側は天守を陥落させると、防衛側は敵の兵数を0にすると勝利。



移動後の向き

小地図

部隊情報

戦法

顔が明るくなると、戦法を発動できる。発動すると、再び顔が明るく表示されるまで発動できない。明るくなるまでの時間は戦法ごとに異なる。

特殊

陣地や防衛設備の建設など。

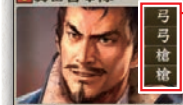
陣形

変更できる陣形。陣形ごとに使用できる戦術が異なる。

戦術

武将視点で使用できる戦術。明るくなると、戦術を使用できる。突撃や斉射などがある。

真田昌幸隊



備

部隊の備の兵科。兵科に応じて戦術などの効果が変わる。

兵数

部隊の兵数。0になると部隊が壊滅する。

能力

部隊に所属する武将の統率が高いほど守備力が、武勇が高いほど攻撃力が高くなる。



攻城戦・海戦

拠点上での交戦中に合戦画面に移行すると攻城戦、海上での交戦中に合戦画面に移行すると海戦になる。

●攻城戦

攻城側は、敵部隊の撃破に加え、本丸の攻略を目指す。本丸を攻略して攻城戦を終えると、そのまま拠点を陥落させられる。

防衛側は城門や銃眼などの設備を利用しながら、攻城側と戦える。



●海戦

船に乗って合戦を行う。一部の戦術などが通常の合戦とは異なるほか、特定の特性を持っていると、特殊な戦法を発動できる。

情報の見方

勢力情報

外交

信用、外交姿勢、自勢力との関係、連合の状況などを確認する。

国人衆

自勢力を支持する国人衆とその特能を確認する。

家中役職

勢力の配下武将の役職を確認する。

工作支出

「外交」の「工作」にかかる毎月の支出。

収支

毎月の収支の合計。

勢力情報

外交 | 国人衆 | 家中役職

勢力

- 武田家
- 蠣崎家
- 南部家
- 斯波家
- 葛西家
- 土崎家
- 相馬家
- 岩城家
- 田村家
- 蘆名家
- 二階堂家
- 二本松家

武田家 創造性 247 保守 → 244 保守

大名 武田信玄

拠点	12	武将	48	姫	1
金銭	73927	兵数	19750		
金銭収入	6804	最大領民兵	16251		
政策支出	0	最大常備兵	3906		
工作支出	-	木料	11071		
収支	6804	木材産出	1951		
兵糧	56823	鉄	0		
秋収穫	27019	鉄産出	0		
春・夏・冬収穫	2694				

関連 武家 拠点 武将 姫 家宝

創造性

勢力の創造性の高さや直近の変動。数値によって、実施できる政策が決まったり、武将の忠誠に影響したりする。創造性が0～299だと主義が「保守」に、300～699だと「中道」に、700～1000だと「創造」になる。

兵数

勢力内の兵数の合計。

最大領民兵

勢力内の領民兵の最大数の合計。領民兵と常備兵の合計が兵数となる。

最大常備兵

勢力内の常備兵の最大数の合計。

木材・木材産出

勢力内の木材・木材産出の合計。

鉄・鉄産出

勢力内の鉄・鉄産出の合計。

兵糧

現在所持している兵糧。

秋収穫

9月に獲得する兵糧。

春・夏・冬収穫

3・6・12月に獲得する兵糧。畑が必要。

武将情報

特性

武将が身につけている特殊な技能。戦略や合戦などで自動で効果を発揮する。最大20個まで身につけられ、「家臣」の「伝授」で増やせる。能力の成長時にも身につくことがある。

忠誠

武将の大名への忠誠度や、忠誠の詳細な内容。忠誠が上昇・低下している要因(主義・相性など)を確認できる。また、必要忠誠より忠誠が低い武将は、「密談」「内通」の対象となったり、下野しやすくなったりする。忠誠は「任命」「家宝」などで上げられる。

武将情報

基本 人物 特性 忠誠

武将

- 真田昌幸
- 真田幸隆
- 真田信綱
- 矢沢頼綱
- 真田昌輝
- 真田信尹
- 常田隆永
- 武田信玄
- 一条信龍
- 諏訪頼忠
- 駒井高白齋
- 保科正俊

真田信尹

所属 武田家 真田幸隆家 所属拠点 砥石城

主義 中道 士道 利 仕官 1 年齢 -



統率 71(+0)

武勇 66(+0)

知略 79(+0)

政治 77(+0)

戦法 鼓舞

系統 強化

効果 部隊の守備力が上昇する

命令

名声 1 勲功 220

友好 ♡ 次の役職まで 280

関連 家宝

主義

武将の創造性についての志向。「創造」「中道」「保守」がある。大名の主義は、勢力の創造性や配下武将の忠誠に大きく影響する。

士道

武将が何を重んじるか。士道が同じ武将は相性がよい。

能力

武将の能力。

統率	高いと、合戦中に敵部隊から受けるダメージが減少する。また、拠点を攻撃された際に士気や耐久が減りにくくなる(城主の統率による)。
武勇	高いと、合戦中に敵部隊に与えるダメージが増加する。また、「強攻」の威力が高まる。
知略	「外交」の「工作」、「調略」の「懐柔」「密談」「偵察」の実行に影響する。高いと、効果が高まる。また、拠点を包囲中に士気を多く減らせる。
政治	「普請」の「建設」「改修」「修復」「陣所」「整備」「進出」「築城」の実行に影響する。高いと、効果が高まったり、実行期間が短くなったりする。

武将の能力は、それぞれの能力に関係する命令などを実行すると経験値(白いバー)がたまり、経験値が最大になるとに能力が成長する(例えば「普請」では政治が、「調略」では知略が成長する)。高い能力をさらに伸ばしたり、低い能力を鍛えて弱点を克服させたりと、方針を決めて特定の武将を成長させるとよい。また、武将が成長すると、特性を身につけることがある。特性は戦略や合戦のさまざまな場面で効果を発揮する。その特性にあった命令を担当させることで、より効率的に勢力を発展させられる。

名声

武将の知名度。低いと、領民などから物資をもらえることがある。高くなると、配下の忠誠が上がる。地位が上がったり、勲功や統治拠点数などが増えると、名声が高まっていく。

勲功

武将の勢力内での活躍度。一定以上になると、地位や家中役職が上がる。主命や任務の達成、御役目の達成、合戦勝利、拠点の攻略などで増えていく。

友好

主人公の武将との友好度。高いと様々なメリットがある(P.21)。

次の役職まで

次の家中役職になるために必要な勲功。

拠点情報

練度

練度(兵士の訓練度)を確認する。

練度は毎月少しずつ上昇する。上昇率は、城主の能力や施設・設備による。練度が高いと、出陣する部隊が強くなる。新兵が増えたり、統治する武家が変わったりすると練度が下がる。

拠点情報	
基本 改修 民忠 練度 施設 奨励	
拠点	
高遠城	北信濃国
砥石城	
海津城	
中野城	
富士吉田城	
深志城	
飯田城	
木曾福島城	
岡峯城	
小諸城	
上原城	

高坂昌信家					
兵数	1120 / 1264	最大領民兵	915	最大常備兵	349
練度	58/61	民忠	66/66		
人口	6935	人口増減	+52/日	区画	4/5

武将	670	石高	644/644
浪人	-	商業	668/668
金銭収入	434	兵舎	349/349
鉱山・港収入	0	木産	136/136
秋収穫	3348	鉄産	0/0
春・夏・冬収穫	0		
木材産出	176		
鉄産出	0		

民忠

拠点の民の忠誠度や満足度を確認する。

民忠：最大値まで毎月少しずつ上昇する。民忠が高いと、最大領民兵と人口増加量が増え、兵の回復速度が上昇する。

拠点の近くで交戦したり、拠点が敵の「焼討」を受けたりすると、民忠が低下する。拠点の民忠が低いと、「騒乱」が起きやすくなる。騒乱中の拠点からは収入・産出を得られない。騒乱は「御役目」で鎮めることができる。

満足度：満足度が高いと、項目に応じた拠点の生産系の施設の収入・産出が増える。

兵数・人口

拠点の兵数の内訳や、人口の増減など。

兵数	現在の兵数/最大兵数。最大領民兵と最大常備兵の合計が、拠点の最大兵数となる。	人口増減	毎月増減する人数。
人口	現在の人口。	最大常備兵	最大兵数のうち、常備兵の数。「武家町」を建設するなどで「兵舎」を増やすと、増加する。
最大領民兵	最大兵数のうち、領民兵の数。人口や民忠が増えたと、増加する。	民忠	現在の民忠/最大民忠。高いほど、人口増加量が増える。
練度	兵士の熟練度。高いほど、出陣する部隊が強くなる。	区画	現在の区画数/最大区画数。最大まで「普請」の「進出」で区画を増やせる。

収入・産出など

拠点の兵数の内訳や、人口の増減など。

武将	所属する武将の数。	鉄産出	たたら場などがあると、鉄が産出される。
浪人	拠点にいる浪人武将の数。登用できる。	石高	「畑」「水田」などの建設で増える。石高が高いほど、兵糧収入が増える。
金銭収入	毎月の金銭収入。	商業	「商人町」などの建設で増える。商業が高いほど、金銭収入が増える。
鉱山・港収入	拠点到鉱山や港があると金銭収入が増える。	兵舎	「武家町」などの建設で増える。兵舎が高いほど、最大常備兵が増える。
秋収穫	9月の兵糧収入。	木産	木材の産出量。「製材所」などの建設で増える。
春・夏・冬収穫	畑があると、3・6・12月に兵糧収入がある。	鉄産	鉄の産出量。「たたら場」などの建設で増える。
木材産出	製材所などがあると、木材が産出される。		

さくいん

あ	
一門	33
1か月の流れ	10
移動	30
委任	29
縁組	31
援軍	40
贈物	35
御役目	12, 19
か	
外交姿勢	35
解散	37
改修	24
懐柔	25
海戦	45
解任	36
家臣	16 ~ 20
家臣コマンド	20
家臣団	27, 31
合戦	38 ~ 45
合戦画面	44, 45
家宝	31
官位	36
灌漑	20
掃城	41
機能コマンド	13
挟撃	38
強攻	41
拠点	14
拠点コマンド	41
拠点情報	50, 51
拠点 / 部隊リスト	14, 41
軍議	14, 15
軍議コマンド	40
勲功	49
軍団	34, 37
軍団長	32

ゲームクリア	8
建設	20
工作	35
交渉	35
攻城戦	45
合流	38
国人衆	25
石高	51
婚姻	35
さ	
直参	35
事象履歴	11
施設	17, 18
土道	48
従属	35
修復	24
主義	48
出陣	40
出陣設定	41
主命	12, 16, 18
城主	26 ~ 31
城主コマンド	29 ~ 31
城代 (コマンド)	31
城代 (地位)	22 ~ 25
城代コマンド	24, 25
奨励	20
陣形	43
進行	11, 14
巨従	35
進出	20
陣所	24
新設	37
信用	35
スタートメニュー	4
政策	29
整備	24
勢力	9

勢力情報	46, 47
セーブ・ロード	4
戦国伝	11
戦術	43
戦法	43
操作方法	2
創造性	47
た	
大合戦	41
大名	34 ~ 37
大名コマンド	35 ~ 37
民忠	19, 50
地位	9
知行	36
築城	29
仲介	40
忠誠	48
朝廷	36
追放	31
通常視点 (合戦)	42
提案	28, 31
偵察	25
停戦	40
撤去	29
伝授	31
投資	24
同盟	35
登用	31
登録武将編集	5
特殊	43
特性	48
特能	25
独立	33
取込	25
取引	20

な	
内政値	18, 19
内通	30
入城	41
任務	12, 18
任命	36
能力	49
は	
破棄	35
初めから	6
必要忠誠	48
評定	8
評定委任	15
兵糧	39
武将視点 (合戦)	42

武将情報	48, 49
部隊	14
部隊コマンド	41
編成	37
包囲	39
補助機能	15
捕虜	39
ま	
満足度	18, 50
密談	30
名声	49
メイン画面	12 ~ 15
や	
焼討	41
役職	36

友好	21
要請	40
呼寄	30
寄騎	35
ら	
領地画面	18, 19
歴史イベント	11
連合	36, 37
練度	19, 50
論功	36
わ	
和解	40

ユーザーサポート G クラスタ カスタマーセンター

Webからのお問い合わせ

<https://www.gcluster.jp/game/user/input>

メールアドレス

g-cluster_support@gcluster.com

公式サイト

<https://gcluster.jp/>

※本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

解説書 本文デザイン: 伊藤 学 / FILTH