もくじ

01 ユーザーサポート
02 ゲーム開始
08 ゲームの流れ
12 メイン画面の見方
16 内政
- 16 開発／取引
- 17 政策

18 普請
- 18 建設／改修
- 19 修復／設営／整備
- 20 拡張／変更
- 21 築城／撤去

22 配属／調査
- 22 移動／呼寄／巡察／偵察

23 外交
- 23 工作／贈物／交渉
- 24 連合
- 25 朝廷／役職

26 調略
- 26 懐柔／取込
- 27 密談／内通

28 家臣
- 28 登用／任命／家宝
- 29 伝授／縁組／隠居／追放／官位

30 軍団
- 30 新設／解散／編成
- 31 本拠／攻略／輸送／委任

32 軍議
- 32 出陣
- 33 要請／指示／攻略

34 合戦
- 34 合戦の流れ
- 36 拠点コマンド／部隊コマンド
- 38 会戦

40 情報の見方
48 さくいん

赤字はパワーアップキットで追加・大幅に強化されたコマンドです。
また、本書ではパワーアップキットで追加・変更された部分に PK がついています。

ユーザーサポート Gクラスタ カスタマーセンター

でんわ	0570-096510 ナビダイヤル 受付時間 10:00～18:00（年中無休）
メールアドレス	g-cluster_support@gcluster.com
公式サイト	http://gcluster.jp/

ゲーム開始

操作方法

スマートフォンで操作します。

タッチ操作

通常にタッチ
コマンドや項目を選択

長めにタッチ
部隊の進軍経路の中継点

長めにタッチしてスワイプ
複数部隊の一括選択

スワイプ操作

2本の指で画面に触れ、スワイプ
カメラの回転

ドラッグ・フリック
ジャンプリストへの登録・解除

ピンチ操作

ピンチイン/アウト
カメラのズームイン/アウト

拡大・縮小モード
画面をタッチすると画面左下に四角いアイコンが表示される。アイコンをタッチすると拡大・縮小モードの切り替えができる。

ピンチイン/アウト：画面全体の拡大・縮小
スワイプ：画面のスクロール

スタートメニュー

初めから（P.05）	シナリオ、勢力を選び、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	史実武将を編集する。登録武将編集と同様の項目を編集できる。
登録武将編集（P.07）	新武将を作成・編集する。
武将名鑑	武将の情報を見る。自勢力に所属したことのある武将のみ見られる。
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（P.06）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

セーブ

プレイ中のデータをセーブします。「機能コマンド」の「セーブ」を選びます。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。「環境設定」（P.06）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ます。

ロード

セーブしたデータでゲームを再開します。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。

新しくゲームを始める

スタートメニューの「初めから」を選び、シナリオと勢力を決めます。勢力選択中は、カーソルを地図上の家紋に合わせると、勢力の状況が表示されます。

※シナリオによって、開始時の年月や選べる勢力が異なります。

※「チュートリアル」では、ゲームの基本的な流れを実際に遊びながら体験できます。

難易度設定

PK パワーアップ

金・兵糧の収入量や合戦時の有利不利、AIの強さなどを設定します。

初級・中級・上級では設定は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しておけます。

※難易度設定・シナリオ設定は、ゲーム開始時にのみ設定できます。

シナリオ設定

設定	項目	内容
登録武将	登場する／登場しない	「登録武将編集」（P.07）で「登場」に設定した武将を登場させるかを設定する。
戦国伝	発生する／発生しない	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	発生する／発生しない	歴史イベント（P.11）が発生するかを設定する。
寿命	史実／長寿／なし	武将の寿命を設定する。
討死	あり／なし	武将が合戦中に討死するかを設定する。
架空姫出生	あり／なし	架空の姫が登場するかを設定する。
武将名	通称／本名	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 PK	あり／なし	姫を武将としても扱うかを設定する。
ゲーム中編集（P.13） PK	あり／なし	ゲーム中編集できるようにするかを設定する。

設定を終えたら、最後にすべての設定を確認します。ゲームが始まります。

※歴史イベントを「発生しない」に設定していると、大名を勢力内の別の武将に変更できます。

環境設定　プレイ中も「機能コマンド」(P.13)の「環境設定」で変更できます

設定	項目	内容
スクロール速度	無効／低速／中速／高速	マップのスクロール速度を設定する。
自動メッセージ送り	無効／低速／中速／高速／最速	メッセージ表示速度を変更する。
BGM音量	0～10	BGM音量を設定する。
効果音音量	0～10	効果音音量を設定する。
ボイス音量	0～10	ボイス音量を設定する。
コマンド時カメラ移動	有効／無効	コマンド選択時に自動でカメラ移動するかを設定する。
合戦時演出	詳細／簡略	合戦の演出方法を設定する。
部隊選択時一時停止	有効／無効	進行中、部隊を選択したときに進行を一時停止するかを設定する。
評定後一時停止	有効／無効	評定終了後、進行を一時停止するかを設定する。
自動セーブ	有効／無効	毎月、評定開始時に自動でセーブするかを設定する。
評定委任確認メッセージ	有効／無効	評定を委任する際に、確認メッセージを表示するかを設定する。
命令中止確認メッセージ	有効／無効	命令を中止する際に、確認メッセージを表示するかを設定する。
武将移動時アイコン表示	有効／無効	移動／呼寄中の武将のアイコンを表示するかを設定する。
国境表示	有効／無効	国境を表示するかを設定する。
軍団長つぶやき	有効／無効	「軍団」(P.30)がある時、軍団長のつぶやきを表示するかを設定する。
奉行自動変更	有効／無効	一括命令時に奉行を自動で変更するか設定する。

登録武将編集

スタートメニューで「登録武将編集」を選びます。新たに武将を作成し、ゲームに登場させられます。武将は1000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」にします。その後、「初めから」でゲームを始めるときにシナリオ設定の「登録武将」を「登場する」に設定します。プレイの途中では登場させられません。

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	登録武将やおまけ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、血縁を設定する。実父は16歳以上、年上の武将のみ設定できる。
性格	主義(P.43)、士道(P.43)、必要忠誠(P.42)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	身分と登場する拠点を選ぶ。身分は「家臣」なら配下武将として、「浪人」なら浪人武将として登場する。拠点はシナリオごとに決めたり、一括で変更できたりする。
能力 PK	能力値、成長タイプ、所有特性を設定する。

ゲームの流れ

勢力と拠点

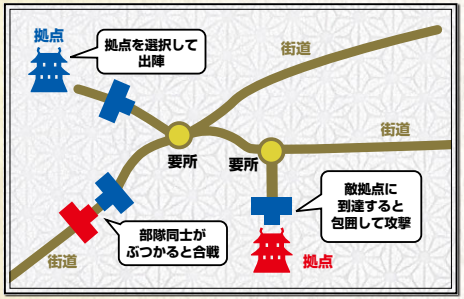
プレイヤーは大名となり、大名家(勢力)を治めます。勢力は**拠点**と、拠点にいる**武将**で構成されます。
拠点には**本城**と**支城**があります。本城は全国に76あり、位置が決まっています。支城は築城で増やせます。
大名は、合戦で他勢力の拠点を奪い、勢力を拡大します。

評定と命令

大名は武将を集めて**評定**を行います。評定は1カ月に一度開かれ、「内政」「外交」「普請」といった**命令**を出し、武将に担当させて勢力を発展させます。命令には拠点に住む民を働かせるものもあり、そういった命令を出すには、担当させる武将に加えて**労力**が必要になります。労力は勢力内の拠点の**人口**の合計に応じて決まります。人口は拠点が発展すると増えていきます。

軍議と合戦

評定を終えると、ゲームが進行します。進行中に**軍議**を開き、「出陣」で目標を選ぶと、細かな作戦を立てて部隊を移動させられます。拠点や部隊を選び、出陣や移動を命令することもできます(命令は評定中もできます)。
部隊が敵勢力の部隊とぶつかると、**合戦**が始まります。敵の部隊を撃破し、敵の拠点を攻め取ると、自勢力の拠点として支配できます。
準備を整えたら積極的に合戦を行い、支配する拠点を増やしていきましょう。



主義と創造性

勢力には、それぞれ主義があります。主義は創造性によって決まり、創造性が高い(700～1000)と主義が「創造」に、低い(0～299)と「保守」に、中間(300～699)だと「中道」になります。
主義は武将の忠誠や実施できる政策など、さまざまなことに影響します。
初期の創造性は、大名武将の主義などに応じて決まっています。そこからどの主義を目指し、どのように創造性を変化させていくかによって、戦略が大きく変わっていくでしょう。

ゲームクリア・ゲームオーバー

次の条件のいずれかを満たすと、ゲームが終了します。

ゲームクリア

- すべての拠点を支配する。
- 政策「惣無事令」(P.17)を実施する。
- 他勢力に従属(P.23)した状態で従属先の勢力が「惣無事令」を実施する。

ゲームオーバー

- 支配する拠点をすべて失う。
- 一門武将がいないときに大名が死亡する。
- 1700年になる。

1カ月の流れとイベント

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、メイン画面左上の円形ゲージがいっぱいになると、次の月に移ります。

評定中	戦況報告	部隊や拠点の戦況を確認する。交戦中のみ表示される。
	収支報告	今月の金銭収入と先月の金銭支出を確認する。
	行動報告	先月の命令の結果や武将の成長を確認する。9月には兵糧収入が報告される。
	評定	各命令を出せる。
	軍議	目標を選択して拠点や部隊に一度に命令したり、援軍や停戦を要請したりできる。
	評定終了	評定を終了する。

評定中に出した命令を実行する。合戦したり、拠点を攻略したりできる。軍議を開ける。

進行中	軍議	目標を選択して拠点や部隊に一度に命令したり、援軍や停戦を要請したりできる。
	戦国伝	一定の条件を満たすと起こる。達成条件・失敗条件・達成するとどうなるかが確認できる。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。

次の月へ

金銭収入

毎月の初め、金銭収入を得ます。
拠点の「商業」が発展しているほど得られる金銭が増えます。また、鉱山を発見したり(鉱山・港収入)、他勢力の信用が高くなったり(外交収入)しても増えます。

兵糧収入

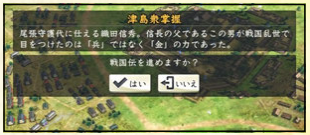
9月の初め、兵糧収入を得ます。拠点の「石高」が発展しているほど得られる兵糧が増えます。

商人や浪人の来訪

商人や浪人が来訪します。浪人は「登用」で配下にできます。商人とは「取引」で兵糧の売買、軍馬・鉄砲・家宝の購入ができます。

戦国伝・歴史イベント

ゲーム中、一定の条件を満たすと、史実を題材とした戦国伝・歴史イベントが起こります。
※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りません。



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ます。画面右下の■を選んで履歴を表示させ、選択して確認できます。情報一覧の「事象履歴」や、評定開始時の「行動報告」でも確認できます。

メイン画面の見方

評定中の画面

評定中は命令を出せます。

◆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ーに任せられる。

◆現在の状態

創造性、労力、金銭、兵糧、軍馬、鉄砲

金銭	ほとんどの命令に必要。増やすには：拠点の商業を「開発」するなど。
兵糧	出陣に必要。増やすには：拠点の石高を「開発」するなど。
労力	「内政」の「開発」、「普請」すべてに必要。増やすには：人口を増やす。

◆評定コマンド

評定中のコマンド。奉行おすすめのコマンドには🗨が表示される。実行できないコマンドは暗く表示される。評定/軍議を切り替えられる。

◆拠点・部隊リスト(P.14)

◆メインマップ

画面をスワイプでスクロールする。

◆小地図

小地図の地点を選ぶと、その地点にメインマップが切り替わる。▲を選ぶと、カメラが北向きになる。

◆補助コマンド

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、国境などの情報をメインマップに表示する。
軍団情報 PK	軍団の情報をメインマップに表示する。
戦国伝	発生した戦国伝や、その達成状況を確認する。
情報一覧	各情報を確認する。

◆機能コマンド

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。	
ゲーム中編集 PK	各項目の数値や状況などを編集する。※ゲーム中編集を行うと、戦国伝の進行、プレイ記録の更新ができなくなります。	
	勢力編集	勢力の状態や保有特性を編集する。
	拠点編集	拠点の状態や城の設備を編集する。
	街道編集	街道の整備度を編集する。
	武将編集	武将の能力などを編集する。登録武将編集と同様の項目を編集できる。
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	コンピューターに任せ、成り行きを見守る。※デモプレイは解除できません。	
スタートメニュー	スタートメニューに戻る。	
ゲーム終了	ゲームを終了する。	

軍議中(進行中)の画面

評定中に出した命令に従って、ゲームが進行します。
軍議コマンドを実行するか、拠点や部隊を選んで命令を出すと、合戦を行えます。
※軍議コマンドは評定中も実行できます。

◆軍議コマンド

軍議に関するコマンド(P.32・33)。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、指示で自勢力の軍団に命令する、などが行える。
評定中は、評定/軍議を切り替えられる。

◆拠点/部隊リスト

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。拠点の左下のリストにドラッグするとリストに追加でき、フリックでリストから外せる。部隊は出陣すると自動でリストに追加される。
で全部隊の帰城、で命令を実行中でない部隊の帰城を一斉命令できる。

◆部隊

カーソルを合わせると簡易情報が表示される。
選択すると情報が表示され、以下の部隊コマンドを実行できる。

帰城(P.36)	出陣元の拠点に戻る。
入城(P.36)	拠点に入り、その拠点の所属となる。武将のみ。兵士は解散し、出陣元の拠点に戻る。出陣元以外の自勢力拠点にいるときのみ表示される。
会戦(P.38)	会戦を行い、部隊を細かく操作して近接戦闘できる。合戦中のみ表示される。
強攻(P.37)	強攻し、拠点の耐久を減らす。包囲中のみ表示される。
焼討(P.37)	拠点を焼き討ち、民忠や拠点の発展度を低下させる。包囲中のみ表示される。
大会戦(P.37)	周囲の敵や味方を巻き込んだ大きな会戦を行う。条件を満たすと表示される。

◆拠点

カーソルを合わせると簡易情報が表示される。
選択すると情報が表示され、出陣設定(P.36)を実行できる。

メイン画面の情報を活用する

補助コマンドで軍団・戦略・外交・地図情報を表示する(P.13)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。

外交情報を表示して、各勢力の本拠にカーソルを合わせると、自勢力に対する外交姿勢や信用、同盟状況、自勢力の朝廷信用などを確認できる。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。

内政

開発

拠点には、城を中心としていくつかの区画があり、区画ごとに「農業」「商業」「兵舎」という3つの用途に分かれています。これらの区画を「開発」すると、拠点が発展します。1つの拠点につき労力2と金銭100が必要です。一度に開発できるのは「石高」「商業」「兵舎」のうち1つです。

◆奉行
「開発」を担当する武将。奉行の政治が高いほど、一度の開発でより発展する。「選択」で奉行を選ぶ。「解任」で奉行を解任できるが、奉行なしではほとんど発展しない。

◆石高
農業区画を発展させる。発展すると、秋(9月)の兵糧収入が増える。

◆商業
商業区画を発展させる。発展すると、毎月の金銭収入が増える。

◆兵舎
兵舎区画を発展させる。発展すると、拠点の最大兵数が増える。兵士は時間の経過に従って最大兵数まで集まる。ゲージの赤い部分は、石高が足りず兵舎を発展させられないと表示される。開発で石高を増やすと、開発できるようになる。

取引

「取引」では兵糧の売買と、軍馬・鉄砲の購入ができます。たまに、家宝も購入できます。兵糧は部隊の出陣で使用します。季節ごとに相場が変化するため、兵糧が余っている場合は売却し、金銭の足しにもできます。
軍馬と鉄砲は、部隊に配備し、部隊を強化できます。
家宝は「外交」の「贈物」(P.23)と「家臣」の「家宝」(P.28)で使えます。

※鉄砲が伝来していない場合、鉄砲は購入できません。

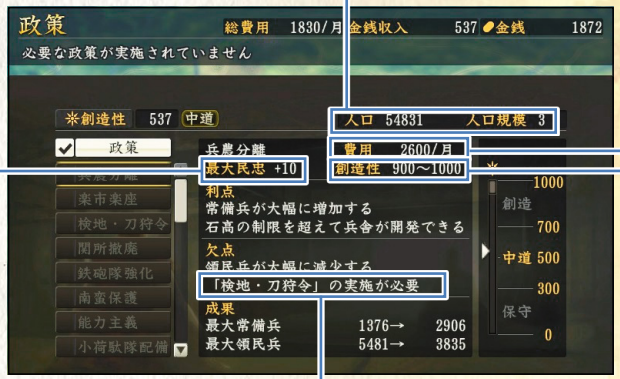
政策

「内政」の「政策」で政策を選択し、実施します。政策を実施すると、毎月勢力の人口規模に応じて費用がかかります。また、勢力を強化する効果のほかに、欠点となる効果もあります。政策の長所短所を考慮し、状況にあった政策を実施しましょう。

※勢力の人口が10000人以上にならないと、政策は実施できません。
※政策は複数実施できます。

◆人口と人口規模
勢力の人口と、人口規模。
人口が一定以上になるたびに人口規模も大きくなり、政策にかかる費用も増加する。

◆費用
毎月かかる金銭。



◆最大民忠(P.45)
自勢力の全拠点の最大民忠が上昇／低下する場合、表示される。

◆条件
政策実施のためには他の政策の実施が必要なこともある。

◆創造性
勢力の創造性がこの範囲にあると、政策を実施できる。

惣無事令

多くの拠点を支配して天下への影響を増し、特定の条件を満たすと、「惣無事令」の政策を実施できるようになります。
実施すると、ゲームクリアとなります。

普請

建設

「内政」の「開発」で、拠点を発展させると、「普請」の「建設」で施設を建設できるようになります。
施設は1区画に1つ建設でき、労力4と金銭(施設によって異なる)が必要です。
施設を建設すると、さまざまな効果を得られます。拠点をさらに発展させると、より効果の高い施設に建て替えられるようになります。

◆階層
ツリー上になっていて、上の施設を建設すると、下の施設を建設できるようになる。階層が下の施設ほど効果が高い。

◆資源が必要な施設 PK
必要な資源があると建設できる。拠点ごとに建設できる施設や使う資源は異なる。資源は「調査」の「巡察」で発見できることがある。

改修

PK パワーアップ

「普請」の「改修」では、拠点の城を改修し、より強固にできます。
労力5と金銭(設備によって異なる)が必要です。
拠点の耐久を増加させる、包囲中に出陣できるようにするなど、設備ごとにさまざまな恩恵を受けられます。
ただし、設備の改修にはそれぞれ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ます。用地の広い拠点では多くの設備に改修できますが、狭い拠点では、設備をしぼって改修する必要があります。

◆城郭施設
「巡察」(P.22)で資源を発見したり、「開発」(P.16)で拠点が一定以上に発展したりすると、特殊な設備に改修できるようになる。

◆用地
この拠点で改修可能な用地の広さ。黄色がすでに改修済み、灰色が改修中、黒が未改修の用地。

修復

「普請」の「修復」では、減少した拠点の耐久を修復できます。労力2と金銭500(毎月)が必要です。
耐久は、包囲中に「強攻」(P.37)されたり、一揆が起こったりすると、減少します。
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ったりします。「強攻」されたり、「強攻」して敵の拠点を奪ったりした後は、必ず修復しておきましょう。
「修復」は耐久が最大になるまで数カ月連続して行えます。

設営

「普請」の「設営」では、要所(街道と街道の接点)に陣を設営し、戦闘に備えられます。労力4と金銭500が必要です。
2段階設営でき、設営した要所の上に部隊を配置すると、有利に合戦を行えます。
自勢力が設置した要所は青色、敵勢力が赤色で表示されます。設営した要所に敵部隊が侵入すると、陣が破壊され、設営の効果はなくなります。

※海上の要所では設営できません。

整備

「普請」の「整備」では、街道を整備できます。労力3と金銭400が必要で、5段階まで整備できます(山道は3段階まで)。
拠点に接する街道を3段階以上に整備すると、拠点の人口が増えやすくなります。また、整備した街道では行軍が速くなります。
人口が増えると大きなメリットがあるので、「開発」で労力が余った際は「整備」を行いましょう。

※海路は整備できません。

拡張

拠点が発展し、人口がある程度増えるたびに、「普請」の「拡張」で区画を拡張できるようになります。労力8と金銭3000が必要です。
拡張できるようになったら、区画を選び、「農業」「商業」「兵舎」の中から1つ用途を決めます。用途に従って、さらに「開発」(P.16)できるようになる項目も決まります。

◆資源 PK
資源のある区画に表示される。

※「拡張」や「建設」時に暗くなっている区画は、未拡張の区画です。人口が増えるほど、これらの区画を拡張できるようになります。
※「兵舎」は「農業」が発展していないと、途中で開発できなくなります(ゲージが赤くなる)。拡張の際は、兵舎と農業のバランスを見ながら用途を決めましょう。

変更

「普請」の「変更」で拠点の区画を選び、別の用途に変更できます。労力8と金3000が必要です。
※「農業」「商業」「兵舎」の区画は最低1つずつ必要で、どれかが0になる変更はできません。

委任と一斉命令

「普請」の「建設」「改修」「設営」「整備」、「調略」の「懐柔」、「調査」の「巡察」「偵察」では、命令を武将に**委任**することが可能です。
各コマンドで ↻ を選ぶと、委任できます。委任すると、評定終了時に武将が内容を判断し、代わりに実行してくれます。
ほかにも、「内政」の「開発」では、全拠点に**一斉命令**を出せます。「推奨命令」「前月命令(前月と同じ命令)」「農業優先」「商業優先」「兵舎優先」の5種類があります。
これらの便利な機能を活用し、勢力の運営を効率よく行いましょう。

また、補助機能の「**評定委任**」を選択状態で評定を終了すると、すべての評定コマンドの実行をコンピューターに委任できます。こちらは、合戦に集中したい人向けの機能です。

築城

「普請」の「築城」では、要所に新たな支城を築けます。労力12と金銭8000が必要です。
前線に築城して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を支配したり、兵糧の供給地にしたり、様々な目的に使えます。

山間など、地形の悪い要所に築城された拠点では「開発」が行えません。また、要所ごとに「拡張」できる区画の数が異なるため、より平野に近い、接する街道の本数が多いなど、有利な場所での築城をおすすめします。
※自勢力から離れた要所には築城できません。
※全国の支城の数が多すぎると、築城できないことがあります。

撤去

「普請」の「撤去」では、支城を撤去できます。
支城の数が多くて「築城」できない際に「撤去」で数を減らす、あまり開発できない要所にある支城を撤去して別の要所に「築城」する、などの際に使用します。

人口の増加

各拠点の人口は、毎月少しずつ増加します。
それ以外にも、「開発」で石高・商業を発展させる、拠点に接する街道を「整備」する(P.19)、人口の増える施設を「建設」する(P.18)、人口の増える設備に「改修」する(P.18)、国人衆を「取込」する(P.26)、特能が「寺社」の国人衆の支持率を100%にする(P.46)、などで人口は増加します。
人口が増加すると、拠点の労力や領民兵(P.41)が増えるほか、「普請」で「拡張」(P.20)を行えるようになります。

配属／調査

移動

「配属」の「移動」では、武将を拠点から拠点へ移動させられます。
右の表のように、一部の命令は、その拠点にいる武将のみ実行できます。そのため、複数の拠点を効率よく発展させるには政治や知略の高い武将を各拠点に分散して配置する必要があります。「配属」の「移動」で武将を積極的に移動させましょう。

実行武将	命令
実行拠点に必要	開発、建設、改修、修復、拡張、変更
周辺拠点に必要	設営、整備、築城、懐柔

呼寄

「配属」の「呼寄」では、一つの拠点に他の拠点の武将をまとめて呼び寄せられます。
「移動」を繰り返すのが手間な場合は、「呼寄」を活用しましょう。

巡察

「調査」の「巡察」で自勢力の拠点を調査します。金銭300が必要です。
鉱山や抜け道、資源を発見できますが、何も見つからないこともあります。鉱山を発見すると金銭収入が増えます。資源があると「建設」(P.18)で特殊な施設を建設したり、「改修」(P.18)で特殊な設備に改修したりできます。
実行武将の知略が高いと、付近の拠点も同時に巡察できることがあります。

偵察

「調査」の「偵察」で他勢力の拠点を調査すると、兵数や兵数の上限が分かります。金銭300が必要です。
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ります。

外交

工作

「外交」の「工作」で、他勢力の信用を獲得できます。各勢力につき、金銭が毎月600必要です。
工作する勢力の外交姿勢が良いほど、信用を多く獲得できます(信頼>普通>敵視)。
実行武将の知略が高かったり、実行武将が官位を所持していたりすると、信用を獲得しやすくなります。
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、「要請」(P.33)できるなど、さまざまな効果があります。

贈物

「外交」の「贈物」では、他勢力に家宝を贈り、外交姿勢を「信頼」にできます。
外交姿勢が「敵視」の勢力は、「工作」でほとんど信用を獲得できません。そのような場合は、贈物を行いましょう。家宝の価値が高いほど、外交姿勢が「信頼」になる期間が長くなります。

交渉

「外交」の「交渉」では、他勢力と様々なことを交渉できます。交渉には、信用が必要になります。
交渉には、以下のものがあります。

同盟	期限を決めて同盟を結ぶ。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	他勢力を従属させ、間接的に支配する。他勢力が自勢力より小さいときのみ。
臣従	他勢力に従属する。自勢力の本城が2つ以下で、他勢力より小さいときのみ。

他勢力への従属

他勢力との同盟関係がないとき、「交渉」の「臣従」で自勢力より大きい勢力に従属できます。
従属中は、拠点防衛のための援軍を、従属先の勢力へいつでも要請(P.33)できます(攻略の援軍は要請できません)。また、従属先の勢力以外に対して「工作」「交渉」「贈物」を行えません。
※支城のみの勢力でプレイを開始した場合、初めから他勢力に従属していることがあります。

連合

「外交」の「連合」では、他勢力と連合を組み、大きな敵勢力に対抗できます。
また、敵勢力が自勢力に対し、連合を組んで敵対してくることもあります。

結成

連合を結成します。連合が存在しない時のみ実行できます。
連合結成のためには、以下の条件に合うような「標的となる勢力」「盟主となる勢力」「連合に勧誘する勢力」が必要です。

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。
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。
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。

※自勢力は盟主になる、加盟する、のどちらも可能です。
※連合の盟主となったり、連合に勧誘したりするには、一定以上の信用が必要です。同盟・従属などの関係のある勢力は信用40、外交姿勢が「信頼」「畏怖」「関心」「普通」の勢力は信用60、「敵視」「軽侮」「困惑」の勢力は信用80が必要になります。外交姿勢が「断絶」の勢力は勧誘できません。

勧誘

他勢力を連合に勧誘します。連合に加盟中のみ実行できます。
「結成」同様、連合に勧誘するには一定以上の信用が必要です。また、信用100の勢力は、敵連合に加盟中であっても勧誘できます(敵連合の盟主、敵連合加盟勢力に従属する勢力を除く)。

加盟

他勢力の連合に加盟します。連合に加盟しておらず、標的でもない時のみ実行できます。
盟主となっている勢力の一定以上の信用が必要です。

脱退

連合から脱退します。盟主以外で、連合に加盟している時のみ実行できます。

朝廷

朝廷に工作して、信用を高めます。
信用が高くなると、官位を奏請したり、他勢力の大名に官位を贈ったりできるようになります。
また、「軍議」の「要請」で「和解」を実行できるようになります。

工作	朝廷の信用を高める。 毎月金銭600が必要。
官位	官位を朝廷に奏請する。朝廷の信用を100消費し、金銭を払う必要がある。 すでに官位にある場合は、より高い官位しか奏請できない。断られることもある。 新たな官位を得た場合、以前の官位は「家臣」の「官位」で配下武将に与えられる。
推挙	他勢力の大名が官位を得られるよう、朝廷に奏請する。朝廷の信用を100消費し、金銭を払う必要がある。断られることもある。 官位を得た大名の外交姿勢が改善する。

※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ます。
※「推挙」は、外交姿勢が「信頼」の勢力や他勢力に従属している勢力には実行できません。

役職

他勢力の大名を役職に任命し、外交姿勢を「信頼」にします。
大名が「征夷大将軍」に就任している勢力のみ実行できます。
※外交姿勢が「信頼」の勢力、他勢力に従属している勢力には実行できません。

連合結成への道

外交を通じて多くの勢力と協力し、大勢力を打ち倒す連合を結成しましょう。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ので、足利家でプレイして、連合を結成する条件を確認しましょう。
シナリオ開始時、足利家は、信頼20の同盟勢力が多数います。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ります。
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いましょう。
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します。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ます。
織田家の周囲の勢力は、どの勢力も織田家に比べて小さく、放っておくと、あっという間に織田家にのみ込まれてしまいます。連合を組んで織田家に対抗し、連合の強さを実感してみましょう。

調略

懐柔

「調略」の「懐柔」では、国人衆を懐柔して勢力の支持率を上げられます。金銭300が必要です。
実行武将の知略が高いと、複数の勢力が同じ国人衆を懐柔した際に有利になります。

支持率が70%以上になると、合戦時に援軍を送ってくれます。また、支持率が100%になると勢力に服属し、特能(P.46)が効果を発揮するようになるほか、「取込」できるようになります。

※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%になりません。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ります。
※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ます。付近の拠点に「築城」(P.21)を行うと、支持されるようになります。

取込

「調略」の「取込」では、支持率が100%の国人衆を勢力に取り込めます。
取り込むと、本城の人口が大きく増えますが、国人衆の庄はなくなります。
援軍や特能の効果が失われますが、取り込んだ国人衆の頭領(P.46)が配下に加わることもあります。

※国人衆のある国の本城を支配していないと「取込」できません。

密談

PK パワーアップ

「調略」の「密談」では、大名への忠誠が低い他勢力の武将と密談できます。1人につき毎月金銭300必要です。
「密談」を選ぶと、忠誠が低い武将のいる拠点が明るく表示されます。カーソルを合わせると、忠誠が低い武将(黄)と、とても低い武将(赤)それぞれの人数が確認できます。

拠点を選び、密談する武将と実行武将を決めると、密談できます。一覧からも選択できます。忠誠が高い武将(青)とは密談できません。
密談を行うと、実行武将の知力や士道によって武将の「叛心」が上昇します。叛心が一定以上になると「内通」を行えるようになります。

※密談を大名に悟られると、それ以上その武将に対して「密談」「内通」を行えなくなります。
※密談の効果は、遠い拠点にいる武将ほど低くなります。
※密談をやめてしばらく経つと、叛心が低下していきます。

内通

PK パワーアップ

「調略」の「内通」では、「密談」で叛心が上昇した武将に対し、寝返りなどを促せます。
「不戦」や「寝返」は時機を見計らって、「引抜」はできるようになったらすぐに、実行しましょう。

叛心	コマンド	対象武将	効果
40	不戦	忠誠が低い武将(黄)	内通後3カ月間、出陣しても自勢力の部隊と交戦しない。
80	寝返	忠誠がとても低い武将(赤)	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。また、武将のいる拠点を包囲すると、士気を下げて寝返る。
100	引抜	忠誠がとても低い武将(赤)	すぐに自勢力に所属を変える。 ※出陣中の武将は「引抜」できません。

家臣

登用

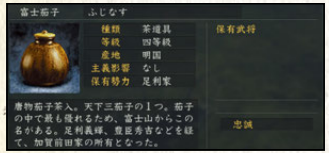
「家臣」の「登用」では、浪人を登用できます。登用時に支度金（金銭）がかかります。武将が多いことの欠点はあまりないので、浪人を見かけたら積極的に登用しましょう。

任命

「家臣」の「任命」では、城主を任命できます。
城主に任命された武将は、忠誠が上昇します。また、城主の時のみ効果がある特性もあります。
城主の能力によって、拠点を包囲（P.35）された際の士気の低下速度や、強攻（P.37）を受けた際の反撃の強さが変わります。
どの拠点にいる武将も任命できるので（任命後、自動で移動します）、武将の能力や忠誠を確認しつつ、「任命」を行いましょう。

家宝

「家臣」の「家宝」では、所持する家宝を武将に与え、忠誠を上昇させられます。武将の士道によって好みの家宝の種類が異なります。等級が高い家宝ほど、忠誠も多く上昇します。
※忠誠が低下する家宝は与えられません。
※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、取り上げられません。



家宝情報

家宝には、「種類」「等級」「主義影響」があります。
「等級」は家宝の格付けで、一等級が最も上です。「外交」の「贈物」や「家臣」の「家宝」の際、等級が高いほど、その効果が増します。
「主義影響」には「創造」と「保守」があり、主義影響のある家宝を保有していると、その勢力の創造性に影響を与えます。
「種類」は家宝の分類で、武将ごとに好みが決まっています。

伝授

「家臣」の「伝授」では、保有する特性を武将に伝授できます。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、特性は上書きされます。
特性は戦国伝を達成する、捕縛した敵武将を処断する、などで手に入ることがあります。
※能力が成長した際や、大名や軍団（P.30）の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ります（P.42）。
※20個の特性の他に、「官位」も特性として数えられます。さらに、大名は「役職」も特性として身につけられます。

縁組

「家臣」の「縁組」では、一門以外の武将を選択し、姫と縁組させます。姫がいるときのみ実行できます。
縁組した武将は一門となり、忠誠が大きく上昇するほか、大名の跡を継げるようになります。

隠居

「家臣」の「隠居」では、一門武将に大名の座を譲れます。譲ったあとは、隠居武将として勢力に残ります。

追放

「家臣」の「追放」では、武将を選択し、追放（浪人になる）できます。大名以外の全武将を選択できます。

官位

PK パワーアップ

「家臣」の「官位」では、保有する官位を武将に授与できます。「外交」の「朝廷」（P.25）で官位を複数得ると、大名の今の官位以外が勢力保有のものになります。「官位」では、それらを授与できます。官位を授与された武将は、忠誠が大きく上昇します。
※「工作」（P.23）の実行武将が官位を所有していると、信用が上昇しやすくなります。

軍団

新設

「軍団」の「新設」で、配下軍団を新設できます。軍団の本拠となる拠点、軍団に所属する拠点、軍団長を順に選択します。
配下軍団が新設されると、自勢力は自分で操作する大名直轄軍団と、軍団長となった武将の下で働く配下軍団とに分かれます。軍団長になると、その武将の「軍略」が効果を発揮します。軍略は武将の気質によって決まっており、配下軍団内の拠点すべてに影響します。
配下軍団は、軍団長の指揮の下、独自の判断で命令や合戦を実行します。軍団長には、「攻略」「輸送」(P.31)で命令や合戦の方針、金銭や物資の管理をある程度指示できます。また、「編成」で所属拠点を変更したり、「解散」させたりできます。

※大名のいる拠点や直轄軍団の本拠は軍団には加えられません。
※配下軍団は最大6新設できます。

解散

「軍団」の「解散」では、配下軍団を解体できます。解体された軍団は、すべて大名直轄軍となり、本拠(P.31)から離れすぎている拠点は、直轄範囲外の拠点となります。

編成

「軍団」の「編成」では、配下軍団を構成する拠点を変更できます。軍団から大名直轄へ、軍団から他の軍団へなど、自由に編成できます。

「配下軍団」と「直轄範囲外の拠点」の違い

直轄範囲外の拠点は、本拠(P.31)から離れ、大名の直轄範囲外となった拠点です。「輸送」や「攻略」といった細かい指示はできず、拠点ごとに勝手に判断し、命令や合戦を行います。
一方、**配下軍団**は、大名の直轄外となる拠点を自分で指定し、形成するものです。6つまで新設でき、その構成拠点なども好きに変更できます。また、目標にない拠点を攻略対象とするときは、大名に確認を取ったうえで行動を開始するなど、性格に応じた提案なども行います。

本拠

「軍団」の「本拠」では、直轄軍団の本拠となる拠点を決められます。
本拠とは、大名の直轄範囲の中心となる拠点で、本拠から一定以上離れた拠点は、すべて直轄範囲外になります。直轄範囲外の拠点は操作できないため、指示を出すには「軍団」の「新設」(P.30)で、配下軍団として構成し直す必要があります。

※大名のいる拠点は、本拠から離れていても、常に大名直轄軍団に所属します。

攻略

「軍団」の「攻略」では、配下軍団の攻略などの方針を決められます。

攻略目標	攻略の目標となる敵勢力を1つだけ指定できる。
支援目標	支援の目標となる味方の軍団や勢力を1つだけ指定できる。大名直轄軍団も選べる。
その他攻略	攻略目標以外の敵勢力の攻略を許可するか決める。
重視項目	発展を重視する項目を選ぶ。
懐柔／取込	「調略」の「懐柔」「取込」を許可するか決める。
創造性志向	創造性を今の数値から創造よりにする(上昇)か、保守よりにする(減少)か、現状を維持するかを選ぶ。

輸送

「軍団」の「輸送」では、軍団が他の軍団へ金銭や軍備を輸送するかどうかを設定できます。輸送先の軍団を指定し、現在ある金銭や軍備を何%輸送するかを決めると、月末までに輸送を実行します(翌月の命令は別途行う必要があります)。「自動」に設定すると、余裕のある限りは輸送し続けます。

委任

「軍団」の「委任」では、大名直轄の拠点の委任内容を設定できます。
拠点を選び、「委任拠点」で委任させたいコマンドを選択状態にすると、その拠点は選んだコマンドの実行をコンピューターが判断し、自動で実行するようになります。
また、「評定委任」で委任させたくないコマンドを非選択状態にすると、評定委任中(P.12)に実行するコマンドを、一部禁止できます。

軍議

出陣

「軍議」の「出陣」では、敵勢力や拠点などを目標に選択し、自勢力の複数の部隊に一括で指示を出せます。
評定中は「軍議」に切り替え、進行中は一時停止して「出陣」を実行します。

出陣計画を練る

目標となる敵拠点・部隊を選択すると、目標に応じてコンピューターが部隊の出陣と進軍路を決定します。
その命令を確認・修正した後、実行させます。
複数の部隊に一斉に命令できます。

配下軍団・援軍を利用した多面作戦

軍議の「出陣」では、目標を選ぶだけで、複数の部隊を一括で出陣させられます。同様に、「指示」(P.33)では、**配下軍団**(P.30)の部隊を一括で出陣させられます。また、「要請」の「援軍」では信用40以上の勢力に、**援軍**の出陣を要請できます。
これらの部隊を、複数の敵拠点に振り分けて攻略指示を出したり、重要な拠点に戦力を集中させて防衛したり、その時々の状況に合わせ、まとめて運用することで、合戦をスムーズに進められます。拠点の数が多くなると、ひとつひとつ出陣設定をしているうちに、どこを目標に出陣させたのかわからなくなってしまうこともあります。一瞬の命令の乱れが敗戦に繋がることもあるため、多面作戦などの出陣はこれらの便利なコマンドで行い、細かい命令の修正に集中するのもひとつの手です。

要請

他勢力に様々なことを要請し、合戦を有利に進めたり、中止したり(させたり)できます。

援軍	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。
停戦	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。
和解 PK	交戦中の勢力に対し、朝廷を介して和解を要請する。朝廷(P.25)の信用が必要。 和解すると、6カ月間の停戦状態になる。
仲介 PK	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。

指示

PK パーフェクトアリア

「軍団」(P.30)に対し、攻略や防衛の指示をします。
軍団は独自の判断で部隊を動かしますが、「指示」することで、即座に出陣させられます。
「侵攻」は敵拠点の攻略、「防衛」は自拠点の防衛、「支援」は出陣中の他の部隊に追従、を目的にして行動します。

攻略

PK パーフェクトアリア

連合に加盟する勢力に対し、敵連合に加盟する勢力の拠点へ侵攻するよう呼びかけます。
連合の盟主の時のみ実行できます。
拠点を選ぶと、連合加盟勢力が部隊を編成し、出陣します。

合戦

合戦の流れ

部隊の移動や合戦は次のような流れで行われます。

部隊を移動させる

部隊は街道を通り、他の部隊、拠点、要所などの目標へ移動できます。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、街道の途中でも合戦が始まることがあります。敵部隊がいる要所や街道は、通り抜けられません。

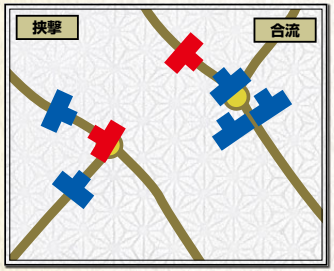
※発見していない抜け道を敵部隊が移動していると、姿が見えません。自拠点付近の抜け道は「巡察」(P.22)で発見できます。
※合戦中に後退しようとすると、追撃する敵部隊から一方的に攻撃されます。

合戦が始まる

敵の部隊とぶつかると、自動で合戦が始まります。合戦中は、部隊を率いる武将の統率と武勇に応じて、相手の兵数を減らせます。軍馬や鉄砲を配備していると、自動で「突撃」「斉射」を発動します。また、合戦中は「会戦」(P.38)が行えます。

挟撃する、合流する

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、かなり有利に戦えます。
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、合戦が有利になります。



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、捕縛されたり、出陣元の拠点に戻ったりします。結果は武将の能力などによります。

拠点を攻撃する

部隊が目標にした敵拠点に到達すると、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。拠点に所属する武将は捕虜となります。状況によっては、すぐに降伏することもあります。

※拠点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(「強攻」「焼討」は実行できます)。
※包囲が解けると、士気は徐々に回復します。

捕虜を登用する

部隊の壊滅や拠点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(P.36)する際に、登用できます。捕虜の忠誠などによっては登用に応じません。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)します。

兵糧を補給する

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)を携行します。部隊が自勢力や同盟勢力の拠点に到達したり、通過したりするたびに、部隊は腰兵糧を最大まで補給します。

拠点コマンド

拠点を選ぶと、拠点コマンドが表示され、「出陣設定」で出陣させられます。

部隊を出陣させる

(出陣設定)を選択し、武将・兵数などを決めると、部隊を出陣させられます。出陣時に兵糧を120日分携行します(腰兵糧)。腰兵糧が0になると、部隊の兵士が逃亡します。

武将	(変更)を選択し、部隊を率いる武将を3人(大将1、副将2)まで選ぶ(P.47)。変更しないと自動で決まる。
兵数	25%／50%／75%／最大の4段階から選ぶ。
軍馬・鉄砲	軍馬や鉄砲を配備するか決める。配備には兵数の2割の数が必要。配備すると、敵部隊への攻撃でクリティカルが発生するほか、会戦で「突撃」「斉射」(P.39)を実行できる。

出陣したら、目標(拠点・要所・部隊)を選択します。移動先を長めにタッチすると、中継点を設定できます。

部隊コマンド

出陣中の部隊を選択すると、部隊コマンドを実行できます。

※長めにタッチしてスワイプすると、複数の部隊を一括選択できます。

帰城する／入城する

部隊を選択して(帰城)で、部隊は出陣元の拠点に戻ります。出陣元以外の自勢力拠点にいるときは(入城)も選べ、現在いる拠点に入城し、その拠点の所属となります。

拠点を強攻／焼討する

包囲中に部隊を選択すると、(強攻)・(焼討)を実行できます。

「強攻」すると、耐久が0になるまで拠点を攻撃して破壊しますが、反撃も受けます。耐久が減った拠点は、士気ゲージが減りやすくなります。耐久が0になると、拠点の兵力が減り始め、兵力が0になると拠点が陥落します。

「焼討」すると、拠点の区画や施設に火を放って破壊します。拠点の民忠と発展度が低下し、一揆が起こりやすくなります。また、実行した部隊の腰兵糧が回復します。

会戦で細かく操作する

合戦中の部隊を選択すると、(会戦)(P.38)を実行できます。「会戦」では、部隊同士の合戦に近接し、細かい指示を出しながら戦闘を行えます。

※拠点の包囲中や海上では会戦を行えません。
※兵数差などの条件によっては、会戦を行えないことがあります。

大会戦の発生

会戦は最大6部隊対6部隊(援軍などを含む)で行われますが、大会戦では最大9部隊対9部隊で会戦を行えます。また、通常の会戦と異なり、総大将となる部隊を壊滅させれば勝利できます。
一定の範囲内に敵味方それぞれ一定数の部隊が密集しているなど、いくつかの条件を満たすと、(大会戦)を実行できます。
大軍と大軍の決戦の再現など、大会戦の発生に挑戦してみましょう。

会戦

PK パワーアップ

合戦中に部隊を選択し、「会戦」を選ぶと始まります。会戦中は会戦画面に切り替わり、終了まで他の操作ができません。また、会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、会戦を中断して評定に移るか、評定委任して会戦を続けるか選べます。

会戦中の操作

会戦中は、部隊を選択し、移動させたり、戦法や命令を実行させたりして、戦います。部隊の移動ルートを細かく設定し、敵の背後を狙ったり、防衛施設を回避したりできます。

部隊の移動先の決定

①部隊をタッチすると、「部隊カーソル」(小さい凸)が表示されます。
②「部隊カーソル」をドラッグして部隊の移動先と向きを決めます。ドラッグを途中で止める(任意の地点を長めにタッチする)と中継点が設定され、ドラッグを再開すると中継点からの移動先を決められます。中継点は3カ所まで設定できます。
③画面から指を放すと移動先を最終決定します。

攻城戦

拠点上で会戦を始めると、攻城戦になります。攻城戦では、侵攻側は城門を攻撃すると、拠点の耐久を減らせます。拠点の耐久を減らしておくと、会戦後に拠点を包囲する際などに有利になります。防御側は城門を守りながら、敵部隊と戦う必要があります。
また、防御側の防衛施設がマップ上に表示されます。柵や櫓などの防衛施設は、その上を部隊が通過したり、接触したりすることで破壊されていきます。

◆天候

晴れ	特になし
雨	斉射・突撃不可
雪	突撃不可
霧	射撃威力半減
曇	他の天気に移行中

◆兵数ゲージ(上)
敵の兵数を0にすると、会戦に勝利できる。攻城戦では、防衛側の采配ゲージの下に耐久ゲージが表示される。

◆采配ゲージ(下)
たまると戦法や突撃・斉射を発動できる。

◆戦法・命令
部隊を選択すると、戦法・命令が表示される。

戦法	発動には采配ゲージが必要。
斉射	采配ゲージを消費し、斉射を発動する。攻撃した相手を混乱させることがある。斉射中に突撃を受けると混乱する。 鉄砲配備時のみ実行できる。
突撃	采配ゲージを消費し、突撃を発動する。強制的に前進するが、攻撃した相手を混乱させることがある。突撃中に斉射を受けると混乱する。 軍馬配備時のみ実行できる。

◆ミニマップ
各部隊の場所や、防衛施設の場所が表示される。会戦開始時は、敵部隊の位置はわからず初期配置のみ表示されている。自部隊に近付くと、現在の位置が表示されるようになる。

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
自勢力が支配している国人衆とその特能を確認する。

◆政策
実施できる政策、実施中の政策を確認する。

◆創造性
勢力の創造性の高さ。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。

◆兵糧

兵糧	現在所持している兵糧。
収穫	9月の評定で獲得する兵糧。

◆金銭

金銭	現在所持している金銭。
金銭収入	毎月の収入。
政策支出	「内政」の「政策」実施にかかる毎月の支出。
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。

◆軍備

兵数	現在の兵数の合計。
最大領民兵	領民兵の最大数。人口や民忠が増えると、増加する。最大領民兵と最大常備兵の合計が、勢力の最大兵数となる。
最大常備兵	常備兵の最大数。「内政」の「開発」で兵舎を発展させると、増加する。
軍馬	所持している軍馬。「内政」の「取引」で購入できる。出陣時に配備した部隊は、「突撃」を実行できるようになる。
鉄砲	所持している鉄砲。「内政」の「取引」で購入できる。出陣時に配備した部隊は、「斉射」を実行できるようになる。

軍団情報

PK パワーアップ

◆基本
軍団の金銭、収支、物資、軍備を確認する。大名直轄軍団も確認できる。

◆軍略
軍団長の軍略で、軍団全体に影響する。未修得のものは「×」と表示される。軍団長として経験を積むと、上から順に修得していく。

◆方針
「軍団」の「攻略」(P.31)で設定した方針。

◆指示
「軍議」の「指示」(P.33)で設定した出陣内容や目標、期間。

武将情報

◆人物
武将の父・配偶者や武将列伝などを確認する。

◆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、忠誠が低い武将は、「密談」「内通」(P.27)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」(P.28)などで上げられる。

◆身分
大名・隠居・一門・城主・家臣のいずれかが表示される。奉行は「奉行」と表示される。

◆概要(武将の様子)
武将の大名へ仕える様子や、大名をどう思っているかが表示される(配下のみ)。

◆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。

◆仕官
仕官してからの年数。

◆戦法
会戦中に使える戦法。さまざまな効果で、会戦中の部隊を助ける。

◆能力
武将の能力。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ごとに能力が1成長する。

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」(P.37)の威力が高まる。
知略	「外交」の「工作」、「調略」の「懐柔」「密談」、「調査」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	「内政」の「開発」と、「普請」の「建設」「改修」「修復」「設営」「整備」「拡張」「変更」「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。

武将の成長

武将の能力は、その能力に関係する命令を実行すると、経験値を獲得し、成長していく(例えば「普請」では政治が、「調査」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のがよいだろう。

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。

拠点情報

◆城主
「家臣」の「任命」で任命できる。城主になると忠誠が上昇する。

◆改修
「普請」の「改修」で改修した設備や用地の状況などを確認する。

◆奉行
「内政」の「開発」の実行武将。その拠点にいる武将から選ぶ。

◆人口
拠点に住む民の数と、毎月増える民の数。人口が増えるほど、労力や領民兵が増える。

◆兵数

兵数	現在の兵数／最大兵数。
最大領民兵	領民兵の最大数。人口や民忠が増えると、増加する。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。
最大常備兵	常備兵の最大数。「内政」の「開発」で兵舎を発展させると、増加する。

◆区画
拠点の現在の区画数。支城は3区画（農業・商業・兵舎が1区画ずつ）で固定。区画は「普請」の「拡張」で増やせる。

◆民忠
拠点の民の忠誠度。40を下回ると一揆が起こるようになる。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。

◆耐久
現在の耐久度／最大耐久度。耐久が減ると、拠点を攻められた際の士気ゲージの減りが速くなる。部隊コマンドの「強攻」を使われたり、一揆が起こったりすると減る。「普請」の「修復」で回復できる。

◆石高・商業・兵舎
拠点の発展度と、最大値。「内政」の「開発」で発展する。石高が足りないと兵舎のゲージが一部赤くなり、赤い部分は「開発」できない。

◆鉱山・港収入
鉱山や港から毎月得られる金銭。鉱山は拠点を「巡察」すると、発見できることがある。

◆特殊施設
拠点の区画に「建設」された施設。さまざまな効果がある。

◆資源
「調査」の「巡察」で発見できる。特別な施設の「建設」や特別な設備の「改修」に使う。

民忠の上下と一揆

民忠は、最大値まで毎月少しずつ上昇していきます。
拠点の前で交戦したり、拠点が敵の「焼討」を受けたりすると、民忠が低下します。
拠点の民忠が40を下回ると、一揆が起こるようになります。一揆中の拠点からは、収入を得られません。また、一揆が起こった拠点が交戦中だと、拠点の耐久が減ります。
「内政」の「政策」を実施すると、最大民忠が上昇／低下することがあります。

兵士の増加と最大兵数

兵士は進行中、最大兵数まで自動で増えていきます。兵士には領民兵と常備兵の2種類があり、それぞれ増える条件が異なりますが、出陣・合戦時には同じ兵士として扱われます。
領民兵は民の一部が兵士になったものです。人口の一定割合が領民兵となります。割合は民忠が高いほど、多くなります。
常備兵は専門の兵士です。拠点の兵舎が発展すると最大数が増加します。

兵士の所属

兵士はそれぞれの拠点に所属しています。部隊が他の拠点に入城すると、武将は入城しますが、兵士は解散して元の拠点に戻ります。

国人衆情報

◆頭領
国人衆の頭領で、主に援軍を率いる。「取込」した際に、配下に加わる頭領もいる。

◆兵数
援軍に来る際の部隊の兵数上限。支持率が70%以上の時のみ。

◆所在国
国人衆の庄がある国。所在国の本城を支配していないと、支持率が100%でも「取込」できない。

◆支持率
国人衆が支持している勢力とその割合。70%以上の勢力に対しては、合戦時に援軍を送る。100%になると、特能が効果を発揮するようになる。

◆特能
国人衆の特色。戦略や合戦などで自動で効果を発揮する。支持率が100%の時のみ。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月の初めに兵糧を納める。
銭納	9月の初めに金銭を納める。
軍馬	3月の初めに軍馬を納める。
鉄砲	12月の初めに鉄砲を納める。
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送る。
水軍	海上での合戦であれば、全国どこでも援軍を送る。
土竜	拠点への攻撃であれば、全国どこでも援軍を送る。
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。

部隊情報

◆戦法・特性
各武将の戦法と特性を詳しく確認する。

◆捕虜
捕虜にした武将の数。部隊が拠点に入った際に登用できることがある。

◆武将
上から大将、副将1、副将2。

◆兵装
軍馬・鉄砲を配備していると明るく表示される。

統率・武勇と部隊の強さ

部隊の強さは、部隊を率いる武将の統率と武勇によって決まります。部隊を率いる武将は3人まで選べます。大将の統率が高いと、副将の能力をより引き出せ、部隊が強くなります。

部隊の状態

特性などの効果によって、部隊は強化されたり、行動不能になったりします。状態の変化・異常は簡易部隊情報で確認できます。

攻撃力上昇	攻撃力低下
移動速度上昇	移動速度低下
防御力上昇	防御力低下
	行動不能
	命令不可

部隊の状態

さくいん

あ

移動	22
委任	31
隠居	29
縁組	29
援軍	33
贈物	23

か

外交	23～25
改修	18
懐柔	26
会戦	38
開発	16
拡張	20
家臣	28、29
合戦	8、34
家宝	28
官位	29
帰城	36
挟撃	34
強攻	37
拠点	8
拠点情報	44
金銭	12
軍議	8、32、33
軍団	30、31
軍団情報	41
建設	18
工作	23
攻略（軍議）	33
攻略（軍団）	31
交渉	23
合流	34
国人衆情報	46
石高	16
婚姻	23

さ

資源	45
指示	33
支城	8
士道	43
従属	23
修復	19
主義	9、43
出陣	32
出陣設定	36
巡察	22
商業	16、45
臣従	23
信用	23、25
政策	17
斉射	39
整備	19
勢力	8
勢力情報	40
設営	19
戦国伝	11
戦法	39
創造性	9

た

耐久	45
民忠	44、45
築城	21
仲介	33
忠誠	27、42
調査	22
朝廷	25
調略	26、27
追放	29
偵察	22
停戦	33
撤去	21
伝授	29
同盟	23
登用	28
特性	29、42
特能	46
突撃	39
取込	26
取引	16

な

内政	16、17
内通	27
入城	36
任命	28
能力	43

は

配下軍団	30
配属	22
破棄	23
必要忠誠	42
評定	8
評定委任	12
兵糧	12、40
奉行	16
武将情報	42
武将登録	7
普請	18～21
部隊情報	47
兵舎	16、45
兵数	45
変更	20
本拠	31
本城	8

ま

密談	27
メイン画面	12～15

や

焼討	37
役職	25
要請	33
呼寄	22

ら

歴史イベント	11
連合	24、25
労力	12

わ

和解	33

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 創造 with パワーアップキット

'Ogg Vorbis Audio Compression provided by the Xiph.org Foundation.'

※本マニュアルに掲載されている一部画面は Windows 版のものです。ゲーム内容の詳細は変更されることがあります。ご了承ください。

※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。

本文デザイン：伊藤 学／FILTH

© Broadmedia Corporation .All Rights Reserved.