歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 天翔記 with パワーアップキット HD Version

©2015 Valve Corporation.Steam及びSteamロゴは、米国及びまたはその他の国のValve Corporationの商標及びまたは登録商標です。

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

※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。

目次

ユーザーサポート ……4

ゲームの始め方 ……5

スタートメニュー ……5
新しくゲームを始める …6
セーブ・ロード ……7

戦略の進め方 ……8

ゲームの目的 ……8
ゲームの進行 ……9
戦略と戦争 …… 10
勢力の構成 …… 11
季節イベント …… 12
不定期イベント …… 13
戦略画面 …… 14
軍団情報 …… 15
城情報 …… 16
補助コマンド …… 17
機能コマンド …… 18
国を富ませる …… 19
本城と収入 …… 20
軍備を強化する …… 21
商人との付き合い … 22
外交の強化 …… 23
調略を仕掛ける …… 24
朝廷への献金 …… 25
武将の成長 …… 26
実践で育てる …… 27
講義で育てる …… 28
披露で育てる …… 29
会見 …… 30

戦争の進め方 …… 31

野戦画面 …… 31
籠城戦画面 …… 32
部隊の表示 …… 33
立場の表明 …… 34
出陣 …… 35
野戦と籠城戦 …… 36
戦後処理 …… 37
戦争の基本操作 …… 38
攻撃方法 …… 39
戦争コマンド …… 40
技能の実行 …… 42
部隊の機動力 …… 43
兵科の特徴 …… 44

戦略コマンド一覧 … 45

内政 …… 45
軍事 …… 47
教育 …… 50
人事 …… 52
軍団 …… 55
物資 …… 58
外交 …… 60
調略 …… 63
戦争 …… 65

武将情報の見方 …… 66

武将情報 …… 66

※掲載されている画面写真は開発中のものです。
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。

ユーザーサポート

本製品が正常に動作しない場合は、ユーザーサポート係までお問い合わせください。

コーエーテクモゲームス ユーザーサポート

https://www.gamecity.ne.jp/support/

上記ページ中段の「お問い合わせフォーム」へとお進みください。

●ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
●誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
●お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。
●複製品、無許諾のレンタル品、営業使用品等はサポートいたしません。

新製品のご案内（ホームページ）　https://www.gamecity.ne.jp/

スタートメニュー

オープニングが終了するか、画面をクリックすると、タイトル画面が表示されます。
タイトル画面でクリックすると、スタートメニューが表示されます。

初めから	新しくゲームを始める。
続きから	セーブしたゲームを再開する。
環境設定	プレイ環境を設定する。
ゲーム終了	ゲームを終了する。

スタートメニュー

新しくゲームを始める

①スタートメニューで「初めから」を選びます。
②シナリオ（開始年）を選びます。登場する武将はシナリオによって異なります。
③担当する大名（0～8人）を選びます。
④シナリオ設定を行い、「決定」を選ぶと、ゲームが始まります。

セーブ・ロード

セーブ・ロードは、戦略画面で画面右上にある補助コマンドの機能コマンドから行います。

◈セーブ

機能コマンドから「セーブ」を選びます。

セーブできるデータは20個までです。

※一番上のセーブデータは自動セーブに使われます。自動セーブを有効にすると、ターン終了ごとに自動で上書きされます。

◈ロード

機能コマンドから「ロード」を選びます。

または、スタートメニューで「続きから」を選びます。

機能コマンド

ゲームの目的

プレイヤーは戦国大名の1人として天下統一を目指します。
以下の条件を満たすと、ゲームは終了します。

勝利条件

・全国214城をすべて自勢力が支配する。

敗北条件

・大名が死亡したときに家臣が1人もいない。
・支配する城をすべて失う。
※大名が死亡したとき、支配する城と家臣がいれば、家臣の中から後継者を選んで、ゲームを続けられます。

ゲームの進行

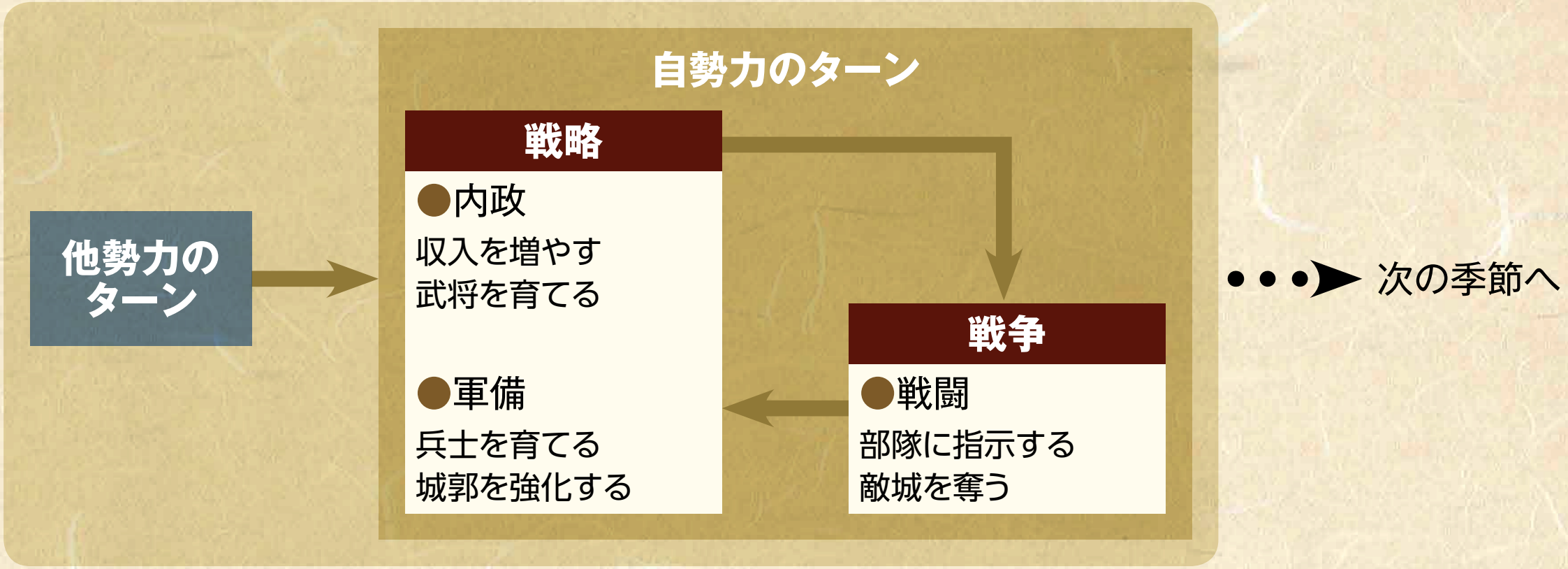
季節（春夏秋冬）ごとに、命令を出す機会（ターン）が回ってきます。
ターンが来たら、自勢力（第1軍団）に命令を出します。
「静観」を選ぶと、ターンを終了します。

◈行動力

命令を出すごとに「行動力」を消費します。行動力がなくなると、それ以上は命令を出せません。
行動力は、次のターンである程度回復します。大名の能力（政治・戦闘・智謀・野望）が高いほど、行動力が大きく回復します。

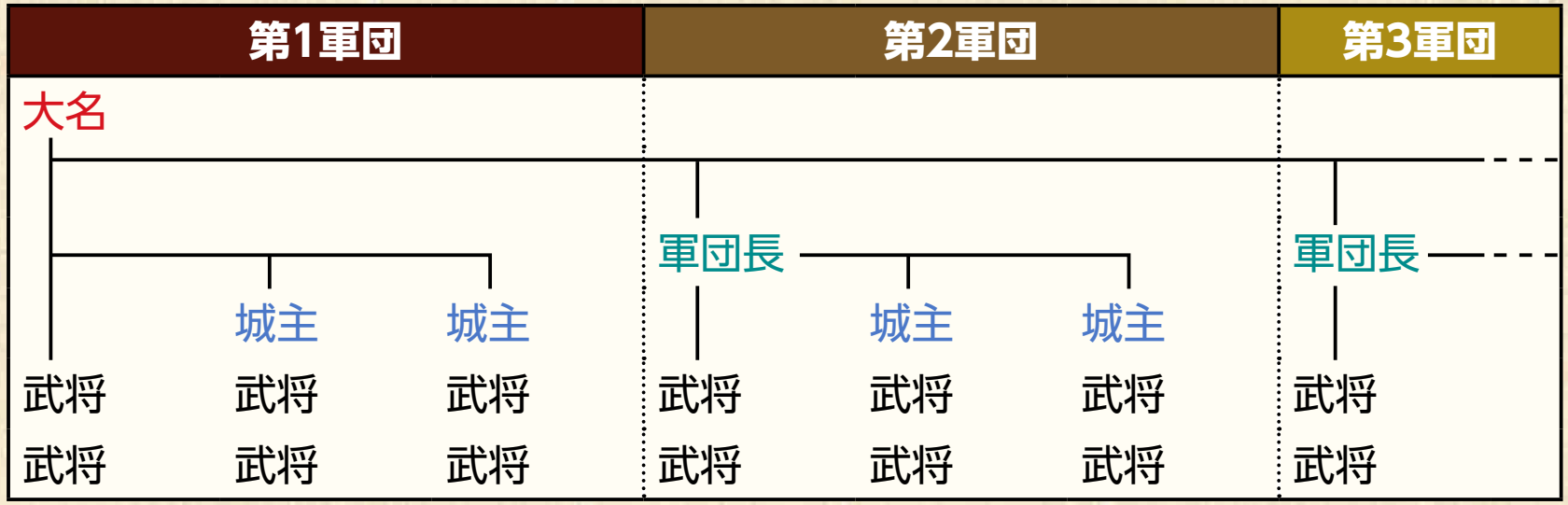
戦略と戦争

ゲームは戦略と戦争を繰り返して進めます。
戦略で力を蓄え、戦争で敵城を奪って勢力を広げます。



勢力の構成

大名が支配する勢力は、1～8つの「軍団」で構成されます。
第1軍団は大名が統率し、それ以外の軍団は家臣から選ばれた軍団長が統率します。各軍団長は複数の「城」を支配し、各城は「城主」が支配します。金や米などの物資は、軍団ごとに保有します。



季節イベント

季節が変わるごとに、各地で様々なイベントが起こります。

春	金収支	⬆⬇ 金	※俸禄の金が足りなくなると、武将の忠誠が下がる。
	姫登場		※姫武将にできることがある。
夏	台風	⬇ 石高・民忠・人口・徴兵可	
	日照り	⬇ 石高・民忠・人口	
	長雨	⬇ 石高・民忠・人口	
秋	米収支	⬆⬇ 米	※俸禄の米が足りなくなると、武将の忠誠が下がる。
	豊作	⬆ 米収入	
	凶作	⬇ 米収入	※夏に台風・日照り・長雨になると、凶作になりやすい。
冬	大雪	⬇ 民忠	
	飢饉	⬇ 民忠・人口	※秋に凶作になると、飢饉になりやすい。

不定期イベント

どの季節でも起こることがあるイベントです。

農民一揆	⬇ 商業・城郭・人口・徴兵 ⬆ 民忠	※説得に成功すると回避できる。
一向一揆	⬇ 商業・城郭・人口・徴兵	※本願寺の扇動で起こる一揆。 説得できない。
地震	⬇ 石高・商業・民忠・人口・兵士・徴兵可・城郭	
疫病	⬇ 石高・商業・民忠・人口・兵士・徴兵可	

戦略画面

街道

街道でつながっている城から収入を得られる。

補助コマンド

情報を確認したり、セーブ･ロードを行ったりする。

年・季節

行動力

軍団情報

戦略コマンド

相場

季節によって、物資を売買する相場が異なる。

城情報

城

漢数字は軍団番号。

軍団情報

大名が率いる第一軍団の情報です。

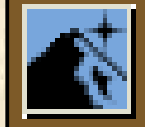
情報名	内容	最大値
金	軍団が所有する金。コマンド実行や物資購入に使う。	60,000
米	軍団が所有する米。戦争で消費する。	60,000
兵士	軍団に所属する兵士。	–
騎馬	軍団が所有する騎馬。兵科「騎馬」を編成するのに必要。	60,000
鉄砲	軍団が所有する米。兵科「鉄砲」を編成するのに必要。	60,000
金収支	年間の金の収支。	–
米収支	年間の米の収支。	–

城情報

選択中の城の情報です。

情報名	内容	最大値
武将数／行動可	城の武将数／行動できる武将数。	—
石高	農地の開発度。高いほど米収入が増える。石高は、「開墾」で上がる。	城による
商業	商業の発展度。高いほど金収入が増える。商業は、「商業」で上がる。	城による
城郭	城の防御の高さ。「築城」で上がる。	城による
民忠	住民の忠誠度。高いと収入が増える。低いと農民一揆が起こる。	100
人口／徴兵可	人口／徴兵できる人口。石高・商業・城郭・民忠の高さに応じて、季節ごとに変化する。	城による
兵士	城の兵士数。「徴兵」で増える。	—

城の特産アイコン

	金山／銀山	季節ごとに金収入がある。
	国内貿易港	季節ごとに金収入がある。
	国際貿易港	季節ごとに金収入がある。
	馬産地	騎馬を安く買える。
	鉄砲産地	鉄砲を安く買える。

補助コマンド

画面右上の補助コマンドで情報を確認したり、セーブ・ロードを行ったりします。

コマンド	内容
本城	本城にジャンプする。
支城	クリックするごとに支城の情報が切り替わる。
城	城リストを表示する。
一覧	軍団・所領・家臣・家宝・官位・勢力のリストを表示する。
地図	全体地図を表示する。
機能	機能コマンドを表示する。

機能コマンド

補助コマンドの「機能」をクリックすると、機能コマンドが表示されます。

コマンド	内容
セーブ	セーブする。
ロード	ロードする。
編集	武将や城情報を編集する。
環境設定	環境設定を変更する。
シナリオ設定	シナリオ設定を変更する。
行方を見守る	操作をすべてコンピュータに任せて、行方を見守る。
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。

国を富ませる

金は春に、米は秋に収入があり、武将に俸禄として支払われます。
武将に俸禄を支払えないと、武将の忠誠が下がってしまいます。

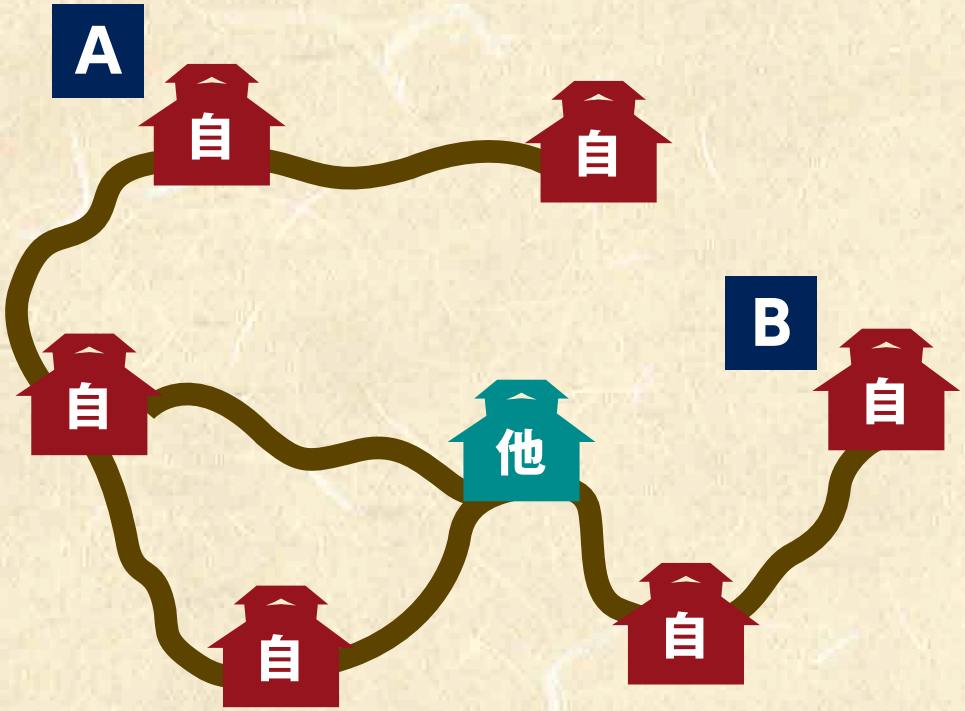
◈収入を増やす

戦略コマンド「内政」で、各城の「石高」「商業」「民忠」を高めると、
収入を増やせます。

➔ **戦略コマンド** 内政ー「開墾」「商業」「施し」

本城と収入

大名がいる城（本城）と、街道でつながっている城からのみ、収入を得られます。多くの城とつながっている城に大名を移動させましょう。



自 ：自勢力の城

他 ：他勢力の城

A を本城にすると4城から収入を得られるが、

B を本城にすると2城からしか収入を得られない。

軍備を強化する

金に余裕ができたら、軍備を強化しましょう。

◈徴兵と訓練

軍備強化の基本は、「徴兵」で兵士を増やすことです。
徴兵した兵士は「訓練」して鍛えておきましょう。

➔ **戦略コマンド** 「軍事」ー「徴兵」「訓練」

徴兵すると民忠が下がるので要注意!

◈城郭の強化

兵士を増やしたら、城郭を強化しましょう。
城門や本丸の防御度が高まり、城を攻められたとき、攻め落とされにくくなります。

➔ **戦略コマンド** 「内政」ー「築城」

商人との付き合い

米の売買や、騎馬隊や鉄砲隊の編成に必要な馬・鉄砲の購入ができます。
季節ごとに変わる相場に注意して売買しましょう。
「弁舌」の技能があれば、値切ったりふっかけたりできます。ただし、失敗して商人を怒らせると、その季節は取引できなくなります。

戦略コマンド　「物資」ー「購入」「売却」

商人との友好

商人と取引を繰り返すことで、友好が上がります。
友好が上がると、家宝・大砲・鉄甲船を買えるようになります。

外交の強化

複数の勢力に囲まれている場合は、いずれかの勢力を味方につけておいた方が有利です。
他勢力との友好を高めると、共通敵を作ったり、同盟を結んだりしやすくなります。

◈共通の敵を作る

当面の敵勢力がはっきりしている場合は、それ以外の勢力と「共通敵を作る」交渉をしておきましょう。成功すると、特定の勢力と戦争になったときに味方になってくれやすくなります。

➔ **戦略コマンド** 「外交」ー「同盟」

◈同盟を結ぶ

戦いたくない勢力とは、「同盟」を結んでおきましょう。
同盟はいつでも「手切」で白紙に戻せますが、友好が高い相手に「手切」をすると、家臣の忠誠や民忠が下がります。

➔ **戦略コマンド** 「外交」ー「同盟」「手切」

調略を仕掛ける

正面から戦争しても勝算が少ない場合は、あらかじめ調略を仕掛けておくとよいでしょう。
ただし、調略の実行には、対応する技能を持つ武将が必要です。

◈敵城を弱める

「焼き討ち」で敵の「城郭」を下げると、籠城戦が有利になります。
「住民流出」や「一揆煽動」を仕掛け、敵の強大化を阻んだり、「合戦誘発」で他勢力同士を戦わせたりすることもできます。

➔ **戦略コマンド** 「調略」ー「謀略」

◈戦力を削る

「流言飛語」で敵武将の忠誠を下げ、「内応」で味方につければ、敵勢力の戦力を減らすと同時に、自勢力の戦力を高められます。また、「武将暗殺」で武将を暗殺することもできます。

➔ **戦略コマンド** 「調略」ー「内応」「謀略」

朝廷への献金

金に余裕があれば、朝廷に献金して朝廷との友好を上げましょう。
献金を重ねれば、官位や家宝をもらえることがあります。もらった官位や家宝は、家臣に褒美として与えられます。

戦略コマンド　「外交」ー「朝廷」

官位を得た武将は「魅力」が上がる。

武将の成長

どんな武将でもゲームに登場して間もない頃は、 並以下の能力しかありません。経験を積ませたり、教育したりすることで、優秀な武将へと成長していきます。

◈才能は成長の上限

武将情報で「才」と表示されているのは「才能」で、成長の上限を現します。
経験を積ませたり、 教育を受けさせたりすることで、「才」の値まで能力を成長させられます。

◈習得度は成長しやすさ

武将情報で「得」と表示されているのは「習得度」です。
習得度は成長のしやすさを表します（A>B>C）。

才能ある武将はどんどん育てよう。

実践で育てる

コマンドの実行武将にすると、そのコマンドに必要とされる能力が上がります。例えば、「開墾」の実行武将にすれば政治が上がり、「武将暗殺」の実行武将にすれば、戦闘・智謀が上がります。
また、戦争に参加させれば、活躍次第で戦闘を上げられます。

◈家臣の出世

コマンドの実行武将にしたり、戦争で活躍させたりすると、武将の「勲功」も上がります。勲功が上がると、「昇進」で身分を上げられます。
身分が高いほど、多くの兵士を編成でき、戦争が有利になります。

➔ **戦略コマンド** 「人事」ー「昇進」

講義で育てる

上げたい能力に応じて講義内容を選びます。
講義によっては複数の能力を同時に上げたり、兵科適性を上げたりできることもあります。兵科適性が上がれば、その兵科を率いたときの攻撃・防御・機動力が上がります。

➡ 戦略コマンド 「教育」ー「講義」

講義	上がる能力
茶道	「政治」
剣術	「戦闘」
問答	「智謀」
相撲	「戦闘」「足軽適性」
馬術	「戦闘」「騎馬適性」
鉄砲	「戦闘」「鉄砲適性」
水練	「戦闘」「水軍適性」
算盤	「政治」「智謀」
兵学	「政治」「戦闘」
鷹狩	「戦闘」「智謀」

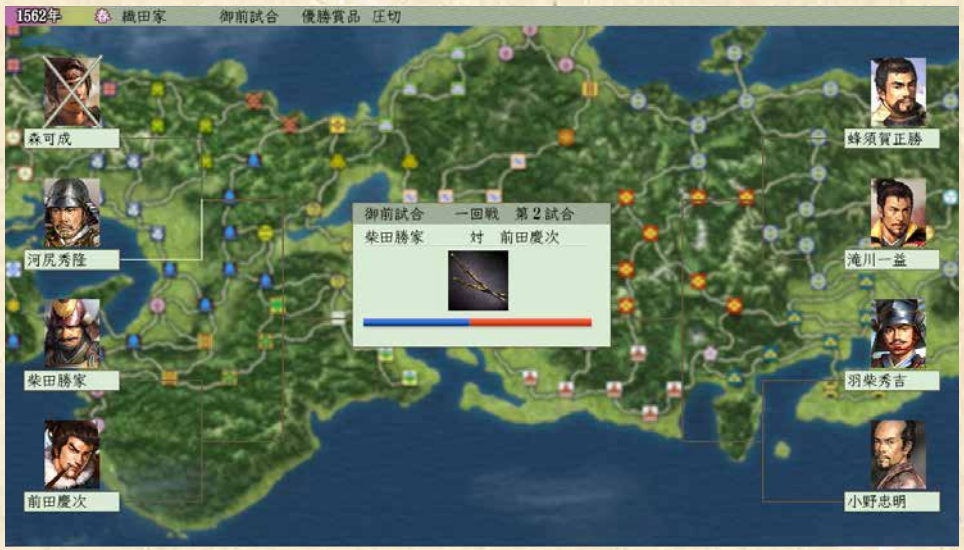
◈師範役を選ぶ

師範役にする武将を家臣の中から選びます。師範役の能力が教育を受けさせる武将よりも高いほど、教育の成果が上がります。
また、実行武将と師範役が親兄弟の関係なら、より高い成果を得られることがあります。

披露で育てる

戦略コマンド「教育」の「披露」は、トーナメント方式で武将が能力を競い合います。勝ち進んだ武将ほど能力が上がり、優勝した武将には賞品の家宝が贈られます。

➔ **戦略コマンド** 「教育」ー「披露」



剣豪などのゲストも登場。

会見

地図から城を選び、「会見」を選ぶと、武将と会見できます。
他勢力の城、および自勢力の第2～8軍団の城でも実行できます。季節ごとに、各武将と1回ずつ会見できます。

◈会見と武将の意見

会見すると、武将が戦略について意見を申し出ます。状況に応じてコマンドを選ぶと、武将の意見や方針を変えられます。

会見内容	内容
奨励	武将を褒めて、忠誠を上げる。
指導	意見とは別の方針を指示する。忠誠は変化しない。
叱咤	再び同じ意見を持たないよう武将を叱る。忠誠が下がる。

野戦画面

戦略コマンド「戦争」で他勢力の城に攻めこむか、他勢力から攻めこまれると戦争になります。
戦争が始まると、まず野戦が行われます。

天候・残りターン数

コマンド実行勢力

部隊

城

敵勢力の城に突入すると、籠城戦になる。

海（湖）

部隊が海（湖）に出ると、水軍になる。

部隊情報

カーソルを合わせている部隊の情報が表示される。「帰城」は退却先の候補。

地形情報

兵科ごとの消費機動力と地形効果。「攻撃」が高い地形にいるほど、攻撃が有利になる。

籠城戦画面

野戦で、部隊が敵勢力の城に突入すると、籠城戦になります。

城門

攻撃側は、攻撃して防御度を0にすると開く。内側からはすぐに開門できる。

柵

進入できない。

櫓

雨の日でも鉄砲攻撃や大砲攻撃ができる。射程も延びる。

城壁

足軽隊・鉄砲隊は、数ターン待機して機動力をためると進入できる。

本丸

攻撃側は、攻撃して防御度を0にすると進入できる。守備側は、雨の日でも鉄砲攻撃ができる。

堀

数ターン待機して機動力をためると進入できる。

部隊の表示

勢力の立場によって、部隊の色が変わります。

	攻撃側
	攻撃側援軍
	中立勢力
	守備側
	守備側援軍

◈混乱した部隊

戦っているとき、部隊が混乱することがあります。

	混乱	数ターンの間、コマンドが実行できない。
	大混乱	混乱状態に加え、敵味方の区別なく攻撃する。
	挑発混乱	混乱状態に加え、挑発した部隊を追いかける。

立場の表明

攻めこんだ勢力が「攻撃側」、攻めこまれた勢力が「守備側」となり、それ以外の勢力は、「攻撃側勢力につく」「守備側勢力につく」「中立の立場をとる」「不戦の立場をとる」のいずれかの立場を表明します。
中立の勢力は、途中から攻守どちらかの勢力に味方して参戦できます。
不戦の勢力は、戦争に参加せず、城も攻撃されません。

各城の情報を見られる。

出陣

◇戦前外交

攻撃側・守備側勢力は、「不戦の立場」以外の勢力に対して、自勢力に味方するよう交渉できます。ただし、敵勢力と同盟を結んでいる勢力は、味方にできません。

◇出陣部隊を選ぶ

各城の出陣部隊を選びます。城から出て戦う出陣部隊と、その城を攻め込まれたときに城を守る籠城部隊は、合計で最大8部隊までです。

※8部隊出陣させてしまうと、籠城戦で部隊を出せなくなります。

※出陣部隊を自勢力の城に戻すと籠城部隊に加えられます。

野戦と籠城戦

戦争は「野戦」と「籠城戦」が同時に進行し、順にターンが回ってきます。

野戦

野戦では、出陣部隊同士が戦います。部隊が敵勢力の城に突入すると、籠城戦になります。

籠城戦

籠城戦では、ターン中に3回行動できます。攻撃側は、城門を壊したり、城壁を乗り越えたりして、本丸を目指します。
城門や本丸は、城の「城郭」が高いほど防御度が高くなります。
攻撃側部隊が本丸を占拠すると、籠城戦は終了します。

戦後処理

終了条件を満たすと、戦争は終了します。各城の本丸を落とした部隊の所属勢力が、その城を支配します。

◇終了条件

次のいずれかの条件を満たすと、戦争は終了します。

・攻守どちらか一方の城がすべて攻め落とされる。
・攻守両方の出陣部隊の数が0になる。
・30ターンが経過する。

◇捕虜の処遇

戦争中に捕らえた大名以外の敵武将には、登用を試みることができます。登用に成功すると、自勢力の家臣に加わります。侍大将以上の身分の武将は、身分が1つ下がります。

※大名が捕虜になった勢力は、捕虜をすべて解放します。

戦争の基本操作

指示を出す部隊を選び、移動目標や攻撃目標を指示します。移動後に敵に隣接していれば、続けて攻撃できます。

◈攻撃の種類

攻撃マーカーが表示されている敵部隊を攻撃できます。
破壊マーカーが表示されている城門・本丸は、攻撃して防御度を下げられます。

攻撃マーカー

破壊マーカー

攻撃方法

攻撃方法	内容
通常攻撃	隣接する敵部隊を攻撃する。
突撃	隣接する敵部隊に突撃する。 通常攻撃よりも攻撃力が高いが、損害も大きい。 反対側に突き抜けることがある。
一斉攻撃	2つ以上の味方部隊が同じ敵部隊に隣接しているとき、一斉に攻撃する。足軽隊のみ実行できる。 通常攻撃よりも攻撃力が高く、損害も小さくなる。
鉄砲攻撃	鉄砲を撃ちかける。鉄砲隊のみ実行できる。 雨・雪のときは実行できない。ただし、本丸・櫓にいる部隊は、天候にかかわらず攻撃できる。
大砲攻撃	大砲で攻撃する。大砲を所有する部隊、または鉄甲船のみ実行できる。 攻撃目標に隣接する部隊にも被害を与える。 雨・雪のときは実行できない。ただし、本丸・櫓にいる部隊や鉄甲船は、天候にかかわらず攻撃できる。
破壊	城門や本丸に隣接すると、攻撃して防御度を下げられる。 城門は防御度を0にすると開く。

戦争コマンド①

部隊を選んで、さらにクリックすると、戦争コマンドが表示されます。

コマンド	内容
技能	様々な効果のある技能を使う。
内応	「内応」の約束をしてある敵武将を寝返らせる。
鼓舞	部隊の士気を上げる。 士気が高まると、攻撃力・機動力が上がる。
退却	戦場に含まれない自勢力の城に退却する。 退却する城は、自動的に選ばれる。
城外	籠城戦のみ。部隊を野戦マップに戻す。 攻撃側の部隊が、城の外側にいるときのみ実行できる。

戦争コマンド②

画面右上の補助コマンドで、部隊を出陣させたり、操作をコンピュータに委任したりできます。

コマンド	内容
枠線	地図に枠線を表示する。
部隊	部隊を選ぶと、部隊の詳細情報が表示される。
勢力	それぞれの勢力の部隊の武将数、兵士数、兵糧を確認する。
出陣	籠城戦のみ。待機部隊を城内に出陣させる。 最大8部隊まで出陣できる(戦争開始時に城外に出陣させた部隊数も含む)。
参戦	野戦のみ。戦争に参加する。 戦争開始時に「中立の立場」を選んだ勢力のみ実行できる。 攻撃側・守備側のいずれかを選ぶ。
委任	操作をコンピュータに委任する。
静観	ターンを終了する。
機能	委任の解除、環境設定の変更をする。また、スタートメニューに戻る。

技能の実行

戦争コマンド「技能」で、戦争中に様々な効果のある技能を実行できます。
技能は、必要な技能を持つ武将のみ実行できます。

技能	必要技能	内容
一喝	一喝	隣接する部隊を、敵味方問わず跳ね飛ばす。
暗殺	暗殺	敵武将を密かに死亡させる。 1回の戦争で、1部隊につき1回だけ実行できる。
煽動	煽動	住民や兵士を煽動し、様々なことを起こす。 1回の戦争で、1部隊につき1回だけ実行できる。
挑発	挑発	敵部隊を「挑発混乱」させ、自部隊の方へ誘導する。
火攻	焼討	城に放火し、「城郭」を下げる。または、敵部隊がいる場所に放火し、兵士数を減らす。 火のついた場所には移動できない。籠城戦でのみ実行できる。
徴兵	流出	部隊の兵士数を増やす。 足軽隊のみ、1回の戦争で、1部隊につき1回だけ実行できる。
混乱	流言	隣接する部隊を「混乱」させ、動きを封じる。

部隊の機動力

部隊が移動すると、地形に応じて機動力を消費します。機動力が高い部隊ほど、一度に遠くまで移動できます。
機動力は兵科の種類と、訓練・士気・兵科適性の高さで決まります。
移動せずに待機すると、機動力を最大15までためられます。

足軽隊・鉄砲隊は機動力をためると城壁を登れる。

兵科の特徴

各武将の兵科は「徴兵」「編成」の際に変えられます。
兵科適性が高い兵科を率いると、攻撃力や機動力が高まります。

※「騎馬鉄砲」は、「騎鉄」を持つ武将のみ編成できます。騎馬・鉄砲のいずれか高い兵科適性が影響します。

※「鉄甲船」は、水軍の兵科適性が影響します。

兵科		機動力	特徴
	足軽	野戦　：７ ～11 籠城戦：７ ～11	「一斉攻撃」できる。 城壁に登れる。
	騎馬	野戦　：11 ～15 籠城戦：５ ～ ９	編成には騎馬が必要。 移動後にも「突撃」できる。
	鉄砲	野戦　：７ ～11 籠城戦：７ ～11	編成には鉄砲が必要。 「鉄砲攻撃」できる。城壁に登れる。
	騎馬鉄砲	野戦　：11 ～15 籠城戦：７ ～11	編成には騎馬と鉄砲が必要。 「鉄砲攻撃」できる。機動力が高い。
	水軍	野戦　：11 ～15 籠城戦：11 ～15	野戦で海上に出ると、水軍になる。
	鉄甲船	野戦　：11 ～15 籠城戦：11 ～15	鉄甲船を持つ武将が海上に出ると鉄甲船になる。「大砲攻撃」できる。

内政①

開墾

消費行動力　5 ～ 15

関係能力　政治

城の石高を上げます。秋の米収入が増えます。
実行武将（最大5人）や投資金が多いほど、石高が上がります。

商業

消費行動力　5 ～ 15

関係能力　政治、智謀

城の商業を上げます。春の金収入が増えます。
実行武将（最大5人）や投資金が多いほど、商業が上がります。

内政②

築城

消費行動力　5 ～ 15

関係能力　政治、智謀、野望

城の城郭を上げます。籠城戦のとき、城門と本丸の防御が上がります。
実行武将（最大5人）や投資金が多いほど、 城郭が上がります。

施し

消費行動力　5 ～ 15

関係能力　政治、魅力

城の民忠を上げます。米収入と金収入が増えます。
実行武将（最大5人）や施し金が多いほど、民忠が上がります。

徴兵

消費行動力 10

関係能力 戦闘、魅力

兵士を金で雇用し、武将に振り分けます。
「徴兵可」の数まで徴兵できます。徴兵数が多いほど民忠が下がります。実行武将の魅力が高いと、下がりにくくなります。
徴兵は相場によって雇用額が異なります。相場は季節によって変動します。

訓練

消費行動力 5～15

関係能力 戦闘

武将（最大5人）の訓練、士気を上げます。訓練、士気が高いほど、戦争での攻撃力、防御力、機動力が上がります。

編成

消費行動力 5

関係能力 －

武将の兵科や兵士数を変えます。

未配備の兵士は解雇されます。

※騎馬隊、鉄砲隊、騎馬鉄砲隊に変更するには、兵士数と同数の騎馬、鉄砲が必要です。

移動

消費行動力 0

関係能力 －

武将を他の城に移動させます。

呼寄

消費行動力	0
関係能力	−

自勢力の他の城から武将を呼び寄せます。

武将は率いている兵士ごと移動する。敵に隣接する城に武将を移動し、兵力を集中させよう。

教育①

講義

消費行動力 5

関係能力 ー

武将の能力を上げます。師範役の能力が高く、実行武将の魅力、野望、習得度が高いほど効果が高くなります。

講義内容	上がる能力
茶道	政治
問答	智謀
剣術	戦闘
兵学	政治・戦闘
鷹狩	智謀・戦闘

講義内容	上がる能力
算盤	政治・智謀
相撲	戦闘・足軽隊の兵科適性
馬術	戦闘・騎馬隊の兵科適性
鉄砲	戦闘・鉄砲隊の兵科適性
水練	戦闘・水軍の兵科適性

※鉄砲伝来するまで「鉄砲」は選べません。

教育②

披露

消費行動力	50
関係能力	―

武将の能力を上げます。参加武将（7人まで）がトーナメントで能力を競います。勝ち抜くほど能力が上がり、優勝者は賞品を入手します。

※賞品となる家宝があり、家臣が7人以上いるときに実行できます。

※トーナメントの8人目には、茶人や剣客が招かれて参加します。茶人や剣客が勝利すると、賞品の家宝は無駄になってしまいます。

披露内容	上がる能力	賞品家宝
茶会	政治	茶器
御前試合	戦闘	武具
問答	智謀	書籍

人事①

登用

消費行動力 5

関係能力 政治、智謀、魅力、弁舌、一喝

第1軍団の城にいる浪人を登用します。支度金が多いほど成功しやすくなります。

昇進

消費行動力 5～15

関係能力 －

第1軍団の武将の身分を上げます。身分が上がった武将は忠誠が上がり、編成できる兵士の数が多くなります。

※勲功によって、上げられる身分は異なります。

人事②

褒美

消費行動力	5 ～ 15
関係能力	大名の魅力

武将に褒美を与え、忠誠を上げます。褒美内容によって、効果は異なります。

隠居

消費行動力	5
関係能力	－

一門衆に家督を譲り、大名を隠居させます。隠居した武将は、「講義」の師範役にできる以外は、ゲームに登場しなくなります。
有能な武将を大名にするほど、季節ごとの行動力の回復が大きくなるため、ゲームを有利に進められます。
※大名の居城に一門衆がいる場合に実行できます。

縁組

消費行動力 5

関係能力 －

家臣と姫を結婚させ、一門衆にします。
一門衆になると、勲功がたまりやすくなります。

懲罰

消費行動力 5

関係能力 －

家臣を追放したり、家臣が持つ家宝を没収したりします。家宝を没収された武将は忠誠が下がります。

任命

消費行動力	20
関係能力	―

軍団長を任命し、新たな軍団を作ります。最大8軍団まで作れます。
軍団長の政治、戦闘、智謀が高いほど、軍団経営の効率がよくなります。

分配

消費行動力	10
関係能力	―

各軍団の支配城を変更します。
軍団長の居城は変更できません。分配された城によって、各軍団の金と米の収支が変わります。

軍団②

合流

消費行動力	10
関係能力	―

2軍団を合流させ、1軍団にします。物資や城は、すべて合流先の軍団のものになります。

入替

消費行動力	0
関係能力	―

第2～8軍団の軍団番号を入れ替えます。

再任

消費行動力	10
関係能力	―

第2～8軍団の軍団長を任命し直します。
新軍団長の忠誠が上がり、もとの軍団長の忠誠が下がります。

軍団③

評定

消費行動力	20
関係能力	―

軍団長に戦略方針を指示します。
軍団を選ぶと、軍団長が自分の考えを申し出ます。
その内容でよければ「承認」、方針を変える場合は「変更」を選びます。

方針	軍団の戦略
完全委任	軍団長にすべて委任する。
内政開発	金や米を蓄える。
軍事強兵	兵士、騎馬、鉄砲を蓄える。
防衛守備	武将、兵士を集める。
人材育成	武将の能力を高める。
敵城攻略	他勢力の城に攻めこむ。

物資①

購入

消費行動力 10

関係能力 政治、魅力、弁舌

商人から、物資（米、騎馬、鉄砲、家宝、大砲、鉄甲船）を購入します。物資は相場によって購入額が異なります。相場は季節ごとに変動します。

※家宝、大砲、鉄甲船は、商人との友好度が低いと購入できません。物資を購入するごとに友好度が上がります。
※鉄砲伝来までは、鉄砲、大砲、鉄甲船を購入できません。
※技能「弁舌」を持っている武将は、「値切る」ことができます。失敗すると、その季節は取引ができなくなります。

売却

消費行動力 10

関係能力 政治、魅力、弁舌

商人に物資（米、騎馬、鉄砲、家宝）を売却します。物資は相場によって売却額が異なります。相場は季節ごとに変動します。

※家宝は、商人との友好度が低いと売却できません。
※鉄砲伝来までは、鉄砲を売却できません。
※技能「弁舌」を持っている武将は、「ふっかける」ことができます。失敗すると、その季節は取引ができなくなります。

物資②

輸送

消費行動力	10
関係能力	―

第1軍団と他の軍団で、物資を輸送します。

徴発

消費行動力	10
関係能力	政治、魅力

領民から米を取り立てます。実行すると米が増え、第1軍団のすべての城の民忠が下がります。

外交①

同盟

消費行動力	20
関係能力	政治、智謀、魅力、身分

他勢力と同盟などの交渉を行います。手土産が多いと、成功しやすくなります。
失敗すると、友好が下がることがあります。他勢力から代案を持ちかけられることもあります。

方針	内容
同盟を結ぶ	他勢力と不戦同盟を結び、同盟勢力にする。同盟を結ぶと、「婚姻」を選べるようになり、手切を選ぶまで攻めこまれないようになる。友好が高いと成功しやすい。
共通敵を作る	他勢力と共通の敵対勢力を作る。共通敵を作ると、共通敵の勢力の城に攻め込んだときに援軍を送ってもらえやすくなる。
友好を高める	他勢力との友好を上げる。友好が高いと、攻め込まれにくくなる。

婚姻

消費行動力	20
関係能力	政治、智謀、魅力、身分

同盟勢力と婚姻関係を結びます。友好が上がり、同盟を破棄されにくくなります。
自勢力に姫がいるときに実行できます。

手切

消費行動力	20
関係能力	―

同盟を破棄します。
他勢力との友好、自勢力の武将の忠誠、民忠が下がります。

脅迫

消費行動力	20
関係能力	政治、智謀、魅力、身分

他勢力の大名を脅迫して、その勢力ごと自勢力の配下にします。物資、城、武将すべてが自勢力のものになります。
失敗すると、友好が下がります。

朝廷

消費行動力	20
関係能力	政治、智謀、魅力、身分

朝廷との友好を上げます。官位や家宝をもらえることもあります。
手土産が多いほど、友好が上がります。

内応

消費行動力	10
関係能力	政治、智謀、魅力

他勢力の武将を味方につけます。
成功すると、自勢力の武将になるか、戦争時に寝返る約束をしてくれます。寝返る約束をした武将は、戦争中「内応」で寝返らせることができます。支度金が多いほど成功しやすくなります。相手の武将の忠誠が高く、仕官が長いほど、成功しにくくなります。

調略②

謀略

消費行動力 10

関係能力 ※

他勢力の城や武将に謀略をしかけます。

方針	内容	必要技能	関係能力※
住民流出	他勢力の城の人口、徴兵可が下がり、自勢力の人口、徴兵可が上がる。	流出	智謀、魅力
一揆扇動	他勢力の城の民忠が下がる。	煽動	智謀、魅力
流言飛語	他勢力の武将の忠誠が下がる。	流言	智謀
武将暗殺	他勢力の武将が死亡する。	暗殺	戦闘、智謀
焼き討ち	他勢力の城の城郭が下がる。	焼討	智謀
合戦誘発	他勢力同士の戦争を誘発する。	挑発	智謀

戦争

他勢力の城に攻めこみます。行動力を30消費します。
攻めこむ城を一覧または地図から選びます。戦争の準備を終えたら、戦争になります。

武将情報①

補助コマンドの「一覧」などで、武将の情報を見られます。「能力」「軍事」などの項目を選ぶと、それぞれの情報を表示します。
機能コマンドの「編集」で、武将のデータの一部を編集できます。

武将情報

◈基本情報

情報名	内容	最大値
軍団	所属する軍団。	—
身分	勢力内での身分（大名>宿老>家老>部将>侍大将>足軽頭）。 身分に応じて、率いられる兵士数と俸禄が変わる。「昇進」で上げられる。	—
軍団長	軍団長であるか。	ー
一門	大名の一門であるか。	ー
年齢	武将の年齢。	ー

武将情報②

◈能力

情報名	内容	最大値
野望／魅力	コマンドの成果などに影響。	100
政治／戦闘／智謀	コマンドの成果などに影響。	200
政才／戦才／智才	能力成長の上限。	200
政得／戦得／智得	習得度(成長のしやすさ)。	A

武将情報③

◈軍事

情報名	内容	最大値
兵士	率いている部隊の兵士数。	100
訓練	戦争時の防御・機動力に影響。「訓練」で上がる。	100
士気	戦争時の攻撃・機動力に影響。「訓練」「鼓舞」で上がる。	100
兵科	率いている兵士。	—
足軽／騎馬／鉄砲／水軍	各兵科の兵科適性。戦争時の攻撃・防御・機動力に影響。「講義」で上がることがある(S>A>B>C>D>E)。	S
大砲	大砲の有無。大砲を持つ武将は「大砲攻撃」ができる。商人との友好が高いと「購入」できる。	—
鉄船	鉄甲船の有無。鉄甲船を持つ武将は海上での兵科が鉄甲船になる。商人との友好が高いと「購入」できる。	—
騎鉄	騎馬鉄砲隊を編成できるかどうか。	—

武将情報④

◈技能

技能	戦略コマンド	戦争コマンド
一喝	登用や調略の成果などに影響する。	「一喝」で隣接する部隊を、敵味方問わず跳ね飛ばす。
暗殺	武将暗殺ができる。	「暗殺」で敵武将を死亡させる。1回の戦争で、1部隊につき1回だけ実行できる。
流出	住民流出ができる。	「徴兵」で部隊の兵士数を増やす。足軽隊のみ、1回の戦争で、1部隊につき1回だけ実行できる。
煽動	一揆煽動ができる。	「煽動」で住民や兵士を煽動し、様々なことを起こす。1回の戦争で、1部隊につき1回だけ実行できる。
流言	流言飛語ができる。	「流言」で隣接する部隊を混乱させ、動きを封じる。
弁舌	外交や調略の成果などに影響する。	―
焼討	焼き討ちができる。	「火攻」で城に放火し、「城郭」を下げる。または、敵部隊がいる場所に放火し、兵士数を減らす。火のついた場所には移動できない。籠城戦でのみ実行できる。
挑発	合戦誘発ができる。	「挑発」で敵部隊を挑発混乱させ、自部隊の方へ誘導する。

武将情報⑤

◈他

情報名	内容
仕官	勢力に仕えている年数。
勲功	コマンドを実行したり、戦争に参加させたりすると上がる。一定以上になると「昇進」で身分を上げられる。
忠誠	大名に対する忠誠心。高いほど裏切りにくい。「褒美」「縁組」で上げられる。
行動	行動済みかどうか。
会見	会見済みかどうか。
意向	武将の方針。「会見」で変えられる。