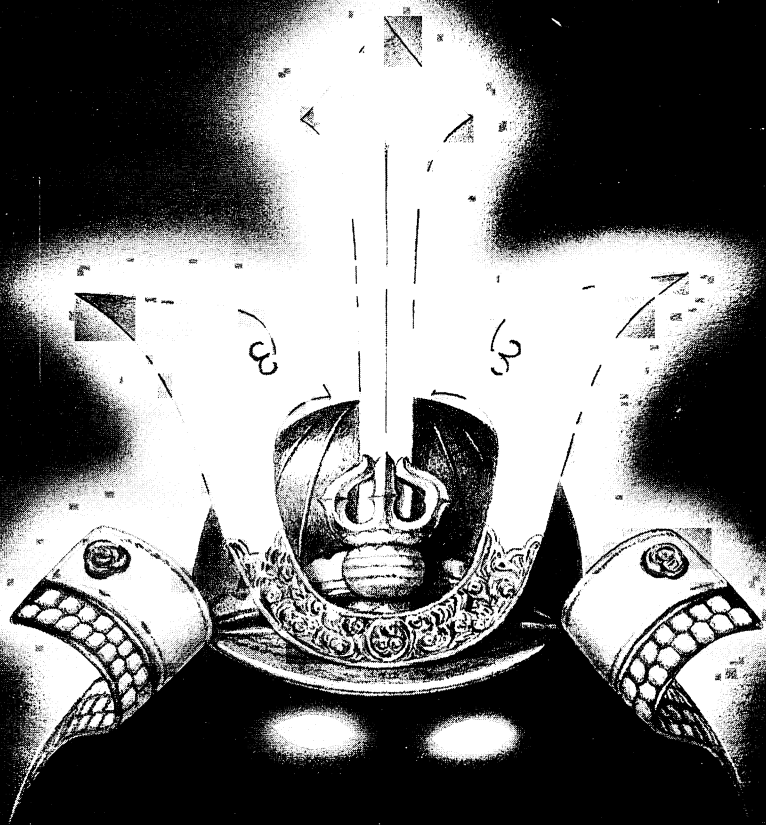


西國の覇者

MANUAL



ロードの方法

- 1、本体、ディスプレイの電源を入れます。
- 2、ラベルにディスク1と書いてあるディスクをドライブ1に入れます。
ラベルにディスク2と書いてあるディスクをドライブ2に入れます。
- 3、リセットボタンを押します。ディスクが回転したのち、自動的にプログラムがロードされます。

注：1、PC9801の方は384KB以上のメモリが必要です。

2、ディスク1にはプロテクトシールは貼っていません。これは、データをセーブするためですので、ディスク1にはプロテクトシールを貼らないように願います。

3、ゲームをやめる場合はディスクが回転していない時にディスクを抜いてください。

4、PC9801の方でNEC純正サウンドボードを装着の方は音楽が自動的に出るようになっています。装着しているのに音楽が出ないという方は次ページをお読みください。

5、万一ディスクが作動しない場合は、下記のディップスイッチを参照してください。

SW1 10000001

SW2 00110000

SW3 00000000

注：0=OFF 1=ON

サウンドボード装着の方はSW2の5がON(1)となります。

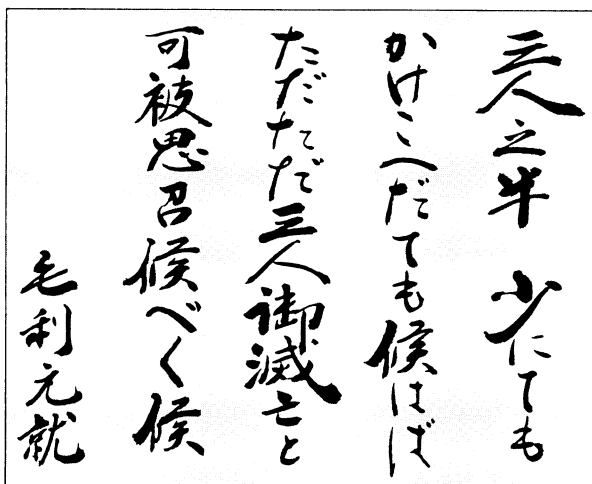
PC9801の方でNEC純正サウンドボードを実装中のお客様へ

サウンドボードを実装しているのに音楽がならないというお便りをしばしばいただいております。

この場合、ご面倒でも下記のことを実施ください。

- 1、ディップスイッチ2の5をON（下向き）にする。
- 2、ユーティリティディスク（システムディスクの場合もあります）を立ち上げる。
 - (1) load" menu" run
 - (2) "メモリスイッチの設定"を選択 return
 - (3) "拡張ボード"を選択 return
 - (4) "サウンドボード"を（使う）にする return
 - (5) ESCキーを押す
 - (6) "終了"を選択 return
 - (7) リセットする

以上の動作を行った後、「西国の覇者」をプレイしていただければ音楽がなります。



目 次

第一章	ゲームの構成	5
	第一部「西国の雄」	12
第二章	内政フェイズ	12
	画面説明	12
	武将要素	14
	年度方策コマンド	17
	季節方策コマンド	19
	第一部でのセーブのしかた	22
	その他	
	相場	16
	將軍下向	18
	挑戦コマンド	21
	大ききん	24
第三章	行軍フェイズ	25
第四章	合戦フェイズ	28
	概要	28
	野戦(海戦を含む)	33
	攻城戦	39
第五章	包囲フェイズ	43
	第二部「日本シリーズ」	44
第六章	準備フェイズ	45
第七章	決戦フェイズ	48
	第二部でのセーブのしかた	49
第八章	城一覽	50
第九章	大名達のエピソード	56
第十章	陣列	62
最後に	ゲーム・デザイン・メモ	66

はじめに

城シリーズ第二弾「西国の覇者」は、前作「信玄」の西国版です。

「信玄」でお客様からたくさんのご注文をいただきました。その主なものを列挙しますと、次のとおりです。

- 1、コマンドが少ない。
- 2、武将の要素が少ない。
- 3、シナリオが1つしかない。
- 4、信玄が移動できない。
- 5、外交がない。
- 6、意外性がない。
- 7、セーブ機能が1つしかない。

お客様のご注文はごもっともなばかりで、多いに反省させられました。

今回、「西国の覇者」を作るにあたって、上記項目を全部取り入れました。

そうして更に、第二部を設定し、海戦をあらたに加え、忍者、影武者、トンネル合戦などろもろの要素を取り入れ、意外性とギャグなども盛り込んでみました。

どうぞ、ソフトプランの自信作「西国の覇者」を存分にプレイしていただければ幸いです。

第一章 ゲームの構成

1、ゲームの設定

ゲームは天文19年（1550年）から始まります。

この頃は、地方の有力な豪族、国衆達が地方の覇権をめざした戦国真っ盛りの時代です。

ゲームは、舞台を中国、四国、九州にしぼっています。

実際の西国における実力大名達は、毛利、尼子、大内、長宗我部、大友などでした。ゲームは、これに村上水軍を加えた6大名が争います。

合戦して、城を奪い、1つ1つ領地を増やしていきます。

こうして20年を戦います。

1570年になると、東海、関東、近畿で勝利をおさめた織田信長が、いよいよ西国攻めにかかってきます。この織田軍団と日本シリーズ（勝ち抜き7回戦）を行い、雌雄を決するまでが、このゲームのストーリーです。

つまり、このゲームは、第一部「西国の覇者」、第二部「日本シリーズ」という二部構成になっています。

第二部の信長打倒こそ、このゲームの目的です。兵を肥し、武器を貯え、武将の要素を上げて、満を持さねばなりません。

ナガーイ戦いがあなたを待っています。

いざ、戦国へ・・・

2、プレイ人数

1人です。

3、シナリオ

- 1、毛利元就 安芸の雄
- 2、尼子晴久 山陰の雄
- 3、大内義隆 防長の雄
- 4、村上武吉 海賊大將軍

シナリオは全部で4つあります。

どれかを選んでプレイしてください。

いずれも上記武将がゲームの主人公で、1550年から始まり、20年間を西国で戦います。

そうして、1570年春には第二部へ移行し、織田信長と日本シリーズを行います。

なお、1570年にならなくても、1560年春以降で、かつ、37以上の城を自軍のものにしていれば、第二部へ移行することもできます。

4、ゲームの進行

ゲームは、第一部「西国の雄」と第二部「日本シリーズ」に分かれています。

第一部は、

次の(1)～(4)を1季節として進行します。

1季節とは、春、夏、秋、冬をさします。

ゲームは、1550年春から始まります。

なお、各季節における行軍の指令順序はランダムに決まります。

(1) 内政フェイズ

兵士雇用、鉄砲購入などのコマンドを行います。

(2) 行軍フェイズ

自領土内の軍隊を動かします。

(3) 合戦フェイズ

もし、(2)によって同じ地域に敵軍が存在する場合は合戦となります。

(4) 包囲フェイズ

孤立無援の城は陥落します。また、孤立無援の城は調略されます。

第二部は、

7名の武将を選出して織田軍団と7回戦を勝ち抜きで戦います。

(1) 準備フェイズ

7名の武将選出と兵、鉄砲の割り振りをを行います。

(2) 合戦フェイズ

先鋒から大将までが準々に勝ち抜きで戦います。

注：フェイズとは段階の意味です。

以後、1季節をターンと呼ぶ場合があります。

4、勝利条件

第一部で下記の条件を満たし、かつ、第二部で下記の条件を満たした場合に
はじめて勝利となります。

第一部で、

37以上の城を自領地としていること。

第二部で、

第七番目に登場する敵軍武将の織田信長を破った場合・・・決定的勝利

第七番目に登場する敵軍武将の織田信長に破れた場合・・・戦術的勝利

第六番目に登場する敵軍武将の羽柴秀吉に破れた場合・・・辛勝

5、ゲームオーバー

下記のいずれかに該当する場合はいずれもゲームオーバーとなります。

第一部で、

1・20年間を戦い、37以上の城が自軍のものとならなかった場合。

2・ゲーム途中で、本拠を敵に奪われた場合。

3・主人公が死んだ場合。

第二部で、

敵軍の第一番隊から第五番隊までの間に自軍の第七番隊が破れた場合

6、ゲームを始めるにあたっての選択
タイトル画面の後、

NEWGAME・・・1
LOADDATA・・・2
SELECT 1/2

と表示されます。

このゲームを初めてプレイされる方は1をお選びください。

過去にデータをセーブしており、そのゲームの続きをされる方は2をお選び
ください。

過去にデータをセーブしている場合、

第一部 1
第二部 2
SELECT 1/2

と表示されます。

第一部の1を入力すると、

セーブ 1
セーブ 2
セーブ 3
SELECT 1-3

と表示されますので1から3までの数値をご入力ください。

第二部の2を入力すると、

セーブ 4
セーブ 5
セーブ 6
SELECT 4-6

と表示されますので4から6までの数値をご入力ください。

つまり、このソフトには、第一部に1から3までのセーブ機能があり、第二部に4から6までのセーブ機能がついています。

次に、シナリオの選択が表示されますので、好みの大名を選択してください。以下、プレイヤーの選んだ大名を主人公と呼ぶ場合があります。

1、毛利元就
2、尼子晴久
3、大内義隆
4、村上武吉
SELECT 1-4

次に、ゲームレベルが表示されます。

1が普通で、2がやや難しく、3が一番難しくなっています。

LEVEL 1
LEVEL 2
LEVEL 3
SELECT 1-3

8、ゲームの概要

プレイヤーはシナリオで選択した武将（大大名）になってプレイします。

内政フェイズで各城の数値を増やし、行軍し、戦います。

奪った城は主人公のものとなります。

ただし、その城はその地の城代に統治させます。

内政フェイズでは奪った城がだんだん増えてくると、ひとつひとつの城のコマンドを行います。

行軍フェイズでは内政フェイズと異なり、たとえ沢山の領土をもっている、いちどきに何回でも命令出来ます。

こうして、各地を奪い、各城の数値を上げて、第二部への挑戦条件を満たしていきます。

第二部への挑戦条件（10年以上経過し、かつ、37以上の城を取っていること）さえそろえば、20年を経過しなくても、プレイヤーの意志で、第二部へ移行できます。

9、色分け

ゲームに登場する城は73城です。武将は全部で108名です。

その城を預かっている武将達とベンチウォーマー的武将が存在します。

城・武将は下記の実力大名達の傘下に入っている者もいれば、単独のままの城主もいます。

実力大名とは、次の6人をさします。

以下、これら6大名を「大大名」と呼びます。

大名名	本拠城	城番号	色区分
毛利元就	吉田郡山城	1	赤
尼子晴久	月山富田城	12	空
大内義隆	築山館	39	緑
村上武吉	能島城	28	紫
長宗我部元親	岡豊城	73	青
大友義鎮	上原館	55	黄

ふりがな（もうりもととなり、あまこはるひさ、おおうちよしたか、むらかみたけよし、ちょうそかべもとちか、おおともよししげ）
（よしだこおりやまじょう、がっさんとみたじょう、つきやまかん、のじまじょう、おこうじょう、うえはらかん）

この大大名に属さない大名達も沢山います。

色は黒です。

このゲームでは、全体MAP 1枚と部分MAP 4枚があります。

どちらも、上記の色により城をペイントしています。

ただし、

上記色設定はシナリオで毛利元就を選択した場合です。

尼子を選択してプレイする場合は毛利と尼子の色が逆転します。つまり、尼子が赤で毛利が空です。

大内を選択した場合、大内が赤で、毛利が緑です。

つまり、プレイヤーの持つ色は常に赤になっています。

10、大大名の死

大大名は各城を傘下に納め、勢力を広げようとしますが、ときに死ぬ場合があります。

死ぬと傘下におさめていた城は単独軍となります。

コンピュータどうしによる大大名の死もあれば、プレイヤーが倒す場合もあります。

大大名の死とは、敵軍に侵入され、その合戦に破れた場合をいいます。

大大名が他地へ侵入して合戦になり、それで破れた場合は死にません。

なお、大大名以外のその他の武将は合戦に破れると、勝った方の軍に属し、決して死にません。

死ぬのは大大名だけです。

死んだ場合は、その地を統括する城代がかわりに登場します。

もちろん、主人公が死んだらゲームオーバーです。

第一部「西国の雄」

第二章 内政フェイズ



1、画面説明

画面左側に

年度方策コマンド及び季節コマンドが表示されます。

年度方策とは、その年のその城での最重要事項を決定します。これは1年に1方策のみで、2つを選ぶことは出来ません。

毎年春に実施します。

季節コマンドは毎ターン行います。

季節コマンドは兵士を雇用したり、鉄砲を購入したり、終了コマンドを押す前ならいくらかでも命令出来ます。

画面中央に

その城を統治する武将の顔と、要素が表示されます。

画面右覧に

主人公の顔と本拠城と本拠の金が表示されます。

本拠の金は、他の城と同様な兵雇用や鉄砲購入などのほかに、次のような場合に使用します。

- 1、現地に金を送付したり、現地から金を送ってもらったりする
- 2、他の大名と同盟を結ぶときに使用
- 3、大ききんのとき、農民や兵士を救援するときに使用
- 4、将軍に献上金をだすときに使用

画面下覧は

城名、城主名、その他各数値が示されます。

「側」とは

毛利側といった意味です。

上記色分けで説明した大大名の頭文字が表示されます。

単独軍は「単」と表示されます。

「度」とは

城の強度のことです。

籠城戦に必要な城の耐久度、もしくは強度とお考えください。このゲームでは、以後「強度」として取り扱います。

1から5までがあります。

「千石」とは

その城の収穫高です。千石単位で表しています。

毎年秋に収穫があり、コンピュータが自動的に金に換金致します。

6割が農民に、3割が城主に、1割がその城を統括する大大名のもとに上納金という形で入ってきます。

「産業」とは

その城の産業を意味します。

産業は毎季節ごとにコンピュータが自動的に金に換金してくれます。

この産業によってえた金は、大大名への上納金はありません。

「金」とは

上記米と産業による金です。
その城の限度は999です。

「兵士」とは

その城の兵士をさします。
1を100人とみなします。
その城の限度は9999です。

「鉄砲」とは

その城の鉄砲の数をいいます。
その城の限度は9999です。

「士気」とは

その城の兵士の士気をさします。
士気力が一定値以下ですと、戦闘時に各駒の持つ攻撃力が一律にマイナス1されます。
詳しくは、第四章・合戦フェイズ、第2・野戦、第2項・攻撃力の分配と合戦終了後の数値(34頁)のところで説明致します。

「民情」とは

その城の住民の民情です。
民情数値が低くなると、いっきが起こります。
合戦が行われる地域は民情数値が下がっていきます。

「将献」とは

時の将軍・足利義昭への献上金です。
これは大大名のみが行うもので、本拠の金を使用します。
他の大名より多くの献上金を出している場合は、足利将軍が下向され、有利になることがあります。

2、武将要素

「武」とは

その武将の武術です。この時代は弓より鉄砲の巧拙がものをいう時代です。

「武」の数値が上がると、合戦時に鉄砲の飛距離が伸びます。
一定値以上になると下がる場合がありますから注意してください。

「知」とは

その武将の知力です。

合戦のとき、相手将より数値が高いと合戦時に先攻出来ます。

一定値以上の作戦力を持っている武将は、野戦時に奇兵隊が登場することがあります。つまり、これは第11番目の駒ということで、1UPということになりましょうか。

合戦により、勝ったとき、敵が退却したとき、敵の籠城により、「知」が上がります。

逆に、合戦に負けたり、味方軍が退却したり、籠城したりすると「知」は減少します。

「信」とは

その武将に対する兵の信頼度です。

「信」が一定値以下になりますと、その武将の信頼度が少ないとして、兵士の移動力がさがります。つまり、将と兵士は戦場で一体感をもって戦闘にのぞまねばなりません。そのためには、兵士に恩賞を与えてやると喜んで戦います。

季節によっては、少しずつですが数値がさがっていきますから注意してください。

「仁」とは

その武将の仁徳です。

善い政治をして、兵士、農民から敬愛されなければなりません。この数値が一定値以下になると、「いっき」が起こります。

季節によっては、少しずつですが数値がさがっていきますから注意してください。

「勇」とは

その武将の勇気です。

「勇」が一定値以下ですと、戦闘時に逃亡する兵が出てきます。ことに、秋は刈り入れがあるので逃亡が激しくなります。

「勇」を上げるには、年度方策によってあげることが出来ます。つまり、武将を鍛錬して勇気をつけてやればあがります。

また、戦闘に勝ったり、敵の退却、敵の籠城による味方の退却によって上がります。

下がるのは、戦闘による敗戦、味方軍の退却、籠城の場合です。

「忠」とは

その武将の大大名への忠誠度です。

この数値の低い武将は籠城戦のとき寝返る率が高くなっています。

一度寝返った武将は「忠」数値がさがることがあります。

相手が籠城したとき、その「忠」の数値の半分の金をもって、降伏勧誘を行うことが出来ます。また、「忠」の数値の低い武将は將軍が下向された側に寝返ることがあります。なお、城代からベンチウオーマーになった格下げされた武将は数値がさがります。また、季節によっては、少しずつですが数値がさがっていきますから注意してください。

3、相場

兵の雇用、鉄砲の購入には相場があります。これは毎季節変動します。

例えば、 金1：兵4 鉄砲3

となっている場合で、現在の金が5あるとします。

兵を雇用するなら、 $4 \times 5 = 20$ の兵が増加することになります。

鉄砲を購入するなら、 $3 \times 5 = 15$ の鉄砲を購入することが出来ます。

もちろん、5の金をいくらづつに割り振りするのもよいですし、相場数値が気にいらぬ場合は次ターンに使用してもいいわけです。

これはパソコン側も同一条件にて行います。

相場数値の幅は年がたつにつれて変動しますのでご注意ください。

4、コマンド

コマンドには2種類があります。それは、

年度方策コマンド

季節方策コマンド

です。

年度方策コマンドはその年の春に行います。

季節方策コマンドは毎季節に行います。

従って、毎年春には年度方策コマンドと季節方策コマンドの2つを行います。年度方策の命令したコマンドの数値が上がるのは春の場合と夏の場合があります。

(1) 年度方策コマンド

1・開墾

開墾コマンドはその城の石高が増加します。

2・産業

産業コマンドはその城の産業が増加します。

3・民政コマンド

民政コマンドはその城の民情が良くなります。

良くなれば、いっきが起りません。

また、ある一定の数値になりますと、産業、石高の増加も期待出来ます。

4・士気コマンド

士気コマンドはその城の兵士の士気力が上がります。

5・将鍛錬コマンド

将鍛錬コマンドを実行すると、将の「勇」があがります。

6・将技術コマンド

将技術コマンドを実行すると、将の「武」があがり、将の鉄砲の飛距離が伸びます。

飛距離がのびると、◆マークが数値の横につきます。

7・将恩賞コマンド

将恩賞コマンドとは、その城を統治する武將に恩賞を与えます。

これにより、武將の「忠」の数値が増します。

8・同盟コマンド

同盟コマンドを実行すると、他の大大名と同盟を結ぶことができます。

同盟するためには相手の大名に献上金100を出さなければなりません。

この金は本拠の金を使用します。従って、本拠に100以上の金がないときは同盟を結ぶことばできません。

また、相手が同盟をこぼむこともあります。

同盟は1つの国としか結べません。

また、勝手に同盟を破って、それまで同盟国だった国を攻めることもできます。ただし、主人公の「信」、「仁」の数値が落ち、城代達の「忠」の数値もおちます。

相手国もときには同盟を破ってくる場合があります。

また、Aという大名と同盟を結び、その後、プレイヤーの気が変わり、Bという大名と結んだ場合、自動的にAとの同盟は破棄されたこととなります。

9・将軍献コマンド

ときの将軍・足利義昭に本拠の金を献上します。

他の大名も献上していきます。

ある年数がたつと、織田信長と意見があわなくなった将軍が西国に下向されます。(これは実話)

將軍はけなげな大名のところに下向されます。

下向されたら有利にゲームを展開できます。つまり、「忠」の低い他国の武将が下向された側へ寝返ってくる場合があります。

注：8と9のコマンドは大大名にしかありません。

(2) 季節方策コマンド

1・雇用コマンド

持っている金の範囲内で兵士を雇用出来ます。

相場数値によって兵士の雇用数は変わります。

2・鉄砲コマンド

持っている金の範囲内で鉄砲を購入出来ます。

相場数値によって鉄砲の購入数は変わります。

3・増築コマンド

城の強度を1増加することが出来ます。

城の強度を上げるために、50の金を必要とします。

城の強度の限度は最高が5です。

4・兵恩賞コマンド

将の「信」の数値があかります。

5・善政コマンド

将の「仁」の数値があがります。

6・送金コマンド

その城と本国（本拠城）間で金の送金が出出来ます。

兵を雇用したいが金がない城、どうしてもその城を降伏勧誘したいが金

がないというときに送金しあえばいいわけです。

1 キーが現地から本拠へ送ります。

2 キーが本拠から現地へ送ります。

次に、

いくら

と聞いてきますので、数値を入力してください。

なお、現地と本拠が一緒の場合は、送っても無意味ですからキャンセルされます。

7・将交替コマンド

プレイヤーには手持ち武将がいます。

下記のシナリオでプレイされる場合、それぞれの番号の範囲内に手持ち武将がいます。

1・毛利元就 79-82

2・尼子晴久 83-86

3・大内義隆 87-90

4・村上武吉 91-94

これら手持ち武将は、野球でいうならベンチウォーマーです。

つまり、選手交替をさせるコマンドです。

重要地域に「知」や「勇」などの低い武将がいる時などに、手持ち武将と交替させるのに使用します。

チェンジの方法は、(毛利元就のシナリオの場合)

Z・Xキーで79番から82番をスクロールさせ、これと思った武将の時、

Cキーを押し、その番号を入力すると武将がチェンジします。

もちろん、主人公もチェンジできますし、主人公をベンチに入れたままにもできます。合戦に出て、戦い、勝ち、将の要素をあげて第二部へ備えましょう。

8・調査コマンド

調査コマンドを実行すると、

1・国調査 2・将調査 HIT 1-2 KEY
と表示されます。

国を調査するときは1を、将を調査するときは2を入力ください。

国調査

敵・味方の国状況を調査する時に使用します。

Z・Xキーでスクロールします。

Cキーは指定した番号の国を表示します。

リターンキーでもとに戻ります。

将調査

敵・味方の武将を見ることが出来ます。

Z・Xキーでスクロールします。

Cキーは指定した番号の武将を表示します。なお、このコマンドでは、
武将の顔も表示されます。

リターンキーでもとに戻ります。

9・終了コマンド

コマンドを終了する時に使用します。

A・挑戦コマンド

プレイヤーが、20年を待たずして（ただし、10年以上経過している
こと）、37以上の国を取っている場合で、かつ、プレイヤーが織田軍
と対戦したいと思ったときは、Aキーを入力ください。

アタック リョウカイ
と表示されます。

そして、73の城全部の内政フェイズが終了したのちに、第二部へ移行
します。

つまり、20年を待たないで、中央へ攻めていき、織田軍と雌雄を決することになります。

また、20年を経過したときは、このAキーを押さなくても、中央を制覇した織田軍がいよいよ西国攻めにかかってくるわけですから、このときには、否応なしに第二部へ移行します。

もちろん、37以上の城がないときにはゲームオーバーです。

なお、このAコマンドは、画面に表示されていません。

また、このAコマンドは、季節方策のときの、どの武将のところでAキーを押してもかまいません。1回押せば結構です。

S・セーブコマンド

もし、ゲームが長くなり、後日にゲームを持ち越したくなった時は、現在時点のデータをセーブすることが出来ます。

第一部のセーブは3つあります。

この内政フェイズで、必要な内政をすませたのちにSを入力してください。

つまり、これを要約しますと、下記のようになります。

- 1、雇用、鉄砲購入などのコマンドを実行する（何もしない時もある）
- 2、セーブコマンド選択（S）
この時、「セーブ 了解」とメッセージが出ます。
- 3、終了コマンド選択（9）

1、2の順序は逆になってもかまいません。要するに、終了コマンド（9）を選択するまえにセーブコマンド（S）を実行します。

注：コンピュータ側もこの内政フェイズでコマンドを実行しますから、データがセーブされるのは、コンピュータ側の内政フェイズを含む全ての内政フェイズが終了した時になります。

4、各城の内政フェイズが終了したのち、

何番へセーブしますか (H I T 1 - 3 K E Y)

と表示されますので、1 から 3 までの数値を選択して入力ください。
たとえば、1 を入力すると、

1 番へデータをセーブ致します。

と画面に表示してセーブを実行していきます。

セーブ機能は全部で3つあります。以前にデータを1番に記憶させてあり、再び1番へセーブされた場合は以前のデータは消えてしまいます。いったん、データをセーブしておいてその続きをすることもできます。

また、後日、そのゲームの続きをしたくなったら時は、タイトルの後、

NEWGAME . . . 1

LOADDATA . . . 2

SELECT 1 / 2

と、出ますから、2キーを入力してください。

つぎに、

セーブ 1

セーブ 2

セーブ 3

SELECT 1 - 3

と表示されますから、1 から 3 までの数値を入力していただければ、ゲームの続きができます。

M・音楽ストップ (音楽装置のある方のみ)

FM音源をお付けになっておられる方はゲーム中絶えず音楽が流れています。

この音楽を聞きたくないと思われる方はMキーを選択した後、

1・音楽要 2・音楽不要

と出ますから、

2を入力してください。

再び聞きたくなったら、また、Mキーを入力した後、1を入力していただければ、また聞けるようになります。

その他

*余剰の金

使い残した金は次ターンに持ち越されず。

*やりなおし

数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする場合はESCキーをご使用ください。

*ローマ字のキー入力

Aキー（挑戦）、Sキー（セーブ）、Mキー（音楽）のローマ字は大文字でも小文字でもかまいません。

また、これらコマンドは季節方策のときに実行してください。

5、大ききん

ときに、大ききんが起きる場合があります。

領民を救うために、本拠城に金を貯めておき、いざというときに役立てましょう。

救済するだけの金がないと、頼りにならぬ盟主だといって兵が他国へ逃げていきます。

救済すると、主君の「信」、「仁」の数値があがります。

金を使って領民を救済しますか Y/N

と表示されますので、Yを押してください。

救済できるだけの必要金があれば、救済でき、なければ、兵が逃げていきます。

第三章 行軍フェイズ

行軍したいときは、0キーもしくはリターンキーを押していただきます。すると、「どこから」と聞いてきますので、軍のいる場所の番号を入力してください。

つづいて、「どこへ」と聞いてきます。

ここでは、目的の場所が表示されますので←→キーを使用して思ったところでリターンキーを押してください。

もちろん、自軍領地から他の自軍領地への行軍（援軍）も出来ます。

ただし、山陰地方の冬の行軍は積雪により出来ません。従って冬にはこの地方からの攻撃もありません。

それらは、

8（乙明城）、9（赤穴城）、10（三刀屋城）、11（白鹿城）
12（月山富田城）、19（議葉城）、20（新宮城）、21（神楽尾城）
22（打吹山城）、23（鳥取城）
です。

つぎは、「兵士」と聞いてきます。

兵力数値を入力してください。

最後に、「鉄砲」と聞いてきます。

合戦に持っていく鉄砲の数値を入力してください。

以上で1つの軍の行軍行動は終了です。

上記行軍は自分の軍がいる領地からなら何回でも出来ます。

1・調査コマンドを実行すると、

1・下覧 2・右覧

と表示されます。

下覧は個々の城の全ての数値が表示され、右覧は兵と鉄砲の数のみ表示さ

れます。

Z・Xキーはスクロールします。

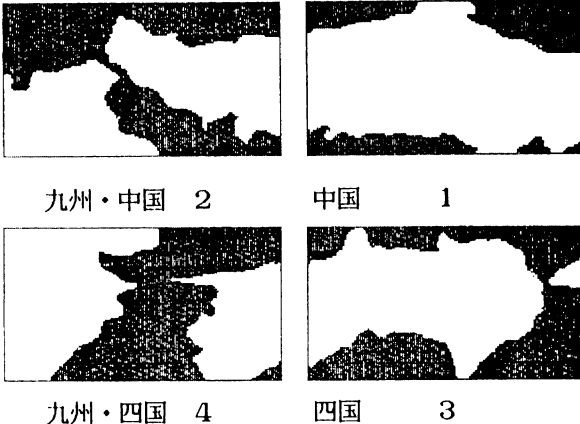
Cキーは指定した城の数値が表示されます。(下覧のみ)

リターンキーで元のコマンドにもどります。

2・地図コマンドは

このゲームは舞台を中国、四国、九州にしぼっています。

これを下図のように4枚の部分MAPに分けています。



他のMAPが見たい時は、2キーを押します。

すると、

H I T 1-4 KEY

と表示されますので、

1から4までの数値を入力してください。

3・終了コマンドは

自分の手番を相手に渡すときに使用します。

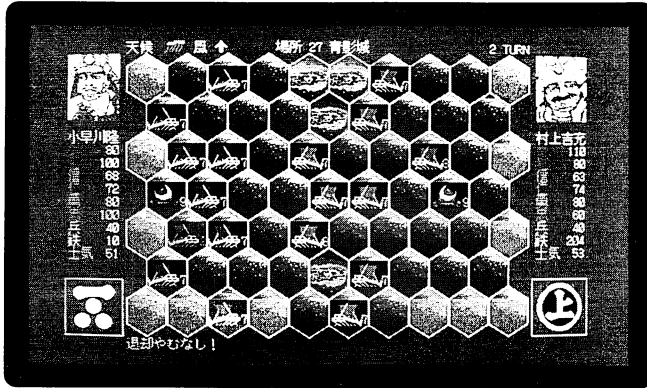
制約

- 1、数値入力後は必ずリターンキーを入力してください。(以下同じ)
- 2、領地からの派兵(行軍のこと)であれば、何回でも繰り返すことが出来

ますが、その都度、必ず0キーもしくはリターンキーをおさなければなりません。派兵の必要がなくなった時点であらためて3キーを押します。

3、数値をまちがえたり、途中で命令を変更したりする時にはESCキーをご使用ください。

第四章 合戦フェイズ



1、概要

(1)、一つの地域に敵軍の兵が侵入してくれば合戦になります。

これらは合流することなく、別々に戦いますから、同じ地域で何回も合戦しなければならない場合もあります。

最終的に、勝った軍がその地域を占領したことになるわけです。

なお、負けた軍がターン終了時に存在することはありません。

(2)、合戦は野戦（海戦を含む）と籠城戦があります。

野戦か籠城戦かの選択は守備側、つまり、攻めこまれた方が選択します。

(3)、瀬戸内海に浮かぶ島は野戦を海戦と読みかえます。

27・青影城、28・能島城、29・丸尾城、30・宮尾城、
31・村上館、32・来島城、33・岩屋城

の7つは船と船の戦いになります。

船は全部火器を使用します。

(4)、地形キャラクタ

地形キャラクタは次の9種類があります。

	戦闘時の地形カウント
城	+3
山	+1
高原	+1
平野	0
川	-1
海	0
島	行かない
地底	-1
断層	行かない

地形による駒の移動費消力は、行かない島、断層を除いて全て1です。

なお、攻城戦での海キャラクタには行けません。

島は海戦のみに出ます。

地底と断層は11・白鹿城の籠城戦にのみ出ます。










これは、毛利軍と尼子軍がトンネル合戦をした実例から採用しました。

(この実話は、各武将達のエピソードのところで述べています。)

戦闘時の地形カウントについてはこの章の第2・野戦、第3項・戦闘計算にて詳しく説明致します。

(4)、駒キャラクタ

戦闘駒は次の9種類があります。

		基本攻撃力	移動力
武将		9	2
騎馬隊		8	3
鉄砲隊		6	1
弓隊		6	1
足軽隊		7	2
船		7	2
忍者		7	3
影武者		9	1
大砲		6	1

基本攻撃力は後述します。

プレイヤーの駒は常に左に位置します。

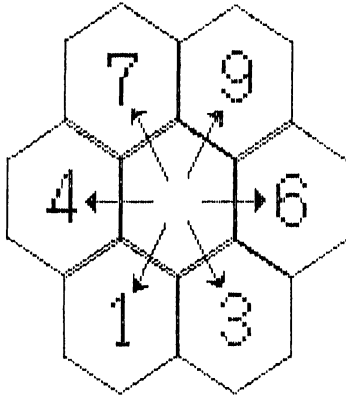
なお、忍者、影武者、大砲はコンピュータ側のみ出ますので、プレイヤー側にはありません。あしからずご了承ください。

また、これらは説明を省略致します。出てからお楽しみください。

(5)、移動方法

駒が点減します。

移動は1、3、4、6、7、9のテンキーで行います。



5キーもしくはRETURNキーは移動中止です。

つまり、移動方向は6通りです。

(6)、先攻、後攻

「知」の高い武将がいる軍が先攻します。同値の場合はランダムに決まります。

一方の軍が全部移動し終わると相手軍の駒移動となります。

(7)、戦闘

味方駒と敵駒が隣接すると、個々の戦闘となります。

(8)、勝利

野戦の場合は敵将を倒すと勝となります。

侵入側が勝った場合は、その地域を占領したことになります。

以後、その地の将にその領地をまかせます。

兵力は戦いが終わった時点の数値となります。(後述)

勝つと、武将の「知」、「勇」、兵士の士気があがります。

(9)、いっき

民情数値が低いとき、あるいは将の「仁」の数値が低いときに「いっき」が起こる場合があります。

これは隣接地域から侵入してくるものではなく、その地の農民がいっきを起こすものです。

この場合は戦うしかありません。籠城も出来ません。

負ければ、その城は単独軍になります。

勝てば、いっきは鎮圧したことになります。

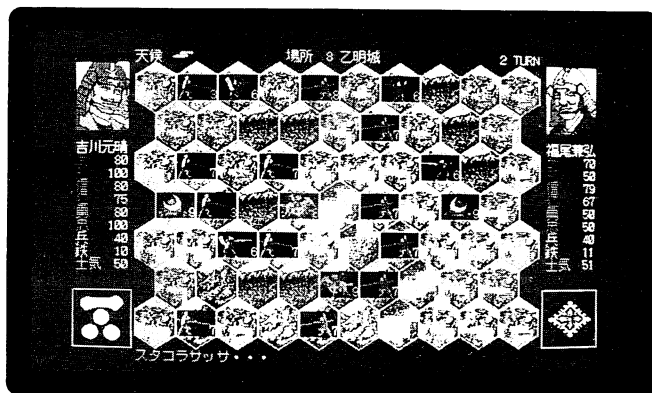
(10) ご注意

行軍フェイズで、自軍領土から敵である隣国へ派兵し、合戦フェイズで、派兵した元の領土を敵に先に奪われると、隣国へ派兵した兵は消滅します。

例えば、行軍フェイズで2の国から8の国（敵国）へ兵100を送ったとします。一方の敵も、同一ターンに8の国から2へ兵を派兵します。敵の行軍が先の場合は、まず、2の国で合戦となります。ここでプレイヤーが負けた場合は、この後に起こるであろう8での合戦はありません。

2 野戦（海域の場合は海戦）

野戦を選択した場合、まず、陣列を組みます。



(1)、陣列

陣列は次の6種とユーザが独自に組むことの出来るユーザ陣3種があります。

- 1・鋒矢の陣
- 2・湾月の陣
- 3・雁行の陣
- 4・車懸の陣
- 5・鳥雲の陣
- 6・鶴翼の陣
- 7・U1の陣
- 8・U2の陣
- 9・U3の陣

好みの陣を選択して対戦してください。

なお、コンピュータの方はランダムに陣を組みます。

7、8、9のユーザ陣を選択した場合、あらかじめ適当に駒を配置しておりますので、

この配置でよろしいですか Y/N

の間に対し、

Nを入力してください。

すると、1の駒から順番に駒が点滅しますので、自陣の範囲内（画面左半分）で、移動させてください。

移動中止は5キーもしくはリターンキーを押してください。

1から10まで順々に駒を移動させると、また駒が1から点滅しだします。つまり、際限はありません。

これで全ての駒の配置が良いと思われた時に、Eキーを押してください。配置が完了します。

なお、このユーザ陣は次の合戦時からコンピュータが覚えていますので、ユーザ陣を選択し、

この配置でよろしいですか Y/N

の時にYを押してください。

ユーザ陣は3通り記憶出来るようになっていきますので、有効にご利用ください。

(2)、攻撃力の分配と合戦終了後の数値

駒は全部で10駒登場します。

その内訳と基本攻撃力は次のとおりです。

駒種類	数	基本攻撃力
「野戦」		
将駒	1	9
騎馬隊駒	1	8
鉄砲隊駒	鉄砲の数による	6
弓隊駒	1	6
足軽隊駒	上記から引いた残りの数	7
「海戦」		
将駒	1	9

船駒 9

7

上記の基本攻撃力は兵力の多い軍の方の数値です。

相手より兵力が少ない方の軍は、軍の多い方の兵力倍率により数値が一定の割合で一律に減少するようになっています。

従って、一方が上記数値の場合でも、一方は将駒6、騎馬隊駒5、鉄砲隊駒3、弓隊駒3、足軽隊駒4という場合もあるわけです。

また、兵士の士気力が一定値以下の場合は、軍の多い方、少ない方にかかわらず、上記数値から一律にマイナス1されます。

例えば、上記基本攻撃力があつた場合、将駒は8、騎馬隊駒は7、鉄砲隊駒は5、弓隊駒は5、足軽隊駒は6となります。

合戦終了時には

最初にあつた攻撃力から合戦終了時の残存攻撃力により、もとの兵力数値に換算されます。

たとえば、

兵力30で合戦にのぞんで、

最初、 $9 + 騎馬8 + 鉄砲6 + 弓6 + (足7 \times 6) = 71$ あつたとします。

そして、相手将を倒し、勝つたとします。

そこで、生き残つた駒の数をたします。

これがもし40だつた場合、

$30 \text{ (兵力)} \times 40 / 71 = 16$

となり、残存兵力は16となります。

もちろん、負けた方は0です。

(3)、戦闘計算

敵駒と味方駒が隣接した場合の戦闘計算は次のようになります。

駒の持つ攻撃力+地形+戦運(0-8) =

地形は、城3、山1、高原1、平野0、川-1として計算します。

戦運数値は0から8までの数値がランダムに出ます。

例えば

味方 8（攻撃力）+ 1（山）+ 5（戦運）= 14

敵 6（攻撃力）+ 0（平野）+ 4（戦運）= 10

敵、味方の差が5以内ならば負けた方が後退します。

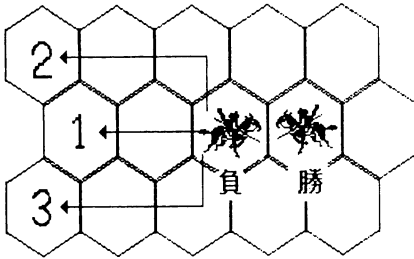
6以上ならば、負けた方が消滅します。（ただし、将はいくら6以上の差でも攻撃力数値は半分ずつ減少していきます。）

同値の場合は、駒の攻撃力、地形は無視して戦運だけで再度ランダム数値を出します。

勝った方は攻撃力が1加算されます。

ただし、最高は9です。

後退する場合は下図のような順序で2ハックスないし3ハックス後退します。



まず、1の場所に後退しますが、1の場所にすでに味方駒がいる場合は2の場所に後退します。2の場所にも味方駒がいる場合は3の場所に後退します。3の場所にも味方駒がいる場合は消滅します。

また、1、2、3に味方の駒がない場合でも、相手駒と隣接する場合は消滅します。

画面の端で戦闘となり、2ハックスないし3ハックス後退しようにも、後退場所がない場合（つまり、画面からはみだす場合）も消滅します。

海戦で後退場所が島になる場合も消滅します。

（4）、天候条件

晴、曇、雨、霧、風があります。

画面最上部にそのキャラクタが表示されます。

雨の場合には鉄砲は打てません。（この当時、火縄銃を使っていたという

ことからです。)

霧の場合はお互いに相手が見えないものですから、鉄砲も弓も使用することが出来ません。) また、敵の姿が見えなくなります。ただし、隣接すると姿を現します。霧から晴、曇、雨になるとまた、姿を現します。

風は海戦の場合のみです。

当時は帆船ですから、風が大いに左右しました。風の吹いている方向に逆行して進むことはできません。

(5)、鉄砲隊

鉄砲を一定値以上戦場に持っていくと鉄砲隊の駒が出ます。

鉄砲をたくさん持っていくと、鉄砲隊の数も増えますし、また、相手へのダメージも強くなります。

鉄砲隊の番になりますと、狙える相手駒が順番に点滅しますので、これと思ったところでリターンキーを押してください。

天候が雨、霧の場合は使用出来ません。

海戦では、火器を使用します。

海戦の場合は打っても外れる場合があります。

弓隊

鉄砲と違い、弓隊は野戦になると必ず出てきます。

従って、内政フェイズや行軍フェイズでのコマンドはありません。

操作方法は鉄砲と同じです。また、飛距離は一定です。

天候が霧の場合は使用出来ません。

鉄砲隊、弓隊とも射程距離に相手がない場合は打つことは出来ません。

(6)、奇兵隊

合戦にのぞんだ武将の「知」が100以上の場合には奇兵隊が合戦の途中に登場することがあります。

出てくる場所は一定していません。

ほとんどの場合、敵陣に現れますので有効に利用してください。

(7)、兵士逃亡

将の「勇」が一定値以下の場合兵士が戦場から離脱する場合があります。特に、秋は刈り入れ時ですので、逃亡する兵士が多くなります。

(8)、兵士の足がすくむ

将の「信」が一定値以下の場合兵士の足がすくんで、移動力を減少します。

(9)、合流

攻撃力が3以下の駒どうしは、合流することが出来ます。

合流した駒は消滅し、合流された駒は合計値の攻撃力となります。

合流方法は3以下の駒に近寄っていき、その駒の上に重なればいいわけです。

ただし、武将の合流は出来ません。

また、騎馬隊、鉄砲隊、弓隊の合流でもすべて足軽となり、移動力は2となります。

従って、鉄砲隊、弓隊は合流すると、もう打つことはできません。

(10)、退却

将の手番になった時、Tキーを押せば退却できます。

退却場所は行軍フェイズで出発した場所です。従って、攻め込まれた方の退却は出来ません。あくまでも侵入側のみです。

退却すると、将の「知」、「勇」、兵士の士気力は減少します。

3 攻城戦

守備側が籠城を選択した場合は攻城戦となります。



(1)、攻撃側のコマンド

- 1・待機
- 2・移動
- 3・降伏勧誘
- 4・退却

の4つがあります。

1・待機とは

城を包囲し、待機します。待機することにより、敵城の強度、敵将の統率力、敵兵士士気力がだんだん落ちていきます。

2・移動とは

敵城に攻撃をしかけたり、兵の配置場所の変更などをします。

3・降伏勧誘とは

相手の将に降伏を誘いかけるわけです。

この場合、敵将の「忠」の2分の1の金を必要とします。

例えば、敵将の「忠」が80だったとしますと、この2分の1、つまり40の金が必要です。

そうして、コンピュータが100の範囲内でランダム数値をだします。

「忠」が80の場合、100分の20の確率で敵将は降伏勧誘にのります。

「忠」が70の場合、100分の30の確率で敵将は降伏します。

その数値が出なかった場合は賭けた金は捨てたこととなります。

そして、敵将が降伏しなかったとして、再び、攻城戦となります。なお、これは金のある限り何回勧誘を行ってもかまいません。

従って、「忠」の数値が100以上の場合は確率が0ですから、降伏勧誘は無駄となります。

敵将が降伏すると、その領地は自軍のものとなります。敵将は自軍将となり、兵力は攻撃側の兵力がそのまま残ります。相手兵力は消滅します。

つまり、無血開城となるわけです。

4・退却とは

出発した地域へ自軍を引き上げることです。

この場合、敵地に火を放って引き上げますので籠城側の石高、産業が減少します。

退却した側は将の「知」、「勇」、兵士士気力が向上し、籠城した方は逆に減少します。

また、攻城戦は全部で15ターンを行います。これを越えた場合も、途中退却も同じ条件です。

(2)、城の強度について

城の強度は最高が5です。

守城の場合、15ターンまでに必ず強度1が減少するようになっています。強度が0になった場合は落城です。

落城した場合、その地域は攻城軍のものとなります。

(3)、籠城側コマンド

1・待機

2・移動

の2つがあります。

1・待機とは

限度の15ターンを過ぎるのを待つか、或は敵の途中退却を待つことを意味します。

このことにより、兵の損耗を防ぐことが出来ます。

2・移動とは

守城中、気が変わり、籠城から一転、攻撃に移る場合をさします。

この場合も敵将を倒すと、勝となります。

(4)、攻城戦の駒数、戦闘計算

守城側には、鉄砲隊が登場しますが、城から出ると、足軽になります。

また、攻城側には鉄砲隊は出ません。

弓隊は双方とも出ません。

なお、守備側は7駒、攻撃側は8駒に設定されています。

また、戦闘計算は

攻撃力+地形+戦運(0-8までのランダム数値) =

によって計算しますので、野戦の場合と同じです。

ただし、野戦の場合と違うところは、

戦力差が5以下の場合でも後退はなく消滅致します。

従って、1点でも少ない方が消滅します。

同値の場合は再度ランダム数値を出すことはいうまでもありません。

(5)、攻城戦の地形

城対山

城対高原

の場合、城側が5、山、高原側は1となり、地形の差は4となります。

野戦の場合、高い位置に軍がいる方が有利ですが、城攻めの場合、山の上の更にその上に城がある場合は堅城ということで、こういうことにしました。

城対川

城3に対し、川マイナス1ですから、これも地形差は4です。

城対地底

城3に対し、地底マイナス1ですから、これも地形差は4です。

城対平野

城3に対し、平野0ですから地形差は3です。

従って、我責め（ガゼメ）される場合は、よほどの戦力差がないと、攻城は難しいといえます。

守城側が待機から一転して攻撃に移った場合は開城しての戦闘ということで、城1、山1、高原1、川マイナス1、平野0としてカウントします。

第五章 包囲フェイズ

隣合う城（線でつながっている）が全て敵軍の城となった場合、孤立無援となり、その城は陥落します。陥落した城は、単独の城となり、色は黒色となります。

一方、その孤立無援の城を全て味方の軍で包囲すると、調略が成功し、味方の城となります。

たとえば、1の吉田郡山城がプレイヤーのもので、2、3、5、6が敵軍の城（黒色の単独軍も含む）であれば、1の城はプレイヤーのものでなくなり、単独軍となります。毛利元就のシナリオの場合、本拠城ですから、ゲームオーバーとなります。

また、主人公が本拠を移動し、他の城へいて、その城を敵軍に包囲されると、ゲームオーバーになります。

次の例ですが、

13の城が単独軍または敵軍の城とします。そして、6と14の城がプレイヤーのものであれば、その13の城は包囲したこととなり、プレイヤーのものとなります。

第二部「日本シリーズ」

概要

第一部から第二部への移行は、

- 1、1570年春になると、自動的に移行する場合
- 2、1570年以前にプレイヤーの意志で移行する場合

があります。

第二部では、織田軍と天下分け目の決戦をするわけですが、その順序は次のとおりです。

- 1、自軍武将の中から7名の武将を選出する。
- 2、兵を第一番隊から第七番隊までに振り分ける。
- 3、鉄砲を第一番隊から第七番隊までに振り分ける。

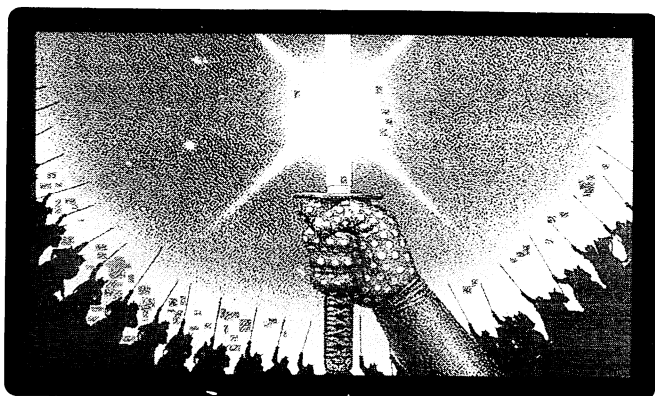
以上で準備フェイズが終わり、いよいよ決戦フェイズとなります。

それぞれ双方の第一番隊が出て戦います。

勝ったほうは残り、相手側の第二番隊の現有戦力で戦います。

こうして、どちらかの第七番隊の主将が破れるまで戦い、雌雄を決します。

第六章 準備フェイズ



1、7名の武将選出

主将（主人公）は必ず第七番隊として出場します。
従って、第一番隊から第六番隊までの武将を選出します。
まず、

第1番隊の将を選んでください
と表示されます。

自軍武将が下覧に表示されています。
Z・Xキーで下覧表がスクロールします。
思ったところでリターンキーを押してください。将が決定します。
こうして第一番隊から第六番隊までの出場選手を選びます。

このあと、

これでよろしいですか Y/N
と表示されます。

良い場合はYを、変更したい場合はNを入力してください。

Nを押した場合、

第何番隊を変更しますか HIT 1-6 KEY

と表示されますので1から6までの数値を入力してください。

そうして、再び、下覧表をスクロールさせ、思ったところでリターンキーを押してください。こうして、選手の変更は、いくらでも可能です。

2、兵力の配分

第一部の自軍兵力をコンピュータが自動的に総合計して第二部へ移行します。従って、第一部での兵力は多いほどよいわけです。

これを100分率にして各隊を14%から15%にあらかじめ設定して表示されます。

兵の配分は、これでよろしいですか Y/N

と表示されます。

Yを押すと、鉄砲隊の配分へ移行します。

Nを押すと、あらかじめ設定された各隊の兵の配分を変更できます。

→←キーでカーソルが移動します。

思ったところで、

↑↓キーを押すと%が変更されると同時に兵力も%にあわせて変更されます。

↑キーが%をあげ、↓キーが%をさげます。

なお、数値を下げても10%未満にはなりません。

すべてがこれでよいと思ったときに、

Eキーを押すと兵力の配分が完了します。

もちろん、総合計がちょうど100%になつていないと、完了しません。

3、鉄砲の配分

第一部の自軍鉄砲をコンピュータが自動的に総合計して第二部へ移行します。

従って、第一部での鉄砲は多いほどよいわけです。

これを100分率にして各隊を14%から15%にあらかじめ設定して表示されます。

鉄砲の配分は、これでよろしいですか Y/N
と表示されます。

Yを押すと、つぎへ移行します。

Nを押すと、あらかじめ設定された各隊の鉄砲の配分を変更できます。

→←キーでカーソルが移動します。

思ったところで、

↑↓キーを押すと%が変更されると同時に鉄砲も%にあわせて変更されます。

↑キーが%をあげ、↓キーが%をさげます。

なお、数値を下げても10%未満にはなりません。

すべてがこれでよいと思ったときに、

Eキーを押すと鉄砲の配分が完了します。

もちろん、総合計がちょうど100%になつていないと、完了しません。

4、完了

これで準備フェイズは完了です。

すべて完了しました。これでよろしいですか Y/N
と表示されます。

Yをおすと、いよいよ決戦フェイズに入ります。

Nを押すと、

すべてをやりなおすこととなりますがよろしいですか Y/N
と表示されますので、Yを押し、もういちど武将の選定からやりなおすことができます。

第七章 決戦フェイズ

準備フェイズで決めた武将、兵力、鉄砲数により、双方の第一番隊から、戦っていきます。

敵将を倒せば、敵将の第二番隊が入れ替わり登場してきます。

もちろん、こちらの将が倒れば、第二番隊の将が登場します。

こうして、どちらかの第七番隊の主将が倒れるまで勝ち抜き戦を行います。

駒は全部で9駒登場します。

ただし、

武将の「武」と「知」の合計値が一定値以上ですと、鉄砲隊駒が1つ追加されます。

武将の「信」と「仁」の合計値が一定値以上ですと、弓隊駒が1つ追加されます。

武将の「勇」と「忠」の合計値が一定値以上ですと、騎馬隊駒が1つ追加されます。

従って、最高で12駒登場します。

これ意外に「知」が一定値以上あれば、奇兵隊が合戦途中で登場する場合があります。（これは第一部と同様です）

移動方法、戦い方などは第一部の野戦の場合とほぼ同じです。

以下、第一部と違う点を列記します。

- 1、退却はできません。
- 2、先攻、後攻はランダムに決まります。
- 3、勝った方は、次に出てくる相手との兵力により、再度計算しなおした数値となり、また、たとえ5つの駒が残ったとしても、再び全部の駒になって登場します。
- 4、籠城はなく野戦のみで、海戦もありません。
- 5、陣形も選定できません。
- 6、鉄砲隊の威力（効果・相手へのダメージ数値）は第一部と違います。

第二部のセーブの方法

第二部のセーブは

セーブ 4

セーブ 5

セーブ 6

の3つがあります。

味方駒の移動点減中にSキーを押してください。

どの駒の場合でも可能です。

すると、

何番へセーブしますか (H I T 4-6 KEY)

と表示されますので、4から6までの数値を選んで入力してください。

例えば、4を押すと、

4番へデータをセーブ致します。

と表示したあと、データをセーブしていきます。

このあと、

マダ ゲームヲ ツツケマスカ Y/N

と表示されます。

Yを押すとゲームの続きができます。

第八章 城一覽

- 1、吉田郡山城 広島県高田郡吉田町
毛利氏代々の城。毛利元就が迎えられ、中興の英主となる。元就の孫・輝元は広島城を築き移城。
- 2、安芸小倉城 広島県山県郡大朝町
吉川氏の本城。毛利元就の二男・元春が養子に迎えらる。
- 3、白山城 広島県東広島市
平賀氏代々の城
- 4、木村城 広島県竹原市
毛利元就の三男・隆景が迎えらる。水軍を持っていた。
- 5、銀山城 広島市
当時、武田氏は、甲斐の武田、若狭の武田、安芸の武田の三つがあった。鎌倉時代から続いた安芸の名門・武田は大内氏によって滅ぼされる。
- 6、比叡尾城 広島県三次市
三吉氏の城
- 7、桜尾城 広島県廿日市市
山陽・津和野街道の要地
- 8、乙明城 島根県江津市
石見銀山が近くにある
- 9、赤穴城 島根県飯石郡赤来町
赤穴氏の城
- 10、三刀屋城 島根県飯石郡三刀屋町
三刀屋氏の城
- 11、白鹿城 島根県松江市
月山富田城の防衛拠点城。毛利は城が落ちないため、穴を掘って城に侵入しようと試みた。それに気付いた城側も穴を掘りはじめたため、トンネルの中で合戦が行われたというユニークな城
- 12、月山富田城 島根県能義郡広瀬町
山陰の覇者・尼子の本城

13、八ツ尾城 広島県府中市

杉原氏の本城

14、神辺城 広島県深安郡神辺町

室町時代の典型的な城

15、岡山城 岡山市

金光氏居城

16、沼城 岡山市

宇喜多直家の本拠城

17、備中高松城 岡山市

羽柴秀吉の水攻めで有名。

毛利側の城主・清水宗治は織田方の降伏勧誘を蹴り、5000の兵で籠城する。対する秀吉は、大軍で城を囲んだ後、付近を流れる足守川をせきとめ、堤防を作り、高松城のまわりへ水の流れをかえさせ、城を水びたしにして包囲作戦をとった。堤防の長さは3km、高さ7m、堤防の断面の台形の底辺21m、上辺10mという大規模な工事である。毛利軍は援軍をさしむけたが、相手が大軍であり、救援しようにも水の中の城であり、どうすることも出来ず、対峙状態が続いた。

こうした折り、明智光秀の謀反で信長が死に、秀吉は急きょ引き返さざるをえなくなった。一方の毛利側はまだ信長の死を知らないでいた。

秀吉は清水宗治の切腹を条件に急きょ毛利側と和議を結んで、大坂へ引き返し、明智光秀を討つのである。

城主・清水宗治は敵、味方の見守る中、湖上に舟を出し、

憂世をば今こそ渡れ武士の名を高松の苔に残して

という辞世の歌を詠んで、みごと切腹して果てた。

なお、清水家は長く毛利の重臣として栄えた。

18、備中松山城 岡山県高梁市

三村氏の居城

19、譲葉城 岡山県新見市

三村氏の城

20、新宮城 島根県能義郡

尼子の強力軍団・新宮党の本拠

21、神楽尾城 岡山県津山市

宇喜多・毛利の争奪城

22、打吹山城 鳥取県倉吉市

山名氏の城

23、鳥取城 鳥取市

羽柴秀吉の「渴殺し」（かつえごろし）で有名。秀吉は先にその土地の米を買い占め、その後に進軍。2万の大軍で包囲した。吉川経家が守る籠城軍は兵と町民・農民あわせて4000。籠城すること2ヶ月。食べるものがなく、木の根、草の葉などを食べて耐えたが、しまいには、近親が敵の銃弾に倒れて重傷をおったものを、早く死なせて苦痛を少なくするといって殺し、その肉を食べたといわれる戦国最大の無惨な籠城戦であった。なお、秀吉側は城主の助命もするといった条件を出したが、経家はこれを拒否して切腹、開場した。

24、上月城 兵庫県佐用郡上月町

山中鹿介が尼子を再興しようとした城で有名

25、三木城 兵庫県三木市

「三木の干殺し」（ひごろし）として有名。

毛利側の城主・別所長治は籠城作戦をとった。対する秀吉は包囲作戦である。毛利軍は水軍を使って兵糧を送り込もうとしたが、秀吉方の監視が厳しく成功しなかった。城兵は草の根や軍馬も食べたという。

別所長治は、兵士の助命を乞い、

今はただ恨みもあらずもろ人の命に代るわが身と思へば
と辞世の歌を詠んで切腹し、開城した。

26、播州白幡城 兵庫県赤穂郡上郡町

赤松氏の城

27、青影城 広島県因島市

村上三島の一つ

28、能島城 愛媛県越智郡宮窪町

村上三島の一つ。秀吉の四国征伐で、名将・小早川隆景が数百そうの小舟

に麦わらを積んで、火を放ち、潮の流れにのせて島にぶっつけ、さすがの海賊大將軍もここに終りをみたという。

- 29、丸屋城 広島県安芸郡蒲刈町
水軍城
- 30、宮尾城 広島県佐伯郡宮島町
毛利元就が陶晴賢と対決するために築いた城。毛利軍4000が村上水軍の応援をえて、陶2万の大軍を打ち破った戦国史に名を残す合戦があった。
- 31、村上館 山口県大島郡大島町
村上水軍の城
- 32、来島城 愛媛県今治市
難攻不落の村上水軍城
- 33、岩屋城 兵庫県津名郡淡路町
織田・毛利水軍の攻防城
- 34、横山城 山口県岩国市
- 35、若山城 山口県徳山市
陶氏の本拠城
- 36、右田岳城 山口県防府市
- 37、三本松城 山口県津和野市
現津和野城
- 38、萩城 山口県萩市
吉見氏の城
- 39、築山館 山口市
大内氏の本拠
- 40、長門勝山城 山口県下関市
- 41、門司城 北九州市門司区
大内、大友の争奪城
- 42、長野城 北九州市小倉区
- 43、立花城 福岡県粕屋郡久山町
博多湾を抑える要衝。大友、毛利の争奪城
- 44、高祖城 福岡県糸島郡前原町

- 45、宝満城 福岡県筑紫郡太宰府町
大友、毛利の争奪城
- 46、村中城 佐賀市
竜造寺の本拠城
- 47、秋月城 福岡県甘木市
羽柴秀吉に家宝の茶器を献上したといわれる
- 48、中津城 大分県中津市
- 49、柳河城 福岡県柳川市
大友、竜造寺の争奪城
- 50、隅府城 熊本県鹿本郡菊鹿町
肥後の名門・菊池氏の本拠城
- 51、宇土城 熊本県宇土市
- 52、岡城 大分県竹田市
土井晩翠作詞、滝廉太郎作曲の「荒城の月」で知られる城
- 53、府内城 大分市
- 54、杵築城 大分県杵築市
- 55、上原館 大分市
大友氏の本拠
- 56、白杵城 大分県白杵市
大友義鎮の隠居城
- 57、佐伯城 大分県佐伯市
- 58、延岡城 宮崎県延岡市
大友、島津の争奪城。
「千人殺しの石」があるといわれる。城が危急にひんしたとき、石垣の底の部分をはずせば、上方の巨大な石が転がってきて、攻め寄せる敵を千人も殺せるというもの。
- 59、大洲城 愛媛県大洲市
石垣を積んでも積んでも崩れるので、美女を人柱にしたという「美女の人柱伝説」がある。
- 60、黒瀬城 愛媛県東宇和郡宇和町

西園寺氏の本拠城

- 61、宿毛城 高知県宿毛市
宿毛氏の城
- 62、中村城 高知県中村市
一条氏の城
- 63、湯築城 愛媛県松山市
伊予の名族・河野氏の本拠。
伊予は大内、大友、毛利、長宗我部などが介入し、覇を争った。
- 64、高尾城 愛媛県西条市
- 65、財田城 香川県三豊郡財田町
財田氏の城
- 66、羽床城 香川県綾歌郡綾上町
羽床氏の城
- 67、重清城 徳島県美馬郡美馬町
重清氏の城
- 68、勝瑞城 徳島県板野郡藍住町
十河氏の城
- 69、海部城
海部氏の城
- 70、安芸城 高知県安芸市
安芸氏の本拠
- 71、朝倉城 高知市
本山氏の城
- 72、本山城 高知県長岡郡本山町
本山氏の本拠城
- 73、岡豊城 高知県南国市
四国統一を成し遂げた長宗我部元親の本拠城

第九章 大名達のエピソード

毛利元就

元就弓矢の遺訓

幾度も申し候ても、毛利と申す名字の儀、涯分末代までもすたり候はぬように御心がけ、御心遣い肝心までにて候へく候。

元春・隆景のこと、他名の家をつがるることに候。しかりといえどもこれは誠のとうぎの物にてこそ候へ、毛利の二字、あだおろかにもおぼしめし忘却候ては、一円曲なきことに候。なかなか申すもおろかにて候べく候。

申すこと古くそうらえども、いよいよもって申し候。三人の中少しにてもかけこへだても候はば、ただただ三人御滅亡とおぼしめさるべく候べく候。

何度もいうようだが、毛利という名字は末代まで続くように心がけてくれ。

二男の元春は吉川を、三男の隆景は小早川という他の名字の家をつぐことになったが、これは当座のことだから、決して毛利の二字をおろそかにしてはならない。もし、三人が少しでも仲たがいをしようだと、三人が滅亡するものと思え。

これは、毛利元就「訓戒十四ヶ条」の中の一節である。

毛利元就が臨終のとき、三人の息子達に三本の矢を束にして、折ることを試させたエピソードとして、今日まで残っている。

一本の矢はたやすく折れた。二本を束にしても折れた。だが、三本を束にした矢は誰にも折ることができなかった。三人が仲違いせず、結束することにより、毛利家は存続するといった教えで、元就が三人の息子達に弓矢を例にして教訓を与えたのである。

黒沢明監督の映画「乱」は、毛利元就と三人の息子達及びシェークスピアの「リア王」を素材にしたといわれる。

元就には三人の息子達がいた。長男の隆元、二男の元春、三男の隆景である。長男は尼子攻めの際、途中寄った城で食中毒にあい、41才で死んでいる。

父親の元就の方が長生きをしているのだから、このエピソードはつじつまが合わないが、「元就訓戒十四ヶ条」を後世の人がもっともらしく作りあげたものであろう。

元就の死によって、隆元の長男。輝元が毛利家をつぐことになる。

叔父の元春、隆景はこの輝元をたてて、三人が結束し、中国を平定、九州の大友氏、四国の長宗我部氏と戦い、秀吉と対決したのである。

「本能寺の変」による信長の死後も秀吉と和し、秀吉政権では、輝元は安芸国以下7ヶ国・120万石の大大名として重きをなすのである。

「関ヶ原」の戦いでは、石田三成側について、防長2ヶ国の36万石になったが、これも吉川広家（元春の三男）が徳川家康に頼んで、毛利家が存続するのである。

（広家は「関ヶ原の役」で家康に内通していた）

そうして300年後、明治維新では、毛利公爵家として残り、また、家臣では、桂小五郎（後の木戸孝陰）、高杉晋作、伊藤博文、山県有朋などの明治の元勳を出すに至るのである。（このゲームに出てくる桂元澄は、おそらく桂小五郎の祖先だと思われる。・・・違っていたらゴメンナサイ）

数多い戦国群雄の中でこれほど家を長く存続繁栄させた大名で毛利の右に出るものはいない。

徳川、島津、伊達、前田を凌ぐのである。

これもひとえに、元就の遺訓と、これを忠実に守った元春。隆景の賢さに他ならない。

毛利元就年譜

- 1497 毛利弘元の二男として出生。
- 1517 初陣で武田元繁を滅ぼす。元就は僅か三千貫の猿掛山城主に過ぎなかったが、この時の活躍により、安芸に元就ありと知られるようになる。
- 1523 毛利の本家の長男とその息子の病死により、毛利本家に迎えられる。時に元就27才。
- 1540 2万の大軍の尼子軍に攻められるが、3000の兵で郡山城に籠城し、これを防ぐ。

- 1544 三男毛利隆景、小早川氏を嗣ぐ。
- 1547 二男毛利元春、吉川氏を嗣ぐ。
- 1555 「敵島の戦い」で陶晴賢2万の大軍を4000の兵で破る。晴賢敗死。
- 1557 隆元、元春、隆景の三兄弟に教訓状を与える。
- 1561 毛利軍、大友軍、筑前で激突。
- 1566 尼子を滅ぼす。月山富田城開城。
- 1571 郡山城に没す。75才。
- 1577 秀吉、中国征覇のため姫路へ入る。
毛利軍、長宗我部軍伊予で激突。

尼子家

尼子晴久の祖父・経久は、戦国大名のはしりで、北条早雲と並び称される武将である。

経久一代で、徒手空拳、牢浪の身からのしあがり、山陰・山陽11か国の大大名になった。

孫の晴久は病身の祖父のいましめを聞かず、毛利攻め（1540年）を行ったため、元就・大内連合軍の籠城作戦に破れ、以後、衰退の歴史をたどっていくのである。

晴久の死後、長子・義久は毛利軍の総攻撃にあい、富田城開城（1566年）となる。

尼子家の再興を図ろうとする山中鹿之介幸盛は尼子勝久を奉じて、山陰へ舞い戻るが、毛利軍に退けられて京へ逃げる。このとき、織田信長、羽柴秀吉の助けをかりて、播磨上月城に入る。しかし、上月城も毛利軍3万に攻められ、忠勇の士・鹿之介もここに命運つきた。

嘘か本当か知らないが、真田十勇士のように、尼子にも尼子十勇士というものがある。荒浪碓之介、破骨障子介、川岸柳介など、鹿之介にちなんで、皆、介がつくから面白い。

山中鹿之介は、品川大膳という武将と一騎打ちをして勝っている。毛利軍と尼

子軍の合戦がこうちやく状態のとき、大膳は名前を狼之介に変え、かねてから武名の高い鹿之介に、狼と鹿の一騎打ちをやろうと呼びかけた。これに呼応した鹿之介は両軍の見守る中で一騎打ちをしたのである。「ヤアヤア、遠からん者は音にも聞け、我こそは・・・」などと、古式豊かなありさまが、想像できるというものである。

さて、尼子軍にはもうひとつ面白い話がある。

月山富田城の支城・白鹿城である。尼子側の籠城に攻めあぐねた毛利側は、地下を掘って敵城に入ろうとした。尼子軍はそれに気付いて、地下を掘りだし、ここにトンネル合戦が展開されたというのである。

大内家

防長の名門・大内は南北朝時代から続く。

数えて7代目の義興は周防・長門・石見・安芸・北九州の豊前・筑前にまで勢力をふるう大大名であった。

フランシスコ・ザビエルが布教の拠点にしたのが山口であり、当時、人口は5万人いたという。加えて、博多という外国との貿易港を持ち、山口は「西の京都」といわれるほど栄華を誇ったのである。

もちろん、安芸の小豪族・毛利元就も大内の傘下に入っていた。

その後、義興の子・義隆があとを継いだが、尼子攻めに失敗し、学問や芸能に興味をもちだした。

これに業をにやした家臣の陶晴賢（スエハルカタ）が義隆を討ち、名門・大内は廃絶したのである。

そうして、大内に恩のある毛利が陶軍と対決するに至るのである。

陶の謀反がなければ、毛利の版図はこれほどには広がらなかったといっても過言ではない。

村上水軍

瀬戸内海に浮かぶ、能島・来島・因島を村上三島と呼ぶ。

能島・来島は普通の地図にはのっていないかもしれないほど小さい島である。いつの頃からか、村上が三つに分かれ、拠をなし、四国の河野氏の配下のもとに活躍していた。

この三島だけが村上水軍というのではなく、無数にあるほとんどの島が村上水軍の配下にあったのである。

総勢4000名といわれる村上水軍は中国・東南アジアあたりをあらしまわり、ポルトガルの鉄砲伝来以前から火器を使っていた。瀬戸内を通る舟は皆、彼らに通行銭を払ったという。

自らを「海賊大將軍」と名乗った村上は、やがて毛利と手を組み、800そうの船団を作って大坂湾に進行し、織田軍と対決していた本願寺救援に向かうのである。

天才軍略家・信長が本願寺攻めに十年もかかったのは、実に鈴木孫市とこの村上水軍に邪魔されたためである。

投げ爆弾を使い、織田軍300そうを壊滅させた村上水軍はここに名をはせたのである。

しかし、そこは信長、大砲を何十門も積んだ巨船を作って、村上水軍に仕返しをする。

長宗我部元親

土佐3000貫の豪族だった長宗我部は、5000貫の本山、5000貫の安芸、1万6000貫の一条を降ろし、土佐一国を統一した。

父・国親のあとを継いだ元親は、まず、阿波へ侵入、三好を降ろし、ついで、讃岐に侵入し、羽床を破る。

あとは、伊予の河野を攻めることにあったが、伊予は大内、大友、という中国、九州勢がさかんに攻撃をしかけてきたところで、そのうち毛利と衝突することと

なる。

しかし、1585年には四国を統一し、野望を遂げた。

大友義鎮

九州は大分市に本拠を置いた大友義鎮は、若くして父のあとを継ぎ、九州の暴れん坊として、エネルギーに他国を攻めた大名である。

豊後、肥後、日向、豊前、筑前、筑後へ、更には、中国、四国へと手をのばし、毛利氏とも争っている。

このゲームにも登場する、将軍への献上金も多く（戦国大名の中でもトップクラスに近いと思われる）若くして九州探題職にも任ぜられている。

鉄砲伝来が九州であり、ポルトガルなどの外国船が九州に多く入ってきたため、早くから鉄砲はいうに及ばず、大砲などをどんどん使っていたらしい。（というわけで、このゲームにも、大友氏だけ大砲を持たせました。）

第十章 陣列



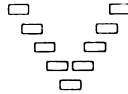
鋒矢の陣



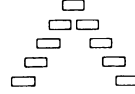
雁行の陣



湾月の陣



鶴翼の陣



烏雲の陣



車懸りの陣

参考までに、日本古来の陣法について簡単ですが、述べておきます

☆「鋒矢（ほうし）の陣」

小軍でもって大軍にあたる時に用いる戦法で、足輕を矢の先の形に並べ、侍を横、または縦一文字に並べます。機が熟した時に足輕は左右に開き、侍が前に出ます。

☆「湾月（わんげつ）の陣」

円を半分に切った形をしており、味方が圧倒的多数の場合に用いられます。中陣は守勢を保ち、左右両陣が敵を挟撃します。

☆「雁行（がんこう）の陣」

敵の側面攻撃に用いる戦法で、ちょうど雁が飛んでいるような形をしています。攻撃にも退却にも用いますし、また、一方の敵をおさえ、他方の敵に当たる時にも用いられます。

☆「車懸（くるまがかり）の陣」

上杉謙信が川中島で武田信玄に立ち向かった戦法で有名です。ちょうど車輪のような形をしており、全陣が車の輪を回転させているような形になってい

きに敵に当たる激しい戦法です。

☆「鳥雲（ちょううん）の陣」

鶴翼の陣をさかさまにした形で、鳥や雲に似ているために名付けられました。

山中の敵でよく用いられますが、これまた、ばらばらになる欠点があります。

☆「鶴翼（かくよく）の陣」

武田信玄が川中島で上杉謙信に立ち向かった戦法とされています。鶴が翼をのばしたような形をしており、ローマ字でいえばVの字です。小説や映画でよく用いられ、なじみの深い戦法です。左右の両陣が挟撃するわけですが、中陣を破られると、ちりぢりばらばらになる欠点があります。

ゲームの更に詳しい数値

1、個々の戦闘の場合のランダム数値の確率

駒と駒が隣接したときの戦闘計算による勝敗判定は、

攻撃力+地形+0から8までのランダム数値による合計点と前に述べましたが、このランダム数値はサイコロと一緒にするので、出目の悪いときは、いくら攻撃力数値がよくても負ける場合があります。

このランダム数値を確率から見て見ると次のようになります。

その前に、攻撃力+地形の合計点を仮に「得点値」と呼びます。

	勝つ確率
得点値が同点の場合	81 / 162
1点差で負けている場合	64 / 162
2点差で負けている場合	49 / 162
3点差で負けている場合	36 / 162
4点差で負けている場合	25 / 162
5点差で負けている場合	16 / 162
6点差で負けている場合	9 / 162
7点差で負けている場合	4 / 162
8点差で負けている場合	1 / 162

従って、一方の得点値が9で、一方の得点値が1の場合でも、前者のランダム数値が0で、後者のランダム数値が8の場合は同点となり、再度、サイコロをふりますので（同点の場合は得点値を無視します）勝つ確率が162分の1ほどあることになります。

2、合戦時の駒の攻撃力分配方法

合戦時に持って行く兵力を戦闘時の各駒に振り分ける攻撃力の差とは、

例えば、100の兵力を敵がもてきたとします。

これを合戦時に将9、騎馬8というように分配しますが、これは味方兵力と

の差により、駒の攻撃力に優劣をつけています。

この比率は

1. 00倍－1. 29倍	差 0
1. 30倍－1. 79倍	差 1
1. 80倍－2. 49倍	差 2
2. 50倍－3. 49倍	差 3
3. 50倍以上	差 4

となっています。

敵の兵力が100で、味方の兵力が200の場合は、

味方 将9、騎馬8、鉄砲・弓6、足軽7

敵 将7、騎馬6、鉄砲・弓4、足軽5

敵の兵力が100で、味方の兵力が150の場合は、

味方 将9、騎馬8、鉄砲・弓6、足軽7

敵 将8、騎馬7、鉄砲・弓5、足軽6

ということになります。

ただし、士気力が一定値以下ですと、これから一律にマイナス1されます。

最後に ゲーム・デザイン・メモ

ゲームをされた感じはいかがでしたか？

ソフトプランとしては、精いっぱいものを詰め込んだつもりですが・・・

「信玄」よりは多少難しくしています。（そのぶんだけ、お客様の方もより長い間楽しんでいただけるのではないかと思います。）

大内、尼子が比較的やさしく、毛利、村上のシナリオの方がいくぶん難しいかと思えます。あとは、産業や石高の多い所を早く取るようにするのがゲームのこつということになりましょうか。

さてさて、「信玄」でお客様からたくさんのお葉書をいただきました。

ご要望の多い順にこのゲームに取り込んだつもりですが、ただひとつ、「武将」が死なないのはおかしい、というのを採用しませんでした。

こればかりは最初からそういう設定のもとに作ったもので変更できませんでした。ご了承ください。

次作は中国ものにうつりますが、次次作で再び戦国物に舞い戻ってこようかと思っています。

このときには武将にも腹を切らせようかと思っています。北は伊達から南は島津まで、シナリオも20ぐらいにして、海戦もあって、ハックスも小さくして、新しい合戦方法を取り入れて、軍師を入れて、アイテムを入れて、音楽ももっとたくさん入れて・・・エトセトラ

というわけで、今後もお気付きの点がありましたら、どうぞ指摘くださいませ。



ソフトプラン株式会社

〒719-11 岡山県総社市中央2-6-36
TEL (08669) 3-8686