

# 忍者武雷伝説

特別付録  
乱世の覇者

公式ガイドブック

忍者武雷伝説

公式ガイドブック

徳間書店

SD

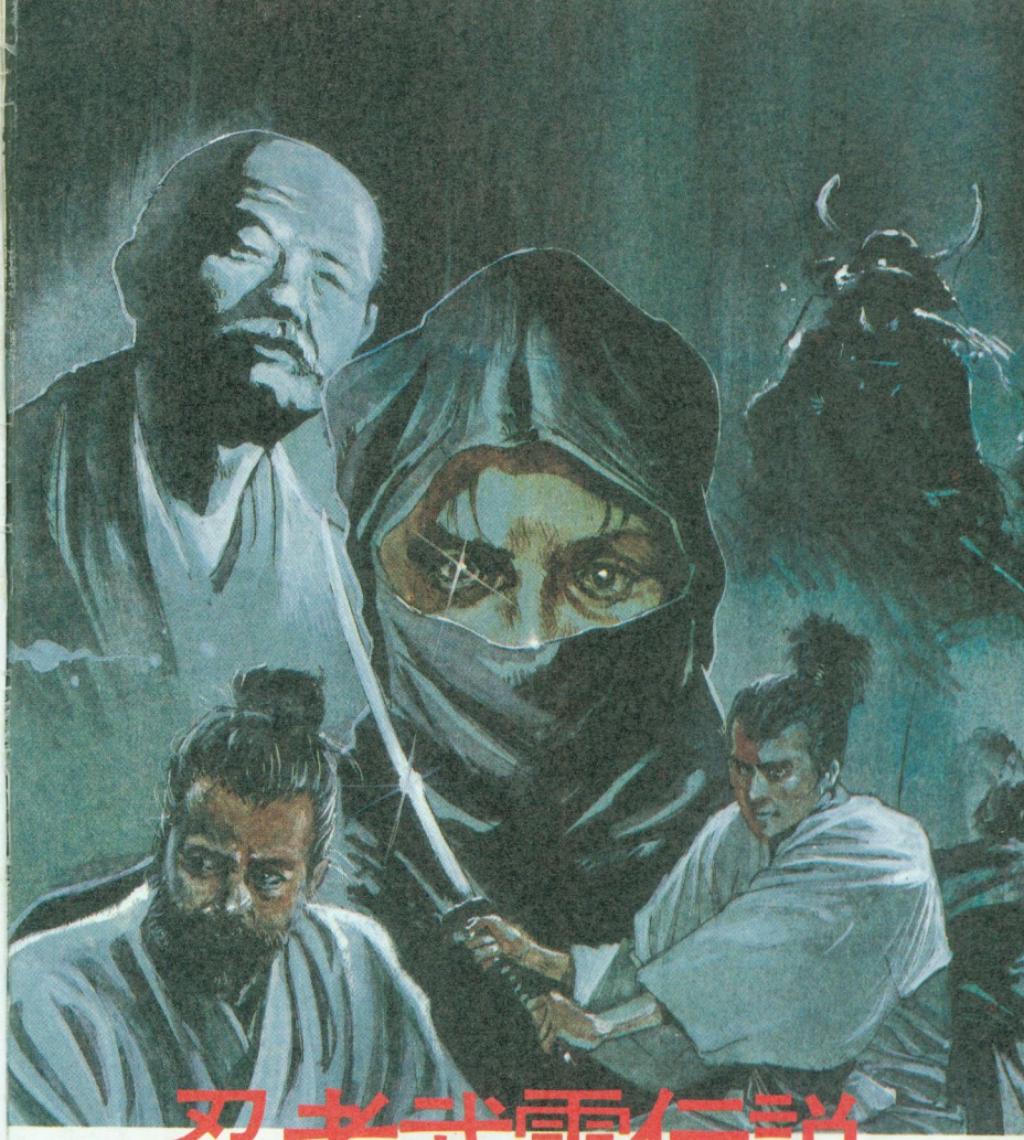
SEGAMEGA  
DRIVE

テレビランドわんぱくNo.135

# 忍者武雷伝説

特別付録  
乱世の覇者

公式ガイドブック



# 忍者武雷伝説

公式ガイドブック

# 忍者武雷伝説 公式ガイドブック



## もくじ

### 忍者武雷伝説

#### 入門ノ書

物語	6
このゲームの特徴	8
操作方法	10
画面の見方	11
各コマンドの使い方	13
フィールドにある建物	18
キャラクター紹介	20
地形効果	22
アイテム紹介	23
忍術	26

#### 応用ノ書

十章のシナリオをクリアするために	28
第一章 羽尾の国	30
第二章 岩瀬の国	33
第三章 安達の国	36
第四章 順賜の国	40
第五章 刈田の国	43
第六章 黒川の国	46
第七章 和賀の国	49
第八章 河辺の国	52
第九章 雄勝の国	56
第十章 栗原の国	60

#### 特別付録・乱世の霸者

戦国時代を統一するのは誰か?	66
とてもわかりやすいゲームシステム	67
各フェイズの上手な使い方	68
領地拡大の方法	72
天下統一のための注意	76
各国大名別攻略法	77
これが各国の継承系譜だ!!	90
知っておきたい各地有能武将バラメータ	91
これが全国HQマップだ	92

# 忍者武雷伝説



## 入門ノ書

シミュレーションファンでなくても気軽に遊べる、R・P・G感覚の忍者武雷伝説。システムを知るためにぜひ読んでおこう。





## 物語

今から450年の昔、幕府に時の権力無く、戦乱の渦はいたる所で巻き起こっていた。巨大な暗雲に包まれた乱世に、国々は荒れ、邪鬼に取りつかれた者たちが民を苦しめていた。

そんな時、羽尾の国に一隻の南蛮船が漂着し、乗組員ジョンと3歳の男の子が生き残った。ジョンは「信長」に殺され、男の子は、忍者「影刃」に助けられ、忍者として育てられた。その名を「武雷」という。

それから12年……。武雷は邪鬼にとりつかれた「信長」を倒すべく3人の仲間と旅立った。

## このゲームの特徴

このゲームは、仲間を集めて敵と戦ったり、キャラクターのレベルアップをさせたりと、R・P・Gの感覚で、シミュレーションゲームが楽しめる作りとなっている。

よりゲームを楽しくプレイするために、これらの特徴をくわしく紹介してみよう。

### 1 キャラクターにレベルアップがある

ゲームに登場するキャラクターたちは、敵と戦うことによって経験値が上がり、MAXが100になるとレベルアップする。レベルアップはゲームが時代物ということもあって、『段』という形で表現されている。仲間たちも最初は一段だが、敵との戦いや町の中の道場での修行で、最高九段までレベルアップすることができるのだ。

また、章が進むにつれて、登場する敵も、最初からレベルの高い敵となって武雷たち仲間の前に立ちはだかってくるのだ。



▲敵との戦いは経験値が上がるが、ダメージもくらう。



▲道場での修行は、ダメージをくらうことはないが、お金を取られる。

### 2 武器・防具・アイテムを仲間で交換できない

R・P・Gに慣れている人は、ついついアイテムや武器を仲間どうして交換するつもりで買ってしまう。しかし、このゲームはそれができないのだ。武器や防具は、装備できない人には売ってくれないが、アイテムにはそういうことがない。そのため、忍者が術の回復に使う朝鮮人参を武士が買ってひさんな目にあうこともあるのだ。



## 3 十章からなるキャンペーンゲーム

このゲームは、ひとつのシナリオをクリアしないと次のシナリオへは進めないキャンペーング方式だ。

またそれぞれのシナリオがコンパクトなことから、セーブはシナリオをクリアしたときのみできる、というシステムになっている。

これらの点に注意してゲームを進めよう。

## 4 各章のクリア条件や日数がつらい

それぞれのシナリオがコンパクトだからといつてあなどってはいけない。なぜなら、それぞれのシナリオをクリアするための条件である目的やクリア日数が、ぎりぎりの設定になっているのだ。

ゲームに慣れてくれば、キャラクターの動きに無駄がなくなるが、初めてプレイする人にとってはかなりきつい設定と思っていい。いわば、一手が重要な詰め将棋的なシミュレーションでもある。



▲シナリオによって、ぎりぎりでクリアできずに泣くこともある。

## 5 仲間を大切に育てることがクリアのかなめ

シナリオが進むと、前のシナリオよりもレベルの高い敵が登場する。しかも敵の人数が増えていく。武雷とその仲間たちのレベルアップをおこたっていると、シナリオが進むにつれてどんどん条件がきつくなっていくのだ。

道場でお金を払って修行したり、敵を倒して仲間たちのレベルアップをしないと、すぐに敵のレベルが武雷たちより高くなってしまうのだ。



▲相性のいい敵と戦い、経験値を上げていこう。



▲レベルアップをなまけると、こんなことが起こるのだ。

# 操作方法



このゲームはシミュレーションの中でも、難しいコマンドが少ないので、操作方法がとても分かりやすくなっている。

基本的には、画面上の移動やコマンドのセレクトが $+$ ボタン。

コマンドの決定がAボタン、キャンセルがBボタンだ。

## $+$ ボタン

- タイトル画面でのコマンド選択。メインマップとなるフィールド画面での、キャラクターカーソルの移動とコマンド操作。
- 町の中でのキャラクターの移動。
- 町中にある店や家の中でのコマンド選択のカーソル移動。

## スタートボタン

- ゲームのスタート時の操作で使用。タイトル画面でのコマンド決定。
- メインマップ上で、終了コマンド表示を出す場合に使用。

## Aボタン

- メインマップ上で、コマンドメニューを出すときと、画面右に出るコマンドの選択と決定に使う。
- 町中にある店で、コマンド決定と、メッセージ送りに使う。

## Bボタン

- メインマップ上で、味方のキャラクターへカーソルを飛ばすときに使う。
- 各コマンドのキャンセルのときに使う。

## Cボタン

- メインマップ上で、コマンドメニューを出すときと、画面右に出る各コマンドの選択と決定に使う。
- 町中にある店で、コマンド決定と、メッセージ送りに使う。

# 画面の見方

このゲームは操作は簡単だが、しっかりと画面上の各表示内容を把握しておく必要がある。

それは、ゲーム内容が詰め将棋に近いため、キャラクターの移動や戦闘など、コマンド決定ひとつひとつが、ゲームクリアに大きな影響をおよぼすからだ。

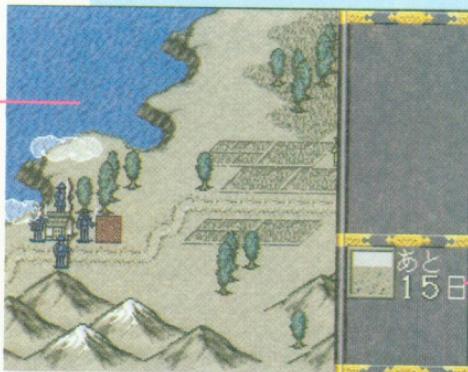
そのためにもぜひこのコーナーで、味方の強さや、敵の強さ、各章でのクリア日程など、画面に登場するそれぞれの表示内容をバッチリ覚えてしまおう。

## メインマップ画面

ゲームの大半は、このメインマップでの操作が中心となるため、この画面の表示内容はとても大切な要素なのだ。

### カーソルをキャラクターに指定しない場合

フィールド



◀フィールド画面を上下左右に移動するだけで、キャラクターをカーソル指定しないとき、この画面表示になる。クリア日数が右下に表示されているだけだ。

あと何日でこの章をクリアしなくてはならないかを示す残り日数。

### カーソルをキャラクターに指定した場合

▶各キャラクターへのコマンドを支持したり、設定変更のためにカーソルをキャラクターに支持すると、この画面に変化する。また、地形上でカーソル支持をすると、設定コマンドと終了コマンドが登場するのだ。

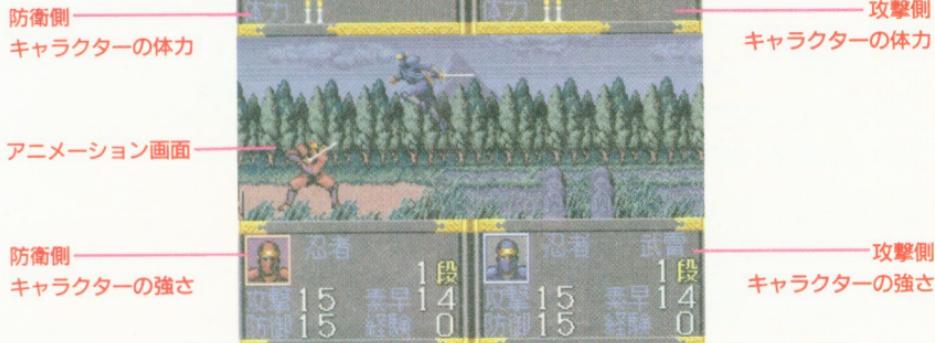


指定したキャラクターに与えられるコマンド表示

キャラクターの現在の能力

## 戦闘画面

敵と戦うと、この戦闘画面に切り変わる。アニメーションとともに、敵、味方の体力やデータが変化する。設定で戦闘画面のキャンセルもできるのだ。



## 町中での画面

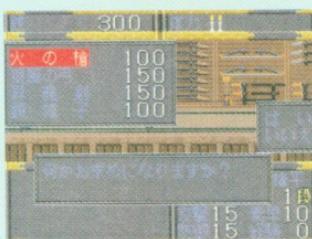
町や寺の中に入ると、この画面に切り変わる。メイン画面がサイドビューのため、画面に変化がでて、ゲームにメリハリが出る。

- ▶+ボタンでキャラクターが左右に移動する。
- 家に入るときは+ボタンを上に入力。
- 持ち金、体力の強さ表示とともに、A・Cそれぞれのボタンでアイテムなどの表示が切り変わる。



## 武器・防具・アイテムを買ったりする場合

武器、防具とアイテムは、各キャラクターがそれぞれ8つずつ持つことができる。ただし、買ったアイテムは、仲間に渡したり、捨てたりすることはできない。キャラクターによっては使いものにならないアイテムまで買うことができるのでくれぐれも注意して買うようにしよう。



# 各コマンドの使い方

いよいよ実戦で使う各コマンドの使い方だ。このコマンドの使い方を知らずしてゲームクリアへの道はない。しっかりと使い方を覚えて勝利の道をつかめ！

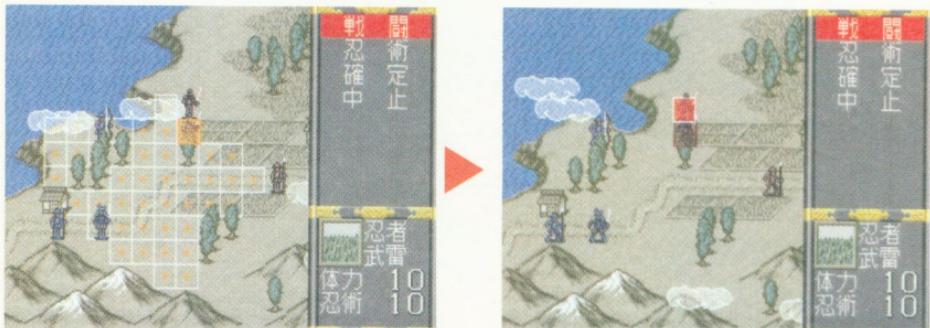
## 移動



キャラクターにカーソルを合わせて移動コマンドを支持すると、そのキャラクターの移動範囲が支持される。地形による移動量は違うものの、それらの条件を考えなくてすむのが便利だ。

## 戦闘

カーソルで支持したキャラクターに、隣接した敵がいる場合(ゾック内)、戦闘コマンドが表示される。このゾック内に複数の敵がいる場合は、どの敵と戦うかを+ボタンで支持し決定する。これでいよいよ戦闘画面へと切り変わるので。

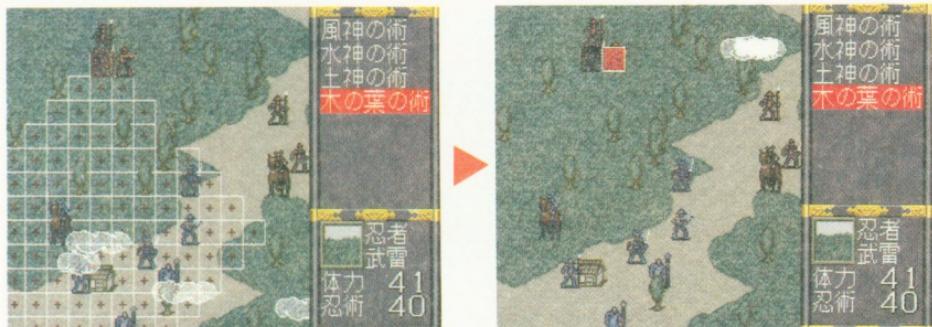


## よく考えて戦う相手を選べ!!

戦う敵と同じレベルであっても、装備によって敵の強さが異なることがある。これは章が進むと実際に起きてくることなのだ。少ないダメージで敵を叩いて経験値を得るためにには、有利に戦わなくてはならない。そのためには、戦う相手のパラメーターを確認しながら戦うようにしよう。

## 忍術

忍者と僧侶だけが使えるのがこの忍術だ。忍者は攻撃の術、僧侶は回復の術が使え、レベルが上がると最大忍術量が増える。また、忍者はレベルが上がると使える術が増えるのだ。



## 持ち物



キャラクターは、最大8つのアイテムを持つことができる。持ち物の多くは、キャラクターの体力や術力の回復などに使うのだが、中には持っていることで有効なフラグアイテムもある。

## 装備

武器や防具は最大8つ持つことができる。このゲームは持ち金がなかなか増えないので、武器、防具はよく考えて買わなくてはならない。強い武器で攻撃力をアップするか、防具によって防御力を高めるか、よく考えて買うようにしよう。



## 状態

ゲームを進めていくうえで一番重要なパラメーターがこの状態表示だ。敵との戦いで、自分の体力や術量がどれだけ減ってしまったか、今使える術やアイテムは何かということも、この状態コマンドでわかるのだ。

▶状態コマンドを選びAかCボタンを押していくと、次々に状態表示が開く。



### ●状態その1：基本データ

①		⑥	忍者	⑦	7段	⑧
②	体力	⑨	移動	⑩	7	⑨
③	忍術	⑪		⑫	未	⑩
④	攻撃	⑫		⑪		⑪
⑤	防御	⑬		⑫		⑫
	銭	⑬		⑬		⑬

セレクトしたキャラクターの基本データを見る事ができるのがこの基本データだ。

番号順に説明すると、①キャラクターのグラフィック。②最大体力と現在の体力。③最大術力と現在の術力。④現在の攻撃力。⑤現在の防御力。⑥キャラクタータイプ名。⑦最大移動量。⑧キャラクターのレベル。⑨コマンドの決定をしたかどうかの表示。⑩現在の素早さ。⑪現在の経験値。⑫今、仲間が使うことができるお金。

### ●状態その2：装備

基本データ表示でさらに、AかCボタンを押すとこの表示が出現する。現在持っている武器と防具と、何を装備しているかが表示される。

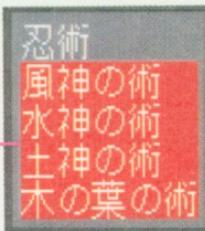


装備している物は赤くなる

## ●状態その3：持ち物

現在持っているアイテムの表示がこれ。ただし、通常では使えないフラグ＆イベントアイテムも表示される。通常使えるのは、道具屋で買ったアイテムだけなので注意しよう。

持物	參
朝鮮人	參
朝鮮人	參
橐橐	草
橐橐	草
金	印
天明	鏡



現在使える術が赤くなる

## ●状態その4：忍術

忍者と僧侶だけに役立つ表示がこれだ。このゲームはレベルが上がると術量が増え、それによって使える術のはばが増えてくる。攻撃力の高い術はそれだけ術量を消費するということだ。この状態コマンドでは、今どんな術を使えるのかがわかるので、敵を攻撃したり体力回復のときに便利なのだ。

### ワンポイント

#### 敵の状態も しっかりと見ておこう

このゲームの便利な特徴のひとつとして、フィールド上の敵にカーソルを合わせてコマンドを開くと、敵の基本データが表示される。

装備や持ち物、忍術などの状況を見ることはできないものの、基本データだけでも敵と戦う場合には大変助かる。

同じレベルでも敵の攻撃力や防御力が高い場合は、こちらが不利になる。それがこのデータでひと目でわかるため、戦いの条件をより有利に運ぶことができるのだ。

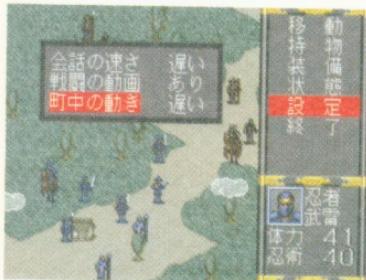
敵の武器・防具、術、持ち物は  
見ることができない!!



▲このコマンドを使った場合、うっかり強い敵と戦わなくてすむので便利。

## 設定

スピーディーなゲーム展開に便利なコマンドがこれ。会話の速さ、戦闘の動画の表示、町中でのキャラクターのスピードの切り替えがある。なかでも会話の速さと町中でのスピードを速くしておくと便利。ただし、戦闘動画をなくすと、いつ敵に攻撃を受けたかがわからなくなるので注意。



▲通常は会話の速さと町中の動きが遅く、戦闘動画がある。



▲会話の速さと町中の動きを速くしてプレイするとイライラしない。

## 終了

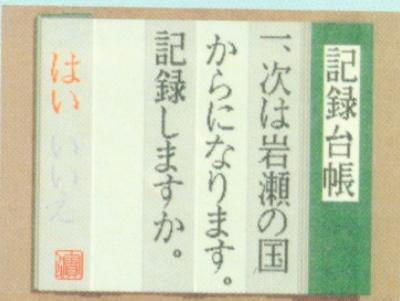
(プレイヤーのターン) 終了のときに使うコマンドです。

## ゲームの記録

各章をクリアしたときにのみゲームセーブができる。またセーブは1カ所のみなので、条件のいい勝ち方でセーブしないと、次のシナリオがつらくなる。

### セーブ

章をクリアすると表示される。  
+ボタンでカーソルを合わせて、AかCボタンでセーブの決定ができる。



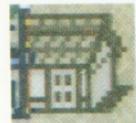
### ロード

ゲームスタート画面で出現。セーブと同様の操作で、セーブしたシナリオから始められる。



# フィールドにある建物

敵を全滅させてシナリオをクリアするシミュレーションが多いが、このゲームは各シナリオによってクリアする条件が異なる。そのため、フィールドにある町やお寺が重要なとなるのだ。町やお寺には何があるのだろう？



町

お寺

## 町の中にあるもの

町には、仲間の体力を回復できる宿屋、武器、防具をそろえる武器屋、術や体力を回復させるアイテムを売っている道具屋や、経験値を上げてくれる道場がある。さらに、クリア条件に必要な情報を教えてくれる人がいる家がある。

### 武器屋



各シナリオによって、売っている武器、防具が異なる。仲間たちの攻撃力、防御力を上げるために絶対必要なお店だ。シナリオによっては町の中にはないこともあるので注意。



### 道具屋



旅の途中で体力や術を回復できるアイテムを売ってくれる。町の道具屋によって売っているものが異なり、中には心の実や力の実といった攻撃や術力を上げてくれるアイテムもある。



### 宿屋



30のお金を持ってこの宿屋に泊まると、体力と術力をMAXまで回復できる。すべてのシナリオで宿代が同じというのもとても良心的だ。



## 道場



レベルにみあつたお金を払うことで、経験値を上ってくれる。ただし修行の成果が異なり、せっかく高いお金を払っても経験値が少ししか上がらないこともあるので注意。



## 家



ゲームクリアに必要な情報を教えてくれる。また、仲間が家の中に捕らわれていたり、お姫さまが捕らわれていたりと、それぞれの家によって状況が異なるのが特徴。



チェック  
ポイント!!

各シナリオの町に、どんなお店があり、何を売っていたかをチェックしておくと戦いがラクになる

## お寺にはどんな役割りがあるのか?

お寺の中に入ると、ゲームクリアに必要な草薙の剣、まが玉、天明の鏡といった3種の神器についての情報を教えてくれる。クリアにはかかせない情報なのでしっかり聞くようにしよう。



▲フィールド上のお寺にカーソルを合わせ、境内に入る。そして、さらに寺の中へ入らなくてはならない。



# キャラクター紹介

このゲームには敵味方ともに7種類のキャラクターが登場する。それぞれのキャラクターには得意な戦い方や苦手とする相手がいるので、それだけはしっかりと覚えておく必要がある。また、武雷とその仲間たちにはそれぞれ名前が付いているので、キャラクターを動かすときによく便利なのだ。敵のキャラクターは赤、味方は青なので、フィールド上での区別もひと目でわかるぞ。

## 信長を倒すために協力し合う武雷と仲間

右近 (武士)	権平 (槍兵)	玄蕃 (弓兵)	雲海 (僧侶)	頼継 (騎馬)	忠次 (鉄兵)	角房 (僧侶)	長時 (騎馬)	清長 (武士)

武雷  
(忍者)



## 忍者



移動量が多く、レベルが上がり術力が増えると、さまざまな忍術を使い敵を攻撃できる。忍術は敵の防御力に関係なく、敵の体力を減らすことができるので便利だが、武士に弱い。

## 武士



移動量が少ないとから、うっかりすると敵に遭遇せず、なかなか経験値が上がらないことがある。しかし忍者、槍兵、騎馬武者同様に重要なキャラクター。忍者に強く、槍兵に弱いのが特徴。

## 騎馬武者



攻撃力、防御力ともに高く、一番移動量が多いため、敵を追撃することができる重要なキャラクター。シナリオが進むにつれて参加してくれる。忍者に強く、槍兵に弱いのが特徴。



## 槍兵

移動量が多いため、武士を狙いうちすることも……。騎馬武者に強い。ただし忍者に弱いので、うまく考えて使う必要がある。忍者、武士、とともに最初からガンガンレベル上げをしておこう。



## 弓兵

敵に攻撃を受けると応戦できずにボロボロになってしまふが、こちらが先手を取れば敵は応戦できない。いわば間接攻撃ユニットみたいなもの。防御力が低いため、一番使いものにならない。



## 鉄砲兵

弓兵の防御力、攻撃力を上げたキャラクターと思えばいい。レベルが上がり、攻撃力の高い武器を持っていると使えるが、弓兵と同じく間接攻撃的な役割りなので、なかなかレベルを上げにくい。



## 僧侶

10の術力消費で、仲間の体力をMAXまで回復できる。攻撃力はないが防御力が高いため、敵のキャラクターの体力を回復させ術を使うことで経験値が上がる。

## キャラクター相性表

	忍者	武士	騎馬	槍兵	弓兵	鉄砲	僧侶
忍者	○	○	○	×	△	△	×
武士	×	○	○	○	△	△	×
騎馬	×	△	○	○	△	△	×
槍兵	○	×	×	△	△	△	×
弓兵	○	△	△	△	△	△	×
鉄砲	○	△	△	△	△	△	×
僧侶	○	○	○	○	○	○	

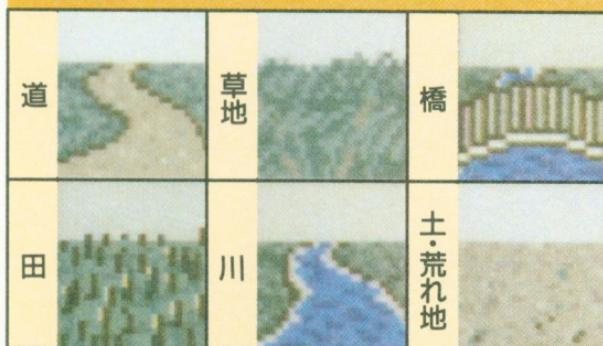
どのキャラクターが、どの敵を倒し、どうしたら有利な戦いができるかを表にしたのがこれだ。相性を知らないで敵と戦うことほど無謀な戦いはない。

攻撃力・防御力ともに数値では同等の敵であっても、しっかりと裏パラメーターの支配で相性ができているため、びっくりするような被害をこらむる。この表だけはしっかりと覚えておこう。

# 地形効果

キャラクターたちの持つ基本移動量は、地形によって変化する。これは地形に足を取られるからだ。また地形によっては、各キャラクターの持つ防御力を上げてくれる。これが地形効果だ。いかに速く敵近づき、有利に戦うかは、この地形効果の利用方法にもよる。さいわい、指定したキャラクターの移動範囲は画面に表示されるので、戦いでどう利用すればいいかを考えよう。

## 移動できる地形



	地形	消費移動量
忍者	道	1
	草地	1
	橋	1
	田	2
7	川	2
	荒れ地	1

	地形	消費移動量
武士	道	1
	草地	2
	橋	1
	田	2
4	川	3
	荒れ地	1

	地形	消費移動量
槍兵	道	1
	草地	2
	橋	1
	田	2
5	川	3
	荒れ地	1

	地形	消費移動量
弓兵	道	1
	草地	2
	橋	1
	田	2
4	川	3
	荒れ地	1

	地形	消費移動量
騎馬武者	道	1
	草地	1
	橋	1
	田	3
8	川	4
	荒れ地	1

	地形	消費移動量
鉄砲兵	道	1
	草地	2
	橋	1
	田	3
3	川	不
	荒れ地	1

	地形	消費移動量
僧侶	道	1
	草地	2
	橋	1
	田	3
4	川	4
	荒れ地	1

# アイテム紹介

アイテムには、仲間の体力を回復したりする道具と、攻撃力や防御力を上げる武器、防具に分けられる。ゲームクリアのためにもしっかり覚えておこう。

## 道具

町の宿屋に泊まらなくても、旅の途中で体力や術力を回復できるアイテムや、能力を上げてくれるアイテムなどがある。



	効 果	価格
傷薬	一番安い体力回復の薬がこれだ。体力の回復は5つかできないので、近くに町があるなら、宿屋でMAXまで回復したほうがお得。戦闘中に使えるので便利でもある。	30
薬草	体力を10回復してくれる薬だが、キズ薬の3倍強の値段と高く、町の道具屋でも売ってくるところが少ない。町のないシナリオなどで持っていると便利。	100
朝鮮人参	忍者や僧侶の術力を回復してくれるアイテム。ただし価格が高いことと、売っている道具屋が少ないので欠点。ひとつは持つていよう。術の使えない者には買わせないこと。	200
力の実	このアイテムを使うと攻撃力をアップできる。ただし、価格が500というベラボーンな値段。売っているお店も少ないのでお金に余裕ができたら買ってみるのもいいかもしれない。	500
心の実	術力をアップできるアイテムだが、500と高い。売っているお店も少ないので、買うのなら、道場でレベル上げに使ったり、武器、防具を買ったほうがいい。	500
まが玉	3種の神器のひとつ。これを使うと、命と引き替えに仲間すべての体力、術力をMAXまで回復できる。	/
天明の鏡	3種の神器のひとつ。持っているだけで、使っても何も起こらない、イベントアイテム。	/
金印	ある場所で使うことで、その中へと入ることができる。通常は使っても意味がないイベントアイテム。	/

## 武器・防具

仲間の攻撃力や防御力を上げてくれるアイテムがこれだ。武器屋で売ってくれるのだが、高価なのでよく考えて買うこと。

### ●防具

装備することで防御力を上げることができる。防具によっては持てる人が限られていて、装備できない人が買おうとすると売ってくれない。弓兵や鉄砲兵など、応戦のできないキャラクターを中心に買うか、忍者、槍兵、武士、騎馬武者など攻撃タイプの人を中心には装備させるか、よく考えて買おう。

アイテム名	価格	防御力	持てる人						
			忍者	武士	騎馬	槍兵	弓兵	鉄砲兵	僧侶
革の服		5	●	●	●	●	●	●	●
鎖かたびら	100	8	●				●		
短甲	200	11		●		●			
仁王胴	400	14	●		●		●	●	
鋼の鎧	600	18	●	●	●	●	●	●	
赤糸脅の鎧	900	23		●	●				

### ●武器

装備することで攻撃力を上げることができる。装備できない人には売ってくれない。シナリオが進むにつれて、登場する敵が強くなり、レベルが逆転するので、後半のいい武器を買うためにお金をためておく方法もある。

剣	アイテム名	価格	攻撃力	持てる人			シナリオの序盤では昇龍剣を持っていると、白虎剣で倒せなかつた敵をひと太刀で倒せることがあるので便利。後半で村正を、それぞれの仲間が装備できると戦いがラクになるが1,200が高い。
				忍者	武士	騎馬	
白虎剣			5	●	●	●	
昇龍剣	150	11		●	●	●	
正宗	350	16			●	●	
村正	1200	25			●	●	
草薙	/	/		●			
手裏剣	700	20		●			

## 槍

アイテム名	価格	攻撃力
隼の槍		5
火の槍	100	10
青鉄の槍	250	15
雷電の槍	450	20
風魔の槍	800	25

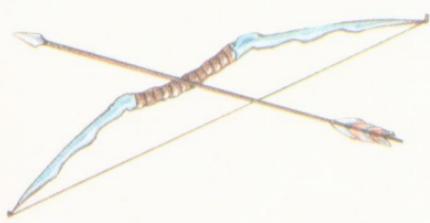
敵との相性をうまく使って戦い、レベルを上げていけば、シナリオ後半まで無理に槍を買い替える必要はない。ただし後半は風魔の槍はほしいところ。



## 弓

アイテム名	価格	攻撃力
不知火の弓		5
狼風の弓	150	10
虎鉄の弓	300	15
烈火の弓	450	20
風魔の弓	600	25

一番使いものにならないキャラクターが持つ武器なので、お金が余っていたら、買って上げよう。



## 鉄砲

アイテム名	価格	攻撃力
種子島鉄砲		5
白南蛮鉄砲	250	10
打雷	450	15
太雷	750	20
怒雷	850	25

シナリオ中盤から登場する忠次が装備できる武器で、一発必中の破壊力がある。怒雷は買いにいくので、もし買えたらしめたもの。



# 忍術

忍者と僧侶だけが使うことができる。忍者は攻撃、僧侶は体力回復の守りの術ができる。レベルが上がると術力が増えるので、いかに早くレベルを上げるかがポイントだ。

忍術名	消費忍術ポイント	使えるレベル	使える人	僧侶は、術で仲間の体力を回復させることで経験値が上がる。たとえ仲間の体力がMAXでも、ガンガン術を使おう。
風神の術	5	1段	忍者	
水神の術	10	1段	忍者	
土神の術	20	2段	忍者	
木の葉の術	25	3段	忍者	
心力の術	10	3段	僧侶	

## 各章クリアへの 3つのポイント

いよいよシナリオ攻略へと入るのだが、入門ノ書のおさらいとして、この3つのポイントだけはしっかりと頭に入れておこう。

### ●レベルを上げるか、武器で強くなるか？

仲間の攻撃力の上げ方にはふた通りの方法がある。武器を買って仲間の攻撃力を上げる方法と、経験値を上げ、レベルアップで攻撃力を上げる方法のふたつだ。敵とうまく戦うことと、レベルアップして攻撃力を上げれば、宿屋での体力回復ぐらいしかお金がかからないので、こちらをすすめたい。

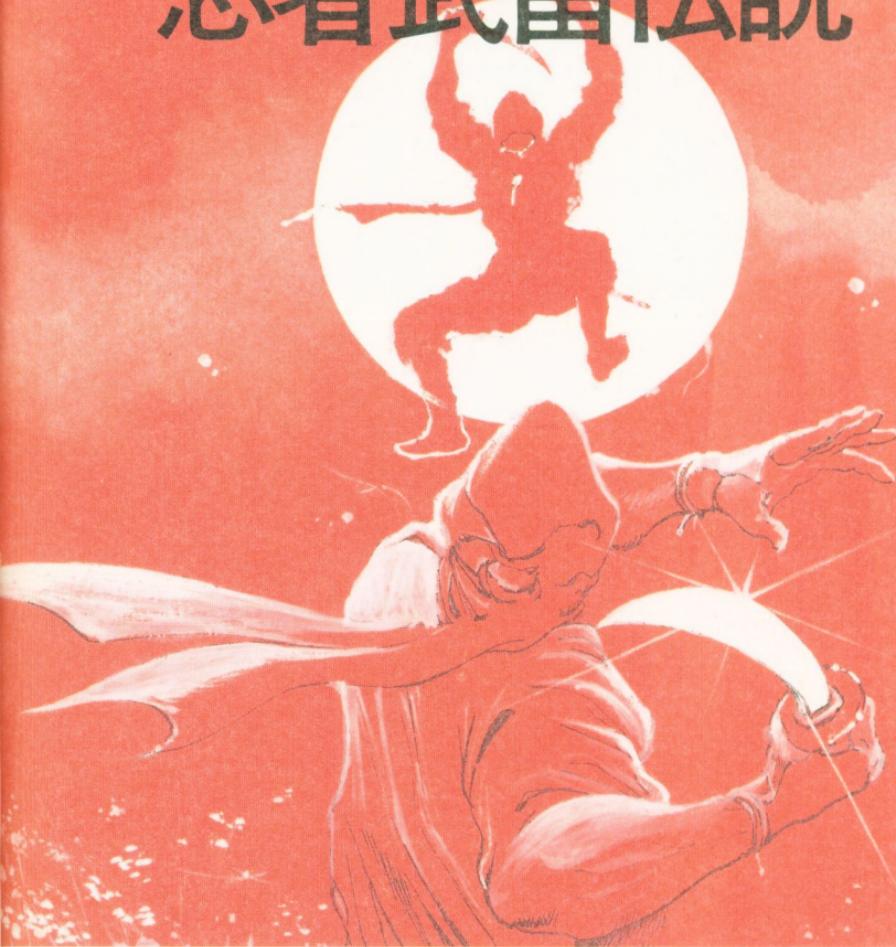
### ●忍者・僧侶を倒すと戦いがラク

忍者が使う術は防御力に関係なく、それぞれの術の持つパワーで相手の体力を奪う。また、必死の思いで体力を下げた敵の近くに僧侶がいると、一発で体力をMAXまで回復されてしまう。この術を使う敵を優先的に倒すように心がけるとゲーム展開がラクになるのだ。

### ●道場をうまく利用しよう

道場で修行をする場合はお金をはらう。しかし修行の成果が上がらないと、わずな経験値しかもらえない。そこで、シナリオがスタートしてすぐに町がある場合、道場での修行が思わしくなかった時は、リセットしていい条件の修行を積もう。さらに、レベルが上がる直前での道場の使い方もよく考えて使おう。

# 忍者武雷伝説



## 応用ノ書

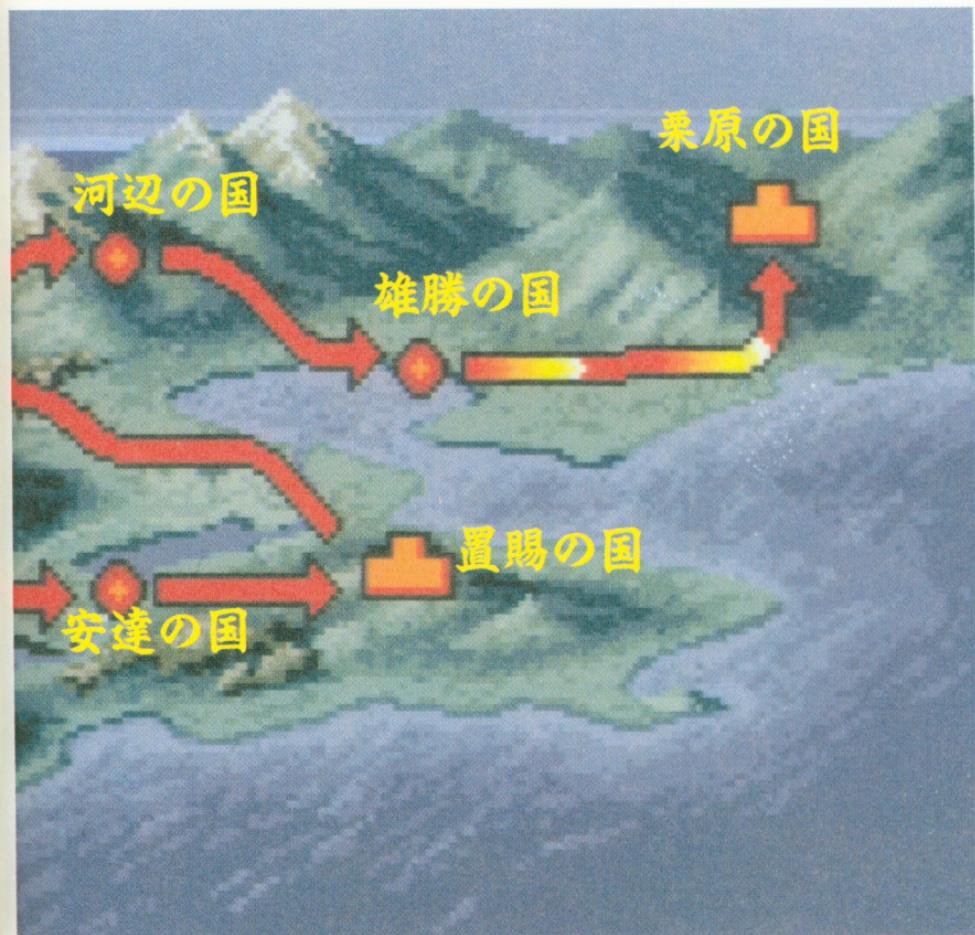
十章のシナリオからなるキャンペーンの内容と攻略のヒントを、あますところなく紹介。ぜひプレイの参考にしてほしい。

# 十章のシナリオをクリアするために



忍者武雷伝説は、ひとつのシナリオをクリアしないと先へ進むことができない、キャンペーンタイプのシミュレーションだ。しかも、次のシナリオでもキャラクターが継続されるため、シナリオをクリアした時点での各キャラクターの経験値など、各パラメーターをいかに最良の状態で継続させるかがゲームクリアのかなめとなっている。

ここからは、章ごとに最良の条件でシナリオをクリアするために攻略のアドバイスをしよう。



## 第一章 羽尾の国

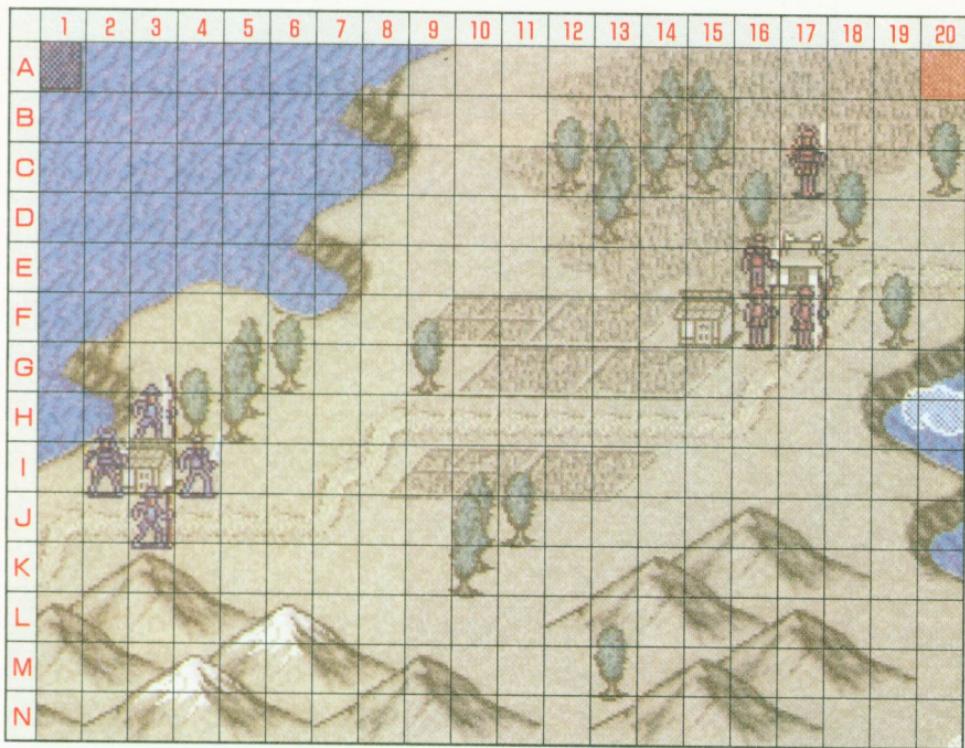
うおのくに

●クリア条件●

15日以内に

敵を全員倒すこと

最初のシナリオということで、クリア日数に大幅な余裕がある。フィールドにはふたつの町とひとつの寺がある。仲間は武雷(忍者)、右近(武士)と、権平(槍兵)、玄番(弓兵)の4人。敵も忍者、武士、槍兵、弓兵と同数で、それぞれのレベルはみんな一段というハンデなしの戦いがこのシナリオだ。



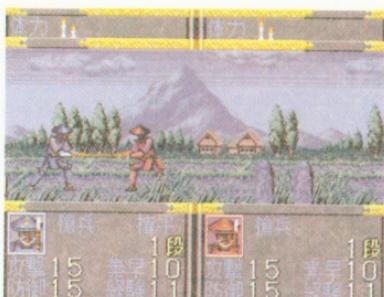
## 最初の町

武器・防具屋		道具屋	
火の槍	100	薬草	100
狼風の弓	150	傷薬	30
昇龍剣	150	鎖かたびら	100
その他	宿屋と情報の聞ける家がある。		

## ■ひとりたりとも仲間を死なしてはならない

キャラクターが継続されるため、できる限り仲間を倒さないようにするのが、キャンペーンの鉄則だ。

特にこれは最初のシナリオ。絶対に仲間を死なせないぞ、と肝に命じて戦おう。仲間のレベルがまだ一段なので、うっかりすると敵に倒されてしまう。もしそのままクリアして次のシナリオへ進むと、敵との戦いがとても厳しくなるのだ。



▲仲間4人の残りの体力をしっかり確認して戦おう。

## ■クリア日数に余裕があるので、できるだけレベルアップをはかれ！

敵を15日以内にすべて倒す、というクリア条件は余裕の設定。この設定を有効に使うためには、じっくりと時間をかけて敵と戦い、それぞれの仲間の経験値をできるかぎり上げることだ。中でも武雷と権平は、次のシナリオのために二段にレベルアップさせておきたい。そのためには、町の宿屋でわざと敵の体力を回復させ、戦闘遭遇回数を増やして経験値を稼ぐという方法も考えられる。ただし、敵との戦いで、こちらの体力が減っていることに注意しないと、仲間を倒されてしまうのだ。

ワンポイント  
アドバイス

### 弓兵はなかなかレベルが上がりにくい

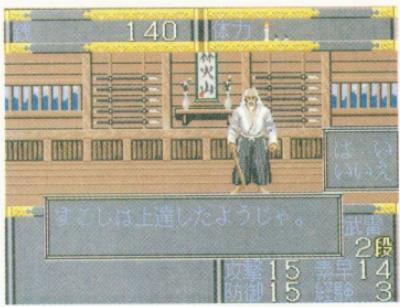


▲先手必勝のキャラクターのわりに足が遅いため、使いものにならない弓兵。

弓兵の最大移動量は4と足が遅く、他の仲間と比較しても出足が遅い。そのため弓兵が敵と遭遇する前に、他の仲間で敵を倒してしまい、弓兵の戦うチャンスがまったくないことがある。それだけ弓兵は経験値の上がり方が遅く、使いものにならない仲間なのだ。ただし、このシナリオはマップが小さく、最初の弓兵でも戦い方がものをいう、数少ないマップもある。

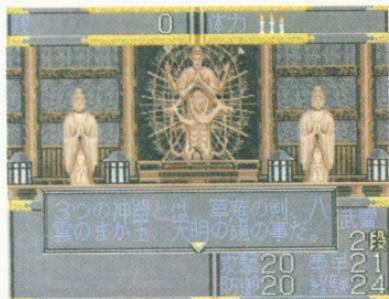
## ■マップ中央にある町の道場で レベルアップをしよう

次のシナリオのために武雷、権平のレベルアップをはかるのだが、どうしてもレベルが上がらないときは、道場で修行をしてレベルアップをしよう。道場での修業は一段でも40と高いが成果が上がらないこともある。最初の持ち金が300と少ないので、敵と戦い経験値を上げ、レベルアップに足りない部分を道場で補おう。また、たとえレベルが上がっても、体力の回復はできないので、宿屋で休んでおくことを忘れずに。



▲せっかく40を払って修行しても、成果があがらなければお金のムダ。

## ■武雷が寺に入ると、信長がほしがっている ものの情報が聞ける



▲寺の中に入ると、仏様が信長の情報を教えてくれるのだ。

寺へ来るころには、敵は北で待ち構えている武士だけになっているだろう。

その武士と戦うまえに、ぜひ武雷を寺に入れて、信長の欲しがっている3種の神器についての情報を聞いておこう。

また、北の武士は守備キャラクターなので移動してこない。仲間で武士を包囲して、交互に攻撃して、それぞれの経験値を稼ぎながら倒すようにしよう。

これが

フィールド戦の  
戦い方だ!!

まず武雷を最初マップF-8へ進める。玄番はF-5へ、右近はJ-5、権平はI-5かJ-8へと進める。敵は忍者がE-9、弓兵がH-15、槍兵がH-13へと移動する。次のターンはまず玄番をE

-8へ動かし、戦闘。忍者に弓を避けられてしまうこともあるが、当たったとして、武雷をF-9へ移動させ、水神の術で忍者を倒す。忍者さえ倒せば、玄番を北西から敵の武士へと向かわせ、残りの仲間をうまく使い、弓兵、槍兵を倒し、中央の町で武雷と権平を修行させて、武士を倒しに向かわせるといい。

# 第二章 岩瀬の国

いわせのくに

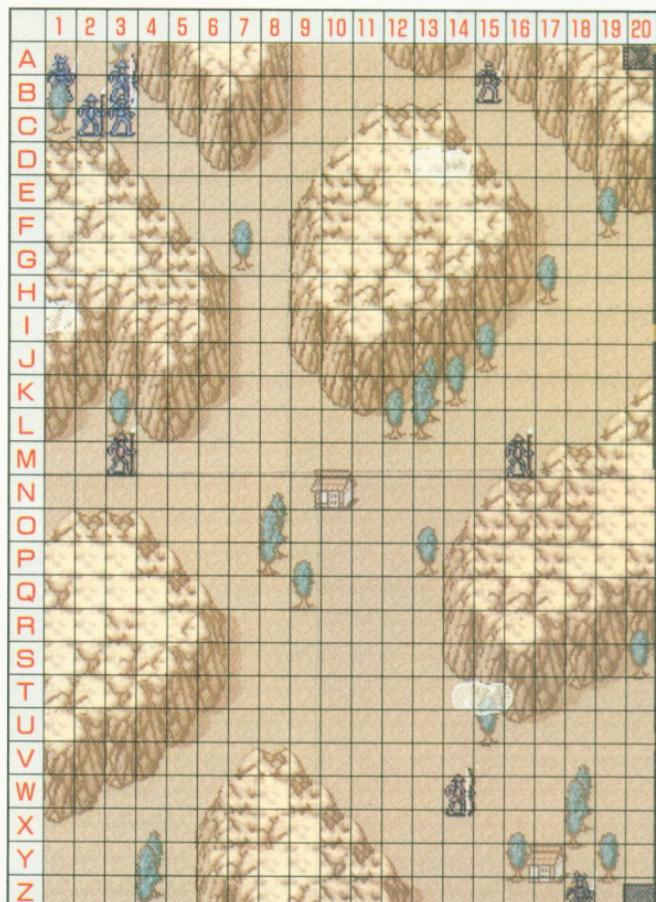
## ●クリア条件●

13日以内に僧侶を捜し出し  
て、天明の鏡を手に入れる

このシナリオは武雷たちの仲間のすぐ近くに町がない。敵の攻撃でダメージを受けても、中央の町まで行かななければ体力の回復ができないのだ。しかもクリア日数が13日と少なく、もたもたできない。

## ■武雷で敵の槍兵を倒せ!!

北東の忍者を武雷で倒したくなるところだが、南西L-8へ進み槍兵を倒そう。忍者は槍兵に強いので、うまくいけば一度の攻撃で倒せ、敵の番に残りの槍兵が勝手に武雷に戦いを挑んてきて、倒れてしまうのだ。



## 最初の町

武器・防具屋	道具屋	
	傷薬	30
	朝鮮人参	200
	心の実	500
その他	宿屋、情報を教えてくれる家がふたつ。その中のひとつに武雷が入ると、600お金 をくれる。	

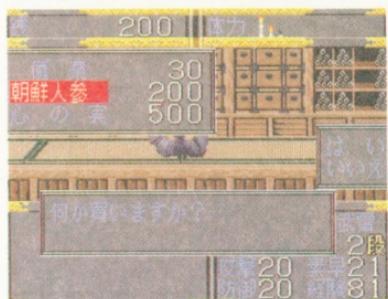
## ■右手から回り込んでくる敵忍者をうまく倒せ

槍兵を倒すために武雷を使ったため、残りの仲間で敵忍者を倒さなくてはならないが、問題がある。足の速い槍兵の権平は忍者に弱く、忍者に強い右近の足は遅く、どうしても出遅れてしまうのだ。忍者は必ず風神の術を使ってくるが、一回の攻撃で倒されることはない。そこで経験値上げも含めて、玄番をN-7に移動させ、E-6に移動させた右近と玄番で忍者を倒そう。ただし、玄番の弓は確実に当てること。



▲ここでそれぞれの仲間の体力が減ってしまうと、先での戦いがつらい。

## ■最初の町で絶対に朝鮮人参を買っておこう



▲朝鮮人参は、武雷の術力をMAXまで回復してくれるので、お買い得。

槍兵を倒し、仲間より一步先へと進んでいる武雷をN-11から中央の町へと入れ、道具屋でぜひ朝鮮人参を買っておこう。術力の回復に使う薬で、四章で使えるからだ。また、この町の家の中では、まが玉や天明の鏡の情報を聞くことができる。さらに、天明の鏡を持っている人を助けるためにと600のお金てくれるのだ。このお金は、三章の道場で仲間のレベル上げに使える大切なお金なのだ。

## ■マップ中央の最初の町付近で、弓兵、武士との対決!!

なぜレベル二段の槍兵の権平を温存させていたかは、これからに戦いに使うためだったのだ。

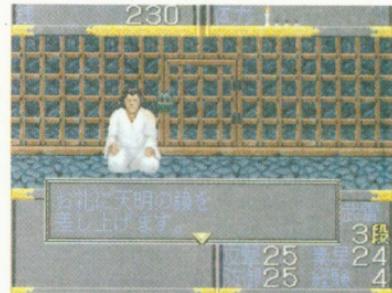
忍者を倒し、じやま者がいなくなったのを見計らって足の速い権平を中心の町付近へと移動させ、武雷とともに弓兵や武士を倒すために使うのだ。まず武雷で確実に弓兵を倒し、権平で武士をしとめよう。ただし深追いをして、逆に敵に倒されないようにしよう。



▲敵の移動量を見切りながら戦うことがポイントだ。

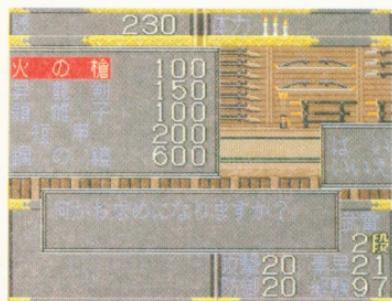
## ■ふたつ目の町で僧侶を助けよう

弓兵と、武士を倒してしまえば敵はいなくなる。残る目的は天明の鏡を捜すことだ。残り日数もわずかしかない。ふたつ目の町へと急げ。この町の中には、僧侶の雲海が捕らわれている。この僧侶が天明の鏡を持っているのだ。僧侶を助けると、章のクリア前に雲海が仲間に加わり、お金を600くれる。この僧侶はレベルが二段で防御力が高く、体力回復の術を使うことができるので、これから旅がラクになるのだ。



▲牢に閉じ込められた僧侶。これが仲間となる雲海だ。

## ■武器屋で装備をととのえるよりも、次のシナリオのためにお金をとっておくべし!!



▲鋼の鎧を売っているのだが、600と高い!!

ふたつ目の町には、けっこうおいしい武器が売られている。

ついついこの武器屋で装備をととのえてしまいたくなるのだが、ここはグッとがまんして、次の章の最初の町にある道場で仲間の経験値を上げることに使おう。

もし装備を買うならば、武雷に昇龍剣と鎖かたびらを買ってやると、これから戦いでやや強くなる。

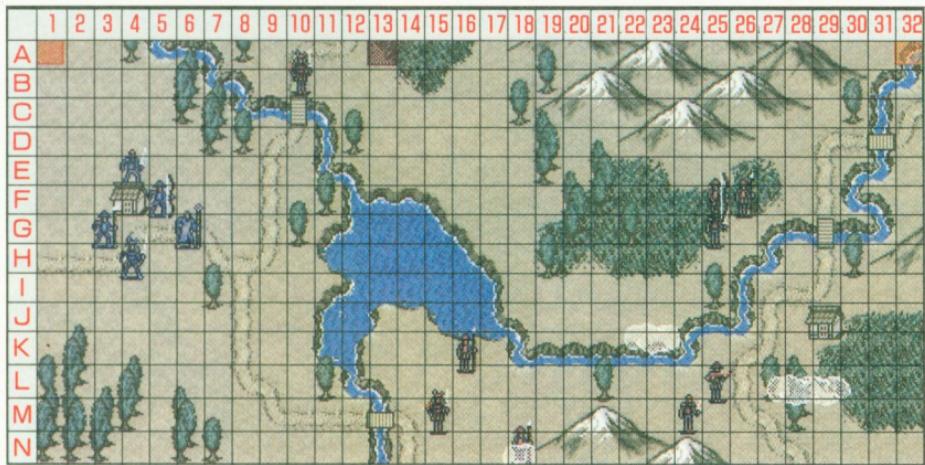
### ふたつ目の町

武器・防具屋		道具屋
火の槍	100	
昇龍剣	150	
鎖かたびら	100	
短甲	200	
鋼の鎧	600	
その他	宿屋、牢に囚われた僧侶が武雷によって助けられる。お礼に600のお金てくれる。	

## 第三章 安達の国

あだちのくに

●クリア条件●  
13日以内に敵を  
全員倒すこと



このシナリオからクリア条件がグーンと難しくなる。敵が忍者2名、槍兵3名、武士2名、弓兵1名、鉄砲兵1名と多く、それぞれレベルが二段なのでとてもやっかいなのだ。しかも、要所に守備の敵が配置されていて、なかなか仲間を進めることができない。

縦に長いマップなので、下手に戦っていると日数も足りなくなってくるのだ。

敵はマップ中央を東西にのびた川をはさんで配置されているため、武雷たちの動きに応じて移動してくる。

このシナリオでのポイントは、この敵の動きをひとつにまとめてしまうことだ。バラバラに動かれてしまうととても戦いにくく、思うように守備の敵を倒すことができないからだ。

## 最初の町

武器・防具屋		道具屋
昇龍剣	150	
火の槍	100	
狼風の弓	150	
その他		

## ■リセットをうまく使って、最初の町にある道場でレベル上げをすること

最初の町には道場がある。仲間たちはこの町を囲むように配置されている。そのためすぐに町に入り、道場で修行ができるのだ。

まず最初にこの道場でお金を払い、修行をして仲間たちのレベル上げをしよう。このときのポイントとして、いくらお金をだしても修行の成果が上がらない場合はリセットをして、なるべくいい条件のものを使おう。レベル目標は雲海、武雷、権平各三段、右近二段がベストだ。またこの順番でレベル上げをするといい。

さらに僧侶の体力回復のために、お金を少なくとも60は残しておくこと。

## ■レベルアップした権平と右近で北からくる武士を倒せ!!



▲武士を囲む形で、権平と右近で交互に戦える陣形を作ればベスト。

北西、橋の近くにいる武士が南下して武雷たちに迫ってくる。まずこの武士を権平と右近を使い、倒すことが最初の目的だ。

こいつを早めに倒せば、東から移動してくる敵への準備ができる。

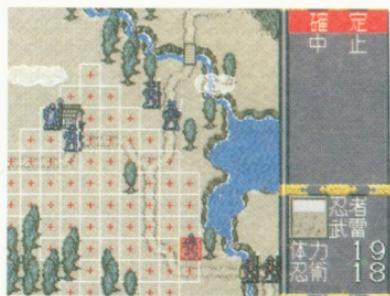
また、武士と戦い、体力が落ちた権平と右近は雲海の術で回復させておこう。なるべく雲海の術を使って、雲海のレベルアップをはかりたいからだ。

## ■武雷は待ち伏せて、南東から進んでくる槍兵を倒せ!!

レベルアップさせた武雷は最初にK-5へと移動。さらに次のターンでL-10へと移動させ、槍兵が武雷を襲ってくるまで待ち伏せするのだ。

敵の槍兵2名はこの武雷に戦いを挑み、勝手に自滅してしまう。

なぜ二章で武雷の装備を買うことをすすめたのかというと、この槍兵2名を一発で倒すためなのだ。



▲待ち伏せした武雷に戦いを挑み、槍兵は勝手に自滅する。

## ■敵忍者ふたりと弓兵、槍兵は必ず北へとおびきよせること

敵の武士と槍兵を倒しても、北東から移動してくる忍者2名と、弓兵、槍兵が北西へとまとまって移動するまでは待機させておくことをすすめる。こいつらがバラバラに移動してしまうと、武雷を東へ移動させ、鉄砲兵を倒すために時間がかかってしまうからだ。

この待機のときに権平と右近の体力を雲海で回復させ、川の近くで敵を待ち伏せしよう。



▲術を使ってくる忍者さえ倒てしまえば、ラクな戦いになる。

## ■北にいる権平を南下させ、南の橋のたもとにいる武士を倒せ!!



▲権平の経験値上げに役立つ武士。

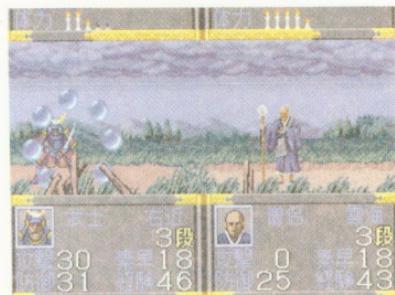
守備よく待ち伏せして、移動してくる忍者と槍兵、弓兵を倒すことができたら、雲海で体力を回復させて権平を南下させ、橋のたもとを守備している武士を倒せ！ また、武士は移動しないので、武雷は武士をうまく避けながら、東へと移動させるか、移動する敵にてこずっている場合は武雷を北の右近たちの手助けへと回せ。

## ■僧侶のレベル上げも含めて、武士の右近と武雷で忍者ふたりと弓兵、槍兵を倒せ!!

もし、敵の忍者と槍兵、弓兵を倒すのにてこずってしまった場合、武雷を北上させ仲間の救援に向けよう。

ここで大切なことは、必ず雲海で体力を回復させた権平を武雷の代わりに南下させて、橋の守備をしている武士を倒しに移動させることだ。

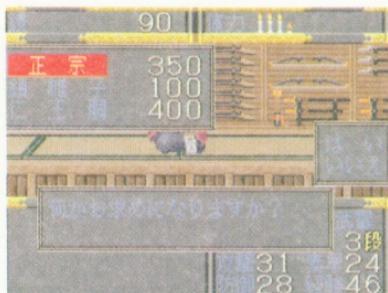
残り日数が少ないため、仲間を有効に使い、しかも四章のために経験値上げもしておかなくてはならないのだ。



▲僧侶をうまく使え!!

## ■東の町には高価な武器、防具を売っている

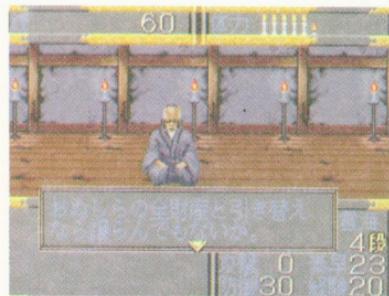
鉄砲兵が守備をしている東の町へは、残り日数も少なく、なかなか入ることができない。この町は鉄砲兵の体力を回復する宿屋があるので注意。ギリギリの日数で鉄砲兵をしとめそこねると、この町へ入って体力を回復されてしまう。また、この町の武器屋には正宗という剣や、仁王胴といった武器、防具を売っている。道具屋には薬草もある。しかし、お金のない武雷たちはながめるだけというイジワルな場所なのだ。



▲こんなにいい武器や防具を売っているのに、買えない武雷たちであった。

## ■鉄砲兵を倒す前に必ず僧侶はまが玉を手にいれるべし!!

最初の町にある家に雲海が入ると、爺さんがお金全部と引き替えにまが玉をくれる。



▲お金がないのに「さすが！」などいつて、まが玉をくれてしまう。

このまが玉を雲海が使うと、雲海の命と引き替えに他の仲間の体力と術力をMAXまで回復してくれる代物なのだ。それだけ最後の最後に雲海が使うアイテムなのだが、持ち金全部との交換はつらい。シナリオの最初で、この家でまが玉と交換することほどあほらしいことはない。どうせならお金すべて使ってから、この家へ行こう。ギリギリまで雲海の経験値を上げ、鉄砲兵を倒す前に家へ行くことがベストだ。

### 東の町

武器・防具屋		道具屋	
正宗	350	薬草	100
鎖かたびら	100	傷薬	30
仁王胴	400	朝鮮人参	200
その他	宿屋		

## 第四章 置賜の国

おきたまのくに

●クリアの条件●

20日以内に城の中にいる  
大友に会うこと

今までのシナリオでダントツに難しいのがこのマップ。城内ということもあって宿屋がないため、仲間の体力を回復できるのはアイテムと雲海の術力にたよるしかない。また、20日と日数に余裕がありそうなのだが、城内の通路が狭いために敵に進路を阻まれ、大友がいる場所までたどりつくにはギリギリという日数設定になっているのだ。

さらに、敵の数は忍者2人、武士7人、弓兵1人、槍兵1人、鉄砲兵1人（各三段）と今までとは比較にならない強さと数なのだ。

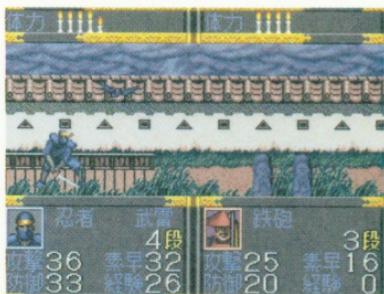
仲間をうまく使い、敵を倒していくないとクリアは難しい。



▲じっくりと考えて戦わないとクリアは難しいぞ。

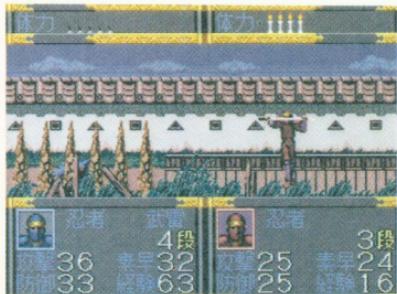
## ■橋の近くにある槍兵と鉄砲兵をどう倒すか

このシナリオの最初のポイントはH-6へと移動してくる鉄砲兵と、F-6にいる槍兵をいかに早く倒すかにある。武雷が鉄砲兵の攻撃をかわし、槍兵をうまく倒せればF-6の地点を早めに確保できる。この場所を確保すれば、十字路をうまく使い複数で敵を叩くことができる。ただし、敵を倒しても安心はできない。次々に移動してくる敵に対処するために、僧侶で体力を回復させることも心がけなくてはならない。



▲鉄砲兵の攻撃を交わしてくれると、戦いがラク。

## ■いやな忍者ふたりをかたづけろ!!



▲敵と戦い、体力が少なくなったときに、土神の術を使われるとヒサンだ。

忍者が使う術は守備側の防御力に関係なく、確実に体力をへらしてくるのでやっかいだ。しかもこの忍者はたまに土神の術を使ってくる。この術は守備側の体力を大幅に減らすのだ。まずは、この術を使われる前に忍者ふたりを倒すこと。移動優先順位から、忍者よりも先に武士が前へと移動してきたり、権平と頼継で武士を倒し、右近で後方の忍者を倒すといった、臨機応変の戦いが必要とされる。

## ■移動してくる6人の武士は総掛かりで倒せ!!

たとえふたりの忍者を倒しても安心はできない。それは、次々と6人の武士が武雷たちを倒そうと迫ってくるためだ。この武士には相性からいって武雷で戦うのは負けにいくようなもの。槍の権平と騎馬の頼継、右近をうまく使い分け、それぞれの体力の消耗をふせぎながら戦わなければならぬ。この戦い方はそれぞれの仲間の経験値上げにもつながるのだ。その戦いのためにF-6の十字路確保は大切なのだ。



▲無理に戦おうとせず、仲間と協力しながら戦うのがポイントだ。

## ■僧侶の心力の術を、いつ使うかがポイント

なぜ、三章で雲海のレベルアップをすすめたかはここにあったワケで、僧侶のレベルが四段に上がると、心力の術が3回使える術力を持てるのだ。つまり仲間の体力を3回MAXまで回復することができるワケだ。いつ、このわずか3回の心力の術を使うかが重要なポイントとなる。敵の攻撃をギリギリまで持ちこたえ、レベルアップしたときに術を使うのがベストだが、あくまでも仲間を死なせてはならない。ということを心がけて使うようにしよう。

## ■動かない敵の武士はレベルの上がった権平で

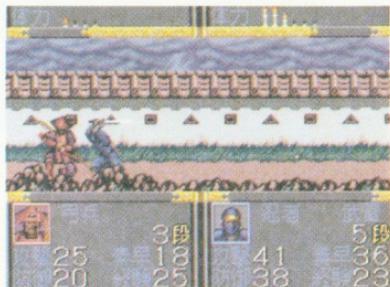
6人の武士を倒したら、このシナリオもいよいよ火急に入る。残りの敵は橋を守備する武士と、大友がいる城内への入り口を守る弓兵だけだ。まず武士を倒すのだが、仲間もボロボロの状態になっている。槍兵の権平に体力が残っていれば、権平で倒すのがベストだが、武雷の「木の葉の術」で体力を減らし、敵の攻撃で武雷に攻撃をしきかけさせ自滅する方法もとれる。

## ■弓兵は武雷で戦うとラク

武雷は武士との相性が悪いことから、後半の武士との戦闘を回避させていたため、一番体力が残っている。

武雷は弓兵との相性がいい。この武雷で弓兵を倒すようにしよう。

術力が残っていないなくても、すでにこのころの武雷はきっとレベルが五段くらいになっている。弓兵と戦闘で戦ったとしてもラクラク勝つことができるので心配はいらない。



▲この弓兵は目をつぶっていても倒せなくては、これからの戦いが大変だぞ。

## ■日数があまっていたら、レベル上げも考えろ!!

弓兵はこちらが攻撃を仕掛けた場合、応戦することができない。この法則さえ知つていれば、たとえ体力が少ない仲間でも、弓兵を倒し経験値アップにも利用することができるのだ。

まず武雷で弓兵を叩き、弓兵の体力がグーンと減った次のターンで、体力の少ない仲間でとどめをさすのだ。もう少しでレベルが上がる仲間にとっては便利だ。

# 第五章 川田の国

かりたのくに

●クリア条件●

15日以内にお寺へ行き、  
話を聞くこと

この国は敵の数が多く、広範囲に配置されているのであわててしまうが、すでに東へと移動してきている敵の攻撃さえかわせば、あとは比較的ラクに戦うことができる。

マップは東西に広く、しかも川が流れているため、実際よりは細長い地形で戦わなくてはならない。

敵は武士4人、騎馬武者2人、槍兵2人、鉄砲兵2人、弓兵1人、忍者1人（各四段）だ。



▲敵との相性を巧みに使って戦うことを心がけよう。

## 北西の町

武器・防具屋		道具屋	
手裏剣	700	薬草	100
白南蛮鉄砲	250	朝鮮人参	200
青鉄の槍	250	力の実	500
正宗	350		
仁王胴	400		
その他		道場、宿屋	

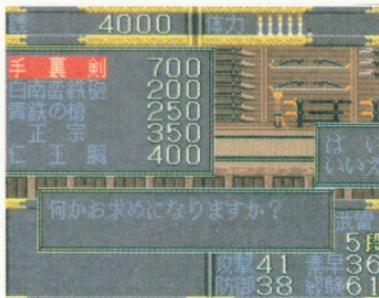
## ■移動量の高い、敵の騎馬武者を 槍兵と騎馬武者で倒せ!!

まず南西M-25に配置されている騎馬武者を権平と頼継で倒そう。権平は2日で敵の騎馬武者がいる場所へ移動ができる。地形効果をうまくつかい騎馬武者を倒したら、東へと移動してくるI-21に配置されている武士を倒しに向かわせよう。また、頼継と権平の体力を回復させるためにも、必ず雲海を同行させること。



▲権平のレベルが上がっていれば、戦いはラクラクだ。

## ■武雷は北の槍兵と戦いながら町へ入り 必ず手裏剣を買い、道場でレベルを上げよう



▲仲間のパワーアップにはかかせない装備が目白押しだ。

武雷はD-25へと移動させ、C-25にいる敵の槍兵と戦いながら町へ入ろう。町の道場で修行をしてレベルアップをはかるためだ。この町の武器屋にはとてもいい武器が売られている。中でも手裏剣は700と高価だが、弓や鉄砲同様に、反撃を食らわずに戦える武器なのだ。また、道具屋で薬草を少し買っておくこともおすすめしたい。

## ■移動力の低い鉄砲兵、弓兵を他の仲間たちでカバーしよう

このシナリオあたりから、仲間のレベルの差が大きくなる。まず移動量の少ない弓兵の玄番がまったくといつていいほど使えないため、経験値が上がらないのだ。同じく鉄砲兵の忠次も移動量が低く、川を渡れないなど、仲間の足を引っ張る。このふたりをカバーして戦うために、思いのほか苦戦することもあるのだ。



▲槍兵をうまく使うのがコツ

## ■移動する敵をかたづけたら 敵は寺の近くを守っている武士と騎馬武者だけだ

町でレベルを上げ、相性をうまく使って戦えば、このシナリオの敵はさほど怖くはない。

逆にいえば、確実に敵を倒してさえいれば経験値が上がり、仲間のレベル上げにとっては便利なシナリオでもあるのだ。

移動してくる攻撃タイプの敵を倒せば、残るは武士と寺を守る騎馬武者だけになる。こいつらもじっくりと時間をかけて戦い、仲間のレベルアップに利用しよう。



▲守備の敵のワリにさほど強い相手ではない。

## ■お寺に入ると栗原の城を開ける 金印のことが聞ける



▲やっぱり仏様がしゃべるというのはヘン。

いよいよ、このシナリオのクリア条件となるお寺の中だ。武雷が中へ入ると、仏様が栗原の城は金印がないと開けることができない、という情報を教えてくれる。

そして章の終わりに、仏の使いとして仲間の僧侶・角房が加わるのだ。角房が加わることで体力を回復してくれる仲間がふたりになって、戦いがグーンとラクになるのだ。

## もうひとつの町は なんと宿屋がひとつ

マップの中央に町がポツンとある。最初の町においしいアイテムをたくさん売っていたので、ついつい入ってみると……。なんと宿屋がひとつあるだけ。この町へ入るために、クリア日数で終わらなかつたら腹が立つ。



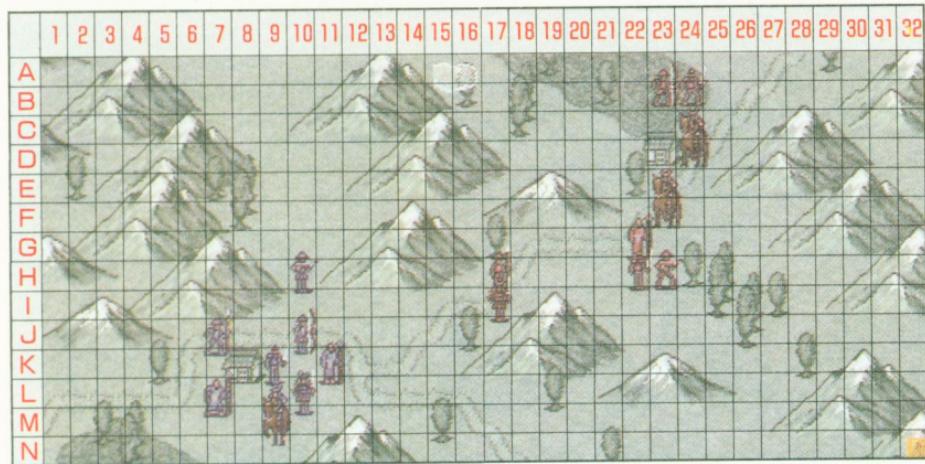
## 第六章 黒川の国

くろかわのくに

●クリア条件●

10日以内に金印を

手に入れること



このシナリオは横に広いマップで、周囲を山に囲まれているために、敵と遭遇する場所が限定されてくるマップでもある。そのために、敵との戦闘をうまく行なわないと、敵味方が渋滞状況に陥り、日数だけが過ぎてしまうことが予想される。

敵は忍者2人、騎馬武者2人、武士1人、弓兵1人、槍兵1人、鉄砲兵1人、僧侶1人と少ないものの、レベルが五段と高く、初めて体力を回復させる僧侶が出現する。そのため、戦い方も若干変化させて、なるべく僧侶を孤立させる戦い方をしなくてはならない。

また、金印を手に入れるという条件が「クセモノなのだ」ということを肝に命じておこう。

## 最初の町

武器・防具屋		道具屋
白南蛮鉄砲	250	
虎鉄の弓	300	
鋼の鎧	600	
その他		宿屋、金印を持った男がいる家。

## ■なんと敵を全員倒さないと金印をくれない

西にある最初の町へと入ると道場がない。そのため、敵との戦いで経験値を上げるしか手はない。

さらに、武雷が家中に入ると、敵をすべて倒したら金印をくれるという男がいる。武雷は敵を全員倒した後で、この町まで戻らなくてはならないのだ。

また、他の家では、北東の家に武士が捕らわれている、という情報が聞ける。



▲敵を倒して最初の町まで戻らなくてはならないとは……。

## ■敵を西へと引き込み、包囲しながら戦え!!



▲町の東の広い地形をうまく使って戦うのがコツだ。

このマップは、町の東の、道がふたまたに分かれていって、そのすぐ右にある木が、敵味方の行く手を阻む。このJ-16の木よりも西へと敵を引き込んで戦わないと、敵味方が渋滞してしまい、日数だけが過ぎてしまう。

これからシナリオでもいえることなのだが、ただやみくもに前へと移動させてしまうと、逆に仲間の身動きがとれなくなる地形が増えてくる。しかも敵のレベルが高くなるために、一対一で戦うよりも、敵を包囲しながら戦う戦法を取らないと勝てなくなるのだ。この点をしっかりと頭に刻み、どう戦えば有利に展開でき、しかも仲間の経験値を多く得られることができるかを考えて戦おう。

### 北東の町

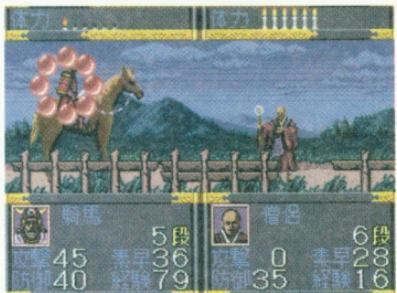
武器・防具屋		道具屋
虎鉄の弓	300	
青鉄の槍	250	
鎖かたびら	100	
その他	宿屋、道場、囚われた武士のいる家。	

## ■敵の僧侶の術を封じるべし

僧侶が心力の術を使うと、術をかけた仲間の体力がMAXになる。

せっかく体力を減らし、次のターンで倒せると思っていた敵が、僧侶の術で回復てしまい、さらに次のターンでこちらの体力の減った仲間を倒してしまうこともある。

これを防ぐためには、僧侶を他の仲間から引き離し、術を使うチャンスを封じてしまうことだ。



▲便利だった僧侶が、敵にも登場すると戦いがガラリと変わる。

## ■余裕を持った日数で、北東の町を守る 騎馬武者と戦おう



▲ボロボロのはずの騎馬武者が、次のターンで宿屋で体力を回復してびっくり！

北東の町にへばりついたかっこうで守備をしている、最後の敵の騎馬武者をあなどって戦うとヒサンな目にあう。こいつとの戦いは、木と山がじやまして包囲できず、1対1の戦いになる。しかも体力が減ると町の宿屋へ入って、体力を回復してしまうから始末におえないのだ。

残り日数が少ないときに、こいつをなめて戦いを挑むと、倒せずに泣きをみるので注意だ。

## ■北東の町の牢に捕らわれている武士を助けないでクリアしてしまうと……

町を守っている騎馬武者を倒し、町の中に入つてみると道場がある。日数が余っていたら、この道場でぜひ仲間のレベル上げをしよう。また家の中をのぞいてみると、牢に閉じ込められた武士がいる。この武士は情報を教えてくれて、その上武雷の仲間に加わる。もし、この武士を助けずにシナリオをクリアすると、この武士は永久に仲間にならずに進んでしまうのだ。



▲この武士の存在を知らずにゲームを進めていくプレイヤーもいるかもしれない。

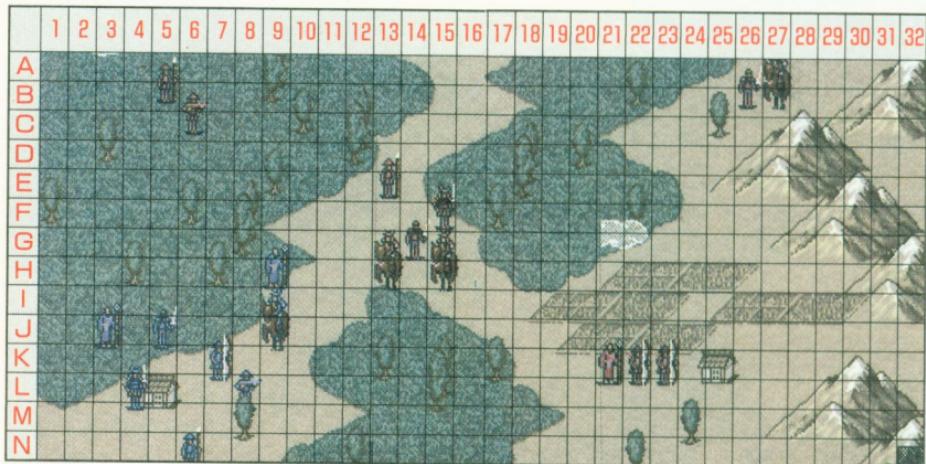
# 第七章 和賀の国

わがのくに

●クリア条件●

17日以内に

敵を全員倒すこと



場合によってはこのシナリオから、武雷の仲間と敵とのレベルが逆転してしまうことがある。敵のレベルはすべて六段となり、敵の数も騎馬武者3人、忍者2人、槍兵2人、弓兵2人、武士1人、鉄砲兵1人、僧侶1人と数の上でも不利になってくる。弓兵の玄番はきっとレベルが低いので、決定的に使いものにならなくなる。

また、鉄砲兵の忠次も慎重にレベルを上げないとつらい。敵のレベルが高いということは、こちらのダメージが大きく、相手にダメージを与えにくいということなので注意して戦うようにしよう。また、このマップは平地で、フィールドが広いという点が特徴だ。

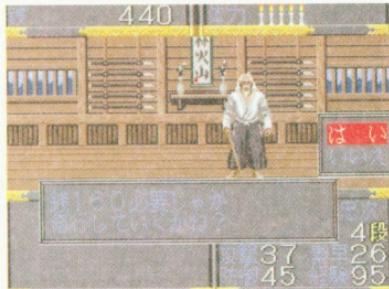
## 最初の町

武器・防具屋		道具屋
烈火の弓	450	
雷電の槍	450	
青鉄の槍	250	
打雷	450	
鋼の鎧	600	
その他	宿屋、道場。	

## ■最初の町でそれぞれの仲間を強くしておくこと

すでに、敵が武雷たちを包囲する形で迫っている。

あわてて攻撃に出るよりも、まず町の中に入り道場でレベル上げをして、仲間の戦闘態勢を整えよう。中でも騎馬武者の頼継や鉄砲兵の忠次、武士のレベルが低い。敵と戦うのに最良の条件は敵のレベルより二段上だと戦闘がラクになる。また、武器屋には、権平、忠次、玄蕃のためのすぐれた武器がある。



▲道場での修行もけっこうお金がかかるようになる。

## ■武雷は、まず北西にいる敵の槍兵と鉄砲兵を倒せ!!



▲攻撃されるとダメージの大きい、鉄砲兵から倒していこう。

最初の日の移動で、武雷はC-5へ移動し、北西の槍兵か鉄砲兵に戦いを挑め。そして、まず鉄砲兵から倒し、そのあとで槍兵、という順番でかたづけてしまおう。

この敵たちを倒せば、東から迫る敵にだけ注意を払えばよくなるので、集中した戦闘が展開できるため、比較的ラクに戦うことができるのだ。

## ■障害物が少なく、広いマップだけに地形効果をうまく使って戦え!!

このマップは、平地と草地の二種類の地形で構成されている。平地よりやや草地のほうが地形効果が高い。

敵とのレベルが均衡しているので、戦闘はより有利に展開できる草地から、平地の敵を攻撃する形で戦いを挑むことが望ましい。忠次や玄蕃など、守備側で反撃のできない仲間は絶対おすすめだ。



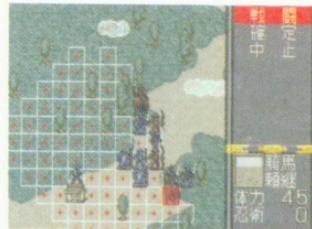
▲よゆうの戦闘は不可能にちかい。

## ■敵の数が少なくなったら、 できるだけたくさんの仲間で 包囲しながら叩け!!

このシナリオにもなると、今までのシナリオをいかにうまく戦ってきたかで、敵との戦闘がまったく変わってくる。

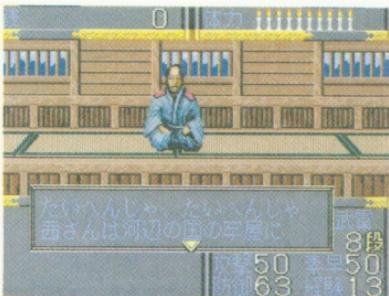
ちゃんとひとりひとりの仲間のレベルを上げてきたプレイヤーは比較的ラクに戦うことができるのだが、仲間のレベル上げがバラバラの状況だと、仲間をフォローしながら戦わなくてはならないため、非常に苦しい戦いになる。

強い敵と戦うためには、ひとりで戦うよりも、常に仲間とのコンビネーションで、それぞれの経験値が確実に上がるよう包囲して戦おう。



▲仲間で協力して、敵を確実に減らしていくことが大切なのだ。

## ■東の町で茜さんの情報を教えてくれる



▲情報を教えてくれる人は似た姿形の人  
が多い。兄弟なのだろうか?

敵の数が少なくなったら、東の町へと急げ!!

この町には武器屋はないものの、道具屋があり、薬草と心の実を売っている。また、宿屋や道場のほかに、家の中で茜さんの情報を聞くことができる。

最初の町にいた茜さんが、二度目に行くといなくなっている。この茜さん、どうやら河辺の国の牢屋に、囚われの身になってしまったらしいのだ。

### 東の町

武器・防具屋		道具屋	
		薬草	100
		心の実	500
その他	宿屋、道場、茜さんの情報を教えてくれる家。		

# 第八章 河辺の国

かわべのくに

●クリア条件●

18日以内に

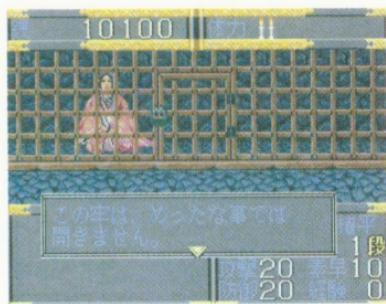
敵を全員倒すこと



マップは横に長く、中央に岩場があり、ごく限られた場所にしか移動することができない。そのため、黒川の国以上に敵との戦闘で渋滞が起こり、日数だけが過ぎてしまうおそれがある。

さらに、敵のレベルが七段と手ごわく、仲間と協力して倒さないと、時間だけが過ぎてしまう。このマップのポイントは、いかに敵を広い場所へと誘い込み、ひとりひとりを確実に倒し、東への進路を確保するかにある。敵は忍者2人、槍兵2人、武士1人、騎馬武者1人、鉄砲兵1人、弓兵1人、僧侶1人だ。

## 最初の町に囚われの身となった茜さんがいる



▲暗い牢の中で武雷を慕う、けなげな姿  
がいじらしいのだ。

南西の最初の町には宿屋と道場、そして茜さんが囚われている牢屋しかない。

この町はレベルの低い仲間を道場で上げることだけで、武器、防具による強化ができる。

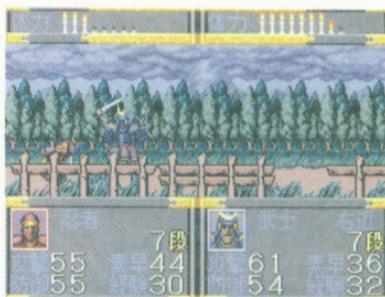
茜さんは牢の中から、信長の魔力にむしばまれていると語りながら、二度目に入ると、どこかへといなくなってしまう。

## ■まず、北西にいる武雷を南下させ、東からくる敵を西へと誘導しよう

N-16に木があり、この付近で戦闘を行うと、敵味方が入り乱れて渋滞をおこしてしまう。

また敵を追い詰めると、ついつい前へと仲間を進めてしまうのだが、このシナリオでそれをやると、N-16の木の場所まで押してしまい、東から来る敵を渋滞に巻き込んでしまう。たとえ、1日日数を使っても、M-8付近の西の広くなつた地形へと敵を誘い込み、北から横に延びた敵を圧迫する形で包囲して戦うようにしよう。さらに、敵のレベルが七段と高いだけに、僧侶をうまく使って仲間の体力回復を行わないと、せっかくレベルを上げた仲間を倒されてしまうので注意しよう。

北のB-2から南下してくる忍者はJ-2にいる右近で叩き、それ以外の仲間をうまくまとめ、1日でも早く西から来る敵に備えることが大切だ。



▲とにかく広い場所で陣形を整え、敵を待ち伏せるのだ。



▲西から攻めるというよりも、敵を上から攻撃する形が望ましい。

## ■槍兵と武士、騎馬武者をうまく使って戦うこと

数字だけを見ると、それほど敵の数が多いわけではないのだが、レベルが高いためになかなか敵を倒すことができない。場合によつては3人で敵を包囲して戦つたとしても、なかなか倒れてくれないこともある。



▲とにかく、確実に敵の数を減らしていくことだ。

敵との相性をよく考えて、槍兵の兵部と権平、武士の清長、騎馬武者の頼継をうまく使って敵を倒すようにしよう。そのうち、武雷、右近も北から移動して、仲間と合流ができる。

## ■お寺に行くと、草薙の剣について話てくれる

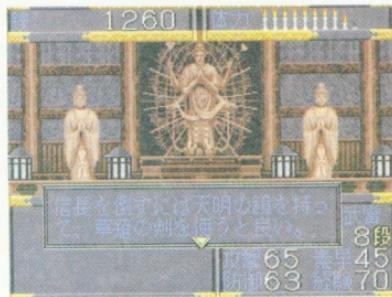
敵を倒し、日数に余裕があれば、武雷をお寺へ入れてみよう。

仏様が草薙の剣の使い方を教えてくれる。

「信長を倒すには天明の鏡を持って、草薙の剣を使うとよい。そうすれば、剣の封印は解かれ絶大な力を得るであろう。

ただし、気をつけなさい。あなたが、六段以下だと命を落すことになります。」と……。

さすが、仏様はなんでも知っているのだ。



▲仏様がアドバイスをしてくれる。ありがたやありがたや。

## ■東の町を守っている騎馬武者を町へ入れるな

最初は町を守っている騎馬武者は、町の角にいて、そのままで町へ入ることができない。しかし戦闘で体力が減ると位置を移動して、すぐに町へ入れる場所を確



▲とにかく回り込んで、包囲して戦うのがポイント

保してしまう。この場所へ騎馬武者が移動できないようにして戦うことが、騎馬武者を倒すポイントとなるのだ。そのためには、わざと戦いを挑まずに権平と兵部、頼継をうまく使って町に入れない状態で包囲してしまうといい。

この町でガンガン体力を回復して、日数以内にクリアすることが不可能になることもある。黒川での戦いと同じ要領なのだ。

### 東の町

武器・防具屋		道具屋	
太雷	750	傷薬	30
怒雷	950	朝鮮人參	200
鎖かたびら	100	力の実	500
鋼の鎧	600		
その他	宿屋、茜さんの情報が聞ける家。		

## 九・十章に入る前の ワンポイントアドバイス

敵のレベルも上がり、戦いはし烈を極める。いよいよゲームも終盤だ。ここで、これから戦いに備えて今までの戦い方をまとめてみることにした。きっとからの戦いに役立つこと間違いないだ。

### 1 強い敵と戦うためには

これからは、必ずしも仲間のレベルが敵より高いとは限らない。むしろ1対1の対決でダメージを食らうことのほうが多くなる。

これらの強い敵と戦うためには、敵との相性を前提としながら、常に敵を包囲する形で有利な戦いへと導くことが大切だ。多数で戦っていれば、体力の低い仲間をはずして、僧侶で回復させることも可能になるからだ。

これは、からの戦いの基本にもなる。

### 2 仲間のレベルの上げ方をよく考えよう

敵のレベルと仲間のレベルが逆転し始めてきたため、できるだけ効率よく経験値をかせがなくてはならない。

前の説明での戦い方をすると、数人の仲間がひとりの敵と戦うことで経験値を得ることができる。敵と戦いレベルアップぎりぎりのときに道場で修行を積めば、安いお金でレベルアップが可能となり、一段レベルアップすれば、敵との戦いもグーンとラクになるのだ。

### 3 僧侶のレベルアップはこんな方法で

僧侶はたとえ仲間の体力が減っていなくても、心力の術を使うことで経験値が得られ、レベルアップしていく。また、道場で修行を積むことでも経験値を得ることができる。しかし、もうひとつ経験値が得られる方法があるのだ。

敵に攻撃を受けた場合がそれだ。

僧侶の防御力は以外と高い。そこでわざと敵から攻撃を受けて、せこく経験値を上げる方法も取れるのだ。

# 第九章 雄勝の国

おかつのくに

●クリア条件●

20日以内に

草薙の剣を手に入れること



敵のレベルはすべて八段で忍者2人、槍兵2人、武士1人、騎馬武者1人、弓兵1人、鉄砲兵1人、僧侶1人と数が多く、最初から苦戦が予想される。しかもマップの中央に大きな湖があり、周囲は山に囲まれている。そのために移動できる地域が限られ、敵との渋滞が予想される。

次が最後のシナリオなので、このマップで仲間のレベルを最大限上げておかなくてはならない。しかもひとりとして倒されるわけにはいかないので、つらい戦いを覚悟しなくてはならない。

## ■近場に町がない!!

このシナリオは、すでに敵が目の前に迫っているために、敵の後方にある最初の町へ行くには敵を倒し、町の中へ入るしか方法がない。

このように、最初から状況がきつく、僧侶も町の宿屋で術の回復をすることができない場合は慎重に術を使わなくてはならない。

きっと目と鼻の先にある、最初の町が本当に遠く感じられることだろう。



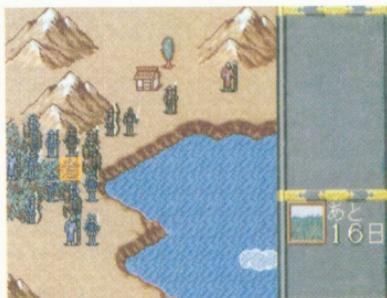
▲僧侶のレベルが低いと、術を使う回数が少なく苦戦する。

## ■敵を南西へと誘導して戦おう

最悪の状況で、しかも渋滞を起こさずに敵と戦うには、最初に仲間たちのいる広い地形を利用して戦うしかない。

西にいる敵だけを倒し、町へ入ろうなどと安易に考えないほうがいい。

まず、地形効果を利用して、草地を中心に攻撃を仕掛けてくる敵を包囲する形で陣形を整えること。敵は忍者、槍兵の順に進んでくるので、そこをよく考えて陣形を作れ。



▲とにかく、最初は絶対に前へ進んではいけない。

## ■敵とのレベルが大逆転するのもここからだ!!



▲相性のいい敵でもレベルが違うと、なかなか倒すことができない。

前のシナリオでも、敵とのレベルが逆転する状況が見られたのだが、このシナリオでは仲間のレベルよりも、敵のレベルのほうが高いと思つていい。

そのため、相性のいい敵であっても、なかなか倒すことができずにイライラすると思う。

忍者は木の葉の術などを使われるとやっかいなので、まず忍者から倒していくことだ。

## ■必ず敵の僧侶を切り離せ

東にいる敵の僧侶が不気味に西へと移動てくるのだが、この僧侶に術を使われてしまうとせっかく次で倒せると思った敵に、逆に返り討ちにあってしまう。

それだけならまだしも、敵が経験値を積んでレベルアップしてしまうと、最高値の九段になってしまうことがある。これをさせないためにも、必ず敵と敵の僧侶を切り離すことを考えて戦おう。



▲相手の僧侶に術を使われるときほどいやなものはない。

## 最初の町

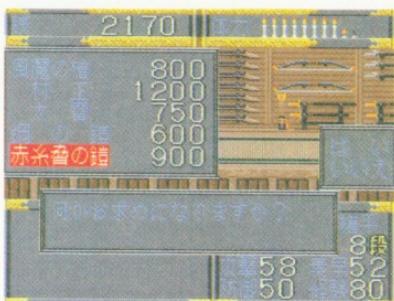
武器・防具屋		道具屋
風魔の槍	800	
村正	1200	
太雷	750	
赤糸脅の鎧	900	
その他	宿屋、道場。	

## ■最初の町で、どう防具や武器をそろえるか？

最初の町へと入るころには、おおかたの敵を倒したところだと思う。しかし、このシナリオは草薙の剣を捜すことが条件なので、敵を全部倒してもクリアできない。

また、次の十章のことを考えて、少ないお金の中から、どういう形で町の武器屋で装備を整えるかを考えなくてはならない。

防具でのおすすめは赤糸脅の鎧、さらに武器では風魔の槍と、できれば村正も欲しいところだ。



▲仲間のパワーアップには、なくてはならない武器がたくさん。

## ■九段で道場へ行くと……

最高レベルの九段で道場へ修行にいったらどうなるのだろうか？多くのゲームファンにはなにがなんでも最高のレベルアップを目指したり、アイテムを全部揃えないと気がすまない人がいる。ゲームはクリアすればいいのではないかと思うのだが……。では、気になる九段で道場に入るとどうなるか？なんと十段をくれたり、こっそりと、このゲームの2周目を教えてくれる。ということではなく、「もう、教えることはない」といわれてしまう。

▲なんか怒られてしまったような感じがする。

## 東の町

武器・防具屋		道具屋
手裏剣	700	
村正	1200	
風魔の弓	600	
怒雷	950	
赤糸脛の鎧	900	
その他	宿屋、草薙の剣を持っている老人がいる家。	

## ■東の町へ急げ!! 日数が少ない!!

いよいよこのシナリオの佳境へと入る。きっとこのころには、もうわずかな日数しか残っていない。

残り日数で足りるかどうかの場所に東の町があるのだ。とにかく寄り道などをせずに武雷を東の町へと急がせよう。この町には、売っているが、手に入れることができない武器がある。足の遅い鉄砲兵のための最強の武器、怒雷がそれだ。

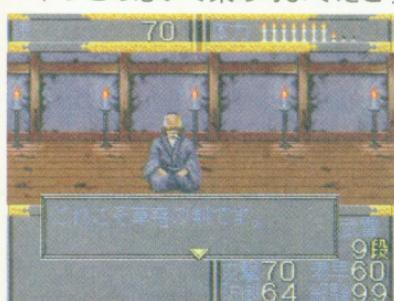


▲とにかく大急ぎで武雷を東の町へと進めよう。

## ■やっと草薙の剣入手!!

やっとの思いで東の町までたどり着き、町の中へ入り、武器屋をウインドウショッピングして（このころには、きっとお金がなく武器を買うことができない人が多い）ある家中へと入ってみると、草薙の剣をくれるお爺さんがいるのだ。どこにいるかは自分で見つけよう。この町では最後のシナリオ、十章のための情報もしっかりと教えてくれる。

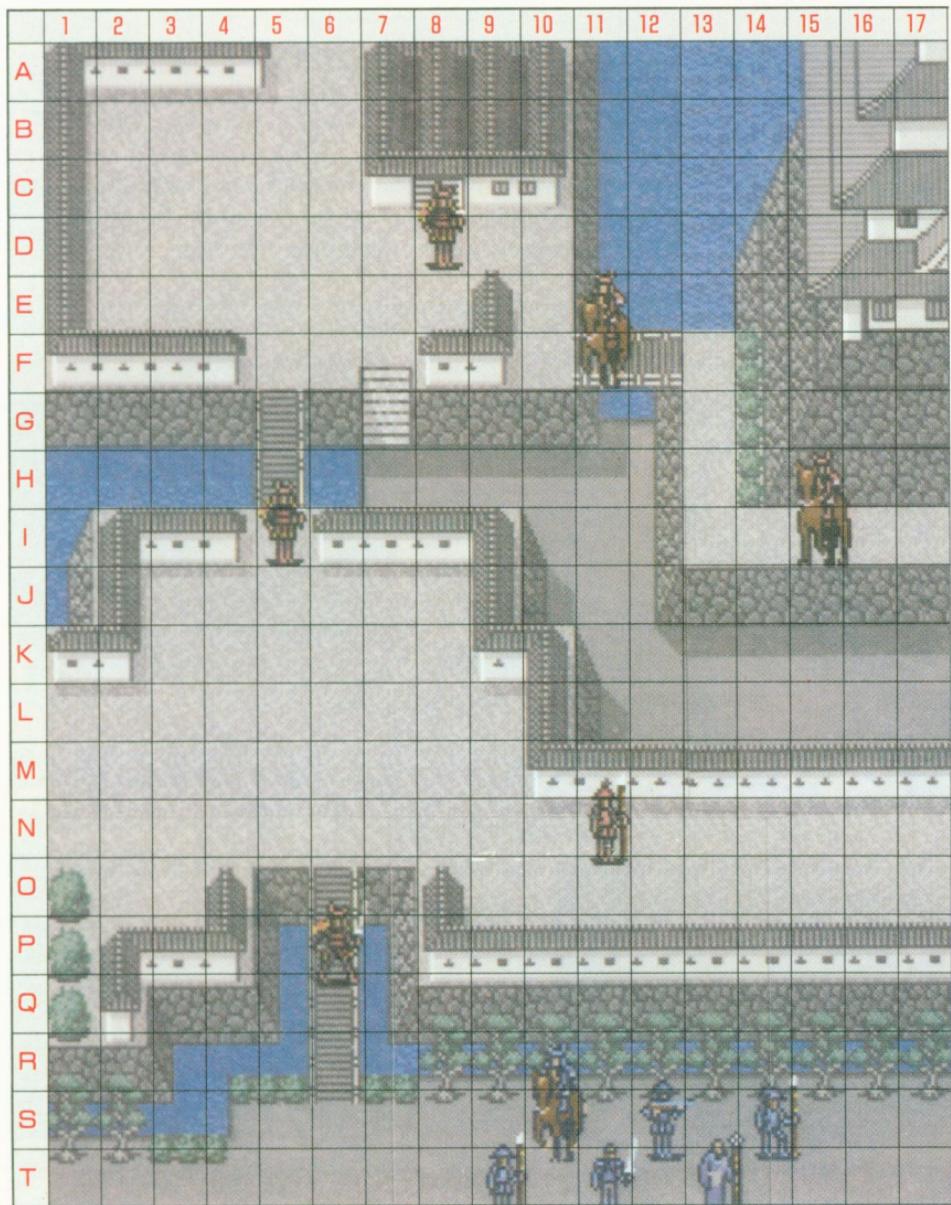
▲ついに草薙の剣入手！ ここまでの大通りは本当に長かった。



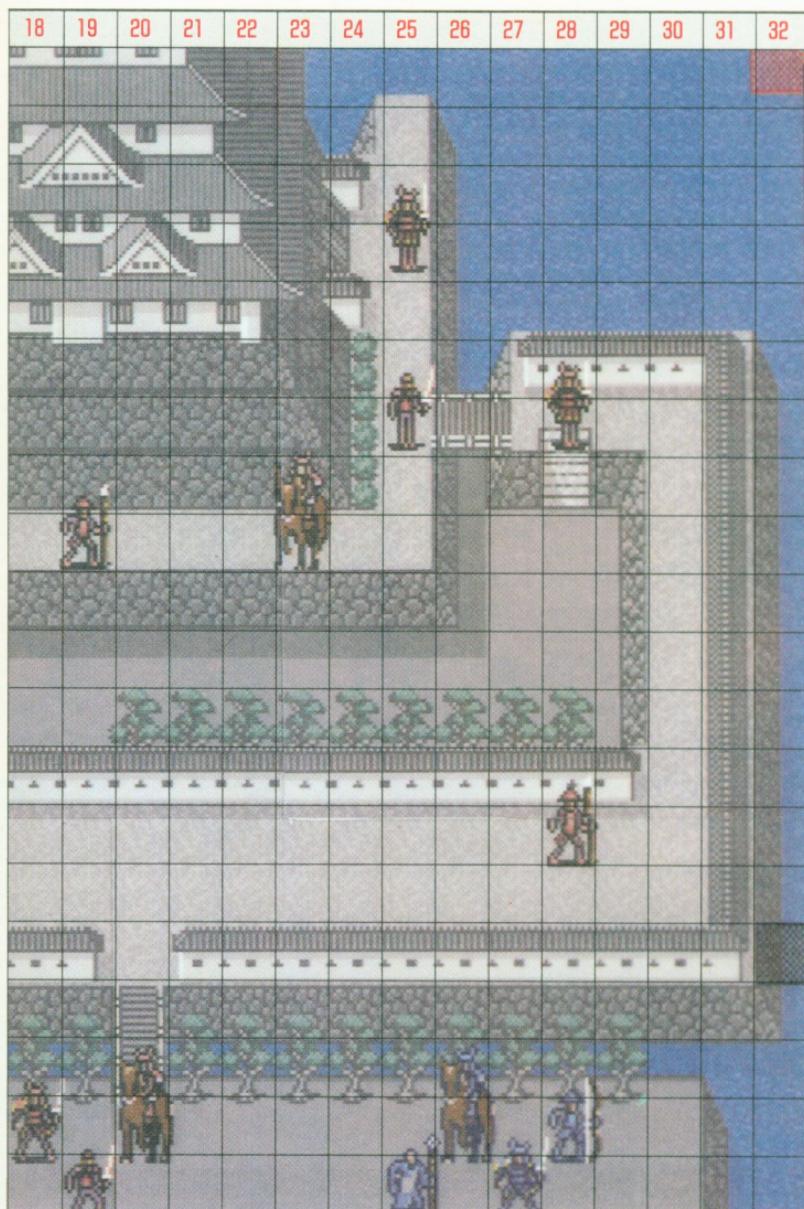
いよいよ草薙の剣を手に入れると、十章へと突入する。仲間のレベルはしっかりと上げてあるだろうか？

## 第十章 栗原の国

くりはらのくに

●クリア条件●  
22日以内にやよい姫と  
茜さんを助けだすこと

このシナリオは信長の居城なので、敵の数も今まで以上。しかも待ちなどは一切ない。つまり最後の総力戦なのだ。果して茜さんとやよい姫を助けだすことができるだろうか？



## ■仲間をふた手に分けて進むこと

シナリオがスタートすると、すでに敵に仲間が分断されている。城内深くに侵入するためには、横6筋と20に架けられている、ふたつの橋を渡って侵入するしか手はない。

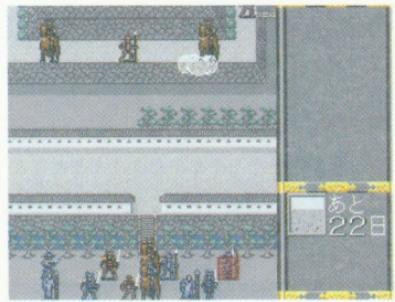
横20の筋に架かる橋からはすでに敵が押し寄せてきている。この敵を食い止めながら、横6筋の橋の上にいる敵の武士を倒して、西側から城内深く進んでいくのだ。

そのために仲間をふた手にわけるのである。まず、西側チームは槍兵と武雷、僧侶の少数チームで進め、残りは6筋からの敵をなんとしても食い止めて、撃破することに使うのだ。

まずP-6で橋を守っている武士を倒し、続いてI-5で橋を守っている武士に戦いを挑め。敵のレベルは八段だが、かなりいい装備らしく今まで以上に防御力、攻撃力が高い。タイミングよく僧侶の術を使い、槍兵の体力を回復させてやるのがポイントだ。



▲西から進むチームは、あくまでも少数精銳で。

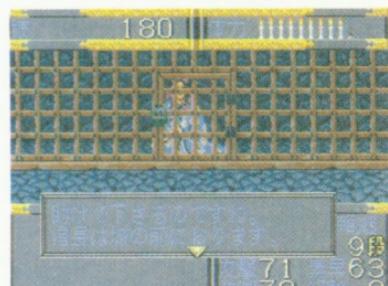


▲東のチームは、橋を渡って侵入してきた敵を全力で倒すこと。

## ■城の北西の牢にいる茜さんを助けろ!!

I-6で守っている敵の武士を倒したら、まっすぐに北へ移動して、D-8で牢屋を守っている敵の武士を倒し、牢の中にいる茜さんを救出しよう。F-11にいる騎馬武者

は、守備キャラクターなので動かないから心配しないように。このころまでには、なんとか横20の筋から進出してきていた敵を倒し、東で孤立していた仲間が西へ移動できるようになっていると思う。この仲間の中から、できれば足の早い槍兵、騎馬武者を西のチームと合流させ、信長を倒す主流部隊を作ってしまうことだ。ここでのポイントはあまり仲間をさいてしまうと、敵も主流へと移動してしまうので注意。



▲やっと茜さんを、信長の魔の手から救うことができたのだ。

## ■天守閣へのルートをまちがえるな!!

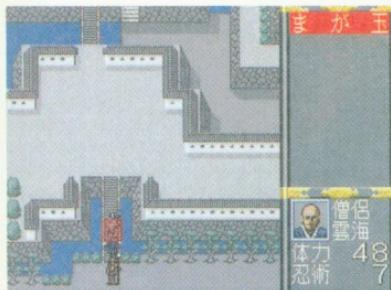
いよいよクライマックスへとゲームが進んでいく。天守閣を守る信長がいる場所はD-24。

この信長のいる場所へいくルートはいくつもあるが、間違えて進むと時間だけが過ぎて、条件日数までに信長をたおし、天守閣の中へ入ることができないのだ。最良のルートは天守閣の周囲をグルリと走っている、縦Iの筋の道を進み、G-24にいる忍者を倒して信長へ近付く方法がベスト。



▲へんな道を選ばないこと。この写真の道を進め。

## ■まが玉をいつ使うかがポイントだ!!



▲自分の命と引き替えにまが玉を使い、仏のもとへと旅立つ慈悲深い雲海。

僧侶がふたりいても、敵の強さが桁外れなので、いつ術を使い仲間の体力を回復するかが大きなポイントとなる。倒されずにぎりぎりまで我慢して、ここぞというときに僧侶の術を使い、仲間の体力を回復してやるのだ。

それでも信長を倒すまでには多くの仲間が倒れていく。雲海が持っているまが玉は、仲間の体力と術力をMAXまで回復してくれるので、つい早めに使ってしまうことが多い。しかし、こ

のまが玉をいつ使うかがこのシナリオでの最大のポイントなのだ。

できれば信長と対決が始まり、武雷が術を使い切ったところでまが玉を使えばベスト。

それまでは絶対に雲海を敵に倒されてしまうのだ。



# いよいよ信長との対決だ!!

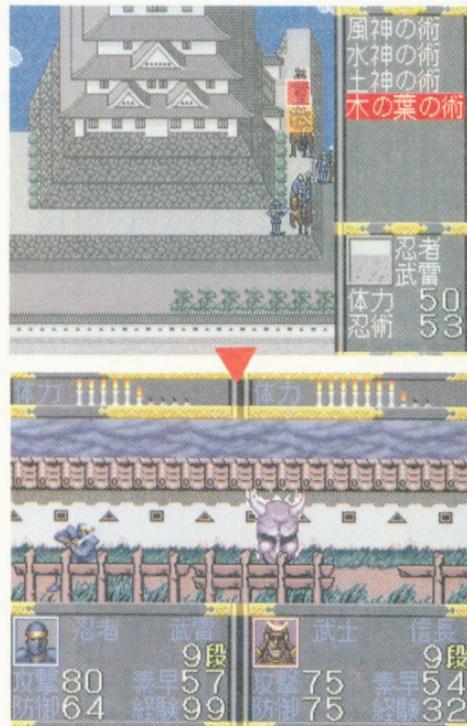
信長は今までの敵と比べ、防御力も攻撃力もケタはずれに高い。武雷以外の仲間で戦いを挑んでも、無駄に日数がすぎてしまうだけだ。

日数に余裕があれば、仲間の数人で信長の体力を減らし、武雷の術でさらに体力を減らし、最後に草薙の剣で戦うのがベスト。

しかし、信長を倒したあとで、金印を天守閣のところで使い、つぎの日に天守閣を開く2日間を考慮に入れて戦う必要がある。

そのためにも信長を倒す場合、必ず武雷の近くに僧侶を置き、術で武雷の体力を回復させてやろう。

また、信長は魔力を使ってくるので要注意だ。



△信長の術にはかなり大きなダメージを受けるので心してかかれ!!



特別付録!!

# 乱世の霸者

天下統一



戦国時代を統一すべく、12の人武将のからひ  
とりの武将を選び、乱世の世を駆け抜けろ!!  
歴史シミュレーションの最高峰がミキの頭脳  
に挑戦する!!

# 戦国時代を統一するのは誰か？

このゲームは、戦国時代を駆け抜けた日本全国の大名の中から、ひとりを選び、武将を引き連れ、天下統一を試みるゲームだ!!

1551年、世は戦国時代。天下統一を夢みる各地の大名たちが日本中にひしめきあつっていた。そんな大名たちとは裏腹に、重税や飢餓に苦しむ百姓たちが各地で一揆を起こし、まさに世は乱世をむかえていた。

このゲームはそんな時代をシュミレートしようと、黒田幸弘がボードゲームで作った「戦国大名」をもとに、システムソフトと共同開発した、「天下統一」のメガ・ドライブ版シミュレーションゲームなのだ。

風雲急をつげる、混乱した戦国時代を果たして統一できるだろうか？



# とてもわかりやすいゲームシステム

このゲームの特徴のひとつは、システムがとてもシンプルで、シミュレーションファンでなくても楽しめることがある。このコーナーでは、そのシステムについてわかりやすく説明しよう。



## 春夏秋冬はこのコマンドで構成されている

ゲームは1年を基準に、春夏秋冬と4つに分けられている。そして、各季節がターンに近いかたちの構成となっている。季節が変わると、プレイヤーが操作することができない進行フェイズで、季節に応じたさまざまなイベントなどが発生する。そして、その後4つに分けられたフェイズを操作する形で構成されているのだ。

### 各季節ごとに行えるコマンド

#### 更新フェイズ

季節に応じて税の収入が入り、季節特有のイベントが発生。武将の登場、謀反もこのときに起こる。

#### 軍備フェイズ

武将の忠誠度を上げる武将の俸禄。兵の増強をする兵の募集や鉄砲の購入など、戦の準備をするフェイズ。

#### 政略フェイズ

城の普請、治水開墾、楽市楽座、臨時徵税、領内移動、大名との同盟、武将の引き抜きなど、内政フェイズ。

#### 作戦フェイズ

計略、作戦行動という、合戦のためのフェイズ。

#### 合戦フェイズ

合戦内容で、陣形など攻撃内容を支持するフェイズ。

### ゲームセーブでの注意

ゲームセーブではCPが0の場合はセーブできないことに注意しよう。各季節のフェイズコマンドの最初でしかセーブはできない。季節の始まりの、更新フェイズが終わったらセーブする習慣をつけておけばいい。

# 各フェイズの上手な使い方

ひとつひとつのフェイズでの細かいコマンド操作は、ゲームのマニュアルを参照にしてもらい。このコーナーは、より有効にそれぞれのフェイズを活用するためのワンポイントアドバイスだ。

プレイするまでの、おおきなヒントとなること間違いなし、のコーナーなので、存分に活用してほしい。

またゲームの流れがわからないときは、このページを読んでみよう。

## すべてのフェイズはCPがつかさどっている

CP（コマンドポイント）は各フェイズで命令を与えるために使われるコマンド消費数で、コマンドによって消費する数値が違う。また各大名によって使える数値が違う。これは、大名の能力の差として数値を変えたわけで、CPが多い大名ほど、与えるコマンドの数が多くなるので有利になる。また、豪族から小大名、戦国大名へと進化すればCP数も変化し、さらに威信の高い大名もCP数が多くなる。



▲ CP消費が0のコマンドがあるという  
ことを知っていると便利だ。

## 威信が低下すると、さまざまなことが起こる

威信も各大名によって数値の差がある。この威信は大名の力や権威と思えばいいわけで、豪族から小大名、戦国大名と大きくなると威信の数値も上がる。また、治水開墾や楽市楽座などを行うと、まれに威信が上がる。



この威信は臨時徴税で、無謀な税金を取り立てて住民感情を低下させたり、同盟国へ攻め込んだりすると低下する。威信が下がると武将の忠誠心が下がり、謀反が起きたり一揆がおきたりする。

## ■軍備フェイズの使い方

軍備フェイズには、武将の俸禄と兵の募集、鉄砲の購入の3つのコマンドがある。忠誠心の低い武将がいる場合、俸禄を上げて忠誠心の数値を上昇させるのだが、いちど決めてしまうと下げることができない。このコマンドはよほどのことがない限り使う必要はない。このフェイズで一番使われるのは、兵の募集だ。他国へ攻め込むためには兵の数がものをいうわけで、ゲームの終盤ともなると、ひとりの武将が最大50の兵を抱えていても苦戦することが往々にある。通常は15~20あればいい。軍事力忠誠心の高い武将から増やせ。

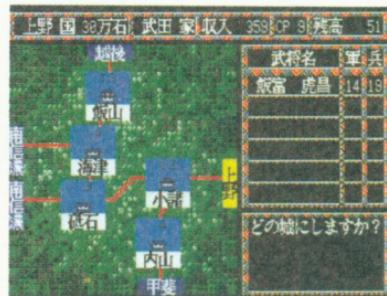


## ■政略フェイズの使い方

ゲームをする上で、このフェイズをいかに使いこなすかが、天下統一のための最大のポイントといってもいい。このコーナーは、政略フェイズの使い方必勝法なのでよく頭にたたき込んでおこう。

### 1 城の普請は国境など、拠点となる場所を行え!!

政治力の高い武将が行うと、安いお金で城の普請ができる。ひとりの武将が1回のコマンドで最大3の城力を上げられる。ただしやみくもにすべての城の普請をすると、CPもお金も足りなくなる。領地をたくさん持っている敵国は兵力も多いのでその国境から重点的に上げていこう。



▲城力が上がれば、兵がいなくても平気。

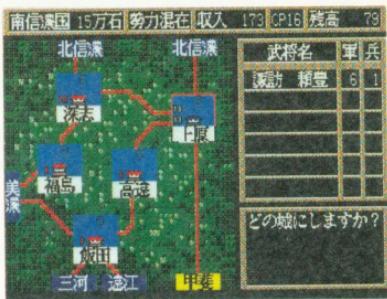
### 2 治水開墾と楽市楽座の使い方

治水開墾は秋の収穫に影響を及ぼし、楽市楽座は季節ごとに入ってくる町の売り上げ額に影響を及ぼす。このふたつは覚えておくべし。つまり、お金が少ないと、政治力の高い武将で楽市楽座を行って町の数を上げ、秋の収穫でドーンとお金が入ったら、同じように政治力の高い武将を使って治水開墾をし、石高を上げればいいのだ。さらに台風や飢餓などのイベント被害にみまわれたときは治水開墾を行い、地震などの災害のときは楽市楽座で町の復興をすればいいのだ。

### 3 領地が広がるにつれて、領内移動がはげしくなる

ゲームが中盤以降になると、このコマンドをいかにうまく使うかがポイントになってくる。

領地が広くなり、武将数が増えると、兵力の下がった武将を内地へと移動させ、兵力増強をはかる。政治力、忠誠心の高い武将を内地へ送り国力を上げる。さらに、他国への進行のために、武将の領内移動を頻繁に行わなくてはならなくなる。しかもCPを消費するので、このコマンドは慎重さが要求されるのだ。



▲領内の移動だけでCPを使ってしまわないように注意しよう。

### 4 大名との同盟や武将の引き抜きはコマンドを実行する武将の能力値に関係する



▲同盟は最大3カ国まで同時に結ぶことができるのだ。

ドを使う。このコマンドの成功率はプレイヤーの国力や威信、命令する武将の政治力に関係するのだ。

失敗も多いことから、それほど頻繁には使わないコマンドではあるものの、他国への侵攻など、ここぞというときに使われるコマンド"がこれ。国境がいくつもあり、どうしても全軍で目的の他国に攻め入りたい。しかし、自国に武将がいなくなリガラ空きになる。こんなときに、残りの他国と同盟を結んでおくと便利なのだ。

また、他国の武将を引き抜き、領土拡大をラクに行いたいなど、こういうときにこのコマン

ワンポイントアドバイス  
忠誠心・能力値の低い武将が多いとき

能力値、忠誠心が低い割りに、俸禄だけをしっかりともらい、いつ謀反を起こすかわからない無駄めし食いの武将がいる。しかも処分できない。こんなヤツは兵力1で敵と戦わせて、討ち死にさせてしまえ。

## ■作戦フェイズの使い方

作戦フェイズには計略と作戦行動のふたつのコマンドしかない。しかし、領地拡大の決定的なコマンドになるので、ひとつの季節のすべてのフェイズの総まとめと思えばいい。

計略は敵の城力が高すぎて、一度の戦いでどうしても落すことができそうにもない城の、城力を落とす場合に使うコマンドだ。ただし、成功率は40%なので賭けに近い。さらに、このコマンドを実行した武将は、同時に作戦行動をとることができなくなるので注意。

作戦行動を行うときは、敵の武力との攻めぎあいとなる。まず、攻める国の兵力を情報でしっかりと調べてから攻めるようにしよう。

うっかり攻め込み、兵力が倍もあると、討ち死にの武将が出たり、せっかく増やした勢力が無駄に減ってしまうからだ。



▲他国へ攻め入るときは、大胆かつ慎重に行おう。



▲計略が失敗すればお金を取られることを覚悟して使うこと。

## ■合戦フェイズは オートをおすすめ

このゲームは、誰でもが楽しくシミュレーションができるシステムになっている。そのひとつが合戦のオートモードだ。スタートボタンで合戦コマンドの切り替えができる。より作戦を楽しみたい人がマニュアル設定で遊べばいいわけで、べつにオートにしたからといってコンピュータが有利になるわけではない。むしろ内政、外政の政略、作戦フェイズに頭を集中できるので、オートモードをおすすめしたい。

オートモードにすると、シミュレーション特有の陣形といった苦手なコマンドがなくなるために、女性でも楽しめ、歴史の足跡をたどる楽しみさえてくる。



▲一発でマニュアルとオートの切り替えができる。

# 領地拡大の方法

ゲームの中心になるのがこの領地拡大だ。戦国時代でも、大名たちが多くの武将、兵士たちを抱え、武将たちの俸禄や兵士たちへの給金を払うためにも、領地を拡大しなくてはならなかった。領地を拡大して勢力をのばすことができない大名には、将来への可能性がないことから、謀反や出奔などを行う武将たちも多かった。

このゲームでも同様に、いかに他の大名よりも早く領地を拡大して、勢力を延ばしていくかという能力が問われる。このコーナーはその方法を紹介しよう。

## 1 領地をどう広げていくかを考えること



▲自国に隣接している国が一国だと拡大はラクなのだが、なかなかそうはいかないのだ。

とても簡単そうな領地の拡大も、自国のまわりに数多くの勢力が混在している。

この他国の勢力をにらみながら、一番弱い場所を突いて勢力をのばしていかなくてはならない。

しかも、内政もしっかりと行わないと、資金がなくなり自滅してしまう。

内政、外政のバランスを考えながら、常に先のことを見て領地を拡大していくことが、領地拡大の最初のポイントだ。

## 2 同盟国をうまく利用しよう

自国の力所を他の勢力に取られてしまうのはとてもいやなものだ。これは他国でも同様で、そのために出城を築くのだ。

同盟国は領主が変わったり、攻め込んだりしない限り同盟破棄は行われない。つまり同盟国の存在は壁として利用し、他国への侵攻に兵力を集中できるのが同盟の利点なのだ。ただし、同盟国の領地が統一されておらずに独立勢力がいる場合、この場所を取って同盟国ににらみを利かすことができるのだ。



▲攻め込んだ国の中にボツンと同盟国のお城があると、非常に不安になるが攻めるわけにはいかない。

### 3 イベントを利用しよう

同盟国が壁になることは先に述べたが、イベントを使い同様のことが可能だ。イベントの中には大雪や台風などがある。大雪は東北地方に冬発生し、台風は九州から関西に夏発生する。このイベントが発生すると部隊の移動ができなくなるために侵攻が不可能になるのだ。隣国で大雪のイベントが発生した場合は、その国の兵力を移動させることができないために、壁となってしまう。これを利用するのだ。



▲自国で大雪や台風が発生した場合は、領地間の移動ができないので注意。

### 4 攻めるのは夏、守るのは秋



▲お金が有り余っているからといって、お金をドーンと使いすぎないように。

1年で一番お金が入ってくるのは秋で、他国との戦いや内政にお金を使って、一番お金がないのが夏だ。これはコンピュータにとってもいえること。これを逆に利用してしまう方法がこれ。他国にあっても夏はお金がないため、大きな行動を起こせない。だからこそ夏に他国に攻め入るのだ。ただし、これは序盤の戦いだけ可能で、終盤ともなるとそうはいかない。また、城の普請など内政は秋に行おう。

### 5 内政武将・外政武将を使い分けること

よほど優秀な武将であっても、政治力と軍事力の両方に秀でた武将はいない。

政治力は国の石高を上げる治水開墾や、季節ごとの収入となる楽市楽座に関係が深い。軍事力は敵との合戦や城攻めといった外政におおきな影響がある。そこで、自国の武将の能力を見て、政治力の高い武将は内政、軍事力の高い武将は外政とふり分けよう。ただし忠誠心の低い武将には注意だ。



▲威信を下げるようなことをして、武将の忠誠心を下げると痛い目にあう。

## 6 序盤、中盤、終盤で戦い方が変わる

このゲームは、最初の戦い方やコマンド操作をパターンで行えば、天下統一ができるわけではない。

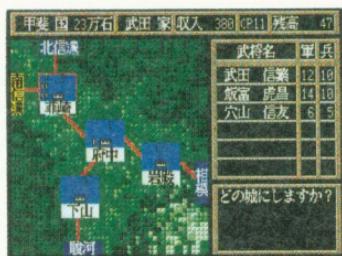
序盤は少ない武将と兵力を集中して、他国をいかに早く占領するかという迅速さと、状況判断がものをいう。

しかしゲームが進むにつれて領地が拡大し、武将の数も増えていく。こうなるとただ内政、外政の操作だけではなく、武将の管理から兵力の分配などに気を配らなくてはならない。気をつけないと謀反が起きたり、イベントによる地域での被害など、様々な要素に悩まされることがある。これがゲームの中盤で、国力が上がり、ゲームの醍醐味が味わえる。

しかし終盤ともなると、全国の勢力がわずかな大名に分けられる形になり、それぞれの国の国力、兵力、武将数も多くなって、まさに力と力のぶつかりあいといった形になる。

中盤までは各武将の兵力も20前後で戦いが行われるのだが、終盤ともなると、ひとりの武将が保有できる最大数が50、と兵力のぶつかりあいになる。しかも相手の城力もかなり高いことが予想される。

うっかりと攻め込んで敵の力に目を見張るのも、この終盤なのだ。



▲序盤は隣接国を迅速に支配するのがポイント。

甲斐 国 23万石	武田 家 収入 388 CP11	残高 47
武田 信義 12	兵 18	
越後 信昌 14	兵 18	
六山 信友 6	兵 5	



▲中盤はいろいろな要素のイベントやコマンドに気を配れ。

上総 国 51万石	勢力度 町 16	武田 信玄   感信 15
支配 524	感情 53	収入 577
城数 1		領主大名 1105万石
総武将 48	総兵 1263	CP 101 残高 1775



▲終盤は力のある者どおしの戦いなので失敗は許されない。

ワンポイント  
アドバイス

### 武将の謀反で注意すること

勢力を延ばし、兵を国境に移動させているときに、後方の領地で武将の謀反が起きるとヒサンなのだ。しかも取られた城が国の僅かな%だと、HQ画面では完全支配した茶色で表示されることがある。武将に後方を引っかき回されるとがないように注意しよう。

# 7 どの国が天下統一に有利か?

このゲームは12の国のどれかを選びプレーすることになっているのだが、圧倒的に有利な国と、最初からつらい戦いになる国とに分かれている。このゲームは歴史の検証のようなところもあり、信長の支配する尾張の国などは、織田家同士の勢力争いから始まるため、いざプレイしてみると苦しい戦いにびっくりする。わずか1画面のHQマップであるこのゲームに流れている、歴史の奥深さやゲーム性の優れた点がこういった部分に現れていて、実際にゲームをすると驚かされるわけだ。

各大名については後で述べるとして、有利な国としては武田信玄と島津貴久が圧倒的。また、季節をうまく使えば上杉謙信。人材確保をすれば今川義元。さらに、毛利元就もおすすめだ。

逆に上級者としてプレイするつもりならば、宇喜多直家や織田信長がおすすめだ。



▲武田信玄は武将に恵まれ、楽勝パターンの国。



▲宇喜多直家は、武将はいないわ、豪族レベルから始まるわで大変。

## 天下統一をすると、どの国からでもプレイできる



▲12カ国から始めるだけではないのだ。

このゲームの奥深さは、天下統一後にある。天下統一をすると、全国どの武将からでも始められるのだ。

ゲームをしていて、他国の手ごわい大名と対戦し「こんな大名できたらなあ」などと思うことがある。その思った大名からでもできる点がすごいのだ。

じつは2周目こそ本当の天下統一なのかかもしれない。

# 天下統一のための注意

いよいよ各大名別の説明に移るのだが、その前に今までのことを含めて、天下統一のためにかかせない注意をまとめてみた。

ゲームに慣れてきておちいりやすい失敗など、このコーナーを読んで、なるほどとおもうことをまとめてみた。

後で読んでもおもしろいかもしれないぞ。

## 1 国力を上げなければ天下統一はない

内政は実際にプレイしてみるとかたるいところもある。有利な国で戦い、圧倒的な強さで領地を広げていったプレイヤーがおちいりやすいのがこれ。

イベントの発生などで、領地の国力が下がったりしても構わず、他国へ侵攻し、終盤の力と力の決戦となつたときに、国力の違いでどうにもならなくなることがある。これを避けるために、常に後方の領地へ政治力、忠誠心の高い武将を移動させて、それぞれの支配地の石高を上げておくことが天下統一につながるのだ。

## 2 他国の領地拡大も、しっかりと把握しておくこと

プレイしていると、どうしても自分の拡大した領地や、隣接した他国だけしか目に入らないことがある。うっかり領地を長く広げてしまうと、他国の侵攻で領地が分断されてしまう。こうなるとヒサンで、武将の移動が分断され、ともすると、後方の広い領地をドット取られてしまうこともある。

このようなことにならないように、つねに他国全体の動きを把握しておくことが大切なのだ。

## 3 うっかりセーブは取り返しがつかない

これもけっこうやつてしまうことだ。全勝を繰り返して、楽勝パターンを続けているプレイヤーがよくおちいりやすい。

ゲームの終盤で、大きな勢力どおしの争いとなり、いい調子で勝っていたので、大きな勢力と戦い、思わぬ打撃を受けたときに、いつもどおりうっかりセーブしてしまうことがある。

こうなると、もう取り返しがつかず、最初から始めるしかない。

# 各國大名別攻略法

いよいよ12カ国の特徴と、序盤の攻略ヒントをこのコーナーで紹介する。

各国の初期設定や同盟国のある無など、ゲームを始める前に知っていて役に立つことを、余すところなくおさめたのがこのコーナーだ。

ゲームを始めるときに、このコーナーのキミが選んだ大名のページを開いてゲームをするといい。

それに、今までのページを読みなおせば怖いものなしだ。



## ●表の見方

表の中で大切なのは、家臣となる武将のパラメーターだ。また、国内の城力や大名のCPや威信などにも注目して、大名を選んでほしい。領地を統一して、すでに小大名になっているものもいれば、豪族レベルのものもいる。同盟国の

国名	甲斐	領主名		武田信玄		石高	24万石	CP16							
支配率	100	感情		55	町数	30	地域	信州							
収入	360	総武将数	6	威信	9	総兵力	50	同盟国							
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年
武田信玄	0	0	15	10	10	0	30	飯富充昌	2	10	3	14	10	0	46
武田信繁	0	0	11	14	10	0	27	小山田信有	4	10	6	12	10	0	33
馬場信春	1	15	11	9	5	0	37								
穴山信友	2	9	10	6	5	0	48								
真田幸隆	2	13	13	6	10	0	38								
城数・城名	4 岩殿・10府中・1 下山・3 莖崎・2														

有無も重要な  
のでチェックして  
おこう。支配して  
いない城は赤で表  
示してある。

## ●地図の見方

序盤戦になくてはならない、侵攻のための隣接国への街道と、隣接国の城の城力、同盟国や他の勢力などをまとめたのがこの地図だ。

右の色分けをよく見ながら、地図を参照にして戦いをすすめると便利だ。

- プレイヤーの城
- プレイヤーの領地
- 同盟国の領地とその城
- 独立勢力の城
- 隣接の同盟していない国
- 隣接していない国



# 武田 信玄

(甲斐国)

風林火山の旗のもと、  
武田12神将とともに  
武田騎馬軍団の大暴れ。

数多くの優秀な武将たちに恵まれていて、しかも北条、今川の三国同盟を利用すれば、全国の大名たちの中でも一番有利に天下統一が可能な国。北信濃、南信濃を早めに制圧、強敵上杉とどう対処するかで天下への道が近付く。

国名	甲斐		領主名	武田信玄						石高	24万石		cp16		
支配率	100		感情	55	町数		30	地域	信州						
収入	360	総武将数		6	威信	9	総兵力	50	同盟国	相模、駿河					
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年
武田信玄	0	0	15	10	10	0	30	飯富穴昌	2	10	3	14	10	0	46
武田信繁	0	0	11	14	10	0	27	小山田信有	4	10	6	12	10	0	33
馬場信春	1	15	11	9	5	0	37								
穴山信友	2	9	10	6	5	0	48								
真田幸隆	2	13	13	6	10	0	38								
城数・城名	4	岩殿・10		府中・1	下山・3		蘿崎・2								

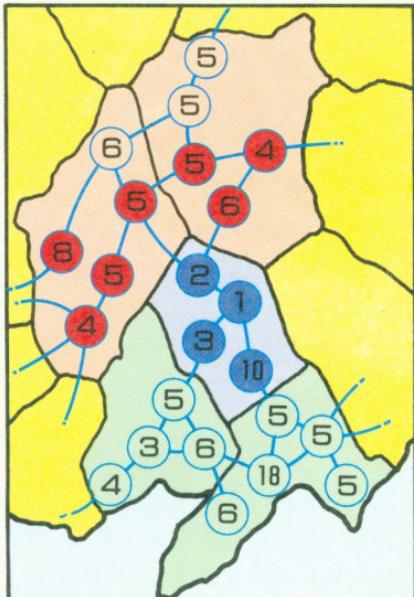
## 百万石への道 上杉をにらみながら三国同盟を利用しろ!!

武田は最初の設定ですでに北条、今川と同盟関係になっている。そのため、侵攻できる国は北信濃、南信濃に限定される。兵力をふたつに分け、両国を同時に攻めることがポイントでもある。南信濃は城力が高いが、北信濃よりは楽に落せると思う。北信濃には村上義清がいるためにちょっとてごわいが、両国の占領は早めに行うことだ。

もたもたしていると、南信濃に同盟国の今川勢力が進出してやりにくくなる。

両国を制圧したら、上杉と同盟を結び、上野、遠江へ勢力を延ばす方法がとれる。

遠江へ勢力を延ばせば、今川の包囲が成立し、上野へと勢力を延ばせば、東北統一への足掛かりとなる。





# 上杉 謙信

(越後国)

天下統一の能力がありながら、領土統一と雪に時間を取られ苦戦する。

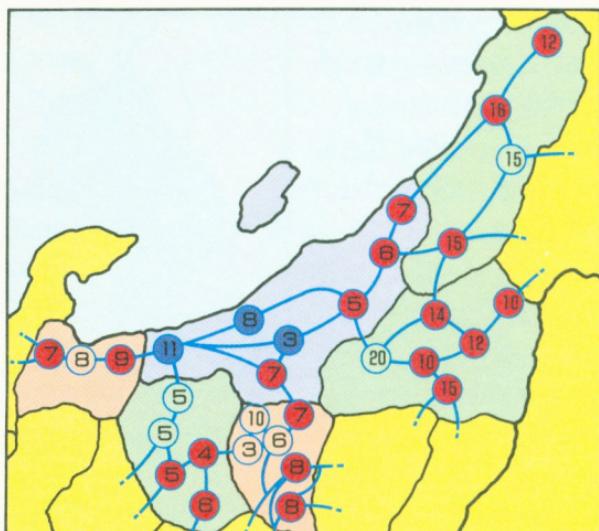
豪族で軍事力16と最高の能力を持ちながら、冬は雪に閉ざされてしまうため、なかなか領土を広げることができない。早く領地を統一し、同盟を利用して北陸へと勢力を延ばせ。

国名	越後		領主名	上杉謙信						石高	18万石		CP 8					
支配率	45		感情	40		町数	30		地域	北陸								
収入	530		総武将数	6		威信	8		総兵力	50		同盟国	出羽、南陸奥、上野					
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年			
上杉謙信	0	0	8	16	10	0	21	柿崎景家	2	9	1	15	10	0	26			
上杉景信	0	0	8	7	10	0	20	北条高広	5	9	1	11	10	0	33			
宇佐美定満	2	13	13	3	10	0	51	吉江景資	5	9	1	8	10	0	25			
直江実綱	2	14	6	8	5	0	45											
吉江宗信	1	10	3	8	5	0	47											
城数・城名	7/3 春日山・11与板・8柄尾・3板戸・7新発田・5鳥坂・6村上・7																	

## 百万石への道 雪に閉ざされ、同盟が領地を拒む

豪族から小大名にいかに早くなるかが最初の課題。上杉には柿崎景家、宇佐美定満といった優秀な武将がいる。宇佐美に内政をまかして国力を上げ、出羽、南陸奥の独立勢力の城を落として同盟国に出城を築き、北陸へと勢力を延ばすのがベスト。

ただし、上野から武田の勢力が迫る恐れがあるので、坂戸の城力を上げておくか、あるいは上野の沼田に独立勢力がある場合はここを取って、出城として武田を牽制し、越中、能登、加賀へと足を延ばそう。それでも雪に閉ざされてしまうのだ。





# 北条 氏康

(相模国)

鎌倉幕府的政治思想が上洛行動を取らせなかつた、特殊な大名。

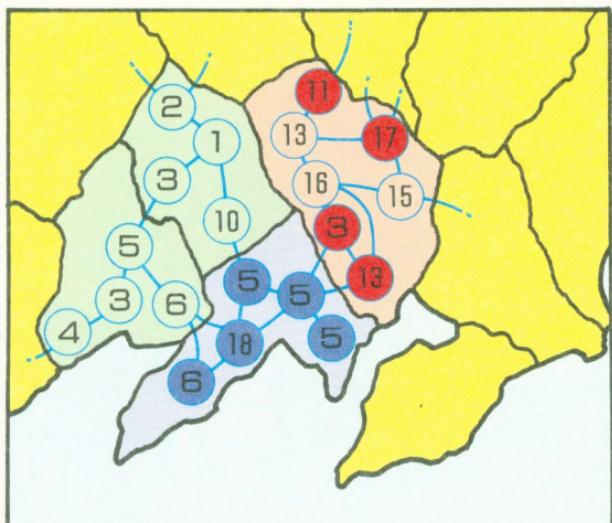
関東に開かれた鎌倉幕府という過去の大きな存在の影響を受け、北条家は関東で独立国家として根ざし、上洛という考えを持たなかった。そのために同盟国があるものの、出口のない戦いがシミュレートされている？

国名	相模		領主名		北条氏康						石高	28万石		cp13					
支配率	100		感情		60		町数		20		地域	関東							
収入	360	総武将数		7	威信		8	総兵力		50	同盟国	駿河、甲斐							
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年				
北条氏康	0	0	12	12	10	0	37	遠山綱景	2	12	3	9	5	0	35				
北条綱成	4	16	4	12	10	0	37	大道寺盛昌	3	13	7	7	5	0	49				
笠原美作守	1	11	6	7	5	0	40	内藤大和守	1	10	2	6	5	0	40				
松田憲秀	5	14	13	4	10	0	27												
富永直勝	2	12	5	8	10	0	43												
城数・城名	5	玉繩・5	三崎・5	小田原・18	津久井・5	蘿山・6													

## 百万石への道　武蔵国への領地拡大に苦しむ

最初から甲斐の武田、駿河の今川と同盟関係にあり、関東平定に専念できるはずなのだが、北条の出口になる武蔵の国は滝山城の城力2を除くと、それ以外の城の城力が高く、苦戦をしいられる。この状況を開拓できずにもたもたしていると、武田と上杉が上野に進出してきて、まさに出口のない戦いとなる。

北条の生きる道は、武蔵の独立勢力と扇谷上杉との戦いを利用しながら、武蔵をいかに早く取るかにかかっている。武蔵を早く取れば、下総、上総へと手を延ばし、念願の関東統一を計ることができるのだ。





# 今川 義元

(駿河国)

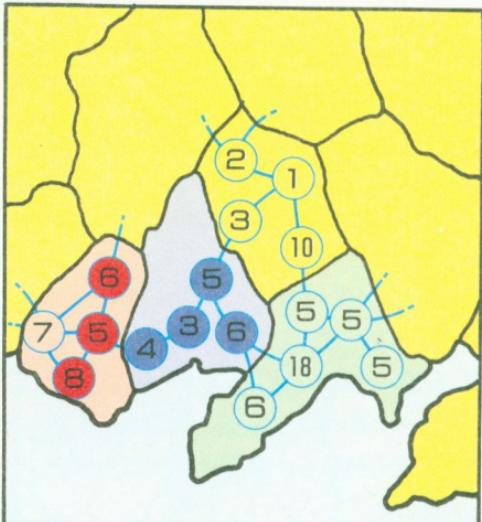
人材難が天下統一への  
足止めとなつた、  
不運の才将。

今川義元自身は内政値16とトップクラスの能力を持っているのにもかかわらず、家臣となる武将たちの能力があまりにも低すぎるのがこの国の特徴だ。そのため、内政を家臣にまかすと膨大なお金がかかる。人材確保のために領地を広げろ!!

国名	駿河		領主名	今川義元						石高	23万石		cp17		
支配率	100		感情	65	町数		30	地域	東海						
収入	350	総武将数	7	威信	10	総兵力	60	同盟国	相模、甲斐						
武将名	偉	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	偉	忠	政	軍	兵	鉄	年
今川義元	0	0	16	8	15	0	32	阿部元真	2	12	2	5	5	0	39
今川氏豊	0	0	6	1	5	0	28	葛山氏元	5	8	9	5	15	0	34
関口氏広	3	13	3	2	5	0	37	朝比奈信置	5	6	5	6	10	0	24
瀬名氏俊	3	15	4	4	5	0	29								
鶴殿長照	3	9	4	6	10	0	31								
城数・城名	4	深沢・6	興津・5	駿河・3	花沢・4										

## いかに早く遠江、三河を取るかがカギ

理想的には、能力の高い武将が豊富に登場して、尾張をいかに早く倒すかにかかっているのだが、遠江、三河と制圧し、南信濃へ進出してくる武田をにらみながらの戦いとなるために、けっしてラクとはいえない。遠江の掛川城、高天神城、二俣城を落したら、すかさず南信濃へ進出してくる武田を牽制するために、南信濃の飯田城を取ろう。この城は三河への進出にも使え、遠江の浜松城とともに、両面から三河を攻められるのだ。ただし、それも飯田城を早めに武田に取られてしまうと、同盟関係があるので飯田城は取れなくなるのだ。





# 織田 信長

(尾張国)

尾張に登場する豊富な人材が織田信長を天下統一へと導いたことがわかる。

スタート時は豪族レベルで、尾張の織田一族の争いから始まる。名古屋城以外の織田は、同じ織田といっても独立勢力なのだ。しかも長島城を根城に一向一揆がちよっかいをだしてくる。やっかいなスタートになるぞ。

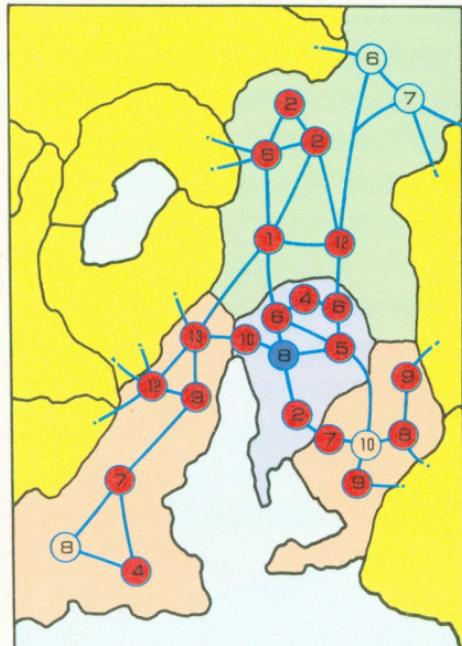
国名	尾張	領主名	織田信長					石高	8万石	cp14	
支配率	18・豪族	感情	55	町数	30 <th data-cs="2" data-kind="parent"></th> <th data-kind="ghost"></th> <th>地域</th> <td data-cs="3" data-kind="parent">中部</td> <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td>			地域	中部		
収入	575	総武将数	3	威信	6	総兵力	35	同盟国	美濃		
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政
織田 信長	0	0	14	10	20	1	17				
平手 政秀	1	16	9	3	7	0	60				
林 道勝	2	10	7	4	8	0	37				
城数・域名	7/1	那古屋	・8	犬山	・6	岩倉	・4	守山	・5	長島	・10
										鳴海	・2
										清洲	・6

百万石への道

## 尾張を2年以内に統一しろ!!

本当に織田信長は天下統一ができたのか？ プレイしてみると最初はおどろくような悪条件でスタートする。一向一揆に悩まされ、織田一族の内紛と、国内がまとまるにはけっこう時間がかかる。しかも、唯一の同盟国、の美濃の斎藤道三は、ゲームがスタートすると間もなく亡くなり、同盟関係も消滅する。こんな中での救いは、有能な武将たちがドンドン登場することだ。信長は武将に恵まれ天下統一ができたといつても過言ではない。

国内がまとったら、伊勢を取り、大和、紀伊へのルートと、南近江、北近江へのルートを作り、豊富な武将を使い領地を広げていこう。尾張は2年以内に統一すること。





# 朝倉 義景

(越前国)

領主が無能のために、天下取りに配下の武将や親族が血眼で奔走する？

豪族レベルで、しかも領主が無能となかなかユニークなお家柄。それでいてけっこう武将数が多い。バカ殿様のために家臣たちが翻弄するといった図式が、この国の特徴かもしれない。

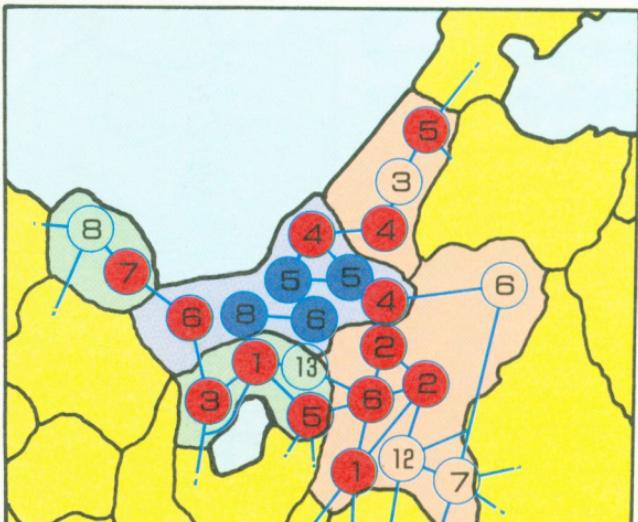
国名	越前		領主名	朝倉義景						石高	22万石		cp4				
支配率	61・豪族		感情	40		町数	30		地域	中部・北陸							
収入	490	総武将数	6	威信	8	総兵力	55	同盟国	北近江・丹後								
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年		
朝倉義景	0	0	4	1	10	0	18	印枚美満	2	8	6	5	10	0	47		
朝倉教景	5	10	6	11	10	0	75										
朝倉景連	4	10	5	7	10	0	33										
朝倉景紀	3	10	2	7	10	0	42										
青木景康	2	6	7	2	5	0	35										
城数・城名	7/一乗谷・5 府中・5 今庄・6 金ヶ崎・8 北ノ庄・4 大野・4 小浜・6																

## 百万石への道 六角、三好、松永、織田との戦いが力ギ

領主の朝倉義景は政治力4、軍事力1ととんでもない領主なのだ。むしろ義景が亡くなつたあとに立つ教景が軍事力11、政治力6と強い。

この国をまとめるには一向一揆を静めること。これさえできれば、越前の平定は可能になる。

北近江、丹後は同盟関係なので、北陸制圧へ専念できるのがうれしい。ただし、やっかいな美濃とは同盟を結んでおくことをおすすめ。加賀、能登、越中と進むと上杉とぶつかる。この上杉との戦いが最大の山場だ。





# 三好 長慶

(河内国)

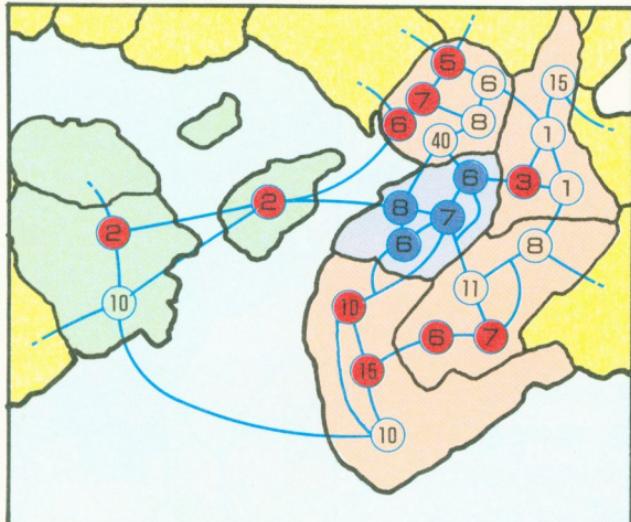
信長と戦うための準備が天下統一への夢となる。

同じ関西圏内の信長とぶつかるのは必至。豪族レベルの信長と違い、スタート時から小大名なので、すぐに他国への侵攻が可能。しかし、優秀な武将に恵まれるわけではないので、鉄砲数、兵力で信長に対抗すべし。

国名	河内		領主名	三好長慶						石高	30万石		cp10		
支配率	100		感情	55	町数	45	地域	関西							
収入	485	総武将数	5	威信	12	総兵力	35	同盟国	讃岐、阿波						
武将名	偉	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	偉	忠	政	軍	兵	鉄	年
三好長慶	0	0	8	5	5	1	29								
三好義賢	0	0	7	8	10	1	25								
三好長逸	3	10	6	4	5	0	27								
三好康長	5	8	9	3	10	1	33								
細川氏綱	5	1	1	1	5	0	38								
城数・城名	4	若江・6		高谷・7		岸和田・6		堺・8							

## 百万石への道 阿波の洲本城を取り、摂津へと抜けろ

大阪城の城力が40と桁はずれに高いため、いきなり摂津の大阪城を攻めても、時間の無駄になる。讃岐、阿波と同盟関係なのだが、スタートしてすぐに、阿波の洲本城を取れば、そこを足掛かりに摂津へと侵攻ができる。遠巻きに大阪城を包囲しつつ、紀伊、山城へと足を延ばし、国力を上げて信長に備えるべし。また、大阪城を根城にしている一向一揆の侵入を防ぐためにも、堺の城力は上げておくこと。この堺があるために、鉄砲が安く買えるので、兵力の強化もできるのだ。





# 宇喜多 直家

(備前国)

きびしい条件での戦いをもしクリアできれば、まさに上級者の腕前。

強敵、毛利元就が近くに控え、豪族レベルでしかも家臣の武将がない。国力が低いために兵力の補強もままならず、最初の20の兵士をうまく使って国内を統一し、勢力を拡大しろというのはあまりにも酷というもの。

国名	備前		領主名	宇喜多直家						石高	4万石		cp13			
支配率	23・豪族		感情	40	町数		20	地域		中国						
収入	280	総武将数		1	威信		5	総兵力		15	同盟国		なし			
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名		俸	忠	政	軍	兵	鉄	年
宇喜多直家	0	0	13	8	15	0	22									
城数・城名	4/1 砧石山・6 天神山・6 沼・7 岡山・7															

## 百万石への道 武将が集まりにくく、一番つらい国

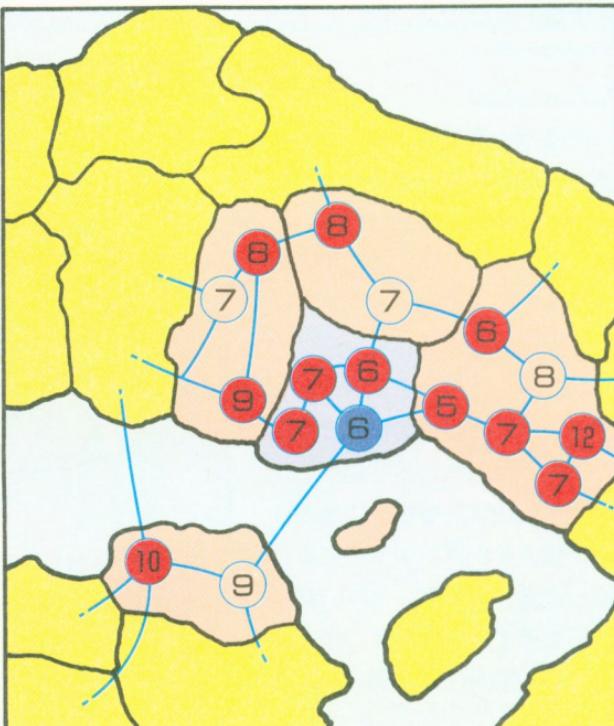
この国で天下統一ができる人は、シミュレーションの師範代を豪語してもいい。

なにしろ武将がないために一度にたくさんの城へと勢力を広げられず、国内統一もおぼつかないので。

しかも同盟国がなく、うかうかしていると名将と譽れの高い毛利元就が勢力を延ばしてくる。

頼みは、毛利元就が早く死んでくれることを願うだけ。

そうすれば「百万石への道」もほんの少し近くなるかもしない。





# 毛利 元就

(安芸国)

歳が若く、領地が京に近ければ十分に天下を狙えた、不運の名将。

いくら頭がよくて家臣たちからの信頼があっても、年齢が54歳ともなると天下を夢みるのはつらい。寿命がのびた今の歳だと70—80歳だ。しかし、後継者の毛利隆元が優秀なので、夢を引き継ぎ、天下を狙える。ドラマを感じさせる国。

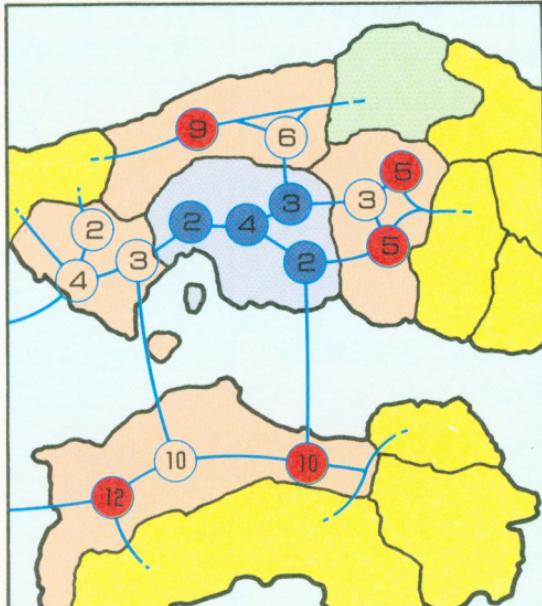
国名	安芸		領主名	毛利元就							石高	23万石		cp15	
支配率	100		感情	40	町数		20	地域	中国						
収入	310	総武将数	6	威信	6	総兵力	50	同盟国	出雲						
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年
毛利 元就	0	0	14	14	10	1	54	桂 元 純	3	12	6	7	5	0	27
毛利 隆元	0	0	8	8	10	1	29								
小早川 隆景	5	16	11	9	10	0	19								
吉川 元春	5	16	7	13	10	0	22								
福原 貞俊	2	15	7	9	5	0	32								
城数・城名	4	郡山・3	桜尾・2	銀山・4	高山・2										

## 百万石への道

## 周防を取り、尼子との同盟を巧みに利用しろ

尼子家と同盟を結んでいるのだが、早い時期に領主の毛利元就が亡くなり、同盟が破棄される。できればそれまでに中国地方をまとめるべし。

周防の陶家が九州を制圧にかかり勢力を延ばすと厄介なので、最初にこの陶晴賢のいる周防を取つたら長門へと足を延ばし、長門の勝山城を普請して九州からの侵入を防ぎ、中国地方を統一しよう。そして、毛利元就が亡くなることを前提に、尼子家のいる出雲制圧の準備を整えること。





# 大友 宗麟

(豊後国)

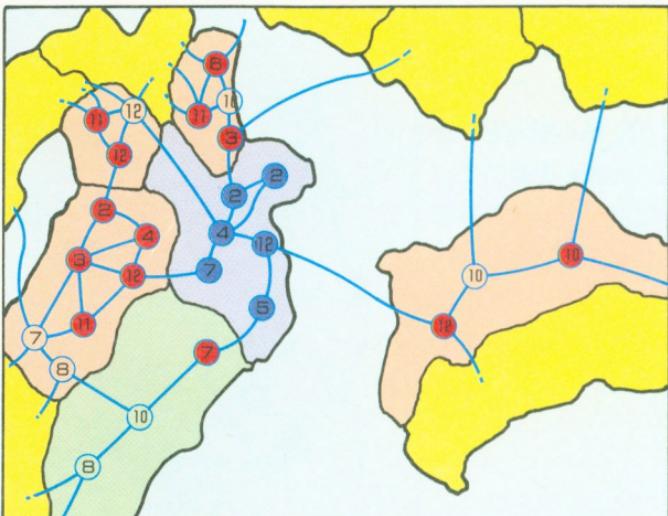
不敗の名将と伝説される立花道雪をうまく使い、九州を平定しよう。

足の不自由な身でありながらも、担ぎ籠に乗って戦いをし、37回の合戦に無敗を誇ったという伝説の名将を大友宗麟は抱えている。しかし、九州の中央に位置している豊後国はけっしてラクな戦いができるワケではない。

国名	豊後	領主名	大友宗麟						石高	25万石	cp12				
支配率	100	感情	45	町数	35 <th data-cs="3" data-kind="parent">地域</th> <th data-kind="ghost"></th> <th data-kind="ghost"></th> <td data-cs="4" data-kind="parent">九州</td> <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td> <td data-kind="ghost"></td>	地域			九州						
収入	390	総武将数	8	威信	9	総兵力	45	同盟国	日向						
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年
大友宗麟	0	0	11	8	10	2	21	志賀親守	4	8	6	7	5	0	53
田北鑑生	8	12	9	8	5	0	46	佐伯惟教	5	10	4	11	5	0	37
吉弘鑑理	7	12	7	9	5	1	43	田原親宏	5	7	6	8	5	0	37
大内輝弘	3	12	6	6	5	0	32								
立花道雪	6	16	8	15	5	1	39								
城数・城名	6	高田・2	飯塚・2	府内・4	岡・7	臼杵・12	佐伯・5								

## 百万石への道 同盟が領地拡大のじゃま

九州の中間に位置し、隣国の日向と同盟関係にあるため、この取りやすい日向が取れないのが欠点。つまり、九州の内陸へと足を延ばすしかないのだが、延ばせばそれだけ隣国との国境が多くなり、多くの国に注意を払わなくてはならなくなる。唯一、武将に軍事力15の立花道雪がいるので、この道雪の使い方が力ギになる。薩摩の島津、肥前の龍造寺をいかに早く倒すかが九州統一の道となる。四国の伊予と同盟を結べれば、その道もラクになる。





# 龍造寺 隆信

(肥前国)

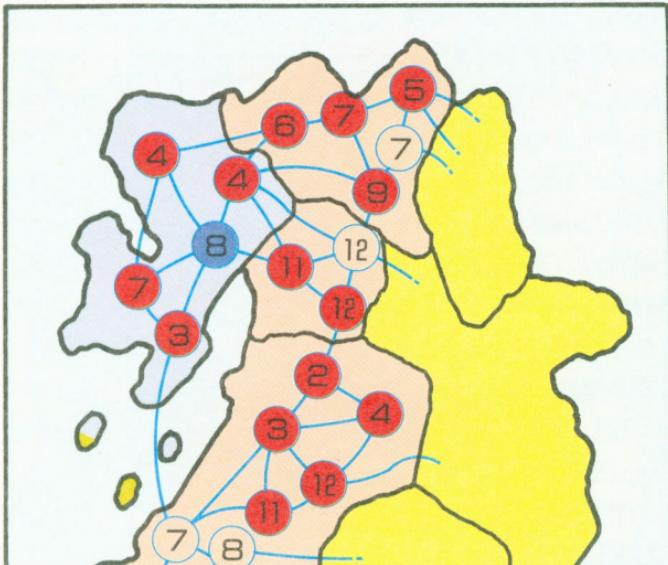
早期に国内平定さえすれば、周りが海なので、戦いがラク。

後継者の鍋島直茂と百武賢兼以外はたいした武将はないが、地の利をいかして領地を取っていくことができる便利な国。筑前、筑後、肥後へと勢力を延ばしても周りが海となっているため、領地拡大が有利なのだ。

国名	肥前		領主名	龍造寺隆信						石高	6万石		cp 7						
支配率	27・豪族		感情	45		町数	25		地域	九州									
収入	350		総武将数	1	威信	4	総兵力	20	同盟国	なし									
武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	俸	忠	政	軍	兵	鉄	年				
龍造寺隆信	0	0	7	13	20	2	22	.	.	.	.	.	.	.	.				
龍造寺家就	0	0	6	9	10	1	24	.	.	.	.	.	.	.	.				
城数・城名	5/1 佐賀・8 勢福寺・4 平戸・4 大村・7 島原・3																		

## 百万石への道 国内統一がつらい!!

最初は龍造寺隆信ひとりしかいないために、豪族から小大名へと国内統一をうまく行わないと、取った領地に龍造寺がたったひとりで移動してしまうために、独立勢力に今までいた城を取られてしまうこともある。そのため、城攻めをうまく行うのがコツ。佐賀城の威力を上げ、島原城、大村城、平戸城、勢福寺城と取っていこう。なるべく早く国内を平定し、大友との戦いでいかに勝てるかが百万石への道となるのだが、領内さえ統一できれば北九州は平定できたも同然だ。





# 島津 貴久

(薩摩国)

地の利がよく、  
智将の家柄。  
入門者におすすめ。

なにしろ後継者に恵まれている。多くの大名は後継ぎの能力が低いため、代替わりしたときからつらい戦いになってしまふが、この島津家は島津尚久と家久を除けば高い能力の持ち主ばかりなのだ。

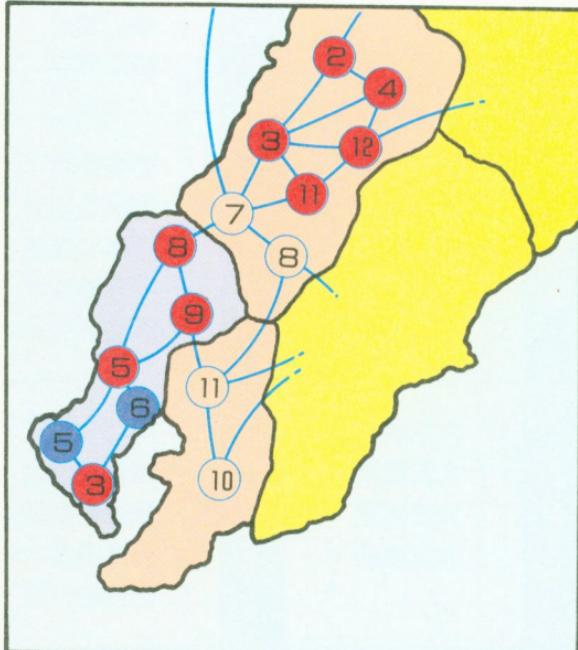
国名	薩摩	領主名	島津貴久						石高	7万石	cp10				
支配率	31・豪族	感情	45	町数	15				地域	九州					
収入	290	総武将数	2	威信	7	総兵力	20	同盟国	なし						
武将名	偉	忠	政	軍	兵	鉄	年	武将名	偉	忠	政	軍	兵	鉄	年
島津貴久	0	0	10	6	10	2	37								
島津義久	0	0	12	9	10	1	18								
島津忠将	5	16	4	11	10	1	38								
城数・城名	6/2 鹿児島・6 伊作・5 大口・9 出水・8 伊集院・5 指宿・3														

## 百万石への道 九州では一番有利な国

南九州の端のはしにあり、豪族レベルだが海を壁にして戦いができる、しかも登場する武将たちの能力が高いので笑いかとまらない。

最南端の指宿城を落し、伊集院城、出水城、大口城と落していくのも時間の問題だ。この国は最初の設定に同盟国がないことが幸いしている。

大隅を制圧して日向へ抜けるもよし、肥後を取りつつ大隅を取り日向から肥後へと挟み撃ちするもよし。これもひとえに武将の能力が高いためで、なんでもアリの国なのだ。



# これが各国の継承系譜だ!!

領主が亡くなると血族が領主として引き継ぐことになる。この、継承者の能力が気になるところだが、この表で継承系譜がわかる。

プレイをしていて、家臣の誰が継承者となるかを知つていれば、その武将の能力を見て、これから先の展開も考えられる。表は上から順に継承される。

武田家	武田信廉 武田義信 武田勝頼 武田信勝	北条家	北条氏政 北条氏照 北条氏邦 北条氏規 北条氏直	今川家	今川氏真 今川長得 今川範以 今川高久
上杉家	上杉景勝 上杉景虎	織田家	織田信行 織田秀信 織田信忠 織田信雄 織田信孝	朝倉家	朝倉景健 朝倉景鏡 朝倉景綱
三好家	三好義興 三好長治 三好義継	宇喜多家	宇喜多春家 宇喜多忠家 宇喜多基家 宇喜多詮家 宇喜多秀家	毛利家	毛利輝元 毛利元清 毛利元康 毛利秀元
大友家	大友義長 大友義統 大友親家 大友親盛	龍造寺家	龍造寺家就 龍造寺信周 龍造寺長信 鍋島直茂 龍造寺政家	島津家	島津義久 島津義弘 島津豊久 島津家久

知っておきたい

## 各地有能武将パラメータ

どの国にどんな優秀な武将たちがいるか、どう登場したりするかということは非常に気になるところだ。

相手と戦って、降伏した武将が政治力、軍事力ともに優れていたときは、思わずんやりしてしまう。

この表で示した武将たちは、血縁関係がないため、うまくいくと、降伏して家臣になる。早い時期にその領地を占領すれば、家臣として登場してくる。

家臣として仕えることができる武将の最大数は、領主を除くと47名だ。

登場してくる武将も、能力がなく忠誠心が低い場合は、家臣としてかかえなければいい。

この表の武将たちは政治力、軍事力のどちらかが10以上で、かなり能力の高いエリート武将ばかり。もしこれらすべてが家臣となつたら、とんでもない武将集団になることは間違いない。

武将名	年	俸	忠	政	軍	兵	鉄	誕生国
片倉景綱	24	1	16	10	10	2	0	北陸奥
松田憲秀	27	5	14	13	4	10	0	相模
大道寺政繁	28	5	15	12	7	10	0	
本多忠勝	23	1	11	2	13	5	0	三河
柴田勝家	28	2	11	3	12	10	1	尾張
木下秀吉	25	1	16	15	8	3	0	
佐々成政	24	1	11	1	11	4	0	
木下秀長	24	1	12	12	4	4	0	
加藤清政	19	1	8	8	10	3	0	
福島正則	24	1	8	1	11	3	0	
竹中重治	19	3	7	7	11	5	0	美濃
真田幸隆	38	2	13	13	6	10	0	甲斐
山本勘介	29	1	15	12	7	5	0	
内藤昌豊	29	1	14	11	9	5	0	
高坂昌信	29	1	16	1	11	5	0	
山県昌景	29	2	16	9	13	5	0	
穴山信君	24	2	6	11	6	5	0	
真田昌幸	24	1	6	10	10	5	0	
大久保長安	35	1	5	16	1	1	0	
真田幸村	19	1	10	4	16	2	0	
北条高広	33	5	9	1	11	10	0	越後
直江兼続	24	5	14	11	9	5	0	
石田三成	19	1	16	15	6	2	0	北近江
蒲生氏郷	19	2	6	10	9	10	0	南近江
大谷吉継	19	1	16	9	9	2	0	山城
黒田孝高	24	3	5	13	8	10	0	播磨
一万田鑑実	31	5	12	9	10	5	0	豊後
臼杵鑑続	29	5	12	12	5	5	0	
高橋紹雲	19	4	15	6	14	5	0	
立花宗茂	14	3	15	2	15	3	0	
志賀親次	19	2	12	1	12	2	0	
百武賢兼	24	2	9	2	11	10	0	肥前
赤池長任	27	5	7	1	12	10	0	肥後
猿渡信光	24	3	7	1	12	10	0	薩摩
新納忠元	25	5	7	10	10	10	0	
山田有信	24	6	7	4	11	10	0	
穎川久虎	19	7	9	1	13	10	0	

# これが全国HQマップだ

ゲームをプレイする上で便利な情報を満載して、全体の状況がひと目で見れるように作られたマップがHQ（ヘッドクォーター）マップというのだが、これからページは、情報別に3枚のマップを紹介しよう。

## 全国地名早見表



コンピュータが思考したり、イベントや合戦がどの地域で発生しているかの情報は、瞬時に消えてしまう。

地域や場所をよく知つていればいいのだが、昔の地名なので、なかなか覚えにくい。そこで、このマップでは、全国の地名がいつぱんにわかるHQ基本の地名マップを紹介する。

大名名は継承者によって変化することもあるので、このマップを利用して覚えることにしよう。



## 全国街道分布図

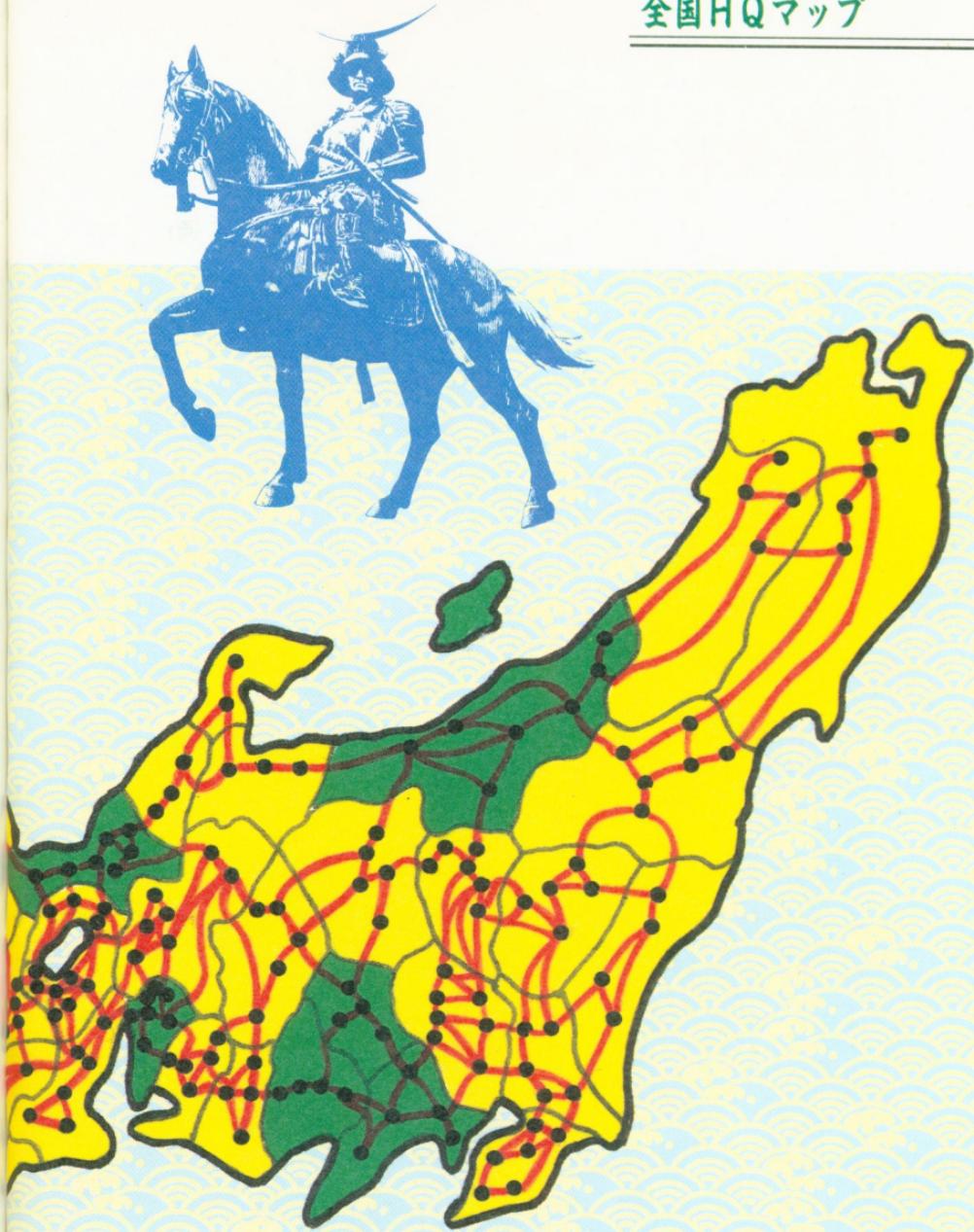
このマップは、各國の領地にあるそれぞれの城が、どの國の城へと通じているかを示す、いわば街道分布図だ。

黒丸が各地のそれぞれの城の場所で、赤いラインがその城に通じる街道を示している。

また、最初に選択できる国は黄緑で表し、それ以外の国は黄色で表わすこととした。

ゲーム中、合戦や武将の移動などと、一番幅広く利用するのがこのマップになるのでたくさん活用してほしい。





# 全国武将分布図

このマップは、どの国にどんな武将が出現するかを表している。能力の高い有名な武将も登場前にその領地を取ってしまえば自分の家臣として使えるので、上手に使おう。



①白石 宗利  
桑折 宗長  
遠藤 基信  
氏家 吉継  
大崎 義隆  
小山田 賴定  
鬼庭 綱元  
白石 宗実  
片倉 景綱

②佐瀬 大和守  
平田 駿河守  
金上 遠江守  
松本 図書助  
猪苗代 盛国  
田村 清顕  
相馬 義胤  
大内 定綱  
結城 義継  
畠山 義親  
片平 親綱  
石川 弾正忠  
猪苗代 盛胤

③氏家 盛棟  
成沢 道忠  
橋岡 满茂  
延沢 满延  
氏家 光氏  
鮎延 秀綱

④江戸 道政  
大塚 親成  
江間 重氏  
小田 友治  
江戸 重通  
眞壁 氏幹  
眞壁 義幹

⑤結城 晴朝  
千葉 清胤  
千葉 邦胤  
喜連川 国朝  
喜連川 賴氏

⑥秋元 義久  
正木 肇時  
正木 時道  
正木 類忠

⑦大関 高増  
小山 秀綱  
芳賀 高継  
那須 資晴  
大田原 晴清

⑧倉賀野 直行  
長尾 景長  
金井 秀景  
長尾 順長  
小幡 信貞

長野 葦盛  
由良 國繁

⑨太田 輝資  
太田 氏資  
成田 氏長  
秋元 長朝

⑩松田 恵秀  
笠原 康勝  
清水 康英  
芳賀 康忠  
大道寺 政繁  
遠山 政景  
芳賀 氏続  
大道寺 直次

⑪朝比奈 信置

一宮 宗是  
蒲原 氏徳

大原 賀良

庵原 将監

三浦 義就

由比 正純

岡部 正綱

岡部 元信

御宿 政友

⑫天野 景實  
久野 宗能

朝比奈 泰朝  
伊井 直親  
小笠原 長忠  
伊井 直政

⑬酒井 忠次  
青山 忠門

大久保 忠世

石川 家成

石川 敦正

吉良 義安

大久保 忠佐

奥平 貞能

吉良 義昭

水野 忠重

菅沼 定盈

本多 忠勝

柳原 康政

青山 忠成

⑭佐久間 盛重

森 可成

鶴川 一益

柴田 勝家

佐久間 信盛

平手 汎秀

丹波 長秀

池田 恒興

木下 秀吉

前田 利家

佐久 木下 成政  
木下 秀長  
梶尾 吉晴  
山内 一豊  
浅野 長政  
前田 利政  
佐久間 盛政  
森 長可  
前田 利長  
加藤 清正  
福島 正則  
加藤 前田  
浅野 幸長

⑮不破 金森 光治  
遠山 友忠  
坂井 政尚  
遠山 景任  
遠山 齊藤 行利  
遠山 加藤 三泰  
遠山 稲葉 重通  
竹中 明智 光忠  
竹中 稲葉 重矩  
竹中 堀 秀政

⑩神戸 具盛	赤尾 清冬	福屋 隆兼	桑名 親勝
奥山 常陸介	朽木 元綱	赤松 正澄	桑名 一孝
関 盛忠	阿閉 貞大	赤松 政直	⑪長野 種信
九鬼 澄隆	藤堂 高虎	赤松 政範	⑫一萬田 鑑実
九鬼 嘉隆	石田 三成	別所 長勝	志賀 鑑隆
九鬼 守隆	片桐 旦元	別所 重宗	木村 鎮秀
⑪真田 幸隆	⑬青池 茂綱	黒田 孝高	臼杵 鑑統
山本 勘介	蒲生 賢秀	淡河 定範	志賀 親度
内藤 昌豊	仙石 秀久	別所 長治	臼杵 鑑速
秋山 信友	蒲生 氏郷	黒田 長政	朝倉 一玄
高坂 昌信	⑭三淵 藤英	⑯原田 貞佐	高橋 紹雲
山県 昌景	大谷 吉継	三浦 貞勝	吉良 統栄
板垣 信憲	細川 忠興	⑰花房 正幸	立花 宗茂
小山田 信茂	②赤井 直正	長船 貞親	志賀 親次
穴山 信君	赤井 忠家	岡 利勝	⑩問註所 鑑豊
真田 信綱	⑫池田 勝正	馬場 職家	赤司 資清
土屋 昌次	荒木 政勝	戸川 秀安	宗像 氏貞
真田 昌幸	三好 元清	明石 景親	問註所 統景
真田 信幸	荒木 秀満	明石 景季	原田 信種
真田 幸村	高山 重友	明石 前登	⑪北郷 時久
⑯諫訪 賴忠	⑮津田 正時	花房 職之	⑯伊地治 重興
沢渡 盛方	津川 義近	江原 親次	伊地治 重秀
二木 重吉	東条 行長	明石 景行	肝付 兼寛
青柳 賴長	津川 義冬	明石 宣行	⑯猿渡 信光
木曾 義昌	小西 行長	⑩杉原 盛重	新納 忠元
小笠原 信嶺	⑩須田 满親	⑩乃美 宗勝	山田 有信
	依田 信審	国司 元武	穎姫 久虎
⑩北条 高広	⑩越知 家高	村上 武吉	東郷 重位
吉江 景資	島 左近	吉川 経安	
斎藤 朝信	筒井 順慶	宍戸 隆家	
色部 顯長	筒井 定次	吉川 経家	
松本 紙繁	筒井 定慶	福原 元俊	
本庄 秀綱	⑪土橋 守重	⑩問田 隆盛	
大熊 長秀	土橋 重治	吉田 奥櫻	
山吉 豊守	太田 定久	杉 隆泰	
吉江 賴堅	津村 信秀	小原 隆昌	
柿崎 晴家	鈴木 重秀	⑩内藤 隆春	
遠山 直次	太田 宗正	内藤 隆世	
直江 兼続	鈴木 重朝	佐波 隆秀	
⑩石黒 左近	⑩沼田 勘解由	⑩高原 次利	
椎名 重胤	⑩山名 豊直	羽床 資載	
⑫長 続連	塙治 周防守	⑩麻植 持光	
遊佐 続光	⑩福田 光信	原田 親信	
神保 周防守	立原 幸隆	赤沢 宗伝	
長 編連	米原 純寛	船越 景直	
長 編龍	立原 久綱	⑩久武 親信	
⑩前波 景当	秋上 久家	江村 親家	
河合 吉統	山中 幸盛	福留 親政	
魚住 景固	龜井 滋矩	谷 忠造	
前波 吉継	⑩佐波 興連	久武 親直	
印牧 能信	益田 藤兼		

⑪筑紫 広門

⑫江副 信英  
宇礼志野 直通  
枝吉 種淨  
百武 賢兼  
宇礼志野 通治  
太田 家豊  
倉町 信俊  
有馬 義純  
円城寺 信  
有馬 曙信

⑬犬童 順安  
赤池 長任  
赤星 統家  
阿蘇 怪賢  
深水 類方  
和仁 親実

⑭北郷 時久  
⑯伊地治 重興  
伊地治 重秀  
肝付 兼寛

⑯猿渡 信光  
新納 忠元  
山田 有信  
穎姫 久虎  
東郷 重位



テレビランドわんぱくNo.135

セガ・メガドライブ

公式ガイドブック



# 忍者武雷伝説

企画・編集／メディアミックス

レイアウト・カバー／水野敏雄 (TAKE ONE)

構成・文／田中茂

協 力／セガ・エンターブライゼス、アスミック

©1991 SEGA、© 1991 ASMIK、© 1989システムソフト／黒田幸弘

担 当／市川英子

ゲームに関する質問は受け付けておりません。本書へのお問い合わせは下記の住所までハガキでおよせ下さい。

〒105 東京都港区新橋3-13-2 新共ビル4F

メディアミックス

「忍者武雷伝説」係

編集・発行人／佐々木崇夫

発 行／株式会社徳間書店

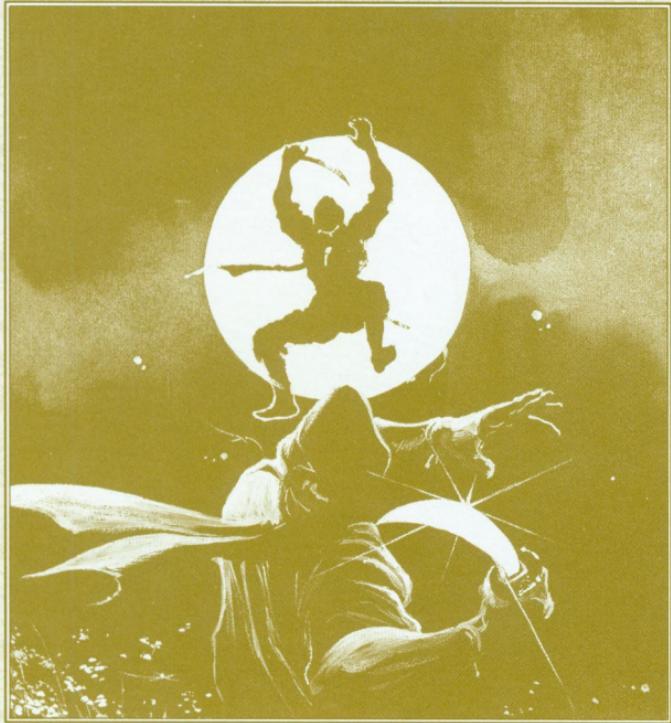
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

印 刷／図書印刷株式会社

■本書の掲載の記事、図版の無断転載を禁じます。©徳間書店

MD

# SEGA MEGADRIVE



テレビランドわんぱく<sup>135</sup>  
**忍者武雷伝説**  
**公式ガイドブック**

編集／発行人 佐々木崇夫  
発行所 徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
(03)3433-6231(代)

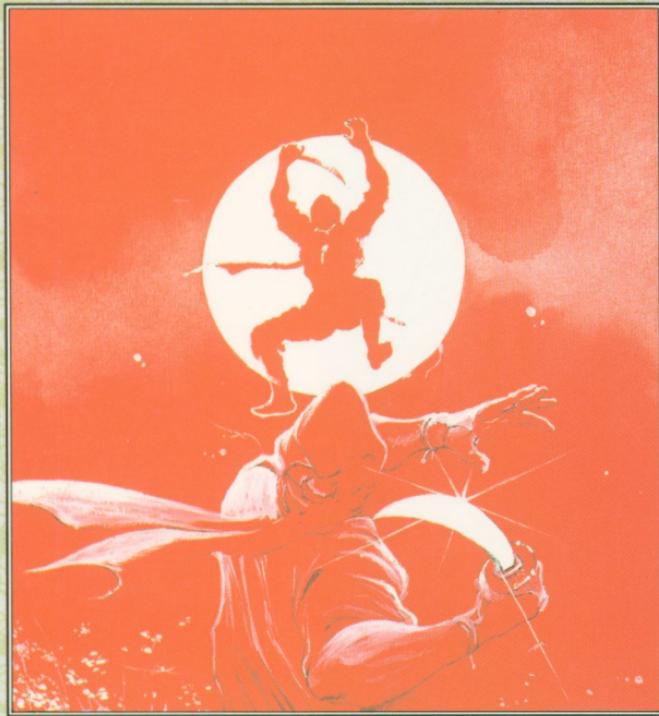
印刷所 図書印刷株式会社  
1992年1月15日初版

---

もし落丁、乱丁がありました  
ときは、おとりかえします。



# SEGA MEGADRIVE



定価**680円**(本体660円)

徳間書店



T1066596760680

雑誌66596-76