

戦国の雄2

兵法の書

ゲームマニュアル

目次

第一章 ゲームの目的とクリア条件

第二章 内政について（コマンド編）

第三章 内政について（T I P S 編）

第四章 戦争について

更新履歴

第一章

ゲームの目的とクリアについて

ゲームの目的

本ゲームアプリをダウンロードして頂き誠に有難うございます。

ではゲームを早速はじめましょう。

このゲームの目的は戦争、外交、謀略を駆使し全ての城をプレイヤーが選択した大名家のものにすることが目的です。

クリア条件

このゲームのクリア条件はとてもシンプルです。

220以上ある城をすべて占領することでエンディングを迎えることが可能となっています。

全ての城を戦争によって占領することも可能ですがプレイヤーの他家へ大名家の規模がある程度大きくなったら外交コマンドの「臣下要求」を使ってプレイヤー大名家の軍門に下るよう促すことでスムーズに天下統一ができるようになっています。

第二章

内政について（コマンド編）

内政メニュー

・城普請

金銭を支払い城の耐久値を上昇させます。

効果は実行武将の政治力と忠誠度によって変動します。

実行武将が負傷・病気の場合効果が半減、

実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

派閥に所属する武将が実行した場合忠誠度が上昇する場合があります。

・兵糧備蓄

金銭を支払い城の兵糧値を上昇させます。

効果は実行武将の政治力と忠誠度によって変動します。

実行武将が負傷・病気の場合効果が半減、

実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

派閥に所属する武将が実行した場合忠誠度が上昇する場合があります。

・町投資

金銭を支払い城の町価値を上昇させます。

効果は実行武将の政治力と忠誠度によって変動します。

実行武将が負傷・病気の場合効果が半減、

実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

派閥に所属する武将が実行した場合忠誠度が上昇する場合があります。

・農作業

金銭を支払い城の田畑値を上昇させます。

効果は実行武将の政治力と忠誠度によって変動します。

実行武将が負傷・病気の場合効果が半減、実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

派閥に所属する武将が実行した場合忠誠度が上昇する場合があります。

・交易

外国との交易により金銭収入を得ることができます。

得られる金銭は実行武将の政治力と町の価値によって変動します。

また、実行武将が負傷・病気の場合は効果が減少します。

海に隣接している国でのみ実行できるコマンドです。

・支持上昇

民衆の支持を集めます。

城の民衆支持値は徴兵に影響します。

このコマンドの効果は実行武将の政治力と人望、忠誠度によって変動します。

実行武将が負傷・病気の場合効果が半減、実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

派閥に所属する武将が実行した場合忠誠度が上昇する場合があります。

外交メニュー

・ 関係改善

相手大名家との関係を改善します。

効果は実行武将の外交力と人望、忠誠度によって変動します。

また、実行武将が負傷・病気の場合は効果が半減します。

実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

・ 同盟締結

金銭を支払うことで相手大名家と同盟を締結します。

同盟を締結した大名間では不可侵となります。

同盟締結にはある程度友好値が高くないと成功しません。

成否は実行武将の外交力と忠誠度、2 国間の友好値によって変動します。

また、実行武将が負傷・病気の場合は成功確率が減少します。

・ 同盟破棄

同盟関係にある大名家との同盟を破棄します。

・ 従属要求

相手大名家に対して従属を要求します

このコマンドを利用した場合、対象国との友好値が半減します。

従属関係にある大名間では不可侵となります。

従属要求にはある程度友好値が高くないと成功しません。

成否は実行武将の外交力、人望、忠誠度、2 国間の友好値によって変動します。

また、実行武将が負傷・病気の場合は成功確率が減少します。

・ 従属破棄

主家に対し従属の破棄を通告します。

従属破棄を行った場合通常の関係に戻りますが友好値は 0 となります。

・臣下要求

従属国に対しプレイヤーの配下となるよう要求します。

臣下要求に失敗した場合、友好値が半減します。

このコマンドを使うためには大名を従属化している必要があります。

臣下要求にはある程度友好値が高くないと成功しません。成否は実行武将の外交力、人望、忠誠度、2 国間の友好値によって変動します。また、実行武将が負傷・病気の場合は成功確率が減少します。

謀略メニュー

・内応

他家の武將を引き抜きます。

ただし、実行武將が駐留する城に隣接する城が対象となります。成否は実行武將の知力と対象となる武將の忠誠度によって変動します。

・疑心

他国の武將の忠誠度を減少させます。

ただし、実行武將が駐留する城に隣接する城が対象となります。

成否は実行武將の知力によって変動します。

実行武將の役職が家老の場合上昇値が増加します。

・襲撃毒盛

他家の武將を襲撃または毒を盛って体調を悪化させます。

ただし、実行武將が駐留する城に隣接する城が対象となります。

成否は実行武將の知力と対象となる武將の知力によって変動します。

実行武將の役職が家老の場合上昇値が増加します。

・民衆扇動

他家の城の町の価値を減少させます。

ただし、実行武將が駐留する城に隣接する城が対象となります。

効果は実行武將の知力によって変動します。

・蜂起扇動

隣国の武將に蜂起を促します。

蜂起が成功した場合は状況に応じて下記のようになります。

蜂起扇動を仕掛けた武将が所属する大名家に武将が駐留していない城がある場合。
蜂起が成功となり、空き城を占拠します。
武将が派閥の長である場合は派閥に所属する武将を巻き込み蜂起します。

蜂起扇動を仕掛けた武将が所属する大名家に空き城がない場合
蜂起は失敗となりますが、対象となる武将は浪人となります。

・ 蒞田

他家の城の田畑の価値を減少させます。
ただし、実行武将が駐留する城に隣接する城が対象となります。
効果は実行武将の知力によって変動します。
実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

・ 根回し

名声を上昇させます。
成功確率は実行武将の知力と外交力、現在の名声によって変動します。
実行武将の役職が家老の場合上昇値が増加します。

軍事メニュー

・徴兵

金銭を支払うことで配下の武將に兵を分配することができます。

一度に可能な徴兵量は実行武將の武力と忠誠度によって変動します。

徴兵を行うことで民衆支持が減少します。

その他には士気値が増減します。士気値の増減は徴兵を行った国の兵質に影響し

兵質が高ければ増加し低ければ士気が減少します。

また、徴兵可能な上限数は保持している城の数と名声値によって変動します。

城の数や名声値が多ければ多いほどその大名家全体で多くの兵を持てることとなります。

一人の武將が保持できる兵数は1万までとなっています。

・練兵

兵を訓練し士気を上昇させることができます。

効果は実行武將の武力と忠誠度によって変動します。

戦争時に士気が0になった場合は部隊が敗走してしまうためこのコマンドを適度に実行する必要があります。

・軍議

他家の城へ侵攻するための準備をするコマンドです。

どの武將をどの城へ攻め込ませるかこのコマンドで決めておかなければ侵攻することができません。

どの城へ攻め込ませるかを決定した段階で部隊運用に必要な費用が発生します。

費用は兵数によって変動します。

・侵攻

軍議コマンドで決定した内容をもとに戦争を仕掛けます。

どの城を攻めるかを選択後、戦が開始します。

人事メニュー

・移動

武将を今いる城から別の城へ移動させます。
移動には行動力が必要となります。

・登用

城下にいる浪人を登用し配下武将となるように交渉します。
成否は実行武将の外交力と対象武将の外交力によって変動します。
登用を行う城で既に8人武将が駐留している場合は登用を行うことができません。
武将を別の城に移動させるなどしてからコマンドを使う必要があります。

・解雇

配下の武将を解雇します。

・俸禄

配下武将の忠誠度を上げるコマンドです。
忠誠度が上昇する代わりにその武将へ支払う俸禄も上昇します。
全武将の俸禄は毎年1～2月に支払われることとなります。

・家老

配下の武将を家老に任命します。
何人でも任命することは可能ですが一人増えるごとに任命に必要な資金と行動力が増えていくため慎重に任命する必要があります。
なお、一度任命した場合は解任できないためこの点も注意が必要です。
配下の武将が家老になることで内政コマンドでの効果上昇を見込めます。

・軍師

配下の武将を軍師に任命します。

何人でも任命することは可能ですが一人増えるごとに任命に必要な資金と行動力が増えていくため慎重に任命する必要があります。

なお、一度任命した場合は解任できないためこの点も注意が必要です。

配下の武将が軍師になることで戦争での攻撃力上昇が見込めます。

情報メニュー

・大名情報

コマンドを実行した時点で存在している大名の一覧情報を確認することができます。

・武将情報

コマンドを実行した時点で元服しており且つ生存している武将の一覧情報を確認することができます。

・国情報

国の一覧情報を確認することができます。
海や鉱山値、兵質といった情報を確認できます。

・城情報

コマンドを実行した時点での城の一覧情報を確認することができます。

・派閥情報

プレイヤーの担当する大名内の派閥を確認することができます。

第三章

内政について (T I P S 編)

内政はとても重要

内政はとても重要です。

内政をおろそかにし戦争に明け暮ればやがて金は尽き、敵からの侵略により兵も兵糧も尽き果てることとなります。

内政には「町」と「田畑」というパラメータが深くかかわります。

これらを説明していきます。

町について

町というパラメータは民からの税収入に直接影響します。

税収入は城ごとによって変動します。

この町パラメータが高ければ高いほどその城の税収入が高くなります。

海が隣接した国では交易コマンドを使って即時資金を増加させることができますが、武将に実行させる必要のあるコマンドであるため武将を効率よく運用できなくなってしまうがちです。

しかし、町パラメータを「町投資」コマンドを使ってコツコツあげることで基礎収入を増加させ、交易回数を減らすことができるかもしれません。

田畑について

田畑パラメータは町パラメータと比べて多少重要度は下がります。

このパラメータの具体的な効果は9月～10月の収穫期に見ることができます。

各城の田畑パラメータを元にその城の兵糧が増加します。

そのため兵糧に十分な蓄えがある場合はこのパラメータはさほど重要ではありませんが、敵との最前線の城で敵からの侵攻をよく受け、度々籠城することがある場合はこのパラメータを上げておくとよいでしょう。

収入源について

本ゲームでは収入源が大きく分けて三つあります。
それぞれの特徴をご紹介します。

・時期による税金

各城の町パラメータが影響しており、城の町の値が高ければ高いほど多くの収入を得ることができます。

・交易

一度で多くの収入を得ることが可能ですが海のある国でしか実行不可であることと消費行動力が大きいいため計画的に利用する必要があります。

・鉱山収入

税金時期と同じタイミングで鉱山値が1以上ある国で収入を得ることができます。ただし、収入を得るタイミングで国の鉱山値が減少してしまうことがあり永久的に収入を得ることはできない仕組みとなっています。

第四章

戦争について

戦争の基本的な流れ

戦争は以下の順で進行します。

—野戦の場合—

配置フェーズ → 戦闘フェーズ → 結果

—籠城戦（攻城戦）の場合—

戦闘フェーズ → 結果

・配置フェーズ

まず野戦を行うために部隊をマップ上に配置する必要があります。

攻撃側であれば軍議コマンドによって参戦させた武将を、防衛側であれば城に常駐する武将全員が配置対象となります。

配置可能場所は戦場にアイコンで表示されています。

・戦闘フェーズ

配置が終了したら戦闘開始です。

戦闘フェーズで使うことのできるコマンドは下記のとおりです。

～野戦編～

「攻撃」

通常攻撃を行います。

攻撃できる範囲は兵科によって異なります。

槍や騎馬といった近接攻撃兵科であれば前方の敵部隊を攻撃できますが弓や鉄砲などといった兵科は前方2マス先にいる相手にしか攻撃ができません。

「強襲」

敵部隊に強襲をかけ損害を与えます。

ただし、こちら側にも損害が出るため兵が少ない状態で強襲をする際は注意が必要です。
通常の攻撃コマンドとは違い兵科関係に関係なく前方の敵を攻撃することが可能です。

「防御」

防御して敵から受けるダメージを軽減します。

「計略」

敵を混乱させ行動不能状態にさせます。

実行武将と仕掛ける対象武将の知略によって成功確率が変動します。

「陣配置」

配置場所を変更することができます。

前衛部隊がない場所に配置した場合は自動的に前衛となります。

「退却」

攻撃側が退却をした場合、追加損害を受けて退却します。

防衛側が退却をした場合は城へ退却します。

「待機」

何もしないで武将の行動を終了します。

「閉じる」

メニューを閉じます。

～籠城戦（攻城戦）編～

「包囲」

城を包囲し兵糧を減らします。

ただし、包囲を行った武将の士気が減少します。

また城に長期戦の特殊能力がある場合効果が半減します。

「討入」

城に討ち入り強引に落城を迫ります。

城の耐久度を減らすことができますが実行武将の兵も減少します。

また城に防御上昇の特殊能力がある場合は効果が半減します。

「破壊」

城を破壊し耐久度をより効果的に減少させることができます。

実行した武将は士気が減少しますが敵の耐久度を減らすことができます。

ただしこのコマンドは兵科が足軽の武将のみ実行することができます。

また城に防御上昇の特殊能力がある場合は効果が半減します。

「計略」

計略を用いて耐久度もしくは兵糧を減少させます。

実行武将の知力と武力で減少させる値が決まります。高ければ高いほどより効率的に城を落とすことができるでしょう。

ただし、失敗することがあり状況を見極めて使う必要があります。

また城に警備の特殊能力がある場合は成功率が減少します。

「砲撃」

敵の城へ砲撃を行い、城を破壊します。

実行した武将は士気が減少しますが敵の耐久度を減らすことができます。

ただしこのコマンドは兵科が大砲の武将のみ実行することができます。

また城に防御上昇の特殊能力がある場合は効果が半減します。

「退却」

戦場から全軍をまとめて退却します。

「待機」

何もしないで行動を終了します。

・結果

—野戦時—

10 ターン以内に防衛側の損壊率が60%に達した場合は攻撃側の勝利となり籠城戦（攻城戦）へ移ります。

逆に攻撃側の損壊率が60%に達するか退却コマンドを利用した場合は攻撃側の敗北となります。

退却コマンドを使った場合は攻撃側の兵にいくらかの損害を出して撤退します。

—籠城戦時—

10 ターン以内に耐久値もしくは兵糧が0 になった場合は攻撃側の勝利となり城を占拠することになります。

野戦時と同じく攻撃側の損壊が60%に達した場合は攻撃側の敗北となるためご注意ください。

退却コマンドを利用した場合は損害を出さずに退却できますが敗北扱いとなります。

兵科

何もしないで武将の行動を終了します。

「閉じる」

メニューを閉じます。

兵科

・足軽：近接

野戦向けではありませんが攻城戦では足軽しか使えない「破壊」コマンドを用いることでその威力を発揮します。

その他特徴：大砲兵科に対し攻撃ボーナス

・槍：近接

野戦で近接攻撃を行うための兵科です。

その他特徴：騎馬兵科に対し攻撃ボーナス

・騎馬：近接

野戦で近接攻撃を行うための兵科です。

その他特徴：弓兵科に対し攻撃ボーナス

・弓：遠距離

野戦で遠距離攻撃を行うための兵科です。

その他特徴：槍・鉄砲兵科に対し攻撃ボーナス

・鉄砲：遠距離

野戦で遠距離攻撃を行うための兵科です。

その他特徴：槍・騎馬兵科に対し攻撃ボーナス

・大砲：遠距離

野戦、攻城戦共に効果を発揮する兵科です。

その他特徴：鉄砲兵科に対し攻撃ボーナス

更新履歴

2013年6月11日 初版リリース