

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

KOEI®

推奨年齢

全年齢

リコエイフンゲーム

# 維新の嵐



# 黒船来航之圖



これは蒸気船を上喜  
撰（お茶）にかけた、  
当時の混乱ぶりを伝え  
る狂歌である。瓦版は  
飛ぶように売れ、人々  
は黒船見物に繰り出し  
た。たまたま江戸にい  
た長州藩の吉田松陰な  
どは、黒船来航の二日  
後に浦賀でその姿を見  
物している。

さて、黒船艦隊を率  
いてきたのは、アメリ  
カ東インド艦隊司令長  
官のペリーという男だ  
った。彼は大統領の国  
書を携えてきた。それ  
は鎖国政策をとる日本  
に開国を迫るものだっ  
た。泰平の眠りは終わ  
ったのである。

こうして日本は新し  
い時代への動き、すな  
わち幕末動乱の時代に  
突入していく……。



嘉永六年（一八五三）六月三日の夕方。四隻の船が浦賀沖に姿を現した。けたはずれに大きく異様に黒い、異国の船だった。

「黒船来る！」の報はたちまち江戸に伝えられ全国に広がった。幕府は狼狽し庶民は驚きと不安を覚え、その一方で好奇心を持った。

「泰平の眠りをさますじょうきせん、たった四杯で夜も寝られず」



沖田総司



# 池田屋事件之圖

近藤勇



「このまま千載一遇の好機を逃す手はない」

近藤勇は突入を決意。わずかに四名の隊士とともに池田屋に踏み込んだ。めざすは「一階」。そこで会合中の尊攘派志士二十数名を襲撃しようというのである。

近藤が階段を駆け上がる途中、物音に気付いて出てきた土佐浪人をすれ違いざまに斬り倒すと、たちまち乱戦に。近藤の虎徹が唸り、沖田総司が奮戦する。

やがて土方歳三率いる一隊も駆けつける。壮絶な戦闘は二時間あまり続き、七人を斬殺、十数名を捕縛した。

近藤の決断により、京都の反幕勢力は「掃され、新撰組の名は天下に知れ渡った」。

# 船中八策之圖

坂本龍馬



「船中八策」と呼ばれるその案は、武力によらない政権交代の手順と、その後に行うべき施策をまとめた先進的な内容で「大政奉還に関する建白書」や「五箇条の

御誓文」にも影響を与えることになる。

龍馬はこの「船中八策」で、誰よりもはやく、そして具体的に、日本の将来像を描いてみせたのである……。

「薩長同盟」——それは維新史を語るうえで、欠かすことのできない重要同盟である。犬猿の仲だった薩摩、長州が手を結べたのは、ある脱藩浪人の尽力によるものだった。その男の名は、坂本龍馬。

慶応三年（一八六七）六月九日。

歴史を回天させた男、龍馬は、土佐藩参

政・後藤象二郎とともに土佐藩船「夕顔」

の船中にあつた。

この時期、幕府の第2次長州征伐失敗から武力倒幕派が勢いづき、倒幕を支持する諸藩と幕府が武力衝突しかねない情勢となっていた。

「国土の荒廃を招く、武力倒幕はなんとし  
ても避けねば」

これが龍馬の想いであつた

この日、龍馬は船中で後藤に八箇条からなる時局取扱案を披露した。

後藤象二郎



**維新の嵐とは 8**

「維新の嵐」の舞台8 / ゲームの目的8 / ゲームの流れ9  
/ 雄藩・幕府・朝廷10 / 身分11

**幕末維新の十二人 12****シナリオ紹介 18**

新時代の幕開け18 / 明治維新の戦乱20

**ゲームを始める前に 22**

コントロールパッドの使い方22 / ゲームスタート24  
/ NEW GAME25 / データをセーブする26  
/ データをロードする (CONTINUE) 26 / ゲームの終了27  
/ OPTION27

**ゲームを始めよう 28**

国マップと町マップ28 / ターンとコマンドの実行30  
/ マップポイント32 / 情報を収集する34 / 能力を高める36  
/ 資金を集める37

**説得する 38**

要人を説得する38 / 説得できる身分38 / 説得の種類39  
/ 説得画面40 / 説得の進行41 / 説得の終了条件41  
/ 話題を決める42 / カードを出す43 / カードの入れ替え46  
/ 感情の変化47 / 説得指南48

**戦闘する 50**

要人を攻撃する50 / 雄藩を攻撃する52

**藩政を行う 53****コマンド一覧 54**

要人コマンド54 / 特別コマンド55 / 藩政コマンド56  
/ 藩兵コマンド56

**データ一覧 57**

要人情報57 / 藩情報57 / 藩兵情報57

**さくいん 58****トラブルについて 60**

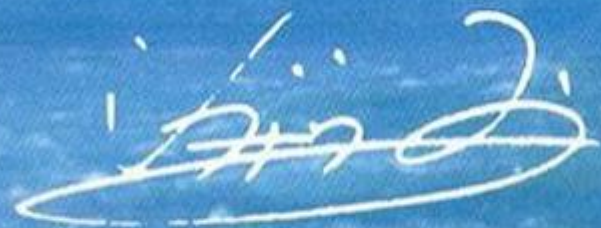


激動の幕末に生きた志士たちになりかわって歴史を創る。当時の人々の胸に流れていた熱い情熱を表現したい。「維新の嵐」の制作はここから始まりました。

幕末維新の時代での彼らの自由奔放<sup>ほんぽう</sup>な活躍を表現するには、従来のシステムだけでは不十分と考えた私は、「シミュレーションゲーム」と「ロールプレイングゲーム」を融合させ、当社独自のゲームシステム「リコエイションゲーム」を創り出しました。初の発売より9年を経過した今でも、システムの斬新<sup>せんしん</sup>さと題材の目新<sup>めうじつ</sup>しさで好評を博している名作です。

ゲームシステムをより洗練<sup>せんれん</sup>し、さらにパワーアップした『維新の嵐』で貴方<sup>あなた</sup>だけの幕末維新をお楽しみください。

ゼネラルプロデューサー：シブサワ・コウ



本文デザイン : 北海蔵・三河光一 (あうんクリエイティブ)

イラスト切り絵 : 伊丹シナ子

写真提供 : 豪徳寺 (P.18) / 松陰神社 (P.19) / 東京国立博物館 (P.18,19) /  
慶応義塾図書館 (P.20) / オリオンプレス (P.21) / 明治大学刑事博物館 (P.21)

BGM作曲 : 菅野よう子 / 山本光男

# 維新の

## ◆「維新の嵐」の舞台

嘉永六年（1853）六月三日、アメリカのペリーが艦隊を率いて浦賀に来航し、日本に開国を迫りました。徳川幕府の統治のもと250年も平穏安泰を保った日本は、蜂の巣をつついたような大騒ぎになります。人々の不安がつのる中、日本の将来を憂う人物たちが現れます。坂本龍馬もその中の1人でした。彼ら熱い志の持ち主たちは、自ら信じる理想を掲げてそれぞれ活動を開始します。その理想とは、幕府の政治より朝廷を重んじる「尊王」、朝廷と幕府を共存させようとする「公議」、幕府政治を存続させようとする「佐幕」の3つです。理想を異にする人物たちの議論は沸騰し、抗争が生まれ、日本全体を巻き込む動乱となり、「明治維新」へと発展します。命を賭した奮闘の結果、ついに徳川幕府は崩壊、天皇中心の明治新政府が誕生することになります。

## ◆ゲームの目的

この明治維新という動乱の時代に活躍した、坂本龍馬・西郷隆盛・勝海舟といった人物になりかわり、3つの「思想」に分かれた日本（全国17雄藩）を、自分の信じる思想に統一することをめざします。

### ▶ ゲームの勝利条件 ◀

次のどちらかの場合は、ゲームに勝利します。

A) 17雄藩を主人公要人の信じる思想で統一する。

B) 藩兵攻撃で江戸城の武蔵第一隊を降伏させる（主人公要人が尊王または公議思想の場合のみ）。

# 嵐 と は

## ▶ ゲームオーバー ◀

次のどれかの場合は、ゲームオーバーとなります。

- A) 説得などで主人公要人の信じる思想が変化する。
- B) 個人戦闘で主人公要人の体力の最大値が0になり、死亡する。
- C) 明治十年（1877）十二月三十日になる（時間切れ）。

## ◆ ゲームの流れ

【要人を選ぶ】ゲームに登場する人物を「要人」といいます。あなたの担当する要人（主人公要人）を決めます。

【説得で思想を変える】要人は、それぞれ自分の信じる思想（P.29）を持っています。日本中を歩き、「説得」（P.38）して他の要人の思想を変え、自分の信じる思想を広めていきます。

【ともに戦う同志をつくる】同じ思想を信じる要人を仲間にします。仲間にした要人は「同志」と呼びます。これはと思う人物を説得して心服（P.39）させ、同志にむかえます。同志は、主人公要人同様、プレイヤーが直接操作します。

【雄藩の思想を統一する】幕末当時、政治・経済的に実力を持っていた地方統治組織を「雄藩」といいます。ゲームの目的は、全国17雄藩の思想統一です。雄藩の思想を変えるには、重臣・家老・藩主といった、身分の高い要人を説得します。

【藩政・藩兵を動かす】主人公要人が藩主（藩を治める大名）、または藩主を心服させた場合は、その雄藩の政治を行え、藩兵を動かせます（P.52）。他の雄藩を藩兵で攻撃すると、その藩の思想を変えられます。

# 維新の

## ◆雄藩・幕府・朝廷

### ▶ 雄藩 ◀

全国には17の雄藩ゆうはんがあります。

【城】雄藩の拠点です。1雄藩には1つ城があります。

【藩論】雄藩全体の思想を表します。藩主・家老・重臣ちゆうしんの各要人が持つ思想で「雄藩全体の思想」が決まり、同じく各要人の持つ先進性で「藩論」はんろん (P.37) が変化します。プレイヤーの目的は、この藩論のもととなる雄藩全体の思想を統一することです。

【藩政 (P.53)】雄藩の内政・軍備に関する政治です。毎月末に行います。主人公要人が藩主、または藩主を心服させた場合のみ行えます。

【藩兵 (P.52)】雄藩の兵士です。第一隊、第二隊の2つがあります。主人公要人が藩主、または藩主を心服しんぷくさせた場合のみ命令を出せます。

### ▶ 幕府 ◀

徳川将軍が治める幕府です。江戸城を本拠とし、全国に6カ所てんりょうの天領（直接支配する領地）を持ちます。1天領に1つ城があります。将軍には、面会・説得・攻撃できません。

天領の城兵を藩兵で攻撃すると、幕府の勢力が弱まります。

幕府の思想は変化しません。

主人公要人が尊王そんわうまたは公議こうぎ思想の場合は、江戸城の武蔵第一隊を降伏させると、ゲームに勝利します。

### ▶ 朝廷 ◀

天皇を中心とする朝廷です。京都の御所ごしょを拠点とします。

思想や兵を持ちません。天皇には、面会・説得・攻撃できません。

# 嵐 と は

## ◆身分

要人には、身分があります。

身分は4段階あります。雄藩・幕府・朝廷で名称が異なります。

要人情報 (P.29) では、マークで表示されます。

身分の差が大きいと、説得できない場合があります (P.38)。

### ▶ 雄藩・幕府・朝廷の身分 ◀

マーク

藩主
家老
重臣
藩士

雄藩

将軍
老中
奉行
幕臣

幕府

天皇
大臣
議奏
朝臣

朝廷



【志士】雄藩に属さない武士です。藩士と同じ身分です。

【新撰組】京都の町を警護する浪士隊です。隊長の近藤勇は家老、副隊長の土方歳三は重臣、他の隊士は藩士と同じ身分です。

【商人・町人・学者】民間の人物です。移動しません。商人・町人・学者には、面会のみできます。説得・攻撃はできません。

【海援隊】坂本龍馬による海軍組織です。主人公要人が坂本龍馬の場合は、長岡謙吉・近藤長次郎・陸奥宗光・新宮馬之助・池内蔵太の5人全員を同志にすると、海援隊を結成できます。海援隊を結成すると、坂本龍馬は家老、他の隊士は重臣と同じ身分になります。

結成前に死亡している候補がいる場合は、残りの候補を全員同志にすれば結成できます。ただし、同志は3人以上(候補以外を含む)必要です。例えば候補が1人しか生存していないときは、候補以外の要人を2人以上同志にすると結成できます。

## 吉田松陰

一八三〇〜  
一八五九

## 尊王志士たちの偉大なる師

## 【海外密航計画】

長州藩士。萩に生まれる。藩主に学問を教えるほどの秀才であった。向学心に駆られ、藩の許しを得ず遊学に出たため、脱藩の罪で謹慎処分になったことさえある。ペリーが来航すると、軍艦に乗り込んで密航を計ったが、捕らえられて投獄されてしまう。

## 【若者に日本の将来を託す】

数年後、放免されて「松下村塾」を開き、明日を担う若き志士たちの育成に力を注ぐ。塾生からは、高杉晋作、伊藤博文といった優秀な人材を輩出した。以後、幕府批判に傾倒するあまり、老中・間部詮勝の暗殺を計画したが失敗、安政六年（1859）十月、「安政の大獄」で死亡した。

## 西郷隆盛

一八二七〜  
一八七七

## 薩摩の巨星・西郷どん

## 【「敬天愛人」の信念】

義にあつく民をいたわる心で薩摩の庶民から人気を得る。藩主・島津斉彬に見いだされて江戸勤めとなり、諸藩の要人らと親交を結んだ。「安政の大獄」で弾圧を受けた僧・月照を連れて薩摩に逃れたが、待っていたのは流刑という酷な処遇であった。

## 【征韓論に敗れる】

復帰後、坂本龍馬の仲介により、犬猿の仲であった長州藩の桂小五郎と「薩長同盟」を結ぶ。幕府との戦いで活躍し、維新最大の功労者となったが、征韓論に敗れて明治新政府の中枢から失脚、辞職して薩摩に戻る。明治十年（1877）、新政府に不満を持つ士族をあげて反乱。敗北して自害する。

## 【尊王思想】 .....

幕府よりも朝廷を中心にした政治体制を築こうという考え方。外国人を退けようとする「攘夷」と結びつき「尊王攘夷」となる。尊王と攘夷は本来、別のものだったが、幕府が

## 長州の若き指導者

### 【逃げの小五郎】

16歳より吉田松陰に学ぶ。久坂玄瑞、高杉晋作らの兄弟子にあたる。長州藩士として京で尊王攘夷運動に奔走。「禁門の変」が起こると姿を隠して逃亡。多くの危機を逃げの一手で切り抜け、「逃げの小五郎」の異名をとった。

### 【新政府の要に】

禁門の変後、藩政の実権を委ねられ、坂本龍馬の仲介により、宿敵・薩摩藩と同盟を結ぶ。明治新政府が設立されると、「木戸孝允」と名を改めてこれに参画、版籍奉還・廃藩置県などを推進して近代日本の基礎作りに力を尽くした。西郷隆盛、大久保利通とともに「維新の三傑」と呼ばれる。



桂小五郎

一八三三〜  
一八七七

## 松陰に学んだ軍事の天才

### 【奇兵隊を創設】

長州藩士。吉田松陰に学び、尊王攘夷運動に身を投じる。文久三年(1863)、長州藩は久坂玄瑞に従って下関で外国船を砲撃し、攘夷実行を果たしたが、翌月、米・仏の報復攻撃を受けて惨敗する。藩兵の非力さに絶望すると、独自の「奇兵隊」を創設した。

### 【長州征伐で幕府軍と激戦】

第1次長州征伐を受けて藩論が転換すると、奇兵隊を率いてクーデターを成功させ、藩の主導権を握る。続いて第2次長州征伐が起こると、わずか4千の兵で10万の幕府軍を翻弄した。幕府を窮地に追い込んだが、戦闘中に肺結核を発病、前線を退いて療養するも、翌年四月、27歳の若さでこの世を去った。



高杉晋作

一八三九〜  
一八六七

朝廷の許しを得ずに通商条約に調印したことから一体化した。天皇・朝廷に忠義を尽くそうという「勤王」から、幕府を倒して朝廷を中心とした政治に戻そうという「倒幕」に発展していく。

## 坂本龍馬

一八三五  
一八六七

## 維新回天の立て役者

## 【海の外に目を向ける】

土佐藩の郷士出身。脱藩して江戸に出ると、幕臣・勝海舟の弟子となった。のち長崎で「亀山社中」を創設して海運業を始め、世界を股にかけた交易をめざす。自由奔放で、藩や国といった既成の枠にとらわれない思想は多くの同志を共感させた。

## 【船中八策で大政奉還】

薩摩・長州に同盟を結ばせたのち、亀山社中を「海援隊」に再編成し、土佐藩との協力関係を深める。討幕運動の高まる中、武力倒幕に踏み切れない土佐藩に対して「船中八策」を提出し、大政奉還を成功させた。のち京都近江屋に滞在中、中岡慎太郎と会談しているところを何者かに襲われ、新政府設立を目前に横死した。

## 勝海舟

一八一三  
一八九九

## 世界的な視野を持った幕臣

## 【咸臨丸で太平洋横断】

万延元年（1860）、咸臨丸の艦長として遠東使節に随行、渡米。帰国後、海軍の拡張策を進言し、神戸海軍操練所を開設、海軍制度の発展に貢献する。塾生が堂々と幕府を批判するほど自由な気風であったが、幕府に目をつけられ、謹慎処分を受ける。

## 【停戦交渉の達人】

第2次長州征伐で幕府軍の旗色が悪くなると、謹慎を解かれ、停戦交渉にあたる。成功したが、幕府が長州側の条件を無視すると、嫌気がさして辞職する。戊辰戦争で幕府軍が連敗すると、再び召し出された。新政府軍の江戸総攻撃日が迫る中、江戸薩摩藩邸で西郷隆盛と会談、停戦交渉を成功させ、江戸を戦火から救った。

## 【公議思想】

幕府の独裁政治をやめ、雄藩・幕府・朝廷の3つを合わせた政体をつくろうとする考え方。そのひとつが幕府・朝廷を共存させ、雄藩の藩主が共同で政治を行う「雄藩連合」



## 松平慶永

一八二八〜  
一八九〇

## 幕末四賢候の一人

## 【一橋慶喜を支持】

将軍跡継ぎ争いでは、薩摩の島津斉彬らとともに一橋慶喜を支持した。大老・井伊直弼が徳川慶福を将軍に就任させると、これに抗議したため隠居・謹慎を命ぜられる。江戸の屋敷に引きこもり、「春嶽」と号して離伏の時を過ごした。

## 【井伊暗殺後に復帰】

桜田門外の変後、謹慎を解かれ、政治総裁職に任ぜられる。幕府で盛んになりつつあった公武合体運動を推し進め、天皇の妹・和宮を将軍・家茂に嫁がせた。土佐藩の山内容堂、宇和島藩の伊達宗城、薩摩藩の島津久光とともに「幕末四賢候」と呼ばれた。明治新政府では、民部卿、大藏卿などを歴任した。

## 西郷を抜擢した英明君主

## 【卓越した先進性】

雄藩さつての開国派大名。西洋の知識を活かし、藩の改革を目指す。「集成館」と名付けられた工場で工業を盛んにし、西洋式の軍艦や大砲を建造して軍備を強化した。また、西郷隆盛を側近に取り立てるなど、身分に関わらず優秀な人材を登用した。

## 【井伊直弼との確執】

13代将軍家定の跡継ぎ問題に際しては、一橋慶喜を支持し、紀州藩主・徳川慶福（のち家茂）を支持する井伊直弼と対立する。大老になった井伊直弼が次期将軍を慶福に決めて主導権を握ると、身の危険を感じていち早く薩摩に戻り、倒幕の兵を挙げる準備に入ったが、藩兵を訓練中に病に倒れ、急死した。

である。これは後に西欧の議会制を取り入れ「天皇のもとでおおやけに議論する」という公議政体論に発展する。幕府が政権を朝廷に返上するという「大政奉還」は、この公議政体論にもとづくものである。

## 島津斉彬

一八〇九〜  
一八五八

## 井伊直弼

一八一五～  
一八六〇

## 善悪2つの顔を持つ幕府の大物

## 【条約調印で戦争回避】

彦根藩主。老中・阿部正弘、堀田正睦に引き続き、幕府・最高職である大老の任につく。アジア諸国を蚕食する欧米列強の武力を目の当たりにし、今開戦すれば日本が戦火に包まれると判断、反対する朝廷に無断で日米修好通商条約に調印した。

## 【安政の大獄で血の粛正】

続いて、徳川慶福の將軍就任に不満を持つ実力者を謹慎・隠居に追い込むと、「安政の大獄」と呼ばれる反対派の弾圧に着手。吉田松陰、橋本左内、梅田雲浜らが犠牲となった。専制は長続きせず、理不尽な独裁・弾圧に不満を爆発させた水戸・薩摩の浪士たちに桜田門外で襲われ、斬殺された。

## 小栗忠順

一八二七～  
一八六八

## 斜陽の幕府を支えた名臣

## 【幕府の「大蔵大臣」】

幕府勘定奉行。15代將軍・徳川慶喜の命を受け、幕府の専制・財政改革に取り組む。また、フランスと600万ドルの借款契約を結ぶなど傾きつつあった幕府を大いに建て直した。交渉相手のフランス人・ロッシュに「大蔵大臣」とあだ名されたという。

## 【最後まで抗戦を主張】

大政奉還が成ると、薩長との決戦に備えて蓄えた軍事力を横目に歯噛みする。戊辰戦争では、幕府軍が惨敗して江戸城まで戻ってきても徹底抗戦を主張した。勝海舟の交渉で停戦すると、江戸城を薩長軍に奪われて自領に引きこもった。幕府への忠誠心が高すぎたため明治新政府に反乱を疑われ、死罪になった。

## 【佐幕思想】

幕府中心の政治を存続させようとする考え方で尊王攘夷と真っ向から対立した。幕府の軍事力・政治力を強化して難局を乗り切ろうとするのが、強硬な「幕権強化」。敵対勢力

## 悲劇を生んだ幕府への忠義

## 【新撰組を結成】

会津藩主。幕命を受けて京都の町の尊王攘夷派を取り締まる。「新撰組」を結成させて見回りと護衛を行わせ、尊王攘夷派にとって不倶戴天の敵となった。文久三年（1863）八月一八日、薩摩藩と組んで長州藩士ら尊王攘夷派を京都から追放する。



松平容保

一八三五〜  
一八九三

## 【会津若松の大激戦】

薩摩藩と幕府が決別すると形勢が逆転、幕府が大政奉還すると、桑名藩と結び、薩長連合軍と鳥羽・伏見で開戦、戊辰戦争に突入する。徹底抗戦を誓い、新政府軍が会津領内まで攻め入っても頑強に抵抗、「青年白虎隊の総自決」をはじめ、多くの悲劇が生まれた。降伏後、死罪は免れ、59歳で没した。

## 新撰組のリーダー

## 【池田屋に尊王派を襲撃】

道場の同志である土方歳三、沖田総司らを率いて「新撰組」を興す。泣く子も黙る新撰組の指導者として、京都の町に武威を轟かせた。元治元年（1864）六月、隊士を率いて京都池田屋を襲撃、宮部鼎蔵、望月龜弥太、吉田稔磨ら多くの尊王派志士を殺害した。



近藤勇

一八三四〜  
一八六八

## 【敗走の末の悲劇】

大政奉還後、会津藩とともに鳥羽・伏見の戦いに参戦、大敗して多くの隊士を失う。土方らとともに江戸へ流れ、残った隊士で「甲陽鎮撫隊」を組織、新政府軍と戦った。再び敗走して下総流山に逃れ、偽名を使って潜伏する。京都時代の悪名高さが災いし、正体を見抜かれて、刑場に送られた。

を弾圧した安政の大獄が有名。一方、朝廷と結びつき幕府の権力を保とうとするのが、隠健な「公武合体論」である。公武合体の成果のひとつとして、天皇の妹・和宮の降嫁があげられる。



# 新時代

安政五年六月十九日、

## ペリー神奈川上陸図

上陸するペリーの一行とそれを迎える幕府使節。集った武士たちは護衛軍船の威容に圧倒された。

シナリオ紹介



嘉永六年（1853）六月三日、アメリカのペリーが開国を求めて浦賀に来航し、日本国中に衝撃を与えた。欧米強国がついにこの日本にもやってきたのである。この大事に対し、幕府老中・阿部正弘は異例にも各藩に意見を求めた。単独で対応しきれない幕府の弱さが露呈される。ペリーは、強大な武力で幕府を脅すようにして開国を迫った。もはや他に解決案を持たない幕府は、翌年春、日米和親条約を結んでしまう。

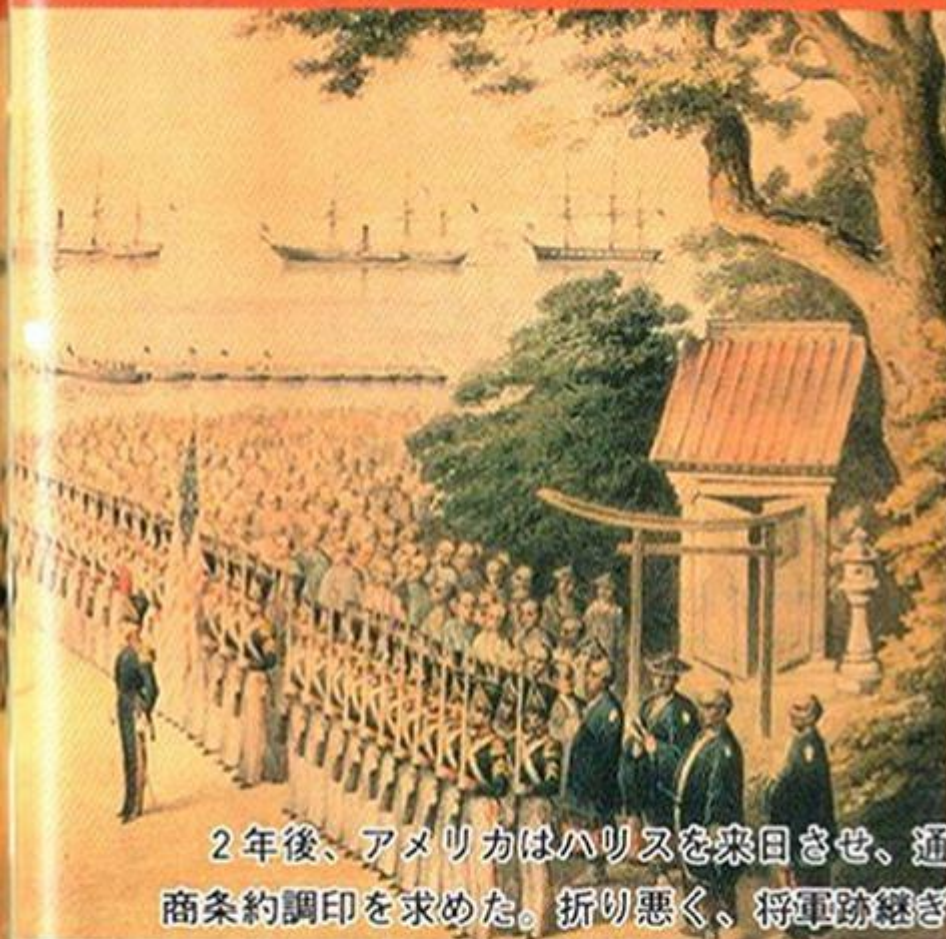
井伊直弼



大老に就任して専制政治を敷き、「安政の大獄」と呼ばれる反対派の弾圧・肅正を行った。

# の幕開け

## 日米修好通商条約締結



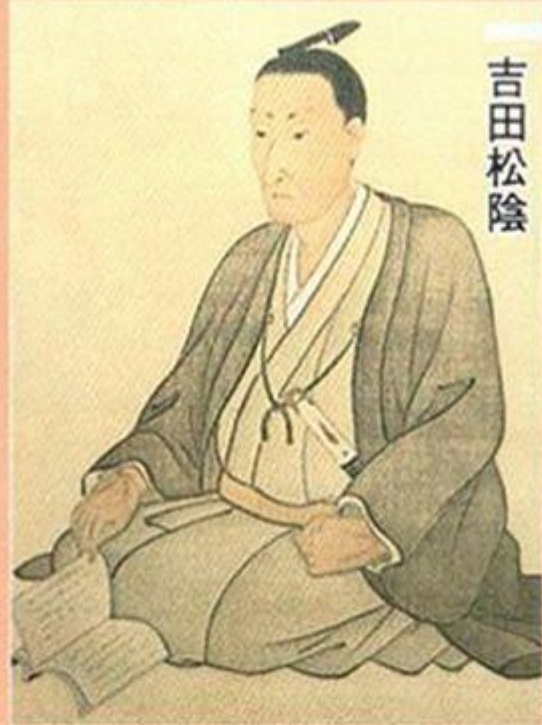
2年後、アメリカはハリスを来日させ、通商条約調印を求めた。折り悪く、将軍跡継ぎという別問題が幕府に発生した。この2つの課題を残して老中・阿部は死去。大老に就任した井伊直弼は、徳川慶福を跡継ぎに決めると、朝廷に無断で日米修好通商条約に調印。これを機に、尊王攘夷運動（朝廷に忠義をつくし外国を退ける運動）は井伊打倒・反幕府を合言葉に激化、以後10数年、「維新」の時代へと突入していくことになる。

### ペリー提督



黒船と呼ばれた蒸気軍船で日本に來航。不退転の決意で太平洋を渡り、見事その任務を果たした。

### 吉田松陰



萩で「松下村塾」を開き、尊攘派志士を育てた。塾に学んだ志士たちはのちの討幕運動の中心的存在になっていく。

# 明治維新

—文久三年五月十日、長州藩が



咸臨丸

遣米使節団に随行してアメリカに派遣された。勝海舟を艦長とし、日本人による初の太平洋横断を成し遂げた。

井伊直弼を含む幕臣20数名が死傷。その後の討幕運動をさらに激化させる引き金にもなった。

桜田門外で変勃発。井伊直弼の専制に不満を持った浪士たちがこれを襲撃した。時の大老が白昼、無名志士の手で斬られるというこの事件により幕府の權威は失墜、全国各地の反幕運動は一気に盛り上がる。幕府は權威回復の機会を狙い、朝廷を吸収して幕府と一体化させるという公武合体策を進める。皇室から和宮降嫁の許しを得て成功の兆しを見せたその矢先、今度は老中・安藤信正が坂下門外で襲われる。重傷を負った安藤が老中を辞職すると、この運動も下火になってしまう。



桜田門外の変

# の戦乱



## 馬関海峡で欧米艦船を砲撃

時代のうねりは激しさを増す。薩摩藩の島津久光が兵を率いて京都に入ると、尊王攘夷の志士が京都に集結、倒幕への氣勢を上げた。天誅といわれる暗殺が頻発したり、生麦事件など流血事件が横行、事態はますます複雑になる。攘夷論を唱える者、幕政改革をすすめる者、武力倒幕を主張する者など、人々はそれぞれの信念によって維新の激流の中に飲みこまれていく。攘夷運動は勢いを増し、ついに長州藩は単独で攘夷を決行。下関の大砲が欧米艦船に向けて火を吹いたのである。



生麦事件

田原五郎川早

イギリス商人一行が島津久光の大名行列に出くわし、下馬しないことを理由に薩摩藩士に斬りつけられた。

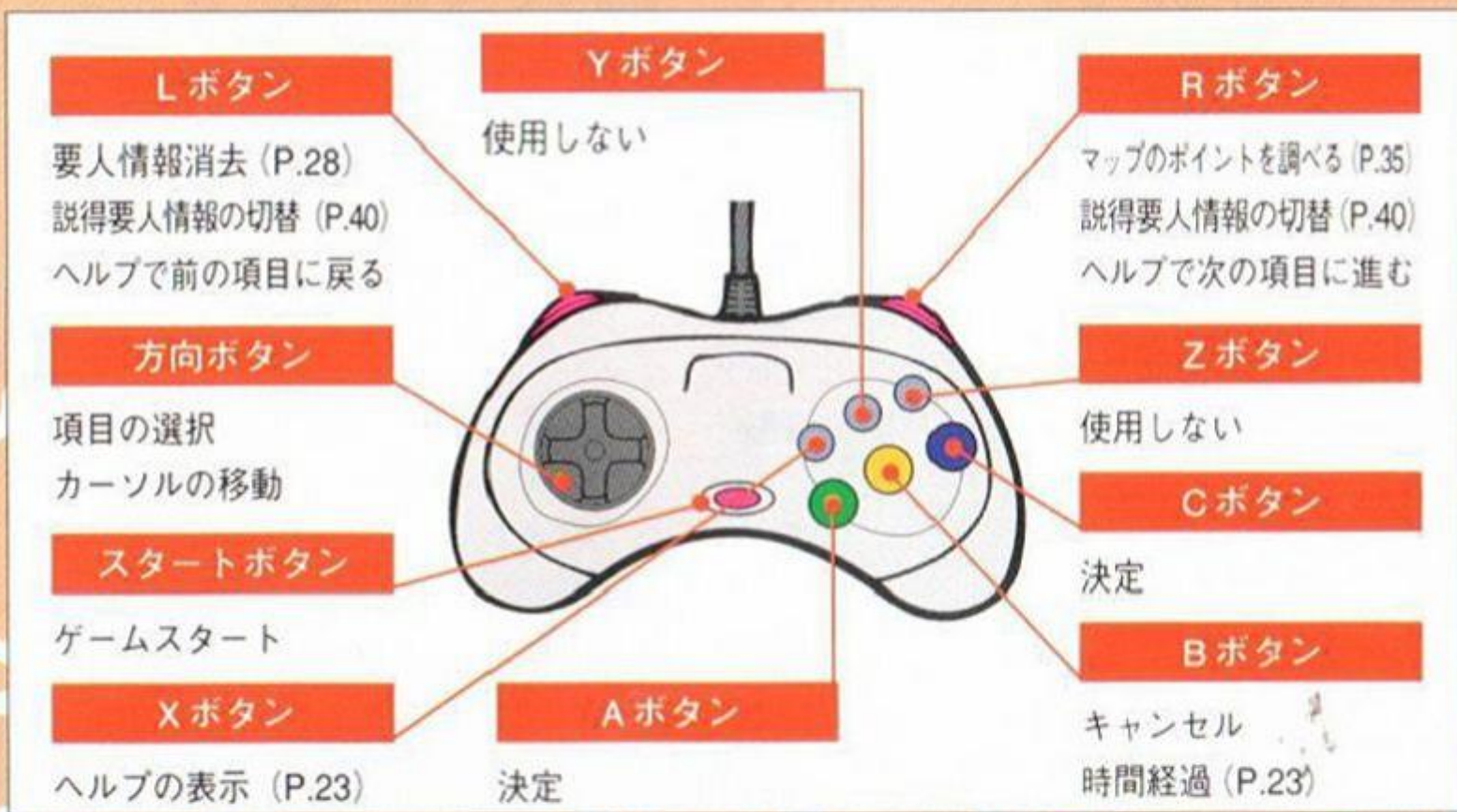
異例にも天皇の妹が徳川將軍家に嫁入りする。幕府が推進する公武合体策を象徴していた。しかし、夫・徳川家茂は5年後に急死をとげる。

和宮降嫁



# ゲームを始める前に

## コントロールパッドの使い方



### 決定/中止

選択や入力を決定する場合はAまたはCボタン、中止する場合はBボタンを押します。

### 項目を選ぶ

一覧の項目やコマンドを選ぶ場合はカーソルを合わせて、AまたはCボタンを押します。



**確認**

「はい/いいえ」などの確認では、決定する場合は「はい」、中止する場合は「いいえ」にカーソルを合わせて、AまたはCボタンを押します。

**一覧をスクロールする**

一覧などで画面に全項目を表示できない場合は、方向ボタンの上下を押します。

**数値を入力する**

方向ボタンの左右でケタを選び、上下で数字を決めます。AまたはCボタンを押すと、入力を決定します。

入力	操作
最大値	最大の位で方向ボタンの左
最小値	最小の位で方向ボタンの右

**要人を移動する**

移動先のポイントにカーソルを合わせて、AまたはCボタンを押します。

**時間を経過させる**

国/町マップ (P.28) でコマンドを選んでないときにBボタンを押すと、時間(ターン) (P.30) が経過します。

**ヘルプ機能**

コマンドやデータの内容がわからなくなった場合は、ヘルプ機能で説明を見ることができます。ヘルプを見るには、要人コマンドまたは藩兵コマンドの〈ヘルプ〉を選ぶ、またはコマンドを選んでないときにXボタンを押します。

## ゲームスタート

### ゲームのセット



タイトル画面

- ①本体のオープンボタンを押してCDドアを開き、セガサターンCD『維新の嵐』をラベル面を上にしてセットします。
- ②パワーメモリー（カートリッジRAM・別売）をご使用になる場合は、本体のカートリッジスロットにセットします。  
※セーブに必要な空き容量は、データ1つにつき、151です。空き容量が不足していると、ゲームのデータがセーブできません。「マルチプレイヤー画面」で「保存データ管理画面」を選び、セーブデータを消して空き容量を確保してください。
- ③本体のパワーボタンを押すと、オープニングが始まります。
- ④オープニングが終了するか、オープニングの途中でスタートボタンを押すと、タイトル画面が表示されます。タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されます。

### メニューの選択

NEW GAME ■■■■■■■■■■

CONTINUE ■■■■■■■■■■

OPTION ■■■■■■■■■■

次のどれかを選びます。

新しくゲームを始めます (P.25)。

前回の途中からゲームを再開します (P.26)。

ゲームをプレイする環境を設定します (P.27)。



メニューの表示

## NEW GAME

新しくゲームを始めます。

## ① シナリオの選択

シナリオを次の2つから選びます。

[新時代の幕開け 安政五年(1858)六月十九日(P.18)]

[明治維新の戦乱 文久三年(1863)五月十日(P.20)]

## ② 思想の選択

思想を[尊王][公議][佐幕]の3つから選びます。

## ③ 要人の選択

プレイヤーの担当する要人(主人公要人)を選びます。選んだ要人によって、思想統一までの難しさが異なります。選べる要人は、シナリオ・思想によって異なります。

シナリオ1 新時代の幕開け

尊王	公議	佐幕
西郷隆盛	坂本龍馬	小栗忠順
桂小五郎	勝海舟	松平容保
吉田松陰	島津斉彬	井伊直弼

シナリオ2 明治維新の戦乱

尊王	公議	佐幕
西郷隆盛	坂本龍馬	小栗忠順
桂小五郎	勝海舟	松平容保
高杉晋作	松平慶永	近藤勇



要人を選ぶ

## おすすめの要人は

どの要人を選ぶかでゲームの難易度は変わってきます。最初にゲームを始めるときは、説得を有利に進められ、初めから藩政・藩兵コマンドも使える要人を選ぶとよいでしょう。例えば、シナリオ1なら公議の島津斉彬しまづなりあきらや佐幕の松平容保まつだいらかたまり・井伊直弼いいなおすけをおすすめします。

#### 4 確認

要人ようじんを選ぶと、「これでよろしいですか?」と確認されます。  
「はい」を選ぶと、ゲームがスタートします。  
「いいえ」を選ぶと、シナリオの選択 (P.25) に戻ります。

### データをセーブする



セーブ画面

プレイ中のデータをセーブ (記録) します。  
セーブしておくで、次回はその続きからゲームを再開できます。

- ①要人コマンドの《機能》の〈セーブ〉を選びます。
- ②セーブする箇所を選びます。選んだ箇所にすでにデータがある場合は、更新されます。方向ボタンの左右で本体RAMとカートリッジRAMを選べます。
- ③AまたはCボタンを押すと、データがセーブされます。
- ④セーブが終了すると、ゲームに戻ります。

※本体RAMには3カ所、カートリッジRAMには5カ所までセーブできます。

### データをロードする (CONTINUE)



ロード画面

データを読み込んで、前回の続きからゲームを再開します。

- ①メニュー (P.24) の「CONTINUE」、または要人コマンドの《機能》の〈ロード〉を選びます。
- ②ロードするデータを選びます。方向ボタンの左右で本体RAMとカートリッジRAMを選べます。
- ③AまたはCボタンを押すと、データがロードされます。
- ④ロードが終了すると、ゲームがスタートします。



# ゲームを始めよう

## 国マップと町マップ

要人情報ウィンドウ

港ポイント

町ポイント

国マップ▶



要人コマンド

要人

Lボタン  
要人情報の表示を  
消去。

Rボタン  
マップのポイント  
を調べる (P.35)。

要人情報ウィンドウ

要人

町マップ▶



要人コマンド

## 国マップ

日本中を歩き回るためのマップです。東北・信越・関東・中部・近畿・中国・四国・九州の8地区に分かれています。

## 町マップ

国マップ上の町ポイントに入ると、町マップが表示されます。江戸・京都・大阪・萩・下関・高知・長崎・鹿児島<sup>はき</sup>の8カ所あります。

## 要人の種類

要人の種類<sup>ようじん</sup>によって表示が異なります。

	藩士・幕臣 重臣・奉行 <sup>ぶきょう</sup>		藩主・家老・老中		新撰組
	志士 <sup>かいえんたい</sup> ・海援隊		大臣 <sup>だいじん</sup> ・議奏 <sup>ぎそう</sup> ・朝臣 <sup>ちゆうしん</sup>		藩兵

## 要人情報ウィンドウ

要人情報ウィンドウには、要人情報 (P.57) が表示されます。

**体力**

移動・説得・戦闘などで消費。左側=現在の値、右側=最大値。

**先進性**

**学力**

**武力**

**身分**

1858年7月8日朝 京都

坂本龍馬


先 62体 200 200

学 115心 190 200

武 150物 12

身 金 130

土佐藩士 思想



**精神力**

説得で消費。左側=現在の値、右側=最大値。

**特産品の数**

**所持金**

**思想**

青=尊王、緑=公議、茶=佐幕。最も割合の高いものが、信じている思想。

## ターンとコマンドの実行



1日は、朝・昼・夕・夜の4つに分かれています。

朝・昼・夕・夜ごとに、コマンドを実行する機会（ターン）が要人に回ってきます。主人公要人にターンが回ってきたら、要人コマンドを実行します。

コマンドを実行し終えるか、コマンドを選んでないときにBボタンを押すと、ターンが終了し、他の要人にターンが回ります。このようにターンごとのコマンドを実行することでゲームが進行します。

### 移動しよう



移動可能範囲は○で表示

ゲームを始めたらず移動してみましょう。

- ①要人コマンドの〈移動〉を選びます。
- ②移動可能範囲が表示されます。
- ③移動可能範囲から移動先のポイントを選んでカーソルを合わせ、AまたはCボタンを押します。

### マップ間の移動

現在いるマップの外に移動できるときは、マップの隅に移動マーカーが表示されます。

移動マーカーには2種類あります。



国マップへ移動する。



別の町マップに移動する。

移動マーカーで移動すると、1日のターンがすべて終了します。



町マップから国マップへ移動 ■ 移動マーカー（緑）を選びます。「町から出ますか？」と確認されます。出る場合は「はい」、出ない場合は「いいえ」を選びます。

国マップから町マップへ移動 ■ 国マップで町ポイント（P.28）に移動します。「町に入りますか？」と確認されます。入る場合は「はい」、入らない場合は「いいえ」を選びます。

船での移動 ■■■■■■■■■■■■■■ 国マップで港ポイント（P.28）に移動します。港ポイントで要人コマンドの《特別》を選びます。船賃20両が必要です。港によって行き先が決まっています。



まつまえ	あおもり	のだ	ちゅうし
松前←→	青森	野田←→	銚子
にいがた	つるが	おき	かしわさき
新潟←→	敦賀	小木←→	柏崎
わじま	いずも	えど	さかい
輪島←→	出雲	江戸←→	堺
しもだ	とさ	みやつ	かごしま
下田←→	土佐	宮津←→	鹿児島
あかし	いまばり	しもせき	こくら
明石←→	今治	下関←→	小倉
おかやま	ながさき		
岡山←→	長崎		

## 体力の消費と回復

移動すると、体力が消費されます。消費する体力は、移動する地形によって異なります。草原や山を移動すると、体力の消費が大きくなります。体力が0になると、その日は移動できなくなります。







体力は翌日の朝になると、最大値まで回復します。また、医者宅・宿屋・飯屋で回復できます。

## マップポイント

マップには、各種のマップポイントがあります。マップポイントには、<sup>ようじん</sup>要人コマンドの《特別》を実行できる場所もあります。




### 国マップポイント















国マップにあるマップポイントです。「城」は、町マップにあるものもあります。

国 マ ッ プ ポ イ ン ト		港	船で他の港に移動する。船賃は20両。港によって行き先が決まっている (P.31)。
		関所	通行人を取り調べる。悪事を働いた要人は捕まることがある。
		鉱山	金を掘り当てる。9枚のカードから3枚選ぶ。金を発見すると所持金が増える。体力が大幅に減る。
		村	商い：特産品を買う。 宿屋・医者：町マップの宿屋・医者宅と同じ。宿屋・医者がない村もある。
		町	町マップに入る。町に入ると1日が終了する。
		城	城にいる要人に面会・説得する。 主人公要人がその城の藩主の場合は、〈大奥〉コマンドが実行できる (P.55)。

### 町マップポイント

町マップにあるマップポイントです。

町 マ ッ プ ポ イ ン ト		飯屋	食事で体力と精神力を回復する。食事代は並=5両、上=10両。
		宿屋	宿泊で体力と精神力を回復する。飯屋より効果が高い。泊まると1日が終了する。宿代は20両。
		医者宅	治療で体力と精神力を回復する。宿屋より効果が高い。治療代は約50両。

	賭場	丁半ばくちを打つ。丁（偶数）か半（奇数）かを選び、賭金（50両まで）を入力する。当たれば賭金が倍になる。続けて5回まで賭けられる。
	遊郭	芸者遊びで精神力を最大値まで回復する。遊び代は30両。
	剣道場	剣の稽古をして武力を上げる。稽古代は3両。3～6枚のカードから1枚選ぶ。カードには「零（武力+0）」「壹（武力+1）」「弐（武力+2）」「参（武力+3）」の4種類がある。
	学者宅	学習をして学力を上げる。学ぶ場所・学問の種類によって思想に与える影響が異なる（P.36）。学費は3両。4枚のカードから1枚選ぶ。カードには「零（学力+0）」「壹（学力+1）」「弐（学力+2）」「参（学力+3）」の4種類がある。
	藩校	
	海軍伝習所	
	商家	
	外国商館	外国商人から舶来品を買えることがある。
	屋敷	武士や公家の住居。武士や公家に面会・説得・攻撃できる。
	民家	町人の住居。町人に面会できる。
	御所	京都の町にある。公家が集まる。
	新撰組屯所	京都の町にある。新撰組の隊士が集まる。尊王または公議思想の要人は攻撃されることがある。
	神社	神社。何も起こりません。
	寺院	寺院。何も起こりません。

## 情報を収集する

ゲームを有利に進めるためにも、要人コマンドの《情報》で他の要人や雄藩の様子、主人公要人の状態を調べましょう。

《情報》を実行しても体力は減りません。ターン内であれば何回でも実行できます。

### 全国の勢力を見る



勢力地図



《勢力》を選ぶと、勢力地図が表示されます。

藩論の種類ごとに城が色分けされて表示されます。

勢力地図で城を選ぶと、その城を治めている雄藩の雄藩情報が表示されます。

尊王	公議	佐幕
倒幕	雄藩連合	幕権強化
勤王	大政奉還	公武合体

雄藩情報

### 要人の能力を見る



要人情報

《要人》を選ぶと、同じマップにいる要人が一覧で表示されます。一覧から要人を選ぶと、要人情報が表示されます。要人情報を表示中に、AまたはCボタンを押すと、その要人の現在位置を表示します。

## 雄藩の情報を調べる

マップ中に城があるときに、〈藩〉を選ぶと、その城を治めている雄藩の雄藩情報が表示されます。



雄藩情報

## マップを調べる



マップの情報

〈マップ〉を選ぶ、またはコマンドを選んでいないときにRボタンを押すと、マップ上にカーソルが表示されます。マップ上のポイントにカーソルを合わせると、地形名・マップポイント名・藩兵名・要人名が表示されます。

## 信頼を調べる

〈信頼〉を選ぶと、その要人の「与えている信頼」「持っている信頼を見ることができます。

与えている信頼 ■■■■■■■■

他の要人がその要人から得ている信頼（値）です。

持っている信頼 ■■■■■■■■

その要人が他の要人から得ている信頼（値）です。主人公要人の場合、他の要人からの信頼（値）が80以上になると、その要人を同志できます。



## わからないことがあったら・・・

コマンドの内容やゲームの進め方についてわからないことがあったら、ヘルプ機能を使って調べてみましょう。要人コマンドまたは藩兵コマンドの〈ヘルプ〉を選ぶと、ヘルプ画面が表示されます。

## 能力を高める

思想統一をめざすためには、主人公要人<sup>ようじん</sup>や同志の能力を上げることが先決です。能力によって、上げ方が異なります。

### 学力を上げる

学者宅・藩校・長崎の海軍伝習所で学習します。1回ごとに学費が3両必要です。学習しても学力が上がらないこともあります。主人公要人が藩主の場合は、自分の城の特別コマンドで無料で学習できます (P.55)。

場所・学問の種類によって、思想に与える影響が異なります。

学者宅	国学	尊王UP	藩校	公議UP	海軍 伝習所	公議・ 先進性UP
	儒学	佐幕UP				
	蘭学	先進性UP				

### 武力を上げる

剣道場で稽古します。

1回ごとに稽古代が3両必要です。稽古しても武力が上がらないこともあります。主人公要人が藩主の場合は、自分の城の特別コマンドで無料で稽古できます (P.55)。

### 先進性を上げる

自分より先進性の高い要人に面会します。要人コマンドの《説得》の《面会》で、面会した人物の考えに同意すると、先進性が上がります。初めて面会するときが最も大きく上がります。思想の異なる要人に面会すると、自分の思想が弱くなることもあります。

先進性の高さによって要人の「目的」および雄藩の「藩論」が変化します。

思想		尊王		公議		佐幕	
先進性	目的 および 藩論	低い	勤王	低い	雄藩連合	低い	幕権強化
		高い	倒幕	高い	大政奉還	高い	公武合体

## 資金を集める

学費・宿代・食事代・船賃など、要人が活動するには金が必要です。金は毎月ある程度収入があります。毎月の収入額は身分によって異なります。身分が低いと、それだけ収入額も少なくなります。金を稼ぐには、次のような方法があります。

### 特産品を売る ■■■■■■■■■■

村で買った特産品を町の商家で売ります。

特産品を村で買うときは、提示された値段で取り引きせず、「いいえ」を選んで値引きさせましょう。町での特産品の売値は、変化します。売値の高いときを狙ってタイミングよく売ります。

### 鉱山で金を掘り当てる ■■■

鉱山で金を掘り当てます。確率は低いですが、当たれば一気に多額の金が入ります。

### ばくちで稼ぐ ■■■■■■■■■■

賭場で丁半ばくちを打ちます。当たる確率は50パーセントです。当たれば賭け金が倍になり、外れると失います。1回に最高50両まで賭けられます。



ばくちで勝負





## 説得の種類

説得には、「思想説得」と「信頼説得」の2種類があります。

### 思想説得

異なる思想の要人にしかけます。成功すると、負けた要人の思想のうち、勝った要人の信じる思想の割合が増えます。説得を続けて、その要人の思想中で最も割合が高くなると、信じる思想が変わります。

### 信頼説得

同じ思想の要人にしかけます。成功すると、勝った要人が負けた要人から信頼値を得ます。説得を続けて信頼値を80以上得ると、信頼値を得ている要人に相手側が心服します。心服した要人は、同志にできます。

### 同志と信頼値

他の要人から得ている信頼値は、時間の経過とともに下がる場合があります。信頼値が80未満になると、自動的に同志でなくなります。同志として活動し続けたい場合は、信頼説得を定期的に行いましょう。

### 身分に注意

身分が高いと、それだけで説得に有利になります。藩士の身分の要人が家老や藩主を説得するときには、相手以上の能力を持っていないと不利です。また、身分の高い要人を同志にした場合は、その能力の上げすぎに注意してください。自分より身分の高い同志の能力を上げすぎると、信頼説得で勝てなくなってしまうことがあります。

## 説得画面

### 話題

ターンのはじめに決まる (P.42)。

### 説得バー

プレイヤー側が緑。バーの伸び幅が大きい側が優勢。



### 説得要人情報

要人情報を表示。  
L・Rボタンで切り替える。

### 蠟燭

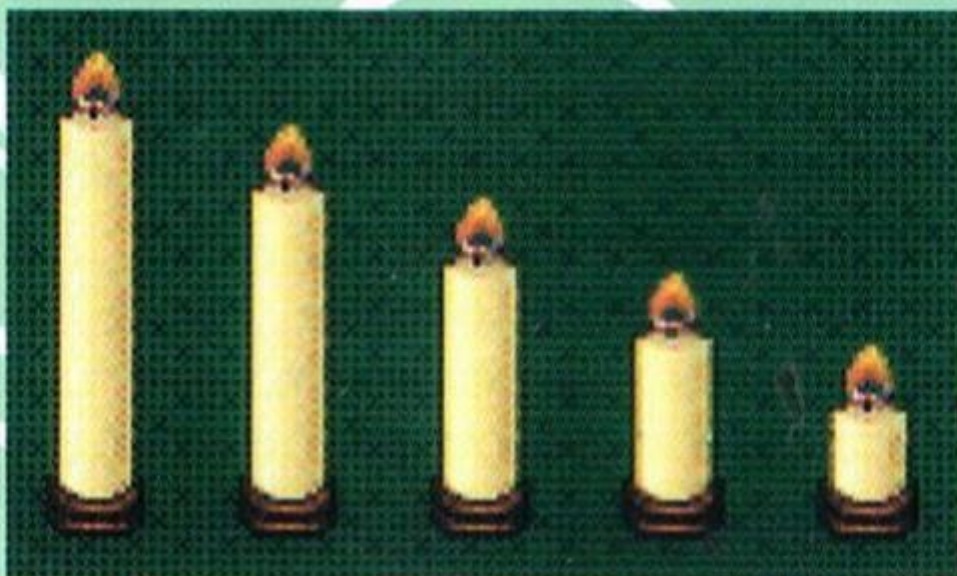
残りターン数を表す。

### 手札

要人に配られたカード (P.43)。出せるカードのみ明るく表示。

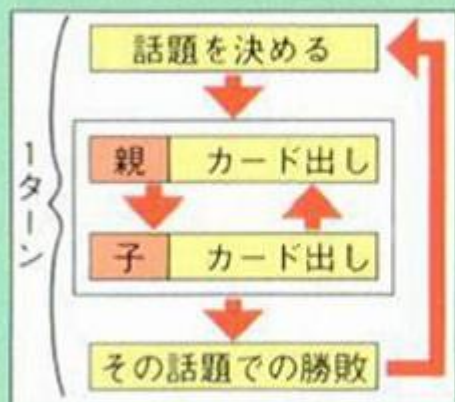
## 蠟燭の長さ と ターン数

蠟燭の長さは残りターン数を表します。



残りターン10.....→残りターン1

## 説得の進行



- ①説得をしかけた側が「親」、しかけられた側が「子」となります。親・子それぞれに6枚のカードが手札として配られます。
- ②親が「話題」(P.42)を決めます。
- ③親→子の順で交互にカードを出していきます(P.43)。カードを出し終わったあとに、カードの「入れ替え」(P.46)をします。
- ④出すカードがなくなると、その話題において負けになります。勝敗が決まると、もう一度カードの「入れ替え」をします。勝った側が新たに親になり、話題を決め直します。この②～④の流れを1ターンと呼びます。ターンごとにカードを出し合うことで説得が進行します。説得の終了条件を満たすと、説得が終了します。

## 説得の終了条件

次のどれかの場合は、説得が終了します。

- A) 10ターンが経過する(蠟燭が燃え尽きる)。
  - 説得バーが延びていた側の勝利。説得バーがどちらにも延びていなかった場合は、引き分け。
- B) どちらか一方の説得バーがなくなる。
  - 説得バーがなくなった側の負け。
- C) 「ちゃぶ台返し」カードが使用される。
  - 引き分け。

## 話題を決める



話題は、「話題カード」で親が決めます。

話題カードがルーレットで表示されます。好きなところでAまたはCボタンを押します。

話題が決まると、そのターンでの「場」となります。その場に対して親・子が手札を交互に出していくことになります。

### 話題カード

話題には、初級・中級・上級のレベルがあります。要人の先進性・武力・学力が低いと、レベルの高い話題に対して討議カードを出せません。

「俗事」カードは初級と同じ扱いになります。

思想説得用						信頼説得用					
初級		中級		上級		初級		中級		上級	
尊王	尊王	勤王	勤王	倒幕	倒幕	学問	学問	和学	和学	洋学	洋学
公議	公議	雄藩連合	雄藩連合	大政奉還	大政奉還	武芸	武芸	剣術	剣術	流派	流派
佐幕	佐幕	幕権強化	幕権強化	公武合体	公武合体	情報	情報	国内情勢	国内情勢	世界情勢	世界情勢

俗事

俗事

影響する要人情報

先進性

学力

武力

## カードを出す

手札には「討議カード」、「特殊カード」の2種類があります。「話題」または相手の出したカードに応じて、これらのカードを出していきます。

討議カード、または特殊カードの「切り返しカード」(P.44)どちらかを出せない場合は、そのターンで負けになります。出せるカードは、明るく表示されます。

カードを出すと、体力・精神力を1消費します。

Bボタンを押すと、カードを出さずにターンを終了します。

### 討議カード

話題に対して意見を出すためのカードです。

討議カードを出すと、相手にカード出しの番が移ります。

「問い」と「答え」、「主張」と「反論」は1対になっています。例えば、話題に対して親が「問い」を先に出した場合は、子は「答え」のみ出せます。








## 特殊カード

様々な特別の状況を作り出すカードです。

特殊カードには、「切り返しカード」「特殊効果カード」の2種類があります。

**切り返しカード** ■■■■■■■■ 相手の出した討議カードを切り返すためのカードです。「オウム返し」「聞き流し」は、相手の討議カードが先に場に出ているときのみ出せます。

切り返しカードを出すと、相手にカード出しの番が移ります。





切り返しカード		オウム返し	相手が出したカードを自分の出したカードとする。	切り返しカード		七変化	万能カード。場に応じてふさわしい討議カードに変化する。また感情がランダムで変化する。
		聞き流し	先に出された討議カードを無視し、そのターンをやりすごします。			ちゃぶ台返し	体力40と引き替えに、説得を中断する。
		連打	そのターンでの勝負を連打で決める。連打では、A/B/Cのボタンどれかを一定回数、先に押し終わった方の勝ちになる。				





### 出せるカードがなくて負けてしまう……

カードが出せないのには、次の2つの理由が考えられます。

- ① 話題のレベルが高い (P.42)。② 対になっている討議カードがない (P.43)。  
カードが出せないと、そのターンでは負けになりますが、説得全体の勝敗は決まりません。

特殊効果カード ■■■■■■ 自分や相手側に特殊な効果を及ぼすカードです。特殊効果カードは、出しても相手にカード出しの番が移りません。特殊効果カードを出した後に、続けて他のカードを出せます（例えば、「腹痛」を出した後に討議カードの「問い」を出すなど）。また、特殊効果カードは、1回に複数出せます。

特殊効果カード		読心	現在の相手の手札を見る。
		酒	3ターンの間、相手を酔わせる。酔うと感情が不安定になり、連打にも弱くなる。
		あっ!	相手の注意をそらし、精神力を消費しないで手札を3枚まで廃棄・補充する。
		ああっ!	相手の注意をそらし、精神力を消費しないで手札を5枚まで廃棄・補充する。

特殊効果カード		地口	つまらない冗談で相手の精神力を減らす。受けると逆に回復してしまう。
		瞑想	ミニゲームで精神力を回復する。
		食事	体力を回復する。屋外で説得している場合は無効になる。
		2倍	そのターンで出す討議カードを、同じもの2枚ペアでしか出せなくする。

説得する

特殊効果カード



気分転換

精神力を10回復する。  
入手すると自動的に  
使用される。



腹痛

相手に腹痛を起こさせ、  
3ターンの間、カードを  
出せなくする。相手が  
「薬箆」カードを使用する  
と自動的に無効になる。



薬箆

相手の出した「腹痛」  
カードを無効にする。  
相手が「腹痛」カード  
を使用すると自動  
的に使用される。

特殊効果カード



睡魔

入手すると、睡魔が  
襲い、2ターンの間、  
カードを出せなくなる。  
入手すると自動  
的に使用される。



時間延長

残りターンを3ター  
ン増やす。



気分充実

体力40と引き替えに、  
精神力を最大値まで  
回復する。  
1回の説得で1枚ま  
で入手できる。

カードの入れ替え

カードを出したり、廃棄した場合は、手札が6枚になるまで補充されます。2枚以上のカードを補充する場合は、枚数に応じて精神力を消費します（最大15）。精神力が足りない場合は、精神力が0になるまで補充できる最大数を補充します。

カードを廃棄する

カードを出し終わった後か、出すカードがない場合にカードを捨てます。1回に6枚まで捨てられます。

廃棄するカードをAまたはCボタンで選びます。Bボタンを押すと、廃棄を終了します。

カードを選ばないでBボタンを押すと、カードを廃棄しないで入れ替えを終了します。



## 感情の変化

## 感情を変化させるカード

話題カードと討議カードには、選んだり使用すると、使用した要人の感情を変化させるものがあります。

カードの色によって感情の変化のしかたが異なります。

	冷静にする。		興奮させる。		感情の変化なし。
-----------------------------------------------------------------------------------	--------	------------------------------------------------------------------------------------	--------	-------------------------------------------------------------------------------------	----------

## 要人の感情変化

カードの使用によって、要人の感情が次のように変化します。感情は、ターンでの勝ち負けが決まったときに、相手や自分が受けるダメージの大きさに影響します。

				
冷静	やや冷静	普通	やや興奮	興奮
ダメージ 極小	ダメージ 小	ダメージ 中	ダメージ 大	ダメージ 極大

## 説得指南

### 説得のコツ

同じ思想の要人から説得しよう ■ 最初は同じ思想を持つ要人<sup>ようじん</sup>に信頼説得をしかけましょう。思想説得の場合は、失敗すると自分の信じる思想が弱くなり、失敗が続くと思想が変わってゲームオーバーになる恐れがあります。信頼説得なら失敗しても自分の思想は変化しません。説得に慣れるまでは、信頼説得をしてコツを覚えましょう。

体力・精神力を回復しよう ■ 説得では、体力・精神力を消費します。体力・精神力が減ると、カードが出せなくなったり、補充できなくなってしまう。体力は翌日の朝になれば自動的に回復しますが、精神力は飯屋・宿屋・遊郭などで回復させる必要があります。



遊郭で遊んで精神力を回復

説得がうまく行かない場合は ■ 何回説得をしてもうまくいかないときは、自分の能力（学力・武力・先進性）を上げてください。



能力を磨け！

説得の強さには、身分と能力が影響します。

身分が藩主の場合は、能力が高くないでもある程度は説得に成功します。藩士の身分の場合は、同じ身分の要人はなんとか説得できても、身分が上の要人に対しては説得が難しくなります。身分はなかなか変えられません。身分の低い要人には、能力アップが必要です。

## 説得に強くなったら

同志をつくろう ■■■■■■



有能な要人を同志にしよう

同じ要人を何回か信頼説得して、信頼値が80以上になると、その要人は主人公要人に心服し、同志にすることができます。同志は、5人までつくれます。他に同志にしたい要人がいる場合は、要人コマンドの《指示》で5人のうち1人を同志からはずしてください。同志からはずした要人を再び同志に戻すときは、もう一度、信頼説得をして、心服させてください。

同じ身分の要人を説得しよう ■

説得のやり方に慣れたら、異なる思想を信じる要人に、思想説得をしかけましょう。はじめは同じ身分の要人から説得すると成功しやすいでしょう。説得に失敗して、自分の信じる思想の割合が減ったら、その思想に効果のある学問を学んで、思想の割合を取り戻してください。

同志の使い方 ■■■■■■

同志は、主人公要人に同行させて同じ要人を2人で説得したり、別の地方へ向かわせてほかの要人の情報を集めるなど、いろいろな動かし方があります。

ただし、同志が信頼説得で他の要人を心服させても、その要人を同志にすることはできません。

同志を大切にしよう ■■■■



同志と連携して説得に臨む

同志の要人は、他の要人に説得されて思想が変わると、同志からはずれてしまいます。同志が説得に失敗して思想の割合が減ったら、主人公要人が同志に思想説得を行って、思想の割合を取り戻してください。

また、同志を自分以外の要人に面会させると、信頼値が下がり、同志からはずれることがあります。この場合も改めて信頼説得を行って信頼値を回復してください。

# 戦闘する

## 要人を攻撃する（個人戦闘）

要人は、隣接するポイントにいる他の要人<sup>ようしん</sup>を攻撃できます。  
 将軍・天皇・町人・商人・学者は攻撃できません。

- 個人戦闘の目的 ■■■■■■ 他の要人の体力を減らす、または死亡させることが目的です。
- 個人戦闘の開始 ■■■■■■ 他の要人を攻撃する、または攻撃されると、個人戦闘になります。
- 攻撃をしかける ■■■■■■ 要人コマンドの《攻撃》を選ぶと、攻撃できる要人の一覧が表示されます。  
 一覧から攻撃する要人を選びます。城にいる要人は攻撃できません。

### ボタン操作

- C ボタン=上段
- B ボタン=中段
- A ボタン=下段
- L・R ボタン=逃走



### 残りターン

個人戦闘は最大10ターン。

### 残り体力

体力が0になると、要人が死亡する。

## 個人戦闘の進行

①個人戦闘が始まると、攻撃方法を選ぶ機会（ターン）になります。攻守同時に攻撃方法を上段・中段・下段から選びます。戦闘したくない場合は、逃走を選びます。逃走は失敗することがあります。

②斬り合いになります。相手の選んだ攻撃方法との関係でそのターンでの勝敗が決まります。負けた要人が傷を受け、体力が減ります。このとき、選んだ攻撃方法が相手側と同じ場合は、「つばぜり合い」になります。

③再び攻撃方法を選び、(日)月を繰り返します。このようにターンごとに攻撃方法を選ぶことで個人戦闘が進行します。

個人戦闘の終了条件を満たすと、個人戦闘が終了します。

### つばぜり合い

連打で勝敗を競います。A/B/Cのボタンどれかを一定回数、先に押し終わった方の勝ちになります。つばぜり合いで負けると、1ターンの間、攻撃手段を選べなくなります。

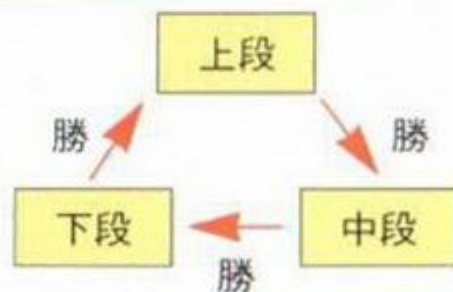
## 個人戦闘の終了条件

次の条件のどれかの場合は、個人戦闘が終了します。

- A) 10ターンが経過する（時間切れ）。
- B) どちらか一方の要人の体力が0になり、死亡する。
- C) どちらか一方の要人が逃走する。

### 攻撃手段について

攻撃手段の上段・中段・下段の関係は、「じゃんけん」と同じです。上段は中段に勝ち、中段は下段に勝ち、下段は上段に勝ちます。どれを選んでも有利にはなりません。



## 雄藩を攻撃する（藩兵戦闘）

主人公要人が藩主の身分、または藩主を心服させている場合は、藩兵で他の雄藩を攻撃できます。

**藩兵戦闘の目的** ■■■■■■■■ 他の雄藩の城を守る藩兵を攻撃し、勢力を弱めて藩論を変化させることが目的です。江戸城の武蔵第一隊を倒すと、武力倒幕に成功し、ゲームに勝利します（主人公要人が尊王または公議思想の場合のみ）。要人は攻撃できません。

### 藩兵への命令

藩兵に命令を出すには、藩兵コマンドを実行します。第一隊は藩兵コマンドの《攻撃》《情報》、第二隊は藩兵コマンドの《移動》《攻撃》《情報》と特別コマンドの《港》を実行できます（P.56）。

**藩兵の出兵／待機** ■■■■■■■■ 要人コマンドの《指示》で藩兵の「出兵／待機」を設定できます。藩兵を「待機」にするとコマンドが実行できません。他の雄藩を攻撃するときは、藩兵を「出兵」にして藩兵コマンドを実行します。また、藩論が変化したり、他の雄藩に攻撃されると、自動的に「出兵」になります。

### 藩兵戦闘の発生

隣接するポイントにいる他の藩兵を攻撃する、または攻撃されると、藩兵戦闘になります。藩兵のうち、移動できるのは第二隊のみです。第一隊は、城外に移動できません。

**攻撃をしかける** ■■■■■■■■ (日)藩兵コマンドの《攻撃》を選ぶと、攻撃できる藩兵の一覧が表示されます。

一覧から攻撃する藩兵を選びます。

(月)攻撃方法（P.56）を選びます。

# 藩政を行う

主人公要人が藩主の身分、または藩主を心服させている場合は、藩政を行えます。

## 藩政コマンド



毎月1回、月末に実行できます。

「藩政を行いますか?」と確認されます。

「はい」を選ぶと、藩政コマンドの実行に進みます。

「いいえ」を選ぶと、藩政を行わずに次の月に進みます。

**内政** ████████████████████████████████████████ 領内で内政し、石高をあげたり、共感を高めたりします。  
投資する金米の量を入力します。

**軍事** ████████████████████████████████████████ 藩兵の兵を雇ったり、武装の強化、訓練などをします。  
第一隊・第二隊それぞれに対して1回ずつ実行できます。  
投資する金米の量を入力します。

**人事** ████████████████████████████████████████ 雄藩内の人事を行います。思想をもつ家臣を降格させたり、自分や同志の身分を上げることができます。  
家老・重臣どちらの人事を変更するか選びます。  
1回到家臣1人の人事を実行できます。

# コマンド一覧

## 要人コマンド

要人ようじんに実行するコマンドです。〈情報〉〈指示〉〈機能〉〈ヘルプ〉以外は、1ターンに1つ実行できます。

コマンド名		内容	
移動		要人を移動する。	
攻撃		要人を攻撃する。	
説得	説得	思想	要人を説得して思想を変える。
		信頼	要人を説得して信頼を得る。
	面会	人物の意見を聞き、先進性を上げる。	
特別		マップポイントごとのコマンド (P.32)。	
情報	要人	同マップにいる要人情報を見る。	
	マップ	マップのポイントの情報を見る。	
	信頼	与えている信頼/持っている信頼値を見る。	
	藩	同マップにある城を治めている雄藩情報を見る。	
	藩兵	同マップにいる藩兵情報を見る。	
	勢力	各雄藩の雄藩情報を見る。	
指示	藩兵	藩兵を出兵/待機させる。	
	同志	同志と別れる。	
機能	セーブ	データをセーブする (P.26)。	
	ロード	データをロードする (P.26)。	
	設定	BGM/SE/AUDIOの設定をする (P.27)。	
	終了	ゲームを終了する (P.27)。	
ヘルプ		ゲームのルールや説明を表示する。	

要人コマンド



# コマンド一覧

## 特別コマンド

要人または藩兵に実行するコマンドです。特定の国/町マップポイント (P.32) でのみ実行できます。

1ターンの1つ実行できます。

〈大奥〉は、主人公要人が藩主のときのみ実行できます。

国/町マップポイント名		内容	金額 (両)
港		他の港へ移動する。	20
鉱山		金を掘り当てる。	
村	医者	体力を回復する。	約50
	宿屋	精神力・体力を回復する。	20
	商い	特産品を買う。	
城	説得	城内で要人を説得する。	
	面会	城内で要人に面会する。	
	大奥	医者	体力を回復する。 無料
		学問	学力を上げる。 無料
		剣道	武力を上げる。 無料
飯屋		精神力・体力を回復する。	5~10
宿屋		精神力・体力を回復する。	20
医者宅		精神力・体力を回復する。	約50
賭場		丁半ばくちを打つ。	最高50
遊郭		精神力を回復する。	30
剣道場		武力を上げる。	3
学者宅・藩校・海軍伝習所		学力を上げる。	3
商家		特産品を売る。	
外国商館		舶来製品を買う。	

特別コマンド

# コマンド一覧

## 藩政コマンド

雄藩の内政・軍備に関するコマンドです。主人公要人が藩主の身分、または藩主を信服させているときのみ実行できます。毎月1回、月末に実行できます。

コマンド名		内容	雄藩情報への影響
内政	石高	収入を費やす。	
	共感	住民の支持を得る。	藩兵の共感が上がる。
軍事	兵を雇う	藩兵の兵数を増やす。	藩兵の武装・訓練・共感が下がる。
	武装	武器を買う。	藩兵の武装が上がる。
	訓練	藩兵を訓練する。	藩兵の訓練が上がる。
人事	家老人事	家老の人事をする。	
	重臣人事	重臣の人事をする。	

## 藩兵コマンド

藩兵に実行するコマンドです。〈情報〉〈ヘルプ〉以外は、1ターンに1つ実行できます。〈移動〉〈特別〉は、第二隊のみ実行できます。

コマンド名		内容
移動		藩兵を移動する。
攻撃	通常	普通に攻撃する。
	砲撃	大砲で攻撃する。
	突撃	突撃する。
	勧告	降伏を勧める。
情報	藩	同マップにある城を治めている雄藩情報を見る。
	藩兵	同マップにいる藩兵の情報を見る。
	勢力	各雄藩の雄藩情報を見る。
特別		港での移動のみ実行できる。
ヘルプ		ゲームの説明やルールを表示する。

## データ一覧

## 要人情報（要人の能力や思想）

要人情報	情報名	内容	最大値
	先	先進性。面会・学習で上がる。	200
	学	学力。学習で上がる。	200
	武	武力。稽古で上がる。	200
	身	身分（P.11）。	
	体	体力。移動・説得・戦闘で消費。	200
	心	精神力。説得で消費。	200
	物	特産品。村で買って町で売る。	999
	金	所持金。毎月収入がある。	999
思想	最も割合の高いものが信じる思想。	100	

## 雄藩情報（雄藩の勢力や思想）

雄藩情報	情報名	内容	最大値
	藩主／家老／重臣	藩主／家老／重臣の名前。	
	藩論	勤王・倒幕・雄藩連合・大政奉還・幕権強化・公武合体の6種類。	
	金米	金米の量。春・秋に収入がある。	9999
	石高	石高。高いほど収入が増える。	255
	共感	藩兵の共感度。	200
	武装	藩兵の武装度。	200

## 藩兵情報（藩兵の強さ）

藩兵情報	情報名	内容	最大値
	兵士数	兵士数。	9999
	武装	武装度。兵を増やすと下がる。	200
	訓練	訓練度。兵を増やすと下がる。	200
	共感	共感度。兵を増やすと下がる。	200

あ

医者宅 ————— 32  
 移動 ————— 30

か

海援隊 ————— 11,29  
 海軍伝習所 ——— 33,36  
 外国商館 ————— 33  
 学者(宅) ——— 11,33,36  
 学力 ————— 36  
 家老 ————— 11,29  
 感情 ————— 47  
 議奏 ————— 11,29  
 切り返しカード — 44  
 金 ————— 37  
 勤王 ————— 37  
 国マップ ————— 28  
 国マップポイント — 32  
 剣道場 ————— 33,36  
 公議 ————— 37  
 鉾山 ————— 32,37  
 公武合体 ————— 37

個人戦闘 ————— 50  
 御所 ————— 33

さ

佐幕 ————— 37  
 寺院 ————— 33  
 時間経過 ————— 23  
 志士 ————— 11,29  
 思想 ————— 9,29  
 思想説得 ————— 39  
 重臣 ————— 11,29  
 終了 ————— 27  
 商家 ————— 33  
 将軍 ————— 11  
 商人 ————— 11  
 情報 ————— 34  
 城 ————— 32  
 神社 ————— 33  
 新撰組 ————— 11,29  
 新撰組屯所 ————— 33  
 信頼 ————— 35  
 信頼説得 ————— 39  
 数値入力 ————— 23  
 勢力地図 ————— 34

関所 ————— 32  
 説得 ————— 9,38  
 セーブ ————— 26  
 先進性 ————— 36  
 戦闘 ————— 50  
 尊王 ————— 36

た

大臣 ————— 11,29  
 大政奉還 ————— 37  
 朝臣 ————— 11,29  
 朝廷 ————— 10  
 町人 ————— 11  
 つばぜり合い ——— 51  
 天皇 ————— 11  
 討議カード ————— 43  
 同志 ————— 39  
 倒幕 ————— 37  
 特産品 ————— 37  
 特殊カード ————— 44  
 特殊効果カード — 45  
 特別コマンド ——— 55  
 賭場 ————— 33,37

は

幕臣	11,29
幕府	10
幕権強化	36
藩校	33,36
藩士	11,29
藩主	11,29
藩政(コマンド)	53,56
藩兵(コマンド)	29,54,56
藩兵情報	57
藩兵戦闘	52
藩論	10
奉行	11,29
武装	53
武力	36
兵を雇う	53
ヘルプ	23

ま

町	32
町マップ	28
町マップポイント	32

港	31,32
身分	11
民家	33
村	32
飯屋	32
面会	37
目的	37

や

屋敷	33
宿屋	32
遊郭	33
雄藩(情報)	10,34,57
雄藩連合	36
要人	9
要人情報	29,34,57
要人コマンド	54

ら

老中	11,29
ロード	26

わ

話題カード	42
-------	----

アルファベット

CONTINUE	26
NEW GAME	25
OPTION	27

▼参考図書

以下の図書を参考にさせていただきました。

- 歴史読本・大政奉還 徳川政権の最期 (新人物往来社)
- 歴史読本・幕末維新人物総覧 (新人物往来社)
- ジュニア版日本の歴史7 (みずうみ書房)
- 明治維新人名辞典 (吉川弘文館)
- 幕末維新人物100選 (秋田書房)
- 幕末・維新史の謎 (批評社)



# トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなつてしまった場合などは、故障内容を書き添えて、セガサターンCDを下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
  2. お客様の不注意によるディスクの傷など、当社の責によらない事由での動作不良の場合は、交換いたしません。ご了承ください。
  3. 複製品および中古販売品については一切サポートいたしません。
- 不良品の検査・交換には多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。
  - 万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」をご利用くださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社 光栄  
セガサターン『維新の嵐』ユーザーサポート係

※当社は、本ソフトの無断複製・レンタルおよび中古販売は一切許可していません。

※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

電話：045-561-6861 月～金（祝日を除く） 午前10:00～12:00 午後1:00～5:00

※KOEIの最新情報などをテープでお知らせしています。

電話：045-561-8000 (TVゲーム専用)

**注意**

# セガサターンCD 使用上のご注意

## ●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## ●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

## ●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

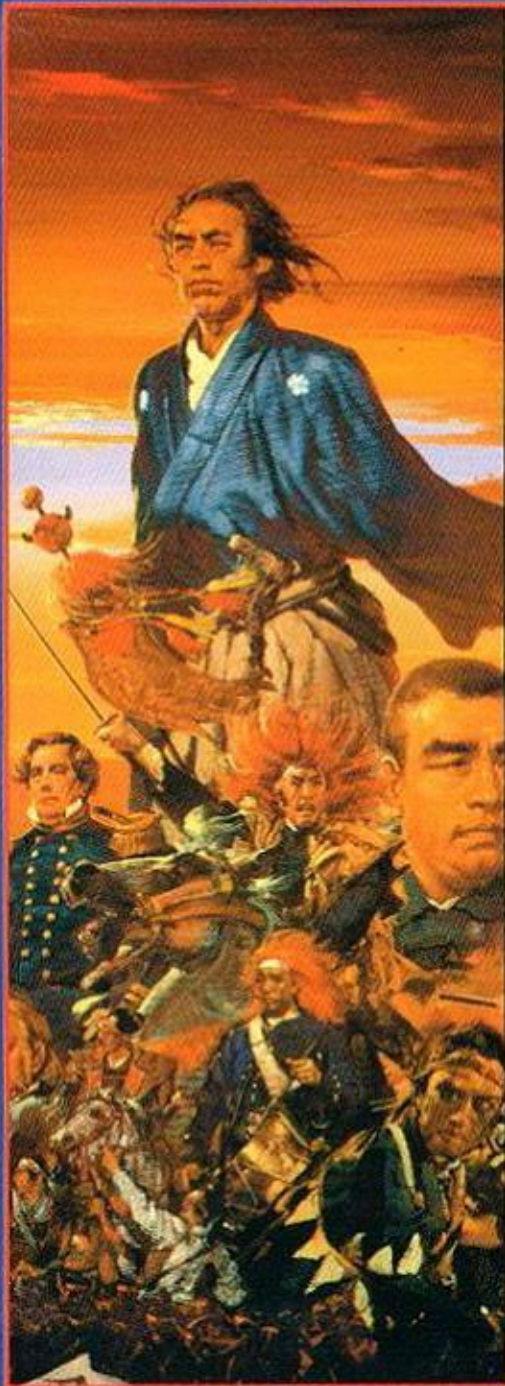
■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## ●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



1997年10月中旬刊行予定!

# ハイパー攻略シリーズ 維新の嵐 ハイパーガイドブック

シブサワ・コウ監修 A5判 本体1,200円(予価)

歴史的想像力が広がる  
ユーザー必携の一冊!!

激動する幕末日本のオピニオン・リーダーとして国論統一を目指す、異色のリコエーションゲーム『維新の嵐』の総合解説書が登場! 攻略のキモとなる説得カードバトルのすべてを徹底解明。全国各地の城下町や名所などマップポイントの情報も充実。さらには、200名を超える登場人物たちのキャラクターファイルで、プロフィール&データも完全フォロー!!

**通信販売** ●上記の商品は全国の書店にてお求めください。お近くに取扱店がない場合、通信販売をご利用ください。

お問い合わせは ☎0120-55-3594 (平日10:00~12:00 13:00~17:00 祝・祭日を除く)

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGASATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

T-7645G

株式会社 **光栄**<sup>®</sup>

〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12

©1997 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN