



蒙古秘伝

取扱説明書

蒼狼と白牝鹿

元朝秘史



はじめに

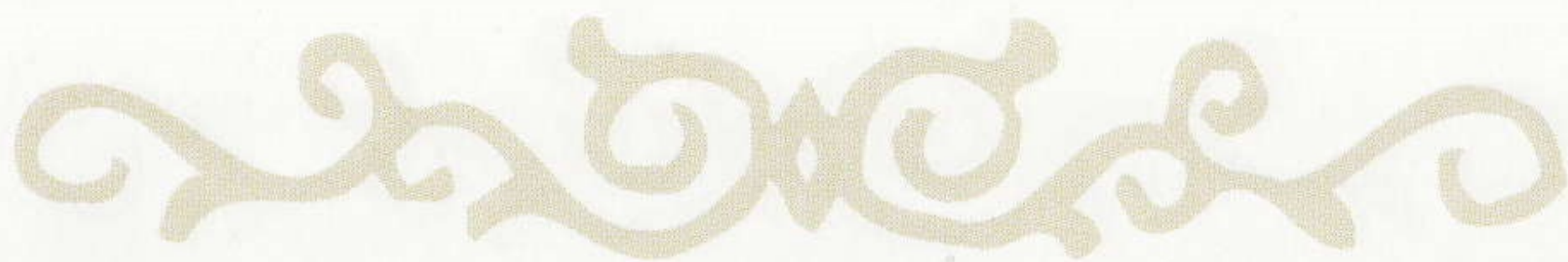
12世紀の半ば、一部族の長の子として生まれたチンギス・ハーン。彼は戦乱の絶えなかったモンゴル民族をひとつにし、誰もが夢想しつつも果たせなかった巨大な世界帝国を、わずか40年間で創り上げました。広大なユーラシア大陸を、まさに疾風のように駆け抜けた彼の雄大な物語は、今も世界の多くの人々を魅了し続けています。

わたしが、世界帝国建設の夢をコンピュータゲームで実現したいと思い『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』をつくったのは、1985年のことでした。そして『信長の野望』『三國志』と並び、わたしたちの「歴史三部作」の一つの柱となっているこのゲームが、いま、『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』というタイトルで、数倍もスケールアップして甦りました。

この『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』では、ユーラシア世界という壮大な舞台にふさわしい、地域性を活かした多様な戦闘やイベントの数々、領主に委任して間接的にも進められる内政など、最後まで飽きさせないゲームづくりを心がけました。

優秀な将軍や政治顧問、そして美しい后を引き連れ、ユーラシア世界の「汗（ハーン）」をめざして、あなただけの歴史を築いてください。

シブサワ・コウ



目次

元朝秘史の世界	4
『元朝秘史』のゲームについて紹介します	
ゲームを始める前に	10
ゲームの始め方などについて説明します	
戦略コマンドのすべて	15
戦略コマンドについて説明します	
国、登場人物などのデータ	31
いろいろなデータについて説明します	
行軍と戦闘による遠征	41
戦争について説明します	
イベント	51
いろいろなイベントについて説明します	
シナリオ 1 モンゴル高原の統一	54
シナリオ 2 チンギス・ハーンの雄飛	56
シナリオ 3 元朝の成立	58
シナリオ 4 世界帝国への道	60
シナリオ別・選べる国王一覧	62

元朝秘史の世界

13世紀、モンゴル高原で戦いを繰り返していた諸部族を統一し、モンゴル帝国を築いたチンギス・ハーン。『元朝秘史』には、当時のことが詳しく書かれており、チンギス・ハーンの英雄ぶりを知ることができます。

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』は、その『元朝秘史』をもとに、ロマンに満ちた英雄叙事詩の世界を構築することをめざしたゲームです。プレイヤーはチンギス・ハーンや源頼朝などの人物になって、自分の治める国で内政・軍事・外交全般の戦略を行います。戦争で破った国をひとつひとつ支配下にいれていき、モンゴル高原を、そしてユーラシア大陸を統一することがプレイヤーの目標です。

チンギス・ハーンの人生を再現するか、それともチンギス・ハーンを打ち負かしてプレイヤー独自の歴史を創り出すか、どちらを選ぶかはあなた次第です。

4つのシナリオと最終目標

『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』には以下の4つのシナリオがあります。

シナリオ1：モンゴル高原の統一

モンゴル高原を舞台とし、1184年に始まります。

また、1214年冬までにモンゴル高原を統一すると、その時点のデータをもとにした「世界編」に移行します。「世界編」はユーラシア大陸を舞台とし、モンゴル高原を統一した年の翌年から始まります。1214年冬を過ぎると、「世界編」に移行することはできず、モンゴル高原を統一した時点でシナリオ1は終了となります。

シナリオ2：チンギス・ハーンの雄飛

ユーラシア大陸を舞台とし、1206年に始まります。

シナリオ3：元朝の成立

ユーラシア大陸を舞台とし、1271年に始まります。

シナリオ4：世界帝国への道

シナリオ1で目標（モンゴル高原統一）を1214年冬までに達成した時のみ、あらわれるシナリオです。

ユーラシア大陸を舞台とし、1185年に始まります。

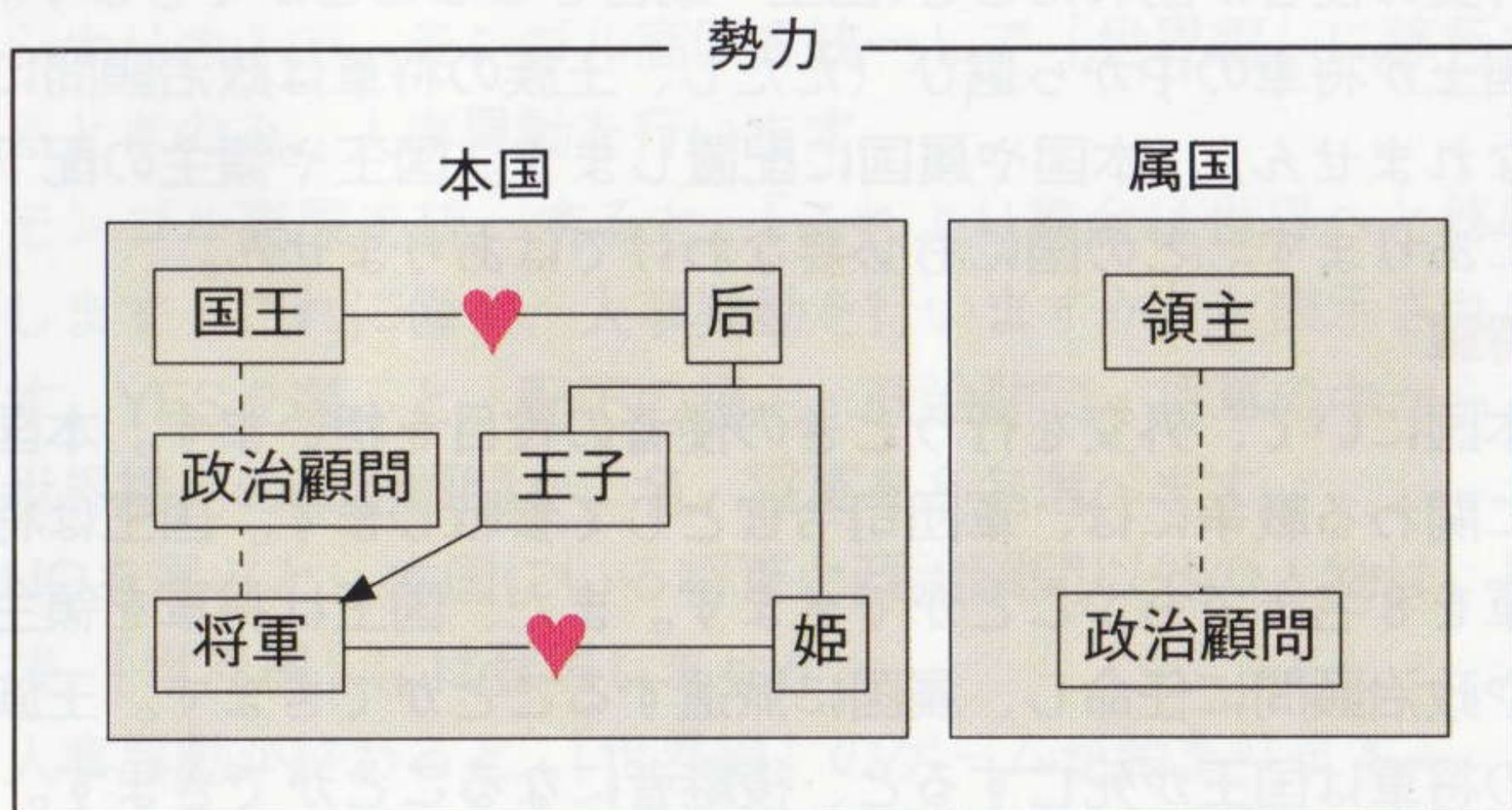
最終目標とゲームオーバー

シナリオ1の目標は「モンゴル高原を統一すること」ですが、世界編に移行すると、「ユーラシア大陸を統一すること」が最終の目標になります。シナリオ2・3・4の目標はシナリオ1の世界編と同様、「ユーラシア大陸を統一すること」です。以下のどちらかの場合、ゲームオーバーとなります。

- ・ 国王が死亡した時点で後継者となる人物がない場合
- ・ 他勢力の国から属国になるよう求められ、それに応じた場合

登場する人物

〈登場人物の関係〉





国王（族長）

プレイヤーです。各シナリオに用意された国王の中から選ぶことができます。シナリオ1では「国王」ではなく「族長」ですが、以下このマニュアルではすべて「国王」に統一します。国王は勢力を統治し、勢力内のすべての人物を配下に持ちます。勢力とは、本国（プレイヤーが選んだ国王のいる国）と属国（国王の支配下にある、本国以外の国）をさします。本国において戦略を行い、本国にいる政治顧問や、属国の領主に内政方針や命令を下します。

領主

属国の統治者です。内政方針や国王の命令、領主自身の考えにしたがって戦略を行います。国王がその国に政治顧問を置くと、領主は戦略を代行させることもあります。

新しく属国ができたとき、国王は将軍の中から領主を選び、その属国に派遣します。

領主は裏切って、国王として独立することがあります。ただし、王族・親族の場合は裏切りません。

政治顧問

政治顧問は、国王や領主から委任されると、内政方針や国王の命令、政治顧問自身の考えにしたがって戦略を行います。外交の使者が訪れたとき、国王へ助言させることができます。国王が将軍の中から選び（ただし、王族の将軍は政治顧問になれません）、本国や属国に配置します。国王や領主の配下にあります。どの国にも必要なわけではありません。

将軍

本国において、外交を行うときの使者の役目を担います。本国に関わる戦争には、軍団司令官として参戦します。国王は将軍を8名までもつことができます。また、国王は将軍を領主や政治顧問に任命し、属国に派遣することができます。王族の将軍は国王が死亡すると、後継者になることができます。

在野の人物

どの勢力にも属していない者です。将軍が降格されると、在野の人物になります。

后

国王の妻・側室です。国王との間に王子や姫をもうけます。

王子

国王と後の息子です。10歳になると、王族の将軍にできます。

姫

国王と後の娘です。8歳になると、自勢力の将軍と婚姻させることができます。姫と婚姻した将軍は親族となり、裏切りません。

後継者の決定について

国王が病気や戦争での怪我などで死亡すると、後継者選びを行います。王族の人物の中から選びます。該当する人物がいないと、ゲームオーバーになります。

王族の領主を後継者に選ぶと、その領主がいた国が新しい本国になります。姫・后はいなくなります。8歳以上の王子は、将軍の数が8人に達するまで親族の将軍になります。

シナリオ1「世界編」の人事異動について

シナリオ1で、モンゴル高原を統一して「世界編」に移行するときのみ、人事異動を行います。

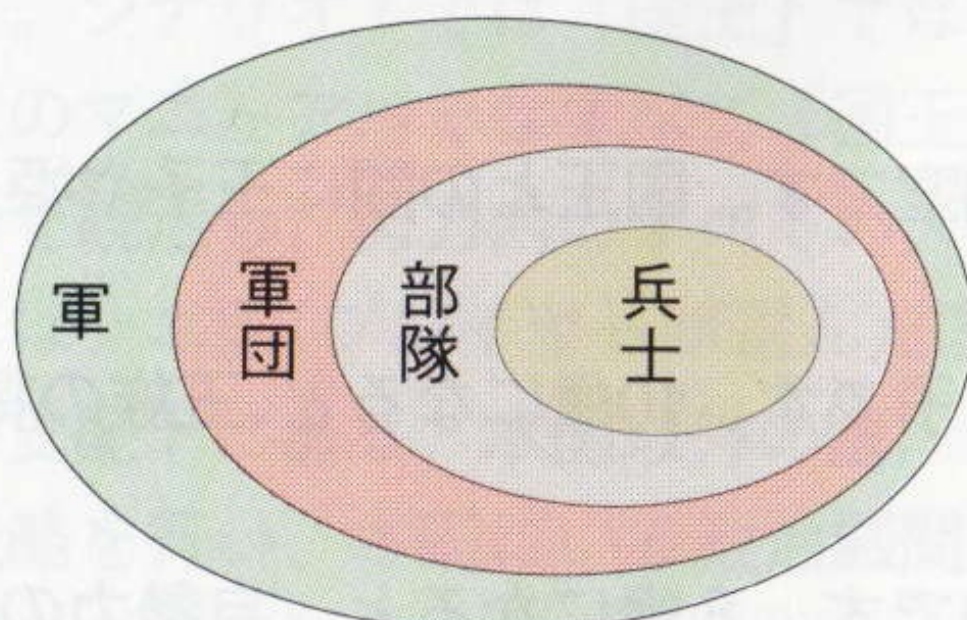
モンゴル高原を統一すると、「これより舞台は世界へと移行します。これに備え、人事異動を行いますか」と表示されます。YESを選ぶと、配下の領主・政治顧問・将軍の中から、世界編用の政治顧問を1名、将軍を8名選べます。

NOを選ぶと、本国にいる将軍と政治顧問以外の人物は、以後、「世界編」には登場しません。

人事異動が終わると、「世界編」のゲームが始まります。

軍の構成

〈軍構成〉



兵士

軍を構成する最小単位です。部隊に属しています。

部隊

戦闘画面で行動するときの単位です。長槍兵、火砲兵など16種類（→38ページ）があり、集合して軍団を形成しています。

軍団

行軍画面で行動するときの単位です。1軍団は最大4部隊で構成されます。各軍団は軍団司令官（それぞれの軍団を指揮する人物）に率いられ、集合して軍を形成します。

軍

軍隊全体を表します。戦争が起こると、軍として編成されます。総司令官（全軍団を指揮する人物で、第1軍団司令官を兼任します）に率いられ、各軍団に指示を出します。

ゲームの進行

- ①プレイヤーはまずシナリオを選択し（ただし、シナリオ1でモンゴル高原を統一するまではシナリオ4を選べません）、好きな勢力を選んで、ゲームを開始します。
- ②戦略画面が表示されます。ゲーム開始時、国王が所有している国を基盤として勢力を拡げていきましょう。
- ③勢力拡張のため、本国や属国で次のような戦略を行います。
 - ・内政・軍備の充実
 - ・他勢力との外交

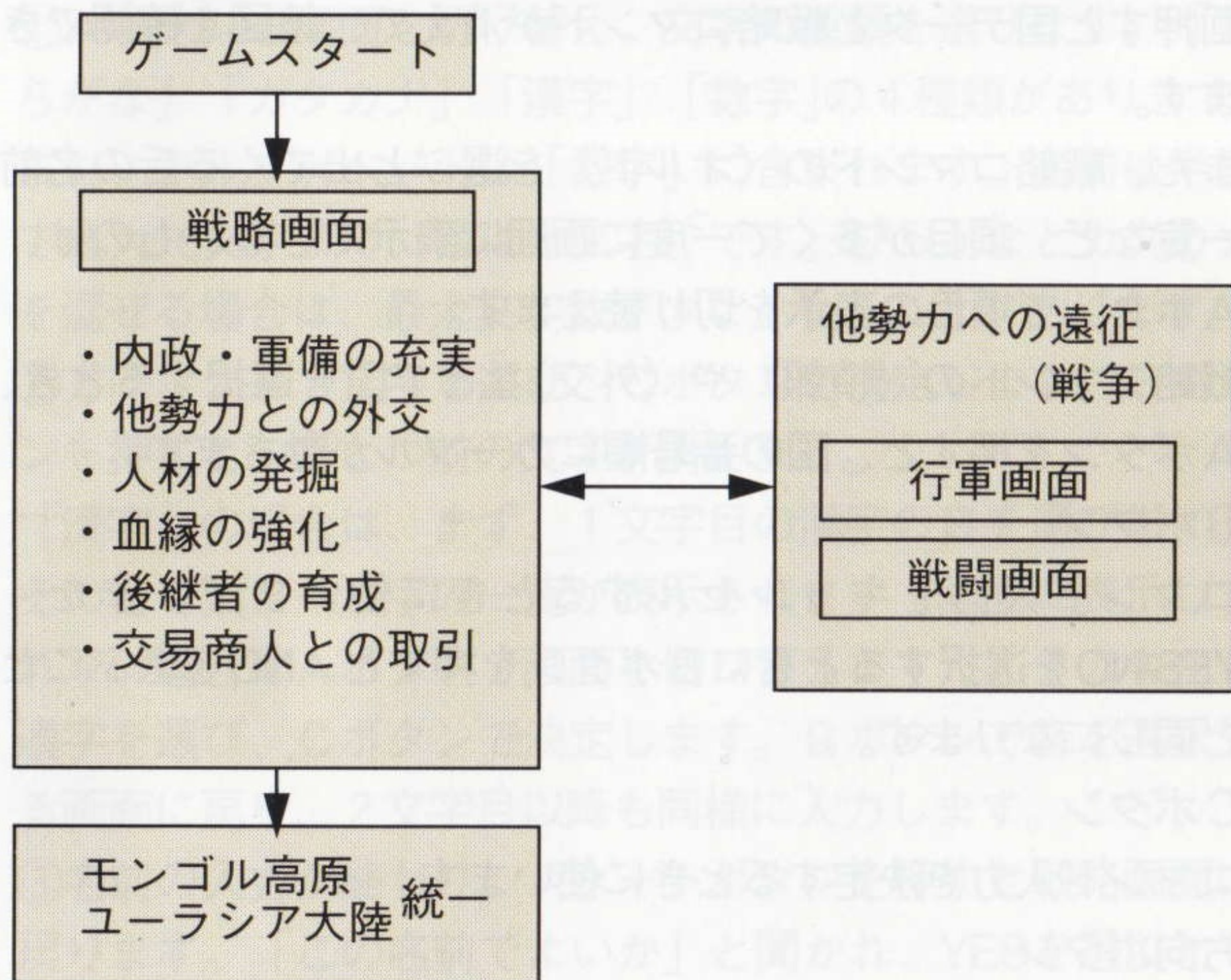
- ・人材の発掘、血縁の強化、後継者の育成
- ・交易商人との取引

国王が直接的な命令を下せるのは、本国に対してのみです。属国に対しては、内政方針を決定したり、命令の指示を行うなどの間接的な命令を下します。また、本国の政治顧問に戦略を任せると、本国にも間接的な命令で統治を行えます。

④金や食糧を蓄え、軍を強化し、他勢力へ戦争をしかけるだけの準備が整ったら、遠征を行います。行軍画面に切り替わり、ここで各軍団に指示を与えます。両軍が接触すると戦闘画面に切り替わり、部隊同士の戦闘をします。どちらかが勝つか、停戦になると、画面は戦略画面に戻ります。

⑤こうして統治・遠征を繰り返し、モンゴル高原・ユーラシア大陸を統一します。シナリオ1の場合は、モンゴル高原統一後、「世界編」でユーラシア大陸の統一をめざします。

〈ゲームの進行〉



ゲームを始める前に

コントロールパッドの使い方

プレイ人数にかかわらず、どちらのコントロールパッドも使えます。ただし、コントロール端子2にしかコントロールパッドが接続されていない場合はプレイできません。

各種のボタンは主に次のように使います。

スタートボタン

ゲームを始めるときに使います。

また、戦略画面で機能コマンドを表示させるときに使います。

Aボタン

戦略画面で1回押すと、国データが切り替わります。もう1回押すと国データと戦略コマンドが消えて、地図を確認できます。

また、戦略コマンドの〈オールド〉を選ぶと出てくる後の名前一覧など、項目が多くて一度に画面に表示できないものは、Aボタンで項目の表示を切り替えます。

戦略コマンドの〈情報〉や〈外交〉などで国を選択するとき、Aボタンを押すと、国の番号順にカーソルが動きます。

Bボタン

コマンド入力をキャンセルするときに使います。また、YES/NOを選択するときBボタンを押すと、NOを選ぶことと同じになります。

Cボタン

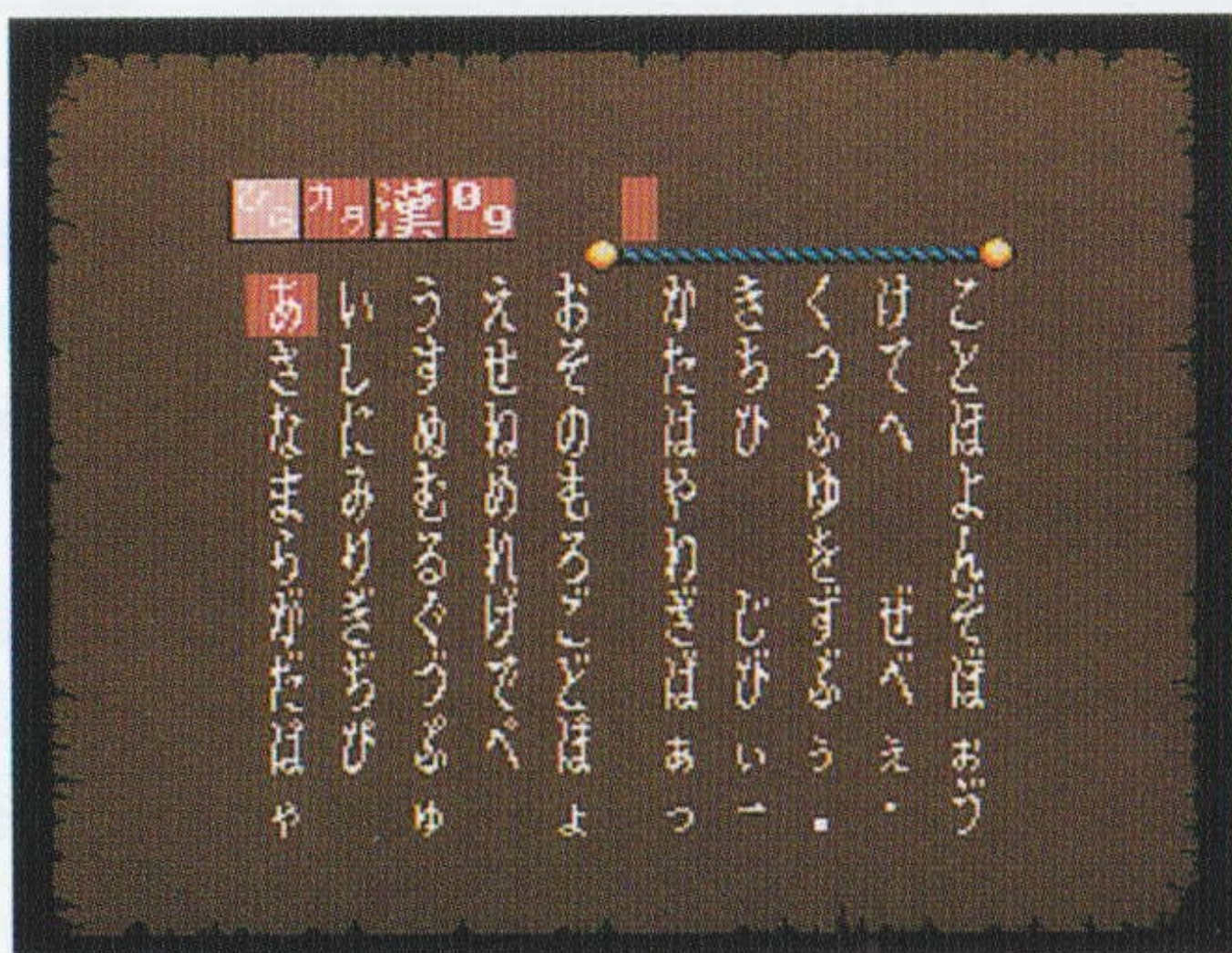
コマンド入力を決定するときに使います。

方向ボタン

コマンドを選択するとき、行軍画面・戦闘画面でカーソルを動かすときに使います。

名前入力

国王と后のに子供が生まれたら、プレイヤーが子供の名前をつけます（コンピュータに任せることもできます）。自分で名前をつける場合、次のような手順で行います。



- ①Aボタンで画面を切り替え、文字の種類を選びます。「ひらがな」「カタカナ」「漢字」「数字」の4種類があります。また、アルファベットは「数字」に含まれます。名前は半角で最大10文字まで（姫は8文字）です。ひらがなとカタカナを混ぜる場合は、最大文字数が少なくなることがあります。
- ②方向ボタンで文字を選び、Cボタンで決定します。Bボタンを押すと、ひとつ前の文字が消えます。
「漢字」の場合は、まず、1文字目の漢字の音を選びます。その音で始まる漢字の一覧が表示されます（画面に表示しきれない場合はAボタンで画面を切り替えます）。その中から漢字を選び、Cボタンで決定します。Bボタンで音を選択する画面に戻り、2文字目以降も同様に入力します。
- ③名前が入力が終わり、スタートボタンを押すと戦略画面に戻ります。「この名前でもいいか」と聞かれ、YESを選ぶとその名前が登録され、NOを選ぶと名前入力に戻ります。

ゲームをセットする

カートリッジをスロットに差し込み、パワースイッチをONにすると、オープニング画面が始まります。好きなところでスタートボタンを押します。

新しくゲームを始める

- ①メニュー画面で「新しくゲームを始める」を選びます。
- ②シナリオを選びます。
- ③プレイ人数（1人・2人）を決めます。「COM」を選ぶとデモプレイを見ることができます。
- ④どの勢力でプレイするかを決めます。選ぶことのできる勢力は、地図上に兵士の絵で表示されます。
- ⑤他国の戦争を見るかどうかを決めます。NOにすると、他国で戦争が起こっても、見ることはできません。
- ⑥戦闘を見るかどうかを決めます。NOにすると、自国の戦争のとき、国王が参加する戦闘以外は見ることができません。
- ⑦最終確認を行います。「すべてよろしいですか」と表示されます。YESを選ぶと、ゲームが始まります。NOにすると、「始めから」「シナリオ」「人数」「勢力」「戦争」の5つの中からどれかを選んで、そこから決め直します。

デモプレイ

ゲーム人数を決めるときに、「COM」を選ぶと、プレイヤーは参加せず、コンピュータ同士のデモプレイが行われます。デモプレイを選んだ場合、他国の戦争（この場合、すべての戦争を指します）を見るかどうか、戦闘を見るかどうか設定します。デモプレイを見るのを途中でやめる場合は、リセットボタンを押します。



ゲームのセーブ

ゲームのデータを保存するには、機能コマンド（戦略画面でスタートボタンを押すと表示されます）で「SAVE」を選びます。ただし、前回のセーブデータは消えてしまいます。

ゲームの終了

ゲームを終了するには、機能コマンドの「END」を選びます。2人でプレイしていた場合、プレイヤー別にプレイを終了できます。その人が担当していた国王はコンピュータが代行します。

また、「ゲームを見守る」を選ぶと、全プレイヤーが終了した後、全国王をコンピュータが代行してゲームを続行します。

ゲームの再開

メニュー画面で「ゲームを再開する」を選ぶと、前回セーブした内容が表示されます。それでよければYESを選びます。セーブしたところから、ゲームが始まります。NOを選ぶと、「新しくゲームを始める」「ゲームを再開する」のどちらにするか、再び決め直します。



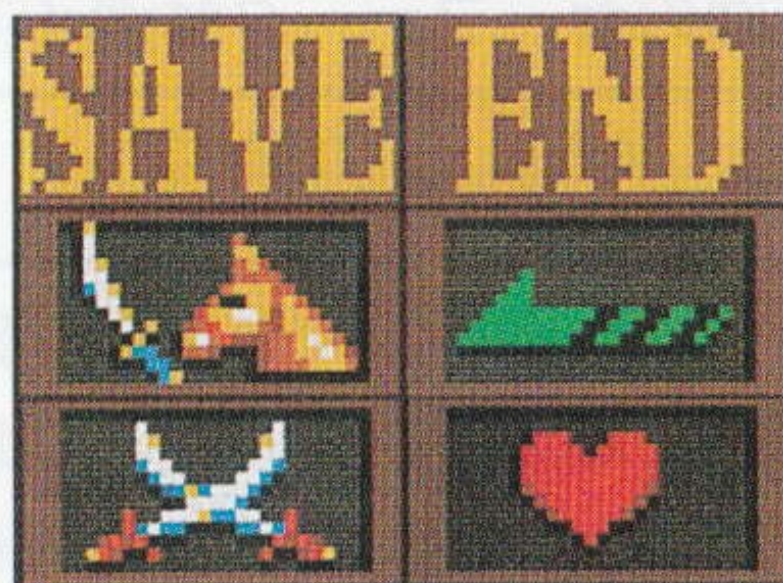
機能コマンド

戦略画面でスタートボタンを押すと、機能コマンドが表示されます。

SAVE

行軍モード

戦闘モード



END

ウェイト

オールド

SAVE

ゲーム内容を保存します。(→13ページ)

行軍モード

行軍画面のON (見る)/OFF (見ない) を変更します。

OFFにすると、他国の戦争は見ることはできません。

戦闘モード

戦闘画面のON (見る)/OFF (見ない) を変更します。OFFにすると、国王(プレイヤー)が参加する戦闘しか見ることはできません。

END

ゲームを終了します。

ウェイト

メッセージの出る速さを「最速」「速い」「普通」「遅い」の中から選びます。



最速



速い



普通



遅い

オールド

オールドのON/OFFを変更します。OFFにすると戦略コマンド《人事》の〈オールド〉を実行しても、オールド画面には移らず、コンピュータに任せられます。


戦略コマンドのすべて

戦略ターンと戦略コマンド

戦略画面では、毎季節、戦略ターン（戦略コマンドを実行する機会）が各勢力に回ってきます。戦略ターンは、本国、属国の順番で回り、すべての勢力に回ると一季節が経過します。



- ①国王
- ②政治顧問（政治顧問を置いていない場合は、その他の人物）
- ③国王の残り体力
- ④年号・季節・相場
- ⑤戦略コマンドのリスト
- ⑥国データ（→31ページ）



本国に戦略ターンが回ってくると、国王が戦略コマンドを実行するか、政治顧問に任せるか、を決めます。

国王が自ら実行する場合、体力の続く限り、コマンドを実行することができます。実行するべきコマンドを終えたら、Bボタンを押します。「命令を終了してもいいですか」と表示されるので、YESを選びます。その戦略ターンは終了します。本国の政治顧問が戦略コマンドを実行する場合は、「～してもいいですか」と国王に確認します。それでよければYESを選びます。NOを選ぶとそのコマンドは実行されません。

属国に戦略ターンが回ってくると、領主または政治顧問が、国王から与えられた方針にしたがって戦略コマンドを実行します。

基本必要体力

戦略コマンドを実行すると体力を消費します。同じ戦略コマンドでも、消費する体力の量は、実行する人物の政治力によって異なります。政治力Aの人物は体力消費量が少なく、政治力がEの人物は多くなります（政治力はA～Eの5段階があります）。以下の説明では、政治力がEの人物が戦略コマンドを実行する際に消費する体力を「基本必要体力」と呼びます。コマンドを選択すると、そのコマンドを実行するのに必要な体力が、国王の残り体力の右横に表示されます。必要な体力が残っていないときには、その戦略コマンドは実行できません。



戦略コマンド《方針》

本国・属国の内政方針を作成します。

新規



顧問

修正

委任

新規 基本必要体力 8

本国・属国の新しい内政方針を、本国の政治顧問・属国の領主に指示します。政治顧問のいない本国には実行できません。属国の内政・軍事の内容をある程度コントロールできます。画面に次のようなウィンドウがあらわれ、現在の内政方針がどう設定されているかを示します。



- ①農産品作りにたずさわる人の比率
- ②畜産品作りにたずさわる人の比率
- ③特産品作りにたずさわる人の比率
- ④町造りにたずさわる人の比率
- ⑤基本政策（右側が現在選んでいるもの）
- ⑥投資（右側が現在選んでいるもの）
- ⑦軍備（右側が現在選んでいるもの）
- ⑧外交（右側が現在選んでいるもの）



内政方針には次の5項目があり、順に決めていきます。

①人口配分：どのような比率で人口を配分するか
方向ボタンの↑↓で変更したい項目を選び、←で増やし、→で減らします。全部に配分し終えたら「OK」があらわれますので、「OK」を選び、Cボタンで決定します。



農産品作り



畜産品作り



特産品作り



町造り



あぶれている人

②政策：基本政策はどうするか



内政型



軍事型



蓄財型



任意

③投資：何に投資するか(政治顧問がない国は実行不可能)



経済力



農産力



城防御度



任意

④軍備：兵士数(とりあえず兵士数を増やす)・部隊種類(有能な部隊を得る)・装備率(性能の高い武具を多く買う)・任意のうちどれを重視するか



兵士数



部隊種類



装備率



任意

⑤外交：外交の方針はどうするか(侵略外交は他国への遠征行動を含む)



侵略外交



脅迫外交



対等外交



従順外交

修正 基本必要体力5

内政方針の修正を、本国の政治顧問または属国の領主に指示します。ただし政治顧問のいない本国には実行できません。どれを変更するのか選びます。



人口配分



政策



投資



軍備



外交

顧問 基本必要体力10

内政方針を本国の政治顧問に作成させます。属国の内政・軍事の内容をある程度コントロールできます。政治顧問が作成する方針は、その国の状況・政治顧問の政治力によって異なります。政治顧問の作成した方針内容に不満があれば、項目別に修正できます。

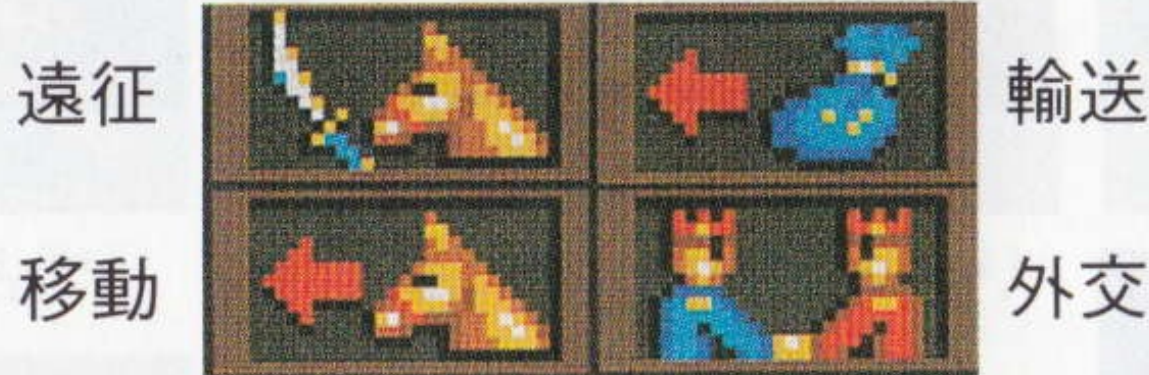
委任 基本必要体力5

本国の政治顧問や属国の領主に、内政・軍事を委任します。属国は領主の判断で、他国に遠征を行うことがあります。



戦略コマンド 《指示》

属国の領主に方針以外の具体的な指示を与えます。いずれも、相手国に隣接している属国にのみ実行できます。状況によっては指示が守られないこともあります。



遠征 基本必要体力7

他勢力の国への遠征を指示します。同盟中の国には遠征できません。

移動 基本必要体力6

属国への部隊の移動を指示します。1部隊あたり金20が必要です。

輸送 基本必要体力6

属国への金・食糧の輸送を指示します。



金



食糧

外交 基本必要体力8

他勢力の国へ脅迫または貢物を要求するよう指示します。外交の相手国に隣接する属国にのみ実行できます。同盟中の国を対象とした指示はできません。



脅迫



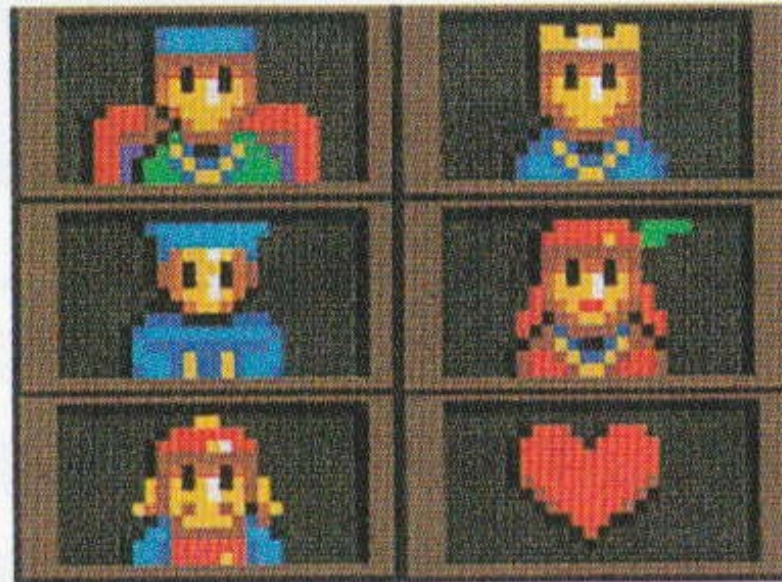
貢物



戦略コマンド《人事》

領主や政治顧問、将軍を任命・降格したり、姫を将軍と婚姻させるなどの人事を行います。

領主



王子

政治顧問

婚姻

将軍

オールド

領主 基本必要体力9

将軍を属国の領主に任命します。もとの領主は、解任されて将軍に戻ります。現在、政治顧問をしている人物を領主にする場合は、いったん将軍に降格してから、領主に任命し直します。将軍の1人が自ら任命を希望することもあります。

政治顧問 基本必要体力9

将軍を本国や属国の政治顧問に任命したり、現在の政治顧問を将軍に降格したりします。ただし、将軍が8人いるときは、降格できません。また、すでに政治顧問がいる国に任命すると、もとの政治顧問は将軍に戻ります。



任命



降格

将軍 基本必要体力7

在野の人物を将軍に抜擢したり、将軍を解雇したりします。解雇された将軍は在野の人物となります。将軍が8人いるときは抜擢できません。抜擢を選ぶと、候補者の能力が表示されます。



抜擢



解雇

王子 基本必要体力6

王子を将軍にします。ただし、10歳未満の王子は将軍にできません。将軍となった王子は王族となり、決して裏切りません。将軍がすでに8人いるときには実行できません。

婚姻 基本必要体力6

姫と将軍を婚姻させます。ただし、8歳未満の姫は婚姻させられません。婚姻相手の将軍は親族となり、決して裏切りません。

オールド

後のいるオールドを訪れます。国王が13歳未満のときは実行できません。

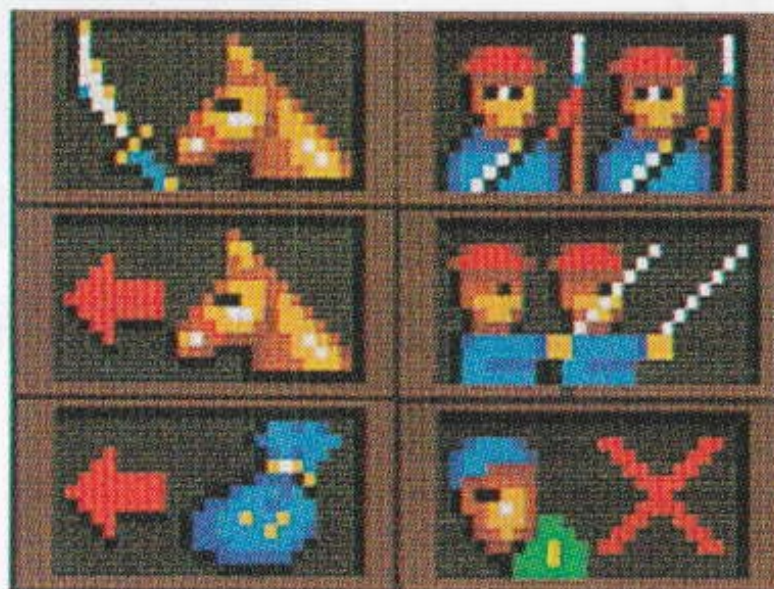
オールドのコマンドを実行すると、戦略画面からオールド画面に切り替わります(→28ページ)。能力に応じて様々な手管を駆使し、後の愛情を高められれば、一夜を過ごすことができます。後の愛情が高まる前に国王の体力が尽きると、引き下がらなければなりません。

一夜を過ごした後は、その1年後に子供を生む可能性があります。子供が誕生すると、名前を決めることができます(→名前入力、11ページ)。また、生まれてくる子供には、国王と後の能力、性格などの遺伝がみられます。

戦略コマンド《軍事》

他勢力への遠征や徴兵、兵士の訓練などを行います。

遠征



徴兵

移動

訓練

輸送

解雇

遠征 基本必要体力8

隣接する他勢力の国へ遠征を行います(→41ページ)。ただし、同盟国には実行できません。

移動 基本必要体力7



国王



部隊

国王：本国に隣接する属国に国王が移動します。属国にいた領主は国王のいた国の領主になります。政治顧問を連れて移動すると、属国にいた政治顧問は、国王のいた国の政治顧問になります。本国・移動先の属国が命令書にしたがった戦略を行っていた場合、方針は続行されますが、指示は解消されます。

部隊：隣接する属国に部隊を移動します。ただし、移動先の部隊数が20を越えるときは移動できません。1部隊の移動に金20を要します。移動先にいた部隊と装備率・訓練度が平均化します。

輸送 基本必要体力6

隣接する属国に金と食糧を輸送します。ただし輸送先の国の金と食糧が9999のときには輸送できません。

徴兵 基本必要体力6

国内の住民を徴兵し、部隊をつくります。どの部隊をどれだけ徴兵するか選びます。選べる部隊は地域によって異なります。すでに部隊が20あるとき、必要な金(部隊の種類によって違います)が足りないときは、徴兵できません。

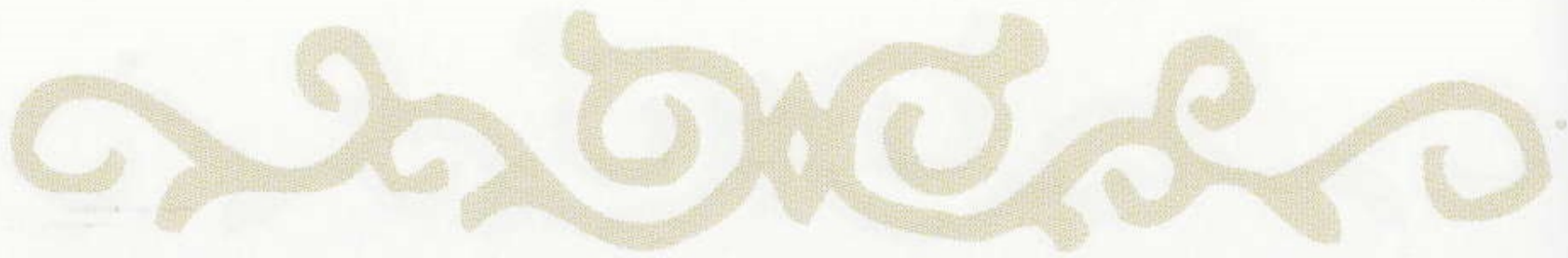
徴兵を行うと、部隊の装備率、訓練度が平均化します。また住民モラルが低下します。

訓練 基本必要体力7

部隊の訓練度を上昇させます。

解雇 基本必要体力8

部隊を解雇し、住民にします。解雇を行うと、その国の人口が増え、住民モラルが低下します。



戦略コマンド 《内政》

戦略コマンド《方針》で設定した人口配分を変更したり、住民への施し、金の徴収を行います。

配分



徴収

施し



配分 基本必要体力10

農産品作り・畜産品作り・特産品作り・町造りにたずさわる人口の比率を変えます。

施し 基本必要体力11

住民に施しを行います。住民モラルが上昇します。

金：国の金を施します。

食糧：国の食糧を施します。

特産品：本国の特産品を施します。



金



食糧



特産品

徴収 基本必要体力14

住民から臨時に金を徴収します。住民モラルが低下します。

住民モラルが0の国では実行できません。

戦略コマンド 《外交》

他勢力の国に、外交の使者を送ります。外交の使者は、将軍の中から選びます。

脅迫



同盟

貢物





脅迫 基本必要体力10

本国に隣接している他勢力の国を恐喝し、自勢力に加えます。同盟中の勢力の国には実行できません。

プレイヤーの国が脅迫された場合、政治顧問がいれば相談することもできます。返答には「完全に無視する」「本国の金半分を出す」「降伏して属国となる」があります。「完全に無視する」と、その国の敵対心が上昇します。「降伏して属国となる」を選ぶとゲームオーバーとなります。

貢物 基本必要体力9

本国に隣接している他勢力の国を恐喝し、貢物を得ます。同盟中の勢力の国には実行できません。

相手国の返答には、勢力の大きさ、部隊数、使者の魅力などが影響します。

プレイヤーの国が貢物を要求された場合、政治顧問がいれば相談することもできます。返答には、「完全に無視する」「本国の金の1/5をだす」「本国の金の1/3をだす」があります。「完全に無視する」と、その国の敵対心が上昇します。

同盟 基本必要体力8

他勢力と1～8年の期限で同盟を結びます。政治顧問が進言することもあります。すでに同盟関係にある勢力に対して実行すると、同盟関係の延長要請となります。延長は合計で8年までです。すでに同盟を結んでおり、残り同盟期間がまだ8年ある国に対しては、実行できません。

プレイヤーの国が同盟を要求された場合、政治顧問がいれば相談することもできます。返答には、「同盟要請をはねつける」「要請に応じる」があります。「同盟要請をはねつける」と、その国の敵対心が上昇します。



戦略コマンド《商人》

商人と特産品や食糧などの売買や、傭兵を行います。国に商人がいなければ実行できません。

売る



傭兵



買う



ウィグル



イスラム



中国



ベネチア



※イスラムとベネチアの商人は、シナリオ1のモンゴル編では登場しません。

売る 基本必要体力6

特産品または食糧を売ります。値段は相場によります。

買う 基本必要体力6

特産品、食糧、武具を買います。値段は相場によります。

傭兵 基本必要体力6

部隊を雇います。値段は部隊の種類で異なります。傭兵を行うと、装備率、訓練度が平均化されます。雇った部隊の装備率は50、訓練度は20です。本国の総部隊数が20のときは実行できません。

戦略コマンド《情報》

各国の情報や、人物、部隊などのデータを見ます。

自国



将軍一覧



他国



商人



領国一覧











部隊能力





自国 基本必要体力なし

自国の情報を見ます。

国力			同盟
領主			将軍
政治顧問			子供
部隊			特産品

国力：自国の様子を見ます（→国データ、31ページ）。

領主：国王の様子を見ます（→人物データ、36ページ）。

政治顧問：本国の政治顧問の様子を見ます。

将軍：本国の将軍の様子を見ます。

部隊：部隊の種類と数を見ます（→部隊の種類、38ページ）。

同盟：自勢力の同盟関係を見ます。同盟国には地図上に旗が立ち、同盟の残り年数が表示されます。

子供：自国の子供の名前、年齢を見ます。

特産品：自勢力の特産品（→36ページ）の在庫を見ます。

他国 基本必要体力2

国力：国の様子を見ます（→国データ、31ページ）。

領主：国王・領主の様子を見ます（→人物データ、36ページ）。

政治顧問：政治顧問の様子を見ます（→人物データ、36ページ）。

部隊：部隊の種類と数を見ます（→部隊の種類、38ページ）。

同盟：勢力の同盟関係を見ます。

領国一覧 基本必要体力なし

自勢力のすべての国の様子の一覧を見ます。国番号・金・食糧・特産品・総部隊数・領主の王族・親族の区別が表示されます。

王族



親族



※王族・親族以外の領主は何も表示されません。

将軍一覧 基本必要体力なし

自勢力の将軍一覧を見ます。表示されるデータは次の通りです。
血縁表示・名前・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・体力・年齢

商人 基本必要体力なし

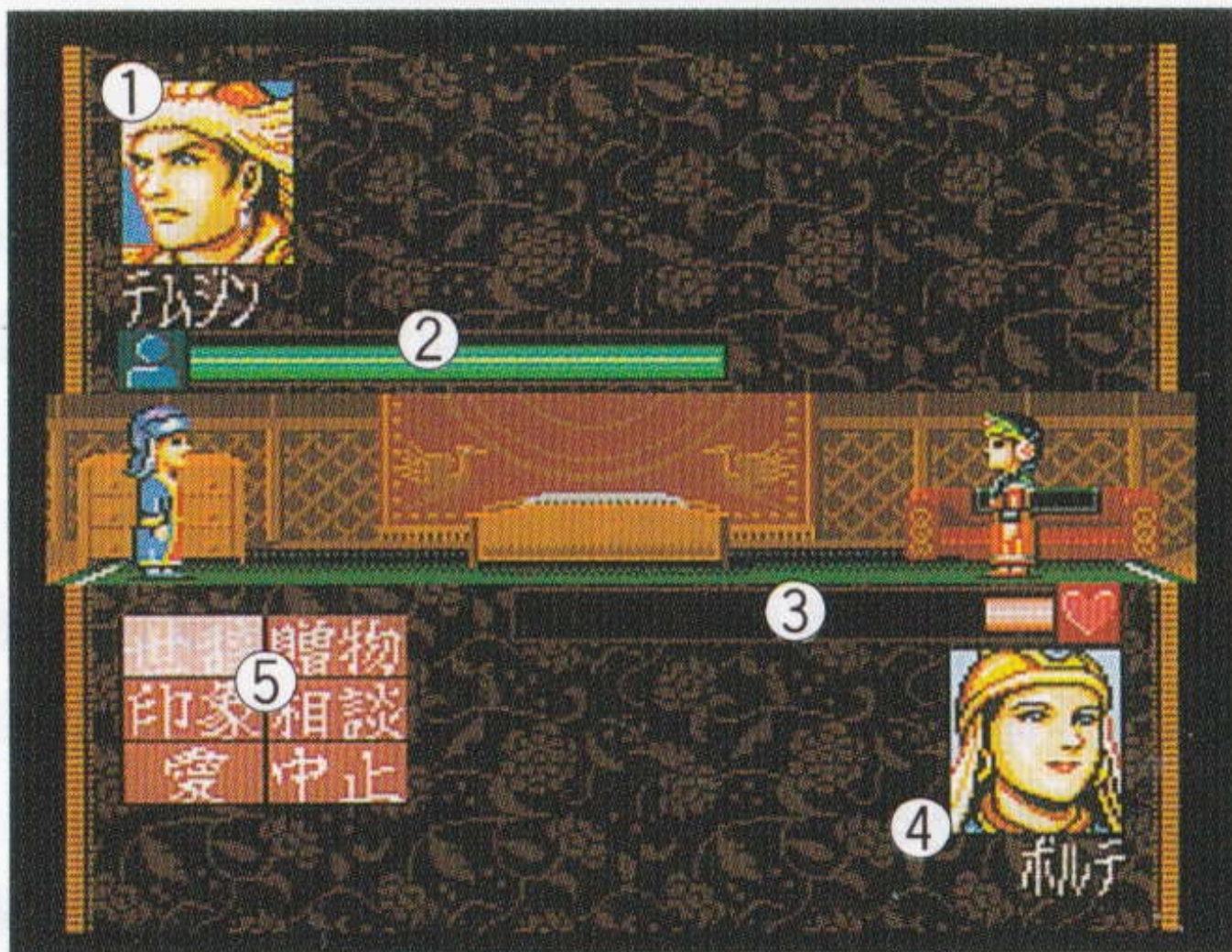
各商人の活動範囲を見ます。活動範囲は、地図上に商人の絵で表示されます。商人の本拠地には家の絵が表示されます。

部隊能力 基本必要体力なし

各部隊の能力を見ます（→部隊データ、40ページ）。

戦略コマンド《人事》の〈オールド〉

戦略コマンド《人事》で〈オールド〉を選ぶと、後の名前一覧が表示されます。1人を選ぶと、オールド画面に切り替わります。



- ①国王の顔・名前
- ②国王の体力を表すバー
- ③後の愛情を表すバー
- ④後の顔・名前
- ⑤コマンド



オールド画面での国王の体力は、戦略画面で〈オールド〉を選んだ時点の体力です。コマンドを実行するたびに、国王の体力は減っていきます。後の愛情を最大まで高めると后とともに一夜を過ごせます。しかし、後の愛情が最大まで高まる前に国王の体力がなくなると自動的に〈オールド〉は終了します。オールドには、次の6つのコマンドがあります。

世辞

いろいろな方法で后に世辞をいいます。



その美貌を讃える



見識の高さに驚く



利発さに感服する



無闇にほめちぎる



気丈夫さを誉める

印象

自分の能力などを話します。



己の武勇を語る



カリスマを示す



指揮能力を示す



体力を誇示する



政治能力を示す



非力さを訴える

愛

後に愛を伝えます。



じっと目を見る



大らかに愛を語る



優しく愛を語る



強引に口説く

贈物

国庫にあるものを後に贈ります。

相談

後にいろいろな相談をします。相談しても後の愛情は変化しません。

中止

あきらめて引き下がります。

これらのコマンドを後の機嫌（後のセリフでわかります）にあわせて選び、実行していきます。後の機嫌は良いときもあり、悪いときもあります。また愛情も、はじめから少し高まっているときや、ほとんどないときがあります。

コマンドを実行して、後の機嫌が良くなると愛情が高まり、バーが少し伸びます（どのくらい伸びるかはそのときによって違います）。逆に後の機嫌を損ねると、愛情は冷め、バーが縮みます。愛情が高まるときはバーがオレンジ色に、愛情が冷めるときは青色になります。また、後の機嫌が良くなっても悪くなってもバーの長さが変わらないときがあります。

「贈物」のコマンドを選ぶと、后が欲しい物を言ってきます。あげるときはYES、あげないときはNOを選びます。国庫にないにもかかわらずYESを選ぶと、機嫌を損ねます。

国、登場人物などのデータ

国データ

各国は次のようなデータをもっています。戦略コマンドの《情報》で見ることができます。

The screenshot shows a data screen for a country named 'モンゴル族' (Mongol) and a region '1:1 河川流域'. The data is organized into two columns. The left column shows 'モンゴル族' with values: ② 369-60, ③ 1320+183, and ④ 2900. The right column shows '1:1 河川流域' with values: ⑤ 10, ⑥ 12, and ⑦ 99. There are also icons for ⑧ and ⑨ on the right side of the screen.

項目	モンゴル族	1:1 河川流域
① 国番号・国名	モンゴル族	1:1 河川流域
② 金	369-60	10
③ 食糧	1320+183	12
④ 人口	2900	99
⑤ 経済力		
⑥ 農産力		
⑦ 住民モラル		
⑧ 文化タイプ		
⑨ 気候タイプ		

①国番号・国名 ②金 ③食糧 ④人口 ⑤経済力 ⑥農産力 ⑦住民モラル
⑧文化タイプ ⑨気候タイプ

金 0~9999

左の数字は国庫にある金の量を表し、右の数字は来季の金の収支を表します。毎春の徴税や商人に何かを売ることによって増加します。遠征、輸送、徴兵、施し、商人からの購入、軍団への給与支払で消費します。

食糧 0~9999

左の数字は国庫の食糧の量を表し、右の数字は来季の食糧の収支を表します。毎季節の食糧収穫や商人からの購入で増加します。遠征、輸送、施し、商人への売却、軍団への給付で消費します。

人口 0~9999

その国の総人口を表します。毎年少しずつ増加します。部隊の他国への移動で減り、解雇で増えます。また、疫病などの突発イベント（→52ページ）でも減少します。農産品作り、畜産品作り、特産品作り、町造りに配分されています。

経済力 0~200

その国の経済力を表します。経済力が高いと、毎季節の収入が多くなります。砂嵐・寒波・台風が襲来すると低下します。

農産力 0~200

その国の農業生産力を表します。農産力が高いと、毎季節の食糧収穫量が多くなります。砂嵐、寒波、台風が襲来したり、干ばつが発生すると、低下します。

住民モラル 0~100

住民の領主への忠誠度を表します。疫病の発生・流行や天災、徴兵、徴収により低下し、施しを行うと上昇します。住民モラルが高いと人口が増えやすく、経済力・農産力・城防御度が低下しにくくなります。内乱も発生しにくくなります。

文化タイプ

文化のタイプを表します。文化タイプにより、徴兵できる部隊の種類、経済力・城防御度の上がり方が異なります。文化タイプの異なる国を統治すると、住民モラルが上昇しにくいことがあります（→文化タイプ一覧、34ページ）。

気候タイプ

気候のタイプを表します。気候タイプによって季節ごとの農産品の収穫率、農産力の上がり方などが異なります（→気候タイプ一覧、35ページ）。

方向ボタンの→か←を押すと、残りの国データが表示されます。

モンゴル族		1:オノリ河流域	
①	10	④	20
②	60	⑤	5
③	10	⑥	6
		⑦	30
		⑧	40
		⑨	91

①農産品作り②畜産品作り③特産品作り④町造り⑤城防御度⑥特産品
⑦部隊⑧装備率⑨訓練度

農産品作り 0~100 (%)

総人口中の農産品作りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の配分で変えることができます。比率を高くすると、その国の農産物の収穫量が増加します。

畜産品作り 0~100 (%)

総人口中の畜産品作りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の配分で変えることができます。比率を高くすると、その国の畜産物の収穫量が増加します。

特産品作り 0~100 (%)

総人口中の特産品作りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の配分で変えることができます。比率を高くすると、その国の特産品の収穫量が増加します。

町造り 0~100 (%)

総人口中の町造りの比率を表します。戦略コマンド《内政》の配分で変えることができます。比率を高くすると、その国の経済力・城防御度が上昇しやすくなります。

城防御度 0~100

戦争時での城の堅固さを表します。台風が襲来すると低下します。城防御度が高いと、戦争時、城での戦いが有利になります。

特産品

その国で生産される特産品のタイプを表します。地域によって、それぞれの特産品がもつ価値（商人と取引を行う上での需要バランス）は異なります（→特産品一覧、36ページ）。

部隊

部隊数を表します。一国における最大部隊数は20です。

装備率 0~100

軍の装備の良さを表します。徴兵、傭兵を行うと平均化され、武具を買うと上昇します。装備率が高いと戦争時に有利です。

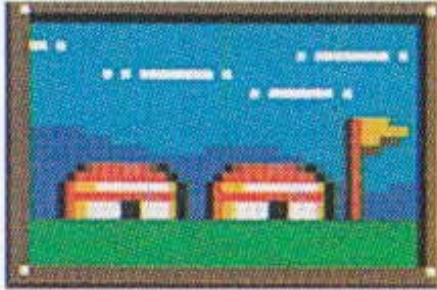
訓練度 0~100

軍の訓練の高さを表します。徴兵、傭兵を行うと平均化され、訓練を行うと上昇します。



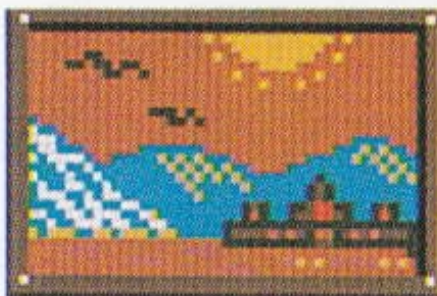
文化タイプ一覧

文化タイプには次の8タイプがあります。タイプによって、徴兵できる部隊が異なります。また、経済力や城防御度の上昇の仕方も異なります。



モンゴル

広大なモンゴル高原が広がり、草木の豊かなその土地で、人々は遊牧生活をしていました。



内アジア

遊牧したり、オアシス農業を営み、シルクロードの東西交易で繁栄していました。



インド

ヒマラヤ山脈とインド洋に囲まれたこの地方では、馬はあまり産出されません。



日本

四方が海のこの島国は、他国から攻められることなく、日本文化を築き上げてきました。



西欧

十字軍遠征時代のまっただなかで、騎士道精神華やかかなりし時でした。



東欧

西洋と東洋の間に位置しているため、いろいろな民族がおり、文化も複雑です。



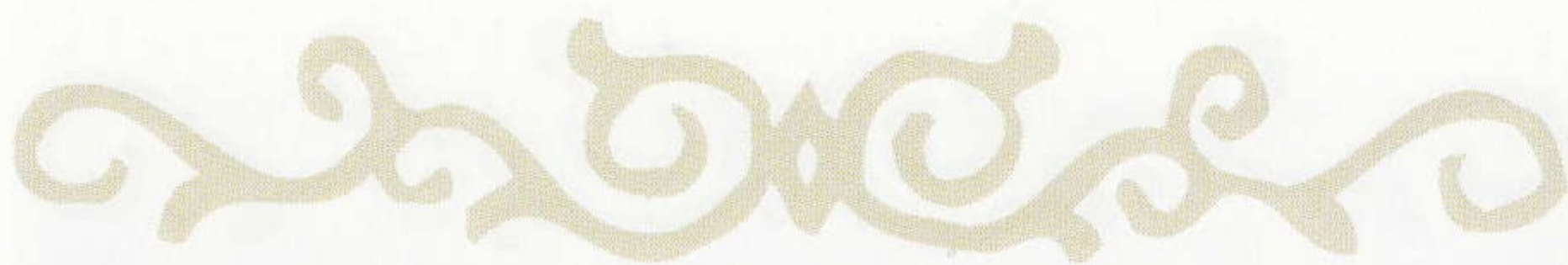
イスラム

遊牧や灌漑農業が営まれ、高度な学問・芸術を発展させました。











中国

石炭と鉄が大規模に採掘され、剣やよろいなどが多く作られていました。

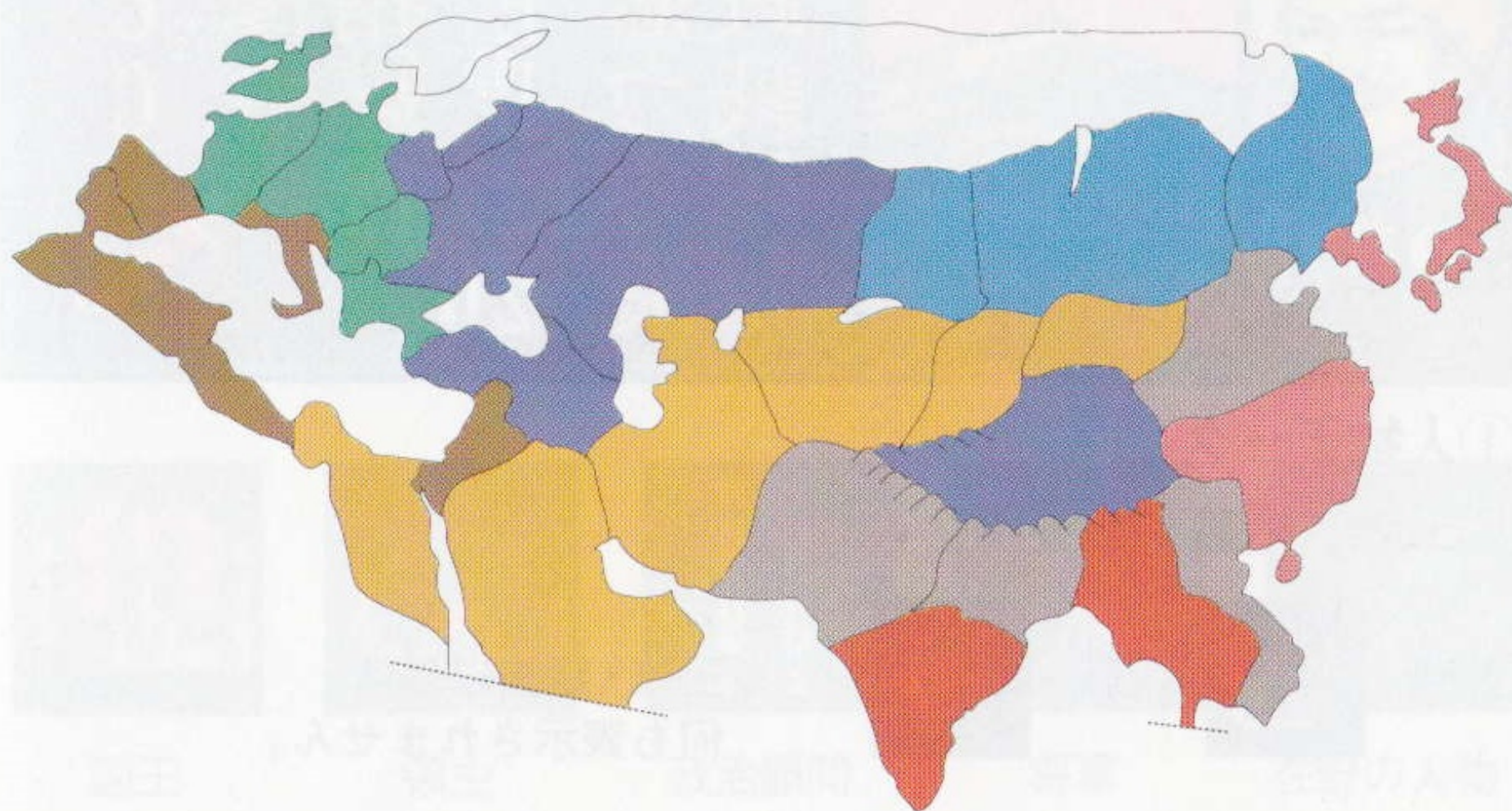


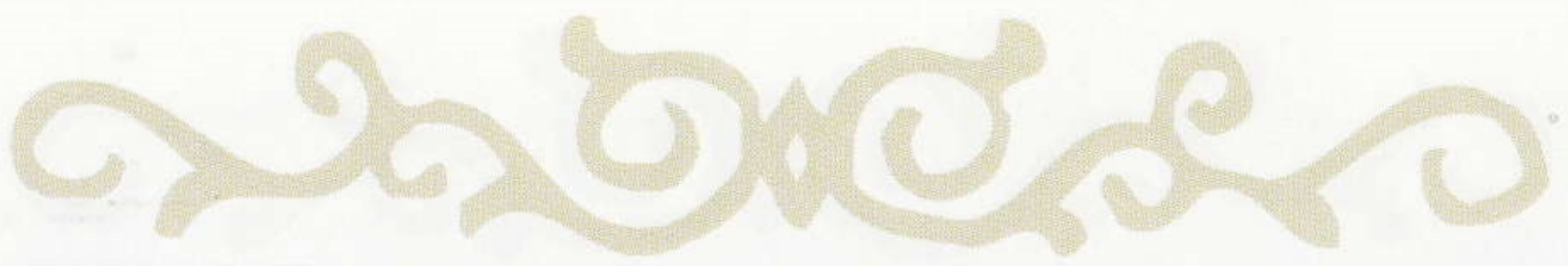
気候タイプ一覧

気候タイプには次の8タイプがあります。タイプによって突発イベント(→52ページ)の発生率が異なります。また、農業力などにも影響してきます。

-  A : 年中高温多湿な熱帯雨林気候と、夏季の降雨と冬季の乾燥の差が激しいサバンナ気候。
-  B : 降水量が極度に少ない気候。
-  Cfa : モンスーンの影響を受け降水量に恵まれ、気温の年較差が比較的大きい気候。
-  Cfb : 偏西風と暖流の影響を受けるため気温の年較差が少なく降雨も年間を通じて安定している気候。
-  Cw : 夏季の多雨と冬季の乾燥の差が激しい気候。
-  Cs : 冬季には温暖多雨になり、夏季には乾燥する気候。
-  Df : 一年を通じて比較的降雨に恵まれ、冬季に多量の降雪がある気候。
-  Dw : 夏は比較的多雨であるが、冬に乾燥し、気温の年較差が大きい気候。

〈気候区分地図〉





特産品一覧

特産品には次の10種類があります。何を生産できるかは、国によって異なります。



毛皮



絹



宝石



貴金属



医薬品



木工品



陶磁器



ガラス



織物



香料

人物データ

登場する人物は次のようなデータをもっています。戦略コマンド《情報》の〈国王〉〈政治顧問〉〈将軍〉で見ることができます。在野の人物が現れたときにも表示されます。



①人物データ

②王族、親族の区別

王族



親族



※王族・親族以外は
何も表示されません。



政治力 A～E

その人物の政治力を表します。政治力が高いほど、少ない体力で戦略コマンドを実行できます。また、政治顧問の政治的判断の正確さも表しています。

戦闘力 A～E

その人物の戦闘力を表します。戦闘力が高いほど、敵に与える被害が大きくなります。

指揮力 A～E

その人物の戦場での指揮能力を表します。指揮力が高いと、戦争時、ターン数が多くなり、部隊の混乱回復が早まります。

魅力 A～E

その人物のカリスマ度を表します。魅力が高い国王に対して内乱・裏切りは起きにくく、また外交の使者の魅力が高いと、外交は成功しやすくなります。

体力 0～15

左の数字が現在の体力、右の数字が最大体力です。体力が大きいほど、多くのコマンドが実行でき、死亡しにくくなります。病気・ケガ等で一時的に低下することがあります。また、年齢が高くなると小さくなることがあります。

年齢 0～?

その人物の年齢を表します。年齢が高くなると、最大体力が小さくなったり、死亡する可能性が高くなります。

身分

その人物の身分を表します。次の5種類があります。



国王



領主



政治顧問



将軍



在野の人物



部隊の種類

部隊には次の16種類があります。徴兵できる部隊は、地域によって異なります。それぞれのデータは戦略コマンド《情報》の〈部隊能力〉で見ることができます。



軽歩兵

軽装備の歩兵部隊。



重歩兵

定着農耕文化圏で発展した重装歩兵。



長槍兵

槍を主武器とした歩兵。



火砲兵

火薬を使用する中国の特殊な部隊。火砲兵の特徴は、戦闘時、敵を混乱させやすいことです。



短弓兵

短弓を主武器とした軽歩兵。



長弓兵

長弓を主武器とした部隊。



弩弓兵

いしゆみを武器とした支援部隊。



象兵

インド独特の象騎兵。



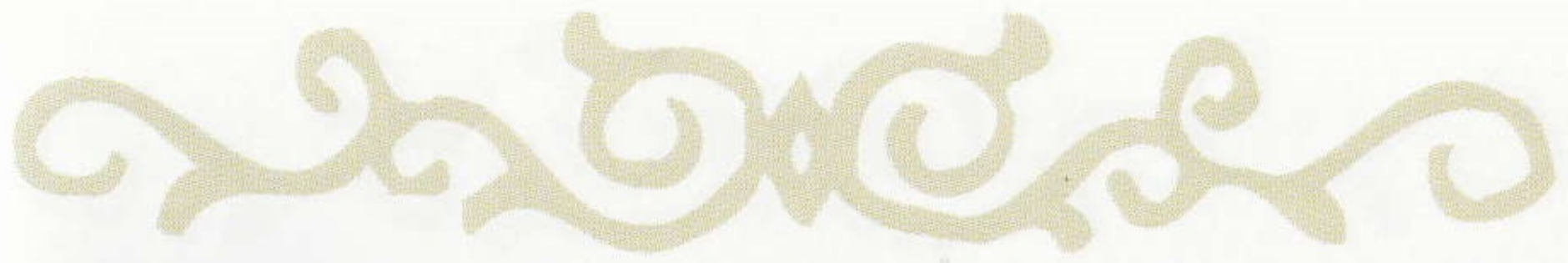
投石機

城攻めのための大型投石機を運用する兵。城を攻めるときに有利です。



狩猟騎兵

アジア遊牧圏の軽騎兵。



槍騎兵

東洋における槍騎兵。



蒙古騎兵

モンゴル民族の強力な騎兵。



軽弓騎兵

イスラム勢力の弓騎兵。



突撃騎兵

イスラム勢力の白兵戦を主眼とした騎兵。



騎士

いわゆるヨーロッパ圏における騎士。



武士

日本独特の弓騎兵。

〈地域別・徴兵できる部隊〉

文化 部隊	モンゴル	内アジア	インド	日本	西欧	東欧	イスラム	中国
軽歩兵	○	○	○	×	×	×	○	×
重歩兵	×	×	×	×	×	○	×	○
長槍兵	×	×	×	×	○	○	×	×
火砲兵	×	×	×	×	×	×	×	○
短弓兵	○	○	○	×	×	×	○	×
長弓兵	×	×	×	×	○	○	×	○
弩弓兵	×	×	×	×	○	○	×	×
象兵	×	×	○	×	×	×	×	×
投石機	×	×	×	×	×	○	○	○
狩猟騎兵	○	○	○	×	×	×	×	×
槍騎兵	×	○	×	×	×	×	×	○
蒙古騎兵	○	×	×	×	×	×	×	×
軽弓騎兵	×	×	×	×	×	×	○	×
突撃騎兵	×	×	×	×	×	×	○	×
騎士	×	×	×	×	○	○	×	×
武士	×	×	×	○	×	×	×	×

○：徴兵できる ×：徴兵できない



部隊データ

部隊は次のようなデータをもっています。戦略コマンド《情報》の〈部隊能力〉で見ることができます。



①部隊名

②部隊分類

歩兵か騎兵か特殊部隊かを区別します。



③戦意

戦意値を表します。軍団を編成するとき、軍団の部隊構成や軍団司令官の指揮力により変化します。軍団の機動力、混乱からの回復しやすさに影響します。

④機動

機動力を表します。戦争の時、補給率や戦場の天候などにより変化します。

⑤近接攻撃力

攻撃の威力を表します。

⑥突撃力

突撃の威力を表します。

⑦遠距離攻撃力

矢弾攻撃の強さを表します。遠距離攻撃をできない部隊は*で表示されます。

⑧防御力

敵からの攻撃に対する耐性を表します。

行軍と戦闘による遠征

国王（領主）が遠征を行ったとき、内乱が発生したとき、他勢力の国から攻め込まれたときには、戦争が行われます。

戦争の準備

戦争が起こると、以下の順で軍団編成を行います。

①国王自ら総司令官（第1軍団司令官を兼任）となって全軍を指揮するかどうか決めます。国王が指揮しない場合は、誰に指揮権を委ねるか、将軍の中から選びます。ただし、他勢力から攻めてこられた場合や、将軍がいない場合は国王が指揮をとらなければなりません。

②軍団を国王が編成するかどうか決めます。

国王が編成する場合は、第1～5軍団まで順に、軍団司令官と部隊の種類・数（1軍団は4部隊まで）を決めます。軍団司令官は将軍の中から選びますが、国王が戦争に参加する場合、第1軍団司令官は国王となります。また、将軍がいない場合、第2～5軍団は無名の人物が司令官になります。

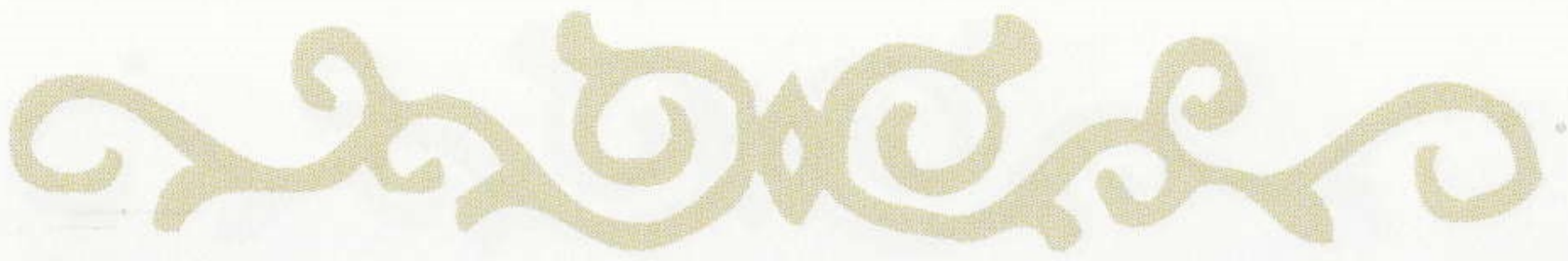
1部隊が遠征に参加するには、金50を要します。編成中に金が足りなくなると、それ以上の部隊を編成できません。

国王が編成しない場合、合計何部隊で編成するか決めます

（他国に攻めこまれたとき、内乱のときは決められません）。編成されたものがそれでよければYESを選びます。NOにすると、国王が編成するかどうかから再び決め直します。

③持っていく金（遠征のときのみ）と食糧の量を決めます。食糧の量で補給率が決定します。補給率の低い部隊は兵が損失しやすくなります。

④遠征の場合は、「遠征を開始してもよろしいですか」と聞かれます。YESにすると行軍画面になり、戦争が始まります。NOにすると遠征は中止されます。



戦争の流れ

軍団の編成が終わると行軍画面に切り替わります。

①配置

守備側→攻撃側の順に、各軍団を戦場に配置します（コンピュータに任せることもできます）。攻撃側は5地点設けられている出現・撤退ポイント上（旗のマーク）に、守備側はそれ以外の場所に配置します。配置したいポイント上へカーソル（剣のマーク）を動かし、Cボタンで決定します。

②行軍

配置が終わると行軍コマンドが表示されます。各軍団に行動を指示したり、軍団の再編成や敵軍との交渉などを行います。

③戦闘

両軍が接触すると戦闘画面に切り替わり、移動・攻撃などの戦闘コマンドを部隊別に実行します。

④勝利

敵軍を全滅・退却・降伏させるか、町や城を占拠すると、戦争に勝利したことになります。

⑤戦後処理

画面は戦略画面に戻り、捕虜の処置決め、優秀な人材の発掘などの戦後処理を行います。

戦争の勝利条件

次のいずれかを達成することが勝利条件になります。

- ・ 敵の第1軍団を全滅させる、または退却させる
- ・ 敵の総司令官を降伏させる
- ・ 敵の総司令官が死亡する
- ・ 自軍が攻撃側のとき、行軍画面で、すべての城・町を占領する。
- ・ 自軍が守備側のとき場合、敵軍が勝利条件を満たせないまま、30日が経過する。

行軍画面

行軍画面では、行軍ターン（行軍コマンドを実行する機会）が1日1回、攻撃側→守備側の順に回ります。行軍画面は最長30ターン（30日）で終了します。1行軍ターンに行軍コマンドを実行できる回数は、総司令官の指揮能力によって異なります。

プレイヤーが行軍コマンドを実行できるのは、総司令官が国王であるときのみです。それ以外は、任命された総司令官が行軍コマンドを自動的に実行します。

また、季節や気候タイプなどによって様々な天候（晴れ、曇り、雨、雪、豪雪、猛暑、嵐、砂嵐）があります。天候によって、コマンド実行に必要な機動力が変化したり、軍団の補給率を低下させることがあります。脱落者が出ることもあります。



- ①行軍コマンド
- ②このターンで行軍コマンドを実行できる残り回数
- ③戦争開始後の日数・その日の天候
- ④攻撃側の軍
- ⑤守備側の軍・城・町
- ⑥メッセージ



行軍コマンド

行軍コマンドには、指示・編成・交渉・情報があります。実行すべきコマンドを終えたら、Bボタンを押すと、そのターンが終了します。

指示

軍団別に行軍・追撃などの指示を与えます。指示を与えない場合は〈委任〉状態になります（ただし第1軍団のみ待機）。指示を与えると、第1軍団から行動に移ります。

行軍

目標地点をカーソルで指定します。現在いる地点を指定すると、待機になります。また、目標地点に着くと自動的に待機します。

行軍を行うと軍団の補給率は低下します。

追撃

追撃目標をカーソルで指定します（伏兵状態の敵軍団にはできません）。攻撃を行うと、戦闘画面に切り替わります。追撃目標の軍団が全滅すると自動的に〈待機〉状態になります。

遊撃

手近な敵を攻撃します。

伏兵

目標地点（山・森）をカーソルで指定し、伏兵させます。隣接する敵軍団がいるとき、軍団が山・森にいないときには伏兵できません。山・森から抜けると伏兵は解除され、また、山や森でも移動中に解除されることがあります。解除される確率は軍団構成により異なります。

敵軍が伏兵中の軍団に隣接すると、即座に伏兵攻撃を行います。攻撃に成功すると、伏兵は解除され〈待機〉状態になります。また、城・町にいる敵軍団に対して伏兵攻撃は成功しません。

補給

軍の補給率を上げます。補給地点（城・町・森）をカーソルで指定します。自勢力の城・町では補給、他勢力の城・町では略奪、森では狩猟となります。略奪の場合、食糧と金を得ることができ、金は国庫に入ります。また、町で略奪すると、戦場国の住民モラルが低下します。狩猟は、敵軍と隣接しているとき、天候が雪・豪雪・猛暑・嵐・砂嵐のときは実行できません。補給率の低い軍団は兵士を損失しやすくなります。

退却

軍団を戦場から退却させます。退却地点をカーソルで指定します。退却地点は、自勢力が支配する国の出現・撤退ポイントにかぎります。

総司令官が退却すると負けとなり、戦争は終わります。

委任

軍団司令官に行動の方針をすべて委任します。

編成

隣接する2つの軍団の間で、部隊の受け渡しを行います。編成後の両軍団は、1部隊以上4部隊以内でなければなりません。軍団編成を行うと、戦意率・装備率・補給率が平均化されます。

交渉

敵軍との交渉を行います。

投降勧告

敵軍団を投降させ、自軍に引き入れます。第1軍団が敵軍団と隣接していないとき、自軍が5軍団あるときは実行できません。

降伏勧告

敵の総司令官を降伏させます。成功すると戦争は終わります。第1軍団が敵第1軍団と隣接していない場合は実行できません。

停戦要求

敵の総司令官に停戦を要求します。成功すると戦争は終わります。第1軍団が敵第1軍団と隣接していない場合は実行できません。

情報

軍団・人物・戦場の情報を見ます。

軍団

司令官名・軍団ランク・軍団の総兵士数・部隊構成（部隊の種類、兵士数）・機動力・装備率・補給率・士気率（部隊データの戦意値に、補給率等を加味したもの）を表示します。自軍のデータを見るときはコマンド実行回数に数えません。伏兵中の敵軍団の情報は見るできません。

人物

軍団司令官の所属する軍団名・名前・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・年齢・体力を表示します。自軍の司令官のデータを見るときはコマンド実行回数に数えません。

戦場

戦場の国番号・国名・両軍の総司令官を表示します。コマンド実行回数には数えません。戦場のデータが表示されているときに何かボタンを押すと、出現・退却ポイントを表示します。

方針

自軍団の行動方針をすべて表示します。コマンド実行回数には数えません。

戦闘画面

行軍画面で両軍団が接触すると、戦闘画面に切り替わります。守備側→攻撃側の順に部隊を配置します（配置はコンピュータに任せることもできます）。配置が可能な部分だけ明るくなります。ただし、伏兵攻撃を受けた場合は、「混乱」に陥った状態（部隊の頭上に星がでます）で、自動的に配置されます。

戦闘画面も、戦闘ターン（戦闘コマンドを実行する機会）の繰り返しで行われます。

戦闘画面でのターン数は天候に応じて決まります（天気が悪いとターン数は少なくなります）。



- ①現在戦闘ターンが回ってきている軍の総司令官の名前
- ②戦闘コマンドを実行できる部隊名
- ③戦闘コマンド
- ④残り機動力
- ⑤矢弾攻撃ができる残り回数
- ⑥残り戦闘ターン数・天候
- ⑦守備側の軍 (青い帽子)
- ⑧攻撃側の軍 (赤い帽子)
- ⑨メッセージ

※⑦と⑧は位置が逆になることがあります。

部隊の「混乱」状態

戦闘中、敵から攻撃を受けた部隊が「混乱」状態に陥り、戦闘コマンドを一切受けつけなくなる場合があります（混乱した部隊は頭上に星がでます）。

混乱した部隊がなかなか回復しない場合は、戦闘コマンド〈指揮〉の回復を実行すると、回復が早まります。

戦闘の目標

次のいずれかを達成することを目標に戦闘を行います。

- ・ 敵側の部隊を全滅させる
- ・ 戦闘中、敵側の総司令官が死亡する
- ・ 残り戦闘ターンがなくなる（守備側のみの目標）

戦闘コマンド

戦闘コマンドは、攻撃側・守備側に関係なく、機動力の高い部隊から順に実行します。全部隊が戦闘コマンドを実行したら、1戦闘ターンが終了します。

コマンドを実行するのに必要な機動力が、残り機動力の右横に表示されます（ただし、残り機動力が少ないと選べなくなります）。戦闘コマンドは部隊の機動力の許すかぎり連続して実行できます。部隊の機動力は部隊の基本機動力に軍団ランクと軍団司令官の指揮能力を加味して決まります。Bボタンを押すと待機になります。機動力の最大は15です。


移動

必要機動力2（ただし、戦闘の発生した場所が荒地・山・川の場合は3）

部隊を移動します。斜め方向、侵入不可の地点（城壁・さく・木・川）や他部隊がいるところには移動できません。移動できる範囲は、そこだけ明るくなります。

攻撃

敵部隊を攻撃します。兵士数が0になるとその部隊は全滅します。部隊によっては遠距離攻撃ができないことがあります。攻撃できる範囲はそこだけ明るくなり、カーソル（四角い枠）でどの部隊を攻撃するか選びます。ただし、攻撃できる範囲に敵が1部隊しかいない場合、カーソルは動きません。



通常 必要機動力 3

隣接する敵部隊を攻撃します。近接攻撃力の高い部隊が有利です。

矢弾 必要機動力 3

敵部隊を矢弾で攻撃します。一度の戦闘で何回矢弾攻撃できるかは、装備率によります。遠距離攻撃力の高い部隊が有利です。

突撃 必要機動力 5

隣接する敵部隊を攻撃します。突撃力の高い部隊が有利です。混乱していない敵部隊に対して突撃を行うと、自部隊が混乱する確率が高くなります。

指揮

陣頭 必要機動力 4

自部隊を軍団司令官（プレイヤー）が直接指揮します。1回の戦闘で1度だけ実行できます。軍団司令官がすでに死亡しているときは実行できません。

直接指揮された部隊は戦闘力が増しますが、軍団司令官が負傷することがあります。負傷により体力が0になった軍団司令官は死亡します。

回復 必要機動力 4

自軍の他部隊の混乱を回復させます。失敗することもあります。

委任 必要機動力なし

自軍団をコンピュータに委任します。以後、プレイヤーはこの戦闘中にコマンドを実行できません。

情報

部隊 必要機動力 2（自軍の情報を見る場合はなし）

部隊番号・部隊の種類・兵士数・士気率・訓練度・装備率・補給率を表示します。

人物 必要機動力 2（ただし味方の情報を見る場合はなし）

軍団司令官の軍団番号・名前・勢力名・政治力・戦闘力・指揮力・魅力・年齢・体力を表示します。

戦後処理

戦争が終わると、次のような処理を行います。

捕虜の処遇

戦争に勝利すると、戦争中に捕虜にした人物の処遇を決めます。捕虜になるのは次のような人物です。

- ・全滅した軍団の司令官
- ・勝敗が確定した後、退却できる国がなかったか、退却に失敗した軍団司令官
- ・敵の総司令官が捕虜になった場合は、その国の政治顧問（自軍が攻撃側であった場合のみ）捕虜にならなかった人物は隣接国に退却します（敵軍が攻撃側であった場合、その総司令官は必ず元の国に戻ります）。捕虜の処遇には、「処刑する」「逃がす」「登用する」の3種類があります。捕虜が国王の場合は「登用する」を選べません。ただし、その国王に逃げる国（その国王の勢力内の国）がなかった場合、「登用する」を選ぶことができます。

後の略奪

自軍が攻撃側であった場合、戦争に勝利すると、国王は、その国にいた姫を自分のオールドに加えることができます。

優秀な人材の発掘

自軍が攻撃側であった場合、戦争に勝利すると、その国にいた在野の人物を1人だけ自勢力に加えることができます。

新国王の決定

戦争に敗北し、国王が怪我や病気で死亡した場合は、その後継者を決めます（→7ページ）。

新領主の決定

領主が戦争をし、怪我や病気で死亡した場合は、新たな領主を将軍の中から選びます。将軍がいない場合には無名の人物が領主になります。



イベント

季節ごとにかかるイベント

毎年必ず、季節ごとに様々なイベントが起きます。
ただし、税金徴収は春のみに起こります。

食糧徴収

国の状態・季節・天候に応じて食糧の徴収が行われます。

特産品徴収

特産品作りの数に応じて特産品が徴収されます。

住民への食糧支給

国の人口に応じて食糧が支給されます。

兵士への給与支給

国にいる部隊の数に応じて金が支払われます。

人物の死亡

年齢の高い人物が死亡することがあります。体力が少なく、重病の人物は死亡しやすくなります。国王が死亡したら、後継者を決定します（→7ページ）。

領主・政治顧問が死亡したら、後任を決定します。

税金徴収

国の経済力に応じて税金が徴収されます。



突発イベント

いつ発生するかわからないイベントです。「豊作」以外は、住民モラルや農産力が減少するなどの痛手を負います。内乱以外のイベントの発生した国は、色がついて表示されます。



疫病 春・冬

はやり病が発生します。国の人口、住民モラル、部隊数、人物の体力値などに影響します。気候タイプによって被害を受ける確率は異なります。春に発生した疫病は、夏・秋に各地に伝播していくことがあります。



砂嵐 春

砂漠地帯に砂嵐が発生します。シナリオ2以降、およびシナリオ1の世界編での15・16・17・18・19・20国にのみ発生します。国の農産力、経済力、住民モラルが低下します。



寒波 春・冬

厳しい寒気が襲来します。農産力、経済力、住民モラルが低下します。気候タイプによって被害を受ける確率は異なります。また、次の季節の農産品の収穫量が半減します。



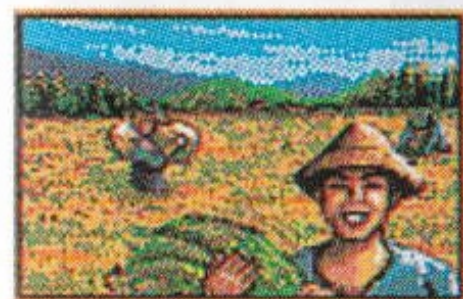
台風 夏・秋

はげしい風・雨をともなった台風が襲来します。農産力・経済力・城防御度・住民モラルが低下します。気候タイプが熱帯気候(A)・温暖湿潤気候(Cfa)・温帯夏雨気候(Cw)の国(→35ページ)にしか起こりません。



干ばつ 夏

厳しい日照りが起こります。農産力・住民モラルが低下します。また、秋の農産品の収穫量が半減します。



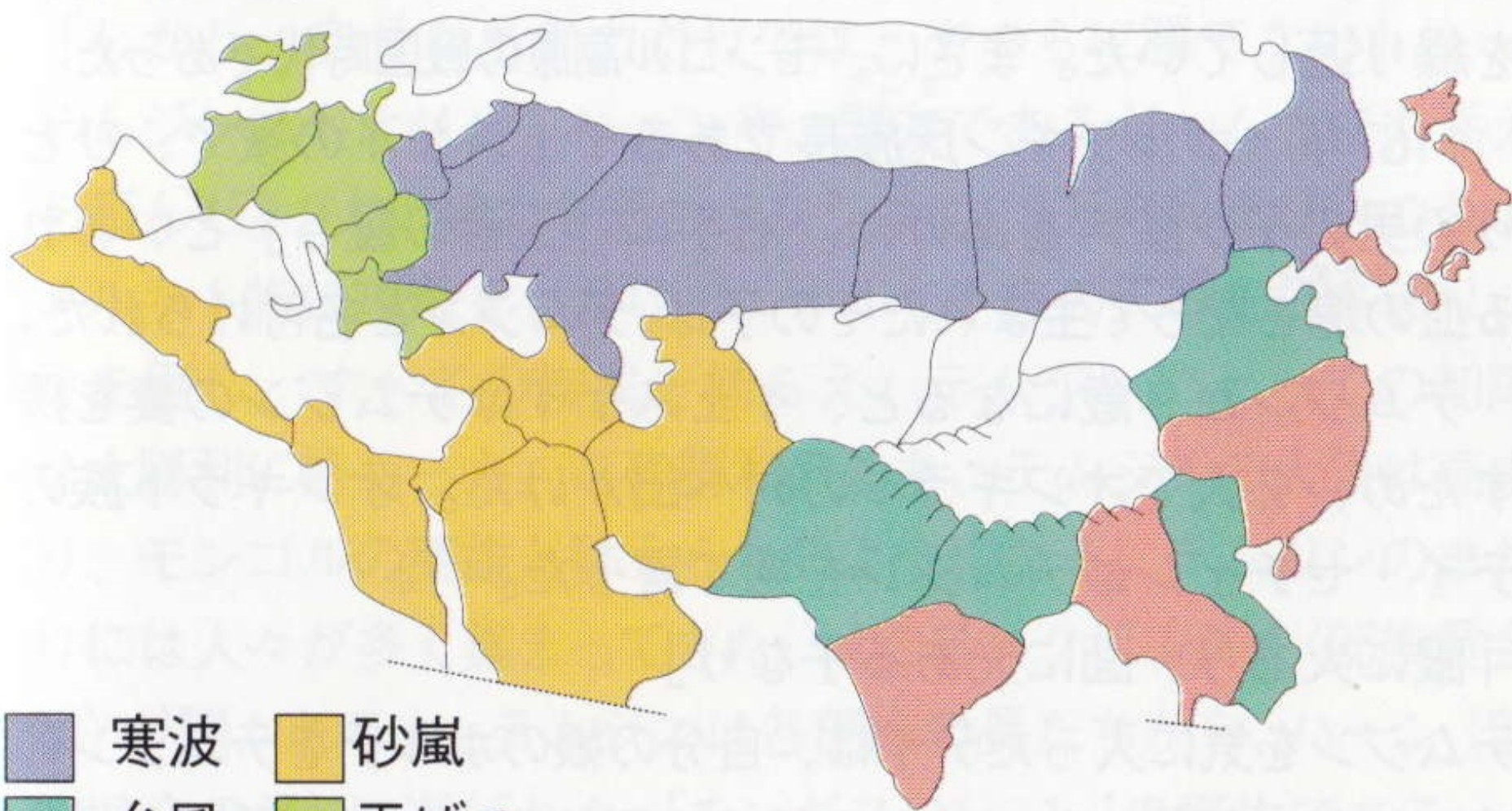
豊作 夏・秋

作物がよく実り、収穫が増えます。どの国にも同じ確率で訪れる、ラッキーなイベントです。ただし、疫病に冒されている国は確率が小さくなります。その季節の農産品の収穫量が倍増します。

内乱 夏・冬

住民モラルが低い国では内乱が起こることがあります。内乱が起こると行軍画面に切り替わり、戦争が始まります。内乱軍が勝利すると新勢力として独立します。

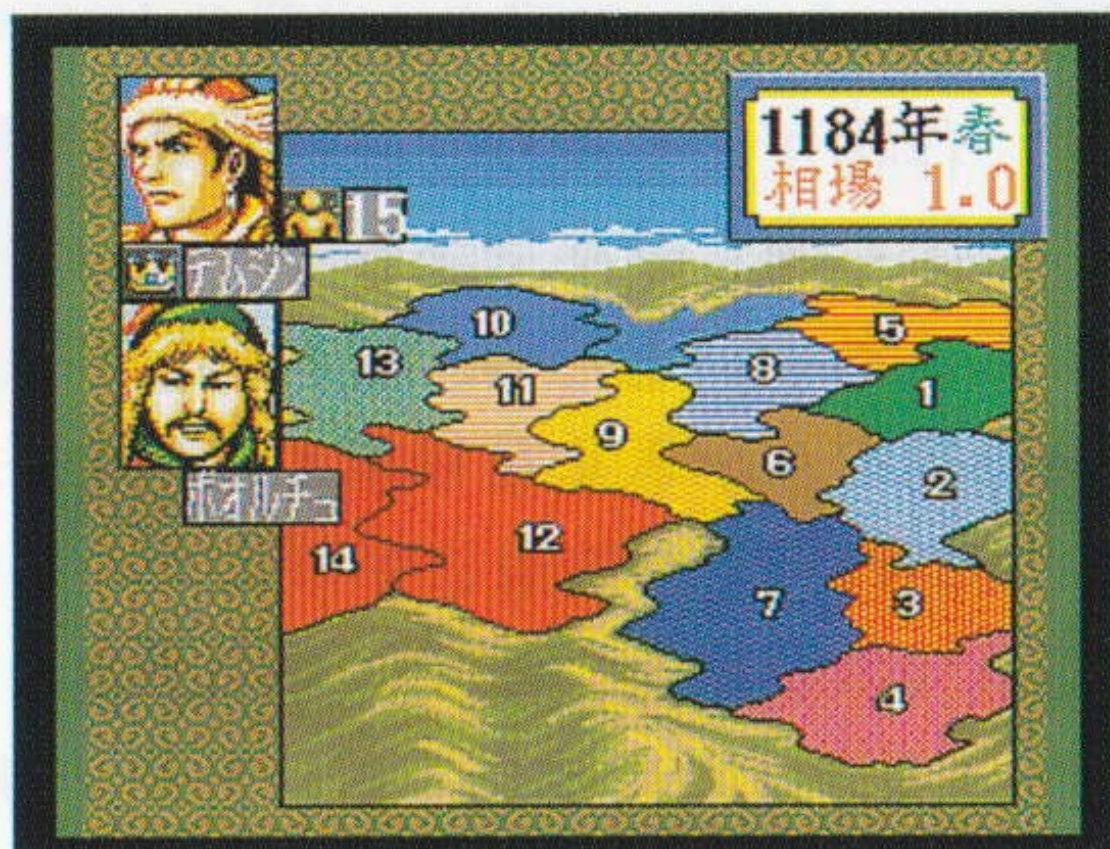
〈災害地図〉



- 寒波 ■ 砂嵐
- 台風 ■ 干ばつ
- 台風+干ばつ

シナリオ1 1184年

モンゴル高原の統一



眼に火あり、面に光あり

12世紀半ば、モンゴルの遊牧民はいくつもの部族に分かれていた。指導者のいない各部族は、盗賊の群れと化し、戦いを繰り返していた。まさに、モンゴル高原の戦国時代であった。

1167年、ボルジギン氏族長であるイエスゲイの家で、ひとりの男の子が産声をあげた。右手に「王者の証し」といわれる血の塊かたまりを握って生まれたその子は、テムジンと名付けられた。

テムジンが9歳になると、イエスゲイはテムジンの妻を探すため、2人でオンギラトの村へ出かけた。オンギラト族のデイ・セチェンはテムジンを見て言った。

「眼に火あり、面に光ある子なり」

テムジンを気に入ったデイは、自分の娘のボルテをテムジンの嫁にしたいと言った。イエスゲイはデイの申し出を受け、婚約が成立した。婚約すると、男が女の家に住むという慣習にしたがって、イエスゲイはテムジンをオンギラトに残し、ひとり帰途についた。イエスゲイがタタル族に毒殺されたとの知らせを、テムジンが受けたのは、それから数日後のことだった。

テムジンからチンギス・ハーンへ

テムジンの不幸はイエスゲイの死だけではなかった。族長を失ったボルジギンの人々は、家畜やゲル(遊牧民のテント)を奪い、テムジン一家のもとから去っていった。残された無力な一家は、たちまち貧しい生活へと追いやられた。

そして月日は流れ、テムジンは17歳になった。家畜も増え、一家の生活にも余裕が生まれた。そこで、テムジンはオンギラト村から婚約者のボルテを呼び寄せ、結婚した。テムジンを慕う者たちも集まりはじめ、小さな集落ができるようになった。そして、モンゴル高原で強大な力をもつ、ケレイト族長のトオリル・ハーンの後ろだてを得ることに成功した。テムジンはボルジギン族の長として、少しずつ力をつけつつあった。

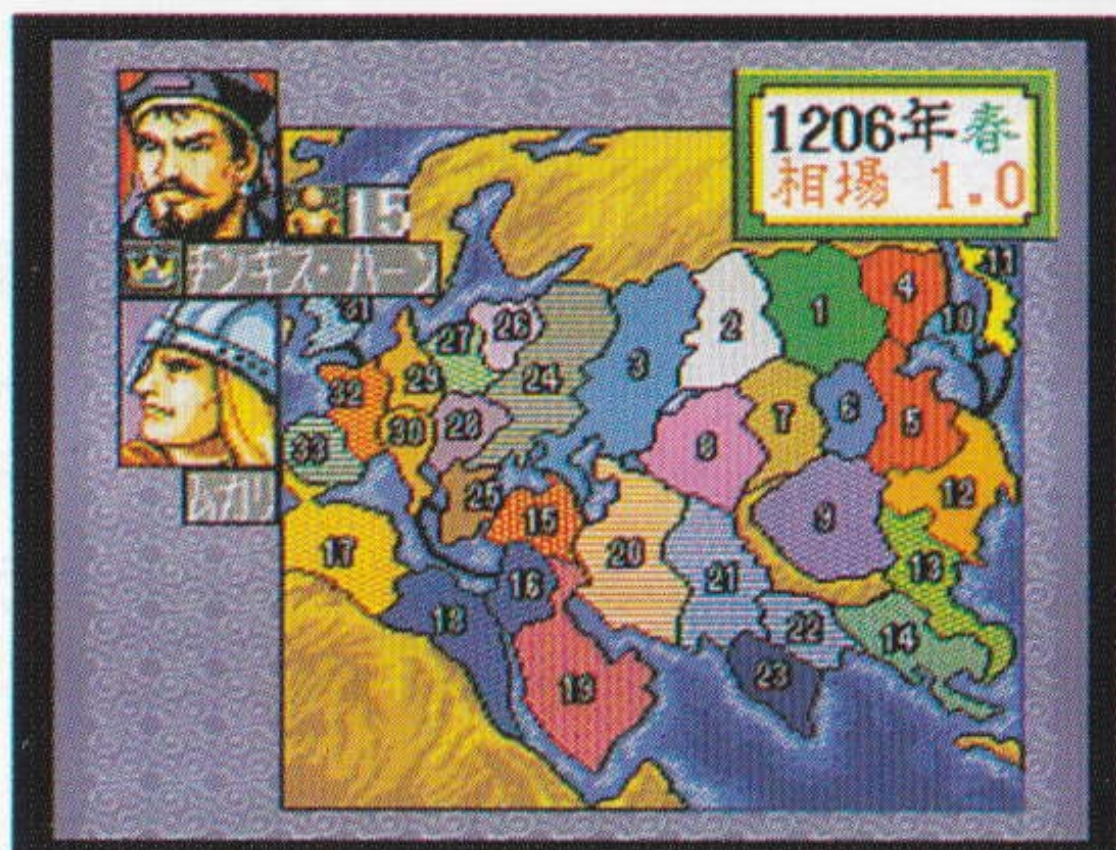
しかし、またも不幸が訪れた。メルキト族が、テムジンらの野営地を攻め、ボルテを奪っていったのだ。テムジンはボルテを取り戻そうと、メルキト族との戦いを決意した。

「しかし、自分たちの力だけでは、やつらに勝てない」
テムジンはトオリル・ハーンや、^{アムダ}盟友であるジャムカに力添えを頼んだ。2人の協力を得たテムジンは、2万の兵をひきつれ、メルキト族に攻撃をしかけた。メルキト族の天幕を打ち破り、柱を倒し、すべての族民を捕らえ、テムジンにとっての^{ういじん}初陣は大勝利に終わった。この勝利ののち、テムジンの人気は高まり、モンゴルの英雄と称えられるようになる。テムジンのまわりには人々が多く集まってきた。そして、クリルタイ(部族長会議)が開かれると、テムジンは各部族の長たちから、ハーン(部族連合の長)に選ばれた。「チンギス・ハーン」の誕生である。

しかし、ハーンといえども、少数の部族を支配するにすぎなかった。モンゴル高原には、トオリル・ハーンやジャムカという有力者、さらにタタール族という強敵がいる。チンギス・ハーンは全部族を統一すべく、戦いを続けるのであった。

シナリオ2 1206年

チンギス・ハーンの雄飛



チンギス・ハーンの西征計画

モンゴルの全部族を統一したチンギス・ハーンは、西方の国々に目を向けていた。

「西方の国々の富を、われらの元に集めよう」


その手はじめとして、1209年、中国の入口となっている西夏^{せいかに}へ攻め入った。黒水城^{カラホト}を陥落させ、都の興慶^{こうけい}を取り囲んだ。西夏王は降伏し、王女と貢物を差しだした。チンギス・ハーンは、戦いのときはいつでも協力するよう、西夏王に約束させた。

その年、金^{きん}では第7代皇帝の衛紹王^{えいしょうおう}が即位した。しかし、衛紹王が人の上に立つほどの人物でないことを見て取ると、チンギス・ハーンは、今が金を滅ぼすときだと考えた。そして1211年、モンゴル軍は万里の長城を突破し、華北へ攻め込んだ。

「もはや、戦っても勝ち目はない……」

3年間戦い続けた衛紹王も、ついに折れ、王女や貢物をチンギス・ハーンに贈り、和平を結んだ。

しかし、衛紹王の後を継いで第8代皇帝となった宣宗^{せんそう}は、モンゴル軍の圧力を避け、首都中都^{ちゅうと}から逃げ出した。



「和平を結んだのに逃げるとは、わしを信用しないのか」
チンギス・ハーンは怒り、1215年、再び金に軍を送った。この金への侵攻は、モンゴル軍の総司令官ムカリの死によって中断されながらも、2代目オゴタイ・ハーンのとしまで続く、長い戦いとなるのであった。

英雄の死

1215年、ホラズムの使者がモンゴルとの交易を要求してきた。かねてから西方の富に目をつけていたチンギス・ハーンは、交易の約束をし、1218年に隊商をホラズムに向かわせた。ところが、途中のオトラルの町でホラズムの使者に隊商が殺され、財宝を奪われるという事件が起こった。

「平和の使者を殺すとは許せん！」

翌年、チンギス・ハーンはホラズムへと出撃した。

ホラズムは西夏や金と違い、強大な国であった。しかし、モンゴル軍はたちまちオトラル城を落とし、ついで5日間で首都サマルカンドを陥落させた。恐れをなした国王ムハンマドは、ホラズム軍を引き連れ、首都から逃げだした。モンゴル軍は、それを追って、西は黒海のクリミア半島、南はインダス川中流まで、兵を進めた。チンギス・ハーンは7年を費やし、ついにホラズム帝国を征服した。

ホラズムを滅ぼし、勢いにのったチンギス・ハーンは、次なる目標を西夏に定めた。同盟軍でありながら、ホラズム遠征に加わらなかったばかりか、兵をも出さなかったからである。

1226年、チンギス・ハーンは大軍を率いて西夏に攻め込み、翌1227年には西夏の都、興慶を取り囲んだ。西夏王が降伏するのも時間の問題と思われた、その年の夏、チンギス・ハーンは馬から落ちたときの怪我がもとで重い病気にかかった。

「西夏を滅ぼしたなら、次は金を必ず討^うってくれ」
そう言い遺^{のこ}し、チンギス・ハーンは波乱の人生に幕を閉じた。

シナリオ 3 1271年

元朝の成立




フビライ・ハーンの政策

モンゴル帝国第4代ハーンの子孫が没すると、弟のフビライは1260年、クリルタイを開いて自ら第5代ハーンとなった。フビライ・ハーンは皇帝にすべての力が集まる中国風の政治を手本として、モンゴル第一主義をとった。

着々とモンゴルによる支配が進められていた1263年、モンゴルから南宋に送った国使が捕らえられるという事件が起こった。フビライ・ハーンは、すぐさま南宋への攻撃を開始した。そして、戦いのさなかに、フビライ・ハーンは都を燕京に移し、大都大興府とした。高麗を服従させ、南宋が手にはいるのも時間の問題と考えたフビライ・ハーンは、日本へ使者を送り、モンゴル帝国に従わせようと考えた。

元朝の日本遠征（文永の役）

1271年、フビライ・ハーンは中国を治める正統な王朝としてモンゴル帝国を元と呼ぶことに決めた。元朝の成立である。その頃、日本に送っておいた使者が元に戻ってきた。鎌倉幕



府の執権・北条時宗は、元に使者を送ることを拒否した、と使者は伝えた。

「なに！使者をよこさなければ、武力に訴えると脅してもか」
「鎌倉幕府は、はやくもわが国と戦う準備をしています」
怒ったフビライ・ハーンは、1274年10月3日、2万の元軍と5千の高麗軍を乗せた大小900隻の軍船を日本へ向かわせた。

艦隊は、対馬、壱岐を攻撃し、20日には博多湾に入った。元軍は火薬を使った兵器を用い、優勢かと思われた。しかし、船に引き上げ、夜を明かそうとしていた元軍に突如嵐が襲った。予期せぬ台風により、元軍は軍船と兵をほとんど失い、助かった者は命からがら元に逃げ帰った。台風のおかげで日本が好運にも勝利を得たのだった。

2度目の日本遠征（弘安の役）

1266年以来南宋を追い続けていた元軍は、広州の南にある島に追い詰めた。最後の力を振り絞って抗戦する南宋軍を破り、1279年1月、ついに南宋を滅ぼした。追い詰められた幼い皇帝は、家臣に背負われ海に飛び込み、その後を他の家臣たちも追い、海には10万あまりの死体が浮かんだという。

南宋が滅亡しても、南宋の水軍だけはほとんど無傷で残っていた。元に反抗する危険のあるこの水軍を、フビライ・ハーンは日本遠征に利用しようと考えた。

1281年6月、フビライ・ハーンは14万の兵と軍船400隻を率いて「黄金の国ジパング」へ、再び遠征を行った。船には食糧や軍馬を大量に積み込み、今度こそ日本を壊滅させようと、勢い盛んであった。しかし前回と同様、突然の台風が元軍を直撃した。元軍は、またしても引き下がらずをえなかった。

2度の失敗で、フビライ・ハーンは日本への遠征をあきらめた。そして、その目を東南アジアへ向けはじめていた。

シナリオ4 1185年

世界帝国への道



十字軍結成

イエルサレムは、その郊外のゴルゴダの丘でイエス・キリストが十字架に架けられた、キリストの聖地である。ローマ教会の発展とともに、キリスト教信者が多数訪れるようになった。

しかし、1038年、西アジアがセルジューク＝トルコに支配されるようになると、事態は急変した。


「キリスト教信者を追い出し、イエルサレムをイスラム教の聖地とする！」

トルコ人たちは、イエルサレムを占領し、メッカ、メディナにつぐ第三の聖地とした。

さらに1071年、トルコ軍は東ローマ帝国を攻め、首都コンスタンティノープルへと迫った。圧迫された東ローマ帝国の皇帝アレクシオスは、ローマ教皇ウルバヌス2世に救援を求めた。

「今やキリスト教の危機である！ イスラム教徒を倒し、イエルサレムを取り戻すのだ！」

ウルバヌス2世がクレルモン公会議で十字軍を提唱^{ていしよう}すると、宗教的情熱はまたたくまに高まっていった。



そして1096年、ヨーロッパの騎士たちによる十字軍が結成された。これが、キリスト教世界とイスラム教世界の200年にわたる争いの始まりである。1098年、十字軍はアンティオキアを陥落させ、翌1099年には、イェルサレム奪取に成功した。第1回十字軍は大勝利に終わり、ヨーロッパへの反響は、たいへんなものであった。

サラディン登場

十字軍によってイェルサレムを奪われたイスラム教世界は、1169年、アイユーブ朝をひらいたサラディンの登場によって、往時の宗教的情熱と戦闘心を奮い起こした。

サラディンは大軍を率い、1187年、アッコン、ヤッファ、ベイルートへ次々に攻め込み、イェルサレムまでたどりついた。イェルサレムは戦わずして降伏した。イスラム教徒は、再びイェルサレムを取り戻し、翌年には、ティルス、アンティオキア、トリポリの3市がキリスト教徒に残されたただけであった。

イェルサレムが再びイスラム側に奪われたことにより、西欧諸国は、史上有名な第3回十字軍を結成した。神聖ローマ帝国皇帝フリードリヒ1世、イギリス王リチャード1世、フランス王フィリップ2世が率いる十字軍である。先陣をきったフリードリヒ1世は、進軍途中で死亡、フィリップ2世とリチャード1世は、アッコンの町を奪おうと、包囲陣を張った。サラディンがアッコンにおいていた守備隊は、十字軍を近づけまいと抗戦した。しかし、補給路を断たれると、守備隊はついに降伏してしまった。アッコンを奪い取ると、フィリップ2世はすぐにフランスへ帰った。残ったリチャード1世は、サラディン軍と戦い続けたが、イェルサレムを取り返すことができず、1192年に停戦協定を結んだ。しかし、協定はリチャード1世によってすぐに破られ、この後も遠征は続けられたが、資金はやがて底を尽き、兵士の士気も衰えて十字軍は失敗に終わった。

シナリオ別・選べる国王一覧

シナリオ	国番号	国名	国王
1	1	モンゴル族	テムジン
	6	ジャダラン族	ジャムカ
	7	ケレイト族	トオリル・ハーン
	14	ナイマン族	ダヤン・ハーン
2	1	モンゴル帝国	チンギス・ハーン
	11	鎌倉幕府	源実朝
	20	ホラズム帝国	ムハンマド
	21	ゴール朝	ゴーリー
	31	アンジュー朝	ジョン
	32	カペー朝	フィリップ2世
3	5	元	フビライ・ハーン
	11	鎌倉幕府	北条時宗
	15	イル汗国	アバカ
	18	マムルーク朝	バイバルス
	25	ビザンツ帝国	ミカエル8世
	30	両シチリア王国	シャルル1世
4	1	モンゴル帝国	チンギス・ハーン
	11	鎌倉幕府	源頼朝
	16	アイユーブ朝	サラディン
	25	ビザンツ帝国	イサキオス2世
	29	神聖ローマ帝国	フリードリヒ1世
	31	アンジュー朝	リチャード1世



使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

- カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま、無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつかけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。
- カートリッジの端子部に触れたり、水に濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10分から20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
- メガドライブ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。

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ってしまった場合等は、ゲームカートリッジに故障内容を書き添えて、下記の当社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故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は交換いたしません。

●不良品の検査・交換等には、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、破損等については当社では保証できませんので、ご送付の際には「簡易郵便書留」をご利用くださるようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町 1-23-3

株式会社 光栄

MD『蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史』ユーザーサポート係

Phone.045-561-6861

KOEI

この商品は株セガ・エンタープライゼスが SEGA MEGA DRIVE 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。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244;
Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore
No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

株式会社 **光荣**

©1993 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN.
T-76103

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3