





# 太閤立志伝

## スタートアップマニュアル 目次

ゲームの進め方	3
ディスク構成と操作方法	4
起動・終了方法	7
マップのようす	9
アイコンの説明	10
野戦について	12
城攻めについて	13
進め方のヒント	14
ユーザーサポート	15
サポートシート	16

## マニュアルの使い方

### ●スタートアップマニュアル

ゲームを開始する前に、知っておくべきことがらを説明しています。最初に必ず読んでください。

### ●サブマニュアル「抄本太閤記」

コマンドやデータ、歴史背景、そのほか具体的なゲームの進め方を解説しています。ゲームの詳しい内容を知りたいときに読んでください。

## 【ゲームの進め方】

プレイヤーは、木下藤吉郎（豊臣秀吉）となって裸一貫の足軽頭から身を興し、ゆくゆくは織田信長の後継者となり、関白の官位を得ることをめざします。進行は、藤吉郎の出世に伴って、次の3つの段階に分けられます。

- 裸一貫の足軽頭 —— 身分や能力を高めて城主に就任することをめざします。そのためにまず、毎月1～5日に大名の居城（開始時は織田信長の居城、清洲城）で開かれる[評定]に参加します。その席で引き受けた主命（米売りなどの仕事）を果たすと、大名から信頼が得られます。これを繰り返し行うと働きぶりが認められ、次第に身分が高くなります。城主になるには、能力も磨かなければなりません。主命を達成すれば、自ずと行動に応じた能力が向上します。が、弁舌・茶道などの技能は、織田家の武将や文化人に[師事]して身につけてください。身分相応の能力があれば、家老出世時に、城主に任命されます。
- 一国一城の主 —— 大名から届けられる[命令書]に則って他国を攻略し、ゆくゆくは信長の後継者（大名）になることをめざします。そのために、[評定]を開いて配下に命令を与え、城の経営や軍備の強化を行います。その間、自らは諸国を巡り、有能な武将を召し抱えたりもします。軍備が整ったら[城攻め]を行います。状況に応じて、無駄な血を流さずに済む[調略]を利用するのもよいでしょう。大名に出世する方法は、ゲームを進めながらご自身で見つけてください。
- 天下を狙う大名 —— 全国をほぼ統一して、正一位・関白に叙任することをめざします。そのためには、他国を攻略して支配力を高め、朝廷工作を行って朝廷の信頼を高めて支配力に応じた官位を得ます。具体的には、[評定]を開いて、直属の家臣に命令を与えたり、各地の城主に[命令書]を送って他国の攻略を任せたりします。この段階になれば、プレイヤー自身の能力がかなり高くなっているはずですから、自らが城攻めや調略、外交などを行うのもよいでしょう。なお、進め方次第ではこの段階まで出世できず、大名の配下のままゲームオーバーを迎えることもあります。
- 最終目標 —— プレイヤーが出世して大名となり、全国をほぼ統一して禁裏（朝廷）から関白の位を得ると、勝利です。
- ゲームオーバー —— 次のような場合、ゲームオーバーになります。
  - ・プレイヤーが最終目標を果たす前に、織田信長が正一位・関白に叙任された場合
  - ・プレイヤーが個人戦や合戦で志半ばにして死んだ場合
  - ・プレイヤーが大名の信頼を失って手討ちにされた場合
  - ・1590年1月1日が来て、時間切れとなった場合



## 【ディスク構成と操作方法】

このマニュアルでのフロッピーディスクドライブ名は、AとBならA(0と1なら0)を第1ドライブ、B(0と1なら1)を第2ドライブとします。

### ディスク構成

『太閤立志伝』は次の3枚のディスクで構成されています。

**Aディスク:** ゲームを起動するときに必ず第1ドライブにセットし、オープニングを見ます。プレイ中は使用しません。

**Bディスク:** プレイ中、常に第2ドライブにセットしておきます。

**Cディスク:** プレイ中、第1ドライブにセットしておきます。

- 空きディスクの用意** — 上記の3枚のディスクのほかに、ゲーム内容を保存するための記録用ディスクが必要です。これは商品には含まれていませんので、商品と同じメディアの空きディスクか内容を消去しても構わないディスクをご用意ください。

### 操作方法

操作は、キーボード、またはマウスコネクタに接続したバスマウスで行います。

- マウスの基本操作** — このマニュアルでは、マウスでカーソルを任意の点に移動し、右または左のボタンを押す動作を、それぞれ「右クリックする」「左クリックする」と呼びます。マウスの基本操作は、画面上に表示されているポインタ(マウスの動きに連動する矢印)を、目的の位置に合わせて左クリックすることです。右クリックは、取り消しするときなどに行います。以下では、キーボードで行う操作の場合を[Key]、マウスで行う操作の場合を[Mouse]と記しています。
- 状態の切り替え** — 移動先セット待ちなどの状態を切り替えるときの操作です。
  - Key:** 0キーを押すたびに、移動先セット待ち→コマンド実行待ち→時間経過→移動先セット待ちの順に、状態が切り替わります。
  - Mouse:** 右クリックするたびに、同じように状態が切り替わります。
- 移動先のセット** — 移動先セット待ち状態で、画面内における移動先を決定する操作です。城や町などを移動先に指定すると、なかに入ることができます。
  - Key:** テンキーの2・4・6・8で移動先を指定し、リターンキーを押すと移動を開始します。移動中にリターンキーを押すと、その場で移動を中断します。
  - Mouse:** 移動先を左クリックします。移動中に右または左クリックすると、その場で移動を中断します。

- コマンドの実行** — 画面の下部に表示されているコマンド(アイコン)を実行するときの操作です。
  - Key:** テンキーの4・6でコマンドを選択し、リターンキーで実行します。サブコマンド(コマンドの細目を決めるコマンド)がある場合には、さらにテンキーの2・8で選択し、リターンキーで実行します。サブコマンド実行前に、[ESC]キーか0キーを押すと、実行はキャンセルされます。
  - Mouse:** 任意のコマンド(またはサブコマンド)を左クリックします。サブコマンド実行前に、右クリックすると、実行はキャンセルされます。
- 可/否の選択** — コマンドの実行などを確認するときの操作です。
  - Key:** それでよいときは可、変更したいときは否を、テンキーの4・6で選びリターンキーで決定します。否はテンキーの0で代用できます。
  - Mouse:** それでよいときは可、変更したいときは否を左クリックします。否は右クリックで代用できます。この可否の表示は、◇の部分をクリックしたまま移動させれば好きな場所に表示できます。
- 数値の入力** — 初期設定で主人公の能力値を設定するときや、出陣する際に兵士数を決定するときなどの操作です。
  - Key:** テンキーの2・4・6・8で▲または▼を選択し、リターンキーで数値を増減させます。
  - Mouse:** ▲または▼を左クリックして数値を増減させます。
- 合戦での移動先、攻撃先のセット** — 合戦で移動先や攻撃する相手の部隊を指定するときの操作です。移動可能範囲(攻撃可能な部隊)が表示されます。
  - Key:** テンキーの2・4・6・8で移動先(または攻撃したい部隊)を指定し、リターンキーで決定します。移動を中断するときは、[ESC]キーか0キーを押してください。
  - Mouse:** 移動先(または攻撃したい部隊)を左クリックします。移動を中断するときは、右クリックしてください。
- 情報を見るとき** — コマンド[情報]で、人物、軍団、城など各種の情報を見るとき操作です。城などのマップポイント内にいる人物の情報を見る場合は、まずマップポイントを選択し、その後表示されるリストから見たい人物を選びます。
  - Key:** テンキーの2・4・6・8で画面内の人物(軍団、城)を選択しリターンキーを押すと、リストが表示されるので、そのなかから見たいものを選びます。
  - Mouse:** 画面内の人物(軍団、城)を左クリックすると、リストが表示されるので、そのなかから見たいものを選びます。



- セレクト・ウィンドウ —— 武将や城のリストが表示された場合に、一度に表示しきれない名前を見るときはの操作です。  
 Key: テンキーの2・8で、リストをスクロールさせます。  
 Mouse: リストの右脇にあるマークを左クリックして、リストをスクロールさせます。リストが膨大なときは、白色のスクロールバーを左クリックすると便利です。
- 会話の続行・終了 —— メッセージ欄に、赤い▽マークが表示されたときの操作です。  
 Key: テンキーの0またはリターンキーを押すと、会話が続行または終了します。  
 Mouse: 左または右クリックすると、会話が続行または終了します。

## 【起動・終了方法】

- ご注意! —— PC-9801RA以降の機種をご使用の場合は、GDCクロックを2.5Mhzにセットしてください。設定方法については、コンピュータ本体付属のマニュアルを参照してください。
- プレイ上の注意 —— プレイ中は、むやみにリセットボタンを押したり、電源を切ったり、ディスクを抜いたりしないでください。プログラムを破損する恐れがあります。リセットボタンを押したり、電源を切るのは、コマンド[機能]の<終了>でプレイを終了しからにしてください。

## ゲームスタート

- ①ディスクのセット —— コンピュータの電源を入れ、Aディスクを第1ドライブに、Bディスクを第2ドライブにセットし、リセットボタンを押してください。
- ②オープニング —— オープニングが始まります。オープニングを中断するときは、リターンキーを押して(または左クリックして)ください。
- ③メニュー画面 —— 画面のメッセージにしたがって、第1ドライブのAディスクをCディスクに差し替えると、次のようなメニュー画面が表示されます。

新しく物語を始める  
 物語を再開する  
 記録用ディスクを作る  
 織田家家法を聞く

## 記録用ディスクの作成

記録用ディスクは、ゲームの内容を保存するためのディスクです。メニュー画面で「記録用ディスクを作る」を選び、画面の指示にしたがって、第1ドライブのCディスクを用意した空きディスクに差し替えてください。作成作業が始まります。作業完了後、記録用ディスクとCディスクを差し替えると、メニュー画面に戻ります。

## 新しくゲームを始めるとき

- ①進め方を聞く —— 初めてプレイするときは、メニュー画面で「織田家家法を聞く」を選び、ゲームの進め方のヒントを聞いてください。
- ②初期設定 —— メニュー画面で「新たな物語を始める」を選びます。最初に、主人公のタイプと能力値の決定します。  
 1: 主人公のタイプを決めます。選択したタイプに応じて、基本能力値や技能のレベルが異なります。最初は、比較的ゲームが進めや



すい「知将型」を選ぶことをお勧めします。  
 II：タイプを決めると、主人公の各基本能力値と特典値(50)が表示されます。[否]を選択するたびに基本能力値が変化しますので、気に入った数値が出たら[可]を選択します。  
 III：特典値を各能力に振り分けます。配分する項目の右脇の▲▼を選択して数値を増減できます。各能力の最大値は100です。なお、IIで決定した数値より減らすことはできません。  
 IV：特典値が0になり、キャンセルする(ESCキーを押す、または右クリックする)と、「よろしいですか?」と表示されます。[可]を選ぶとゲーム開始時の基本能力値が決定されます。[否]を選ぶと特典値の振り分けをやり直します。

## ゲーム内容の記録・終了・再開


- ゲーム内容の記録 (セーブ) —— ゲーム内容は7ページの要領で作成した記録用ディスクにセーブします。コマンド[機能]の<セーブ>を選択します。セーブは5箇所までできますが、一度セーブした箇所に新たにセーブすると、もとのゲーム内容は消えてしまうので注意してください。セーブを実行すると、その時点のゲーム内容の年月と現在いる国名が、見出しとして記録されます。
- ゲームの終了 —— マップ上を移動中に、コマンド[機能]の<終了>を選択します。その後、「セーブをしますか?」と表示されますので、セーブを行う場合には可を、そのまま終了する場合には否を選択してください。
- ゲームの再開 (ロード) —— メニュー画面で「物語を再開する」を選択するか、またはコマンド[機能]の<ロード>を選択します。以前にセーブした時点からゲームを再開することができます。

## 【マップのようす】

マップ上を移動するときは、通常、次のような画面が表示されます。町に入ると、その内部の画面に切り替わります。

- ①日本マップ
- ②年月日、現在いる国名
- ③現在いる地域を示す絵
- ④現在位置の表示  
/プレイヤーの情報
- ⑤天候 ⑥アイコン欄
- ⑦時刻 ⑧武将 ⑨軍団
- ⑩城




- マップの範囲 —— マップは戦国時代で最も波乱に満ちた近畿・中部・関東・中国、そして北陸の一部の地域にまで及びます。マップは、平地・森・湖などの地形で構成され、所々に城や町があります。
- マップポイント —— 城や町、町のなかにある店などをマップポイントといい、いろいろなコマンドが実行できます。詳しくはサブマニュアルの「マップポイントコマンド解説」の章を参照してください。  
 城：全国で100カ所以上あります。それぞれの城は、マップ上の位置、城の規模によって、形が異なります。平城は平地にある城、山城は山の上にある城を表します。  
 空き城 砦 平城 山城 巨城  
  
 町と店：町は全国で17カ所あります。町には、宿屋・民家・鉄砲鍛冶屋などの店があり、コマンドを実行できます。主命を果たすために、頻繁に町に足を運ぶことになるでしょう。詳しくは、サブマニュアルの「マップポイントコマンド解説」の章を参照してください。
- 個人と軍団 —— 通常、プレイヤーは個人として行動していますが、評定で主命を受けて出陣するときなどは軍団が編成され、軍団として行動をとることになります。どちらで行動しているかによって、次ページのように実行できるコマンド(アイコン)に制限があります。





## 【アイコンの説明】


画面の下部に表示されているコマンドをアイコンといいます。アイコンは、個人として行動をとっているときと軍団として行動しているときでは、実行できたりできなかったり、その内容が異なる場合があります。

- 【個】＝個人行動中のみ実行できる
- 【軍】＝軍団行動中のみ実行できる
- 【共】＝どちらの場合でも実行できる


 **町移動** ———— 【共】 マップ上を町単位で移動します。町のリストが表示されるので、その中から移動先を選びます。移動の途中で何かキーを押すと、その場で移動を中断します。町の中では実行できません。


 **城移動** ———— 【共】 マップ上を城単位で移動します。大名を選択した後、領有する城のリストが表示されるので、その中から移動先を選びます。赤い表示の城は大名の居城を、緑色の表示の城はプレイヤーが城主（大名）となっている城を表します。移動の途中で何かキーを押すと、その場で移動を中断します。町の中では実行できません。


 **会話** ———— 【個】 隣接する武将と会話をして、その目的などいろいろな情報を聞き出します。

 **情報** ———— 【共】 以下のような各種の情報を見ます。  
**勢力**：各大名が領有する城のデータの一部と、得ている官位、支配力などを見ます。また、画面には情報を見た大名の勢力範囲が表示されます。

**人物情報**：武将のデータを見ます。  
**軍団情報**：軍団を編成する武将名、総兵士数を見ます。  
**大名情報**：「城の情報」でデータを入手済みの城（黒で表示されている）のデータを見ます。ただし、このデータの内容は入手した時点のものになります。  
**城の情報**：城の詳しいデータを見ます。  
**所持品**：所持しているアイテムのデータを見ます。  
**組織図**：織田家家臣団の組織表を見ます。名前の左に赤い\*マークがある武将は城主を表し、青い\*マークがある武将はその城主の直属の家臣を表します。

 **攻撃** ———— 【個】 隣接する武将に攻撃をしかけ、剣による個人戦を行います。  
 【軍】 隣接する軍団、または他国の城に攻撃をしかけ、野戦または城攻めを行います。夜間は実行できません。

 **マップポイント** ———— 【個】 城や、町にある店などのマップポイントに入り、さまざまなコマンドを実行します。

 **機能** ———— 【共】 セーブやロードを行ったり、さまざまなプレイ中の設定を変更します。

**セーブ**：現在のゲーム内容を記録します。

**ロード**：以前にセーブした状態からゲームを再開します。

**忍者報告**：他国同士の戦争の結果に関する忍者の報告を表示するかしないかを設定します。

**BGM**：ゲームのBGMを流すか流さないかを設定します。

**ウェイト**：メッセージなどの表示時間を変更します。ゲーム開始時は、「普通」に設定されています。

**静止画**：静止画を表示するかしないかを設定します。

**情報切替**：プレイヤーの人物情報を表示するかしないかを設定します。人物情報は現在位置の表示部分に表示されます。

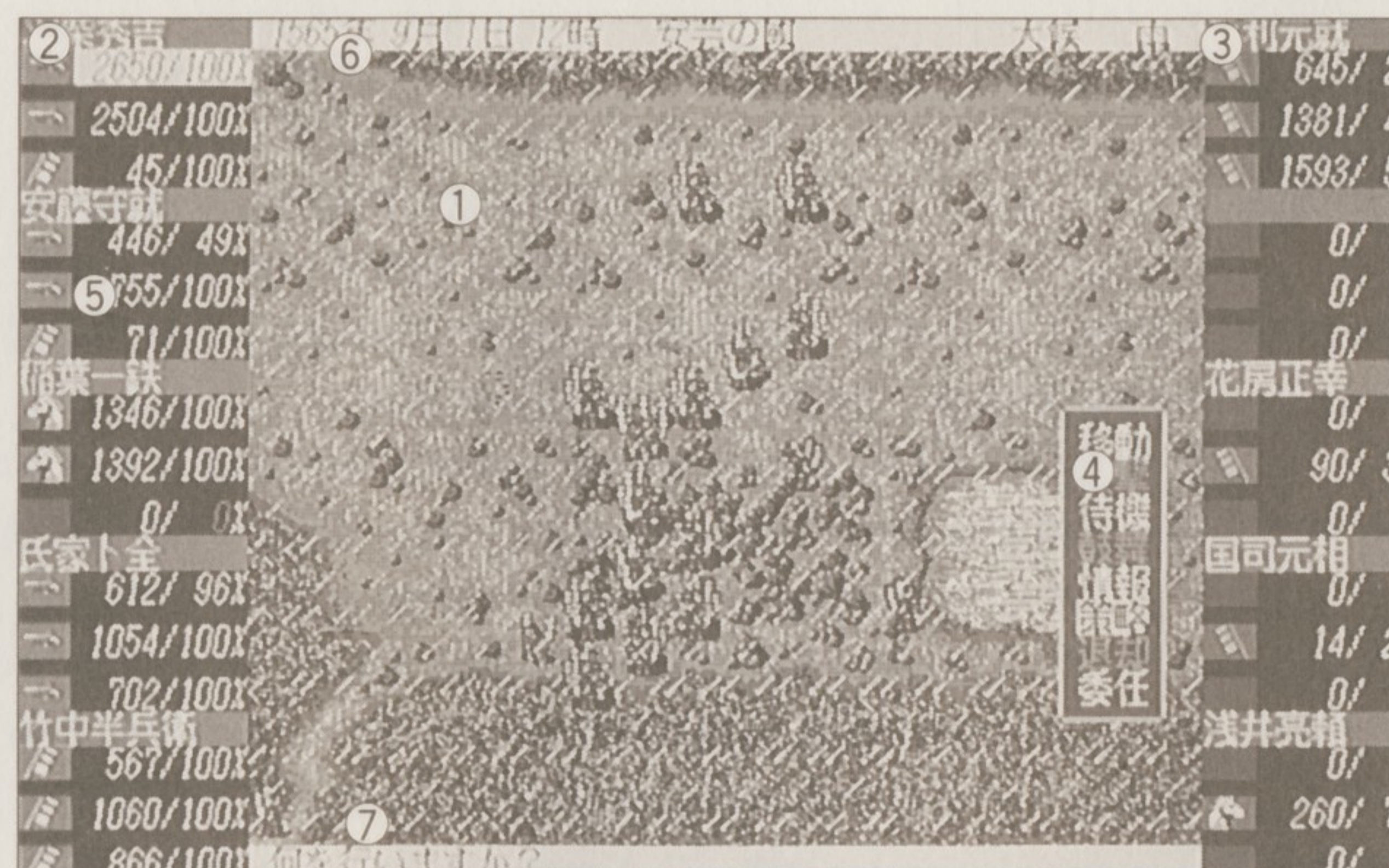
**終了**：ゲームを終了します。



## 【野戦について】

プレイヤーの所属する軍団が他の軍団と隣接しどちらかが攻撃をしかけると、次のような画面に切り替わって、野戦を行います。

- ①野戦マップ
- ②攻撃側参戦武将
- ③守備側参戦武将
- ④コマンド
- ⑤部隊のデータ  
(部隊種類/兵士数/兵士士気)  
足軽 騎馬 鉄砲
- ⑥年月日・時間・国名・天候
- ⑦メッセージ欄

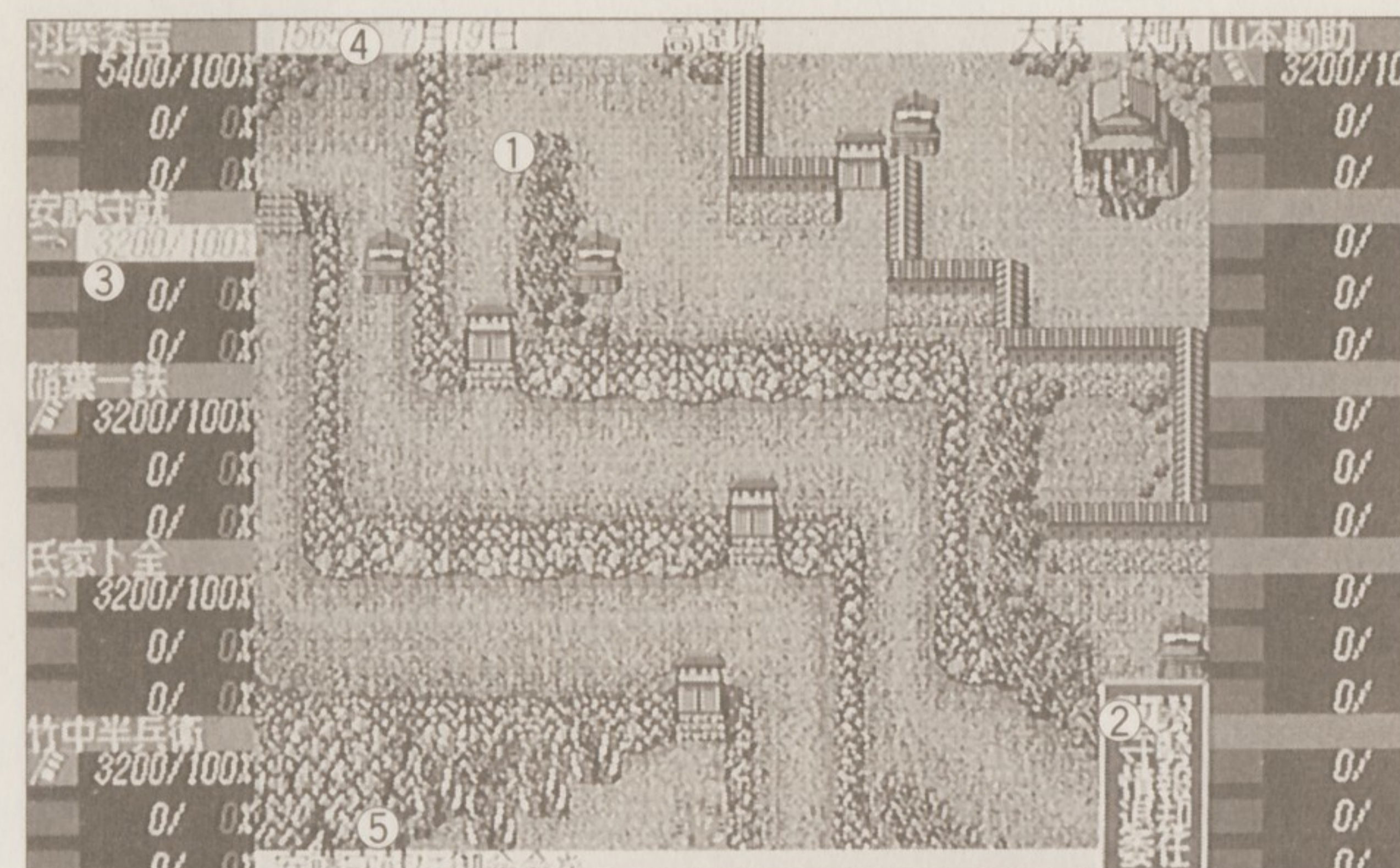


- 野戦のルール——野戦には、自軍、敵軍ともに最大15までの部隊が参戦でき、軍団同士で戦います。参戦できる武将は5人までで、各武将は3つまで部隊を率いることができます。戦場となるマップは、攻撃を受けた軍団がいる地形によって異なります。
- 戦争の流れ——野戦に入ると、まず軍議を開き、「物見」で敵部隊を把握し、「軍議」で陣形を決定します。その後、陣形にしたがって部隊が配置され、自軍と敵軍の各部隊に合戦コマンドを実行する機会(ターン)が回ってきます。このとき、自軍の総大将がプレイヤーであれば、味方のすべての部隊に命令を与えることができます。戦況に応じたコマンドを駆使して、味方を勝利に導いてください。
- 勝敗条件——次のような場合に勝敗が決まり、野戦は終了します。
  - ・敵軍の部隊を全滅させた場合
  - ・敵軍のすべての部隊を退却させた場合
 なお、夜(20時)になると引き分けで、野戦は終了します。
- 戦後処理——野戦終了後、次のような処理が行われます。
  - ・大名を除き、自軍で最も活躍した武将(=勲功武将)の決定
  - ・勲功武将は、大名から最も信頼を得られる
  - ・捕虜になった武将などの処遇

## 【城攻めについて】

プレイヤーの所属する軍団が他国の城に攻撃をしかけたときや、プレイヤーがその時いる城が敵軍団の攻撃を受けたときは、次のような画面に切り替わって、城攻めを行います。

- ①戦場となる城のマップ
- ②コマンド
- ③部隊のデータ
- ④年月日・城名・天候
- ⑤メッセージ欄



- 城攻めのルール——城攻めとは、その城の攻略を目的に行われる、軍団対城の戦争のことです。攻撃側、籠城側ともに最大5人の武将が参戦できます。戦場となるマップは、その城の規模などによって異なります。
- 戦争の流れ——最初に、籠城側が総大将、参戦武将、各武将に割り当てる兵士数などを決めます。この際、籠城側に武将がひとりも存在しなければ、城守備兵が編成されます。部隊配置が済むと、攻撃側、籠城側の各武将にターンが回ります。このとき、自軍の総大将がプレイヤーであれば、自軍のすべての武将に命令を与えることができます。戦況に応じたコマンドを駆使して、味方を勝利に導いてください。
- 勝敗条件——次のような場合に勝敗が決まり、城攻めは終了します。
  - ・敵軍の武将を全滅させた場合
  - ・敵軍のすべての武将を退却させた場合
  - ・籠城側が約3カ月間(90ターン)、城を守り抜いた場合
- 戦後処理——攻城側が勝利すれば、戦場となった城は攻城側のものになります。そのほか、野戦終了後と同じような処理が行われます。



## 【進め方のヒント】

- 評定に参加する**——序盤は、評定に参加することで進行します。忍者の伝言を聞いたら清洲城に行き、[評定]コマンドを実行してください。評定の席では、大名の織田信長が主命（鉄砲購入などの仕事）をいくつか提示しますが、ここでは、最も達成しやすい“兵糧売り”に[具申する]ことにします。すると、信長は、「2カ月で米2000石を軍資金に変えよ」と申し付けました。
- 同僚の助言を仰ぐ**——さっそく同僚の前田利家に[面会]して[主命情報]について尋ねると、「近くの町で米を売ってあげればいい」そうです。このように、織田家の武将は、主命を達成するためにどのような行動を取るべきかを指示してくれます。同じように、秀吉の正室ねねもアドバイスをくれるので、[帰宅]して[ねねと話す]のもよいでしょう。
- 主命を実行する**——清洲城から最も近い町といえば、北東の稲葉山の町です。アイコンの[町移動]を利用すれば、迷わずにたどり着けます。米屋では売値の交渉をしますが、すぐに[承知する]のではなく、できる限り[交渉する]ことをお勧めします。交渉が成立すれば、主命達成です。そしてその旨を報告するために清洲城に戻り信長に[内謁]すると、主命を達成した働きが認められて、信頼を得ることができます。
- 暇な時間は有効に**——さて、次回の評定に参加するまでの空き時間は、どう過ごせばよいのでしょうか。織田家の武将に[面会]して[武将心得]を聞けば、序盤に何をすべきかを教えてくれます。武将や浪人に[師事]して技能のレベルを上げるもよし、町の馬屋や鉄砲鍛冶屋で[下働き]するもよし、他家の武将に[攻撃]をしかけ個人戦で戦術経験を積むもよし、やるべきことはさまざまあります。序盤で、能力をトータルに高めておくことは、城主に出世する鍵となります。
- 評定を欠席するな!**——評定を欠席すると大名の信頼を失います。別の主命を実行しているとき以外は必ず参加してください。各地の情勢を調べたいなどの理由で、しばらく評定を欠席したいときは、信長に[内謁]して[視察]を申し出ましょう。戻ってきて[内謁]すれば、再び評定に参加できます。

## 【ユーザーサポート】

### トラブルについて

次の項目をチェックしてください。

- ご使用のコンピュータの機種とソフトは対応していますか。  
パッケージに記載された機種名・メディアを確認してください。
- 必要なメモリ数を搭載していますか。  
機種によって搭載しているメモリ数が違います。
- ディップスイッチの設定はきちんとしていますか。  
外部記憶装置を使用している場合は、電源を切っておいてください。
- ドライブのクリーニングはしていますか。  
長期間使用していると、読み込み精度が低下することがあります。  
2～3週間に1度は、市販のクリーニングディスクで、フロッピーディスクドライブのクリーニングをしましょう。

### 製品交換について

お買い上げいただいた製品が立ち上がらない場合や、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などは、保証書、すべてのディスク、次ページのサポートシートを、当社『太閤立志伝』ユーザーサポート係までお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます（故障内容によって検査等に多少時間がかかる場合があります）。保証書を同封なさらないと当社規定の保証いたしかねますので、ご注意ください。

1. 製造段階での問題等、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、4,000円にて有償交換いたします（事情により有償交換価格を変更することがあります）。交換手数料は「郵便小為替」でご同封ください。また、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、なるべく「簡易書留郵便」でお送りくださるようお願い申し上げます。