



スーパーファミコン®

SHVC-ZS



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

斬 II

スピリッツ

ざん
[ZAN]™

取扱説明書



はじめに

この度は、弊社製品「斬II・スピリッツ」をお買い上げいただき、誠に有り難うございます。

ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法で御愛用下さい。なお、本書は大切に保管して下さい。

使用上の注意

- ①ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いて下さい。
- ②テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- ③精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けて下さい。
- ④端子部分に手を触れたり、水に濡らさないで下さい。故障の原因となります。
- ⑤シンナー、アルコール等の揮発油で拭かないで下さい。
- ⑥カセットの脱着時には、必ずスーパーファミコン本体の電源をお切り下さい。
- ⑦長時間ゲームをする時は、健康のために約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- ⑧このカセットはスーパーファミコン専用です。
- ⑨スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

目次

	プレイ目的	2
	斬IIスピリッツの特徴 ^{とくちょう}	
第1章	争覇 ^{そうは} へむけて	
	ゲームの操作と開始	4
	身分について / 画面の説明	
	ゲームの流れ	7
	1年の構成	
	各フェイズの目的について	
	特記事項 ^{とっきじこう} の説明	10
	軍と部隊について	
	勝利条件・敗北条件・後継 ^{あとつぎ} ぎ	
第2章	天下 ^{てんか} を制 ^{せい} す道 ^{みち}	
	戦略フェイズの説明	13
	戦略コマンドの説明	
	行軍フェイズの説明	21
	行軍コマンドの説明	
	戦闘フェイズの説明	26
	戦闘コマンドの説明	
第3章	百戦 ^{ひゃくせん} 百勝 ^{ひゃくしょう} の書 ^{しょ}	
	アドバイス	31
第4章	知る事、知らざる事	
	コマンド構造図	34
	データ一覧	37
	イベントについて	39
	元号 ^{げんごう} ・時刻対応表	40

プレイ目的

斬II・スピリッツの特徴

斬II・スピリッツには、従来のゲームには見られなかった様々な特徴が随所に見る事ができます。

総武将数900人

登場武将は総勢900人におよび、プレイヤーはそのほとんどでプレイが可能です。武将の顔は年齢に応じて最高3段階に変化します。これによって武将への愛着も3倍になるのでは。

臣下プレイ

武将には「大名」「重臣」「部将」「浪人」の4種類の身分があります。プレイヤーが選択した武将の身分によって、大名でのプレイ以外にも臣下の武将や浪人でプレイして上を狙う下克上もできます。

3D-HEX

戦闘フェイズでは、高さをもったヘクス～「3D-HEX」を用いる事で、従来のものでは再現できなかった高さを使った戦術が可能となりました。

フェイズの導入

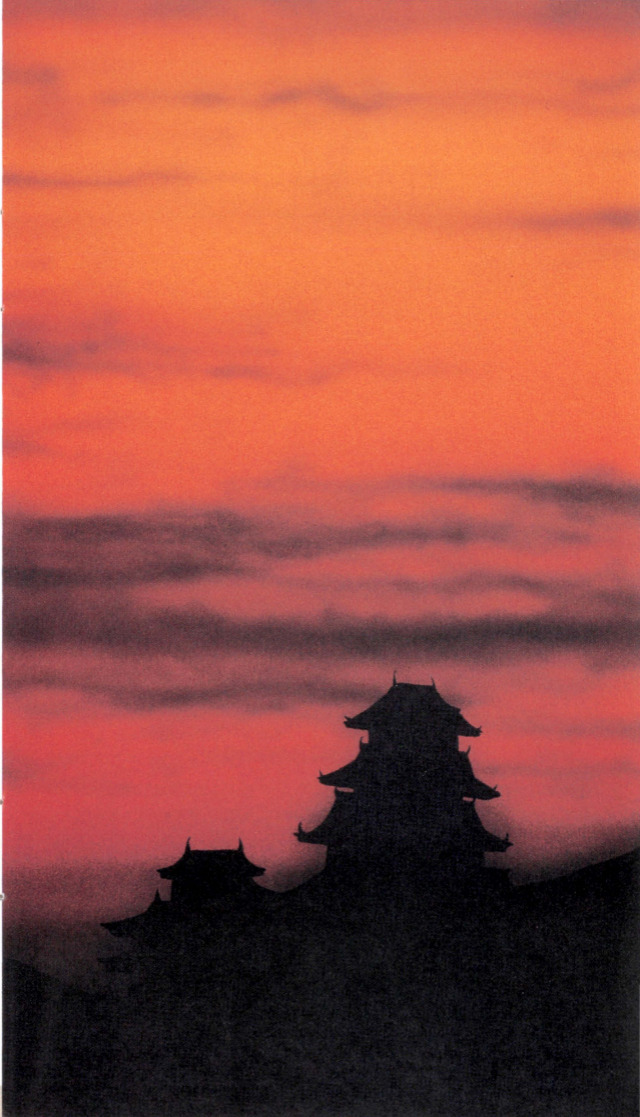
ゲーム全体の流れは、戦略・行軍・戦闘という3つのフェイズという概念で分けられています。

戦略フェイズは内政や外交、編成人事等を行ない、行軍フェイズは軍を移動させるフェイズです。戦闘フェイズは戦闘を行なうフェイズ……といったように、各フェイズごとに行なう事柄がほぼ固定されているので、何をしたら良いか解らないといった事が起こりづらいという特徴があります。

さあ、戦国の世に身を投じたあなたの目的はただ一つ！
天下の統一をめざすのです。

大名でプレイするもよし。はたまた浪人などでプレイして虎視眈々と上を狙うもよし。これぞ下克上。

あなたの考えうる知略と戦略で、みごとに世を勝ち抜いてみてください。

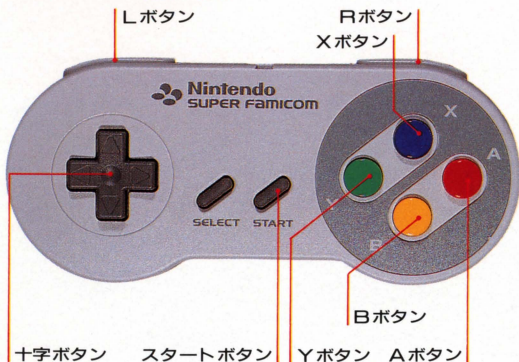


第1章 そうは 争覇へむけて

操作方法について

以下にパッドの操作方法を簡単に説明いたします。詳しくは次項以降のページを参照して下さい。

コントローラー各部の名称



コントローラーの操作方法

Aボタン(ウインドウ表示 **決定キー**)……コマンドや行動する部隊の決定と、ウインドウの表示に使用。

Bボタン(キャンセル **キー**)……コマンドのキャンセルとウインドウのOFFに使用。

Xボタン(決定 **情報** **キー**)……城や軍の情報を参照する場合に使用。

スタートボタン……全国地図を表示する場合に使用。

十字キー……カーソルの移動に使用。

十字キー+Yボタン……地図を十字方向に高速スクロール。

Lボタン……地図を左に高速スクロール。

Rボタン……地図を右に高速スクロール。

ゲームスタート

ここではゲームのスタート方法を説明しています。

設定の順序

- ①開始方法の決定（最初からのプレイか、続きかの選択）
- ②シナリオの選択
- ③難易度の決定
- ④プレイ武将の選択

全国地図中から、国を選択すると武将の一覧が表示されます。プレイする武将を決めたら（Aボタン）で決定して下さい。



身分について

斬II・スピリッツには4つの身分があります。

「大名」とその配下の「重臣」、重臣の部下の「部将」、そして「浪人」。『武将』とは4つの身分の総称です。選択した武将の身分によってコマンドが変化しますので、身分はきちんと把握しておく必要があります。

身分の表記

武将名の右には「大1」「重2」などといった1文字の漢字と数字が表示されています。

例) 大1

1～8の数字は**軍番号**です。

漢字は武将の**身分**を表わしています。

- 大……大名です。
- 重……重臣です。
- 部……部将です。
- 浪……浪人です。

ゲームの終了と再開

ゲーム状態を保存する場合の手順

- ①戦略フェイズの「機能コマンド」を選択。
- ②機能コマンドの「セーブ」を選択。
- ③現在の状態がカセットに保存されます。

終了する場合は戦略フェイズで機能コマンドの

「**中断**」を実行して電源を切って下さい。

ゲームを再開する場合は初期設定画面で

「**続きをする**」を選択します。

またはゲーム中に戦略フェイズの

機能コマンドの「**ロード**」を選択します。

SPIRITS

第1章 争覇へむく

「斬II・スピリッツ」には、3つのタイプの地図が存在しています。それぞれには固有の呼び名がついており、マニュアル中でもゲーム画面をそれぞれの固有名で呼んでいる事があります。

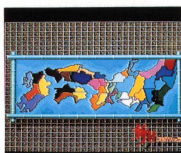
1. 全国地図

スタートボタンで表示させます。勢力を色分割して表示します。

Xボタンで勢力の情報を見る事が出来ます。

1 プレイヤー勢力は青色です。

2 プレイヤー勢力は赤色です。



2. 戦略地図

戦略フェイズ、行軍フェイズで使用します。城の情報を参照したり、軍の移動を行ないます。



3. 戦闘地図

戦闘フェイズで使用します。

自軍が敵と戦闘状態に入ったとき、この画面上で戦闘を行ないます。



4. 情報画面

城や部隊ユニットにカーソルを合わせて (Xボタン) を押しとそれぞれの情報を見る事ができます。



城情報



武将情報

Z A N II

第1章 争覇へ向け

ゲームの流れ

斬II・スピリッツは、ゲームの進行を3つの「フェイズ」という概念で制御しています。

各フェイズで行なえる事は決まっており、それらを順番に消化していく形でプレイします。

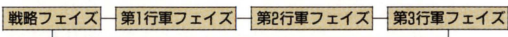
1年の構成

1年は4つのターンで構成されています。各季節の初めにイベントが発生します。秋は収穫のイベントが発生します。



1ターンの構成

1ターンは4つのフェイズで構成されています。



①戦略フェイズ

内政や外交、軍備、編成等を行ないます。

②行軍フェイズ

軍の移動を行ないます。行軍フェイズは1ターンに3回あります。

③戦闘フェイズ

行軍フェイズで自軍が戦闘状態に入った場合に移行します。他勢力同士の戦闘は、自動的に処理され結果表示のみ行なわれます。

コマンド概要

フェイズ	大名	重臣	部将	浪人
戦略フェイズ	内政 外交 謀報 編成	逐行 独立 放浪	逐行 謀反 放浪	移動 募集 訪問 仕官
行軍フェイズ	行軍 強行 渡海 待機	行軍 強行 渡海 待機	行動不可	行動不可
戦闘フェイズ	突撃 移動 強行 待機 鉄砲 援軍 退却	突撃 移動 強行 待機 鉄砲 援軍 退却	逐行 移動 強行 待機 鉄砲	行動不可

各フェイズの大まかな目的について

ここでは、戦略・行軍・戦闘の3つのフェイズについておまかな説明をしています。「このフェイズでは何をすれば良いのか？」初めてプレイする上での参考にしてみてください。

①戦略フェイズ ～大まかな目的とポイント～

戦略フェイズでは、まず第一に富国強兵に努める必要があります。戦闘で勝つために色々な下準備をするのです。

●軍資金と俸禄

コマンドを実行するためには、軍資金が必要です。また、配下の忠誠を得るためには「編成」で一定量の俸禄を与える必要があります。

●人材の確保「謀報」

人は石垣……とはよく言ったものですが、斬IIもまさしくそれで、ここは一つ積極的に他国の武將を引抜く位の行動はおこすべきです。「謀報」はうまく使うと非常に効果的なのです。

●強力な軍をつくる「編成」

何をおいてもまずは兵を雇う事から始めるべきです。そして戦闘力の強い武將を謀報で引き入れる事が強い軍をつくる事につながります。

●資金源の確保「内政」

資金源は毎季節得られる商業収入と、秋に得られる石高収入があります。どちらの収入も、城を増やさなくても「内政」で補える事を覚えておいて損はありません。

●城の防備の充実「内政」

何度も戦闘を繰り返していれば、必ず拠点となる城があるはず。そんな城を「増築工事」で規模を高めておけば、いつ攻められても安心です。

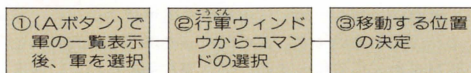
●外交で攻める「外交」

四方八方から攻められてはさすがに城を守るにも限界がありますから、「同盟」を結んで一方の安全化を計るのはむしろ定石といえます。

②行軍フェイズ ～大まかな目的とポイント～

このフェイズでは、軍を移動させて敵城をとるのが目的となります。

●行軍方法



※カーソルを軍にあわせて(Aボタン)を押すと、その場所にいる軍のみ一覧表示されます。

●2軍1組みの行動

2軍1組で行動する事で常に援軍を呼べ有利になります。

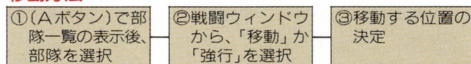
●特殊なルール

- ・渡海 海を渡るためにはあらかじめ戦略フェイズで海賊衆との友好度を上げておく必要があります。
- ・他戦闘 自分が所属する軍以外の戦闘は、戦闘フェイズに移らずに戦闘結果が自動的に表示されます。

③戦闘フェイズ

このフェイズでは、敵軍の大將か城を落とすのが目的です。

●移動方法



※直接部隊にあわせて(Aボタン)で、その部隊の行動コマンドが表示されます。

●戦闘ダメージの表示

戦闘をした結果、部隊の横には士気と兵力のダメージが表示されます。上が兵力、下が士気です。

●オートバトルの突撃コマンド(大將を指定した時のみのコマンド)

突撃はオートバトルモードで、部隊が自動で攻撃します。突撃すると士気の高さに比例して攻撃力がアップします。

●3Dヘクスを生かす

高い場所ほど防御に有利であったり、視界が広がったりします。

●奇襲

奇襲は、敵軍と自軍の情報力の差によって発生します。奇襲を受けた側は、3回行動できません。

●鉄砲攻撃

鉄砲は高価で強力ですが、雨と雪の時は使用できません。

特記事項の説明

ここでは、マニュアル中でよく使われている用語の説明と、斬IIスピリッツ特有の設定に関して説明をしています。

城とは？

斬IIスピリッツは、日本全土を国単位ではなく、城単位で分けられています。これによって現実の戦国時代と同様に城を制圧して統一するという事が実現されています。

行軍とは？

斬IIスピリッツは従来の歴史シミュレーションとは違い、国をわける国境線がありません。このため軍の移動も国単位の移動ではなく、実際に地域を軍が一步一步、歩いていく事になります。これが行軍の概念です。

ヘクスとは？

斬IIスピリッツは、マップがヘクスと呼ばれるマスで構成されています。軍が移動する時も、一步が1ヘクスという単位で行なわれます。

自軍とは？

斬IIスピリッツでは、マニュアル中によく「自軍」という言葉がでできます。これは、プレイヤーが操作する武将が所属している軍を指しています。

自勢力とは？

プレイヤーが操作する武将が所属している勢力の事です。

士気とは？

戦国時代の戦闘は兵力差で簡単に勝負がつくものではなく、「士気」の高さが大きく影響します。

信長が桶狭間で今川軍に勝ったように、士気の高い少数部隊の方が士気の低い大軍よりも強かったのです。

基本的に士気は戦闘などで減少し、城にもどると回復します。

俸禄とは？

俸禄とは一種の給料のようなもので、配下に与えるほど忠誠心が高くなります。

ただし、俸禄を与えると石高がその分減少しますので、秋の収入が少なくなります。

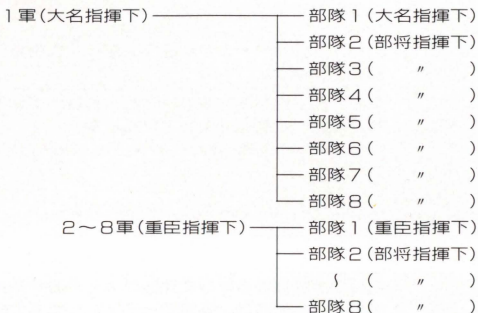
SPIRITS

第1章 争覇へむけて

軍と部隊について

斬IIスピリッツは、兵を「軍」と「部隊」という概念がいねんによって構成しています。1つの勢力は、最大8軍まで持つことができます。そして、1つの軍は最大で8部隊で構成されます。軍を指揮するのは大名か重臣で、1軍は必ず大名直属ちやくぞくとなっています。

軍の構成



Z A N II

第1章 争覇へむけて

ゲームの勝利条件・敗北条件

「斬II・スピリッツ」には、4つの勝利条件と、3つの敗北条件が存在しています。

エンディングは条件ごとに用意されており、合計7種類のマルチエンドとなっています。

勝利

単独勝利 (大名)	単独勢力で全ての城を支配。
同盟勝利 (大名)	自勢力と同盟勢力とで全国を支配し、自勢力の総石高が最大。
任命勝利 (大名)	威信 = 99・総石高10000千石以上・全勢力中総石高が最大・二条城が勢力下にある事。 プレイヤーは任命を断ってゲームの続行も可能。
従属勝利 (重臣・武将)	自分が仕えている大名が、全国を支配。

敗北

生存敗北	自分が生きながらにして他国の大名が勝利条件を満たした場合か、同盟統一をはたしたものの自国の総石高が同盟国の総石高を下回っていた場合。
死亡敗北	自分が死んだ場合、大名であればすでに3回後を継いでいた場合。
日本滅亡	寛永20年(1643年)までに、日本の統一を誰も実現しなかった場合。

死亡～後継ぎについて

武将は寿命や戦死、暗殺など、死の危険が数多くあります。プレイヤーも志半ばにして命を落とすこともあるでしょう。

重臣・部将・浪人は死ぬとそこで終わりですが、大名は3回まで後継者を定める事ができます。

大名が死ぬと、その時点で配下の武将一覧が表示されます。十字キーでカーソルを上下に動かして武将を選択し、(Aボタン)で決定します。

以後あなたはそこで決めた武将でプレイする事になります。

第2章 天下を制す道

戦略フェイズの説明

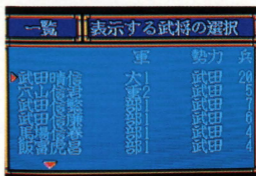
(Aボタン) で戦略ウインドウのON

(Bボタン) で戦略ウインドウのOFFを行ないます。

コマンドの選択・決定

十字キーで、カーソルを上下に動かしてコマンドを選択し、(Aボタン)を押すと決定されます。

武将の選択時に、名前が画面に入りきらない時は、武将名の下に矢印が表示されています。



コマンドの実行について

大名コマンドの実行は、配下の武将に命令する形で行なわれます。武将一人につき1回コマンドを実行できます。つまり、配下の武将がたくさんいるほどコマンドを多く実行できるという事になります。

各コマンドの実行は、様々なパラメータに影響を及ぼします。忠誠度の低い武将は、命令拒否する事があります。

①戦略コマンド（大名）の説明

内 政

自国の内政管理のコマンド群です。内政能力が高い武将が実行するほど効果が高くなります。

内政コマンドを実行すると、命令を実行した武将のいる城のパラメータ（住民感情など）が上昇します。

コマンド名	費用	説明・効果
ぜいりつへんこう 税率変更	—	税率を変更します。税率によって、毎年秋に住民感情に以下のような変化が おこります。 四公六民…軽税です。 [住民感情+2] 五公五民…通常の税率です。 [住民感情±0] 六公四民…重税です。 [住民感情-5]
とちかいこん 土地開墾	100	石高を上昇させます。石高収入が増し ます。
ちすいこうじ 治水工事	100	治水度を上昇させます。台風から城を 守ります。
しょうぎやうとうし 商業投資	100	商業値を上昇させます。商業収入が増 します。
ぞうちくこうじ 増築工事	100	規模を上昇させます。落城しにくくな ります。

収入について

収入は2種類の方法で得られます。

商業収入……自分の勢力下にある全ての城の商業値が高いほど、この収入が大きくなります。商業収入は、各季節ごとに1回得られます。

石高収入……自勢力の残俸禄（石高）と税率が高いほど、この収入が大きくなります。毎年秋に1回得られます。残俸禄は、戦略コマンドの「編成」で見られます。

SPIRITS

第2章 天下を制す道

外交

外交能力の高い武将が実行するほど成功率が高くなります。外交コマンドの失敗は、実行した配下の武将の忠誠度の低下を招く可能性があります。

コマンド名	費用	説明・効果
同盟締結 <small>どうめい いていけつ</small>	10	他勢力と同盟を結びます。同盟が成立した勢力とは戦闘は起こりません。
同盟破棄 <small>どうめい ぼき</small>	—	同盟を破棄します。
他国援助 <small>たこくえんじょ</small>	100	他勢力へ軍資金援助を行ないます。相手勢力との友好度が上昇します。
援助要請 <small>えんじょようせい</small>	— +50	他国に軍資金援助を要請します。友好度が高いほど成功確率が高くなります。
共同作戦 <small>きょうどうさくせん</small>	100	作戦を申し込んだ勢力と攻撃目標の勢力の友好度を低下させるコマンドです。
朝廷寄進 <small>ちやうてい きしん</small>	100	朝廷に寄進すると威信が2上昇します。

海賊衆との外交について

行軍の時に渡海を実行するためには、外交コマンドの「他国援助」を行なって海賊衆との友好度を高める必要があります。

他国援助で国を選択する際に、カーソルを海に合わせて(海全域が赤く点滅) [Aボタン] を押すと、海賊衆の勢力が表示されます。

Z A N II

第2章 天下を制す道

謀報

武将の引き抜き、暗殺など、他国の内的ダメージを目的としたコマンド群です。工作能力の高い武将が実行するほど、成功率が高くなります。

謀報コマンドの失敗は、実行した配下の武将の忠誠度の低下を招く可能性があります。

コマンド名	費用	説明・効果
武将調略 <small>ぶしやうてうりやく</small>	10	他勢力の武将や浪人を仲間に引き入れます。忠誠度が低いほど成功率は高くなります。
武将暗殺 <small>ぶしやうあんさつ</small>	10	武将を暗殺するコマンドです。成功率は極めて低めです。
悪評工作 <small>あくひやうこうさく</small>	10	他勢力の武将の忠誠度を下げる事を目的としたコマンドです。忠誠度の低い武将は謀反を起こしたり、寝返りやすくもなります。
情報収集 <small>じやうほうしゆじゆ</small>	10	情報力が上昇します。情報力が高まれば、戦闘時に敵軍に奇襲をかけられる場合があります。

SPIRITS

第2章 天下を制す道

編成

武将の昇格や解雇などの人事や、兵の雇用や鉄砲の買い入れといった軍事を行なうコマンドです。

画面中の略語の説明

編成	変更する項目の選択			
	軍	忠	俸	兵 鉄
武田 晴信	大部	72	0	20 0
武田 信繁	部	61	30	7 0
武田 信康	部	66	25	6 0
馬場 信春	部	60	15	4 0
飯沼 虎昌	部	59	15	4 0
飯沼 源四郎	部	65	15	4 0
金 700	残俸 235	鉄砲 200		

● **軍** 武将が所属する軍番号と身分です。

大……大名です。

重……重臣です。

部……部将です。

数字(1~8)が軍番号です。

● **忠** 武将の忠誠度です。

● **俸** 俸禄です。

● **兵** 武将配下の兵数です。

● **鉄** 鉄砲の所持数です。

人事を行なう

人事は、同じ城の中にいる武将同士でなければ行なえません。

- ① 十字キーでカーソルを動かして、武将名にあわせて下さい。
- ② 人事を行なう武将を選択すると、身分によって以下のコマンドが表示されます。なお実行できないコマンドは表示されません。大名は選択できません。

A・選択した武将の身分が「**重臣**」の場合

部将降格	身分を部将に格下げします。降格した武将は忠誠度が減少します。部将の数がいっぱいの際は、軍を新しく編成しないと部将降格は出来ません。
武将解雇	武将を解雇します。武将は浪人となります。

B・選択した武将の身分が「**部将**」の場合

重臣昇格	重臣に昇格します。忠誠度が5上昇します。
所属変更	同じ場所にいる7人以下の軍に所属を変更します。
武将解雇	武将を解雇します。解雇された武将は浪人となって、放浪します。

軍事を行なう

ここでは、武将に俸禄^{ほうりく}を与えたり、兵力、鉄砲の買い入れを行ないます。

城の中にいない軍は、兵と鉄砲の買い入れはできません。

※大名には俸禄^{ほうりく}はありません。

●俸禄^{ほうりく}を与える

① 編成画面では、「俸^{ほう}」と1文字で表わされています。十字キーを左右に動かして、「俸」の数値にカーソルを合わせて下さい。

② [Aボタン]を押すと俸禄が1上昇します。

減少させることは出来ません

●兵士を雇用する

① 編成画面では、「兵」と1文字で表わされています。十字キーを左右に動かして、「兵」の数値にカーソルを合わせて下さい。

② [Aボタン]を押すと兵数が1上昇します。(単位は百です)兵1につき金20かかります。

減少させる事はできません

雇用できる兵数は武将パラメータの「統率力」×10倍が最大です。

●鉄砲を買う

① 編成画面では、「鉄」と1文字で表わされています。十字キーを左右に動かして、「鉄」の数値にカーソルを合わせて下さい。

② 鉄砲の価格は、画面の右下に表示されています。[Aボタン]を押すと、購入する事ができます。(単位は百です)

減少させる事はできません

鉄砲価格について

鉄砲価格は30～250の間で変動し、1つ購入^{こんにゅう}するたびに価格は倍増していきます。その結果価格が250をこえた場合は購入^{こんにゅう}できなくなってしまう。

ゲーム開始当初は、鉄砲は高価でなかなか購入^{こんにゅう}できませんが、年をおうごとに価格は下がり、だんだんと入手しやすくなっていきます。鉄砲は兵の数まで購入できます。

SPIRITS

第2章 天下を制す道

② 戦略コマンド（重臣・部将）の説明

命令について

重臣や部将をプレイした場合は、大名から命令がくる場合があります。大名でプレイした場合のちょうど逆で、プレイヤーは「命令を与えられる立場」になるわけです。

コマンド名	説明・効果
遂行 すい こう	大名の命令を実行します。命令拒否をすると、大名の信頼度（プレイヤー自身の忠誠度）が下がります。
放浪 ほう ろう	大名の下を去り、浪人となって放浪します。放浪すると、配下の兵が半分になります。
独立 どく りつ	重臣のみのコマンドです。 自らが大名となる事ができますが独立するためには以下の条件を満たす必要があります。 1. 自分が城の中にいる事 2. 城の中には自軍の軍以外に誰もいない事
謀反 む はん	部将のみのコマンドです。 自分が仕えている大名または重臣を殺して自分がその身分に成り上がります。ただし失敗すると、放浪になったり、打ち首になる事があります。

③ 戦略コマンド（浪人）の説明

コマンド名	説明・効果
移動 い どう	他国（他の城）へ移動するコマンドです。移動は、隣接していない国でも可能です。
募集 ぼ じゅう	自分配下の兵が増えます。兵が多いほど士官の際に、有利になります。10人以上の募集はできません。
訪問 ほう しん	自分がいる城の武将の屋敷を訪問します。訪問した先の武将の勢力に自分が仕官する時に有利になります。
仕官 し かん	自分がいる城の重臣が大名に、雇ってもらいにいきます。仕官受け入れ後は、部将に身分が変わります。

Z A N II

第2章 天下を制す道

ここでは、戦略フェイズで選択できる「機能」コマンドの説明をしています。十字キーでカーソルを上下に動かしてコマンドを選択し、(Aボタン)を押して決定します。

コマンド名	説明
BGM	ゲーム中の音楽の設定をします。(Aボタン)を押すたびにON→OFFと切り変わります。
他戦闘	他勢力どうしの戦闘の結果表示のON/OFFを設定します。
西暦	西暦↔元号の切替えを行ないます。 ONにすると年号が西暦、OFFにすると元号で表示されます。
セーブ	現在プレイしているゲームの内容を記録します。後日続きをプレイしたい場合に選択して下さい。
ロード	カセットに保存されているゲームの内容を読み出します。前回の続きをプレイしたい場合に選択して下さい。
中断	ゲームを終了する場合に選択します。

SPIRITS

第2章 天下を制す道

行軍フェイズの説明

ここでは、^{こうぐん}行軍フェイズの移動方法や、^{こうぐん}行軍コマンドの説明をしています。

①^{こうぐん}行軍コマンドの説明

^{いどうじ}移動時

コマンド名	説明・効果
^{こうぐん} 行軍	軍を移動させます。軍を指揮する武将の移動力が移動力となります。
^{きょうこう} 強行	強行軍、移動力が2倍になりますが、士気が10低下します。10未満の時は強行できません。
^{とかい} 渡海	海を渡りたい時に使用するコマンドです。 渡海移動を行なうためには、以下のような条件が必要になります。 条件1. ^{かいぞくしゅう} 海賊衆との友好度が10以上ある事 条件2. 軍が海に接したヘクスにいる事
^{たいき} 待機	一切の行動をしません。士気が5回復します。

攻城戦時

A. 攻められた時

コマンド名	説明・効果
^{おうせん} 応戦	自軍のいる城を攻められた場合に、城から出て戦うコマンドです。
^{ろうじょう} 籠城	自軍がいる城を攻められた場合に、城にこもって防衛に徹します。

B. 攻めた時

コマンド名	説明・効果
^{きょうしゅう} 強襲	敵の城を直接攻めるコマンドです。短期的に決着がつきますが、兵に大きな損傷をうけます。
^{ほうい} 包囲	敵の城を兵糧攻めにします。包囲するには、兵が城の規模以上必要です。

②移動～行軍～する

(Aボタン)を押すと、自軍の一覧が表示されます。カーソルを十字キーで上下に動かして、もう1度(Aボタン)を押して下さい。移動させる軍が決定されます。

行軍 1	行動する軍の選択			
	軍移	兵	鉄	士
1	4	48	0	50
2	3	27	0	50
3	3	26	0	50

また、カーソルを軍ユニットに合わせて(Aボタン)を押すと、その場所にいる軍のみが一覧に表示されます。

画面中の略語の説明

- 軍**……………軍番号です。
- 移**……………軍の移動力です。
- 兵**……………兵数です。
- 鉄**……………鉄砲数です。
- 士**……………士気値です。



B. 行動の決定

軍を選択し終わると、画面左上に行軍ウインドウが表示されます。

カーソルを操作してコマンドを選択します。

C. 移動位置の決定

コマンドを決定すると、移動可能範囲が示されますので、カーソルを移動したい位置に動かして(Aボタン)を押して下さい。移動位置が決定されます。



海の上に移動することは出来ません。

1度行軍位置を決定していると、その場所に白い八タが立っています。

戦闘モードについて

A. 他戦闘

他勢力同志の戦闘や、味方の軍の戦闘は自動的に戦闘結果が表示されます。これを「他戦闘」と呼んでいます。

B. 野戦

自軍（プレイヤーの所属している軍）が戦闘状態に入った場合、3D-HEXマップでの戦闘～戦闘フェイズに移行します。

C. 攻城戦

城を攻めた時に、中の軍が籠城した場合か、軍がない場合は攻城戦になります。

① 籠城と応戦

自軍が城内にいる時に攻められた場合は「籠城か応戦」を選択して、応戦した場合は戦闘フェイズに移行します。

② 包囲と強襲

自軍が敵軍のいる城を攻めた場合は、相手が籠城した場合に攻城戦となり、「包囲か強襲」を選択します。

相手が応戦してきた場合は、戦闘フェイズに移行します。

士気の影響と増減について

斬II特有の概念として、「士気」というものがあります。これは戦国時代の戦闘が、物量で簡単に勝負がつくものではなかったという事を表わしているパラメータです。士気の低い大軍よりも、士気の高い少数部隊の方が強かったです。

斬IIは士気の色が様々な条件下で変化し、様々な事に影響します。

士気の影響

軍の影響

- 行軍時は、士気が0になると、兵数が毎ターン半分に減少していきます。ただし0にはなりません。
- 戦闘時は、士気が低いとその分損害が大きくなります。

城の影響

- 戦闘時は、士気が0になると落城してしまいます。

士気増減

行軍フェイズでは、ターン終了時の軍や城の状態によって士気に以下のような変化が起こります。

行 動	士気の変化
待機・未行動	5回復
ターン終了時、 ● 包囲されていない城 ● 城の中にある軍	10回復
ターン終了時、 ● 包囲されている城の中の軍 ● 城の外にある軍	10減少

重臣・部将・浪人の行軍フェイズについて

大名以外の身分の武将でプレイする場合は、行軍フェイズでの行動に制限があります。

重臣……………自分の軍のみを行動させる事ができます。

大名から行軍の命令がきて、移動位置が決定されている事があります。

部将……………軍を指揮する重臣(または大名)に従います。

浪人……………行軍フェイズでは何もできません。

SPIRITS

第2章 天下を制す道

移動力と移動コストについて(行軍フェイス)

移動力

移動力とは、軍が1ターンに進める距離を表わしたものです。移動力は、軍を指揮する重臣または大名のパラメータの移動力がその値となります。

移動力の値1につき、1移動コスト分進めます。

移動コスト

移動コストとは、軍が移動するために消費する移動力の事です。地形によって消費移動力が異なります。

地形	平地	山	海・湖
移動コスト	1	2	<small>と かい</small> 渡海コマンドによって移動可能

イベントによる影響

イベントの「大雪」がおこると、東北、北陸地方は全ての移動コストがプラス1されます。

移動力が2の軍は、山をこえられなくなってしまいます。

戦闘フェイズの説明

戦闘フェイズは、3D-HEXマップ上で戦闘を行なうフェイズです。このフェイズには、自軍と敵軍が戦闘状態に入った場合に移行します。戦闘フェイズでは、軍に所属する各部隊を個別に動かします。

戦闘フェイズに参加できる軍は、援軍をふくめて2つの軍までです。

12ターン経過するか、退却をした場合、退却された場合に終了します。

戦闘ウィンドウの表示と操作

部隊の行動を決定する方法は、2種類あります。1つは部隊一覧から行動する部隊を選択する方法。もう1つはマップ上の部隊を直接選択する方法です。

A. 部隊一覧からの選択

(Aボタン)を押すと、味方の部隊一覧が表示されます。十字キーでカーソルを上下に動かして部隊を選択し、(Aボタン)を押して決定します。

行軍	行動する部隊を選択			
	移	戦	兵	鉄士
織田信長	4	6	15	7 0 50
田羽長成	4	4	7	5 0 50
丹波前田利恒	4	4	7	5 0 50
佐田利恒	4	4	7	5 0 50
前田利恒	3	3	5	5 0 50
池田可成	3	3	5	5 0 50
森	3	3	5	5 0 50



部隊を選択し終わると、画面左上に個別ウィンドウが表示されます。

十字キーでカーソルを上下に動かしてコマンドを選択し、(Aボタン)で決定します。

B. 部隊を直接選択

十字キーでカーソルを操作して、部隊に合わせてから(Aボタン)を押すと、直接個別ウィンドウを開くことができます。十字キーでカーソルを上下に動かしてコマンドを選択し、(Aボタン)で決定されます。

SPIRITS

第2章 天下を制す道

戦闘コマンドの説明

コマンド名	説明・効果
遂行 <small>すいこう</small>	プレイヤーが部将でプレイした場合のみのコマンドです。重臣または大名から命令を実行するコマンドです。
突撃 <small>とつげき</small>	未行動の部隊が自動的に攻撃します。突撃を行なうと攻撃力が強くなる反面、細かい指示を与えられなくなります。
移動 <small>いどう</small>	移動と攻撃を行なうコマンドです。部隊を指揮する武将の「移動力」が移動力となります。
強行 <small>きょうこう</small>	強行軍です。「行軍」の2倍の移動力が得られます。が、士気が10減少してしまいます。操作は行軍と同じです。
鉄砲 <small>てつぱう</small>	鉄砲による攻撃を行なう場合に選択します。鉄砲コマンドは、隣接したヘクスに敵がいないと表示されません。
援軍 <small>えんぐん</small>	味方か他勢力の軍に援軍要請をします。援軍要請するためには、以下の条件を満たす必要があります。 ● 戦闘の起こった地点が隣接した場所に軍がいる事 援軍要請には他勢力であれば友好度が低いと、なかなか応じてくれません。味方であれば必ず来てくれます。 援軍コマンドは、成功するまで何回でも実行できますが、1回相手がOKしてくれると2度と実行出来ません。
退却 <small>たいきやく</small>	戦場から退却します。退却すると自動的に負けとなります。

戦闘ダメージの表示

戦闘を行なった結果、部隊の横に士気と兵力のダメージが表示されます。数字は、上側が兵力のダメージ、下側が士気のダメージです。



茶色の城について

戦闘フェイズで、戦闘に参加していない第三者の城（A勢力 VS B勢力の戦場に存在しているC勢力の城）と、攻撃軍側の城は、通常とは違い、色が茶色になっています。この城には攻撃する事はできません。

戦闘フェイズの勝敗について

戦闘の勝敗は、以下の条件で決定します。

A. 攻撃側

1. 勝利

- 敵の大將（重臣か大名）を討ち取った場合
- 敵の城を落城させた場合
- 敵が退却した場合

2. 敗北

- 味方の大將が討ち取られた場合
- 味方が退却した場合
- 12ターン経過（寅の刻が終わったら）しても決着がつかなかった場合

B. 防御側

1. 勝利

- 敵の大將を討ち取った場合
- 敵が退却した場合
- 12ターン経過しても決着がつかなかった場合

2. 敗北

- 味方の大將が討ち取られた場合
- 味方が退却した場合
- 味方の城が落城した場合

S P I R I T S

第2章 天下を制す道

移動力と移動コストについて（戦闘フェイズ）

移動力

移動力とは、部隊が1ターンに進める距離を表わしたものです。部隊を指揮する武将のパラメータの移動力が、部隊の移動力となります。移動力1につき、1移動コスト分進めます。

移動コスト

移動コストとは、部隊が地形を移動するために消費する移動力の事です。地形によって消費移動力が異なります。

地形	平地	森林	砂浜	河川	海洋	岩山
移動コスト	1	2	1	2	不可	不可

- 1段階上に登る場合は、移動コストがプラス1されます。
マップ外の地形



この地形は、戦闘マップの1番外側に**敷き詰め**られているもので、侵入はできません。

イベントによる影響

イベントの「大雪」がおこると、東北、北陸地方は全ての移動コストがプラス1されます。

戦闘フェイズは、移動コストがたりなくて全く移動出来ない状態になっても、最低1ヘクスは移動できます。

部隊ユニットについて

部隊ユニットには5種類あり、それぞれの色が決まっています。

1プレイヤー勢力の部隊	青
2プレイヤー勢力の部隊	赤
コンピュータ勢力の部隊	緑
攻撃側 <small>せんぐん</small> 援軍の部隊	黄
防御側 <small>そんぐん</small> 援軍の部隊	紫

Z A N II

第2章 天下を制す道

天候・時間による視界の変化について

通常の視界は、部隊の位置する場所の高さによって範囲が決まります。

視界の範囲

高さ／地形	0／平地	1／丘	2／山
視界（ヘクス）	6	9	12

A. 天候、時間による変化

天候は、「晴れ」「曇り」「雨」「霧」「雪」の5種類があり、天候によって見渡せる範囲が変化します。また、時間によっても変化します。

天候・時間による視界範囲

状態	修正
晴れ・曇り	無し
雪・雨・夜	視界範囲が半分になります。 〈例〉夜に雪が降ると、視界は $\frac{1}{4}$ になるという事です。
霧	隣り合ったヘクス以外は見えません。

不意打ちについて

発見されていない敵部隊と移動中に接触すると、不意打ちを受けた事になり強制的に行動を終了しなければならず、なおかつ士気が10減少してしまいます。

不用意に動くと死をまねくということです。

部将・浪人の戦闘フェイズについて

大名と重臣以外の身分の武将でプレイする場合は、戦闘フェイズでの行動に制限があります。

部将………戦闘フェイズでは、自分の部隊のみ行動させる事ができます。全体コマンドの援軍と退却のコマンドは使えません。

浪人………1人プレイでは戦闘フェイズは発生しません。

第3章 百戦百勝の書

アドバイス

斬II・スピリッツを初めてプレイして、どうしてもうまくいかない方のために、身分別に分けてポイントを紹介します。

大名プレイのポイント

ポイント1

士気が高くなってから行動する。士気が低い部隊は烏合の衆にすぎません。

ポイント2

商業投資をおこなって、商業収入を多くする。累計すると、商業収入も結構な額になります。

ポイント3

士官してくる浪人の言葉に注意してみる。戦闘力が高ければ「戦には自信がある！」のように、それにみあった事をいうはず。

ポイント4

第3行軍フェイズには、城にもどる。城にいないければ、戦略フェイズで内政も兵の補充もできません。

ポイント5

外交を駆使してみる。同盟はもちろん、仲たがいをさせる共同作戦まで、戦を有利にする手段は戦力増強だけではありません。

重臣・部将プレイのポイント

ポイント1

重臣は、良い（石高の高い）城を落としていつでも独立できる状態をつくっておく。

ポイント2

大名からの命令は確実に遂行する。拒否しても良いことは1つもありません。

ポイント3

勢力の現状を把握して、仕えている大名に未来があるかを見極める。

ポイント4

大名（重臣）の兵力と同じ場所にいる軍が少ない時を狙って謀反をおこすと成功率が高い。

浪人プレイのポイント

ポイント1

募集はまめにしておく。兵が多いと仕官が成功しやすくなります。

ポイント2

仕官先の勢力と近隣の様子を把握する。仕官してすぐに滅亡では単なる笑い話です。

攻撃のポイント

斬II・スピリッツの戦闘は、今までのゲームとは少々異なる攻略ポイントがいくつか存在しています。それらもふまえて、以下に7つのポイントを紹介します。

ポイント1

- 高い場所にいる敵に攻撃すると、攻撃力が半分になってしまう！

ポイント2

- 部隊の士気が低下するほど兵の損害が大きくなってしまう！攻撃力も低くなってしまう！

ポイント3

- 情報力が低いと奇襲きしゅうを受ける確率が高くなってしまう！奇襲きしゅうを受けると3ターン行動出来ません。

ポイント4

- 高い場所に部隊がいた方が、視界が広がる！視界が狭いとその分敵の発見が遅れます。

ポイント5

- 鉄砲攻撃は、一方的に敵に損害をあたえる事ができる！自分の損害は0です。

鉄砲は1百丁につき兵10人分の強さを発揮はつぱきします。高価なものです。が、こまめに数をそろえて損はありません。

ポイント6

- 戦闘力の高い武将が指揮する部隊ほど攻撃力が高い！

ポイント7

- 統率力の低い武将は兵をたくさんもてない！部隊の最大兵数は指揮する武将の統率力×10倍です。

第4章 知る事、知らざる事

戦略コマンド構造図(大名)

ここでは大名の戦略コマンドの構造と、操作手順を示しています。ゲーム時の参考にして下さい。

内政

- 税率変更 — 税率を選択
- 土地開墾
- 治水工事 — 命令する武将を選択
- 商業投資
- 増築工事

外交

- 同盟締結
- 同盟破棄 — 命令する武将を選択 — 相手国を選択
- 他国援助
- 援助要請
- 共同作戦 — 命令する武将を選択 — 共同国を選択 — 目標国を選択
- 朝廷寄進 — 命令する武将を選択

諜報

- 武将調略 — 命令する武将を選択 — 国を選択 — 相手武将を選択
- 武将暗殺 — 命令する武将を選択 — 国を選択 — 暗殺する武将を選択
- 悪評工作 — 命令する武将を選択 — 国を選択 — 忠誠度を下げる
- 情報収集 — 命令する武将を選択 — 武将を選択

編成

- 兵・俸禄・鉄砲の数値設定
- 人事(武将を選択)
 - 重臣昇格
 - 部将降格
 - 所属変更 — 軍の選択
 - 武将解雇

機能

- BGM
- 他戦闘
- 西暦
- セーブ
- ロード
- 中断

終了 — (行軍フェイズへ移行します)

戦略コマンド構造図(重臣・部将) ～操作手順～

ここでは重臣と部将の戦略コマンドの構造と、操作手順を示しています。ゲーム時の参考にして下さい。

遂行
独立
放浪
謀反
機能



終了 —— (行軍フェイズへ移行します)

戦略コマンド構造図(浪人) ～操作手順～

ここでは浪人の戦略コマンドの構造と、操作手順を示しています。ゲーム時の参考にして下さい。

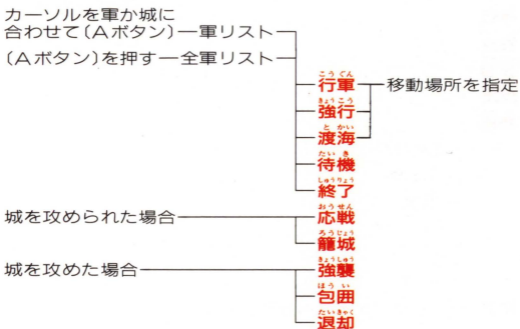
移動
募集
訪問
仕官
機能



終了 —— (行軍フェイズへ移行します)

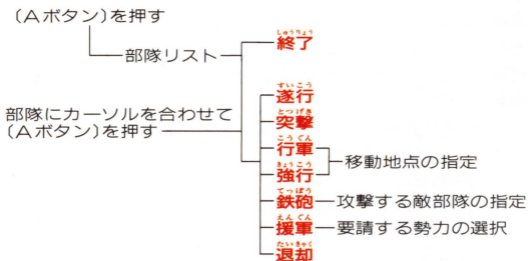
行軍コマンド構造図(大名・重臣) ～操作手順～

ここでは行軍コマンドの構造と、操作手順を示しています。
ゲーム時の参考にして下さい。



戦闘コマンド構造図(大名・重臣・部将) ～操作手順～

ここでは戦闘コマンドの構造と、操作手順を示しています。
ゲーム時の参考にして下さい。



SPIRITS

第4章 知る事、知らざる事

データ一覧

ここでは城や部隊などのパラメータの説明をしています。

①城データ説明

規模 0～99	城の堅固さ。攻城戦で0になると落城します。
石高 0～999	城の穀物量。秋の石高収入に影響します。
商業 0～99	商業の繁栄度。商業収入に影響します。
治水 0～99	治水の充実度。台風の被害から城を守ります。
士気 0～99	城の兵士の士気。攻城戦で0になると落城します。
住民 0～99	住民感情。一揆の発生確率と商業収入に影響します。

②軍データ説明

移動力 2～4	軍の移動できる距離を表わしています。軍を指揮する武将の移動力が移動力になります。
総兵力	全部隊の兵力の総計です。
総鉄砲	全部隊が所有している鉄砲数の総計です。
総士気	軍全体の士気値です。士気が低いほど戦闘の被害が大きくなります。

③勢力データ説明

総石高	勢力の全ての城の石高の総計です。
友好度 0～99	自勢力に対する友好度。低いほど敵対的で、攻撃対象にされやすくなります。
情報力 0～99	情報力が高いと戦闘時に奇襲をかけたり、フェイズを他勢力より後に行動できたりと有利になります。
総兵力	勢力が保有する兵の総数を表わしています。

④ 武将データ説明

忠誠 0～99	重臣、部将の忠誠心の高さ。忠誠が低いと命令拒否をおこしたり放浪する場合があります。
威信 0～99	大名の権威。外交の成功率と部下の命令遂行の確率に影響します。
俸禄 0～250	石高の事で配下に与える給与の量を表わします。多く与えるほど配下の忠誠度は高くなります。
兵力 1～90	武将の配下の兵数です。兵力が高いほど戦闘に有利です。兵最大は「統率力×10」です。
鉄砲 0～90	兵が所有している鉄砲の数です。鉄砲は多いほどその威力を発揮します。
移 2～4	移動力です。部隊を迅速に行動させる事ができるか。この値が部隊の移動力となります。
統 1～9	統率力です。兵をどれくらいまとめることが出来るか。統率力から兵のもてる数が決まります。
戦 1～9	戦闘力です。武将の強さを表わしており、この値が高いほど敵に大打撃を与える事ができます。
内 1～9	内政能力です。この値が高いほど、内政コマンド実行の効果が高くなります。
外 1～9	外交能力です。この値が高いほど外交コマンドの成功率が高くなります。
工 1～9	工作能力です。この値が高いほど諜報コマンドの成功率が高くなります。

SPIRITS

第4章 知る事、知らざる事

イベントについて

斬IIスピリッツでは、各季節に1度イベントが発生します。イベントには様々な種類があります。

豊作

石高収入が2倍になります。また、住民感情が5上昇します。

凶作

石高収入が半分になってしまいます。住民感情が5減少します。

飢饉

石高収入が0になってしまいます。住民感情が15減少します。

疫病

石高が多少低下します。住民感情が10減少します。

大地震

城の規模が半分になってしまいます。石高が多少低下します。

台風

石高に被害を被ります。治水が高ければ防ぐ事ができます。

大雪

東北・北陸地方の移動コストが+1されてしまいます。

一揆

住民感情が低いと、このイベントが発生しやすくなります。一揆が発生した城は、中立になってしまいます。

一向一揆

一向一揆が発生した城は、本願寺勢力になってしまいます。

南蛮人渡来

鉄砲価格が20%減少します。商業値が、10上昇します。

キリスト教の流行

商業値が5上昇し、鉄砲価格が10減少しますが、住民感情が20減少します。

築城技術の進歩

このイベントが発生した勢力は全ての城の規模が1上昇します。

～討伐令

同盟国以外の友好度が30減少します。

征夷大將軍

征夷大將軍の任命を受諾すると任命勝利のエンディングとなります。

Z A N II

第4章 知る事、知らざる事

元号・時刻対応表

斬IIでは年の呼び方を、「元号」というかたちで表わしています。斬IIは、ゲームの年はじめに改元が行なわれます。

元 号	西 暦
天文 (てんぶん)	1532~1554
弘治 (こうじ)	1555~1557
永禄 (えいろく)	1558~1569
元龜 (げんき)	1570~1572
天正 (てんしょう)	1573~1591
文禄 (ぶんろく)	1592~1595
慶長 (けいちょう)	1596~1614
元和 (げんな)	1615~1623
寛永 (かんえい)	1624~1643

ゲーム中で使われている時刻の表記を記載します。時刻は戦闘フェイズで表示されます。

時 間		
子 (ね)	0時	夜
丑 (うし)	2時	
寅 (とら)	4時	
卯 (う)	6時	昼
辰 (たつ)	8時	
巳 (み)	10時	
午 (うま)	12時	
未 (ひつじ)	14時	
申 (さる)	16時	
酉 (とり)	18時	夕
戌 (いぬ)	20時	夜
亥 (い)	22時	

S P I R I T S

第4章 知る事、知らざる事



●ご感想お問い合わせは

ウルフ・チームユーザーサポート係

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル6F

TEL.03-5394-5565 平日10:00~17:00

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

株式会社日本テレネット



スーパーファミコンは任天堂の商標です。

