

namcot

どくがんりゅうまさむね
独眼竜政宗

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書



©1988 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.



このたびはナムコット・ゲームカセット「独眼竜政宗」をお求めいただきまして、まことにありがとうございます。
プレイの前にお読みいただきますと、より楽しく遊ぶことができます。

- | | | | |
|----------|-------------------|----------------------------|-----------|
| 1 | ものがたり | 独眼竜政宗が奥羽征覇にのりだした！..... | 1 |
| 2 | ゲーム内容 | 奥羽12ヶ国を、キミの頭脳で攻め落とそう！..... | 2 |
| 3 | 基本操作と画面の見方 | 基本操作／メインテータ／軍事テータ..... | 4 |
| 4 | コマンド | 開墾／祈禱師／訓練／忍者／様子／商人／軍事..... | 10 |
| 5 | 戦争のやり方 | 兵の動かし方／オート／退却／結果..... | 20 |
| 6 | エトセトラモード | クイックモード／セーブのやり方..... | 25 |
| 7 | こうして国を盗れ／ | | 26 |
| 8 | 使用上の注意 | カセットは、やさしくあつかってあげようね..... | 29 |

独眼竜政宗

天正十二（1584）年、
血で血を洗う戦国の世に、
奥羽統一を夢みて立ち上
がった一人の男がいた！

天下が豊臣秀吉の手に渡り、長い戦国の世
がようやく終わろうとしていた。だが中央よ
り遠く離れたここ奥羽においては、時代はい
まだ戦乱の真只中であつた。そして米沢の地
に一人、奥羽統一を目指す若き城主がいた。後
に独眼竜として天下に名を馳せた、伊達政宗
である。——これは、激動の戦国時代を雄々
しく生き抜いた英雄の物語である。



2 ゲーム内容

①奥羽12ヶ国を、キミの頭脳で攻め落とそう！

戦国の奥羽にひしめく大名たち。彼らは奥羽を手中におさめんと、しのぎをけずりあいました。キミは「独眼竜」と恐れられた伊達政宗となり、なみいる強豪を倒して奥羽統一をめざして下さい。

②この駆け引きのうまさ勝負を決めるぞ！

「独眼竜政宗」は、当時の武将たちが行った政策や戦いぶりを再現し、それにのっとって奥羽を統一しようというゲームです。領地の開発から他国大名との駆け引き、そして合戦と、知力のかぎりを尽して戦いぬいて下さい。

〈統治〉 他国を攻め落とすにはそれだけ強い国を造らなければなりません。土地を耕やし、米の収穫を増やして、



て あせ 手に汗にぎるウォーシミュレーションだっ!!

それを売った金で武器や兵を集めます。ときには敵の忍者や天災で苦しむこともあるでしょうが、キミはそれを乗り越え、豊かな国をおこして戦争に備えねばなりません。

せんそう 〈戦争〉

戦争は敵将との知恵くらべ。兵隊を集めることから、その隊列や動かし方まで、すべて自分で考えて戦います。すぐれた戦術をあみだして勝どきをあげましょう。

③セーブ機能もついてるよ!

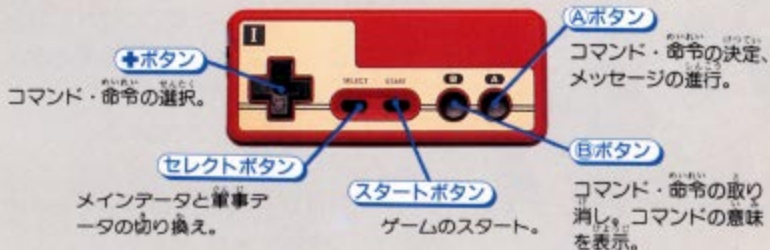
せんごく じ だい
戦国時代をのりきるための味方が、バッテリーバックアップ。セーブをしておけば次のプレイで続きを楽しめます。



3 基本操作と画面の見方

■ゲームのはじめ方とコントローラーの操作

まず、初陣の章（やさしいモード）か激闘の章（難しいモード）を選んで下さい、ゲームは、コマンドを指示したり、メッセージの指示に従いながら進んでいきます。以下の操作法をしっかりとマスターして下さい。



画面のデータを、しっかりつかむことが大切だ！

■画面表示



①データ表示

本陣の置かれた領国（要するに自分の国です）の状態が表示されます。セレクトボタンで、軍事データ表示に切り替えます。

②コマンド表示

カーソルを $\oplus$ ボタンで動かし小十郎に、命令を出します。

③メッセージ表示

登場人物のメッセージが表示されます。▼カーソルが出たら $\odot$ ボタンで送ります。また、メッセージは $\odot$ ボタンで速く送ることができますよ。

33才	冬	こくたか	1503モ
常	陸	とれたか	16070
政	宗	こめ	53140
		きん	39140
		そうば	
		つめ	24000
		めい	24000
		てい	24000
		けい	24000
		けい	24000
		けい	24000

■メインデータ表示

- 表示されるデータの内容は以下のとおりです。主に国の財政などの状態が示されます。国の収入のもとになる米の量や、金の量については、常にチェックしておく必要があります。

■年 令■ 政宗は毎年春になると、1歳年をとります。80歳ぐらいで寿命ですから、それまでにクリアしないといけません。

■季 節■ ひとつコマンドで命令すると季節は進みます。季節に応じて、いろいろな出来事が起こったりします。

■領地名■ 本陣のある領地名です。スタート時は、米沢に城をかまえています。

“こめ”の量には、つねに注意をおこたるな！

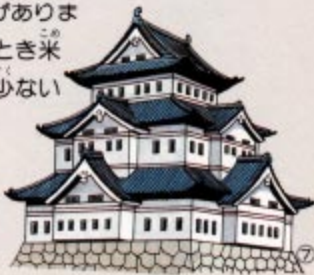
■**こくだか**■ その国の石高を示します。石高は開墾すると上がり、それにつれて穫れ高も大きくなります。

■**とれだか**■ 毎年秋になると、穫れ高の分だけ米が手に入ります。日照や大雨で下ることもあるし、豊作で大きく上がることもあります。

■**こめ**■ 現在持っている米の量。秋に収穫がありますが、春には兵に給料として支払います。このとき米がないと兵の数が減ってしまいます、また米が少ないと戦争に連れていく兵が限られてしまいますよ。

■**きん**■ 米を商人に売って金に替え、それで武器や兵を集めます。他にも何かと必要です。

■**そうば**■ 売買するときの価格です。



33才	冬	77	8
常	陸	255	
政 宗		255	
		255	
		255	
		255	
		1020	

軍事データ表示

- 軍事関係のデータは、セレクトボタンを押すと表示され、兵の強さや数がわかるようになっています。なお、足軽は軍事

命令の「へいあつめ」、他の兵力は商人から武器を買って増やすことができます。



兵の訓練度

兵の強さを意味し、高ければ戦の際に有利です。



たまの数

戦争で鉄砲隊が撃てる弾の数を表します。



戦力をたくわえ、兵を十分に鍛えあげよう！



は た

旗本の数です。戦争の勝敗の力
ギを握る重要な兵。



き ば

騎馬隊は、
馬に乗って出陣、高
い移動力が自慢です。



てっぽう

唯一の飛び
道具を備えた鉄砲隊
を意味します。



あしがる

他の兵に比
べると弱いですが、
手軽に集められます。



出陣可能兵数

出陣できる
兵の数。米が足りな
いと減ります。





4 コマンドの使い方

■ 8つのコマンドを理解することから始めよう！

ゲームを進めるには、コマンドで小十郎に指示を出していくのですが、状況に応じたうまいコマンドを選ばないと、奥羽統一もままなりません。

次のページからの説明をしっかりと読んでおいて下さい。

■ 統一までの歳月は、60余年。コマンドは効果的に使おう！

コマンドを1回使うと季節がひとつ進みます。つまり4回で1歳年をとることになるわけです。ただし、他国の様子を見る・軍事命令の隊列・エトセトラモードのウィックモードへの切替、以上3つの場合は季節が進まず、何度でも使うことができます。



かいこん きとうし よ ■開墾／祈禱師を呼ぶ



かい こん ■開墾



領地を開発するコマ

ンドです。きめられた量の金を支払い、開墾すると、石高・榎れ高がアップし、秋により多くの米を手に入れます。

先に述べたように米は政策のもととなる大切な財源ですから、開墾を繰り返せば豊かな国を造り出せるでしょう。



きとうし ■祈禱師を呼ぶ



祈禱師を呼び出します。

祈禱師のおまじないは、あなたに吉報をもたらしてくれることも……。

■^{へい}兵^{くんれん}の訓練



■^{へい}兵^{くんれん}の訓練度をあげ^{てつぽうたい}鉄砲隊^{たまかづ}の弾数をふやそう！

このコマンドで^{くしれん}訓練度をあげると、^{せんそう}戦争のとき^{へい}兵の
^{こうげきりょく}攻撃力・^{ぼうぎょりょく}防ぎよ力をアップさせ、^{てつぽうたい}鉄砲隊の^{たまかづ}弾数をふや
すことができます。^{なが}長い間この^{くんれん}訓練をやらないと、^さ下
がってしまうこともありますから^{ちゅうい}注意して下さい。

■^{うま}やぶさめ これは^の馬に乗って、^{しょうがい}障害をかわしながら^{ゆみ}弓矢で^{まこと}的を射るゲ
ームです。^{せいせき}成績しだいで、^{おおはば}大幅に^{くんれん}訓練度をあげ
ることができる^{ビッグ・チャンス}！

操作法は④ボタンで弓を使い、③ボタンでジ
ャンプ。^{じようげ}＋ボタンは^{いどう}上下がコースの移動、^{さゆう}左右
が^{りようせつ}スピード調節となっています。



■^{にんじや}忍者^{おく}を送る



■^{じやうず}上手^{にんにや}に忍者^{つか}を使い、^{てきこく}敵国^{あた}にダメージを与えよう！

^{にんじや}忍者のコマンドを使うと、^{てきこく}敵国^{にんにや}に忍者^{おく}を送り込み、
その国を混乱させることができます。1回につき、金
3000が^{ひつよう}必要で、どこの国でも送りこめ
ます。

^{かなら}必ず成功するとは限らないし、^{きん}金も^{ひつよう}必要ですから、そ
うひんばんには使えませんが、
うまくいった場合は^{てきこく}敵国の^{いそだか}石高
を下げたり、^{へい}兵の^{かず}数を減らしたり
と、かなりの^{そんがい}損害^{あた}を与えるこ
とができます。



■他国の様子を見る



■敵国の状況をチェックせよ

他国のデータを知るときに
使い、マップが出たら＋ボタ
ンで選び④ボタンで決定して
下さい。★は隣接国を表して



います。また、セレクトボタンを押すと、城主名を地名に変更できます。



■データ

メインと軍事関係のデータが表示されるので
これで敵国の特徴をつかみ、対策を練りましょ
う。なお、別の国を見るときは④ボタン、メイ
ン画面に戻るときは①ボタンを押して下さい。

しょうにん はいはい ■商人との売買



■兵力は商人に米を売って、買いそろえよう！

商人を呼んで、米・旗・騎馬・鉄砲の売買を行えます。値段はデータ部の相場表を参考にします。例えば

「きば 400」とあつたら、
騎馬隊を1小隊買うの

に400の金が必要になるということです。

売買の際には米と兵の数のバランスに注意しましょう。小隊を買いすぎると、米(給料)を払いきれずに、兵が逃げていってしまいます。

そうば		
め	た	3・4
は	ば	6700
き	ば	4000
て	っ	310



商人

なにを売かへに なりますか？



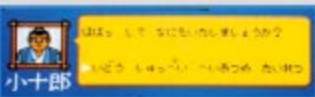
こめ

はた

きば

てっばう

くんにめいれい ■軍事命令



くにと
■国盗りコマンドだ
ぐんじかんけい めいれい
軍事関係の命令を
出すコマンドで、さ

らに“いどう”“しゅっぺい”“へいあつめ”
“たいれつ”と、4種類の命令に
分けられています。小十郎が聞いてきたら、カー
ソルで選び④ボタンで決定して下さい。

それぞれの内容は次のページから説明しますが、
特に“しゅっぺい”命令は戦争を行う重要なコマンド
ですから、20～24ページの「戦争のやり方」もあわせて読
みよく理解しておいて下さい。



遠征の前には、兵力と隊列をチェックせよ！



小十郎

して、なんしやうたいあつめましようか？

○15

■へいあつめ

足輕を雇うための命令で、1小隊につき、100の金が必要です。商人から鉄

砲隊などを買う場合と違い、相場と関係なく、しかもたいへん安く兵を増やすことができます。商人のところでも述べましたが、安いからといって、くれぐれも雇いすぎて兵に逃げられることのないように。



小十郎

この画面で陣つくりをします。

■たいれつ

戦闘モードでの自軍の隊列をこれで決定します。作戦を考えて、有効と思われる並び方を選んで下さい。★マークは現在の隊列で、▶カーソルを✚ボタンで動かしⒶボタンで決定します。



■しゅつぺい

敵国に遠征をかける命令です。攻撃できる国は★マークの付いている隣接国で、**+**ボタンで選択、**A**ボタンで決定します。

次に兵の数を決めます。兵数は、ぜんぷ・はんぷん・こべつのいずれかから選びますが、こべつの場合はさらに兵の種類別に選べます（ただし最低“はだ”が1小隊必要です）。このとき米が少ないと、連れて行ける兵数に限りがあります。兵数は**+**ボタンで数字を決め**A**ボタンで入力して下さい。

なお戦闘の方法は20ページから載っています。





小野寺 大國
武藤 上達達達
最伊伊伊伊

■いどう

本陣以外の領地があるときは、「いど

し変えることができます。移動先は隣接した領地に限られ、連れてゆける兵や米などの数は自由に決めることができます。兵の訓練度については、移動先のものに変わりますから注意して下さい。



5 戦争のやり方



■戦争を始めるには

戦争には政宗から攻めてゆく場合と、敵国に攻めこまれる場合の2つがあります。戦争の方法そのものは同じですが、領地のやりとりに差が出てきます。

①政宗が攻める場合→軍事命令で"しゅっぺい"を選ぶ。

"しゅっぺい"のコマンドを使って行う戦争に勝てば、攻めこんだ国を領地とすることができます。

②隣接国に攻めこまれた場合→自動的に戦闘画面に変わります。

この戦争に負けると本陣は敵の領地となり、政宗は自分のもつ他の隣接した領地(★マーク)に本陣を移さなくてはなりません。もし隣接した領地が無いときは、その時点でゲームオーバーになってしまいます。

自陣

自動・手動表示

戦闘期限



弾の残数

残りの兵力

敵陣



■画面説明

戦争になると、上のように、画面が戦闘モードに切り変わります。

■ルール

点滅している部隊を敵と味方が交互に動かして戦い、相手の“はた”を先に全滅させた方が勝ちとなります。操作が1巡すると戦闘期限が1日ずつ減ってゆき、0になると引き分けになってしまいます。



■兵の動かし方 合戦の目標は、敵の旗本

●点滅している赤い部隊が、自分の動かせる兵です。これを足
軽→鉄砲隊→騎馬隊→旗本の順に、自軍と敵軍が交互に操作し
ます。先に動かせるのは攻め込まれた側の軍です。なお騎馬隊だけは1
度に2回分の操作が行えます。

■移動 移動、方向を変えるには+ボタンを使い、上下左右の4方向
いずれかに1歩進むことができます。動かずに待機する場合は@ボタン
を使って下さい。

■攻撃 攻撃するときは敵兵に触れている状態で、敵兵のいる方向へ
+ボタンを入れて下さい。戦闘となって、攻められた側の兵はやられた
数だけ減っていきます。なお鉄砲隊は@ボタンで弾を撃って攻撃するこ
とができます。

を討ち倒すことだ！

■は た■

“はた”は勝負の力ぎを握る兵力。全滅すると負けてしまいます。



■あしがる■

あまり強くありませんが、安いので大量に集めることができます。他の兵の援護に使おう。



■てっぽう■

凸ボタンで兵の向いている方向へ弾を撃てます。離れていても攻撃できるし、威力もバツグン。なお味方には当たりません。



■き ば■

騎馬隊は1度に2回分の操作ができ、機動力に富んだ攻撃が行えます。ただし攻撃を行うと、操作は1回分で終わってしまいます。

■オート／^{たいきやく}退却／^{けつ}結果



■オート

セレクトボタンで“じどう”と“しゅどう”の選択ができます。“じどう”だとすべての操作をコンピュータに^{まか}せることができます。

■^{たい}退^{きやく}却

自軍が全滅しそうだったら退却^{たいきやく}することができます。やはりセレクトボタンを押し、“にげる”を選んで下さい。ただし敵に攻めこまれた時は領国がないと逃げることはできません。

■戦争の結果

戦争が終わると、互いの損害の状況が画面に表示されます。



6 エトセトラモード



エトセトラモードは、ゲームモードの^{へんこう}変更とセーブのふたつの^{きこう}機能が使えるコマンドです。

■ゲームモード

クイックモードを^{えら}選ぶとゲームの^{こま}細かな^{せつめい}説明の^{しょうりゃく}省略、さらにメッセージ表示の^{スピードアップ}を行います。

■セーブ機能

^{はる}春になると、ゲームをセーブすることができます。再び^{また}プレイするときに^{コンティニュー}を^{えら}ぶと、^{なつ}夏から^{つづ}続きをプレイできます。





7 7 こうして国を盗れ！

- 国を強くするために米は欠かせません。秋の収穫にそなえ、開墾に努めましょう。
- 金を必要としないパワーアップが兵の訓練。訓練度が下がらない

よう、定期的に行うようにするとよいでしょう。

- 雇った兵が多いと、米の減り具合が気になります。雇うのは戦争の直前にするのも1つの方法ですし、日頃から米と兵のバランスをチェックしておくともよいでしょう。

- 相場を研究するのもうまいやり方です。安いときに多く買って置き、高くなったら売るようにすれば、意外に大もうけもできますよ。米の相

ば あ ひと はなし
場を上げてくれる人もどこかにいるという話ですが……。

● せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう
戦争をするにはまず弱い相手からの方が無難。領地を増やしてたくさん
の国から米を集められるようになれば、国力アップも速くなるぞ！

● せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう
戦争では兵数が多いと強力なのはもちろんですが、その他、訓練度の
アップや兵の種類、隊列や動かし方でも有利に戦いを運べます。

● せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう せんそう
戦争直後はあなたの腕のみせどころ。引き分けても負けても、お互い
に兵力はかなりの損害を受けているはず。すばやく兵を集め直して
攻撃すれば、簡単に奪うこともできるでしょう。

● じんじや じんじや じんじや じんじや じんじや じんじや じんじや
忍者を用いるときは1回きりにせず、連続すると効果的です。相手に
回復する余裕をあたえず、一気に戦争にもちこむとよいでしょう。ただ
し十分な国力が無いときは、あまり忍者に頼らない方が得策です。



■ ^{まさむね}政宗はここからが面白い！ ^{おもしろ}

- ゲーム終了時にはナムコット新聞が表示されます。クリアの年齢で記事の内容が変わり

ますから、友だちと競争してみるのもおもしろいですね。

- 「激闘の章」をクリアすれば、ナムコット新聞のバックマンの上にクリア回数が出ます。これは自動的にセーブされ、回数が増えると難易度もアップするようになっていきます。さらにクリア回数によって、プレイ中に特別なゲストキャラクターが登場することもある……。

■ ^{かいすう}クリア回数のリセットのしかた

クリア回数を消したいときは、ナムコット新聞が出ているときに、コントローラーⅠ、Ⅱの④、⑤ボタンを4つ同時に押して下さい。リセットされて、0の状態にもどります。

ナムコットにウォーシミュレーションゲームが初登場です。その名も
「独眼竜政宗」！ ときの大名たちが追い求めた奥羽統一の夢を、彼ら
にかわって実現するのがキミの役目。土地の開墾、相場を横目でにらみ
ながらの取り引き、兵を集めたり訓練したり、そして何より合戦での陣
頭指揮。城主の仕事は山ほどあるのです。さあ、頭をフル回転させて、
この大なる野望をみごと成し遂げて下さい！

なお、バックアップ用電池の寿命は通常の使用において約2年使用で
きます。また、シャープC1では使用できません。予めご了承下さい。

使用上の注意

- カセットを交換するときは、必ず電源を切して下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等
は避けて下さい。また、絶対に分解はしないで下さい。
- 端子部に直接ふれたり、水にぬらしたりしないよう御注意下さい。

「遊び」をフリエイトする——
株式会社 ナムコ

〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ナムコット係 ☎03(756)7651

●故障等のお問い合わせは、お買い求めのお店、もしくは下記まで

株ナムコ・サービスセンター

〒222 神奈川県横浜市港北区梅町2-1-60 ☎横浜045(542)8761