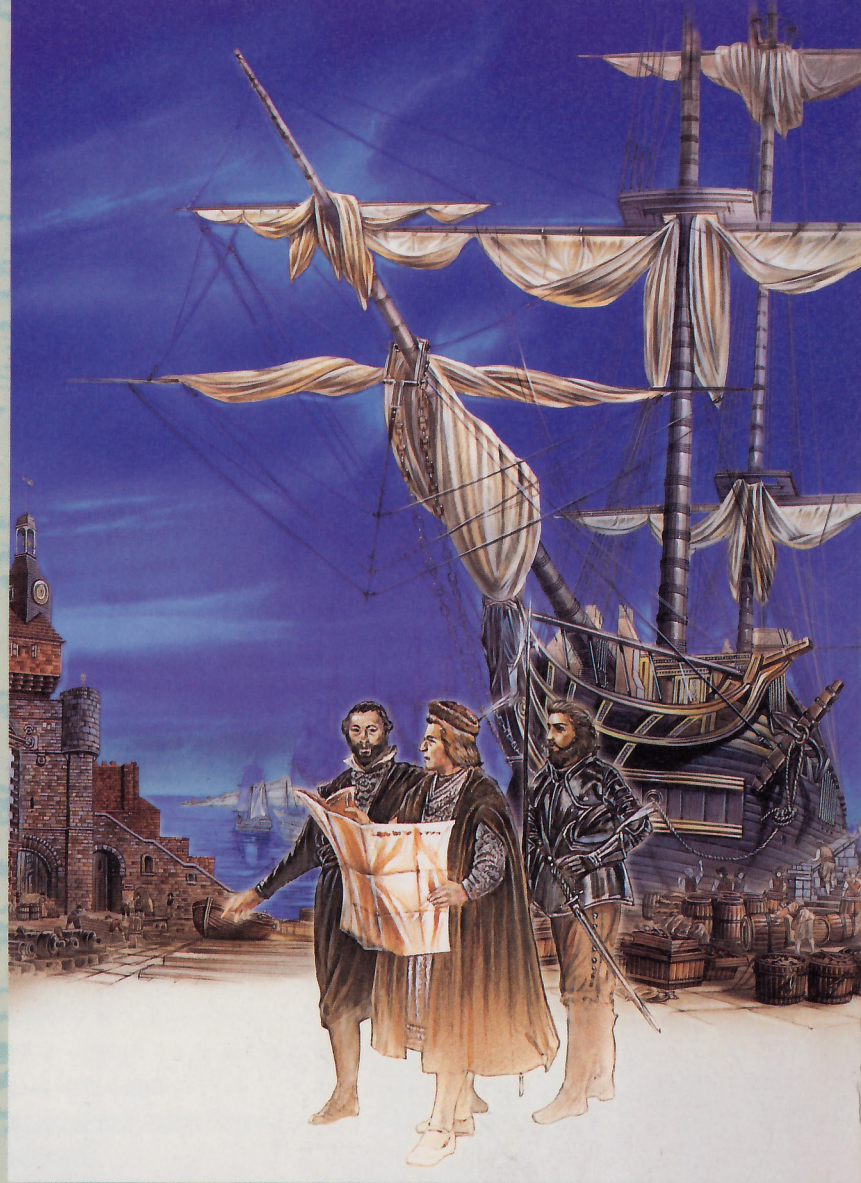


KOEI®



航海士読本

大航海時代®III

コスタ・デル・ソル
Costa del Sol

プレイングマニュアル

はじめに

「未知なる世界への冒険」と「歴史への挑戦」——これが『大航海時代Ⅲ』のテーマです。

シリーズ1作目の『大航海時代』では、プレイヤーしだいで異なる冒険が楽しめました。2作目の『大航海時代Ⅱ』では、さまざまなキャラクターのエピソードを通して、幾通りもの冒険が楽しめました。

そして本作品では、前作以上に自由な冒険を楽しめるように、史実を塗り替える面白さを表現しました。こうして今ここに、『大航海時代Ⅲ～Costa del Sol～』の世界が開かれたのです。

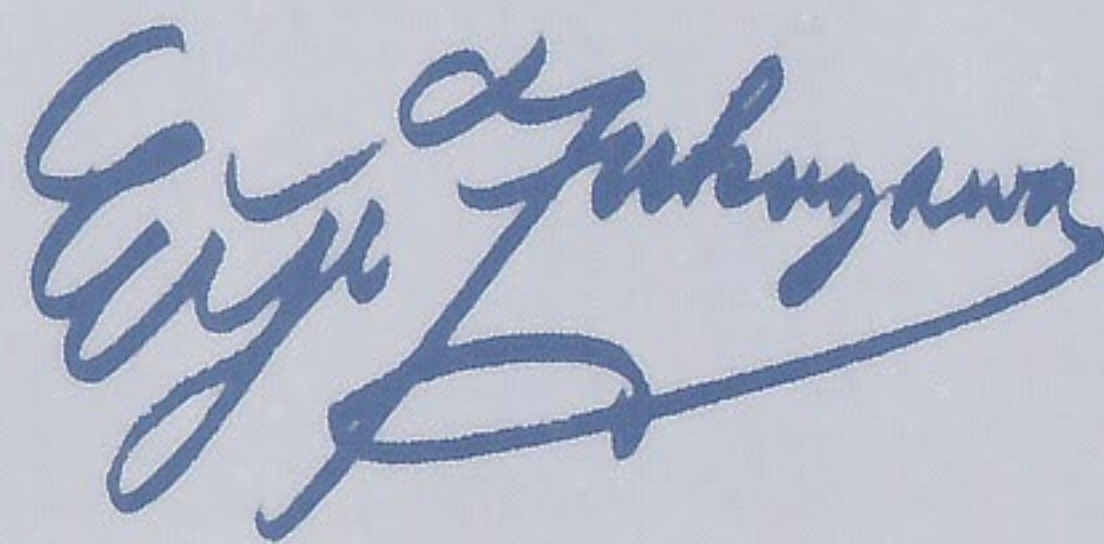
ゲームの舞台は、前作をさかのぼり、1480年より始まります。1480年は、「大航海時代」の黎明期^{れいめいき}です。ポルトガルやイスパニアといった強国が、競い合い、香辛料や未知の大陸を求めて、外洋へ進出していきました。この頃はいまだ、コロンブス（クリストバル＝コロン）の新大陸到達も成し遂げられていませんでした。

『大航海時代Ⅲ～Costa del Sol～』では、こうした時代背景のもと、思うがままに冒険を満喫^{まんきつ}できます。コロンブス（クリストバル＝コロン）よりも早く、新大陸を発見したり、幻の遺跡^{たぐ}を求めて探検したり、あるいは結婚して子供に夢を託したりもできます。

「大航海時代」を創るのは、あなた自身なのです。

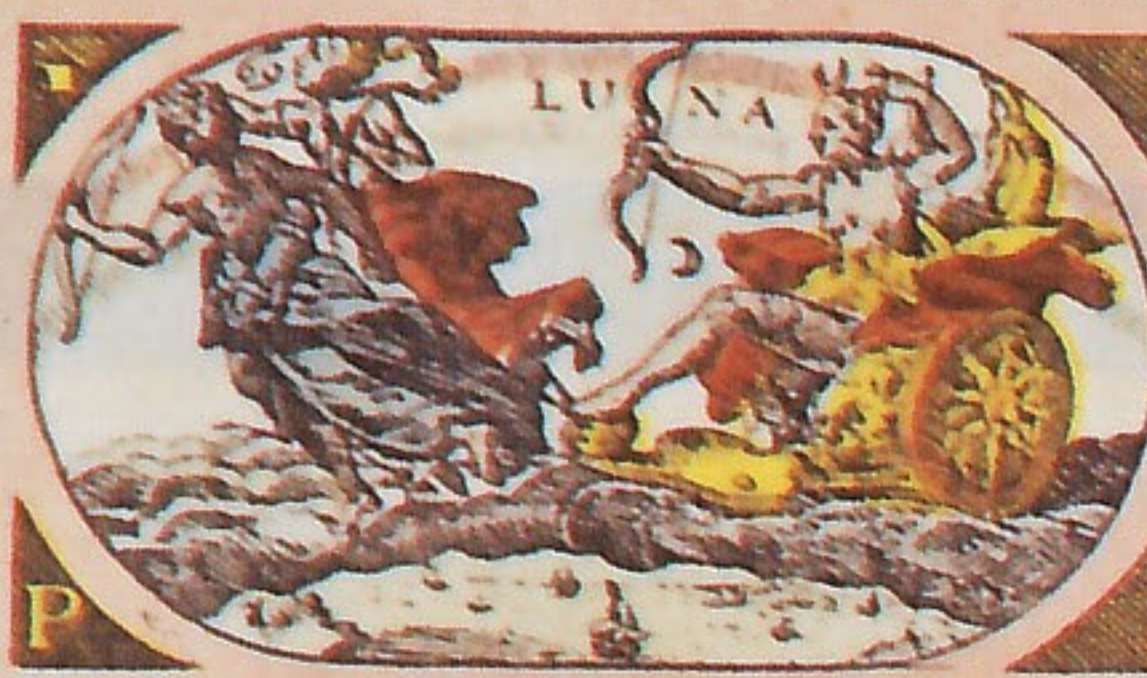
さあ今こそ、大いなる夢と探求心を胸に、大海へこぎ出そうではありませんか！！

フクザワエイジ



CONTENTS

大航海時代の幕開け	2
『大航海時代Ⅲ』とは	4
ゲームの概要/ゲームでできること/ゲームの目標/ゲームオーバー/ ゲームの流れ/キャラクターについて	
出航する前に	8
冒険の情報を集める/冒険のスポンサーを ^{さが} 探す/ スポンサーにプレゼンテーションする/冒険の契約を交わす/ 船を手配（購入）する/航海者と乗組員を ^{やと} 雇う/部下を任命（編成）する/ 交易品を購入・売却する/アイテムを購入・売却する/船を改造する/ 情報を集める/技能を身に付ける/技能一覧/後日の冒険に備える/ 貯金・引き出しする/アイテムを保管・引き出しする/艦隊を編成する/ 船に補給物資を積む/出港する/陸上に出る	
キャラクターの情報について	18
発見の成果	19
酒場で勝負	20
結婚と ^{よつ} 世継ぎ	21
航海の途中で	22
ほかの大陸や街に行く/交易をする/未知の発見物を探す/ ほかの艦隊や探検隊と戦う/情報を見る/艦隊の状態を変える/ 上陸する/船を修理する/休養する/帰港する	
年表を読む	26
地図を広げる	27
海戦で ～とどろく砲声	28
戦闘の勝利と敗北/船の移動先を決める/船の旋回方向を決める/ 交戦する/一騎 ^{うば} 討ちをする/船を奪う/戦利品を船に積む/退却する	
陸上戦で ～いきまく喚声	33
戦闘の勝利と敗北/部隊を編成する/交戦する/陸上戦に勝ったら/ 部隊のすべて	
歴史を塗り替える	38
さくいん	40



QUATUOR
ELEMENTA

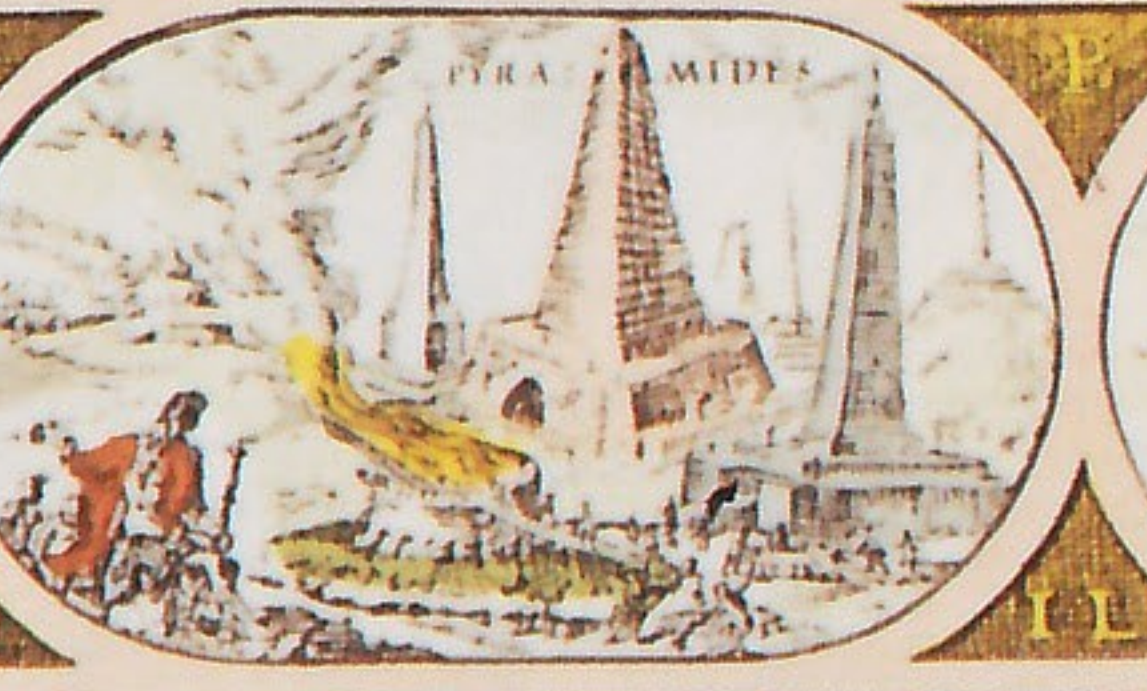
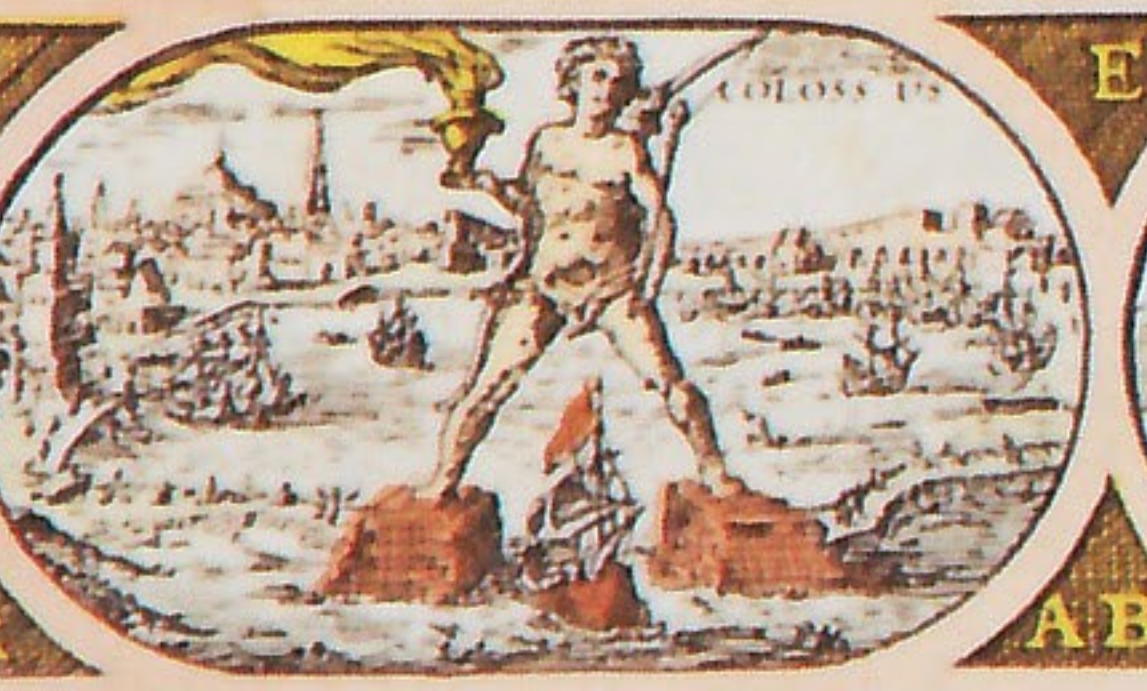
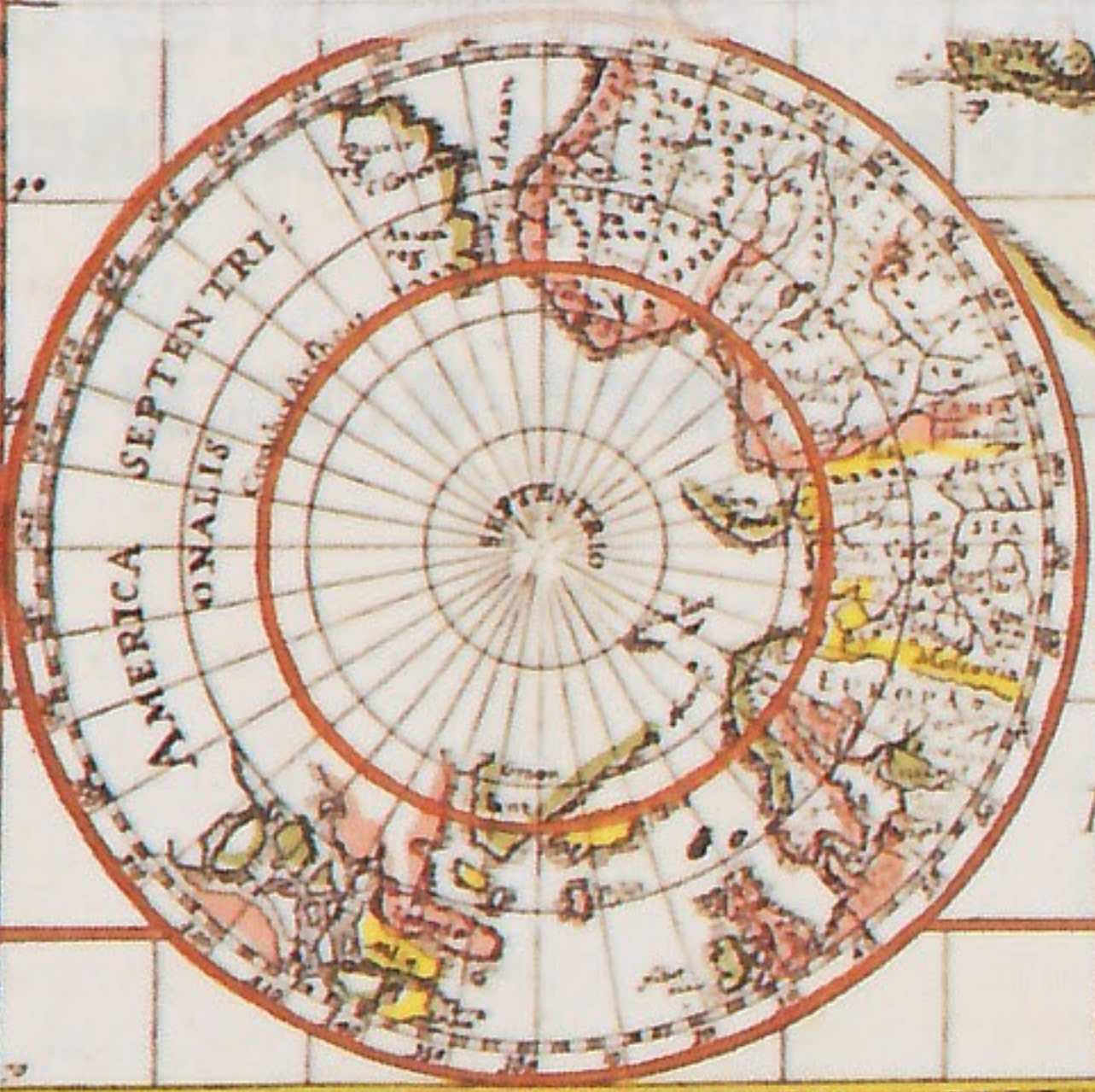


大航海時代の幕開け



大航海時代の世界

時は15世紀末。
世界はいまだ、その片りんしか知られていない時代。
新航路の発見にいそむヨーロッパ諸国の進出により、
世界の各地は、互に関係を交わすようになった。
時に1488年、バルトロメウ・ディアスが
アフリカ最南端の「喜望峰」に到達すると、
各国に探検航海の波が押し寄せたのである。
これ以後、新大陸の発見や世界周航の達成など、
数多くの「地理上の発見」が成し遂げられた。
この発見に満ちた時代を、人々は「大航海時代」と呼ぶ。





世界情勢

大航海時代の礎を築いたのは、
 イスパニア（スペイン）とポルトガルの2大国であった。
 イベリア半島にその地を置く両国は、
 かつてイスラム教国によって支配されていたが、
 「国土回復運動」により、イスラム教徒の支配を退けた。
 これ以後、勢いに乗ったポルトガルとイスパニアは、
 海を渡って外の世界へと進出していった。
 ポルトガルは、インド航路を開拓し、
 香辛料の交易で巨額の富を手に入れた。
 対してイスパニアは、大西洋を横切り、
 新大陸への路を開いたのである。

QUATUOR
 ANNI TEM
 PESTATES





「大航海時代Ⅲ」とは

さまざまな男たちが駆け抜けた大航海時代。冒険家、
交易商人、海賊…。めざす港は人それぞれである。

◆ゲームの概要

『大航海時代Ⅲ』は、プレイヤーが大航海時代の人間とな
って、西暦1480年～1540年の世界を自由に冒険するゲ
ームです。

プレイヤーはこの世界で、航海を軸^{じく}にしてさまざまなこと
ができます。未知の遺跡を探索したり、交易で稼^{かせ}いだり、
結婚して跡継^{あとつ}ぎをつくることもできます。

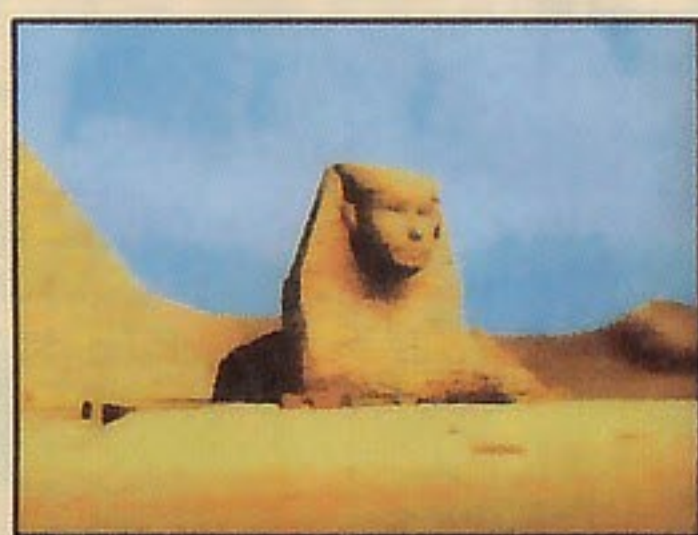
ゲームの進行は、プレイヤーの判断に任^{まか}されます。

ただしゲームを進めるには、船を購入したり、乗組員を集
めたり、必要な手順を踏まなければなりません。

◆ゲームでできること

ゲーム中では大きく分けて、次の4つのことができます。
何をするかによって、ゲームを進める手順は異なります。

(A) 冒険をする



▲遺跡に入ると…

街で集めた情報をもとに世界各地を船で回り、遺跡や謎の
生物など、さまざまなものを探索します。

冒険をするには、資金が必要です。まずはスポンサーにな
ってくれる人を捜^{さが}して、冒険の目的をプレゼンテーション
します。プレゼンテーションとは、冒険の目的について説
明し、その内容に賛同を得ることです。プレゼンテーショ
ンがうまくいけば、資金を援助してもらえます。スポンサ
ーとの契約を交わし、冒険に出ます。

冒険を終えたら、証拠品^{しょうこひん}を持ってスポンサーのもとに戻り、
発見物を報告し、報酬^{ほうしゅう}を受け取ります。

報告を終えると、発見物は自宅の百科事典に登録されます。
発見を重ねていくことで、充実した百科事典を作ることが
できます。

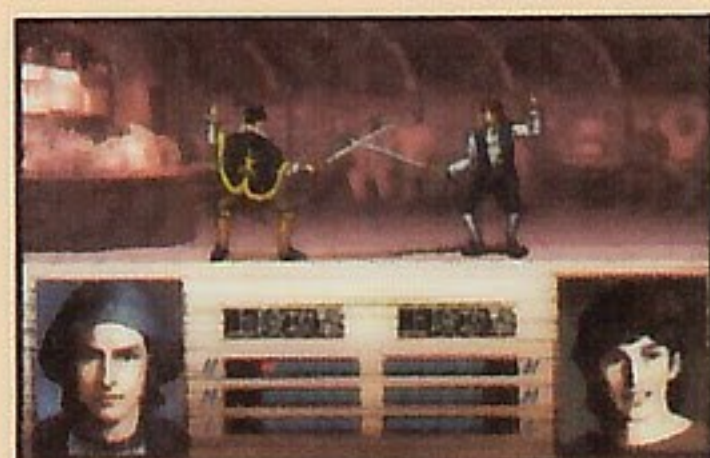
(B) 交易をする



▲ 交易品

世界各地の街で交易品を売り買いして、利益を得ます。交易品のうち特産品は、街によって大きく買値・売値が異なります。ある街で安く仕入れた特産品を、別の街で高く売って利益を得ます。

(C) 敵と戦う

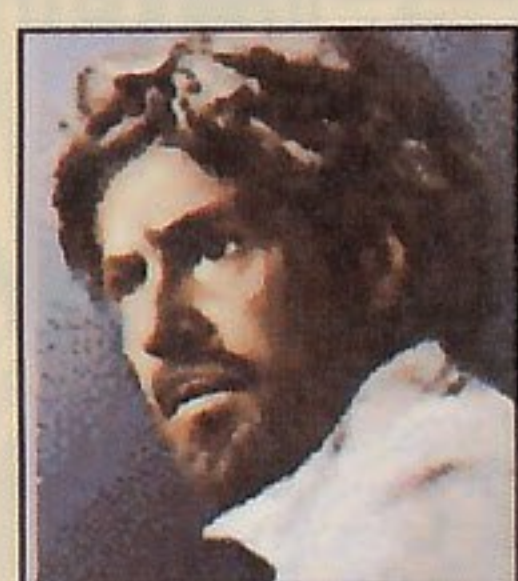


▲ 一騎討ち

航行中や陸上を移動しているときに、ほかの艦隊や海賊、探検隊などに襲われることがあります。この場合は、海戦または陸上戦に突入します。戦闘に勝つと、名声や金などを得ることがあります。

また、海上では、ほかの艦隊に戦闘を仕掛けることもできます。強力な艦隊を編成し、海賊稼業で名を上げるのもよいでしょう。

(D) 歴史を塗り替える



▲ ヴァスコ＝ダ＝ガマ

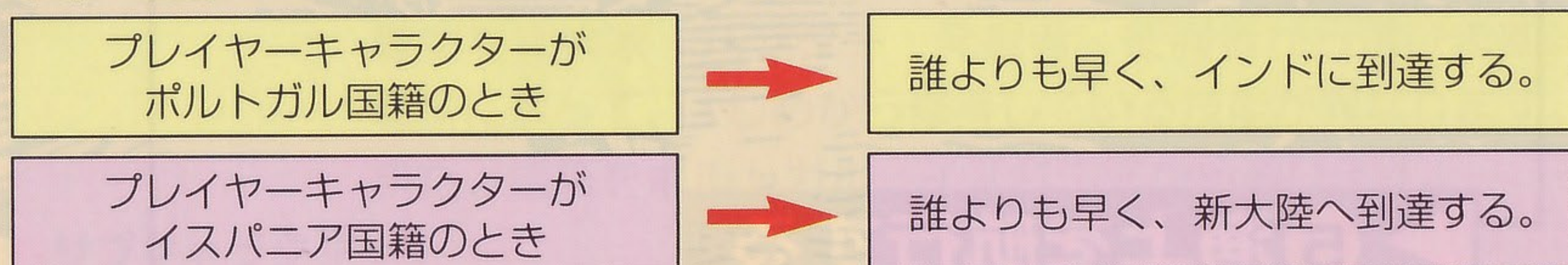
ゲーム中には歴史上の人物（ヴァスコ＝ダ＝ガマやバルトロメウ＝ディアスなど）が登場します。彼らは史実どおりに行動します。彼らの行動を妨害し、歴史を遅らせることができます。

その間に彼らよりも早く記録を達成すれば、歴史を塗り替えることができます。破った記録は、年表（P.26）に登録されます。

◆ ゲームの目標

次の目標達成をめざしてゲームを進めます。

● 第一目標



● 最終目標

誰よりも早く、世界1周を成し遂げる。

◆ ゲームオーバー

次のどれかの場合、ゲームオーバーになります。

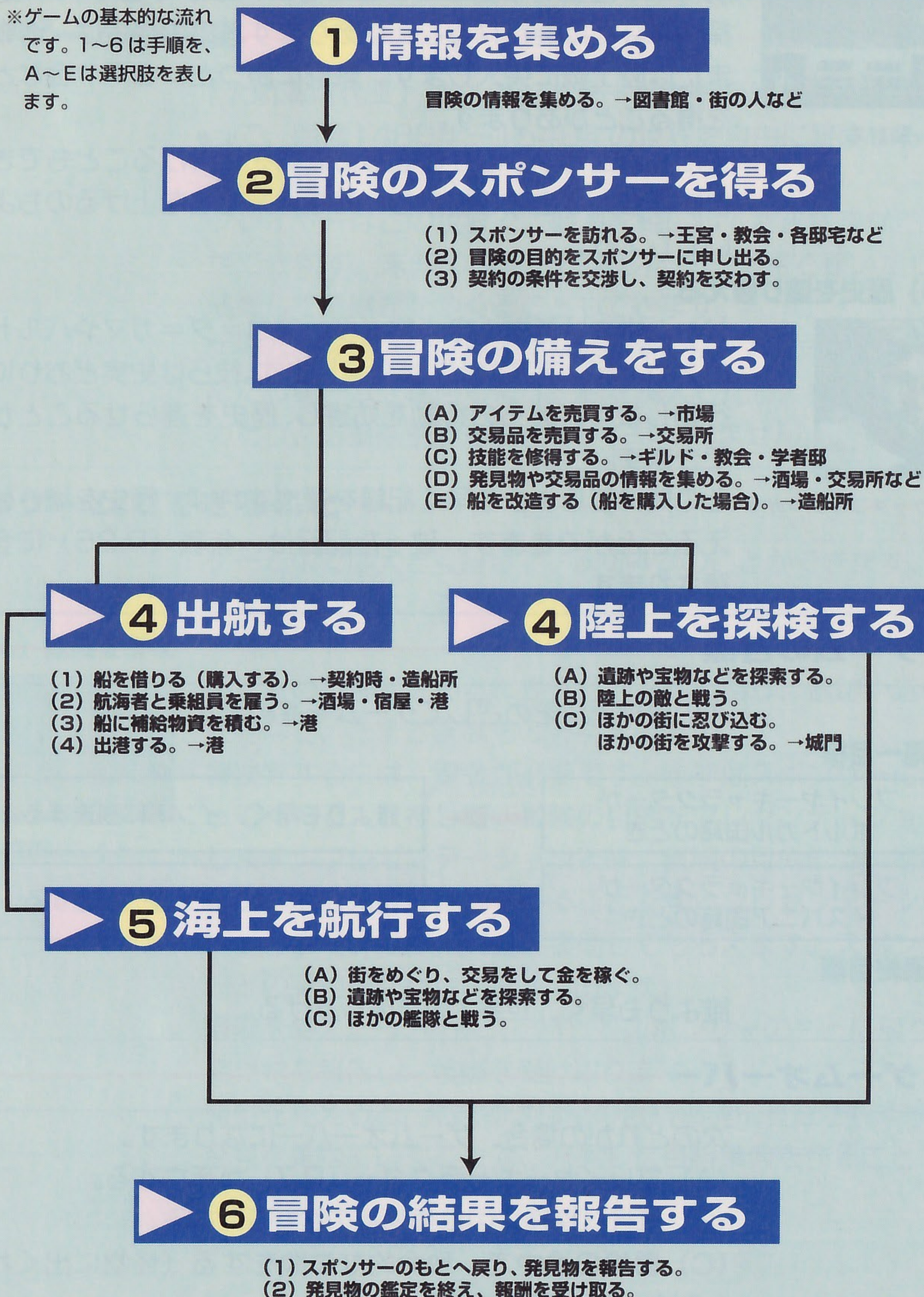
- (A) プレイヤーキャラクター（P.7）が死亡する。
- (B) 航行（探検）中に乗組員の数が0になる。
- (C) 冒険の途中で、致命的な失敗をする（怪物に出くわしたときに、選択を誤るなど）。



ゲームの流れ

荒波を乗り越えるには、潮の流れを知れ。
潮流を知る者、大海を自在に駆け巡らん。

※ゲームの基本的な流れです。1～6は手順を、A～Eは選択肢を表します。



◆キャラクターについて

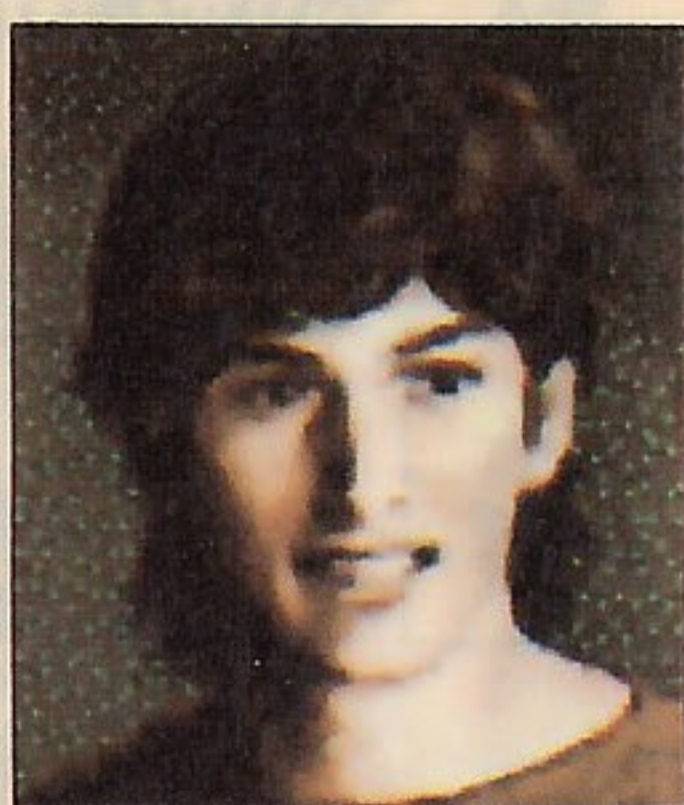
ゲーム中に登場するキャラクターには、プレイヤーが操作するキャラクター（プレイヤーキャラクター）と、そのほかのキャラクター（サブキャラクター）がいます。

●プレイヤーキャラクター

プレイヤーキャラクターは、次の2つに分けられます。
ゲーム開始時にどちらでプレイするかを選びます。

◇初心者用

すでに登録されているキャラクターです。
このキャラクターでゲームを始めると、ゲームの基本的な進め方などを学びながらプレイできます。
初心者用のキャラクターは次の2人です。



ラモン＝デ＝マルシアス

ポルトガル出身。
リスボンの航海士であった父は、航海の途中で消息を絶つ。
父の遺志を継ぎ、インド航路の発見をめざし、冒険の旅に出る。



エミリオ＝アルヴァレス

イスパニア出身。
異教徒との戦いで戦死した父のことづてにより、父の親友
フランシスコ男爵に招かれる。男爵の援助を受け、冒険の旅に出る。

◇新規作成用

プレイヤーが登録するキャラクターです。ゲーム開始時に、
職業を探検家・ハンター・発掘者・征服者から選びます。
職業によって、はじめてから修得している技能が異なります。
また、国籍をポルトガル・イスパニアから選びます。

●サブキャラクター

冒険中にプレイヤーキャラクターはいろいろな人々と出会います。これらの人々を、サブキャラクターと呼びます。
サブキャラクターは次の6つに分けられます。



- (A) 店の主人・客など、情報を与えてくれる街の人。
- (B) 酒場の女性（場合により結婚することもある）。
- (C) 各国の航海者（交渉すれば仲間になることもある）。
- (D) スポンサー（冒険の資金を援助してくれる）。
- (E) 監察官（冒険の監視役として航海に同行する）。
- (F) 歴史上の人物（ヴァスコ＝ダ＝ガマなど）。

※このほかに、船を動かす乗組員（陸上では探検隊員）がいます。港で乗組員を雇わないと、出港できません。





出航する前に

街からすべてが始まる。
目にするもの、耳にすることが旅の道しるべとなる。



- ①建物。マウスカーソルを合わせると、名称が表示される。クリックすると、中に入れる。
- ②街の人。クリックすると話が聞ける。

街の建物▶



◀街の画面

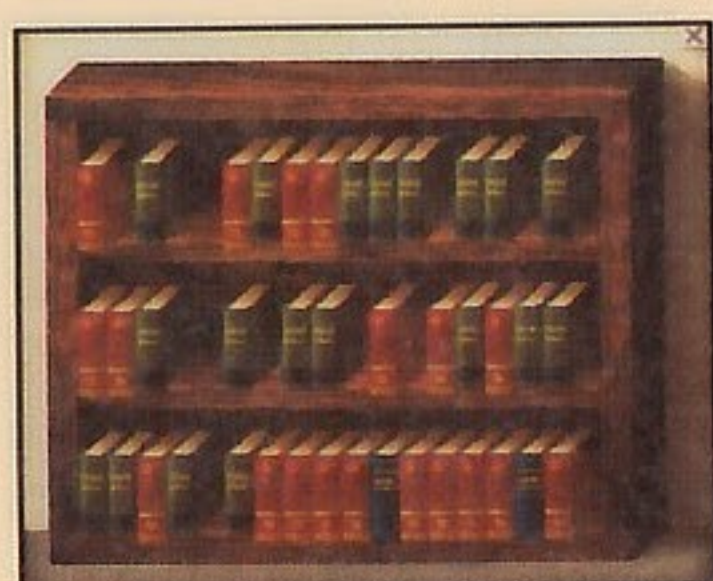
街の中には次の建物があります。

- ◇港 街と海上の出入り口です。ここで出航の準備をします。
- ◇造船所 船を購入・売却・改造・修理します。
- ◇図書館 冒険のヒントを手に入れます。
- ◇王宮 冒険の資金を援助してもらいます。名声が低いと、入れないことがあります。
- ◇邸宅 冒険の資金を援助してもらいます。名声が低いと、入れないことがあります。
- ◇商館 冒険の資金を援助してもらいます。名声が低いと、入れないことがあります。
- ◇学者邸 冒険の資金を援助してもらったり、技能を修得します。
- ◇教会 冒険の資金を援助してもらったり、技能を修得します。
- ◇ギルド 技能を修得します。まれに仕事を依頼されることもあります。
- ◇酒場 酒を飲んだり、ポーカー（P.20）をしたり、航海者を雇^{やと}います。
- ◇宿屋 休養したり、冒険の過程を記録したりします。
- ◇市場 アイテムを売買します。
- ◇交易所 交易品を売買します。
- ◇自宅 休養したり、冒険の過程を記録したり、年表（P.26）や百科事典（P.19）を見ます。
- ◇城門 街の出入り口です。陸上に出られます。

※このほかに、モスク、^{そうとくふ}総督府、大使館、役所、神殿などの建物があります。



◆冒険の情報を集める



▲本棚
青い本を開けば…

図書館へ行き、文献を「閲覧」し、情報を集めます。文献には、各地に潜む謎の遺跡や生物の情報が詰まっています。数多くの文献を読み、冒険の目的を定めてください。価値のある情報を手に入れば、冒険に出る足がかりができます。

文献を読むには、技能が必要になります。技能が足りないと、文献の名称や内容が正しく表示されません。

●文献の読み方



▲「ページ切り替え」ボタン

- ①図書館で「閲覧」を選びます。本棚が表示されます。
 - ②本棚にある文献にマウスカーソルを合わせると、書名が表示されます。読みたい文献を選びます。
 - ③文献が表示されます。文献のすみの「ページ切り替え」ボタン（または、その周辺）をクリックすると、ページを前後にめくることができます。
- 「ページ切り替え」ボタンが表示されない場合は、ほかにページがありません。

●文献の見分け方

◇青色の本

文献は種類に応じて3つに色分けされています。

◇赤色の本

情報を手に入れられる本です。

◇緑色の本

技能が低くて内容が分からない本です。

読めない本です。または、すでに読んだ本です。

◆冒険のスポンサーを捜す

冒険の目的が定まったら、冒険の資金を援助してくれるスポンサーを捜します。

スポンサーは、人や団体によって興味を持っているものが違います。冒険の目的によって、資金を援助してもらえる場合ともらえない場合があります（P.10）。

建物を何力所も回って、冒険を支援してくれるスポンサーを捜しましょう。

●スポンサーに会うには

スポンサーには、邸宅・商館・学者邸・教会・役所・大使館・王宮などで会えます。



◆スポンサーにプレゼンテーションする

スポンサーを訪ねたら、冒険の目的を「プレゼン」しましょう。図書館で集めた情報をもとに「プレゼン」して、成功すると冒険の契約を結ぶことができます。

失敗しても、何度も繰り返し「プレゼン」することで、契約を結べることもあります。スポンサーの^{きげん}機嫌を損ねた場合は、ほかのスポンサーに「プレゼン」するか、自宅や宿屋で1カ月休養してから、もう1度訪ねてみましょう。

◆冒険の契約を交わす

スポンサーが冒険の内容に興味を持つと、契約を求められます。契約では、前金と契約期間、^{ほうしゅう}報酬金額が示されます。条件に不満があれば「交渉する」を選びましょう。

原則的に、契約を交わしたら、冒険の結果を報告する(P.25)か破棄するまで、ほかの契約を交わせません。

◇監察官

契約を交わすと、スポンサーは、監察官を航海に同行させます。監察官の前では、ほかの契約は交わせません。

◇船を借りる

契約時には船を借りることができます。船を引き取るには、港で「艦隊編成」－「船舶の編入」を選びます。



スポンサーが契約に応じてくれないのですが……？



スポンサーによって、冒険の目的の好みは異なります。スポンサーが「ふむ、面白い」と納得するような内容を用意しなければ、いつまでも契約してくれません。それどころか、見当はずれな内容をプレゼンテーションすると、怒って1カ月間相手にしてくれなくなります。

プレゼンテーションする前に、どのような冒険だったら興味を持ってもらえるかを考え、それに適した文献を調べましょう。文献から得た情報がスポンサーの好みに合うものであれば、プレゼンテーションは成功し、契約してもらえるでしょう。



監察官を出し抜き、ほかのスポンサーと契約を交わすには……？



ほかのスポンサー宅を訪ねたときに、監察官を「すまき」にしてやりましょう。そうすれば、現在の契約を破棄したことになり、改めて契約を交わせます。

ただし、プレイヤーキャラクターが契約を破棄したスポンサーの母国では、「賞金首」となってしまう、その後の航行中に、スポンサーの追い討ち艦隊に襲われることがあります。

◆船を手配（購入）する



▲いい船を見分けよう

冒険や仕事の契約を交わしたら、船を手配します。船はとても高価なので、はじめはスポンサーから船を借りましょう。船は港に用意されます。借りた船を引き取るには、港で「艦隊編成」－「船舶の編入」を選びます。金に余裕があれば、造船所で船を「購入」します。自艦隊の船は8つまで持てます。いらなくなった船は、造船所で「売却」できます。



船を購入するときの注意点は……？



船を購入するときには、どのような目的で船を使うかを考えましょう。近海を交易するには、積載容量を重視するべきですし、遠洋に出るならば、嵐に耐えられるように、耐久度も考えて船を選ぶべきです。

◆航海者と乗組員を雇う

◇航海者



▲航海者には話しかけられる

酒場や宿屋に行けば、航海者に会えます。航海者は、さまざまな技能を身に付けています。異なる言語圏を航海したり、敵艦隊と戦うときなど、多くの局面で助けとなることでしょう。これはと思う航海者がいれば、前金を支払って、部下に加えましょう。航海者を雇うには、[一杯おごる（話しかける）]－[部下に雇う]を選び、交渉します。

雇った後は、役職（P.12）に任命します。任命できる役職は、雇った人物が修得している技能などで変わります。

◇乗組員

海上や陸上を冒険するには乗組員（探検隊員）が必要です。乗組員を雇うには、港で「船員編成」－「船員募集」を選びます。必要な乗組員数は、船の種類によります。乗組員の人数は、陸上戦（P.33）の際、部隊全体の体力となります。部隊の体力は勝敗を左右します。雇う数には気を付けましょう。



航海者を雇いたいのですが、相手にしてくれません。



航海者を部下として雇うわけですから、彼らを指揮できるだけの能力が求められます。航海者が納得のいくだけの名声や魅力を備えていれば、部下になってくれるでしょう。それまでは、航海をしたり、技能を修得したりして、自分を磨きましょう。





◆部下を任命（編成）する

優秀な部下を4人まで、役職に任命（編成）します。
宿屋・酒場で「部下編成」を選びます。

●役職の種類

◇副官

さまざまな局面でプレイヤーキャラクターを補佐します。
プレイヤーキャラクターや、そのほかの部下に足りない技能を補ってくれたりします。

◇航海士

船の航行を管理します。航海士のレベルにより、海上では「疲労度」の上がり方と不満のたまり方を抑え、陸上では「所持金」の上がり方を抑えられます。航海士がいると、近海の港へ最短距離で移動できます（羅針盤が必要です）。

◇測量士

測量士の「測量」のレベルが高くなると、広い範囲で街を発見することができます。

◇通訳

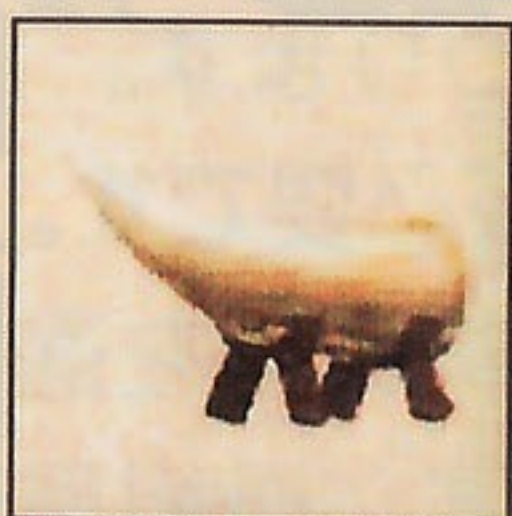
言語が異なる人と話すときに、通訳してくれます。ただし、通訳者の修得している言語しか通訳してくれません。

※プレイヤーキャラクターと会話できない航海者は、副官と通訳には任命できません。
プレイヤーキャラクターと航海者が共に、同じ言語を同じ程度（レベル3）修得していないと会話できません。

●編成の仕方

- ①宿屋・酒場で「部下編成」を選びます。
- ②左に役職が表示されます。任命したい役職の欄（役職の表示されている行）を選びます。
- ③任命し直す部下の名前を選びます。

◆交易品を購入・売却する



▲交易品はさまざま

交易品は、交易所で「売買」します。交易品は、航行中に使ったりすることはできませんが、街から街へ売買を繰り返すと、相場しだいのでかなりの稼ぎを得ることができます。交易の基本は、安く買って高く売ることです。各街で交易品の相場を調べ、同じ商品の売値と買値が大きく開いている街の間で交易するとよいでしょう。
なお、船がないと交易品は購入できません。

◆アイテムを購入・売却する



▲航海道具は必需品

アイテムは、市場で「購入」／「売却」します。アイテムは冒険の助けとなります。海上で緯度・経度を測ったり、戦闘で敵に大打撃を与えるなど、アイテムによって用途はさまざまです。

いらなくなったアイテムは売却できます。

◆船を改造する

購入した船は、造船所で「改造」できます。

例えば、船のスピードが遅くてたまらない……という場合には、「改造」－「加帆」を選ぶと船の推進力（スピード）が上がります。

ただし、改造は万全ではありません。船の推進力を上げれば、船の耐久度が下がります。また、船を動かす乗組員も、より多く必要になります。

●改造の種類

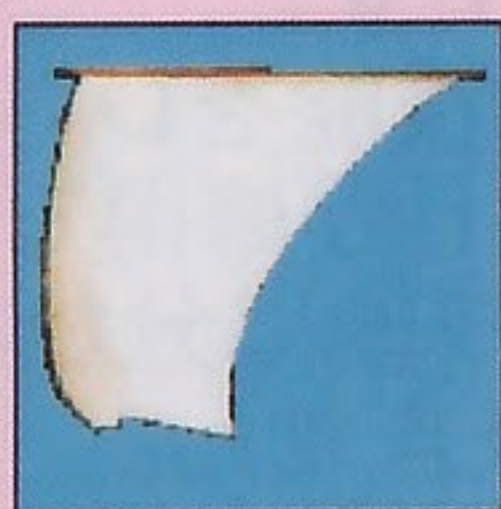
改造する項目	改造の影響	実行するコマンド
船の推進力（スピード）を上げる。	最大積載容量が下がる。 耐久度が下がる（加帆のみ）。 必要な乗組員数が上がる。	[マスト追加] [加帆]
船の風向きへの抵抗を変える。	風向き（逆風／順風）によって、推進力が変わる。	[帆種変更]
船の最大積載容量／最大積載重量を上げる。	推進力・耐久度が下がる。 必要な乗組員数が上がる（容量加増のみ）。	[容量加増] [浮力加増]
船体を丈夫にする。	推進力・最大積載重量が下がる。	[補強]
船の戦闘能力を上げる。	積載容量が下がる（砲塔数変更のみ）。 積載重量が下がる（大砲購入のみ）。	[砲塔数変更] [大砲購入]
船名を変える。	自艦隊の船の名称が変わる。	[船名変更]
船首像（航海の安全祈願用）を取り付ける。	戦闘で敵の大砲を避けたり、災害に巻き込まれることが少なくなることがある。	[船首像]



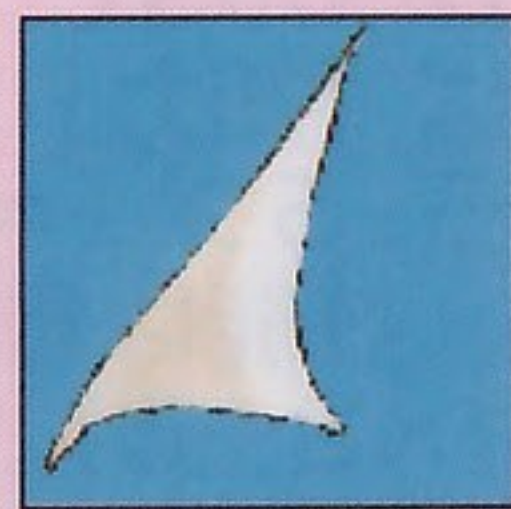
マストと帆はどんな種類があるの？



マストは、メイン・サブ・船尾の順に取り付けられます。マストは、多いほど推進力が上がりますが、耐久力は下がります。帆は、順風帆走に適した四角帆と、逆風帆走に適した三角帆があります。



▲四角帆



▲三角帆





◆情報を集める

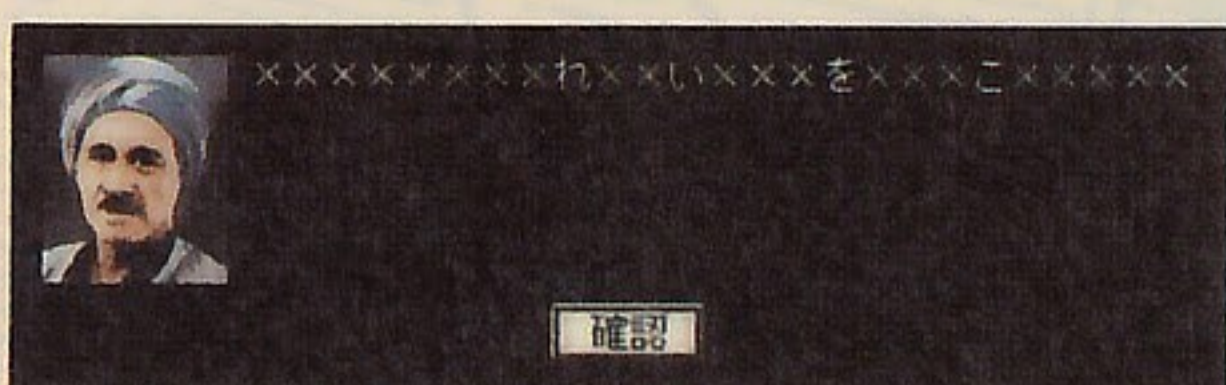


▲酒場には、人がたくさん集まる。話しかけてみよう

情報は、図書館以外にも転がっています。街にいる人や、酒場・宿屋にいる人に話しかけると、思わぬ情報が手に入るかもしれません。冒険の契約を交わした後に話しかけるとよいでしょう。

特に、^{さが}捜している発見物が近くにある場合、街の酒場で、発見物についての詳しい「情報を聞く」ことができます。また、交易所では交易品の情報を提供してくれます。交易品の情報を聞くには、「会話」を選びます。

◆技能を身に付ける



▲言語の技能が足りないと、こんなことに……

航海を続けていくには、さまざまな能力が必要です。能力は、技能を修得すると上がります。

技能は、ギルド・教会・学者邸で「修練」して修得します。技能を修得するには、一定の期間と「知力」が必要です。技能には3段階までレベルがあり、段階によって、修得に必要な「知力」の値や役に立つ程度が異なります。



アラビア語の技能を修得していないのに、イスラム地域で会話できたのですが、なぜなのでしょう？



プレイヤーキャラクターのほかに、副官か通訳が技能を修得していれば、その技能を活かすことができます。例えば、自分がアラビア語を修得していなくても、副官か通訳がアラビア語を修得していれば、イスラム地域でも会話できます。このことを利用すれば、数多く技能を修得する必要がなくなります。自分が修得していない技能は副官・通訳の力を借り、そのほかの技能の修得に集中すればよいのです。



技能を修得できなくなってしまったのですが……。



「知力」の限界まで技能を修得しているためです。技能を修得するには、技能レベル1で「知力」1、技能レベル2で「知力」3、技能レベル3で「知力」6が必要です。

例えば「知力」が30の場合、各技能をレベル3まで修得するとしたら、5つ（ $=30 \div 6$ ）の技能しか修得できません。

また、技能は言語とそのほかの技能に分かれ、それぞれ限界値（ $\text{知力} \times 3 \div 5$ ）までしか修得できません。

例えば「知力」が30の場合、限界値は18（ $=30 \times 3 \div 5$ ）なので、レベル3まで修得できる言語は、3つ（ $=18 \div 6$ ）までとなります。

技能がほかにも必要なときは、その技能を持つ航海者を雇いましょう。



◆技能一覧

技能	内容
航海術	海上の移動時に、乗組員の「疲労度」と不満がたまりにくくなる。
運用術	陸上の移動時に、「所持金」が減りにくくなる。
剣術	一騎討ちで、敵に大きなダメージを与えられる。 陸上戦で、白兵（騎兵・槍兵など）が強くなる。
砲術	海戦で、大砲の命中率が上がる。陸上戦で、砲兵が強くなる。
射撃術	海戦で、銃の命中率が上がる。陸上戦で、火縄銃隊が強くなる。
医学	陸上戦や疫病での被害（負傷兵・乗組員の被害数）が減る。
弁論	プレゼンテーションで、スポンサーを納得させられる。 また、鎖国している街に入るための交渉にも役立つ。
測量	地図を広い範囲で表示したり、街を広い範囲で発見するのに役立つ。
歴史学	探索で成果を上げられる。
会計	商品を効率よく売買できる。値引きしてもらえるようになる。
造船技術	船を修理するのに役立つ。
神学・科学	イベントなどで役立つ。
スペイン語	イスパニアとその勢力圏の言語が分かる。
ポルトガル語	ポルトガルとその勢力圏の言語が分かる。
ロマンス語	ヨーロッパ地域（南部）の言語が分かる。
ゲルマン語	ヨーロッパ地域（北部）の言語が分かる。
スラブ・ギリシア語	ヨーロッパ地域（東部）の言語が分かる。
アラビア語	イスラム地域（アラビア半島周辺）の言語が分かる。
ペルシャ語	イスラム地域（ペルシャ高原周辺）の言語が分かる。
中国語	アジア地域の言語が分かる。
ヒンディー語	アジア地域（インド周辺）の言語が分かる。
ウイグル語	アジア地域（中央アジア）の言語が分かる。
アフリカ土着言語	アフリカ地域の言語が分かる。
中南米土着言語	新大陸（アメリカ）地域の言語が分かる。
東南アジア土着言語	アジア地域（東南アジア）の言語が分かる。
東アジア土着言語	アジア地域（日本）の言語が分かる。

◆後日の冒険に備える

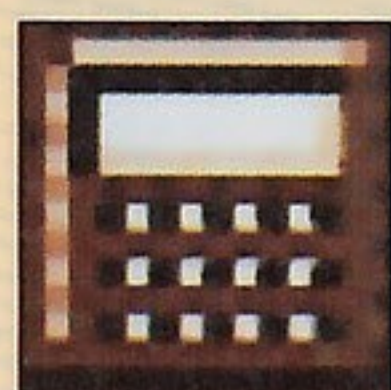
長く冒険を続けるには、冒険の過程を記録することが必要です。冒険の過程は、必ず自宅か自国領の宿屋で記録します。冒険の過程を記録しておけば、ゲームの途中で記録を呼び出したり、ゲームを終了したあとに続きから再開できます（スタートアップマニュアルを参照してください）。



◆貯金・引き出しする

所持金は、自宅に「貯金」しておけます。大金を持ったままですと、酒場で酔いつぶれて金を失うことがあります。出航する前には、いらない金を預けておきましょう。少しでも貯金をしておけば、再び自宅で引き出せます。

●貯金（引き出し）の仕方



▲卓卓ボタン

- ①自宅に「貯金」を選びます。
- ②「貯金する」または、「引き出し」を選びます。
- ③卓卓ボタンをクリックします。卓卓が表示されます。
- ④貯金する（引き出す）額を入力します。
- ⑤「決定」を選びます。

◆アイテムを保管・引き出しする

持っているアイテムは、自宅に「保管」したり、引き出ししたりできます。アイテムは16個まで持ち歩けます。アイテムが一杯になる前に、大切なアイテムやしばらく使う予定のないアイテムは、保管しておきましょう。また、いらないアイテムは、市場で「売却」できます。

●保管（入れ替え・引き出し）の仕方

- ①自宅に「保管」を選びます。
- ②「所持アイテム」から保管するアイテムを選びます。
- ③「保管アイテム」の空欄を選びます。
- ④「交換」をクリックすると、アイテムが「保管アイテム」に移動します。

※入れ替えるには、手順③で、「保管アイテム」から入れ替えたいアイテムを選びます。
引き出すには、手順②で、「保管アイテム」から引き出すアイテムをクリックし、手順③で、「所持アイテム」の空欄を選びます。

◆艦隊を編成する

借りた船や購入した船は、「艦隊編成」で管理します。編成できるのは、自宅のある街の港だけです。編成では、旗艦の変更や船の保管・引き取り・破棄ができます。

旗艦は、艦隊の中心となる船です。旗艦には、プレイヤーキャラクター（提督）が乗ります。旗艦によって、艦隊の移動速度が大きく左右されます。できるだけ推進力の高い船を旗艦にしましょう。

艦隊を編成するには、「艦隊編成」－「旗艦の変更」／「船舶の削除」／「船舶の編入」／「船舶の破棄」を選びます。

◆船に補給物資を積む

出航するには、港で水や食糧などを「補給」する必要があります。補給物資の量と乗組員の数で、航海できる日数が決まります。補給物資が十分でないと、出航できません。補給するには、それぞれ金が必要です。

●補給の仕方

品名	単価	所持金	補給量	価格
食料	10	14	40	400
水	10	8	40	400
燃料	10	24	40	400
薬	10	14	40	400

①港で「補給」を選びます。

②↑／↓で物資の数を決めます。

③「決定」を選びます。

※「最大」、「10日分」などを指定しない場合は、前回の出航時に補給した数量が入力されます。

◇最大 積載容量（重量）または所持金の限界まで、積み込める最大数量を入力します。

◇10日分 10日間航行できるだけの数量を入力します。

◇日指定 指定した日数の間航行できるだけの数量を入力します。

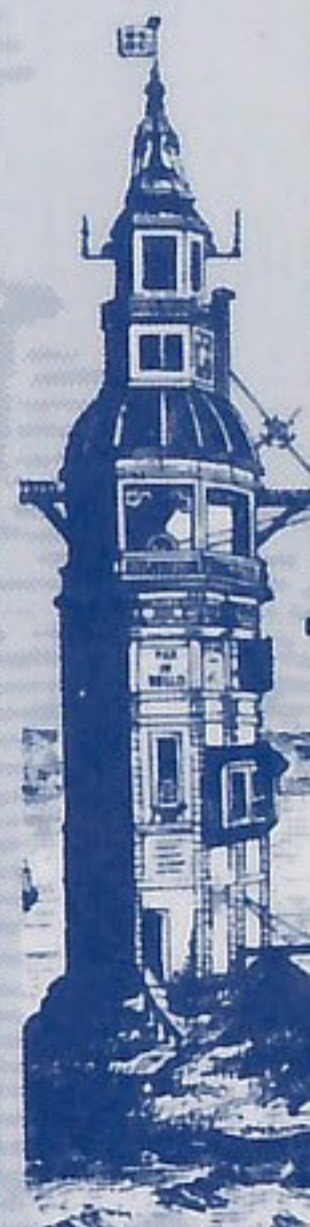
◇前回分 前回の出航時に補給した数量を入力します。



積載容量と積載重量とはどう違うの？



積載容量は船に積んでいる物資（交易品など）の数を、積載重量は船に積んでいる物資の重さを表します。積載容量と積載重量は、船によって異なります。商品や補給物資を積み込むときには、最大積載容量と最大積載重量を超えないように気を付けましょう。



◆出港する

補給を終えたら、港から「出港」します。出港するとき、物資や乗組員の数が足りないと、副官が注意してくれます。その場合は、補給物資や乗組員の数を調整してください。

◆陸上に出る

街から陸上の探検に出るには、城門で「探検に向かう」を選びます。ただし、船を持っていないと（借りていても可）、陸上には出られません。

陸上に出るときには、港で乗組員（探検隊員）を雇^{やと}う必要があります。また、陸上の探検には金が必要です。

城門から陸上に出た場合は、自艦隊の船がある街まで戻らないと、海上には出られません。



キャラクターの情報について

冒険では、さまざまな人の力を借りることとなる。
人の力を見抜くことが、冒険の成否を左右する。

◇プロフィール

キャラクターごとに、名前・年齢・生年月日・星座・血液型・国籍・職業・住んでいる街の情報を持っています。

◇その他の情報

キャラクターにより、次の情報を持っています。

◎プレイヤーキャラクターと航海者に共通する情報

- ◆体力 キャラクターの体力です。寿命に影響します。
- ◆知力 キャラクターの知的能力です。修得できる技能の数やイベントに影響します。
- ◆武力 キャラクターの攻撃力です。戦闘などに影響します。
- ◆魅力 キャラクターの魅力です。航海者や乗組員の雇いやすさなどに影響します。
- ◆スキル 各キャラクターの修得している技能です。

◎プレイヤーキャラクターだけが持つ情報

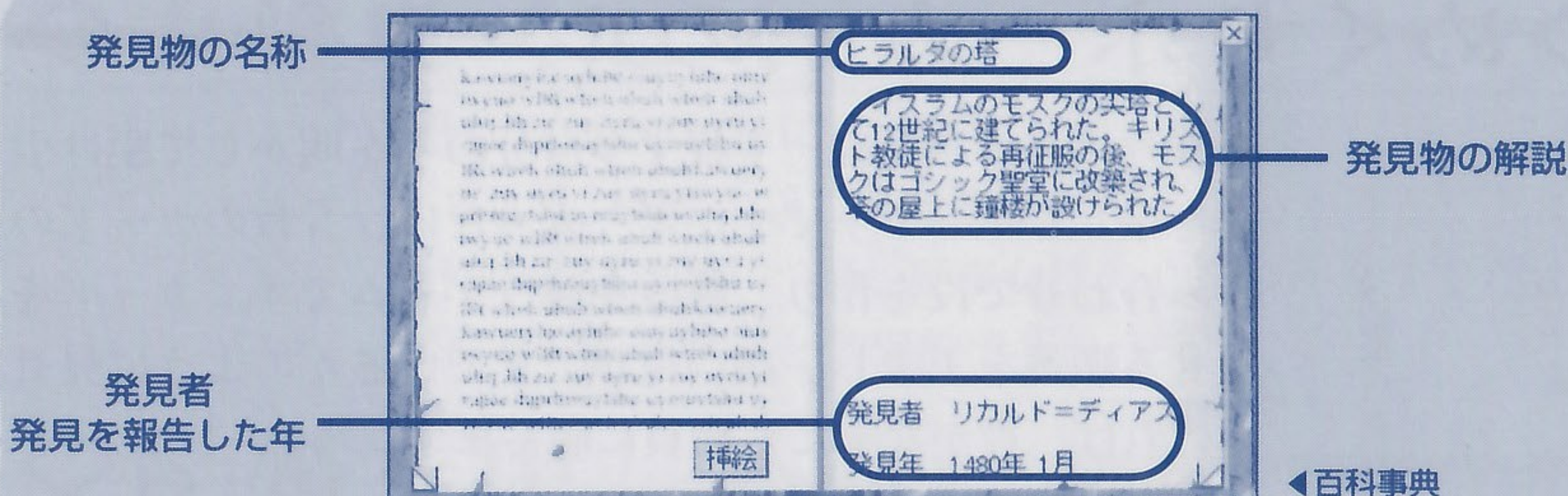
- ◆名声値 キャラクターが世間でどれだけいい評判を得ているかを表します。契約の達成や発見物の発表などで上がります。
- ◆悪名値 キャラクターが世間でどれだけ悪名高いかを表します。街を攻撃したり、ほかの船を襲ったりすると上がります。
- ◆所持金・貯金・借金 キャラクターの所持金・貯金・借金（冒険の前借り資金）です。
- ◆運 キャラクターの運のよさです。陸上での敵との遭遇率などに影響します。プレイヤーキャラクター作成時のみ表示されます。

◎スポンサーだけが持つ情報

- ◆権力値 スポンサーの権力の高さです。Aが最も高く、Eが最も低くなります。権力値が低いと、達成するのが難しい冒険を契約できません。
- ◆親密度 スポンサーとプレイヤーキャラクターの相性のよさを表します。
- ◆発見物の好み スポンサーが好む発見物のジャンルです。スポンサーにプレゼンテーションするときの参考になります。

発見の成果

発見のすべては、百科事典に記載される。
世界各地での発見の軌跡が、1つ1つ刻まれる。



発見物をスポンサーに報告するか、港で発表すると、自宅の百科事典に、発見物の情報（発見物の名称・解説・発見者・発見の報告年）が登録されます。一度登録された情報は、何度でも見ることができます。

百科事典を見るには、自宅で[百科事典を見る]を選びます。

※累積キャラクター（P.38）が登録されている場合は、累積キャラクターの発見物も、すべて百科事典に登録されます。

◇百科事典の見方

文献の閲覧の仕方と同じです（P.9）。

◇発見物のムービーを見る

[挿絵] をクリックすると、発見時に表示されるムービーを見ることができます。





酒場で勝負

酔いどれたちが、グラスを片手にカード遊びに興じる。
憩いの場を持つのも、航海者のたのしみである。

◇めくりポーカーのルール

めくりポーカーとは、1枚ずつ自分の手を明かして駆け引きを楽しむポーカーです。ポーカーとは、5枚のカードの組み合わせで役を作り、勝敗を競うゲームです。カードを見せる順番を工夫し、高い役ができているかのように見せかければ、役がなくても勝負に勝てます。

◇めくりポーカーの遊び方

ポーカーの役
ワンペア (同じ数字2枚が1組)
ツーペア (同じ数字2枚が2組)
スリーカード (同じ数字が3枚)
ストレート (続き番号が5枚)
フラッシュ (同じスーツが5枚)
フルハウス (ワンペア+スリーカード)
フォーカード (同じ数字が4枚)
ストレートフラッシュ (ストレート+フラッシュ)
ロイヤル ストレートフラッシュ (A・10・J・Q・Kで ストレートフラッシュ)

- ①酒場で「ポーカーに誘う」を選びます。
- ②賭け金の相場が示されます。よければ「YES」を選びます。
- ③カードが配られたら、交換しないカードを選びます。選んだカードは「HOLD」と表示されます。
- ④「決定」を選ぶと、カードが交換されます。
- ⑤コール／レイズ／ドロップのどれかをクリックし、さらに相手に見せるカードを1枚選びます。選んだカードは「HOLD」と表示されます。「OK」を選びます。
- ⑥以後はどちらかがドロップするまで、⑤を繰り返します。すべてのカードを見せ終えたら、より強い役を持つ方が勝ちとなります。
- ⑦勝つと親になります。親で勝った場合は、親を続けます。
- ⑧1ゲームが終わるたびに、ゲームを続けるかどうか聞かれます。ゲームをやめる場合は「NO」を選びます。ただし、親のときは途中でゲームをやめられません。

◎めくりポーカーのコマンド

めくりポーカーのコマンドは、次のとおりです。

- ◆スートソート
- ◆ソート
- ◆アンドゥ
- ◆コール
- ◆レイズ
- ◆ドロップ

カードをスート(♣・♦・♥・♠)の順に、左から並べます。
カードを数字の弱い順に、左から並べます。
選択(入力)前の状態に戻します。
相手の賭け金に合わせます。
賭け金を引き上げます。上げる金額を電卓で入力します。
勝負をおります。

結婚と世継ぎ

捜し当てるものは、未知の大陸や香料だけではない。
さまざまな女性と出会い、伴侶を見つけることも大切だ。

◇女性をくどく

女性の心をつかむには、まず「話しかける」ことから始めましょう。女性に話しかけると、くどくきっかけができます。女性のもとに通いつめ、見事女性の心をつかんでください。プレゼントをすると効果的でしょう。

◇結婚を申し込む

女性が気持ちを許すと、「プロポーズする」が選べるようになります。プロポーズに成功すると、結婚できます。結婚すると、女性は自宅に住みます。

◇子供をつくる

女性と結婚すると、子供をつくることができます。「子供をつくる」を選びます。子供は息子1人、娘1人までつくることができます。

◇子供を育てる

子供ができたら、育てます。息子が10歳になると、技能を修得させることができます。息子に修得させられる技能は、プレイヤーキャラクターの修得している技能に限ります。そのほかの技能は、「世代交代」後にギルド・教会・学者邸で修得させます。技能を修得させるには、「教育」を選びます。

◇息子に夢を託す

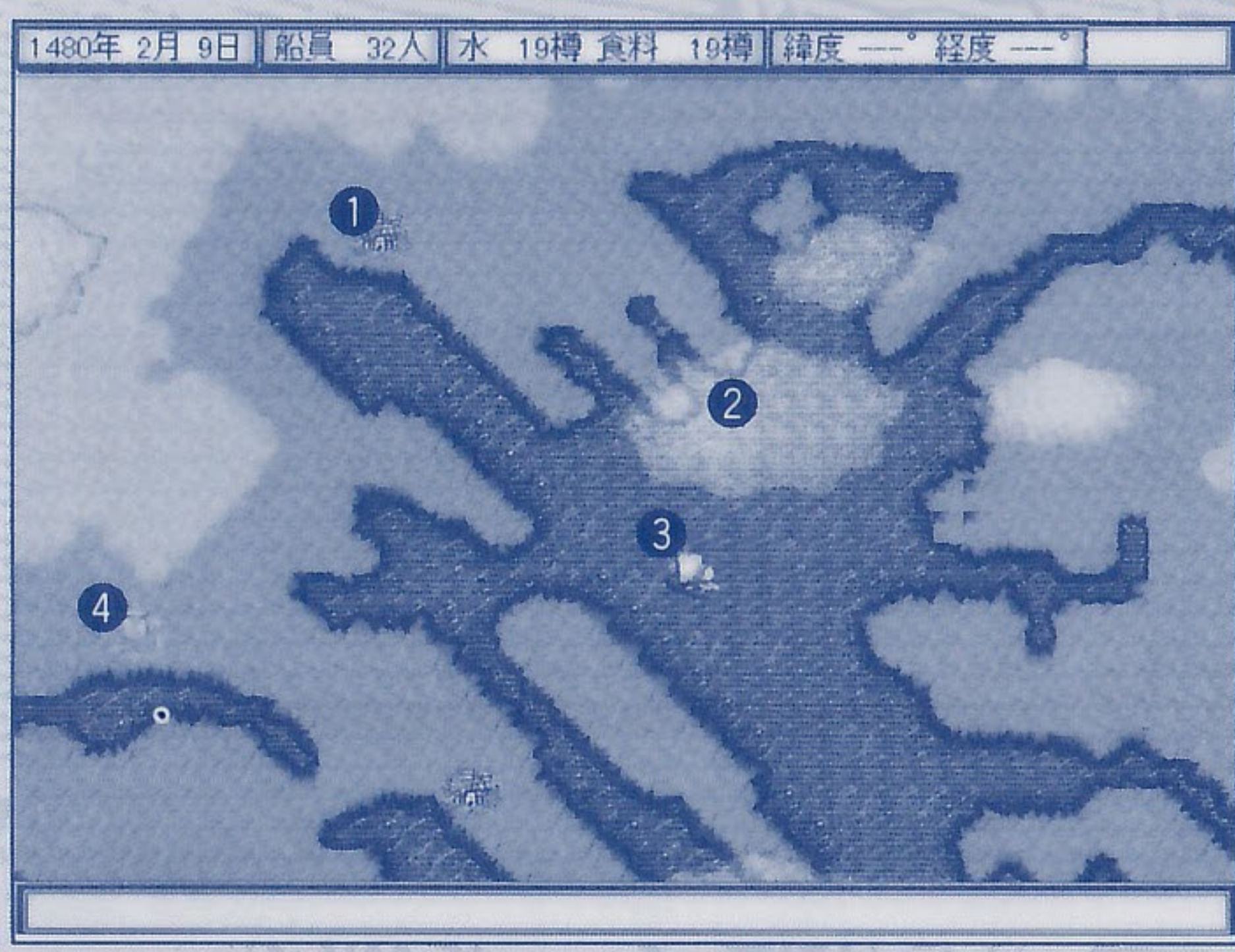
歳を取ったら、息子に夢を託^{たく}して世代交代します。息子が18歳以上のときに、自宅で「世代交代」を選びます。娘は世代交代できません。世代交代すると、プレイヤーキャラクターのデータ（名声など）が変更され、息子の能力として引き継^つがれます。





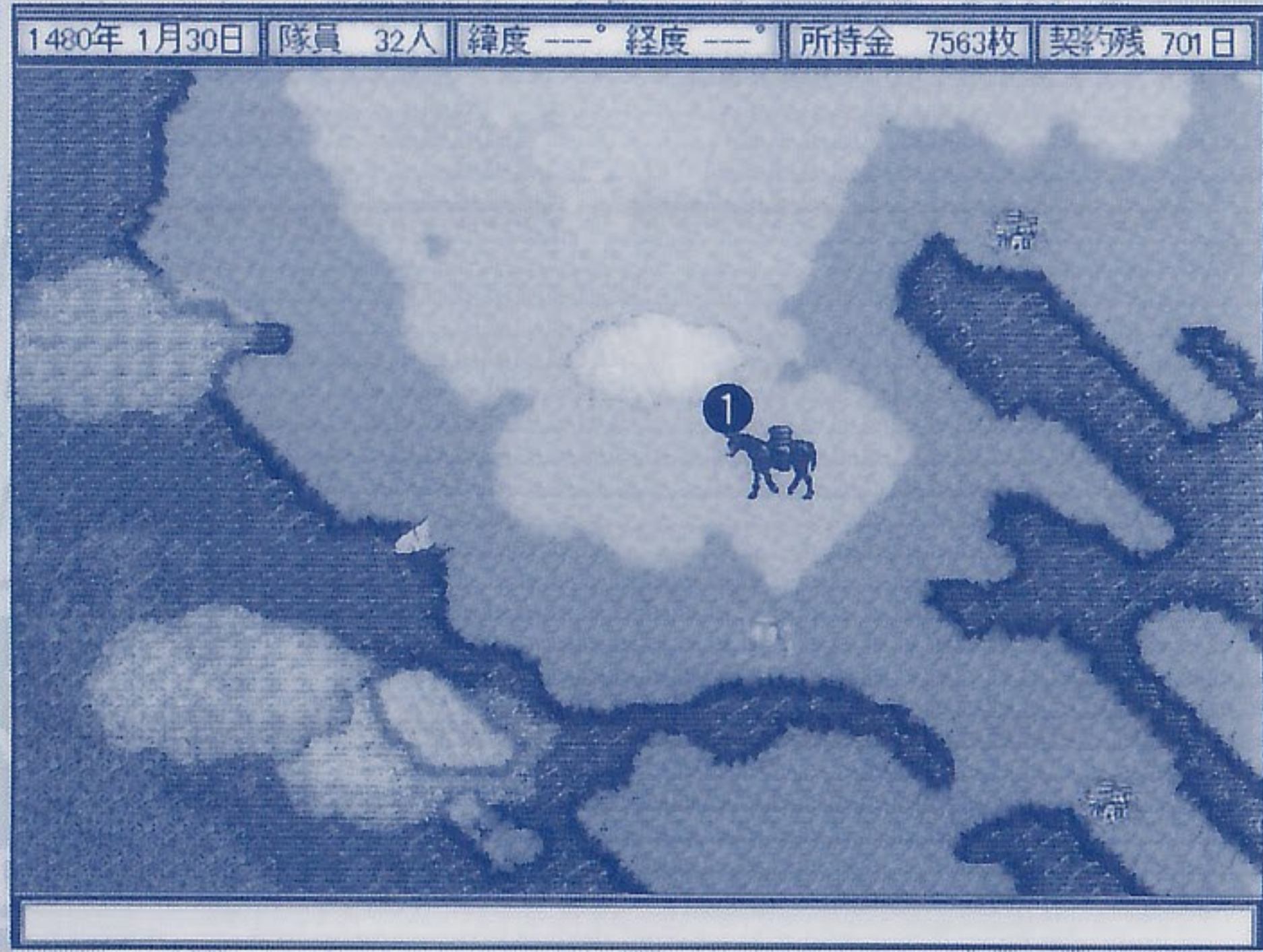
航海の途中で

街を出ると、海と陸がかなたまで広がる。
帆を張り、進め！ 風と潮が導くままに。



- ①街。近づくに入ることができる。規模によって、表示される大きさが異なる。画面に表示されている以外にも、まだ知られていない街がある。
- ②天候。空に流れる雲は風向きと風の強さを表す。雨雲に変わることもある。天候は航行に影響する。
- ③自艦隊。
- ④発見済みの遺跡。または捜索中の遺跡。

◀海上の画面



- ①探検隊。

◀陸上の画面

◆ほかの大陸や街に行く



▲上陸時の画面

オポルト
ラニコルニヤ
ビルバオ
トレド
サラゴサ
コルドバ
セビリヤ
カディス
マラガ
グラナダ
ハレシニア
ハルセロナ

▲街情報

自艦隊（探検隊）を動かして、ほかの大陸や街に行きましょう。街に近付くと、中に入ることができます。時には、未発見の街を見つけることもあります。

街の位置を知りたい場合は、港で「街情報」を選びます。街の位置（緯度・経度）を有料で教えてもらえます。

海上・陸上では、訪れたことのある街の位置（緯度・経度）を見ることができます。「街座標」を選びます。

また、大陸の海岸線に船を寄せると、「上陸」できます。上陸すると、自艦隊の乗組員は探検隊員となります。



うまく船が動かないのですが……。



風の吹く方向をつかみましょう。また、マストや帆を変えてみましょう。

船の移動速度や動かしやすさは、風向きと風の強さに影響されます。逆風に向かって船を動かそうとすると、速度は落ちます。風向きに逆らわず、船を動かしたほうが速く移動できます。

また、帆の種類によっても動きやすさが異なります。

順風向きの四角帆を装備していれば、風の吹く方向に進むと、速く移動できます。逆風向きの三角帆を装備していれば、風に逆らって進むと、速く移動できます。



街に入れない場合は……。



入ろうとした街が鎖国していると、門番などに道をふさがれます。この場合は、次のどれかを実行します。門番と言葉が通じないと街に入るのは難しいでしょう。いずれも失敗すれば、街の中には入れません。出直しましょう。

(A) 攻撃して自国の領土にする。

(B) 忍び込む。

(C) 交渉する（金で門番を釣る）。

◆交易をする

交易品を購入して、高く買い取ってくれる街を^{さが}搜しましょう。いくつもの街を渡り歩いて相場を^{さく}探るのです。相場が低いときに交易品を買い、相場が高いときに交易品を売ると、差額が利益になります。

交易品によっては、耐久期限があります。耐久期限が0になると価値を失ってしまうので、気を付けましょう。

◆未知の発見物を搜す



▲遺跡

陸上には、街のほかに遺跡などがあります。発見した遺跡と、契約を結んで搜索している遺跡は画面上に表示されます。発見していない遺跡は、表示されません。

遺跡に入ると、発見物（証^{しょうこひん}拠品）を手に入れることができます。

この時、選択を迫られたり、ミニゲームをクリアしなければならないことがあります。結果によってはゲームオーバーになることもあります。遺跡に入るときには、用心しましょう。



スポンサーにプレゼンテーションする前に、遺跡を発見したのですが……？



スポンサーに「プレゼン」する前に発見したものは、港で「発表」できます。「発表」すると、名声が上がり（契約時よりは少ない）、発見物の証拠品を私物にできます。



探索中に、スポンサーとの契約期間を過ぎてしまったのですが……？



スポンサーとの契約を期間内に果たせなくても、必ずスポンサーのもとへ戻しましょう。

報酬はかなり少なくなりますが、報告もなしにとんずらするよりはましです。スポンサーを怒らせたなら、どんな仕打ちに遭うことか……。ただし、契約を守れなかったのですから、処罰されることもあります。

◆ほかの艦隊や探検隊と戦う

海上・陸上で、ほかの艦隊や探検隊に戦闘を仕掛けたり、仕掛けられたりすると、海戦・陸上戦に突入します。

海戦では、自艦隊を指揮して戦います。陸上戦では、探検隊を編成（P.34）した後に戦いを始めます。いざというときに備え、船の戦闘装備を充実させておきましょう。

◆情報を見る

◇艦隊情報

航海に役立つ情報は、「情報」で見ることができます。

自艦隊に属するすべての船の情報（「積載容量」「積載重量」などのデータや、積み荷の情報など）です。

◇人物情報

プレイヤーキャラクターと部下の情報（基本能力など）です。

◇所持品情報

持っているアイテムと発見物の一覧です。

◇ヒント情報

図書館で得た冒険のヒントです。

◇契約情報

契約中の内容についての情報です。

◇地図を見る

現在地の周辺の地図や世界地図です。

◆艦隊の状態を変える

航行中に、艦隊の状態を調整することができます。

艦隊の船の中に必要な数の乗組員がない場合などには、「編成」して各船の乗組員の割り当てを変更します。

戦闘をより有利に進めたいときには、「隊列」で艦隊のフォーメーションを変更します。

◆上陸する

- 海上で船を大陸の海岸線に寄せると、[上陸] できます。
- ◇探索 船を降りて陸上を探索します。一度陸に上がった後で船のそばに寄って[乗船] を選ぶと、船に戻れます。
 - ◇補給 上陸した地点に水・食料があれば、補給します。
 - ◇修理 船を修理します。

◆船を修理する

航行中に嵐に^あ遭ったり、敵船に^{おそ}襲われると、船が傷むことがあります。この場合は、上陸するか、街の港に戻り、船を[修理] します。船を修理するには資材が必要です。上陸して修理する場合は、プレイヤーキャラクターか副官の造船技術がレベル1以上でなければなりません。

◆休養する

冒険を続けると、疲労がたまり、「疲労度」が上がります。街に入ると疲労が少し回復します。疲労をすべて回復するには、自宅で[休養]、または宿屋で[宿泊] して休養します。休養すると、月単位で時間が過ぎます。



「疲労度」が上がるとうなるの？



「疲労度」が100になると、乗組員が次々と倒れていきます。放っておくと、誰もいなくなり、冒険を続けられなくなります。また、「疲労度」が上がると、乗組員が反乱を起こすことがあります。反乱が起こると、乗組員の1人と一騎討ちになります。

◆帰港する

◇冒険の報告

冒険の目的を達成したときや、船の装備などを整えたいときは、街に戻りましょう。スポンサーと契約を交わしている場合は、契約を交わした街に戻らなければなりません。

冒険の目的（遺跡の探索など）を達成したら、契約を交わしたスポンサーのもとに帰ります。契約期間内（P.10）に冒険の目的を達成したことを報告し、報酬^{ほうしゅう}を受け取ります。冒険の報告を終えたら、次の航海に向けて準備をしましょう。次の契約を交わしたり、船を改造したりと、することは数多くあります（P.9～17）。

◇次の航海の準備

目的を決めずに世界を周航してみるのも、よいでしょう。

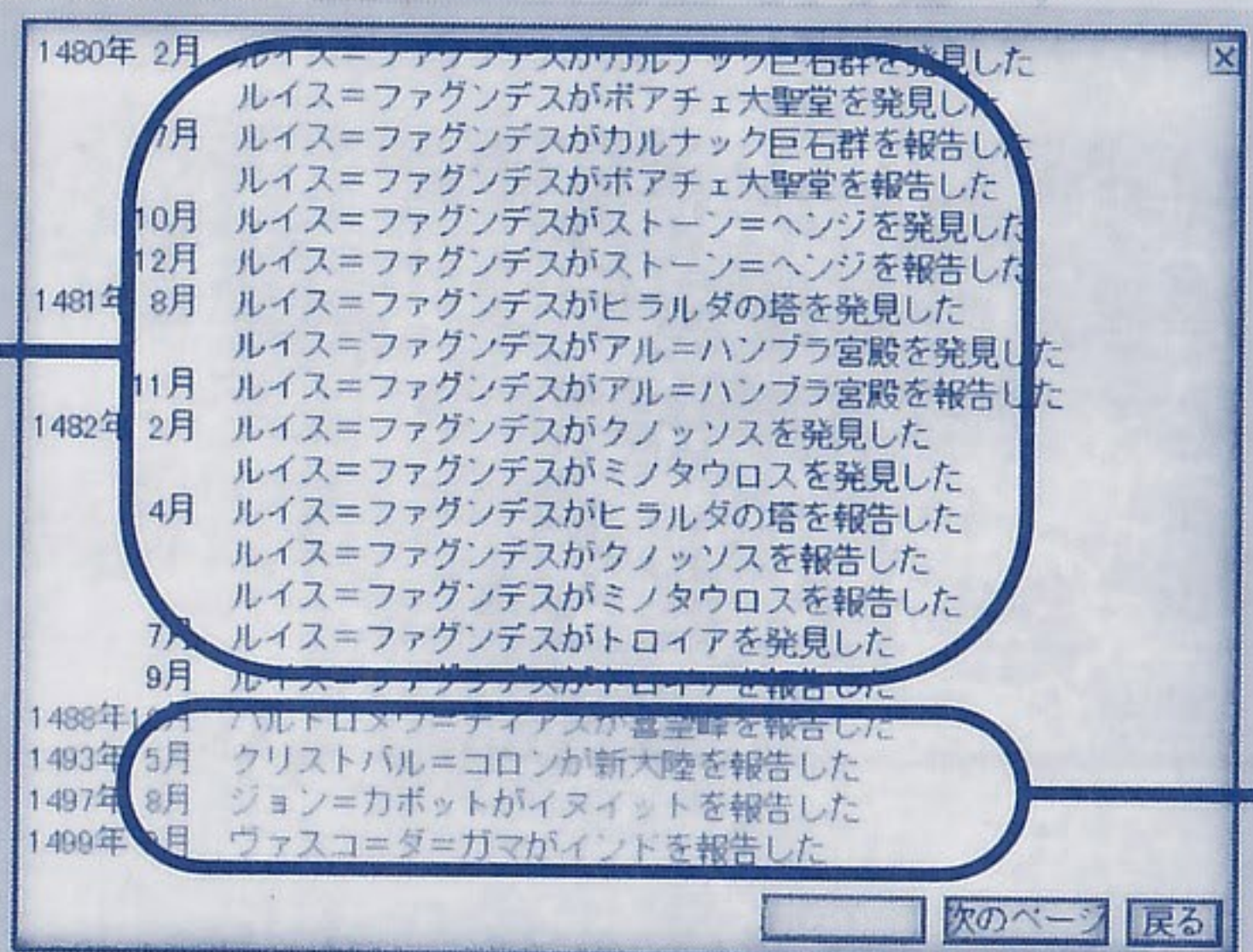


年表を読む

歴史は日々作られる。
歴史を知ること^{みち}もまた、新たな航路を開く路である。

◇年表を見る

プレイヤーキャラクター
の記録（黒色）



サブキャラクターの記録
（赤色）

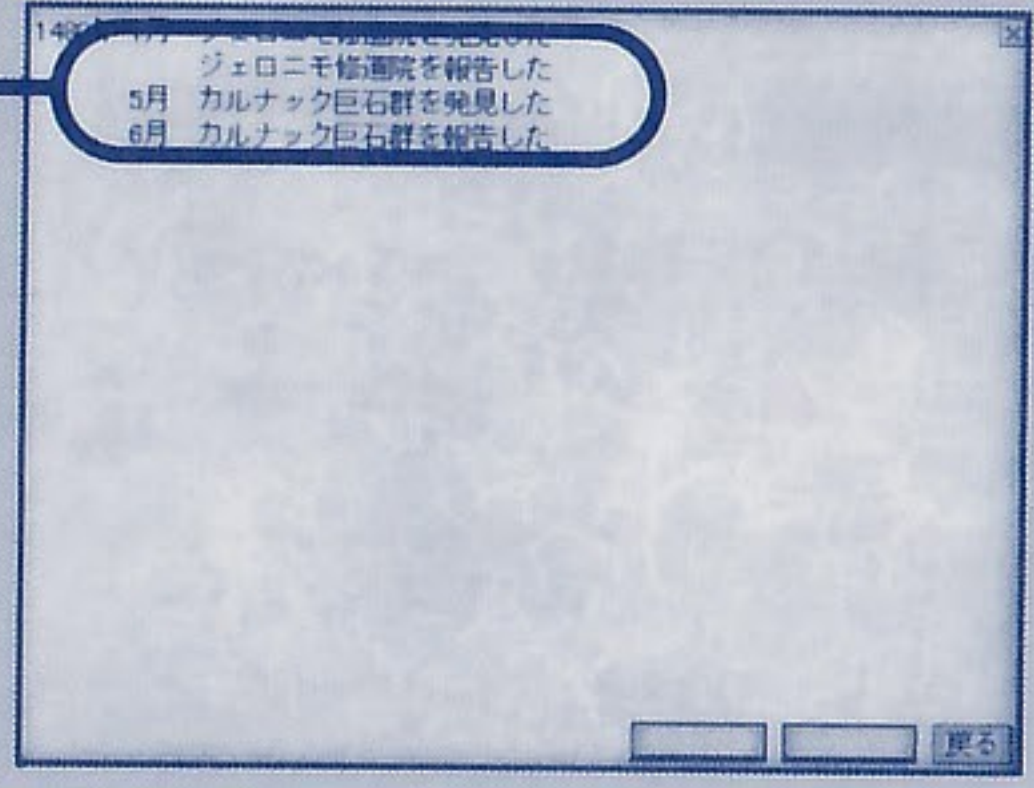
◀歴史年表

年表には、航行中の発見の歴史が記録されます。誰よりも早く発見物を^{さが}捜し当てたときに、記録として残ります。年表を見るには、自宅で「年表を見る」を選びます。年表に表示された情報は、誰かが記録を破るまで、記録として残ります。ひととおりプレイし終えた後、別のキャラクターを使って記録を破ることもできます（P.38）。

※サブキャラクターの発見のうち、世間に報告（公表）されていないものは記録されません。

◇航海日誌を開く

プレイヤーキャラクターの
記録（黒色）



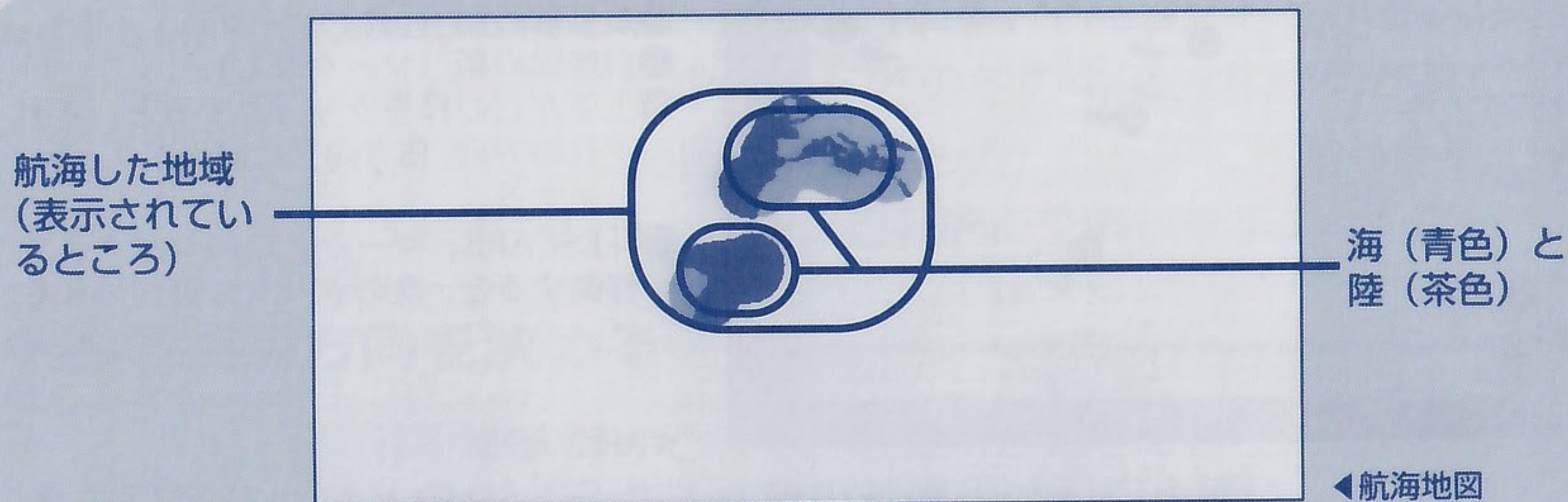
◀航海日誌

プレイヤーキャラクターの発見（街の発見を除く）の記録は、「航海日誌」に自動的に記録されます。「航海日誌」で、これまで発見したものが分かります。航海日誌を見るには、海上・陸上で「航海日誌を見る」を選びます。

地図を広げる

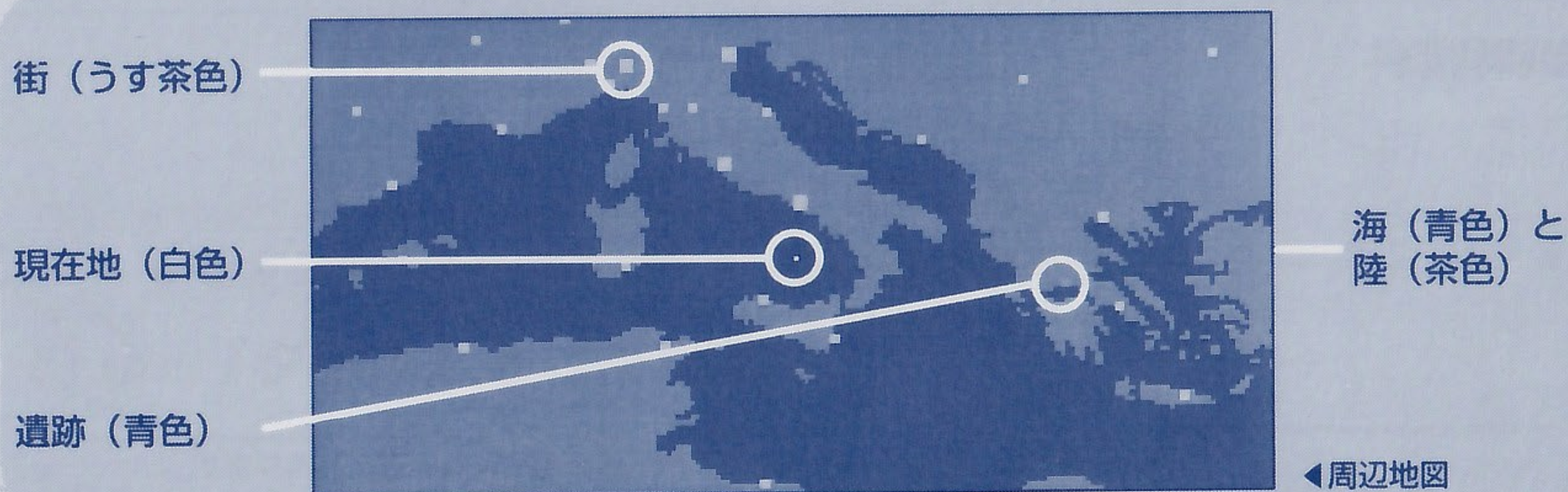
世界の広さは、目にしなければ分からない。
船を進め、少しずつ地図を描いていくのだ。

◇航海地図を見る



航海地図は、街・海上・陸上で見ることができます。航海した地域が世界地図に表示されます。航海地図を見るには、街で「地図を見る」を選ぶか、海上・陸上で「情報」－「地図を見る」－「航海地図」を選びます。

◇周辺地図を見る



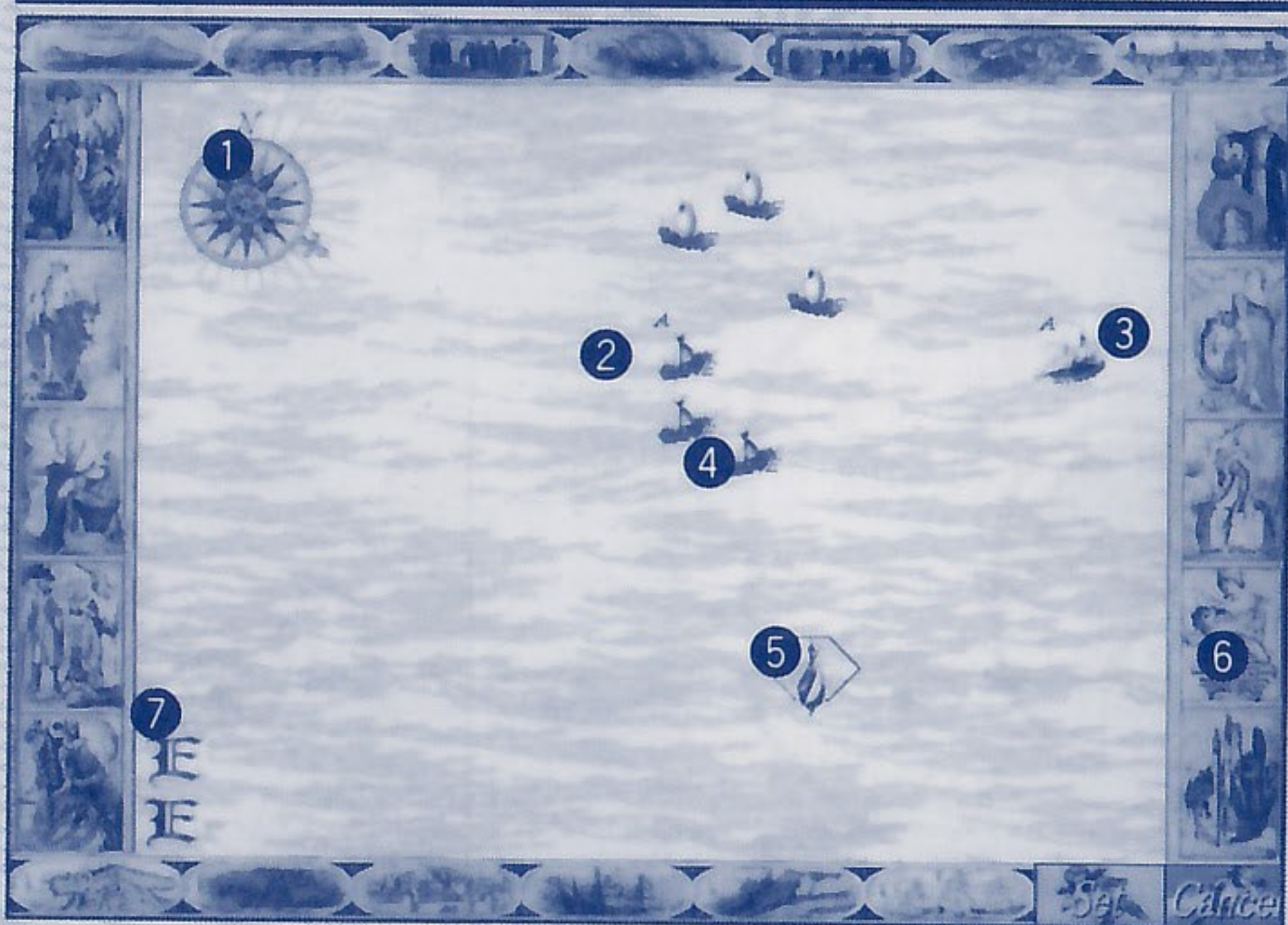
周辺地図は、海上・陸上で見ることができます。現在地を中心とした周辺地域の地図が表示されます。近くにある街の位置や、発見した遺跡の位置を知るのに役立ちます。周辺地図を見るには、海上・陸上で「情報」－「地図を見る」－「周辺地図」を選びます。

※「測量」の技能のレベルが高いと、より広い範囲の地図が表示されます。



海戦で〜とどろく砲声

海では、荒くれ者たちが獲物をかぎ回る。
襲われることを恐れず、戦術でうまく立ち回れ。



- ① 方位と風向き。剣の向いている方向が、風向きを表す。
- ② 敵艦隊の旗艦（「E」と「A」マーク）。
- ③ 自艦隊の旗艦（「A」マーク）。
- ④ 敵艦隊の船（「E」マーク）。
- ⑤ 自艦隊の船（マークなし）。
- ⑥ 上下左右の枠をクリックすると、それぞれの方向（8方向）に画面がスクロールする。
- ⑦ 「ESCAPE」マーク。このマークまで移動すると、次のターンに退却できる。

◀ 海戦の画面

海上ではほかの艦隊に襲われたら、次のどれかを選びます。
応戦したり、逃げられなかった場合は、海戦に突入します。

- ◇ 交渉する お金を渡し、戦闘を避けます。
- ◇ 逃げる 逃げます。
- ◇ 応戦する 戦います。海戦に突入します。

※[交渉する] と [逃げる] は失敗することもあります。

◆ 戦闘の勝利と敗北

● 勝利条件

次のどれかを満たすと、勝利です。

- (A) 敵旗艦の乗組員を全滅させる。
- (B) 敵旗艦を沈める（敵旗艦の耐久度を0にする）。
- (C) 敵旗艦が退却する。
- (D) 一騎討ちに勝つ。

※(A) の場合は、残っている敵船から戦利品を手に入れることがあります。
また、残っている敵船を奪えることもあります。

(B) の場合は、敵船を奪うことも、戦利品を手に入れることもできません。

● 敗北条件

次のどれかを満たすと、敗北です。

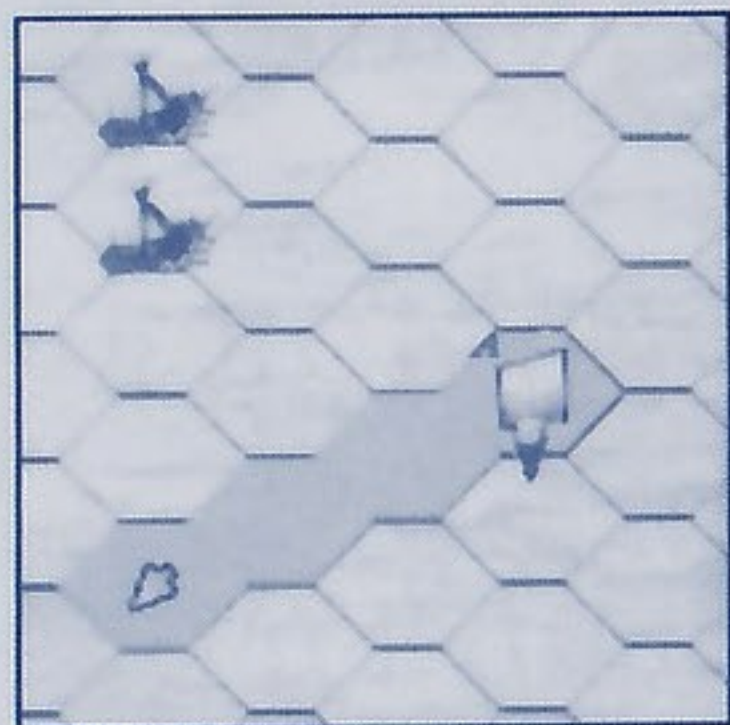
- (A) 自艦隊の旗艦が沈められる（旗艦の耐久度が0になる）。
- (B) 自艦隊の旗艦の乗組員が全滅する。
- (C) 自艦隊の旗艦が退却する。
- (D) 一騎討ちに負ける。

※(C) の場合を除き、敗北するとゲームオーバーです。

◆船の移動先を決める

海戦は、自艦隊に移動先を指示して進めます。

●移動の仕方



▲移動先決定！

- ①船を選ぶと、移動できる範囲（マス）が表示されます。
- ②移動先（マス）を選びます。
- ③①②を繰り返して、船の移動先を指示します。指示の途中で「Cancel」を選ぶと、指示し直せます。
- ④すべての船に指示するか、画面右下の「Set」を選ぶと、指示を終えるか確認されます。「YES」を選ぶと、移動を始めます。艦隊のすべての船の中で、移動力が高いもの（移動できる範囲が大きいもの）から順に移動します。
- ⑤敵艦隊に近付くと、自動的に交戦します。

◆船の旋回方向を決める

移動するだけでなく、船の向きを変えることもできます。船の向きは、前方60°の範囲で変えることができます。

●旋回の仕方



▲旋回できる方向

- 船の進路を変えたいときや、移動せずに向きだけ変えたいときは、船を旋回させます。船を旋回させるには、1ターンかかります。移動は次のターンからできます。
- ①船を選ぶと、移動できる範囲（マス）が表示されます。
 - ②船（船がいるマス）を選びます。旋回できる方向が表示されます。
 - ③旋回させる方向を選びます。
 - ④以降は、「移動の仕方」の手順に従い、ほかの船に指示を出します。



「ターン」とは何ですか？



「ターン」とは、プレイヤーキャラクターの艦隊（部隊）と敵の艦隊（部隊）が交互に行動する順番です。「ターン」が回ってきたら、自分の艦隊（部隊）に対して命令を出します。プレイヤーキャラクターの艦隊（部隊）と敵の艦隊（部隊）が、命令に対する行動を終えると、1ターンが終了します。



◆交戦する

敵艦隊と自艦隊の交戦は、自動的に進みます。交戦するかどうかは、敵船と自艦隊の船の位置で決まります。交戦には、銃撃戦・砲撃戦・白兵戦があります。

●隣接している場合

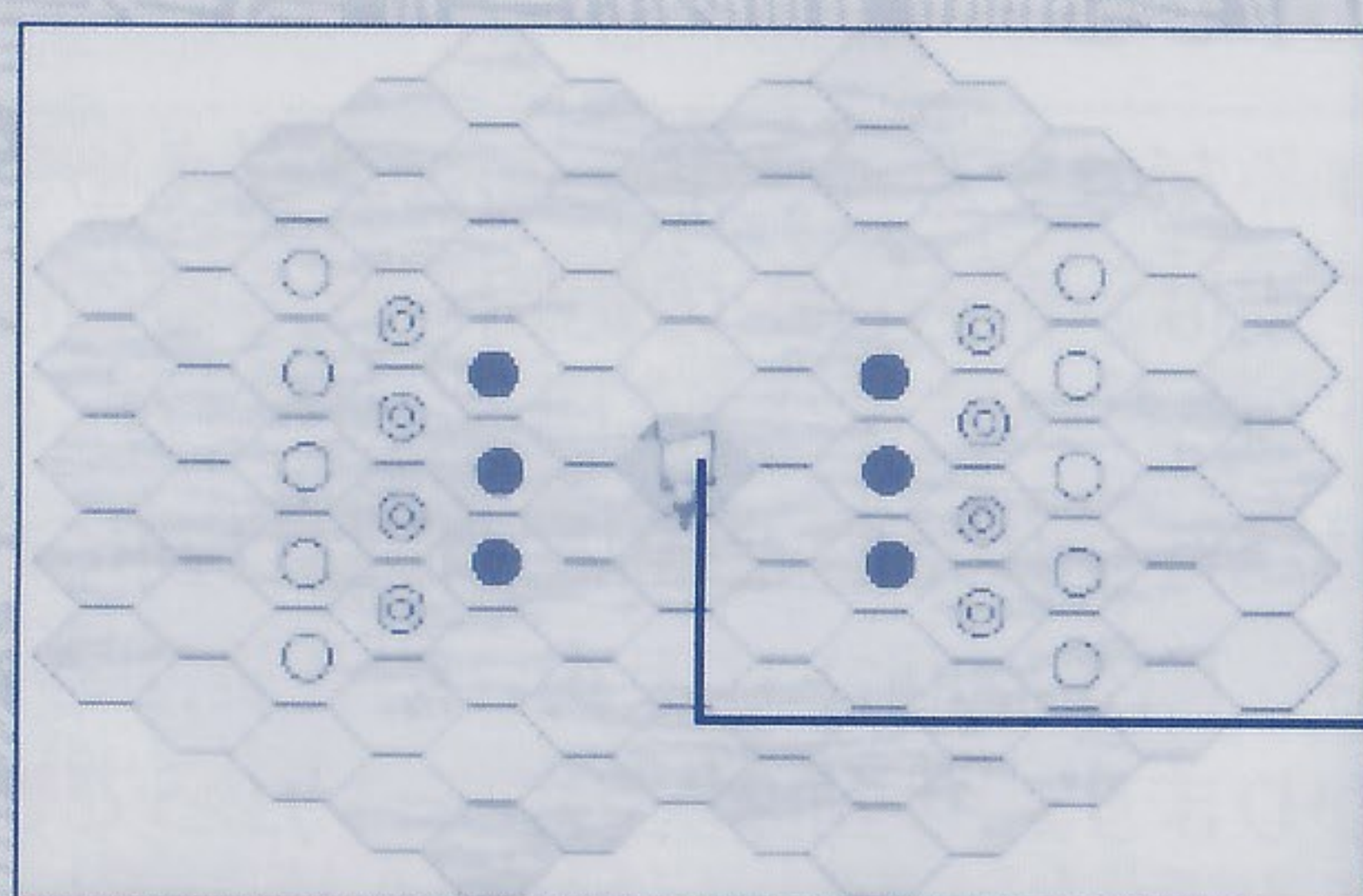
銃撃戦をします。銃撃を受けると、乗組員の数が減ります。

●大砲の射程範囲にいる場合

砲撃戦をします。砲撃を受けると、船の耐久度が下がります。推進力が低いと、1ターンに砲撃できる回数が少なくなります。砲撃をするには、造船所で大砲を購入し、港で弾薬を積んでおかなければなりません。

◇大砲の射程範囲

大砲の射程範囲およびデータは次のとおりです。大砲の種類により、威力や射程範囲が異なります。



船
(北または南を向いている場合)

※●○○のあるマスが、各大砲の射程範囲です。

名称	射程距離	威力	特徴
カノン砲	●	最強	攻撃力は最も高いが、射程範囲が狭い。
ペリエ砲	●◎	強	攻撃力が強く、射程範囲がやや広い。
セーカー砲	●◎	弱	攻撃力が弱く、射程範囲がやや広い。
カルバリン砲	●◎○	中	攻撃力はやや弱いですが、射程範囲が広い。

●衝突した場合

同じマスに移動すると、相手が敵船であっても自艦隊の船であっても、衝突した両船の耐久度が下がります。敵船と衝突した場合は、その後に白兵戦をします。白兵戦では、乗組員の数が減ります。

また、白兵戦の後に、一騎討ちをしたり、敵船を奪える(自艦隊の船が奪われる)ことがあります。

衝突された船は次のターンも移動できますが、衝突した船は次のターンに移動できません。



◆一騎討ちをする◆

白兵戦の後に一騎討ちをすることがあります。プレイヤーキャラクター（または副官）が、敵の総大将と戦います。

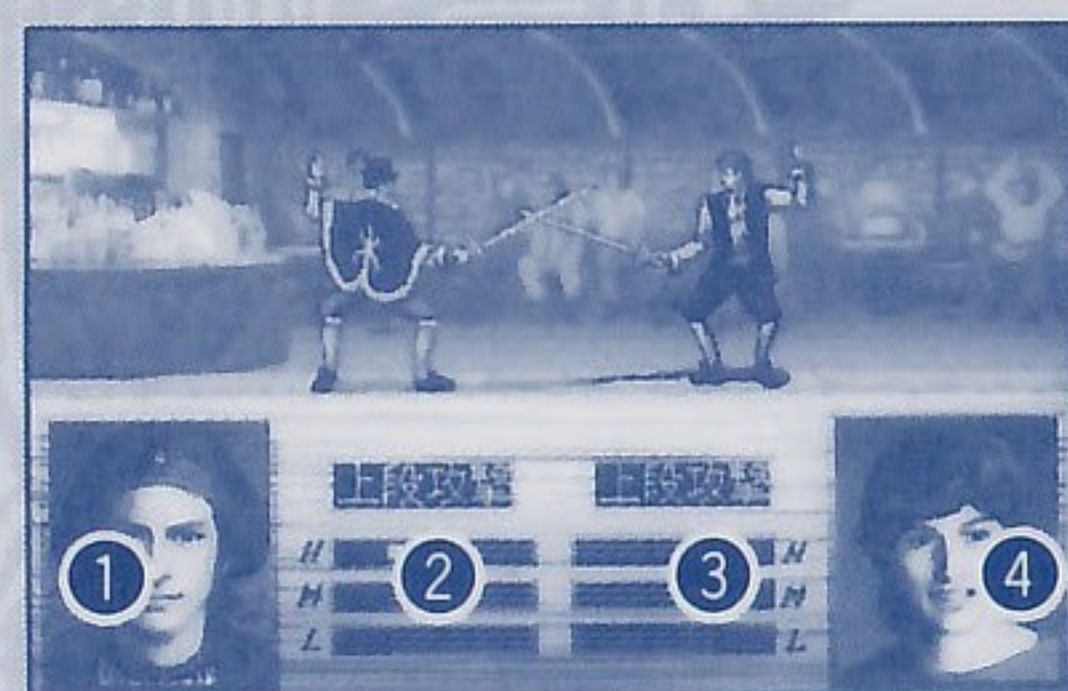
●一騎討ちの進め方

敵が攻撃する場合は防御し、敵が防御する場合は攻撃します。1ターン目に選んだ攻撃方法によって、どちらが先に攻撃するかが決まります。攻撃・防御は、上段・中段・下段に分かれ、各段に体力が割り当てられています。どれかが0になると、負けです。

一騎討ちに負けると、ゲームオーバーになります。

※酒場などで一騎討ちした場合のみ、運がよかったり名声が低いと、ゲームオーバーにならないことがあります。

※副官が戦うときも、手順は同じです。



- ①敵の総大将。
- ②敵の総大将の体力。上から順に、上段、中段、下段の体力。
- ③プレイヤーキャラクターまたは副官の体力。上から順に、上段、中段、下段の体力。
- ④プレイヤーキャラクターまたは副官。

◀一騎討ちの画面

●一騎討ちに勝ったら

一騎討ちに勝った場合は、敵の処置を次から選びます。

※[逃がす]・[身ぐるみ剥ぐ]は、酒場などで一騎討ちに勝った場合に表示されます。

- ◇殺す 敵の総大将を殺します。
- ◇逃がす 敵を逃がします。
- ◇身ぐるみ剥ぐ 敵のアイテムを奪います。

●攻撃と防御の関係

攻撃と防御の組み合わせで、与えるダメージや攻撃・防御の順番が変わります。[〇〇必殺]は、通常の攻撃の2倍の威力があります。ただし、1回の戦いで1度しか使えません。

攻撃 \ 防御	飛ぶ	受け流し	しゃがむ
上段攻撃・上段必殺	ダメージ大	ダメージ中	ダメージなし
中段攻撃・中段必殺	ダメージ中	ダメージなし	ダメージ大
下段攻撃・下段必殺	ダメージなし	ダメージ大	ダメージ中

敵 ← 上段攻撃 飛ぶ プ 敵は大ダメージ!! 引き続き攻撃できる。	敵 ← 上段攻撃 受け流し プ 敵は中ダメージ! 攻撃側と防御側は交代。	敵 ← 上段攻撃 しゃがむ プ 敵はダメージなし。 攻撃側と防御側は交代。
---	---	--

※「プ」は、プレイヤーキャラクター（または副官）です。



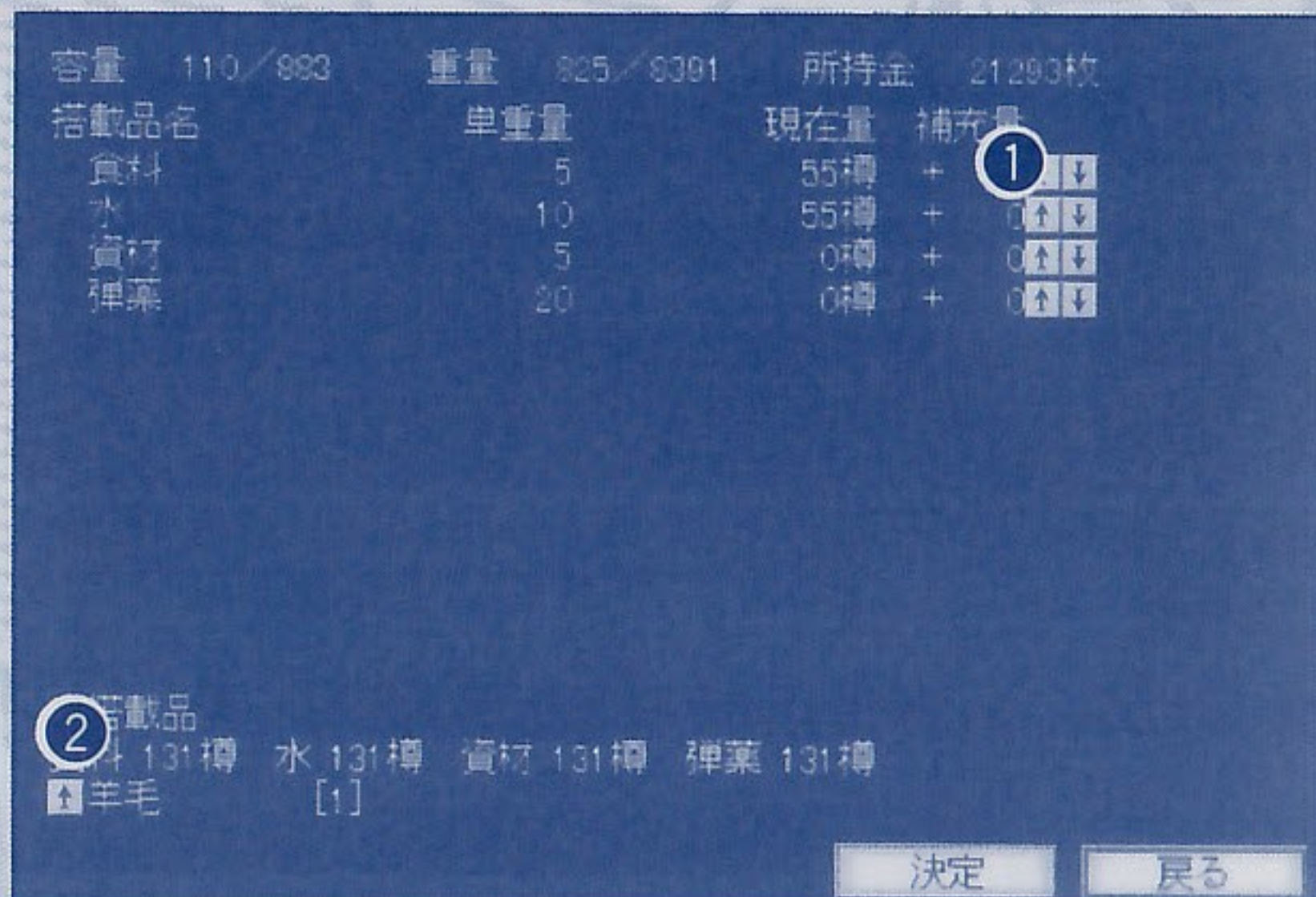
◆船を奪う

白兵戦で、プレイヤーキャラクターの能力が圧倒的に高い場合は、敵船を奪^うばうことができます。

また、海戦に勝てば、沈めていない敵船を奪えます。

◆戦利品を船に積む

海戦が終わると、戦利品（敵船の積み荷など）が手に入ることがあります。戦利品を得た場合は、次の画面で必要な分を船に積みます。



① ↑/↓ で船に積む数を決める。

② 敵艦隊から奪った戦利品の名称と数（未搭載のもの）。↑をクリックすると、自艦隊の積み荷に組み入れられる。[] は交易品の耐久度。

◀ 戦利品を積もう！

◆退却する



▲「ESCAPE」マーク

敵艦隊が強くてかなわない場合は、旗艦が沈められる前に退却しましょう。退却すると、戦場から離脱し、海上に戻ることができます。

退却するには、退却させる船を「ESCAPE」マークまで移動させます。

●退却の仕方

◇自艦隊を退却させる

自艦隊を退却させます。

① 旗艦を「ESCAPE」マークまで移動させます。

② 次のターンで旗艦をクリックし、退却させます。

ただし、すべての船が退却できないこともあります。退却できない船は、敵艦隊に奪われます。退却できた船で艦隊を組み、航行を続けます。

◇一部の船を退却させる

艦隊全体ではなく、一部の船を退却させます。

① 退却させる船を「ESCAPE」マークまで移動させます。

② 次のターンで船をクリックし、退却させます。

陸上戦で いきま喚声

陸上では、さまざまな国の人間と衝突が起きる。
部隊を統率する力と判断力が突破口だ。



- ①敵の部隊。各部隊をクリックすると、部隊の解説が表示される。
- ②部隊の体力。攻撃したり、攻撃を受けると減る。体力が0になると、その部隊は退却する。
- ③プレイヤーキャラクターの部隊。各部隊をクリックすると、部隊の解説が表示される。

◀陸上戦の画面

陸上でほかの探検隊に襲われたら、[交渉する]・[逃げる]・[応戦する]（P.28）のどれかを選びます。応戦したり、逃げられなかった場合は、陸上戦に突入します。陸上戦は、部隊全体に命令を与えて進めます。陸上戦では、部隊1つ1つに命令を出すことはできません。部隊には、いくつかの種類があります（P.36）。

◆戦闘の勝利と敗北

●勝利条件

次のどれかを満たすと、勝利です。

- A) 敵の総大将の部隊（P.37）を倒す。
- B) 一騎討ちに勝つ。
- C) 10ターンまでプレイヤーキャラクター（提督）が持ちこたえる（敵に攻撃を仕掛けられた場合）。

●敗北条件

次のどれかを満たすと、敗北です。

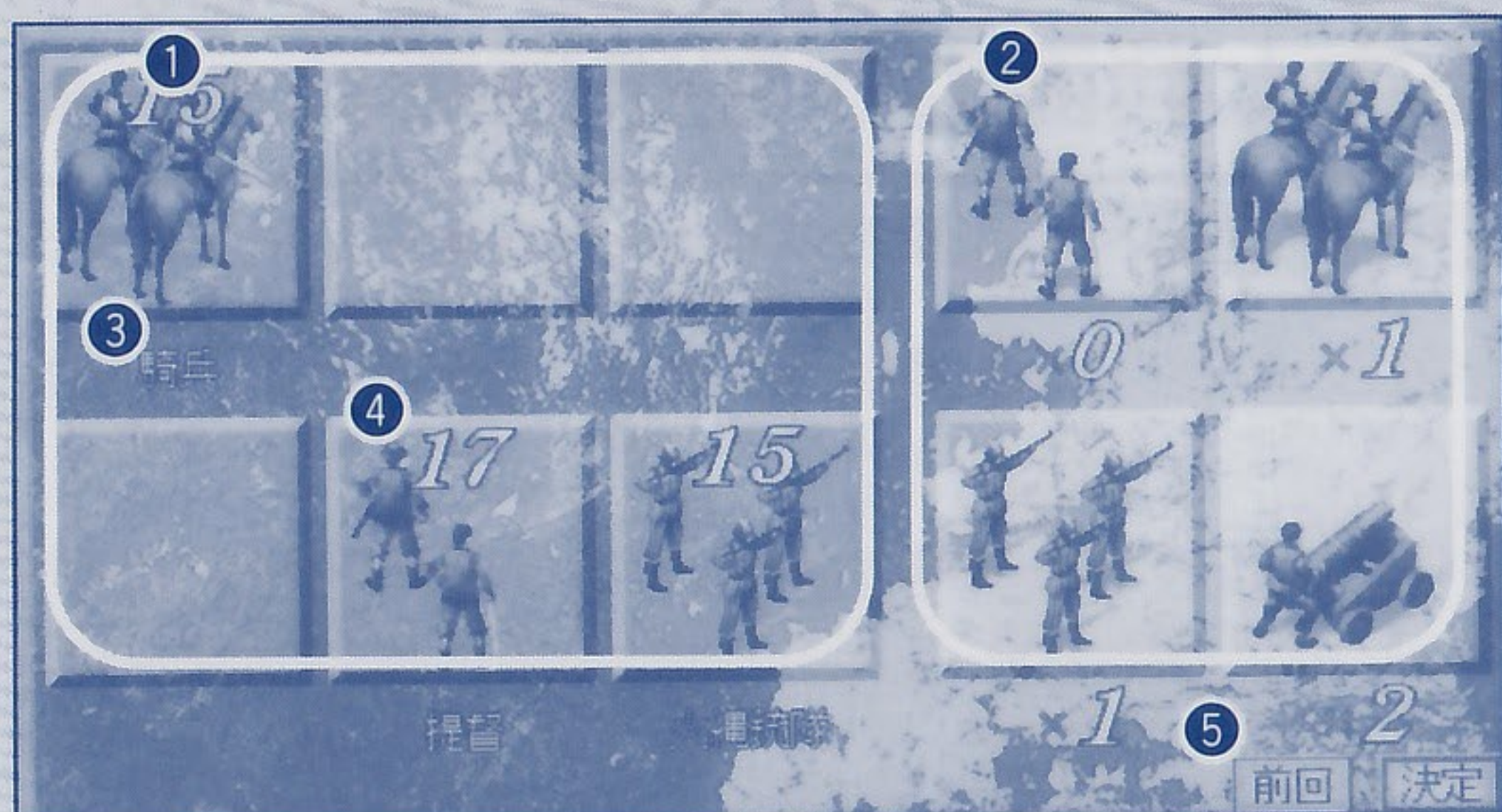
- A) プレイヤーキャラクター（提督）が倒される。
- B) 退却する。
- C) 一騎討ちに負ける。
- D) 10ターンの間に勝てない（敵に攻撃を仕掛けた場合）。





◆部隊を編成する

陸上戦に突入したら、参戦させる部隊を選びます。参戦させる部隊は6つまで選べます。提督（無敵提督）の部隊は、必ず参戦しなければなりません。



- ① 参戦させる部隊。
参戦させたい部隊を、この枠までドラッグ&ドロップする。
- ② 参戦させない部隊。
- ③ 部隊の名称。
- ④ 部隊の体力。
- ⑤ 前回戦ったときと同じ部隊を編成する場合にクリックする。

◀ 部隊編成画面

●編成の仕方

- ① 右側（②）の枠から参戦させる部隊をドラッグして、左側の枠（①）のところでドロップ（ボタンを離す）します。
- ② ①を繰り返します。
- ③ 「決定」を選びます。

※①で左側の枠から部隊をドラッグし、右側の枠にドロップすることもできます。

●部隊の体力

部隊の体力は、探検隊員（乗組員）の数と、参戦させる部隊の数で決まります。

例えば、探検隊員数が50人で、参戦させる部隊が4つの場合、 $50 \div 4 = 12$ 余り2で、各部隊の体力は12となります。提督の体力は、余りの2が加えられ14となります。探検隊員数を多く、参戦させる部隊の数を少なくすると、各部隊の体力は大きくなります。

●部隊の種類と相性

◇近距離攻撃系

◇中距離攻撃系

◇遠距離攻撃系

◇特殊攻撃系

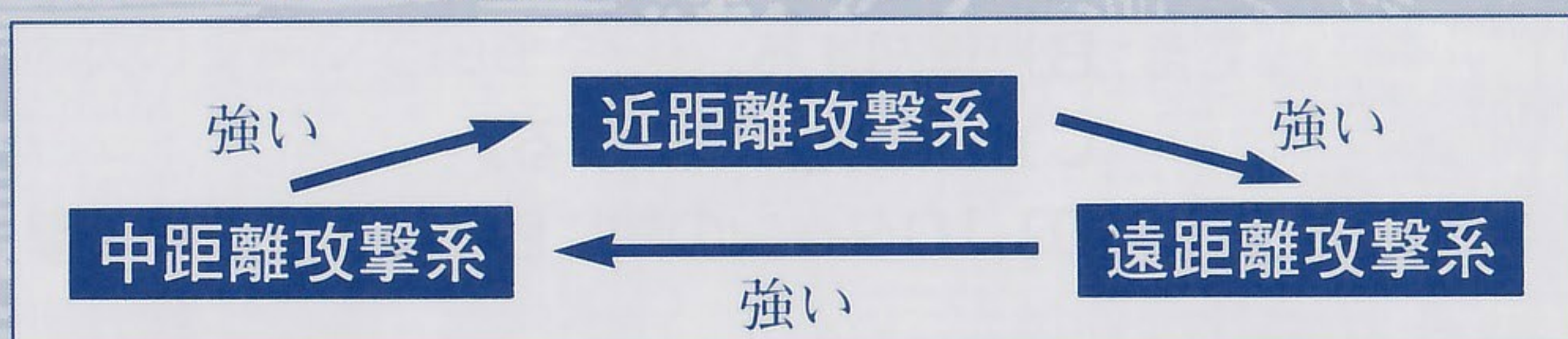
部隊には、大きく分けて次の4つがあります。

おもに前列の1部隊を攻撃できます。

おもに前列すべての部隊を攻撃できます。

おもに前列・後列の複数の部隊を攻撃できます。

部隊の攻撃力を上げたりして、攻撃などの支援をします。また、部隊により次のような相性があります。



※遠距離は中距離に強く、中距離は近距離に強く、近距離は遠距離に強い。

◆交戦する

部隊を編成し終わったら、陸上戦を始めます。敵の攻撃でダメージを受けると、その分だけ探検隊の数が減ります。

陸上戦に突入すると、次のコマンドが表示されます。コマンドは1ターンごとに選びます。プレイヤーキャラクターと敵の部隊が1回ずつ行動を終えると、1ターン終了です。

●通常攻撃

ふつうに攻撃します。

●防御重視攻撃

攻撃をゆるめ、防御を固めます。

●突撃

防御をゆるめ、攻撃に力を入れます。

●一騎討ち

敵の総大将と一騎討ちをします (P.31)。

●奇策

特殊な攻撃で、敵の攻撃を妨害したりします。

◇審判

敵・味方の部隊にランダムでダメージを与えます。ある書物を持っていないと、実行できません。

◇奇襲

敵の部隊に先制します。

◇畏

敵の1部隊を1ターンの間、行動不能にします。

◇暗殺者

敵の1部隊を1撃でしとめます。

※奇策は、失敗したり、プレイヤーキャラクターの部隊に被害が及ぶこともあります。

●退却

戦場から離脱します。必ず退却できます。退却すると、ダメージを受けて減った探検隊の数が回復します。

●アニメ

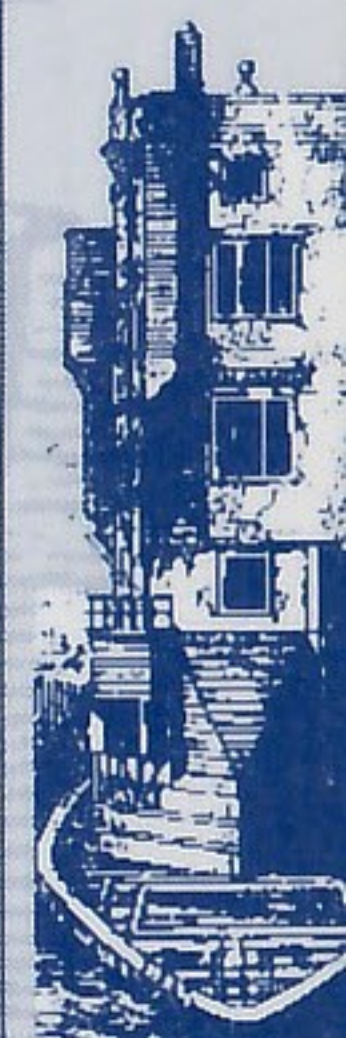
戦闘中の部隊のアニメーションを見るかどうかを選びます。

◆陸上戦に勝ったら

陸上戦に勝つと、陸上の画面に戻ります。ダメージを受けて減った探検隊員の数は、ある程度回復します。名声や金が入ることもあります。

陸上戦に負けると、ゲームオーバーです。ただし、敵によっては見逃してくれます。

退却した場合は、戦場から離脱し、探索に戻ります。





||||| 部隊のすべて |||||

部隊を使いこなせ。部隊はそれぞれ特性を秘めている。
部隊の特性をつかんだ者にこそ、勝利の女神はほほえむ。

●部隊のレベルアップ

部隊は、プレイヤーキャラクター（提督）の各技能が上がることで、上級の部隊にレベルアップします。レベルアップは同じ種類のすべての部隊に及びます。敵にもレベルアップした上級の部隊がいます。ただし、敵の部隊にはさまざまなレベルの部隊が一度に登場します。

●表の見方

部隊の名称		所属する国籍・地域/ レベルアップの条件
		部隊の特徴

※部隊の色

●プレイヤーキャラクターの部隊

騎兵		ヨーロッパ・中国・ 中央アジア		重装騎兵		剣術レベル3
		前列の1部隊を攻撃で きる。				騎兵の上級の部隊。 前列の1部隊を攻撃で きる。
※銀色						
火縄銃隊		ヨーロッパ		マスケット銃隊		射撃術レベル3
		前列すべての部隊を攻 撃できる。				火縄銃隊の上級の部隊。 前列すべての部隊を攻 撃できる。
※橙色						
砲兵		ヨーロッパ・イスラム		カノン砲兵		砲術レベル3
		1度にすべての部隊を 攻撃できる。				砲兵の上級の部隊。 1度にすべての部隊を 攻撃できる。
※緑色						
提督		ヨーロッパ		無敵提督		剣術・射撃術・砲術が すべてレベル3
		総大将の部隊。 前列の1部隊を 攻撃できる。				提督の上級の部隊。 すべての部隊の中で最 も強い。前列の1部隊 を攻撃できる。

※部隊は種類やレベルにより、強さや特性が異なります（P.34）。
また、部隊の中には、地域によって違う姿をしているものがあります。

●敵の部隊

弓兵		ヨーロッパ・日本を除く地域
		どの部隊でも攻撃できる。攻撃力は低い。

槍兵		アフリカ・東南アジア
		1度に前列の部隊とその後ろの部隊を攻撃できる。

軽歩兵		アフリカ・東南アジア イスラム・インド
		前列の1部隊を攻撃できる。

ラクダ兵		イスラム
		軽歩兵の上級の部隊。前列の1部隊を攻撃できる。

象兵		インド
		軽歩兵の上級の部隊。前列の1部隊を攻撃できる。

火炮兵		中国
		1度にすべての部隊を攻撃できる。

侍		日本
		前列の1部隊を攻撃できる。直接攻撃に反撃することがある。

旗本		日本
		侍の上級の部隊。前列の1部隊を攻撃できる。直接攻撃に反撃することが多い。

※薄緑色

※薄紫色

インディオ		アメリカ
		前列の1部隊を攻撃できる。攻撃力は騎兵より高いが、防御力は低い。

乱波		日本
		前列の1部隊を攻撃できる。攻撃を変わり身の術で回避することがある。

呪術師		アフリカ・東南アジア
		攻撃力はないが、呪術で雨を降らせ、銃・大砲攻撃を無効にする。

高僧		インド
		攻撃力はないが、味方の1部隊の体力を回復させる。

ジャガー		アメリカ
		攻撃力はないが、踊りで1ターンの間、味方部隊の攻撃力を上げる。

族長		アフリカ・東南アジア・アメリカ
		総大将の部隊。前列の1部隊を攻撃できる。

大名		日本
		総大将の部隊。前列の1部隊を攻撃できる。直接攻撃に反撃することがある。

将軍		イスラム・インド・中国・中央アジア
		総大将の部隊。前列の1部隊を攻撃できる。

※黒色

※騎兵・重装騎兵・砲兵・カノン砲兵は、敵の部隊としても登場します。各部隊の能力は、プレイヤーキャラクターの部隊と敵の部隊とで同じです。



歴史を塗り替える

歴史は過去のものではない。
この世界では、新たな記録の達成が歴史となる。

◇繰り返しプレイする

プレイヤーキャラクターの冒険は、自宅で「引退する」ことによって幕を閉じます。しかし、これで完全に終わりというわけではありません。このあと、引退したキャラクターを累積キャラクター（冒険を終えたプレイヤーキャラクター）として登録できます。プレイ中のキャラクターがいるときに、ゲームをはじめてからやり直した場合も同様です。

◎累積キャラクターとして登録する

プレイ中のキャラクターを累積キャラクターとして登録すると、その行動（発見の歴史）が記録されます。登録した累積キャラクターは、次の新しいプレイヤーキャラクターでプレイするとき、ゲーム中に登場させられます。累積キャラクターは5人まで登録しておけます。

※累積キャラクターがすでに5人登録されている場合、プレイ中のキャラクターを新たに累積キャラクターとして登録するためには、現在登録されている累積キャラクターをすべて削除する必要があります。累積キャラクターを削除したくなければ、プレイ中のキャラクターを削除してください。

※初心者用のキャラクター（P.7）は、累積キャラクターとして登録できません。

◎累積キャラクターをゲーム中に登場させる

累積キャラクターをゲーム中に登場させると、そのキャラクターはプレイヤーキャラクターだったときと同じように行動します（そのキャラクターの発見の歴史を繰り返します）。新しくゲームを始めたときに、累積キャラクターを登録すると（または登録してあると）、累積キャラクターを登場させるかどうかを選べます。

※累積キャラクターが登録されているのにゲームに登場させなかった場合、プレイ中のキャラクターを新たに累積キャラクターとして登録するためには、現在登録されている累積キャラクターをすべて削除する必要があります。累積キャラクターを削除したくなければ、プレイ中のキャラクターを削除してください。

※累積キャラクターがすでに5人登録されている場合、累積キャラクターをゲーム中に登場させると、プレイ中のキャラクターを累積キャラクターとして登録できなくなります。プレイ中のキャラクターを累積キャラクターとして登録したいときは、累積キャラクターを登場させずにプレイしてください。

※初心者用のキャラクター（P.7）をプレイヤーキャラクターに選ぶと、累積キャラクターはゲームに登場しません。

◇記録を確認する

2回目のプレイを始めた後に、自宅で「年表を見る」を選びます。

◇記録を破るには

記録を破るには、次の2つの方法があります。

◎より早く記録を達成する

年表に記載されている年月より早く、記録を達成します。少しでも早く記録を達成するには、1回目のプレイで正確な情報を手に入れておくことです。

◎記録保持者を妨害する

記録保持者は、記録を破られない限り、「歴史年表」の記録どおりに行動します。「歴史年表」から記録保持者の行き先を調べ、近くの街などで待ちぶせて妨害しましょう。酒場で記録保持者（歴史上の人物）に話しかけると、一騎討ちなどを仕掛けることができます。



コロンブスの新大陸発見の記録を破るには、どうしたらよいのでしょうか？



コロンブスの新大陸発見は1492年10月12日です。この記録が破られない限り、コロンブスは必ず、1492年10月12日に新大陸（アメリカ大陸）を発見します。コロンブスが新大陸を発見する前に、戦闘を仕掛けたりして航行を妨害し、発見を遅らせます。その間に新大陸を発見すれば、記録が書き換えられます。または、西回り航路の冒険をスポンサーと契約し、コロンブスより早く新大陸を発見することです。



「累積キャラクター」はどのように役立つのでしょうか？



「累積キャラクター」は、自己の最高記録を達成するのに役立ちます。例えば、1回目のプレイで1500年に新大陸を発見すると、2回目のプレイでは、「累積キャラクター」が1500年に新大陸を発見します。これに先んじて新大陸を発見すれば、自己の最高記録が年表に刻まれます。累積キャラクターをゲーム中に登場させると、そのキャラクターはプレイヤーキャラクターだったときと同じように行動します（現在のプレイヤーキャラクターを累積キャラクターとして登録した場合）。累積キャラクターをうまく使えば、百科事典にすべての発見物を登録することができます。



さくいん

あ

アニメ	35
暗殺者	35
一騎討ち	31,35
一杯おごる	11
移動する	29
引退する	38
閲覧	9
応戦する	28

か

海戦	28
改造	13
会話	14
各建物でできること	8
各地域の言語	15
加帆	13
画面の見方	8,22,28,33
艦隊情報	24
艦隊編成	16
旗艦	16,28
旗艦の変更	16
奇策	35
奇襲	35
技能	15
技能を身に付ける	14
休養	25
教育	21
くどく	21
契約情報	24
ゲームオーバー	5
ゲームの概要	4
ゲームの流れ	6
ゲームの目標	5
結婚する	21
交易をする	23
航海士	12
航海日誌を開く	26
交換	16
交渉する	10
交戦する	24,30,35
購入	11,12
子供をつくる	21
殺す	31

さ

挿絵	19
サブキャラクター	7
時代背景	2
修理	25
終了する	15
修練	14
宿泊	25
出港	17
乗船	25
情報を集める	14
情報を聞く	14
上陸	25
勝利条件	28,33
所持品情報	24
審判	35
人物情報	24
スポンサー	9,18
世代交代	21
船員編成	11
旋回	29
船首像	13
船舶の削除	16
船舶の破棄	16
船舶の編入	11,16
船名変更	13
戦利品	32
測量士	12

た

ターン	29
退却	32,35
大砲購入	13
大砲の射程範囲	30
隊列	24
探検に向かう	17
探索	25
地図を見る	24,27
貯金	16
通常攻撃	35
通訳	12
突撃	35

な

逃がす	31
逃げる	28
年表を見る	26,39

は

売却	11,12
売買	12
敗北条件	28,33
発表	24
話しかける	11,21
引き出し	16
百科事典を見る	19
疲労度を回復する	25
ヒント情報	24
部下	12
部下に雇う	11
部下編成	12
副官	12
部隊	36
部隊編成	34
船	32
浮力加増	13
プレイヤーキャラクター	7,18
プレゼン	10
プロポーズする	21
編成	24
防御重視攻撃	35
冒険の過程を記録する	15
冒険の過程を呼び出す	15
砲塔数変更	13
ポーカーに誘う	20
保管	16
補給	17,25
補強	13
帆種変更	13

ま

マスト追加	13
街座標	22
街情報	22
身ぐるみ剥ぐ	31
ミニゲーム	23
めくりポーカー	20

や

雇う	11
容量加増	13

ら

陸上戦	33
累積キャラクター	38
歴史を塗り替える	38

わ

罨	35
---	----

パッケージイラスト▶ にしくち 西口 しろう 司郎
 マニュアルデザイン▶ みずたに 水谷 ひとし 均 (HOBO BROS.)

写真提供▶ ©オリオンプレス

参考文献▶ 『大航海時代』(増田義郎著・講談社)

『詳説世界史』(江上波夫ほか著・山川出版社)

『コロンブス』(ミシェル・ルケーヌ著・大貫良夫監修・創元社)

