



リコエーションゲーム
大航海時代II[®]

操作ガイド

財宝を発見しました

風向 5
潮流 2
針路
速度 17ノット
日数 5

アメリカ地方
マルガリタ島

商業価値: 168
商業投資額: 0
工業価値: 166
工業投資額: 0
平均物価: 107%

200年の昔からこの辺りに伝わる伝統的な船だ
まあ今時こんな船にのる物好きはいねえな

ハンザ・コグ
旋回力 65 推進力 85
耐久力 17/17

総積載量 60 最大積荷 35
最大乗組 20 乗組員 20
必要運航 5 武器数 5
最大武器 10

『大航海時代II』とは



『大航海時代II』は、前作『大航海時代』の主人公が航海に出た20年後の1520年に始まります。

「主人公が16歳の少年でなければ、どんな航海になるのだろう？」というところから、6人の主人公が誕生しました。場所もおかれた状況も異なる6人の冒険を味わえます。交易、海賊、冒険の名声をそれぞれ上げ、航海士を仲間にしなから、世界各地をまわります。



1993年に発売されたシリーズ第二作。

それぞれのバックグラウンドを持つ6人の主人公。時に交流し、時に戦い、それぞれの目的のために海に出る。どの主人公でプレイしても、まずは、必要なお金を稼ぐところからスタート。交易または海賊行為で必要な経験を積み、費用をひねり出す必要がある。序盤はつらいが、必要な額を作り出せば、あとは何をするのも自由。自然災害や怪現象などの困難を乗り越えて、自由に七つの海を駆け巡ろう。



運が悪いと思ったら持ち金の1/10を寄付しよう



午前2:00のアイテムショップには何かある



主計長には「会計」技能がある人物を配置しよう

目次

- はじめにお読みください 3
ユーザーサポート、基本的な操作を記載しています
- プレイングマニュアル 7
プレイングマニュアルの抜粋です

はじめにお読みください

ゲームを始める前に

インストール、アンインストールの方法については、下記URL のリンク先をご覧ください。

うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、起動画面の「はじめに」からReadmeを開き、「トラブルシューティング」をご確認ください。

Steam®版ゲームインストール方法

<http://www.gamecity.ne.jp/steam/install.html>

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆ このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆ 一部の表記、画面写真が、本製品と異なる場合があります。

※ Windows は、米国Microsoft Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

※ Steam は、Valve Corporation の米国またはその他の国における登録商標または商標です。

ユーザーサポート

「製品が動作しない」「何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった」など、本製品に関するご質問・お問い合わせは、下記WEBサポートまでお寄せください。

※お手数ですが、お問い合わせの前に、「使用許諾契約書」の内容をよくご確認ください。本製品の「使用許諾契約書」はSteamストアページより確認できます(http://store.steampowered.com/eula/628170_eula_1)。

ユーザーサポートにお問い合わせの前に

ご使用のパソコンの環境や情報を「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」にてご確認ください。
「KOEITECMO SYSTEM VIEWER」は以下のURL から無料でダウンロードできます。

<http://www.gamecity.ne.jp/products/ksv/ksv.htm>

WEBサポート

<http://www.gamecity.ne.jp/support/>

※WEBサポートでは、上記ページ下段の「メールフォームへ」とお進みください。

ご注意

- ユーザーサポートは、日本語のみの受付となります。
- ゲームの攻略法やデータなどのご質問にはお答えいたしかねます。
- 誠に勝手ながら本製品のサポートは発売日より3年間とさせていただきます。
- お買い間違いによる交換等は一切いたしておりません。

新製品のご案内(ホームページ) <http://www.gamecity.ne.jp/>



アンケートにご協力ください

アンケートにお答えいただくと、もれなく電子マネー“GCコイン”をプレゼント！
くわしくは起動画面の「製品アンケート」より myGAMECITY ポイントサービスの詳細をご確認ください。

©2017 コーエーテックモゲームス All rights reserved.

ゲームを起動する



ゲームを起動します。

read.meファイルを起動します。
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

本製品のオンラインユーザー登録、アンケートにはシリアル番号が必要になります。

シリアル番号の入手方法は、【はじめに】で表示されるread.meファイルをご確認ください。

メニューの操作

画面モードの切り替えやディスクの仮想的な入れ替えは、メニューから操作します。



全画面表示時は画面上部にカーソルをあわせるとメニューが表示されます

画面モード	ゲームの画面をウィンドウ表示と全画面表示で切り替えます。クリックするたびに切り替わります。[Alt]+[Enter]で切り替えることもできます。
ドライブ1・ドライブ2	本製品はWindows上に仮想環境を作り、オリジナル版の動作を忠実に再現しています。そのため、「ディスク入れ替え」が必要になることがあります。プレイ中、「ドライブ2にユーザーディスクをセットしてください」などと表示されたら「ドライブ2」をクリックして、メニューから該当のディスクを選んでください。
設定	ゲームの環境設定を行います。テンキーのない機種をご使用の場合、テンキーの代用とするキーを設定できます。
終了	ゲームを終了します。セーブはされません。 ※必ず各タイトルごとの終了コマンドを実行してから選んでください。

※ディスク入れ替えを要求されたとき以外は、「ドライブ1」「ドライブ2」のコマンドを操作しないでください。ゲームが進行不能になることがあります。

テンキーがない機種の操作

本製品ではコマンドの実行やカーソル移動のために、テンキーを使用します。

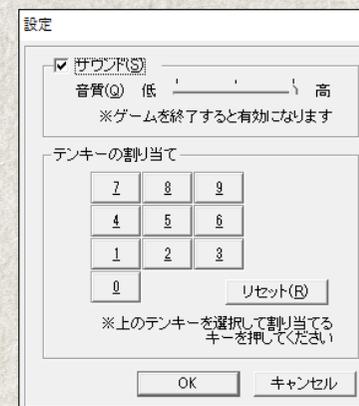
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりになるキーを設定します。

設定は以下のように行います。

- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「テンキーの割り当て」で設定する数字をクリックします。
- ③その数字に割り当てるキーをキーボードで押します。
- ④[OK]をクリックすると、割り当てを確定します。

たとえば「1」をクリックして、[M]を押すと、ゲーム中は[M]を押したとき[1]を押したことになります。

※[Y][N]はゲーム中で使用するキーなので、割り当てないようにご注意ください。



BGM・効果音の再生をやめるには

BGMや効果音は、鳴らさないように設定できます。

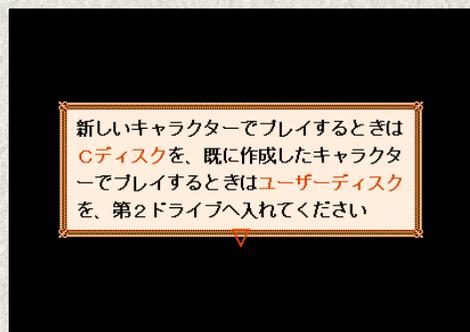
- ①メニューの「設定」をクリックします。設定ダイアログボックスが表示されます。
- ②「サウンド」のチェックボックスをクリックし、チェックを外します。
- ③[OK]をクリックします。
- ④ゲームを終了し、再起動します。

※ゲームを再起動すると設定が有効になります。

ゲームの始め方

①ゲームを起動するとオープニングが表示されます。

②オープニングの途中でクリックするか、オープニングが終了すると、「新しいキャラクターでプレイするときはCディスクを、既に作成したキャラクターでプレイするときはユーザーディスクを、第2ドライブに入れてください」と表示されます。



◎新しく始める

①[主人公選択]

新しくプレイするときは、主人公を選びます。

メニューバーで「ドライブ2」をクリックし、「Cディスク」をクリックすると、6人のキャラクターが表示されます。顔をクリックすると、説明が見られます。よければ「YES」を選択します。



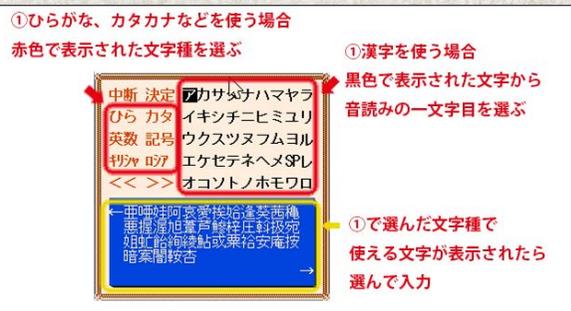
②[名前設定]

主人公の名前を決めます。First name、Last nameを順に決めていきます。

表示されるリストから、文字を選びます。一覧のカタカナのうち

の一文字を選ぶと、音読みでその音から始まる文字の一覧が表示されます。

初期設定の名前を使用するときは「中断」をクリックします。



③[名前の確認]

First Name、Last Nameを決めると、「すべてよろしいですか」と表示されます。よければ「YES」を選びます。

※「NO」を選ぶと①に戻ります。

④[ユーザーディスクの作成]

ユーザーディスクに冒険を記録します。

「ドライブ2にユーザーディスクをセットしてください」と表示されます。「第1ドライブにBディスクを入れてください」と表示されます。「データを転送しています」と表示されます。「第1ドライブにCディスクを入れて下さい」と表示されます。「データを転送しています」と表示されます。「ユーザーディスクの作成は終了しました タイトルに戻ってください」と表示されます。メニューバーの「タイトルに戻る」をクリックします。ゲームを起動した状態に戻ります。

⑤「新しいキャラクターでプレイするときはCディスクを、既に作成したキャラクターでプレイするときはユーザーディスクを、第2ドライブに入れてください」と表示されます。

メニューバーで「ドライブ2」をクリックし、「ユーザーディスク」をクリックすると、セーブメニューが表示されます。



⑥「Start New Game」をクリックすると、ゲームが始まります。

◎続きから始める

- ①ゲームを起動します。
- ②オープニングの途中で、メニューバーで「ドライブ2」をクリックし、「ユーザーディスク」をクリックすると、セーブメニューが表示されます。

※ゲームの始め方の②で、メニューバーで「ドライブ2」をクリックし、「ユーザーディスク」をクリックしても、セーブメニューが表示されます。



- ③「Load Data」をクリックします。

- ④表示される一覧から、ロードするデータをクリックすると、「ロードします。よろしいですか」と確認されます。「YES」を選ぶとゲームが再開されます。



ゲームの終わり方

ご注意

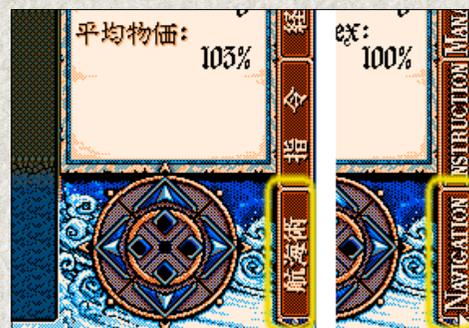
続きをプレイする場合は、必ずセーブを行ってください。

セーブは10か所までです。

※ゲームは自動的にセーブされません。

◎ゲームをセーブする

- ①右の「NAVIGATION/航海術」コマンドをクリックします。



- ②表示されるメニューで「機能」をクリックします。



- ③「セーブ」を選ぶと、セーブデータの一覧が表示されます。



- ④セーブ箇所を選ぶと「セーブします。よろしいですか」と表示されます。「YES」を選ぶとセーブします。

◎ゲームを終了する

- ①右の「NAVIGATION/航海術」コマンドをクリックします。

- ②表示されるメニューで「終了」をクリックします。

- ③「終了します。よろしいですか?」と表示されます。「YES」をクリックすると、セーブメニューに戻ります。

- ④「Quit Game」をクリックすると、「Quit Game ゲームを終了します」と表示されます。「YES」を選ぶとゲームが終了し、ロゴ表示になります。

※画面左上の「×」をクリックするか、上部メニューの「終了」をクリックしても終了できます。

基本操作

キーボードまたはマウスで操作します。

マウスでの操作

■YESまたは決定■ YESを左クリック

■NOまたはキャンセル■ NOを左クリック、または右クリック

キーボードの操作

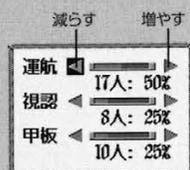
[Enter] [Esc]、カーソルキー、テンキーの [0]～[9]、[End] [Home] [Delete] [Back Space] を使います。

■YESまたは決定■ [Enter]

■NOまたはキャンセル■ [0] または [Esc]

■カーソル移動または選択■ カーソルキーまたは [1] [2] [3] [4] [6] [7] [8] [9]
テンキーは [2] [4] [6] [8] のみを使うこともあります。

割合の変更

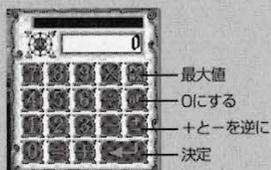


食糧・水の配布割合、水夫の担当割合、マウス感度の変更などに使います。

●キーボードでは……カーソルキーまたはテンキーの [2] [4] [6] [8] で三角を選んで [Enter] を押します。1回押すごとに、数値が1ずつ増減します。

●マウスでは……三角をそれぞれ左クリックします。

電卓の操作



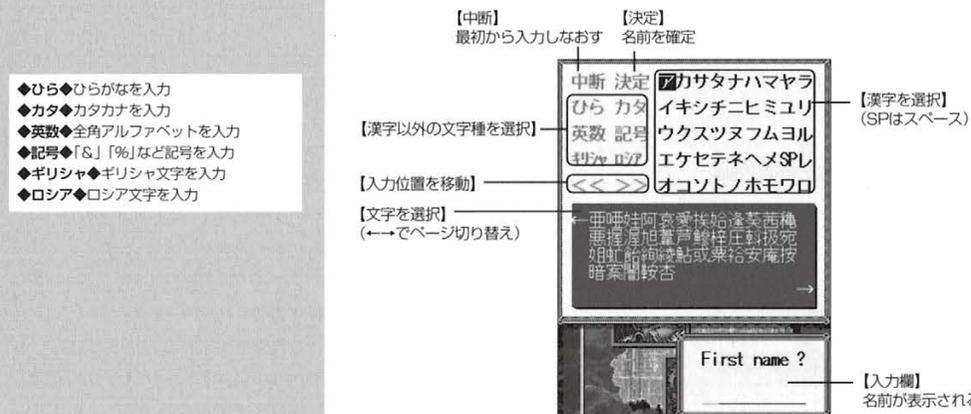
物品を購入するとき、賭博で賭金を決めるときなどに使います。

●キーボードでは……数値はテンキーで入力します。可能最大値を入力するときは [End] を、0にするときは [Home] をそれぞれ押します。

●マウスでは……数字、記号、ボタンをそれぞれ左クリックします。

名前入力の操作

名前は左から順に入力していきます。入力できる文字の種類は、ひらがな、カタカナ、JIS第1水準までの漢字、一部の外国の文字です。人名はFirst name (名前) ・Family name (名字) の順に決定します。



■文字種を選択■

入力する文字種を選びます。一文字ごとに文字種を変えることもできます。漢字を入力する場合は、漢字選択エリアで音読みの一文字目 (光→コ) を選びます。

それ以外を入力する場合は、その他の文字から入力する文字種を選びます。漢字または文字種を確定すると、文字を選べます。

●キーボードでは……カーソルキーまたはテンキーの [2] [4] [6] [8] で漢字または文字種を選びます。[Esc] または [0] で確定します。

●マウスでは……漢字または入力する文字種をクリックします。

■文字の選択■

一覧から文字を選択します。ページを切り替えるときは「←」「→」を選びます。

●キーボードでは……カーソルキーまたはテンキーの [2] [4] [6] [8] で文字を選びます。「←」を選ぶときは [1]、「→」を選ぶときは [3] を押します。

●マウスでは……文字または「←」「→」をクリックします。

■名前の確定と訂正■

すべて入力したら「決定」を選んで確定します。「中断」を選ぶと、それまでの内容を破棄して最初から入力しなおします。途中の文字を訂正するには、「<」「>」で訂正する文字に移動します。

●キーボードでは……カーソルキーまたはテンキーの [2] [4] [6] [8] で「決定」「中断」「<」「>」を選びます。

●マウスでは……「決定」「中断」「<」「>」をクリックします。

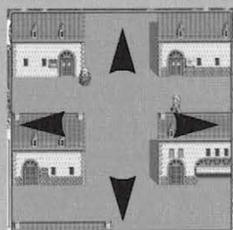
画面の見方

『大航海時代II』には、次の画面があります。

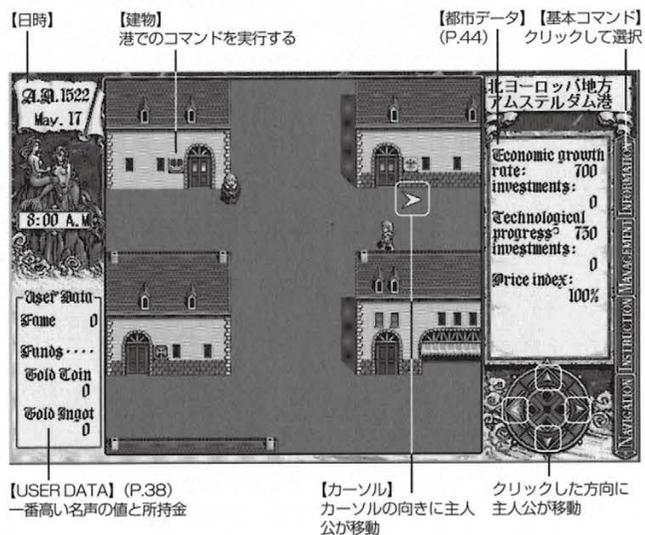
港画面

主人公が港にいるときに表示される画面です。新しくゲームを開始するときにも、この画面が表示されます。

主人公は交易品を売買し、酒場や宿屋で仲間を増やし、造船所で船を購入し、港から出港します。建物の中では「港でのコマンド」(P.22)を、屋外では「基本コマンド」(P.18)を実行できます。



港内では、マウスの移動方向や方向キーの入力でカーソルの向きが変わる。移動する方向はカーソルの向きで表示される。



【USER DATA】(P.38)
一番高い名声の値と所持金

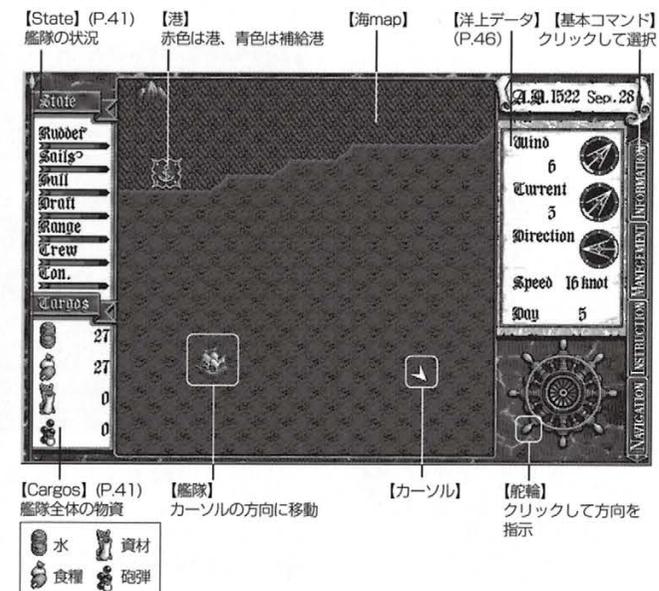
【カーソル】
クリックした方向に
カーソルの向きに主人
公が移動

洋上画面

主人公が航海に出ると表示される画面です。

主人公は、「基本コマンド」(P.18)を実行できます。艦隊の表示は、艦隊の種類によって異なります。

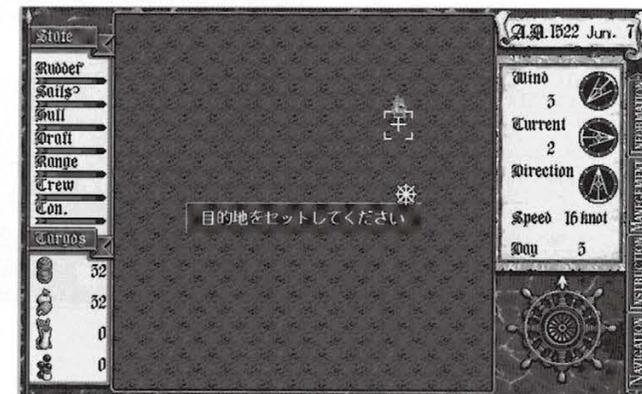
洋上で [Esc] または [O] を押すか、右クリックすると一時停止します。



洋上ではクリックした位置によって、移動する方向が変わる。中央をクリックすると、画面内での指定位置に移動できる。

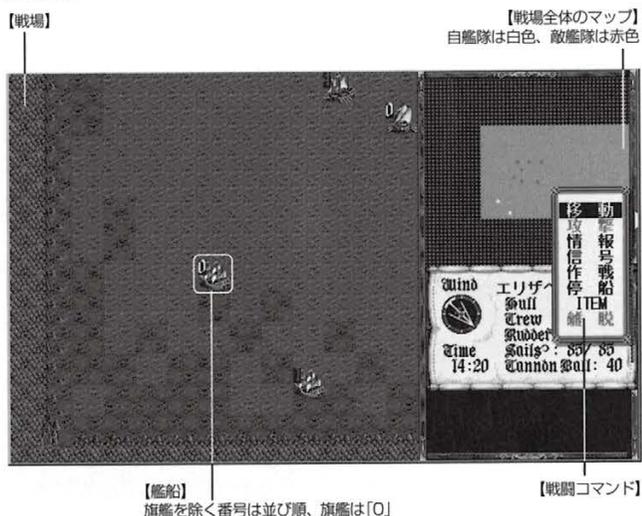
■目的地まで移動■

[5] を押すか、海mapの中央あたりをクリックすると、目的地移動に切り替わります。目的地移動では、海map上を指定して移動できます。目的地移動では、港を指定すると寄港できます。集落・上陸地を指定しても上陸はできません。



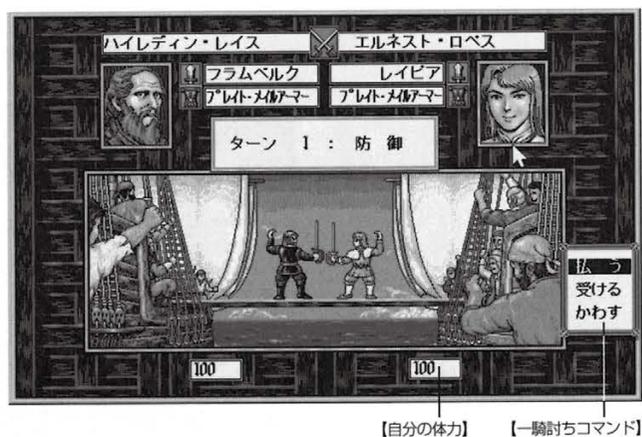
戦闘画面

洋上で他艦隊と交戦状態に入ると表示される画面です。
主人公は、「戦闘コマンド」(P.34)を実行できます。
戦場全体のマップでは、自艦隊は白く、敵艦隊は赤く表示されます。



一騎討ち画面

戦闘中、敵艦隊の提督から一騎討ちを申し込まれることがあります。
10ターン戦う間に、体力が0になったほうが負けです。
プレイヤーが負けると、ゲームオーバーです。



プレイできるキャラクター



『大航海時代II』の主人公は6人。商人から貴族まで、さまざまな職業と目的をもって冒険の海に漕ぎだしていきます。

ジョアン・フェレロ
(18歳・男)

ポルトガル出身
リスボンから船出



フェレロ公爵家嫡男。父は宰相兼海軍大臣のレオン・フェレロ。お忍びでリスボンのあちこちに顔を出し、得意のリュートを披露する。誰にでも愛想がいい人気者である。酒場の歌姫・ルチアと親しい。

カタリーナ・エランツォ
(18歳・女)

イスパニア出身
セビリアから船出



エランツォ男爵家令嬢。父母は幼少時に他界。海軍きってのエリートである兄ミカエルにあこがれて入隊、イスパニア海軍初の女性士官となる。生来の負けず嫌いも手伝って、中尉にまで昇進した勝ち気な美女。先日、兄の同僚・エルナンと婚約した。

アル・ヴェザス
(19歳・男)

オスマン帝国出身
イスタンブールから船出



幼い頃に家族と生き別れ、不遇な幼年時代を過ごした。いつかは金持ちになろうと機会をうかがっている。近所の親父に商人の心得を教えられて以来、すっかり利にさとくなった。頭の回転は速く、幼なじみにも一置かれる存在。

オットー・スピノーラ
(25歳・男)

イギリス出身
ロンドンから船出



王室付き騎士。数年前、騎士団一と定評があった貴族を御前試合で倒して以来、ヘンリー8世から格別の信頼を寄せられるようになる。平民出身のため、上流貴族のギルバート男爵にねたまれている。腕っぷしは強いが気はやさしい、下町の兄貴的な存在である。

ピエトロ・コンティ
(33歳・男)

イタリア出身
ジェノヴァから船出



かつての大富豪・コンティ家の嫡男。10代から冒険家として活躍し、世界にその名をとどろかせたが、父の破産により航海を断念。今はジェノヴァで借金取りに追われている。性格は楽天的で酒好き。勤勉な労働は性に合わないが、人情には厚い。

エルネスト・ロベス
(23歳・男)

オランダ出身
アムステルダムから船出



大学で地理を教える貧乏講師。理論よりも実践を好む。過去の文献をすべてのよりどころとする教授陣とそりが合わない。物腰はやわらかく、やさ男の風貌だが、意外と頑固な一面もある。波乱に富んだ人生を理想としている。

目標とゲームオーバー

主人公の目標

6人の主人公には、それぞれ異なった任務が与えられており、任務をやり遂げることがゲームの目標となります。主人公によっては途中で任務の内容が変わることがあり、その内容についてはゲームの途中で指示されます。

■ジョアン・フェレロ■ 伝説のキリスト教国、プレステ・ジョアン王国の発見

■カタリーナ・エランツォ■ 兄と恋人の^{かたき}仇を捜し出して息の根をとめる

■アル・ヴェザス■ オスマン帝国同盟港を増やす

■オットー・スピノーラ■ イスパニア艦隊の^{ぼくめつ}撲滅

■ビエトロ・コンティ■ 黄金の国・エルドラドの発見

■エルネスト・ロベス■ 完全な世界地図の作成

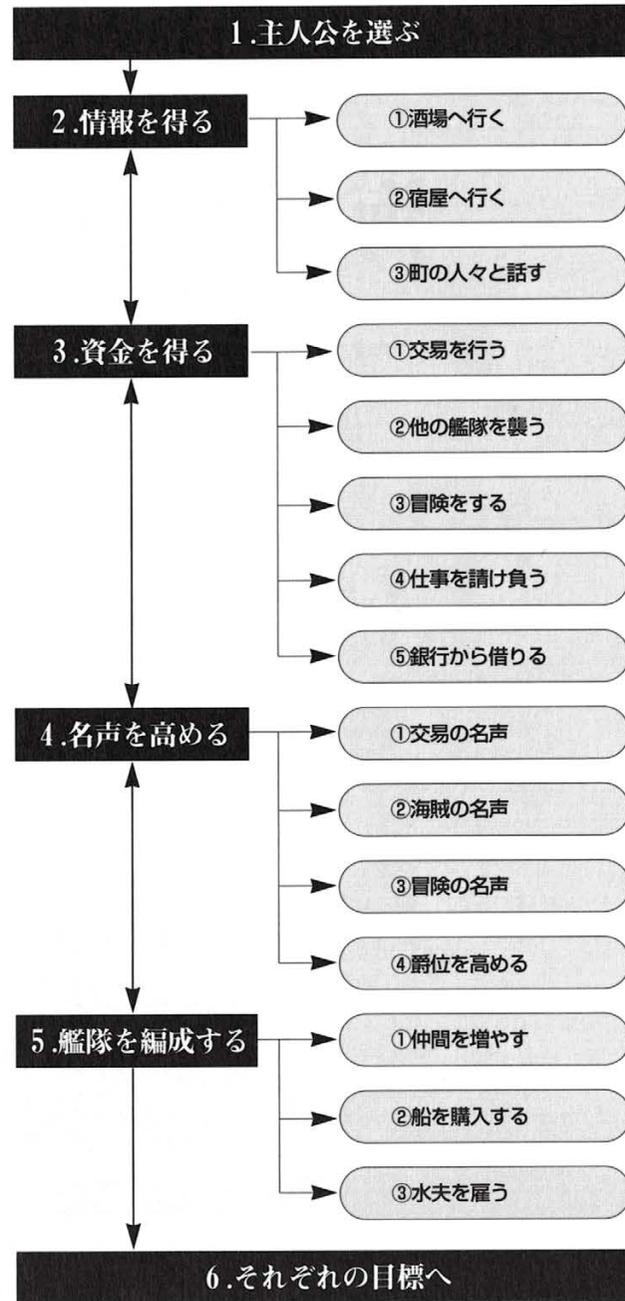
ゲームオーバー

主人公が死亡するとゲームオーバーとなり、ゲームは終了します。主人公は次のようなときに死亡し、ゲームは終了します。

- A.主人公が乗る艦船(旗艦)が沈没・航行不能になったとき
- B.洋上ですべての艦船の水・食糧が尽きて水夫全員が死亡したとき
- C.洋上・陸上で戦いに敗れたとき
- D.1551年1月になったとき

ゲームの進め方

ゲームの流れ



1. 主人公を選ぶ

主人公は6人います。それぞれ果たすべき任務も性格も全く異なります。

2. 情報を得る

主人公の目標を達成するためには、手がかりをつかまねばなりません。まずは町のいろいろな建物に入ってみましょう。

①酒場へ行く■



酒場は航海者たちの休憩場です。ここはガラスの看板と、扉は入口の脇で番をしている犬が目印です。暇をもてあました航海者や水夫が職を求めて集まってくる場所でもあります。とにかく周囲の人に話しかけてみましょう。酒場にいる人間は皆酒好きで、酒をおごるとたんに気がよくなります。航海者・水夫は情報を提供してくれたり、仲間になってくれるでしょう。酒場女も例外ではありません。最初は冷たくあしらわれますが、プレゼントを贈ったり珍しい話を聞かせてやるうち、次第にうちとけて話をしてくれるようになります。

②宿屋へ行く■

宿屋は酒場の次に航海者が集まる場所です。船の看板が目印です。航海者と会話をして情報を得ましょう。

③町の人々と話す■

朝から夕方までは多くの人が通りを歩いています。彼らはその港の特産品や港の情報を与えてくれます。

3. 資金を得る

コロンブスが大西洋を横断したとき、カスティリア王国の女王・イザベラにその資金を無心しました。コロンブスを超える大航海をたくらむあなたにはさらに多くの資金が必要になるでしょう。しかし、ゲームがスタートしたとき、手元にはほとんど資金がありません。どうしたら莫大な金を手に入れられるのでしょうか。

①交易を行う■

小さな船しかなくても利益を上げられる最もシンプルな方法は、交易です。交易とは商品の売買によって利益を稼ぐやり方です。まずは交易所に出かけて港の特産品を買い、それを他の港に持って行って売ります。交易品次第で大きな利益を得られます。

②他の艦隊を襲う■

大きく強い艦船があれば、海賊行為でもお金を稼ぐことができます。他の艦隊に戦闘を仕掛け、戦いに勝つとその艦隊の持つ資金・食糧・水・積荷が手に入ります。ただし、あなたが壊滅させた船主の母国では敵対心が強くなる（貢献度が下がる）ので、一度に多くの国を敵に回さないよう注意しましょう。

③冒険をする■

各地の地図工房・コレクターと契約を結び、冒険をします。世界各地に存在する集落で珍しい物を発見すると、コレクターはその情報を高い値で買い取ってくれます。また、地図工房は、航海の情報を買い取ります。

④仕事を請け負う■

ギルドでは仕事を請け負う人々を求めています。仕事の内容は借金の取立、海賊退治、交易品の輸送などさまざまで、その内容に応じて礼金を支払ってくれます。取引のついでに仕事を請け負うと、効率よくお金を稼げるかもしれません。

⑤銀行から借りる■

手持ちの資金が少ないとき、銀行に借金を申し込むのも手段のひとつです。ただし、銀行から借りた資金には利息が月に10%つくので、早めに返ししょう。逆に、資金が豊富にあるときに預けておくと、月に3%の利子をつけてくれます。

4. 名声を高める

主人公には3種類の「名声」があります。名声とはプレイヤーのレベルを表すもので、レベルに応じて名声も上がります。名声が上がるとさまざまな特典を得られます。

①交易の名声■

交易の名声とは、交易者としてのランクを表します。ギルドの仕事（海賊退治以外）をこなすほか、各港への投資を行って同盟港を増やすと上昇します。

②海賊の名声■

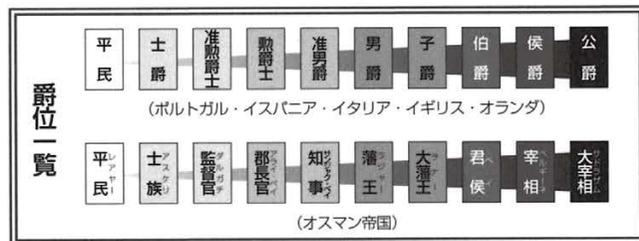
海賊の名声は、他の艦隊を全滅させると上昇します。また、ギルドで海賊退治を請け負い、それをこなしても上昇します。

③冒険の名声■

コレクター・地図工房と契約を結びます。契約者に探検の情報を与えたり、ヨーロッパ以外で見つかっていない港を発見すると上昇します。

④爵位を高める■

3種類の名声を高めていくと自国の国王・総督に招かれて仕事を与えられることがあります。その仕事（勅命）を成し遂げると爵位が上がります。爵位には次の段階があり、最上級の爵位を目指していきます。



5. 艦隊を編成する

海賊・冒険・交易と何をするにも艦船がたった1隻では不便です。少し航海になれて資金も貯まってきたら、複数の艦船を持つのも悪くありません。艦隊を編成するためには、艦船以外に船長・水夫が必要です。

①仲間を増やす■

複数の艦船を操るためには、あなた以外の船長が必要です。酒場で職がない航海者を捜して説得しましょう。

②船を購入する■

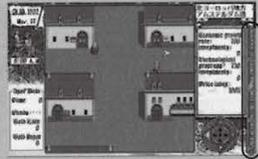
船長候補がいれば、艦船を購入できます。最初は中古船で十分ですから、さっそく造船所に行きましょう。商用に使う船であれば喫水が深く荷を積めるもの、戦闘用の船なら喫水が浅く機動力が高いタイプがよいでしょう。

③水夫を雇う■

酒場には多くの水夫が集まっています。酒場のみんなに酒を振る舞ってから一声かければ、多くの優秀な水夫が集まるでしょう。大きな町ほど多くの人材を集められます。

これで大冒険への準備は整いました。さあ、目的に向かって漕ぎだしましょう。

基本コマンド



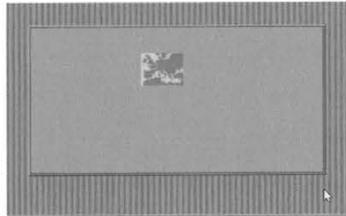
基本コマンド

艦隊の管理・指令などの命令、情報、セーブやロードなどの機能に関するコマンドです。基本コマンドは一部を除いて、港、洋上のどちらでも実行できます。

(港) ……港でのみ実行できるコマンド
(洋上) ……洋上でのみ実行できるコマンド

INFORMATION/情報コマンド

- 自艦隊情報■ 主人公の航海レベル・戦闘レベルと保有している艦隊全体の能力を表示します (P.41)。
- 艦船情報■ 主人公が保有している艦船の情報を1隻ずつ詳しく表示します (P.42)。
- 人物情報■ 主人公と、仲間にした船長・航海士の能力を表示します (P.38)。
- 主人公情報■ 主人公の所持金・名声・各国への貢献度を表示します (P.40)。
- 積荷情報■ 主人公の艦船ごとに搭載中の荷を表示します (P.43)。
- 積荷一覧■ 艦隊全体での交易品の種類とその量を表示します。主計長に[会計]技能があると、行ったことのある港のうち、もっとも相場が高い港がわかります。
- 発見物情報■ これまでに発見した財宝や動植物の情報を表示します。コレクターに売り渡した情報でも見られます。
- 航海図■ これまでに航海した範囲を表示します。未航海の地域は灰色で表示されます。赤い四角は主人公が現在いる地点です。四角形のカーソルで囲まれた範囲を選ぶと、その部分を拡大して表示します。
- 航海日誌■ 寄港先・交戦相手など航海の記録を表示します。
- 港地図(港)■ 港の縮尺図です。主人公の現在地を中心にして表示されます。



MANAGEMENT/経営コマンド

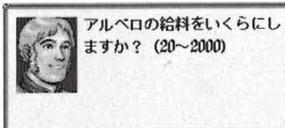
- 船長変更■ 船長を変更します。主人公は必ずいずれかの艦船を担当しなければなりません。
- 人事変更■ 航海士の職務を変更します。職務は、副長・主計長・首席航海士・航海士の4種類です。
 - 副長……次の船長候補です。新しくを船を買うと、副長は自動的に船長になり、副長は空席となります。副長に[測量]技能があると、NAVIGATION/航海術コマンドの「港移動」(P.21)ができます。
 - 主計長……副長の次の船長候補で、資金の管理をします。主計長がいると、交易所で商品を購入するときに目安がわかります。主計長に[会計]技能があると、INFORMATION/情報コマンドの「積荷一覧」(P.18)で商品を一番高く買い取ってくれる港がわかります。
 - 首席航海士……主計長の次の船長候補です。他の航海士よりも多く経験値を得ることができます。
 - 航海士……船長と上記のどの職にもついていない航海士です。
- 乗組員編成■ プレイヤーの艦隊全体で水夫数を変更します。
- 乗組員割合■ 艦船の中で、各水夫が担当する仕事の割合を変更します。仕事は3種類あります。水夫は必ず1つの仕事を担当しなければなりません。
 - 運航……船の運航を担当します。担当人数が船の必要運航員数より少ないと船の速度が遅くなります。
 - 視認……監視を担当します。担当人数が多いと、港・集落の発見範囲が広くなります。
 - 甲板……斬込み・砲撃を担当します。担当人数が多いと、斬込みが有利になります。1人は1つの大砲しか動かさせません。
- 艦船処分■ 艦船を廃棄します。廃棄された艦船は復活できません。処分する艦船に積まれていた交易品・積荷と水夫は自動的に処分および解雇されます。
- 積荷編成■ 艦船の間で交易品・積荷を調整、編成し直します。不要な積荷を捨てられます。

人物名	職業
ロイド	副長
ミケル	副長候補
ローレンス	首席航海士
コーネリウス	主計長
アルペロ	航海士

運航	17人: 50%
視認	8人: 25%
甲板	10人: 25%

INSTRUCTION/指令コマンド

- 監視(洋上)■ 主人公以外の艦隊・港の情報を見ます。艦隊を見たときは船長名・国籍・構成する艦船の種類が、港を見たときは港名がわかります。
- 交渉(洋上)■ 隣合った艦隊の行動を聞きます。海賊に交渉をすると、戦闘を仕掛けられることがあります。
- 戦闘(洋上)■ 隣合った艦隊に戦いを挑みます。夜間は開戦できません。
- 隊列変更■ 自艦隊で艦船の並び順を変更します。
- 食糧割当■ 水夫に対する食糧の割当量を変更します。0~100%の間で変更できません。あまり低くすると、水夫のCON/コンディション(P.41)が下がります。
- 給与設定■ 航海士に支払う給与を変更します。給与が高いとやめにくくなります。最低の給与額は航海士により異なります。



NAVIGATION/航海術コマンド

- 港移動(洋上)■ すでに発見されている港まで自動的に移動します。[測量]技能を持った副長がないときはできません。
- 停船/出航(洋上)■ 航行中は停止し、停止しているときは出航に移ります。
- 寄港(洋上)■ 寄港します。港に隣接していないときはできません。
- 上陸(洋上)■ 陸地・集落到上陸し、港に寄港します。陸地に隣接していないときはできません。
- アイテム■ アイテムを装備・使用します。アイテムを持っていないときは行えません。装備したアイテムには*がつきます。最大20のアイテムを持つことができます。
- 機能■ ゲームデータのセーブ・ロードなどを行います。

環境	ゲームの環境を設定します。	
表示効果	ウィンドウ、アニメーションのON/OFFを設定します。	ON/OFF
BGM	BGMのON/OFFを設定します。	ON/OFF
レイアウト	データ名、コマンド名の表示を切り替えます。英語は「TYPE 1」日本語は「TYPE 2」です。	TYPE1/TYPER2
マウス感度	マウスの感度を設定します。赤いバーが左に進むほど感度はよくなります。	4段階
洋上移動値	洋上でのスクロール開始位置を設定します。赤いバーが左に進むほど画面でスクロールを開始する(切り替わる)位置は狭くなります。	10段階
セーブ	データをセーブします。	
ロード	セーブしたところからロードします。	
中断	ゲームを終了します。中断するときに自動的にセーブは行われません。続きをプレイするときはセーブしてから中断してください。	

港でのコマンド

港にある店に入ると実行できるコマンドです。店には看板があり、それぞれの店の種類を示します。港ごとに店の構成は異なり、爵位(P.16)や時間帯によって入れないところもあります。補給港には[港]しかありません。



交易所

天秤

交易品の売買を行います。

■購入■

交易品を購入します。免税証(P.27)がないときは商品価格の20%が税金として加算されています。

■売却■

所持している交易品を売却します。

■投資■

港に投資します。投資すると、その港の商業価値と、プレイヤーの自国に対する支持率が上がります。商業価値が上がると、交易品が増えることがあります。支持率が80%を超えると、その港は自国の同盟港となります。1回の最大投資額は50,000です。

■相場・物価■

各商品の相場を見ます。商品の相場は港によって異なります。



酒場

グラス

航海者や水夫を雇ったり、さまざまな情報を得たりします。

■水夫を雇う■

水夫を新たに雇い入れます。

■水夫の解雇■

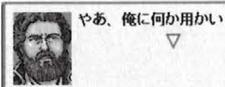
水夫を解雇します。水夫を解雇する艦船を選びます。

■酒をおごる■

酒場で飲んでいる他の航海者たちに酒をおごります。その港の飲物1本の値段によって、かかる費用が異なります。

■航海者と話す■

自艦隊の航海士の一部、他艦隊の提督、職を探している航海者と話をします。主人公のレベルによっては航海者を自分の仲間に行きます。



- 酒をおごる……相手に酒を1本おごります。
- 航海者情報……他の航海者について話を聞きます。
- 雇用……自分の艦隊に加わるように誘います。

■酒場女と話す■

- 酒場女と話します。金10が必要です。
- 自慢話……集落で見つけた珍しい物の話をします。
 - プレゼント……アイテムの装飾品を贈ります。

■賭博をする■



ダイスの役(下の役ほど強い)

- ◆ワンペア◆同じ目を2つ揃える。
- ◆ツーペア◆ワンペアを2組揃える。
- ◆スリーダイス◆同じ目を3つ揃える。
- ◆フルハウス◆ワンペアとスリーダイスを揃える。
- ◆フォーダイス◆同じ目を4つ揃える。
- ◆ファイブダイス◆同じ目を5つ揃える。

- 調査依頼……他艦隊の居場所、目的地などの調査を依頼します。
- 情報を聞く……質問をします。

ギャンブルをします。勝つと賭金分の金がもらえ、負けると没収されます。Black JackとDiceの2種類があります。

●Black Jack……カードを使ったゲームです。21をオーバーせずに近い点数を出した方が勝ちになります。10~500の間で賭金を決めます。



2~10はそのままの数を、J・Q・Kは

10、Aは1または11を表し、自動的に合計が計算されます。現在の点数は画面の右側に表示されます。

■Black Jackの操作

さらにカードがほしいときはHITを、手持ちの札で勝負するときはSTANDを選びます。

●HIT/STANDを選ぶには……左クリックするか、[2] [8] か [↑] [↓] で選びます。

●Dice……ダイス(さいころ)を使ったゲームです。10~500の間で賭金を決めます。5つのダイスを使って同じ目を多く揃えて役を作ります。同じ役の人が複数いるときは、数が強い方が勝ちです。

数は2がもっとも弱く、3、4、5、6、1の順に強くなります。ダイスは2回まで振れます。出た目の一部または全部をholdする(振り直さない)こともできます。

■Diceの操作

5つのダイスを見て、出た目のまま勝負するときは[YES]を、振り直すときは[NO]を選びます。[NO]のときは、holdするダイスを選んで振り直します。2回まで振り直せます。



●holdするには……ダイスを左クリックするか、[4] [6] か [←] [→] で緑色の枠を動かして選びます。選んだダイスにはholdと表示されます。もう一度クリックするとホールドを解除します。

●振り直すには……右クリックするか、[Esc] または [0] を押します。



コンパス

造船所

艦船の売買や造船を行います。

■艦船の新造■

新しく艦船を造ります。工業価値が低い港の造船所ではできません。工業価値・港によって造れるクラスは異なります。建造から完成まで時間がかかります。

■中古船の購入■

中古船を購入します。造船所によって買える艦船は異なります。

■修理■

暴風雨・海戦で傷んだ艦船を修理します。修理費がかかります。

■売却■

艦船を売却します。1隻しかないときは売却できません。

■改造■

船首像・武装・積載割合・船名を変更します。

- 船首像……艦船のへさきに飾りをつけます。災害を防ぐといわれます。
- 武装……大砲を搭載します。造船所によっては置いていない大砲もあります。

大砲の種類	射程距離 (HEX)	威力	価格 (1門)
カノン砲	3	最強	360
デミカノン砲	2	強	80
カノン・ベド砲	2	並	40
カルバリン砲	5	並	250
デミカルバリン砲	5	弱	40
セーカー砲	2	弱	5

●積載割合変更……最大乗組員数・最大積載門数を変更します。船体によって費用が異なります。

●船名変更……船名を変更します。

■工業投資■

投資します。工業投資をするとその港の工業価値が上がり、主人公の国に対する支持率が上がります。1回の最大投資額は50,000です。



錨 (いかり)

港

水・食糧などの補給、出港、艦船の一時保管を行います。

■出港■

出港します。水夫人数・食糧・水が不足しているとできません。

■補給■

艦隊に水・食糧・資材・砲弾を積み込みます。

■ドック■

航海に同行させない艦船を保管します。各国の首都の港にあります。

●保管……保管を依頼します。1港につき5隻まで保管できます。

●配備……保管していた艦船を引き取ります。



船

宿屋

●交換……保管していた艦船と自艦隊の艦船を取り替えます。

航海者の雇用、港の支持率の表示、宿泊を行います。

■航海者と話す■

自艦隊の一部の航海士、他艦隊の提督、航海者と話します。

●航海者情報……話をします。情報を得られることがあります。

●雇用……自艦隊の航海士になるよう誘います。断られることもあります。参加意志がある航海者は、自分の望む月給の額を伝えます。その額を主人公が支払う気があれば、その航海者を雇うことができます。

■港の支持率■

港が各国を支持する度合いです。6国への支持率の合計は100です。1国への支持が80%を超えると、同盟港になります。

■宿泊■

宿泊します。チェックアウトは翌日の朝8:00になります。



斧 (おの)

ギルド

仕事を引き受けたり各国の情報を聞いたりします。

■仕事の斡旋■

報酬の得られる仕事を紹介してもらいます。仕事の内容は依頼主のところで聞き、断りたいときはそこで断ります。複数の仕事を同時に受けることはできません。仕事には期限が付けられるときもあります。約束の期限内に仕事が終わられなかったときは、報酬は減ります。期限内に仕事を終えずに依頼主のところに戻ると、仕事をキャンセルされて名声が下がります。仕事を途中でやめたいときは、依頼主にそれを報告しなければなりません。途中でやめると名声が下がります。

●借金取立……借金を返さない人を探し、その借金を取立てます。

●商品輸送……交易所から別の港の交易所へ商品を運びます。

●商品購入……頼まれた商品を指定数分買い入れます。

●手紙配達……手紙を届けます。

●海賊退治……海賊を撲滅します。

■国の情報■

各国の情報を聞きます。1国につき金100が必要です。



蜂

銀行

資金を借りたり、預け入れたりします。

■預金■

資金を預けます。最大は1,000,000です。月3%の利息がつきます。借金があるときは預金はできません。

■出金■

預入資金を引き出します。

■**借金**■ 資金を借入れます。最大借入れ額は爵位によって異なります。返済期限はありません。借金の残高に対し月10%の利息がかかります。

■**返済**■ 借金および利息を返済します。全額まとめて返す必要はありません。金1以上いくらかでも返済できます。



ツボ

アイテムショップ

剣・防具・航海用品・装飾品などアイテムを売買します。剣・防具にはA(強)～D(弱)の4段階のランクがあります。

■**購入**■ アイテムを購入します。金が足りなければ購入できません。

■**売却**■ 保有しているアイテムを売却します。



十字架



花

キリスト教会/イスラム寺院

礼拝・寄付を行います。異教徒は入れません。

■**礼拝**■ 神に祈ります。

■**寄付**■ 教会に寄付をします。



月と星

占師

主人公の人生を占います。それぞれ1回につき金50が必要です。

■**人生運**■ 運の強さを占います。

■**仕事運**■ 次の航海・戦闘レベルに達するために必要な経験と次の爵位を得るために必要な名声を表示します。

■**恋愛運**■ 恋愛について占います。

■**仲間運**■ 航海士1人の忠誠度と運の強さについて占います。



紋章

地図工房

世界地図を研究しています。契約すると、航海情報を売却できます。

■**契約**■ 航海情報を売り渡す契約を結びます。別の工房と新たに契約すると、古い契約は破棄されます。[地図作製]技能があるときのみ契約できます。

■**地理の報告**■ 航海情報を伝えます。内容によって報酬がもらえます。

■**地図確認**■ 宝の地図を持っているとき場所を確認できます。宝の地図は、航海を続けていると、まれにもらえることがあります。

■**技能を学ぶ**■ 工房で[地図作製]技能を学びます。プレイヤーに一定以上の航海術・知識・直感があり、この技能がないときのみ学べます。学費がかかります。



紋章

コレクター

珍しい情報を集める人です。契約すると、集落で得た情報を売却できます。技能は不要です。

■**契約**■ 集落で得た発見物の情報を売り渡す契約を結びます。別のコレクターと新たに契約したとき、古い契約は破棄されます。

■**発見物の報告**■ 集落で発見した物を報告します。内容に応じて報酬がもらえます。

■**冒険の噂**■ 話を聞きます。場所について情報が得られることがあります。

王宮・総督府(アイコンなし)

王・総督と面会します。原則として爵位が必要です。自国以外の王宮・総督府にも入れます。

■**謁見**■

王に面会を求めます。

●**勢力状況**……各地域における同盟港について情報を得ます。

●**私掠許可証**……他国の艦隊を襲うことを公式に認めた許可証の発行を依頼します。自国の王宮・総督府でのみ依頼できます。

●**免税証**……免税証発行を依頼します。免税証があると、その国の同盟港で商品購入時の税金が免除されます。発行、更新には金が必要です。金額は爵位により異なります。

■**亡命**■ 亡命許可を得られるよう依頼します。他国でのみ実行できます。

■**資金援助**■ 資金の援助を依頼します。断られることもあります。

■**船舶援助**■ 艦船の援助を依頼します。断られることもあります。

その他のコマンド

上陸地のコマンド

上陸地でのみ実行できます。

- 出航■ 出航します。
- 応急修理■ 暴風雨・戦闘などで傷んだ艦船を修理します。資材がないときはできません。
- 探索■ 水・財宝を探索します。泉が見つかったとき水を補給できます。
- 待機■ その場で待機します。洋上でのNAVIGATION/航海術コマンドの「停船」と異なり、嵐による被害を受けません。

集落でのコマンド

集落でのみ実行できます。

- 財宝探索■ 集落の発見物を探します。見つけた情報はコレクター(P.26)に売り渡すことができます。財宝にはA、B、C、Dの4段階のランクがあり、順に価値が低くなります。NAVIGATION/航海術コマンドの「発見物情報」(P.18)で見つけた財宝の情報が見られます。
- 歓待■ 集落の住民をもてなします。1回につき食糧2が必要です。住民の友好度が少し上昇します。住民の友好度が高くなると財宝が見つかりやすくなります。
- 食糧掠奪■ 集落の住民から強引に食糧を奪い取ります。水夫数が減ることがあります。住民の友好度が大幅に低下します。
- 出航■ 出航します。
- 待機■ その場で待機します。上陸地のコマンドの「待機」と同じです。

戦いの流れ

知らない間に、あなたは海賊に狙われているかもしれません。また、母国と敵対関係にある国があなたをつけ狙っているかもしれません。また、あなた自身が狙う相手と突然出くわすかもしれません。戦闘はまさにいつ起こるかわからないものです。日頃から戦闘の準備を整えておきましょう。

海戦について

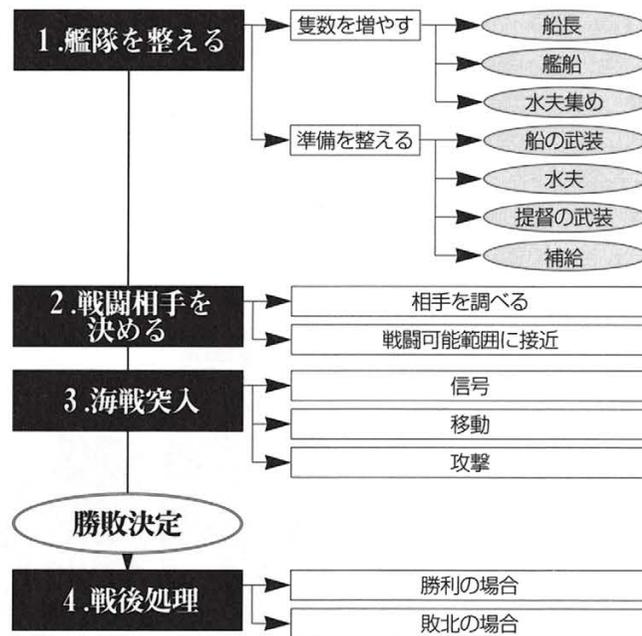
■海戦とは■

海戦は、2艦隊が隣合う2HEXにいて、どちらかが戦闘を仕掛けたときに発生します。夜間は開戦できません。

■勝敗■

次のいずれかの条件を先に満たしたほうが勝利となります。
 A. 敵旗艦のHULL (耐久度) を0にしたとき。
 B. 敵旗艦のCREW (水夫数) を0にしたとき。
 C. 一騎討ちで敵艦隊の提督を追いつめたとき。
 D. 敵が戦場から離脱したとき。

海戦の発生と流れ



艦隊を整える

■隻数を増やす■

いくら旗艦が強くても、多くの敵に囲まれたらひとたまりもありません。まずは堅固な艦隊を構成しましょう。1艦隊は10隻まで持つことができます。

●船長……船長がいなければ船は動きません。まずはあちこちの港で職のない航海者に声をかけ、船長候補となる仲間を増やしてください。ただし、航海士には毎月給与を払わねばならないので、雇いすぎには注意しましょう。

●艦船……船長候補を確保したら、今度は造船所で艦船を購入しましょう。艦船には中古と新造があります。中古船は新造船に比べると購入費は安くてもありますが、船体の材質などを変えられません。武器や搭載門数などを変えるにも費用がかかるほか、新造船に比べて耐久度がやや劣ります。新造船は材質・武器・搭載門数など自分の理想どおりに艦船を設計できますが、工業価値の高い港でしか建造できません。最初は、手ごろな中古船を買ってみましょう。

●水夫集め……艦船を動かしたり、大砲を操ったりと、あなたの手となり足となって活躍してくれるのが水夫です。酒場で声をかけ、大勢の水夫を集めましょう。水夫を集める前に、あらかじめ酒を振る舞っておくと、より多くの水夫を一晩で集められます。それでも十分な人数が集まらないときは、何回も繰り返し集めてください。

■準備を整える■

艦船を手に入れたら、いよいよ海戦に出る準備です。

●船の武装……海戦では接近戦に移る前に、離れた地点から大砲で攻撃するのが定石です。まずは艦船に大砲を搭載します。造船所で大砲を積めるよう改造できます。大砲の種類は造船所によってさまざまです。威力はカノン砲がもっとも強く、カルバリン砲・セーカー砲はあまり強くありません。そのかわりにカルバリン砲はより遠くから発砲できます(P.34)。旗艦はカノン砲、第1艦船はカルバリン砲というように、何種類かを艦隊内で組み合わせてみましょう。

●水夫……大砲を積んだら、「乗組員割合」で水夫に対する仕事を割り当てましょう(P.19)。大砲1つあたり、水夫1人を割り当てないと、大砲が余ってしまいます。搭載した大砲数以上の水夫に甲板の仕事を担当させましょう。

●提督の武装……艦隊の提督同士が剣をかわすことを一騎討ちと呼んでいます。旗艦が接近していると起こりやすくなります。一騎討ちの勝敗はそのまま海戦の勝敗につながるため、優秀な提督は、一騎討ちに備えた武装も怠りません。レイピアやサーベルなどの攻撃用具のほか、レザーアーマーやチェインメイルなどの防具があり、これらはアイテムショップで手に入ります。購入したアイテムは忘れずに装備しておきましょう。

●補給……砲弾が切れた大砲はただのじゃまな荷物です。出港前には必ず港で砲弾の補給を行いましょ。また、たとえ海戦で勝利しても艦船がぼろぼろでは、港にたどり着く前に沈んでしまいます。傷んだ艦船にはすぐさま応急処理を施したいものです。高くても資材は常に備えておきましょう。

戦闘相手を決める

■相手を調べる■

戦闘準備は整いました。さて、どのような艦隊に戦闘を仕掛けたいのでしょうか。

まずは敵の情報を探ることです。洋上で監視すると提督の名前・国籍・艦隊の内容がわかります。艦隊の内容から、相手のレベルを予測できるはず。戦闘用のガレオン船を多く揃えていれば経験を積んだ提督の指揮でしょうし、キャラックやナオなどの大型商船で構成された艦隊なら、提督は富裕な交易商人かもしれません。自分の艦隊の内容を考えて、相手のレベルが高すぎるなら無益な戦いは避けたほうがよいでしょう。同国人・同盟国に攻撃を仕掛けると海賊の名声は上がりますが、国に対する貢献度が下がってしまいます。貢献度が0以下になり、マイナスの貢献度(=相手の敵対心が高くなること)が高くなると、爵位や国籍を剥奪されることがあります。攻撃する相手は十分に選びましょ。海賊以外の艦隊と交戦したときは、その艦隊を率いる提督の母国から怨みをかけてしまいます。相手の敵対心が上がればそのぶん敵艦隊から攻撃を受けやすくなり、果ては寄港停止になる場合もあります。多くの国を一度に敵に回さないほうがよいでしょう。

■戦闘可能範囲に接近■

攻撃相手を決めたらその艦隊に接近しなければなりません。自分が相手のいる位置に移動するか、停船して相手の接近を待ちます。相手が自分と隣合ったら戦闘を仕掛けられます。また、相手に戦意がある場合、交渉でも戦闘にもちこまれることがあります。自分と相手の位置関係と進行方向を把握した上で、戦闘に入りましょ。直前の位置関係が戦闘開始時の位置に関係するため、自分が相手に追われているような状態で戦闘に入ると、最初から攻撃可能な相手に比べ、自分はまず向きを変えるところから始まる分だけ、不利になってしまいます。

海戦突入

海戦になったら、相手の旗艦を見つけて積極的に攻撃してください。ただし、自艦隊の状況によっては逃げるべきときもあります。提督たる者、戦況の見極めが肝心です。

■信号■

プレイヤーが直接指令を出せるのは旗艦だけです。その他の艦船には作戦を伝え、それぞれの船長が指揮をとることになります。海戦に入ったら、まずは自艦隊に作戦を伝える信号を送りましょ。

■移動■

作戦を決めたら、次は敵の旗艦を探します。敵に近づかなければ攻撃できませんが、耐久度の低い船でむやみに近づいていくのも考えものです。慎重に移動しましょ。

■攻撃■

射撃範囲に敵艦船が近づいたら、いよいよ攻撃開始です。最初は大砲で攻撃します。あちこち手を出さずに、目標は敵の旗艦に絞っていきましょ。

戦後処理

長い戦いも終わり、やっと海には平和が訪れました。しかし、あなたにはまだやらねばならないことがあります。

■勝利の場合■

海戦に勝利したときは、戦後の処理を行います。敵艦船を拿捕したとき、船長を務めていない航海士が自艦隊に残っていれば、敵艦隊の一部は水夫・積荷ごと自分の艦隊に組み込めます。

■敗北の場合■

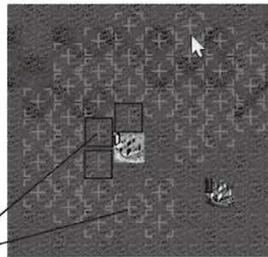
戦場から離脱したら、できるだけ早く近くの陸地に上陸し、艦船を修理しましょ。のんびりしていると、さっきまで戦っていた相手が再度の戦いを仕掛けてくることもあります。まず態勢を立て直すことが先決です。船を修理したらすぐに港に戻り、次の海戦に備えましょ。離脱できずに敗北すると、死亡したことになりゲームオーバーです。

戦闘コマンド

海戦でのみ実行できるコマンドです。

移動

旗艦の移動、方向転換を行います。
1HEXずつ移動先を決め、移動できる全HEXを指定すると旗艦が移動します。
移動できるHEX数・方向転換数は船体の推進力・旋回力に比例します。移動した後、攻撃コマンドに移ります。



移動できるHEX
移動できる範囲

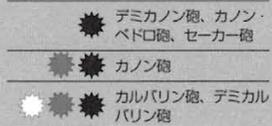
攻撃



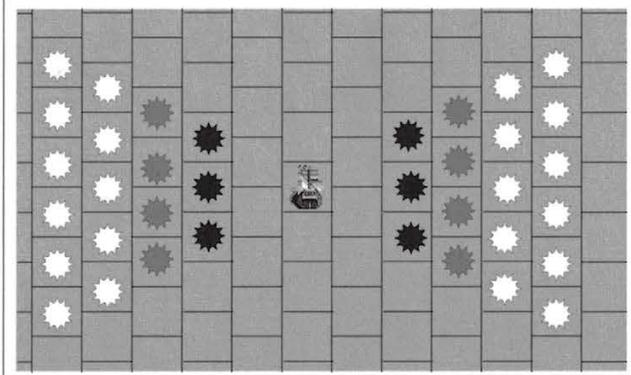
■砲撃■

敵艦船を攻撃します。
攻撃できる範囲に敵艦船がいるときのみ表示されます。砲撃できる艦船には照準のマークが、斬込み・一騎討ちできる艦船には剣のマークが表示されます。

敵艦船を大砲で攻撃します。大砲を搭載し、砲弾の残りがあり、射程範囲内に敵艦船がいるときのみ行えます。射程の方向は、船の進行方向に対して平行です。射程範囲は搭載している大砲の種類によって異なります。1回砲撃すごごとに砲弾は1減ります。



●射程範囲



■斬込み■

水夫同士が戦います。敵艦船と隣り合っているときのみ行えます。斬込みを行うと双方の水夫数が減少します。

■一騎討ち■

提督同士が戦います。敵旗艦と隣り合っているときのみ行えます。アイテム (P.26) を装備していると、攻撃力・防御力が増えます。

情報

敵・自艦隊の情報を見ます。

■自艦隊■

自艦隊全体の情報を見ます。
内容はInformation/情報コマンドの「自艦隊情報」(P.41)と同じです。

■自艦隊人物■

自艦隊の各船長および提督のデータを見ます。
内容はInformation/情報コマンドの「人物情報」(P.38)と同じです。

■自艦隊船舶■

自艦隊の各艦船の情報を見ます。
内容はInformation/情報コマンドの「艦船情報」(P.42)と同じです。

■他艦隊■

敵艦隊全体の情報を見ます。
内容はInformation/情報コマンドの「自艦隊情報」(P.41)と同じです。

■他艦隊人物■

敵艦隊の各船長および提督のデータを見ます。
内容はInformation/情報コマンドの「人物情報」(P.38)と同じです。

■他艦隊船舶■

敵艦隊の各艦船の情報を見ます。
内容はInformation/情報コマンドの「艦船情報」(P.42)と同じです。

■作戦一覧■

自艦隊の各艦船に出せる作戦を一覧で表示します。

1: エリザベト	旗艦
2: トート	散開 攻勢 砲撃 委任

信号

自艦隊の全ての艦船に大まかな戦闘基本方針を伝達します。
信号を送ると、自艦隊の各艦船は作戦通りに行動します。敵艦隊との距離があるとき、具体的な指令を出さないときに有効です。

■--・離脱■

基本的な行動です。「--」を選ぶと相手を倒すために戦い、「離脱」を選ぶと被害を最小限に抑えながら戦場からの脱出を図ります。

■散開・集結■

行動方法です。「散開」を選ぶと、各艦船はばらばらのまま移動します。「集結」を選ぶと、各艦船は旗艦のまわりに集まりながら移動します。

■攻勢・守勢■

基本方針です。「攻勢」を選ぶと、各艦船は積極的に敵艦船に近づき、攻撃します。「守勢」を選ぶと、各艦船は積極的に動かず、敵艦船が近づいてくるのを待ちます。

作戦

各艦船の攻撃方針を設定します。作戦を立てると、自艦隊全体が合理的に敵艦船を攻撃できるようになります。

- 方針■ 戦闘方針を指示します。
 - 攻撃……積極的に敵艦船に近づき、攻撃を行います。
 - 退避……敵艦船を避け、安全に離脱できる方向へ移動します。
- 方法■ 攻撃の方法を指示します。
 - 斬込み中心……斬込みを中心とした攻撃を行います。
 - 砲撃中心……砲撃を中心とした攻撃を行います。
- 対象■ 攻撃する対象を指示します。
 - 指定……攻撃する艦船を指定します。攻撃の対象は画面内にある船しか選べません。
 - 委任……各船長の判断に任せます。

停船

その場にとまります。何もしないときに使います。

ITEM

アイテムを使います。海戦時に使えるアイテムがあるときのみ、実行できます。

離脱

海戦から離脱します。旗艦が戦場の端にいるときのみ行えます。離脱するとプレイヤーは負けたことになり、海戦は終了します。自艦隊の艦船が敵艦隊に捕まったり、逃亡することもあります。

人物のデータ

人物のデータは港画面のUSER DATA、INFORMATION/情報コマンドの「人物情報」「主人公情報」で見ることができます。

USER DATA

<港画面>



■Fame/名声■

プレイヤーのデータです。

交易・海賊・冒険の3つの名声のなかで、最も高い名声の値を表示します。

■Funds/所持金■

主人公の持っている金を表示します。銀行に預け入れてある額は表示されません。Gold Coinが10,000で1 Ingotになります。

●Gold Coin/金貨……金貨の量です。

●Gold Ingot/金塊……金塊の量です。

人物情報

<INFORMATION/情報コマンド、戦闘コマンド>

提督・航海者など人物の情報です。

■統率力■

プレイヤー・船長の能力が高いと、航海速度が速くなり、乗組員コンディションの減退が少なくて済みます。また、海戦時には攻撃力が高くなります。航海レベルが上がると上昇します。

■航海術■

プレイヤー・船長の能力が高いと、航海速度が速くなります。航海レベルが上がると上昇します。

■知識■

プレイヤー・船長の能力が高いと、壊血病が発生したとき水夫の死亡する確率が低くなります。航海レベルが上がったときのほか、自分よりも剣技の高い提督を一騎討ちで倒すと上昇します。

■直感■

プレイヤーの能力が高いと、航海・財宝探索時に港や財宝を発見する確率が高くなります。航海レベルが上がったときのほか、自分よりも剣技の高い提督を一騎討ちで倒すと上昇します。

■勇気■

プレイヤー・船長の能力が高いと海戦が有利になります。戦闘レベルが上がると上昇します。

■剣技■

プレイヤー・船長の能力が高いと海戦が有利になります。戦闘レベルが上がると上昇します。

メルカトール号提督 エルネスト・ロベス 年齢: 24歳	
統率力 81	爵位/士爵
航海術 94	航海レベル: 12
知識 89	経験: 5936
直感 84	戦闘レベル: 1
勇気 62	経験: 0
剣技 55	国籍/オランダ
魅力 90	技能
	測量 地図作製 砲術 会計
	交渉

■魅力■

プレイヤー・主計長の能力が高いと交易品購入時やアイテム売却時に有利になります。

■爵位(主人公のみ)■

主人公の地位を表します。勅命を成し遂げると上昇します。

■給料(主人公以外)■

1カ月分の給与額を示します。給与は毎月1日に支払われます。

■航海レベル■

航海のレベルを表します。航海経験を積むと上昇します。

■航海経験■

航海経験を表します。航海すると上昇します。

■戦闘レベル■

戦闘のレベルを表します。戦闘経験を積むと上昇します。

■戦闘経験■

戦闘経験を表します。戦闘に参加すると上昇します。

■国籍■

国籍を表します。イギリス・イスパニア・ポルトガル・オランダ・オスマン帝国・イタリアのほか、どこにも属さない海賊の7種類があります。

■技能■

特殊能力を表します。主人公以外は最初から持っている技能を増やすことはできません。主人公はある場所で測量・地図作製・砲術を学べます。技能がない航海士には実行できないコマンドがあります。

●測量……副長にこの技能があると、NAVIGATION/航海術コマンドの「港移動」(P.21)ができます。六分儀などを使って経緯を測るときに必要です。主人公の航海術・知識・直感が一定以上あると、ある場所でこの技能を学べます。

●地図作製……主人公にこの技能があると地図工房と契約を結べます(P.26)。主人公の航海術・知識・直感が一定以上あると、地図工房でこの技能を学べます。

●砲術……大砲を搭載した船の船長にこの技能があると、砲撃の命中確率が上がります。主人公の統率力・知識・勇気が一定以上あれば、ある場所でこの技能を学べます。

●会計……主計長にこの技能があると、INFORMATION/情報コマンドの「積荷一覧」(P.18)で、いままで寄港した港の中で、各商品を最も高く買い入れる交易所のある港が表示されます。

●交渉……主人公・主計長にこの技能があると、交易所・アイテムショップでの交渉が有利になります。

主人公情報

<INFORMATION/情報コマンド>

主人公の所持金・各名声・各国への貢献度を表示します。

所持金	貢献度
金貨: 5065	ポルトガル : 0
金塊: 2	イスパニア : 0
名声	オスマン帝国 : 0
交易: 205	イギリス : 0
海賊: 0	イタリア : 0
冒険: 12415	オランダ : 5

■所持金■

手持ちの資金です。銀行からの借入金も所持金とみなされます。預金は含まれません。

■名声■

交易・海賊・冒険それぞれの名声を表示します。

- 交易……交易、「海賊退治」「借金取立」以外のギルドの仕事をこなすことで上昇します。
- 海賊……ギルドの「海賊退治」「借金取立」、他の艦隊を攻撃することで上昇します。
- 冒険……地図や発見物を報告したり、港・集落を発見すると上昇します。

■貢献度■

各国と主人公の関係を示します。主人公が貢献した国の数値は上がり、不利益を及ぼした国の数値は下がります。貢献度は白字で表示されます。関係が悪化すると貢献度は次第に低下し、0よりも下になると赤字で表示されます。赤字はマイナスの貢献度（敵対の度合い）を表します。マイナス・プラスの貢献度ともに最高値は100です。

艦船のデータ

艦船に関するデータです。

洋上では、洋上画面の「State」「Cargos」で簡易情報が表示されます。詳細は、INFORMATION/情報コマンドの「自艦隊情報」「艦船情報」「積荷情報」「積荷一覧」で見られます。

海戦中は情報コマンドの「自艦隊」「他艦隊」で「自艦隊情報」の内容が、「自艦隊船舶」「他艦隊船舶」で「船舶情報」の内容が見られます。

State

<洋上画面>

艦隊全体の値を表します。バーが右に進むほど値が高いことを表します。



■Rudder/旋回力■

艦隊全体の旋回力の最低値を表します。

■Sails/推進力■

艦隊全体の推進力の最低値を表します。

■Hull/耐久度■

艦隊全体の耐久度を表します。

■Draft/喫水■

喫水を表します。値が高い艦隊ほど進度は遅いことを表します。

■Range/監視範囲■

監視範囲の広さを表します。値が高い艦隊ほど遠くまで監視できます。

■Crew/乗組員■

水夫数です。最大乗組員数に対する割合が表示されます。

■Con./コンディション■

水夫の体調を表します。

Cargos

<洋上画面>

艦隊全体での水・食糧・資材・砲弾の残量を示します。

Cargos	
水	27
食糧	27
資材	0
砲弾	0

自艦隊情報

<INFORMATION/情報コマンド、戦闘コマンドの「情報」の「自艦隊」「他艦隊」>

艦隊全体の
情報です。

艦隊旋回力: 65	乗組員総数: 50名
艦隊推進力: 85	総砲門数: 90門
艦隊耐久力: 34	戦闘力: 180

■提督

プレイヤーの氏名・航海レベル・戦闘レベルを表示します。

■艦隊旋回力

艦隊全体で最も旋回力の低い艦船の値です。

■艦隊推進力

艦隊全体の最も推進力の低い艦船の値です。

■艦隊耐久力

艦隊全体の耐久力の平均です。

■乗組員総数

艦隊全体での乗組員の合計です。

■総砲門数

艦隊全体での積載大砲数の合計です。

■戦闘力

艦隊全体の総戦闘力です。

艦船情報

<INFORMATION/情報コマンド、戦闘コマンドの「情報」の「自艦隊船舶」「他艦隊船舶」>

主人公の各艦船についての情報を表示します。

船首像

ナオ級 トート号	94	94
船長:ロイド	20	40
武器:デカガネ 40門/40門(820)	HULL	42/42
運航/視認/甲板 12名 6名 1名	RUDDER	65/65
必要運航員: 25名	SAILS	85/85
稼働率: 70%	CREW	25/80
速度: 19KT	CONDITION	100/100
	CARGO	278/550
	CAPACITY	545/450

■○○級 ○○号

艦船のクラスと名前です。

■船長

艦船を預かる船長の名前です。

■武装

搭載している大砲の種類と門数、最大搭載できる門数です。()は重量です。

■運航/視認/甲板

各仕事を担当する水夫数を表示します。

■必要運航員

艦船を動かすために必要な運航員数です。運航を担当する水夫数がこれより少ないと、船の速度は遅くなります。

■稼働率

CAPACITY/総積載量に対する積載量を百分率で表したものです。稼働率が80%を超えると赤字で、10%未満のときは黒字で、それ以外のときは白字で表示されます。稼働率は船の速度に影響します。

■速度

時速を表します。運航担当の水夫数、積荷数によって異なります。20knotでほぼ1時間に船の大きさ分ほど移動できます。

■HULL

耐久力です。大きいほど丈夫です。0になると船は沈みます。

■RUDDER

旋回力です。大きいほど短時間に風上に向かって移動できます。0になるとまっすぐにしか進めなくなります。

■SAILS

推進力です。大きいほど速く進みます。0になると進めなくなります。

■CREW

水夫数です。0になると船は沈みます。

■CONDITION

水夫の体調を表します。食糧・水の割当が低いと低下します。一定数以下になると水夫は死亡し、次第に人数が減ります。

■CARGO

積荷の最大積載量です。これを超える荷物の搭載はできません。

■CAPACITY

艦船の総積載量です。これを超える荷物・人の積載はできません。

積荷情報

<INFORMATION/情報コマンド>

交易品と数量を艦船ごとに表示します。

トート号	
羊毛	30

積荷一覧

<INFORMATION/情報コマンド>

自艦隊に搭載している全交易品の内容と合計量です。主人公または主計長に[会計]技能があるときは、いままで立ち寄った港のうち最も高く売れた港をあわせて表示します。

商品名	総重量
羊毛	30
コーヒー	30

港のデータ

港のデータは港画面の都市データ、宿屋の「情報」で見られます。

都市データ

<港画面>

■Economic growth rate/
商業価値

都市に関するデータです。

港の経済的な価値を表します。商業価値は交易品に影響し、価値が高い港では交易品が増えることがあります。交易所に投資すると上がり、下がることはありません。

Economic growth rate:	700
investments:	0
Technological progress:	750
investments:	0
Price index:	100%

■Investments/商業投資額

交易所に投資された額のうち、未使用の額を表します。投資後、次第に減少します。

■Technological progress/
工業価値

港の工業的な価値を表します。工業価値は造船所の造船能力に影響し、価値が高い港では艦船を新造できます。価値が上がるにつれて、新造できる艦船の種類が増えます。工業価値は、各国が造船所に投資すると上がり、下がることはありません。

■Investments/工業投資額

造船所に投資された額のうち、未使用の額を表します。投資後、次第に減少します。

■Price index/平均物価

その港の物価を表します。100%が平均的な物価です。交易品を大量に売ると下がり、大量に購入すると上がります。

情報

<宿屋>

■港の支持率

6国への支持率合計は最大100です。自国への支持率は、造船所・交易所へ主人公とその同国人の投資で上がり、他国人の投資で下がります。他

国への支持率が高い港に投資すると自国への支持率が上がり、他国への支持率は下がります。

	支持率	同盟港
ポルトガル	0%	
イスパニア	0%	
オスマン帝国	0%	
イギリス	0%	
イタリア	0%	
オランダ	5%	

国のデータ

各国のデータはギルドの「国の情報」で見られます。

国の情報

<ギルド>

■収益

国の経済力を表します。同盟港数・同盟港の商業価値の上昇で増加します。最大は60,000です。

■貢献度

主人公がその国に与えた貢献の度合いです。自国の同盟港を増やしたり、他国の船を攻撃すると上がります。

■友好関係

他国に対する感情を表します。友好心が強くなると上がり、敵対心が強くなると下がります。最大は100、最低は0です。友好心・敵対心が極度に高いときは、特別な条例が相手国に発令されることがあり、国の欄に☆印が表示されます。

●同盟……友好心が高い2国の間で結ばれます。相互の敵対心が強くなると、破棄されます。

●封鎖……敵対心が高い国に対し、属する艦隊の自国の同盟港への立ち寄りを禁じます。主人公の母国に対して封鎖されると、その国の同盟港に寄港できなくなります。

オスマン帝国はイタリアを狙う様だ	
収益: 2514	貢献度: 0
友好関係	同盟 封鎖
ポルトガル	6
イスパニア	5
イギリス	25
イタリア	5
オランダ	20

洋上のデータ・戦闘時のデータ

洋上データ

[<洋上画面>](#)

洋上のデータは洋上画面の洋上データで見られます。

■Wind/風向■

風向きと風速です。

■Current/潮流■

潮流の方向と速さです。

■Direction/針路■

船の針路です。

■Speed/速度■

船が進む速さです。

■Day/日数■

出航してからの日数です。



戦闘時のデータ

[<海戦コマンド>](#)

戦闘時のデータは、戦闘コマンドの「情報」で見られます。

■自艦隊■

自艦隊全体の情報です。内容は「自艦隊情報」と同じです (P.41)。

■自艦隊人物■

自艦隊の各船長および提督のデータです。内容は「人物情報」と同じです (P.38)。

■自艦隊船舶■

自艦隊の各艦船の情報です。内容は「艦船情報」と同じです (P.42)。

■他艦隊■

敵艦隊全体の情報です。内容は「自艦隊情報」と同じです (P.41)。

■他艦隊人物■

敵旗艦の提督のデータです。内容は「人物情報」と同じです (P.38)。

■他艦隊船舶■

敵艦隊の各艦船の情報です。内容は「艦船情報」と同じです (P.42)。

■作戦一覧■

自艦隊の各艦船に出せる作戦を一覧で表示します。