



リコイションゲーム

大航海時代[®]

操作ガイド



北緯40度東経5度にあるチュニス港で
あなたを探してる人がいるそうよ

『大航海時代』とは



『大航海時代』は、16世紀のポルトガルの貴族の青年となり、失われた爵位を取り戻すべく、大海原に飛び出していくゲームです。父の副官であった老航海士とともに、交易や冒険を繰り広げ、「名声」を上げていきます。



16世紀の今日に至り、わが一族 いや、われら父子は一介の船乗りにならざるを得ない

1990年発売。

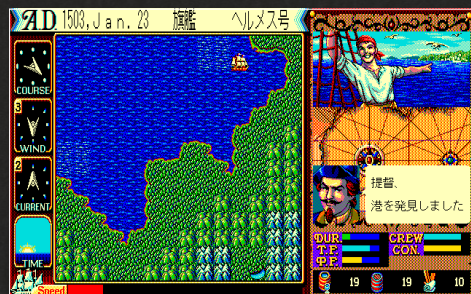
ロールプレイングゲームとシミュレーションゲームを融合させたリコエーションゲームの第二弾として開発された。

ゲームの目的は、没落した貴族の家の名誉を取り戻すことだが、そのやり方は自由。冒険者となって世界中の港を発見したり、貿易商人となって富を築いたり、海賊となって他国の商船を襲撃したりもできる。自由度の高さが魅力の作品である。



この港にいくとも、よそへ行けば船乗りはいくらでもいるんだ。稼ぎながら人集めもできれば一石二鳥ってもんさね。

オープニングで主人公のこれまでの話が語られる



港を発見すると名声が上がる



勅命をこなすと爵位がもらえる

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りました」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/521720_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。

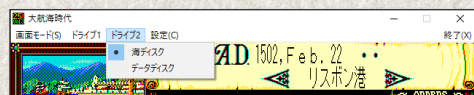
read.meファイルを起動します。
read.meファイルには、オンラインユーザー登録などについて説明があります。

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、「記録用ディスクを第2ドライブへ入れて左クリックしてください」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。

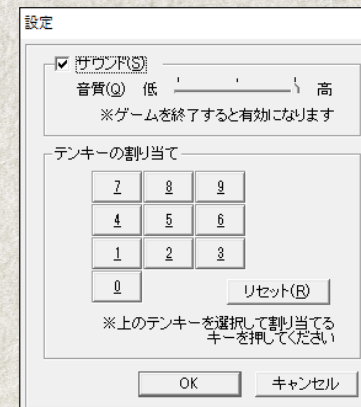
ノートパソコンなど、テンキーのない機種をご使用の場合は、[Num Lock]を押して文字キーの一部をテンキーとして使うか、メニューの「設定」でテンキーの代わりにするキーを設定します。

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

ゲームを起動すると、オープニングが表示されます。オープニングが終了後、クリックするか、なにかキーを押すと、「マウスを使用しますか?」と表示されます。マウスを使用する場合は「YES」を選んで[Enter]キー、キーボードでプレイする場合は「NO」を選んで[Enter]キーを押します。



ご注意

マウスで「YES」「NO」をクリックすることはできません。



◎新しく始める

- ①表示されるメニュー画面で「新たな冒険を始める」を選びます。
- ②主人公の名前を決めて「RET」を選びます。使える文字は、カタカナ、アルファベット、記号です(最大7文字)。何も入力せずに「RET」を選ぶと「レオン」になります。



マウス使用時は画面のキーから文字を選ぶ

- ③主人公の能力値を設定します。「No」を選ぶたびに、ランダムで能力値が変わります。表示されている能力でよければ「Yes」を選び、ボーナスポイントの数値を各能力に割り振ります。



能力名をクリックするか選んで変更する。割り振る能力を変えるときは右クリックまたはキャンセルする

- ④ボーナスポイントを割り振ったら「RET」を選びます。

- ⑤旗艦の名前を決めて「RET」を選びます。旗艦は主人公が乗り込む船のことです。何も入力せずに「RET」を選ぶと「ヘルメス」になります。



- ⑥主人公の名前、能力値、旗艦の名前を確認する画面が表示されます。「Yes」を選ぶとゲームが始まります。「No」を選ぶとメニュー画面に戻ります。

◎続きから始める

- ①メニュー画面で、「冒険を再開する」を選びます。
- ②「データディスクを第2ドライブに入れ、何かキーを押してください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「データディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。
- ③ロードするデータを選びます。「海ディスクを第2ドライブへ入れ、何かキーを押してください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「海ディスク」を選び、画面をクリックするか何かキーを押します。続きからゲームが始まります。

ゲームの終わり方



ご注意

本ゲームは自動的にセーブされません。

続きをプレイする場合は、終了前に必ずセーブを行ってください。

5か所までセーブできます。

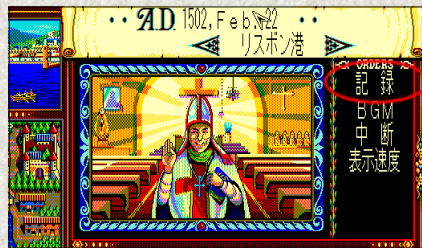
◎ゲームをセーブする

①街で寺院を選びます。

※洋上では「記録」を選ぶと③に進みます。

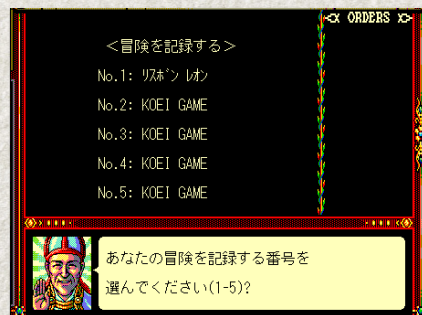


②表示されるメニューから「記録」を選びます。



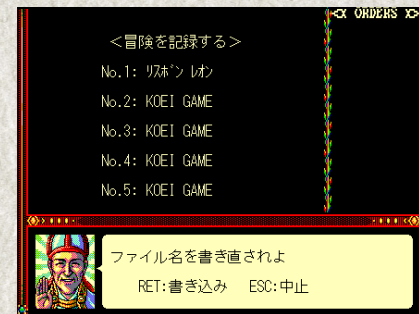
③「記録用ディスクを第2ドライブへ入れて左クリックしてください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「データディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。

④セーブする番号を選びます。



マウスの場合、画面の電卓で番号をクリックし、「RET」をクリック

⑤記録する名前をつけます。



マウスの場合、画面のキーボードで入力し、「RET」をクリック

⑥確認のメッセージが表示されます。「Yes」を選びます。

⑦「海ディスクを第2ドライブへ入れて、何かキーを押してください」と表示されます。「ドライブ2」をクリックして「海ディスク」を選び、画面をクリックするか[Enter]キーを押します。

◎ゲームを終了する

①街で寺院を選びます。

②表示されるメニューで「中断」を選ぶと、確認のメッセージが表示されます。「Yes」を選ぶとゲームが終了します。「No」を選ぶとゲームに戻ります。

※ゲームは自動的にセーブされません。

メニューの「終了」をクリックしたり、windowsの「×」をクリックして終了すると、セーブされないままゲームが終了します。

続きをプレイする場合は、寺院で「記録」してから終了してください。

『大航海時代』とは

「大航海時代」は、16世紀前半の世界を舞台とした海洋冒険ゲームです。ゲームの詳しい背景は、主人公の父ファブリスの手記「海洋見聞録」を参照してください。

冒険の背景

- 15世紀末、バースロミュー＝ディアスの喜望峰発見、コロンブスの新大陸発見、ヴァスコ＝ダ＝ガマのアフリカ回りのインド到達など、遠洋航海での快挙が相次ぎます。彼らを支援したのはポルトガルとイスパニア(スペイン)。両国は新大陸アメリカやインドを拠点に海運貿易を開始しました。
- それまではイスラム教国がアジア・インド方面の特産品を独占していましたが、ポルトガル・イスパニアは、新たな貿易圏を確立し、イスラムに比肩する貿易大国となったのです。
- これらポルトガル、イスパニア、イスラムの3国の交易拡大競争が「大航海時代」の背景にあります。

1502年、あなたは？

- 「大航海時代」は1人プレイです。あなたはポルトガルの首都リスボンに住んでいる16歳の少年になります。
- あなたの家のもとポルトガル貴族の名門で、高名な航海者でした。しかし、現在では没落し、地位も名誉も財産もありません。あなたの父親は、「大航海時代」の先駆者のひとりとして航海に出ましたが、遭難して行方不明になってしまいました。
- 悲報を聞いたあなたは、父の遺志を継いで航海に出る決意を固めたのです。

あなたの目的は？

- あなたの目的は、一流の航海者となり、失われた爵位を取り戻し、家門の名誉を回復することです。そのためには何をすればよいのでしょうか。ゲーム進行にしたがって段階的に目的を説明すると、つぎのようになります。

1. 資金を稼ぐ.....●まずは、地中海あたりで交易を行い、資金を稼ぎます。特産品を売っている港を発見し、交易ルートを開発することが重要です。
2. 名声を上げる.....●あなたの評判を上げます。次の3つの方法があります。
 - a. 港に投資を行い、ポルトガルの同盟港にする。

『大航海時代』とは

- b. 他国(イスパニア・イスラム)の艦隊を襲撃する。
- c. 人助けを行う。
- d. 港を発見する。

3. 爵位を上げる.....●名声が上がると、ポルトガル国王に呼ばれ、勅命を受けます。その勅命を果たすと、爵位を賜ります。
 - 爵位は9段階あります。名声の上昇と勅命の達成を繰り返して、爵位を上げ、最上位の公爵を目指します。

ゲームオーバーの条件

- つぎのような状態になったときは、ゲームオーバーです。
 - a. 旗艦(主人公の乗っている船)が沈没したり、航行不能になったとき。
 - b. 洋上で水・食糧が尽きて乗組員が全員死亡したとき。
 - c. ゲームが1522年1月に及んだとき。

あなたの仲間と艦隊

- 最初にあなたが持っている船舶は、小型の中古船1隻です。交易で資金がたまったら、船長となる船乗りを仲間にして、船舶を購入してください。最大5隻までの艦隊が組めます。
- 洋上では、あなたは提督という身分になり、艦隊を総指揮します。船舶を増やすと、仲間が船長になって各々の船舶の指揮をとります。船長以外の仲間は、航海士として旗艦に乗り込みます。
- ゲームを始めたばかりのころは、老航海士がいろいろアドバイスをしてくれます。仲間ができて航海士になると、老航海士の代わりにアドバイスします。

あなたの行動範囲は？

- 「大航海時代」のマップは全世界をカバーしています。
- あなたはこのマップの洋上を、船舶に乗って行動します。沿岸には上陸できますが、陸上の移動はできません。
- 最初は小型船1隻なので、穏やかな地中海に向かいましょう。資金ができて頑強な艦隊を編成したら、大西洋やインド方面など、次第に行動範囲を広げていきましょう。

『大航海時代』とは

ゲームの進め方は？

- あなたが行動する場面をおおまかに分けると、つぎの4通りになり、それぞれ表示される画面や操作のしかたが異なります。
 - 行動は、ORDERS（命令）の実行という方式で行われます。実行できるORDERSは、場面ごとに異なります。
- 港で活動する.....●ゲームはリスボン港から始まります。港には、いろいろなポイント（場所）があり、そこでORDERSを実行します。
- ゲーム進行 1日1回、港ORDERSを実行する機会があります。特定のポイント以外では、何回でもポイントに出入りでき、ORDERSを実行できます。
- ORDERS 商品の売り買い、船舶の購入、船舶への補給、情報の収集など。
- 洋上を航行する.....●港から出ると、船舶がマップ上を航行する画面に切り替わります。
- ゲーム進行 時間はリアルタイムです。通常は移動を続けていて、洋上でのORDERSはいつでも実行できます。
- ORDERS 移動の針路変更、船舶と乗艦する船長の異動、現在位置や付近の調査など。
- 沿岸に上陸する.....●陸上での移動はできませんが、沿岸への上陸は可能です。画面は洋上を航行しているときと同じです。
- ゲーム進行 1日3回、朝・昼・夕に上陸ORDERSを実行します。
- ORDERS 水や財宝の搜索、船体の修理、積荷や乗組員の編成など。
- 戦闘する.....●洋上でほかの艦隊との戦闘が起こると、H E X（六角形のマス目）で構成された戦闘画面に切り替わります。
- ゲーム進行 双方の艦隊の船舶が、1隻ずつ戦闘ORDERSを実行しながら進行し、決着がつかない場合は、日没で終了します。
- ORDERS 移動・砲撃・斬込み・待機・情報・離脱の6種類。

操作方法

使用するキー

●『大航海時代』では、マウスコネクタに接続するバスマウス、またはキーボード上の次のキーを使います。マウスを使用するときは、ゲームを立ち上げたとき、マウスを「使用する」を選択してください。以下はマウスのみの入力となります。

テンキー0~9の数字キー
リターンキー <input type="checkbox"/> またはRETと書かれているキー
カーソルキー→・←・↑・↓と書かれているキー
デリートキーDELまたは削除と書かれているキー
バックスペースキーBSまたは後退と書かれているキー
エスケープキーESCまたは取消と書かれているキー
フルキーアルファベットやカタカナを入力するキー

入力のしかた

●このマニュアルでは、マウスでカーソルを任意の点に動かし、右または左のボタンを押す操作を、「右クリックする」「左クリックする」と呼びます。

選択肢.....●画面上のカーソルを、カーソルキーかテンキーの2、4、6、8で選択する項目に合わせ、リターンキーを押すと決定されます。マウスの場合は左クリックすると決定されます。

●テンキーの0を押すと、取り消されて前の選択に戻るか、選択自体が終了になります。マウスの場合は右クリックで同様です。

●港画面でポイント（場所）を選ぶとき、洋上画面で戦闘などの対象となる艦隊や上陸する地点を指定するときもこの操作を行ってください。

数値の入力.....●テンキーで数値を入力し、リターンキーを押すと決定されます。数値を入力していない状態でリターンキーを押すと、取り消されて前の選択に戻ります。デリートキー、バックスペースキーを押すと、数字が1桁ずつ消去されます。

●補給・編成など複数の数値入力を行ったときは、テンキーの0を押すと（マウスの場合は右クリック）、そのORDERSは終了になります。

●マウスの場合は、画面に電卓状のキーボードが表示されます。数字のキーを左クリックして入力し、RETのキーを左クリックすると入力値が決定されます。ACのキーを左クリックすると決定前の数字を消去します。またMAXを左クリックするとその状態での最大値が、MINを左クリ

キー操作

ックすると最小値が入力されます。最大値以上、最小値以下の数値を入力してRETをクリックすると、「ERROR」と表示されますので、入力をやり直してください。また、1000,100,10,1の各キーで、位ごとに数値を上下させることができます。このキーボードは、左上の角を右クリックしたままカーソルを移動させれば、好きな場所に表示することができます。

(Y/N)?.....●Yes/Noを省略したものです。質問に対して「はい」だったらフルキーのYを、「いいえ」だったらNを押してください。Yはテンキーの0で、Nはリターンキーで代用できます。マウスの場合はどちらかを左クリックしてください。

ORDERSの入力とパス.....●港では、カーソルが最初の位置（埠頭ポイント）にあるときリターンキーを押すと（マウスの場合は左クリック）、何もしないまま1日が経過します。

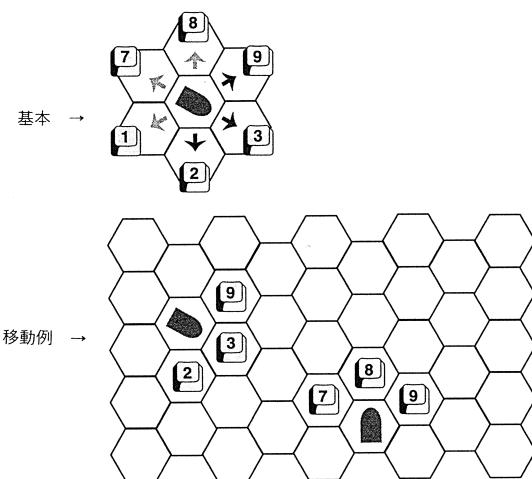
●洋上では、何かキーを押すと（マウスの場合はどちらかをクリック）航行が中断され、ORDERS一覧が画面上に表示されます。テンキーの0を押すと（マウスの場合は右クリック）ORDERS入力がキャンセルされ、航行状態に戻ります。

●上陸中は、ORDERSを入力する機会にテンキーの0を押すと（マウスの場合は右クリック）、キャンセルされます。

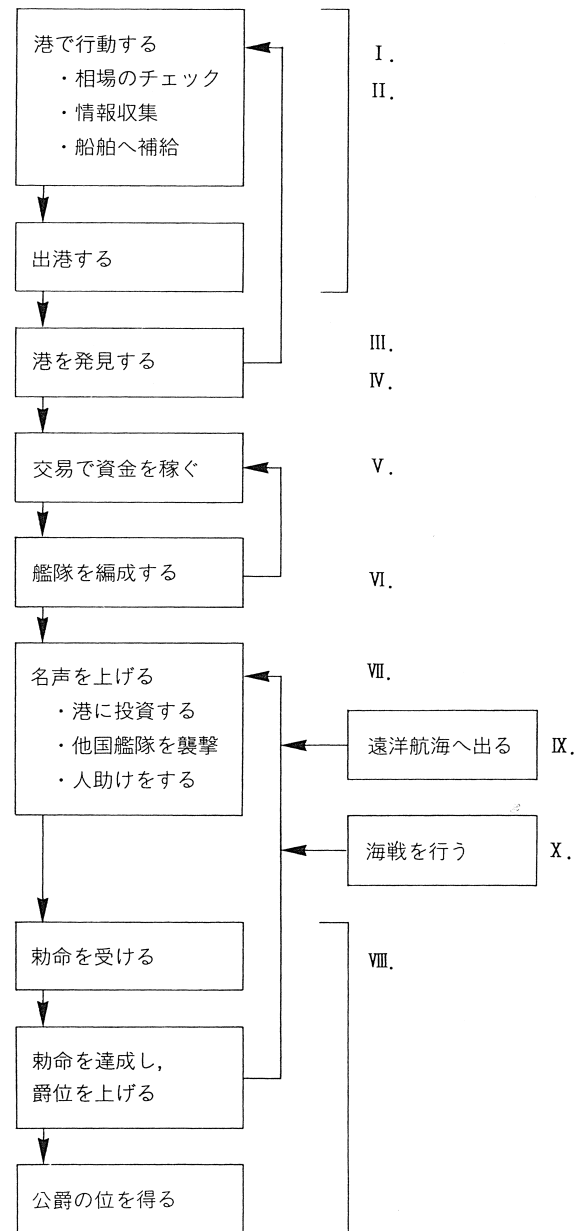
洋上の針路変更.....●画面左側の「COURSE」が船舶の針路を表示しています。テンキーの4、6で針路を変更してください。方向を示す針は、4では左回り、6では右回りに動きます。リターンキーを押すと決定されます。マウスの場合は<か、>のどちらかを左クリックしてください。RETを左クリックすると決定されます。

ポーカーをするとき.....カードを交換するときは、テンキーの4、6でカードを選択し、8を押してください。カードがせり上がります。一度選択したカードを取り消すときは、2を押してください。最後にリターンキーを押すと決定されます。マウスの場合は左クリックでカードの選択、選択の取り消しを行い、「選択終了」を左クリックすると決定します。

- 戦闘時の移動**.....●テンキーの1~3, 7~9を使い、1HEXずつ移動させます。テンキーの数字は下図のような方向に対応しています。移動可能なHEXは船舶の前方3方向のみで、緑色に変わって表示されます。後方には進みません。マウスの場合は、戦場のマップか、マップの下に表示される隣接ブロックで、移動先のHEXを左クリックしてください。
- 移動の途中でテンキーの0を押すと（マウスの場合は右クリック）、移動は終了になります。
- マップ外のHEXには移動できませんが、そのHEXを移動先に指定すると、その方向に船の向きが変わります。マウス入力の場合には、マップ下に表示される隣接ブロックで、マップ外のHEXが赤く表示されます。
- 戦闘時の攻撃**.....●敵船舶が攻撃範囲にいるときには、その範囲のHEXが水色に変わります。テンキーの1~3, 7~9を使って敵艦に黄色のHEXを合わせ、リターンキーを押してください。マウスの場合は攻撃先のHEXを左クリックしてください。
- テンキーの0を押すと（マウスの場合は右クリック）攻撃はキャンセルされます。
- 戦闘ORDERS「情報」**.....●テンキーの1~3, 7~9で黄色のHEXを見たい船舶に合わせて、リターンキーを押します。テンキーの数字と方向は移動の操作と同じです。マウスの場合は見たい船舶を左クリックしてください。テンキーの0を押すと（マウスの場合は右クリック）終了します。

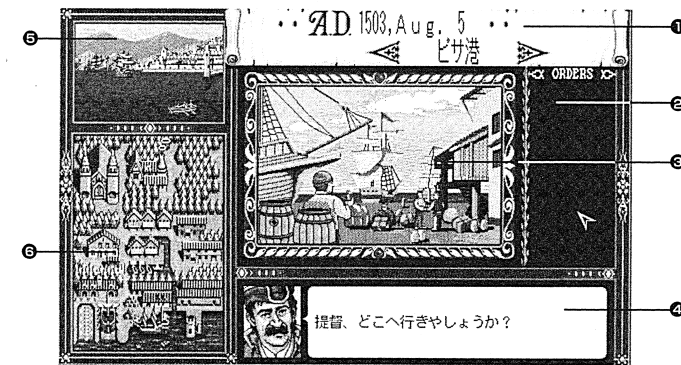


ゲーム進行チャート



I. 港のようすを見る

「大航海時代」は、リスボン港から始まります。港には様々なポイント（場所）があり、そこではいろいろなORDERS（命令）が出せます。まず、港の画面について説明しましょう。



- ① 現在いる港の名前と年月日
- ② ORDERSの表示スペース
- ③ ORDERSの内容や、グラフィックの表示スペース
- ④ メッセージなどの表示スペース
- ⑤ 港や地方のグラフィック
- ⑥ ポイントのグラフィック

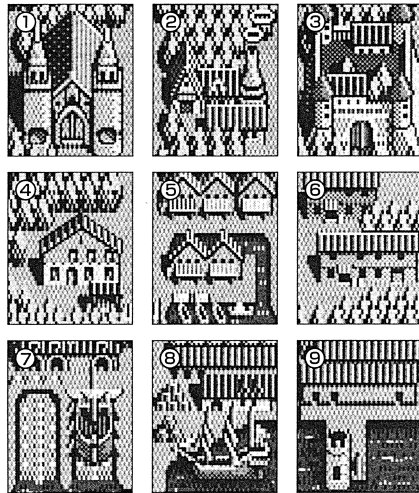
月の表示-----「大航海時代」での月は、次のように英語で表示されます。

Jan. 1月	May 5月	Sep. 9月
Feb. 2月	Jun. 6月	Oct. 10月
Mar. 3月	Jul. 7月	Nov. 11月
Apr. 4月	Aug. 8月	Dec. 12月

I. 港のようすを見る

港での行動のしかた

- 港では1日1回、ORDERSを実行する機会が回ってきます。
- ポイントのグラフィックを選択してください。そのポイントで実行できるORDERSがいくつか表示されるので、その中から選んでください。
- 酒場・造船所・埠頭以外のポイントへは1日に何回でも出入りでき、そこでは何回でもORDERSを実行できます。酒場・造船所では、何回でもORDERSを実行できますが、そこから出ると1日が終了します。埠頭を選択すると、そのまま1日が終了します。
- 港でORDERSを実行するポイントは、次の9種類ありますが、すべての港にこの9種類があるわけではありません。



- ①寺院 セーブ・中断などゲームの機能
- ②ギルド 国の情報・アイテムの売買
- ③王宮 国王への謁見など
- ④宿屋 人物・艦隊・港に関するデータ
- ⑤交易所 商品の売買
- ⑥酒場 乗組員の雇用・情報収集など
- ⑦造船所 船舶の購入・修理など
- ⑧港 補給・出港・積荷の編成
- ⑨埠頭 ポイント選択のパス

II. 港では何をする？

最初はいろいろなポイントへ行ってORDERSを試してみてください。しかし、いつまでうろろしていても冒険は始まりません。航海に旅立つ前に、何をすべきなのでしょう？

交易所で品定め

- まずは交易所へ行きましょう。あなたが持っている船舶には商品の積荷が数樽あります。これらを売り払って資金の足しにしましょう。
 - ついでに商品の相場を見ておいてください。貿易商人として成功するには、各港の相場と、売りに出ている商品をチェックすることが大切です。
 - 商品には、ほかの港には売っていない品目もあります。そういった特産品を売買すれば、多くの利益を上げられるでしょう。
 - 宿屋の「港の情報」で港の物価もチェックしてください。交易所の相場は、港の物価の変動で左右されます。各港の物価の差を利用して交易する方法もあります。
- ▶港ORDERS交易所 P.41 宿屋の港の情報 P.42

酒場で情報収集

- 酒場には、各地から船乗りが集まってきます。彼らは、酒を飲みながら港の情報を交換しています。酒場にいる女も彼らからいろいろ話を聞いていることでしょう。
 - 「酒を飲む」で、船乗りに酒をふるまってください。酔いつぶれてしまうこともありますが、運がよければ港の情報を教えてくれます。「酒場女と話す」も情報を得るORDERSです。
- ▶港ORDERS酒場 P.40 ギルド P.42

航行に欠かせないアイテム

- ギルドで購入できるアイテムには、航海に役立つものがあります。アイテムを持っていないと実行できないORDERSもあるので、資金に余裕があったらぜひ購入してください。
 - 次にそれらのアイテムを紹介します。リスボン港のギルドでは売っていないものもあります。
- 六分儀……………洋上ORDERS「調査」の「測量」で、マップの緯度・経度を調べます。

II. 港では何をする?

望遠鏡-----陸地付近を航行するだけで港を発見できます。また、洋上ORDERS「調査」の「監視」を実行したときに、他艦隊の監視範囲が広がります。

?-----洋上ORDERS「情報」の「地形」で周りのマップを含めた中地図が表示されます。アイテム名は、仲間や老航海士が教えてくれるでしょう。
 ▶ 港ORDERSギルドの購入 **P.43** 洋上ORDERS調査の測量 **P.44** 情報の地形 **P.44**

造船所で修理

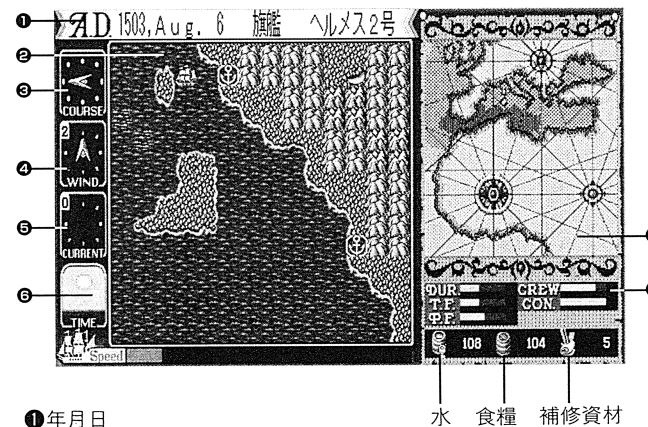
●あなたが最初から持っている船舶は、若干損傷があります。航行にはほとんど差し支えありませんが、資金がたまったら修理してください。

大海原へ出航

●港へ行き、「出港」を選びます。水や食糧の積載量と艦隊の航行可能日数を確認したら、いよいよ航海を開始します。
 ▶ 港ORDERS港の出港 **P.38**

III. 洋上での行動は?

画面が切り替わって洋上の地図が表示されました。帆をいっぱい張って航海の開始です。洋上では時間の進行も、ORDERSの種類も変わります。



- ① 年月日
 - ② 航行中のマップ
 - ③ 艦隊の針路
 - ④ 風向・風力 (1~8)
 - ⑤ 潮流 (1~3)
 - ⑥ 時間
 - ⑦ ORDERSなどの表示スペース
 - ⑧ 艦隊の状況
- DUR. 耐久度 T.F. 旋回性能 P.F. 推進性能
 CON. コンディション CREW乗組員数 **P.34**

●洋上画面では、1枚のマップの中の緯度・経度は、どこも同じです。例えば、港の位置を聞いたときは、それに相当するマップ内のどこかに港があるということです。あなたが知っている世界地図とは多少異なるので注意してください。

●マップは5度ごとに区切られています。上下に移動すると緯度が5度変化し、左右に移動すると経度が5度変化します。

●緯度・経度は、六分儀があれば、「調査」の「測量」で測ることができます。

III. 洋上での行動は?

洋上でのORDERS

●ORDERSはいつでも実行できます。洋上ではリアルタイムで時間が進んでいますが、何かキーを押すと時間が止まり、ORDERSの一覧が表示されます。

航行の方法

- 「大航海時代」に登場する船舶はすべて帆船です。船舶は、風と潮流によって航行します。また、船長（提督）の航海レベルが低いときは、船が思うように進まないことがあります。
 - 艦隊の進行方向に対して、追い風の場合は速度が上がり、向い風では遅くなります。風力が強いときには、逆風でも速度が上がります。風向・風力は、年に2回、大きく変化します。
 - 風力より潮流のほうが強いと、艦隊が思いどおりに進まず、潮流に流されてしまいます。潮流は1年中変化しません。
 - 「移動」の「針路」を選択して、進行方向を変更します。
- ▶洋上ORDERS移動の針路 **P.44**

航行上の注意

- 外洋で暴風雨に遭遇すると、次のような被害を受けます。
 - ・舵が利かなくなり、艦隊は風や潮流に押し流されます。このときORDERSも実行できなくなります。1日ほど経過すると回復します。
 - ・船体が損傷し、乗組員数が減ります。
 造船所の「改造」で船首像を取り付けておくと、ある程度暴風雨を避けることができます。
 - 風力より潮流が強い地域で、潮流が陸方向に向いていると、脱出不可能になる場合があります。こうなるとまったく動けなくなるので、辺境を航行するときは十分注意してください。
 - このほかにも、海にはいろいろな危険が潜んでいます。
- ▶港ORDERS造船所の改造 **P.39**

海上での情報収集

- ほかの艦隊と隣接したときは、「調査」の「交渉」でその艦隊に話しかけ、情報を得ることができます。
- 洋上ORDERS調査 ▶ **P.44**

IV. 港を発見しよう

まず、ほかの港を発見し、交易ルートを開きましょう。序盤は無理な冒険をせず、着実に行動してください。

どこへ向かうか

●初めは、港が多く、風も穏やかな地中海へ向かいましょう。リスボンから陸地に沿って南下します。ポルトガルのライバル国、イスパニアのセビリア港が見えますが、それより南のマップに入ると、陸地が切れて海路が東に開いています。そちらに向かうと地中海に入ります。

港を発見する

- リスボン港、セビリア港などを除いて、ほとんどの港は画面には表示されていません。港を発見するには、陸地に隣接しながら航行してください。港に隣接すると、「港を発見しました」という報告が入り、港のマークが現れます。
 - 望遠鏡を持っていれば、海岸沿いに航行しなくても、付近を通るだけで港を発見できます。
 - 港を発見したら、とりあえず寄港してみましょう。隣接させて「投錨」の「寄港」を選択してください。港と直接隣り合わなくても、斜めの位置にいれば寄港できます。
- ▶洋上ORDERS投錨の寄港 **P.45**

港に寄港したら

- 最初にすることは17ページと同じです。交易所で相場を見て、特産品を探し、酒場で情報を集めます。
 - 港の「出港」を選択して、航行可能な残り日数も必ず確認しましょう。水・食糧が不足しているようだったら、すぐに補給してください。
- ▶港ORDERS交易所の相場を見る **P.41** 港 **P.38** 酒場 **P.40**

V. 金貨をうまく稼ぐには?

最初の時期は、商品の売買を行って、冒険のための資金づくりに専念してください。どのように交易を行えば資金を増やせるのでしょうか。

効率的な交易とは

- 売られている商品の中に安い特産品があったら、その港を拠点として交易を開始しましょう。特産品を買い、高い値段で売れる港に移動して、それを売り払います。買値と売値の差額が利益になります。これを繰り返してください。
- 普通の商品でも、港の物価の差によっては十分商売できます。特産品も、物価の高い港で売ればさらに利益が増えるでしょう。しかし、何度も同じルートで稼いでいるうちに、物価が変動して利益が上がらなくなることがあります。相場の変動には注意してください。
- 地方によっても商品の値段は変わってきます。遠くの港に出かけたときには、改めて相場の差を比較してください。
- リスボン港へ戻って積荷を売る必要は、特にありません。水や食糧の消費を抑えるために、交易は短距離間で行うほうがよいでしょう。

▶港ORDERS交易所 P.41 物価 P.37

交易の展開

- ひとつの交易ルートだけでは交易をしても儲けは微々たるものです。次第に行動範囲を広げてルートの数を増やしてください。
- 資金が増えてきたら、別の港を探しに出しましょう。港の相場や特産品をチェックしていくうちに、さらに利益の上がるルートを発見できるかもしれません。

VI. 艦隊を編成しよう

最初から持っている小型船では、商品を積み込める量はたかが知れています。金貨がたまったら2隻目を買って、輸送量を増やしましょう。

船長候補を仲間にする

- まず、船長となる人物を仲間に入れます。酒場の「仲間に誘う」で、船長候補となる人材を探してください。
- 彼らは、あなたと同じように、能力値を持っています。仲間になるかどうかは、人物とあなたの能力の比較で決まります。能力の高い人物は、なかなか仲間になってくれません。

▶港ORDERS酒場の仲間に誘う P.40

船舶を購入する

- 船長候補を仲間にしたら、造船所へ行き、「造船」を選択します。新造するか中古を買うか選びますが、最初は安い中古がよいでしょう。なお、「造船」は、リスボン港のように、ある程度大きい港でなければ実行できません。
- 中古船には、若干損傷があるので、資金に余裕があるときに修理をしておきましょう。
- 航海レベルが低いときに大型船を買っても、うまく乗りこなせません。レベルに応じた船舶を買ってください。航海レベルが低い仲間を船長にすると、最初は小型船で経験を積みませましょう。
- 大西洋などの外洋に出る場合は、「改造」で船舶に船首像をつけたほうがよいでしょう。船首像は、船舶の「運」を高めるもので、暴風雨などに遭いにくくなります。
- 購入した船舶に武装を施す場合は、「改造」の「武器」で大砲を購入してください。

▶港ORDERS造船所 P.39

新造船購入のコツは

- 資金がたまったら新しく造船しましょう。目的（商船か戦艦か）と予算に応じて、あなた独自の船舶を造ってください。
- 商船.....商品をどのくらい積めるかが重要なので、喫水の深い船を選びましょう。乗組員数（CREW）や武器数（WEP.）を少なめに指定すると、それだけ水・食糧や商品の積荷量（STO.）を多くとれます。

VI. 艦隊を編成しよう

戦艦-----商船とは逆の仕様にしてください。喫水の浅い船体にして機動力を高め、高級な木材を使って耐久度 (DUR.) を上げ、乗組員数 (CREW)、武器数 (WEP.) を多めに指定します。

▶ 船舶のデータ **P.33**

船体の比較

	喫水	大きさ
カラヴェル	浅い	小
ベルガンティン	深い	小
ナオ	浅い	中
カラック	深い	大
ガレオン	浅い	大

●三角帆は逆風に強く、四角帆は推進力に優れています。戦艦には、機動力に勝る三角帆を選ぶべきですが、商船の場合は、航行する地域によって変わります。遠洋航海なら四角帆、地中海などでは三角帆をおすすめします。

●カラヴェルの船体に三角帆をつけるとラテン船、四角帆をつけるとレンドンダ船と呼ばれ、中古船では別々に売られています。あなたが最初に持っている船は、ラテン船です。

船舶の買い換え

●船舶数を増やさずに、小型船を大型に買い換えるときなどは、次の行動が必要です。

①酒場の「編成する」で、売り払う船の乗組員を0にします。

②造船所の「売却」で、船を売り払います。

③造船所の「造船」で船を購入します。

●旗艦を売却することはできません。旗艦の船舶を買い換えたいときは、あらかじめ洋上で「指令」の「人事」の「乗艦」を実行して、旗艦を変更しておいてください。

▶ 港ORDERS酒場の「編成する」 **P.40** 造船所 **P.39** 洋上ORDERS指令の人事 **P.45**

VII. 名声を高めよう

金貨稼ぎばかりしていても、あなたの家名回復という目的は実現できません。ある程度資金がたまったら、次は名声を高めましょう。港を発見したり、次のようなことをすると、名声は高まります。

港に投資する

●資金さえあれば、これが最も着実な方法です。港の交易所や造船所に金貨を投資すると、商業価値や工業価値が上昇し、投資した国への支持率が上がります。

●あなたの投資で、ポルトガルへの支持率が80%を超えると、その港はポルトガルの同盟港となります。そのとき、あなたの名声が上がります。

▶ 港ORDERS造船所の投資 **P.40** 交易所の投資する **P.41**

他国の艦隊を襲撃する

●イスパニア・イスラムの艦隊を襲撃し、これを打ち破ると名声が上がります。

●「大航海時代」は、ポルトガル・イスパニア・イスラムの交易競争を背景としています。他国の船を襲ってその国の交易力を低下させることは、ポルトガルの国内では賞賛に値する行為なのです。

●「海賊」になるには、船舶の武装度を上げなければなりません。大砲をたくさん積み、乗組員も増やしましょう。

●船舶を襲撃するには、その航路の情報をつかんでおかなければなりません。酒場で女に何度も酒をおごれば教えてくれるでしょう。

▶ 洋上ORDERS戦闘 **P.45**

人助けをする

●港のポイントで、人々からある用件を頼まれることがあります。これを果たしたとき、名声が上がります。

●その内容はさまざまですが、困難だと思うものは最初に断わっておきましょう。無理な依頼を請け負って、かえって遭難などでは今までの苦労が水の泡です。また、いったん引き受けて後で断わると、名声が下がってしまいます。

●用件を引き受けたら、まず酒場で情報収集を行ってください。必ず有力なヒントが得られます。その後も、酒場の情報が行動の指針となるでしょう。

VIII. 勅命が下ったら?

名声をある程度まで上げると、ポルトガル王から勅命が下ります。これこそ、あなたが待ちこがれていた爵位を得るチャンスなのです。すぐリスボンへ戻って勅命を受けましょう。

勅命とは

- 「王があなたを探している」という情報を聞いたら、即刻リスボンへ戻りましょう。今まで入れてくれなかった王宮の門番も、すんなり通してくれるはず。「謁見」を選んでください。
 - 王は勅命として、あなたにある用件を依頼します。これを断ると名声は低下してしまいます。
 - 勅命を果たしたあとにポルトガル王に謁見すると、報酬とともに爵位を賜ります。
 - 爵位は9段階あり、1回勅命を果たすごとに1段階ずつ上がって行きます。名声上昇と勅命達成を繰り返して爵位の階級を上げていてください。
- ▶ 港ORDERS王宮の謁見 P.42

爵位を得たら

- 勅命や人助けの依頼内容も徐々に難しくなっていきます。行動範囲を広げて、情報を集めましょう。
- 地中海貿易である程度財を成したら、頑強な船舶を購入して艦隊をつくり、外洋へ飛び出しましょう。新たな港を次々と発見し、特産品をヨーロッパへ持ちこんで売れば、ますます財産が豊かになるでしょう。
- しかし、そのような冒険商人だけがあなたの進む道ではありません。海賊になってほかの国の商船隊を襲い、積荷や財宝を横取りすることもできます。この進め方でもあなたの名声は上がっていきます。

IX. 遠洋航海へ出たときは

あなたの活躍する舞台は全世界。様々な地域を巡って、冒険者の気分を味わってください。港の少ない遠洋航海では、上陸が重要になってきます。

上陸について

- 「大航海時代」は、陸上での移動はできませんが、上陸してその地点に留まることはできます。上陸するときは、沿岸に隣接しているときに「投錨」の「上陸」を選択して、上陸地点を決めます。上陸中は、水・食糧を消費しません。
 - 上陸中は1日に3回、ORDERSの実行ができます。実行できるORDERSは、「出帆」・「補修」・「搜索」・「編成」の4種類です。
- ▶ 洋上ORDERS投錨の上陸 P.45

船体が損傷した!

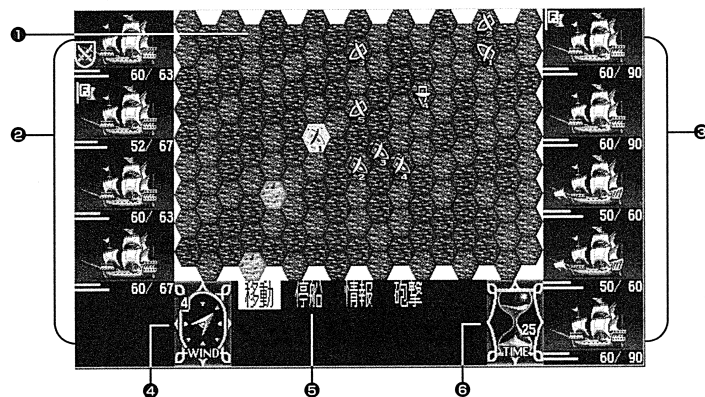
- 暴風雨や戦闘などで船舶の耐久度が下がった……。こんなとき近くに造船所のある港があればすぐ修理できますが、港の少ない地方にいるときはそうもいきません。
 - このような場合は、上陸して「補修」を行ってください。資材1包につき補修項目の数値が5回復します。
 - 補修するには、あらかじめ補修資材を積んでおかななくてはなりません。遠洋航海に出る前には必ず資材を補給しておきましょう。
- ▶ 上陸ORDERS補修 P.46

水・食糧がなくなった!

- 1隻の水・食糧が底をついたときは、ほかの船舶の水・食糧から補給されます。「〇〇号の水(食糧)がなくなりやしたぜ」と言われても、艦隊の総量に余裕があれば大丈夫です。
 - いよいよ危なくなってきたときは上陸して、泉を搜索しましょう。発見に成功すれば、水をいくらでも補給できます。あなたの航海レベルが高くなるにつれて成功率は上がります。
 - しかし、水だけあっても食糧がなければ状況は変わりません。補給するときに食糧を多めにし、水がなくなりかけたら泉を搜索するという方法もあります。
- ▶ 上陸ORDERS搜索、編成 P.46

X. 戦闘のやり方は

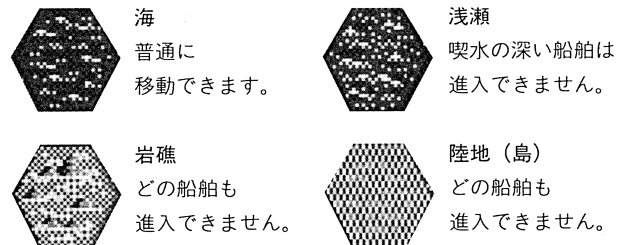
艦隊を組んで航海するようになると、初めは無視していた他国の戦艦隊も、攻撃をしにかけてくることもあるでしょう。また、あなたも他国の商船隊を襲撃できます。戦闘が始まると、以下のような戦闘画面に切り替わります。さて、帆船同士の戦闘とはどのようなものでしょうか。



- ① 戦場のマップ
- ② 戦闘をしかけた艦隊の各船舶とデータ
- ③ 戦闘をしかけられた艦隊の各船舶とデータ
- ④ 風向
- ⑤ ORDERSなどの表示スペース
- ⑥ 残りターン数

戦闘画面の地形HEX

戦闘画面の地形は、以下のようなHEXで構成されます。



X. 戦闘のやり方は

戦闘のしかた

- あなたの艦隊の周囲にほかの艦隊が接しているとき、戦闘をしかけることができます。
- 戦闘は、敵と味方の船舶がお互いに戦闘ORDERSを実行しながら進行します。戦闘中も洋上の時間は進行し、日没になると戦闘は終了します。したがって戦闘ORDERSを出せる回数は、戦闘開始から日没までの時間によって決まります。

戦闘の決着

- 勝利条件は、
 - a. 敵の旗艦を壊滅させる（乗組員数か耐久度を0にする）
 - b. 敵の旗艦が戦場を離脱する
 のいずれかを満たしたときです。
- あなたが勝つと、敵艦隊から金貨や水・食糧などを強奪できます。また、積荷や財宝も手に入ることがあります。

移動と攻撃

- 船舶のユニットは、それぞれ方向を持っています。移動できるのは前方3方向のみです。
- 船舶は、移動するたびに機動力を消費します。1回の移動は、機動力が足りなくなるまで行えます。針路変更したときや、風向きに逆らって移動したときは、機動力の消費が多くなります。
- 移動を終了した地点で、敵船舶が攻撃可能な範囲にいと、そのまま攻撃（砲撃・斬込み）が実行できます。また移動中に敵船舶に接触すると、その地点で移動終了となり、斬込みを行えます。
 - ▶ 戦闘ORDERS移動 [P.47](#)

離脱について

- 旗艦が戦場のへりに接しているとORDERSに「離脱」が追加されます。これを選択すると、戦場から脱出できます。
- 旗艦が離脱すれば、その時点で戦闘は終了します。このとき、忠誠度の低い船長が乗っている船舶は、逃走することがあります。
 - ▶ 戦闘ORDERS離脱 [P.48](#)

データ

人物のデータ

港では宿屋の「人物の情報」**P.42**、洋上では「情報」の「人物」**P.44**で見ることができます。

主人公と仲間になる船乗りが、データを持っています。ゲーム当初から存在している老航海士は、航海士がいないあいだの代理で、データは持っていません。

船乗りは、各港の酒場に滞在していて、主人公が誘うと仲間になります。仲間は10人まで持つことができます。仲間の主人公に対する忠誠度が低いと、主人公を裏切ることがあります。

▶港ORDERS酒場の仲間に誘う **P.40**

艦隊での身分----- a. 提督 艦隊の司令官です。艦隊での主人公の身分です。
b. 船長 仲間が担当します。提督が乗艦している以外の船舶で指揮をとります。
c. 航海士 仲間が担当します。船長以外の仲間はすべて航海士になり、旗艦に乗り込んで提督にアドバイスをします。航海・戦闘経験は上がりません。

年齢----- 毎年1月にひとつ歳をとります。
新しくゲームを始めたときの主人公の年齢は16歳です。

爵位 (主人公のみ)----- 貴族の階級で、公爵、侯爵、伯爵、子爵、男爵、准男爵、勲爵士、准勲爵士、士爵の9段階あります。
ゲーム開始時は、主人公は爵位を持っていません。名声を上げてポルトガル国王から勅命を受け、それを果たすと爵位を賜ります。爵位を持つと、王宮に出入りできるようになるほか、いろいろな利点があります。爵位が下がることはありません。

名声 (主人公のみ)----- 人々の主人公への評価の度合いです。
0~50000
名声が上がると、ポルトガル国王から勅命が下ります。名声を上げる方法は、次の3通りあります。

- 港に投資して、ポルトガルの同盟港にする。
- イスパニアやイスラムの艦隊を撃破する。
- 人助けをする。
- 港を発見する。

次の場合は、名声が下がります。

- 勅命を拒否する。
- 人助けを一度引き受けてから、あとで断る。

▶港ORDERS造船所の投資 **P.40** 交易所の投資する **P.41**

金貨 (主人公のみ)----- 主人公が手元に持っている金貨の枚数です。
0~60000
ポルトガルの王宮で貯金できます。

データ

忠誠度 (仲間のみ)----- 仲間 (船長、航海士) の主人公 (提督) に対する忠誠心です。
0~100
忠誠度が低いと、戦闘後に船ごと逃亡するおそれがあります。洋上で金貨を分配すると、忠誠度は上がります。

仲間に対して主人公の能力が低いと、その仲間の忠誠度は毎月少しずつ下がっていきます。また、水・食糧の割当量を下げるなど、無茶な行動をとると大幅に下がります。

▶洋上ORDERS指令の分配 **P.45**

経験とLv (レベル)----- 主人公 (提督) や船長は、航海や戦闘を行うたびに、経験を積んでいきます。それぞれの経験値は、一定の数値に達するとレベルが上がり、0に戻ります。

戦闘経験と戦闘レベル

戦闘中に攻撃を行うたびに少しずつ経験値が増えます。また、強力な艦隊を撃破すると、大幅に増えます。

戦闘レベルが上がると、勇気・強靱さの能力値が上昇します。また、その人物が乗っている船舶の攻撃力や防御力が向上します。

航海経験と航海レベル

航海に出ると、その日数にしたがって経験値が増えます。

航海レベルが上がると、統率力・判断力・知力の能力値が上昇します。また、大型の船舶も乗りこなせるようになり、戦闘時の機動力が向上します。また、港を発見すると経験値が増えます。

人物の能力----- 統率力・判断力・知力・勇気・強靱さの5種類です。
それぞれ最大100

これらの能力は、あらゆるORDERSの実行結果に影響します。特に、船長候補となる船乗りが主人公の仲間になるかどうかは、双方の能力値の比較で決まります。

航海レベルが上昇すると、その人物の統率力、判断力、知力が上昇します。また、戦闘レベルが上昇すると、勇気、強靱さの能力値が上昇します。

船舶のデータ

港では宿屋の「艦隊の情報」**P.42**、洋上では「情報」の「艦隊」**P.44**で見ることができます。

中古船の性能、仕様は船種ごとに決まっています。新造船の性能、仕様の数値は、船舶の各部分の組み合わせによって変化します。

▶港ORDERS造船所 **P.39**

船舶の性能----- 船舶の航行、戦闘能力などに関わるデータで、耐久度、旋回性能、推進性能の3つがあります。船の性能はバーグラフと数値で表示されます。バーグラフは最大値のときが正常で、それ未満のときは損

データ

傷部分があることを示しています。

船舶の性能は、暴風雨など航行中の事故や、戦闘で被害を受けると低下します。ただし、中古船や主人公が最初に持っている船舶は最初から多少損傷しています。

修理は港の造船所で行います。補修資材を積んでいれば、港に行かなくても上陸して応急修理ができます。

▶ 港ORDERS造船所の修理 P.40 上陸ORDERS補修 P.46

耐久度 DUR. (Durability)

船体の強度を表します。

耐久度が0になると、その船舶は沈没します。

旋回性能 T.F. (Turning Faculty)

風向きに逆らって進む能力です。

数値が高いほど、逆風時の航行に強くなります。

三角帆を搭載すると、この性能が向上します。

推進性能 P.F. (Propulsive Faculty)

船舶の速度に関する性能です。

数値が高いほど、航行速度が上がります。

四角帆を搭載すると、この性能が向上します。

船舶の仕様-----積載量、積荷量、乗組員数、武器数の4つがあり、バーグラフと数値で表示されます。数値は現在値と最大値を表します。

積載量 C.C. (Carrying Capacity)

バーグラフの最大値は、その船舶に積載できる積荷の樽の数、乗組員数、大砲の門数の合計を表します。

積荷量 STO. (Stowage)

バーグラフの最大値は、その船舶に積載できる積荷（商品、水、食糧、補修資材）の樽の数を表します。

乗組員数 CREW

バーグラフの最大値は、その船舶に搭乗できる乗組員の数を表します。主人公（提督）と仲間（船長、航海士）の数はこの数に含まれません。

乗組員数が0になると、その船舶は消失します。

武器数 WEP. (Weapons)

バーグラフの最大値は、その船舶に積みこめる大砲の門数を表します。

武装-----大砲の種類を表示します。

搭載できる大砲は、船舶1隻につき1種類です。

▶ 大砲の種類 P.47

水/食糧/補修資材-----乗組員の生活物資であるそれぞれの現在量を表します。

データ

これらの数の合計は積荷量に含まれていて、積荷量からこれらの数を引いたものが、積みこめる商品の樽数になります。

航行中は、1日ごとに水・食糧が消費されます。艦隊航行中に、それらが無くなったときは、ほかの船舶から供給されます。

艦隊のデータ

主人公の艦隊のデータは、洋上画面上で見ることができます。

艦隊を構成する船舶は、最大5隻です。

艦隊の能力-----艦隊の航行能力を表します。耐久度 (DUR.)、旋回性能 (T.F.)、推進性能 (P.F.) の3種類です。

内容については、船舶の性能の同名の項目を参照してください。

ここでのバーグラフは、各船舶の性能を比較して、最も低い船舶の能力値が表示されます。最大は100です。

▶ 船舶の性能 P.33

乗組員数-----艦隊の乗組員の総数を表します。ただし主人公（提督）、仲間（船長、航海士）の数は含まれません。

コンディション-----船舶の乗組員の生活状況を、各船舶の平均値で表示しています。バーグラフが最大のときが正常で、それ未満のときはコンディションが落ちています。

コンディションがかなり悪化すると、航行や戦闘の能力が低下し、最低値が続くと乗組員数が減少していきます。

コンディションは次の場合に低下します。

- 艦隊の水、食糧が欠乏したとき
- 戦闘で離脱したとき
- 水、食糧の割当量を減らしたとき
- 新たに乗組員を雇ったとき

ただし、船長（提督）の航海レベルが高いと、コンディションは下がりにくくなります。

水、食糧の割当量を適正値50%にしていれば、低下したコンディションは次第に回復します。また50%以上にすれば、回復はそれだけ早くなります。

▶ 洋上ORDERS指令の割当 P.45

水/食糧/補修資材-----それぞれ艦隊の総数を表します。

航行中は、1日ごとに水・食糧が消費されます。港に寄港中、あるいは上陸中は消費されません。

水・食糧の樽数が0になったときは、次第にコンディションが下がっていきます。

データ

港のデータ

	港にある宿屋の「港の情報」 P.42 で見ることができます。
港の種類	支持率によって、次の2種類に分けられます。 a. 同盟港 ポルトガル、イスパニア、イスラムのどれかの国への支持率が80%以上ある港です。 同盟港の経済、工業価値が上昇すると、本国の収益も増加します。ポルトガルと他国との関係が悪化すると、主人公の艦隊はその国の同盟港に寄港できなくなることがあります。 b. 中立港 ポルトガル、イスパニア、イスラムへの支持率が、すべて80%未満の港です。投資によってある国への支持率が80%以上になると、その港は投資した国の同盟港になります。
経済価値 最大1000	その港の経済力を表します。 価値が上昇すると、その港で売られている商品の品目が増えます。また、同盟港では、その本国の収益が増加します。交易所に投資すると、その翌月に上昇します。港が海賊に襲われると、価値は低下します。
経済投資額 最大60000	交易所に投資された累計額です。 投資された金貨は毎月1000単位で消費され、経済価値が上昇します。 ▶ 港ORDERS交易所の投資する P.41
工業価値 最大1000	その港の工業力を表します。 価値が高い港では、造船が実行できます。造船できる港では、価値がさらに上昇すると、購入できる中古船の種類、新造船の船体の種類が増えます。また、同盟港では本国の収益が増加します。造船所に投資すると、その翌月に上昇します。港が海賊に襲われると、低下します。
工業投資額 最大60000	造船所に投資された累計額です。 経済価値同様、投資された金貨は毎月1000単位で消費され、工業価値が上昇します。 ▶ 港ORDERS造船所の投資 P.40
支持率 最大100%	ポルトガル、イスパニア、イスラムへの支持を%で表しています。造船所か交易所に投資すると、投資した国への支持率が上昇します。ある国への支持率が80%を越えると、その国の同盟港となります。3国への支持率の合計は最大100%です。支持率の合計が100%にな

データ

	っている港に投資した場合は、投資した国の支持率が上がると同時に、ほかの国への支持率が低下します。 ▶ 港ORDERS造船所の投資 P.40 交易所の投資する P.41
物価 50~150%	交易所で売買する商品など、その港のさまざまな値段に影響します。最低が50%、最高が150%で、標準が100%です。商品を大量に売ると物価は低下し、大量に買うと上昇します。主人公以外の艦隊が寄港した後も変動します。

国のデータ

	「大航海時代」に登場する国は、ポルトガル、イスパニア、イスラムの3国です。港ORDERSギルドの「国の情報」 P.42 で、3国すべての情報を見ることができます。
収益 最大60000	同盟港の数が増加したり、各港の商業価値、工業価値が上昇すると、収益が増えます。収益が増えると、その国の所属船舶数が増え、能力も強力になります。 攻撃を受けて船舶数が減少したり、同盟港が、他国の投資で中立港になると、その国の収益は低下します。ポルトガルの収益が上がって、ポルトガル戦艦隊の能力が向上すると、それらは敵対国の艦隊を攻撃するので、主人公の艦隊の航行中の安全が増します。
敵対心 最大100	主人公に対する各国の感情を表します。 敵対心が高いほど、その国が主人公の艦隊に反感を持っていることを表し、その国の戦艦隊に狙われやすくなります。敵対心が高い国の同盟港に寄港すると、逮捕されることがあります。ある国の艦隊に攻撃をしかけると、その国の敵対心は上昇します。各国の敵対心は、毎月少しずつ低下していきます。
友好関係 最大100	ある国のほかの2国に対する友好度です。友好度の高低によって、次の状態になります。 a. 同盟中 2国間の友好度が高いとき。 b. 寄港禁止 2国間の友好度が低いとき。イスパニア、あるいはイスラムがポルトガル船の寄港を禁止した場合、主人公の艦隊はその国の同盟港に寄港できません。

ORDERS一覧

港ORDERS

港	出港	港を出る	
	補給	水・食糧・補修資材を積み込む	
	編成	積荷を編成する	
造船所	造船	中古を買う 中古船を購入する	
		新造する 新造船を注文する	
	改造	船名	船名を変更する
		武器	大砲を購入する
		帆	帆の種類を替える
		船首像	船首像を取り付ける
修理	船体を完全修理する		
売却	船舶を売却する		
投資	造船所に投資する		
酒場	乗組員	集める 乗組員を雇う	
		編成する 乗組員を振り分け直す	
	仲間に誘う	船長候補を仲間にする	
	仲間と別れる	仲間を解雇する	
	酒を飲む	酒をおごって情報を聞く	
	酒場女と話す	酒をおごって情報を聞く	
	賭博をする	トランプで賭博をする	
	交易所	商品を売る	交易品を売る
		商品を買う	交易品を買う
		相場を見る	商品相場を見る
投資する		交易所に投資する	
宿屋		人物の情報	主人公や仲間の情報を見る
	艦隊の情報	個々の船舶の情報を見る	
	港の情報	寄港している港の情報を見る	
	航海図	世界地図が表示される	
	航海日誌	主人公が出会った事件などの記録が表示される	
王宮	謁見	王に面会して政策を聞く	
	密会	王女に密かに逢う	
	資金援助	国に資金を提供させる	
	乗組員援助	国に乗組員を提供させる	
	貯金	金貨を預けたり引き出したりする	
ギルド	国の情報	3国それぞれの情報を聞く。有料	
	購入	アイテムを買う	
	売却	アイテムを売る	
寺院	記録	冒険を記録する	
	BGM	BGM、効果音のON、OFF	
	中断	ゲームを終了する	
	表示速度	メッセージの表示速度を変える	
埠頭		その日のORDERS実行をパスする	

ORDERS一覧

洋上ORDERS

移動	針路	艦隊の針路変更をする	
	操帆	帆を下ろし、停船する	
情報	艦隊	船舶の性能を見る	
	地形	中地図を表示する。あるアイテムが必要	
	積荷	積荷の商品を見る	
	人物	人物のデータを見る	
	所持品	所有しているアイテムを見る	
航海図	世界地図が表示される		
調査	測量	六分儀を持っていると艦隊の位置がわかる	
	監視	ほかの艦隊の情報を表示する	
	交渉	ほかの艦隊から情報を聞く	
戦闘		ほかの艦隊に攻撃をしかける	
指令	割当	乗組員への水・食糧の割当量を変更する	
	分配	仲間に金貨を与え、忠誠度を上げる	
	人事	船長	航海士を船長にする
		乗艦	船長の担当する船舶を替える
処分		船舶を捨て去る	
投錨	寄港	港に寄港する	
	上陸	陸地に上陸する	
記録		ゲーム内容を記録し、終了する	

上陸ORDERS

出帆		洋上に出て、航行を再開する
補修		補修資材を使って船舶を修理する
搜索	水	泉を搜索する
	財宝	財宝を搜索する。イベント発生時のみ
編成	乗組員	乗組員を船舶に振り分け直す
	積荷	水・食糧・補修資材・商品を編成し直す

戦闘ORDERS

移動		移動した後に攻撃をしかける
砲撃		大砲で遠距離攻撃を攻撃を行う
斬込み		乗組員が敵船舶に乗り込んで戦う
停船		その場に留まって待機する
情報		敵、味方の船舶の情報を得る
離脱		戦場から離脱する。旗艦が画面のはじにいるときのみ実行可能。