

スーパーファミコン®  
SHVC-QK



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO



スーパー  
**SUPER**  
大航海時代

航海便覧

# はじめに

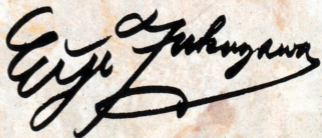
航空技術が進んでいる現代では、移動にかかる時間がとても短くなり、距離の感覚がしだいになくなってきました。「地球は時間的に小さくなりつつある」のです。わたしはこのような文明の発達について驚き、また同時に寂しさを感じました。その寂しさは、コロンブスが新大陸を発見し、マゼラン艦隊が世界一周を達成した時代の果てしない海の広さが、いつか失われるかもしれないということです。

海へのあこがれとロマンを現代に復活させたい。その思いから、『大航海時代』の企画がスタートしました。時代は海洋の新世紀といわれた16世紀の初めがいい。ポルトガルとイスパニア、そしてイスラムの貿易全盛期を再現しよう。冒険を主体にして、宝探しや海賊もしてみたい……。楽しいアイデアが次々に生まれました。そのような過程の中で、『大航海時代』ができあがったのです。

その後、『大航海時代』は様々な機種に移植され、各方面から大きな反響を呼び起こしました。そして、今回スーパーファミコンに登場したのがこの『スーパー大航海時代』なのです。

『スーパー大航海時代』の進め方はあなたの自由です。あなたは港の人々やポルトガルの王様の頼みを聞きながら、さまざまな冒険を体験することでしょう。冒険商人になって大きな富を築くか、海賊になってその勇名をとどろかせるか、運命を決めるのはあなた自身です。かつて未知の国に旅立った、偉大なる冒険者たちの気分を味わって、あなただけの大航海を楽しんで下さい。

フクザワ・エイジ



# 目次

プロローグ…… 3

ゲームの内容について説明します。

冒険への扉…… 7

操作のしかたを説明します。

情報を集めよう……14

ゲームの進め方について説明します。

航海の旅へ！……18

航海のしかたについて説明します。

資金と仲間を増やそう……21

艦隊について説明します。

爵位よふたたび！……25

爵位の上げ方について説明します。

勝利の女神は我にあり……28

戦い方について説明します。

データ・コマンド一覧……33

『大航海時代』の世界……44

索引……63

使用上のご注意……66



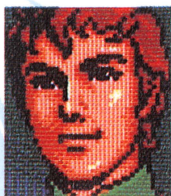
# プロローグ

今を去ること80年前わたしの曾祖父は航海王エンリケの命を受け、はるか東方にあるという伝説のキリスト教王『プレステ・ジョアン』の国を捜すため、西アフリカ探検に旅立った。しかし、その艦隊は、途中で暴風雨にあい、司令官だったわたしの曾祖父は帰らぬ人となってしまった。主人と優秀な部下を失ったわが一族は、急速に没落してゆく。

16世紀になり、われら父子はただの船乗りにおちぶれていたが、一族再興の夢にむけて力をたくわえていた。ヴァスコ＝ダ＝ガマが喜望峰を回り、インドへの航海に成功したという知らせを聞くと、父は大いなる富と名声を手に入れるために、一人前の船乗りとしてはまだ経験の浅いわたしを国に残し、インドへの航海に出発した。

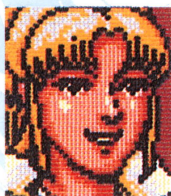
父が旅立ってから1年が過ぎ、わたしは、父とインドへ旅立ったはずの老航海士と街で出会い、父に起こった出来事を知った。父の一行は無事にインドに到着し、香料の買いつけに成功したが、その帰路で暴風雨にあい、消息を断ったという。

父の死の悲しみに沈んでいたわたしは、老航海士から父の遺言状を受け取った。「夢を追え、希望を捨てるな」、この父の言葉にわたしは勇気を取りもどした。わたしは老航海士とともに、わが家の栄誉を取りもどすために、資金と経験のある船乗りを集めようと街へとくりだしたのである。



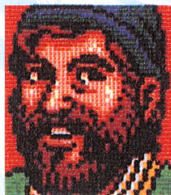
### 【主人公】

『スーパー大航海時代』の主人公。16歳の少年。父の遺した「夢を追え、希望を捨てるな」の言葉を胸に、一族の栄誉をとりもどすため、大いなる富と名声を手に入れるために、はるか大海原へ向かって旅立つ。



### 【クリス姫】

ポルトガルの王女。14歳。宮廷内はもとより、広く民衆にも愛されている美しい王女。主人公の航海での活躍を密かに見守り、はげましてくれる。



### 【老航海士】

父とインドに旅立ち、命からがらリスボンへ戻ってきた年長いた航海士。主人公に仲間ができるまでは唯一の力強い味方だ。

## 冒険の背景

15世紀末は、バーソロミュー＝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、遠洋航海でのめざましい活躍がなされた時代です。彼らに力を貸したのはポルトガルとイスパニア（スペイン）でした。この2国は新大陸アメリカやインドを拠点にして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ひとりじめしていましたが、ポルトガルとイスパニアは、イスラムとは違った新しい貿易圏を確立し、イスラムと肩を並べられるほどの貿易大国となったのです。

これらのポルトガル、イスパニア、イスラムの3勢力による貿易圏を拡大するための競争が、『スーパ－大航海時代』の背景にあります。

## あなたの目的

あなたの目的は、一流の提督になり、失われた位をとりもどし、一族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か、ゲームの進行にしたがって目的を説明しましょう。

### 【資金を集める】

初めは地中海あたりで商売をして、資金を集めましょう。特産品を売っている港を発見して、商売を行うルートをつくるのが大切です。

### 【名声を上げる】

あなたの評判を上げます。次の4つの方法があります。

- 港を発見する
- 人助けをする
- 港に投資して、その港をポルトガルの同盟港にする
- ライバル国や海賊の艦隊との戦闘に勝つ

### 【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、爵位をたまりまわります。爵位は9段階あります。名声を高めることと勅命の達成とをくりかえして、爵位を上げ、一番上の位のデューク（公爵）を目指しましょう。

## こんなときはゲームオーバー

あなたが次のような状態になったときにはゲームオーバーになります。

- 戦闘中に旗艦（主人公が乗っている船）が沈没したり、航行不可能になったとき
- 洋上で水・食糧が尽きて乗組員が全員死亡したとき
- ゲームを開始20年後の1522年になっても終了できないとき





# 冒険への扉

## コントローラーの使い方

### 【寄港中】

✦ ボタンで主人公を動かし、ギルドや酒場などの施設に入ると、実行できるコマンドが表示されます。Bボタンを押すと施設を出ます。

### 【洋上】

A、B、X、Yのうちいずれかのボタンを押すと、航行が中断され、実行できるコマンドが画面に表示されます。メインコマンドメニューが表示されている時にBボタンを押すと、航行状態に戻ります。

### 【上陸中】

実行できるコマンドが表示されています。Bボタンを押すと、パスされます。

### 【戦闘中】

実行できるコマンドが表示されています。Bボタンを押すと、パスされます。

### 【コマンドを選ぶとき】

✦ ボタンで選び、決定するときはAボタンを押してください。一度選んだコマンドを取りやめるときは、Bボタンを押してください。前のメニューに戻ります。

### 【(Y/N)?】

コマンドを実行するかどうか確認するときなどに表示されます。そのまま実行するとき(Yes)は✦ボタンの←かAボタン、取りやめるとき(No)

は**+**ボタンの**→**かBボタンを押してください。

### 【数字の入力】

**+**ボタンの**←→**で数字のケタを移動させ、**↑↓**で数字を決めてください。

左はしのケタにカーソルがあるとき**+**ボタンの**←**を1度押すと、その時に入力できる最大値が表示されます。**←**をもう1度押すと、最小値が表示されます。

Aボタンを押すと、数字が決定されます。

### 【ポーカーをするとき】

カードを交換するときは、**+**ボタンの**←→**でカードを選択し、**+**ボタンの**↑**か**↓**を押すと、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もう一度**+**ボタンの**↑**か**↓**を押してください。

Aボタンを押すとカード交換が終了します。

→寄港コマンド「酒場」の「とばくをする」 P.37

### 【ブラックジャックをするとき】

ヒット（もう1枚引く）かスタンド（勝負する）を選んで、Aボタンを押して決定します。

→寄港コマンド「酒場」の「とばくをする」 P.37

### 【積荷の編成】

編成する船舶を選ぶと、左側にその船舶に積まれている品目、右側にその船舶から降ろす品目のリストが表示されます。変更したい品目を**+**ボタンの**↑↓**で選び**+**ボタンの**←→**でその品目の量を変更します。「つかひん」の表示にカーソルをあわせてAボタンを押すと、その船舶に積まれている品目以外に、積み残している品目のリストが右側に表示されます。その品目にカーソルをあわせ

でAボタンを押すと、もとのリストに追加されます。Bボタンを押すと左側に戻ります。

### 【洋上の針路変更】

洋上で船の針路を変えるには次の2つの方法があります。

①洋上コマンドの「いどう」を選ぶと、サブコマンドメニューが表示されます。ここで「しんろ」を選ぶと洋上の針路変更に移ります。方向は**+**ボタンまたはL・Rボタンで変更します。

**+**ボタンは押した方向へ船首が直接向きます。L・Rボタンは押した方向へ船首が回転します。進む方向へ船首が向いたらAボタンで決定します。

②航行中に**+**ボタンまたはL・Rボタンを押して船の向きを変え、Aボタンで決定します。

### 【戦闘時の移動】

四角帆で表示されているのが旗艦、三角帆がその他の船舶です。

コマンド表示スペースの「移動」のアイコンにあわせてAボタンを押すと、移動する船舶に矢印が、移動できるHEXに「**[ ]**」が表示されます。洋上の進路変更と同様に矢印を進む方向に合わせ、Aボタンを押すと移動が行われます。

機動力が足りなくなるか、敵船舶に接すると移動は終了になります。Bボタンを押しても移動は終了になります。

マップ外のHEXや陸地、また他の艦隊がいるHEXには移動できませんが、そのHEXを移動先に指定すると、その方向に向きを変えられることもあります。

### 【戦闘時の攻撃】

移動する前に敵船舶が攻撃範囲にいるときには、コマンド表示スペースに「斬込」（敵船舶に接しているとき）や「砲撃」（砲撃可能のとき）のアイコンが表示されます。攻撃する場合は**+**ボタンを使ってカーソルを攻撃する船舶に合わせ、Aボタンを押してください。攻撃が行われます。

移動を終了した時点で、敵船舶が攻撃可能の範囲にいる場合は、自動的に「どのふねに きりこみますか」（敵船舶と接している時）か「どのふねを ねらいやすか」（砲撃可能時）と表示されます。攻撃の方法は上記と同じです。

Bボタンを押すと、攻撃はキャンセルされます。

### 【戦闘コマンド「情報」】

**+**ボタンでカーソルを見たい艦隊に合わせ、Aボタンを押します。Bボタンを押すと、終了します。

### 【戦闘時のYボタンの機能】

戦闘時にYボタンを押すと、耐久度、水夫数が表示されます。戻すときはもう一度Yボタンを押してください。

### 【セレクトボタンの機能】

寄港中でどこの施設にも入っていないとき、または洋上でメインコマンドメニューが表示されているときにセレクトボタンを押すと、

きろく
そくど
BGM

と、表示されます。

きろく：ゲーム内容の記録と、ゲームの終了を行います。

そくど：メッセージなどの表示速度を変えます。  
数字が大きいほど、長い時間表示されます。  
BGM：BGMを消したり鳴らしたりすることができます。

## ゲームのスタートとエンド

### 【ゲームスタート】

- ①ROMカセットをスロットに差し込み、スーパーファミコンの電源を入れます。
- ②オープニング画面が始まります。  
音楽が始まってからスタートボタンを押すと、オープニング画面が中断され、次のようなメニュー画面になります。

あらたなぼうけんをはじめ  
る  
ぼうけんをさいかいす  
る  
どれをえらびますか

### 【新しくゲームを始める】

初めてゲームをするときは、カーソルを**+**ボタンで移動させ、「あらたなぼうけんをはじめる」にあわせて、Aボタンを押してください

#### ①主人公の名前の入力

これから冒険を始める主人公に名前をつけます。セレクトボタンまたはXボタンを押して、表示をカタカナと英数字とに切り変えることができます。**+**ボタンで入力したい文字にあわせて、Aボタンを押すと1文字入力できます。Bボタンを押すか、「もどる」を選んでAボタンを押すと、1文字ずつ消すことができます。名前を入力し終わったら、スタートボタン、またはYボタンを押すか、「おわり」にあわせてAボタンを押してください。

名前を入力せずに終わると自動的に「レオン」と

いう名前が表示されます。

最後に「これでよろしいですか（Y/N）？」と表示されます。✚ボタンの←かAボタンを押してYesを選ぶと名前が決定され、次の画面に進みます。✚ボタンの→かBボタンを押してNoを選ぶと名前の入力に戻ります。

## ②主人公の基本能力値の入力

主人公の基本能力値を決定します。

主人公の能力値（統率・判断・知力・勇気・強さ）とボーナスポイントが表示され、「これでよろしいですか（Y/N）？」と表示されます。

統率と判断は船のスピード、知力は船の旋回・回頭、及び航海中の測定の正確さ、勇気は砲撃、強さは斬込の効果に影響します。

Yesを選ぶと数値が決定されます。Noを選ぶと数値が変わるので、気に入った数値が出るまではNoを選び続けてください。

次に、基本能力値にボーナスポイントをふりわけます。

✚ボタンの↑↓で配分する項目を決め、←→またはAボタン、Bボタンで数値を増減します。基本能力値より数値を減らすことはできません。ボーナスポイントが0になると「これでよろしいですか（Y/N）？」と表示されます。Yesを選ぶとゲーム開始時の能力値が決定されます。Noを選ぶとボーナスポイントの配分をやり直します。

## ③旗艦の名前の入力

主人公が乗る船に名前をつけます。

入力の方法は主人公の名前の入力と同じです。

入力せずに終わると、自動的に「ヘルメス」という名前が表示されます。船名を決定した後に「すべてよろしいですか（Y/N）？」と表示されます。Yesを選ぶとゲームが開始されます。Noを選ぶと最初のメニュー画面に戻ります。

【ゲームを記録する（セーブ）、終了する（エンド）】  
機能選択画面（→P.10）から「きろく」にあわせてAボタンを押すと、現在までの冒険が記録されます。

2回目からは「〇〇までの きろくをけて きょうまでのぼうけんを きろくしやすぜ よろしいですかい（Y/N）？」と表示されます。Yesを選ぶとゲーム内容が記録されます。

次に、「ぼうけんを ちゅうだんしやすか（Y/N）？」と表示されます。Yesを選ぶとゲームは終了します。

Noを選ぶと機能選択画面に戻ります。

ゲーム内容は1つしか記録できません。新しく記録をすると、前回記録した内容は消えてしまいます。

### 【ゲームを再開する（ロード）】

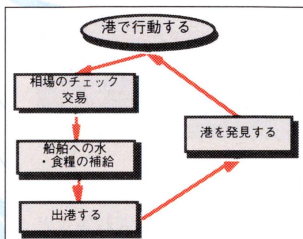
ゲームスタート時のメニュー画面で「ぼうけんをさいかいする」を選んでください。前回の続きからゲームが始まります。

→「ゲームスタート」 P.11



# 情報を集めよう

ここでは、進行にあわせて、実際にゲームをどのように進めていくのかを説明します。



## 航海に旅立つ前に

『スーパー大航海時代』は1502年2月21日、ポルトガルのリスボン港から始まります。港にはさまざまな「施設」があり、そこに入ればいろいろなコマンド（命令）を出すことができます。酒場・造船所以外へは1日に何回でも出入りでき、そこでは何回でも続けてコマンドを実行できます。酒場・造船所では、何かコマンドを実行した後にそこから出ると1日が終了します。また、宿屋で「しゅくはく」したり、王宮で「みっかい」を選択しても1日が終了します。

航海に出る前に、まず港の画面から説明しましょう。



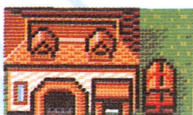
- ①ギルド 国の情報・アイテムの売買など
- ②酒場 水夫の雇用・情報収集など
- ③交易所 商品の売買など
- ④王宮 国王の謁見など
- ⑤宿屋 人物・艦隊・港に関するデータ、宿泊
- ⑥造船所 船舶の売買・改造など
- ⑦棧橋 補給、出港、積荷・水夫の編成

◆港の施設は地域によって特色があり、ギルドや酒場などのグラフィックは異なりますが、それぞれの施設のある場所は変わりません。また、港によっては存在しない施設もあります。

◆見送りの人数は、港との関係によって変化します。

## まず、何をすればいいの？

いろいろな施設がありますが、出航する前に、リスボン港では何をしておけばよいのでしょうか？



交易所



酒場



①艦隊に積み込まれている商品売ろう

まず、資金が必要です。ゲーム開始時には、あなたの船には水晶が2つとコショウが5袋積まれています。交易所に行ってそれらの商品売ってお金にしましょう。

②特産品の「砂糖」を買おう  
ポルトガルの特産品は砂糖です。買えるだけ買っておきましょう。きっとほかの港では、買ったときより高い値段で売れるはずですよ。

③酒場で情報を集めよう

交易所を出たら、次は酒場に行きましょう。各地から集まった船乗りたちが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な情報を聞いて知っています。

「さけをのむ」で、船乗りが酒をふるまってください。酔いつぶれてしまい、情報が聞けないときもありますが、運がよければ特産品などの情報を教えてくれます。

「おんなとはなす」のもし



栈橋

いでしょう。

④航海の記録をしよう。

出港前にはきろく（セーブ）をしておきましょう。洋上にはどんな危険が待ち受けているかわかりません。せっかくあなたのお気に入りのキャラクターをつくり、ここまでの準備が整ったのに、主人公が死んでしまったのでは何にもなりません。

⑤さあ、出港だ！

航海に出る準備は整いました。あとは出港するだけです。酒場で聞いた情報をもとに、冒険の旅に出発しましょう。初めは港が多く、風が最もおだやかな地中海に向かいましょう。リスボンから陸地に沿って南下すると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。それより南に行くと、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。



# 航海の旅へ!

## 航海のしかた



- ①航行中のマップ
- ②風向・風力 (1~8)
- ③潮流 (1~3)
- ④年月日
- ⑤航海日数
- ⑥水
- ⑦食糧

◆洋上ではいつでもコマンドを実行できます。A、B、X、Yのうち、いずれかのボタンを押すと時間が止まり、洋上コマンドが表示されます。

◆緯度は赤道より北が北緯 (N)、南は南緯 (S) で表示されます。経度はイギリスのロンドンを中心にして、それより東が東経 (E)、西は西経 (W) で表示されます。

◆洋上画面では、1枚のマップ内の緯度・経度は、どこも同じです。

◆マップは5度ごとに区切られています。上(北)か下(南)に隣接するマップへ移動すると緯度が、右(東)か左(西)に移動すると経度が、それぞれ5度変化します。

◆『スーパー大航海時代』に登場する船舶はすべて帆船です。船舶は、風と潮流の影響を受けながら航行します。また、船長（提督）の航海レベルが低いと、船が思うように進みません。

◆潮流の強さは波の動きの大きさに比例しています。

◆艦隊の進行方向に対して、追い風の場合は速度が上がり、向かい風では遅くなります。風力が強いときには、向かい風でも速度が上がります。また、地域別の風向・風力は、年に2回大きく変化します。

→洋上コマンド「いどう」の「しんろ」 P.40

## 航海するときには注意すること

### 【暴風雨】

大西洋など、外洋で暴風雨にあうと、舵がきかなくなり、艦隊が風や潮流に押し流されます。

### 【風力より潮流が強い地域】

潮流は1年中変化しません。風力より潮流が強い地域で、潮流が陸の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には十分注意してください。

### 【船体が損傷した！】

暴風雨や戦闘などで船舶が破損し、近くに港がないときは、上陸して「ほしゅう」しましょう。沿岸に隣接しているときに「とうびょう」の「じょうりく」を選び、上陸地点を決めます。上陸中は、水・食糧を消費しません。

あらかじめ補修資材を積んでおかなければ補修はできません（ゲーム開始時には5包積んでいます）。遠洋航海に出る前には必ず補修資材を補給

しておきましょう。資材1包につき補修項目の数値が5回復します。

→上陸コマンド「ほしゅう」 P.41

◆破損した船舶は港の造船所で修理することができます。

→寄港コマンド「造船所」の「しゅうり」 P.39

### 【水・食糧がなくなった！】

艦隊を編成しているとき（→P.22）は、1隻の水・食糧が底をついてもほかの船舶の水・食糧から自動的に補給されます。「〇〇号のみず（しょくりょう）がなくなりやしたぜ」といわれても、艦隊の総量に余裕があれば大丈夫です。

水がよいよ危なくなったら上陸して、泉を探しましょう。

発見率はあなたの航海レベルが高くなるにつれて上がります。

食糧は上陸しても手に入りません。補給するときに食糧を多めにしておき、水がなくなりかけたら上陸して泉を探すのがよいでしょう。

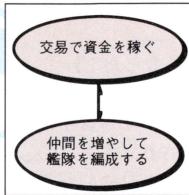
→上陸コマンド「そうさく」「へんせい」 P.41

◆このほかにも、海にはいろいろな危険がひそんでいます。



# 資金と仲間を増やそう

## 資金を増やそう



冒険が始まったばかりのあなたは、商品を売買して、冒険のための資金づくりにはげてください。どのように交易を行えばより多く資金を増やすことができるのでしょうか？

### 【特産品をねらえ】

交易所の商品の中に安い特産品があったら、その港を拠点に、交易を開始しましょう。特産品の情報は酒場の船乗りたちから手に入ることもあります。特産品を買い、別の港に移動して、それを高く売るのです。買った値段と売った値段の差が、もうけになります。

### 【港の物価の差を利用する】

各港の物価には差があるため、特産品以外の商品でも、商売は十分できます。何度も同じルートでかせいでいると、物価が変動してもうからなくなることがあります。相場の動きには注意してください。

◆積荷を売るのに、いちいちリスボン港に戻る必要は特にありません。水や食糧の消費をおさえるためにも、交易は短い距離間で行う方がよいでしょう。

→寄港コマンド「交易所」 P.37

→港のデータ「ぶっか」 P.36

### 【交易ルートを増やそう】

1つの交易ルートだけで交易をしても、あまりもうかりません。少しずつ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、別の港を探しに出ましょう。港の相場や特産品をチェックしていくうちに、もっと利益の上がるルートを発見できるかもしれません。

## 艦隊を編成しよう

ゲーム開始時にあなたが持っている小さな船には、あまり多くの交易品を積みません。金貨がたまったら、2隻目を買って艦隊を編成し、輸送できる量を増やしましょう。

### 【船長候補を仲間にする】

仲間がいないと、新しく船を買うことはできません。まず、艦隊の船長となる人物を仲間にします。酒場の「なかまにさそう」で、船長候補となる人物を探してください。

仲間になってくれるかどうかは、その人物とあなたの能力の比較で決まります。能力が高い人物は、なかなか仲間になってくれません。仲間は10人まで持つことができます。

→寄港コマンド酒場の「なかまにさそう」 P.37

**【最初は中古船を買おう】**

船長候補を仲間にしたら、造船所に行き、「ぞうせん」を選択します。「ちゅうこをかう」（中古船を買う）か、「しんぞうする」（新しく船を造る）かを選びますが、最初は安い中古船で十分です。中古船には少し傷んでいるところがあるので、資金に余裕があったら「しゅうり」しましょう。

**【レベルに応じた船を買おう】**

航海レベルが低いと、大型船を買ってもうまく乗りこなせません。仲間にした船長の航海レベルが低ければ、最初は小型船で経験を積ませるとよいでしょう。

**【こんなときには改造しよう】**

大西洋などの外洋に出るときは、「かいぞう」で船舶に船首像をつけた方がよいでしょう。船首像は、船舶の「運」を高めるもので、暴風雨などにあいにくくなります。また武装する場合には、「かいぞう」の「ぶき」で大砲を購入してください。

→寄港コマンド「造船所」 P.39

**【新造船購入のコツ】**

資金がたまったら、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：商品を多く積めるように、喫水の深い船を選びましょう。水夫や武器数を少なめに指定すると、それだけ水・食糧や商品の積荷量を多くとれます。

戦艦：商船とは逆に、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を上げ、水夫数、武器数を多く指定します。

→船舶のデータ P.35

### 【三角帆・四角帆】

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、商船の場合には四角帆をおすすめします。

### 【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

### 【船舶の買い換え】

船舶を買い換えるときには次の手順で行ってください。

- ① 棧橋の「へんせい」で、売り払う船の水夫と積荷を0にします。
- ② 造船所の「ばいきゃく」で、船を売却します。
- ③ 造船所の「ぞうせん」で船を購入します。

◆ 旗艦（主人公が乗っている船）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「しれい」の「じんじ」を実行して、旗艦を変更しておいてください。

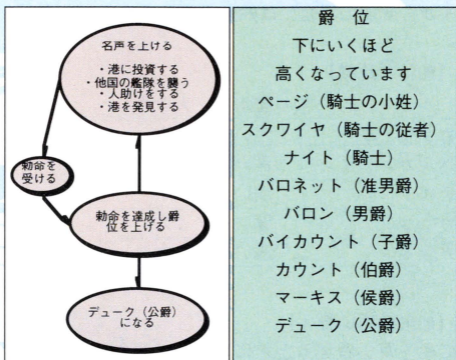
→ 寄港コマンド「棧橋」の「へんせい」 P.39

→ 造船所 P.39

→ 洋上コマンド「しれい」の「じんじ」 P.40



# 爵位よふたたび!



- 爵位
- 下にいくほど  
高くなっています
- ページ (騎士の小姓)
  - スクワイヤ (騎士の従者)
  - ナイト (騎士)
  - バロネット (准男爵)
  - バロン (男爵)
  - バイカウント (子爵)
  - カウント (伯爵)
  - マーキス (侯爵)
  - デューク (公爵)

ゲームの目的は金もうけではなく、家名を回復することです。ある程度お金がたまったら、次は名声を高めましょう。

## 名声を高めるには

### 【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、そのときあなたの名声が上がります。

### 【他国の艦隊を襲う】

海賊やイスパニア・イスラムの艦隊を襲い、これを打ち破ると名声が上がります。『スーパー大航海時代』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、ポルトガル国内ではほめたたえられるにふさわしいことなのです。船舶を襲うにはその船の航路の情報を知る必要があります。酒場で女に何度も酒をおごれば教えてくれるでしょう。

### 【人助けをする】

港内の施設で人々から用件を頼まれることがありますが、それを果たすと、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。無理な依頼を受けて、遭難してしまったら今までの苦労が水の泡です。また、一度引き受けて後で断わると、名声が下がってしまうので、注意してください。

◆用件を引き受けたら、まず酒場で情報収集してください。必ず有力なヒントがもらえます。その後も、酒場の情報は行動の手引きとなります。

## 勅命を受け、爵位を上げよう

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です。

### 【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、すぐにリスボンに戻りましょう。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です。「えっけん」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。これを断わると名声は低下してしまいます。勅命を果たした後に王に「えっけん」すると、爵位をたまわります。

◆爵位は9段階あり、1回勅命を果たすごとに1段階ずつ上がっていきます。爵位が下がることはありません。デュークを目指してがんばってください。



# 勝利の女神は我にあり

艦隊を組んで航海するようになると、初めはあなたを無視していた他国の戦艦隊や海賊も、攻撃をしかけてくるようになります。

戦闘に負け、旗艦の水夫数が0になると、ゲームオーバーになってしまいます。戦闘をしかけるのは軍備が整ってからにしましょう。



- ①戦場のマップ
- ②味方の艦隊
- ③敵の艦隊
- ④風向・風力
- ⑤残りターン数
- ⑥戦闘コマンド

◆あなたの艦隊は緑色、敵の艦隊は赤色で表示されます。

◆旗艦は四角帆、それ以外の船舶は三角帆で表示されます。

## 戦闘とは

### 【戦闘画面の地形H E X】

戦闘画面の地形は、以下のようなH E Xで構成されます。



#### 海

普通に  
移動できます



#### 浅瀬

喫水の深い船舶は  
進入できません



#### 岩礁

どの船舶も  
進入できません



#### 陸地

どの船舶も  
進入できません

### 【戦闘のしかた】

戦闘は、昼間、洋上画面で艦隊同士が接しているときのみ行われます。

戦闘は、敵と味方の船舶がお互いに戦闘コマンドを実行しながら進んでいきます。戦闘中も洋上の時間は進行し、夜になると戦闘は終了します。したがって戦闘コマンドの出せる回数は、戦闘開始から日没までの時間によって異なります。

### 【船舶の状態の見方】

戦闘中にYボタンを押すと、船舶の状態(耐久度、水夫数)を見ることができます。上側に表示されているのが耐久度、下側が水夫数です。100未満の数字は黒色で表示されます。100以上の数字は下1ケタが省略されて黒地に表示されます。

### 【勝利条件】

次のいずれかを満たすと戦闘に勝利したことになります。

●敵艦隊を全滅させる

●敵の旗艦を壊滅させる（水夫数か耐久度を0にする）

●敵の旗艦が戦場を離脱する

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、積荷や財宝が手に入ることもあります。

## 戦闘コマンド



### 【移動と攻撃について】

船舶は、それぞれある方向を向いています。移動できるのは前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。機動力は、①船舶の推進性能の高さ ②船長(提督)の航海レベルの高さで決まります。

1回の移動は機動力が足りなくなるまで行えます。左右に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（旋回性能が高い船舶ほど、逆風や針路変更時に機動力の消費を抑えることができます）。

移動を終了した時点で、敵船舶が砲撃可能な範囲にいる場合は、その範囲のHEXに□印が表示されます。カーソルを敵船舶に合わせると砲撃を実行できます。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、斬込を行えます。

移動・攻撃の操作方法はP.9～10を参照してください。



### 【砲撃】

大砲による遠距離攻撃です。

このコマンドは、その船舶に大砲を搭載しており、その射程内に敵船舶がいるときに表示されます。





## 【斬込】

このコマンドは、敵船舶と隣接しているときに表示されます。

船体を隣接させて、お互いの水夫が戦います。斬込を行うと、お互いの水夫数が減少します。

武器のアイテム（短剣など）を持っていると、攻撃力が増します。

→アイテムの種類 P.38



## 【停船】

何もしないでその場に留まります（ただBボタンを押しても同じく停船となります）。



## 【情報】

敵、味方の船舶の情報を得ます（→P.10）。

情報を見た後、続けて別のコマンドを実行できます。



## 【離脱】

戦場から離脱します。

このコマンドは、提督が乗船している旗艦が画面の端にいるときに表示されます。

離脱すると戦闘は終了しますが、そのときほかの船舶が敵に捕まったり、忠誠度の低い船長の船舶が逃亡する恐れがあります。



# データ・コマンド一覽

ゲームの流れをつかんだら、次は『スーパー大航海時代』のデータ、コマンドの内容を説明しましょう。ゲームを進めながら、少しずつ覚えてください。

## データ一覽

### 【人物データ】




寄港コマンド「宿屋」の「じょうほう」の「じんぶつ」、あるいは洋上コマンド「じょうほう」の「じんぶつ」で見ることができます。○印は主人公のみ、△印は仲間のみが持つデータです。

	最高値	内容	備考
身分		艦隊内での地位	主人公は提督、仲間は船長か航海士
爵位○		貴族の階級 (9段階)	勅命を達成すると爵位が得られる
年齢			毎年1月に1歳増加
めいせい○	50000	主人公の評判	上昇すると勅命が出される
きんか○	60000	金貨の枚数	王宮で貯金できる
ちゅうせい△	100	主人公に対する忠誠心	金貨を分配すると上昇する。低いと戦闘の際逃亡する恐れあり
せんとうけいけん		戦闘の経験値	戦闘を行うたびに上昇する
せんとうレベル		戦闘の強さ	ある程度経験値が上がると上昇する
こうかいけん		航海の経験値	航海を行うたびに増加する。港を発見しても増加する。上陸中は増えない
こうかいレベル		航海の熟練度	ある程度経験値が上がると上昇する

	最高値	内容	備考
とうそつ	100	船舶を統率する能力	主人公では初期設定で決定される。戦闘レベルが上がると勇気・強さの能力が上昇する。 航海レベルが上がると統率力・判断力・知力が上昇する
はんだん	100	物事を判断する能力	
ちりよく	100	知性の度合い	
ゆうき	100	勇気の度合い	
つよさ	100	ねばり強さの度合い	

## 【船舶のデータ】

寄港コマンド「宿屋」の「じょうほう」の「かんたい」、あるいは洋上コマンド「情報」の「かんたい」で見ることができます。

	内容	備考
たいきゅう	船体の強度	船体の種類と木材によって決まる 0になると、その船舶は沈没する
すいしん	船舶の速力	帆の種類と本数によって決まる
せんかい	向い風に対する強さ	帆の種類と本数によって決まる
せきさい つみに	積載できる総量 積載できる樽の数	船体の種類によって決まる 積載量・水夫数・武器数で決まる
すいふ	水夫の数	船体に応じて上限がある
コンディション※1)	水夫の生活状況	水・食糧の割当量で変化
ぶそう	装備できる大砲の門数 ／大砲の種類	船体に応じて上限がある ／船舶1隻に積める大砲は1種類
 水	それぞれ積み込んでいる樽の数	栈橋で補給する。編成で積み替える
 食糧		
 補修資材		

※1

★コンディションは次のようなときに低下します。

- 艦隊の水・食糧がなくなったとき
- 戦闘で離脱したとき
- 水・食糧の割当量を減らしたとき
- 新たに水夫を雇ったとき

## 【港のデータ】

寄港コマンド「宿屋」の「じょうほう」の「みなと」で見ることができます。

	最大値	内容	備考
種類		中立港か同盟港	支持率が80%になると同盟港
けいざいかち	1000	経済の繁栄度	投資額によって月ごとに上昇
一とうしがく	60000	その月の投資総額	交易所で投資する
こうぎょうかち	1000	工業の繁栄度	投資額によって月ごとに上昇
一とうしがく	60000	その月の投資総額	造船所で投資する
しじりつ	100%	3国への支持率	投資によって上昇する
ぶっか	150%	さまざまな値段に影響	標準100%で±50%の変動

## 【国のデータ】

寄港コマンド「ギルド」の「くにのじょうほう」で見ることができます。

	最大値	内容	備考
しゅうえき	60000	国の経済力	同盟港の数の増加、各港の商業価値、工業価値の上昇により増加する
てきたいしん	100	主人公に対する感情	艦隊に攻撃をしかけるとその国の敵対心が上昇する。高いほどその国に狙われやすくなる。毎月少しずつ低下していく
ゆうこうど	100	他国に対する友好度	高低によって同盟や寄港禁止（※1）になる

※1

★2国間の友好度が低いと、寄港を禁止されることがあります。イスパニア、あるいはイスラムがボルトガル船の寄港を禁した場合、主人公の艦隊はその国の同盟港に寄港しにくくなります。

# コマンド一覧

## 【寄港コマンド】



### ①ギルド（※1）

こうにゆう	アイテムを買う
くにのじょうほう	3国それぞれの情報を聞く（有料）
ばいきゃく	アイテムを売る

### ②酒場

すいふ	あつめる	水夫を雇う
	へんせいする	水夫を振り分け直す
なかまにさそう		船乗りを誘い、船舶の船長候補にする
なかまとわかれる		レベルが低いなど、必要のない仲間を解雇する
さけをのむ		他の客に酒をおごって情報を聞く。酔いつぶれてしまうこともある
おんなとはなす		酒をおごって情報を聞く。何度か通ってなじみになると情報を聞きやすくなる
とばくをする（※2）		トランプで賭博をする

### ③交易所

しょうひんをうる	交易品を売る
しょうひんをかう	交易品を買う
そばをみる	商品相場を見る
とうしする（※3）	交易所に投資する。港の経済価値が上昇する

#### ④王宮※4

えっけん	王に面会してその国の勢力圏を聞く
みっかい	王女に密かに逢う
しきんえんじょ	国に資金を提供させる
すいふえんじょ	国に水夫を提供させる
ちょきん	金貨を預けたり引き出したりする。10,000,000枚まで預けられる

#### ⑤宿屋

じょうぼう	じんぶつ	主人公や仲間の情報を見る
	かんたい	個々の船の情報を見る
	みなと	寄港している港の情報を見る
しゅくはくする		宿屋に1日泊まる

#### ※1

★アイテムには次のようなものがあります。

- 航海用器具：望遠鏡、六分儀など、航行の助けとなる道具
- お守り：持っているとき戦闘時の防御力が上がる。「～の護符」という名のアイテム
- 武器：持っているとき斬込を行ったときの戦闘力が上がる
- 彫像：持っているとき砲撃を行ったときの命中率が上がる
- 財宝：上記以外のアイテム

#### ※2

- ★酒場にいる人々とポーカーやブラックジャックで遊べます。
- ポーカー：4人で勝負する。人数がそろわずプレイできないこともある。毎回の場代の掛金は金貨5枚。  
レイズ…掛金を上げる。  
コール…掛金をほかのプレイヤーに合わせて勝負する。  
ドロップ…勝負を降りる。
  - ブラックジャック：親と1対1で勝負する。  
ヒット…カードをもう1枚もらう。  
スタンド…勝負する。
- 操作はP.8を参照

#### ※3

★交易品の種類についてはP.43の交易品一覧を参照

#### ※4

★主人公は最初の勅命を受けるまでは王宮に出入りできません。また、リスボン港以外の王宮ではえっけんしかできません。

### ⑥造船所

ぞうせん	ちゅうこをかう	中古船を購入する。多少傷んでいるところあり
	しんぞうする	新造船を注文する
かいぞう	せんめい	船名を変更する (有料)
	ぶぎ	大砲を購入する。買い換える場合はもとの大砲が半額で下取られる
	ほ	帆の種類を変える。マスト本数の変更はできない
	せんしゅぞう	船首像をとりつける
しゅうり		船体を完全修理する
ばいきゃく		船舶を売却する。売却する船舶は港の「へんせい」で水夫および積み荷を0にしておかなければならない
とうし (※5)		造船所に投資する。港の工業価値が上昇する

### ⑦棧橋

しゅっこう		港を出る。出港前に各船舶の水・食糧の樽数、乗組員の表示、艦隊の航行可能日数が表示される
ほきゅう	みず	水を積み込む
	しょくりょう	食料を積み込む (有料)
	ほしゅうしざい	補修資材を積み込む (有料)
へんせい	すいふ	水夫を編成する
	つみに	積み荷を編成する

※5

★王宮のある港には投資できません。王宮はリスボン港 (ポルトガルの首都) およびイスパニア、イスラムの首都の3つの港にあります。

## 【洋上コマンド】

いどう	しんろ	艦隊の針路を変更する
	そうはん	帆を下ろし、停船する。航行を再開するときにもこのコマンドをつかう
ちょうさ	かんし	ほかの艦隊の情報を表示する。望遠鏡を持っているとマップ内のどの艦隊についても実行できる
	そくりょう	六分儀を持っていると艦隊の位置がわかる。知力が低いと誤差が生じやすい
	こうしょう	ほかの艦隊から情報を聞く
せんとう		ほかの艦隊に攻撃をしかける。戦闘は昼間のみ実行できる
とうびょう	きこう	港に寄港する
	じょうりく	隣接した陸地に上陸する
じょうほう	かんたい	船舶の性能を見る
	つみに	積荷の商品を見る
	ちけい	付近の海域の地図を表示する。あるアイテムが必要
	じんぶつ	主人公や仲間のデータを見る
	しょじひん	所有しているアイテムを見る
しれい	わりあて	乗組員への水・食糧の割当量を変更する
	ぶんばい	仲間に金貨を与え、忠誠度を上げる
	じんじ	船長と航海士との担当替えを行う
	しょぶん	船舶を捨て去る。旗艦は処分できない (※1)

※1

★旗艦になっている船舶を処分したいときには、「しれい」の「じんじ」で旗艦を別の船舶に変更してからその船舶を処分してください。

## 【上陸コマンド】

しゅっぱん		洋上に出て、航行を再開する
ほしゅう		船舶に積んである補修資材を使って船舶を修理する
たいき		次にボタンを押すまで待機する
そうさく	みず	泉を探索する
	ざいほう	財宝を探索する。宝の地図を持っているときのみ有効
へんせい	すいふ	水夫を船舶に振り分け直す
	つみに	水・食糧・補修資材・商品を編成し直す

## 【戦闘コマンド】



移動 移動した後に攻撃をしかける



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



斬込 水夫が敵船舶に乗り込んで戦う



砲撃 大砲で遠距離攻撃を行う。大砲の射程内に敵船舶がいるとき表示される



離脱 戦場から離脱する。旗艦が画面の端にいるときのみ実行できる

## 【交易品一覧】

種類	品目		主な産地
香料類	コショウ	ピメント	東南アジア
	シナモン	チョウジ	新大陸
	ナツメグ		
食糧類	オリーブ油	チーズ	ヨーロッパ
	ワイン	穀物	新大陸
	砂糖		
貴金属類	金	銀	アジア・アフリカ
宝石類	水晶	象牙	アフリカ・新大陸
	珊瑚	真珠	中近東
繊維類	綿	綿織物	ヨーロッパ
	生糸	絹織物	ほか全世界に分布
	羊毛		
その他	武器	美術品	ヨーロッパ
	木材	陶磁器	ほか世界に分布
	ジュウタン		

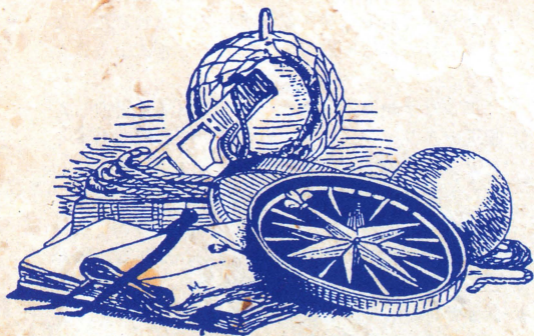
## 『大航海時代』の世界

15世紀——地中海の制海権はイスラム商人の手に握られていた。彼らは東西貿易を完全に支配したのである。東方の商品を手に入れるには、彼らのつけた高い値段で買うしかなかった。

キリスト教世界が東方との貿易をするために残された可能性は、ただ一つ。地中海とイスラム教徒が占領しているその沿岸を完全に避けて通れる、東方への海上のルートを探ることだった。

まだ見ぬ異国への夢と情熱を抱いて大航海時代が始まった。

そして、その先陣をきったのがポルトガルであった。



## プレステ・ジョアンの国を探して

【エンリケ航海王子（1482ごろ～1496）と  
バーソロミュー＝ディアス（1480～1500）】

イスラム教徒と戦いながら国家を発展させたポルトガル人が、15世紀の初めからアフリカ西岸の探検に乗り出したのは、エンリケ航海王子が航海を奨励したためである。

エンリケ航海王子は“航海王子”と呼ばれているが、彼自身が冒険航海に出たことは一度もない。彼は死ぬまでポルトガル人の冒険航海と航海術の指導者だった。エンリケの探検の目的は、金、象牙、奴隷などを手に入れることと、伝説のキリスト教王プレステ・ジョアンの国を探し、それと連絡してイスラム教徒をはさみ撃ちすることにあつた。

エンリケ時代の航海で最も劇的なものは、ジル・エアネスがボジャドール岬を越えたことであろう。当時の船乗りたちは、その岬より先は煮えたぎる海も水もない陸地と考え、恐ろしさのあまりそこから引き返していたのだが、迷信に打ち勝ったジルの航海以後、航海者たちは恐れることなくアフリカ西岸を南下することができるようになった。

エンリケ航海王子に次いで発見航海を推進した国王アルフォンソ5世の時代は、その航海の多くをアフリカの搾取に費やしたが、プレステ・ジョアンの国の探索が忘れられたわけではなかった。1487年、バーソロミュー・ディアスがカラヴェル船2隻と補給船1隻でリスボン港から航海に出発した。目的はアフリカ最南端を通り、プレステ・ジョアンの国を探ることだった。

ディアスは南西アフリカの海岸に補給船をとどめてアフリカ最南端を目指した。しかし、嵐のた

めにアフリカ最南端を通り過ぎてしまい、さらにその先に進んだ。海岸はすでに北に向けて回りかけていたが、食糧の不足と補給船から遠く離れてしまったことに不安を感じた乗組員は、それ以上航海することを嫌がった。ディアスは泣く泣く引き返し、帰途でアフリカ最南端の岬を発見した。嵐のためにその岬を通り過ぎたため、「嵐の岬」と名づけたが、報告を受けたジョアン2世は、ついにプレステ・ジョアンへの道が開けたとして「喜望峰」と改名した。



## 【プレステ・ジョアンの伝説】

1170年頃のこと。ビザンティン皇帝、ローマ法王、そしてフレデリック・バルバロッサ皇帝などにあてられて、プレステ・ジョアンという謎の人物から手紙が送られた。プレステの王国の栄光と巨富を述べる手紙である。かの国は端から端まで行くのに4カ月もかかり、72州を擁し、王国内にはアマゾン女族やバラモン僧族の国々、使徒トマスの聖所、青春の泉、黄金や白銀、宝石の流れ来る多くの河があるという。プレステその人は東方3博士の子孫の1人であり、キリスト教的美德と献身の権化であるとされていた。

こうして、高貴でかつ寛大な心を持つ、この素晴らしい君主がいる王国の探求が始まったのだ。

1221年、キリスト教徒の偉大なる帝王が回教徒の勢力を一掃しつつあるという噂を聞き、人々はそれこそプレステ・ジョアンにちがいないと考えた。しかし、じつはそれは恐るべき非キリスト教徒ジンギス・カンであり、夢は打ち砕かれる。マルコ・ポーロの時代には、中央アジアのケレト王こそプレステではないかと考えられたが、ケレトはひどい暴君だった。14世紀初期、ポルトローネのオドリコは、プレステの王国はカタイ（中国）から西に50日のところだと推測した。1340年頃、セヴラウのジョルダンは、王国はエチオピアにあると断言、エンリケ航海王子の命により陸路でエチオピアに向かったアルソン・デ・パイヴァは、その地で彼に出会ったという。

プレステの存在は、エンリケ航海王子やそれに続くポルトガルの王たちの情熱をこのようにかきたて続けたが、結局、プレステ・ジョアンはどこにも存在しなかった。謎の手紙はいったい誰が書いたのか、そしてその目的は？

伝説は今でも謎に包まれたままである。

## 香料諸島を探して西へ

【クリストファー＝コロンブス（1451ごろ～1506）】

若いときから地中海で航海を重ねていたコロンブスは、地理学者トスカネリの著書やマルコ・ポーロの『東方見聞録』を読み、カナリア諸島から大西洋を西に向かうと「黄金の国ジパング」（日本）やインドへ向かうことができると思っていた。そしてインドへの西周り航路を実現するため、まず、1482年、ポルトガルの王室を訪ねた。



しかし、当時のポルトガル王ジョアン2世は、東周り航路に夢中になっていたのも、コロンブスの意見を取り合ってはくれなかった。1485年、コロンブスは今度はスペイン王室を訪ねた。

さんざん待たされたあげく、ようやくスペイン王女イザベラの援助のもとに、1492年、スペインのバロス港をインドに向けて出航することができたのである。

カナリア諸島から西へと向かったが、近いはずのインドにはなかなか到達できなかった。それは、コロンブスが信じたトスカネリの地図が地球の大きさを実際よりも小さく計算していたためであった。また、航海の途中では、船が破損してしまったり、海草に巻きつかれて動けなくなったり、羅針盤が狂ったり……と、ハプニングが続き、船員たちは恐怖のあまりコロンブスを海に投げ込もうとしたほどだった。

72日間の航海の末、コロンブス一行はサン・サルバドル島に到着した。彼はその後3度航海し、カリブ海の島々や大陸を探検した。

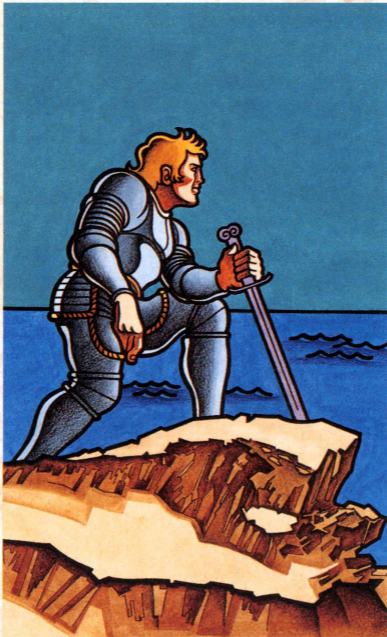
この航海でコロンブスが発見したのはアメリカだったが、彼は自分が発見したのはインドだと信じて疑わなかった。彼だけではなく、スペイン中がそう信じていた。そして、コロンブスは国王によって「大洋の提督」「インド地方副王」に任命された。

コロンブス以降、5回の航海が行われ、それによって人々は、そこがインドではなく、もっと別な場所だと気づきはじめた。

1504年、アメリカゴ・ヴェスプッチがその大陸を新しい大陸だと確信し、“新世界”と呼んだ。そして、その新大陸は、アメリカゴの名をとって“アメリカ”と呼ばれるようになった。

### 【世界は2国で分けられる!？】

1493年3月、インディアス（アジア）を発見したというコロンブスの吉報に喜びながらも、イザベル、フェルナンド両王は別のことを考えていた——喜望峰を回航すれば、ポルトガル人が東回りでインディアスに到達する日も近いのではないのか？ こちらが先に発見した土地をポルトガルに取られてはたまらない。そこでスペインは、当時キリスト圏に絶大な政治的権力を持っていたローマ教皇にその支援を求める。



ローマ教皇の大勅書が発せられた。それによれば、アフリカ沖に位置するヴェルデ岬島から西100レグア（約600キロメートル）のところを南北に走る経線の西側の発見地は、すべてスペインの領地であるとされた。アフリカはポルトガル領、アメリカはスペイン領である。ポルトガル王ジョアン2世が異議を唱え、両国の代表がトルデシリャスに集まって交渉した。そこで締結されたのがトルデシリャス条約である。両国は、その領有地を分割する境界線として、カーボ・ヴェルデの西370レグアの境界線を受け入れた。条約にはまた、スペインの船はヨーロッパへの復路以外には喜望峰を航海してはならないとも規定した。当時の地理学的な知識はまだまだ貧弱だったため、この条約では、ブラジルの面積の280万キロメートルがポルトガルに与えられることになっていた。

条約締結後しばらくして、今度は東半球における設定が問題になった。トルデシリャス条約の通りとすれば、太平洋地域においては、東京とオーストラリアのアデレードを結ぶ線が分割線になるはずだが、正確な測定はこの時代不可能だったので、スペインはモルッカ（香料）諸島の領有を主張したのである。1524年のサラゴッサ条約ではそれをポルトガルに譲ったが、フィリピン諸島だけは最後まで自分の手にとどめた。

## 香辛料を求めて

【ヴァスコ＝ダ＝ガマ（1469ごろ～1524）】

コロンブスがインディアスに到達した、という話がポルトガルに伝わってきた。ジョアン2世はさっそくコロンブスに対抗するために船隊の準備を始めたが、その実現を待たずに1495年10月に死去した。その子マヌエル王は、父の志を継いで、インドに船隊を派遣することにした。その指令官として選ばれたのが、ヴァスコ＝ダ＝ガマである。



1497年7月、ガマは、旗艦「サン・ガブリエル号」をはじめ4隻を率いてリスボンを出帆した。そのうちの一隻にはディアスが乗船しており、ギニア沖まで一緒に航海した。

ガマはリスボン港を出ると、ディアスのアドバイスにしたがって、まず南西について東南に向けて航路をとり、大西洋に大きな半円形を描いて航海した。そのおかげでギニア湾の無風帯を避けることができ、セント・ヘレナ湾に接岸する。

セント・ヘレナを出ると、ガマは喜望峰を越え、モザンビーク、モンバサなどに寄港した後、マリンドイーまでやってきた。モザンビークやモンバサは、すでにイスラム世界の町であり、一行はイスラム教徒の敵対行為に驚かされたが、マリンドイーの王はポルトガル人に好意を持ち、インドまでの水先案内人が欲しいというガマの頼みを聞いて、イブン・マジッドというアラブ人を推薦してくれた。マジッドはインド洋の航路に詳しく、彼の協力のおかげで一行はインド洋を横断し、1498年5月、ついにカリカットへ到着した。

ガマはカリカットの王にマヌエル王からの親書を渡し、王への贈り物を用意した。用意した品物は、帯12枚、緋色の頭布4枚、6つの帽子、4連のサンゴの玉鉢を入れた包み6個、砂糖1箱、蜂蜜2樽だったが、当時のインドはとても豊かで、そのような品物はあまり喜ばれなかった。

上陸した乗組員たちが売る腕輪や錫などもあまり高くは売れなかった。だが、その代金で、モルッカ諸島から運ばれてきたシナモン（肉桂）、チョウジなどヨーロッパでは高価なスパイス（香辛料）を手に入れ、帰国の途についた。

## 【香辛料の話】

インドや東南アジアでは、香辛料は昔からある食事の調味料だった。だが、中世ヨーロッパ人にとっては、肉や魚の腐敗を防ぎ、くさみを消して味を良くする、とても貴重な品だった。



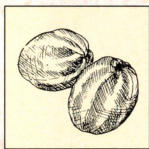
### コショウ

日本でもおなじみの香辛料の一つ。原産はインド。西ヨーロッパや中国で珍重され、東西貿易の主要な貿易品だった。



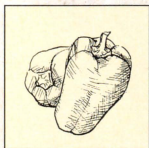
### シナモン

肉桂とも呼ばれ、高さは10メートルにもなる。木の皮を乾燥させたもの。主な産地はセイロン島やセーシャル諸島である。



### ナツメグ

モルッカ諸島が原産地。にくやく肉荳蔻の種子を乾燥させたもの。種子を含む仮種子を乾燥させたものはメースと呼ばれる。



### ピメント

唐辛子の一種。熱帯アメリカの原産。ヨーロッパにはコロンブスがもたらし、以後東へ広がった。現在では世界中で栽培されている。



### チョウジ

まだ開かない花のつぼみを乾燥させたもので、よい香りと辛みを持っている。長い間貿易商品としてもっとも需要が多い商品だった。

## 地球は丸い！

【フェルデナンド＝マゼラン(1480ごろ～1521)】

スペインのカルロス1世はチョウジの原産地である香料諸島（モルッカ諸島）がトルデシリャス条約によって自国の領土になっていると考え（実際はポルトガルの圏内に入っていた）、それを確かめるために西回りで香料諸島に行く道を求めた。そうした目的で選ばれたのがマゼランだった。



1519年、マゼランは、5隻の船を伴ってスペインのセビリア港を出帆した。カナリア諸島、ヴェルデ岬諸島を通下し、大西洋を横断してブラジルにたどり着いた。彼はアメリカ大陸に沿ってどこまでも南下すると、その途中で必ず向こう（太平洋）に抜ける海峡が見つかると思い、海峡を探した。海峡を見つけるのはとても大変で、探している間に1隻が岩礁に乗り上げて壊れてしまい、また海峡内では激しい風に襲われ、この航海に恐れをなして1隻が逃げてしまった。

残った3隻はやっとの思いで海峡を出て、広い海原に出た。その海は長い間静かだったので、マゼランは「太平洋」と名づけた。彼はもう香料諸島にはすぐに着くと予想していたが、行けども行けども島ひとつ見えない大海原だった。3カ月と20日の間、新鮮なものは何も口にできず、船員たちは飢えと壊血病のため、次々に倒れていった。

出港してから6カ月ほどたって、一行はフィリピン（スペイン皇太子フィリップの名にちなんで、フィリピンと名づけられた）に到達して、そこをスペイン領とした。

マゼランは航海の途中、セブ島で原住民に殺されて死んだが、その部下たちは香料諸島にたどり着くことができた。そして積んでいたすべての物資を陸揚げして、大量のチョウジ（香料の中でも最も貴重なものとされていた）と交換し、インド洋から喜望峰をへて、1522年、スペインに帰港した。

マゼランの率いる船団は、3年かけて世界で初めて世界一周を成しとげた。彼らの世界一周の成功によって、太平洋がとても広いこと、そして地球をひと回りするのが可能なことがわかったのである。

## 【パタゴニアの大男】

マゼラン一行の記録係の日記から、大男の話を紹介しよう。

ある朝、驚きに満ちた叫び声が船に響きわたった。「大男だぞ！」船員たちは目を丸くした。無理もない、丘の上に立っている男は、普通人の倍もあるような背丈で、真っ赤な顔をして、髪の毛は短く、獣皮を縫い合わせた衣服をまとっていた。

大男は浜辺まで来ると、こちらを向いて手を広げ、飛んだり跳ねたり大声で歌を歌い、何度も頭に砂をかけている。仲よくしたいらしい。おそろおそろ岸にあがった者がためしに真似をしてみると、相手は大喜び。近くで見ると、大男は足も巨大だったので、みんなは「なんてパタゴニア（スペイン語で大足の意）なんだろう！」と感嘆した。そこで男はパタゴニア人と呼ばれるようになった。パタゴニア人はとても大食いで、大かご半分のビスケットをたいらげ、桶いっぱいの水を息もつかずに飲み干してしまう。だんだん打ち解けた頃、一人がつぶやいた。「スペインを出発したとき、珍しいものは何でも持って帰れと命令されていたな……」。マゼランから生け捕りにせよという命令が出された。しかし、こんなに巨大な人間をどうやって生け捕りにする？ ある船員が思いつき、大男に山のような贈り物を持たせた。大男は無邪気に歯をむき出して笑っている。それからキラキラ光る足かせを見せた。「お前の足にはめてやろうか？」人間を動けないようにする道具とはつゆ知らず、大男はうなずいた。「それ、足にはめろ！」船員たちは数人がかりで大男に足かせをつけた。ガチャリ……。とうとう大男は捕まってしまった。大声で吠えても、暴れても、もう遅い。

遠まきに見ていたパタゴニア人たちはあわてて

逃げてしまった。この事件以後、パタゴニア人は二度と白人を信用しなくなり、姿を見せなくなりました。

## 大航海こぼれ話

### 【船乗りの生活】

大航海時代の船には、船団の提督のほかに、船長、航海長、事務長、外科医、水夫長、船大工、一般の水夫が乗り組んでおり、これらの乗組員全員は2つのグループに分けられて4時間交替で働いていた。

長い航海をするための食糧は、保存用に加工されたものだった。1560年ごろの太平洋航海における乗組員の食事は、次のようなものだった。

毎日約700グラムのパンと豆を食べ、日・火・木曜日にはこれに塩づけの肉が加えられ、また、月曜日と水曜日には、150グラムのチーズ、200グラムの塩漬けのタラがついた。オリーブ、ナツメヤシ、マーマレードがつくこともあった。また、食事にはナイフやフォークは使わず、指を使って食べていた。

もし、予定通りに進まなかったら、船乗りたちの食事はとてもひどかった。陸上とは違い、水は雨でおぎなうことができても食糧を調達するのは大変だった。新鮮な野菜や果物が不足し、壊血病という死にいたる病にかかる者ものが続出した。

食糧を手に入れるのが難しかったことと、それにもなまって起こる壊血病は、当時の航海者を苦しめた最大の悩みだった。

これに打ち勝ったのは、有名なキャプテン・クックである。彼は乗組員たちに酢漬けのキャベツ、オレンジなどを定期的にとらせ、寄港地で新鮮な野菜や果物、そして水をたえず補給したため、壊血病を防ぐことにも成功したのである。

## 【大航海時代と日本】

1543年、ポルトガル人が種子島に漂着した。そのころ日本では有力な大名が各地で勢力をのばしており、戦国時代と呼ばれていた。それまでに日本人が知っていた異国は天竺（インド）と震旦（中国）であり、そのほかの国々は南蛮と呼ばれた時代である。

さて、この南蛮人は鉄砲という“奇妙な武器”を持っていた。それは、今まで日本人が見たこともない一風変わった武器であった。ポルトガル人がもたらしたこの奇妙な武器は、種子島をはじめとして、たちまち日本各地に広まっていった。それにより、騎馬での戦争が主力だった戦争は、しだいに鉄砲中心へと変わったのである。

次に日本に渡ってきたのはスペイン人フランシスコ・ザビエルである。彼は鹿児島に上陸し、日本にキリスト教を広めた人である。

ザビエルが日本に布教に来たのは、当時ポルトガルの東方基地であったマラッカで、ヤジローという長崎出身の日本人に出会い、彼から日本について聞き、日本に興味を持ったためである。

キリスト教を布教した人々のことを宣教師という。

宣教師は織田信長には保護されたが、豊臣秀吉には弾圧され、その後の1614年には徳川幕府によって国外へ追放されてしまう。

カステラ、カルタ、コンペイトウなどはポルトガル語からついた名前であるが、それらはポルトガル人の来航を今に伝えるものである。

## 船の移り変わり

大航海の歴史はまた、船の移りかわりの歴史でもある。ゲーム『大航海時代』にはたくさんの船が登場する。最後に、実際の歴史上で船の移りかわりを見ていこう。

### 【カラヴェル船】

大航海時代に登場する船の中で最も重要な船。大航海時代はこの船によって始まった。カラヴェル船は、14世紀から存在していたが、15世紀に遠洋航海用に変化し、ラテンとレドンダの2種類がある。カラヴェル船の有名なものにバーソロミュー＝ディアスが喜望峰を発見したときに用いた2隻の船がある。

#### ●ラテン船

キミがゲーム開始時に持っている船だ。大きな三角形の帆（三角帆）を張った小型船で、地中海での航海向け。しばらくこの船でがまんしよう。



#### ●レドンダ船

四角帆を張った小型船で、ラテンよりもスピードを出すことができる。ラテン船とレドンダ船のようなカラヴェル船では、外洋の航海はちょっと無理だ。



### 【ベルガンティン船】

小型の船だが、カラヴェル船にくらべてたくさん荷物を積むことができる。レベルが低くてものりこなせるので、商売をして、お金をもうけるには便利。



### 【ナオ船】

中型の商船。カラック船の小型と考えたらいい。とても扱いやすい船体で、冒険野郎向け。外洋に行くこともできる。



### 【カラック船】

カラック船は大型商船で、武装もしっかりしており、遠洋航海向けにつくられている。新造するときには、戦艦だってつくれる。



カラック船で有名な船にヴァスコ＝ダ＝ガマのサニョ・ガブリエル号とマゼランが世界一周をした5隻の帆船コロンブスがアメリカを発見したときに使ったサンタ・マリア号があげられる。

### 【ガレオン船】

ガレオン船はローマ時代のガレー船の名前からきており、大勢の乗組員を乗せることができる。海賊ともわたりあえる戦闘向き



の船だが、大型なので商船として使っても便利だ。ただし、航海レベルが低いと乗りこなせない。この船で有名なものに、イスパニア無敵艦隊の旗艦サン・マルチン号、フランシス＝ドレイクが世界一周に使ったゴールデン・ハインド号、そして清教徒がアメリカ大陸へと渡ったメイ・フラワー号があげられる。



# 索引

## 【あ】

アイテム……38  
 浅瀬……29  
 新しくゲームを始める……11  
 あつめる(集める)……37  
 移動(戦闘)……9、30、42  
 いどう(洋上)……9、40  
 えっけん(謁見)……26、38  
 王宮……15、26、38  
 おんなとはなす(女と話す)……16、37

## 【か】

かいぞう(改造)……15、23、39  
 かんし(監視)……40  
 岩礁……29  
 艦隊……22  
 寄港……40  
 寄港コマンド……37  
 寄港禁止……36  
 喫水……23  
 斬込……10、32、42  
 ギルド……15、37  
 きんか(金貨)……33  
 くにのじょうほう(国の情報)……37  
 国のデータ……36  
 クリス姫……4  
 けいざいかち(経済価値)……36  
 けいざいとうしがく(経済投資額)……36  
 交易所……15、16  
 交易品一覧……43  
 こうかいけいけん(航海経験)……33  
 こうかい(航海)レベル……33  
 こうぎょうかち(工業価値)……36  
 こうぎょうとうしがく(工業投資額)……36

こうげき(攻撃)……10、30、42  
 こうしょう(交渉)……40  
 香料類……43  
 こうにゅう(購入)……37  
 コール……38  
 コンディション……35

## 【さ】

ざいほう(財宝)……41  
 酒場……16  
 さけをのむ(酒を飲む)……16、37  
 三角帆・四角帆……24  
 栈橋……15、17、39  
 しきんえんじょ(資金援助)……38  
 しじりつ(支持率)……36  
 爵位……25、26、33  
 しゅうり(修理)……23、39  
 主人公……4  
 しゅっこう(出港)……17、39  
 しゅっぱん(出帆)……41  
 しょうひんをうる(商品売る)……37  
 しょうひんをかう(商品買う)……37  
 情報(戦闘)……10、32、42  
 じょうほう(洋上)……40  
 じょうりく(上陸)……40  
 上陸コマンド……41  
 勝利条件(戦闘)……29  
 しょくりょう(食糧)……20、35  
 しょぶん(処分)……40  
 しれい(指令)……40  
 じんじ(人事)……40  
 しんぞうする(新造する)……39  
 じんぶつ(人物)……38  
 人物データ……33  
 しんろ(針路)……9、40  
 すいしん(推進)……35  
 すいふ(水夫)……35、37  
 すいふえんじょ(水夫援助)……38

数字の入力……8  
スタンド……8、38  
セーブ・エンド……13  
せきさい（積載）……35  
せんかい（旋回）……35  
せんしゅぞう（船首像）……39  
せんとう（戦闘）……9、28、  
40、42  
戦闘画面……28  
せんとうけいけん（戦闘経験）  
……33  
せんとう（戦闘）レベル……33  
船舶のデータ……35  
せんめい（船名）……39  
そうさく（搜索）……41  
ぞうせん（造船）……39  
造船所……23、39  
そうばをみる（相場を見る）…  
…37  
そうはん（操帆）……40  
そくりょう（測量）……40

### 【た】

たいき（待機）……41  
たいきゅう（耐久）……35  
たいほう（大砲）……30  
ちけい（地形）……29  
ちゅうこをかう（中古を買う）  
……23、39  
ちゅうせいど（忠誠度）……33  
ちょうさ（調査）……40  
ちょうりゅう（潮流）……19  
ちょきん（貯金）……38  
ちよくめい（勅命）……26  
ちりよく（知力）……12、34  
つみに（積荷）……35  
つよさ（強さ）……12、34  
停船……32、42  
てきたいしん（敵対心）……36  
とうし（投資）……25、37、39  
とうそつりよく（統率力）……  
12、34  
とうびょう（投錨）……40  
同盟港……25、36

とばく（賭博）をする……37  
ドロップ……38

### 【な】

なかまとわかれる（仲間と別れ  
る）……37  
なかにさそう（仲間に誘う）  
……37  
年齢……33

### 【は】

ばいきやく（売却）（ギルド）  
……37  
ばいきやく（売却）（造船所）  
……39  
はんだんりよく（判断力）……  
12、34  
ヒット……8、38  
人助け……6、26  
風向……18、28  
風力……18、28  
武器……38  
ぶつか（物価）……36  
船の移りかわり……61  
ブラックジャック……8、38  
ぶんぱい（分配）……40  
へんせい（編成）（港）……39  
へんせい（編成）（上陸）……  
41  
へんせいする（編成する）（水  
夫）……37  
ほ（帆）……24  
望遠鏡……38  
ほうげき（砲撃）……10、30、  
42  
暴風雨……19  
ほきゅう（補給）……20、39  
ほしゅう（補修）……19、41  
ほしゅうしざい（補修資材）…  
…19、39

### 【ま】

みず（水）……20、39  
みっかい（密会）……14、38

みなと (港) …… 6、15、38  
港のデータ …… 36  
身分 …… 33  
めいせい (名声) …… 25、33  
名声を上げる …… 5、25、  
メニュー画面 …… 11

【や】

宿屋 …… 15、38  
ゆうき (勇氣) …… 12、34  
ゆうこうど (友好度) …… 36  
洋上画面 …… 18  
洋上コマンド …… 40

【ら】

陸地 …… 29  
りだつ (離脱) …… 32、42  
レイズ …… 38  
老航海士 …… 4  
ロード …… 13

【わ・アルファベット】

六分儀 …… 38  
わりあて (割当) …… 40  
E (東経) …… 18  
N (北緯) …… 18  
S (南緯) …… 18  
W (西経) …… 18  
(Y/N) ? …… 7

「サブマニュアル・大航海の世界」作成にあたり、  
以下の諸図書を参考にしました。

Fantasy World ②『海の冒険者たち』

中田一太著 (新紀元社)

週刊朝日百科・世界の歴史69『船乗りの大航海時代』

(朝日新聞社)

週刊朝日百科・世界の歴史67『商品と物価』

(朝日新聞社)

週刊朝日百科・日本の歴史6『中世から近世へ』

(朝日新聞社)

SCIENCE EYE『大航海時代』

生田滋ほか著 (福武書店)

『大航海時代 旅と発見の二世紀』

ボイス・ペンローズ著 (筑摩書房)

オペレーションマニュアル『航海便覧』

©1992 KOEI CO.,LTD.

# 使用上のご注意

- ご使用後は、ACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- ROMカセットの交換は、本体の電源を切ったあとに行ってください。
- テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
- 長時間プレイするときは、健康のため、約2時間ごとに10～15分の休憩をとってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らす等、汚さないようにしてください。故障の原因になります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

## ■トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに、故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1. 製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2. お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。
3. お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

●不良品の検査・交換などには、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易書留郵便」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

株式会社 光栄

『スーパー大航海時代』ユーザーサポート係

phone.045-561-6861

KOEI



株式会社 **光荣**

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3

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

©1992 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN  
**スーパーファミコン** は任天堂の商標です。