

# 大航海時代



地中海貿易の手引き

---



# 大航海時代の幕開け

『大航海時代』は今までの光荣ゲームとは違った内容なので、陣取り物に慣れた人は戸惑うかもしれない。そこでまずは内容を説明していくぞ。

まずは、ゲームの内容を説明していこう。『大航海時代』は、中世のヨーロッパを中心とした冒険ゲームだ。この時代のことなんて、すぐにイメージが浮かばないかもしれないけど、コロンブスの新大陸発見や、バスコ・ダ・ガマによるインド航路発見、なんて言われれば、ピンと来るんじゃないかな。

このゲームは、“REKOEITION GAME”というジャンルで、リアルに変化するシミュレーションと、物語の主人公となって冒険していくロールプレイングの2つを組み合わせた、新しいタイプなのである(『維新の嵐』というゲームがあったけど、これも同じジャンルのゲームだ)。

大航海時代は今までのように、全体地図とヘックス戦を中心にしたゲームでは

なく、全世界を帆船で移動し、お金を儲けたり、海賊と戦ったり、というロールプレイング的なゲームになっている。だけど、戦闘シーンに限ってはおなじみのヘックス戦で、ロマンチックな艦隊戦を繰り広げるといものだから、シミュレーションファンの人にも楽しめるぞ。

ゲームは、1502年のリスボンから始まる。主人公は16歳の少年で、彼の家はポルトガル貴族の名門だった。ところが、高名な航海者であった父が、航海中に遭難して行方不明になってしまう。そのために、地位も没落し、無一文となる。そこで、プレイヤーはその少年となって、父の意志を受け継ぎ、かつての地位を取り戻すべく、海に出るのだ。

実際にゲームを始めると、当然のことだけ

■どの港で何を売っていたか覚えておかないと、依頼を受けたときに苦労するぞ。特に、羊毛と穀物は必ず依頼されるので注意したい。



■仕事の依頼はこんな感じで引き受けていく。簡単な仕事内容のわりに、かなりの高収入だから、できるだけ引き受けよう。

ど、金も地位もない。そこで、いくばくかのお金をもとに少しずつ交易をしていくのだ。そうやって金を貯めていけば、大きな船を買うこともできるし、もっとでかい商売をすることもできる。地中海を回って評判を広めていけば、交易を依頼してくる人もいし、部下になってくれる人物も出てくる。ただ、それだけでは爵位がないので、単なる海賊と同じ扱いを受けてしまう。

だが、もっと交易を繰り返し、いろんな港を渡り歩いていくと、いつかは国王からのお声がかかる。そして、請け負った仕事をこなせば爵位が授けられるのだ。

こんな感じでゲームを進めていき、最高爵位を得るのが目的だけど、必死になって金を稼ぎ、ポルトガルと敵対している国の船を沈めていくだけでは、本当の面白さはわからない。中世らしい、新たな大陸への旅や、今までにない帆船の操作を楽しむのだ。くれぐれも、無理な戦いに挑んだりしないように。

■酒場にいる女の子との会話も重要な情報源だ。彼女と飲むには、お金がかかるけど我慢しよう。



## 耳に感動!! サウンドウェア

光荣のゲームといえば、すっかりおなじみになったCDだけど、この『大航海時代』にもサウンドウェア付きバージョンがある。非常にゲームの雰囲気にあった曲で、ゲームのBGMがこれだったらなー、という気がするくらいのデキ。

ところが、本当にこのCDの曲をゲームのBGMにすることができるんだ。これはPC-8801MCとCD-ROMユーザーだけの特権。CDをセットしてゲームを始めれば、美しい曲が流れてくるぞ。

■なかなか、センスのいいアレンジが施されているCD。特に、自分の能力を決定するときに流れる曲がいい。







▲交易で貯めたお金で新しい船を買うのも、ゲームの楽しみのひとつ。最初は少ししか仕入れられないが、船が大きくなればたくさん積めるぞ。



▲監視の目を逃れて、お姫さまとの密会。冒険にロマンスは必須である。

## 男のロマン——帆船

冒険者たちに必要なのは、もちろん帆船である。この船は、まだ見ぬ土地へ導いてくれる乗り物でもあるし、自分の地位を示すものでもあるのだ。実際に、船の発達によって大航海時代となり、数多くの発見がなされた。

もともと、ヨーロッパの船は四角い帆の北方型と、三角型の帆をした南方型の2種類があった。こ

れらには帆が付いていたものの、主に人力によって船を進めていく船だったのである。これが、15世紀くらいになると、外洋航海のための帆走を主とした船が開発され、ゲーム中でてくるような型になっていくわけだ。いわゆるカラベル船と呼ばれるもので、順風、逆風、などに関係なく、風がどんな状態でも進めるようになっている。



## 飲む、打つ、買うは、男の甲斐性である

各港には酒場があって、情報収集や仲間を見つけるための場所になっている。店に入るなり、「親父、みんなに酒だ」と振る舞ってみたい、寄り添ってくる酒場の女の子と酒を飲んだり、海の男らしいこともできるのだ。

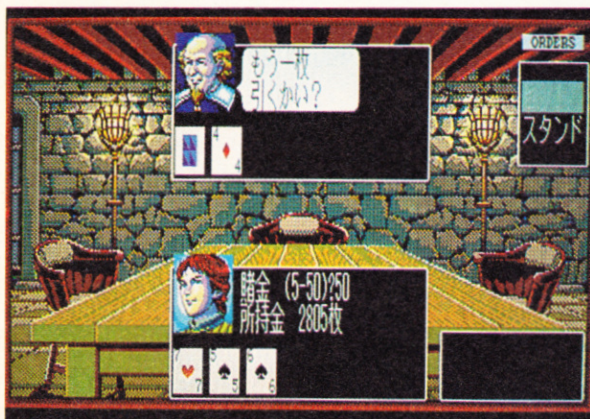
そのほかに、賭博場というものがある、酒場のゴロツキどもとカードで勝負

することができる。ゲームはブラックジャックとポーカーの2種類あって、これなかなか本格的に遊ぶことができてしまうのだ。もちろん、お金を集めるのも目的のひとつだから、交易ばかりでなく、ここで稼いでしまうのもいい。

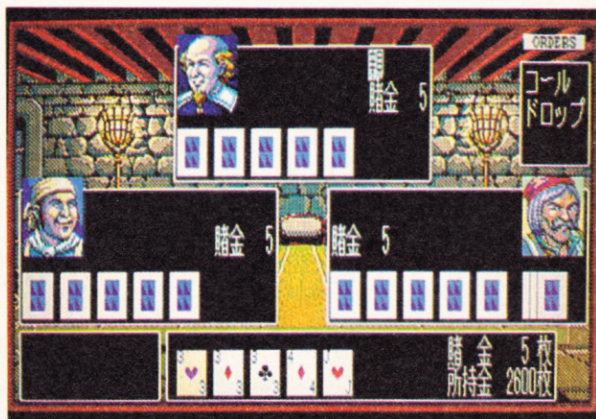
特に、ポーカーは手札によって賭け金を上げたり、逆に相手が賭け金を上げた

場合には降りることもできる。結構相手が人間臭い勝負をしてくるから、おまけのゲームといっても夢中になってしまうぞ。勝てばお金も儲かるしね。ただ、プレイヤーが何回か勝ち続けると、相手がゲームをやめちゃうこともあるし、勝負を呼びかけても応えてくれない場合もある。遊びもほどほどということかな。

■ブラックジャック。賭け金は1枚目の手札を見て決めるのだ。大きな勝負ではないが、エースと絵札のブラックジャックだと賭け金の倍も取られるぞ。



■こっちはポーカー。これもカードを交換したあとで賭け金を決める。こっちはレートをどんどん上げることができるので、勝ったときの配当は大きい。







# 序盤攻略のススメ

『大航海時代』は、交易を軌道に乗せるまでがかなり大変なゲームだから、ここでは交易のうまいやり方というのを紹介していくことにするぞ。

## 初めての航海の心がまえ

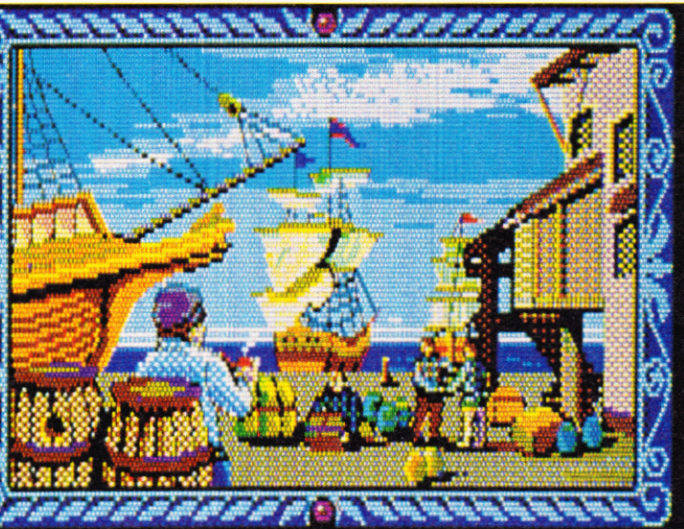
大航海時代の内容はおおよそわかってもらえただろうと思うから、ここでは序盤の効率よい進め方をやっていこう。交易がメインともいえるこのゲームでは、あっちの港とこっちの港を、それこそ行ったり来たり単純作業に徹しなければいけないような場合もある。しかし、それはそれと割り切って、おサルのようにその作業を繰り返せるやつが、このゲームの勝者になれるのだ。いつかきっとその苦勞がむくわれるときが来るぞ。気合でがんばってくれ。

最初にいるリスボンの港では砂糖が特産品になっている。しばらくはこの砂糖だけでオマンマを食いつないでいけるぞ。

まずはこれを持って、リスボンの南にあるセビリアという港に行ってみよう。ここではリスボンで買った砂糖を、およそ1.4倍の値段で引き取ってくれるぞ。また、主人公は最初からコショウを5個と水晶を1個持っているから、ついでにこいつも売り払っておこう。これは700ぐらいの資金になってくれる。

セビリアの港での交易が済んだら、酒

## 波止場はにぎやかだ



いろいろな国の様々な船が行き交い、そして集まっているところ。それが波止場だ。そこには多くの人々が集まり、そして生活を営んでいる。波止場にはいつも活気があふれている。

場などにも顔をだし、常に情報を集めることを心がけよう。

そしてリスボン～セビリア間の交易を、お金に少し余裕ができるぐらいまで繰り返したら、いよいよ地中海に進出だ。しかし、ちょっと待った。地中海に繰り出す前に2、3注意しておきたいことがある。まず、水、食料は十分に積んでから

出発すること。出航する際には食料のほうをやや多めに積んでから出発するといだろう。なぜなら、食料は航海中に補充することはできないけれど、水のほうは、航海画面のときに“投錨”コマンドの“上陸”で、泉を探すことで手に入れられるからだ。次に、船の故障箇所などは修理してから出発すること。航海中は不慮

の事故などもあったりするから、船の点検はコマメにやっておいたほうがいいぞ。このふたつは航海をするにあたって、常識ともいえることだ。さらにもうひとつ、船員のコンディションは常にMAXを保っておくように。このゲームでは船の食料や水がなくなっても、すぐにゲームオーバーになることはない。もしも、船の食料や水がなくなっても、船員のコンディションが高いうちは、なんとか航海を続けることができるからだ。

以上の点さえ踏まえておけば、海などなんにも恐れることないぞ。

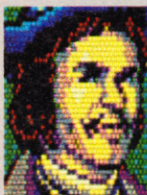
## 旅の途中で仲間になってくれる人々



マルコ



アムル



ホセ



フランシスコ

酒場でやるべきことのなかには、“仲間を誘う”というのがある。これは、艦隊を作るときに、旗艦以外の船の船長となる人物を増やすコマンドだ。港で出会う人物たちには、こちらが仲間になってくれるように頼むと、ふたつ返事で引

き受けてくれる人物と、冷たくあしらう人物がいる。ふたつ返事で引き受けてくれる人物には、たいした能力を持っていない者が多いが、最初は冷たくあしらっているような人物の中には、抜群の能力を持っている者が多い。

## なんだ、この野郎



人を見て物を言いな!



# 酒場女の証言



酒場で情報を仕入れるには、店で酒を飲んでヨッパライにからまれるという方法と、酒場の女の子に酒をおごって話を聞かせてもらうという方法の2種類がある。どちらも、基本的に教えてくれる情報はほぼ同じ。しかし、ごくたまにだがヨッパライからは



以前どこかの船乗りが  
新大陸で売ってたって話してたわよ ☺

●酒場の風景。人の良さそうなマスターと看板娘が客を待っている。酒場に置いてある酒は、なぜかラム酒だけである。やはり海の男にはラム酒と相場が決まっているのだろうか……。

北緯45度東経5度にあるマルセイユ港で  
あなたを捜している人がいるそうよ ☺

うふ、もう一杯おごってくれたら  
教えてあげてもいいわ ☺

ちやっかりしてるなあ

得られなかった情報が、酒場の女の子の口からこぼれる場合があるのだ。ということは、酒場で情報を仕入れる場合には、店で酒を飲むよりも、女の子を相手にしたほうが確実というわけだな。

## 地中海での交易

いよいよ本格的な地中海貿易が始まるぞ。地中海には特産品を産出する港がキラ星のごとくある。その例としては、マジオルカの穀物、バレンシア、ナポリの羊毛、ヴェネチアの陶磁器、ピサ、イスタンブールの美術品といったところだ。

この中で、手っとり早く交易で稼げる場所と言えば、マジオルカ、ナポリ、ピサの3港だろう。この3港はイタリア半島付近に密集するように存在しているので、三角貿易をするには持ってこいの場所なのだ。特にマジオルカの穀物などは、購入価格が安いので地中海に来たばかりのビギナー冒険野郎は、これで交易を始

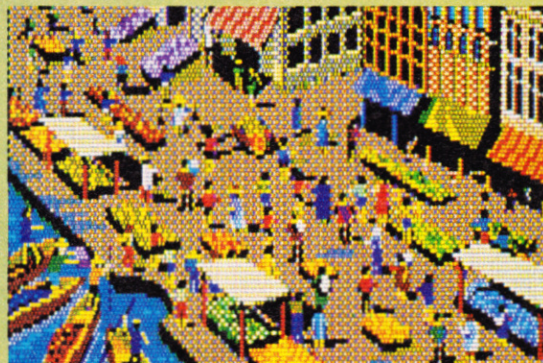
めておけば間違いはないぞ。

ここの三角貿易地点で美術品に手をつける頃になると、もう万単位の金が交易所で動くようになる。こうなると人間の欲望は尽きないもので、もっと儲けようとして船を買い、さらにその船をグレードアップさせて、もっともっと儲けようとする。このゲームをやるうえで、この考え方は間違っていないのだが、あくまでも最終目的は家名回復だということを忘れてはいけない。

地中海に誇る大艦隊を有し、なおかつ莫大な財力を確保したら、今度は家名回復の行動を開始しよう。家名回復の第一歩は自分の名声を上げることから始まる。自分の名声を上げるには、イスラムやイ

スパニアの艦隊に戦争をふっかけるとか、中立港に投資をして自国の同盟港にしてしまうといったような方法があるが、一番簡単なのが、交易所にいるおっさんの依頼をこなすことだ。どこの港に自分が必要とする人物がいるかということは、酒場女やヨッパライの情報から知ることができるので、あとはその情報に導かれるままに目的の港まで行って、交易所のおっさんの話を聞くだけである。このときその依頼を引き受けて、そして見事に達成することができたら、自分の名声が上がることになっている。あとはこの活動を繰り返して自分の名声を上げていると、やがて国王も自分の存在を認めているということがわかってくるのだ。

## 交易所のおっさんの依頼



最初に地中海近辺の港の交易所で依頼される仕事は、自分がこなせるという自信のあるものだけを選んで請け負っていかう。下手に自分の手にあまるような仕事を請け負って、それを途中で断念したりすると、せっかくそれまで貯めた名声が、すべてオジャンになってしまうからだ。ときには断わる勇気も必要なのだ。



じつは穀物の商売で儲けようと  
思うんですがあなたに  
37程仕入れてきてもらいたいんです ☺

●交易所の風景。ここには異国から持ち込まれた様々な物品が売買されているのだ。

じつは羊毛の商売で儲けようと  
思うんですがあなたに  
35程仕入れてきてもらいたいんです ☺



## 国王の頼みをきこう

交易所の親父に依頼された仕事をこなし、ある程度自分の名声が高くなってくると、いよいよ国王からのお声がかかる。酒場で、国王が自分のことを探しているという情報を手に入れたら、取るものも取りあえず母港リスボンに直行だ。

リスボンに到着したら、すぐに王宮に向かおう。今までは「身分が違う」といって入らせてもらえなかった王宮だけど、今度は警備員もうやうやく出迎えてく

れるぞ。王宮では国王に謁見したり、ポルトガルのお姫様との密会、今まで稼いだお金の貯金ができるけど、ここではまず国王に謁見しておこう。

国王に謁見すると、必ずなにかしらの依頼を受けることになる。その依頼の内容は、交易所で親父に依頼される用件と似たようなものだと思ってもらってかまわない。地中海をくまなく探索して、どこの港になにか売っているのかを正しく把握できていれば、なにも難しいことはない依頼だ。あまりにも簡単な依

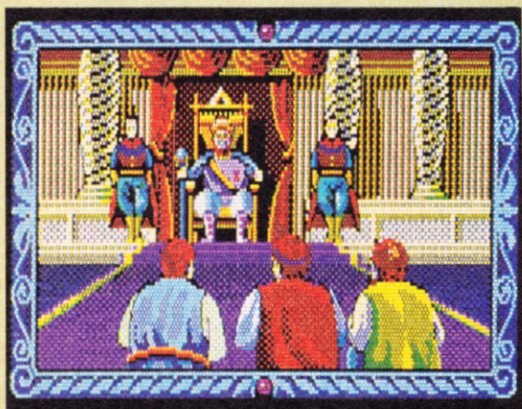
頼なので、ちょっと拍子抜けしてしまうかもしれないけれど、これも家名回復のためと割り切っていくこと。

難なく依頼された仕事をこなしたら、まっすぐ王宮に向かおう。仕事を達成したことを国王に報告したら、いよいよ爵位が授けられる。もらえる爵位は、まだ一番身分の低い「士爵」だけど、これで晴れて爵位を誇れる身分となれるわけだ。家名回復に一步前進!!

とまあ、一応ここまでが序盤の区切りといったところだ。このあとは、また国王からお声をかけていただくために、自分の名声を上げることに努めていけばいい。ただし、ここから先、交易所で依頼される仕事は、もはや地中海だけで賄える簡単な内容ではない。そのあたり、心して取り組んでいかないと痛い目に会うことになるぞ。

まだまだ先は長いけど、こんなところでくじけているわけにはいかない。これからの発展を目指して、青雲の志を胸に外洋に向かって羽ばたくのだ!!

## 国王のお声がかりだ



国王からのお声がかりがあったなら、そろそろ序盤も終了だ。最初の国王の依頼は難しくはないけれど、気を抜かずには仕事をこなそう。苦勞に苦勞を重ねて、士爵の身分を手にしたときは、まさに感涙の極みだぞ。駆け出しだったころを回顧してみるのも、またいいだろう。

★国王に謁見している風景。中央で席についているのが国王だ。ここで国王から仕事を依頼されることになっている。



実は陶磁器が必要なのだが手元にはないの、そこで20程買入れてきてもらいたいのだ

## 目指セスパイスの国



## 歴史と伝統の イスタンブールへ

歴史と伝統の街、それがイスタンブールである。もともと東ローマ(ビザンツ)帝国の都であったこの都市は、当時コンスタンチノープルと呼ばれ、アジア、ヨーロッパで最大の都市として繁栄したのである。この都は、一千年の歴史と繁栄を誇った東ローマ帝国の中核として、この地に君臨し続けてきたのだ。

しかし、その一千年の歴史を誇った東ローマ帝国も、1453年にオスマン=トルコ軍の侵攻を受けると、さしたる抵抗もできないままに滅亡してしまう。東ローマという主を失ったこの都は、このあと、この地に君臨するオスマン=トルコを新しい主として迎え

入れ、新たにイスタンブールとなつて繁栄していくのである。

イスタンブールは、アジアとヨーロッパを結ぶ接点にあり、ここに目をつけたオスマン帝国のサルタンは、この都を自国の首都とさだめ、アジアとヨーロッパを行き来する商人から通行税を取ったのであった。そして、この通行税は、オスマン=トルコに莫大な収益をもたらしたのである。ヨーロッパの商人などは、このために陸路による交易を断念し、新たなる交易路を求めるべく外洋に進出していったのであった。イスタンブールの発展は、オスマン=トルコ帝国の全盛を呼び起こしただけでなく、大航海時代の幕開けをも呼び起こす役割を果たしたのである。







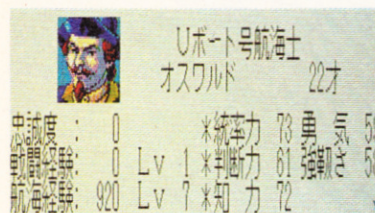
# 海戦の開戦だ

戦闘に大切なのは、戦略や自分の艦隊の育て方なのだ。そこで、今回は軍備拡張の方法を簡単に書いていくぞ。ただし、あくまで自己防衛用ね。

大航海時代の戦闘シーンは、それほど複雑なシステムではない。攻撃方法は、斬り込みと大砲の2種類だけだから、シミュレーションに不慣れな人でも大丈夫だ。まず、最初にそれぞれの攻撃方法を説明しておこう。斬り込みとは自分と敵の船を隣接させ、人員による直接攻撃のことで、攻撃力は船に乗っている人員の数に比例する。そして、大砲は離れた場所から敵に攻撃する間接攻撃で、攻撃力は船に積んでいる砲台の数で決まるのだ。

このゲームは戦闘力が高いほうが有利という簡単なルールだけに、戦争前の準備が重要になってくる。戦いの要となる砲台は、各港の造船所で改造して取り付けることができるけど、あらかじめ持っている船に付ける場合は、砲台の数が制限されてしまう。だから、もっと多くの砲台を取り付けたいなら、改造するより

■戦闘は経験に頼らないと、勝つことは難しい。弱いものいじめを繰り返し、力をつけていこう。



## き、貴様！侮辱するか!!



■戦闘シーンのメイン画面。左側の表示されている船が自分の艦隊で、逆は敵だ。船の大きさを見てもわかると思うけど、敵がやたらと強い場合が多い。自分の力がないうちは、無謀な戦いをしないように。

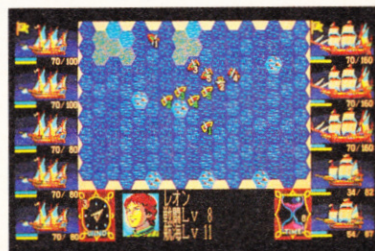
も、新たに船を一から造ってしまうほうがいい。この場合は、積荷のスペースを少なくして、砲台や人員に割り当てていくことができる。だからといって乗組員を何百人も乗せちゃうと、水や食料が大量に必要なので、考えて造ろう。

また、単純に攻撃力を上げるには、ギルドに売っている武器を買うといい。武器は戦闘時における白兵戦の攻撃能力が上がるから、お金に余裕があれば必ず買

っておこう。そのほかに砲撃時の攻撃力や防御力上がるアイテムもあるので、各港のギルドは必ずチェックすべし。

戦いは風上を取ったほうが有利なのは言うまでもない。そこで、風下になったときのことを考えて、戦艦の帆は三角帆にしておこう。通常移動は遅くなるが、戦闘シーンでは小回りが効いて便利だぞ。

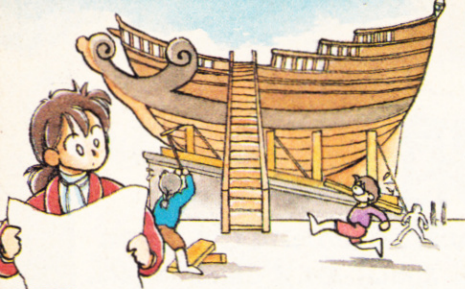
■四角い帆にすると移動方向が限定されてしまう。



■いきがつて敵に戦いを挑んだわりには、惨敗。やはり、世の中はそれほど甘くはなかったか!





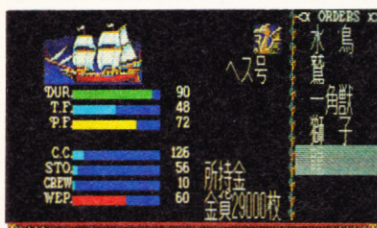


# 帆船の構造とは？

現代の戦艦に詳しい人はいても、この時代の帆船に通じている人は少ないんじゃないかな？ ここでは、パーツや船のクラスを紹介していくぞ。



## ■船首像



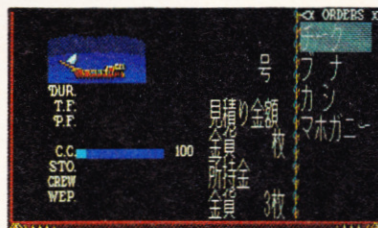
船首像とは一般的に“フィギュアヘッド”と呼ばれるもので、帆船のへききに付いている彫像のことである。長い航海中の安全を守ってもらうために取り付けられ、幻想的な生き物を形取ったものが多い。ゲーム中でも造船所で簡単に取り付けられ、値段が高いほど嵐に遭いにくいという効力が秘められている。

## ■帆とマスト



当時の帆船の動力源は風が主で、無風状態のときなどは小型船を何隻も下ろし、人力で引っ張った。それだけに、風を受け止める帆とマストは、船を造る上で最も重要なパーツといえる。外洋に出て風がなくなると、直接死につながる。恐ろしいことなので注意しよう。外洋に出るなら、四角帆をお薦めする。

## ■材質



船の事故で最もダメージが大きいのは、船体の破損だろう。そこから浸水すれば、船はその機能を失い、ただの木に戻ってしまう。だから、船の材質には細心の注意を払う必要がある。こればかりはあとで交換することができないから、無理をしても造船するときにはマホガニーを選ぼう。“持ち”が違うぞ。



## 造船するときの基礎知識だ

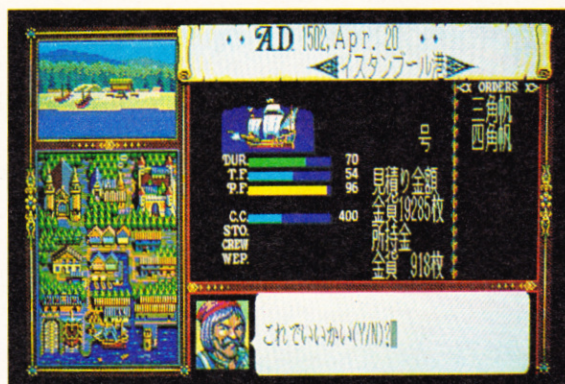
損をしない船の買い方の紹介だ。まず、船を手に入れる方法は2種類あって、中古にするか新造するか予算に合わせて選ぶことができる。船にはいろいろ種類があり、ラテンのような小さな商業船から、ガレオンのような戦艦に使える物までである。船が大きくなるほど荷物を積むことができるし、長旅ができるようになるが、だからといって一概に大きいほうがいいとは言えないのだ。なぜなら、船長には経験値というものがあるって、船を操る能力はこのレベルに左右される。したがって経験もない船長が、ガレオンのような大きな船を買ってもうまく操ることができないというわけだ。だからゲーム序盤戦では、ベルガンティンクラスの船で、十分に経験を積むようにしよう。

さて、実際に船を購入するわけだが、当然、新造にくらべて中古のほうが安い。ただ、売られている船であっても、初めから損傷がある場合があるので、買った

あとは修理コマンドで調べておいたほうがいいかもしれない。

こうやって手に入れた中古船を、自分なりに改造していくのも楽しいが、ゲーム展開のことを考えるなら新造のほうが手間がかからない。材質やマストといった構造に関することから、乗組員や砲台の数まで設定できるわけだから、多少高くても一生ものだ。

新造するときには、自分がどんな船にしたいか決めておくようにしよう。たとえば、商業に使用したいのであれば、商品がたくさん積めるように吃水の深いクラスの船を選び、乗員数や砲台の少ない船にしなければならない。戦艦は、この逆にしていけばいいわけだが、適当に造ってしまうとどっちつかずの役に立たない船になってしまうぞ。



★なにも言い値で買うことはない。"NO"を選べば、多少は値切れるぞ。

どのクラスがどんなことに適しているかは、下のコーナーを見て研究してほしい。また、高い材料や部品にはそれなりの効果があるから、お金をかけすぎて損することはない。特に、外洋航海に出るようになったら、船の先端に付ける船首像にも凝ろう。船首像には"運"を高める能力があって、嵐に遭いにくくなるのだ。

まあ、何はともあれ、1回作ってみれば造船のコツがわかると思うよ。

## ラテンからガレオンまで

### ●ラテン



プレイヤーが初めから持っている船で、どこをとっても取り柄がない。序盤戦とはいえ、さっさと割り切って次のランクの船を買おう。そのほうがゲーム展開も楽になるぞ。

### ●レコンダ



ラテンの帆を四角にしたタイプ。ラテンに比べて戦闘時の旋回性は劣るが、通常画面でのスピードは優れている。戦闘を一切しないのであれば、レコンダにしよう。

### ●ベルガンティン



これくらいから、実用に耐える船といえる。小型船だが吃水も深く、商業船にするにはちょうどいい。資金のないうちは、この大きさが十分だろう。これで航海の経験を積むのだ。

### ●ナオ



ベルガンティンをひと回り大きくした中型船だが、吃水は浅い。したがって、商業船より戦艦向きだが、このクラスで他国と戦うのは危険かもしれない。わりと中途半端な船だ。

### ●カラック



ナオをさらに大きくした大型船。吃水が深く、商業船では最高のシロモノ。品物の相場が大幅に変わってしまうくらい積めるから、これを持てるようになればお金に困らないぞ。

### ●ガレオン



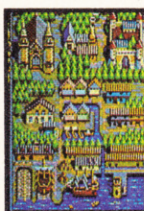
吃水は浅いが、商業船にも戦艦にもすることができる大型船。新造すれば、砲台を60、乗組員を500人まで積むことができる。その分、荷物は積めないが、戦艦としては文句ない。





# 地中海マップと各港データ

ここでは、地中海近辺に存在している港のデータを紹介する。売られている商品も港ごとに紹介しているので、交易の一助にでもしてもらおう。



## ①リスボン (ポルトガル同盟港)

●経済価値 <b>B</b> 800	●工業価値 <b>C</b> 00
●商品 オリーブ油 ワイン	●商品 綿織物 武器 砂糖

ポルトガルの本拠地となる港で、スタート地点になる。特産品の砂糖は最初Eの交易に持ってこいだよ。

A……その港の名前と、どこの国に属しているかが示してある。中立港には、経済や工業の投資をすることで支持率を上げることが可能である。その港の支持率が、自国側に80パーセント以上傾くと、自国の同盟港になってくれる。

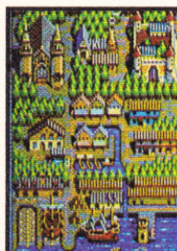
B……その港の経済の繁栄度を表わす。投資された金額によって、その数

値は上昇する。

C……その港の工業の繁栄度を表わす。投資された金額によって、その数値は上昇する。

D……その港の交易所で扱っている商品の品名が示してある。

E……その港に関する備考である。一応ヒントなども示してあるので、参考にしてもらえれば幸いだ。



## ①リスボン (ポルトガル同盟港)

●経済価値 800	●工業価値 800
●商品 オリーブ油 ワイン	●商品 綿織物 武器 砂糖

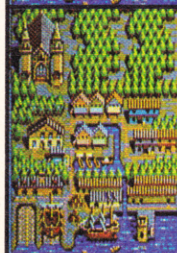
ポルトガルの本拠地となる港で、スタート地点になる。特産品の砂糖は最初の交易に持ってこいだよ。



## ②セビリア (イスパニア同盟港)

●経済価値 950	●工業価値 950
●商品 オリーブ油 ワイン	●商品 綿織物 武器

イスパニアの本拠地である。リスボンから運んできた砂糖は、ここで売っておくといいだろう。



## ③アルジェ (中立港)

●経済価値 145	●工業価値 138
●商品 オリーブ油	●商品 ワイン 綿織物

特にこれといった特産品を扱っている港ではない。経済価値も工業価値も最低ランクに位置しているので、別に無視していてもかまわない。



## ④チュニス (中立港)

●経済価値 88	●工業価値 97
●商品 オリーブ油	

地中海で一番貧乏な港である。商品項目がひとつしかないというのも情けないが、経済価値、工業価値ともに2ヶタというのは、もっと情けない。とにかく、救いようのない港であることは確かだ。



	<b>⑥バレンシア</b> (イスパニア同盟港) <b>●経済価値 361      ●工業価値 289</b> <b>●商品</b> オリーブ油 武器 ワイン 綿織物 羊毛 羊毛が特産品。しかし、やや割高になっているので、羊毛で稼ぐとするならナポリのほうがいだろう。		<b>⑥マルセイユ</b> (中立港) <b>●経済価値 382      ●工業価値 380</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 特にこれといったものは扱っていない。経済価値、工業価値が高いだけの港である。無視しても結構。
	<b>⑦マジョルカ</b> (中立港) <b>●経済価値 275      ●工業価値 239</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 穀物 穀物が特産品。最初はこれをメインに交易をしていれば、すぐにお金を貯めることができるだろう。		<b>⑧ナポリ</b> (中立港) <b>●経済価値 288      ●工業価値 309</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 羊毛 羊毛が特産品。マジョルカの穀物で稼いだあとは、ここの羊毛にステップアップするとい。
	<b>⑨ピサ</b> (中立港) <b>●経済価値 305      ●工業価値 320</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 美術品 美術品が特産品。とにかくこの美術品は儲かる。あっちこっちにころがして、億万長者を目指せ。		<b>⑩ジェノア</b> (中立港) <b>●経済価値 311      ●工業価値 200</b> <b>●商品</b> オリーブ油 綿織物 ワイン イタリア半島のつけ根のところにある港。特にこれといったものはないが、ここのギルドでは望遠鏡が売っているので購入する際には便利。
	<b>⑪ヴェネチア</b> (中立港) <b>●経済価値 340      ●工業価値 210</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 陶磁器 ここでは陶磁器が特産品になっている。ちなみに地中海で陶磁器を売っているのは、ここだけなのだ。		<b>⑫イスタンブール</b> (イスラム同盟港) <b>●経済価値 820      ●工業価値 820</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 美術品 イスラムの本拠地である。美術品がメチャメチャ安いので、かなり大きな交易ができる。
	<b>⑬トレビント</b> (イスラム同盟港) <b>●経済価値 174      ●工業価値 166</b> <b>●商品</b> オリーブ油 綿織物 ワイン 特にこれといった特産品は扱っていない。イスタンブールに一番近い港なので、イスタンブールで買った美術品はここで売りさばくといだろう。		<b>⑭アゾフ</b> (イスラム同盟港) <b>●経済価値 233      ●工業価値 219</b> <b>●商品</b> 穀物 綿織物 乳製品 乳製品、穀物ともにこの港の特産品である。穀物は確実に儲かるが、ここまで来られるレベルになっていたら、もっと別な商品売りさばくほうがいい。
	<b>⑮アレクサンドラ</b> (イスラム同盟港) <b>●経済価値 353      ●工業価値 256</b> <b>●商品</b> オリーブ油 ワイン 綿織物 武器 綿 ここの港では綿が特産品になっている。しかし、地中海での綿商売は、あまり儲からないのだ。		<b>⑯ボルドー</b> (中立港) <b>●経済価値 333      ●工業価値 399</b> <b>●商品</b> 綿織物 武器 穀物 綿織物 武器 ワイン 北欧には穀物や乳製品を扱っている港が多いので、ここではワインを扱ってみるといだろう。
	<b>⑰アントワープ</b> (中立港) <b>●経済価値 395      ●工業価値 356</b> <b>●商品</b> 綿織物 武器 陶磁器 穀物 陶磁器が特産品。ここの陶磁器を地中海まで持ってって売りさばくと、結構な稼ぎになるぞ。		<b>⑱ロンドン</b> (中立港) <b>●経済価値 315      ●工業価値 437</b> <b>●商品</b> 綿織物 武器 羊毛 乳製品 穀物 羊毛が特産品である。北欧ではアントワープ～ロンドン間を交易をするのが理想といえる。



# 大航海時代



地中海貿易の手引き