

# THE ATLAS



～大陸を発見するために～



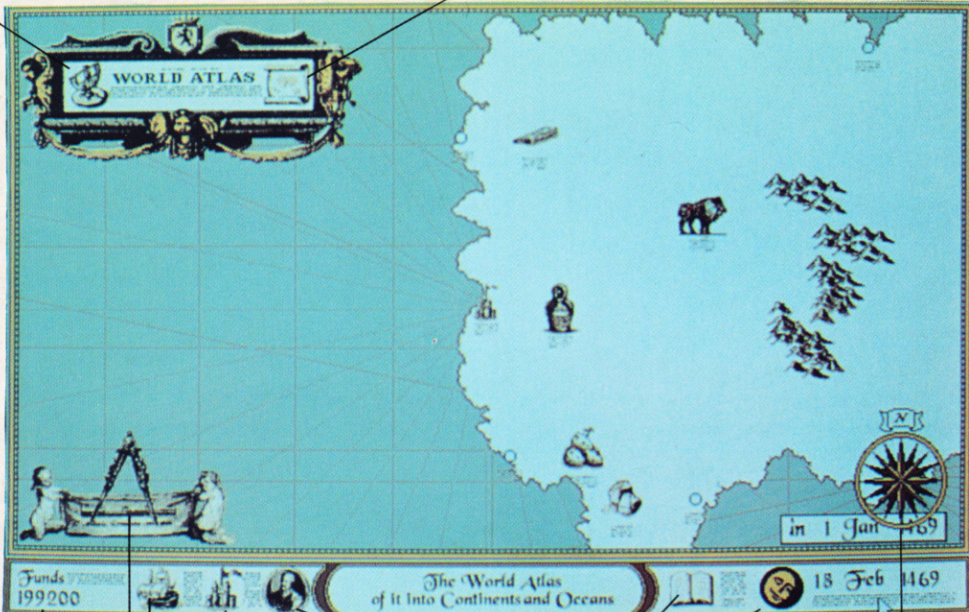


# アトラス航海術

本書は、南方探索を簡潔に行なうための航海術を記したものです。もしもあなたが、未知の大海で途方に暮れ、行けども行けども陸地を発見できなかったときに、ひもといてごらん下さい。きっとお役に立つはずです。ぜひ、旅のおともに。地図作りなどにも最高です。

①アストロラーベ：地形を見ながら画面をスクロールさせることができます。地図上を大きく移動したいときや、目的の都市を探すのに使用すると便利な、初心者向けの機能です。

②地図：世界全図、大陸図を見ることができます。航海中には見ることのできない範囲まで表示してくれるだけでなく、地図のプリントアウト、分布図、未確定領域、貿易図も見ることができます。



③FUNDS：現在の全資産の一覧表を見ることができます。資金、商館数、交易所数、貿易船所有数、探検船所有数、貿易航路数、発見した宝の数と、資産のすべてがわかります。他人に自慢をするときに便利です。

④商館の絵：商館と交易所の一覧表を見ることができます。表示された一覧表の中から、目的の商館、交易所の名前を選ぶと、一気にその場所へ移動できる便利な機能です。遠くの商館に移動するときなどに利用しよう。

⑤肖像画：提督の一覧表を見ることができます。表示された一覧表の中から、目的の提督を選ぶと、その提督の情報を見ることができます。提督を雇うときに参考にする情報です。勇気、統率力、熟練度、航海術がわかります。

⑥月の絵：ゲームスピードを5段階に変えることができます。探検航海中は速く、宝物探索中は遅くと、まめに切り替えるのがコツ。特に王様の援助を受けている間は、必須です。むやみにスピードを速めてはいけません。

⑦コンパス：リスボンからの距離がわかります。コンパスは、移動させることができます。また、常に放射線状に線を出しているのので、地図上の正確な方位を知ることにも可能です。ために都市の上に置いてみましょう。

⑧デバイダ：画面上の地図の縮尺を変えることができます。地図の縮尺は広域図、拡大図、詳細図の3段階に分かれています。小さな村落は、詳細図でないと表示されません。詳細図じゃないと、発見できない宝もあります。

⑨船の絵：船および航路の一覧表を見ることができます。船の情報をしたり、貿易航路の収支を見たりすることができます。船全般に関する指示を与えることが可能です。探検船航路は、航路をたどってみることもできます。

⑩本の絵：システムメニューです。データをセーブ、ロードしたり、ユーザーディスクの作成、BGMの変更などができます。ゲームを終了する場合もここを選択して終了しましょう。プリンターがあれば、マップも印刷できます。

⑪宝箱：裏メニューバーにある宝箱です。すでに発見した宝を見ることができます。宝の名前を選択すると、宝の内容までわかります。また発見した石板を見ることが可能です。自分の偉業を振り返ってウキウキできます。

⑫羽ペン：地図上に自分の好きな地名をつけられます。また地名をつけた場所へ、一気に移動することも可能です。高価な産物のある場所などに、地名をつけると便利です。発見した大事なものには、名前をつけましょう。





# 主要都市と産物



## リスボン

このゲームのスタート地点。人口約68万人の大都市で、産物はワイン。探検に雇える提督は、まずここに登場するのだ。雇いたい提督は、ここから各地の商館への移動させ、探検を開始する。世界探検発祥の地なのだ。



## パリ

人口約30万人の中都市。ブランドが産物のパリも、あまり魅力はない。住民も、我々に不信感を抱いているらしい。場所も内陸にあるため、貿易を結ぶことができない。ここも、探検には必要のない都市だ。



## ヴェネツィア

人口約30万人の中都市。高価な産物があるが、住民の敵対心が強いので、交易所、商館を設置することができない。残念無念。近くの、我々に親切な都市を探して、そこから貿易船を送り込めば、敵対心はなくなるだろう。



## バルナ

人口約8万人の小都市。産物の銅は、初期の貿易航路として、絶対に活用しよう。警戒心の強い住民だが、交易所は設置可能。鉱物資源がなくなる限り、活用できる。資源なしのメッセージが出るまでねばれ！



## ラスパルマス

人口約8万人の小都市。産物に魅力はないが、南方探索に便利な位置なので、商館を設置して最初の探索基地にするとよい。リスボンから探検船を出すよりも、はるかに速くまで、探検をすることができる。



## ロンドン

人口約60万人の大都市。産物は高価な絹。位置といい、産物といい、最初に絶対に貿易を結びたい都市。利用価値大だ。これより北東にあるクロイツカデアと、最初に貿易航路を結ぼう。強力な資金源だ。



## ローマ

人口約30万人の中都市。産物はワイン。住民は、大変礼儀正しく、落ち着いた都市だが、すぐに貿易をしても効果はない。遠くのほうから、珍しい産物を運んでくれば、利用価値も出てくるだろう……。じっくり行け。



## ターナ

人口約8万人の中都市。産物は高価なトパーズ。ここも初期の貿易航路として、絶対に利用したい都市。見落とさないぞ。いきなりバルナと貿易航路を結ぶのが定石じゃないかな。すぐに黒字貿易になるぞ。



## バレンシア

人口約30万人の中都市。産物はアラチ麦。住民は、我々に不信感を抱いている。リスボンに近いが、重要な都市ではない。最初から最後まで、ほとんど利用することはない。まったく無視してもよいだろう。



## ミラノ

人口約70万人の大都市。産物は高価な銅なのだが、位置が内陸にあるため、貿易航路を結ぶことができない。残念な都市だ。やはり、ここも無視してもよい。探検には、まったく影響のない都市なのだ。



## ナポリ

人口約60万人の大都市。地中海随一の大都市。産物はスタンドグラス。将来、大都市間の貿易航路として発展させたい。ここも、しばらくは辛抱しよう。お金が貯まっても遅くないのだ。それまでの辛抱だ。



## クロイツカデア

人口約3万人の町。拡大図にしないと見えない町だが、産物の真珠は貴重。スカンジナビア半島で、地図を拡大してみよう。ほら、見つかったら。こことロンドン間も、すぐに黒字になるんだ。絶対に見逃さないね。



## 地図帳作成のための要注意点

アトラスの世界は広い。あまりにも広すぎて、ゲームを始めた直後はどこから手をつけていいのか、よく把握できないという人も多いだろう。なにがどうなっているのかわからずまごまごしているうちに、年月だけが容赦なく流れていって、王様にもあいそをつかれ、提督は引退し、やがて資金が尽

き、変な男にせっぱつまったような声で「ご主人様！」と言われてしまい、ついには天使が飛んできてゲームオーバーになって悲しむ人が増えてしまうというのは、決して我々アトラス付録制作班の望むところではない。

そこで、このページでは、ゲーム開始直後にまず何をしたらいいか、どうすればゲームをスムーズに進めることができるかという、いうなればコツのようなものを書いていきたいと思う。

まあ、あんまり細かくクドクドと微に入り細をうがって重箱の隅をつつくように手取り足取りプレーのしかたを教えてあげても、それはちょっとヤボってもんだから、これだけは気をつけたほうがいい、という3つのポイントだけ挙げておこうと思う。とにかく、物事は立ち上がりが一番重要だ。ゲームの序盤でミスをする、とあとあと響いてくるから、最初のうちは特に気をひきしめてプレーするべし。

### POINT.1

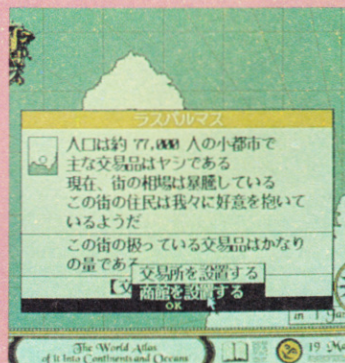
## ラスパルマスに商館を建てろ

アトラスで、プレーヤーがしなくてはならないことは、大きく探検と貿易のふたつに分かれる。まずは探検についてだ。

最初は、王様との契約もあり、リスボンより南へと向かわなくてはならないのだが、その際リスボンからいちいち船団を出港させていたのでは効率が悪いし、第一あまり遠くまで行くことができない。交易所や商館を建てられる規模の町や都市がすぐに見つければ問題はないのだが、そううまくいかない場合は非常にづらい。

リスボンより南西の方向に、ヤシの木が生えてる島が浮かんでいるが、その島の南端にラスパルマスという小都市がある。ここの交易品のヤシは産物的価値が

ほとんどないので、ここと別のどこかとの間で貿易航路を開いてもあんまり役に立たない。しかし、南方探検の拠点としてなら、この小都市は非常に役に立つのだ。ゲームがスタートしたら、リスボンから探検に出発しようとは思わずに、いきなり提督をひとりふたりほどラスパルマスまで移動させてしまおう。そこで探検船を購入し、船団を編成して、出港するのだ。いざ、南へ！ ここからだったら、王様との約束であるリスボンからの1000リーグラインも、そんなに遠くはない。バンバン探検船団を出港させて、とっととノルマを達成し、王様からたくさん褒美をもらってしまおう。

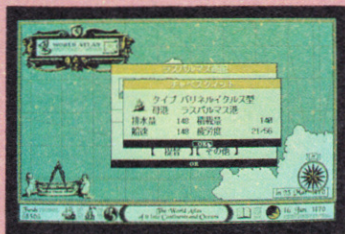


會とりあえず、ここに提督を移動させてから、南への探検を開始するのだ。うっしっし。

### POINT.2

## 連続の航海は禁止なのだ

上では「バンバン出港せよう」とか書いてはいるけど、だからといって何も考えずに、探検から帰ってきたはずが次の



會探検船を沈ませたくなかったら、船の疲労度には、常に注意しておくようにしよう。

探検、また帰ってきたらまた探検、というようにバンバン出港していると、ひどい目にあう可能性がある。

アトラスでは、提督ならいくらこき使っても大丈夫なのだが、船のほうはそうはいかない。探検船には、1隻1隻に疲労度というパラメーターがあり、この値は航海に出るとだんだん上昇していく。そして、この値が高くなればなるほど、船は沈みやすくなるのだ。

通常の航海ならそれほど疲労度は上昇しないので、何回か続けて出港させても大丈夫なのだが、いったん嵐が何かに出会ってしまうと、疲労度は一気に急上昇

してしまう。そうなると、続けて航海に出るのは非常に危険だ。

こういうときは、船を商館のある都市の港に入れたまま、しばらく休ませてやればいい。船は少しずつ修理されて、次第に疲労度が少なくなっていくはずだ。ただし、いったん上昇してしまった疲労度は、どうしても船の耐久度の約1割程度は残っちゃうけどね。

船団を編成するときに、オールセットのコマンドを使ってばかりいると、この疲労度を見逃してしまうことが多い。めんどくさくさらずに、1隻1隻ちゃんとコンディションを確かめてやろう。



# POINT.3

## この貿易航路だけは見逃せない

さて、今度は貿易の話だ。アトラスでの貿易の主な役割は、資金を増やすことと、町や村などを発展させることのふたつだ。重要なのは、やっぱり金を貯めることのほうだけだね。

特に、ゲームが開始したばかりのころは、いろいろと金がかかってしまう。いくら王様から援助金がもらえるといっても、船を買ったり商館を建てたりして出ていく金額から比べたら、ほとんどスズメの涙、焼け石に水。このままでは、すぐに資金が尽きてゲームオーバーになってしまう。かといって、買い物を抑えてみたり、航海に出る回数を抑えたりしていると、約束の1000リーグには届かなくなってしまう。このジレンマを解決するためには、よき資金源を確保する必要があるのだ。要するに、儲かる貿易航路を早急に見つけ出さなくてはならない、というわけだな。

貿易を行なう際に注意すべきポイント

が3つある。すなわち、その町だか都市だかの、人口、相場の状態、交易品だ。人口が多いほうが、相場が上昇しているほうが、そして貿易品が高価であるほうが、貿易を行なったときに、より儲かるというわけである。これらの条件がすべて揃っている都市で貿易をすれば儲かるし、すべて揃っている都市どうしを貿易航路でつなげば、もっと儲かってウハウハとなる道理である。

この3つの条件の中で、最も重要と思われるものは、やはりその都市の交易品に、どれだけの価値があるか、ということであろう。都市の相場は刻一刻と変化するし、人口は都市が発展するにつれて増えていく。しかし、交易品だけは、どんなことがあっても変わらないのだ。したがって、ゲームを開始したらすぐに、高価な交易品を扱っている都市を探し出し、貿易航路を開くことが重要になってくるというわけだ。

探検を進めて、すごい交易品を扱っている都市が見つかったら、即座に交易所なり商館なりを建てて、貿易を始めちゃっていいんだけど、とりあえず最初は、探検に出かける前にいくつかの資金源、貿易航路を開いていたほうがいだろう。とすると、航路で結ばれる都市は、必然的にゲーム開始時に確定されている地域にあるものに限定されてしまう。あれだけの地域に、目ぼしい都市、貿易航路はあるのだろうか？

それに対する解答の一例が、ロンドン～クロイツカデア間とバルナ～ターナ間というふたつの航路だ。詳しくは、下で解説してあるとおりだ。この航路は、かなり実入りがいいので、放っておく手はない。すぐに結んでしまおう。

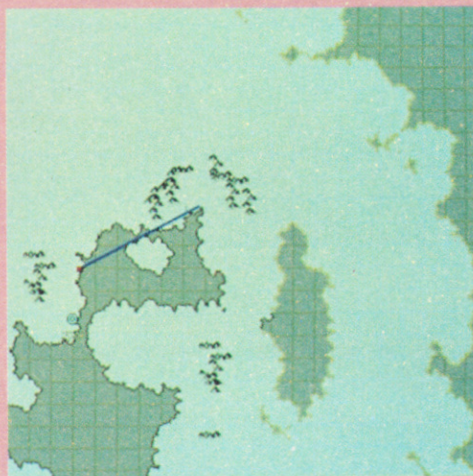
これだけでも、その後の進行がだいぶ楽になるはずだ。ほかにもうまい航路があるかもしれないが、それは自分でいろいろと試して確かめてみてほしい。

### ロンドン～クロイツカデア間



ロンドンは、見逃すにはあまりにももったいない都市だ。交易品の絹は高額だし、人口もかなり多い。これはもう、交易所を建ててしまわなければならないぞ。で、貿易相手は、ロンドンから北東にあるクロイツカデアという町だ。未確定領域のちょっと手前にある。ここの交易品は真珠で、これまた値打ち物だ。ただ、クロイツカデアは拡大図で見ないと発見できない。注意して探してみよう。

### バルナ～ターナ間



ゲーム開始のときからすでに確定している地域の、地中海の奥のほうに、バルナとターナという都市がある。バルナの交易品は銅、ターナの交易品はトパーズ。どちらもかなり高価なものだ。さっそく、貿易のラインをつないでしまおう。うまいことに、この2ヵ所はあまり離れていないので、1回の貿易にそれほど時間もかからない。この貿易航路も、ゲーム開始直後に押さえてしまえ。

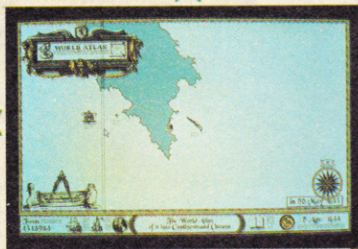


# 見えないものは、こう探せ!!

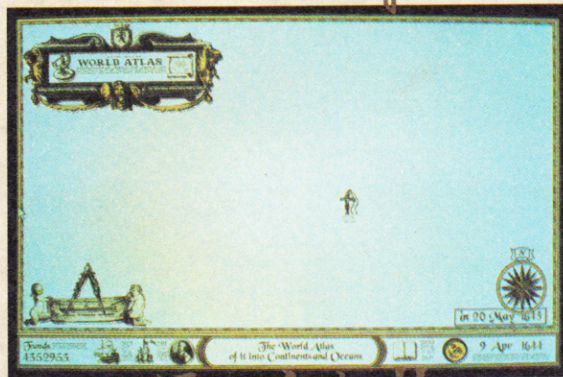
アトラスの最大の楽しさといったら、そりゃもう発見に尽きるんじゃないかな。数万枚の金貨と8隻の探検船を調達し、お気に入りの提督にすべてを託す。数ヵ月後、港に戻ってきた提督の報告をもとに地図を記していくと、新たな発見がググーンとズームアップされていく。あのときの気持ちは最高だよ。また、何も表示されていない広域図を拡大図や詳細図に変えてみて、偶然、村落や特産物を見つけたときも、うれしいものがあるぞ。

村落や特産品にしろ、宝物にしろ、何かを発見したときの喜びは、なにものにも替え難いよね(大げさか?)。そこで、もっとこの楽しさやおもしろさを味わってもらうため、こうすれば、

こういうところも



スクロールさせると



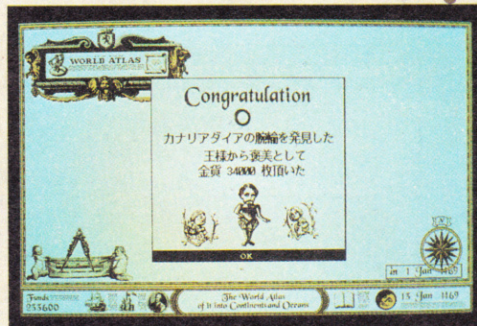
ほーらね!!

見えなかったものが見えてくる!”をテーマに、発見のコツを解説するぞ。

提督が大陸や島を発見しても、めばしい町や特産物が見つからなかった、なんてケースがあるよね。普通だったらここで「ちえっ」とあきらめるところだろう。でも、そんなに簡単にあきらめないでほしい。ちょっと面倒だけど、その地形を拡大図や詳細図にして調べてみると、意外な場所に宝物が! なんてことがあったりするのだから。

また、詳細図でしかその所在を確認できない村落を見つけるのに、世界全図や大陸図を使う方法がある。こう書けば、「あれか!」と気づく人も多いはずだ。そう、人口分布図を利用するのだ。これを使うと、どんな小さな村落でも表示してくれるからね。おまけに、この方法は、今まで人の住んでいなかった場所に、いつの間にか村落ができていた、なんてケース(あるんですよ、これが)にも対応できるから、もう、バンバン利用してほしいな。

知らないところに、価値の高い特産品があったなんて、考えたくないもんね。アトラスの機能とキミの注意力をフルに活用して見つけまくってくれ!



あ、あ、こんなところに宝物があったなんて! 見つけることの喜びと感動を、さあ、あなたも!!

村や産物がなし!!



人口分布図で見ると



人がいる!!



こんなところに!!



## アトラス航海録

都市名	規模	特産物	設置	備考
リスボン	大都市	ワイン	無・交・ <b>商</b>	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	
			無・交・商	

宝 物	褒 美	場 所	備 考
カナリアダイアの腕輪	金貨 3 4 0 0 0 枚	ラスパルマス	
	金貨 枚		
	金貨 枚		
	金貨 枚		
	金貨 枚		
	金貨 枚		

※コピーして使ってください。



# 探検手記

## 田川ラメ夫3世の場合

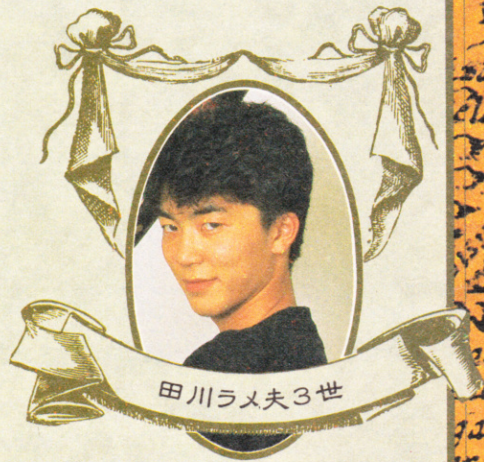
ああ時はまさに大航海時代。王様に「地図を作れ!」と言われ、アントニオ・ゴメスにすべてを託し、荒れ狂う海の向こうにあるはずの希望の大地を発見させるため、輝ける7つの海を駆け巡らせまくっているうちに、気がついたら世はすでに17世紀。いったいオレは何歳なんだ? たぶん初代の王様もとっくに土の中だな。

最初はゴメスとソリス、それにメンドーサの活躍により、たった30年ほどで12個の宝物を探したまではよかったのだ。が、しかし……。幸福と不幸は常に隣合わせ。「こんなヤク

ザな商売とはおさらばだ!」、という捨てゼリフだけを残して提督の座を退いたゴメス。おまえがいなくなってからのオレは、ただの抜け殻となってしまったのだぞ。王様には「好きにせい」と言われ、あれほど見つかった宝物は二度とオレの前には現われてはくれない。資金は4ケタになる始末だ。笑ってくれよゴメス、こんなオレを。ああそうさ、オレは無能な男だ。自分自身そう思った。でも、やればできるんだよな。なかばヤケクソで拡大した貿易が大成功したおかげで、今では資金が金貨400万枚まで増えた。地図帳作成も順調だ。モタモタしていると伊能ナニガシが邪魔しちゃうから、急いでるけど。

◆もっと東(右)に行きたいのだが、町がなくて思うようにいかず。

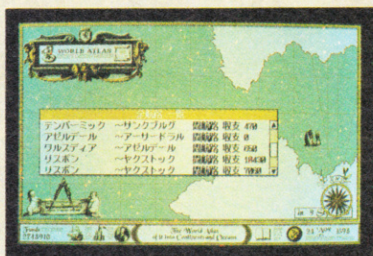
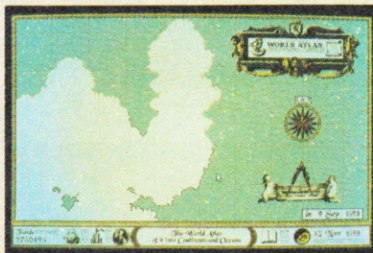
◆価値の高いもの、貴重なものどうしの貿易で収入ガッポガッポなり。



田川ラメ夫3世

このところアートディンクのゲームの担当になりっぱなしだが、勇気も統率力もない。熟練度のみで世間を渡り歩く航海王、というよりも後悔王といったほうが正しい、バカな人。

◆もしかして1周できるかな? というところまで来た。もう資金繰りに悩むこともないし、ゆっくり地図帳作りができるというものである。それにしても、100年以上宝物を発見できないって、なんなんだ? たぶんオレが大ザッパな性格だからでしょうね。とほほ。



### 探検で見つけたものたち



切腹



鶏血石の印



チスイバンダ



バオバブ



老酒



ホレイショ



# ジュノー・シスノーの場合

ハイ、毎度おなじみ白鳥ジュンです。あ、タイトルの名前は一応ポルトガル語で白鳥ジュンって意味ね。だって、このアトラスはポルトガルの商人が主人公。ポルトガル語くらい使ってみたくなっちゃうじゃない。

な～んてノー書きはサッサと切り上げて、航海に出発するのでしょうか。

とにかく、ポルトガルの王様はこの私、ジュノーに南方の探索を依頼してるんですよ。ま、言われたとおり、南の陸地をセッセと調べりゃお金がもらえるわけだけど……、だいたい王様なんてのは気紛れと相場が決まってるわな。いつなんどき、気が変わるかわかったモンじゃない。そこでうたぐり深い、もとい何事にも慎重な私としましては、言われたとおりには南だけを探索するなんてことはせず、北へもしっかり探索の船を向かわせたわけね。

これが正解。北ってのは、けっこう資源が豊富でお宝もそこそこ。なによりいいのが、南よりヨーロッパに近いから、商会を作れる規模の町が、ゲーム開始当初から多く存在し

てるのだ。南だと、一から自分で探索しなきゃいけないもんね。

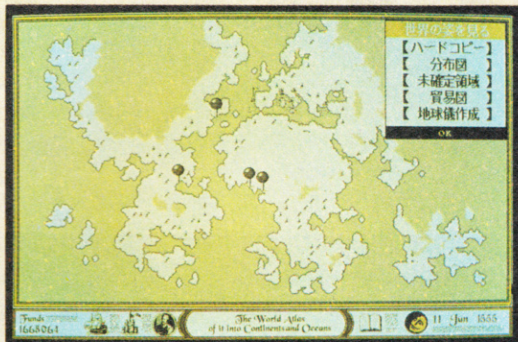
で、北で稼いだ金を南探索に回し、ウワサのゴメスさんをセッセと働かせ結果王様にも喜んでもらうという、我ながら大岡裁きのごとく鮮やかな商人ぶり。

が、人生そんなに甘くなかった。北には最北端という落とし穴があったのだ。ここに到達してしまうと、もう探索ができない北の果て。いい気になってここを陸地で塞いでしまったモンで(写真参考)、南へ南へと行くしなくなってしまったんですねえ。しかも、3つの島を大陸にってしまったから、海がふたつの大陸に挟まれてまるで川のように。

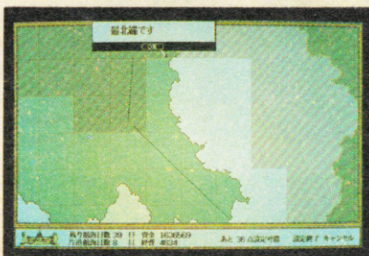
ま、反射神経はなくても粘りには自信はあるんで、それなりにゲームは進んでおりますが、北さえ塞がなかったらもっともって……、チェッ。



オタク編集者。実は、塩野七生を卒論に選んだルネッサンスマニア。アトラスは、それよりちょっと前の時代だが、まあ、似たようなモンよと、へんな自信を持ってゲームに挑戦。



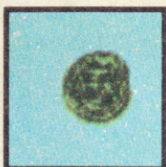
▲南だけでなく、ちゃっかり北も探索するジュノーであった。けっこう、おいしい土地がいっぱい見つかるじゃないのよ。



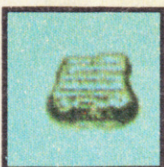
▲最北端にぶつくと、その先の探索ができないので、仕方なく南へ南へと進んだら……、おいおい、これじゃ大西洋がまるで大きな川じゃないかあ!! ま、その分陸地が広くて、宝物もザックザク、へんな動物がいっぱい楽しめるから、意外とお得かもしれない!?

▲てなこと言ってたのも束の間、最北端にぶつかり、探索不可能に陥ってしまった。しまった。

## 冒険でみつけたものたち



古代の金貨



古代の石板



ダウンジグ



玉のような人



百目



スカラベ



# アントニオ・ピョンゴメスの場合

実のところ、ポルトガルっていう国が、ヨーロッパ大陸のどのへんにあるのかってことってさえわからなかったのきなオレさまだったんだけど……、航海するようになってからは、すっかりポルトガラーです。

もう、ポルトガルのことなら、なんだって答えられますね。えーと、首都は、リスボン。交易品は、ワイン。となりの国は、スペインだよ。もう完璧だぜ、って思っていたんだけどさ、じゃー王様の名前を言ってみろよって言われてドキッとした。王様の名前が、ポルトガルっていうんじゃないのだけはわかってるんだけどさ。その後、いろいろと考えて、たしかアホなんとかっていうんじゃないかなってぐらいいまでは思い出したんだけど、あんな威張りくさった王様なんかいないや。

さーて、そろそろ航海の話聞いてもらおう。王様嫌い有名なこのオレさまも、実は、最初の20年間は、しっかりと王様との契約を守って

たんだ。すなおいに南方検索して、じゃんじゃん陸地を発見してただけどさ、働きのいいメンドーサ君が、すぐ脇にドーンと大陸を見つけちゃって、南も西もどんどん陸地がつながって、行く手がどんどん狭くなって、しまいにやー両側の大陸がひとつになっちゃいそうで、慌てちゃいましたよ。いやーん。

今は、なんとか船が通れる運河を発見したんで、そこを通れば南半球には行けるようになってるんですよ。発見した提督の栄誉を讀えて、ヘンリー運河って命名しました。

そうこうしているうちに、1551年に世界を一周することができたんですよ。地球は丸かったんですねー。〃行こー来い(1551)地球一周〃って覚えることにしたんですけどね。一周したらさ、地球儀が見られるようになるし、王様は金貨50万枚もくれるし……、王様っていいヤツなんじゃない。サンキュー、アフォンソ！



アントニオ・ピョンゴメス

今朝、編集部に来る途中、へんなモノを見たが、なんと忍者増田だったので、予備のマストを口に突っ込んでやった。ラム酒で祝って、上陸して風呂に入ろう。高ピョンだよーん。

■ヘンリー・メンドーサ提督が発見してくれたヘンリー運河。南と北を結ぶ重要ポイント。



■地球一周の証しの地球儀コマンド。すでに発見された大陸が、地球儀になって、グルグルまわる。

■まだまだ南半球には、未確定領域が多いのだ。なんと北半球のほうで東と西がつながったんだけど世界地図帳にはほど遠いかな。今のところ、確定した領域は、1000万平方リーグを超えたぐらい。あと、この倍は発見しないとならないんだよね。がんばろーっと。

## 探検で見つけたものたち



ゾンビー



麦酒



塩ふきサル



山ん染



テングコアラ



スキタイの羊



# 豪商K・サワノスの場合

王様と契約を交わしたら、地図帳作成のための探検に出発だ。この広い世界のすべてを知るために、大海に飛び出して行くのだ。水平線の向こうには、何かどこかいものがある。

だが、自分では船に乗らない。すぐに酔っちゃうから。私の手足となって実際に航海におもむき、すばらしい発見をしてくれるのは、たくましい海の男である提督たちだ。

最初私の下には何人か提督がいたが、使い物になりそうなのはようやく3人だけだった。すなわち、サンクティ・ソリス、アントニオ・ゴメス、ヘンリー・メンドーサだ。

こうして、我々の探検生活が始まったのだが、なんだかどいつもこいつも、ろくな発見をしてくれない。ヘンリーなんか、何度航海に出てもサメを喜ばすだけで、陸地なんか見つけてくれないのだ。しょうがないので、貿易航路ばかりたくさん作って、のんびりとプレーしていたら、王様が怒り出しちゃって契約更新はならなかった。短気なヤツ。

それにしても、宝物なんてまるで発見してくれない。パラレルワールドでは、もう宝物21個見つけたとか、石板4枚手に入れたとか、景気のいい話ばかり聞こえてくるが、私なんてカナリアダイアの腕輪しか見つけていない。一度、どっかの住人がアレキサンダーのなんとかを見かけたという噂を聞いたのだが、そのときちょうど寝ぼけていたので、どの町からどの方向に向けて探せばいいのかわからず、発見できなかった。

非常にもったいない。

そうこうしているうちに、ゴメスとヘンリーが続けて引退。ろくな発見もしていないくせに、いい気な連中だ。新しい提督の中では、ボンセ・ディアスというヤツがわりと使えそう。少し育てればもっとよくなるだろう。

王様にもっとくに見限られたし、貿易もまあまあだし、あんまりあせることはないな。先は長いんだから、ゆっくり行くとするか。あら、ソリスが引退しちゃった。



K・サワノス

本当はロシア人なのだが、今回ポルトガル人の商人に成りすますため、姓の最後を"フ"から"ス"に変えた。ポルトガルの人には、最後が"ズ"というのが多いからだ。



▲最北端にまで陸地は続いていたので、向こう側に回り込めなくなりました。

■せっかくだが交易品を見つけたのに、港は湖の中にある。ああ、なんてこったい。



■王様に途中で見離されたうえ、宝物がまったく見つからないので、お金があんまりない。よって、何か行動を起こして金を遣うと、貿易で金が貯まるまで次の行動に移れないので、プレーしている年数のわりには、探検が全然進んでいない。まあ、あせらずに行こう。

## 探検で見つけたものたち



木登りゾウ



トルコ石の猫



無頭人



吸血レミング



麒麟



コロッセオ



# THE ATLAS



～大陸を発見するために～

**LOGiN**18号特別付録①

平成3年9月20日発行（毎月2回第1、第3金曜日発行）第10巻 第18号 通巻134号

Printed in Japan