

HE
system
PC Engine

ARTDINK

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

マウス

対応

メモリベース

128

対応ソフト



THE Renaissance Voyager

ATLAS

目次

ゲームのはじめ方	4
執事あいさつ	5
操作の方法	6
ATLASの基礎知識	10
ゲームスタート	16
探険の出発	17
貿易をするには	32
ゲームの終了	35
コマンド説明	36
商館	46
都市情報	56
地図上(画面上)のアイコン	57
提督	58
町の変化	61
最後に	62
コマンド一覧	63
ユーザーサポート	66
ゲーム制作者から	68

動作環境

●スーパーCD-ROM²

『THE ATLAS』はスーパーCD-ROM²専用につくられています。CD-ROM²でご使用になる場合はスーパーシステムカードが必要となります。旧システムカード(V1.00/V2.00)では動作致しません。

●メモリベース128

このゲームは中間セーブデータを保存するためには「メモリベース128」または「セーブくん」が必要となります。内蔵のバックアップRAMではセーブできませんのでご注意ください。

●アーケードカード対応

別売りの「アーケードカード」をご使用になりますとメインメモリにCDから読み込める量が増えるため快適にゲームを進めることができます。お試してください。

※「アーケードカード」や「メモリベース128」の詳しい使い方は付属のマニュアルをご覧ください。

ゲームのはじめ方

1・PCエンジンに電源を入れます。

2・初期画面が出たらRUNボタンを押してください。

※マウスでもパッドでも同じです。

※うまく操作できない場合はPCエンジンのマニュアルを見てください。

起動画面→



3・タイトル画面が出てきます。

4・オープニングが終わりますといよいよスタートです。

執事あいさつ



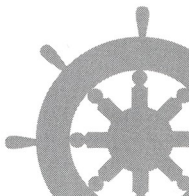
初めましてご主人様。私はご主人様の商家に務めましょうかす執事でございます。これから主人様のお手伝いをさせていただきますのでよろしくお願いいたします。さっそくですがご主人様の置かれている立場をご説明いたします。

時代は15世紀、いまだ世界の大部分が未知の謎に包まれています。

ご主人様は国王様の命によりその謎を解明すべく『世界大地図帳作成』をする事になったのです。

海の向こうには未知の島々、もしかすると大陸もあるかも知れません。数々の貴重な産物、珍しい動物たち、あるいは秘宝がご主人様を待っています。

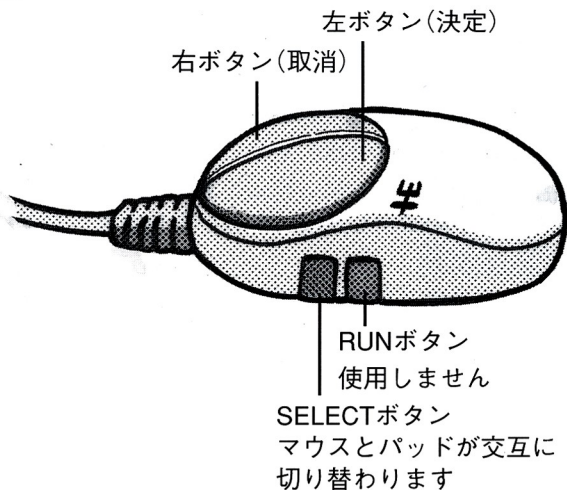
未知の世界を解明して見事『世界大地図帳』を完成させましょう。こんな偉業をお手伝いできると思うと私までも胸が弾んでまいります。



操作の方法

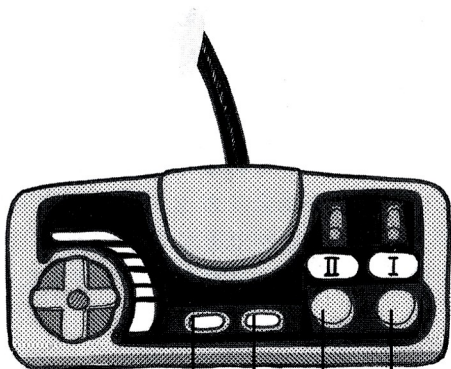
ご主人様、アトラスではマウスとパッドを使うことができます。どちらを使ってもよろしいのですが、マウスを使うように基本設計してありますのでマウスを使うことをおすすめします。

マウス



パッドを使って操作する場合は、マウスとは、ボタンの操作が逆の設定になります。

パッド



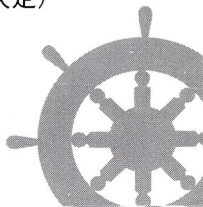
SELECTボタン

マウスとパッドが交互に
切り替わります

RUNボタン

Iボタン(決定)

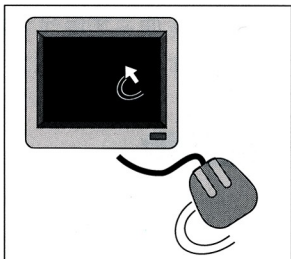
IIボタン(取消)



操作の方法

●カーソル

ゲーム中の画面では矢印が表示されます。この矢印のことを「カーソル」と呼びます。十字キー（またはマウスの動き）にあわせて自由に動きます。



●クリック

ご主人様の手のかわりをしてくれるのはカーソルです。ご主人様が何かを手にとってみたいと思った場合はカーソルを見たい場所に重ね I ボタン（左ボタン）を押すと見ることができます。

このカーソルを重ね I ボタン（左ボタン）を押すことを「クリック」すると呼びます。

この先に” ○△□をクリックして・・・” などが出てきた場合は、” ○△□にカーソルを重ねて I ボタン（左ボタン）を押すこと” だたと理解してください。

●ウインドウ

ゲームをプレーしているときに産物や町を押すと四角い枠に囲まれたメッセージまたはコマンドが出る場合があります。この枠のことを「ウインドウ」と呼びます。このウインドウを開いているとき時間の進行は止まりますのでゆっくり考えることができます。

※ウインドウはすべてⅡボタン（右ボタン）で閉じることができます。

●キャンセル

コマンドを実行している最中にⅡボタン（右ボタン）を押すことを、「キャンセル」と呼びます。すべての動作を中断し、一つ前の状態に戻ります。

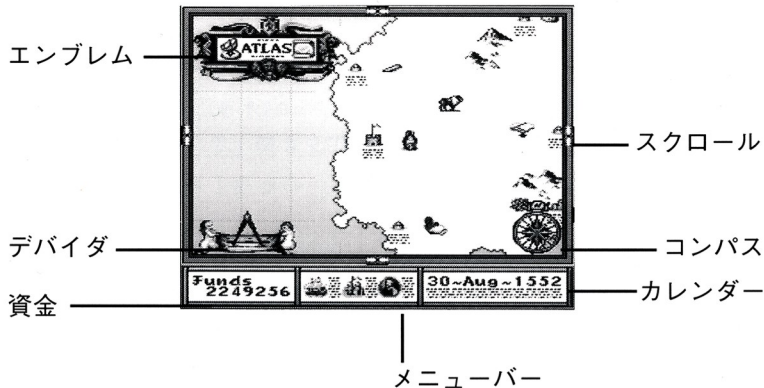
●ドラッグ

ゲーム中に「ドラッグ」が登場します。これはⅠボタン（右ボタン）を押しながら十字キー（マウス）を操作することです。

ATLASの基礎知識

ご主人様、操作方法は覚えられましたか？次はこの偉業^{いぎょう}を達成するために必要な知識を、お話しいたしますので覚えてください。そんなにたくさんはありませんので大丈夫です。

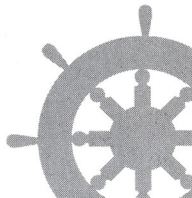
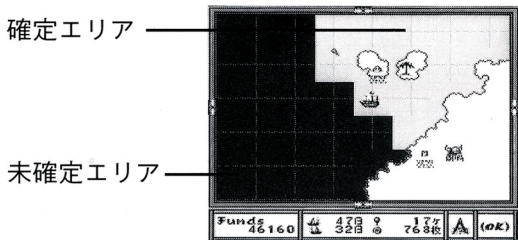
●画面の構成



●確定エリアと未確定エリア

今現在知られているのは、ヨーロッパを中心とした限られた地域です。それ以外は伝説と想像の世界が広がっています。すでに明らかにした部分を「確定エリア」、そうでない地域を「未確定エリア」と呼んでいます。色の濃い海岸線が確定エリア、薄い海岸線が未確定エリアになります。


『地図帳作成』とは未確定エリアを確定エリアに変えていくことです。

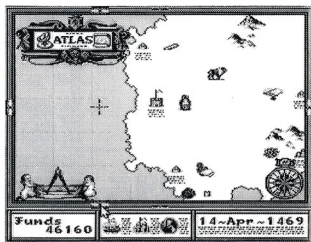
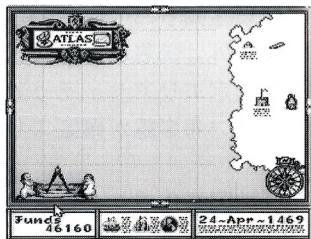


ATLASの基礎知識

●スクロール

スタート直後はリスボンを中心とした限られた部分しか表示していません。未確定エリアへの探検や、新しく書き込まれた地図を調べるには、画面を移動する必要があります。移動する作業を「スクロール」と呼びます。

画面の枠にマークがあります。ここをドラッグしてください。画面に十字のマークが出ました。この十字マークが終了したときの画面の中央になります。十字マークを上下（左右）に動かしてから、ドラッグを終了してください。画面が切り替わり、先ほど十字マークのあった所が画面の中央に来ています。これを繰り返して好きな場所に移動出来ます。



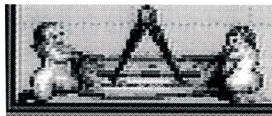
話すと難しくなりますがやってみてください。意外と簡単ははずです。

● 広域図・拡大図・詳細図

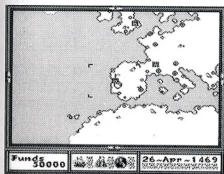
左下に何かあります。布に棒が2本立っている物を2人の天使が持っている絵です。

これを「デバイダ」と言います。

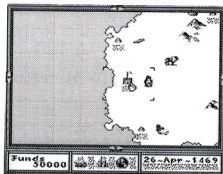
天使の間のデバイダをクリックしてください。
メニューが開きます。



- 「こういき広域図」 町のみ表示します
- 「かくだい拡大図」 スタート直後の大きさです
- 「しょうさい詳細図」 詳しく地図を見るためのモードです



広域図



拡大図



詳細図

ATLASの基礎知識

現在より拡大するコマンドを選んだ場合、カーソルの形が変わり長方形の枠が表示されます。この枠が拡大する範囲^{はんい}を教えてくれています。拡大したい場所でクリックしてください。

※縮小^{しゅくしょう}する場合は自動的に行われます。

「広域図」「拡大図」「詳細図」についてのくわしい説明は後でいたします。

地図のサイズはご主人様の使いやすい大きさで使用してください。いつでもどこでも地図が表示されている限り、変更はできますのでいろいろ試^{ため}してください。

●産物と町

世界地図帳に記載きざいされる物は大きく分けて2種類、つまり産物と町に分かれています。

町



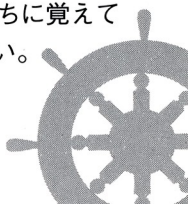
町は大勢の人々が生活している場所で、冒険や貿易の拠点きょてんとなります。町をクリックすると町情報が見ることができて、条件が合えば商館を建てることができます。

産物



産物をクリックすると、その産物を詳しく見ることが出来ます。産物の種類には伝説上の秘宝から動物まで多種にわたってありますので、見つけたら是非ぜひクリックしてください。一度見た物はワールドエキスポ（ゾウの印のアイコン）に登録されていつでも見ることが出来ます。

覚えていただくものはだいたいこんな所です。使っているうちに覚えてしまいますから、今覚えられなくても心配はしないでください。



ゲームスタート

ご主人様にさせていただくことは大きく分けて2つあります。国王様と契約した『世界大地図帳』の作成と『貿易』の2つです。

●地図帳作成

未確定エリアに探険船を派遣^{はけん}して、世界の全容^{ぜんよう}を明らかにすることで。メインになるのはやはりこちらでしょう。

●貿易

国王様との貿易特権^{とっけんけいやく}契約がありますので、特権を使い世界各地と貿易をしていきます。リスクも当然ございますが、それ以上においしい話があるかもしれません。

●ルール

ご主人様がどんなことをしようと自由ですが、資金がなくなってしまうと、破産してすべてが終わってしまいますので、残りのお金には注意してください。

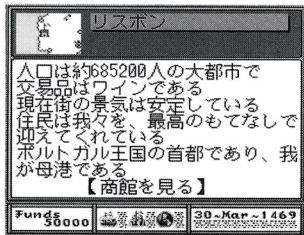
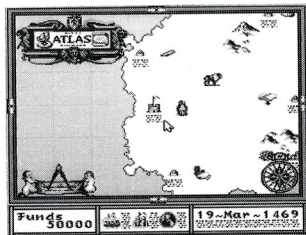
もちろん私も見えていますので、少なくなったらお知らせはしますが・・・。

探険の出発

さっそくですが、世界地図作成になくってはならない探険船団の派遣の手順を説明していきますので、一緒にプレイしてください。そして大まかな流れをつかんでください。

ゲームが始まったらまず中央にある商館をクリックしてください。大きな屋敷やしきみたいな物です。ウインドウは開きましたか？開かれたウインドウにはリスボンと書かれているはずです。もし違うようならⅡボタン（右ボタン）でウインドウを閉じて、リスボンを探してみてください。

リスボンなら【商館を見る】をクリックしてください。これがご主人様と私のいるリスボンの商館です。すべてはここから始まります。



探検の出発

●探検はだれがいくの？

探検の出発といってもご主人様が直接行くのではありません。未確定エリアを、探検船団を率いた提督^{ていとく}に調べてもらいます。提督に調べてきた事実を報告してもらい、ご主人様が地図をつくるのです。

まさかご主人様に危険なことをさせるわけにいきません。なにかあったらどうするのですか！この大事業はご主人様以外、誰もできはしません。



次のページから作業の手順をおいます。

●船舶購入

探検船団の派遣にはまず船こういゆうを購入しなければなりません。

【船舶購入】をクリックしてください。購入画面に移ります。購入するには、船の種類を選ばなければなりません。船名が表示されている右にある▲▼をクリックすると、選べる船が次々に表示されます。気に入った船を選んでください。最初のおすすめはガレー船です。

船の情報は・・・

- ・船速せんそく ↔ 船のスピードです
- ・耐久度たいきゅうど ↔ 船の破損耐久状況はそんたいきゅう
- ・積載量せきさいりょう ↔ 多いほど長く航海ができます
- ・船員せんいん ↔ 乗る人数です
- ・建造費けんぞうひ ↔ 船の価格です



探険の出発

一度に購入できる船は最高12隻^{せき}です。左上にある購入数量の▲▼のボタンで購入数を選んでください

【○○隻購入】の○○の数が増えます。

※商館の規模によって購入できる数に限界があります。

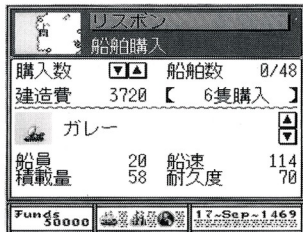
左上の0/48と表示された右の数字が、購入の限界数です。

購入台数が決定したら【○○隻購入】をクリックすると、購入が完了です。最初は必要な数を購入する方がいいでしょう。

※基本は6隻のままでいいと思います。

購入が終了しましたらキャンセル（パッド・Ⅱ / マウス・右）をして画面を閉じます。

※後になると性能の良い新しい船が登場します。



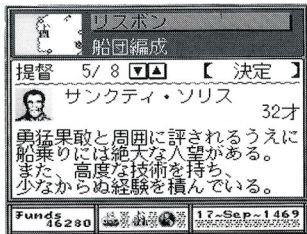
●探検船団編成

船団の購入の次は【探検船団編成】をクリックします。この画面で船団を編成します。

【提督の選択】

最初に提督を選択します。いろいろな提督がこのリスボンにはいますので、じっくり選んでください。提督は探検の成否を握っていますので、よく考えてください。

画面の▲▼をクリックすると提督が次々と表示されます。ご主人様の気に入った提督で【決定】をクリックしてください。



「アントニオ・ゴメス」
「サンクティ・ソリス」が
おすすめです。

【探険船団編成】

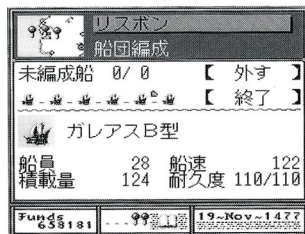
探険船団は最大6隻の船まで編成できます。船舶の数が多いほど長い航海が可能になります。

下に表示してある船が選択の対象となります。その船が気に入らない場合は、右下の▲▼をクリックすることで現在商館にある船が次々に表示されます。どの船を船団に選ぶかはご主人様が決定してください。

船が決まりましたら【登録】をクリックしてください。船が左側に選択されました。この調子で船を登録していきます。

必要な数まで選んだら【終了】をクリックしてください。

もし登録する船を間違えてしまったら、左上にある船をクリックしてください。すると今まで登録だったコマンドが【外す】に変わります。【外す】をクリックして船団から外します。

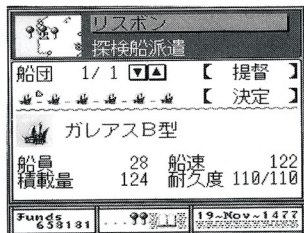


●探検船団派遣

次に航路を設定します。【探検船団派遣】をクリックしてください。どの探検船団を使うかを聞きますので、複数の探検船団を持っている場合は、

▲▼で探検船団を選択してください。

画面右上の【船舶】をクリックすると、船の破損状況や船の種類などが表示されます。



※コマンドは【船舶】←→【提督】と交互に切り替わります。

選ぶ船団が決まりましたら【決定】をクリックしてください。

※画面に表示している船団が選択の対象になります。

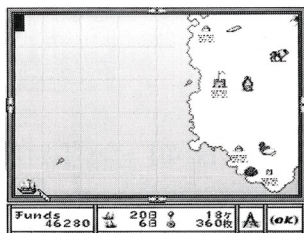
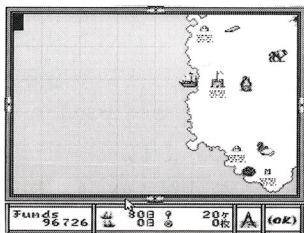
探検の出発

探検船団を選ぶと画面が切り替わり、地図が出ます。この画面で航路を設定します。

では、カーソルで近くの海をクリックしてください。その地点まで船が直線に進んでいきます。もし途中で陸地にぶつかった場合は、船はそこで止まり、元の位置に戻ってしまいますので、別の航路を探してください。

うまくできましたか？

さらにほかの場所をクリックしてください。すると先ほど船のあった場所に印が着いています。この印を「設定点」と呼びます。この設定点は最大「20」まで使えます。最大数を超えないようにして探検航路を設定してください。

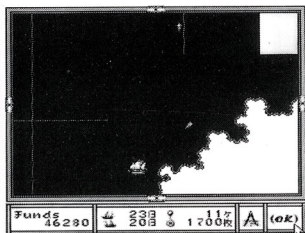


※ 画面の隅まで船が来たら画面をスクロールさせ、さらに探検航路を引いていきます。

さて、どの辺を調査しましょうか。海岸線ふきん附近なら確定エリアになったときに新しい街が見つかるかもしれないし、大海原おおうなばらならどこかに島があって最初の発見者になれるかもしれないですね。ここは一つ海岸線調査にしておきましょうか。街が見つかって商館でも建てられれば次の探険拠点にできますから。

では未確定エリアの海岸線附近をクリックしましょう。

すべての航路設定が終わりましたら、右下にある【OK】をクリックして設定の終了です。いざ大海原としがひに出発！私も年甲斐もなく“わくわく”してきました。



そうそう、途中でやり直したくなったらキャンセル（パッド・II / マウス・右）で1つ前の状態に戻せますので、航路設定に失敗しても何度でもやり直せます。

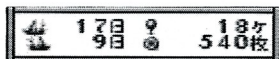
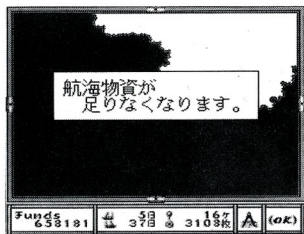
探険の出発

ご主人様、航路の設定はできましたか？もしうまくできないのならばこんなことが考えられます。

食糧の不足

優秀な提督といっても食事をしないでは、満足な航海もできません。きちんと帰りの食糧も計算に入れて航路を引いてください。早い話が、帰りの食糧を忘れないでことです。残量は画面右下に表示しています。

航海の途中に町があるときは、【補給経由地】にする事ができます。補給の方法は町をクリックするだけで、自動的に補給を行います。ここで食糧の補給ができますので、さらに長い航海が可能になります。



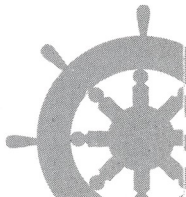
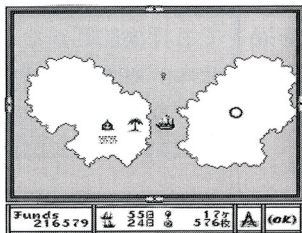
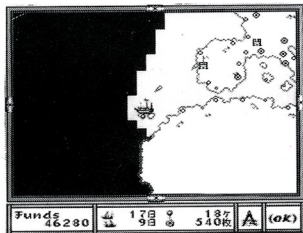
細い海峡

航路を引いているときに、海なのにどうしても通れない場所が時々あります。これは広域図や拡大図で起こりがちです。なぜなら広域図の1ドットは、詳細図の画面全体の約 $\frac{1}{4}$ の大きさがあるのです。広域図でクリックすることは、詳細図では画面の $\frac{1}{4}$ をクリックしているのと変わらないのです。もし詳細図で船がやっと通れる大きさの海峡なら、まず広域図で設定していると通れません。拡大すると通りやすくなると思います。

しかし、未熟な提督の場合、細い海峡は通れない場合があります。

えっ「詳細図でも通れなかったらどうするんだ」ですって、

・・・そっそんなときは・・・あきらめてくださいご主人様・・・。



探険の出発

●報告

すべてが終わるとついに探険船団が旅立ちます。後は提督の報告を待つばかりです。

彼らは、一体どんな発見をしてくるのでしょうか？商館のウインドウを閉じて地図の画面まで戻ってください。

※商館の中にいる間は時間が進みません。

(商館の閉じ方はⅡボタン/右ボタンを押す)

●提督はいつ帰ってくる

しばらく待っていると提督が帰ってきます。いよいよその冒険の報告を聞くことができます。提督は発見した事実を教えてくれるので、その報告をご主人様は処理してください。

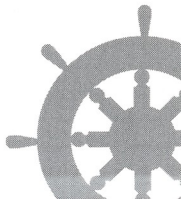
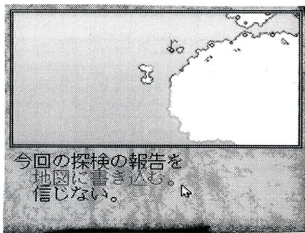
えっ航海予定日を過ぎても探険船団がなかなか帰ってこない、それは何か発見したのかもしれませんが。もう少し待ってみてください。でも航海予定日を2・3週間も過ぎたようなら遭難そうなんかも・・・。

無事帰ってきた提督はその航海を報告してくれます。提督の言葉を聞きどんな航海だったのかを想像してください。海の男のロマンが見えてくると思います。

さて、すべての報告が終了すると、ご主人様の出番です。

【地図帳に書き込む】

これで報告を地図帳に書き込みます。これで事業達成に一步前進です。千里の道も一步からですね。



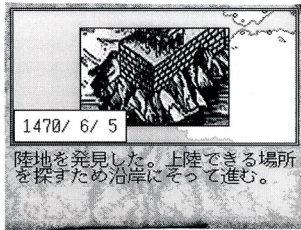
探険の出発

【信じない】

これを選ぶと探険した場所は未確定エリアに戻ってしまい、せっかくの冒険が消えてしまいます。

しかしこのコマンドには深い意味があります。たとえば一人の提督が探険の報告に『なにもない。海だけだ。』と報告をすると、その噂は他の提督にも広がります。するとほかの提督で探険隊を派遣すると、提督は自分の優秀さをアピールするために一生懸命にその場所を探索します。すると少しですが、島（大陸）の発見の可能性が上昇するのです。

逆の場合は一度島を発見しているのだからといって、提督は油断をして懸命に島を探しませんので、島の発見の確率が少し減少します。この性質をうまく使ってご主人様の理想の地図を描くこともできます。



地図帳に書き込んだ場合は、その場所には、町や宝物や未知の物があるかもしれませんのでよく調べてみてください。

うまく大きな町があればそこに商館を建設して、更なる探検の足場として、商館建設できなくても貿易の相手として、探検はいろいろなものをもたらしてくれるはずです。

これで冒険の手順は一通り終了いたしました。探検の手順はおわかりいただけましたか？

頻繁に探検すると思いますので、そのうちなれてきます。そうなれば同時に二つや三つの冒険に出られるはずです。もちろんお金があればの話ですが・・・。

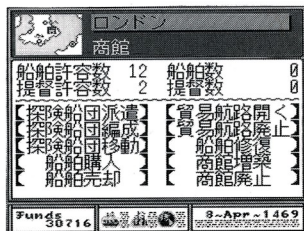


貿易をするには

ご主人様、私たちは国王様から5年間のあいだ、援助金が貰えますが、5年後は貰えるのでしょうか？

もし貰えなかったらどうなるかを考えて行動しなければなりません。援助が無くなってしまったら破産、何てことは一流の商人のすることではありません。そんなことにならないように貿易で儲けましょう。

お金を儲けるにはまず貿易のしかたを覚えてください。私たちの収入源は貿易だけです。

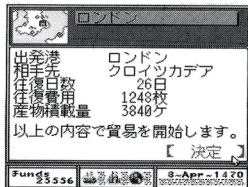
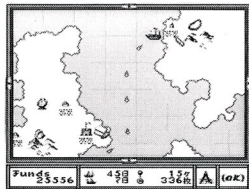


【貿易航路開く】

まずは船を購入してください。船の買い方は探険の時にお話したので省略します。

船を購入しましたら、【貿易航路開く】にしてください。船団を編成した後に探険と同じく地図に切り替わりますので、航路を設定してください。
 ※未確定エリアには入れません。
 ※補給経由地も使用出来ません。

最後に目的地(町)をクリックします。最終確認のために貿易の詳細を表示しますので、よろしければ決定をクリックしてください。



貿易をするには

●貿易のワンポイントアドバイス

- 1・距離が遠いほど儲けも大きいですが時間がかかる。
- 2・貿易用の特産物は取りすぎるとなくなる場合がある。
- 3・赤字航路は早めにやめる。

●貿易によってもたらされる効果

貿易はお金を稼^{かせ}ぐだけではありません。貿易によってその町は活性化して町の規模に変化が起こります。そのほかにも効果がありますので、場合によっては儲からない貿易もすることに……。詳しくは「町の変化」で説明いたします。

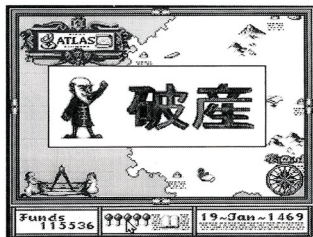
ゲームの終了

世界大地図帳作成は、確定エリアがある程度広がればめでたく完成します。まだまだ遠い道のりです、くじけずにがんばってください。

さて、地図作りもいいですが、自分なりの目標の達成を目指してみるのはいかがでしょうか？

『すべての秘宝を探し出す』や『世界の果てを探し出す』『動物コレクションをする』などいろいろできると思います。

いくらコレクションをしても破産したらゲームオーバーです。そんなことにはならないと、私はご主人様を信じています。

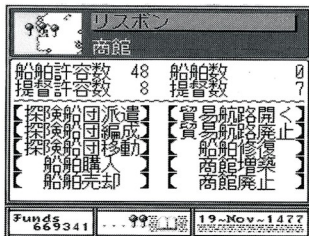


コマンド説明

ご主人様、今までは探険と貿易の順序に主眼を^{しゅがん}おいてお話ししてきましたが、ゲームの流れをわかってもらうために、ここでコマンドについて詳しく説明していきます。

コマンドのなかに登場する【決定】や【登録】など、画面でクリックできる場所はカーソルが上に重なると赤く変色しますので、どこをクリックするか分からなくなったら、とりあえずカーソルをいろいろ動かしてください。

コマンドを実行するとウインドウが開きます。このウインドウはⅡボタン（右ボタン）で閉じることが出来ます。説明の中でウインドウを閉じるを省略した表現もありますので説明が無くてもウインドウを閉じる場合はⅡボタン（右ボタン）を押してください。



●デバイダ

13ページでも説明しましたが地図の^{レキョクド}尺度を変更します。地図の拡大縮小の関係は「広域図」>「拡大図」>「詳細図」の関係になります。

「広域図」

かなり省略して表示され、町だけを表示します。羽ペンを使って地名をつけることができます。



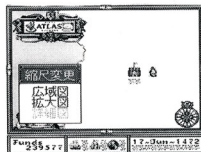
「拡大図」

一部省略し表示され、町／産物／動物(植物)／民族／伝説／遺跡／海難が表示されます。ご主人様がメインで使う図の大きさが、この拡大図です。



「詳細図」

すべて省略せずに表示されます。町／産物／秘宝／動物(植物)／民族／伝説／遺跡／海難が表示されます。



コマンドメニュー

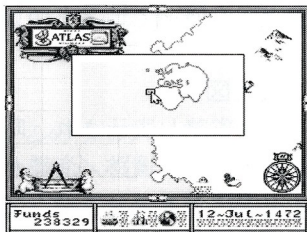
●エンブレム

画面左上にある「ATLAS」と書かれた飾りのついた物です。この絵を、「エンブレム」と呼びます。



アストロラーベ

エンブレムの左側の望遠鏡をクリックしてください。現在の世界地図が表示されます。カーソルが小さな四角に変わっています。この四角を好きな場所でクリックすると地図もその場所に動きます。長距離を移動する場合には強さを発揮するはずです。



※エンブレムはドラッグして、好きな場所に動かすことができます。

世界地図を見る

エンブレム右側の巻き物をクリックしてください。世界の姿を見ることができます。

ここでは世界の様子を見ることができます。
アイコンは左から以下のようになっています。

人口分布 人口分布図がみられる。

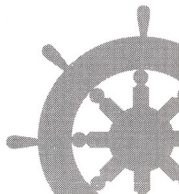
怪宗教 怪宗教が流行している場所を見る。怪宗教は町の景気を悪くする。

伝染病 伝染病の流行している場所を見る。
伝染病は町に壊滅的^{かいめつ}打撃を与える。
その町と貿易をしていると伝染病がほかの町にも流行してしまう。

貿易航路 現在運行中の貿易航路がみられる。

未確定領域 未確定エリアがみられる。

世界の姿をみる 世界の真の姿がみられる。





●コンパス

画面の右下をごらん下さい。「N」と書かれた丸いものがあります。これが「コンパス」です。中央部をクリックすると、リスボンからの距離が、どれくらいか分かります。

資産一覧	
資金	264741
商館数	3
所有船舶数	10
貿易航路数	1
宝物数	1

●FUNDS

資金の表示をします。ここをクリックすると資産の、一覧表が表示されます。

19~Nov~1477

●カレンダー

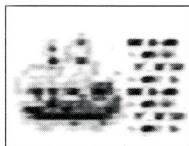
現在の日付が表示されています。ここをクリックすると時間の進行速度を5段階で設定できます。

スピード	
1	: 高速
2	: —
3	: 普通
4	: —
5	: 低速

●メニューバー

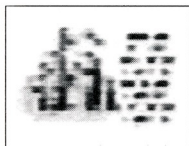
画面下中央にある、船と商館と提督の絵が入っている枠です。枠をクリックすることで、中の絵が変わります。

1) スタート直後



船

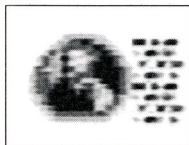
現時点で運航している船団を見ることができます。
貿易航路を選択してください。



商館

商館の一覧を見ることができます。たくさんある場合には▲▼で名前がスクロールしますので探してください。

探し出した商館の名前をクリックすると、その商館を見ることができます。

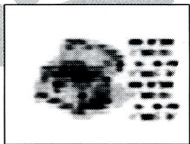


提督

現在活躍中の提督です。名前をクリックすると提督の紹介が出ます。

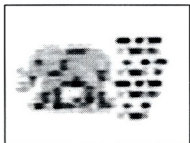


2) 枠を一度クリックする



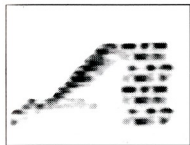
宝箱

新しく発見した大陸（島）には特産物や動物のほかに伝説に彩られた秘宝が眠っています。これを発見したときは、特別に国王様から褒美^{ほうび}をもらうことができます。秘宝の一覧はこの宝箱をクリックすることで見ることができます。



ワールドエキスポ

ゾウの形のアイコンはワールドエキスポとよばれ、すべての産物を登録して、いつでも見せてくれるものです。



広域図のどこにでも名前が付けられます。ご主人様が発見した大陸ですので、好きな名前を付けてください。

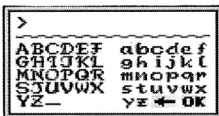
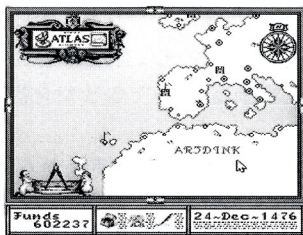
※海には名前は付けられません。

文字入力の方法について

◆入力方法

ソフトウェアキーボードを使って名前を入力します。

文字は英文字で8文字まで入力できます。画面上のキーボードをマウスでクリックして入力して下さい。上についている窓にクリックした文字が表示されます。すべてが終わったら【OK】をクリックして下さい。



3) 枠を二度クリックする

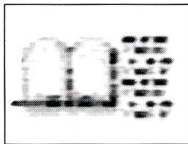


針 (ピン)

これは目印に使います。使い方はピンをクリックし、カーソルに重なったピンを、目印をつけたいところまで移動します。目的地にたどり着いたらクリックします。
”プス”と地図に刺さりませす。

以後このピンはどのサイズの地図でも常に表示されます。

また、メニューの中のピンのあった位置をクリックすると、ピンを刺した場所に自動的に切り替わります。



本

ここはセーブやロードなどを収めたシステムメニューになります。

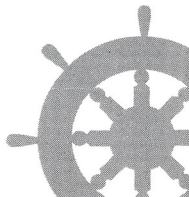
1・ニューゲーム 新しくゲームを始めるときや、やり直したいときに実行します。

2・ロード セーブデータがあれば続きから始められます。データ1・2・3の中から一つ選んでください。

- 3・セーブ セーブをしておけば現在の状況が保存できます。
データ1・2・3の中から一つ選んでください。
- 4・サウンド サウンドを変更できます。BGM1・2・3から一つ選んでください。
- 5・メモリベース メモリベースユーティリティです。初期化やデータの削除があります。「A. III.」などですでにメモリベース128に空き容量がない場合がございます。この場合には前のデータを消していただくか、新しいメモリベース128が必要になります。

※初期化を選ぶとメモリベースの中身はすべて消えてしまいます。

※削除の場合はどのデータを削除するかを選んでください。



商館

商館は探検と貿易には欠かせない存在になりますのでしっかり把握してください。

●船について

商館の中にあるコマンドは船が関係するコマンドが半分以上あります。船の能力をしっかり把握することが大切です。

船員

船の乗組員の数で船員が多ければ多いほど食糧がかかります。大きな船ほど乗組員は多くなります。

積載量

船に積める荷物の量です。探検船として使うときは食料を乗せる量、つまり航海日数に影響します。貿易船として使うときは積み荷の量です。

船速

船の進む速度です。速い船ほど一日で進める距離が長くなりますので、同じ航海日数でも長い航海が出来ます。

耐久度

左の数値が現在の状態／右の数値が最大値です。船を動かすたび、徐々に船は壊れていきます。壊れた船でも船速などには影響しませんが、ある時突然船は沈没します。貿易をしているときは積み荷ごと、提督が乗っていたら提督ごと、海の藻屑となります。そうならないように船は修理を行ってください。

●探険船団派遣

探険船はここから派遣します。派遣するだけのコマンドです。探険船団がない場合は派遣できません。

船団を選ぶ

どの船団を使うかを選びます。【提督】 ←→ 【船舶】 で情報が表示されます。

提督 船団を率いている提督名

船団速度 船団の速度

航続距離 船団の進める距離

航続日数 船団の最大航海日数

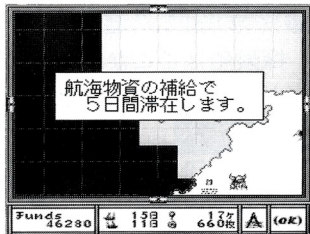
航路設定

航路はマウスで地図上をクリックするだけです。



航路を引くときの注意

- 1) 食糧の残量はある程度残す。
- 2) 探険日数が多いほど危険が増加する。
- 3) 設定点は最大20個まで。
- 4) 補給基地を利用すると設定点を2ポイント消費する。
- 5) 探険でかかる費用は表示された額と提督の取り分がある。
- 6) あくまでも予定航路なので雇っている提督によっては、同じ道を航海するとは限らない。



画面下の中央のアイコンは、残り食糧／設定点の残り／探険日数／探険費用を表示しています。



●船舶購入

探険船・貿易船ともに、ここで買います。

購入数量

で購入する船の数を選びます。購入数量は【○隻購入】と表示されています。

船舶数

船舶数の右側の数字が商館にある船の数、左側の数字は購入できる船の上限です。

○△□型

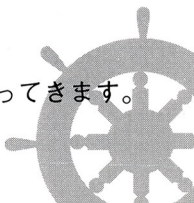
右側にある で購入する船の種類を選びます。

●船舶売却

買った船を売ることができます。買い取り価格は船の破損状況によって変わります。

売却船 で選択します。

売却益 船の種類と破損の状況でいくらで売れるかが変わってきます。



●探険船団編成

購入した船をここで船団として編成します。

提督

で雇う提督を選びます。雇う提督が決まりましたら【決定】をクリックしてください。

船の登録

提督を選ぶと次に船を選びます。あらかじめ購入してある船から選びます。

【登録】 下に表示している船を船団に登録します。

【終了】 船団の編成を完了して終了するメニューです。

右側にある をクリックすると、現在持っている船を表示します。船団に組み込みたい船を選んでください。

●探険船団移動

船と一緒に提督を別の商館に移動します。 で船団を選び、

【終了】 をクリックします。

次に商館の名前をクリックして目的地に選びます。商館の数が多いときは、一画面に表示出来ませんので で移動先の商館を探してください。

●貿易航路設定

貿易航路は細部の違いをのぞき【探険船団派遣】と同じになります。

その違いは・・・

- 1) 補給のための町を指定できない。
- 2) 最後は必ず町（相手先）になる。
- 3) 未確定エリアには、入れない。

船団の編成

船団を編成します。貿易航路は一度引くと廃止するまで船団の内容は変更できません。

相手先を指定する

航路の設定方法は探険と同じです。


相手先の町をクリックすると、設定終了です。



商館

●貿易の情報

出発港	出発する商館の名前
相手先	相手先になる町の名前
往復日数	往復にかかる日数
往復費用	貿易をするためにかかる経費
産物積載量	積み荷の量

	バルナ
出発港	バルナ
相手先	ターナ
往復日数	30日
往復費用	720枚
産物積載量	3360ヶ
以上の内容で貿易を開始します。	
【 決定 】	
Funds 36160	15-Oct-1469

貿易を成功させるには

- 1) 航路指定のとき、出来るだけ最短距離を設定します。広域図で適当に航路を設定せずに、3段階の拡大を使い分けます。
- 2) 貿易相手は距離が離れるほど、儲けが多くなります。直線距離で計算するので往復日数を無駄に増やしても得はありません。

すべての設定がよろしければ【決定】をクリックしてください。

●貿易航路廃止

現在運航されている航路が表示されますので廃止する航路をクリックしてください。

●商館増築

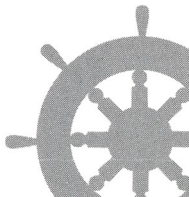
商館は増築する事で、商館に配備できる船舶を増やせます。建てたばかりの商館には12隻の船が置ける港があります。この【商館増築】を実行することで、港を拡張し多くの船をおくことが出来ます。しかし、商館を増築するには費用がかかりますし、維持費も多くなりますのでお金に余裕のない場合はいきなりの増築は考えてください。

●商館廃止

商館は貿易や探険の拠点になりますが、商館を建てられる数にも限界があります。たくさん商館を建てすぎると、新しく発見した大陸などに町があっても、商館を建てる事が出来ません。

必要の無くなった商館は廃止しましょう。

※廃止にもお金は必要です。

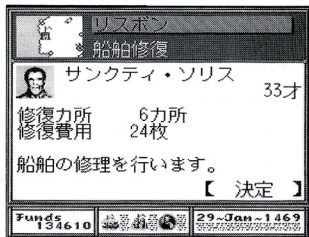


●船舶修復

探険に出た船は航海中に船体が痛み、傷つきます。少しなら航海に支障は出ませんが痛みが激しいと、船は沈没してしまいます。優秀な船乗りや提督を失ってしまいます。失わないためには船は出来る限り修理してください。

【船舶修復】ウインドウを開きます。開きましたら船団を選択してください。船団修理に必要な金額が表示されます。

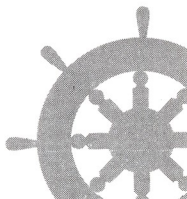
修理に必要な金額がある場合は、【決定】をクリックしてください。修理に必要な金額がない、または修理の必要がない場合は、キャンセルで終了してください。



●まとめ

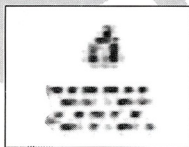
商館は積極的に活用するようにしましょう。しかし商館の建てられる限界は決まっていますので、無駄に建てると探険が行き詰まったり、経費が無駄にかかる場合がありますので、注意してください。

貿易船団にしても探険船団にしても、どこかに本拠地を持ち、そこから貿易なり探険なりに出発しなければなりません。商館を建てないでいると、いつまでたってもリスボンから出発し、リスボンに帰る航路設定をせねばなりません。どんな遠くに船団を派遣する時もいちいちリスボンに戻っていたのでは大変不合理です。遠距離の航海は航海物資も大量に必要ですし、また多くの危険を伴います。本拠地を他の商館に移すことで、こういった危険を回避しやすくなります。商館は積極的に活用するようにしましょう。



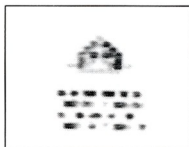
都市情報

都市は規模によって5段階に分かれます



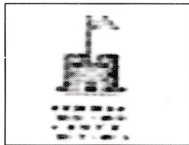
村落

商館を建てられないため、船や提督は村落を拠点に活動することはできません。新しく発見したところでは、なげい大抵この様な村落しか発見できないでしょう。



町／小都市／中都市／大都市

商館が建設できるようになるため、拠点として使えます。



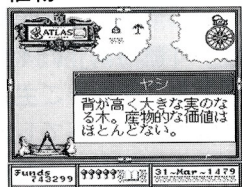
※写真の他にも色々な形があります。また、表示レベルで見え方が違ってきます。

地図上(画面上)のアイコン

動物



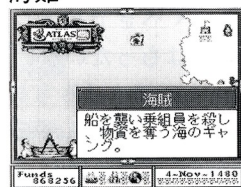
植物



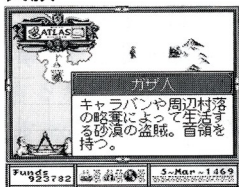
特産物



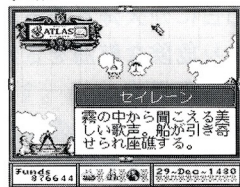
海難



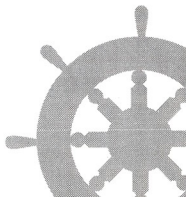
民族



伝説



※写真の他にも色々な物があります。



提督

●提督のパラメータ

提督は探険に出る度に少しずつ成長していきます。提督の成長は、「勇気」「統率力」「熟練度」「航海術」の4つの能力が上昇します。しかし、せっかく航海をしても、それをご主人様に信じてもらえなかった提督は自信を喪失し、逆に能力が下がってしまいます。パラメータは提督の紹介文章から判断してください。

勇気

勇気のある提督は危険な航海でも引受けてくれます。こういう人は、いつの日にか大洋を渡る船団の提督として大事に育てていくべきでしょう。あまり危険な航海をさせて、遭難するような事になるのはもったいないというものです。

探険航路は帰りの食糧をのこして設定します。しかし、この勇気が低いと食糧の残量を気にして目的地までたどりつく前に、商館に引き返してきます。目的の航路の半分も行かずに帰ってくる提督がいたら、勇気が少し低いようです。勇気がありすぎる提督は食糧の残りを考えずに探険船を動かす場合があります。こんな提督は逆に無謀むぼうな提督になります。これで航海術がない提督を派遣したら探険船団の危機です。

統率力

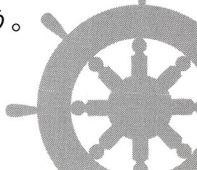
船団を組んで出航した場合、全体の帰還率きかんが上がります。また、乗組員の反乱が起きにくくなり、複数の船団を組んだ探険のときに必要になってきます。

熟練度

困難な航海を成し遂げるには、提督が熟練している事が大切です。熟練度は航海する度に上昇し、すべての能力に影響を及ぼします。どんなに優秀な統率力を持っていても、若い提督では、経験を積んだ提督の統率力には及びません。つまり熟練度の高い提督ほど、信頼できるのです。

航海術

指定された航海を達成できるかどうかに影響します。ご主人様の指定した航海は、あくまでも地図上で指定しているのです。提督達はそれを遂行するように努力しますが、誰も行ったことのない未知の世界ですから、目印がありません。そんなところを航海するのですから予定の航路とは違った道を進む可能性があります。しかし、この航海術が高い提督ならそんな心配はありません。きちんと目的を達成してくれるでしょう。



提督

年齢

提督は年齢に応じて自分の取り分を多く請求してきます。若い頃は名前を売るために少ない報酬ほうしゅうでも探険を引き受けてくれますが、年齢と実力のついた提督は高額な報酬を要求してきます。

そしてある年齢に達すると引退していきます。

誰を雇うのかはご主人様が決めることですが一言いわせていただけるなら、提督はいつかは引退してしまいますので、そのときになって困らないように若い提督も使って育ててください。

性格

提督にはそれぞれ性格があります。登場する提督はこの中のどれかに当てはまります。

真実一路型 細かく報告するまじめな提督

優柔不断型 歯切れの悪い報告をする提督

単純明快型 豪快な報告をするが細かいことを見落としがちな提督

うそつき型 小さなことも大きく報告する提督

※提督の性格によって報告も違ってきます。



町の変化

●貿易による発展

町と町の間定期航路を設定すると、町が活性化され、発展していきます。人口も徐々に増え、ある程度まで発展すると、村落は町に、町は小都市にとランクアップしていきます。

●貿易以外による発展

町の近くに別の町があったり、その地方で文化が発展したりすると町が自然に発展していきます。ただし、発展の度合いは非常にゆっくりですし、ご主人様が直接関与する事はできません。

●町の景気

町には景気があります。好景気の際は貿易もうまく行ったのに不景気では赤字航路になってしまうなんてことも。

●町の友好度

すべての町が私たちに友好的ではありません。ときには敵対心をもっている場合もあります。こんな町だと商館は建てられません。冒険をするときに拠点となる商館が欲しいのに、商館を建てられない町があったらこれ以上先に進めなくなってしまいます。

『どうしても町に商館を建てたい』そんなときは地道に貿易をしてください。徐々に町の人々の態度にも変化が起こってきます。

最後に

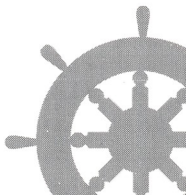
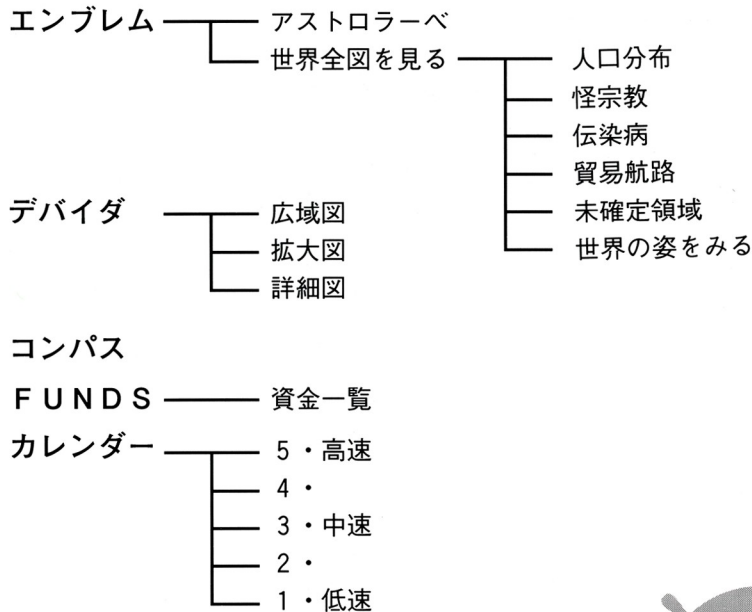
ご主人様、ここまでお読みいただきありがとうございます。アトラスのすべてはお話しできませんでしたが、あとはゲームをプレーしてからだと思います。そうですね、すべてを話してしまったらゲームが面白くありません。

さて、アトラスにはどんな世界があるのかは誰にもわかりません。そう、ご主人様も私もわからないのです。できあがった地図はまさに、ご主人様だけのワールドアトラスなのです。

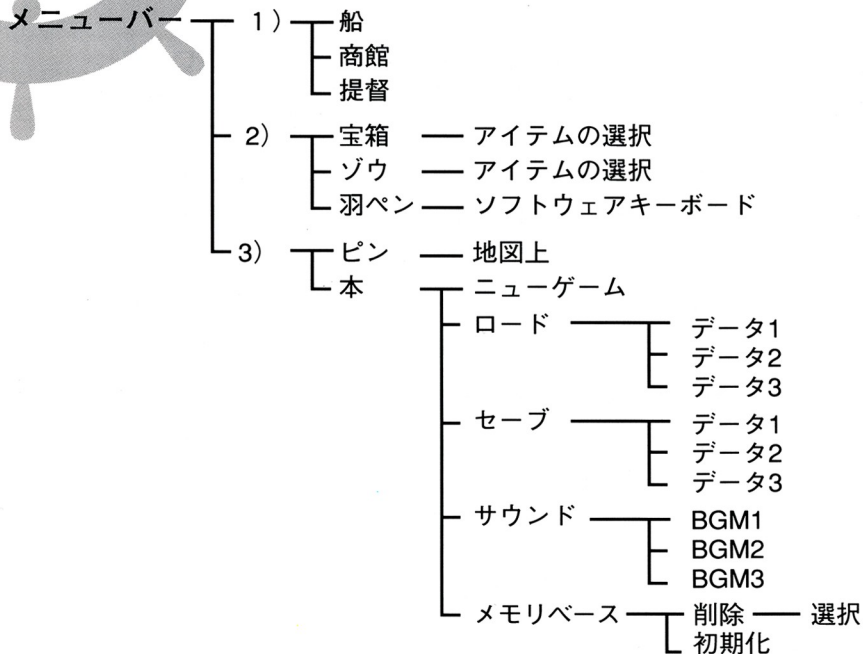
今度はゲームの中でお会いしましょう。ご健闘を祈ります。

いざ出航！

コマンド一覧



コマンド一覧



町 ——— 商館を建てる

商館 ——— 探険船団派遣 ——— 船団の選択 ——— 航路設定

——— 探険船団編成 ——— 提督の選択 ——— 船団の選択

——— 探険船団移動 ——— 船団の選択 ——— 移動先設定

——— 船舶購入 ——— 購入船の選択

——— 船舶売却 ——— 売却船の選択

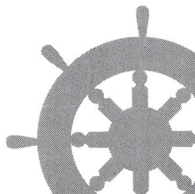
——— 貿易航路開く ——— 船団編成 ——— 相手先決定

——— 貿易航路廃止 ——— 廃止航路指定

——— 船舶修復 ——— 船団の選択

——— 商館増築

——— 商館廃止



ユーザーサポート

マニュアルに従って操作しても正常に動作しない場合、まず以下の点をお確かめください。

1.画面がでない。

- ・本体に電源は入っていますか。
- ・テレビの電源の入れ忘れは？

2.画面は出るが操作できない。

- ・スーパーシステムカードを使っていますか。
- ・パッド（マウス）の接続はうまくいっていますか。

※セレクトボタンを押すとマウス／パッドのモードが切り替わり操作できなくなる場合があります。

3.データをセーブ出来ない。

- ・メモリベース（セーブくん）は正しく接続されていますか。

4.データをロードできない。

- ・メモリベース（セーブくん）は正しく接続されていますか。

5.セーブデータの1つだけロード出来ない。またはロード出来るが正常な動作をしない。

・データが壊れてしまった可能性があります。削除または初期化を行ってから再度セーブしてください。

※メモリベースは 衝撃に強くありませんので大切にお使いください。

これ以外の理由で正常に動作しない場合はアートディンクユーザーサポートまでご連絡ください。

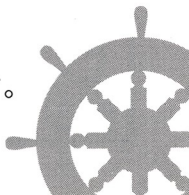
〒261 千葉市美浜区高洲3-2-3 住友生命ビル7F

ユーザーサポート係

TEL 043-279-9356

電話でのお問い合わせは・・・

土曜・日曜・祭日をのぞくPM1:00～5:00までです。



ゲーム制作者から

アトラスの世界には、実際の歴史にあった奴隷や民族の征服、滅亡などはできません。これは、このような力による征服の歴史ではない歴史を考えてみたかったからです。

とはいえ、人間のこのような暗黒面をまったく無視するのは、単なる理想論の域を出ないような気がします。しかしながら、そんな歴史の中の征服された人達の気持ちもまた無視する事はできません。

アトラスの世界には様々な人々が住んでいます。中には力で押えつけた人達もいるかも知れません。こんな時には、そんな人たちの気持ちになってみて下さい。何かいい方向が見つかるかも知れません。

このゲームはいわゆるヨーロッパ人の世界史観にもとづいて作られています。でも、それ以外の人達にもそれぞれ歴史はあるはずです。機会があれば、そのような歴史を題材にゲームを作ってみたいと思います。最後に、このゲームをプレイしてみて、今の歴史をもう一度考えていただく機会になれば、私たちにとって幸いです。

シーディー ロム
CD-ROMディスク ● 保管上の注意

COMPACT
disc



● 信笺読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。



キズには弱いんだ!



● CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。



文字を書かないでね!



● レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。



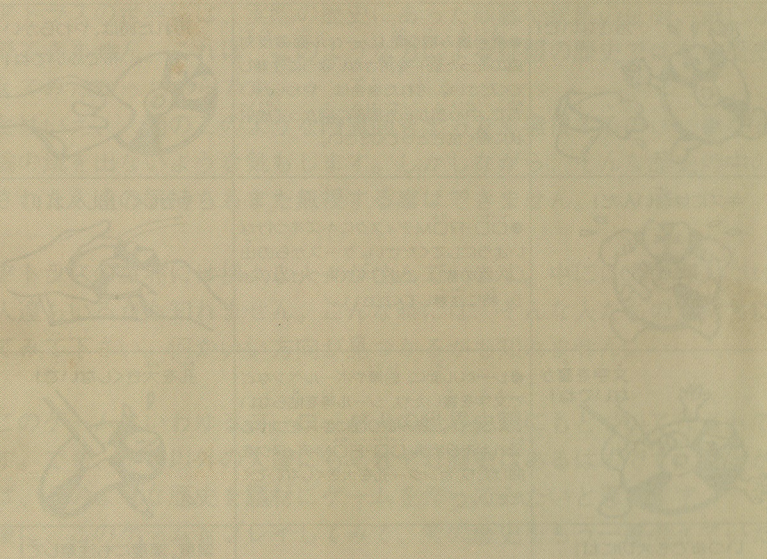
いつまでも大切にね!



● プレイ後は元のケースに入れて保管してください。また、CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。



CD-ROMソフト「名作」の複製・販売は禁止されています



- 本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
- 長時間の連続プレイは、身体に悪影響を及ぼします。休憩をとり、無理のないプレイをお楽しみください。

©1991,1994 Artdink

〒261 千葉市美浜区高洲3-23-2住友生命ビル7F TEL 043-279-9356 株式会社 **アートディンク**

ADCD4002