大空に賭ける

エアマネジメント

MEGA DRIVE



エアライン ネットワーク

KOEI

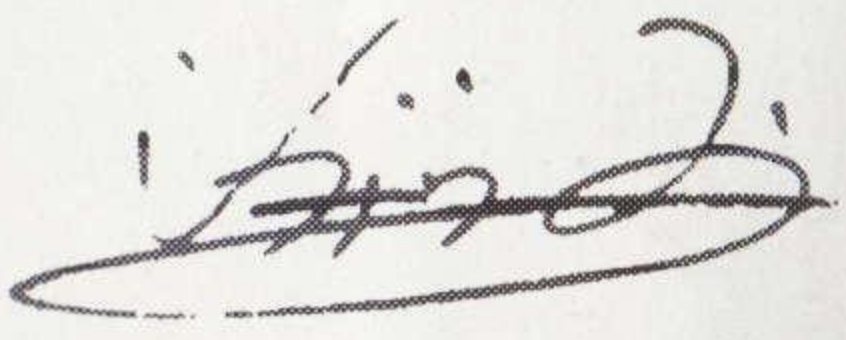
はじめに

子供の頃、紙飛行機を作って飛ばした記憶があると思います。おそらく、知らぬ間に培われた空への憧れなのでしょう。いつのまにか多くの人が忘れてしまう空への憧憬を、大人になっても持ち続けた人々がいました。彼ら、つまりライト兄弟は、ついに飛行機を発明したのです。1903年のことでした。

それからというもの、飛行機は格段の進歩を遂げました。動力源はレシプロからジェットへ変わり、飛行距離も飛行時間も昔では考えられないほど長くなりました。発明後わずか１世紀足らずで、ひとつの空港から分単位で飛行機が飛び立ち、世界各国に多くの人々が輸送される時代となりました。

いまや航空業界は人々の生活に深く関わっています。しかし、新しい業界ゆえに、自社航路だけで世界各国に行くことができるという航空会社はまだ存在しません。大胆かつ慎重に航路を広げ、あなたの手で初のワールドネットワークを作り上げてください。

シブサワ・コウ



◆目次◆

Ⅰ．ゲームを始める前に ・ 4

ゲームの始め方と終わり方、操作方法について説明します。

Ⅱ．世界一の航空会社を目指して ・ 9

ゲームの遊び方、勝利条件について説明します。

Ⅲ．ゲームの進め方 ・ 12

ゲームの進め方について説明します。

Ⅳ．コマンドについて ・15

コマンドについて説明します。

Ⅴ．データ ・24

会社や都市のデータの見方について説明します。

Ⅵ．イベントについて ・30

ゲーム中に起こるイベントについて説明します。

Ⅶ．全22都市事情 ・32

Ⅷ．航空機ガイド ・36

I. ゲームを始める前に

用語について

このマニュアルでは、次の言葉を使用します。

メニュー画面… NEW GAME、CONTINUEが表示されている画面です。

コマンド…… コンピュータへの命令です。命令の中で主なものをメインコマンドといい、メインコマンドの中で細かく分けた個別の命令をサブコマンドといいます。

ターン…… コマンドを出す機会です。ゲーム中で3カ月経過するごとに1回やってきます。

メイン画面…… 自分のターンが回ってきたときに出てくる画面です。

カーソル…… 都市とコマンドを指定するときに使います。マップ上では三角すいの形をしています。

マップ…… メイン画面で表示されている地図です。

システム画面… ゲームのセーブ、ＢＧＭの設定などを行う画面です。システムコマンドを選択すると表れます。

都市画面…… 都市データが表示される画面です。3画面あります。

コントロールパッドの使い方

コントロールパッドは Ⅰ、Ⅱのどちらを使ってもプレイできます。１人でプレイするときはパッドⅠのみが使えます。２人以上でプレイする場合は、どちらのパッドも使えます。

各種のボタンは主に次のように使います。

スタートボタン　メイン画面・企業データが表示されているときに押すと、情報を表示する会社を切り替えることができます。

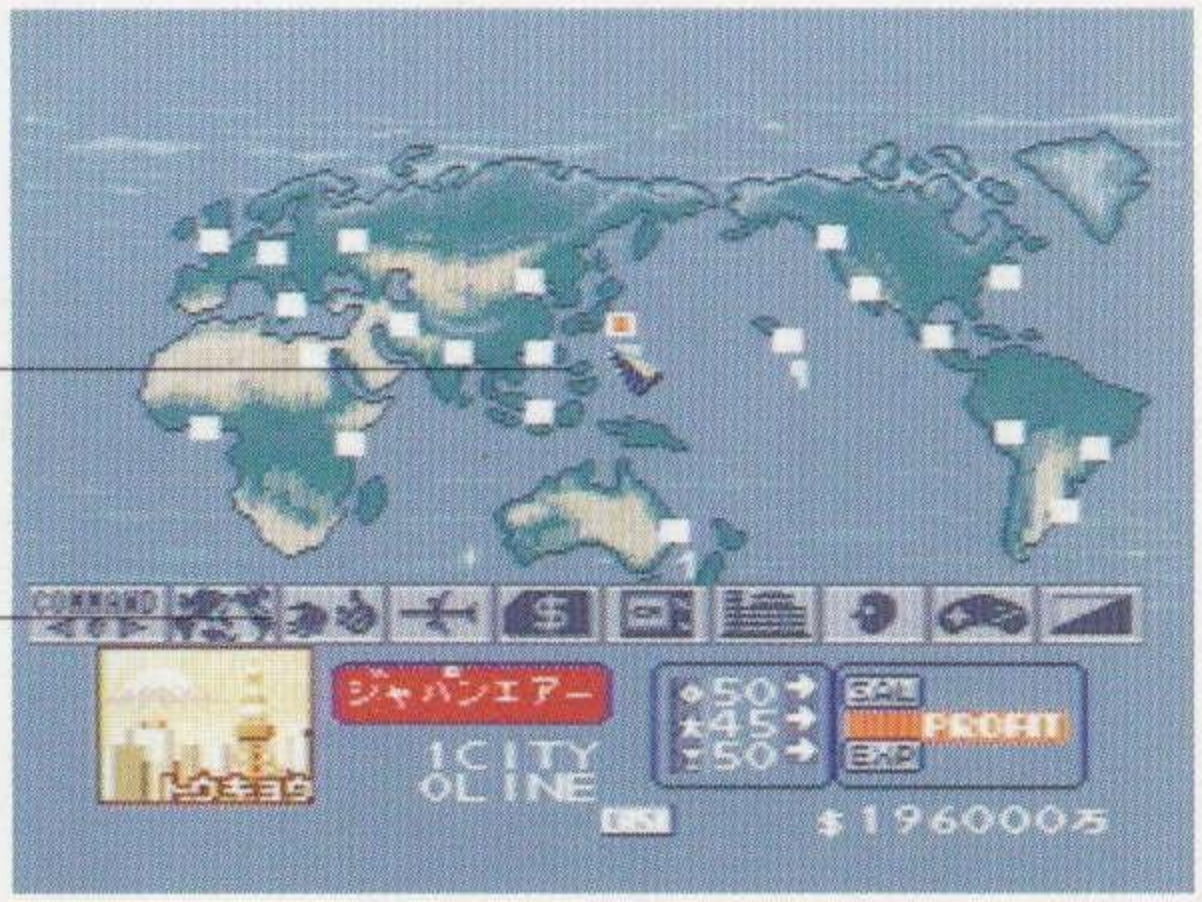
Ａボタン　メイン画面表示時に押すと、画面を切り替えることができます。メインコマンド→マップ→情報コマンドの順に表示が変わります。

Ｂボタン　コマンド入力のキャンセル、ＮＯと入力するときに使います。

Ｃボタン　コマンド入力の決定、ＹＥＳと入力するときに使います。

方向ボタン　カーソルを動かすときに使います。

メインコマンドを選ぶとき



画面の下部に９種類のグラフィックが並んでいるバーがあります。これがメインコマンドバーです。プレイヤーのターンが回ってくると、航路コマンドのグラフィック表示が大きくなります。この状態でＣボタンを押すと、航路コマンドを選んだことになります。方向ボタンの→←でグラフィック表示が大きくなるコマンドが変

わります。

都市の情報を見るとき　Aボタンを押してマップを呼び出し、情報を見たい都市をカーソルで指し、Cボタンを2回押します。

新しくゲームを始める

①カートリッジを差し込んでからパワースイッチをONにして、スタートボタンを押します。

　メニュー画面が表示されます。「NEW GAME」を選び、決定して下さい。

②プレイしたいシナリオを選びます（シナリオ→P11）。決定するとき、青地に白文字で表示されているシナリオが選択されます。

③4人のプレイヤーの担当者を決めます。人間が担当するプレイヤーは「MAN」、コンピュータ担当は「COM」を選択します。この選択はCボタンで行います（ターンが回ってくる順番は、毎回ランダムに決まります）。4プレイヤーともコンピュータに担当させると、デモプレイを見ることができます（デモプレイを終了するときはリセットボタンを押してください）。



PLAYER-1の選択肢が青色表示になっているときに、Cボタンを押すと、「MAN」「COM」が切り替わります。PLAYER-1を決定したら、方向ボタンの→←で選択肢を移動させ、PLAYER-2～4の担当を決めます。

④４人とも決定したら、方向ボタンの↑↓で「EXIT」を黄色表示にして決定します。
⑤本社都市を選択・決定します。１つの都市には１人のプレイヤーの本社都市しか設定できません。
⑥プレイヤーの担当する会社名を設定します。名前を変更したいときは、「する」を、しないときは「しない」を選んで決定します。入力できる文字は枠の中に表示されている文字だけです。１文字づつ方向ボタンで選択し、Ｃボタンで決定して入力していきます。最大７文字まで入力できます。
⑦コンピュータが担当する会社名を変更するかどうかを決めます。変更しないときは「しない」を、するときは「する」を選んで決定します。変更するときは、⑥と同じやり方で入力します。
コンピュータの強さを設定します。レベルは１～５まであり、数字が大きいほど強くなります。はじめてプレイするときは、レベル１（BEGINNER）に設定しましょう。
⑧すべての設定を終えると、確認のメッセージが表示されます。変更したいときには、Ｂボタンを押して最初から決めなおします。よければＣボタンを押してください。

ゲームの再開（ロード）

メニュー画面上で「CONTINUE」を選んで下さい。セーブしたところからゲームを再開します。２つのセーブデータのうち、どちらをロードするのか選びます。

セーブとその他の設定

ゲームのセーブ、終了、ＢＧＭの設定などは、機能画面で行います。システムコマンドを選んで下さい。

セーブ　ゲームの内容を保存します。ゲーム内容は２つセーブできます。同じ番号に新しくセーブすると、以前にセーブしたゲーム内容は消えてしまいますので、注意してください。
ＢＧＭの変更　鳴らすＢＧＭを他の曲に変更します。最初は本社

都市のある地域の曲に設定されています。

ＢＧＭ　アリ／ナシ　最初はＢＧＭはアリ（鳴らす）に設定されています。鳴らさない場合は、設定をナシにしてください。

効果音　アリ／ナシ　最初は効果音はアリ（鳴らす）に設定されています。鳴らさない場合は、設定をナシにしてください。

メッセージスピード　最初はメッセージの流れる速さはフツウに設定されています。ハヤイ、フツウ、オソイの３種類から選んでください。

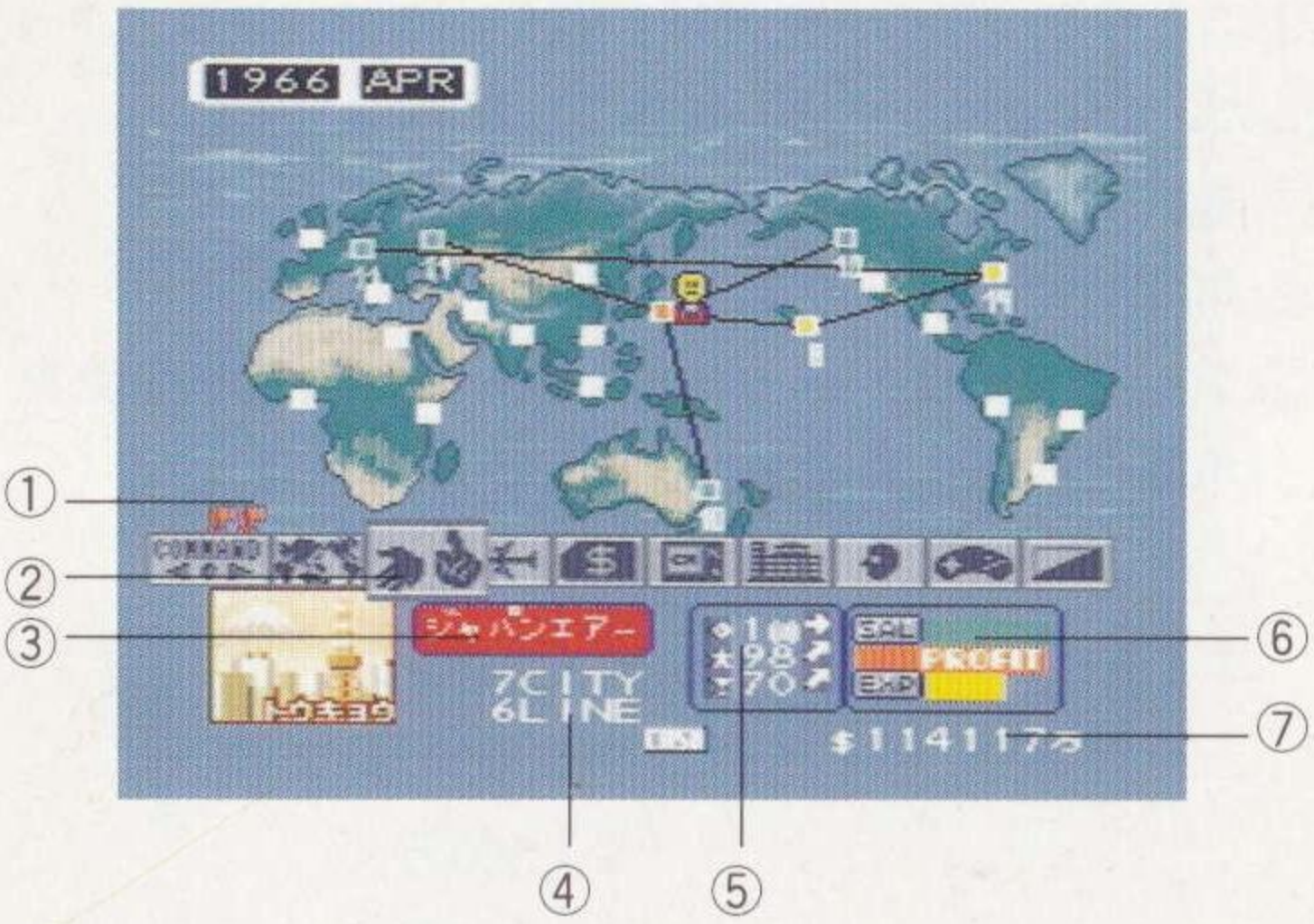
ＧＡＭＥ　ＥＮＤ　ゲームを終わります。同じところからゲームを再開するときは、先にセーブを行ってください。クレジットが表示されたら、リセットボタンを押しながら電源を切ってください。

ＥＸＩＴ　メイン画面に戻ります。

II. 世界一の航空会社を目指して

プレイヤーは航空会社の社長です。
プレイヤーの会社は、何機かの航空機と、ある空港の使用許可（スロット）を与えられています。これを足がかりにネットワーク網を広げ、世界の都市をすべて自社の航路でつなぎ、乗客が他社の航路を使わなくても、世界中の都市に行くことのできる航空会社にすることがプレイヤーの使命です。ときにはストライキや、航空機の故障などが発生することもあります。さまざまな事態に対処しながら航路を拡大し、「トップ・エア」を目指しましょう。

画面の見方



①キャンペーン期間旗（キャンペーン成功時のみ）
②メインコマンドバー
③会社名とカラー（カラーは会社の色を表す）
④総連絡都市数・航路数
⑤設備充実度（矢印は現在の予算状態を表す）
⑥売上・経費グラフ（上が売上、下が経費を表す）
⑦資金

各都市の色は、プレイヤーの会社との関係を表します。本社のある都市は赤色、支社のある都市は黄色、連絡している都市は緑色、未連絡の都市は空色で表示されます。交渉員を派遣している都市には、人型のマークが表示されます。
メイン画面には、世界地図と命令を出すためのコマンドがグラフィックで表示されています。（コマンド→P15）
会社の1年は、4月から翌年3月までの4ターンです。プレイヤーは、3カ月に1度ターンが回ってきたときに、コマンドを実行し、航路を拡張していきます。1回のターンにつき、いくつでもコマンドを実行できます。1ターンにつき1回しか命令を出せないコマンドもあります。

最終目標とゲームオーバー

年度末に次の3つの条件を同時に満たした時、プレイヤーは目標を達したことになり、ゲームは終了します。

①全22都市を自社航路でつないである。
②年間利益と資金が黒字であるとき。
③プレイをしているゲームレベルの目標乗客数を1年間で輸送したとき。

目標乗客数	
ゲームレベル1	：250万人
2	：300万人
3	：350万人
4	：400万人
5	：450万人

次の条件を1つでも満たした時、プレイヤーは敗北したことになり、ゲームは終了します。

①会社の経営状態が悪く、資金がマイナスのまま4ターン過ぎたとき。
②ゲーム開始後128ターン（32年）を経過したとき。
③他社が3つの勝利条件を達成したとき。

シナリオ

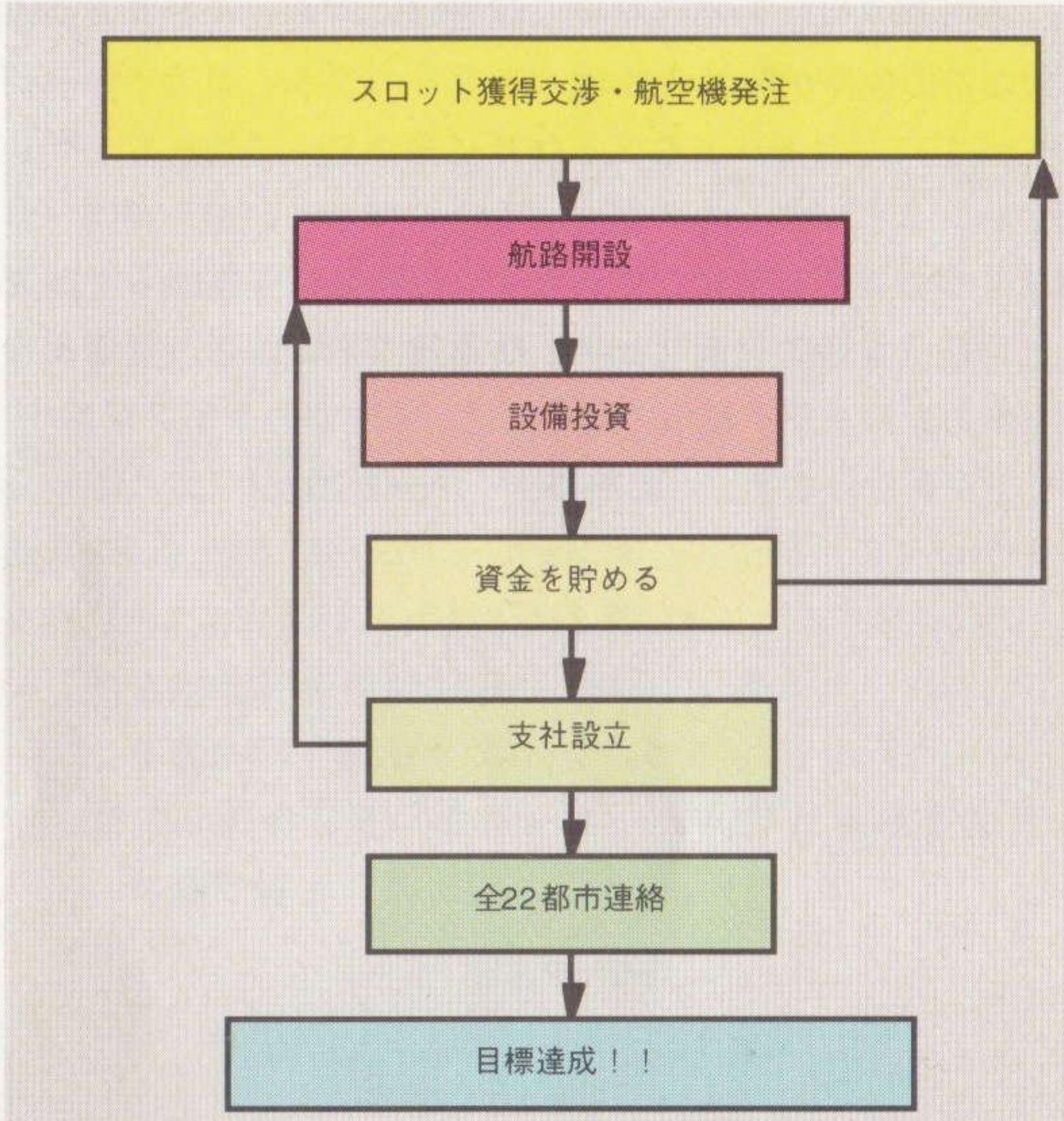
航空業界の成長期・1963年から始まるシナリオ１、成熟期・1983年から始まるシナリオ２があり、どちらのシナリオでも世界各国の全22都市から会社の所在地を選ぶことができます。シナリオ、レベル、本社都市によって、ゲーム開始時に与えられる資金や保有機体数などの条件が異なります。

都市について

１都市に１つの空港が隣接しています。都市は、空港から空港使用料などの収入を得て発展します。航路数が多いほど、空港からの収入も多くなります。都市の発展にはいくつかのタイプがあり、発展の仕方が異なります。（都市のタイプ→P26）

III. ゲームの進め方

ゲームの流れ



①スロット獲得（かくとく）交渉・航空機発注

新しい航路を引く場合、空港と交渉（交渉コマンド→P16）して使用許可を得ることが必要です。また、2都市間をノンストップで飛行できる航空機も購入（売買コマンド→P18）しなければなりません。

プレイヤーは、まず航路を引こうとする都市（空港）を選び、その都市に交渉員を派遣（はけん）して獲得交渉を行います。どの都市に交渉員を派遣するべきか迷うときは、会議（会議コマンド→P23）を開いて、航路開設について幹部社員の意見を聞いてみましょう。

交渉員を派遣した都市で交渉が成立すると、いくつかのスロットが与えられます。スロットとは運航のための発着枠のことで、航路を引こうとする２都市のどちらにも必要です。スロットを持っていない空港には乗り入れることができません。２空港にスロットをたくさん持っていれば、多くの便を飛ばすことができます。
ゲーム開始時、プレイヤーの会社は、本社都市と、近くの都市にいくつかのスロットを持っていますが、航路の拡大には、他の都市にもスロットを獲得していかなければなりません。交渉は最大３都市と同時に行うことができるので、航路を新設したい２都市で同時に交渉を進めていきましょう。

②航路開設

スロット、航空機、航路開設費を揃えたら、いよいよ航路開設（航路コマンド→Ｐ15）です。
航路は、本・支社のない都市からは引くことができません。ゲーム開始時は支社を持っていないので、本社都市からの開設になります。

③設備投資

会社には、航空機の整備や、広告宣伝、従業員教育などを行うさまざまな設備があります。整備、広告・宣伝、サービスといった３設備の充実度は、100を最高とした％で評価され、この評価は乗客数に影響します。プレイヤーは各設備へ投資（投資コマンド→Ｐ18）を行い、設備を充実させなければなりません。ゲーム開始時の投資方法は、少し充実度を高められる通常投資に設定されていますが、充実度が低い序盤（じょばん）ではもう少し多めの投資を行いましょう。

④資金を貯める

すぐに次の航路開設準備にとりかかりたいところですが、まずは、次の航路を引くための下準備を行いましょう。交渉すべき次の都市を探したり（都市データ→Ｐ25）、他社の様子を探る（企業デ

ータ→P24）のも社長の重要な仕事なのです。また、開設した航路が軌道に乗るまで赤字が出る可能性を考慮に入れて、ＣＴ会社の株を売買（経営コマンド→P21）して儲けるのも一案でしょう。航路を開設する余力のない時期は無為に過ごさず、積極的に活動してください。

⑤支社設立・航路設定の調整

本社都市からの航路数が多くなってきたら、支社（経営コマンド→P21）の設立を検討しましょう。規模が大きい都市ほど、設立や維持にかかる費用は大きくなりますが、支社のあるメリットも大きくなります。

航路数が多くなると、他社と同一路線で競合する場合があります。同じ運賃でも、サービス力、ブランド力で劣っていると他社に乗客を奪われてしまいます。こまめに他社の設備や航路の状況をチェックしておきましょう。

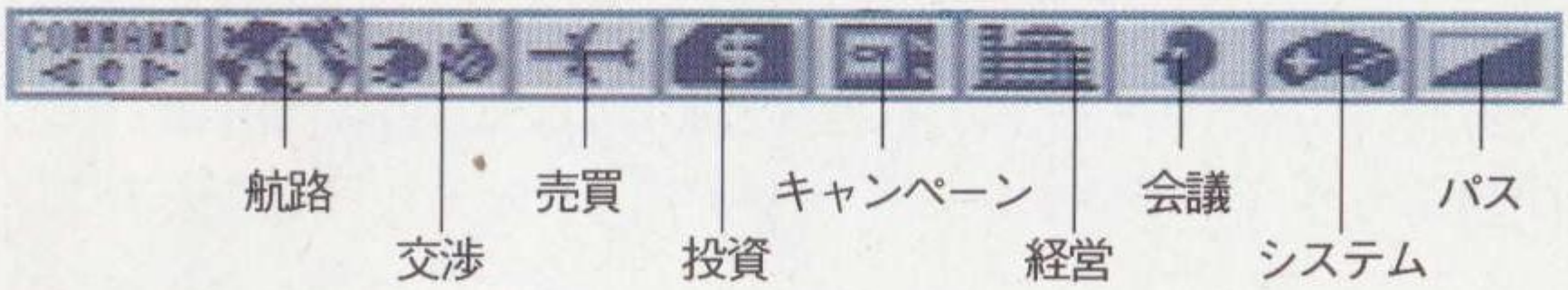
◆ゲームの進め方◆

⑥全22都市連絡

全都市をつなぐネットワークが完成したら、残る目標は１年間の輸送人員達成です。設備面で他社に劣っていないか、無駄な経費が生じていないかなどを確認するほか、集客アップと高収益を狙ってホテルを建設（経営コマンド→P21）したり、キャンペーン（キャンペーンコマンド→P20）などを行っていきましょう。

Ⅳ.コマンドについて

コマンドバー上でメインコマンドを選ぶと、サブコマンド画面に切り替わります。その画面上でコマンドを出して行きます。





航路コマンド

航路の開設と閉鎖、設定変更を行います。開設を予定している航路の発都市（開設後に第１便が飛び立つ都市）か着都市（到着する都市）のどちらかに、本・支社がない場合は開設できません。

【航路開設】　資金・スロット・航空機が必要

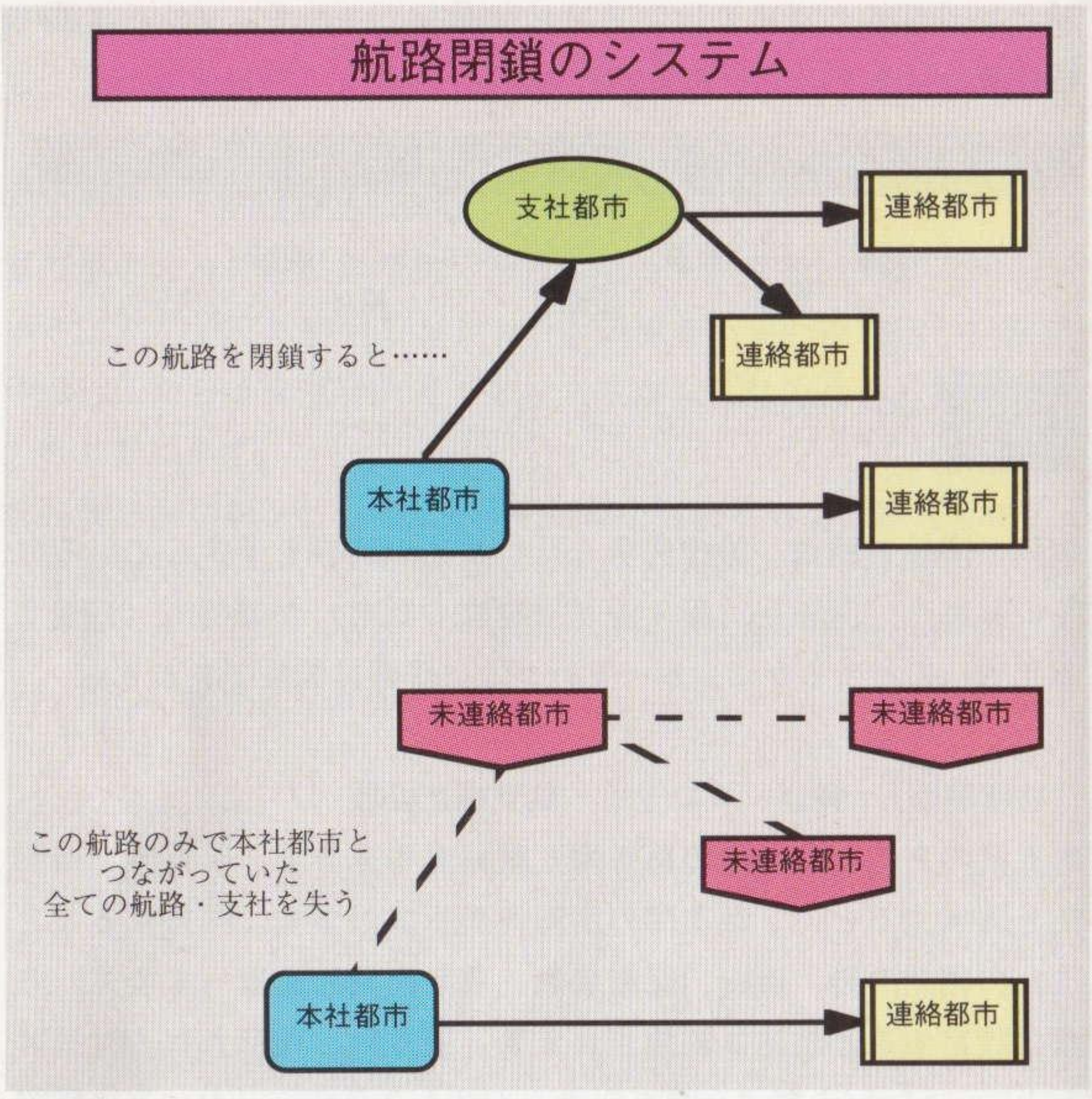
本支社のある都市と他の都市間に航路を引きます。発都市、着都市を選択すると、２都市間の距離が表示されます。開設するかどうかの確認の後、機種、配置機数、運航本数、運賃（＄換算）の順に設定すると航路は開設されます。運賃は、表示される標準料金の50～150％の間で金額を入力します。２都市にスロットを獲得していないとき、資金が不足しているとき、２都市間をノンストップで飛行できる航空機を持っていないときは開設できません。

【設定変更】　航路が必要

開設済みの航路で、設定した配置機種、機数、運航本数、運賃の変更を行います。費用はかかりません。すべての設定を変えることができます。

【航路閉鎖】　航路が必要

航路を閉鎖します。その航路のみで本社とつながっている支社、その先の航路も閉鎖されます。



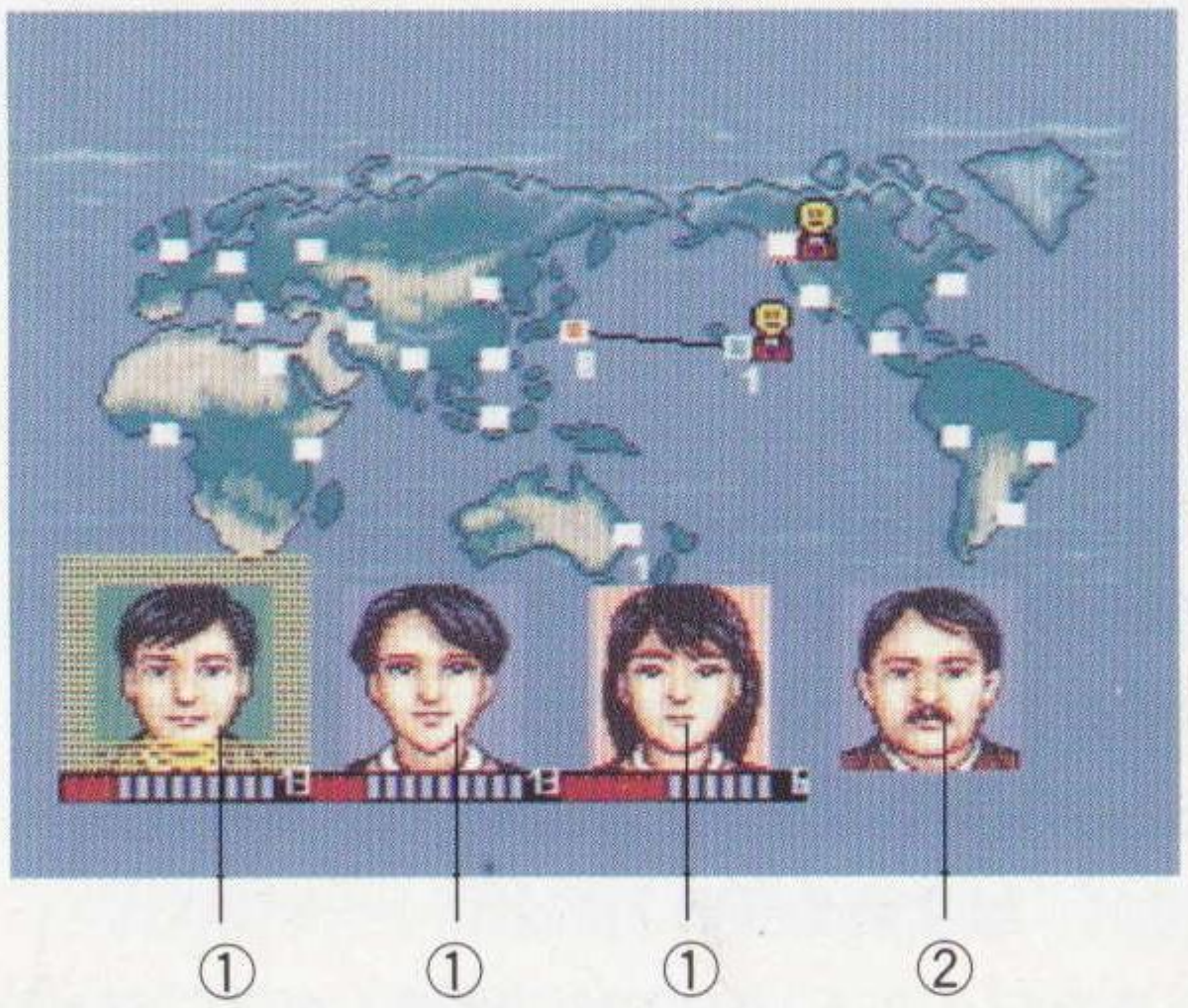


交渉コマンド

空港スロットの獲得および返却交渉を命じます。スロットとは空港の発着枠を指し、スロット数は、その空港での一週間の最大運航本数になります。スロットを取得していない空港には航路を開設できません。スロットは空港との交渉によって獲得または返却できます。獲得交渉には３人の幹部社員のうち１人を、返却交渉には副社長を派遣します。

スロットは、実際に乗り入れていれて使用している・いないにかかわらず、会社は空港に対してスロット数分の使用料を毎ターン

支払います。一度の交渉で取得できるスロットの数は、各空港が持つ総スロット数により異なります（ゲーム開始時、各空港は隣接する都市の規模によって異なるスロット数を与えられています）。スロットの50％が４社によって獲得されると、空港は自動的に拡張工事を開始し、空きスロットを増やします。空港が拡張工事中の都市には、つるはしのマークが都市データ画面上に表示されます（つるはし→P27）。ひとつの空港は最大250のスロットを持つことができます。すべてのスロットが獲得された空港とは交渉できません。



①幹部社員　②副社長

交渉が始まると、交渉にとりかかった幹部社員の下にあるバーに赤いマークが表示されます。これは交渉成立までかかると推定される月数を示したもので、交渉が進むごとに減っていきます。バーの右横の数字は要求しているスロット数を表します。

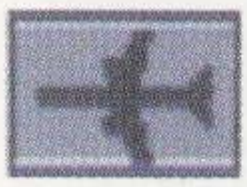
【獲得交渉】　幹部社員が必要

空港のスロットを取得する交渉を行います。複数の幹部社員に１つの空港と同時に交渉させると、交渉が短期間で成功することがあります。交渉中の社員に別の空港と交渉させたい場合には、交渉を中断させなければなりません。その場合、それまでの交渉期間は無駄になります。スロット獲得交渉には最大６ターンかかり、

都市の大きさ、要求しているスロット数、本支社・ホテルの有無などによって期間が異なります。

【返却交渉】　副社長・不要スロットが必要

一度得たスロットのうち、不要な分を空港に返却する交渉を行います。副社長にのみ命じることができます。１ターンで何回でも交渉できます。返却に費用はかかりません。



売買コマンド

航空機の売買を行います。販売メーカーは全部で４社（シナリオ１開始時は３社）、買入れメーカーは１社あります。

【航空機購入】　資金が必要

航空機を購入します。発注してから納入されるまで通常１ターンかかります。発注は１ターンにつき５機種まで行うことができます。同じ会社の航空機を多く持っていると、１機当たりの価格が安くなることがあります。発注中にイベントのメーカーストライキが起きると納入が数ターン遅れます。

【航空機売却】　航空機が必要

不要な航空機をワールドリース社に売却します。売却後、代金が振り込まれます。売却額はそれぞれ異なり、発売されてから年数が経過していると、買い取り額は次第に低くなっていきます。



投資コマンド

整備、広告・宣伝、サービスの各設備への投資方法を決定します。投資方法に見合った投資額が自動的に計算され、プレイヤーはその額を毎ターン支払います。機体数・運航本数の増減によって必要な投資額は自動的に変化します。各設備の充実度は％で表示され、最大値は100です。



①投資効果予測　②ＡＶＧマーク

グラフ上のＡＶＧマークは、各能力の４社平均値を表します。また、グラフ上の▲は、次のターンが来るまでの投資効果を予測したものです。投資方法によって移動します。

投資方法は、最大投資、通常投資、現状維持、資金捻出（ねんしゅつ）、打ち切りの５タイプから選んで設定します。

最大投資……充実度を最大限に高める。
通常投資……充実度をややアップさせる。
現状維持……現状維持を目標にする。
資金捻出……予算を抑える。
打ち切り……投資を打ち切る。



【整備】

航空機整備にかける費用です。整備工場の設備費用、整備士の人件費などが含まれます。機体数を増やすと低下します。整備力が低いとイベントの故障・事故が発生しやすくなります。



【宣伝・広告】

ＴＶや新聞などの広告費です。広告により、ブランド力が上がります。ブランド力が高いと、乗客に安心感を与え、乗客数が上がります。事故・ハイジャックなど特定のイベントが起きると上下します。



【サービス】

スチュワーデスなど社員の教育費です。機内外のサービス力を高めます。社員・講師の人件費などが含まれています。サービス力が高いと乗客の印象が良くなり、乗客数が上がります。機体数を増やすとサービス力は低下します。

キャンペーンコマンド

乗客数の増加を図って、キャンペーンを行います。１ターンにつき１回のみ実行できます。失敗しても費用は戻りません。成功すると効果は４ターン続きます。キャンペーンの残り期間数は、メイン画面上に旗印で表示され、表示されている間は、他のキャンペーンを行うことができません。旗印１つが１ターンを表します。
（画面の見方→Ｐ9）

【エアラインキャンペーン】　航路、資金が必要

自社のある航路で、乗客数アップを図るキャンペーンを行います。成功すると、自社の航路の乗客を増やし、他社の乗客を減らすことができます。２航路まで実行できます。

【ツアーキャンペーン】　ホテル、資金が必要

自社ホテルのある都市でキャンペーンを行い、その都市への観光ブームを人為的に起こします。成功すると、その都市につながる航路全体で航路需要が上がります。キャンペーンの効果は自社の航路だけでなく、他社の航路へも及びます。ホテルを持っている場合のみ実行できます。

【ネットワークキャンペーン】　16都市以上をつなぐ航路、資金が必要

航路ネットワークの便利さを宣伝するキャンペーンを行います。16都市以上をつないでいないと実行できません。成功すると、自社のすべての航路で乗客が増えます。

経営コマンド

支社の開設と閉鎖、ホテルの建設と売却、ＣＴ（チャーター便）会社の買収を行います。支社やホテルがある都市では、スロットの獲得交渉が優遇されます。

【支社】

本社と航路で直接ないし間接的につながっている都市で、支社の開設または閉鎖を行います。支社を持っていない都市を選んだときは、＜開設＞、持っている都市を選ぶと＜閉鎖＞になります。支社を設立した都市からは、航路を開設できるようになります。

＜開設＞ 航路・資金が必要

支社を開設します。開設には１ターンかかります。支社は１度に１つしか開設することはできません。資金が不足していると、支社の開設はできません。

＜閉鎖＞　支社が必要

支社を閉鎖します。支社を閉鎖すると、支社ビル売却費が得られますが、その支社を起点とするすべての航路や支社を失います。

【ホテル】

本社と航路でつながっている都市で、ホテルの建設および売却を行います。ホテルを持っていない都市を選ぶと＜建設＞、持っている都市を選ぶと＜売却＞になります。１社が１都市に複数のホテルを持つことはできません。１社は最大10軒のホテルを持つことができます。ホテルには１～５のランクがあり、ランクは建設時にランダムに決まりますが、人口の多い都市ほど高いランクのホテルが建設される可能性が高くなります。ランクは★印で表示され、印が多いほど高ランクを意味します。高ランクのホテルは、高い金額で売却できます。

ホテルがある都市では、キャンペーンコマンドの【ツアーキャンペーン】を行うことができます。また、ホテルが黒字の場合、収

入が増えます。ホテルの経営状態・ランクは、情報コマンドの【資産】で調べることができます。

＜建設＞　資金が必要

ホテルを建設します。完成まで２ターンかかります。ホテルの建築中には、新しいホテルを建てることはできません。

＜売却＞　ホテルが必要

ホテルを売却します。売却費が得られます。

【ＣＴ会社】

ＣＴ会社とは、３都市をつないでチャーター便を飛ばしている小さな航空会社です。いくつかの航空機とスロットを使って営業しています。ＣＴ会社は、全株式にあたる10,000株を売り出しており、プレイヤーはそれを購入できます。51％以上の株を取得したＣＴ会社の本社都市に自社の航路がつながれているとき、その会社を買収できます。買収された会社は自社に組み込まれて消滅します。自社の航路と航空機が増え、その航路は自社で開設した航路と同じ扱いになり、ＣＴ会社の本社は自社の支社になります。

＜株購入＞　資金が必要

ＣＴ会社の株式を購入します。売り出している株数であれば、何株でも購入することができます。株の値段は、会社ごとに異なります。株価は常に変動しています。株が売り出されていないとき、また資金が足りない場合は、購入できません。

＜株売却＞　株が必要

ＣＴ会社の株を売却します。買値よりも売値の方が高いと、利益が得られます。株をもっていないと売却できません。

＜買収＞　51％以上の株、ＣＴ本社都市への航路、資金が必要

全株式の51％以上を所有しているＣＴ会社を買収します。自社とＣＴ会社の本社がある都市がつながれていない場合、所有株式が51％に満たない場合、残り株式（他社保有の株式も含む）を買い取るだけの資金がない場合には買収できません。

会議コマンド

副社長を含む４人の幹部社員を集め、航路・収支・経営状態などについての意見を聞きます。

【航路開設】

未使用スロットが多い都市や、多くの乗客を見込めそうな都市など、航路の開設や交渉員の派遣が望まれる都市を示します。

【航路設定】

各航路の設定状況について、改善策を提案します。

【保有機】

増やした方がよい保有機などを提案します。

【投資】

各設備力について報告します。

【経営】

ホテルの経営状態を報告します。

【マーケティング】

乗客のニーズについて報告します。

システムコマンド

セーブ、ゲーム終了などを行います。（セーブとその他の設定→P７）

パスコマンド

そのターンを終了します。

V.データ

データの種類

データには、メイン画面から得られる簡易データ、それよりも詳しい各社の企業データ、都市ごとにある都市データ、そのターンの各社の業績を示す四半期報告、１年間での業績上位３社を報告する年間報告の５種類があります。

簡易データ

メイン画面上で表示される航路保有状況・設備の充実度・売上経費のグラフです。スタートボタンを押すと、他社の簡易データを見ることができます。

企業データ

航路や売上、機体など個々のデータです。メイン画面上でＡボタンを２回押すか、マップ上でＡボタンを１回押すと表示されます。自社の企業データの表示中にスタートボタンを押すと、他社の企業データを見ることができます。企業データは１社につき５画面あります。

航路データ　航路ごとに使用されている機体、機数、運航本数、運賃、売上を表示します。

会社データ　４月から累積された売上、設備力、資産（ホテル・ＣＴ会社の株式）を一覧で表示します。４月には過去１年間の累計を示します。



①整備力　②ブランド力　③サービス力
④保有機　⑤所有ホテル　⑥所有株式

保有機・ホテル・株式のわきにあるパーセント表示は、資産の内訳を表しています。

売上データ　前ターンの売上、利益、経費とその内訳を表示します。

機体データ　発注中の機体を含む総保有機の種類と、発売年などのデータを表示します。

資産データ　ＣＴ会社の株式保有状況と所有ホテルについて表示します。

都市データ

都市についての詳しい情報です。メイン画面表示中に、Ａボタンを１回押すと、カーソルが地図の中に移り、都市を選択できるようになります。カーソルを合わせてＣボタンを２回押すと表示されます。都市データは３画面あり、Ｂボタン以外のボタンを押すことにより交互に切り替わります。Ｂボタンを押すとメイン画面に戻ります。

都市データには、都市の発展状況・人口・経済力・観光地・支社とホテルの所有状況・その都市での運航本数・所有スロット数・乗客数があります。都市は、住民からの税金と航路開設費を資金にして発展しますが、４つのタイプがあり、それぞれ発展の仕方が異なります。

ビジネスタイプ：　交通網の整備など、優れたビジネス環境をつくることを目標とします。

リゾートタイプ：　リゾート地として観光客の増加を目標にします。

ミリオンタイプ：　ある程度成長した都市が、さらに巨大都市としての発展することを目標にします。

バランスタイプ：　リゾート地としての魅力を保ちつつ、商業都市としての発展を目標とします。



経済力はビジネス都市としての価値（ビジネス価値）を、観光地は観光都市としての価値（観光価値）を表します。ビジネス価値・観光価値の最高値は100です。それぞれのランクは、S：100～81、A：80～61、B：60～41、C：40～21、D：20～1の価値を持っていることを示します。それぞれ都市の成長に伴(ともな)ってグラフィックが変わります。

＜建物＞　人口数を表します。小さい建物は100万人を、それ以外の建物は１つが200万人を表します。



人口　100万人　200万人　200万人　200万人　200万人

＜工場＞　経済力の大きさを表します。



ビジネス価値　5　10　15　20　20

＜観光施設＞ 観光地の規模を表します。



観光価値　5　10　15　20　20

＜空港＞　スロット数を６段階で表します。スロット数が増えるにつれて、規模が大きくなります。



スロット数　1～42　43～84　85～126



127～168　169～210　211～250

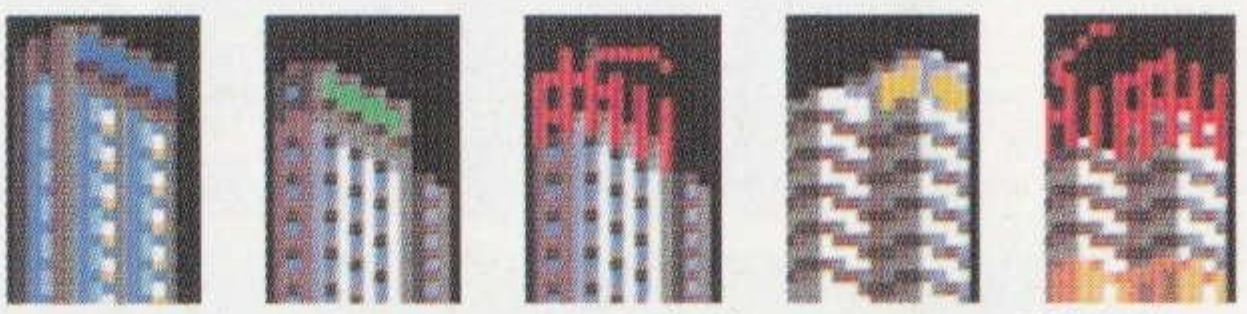
＜つるはし＞ スロット拡張工事の残り期間を表します。つるはし１つが１ターンを表します。

◆データ◆



＜支社＞　本・支社の有無を表します。本社・支社・建築中支社の３種類があります。

＜ホテル＞　ホテルの有無を表します。建築中・経営中の２種類があります。



本社　支社　建築中支社　ホテル　建築中ホテル

◆データ◆



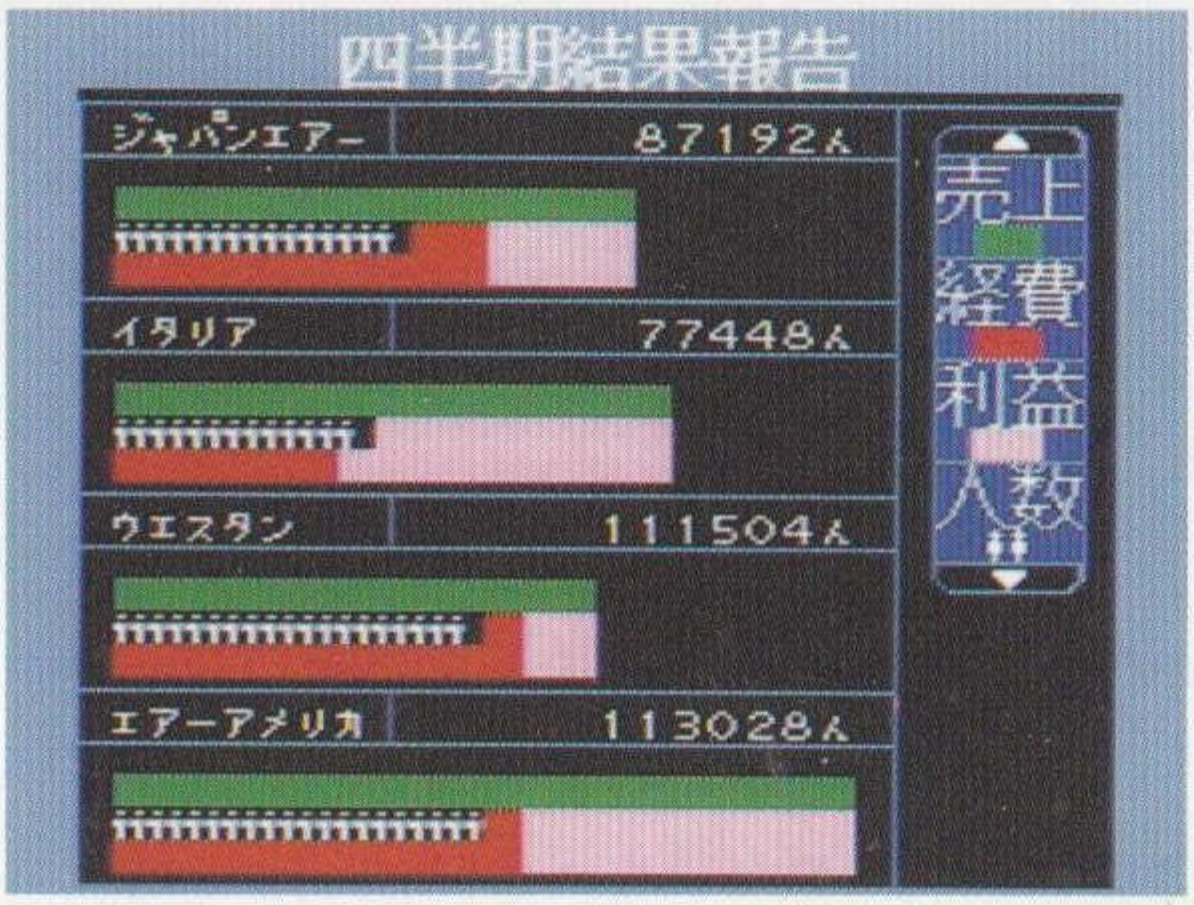
＜便数＞　その都市における各社の総運航便数を示します。

＜乗客数＞　数字はその都市の総乗客数を示します。この人数には、その都市を中継（ちゅうけい）して他の都市へ向かう乗客の数も含まれます。各社ごとの人型マークは、乗客数を比率で表したもので、最も乗客の多い会社を基準に人型マークの数が決まります。

四半期結果報告と年間結果報告

各ターン・年度の終わりに、４社の売上について報告されるデータです。四半期結果報告は、そのターンの売上、経費、利益、乗客数を４社一覧の形で表示します。最初に４社の売上・経費・利益・乗客数が表示され、Ｂボタン以外のボタンを押すと、それぞれ個別の数値が表示されます。年度末には、年間結果報告と四半期結果報告の両方があります。年間結果報告では１年間の各社の成績をベスト３まで発表します。

四半期結果報告



＜売上＞　総売上を緑色の線で表します。航路収入のほか、ホテルからの収益も含まれます。

＜経費＞　航空機の燃料費や、社員の人件費などすべての経費の合計を、赤色の線で表します。

＜利益＞　売上から経費を引いた額をピンク色の線で表します。利益がマイナス額の場合は表示しません。

＜人数＞　その会社のすべての航路でターン中に輸送した総人員数を表示します。人マーク１つあたりの人数は、その都度（つど）、輸送人員トップの会社を基準にして決まります。

年間結果報告　前４ターンでの売上、乗客数、利益の各上位３社名とその状態を表示します。

VI. イベントについて

時期に関係なく、次のようなイベントが発生します。イベントは一部の地域のみに関係するものと、全世界に影響を及ぼすものがあります。



都市観光旅行ブーム　ある都市への旅行ブームが起こることがあります。その都市への航路需要が上がります。

旅行ブーム　ある都市で、他の都市への旅行ブームが起こります。その都市からの航路の需要が増えます。

万国博覧会、建国祭　国をあげての大きな祭りが開催(かいさい)されます。開催地の都市データが上がります。

オリンピック開催　4年に一度、ある都市でオリンピックが開催されます。都市のデータが上がり、その都市への航路需要が上がります。

戦争　戦争が勃発(ぼっぱつ)します。世界的に燃料費が上がり、戦争に関係する都市のデータが下がります。その都市への乗客数が激減するほか、各航路の乗客数が減少します。

内乱　国内で政変が起こります。その都市のデータが下がり、航路の需要が減ります。

国家独立　植民国が独立します。独立した都市のデータが上がります。

整備員ストライキ、パイロット・スチュワーデスストライキ
従業員が待遇改善を要求し、ストライキを起こします。会社データが下がります。

メーカーストライキ　航空機メーカーの従業員がストライキを起こします。航空機の納入が１ターン遅れます。

地震　地震が発生します。その都市のデータが下がり、航路需要が減ります。

悪天候　台風、強風などの発生により、乗客数に影響します。破壊的な強風を巻き起こすダウンバーストが発生した都市では、航空機が被害を受けます。

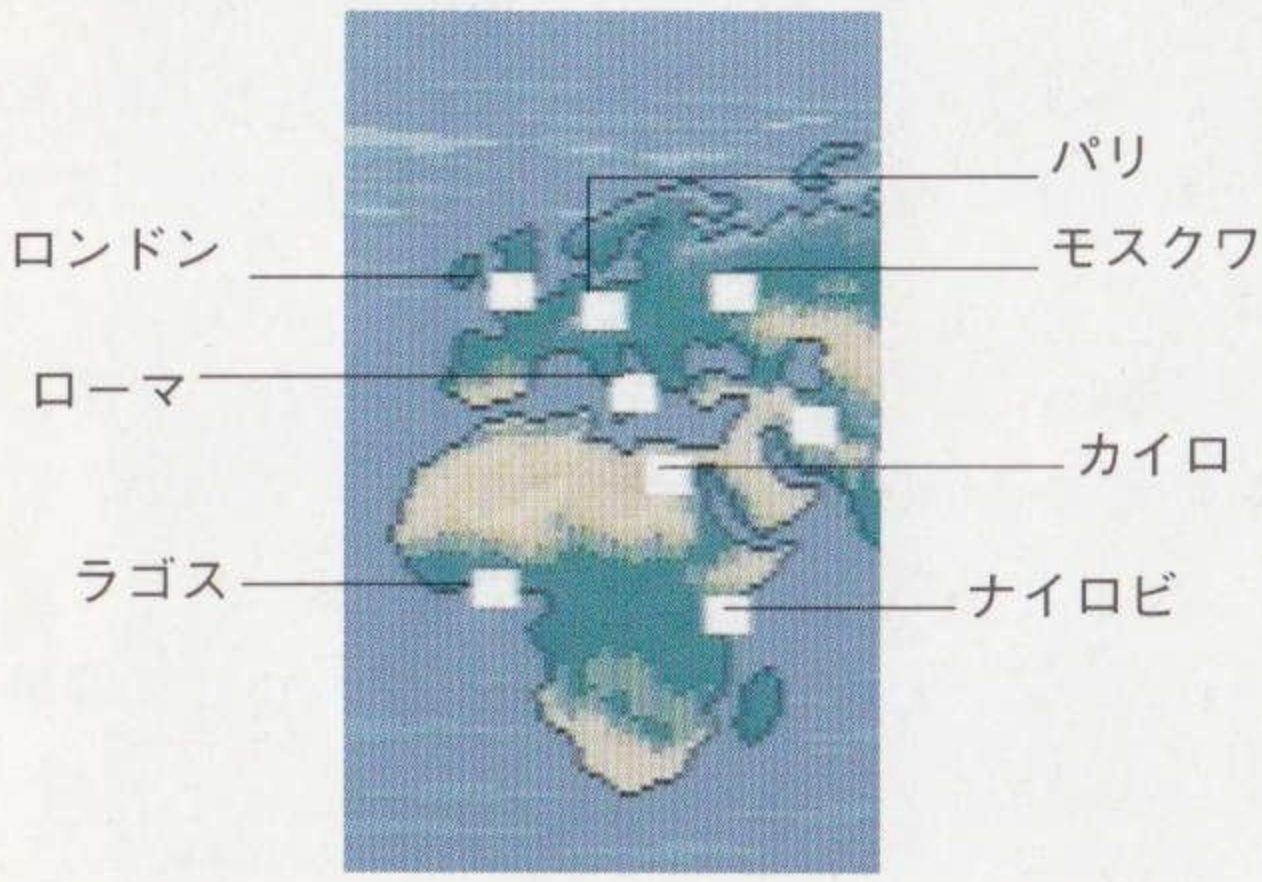
政治現象　国家統一、民主化など世界情勢が変化します。その都市のデータに影響を及ぼします。

故障、事故　整備が悪いため、事故や故障が起こります。会社のイメージが悪くなり、乗客が減少します。事故機は廃棄処分されます。

VII. 全22都市事情

各都市について簡単にご紹介しましょう。

アフリカ＆ヨーロッパ



◆全22都市事情◆

ナイロビ（ケニア）　1964年にイギリスから独立したケニアの首都です。（シナリオ１では独立していません）

ラゴス（ナイジェリア）　ラゴスは、アフリカ第一の産油国ナイジェリアの首都であり、ギニア湾に面しています。

カイロ（エジプト）　ナイル川の三角州の頂点に属するカイロは、アフリカ大陸第一の都市です。高層ビルが立ち並ぶ市街地の周りでは、ピラミッドやスフィンクスなど古代文化の遺跡を目にすることができます。

ローマ（イタリア）　一年中温暖な気候に恵まれている古都ローマ。映画「ローマの休日」で有名になったスペイン広場は、いつも多くの観光客でいっぱいです。陽気なイタリア人は観光客に慣れているので、目があった人には気軽に声をかけてきます。

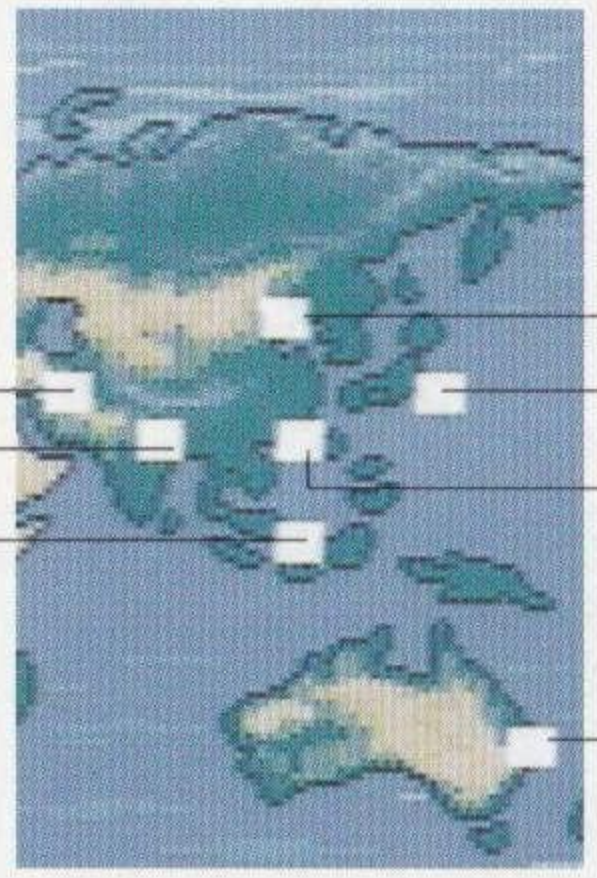
モスクワ（ロシア）　ヴォルガ川に沿いにあるモスクワは、帝政時代につくられたクレムリン宮殿を中心とし、放射状に街が発達しています。

パリ（フランス）　「花の都」と呼ばれる華やかな都市・パリ。文

化・ファッションの中心地としても知られています。エッフェル塔や凱旋門のあたりは、一年を通して観光客が絶えることはありません。

ロンドン（イギリス）　古い伝統を誇るイギリスの首都ロンドン。バッキンガム宮殿を守る衛兵の交代の儀式には、いつも多くの観光客がつめかけます。

アジア



シンガポール（シンガポール）　自由貿易基地として高度経済成長を続けるシンガポール。名はサンスクリット語で「獅子の都」を意味しています。気候にも恵まれており、観光地としても栄えています。

東京（日本）　飽くことなく発展を続ける街・トウキョウ。いまや、ニューヨークやロンドンと並ぶ経済都市です。東京コレクションなど、ファッションの世界でも認められつつあります。

デリー（インド）　かつてこの地に栄えたムガール帝国に、愛妃の死を悲しんでタージマハル廟を建てたシャージャハン帝がいました。現地の人々は、彼にちなんでこの街を「シャージャハナバード」（シャージャハン帝の街）と呼んでいます。

シドニー（オーストラリア）　首都メルボルンを抜いてオーストラリア第一の都市規模を誇るシドニー。巨大な都市でありながら、のんびりと自然に親しむこともできる恵まれた土地です。

北京（中国）　中国では自転車がまさに足代わりとして使われています。明・清朝皇帝の宮城であった旧紫禁城城門前の広場では、毎朝、多くの人が自転車で通勤する風景が目につきます。

テヘラン（イラン）　紀元前のアケメネス朝ペルシャ時代から栄えた、たいへん古い都です。イスラム教の信者が多く住み、市内には多くのモスクが見られます。モスク内の厨子は聖地メッカの方向を指し、礼拝はそちらを向いて行われます。

香港（イギリス領）　「百万ドルの夜景」で有名なビクトリアパークのほか、安い物品税に目をつけた買い物目当ての観光客が多く、街はいつも活気にあふれています。近年、急速に近代化が進み、シンガポールと並んでアジアNIESの代表格です。

北＆南アメリカ

◆全22都市事情◆



メキシコシティ（メキシコ）　メキシコは古くはマヤ文明が繁栄しました。首都の正式名称は、国名と同じくメキシコ。区別が付きにくいため、アメリカで「シティ」をつけて呼ぶようになったということです。

バンクーバー（カナダ）　カナダで３番目に大きな規模を持つ都市バンクーバー。自然が多く残っている街です。都市独特の気ぜわしさはほとんど感じられません。市の中心地を少し離れると、木の上をリスが走り回っているような、たいへんのどかな街です。

ホノルル（U.S.A.）　一年中常夏のハワイは、観光客がたい

へん多い地です。ビーチで肌を焼く人や、ダイバー、サーファーの姿が目立ちます。泳げない人でも、潜水艦に乗ったり、クルーズに参加するなどでハワイの海を十分に満喫(まんきつ)することができます。

ロサンゼルス（U.S.A.）　アメリカでは、ふつう「L(エル)．A(エイ)．」と呼ばれます。映画の都ハリウッドやディズニーランドからも近く、温暖な気候にも恵まれたロサンゼルスには多くの観光客が訪れます。

ニューヨーク（U.S.A.）　「ビッグ・アップル」の愛称を持つ、アメリカ最大の都市ニューヨーク。明日のブロードウェイスターを目指し、多くの芸術家の卵たちが集まってきます。

リマ（ペルー）　ペルーは、1535年ピサロによって建てられました。インカ帝国の昔から栄えたこの地を、人々は「諸王(しょおう)の街」と呼びました。

リオデジャネイロ（ブラジル）　「一月の川」という意味をもつリオデジャネイロ。2月には多くのブラジルの都市でカーニバルが行われますが、リオのそれは特に有名です。コパカバーナ、イパネマなど有名なビーチには、世界中から避暑客が集まってきます。

ブエノスアイレス（アルゼンチン）　タンゴの国として有名なアルゼンチンの首都ブエノスアイレスは、現地の言葉で「良い空気」という意味。天候に恵まれ、晴れわたる日が多いことから、その名がついたといわれています。

【 Ⅷ. 航空機ガイド 】

各社から発売されている航空機の特徴をご紹介します。文中の表示kmは航続距離を、金額は１機あたりの標準価格を表します。



ブルーウィング社販売

Ｂ７０７　202席　6900km　4700万ドル

この機体の誕生によって、本格的ジェット旅客機時代が到来したといわれています。中距離航路に活躍しました。

Ｂ７２７　189席　6000km　4100万ドル

ＴＳＦ（高揚力装置）の搭載により、短距離での離着陸と高速運搬が可能になった経済的な小型３発機です。

Ｂ７３７　168席　5200km　3800万ドル

Ｂ７２７のスモールブラザーとして開発されました。ＴＳＦを採用し、低燃費の小型機として好評です。

Ｂ７４７　550席　13700km　14000万ドル

「ジャンボ」といえば、Ｂ７４７を指すというくらい、この名称が定着している大型機です。

Ｂ７４７－４００　660席　15000km　15300万ドル

通称「ダッシュ400」。乗客数が多い長距離航路に向いているジャンボ機です。ＣＲＴ計器の採用により、パイロット２人による運航が実現されました。

Ｂ７６７　258席　13200km　6000万ドル

経済性を追求したセミワイド機。燃費がよく、長距離飛行が可能な中型機です。

ダブルリンク社販売

ＤＣ８　269席　8100km　6200万ドル

若干Ｂ７０７に出遅れたものの、発売後は好調で国際線で活躍しました。３次元設計された主翼をもつ中長距離機です。

ＤＣ９　139席　6500km　3000万ドル

短中距離航路用に開発された小型機です。初登場以来、今までに1700機以上も生産されました。

ＤＣ１０　380席　11900km　9300万ドル

高温・高標高地での運航や、貨客の混載を可能にした機種などさまざまなタイプを持っています。多くの乗客を輸送できるワイドボディが魅力です。

ＭＤ１１　285席　12800km　10000万ドル

機体のいたるところに革新技術を適用した低燃費の３発機です。長距離飛行が可能です。

Ｌ１０１１　400席　9100km　9800万ドル

愛称「トライスター」。ＤＣ１０と同じコンセプトで開発された高性能の大型機です。

エアライナー社販売

Ａ３００　375席　8800km　8800万ドル

短中距離航路での経済的な大量輸送をコンセプトに開発された機体です。ワイドボディで初めて双発を採用しています。

Ａ３１０　280席　9600km　6300万ドル

中長距離航路での使用を目的に、Ａ３００を徹底的に重量軽減した機体です。Ｂ７６７のライバル機といわれています。

Ａ３２０　179席　6700km　3700万ドル

操作性、重量、整備などで利点が多い完全ＦＢＷ操縦システムを、旅客機で初めて搭載しました。短中距離航路向きに開発された小型機です。

Ａ３３０　375席　12800km　11200万ドル

超長距離航路向きに開発中の新機種です。1992年中に初飛行が予定されています。

ＣＯＮＣＯＬＥＤ　100席　6600km　15000万ドル

「より速く」を目標に作られた、音速を越える唯一の航空機です。初飛行から就航まで７年間の歳月をかけて実用化されました。

ミリヤーコフ社販売

Ｔｕ１５４　180席　6600km　3000万ドル

経済性、安全性を重視した小型機です。短中距離航路用に開発されました。

ＩＬ６２　195席　10000km　3500万ドル

西側の機体に対抗するべく登場した４発ジェット機です。長距離航路用として共産圏で活躍しています。西側のＶＣ１０にたいへんよく似ているといわれます。

ＩＬ８６　370席　4600km　6800万ドル

４発エンジン搭載のワイドボディ機です。エンジン性能がよくないため、短距離航路のみで使用が可能です。

ＩＬ９６　300席　11000km　7300万ドル

共産圏で開発された初の長距離国際線用ワイドボディ機です。燃費を向上させるウィングレットを装備しています。

●『世界のエアラインと旅客機年鑑』（イカロス出版）を参考にしました。

使用上のご注意

カートリッジは精密機器ですので、とくに次のことに注意してください。

- カートリッジを抜き差しするときは必ず、本体のパワースイッチをOFFにしておいてください。パワースイッチをONにしたまま、無理にカートリッジを抜き差しすると、故障の原因になります。
- カートリッジに強いショックを与えないでください。ぶつけたり、踏んだりするのは禁物です。また、分解は絶対にしないでください。
- カートリッジの端子部に触れたり、水で濡らしたりすると、故障の原因になりますので注意してください。
- カートリッジを保管するときは、極端に暑いところや寒いところを避けてください。直射日光の当たるところやストーブの近く、湿気の多いところなども禁物です。
- カートリッジの汚れを拭くときは、シンナーやベンジンなどの薬品を使わないでください。
- 長い時間ゲームをしていると、目が疲れます。ゲームで遊ぶときは健康のため、1時間ごとに10分～20分の休憩をとってください。また、テレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。
- メガドライブをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、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等は、ゲームカートリッジに故障内容を書き添えて、下記の当社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。

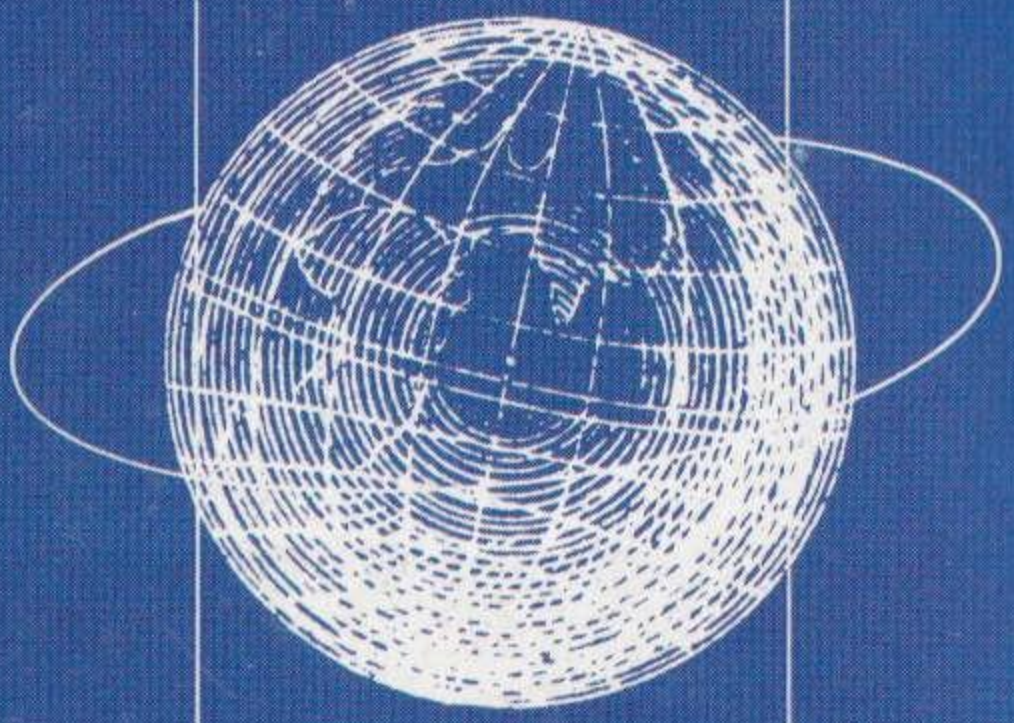
1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は交換いたしません。ご了承ください。

- 不良品の検査・交換等には、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。
- 万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、ご送付の際には「簡易郵便書留」をご利用くださるよう願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町　1―23―3
株式会社　光栄
MD『エアーマネジメント・大空に賭ける』ユーザーサポート係
Phone.045-561-6861

「エアラインネットワーク」　ⓒ KOEI Co.,Ltd

T-76083



株式会社光栄

©1992 KOEI CO.,LTD. MADE IN JAPAN

この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウエアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

KOEI