



OPeNBook

高層ビルシミュレーション・ゲーム【タワー】

Tower

Ver.1.2J

USER'S MANUAL

Tower

天美生機株式会社

©OPeNBook Co.,Ltd.

開発・発売元/オープンブック株式会社

〒261-71 千葉市美浜区中瀬2丁目6番地

WBG マリブイースト15階

電話043-297-6400 FAX.043-297-6411

The Ultimate Simulation By OPeNBook

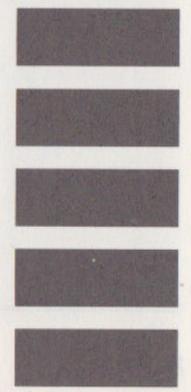
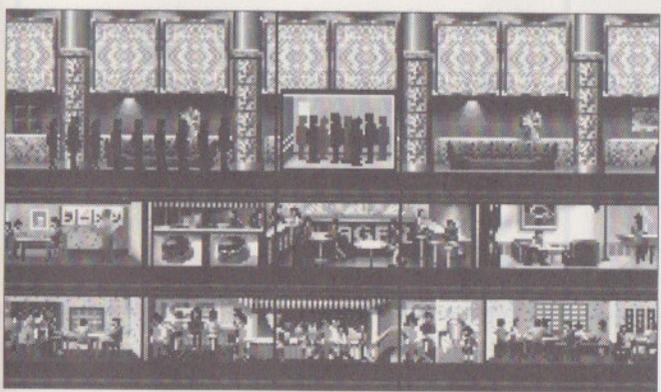
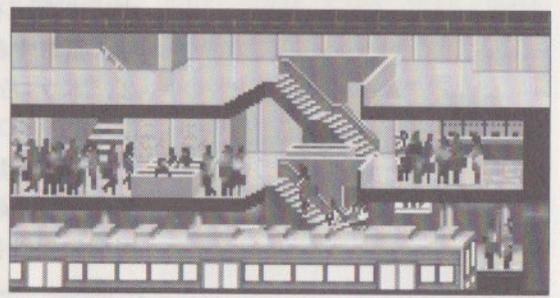
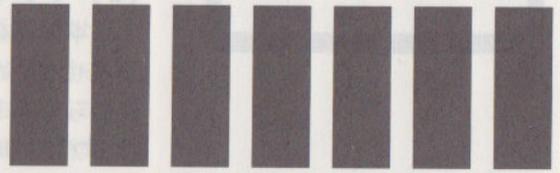
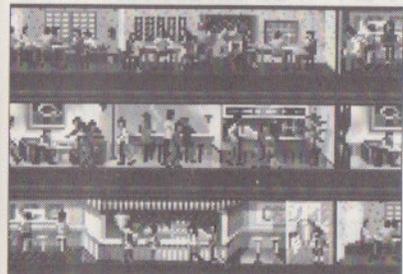
TMMB 1200

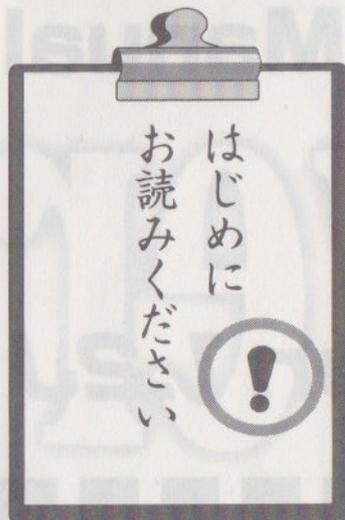
TOWER
USER'S MANUAL

User's Manual

Tower

Ver. 1.2J





(1) 著作権について

本マニュアルおよびマニュアルに記載されているソフトウェアの著作権はオープンブック株式会社が保有します。また、本マニュアル及びマニュアルに記載されているソフトウェアの一部又は全部の無断複製、無断転載、無断転写は、著作権法により禁止されています。

また、フロッピーの入っているパッケージのシールを破られますと以下の使用許諾契約の条項に合意したものとみなされます。

(2) ソフトウェアの使用許諾契約

1. 本製品の使用は、一度に1台のパソコンに限らせていただきます。1枚のマスターディスクから複製したソフトウェアを、複数のハードウェアで同時に使用することはお断りいたします。また、有償・無償にかかわらず第三者に貸与、頒布することはできません。

2. 本プログラム及び取扱説明書の一部あるいは全部をバックアップ以外の目的で無断で複製することを禁じます。

3. 本製品の保証期間中のサービスについては、同梱の保証書・裏面の保証規定をお読みください。

4. 本製品を使用した結果生じた事故に関し弊社はいかなる保証も行いません。

5. この製品の使用及び説明書の内容は、将来予告なしに変更することがありますのでご了承ください。

(3) 保証・サポートのご案内

●保証について

正しくユーザー登録されているお客様に限り、フロッピーディスク及び本ソフトウェアに対する保証を行います。詳しくは、保証書・裏面の保証規定をお読みください。

●対応機種と動作環境

対応機種において動作環境すべてが揃っていないと正常に作動しないことがあります。詳しくは付属のTower Quick Referenceをご参照ください。

●サポートについて

本ソフトウェアのサポートはお電話、又はファックスにてユーザーサポート係が受け付けます。ただし、ユーザー登録されているお客様に限らせていただきます。上記のサポートの期間は、本製品をお買い上げになった日から1年間です。本製品についてのご意見、お問い合わせ等もユーザーサポート係までご連絡ください。また、お買い上げになってから1年以内にお名前、ご住所、電話番号に変更があった場合は、ハガキかファックスでユーザーサポート係までお知らせください。

<本製品に関するお問い合わせ先>

〒261-71 千葉県千葉市美浜区中瀬
2-6WBGマリアイスト15F

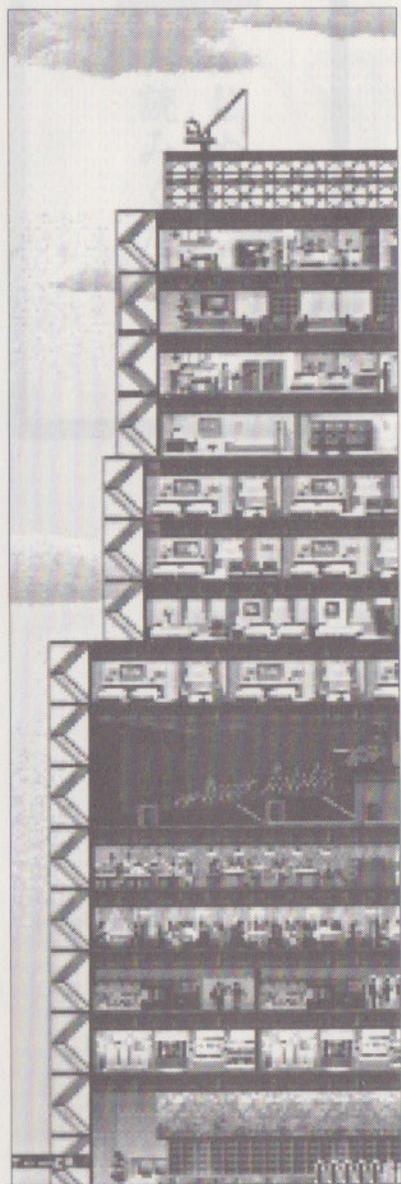
オープンブック株式会社ユーザーサポート係

Tel 043-297-6412

Fax 043-297-6411



Welcome to "Tower"



「ぼくは科学が好きなんです。自分が好きだけでなく、知っている知識、学んだことを人に伝えるのも好きなんです。でも、ただ伝えるのではおもしろくありません。それを、絵や文章で、楽しくわかりやすく伝えることが、とても好きなんです。そのためにあれこれ考え、いろいろ工夫するのが楽しくてしかたがないのです。」

これは日本が生んだ天才漫画家、手塚治虫氏が北野中学入試の面接で語った言葉だそうです。難解な専門用語を使わなくても、ものごとの本質を伝えることができるのだ、という自信を私達に与えてくれるすばらしい言葉です。

「タワー」というゲームも全く同じ原点からの発想されました。私達がいつも利用しているエレベーターはどんな仕組みで動いているんだろう？ビルを断面で切ったらどんな見え方がするのだろう？ そんな疑問がこのゲームを生み出しました。ふだん見過ごしている事も、よくよくそのしくみを知ると実に興味深いものです。しかしこういう些細な疑問は普段何げなく頭をよぎることがあっても、自ら進んで調べようとは思わないものです。「難解さ」という壁が私達を阻み、知識に触れようとする気持を削いでしまうのです。やがていつしか興味深い知識は大学の研究室の奥にしまわれてしまったり、官公庁の資料として眠ってしまうようになってしまいました。

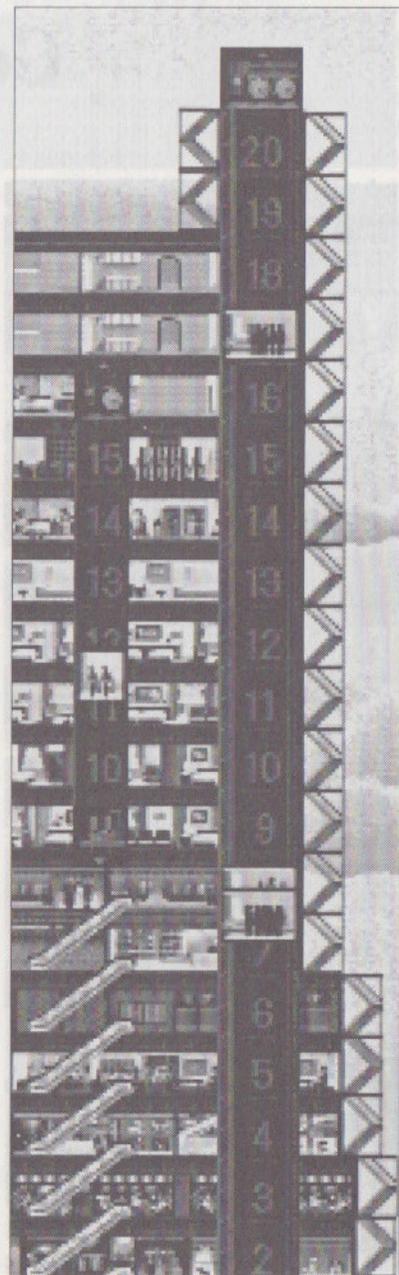
専門書というのは「難解」の代名詞みたいなのですが、しかしそこに表現されている内容が

かならずしも難解であるとは限りません。無理やり文字にするから難解になってしまうのです。ダンスのステップ、電車のダイアグラム、虫の生態など、文字では記述できない情報というのは私達の身の回りに実にたくさん存在します。こういった知識を、コンピュータという動的メディアを使ってわかりやすく表現しようというのがそもそも「オープンブック」が目指すことです。

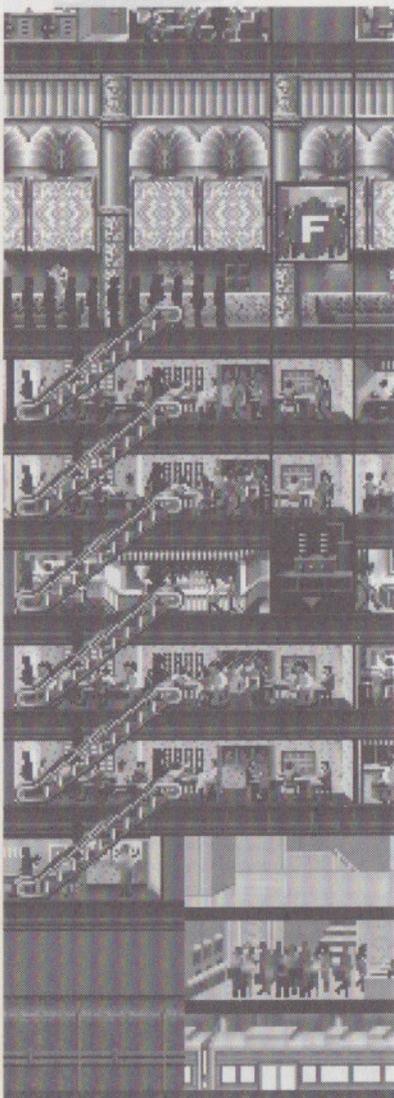
今回おとどけしている「タワー」は「オープンブック」からの第1作目のゲーム作品です。ゲームではありますが、この「タワー」は通常のゲームのように、これ1作ですべて完結してしまうものではありません。いずれ、複雑でもっともおもしろい機能を提供しながら、この「タワー」を皆さんのパソコンの中の疑似空間として発展させてもらいたいと考えている作品です。

その意味で「タワー」は、私達が目指そうとしている大きなバーチャルワールドの最初の入り口です。この入り口をくぐっていただけるユーザーの方々を私達は大歓迎いたします。皆さん、「タワー」へようこそ!!

「タワー」 制作者一同



Contents



はじめにお読み下さい／2

- (1) 著作権について／2
- (2) ソフトウェアの使用許諾契約／2
- (3) 保証・サポートのご案内／3

Welcome to "Tower"／4

Chapter1. ゲームの概念とルール／8

- (1) あなたはビルの最高責任者／8
- (2) 小さな主人公、ビルの住人たち／9
- (3) 基本的なルールの説明／11
- (4) ゲームオーバーとゴール／15

Chapter2. ゲームを始める／16

- (1) 起動する／16
- (2) 基本画面の説明／17
- (3) アイテムパレットの機能／18
- (4) アイテムを設置してみよう／19
- (5) エレベーターを設置してみよう／20
- (6) ビルを拡大する／21

Chapter3. 各アイテムの役割と機能／22

- (1) ビル内のサービス提供に必要なアイテム／23
- (2) 収益を上げるためのアイテム／26
- (3) 住人が移動するためのアイテム／30
- (4) そのほかのアイテム／32

グレード別登場アイテム一覧／34

Chapter4. 情報ウィンドウを活用する／36

- (1) 住人の情報ウィンドウ／37
- (2) アイテム（テナント）の情報ウィンドウ／38
- (3) エレベーター管理ウィンドウ／40

Chapter5. そのほか各種ウィンドウ／44

- (1) 収支ウィンドウ／44
- (2) サブウィンドウ／45
- (3) メッセージバーのコメント／46

Chapter6. イベント・災害に対処する／48

- (1) テロリストが爆破予告／48
- (2) 火災があなたのビルを襲う／48
- (3) VIPがあなたのビルに宿泊する／49
- (4) 地下から財宝がワンサカと…／49
- (5) 年末にサンタがビルにやってくる／49

Chapter7. 住人の特性を知る／50

- (1) 移動における住人の特性／51
- (2) 環境に対する住人の特性／54

Chapter 8. グレードアップのテクニック／56

- (1) グレードアップの条件／56
- (2) 高層化・巨大化におけるテクニック／57

特別編 タワーの外観を「アカザン」へ出力する／60 あとがきにかえて／62

Staff&Credit／64

☞ マニュアル記載事項について

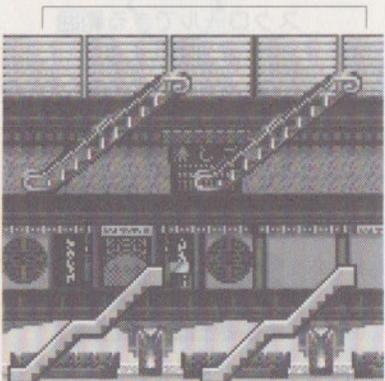
マニュアル本編に記載されていない事項および製作後、変更された項目については、パッケージ付属のTower Quick Referenceをご覧ください。なお、本作品のインストール方法や動作環境についても、Tower Quick Referenceに記載されています。



エレベーター等の移動設備の設置には最低限の間隔が必要



エレベーターや階段は重なるように設置することはできない



ており、これを超えて設置することはできません。最大設置数に達した場合は、同アイテムをどこかアイテムパレットの「撤去ツール」で撤去してから、新たに設置します。グレードごとの最大設置数についてはP35を参照ください。

×一定間隔を置かない移動設備の設置不可

このゲームにおいて設置できるエレベーターなどの移動設備は、お互いに一定の間隔を取らなければ設置できません。この制約は異なるタイプのエレベーター（標準エレベーターとサービスエレベーターなど）同士でも同様です。
※エレベーターにおいての制約はあくまで群に対してであり、1つのエレベータ群に複数のエレベーター（このゲームでは「カゴ」と呼びます）を設置することは可能です。

×複数ビルの設置不可

1階のロビーを起点とするビルは、あくまで1つの建築物として拡大してゆきます。同じウィンドウ内に別のビルを作ろうとしても、1つのビルとして認識され、その間のスペースは自動的に接続されてしまいます。

したがってツインタワーのように途中階から分岐するタイプの構造もこのゲームでは建設することができません。

×アイテムごとの設置制約

住宅は地下に設置できない、エスカレーターの設置は商用テナントの前に限定される、廃棄物回収場は隣り合わなければならない、などいくつかのアイテムはその設置に制約があります。

(4) ゲームオーバーとゴール

➤ のゲームにはゴールやゲームオーバーがありません。グレードというのはあくまで目安であり、あなたのプレイを規制するものではありません。

とはいっても資金がなくなってしまうと、次に新しいものを設置することが出来なくなります。ゲームを続行させるには手持ち資金に注意する必要があります。

これ以上続行が困難だ、となったら新しいビルにゼロから挑むのも一つの手です。あてのない収入をひたすら待っていると、あなたの貴重な時間を失わせてしまうかもしれません。

そしてもし時間に余裕のある時は、あるいはグレードアップすることに飽きた時は、子供の頃にやった積み木遊びのように、あるいは砂場遊びのように、ビルを創ったり壊したりと、好きなように遊んでください。ビルの中にはいろいろな発見があるはずですが、ビルの中で一生懸命に生活する住人たちを観察してみましよう。もし気に入った住人がいたら、名前をつけて観察することも可能です。

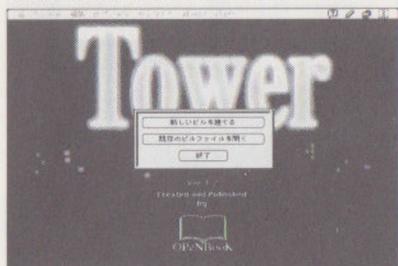
また、あなたの身近にある実在のビルやホテルを作ってみるのも面白いかも知れません。すべてはあなた次第なのです。



Chapter2.ゲームを始める

(1) 起動する

まず、タワーアイコンをダブルクリックして、ゲームを起動させてください。左のスタートアップ画面が現われた後、セレクションダイアログから「新しいビルを建てる」を選択してください。



(2) 基本画面の説明

これはあなたが自分のビルを創り上げていくうえで基本となる画面です。以下に、各ウィンドウやメニューについて説明します。

- **メニューバー** → 右の解説参照
- **時計** ゲーム内での時間を表します。ただし「時間」の項で説明しましたとおり、時間帯によって時間の流れのスピードは異なります。☞P11参照
- **カレンダー** Qは、四半期（4Qで1期）を表し、平日2日、休日1日で構成されています。☞P11参照
- **手持ち資金** スタート時は20000万円です。手持ち資金を超えて、アイテムを設置することはできません。☞P44参照
- **総人口** ビル内の総住人数。グレードアップの目安となります。
- **情報バー** プレイヤーの現在の状況をリアルタイムに知らせてくれる掲示板です。
- **階数表示** ウィンドウ中心部分の階数を表示します
- **グレード** 現在のグレードを黄色の星の数で表示しています。☞P56参照
- **メッセージ・バー** 各アイテムの設置費用や維持費、住人からのクレームなどゲーム進行に必要なメッセージが逐次表示されます。☞P46参照
- **アイテムパレット** 各種アイテムを設置・拡張・撤去します。虫眼鏡ボタンで様々なアイテム情報を得ることもできます。☞P18参照
- **サブウィンドウ** ビル全体およびその評価などを見渡せます。四角い枠はメインウィンドウに表示されている部分です。この枠をドラッグすることでメインウィンドウをスクロールできます。☞P45参照
- **メインウィンドウ** アイテムを設置し、ビルを拡張していく、実際のプレイ画面です。

☞メニューバーについて

これらはゲーム中に使用することは稀ですが、簡単に説明します。

●「ファイル」は新しくゲームを始めたり、それを保存したりする際に利用します。終了させるゲームを途中で終了させる場合は、保存するかどうかをダイアログで聞いてきます。

●「オプション」はテナントの中の人物の動きや、各種効果音のオン・オフをつかさどります。これらのアニメーションや効果音をオフにすることで、ゲームのスピードを速くすることが可能です。

●「ウィンドウ」はゲーム起動時に出現する各種ウィンドウの表示・非表示を切り替えます。また、各種ウィンドウの非表示は各種ウィンドウの左上にあるクローズドボックスをクリックすることでも可能です。

ファイル	
新規...	⌘N
開く...	⌘O
保存	⌘S
新規保存...	
終了	⌘Q

オプション

アニメーション ▶
サウンド ▶
<input checked="" type="checkbox"/> 高速モード
高層消火隊を呼ぶ

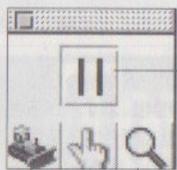
ウィンドウ

アイテムパレット
情報バー
サブウィンドウ
収支ウィンドウ...
人の検索...
アイテムの検索...

※本製品の使用サイズは4MBです。メモリーが不足を知らせるダイアログが表示されたら、アプリケーションの使用サイズを変更してみてください。

(3) アイテムパレットの機能

<操作モードの選択>



- 「||」プレイ中のゲームを一時停止します。一時停止した状態でさらにクリックするとゲームが再開されます。
- 「虫眼鏡ツール」アイテムや住人の情報を見ます。
- 「指差しツール」エレベーターの伸張および停止階・非停止階の設定に使用します。
- 「撤去ツール」設置したアイテムを撤去します。なお、撤去ツールを使わなくてもシフトキーを押しながらアイテムを設置することで撤去&再設置が可能です。※撤去できないアイテムもあります。

<アイテムの選択>

パレットの下部は各種アイテムの設置・拡張・撤去などをとりおこないます。アイテムは、その役割によって次の4つに大別できます。アイテムやその最大設置数はビルグレードによって変化します。グレードが上がるほど、多彩なアイテムを自在に設置できるようになり、ビルに彩りを添えます。詳しくはP22を参照ください。



- 「ビル内のサービス提供に必要なアイテム」⇨P23
- 「収益を上げるためのアイテム」⇨P26
- 「住人が移動するためのアイテム」⇨P30
- 「その他のアイテム」⇨P32

(4) アイテムを設置してみよう

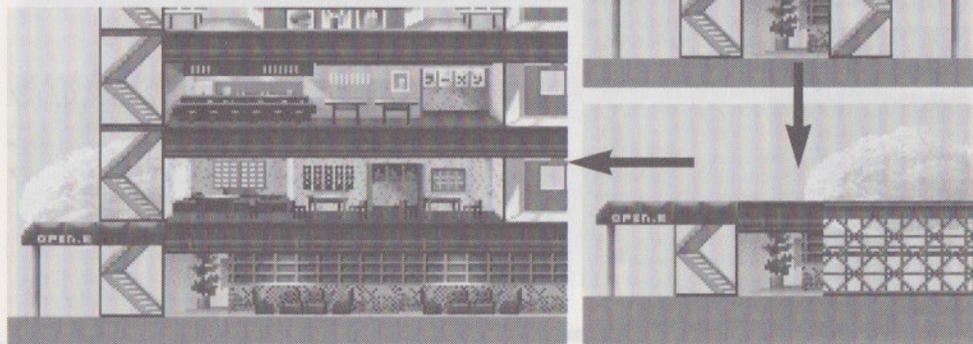
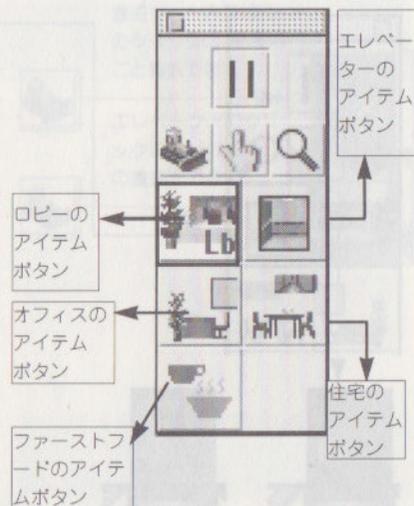
■最初にロビーを設置する

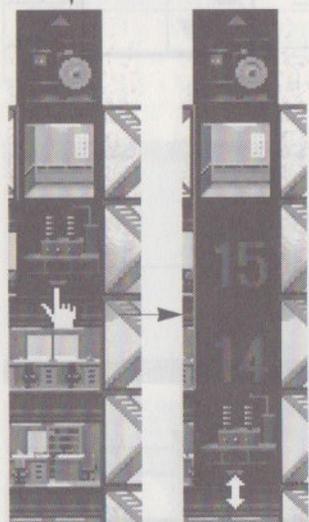
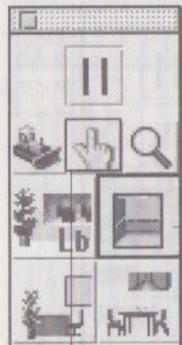
まず、ビルの土台となるロビーを設置してみましょう。ビルの1階部分はロビーしか設置できません。すべてのアイテムは下の階からはみ出して設置することができませんから、ロビーの大きさが実質上のビルの規模を決定します。

- (1) まず、アイテムパレットからロビーを選択します。
- (2) ここでアイテムを選択すると、メインウィンドウ上ではカーソルがそのアイテムの大きさの青色の枠となって表示されます。
- (3) 再度クリックするとロビーが設置されます。
- (4) なお、ロビーはメインウィンドウ上でドラッグすることで連続して設置することができます。

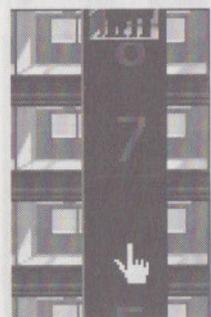
■ロビーの上下にアイテムを設置する

ロビーを設置したら、その上下に住宅やオフィス、ファーストフードなど好みのアイテムを設置してみましょう。ただし、ロビーの幅からはみ出して設置することができません。アイテム設置の方法はロビーと同じ要領です。





指差しツールによるエレベーターの伸長・縮小



(5) エレベーターを設置してみよう

ロビーの上下にいろんなアイテムを設置したら、次に移動施設が必要です。エレベーターは住人の生活にとって欠かせない重要なアイテムであり、エレベーターの効率的な運行がビルの生死を決めるといっても過言ではありません。

■設置方法と伸長方法

1. アイテムパレットからエレベーターアイコンを選択した後、ビルの任意の場所をクリックします。
2. 機械室が現われたら、アイテムパレットから指差しツールを選択して、機械室の上で上下にドラッグします。

■カゴ（エレベーターの台数）を増やす

1. カゴを増やしたいエレベーター群と同じ種類のエレベーターアイコンを選択して（標準・特大・サービスの3種類から※脚注参照）、台数分だけエレベーター群の上でクリックします。
2. エレベーター群をクリックした回数だけ、カゴが増やされます。ただし、クリックしたフロアは自動的に、標準待機階に設定されることに注意してください。

☞標準待機階とその設定の変更方法についてはP42を参照下さい。

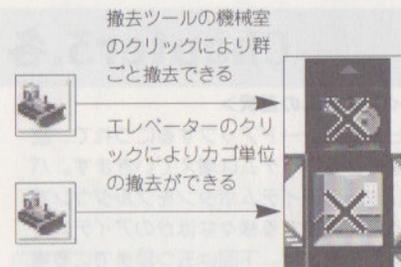
■フロアごとの停止・非停止

指差しツールでフロア階数表示部分をクリックすると、そのフロアにはエレベーターが停止しません（階数表示が消えます）。再度、クリックすると停止できるようになります。

※グレードが一つ星のビルでは標準エレベーターのみ設置可能です。

■撤去（カゴ単位と全撤去）

1. アイテムパレットから撤去ツール（ブルドーザーのアイコン）を選択して、撤去したいカゴをクリックします。
2. エレベーターを群ごと撤去する場合は、撤去ツールを選択して、機械室をクリックします。



■エレベーターを管理する

虫眼鏡アイコンでエレベーターのカゴ以外の部分をクリックするとエレベーターの運行を設定できる管理ウィンドウが表示されます。

☞詳細はP40

(6) ビルを拡大する

ひと通り、ロビーとそのほかのアイテムの設置方法、エレベーターの設置方法が分かったら、同様のやり方でビルを拡大してみましょう。アイテムの住人たちが生活を始め、エレベーターを使ってビル内を移動するのを観察できます。次の章ではこれら各アイテムの役割と機能について解説します。

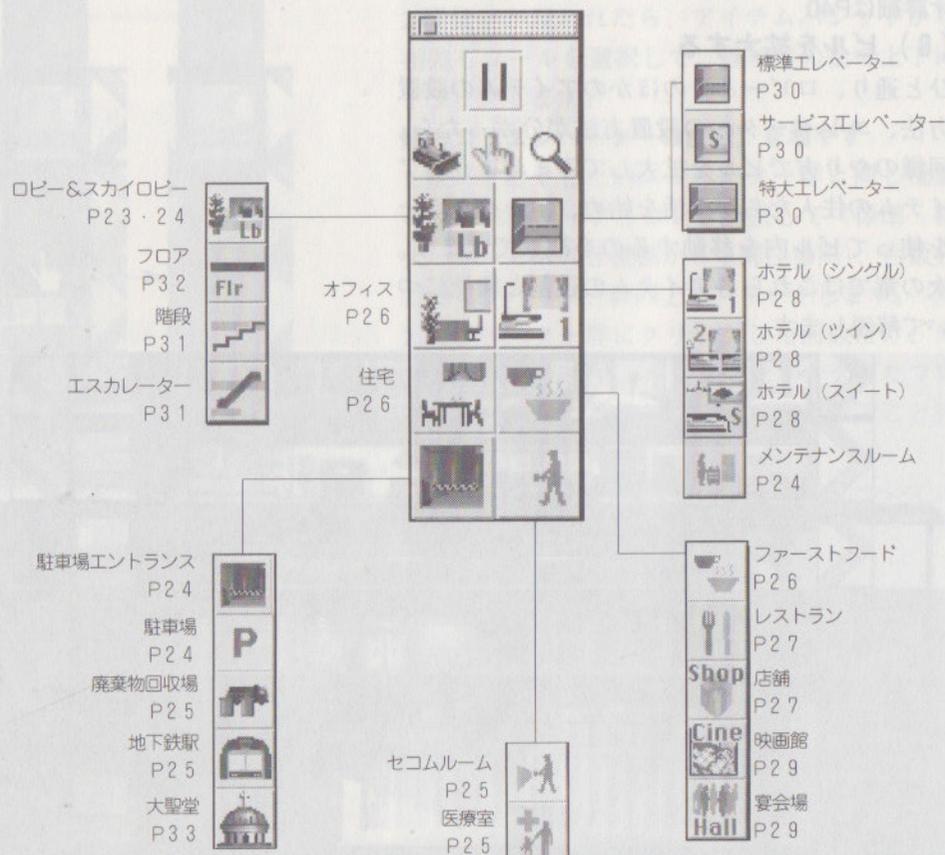


Chapter3.各アイテムの役割と機能

<アイテムの選択>

ビルがグレードアップするにつれて、設置できるアイテムは増えていきます。パレットのアイテムボタンをプルダウンすると、関連する様々なほかのアイテムを設置できます。下図は五つ星までに登場するすべてのアイテム群です。

前章でやったようにロビー設置、その上下に各アイテムを設置、エレベーターの設置と伸長というようにビルを拡大していきます。ただし、その際、各アイテムに割り当てられた役割・機能・設置のルールなどを正しく理解していなければ、住人のストレスを増長させ、やがてビルはその機能を失うことになりかねません。以下、各アイテムをその役割から4つに分類して解説します。



(1) ビル内のサービス提供に必要なアイテム

これらのアイテムは、あなたのビルの利便性・安全性・快適性を高め、より多くの来訪者を招き入れる役割を果たします。直接利益を生み出すわけではありませんが、ビルの規模を決定したり、住人の評価を高める重要な役割を果たすのです。すべてのアイテムの基本的な設置方法は前章P19をご参照下さい。

■ロビー各種

ビルの顔ともいえる基本アイテムで、ビルのフロア面積を決定します。ビルの1階部分はロビー以外のアイテムは設置出来ません。通常ロビーは三つ星・四つ星でさらに豪華な様相を呈します。ロビーは1度設置すると撤去できません。

★通常ロビー (以下、星の数はアイテムの登場グレードを表わします)

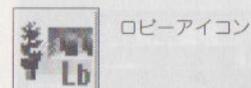
★2階建て吹き抜けロビー

★3階建て吹き抜けロビー

吹き抜けロビーの作り方

- (1) アイテムパレットからロビーを選択します。
- (2) メインウィンドウ上で、2階建て吹き抜けを作る場合はコマンドキー+オプションキー (3階建て吹き抜けの場合はさらにシフトキー) を押しながら、メインウィンドウの1階部分をクリックします。
- (3) 通常のロビーと同様、ドラッグによって連続設置できます。

吹き抜け部分はエレベーターが停止できませんが、直通的階段とエスカレーターが設置できます。建設費は2階建てだと通常ロビーの2倍、

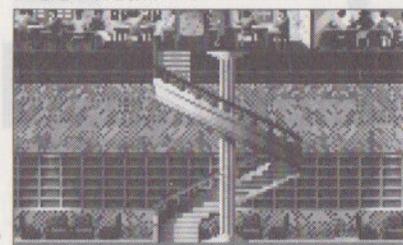


ロビーアイコン

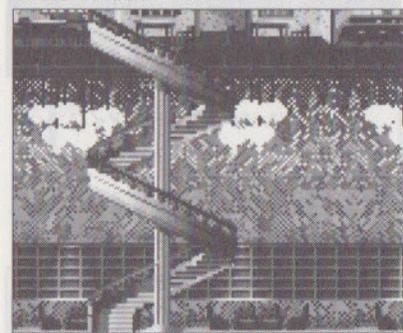


通常ロビー

2階建て吹き抜けロビー



3階建て吹き抜けロビー



※いったん、通常ロビーを作ってしまうと吹き抜けロビーは設置できなくなります。ご注意ください。



3階建てだと3倍かかります。待ち時間ストレスは通常のロビーよりも2階建てロビーのほうが少なく済みます。3階建てロビーの場合はさらに軽減されます。

★スカイロビー

15階、30階、45階、60階、75階、90階に通常ロビーを設置した場合のみ、スカイロビーになります。スカイロビーではエレベーターの乗り継ぎができるために、住人の移動効率の要となります。ただし、吹き抜けロビーはありません。

★★★駐車場エントランス

1階から車を誘導するアイテムで、このアイテムが直接、駐車場と接続してないと車は入庫しません。地下1階から下へドラッグすることによって連続設置できます。1フロアに1つだけ設置できます。※脚注参照

★★★駐車場

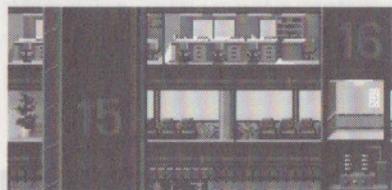
地下にのみ設置可能です。横へドラッグすることによって連続設置できます。ビルが三つ星になるとオフィスやスイートルームの住人が設置を要求してきます。

★★メンテナンスルーム

ホテル客がチェックアウトしてから、次の客がチェックインするまでの間に、ハウスキーパーが各客室をまわり（上下4階までは階段を利用し、その以上はサービスエレベーターを利用）、ベッドメイクをします。ベッドメイクがなされていない客室は誰も泊まりません。

※駐車場エントランスは互いに垂直に接していないと設置できません

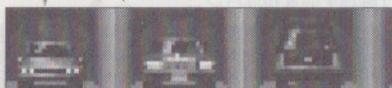
スカイロビー



駐車場エントランスアイコン



駐車場アイコン



メンテナンスルームアイコン



★★セコムルーム

ビル内をセンターで集中監視し、火災や爆弾テロ等の緊急事態の発生をいち早く知らせます。6名の警備員が常時待機し、緊急時に出動します。セコムルームの設置は三つ星から四つ星へビルがグレードアップするための条件です。1度設置したセコムルームは撤去できません。

★★★医療室

ビルの住人が体調をくずした際に必要です。特にオフィスや住宅の住人が強く要求します。医療室が適正に配置され、住人の不満がないことはビルが四つ星・五つ星へとグレードアップする際の条件です。

★★★廃棄物回収場

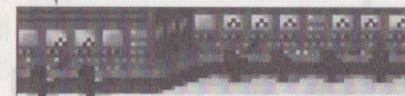
ビルのゴミをためておくために必要です。1日1回ゴミ収集車が回収に来ます。一杯になると、ビル内はゴミで溢れ返ることになります。このアイテムの適正な設置は四つ星・五つ星へとグレードアップする条件です。人口2500人あたりに1つ必要とされます。複数設置する場合は、隣り合うように置かなければなりません。

★★★★地下鉄駅

ビルが四つ星から一度だけ設置可能となるアイテムで、五つ星へのグレードアップの条件でもあります。地下にのみ設置できます。駅とビルの地下がダイレクトに接続することで、地下街のレストラン・ファーストフード・店舗などを潤します。一度誘致すると地下鉄の線路が敷設され、それより下にアイテムを設置できません。



セコムルームアイコン



医療室アイコン



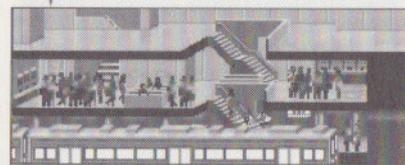
廃棄物回収場アイコン



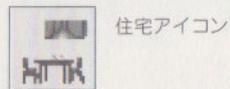
ゴミがだんだんたまってきます



地下鉄アイコン



(2) 収益を上げるためのアイテム

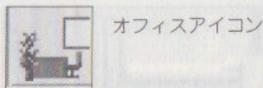


住宅アイコン



★住宅

住宅は賃貸ではなく、すべて分譲です。したがって住人が入居すると一時的に収益を上げることができますが、固定収入とはなりません。入居した住人の評価が下がると、引っ越してしまいます。退去後は分譲した価格を払い戻すことになるので、十分な注意が必要です。「For Sale」の看板が出ます。収容人数3人です。

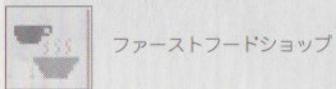


オフィスアイコン



★オフィス

すべてのオフィスは賃貸で、定員は6人です。住人となるオフィスワーカーは朝に出勤し、夕刻に退社します。その間営業や昼食にでかけたりします。利益率は高くありませんが安定した収入源となります。ファーストフードショップが近いと昼食時に利用するため賑わいます。



ファーストフードショップ



★ファーストフードショップ

基本的な条件は後で説明するレストランと同様ですが、レストランと比較して低単価のアイテムです。昼食時に賑わいます。ハンバーガー屋、アイスクリーム屋、コーヒーショップ、蕎麦屋、ラーメン屋などがあります。一般客に加え、オフィスの住人が昼食時に利用します。午前10時に開店します。売上は食事に訪れる客数によって決定され、客が少ないと赤字になることもあります。



レストランアイコン



★★★レストラン

ファーストフードショップと並んでプレイヤーみずからが経営するアイテムです。ステーキレストラン、チャイニーズレストラン、寿司バー、ビアレストラン、フレンチレストランの5種類があります。売上は食事に訪れる客数によって決定され、客が少ないと赤字になることもあります。ファーストフードと比較すると設置費用・収益率ともに高いアイテムです。一般客に加え、ホテル客が夕食に利用します。客数が多いので、エレベーターによる輸送は困難です。店は夕刻5時に開店します。



店舗アイコン

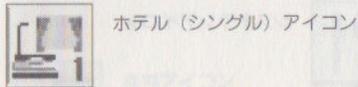


★★★店舗

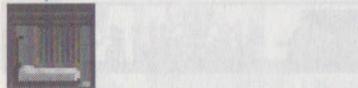
オフィスと同様店舗スペースとして賃貸に出すと、借り手が見つきます。借り手からの評価は来客数で計算されるのが特徴です。外からの客を招き入れて来客数を増やす工夫をしないと借り手は店をたたんで退去してしまいます。「For Rent」の看板が出ます。店舗には様々な種類があります。スポーツ店、花屋、ブティック、ヘアサロン、ペットショップ、銀行、書店、電気屋、薬局、郵便局など多岐にわたって設置されます。

Tower

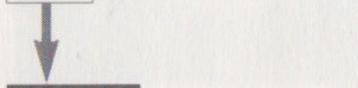
USER'S MANUAL



ホテル (シングル) アイコン



ホテル (ツイン) アイコン



ホテル (スイート) アイコン



ゴキブリがわくと取り返しがつきません。ご注意ください。



■ホテル各種

一日単位で宿泊客が宿泊します。サイクルが短いですが、収益率は高いアイテムです。部屋のグレードや広さに関わらず、夕刻チェックインし、あくる朝、チェックアウトします。また、ホテル客は一定の割合で夕食をビル内のレストランでとります。ホテルの客室には次の3種類があります。

★★ホテル (シングルルーム) … 1人客専用

★★★ホテル (ツインルーム) … 2人客専用

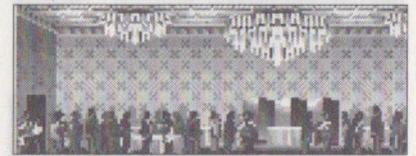
★★★ホテル (スイートルーム) … 2人客専用
部屋の広さに比例して宿泊費も高くなります。スイートルーム客は必ず駐車場を必要とします。

☞ゴキブリにご用心!

宿泊客の滞在したホテルの客室は、ベッドメイクが必要です。ベッドメイクがおこなわれていない部屋には客が宿泊しません。ベッドメイクが行われるためには「メンテナンスルーム」「階段もしくはサービスエレベーター」の設置が不可欠です。客がチェックアウトすると、メンテナンスルームからハウスキーパーがサービスエレベーターもしくは階段を使って各部屋を回ります。客室数に比べてメンテナンスルームの数が少ないと、一日の内にすべての客室をベッドメイクできない事態がおこります。ベッドメイクがなされないまま3日間放置されると、その部屋にはゴキブリがわきはじめます。隣接した部屋がホテルの場合は増殖し始めます。こうなったらもはやメンテナンスしても手遅れです。残念ながらホテルをいったん撤去して新たに設置しなければなりません。



宴会場アイコン



★★★宴会場

ホテルの客室が一定以上稼働していると、午後からここで宴会が開かれます。宴会客は1回の宴会でおよそ40名訪れます。利益率は高いのですが、稼働させるためにはホテルの客室数を充実させなければなりません。設置した宴会場は撤去できません。

★★★映画館

プレイヤーみずからが経営するアイテムです。それほど利益率は高くありませんが観客が帰りに店舗などに立ち寄るためフロアの交通量を増やすのに貢献します。鑑賞後には飲食店や店舗に一気に大量の客が立ち寄るため、移動設備の充実が不可欠です。

上映作品はロードショーと名画の2種類があり、それぞれ集客パターンが異なります。集客を維持するには常に上映作品に注意を払わなければなりません。収容人数は56人です。

ロードショー…最新の話題映画で一時的に人気を集めますが、短期間ですたれてしまいます。上映にかかる費用は高額(3000万円)です。

名画…ロードショーのように一過的な集客はできませんが、安い費用(1500万円)で映画のかけかえができます。

映画のかけかえについてはP39を参照ください。



映画館アイコン



(3) 住人が移動するためのアイテム

■エレベーター各種

エレベーターには3種類あります。そして、前述したようにそれぞれの群にカゴ（1台、1台のエレベーターをさす言葉）を任意の数だけ設置し、エレベーター管理ウィンドウによって最適な運行システムを構築することがビル拡張の要となります。詳しい設置方法や撤去方法については前章P20を参照ください。なお、ビルのグレードに関わらず、設置できるエレベーター群の数は最大24機までです。

★標準エレベーター

定員21人の標準的なエレベーターで、住人たちが使用します。各階ごとに「停止」「非停止」の設定が出来ます。ただし、吹き抜けロビーの2階・3階部分には停止できません。最大で高さ30階分まで伸ばすことができます。

★★★特大エレベーター

定員42人の大型エレベーターで住人たちが使用します。停止設定できるのは1階ロビーのほか15階、30階、45階、60階、75階、90階に限定されますが、地下はすべての階に停止できます。

★★サービスエレベーター

定員21人のエレベーターです。一般の住人ではなくハウスキーパーが専用で使用します。ホテルを設置した場合には、メンテナンスルームとこのサービスエレベーター（ただし、上下4階内は階段でもOK）が設置されていないとベッドメイクされません。



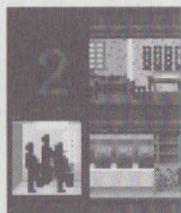
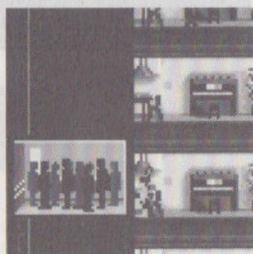
標準エレベーターアイコン



特大エレベーターアイコン



サービスエレベーターアイコン



★★★エスカレーター

隣設する上下階をつなぐ移動設備です。エレベーターのような待ち時間がないので住人たちに与えるストレスは低いアイテムです。ただし店舗、レストラン、などの商用テナントの前しか設置できません。階段と合わせて最大64機まで設置できます。また、同じ設置方法で吹き抜けロビーに設置した場合は、2階・3階フロアへの直通エスカレーターとなります。住人は連続して、6回まで乗り継ぎます。

★階段

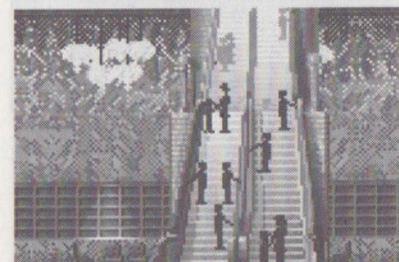
エスカレーターと同様、隣り合う階と階をつなぐ設備です。待ち時間はありませんが移動に労力がかかる分、エスカレーターよりもストレスは大きくなります。エスカレーターとちがいがオフィス、住宅、ホテルなどの前にも設置することが出来ます。また、同じ方法で吹き抜けロビーへ設置した場合は、3階・4階フロアへの直通らせん階段となります。エスカレーターと合わせて最大64機まで設置できます。住人は、連続して3回まで乗り継ぎます。



エスカレーターアイコン



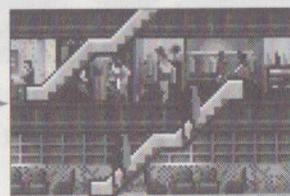
標準的なエスカレーター



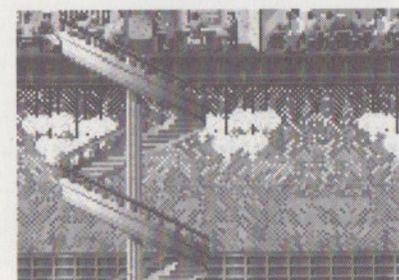
吹き抜けロビーに設置できる直通エスカレーター



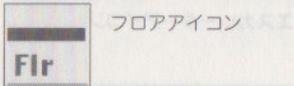
階段アイコン



標準的な階段



吹き抜けロビーにのみ設置できるらせん階段



フロアアイコン



(4) そのほかのアイテム

★フロア

テナントを設置するとテナント間を自動的にフロアが埋めてくれます。床面積を補う時には単体で設置するのも有効です。横方向へドラッグして連続設置することが可能です。

★非常階段／クレーン

アイテムパレットからプレイヤーが選択するアイコンではなく、ビルを設置すると、自動的にその両脇に非常階段が設置されるようになっていきます。この非常階段は非常時に備えてすべての階に設置されるもので、移動設備としての機能は持ちません。

この非常階段は自動的に両脇にシフトするようになっていますので、設置場所の制約とはなりません。横方向にビルを拡張する際にはアイテムを重ねるように設置します。

また、最上階に建設用のクレーンが表示されることがあります。これも自動的に表示されるもので、設置場所を制約するものではありません。設置するアイテムを重ねるようにおいて差しつかえありません。

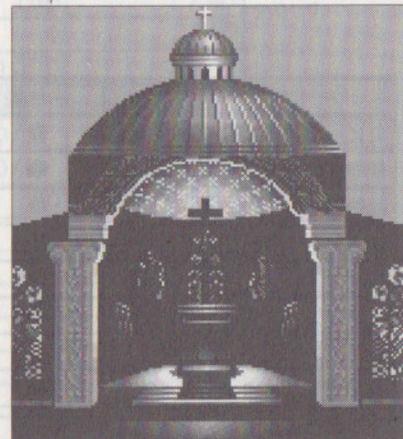
★★★★★大聖堂

ビルは最高で地上100階まで拡張することができます。そして、最終グレードである五つ星のときに、ビルの最上階である100階に1つだけ建てることのできる最終アイテムです。このアイテムが設置されると、ビルのグレードは最高位の「Tower」となります。

この大聖堂が設置されたら、必ずエレベーター



大聖堂アイコン



結婚式が行われるためには12時30分までに40人が大聖堂に入ることが条件

で接続されるようにしてください。エレベーター客は1回しか乗り継ぎませんから、1階ロビーから特大エレベーターで75階もしくは90階で100階行きの標準エレベーターに接続するようにします。

エレベーターが接続されると、休日には礼拝のために住人たちが訪れるようになります。そして、ある休日のお昼までに40人を超える礼拝客が大聖堂に訪れたとき…、そのとき、一組のカップルがあなたのビルの最上階である大聖堂の中で、結婚式を挙げます。結婚式が行われると、空から天使が舞い降りてきて、あなたは素晴らしいショーを観ることができるようでしょう。

"Which of you, intending to build a tower, sitteth not down first, and counteth the cost, whether he have sufficient to finish it?"

---新約聖書ルカによる福音書

14章28節

グレード別登場アイテム一覧

以下に、グレード別に登場する各アイテムとその設置費用・維持費・収入などをまとめました。プレイの参考にしてください。

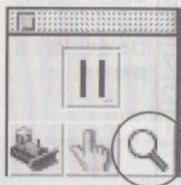
	一つ星	二つ星	三つ星	四つ星	五つ星
ロビー (スカイロビー含む)	●	●	●	●	●
標準エレベーター	●	●	●	●	●
階段	●	●	●	●	●
ファーストフード	●	●	●	●	●
住宅	●	●	●	●	●
オフィス	●	●	●	●	●
フロア	●	●	●	●	●
非常階段/クレーン	●	●	●	●	●
サービスエレベーター		●	●	●	●
セコムルーム		●	●	●	●
ホテル (シングル)		●	●	●	●
メンテナンスルーム		●	●	●	●
駐車場エントランス			●	●	●
駐車場			●	●	●
特大エレベーター			●	●	●
エスカレーター			●	●	●
レストラン			●	●	●
店舗			●	●	●
ホテル (ツイン)			●	●	●
ホテル (スイート)			●	●	●
宴会場			●	●	●
映画館			●	●	●
医療室			●	●	●
廃棄物回収場			●	●	●
地下鉄駅				●	●
大聖堂					●

支出の部	設置費用	維持費/Q	最大設置数
ロビー (スカイロビー含む)	50/ユニット	0	無限
ロビー (三つ星時)	50/ユニット	3/ユニット	無限
ロビー (四つ星時)	50/ユニット	10/ユニット	無限
駐車場エントランス	500	100	1/フロア
駐車場	30	0	512
地下鉄駅	10000	1000	1
標準エレベーター	2000	*800/加"	24階・8加"
特大エレベーター	4000	*1500/加"	24階・8加"
サービスエレベーター	1000	*500/加"	24階・8加"
エスカレーター	200	50	合計で
階段	50	0	64機
メンテナンスルーム	500	100	無限
セコムルーム	1000	200	10
医療室	5000	0	10
廃棄物回収場	5000	500	無限
フロア	5/ユニット	0	無限
大聖堂	30000	0	1

(単位: 万円)
維持費はQごとの費用です。
*は既に設置したエレベーターにカゴを追加設置する費用です。

収入の部	設置費用	賃料・宿泊費設定による収入				最大設置数	収容人数
		高額	標準	低額	超割引		
オフィス	400	150/日	100/日	50/日	20/日	無限	6人
店舗	1000	200/日	150/日	100/日	40/日	商用テナント合計で512	
ホテル (シングル)	200	30/日	20/日	15/日	5/日	無限	1人
ホテル (ツイン)	500	45/日	30/日	20/日	8/日	無限	2人
ホテル (スイート)	1000	90/日	60/日	40/日	15/日	無限	2人
	設置費用	動員状況・来客数による収入				最大設置数	収容人数
		繁盛	普通	赤字			
ファーストフード	1000	30~50/日	20/日	▲30/日		店舗と合計	20人
レストラン	2000	60~100/日	40/日	▲60/日		で512	40人
	設置費用	満員	盛況	普通	閑散	最大設置数	収容人数
宴会場	1000	1宴会あたり200/日				両方で	40人
映画館	5000	150/日	100/日	20/日	0/日	16	56人
	設置費用	分譲価格の設定による収入				最大設置数	収容人数
住宅	800	2000	1500	1000	400	無限	3人

Chapter4.情報ウィンドウを活用する

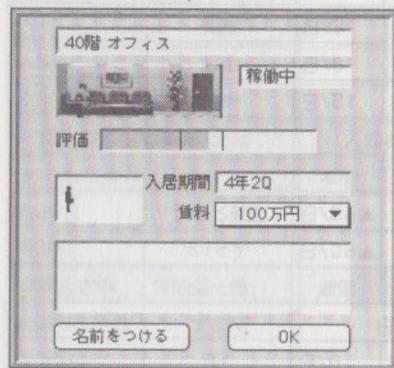
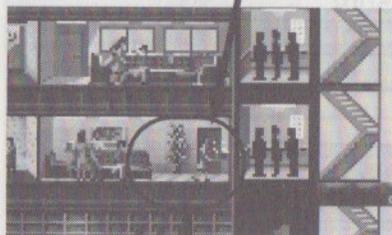


虫眼鏡ツールを選ぶ

ビルが大きくなってきたら、虫眼鏡ツールを使って情報を収集しましょう。なぜ、このエレベーターを待つ住人たちはストレスが大きい（表示が赤）のか、なぜ、この店は儲からないのか…といった様々な現象の謎を解く鍵を見つけられるかも知れません。情報ウィンドウは次の3つに分類されます。

- (1) 住人の情報ウィンドウ
- (2) アイテムの情報ウィンドウ
- (3) エレベータ管理ウィンドウ

情報を見たいアイテムをクリック



該当アイテムの現状を知らせる情報ウィンドウ

情報ウィンドウを見る方法は簡単です。アイテムパレットから虫眼鏡ツールを選択して、メインウィンドウ内の情報を見たいアイテムもしくは住人の上で、クリックしてください。

情報ウィンドウによって、リアルタイムの貴重な情報が得られるだけでなく、価格設定を変更したり、上映される映画をかけかえたりできます。以下、各情報ウィンドウの見方を解説していきましょう。

(1) 住人の情報ウィンドウ

アイテムパレットから虫眼鏡ツールを選んで住人をクリックすると開きます。

①**名前** 初期設定では大まかな分類しかされてませんが、住人は名前をつけることができます。

※住人に名前をつける

「名前をつける」ボタンをクリックして名前を入力します。名前をつけると青色で表示されます。ただし、ホテル・映画館・レストランなどの一般客は名前をつけても、毎日、初期化されます。

②**所属テナント** 住人の所属テナントを表わします。特にない場合は一般客と表示されます。

※名前をつけた住人を検索する

メニューバーから「住人の検索」を選び、名前を入力すれば、探し出せます。検索された住人は赤色の矢印で現在地を表示されます。

③**評価** 現在所属しているアイテムに対する評価で、移動にかかっているストレスから算出されます。この評価は引き続き同アイテムをリピート利用するかどうかの判断材料になります。状況は色で表示されるようになっています。

青色……………良好

(所属アイテムの需要が増える)

黄色……………普通

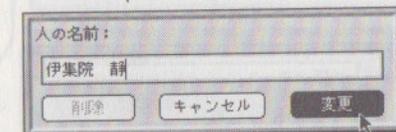
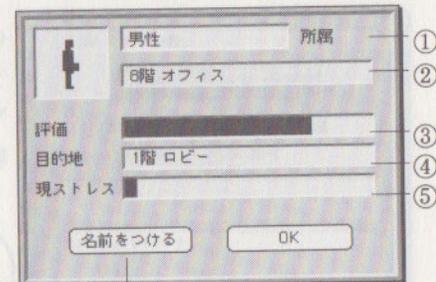
(継続して所属アイテムを利用する)

赤色……………不快

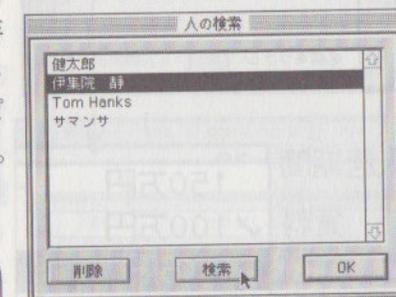
(所属アイテムの利用を止め、出て行ってしまう)

④目的地

現在の向かっている場所を表示します。たとえば、レストランへむかう住宅に所属する住人が



既に登録された住人の一覧から選んで、検索をクリックします。



検索した住人の現在地を赤色の矢印で知らせてくれます。

いれば、その移動にともなう待ち時間のストレスは住宅とレストランの両アイテムの評価としてそれぞれ加算されます。外出だと目的地はロビーと表示されます。

⑤現ストレス

現在の移動における待ち時間などを表示します。これが累積、平均され評価が算出されます。
→OKボタンをクリックするとゲーム再開です。

(2) アイテム (テナント) の情報ウィンドウ

●滞在型アイテムの情報ウィンドウ

オフィス、住居、ホテルのように住人が滞在するアイテムでは、評価は住人がほかのアイテムへ移動する際の待ち時間+賃料や宿泊料などアイテムを利用する際の料金設定+騒音や施設等のサービス環境などをもとに算出され表示されます。バーグラフの色は評価の状況を表します。

青色…………良好
黄色…………普通
赤色…………悪い

賃料などの価格帯はデフォルトで設定されていますが、評価に応じて価格を再設定してください。また、騒音や環境整備に関するリクエストには要注意です。アイテムの配置替えやサービス施設の充実を図りましょう。各テナントも住人と同様に名前(※脚注参照)をつけ、それを検索できます。やりかたは住人と同じです。

●店舗型アイテムの情報ウィンドウ

映画館、宴会場、レストラン、ファーストフードのような店舗型アイテムは客数が利益を決定

しますから、評価指標としてその日の来店客の動員状況を表示しています。時間が経過すると増えていきます。現在の客の入り状況はバーグラフと客のシルエットの数で表示します。同時にバーの色は収益状況を表します。※脚注参照。

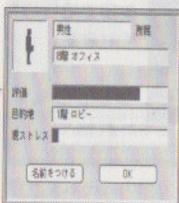
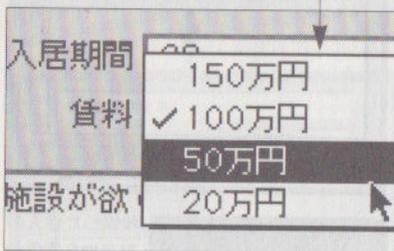
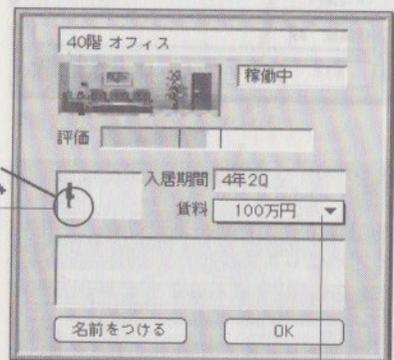
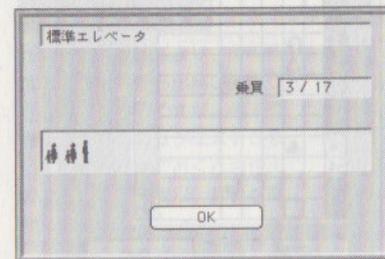
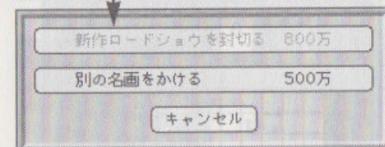
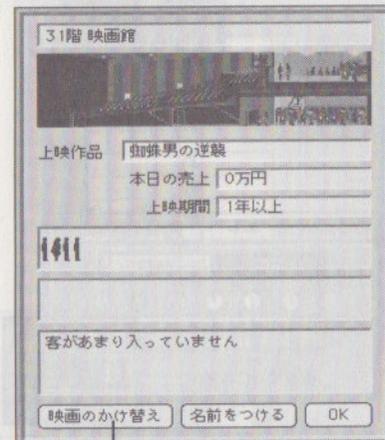
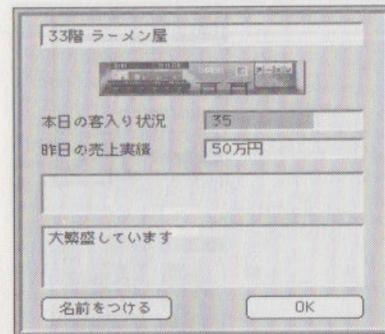
青色…………盛況
黄色…………普通
赤色…………閑散

「本日の売上」は本日の現時点での収入を表示します。客が少ない場合はマイナスになることもあります。滞在型アイテム同様、住人のシルエットをクリックすると住人の情報ウィンドウを表示します。

また、映画館の場合は「映画のかけかえ」を押すと、上映されている作品を替えることができます。3000万円かけて新作ロードショーを封切るか、1500万円かけて名画にするか、を選べます。手持ち資金が設置費用を下回っている場合は、ダイアログの文字がグレー表示になって選べません。上映作品によって客の入りは変わりますから、状況を判断して定期的に作品を替えることが必要です。新作ロードショーと名画の集客力の違いはP29を参照ください。

●移動型アイテムの情報ウィンドウ

エレベーターのカゴ、エスカレーター、階段などを虫眼鏡ツールをクリックすると、現在、だれが何名乗っているかを表示されます。その中の住人をクリックするとその住人の情報ウィンドウへ飛ぶこともできます。



情報ウィンドウ内の住人のシルエットは現在の利用客を表わしています。このシルエットを虫眼鏡でクリックすると住人の情報ウィンドウが表示されます

*アイテムには1部、名前を付けられないものがあります。駐車場エントランス、廃棄物回収場、地下鉄駅、ロビー、フロア、エレベーター、エスカレーター、階段には名前がつけられません。

(3) エレベーター管理ウィンドウ

虫眼鏡ツールをアイテムパレットから選び、エレベーター群のカゴ以外の部分（機械室でもOK）をクリックすると、エレベーターの運行管理を司るエレベーター管理ウィンドウが表示されます。エレベーターの効率的運行は、アイテムの配置・設定とならんで、あなたの創るビルの評価を決める重要なファクターです。

<時間ごとの設定とフロアごとの設定>

管理ウィンドウの上半分は、平日/休日および各時間帯ごとのエレベーターの停止や出発間隔などを設定するパネルです。

下半分は上半分の時間ごとの設定に関係なく、一律に、フロアごとの停止・非停止・待機が設定されます。（全時間帯共通です）

●平日・休日ごとの選択

平日と休日で住人の流れが異なりますので、それぞれに設定する必要があります。

●6つの時間帯ごとの設定

デフォルトでは「上り」「下り」とも各階止まりの設定です。「上り急行」/「下り急行」の設定をすると、エレベーターの運行が片道急行となります。上りは各階止まり、下りは一気に降りてくるのが「下り急行」で、その反対が「上り急行」です。ラッシュタイム時には有効ですが、各階ごとの特性を見極めて設定しないと他の客を大きく待たせるリスクを伴いますので注意が必要です。

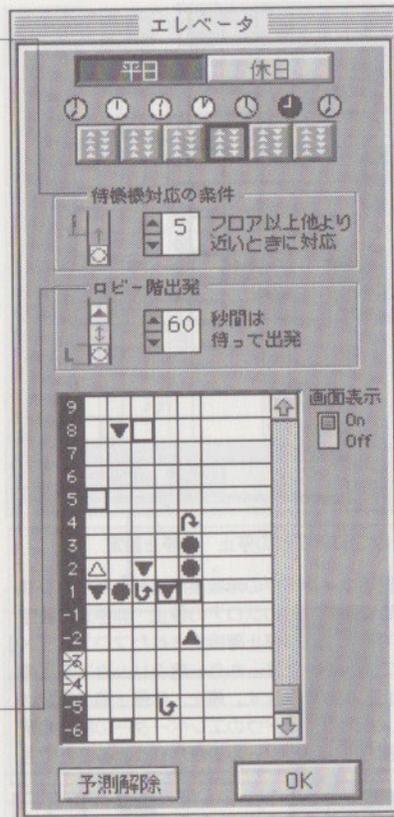
以下、待機機対応の条件やロビー階出発間隔の設定はここで設定された日や時間帯ごとの設定となります。

●時間帯ごとの待機機対応の条件

どこかの階で客のリクエストが生じた際に、待機機（リクエストがなく待機しているカゴ）が巡回機（移動中のカゴ）に対してどのような条件を満たしたら、巡回機に優先して客をピックアップするのか、を設定します。これを優先範囲といい、リクエストのあった階にもっとも近い巡回機と待機機の距離の差を示しています。優先範囲が大きく設定されていると、それだけ巡回中のカゴがリクエストに対応する優先度が高くなり、それだけ待機機が標準待機階を重点的にカバーすることになります。特定の階の待ち時間を重点的に削減する際に有効です。この優先範囲が低いと、カゴが全体のリクエストに押しなべられて巡回するため、群全体の待ち時間は平均化の方向に向かいます。

●時間帯ごとのロビー階出発間隔

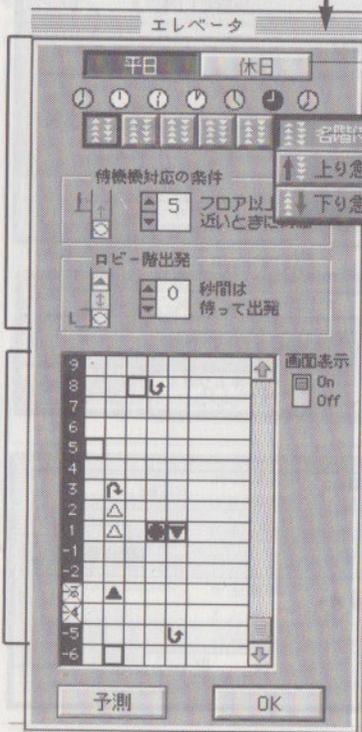
標準待機階を出るとき、次のカゴとの出発の間隔を0、30秒、60秒、90秒の4段階で設定できます。ただし、この間隔は実際の秒数ではありません。この設定によって、乗客がまばらに現われる階などでは、最初の客が乗り込んだらすぐに出発するのではなく、ある程度の客が乗るまで待機させる、ということが可能になります。また、逆に、標準待機階以外からのリクエストが多い場合は、出発間隔を短く設定して、住人のストレスを軽減させたほうがよいでしょう。

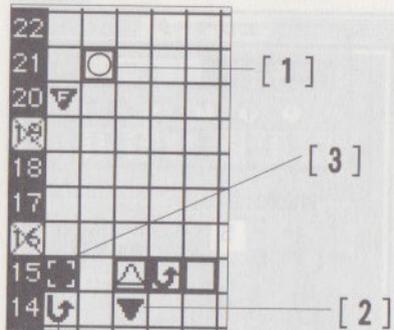


まばらな客を運ぶより、ある程度まとまってから出発したほうが効率は良いのですが、標準待機階以外からのリクエストが多いのに待機させておくと逆住人のストレスが高まり、評価が悪化します。

時間ごとの設定

時間に関係なくフロアごとの設定





●全時間帯共通の運行設定

左の数(14~22)はフロアを表わしています。この場合は1群のエレベーターに4つのカゴが運行している状態を表わしています。

[1] 待機機……○

リクエストがなく、待機している状態のカゴ。新規にカゴを設置すると、そのフロアの階数表示が赤色に変わり、そのフロアがそのカゴの標準待機階となるように設定されます。標準待機階は、特にリクエストがない時は、常に待機する階です。

[2] 巡回機……▲

移動中のカゴ。住人を乗せている場合も、リクエストのあったフロアへ向かっている場合も含まれます。▲印が向かっている方向を差し、「F」は満員状態で移動中のカゴを表わします。

[3] リクエスト階……●

そのフロアの客からリクエストがあったことを表わします。

[4] 折り返し予定階……U

一般的に折り返し予定階は、リクエストのあった客の目的階、あるいはリクエストを終えたあとに一時的に戻る標準待機階である場合が多いです。

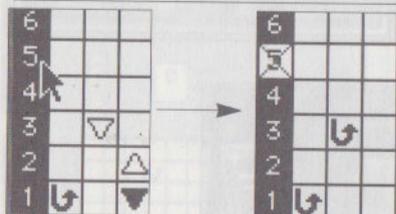
●標準待機階の変更

標準待機階を変更する際は、そのカゴの運行管理ウィンドウの中の該当セルをクリックすると、そこが新たな標準待機階として設定され、○印が現われます。

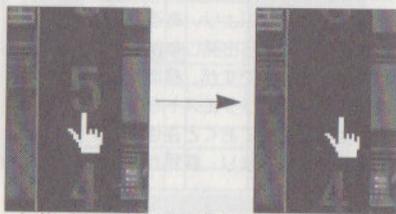
※すべての設定が完了したら、OKボタンをクリックしてください。設定が実行されます。

☑フロアごとの停止・非停止設定

管理ウィンドウの階数表示部分をクリックすることで、そのフロアの停止・非停止を設定できます。非停止階設定されたフロアは「X」で表示されます。もう一度クリックすると停止設定に戻ります。停止・非停止階の設定はメインウィンドウのエレベーターの階数表示部分を指差しツールでクリックすることで



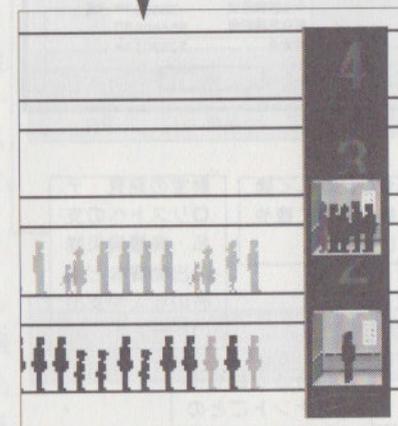
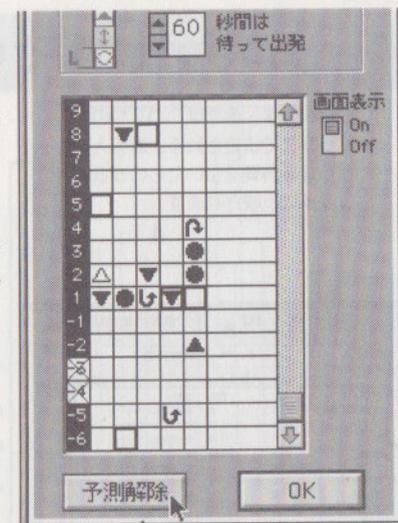
管理ウィンドウによる停止階・非停止階設定



メインウィンドウでの停止階・非停止階設定

●設定変更による影響を予測する

エレベーター管理ウィンドウによって時間帯ごとの設定および全時間帯共通のフロアごとの設定が終了したら、それらの設定をシミュレーションすることができます。管理ウィンドウの予測ボタンをクリックすると、エレベーターと待ち客以外の表示が消え、設定が実施された場合の待ち客のストレスが色の変化で表わされます。シミュレートした後、その設定のままプレイを続行するときはOKボタンをクリックします。元の設定でプレイしたい場合は情報ウィンドウの「予測解除」をクリックしてからOKボタンをクリックしてください。



設定を変えることによって住人のストレスにどのように影響がでるのかを色の変化で知ることができます

Chapter5.そのほか各種ウィンドウ

今Qの黒字・赤字はこの2つの
バランスで決定される。総収入
から総維持費を引いたものが今
Q収支に反映されます

第 1期 3Q 現在の収支状況			
総収入		総維持費	
12100万円		4147万円	
人口	収入(万円)	維持費(万円)	
オフィス	42	ロビー	597
シングル客室	0	増設エレベーター	400
ツイン	0	特大エレベーター	200
スイート	0	サービスエレベーター	200
店舗	314	エスカレーター	150
ドーム	20	エントランス	200
レストラン	110	商業施設設備	300
宴会場	50	地下遊戯	1000
映画館	0	メンテナンスルーム	100
住宅	24	客室室	800
収入・維持費のないアイテムは表示されません			
今Q収支	7953万円		
今Q臨時収支	0万円		
今Q設備投資	-38650万円		
前Q末繰越金	556600万円		
現金金	525903万円		

今Qに新しく建
物の設置に費や
した金額

財宝の発見・テ
ロリストへの支
払・高層消防隊
の出動費など臨
時の収入や支出
のトータル

左半分は収益を得
るテナントごとの
収入・右半分はビ
ル内設備ごとの維
持費
※住宅がマイナス
の場合は住人が売
却してビルを出て
いったことを表わ
します

(1) 収支ウィンドウ

あなたは、情報バーで現在の手持ち資金を見ながらマイナスにならないように投資を行うことができますが、より詳しい収支の内訳について知りたいときには、メニューバーの「ウィンドウ」から「収支ウィンドウ」を選ぶとあなたのビルの決算状況を知らせてくれます。

●総収入と総維持費のバランスが重要

収支ウィンドウはちょうど企業の中間決算における損益対照表(バランスシート)のようなものです。あなたのビルの現時点での資金額を前期の繰越金+今期の収入-今期の支出(アイテム設置などの設備投資やアイテムの維持管理費)から算出します。

特に、総収入を総維持費が上回るような状態は危険です。エレベーターなどの維持費の高い設備は撤去してでも、固定費の負担を少しでも軽くしたほうがよいでしょう。また、アイテムごとの収支を見て、問題のあるアイテムについて設定の見直しや撤去を検討しましょう。

(2) サブウィンドウ

サブウィンドウは前述した各情報ウィンドウで得られる個別の情報を、あなたのビル全体に渡って概観することのできるウィンドウです。メニューの「マップ」を選択している時はビルのシルエットに四角い枠が重なっていますが、この部分が、現在メインウィンドウに表示されている部分です。四角い枠をドラッグすればメインウィンドウに表示される部分も一緒にスクロールします。縦のラインはエレベーターを表わしており、黒色ラインが標準エレベーター、青色ラインが特大エレベーター、赤色ラインがサービスエレベーターです。

●評価

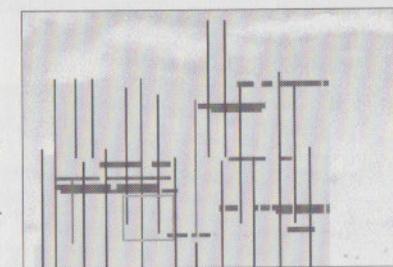
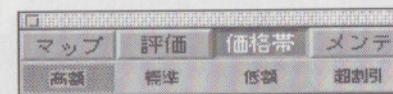
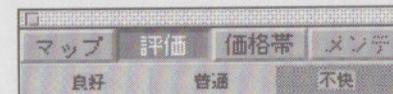
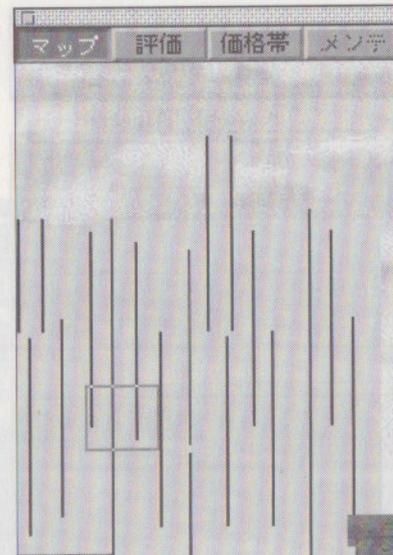
評価ボタンをクリックするとビルが、青色(良好)、黄色(普通)、赤色(悪い)の3色に分かれます。各々の色はあなたのビルのアイテム(テナント)ごとの現在の評価を表わしています。

●価格帯

価格帯ボタンをクリックすると、各アイテム(テナント)に設定された賃料、宿泊料金、分譲価格などが青色(高額)、緑色(標準)、黄色(低額)、赤色(超割引)の4色に分けて表示されます。あなたの値づけは適正ですか?

●メンテ

ベッドメイクされていないホテルの客室があれば、それを表示します。ベッドメイクされるまで宿泊客は来ません。3日間、放置されるとゴミブリがわくので注意が必要です。



★☆☆☆☆ 第1期 1Q 休
設置費用が足りません

★☆☆☆☆ 第1期 1Q 休
そのアイテムは除去できないアイテムです

★☆☆☆☆ 第1期 1Q 休
ロビー 設置費用 20万円/ユニット 維持費 なし

★☆☆☆☆ 第1期 1Q 休日
地中ではロビーからはみ出すようには設置できません

メッセージバーは様々な情報をリアルタイムでプレイヤーに知らせます

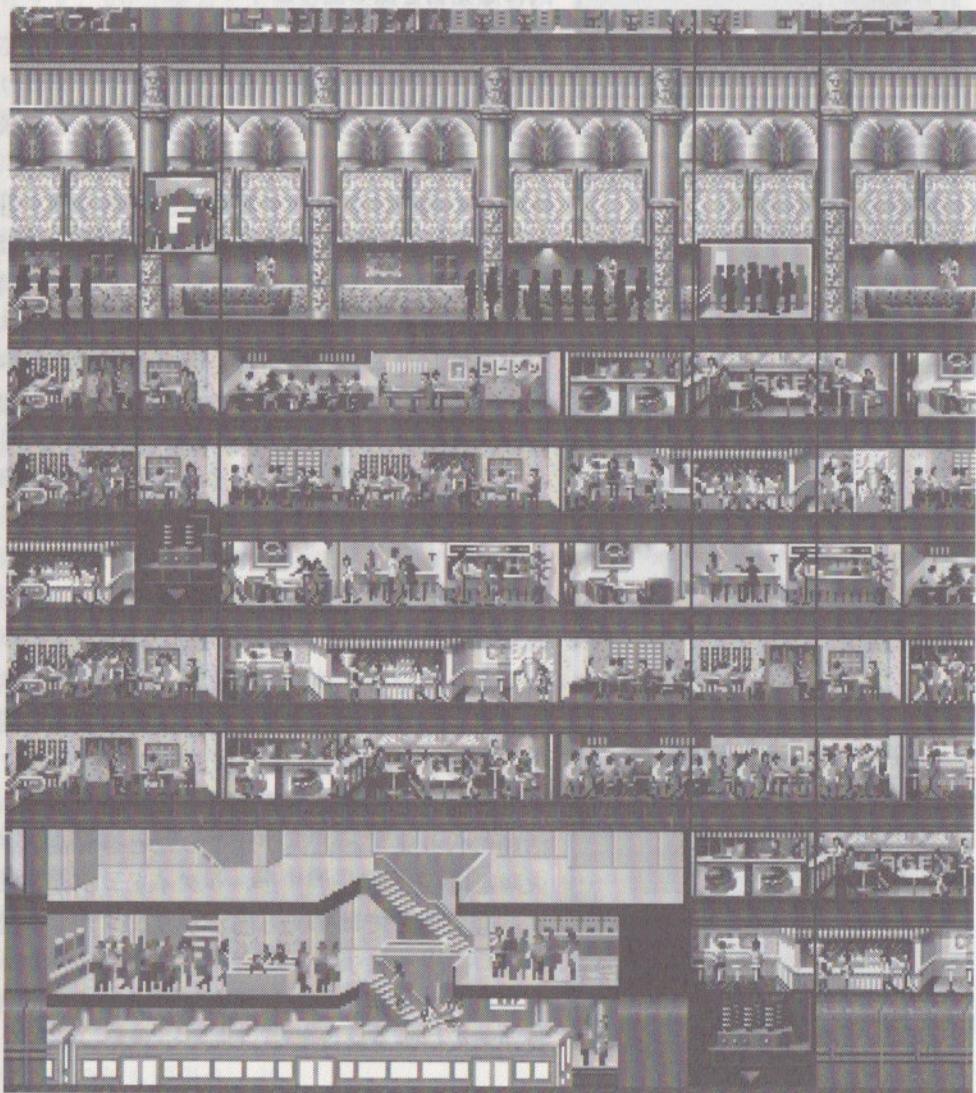
(3) メッセージバーのコメント

メッセージバーのコメントは住人からのあなたへの大切なメッセージです。メッセージの内容は様々ですが、各アイテムを設置するための設置費用・維持費、アイテム設置に関する制約・警告（はみ出し設置や間隔をあけないエレベーターの設置など）情報などのほか、住人やテナントからのリクエストも表示されます。

例えば、「エレベーターが接続されてません」「となりのホテルがうるさい」「身近に医療施設が欲しい」「専用駐車場が必要」など住人の要望は様々で、優先順位の高いものから表示します。ビル拡張と収益改善のための重要なアドバイスだと考え、対応策を考えましょう。

"While from a proud tower in the town, Death looks gigantically down."

-----エドガー・アラン・ポー



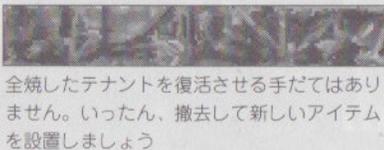
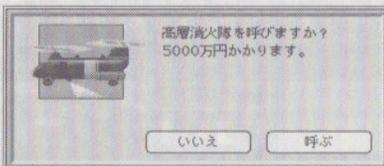
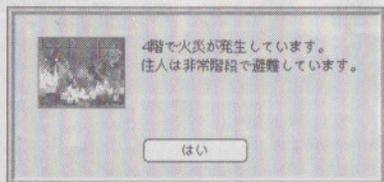
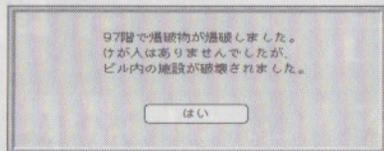
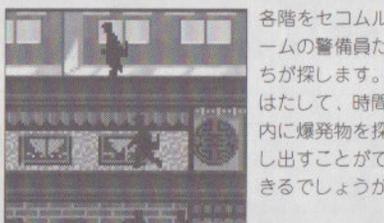
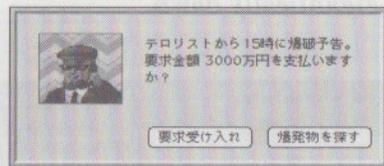
Chapter6. イベント・災害に対処する

(1) テロリストが爆破予告

●要求金額を受け入れるか、それとも制限時間内に爆発物を探し出すか？

テロリストはある日、突然住人に紛れてやってきてあなたのビルに爆弾を仕掛けます。テロリストは爆破予告の電話をかけてきて、金を要求してきます。

あなたの選択は2つ。すなわち、要求金額を呑んで、爆破のリスクを避けるか、要求をつぶねてセコムルームに待機している6人の警備員で爆発物を探すか、です。要求金額はテロリストが登場してきた時のあなたのビルのグレードによって変わってきます。要求を受け入れた場合は、自動的に手持ち資金から差し引かれます。



(2) 火災があなたのビルを襲う

●素早い消火活動があなたのビルを救う

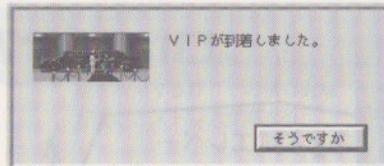
火災があなたのビルを襲います。火は次から次へと燃え移ります。素早い消火活動で被害を最小限に食い止めなければなりません。

火災が発見されると警報とともに警備員が消火活動に入ります。火災が起こったとき「高層消火隊を呼びますか？」というダイアログが出ます。経費としては500万円かかりますが、大型ヘリコプターによるスピーディーな消火活動がなされます。選択しない場合は、そのまま警備員が消火活動を続けます。

(3) VIPがあなたのビルに宿泊する

●VIPにふさわしいおもてなしができたかどうかで、あなたのビルのグレードも決まります

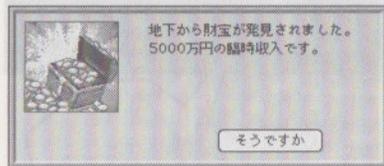
あなたのビルにVIP(要人)が宿泊することがあります。VIPが来ると、到着を伝えるダイアログが出ます。VIPは黄色で表示されており、車でやってきて、連れの客と2人でスイートルームを利用します。VIP用の駐車場は確保されていますが、スイートルームはきちんとベッドメイクされていますか、駐車場からスイートルームへの移動はスムーズですか？VIPが満足して帰ったかどうか、は三つ星ビルから四つ星ビルへとグレードアップする際の条件となります。最高のサービスでもてなしましょう。



(4) 地下から財宝がワンサカと...

●貴重な臨時収入を多いに活用しましょう

あなたのビルの拡張工事の最中に地下から先祖の財宝が出る可能性があります。どうやら相当な価値の金銀財宝をあなたのご先祖さまはこの敷地内に埋めたようです。この財宝の価値はボーナス収入として手持ち資金に加算されます。ご先祖さまの宝です、くれぐれも使いすぎないように。



(5) 年末にサンタがビルにやってくる

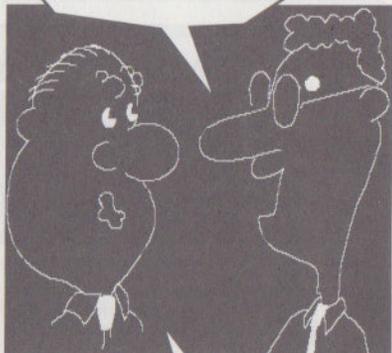
●クリスマスシーズンに恒例のハプニング

毎年、クリスマスシーズン(4Qの週末)になるとサンタクロースがあなたのビルの上空にやってきます。ゲームに関係ありませんが、サンタがあなたの1年間の苦労をねぎらってくれます。次の年も頑張れ、と。



Chapter7.住人の特性を知る

あそこのエレベーターは待たされて、もううんざりだ!



おたくも
そうですか?

●評価を上げる

⇒住人のストレスを下げる

⇒目的地までの移動時間を少なくする

＋環境を向上させる

住人は生活する上でビル内の環境を評価します。この評価は噂となって口コミで広がります。評価が高いと近隣の同種アイテムの需要が増え、次々と住人を呼び寄せることとなりますが、これが悪いと住人は出ていってしまいます。住人たちの評価はかれらのストレスで決定されます。ストレスの主な原因は次のとおりです。

<移動におけるストレス>

所属テナントと移動施設との距離が長い
エレベーターの待ち時間が長い
階段利用による労力

<環境によるストレス>

医療施設や駐車スペースなどが整備されていない
騒音などによる環境悪化
テナントの利用料金が低い

また、住人が移動したり、複数のアイテムの中から利用施設を選んだりする際に、その行動ロジックを知らなければ、ストレスを減らすことはできません。以下、住人の特徴的な行動ロジックを説明します。

(1) 移動における住人の特性

●住人は最寄りの移動施設を選択する

住人は、常に最寄りの移動施設（エレベーターやエスカレーター、階段）を利用します。そして、利用する移動施設と自分の所属するテナントの横の距離（目的地との距離ではありません）の長さによってストレスが加算されます。エレベーターの場合は待ち行列客で満員の場合は、実際の距離にペナルティの距離が加算されて比較します。※ただし、特大エレベーターだけは横の距離がストレスに換算されません。

●同じ条件下ならエスカレーターを利用する

同じフロアの同じ距離に各種移動施設があった場合は、住人は無条件にエスカレーターを選びます。エレベーターのような待ち時間がなく、階段ほど労力を要しないからです。

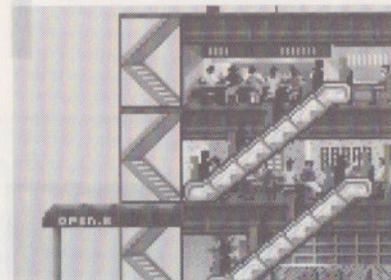
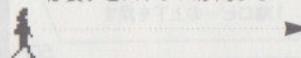
●住人はエスカレーターなら6回、階段なら3回まで連続して乗り継ぐことができる

労力を要しない分だけ、エスカレーターのほうが乗り継げる回数が多いのです。したがって、最寄りロビーから隣接したテナントフロアへ住人を効率的に運ぶならエスカレーター移動でロビー上下7階まで、階段移動なら上下4階まで有効ということになります。

●住人はスカイロビーでしか、エレベーターの乗り継ぎをしない

15階ごとに設置できるスカイロビーは特大エレベーターの停止階と一致しており、各階停止の標準エレベーターやサービスエレベーターとの

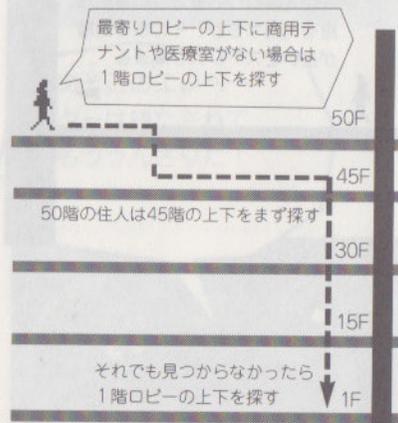
※住人はいつも最寄りの移動施設を利用するが、その横の距離が長いとストレスが高まる



商用テナント前に設置されるエスカレーターは階段に比べて労力が少なくて済む上に待ち時間のストレスもない。連続して6回まで(=最高7階分まで)乗り継ぐことができます。

スカイロビーでのエレベーター乗り継ぎは、効率的な住人運搬の基本です。





限られた接点でもあります。そのフロアがロビーでなくほかのテナントである場合は乗り継ぎできません。たとえば、1階ロビーの住人がエレベーターで40階に移動する場合は、30階まで特大エレベーターを利用し、スカイロビーで標準エレベーターに乗り継いで40階まで上がることができます。

●最寄りのロビーの上下フロアに商用テナントや医療室がない場合は、住人は1階ロビー上下を探す

たとえば、50階のホテル客が夕食のためにレストランを探すときは、まず45階がスカイロビーになっていれば、その上下フロアをエスカレーターもしくは階段で探します。そこに目的のテナントがなかった場合は、15階や30階ロビーなどは探さずに、1階ロビーまでエレベーターで降りて、その上下のフロアを探します。なければ、外出してしまいます。

●移動ストレスの累計ではなく、移動ごとのストレスの平均が評価のポイントになる

住人が目的地へ1回移動するための待ち時間はそのままストレスに加算されます。しかし、たくさん移動するとストレスが高くなるというわけではなく、移動ごとのストレスを平均したものが評価のポイントとしてみなされます。

●住人の移動ストレスは所属アイテムと目的地アイテムの両方に影響する

たとえば、ホテル客がレストランへ食事に出かけた際の待ち時間のストレスは、両方のテナン

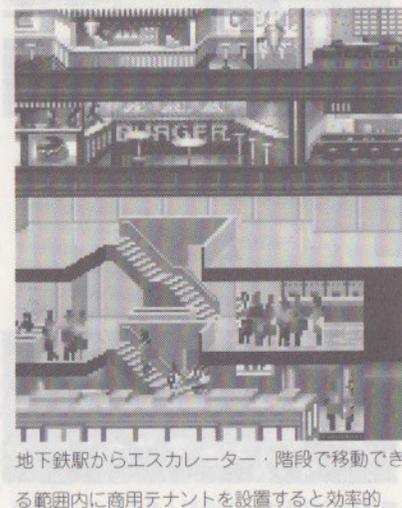
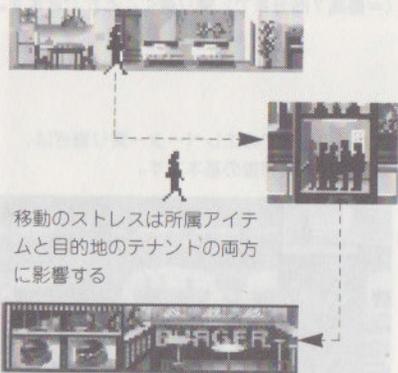
トのストレス（評価）として同時に加算されます。そして、そのストレスはホテルは1日のストレス平均で、オフィスは1Qの平均で、といったようにアイテム固有のサイクルで評価として算出されます。

●時間帯によって住人の移動目的は様々

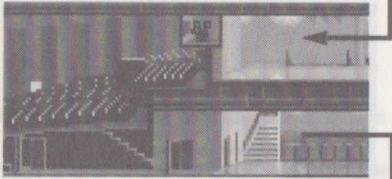
住人は自分の所属しているアイテムおよび行動目的（外出する・レストランへ行く・ホテルへチェックインするなど）に沿って移動します。例えば、ホテル客の場合、1階ロビーにてチェックインしたあと、何割かの客はレストランで夕食をとります。そして、翌朝、1階ロビーでチェックアウトする。住宅の主婦やオフィスのビジネスマンなどは昼食をとるのにファーストフードを利用することも多いでしょう。1階ロビー以外でもスカイロビーなどは、乗り換えのポイントとして昼と夜は飲食店の利用度が高い…、このような時間帯ごとの住人の行動パターンを分析して、所属テナントから目的地への移動時間が少なくなるように設定します。

●地下鉄客は駅を降りたら、その上の地下街を潤わせる

地下鉄客は一度に多くの客を降ろすために、その何割かは地下鉄から比較的近いテナントで食事やショッピングを済ませます。地下鉄駅より下にはアイテムが設置できませんから、地下鉄駅からエスカレーター・階段で移動できる範囲内に商用テナントを置くとよいでしょう。



入口

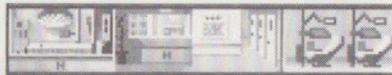


1F出口からレストランや店舗に観客を誘導する

出口

●映画館の観客は上から入場し、下から出て商用テナントへ向かう

映画館は大量の観客が移動するためエレベーターで客をさばくのが大変なアイテムです。しかし、逆に映画館の観客が観賞後に近くの店舗やレストラン、ファーストフードに立ち寄る行動特性を利用することでラッシュを分散することができます。映画館は2階吹き抜け構造となっており、上が入り口、下が出口となっていますから、エスカレーターを利用して出口フロアから下の階へ観客をうまく誘導すると、店舗、レストランの客として取り込むことができます。(ただし映画館の下の階がオフィスなどの場合はこの方法は使えません)



医療室や駐車場を住人が要求してきたら、適正な配置によって住民の要望を満足させなければなりません



廃棄物回収場は人口2500人あたりに1つ必要です。不足するとビルはゴミで溢れ返ってしまうでしょう

(2) 環境に対する住人の特性

●住人には適正な医療施設、廃棄物回収場や駐車スペースが必要

オフィスや住宅などはある程度、ビルが大きくなると医療施設などのサービス施設の充実を求めます。これらの声はメッセージバーにリクエストとして表示されます。

また、オフィスや住宅の住人、ホテルのスイートルーム客は駐車場を要求します。VIPの宿泊時にも駐車場は欠かせません。

また、ビル内にたまったゴミ類を集積・回収する廃棄物回収場は人口2500人に1つ必要です。スペースが足りなくなると、ゴミで溢れ返ります。これらの適正なサービス施設の配置はビルのグレードアップの条件にもなっています。

●住人は騒音に敏感

住宅やホテルの隣に映画館や店舗やレストランなどの商用テナントやエレベーターがおかかっていると、騒音のためかれらのストレスは高まってしまう。騒音に最も敏感なのは住宅で、続いてホテル、オフィスとなっています。騒音ストレスが高まると、「となりがうるさい」などのメッセージが出ます。騒音対策として、アイテムの配置を変えてみたり、騒音の原因を撤去したりする必要があります。

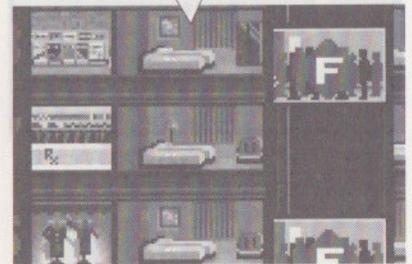
●移動設備が撤去されたり、停止しなくなったら、住人は退去する

それまで利用していたエレベーターやエスカレーターなどの移動設備が撤去され、ほかのフロアへ移動する手段がまったく失われてしまった際に、住人は苦情を出し、やがて退去してゆきます。エレベーターの停止階を変更する際、エレベーターを撤去する際などには注意が必要です。ちなみにビルの両脇に自動的に設置される非常階段は、日常の移動設備としての機能はありません。

●休日は商用テナントが活性化し、雨天の日は客足が鈍る

休日は映画や宴会場、店舗などを目当てに来た一般客でにぎわいます。また、住居の住人も、平日よりビル内の施設で食事を済ませることが多くなるようです。また、雨の日は一般客の数は減ってしまいます。そのほか、テロリストや火事などが起こった日は、客が激減し、テナントの売上は低くなります。

となりがうるさいぞ!!

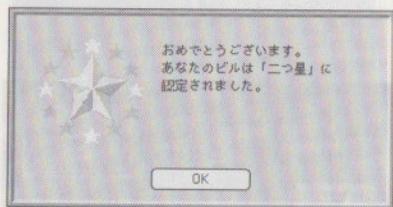


住宅やホテルはとなりが商用テナントやエレベーターだと、その騒音がうるさくて、苦情がメッセージバーに表示されます



雨天の日は客足が鈍る

Chapter7. グレードアップのテクニック



グレードアップの条件をすべて満たすと、このようなメッセージが表示されます。

(1) グレードアップの条件

この仮想空間におけるビルは、グレードが上がるにつれて、設置できるアイテムの種類と最大設置数が増え、バラエティ豊かなビル構築が楽しめるようになっていきます。ビルのグレードアップにはいくつかの条件が設定してあり、これら諸条件をクリアしなければ次のステップへいくことはできません。

●一つ星→二つ星

住人の数が300人を超えること

●二つ星→三つ星

住人の数が1000人を超えること

セコムルームが設置されていること

●三つ星→四つ星

住人の数が5000人を超えること

スイートルームが1つ以上設置されていること

VIPが訪問の際に満足したこと

廃棄物回収場が設置されていること

医療室の不満がないこと

●四つ星→五つ星

住人の数が10000人を超えること

地下鉄駅が設置されていること

廃棄物回収場、医療室の不満がないこと

●五つ星→Tower (最高レベル)

大聖堂の中で結婚式が行われること

住人の数が15000人を超えること

<補足1> 廃棄物回収場は、人口2500人あたり1つ必要です。

<補足2> 結婚式は、40人の礼拝者が、12時30分までに大聖堂に到着することが条件です。

(2) 高層化・巨大化におけるテクニック

1. 最もリクエストの多い階をエレベーターの標準待機階に設定する

まず第一にすべきことは標準待機階の戦略的活用です。最もリクエストの多い階（通常はロビーです）を効率的にカバーするためには、その階を標準待機階に設定することが有効です。

2. 出発間隔の設定を活用する

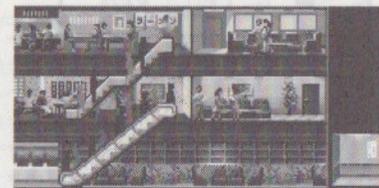
エレベーター管理ウィンドウでは標準待機階の出発間隔を調整できます。これは、客がまばらにやってくる、エレベーターを利用しようとするときには、たいへん有効です。

3. ロビーからの商用テナントへの足はエスカレーターや階段を利用する

ロビー／スカイロビーに隣接するフロアでは、エレベーターよりもエスカレーター／階段を利用するほうが効率的です。とくに映画館やレストランなど大量の客が移動するところでは、エレベーターの運行を麻痺させてしまう可能性があります。こういった商用テナントはなるだけロビー、スカイロビーの上下に配置し、特大エレベーターとエスカレーターで接続することが重要です。

4. 商用テナントはロビー／スカイロビーになるだけ隣接させる

商用テナントは得意客の数を増やしていく必要があります。エスカレーターでの移動を前提として配置するのは重要ですが、何度も乗り継がせるとストレスレベルは上がり、客は増えにく



ロビー上下の商用テナントをエレベーターでさばくのは非効率なので、エスカレーターや階段を多用して、エレベーターは非停止設定にしてしまうのも手だ。



くなります。そのためにも商用テナントはなるだけロビー/スカイロビーになるだけ隣接させる必要があります。

5.ゲームに慣れたら吹き抜けロビーを活用してみる

吹き抜けロビーはゲームを開始する際しか設置できません。最初の持ち金を多く消費しますが、吹き抜けロビーは高さが高いほどロビーでの待ちストレスを軽減する特徴を持っていますので、より大規模なビル計画を進める際には有効かも知れません。

6.医療室、セコムルームの配置は計画的に

グレードが三つ星になると住人たちが医療室を要求しはじめます。ただし、この医療室は設置数に限りがあり、しかもどこにあってもいいというわけではありませので、計画的に設置してゆく必要があります。(P25参照) また、セコムルームも同様に設置できる数に限りがあり、しかも一度設置したら撤去できないアイテムですので、計画的に分散して配置することが必要です。

●エレベーター群の組み合わせ配置

<ゾーン方式とスカイロビー方式>

ビルが大きくなるにしたがい、ただ漫然と標準エレベーター運行ですべてをカバーするだけでは困難になってきます。そこで以下に挙げるのが、実在のビルが群を組み合わせ高層化に対応している応用事例です。

1.低層の時期ではゾーン方式が有効

エレベーターの運行でオーバーエッドとなる要因が、出発/停止にかかる時間です。標準エレベーターで多くの階をカバーしようとする、必然的に停止回数が増え、他の階の待ち客にかかる負担が小さくありません。そこで、人口が増えた際に有効となるのがフロアをいくつかのゾーンを分けて、群毎にゾーンを割り当てる「ゾーン方式」なのです。

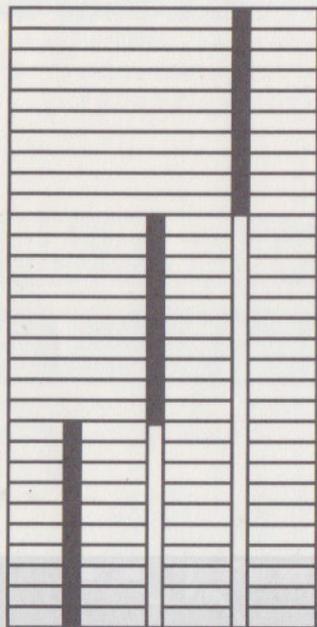
ゾーンを設定するには、対象外となるフロアの非停止設定を行うことで可能です。(P42参照) 標準エレベーターは30階分までしかカバーできませんから、この方法は1階ロビーから30階までの低層にのみ適用できます。

2.高層になったら、スカイロビー方式

ビルが高層になると、スカイロビーを有効に活用することが必要となってきます。まずロビーとスカイロビーを特大エレベーターで接続し、客をいったんスカイロビーにまで引っ張り上げます。そして、このスカイロビーを中心に標準エレベーターでゾーンを組み合わせます。

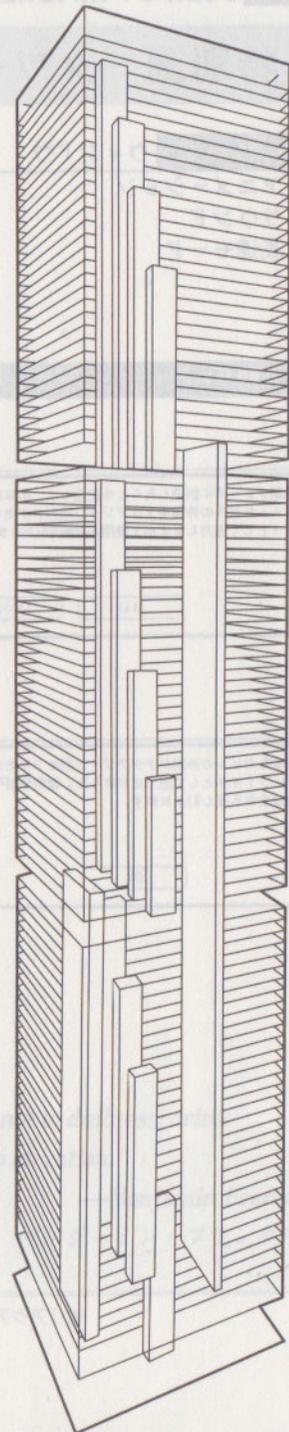
スカイロビー方式

15階ごとに停止する特大エレベーターから標準エレベーターへスカイロビーで乗り継がせる群管理のしくみです。ただし、あなたの住人たちのエレベーターの乗り継ぎは1回限りですから計画的に進めましょう



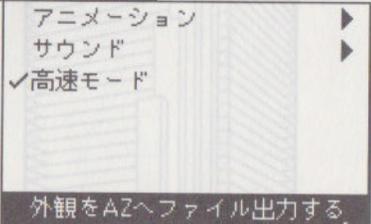
ゾーン方式

ビルをゾーンに分けて停止階を設定します。ただし、標準エレベーターは最大30階までしかカバーできませんから、さらに高層化が進んだときは、15階ごとに停止する特大エレベーターを活用しましょう



特別編 タワーの外観をアクアゾーンへ出力する

オプション ウィンドウ



最高グレードに到達したことを記念して、あなたのつくったビルの外観をアクアゾーン用のアクセサリとして出力しますか？費用が5億円かかります。

はい

いいえ

あなたのビルの外観がアクアゾーン用のアクセサリファイルとして出力されました。費用5億円が現金資金から差し引かれます。

OK

あなたのつくったビルを「アクアゾーン」（※脚注参照）の水槽アクセサリとして出力することができます。

「アクアゾーン」はデスクトップ上で熱帯魚を飼うシミュレーションソフトです。あなたのビルはその水槽のアクセサリとして自由にレイアウトできます。

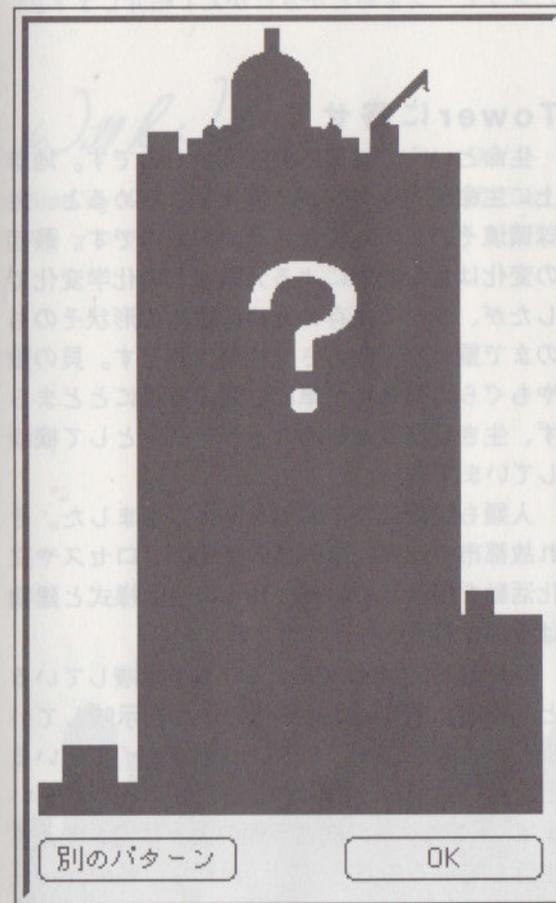
あなたのビルが、最高グレード「Tower」まで到達した時、オプションメニューの一番下に、「外観をAZへファイル出力する」というメニューが出るので選択してください。

すると、最高グレード到達の記念としてビルの外観をアクアゾーン用のアクセサリとして出力しますか？、というダイアログが現われます。ただし、5億円の経費がかかりますので、出力した後は、手持ち資金から5億円が差し引かれます。OKであれば、「はい」を選択してください。

水槽アクセサリへ出力された後、あなたのビル外観が現われます。あなたが丹精込めて造り上げたビルは、一体、どんな姿を見せてくれるのでしょうか？

もし、他のタイプの外観が良ければ、「別のパターン」を選択してください。そのままのパターンでよければ「OKボタン」を選択して保存してください。

なお、「アクアゾーン」でのビルアクセサリの取り込み方は「アクアゾーン」のマニュアルをご参照ください。



"Eat not to dullness; drink not to elevation."

---Benjamin Franklin

ベンジャミン・フランクリン

※「アクアゾーン」は株式会社リッツコンピュータおよび株式会社9003の製品です。

あとがきにかえて

"Tower"はMacintosh版V1.2の出荷に合わせて、海外でも"Sim Tower"として発売されることになりました。今後も、この"Tower"にご期待ください。また、制作者らの友人であり、「タワー」の米国でのパブリッシャーでもあるシムシティの作者ウィル・ライト氏からCompuserve経由でとどいたメッセージをあとがきにかえて紹介します。

Towerに寄せて

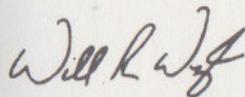
生命というのは実に興味深いものです。地球上に生命が芽生えやがて進化しはじめると、地球環境そのものを変化させ始めたのです。最初の変化は生命活動による大気などの化学変化でしたが、やがて生存のために生体の形状そのものまで重大な変化をさせ始めたのです。貝の殻やもぐらの巣はただ単に生活する場にとどまらず、生き延びるための戦略として機能しています。

人類も極限にまで環境を変えてきました。それ故都市や建築物は人類の進化のプロセスや文化活動を反映しており、我々の生活様式と建物は密接な関係があるわけです。

SimCityが都市のダイナミズムを示唆しているとしたら、Towerは建築物のそれを示唆しているといえるでしょう。Towerをプレイしていると、私はいつも次のようなことを考えてしまいます。「モニターの向こう側の人々は何を考えて生活しているのだろうか?」「かれらは私の作った建物に満足してくれているのだろうか?」「この

ビルをどう評価しているのだろうか?」

Towerは私が見た日本のゲームの中で最もエキサイティングな作品です。そして近い将来SimCity2000とこのTowerを統合してみたいと私は考えています。SimCityをプレイしている時にビルの一つをクリックするとTowerが始まり、ビルの内部を詳細にいたって見れるとしたら、それはワクワクするほど面白いことでしょうか。



ウィル・ライト

(SimCityゲームデザイナー/Towerの米国でのパブリッシャー)





Staff & Credit

高層ビルシミュレーションゲーム

[タワー]

●コンセプト&ゲームデザイン

斉藤由多加

●プログラミング

阿部卓己(Macintosh)

木村信行(Windows)

●グラフィックス

村嶋容

堀田敦士

松本秀郷

●サウンド

川崎康宏

●パッケージグラフィック

高橋衛

●進行スタッフ

主森武

築野雅彦

前田美保

●マニュアル

永田豊志

●協力

セコム株式会社

キャリアデザインセンター株式会社

MAXIS Software

©OPeNBook Co.,LTD1994

本作品およびマニュアルを無断で複製
および転載することを禁じます。

Tower

The Ultimate Simulation By OPeNBook

Tower Ver 1.2J for Macintosh

Quick Reference

□ハードディスクへのインストールと起動の方法

Towerはハードディスクにインストール（解凍）しなければ利用できません。
圧縮・解凍プログラムはBill Goodman氏(Cyclos社)のCompactProを使用しています。

- 1.まず、Towerの新規フォルダをつくります。
- 2.Tower Disk1 をフロッピー・ドライブに入れます。
- 3.Tower v.1.2Jのアイコンをダブル・クリックしてください。
- 4.ダイアログ・ボックスが表示されたら、[Eject]ボタンでTower Disk1 を一度、Ejectします。
- 5.次にTower Disk2 をフロッピー・ドライブに入れて[Load]をクリックしてください。
- 6.[デスクトップ]ボタンをクリックしてTowerのフォルダを指定してください。
- 7.[Extract]（解凍）をクリックするとTower Disk2 がEjectされますので、Tower Disk1 をもう一度フロッピー・ドライブに入れます。
- 8.Tower Disk1 の解凍が終わるとEjectされますので、Tower Disk2 を入れてください。
- 9.Tower Disk2 が解凍終了後、Ejectされます。
- 10.再度Tower Disk1 をフロッピー・ドライブに入れて終了します。



Tower のアイコンをダブル・クリックするとゲームが起動します。

- ※1.スクリーン・セーバーの種類によってはTowerとコンフリクトをおこし最悪の場合ゲーム中にフリーズすることがあります。その際はスクリーン・セーバーをOFFにしてTowerを起動してください。
- ※2.メモリの拡張ユーティリティとコンフリクトをおこす場合があります。その際は該当するユーティリティをはずして再起動してください。（但し、4 M以上の空きメモリが必要です。）
- ※3.Towerの終了時にデスクトップの色が一時的に変わりますが、これは障害ではありません。
- ※4.万一のフリーズに備え、まめにセーブしてください。
- ※5.その他、トラブルやご質問等でユーザーサポートにお問い合わせいただく際は裏面の内容を事前にご確認の上、ご連絡ください。

インストール・方法について

この度はTowerをお買いあげいただきまして誠に有り難うございます。
同封のクイック・レファレンスに記載されてるインストール方法がうまく行かない場合、以下の方法をお試しください。

- 1) 新規フォルダをつくる。
- 2) Disk1の中のファイル（1.2J.sea.#1）をドラッグしてコピーする。
- 3) Disk1をイジェクトし、同様にDisk2のファイル（1.2J.sea.#2）を同じフォルダにドラッグしてコピーする。
- 4) 1.2J.sea.#1のアイコンをダブル・クリックする。
- 5) 開いたウィンドウでLoadをクリック。
- 6) 次に開いたウィンドウでExtractをクリック。
- 7) バーグラフが最後まで伸びるとインストールは終了です。

なお、インストール終了後は#1、#2のファイルは捨てていただいて結構です。

オープンブック（株）ユーザーサポート