ONAIR COMPANION / VOL II / JA

ONAIR リファレンス

各ページと操作の解説

VOLUME II / 11 / UTC / Cr.

2026-11-03 08:50 UTC / fdff76e45

OnAir Reference

この巻について

— VOL II · ONAIR REFERENCE —

画面の操作で迷ったら。本巻は Companion をページごとにたどり、すべてのボタンを説明します。数値の背後にあるルールは OnAir Handbook、手順を追ったガイドは OnAir Academy をご覧ください。

目次

章またはヘルプページを選択すると移動します。

01 - Companionの基本

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割
1.2 ダッシュボード
1.3 パイロットハブ
1.4 Onboarding モード
1.5 シミュレータを接続する
1.6 最初の仕事を見つける
1.7 計画して離陸

02 - フライト運航

2.1 フライト管理
2.2 積載分割 — 部分貨物 / 乗客
2.3 運航中のフライト
2.4 フライトログ
2.5 マップ

03 - 仕事を探す

3.1 保留中のジョブ
3.2 おすすめジョブ
3.3 会社ジョブ
3.4 フリーランス業務を探す
3.5 アクティビティ
3.6 救助ミッション
3.7 カラー凡例

04 - 定期ルート

4.1 定期路線の週間スケジュール
4.2 ルート設定
4.3 ルートセット生成
4.4 ルートランキング
4.5 フリーランス ルート
4.6 現在のフリーランス スケジュール
4.7 ルートランク

05 - 機材と格納庫

5.1 フリート
5.2 航空機マーケット
5.3 航空機市場 — 機種詳細

5.4 機体のリース
5.5 作業指示
5.6 航空機整備工場
5.7 テストフライト
5.8 航空機検索
5.9 Aircraft Usage
5.10 機体モデレーション

06 - 従業員と乗務員

6.1 従業員
6.2 従業員管理
6.3 クルーグループ
6.4 クルーマーケット
6.5 スキルツリー
6.6 パイロットランク

07 - 空港ネットワーク

7.1 マイ FBO
7.2 FBO設定
7.3 FBOを探す
7.4 ベースキャンプ
7.5 Basecamp — 詳細
7.6 Basecampを設置
7.7 所有空港
7.8 空港検索
7.9 お気に入り空港

08 - 産業と取引

8.1 産業ダッシュボード
8.2 マイ工場
8.3 工場管理
8.4 産業百科事典
8.5 トレーディングホール
8.6 購買アシスタント
8.7 保有商品インベントリ
8.8 自分の契約
8.9 自分の需要

09 - 会社経営

9.1 キャッシュフロー計算書
9.2 損益計算書
9.3 貸借対照表
9.4 財務健全性
9.5 銀行ローン
9.6 ビジネスレビュー
9.7 会社検索
9.8 ランキング
9.9 パートナーシップ
9.10 バーチャルエアライン

10 - トレーニング

10.1 訓練
10.2 低速飛行中の操縦
10.3 航空クイズ

11 - 通信と設定

11.1 メールボックス
11.2 チャット
11.3 設定
11.4 リモート SimConnect — セットアップ ガイド

01

CHAPTER 01 · SHELL

Companionの基本

どこに何がある？ サイドバー、ダッシュボード、パイロットハブ、オンボーディング — 最初の1時間で出会う画面を、離陸まで案内します。

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割
1.2 ダッシュボード
1.3 パイロットハブ
1.4 Onboarding モード
1.5 シミュレータを接続する
1.6 最初の仕事を見つける
1.7 計画して離陸

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割

サイドバー上部

- **Search**、**メニューヘルプ**（このパネル）、カスタマイズ可能なウィジェットを持つ独立ボタン **ダッシュボード**。
- **モードピル** — 現在のモードを示し、実際の切替がある設定へ移動します。VA として作業中は非表示。
- **パイロット位置** — アバターの居場所。クリックで 従業員 を開いて移動できます。
- 小さなバッジはレビュー中や制作中のページを示します。テスターとスタッフのみに表示されます。

VA として働く

Work as ボタンは、ヘッダーのないページも含め、すべての画面から使えます。デスクトップ版ではタイトルバー、タイトルバーのないウェブ版ではサイドバーの上部にあります。表示されるのは Dispatcher 以上、つまり実際に VA として行動できる階級です。VA モード中は各ページでコンテンツ上端とサイドバー左端に色の線が入り、購入や採用を誤った側で行わないようにします。もう一度押せば自社に戻ります。

部門

機材・格納庫 — フリート（Fly Now と Resume Tracking つき）、航空機マーケット、作業指示、テストフライト（Checkride の入口でもあります）、航空機検索、機体モデレーション。

スタッフ・人事 — 従業員、クルーマーケット、クルーグループ、ランク。

運航センター — 保留中のジョブ、おすすめジョブ、フリーランスジョブ、会社ジョブ、**ルート**、オペレーションマップ、フライトログ、運航中のフライト。ルート からリーダーボードとルートセット生成へ行けます。3 つとも全プレイヤーに開放されています。

空港ネットワーク — マイ FBO、FBO 検索、ベースキャンプ、空港検索、お気に入り空港。

産業 — 産業ダッシュボード、自社工場、百科事典、トレーディングホール、保有商品、そして取引の 2 ページ **自分の契約**（納入を約束した分）と **自分の需要**（他者に運んでもらう分）。全プレイヤーに開放。

本社 — キャッシュフロー、財務健全性、経営レビュー、損益計算書、貸借対照表、ローン、会社検索、会社リーダーボード、スキル、パートナーシップ、**バーチャルエアライン**（全プレイヤーに開放。未所属なら Apply / Create）、メールボックス、チャット。

トレーニング — フライトトレーニング と 航空クイズ。演習には **Experimental** バッジが付きます：採点のしきい値は調整中で、ビルドごとに変わることがあります。

Freelance レイアウト

部門は同じで、ページは少なめです。空の部門は表示されません。単独パイロットには フリート、ランク、ジョブ検索と地図、空港検索 と お気に入り空港、キャッシュフロー、メールボックス、チャット、トレーニング が残ります。

サイドバー下部

会社やモードを変える **ロビー**、**設定**、そしてサイドバーを細いレールに縮めてホバーでパネルを出すトグル。

CH 01
SHELL
Companionの基本

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割
1.2 ダッシュボード
1.3 パイロットハブ
1.4 Onboarding モード
1.5 シミュレータを接続する
1.6 最初の仕事を見つける
1.7 計画して離陸

意図的に載せていないページ

- **ディスパッチ** — フリート、保留中のジョブ、会社ジョブ、Tours から開きます。機体の選択が必要で、トラッキングもここで行います。
- **フリーランスツアー**、**Rescue Missions**、**Freelance Charters**、各種ランク — 他ページのカードやリンクから。
- **詳細ページ** — FBO 設定、ベースキャンプと従業員の詳細、Workshop、機体の購入やリース、ルートのスケジュール。

会社管理モードの空港ネットワークには所有空港も含まれます。 空港の所有状況と継続的な負担を表示します。ベースキャンプとFBOはそれぞれ別のページです。

1.2 ダッシュボード

ダッシュボードは入口となるページです。**フリーランス**（単独パイロット）と**アドバンス／キャリア**（経営者）で姿を変え、各ブロックは移動・非表示・設定ができるウィジェットです。ヘッダーには会社名、コード、ワールド、レベル／XP、更新、レイアウト選択、**レイアウト編集**。自分のフライトが進行中なら、バナーから Flight Management でトラッカーを再接続できます。

保存されたレイアウト

配置は**会社ごと・モードごと**に保存され、別の会社やモードが他の画面を引き継ぐことはありません。**名前付きレイアウトを複数**持ち、ヘッダーの選択欄で切り替えられます。**レイアウト編集**で作成・複製・名前変更・削除、**リセット**で初期状態に戻ります。編集画面ではチェックで表示（並びは動かず）、グリップで並べ替え、独自設定は歯車から。

クイックアクション

- **キャリア:** 推奨ジョブ、ジョブ検索（会社ジョブ）、機体購入、パイロット雇用、ネットワーク拡大（自社の FBO）。
- **フリーランス:** ジョブ検索（Search Jobs）とフリート表示。

推奨ジョブは専用ページで開きます。ダッシュボードが裏で検索することはもうありません。

部門

6 つの部門のタイル — **機材・格納庫**、**スタッフ・人事**、**運航センター**、**空港ネットワーク**、**産業**、**本社**。クリックでその部門のページを並べたパネルが開きます。歯車で**滞在中はサイドバーを畳む**を選べます。

指標グリッド

キャリア — 9 枚のカード。多くに約 5 分間隔の記録による推移線が付きます: 評判、フリート（稼働／整備中）、従業員、FBO、保留ジョブ、運航中フライト（自分の便の地図）、メール、スキル（22 中、残りポイント付き）、AI フライト。

フリーランス — 6 枚: 評判、フライトと飛行時間（ランクの ルート タブ）、保留ジョブ、パイロットレベル（XP ゲージ、Pilot タブ）、現金。

CH 01
SHELL
Companionの基本

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割
1.2 ダッシュボード
1.3 パイロットハブ
1.4 Onboarding モード
1.5 シミュレータを接続する
1.6 最初の仕事を見つける
1.7 計画して離陸

ヒントと機体アラート（キャリア）

ヒントは状況カードです — 実行できるワークオーダー、再開できるフライト、未取得の資格、未使用スキルポイント — 解決画面へ飛ぶボタン付き。**機体アラート**が答えるのは一つだけです: フリートに手当てが必要な機体はあるか。最大 3 つのバッジが並びます — **運航停止**（サーバーがディスパッチを拒否）、**状態悪化**、そして **10 飛行時間**以内に**点検期限**を迎える機体 — 各バッジのツールチップに内訳が出ます。バッジをクリックすると、その機体だけに絞り込んだフリート画面が開きます。緊急度の高い点検は機体名でも下に並びます。飛行中の機体、すでに整備工場にある機体、フリーランス機は集計されません（飛行中の機体は、最後の着陸時点の残り時間で点検バッジにのみ計上されます）。

財務と通知

キャリアでは**最近の通知**の隣に貸借対照表が 4 区画で並びます: 現金、資産・負債・会社価値、直近 7 日と 14 日の収入、財務指標。**ROA** は設立以来の収入を現在の資産で割った累計値で、どの画面でも同じ表示です。通知ログは **kg / lbs** 設定に従い、追跡開始時の積み残し貨物の警告も載せます。フリーランスでは独立ウィジェットです。

Company Details とチャート

Company Details は 3 つの折りたたみ部から成ります: 会社情報、ゲーム設定（難易度、支払ボーナス、スキルツリー、ペナルティ、故障、搭載時間、空港の選択）、進捗（レベルと XP、インダストリーポイント、バッジ、チェックライド、**Travel Tokens** と **使用**ボタン：1 枚で自分と機体 1 機を任意の空港へ移動）。**チャート**ウィジェットはフリート状態とクラスのリングを追加。会社が未読込なら 設定 と Retry のウェルカム画面が出ます。

地上に残した貨物。警告は追跡中の機材と便が対象です。救助用の仮貨物とレースチケットは除外されます。同じ便をキャンセル・放棄すると警告が消えますが、別の便への操作では消えません。

Web ブラウザーで使う

Companion は Web ブラウザーでも動作します。ブラウザーでは会社の管理はできますが、シミュレーターには接続できません。飛行はデスクトップアプリまたは Old Client で行います。ブラウザーはセッションを奪わないため、PC で飛行している間も開いたままにできます。ブラウザーではライブ更新されないので、最新の状態を見るには **更新** を使うかページを再読み込みしてください。ただし、PC で飛行中のフライトに影響する操作があります。たとえば、フライトページの **フライトを中止** はそちらでもフライトをキャンセルし、貨物や乗客が搭載中のジョブを放棄すると機体から取り除かれます。フリーランス契約ではフライトがキャンセルされることがあります。

1.3 パイロットハブ

パイロットハブ はフリーランス キャリアの拠点で、**チャーター**、**定期路線**、**バーチャル エアライン**、**ツアー** の4枚のカードがあります。同時に有効なのはチャーター・ルート・VA各1件、ツアーは無制限。閉じられるヒントがこの上限を伝えます（電球で再表示）。

最終フライトの帯

上部バナーには出発地と実際に着陸した空港、登録記号、機種、所要時間、日付、報酬、XP、定時／遅延バッジが並びます。**View logs** はその便で フライトログ を開き、必要なら30日の範囲を広げます。

チャーターのカード

- 矢印で保留中のチャーターを切り替え（X/Y 表示）。
- ランクパネルは機体クラスごとの進行を示します。飛行時間のしきい値は機体ファミリーによって異なり、軽飛行機は0 / 20 / 50 / 100 / 300、ターボプロップは0 / 50 / 100 / 200 / 500、ジェットは0 / 50 / 100 / 500 / 1000時間です。パイロットランクのページで各ファミリーを確認できます。
- チケットは現在のレグ、気象、サイズ付きの両空港、UTCと現地時刻を載せ、機体がレグの出発地から離れていると **ミッション再開** に変わります。
- その下に報酬、XP、貨物（kg / lb）、旅客、方位、距離。ボーナス適用時はブーストのバッジ、VATSIM 運航のチャーターにはロゴが付きます。
- **Fly Now** はレグの貨物をディスパッチへ渡して事前選択し、飛行中は **Track Flight** に変わります。**Abandon**、**Show legs**、**Show on Map** も並びます。
- **自分のVAが契約したチャーターの放棄は拒否されます**。契約した会社だけが手放せるのに、ここからの放棄は違約金をあなた個人に請求していました。VAに切り替えて放棄するか、権限がなければ Dispatcher か Manager に依頼してください。

定期路線のカード

- 同じ搭乗券の配置で、会社パネル、チケット、続いて報酬、飛行時間、平均速度、距離。
- 設計速度が時刻表に合わないと赤い三角。XPとクレジットは残り、ランクボーナスは失われます。
- Skip、Show legs、Route Map、Fly Now。受諾や放棄の直後に、待ち時間なしで更新されます。
- 存在しない便をサーバーが返し続ける場合、回復ダイアログが定期便の解除を提案します。検出は再起動後も残り、復旧で自動的に消えます。

バーチャル エアラインのカード

- **割当便のあるメンバー** — Fly または Ferry、Show on Map、Leave VA に加え、収入・評価・貨物・旅客・便数・時間。
- **便のないメンバー** — 状況パネルと Leave VA。
- **申請中** — 申請先の一覧と Withdraw。
- **未加入** — Browse VAs。現在は全員に開放。

ツアーのカード

進行中ツアーの現在レグの搭乗券に、名称、サムネイル、合計距離、最長レグ。矢印でツアーを切り替え、**Browse More** で Activities カタログへ。Fly、Description、Show on Map、Abandon（確認あり）が使えます。

パイロットの位置

- **自社機** — アバターは目的地へ追従します（アドバンスドでは手動）。
- **アドバンスドでのフリーランス機** — アバターは出発地にいる必要がなく、着陸後も移動しません。従業員ページで配置し直します。
- **ベーシック** — アバターは常にパイロットになります。

ランクの進行は機体クラスごとです。貨物重量と報酬は kg / lb の設定と会社の報酬ボーナスに従います。

- OnAir Discord に参加 — https://discord.com/invite/WY5htXu

CH 01
SHELL
Companionの基本

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割
1.2 ダッシュボード
1.3 パイロットハブ
1.4 Onboarding モード
1.5 シミュレータを接続する
1.6 最初の仕事を見つける
1.7 計画して離陸

1.4 Onboarding モード

Onboarding モードは、新しい OnAir 会社の最初の段階です。フリーランス パイロットとして飛び（チャーター、路線、ツアー、ランク）、会社の開業資金を貯めます。航空会社の経営はまだ行いません。Onboarding ピルの隣にある琥珀色の **?** でこのパネルをいつでも開けます。

できること

- **チャーター** — 単発の輸送。完了時に支払われ、チャーターできる機体なら何でも使えます。
- **定期路線** — 実在の路線の運航に応募でき、ランクも上がります。
- **ツアー** — 世界を巡るテーマ別の連続区間。
- **VA のフライト** — VA に加入すると、その仕事が自分のリストに現れます。
- **訓練** — フライトトレーニング の演習と 航空クイズ は利用できます。
- **お気に入り空港** と **キャッシュフロー** — 拠点の登録、シナリーの取り込み、収支の全閲覧。
- **会社の雑務なし** — 給与も整備計画も、機材や FBO の運営もありません。

まだ無いもの

会社ジョブ、航空機マーケット、作業指示、従業員、クルーマーケット と クルーグループ、自分の FBO とベースキャンプ、カスタム ルート、産業の章、ローン、詳細な財務ページ、VA コンソール。Advanced を解放すればすべて現れます。

Advanced の解放

サイドバーのモードピルから設定の Company Actions へ進みます。確認ダイアログが変更点を示します。

- **開始資金** — 通常の初回解放では**現在の現金残高 × 2 + 初期出資金**となります。元の残高を維持し、同額のボーナスを一度だけ加算した後、出資金を加えます。出資金は難易度イージーで470,000 Cr.、クラシックで170,000 Cr.、リアリスティックではサバイバルワールドで10,000 Cr.、それ以外で70,000 Cr.です。残高がゼロなら対応するボーナスもゼロです。サーバーの最新見積もりを確認してください。Companion利用による追加の定額ボーナスはありません。
- **Airliner Start**（任意）— 小型機の段階を飛ばし、150 万 Cr のローン、最初の FBO、初期クルー、ジェットの資格を得ます。A320 や 737 をリースできる規模です。取り消せない選択で、負債も増えます。
- **資格** — Advanced では機体クラスごとに資格が必要です。パイロットは単発ピストンのみで始まり、クラスごとに短いチェックライドを受けます。フリーランスの飛行では付与されません。

切り替えたあと

- Advancedの解放は一度だけです。その後のFreelanceとAdvancedの切り替えには通常7日間の間隔が必要です。初回解放は別の処理なので、最初に戻れる日を推測せず、Company Actionsに表示される利用可否を確認してください。
- 後でFreelanceに戻すと会社管理が一時停止し、他社所有機のレンタルが終了します。また、キャリアクエスト以外の受注済み未払いミッションが削除されます。切り替える前に契約や運航予定を確認してください。開始ボーナスは再支給されません。
- レベルが上がると 保留中のジョブ にキャリアのクエストが現れ、ようこそバナーは消えます。

CH 01
SHELL
Companionの基本

1.1 サイドバーメニュー — 各セクションの役割
1.2 ダッシュボード
1.3 パイロットハブ
1.4 Onboarding モード
1.5 シミュレータを接続する
1.6 最初の仕事を見つける
1.7 計画して離陸

- Onboarding の段階自体は戻りません。

モードの表示場所

サイドバーのピルは常に現在のモードを示し、実際の切り替えへ導きます。ロビーでは会社ごとにバッジ（Onboarding / Freelance / Advanced）が付きます。モードはアプリではなく会社に属するからです。Advanced の会社が資金不足で待機期間も明けている場合、ロビーは無一文で入る代わりに Freelance へ戻すことを提案します。

急ぐ必要はありません。Advanced を解放する前に数十便を Onboarding で飛ぶ人も多くいます。

1.5 シミュレータを接続する

OnAir Companion はフライトシミュレータと直接やり取りして、フライトをリアルタイムで記録します。接続が確立すると、上部バーの小さな sim ステータスバッジが緑になり、今乗っている機体を表示します。

接続の手順

設定済みの場合 — 上部バーの sim ステータスバッジをクリックします。シミュレータが起動していれば、数秒で緑に変わります。

初めての場合 — **設定** → **Flight Sim** を開き、一覧からシミュレータを選びます。その先は選んだシムによって変わります。

Microsoft Flight Simulator (MSFS / MSFS 2024)

- 追加インストールは不要です。OnAir が使う接続機能はシミュレータに同梱されています。
- **設定** → **Flight Sim** で **MSFS** または **MSFS 2024** を選択します。
- 先にシミュレータを起動してからバッジをクリックすると、数秒で接続されます。
- **別の PC で動かす場合** — **Remote simulator** を有効にし、生成した設定ファイルをシム側 PC の指定フォルダに置き、TCP ポートをファイアウォールで開け、シミュレータを再起動してから、ホスト名または IP を入力して**接続テスト**を実行します。

X-Plane (11 / 12)

- **設定** → **Flight Sim** で **X-Plane** を選びます。
- **X-Plane フォルダ** — **検出**で PC を走査できます（Steam ライブラリ、インストーラーの目印、一般的なフォルダ）。**参照**で実行ファイルを自分で指定することもできます。
- **プラグインをインストール / 更新**で追跡プラグインをコピーし、起動中だった場合は X-Plane を再起動します。
- 任意 — 同じタブの **X-Plane 3D オブジェクトプラグイン**は、救助現場や観光・訓練のマーカー、イベントの物体を X-Plane 内に描画します。
- **別の PC で動かす場合** — **X-Plane remote** 欄にホスト名か IP を入力し、プラグインはその PC に手動で導入します。

シミュレータ内の 3D 景観

接続後、OnAir は Companion が追跡している OnAir フライトの間、シムへ独自の物体を配置できます。救助現場、観光マーカー、近くを通ったベースキャンプの建物などです。切り替えは **設定** → **In-sim 3D scenery**。**Test 3D scenery now** で自機の前にマーカーが出るので、景観パックの導入を事前に確認できます。

接続できないとき

- **バッジがグレーのまま** — シムが起動していない、または読み込み中です。メニューかコックピットまで待って再度クリックしてください。
- **バッジが赤くなる** — 接続に失敗しました。マウスを乗せると理由が出ます。よくある原因：シム未起動、リモート構成でのファイアウォール、ホストや IP の誤り、X-Plane プラグイン未導入。
- **シミュレーターなし** — AI運航はワールドと会社の規則で許可される場合に限ります。Noneを選んでもシミュレーター便を手動承認できるわけではなく、追跡要件も省略できません。

アカウントの利用資格

新規アカウントは 7 日間の無料トライアルで動きます。ワールド一覧の上のバッジに、その旨と有料版と同じ全機能が使える期限が表示されます。後日アクセスが失効した場合も、プレイ中にその場で知らせます。

シミュレータが一度でも**接続**状態になれば、ステップ 1 は自動でチェックされます。

タイクーン会社。 タイクーンモードで作成した会社（会社作成時の 2 枚目のカード。AI フライトを拒否する Thunder では選べません）はシミュレーターで飛ぶことがないため、アドバンスドキャリアモードで始まります。作成直後に解除画面が自動で開き（AI クルーはフリーランスのジョブを飛べません）、このステップは関係ありません：すべてのフライトを AI クルーが飛び、Challenging Mode では AI パイロットを 2 倍まで雇え、チェックライドはありません。設定 のシミュレーター選択は「タイクーンモード有効、シミュレーターなし」と表示され、上部バーには接続ボタンの代わりに **タイクーン — シミュレーターなし** と表示され、シミュレーターとの接続は開かれません。この選択はその会社では変更できません。

1.6 最初の仕事を見つける

ステップ 2 のカードから **フリーランスジョブ** ページに移動します。ここには Charters、Regular Routes、バーチャルエアライン、Tours の 4 つのカードが並んでいます。それぞれ仕事の取り方が異なります。

Charter — 日々の収入源

内容 — 1 つまたは複数のレグからなる単発の仕事です。貨物と旅客のほか、救助、観光、医療搬送、行き先を自分で決める自由飛行、基地への帰投もあります。報酬がよく、長期の縛りもありません。

受け方 — 空の Charters カードで**ジョブマーケットを見る**をクリックし、機体・航続距離・ペイロードで絞り込んで受託します。仕事は **保留中のジョブ** に入り、出発準備完了です。同時に持てるチャーターは 1 件ですが、1 件で複数レグを含むことがあります。

Regular Routes — 航空会社のように飛ぶ

内容 — 実際の運航データから作られた定期便のルートです。1 つのルートに応募し、その便を続けて飛ぶことで、報酬ボーナスが増えていくパイロットランクが上がります。

受け方 — Regular Routes カードで**ルートに応募**をクリックします。取得後は次の便が **Fly Now** とともに表示され、飛びたくないレグには **Skip** があります。同時に持てるルートは 1 つです。

バーチャルエアライン のフライト — 他のプレイヤーと飛ぶ

内容 — バーチャルエアライン はプレイヤーが運営する航空会社で、そのディスパッチャーがあなたに直接仕事を割り当てられます。バーチャルエアライン は現在すべてのプレイヤーに開放されています。

参加方法 — バーチャルエアライン カードで**バーチャルエアライン に応募**をクリックします。応募中はカードに状況と取り下げボタンが表示されます。先に招待を受けた場合は、同じカードと **You have been invited** の画面に招待が表示され、そこで承諾または辞退できます。

メンバーになったら — カードに割り当てられたフライトが表示され、複数ある場合は矢印で切り替えられます。役職と所属も、ワールド選択画面の会社カードに表示されます。1 社が所属できる バーチャルエアライン は 1 つだけです。

Tours — 世界を巡る

内容 — 多くの空港をつなぐ一連のレグで、たいていテーマがあります（火山の島、アルプスの峰、戦時の飛行場など）。順番も進み方も自由です。コミュニティまたは OnAir チームが制作しています。

受け方 — Tours カードで**ツアーを探す**をクリックして開始します。以後カードには現在のレグが表示され、ヘッダーのボタンから別のツアーを追加できます。複数のツアーを並行して進められますが、同じツアーを二重には持てません。

ステップ 2 がチェックされるとき

4 種類のいずれかで仕事を 1 件持った時点です（保留中のジョブ のミッション、または進行中のツアー）。クリックは不要 — 最初の仕事を受けるとチェックが付きます。

1.7 計画して離陸

受託した仕事をシミュレータでの実フライトにして、戻ってくるステップです。最初のフライトが登録された時点で自動的にチェックが付きます。

ディスパッチ で開く

保留中のジョブ で行の右の機体アイコンをクリックすると、出発地・目的地・搭載物・機体を読み込んだ状態で Dispatch が開きます。

ここですること

- **機体** — 使用できる機体から選ぶか、シムに読み込み中の機体を Companion に読み取らせます。
- **目的地** — 次の区間と各積載物の目的地を確認します。Dispatchは目的地の不一致を警告します。代替空港への着陸や給油着陸だけでは、先への配送が必要なジョブは完了しません。残りの輸送を計画してください。
- **燃料と重量** — 燃料を自分の単位で設定し、重心を確認します。**Adjust Fuel** は SimBrief の計画燃料を取り込み、SimBrief 側には OnAir の機体諸元が渡るのでペイロードが一致します。燃料の請求先も表示されます。
- **気象条件** — 現況天気、飛行場予報、日の出入り、両端の滑走路情報。
- **マップと飛行計画** — 2 つのタブでルートと計画本文を確認できます。空港図ではゲートと誘導路が見え、X-Plane では駐機位置も選べます。
- **フライト開始** — Dispatchを確認し、Fly in Simulatorを選び、追跡条件を満たします。Start Trackingは、着陸後に行う最終操作Register Flightとは別です。

飛行中

Companion は位置、燃料、エンジン状態、離着陸、ルート全体を記録します。シム側で一時停止・保存・再開しても失われません。割り当てたジョイスティックボタンや MSFS 2024 のゲーム内パネルからも追跡を開始・再開できます。飛行中に目的地の天候が悪化した場合は、到着前にディスパッチが知らせます。

フライトを終える

着陸して駐機し、エンジンを停止したら、デブリーフィングを確認して**Register Flight**を使います。登録成功とFlight Logsの結果を確認してください。代替空港への着陸では貨物の追加輸送が必要になる場合があり、ワープでは仕事の精算が延期されることがあります。

うまくいかないとき

- **飛行中にシムが落ちた** — 接続し直すと、通常は停止地点から再開し、すでに飛んだ分も残ります。
- **離陸前に中断した** — 待機中の登録済みフライトにはダッシュボードに **Resume** のバナーが出ます。サーバーはディスパッチから 48 時間登録されないフライトを取り消すため、期限が近づくとその日時が表示されます。
- **OnAir に接続できない** — すでに飛んだフライトはこの PC に記録され、サーバーが応答すれば登録できます。期限も表示されます。**設定** → **Recovery** は、フライトがまだ有効か判断できないときにその旨を伝え、果たせない再開ボタンは出しません。自分の PC だけ届かない場合も、専用のパネルがそう伝え、設定の **Secure DNS** で壊れた名前解決を迂回できます。
- **代替着陸が必要** — 最寄りの空港に着陸します。代替着陸として登録され、搭載物はそこから輸送できます。
- **誤って登録した** — スロットルを入れる前に Dispatch でキャンセルします。離陸後は追跡が始まっています。

ステップ 3 がチェックされるとき

Companion が最初の登録済みフライトを検出した時点です。クリックは不要です。

01

— END OF CHAPTER —

02

CHAPTER 02 · FLIGHT

フライト運航

飛行が始まったら？ ディスパッチとトラッキング、積載分割、運航中のフライト、フライトログ、ライブマップ。

2.1 フライト管理

Dispatch

- **機体 & ルート** — 右のタブに**飛行計画の地図**と完全な計画。航続外では**給油地ピッカー**が中間空港を提案し、燃料の足りないFBOを明示します。届け出た目的地が積荷の目的地と違うとき、滑走路のない空港のときは警告します。
- **クルー** — **Quick Hire**で候補を閲覧、**クルーグループ**で保存済みクルーを1クリック適用し、空港外のメンバーを報告。乗務・休息バッジで疲労が見えます。
- **貨物・旅客** — **Find Jobs**は会社の仕事一覧を開きます。Advancedモードでは、対象の貨物・旅客行にある小さな**的のアイコン**から**Find Similar Jobs**を開くと、配車画面の上に検索ウィンドウが表示されます。配車画面の出発空港から、その行の目的地へ向かう仕事を市場で探します。未配送で目的地が判明しており、出発空港と異なることが条件です。Freelanceではアイコンは表示されません。すでに機内に積まれている必要はありません。受諾に成功すると、配車画面を離れずに空港のCargo / Passengers一覧が更新されます。受諾だけでは機体に積み込まれないため、出発前に選択、積載、容量、期限を確認してください。同一内容のオファーはまとめて表示され、時間制約のある仕事や人間のパイロット専用の仕事を除外するフィルターもあります。旧クライアントでは、的のアイコンから出発地と目的地で絞り込まれた仕事一覧ページへ移動します。貨物・旅客の各行には、Company JobsやPending Jobsと同じ5文字の**ジョブコード**も表示されます。同じコードの行は、表が分かれていても同じジョブに属します。コードをクリックするとそのジョブの選択可能な行をすべて選択し、もう一度クリックすると選択を解除します。ジョブの報酬は、貨物と旅客がすべて届けられた時点で支払われます。
- **FBO & 燃料** — 給油ボタンは1つで、行程・予備・代替をまかないます。**Adjust Fuel**はSimBriefの計画を取り込み、**Prefile on VATSIM**はワンクリック。**Import plan**は 3 つの形式のいずれかのフライトプランファイルを読み込みます：MSFS の**.pln**（MSFS が保存する、または Little Navmap がエクスポートする）、Little Navmap の**.lnmpln**、または IVAO の**.fpl**。目的地を設定し、ファイルが示す代替空港を取り込みます——.lnmpln と .fpl はそれを持ち、.pln にはその項目がないため、そこでは計算されます。ファイルの**ルート**も読み込みます—ディスパッチの地図に描かれ、その飛行を飛んでいる間は追跡地図にも残り、**Save to MSFS** には各ウェイポイントの種別ごと書き出されます（FMS が fix を単なる座標ではなく fix として表示できるように）—巡航高度も同様です。IVAO の .fpl のルートは、すべての地点が座標または OnAir の知る空港である場合にのみ読み込まれます。置けない地点が 1 つでもあれば、ルートは読み込まれません。ファイルが**名指す**識別子は、その隣に書かれた位置より優先され、ファイルから読んだことと位置から推定したことを一つのメッセージで伝えます。どの形式にも燃料は含まれません。現在の燃料の横に、スライダーで増減する量と目標の合計が表示され、パーセントの隣の入力欄にその合計を直接入力できます（容量単位でも重量単位でも構いません）。このフライト用のSimBriefプランが読み込まれている場合、そのプランが基準になります。航続距離の警告と追跡前の燃料チェックは、搭載量をプランの数値と比較し、自分のプランより 1 % を超えて少ないときだけ知らせます——当方の概算はカタログ消費量での直線計算であり、ルートも風も上昇も考慮しません。往復フライト（遊覧、救助）は例外です。SimBriefが計画するのは2つの空港だけで周回ルートは含まれないため、追跡前の燃料チェックは容量の20 %という独自の下限を維持します。淡色化した**Order Refuel & Loading**は理由を下に示します：注文するものがない、そのFBOの燃料不足（不足量つき）、または注文が進行中。
- **気象** — 各空港カードにMETARと、その下に折りたたまれた**TAF**（解読済みの期間＋生電文）。
- **出発** — ワールドと乗員の条件に応じてLaunch AI FlightまたはFly in Simulatorを選びます。Dispatchは機材の空き、必須整備、資格、搭載量、割り当ても確認します。表示さ

れた拒否理由を読んでください。会社で搭載時間が有効な場合、給油と搭載には数分かかります。その間Fly in Simulatorは地上スタッフの作業完了を待ち、残り時間を表示します。Fly this legはプレイヤーが飛ぶWork Order区間を経路と乗員付きで開きます。

Tracking Conditions

6行が緑になる必要があります：**日付**、**燃料**、**ペイロード**、**モデル**（**Diagnostic**付き）、**シム設定**、**位置**。**追跡をやめる**は飛行も報酬も失わずに追跡枠を空けます。**Start / Resume Tracking**はジョイスティックや機内パネルからも実行できます。ディスパッチ済みで未離陸の飛行はこの画面に着地します。残置貨物のバナーはレスキュー貨物とレースのチケット（プレースホルダー）を除外します。 **位置**が求めるのは1点だけです — 地上にいて、出発空港から4 NM以内。したがってその空港のどの駐機位置でも条件を満たし、機体を動かす必要はありません。**Position aircraft in simulator**は別の場所に駐機している場合のためのものです：シーナリーから読み取った実際の駐機位置、滑走路端、機体の実際の位置、空港基準点を提示し、**Shift+Z**（2024）または**Y**（2020、P3D、FSX）を押すまでMSFSはslewのままです。

重心。 **ペイロード**で**オートセット**にチェックが入っていて、契約に専属パイロットがいない場合、パイロット席にはジョブの積載とは別にあなた自身の190 lbsが入ります。MSFSでは、**重心を測定**で機体ごとに一度、座席・貨物室・燃料タンクの位置を調べます。OnAirはまず客室と貨物室を空にし（乗員席の重量はそのまま）、シミュレーターに試験用の重量と燃料を載せて重心を読み取り、その後あなたの積載と燃料を元に戻します。所要時間は行に表示されます。それでも機体が尾部を地面につけた場合でも、測定は最後まで続き、積載を元に戻したうえで機体を車輪の上に戻します。戻せなかった場合はメッセージでお知らせします。測定済みの機体では、行に離陸時と燃料タンクが空のときの重心と制限が表示されます。**再測定**が必要なのは、座席・貨物室・タンクが変わった場合だけです。以降、オートセットは座席と貨物室が許す範囲で、離陸時と燃料タンクが空のときの両方について制限の中央にできるだけ近づけて積載物を配置し、行に重心の位置を表示します。貨物室だけでは積載物が制限の外側寄りに残る場合は、空いている座席にも貨物を載せます。最適な配分でも制限の近くに残る場合は、行がオレンジ色になり、どちらの制限かを示します（尾部または機首が重い機体になります）。燃料タンクのいずれかを測定できない場合（シミュレーターが自動で補給・均等化するタンクや、重量を変えられないほど小さいタンク）、燃料は測定時に搭載されていた量で計算されます。その場合、行には離陸時の重心だけが表示され、その旨も示されます。X-Plane では Web API 接続の場合、測定は不要です。シミュレーターが各ペイロードステーションと燃料タンクの位置、および各ステーションの積載上限を提供するため、オートセットはステーションごとに個別に積載し、行は X-Plane から直接重心を読み取ります。% MAC の値とトラッキングビューの警告は、積載の書き込み後など、X-Plane が最初の重心変化を報告すると機能します。2 回目の変化で確認されると、OnAir はその機体について値を保持します。**Start Tracking**の後、重心が機体の制限を外れている場合は、合計を減らさずに機内で重量を移すまで、地上にいる間トラッキングビューに警告が表示されます。手動で積載するアドオンには適用されません。

Trackingビュー

タブ：**概要**（距離、ETA、METAR、TAF、空港図）、**マップ & Events**（航跡、予測円、滑走路延長線）、**Cargo & PAX**、**Score**（現フェーズのライブ採点）、**Flight Plan**。

ルート上の ATC（VATSIM）。 既定ではオフです。設定 › フライトシム で **ルート上のオンライン ATC を表示** にチェックを入れてください。すると、ディスパッチと**概要**の空港カードで、出発・目的地・代替空港の横に緑のバッジがオンラインのポジション（DEL、GND、TWR、APP、ATIS…）を表示します。自分のフライト中は、**概要**の上部に、現在位置から目的地までのリボン上で前方の管制官が表示され、フライトヘッダーには前方の次のオンライ

ン管制官が表示されます。**マップとイベント**タブでは、地図の **ATC** ボタン（既定でオフ）を押すと、前方の計画ルートのうちオンライン管制官の到達範囲内を通る区間に沿って細い緑の縁取りが表示されます。マウスを重ねるとコールサインと周波数が表示されます。Navigraph データパッケージをダウンロードしていれば、ルートが通過する管制空域がリボンの上に帯として描かれ、機体の高度に対して配置されます（フライトレベルの境界は標準気圧として比較します）。パッケージがなければ空域は描かれません。**現在の範囲内**は、オンライン管制官のセクター内、または空港管制官の通常の到達範囲内にいるという意味で、範囲を示すだけであり、その管制官があなたを担当しているという意味ではありません。使用するのは VATSIM のデータだけで、データが最新でないときや機体の実際の位置が不明なときは何も表示しません。前方の管制官がオンラインになったとき、またはオンライン管制官の空域まで約 5 分になったときに音声で知らせることもできます。この音声には サウンド & 音声 に専用のスイッチがあり、既定でオフです。

飛行中

レスキュー任務、**緊急事態**（オプトイン）、**除氷**、**鉱石探知機**、期限と天候のリマインダー — 天候ウォッチは目的地が悪化した後ではなく**悪化する前**に警告します。接続が切れた場合、中断アラームは最大2回鳴った後は沈黙します（メッセージは残ります）。**タイムワープ**は完全に許可され、バナーがその場で規則を説明します。ワープ中の飛行が中断されることはありません。着陸**後**（地上走行速度40kt未満、または駐機済み）にシミュレーターが報告した墜落（多くはシーナリーとの衝突）は、もうフライトを中止しません。その地点でエンジンを停止したものとしてフライトはそこで終了し、墜落はログに残り、通常どおり登録できます。着陸滑走中や飛行中の墜落は引き続き中止となります。**Register Flight**でレッグを締めます — アプリからでも機内パネルからでも。パネルは待機中のレッグを一覧し、ヘッドセットを外さずに次を送り出せます。

OnAirに接続できないとき

飛行中、フライトはこのPCに書き出されます。サーバーが応答しないときは、何件保持されいつまで登録できるかが示されます。Recoveryは**再開**ボタンがない理由を説明し、その間は一括削除を無効にします。

- リアル運航手順 (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/FAQ

登録、ワープ、休息。 シミュレーター時計が実時間より11分を超えて進むと、対象便はワープ状態で登録されます。フライトXP、評判、摩耗は登録時に適用され、仕事の支払いとミッションXPはワープ終了後です。Freelance便と訓練便は対象外です。X-Plane時計を実時間に固定すると進んだ時間を記録できないため警告を読んでください。Rest crewはサーバーが休ませられる乗員がいる場合に表示され、プレイヤーのアバターは対象外です。

フライトプランの更新。 トラッキング中にSimBriefでOFPを再生成したら、SimBriefの隣にあるRefreshで再取得します。ウェブサイトを開くだけでは取り込まれません。Flight Planは出発地または目的地が異なるキャッシュ済みOFPも再確認します。navlogにフェーズ情報がある場合、計画ルートはSID、巡航区間、STARを色分けします。Save to X-Planeは検出されたアクセス可能なプランフォルダーを使います。保存前に表示されたフォルダーやエラーを確認してください。

2.2 積載分割 — 部分貨物 / 乗客

分割は貨物やチャーターの一部だけを積み込みます。残りは**新規エントリー**として独自のIDで空港に残り、あなた自身または他のパイロットの後続便で引き取れます。

使いどころ

- 貨物がペイロードより重い — 今 60 % を取り、残りは後で。
- チャーターの乗客数が座席数を超える — 2便に分ける。
- 往路後の残容量で復路を埋める。

仕組み

分割できる貨物・チャーターの行には**数量チップ**が付きます（例：1 200 / 2 000 kg、3 / 6 PAX）。クリックすると、スライダーと数値入力のパネルが開きます。確定方法は2つ：

- パネルの**確定** — サーバーが直ちに分割します。オリジナルは選んだ数量まで下がり、残りを持つ新規エントリーが空港に現れます。どちらも地上に残り、まだ積載はされません。分割を固定してから燃料とペイロードを調整したいときに。
- **Validate Fuel & Payload** — チップを希望の値のままにしてメインボタンを押します。分割は積載中に行われ、選んだ数量が機内へ、残りは空港に残ります。

リセットで元の数量に戻ります。確定前に複数のチップを調整でき、Dispatchのサマリーは積載重量をライブで追います。トラッキング開始後は、読み取り専用の**Cargo & PAX**タブが実際に搭載されたものを示します。同じチップは作業指示のレッグ積載にもあり、そこではパネルの**確定**だけが使えます。

パネルの単位

- **通常の貨物** — 設定で選んだ重量単位（kg または lbs）。
- **産業のマーチャンダイズ** — 固定重量の**ユニット**単位。サーバーが分割を受け入れるよう、スライダーは整数ユニットにスナップします。
- **チャーター** — PAX 数。

分割できないもの

- **フリーランスミッション** — オール・オア・ナッシング契約。
- **救援貨物**と**レース貨物**。
- 1ユニットまたは1 PAXまで下がったもの — 分ける余地がありません。

その場合チップは単なるラベルになり、ツールチップがどの規則に当たるかを伝えます。

裏側の処理

サーバーは新しいIDと残りの重量またはPAXを持つ貨物（チャーター）行を作成します。両者は同じ親ミッションを保持し、ミッションは**両方**が配達されて初めて完了します。商品と契約条件は比例配分で分割されます。

2.3 運航中のフライト

運航中のフライトタブは、2つのライブソースを1つのリストに統合します：自社フリートの飛行中機体と、全ワールドから配信されるアクティブフライト（他プレイヤーと AI トラフィック）。ワールド更新に合わせて更新されます。

ツールバー

- **スコープ** — **自社**（自社のみ）または**すべて**（世界中の運航中フライト）。ダッシュボードのゲージからは**自社**、ワールド メニューからは**すべて**で開きます。
- **My Aircraft** — 一覧のうち自社の便数（自社カラードット）。

- **CSV エクスポート** — 現在のリストをファイルに書き出します。
- AI トラフィックは常に含まれ、隠すスイッチはありません。

リスト

ソート可能な列：Ref、Aircraft、Type、Class、From、To、Dist（NM）、Status、T.Ofs、Eng On、T/O、Landing、Eng Off、Fuel、FL、Speed、Pilot、Cat。見出しクリックで昇順、再クリックで反転。既定は自社便→他プレイヤー→AI の順で、列ソートするとこの順序は置き換わります。T.Ofs（フライトの時刻オフセット、時間単位）は小数第1位に丸め、正確な値はツールチップに表示。登録記号の横のカラードットは出所（自社／他プレイヤー／AI）。重量は kg/lbs 設定に従います。

着陸時刻

着陸後は実際の時刻を表示します。それまでは緑の斜体で**推定値**を示し、予測位置から数秒ごとに再計算されます（自社便も他社便も同様）。直線距離に進入と地上走行分の小さな余裕を加えた値なので、強風下ではずれます。全行を推定できるわけではなく、速度や目的地が使えない便があり、着陸済み・ワープ中・未離陸の便には推定を出しません。

展開した行

行のクリックで3列のパネルが開きます：**Identity**（機体、機種、クラス、会社、カテゴリ、パイロット、飛行方式）、**Route and timing**（出発、到着、代替、距離、エンジン・離陸時刻、巡航時間、サーバーの ETA、飛行高度）、**Telemetry**（高度、速度、機首方位、V/S、搭載燃料と消費、機体状態、XP、旅客、貨物、位置）。

ワールドのフライトは位置を連続送信しません。サーバーが1点を計算した後、数分間眠ることがあります。そのためパネルは2つのサーバー位置の間でルートに沿って位置を**進め**、それを正直に示します — 最終位置が古くなると座標に**予測**と経過時間が付きます。確信を持って進められない場合は、その表示なしで生のサーバー位置を出します。パネルの **Landing** 行も同じで、着陸後は実際の時刻、それ以外は進めた位置から測った ≈ 付きの推定、進められなければ非表示です。

ワープとステータス

ワープ中の機体はシアンの雷アイコンと終了時刻を表示し、カウントダウンがゼロになると絶対時刻に切替。クローズ済みの便はグレーで **Registered**。それ以外はワールド配信のライブ飛行フェーズ、次に便自身のステータス、最後に汎用の In progress。

ヒント

- 登録記号をクリックすると **航空機検索** が開きます。
- FL 列は、非 AI 便で利用できれば実際の気圧高度（FL に丸め）、なければ提出高度を使います。
- 全ワールドのトラフィック取得はこのページ表示中だけ実行され、離れると一時停止してメモリを節約します。

2.4 フライトログ

選択期間のフライト履歴をリストと地図で表示。新しい便が登録されると自動更新。他プレイヤーの**会社検索**から開くとその会社コードが表示され、ボタンで自分のログに戻れます。Pilot Hub の最終フライトから開くと、そのフライトに直接移動して該当行を展開します。

ヘッダーのフィルター

- **From / To** — 日付範囲（既定30日、**To** を含む）。広い範囲を指定すると、その期間のフライトを最新 10,000 便まですべて読み込みます。それを超える場合は、表示中で最も古いフライトの日付がバナーに示され、**以前のフライトを表示** でその日付から続けて表示できます。タブ横の行には、リストに実際に含まれる日付が表示されます。
- **機体** — 1機で絞り込み。フリーランス機も並びますが、その便は雇用主の会社に属することがあります。
- **パイロット** — クルー1人、または自分が操縦。**AI便を非表示**で AI が自動で操縦した便を除外します。
- **Cancelled** — キャンセル便を含める（赤、暗め）。
- **Load**、**Export CSV**、**Strips / Table** 切替。

リスト

ストリップには登録記号（クリックで 航空機検索）、クラスと機種、ルートと大圏距離、パイロット（自分の操縦は斜体 Player、AI が自動で操縦した便は紫の **AI** マーク）、Engine On〜Engine Off の時間、設定単位の燃料、XP、Score、日付が並びます。左アクセントは所有形態（自社／フリーランス／リース／レンタル）。VATSIM で計上された便には **VATSIM** バッジ、ダイバートには **DIV** バッジと Planned … / Alt … の補助行。ステータスは独立セルで、ワープ行は Warp until HH:MM UTC と理由のツールチップを表示します。ウィンドウが狭いとき、列は画面外に流れず圧縮されるようになりました。

テーブル表示はソート可能な列を追加：Ref、Date、Co.、Aircraft、Type、Class、Pilot、From、To、Dist、Status、Engine On、Take Off、Landing、Engine Off、Fuel、FL、Total Time、XP、Score。Fuel は kg/lbs 設定に追従、斜体は推定値、時刻は UTC。ストリップの並び替えも同じキーです。

フライトパネル

行をクリックするとビューアーが開きます：高度で色分けした経路とイベントマーカーの地図の下に、**Score**、**Events**、**Charts**、**Log** タブ。Charts は高度・速度と、機体に応じた1本のエンジン曲線（プロペラは RPM、ジェットは Power）。**3D** 切替では高度スラブ、代替空港のピン、25 NM 以内の空港を表示し、イベントをクリックすると両方の表示で強調されます。デイモードと地形レイヤーも利用可。パネルは全画面モードを隠さなくなりました（折りたたみ中はボタンに **Expand**）。トラックはフライトごとにキャッシュされます。

Log タブ

記録があれば、まずサーバーのフライトレポートを表示します：評判、XP の内訳、各コンポーネントのコンディション変化とその理由（パイロットが壊したエンジンを含む）、故障、燃料の不整合の補正。重量は設定単位に従いますが、レポート自体はサーバーが英語で生成します。その下に、AI 便を含む全フライトのサーバー logbook 行が並びます。

マップ タブ

各フライトはクラス色の大圏弧で、キャンセル便は破線、到着端の矢印が機首方位。空港マーカーは発着回数でサイズが変わり、緑は出発のみ、オレンジは到着のみ、シアンは両方。クリックで最大8便を表示。

ヒント

- 登録記号は **航空機検索**、ICAO は **空港検索** を開きます。

- 距離は出発と記録上の到着を結ぶ大圏直線で、実際の飛行経路ではありません。
- 飛行中に接続が切れても記録は消えず、所要時間・距離・イベントは完全に残ります。

Freelanceとワープの結果。恒久的な登録記号がない場合、機材欄はFreelanceと表示されます。ワープは失敗ではなく、フライトXPと評判は適用済みです。仕事の支払いとミッションXPは終了を待ちます。サーバーはFreelance便をワープにしません。

2.5 マップ

マップは全体状況を把握するページ。全画面の世界地図に、自社機、保留中の積荷、ライブトラフィック、VATSIMパイロット、Basecamp、気象、地上プランをOnAirの空港DB上に重ねます。

空港と地上プラン

左上でICAO・名称・都市・国から検索。候補を選ぶと地図が移動し、パルスするハローを置きます（下の本物のマーカーは押せます）。欄を×で空にするか編集すると、ハローは消えます。点の大きさはOnAirサイズ（0〜5）、ヘリポート・水上機基地・軍用・Basecampには専用の字形。ポップアップは名称、位置、サイズ、標高、座標、デコード済みMETAR、有効なブーストに加え、**View Details**、**Travel here**（Travel Token保有時）、**Open in Navigraph**を備え、地図の外へ**ドラッグ**して複数開けます。ズームを上げると最寄り空港の地上プランを描画し、未登録なら**Capture**から起動中のシミュレータで読み取れます。

飛行場予報（TAF）

METARの下の**Show TAF**で、空港マーカーでもMETARステーションモデルでも、ポップアップ内に予報を開けます。各期間はデコード表示（飛行カテゴリ、風、視程、雲、現象）、下に原文が並びます。破線の縁は条件付きグループ（TEMPO / PROB）＝「予想」ではなく「起こり得ること」です。長い報はパネル内でスクロールし、期間が省かれることはありません。有効期間が過ぎて新しい報がなければ**EXPIRED**。TAFを出さない空港（大多数）ではボタン自体が現れません。

気象とトラフィック

METAR Dots (VFR/IFR)はサイズ2以上の全空港にステーションモデルを飛行カテゴリ別の色で描きます。**Live Traffic**は稼働中の全便を描画し、プレイヤーは実位置からオレンジ、AIは紫。クリックでルートを引きポップアップを開きます。サーバー更新の合間、マーカーは古びた機首方位ではなく到着空港へ向かう大圏に沿って進むようになりました。次の実測更新が横滑りのジャンプにならず、目的地を行き過ぎず、最後の実測が古くなると薄くなって停止します。**VATSIM Traffic**はライブのパイロット、担当ATCと40 NMの進入リング、エンルートセクター、混雑空港パネルを追加。設定にVATSIM CIDを入れると自機が金色に。

マイカンパニーレイヤー

- **My Fleet** — 地上ではまとめて、飛行中は個別に表示。ポップアップは駐機中の空港名を出しますが、サーバーが飛行中と報告していない間だけです。離陸直後の機体が、離れた空港に駐機中とは読めなくなりました。飛行中はルート、速度、機首方位、高度、上昇降下率、ETA、乗員と搭載内容を表示します。
- **My Cargo**と**My Pax** — 集荷空港にある保留中の積荷と、引渡し先への線。
- **マイ FBO** — 整備工場を他プレイヤーに開放中なら緑、非開放なら赤（自社機は引き続き利用可能）、建設中はオレンジ。100LLまたはJetが容量の25%を下回ると赤い点が付きます。ホバーで状態と燃料を表示し、クリックで同じ概要とFBO設定への近道を開きま

す。ベースキャンプ上のFBOも表示されます。

- **マイ従業員** — 乗員が地図に戻ってきました。地上では空港ごとに1つのマーカーが、最も多い職種の色（青=パイロット、緑=客室乗務員、オレンジ=整備士）で表示され、2人以上なら人数バブルが付きます。ホバーで職種と先頭10名の名前を表示し、クリックで各人の職種・ステータス・稼働可否を開きます。飛行中は人物バッジが機体に付き、そのポップアップに搭乗者が一覧されます。駐機中の機体に搭乗している乗員は空港に残ります。Freelanceモードでは、ミッション機の乗員のみが描画されます。

フィルターと状態

右側、折りたたみ可能。**Airport Size**は最小クラスを決める累積スライダーで、**None**で舗装空港をすべて非表示に。以下、ヘリポート・水上機基地・Military・ベースキャンプ・Lightedの各フィルター、トラフィックとマイカンパニーのレイヤー、**Ground Layout**、オーバーレイ（Topographic、Rain Radar、METAR Dots、設定でAPIキーが必要なOpenAIPとWeather）。**Day / Night**で下地が切り替わり、右下のカウンターは絞り込み後／全空港数とDB版を示します。フィルターと最後の表示位置はこの端末に記憶され、Live Trafficは常に無効で起動します。

OnAirドキュメント

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

02

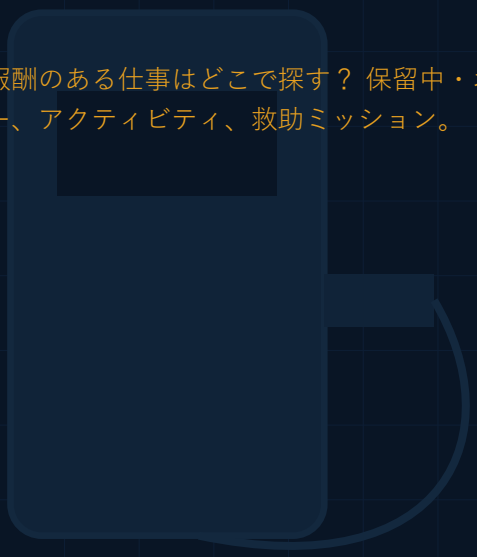
— END OF CHAPTER —

03

CHAPTER 03 · JOBS

仕事を探す

報酬のある仕事はどこで探す？ 保留中・おすすめのジョブ、会社ジョブ、フリーランスチャーター、アクティビティ、救助ミッション。



3.1 保留中のジョブ
3.2 おすすめジョブ
3.3 会社ジョブ
3.4 フリーランス業務を探す
3.5 アクティビティ
3.6 救助ミッション
3.7 カラー凡例

3.1 保留中のジョブ

保留中のジョブは受諾済みで未完了のミッションを一覧する運用ハブです（貨物、チャーター、フリーランスルート、ツアー、カスタムルート、FBO注文）。タブは **List**、**Operational Map**、**Split**、**Outsourcing**（プレイヤー間の掲示板。フリーランスモードでは非表示）、**Completed**（完了記録）。ヘッダーには**カラー凡例**、**期限**（状態、個別アラーム、予告時間）、**公開**、**CSVエクスポート**。

フィルター

種別ピル（カーゴ & PAX、ツアー、カスタムルート、救助、遊覧、医療）の既定はすべてで、再読み込み後に黙って絞り込まれることはありません。チェックは2つ、**レベルミッション**と**ルート便**（カスタムルートの週次プレビュー）。VAに所属していると **すべて / VA / あなた宛 / 未割当** のレールが加わり、VAのジョブには **VA**、割り当てられたものには **FOR YOU** の印が付きます。自分がVAのときレールは出ません。

リスト

ルートとツアーは列合計を持つ色付きの親行にまとまります。左の帯は斜めに分割され、明るい半分が積荷、暗い半分が出所で、3文字のタグはカラー凡例が説明します。混載には split-cargo バッジ、危険物には専用アイコンが付き、**飛行中**バッジのクリックでトラッキングを再開できます。**CR/NM** 列はレグ距離を最適な適格機の巡航距離と比べ、積荷と燃料が最大離陸重量を超えるレグには航続警告が出ます。期限・重量・金額はページ全体で同じ尺度と kg/lbs 設定に従います。次の出発地に自社機がない場合は**トラベルトークン**のボタンが入力済みのダイアログを開きます。

機体の選択

ピッカーはまず、そのレグが機体に縛られているかを示します。会社ジョブの積荷は出発空港で待つので、そこにいる機体ならどれでも運べます（前のレグと違う機種でも可）。フリーランス契約は逆で、雇い主が機体を提供し、全レグをその機体で飛びます。使えない機体は理由（飛行中、整備期限、フリーランス専用）を示し、他所にいる機体は **Ferry**（有償で時間のかかる回送）の近道付きで並びます。

ジョブの放棄

辞退ダイアログは確認前に、サーバー計算のペナルティと他に失うものを示します。配達済みのレグは支払われず、提供された機体は雇い主に戻ります。機種を変えたいときは**放棄して別の機体を探す**が、現在地の空港でジョブ市場を開きます。VAが受けたジョブは自分の会社からは放棄できません。ダイアログが理由を説明し、VAとして作業するか Dispatcher に依頼するよう案内します。

レベルミッション・ルート・マップ

LVL 行は会社のレベルミッションで、トロフィーの数字がレベル、ツールチップが獲得XPです。レベルアップは純粋にXP制（N→N+1 に N×1000 XP）。レベルミッション単独でバーが満ちるのはレベル5までで、以降は割合が下がり、残りは他の飛行から得ます。レベル6以降はレベルミッション単独ではバーが満ちないため、完了しても必ずレベルアップするとは限りません。次のレベル、2つのスキルポイント、次のレベルミッションはすべてレベルアップ時に付与されます。Companionで登録したフライトがレベルミッションを完了すると、そのデブリーフに残りXPが表示されます（ワープ中のフライトやAIクルーのフライトは対象外）。未完了のレベルミッションがない場合は、フィルターの上の行に次のミッションが何レベルで生成されるかが表示されます。再生成にペナルティはありません。カスタムルートの出現は合成行として並び、出発時刻がライブで色分けされます（緑=ペナルティなし、橙=スロット超過）。**今すぐ飛行**でミッションを生成しディスパッチを事前入力。マップは大圏ルートとライブ位置を描き、混載レグは実際の内容で数え、ポップアップにMETARと飛行場予報が入ります。見どころ（POI）付きの仕事（遊覧飛行）は、各POIと出発飛行場からの破線の周回ルートも表示し、通過済みのPOIは薄く表示されます。

OnAirドキュメント

- Missions (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs/types
- Company Jobs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs

Dispatchや外注の前に。候補機が1機だけでも選択前に適合性と利用可否を確認します。拒否時は空のDispatchではなく理由が表示されます。OutsourcingのAcceptまたはPublishに表示される会社コードを読んでください。その会社が契約当事者となり、VAとして操作中ならVAが対象です。

フリーランスでは雇用主のために操縦し、機体と乗員は雇用主が用意します。機体は契約受諾時に作成され、引き渡し時の燃料は20〜40%です。その機体の全業務が完了すると削除されます。外部の供給者からの給油代は自社に請求されず、機体のレンタル料、着陸料、駐機料もかかりません。必須整備の対象にもなりません。ただし、自社所有のFBOを利用すると、その燃料在庫が減り、消費した在庫の原価が会計に記録されます。現金支出を伴う購入ではありません。燃料は提供されますが、飛行に十分な量を準備する必要はあります。

3.2 おすすめジョブ

おすすめジョブページは、アシスタントに各アイドル機に対して1件の良いジョブを探させます。厳選された当日のショートリストであり、網羅的な検索ではありません。すべての契約を見るには、Pilot Hubの**Search Jobs**タブまたはマップを使用してください。

固定の検索範囲

アシスタントは常に同じ2つのファミリを各アイドル機に対して調べます：**PAX・貨物**と**医療**。ミッションタイプのチェックボックスはもうありません — 範囲は固定なので、ショートリストは日々比較可能です。設定するのは優先度のみです。

- **優先度** — **クレジット / NM**（デフォルト、距離あたりの報酬最大）または**クレジット / 時間**（時間あたりの報酬最大）。両レートは各カードに表示され、選択中が強調されます。
- **ロック** — 1日1回の検索後、次のスロットまで優先度は読み取り専用になります。表示される値はショートリストが生成されたときの値です。

推薦の仕組み

各アイドル機について、アシスタントは航続範囲内の到達可能空港を調べジョブを評価します。**1機×ファミリごとに最良1件**を残し、優先度でカードをソートします。

- **航続距離とペイロード** — 機体が実際に飛べるジョブのみ対象。
- **ライセンス** — 危険物・医療・旅客・ラストミニッツなど、ライセンスが無いジョブは除外され、ロックチップに件数が表示されます。
- **時間ウィンドウ** — 締切付きジョブには警告バッジ。遅延納品はペナルティです。
- **ヒューリスティック** — 高速比較で良いジョブを浮上させますが、必ずしも最良ではありません。マップも併用を推奨します。

検索の起動 — 有料アシスタント

Ask an assistant to find good jobsを押します。開始前に見積もりの確認ダイアログが開きます：

- 会社評価額10,000 Cr未満なら**無料**。
- それ以上はフリート機体1機あたり**1,000 Cr**（所有＋レンタル、フリーランス除外）。
- VAの**Manager**権限が必要。資金不足の場合はサーバーメッセージが表示され、課金なし、検索は実行されません。

アシスタントは**1日1回**実行されます — ボタンに24時間タイマーが表示されます。検索はバックグラウンドで実行されるため、ページを離れて戻ることができます。大規模フリートでは**最寄りのアイドル機10機**に制限され、スキップ数はチップで表示されます。

推薦する対象がない場合

対象機（フリーランス以外の所有機）がない場合、検索は提供されません — 空の結果に対して課金させる代わりに「推薦なし」カードが表示されます。

カードの見方

- **機体** — 機体記号、表示名、クラス、基地空港ICAO。
- **ミッションタイプと制約** — ファミリチップ（PAX・貨物 / 医療）と、該当する場合の制約アイコン：**壊れ物**、**生鮮**、**医療**、**危険物**、**人のみ**。
- **ルートとレグ** — 出発→到着の全区間。マルチレグはレグ数も表示。
- **Pay / NMとPay / 時間** — 両レート表示。有効な優先度が強調。
- **推定飛行時間**と**有効期限** — ホバーで正確な期限。
- **時間ウィンドウ** — 配達時刻がある場合の警告バッジ。
- **ステータス** — 操作するとカードは**In progress**または**Delivered**に切り替わります。

カードのアクション

- **Take & Fly** — 受諾してディスパッチ準備状態で開く。
- **保留に追加（+）** — Pilot Hubの保留ジョブに追加。
- **ルートアイコン** — マップをこのジョブ1件に絞り込み。
- **再開（In progressカード）** — 機体をFlight Managementに戻し、サーバー状態に応じてtracking-view（飛行中）またはディスパッチフォームを開きます。

関連ページ

自社機材向けの仕事を検索するには**Company Jobs**を開きます。受注済みミッションは**Pending Jobs**です。機材が提供されるFreelanceの仕事は**Freelance Job**ハブから探します。

古い推奨便は再確認します。検索後に機体が移動したり使えなくなったりすることがあります。Take & Flyは出発地と適合機を再確認します。In progressは対象の運航を再開します。適合機がなければ貨物の待機場所を読み、Pending Jobsで手配してください。カードは現在の出発可否を保証しません。

3.3 会社ジョブ

会社ジョブ は空港周辺の顧客注文（貨物 & 旅客チャーター）を再現する営業開拓ツールです。VAモードでは非表示。タブは **マップ**（全画面はここだけ）、**List**、**Split**。上部のピルで **Job Market** と **FBO Jobs**（FBOのロジスティッククエリによる常設注文）を切り替えます。★ で残したジョブは次の再生成後も残ります。

検索

再検索は最上段だけです：**Airport**（または **From Sim**）、**Direction**、Search Surrounding（100 NM以内）、Hide Unavailable、**Aircraft** 選択。**Apply limits** はその機体のカタログ最大値を数値フィルターに書き込みます（ページを開いただけでは行われません）。

プロファイル

プロファイルは数値フィルター（航続距離・重量・旅客・レグ・最小空港サイズ）に名前を付けて保存します。**Apply limits** が機体の最大値を入れ、機体が使えない目的地を非表示にする（フィルター見出しの Runway fits … チップ）のに対し、プロファイルにはあなたが採算に合うと判断した値（最小値を含む）が入ります。

- **保存**は現在の値に名前を付けます。この機種のみにチェックすると機種に紐付き、最初に提示されます。
- **適用**はその値をフィルターに書き込むだけで、他は動きません。プロファイルが**ひとりでに適用されることはありません**（ページを開いたときも、機体を選んだときも）。ピルは適用中の名前と（変更あり）を示し、× で解除できます。
- プロファイルはこのPCに会社ごとに保存され、会社とVAで別のセットになります。

フィルター

タブの下（数値範囲、TYPEチップ、各種チェック）はすべて即時反映です。ブロックは**折りたためます**が、黙って隠しません。ヘッダーは有効な範囲指定と除外の数を数え続け、**すべて解除**は常に1クリックです。上の統計行（フィルターでN件非表示）も残ります。

- 旅客の範囲は「いるかどうか」ではなく「何人か」に答えます。隣の **Include / Exclude / Only** が貨物のみのジョブの扱いを決めます。
- **Min Size** は滑走路長の段階です。サイズ0は2,300 ft未満で、1段ごとに長い滑走路が必要です（カーソルを合わせると長さが読めます）。非舗装のみはサイズ2、水上のみは1を超えません。これはあなた自身の空港サイズのフィルターです。機体がその飛行場を使えるかどうかは、滑走路長で別に判定されます。

CH 03
JOBS
仕事を探す

3.1 保留中のジョブ
3.2 おすすめジョブ
3.3 会社ジョブ
3.4 フリーランス業務を探す
3.5 アクティビティ
3.6 救助ミッション
3.7 カラー凡例

搭載量と航続

機体を選ぶと、搭載中の燃料を前提に **Can carry**（まだ積める量。燃料は最大離陸重量を消費）、**Can reach**（30分の予備を残した最長の1レグ）、機体の**貨物室上限**を示すバナーが出ます。最小重量を設定すると**その荷を積んだまま**の航続も表示され、2つのフィルターが重すぎる／遠すぎるジョブを除外します。

リストとマップ

左のアクセントは明るい半分が貨物種別、暗い半分が特別取扱いです。各行はルート、距離、貨物、旅客、重量、有効期限、XP、辞退ペナルティ、報酬、NMあたり利益を表示し、届かないレグには黄色いバッジが付きます。**Fly** はレグを受注してディスパッチに事前読み込み、+ は 保留中のジョブ へ、矢印は受注して目的地から再検索。マップでは空港クリックでリストが絞り込まれ、救難のポップアップは意図的に開いたまま、航空機のポップアップは現在地を示します。会社スキルが必要なミッションは、Skills Treeで解除するまで暗く表示され**受注できません**（**Briefing** は読めます）。

OnAirドキュメント

- Company Jobs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs
- Skills Tree (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/skill-tree

複数区間の数量制限。貨物と旅客の最小値は仕事全体に適用されます。最大値と搭載可否は最も混む区間を使い、連続区間の輸送量を合計しません。旅客フィルターでは上限なしとゼロを区別します。非表示件数にポインターを合わせると除外理由が分かります。受注後にDispatchで機材と搭載物を確認してください。

3.4 フリーランス業務を探す

パイロットハブ メニューの **フリーランス業務を探す** は単発チャーターの市場です。自社機は不要で、受諾時に一時的なフリーランス機が作られます。ラインナップは空港ごとに **1日1回** 引き直され、目をつけた業務は次の入れ替えまで残ります。

検索バー

- **機種** — フリート、飛行履歴、シミュレータの機種を統合。**From Sim** は機種と最寄り空港をワンクリックで入力。
- **出発** — 補完付きICAO。ロゴの下に表示される、パイロットがいる空港で開きます。自分で選んだ出発地は、パイロットが次に移動するまで保持されます。Sightseeing では欄が空の場合に自社拠点を使い、VATSIM Events ではイベント空港の検索と主催者リージョンになります。
- **状況表示行** — 検索バーの下に、シミュレーターの状態を、シミュレーターが閉じている場合はパイロットがいる空港と前回のフリーランス飛行の機体を表示します。オレンジ色は検索条件と異なることを示し、**これを使う** で検索に反映します。
- **Min size** — 空港の最小サイズ0〜5。あなた自身のフィルターで、使わないカテゴリでは非表示です。機体がその飛行場を使えるかどうかは、滑走路長で別に判定されます。

ミッションのカテゴリ

- **Cargo & PAX** — 標準的な貨物・旅客チャーター。 行き先の抽選では**お気に入り空港**の重みがわずかに大きくなり、より頻繁に出ますが、それだけになることはありません。お気に入りのリストを変更すると、次の Pull jobs で行き先が引き直されます。
- **Rescue** — 現場へ飛び、生存者を見つけ、搭乗させ、病院空港へ帰投。最大18席。

- **Sightseeing** — 拠点発着で地元の名所を巡る遊覧飛行。最大24席。
- **Medevac** — 医療搬送。報酬 +50%、遅延で 20% 減。
- **VATSIM Events** — 公開VATSIMカレンダーによる往復チャーター。活発な空港の帯、管制中の空港に付く緑の **ATC online** バッジ、到着地が管制中の仕事だけを残す **ATC online (VATSIM)** フィルター、開始前の通知付き。
- **Pick Destination** — 任意のICAO目的地。その区間に2つのジョブ：空の回送フライトと、実際に積荷したチャーター。どちらも報酬あり。
- **Return to Base** — ワンクリックで拠点へ帰投。実際の積荷があり、他のチャーターと同様に報酬が出ます。

機体で飛べないカテゴリは無効になります。

タブとフィルター

タブは **マップ**、**List**、**Split**（可変分割の並置）。統計行は件数・貨物・旅客・報酬を合計し、入れ替えまでのカウントダウンを添えます。フィルターは軍用・灯火なし・SimBrief外の空港を除外し、ヘリポートを切り替えます（オフ / 混在 / のみ）。**ATC online (VATSIM)** は同じ行に移り、空港フィルターが効かないカテゴリでも使えます。

リスト表示

- **ストリップ行** — ルート、距離、貨物、E/B/F席、積荷、総重量、XP、**CR/NM** ドット（AIパイロット賃金比のNM当たり利益）、報酬。左の帯は貨物種別を示し、**CHR** はフリーランス チャーターを表します。
- **積荷マーク** — 壊れ物・要冷蔵・医療・危険物・時間制限・人間パイロット限定を、この順序で本表とテーブルに表示。受ける前に中身が分かります。
- **Rescue の行** — 捜索半径・着陸種別・着陸地点までの距離が小さなマーカーになり、行の高さが他のリストと揃いました。語句はツールチップ、座標はコピーボタンの中です。
- **Take & Fly** は受諾してディスパッチへ、**Add to pending** は受諾してこのページに留まります。予備込み航続距離を超えるレグには赤い警告、増額報酬には **active boost** バッジ。

ソートチップは各列の真上、単位は kg / lbs の設定に従います。有効なフリーランス チャーターは**同時に1件のみ**で、2件目を受けると 保留中のジョブ へ移動します。

地図とヒント

出発地周辺に空港マーカーとミッションの弧が出ます。空港をクリックすると関わる業務だけに絞り込まれ、ポップアップから受諾ボタン付きのピン留め可能なカードが開きます。会社フリートの契約は **会社ジョブ** を参照してください。

- Freelance Pilot (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

Take & Flyの前に。確認画面はシミュレーターの未接続や、読み込んだアドオンと契約機の不一致を示します。受注前に接続して目的の機材を読み込んでください。ダイアログのシミュレーター操作で接続と読み込みを行えます。不明または使用不可のアドオンは表示された試験・審査が必要です。提供機は受注した契約に固定されます。

フリーランスでは雇用主のために操縦し、機体と乗員は雇用主が用意します。機体は契約受諾時に作成され、引き渡し時の燃料は20〜40%です。その機体の全業務が完了すると削除されます。外部の供給者からの給油代は自社に請求されず、機体のレンタル料、着陸料、駐機料もかかりません。必須整備の対象にもなりません。ただし、自社所有のFBOを利用すると、その燃料在庫が減り、消費した在庫の原価が会計に記録されます。現金支出を伴う購入ではありません。燃料は提供されますが、飛行に十分な量を準備する必要はあります。

3.5 アクティビティ

アクティビティページはツアーカタログ兼、開始済み・これから始めるツアーの発射台です。進行中のツアーは上部に固定され、そのカードから続けて飛べます。

サイドバーのフィルター

- **マイドラフト** — 自分でドラフトを作った場合のみ表示。既定でオンなので未公開の作業が見えます。
- **公式**と**コミュニティ** — カタログの2区分。**マイ VA** は VA 限定ツアーがある場合のみ表示。
- タイトル検索と、複数選択の**作者・エリア・タグ**。

並び順は固定です：進行中 → 自分のドラフト → 公式 → 名前順。

ツアーカード

各カードにはカバー画像、OA と VA のバッジ、**総距離**と**最長レッグ**を海里で示す距離ピル、出発・到着 ICAO、作者、平均評価が並びます。空虚重量に制限があるツアーには警告三角が付き、再挑戦できる完了ツアーは緑枠です。

カードの操作

- **開始 / 再挑戦** — 機体タイプ選択を開きます。サーバーがツアーのミッションと専用フリーランス機を生成し、ツアーは即座に進行中となり、フリーランスダッシュボードへ移動します。
- **飛行 / 再開** — フリーランス機が紐付くと表示され、現レッグのカーゴとチャーターを事前選択してディスパッチへ進みます。
- **マップを見る** — 全レッグ・空港・進捗マーカー付きのツアーマップ。空港ポップアップのアクティビティに戻るで元の位置に戻れます。
- **現地へ移動** — トラベルトークン1枚で、自機1機とあなたをツアー出発空港へ移動。トークン0枚ではグレーアウト。
- **説明**、**コメント**（バッジは実件数）、**評価** — 十分に飛ぶと星が出て、1〜5段階と任意コメントを送れます。
- **中止** — 進行中ツアーの赤い旗。確認ダイアログを挟みます。

開始前のシミュレーター確認

ツアーは固定行程で、空港を差し替えられません。そこでミッション生成の前に、選択中のシミュレーターと各寄港地を照合し、欠けている空港を警告します。主要行程か、任意のサイドジョブだけを失うかも区別。そのまま続行も中止も可能です。ローカル DB が知らない空港は報告しません — シミュレーターに無い証拠にならないためです。

公開状態チップ（作成者向け）

- **DRAFT** — 自分だけが見えるローカル作業コピー。**PUBLISHED** — プレイヤーが今見ている、公開時点で固定されたスナップショット。
- **NOT VISIBLE IN GAME** — 公開コピーがカタログから隠れています。多くはサーバー側のサムネ／アイコン欠落、未公開状態、期間外の日付が原因。
- **UNPUBLISHED EDITS** — 最終公開以降にドラフトを編集しています。Web エディターで再公開するまで、プレイヤーは古いスナップショットのままです。

完全・部分・メイントリップの完走カウンタは自分の公開ツアーにのみ表示。

ヒント

- カタログはキャッシュされ、大規模でも即座に再表示され、背後で静かに更新。ヘッダーの更新ボタンは完全な再読み込みを強制します。
- ここにあるのはツアーだけ。レスキューや遊覧などは 会社ジョブ や Freelance Charters にあり、ディスパッチから飛びます。

3.6 救助ミッション

救助ミッションはフリーランスのチャーターです。事故現場(交通事故、オフロード、海上の遭難)へ飛び、できるだけ近くに着陸して負傷者を収容し、出発空港へ連れ帰ります。目的地は常に出発地と同じです。

探す

フリーランスジョブで機体と出発空港を選び、**救助**カテゴリを選びます。小型機が必要で、**18席**を超えると無効です。掲示は空港ごとに1日1回更新。距離帯は3つ(5-10、10-25、25-100 NM)、種別も3つです。**道路**は位置が常に正確、**オフロード**と**水上**は半分が正確で、残りは捜索エリアを捜します。報酬は往復距離、追加の負傷者、捜索エリアの広さ、着陸精度で上がります。

一覧と地図

- 救助の行は他のジョブ一覧と同じ高さになりました。捜索半径・地形・着陸ゾーンはコンパクト表示になり、文言はツールチップへ、座標にコピーボタンが付きます。
- 一覧で救助を選ぶと、ついに**地図に描かれます** — そのジョブの出発空港から現場までの線と、捜索円・着陸円です。円を描くのは選択中のミッションだけ。1空港に45件並ぶこともあります。
- 事故マーカーが**自ら示します**。記号の周囲に放射状の白い4本の目盛りがあれば位置はまだ捜す必要があり、なければ正確な位置です。凡例にも同じ項目があります。
- 救助のポップアップは**意図的に開いたまま**で、複数の現場を並べて比較できます — 地図が青い案内で説明します。

シミュレーター内で

3Dパックを導入していると、現場にオブジェクト(ボート、残骸、車)と**上空およそ300 ftの空中マーカー**が現れます。地上の物は実寸大で高度からほぼ見えず、現場を見つける手掛かりはこのマーカーです。0.5 NMより近づくと消え、0.75 NMを超えると再表示。捜索が必要なミッションではエリアを見つけた後にのみ現れ、隠れた地点は漏れません。**設定 → フライトシム**に**3Dシーナリーをテスト**が加わり、アセット確認は接続中のシミュレーターのフォルダーだけを見ます。生成や失敗はイベント記録に残ります。

飛ぶ・収容する・帰る

概要とマップタブの**Rescue Mission Status**カードがフェーズを案内します。Outbound、**Descend to Search**(2,000 ft AGL以下)、グリッドに沿った**Search Pattern**、隠れた地点に近づく**Homing**、Land Near IncidentとReady to Boardです。収容には3条件を同時に満たします — **着陸ゾーン**の内側、対地速度**10 kt**未満、接地。その後**1分+負傷者までの1 NMあたり3分**のカウントダウンが始まり、近くに降りるほど速くなります。ゼロで**乗客1名あたり190 lbs**がペイロードに書き込まれ状態も保存されるため、再起動やResume Trackingで二重計上されません。エンジン始動とともに動く**クロノ**が00:00になる前に出発空港へ戻ってください。過ぎても続行できますが、スコアは下がります。

CH 03
JOBS
仕事を探す

3.1 保留中のジョブ
3.2 おすすめジョブ
3.3 会社ジョブ
3.4 フリーランス業務を探す
3.5 アクティビティ
3.6 救助ミッション
3.7 カラー凡例

補足

- 救助のカーゴはサーバー側の仮データで貨物ではありません。**「地上に残された貨物」の警告から除外**され、拠点に救助が1件あるだけで毎回のローカル飛行が警告されることはありません。
- **Board Passengers**が出ないときは、いずれかの条件が未達です。着陸円のすぐ外に駐機、まだ滑走中、地面が傾いている、などです。

OnAir ドキュメント

- Rescue Missions (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/charter-jobs/rescue-missions

3.7 カラー凡例

このページは、各ジョブ行の左端にある色付きの帯、展開した行の中のバッジ、そしてオペレーションマップの気象記号を読み解くためのものです。**保留中のジョブ** と **Freelance Charters** から開き、**<- 戻る** で元のページに戻ります。

斜めの分割 — 覚えるのはここだけ

すべてのジョブの帯は斜めに二分されており、それぞれの半分が別の問いに答えます。

- **左上半分 — そのジョブが何を運ぶか**：貨物、旅客、救助、遊覧など。
- **右下半分 — そのジョブがどこから来たか**：会社ジョブ、チャーター、路線、自分のVA、FBOなど。
- 右下隅の**3文字のタグ**がその出所を文字で示します — CJ、CHR、RTE、VA など。

すべての行がこの分割を持ちます。単色の帯はもう存在しないので、両半分が似て見える場合は、ジョブ種別の色が出所の色に近いというだけです。

ジョブ種別

14 の系統があり、それぞれ固有の色とアイコンを持ちます：一般貨物、生鮮、壊れ物、危険物、医療、団体旅行、ビジネス、遊覧、戦闘機体験、イベント、救助、隠密、レース、定期路線。各色見本の隣のアイコンは、ジョブ行に表示されるものと同じです。

出所

10 種類、それぞれタグ付き：会社ジョブ (CJ)、チャーター (CHR)、路線 (RTE)、カスタムルート (CR)、ツアー (TR)、バーチャルエアライン (VA)、FBO (FBO)、ワークグループ応援 (WGR)、レベルミッション (LVL)、その他 (OTH)。出所が分かれば、そのジョブがどのページ由来で、どの規則が適用されるかも分かります。

区間バッジ

展開した行では、各区間に小さなバッジが付きます：**Cargo**、**Pax**、両方を含む場合は **Mix**、回送区間は **Leg**、完了すると **Delivered**。複数区間のミッションを一目で読むための表示です。

注意アイコン

小さなアイコンが制約を知らせます：**壊れ物**、**時間制限**、**医療**貨物、**危険**物、**生鮮**品、**人間のみ**（AI乗務員では飛べません）、そして**レベルミッション**のトロフィー。複数同時に付くこともあります。

CH 03
JOBS
仕事を探す

3.1 保留中のジョブ
3.2 おすすめジョブ
3.3 会社ジョブ
3.4 フリーランス業務を探す
3.5 アクティビティ
3.6 救助ミッション
3.7 カラー凡例

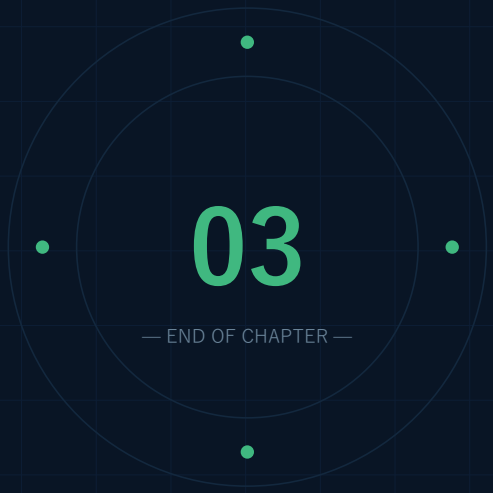
気象記号（METAR）

最後の列は、オペレーションマップに描かれる station model を読み解きます。

- **雲量** — 円の塗りつぶし具合：空＝快晴、半分＝散在〜断続、全部＝曇天。
- **飛行カテゴリ** — 円の色：**VFR**、**MVFR**、**IFR**、**LIFR**。視程と雲底が良い順です。
- **風** — 軸は風が吹いてくる方向を指し、羽根が風速を表します（例は 5、25、60 kt）。裸の円は無風です。

ヒント

アプリ内のどこでも色見本にマウスを重ねると、ここと同じ名前が表示されます。斜め分割の考え方さえ掴めば、このページに戻る必要はほとんどありません。



04

CHAPTER 04 · ROUTES

定期ルート

定期運航はどう回す？ 週間ルートスケジュール、ルート設定と生成、フリーランスルート、ランキング、ルートランク。

4.1 定期路線の週間スケジュール
4.2 ルート設定
4.3 ルートセット生成
4.4 ルートランキング
4.5 フリーランス ルート
4.6 現在のフリーランス スケジュール
4.7 ルートランク

4.1 定期路線の週間スケジュール

ルートページには定期路線がまとまっています。2つの空港を結ぶ毎週の運航で、需要から旅客便と貨物便が生成されます。**同じ週を2つの見方**で表示できます。**リスト**は1路線1行、**プランニング**は機体ごと・乗務員ごとに1行です。リストは「この路線の調子は？」に、プランニングは「誰と何が、いつ埋まっているか？」に答えます。

表示の切り替え

右上の**プランニング**ボタンでリストがリソース表に切り替わります。その隣の**ストリップ / テーブル**はリストの描き方を選び、この選択は記憶されます。プランニングを離れると選択は常にクリアされます。

操作

- **新規ルート** — 空のルートを作成し、そのまま編集画面を開きます。
- **セット生成** — ハブ空港からルートセットを自動生成するウィザード。
- **ランキング** — 世界の上位路線のランキング。
- **類似を統合** — 出発・到着・スケジュール・機体・乗務員が同じ重複を、確認のうえ統合します。
- **エクスポート / フライトログ** — 絞り込んだルートのCSV、またはそれらの全便（直近約30日）を1つにまとめたCSV。曜日・出発日時・状態・遅延・最後のコメントを含みます。

週

スケジュールの週は**UTCの日曜〜土曜**です。バーに日付と切り替わりまでの残り時間が出ます。翌週の便はサーバーが日曜に生成するため、週の途中で作ったルートは次回の生成を待ちます。**週フィルター**（**今週**、**-1**、**-2**、**-3**）は展開行の中で**過去**の週を振り返るものです。未来の週の表示はありません — その便はまだ存在しないからです。

有効なルートに今週の便がない場合、オレンジの帯が理由を示します。**今週追加された**ルートは次の日曜を待ち、**スキップされた週**は多くの場合、生成時に会社が一時停止していたことを意味します。

コンフリクトの帯

リストの上に、その週で両立しない事象があると帯が出ます。**同じ機体が重なる2便に割り当てられている**、または**出発時刻に乗務員がまだ休息中**です。スケジュールから証明できるものだけを報告し、連続する区間は正当なので決して警告しません。帯がない＝重複が見つからなかった、という意味であり、すべての便が成功する保証ではありません。

次の AI 便の出発空港にいない**機体**も表示します。その便は搭乗できず、サーバーが拒否します。後ろで待つものはなく、その機体の他の便は保持されません。サーバーは、機体が後続の AI ルート便で出発した時点で、遅くとも日曜日 00:00 UTC のスケジュールの週の切り替わりで、拒否された便を取り消し、ルートの信頼度が下がります。

統計とフィルター

有効／無効ルート数、平均信頼性（緑 ≥ 70 %、オレンジ ≥ 40 %、それ未満は赤）、総収益のゲージ（各スパークライン付き）。**状態**、**機体**、**ルートセット**、および便名・ICAO・機体の自由入力で絞り込めます。件数はツールバー右端です。プランニング表示では統計とフィルターは畳まれます — 表のほうが高さを必要とするためです。

4.1 定期路線の週間スケジュール
4.2 ルート設定
4.3 ルートセット生成
4.4 ルートランキング
4.5 フリーランス ルート
4.6 現在のフリーランス スケジュール
4.7 ルートランク

ルート行の読み方

- **状態** — 保留、進行中、保留中断、週完了、便の予定なし、週を逃した、無効。並べ替えると対応が必要な状態が上に来ます。路線のパイロットが休息中で、目覚める前に出発予定の便があるときは、状態の隣に**乗務員休息中**のピルが出ます。
- **ルート番号**、**ルート**、**機体** — 便名はその色の上に、出発 → 到着のICAO、割り当て機体。すべてクリックできます。
- **搭乗率** — 1日1つの分割円：左半分の青＝旅客、右半分の珊瑚色＝貨物、高さ＝予測率。灰色はその日は運航なし。
- **出発 UTC / 到着 UTC**、**便数**、**信頼性**、**収益** — 次の出発と到着、便数／時間、信頼性、累計収益。カーソルを合わせると、同じ時刻を PC の時計で表示します。
- **SIM** — ボタンではなく表示セルです。赤い機体はシミュレーターで飛ぶ路線を意味します。
- **編集**と**複製** — 複製は無効状態で作られ、空いている次の番号が振られます。

行をクリックすると展開します。各予定便には**ジャーナル**（サーバーが準備中に書く記録。拒否の理由を含む）が付きます。行には理由を述べた**最後の1行**が表示され、隣の小さなボタンで全文（多くは十数行）が開きます。各便の枠の下には、同じ時刻を PC の時計で表示します（日付が異なる場合は「前日」「翌日」）。別の空港に駐機中の機体を待つ便では、その行にカーソルを合わせると、サーバーがいつまで便を保持するかと解放の方法が表示されます。

プランニング — 表の読み方

機体ごとに1行、続いて**乗務員**ごとに1行、そして7つの曜日列。セル内の各ブロックは**その日に飛ぶ1つの路線**で、その路線の色（設定で選んだ色）が付きます。中の数字はその日の運航回数です。したがって同じ「路線×日」は2回現れます — 機体の行と、パイロットの行に。

- **赤いセル** — その日、そのリソースにコンフリクトがあります。
- **紫のセル** — その乗務員はその日休息中です。
- ブロックをクリックするとその路線が開きます。

1日の中に時間軸はありません。これは意図的です。 ウィンドウ最小幅では1日の列は約113ピクセル。2時間の便を比例して描くと9ピクセルにしかならず、読めず、確実にクリックすることもできません。等幅のブロックは、空間が支えられない精度を装う代わりに、密度と所属を正直に伝えます。正確な時刻はリストの展開行で確認してください。

表から乗務員を変更する手順

1. プランニングに切り替え、**選択**を押します。押すまではブロックをクリックしても路線が開くだけです — 選択は明示的なモードなので、誤クリックで何かが書き込まれることはありません。

2. 目的のブロックをクリックします。数字がチェックに変わります。「路線×日」を選ぶと**その日のその路線の全便**が選ばれます。表の下のバーが実際の中身を数えます：「10 路線の 24 便を選択中」。

3. パイロット 1 名か**ローテーション**を選びます。

- **パイロット 1 名** — 一覧から選ぶと、選択した全便がその人になります。
- **ローテーション** — 交代させたいクルーグループを、飛ばせたい順にクリックします。選んだ順に番号が振られます。プレビューが現れ、出発順に並んだ各便と、担当するグループ・パイロットが表示されます。押す前に必ず読んでください — 巡り合わせが悪いローテーションは、後からでは気づけません。

4. 押す前にボタンを読んでください。 実際の対象を明示します（「7 便に割り当て」）。隣に**対象外**の件数も出ます。進行中・完了・キャンセル済みの便には決して触れません。

5. 押したら結果を読んでください。 割り当て・スキップ・失敗の3つの数字と、失敗ごとに路線・出発時刻・サーバーの原文が並びます。半分だけ成功した処理は、そう申告します。

プレビューの **休息** は、その順番に当たったパイロットがその出発時刻にまだ眠っており、その乗務員では出発しないことを示します。表示されるのは**すでに始まっている**休息だけで、始まっていない休息を推測することはありません。

割り当てが決して変えないもの

乗務員の割り当てが書き換えるのは**パイロットの席だけ**です（ローテーションでは選んだグループの席一式）。個別の便に手で設定した代替機、そのシミュレーター飛行の指定、そして（パイロット 1 名モードでは）副操縦士と客室乗務員はすべて保持されます。路線の既定パイロットをある便に割り当てると、その便の個別指定は複製されるのではなく**解除**されます — 便を通常の状態に戻す方法です。

2つのケースは送信前に拒否されます：すでに飛んだ便と、その同じ便ですでに副操縦士になっているパイロットです。

乗務時間と休息

会社で従業員の乗務時間制度を有効にしている場合、乗務員は**14 時間の乗務ウィンドウ**だけ働き、その後**8 時間**休息しなければなりません。このウィンドウは飛行時間ではなく**乗務開始からの実時間**です — 地上での待機も同じように消費します。ウィンドウを超えて終わる便はAI乗務員1人あたりの違約金が発生し、乗務員が休息中に出発予定の便は単に拒否されます。自分のアバターは対象外です。

ローテーションがあるのはこのためです。3つのクルーが交代すれば、1人のパイロットでは不可能な「各便を誰かのウィンドウ内に収める」ことができます。

路線が飛べるようになるまで

路線は設定画面から**有効化**する必要があり、設定ページはまずチェックリストを通します — 機体、乗務員、出発、到着、**代替空港**、曜日と時刻。代替空港は必須で、最も忘れられやすい項目です。そのカードは常に表示され、空のときは警告が出ます。**自動運賃**が有効なら、運賃はサーバーが計算します。

ヒント

- セット生成のあとは**類似を統合**を実行してください。
- **保留中断**の便は失われていません。待機時間が過ぎるとサーバーが再試行するので、乗務員を直せば足りることがほとんどです。
- クルーグループはこの端末にのみ、会社ごとに保存されます — **クルーグループ**ページで作成してください。
- 時刻はサーバーと同じ **UTC** です。PC のローカル時刻を横に、列が狭い場所ではカーソルを合わせたときに表示します。

4.2 ルート設定

定期路線の設定パネル。左に設定、右にマップ、需要ヒートマップ、予測、今週の便。

アクティブ化前チェックリスト

上部のバナーに、アクティブ化前に満たすべき項目が並びます — 機体とパイロットの割り当て、出発と到着で異なる時刻、座席1つ以上またはカーゴの提供、3空港の設定、両スロット時間、各空港が機体に十分な大きさであること。緑は準備完了、オレンジは不足分。Activateは残り項目数を示してその場で拒否します。

ヘッダー操作

- **Edit / Delete** — 出発・到着・運航日が1日以上設定されるまで保存不可。Deleteは確認後に削除。
- **Duplicate** — 非アクティブなコピーを作ります。次の空き番号に付け替えるため、Activateが「すでに使用中」で失敗しません。
- **Activate / Deactivate** — アクティブ中は空港・時刻・スロットが読み取り専用、機体・クルー・キャパシティは編集可能。有効化の前に、アプリは機体の位置を確認します。有効化によって機体が運航できない便（通常は、往路の時刻を過ぎてから有効化した往復の復路）が作成される場合は、その便、機体が別の場所にある間サーバーがその便を拒否すること（機体は保持されません）、代わりに有効化すべき時刻を示して確認を求めます。無効化も有効化と同様に、ルートの信頼度が 50% より高い場合は 50% に戻します。

設定

- **Activation days** — 月曜から日曜、最低1日が必須。
- **Aircraft**、**Route #**、**Color**、**Tag** — 会社機（フリーランス除く）、フライト番号、グループ色、同じセットのルートをまとめる任意ラベル。
- **Departure / Arrival / Alternate** — ICAOは自動解決。各側にTime UTC、Slot Start UTC、Slot Durationがあり、時刻を変えると対応スロットが同期します。到着側で標準時間より5分かつ20 %以上ずれると**Adjust**が出ます。Alternateカードは常に表示され、空なら**Required to activate this route**と表示。
- **時刻フィールド** — 入力はフィールドを離れるかEnterを押すまで残り（Escで取り消し）、「930」「9」「9h30」も解釈されます。読み取れない入力は黙って捨てず赤く点滅します。各時刻は PC のローカル時刻でも表示され、UTC の日付と異なる場合は「前日」「翌日」と示します。
- **運航** — Fly in Simulator、Force Crew Rest、Auto Pricing、週次ステータスのバッジ（Scheduledまたは「No flights this week」、理由はツールチップに）。
- **Default Crew** — パイロット、任意の副操縦士、提供座席に足りるアテンダント。未認定クルーは選べず、クルーグループバーでローカルプリセットを1クリックで読み書きできます。

スロットは時刻だけでなく曜日にも結び付いています。 出発と到着のウィンドウは運航日ごとに毎週繰り返されます。月曜の便のスロットは月曜だけで、ほかの曜日にはありません。その外でエンジンを始動または停止すると、片側ごとにルート最大収入の 5 % を支払います。別の曜日に振り替えた便は両側を支払うことになります。サイズ 0 と 1 の空港にはスロットも、スロット料金も、時間ペナルティもありません。

CH 04
ROUTES
定期ルート

4.1 定期路線の週間スケジュール
4.2 ルート設定
4.3 ルートセット生成
4.4 ルートランキング
4.5 フリーランス ルート
4.6 現在のフリーランス スケジュール
4.7 ルートランク

マップ・需要・キャパシティ・予測

到着への大圏航路とAlternateへの破線、下に出発空港の24時間 x 7日の需要グリッド（PAX/Cargo、休日は灰色）。オレンジの線は出発時刻を示し、編集中の時刻に追従します。編集中でないときは、運航日の出発時刻のセルをクリックするとその曜日の予測を表示します。時刻を編集できるときは、どのセルをクリックしても出発時刻も設定されます。紫の枠は予測が読み取るセルです。**Capacity & Pricing**はEco / Bus / Firstの座席とカーゴを重量単位で価格とともに扱います。Auto Pricingオン時は価格ロックで、次の便が適用する参考価格を表示します。オフなら0の価格は参考価格になります。**Forecast Computation**は信頼性・補正値・搭乗率（緑 ≥ 70 %、橙 ≥ 40 %、未満は赤）を変更直後に再計算します。Auto Pricingオフ時は料金の変更も対象です（料金ごとに搭乗率が変わるため）。

予測は週 1 便を対象とします。 カード上部で曜日を選びます（既定は最初の運航日）。サーバーは予測以上を搭載しません。各クラスで需要と提供量の小さい方を搭載し、その積載にあなたの料金を支払います。編集中でないとき、予測は最後の保存時または最後に完了した便の後に保存された搭乗率（次の便の生成に使われる値）を使います。いま計算した搭乗率と異なる場合は **次の便で使用** の行に表示されます。

- **予測** — その便の予測乗客数と貨物：出発時刻における今週の需要を、提供量で上限としたもの。太字は完売を示し、ツールチップに需要が表示されます。需要グリッドは 7 日ごとに再計算されます。
- **結果の搭乗率** — ルート搭乗率 × その曜日・時刻の需要セル（乗客と貨物それぞれ）。
- **1 便あたりの予測支払額、完売時の支払額、1 便あたりのスロット料金、スロット料金差引後の予測** — スロット料金は各便で引き落とされ、保存済みの料金で全座席が売れた場合の支払額をもとに計算されます。提供して売れなかった座席にも費用がかかります。所有する空港ではスロット料金はかかりません。
- **重量チェック** — 予測積載と完売時の積載を機体の上限と比較します。予測積載が収まらない場合は赤（フライト作成時にサーバーが拒否する積載）。完売時のみ収まらない場合はオレンジ。

予定フライト

- **ライブウィンドウ チップ** — Pending行で、今飛べば時間内ボーナス圏なら緑、出発スロットを逃せば橙。ツールチップに早出 −5 %ルールとボーナスを明記。
- **OFF-SLOT** — サーバーのコメントがスロットペナルティに触れた場合に表示。成功便でも出ます。
- **Override**（歯車） — 1便のみ機体・クルー・シミュレーター設定を差し替え。該当行はオレンジで**OV**バッジ付き。
- **Fly Now** — Fly in Simulatorが有効でルートに機体があるPending便で有効。それ以外はツールチップ付きでグレー。サーバーがミッションを生成してスロット料金を引き落とし、dispatchを事前入力します。
- **ローカル時刻** — 各枠の下に、同じ時刻を PC の時計で表示します。別の空港に駐機中の機体を待つ便では、その行にカーソルを合わせると、サーバーがその便（と機体）をいつまで保持するかと解放の方法が表示されます。

Fly Nowでも機材を確認します。便の生成や機材の割り当てでは、飛行禁止や必須整備を回避できません。表示された利用可否の問題を解消してからDispatchしてください。

出発時の自動燃料購入には、必要量すべてを供給できる1つのFBOが必要です。条件を満たす自社FBO、所属VAのFBO、それ以外では最安の適格FBOの順に選ばれます。複数のFBOの在庫は合算されません。

会社の定期路線はFreelance路線とは別で、機体の運航会社が燃料代を負担します。AI運航では自動購入されます。購入量を供給できるFBOがなければ購入せず、機内燃料で目的地、代替空港、巡航30分をカバーできない場合はNot startedとなり、理由がログに表示されます。Fly in Simulatorではディスパッチで自分で燃料を準備してください。

4.3 ルートセット生成

ルートセット生成ページは、定期路線のバッチを1つの**連鎖ローテーション**として構築するウィザードです。機体はハブ → A → B → … → ハブへ戻る、と各レグが前のレグの着陸地から出発します（機体連続性）。すべてのルートは1回のサーバー呼び出しで作成・有効化されます。

レイアウト

画面は3つのエリアに分かれます: 左に**データセットパネル**、中央右に**設定＋結果**スタック、右下に**インタラクティブな地図**。

データセット（右上のタブ）

- **Airlines** — FR24航空会社データベースから実在のキャリアを選びます。そのネットワークが地図上に細い赤い弧として表示され、そのハブがStarting Airportドロップダウンに反映されます。フィルター: テキスト、就航ICAO、機材数、国。カード左端の色は機材数のバケットを表します。
- **Favorites** — お気に入り空港から選択（チェック/解除）。**Manage**ボタンでお気に入り空港ページを開きます。最低2つの選択が必要です。
- **Manual** — スペース、カンマ、改行で区切ったICAOコードを貼り付けます。認識された数がライブ表示されます。

機体とクルー

- **Aircraft** — 非フリーランス機体を選択。最大航続距離、巡航速度、座席/貨物容量がローテーション全体に適用されます。
- **Starting Airport** — ハブ。ドロップダウンから選択（データセットに応じて航空会社ハブ、お気に入り空港、またはICAOリスト）、または**Any (Auto)**のままエンジンに選ばせます。
- **クルーピッカー** — 機体選択後に表示されます。パイロット（必須）、副操縦士（機種が必要な場合）、必要数の客室乗務員。未認定従業員はブロックされます。他の定期路線に割当済みのクルーはフラグ表示。VAメンバーのパイロットも一覧に含まれます。
- **クルーグループクイックバー** — Dispatch、作業指示、Route Editと同じプリセットバー。1クリックで保存済みクルーグループをロードします。
- **Fly in Simulator** — オンならローテーション内すべての便をシムで飛ぶ必要があります。パイロットがプレイヤーキャラの場合、自動的にオン＆ロックされます。

ローテーションパラメータ

- **Distance Min / Max (NM)** — レグ距離の許容範囲。機体の最大航続距離に自動的にクランプ。
- **Number of Routes** — 1〜21レグ。
- **Weekly Frequency** — ルートあたり週間便数。飽和防止のため**7 / ceil(numRoutes / 3)**に制限。
- **Start Flight #** — 開始フライト番号。サイコロボタンでランダムな基準番号を再生成。
- **Set Name (Tag)** — セット内すべてのルートに付く共通ラベル。

- **Color** — 弧とルート一覧に使う共通色（ネイティブカラーホイール＋Hex入力）。

生成

Generate Previewをクリックしてローテーションを構築します。エンジンは:

- ローカル空港DBからICAOを解決。
- 距離と航続距離で候補レグをフィルタ。
- ハブからDFSチェーンを実行（閉ループが不可能な場合はフェリー再配置付きの開いた連鎖）。
- 週にわたりレグを均等配分し、各出発時刻をローカルのPAX/Cargo需要ピーク（ヒートマップ）に合わせる。
- 容量と利用可能ペイロード重量から座席構成（Eco/Bus/First）と貨物重量を計算。
- 各レグの代替空港はディスパッチの自動代替空港と同じ規則で選びます：到着空港から50 NM以上離れ、機体に十分な大きさがある最寄りの民間空港。軍用飛行場は最後の手段としてのみ使います。ヘリコプターの代替空港にはサイズの下限がありません。
- 到着時刻はサーバーの標準飛行時間を使用。

プレビュー、地図、表

各レグは表に表示されます（フライト#、日別フィルレート円、出発 → 到着、代替、距離、UTC時刻、稼働曜日）。**フェリーレグ**はオレンジのバッジと弧を持ちます。行をクリックすると弧がフクシア色でハイライトされズームインし、再クリックで解除されます。ハブは大きめの紫マーカー、中間停留地は緑です。

承認

Accept & Create Routesをクリックしてセットをサーバーに送信します。すべてのルートが一括で作成・有効化され、ページはルート一覧にリダイレクトされます。サーバーはルートを作成する前にすべてを検証します。1本でも拒否されると1本も作成されず、その理由は閉じるまで画面に表示されたままです。サーバーはセットを作成した時点で有効化します。それによって機体が運航できない便（通常は、往路の時刻が今日すでに過ぎた復路）が作成される場合、アプリはその便とサーバーが機体を保持する期間を示して確認を求めます。

ヒント

- チケットと貨物の価格はサーバー側で自動計算されます（生成されたすべてのルートでAutoPricing有効）。
- フィルレート円は左半分が青（PAX）、右半分がコーラル（Cargo）、灰色ドットは非稼働日を示します。
- ICAOが不明または航続距離外の場合、作成前にインラインエラーで問題のコードが表示されます。

4.4 ルートランキング

ルートランキングページは、OnAirワールド全体のベスト定期路線を2つの並列ランキングで表示します。

2つのランキング

- **Top Landings**（緑のアクセント） — 完了フライト総数でランク付けされたルート。累積飛行時間も併記。ルートが実際にどれだけ運航されているかを測定します。

- **Top Credits Earned**（琥珀色のアクセント） — 累積獲得creditsでランク付けされたルート。全体的な収益性を測定します。

Top / My Routes 切り替え

- **Top**は、両ランキングの全ルートを世界規模で表示します。
- **My Routes**は両テーブルを自社のルートに絞り込みますが、**グローバル順位はそのまま維持**されます。世界47位のルートはフィルタ後も#47のままで、実際の順位について数字が嘘をつくことはありません。
- 自社の行は**Top**モードでも常に強調表示（青色の色調）されており、タブを切り替えずに一目で確認できます。

テーブルの読み方

- **#** — ランクの順位。上位3位はカラーバッジを表示：ゴールド（1位）、シルバー（2位）、ブロンズ（3位）。
- **Route** — フライト番号（例：#1234）に続く、クリック可能な出発・到着ICAOコード。
- **Airline** — そのルートを運航する会社のIATAコードまたは略称。クリックすると該当エアラインの会社検索が開きます。
- **Metric** — 着陸回数と括弧内の飛行時間、またはランキングに応じたcredits額。

ナビゲーションとエクスポート

- **Back to ルート** — 自分のルートリストに戻ります。
- **更新**ボタン（右上） — サーバーから両方のランキングを再読み込みします。このページを開くたびに自動的にも再読み込みされます。
- 各ボード上の**CSV**ボタン — 表示中の行（Top / My Routes 切り替えを反映）をスプレッドシートファイルにエクスポートします。
- ICAOコードをクリックすると空港検索が開きます。

ヒント

- 自分のルートとランキングを比較して、再現する価値のある収益性の高い路線を見つけましょう。
- データはルート作成以来の累積履歴を反映しています — 高充填率の新しいルートが活動の少ない古いルートを上回ることがあります。
- ここに表示されるのは**Regular Routes**のみです — 会社ジョブやフリーランスミッションはこのランキングに含まれません。

4.5 フリーランス ルート

フリーランス パイロットとして、実在の航空会社の毎週繰り返しスケジュールを飛びます。パイロットハブの **ルート** カードから開きます。航空会社と機種を選んでスケジュールを生成します。すでに有効なものがあれば、そのまま表示されます。

航空会社の選択

- **フィルター** — 名称・ICAO・IATA・コールサインの自由入力に加え、国、保有機数の帯、そして就航必須の空港コード。
- **距離フィルター** — NM の上限を1つ入れると、その距離以下のルートを1本以上持つ航空会社が残ります。初めてチェックを入れたときに全航空会社の距離を取得するため少し

時間がかかります。その後は航空会社ごとに7日間キャッシュされるので、次回はほぼ即座に表示されます。

- **最近使用** — 直近5件の受諾済み航空会社が星付きで先頭に固定されます。
- カードは保有機数で色分けされ、航空会社のロゴ、コード、国、ルート数、機数を示します。
- **あなたのランク** — その航空会社で飛行すると、カードにランク名とアイコンが表示されます。カードにカーソルを合わせると、そのランクでの進捗と給与ボーナスを確認できます。

機種

- 自社フリートの機種に加え、過去にシミュレータから取り込んだ機種が最大10件並びます。
- **From Sim** は読み込み中の機体を取得し、重量・燃料・シムのバージョンでサーバー側と照合します。
- 設定の下の **In your simulator** の行には、読み込み中の機体と、地上にいるときは最寄りの空港が表示されます。**Use this** で適用すると、その空港が空港フィルターと出発空港の両方に入ります。クリックしない限り何も変わりません。

スケジュールの生成

- **出発空港** — 航空会社のいずれかのハブ、フィルターで指定した空港、または自動のまま。フィルターで指定した空港は、航空会社を選んでも選択されたままです。その航空会社にその空港発のルートがない場合は、自動に戻してください。
- **便数**（1〜10）、**距離の最小と最大**（NM）、そしてルートの平均速度が機体の設計速度の 0.45〜1.2 倍に収まるものを残す **速度互換** フィルター。
- **Propose schedule** は往復の経路を組みます。輪が閉じない場合は、実便を1本減らし、拠点へ戻る **Ferry** レグを足します。

地図と凡例

地図は航空会社のルートを赤、生成された便を緑、Ferry レグを琥珀色、選択中のレグをフクシアで描きます。ハブは Minor（10〜14 ルート）、Hub（15〜19）、Major（20 以上）に分かれます。空港のポップアップにはサイズ、標高、灯火、軍用フラグ、実況の気象に加え、飛行場予報を開く **Show TAF** のセクションがあります（デコード済みの期間と生の電文、高さ制限付きでスクロール可能、読み上げボタン付き）。サイズとカテゴリのラベルは選択中の言語に翻訳されます。

結果と受諾

スケジュールはヘッダーの切替でストリップまたはテーブルとして表示され、行や緑の線をクリックするとそのレグに地図が寄ります。**Accept** はサーバー側にフリーランス機とレグごとのミッションを作成し、有効なスケジュールのカードを備えたパイロットハブへ戻ります。

- OnAir Wiki — Freelance Pilot — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

4.6 現在のフリーランス スケジュール

Current Freelance Schedule のページは、有効なフリーランス ルートの全レグを一覧します。パイロットハブの **Show legs** または **Route Map** から開きます。有効なスケジュールがなければ、その旨が表示されます。

4.1 定期路線の週間スケジュール
4.2 ルート設定
4.3 ルートセット生成
4.4 ルートランキング
4.5 フリーランス ルート
4.6 現在のフリーランス スケジュール
4.7 ルートランク

ヘッダーと概要

- **表示切替** — 密なフライト ストリップか、コンパクトなカードのグリッド。選択は記憶されます。
- **更新** はサーバーから読み直し、**Back** はパイロットハブへ戻ります。
- 概要は航空会社と機種を示し、レグ数と **Weekly Bonus Limit**（UTC、開始から1週間後）を表示します。
- **Show on Map** はこれらのレグで絞り込んだ運航マップを開きます。**Abandon schedule** はすべて破棄してパイロットハブへ戻ります。

スケジュール合計

一覧の上の緑の帯に、サーバーが計算したスケジュール全体の報酬とXPが出ます。ランク倍率や空港ブーストが効く場合は、それぞれ個別に表示されます。

速度の警告

機体の設計速度が、いずれかのレグに必要な平均速度を保てない場合は赤いバナーが出ます。XPとクレジットは得られますが、遅れて終えたレグはランクポイントのボーナスを失います。

壊れたスケジュールの復旧

サーバーが解決できないレグを返し続ける場合、琥珀色のバナーが状況を説明し、ワンクリックの **Abandon** を提示します。同じ通知はパイロットハブにも出るので、どちらのページからでも復旧できます。

ストリップとカード

各レグには状態（Pending、InProgress、Completed、Skipped）、便名、クリックできるICAO付きのルート、予定UTC時刻、ブロック時間、大圏距離、報酬、Ferry タグ、行内のアクションが並びます。カードには空港の正式名称と平均速度も加わります。

- **Fly** は現在のレグで待機中の機体をディスパッチへ送ります。
- **Resume** は機体がすでに飛行中のときトラッキングを開きます。ボタンは脈打って目を引きます。
- **Skip** は待機中に現在のレグを破棄します — 飛行中やワープ中は使えません。
- 無効なボタンも位置を保ち、何が妨げているか（機体なし、ワープ中、処理中）をツールチップで説明します。

表示の一貫性

貨物と旅客のミッションはどこでも同じ表示規則に従うため、重量、kg または lbs の設定、分割された貨物は、パイロットハブでもストリップでもマップでも同じに読めます。サーバー側で削除されたレグをスキップしようとした場合は、その旨をはっきり伝えたうえでスケジュールを読み直し、生のサーバーエラーは出しません。

フライトの状態

- Pending（青）、InProgress（紫）、Completed（緑）、Skipped（琥珀色）。
- 機体は受諾時にサーバーが作成し、進行中のレグに紐付いたままです。
- スケジュールの放棄は取り消せず、残りのレグをすべて削除します。
- Freelance Pilot (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/freelancedashboard

4.7 ルートランク

メニューの **スタッフ・人事** にある **ランク** ページには2つのタブがあります。ここで説明する **ルートランク** は、これまで飛行した実在の航空会社ごとの路線パイロットとしての進捗を追います。最初に開く **パイロットランク** は機体クラスごとの進捗を追います。

ここで数えられるもの

このタブに反映されるのは、受諾した**フリーランス ルートのスケジュール**による飛行だけです。フリーランス業務の検索から受けたチャーターは含まれず、パイロットランク タブで進みます。同じ説明はリーダーボード横の情報アイコンにもあります。

マイ フリーランス ランク（左）

飛行した航空会社ごとに1枚のカードが、ランクXPの高い順に並びます。

- **ティア バッジ**には次のティアへのバーと、現在のティア内で得たXPが出ます。**Trainee**、200 XP で **Junior Officer**、500 で **Flight Officer**、1000 で **First Officer**、2000 で **Captain**。Captain が上限なので、そこではバー下のカウンターが消えます。
- 航空会社のコードと正式名称。
- ミニ統計は **XP**、**Flights**、**Hours**、**Credits**、そして値がある場合の **Distance**（NM）。

最初のルート飛行までは、この列に空の状態と **Browse Freelance Routes** のショートカットが表示されます。

グローバル リーダーボード（右）

上位15件の表が2つ。すべてのフリーランス ルートを会社単位で集計したもので、航空会社単位ではありません。

- **Top 15 — Route Salary**：フリーランス ルートで得た累計クレジット。
- **Top 15 — Landings**：完了した便数と、括弧内の累計時間。

各行は順位、会社のコード、合計を示します。自社が入ると行が紫で強調され、中身のない表は空白のままではなくその旨を表示します。

再読み込みとエラー

ヘッダーの更新ボタンで、ランクと2つのリーダーボードをまとめて読み直します。3つのうちどれかをサーバーが拒否した場合は、ページを空にせず赤いバナーが失敗した対象を示します。単に結果が空の場合は、エラーではなく空として扱われます。

ヒント

- ランクは**航空会社ごと**です。同じ会社で再び飛ぶことがティアを上げます。
- 最短の昇格は、パイロットハブの ルート カードから週次スケジュールを続けて受けることです。

05

CHAPTER 05 · FLEET

機材と格納庫

機体を手に入れ、飛ばし続けるには？ フリート、購入とリース、作業指示、整備工場、テストフライト、機体データ。

5.1 フリート
5.2 航空機マーケット
5.3 航空機市場 — 機種詳細
5.4 機体のリース
5.5 作業指示
5.6 航空機整備工場
5.7 テストフライト
5.8 航空機検索
5.9 Aircraft Usage
5.10 機体モデレーション

5.1 フリート

フリートページは保有機の状態をリアルタイム表示します — 稼働、コンディション、整備、資格、進行中のミッション。

ヘッダーとツールバー

- **表示** — Strips または Table。**左バー**は所有形態または状態で色分け。
- **フィルター**は登録記号・機種・ICAO。**ソート**は両ビュー共通の11キー。
- **すべて / VA / 自分** — VA 加入後に表示：すべて、VA 運航機のみ、自分の機体のみ。
- **Buy Aircraft**、**CSV エクスポート**、**更新**。

統計とアラート

カードは合計（フィルター後）、機体・エンジン・燃料の平均、累計時間、所有形態の内訳を表示。バナーは**グラウンド**、**近日整備**、**点検期限**（10時間以内、クリックで絞込）、**資格未取得**（クラスごとに1チップ）を通知します。グライダーは対象外。OnAir のクラス資格に期限はありません。

機体の行

登録記号、所有バッジ、VA が運航する機体には **VA** チップ、マーケットチップ（売出中 / 貸出中 / 賃貸中）、クラス、現在地または飛行ルート、座席、3本のコンディションバー、残りの要修理量、100時間点検までのカウントダウン。赤レンチはグラウンド、オレンジは近日整備。コンディションの％はサーバーのルールが判定する生の値で、ディスパッチや工房が使う数字と同じです。接地からエンジン停止までは**到着**と駐機空港のみを表示し、到着時刻は出しません（地上走行の終了後にクローズ・精算、最大10分程度）。

テーブルと展開パネル

全列ソート可（ID、所有者、機種、クラス、ステータス、PAX、コンディション、エンジン、燃料、要修理、次回整備）。2回目で降順、3回目で解除。キャレットか行のクリックで、エンジン（コンディション、SMOH、TBO まで）、座席と積載、飛行中のライブデータ、現在のミッション、最近の飛行、作業指示が開きます。

飛行の再開

自分が飛行中の機体のアクションボタンはトラッキングへ直接移動します。同時追跡は1機のみで、共有機体を VA の同僚が操縦中はボタンが読み取り専用のレーダーチップにロックされます（引き継ぐと自分の追跡枠を失うため）。

機体を動かす

- **帰還ジョブ生成** — 拠点外の idle 機に本拠地行きの標準ジョブを作成し、ディスパッチをプリセット。
- **Ferry** — idle の自己所有機・レンタル機を任意の ICAO へ陸送。確定前に見積（費用、所要時間、利用可能時刻）が出ます。
- **トラベルトークン** — 即時版：トークン1枚で自分と機体を同時にテレポート。貨物と旅客は残り、VA 機は Manager 権限が必要。

計画整備

展開パネルの **Maint. schedule** は、自動で始まる毎週の枠を予約します。空港、機体のクラスに対応した工場を持つ FBO、曜日、UTC の時刻（定期路線と同じ時計です）を選びます。サーバーは枠の時刻以降、その FBO で機体が地上にあり待機状態になり次第に作業を開始し、24 時間そのまま試み続けます。1 機につき複数の枠を置けます。各枠は状態（枠待ち、機体待ち、開始済み、拒否され再試行中、今週は見送り、作業なし）を表示し、**Pause** は枠を一覧に残したまま発動させません。

枠の内容をチェックします。年次点検は、次の枠より前に期限が切れる場合にだけ行われます。定期検査は、残り時間が入力した値を下回ったときに行われます。初期値は、定期路線がこの機体を1週間に飛ばす時間（最低10時間）です。故障があれば修理されます。機体構造と各エンジンには2つの値を設定します。作業開始時に1つ目を下回っている部位だけが、2つ目まで修理されます（例：70% 未満なら 90% まで）。**機体が空になるまで待つ** をオンにすると、24時間の範囲内で、機内に何かある間は作業を待ちます。オフの場合、作業開始時に機内の積荷は降ろされます。交換と座席の変更は手動のままで、工場で行います。

- **Estimate** — 現在の機体状態に基づく価格と作業時間です。飛行中でも、保存済みの枠でも編集中の枠でも出せます。「作業なし」は、枠のどの値にもまだ達していないという意味です。実際の費用は作業開始時の状態で決まります。プレイヤーの FBO では、数字は作業時間であって所要時間ではありません。どれだけかかるかは勤務中の整備士によります。
- **定期路線との関係** — 機体が定期路線を飛んでいる場合、作業が枠の時刻に始まるのか着陸後に始まるのかを示し、そのあと何時間地上にいるのかを表示します。見積作業時間がその地上時間を超える場合は、次の便が失敗するため警告します。枠から 24 時間以内にその空港へ機体を運ぶ路線がない場合は、枠が見送りとして記録される旨を表示します。
- バーチャルエアラインとして操作している場合、整備の計画には Manager 権限が必要です。

Manage メニュー

機体ごとのハブ：Events、Flights、Workshop、Dispatch、Checkride、Find Jobs、作業指示、Find FBOs、航空機検索、登録記号の変更（レンタル・リース機も可）、整備の取消、売却・出品、レンタル／リースの停止、リース更新、買取。停止や買取は先にサーバー見積が出て、残高がマイナスになる場合は警告。Manager はどの VA メンバーがその機体を飛ばせるか設定できます。

ヒント

- 取得済みクラスのチェックライド再受験は確認が入り、初回取得日が示されます。
- **コンディション分布**（折りたたみ）は各段階の機数を数えます。

OnAirドキュメント

- 航空機市場（Wiki） — https://onaircompany.hostwiki.io/en/aircraftmarket
- 航空機整備（Wiki） — https://onaircompany.hostwiki.io/en/workorders

検索と利用可否。検索欄の×は文字だけを消し、他のフィルターは保持します。飛行禁止の機体はIdle表示でも出発できません。Workshopで必須整備を確認してください。リース更新では期間と最新見積もりを選べます。返却見積もりには、該当する場合、修理費の25%割増が含まれます。

5.1 フリート
5.2 航空機マーケット
5.3 航空機市場 — 機種詳細
5.4 機体のリース
5.5 作業指示
5.6 航空機整備工場
5.7 テストフライト
5.8 航空機検索
5.9 Aircraft Usage
5.10 機体モデレーション

5.2 航空機マーケット

航空機マーケット は OnAir で利用できる全機種を一覧表示します。マーケット メニューから、または フリート ページの **Buy Aircraft** ボタンから開き、機体を比較して購入・レンタル・リースのオファーへ進む出発点です。

シミュレーターからの検出

オレンジ色の **From sim** ボタンは、シミュレーターに現在ロードされている機体を読み取り、その機種のオファーページへ直接移動します。先に画面上部の **SIM** ボタンでシミュレーターに接続してください。青いヒントカードは×で閉じ、隣の小さな電球アイコンで戻せます。

検索フィルター

- **Keyword** — 名前、タイプ、ICAOコード。ローカルのカタログに該当がない場合は、自動でサーバー検索が走ります。
- **Class** — SEPL、SETL、MEPL、METL、JET、HEAVYJET、HELO、ULM。クラスごとに色分けされ、ホバーで正式名称が表示されます。
- **Simulator** — MSFS、XP11、P3Dv4+、P3Dv3、FSX。そのシミュレーター向けのアドオンが1つ以上ある機種だけを残すので、自分のシムで読み込めない機体を検討することがありません。MSFS 2020 と 2024 は1つの MSFS 項目にまとめられています。
- **Cash バッジ** — 緑のチップが現在の残高を示します。
- **Show affordable only** — 購入価格・レンタル保証金・リース開始費用のいずれかが残高に収まる機体だけを残します。買えなくても借りられる機体はリストに残ります。
- **Only most flown in simulators** — OnAir の記録フライト数で上位30%だけを残します。
- **Community Stats** — クラス別の機種分布を示す **Aircraft Usage** ツリーマップを開きます。

表示とソート

右上のトグルで **Strips**（既定）と **Table** を切り替えます。Strips では隣のソートセレクターで列と昇降順を選び、Table では列見出しのクリックでソート、もう一度で反転します。両ビューはソート状態を共有します。単位は見出しに含まれます（**Cr.**、**NM**、**kts**、設定に応じた **kg** または **lbs**）。見出し行はスクロールしても固定されるようになり、表示中の行だけを描画するため、数千機種でも滑らかにスクロールします。

行の読み方

- **Type** — 機体名、OnAir でのフライト数、アドオンが対応する各シミュレーターのバッジ。
- **クラス** — 行の左端の色帯（短縮コード、ホバーで正式名称）。
- **Avg Price** — 新造機の基本価格（Cr.）。
- **Max Payload / Empty Weight** — 設定に応じて kg または lbs。
- **Range / Speed / Seats / Copilot** — 航続距離（NM）、巡航速度（kts）、座席数、副操縦士の要否。

行ごとの操作

- **パズルのアイコンと数字** — 互換アドオン一覧：シミュレーター、バニラかどうか、テスト済み、エンジン、重量、座席、速度、燃料、フライト数、作者が用意していればダウンロードリンク。
- **青い虫眼鏡** — その機種の **航空機検索**：統計と経済性。

CH 05
FLEET
機材と格納庫

5.1 フリート
5.2 航空機マーケット
5.3 航空機市場 — 機種詳細
5.4 機体のリース
5.5 作業指示
5.6 航空機整備工場
5.7 テストフライト
5.8 航空機検索
5.9 Aircraft Usage
5.10 機体モデレーション

- **緑の通貨アイコン** — オファーページ：新造機、中古機、指定した空港周辺のレンタルとリース。
- **グラフのアイコン** — 機種の **Economic Details**：コスト、収益、収益性。

5.3 航空機市場 — 機種詳細

このページは**1 つの機種**を扱い、「どこで入手できるのか、どんな条件か」という 1 つの問いに答えます。入手方法は**購入・レンタル・リース**の 3 つ。← **市場に戻る**で機種一覧に戻ります。

検索するまで何も表示されません

Search Airport で空港を選び、**Search Aircraft Database** を押します。検索はその空港とその周辺を対象とするため、**Dist** 列は検索した空港からの距離を示します — 400 NM 先の安い機体は、結局回収か回送が必要です。

資格がなくても購入はできます

自分のパイロットにその機種のクラス資格がない場合、オレンジの注意が出ます。ただし何も禁止しません。購入・レンタル・リースはでき、雇用した有資格パイロットに任せられます。**従業員を管理**ボタンから直接クルーへ移動できます。

新造機

その機種がまだ生産中なら、工場価格と**購入**ボタンのカードが表示されます。新造機は**検索した空港に納入**されます — 回送も引き取りも不要です。

中古機

表には見つかった中古機体がすべて並びます。多くの列は並べ替え可能です（見出しをクリック、もう一度で逆順）。

- **ID** — 登録記号。
- **Hours** — 機体の総飛行時間。
- **Cond.** と **Engine** — 機体と エンジンの状態。購入価格よりも整備費用を大きく左右します。
- **Wksh** — すでに必要な工場作業。
- **Airport** と **Dist** — 所在地と、検索地点からの距離。
- **Sell price** — 提示価格。売りに出ていなければ空欄です。
- **Rent/h** — 時間単価。レンタル非対応なら空欄です。
- **Owner** — ゲーム生成機は **System**、他社が出している機体は **Player**。

行を選ぶと、その機体で可能な操作が開きます。売却・レンタル・リースのいずれか、または複数に対応していることがあり、クリック前に列を見れば分かります。

シミュレーターにない空港

中古機が、お使いのシミュレーターにない空港に駐機している場合、その **Airport** セルに表示されます（例: **MSFS にありません**）。カーソルを合わせると全文が表示されます。その機体の購入・レンタル・リースのダイアログにも同じ警告が出ます。操作は妨げられませんが、現在のシミュレーターではその空港から出発することも、その空港に到着することもできません。レンタルでは影響が二重になります。レンタルは開始した空港で終了する必要があり、別の場所で終了すると帰還輸送として請求されます — 回送分のレンタル料、燃料、パイロット給与に加え、10% の事務手数料がかかります。ただし、機体が整備のため飛行停止になっている場合、この帰還輸送は請求されません。

購入・レンタル・リース

- **購入** — 自社のものになります。以降はフリートページから売却したり、他社が購入・レンタルできるよう出品したりできます。
- **レンタル** — 時間課金で、**保証金が即時に引き落とされ、レンタル終了時に返金**されます。機体は**少なくとも同じ燃料量で拠点に返却**する必要があり、ダイアログでは戻りの行程が収入になるよう**復路ジョブの生成**を提案します。機体が整備のため飛行停止中にレンタルを終了した場合、帰還輸送も不足燃料も請求されません。
- **リース** — 選んだ期間の固定週額で、長く契約するほど割安になり、整備は自社負担です。リースのダイアログには**独自の「?」ボタン**があり、期間・割引・登録記号を詳しく説明します。

利用可能な残高が価格の隣に表示されるので、手が届く範囲がひと目で分かります。

パイロットの移動

これが最初の機体で、パイロットが別の場所にいる場合、機体まで移動させるか尋ねるダイアログが出ます。**いいえ、ここに留まる**を選ぶと、機体は誰かが到着するまでその場で待ちます。

経済データ

サイドパネルに機種の数値が並びます — 座席数、航続距離、巡航速度、燃料消費、燃料搭載量、エンジン数、飛行時間。価格を決める前に、実際に飛ばすつもりの路線と航続距離を突き合わせてください。

変更できないもの

他のプレイヤーが所有する機体の座席構成はロックされています。再構成できるのはシステム機か、自社所有機だけです。

5.4 機体のリース

リース ダイアログでは、機体を固定期間（4〜48週間）、割引週額レートで借り受けます。その代わりに前払いを行い、整備費用をすべて負担します。

リース・レンタル・購入

- **Rent** — 時間単位の料金と返金可能な保証金です。システム機と他プレイヤーの機体では整備権限が異なります。整備込みとは決めつけず、工場または返却の見積もりを確認してください。
- **Lease** — 自分で選んだ期間の固定週額。長く契約するほど安くなりますが、修理はすべて自己負担です。数週間にわたって飛ばす機体向け。

- **Buy** — 機体は自社のものになり、その後 フリート ページから売却したり、他社が購入・レンタルできるよう出品したりできます。リースは返却しかできません。

期間と割引

- **4週間・8週間** — 基本料金、割引なし
- **12週間** — 基本週額 ÷ 1.05、実際の減額は約4.76%です。
- **24週間** — 基本週額 ÷ 1.10、実際の減額は約9.09%です。
- **36週間** — 基本週額 ÷ 1.15、実際の減額は約13.04%です。
- **48週間** — 基本週額 ÷ 1.20、実際の減額は約16.67%です。

ダイアログは 4 週間で開きます。期間ドロップダウンの各項目には、ライブ見積もりから取得したその期間の週額と割引率が表示されるため、契約前に比較できます。

登録記号

Registration 欄には現在のテールナンバーが入力されています。編集すれば機体名を変更でき、リース中の機体は所有者が誰であっても改名可能で、新しい登録記号は契約成立と同時に反映されます。欄に触れなければ何も変わりません。無効な登録記号は確定ボタンを無効にしますが、元の値に戻せばブロックされません。改名自体が失敗した場合は通知されますが、リース契約は有効なままです。

キャビン

キャビンを **Economic**、**Business**、**First** に配分します。手入力でも、プリセット（Full Eco、Full Business、Full First、Mixed）でも構いません。占有キャビン面積は **最大100%** までで、超えると確定ボタンは無効のままです。取り付けなかった座席は追加カーゴ容量になり、単位設定に応じて kg または lbs で表示されます。機体が他プレイヤーの所有である場合、キャビンは現在の構成に固定され、その旨がダイアログに表示されます。

支払い

契約時に **3週間分の賃料** を前払いします。その金額は確定ボタンと、価格サマリーの「3 weeks advance (due now)」の行に表示されます。以後、契約終了まで週額賃料が自動的に引き落とされます。現在の現金はサマリーのすぐ下に表示され、前払い分に足りなければリクエストは即座に失敗します。

整備と返却

- **整備は利用者負担** — リース中の修理、点検、交換費用は別途支払います。
- **返却時の状態** — 機体やエンジンが開始時より悪い状態で戻る場合、不足分の修理費を **+25% の割増** 付きで支払います。
- **早期解約** — 未使用の契約週数の25%が手数料です。開始済みの週は使用済みとして数え、前払い済みで未使用の満週分は別に返金します。返却見積もりの両方の明細を確認してください。

5.5 作業指示

作業指示は**マルチレグの飛行プログラム**です。機体と乗員を選び、レグを連結し、各レグに貨物やチャーターを割り当てて有効化すると、他の飛行中もレグごとに進行します。

雇用したパイロットなら自動で飛びます。**自分のアバター**を割り当てると飛行計画ツールになり、貨物を積み、燃料を買い、機体を駐機して待ちます。**このレグを飛ぶ**で、機体・ルー

ト・**割り当てた乗員**まで入力済みのディスパッチが開きます。

一覧

各行にステータス、機体、乗員、出発地、レグ進行、距離、ETE、そして誰が飛ぶかを示す**YOU / AI**バッジ。**Start**は機体とパイロットが必要です。

有効化の前に

ヘッダーの**チェックリスト**が、機体、出発地、パイロット、必要なら副操縦士、目的地、別個の代替飛行場、座席、客室乗務員を確認します。下の2ブロックは阻止せずに知らせます。

- **超過重量のレグ** — クリック前に全レグを計量し、最大離陸重量または最大ペイロードを超えたレグを超過量付きで名指しし、行に**overweight**バッジを付けます。重量は推定値で、最終判断は有効化時のサーバー。拒否理由も全文が読めます。
- **Payload check** — 実行日にレグの出発空港にない積荷を、指示を止めるものと、レグが置いていくものに分けて列挙します。

機体と乗員

- **パイロット**、**副操縦士**、**客室乗務員**の各メニューは全名簿を表示し、無言で50行に切りません。出発空港にいる乗員が先頭で、フッターが検索で見つかる残数を示します。3つとも名前とICAOで検索可。
- 未認定のパイロットは無効、他の指示に予約済みの乗員は警告表示。**クルーグループ**は保存済みプリセットを1クリックで読み込み。**Activation Date**（UTC）が未来なら Scheduled で保留されます。

レグ

- **Route**と**Search job**：目的地と、それとは別の代替飛行場。Search jobは出発地で絞り込み、機体のクラスと航続制限を適用した会社ジョブを開きます。 ジョブは全体が受託されますが、この区間に入るのはこの出発地から出る区間のみです。残りの区間は会社ジョブから消え、後続の区間の**ペイロード**で待機します。案内を閉じるか作業指示を離れるまで、それらを表示します。この区間にすでに別の目的地への積載物がある場合は、ジョブの受託前に確認します。
- **<- 帰還**と **拠点へ**：ワンクリックで、作業指示の出発空港、または拠点（ご自身のパイロットアバターの拠点空港。作業指示で雇ったパイロットのものではありません。フリートページの拠点へ戻るジョブの行き先と同じ）へ向かう区間を追加します。代替飛行場は引き続きご自身で選びます。追加するものがないとき（出発空港や拠点空港が不明、最後の区間がすでにそこで終わる、作業指示がすでに拠点から出発する）はボタンが灰色になり、理由がツールチップに表示されます。
- **拠点＋ジョブ**：同じ拠点への区間に、フリートページの有償ジョブ拠点へ戻るを積みます。ジョブは着陸を待たず、作業指示の最後の区間が終わる空港から今すぐ生成されます。ジョブは作業指示の機体に合わせて作られ、他のジョブと同じく配達時に支払われます。先に作業指示を保存し（ジョブは保存済みの最後の区間から出発します）、新しい区間を残すためにもう一度保存してください。帰還ジョブは作業指示ごとに1つです。別のジョブを生成するには「保留中のジョブ」で放棄してください（他のジョブと同じく放棄ペナルティがかかります）。作業指示の帰還ジョブが既にあるのにどの区間にも積まれていない場合（保存せずに作業指示を離れた場合）、ボタンは新たに生成せず、それを拠点への区間に積みます。
- **燃料**：自分の単位のスライダー、目標が搭載済みの燃料を下回るときの警告（重量チェックはその燃料で計算します）、**Don't load fuel**。前のレグが残した燃料で飛ぶレグも実際の搭載量を表示し、他と同じく検証されます。航続外なら**燃料補給の分割**が使え、選

んだ積荷は両方の区間に残ります。

- **Payload**：このレグの出発地で終わる会社全体のプール。色分けは表の下の凡例で常時説明され、**Show all** と **This route** も意味を明示します。**Req.**は、実行日に積荷が出発空港にない場合の挙動を決めます。チェックありなら指示は**その場で待機**、なしならレグは**置いて出発**し、何も告げません。
- **重量とバランス**、便乗の従業員、実行履歴も同じタブ。マップタブは指示全体をレグの状態で色分け表示します。

メモ

- Activateは先に保存します。未保存で離れると Save & Leave / Discard / Cancel を選べます。燃料とETEは大圏距離と巡航速度が前提です。
- Work Orders（Wiki） — https://onaircompany.hostwiki.io/en/workorders

一覧と乗員プリセット。オーダー名、登録記号、機種で検索し、区間を展開して並べ替えられます。初期順序は開始日時です。グループ読込時に機材と名簿が確認され、除外された乗員や不適合な乗員を継続表示の警告で確認できます。保存前に全席を点検してください。必須貨物は指定の出発地で待つ必要があります。警告は実際の所在地を示しますが、輸送は手配しません。

出発時の自動燃料購入には、必要量すべてを供給できる1つのFBOが必要です。条件を満たす自社FBO、所属VAのFBO、それ以外では最安の適格FBOの順に選ばれます。複数のFBOの在庫は合算されません。

全購入量を供給できるFBOがなければ区間は開始せず、No FBO with enough fuel available at … と表示されます。Don’t load fuel（No fuel operation at leg departure）を選ぶと購入を省略できますが、事前に十分な機内燃料を計画してください。

5.6 航空機整備工場

Aircraft Workshop は、フリートの1機の整備とキャビン構成を行う画面です。フリート ページの Manage メニュー、または 航空機検索 から開きます。

ワークショップの選択

見積もりは **Workshop FBO** の選択に左右されるため、まずこれを選びます。機体のクラス（SEP、MEP、TurboProp、Jet、Heavy Jet、Helicopter）に対応した工場を持つ FBO のみが表示され、複数該当する場合は自社の FBO が既定で選ばれます。別の機体へ続けて移動しても一覧は確実に読み込まれます。

その空港に受け入れ可能な工場がない場合は **No Compatible Workshop** パネルが開きます。50 NM 圏内の工場を距離と状態（利用可／プライベート）付きで一覧表示し、**Fly to** でその空港へ直接ディスパッチできます。**FBO 検索** は工場フィルター付きの検索ページを開きます。

セレクター横の **i** ボタンで工場の詳細（メカニック、収容数、整備中・待機中の機体、提供サービス）を確認できます。Level 1 は 100h、Level 2 は Annual に対応。

座席構成

Economic、**Business**、**First** の配分を変更します。Current 列は現在のキャビンを示すため、混在キャビンが全エコノミーに潰れることはありません。表示は3つ：

- **Total Seats** — 要求座席数と、その型式が許す最大数。
- **Occupied Surface** — 使用キャビン床面積。Business と First は Economic より多く消費し、100% を超えると見積もりは行えません。

CH 05
FLEET
機材と格納庫

5.1 フリート
5.2 航空機マーケット
5.3 航空機市場 — 機種詳細
5.4 機体のリース
5.5 作業指示
5.6 航空機整備工場
5.7 テストフライト
5.8 航空機検索
5.9 Aircraft Usage
5.10 機体モデレーション

- **Extra Cargo Capacity** — 取り付けなかった座席分の貨物容量。設定した重量単位で表示。

点検

- **年次点検** — 年次期限を更新します。Companionで選択すると、別項目の定期点検も選択され、それぞれの作業時間と費用が加算されます。どちらも機体状態を修復する作業ではありません。残り日数が表示されます。
- **100h点検** — これは従来の名称です。実際の定期点検間隔は通常100飛行時間、Jetは400時間、Heavy Jetは600時間です。残り時間には機体の実際の間隔が使われます。
- **Failures Repair** — 発生中の故障（フラップ、計器など）を修理。故障がなければ無効で、ホバーで一覧を確認できます。

機体とエンジン

コンディションは、ルールが判定する生の値と到達できる最大値で表示されます。上限は経年で下がるため、使い込んだ機体は 100% には戻せません。

- **Replace Airframe** — 機体を新品に交換し、コンディションは 100% に戻ります。
- **Repair Airframe to X%** — 数値は「修理量」ではなく「到達したいコンディション」です。現在値と到達可能な上限の間に制限され、Replace とは排他です。
- **エンジンごと** — 同じ組み合わせです。**Repair to X%** は機体と同じ挙動で、既定値はそのエンジンの上限。**Replace** は新品エンジンに交換し使用時間をゼロに戻します。
- **余地が1%未満** — 上限が現在のコンディションより1%未満しか高くない場合、目標値には上限そのものが小数第1位まで（例: 99.9）表示され、修理はその上限まで直接行われます。すでに上限にある部品はチェックできません。
- **リース機** — **リース返却** パネルに、リース開始時の機体とエンジン平均が現在の値と並べて表示されます。リース終了時には、それを下回る分が25%の割増で請求されます。**返却時コンディションまで修理** は、そこまで戻す修理を選択し、返却時の請求をなくします。ただし常に安いとは限りません。自社のものでない FBO では、ワークショップが価格に独自のマークアップを加えます（システム FBO では 10%〜110%）。これは 25% の割増より高くなることがあるため、選ぶ前にその見積もりとリース終了の見積もりを比較してください。部品がリース開始時のコンディションに戻せない場合は、引き続き請求されるポイント数がパネルに表示されます。リースの終了は整備の完了後に行ってください。完了までは機体は修理前のコンディションのままで、返却はその状態で請求されます。

見積もりと開始

希望する作業をチェックし **Get Quotation** を押すと、合計金額、合計拘束時間、作業ごとの明細が返ります。FBO が割増を適用する場合はオレンジの注記が出ます。**Start Maintenance** で確定すると機体は表示された期間グラウンドされ、フリート ページに戻ります。

ヒント

- Companionでは年次点検を選ぶと定期点検も自動選択されます。見積もり上は別々の作業と費用です。
- 目標値までの修理は交換より安く、グラウンド解除には足りることが多いです。
- Annual には Level 2 の工場が必要。FBO を決める前にサービスを確認してください。

5.7 テストフライト

テストフライトは、新しい**機体アドオン**を OnAir のモデレーション待ち行列に登録します。未知の機体がシミュレーターで初めて検出されると、OnAir はそれを無効として記録します。スタッフのモデレーションが済むまで、通常のフライトには使えません。この処理を開始するのがこのページです。

始める前に

- アドオンをシミュレーターにロードし、Companion を接続します。
- **Detected from simulator** カードに、機体、最寄りの空港、空虚重量と最大総重量（設定した単位）が表示されている必要があります。「機体がロードされていない」と出る場合、シミュレーターがまだ位置を送っていません。

フォーム

- **Addon URL**（必須） — ダウンロードリンク、またはシミュレーター同梱機の場合は正確に **default**。それ以外は http:// または https:// で始まる必要があります。
- **Aircraft Data Sheet URL**（任意） — ドキュメントまたは仕様書。
- **Proposed Seats**（任意） — 提案値です。モデレーション時にスタッフが調整できます。
- **Proposed Max Payload**（任意） — 貨物と乗客の合計。他の画面の単位設定にかかわらず **lbs** で入力します。

すべてのシミュレーターがすべての性能値を公開するわけではないため、この2つの提案値は埋めておく価値があります。モデレーターの推測を減らせます。

飛ばす

Start テストフライト を押すと、現在地に燃料50%の一時機体が作成され、ディスパッチが開きます。**出発地・目的地・代替空港はすべて同じ空港で、3つとも固定されます。**テストフライトは出発地へ戻る往復飛行です。搭載物もありません — テストフライトは貨物も乗客も運びません。

そのうえで、きちんと飛ばします：

- **20分以上**の飛行。
- **検出可能な巡航区間を最低1回** — グライダーはこの条件のみ免除されます。20分間の飛行はグライダーにも必要です。
- 出発した空港に着陸し、通常どおりフライトを登録します。

その後アドオンはモデレーション待ち行列に入ります。承認までは通常数日です。**機体モデレーション** ページで状況を追えます。

サーバーが既に知っているアドオン

送信データには実際に使用しているシミュレーターのバージョンが含まれるため、サーバーは既存の登録と照合し、二重登録を作りません。二重登録ができると、テスト済みの機体を再度テストするよう求められ、ペイロードもゼロで表示されてしまいます。

そのアドオンがすでにあなたのアカウントでテストフライトを終えている場合、ページが該当するケースを示します：モデレーション待ち、承認済み（通常どおり使用可）、またはモデレーション後に無効化 — モデレーターのコメントがあれば併記されます。

5.8 航空機検索

航空機検索ではOnAir世界の任意の機体を確認できます — 自社機、他プレイヤーの機体、フリーランス機、市場の出品。モードは2つ、**インスタンスビュー**（特定の機体）と、Aircraft Usageから開く**タイプビュー**です。

検索

- **フリートから選択** — 自社の全機体（保有・リース・レンタル・フリーランス）のドロップダウン。選ぶと即座に読み込みます。
- **識別子検索** — 登録記号でOnAir世界全体を会社・ワールド横断で検索します。1件なら直接ロード、複数件なら所有者・位置・ワールドを示すピッカーが開きます。サーバーは100件で打ち切り、上限に達すると通知が出ます。
- **所有バッジ** — **Owned**／**Leased**／**Rented**／**Freelance**をピッカーの隣に表示。自社のバーチャルエアラインが運航する機体には、その横に**VA**チップが付きます。所有バッジの外に置くのは意図的で、VA機はレンタルが多く、内側だと最も該当する機体でこそ表示が消えるためです。

機体シート

- 登録記号とステータス／所有バッジ。フリーランス機には**View linked mission**があり、その機体を生んだ保留中ミッションへ跳べます。
- **Location** — 地上では空港リンク、飛行中はルートとETA。機体が報告していれば機首方位と座標も表示。
- **Warp until**と残り時間、残りの整備作業、**For Sale / For Rent**の価格、コピーボタン付きの**Aircraft ID**、機種写真ギャラリー。
- 機種仕様：ICAOコード、クラス、エンジンと燃料種別。燃料容量、巡航燃料流量、航続距離、耐久時間。空虚重量、MTOW、最大積載量、TBO、機体ハイタイム。最小滑走路、装備レベル、ラグジュアリー係数、副操縦士要否、空中給油、ベース価格 — 表示は設定した単位です。

タイプ詳細タブ

ページを離れずに機種全体のデータを開く3つのタブ：**Flight Stats**（フライトレベル別燃料流量と巡航平均）、**Compatible Addons**（シミュレータ、名称、燃料適合係数、フライト数）、**Economic Details**。

コンディション・整備・コスト

自社機の場合：機体コンディションと時間、エンジンごとのコンディション（SMOH、TBO、残り時間）、搭載燃料、客室構成。コンディションの百分率はサーバーのルールが読む**生の値**で、現在値と修理可能な上限の対比として表示されます。つまりここで読む数字が、ディスパッチや整備の可否判定に使われる数字そのものです。作業指示が進行中は紫のバナー（残り時間、FBO、担当メカニック）。**Next Maintenance**バーには前回の定期・年次点検日が並び、整備が必要または近いときは赤／橙になります。コスト欄では年次点検、定期点検、週次保有費、機体とエンジンの1%修理、エンジン価格、推定価値を見積もります。

操作とタイプビュー

Workshopは待機中の自社機で有効になり、整備工場を直接開きます。**Change registration**は保有・リース・システムレンタルの機体の登録記号を変更します。**List for sale**と**Sell**は完全所有の機体にのみ表示され、フリートパネルと同じモーダルを使います。Aircraft Usageから開くタイプビューは、同じ3タブに加え、その機種のAircraft Market Detailへ跳ぶ緑の**Display Sell Rent and Lease Offers**ボタンを備えます。

5.9 Aircraft Usage

Aircraft Usageページは、OnAir世界全体での機体タイプの人気度をツリーマップで示します。各矩形が1つのタイプで、面積はそのタイプで飛ばれたフライト数に比例します。ウィンドウやサイドバーのサイズが変わるたびに図は組み直され、矩形は読みやすいまま保たれます。

All Flights / Sim Pilots Only

ヘッダーの2つのボタンは、ページ全体の指標（大きさ、並び、凡例、表）を切り替えます。

- **All Flights** — 経済エンジンが飛ばした分も含め、OnAirに記録された全フライト。
- **Sim Pilots Only** — シミュレーターで人間が実際に操縦したフライトのみ。

有効な指標でフライトが0のクラスやタイプは表示から外れるため、実際に飛ばれているものだけが残ります。

ツリーマップの読み方

- **色** — 機体クラス（SEPL、JET、HELOなど）ごとに1色、OnAirのクラス配色から。同じクラス内では、最も飛ばれているタイプから順に色が暗くなり、隣同士を見分けられます。
- **クラス名** — 各ブロックの左上に表示され、ブロックが狭すぎる場合は省かれます。
- **セルのラベル** — セルが十分大きければタイプ名が出て、さらに大きければフライト数と時間の行も加わります。長い名前は省略されます。

操作

- **ホバー** — ツールチップにタイプ、クラス、フライト数と時間、そして人間が実際に操縦した割合を示す**Sim pilots**行が出ます。この行はどちらの指標でも表示されるので、切り替えずに比較できます。
- **タイプをクリック** — ワールドタブの**航空機検索**をそのタイプで開きます：全体統計、フライトレベル別の燃料流量、対応するMSFS／X-Planeアドオン、経済面の詳細、マーケット出品への導線。
- **Refresh** — サーバーからページを再読み込みします。

凡例と表

ツリーマップの下の凡例には、各クラスと総フライト数が並びます。その下の**Top Aircraft Types by Category**は、クラスごとに最も飛ばれた5タイプを取り、Flights・Hours・Sim Flights・Sim Hoursを並べ、クラス内での比重を示す**Share**バーを添えます。

使いどころ

- コミュニティが「所有している」機体ではなく、実際に飛ばしている機体を見つける。
- 全体の人気とシム操縦の人気を比べる：差が大きいほど、パイロットより経済エンジンが飛ばしているタイプです。

- 利用者の多いタイプを選ぶ — アドオンが充実し、経済データも安定します。

5.10 機体モデレーション

機体モデレーションページでは、**テストフライト**経由で提出された機体アドオンの**コミュニティ全体のモデレーションキュー**を表示します。全プレイヤーが同じリスト（審査待ちのアドオンと、過去2か月以内にモデレーション済みのもの）を見ます。自分のアドオンに判定が下ると、このページを開くまでサイドナビにバッジが表示されます。

ステータス

- **モデレーション待ち** — テストフライトが提出され、スタッフのレビューを待っています。アドオンはまだ通常飛行に使用できません。
- **承認済み** — **使用可能** — スタッフが検証しました。通常通り使用できます（飛行、購入、レンタル）。
- **却下** — スタッフがアドオンを却下しました（海賊版、スペック不整合など）。モデレーションコメントを確認してください。
- **テストフライト再実行** — テスト時のデータに不整合があったため、正しく構成された機体で再実施してください。

アドオンカード

各カードにはアドオン名とURL、および2つのブロックが表示されます。

- **Specs** — シミュレーター、機体クラス、ICAOコード、vanillaフラグ、エンジン種別と数、自重と最大総重量、燃料容量と種別、航続距離（NMおよび時間）、提案座席数とペイロード。重量と燃料容量は設定の**kg/lbs**および**L/gal**の設定に従います。
- **Timeline** — テストフライト日とモデレーション日。

スタッフのコメントがある場合はSpecsの下に表示されます。スタッフディスカッションが開設されている場合は**Open Discussion**ボタンが表示されます。

モデレーション期間

モデレーションは手動プロセスで、通常**数日**かかります。自動更新はありません — **Refresh**をクリックしてください。

新しいアドオンを提出

ページ上部の**Import New Aircraft**をクリックしてテストフライトページを開いてください。

05

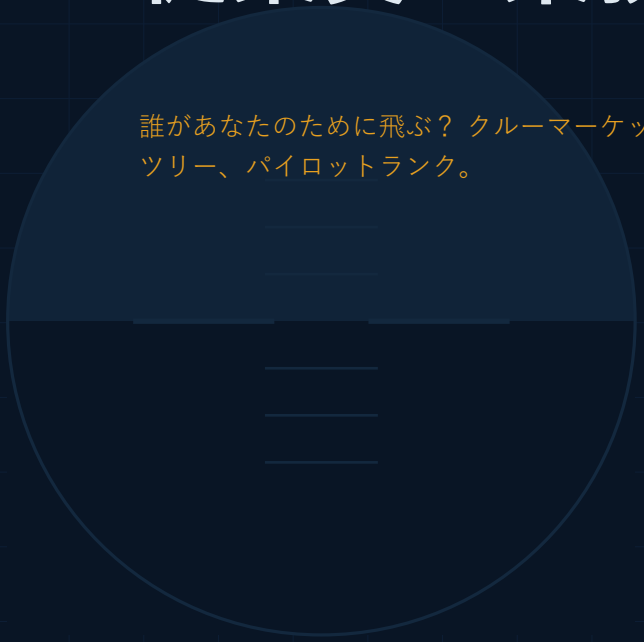
— END OF CHAPTER —

06

CHAPTER 06 · CREW

従業員と乗務員

誰があなたのために飛ぶ？ クルーマーケットでの採用、従業員とクルーグループの管理、スキルツリー、パイロットランク。



6.1 従業員

従業員ページは運用ロスターです。ステータス、所在地、契約、ルート割り当て、クルーデイのタイマーが一目で分かります。行をクリックすると、ページを離れずに全管理操作を行えるサイドドロワーが開きます。

自社の人員と、参加中のバーチャルエアラインの人員は同じ一覧に並びます。 サーバーが両者を統合して返すためで、不具合ではなく想定どおりの動作です。他社所属にはシアンの**VA**バッジが付き（会社コードはツールチップ）、**VA**フィルターで自社のみ／VAのみ／両方を切り替えられます。

ヘッダー

- **ソート**（strips）と**Strips / Table**切替は同じ列ソートを共有します。
- **Management**は専用画面（訓練、輸送、履歴）を開きます。**CSVエクスポート**は割り当てルートとクルーグループを含む現在の一覧を書き出し、**更新**はロスターを再読込します。
- 履歴スパークライン付きの3カード：**合計**、**平均飛行時間**、**総飛行時間**。

フィルターと選択

- **テキスト**は従業員名と会社名を検索。**Category / Status / Base / Location** はファセットで、値が複数ある時だけ表示。**Contract**：Employee / Freelance / Owner。
- **Skill**は Punctuality か Comfort が 2/5、3/5、4/5 以下の人を残します（訓練候補の絞り込み）。**Not trained**はどちらかがまだ0の人を残します。
- **Conflicts**（Flight Duty 有効時）はクルーデイが尽きた、または割り当てルートと衝突する乗員だけを残し、件数をラベル横に表示します。
- **Clear filters**で全ファセットをリセット。**Select all**は絞り込み中の全行を一括選択に加算式で追加します。

各行

- 固定色のアクセントが役割を示します — 青**PILOT**、シアン**CREW**、オレンジ**MECH**。金の星は自分のアバターで、その行は青く色付きます。
- **Contract**：Owner、**Employee**（緑）、**Freelance**（オレンジ）は期限付きで、6時間を切ると赤。
- **位置**：飛行中は機体アイコンと FROM → TO（ICAOクリック可）、地上は現在の空港。
- **ステータス**：バッジ、飛行中のETA、地上の**休息／勤務**タイマー、そしてクルーデイが割り当てルートを賄えない場合の赤いマーク。
- **Assigned** と **Groups**：定期ルートとクルーグループ所属をクリック可能なチップで表示。ディスパッチのクルーピッカーにも反映され、既に割り当て済みの人は使用中と表示されます。

ドロワーと一括操作

ドロワーにはID、スキル、日付、ルートと、名前変更・訓練・輸送・配置転換・休息・解雇が揃います。**Open full management**で専用画面へ。1行以上選ぶと下部バーに一括操作（名前変更パターン、訓練申込、輸送計画）が現れ、**Clear**で選択を空にします。

OnAirドキュメント

- 従業員（Wiki） — https://onaircompany.hostwiki.io/en/career-progression/your-employees

6.2 従業員管理

従業員ごとの操作ハブです。左サイドバーにスタッフ、右パネルに選択した従業員の身分、契約、スキル、資格、割り当て路線、クルーグループ、アクションを表示します。

ヘッダーとサイドバー

- **Strips / Table**切替、呼び出し元へ戻る**Back to …**、従業員一覧へ戻る**List view**、**更新**。
- **Hire**は**クルーマーケット**を開きます。そこにある2つの採用フロー（一括ダイアログと、1クリックで採用する評価パネル）は、**請求先となる会社**を会社コード付きで明示するようになりました。バーチャルエアラインとして活動中は、請求先は現在操作中の会社であり、あなたが設立した会社とは限りません。
- 検索、カテゴリータブ（All / Pilots / Crew / Mech.）、方向付きの並び替えメニュー（名前、ステータス、総時間、ホーム基地。単一カテゴリー選択時は2つのスキルも追加）。
- 各行に役割アクセント、契約バッジ（Freelanceは失効6時間前から赤）、ステータス、busy-until ETA、現在のICAO、ホーム基地、総時間。自社ではなくバーチャルエアラインが採用した人員には、その旨の印がアイデンティティカードと2つの一覧表示の両方に付きます。

身分、スキル、リンク

- **アイデンティティカード**：アバター、生年月日と年齢、飛行時間（総計と社内）、所在地、ホーム基地、busy-untilと勤務日詳細を含むステータス、雇用日またはフリーランス開始日。契約ブロックは Owner（給与なし）、Freelance（since / until と飛行時間あたりの報酬）、Employee（時間あたりと週次保証）を示します。
- **スキル**：5点満点の2本のバーを色分け表示。パイロット — 時間厳守／ストレス耐性、客室乗務員 — 乗客ケア／有効性、整備士 — 精度／有効性。自分のアバターでは総着陸回数、レベル、XPが代わりに並びます。
- **資格**：機種クラスのバッジ（ホバーで最終合格日）。**割り当て路線**と**クルーグループ**はクリック可能で、ドロップダウンから別グループの空席へ追加、× で現在のロールを外せます。

アクション

従業員が飛行、休息、移送、訓練で塞がっている間は、ほとんどの操作が無効です。

- **名前変更**、**基地変更**、他のICAOへの**移送**。**基地変更**は確認を求めます。ホーム拠点はすぐに変わり、誰も移動しません。自分のアバターの場合、ダイアログは、すでにあるレベルミッションが以前の拠点から出発し続けることも伝えます。新しい拠点から出発させるには保留中のジョブから再生成してください。**移送**ダイアログは距離、所要時間、ETA、費用を先に提示します（自分のアバターは3倍速で移動）。
- **クラス訓練**と**スキル研修**（どちらもプレイヤーと、Tycoon外のフリーランスでは非表示）は料金と時間を先に提示。両スキルが最大になるとボタンの代わりに緑の表示が出ます。
- **今すぐ休息**は設定の休息時間を強制し、起床時刻を表示。**解雇**（常勤のみ）は残給与と退職金を先に提示します。フリーランスは解雇できないため、契約終了を待つかクルーマーケットで更新してください。

- **Checkride**（自分のアバターのみ）は**フリート → Manage → Checkride**へ誘導します。全員に開放されています。

OnAirドキュメント

- 従業員（Wiki） — https://onaircompany.hostwiki.io/en/career-progression/your-employees

6.3 クルーグループ

クルーグループページでは、再利用できるクルーのプリセットを保存できます。パイロット1名、任意の副操縦士、人数自由の客室乗務員、そして必要なら優先機体をまとめた名前付きのセットです。ディスパッチで読み込めば、すべての枠が1クリックで埋まります。

このデータは端末内にのみ保存されます。 OnAirサーバーには何も送信されず、グループは会社ごとに分かれます（会社とバーチャルエアラインは別々の一覧を持ちます）。

グループの管理（左）

- **グループ**＝付けた名前、**パイロット**＝機長＋副操縦士（0/1/2）、**客室乗務員**＝人数、**機体**＝優先機体（未設定ならダッシュ）。
- メンバーが解雇された、または存在しなくなると、琥珀色の**不在**バッジが表示されます。
- 一覧の上の**フィルター**欄でグループ名による絞り込みができ、×で欄を空にします。

新規グループ（右上）

名前を入力して**作成**をクリックします。空のままなら **New Crew Group** として作成され、管理パネルから改名できます。作成直後は空で、すぐ選択状態になるので下で内容を埋められます。

選択中のグループを管理（右下）

- グループ名の変更（フォーカスが外れた時点で保存）。
- 自社のパイロットから機長と副操縦士を選び、客室乗務員を必要なだけ追加。
- 優先機体の設定 — ディスパッチとカスタムルートで提案されるグループの絞り込みに使われます。
- **このグループを輸送…**で、待機中のメンバー全員を一度に同じ空港へ送れます（合計の見積もり付き）。メンバーはそれぞれ自分の移動分を請求されます。移動できない人（待機中でない、すでに到着済み、在籍していない）は一覧に示されて対象外となり、サーバーに拒否されたメンバーは結果に名前が表示されます。
- グループの削除（確認ダイアログあり）。

ディスパッチでの読み込み

グループは、乗員が機体と同じ場所にいて初めて役に立ちます。**出発空港にいないメンバー**は読み込みから外れ、黙って紛れ込む代わりに通知が名前を挙げるようになりました。以前はフォームに書き込まれたまま選択欄には映らず、サーバーに飛行を拒否されていました。選択リストの各行は、選ぶ前から不在を示します。メニューの **Manage groups…** でこのページを開けます。

既存の名前で保存すると、重複を積み増す代わりにそのグループを**置き換える**か尋ねます。

警告（非ブロッキング）

不整合があると検証チップが表示されます — パイロットが機体の空港にいない、副操縦士が必要な機体で未設定、クラス資格がない、孤立メンバーなど。これらは**警告のみ**で、ディスパッチは動作し、最終的な検証はOnAirサーバーが行います。

ヒント

- 同一人物が複数のグループに所属でき、1機に複数のグループを割り当てられます。
- **従業員**ページの所属チップをクリックすると、そのグループを選択した状態でここに戻ります。
- グループはユーザープロファイル下のディスクに保存され、端末間では同期されません。**エクスポート**でファイルに保存し、別のPCで**インポート**すれば読み込めます（バックアップの復元にも使えます）。インポート時、既存のグループはより新しいコピーでのみ置き換えられます。

Work Ordersでもこのプリセットを使えます。読み込んでも乗員の資格取得や移動は行われません。除外された人を示す警告を読み、対象オーダーの機長、副操縦士、客室乗務員を確認してください。

6.4 クルーマーケット

クルーマーケットはOnAirの仮想労働市場です。ワールドで雇用できる候補者（パイロット、客室乗務員、整備士）が並びます。各人にスキル・資格・給与があり、週給は待機中でも発生する固定費です。別の会社やバーチャルエアラインに切り替えると一覧は再読み込みされます。

カテゴリータブ

- **Pilots**（青）— 機長と副操縦士。スキル：**Punctuality**、**Stress Resistance**。
- **Attendants**（緑）— 客室乗務員。スキル：**Pax Care**、**Effectiveness**。
- **Mechanics**（オレンジ）— 整備技術者。スキル：**Precision**、**Effectiveness**。

各タブには、そのカテゴリーの候補者数のバッジが付きます。

StripsビューとListビュー

Stripsは候補者1人につき1行、大きなアバター付き。**List**はコンパクトな表で、見出しクリックでソート、再クリックで逆順。どちらも同じ**資格グリッド**を描きます — 標準順に機体クラスごとに1列、資格がなければセルは空 — なので、どの行でも同じクラスが同じ位置に並びます。

フィルター

- **Aircraft Class** — 指定クラス（SEPL、MEPL、SETL、Helicopter、Jet、Heavy Jetなど）の有資格者のみ。
- **Min skill** — 両スキルが3/5または4/5以上の候補者のみ。
- **Max weekly** — 週給保証額の上限。
- **名前検索**と、Stripsビューの**並べ替え**コントロール — **1**と**2**の2つのセレクターで、1つ目が並び順を決め、2つ目が同値の決着をつけます。それぞれに▲/▼ボタンがあります（ポインタを重ねると正確な文言が出ます）。表では見出しのクリックで並べ替え、**Shift+クリック**で2つ目の条件を追加します — 見出しには**▲1**・**▼2**と順位が付きます。合致件数はリアルタイムで表示されます。

列

金額の単位は**Cr.**です。**Flight Hours**は採用前の飛行時間、能力は5段階表示です。**Per Week**は支払期間で按分する最低保証額です。**Per Hour**は常勤従業員の時給で、給与は保証額と未払飛行時間×時給の**大きい方**であり、合計ではありません。**Wages**はフリーランスの時給で、支払ごとに最低3時間分を保証します。ミッション収益の歩合ではありません。**C**は資格のあるクラス数です。

評価と採用

Evaluate（Stripsビューでは行自体）をクリックすると詳細パネルが開きます：アバター、年齢、クラスごとの飛行時間と着陸回数を含む資格リスト、スキル内訳、週間コスト、**Hire**ボタン。パネルには**支払う会社**が明記され、バーチャルエアラインとして作業中はその色で表示されるので、直前に考え直せます。採用後は新入従業員の管理ページへ直接移動します。

一括採用

各行のチェックボックス（またはフィルターバーの**すべて選択**）で選択します。下部の固定バーに件数と**Hire**ボタン。ダイアログは支払う会社を示し、共通の**基地空港**（**ICAO**）を尋ねたうえで、進捗バーとともに全員を一度に採用します。失敗はサーバーの理由を並べたトーストで返ります。

ヒント

- **Aircraft Class**、**Min skill 4/5**、**Max weekly**を組み合わせて、手頃で有資格の候補者を絞り込み、まとめて採用しましょう。
- 必要な人数だけ採用を — フリートが地上にいても週給は発生します。
- 採用後は**従業員**ページで管理します。要件を満たしていない場合は、**Skills Tree**への近道が表示されます。

6.5 スキルツリー

スキルツリーには、4 つのブランチに分かれた 22 のアンロック可能な会社スキルが並びます。それぞれがゲームの一部を強化するか、機能そのものを開放します。ポイントは会社のレベルアップで得られます。

ツリーの見方

- 使えるポイントが残っている間は、ページ上部の大きなバナーに残高が出ます。
- ノードの角の数字はその**コスト**（ポイント）で、下の丸は最大レベルのうち取得済みの段階を示します。
- ノードは連鎖しています。前提となるスキルを取得するまで、そのスキルは薄く表示されて購入できず、取得すると接続線が点灯します。

財務 ブランチ

- **Bank Loans** — ローンページを開放。このブランチはすべてここから伸びます。
- **Better Interest Rates**（3 段階） — ローン金利を段階的に引き下げます。
- **Parking Fees**（2 段階）と **Landing Fees**（2 段階） — 空港使用料を軽減します。
- **Ownership Costs**（3 段階） — 機体保有の週次コストを下げます。

FBO ブランチ

- **FBO契約**（5レベル）— FBOの建設を解放し、各FBOの物流クエリ枠を1、3、5、8、10に増やします。会社全体のFBO保有数を定めるスキルではありません。
- **Workshops**（2 段階） — 整備工房を開放し強化します。
- **整備士**（3レベル、工場スキルが必要）— 説明にある速度向上は現在のサーバー計算には適用されません。このスキルによる整備時間の短縮を前提に計画しないでください。
- **Fuel Seller** — 自社 FBO での燃料販売を可能にします。
- **Workshop Selling** — 他社への工房サービス販売を可能にします（Workshops が必要）。
- **Enhanced Queries**（3 段階） — FBO Query Assistant の結果を向上させます。

Jobs ブランチ

- **Passengers Licence** — 有償の旅客輸送を開放し、下の 3 つの前提になります。
- **Last Minute Jobs**、**Medical Flights**、**Dangerous Goods** — それぞれの種類のミッションを開放します。

ライセンスを取得するまで、それを要するジョブは一覧に錠前が付き、受注できません。ロックされたミッションを誤って受けることはもうありません。

AI ／採用ブランチ

- **Hiring** — AI パイロットの採用を開放。このブランチの残りはこれに依存します。
- **Training Facilities** と **Better Instructors**（各 3 段階） — 訓練をより効果的に、より速く。
- **機体状態**、**燃料効率**、**輸送改善**、**業務改善**（各3レベル）— AIの燃料消費、従業員の移動時間、会社のフライトXPに関するスキルです。説明にある機体状態の摩耗軽減は現在のサーバー計算では適用されませんが、業務改善の前提スキルであることは変わりません。XP倍率はサーバーのXP効果リストによって適用され、すべてのXPボーナスにリアルな手順設定が必要なわけではありません。

保存

ノードの + を押すとレベルが上がります。バナーは **保存** と **キャンセル** のバーに変わり、保存するまでサーバーには何も届きません。キャンセルで直前の保存状態に戻り、未保存のままページを離れようとすると確認が出ます。

スキルツリーのリセット

右上の **Reset Skill Tree** は、全ポイントを返して割り振り直せるようにします。条件を説明するダイアログのあと **航空クイズ** に移動します。**75 %** 以上が必要で、直近 10 分以内に受けた結果のみ有効です。リセット試験は合否にかかわらず、会社ごとに 7 日に 1 回開始できます。会社レベルは変わらず、使用したリセット回数はダッシュボードの Company Details に表示されます。

6.6 パイロットランク

パイロットランク は **ランク** ページの 2 つのタブの一方で、最初に開くタブです。**これまで操縦したすべての機体クラス**について階級を記録します。もう一方の **ルートランク** はまったく別の考え方で、エアラインごとの進行を扱います。ここでの進行は **技術的な機体ファミリー**（SEPL、JET、HELO など）単位です。ヘッダーの更新ボタンは表示中のタブを再読み込みします。

合計は、いま入っている会社ではなくアカウントに紐づきます。 ランクはプレイヤー単位で管理されるため、飛行時間と着陸回数は **すべての会社・すべてのワールド** のフライトの合算です。新しく作った会社でも、すでに獲得したランクがそのまま表示されます。**Reset ranks** はそれらすべての会社分を一度に消去します。フライトログの記録は残ります。

クラスカード

- **クラスバッジ** — そのクラスの色で短いコードを表示。
- **階級** — Trainee、Junior Officer、Flight Officer、First Officer、Captain。
- **飛行時間** — そのクラスで積み上げた時間。
- **着陸回数** — そのクラスで完了した飛行。
- **進行バー** — 現在の階級のどこまで進んだかと、次の階級までの残り時間。

カードは機体クラス順、次いで飛行時間順に並びます。

階級のしきい値

しきい値はクラスファミリーによって異なります:

- **軽飛行機**（SEPS、SEPL、MEPL、MEPS、ULM、GLD、HELO）: 0 / 20 / 50 / 100 / 300 時間。
- **ターボプロップ**（SETS、SETL、METS、METL）: 0 / 50 / 100 / 200 / 500 時間。
- **ジェット**（JET、HEAVYJET）: 0 / 50 / 100 / 500 / 1000 時間。

いずれにも当てはまらないクラスは、軽飛行機の表を使います。

分布

右側のドーナツは、飛行時間がクラス間でどう分かれているかを示します。中央には累計、凡例には各クラスの時間と割合、その下に総着陸回数が並びます。

クラス別の内訳

クラスカードをクリックすると、その階級に算入される飛行の一覧が開きます。期間（30 日、90 日、1 年＝既定、全期間）で絞り込めるほか、フッターにそのクラスのしきい値が再掲されます。

他のパイロットのランクを見る

バーチャルエアラインを運営している場合、メンバー一覧から選んだメンバーのランクを開くショートカットがあります。そのときは誰の進行を見ているかを示すバナーが出て、バーチャルエアラインのコンソールへ戻るボタンが付きます。この表示ではページは Pilot タブに留まり、クラス別の内訳は無効になります。飛行一覧は自社に対してしか照会できず、他人の名前の下に自分の飛行を並べてしまうためです。

ヒント

飛行時間は、そのクラスでのパイロットの**すべての飛行**を数えます — フリーランスのチャーター、会社ジョブ、ルート、個人的な飛行 — チャーターだけではありません。これは普遍的なパイロット経験の考え方であり、ここの数値がゲームの個々の部分より大きくなることがある理由です。

07

CHAPTER 07 · NETWORK

空港ネットワーク

会社の拠点はどこ？ FBO とその設定、ベースキャンプ、所有空港、空港検索。

7.1 マイ FBO
7.2 FBO設定
7.3 FBOを探す
7.4 ベースキャンプ
7.5 Basecamp — 詳細
7.6 Basecampを設置
7.7 所有空港
7.8 空港検索
7.9 お気に入り空港

7.1 マイ FBO

マイ FBOページは、自社が所有するすべてのFixed Base Operationのための運用ダッシュボードです。FBOは、燃料、格納庫スペース、workshopサービスを自社機体（割引料金）や他プレイヤーに再販する私設空港施設です。

ヘッダー

- **ビュー切替**（Strips / Table） — フライトストリップレイアウトとコンパクトなソート可能テーブルを切り替えます。
- **ソート操作** — Stripsビューではドロップダウンで列と方向を選択、Tableビューでは列見出しを直接クリックしてソートします。
- **更新** — FBOリストを再読み込みします。

Create FBOバー

上部バーで新しいFBOをすぐに開始できます：

- 入力欄に**ICAO**を入力または貼り付け（オートコンプリートが空港を提案）。
- **FBOを作成**をクリックします。アプリは空港が存在し、閉鎖されておらず、自社のFBOがまだ存在しないことを確認します。
- 会社が**FBOs Agreement**スキルを所有していれば、確認モーダルに空港名がプレビュー表示され、**workshopスキルは別途購入する必要がある**ことが通知されます。確認すると**FBO configuration**画面が開きます。
- FBOs Agreementスキルを未所有の場合、モーダルは**スキル必須**画面に置き換わります — レベル0ではFBO建設がブロックされます。ショートカットボタンで**スキル**ページへ移動し購入できます。

Refuel All マイ FBO

すべてのFBOを一括補給するカード：

- 2つの独立したしきい値 — **100LL目標**と**Jet目標**（%、デフォルト100）。
- **プレビュー** — 何も確定せずに見積り（総コスト、注文されるガロン/リットル、サーバーからの任意メッセージ）を返します。
- **確定** — 実際の補給注文を発行し、その後リストがリロードされます。**キャンセル**で課金なしに見積りを破棄します。

統計カード

4つのカードがFBOネットワークを要約します（各カードにローリングスパークライン付き）：**FBO合計**、**100LL**、**Jet-A1**、**格納庫**。

FBOリスト

ツールバーには空港ICAOまたはFBO名による**クイックフィルタ**があります。

- **ステータスアクセント** — 縦色バー：BUILDING、OPEN、CLOSED。
- **名称**、**空港**（ICAOリンクで空港検索を開く）、**貨物容量**。
- **100LL** / **Jet** — タンク容量に対する現在量を水平ゲージで表示。50 %未満でオレンジ、25 %未満で赤。ダッシュはタンクが存在しないことを示します。
- **100LL価格** / **Jet価格**、**Hgrs** — 販売価格（無効時はダッシュ）と格納庫容量。

- **整備工場** — Open / Closedバッジ、または建設中はready in Xチップ（ホバーで正確な完成時刻）。
- **設定**ボタン — FBO設定画面を開きます。
- **Table**ビューでは各列見出しが**ソート可能**：1クリックで昇順、2クリックで降順、3クリックで元の順序。

Workshop Capabilitiesカード

各FBOとサービス認定された機体クラスを一覧表示：

- **SEP**、**MEP**、**TurboProp**、**Jet**、**Heavy Jet**、**Helicopter** — 各アクティブクラスは色付きバッジ。
- workshopのないFBOはNo workshopを表示。追加スキルはFBO設定ページから購入します。

Workshop coverageカード

各FBOのworkshopを、所有機体クラスと突き合わせるネットワーク全体のビュー：

- クラスごとに1タイル（**SEP**、**MEP**、**Helicopter**、**TurboProp**、**Jet**、**Heavy Jet**）を表示し、**Basic**（定期100 h点検／修理）または**Annual**（年次点検＋エンジン交換）で提供されているか、および該当機体数を示します。
- 所有していてもネットワーク内で整備できないクラスは赤で強調されます — 各点検は他社FBOへ外注する必要があります。
- タイルにカーソルを合わせるとカバーしているFBOがわかります。ヘッダーは網内workshopのない機体数を集計します。
- クラスからworkshopへの対応はゲームと一致：ピストンのサイズ違いは基本クラス、単発・多発ターボプロップはいずれもTurboProp、グライダーはSEP workshopで整備。

Fuel Levelsチャート

各FBOの現在の100LL（緑）とJet（青）在庫を示す積み上げ棒グラフ。

ヒント

- 確定前に**Refuel All マイ FBO**のプレビューを使えば、コストと燃料量が正確にわかります。
- システムFBOの初期整備設備は空港サイズによります。0〜1はなし、2はSEPレベル1、3でMEP追加、4でTurboProp・Jet・ヘリコプター追加、5でHeavy Jetレベル1が加わります。サイズ5で初期確率30%なのはHeavy Jetの**レベル2**だけです。プレイヤーFBOは自ら設備を建設します。現在のサービスを確認してください。
- ゲージのゾーン（赤 < 25 %、オレンジ < 50 %）で補充ニーズを即座に把握。
- ICAOをクリックして空港検索に移動し、価格を上げる前に需給を確認しましょう。

OnAirドキュメント

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

FBO名またはConfigureで設定を開きます。隣のICAOコードは空港詳細を開きます。

7.2 FBO設定

FBOを3タブで管理：**Assets**、**Fuel**、**Logistic Queries**（後の2つはFBOができるまで無効）。

ヘッダーと建設

工事中はオレンジの**BUILDING**が付き、展開できるバナーが建設中の資産と残り時間を並べます。設定は編集可能なままです。情報バーには週次コスト（工事中は**Now**と**After construction**に分割）、空港の**FBO Boost**、権限がない場合の赤い**No Access**。**Dismantle**は貯蔵燃料を失い、クエリを削除し、アップグレードと整備を止めます（整備中の機体があると拒否）。

Assetsタブ

- **Assets** — 名前と、Cargo・100LL・Jet・Crew Rooms・TieDowns・Hangarsの表。アップグレード待ちの行はオレンジのピル。
- **Hangars** — 格納庫1枠で機体1機を収容します。このFBOの格納庫が空港にある自社機すべてを収容できる場合、ここからの出発に除氷は不要です。一部しか収容できない場合は、離陸前に除氷の警告で**格納庫内**にチェックを入れられます。格納庫は建設完了後に数えられます。除氷はオプションで、既定では無効です（**設定 → フライトシム、除氷ペナルティを有効化**）。駐機料では、格納庫1枠は係留場1枠と同じ扱いです。格納庫は近いうちに他の用途にも使われるようになります。
- **販売** — 100LLとJet Aのガロン単価（下限は現地ディーラー価格、上限20）と、マークアップ1〜20のワークショップ販売。各販売には対応するスキルが必要です（燃料は **Fuel Seller**、ワークショップサービスは **Workshop Selling**）。未取得の場合はチェックボックスがグレーアウトし、スキルページへの案内が表示されます。
- **Workshop Agreements** — 6種類（SEP、MEP、Helo、TurboProp、Jet、Heavy Jet）が2段階：**Basic**で工場が開き、**Annual**で年次整備とエンジン交換が加わります。Basicは Workshopsスキル1、Annualは2が必要で、Annualをオンにすると Basicも入ります。取得済みの契約はロックされ、工場資産の建設中はパネル全体も同様です。

Save販売オプションは無料。契約と容量は**Get a Quotation**経由で、どちらかを変えるまで無効です。新規FBOには**FBOs Agreement**スキルも必要。右パネルに見積もりの内訳・所要時間・新しい週次コストが出ます。**Accept**後も同じFBOに留まります。工場があると**Workshop Activity**がメカニック、整備中スロット、ETA、待ち行列を表示します。

Fuelタブ

燃料代は注文時に支払います。最初の注文は24時間後の納品を設定します。追加購入は同じ納品待ち分に合流し、既存の納品日時を購入ごとに全量まとめて2時間遅らせます。追加分に新たな24時間待ちが始まるわけではありません。期限到達後の定期サーバー処理で納品されます。

- 各行にタンク残量と容量、発注済み、上限、入力数量、単価、合計。タンク未設置・建設中・増設中はその旨が出ます。配送待ちは専用パネルに到着時刻が出ます。
- **Restock advisor** — **目標**水準を決めて**Fill**を押すと、そこまで注文が自動入力されます（容量から配送中を差し引いた上限）。合計の確定は手動です。残量は各タンクの隣に表示され、25 %未満は赤、50 %未満はオレンジ。**Refuel All マイ FBO**は閾値未満の全FBOに同じことを行います（確定前にプレビュー）。

Logistic Queriesタブ

FBOs Agreementスキルがクエリ枠数を1、3、5、8、10と増やします。新しいFBOのライセンス建設中は生成できず、オレンジ色のバナーに理由が表示されます。稼働中のFBOに整備工場を追加しても生成は止まりません。Enhanced Queriesは別の改善スキルです。

- **エディター** — 方向、距離、カーゴ、PAX、空港サイズ、復路、軍用飛行場の除外、優先PAX座席、対象FBO。各スロットに**Validate**と**Cancel**、未保存タブにはオレンジのドッ

ト。**Query Preview**がその下でライブ試算します：候補地、見込みジョブ数、設定不備の警告。クールダウン消費なし。

- **Query Assistant** — バックグラウンドの監視役。クエリがクールダウンから明けたら通知し、Companionが開いている間は準備済みクエリを自動で再生成します。再生成は残りジョブを置き換えますが、保持印のものは残ります。**Auto-regenerate queries when ready** のチェックボックスは自動生成のすべてを制御します。オフ（既定）の間は、監視役も Company Jobs → FBO Jobs も何も生成しません。その一覧は生成済みのジョブだけを表示し、**Generate ready queries** ボタンで任意のタイミングに生成できます。
- **ツールバー** — 会社ジョブで開く（バッジは待機中のFBOジョブ数）、承諾済みジョブの表示、準備済みクエリの一括生成、設定の複製、ICAO照合でのエクスポート／インポート。
- **Generate** — スロットごとに1つ：保存済みクエリ、カーゴかPAXの要求、クールダウン切れ。生成ジョブは**会社ジョブ**のFBO Jobsソースに入り、承諾するまで保留中のジョブには出ません。

参考

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

システムFBOの燃料在庫は毎週月曜日と金曜日の04:45 UTC頃に、同じ規則で確認されます。容量の50 %未満なら50 %から100 %の間のランダムな量まで補充され、50 %以上なら追加されません。プレイヤー所有のFBOは所有者が補給するため対象外です。次回は月曜と金曜のうち先に来る日ですが、利用の多いFBOはその間に在庫がなくなることがあります。実際の在庫を確認してください。

7.3 FBOを探す

FBOを探すページは、参照空港の周辺で利用できるFixed Base Operationsを検索します。現在地や所有機の近くで燃料、workshopサービス、格納庫スペースを探すときに使います。

検索条件

- **参照ICAO** — ICAOコードを入力します（オートコンプリート対応）。機体の整備画面から開くと、ICAOと必要なworkshopタイプが事前入力されます。
- **最大範囲** — 10〜3000 NM。検索はバンド単位（50、100、200、以降+100 NM）で広がり、連続2バンドで結果がなければ停止します。指定範囲でFBOが1件も見つからない場合は自動的に3000 NMまで拡大します。入力欄は空にしてその場で打ち直せ（空のまま離れると100 NMに戻ります）、最後に検索した半径は次回も設定した値のまま、3000 NMまで復元されます。
- **Workshop** — workshopを提供するFBOだけを表示するトグルと、タイプの選択（すべて／SEP／MEP／HELO／ターボプロップ／Jet／Heavy Jet）。
- **100LL / JET**のトグルは販売中の燃料で絞り込み、テキストフィルタはFBO名とICAOを検索します。

結果テーブル

テーブルは横スクロールし、各列はヘッダーで並べ替えられます。自社FBOはハイライト表示されます。

- **ICAO + サイズ**、**サービス**（燃料バッジ100LLとJET、販売中のworkshopがあればレンチ）、**FBO名**。

- **距離**（参照空港からの海里）と**方位**（そのFBOへの磁方位）。
- **100LL / Jet価格**（ガロン単価。販売がなければダッシュ）と**在庫**（ガロン。ホバーで在庫／容量）。
- **Workshopマークアップ** — 整備作業に上乗せされる割合。
- **Workshop機能** — タイプ別のカラードット（SEP、MEP、HELO、ターボプロップ、Jet、Heavy）。中央が塗りつぶされていれば年次整備の認定済み、南京錠はプライベートworkshop（販売なし）。

自社FBOの作成

選択した空港が対象（閉鎖されておらず、自社FBOが未設置）なら、検索欄の横に**自分のFBOを作成**ボタンが出ます。クリックで確認モーダルが開き、続いてFBO設定ページへ進みます。作成は会社スキル**FBOs Agreement**で制限されており、未取得の場合モーダルは「スキル必須」表示に切り替わり、続行ボタンはスキルツリーへのショートカットになります。

ヒント

- 機体の整備画面からこのページを開けば、ICAOと必要なworkshopタイプは自動で入ります。
- 最寄りを探すなら**距離**、燃料費を抑えるなら**100LL価格**で並べ替えましょう。
- プライベートFBO（南京錠）は他プレイヤーに販売しません — 飛ぶ前に確認してください。

OnAirドキュメント

- Expanding with FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

システムFBOの燃料在庫は毎週月曜日と金曜日の04:45 UTC頃に、同じ規則で確認されます。容量の50 %未満なら50 %から100 %の間のランダムな量まで補充され、50 %以上なら追加されません。プレイヤー所有のFBOは所有者が補給するため対象外です。次回は月曜と金曜のうち先に来る日ですが、利用の多いFBOはその間に在庫がなくなることがあります。実際の在庫を確認してください。

7.4 ベースキャンプ

ベースキャンプページは、所有するすべてのbasecampと（オプションで）世界中のすべてのbasecampを一覧表示します。**basecamp**は、**Construction Kit**を貨物室に積んで着陸することで、任意の場所に展開する私設空港です。basecampは常に**空港サイズ0（Small）**です — これが理解すべき重要な制限です。

ヘッダー

- **Mine / All**フィルター — 自社所有のbasecampのみ表示（デフォルト）、または世界中のすべてのbasecampを表示。
- **ベースキャンプを設置**ボタン — 展開ウィザードを開きます。クォータに達すると無効化されます（下記参照）。
- **更新** — サーバーからbasecampリストを再読み込みします。

統計行

- **所有** — 自社所有のbasecamp数。

- **世界全体** — 現在のワールドのbasecamp総数。
- **所属航空機** — 自社basecampのいずれかに現在駐機中の自社フリート機体数。
- **クォータ** — owned / maxを示すゲージ。上限は**カンパニーレベル** × **2**です。

テーブル列

- **ICAO** — クリック可能なICAOリンク（空港検索を開きます）。
- **名称** — basecamp名（作成時に選択）。
- **オーナー** — 自社basecampには緑のMineバッジ、それ以外は所有者のエアラインコード+名前、未所有はSystem。
- **位置** — 都市と国コード。
- **標高** — フィート単位の標高。
- **所属航空機** — 現在このbasecampにある自社フリート機体数。
- **作成日** — 作成日（YYYY-MM-DD）。
- **Actions** — basecamp詳細ページを開きます（行のどこをクリックしても開きます）。

basecampの展開方法

- **Construction Kit**商品を購入します（トレーディングホール、EGLL / PAUN / SBPL / SAWG / UOOOでのシステムスポーン、またはサイズ5空港の約20%）。
- 機体の貨物室にキットを積み込みます。
- 既存の空港から少なくとも**3 NM**離れて飛行します（ヘリポートを除く）。
- エンジン停止で着陸します。ダッシュボードに**ベースキャンプを展開**のヒントが表示されます。またはこのページで**ベースキャンプを設置**をクリックします。
- ICAO（6文字）、名前、標高を入力します。basecampは即座に作成されます。

サイズ0が重要な理由

basecampは常にサイズ0であるため、最小空港クラスの制限を継承します：

- basecampには**2,299 ft の未舗装滑走路**があり — サイズ0の飛行場が持ちうる最長 — 舗装滑走路はありません。2,299 ft 以下で足り、かつ未舗装滑走路を受け入れる機体なら利用でき、ヘリコプターは常に、水上に設置されたbasecampであれば水上機も常に利用できます。舗装滑走路を必要とする機体は利用できません。機体の現在の要件を確認してください。
- basecampにFBOを建てる場合workshopなし — すべてのworkshop機能を手動で追加する必要があります。
- 2,299 ft を**超える**滑走路、または舗装滑走路を必要とする機体でも、自分で操縦するフライトならbasecampに行けます。ディスパッチ画面でbasecampを目的地に選ぶと、そこへのAIフライトは拒否される旨の警告が表示されます。AIフライトとしての発進や、輸送による機体の移動は拒否されます。
- これらの数値はゲームのアクセス規則であり、シーナリーではありません。basecampにはどのシミュレーターでも滑走路は作られていないため、その場所向けのシーナリーが作られていない限り、着陸は更地への着陸になります。

basecampができること

- 着陸料なし、駐機料なし、週次所有キットコストなし（永久無料）。
- FBOをホスト（すべてのworkshopを手動で建設）。

CH 07
NETWORK
空港ネットワーク

7.1 マイ FBO
7.2 FBO設定
7.3 FBOを探す
7.4 ベースキャンプ
7.5 Basecamp — 詳細
7.6 Basecampを設置
7.7 所有空港
7.8 空港検索
7.9 お気に入り空港

- 6つの空港ブースト（XP、産業、FBO、Regular Route、Freelance Route、会社ジョブ）をすべて受領、ブーストレベルあたり1 kit/週。
- フリート、従業員、ミッション、カーゴ、チャーターの拠点として機能。
- 所有空港と同様にfactoriesを保持可能。

basecampができないこと

- 2,299 ft を超える滑走路、または舗装滑走路を必要とする機体をAIフライトや輸送で受け入れること — そこへ運べるのは自分で操縦するフライトだけです（水上に設置されたbasecampの水上機は例外）。
- freelance routesまたはregular routes生成の目的地として登場 — basecampはこれらのクエリから除外されます。

クォータ

各カンパニーは最大**レベル** × **2**個のbasecampを所有できます（例：レベル5 = 最大10 basecamp）。この上限は通常の所有空港の上限（3 + レベル）とは独立しています。上限に達するとクォータゲージが赤くなり、設置ボタンが無効化されます — 新しいbasecampをインストールするには既存のbasecampを売却または削除してください。

basecampの削除

すべての機体、従業員、カーゴ、チャーター、FBO、factoriesは、最大駐機機体に十分な大きさの最寄り空港に自動的に移行されます。basecamp詳細ページを開き、**削除**タブを使用します — 確認前に見積もりが移行先をプレビューします。

ヒント

- 任意の行をクリックしてbasecamp詳細ページを開きます（管理、削除、ブースト）。
- ICAOをクリックしてairport lookupを開きます。

7.5 Basecamp — 詳細

このページは 1 つのベースキャンプの情報をまとめたものです。自分の所有であれば、3D 景観の配置、編集、削除もここで行います。ベースキャンプ リストの行から開きます。

左側

コード、名前、説明、市、国、座標、標高、方位、地表タイプ（Land / Water / Forest の組み合わせ）、作成日、オーナー。その下にベースキャンプ欄（開設日、取扱量、AI とプレイヤー別のフライト数）と実況天気。ダウンロードリンクがあれば **Add-on** ボタンが出て、タグで所有者が分かり、下部の識別子はクリックでコピーできます。

タブ

Scenery、**Manage**、**Delete** は所有者にのみ表示されます。

- **マップ** — ベースキャンプを中心にした地図とテントのマーカー。
- **Aircraft** — ここに駐機中の自機。状態、コンディション、次の 100 時間点検までの残り時間。行をクリックするとフリートで開きます。
- **Manage** — 名前、説明、標高、方位、アドオンのリンク。値を変えると**保存**と**リセット**が有効になります。保存しても景観の配置には手を付けません。

Scenery — シミュレータ内での配置

ベースキャンプが描画されるのは、Companion が追跡している OnAir フライトの間だけです。およそ 10 海里で物体が出現し、離れると消えます。フリーフライト中や、追跡開始前の地上では何も描画されません。そのときキャンプを見るには、下の **Preview in sim** を使います。物体はすべて地面に置かれるため、**Manage** で保存した標高では動きません。**設定 → In-sim 3D scenery** で有効にする必要があり、景観パックにモデルが無い物体は省略されます。

- **地図上のピンをドラッグします。** すべて 2 NM の円の内側に収める必要があり、1 つでも外に出ているとサーバーは保存全体を拒否します。
- **右の一覧**は、キャンプと駐機場、装飾物、地形マーカー、工場ごとのグループ（機械とコンテナ）に分かれます。回転できる物体には方位の数値とスライダーが付き、表示のチェックを外すと描画されません（削除ではありません）。
- **装飾を追加**（最大 40）と**地形マーカーを追加**（最大 3）は、新しい物体をキャンプ上に置きます。地形マーカーは真下の地面で見た目が決まり、移動後は**ここの地表を読み直す**で更新します。
- 錠前のアイコンは動かせない機械です。産出量が設置場所に依存し、他社の所有だからです。
- **シムでプレビュー**は現在の配置をその場に出し、**プレビューを消去**で取り除きます（タブを離れても自動で片づきます）。**シムで機体を移動**は自機をキャンプに移します。どちらも接続が必要です。
- **景観を保存**で配置が書き込まれ、再起動せずに反映されます。工場を読み込めなかった場合はその旨が表示され、保存しても工場には手を付けません。

ベースキャンプを削除する

見積もりを読み込むで、メッセージと移送先の空港がリンクで返ります。**ベースキャンプを削除**では、コードを大文字で入力すると最後のボタンが有効になります。確定すると、機体、従業員、貨物、チャーター、FBO、工場がその空港へ移り、キャンプは消えます。事前に **Aircraft** タブを確認してください。

知っておくとよいこと

ベースキャンプはまだ開発中で、保存や削除の前に確認が出ます。実運用ではなくテスト用の会社でお試しください。アドオンのリンクを設定すると、他のプレイヤーも対応する景観を導入できます。

OnAirドキュメント

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

アドオンのダウンロードURL。インストール用シーナリーへのリンクであり、OnAirへのアップロードではありません。シーナリー作成へのショートカットは地形の準備に役立ちますが、URLの保存だけではパッケージを作成・導入しません。そのパッケージはキャンプとは別物です。OnAir の建物は含まれず、上記のとおり Companion が配置します。

7.6 Basecampを設置

このページは、貨物室に **Construction Kit** を積んだ機体から新しいベースキャンプを設立する手順を案内します。ベースキャンプ の一覧から、またはキットを積んで着陸したときにダッシュボードに出る案内から開けます。

CH 07
NETWORK
空港ネットワーク

7.1 マイ FBO
7.2 FBO設定
7.3 FBOを探す
7.4 ベースキャンプ
7.5 Basecamp — 詳細
7.6 Basecampを設置
7.7 所有空港
7.8 空港検索
7.9 お気に入り空港

機体を選ぶ

ページはフリートを調べ、地上にあって Construction Kit を積んでいる機体を候補にします。複数該当する場合はドロップダウンで選び、1 機だけなら自動的に選ばれます。選ばれた機体の登録記号と現在の空港がフォームの上部に表示されます。

入力項目

- **ICAO** — 新しいベースキャンプのコード。ちょうど 6 文字で、自動的に大文字になります。
- **名前** — すべてのプレイヤーに表示されます。
- **説明** — この場所についての自由記述。
- **標高** — フィート単位。シミュレータが接続されていればそこから、そうでなければ機体がいる空港の標高から入ります。あとから直せます。Tycoon カンパニーの場合は選択した場所の地形データから読み取られ、変更できません。
- **方位** — 滑走路の方位、0〜360 度。
- **アドオンのダウンロード URL** — 任意。対応する景観パッケージ用です。

条件

- シミュレーターがある場合、ベースキャンプは機体自身の位置に設立され、その位置は **1 NM** 以内である必要があります。
- **Tycoon カンパニー** — シミュレーターがないため、機体は常に空港（またはヘリポート）上にあります。代わりに地図をクリックして場所を選びます。機体の周り 100 NM の緑の円の内側で、近くの各空港・ベースキャンプの周りに描かれた赤い円の外側です。高度はその場所の地形データから読み取られ、入力は不要です。機体と乗員はその場にとどまり、その機体がキャンプへ飛行できない場合はページに警告が表示されます。サーバーがまだ短い距離しか受け付けない場合は、その距離がページに表示され、円が描き直されます。
- 最寄りの既存空港から少なくとも **3 NM** 離れている必要があります。ヘリポートは数えません。
- 保有できる数は**会社レベルの 2 倍**までです（Tycoon カンパニーはさらに 3 つ）。現在数と上限がパネルに表示されます。

マップ

マップは機体をリアルタイムで追います：

- **緑の機体マーカー** — 選択した機体の現在位置。
- **緑の円** — 設置可能範囲。1 NM、Tycoon カンパニーは 100 NM。
- **赤い破線の円** — 最寄り空港を中心とする 3 NM の除外範囲。Tycoon カンパニーは、拡大すると表示範囲内の各空港・ベースキャンプの周りに表示されます。

マップの上の帯に出る座標は、機体の移動に合わせて更新されます。機体が表示範囲内にある限り、手動のズームと移動はそのまま保たれます。

設置する

Basecamp をインストールは、すべての条件（6 文字のコード、名前、有効な位置）が満たされたときにだけ有効になります。これらのページはまだ開発中のため、実行前に確認が表示されます。そこでは、実際に運用している会社ではなくテスト用の会社で試すことを勧めています。成功すると新しいベースキャンプのページに移動します。

CH 07
NETWORK
空港ネットワーク

7.1 マイ FBO
7.2 FBO設定
7.3 FBOを探す
7.4 ベースキャンプ
7.5 Basecamp — 詳細
7.6 Basecampを設置
7.7 所有空港
7.8 空港検索
7.9 お気に入り空港

知っておくとよいこと

- ページを開く前にシミュレータでの現在地を確認してください。接続中は標高と位置がそれに追随します。
- Construction Kit は設置時に消費されます。確定する前に、キャンプを置きたい場所にいることを確かめてください。
- キャンプは 3D 景観を有効にした状態で作られるため、次に追跡中の OnAir フライトでその近くを通ったときシミュレータに描画されます。各物体の位置は、あとからベースキャンプのページの **Scenery** タブで調整できます。
- 自分で覚えられるコードを選びましょう。空港一覧ですべてのプレイヤーに表示されます。
- 上限に達したら、既存のベースキャンプを削除して枠を空けてください。

OnAirドキュメント

- Basecamps (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/industries/basecamps

任意のシーナリーリンク。URLはダウンロード可能なシミュレーターパッケージを指します。アップロードや生成は行わないので、地形を準備する場合は作成用ショートカットを使ってください。

7.7 所有空港

所有空港は、会社が所有するすべての空港と、それぞれの週あたりの費用と収入を一覧にします。タイトル横のカウンターは**使用数 / 上限**です。所有できるのは**3 + 会社レベル**の空港までです。ベースキャンプもここに表示されますが、この上限には**数えられません。**

空港の費用

賃料は毎週 **Airport Ownership Kit** で支払われ、金額は空港サイズだけで決まります。

- サイズ 0 → **1 個**、1 → **2**、2 → **3**、3 → **5**、4 → **25**、5 → **50**（週あたり）。
- **ベースキャンプは無料**です。だからこそベースキャンプが失効することはありません。

キットは支払期日に**その空港に置かれている**必要があります。別の場所にある在庫は数えられません。行には次回の支払日が表示され、事前に警告が出ます。

滞納した場合

1 週の未払いは許容されます。行は**危険**に変わり、未払分は次回の請求に加算されます。2 度目で空港は**回収**されます。2 度目の期日までにキットを空輸すれば、失うものはありません。

キットは**システムからは購入できません。**他のプレイヤーから買うか、工場の Airport Ownership Kit Facility で自ら生産します。

空港の収入

各行は前回の支払以降に通過した交通量（**シミュレーター飛行**、**AI 飛行**、**旅客**、**貨物**）を数え、次に支払われる補助金を表示します。 支払対象は**飛行**のみです。通過した旅客と貨物は参考表示で、収入にはなりません。各カウンターは支払ごとにゼロに戻ります。

- 実飛行の支払いは **2,000 Cr からサイズ 5 未満 1 段階につき 200 を引いた額**です。サイズ 5 なら 2,000、サイズ 0 なら 1,000 になります。
- **人間のみのワールド**では、この額が**倍**になります。
- **AI 飛行は実飛行の 20 分の 1** で、人間のみの倍額は決して適用されません。

CH 07
NETWORK
空港ネットワーク

7.1 マイ FBO
7.2 FBO設定
7.3 FBOを探す
7.4 ベースキャンプ
7.5 Basecamp — 詳細
7.6 Basecampを設置
7.7 所有空港
7.8 空港検索
7.9 お気に入り空港

このページのその他

- **写真** — 他のプレイヤーがあなたの空港で目にする JPEG 広告です。現在の所有権に紐づくため、空港を手放して取り直すと枠は再び空になります。
- **着陸料と駐機料** — あなたの空港が他のプレイヤーに請求する額で、行に表示されます。所有していてもシステム料金を上回る請求はできません。サーバーは両者のうち低い方を、何も告げずに採用します。所有者に残された手は値下げだけです。
- **手放す** — 空港を返還します。支払いも収入も止まります。
- 空港を 1 つ以上所有していることが、**Boosts** タブを開く条件です。

7.8 空港検索

空港別ダッシュボード。空港を検索し、インフラ、地上レイアウト、交通、気象を確認して、関連する操作へ移動できます。

検索とお気に入り

ICAO・IATA・自由文で検索し、2文字から候補が出ます。2〜4文字で**Enter**はICAO完全一致、それ以外は先頭候補。他ページからコード入力済みで開け、Tour Mapから来た場合は**Back to Tour Map**で同じ画面に戻ります。アクションバーの星を押すと検索バーの下にチップ行が並び（この端末内に保存）、クリックで再表示、**x**で個別削除、**すべてクリア**で全消去。パネルタイトルの金色の星は別のリスト＝**お気に入り空港**ページのもので、MSFSシーナリーの取り込みで埋まり、Route Set Generationがそこを使います。

操作とデータ

Find Jobs Hereはこの空港で絞り込んだ会社ジョブを開きます（Freelanceモードでは非表示）。**Create FBO**は自社FBOが未設置のときに現れ、ルートスキル**FBOs Agreement**が必要です（未取得ならスキルツリーへ誘導）。**SimBrief**・**SkyVector**・**Navigraph**は外部リンクです。下には識別情報とクリックでコピーできる**Airport ID**、続いて有効レベルを示すBoostsパネル（私有空港は所有者付き）が並びます。Basecampは営業時間の代わりに専用パネルになり、それ以外は現地／UTCの開閉、対応シミュレータ、滑走路種別アイコン、SimBriefバッジが出ます。

気象・ATIS・予報

METARブロックは観測（飛行カテゴリ、風、視程、雲、気温、QNH、密度高度）をデコードし、**Play ATIS**がCockpit Dispatchの声で読み上げます。その下の**Show TAF**で飛行場予報を開けます。各期間は原文の上にデコード表示され、条件付きグループ（TEMPO / PROB）は破線の縁、有効期間が過ぎて新しい報がなければ**EXPIRED**が付きます。**Speak**は生のコードではなく言葉で予報を読み上げます。長い報は現在有効な期間と直近の変化までに絞られ、省いた分は「省いた」と声で伝えます。設定でTTSを切ると両方の音声ボタンは消え、TAFを出さない多くの空港では予報自体が現れません。

右パネルのタブ

- **地図** — 空港を中心にした全高の地図。背景は**Topo**／**Street**／**Satellite**／**Plain**から選べます。取得済みの地上レイアウトは上に重ね描画。未取得なら空状態から起動中のシミュレータで読み取れます。背景の選択は記憶されます。
- **滑走路**、**貨物＆旅客**（灰色の行は人間専用）、**資産**、**イベント**、**航空機** — 重量は設定単位。登録番号のクリックで航空機検索へ。

- **FBO** — ここの全FBO。自社には**Configure**ボタン。FBOが無い空港では**燃料を売る最寄FBO**として、実際に100LLまたはJetを販売する近隣を表示します。
- **活動** — 最近の出発と到着を新しい順に表示。表示は直近50件で「50 / 全件」と明示し、表示しきれない量が返った場合もその旨を知らせます。
- **サービス** — クラス別の着陸料。他社が所有する空港では、その所有者の料金が上に表示されます。

全幅パネル

滑走路概要、MHz単位の周波数、空港別の**フリート位置**。飛行中の機体は不明扱いではなく専用の**In flight**グループに入り、現在のルートが付きます。日時はサーバー時刻に合わせてUTC表示です。

OnAirドキュメント

- Airports (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/airports-managed-by-companies
- FBOs (Wiki) — https://onaircompany.hostwiki.io/en/my-company/expanding-with-fbos

7.9 お気に入り空港

お気に入り空港は、あなた個人の空港リストです — 通常はシーナリーを所有している空港や、単に飛びたい場所を登録します。

適用範囲

- リストは**インストール単位**で保存され、会社単位ではありません。会社を切り替えても同じお気に入りが維持されます。シーナリーは航空会社ではなくシミュレーターに属するものだからです。

空港の追加

- **ICAOを入力**して Add をクリックします。
- **星アイコン** — 空港検索 ページで利用でき、表示中の空港を追加・削除できます。
- **Import from MSFS 2020 / 2024** — シミュレーターの Community および Official フォルダーを走査し、見つかったサードパーティ製シーナリーをすべて追加します。MSFS 2024 では、ストリーミング配信の Marketplace アドオンもパッケージ名から検出されます。シミュレーターのコンテンツマネージャーで無効化したパッケージは対象外です。Asobo / Microsoft の標準コンテンツは除外されるため、ご自身で追加したシーナリーだけが対象になります。「Microsoft空港を含める」をオンにすると、ストリーミング配信される Microsoft/Asobo のハンドクラフト空港（基本ゲームと World Update、合計約180空港）も併せてインポートできます。OnAir が認識している空港のみが登録され、パッケージ名の不明な単語は静かに破棄されます。

チェックボックス

- 1列目のチェックは、**ルートセット生成**が空港プールとして使用するお気に入りを決定します。チェックを外すと、リストには残したまま次のネットワークから除外できます。
- 地図上では**金色**のマーカーがチェック済み、**グレー**が未チェックです。マーカーまたは表の ICAO をクリックすると、その空港の 空港検索 が開きます。

ヒント

- インポートは、シーナリーコレクションを飛べるルート網に変える最短の方法です。インポート後、ルートセット生成を開いてお気に入りを目的地として使いましょう。
- インポートはいつでも再実行できます — すでにリストにある空港が重複することはありません。
- **Clear all** はリストを空にします。実行前に確認を求めます。
- 再同期後にローカル空港データベースから消えた空港は、次回表示時に静かに削除され、リストがクリーンに保たれます。
- **フリーランスのチャーター — フリーランス業務を探す** では、Cargo & PAX チャーターの行き先がお気に入り空港をわずかに優遇して抽選されます。1列目のチェックはここでは関係なく、すべてのお気に入りが対象です。

07

— END OF CHAPTER —

08

CHAPTER 08 · INDUSTRY

産業と取引

商品でどう稼ぐ？ 工場、百科事典、トレーディングホール、購買アシスタント、在庫、契約と需要。



8.1 産業ダッシュボード
8.2 マイ工場
8.3 工場管理
8.4 産業百科事典
8.5 トレーディングホール
8.6 購買アシスタント
8.7 保有商品インベントリ
8.8 自分の契約
8.9 自分の需要

8.1 産業ダッシュボード

産業ダッシュボードは、あなたの工場で対応が必要な事項を 1 つの画面に集約します — 工場を 1 つずつ開いて確認する必要はもうありません。

サマリーバー

上部のバーには、総数のうち使用可能な**産業ポイント**、重大アラートと警告の件数、そして他の産業ページへのショートカット（**マイ工場**、**トレーディングホール**、**マイ商品**、**自分の契約**、**自分の需要**、**百科事典**）が並びます。自分の契約 が トレーディングホール の隣にあるのは意図的です。契約を結ぶのは Hall、結んだ契約を確認するのが 自分の契約 です。自分の需要 には自社工場が世界に求めている納品が並びます。

アラート

アラート一覧は工場の現在の状態から計算されます:

- **生産停止** — 機械がサイクルを開始できません（正確な理由が表示されます）。
- **資材不足** — 生産中の機械に供給する元コンテナが、機械の入力容量の 2 倍を下回りました。
- **作業員疲労** — 作業グループの効率が 60 % を下回りました（20 % 未満で赤表示）。**交代**ボタンで交代ダイアログを直接開けます。交代要員がすでに移動中の場合、アラートは表示されません。
- **コンテナ満杯** — チェーンの**終端**（生産がそこへ流れ込み、そこからはどの機械にも流れない）が 80 % を超えました（100 % で赤表示）。荷物が出ていっていません。それ以外では意図的に沈黙します — 供給倉庫は満杯であるべきものであり、中間バッファは上流が下流より速ければ満杯になり、どこにも繋がっていない備蓄は生産について何も語りません。意図的に満杯にしているコンテナ（FBO 給油タンクなど）は、その設定で**アラートを有効化**のチェックを外せば沈黙します。機械が本当に停止している場合は、**生産停止** が機械名とともに知らせます。
- **コンテナが空** — 生産を供給するコンテナが空になっています。接続先の問題がすでに停止理由を示す場合や、その先にまだ使える在庫がある場合はオレンジ色になります。供給元が空でも必ずしも生産停止ではありません。行には補充品が示され、表示の有無はコンテナのアラート設定に従います。
- **食料** — 空港の食料が、稼働中の作業グループの約 3 日分を下回りました。
- **非アクティブ** — 活動がないため、15 日以内に工場が解体されます。

各行の**管理**ボタンから該当工場の管理画面へ移動できます。

絞り込みと並べ替え

一覧の上には、**検索**（アラート本文、工場名、空港）、**アラート種別**フィルター、**工場**フィルター（対象工場が 2 つ以上のとき）、**並べ替え**（重大度・種別・工場）があります。上部の重大／警告カウンターもクリックでき、重大度で絞り込み、もう一度押すと解除されます。フィルターで行が隠れているときは「x / y」の表示と**クリア**ボタンが現れます — 絞り込まれた一覧が「問題なし」と読めてはならないためです。サマリーバー、タブ、そしてこのフィルター行は一覧がスクロールしても固定されたままです — 数百件のアラートがある会社では、フィルターを手元に置いておく唯一の方法です。

通知とランキング

アラートの隣に 2 つのタブがあります。**産業の通知**は**産業**イベント（停止したサイクル、週次料金、契約など）に絞った通知フィードを、**ランキング**はワールドの 2 つのランキング — **産業ポイント**と**契約クレジット**（上位 15 社、自社をハイライト）を表示します。

データの鮮度

工場の状態はサーバーの tick（約 3 分）ごとに進みます。それより速く更新しても新しい情報は表示されません。

8.2 マイ工場

マイ工場ページは、会社のすべての工場を同期したマップとともに 1 画面に表示します。産業 関連ページの入口であり、**管理**ボタンから各工場の**工場管理**画面を開けます。

画面構成

- **すべての工場を表示** — 自社の工場と世界中の工場を切り替えます。既定では自社分が読み込まれ、世界一覧は初めてチェックしたときに取得され、別途キャッシュされます。
- **フィルター** — 工場名、空港識別子、所有会社のエアラインコードに一致します。
- **テーブル** — 空港、ブースト、平均効率、推定 IP/日、所有者、名前、ティア、ステータス。
- **マップ** — 工場ごとに 1 つのマーカー。青 = 自社、灰色 = 他社、琥珀色 = 選択中。

列

- **空港** — 所在空港の識別子。クリックすると空港情報を開きます。
- **ブースト** — 工場の空港で有効なブースト。ブーストごとにレベル付きのバッジが 1 つ表示されます。バッジにカーソルを合わせると、名前・期間の終了（更新は有効か解除済みか）・空港を所有する会社が表示され、Industry バッジはその効果も表示します。ブーストは工場ではなく空港に属します。工場に作用するのは **Industry** ブーストだけで、その空港で作業員に食料が行き届いているすべてのマシンに、レベルごとに効率 +10 ポイントを加えます（工場の所有者は問いません）。ダッシュはその空港にブーストがないこと、疑問符はブースト一覧を読み込めなかったことを示します。その後の更新に失敗した場合は、最後に取得したバッジを残したままページが古い可能性を警告します。見出しをクリックするとブーストの数で並べ替え、もう一度クリックするとブーストの多い順になります。
- **効率** — アイドルまたは生産中のマシンの平均効率。セルにカーソルを合わせると各マシンの効率が表示されます。この数値には空港の Industry ブーストがすでに含まれています。
- **IP/日** — 24 時間あたりに生産される推定 Industry Points。生産中のマシンの合計です。
- **所有者** — 所有会社のエアラインコード。自社の工場には緑のバッジが付きます。
- **名前** — 表示名。**ティア** — 工場レベル（1〜4）。
- **ステータス** — 活動バッジ。**アクティブ** = 通常稼働。**N日後に撤去** = 自動解体が近づいています。**非アクティブ** = 解体予定日を過ぎています。**凍結** = 週次費用を支払えませんでした。**アーカイブ済み** = 長期の非稼働または購読の一時停止によりサーバーがアーカイブしました。ツールチップに非稼働ルール、最終生産日、撤去予定日が表示されます。
- **管理** — 自社の工場のみ。マシン、コンテナ、コネクターの配置図を開きます。

並べ替えと選択

すべての列見出しで並べ替えができます。クリックするとその列で並び、もう一度クリックすると順序が反転します。列を選ぶまでは名前順のままです。行またはマーカーをクリックすると工場が選択され、行が強調表示され、マップがその空港へ移動し、マーカーが琥珀色になります。

ヒント

- 一覧はキャッシュされます。ページに戻ると即座に表示され、その後バックグラウンドで更新されます。ヘッダーの更新ボタンは、表示中のデータ（自社分または世界一覧）を完全に再読み込みします。
- 初めてすべての工場を表示に切り替えると数秒かかることがあります。世界一覧は大きいためです。2 回目以降はキャッシュから表示されます。
- 空港がローカルキャッシュに無い工場は、マップにマーカーが表示されません。
- IP/日は現在生産中の機械からの推定値です。各レシピのIP/サイクルの符号を確認し、獲得と消費を区別してください。出力には人員、材料、空き容量、消費型レシピに必要なIPが影響します。Activeの表示だけでは生産中と判断できません。
- **産業 ダッシュボード**は全工場で対応が必要な事項をまとめて表示します。工場を 1 つずつ開くより、まずそちらを確認してください。
- ページを読み込むには、**設定**で会社が構成されている必要があります。

8.3 工場管理

工場管理画面は工場を俯瞰したものです。機械、コンテナ、コネクタを表示し、建設、レシピ、人員配置、出力モードはここで行います。

ツールバーとサイドバー

- **空港**と**食料** — 現地在庫（10 未満で赤）。カートボタンでこの空港の食料に絞った トレーディングホール が開きます。作業員は 1 日 1 個消費し、切れると生産停止。空港の横のバッジは、そこで有効な **Industry** ブースト（ある場合）を示します。作業員に食料が行き届いている工場のすべてのマシンに効率ポイントを加算します。カーソルを合わせるとレベル・終了日・所有者が表示されます。
- **IP** — 産業ポイント残高。建設を妨げているのが IP のときは赤枠になります。**稼働状況** — 稼働中／N 日後に撤去／非稼働／凍結／アーカイブ。ルールと日付はツールチップに。
- **鉛筆 / ゴミ箱** — インライン改名、または工場の削除（IP は返還、取り消し不可）。**コネクタを最小化**は線の代わりに短い端点を描き、設定は記憶されます。
- **作業員の交代**は疲労しきい値を超えた全員を交代、**工場ティア**は Extension Kit で強化、**レイアウト**（配送ハブ）は入出力の列数を 1〜6 に設定、**コンテナ / 機械**パレットは追加用です。
- **ダウングレード**は工場を1ティア下げます（ティア 2 から）：グリッドは縮み、週ごとの維持費は下がり、使った Extension Kit は返却されません。機械やコンテナが収まらなくなる場合は何も変わらず、拒否メッセージがそれを示します。凍結中の工場はティア 1 に戻ると再び稼働します。**工場を移転**は機械、コンテナとその在庫ごと別の空港へ送ります：見積もりには IP 費用（100 + 建設済みの 25 %）、移動時間（商品の輸送の3倍）、鉱山と油井については現在と並べて移転先の鉱床が表示されます。到着まで工場は **… へ移転中** と表示され、生産も週ごとの維持費もなく、到着まで何も変更できません。鉱山や油井は鉱床上の配置を失います：到着後、設定の **設置場所を設定** で空港から 2 NM 以内に配置し直してください。元の空港にある会社自身の在庫はそのまま残ります。

キャンバスの読み方

- **3 つのゾーン** — 入力（緑、左）、生産（暗色、中央）、出力（青、右）。
- **機械** — 枠色は効率（緑 80% 以上、橙 50% 以上、それ未満は赤）。赤い待機中バナーは人員不在、それ以外はレシピと進捗バー、工事バー、「必要な資源」。アバターのリングは食料切れで赤。
- **コンテナ** — 商品アイコンと現在/最大バッジ（コーナーボタンの下に潜らなくなりました。満杯で赤、残少で橙）。
- **ポートとボタン** — 四角＝入力（左）、丸＝出力（右）、明るいシアン＝接続済み。歯車は設定、矢印は移動モード（有効なセルをクリック）。ホイールでズーム、ドラッグでパン。

機械を建設する

未建設の機械には**必要な資源**が表示され、要件はすべて見えます。タイルは切り捨てられず、縮小して折り返し、収まらない分は「+N」で示されます。**建設**は資材がすべて空港に揃い、**かつ**産業ポイントが足りると有効になります。無効なボタンにカーソルを合わせると不足分が 1 行ずつ出ます。

不足資材をクリックすると、確認のうえ、その商品で絞り込まれた トレーディングホール が開きます（購入・契約）。**自分の需要** に依頼を出して運んでもらうこともでき、契約は **自分の契約** に並びます。

コネクタ

出力ポートをクリックすると紫になり、互換性のある**入力**ポートが黄色に点灯します。1 つをクリックで接続、接続済みポートを再クリックで削除。互換性は両コンテナの商品タイプによります。

設定

機械 — 作業グループごとに 1 枠、疲労と食料状態を表示。交代ボタンは費用を見積り、自分で空輸／バス・船で移送／自動交代の 3 通りを提示。ほかにレシピ、入出力、生産時間、サイクルあたりの IP、ログ、油井と鉱山では設置マップ（効率は地形次第）。

コンテナ — 商品の種類と、出力側では出力モード：保管、トラック/船輸送（目的地＋しきい値）、トレーディングホール（システム価格または任意価格で自動販売）、工場間輸送、燃料なら FBO 給油（自社分を距離順に表示）またはローカルディーラー。満杯/空のアラートは産業ダッシュボードにも反映。

機械の削除では建設 IP は返還されず、コンテナや工場の削除では返還されます。

生産中のIndustry Points。 1サイクルあたりのIPの符号を確認してください。負のレシピは開始時にポイントを消費し、残高不足では開始できません。正のポイントは完了時に加算されます。例として、Travel Tokenは250 IP、Factory Extensions Partsは100 IP、Airport Ownership Kitは3 IPを1サイクルごとに消費します。この継続的な必要量は建設IPとは別に計画してください。

Local Dealer出力では、FBOの燃料注文時やシステム補給時に、5,500 gal単位のタンクをサーバーへ販売します。250 NM以内にある適格なプレイヤー工場のみが近い順に利用され、現地ディーラー価格で支払われます。購入上限は注文量または補給量です。システム在庫が既に容量の半分以上なら上限は容量の10 %ですが、そのFBOに燃料は追加されません。FBOの注文や価格は変わりません。FBO Refuelingは別の出力モードで、250 NMを超える距離1 NMにつき、工場所有者がタンク1個当たり10 Crを支払います。

8.4 産業百科事典

産業百科事典は、OnAir 世界のすべての商品タイプと生産機械の読み取り専用リファレンスです。工場チェーンの計画、週次生産量の見積もり、ある商品を消費・生産する機械の把握に使います。

レイアウト

タブは 2 つ — **Production Lines**（商品別）と **Production Zones**（機械タイプ別）。左ペインはフィルター可能な一覧で、アイコン、名前、副行（商品は重量と価格、機械は建設コストと時間）を表示します。タブ切替やクロスリンクをたどるとフィルターはリセットされます。右ペインには選択中の項目の詳細が出ます。

Production Lines

左で商品を選ぶと、ヘッダーカードにアイコン、名前、説明、重量（設定に応じて kg / lb）、基本価格、判明していれば Supplies / Demands の件数と平均供給価格が表示されます。その下の **Production Chain** には、その商品を生産または消費するレシピごとにカードが並びます：

- 機械名 — クリックで Production Zones の詳細へ移動。
- レシピ名、サイクル時間、1 日あたりのサイクル数、緑の **Produces** または赤の **Consumes** バッジ。
- **IP/サイクル**と**IP/週**は符号付きの値です。正のレシピは完了時にIPを獲得し、負のレシピは開始時にIPを消費するため、十分な残高が必要です。ゼロなら生産によるIP増減はありません。建設費は別です。
- **Inputs → Outputs** — サイクルあたりのアイコンと数量（名前はクリック可）。**Per Week** 列は各産出物の週次生産量と各材料の消費量を示し、副産物には **By-product** バッジが付きます。

Production Zones

- **ヘッダーカード** — アイコン、名前、説明、IP 建設コスト、建設時間、設置面積（幅 × 高さ）。
- **Construction Materials** — 建設に必要な商品と数量。工場管理の建設パネルが確認するのと同じ一覧です。
- **Staff Requirements** — 稼働に必要な作業グループ（種類と人数）。
- **Recipes** — レシピごとに 1 枚：名前、サイクル時間、1 日のサイクル数、IP/cycle、クリック可能な商品名付きの Inputs → Outputs。
- Production Lines から来た場合、上部に **Back to [商品]** が表示されます。

機械名をクリックすると Production Zones へ切り替わり、来た場所を記憶します。商品名をクリックすると Production Lines へ切り替わります。

ヒント

- **週あたり**は最高速度での連続生産を仮定します。実際の出力は人員、効率、材料、出力先の空き容量、そしてIP消費レシピでは利用可能なポイントにも左右されます。建設用IPと継続的な生産の収益・消費を分けて計画してください。
- **No production chain found** と出る商品は、採集品、購入専用、またはシステム生成です。
- ここでは何も買えません。購入と契約は **トレーディングホール**、納品を約束した内容は **自分の契約**、世界に依頼した内容は **自分の需要** で扱います。

- 鉱山と油井の効率は、選んだ場所の地下の鉱床で決まります。**Ore Detector** を貨物として積み、対地 300 ft 以下を飛ぶと、飛行トラッキング画面に機体直下の 8 種の鉱床の濃度が表示され、有望なゾーンに出入りするとチャイムが鳴ります。
- **タイクーンモード**（シミュレーターなし、会社作成時に選択）では Ore Detector で飛行することはできません。代わりにここで鉱山または油井を選択してください：**Where it stands** が拠点の探鉱マップになります — 工場のある空港、所有するベースキャンプ、そして Ore Detector を在庫として持つか、そこに駐機中の自社機に積んでいる空港です。拠点と鉱石を選ぶと、機械を設置できる 2 NM 以内の鉱床が表示されます。新しい場所を探鉱するには、AI フライトまたはトラックで Ore Detector を運んでください。

8.5 トレーディングホール

トレーディングホールはOnAirの商品マーケットプレイスです。各商品について、世界中の**供給**（Supply）と**需要**（Demand）をマップと詳細リストに表示します。**購入**も**納品契約の締結**もこのページから直接行えます — 他のクライアントは不要になりました。

商品タイプ

左列に全タイプがアイコンと単位重量（設定に応じて kg / lb）付きで並び、検索フィールドで絞り込めます。タイプをクリックするとボードが開きます — 燃料、建設キット、原材料、食料、電子機器、人材が取引されます。

供給・需要ボード

ヘッダーに製品、説明、そしてこのタイプで購入アシスタントを開く**Trading Assistant**ボタンが表示されます。2つのタブでボードを切り替えます：

- **Supply** — 空港、距離、販売者、数量、総重量、単価、合計値
- **Demand** — 空港、距離、購入者、必要数、納品済み、残量、単価、合計値、ステータス

残量は納品済み分に加え、他社が既に締結した契約分も差し引きます。行が勝手に選択されることはなくなり、ボードはサーバーが返す先頭行ではなく、あなたのいる場所を中心に開きます。右上の切替でストリップ表示とコンパクトな表を行き来できます。

距離と半径フィルター

距離は自社の工場（各行に最も近いもの）から測られ、なければ拠点が基準です。ボード上部の見出しには常に基準が明示されます。

- **基準地点** — 「Near which airport?」に識別子を入力するとそこからの距離になります。チップ1つで工場基準に戻せます。
- **半径** — すべての距離 / 100 / 250 / 500 / 1000 NM。リストとマップを同時に絞り込み、タブのカウンターは「11 / 795」となり、各基準地点に円が描かれます。
- 範囲内に何もない場合はその旨を表示し、最も近い候補を示し、ワンクリックで解除できます。半径はセッションをまたいで記憶されます。

ソートチップでどちらのボードも並べ替えられます。既定は近い順です。

購入と契約

- **Buy** — 供給ロットを選び数量を入力。金額と重量が即時更新され、ダイアログで確定します。
- **Buy from unlimited supply** — システムが無制限に販売する商品では常に利用可能。対象空港の識別子と数量を入力します。空港の最小サイズが必要な場合は表示されます。

- **Take Contract** — 入力した数量の納品を引き受けます。7日以内に納品しない場合は10%のペナルティが発生します。

ここで結んだ契約は**自分の契約**に、自社工場が公開した需要は**自分の需要**に一覧されます。サーバーは資金・Manager権限・在庫数を検証し、拒否理由はそのまま表示されます。

マップ

マーカーは選択中タイプのアイコン（紫＝供給、ゴールデンロッド＝需要）を持ち、十分ズームインすると数量と単価をピン上に直接表示します。引くと単純な点に戻り、可読性を保ちます。ピンをクリックすると価格ポップアップが開き、マップを動かさずに行が選択されます。リストから行をクリックした場合はマップが移動します。

レイヤー：**Supply**、**Demand**、**My Industries**、**My Basecamps**（自分のもののみ）、**Topographic**、**My Aircraft**（フリーランス状態付きの自社機の位置）。

価格比較。価格フィルターで売り・買いの表示を絞れます。vs baseは単価と基準価格の差であり、輸送の純利益ではありません。配送費と契約上の負担も含めて比較してください。

8.6 購買アシスタント

購買アシスタントは、1つの商品タイプについて、すべての購入地点（Supply）とすべての販売地点（Demand）を突き合わせ、利益の出る組み合わせを一覧にします。並び順は、貨物1ポンドあたり・1海里あたりいくら稼げるかを基準にしています。

商品を選ぶ

上部のドロップダウンでタイプを選びます。名前の横に単位重量が表示され、供給と需要はすぐに再読み込みされます。セレクターの横の行には、見つかった供給地点・需要地点・成立するルートの数が出ます。ヘッダーの更新ボタンは選択中のタイプについて両方を読み直し、**Back to トレーディングホール** は地図に戻ります。

ルートとして数えられる条件

次のすべてを満たす組み合わせだけが表示されます：

- 販売価格が購入価格より高いこと；
- 需要にまだ余地があること — 納品済みの分と、進行中の契約が押さえている分は差し引かれます；
- 購入地と販売地が別々の空港であること。

したがって **Qty** は「利用可能な供給量」と「残りの需要量」の小さいほうであり、**Total Wt** はその数量にタイプの単位重量を掛けた値で、設定に応じて kg または lbs で表示されます。

スコア

最後の列 **Profit/NM/lb** は、単位あたり利益を単位重量で割り、さらに距離で割った値です。信頼すべきはこの列です。重い商品を大洋越しに運んで得る大きなマージンより、すぐ隣で得るささやかなマージンのほうが有利なこともあります。鮮やかなシアンは優秀、白は良好、グレーは低スコアを表します。

並べ替え

並べ替えに使える列は **Profit/Unit**、**Total Profit**、**Profit/NM/lb**（既定）の3つです。これらの見出しをクリックすると基準列が変わります。並びは常に高い値からで、現在の基準における上位100行のみが表示されます。

ヒント

- 使う予定の機体の貨物容量と **Total Wt** を照らし合わせてください。積めない量なら満点のスコアも意味がありません。
- 長時間のセッションのあとは更新を。同じ供給と需要に対して他社も売買しています。

8.7 保有商品インベントリ

保有商品インベントリページは、会社が所有するすべての商品 — 貨物、チャーター契約、Construction Kit、トラベルトークン — を、その所在を問わず一覧表示します：空港、機体に積載中、飛行中、トラック/船で輸送中。同期されたマップに商品のあるすべての場所が表示されます。

フィルタ

- **空港で絞り込み** — 選択した空港（またはそこに駐機中の機体内）にある商品のみを表示します。
- **素材で絞り込み** — 選択した商品タイプ（木材、鉱石、トークンなど）のみを表示します。
- 右側のカウンタには、現在のフィルタに一致する行数が表示されます。

列

- **種類** — 商品アイコンと名前。チャーター契約には「contract」が付きます。
- **空港** — 商品の所在地。クリックで空港情報を開きます。
- **場所** — 追加情報：積載中の機体、飛行中、またはトラック/船輸送中の経路。
- **数量 / 単位重量 / 総重量**。

操作

- **輸送** — 空港にある商品をトラック/船で別の空港へ送ります。ダイアログに推定費用と所要時間が表示されます。長い識別子を持つカスタム空港も目的地にできます。
- **ここに設置** — 駐機中の機体に積まれた Construction Kit は、その場所にベースキャンプを建設するために設置できます。
- **降ろす / 降機** — 駐機中の空港で、機体から商品（またはチャーター人員）を降ろします。
- **受け取る** — トラベルトークンを受け取り、会社残高に加算します。続けて**今すぐ使用**で 1 枚をすぐ使うか案内され、使わない場合は会社メニューからいつでも利用できます。
- **削除** — 商品を完全に破棄します。取り消せません。

マップ

- 商品のある場所ごとに 1 マーカー：空港はティール色、機体は紫（実際の位置に表示）。
- ポップアップには、その場所にある商品タイプごとの数量が集計表示されます。
- テーブルの行またはマーカーをクリックすると両者の選択が同期します。選択中のマーカーは琥珀色になり、マップが再センタリングされます。

ヒント

- **トレーディングホール へ**ボタンで商品の売買ができます。締結した契約のために運んだ品は到着時にここへ入ります。**自分の契約** には納品を約束した内容が、**自分の需要** には世界に依頼した内容が並びます。
- 輸送中の商品は到着するまで読み取り専用です。

- **Ore Detector** は空でのみ役立ちます。貨物として積み、対地 300 ft 以下を飛ぶと、飛行トラッキング画面に機体直下の 8 種の鉱床の濃度が表示され、有望なゾーンに出入りするとチャイムが鳴ります。鉱山や油井を置く前に良い場所を探すための道具です。

在庫を探す。空港・資材フィルターに入力して候補を絞り、Clearで解除します。絞り込み結果が空でも在庫ゼロとは限りません。駐機中の機材の貨物は空港と同じ場所にまとめて地図表示されます。My Contractsからのリンクは在庫読込後に契約品と空港を選択します。

8.8 自分の契約

契約とは、指定された空港へ指定された量の商品を納入する約束です。**トレーディングホール**から締結します。このページには、会社が締結したすべての契約が期限と進捗とともに一覧表示されます。このページができるまで、締結した契約は 1 週間後に引き落としとして現れるだけでした。

契約はどのように履行されるか

- **手動で納入することはありません。**該当する商品が契約先の空港に置かれた時点で、サーバーが自動的に引き渡し、単位あたりの代金を支払い、進捗バーを進めます。
- つまりやるべきことは、期限までに正しい商品を正しい空港へ届けることだけです — トレーディングホールで購入する、工場で生産する、あるいは別の空港から空輸する。
- 各行末の小さな 2 つのボタンはまさにそのためのものです。一方はその商品とその空港で絞り込んだ**保有商品インベントリ**を開き、在庫がすでに現地にあるかを確認できます。もう一方はその商品で**トレーディングホール**を開き、不足分を購入できます。

期限と、その代償

- 契約期間は締結から **7 日間**です。
- 未納入のまま期限が切れると、**未納入分の価値の 10 % が違約金**として請求されます。すでに納入した分の支払いはそのまま残ります。
- 上部の帯には、進行中の契約数、まだ受け取っていない**未受領**クレジット、そして**次の期限**が表示されます。この未受領額は 10 % の計算基準でもあるため、リスクの目安にもなります。
- **期限**のバッジは残り時間に応じて色が変わり、最後の 1 時間は赤になります。グレーは期限切れ済みです。

一覧の読み方

- 列は **参照**、**商品**、**空港**、**単価**、**総額**、**納入済**、**ステータス**、**期限**、そして 2 つのショートカットです。すべての見出しで並べ替えできます。
- **参照**は産業通知が引用するのと同じコードなので、メッセージと行を照合できます。
- **納入済**はバーで、緑が納入済、グレーが未納入です。ホバーすると数量と重量が表示されます。重量はその積荷が機体に載るかどうかの判断材料で、想定される違約金も併せて示されます。
- 表の上には、検索欄（商品名・ICAO・参照番号）、件数付きのステータスフィルター、そして対象空港が複数あるときに現れる空港フィルターがあります。

知っておくとよいこと

- **締結した契約は取り消せません。**履行するか、期限切れになるかのどちらかです。
- バーチャルエアラインに所属している場合、その契約もここに表示され、**VA** バッジが付きます。

- 一覧には進行中の契約と、過去 7 日以内に期限切れになったものが残ります。それより古いものは自動的に消えます。
- 地図には空港ごとに 1 つのマーカーが置かれ、そこで期限を迎える契約数を示します。行またはマーカーをクリックすると両者が同期します。

8.9 自分の需要

需要とは、買い手としてのあなたです。どの商品を、どれだけ、どの空港へ、単価いくらで欲しいかを示します。出した需要は**トレーディングホール**に掲載され、他のプレイヤーが契約を結んで商品を空輸してくれます。

お金がかかる 3 点 — 一度は目を通してください

- **全額を前払いします。**需要を作成した時点で「数量 × 単価」が即座に請求されます。商品の到着時ではありません。上部の**拘束中**は、まだ商品になっていない分の金額です。
- **キャンセルで戻るのは一部だけです。**まだ誰も契約していない分は戻りますが、すでに納入された分と、他のプレイヤーが運ぶと約束した分は戻りません。**今返金される額**は有効な需要すべてを合わせたその金額で、キャンセル確認では対象の需要について改めて表示されます。
- **すでに結ばれた契約はキャンセルしても残ります。**その商品は届きますし、支払いはすでに済んでいます。需要のキャンセルでは解消されません。

需要を出す

- 商品・数量・単価・納入空港を選びます。単価はあなたのワールドの現在の相場から自動入力されます。運び手を引き寄せたいなら上げ、待てるなら下げてください。
- **上限**があります：サーバーは商品の基本価格の 10 倍を超える価格を拒否します。上限はフォームの横に表示されるので、送信してから知ることはありません。
- フォーム下の行は、ボタンが無効な間は何が足りないかを、有効になったら請求額と積荷の総重量を示します。

表の読み方

- 列は **商品**、**空港**、**単価**、**総額**、**数量**、**契約**、**ステータス**、そしてキャンセルボタンです。すべての見出しで並べ替えできます。
- **数量**バーは**3 つ**に分かれます：緑は納入済であなたのもの、明るい緑は契約済 — 誰かが運ぶと約束した分 —、グレーはまだ誰も取っていない分です。返金されるのはグレーの部分だけです。ホバーすると数量と重量が表示されます。
- **契約**は約束したプレイヤーの数です。矢印のある行を開くと、相手・契約金額・進捗・状態・期限が見られ、相手に連絡するメールのショートカットも付いています。期限切れの違約金を払うのは**相手**であってあなたではありませんが、商品は届きません。
- **キャンセル**ボタンは、需要が有効な間だけ表示されます。
- ステータスフィルタは**有効**から始まります。完了・キャンセル済の需要は削除されず溜まっていくので、過去を見たいときはフィルタを切り替えてください。検索は商品名と ICAO に効きます。

知っておくとよいこと

- 自分の需要に自分で契約することはできません — サーバーが拒否します。
- 他のプレイヤーに引き受ける義務はありません。動きがなければ単価を上げるか、キャンセルしてグレーの分を取り戻してください。

09

CHAPTER 09 · HQ

会社経営

会社は健全？ キャッシュフロー、損益計算書、貸借対照表、ローン、ビジネスレビュー、ランキング、パートナーシップ、バーチャルエアライン。

9.1 キャッシュフロー計算書
9.2 損益計算書
9.3 貸借対照表
9.4 財務健全性
9.5 銀行ローン
9.6 ビジネスレビュー
9.7 会社検索
9.8 ランキング
9.9 パートナーシップ
9.10 バーチャルエアライン

9.1 キャッシュフロー計算書

キャッシュフローページは、直近のOnAir財務報告以降に記録されたすべての取引を一覧表示し、残高の推移を日ごとに追えます。会社の資金を最も新しく、最も正確に把握できるページです。

ツールバーと情報バー

- **CSVエクスポート** — 取引一覧全体（UTC、説明、収入、支出、残高）をダウンロードします。
- **更新** — サーバーからすべて再読み込みします。
- **アーカイブ** — 過去の月次スナップショットがある場合、月を選んで読み込むとバナーが表示され、表がその月の取引に切り替わり、繰越額も表示されます。**現在に戻る**でライブ表示へ戻ります。
- **報告日** — 直近のOnAir財務報告の日付と金額。
- **現在の現金** — リアルタイム残高とスパークライン。この推移は会社ごとにローカル保存され、1時間に1点、15日間分が残るため再起動しても消えません。

リストタブ

説明フィルターで行を絞り込めます。列にはUTC時刻、説明、収入、支出、各取引の**後**の残高が表示されます。最新行の現在残高から各取引額を引き、順に過去の残高を求めます。フィルターは行を非表示にするだけで、この計算は変わりません。

ドットは各行を分類します：

- **収益**（緑）と**支出**（赤） — 通常の営業活動。
- **資金**（青） — ローン、オーナー資本、レンタル保証金、クレジット送金。営業損益ではない資本移動です。
- **投資**（紫） — 機体の購入・売却、FBOや工場の増設。現金が自社保有の資産に変わるだけなので損益計算書には決して現れず、このページと貸借対照表に表示されます。

行にカーソルを合わせるとカテゴリーと説明全文が読めます。説明内の重量は設定のkg / lbsに従います。

グラフタブ

- **残高の推移** — 日ごとにまとめた日終残高。古い日が左です。
- **収入と支出** — 日別合計。支出は正の値で描かれます。

ヒント

- ライブ一覧は直近の財務報告以降のみです。それ以前の月はアーカイブ選択（月ごとに1件）から開きます。
- 大きな変動はたいてい機体やFBOの取引と給与支払いです。説明フィルタで数秒で切り分けられます。
- ここで危機的に見える月でも健全な場合があります。コスト削減の前に、紫の行が原因かどうかを確認してください。
- CSVに書き出して表計算で分析すると、本当の収益源とコスト要因が見えます。

9.2 損益計算書

損益計算書は、選んだ期間の会社の収益と費用を表示します。最終報告日で固定される貸借対照表とは異なり、このページは任意の日付範囲をサーバーに問い合わせます。

期間の選択

ヘッダーには現在のUTC日時が表示され、2つの日付フィールドで期間を指定します。

- **From**（開始日） — 期間の初日、当日を含みます。
- **to**（終了日） — 期間の最終日。その日まる一日が対象で、翌日のUTC午前0時までを含みます。

Display をクリックすると読み込まれます。既定では直近7日間が選択されています。ヘッダーの更新ボタンで同じ期間を読み直せます。

収益と費用

- **Revenues**（収益） — 収益の各勘定と金額：チャーターフライト、定期路線、FBOサービス、貨物、受取利息など。合計は黄色。
- **Expenses**（費用） — 費用の各勘定：燃料、着陸料と駐機料、給与、整備、保険、ローン返済など。合計は赤色。

純利益

ページ下部のバーに **Net Income for the period**（期間純利益）が出ます。収益に費用を足したもので、費用はマイナスです。利益なら緑、損失なら赤で表示されます。

投資に関する案内

ページ上部の案内は、ただ1つの疑問に答えるためのものです。機体を売買したのに下の一覧に見当たらない、という疑問です。それで正しい動作です。購入は**投資**であり、現金が引き続き自社の所有する別の資産に変わっただけで、費用ではありません。したがって損益計算書には載りません。代わりにキャッシュフロー計算書（投資を示す独自のマーカー付き）と貸借対照表に現れ、このページは営業成績だけを測り続けます。案内は右の × で閉じられ、次回以降も閉じたままになります。

実際の会計も同じです。IFRSでもUS GAAPでも、資本的支出は資産計上され、購入時に費用処理されることはありません。ここに現れるのは**保有**のコスト、つまり週次の保有料、整備費、燃料費、乗員給与、着陸料です。公式参考資料：SEC — Beginners' Guide to Financial Statements — https://www.sec.gov/about/reports-publications/beginners-guide-financial-statements · IAS 7 — キャッシュ・フロー計算書 — https://www.ifrs.org/issued-standards/list-of-standards/ias-7-statement-of-cash-flows/ · IAS 16 — 有形固定資産 — https://www.ifrs.org/issued-standards/list-of-standards/ias-16-property-plant-and-equipment/。OnAir Player Handbook のセクション 8.6 もご覧ください。

ヒント

- 期間（1週間、1か月）を比べて、収益性の傾向と最大の費用要因を見つけましょう。
- 純利益がマイナスのまま続く場合はビジネスモデルの調整が必要です。コストを下げるか、もっと飛びましょう。
- 数値は対象期間に生成された財務報告に依存します。日付が欠けて見える場合は、その時期に報告が作成されたか確認してください。
- 戦略的な判断の検討にも使えます：FBOの開設、機体の購入、パイロットの追加採用など。

9.3 貸借対照表

貸借対照表は、OnAirが最後に生成した財務報告の時点における会社の財務状況を表示します。資産と負債はOnAirサーバーから直接取得されます。

更新ボタン

右上の**更新**ボタンをクリックすると、サーバーから貸借対照表を再読み込みします。貸借対照表はリアルタイム更新ではないため、OnAirクライアントで新しい財務報告を生成した後にこのボタンを使用してください。

上部統計カード

3枚のカードで財務状況を要約します。各カードにはローリングスパークライン（5分ごとに1点記録、ローカル保存）が付いています：

- **総資産**（緑） — サーバーから返されたすべての資産勘定の合計。
- **総負債**（赤） — すべての負債勘定の合計。
- **会社価値**（プラスで青、マイナスで赤） — 総資産から総負債を引いた値、つまり会社の純資産（自己資本）。

スパークラインはダッシュボードが開いている間のみデータを蓄積します。アプリを閉じると履歴はリセットされます。

資産 / 負債テーブル

OnAirから返された各勘定科目の詳細を左右に並んだ2つのテーブルに表示します：

- **現金と資産** — 手元現金、フリート価値、FBO価値、売掛金、燃料在庫、進行中のミッション、投資など。
- **負債と自己資本** — 未払い銀行ローン、買掛金、未払い給与、未払い税金、未払い費用など。

各テーブルの下部には対応する統計カードと一致する色付きの合計が表示されます。

会社価値フッターバー

ページ下部の強調バーに会社の純価値（資産 − 負債）が再表示されます。プラスなら緑、マイナスなら赤。これはOnAirでの総合的な財務健全性を示す最も代表的な数値です。

ヒント

- 貸借対照表はOnAirの最新**財務報告**時点の状態を反映します。リアルタイム更新ではありません — 現在の現金残高は**キャッシュフロー**ページで確認してください。
- 機体やFBOの購入はここ（フリート／FBO資産行）とキャッシュフローページに反映されます。損益計算書には決して現れません：購入は現金を資産に変える取引であり、費用ではないからです。
- 数値が古いまたは誤っている場合は、OnAirクライアントで新しい財務報告を生成してからこのページを更新してください。
- 会社価値がマイナスの場合、債務が資産を超えています：ローンを削減するか収益を増やして回復してください。

CH 09
HQ
会社経営

9.1 キャッシュフロー計算書
9.2 損益計算書
9.3 貸借対照表
9.4 財務健全性
9.5 銀行ローン
9.6 ビジネスレビュー
9.7 会社検索
9.8 ランキング
9.9 パートナーシップ
9.10 バーチャルエアライン

9.4 財務健全性

財務健全性ページは、サマリーカード、資産の構成、2つのゲージ、トレンドラインで会社の財務を一目で示します。すべての数値は1回の統合サーバーコールから取得され、2つの指標はこのページ、ダッシュボードの財務カード、会社検索、ランキングのいずれでも同じ計算式・色・書式を使うようになりました。

上部のカード

- **現金** — 今すぐ使える資金。
- **会社価値** — 純資産（資産から負債を引いた額）。
- **総資産** — 所有するすべて。
- **総ローン** — 未返済のローン残高。

資産の内訳

1本のバーが資産をサーバー側の5つの勘定に分けます。現金、機体、FBO、FBO燃料、バーチャルエアラインの持分です。指標が動いた理由を最も速く確認できます。**含まれない**ものにも注意してください。商品・工場・貨物は資産計上されないため、産業への支出は資産内で価値が移動するのではなく、資産そのものを減らします。

負債比率

会社のどれだけが負債で賄われているか：**ローン / 資産**。ゲージは2.00で止まらなくなり、負債の重さがそのまま針に反映されます。

- **0.5未満** — 良好。所有物の大半は支払い済みです。
- **0.5〜1.0** — 相当な負債。ただし資産がまだカバーしています。
- **1.0超** — 過剰負債。所有額より多くを負っています。

総資産利益率 — 累計の数値

これは**設立以来のすべての利益**を、**現在**保有している資産で割ったものです。期間利回りではなく、実務のROAとも比較できません。社歴とともに増え、100%を超えると資産が減ったときに上昇します。資産計上されない支出（燃料、給与、商品）が分母を小さくするからです。追いかけるスコアではなく、成熟度の指標として読んでください。

- **100%超** — 累計収益が保有資産の総額を上回っています。
- **50%〜100%** — 良好な収益性。
- **10%〜50%** — 控えめなリターン。改善の余地あり。
- **10%未満** — 資産がまだ十分な利益を生んでいません。

直近のリターン — こちらが期間の利回り

ゲージのすぐ上にある**直近14日**と**直近7日**が、累計値では得られない本来の利回りです。その期間に実際に得た収益を、現在の資産で割っています。セッションごとに追うべき数値はこちらです。ページに明記された注意点が2つ。分母は期間平均ではなく本日の資産であること、そして年率換算していないことです。まとめて飛ぶプレイヤーの14日間を引き伸ばすと値が大きく振れるためです。色は符号のみで決まり、ゼロより上が緑、下が赤です。

下部のカード

- **資本金** — 会社の資本金。

- **収益（1週間）**と**収益（2週間）** — 直近7日・14日の収益。

ヒント

- ページヘッダーの**更新**で、すべての値をサーバーから再計算します。
- 高い負債比率と弱い直近リターンの組み合わせが本当の警告サインです。
- トレンドラインはアプリを開いてからの期間しか含みません。より長い履歴は損益計算書と貸借対照表で確認してください。

9.5 銀行ローン

銀行ローンページでは、返済中のローン、銀行が提示するオファーを確認でき、早期返済も行えます。借入はスキルツリーで解放されます。**Bank Loans** スキルに投資するまで、銀行はあなたに何のオファーも出しません。

現在のローン

左上のテーブルに、返済中のローンがすべて並びます。

- **Principal** — 当初の借入額。
- **First Payment** — 最初の週次返済日。
- **Weeks** と **Remaining** — 総期間と、残りの週数。
- **Weekly Payment** — 毎週差し引かれる金額。
- **Annual Rate** — 適用される年利。
- **Due** — 残りの支払総額。週払い額 × 残り週数です。
- **Last Payment** — 直近に支払った日付。
- **Repay** — 期限前に完済します。先に見積りが表示され、確認するまで何も引き落とされません。

ローン提案

その下に現在のオファーが並びます：**Principal**、**First Payment**、**Duration (weeks)**、**Weekly Payment**、**Annual Rate**、そして **Accept** ボタン。一覧の代わりに次の2つの状態が出ることがあり、意味はまったく異なります。

- **スキル未取得** — 銀行が実際にまだ貸してくれない状態です。ボタンからスキルページへ移動し、**Bank Loans** を解放できます。アクセス権はページを開くたびに再確認されるので、購入後にアプリを再起動する必要はありません。
- **読み込みエラー** — 銀行への要求が失敗した状態です。これはスキルのロックでは**ありません**。ページはそのことを明示し、サーバー自身のメッセージと**再試行**ボタンを表示します。以前はアクセス権なしと告げていたため、すでに Bank Loans を解放済みのプレイヤーを無駄にスキルページへ送っていました。

審査基準

右パネルには銀行が見る項目が並びます。緑のドットは有利な値、オレンジのドットは不利な値です。

- **銀行信用スコア** — サーバーが出す総合評価。50%超で緑。以下のすべてを集約する、最も重要な行です。
- **資本金** — 会社の資本金。
- **Company current value** — 現在の純価値。

- **Remaining Principals to repay** — 全ローンの残債合計。
- **Reputation** — 会社の評判（パーセント）。

早期返済

期限前の完済には、残元本に加えて**10%のペナルティ**がかかります。正確な合計額は引き落とし前に確認ダイアログへ表示され、現金が足りない場合の返済は拒否されます。

ヒント

- ローンは財務健全性ページの負債比率を押し上げます。0.5を超えたら二度考え、その隣の直近リターンも読んでください — 稼げていない会社を担保に借りることが、張り詰めた比率を動かせない比率に変えます。
- 良い信用スコア、確かな評判、健全な資本金は、提示されるオファーの条件を良くします。
- 借りるなら稼ぐもの — 機体やFBO — のために。飛んでも飛ばなくても毎週やってくる経常費の穴埋めに使うのは避けましょう。

9.6 ビジネスレビュー

ビジネスレビューページは社内の経営コンサルタントです。直近30日の収益と費用を読み、帳簿を点検し、色分けされた指摘リストと書面の所見を残します。エンジンは**決定論的**で、すべての指摘は自分の数字に固定ルールを適用した結果です。同じ帳簿からは常に同じ助言が得られます。

コンサルタントのメモ

上部のカードにサマリーが入ります。直近30日についての数文、提出日、次回訪問日です。

- メモは指摘からローカルに書き起こされ、すぐに表示されます。より豊かなAI版に到達できる場合は文面が置き換わり、タイトル横に**AI**バッジが付きます。到達できなければローカルのメモが残ります — 助言はAIの可用性に左右されず、指摘と重要度はどちらでも同一です。
- メモはレポートと一緒に保存されます。ページを開き直しても**同じ**文章が出ます。インターフェースの言語を切り替えた場合のみ、新しい言語で生成し直されます。

主要数値

- **収益** — 期間中の営業収益。
- **費用** — 営業費用。正の金額で表示。
- **純利益** — その差額。プラスは緑、マイナスは赤。

指摘

各指摘にはアイコン、見出し、短い根拠、重要度バッジが付きます。カードの左ボーダーも同じ色なので、一覧をひと目で追えます。

- **クリティカル**（赤） — 対応が必要な損失や資金流出。
- **要注意**（オレンジ） — 悪化しつつあるトレンド。
- **機会**（シアン） — 遊休能力や手の届く節約。
- **良好**（緑） — 帳簿が裏付けている良い点。
- **参考**（グレー） — 知っておくと有益な背景。単体では行動不要。

ルールが見るのは、他社FBOでの燃料購入、整備、着陸料と駐機料、貨物の保管、遅延ペナルティ、人件費、負債、週ごとの推移です。

内訳

機材別コストは費用の大きい機材を8件、カテゴリ別内訳を高い順に表示します。期間中にフリートから外れた機体も帳簿の名称を引き継ぎ、「不明」にはなりません。**空港別着陸料**は料金の大きい空港を8件、請求回数とともに表示します。自社FBOがどこで元を取れるかが最も速くわかります。

頻度・キャッシュ・料金

- 新しいレビューは有料のコンサルティングで、会社価値の1%です。先に見積りが出て、キャンセルや拒否をすれば何も起きません。
- コンサルタントは週に一度戻ります。それまでボタンはロックされ、次回の日付が出ます。
- 直近のレポートは無料で読めます。会社ごとに暗号化して自分のマシンにキャッシュされるため、開き直しても無料で、サーバーにも問い合わせません。
- レポートがない間は、空の状態の**最初のレビューを生成**が同じ有料フローを開きます。
- 作成中はコンサルタントが作業する短いアニメーションが流れます。

ヒント

- クリティカルな指摘の裏付けには機材別の表を使いましょう。整備費のスパイクには必ず具体的な登録番号があります。
- レポートは直近30日のローリングウィンドウです。長期の推移はキャッシュフローと損益計算書で見てください。

9.7 会社検索

会社検索 はコードから OnAir の航空会社を探し、OnAir サーバーが返す内容を表示します: オーナー、主要な数値、機材、従業員、資格。ここに出る内容は、あなたの会社を誰かが調べたときにも同じように見えます。

検索

会社コード（3〜5 文字、大文字に変換されます）を入力し、**Search** または Enter を押します。ランキング、フライトログ、通知、ダッシュボードの評判カードのリンクからも開けます。

ワールド選択

複数のワールドがある場合、検索欄の隣にワールドの選択欄が並びます。自分のワールドに限らず**どのワールドでも**会社を調べられます。現在のワールドには印が付き、外を検索しているときはヒントが出ます。

操作

- **フライトログ** — その会社の飛行履歴を、自分の日付範囲とフィルターで開きます。
- **Send Mail** — 会社コード（自分と異なる場合は対象ワールドも）を入れた状態でメールを開きます。
- **Send Credits** — 金額と任意のメモを入れる送金ダイアログ。同一ワールド内のみ、自社宛は不可で、サーバーは即座に引き落とします。

CH 09
HQ
会社経営

9.1 キャッシュフロー計算書
9.2 損益計算書
9.3 貸借対照表
9.4 財務健全性
9.5 銀行ローン
9.6 ビジネスレビュー
9.7 会社検索
9.8 ランキング
9.9 パートナーシップ
9.10 バーチャルエアライン

オーナーカード

設定があればアバター、ハンドル名、生年月日と算出した年齢、**Total Flight Hours**（現在の会社の前後を含む累計）、**Hours in Company**。3 つの操作ボタンもここに並びます。

会社カード

オーナーが選んでいればアカウントバッジ画像、正式名称・コード・ワールド、該当する場合の **Challenge Mode** と **Paused** バッジ、オーナーの最終接続日、割合付きの評判バー、次のレベルまでの XP を示すレベルバー。

主要な数値

- **Current Cash** と **Company Value**。
- **累計収入**。その下に直近 1 週間と 2 週間。
- **Ratios** — **ROA** と **Debt ratio**。ROA は設立以来の収入を現在の資産で割った累計値で、歴史の長い会社が 100 % を大きく超えるのはそのためです。財務健全性ページとまったく同じ計算・配色です。
- **Jobs** — 進行中と完了済みのミッション。
- **フリート & Staff** — 機体数（うち飛行中）、FBO、従業員。

機材と従業員

2 つの表が並びます。機材表には登録記号（クリックで 航空機検索）、型式、現在の空港コード（クリックで 空港検索）、色分けされたステータスバッジ。従業員表にはパイロット、客室乗務員、整備士が区分・状態・現在地とともに並びます。

資格とランク

オーナーが資格を持つ機体クラスごとに 1 枚のタイル。そのクラスでの飛行時間と着陸回数、到達したランク — Trainee、Junior Officer、Flight Officer、First Officer、Captain — と記章が表示されます。

ヒント

- ミッションの外注を持ちかける前に、機材と評判を確かめましょう。
- フライトログは、その会社が実際どれだけ活動しているかを測る正直な指標です。
- 削除済みの会社はエラーを返し、何も読み込みません。
- クレジットの送金は即時で取り消せません。確定前に金額を確認してください。

9.8 ランキング

ランキングは、所属する OnAir ワールドの会社を 6 つの独立した指標で並べます。対象は直近 2 週間に活動があった会社のみで、データは週に 1 回作り直され、その日付がページ上部に出ます。**Refresh** はサーバーから再読み込みしますが、週次の再構築が走るまで順位は動きません。

つのランキング

それぞれが独立した表で、**Top 20** を表示します:

- **Reputation** — 総合的な評判（0〜100 %）。期限内に無傷で届ければ上がり、放棄や損傷があれば下がります。より高い報酬の顧客を引き寄せるうえで最も役立つ数値です。

- **Return on Assets** — **累計**の値です。設立以来の全収入を、現在保有する資産で割ったもの。歴史の長い会社が 100 % を大きく超えるのはこのためで、所有を増やすより稼ぎを増やすことが報われます。財務健全性ページと同じ計算・書式です。
- **Company Value** — 現金に機材、FBO、その他資産を加えた額。蓄積した規模の素朴な指標です。
- **Player Cruise Hours (last 4 weeks)** — 人間のパイロットが飛んだ巡航時間（AI は含みません）。
- **Player Flight Hours (last 4 weeks)** — 人間のパイロットによるエンジン始動から停止までの総時間。地上走行、上昇、巡航、降下を含みます。
- **Outsource Expenses** — 自社のミッションを他社や AI に飛ばしてもらうために使った総額。実際に支出のある会社だけが載ります。

表の見方

各行には推移マーカー、会社コード、会社名、値が並びます。ヘッダーの **My Score** は Top 20 に入っているかどうかにかかわらず常に自社の値で、入っている場合は自分の行が強調表示されます。

推移マーカー

- 青い星 — 今週このランキングに初登場。
- 緑の上向き矢印 — 前週より順位が上昇。
- 赤の下向き矢印 — 順位が下降。
- オレンジの点 — 変わらず。

ほかのランキング

ここの 6 つは**会社**のランキングです。別の場所にもう 2 つあります: プレイヤーが運航する定期ルートを並べる **Routes Leaderboard** と、産業 ダッシュボードにある**インダストリー**のランキング（インダストリーポイントと契約クレジット）。Custom Routes とバーチャルエアラインはすべてのプレイヤーに開放されたので、これらのランキングも誰でも見られます。

ヒント

- 会社コードをクリックすると **会社検索** が開き、機材・財務指標・資格を確認できます。
- まず **Reputation** を伸ばしましょう。評判が高いほど **会社ジョブ** に良いジョブがより頻繁に現れます。
- Player Hours の 2 つは自分で操縦した分だけを数えます。AI のフライトは決して載りません。

9.9 パートナーシップ

パートナーシップは、自社が結ぶ提携会社のネットワークです。誰とつながっているか、誰から申し込まれたか、誰に申し込んだかが分かります。パートナーシップは同じワールド内の 2 社間の継続的な取り決めで、OnAir の各ワールドはそれぞれ独立したネットワークを保ちます。

このページはまだ作りかけです。文言も選択肢も、パートナーシップが何をもたらすかも、更新のたびに変わる可能性があります。確定した機能ではなく、進行中の作業として扱ってください。

ヘッダー

タイトルには有効なパートナー数が付きます。その隣に、**ストリップ**（1 行につき 1 枚のカード）と**リスト**（コンパクトな表）を切り替える**ビュー切替**、ストリップ表示で出る**並べ替え選択**、そしてサーバーから読み直す**更新**。選んだ表示形式は記憶されます。

つのタブ

各一覧タブは中身があるとき小さなカウンターを表示するので、返事が必要かどうかが一目で分かります。

- **パートナー** — 有効な提携。各行に会社、招待に添えられたメッセージ、継続期間、そして解消前に確認を求める**削除**ボタン。
- **受信** — あなた宛の招待。**保留中**はオレンジ、**拒否済み**は赤。保留中には**承認**と**拒否**、拒否済みには一覧から消す**削除**だけが出ます。
- **送信済み** — まだ承認されていない自分の招待。確認のうえ**キャンセル**できます。
- **提案** — 2 種類の招待フォーム。

提携を申し込む

- **相手がすでに OnAir にいる場合** — エアラインコードかメールアドレスを入力し、任意でメッセージを添えて送信します。相手の受信タブに届きます。
- **まだ参加していない友人を招く場合** — メールアドレスと任意のメッセージを入力すると、ゲームとあなたのネットワークへの招待が届きます。

送信に成功するとページは**送信済み**に切り替わり、新しい招待をすぐ確認できます。

並べ替え

リスト表示では列見出しをクリックできます。パートナーでは会社と経過期間、招待タブでは差出人または宛先に加えてステータスと日付。1 回目で昇順、もう 1 回で逆順になります。**ストリップ**表示では、ヘッダーの選択欄が同じキーを提供し、方向を反転するボタンが付きます。各タブは独自の並び順を保ちます。

ステータス

- **承認済み**（緑） — 提携は有効です。
- **保留中**（オレンジ） — 招待は返事待ちです。
- **拒否済み**（赤） — 相手が断りました。

ヒント

- ゲーム内で相手が分かっているなら、メールよりエアラインコードを。曖昧さがありません。
- 提携の削除、招待の拒否・取り消しはいずれもサーバー側に即時反映され、このページから元に戻すことはできません。
- 招待の前に **会社検索** で相手を調べましょう。機材と評判は名前より多くを語ります。

読込エラー。リクエスト失敗は提携先がないという意味ではありません。エラーを読み、Refreshで再試行してから、空に見える一覧を判断してください。

9.10 バーチャルエアライン

バーチャルエアライン（VA）は複数のプレイヤーが一緒に運航する会社で、**全員に開放**されました。

VAに参加する

- **招待** — 招待にようやく着地点ができました。応募ページ上部で回答を待ち、ページ名も招待を受けた旨に変わります。承認で会社がメンバーに。
- **応募** — 自ワールドのアクティブなVAを一覧（コード、名前、説明、メンバー、機材、30日間の実績）。検索・並び替えて送信すると、管理者の回答まで保留中になります。どのVAにも所属していない場合のみ可能です。
- **設立** — 名前、5文字のエアラインコード、初期資本（最低100,000クレジット、自社の現金から）。創設者となりコンソールへ移動。コールサイン・サイト・配当は後から設定します。キャリアモード専用（フリーランスは応募へ案内）。

VAとして働く

VA名の付いた**この会社として働く**ボタンは、全ページでDispatcher以上に表示されます。デスクトップ版ではタイトルバー、ウェブ版ではサイドバーの上部にあります。有効な間はアプリ全体に色付きの枠が残り、誰のお金かが常に分かります。

- 購入した機体はVAの機材、受注したジョブもVAのもので、支出もVAの口座からです。
- 燃料はその機体を運航している会社に請求され、雇用画面は支払う会社の名前を示します。
- ロビーでは、VAに属する会社にVA名が表示されます。
- VAが受けた契約はVAしか放棄できません。自社から放棄すると、切り替えるかDispatcherに頼むよう説明して拒否されます。

コンソール

- 統計カード（メンバー、便数、時間、PAX）、VA情報、トップ10グラフ。
- **メンバー表** — 役割、拠点、便数、時間、PAX、カーゴ、収益、最終VAフライト。VATSIMチップにライブコールサインを紐付けられます（このPCのみに保存、緑点＝オンライン）。
- **パス** — 24時間フリーランスパスはOnAirアカウントで購入（会社のクレジットは不可）。
- **株主** — 全メンバーが50,000クレジット以上の増資を提案でき、マネージャーが同じパネルで回答。

運営する

- **プロパティ**（創設者）— 説明、サイト、配当%、ロゴ、ジョブ割当のルール、確認を挟んだ配当の分配。
- **役割**（創設者）— 権限レベル、色、給与モデル（ジョブの取り分／時間給／週給）、積めるジョブ。取り分は%で入力し、10なら報酬の10 %。
- **メンバー**（マネージャー）— 役割、色、使用を許可する機体と従業員、ランクとワークオーダーへのショートカット、解雇。
- **逆方向から** — 機体や従業員からVA権限を開き、許可するメンバーにチェック。
- **招待** — 応募への回答、送った招待の取消、エアラインコードによる会社の招待。

ジョブの割当

DispatcherはジョブVAのジョブをメンバーに割り当てられます。誰も選ばなければ割当解除。担当者には自分向けの印が付き、他のメンバーは積めません。

補足

- 従業員リストは自社とVAの従業員が混在します（サーバーが両方を返すため）。VA側には印が付きます。
- VAで飛んだフライトのみVA統計に計上されます。乗員の雇用は**クルーマーケット**で行います。
- **VAを脱退**は赤いDanger Zoneにあります。一般メンバーはそのまま脱退でき、創設者は最後の1人のときのみ（VAは解散）。

09

— END OF CHAPTER —

10

CHAPTER 10 · TRAINING

トレーニング

操縦の腕を磨くには？ 訓練課題、低速飛行中の操縦、航空クイズ。

10.1 訓練

フライトトレーニングページは、通常のOnAir運航の**外側**で操縦を練習する場所です。会社には一切影響しません。XPも評判も報酬もなく、機体も摩耗しません。

実験的機能。ページ見出し、各カード、実行画面に**Experimental**バッジが付きました。採点のしきい値や挙動は調整中で、ビルドごとに変わることがあります。ご意見はOnAir Discordの#training-feedbackチャンネルへ(導入文の下にリンク)。

エクササイズ

- **エンジン停止着陸** — 飛行場上空2,000 ftでエンジンを止められ、滑走路か脇の草地へ滑空着陸。
- **低速旋回** — チェックライドの課目を単独で。最小速度で360°。
- **低速飛行と失速**(新規) — どこでも対地3,000 ftで、クリーンとフルフラップの低速飛行、各形態で失速と回復。空港は不要。
- **指定針路と高度** — 3つの指示を順に達成し維持。
- **精密着陸** — 進入端から150〜400 mで接地し、舗装上で停止。
- **離陸後のエンジン故障** — 約500 ftで故障。前方に着陸し、引き返しは不合格。
- **安定進入** — 500 ftゲート以下で6項目。1つ崩れればゴーアラウンドが指示され、正しく飛べば合格。
- **横風着陸** — 実際の風のみ。接地時に機首を戻し、滑走中もセンターラインを保持。
- **IFRホールド** — 開始地点を基準にした右回りのレーストラック。1分レッグで2周。
- **場周経路** — 左回りの場周。ダウンウインドは対地1,000 ft、精密ゾーンへ着陸。
- **オートローテーション**(ヘリコプター) — 近日公開。

2つのモード

- **フリー練習** — OnAirの飛行を作らず、サーバーにも何も送らず、採点は完全にローカル。既定で全員が使えます。
- フリー練習でも接続は必要です。OnAirサーバーとの接続が切れると、アプリはLobbyに戻るか「OnAirサーバーに接続できません」の画面を表示し、演習はそこで終わります。失われるのはその試行だけで、フライトも資金も摩耗もありません。その場で戻せなかった場合、シミュレーターの状態（エンジンの再始動、燃料の復元）は次回の接続時に戻されます。
- **OnAirフライト** — 専用の往復フライトをディスパッチし、追跡して中立の訓練カテゴリで登録します。XP・評判・摩耗はありませんが、燃料は消費され課金されます。エンジン停止、低速旋回、低速飛行と失速、指定針路と高度が対応しています。操作できない場合はカードに表示される理由を確認してください。

始め方

- 出発空港で機体を読み込み、**Open exercise**からモードを選び、**From Sim**で機体と空港を入力。前提条件を確認して**エクササイズを開始**。
- 機体の状態を基準にする課目は**待機状態**になり、準備カードに不足条件(飛行中、対地高度、翼が水平)が並びます。条件が揃うと採点が自動で始まり、2度目のクリックは不要です。
- エンジン停止では出発端の上空対地2,000 ftに3D**マーカー**が出て、これが停止のゲートです。OnAirフライトで出ない不具合は修正され、3Dパックの確認も接続中のシミュレーターのフォルダーだけを見ます。

- **エクササイズを中止**すればいつでも安全に終了します(エンジン復旧、マーカー削除、燃料復元)。

教官と制限

各エクササイズはチェックライド試験官の声で導入と飛行中のコールを再生し、発話はトランスクリプトに残ります。無音にするには設定でtrainingの音声カテゴリをミュートします。空港には正確な滑走路データが必要で(小さすぎる飛行場は拒否)、旧X-Planeプラグインではなく新しいブリッジが要ります。

10.2 低速飛行中の操縦

低速飛行とは、失速速度のすぐ上、通常の巡航よりもはるかに低い対気速度で飛行することです。これは基本的な操縦訓練であり、翼が限界に近づいたときに**パワー、ピッチ姿勢、対気速度、高度**がどのように連動するかを学べます。

このヘルプは**チェックライド**実施中に「トラッキング開始」の横に開きます — 低速旋回の区間は採点対象の課題です。**訓練**ページでは同じテクニックを2つのエクササイズで練習できます。どちらも「実験的」の表示付きです：**低速旋回練習**はチェックライドの採点課目を単独で飛ぶもの、**低速飛行と失速**はクリーンとフルフラップで低速飛行を維持し、各形態のあとに意図的な失速と回復を行うものです。マニューバを**1,500 ft AGLより低くならない**高度で終えられるよう、十分な高度で開始してください — 訓練エクササイズが課しているのと同じ下限です。

開始前 — クリアリングターン

必ず**クリアリングターン**(約180°の機首方位変更、例えば反対方向への90°の旋回を2回)から始め、死角に隠れた他機がいないか確認します。

低速飛行への移行

- パワーを下げた際に通常**キャブレターヒート**を使う機体であれば、これを入れます。
- 巡航設定より**パワーを下げ**、対気速度を落としていきます。
- 減速しながら高度を保つために**後方への引き(バックプレッシャー)**を加えます — 速すぎれば機体は上昇し、遅すぎれば降下します。
- 移行中は**トリム**で操縦輪にかかる圧力を取り除きます。
- 目標速度に近づいたら、高度を保てる設定まで**パワーを戻し**、その後は小刻みにパワーを調整して再びトリムを取ります。

低速飛行の維持

- **パワーが高度を、ピッチが対気速度をコントロールします。**上昇するにはパワーを加え、降下するにはパワーを下げます。機首を引き上げるだけでは**上昇しません** — 失速に近づくだけです。
- **右ラダー**でコーディネーションを保ちます。高い迎え角、トルク、P-factorはいずれも機首を左へ引っ張ります。**ターンコーディネーターのボール**に注意してください。
- 操縦は**フワフワした**感触になり、反応が鈍くなります — 普段より大きく、より滑らかな操作を行ってください。

旋回、上昇、降下

旋回は**浅く**保ちます。バンクを深くすると荷重倍数と失速速度が上がります。旋回中はパワーを加えてマージンを守ります。**フルパワー**であっても、高度を保とうとして臨界迎え角を超えれば失速します。

フラップの使用

フラップを使って練習する場合は、**一段ずつ**下げます。各段階のあとで対気速度に合わせてピッチを取り直し、高度に合わせてパワーを調整し、再びトリムを取ります。フラップを全開にすると抗力が大幅に増えます — フルパワーでも、上昇できたとしてもごくわずかな上昇にしかならないことがあります。

巡航への復帰

高度を一定に保ちながら**フルパワー**にし、その後**フラップを一段ずつゆっくりと上げ**、速度を徐々に増していきます。

10.3 航空クイズ

航空クイズは、9 つの航空科目を対象にした制限時間付きの選択式試験です。サーバーが問題を選んで 1 問ずつ出題し、回答ごとに採点して、成績と選んだ難易度に応じて **XP** と**評判**を与えます。試験は**7 日に 1 回**のみ受験でき、アプリは点数にかかわらず、途中でやめた場合でも、開始した時点で挑戦回数を消費します。真剣に取り組む価値があります。

設定画面

- **科目** — 常に 9 科目すべてが対象です: ALW（航空法）、AGK（航空機一般知識）、FPP（飛行計画と性能）、HPL（人間の能力）、MET（気象）、NAV（航法）、OPR（運航手順）、POF（飛行の原理）、COM（通信）。問題はヘルプの言語で読み込まれます。
- **難易度** — **レベル 1** は 1 科目 1 問・各 30 秒（計 9 問）、**レベル 2** は 2 問・各 20 秒（計 18 問、既定）、**レベル 3** は 3 問・各 15 秒（計 27 問）。
- **受験可否** — 直近 7 日以内に受験していれば開始ボタンは無効のままで、次に受けられる日付が表示されます。7 日が過ぎている場合は、前回の受験日と、いま受けた場合に次のロックが掛かる日付が示されます。初回の受験前には、7 日のカウントダウンが始まる旨の注意が出ます。

クイズ画面

- 細い進捗バーが、総数に対する現在の設問を示します。
- その下の**タイマーバー**は、残り時間が半分を切ると緑からオレンジへ、4 分の 1 を切ると赤へ変わり、右側に残り秒数が出ます。時間切れになると不正解として扱われ、3 秒後に自動で次へ進みます。
- 各設問には科目の色付きバッジが付き、A〜D のラベルが付いた 4 つの選択肢が並びます。
- 回答すると正解が緑に、誤った選択が赤になり、他は薄くなって、カードの下に短い解説が出ます。**次へ**で進み、最後の設問では**結果を見る**になります。
- 途中で離れようとすると確認が出るので、進行が誤って失われることはありません。

結果画面

- 正答率と色付きのスコアバー、そして評価: 90 % 以上で**素晴らしい！**、75 % 以上で**よくできました！**、50 % 以上で**練習を続けましょう**、それ未満は**もっと学びましょう**。

- 正解数、時間切れになった設問数、使用した難易度、そして分秒での**合計時間**。
- 報酬パネルには獲得した XP と付与された評判が出ます。正答率が 75 % 未満の場合は、今回は報酬がないことと、次回の試験が 7 日後から受けられることが示されます。
- 科目ごとのカードを並べたグリッド（正解数／総数と小さなバー）で弱点が分かります。
- スクロールできる見直し一覧に、各設問が緑または赤の印、科目コード、時間切れの場合は砂時計とともに並びます。
- 再挑戦ボタンはありません。試験は終えた時点で終了です。サーバーが記録しなかった場合は画面にその旨が表示されます — 挑戦回数は消費されたままですが、報酬が届かなかった理由はわかります。

スキルツリーのリセット

スキルページからリセットを始めた場合、クイズは 7 日の待機に関係なく開放され、XP も評判も受け取りません。**75 % 以上**が必要で、達すればアプリはスキルページに戻ってリセットを実行し、届かなければ次の挑戦まで待つことになります。この試験には専用のカウンターがあり、会社ごとに 7 日に 1 回で、開始した時点で消費されます。

ヒント

- 始める前に難易度を選んでください。週に 1 度の挑戦は、どの難易度でも、途中でやめても、試験を開始した時点で消費されます。無料の下見はできません。
- タイマーバーに注意を。オレンジに変わった時点で残り時間は半分未満です。

10

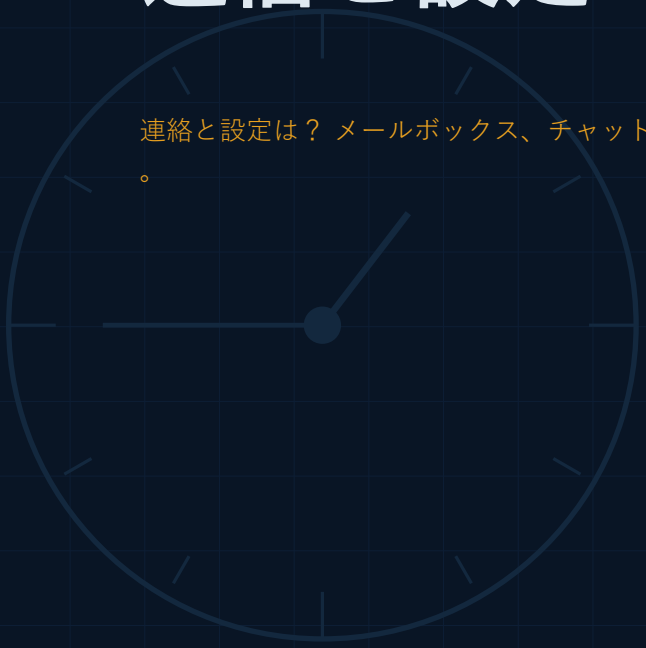
— END OF CHAPTER —

11

CHAPTER 11 · SETUP

通信と設定

連絡と設定は？ メールボックス、チャット、設定、リモート SimConnect のセットアップガイド。



11.1 メールボックス
11.2 チャット
11.3 設定
11.4 リモート SimConnect — セットアップ ガイド

11.1 メールボックス

メールボックスページはOnAirの内部メッセージングシステムです。会社と他の会社間でやり取りされたすべてのメッセージを表示し、新しいメッセージを作成できます。他のワールドの会社や、パートナーリスト外の会社にも送信可能です。

ヘッダー

- **未読カウンター** — サブタイトルに受信トレイの未読メッセージ数が表示されます。
- **ビュー切り替え** — Stripsビュー（本文プレビュー付きの行）とコンパクトリストビューを切り替えます。
- **New Message** — メッセージ作成フォームを開きます。
- **更新** — サーバーからメッセージを再読み込みします。Push通知（Mailカテゴリ）受信時にも自動更新されます。

左パネル — メッセージリスト

左パネルにフィルタリング可能な全メッセージが表示されます：

- **Received タブ** — 受信メッセージ（日付の降順）。未読は青いドットと未読カウンターで示されます。
- **Sent タブ** — 会社から送信されたメッセージ。
- **検索** — 件名または本文のキーワードでメッセージをフィルタリング。

各メッセージに表示：送信者/受信者のエアラインコード、メッセージタイプバッジ、件名、本文プレビュー、相対時間（例：「2時間前」）。

メッセージの種類

- **Message**（青） — 会社間の自由テキストメッセージ。
- **Hire Offer**（緑） — パイロット採用の提案。
- **Freelance**（紫） — フリーランスミッションのオファー。
- **Aircraft Sale**（オレンジ） — 機体売却の提案。
- **Aircraft Rent**（シアン） — 機体レンタルの提案。
- **Money Transfer**（緑） — 送金通知。

右パネル — 詳細と作成

右パネルには選択されたメッセージの全内容が表示されます：件名、タイプ、送信者、受信者、UTC日時、本文。受信メッセージには**Reply**ボタンがあります。

メッセージの作成

作成モードでは：

- **ワールド** — 複数のワールドにアクセスできる場合、受信者のワールドを選択します。既定は現在のワールドです。ワールドを切り替えると現在の宛先がクリアされます。
- **To** — エアラインコード（4〜8文字）またはパートナー会社名を入力。ドロップダウンには2つのソースが表示されます：ローカルパートナー（コード／名前の部分一致）と、サーバー側の完全一致コード検索（3〜5文字）。後者によりパートナーリスト外の会社にも到達できます。それらは**NOT PARTNER**として表示されます。
- **Subject** — 件名（必須）。
- **Message** — 本文（任意）。

- **Send** — 送信してSentタブに切り替えます。

ヒント

- クリックするとメッセージは自動的に既読になります。
- 他のページ（パートナーシップ、従業員、マップ）から会社に連絡できます — 受信者とワールドが事前入力された状態で作成フォームが開きます。
- 他のワールドを指定する場合はサーバー側コード検索のみが有効です — ローカルパートナーリストは現在のワールドにのみ対応します。

11.2 チャット

チャットページでは、OnAirワールドの他のプレイヤーとリアルタイムで会話できます。メッセージはライブで配信され、サーバーに保存されるため、参加前のやり取りも読めます。

レイアウト

- **左パネル — チャンネル** — 参加可能なチャンネルを表示します。ワールド名のチャンネル（例：#BlueSkies）と全ワールド共通の#Globalチャンネルです。アクティブなチャンネルはハイライト表示されます。下部の緑のドットはリアルタイム接続が有効であることを示します。
- **右パネル — 会話** — アクティブなチャンネルの履歴を表示します。ヘッダーにはチャンネル名と読み込み済みメッセージ総数が表示されます。

メッセージを読む

- **日付区切り** — 今日、昨日、または日付で会話を日ごとに区切ります。
- **アバター** — 会社コードの最初の2文字を表示した色付きの円。自分のメッセージはアクセントブルーで表示されます。
- **送信者** — 会社コード（太字）と会社のフルネーム。HH:MM形式のタイムスタンプが右側に表示されます。
- **グループ化** — 同じ送信者からの連続メッセージは1つのアバターの下にまとめられ、会話をコンパクトに保ちます。匿名メッセージはグループ化されません。

メッセージを送る

下部の入力欄にメッセージを入力し、**Enter**キーを押す（または**Send**をクリック）。送信中はすぐにメッセージが表示されます。リアルタイム接続が切れている場合、アプリは自動的に再接続して一度だけ再送を試みます。

チャンネル

- **ワールドチャンネル** — 同じワールドのカンパニーのみ表示できます。フライトの調整、現地の天気の確認、近隣プレイヤー探しに最適です。
- **#Global** — すべてのワールドで表示されます。OnAirの一般的な会話に使用します。

ステータス表示

チャンネルリストの下にある**Live**と緑のドットは、リアルタイムチャンネルが接続されていることを示します。**Connecting...**は、アプリが接続を確立中または復元中であることを意味します。

ヒント

- 履歴に不足があると感じたら、ページヘッダーの**更新**をクリックしてサーバーから再読み込みできます。
- タイトルバーの未読バッジは、このページを開いた時点でクリアされ、表示中はゼロに保たれます。
- 表示が**Connecting…**のままの場合、ネットワークとOnAirサーバーへの到達性を確認してください。

11.3 設定

設定ではアカウント、シミュレーター、外観、音声、会社のルールを設定します。タブは Connection、Flight Sim、Sound & Voice、Controls、Preferences、Discord Webhook、Company Actions、Recovery、About、Release Notes、末尾にスタッフ用の **Staff Tools**。右上の **Save** で保存。多くのスイッチは即座に保存されます。

Connection

- アカウントとサインアウト、読み取り専用の識別子、ローカル**空港データベース**、任意の**地図レイヤー キー**。
- **API クォータ** — API キーの下に、そのキーが使えるサーバー時間を表示します。公開 API を読むツール（スクリプト、OnAirTools）が消費します。1 CU（compute unit）は OnAir サーバー時間 1 ms で、1 秒あたり 1 CU ずつ最大 15 000 CU まで回復します。使い切ると、回復するまで API はツールを HTTP 429 で拒否し、この行が待ち時間を示します。**Refresh** で再取得でき、詳細にはサーバーの直近の再起動以降でコストが大きい呼び出しが並びます。Companion 自体はこの API を使わないため、クォータを消費することはありません。
- **Secure DNS** — 任意。暗号化した接続で OnAir サーバーのアドレスを解決し、ルーターやプロバイダーの名前解決サーバーを経路から外します。**PC の他の通信は正常なのにアプリだけサーバーへ届かないときに試してください。**意図的に DNS をフィルタしている場合（Pi-hole、AdGuard など）はオフのまま。暗号化された解決はそれらを迂回します。
- **プレイ中**に切れたサブスクリプションを、ロビー以外でも検知します。理由もなく操作が失敗し続ける代わりに、拒否画面と **Check again**、更新リンクが出ます。

Flight Sim

左 — アカウントとゲーム設定：**Navigraph**、**SimBrief**（ユーザー名または Pilot ID と 3 文字の航空会社コード）、**VATSIM**、**Hoppie ACARS**、**クルーグループ**、任意の**機内緊急事態**と**除氷ペナルティ**、対地速度 10 kt 超での自動トラッキング開始（オフ可）。

右 — シミュレーター：選択（MSFS 2020/2024、Prepar3D、FSX、X-Plane プラグインまたは Web API）、X-Plane のフォルダーとプラグイン、専用ガイド付きの**リモート シミュレーター**設定、**Test Simulator**、挙動スイッチ（Cumulus では、シミュレーターで設定した時刻で飛べる**シミュレーターの時刻を強制しない**と、チェックライドの難易度も）、コミュニティ パッケージ、シム内 3D シーナリー、空港レイアウトのキャッシュ。

ゲーム内パネル（MSFS）。 自動でインストールされます。シミュレーター内で有効にする操作はなく、Old Client にある同様のスイッチに相当するものはここにはありません。MSFS ではシミュレーターのツールバーで**小さな点の付いた OnAir アイコン**を探してください。点のない OnAir アイコンは Old Client のパネルで、Companion には接続しません。初回インストール後に MSFS を一度再起動してください。削除するには、コミュニティ パッケージの **OnAir Minimap 機内パネルをインストールする** のチェックを外します。

ルート上の ATC。 オプション **ルート上のオンライン ATC を表示**（既定でオフ）で、フライト上のオンライン VATSIM 管制官を表示します。空港バッジ、概要の前方の管制官、フライトヘッダーの次の管制官、空域の帯（Navigraph データパッケージが必要）です。詳しくは フライト管理 を参照してください。オフのときは何も表示せず、そのためのリクエストも行いません。

Navigraph でのみ存在する空港。 一部の空港は、Navigraph のデータパッケージ（Community フォルダー内の navigraph-nav-base）によってのみ MSFS に存在します。Companion はこれを探します。インストールされ有効な場合、これらの空港はジョブ一覧と選択欄で利用できます。そうでない場合は、MSFS にない他の空港と同様に、ジョブ一覧・地図・選択欄から非表示になります（設定で **Only use Simulator vanilla airports** のチェックを外している場合を除く）。これは MSFS のみに関係します。**Flight Sim** の **Navigraph** の下に、見つかった内容を示す一文が表示されます。Community フォルダーを見つからない場合は、連携済みの Navigraph アカウントが代わりに使われます。

Sound & Voice

ローカル読み上げと、アナウンス種別ごとのスイッチで話す内容を選べます。音声には優先度があり、空港情報の放送がキャビンの緊急事態を遮ることはありません。ほかにマスター音量（0 % で消音）、音ごとのスイッチ、着陸時の**ラジオ**、トラッキング中断時のループ**警報**。

ルート上の ATC チャンネルは、前方のオンライン VATSIM 管制官についての音声案内を扱います。既定でオフで、フライトシム の **ルート上のオンライン ATC を表示** もオンのときだけ話します。

Controls

シミュレーターの**ボタン**を Companion の操作に割り当てます：トラッキングの開始・再開、飛行の登録、気象とブリーフィングの読み上げ、ラジオ。**Listen** を押してシム側のボタンを押します。旧 X-Plane プラグイン以外は取得できます。

Preferences

外観（昼／夜、配色、フォント、ズーム 60-150 %）、単位とヘルプ言語、会社の**名前とコード**（4〜25文字の名前と、英字または数字4文字のコード。使用できないコードは保存時に拒否されます。バーチャル航空会社のコードは5文字です。VAモードではバーチャル航空会社の名前を変更でき、Manager以上のロールが必要です）、会社の**ジョブ規則**（空港の規模、シム標準の空港、従業員の休息、レベル ミッション機、報酬ボーナス。Cumulus ではパイロットと従業員の即時移動、スキルツリーの全解放、航空機の最低レンタル時間も）。**Display & Connection Fixes** は再起動が必要：ちらつきやページの重なり、ぼやけた描画、表示スケールの強制、HTTP/1.1 の強制（既定でオン）。

Discord Webhook

フライトを Discord チャンネルに投稿します。フライトの開始・登録・キャンセル時に OnAir サーバーがメッセージを送信します。AI フライトも含まれ、パイロット名に「(AI)」が付きます。Discord で Webhook を作成し(サーバー設定 → 連携サービス → ウェブフック)、目的のイベントのカードに URL を貼り付け、**Active** にチェックを入れて **Webhook を保存** を押します。このタブには専用の保存ボタンがあります。**テスト** は保存の有無にかかわらずメッセージを一度投稿します。変数には、シミュレーターで飛んだ最新の登録済みフライトの値が入ります。各カードには **投稿するフライト** のリストがあり、すべてのフライト・人間のパイロットのみ・AI フライトのみから選べます。「AI フライトのみ」のとき、**テスト** は最新の AI フライトを使います。Webhook は作業中の会社のものです。バーチャルエアラインには独自の Webhook があり(変更には Dispatcher 以上のロールが必要)、その機体やジョブで飛んだフライトもそこに投稿されます。

飛行中のイベント（このCompanionが送信） — タブの下にある2種類目の Webhook で、このCompanionがあなたのフライトを追跡している間に自分で投稿します：追跡開始、エンジン、離陸、飛行フェーズ、着陸とその評価、インシデント、ミッションイベント、そしてフライトの登録またはキャンセル。各メッセージには完全な **Flight ID** と **Aircraft ID**、**Real UTC** の時刻と **Sim time** が、チャンネルを読むツールが頼れる固定名のフィールドで入ります。**event.jsonを添付** にチェックすると、1メッセージ1イベントで JSON ファイルとしても届きます。**手順とペナルティ** と **機体の設定** はメッセージが多いため、既定でオフです。設定は変更するたびにこのコンピューターに、作業中の会社用に保存されます（バーチャルエアラインには独自の設定があります）。投稿されるのはこのCompanionが追跡するフライトだけです。AI フライト、Old Client、Web版は何も送信せず、URL を知っている人は誰でもチャンネルに投稿できます。

Company Actions・Recovery・About

- 管理モード（Freelance / Advanced、双方向に 7 日のクールダウン）、手数料と停止内容を示す **Pause Company**、破壊的な **Close Company**（サポート経由で 7 日の猶予）。
- **ワールド移行と経済ルール**（Advanced モード）— 会社をより易しいワールドへ移します。Thunder から Stratus または Cumulus、Stratus から Cumulus です。すでに会社があるワールドへは移行できません。すべての機体が地上で待機中である必要があり、所有する空港はベースキャンプを除いて手放されます。Challenging の会社は Classic にも切り替えられます。機体と FBO の週次管理費がなくなり、フリーランスと定期路線を除くジョブの報酬が増えますが、会社のランキング記録は消去されます。どちらも元に戻せません。VA の場合は、全メンバーが Virtual Airline ページで同意した後に、創設者だけが実行できます。
- **Recovery** は未登録の飛行を一覧します。サーバー側でまだ開いていれば**再開**、到達できないときはその旨を表示します。
- **About** — バージョン、ティア、サポート カード（診断ログ、更新確認、統計）。

連携アプリと再接続。 Connectionには、このPCの連携アプリ向けにローカルなフライトデータを提供する設定があり、既定で有効です。共有される内容は説明文で確認でき、不要ならそこで無効にできます。ワールド接続が切れると、再接続状況と次の操作が表示されます。ログイン成功を待ってから会社操作を再試行します。初回Advanced解放には専用見積もりがあり、その後の切り替えには通常の待機期間が適用されます。

11.4 リモート SimConnect — セットアップ ガイド

MSFS・Prepar3D・FSX を 1 台の PC で、Companion を同じローカル ネットワーク上の別の PC で動かす方法です。SimConnect を使うすべてのシミュレーターに共通します。

X-Plane は対象外です。 X-Plane には独自の方法があり、リモート スイッチの上のシミュレーター選択で設定します：従来のプラグインならアドレスを書いたテキスト ファイル、Web API モードならシミュレーターの HTTP ポート。SimConnect のファイルは使いません。

利点

シミュレーター専用 PC があれば、Companion はノート PC でも別画面でも動かせます。リモートは半分の頻度で取得しますが、燃料と搭載量の書き込み、位置と時刻の設定は使えます。

MSFS 2020 / 2024、Prepar3D v4 / v5、FSX（Steam Edition を含む）に対応します。**macOS と Linux** ではこれが唯一の方法です：SimConnect サーバーは Windows でしか動かないため、シミュレーター側はネットワークから届く Windows 機である必要があります。これらの OS ではチェックが強制され、オレンジ色の注意が出ます。

手順 1 — ファイルを生成する

SimConnect は動作中の PC 内でしか待ち受けません。ネットワークからの接続を受けるには、シミュレーターのユーザー設定フォルダーに **SimConnect.xml** が必要です。設定の Flight Sim で **Test connection** の隣の **Generate SimConnect.xml** を押すと、選んだポート用のファイルと、各シミュレーターの正確なフォルダーが表示されます（Microsoft Store 版と Steam 版で異なります）。コピーしてそこに保存し、既存のファイルは先に控えを取ります。

手順 2 — シミュレーター側でポートを開ける

既定のポートは **500**。Windows Defender ファイアウォールで TCP 500 の受信規則を追加し、接続を許可して、プロファイルは**プライベート**のみにします。パブリックは選ばないでください。SimConnect に認証はありません。

手順 3 — シミュレーターを再起動する

ファイルは起動時にしか読まれません。プロセスが終わるまで完全に終了させ、もう一度起動します。

手順 4 — Companion を設定する

設定の Flight Sim で **Simulator runs on a remote computer** にチェックします（隣の疑問符でこのガイドを再表示）。シミュレーター PC のアドレスを入力し、ポートは 500 のままで **Test connection** を押すと、1〜2 秒で応答が返ります。保存してからタイトルバーで接続します。

うまくいかないとき

- **タイムアウト** — ネットワークで待ち受けていません。ファイルのフォルダー、シミュレーターの再起動、ファイアウォール規則を確認します。
- **接続拒否** — 応答はあるがそのポートに何もありません。シミュレーターが未起動か、ポートが不一致です。
- **テストは通るのに接続できない** — 別の Companion が接続中です。同時に 1 台のみです。

- **更新が遅い** — 想定どおりです。半分の頻度で取得しますが、飛行フェーズはすべて検出されます。
- **Wi-Fi** — 有線推奨。200 ms を超えるゆらぎで位置が飛びます。

セキュリティ

SimConnect に**認証はありません**。アドレスとポートを知る同一ネットワークの誰もが、シミュレーターのデータを読み書きできます。信頼できる家庭内ネットワークだけで使い、ファイアウォール規則はプライベートに限定してください。

11

— END OF CHAPTER —