

Tokyo Railways 2 操作説明書

Version 2.20 2012-06-01 written by M.Shiojima

目次

Tokyo Railways 2 操作説明書	1
1.はじめに	2
2.動作環境	2
3.使用許諾条件・免責	3
4.ボードゲーム版との違い	3
5.インストール方法と起動方法	4
6.基本的な操作方法	5
6.1 環境による操作方法の違い	5
6.2 ゲームの開始	5
6.3 ゲームの進め方	7
6.4 列車の移動方法	7
6.5 線路の建設方法	9
6.6 フェリー	10
6.7 画面表示の切り替え	11
6.8 サウンド設定	11
6.9 情報画面	12
6.9 ゲームの終了	14
6.10 セーブとロード	14
6.11 画面保存	14
6.12 プログラムの終了	14
7.キャンペーンシナリオ	15
8.ネットワークゲーム	16
8.1 準備その1 ネットワークへの参加	16
8.2 準備その2 アプリのインストール	16
8.3 サーバー側の起動	17
8.4 クライアント側の起動	17
8.5 プレイヤーの選択とゲームの開始	18
8.6 コンソール画面	18
8.7 トラブルシューティング	19
8.8 設定初期値の変更	19
9.便利な機能	20
9.1 ルート表示機能	20
9.2 戦績記録・勝利者の殿堂機能	20
9.3 エリア重要度表示機能	21
9.4 リプレイ機能	22
9.5 操作方法のカスタマイズ	23
9.6 Twitter 連携機能	24
10. AI の性格	25
11. サウンド設定	27
11.1 サウンド設定画面の表示方法	27
11.2 効果音・BGM の音の有無の切り替え	27
11.3 BGM の操作	27
11.4 BGM の種類	28
11.5 設定の保存と読み出し	28
12. 地形テーマ変更	29
13. 列車駒イメージ変更	29
14. バージョンアップ	30

1.はじめに

"Tokyo Railways"は、鉄道を題材にして、路線を延ばしながら仕事をこなしていき、路線網の建設と財産の獲得を目指すボードゲームです。

"Tokyo Railways 2"は、この"Tokyo Railways"のコンピュータ版である"Tokyo Railways コンピュータ版"の後継バージョンです。

本書では、"Tokyo Railways 2"の操作方法と固有の機能について記載しています。

ゲームの基本的なルールは、ボードゲーム版のルールブックに記載されているので、そちらを参照してください。

2.動作環境

本プログラムは以下の推奨環境を前提として開発しています。

- ・ Java SE 5.0 以降のランタイムがインストールされている環境
- ・ メモリ 2G バイト以上、空きメモリが 512M バイト以上
- ・ Intel Core 2 1.6GHz あるいは同等以上の処理能力のある CPU

以下の環境で動作確認をしています。

Mac OS X 10.6 Snow Leopard (メイン開発環境)

Mac OS X 10.5 Leopard (Intel)

Mac OS X 10.5 Leopard (PowerPC)

Ubuntu 9.10(32bit) + OpenJDK 6.0 JRE (apt-get で追加インストールしています)

Windows 2000 + Sun 配布の Java SE 6.0 ランタイム

Windows XP(32bit) + Java SE 6.0 ランタイム

Windows Vista(32bit) + Java SE 6.0 ランタイム

Windows XP x64Edition + Java SE 6.0 ランタイム amd64 版

Windows 7(64bit) + Java SE 6.0 ランタイム amd64 版

Mac OS X 以外では Java ランタイムのインストールやバージョンアップが必要となる場合があります。

Java のインストールに関しては Oracle 社等のサイトをご参照ください。

<http://java.sun.com/javase/ja/6/download.html>

OpenJDK のインストールについては以下のページをご覧ください。

<http://openjdk.java.net/install/>

3.使用許諾条件・免責

・本ソフトウェアの著作権は作者である 塩島光信が保持しています。

・本ソフトウェアは以下のページで公式に配布しています。

<http://s-jima.sakura.ne.jp/tokyorailways/index.html>

・本ソフトウェアに関するご連絡はメールにて、以下のアドレスをお願いします。

tokyorailways@me.com

なお、問い合わせ等にはご返信できない場合があります。ご了承ください。

・本ソフトウェアは無償／有償を問わず、再配布することができます。

なお、有償で再配布する場合には、作者の許可を取る必要は有りませんが、できればご連絡ください。

・本ソフトウェアを改造して再配布してかまいません。ただし、改造後のソースコードを再配布物と一緒に配布するか、無償で公開してください。

・本ソフトウェアの配布物にはオープンソースプロダクトである JLayer を含んでいます。JLayer は JavaZOOM が LGPL で配布しているものであり、本ソフトウェアの使用許諾条件には含まれません。

JLayer については以下の URL を参照してください。

<http://www.javazoom.net/javalayer/javalayer.html>

・本ソフトウェアの配布物にはオープンソースプロダクトである Twitter4J を含んでいます。Twitter4J は Yusuke Yamamoto 氏の著作物であり、本ソフトウェアの使用許諾条件には含まれません。

Twitter4J については以下の URL を参照してください。

<http://twitter4j.org/ja/index.html>

・本ソフトウェアに付属する音楽データは著作権フリーの楽曲や作者オリジナルの楽曲を元に、作者自身がアレンジして入力したものです。音楽データは本ソフトウェアの一部として配布する場合に限り、再配布を認めます。

作者の許可なく音楽データのみを再配布することは認めません。また音楽データを作者が配布している形式とは別の形式にコンバートして配布することも、作者の許可を必要とします。

・作者が作成した楽曲データを使用せずにまったく別の楽曲を添付して配布する場合は、無償で配布する場合に限り、作者の許可を必要とせずに配布することができます。有償で配布する場合には、作者の許可を必要とします。

・本ソフトウェアの将来のバージョンでは使用許諾条件を変更する場合があります。ご了承ください。

・本ソフトウェアは将来において公開を中止する可能性があります。ご了承ください。

・本ソフトウェアに何らかの欠陥等があって、動作に支障をきたす場合でも、その改修は保証しません。

・本ソフトウェアの使用により何らかの損害を受けたとしても、なんら補償はいたしません。自己責任でご利用ください。

・本ソフトウェアの欠陥や要望等をご連絡いただけると幸いです。ただし、対応を保証するものではありません。

4.ボードゲーム版との違い

本ソフトウェアはボードゲーム版"Tokyo Railways"を以下の点で拡張しています。

・思考ルーチンを搭載し、コンピュータプレイヤーがゲームに参加します。

・プレイヤーの名前に、歴史上の鉄道経営者や実在した鉄道会社の名前を割り当てています。

プレイヤーの名前は変更することもできます。

登場人物については、各マップのプレイヤー紹介機能で説明しています。

・難易度が選べるようになっています。難易度によって、ゲーム開始時にハンデとして借金を背負ってスタートします。

・勝利条件のうちの資産条件を変更することによって、ゲームの長さを調整することができます。

・ボードゲームにはない追加シナリオやキャンペーンシナリオを追加しています。

・LAN 対戦機能を用意しており、ネットワークで複数のマシンを接続して対戦することができます。

5. インストール方法と起動方法

すでに過去のバージョンをインストール済みで、追加マップやサウンド設定を過去のバージョンから引き継ぎたい場合には、14 バージョンアップを読んでください。

ある程度パソコンに詳しい方向けに書いています。本来なら親切な手順書をつけるべきなのかもしれませんが、多種多様な環境を想定して、それを全て考慮して手順書を書くことは非常に骨の折れる作業で、申し訳ないが面倒すぎてやる気が起きません。

以下の記述でうまく動作しない方は、申し訳ないがパソコンに詳しい方を探して、助言を貰ってください。

本ソフトウェアは圧縮ファイルとして、配布しています。解凍の上でご利用ください。

(この文章を読めているということは解凍できているということですが・・・)

インストール方法と起動方法は、Mac OS X 版、Windows、Linux 版で異なります。

・ Mac OS X 版は dmg 形式のファイルとなっていますので、これをダブルクリックして開き、中にある”Tokyo Railways2”と書かれたアイコンをアプリケーションフォルダー内へコピーしてください。

起動の際にはアプリケーションフォルダー内の”Tokyo Railways2”と書かれたアイコンをダブルクリックしてください。

ヒント：ディスクイメージの中から直接起動しても書き込みができないので正常に動作しません。かならず、他のフォルダーにコピーしてから起動してください。

・ Windows 版は圧縮ファイルを解凍した上で、そのフォルダーに移動して、”tr2.exe”を実行してください。

Windows 版は別途 Java SE 5.0 以降のランタイムがインストールしてある必要があります。

Sun のサイトから、最新版の Java ランタイムを入手して、インストールしてください。

・ Linux 版 は圧縮ファイルを解凍した上で、そのフォルダーに移動して下さい。

Linux 版は Java SE 5.0 以降または Open JDK 6.0 以降のランタイムが必要です。Ubuntu などのディストリビューションではパッケージが用意されていますので、インストールしておいてください。

java の実行コマンドにパスが通っている環境では、”Tokyo Railways2”以下のコマンドで起動できます。

```
java -Xmx256m -jar tr2.jar
```

一般的には Linux では java の実行コマンドはパスの通ったディレクトリにインストールされます。

参考までに Linux 用の起動用シェルスクリプト”tr2.sh”を同梱してあります。利用環境に合わせてカスタマイズした上でご利用ください。

Linux 版は実際には Java 汎用となっているので、Solaris 等、Java が動作可能な他の環境でも動くと思われます。

6. 基本的な操作方法

6.1 環境による操作方法の違い

本書では、マウスの操作を2ボタンマウスを前提に記載し、「右ボタン」と記載した時には2ボタンマウスの右ボタンを指します。これは例えば、Macを1ボタンマウスで使用している場合には、「control+ボタンクリック」で代用され、Macbook Airなどでは、「2本の指をタッチパッドにタッチした上でマウスボタンをクリック」で代用されます。（私の開発環境はこれだったりします）

こうした環境上の違いを記述するのは面倒なので、本書では単に「右ボタン」と記載します。「右ボタン」という語が出てきたら、環境に合わせて読み替えてください。

ヒント：閉じるボタンのあるウィンドウは閉じるボタンを押さなくても、マウスの右ボタンをクリックすれば、閉じます。また、閉じるボタンのあるメッセージダイアログはダイアログのどの場所でもクリックすれば閉じます。

本ゲームでは、スクロールバーの操作によるスクロール以外に、右ボタンを押しながらドラックすることでスクロールするようになっています。（v1.91で追加）

6.2 ゲームの開始

”Tokyo Railways 2”を起動すると、最初に起動画面が表示され、続けて一連の起動ダイアログが表示されます。

ゲームの選択

新規にゲームを開始するのか、以前のゲームを再開するのかを選択します。

「新しくゲームを始める」を選択した場合、地図選択画面でインストール済みのマップ一覧からゲームを行うマップを選択して、ゲームを開始します。地図選択画面で「Random Select」を選択した場合、インストール済みのマップの中からランダムに選択してゲームを開始します。

「以前のゲームの続き」を選択した場合、ファイルを選択して、ゲームを開始します。

「キャンペーンシナリオを始める」を選択した場合、一連のマップを続けてプレイして全てのマップのクリアを目指す「キャンペーンシナリオ」をプレイすることができます。

キャンペーンシナリオについては、7. キャンペーンシナリオ

別途ダウンロードした追加マップを使用する場合には、「追加マップを読み込む」を選択します。追加マップを読み込むと、新しくゲームを始める際に、リストに追加マップが加わります。

追加マップと本ソフトの最新版は本ソフトの公式配布元で配布しています。

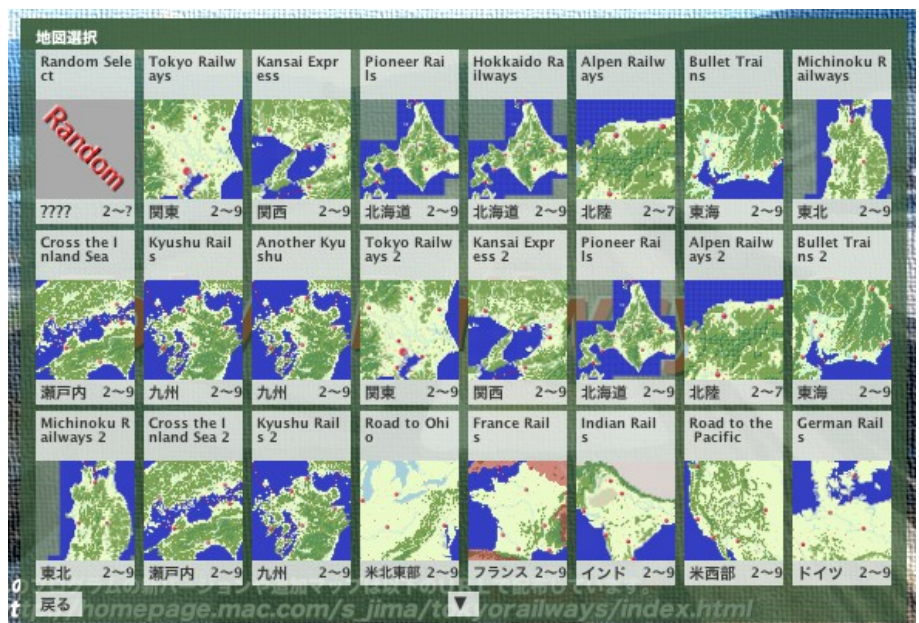
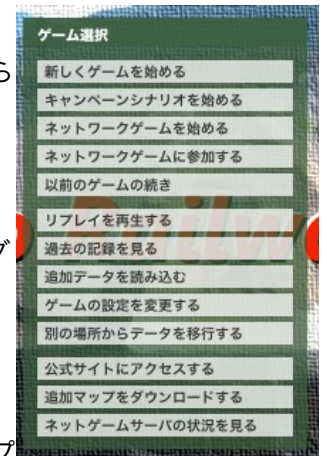
「公式サイトにアクセスする」、「追加マップをダウンロードする」をクリックすると、ブラウザが起動して、それぞれのページにアクセスします。

「過去の記録を見る」をクリックすると、マップや条件ごとに過去の戦績をみることができます。詳しくは9.2 戦績記録・勝利者の殿堂機能を参照してください。

「サウンド設定を変更する」に関しては11. サウンド設定を参照してください。

「別の場所からデータを移行する」に関しては14 バージョンアップを参照してください。

ヒント:ゲームは自動的に保存されます。途中で中断したゲームは、次回に再開する事ができます。



地図情報画面

地図を選択すると、次に地図情報画面が表示されます。この画面では地図の詳しい情報を確認するとともに、右下のエリアで人数やゲームの長さなどのゲーム条件を選択することができます。

人数の選択

ゲームに参加するプレイヤーの人数を選択します。▲のマークをクリックすると人数が増え、▼のマークをクリックすると人数が減ります。

ヒント:足りない分のプレイヤーはコンピュータが代わりに受け持ちます。

ゲームの長さの選択

ゲームの長さを選びます。短い順に以下の5種類があります。

短期決戦<標準(初期値)<熱闘<激闘<死闘

項目をクリックすると、順番に長い設定に変化し、「死闘」の後には「短期決戦」へ戻ります。

ヒント:右ボタンでクリックすると、項目値が逆方向に変化します。

難易度の選択

人間が担当するプレイヤーとコンピュータが担当するプレイヤーの難易度を選択します。

難易度は以下の4種類です。

- 簡単(コンピュータのデフォルト) 借金0でスタート
- 普通(人間のデフォルト) 借金55でスタート
- 困難 借金110でスタート
- 至難 借金220でスタート

ヒント:右ボタンでクリックすると、項目値が逆方向に変化します。

ヒント:次のプレイヤー選択画面で、個々のプレイヤーごとに難易度を変更することができます。

条件を設定し終わったら、決定ボタンをクリックしてください。地図を読み込んでプレイヤー選択画面に進みます。

プレイヤーの選択

操作したい色を選んで、AIの欄をクリックし、チェックを外して下さい。それ以外のコンピュータに任せたい色のAIの欄にはチェックを入れて下さい。

名前の欄をクリックすると名前が変更できます。

難易度をクリックすると難易度を変更できます。

次へボタンをクリックすると、順番をシャッフルしてゲームを開始します。

性格をクリックすると、AIの性格を変更できます。性格は以下の順番に変わります。

標準→建設重視→倏約家→地域路線網→技術重視→仕事重視→広域路線網→長距離路線→慎重→欲張り→短絡的→協力的→標準



性格については、**10. AI の性格**を参照してください。

ヒント:難易度や性格を右ボタンでクリックすると、項目値が逆方向に変化します。

性格選択をクリックすると、選択した性格の中から、AI の性格を自動的に割り振ります。

選択した性格の数がAI の人数よりも多い場合、選択されたものの中からランダムに選びます。逆に選択した性格の数がAI の人数よりも少ない場合、同じ性格が複数選ばれます。

最低一つの性格を選択してください。

ヒント:全ての性格を選択すると、全ての性格からランダムに選ぶことができます。

逆に、1種類の性格のみを選択すると、AI の性格は全てその性格になります。



6.3 ゲームの進め方

"Tokyo Railways"は各プレイヤーごとにターンと呼ばれる手番を繰り返して進行します。

ターンは移動と建設の2つ操作(フェイズと呼びます)に分かれています。移動フェイズではマップ上の列車駒を線路に沿って動かし、建設フェイズではマップ上に線路を引きます。

マップには以下のウィンドウが表示されています。

1) プレイヤー情報ウィンドウ

通常はマップの左下に表示されています。以下の情報を表示します。

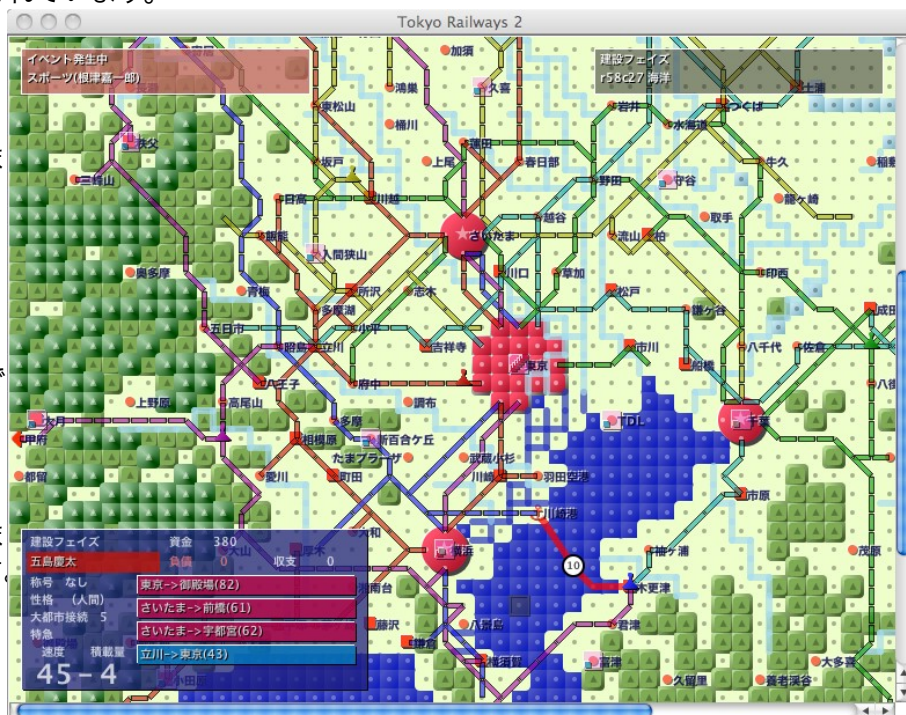
現在のフェイズ、プレイヤーの名前、AI の性格、大都市接続数、列車の速度と積載量、資金、借金、残移動力(移動フェイズのみ)、収支、列車に積んでいる仕事

2) イベント情報ウィンドウ

通常はマップの左上に表示されています。現在発生中のイベントを表示します。

3) メッセージウィンドウ

通常はマップの右上に表示されます。カーソル場所の座標(rc形式)、カーソル位置の仕事、発生した仕事やイベントなどの各種メッセージを表示します。



マップ上のウィンドウは、カーソルを重ねると、右下に移動して、カーソルの場所を空けます。

6.4 列車の移動方法

移動フェイズに、プレイヤーは列車に仕事を積み込んで、移動させることができます。列車の位置は列車駒で表示されていて、これを線路に沿って、自由に移動させることができます。移動の際には自分で建設した線路だけでなく他のプレイヤーが建設した線路で使用料 10 を支払って利用できます。

列車駒移動の操作方法は2種類あります。



1) 列車駒の隣のマスにカーソルを移動させ、そこをクリックする。

そのマスに列車が移動します。一歩ずつ移動する度にクリックしなければならないので、面倒ですが確実な操作方法です。

2) 目的の場所をマウスボタンをクリックする。マウスの移動に合わせて、カーソルの場所までの移動コースと移動力がマップ上に表示されます。

移動を取り消したいときには、右ボタンでメニューを出して、「取り消し」をクリックしてください。

ヒント：移動の操作方法はv2.03以前とv2.10以降で変更しています。従来の移動方法に戻したい場合には、9.5 操作方法のカスタマイズを参照してください。

移動の途中で、列車駒が仕事駒の置かれている都市に入ったら、そこをクリックすれば、仕事駒積み込みダイアログが表示され、仕事の積み降ろしができます。同様に、仕事の目的地の都市に列車駒が到着したら、そのマスをクリックして、仕事駒を降ろし、報酬を受け取ることができます。

ヒント：移動中には何度でも仕事コマの積み下ろしができます。

ヒント：荷物の積み降ろしダイアログ上の仕事駒の欄を右クリックするとその仕事のルートを表示します。



積み込んだ仕事駒は出発地のマスで降ろして、マップ上に戻すことができます。この時にイベントで発生した仕事駒はイベントが終了しているとマップに戻らずに取り除かれます。

ヒント：大都市は中心まで行かなくても、その都市内にいるだけで、その都市に関する仕事の積み降ろしができます。

ヒント：イベントで発生した季節仕事コマを積み込むことができるチャンスは1手番だけです。残された仕事コマは次の手番までに消えてしまいます。

全ての移動が終了したら、メニューから「フェイズ終了」を選択して、移動フェイズを終了してください。

移動フェイズを終了するとその移動が確定します。その後は取り消しできませんので、注意してください。

ヒント：路線を建設したいのに、建設できないときには、移動フェイズを終了したかどうか、確認してください。



最初のターン

最初のターンの移動フェイズは列車駒をマップ上に配置して仕事駒を積み込むことができますが、列車駒を動かすことはできません。マップ上の任意の場所をクリックして列車駒を配置して下さい。場所を変えたいならば、右ボタンをクリックしてメニューを表示し、「取り消し」を選択して下さい。場所を決めたらメニューから「フェイズ終了」を選択して、移動フェイズを終了し、建設フェイズを開始して下さい。

ヒント：どの仕事からゲームを開始すればよいかわからないときには、ルート表示機能を利用して、その情報を参考にしてください(9.1 ルート表示機能参照)。

6.5 線路の建設方法

建設フェイズにおいて、プレイヤーは自分の色の線路をマップ上に建設することができます。一回の手番で建設できる線路の費用は¥50G までです。

線路建設の起点は、以下のいずれかの条件を満たす必要があります。

- ・大都市／超大都市に含まれているマス
- ・自分の線路のつながっているマス

線路建設の操作方法是 2 種類あります。

1) まず、起点の場所をクリックすると起点のマスがオレンジの枠で囲まれる。次に、隣のマスをクリックすると、そのマスまで線路が引かれ、そのマスにオレンジの枠が移動する。さらに隣のマスをクリックすると、そのマスまで線路が引かれ、そのマスにオレンジの枠が移動する。これを繰り返して線路の建設を行う。

別の場所に起点を移したいときは、そこをクリックするとオレンジの枠がそこへ移動するので、あとは同様に線路の建設を行う。

2) まず、起点の場所をクリックすると起点のマスがオレンジの枠で囲まれる。次にマウスカーソルを動かすと、カーソルまでの線路建設コースと費用がマップ上に表示される。目的の場所でマウスボタンを放すと、そこまでの線路が引かれ、オレンジの枠が外れる。終端の位置を再度クリックすると、オレンジ枠が終端の位置に移動し、この場所からまた線路を建設することができる。これを繰り返して線路を建設する。

ヒント：2の方法で線路を引く場合には、起点にオレンジの枠があることを確認してください。これを間違えると、とんでもない路線が引かれてしまいます。

ヒント：移動の操作方法是 v2.03 以前と v2.10 以降で変更しています。従来の移動方法に戻したい場合には、9.5 操作方法のカスタマイズを参照してください。



線路の建設を取り消したいときには、右ボタンでメニューを表示し、「取り消し」を選択してください。

線路の建設を終了する時には、右ボタンから「フェイズ終了」を選択してください。線路が確定し、手番が次のプレイヤーに移ります。

列車のアップグレード

資金や路線の条件を満たしていれば、線路の建設の代わりに列車のアップグレードを選択できます。

アップグレードが可能な時には、メニューに「列車更新」が追加されます。これを選択してアップグレードする列車を選択してください。

ヒント：列車のアップグレード条件と列車更新費用は情報サブメニューの「列車表」で確認できます。マップによってアップグレードの種類にいくつかのパターンがあるので、列車表を確認してください。



6.6 フェリー

海の上に書かれた太い赤い線と丸い数字はフェリーを示しています。フェリーは両側の都市に線路を接続することで、移動や線路の接続に利用することができます。

フェリーをまたいでの線路建設

フェリーの一方側の港に線路をつないだときには、反対側の港を起点にして線路を建設することができます。このときに、線路の建設費には丸の中の数字が加算されます。

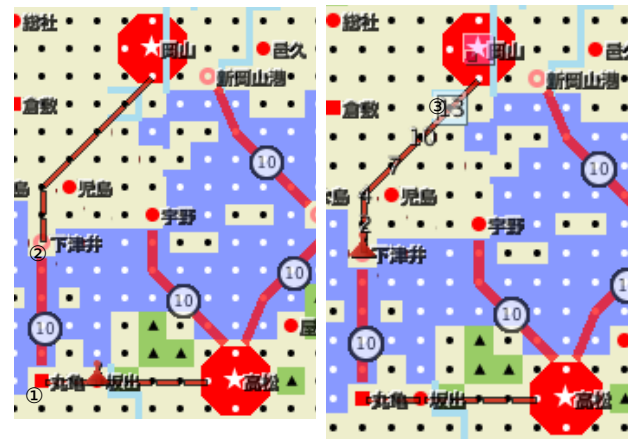
ヒント： 反対側の港を起点とせずに、近くの大都市や自分の線路を起点とすれば、フェリーによる建設費の加算はなくなります。



フェリーをまたいでの列車移動

フェリーをまたいで列車を移動させるためには、以下の手順が必要です。

- ①フェリーに接続する港まで移動して移動フェイズを終了する。
- ②次のターンの移動フェイズにフェリーの反対側の港のマスをクリックする。そうすると、列車の半分の移動力を消費して、反対側の港に移動する。
- ③残りの移動力の分だけ、移動を続ける。



フェリーを使うと報酬が減額される仕事

マップによってはフェリーを使用すると報酬が減額されたり、報酬が0になる仕事があります。

こうした仕事駒には"/"で区切られた2つの報酬額が記載されていて、左側がフェリーを使わない場合の報酬、右側がフェリーを使った場合の報酬です。満額の報酬を受け取るためにはフェリーを使わずに、海洋に線路を引いて、海を越えて移動する必要があるので注意してください。

仕事一覧	
<< 前へ	
阿南->徳島(33)	[橋]広島->今治(73/0)
阿南->鳴門(39)	[橋]松山->福山(93/0)
[橋]姫路->鳴門(76/0)	[船]広島->神戸(184)
[橋]徳島->神戸(91/0)	[船]広島->高知(100)
[橋]高松->児島(50/0)	[船]岡山->神戸(91)
[橋]岡山->坂出(56/0)	[船]岡山->徳島(67)
<< 前へ	
三豊 ▲ 三平 ▲ 閉じる	

6.7 画面表示の切り替え

右ボタンのメニューから画面表示の切り替えを行うことができます。

1) 都市名の表示切り替え

メニューから「都市名」をクリックすると都市名の表示を切り替えることができます。

初期表示では都市名を表示し、メニューに「✓都市名」と表示されています。

この状態でメニューの「✓都市名」をクリックすると、画面上から都市名が消え、メニュー項目は「都市名」に変わります（「✓」が消えます）。再度メニューの「都市名」をクリックすると画面上に都市名が表示されます。

この機能は都市名が邪魔になって路線が確認しにくいときにご使用ください。

2) よみ表示の切り替え

メニューから「よみ表示」をクリックすると、マップ上や仕事駒の都市名がよみ表示（ひらがな/カタカナ）に変わります。

初期状態ではよみ表示は無効になっており、日本を舞台にしたマップの場合は漢字表示、米国の場合はアルファベット表示などになっています。

メニューから「よみ表示」をクリックすると、都市名の表示がひらがな/カタカナ（マップによって異なる）に切り替わります。

よみ表示が有効な状態でメニューを表示すると、「✓よみ表示」と表示されます（前に「✓」が追加されます）。

よみ表示を無効にするには、再度メニューから「✓よみ表示」をクリックしてください。

よみ表示を有効にすると、マップ上の都市名だけでなく仕事駒表示や勝利条件表示など様々な画面の都市名表示が切り替わります。



よみ表示無効時のマップ表示



よみ表示無効時の仕事駒表示



よみ表示有効時の仕事駒表示



よみ表示有効時のマップ表示

ヒント：「✓」の字は環境によっては「□」等が表示される場合があります（Windows2000以降やMac OS Xなら大丈夫だと思うので、主にLinux環境など）。表示されていない時にはフォントを追加するか、読み替えてご利用ください。

6.8 サウンド設定

効果音やBGMを消したい場合、あるいは鳴るようにしたい場合には、メニューから「設定」を選択してください。サウンド設定については11.サウンド設定を参照してください。

6.9 情報画面

手番中に、右ボタンでメニューを表示し、「情報」を選択すると、情報サブメニューが表示されます。情報サブメニューの各項目を選択すると、様々な情報を表示します。

情報サブメニューから表示できる情報には以下のものがあります。

1) プレイヤーリスト画面（「プレイヤー」を選択）

プレイヤーの様々な情報を表示します。

以下のような情報があります。

- ・名前
- ・AI
- ・性格（AIの性格）
- ・列車（速度と積載量）
- ・荷（積んでいる仕事数）
- ・資金
- ・借金
- ・接続（接続大都市数）
- ・都市（接続都市数）
- ・線路（線路の長さ）
- ・売上（到着した仕事の報酬額）
- ・到着（到着した仕事の数）
- ・移動（列車が移動した距離）
- ・難易（開始時の難易度）

※名前をクリックすると、プレイヤー情報ウィンドウがそのプレイヤーのものに変わります。

2) 勝利条件画面

勝利条件を表示します。勝利条件を最初に満たしたプレイヤーがゲームの勝利者となります。

ヒント：勝利条件は参加人数によって変わります。詳しくはボードゲーム版のルールブックを参照してください。

3) 仕事一覧画面

ゲームに登場する仕事の一覧を表示します。

メニューには以下の項目があり、それぞれの仕事一覧を表示します。

・仕事一覧（発生中）

現在、マップ上に登場している仕事の一覧です。

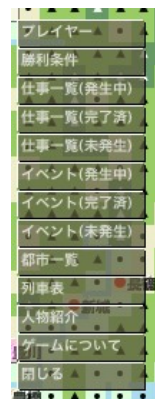
・仕事一覧（完了済）

既に登場してマップから取り除かれた仕事の一覧です。

・仕事一覧（未発生）

まだゲームに登場していない仕事の一覧です。

ヒント：仕事をクリックすると、その仕事の出発地と目的地の間のルートを表示し、出発地にカーソルが移動します。



プレイヤーリスト														
ターン	38	AI	性格	列車	位置	荷	資金	借金	接続	都市	線路	売上	到着	移動
3	鉄道の神様 根津嘉一郎	建設重視	39-3	r62c40	2	202	220	7	51	278	915	15	1027	簡単
1	五島慶太	地域路線網	45-4	r17c8	3	324	0	6	41	232	1135	26	1117	簡単
2	鉄道王 堤康次郎	(人間)	45-4	r47c27	4	294	0	6	47	208	1042	24	1236	簡単
5	雨宮敬次郎	侯爵家	45-4	r18c4	4	80	0	5	25	170	1020	21	1261	簡単
4	渡沢栄一	仕事重視	45-4	r25c11	4	54	55	4	44	216	1062	20	1205	簡単
6	鉄道の父 利光鶴松	長距離路線	39-3	r12c2	2	13	0	6	27	165	589	11	902	簡単

勝利条件	
【ゲームの長さ】	
標準（資産条件×1.0）	
【資産条件】	
所有資産（資金-負債）が500（500×1.0）以上	
【接続条件】	
嵐山、四条河原町、山科、京都駅、丹波橋伏見の中から2都市	
嵐山、山科、丹波橋伏見の中から1都市	

仕事一覧	
Top	<< 4 5 6 7 8 >> Last
丹波橋伏見→京都駅(36)	八瀬→岩倉(39)
丹波橋伏見→車福寺(35)	八瀬→四条河原町(79)
丹波橋伏見→伏見稲荷(29)	正伝寺→北大路(46)
丹波橋伏見→鞍馬(136)	宝ヶ池→修学院(34)
丹波橋伏見→比叡山延暦寺(134)	修学院離宮→修学院(32)
丹波橋伏見→祇園(58)	修学院→八瀬(40)
丹波橋伏見→三条京阪(61)	府立植物園→北大路(30)
丹波橋伏見→中書島(25)	左大文字→北野白梅町(37)
岩倉家相院→岩倉(33)	北大路→出町柳(40)
精華大→岩倉(36)	北大路→四条河原町(52)
岩倉→八瀬(39)	詩仙堂→修学院(33)
岩倉→四条河原町(77)	原谷→北野白梅町(42)

4) イベント一覧画面

イベントの一覧を表示します。

イベントをクリックすると、イベント画面を表示します。

メニューには以下の項目があり、それぞれの仕事一覧を表示します。

- ・ イベント（発生中）

現在発生中のイベントの一覧を表示します。

- ・ イベント（完了済）

既に発生し、完了したイベントの一覧を表示します。

- ・ イベント（未発生）

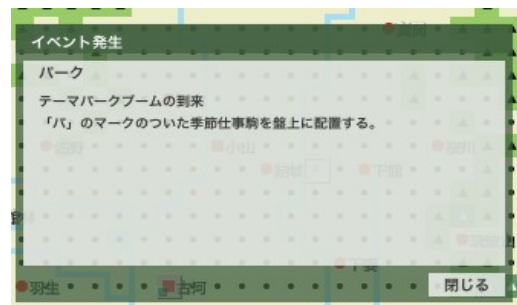
まだ発生していないイベントの一覧を表示します。



5) イベント画面

イベントの詳細を表示します。

イベント一覧から表示でき、イベント発生時にも表示されます。



6) 都市一覧画面

マップ上に存在する都市の一覧を表示します。

位置は行を"r"、列を"c"で表示しています。

例えば、"r20c32"の場合は、20行、32列目の場所を示します。

メニューの「都市一覧」をクリックするとこの画面を表示します。

ヒント：都市をクリックすると、その都市にカーソルが移動します。

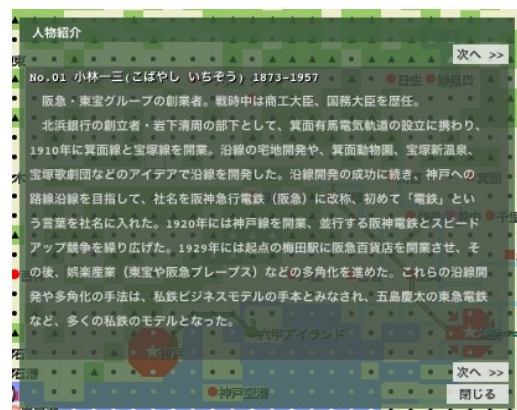


7) プレイヤー紹介

ゲームに登場するプレイヤー（人物／鉄道会社）の紹介文を表示します。

地域の鉄道史に多大な貢献した人物や鉄道会社を選んで取り上げています。

メニューの「プレイヤー紹介」をクリックするとこの画面を表示します。



6.9 ゲームの終了

”Tokyo Railways”はプレイヤーの誰かが勝利条件を満たした時点で終了します。

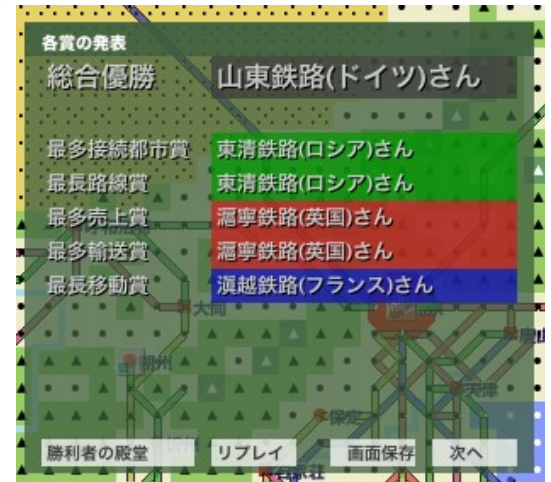
本来のルールでは勝利条件を満たした瞬間にゲームは終わるのですが、コンピュータ版では便宜的に、プレイヤーターンの終了時に勝利条件判定をしているため、実際には手番を終えたタイミングで終了します。

各賞の発表

コンピュータ版ではゲームの勝利者を「総合優勝」と呼び、ゲームの終了時に、総合優勝と合わせて6つの賞を表彰します。

各賞は以下の通りです。

- ・ 総合優勝
最初に勝利条件を達成したプレイヤー
 - ・ 最多接続都市賞
線路網で接続した都市の数が最も多いプレイヤー
 - ・ 最長路線賞
建設した線路の長さが最も長いプレイヤー
 - ・ 最多売上賞
目的地に運んだ仕事の報酬額の合計が最も多いプレイヤー
 - ・ 最多輸送賞
目的地に運んだ仕事の数が最も多いプレイヤー
 - ・ 最長移動賞
列車駒の移動した距離が最も長いプレイヤー
- 是非とも6冠王目指してがんばってください！



6.10 セーブとロード

プレイヤーの手番に、メニューからセーブやロードを選んで、ゲームを保存したり、保存したゲームを再開することができます。ゲームの開始時にも以前にセーブしたゲームを再開することもできます。

また、各プレイヤーの手番の最後と、各ターンの最後に、それぞれ自動的にゲームを保存しています。このファイルを選んでロードすることによって、ゲームを再開することができます。

6.11 画面保存

プレイヤーの手番中に、メニューから画面保存を選んで、ゲーム画面を画像として保存することができます。画像の形式はPNG形式となっています。

また、ゲームの終了時に、各賞の発表画面からも画面保存ができます。

6.12 プログラムの終了

プログラムを終了する際には、ウィンドウを閉じてください。一般にはウィンドウの右上のボタンをクリックすればウィンドウを閉じます。これはOSによって異なりますので、OSの一般的な操作に従ってください。

7. キャンペーンシナリオ

キャンペーンシナリオとは、複数のマップを連続してクリアしていくものです。

Tokyo Railways コンピュータ版本体には4本のシナリオが用意されており、さらに追加マップと同様にインストールすることでシナリオを追加することができます。

1つのキャンペーンシナリオには4種類の難易度（簡単・普通・困難・至難）ごとに戦績や攻略データが保存できるようになっており、これはキャンペーンシナリオ画面で確認できます。

攻略中のキャンペーンシナリオを開始するにはそのキャンペーンシナリオと難易度に対応した場所にある「詳細表示」をクリックして、「キャンペーンシナリオ詳細画面」を表示してください。

キャンペーンシナリオ詳細画面で、「新規スタート」をクリックするとキャンペーンシナリオを開始します。

キャンペーンシナリオ攻略中は自動的にデータを保存しており、ゲームを中断する際には、右ボタンのメニューから「トップ画面に戻る」を選択していただければ、その時点で保存します。

キャンペーンシナリオを再開するには、キャンペーンシナリオ詳細画面で「ゲームを再開」をクリックしてください。

キャンペーンシナリオのゲーム条件はあらかじめ決められており、参加人数・ゲームの長さ・コンピュータの性格は変更できません。

キャンペーンシナリオ

難易度：簡単	難易度：普通	難易度：困難	難易度：至難
日本シリーズ 攻略日2010-02-24 戦績 8勝1敗 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データあり 第1戦 関東 [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]
海外シリーズ 海外の各地を舞台にしたシナリオです。 イギリス、米北東部、米西部、米南部、フランス、ドイツ、インド、中国の8つのマップを攻略してください。 [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]
日本シリーズ 地形制限バージョン 日本シリーズの地形制限バージョンです。 一部の地形での建設を制限しています。 制限条件はマップによって異なるので注意してください。 [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]
海外シリーズ 地形制限バージョン 海外シリーズの地形制限バージョンです。 一部の地形での建設を制限しています。 制限条件はマップによって異なるので注意してください。 [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]	未攻略 - 攻略中データなし - [詳細表示]

戻る homepage.mac.com/s_jima/tokyorailways/index.html

キャンペーンシナリオ詳細

日本シリーズ
日本の各地を舞台にしたシナリオです。
関東、関西、北海道、北陸、東海、東北、瀬戸内、九州の8つのマップを攻略してください。
難易度:普通 (開始時借金50)

最短攻略記録 戦績 未攻略 達成日 未攻略

作者 M.SHIOJIMA
作成日 2010-02-21
更新日 2010-02-21
Ver. 1.00

第7戦 Cross the Inland Sea 瀬戸内 参加人数 6人 未攻略

第8戦 Kyushu Rails 九州 参加人数 6人 未攻略

第1戦 Tokyo Railways 関東 参加人数 6人 今回1回 攻略中

第2戦 Kansai Express 関西 参加人数 6人 未攻略

第3戦 Pioneer Rails 北海道 参加人数 6人 未攻略

第4戦 Alpen Railways 北陸 参加人数 6人 未攻略

第5戦 Bullet Trains 東海 参加人数 6人 未攻略

第6戦 Michinoku Railways 東北 参加人数 6人 未攻略

このプログラムの新バージョンや追加マップは以下のURLにて配布しています。
homepage.mac.com/s_jima/tokyorailways/index.html

戻る 新規スタート 今のマップをやり直す ゲームを再開

8. ネットワークゲーム

「Tokyo Railways 2」では LAN やインターネットに接続された複数のマシンが参加するネットワークゲーム機能をサポートしています。

インターネットで対戦する場合には、作者が運営しているサーバーを介して対戦する事ができます。

LAN で対戦する場合には、マシンの内の一台が「サーバー」となり、他のマシンは「クライアント」として「サーバー」に接続してゲーム参加できます。

この章の LAN 対戦に関する説明文はある程度ネットワークについての知識のある方を前提に記載しています。

この説明でわからない方は、申し訳ないのですが、お近くで詳しい方を探してサポートしてもらってください。

作者としてはネットワーク設定に関する初歩的な質問にはお答えできません。ご了承ください。

※ネットワークサーバー機能を利用する場合の注意！

当アプリはセキュリティ面で堅牢な **JAVA** を使用して作られているため、**JAVA** ランタイムのアップデートをしっかりとってあれば、仕組み的にはセキュリティは担保できているはずですが、その一方で、当アプリのサーバー機能は基本的に **LAN** 環境を前提に開発しており、本格的なサイバー攻撃に対して十分な対策をとっているわけではなく、インターネット越しの接続を行う場合には、セキュリティ的なリスクを伴います。

特にサーバー機能をインターネットに向けて公開する場合には、ネットワーク・セキュリティに関する十分な知識と理解が必要となります。こうした知識なしにインターネットに対してサーバー機能を公開しないでください。また公開する場合には全て自己責任でお願いいたします。

8.1 準備その1 ネットワークへの参加

ネットワークゲームに参加するマシンは LAN ケーブルか無線 LAN で通信可能なネットワークに接続する必要があります。この時のプロトコルは IPv4 のみをサポートしています（最も一般的なネットワークプロトコルです）。

LAN やインターネット越しにサーバー機能を利用する場合、ネットワーク機器の設定は使用するポート番号(デフォルトは 8301)を使用して、クライアントからサーバーに向けて接続が確立できるようにルーティングを設定してある必要があります。通常、同一セグメント内では特別な設定なしにこの条件を満たしているはずですが、複数のセグメントに分かれている環境ではルーター機器の設定を変更する必要があるかもしれません。

インターネット越しにサーバー機能をクライアント側へ提供する場合には、通常はサーバー側の環境でルーター機器やファイヤーウォールに変更が必要となります。クライアント側も場合によってはファイヤーウォールの設定に変更が必要かもしれません。

8.2 準備その2 アプリのインストール

ネットワークゲームに参加するマシンの全てに「Tokyo Railways 2」がインストールされている必要があります。

アプリのバージョンが異なると正常に動作しない場合があります。バージョンを揃えておいてください。

8.3 サーバー側の起動

作者が提供しているサーバーに接続する場合には、この手順は不要です。

ネットワークゲームを開始する際には、最初にサーバー側で本アプリを起動する必要があります。

本アプリを起動して、「ネットワークゲームを始める」を選択してください。

次に地図選択画面が表示されるので、通常のゲームと同様に、マップを選択して、地図詳細画面でゲームの条件を設定し、「決定」をクリックしてください。

決定をクリックするとサーバー条件画面が表示されます。

ここでサーバーの設定を変更してください。

各項目の意味は以下の通りです。

- ・ **接続名**：ゲームに接続するマシンを区別する一意の名前です。

他の参加者となるべくぶつからないように自分のマシンの名前を設定してください。**ホスト名を使用する**にチェックを入れると、ホスト名を接続名に使用します。

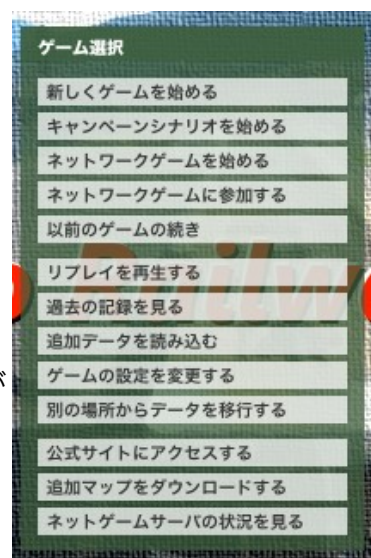
- ・ **ポート No.**：サーバーが接続待ちに使用するポート No.です。デフォルトは 8301 で、他のサービスと衝突しない限り、通常は変更する必要はありません。

- ・ **最大接続数**：接続を受け付けるクライアントの数です。この数を超えた接続要求に対してはエラーを返します。

- ・ **サーバーで複数人参加可能**：サーバー側で 2 人以上がマシンを共有してゲームを行う場合にはチェックを入れてください。

- ・ **クライアントで複数人参加可能**：クライアント側で 2 人以上がマシンを共有してゲームを行う場合にはチェックを入れてください。

設定が終わったら「next>>」をクリックしてください。クライアントの接続待ちが始まります。



8.4 クライアント側の起動

次にクライアント側でアプリを起動して、サーバーに接続します。

サーバーに接続するためにはサーバーの IP アドレスと 8.3 で設定したポート No.が必要となります。作者が提供しているサーバーに接続する場合には、「ネットゲームサーバーの状況を見る」を選択して、ブラウザからサーバーのアドレスやポート No.を確認してください。

作者の提供するサーバー以外を利用する場合には、事前にサーバー側の方から **IP アドレス**と**ポート No.**を教わってください。

まずは、開始メニューから「ネットワークゲームに参加する」を選択してください。

次にクライアント設定画面で、サーバー側の **IP アドレス**と**ポート No.**を設定し、**接続名**に他の参加者と重複しないユニークな名前を設定して、「next>>」をクリックしてください。

正しく接続できたときには、マップが表示され、ネット接続プレイヤー状況画面が表示されます。



8.5 プレイヤーの選択とゲームの開始

サーバーに対してクライアントが接続が接続されたら、次にネット接続プレイヤー状況画面からプレイヤーを選択してください。参加者が全てプレイヤーを選択し終わったら、サーバーマシンのプレイヤーは「next>>」を二回選択して、ゲームを開始してください。

ゲームが始まった後は、通常のゲーム同様の操作でゲームを進めることができます。



8.6 コンソール画面

ネットワークゲーム機能を使用しているときには図のような「コンソール画面」が表示されます。

この画面には以下の機能があります。

- 1) 情報表示機能
- 2) チャット機能
- 3) コマンド実行機能

1) 情報表示機能

参加者が接続したときや、接続が切れたときにはこの画面に表示されます。また、プレイヤーの手番が変わったときには、その情報も表示されます。

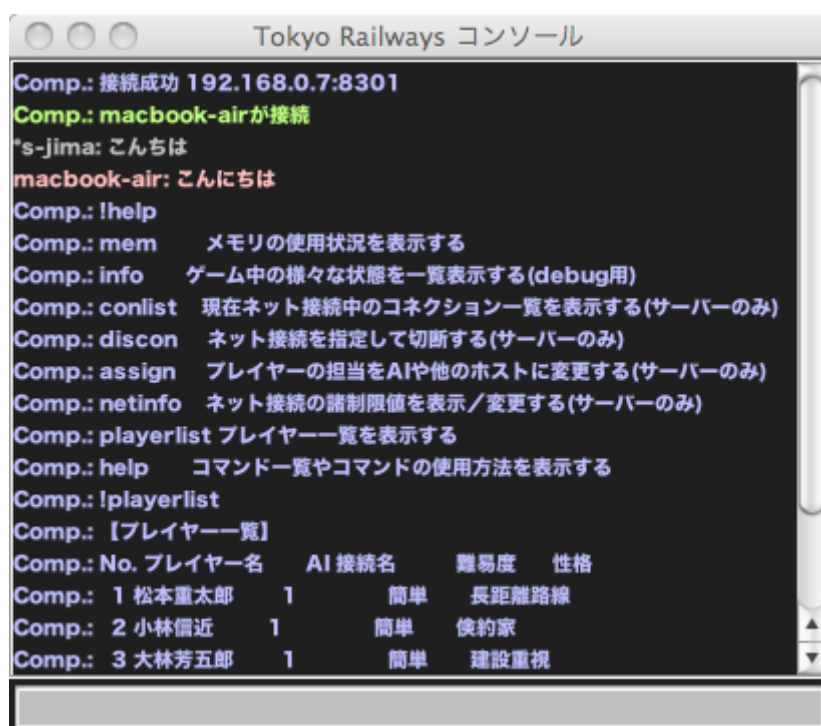
2) チャット機能

下端にあるグレーのゾーンにメッセージを入力してEnterキーを押すと、メッセージが参加者の全員に表示されます。

3) コマンド機能

下端にあるグレーのゾーンに先頭に「!」をつけて文字を入力し、Enterキーを押すと、コマンドとみなします。コマンドによって、ゲームのシステム情報の表示や、ネット接続やプレイヤーのアサインなどを変更することができます。多くのコマンドはサーバー側でのみ実行可能です。

コマンドの一覧については!helpコマンドを実行して調べてください。各コマンドの機能も「!help コマンド名」で調べてください。



コンソール画面に表示されるメッセージの色は以下の種類があります。

緑： サーバーアプリが全参加者に対して送信

赤： あなたが送信したメッセージ

グレー： 他の参加者が送信したメッセージ

ブルー： アプリがあなたに対してのみ表示しているメッセージ

8.7 トラブルシューティング

ネットワークゲーム中に何かシステム的なトラブルが生じたときの復旧方法例を挙げておきます。
参考にしてください。

・クライアントマシンのネットワーク接続が切断された

ネットワーク接続が復旧したら、アプリを再起動して「**ネットワークゲームに参加する**」を選択し、**前回と同じ接続名**で再度サーバーに接続してください。これでゲームに復帰できるはずです。

・サーバーマシンのマシントラブルでアプリが終了した

アプリを再起動して、「**以前のゲームの続き**」を選択し、直近の自動セーブデータをロードしてください。
ロードが終わったら、クライアント側で前回と同じ接続名で再度サーバーに再接続してください。

これで直近のセーブポイントから再開できます。

運が悪くて直近のセーブデータの保存中でちゃんとセーブできていないときには、その前のデータをロードしてください。

ヒント：ゲームを途中でセーブして中断した場合には、後で上記の手順でゲームを再開できます。

・プレイヤーの一人がゲームの途中で抜ける必要が生じた

サーバー側で、コンソールからコマンドを実行して、そのプレイヤーをコンピュータにアサインしなおしてゲームを続行できます。

手順は以下の通りです。

「!playerlist」を実行して、そのプレイヤーの接続名のプレイヤー No を調べる。

「!assign -ai プレイヤー No」を実行してそのプレイヤーをコンピュータにアサインしなおす。

・すでに始まってしまったゲームに、途中から参加したい

すでに始まってしまったゲームにクライアントとして接続すると、傍観者となってゲームに参加できませんが、ゲームの画面を見ることが、チャットに参加することができます。

LAN 内でネットプレーをしていて、ゲーム参加者にコンピュータプレイヤーが存在する場合、サーバー側でコンソールから!assign コマンドを実行して、傍観者をゲームに参加させることができます。

手順は以下の通りです。

「!playerlist」を実行して、コンピュータが操作しているプレイヤー No を調べる。

「!assign プレイヤー No 接続名」を実行してそのプレイヤーに傍観者をアサインする。

ヒント：すでに始まってしまったゲームに後から接続すると、傍観者となり、ゲームに参加できませんが、ゲームの状況をみながらチャットを楽しむことができます。

8.8 設定初期値の変更

サーバーやクライアントのネットワーク設定の初期値を変更したい場合には、起動直後のメニュー画面から「**設定を変更する**」を選択し、直後の画面の右上のボタンの中から、「**ネット**」を選択してください。

この画面で変更した設定は、次回にネットワークゲームを行うときに、接続画面に反映されます。



9. 便利な機能

この項目では本ゲームをプレイする上で、必ずしも知っている必要はないけれども、知っているにより楽しくなる機能を紹介します。

9.1 ルート表示機能

本ゲームにはいろいろな地域のマップが用意されており、中にはプレイヤーがまったく知らない地名ばかりのマップもあると思います。

そんなプレイヤーを支援するための機能が、このルート表示機能です。

この機能は右クリックで表示したメニューの「ルート表示」をクリックすることで呼び出すことができます。

ルート表示中は、画面はルート表示をはっきりさせるためにルート以外がぼやけて表示され、マップ上に配置されている仕事や、プレイヤー自身や他のプレイヤーが輸送中の仕事のルートを矢印で表示します。

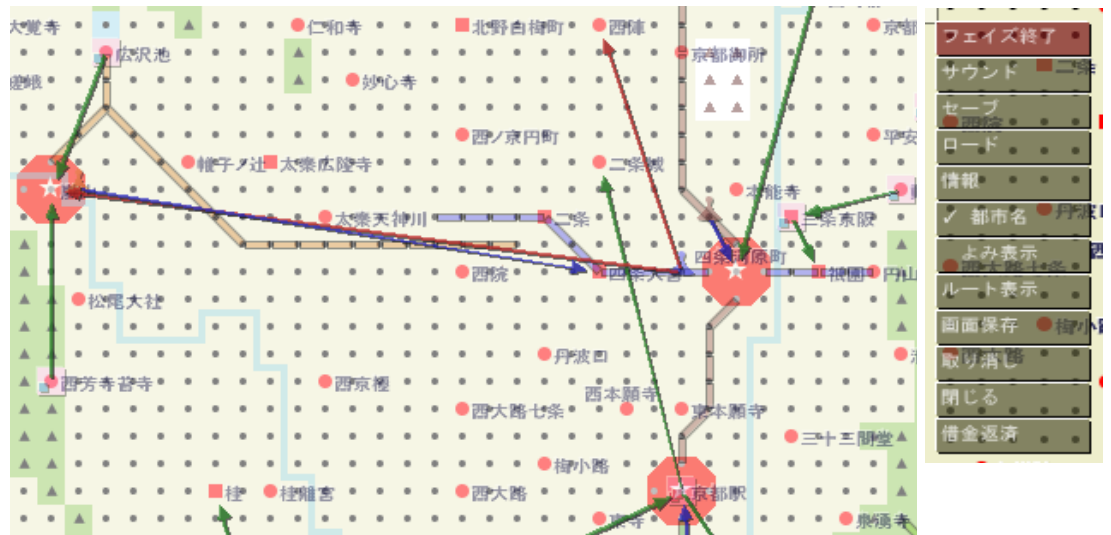
矢印は以下のように色分けされています。

- ・ **赤の矢印** 現在の手番のプレイヤーが輸送中の仕事のルート。
列車の場所から目的地までのルートが赤の直線で表示される。
- ・ **青の矢印** 他のプレイヤーが輸送中の仕事のルート。
列車の場所から目的地までのルートが青の直線で表示される。
- ・ **緑の矢印** マップ上に配置されている仕事のルート。
出発地から目的地までのルートが緑の直線で表示される。

上記の矢印はルート表示画面で種類ごとに表示／非表示を変更できます。

ルート表示画面はルート表示中にマップ上をクリックすると表示されます。
ルート表示画面の「表示終了」をクリックするとルート表示を終了します。

ヒント：ルート表示は「仕事一覧画面」で仕事をクリックしたときにも表示できます。



9.2 戦績記録・勝利者の殿堂機能

本ゲームには、いろいろなマップが用意されており、さらに難易度やゲームの長さなどの条件を選択することができるようになっています。こうしたマップやゲーム条件ごとに、戦績の記録を保存して、その成績をあとから見るができます。

記録一覧表画面

起動画面のゲーム選択画面で、「過去の記録を見る」をクリックすると、記録一覧表画面が表示されます。

この画面では、マップ・難易度・ゲームの長さごとに、ゲームをプレイした回数と勝利した回数、最短で勝利した時のターン数、最短で勝利したプレイヤー名が表示されます。

ヒント：勝利者の名前に自分の名前を

記録一覧表

ゲームの長さ

標準 (資産条件×1.0)

1	2	3				
No.	地域	上段：戦績(最短ターン記録) 下段：最短記録保持者				
マップタイトル	難易度：簡単	標準	困難	至難		
103 東京臨海 Tokyo Frontier	-	-	-	1戦1勝(26) S-jima		
104 南樺太 Karafuto Rails	-	-	-			
105 広島 Hiroshima Trams	-	-	-			
106 北近畿 Big-X Network	-	-	-	1戦0勝		
107 箱根 Mt. Hakone War	-	-	-	1戦1勝(22) 箱根登山鉄道		
108 沖縄 Okinawa Rails	-	-	-			
109 京都 Kyoto Tram	-	11戦11勝(14) 京福電気鉄道	-			

プログラムの新バージョンや追加マップは以下のURLで配布しています。

<http://homepage.mac.com/sjima/tokyorailways/index.html>

全て消去する

09-10-23

Copyright 2008,2009

戻る

残したいならば、ゲーム開始時のプレイヤー選択画面でプレイヤー名を変更してください(6.2 ゲームの開始参照)

戦績がカウントされるのは人間プレイヤーが参加しているときに限られます。全プレイヤーがコンピュータの場合には、戦績にカウントされません。また、勝利回数や最短記録は人間プレイヤーが達成したもののみを記録として残します。コンピュータプレイヤーが勝利した場合には、記録に残りません。

ゲームの長さの右側の表示エリア（デフォルトでは「標準（資産条件×1.0）」と記載されている部分）をクリックすると、ゲームの長さの条件が切り替わります。

また、勝利回数が表示されているエリア（例の画像では、一番下の列の左から3番目の「京福電気鉄道」が記載されているエリア）をクリックすると、「勝利の殿堂画面」が表示されます。

勝利者の殿堂画面

記録一覧表画面で過去に勝利した条件のエリアをクリックした場合と、ゲーム終了時の「各賞の発表画面」にある「勝利者の殿堂」ボタンをクリックしたときに(6.9 ゲームの終了参照)、「勝利者の殿堂画面」が表示されます。

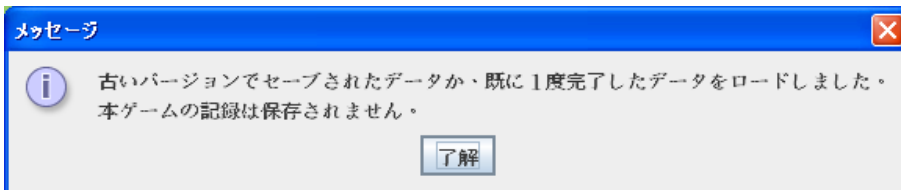
この画面では、過去に勝利した時の記録がターンが短い順（同じ場合には、資産が多い順）に表示されます。ゲームに勝利して殿堂入りしたときに、ゲーム終了時の「各賞の発表画面」からこの画面を表示した場合には、今回の成績の列が右の例の一行目のようにオレンジで表示されます。



順位	プレイヤー名	ターン	資産	人数	達成日時
1	京福電気鉄道	14	531	6	2009/10/21 15:34:42
2	阪急電鉄	20	558	6	2009/10/21 10:18:42
3	叡山電鉄	20	541	6	2009/10/21 11:54:36
4	京都市交通局	21	534	6	2009/10/20 22:48:28
5	京阪電気鉄道	24	513	6	2009/10/20 23:52:12
6	叡山電鉄	25	614	6	2009/10/21 12:43:49

保存したゲームデータの扱いについて

ゲームを開始するときに、各ゲームにはそのゲームを識別するゲーム番号を割り当てています。ゲームを途中でセーブしてからゲームを最後までプレイし、途中からロードして再度プレイしても、すでに最後まで完了したゲームに対しては二回以上は記録は残らない仕様になっています。また、記録機能が実装される前のバージョン(v1.70 以前)で保存されたデータにはゲーム番号が割り当てられていないため、これをロードした場合にも記録が残らない仕様になっています。こうした記録の残らないデータをロードした場合には、ロード直後に警告のメッセージが表示されます。



9.3 エリア重要度表示機能

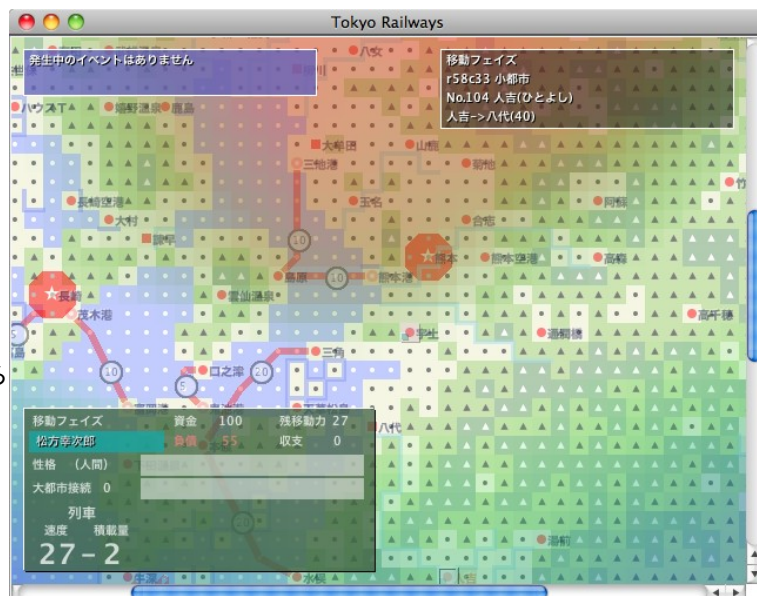
マップ内に思考ルーチン用のヒント情報を埋め込むことができるようになっています。

ヒント情報が埋め込まれているマップでは、思考ルーチンはこれを利用して、仕事コマの目的の重要度を判断し、どの仕事コマを運ぶかを決めるのに使用します。

プレイヤーもこの重要度をメニューから表示することができます。右クリックで表示したメニューから「情報」を選択し、さらに次のメニューから「エリア重要度」を選択すると、図のように、エリアの重要度が表示されます。

赤いところは重要度の高いエリアで、青いところが重要度の低いところになります。重要度の高いエリアでは、近くの都市から多くの仕事が出現したり、あるいは多くの仕事の目的地になっています。

初めてのマップをプレイするときにはぜひとも参考にしてください。



ヒント：マップにヒント情報が埋め込まれていないマップでは、エリア重要度は一様にグレーで表示されてし

まいます。

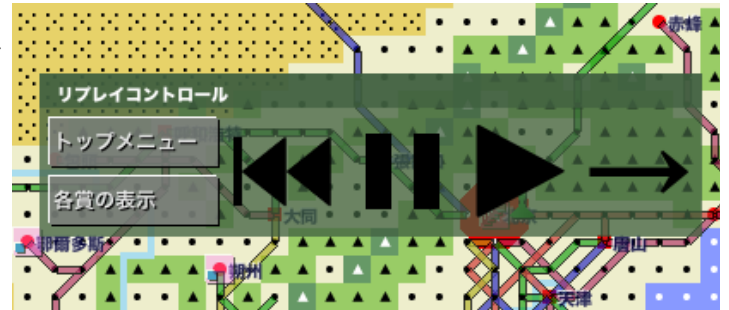
9.4 リプレイ機能

セーブしたゲームの途中経過を見直すことができます。

リプレイ機能は以下の2つの方法から呼び出すことができます。

- 1) 起動直後のメインメニュー画面から「リプレイを再生する」をクリックする。
- 2) ゲーム終了時の各賞の発表画面から「リプレイ」をクリックする。

リプレイ機能ではリプレイコントロール画面からリプレイを再生することができます。



リプレイ再生を開始します。
再生中に画面をクリックすると、リプレイを停止してコントロールを表示します。



コントロールを非表示にします。右クリックするとメニューから各種情報の表示やその時点のデータのセーブができます。
左クリックすると、コントロールを表示します。



1回のプレイヤー手番分だけ先に進みます。



ゲーム開始時点に戻ります。

各賞の表示／最後に進む ゲームの最後に進み、すでに終了しているゲームなら各賞の表示画面を表示します。

トップメニュー トップメニューに戻ります。

9.5 操作方法のカスタマイズ

v2.10以降、本ゲームの操作方法是大きく変更されています。v2.03以前の操作方法に慣れていて、従来の操作方法に戻したい方は、「その他設定画面」で操作方法を従来の設定にカスタマイズすることができます。

その他設定画面は以下の2つの方法で表示できます。

- ・プログラムが起動直後の「ゲーム選択」画面で、「設定を変更する」を選択し、上部のボタンから「その他」を選択。

- ・ゲーム中に、メニューから「設定変更」を選択し、上部のボタンから「その他」を選択。

設定内容には以下の項目があります。



- ・移動建設はドラッグのみで行う

これをチェックすると、列車の移動や線路の建設を、左ボタンをドラッグしたときのみ行うように変更します。v2.03以前の操作方法と同じになります。

- ・メニュー表示は右ボタンのみで行う

v2.10以降は、左ボタンのクリックでも、列車移動や線路建設などが発生しない場合にはメニューを表示します。これをチェックすると、左ボタンでのメニュー表示を抑制し、右ボタンでのみメニューを表示するように変更します。v2.03以前の操作方法と同じになります。

- ・右ボタンスクロールを逆転する

右ボタンをドラッグすると、スクロールしますが、これを逆方向に変更します。

これをチェックしない時のスクロール方向は一般的なパソコンのトラックパッドでのスクロール方向と同じになっています。これをチェックした時のスクロール方向はタッチパネルを搭載したスマートフォンなどのスクロール方向と同じになります。

- ・右ボタンスクロールの速さ(%)

右ボタンドラッグ時のスクロールの速さを調整します。10%～100%まで10%刻みで変更できます。

10%が一番遅く、100%が一番早い設定になります。

デフォルトは50%で、v2.03以前は100%になっていました。

V2.03以前と同じ操作方法にする場合、以下の設定にしてください。

- | | |
|-------------------|------|
| ・移動建設はドラッグのみで行う | ON |
| ・メニュー表示は右ボタンのみで行う | ON |
| ・右ボタンスクロールを逆転する | OFF |
| ・右ボタンスクロールの速さ(%) | 100% |

9.6 Twitter 連携機能

本ゲームでは Twitter と連携してゲーム参加者の募集を行ったり、ゲーム結果をつぶやいて Twitter で共有することができます。

Twitter へはメッセージだけでなく、画像サービスと連携してゲームマップ画像を追加することができます。

Twitter へのつぶやき送信は以下の手順で行ないます。

1) 「つぶやく」 ボタンをクリックして、「Twitter 送信」画面を表示する。

ネットゲーム開始時の「ネット接続プレイヤー状況」画面と、ゲーム終了時の「各賞の発表」画面からつぶやくことができます。

2) 「認証する」 ボタンをクリックしてブラウザで Twitter の認証を行います。Twitter のユーザー名とパスワードを入力して、「許可する」をクリックしてください。

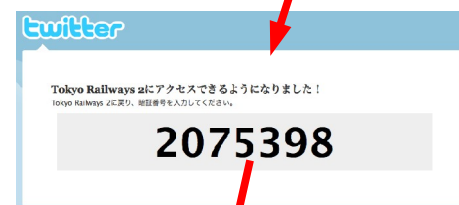
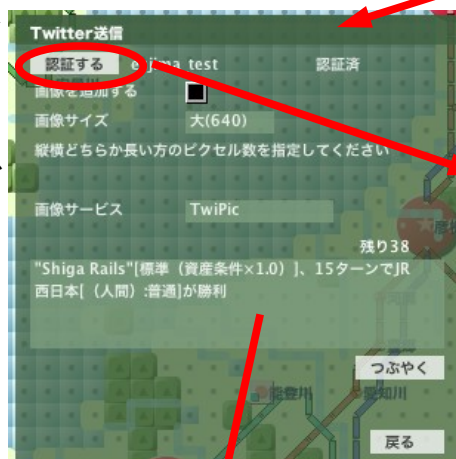
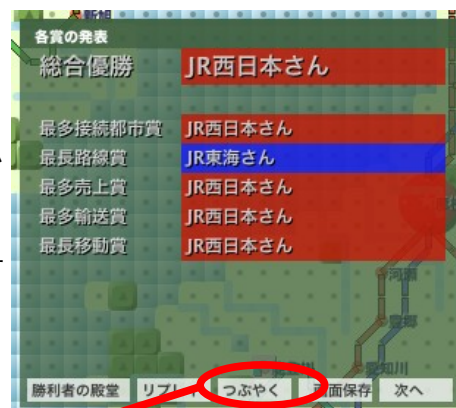
3) ブラウザに表示された番号 (PIN コード) を入力ダイアログにコピーして、OK ボタンをクリックしてください。

4) マップ画像を追加する場合には、「画像を追加する」をチェックしてください。サイズは「画面サイズ」をクリックすると変更できます。画像サイズでカスタムを選べば、自由にサイズを変更できます。「画像サービス」をクリックすると画像サービスを変更することができます。

画像サービスは TwitPic、img.ly、TweetPhoto、TweetGoo、yfrog の 5 種類から選ぶことができます。

5) メッセージをクリックすると、「Tweet メッセージ編集」画面でメッセージを編集することができます。残りがマイナスにならないように編集してください。

6) 「つぶやく」をクリックすると Twitter にメッセージを送信し、つぶやくことができます。



ヒント：Twitter に送信するメッセージには、「#tokyorailways」というハッシュタグが付加されます。また、ゲーム開始時の参加者募集メッセージには「#tr2boshu」、ゲーム終了時の結果メッセージには「#tr2kekka」というハッシュタグが付加されます。これらのハッシュタグを検索することで、参加者募集やゲーム結果の情報を共有することができます。

9.7 画面サイズ変更機能

v2.20 以降、本ゲームでは画面のサイズを変更しました。

標準ではディスプレイのサイズから最適の画面サイズを自動的に計算して表示しています。

画面サイズを変更するには、その他設定画面から以下の操作を行なってください。

- ・「画面表の拡大率を画面サイズに合わせて自動的に計算する」のチェックを OFF にする。
- ・「画面初期表示時の拡大率 (%)」を「-」と「+」ボタンをクリックして変更する。
- ・「確定」ボタンをクリックする。

また、ゲーム中の右クリックメニューから「拡大・縮小」をクリックすると、拡大率のメニューが表示され、ここから拡大率を選択して、画面サイズを変更することもできます。



10. AI の性格

本ゲームでは AI に 12 種類の性格を用意しています。

この性格は以下の 12 種類のパラメータの組み合わせによって決まっています。

性格の種類	報酬 金額	コスト	大都市 接続	中都市 接続	小都市 接続	到達 時間	線路 建設	他社路 線利用	経路 選択	仕事駒 積載	列車 積載量	列車 速度
標準	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
建設重視	A	C	A	A	A	A	A	C	A	B	B	B
儉約家	B	A	C	C	C	C	C	A	B	C	C	B
地域路線網	C	B	C	A	A	A	C	B	B	B	A	C
技術重視	A	B	A	C	C	B	C	B	A	C	C	A
仕事重視	A	C	B	A	A	A	A	A	B	A	C	A
広域路線網	A	C	A	A	B	C	A	C	A	B	A	C
長距離路線	A	C	A	B	B	C	B	B	A	C	C	A
慎重	C	A	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C
欲張り	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	B
短絡的	A	B	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A
協力的	B	B	B	B	B	B	C	A	A	C	B	B

パラメータの種類

1～6 は仕事選択とルート選択の評価式に使用するパラメータ A:高い、B:中、C:低い

1)報酬金額

仕事の報酬額の重要度

2)コスト

ルートの建設や移動にかかる費用の重要度

3)大都市接続

ルートの建設の際の大都市の重要度

4)中都市接続

ルートの建設の際の中都市の重要度

5)小都市接続

ルートの建設の際の小都市の重要度

6)到達時間

ルート選択の際に、どれだけ短時間で到達できるかの重要度

7～10 はアルゴリズム選択に使用するパラメータ

7)線路建設

どれだけ積極的に線路を建設するかのレベル

Cでは次の手番の移動に必要な最低限の線路を建設する。

BやAは更にその先の手番の分まで前倒して建設する。

8)他社路線利用

他社の路線をどの程度利用するかのレベル

Cでは原則として他社路線は使用しない。

Bでは仕事の確保の際には他社路線を利用するが、他社路線の上で移動を終えた場合には、なるべくそこまで自社路線を建設して接続しようとする。

Aでは自社路線よりも有利な他社路線があれば積極的に使用する。

9)経路選択

複数の仕事を輸送しているときに、どの順番で仕事を運ぶかを選択する方法。

A（重心重視）とB（経路重視）の二種類のアルゴリズムを用意している。

A（重心重視）は仕事の報酬額と目的地の座標から仕事の重心位置を算出し、現在位置と重心位置の中間点から近い順に仕事を片付けようとする。

B（経路重視）はどの順番に目的地にいくと、短い経路で全ての仕事を片付けることができるかを調べ、短い経路で仕事を片付けようとする。

B（経路重視）は近くの仕事を先に片付けようとして、遠くの仕事を後回しにする傾向が強く、これにくらべるとA（重心重視）は長距離でも報酬の高い仕事を先に片付けようとする傾向がある。このため、Aは広域での移動が多くなり、Bは狭い範囲での移動が多くなる。

どちらの場合も、評価ポイントが低い仕事は経路選択で無視されるケースがある。

10)仕事駒積載

仕事駒を積み込むことに対する執着度のレベル。

Aは、やたらと仕事駒を積みたがり、一度積んだ仕事駒は手放したがない。

Bは、不要な仕事駒を出発地で捨てて、別の駒と入れ替えたりする。

Cは、Bに比べて、すでに搭載している仕事駒の関係を考慮して慎重に仕事を積み込むかどうか決める。

11～12は列車のアップグレードの際に使用するパラメータ A:高い、B:中、C:低い

11)列車積載量

列車をアップグレードする際に積載量の増加をどの程度評価するかどうかのレベル。

12)列車速度

列車をアップグレードする際に速度の増加をどの程度評価するかどうかのレベル。

11. サウンド設定

効果音とBGMの機能により、PCから音が鳴ります。

音がうるさい場合には、サウンド設定画面から音が出ないように変更できます。

また、BGMはゲームの進行状況や発生したイベントごとに異なる曲が流れますが、このBGMを画面から変更することができます。

ヒント： 音量の調整は、本プログラムからは制御できません。（利用しているライブラリによる制限です。）

音量を調整したい場合には、OSやスピーカーの機能をご利用ください。

11.1 サウンド設定画面の表示方法

サウンド設定画面は以下の2つの方法で表示できます。

- ・プログラムが起動直後の「ゲーム選択」画面で、「設定を変更する」を選択。
- ・ゲーム中に、メニューから「設定変更」を選択。

11.2 効果音・BGMの音の有無の切り替え

効果音とBGMの音の有無の切り替えはサウンド設定画面の左上の3つのチェックボックスで操作します。

全ての音を出したい場合には、「全消音」のチェックを外し、「BGM」と「効果音」の両方にチェックを入れてください。

全ての音を消したい場合には、「全消音」にチェックをつけてください。

BGMを消したい場合には、「全消音」からチェックを外し、「BGM」のチェックも外してください。

効果音を消したい場合には、「全消音」からチェックを外し、「効果音」のチェックも外してください。



11.3 BGMの操作

注意：この項目は十分にゲームの中でのBGMの切り替え方が理解できた方だけご利用ください。ゲームを理解せずにやみ雲に操作すると、ゲームのBGM設定を破壊する恐れがあります。「初期値に戻す」を選択することで元に戻すことができます。

サウンド設定画面では、さまざまな場面のBGMに対して、いろいろな操作を行うことができます。

また、季節イベントのBGMは「季節イベント画面へ」というボタンを選択して、「サウンド設定 - 季節イベント」画面から同様な操作を行うことができます。

BGMに対して行うことができる操作は以下の通りです。

1) 再生中のBGMの停止

再生中のBGMには「♪」マークのかわりに「■」マークが表示されています。これをクリックすると、現在再生中のBGMは停止します。

2) BGMの再生

「♪」マークをクリックするとそのBGMを再生します。

3) BGM設定の消去



「×」マークをクリックすると、BGM 設定を消去します。デフォルトが用意されている項目は、デフォルトの曲に変更され、それ以外は空欄となります。

4) BGM 曲の変更

BGM のファイル名をクリックすると、別のファイルを選択することができます。

本プログラムでサポートしている楽曲ファイル形式は以下の 2 種類です。

- ・ MPEG Audio Layer-3(拡張子".mp3")
- ・ 標準 MIDI ファイル(拡張子".mid")

11.4 BGM の種類

本プログラムでは BGM には以下の 5 種類があります。

- 1) プログラム開始時に流れる BGM (オープニング)
- 2) ゲーム終了時に流れる BGM (エンディング)
- 3) ステージごとに切り替わる BGM
- 4) イベント発生時に流れる BGM
- 5) イベントのうち、季節仕事イベント発生時に流れる BGM

それぞれの BGM はゲームの中のそれぞれの発生タイミングで流れます。

どのようなタイミングで流れているかは、ここでは詳しくは解説しません。

ゲームをやってみて理解してください。

ヒント：季節仕事イベントに関しては、マップごとに異なるものが多数登場します。これらの全てがあらかじめ設定されているわけではなく、設定のないイベントはデフォルト設定の BGM が流れます。これらの設定されていない季節イベントは「サウンド設定 - 季節イベント」画面で追加することができます。

11.5 設定の保存と読み出し

サウンド設定を変更した場合には、「確定」ボタンを押すことで設定を自動的に保存します。

保存された設定は次回プログラムを起動したときにも引き継がれます。

サウンド設定は「設定のセーブ」を選択して、別ファイルに保存することができます。

保存した設定は「設定のロード」を選択して、別ファイルから読み込むことができます。

サウンド設定を初期値に戻したい場合には、「初期値に戻す」を選択してください。

12. 地形テーマ変更

本ゲームにはあらかじめいくつかの地形イメージのセット（**地形テーマ**と呼ぶ）が用意してあります。

地形テーマは、地形テーマ設定画面から変更できます。

地形テーマ設定画面は以下の2つの方法で表示できます。

- ・プログラムが起動直後の「ゲーム選択」画面で、「設定を変更する」を選択し、上部のボタンから「テーマ」を選択。
- ・ゲーム中に、メニューから「設定変更」を選択し、上部のボタンから「テーマ」を選択。

地形テーマを変更する際には、左側の小さいサンプル画像をクリックしてください。

「▲」「▼」をクリックすることで前や次の地形テーマを表示することができます。



13. 列車駒イメージ変更

本ゲームにはいくつかの列車駒イメージのセットが用意してあります。列車駒イメージは、列車駒イメージ設定画面から変更できます。

列車駒イメージ設定画面は以下の2つの方法で表示できます。

- ・プログラムが起動直後の「ゲーム選択」画面で、「設定を変更する」を選択し、上部のボタンから「列車駒」を選択。
- ・ゲーム中に、メニューから「設定変更」を選択し、上部のボタンから「列車駒」を選択。

列車駒イメージを変更する際には、左側の小さいサンプル画像をクリックしてください。



14 バージョンアップ

バージョンアップの際に、旧バージョンで使用していたサウンド設定や追加マップを、新しいバージョンのプログラムへ引き継ぐことができます。

バージョンアップの際には以下の手順でインストールしてください。

1) 旧バージョンのプログラムのバックアップを作成する。

Linux/Windows 環境では、旧バージョンのプログラムをインストールしたフォルダーのコピーを作成してください。

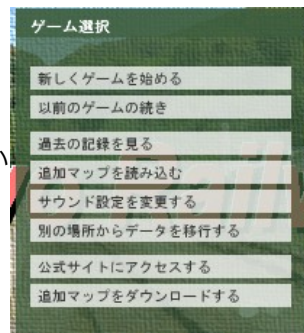
Mac OS X 環境では「**Tokyo Railways 2**」のアプリケーションファイルのコピーを作成してください。

2) 新バージョンのプログラムをインストールする。

5.インストール方法と起動方法に従い、新バージョンのプログラムをインストールしてください。

3) 新バージョンのプログラムを起動して、「他の場所からデータ移行する」を選択する。

プログラム起動直後表示されるゲーム選択画面から、「他の場所からデータ移行する」を選択してください。そうすると、ファイル／フォルダー選択のダイアログが表示されますので、バックアップした旧バージョンのプログラムから指定のファイル／フォルダーを選択してください。



・ **Linux/Windows** 環境では「**resource**」というフォルダーを選択してください

・ **Mac OS X** 環境では、バックアップした「**Tokyo Railways 2**」というアプリケーションファイル(拡張子を表示している場合には「**Tokyo Railways 2.app**」)を選択してください。(旧バージョンの「**Tokyo Railways** コンピュータ版」から移行する場合には「**Tokyo Railways.app**」を選択してください)

正しいファイル／フォルダーを選択した場合には、移行が完了したというメッセージが表示されるはずです。

エラーが表示された場合には、選択したファイル／フォルダーを確認してください。

以上でバージョンアップの手順は完了です。

追加マップが引き継がれているかどうかは、「新しくゲームを始める」を選択して確認できます。

サウンド設定が引き継がれているかどうかは、「サウンド設定を変更する」を選択して確認できます。

なお、サウンド設定は単純にコピーしているわけではなくて、新バージョンのサウンド設定をベースに、移行元のサウンド設定に設定されている項目をマージしています。つまり、移行元にはない項目は新バージョンの設定が残ります。

データ移行が正しくできていることを確認できたら、先ほど作成した旧バージョンのバックアップは削除してかまいません。