

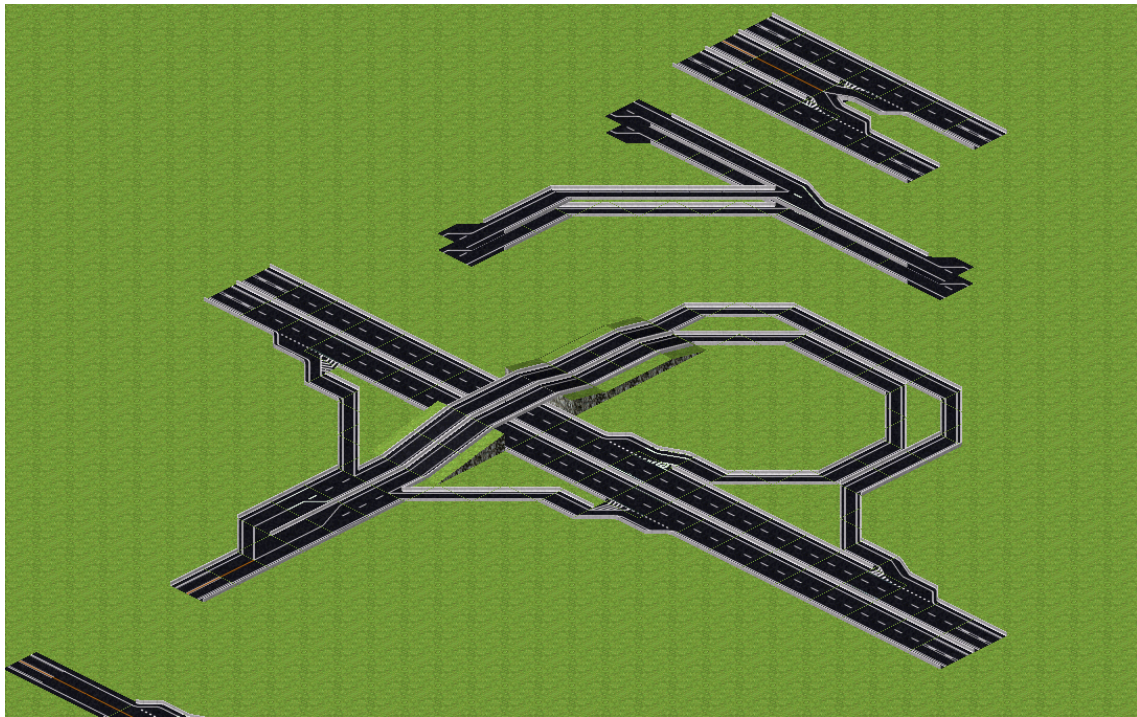
Yokubari道路セットの取り扱い説明書

How to use Yokubari roads set

著者: あのKTOK

Author: ano KTOK

Date: 2020/Feb./14



目次 / Index

第 I 部 日本語版	3
1 はじめに	3
2 アドオン一覧	5
3 組み合わせ	7
第 II 部 English version	8
4 Introduction	8

第I部

日本語版

1 はじめに

本プロジェクトは都市開発・輸送シミュレーションゲームである Simutrans にアドオンを追加することで、道路をメインにかつて無いリアリティーをもってインフラを再現することを目的とする。

これらアドオンは全て統一規格のもとに開発され、相互に組み合わせることで拡張性と景観表現の自由度を向上させる。この一種のモジュール構造ともいえるような実装方法をとった結果、景観表現力と引き換えに極端にユーザビリティを犠牲にせざるを得なかったため、万人に受け入れられるものではない。しかし、それでもなお、リアリティーを追求してやまないインフラに拘りを持つ同志に利用していただければこれ幸いである。

前提知識

Simutrans の基本的な操作方法 (道路の引き方、消し方)、アドオンの導入の仕方は既知とします。

Pak file

128standard 版は 128standard/pakset に置いています。(予定)

128extended 版は 128extended/pakset に置いています。

ja.tab, en.tab

128standard 版は 128standard/pakset/text に置いています。(予定)

128extended 版は 128extended/pakset/text に置いています。

ライセンス

特記なき限り本リポジトリ内の pak 及び dat, png ファイルは”クリエイティブ・コモンズ 表示 - 非営利 - 継承 4.0 国際 ライセンス”によって許諾されています。ライセンスの内容を知りたい方はコモンズ証をご確認ください。

コモンズ証 : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja>

リーガルコード : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

注意書き

- (1) 本 pakset の中には製作者が KTOK 以外に関係する方が居られます。引用する際は各パックセットの著者・編集者 (copyright) をご確認の上、参照下さい。
- (2) pak 更新にて、前のデータが読み込めないということはないように配慮します。しかし、パックセットによっては、描画の変更があります。

連絡

万が一、製品に不具合がございましたら、ご連絡下さい。ただし、本説明書を読んでからでお願いいたします。場合によっては連絡できないことがありますのでご了承ください。

@ano_KTOK_

2 アドオン一覧

道路ツール / Road Tools



番号	道路	詳細
	一般道	地上
1	2車線 市道	
2	2車線 黄線	
3	2車線 破線	
	高速道路	地上
4	1車線	奥 角が丸い
5	1車線	手前 角が丸い
6	1車線	奥 幅広路肩 角が丸い
7	1車線	手前 幅広路肩 角が丸い
8	1車線	奥 角が直線 and 分岐奥
9	1車線	手前 角が直線 and 分岐手前
10	1車線	奥 幅広路肩 角が直線 and 分岐奥
11	1車線	手前 幅広路肩 角が直線 and 分岐手前
12	2車線 黄線	
12	2車線 白線	
13	2車線 破線	
	高速道路	高架
14	1車線	奥 角が丸い
15	1車線	手前 角が丸い
16	1車線	奥 幅広路肩 角が丸い
17	1車線	手前 幅広路肩 角が丸い
18	1車線	奥 角が直線 and 分岐奥
19	1車線	手前 角が直線 and 分岐手前
20	1車線	奥 幅広路肩 角が直線 and 分岐奥
21	1車線	手前 幅広路肩 角が直線 and 分岐手前
22	2車線 黄線	
23	2車線 白線	
24	2車線 破線	

ライム色 (明るい黄緑色) の//が付いているものは角が直線になってます。

市電/軽便鉄道ツール / Trams/light rail Tools



番号	道路	詳細
1	1 車線	奥 角が丸い
2	1 車線	奥 角が直線 and 行き止まりが 2 車線から 1 車線
3	1 車線	手前 角が丸い
4	1 車線	手前 角が直線 and 行き止まりが 2 車線から 1 車線
5	2 車線	角が丸い
6	2 車線	角が直線 and 2 車線から 1+1 車線 分岐 合流
7	2 車線	側壁 関空連絡橋仕様 奥 角が丸い
8	2 車線	側壁 関空連絡橋仕様 手前 角が丸い
9	2 車線	曲面防音壁 奥
10	2 車線	曲面防音壁 手前
11	2 車線 + 登板車線	本線 2 車線 - 補助 1 車線 合流
12	2 車線 + 登板車線	本線 2 車線 - 補助 1 車線 分岐
13	3 車線化	本線 2 車線 - 補助 2 車線 合流
14	3 車線化	本線 2 車線 - 補助 2 車線 分岐
15		本線 2 車線 - 補助 1 車線 右側合流 and 2 車線から 1 車線
16		本線 2 車線 - 補助 1 車線 右側分岐 and 2 車線から 1 車線
17		本線 3 車線 - 補助 1 車線 合流
18		本線 3 車線 - 補助 1 車線 分岐

朱色の//が付いているものは角が直線になってます。//が付いている者同士と相性がいいです。

3 組み合わせ

第II部

English version

4 Introduction

The aim of this project is to add addons to Simutrans, an urban development and transportation simulation game, to recreate infrastructure with unprecedented realism, mainly roads.

All of these addons are developed under a unified standard and can be combined with each other to improve scalability and flexibility of landscape expression. As a result of this kind of modular implementation, we had to sacrifice extreme usability in exchange for the ability to express the scenery, so it is not something that can be accepted by everyone. Nevertheless, we hope if it could be used by comrades who are concerned about infrastructure and who are still in pursuit of reality.