

# PAK64.HITOTOSE

技術概要

- ▶ VER120.0.1を使用する。
- ▶ 斜面は緩急坂を採用しダブルスロープとする。
- ▶ アイコン・カーソル類で固定のものはTakamaro謹製版をベースとする。
- ▶ SpeedbonusについてはTakamaroのDropboxで公開しているバージョンを基準とする。（検討事項）
- ▶ 各パッケージの試験環境はベーシックが完成するまでpak.nipponを使用する。
- ▶ ナローゲージは新幹線として実装する。
- ▶ リニアのアイコンを追加しJR式マグレブを実装する。
- ▶ モノレール・新交通システムはモノレールとして実装する。

## SIMTRANS本体について

- ▶ <http://simutrans-addon-tutorial.blogspot.com/>にて紹介されている手法で作成する。
- ▶ 記事は2015年1月末までに用意することとする。
- ▶ アンチエイリアスはギザギザが目立つところにのみかける。
  - ▶ 例：鉄道車両の床下と車体の間、建物の壁面と地面の境界
- ▶ エッジを立てる部分は同類色で立体感がつきにくい場合、実施する。
- ▶ 使用するソフトはgimpまたはEDGE2を推奨する。
- ▶ 作成中は画像内にカラーパレット（使用した色一覧）をつけること。

## PNG画像の作成について

- ▶ copyrightの記述は計画概要を参照のこと。
- ▶ コスト・維持費他、ステータス関連の値この概要のあてはまる建物の値を参考とする。

## DATファイルの作成について

- ▶ 鉄道車両
  - ▶ Length=8を20m級車両に割り当てる
  - ▶ 気動車は先頭・中間・後尾の最大3種類までとする
  - ▶ 電車は先頭・中間・中間パンタ付・後尾の最大4種類までとする
  - ▶ 2階建車両等特徴的な車両がある場合は1種類追加の例外を認める
- ▶ 道路車両
  - ▶ 連結制限は必ずnone-noneで設定する（トレーラはこの限りでない）
  - ▶ 右ハンドル車で描画する。
  - ▶ 一般道を走行出来る車両に限り、採用する。
  - ▶ 路面電車は鉄道車両で実装する（疑似軌道は採用しない）（検討事項）

## 車両類について(1)

## ▶ 航空機

- ▶ 機体長80mを最大サイズとし、デフォルメして表現する。
- ▶ 回転翼機（ヘリコプター）は採用しない。
- ▶ ジェット機は静止推力を出力とする。

## ▶ 船舶

- ▶ 外洋を航海する大型船舶は採用しない。

## ▶ 共通

- ▶ コスト、メンテナンス費はコスト計算シートVer3.0に準拠する。

# 車両類について(2)

- ▶ S I S方式を利用した高架道路・高架線路を標準とする。
- ▶ 景観線路を任意選択可能とし、パッケージ化する。
- ▶ テンプレートを使用し、できるだけ継ぎ目の発生しない画像づくりを  
こころがける。
- ▶ 建設費・維持費は3月末までにコスト計算シートを別途用意する。
- ▶ 歩道パッケージを船舶属性で実装する（検討事項）

## 道路類（道・橋梁・トンネル）について

- ▶ 共通
  - ▶ アニメーションは使用しない
  - ▶ 1フロア5ドットとする
- ▶ 市内建築物
  - ▶ レベル1～30を用意する（ベーシック）
  - ▶ オプションで31～50を用意する（パッケージ）
  - ▶ ベーシックは年代別に約4段階用意する
    - ▶ 戦前・高度経済成長期・バブル崩壊期・現代

## 建物について



## ▶ 市内建築物（続き）

### ▶ 各レベルにおける建物の規模は以下の通り

- ▶ レベル1：掘っ建て小屋・3／4が自然物、畑など
- ▶ レベル5：高くても2階建てまで。駐車場が1／2、農業施設など
- ▶ レベル10：3階建て程度、全面積がほぼ建物、小さい工場はこのレベルから
- ▶ レベル15：5階建て程度、町工場群はこのレベルから
- ▶ レベル20：7階建て程度、重工業建物はこのレベルから
- ▶ レベル25：10階建て程度、ハイテク産業建物はこのレベルの工業属性
- ▶ レベル30：高さギリギリ2マス程度
- ▶ レベル40：高さ3マス程度、未来工業建物はこのレベルから
- ▶ レベル50：高さ4マス程度

# 建物について

- ▶ 役所（ベーシックに付属）

- ▶ 人口2000人、5000人、10000人で建て替えの4段階
  - ▶ 面積は2 x 2（共通）

- ▶ 駅

- ▶ 各車両と比較し妥当な高さを用意する
  - ▶ 駅の規模はホームはレベル1、屋根付きでレベル2
  - ▶ 駅舎の規模は建ぺい率×3

建物について

- ▶ 記念碑
  - ▶ 制作に携わった全ての作者の記念碑を制作し、パッケージとする
- ▶ 本社
  - ▶ 面積 2 x 2 とする。
  - ▶ 規模は 4 段階用意する。
- ▶ 産業
  - ▶ 年代に合わせて 1 編成 / 1 台の輸送量を算出し（交通手段は産業依存とする）、その輸送量の 2 ~ 5 倍を割り当てる。
  - ▶ 第 1 次産業から最終消費地までの使用goods数は 7 以下とする
  - ▶ 第 1 次産業から最終消費地までの段階数は 3 以下とする（4 建物まで）

## 建物について

- ▶ 貨車 1 両あたりの積載量を30tとし、 1 両あたりの標準収支額が12.00Crに近づくよう設定する。
- ▶ ここの標準収支額とはスピードボーナス10%を加算した収支額とする
- ▶ 貨車はこの標準収支額と最高速度を鑑み、維持費を設定することとする。
- ▶ 貨物により、速度ボーナスが大きく取れ利益率が高いものやボーナスがほとんどなくても利益率が多少良い貨物があってもよい。
- ▶ 逆もまたしかり。
- ▶ 輸送して収支がマイナスになる貨物は避けること

## 貨物について

- ▶ 僅かながら利益をもたらすものがあったてもよい。（例：鉱脈）
- ▶ 日本の風景に溶け込むようなものであること。
- ▶ 破壊に高額のコストを要するものがあったてもよいが、逆はNG

GROUND-OBJについて

- ▶ パッケージ実装とする。
- ▶ MAXで10パターン程度を予定している。
- ▶ 高さは3ドットまたは4ドット、幅は1ドットとする。
- ▶ 手描きは禁止とする。

## 歩行者について

- ▶ 一方通行は全てのwaytypeに用意する。
- ▶ 左側通行に合うように描画すること。
- ▶ 信号は影になっている方向でも現示がわかるよう、描画すること。
- ▶ コストは50.00Cr、維持費は5.00Crで固定とする。

## 道路標識について

- ▶ 高架壁、架線などを実装する。
- ▶ 属性が複数に跨ることが考えられるため、アイコンの色は灰色とする。
- ▶ 費用は別途提示する。高架壁、架線でコスト・維持費は統一する。

## 道路付帯物 (WAY-OBJECT)について



- ▶ 特に制限は設けないが、パッケージでの追加とする。
- ▶ 出現レベルは10を標準とする。

自家用車について

- ▶ 年齢経過で姿が変わるもので、地面に植生するものであればこの項目に設定する。
- ▶ 年齢経過で姿が変わらなくても、四季で絵を変えたい地面植生物もここに分類する。（例：花畑）
- ▶ 全気候に植生する樹木は禁止とする。
- ▶ 出現レベルは10を基本とする。
- ▶ パッケージでの追加とする。

## 樹木について

- ▶ 全ての納品物はTakamaroないし、認定した者による検品を行うこととする。必要であれば差し戻し、修正を行う。（主に画像）
- ▶ 全てのパッケージのpakファイルに使用されている名称は登録名称でなければならない。また同一名称を使用しているものについてはObjを含め全パラメータが一致するものとする。（上書きの是非で性能が変化しないようにするため）
- ▶ 公認パッケージにはパッケージ名を付与し、その旨を公開サイトで併記することとする。またプロジェクトのページでも公開を行う。
- ▶ 著作物については全て作者に帰属するが、改造、改変、再配布は可能とする。また、非公式に変更されたpakファイルを含むパッケージは公認を取り消すものとする。

## 検定規定