

Tokyo Railways コンピュータ版

拡張セット「**Merchant of Orion**」 使用説明書

v2.00 2010-07-07 copyright M.Shiojima

1.はじめに

冬の夜空に自由に航路を引き、星々の間を駆け巡りましょう！

本書は「Tokyo Railways コンピュータ版」の拡張セット「Merchant of Orion」(MoO)の使用説明書です。

MoOは、「Tokyo Railways」に新しい世界「星々の世界」を提供します。2～9人が参加できます。

MoOの舞台となる世界は東京辺りから見た夜空に輝く星々です。冬の夜空と夏の夜空の2種類のマップを用意しています。本ゲームでは、列車の代りに宇宙船、線路の代りに航路を使って、夜空いっぱいの宇宙航路網の建設を目指します。北極星、北斗七星(以上夏冬共通)、オリオン座、シリウス、昴、アンドロメダ大星雲(以上冬)、織女星、牽牛星、いて座、さそり座、はくちょう座、おとめ座(以上夏)などの星々を天の川を越えて航路で結び、星間輸送の仕事をこなして資金を稼いでください。

MoOでは「Tokyo Railways」のシステムをそのまま使用していますが、データがまったく違うため、従来のゲームを知っていても、かなり戸惑うことがあると思います。ですので、最初に本書を読んで、MoOの世界を理解してから遊んでください。

MoOでは本世界をより楽しんでいただけるように、専用のBGMを用意しています。BGMの切り替え方法をお読みの上、専用BGMでお楽しみください。

なお、本ゲームはSF風の設定を使っていますが、現実の星との距離などは一切無視しており、地上から見える星の配置をそのままマップに採用しています。したがって、科学的な根拠に基づいた設定ではなく、「SF」というよりもどちらかというと「ファンタジー」に属するものとご理解ください。

2.追加マップに含まれるもの

使用説明書 - 本書です。

MoOデータ - resource フォルダーの下に収められています。

3.事前準備

ソフト本体「Tokyo Railways コンピュータ版」の v1.91 以降または、「Tokyo Railways 2」が必要になります。必要に応じて、事前に以下の URL から本体をダウンロードし、付属の手順書に従ってインストールしてください。

http://homepage.mac.com/s_jima/tokyorailways/javagame.html

4.インストール方法

v1.10以前のバージョンとは異なり、一般のマップと同じ手順インストールでできるようになりました。

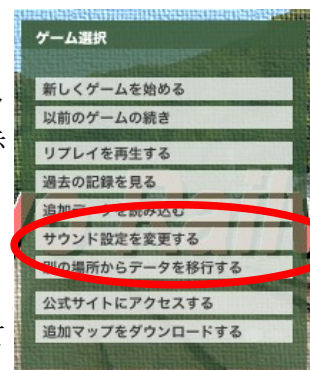
“Tokyo Railways コンピュータ版”または“Tokyo Railways 2”を起動してください。

最初に「ゲーム選択」というメニューが表示されるので、ここで「追加データを読み込む」をクリックしてください。ここでファイル選択のダイアログが表示されますので、“MoO.tnz”というファイルを選択してください。次に、「ゲーム選択」メニューから「新しくゲームを始める」を選択してください。

「Merchant of Orion」(冬の夜空)または「Merchant of Sagittarius」(夏の夜空)を選択してゲームを開始してください。

バージョンアップが上手くいったかどうかを確認するには、マップを選択してゲームを開始する際に地図情報画面のバージョン欄を見てください。

それぞれのマップのバージョンは「Merchant of Orion」がv1.12、「Merchant of Sagittarius」がv1.00です。



5.BGMの切り替え

MoO 専用の BGM に切り替えていただくと、MoO の世界をよりいっそう楽しんでいただけます。

BGM を切り替えるには「ゲーム選択画面」で「サウンド設定を変更する」を選択してください。

そうすると「サウンド設定」画面が表示されます。すでに BGM をカスタマイズしている方は、ここで「設定のセーブ」を選択して、別名で保存しておいてください。

次に「設定のロード」を選択すると、MoO をインストール済みならば、「sound_moo.xml」というファイルがファイル選択ダイアログに表示されるはずなので、このファイルを選択してください。これで BGM リストが切り替わります。「ゲーム開始時」の欄の曲名が「jupiter3.mid」に変わっていれば切り替え成功です。

この曲の右側の「♪」マークをクリックすると演奏がはじまります。

元の BGM に戻すときには、保存していた設定をロードするか、「初期値に戻す」を選択してください。

6.星間世界の説明

MoO の星間世界では、星と星の間は「航路」というものを建設して結ばれます。宇宙船はこの航路を通って他の星へ移動することができます。

星には4つの種類があります。

- ・鉱山星 資源に恵まれているものの、居住環境に恵まれていません。
- ・工業星 大規模な工業プラントがあります。
- ・農業星 居住環境に恵まれ、多くの人口を抱えています。
- ・首都星 政治・行政・経済の中心で莫大な人口を抱えています。

星間世界では食料の大半はそれぞれの星の食糧生産プラントで生産されていますが、プラントで製造される食料は安価な代りに味があまりよくありません。農業星で生産される高級農産物やその加工食品は、高価ですが富裕層に需要があり、近隣の工業星や首都星に輸出されています。

星間世界の工業製品は工業星で大量生産されており、これらの工業製品は人口の多い農業星や首都星に輸出されています。

星間世界の宇宙空間には地域の政治・行政・経済を統括する首都星が5つあり、これらの星は莫大な人口を抱え、周辺の星々から大量の資源を吸収しています。また、首都星から地域の星々への移動も非常に多くなっています。









マップ中央部にある天の川は航路建設の障害となっています。冬の夜空マップでは、天の川周辺ではワームホールを利用した跳躍航法のフェリー航路が2グループ7路線で営業しており、これらは宇宙船の移動に利用できます。夏の夜空マップにはフェリー航路は登場しません。

なお、MoO では「Tokyo Railways コンピュータ版」を使用している関係で必ずしも上記の単語が使用されていない部分がありますが、これは仕様上の制約として許容していただくようお願いします。

7.地形

MoOの世界は地上ではないので、「地形」という言葉は正しくないかもしれませんが、本書では「Tokyo Railways」の他のシリーズと同様に「地形」という言葉を使います。

MoOに登場する地形は以下の種類があります。

イメージ	名称	建設コスト	説明
	宇宙	+ 5	明るい星のない空間です。
	天の川	+ 1 0	天の川が横切っている空間です。
	地上	建設不可	夜空の周りを占める地上の部分です。
	鉱山星	+ 2	自然環境に恵まれておらず、あまり居住に適していない星です。資源採取のプラントがあります。
	工業星	+ 3	大きな工業プラントがあり、周辺の鉱山星から集めた鉱物資源を原料にして、農業星や首都星に工業製品を輸出しています。
	農業星	+ 4	自然環境に恵まれ、多くの人口を抱える星です。高級農産物やその加工品を工業星や首都星に輸出しています。
	首都星	+ 5	星間世界を統括している政治・行政・経済の中心となる星です。マップ上に5つあり、それぞれの地域を統括しています。
	星間跳躍 フェリー	—	冬マップのみ。2箇所にて7路線があり、星と星の間をつないでいます。無料で使用できます。地上世界のフェリーと同様に使用できます。

MoOでは大都市の代りに、工業星・農業星・首都星から航路の建設を行うことができます。もちろん自分の航路からも別の航路の建設を行うことができます。

工業星が隣接している場所（冬マップはオリオン座とおおいぬ座の2箇所、夏マップはおおいぬ座の1箇所にあります）では、隣接している星の間で航路なしで移動できます。逆に言えばこれらの星の間に自分専用の航路を建設することはできません。

各星には、バイエル符号による名称と、固有名の二種類の名前を用意してあります。

通常表示ではバイエル符号名が表示されていますが、「よみ表示」に切り替えることで、固有名を表示させることができます。バイエル符号名の方が見つけやすいとは思いますが、固有名の方が雰囲気が出ると思いますので、慣れてきたら固有名をお試しください。



図 1:通常表示(バイエル符号名)



図 2:よみ表示(固有名)

8.宇宙船

MoOでは17種類の宇宙船が登場します。これら17種類の宇宙船は5つの技術レベルに分類されています。

最初は「キャラベル型」と呼ばれる速度15ー積載量2の宇宙船からスタートし、アップグレードして別の宇宙船に乗り換えることができます。

アップグレードの際には、積荷と速度を1段階UPすることができます。費用はアップグレード表の通りです。積荷だけUPさせることも、速度だけUPすることも、両方をUPさせることもできます。

宇宙船には必要な技術レベルがあり、この条件を満たしていないとその宇宙船にアップグレードすることはできません。

技術レベルはアップグレード表の記載のように、自分の航路網が接続している首都星の数によって決まります。航路網が複数に分断されている場合には、その中で一番接続数の多いものを技術レベルの判定に使用します。

「Tokyo Railways」の他のマップのように、速度ランク＝必要接続数でないので注意してください。

アップグレード表

速度	積荷2	3	4	5
15	キャラベル	キャラック	ガレオン	—
21	ラピッド	トランスポート	ラピッドガレオン	フレイター
27	エクスプレス	Extランスポート	Exガレオン	スーパーフレイター
33	クリッパー	スーパートランスポート	スーパーガレオン	—
39	スーパークリッパー	ハイパートランスポート	—	—
45	ハイパークリッパー	—	—	—

技術レベル	必要な首都星接続数
L1	なし
L2	2
L3	3
L4	4
L5	5

アップグレード費用

積荷1UP	20
速度1段階UP	30
速度・積荷両方UP	50

9.仕事駒

MoO では仕事駒は種類ごとに以下のように用意されています。

- ・大都市駒

各首都星につき10個ずつ

- ・中小都市駒

各鉱山星につき1つ、各工業星につき2つ、各農業星につき3つ

- ・季節仕事駒

各首都星と各農業星につき1個ずつ（一部のイベントでは2つ登場する場合があります）

MoO では、ゲーム開始時には中小都市仕事駒が6個、大都市仕事駒は0個の配置で、スタートします。
仕事駒の上限数はマップの種類と参加人数と接続首都星数により以下の通りとなります。

「Merchant of Orion」(冬の夜空)の場合

首都星接続数

	1		2		3		4		5	
人数	大	中小	大	中小	大	中小	大	中小	大	中小
2	1	26	2	26	2	26	3	26	3	26
3	1	29	2	29	2	29	3	29	3	29
4	1	32	2	32	2	32	3	32	3	32
5	1	35	2	35	2	35	3	35	3	35
6	1	38	2	38	2	38	3	38	3	38
7	1	41	2	41	2	41	3	41	3	41
8	1	44	2	44	2	44	3	44	3	44
9	1	47	2	47	2	47	3	47	3	47

「Merchant of Sagittarius」(夏の夜空)の場合

首都星接続数

	1		2		3		4		5		6		7	
人数	大	中小	大	中小	大	中小	大	中小	大	中小	大	中小	大	中小
2	3	26	4	26	4	26	5	26	5	26	6	26	6	26
3	4	29	5	29	5	29	6	29	6	29	7	29	7	29
4	5	32	6	32	6	32	7	32	7	32	8	32	8	32
5	6	35	7	35	7	35	8	35	8	35	9	35	9	35
6	7	38	8	38	8	38	9	38	9	38	10	38	10	38
7	8	41	9	41	9	41	10	41	10	41	11	41	11	41
8	9	44	10	44	10	44	11	44	11	44	12	44	12	44
9	10	47	11	47	11	47	12	47	12	47	13	47	13	47

10. イベント

本ゲームでは以下のイベントを読み替えています。

- ・超新星爆発 → 通常の「大震災」と同じ
- ・衝突事故 → 通常の「脱線事故」と同じ

その他のイベントの種類については情報メニューから参照できますので、そちらで確認してください。

11. その他

登場する駒の種類、勝利条件などは、情報メニューから参照できますので、そちらを確認してください。

12. 使用許諾条件・免責

- ・「Merchant of Orion」(以下 MoO)と本書の著作権は作者である 塩島光信が保持しています。
- ・MoO と本書は以下のページで公式に配布しています。

http://homepage.mac.com/s_jima/tokyorailways/index.html

- ・MoO と本書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。

- ・MoO と本書は無償／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。

- ・MoO の改造物の再配布は無償で行ってください。

また、改造元の配布物と改造点について明記した文書を添付してください。

- ・MoO と本書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。

- ・MoO と本書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。

- ・MoO と本書に何らかの欠陥等があつて、動作に支障をきたす場合でも、その改修は保証しません。

・MoO と本書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。

付録 **BGM**について

MoO で追加した BGM は以下の 7 曲です。

(1) jupiter3.mid 組曲「惑星」から「木星」 ホルスト作曲

ゲーム開始時に流れる曲です。「木星」の後半に流れるメロディーをオルゴール風にしてみました。

(2) hoshimeguri2.mid 星めぐりの歌 宮沢賢治作曲

ゲーム終了時に流れる曲です。ゲーム終了画面なので明るく軽快にアレンジしてみました。

(3) hoshimeguri.mid 星めぐりの歌 宮沢賢治作曲

第 1・2 ステージの曲です。(2)と同じ曲ですが、こちらは最初のステージなので、もう少し落ち着いた感じにしました。

この曲は宮沢賢治の代表作「銀河鉄道の夜」の BGM 用に宮沢賢治が自ら作詞・作曲したものです。

MoO にはぴったりの曲でしょ。

(4) moonlight.mid ピアノソナタ 14 番「月光」 ベートーヴェン作曲

第 3 ステージの曲です。私はこの曲が大好きなのですが、ゲームの BGM にはちょっと暗すぎますね(苦笑)。この曲が流れてる途中で、洪水イベントなんか起きると、どっちが悪いイベントの BGM なのかと不思議に思うぐらいですよ。

(5) jupiter1.mid 組曲「惑星」から「木星」 ホルスト作曲

第 5 ステージの曲です。(1)と同じ曲の同じ部分ですが、ゲーム終盤に流れる BGM なので、軽快な感じにアレンジしました。

(6) jupiter2.mid 組曲「惑星」から「木星」 ホルスト作曲

第 6 ステージの曲です。(1)や(5)と同じ曲ですが、(1)や(5)が後半のメロディなのに対し、この曲は冒頭の部分を採用しているので使っているメロディはまったく違います。

私はこの曲の冒頭部分が宇宙の壮大さを感じるので大好きなのですが、オーケストラを少し省略して入力してたら 40 秒分を入力するだけで力尽きてしまい、そこまでの分をループさせてこの形にしました。

いつかは残りをちゃんと入力して、別の BGM に使いたいと思ってますが、オーケストラはちょっと大変ですねえ。

(7) erie3.mid 文部省唱歌 星の界（よ） 作曲：コンヴァース

賛美歌「いつくしみ深き」として有名な曲で、「Tokyo Railways 2」の BGM にも採用していた曲ですが、文部省唱歌「星の界（よ）」と「星の世界」の曲としても使用されています。夏の夜空マップを追加する際に、星空をイメージしたアレンジにして追加しました。第 4 ステージの曲に使用しています。