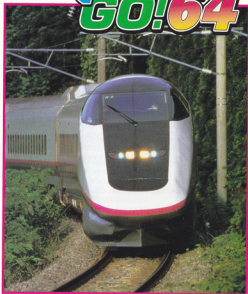


Scanné par BFrancois

<http://www.emulation64.fr>



電車 GO!64



バックアップ機能付き

取扱説明書

Emulation64.fr

TAITO®

© TAITO CORP. 1996 1999

電車GO!64

目次

- 4 路線紹介
- 6 コントローラの使い方
- 9 計器の見方
- 10 運転方法
- 11 運行のルール
- 12 信号／標識
- 13 各ゲームモード



神戸 ● 大阪



東海道本線

うんでんし
運転士はキミだ。



東北・秋田新幹線



奥羽本線



田沢湖線



ほくほく線



京浜東北線



山手線



1 路線紹介

Route System

東北・秋田新幹線 ほくほく線 京浜東北線
 奥羽本線 田沼線 山手線 東海道本線
 Tohoku Shinkansen Hokuriku Line Keihin-Tohoku Line
 Ooedo Line Tanokuchi Line Yamanote Line Tokaido Main Line
 Tokaido Shinkansen Line



秋田新幹線は、奥羽本線の秋田～大曲間および由沢湖線の大曲～盛岡間を新幹線用に改造して作られた。元々が在来線というミニ規格の新幹線であるため、最高速度は130km/h程度に押さえられている。盛岡～東京間はフル規格の東北新幹線で、「やまびこ・こまち」の最高速度は275km/h。

東北・秋田新幹線 — E3系/200系 ●秋田～大曲間 ●大曲～盛岡間 ●盛岡～新花巻間

東北新幹線の盛岡～新花巻間は、以下の条件を満たすことで運行できるようになります。
 秋田新幹線「秋田～大曲間」特設を、ノーコンティニューかつ大盛装で0m停車する。



上越新幹線から乗り継ぐ北陸方面への連絡線として、越前本線原野～上越線六日町間に建設され、列車のほとんどが越前本線原野辻津や上越線越後湯沢に乗り入れる。ほくほく線には留切が無く、特色はくたがは150km/hでの運行が認められている。線内を走る普通・快速列車はHK100のみ。

ほくほく線 — HK100B/485系/485系3000番台/881系2000番台 ●原野辻津～5600s線 ●越後湯沢～六日町間



大宮～東京～横浜～大船間を、東北本線～東海道本線～横濱線を通して走る水色の電車で、甲斐館電車が通過する駅に停車していく。東京をまたいで通るため上り/下りの待降は使用せず、大宮方面行きを北行、大船方面行きを南行と称ぶ。現在は103系に代わって209系だけで運行されている。

京浜東北線 — 209系 ●品川～上野間 ●横浜～品川間



奥羽本線は福島から山形・秋田を通り、青森まで結ぶ路線を指すが、ゲームでは秋田新幹線が並走している秋田～大曲間を運転する。

本来は複線区間であったが、上りの線路が新幹線用に線路幅を広げたため、在来線としては単線となってしまった。現在は701系使用のローカル列車が主流。

奥羽本線 — 701系

●秋田～大曲間



田沢湖線は、盛岡～大曲を結ぶ山間の単線路線である。元は非電化でのんびりした路線であったが、東北新幹線の盛岡間通時に電化。さらに秋田新幹線の工事で、全線が新幹線の線路幅へと広げられた。これにより他の在来線は道通不能となり、新幹線以外のローカル運用は田沢湖線専用の701系5000番台のみとなった。

田沢湖線 — 701系5000番台

●由田湖～盛岡間



山手線は品川～有楽町間を結ぶ路線であるが、実際は東北本線・東海道本線の専用線を走行し、積状運転している。1周の所要時間は約62分。JR・私鉄を問わず、都心へ向ってくる鉄道や地下鉄が山手線の各駅と接続しており、そのターミナル相互連絡の役割を担う。

山手線 — 205系

●東京～新宿間



JR神戸線(大阪～山陽本線・姫路間)に沿まれる大阪～神戸間は、新快速・快速・普通列車が頻りに走行する阪神間の大動脈で、尼崎からはJR東西線の列車も乗り入れる。また、山陽方面への特急や夜行列車もいくつか運行されている。95年の阪神大震災で大きな被害を受けたが、驚異的な速さで復旧を果たした。

東海道本線 — 223系1000番台

●大阪～神戸間

2 コントローラの使い方

Controller via Technology

ツーハンドル型 ワンハンドル型
 転写でGDI64コントローラ

Two Handle Type / One Handle Type
 Copyed by GDI for Controller

ツーハンドル型(初期設定)の場合

2本のハンドルを使用して回る形式を再現した操作方法です。



※上記のボタン配置は初期設定です。(ゲーム設定)にて変更が可能です。(P1/G2専用)

マスコン操作

方向キー上

押し度にレベルダウン



方向キー下

押し度にレベルアップ

レベルが高いほど、速いスピードが出せるようになります。各レベルには最高速度が定められています。

ブレーキ操作

Bボタン

押し度に制動力増加



Aボタン

押し度に制動力減少

ブレーキのかけ具合を調節します。制動力の数値が大きいほどブレーキが強くなっていく状態を表します。

特殊操作

Cボタンユニット●

非常ブレーキ

非常時にのみ使用する強力なブレーキです。指示のないときに使用すると減速の対象となります。

Cボタンユニット●●●

警笛を鳴らす

走行中、警笛を鳴らすように定められています。その場合は

すみやかにボタンを押してください。



ワンハンドル型の場合

1本のハンドルを使用して遊ぶ形式を再現した操作方法です。



※上記のボタン配置は(ゲーム設定)で変更が可能です。(P.16参照)

選択画面の操作(両タイプ共通)

スタートボタン

ゲーム開始/
デモのスキップ

十字キー

カーソルの移動

Aボタン

選択の決定

Bボタン

選択のキャンセル/
前画面に戻る

ポーズ中のメニュー

ゲーム中にポーズをかけると、以下のメニューが表示されます。

- 運転再開 …… ポーズを解除してゲームを再開します。
- 運転中止 …… ゲームを中止してタイトル画面に戻ります。
- 始発駅に戻る …… 始発駅からやり直します。

※スタートボタンで決定してください。



電車でGO!64 コントローラ(別売り)の使い方

NINTENDO 64の電源が入っていない状態で、

「電車でGO!64 コントローラ」をNINTENDO 64本体の**コントローラコネクタ3**に接続してください。



「電車でGO!64 コントローラ」は、**ツーハンドル方式専用**です。

マスコン

切、1~5の6段階

手前に倒すほど、電車のスピードが上がります。

ブレーキ

解除、1~8、非常の10段階

左に回しきるとブレーキ解除。右に回すほど、ブレーキの制動力が強くなります。ブレーキレベルが8を超えると非常ブレーキとなります。

Cボタン

警笛を鳴らします。

スタートボタン

ゲーム中に押すとポーズ(一時停止)します。

選択画面の操作

マスコン

カーソルの移動

Aボタン

選択の決定

Cボタン

選択の決定

Bボタン

選択のキャンセル/前の画面に戻る

スタートボタン

ゲームを開始/デモのスキップ

「電車でGO!64 コントローラ」接続について

「電車でGO!64 コントローラ」を使用する場合は、電源投入前に接続を済ませて下さい。ゲーム起動時にコントローラの**選択画面**が表示されますので「電車でGO!64 コントローラ」を選択してください。



3 計器の見方

How to Mikasa

次駅到着時刻

- 1 次の駅に到着・通過する目標の時刻。

現在時刻

- 2 現在の時刻。

待ち時間

- 3 0になるとゲームオーバー。

速度メーター

- 4 現在の列車のスピード。

距離メーター

- 5 列車の現在地から停止位置までの距離。

マスコンメーター

- 6 マスコンのレベル表示。切-1~5の6段階。

ブレーキメーター

- 7 ブレーキのレベル表示。解除-1~8-非常の10段階。



※速度メーター・距離メーターは「ゲーム設定」で、表示の変更が可能です。

プロフェッショナルモードについて



プロフェッショナルモードにするには

NINTENDO64 コントローラ

ゲーム中にZトリガーを押すと画面上の距離メーターが隠れ、より高い難易度でゲームを楽しむことができます。もう一度Zトリガーを押すと距離メーター表示に戻ります。



電車でGO! 64コントローラ

ゲーム中にセレクトボタンを押すと画面上の距離メーターが隠れ、より高い難易度でゲームを楽しむことができます。もう一度セレクトボタンを押すと距離メーター表示に戻ります。



4 運転方法

Union Pacific

正交通行、右進～併行 制動 運転評価
信号の見方

Right-of-Way, Forward/Queue, Brake, Performance
Signal vs. Main

車内信号の点灯を待ち、ブレーキを全解除、すみやかにマスコンを全開にして発車させます。車内信号点灯前の発車は厳禁です。



出発進行



加速～惰行

速度をスピードまで加速したら、マスコンを安全に切り、惰行で列車を進行。スピードが出過ぎたらブレーキで調整します。写記や信号・標識の指示に従い、速度を調整してください。

駅に停車すると、そこまでの運転が評価されます。

規定外の運転があった場合は、その程度に応じて待ち時間がマイナスされます。待ち時間がゲームオーバーになります。



運転評価



制動

停車駅が近づいたら、ブレーキで減速を開始。急制動やオーバーランに注意しながら、規定のラインに停車します。「次駅到着時刻」を過ぎると、「待ち時間」が減り始めます。

◎ゲームオーバーになっても運転継続(コンティニュー)が可能です。

コンティニュー時は、プレイヤーとすれちがう列車の車種が変化する場合があります。

信号の見方



信号を通過する(画面右上の信号が満える)までに、減速を完了してください。

信号は画面右上に拡大表示されます。



減速開始

急制動は減点です。



減速完了

信号と標識の速度制限が同時に出現している場合は速度の低い方に従ってください。

速度制限区間

制限速度を超過すると減点です。

ここからは任意の速度で走ってもかまいません。



任意速度

5 運行のルール

Unkai no Rule

定刻通過 ペナルティ ボーナスポイント
Tokuhaiki Penalty Bonus Point

定通 (定刻通過) について

通過駅のある電車では、その駅を定刻通りに通過できたかが問われることとなります。

- ほとんど早く通過した場合は何も罰りません。
- 1秒の誤差もなく通過できればボーナス時間を獲得できます。
- 遅れた場合は、その駅を通過するまで待ち時間が通り続けます。



定通
5秒

違反による待ち時間のペナルティについて

ゲーム中、上手く停車できなかったり、標識に従えなかったりすると、ペナルティとして待ち時間から一定の点数が差し引かれます。

- 信号の制限速度を超過 (あるいはATS作動)
- 速度制限標識の指示を無視
- 走行中の非常ブレーキ
- 駅構内での再加速

違反行為の中でも、上記のような違反は一気に大量の待ち時間を引かれてしまう可能性が高いので、注意深く運転しましょう。



制限速度超過
減点10秒

ボーナスポイントについて

bonus
5秒

ゲーム中に特定の条件を満たすと、待ち時間にボーナスポイントが加算されます。

- 駅での停車位置に誤差がなかった場合
(再加速・非常ブレーキを使用した場合は除く)
- 特定のポイントで賞品を贈らした場合
- セクション (P.12参照) を無事で通り抜けた場合
- ボーナスゲームに成功した場合

6 信号／標識

Shingo Miyazaki

減速／注意／警戒信号 中継信号
速度制限 勾配 セクション

Senkou Chu Kenkyou Nakajima
Senkoujima Kenbu Kenbu

信号

走行中に表示される信号は以下の意味を持ちます。また、信号は走行状況に合わせて変化します。

減速／注意／警戒信号

減速を促す必要がある場合に表示されます。表示が消えるまでに、指定の速度まで減速してください。間に合わないとは減速になります。進行信号が出たら再び加速を開始してもかまいません。



中継信号

前方の交通が悪い区間に設置されており、その先にある信号の状況が表示されます。指示にしたがって走行の速度を調節してください。



標識

走行中に表示される標識は、以下の意味を持ちます。

速度制限

この標識が点滅したら、すみやかに指定の速度に合わせてください。速度の調整は、点滅が止まるまでに行う必要があります。



勾配

道路の傾斜を表します。「下り勾配」は速度が上がります。「上り勾配」は速度が落ちますので、状況によっては速度の調整が必要になります。



セクション

進行標識が見えたら、終了標識が出るまでマスキンを切って走行を続けてください。力行でも違反にはなりません。終了前に停車すると減速になります。

※この標識は拡大表示されません。



予告



進行



終了

7 各ゲームモード

Koto Game mode

アーケードモード 入門モード
ゲーム設定 ランキングを見る
Arcade mode Beginner mode
Game set up Ranking

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メインメニューが表示されます。
プレイしたいモードを十字キーで選択し、ボタンで決定して下さい。

1 アーケードモード

2 入門モード

3 ゲーム設定

4 ランキングを見る

アーケードモード

アーケード版「電車でGO!2・3000番台」を移植したモードです。



電車選択画面

アーケードモードの選択後、運転したい路線と電車を選択してください。右ボタンで前の画面に戻ります。



プレイ開始

ルールにしたがって電車を運行させてください。持ち時間が無くなるとゲームオーバーです。



ネームエントリー

英数字を取ると、プレイヤーの名前をかセットに登録できます。

電車選択画面の見方

1. 車輜名 その電車の型番と名前です。
2. 運転区間 このゲームでの出発駅と到着駅です。
3. 難易度 その路線の難易度です。
●の数が多ければ難しくなります。
4. クリア内容表示 その路線のクリア状況が表示されます。青色の★がコンティニュー4回以上でクリア、緑色の★がコンティニュー3回以内でクリア、金色の★がコンティニューなしでクリアです。



VRS 音声認識システム

ゲーム設定で設定を行なうと、「アーケードモード」でVRSを使ったプレイを楽しめます。
プレイヤー自身の声で「出発進行」「解除」「進行」など、運転動作の確認を行なって下さい。

所定の音調が必要になると画面に数値が表示されますので、タイミングよく話してください。正確に話せた場合は持ち時間にボーナスポイントが加算されます。また、上手い/かなくてもペナルティ等はありません。

※まずは通常モードのプレイを繰り返して、運転士の音調を覚えましょう。

「VRS」は
コントローラコネクタ4に
接続して下さいね

VRSの扱い方

1. NINTENDO64本体の電源がOFFになっていることを確認してください。
2. コントローラをコネクタ1に、VRSユニットをコネクタ4に接続してください。
3. 「NINTENDO64VRS音声認識システム-取扱説明書」を参照し、お好みのポジションでマイクを装着してください。



※ 音声をうまく認識しない場合は、VRSユニットの接続を再度ご確認ください。また、マイクがあまり口もとから離れないように装着してください。

※ NINTENDO 64 VRS「音声認識システム」対応。(音声認識システム無しでも遊べます。)

入門モード

運転の基礎を学ぶことができるモードです。
初めてプレイする方は、このモードを選択する事をおすすめします。

入門モード

学習コース

練習コース

学習コース

赤ちゃんが運転に必要な
操作を指示します。



学習開始

学習コースを始めると画面内の赤ちゃんが各操作を指示してきますので、それに従って運転してください。



電車の進め方

赤ちゃんの指示に従うまでは
ホース(一時停止)状態が続きます。指示通りの操作を行なうと次のステップに進みます。



学習終了

指示通りの操作によって、
交差/定位器操作を行なうことができます。走行が終了するとタイトル画面に戻ります。

※はくはく線「直江津-黒井-犀洞」間を使用しています。赤ちゃんの説明は、Aボタンを押すことでスキップ可能です。

◎学習コースでは、VRSは使えません。

練習コース

持ち時間が999秒ありますので、たっぷり練習できます。



電車選択画面

練習コースの選択後、運転したい電車を選択してください。Bボタンで前の画面に戻ります。



練習開始

ルールにしたがって電車を運行させてください。持ち時間が無くなるとゲームオーバーです。



練習終了

走行が終了するとタイトル画面に戻ります。ネームエントリーはできません。

ゲーム設定

コントローラの操作方法やゲームの難易度など、プレイ環境の設定を行います。
また、音声認識システム“VRS”の設定もここでを行います。

十字キー上下で設定したい項目を選択し、設定内容を変更できます。
Bボタンでひとつ前のステップに戻ります。

【コントロール】…… ゲームに使用するボタンの配列やマスコ方式を選択できます。また、「電源でGD164コントローラ」を使用する場合の設定もここでを行います。

【サウンド】…… サウンドの出力をステレオ/モノラルから選択できます。

【難易度】…… ゲームの難易度を4段階から選択できます。初期設定は「ノーマル」です。

【速度メーター】…… 表示をノーマル(初期設定)/アカデジ/非表示の中から選択できます。

【距離メーター】…… 表示をm(初期設定)/cm/非表示の中から選択できます。

【音声認識】…… VRS使用時の設定を行います。

- ON(音声)…… 音声認識モードがONで、文字表示あり。
- ON(非音声)…… 音声認識モードがONで、文字表示なし。
- OFF…… 音声認識モードがOFF。



ランキングを見る

アーケードモードの上位記録を見ることができます。

Aボタンで他の座席のランキングに切り替えられます。

Bボタンでメインメニューに戻ります。



セーブ中の注意

セーブ中は電源を切ったりコントローラや音声認識システムを抜かないようにしてください。

バックアップデータの消去



データ消去画面

もう一度最初から遊びたいときは、タイトル画面で下記の操作を行いますと、データ消去画面になりますので、「はい」を選んでバックアップデータを消してください。

NINTENDO64コントローラ: ZトリガーとBボタンを押しなが
らSTARTボタンを押す。

電源でGO! 64コントローラ: SELECTボタンとBボタンを押し
ながらSTARTボタンを押す。

ただし、今まで遊んだ記録が消えてしまいますので注意してください。

NINTENDO64VRS [音声認識システム]の接続

本体の電源がOFFになっているのを確認して、VRS
ユニットのプラグをNINTENDO64のコントローラ
コネクタ4に差し込んでください。

(詳しい接続はNINTENDO64VRS [音声認識システム]
取扱説明書をご覧ください。)

