

t : アドレスにおける家 = {
側面 : 個人が購入し所有するアイテム

オブジェクト配置ルール

側面 : PCおよび個人ACEが住む事ができるように居住環境を整えた場所であり、PLACEを配置することが可能である。

側面 : 客人を呼んだり、宿泊させたりすることができる

側面 : 個人ACE・PLACEだけでなく、アイテム、施設などを内部に配置できる。

設置場所

側面 : 設置場所は<家を機能させるための設置ルール>に記述される。

建築ルール

側面 : 家はPLの発注により建造され、建造には宅地の購入と建築資材が必要となる。

側面 : 特殊効果をつける事により、機能を拡張することができる。

側面 : 家は破壊されることもある。

t : 気候・地形変動 = ターンの頭に世界シミュレーションで気候・地形の変化が発生する可能性がある。

t : 建築チェック = 設置場所限定の用件から外れた場合、その家は破棄される。

t : 砂漠、湖、川べり = 一定の確率で設置場所限定の用件からはずれうる。その確率は1%から20%である。

ゲームルール

側面 : 生活ゲーム内での舞台となる

側面 : NWCに芝村さんが居る場合、1マイルで家の現在の状況を聞くことができる

側面 : 一定以上の価格の家を購入した場合、敷地内での生活ゲームを1割引きで行うことができるようになる。

}

L : 土地に関するルール = {

土地のアドレス定義

L : 住宅地 = {

t : 名称 = 住宅地 (施設)

t : 要点 = 住宅, 立ち並ぶ, 土地

t : 周辺環境 = 都市部

t : 評価 = なし

t : 特殊 = {

* 住宅地の施設カテゴリ = , , { 個人施設, 国家施設 }。

* 住宅地の位置づけ = , , 特殊施設。

* 住宅地の販売価格 = , , 60マイル。

* 住宅地の面積 = , , 1000m² (住宅地)。

* 住宅地の特殊能力 = , , この土地の上には " 住宅地に建てることのできる " とされた建築物を建てる事ができる。

}

t : 次のアドレス = なし

}

L : 非住宅地 = {

t : 名称 = 非住宅地 (施設)

t : 要点 = 何もない, 人里はなれた, 土地

t : 周辺環境 = 辺鄙な場所

t : 評価 = なし

```
t : 特殊 = {
  * 非住宅地の施設カテゴリ = , , { 個人施設 , 国家施設 }。
  * 非住宅地の位置づけ = , , 特殊施設。
  * 非住宅地の販売価格 = , , 15マイル。
  * 非住宅地の面積 = , , 100m2 (非住宅地)。
  * 非住宅地の特殊能力 = , , この土地の上には ” 非住宅地に建てることのできる ” とされた建築物を建てる事ができる。
}
t : 次のアドレス = なし
}
```

アドレスにおける土地について

```
t : アドレスにおける土地 = {
  側面 : 組織または個人が購入し、施設を設置するための場所のこと。施設の一種として扱う。
```

t : 土地 = 地表が恒常的に水が覆われていない陸地またはそれに隣接する水域を含めた一定範囲の地面にその地中、空中を含めたもののこと。陸地を人為的に区分して個有の土地として扱う。

```
t : 住宅地 = {
  一般的に住宅の用途に供せられる土地のこと。
  側面 : 人が集まる場所に建てなければならない施設は住宅地に建てなければならない。
  側面 : 購入価格は100m2につき、60マイルとする。
}
```

```
t : 非住宅地 = {
  住宅の以外の用途に供せられる土地のこと。
  側面 : 非住宅地でもよい施設は非住宅地に建てることのできる。
  側面 : 購入価格は100m2につき、15マイルとする。
}
```

土地の移動ルール

```
t : 代替地への交換 = {
  側面 : 何らかの要因で施設が存在していない土地を保有している場合、100m2につき20マイル支払うことで、同じ面積の代替地への交換を行うことができる。
  # これらのコストは手数料として支払うこととなります。
}
}
}
```

L : 家周りのルール = {

```
t : 家の移築 = {
  側面 : 家を移築する場合、元々持っていた家に係る保険代、設計施工費を除いた家の価格の7割で移築することができる。
  側面 : 移築した家の派生は変更することはできない。
  側面 : 名称は前の家と重複しないものとする。
  側面 : 周辺環境は変更することができる。
  側面 : 元あった家については売ることにはできない。
}
```

```
t : 家の建て直し = {
  側面 : 家を建て直す場合、設計施工費を除いた価格で建て直すことができる。
  側面 : 建て直した家の派生を変更することはできない。
  側面 : 名称は前の家と重複しないものとする。
  側面 : 周辺環境は変更することができる。
  側面 : 元あった家については売ることにはできない。
}
```

}

t : 住みやすさ = 家の住みやすさは3で割った数字分、生活ゲームでの燃料消費を代替えることができる。

家の下取りの t : は破棄されています。

}

おまけ

t : 家の外部拡張ルール = {
友人宅とリンクゲートで繋ぐことができ、行き来することができる。
電話を敷設できる。3分につき3マイルで事情を知ることが出来る

}

t : 家を機能させるための設置ルール = {

設置場所

側面 : PCの所属する藩国に設置され、特に許可がない限り天領・宰相府藩国内に家をもつことはできない。

側面 : 家は移動可能なもの以外移築できない。

無矛盾規定

側面 : 所属藩国設定及び、特殊・要点・外観に矛盾無く設置しなければならない。

登記関係

側面 : 物件を購入・破棄する場合、不動産会社及び所属藩国への申告を必要とする。

側面 : 家は個人または不動産会社に売却することもできる。そのとき不動産会社、藩国に申告するものとする。

物件の所在地 = {

藩王またはそれに準ずるものの許可をえた上で指定されなければならない。

物件の所在地は不動産会社が各藩国の地図を保有しその上で管理する。

}

不動産会社で管理する情報 {

物件の所在地、仕様書、設計図 { 見取り図、外観、内装 }、所有者、取得日

}

家の特殊効果

側面 : 家の特殊ルールはゲームアドレス内で有効となる。

側面 : 移動可能な物件が特殊効果にそぐわない地形に設置された場合、特殊ルールは発動しない。

側面 : 家および個人所有施設の生産物は所有者の専有資産となる。

家の取得

側面 : 不動産会社で既存の家を購入するだけでなく、P Lが独自に設計する事が出来る。

側面 : 家を設置する場所は、P Cが所有する住宅用地でなければならない。

}

追記 (08/04/21)

/*/

L : 広い家 = {

f : 定義 = 一世帯あたりの床面積が 2 0 0 m 2 以上。

f : 特殊 = {

* 初期状態で住みやすさが + 1 0 される。

* 家具やアイテムを配置するスペースが広く取れる。

* 以降 + 5 0 m 2 ごとに住みやすさが + 2 される。

* 一世帯あたりの床面積が 3 0 0 m 2 以上の家は自動的に ” この家は広すぎるため掃除の手間

がかかる。定期的に掃除をする、メイド雇う、もしくは掃除補助家具を手に入れるなどしないまま放置すると大変なことになる”という特殊がつく。

* その効果は以降、家の広さが + 1 0 0 m² ごとにさらに強化される。

```
}
# 複数世帯で住む場合 2 0 0 m2 以下でも共有スペースなどの広さに応じ【広い家】とみなされる場合がある。
# 床面積が 2 0 0 m2 以上でも店舗など住居としてみなさない部分は広さに含めない。
#
}
```

```
L : 庭が広い家 = {
f : 定義 = 庭の広さが 5 0 m2 以上の家。
f : 特殊 = {
* 初期状態で住みやすさが + 2 される。
* 以降 + 5 0 m2 ごとに住みやすさが + 2 される。
# 庭面積が 5 0 m2 以上でもガレージなどの施設が設置されている部分は広さに含めない。
}
```

```
L : 狭くて住みにくい家 = {
f : 定義 = 一世帯あたりの生活床面積が 6 0 m2 以下の家で立地条件、設定などにより住みにくいと判断された家。
f : 特殊 =
* 家を購入するときにマイルが割引される ( - 2 0 マイル )
* 初期状態での住みやすさが - 1 0 される
} }
```

```
L : 複数世帯同居ルール = {
f : 複数世帯同居 = 同じ建物内に複数の P L、個人 A C E が世帯として同居すること。
f : 家の特殊同時使用 = 同居する世帯は建物についた特殊を共用することができる。
f : 共用コスト = 建物につける特殊の値段をそれぞれ 1 倍とする。( - は 1 倍のまま )
f : コストの倍率 = 同居する世帯数によって変化する。その倍率は世帯数 ÷ 2 である。ただし 2 倍以下にはならない。
}
```

```
L : 建築資材消費ルール = {
f : 建築資材 = 1 個につき一軒分の家の資材になる。(ただし 2 階建ての建物まで) 一軒建築ごとに 1 つ消費する。
f : 地上および地下の増設 = 以降、地上および地下に + 2 階されるごとに建築資材を 1 つ消費する
}
```

```
L : 藩国合併における家の扱い = {
f : 家の移動 = 合併時については家は破棄されない。
}
```

```
L : 設置条件における生存判定発生 = {
f : 生活に適さない設置条件 = 設置場所や設定により決定される。
f : 生存判定の発生 = 生活に適しないと判断された場合 * これらの理由から居住に適さず、たまに生存判定が発生する。などの特殊が自動で付くことがある。
}
```

L : カタログハウス = {
f : 定義 = S H C カタログに掲載されている家である。
f : 建設 = 建設には建物の大きさに応じた建築資材、もしくは資源 1 万 t と土地が必要。
f : 設計施工 = {
* S H C で全て請負い作業する。
* その代金は 2 0 マイルである。カタログハウス購入時に自動で料金に加算される。
}
f : 特殊 = {
* S H C の特殊一覧表から任意の特殊をつけてカスタマイズできる。
* 特殊一覧表にないがこんなものが欲しいという場合は S H C の相談窓口から質疑ができる。
}
f : 派生 = 派生はカタログに記載されているもので固定である。
}

L : オリジナルハウス = {
f : 定義 = S H C カタログに掲載されていない独自設計の家である。
f : 建設 = 建設には建物の大きさに応じた建築資材、もしくは資源 1 万 t と土地が必要。
f : 設計施工 = {
* 本人の持込、もしくは第三者、S H C への委託が可能である。
* その代金は 2 0 マイルであり委託した場合は委託先に振り込まれる。
* S H C への、図面のみ持込なども可能でその場合は割引がある。
* 第三者への振込みは申請をうけ S H C が行なう。
}
f : 特殊 = {
* S H C の特殊一覧表から任意の特殊をつけてカスタマイズできる。
* 特殊一覧表にないがこんなものが欲しいという場合は S H C の相談窓口から質疑ができる。
* また 4 0 マイル支払い芝村さんに設計図、外観、内装から家の特殊と派生をつけてもらうこともできる。
* この場合望んでいたの特殊が見つからないかもしれない代わりに通常よりも安い値段で特殊を得ることが出来る可能性がある。
}
f : 派生 = 希望の派生を相談することができるが、ものによっては追加料金が発生する可能性がある。
}

追記 (08/06/22)

/*/

施設に関する分類案

f : 施設のアドレス = {
側面 : (施設) と記述される。
側面 : 施設カテゴリ及び施設の位置づけを持つ。
f : 施設カテゴリ = {
側面 : 施設のタイプに応じた種別である。
f : 施設のタイプ = {
f : 国家施設 = 国家規模の施設のカテゴリ。国レベルで効果を発揮する能力を持つ。
f : 建築物 = 建築物単位などの小規模な施設のカテゴリ。利用する
}
}
}
f : 施設の位置づけ = {
側面 : 施設の詳細な分類を表したものである。
f : 施設の詳細な分類 = {
f : 生産施設 = 食糧生産地、のような生産関連施設のこと。資産が増減する。
f : 工場 = アドレス工場のような工業関連施設のこと。資産が増減する。
}

f : 宗教施設 = 神殿、神社のような宗教関連施設のこと。
f : 交通機関 = 打ち上げ、輸送システムなど輸送関連施設のこと。
f : 消防機関 = 災害対策の中心となる消防機関のこと。
f : 医療機関 = 医療に関する機能を有する医療関係施設のこと。
f : 家 = P L A C E 及び個人 A C E を設置できる住居関連施設のこと。
f : 店舗 = 購買機能を有する商業関連施設のこと。
f : 軍事施設 = 戦闘に関連する機能を有する軍事関連施設のこと。
f : 特殊施設 = 特殊な機能を有する施設のこと。
}
}
}

修正 (08/07/10)

/*

L : 住宅保険ルール = {
f : 住宅保険 = {
* S H C が保険加入受付中で家の周辺が戦場指定がされていないとき加入できる。
* 加入している家が破壊された場合無料で建て直しができる。この効果は一度きりである。
* 保険効果を使用後、マイルを払えば再度加入することができる。
* 住宅保険をかけるために必要なマイルは 4 0 マイルである。
}
