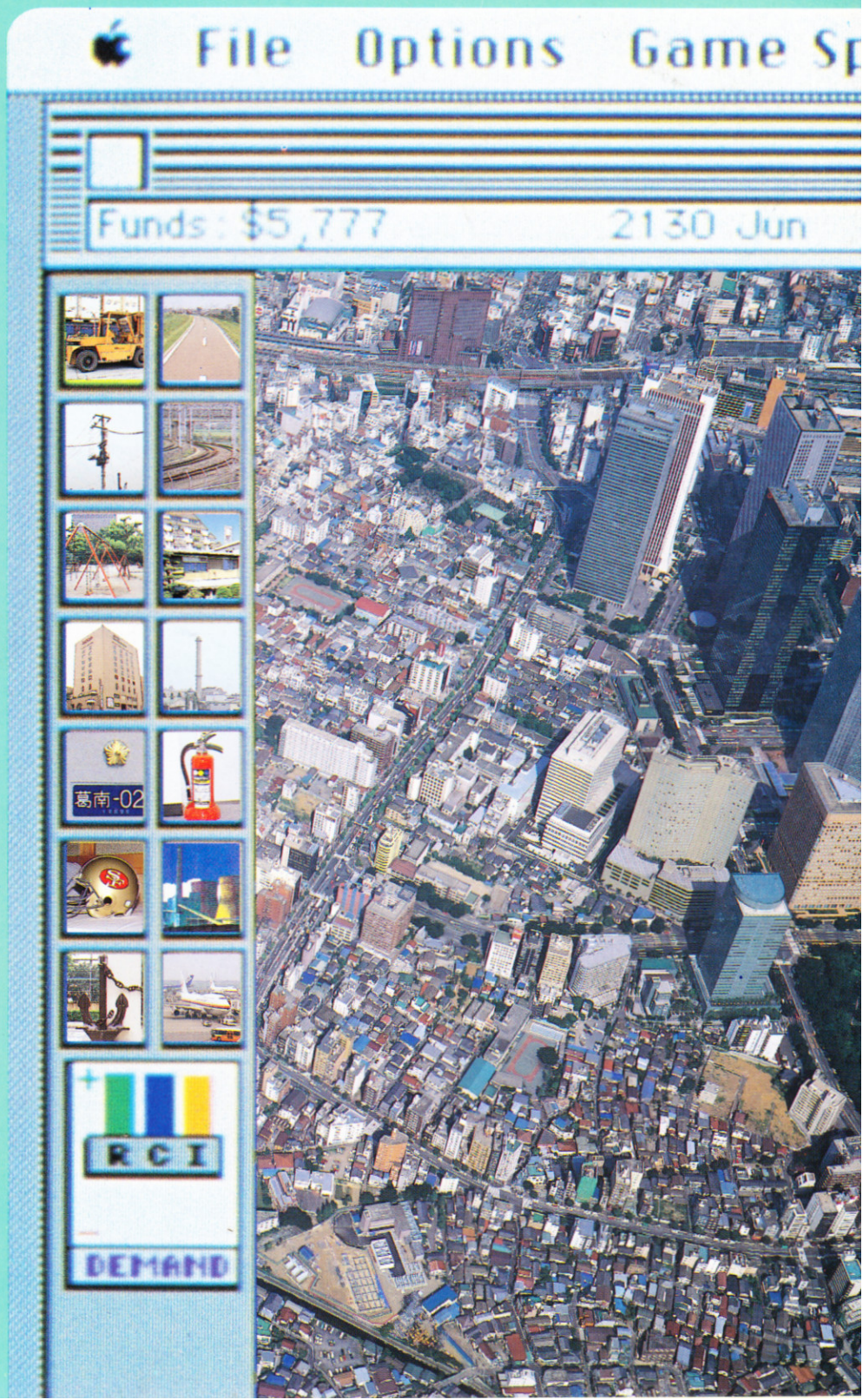


シムシティー

明かるい町づくりガイドブック



明かるく、そして住みよい 町作りを目指す新市長さんへ

これからキミは、町の発展のために努力しなければならないわけですが、工業や商業の発展、住宅問題に始まり公害や犯罪の抑制、さらに税金問題や住民からの苦情処理など、新市長を悩ませる材料はまるで山のよう。そこで、明かるく住みよい町作りのためのポイントをこっそりお教えしようというわけなのです。もちろん、ほかの市長さんには内緒ですよ。

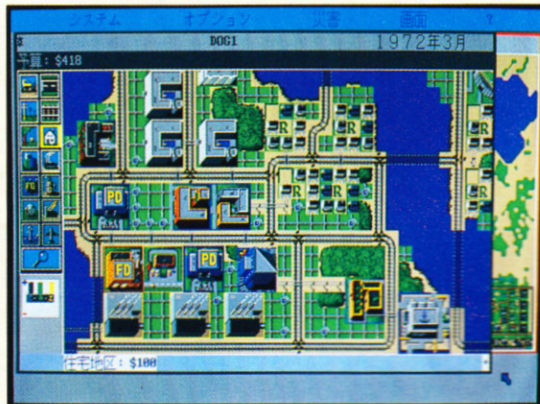
Macintosh版



Amiga版



FM TOWNS版



この付録はMacintosh版を中心に、3機種版のシムシティを使用していますが、付録の内容はこれらの機種以外のシムシティにももちろん対応しています。それでははやる気持ちを抑えつつ、期待して読み進んでみてください。



新米市長さん、お仕事です!!

都市計画の第一歩は、アイコンの意味と使い方を知ることだ。とりあえずこれだけ覚えておけば、あとは適当にやっても、なんとかなっちゃうんだ。

町作りはすべてこれらのアイコンで行なう。道路を敷いたり公園を作ったり、キミの思いのままに町ができていくのだ。市長冥利につきる、ってやつだね。ただ、自分の抱いている理想の町を作るためには、もう一步前進しなければならない。それは各アイコンの特徴を知ることだ。どこでなにを使えば人口が増えるか、公害の元凶はどこか、じゃあどうすればいいのか、というように、町における各アイコンの立場みたいなものを把握できれば町はさらに活気づき、どんどん理想的に成長するぞ。

ブルドーザーでガガガと整地をするためのアイコンだ。きっと一番使うんじゃないかな、これは。ヘンなところまで整地しないように。

発電所から各地区、施設に電気を通すには、このアイコンを使用するのだ。電線の量だけ電気を使うので、無駄な配線はしないように。

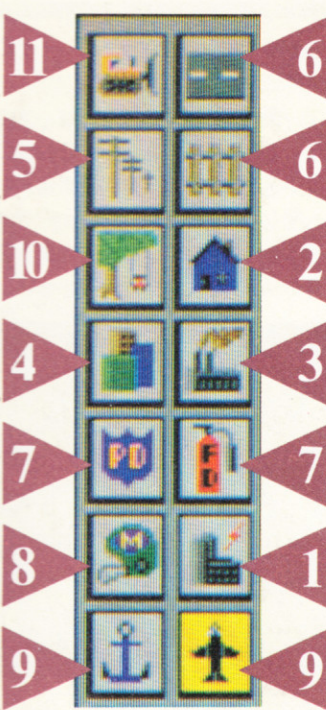
公園を作るのだ。ランダムで芝生と噴水が作られるようになっていって。犯罪率を低下させるという効果があるんだ。

商業地区を作りたいときは、このアイコンを使う。ガソリンスタンドやオフィスビルなど、その場所の状態によって建物も多種多様。

町の治安維持のために働いてくれる警察官がたくさんいるところだ。警察署には維持費がかかるので、やみくもに建てまくるなよ。

娯楽の殿堂、スタジアムを建てる時はコレ。中でちゃんと試合するぞ。人口増加に大きく貢献してくれる、ありがたいシロモノだぞ。

このイカリのマークはイカリ工場を建てる時に使うぞ。もちろんウソだ。港の建設が正解。港を作れば船が海を行き来するんだぞ。



道路を敷く。やっぱり交通網は町の発展を左右するので、ちょっと慎重に敷けよ。すべての道はローマに通じる、だからな(意味なし)。

鉄道、つまり線路を敷くためのアイコン。渋滞もないし、公害も出ない。町を大きくするには鉄道の合理的な敷き方がポイントだ。

住宅地区を作るときはコレです。できるだけ公害汚染率、犯罪発生率が低いところを作ってあげようね。地価によって建つ住宅も違う。

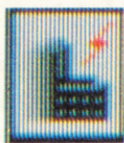
工業地区の敷地を行なうのだ。工業地区はどうしても公害汚染率、犯罪発生率が高くなるので、それなりの対策が必要になるぞ。

消火器の訪問販売店の本店および支店だと思っている人もいるだろうけど、違う。これは消防署だ。活動内容は消火と防火のみだぞ。

発電所だ。火力と原子力の2種類が用意されているけど、原子力を建てたほうが断然効率がいいぞ。メルトダウンは怖いけどな。

飛行機専門のプラモデル屋、だといけど残念なことにコレは飛行場だ。がっかりするなよ。商業の発展には絶対欠かせない。絶対だ。

1



発電所

町を作る場合、まず何をしなければいけないでしょうか。そうです、発電所を建てるのです。発電所がないと、住宅地区や警察署を建てても電気がないとうとうしょうもないからね。

発電所は2種類ある。建設資金も違

えば発電量も違うのだ。予算や町の状況に合わせて建てるというね。

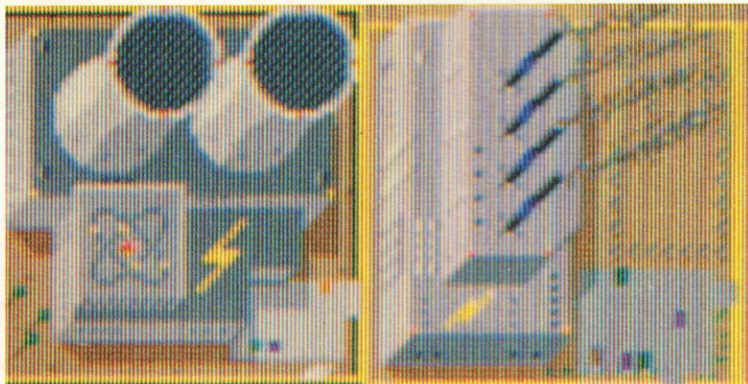
火力発電所は建設資金が安いけど、発電量が約50地区分と少ない。おまけに大気汚染による公害の問題がある。

まあ、*安かろう、まずかろう*ってと

ころかな。建設するときには、住宅地区から離れた場所にしようね。

原子力発電所は、建設資金が火力発電所の約7割増しとちょっと高いけれど、発電量はなんと約150地区分！コストパフォーマンスに富んでるぞ。原子力だから公害の心配もいらないし、いいことづくめなのだ。炉心溶解(メルトダウン)になっちゃうと、放射能を浴びた土地が使えなくなるけど、よっぽどのことがない限り起こらないし。発電量以上の電力を使ってしまったときに、ごくたまに起こるから、時期をうかがって増設すれば大丈夫だよ、きっと。

いろんな意見もあるだろうけど、とりあえず原子力発電所を建てることをオススメしたい。反原発の人もしこは涙をのんで、ね。



上から住宅、工業、商業などの各地区が落ちてくるパズルゲーム、『シムリス』を作っちゃおうかなー。(コレモクセイ・バジトノフ)

2



住宅地区

発電所も重要だけど、それと同じくらいに重要なのが、この住宅地区だ。いくら働く場所があったって、働く人がいなければなんにもならない。たとえばそれが忍者でも、デカチンコノフスキーでも、町を支えるのは人間なのだ。

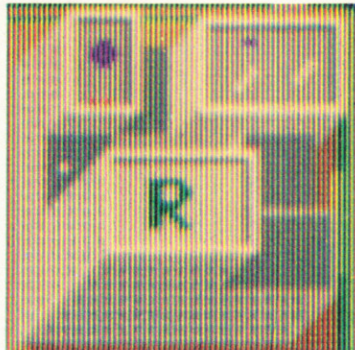
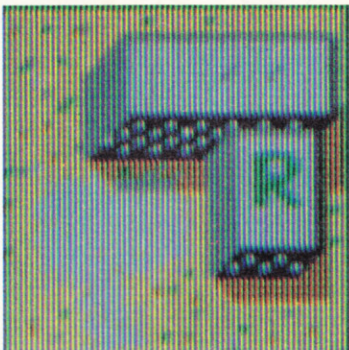
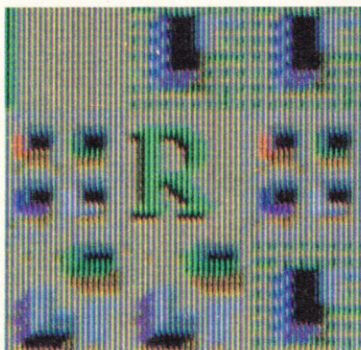
発電所を作ったら、次に作るのは当然この住宅地区。人間を入れる器を作

ってやらないことには、町はでかにならないぞ。

住宅地区は、その建物の価値によって、外観が変わってくる。建て始めたばかりのときは、ウサギ小屋みたいな小さな家ばかりが立っているはず。でも、環境をうまく整えてやれば、それが発展して、悪いことでもしなきゃ住

めないような大豪邸になるって寸法だ。下の写真を見てもらおうと、それがよくわかると思うよ。左が価値の低い住宅で、右が高い住宅だ。どうせ作るんなら、大豪邸ばかりの町にしたいね。

あと、人は金の出所でもある。そう、税金だ。税金が君の唯一の収入となるから、住民は大事にしないとイカンぞ。



3



工業地区

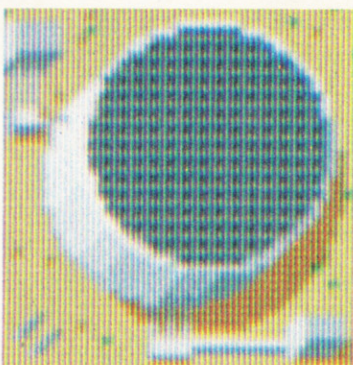
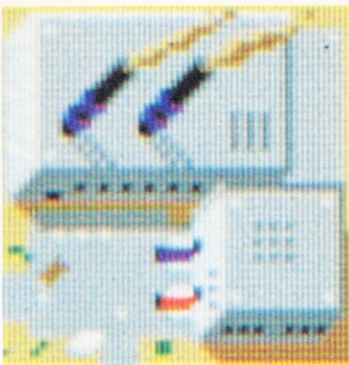
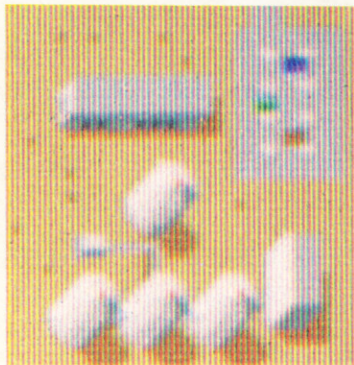
住宅をある程度建てたら、お次は働く場所を作らなくちゃね。だけど、ひとつ注意してほしいのは、この工業地区というのは公害の元にもなるということ。だから、なるべく住宅地区とは離れたところに建てるのが賢明だ。実際の工場もそうでしょ。人里離れた山の中とかに建てられてる場合もあるの

だ。でも、公害だからといって建てないワケにもいかないんで、道路か鉄道で住宅地区と結び、行き来させるようにしよう。この道路か鉄道で結ぶっていうのは大切だぞ。人が来れなければ、工場が発達するはずないもんね。

あと、工場を建てるときは、それと一緒に、まわりに公園も作るようにす

るといい。そうすると、少しは公害の広まりを抑えることができるぞ。まあ詳しくは「公園」のコラムを見てもらえばわかると思う。

工業地区も外観が変わるので、見て楽しいぞ。これは価値というより、工場の規模で変わってくるのだ。でかい工場もいいけど、公害には注意ね。



4



商業地区

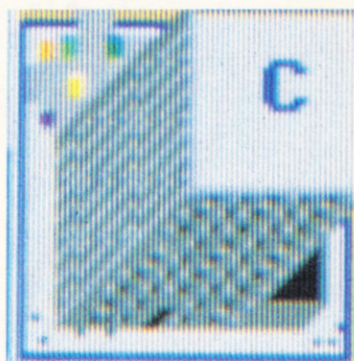
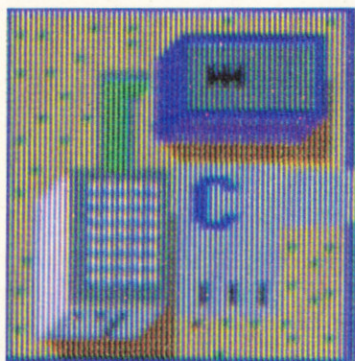
やはり、この商業地区が、住宅地区の次に重要なんじゃないかと思う。公害にもならないし、住宅地区のすぐそばに建てても大丈夫。できることなら、商業地区だけで市民の職業をまかないたいところだ。まあ、予算に余裕があるのなら工業との両立。赤字になりそうな財政だったら、商業中心の町作り

をするといいぞ。

それと、ひとつ言っておきたいことがあるんだ。商業地区なら商業地区だけをまとめて、でかい商業地帯を作ったりするのが普通なんだけど、そのときに、警察署と消防署を設置するのを忘れないでほしい。でかい商業地帯ができたあ、と喜んだのもつかの間、今

度はそこが犯罪地帯となってしまうのだ。この警察署と消防署というのは結構忘れがちだから、気をつけてほしい。これは、工業地区にもいえることだから、しっかり頭に入れておこう。住宅地区だとそれほど忘れないんだけどね。

この住宅と工業と商業は、町の3大要素。うまく配置して大都市を目指せ！



5



電線

発電所や住宅地区などを建てても、この電線を引かなければ意味がない。発電所からズルズルッと電線を引っばって、住宅地区などにつなげる。そうすると、電気が通り、町に人が住むようになるのだ。これがなくちゃ、町は成り立たないわけね。

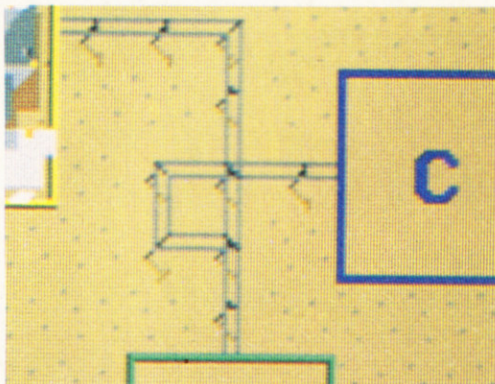
電線は、発電所からひとつの地区につながっていれば、その地区からドンデン電線を延長して、かなり遠くまでのばすことができるぞ。だけど、一見便利に見えるこの延長方法にも、欠点がある。電線を延長している途中の地区が、火事や地震などで崩壊したとき、そこから先の地区には電気が送られなくなるのだ。こうなると、一時的でも町の大半が停電となり、人口がガクッと減ってしまう。これを避けるためには、ある程度発電所を点在させて、ど

こからでも電気を供給できるようにしなければならない。とはいえ、発電所は公害の元。うかつに住宅地区付近には建てられない。結構難しいぞ。

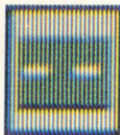
あと、余分な電線を引かないように注意すること。電線の量だけ発電所から電気が流れてくるわけだから、あまり余分な電線が多いと、ほかの地区に行きわたる電力が少なくなってしまう。できるだけ最短距離でつなぐように心がけよう。発電所も結構な値段なので、あまり多く立てると無駄使いになってしまうぞ。また、電線でつながなくても、建物どうしを隣接させてしまえば電気は通るので、これを

うまく活用するのもひとつの手だ。

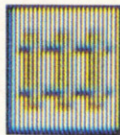
まあ電線の引き方というのは、プレーしているうちにだんだんとコツがわかってくると思うよ。長すぎず、短すぎず、停電してもすぐに復旧できる、というのが望ましいね。先を見越した電線の引き方を極めよう。



6



道路



鉄道

道路や鉄道は町の発展に欠かせない重要な要素だ。荷物の運搬を始め買物や通勤手段、さらにはレジャーのための交通手段として、人々の“足”を絶えず支えている。それほど生活と密接な関係にあるだけあって、このふたつの敷き方、別の言い方をすれば交通網の構成がシムシティーの大きなカギのひとつと言えるのだ。

道路は鉄道に比べ敷設資金、維持費

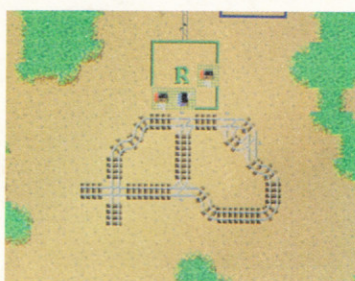
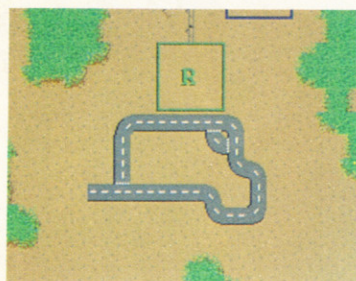
が安い。しかし、マイカー族の増加のせいかどうか知らないが、すぐ渋滞が起こってしまうのだ。おまけに道路は騒音、排気ガスといった公害発生の原因となり、渋滞しているところはもちろんほかより公害汚染率が高くなる。このため、かなり注意して敷かなければ、あとで非難ゴーゴーってことになってしまうぞ。くわばらくわばら。

その点鉄道には道路が持っている欠

点がない。公害の心配はいらないし、渋滞なんてどう考えたって起こりっこない。道路より敷設資金は高いけれど、町の未来を考えると、道路より利用価値は高いようだ。なにせ“交通網はすべて鉄道にしたほうがいい！”というスローガンを持つ人があるほどなのだ。

とはいえ、鉄道オンリーだと味気ないよね、やっぱり。住民だって道路が欲しいだろうしね。“道路を中心にした交通網を作り、渋滞するところを随時鉄道に変更する”という形がきれいかな、と思うんですけど、どうでしょうか？

ただ、これらのことはあくまでも参考にしておいて、試行錯誤しながら自分なりに道路と鉄道のメリット、デメリットを考えてみてほしいな。人の町に向かって「ここはこうしろ！」なんてヤボなことはしませんよ。ねーっ！



6

7



警察署



消防署

警察署と消防署、どちらも町にはなくてはならないものだよな。必要ないかも知れないけど、いちおうそれぞれの説明をしよう。警察は犯罪の取り締まりを行ない、消防署は火災の消火だけでなく火災発生率を抑える役割(いわゆる防火活動だね)も持ってるんだ。

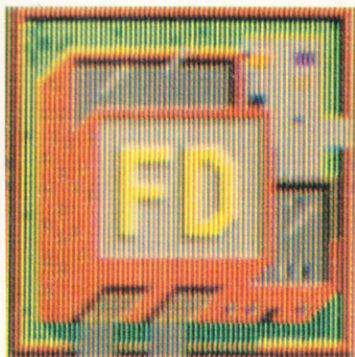
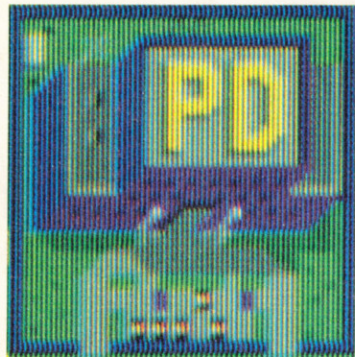
このふたつはどちらも活動範囲が設

置箇所の周辺となっている。警察署に隣接している地区は安全で、だんだん遠ざかっていくにつれて危険度が増す、というようにだ。つまり、すべての地区がこのふたつの活動範囲下になるように、合理的に点在させるようにすれば住民の犯罪や火災に対する不安感も減るというわけなのだ。これらの活動

範囲、そして警察署の影響をもっと具体的に表わした犯罪発生率の分布は、後出の専用マップで把握できるので、ガンガン利用してくれ。

ただし、以上の内容を鵜呑みにしてもらっちゃうと、困る。警察署と消防署、それに上で紹介した交通機関は維持費がかかるからだ。じつはこれがバカにならない。資金が少ないうちは、よく考えてから建てよう。でないと、町の開発に使うはずの資金が、全部維持費に持っていかれちゃうからね。

ところで警察署には地価を高くする性質があるって、知ってたかな？ まあ、要するに警察署に近い地区は犯罪が減る。そうなるそこは安心して生活できるようになるので、人々はこぞって住もうとする。だから地価も高くなるというシステムだ。わかった？



シムシティーとかけて、劇団の活動と説く。そのココロは、どちらも公園(公演)が大切でしょう。おそまつ。

8



スタジアム

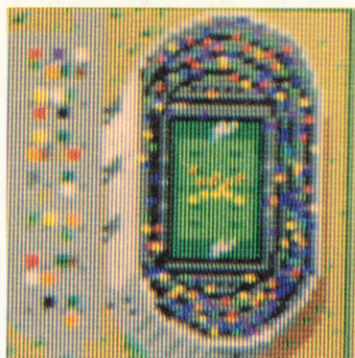
人間、娯楽がないと生きていけないでしょ。まあ、「仕事」が恋人よ！なんて風邪薬のCMに出てきそうな人はこのさい放っておきます、話の都合上。

シムシティの住民の娯楽といえば、このスタジアムだ。住民はフットボールが大好きで、いつもスタジアムでは試合が行なわれている。だからスタジアムがあると、その影響で人口は増加し、スタジアム周辺の住宅地区は人気が高くなる。唯一の娯楽施設だけあって、住民の支持は高いぞ。

建設のさいの注意点として、まず交通網の問題がある。これだけ人気があると、スタジアムに足を運ぶ住民でこ

った返し、周辺の道路は渋滞になるのだ。マイカー族は「もっと道路をどうにかしろ！」と叫び、近所の住民は「車による公害をどうにかしてくれたまえ」と訴える。こうなってしまうたらスタジアムの存在もまるっきり逆効果だ。そうならないために市長は何をすればいいのか。そう、道路を整理して最適化を図るか、思い切って鉄道にすればいいのだ。ここいらへんは市長の技量の見せどころだぞ。がんばれ！

もうひとつは建設時期。資金に余裕があれば、早いに越したことはないけど、基本的には住民が建設を要求したら建てればいい。人口が3万人くらい



になったら要求してくるので、あらかじめ考慮しながら資金繰りをしておくようにね。住民あつての市長なんだから。えっ、逆だって？ あらあら。

9



港



空港

このふたつは、どちらも産業の発展を左右する、大切な施設だ。最初のうちは必要ないけど、町がある規模に達すると、住民が要求してくる。こうなると、港や空港なしに町の発展は望めないで、覚えておくようにね。

港は工業、空港は商業の発展に不可欠な施設。もちろん、港は沿岸でないと建設できないし、空港は騒音問題などがあるため、港以上に注意して建設しなければならないのだ。

これらを建設すると船が登場し、飛

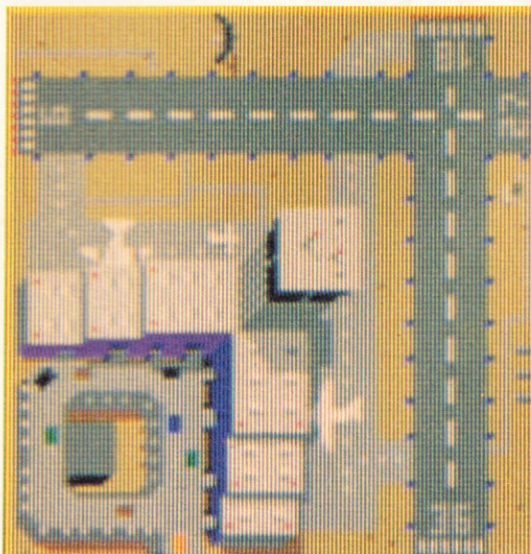
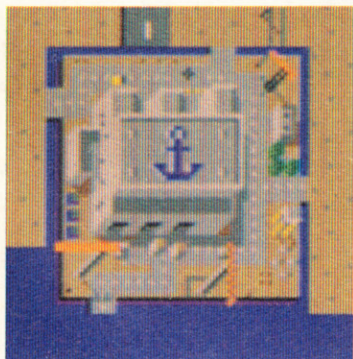
行機やヘリコプターが飛びかってにぎやかになる。町もグッと町らしくなるのでよりおもしろくなる。しかしそんな悠長なことも言っていられないぞ。

なにせ不安材料が多いのだ。建設資金は高いし、公害の元凶だし、あまつ

さえ飛行機事故が起きたり、船が海岸にぶつかったりするのだから、超大変。大きな町を作るにはそれなりの試練が待ち受けている、といったところかな。

対策はいろいろある。密集地の上空に飛行機を通過させないとか、あまり

建物がなかったら建てるとか。ただ、町の構造によって対策も微妙に変わるので、はっきりしたことが言えないのが実情だ。ただ、あまりデータにこだわらなくても案外なんとかなるみたいだ。「これくらいの公害、少しは我慢しろ！」くらいたまに言っても、大丈夫みたいだしさ。ある程度妥協しないと、体も心ももたないよー。

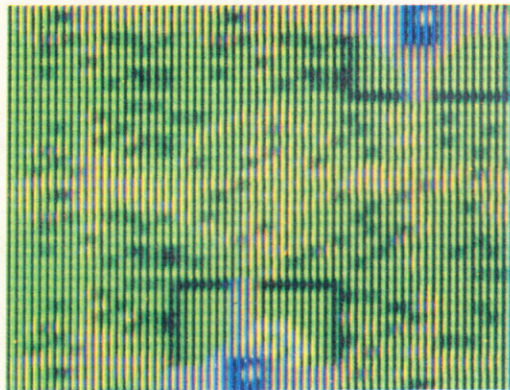


10



公園

日曜の昼下がり、子供連れの奥さんなんか公園のベンチに座って、砂遊びに夢中の我が子を見守っている光景を見かけるときがある。なんともほほえましいですね。夏の暑い午後だとまーにベンチで日光浴してるランニング姿のおやじもいるけど。まあな



んだかんだ言っても、思ったより公園をいこいの場として利用している人が多いようだ。キミはどうか？

公園のイメージって、確かに「いこいの場」って感じだね。シムシティーではどうか、これから解説していくぞ。

公園は地価を高くする働きがあるのだ。だから公園に隣接している住宅地は比較的地価が高い。ということは犯罪の発生率を抑える働きもあるということだ。犯罪を減らして地価を高くする警察署と、逆のプロセスで同じ効果を持っていると言えるね。

公園には緑地と噴水の2種類がある。どち

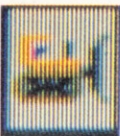
らができるかはランダムだけど、比率としては緑地のほうが多いのだ。見た目は違うけれど、効果は同じだぞ。

ところで公園とちょっと似てる自然の緑地があるでしょ。これはパワーアップした公園だと思って間違いないようだ。試しに緑地の隣、または緑地にかかるような住宅地区を作ってみよう。ほら、地価がやたら高いでしょう。だからもともとある緑地を有効に利用するように考えてプレーすれば、町の価値も高くなるということだ。

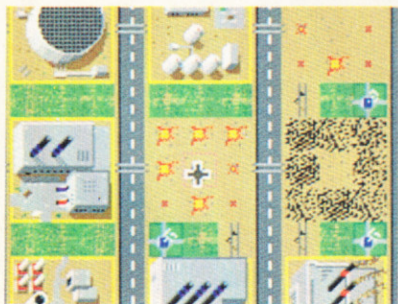
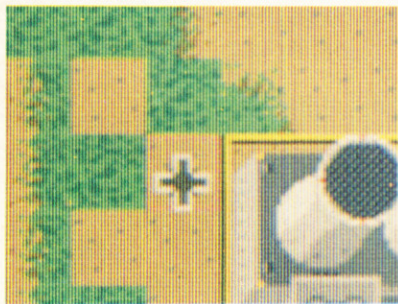
ただ、緑地の周辺の整地をするときは、十分注意してくれよ。適当に整地していると、間違って緑地まで整地してしまった！ なんてことがあるからだ。ほんのちょっとした緑地の有無が地価を左右するから、整地は慎重すぎるくらい慎重に行なったほうがいいぞ。

8

11



ブルドーザー



これまで紹介したアイコンのなかで、もっともひんぱんに使うのは、きっとこれなんじゃないかな。

整地とひとことでいってもいろいろあるのだ。緑地の整地、 unnecessaryな道路や鉄道の撤去から区画の再造成、建造物の取り壊しなど、かなりの活用法があるぞ。とくに道路や鉄道を敷いていると、よくとんでもないところに敷いてしまったときなどは、このアイコンがひとときわ輝いて見えるぞ。

でも、敷いた道路や鉄道が不必要になったとしても、整地だってタダじゃない。するとまたムダな資金を使うことになってしまうね。まあ、お金が余って困ってる、なんてヤリクリ上手な市長さんには痛くもカユくもないだろうけどさ。

火災を最小限に抑える、なんて異色ともいえる活用法もあるけど、これについては別のところで紹介しているので、興味のある人はそちらを読んでね。地味な存在ではあるけれど、町の開発に大きく貢献してくれる。"縁の下の力持ち"といえるたのもしいやつだよな。ありがたいよね。

実はブルドーザーは川や海を埋め立てることもできる。ただし、マップ上のすべての川や海を埋め立てられるわけではない。あくまでも沿岸だけだ。つまり、整地したいところにカーソルを合わせ、そこに少しでも陸地があれば埋め立てられるということなのだ。ゲーム後半になると土地が足りなくて困った、なんてときはこれを利用して土地の確保をするといいぞ。キミも、メガロポリスをめざせよ！



私はとある町の町長をやっておりますが、このゲームで町長に向いていることに気づき、明日からの仕事にハリが出そうです。

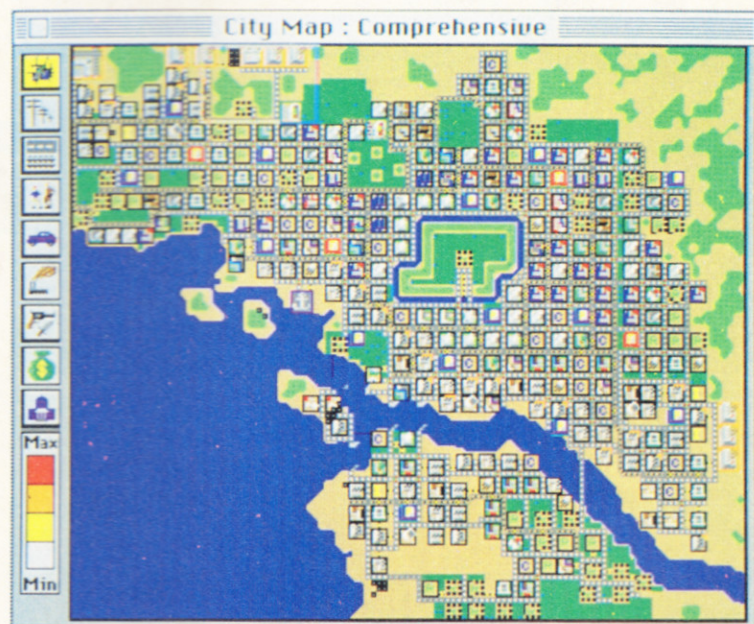
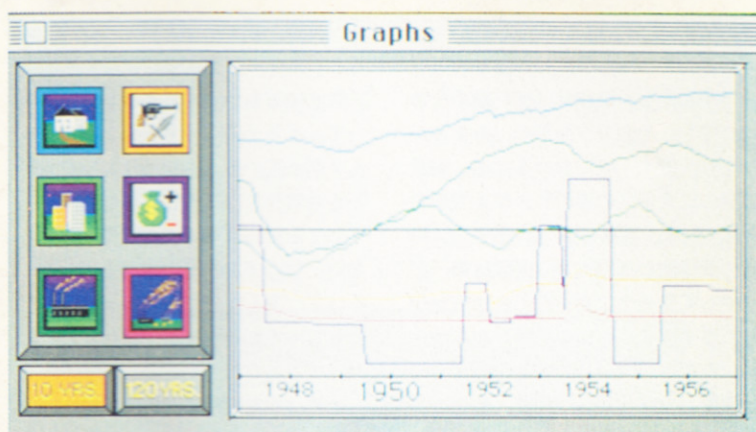
グラフ&マップ

町っていうものは、ただ作っていいやいいってわけじゃない。市長としてはやはり人口の増減や犯罪の多い地区の確認、交通網の構成状態なんかを把握しながら、これからの町作りのための対策を練らなければならないよね。町が大きくなってくると全体の状況はわからないし、第一、開発マップでは町全体見渡せないしさ。うーん、困っちゃいますよね。

そんな悩める市長のために、その町をより詳しく知るための必須アイテムが用意されているのだ。それが各グラフとマップだ。考え方としてはグラフが町全体の状況、マップはもっと掘り下げて町の各地区の状況を知るためのものだと思って間違いないぞ。

グラフは6種類あって、それぞれ過去10年間で120年間で選択できるようになっている。内容は居住者の人口、商業人口、工業人口、犯罪発生率、財政差益、そして公害汚染だ。でもグラフって、実はあまり見なくてもなんとかなるようだ。まあ、人口の増え具合をグラフで確認して、「オレって、有能な市長だなあ」なんて自己満足にひたったり、自分の市長ぶりを厳しく反省するときにはいいですけどね。

重要なのはマップのほうだ。町全景、配電図、交通網、人口分布(人口密度と人口増加率がある)、交通の状況、公害分布、犯罪分布、地価、防犯防災(警察署、消防署の活動範囲がわかる)の合計9種類もある。このうち全景と配電図、交通網以外のマップはその都合がリアルタイムで色分けされるので、とてもわかりやすい。全景は町のバランス、それに未開発地の所在を知るのにもってこいだし、配電図は発電所の利用度を教えてくれる。でも、一番便利だなあと思わせるのは犯罪分布と公



害分布だろうね、きっと。このふたつはどちらも町に、そして住民に悪影響を与えるイヤなものベスト2だから。そこでこのマップをうまく活用して、少しでも住民が安心して暮らせる町にしよう。住民は市長をあてにしているんだからね。しょうがないなあ。

マップは単体でも役に立つけど、ふたつのマップを併用してみるともっと

くわしく理解できるのだ。たとえば警察署の活動範囲と犯罪分布を併用すれば、警察署と犯罪発生率の因果関係がわかる。警察署の周辺が犯罪多発地帯だったら、交通網を最適化してその警察署の活動範囲を拡大するようにしてみる、というようにね。頭とマップは使いたいよう、ってことだね。あーあ、市長ってつらいなあー(実感)。

次のページではお得な情報をあなたにお教えしちゃうのだ

これを知っていると必ずいいことがあるはずだ ちょっとためになる町の話

シムシティーって、自分なりのコツをつかんだら、町作りは案外簡単なのだ。でも、そのコツを見つけるまでがかなり大変！ 町における住宅、商業、工業の三大地区の場所、人口を増やす方法、税率、道路や鉄道の敷き方、犯罪の具体的な抑制方法、災害対策、どうやって空き地に家を建てさせるかなど、多すぎるくらいの課題があるからね。だから思い通りの町を作るためには何度も何度もプレーして、そのコツってものを見つけ出さなければならないのだ。きっと本当の市長さんは、もっと大変なんだろうけどね。そう考え

ると、ちょっと気がラクだけだな。

なかにはもうさんざんプレーしちゃって、そろそろアキちゃったなー、なんて思っている人もいるんじゃない？ どうも町作りが情性になりがちだ、どうしても住民が言うことを聞いてくれない、なんてお嘆きの貴兄もきっといるはず。深くて広いシムシティーの世界をもっと知るための何かがほしいと思ってるでしょ？

それじゃあ期待に応えようってわけで、知っておくと役に立つ情報をドンと紹介しようというわけなのだ。どうしてもキャピタルより大きな町を作

れないアナタや資金不足で住民から逃げて生活してるアナタに、そっと手をさしのべるページなのだ。これさえあればもう安心。理想的な町作り、あり余る資金、そして住民からの尊敬のまなざしがキミのものに！ 『モテモテ市長さん』の愛称で親しまれちゃったりしたら、もうオゾン層まで飛び上がって喜んじゃうよな。そんなことないけど。

また、「こんなのありかよー」といったようなヒレツなワザも紹介してあるぞ。住民にひと泡ふかせたいときにうってつけだな。キミもこれを読んで、よりシムシティーを楽しんでくれ。

市民をさりげなくダメす方法

町が大きくなるにつれて、土地は足りなくなってくるんだよねえ。そんなときにかぎって住民は、もっと住むところを増やせだの、工場を作れだの言いたい放題だし。イヤだよな。で、ようやく空き地を見つけて宅地造成してみるんだけど、人がこないの。だってそうだよな。建物を作りやすい場所は最初のうちに開発済みで、残っている

のは、「こんなところにだれが住むんだ？」っていうようなヘンビな土地ばかり。こんな土地をどうにかして有効に利用することはできないのか？

そんなアナタに朗報（こう書くと、なんかいかわしいよな）。じつはそんな土地に住民を呼び寄せる方法があるんですよ。やり方はとっても簡単だ。好みの区画を造成したら、その横にポチ

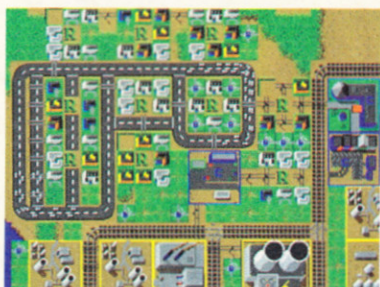
ッと道路か鉄道を1、2個置いてやればいいのだ。写真を見てもらえばわかるとおり、このワザははっきりいってズルい。まるで家の横に2、3メートルくらい線路を敷いて、『〇〇線から徒歩0分！』なんて宣伝しているのと同じだ。でもこんな安直なダメしに、まんまと住民はひっかかってくれるのだ。このワザを使えばメガロポリスも夢ではないぞ。見た目は悪いけどね。

また、住宅地区のまん中の1ブロック以外を整地して、下のようなヘンビな住宅地区を作ることができるぞ。なんだかオリジナリティーあるおもしろい町ができそうだね。



●ほら、こんなところにも住宅地が。でも、ダメしてるみたいで気がひけるな！ダメしてるんだけどね、見事に。

●住宅地区はほかの地区と造りが違うので、こんなこともできちゃうのだ。これ以上発展しないけどね、こゝ。



カネと欲望に勝つためには？

市民、いや国民にとって一番イヤなものってなんだろう。地震かな？ それとも地上げ屋？ いや、きっと税金だろうね。生活に直接関係してくるから、ちょっとでも税金が高くなるだけで、スグ腹が立つよね。いまではすっかり定着した消費税も、改めて考えてみればシャクにさわるよな。あつ、ここはうっぶん晴らしのコーナーじゃないですね。失礼しました。

なにが言いたかったかという、それだけ住民は税金に敏感だ、ってこと。

シムシティにだって同じことが言えるぞ。実際の税金って、直接税とか間接税とかいろいろあって、知らないうちにバンバン税金を納めまくっているんだけど、シムシティでは所得税のみだ。簡単に説明すると、収入の何パーセント(税率)かを町に納めるシステムになっている。その税率を決めるのが市長の仕事なのだ。

税率の初期値は7パーセントになっている。これを町の資金や人口、交通を始めとする維持費から考えて上下させるのだが、実はほとんどこの税率は変えないほうがいいようだ。というよりも、開発がうまくいってれば、7パーセントで十分まかなえるのだ。これより税率を高くすると住民は怒り、人口が減り始めてしまう。逆に低くすると人口は増えるが、税収が激減して資金繰りが困難になるのだ。税率はせいぜい5~9パーセントの範囲で変化させるといいだろう。資金に余裕がある財テク市長は、税率を低くして人口増加に努めてみてはどうか。

住民に喜ばれながらガッポリ税金をいただいちゃう、なんて極悪非道なワザもあるが、これは19ページで白鳥ジュンが紹介しているので、そちらを見てくれ。きっと参考になるから。

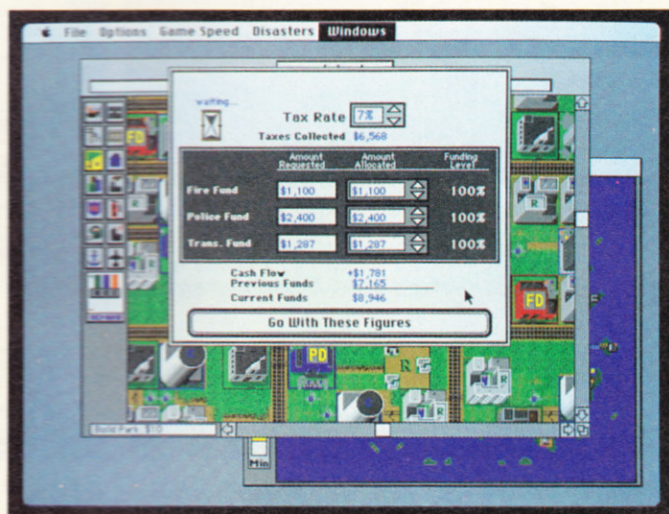
さて、税金も大事だが、その税金を納めてくれている住民の意見だって同じくらいに大切だ。人々が明かしく、平和に暮らせる町を作るには、本人に聞くのが一番だからね。

そんな住民の意見は、評価ウィンドーでひと目でわかる。このウィンドーは町の規模や市長の支持率なんかが表示されるんだけど、ここでは昨年との人口比較と、住民が抱える問題は要注目だ。このふたつを併用してみると、なぜ人口が減ったか、または増えたかがよくわかるぞ。犯罪を恐れて住民が町を離れたんだな、というふうだね。

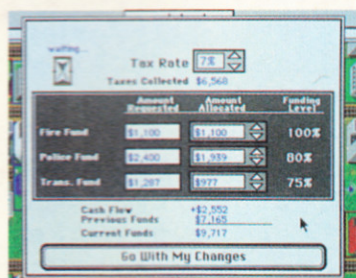
住民の抱える問題には失業、公害、

交通の不備など数種類あるけれど、地価の上昇と税金(税率が8パーセント未満の場合)は、逆に喜ぶべきだ。地価の上昇は犯罪発生率を減らし、ブルジョアなファミリーが増えるわけだし、税金が不満だということは、ほかに不満がないわけだから、気にしないでいいのだ。わかるでしょ？

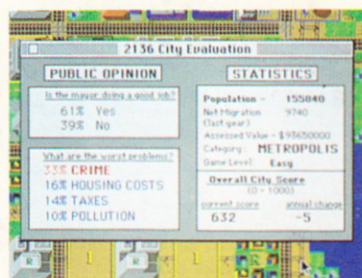
税金と住民の意見を自由自在に操れるようになれば、もう一人前だぞ。



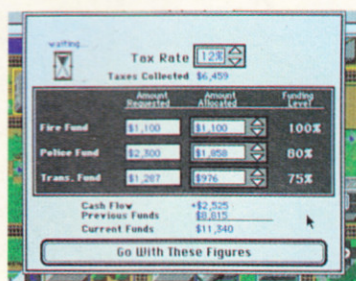
●基本的な税率は7パーセント。上げてみても住民の怒りに触れたら大変だぞ。文にしておくといい。ちょっとでも住民の怒りに触れたら大変だぞ。文にしておくといい。



●資金が足りなくなったら、警察や消防の経費の割当額を下げる、なんてテクニックも。



●住民の意見では犯罪が深刻な問題のようだ。警察署を増やし、地価を上げる努力をしよ。



●税金を12パーセントにしてみたところ、予想どおり住民が怒り出した。気持ちはわかる。



●住民の意見を聞かないでいると、こんなになっちゃった。やりすぎだったかなー、やっぱり。



住民の不満がつのって限界を越えると、市長が暗殺されるそうです。まだ見たことがないので、死ぬ前に一度暗殺されてみたいです。

これでキミもブルドーザーマスターだ!

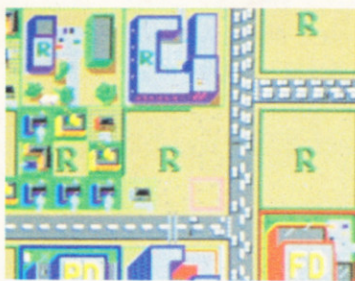
地震や火事などの災害が起きたとき、たまに地区の隅が欠けたりして見栄えが悪くなるよね。こういうのって何だか気分が悪い。だけど、こうなってしまったら、整地しようか何をしようか、地区ごと全部潰さないと元には戻らないのだ。気にしなければ何でもないんだけどね。お金に余裕のある人は、地区ごと潰して、新しく建て直してみよう。アッという間にソコだけ発展するのでおもしろいぞ。別にそこまでしなくても、地区の欠けた部分だけを整地すれば、何らさしつかえはないんだけどね。

それじゃ、次にブルドーザーを使いこなすための技をいくつか紹介しよう。整

地をするとき、チマチマと潰していくのってメンドーだね。そういうときは地区の中心を潰すと、一気に全部爆発してキレイになるんだ。これはなかなか使えるよ。あと、広い場所を整地するときに、マウスのボタンを押したまま、ズリズリとマウスを動かしてみ

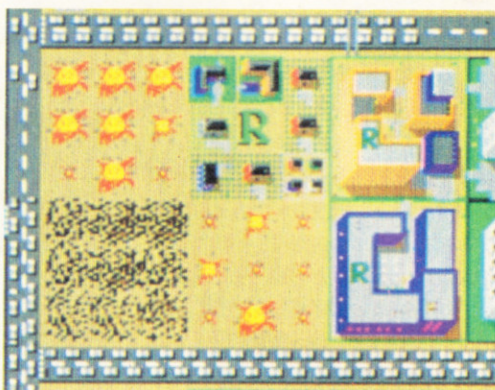
よう。こうすると、マウスカーソルが通った場所がすべて整地されるのだ。道路などを潰すときに便利だぞ。

また、マウスのボタンが2つある機種は、右ボタンが常にブルドーザーの役目をしている。いちいちアイコンを選ぶ必要がないから楽ちんなのだ。



◆いちいちこんなことをして整地していたら、日が暮れて夕食の時間になっちゃうよね。

◆ほら、まん中を潰せば一気に爆発するのだ。へっへっ、こりゃ病みつきになりそうだな。



消火活動なら、オレにまかせてくれい

もし、大工業地帯や大商業地帯のまん中で火事が起きたらキミはどうする? 近くに消防署があればそれにこしたことはないけど、もしなかった場合。ただひたすらに火が消えるのを待っていても事態は余計に悪化するばかりだ。火がドンドン大きくなり、隣の地区にまで被害が広がるぞ。

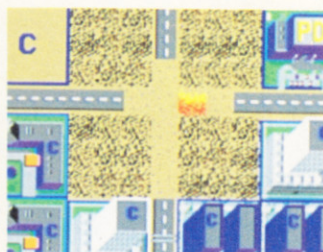
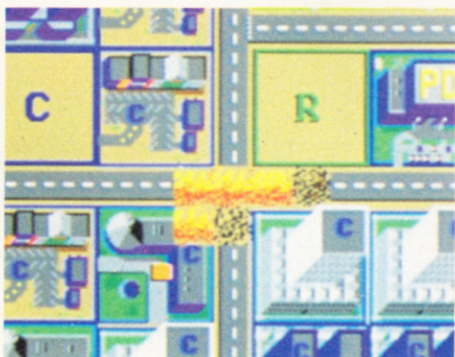
こういうときは、もったいないとかそういうことはいっさい考えず、火の出ている地区をブルドーザーで潰して

しまうのだ。なんなら、そのまわりの地区も潰して、デカイ空き地を作ってしまうといい。そうすれば、火はそれ以上広がらないで、自然に消えていくぞ。多少の被害はあるけど、大災害になるよりはいくらかマシだ。消防署も、たくさん作りたいのは山々だが、経費がかかってしょうがないんだよね。

ただ、この方法は住宅地区だとちょっと気が引ける。せっかくの豪邸を火事だからといってブルドーザーで全壊

させてしまうのは、ちょっともったいなくてできないぞ。それこそ、人口減少の元になってしまう。商業地区や工業地区には、バラバラと消防署を設置しておき、住宅地区は、どこが火事になってもすぐに火が消えるように、こまごまと消防署を設置することだ。

こういう災害対策も、町を作る前にあらかじめ考えておかないと、あとでとんでもなく苦勞するはめになる。しっかりと頭の中で構想を練っておこう。



◆ここまでやればもう安心。放っておけば自然に鎮火するからね。

◆うおー、こんなに火事が広がってしまったぜ。近くに消防署はないし……。



◆住宅地区には、こういう風にたくさん消防署を設置しよう。転ばぬ先の杖だね。



シムシティをやると、市長さんの大変さがよくわかる。住民は言いたい放題言うクセに、税金を取ろうとすると怒るんだもん。

人生は時間との戦い、1分1秒を大切に

綿密な計画を立ててプレーする場合、時間というのはとても貴重なものとなる。この貴重な時間をできるだけ無駄にしないように使うには、どうすればいいか。時間のスピード調整ができるのは知ってるよね。そこのメニューに、「PAUSE」という項目があるんだけど、

これはただ単にゲームの進行を止めるだけじゃないんだ。

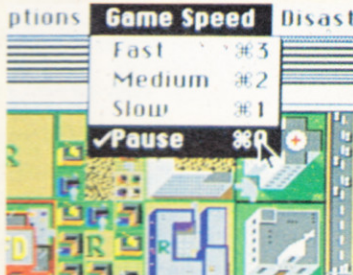
実は、ゲームの進行を止めても、住宅地区を作ったり、道路を敷いたり普通にプレーできるんだ。これを活用しない手はないよね。やりたいことがたくさんある年なんかは、1月にボ

ズをかけて、できることをすべてやってみよう。その後ポーズを解いて、12月まで鑑賞していればいいわけ。

また、前ページに書いた火事のときにもこの技は使えるぞ。火事になったら即座にポーズをかける。そしてポーズをしたままで、地区を潰して空き地

を作ってしまうといいのだ。こうすれば、絶対に火事が広がることはないし、鎮火も早くなるぞ。地震が起きて道路がぐずれたら、すべての修復が終わるまでポーズをかけておけばいい。

時間も貴重に使えるし、災害も最小限に抑られる。こんなにオイシイ方法を使わない手はないぞ。ぜひ活用してみてね。



■ なにかあったときのために、1秒以内でポーズをかけられるように特訓しておこう。
■ ポーズをかけたままでも作業ができるっていうのは、なかなか気がつかないよね。

気がついたら犯罪都市だったという人へ

町がドンドン発達してくると、結構忘れがちになるのが警察署の設置だ。次は住宅地区、次は商業地区、と3大要素を建てるのに大わらわになって、気がついてみると犯罪都市になっていた、なんてこともある。

もし犯罪都市になってしまったら、どう対処したらいいか。せっかく大きな町になったのに、いまさらやり直さってのはちょっとゴメンだよね。こうなった場合、新しい土地に警察署

を建ててもあまり意味がない。マップで犯罪多発地域を確認して、そのドまん中にドーンと警察署を建ててしまうのだ。たとえそこが大工業地帯や大商業地帯のまん中でも、ブルドーザーで潰してから建ててやればいい。

たけど、警察署や消防署というのは守備範囲が決まっていて、一定の距離を離れた地区には、まったく力が及ばない。この守備範囲というのをしっかり把握して、警察の力の届かない地区

ができないようにしよう。これもマップで確認できるからね。

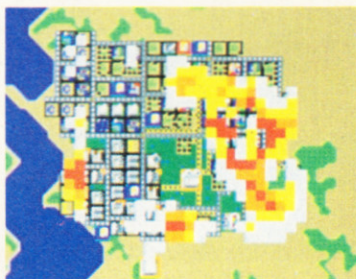
犯罪が多発すると、他のどんな悪状況よりも人口が減るのが速くなる。これを防ぐためには、絶えず住民の声に耳を傾けてないといけないぞ。町のどこが悪いのか、というのは、自分でマップを見たりするよりも、住民に聞いたほうがすぐにわかるのだ。まああらかじめきちんと警察署を設置しておけば、問題はないんだけどね。



■ マップを見て初めて気がつく、犯罪の広がりが方。無法地帯をなんとか処理しないと、人口がどんどん減ってってしまうぞ。

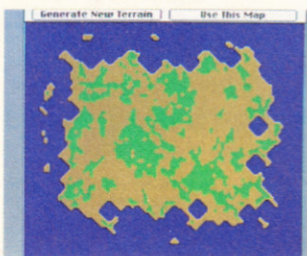
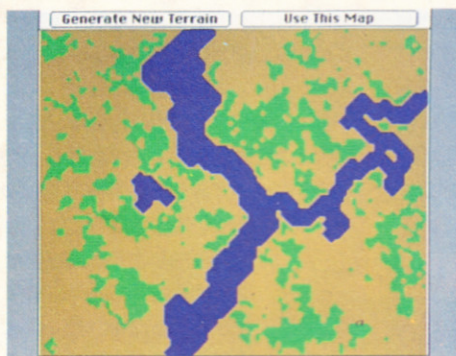


■ こういう風に、ドまん中に警察署を建てよう。警察署だけはケチってはいけないぞ。だけど、自分の家の隣が警察だったら嫌だよね。

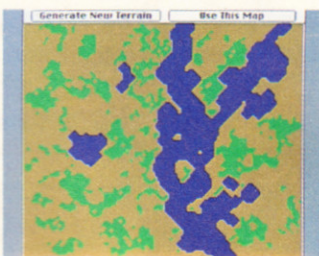


■ 警察を設置したあと、もう一度マップを見てみよう。犯罪地帯がかなり減ったでしょ。こまめにチェックして、犯罪のない町をめざそう。

不動産選びはエキスパートにおまかせ



●たしかに町は作りやすいけど、陸地の面積が狭い。メガロポリスは無理だぞ。



●なかなかよさそうだけど、思ったより川幅が広いのであまりオススメできない。

●かなり理想的な土地だ。緑も多いし。なんだかい町ができそうな予感がある。

シムシティをプレーする際、最初にしなければならないことってなんでしょう。そうです、難易度設定と町を作るマップを決めることです。そのマップの選択について、キミは深く考えたことがあるかな？ ない、って人は困りものだぞ。この土地の選択が、町作りに深く関わってくるんだから。

では、どのようなマップを選んだらいいか。まず第一に陸地が多く、水域

の少ないマップがいいのだ。理由はわかるよね。陸地が多いただ建物を作れるからだ。とくにメガロポリスを作ってやるぜ！ なんて意気込んでいる市長さんは慎重に選んでほしい。マップによっては、どう考えてもメガロポリスは不可能ではないか、と思われるものがあるから、あせって決めるなよ。

第二に湖があるかどうかの問題だ。基本的にはできるだけないほうが町は

作りやすい。邪魔だよ。ただし、工業地区と住宅地区をはっきり区切りたいときや、湖の中の島に発電所を建てたい、というような場合は別だぞ。

以上の条件が成り立ち、さらに緑が豊富なら言うことなしだ。迷わずそこにキミの町を作ってみたまえ。理想の町を作るためには、理想の土地でなければならないわけだ。不動産は永遠の宝だ。大切にしろよー。

自分の町が嫌いになっちゃった人のワザ

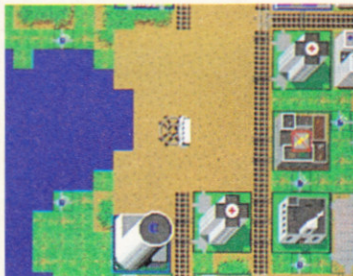
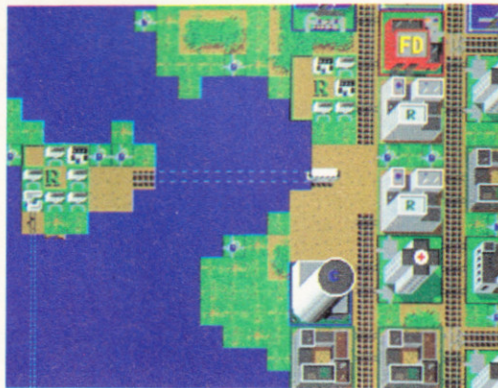
自分の作った町だって嫌いになっちゃうことだってあるのだ。というより、最初は、あれもやろう、これもやろうって思っていたのに、どんどん悪い方向に展開しちゃって、作りたくもない飛行場を、間違っって作っちゃったから、もーイヤッってことになっちゃうんだ。

そういうときて、自分のモノに対しては、異常に破壊的になっちゃうのが人間の習性なのだ。きっとシムシティに、災害のコマンドがあるのは、しごく当然で、人間には必要不可欠なモノなのかもしれない。嫌いになっちゃった町なんか未練はないはず。思いきって、地震だの、たつまきだの、がんがん破壊活動を行なうのがよろし。

しかし、人間の欲望はキリがない。コマンドだけじゃー、なんだか物足りないカラダになっちゃう。そこで考えたのが、このワザだ。

なんちゃってわざわざ紹介するワザじゃないんだけど、ほかに思いつかなかったのです。正直ですな。餌食は鉄道なんだけど、あいつってリニアモーター

カーミただけで、カッコいいんだか、悪いんだかわかんないから、腹がたつんだ。だから水中にも鉄道を敷いて、あいつがトンネルにもぐった瞬間、バンバンって感じで、両端の線路を破壊しちゃうのだ。あいつは一生、トンネルの中なのだ。はっはっはっは。ちょっと暗いワザだったかな？



●これこれ、グルグル回っているけど、山手線じゃーないよ。なんかむなし。

●これが必殺水中固めだ。町の発展が望めなくなると、人間はついつい破壊的になる。



統計学による、人口増加率と町の発展

町を発展させるには、いろいろなテクニックがあるんだけど、どうもこれだ！ といった決定打がない。そこでちょっと視点をかえて、いろいろな実験をしながら、町の発展と、その人口の伸びについて、統計を取ってみることにした。そこから何かわかるに違いない。と思うのだが……。

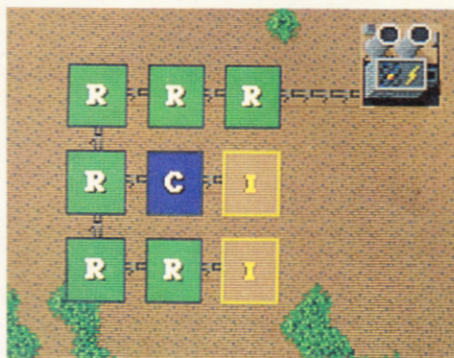
まず、町のモデル地区として選んだマップは、ごく平凡な川のあるマップだ。右上の緑のまったくないあたりに、原子力発電所を建てる。やや離れた所に、3×3の合計9ユニットの町を作ってみた。ユニットの比率は、住宅地区が6、工業地区が2、商業地区が1という町だ。で、とりあえず電線を引いて、モデル地区は完成。

まず、交通の手段がある地区と、ない地区の比較。ある地区には道路を敷いて、9つのどのユニットにも面するようにした。ない地区は、最初の状態のまんま、何も手は加えられていない。これは実験するまでもなく、あきらかに交通手段のあるモデル地区の勝ちだった。やっぱりなということで、町の発展には交通は欠かせないということなのだ。

次は、交通の手段の違いの実験だ。

道路だけのモデル地区と、鉄道だけのモデル地区。道路も鉄道も敷き方はまったくいっしょだ。建ててから10年間、何もせずに、人口の伸び率の統計を取ってみた。結果からいうと、鉄道のほうが平均して1000人ぐらい人口が多くなる。2000人突破の時期も、鉄道のほうが、1、2年早いのだ。それからこれは、やってみてわかったんだけど、そのまま10年ほったらかしっていうのは、5、6年をピークに、あとは人口は増加しない。というよりも減りだした。おんなじモデル地区でも、運によって、かなり伸び率は違うけど、増減のピークは、ほぼ一緒。これからみると、うまい人口増加の方法は、作っては3年休み、作っては3年休むといった、ずんちゃっちゃワルツ方式がおすすめ。また、道路と鉄道を混合して敷く、ハイブリッドモデル地区も試したが、維持費が少なくていい、得はない。

同じタイプのモデル地区では、公園があるとときと、ないとき。これは公園



●これが基本モデル地区だ。各地区の比率は、絶対に黄金の比率があるに違いない。

があったほうが断然よかった。やはり、公園は積極的に建てよ。

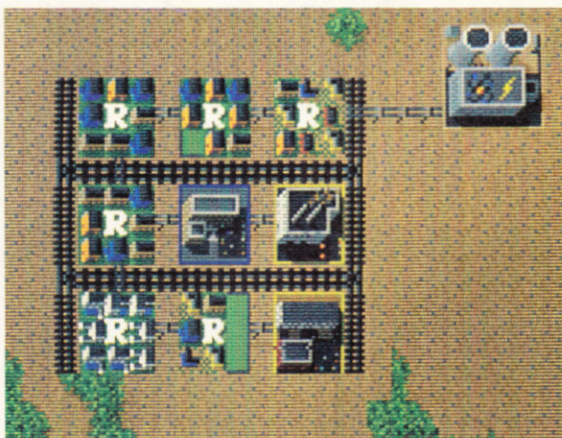
最後は、警察署を追加した防犯モデル地区を試してみた。これは、人口の伸びはまったく一緒だったけど、人口増加のピークを過ぎた後の減少がないというメリットがあった。いいかもね。



●防犯モデル地区。ちょっとお金かかるけど、警察署っていうのも、役に立たないわけでもない。



●モデル地区道路編。維持費が安いので、その分公園を建てようかね。



●モデル地区鉄道編。渋滞はない。人口の初期伸び率が道路よりいい。

さて、お次のページはログイン市長さんの4本で一す。んがんっ。



第1回ログイン名物市長による明かるい都市計画報告大会 わたしたちの町のくらし

豊かな心、地に緑。消費税撲滅!

高橋ピョン太の場合

ようこそ高ピョンランドへ。私の町には原子力発電所があります。しかも3つ、まだまだ増やす予定です。それになによりも自慢できるのはスタジアムです。本当は、お金がもったいないので作たくはなかったんですが、市民が作れ作れってうるさいので、しかたがなく作ったんです。そーでもしないとヘボ市長のレッテルを貼られちゃうので困ります。

東南地区の市民のみなさんお元気ですか。私の不用意なマウス操作で、まっすぐ敷くはずの道路をクニクニクって感じの道路にしちゃいました。税金のムダづかいですね、ゴメンなさい。お金が余っていると、つい作っては壊し作っては壊しを繰り返しちゃうんです。へへへ、本当はわざと失敗したりもしちゃうんです。

春スキーのしすぎで顔が焼け、鼻のあたりは脱皮の準備オッケー。8秒に一度ギャグを言って編集部をなごやかな雰囲気になようとしているが、いつも同じギャグなのでかなり困っている。

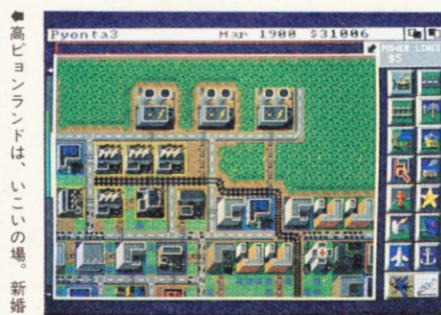


お金なんかなくなっちゃっても、税率をあげれば、ドーンとお金は入ってくるしね。どうせ市民なんて一もんは、文句をいうんだから、文句なんか受け流しちゃうもん。

そんなことばかりやっているうちに私は気がつきました。立場によっては、モノの見方が180度違ってしまふのでありました。自分が市民の立場なら、絶対に原子力は許せないけど、電力を供給する立場なら、原子力ほど楽なものはないもんね。市民の声がうるさくたって、やっぱり楽なほうがいいもん。だって市長の目標は、町の発展なんだな。きっと広瀬隆だって、原子力を選ぶだろうな。

よりよい市長を目指していたハズの高ピョンも、世の中のヘボ市長と同じ過程をたどっているものでありました。悲しいピョン。

もしかしたら、高ピョンって市長になる素質があるのかな。今度の選挙には、立候補でもして市長になるかな。市長になってガンガン道路を作るゾ!



●自慢の原子力発電所。本当は原子力発電所だけの町を作りたいんだけどね。なかなかそーもいかないよね。世の中ままだらないなあ。

●人口 10万5000人

●大きさ キャピタル

高ピョンランドは、いこいの場。新婚さん、いらつしやーい。



スタジアムなんかいらない、寄席を作れ寄席を。志ん生のいる寄席がほしい。オレの町に人が集まらないのは寄席がないからだな。

だんだんイヤな町になってゆく

田川ラメ夫の場合

なーんかヒマだったので、以前から目をつけていたシムシティーをプレーする。編集部の人々が「んー」とか「おっ！」なんて声を発しながら、それこそ自慢のペットにエサをあげてるような表情でプレーしている姿を何度も目の当たりにしていたので、ワクワクしながらFM TOWNSの電源を入れた。

べつにMacintoshでもAmigaでもよかったのだが、「日本語モード」という文字に惹かれてしまった。考えてみれば、英語はオーケーとグーぐらいしかしゃべれない私に、じつは選択の余地がなかったようだ。自分の未熟さをかいま見たようで、ちょっと涙が出た。

気を取り直してゲームを始める。原子力発電所を建てて電線を住宅地区に引き、ついでに環状道路を作ると、ぐんぐん家が建っていく。まるで落ちているアメ玉に群がるアリのような。商、工業地区にもどんどん工場やビルが建ち並び、次第に町らしくなってきた。「やっぱり市長が優秀だからなあ」なんて、だれもホメてくれないので自分で自分をホメながら、いつのまにか町はキャピタルになっていた。

ところでシムシティーってさ、いつ

MSXマガジンという雑誌の編集部から、つい最近ログインにやってきた生粋のバカ。人望に厚く、財布は薄い。彼の介入によって、ログインはもっとヘンな雑誌になるに違いないと思う。



までたっても市長でしょ、プレーヤーは。町は最初ビレッジなんだけど、だんだん発展して人口が増えると町の規模もタウン、シティー、キャピタルと変化する。なのに、表示されるメッセージはいつも「市長！ キャピタルになりました」、てな具合なのだ。なんだか万年ヒラ社員みたいだが、そんなヌケ加減がなんとなく気に入ってたりする。

だんだんこの町がかわいくてしょうがなくなってきた。ディスプレイに向かって「線路と公園、どっちがいい？」なんて問いかけたり、「警察署建ててや

るから、もう安心だな」なーんてホザいてるんだから。人口が激減したときなんか「なにが不満だ。税金か？」だもんね。親バカもいいところだ。こんなわがままな住民を持って、私は悲しい。

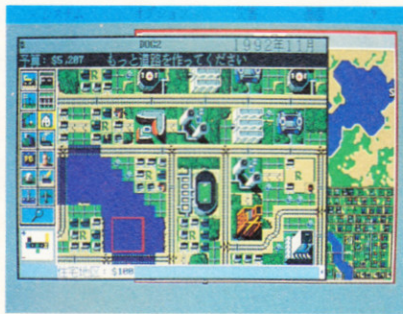
おかげさまでなんとかメトロポリスになった。最初は不慣れだった市長の仕事もようやく板についてきたし、目指すは伝説のメガロポリスだー！ と、リキんでみたものの、もうほとんど空き地がない。住民は住宅が足りないと抗議している。家の建ってない住宅地区もあるっていうのに。まさか、この町に地上げ屋がいるのでは？

どうにでもなれ！ という気持ちで、無理やり宅地造成する。原発の隣や工業地帯のどまん中に住宅地区を作った。だれも住まない。ばかたれ！

あーあ、だんだんイヤな町になってきた。公害や犯罪にあふれ、原発の隣でおびえながら生活する人々を見ると、「こんな町には住みたくないぞ」と実感してしまう。でも、ゲームだからいいや、とアッサリ思ってしまう私は、人から「世渡り上手だねー」なんて言われるちゃっかりさんだよ。でも、市長には向いてないよな、やっぱり。



土地が足りない。これ以上発展しないと見た（あきらめモード）。



●ようやくシティーになったところだ。財政面も安定期に入り、一番おもしろいときだな。このあたりから町が我が子のように思えてくる。おーよしよし。

●人口 20万6300人

●大きさ メトロポリス

市長がバカでも寄ってくる人間はいるぞ

J.B.梅本の場合

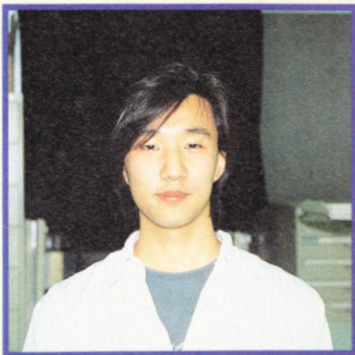
前もって、こういう町にしよう、とかいろいろな計画を立てるのが普通なんだらうけど、メンドくさいから何も考えずにプレーしてみたぞ。ふふふ。

最初は発電所を建てなくちゃならない。んー、とりあえずマップの左上隅に建てておこうかな。マウスを動かしてっ……、げげっ、間違えてマウスのボタンを押しちまったぜー。こんなまん中に発電所建ててどうすんだよ。リセットするか、このまま続けるか、3分間悩んだ結果、発電所のまわりを公園でグルッと囲んで、このままプレーすることにした。公園は、公害の広まりをある程度抑えてくれるんだよね。

次に住宅地区だな。どういう風に建てようかな。やっぱり、住宅地区は住宅地区、工業地区は工業地区、っていうように、地区ごとにまとめたほうが無難だろうな。うん、そうしよう。じゃ、まずそれぞれの地区を5つずつ建てて、電線を引いてっ。で、それぞれの地区を道路で結ぶわけだな。これをきちんとやらないと、工業地区と商業地区は発展しないからね。どれどれ、これで少し様子を見てみよう。

おっ、家が建ったぞ。工場も建った

ふだん、アクションゲームしかやっていない、ただの反射神経オヤジに思われがちだが、ちゃんと他のゲームだってできるのだ。ふふん。いまからそれを証明してあげましょう。



じゃん。これだったらドンドン発展しそうだ。1年経ったので、市民の声を聞いてみるかな。ふむふむ、"もっと住宅を増やせ"か。なかなか怠慢な住民どもだぜ。それじゃ、お望みどおり増やしてやろうじゃないか。どりゃー、一気に10地区建ててやったぞ。へっへっ。おかげで金が3ドルしか残ってないや。いったいこれでどうしろっていうんだい。まあ税金が貯まるまでコーヒーでも飲みながら鑑賞してるかな。

6年過ぎて、なんとかお金も増えてきたので町作り再開だ。住民の声はっ

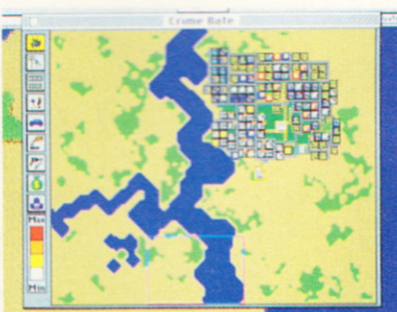
と。"もっと働く場所を増やせ"だー。ケンカ売ってんのかあ、愚民どもめえ。しょうがない、工業地区と商業地区を3つずつ増やして様子を見よう。そして、また1年経過。これで少しは苦情も減ったかなあ。と思ったら、今度は"スタジアムを作れ"ときたもんだ。オレをバカにすんのもいい加減にしろい。そんな金、残ってねーよー。とりあえず、そういう意見は無視して町作りに励むとしましょ。

ある程度、町は大きくなったけど、あまり人口がのびない。逆に減り始めているような気もするぞ。なんでだろう。もしかして、スタジアムを建ててないからとか……。どれどれ、少し余裕があるから建ててやるか。おっとー、スタジアムを建てたら、さらに人口が増え始めたぞ。今の人間は、娯楽設備がないと生きていけないようだな。まったくくだらしないぜ。

そんなこんなで、テキトーにやっていったつもりだったんだけど、結構デカイ町ができた。なんとまあ、20万人を越えたのであります。パチパチパチ。行き当たりバッタリでも、なんとかなるということが証明されたね。



●ほーら、こんなに大きな町になったぞ。判断力の勝利だな。



■まん中の発電所がめざわりだが、あまり気にしないように。しかも、原子力発電所っていうのが、またスゴいよね。他人が住むんだからいいか。

●人口 20万1000人

●大きさ メトロポリス



莫大な金と人を集めるのが快感さ

白鳥ジュンの場合

思えば、最初に作った我がユートピアの町は悲惨な結果に終わったっけ。

原子力発電所の力を信じ過ぎたせいなのか、ちょっと目を離れた際にメルトダウン。ユートピアは、放射能だらけになってしまっていた。やはり人口20万人の町に発電所がふたつじゃ足りなかったかねえ、トホホホ。しかし、これでメゲる私ではない。フン、ひとつのことにこだわるのがオタクの生きる道なのさッ、てんで再度挑戦!!

ま、ホントなら放射能をどうにかするのが、腕のいい市長なんだろうけど、そこまでの根性はなかった。前は島だったから、今度はほぼ中央に川の流れている地形を選び、名前もジュンランドと改名した。真面目に作った結果がメルトダウンだったから、今度のジュンランドは汚い手を使ってでも、とにかく人様が驚くほど豊かで美しい街にしてみよう!! と決意も新たにいざ開始。

汚い手、それはいろいろある。情報網をフルに活用して、手にいれた裏の裏技だ。

まずその1は、すべての交通網を鉄道にしてしまうって技。これだと、交通渋滞が起らないんだよね。これで、市民の不満の素がひとつ減ったわけだ。

ところで、税率が低いと、人が集まる。人が集まると税金が多く入る。でも、税率が低いと税金は少ない。シムシティーにはこんな矛盾があるんだけど、汚い手のその2は、そんな矛盾を解決する技だ。とりあえず税率を0パーセントにし、人を集める。で、税率改変の瞬間、ホント瞬間ですよ、そのとき一挙に税率を最高値の20パーセントにするのだ。そしてまた、税率を

どんなゲームも、すべて野性の勘でプレーしているという噂だ。最近では発電所に凝っていて、ダムオタクと化している。重力式だの、アーチ式だのと、普通の人には通じないダメーだ。



しかし、金さえあればこの世は天国。どんな手を使おうと、金さえあればこっちのモンさ。ホラ、この通り美しい町に戻ったでしょ。

決定する画面になったとき、0パーセントに戻す。これを繰り返すと人は集まるし税金もしこたまポッポに入ってくるという、ありがた〜い状況になる。

でも、タイミングを間違えると、住民の不満は増えるわ人はどんどん減るわと悲惨。12月から1月に変わるときは、画面を食い入るようにみつめてタイミングを計る必要があります。

そして、とどめの汚い手その3。これは、単なるインチキというウワサもあるんだけど、ま、いいや教えちゃおう。キーボードで、ある英単語を入力すると……あ〜不思議、予算が一挙に1万ドル増えたじゃありませんか。



島を選ぶと、どうしても土地面積が限られてくるので、メガロポリスにはなりにくい。そこで、できるだけ土地の広そうな地形を選択した。ハイ、この画面が汚い手その3(本文参照)を使った結果です。どこもかしこもヒドイ状況だ。



何度でも、入力するたびに1万ドル増える、こいつはお得な手ですぞ。

ただし、あくまでこの裏技は、初期のMacintosh版のみで確認したもの。他の機種に使えるかどうかは、責任もありません。それに、おいしい話には落とし穴がありましてねえ、その3の裏技を繰り返すと、と〜んでもない目にあうんですね。ホント、と〜んでもない目。おかげさまで、ジュンランドはヒドイ有り様になっちゃいましたよ。

が、金さえあれば町なんてのは復興できるモン。アッという間に、またまた緑の多い美しい町に戻ったもんね。フン、メガロポリスも目の前さ。

シムシティーの楽しみ、それは人と金を集めること。その結果がメガロポリス。今日もガムバツて集めるぞ〜!!

●人口 17万人

●大きさ メトロポリス



どうしても、シムシティーにあってほしかったもの、それは水力発電所。ダムを作って、そのそばに線路を敷いてスキー場にしたい!!



LOGiN 12号 特別付録

平成2年6月15日発行
(毎月2回第1、第3金曜日発行)
第9巻 第12号 通巻108号 Printed in Japan

航空写真撮影：中田眞澄