

1000万人都市は誰の手に? Introduction of シムシティ3000

阿久津良和 (Cactus) Yoshikazu Akutsu



住宅地区と商業地区、工業地区をバランスよく配置すれば、失業者問題も起こらないはず

「箱庭界」の ビッグタイトル

「PCの中に都市を作れたら面白いだろうなあ」。そんな夢物語をゲームにした都市開発シミュレーションゲーム「シムシティ3000」(以下シム3000)が、3月5日に発売された。

プレイヤーは市長となり、その土地に電力や水道管などの生活手段、道路、列車といった交通手段を整えて街を築き上げるのが主な目的。とはいっても、こうした施設だけで成り立つほど都市は単純なものではないのはご想像のとおり。都市を形成していくうえで重要な要素は「人」。この「人」が暮らすために必要な住宅地区、駐車場やオフィスビル、ショッピングエリアが集まる商業地区、職場を提供して街を発展させるために必要な工業地区、この3種類が開発の基本となる。

移動手段が適正に配置され、電力や水を供給してから各地区を指定すると、ようやく人口

が増え、街が発展し始める。まさに街が「動き出した」という感じだ。

また、現実の世界を見てもらえば分かるように、街はさまざまなシステムで成り立っている。シム3000の世界も同じで、治安維持のための警察署や、災害の被害を最小限にするための消防署が必要だ。ほかに、犯罪者を収容する刑務所、市民の学力を維持、向上させるための学校や図書館なども、街が発展するのに必要な施設となる。また、市

民の娯楽の場所も当然必要だ。公園や動物園、野球場を建てて、巨大なだけでなく、ゆとりのある街をも同時に目指さなければならない。

だが、建てる(作る)だけじゃないのがこのゲーム。真の醍醐味は、この都市拡大作業中のさまざまな問題をいかにクリアしていくにある。

例えば資金問題。毎年1月に「税金」という形で一定の予算が手に入るのだが、街作りにはとにかくお金がかかる。施設や道路の維持や建築費、各地区固有の雑費など……。これらをいかに効率よく処理していくかが腕の見せどころ。ほかに、工業地区やゴミの埋め立て地で発生する公害問題、突如やってくる地震や竜巻といった災害問題(これが一番大変)。これらを一つひとつクリアしてこそ、立派な市長になれるというものだ。



今作で新たに追加された「農場」。人口拡大だけに突っ走ると手に入れづらい貴重なエリアだ

ちなみに前作「シムシティ2000」をプレイしたことのある人も多いと思うが、3000からは「ゴミ」と「農場」という新たな概念が追加されている。それに伴って埋め立て地やリサイクルセンター、焼却炉、農場などが新たに追加されている。

シムシティの魅力とは

さて、聞いているだけだとややこしいゲームに思われるかもしれないが、実際のところ街を発展させて「人」をどう増やしていくかが主題であり、はっきりいってゲーム自体はそれほど難しいものではない。バランスを考えながら各地区配置の指定をし、必要な施設を配置していくだけ。これを繰り返せば、街は自然に拡大していく。

では、そんなゲームをプレイして何が面白い



街に災害は付きもの。消防署がない状態で火災が起きたら手も出ないので、忘れずに作っておくように

のか? この問題の答えは十人十色。筆者は、自分が思い描いている理想の街をディスプレイの中に自由にレイアウトし、街が発展していく様子が非常に気に入っている。マウスに触れなくても街は勝手に発展し、住民たちは山ほどの問題に苦情を言いつつもその街で生活している(あんまりひどい問題だと街から出ていってしまうけど)。ちょうど子供のころに遊んだ、ミニカーと立体駐車場のあの空間を自分の手で作り出して、その中に生身の人が住んでいる感触、そんな感触がシム3000にはあるのだ。

言い古された言葉だが、そんなちょっと懐かしいような感触を味わいたくて、ついついシム3000をプレイしてしまう。その面白さの一端でも読者に伝われば幸いだ。

シムシティ3000

- 価格: 9800円(日本語版)
- (Macintosh版は今夏発売予定)
- 問い合わせ先: エレクトロニック・アーツ・スクウェア
- ☎03-5436-6499 <http://www.japan.ea.com/>
- 動作環境: Windows 95/98, Pentium/166MHz以上, メモリ32MB以上, HDD空き容量200MB以上, DirectX6使用, EAX対応

©1998 Electronic Arts. Maxis is a division of Electronic Arts. All rights reserved.

Starting シム3000

さて、いくら言葉で説明したところで、何をするゲームで何が面白いのか、イマイチ分からないのが箱庭系の宿命。そこで、ゲームスタートから最初の数十年をプレイしたところを段階を追って紹介するので、どんなゲームなのかを、雰囲気だけでもつかみ取ってもらいたい。

ステップ2 スタート前：新都市スタートに向けて



最初はポーズ（一時停止）状態でゲームがスタートする。この間に基本的なレイアウトを決めよう。最小限決めておくべきなのは、電力、水道、道路の三つ。とくに道路はどのような間隔で区切るかがポイントとなるので、しっかり考えて作っていき（まあ、最初は失敗して当然。プレイを重ねるうちにコツも分かるだろう）。

最初に建設するものは発電所。電気がなければ街は発展しない。1900年の時点では石炭と石油発電所が選択できるが、予算は限られているので安い石炭発電所を選択。次は水道施設なんだけど、ここは断然コストパフォーマンスの高いポンプ場を水辺に設置（水辺じゃないと効果が低い!!）。もちろん電力を供給するために送電線を引くことを忘れなく。で、ようやく道路。ちなみに石炭発電所は汚染度が非常に高いので、ある程度距離を空けて道路を設置して開発を進めていこう。ブロックサイズはとりあえず8×8で作ってみた。

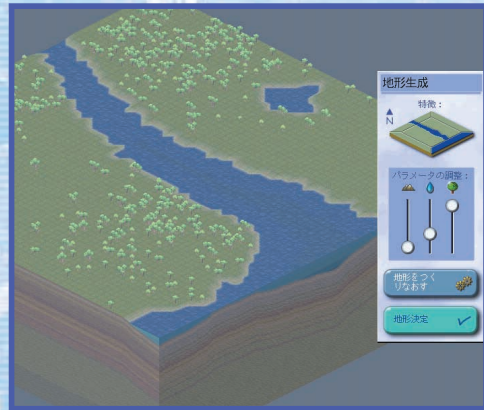
時は1900年。一番最初に大事なものはやはり街をどういうふうにしていくかというイメージ。筆者は北方を皮切りに、北東部分、西部分という順に開発してみる。さて、どうなることやら……。

ステップ4 1年め：税収アップ



壁は「資金」で、現実の世界と同じようなことになってしまった。実は税金ってこうやって上げられているのかあ……なんかやだな。

ステップ1 スタート前：下準備



まずは「シムシティ3000」を起動してメインメニューから「新しい都市」を選び、ダイアログに都市の名前と市長名を入力する。初期設定では「中級」が選択されているが、お金は多ければ多いほど遊びやすいので「初級」に変更。開始年度は1900年のままでサイズは「最小」を選択した。シムシティをプレイした経験がない人が最初に遊ぶなら、これぐらいのほうがいいだろう。

次は都市の地形の作成だが、これはハッキリいって好み問題。パラメータを調整しながら気に入った地形になるまで何度でもチャレンジ。決まったら「地形決定」ボタンを押してゲームスタート！

さあ、新都市「ほげほげ町」の始まりだ。きっと最初に悩むのがこの都市の名前。筆者も30分ほど悩み抜いたが、結局付けたのがこの名前……センスゼロ……。地形の話だが、初期設定のままだと必ず「川」と「海」が存在するマップになる。個人的にはもっとヘンテコな土地が好きなのだが、初プレイなら、まあ標準的なこの地形だろう。

ステップ3 スタート前：RCI指定



ここへきてようやく各区画の設置だ。街が発展するのに最も重要なのが工業地帯（I: IndustrialのI）。人々は、働く場所があって初めて移住してくるのだ。やや工業地区を多めにして、次いで住宅地区（R: ResidentialのR）、商業地区（C: CommercialのC）を指定していく。同時に警察署、消防署を一つずつ設置。で、水がなければ人は生きられないので、水道管も設置。水道管は、前後左右7ブロックまでが有効範囲なので、ある程度の間隔を空けて引けばよい。もちろんポンプ場と接続しておくことを忘れずに。ここでようやくポーズ解除。街が動き出す瞬間だ。

この時点で予算は約3万6000s（シムミリオンっていう単位なので、以下「s」）。すでに1万4000s前後使ったというわけか。いやぁお金のかかること。まだ「街開き」してないんだけど、こんなことで、予算大丈夫なのか？

column 移動施設あれこれ

シム3000の世界の移動手段は、大まかに分けると道路、列車の2種類がある。前者は高速道路やバスなどで、後者は鉄道、地下鉄などだ。

道路は最も一般的でかつ誰もが利用する移動施設で、道路に面していないと、地区は発展しない。基本的に3～5ブロック離れたところまで効果を及ぼすので（地区によって異なる）、そこまでが発展するエリアだと考えてよいだろう。バスは、マイカーを持っていない（と思われる）住人

が使う移動施設。一度に大勢の市民を運搬できるが、あまり大量に設置すると交通渋滞の原因になりかねない。

これらのデメリットを解消するのが、列車と地下鉄だ。前者は地上を、後者は地下を走るご存じの鉄道システムだが、こちらも都市のバランスを考えながら設置しないと、駅出入り口付近の混雑が起きて苦情が発生する。人口に注目しつつ、等間隔で配置していくしかないのだ。



道路を拡大しすぎても交通渋滞の原因となる。鉄道システムなどを導入して、利用者を分散させるのが賢い方法だ

column 区画あれこれ

シム3000の街には、住宅、商業、工業と3種類の地区があるのは先に説明したとおりだが、それぞれ低密度、中密度、高密度の3種類が用意されている(つまり地区の種類は合計9種類だ)。これは、1ブロックに集まれる人の密度を指しており、密度が高ければ高いほど人口も増え、税収も潤うというわけ。ならば最初から高密度で街を作ればいいと思うかもしれないが、密度が高いと1ブロックあたりの設置費用も高くなる。おまけに人口が増えるということは、病院や学校といった施設もそれだけ必要。それらの維持費で、財政が破綻してしまう可能性だってあるのだ。



手前から低密度、中密度、高密度の住宅地区。建物の高さが密度の濃さと比例している

ステップ5 5年め：ゴミ問題



RCIの要求に沿って徐々に街を拡大していくと起こるのがゴミ問題。シム3000ではゴミ処理場は必須施設だ。だけど、この時点では焼却炉(1920年登場)もリサイクルセンター(1970年登場)もあるわけがない。しょうがないので公害問題は見えないフリをしながら埋め立て地を指定する。そろそろ手狭になった北東を捨てて、今後は西部に移る予定。

このあたりに

ないと「学校が欲しい」だの「病院はどうした!」といった嘆願が舞い込んでくるが、冷たく無視。市長は予算とゴミ管理で手いっぱいなのだ。そんなとこまで手が回りません!

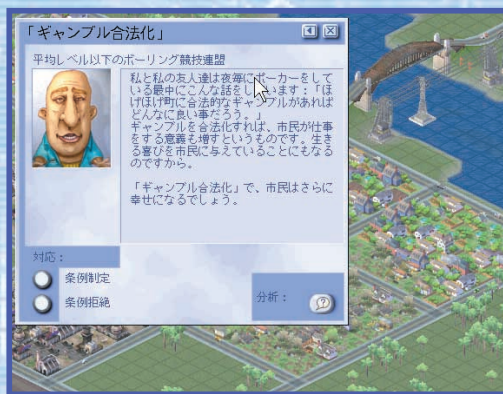
ステップ6 13年め：都市拡大



そろそろ北東部も埋め尽くされてきたので、橋をかけて西部の開発に着手しよう。橋は両岸にある程度のスペースが必要なので、あらかじめ平地にしてから作るべし。また、水道管や送電線を延ばすことも忘れずに。後は同じようにRCIをバランスよく指定していつて、拡大を図ろう。

成長率の低下と「病人が続出」のメッセージに負けて、学校、病院をそれぞれ設置。当然のことながら赤字。工業税を1%上げてちょっとようすを見ることにする。シム3000は、開発だけでなく、待つことも必要なゲームなのだ。

ステップ7 32年め：公害問題

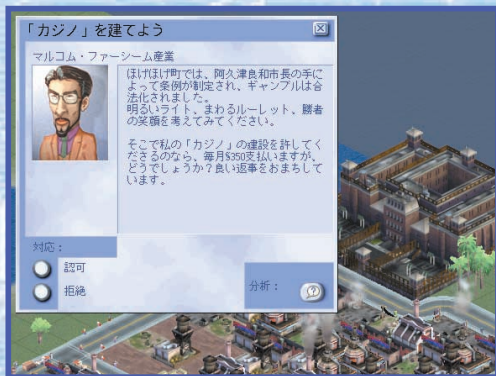


ある程度資金が回復したので再度拡大。まずは市民の流出を防ぐため野球場を設置。2500sの出費は痛いけど、成長率が止まったときには有効だ。そろそろ公害問題が再浮上するはず。公害の元である工業地区やゴミの埋め立て地を撤去すればいいのだが、そうもいかなないので水処理施設(1万5000s)で水質汚濁を改善しよう。

30年ほど経って、ようやく予算

が1万3000sまで回復。300s/年程度の収入しかないのに、当分金欠は続きそう。アドバイザーウィンドウを見ると「ギャンブル合法化」の文字が。認可すると犯罪率が上がるしなあ……でも月々の収益に負けてしまった阿久津なのでした。水処理施設は遠い。金欠なので、当然公害問題の根本的解決も先送り。こうやって世の中の公害問題は先送りにされてゆくのだろうか……。

ステップ8 38年め：ボーナス施設



シム3000は、都市条例や街の発展具合で「ボーナスアイテム」が与えられる。商業価値やオーラ(街の雰囲気)を上げてくれる大学や、一定の収入をあげるカジノや軍基地がそれ。だが後者は資金だけでなく、犯罪率が上がるといったデメリットを持っており、街のオーラが下がるのは必至。警察署を増やして犯罪率の低下に努めよう。これで安定収入を確保できた。後は街を拡大し立派な都市を目指すだけ!

電力が限界に近づいてきたが、増設する予算もないのでとりあえず都市拡大は中止。そこに天の助けとばかりに登場した

のが「最高警備の刑務所」。設置すれば250s/月の収入が見込めるのだ(なぜなんだろう?)。おまけに「カジノ」も併せて登場。ギャンブルを合法化したのが功を奏したようだ。もちろんデメリットもあるが、そんなことよりこの財政難を解決できればそれでいい。市長はいつも理想と現実の板挟みなのだ……。

column 土地の価値について

シム3000では、従来の「土地の価値」に加えて「オーラ」と呼ばれる街の雰囲気を示す数値がある。このオーラが高くなれば(マップ的には青くなれば)地価も上がるという、密接な関係にあるのだ。そのためオーラを上げるのは常識。公園や動物園を設置すれば自然と高くなっていく。逆に公害、犯罪、渋滞、高い税金、および埋め立て地や刑務所といった建物の存在などは、オーラを低下させる原因となってしまうのだ。オーラを高めて地価を上げて、かっこいいビルで街を埋め尽くして摩天楼に!



その先の世界へ

ここまでゲームの序盤を駆け足で解説してきたが、内容は分かってもらえただろうか。このあとはすぐに再開発の嵐となるはずだ。各地区を一度さらに低密度地区から高密度地区へと移行させれば(人口密度を上げる)、順調に人口も増えていくはず。

しかしここからが大変。人口が増えると今までの電力では足りなくなるから、発電所の増設をしなければならない。もちろん、学校や病院、警察署や消防署も併せて設置。そうする間に資金は足りなくなるから、予算を貯めるために電力や水を隣接都市に売ったり、税率を上げたり、軍事基地を設置してみたりとさまざまな対応をとって、街の財政をまかなっていく。

そして、2000年が見えてくるところになると、産業革命やハイテク工業の導入といったイベントが発生し始める。これらは街の教育指数によって起きるイベントだが、これによって、今まで悩まされてきた最大の問題「公害」が解消できる工業地帯に置き換わり始め、クリーンな街を作っているはずだ(もちろん手の打ちようがない空港や港なんてものもあるけど)。

ほかにも、1台で5万メガワットのパワーを誇る核融合発電所、ゴミを電力に変えるエネルギー焼却炉、海水を飲料水に変える脱塩施設など、新施設が続々と登場する。また、一定条件を満たすと宇宙港やアルコロジー(高密度で住宅と商業と工業が密集した一つの建築物。人口密度が格段に上がる)も建てられるようになる。これに関してはあえて時期を明かさないので、自分の手で見つけ出してほしい。

ボーナス建設物あれこれ



最高警備の刑務所

隣国都市の犯罪者を収容する施設。もちろんこの施設の近辺に住みながら人などいるわけもなく、設置すると市長への不満やオーラの低下が起きる。250s/月の収入あり

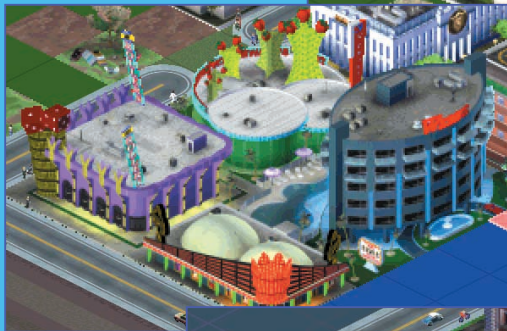
医療研究センター

優秀な研究者を雇い、医学、医療の発展に尽くす施設。商業地区の需要がアップし、経済を復興してくれる



(なし)カジノ

条例の「ギャンブル合法化」を認可することで登場するボーナス施設。350s/月の収入を確保できるが、犯罪率は急上昇。警察署の出番が増えるはずだ



一流大学

一定の教育施設数と文化水準を満たしていると建てることができる。10×10ブロックと大きいので、設置場所は限定されるだろう。もちろん教育指数もアップする



カントリークラブ

一定の人口を超えると建てられるボーナス施設。市民の幸福度がアップし、住宅地区の需要も同時にアップする。動物園と並べて設置するとオーラも上がる(かも)



テーマパーク

こちらも一定の人口を超えると建てられるようになる。設置すると、周辺のオーラがやや高くなる。どちらかといえば見て楽しいアイテム

ランドマーク

シム3000では、実在する有名な建築物である「ランドマーク」が用意されていて、あなたの街の中に設置することができる。ここでは、そのランドマークのほんの一部を紹介する。ほかにも誰も知っているあんな建物やちょっとマニアックなこんな建物……製品版にはなんと全76種類が同梱されている。配置場所を選ぶと、より気分が出ていいかも。筆者のように適当な場所に置いちゃダメだ(笑)。



独立記念ホール：米国・フィラデルフィア



自由の女神：米国・ニューヨーク



ピラミッド：エジプト・ギザ