スーパーファミコン®

SHVC-SC-1

SUPER Famicom

SimCity®



シムシティー

取扱説明書

Nintendo®

使用上の注意

1)ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

2)テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

3)長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

4)精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

5)端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6)シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

7)カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

8)このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。

9)スーパーファミコンにプロジェクションテレビ*を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

(*スクリーン投影方式のテレビ)

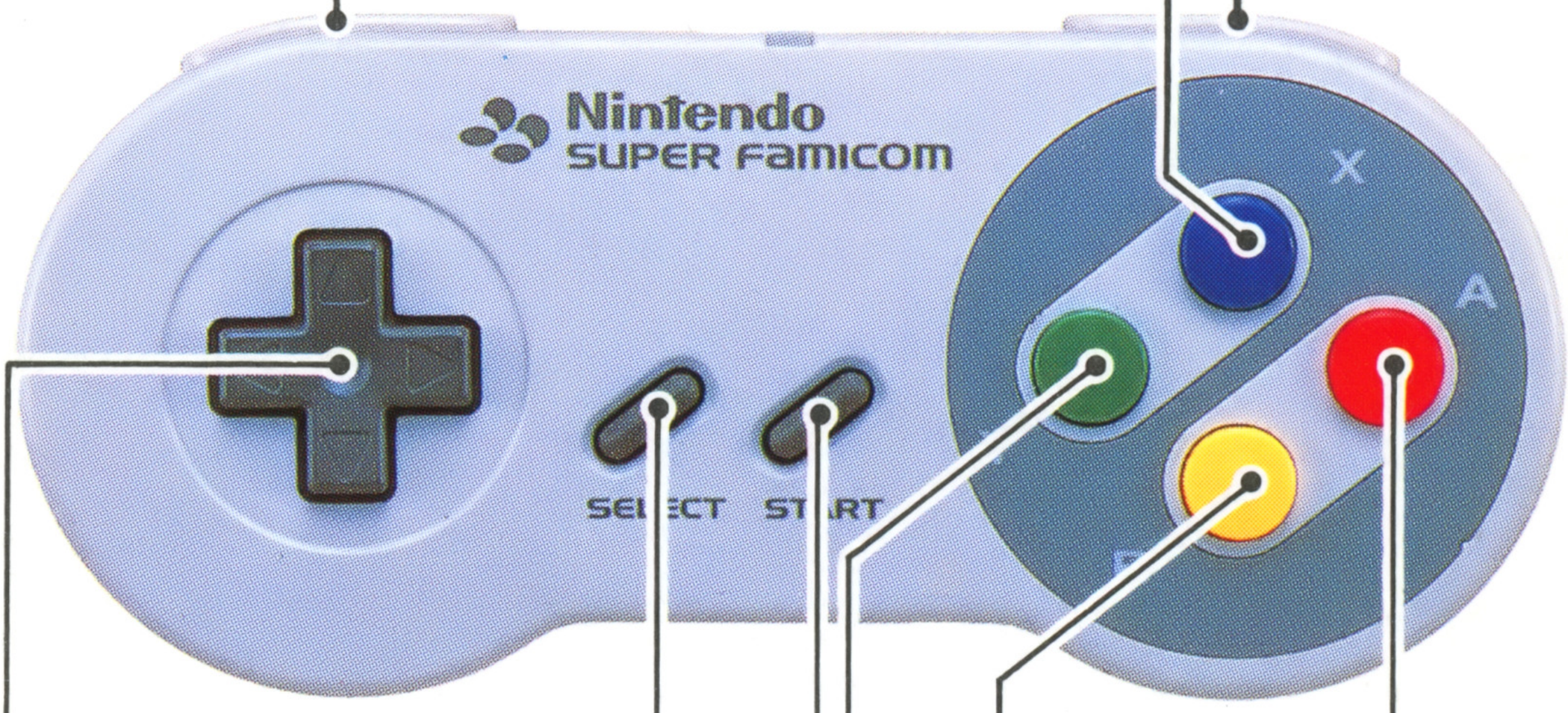
健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

SimCity®

シムシティー

主なコントローラ操作



Lボタン
・使用しません

Xボタン
● アイコン等の画面表示・解除

Rボタン
・使用しません

セレクトボタン
● 左アイコン群へ
カーソルスキップ

スタートボタン
● 上部アイコンへ
カーソルスキップ

十字ボタン
● カーソルの移動

Aボタン
● Yボタンと同じ働き

Bボタン
● メニュー、アイコン等の決定
● 建築物の建設

Yボタン
● 十字ボタンと併用で画面スクロール

WHAT IS SIMCITY？ —— 2
ゲームの説明 —— 4
マップリストNo.000〜099 —— 28
シムシティープレイ方法の一例 —— 32
視点を変えた街づくりについての話 —— 35

WHAT IS SIMCITY?

シムシティーって何だ？

『都市育成シミュレーションゲーム・シムシティー』とは？

簡単に言えば“街づくり”ゲームです。プレイヤーは無人の地に街（＝市）を造り、自らが市長となって街を発展させなくてはならないのですが、産業・交通・公安・災害等、多くの面に目を向けて街を育てていく作業は簡単なものではありません。又、危機に瀕した有名都市の市長として街を復興させる仕事（シナリオモード）もあり、より現実的な街づくりが体験できるでしょう。

よりよい「街づくり」とは？

当然の事ですが、“住人”がいなければ街とは考えられません。人々が生活を営み、活気があって問題の少ない街を造り出せれば、まずは順調な街づくりと言えそうです。ただし、このシムシティーは一般のゲームと少し違っていて「勝敗」「完成」等が決まっていません。とりあえず人口50万の都市づくりをめざしスタートしてください。しかしそれもひとつの通過点でしかないはず、シムシティーはプレイヤーが各自「目標」を持って挑むゲームなのです。

※練習・シナリオモードはクリアの基準が決まっています。

とにかく50万都市をめざすか？

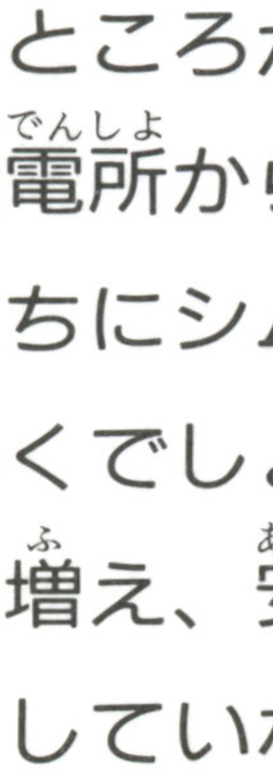
理想の街づくりに専念するか？

シムシティーの「住人」＝『シム』とは？

シムシティーの中に居住するのは『シム』と呼ばれる人間たちです。人間と考えられる根拠としては、働いて税金を納める・生活改善の要望を出す・問題点について苦情を言うetc.があり、実に我々とよく似たところを持っているようです。市長の業績がすばらしければ、手腕を認めてもくれるでしょう。彼らはその街が気に入れば次々にやって来て住みつき、嫌になるとさっさとよそへ越してしまいます。市政に対する問題点はいろいろ出てくると思いますが、中でも"三大地区（R、C、I）"のバランスはシムの人口増減に深く関係してくるはずです。

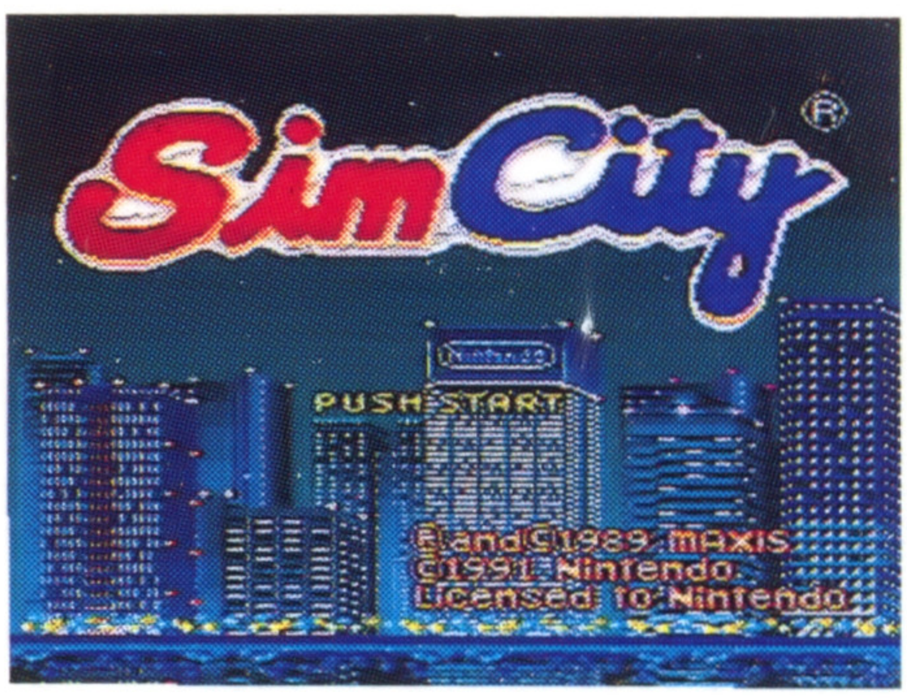
街づくりに重要な「三大地区」とは？

住宅地区（＝R）・商業地区（＝C）・工業地区（＝I）の事です。シムシティーでの街づくりは、まず気に入った地形を選び、名前を付け、いくらかの資金（ゲームレベルによって変化）を得るところから始まります。無人の地に三大地区等を建て、発電所からの電気を供給し、交通網を整えだすと見る見るうちにシムが集まって来て、街の様相は瞬く間に変化していくでしょう。街がにぎやかになってくれば税収等の収入も増え、安定した発展が期待できます。逆に市政がしっかりしていないと街の人気は落ち、ついには廃墟のようになってしまうかも知れないのです。



＝Residential Zone、Commercial Zone、Industrial Zone、の略です。

ゲームの説明



タイトル画面

カセットをスーパーファミコン本体に挿し、電源スイッチをONにします。タイトル画面の時スタート及びBボタンを押すとモード選択画面が現れますので、希望のモードを十字ボタンで選びBボタンで決定してください。セーブした後では「セーブした続き」の表示が加わります。街づくりを続ける場合には、これを選択してください(詳しくは18ページを御覧ください)。

●練習

文字通り、街づくりを練習するモードです。内容的には、「最初から」での一般的なプレイと変わりませんが、助役であるDr.ライトから細かな説明が受けられます。決められたマップを使い、5年間の街づくりを行ってください。「練習」せずに、いきなり「最初から」「シナリオ」を選んでプレイすることもできますが、**まずはこのモードで市長職に慣れていただく事をお薦めします。**判定後も、街づくりを続ける事は可能です。

●最初から

シムシティーのメインとなる街づくりモードです。西暦1900年、いくらかの資金を元手に、あなたの市長職がいよいよスタートするわけです。とりあえず人口50万の都市づくりに挑戦してみてください。



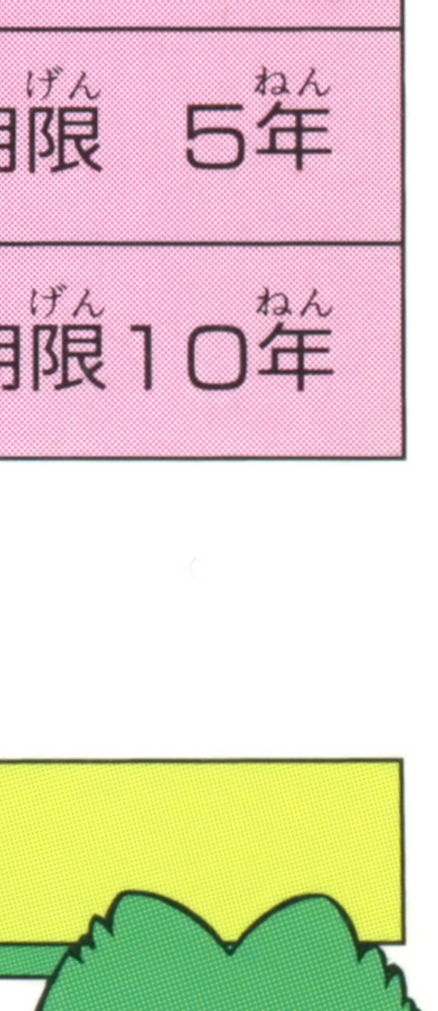
モード選択

●シナリオ

有名都市の市長となったプレイヤーが、突如起こった災害や住民を悩ます社会問題と闘って、街を復興させるモードです。既にできあがった街が舞台ですので、一味違った街づくりが体験できます。又、この市長職にはそれぞれ期限が定められていますので、仕事の結果はより明確に表されることでしょう。

1906年	サンフランシスコ	大地震発生	期限 5年
1961年	東京	大怪獣出現	期限 5年
1965年	ベルン	交通渋滞	期限10年
1972年	デトロイト	犯罪多発	期限10年
2010年	ボストン	原発事故	期限 5年
2047年	リオデジャネイロ	大洪水発生	期限10年

スーパーアシスタント・Dr.ライト登場！



さて、慣れない市長にいろいろとアドバイスをしてくれる、助役さんを紹介しましょう。彼の名前はDr.ライト。市政運営上重要な、市長と住民とのパイプ役として的確な助言をしてくれる名アシスタントです。何故、彼自身が市長にならないのかと言った疑問はさておき、街を順調に発展させたいのならライト氏の意見はしっかり聞いておいてください。住民からの苦情だけでなく、素敵なプレゼントも彼を通して贈られてくるはずですのでお楽しみに。

これから先は**「最初から」モードを使って、基本操作の説明をしていきます。**「最初から」にカーソルを合わせ、Bボタンを押してください。実際にゲームが始まるまではXボタンでひとつ前の画面に戻る事ができるので、設定のやり直しも可能です。



マップ選択

初めに現れるのが**マップ選択画面**。街づくりを行うための場所(地形)を選んでください。マップは1000種類用意されていて、各々ナンバーがついています。最初のNo.000のマップの時、カーソル「OK」でBボタンを押せばそのまま選択できます。別のマップを使いたい時には、「NEXT」か右下のカウンター下にあるボタンにカーソルを合わせBボタンを押し、カウンターの数字を変えてから「OK」の位置にカーソルを移動させ、そのマップが画面に現れるのを待ってください。出てきたマップが気に入ったなら、そのままBボタンを押してマップ選択完了です。

※例えば人口増加を第一目標にした時など、水域の多いマップでのプレイにはきびしいものがあります。その他いろいろな状況を考えて、マップ選びは慎重に行った方がいいでしょう。(P.28も御覧ください)。

次なる仕事は**街の命名**です。キーボードを叩く要領で、カーソルを十字ボタンでキーに合わせBボタンを押し、名前を決めていってください。字数は8文字まで。付け終わったら「END」にカーソルを合わせ、Bボタンを押します。



街の命名

マップ、名前が決まったら、**ゲームレベルを設定**します。難易度が高いと、元手が少ない・災害が起こりやすい・発展しにくい等、市長の頭を悩ます問題が増えてきます。十字ボタンで選択し、Bボタンを押してください。

※各レベル最初の資金設定

1.初級＝$20000
2.中級＝$10000
3.上級＝$ 5000

レベル設定後、確認画面でYESを選んだら、いよいよ街づくりの開始です。まず現れるのは**開発画面**。実際に街づくりを行っていく画面です。最初は先に選択したマップの左上の部分を拡大した地形図が表示されます。



開発画面

では開発画面全体について説明していきましょう。

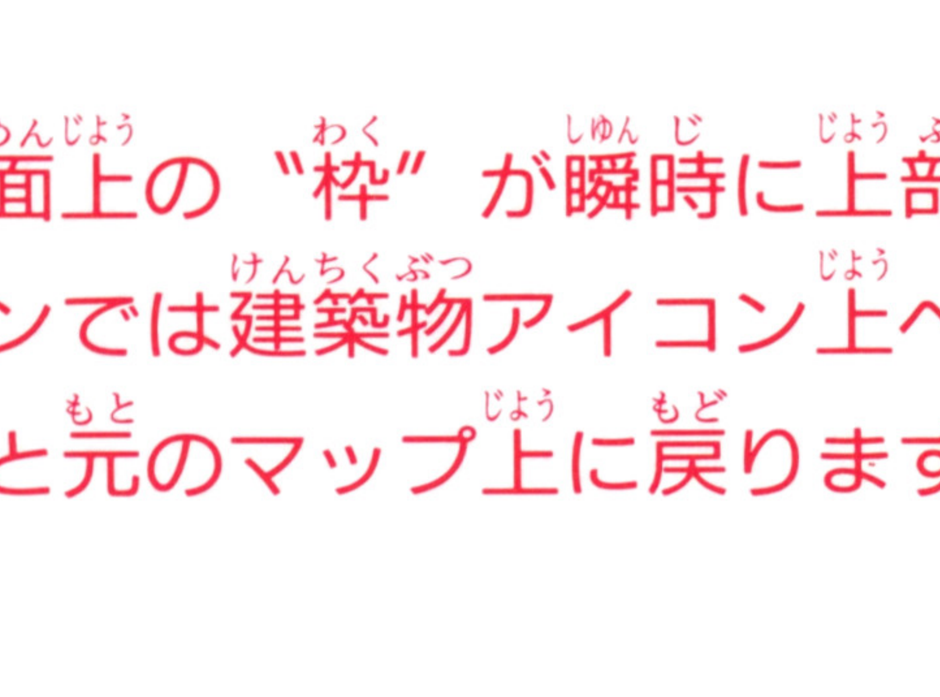
上部を横に並ぶのは年、月、各種のメニューを選択できるアイコン、人口及びその時点で使う事のできる街の予算額表示、そして要求インジケーター（内容後述）です。左には、街を構成していく建築物等を選べるアイコンが並び、その下には選択中の建築物について、名称と費用が表示されます。詳しくは10〜11頁を御参照ください。
Xボタンで解除・表示ができます。

上記の表示を解除しても、少しすると年・月・人口・要求インジケーターは別に表示されます（十字ボタンで“枠”を動かしていると出てきません）。

マップ上にある四角い“枠”は、各建築物等の建設場所を指定するもので、十字ボタンによりマップ内を移動させる事ができます(ゲームスタート時は整地を指定しています)。アイコン表示中に“枠”をアイコン近くへ移動させるとカーソル（指のマーク）となるので、十字ボタンで希望のアイコン上へ移動させBボタンで決定してください。細かいメニューを選択する時も、カーソルを十字ボタンで移動、Bボタンで決定、の要領で行ってください。
又、何か建築物を選んで“枠”をマップ上に戻すと、その建築物の面積となって表示されます。任意の場所でBボタンを押すと、その建物が建築されます（建築が不可能な地域もあります)。

※スタートボタンを使うと、画面上の“枠”が瞬時に上部のアイコンへ、セレクトボタンでは建築物アイコン上へと移動します。もう一度押すと元のマップ上に戻ります。

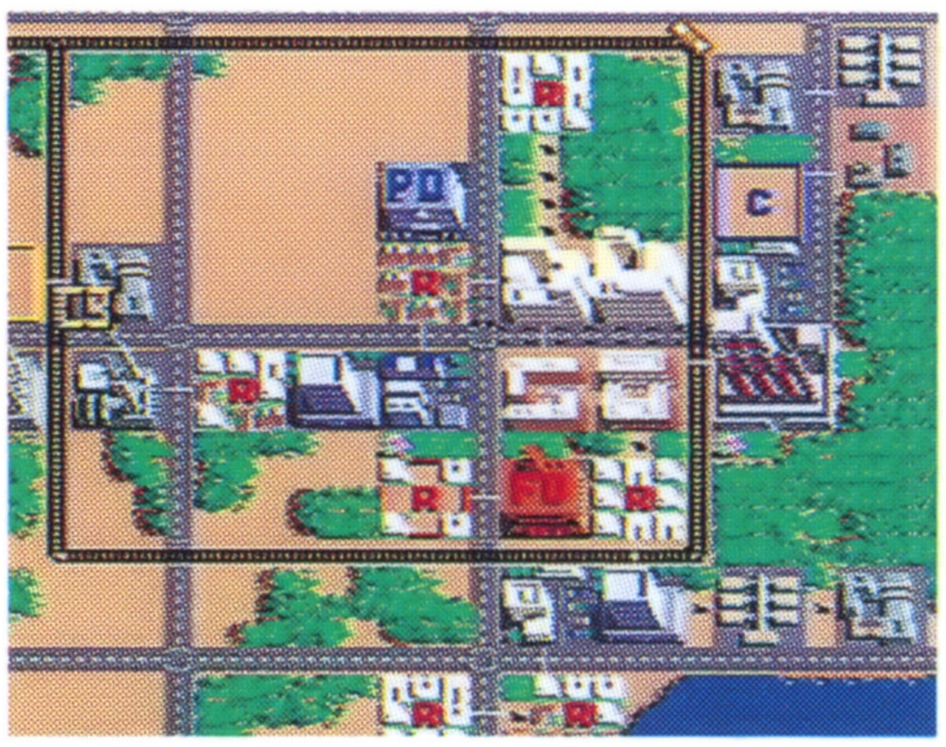
Y及びAボタンを押しながら十字ボタンを使うと、カーソルではなくマップの方が動きます（マップの動いている間は、街の成長は止まっています)。



※ゲームの続きを行う場合、人口・各種データ等の正確な数値が表示されたり、各地区への配電が完了するまでには、スタート後若干の時間がかかります。

さて、ここで少し遊んでみましょうか。
最初に左側の建築物アイコンの中から、発電所（火力・原子力のいずれか）を選んでください。マップ上では4×4ブロックの“枠”として表されます。十字ボタンを使って気に入った場所に“枠”を移動させ、Bボタンで建設しましょう。これであなたの街のエネルギー源を確保した事になります。次に住宅地区（R地区）を建ててください。発電所に対し、隣接させるか電線でつなげば電気の供給が行われ、後はシムがやって来るのを待つだけです。





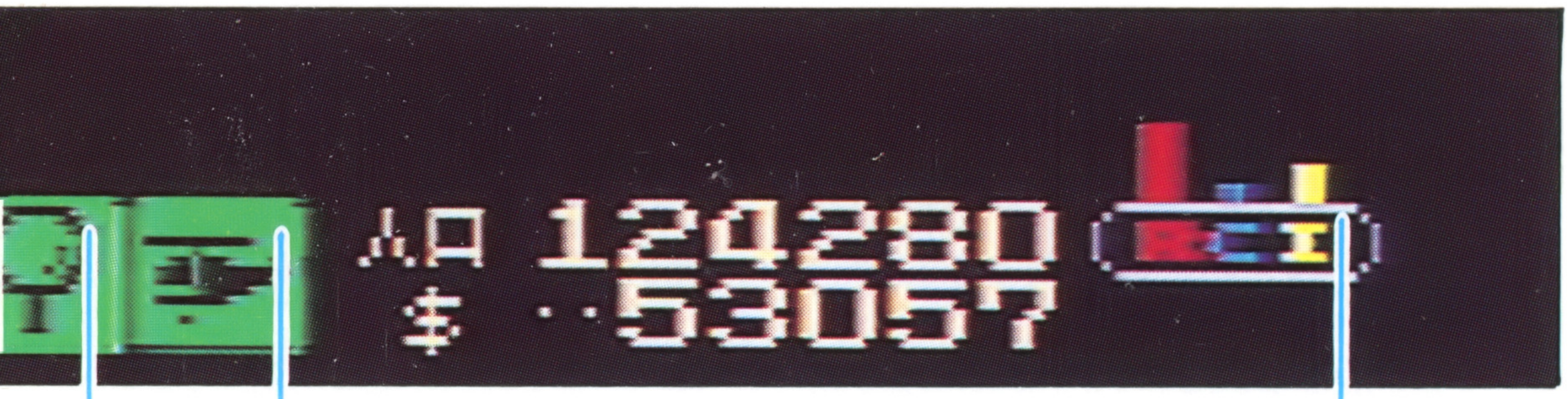
発電所建設 ▷ 三大地区建設 ▷ 電線でつなぐ ▽ 交通網の整備 ◁ その他の建築物の建設と、上部アイコンによる様々なチェック

以上はあくまでも実験で、この進め方がベストと言うわけではありません。さあ、この要領で商業地区（C地区）、工業地区（I地区）を建設すると街はどう変化するのでしょうか？住居と職場を結ぶ交通網の整備は？……等々、街の人口を増やし、その税収によって街を更に発展させ、理想の街づくりを進めていく事がこのゲームの基本となっているのです（より詳しいアドバイスの受けられる「練習」モードにも是非一度挑戦してみてください）。



しみんのこえ せいきょう

アイコン配置表（はいちひょう）



ゴートゥ

虫（むし）めがね

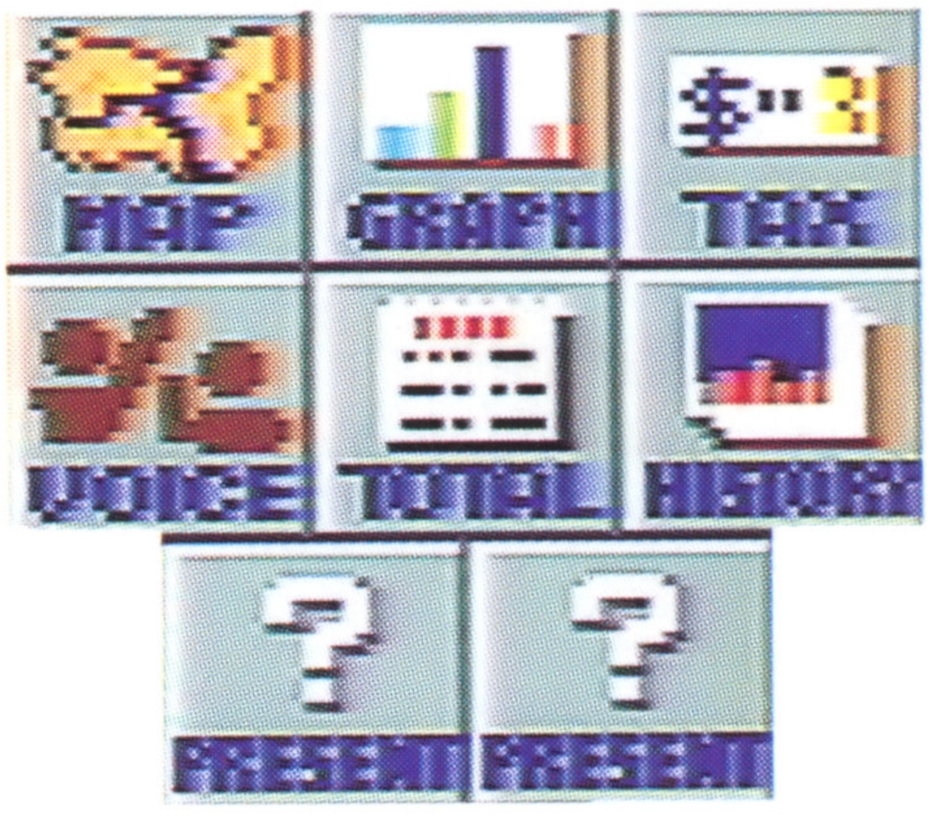
Dr.（ドクター）ライト

ロード・セーブ

要求（ようきゅう）インジケーター

各地区建設（かくちくけんせつ）の要望（ようぼう）が高（たか）まるにつれ、棒（ぼう）が上（うえ）に伸びていきます。

★インフォメーションを選択（せんたく）すると…

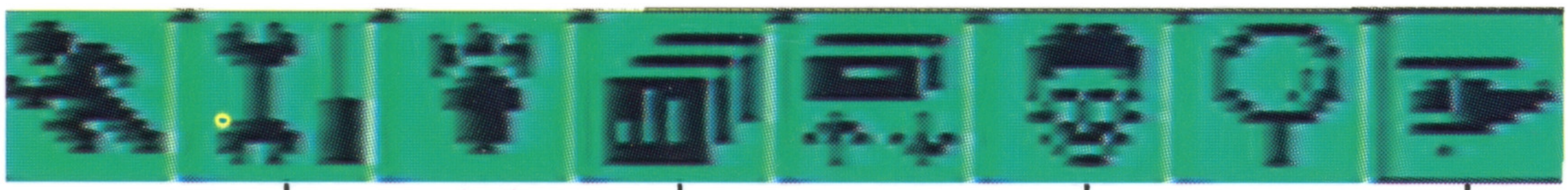




詳（くわ）しくは14〜18ページを御覧（ごらん）ください。

●アイコン説明（横一列のもの）青字は特に重要なアイコン

十字ボタンで選択、Bボタンで決定、Xボタンで画面解除



スピード　災害　ロード・セーブ　虫めがね

オプション　インフォメーション　Dr.ライト　ゴートゥ

a．スピード

- 高速・普通・低速・ポーズ（停止）

ゲームの中での時の流れが、4段階に変化します。

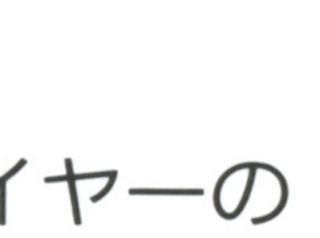
ゲーム開始時には“低速”が設定されていますが、希望のスピードがあればBボタンで選択し、Xボタンを押してください。

※ポーズを選ぶと街の時間は止まりますが、プレイヤーの市長としての仕事は続ける事ができます。

b．オプション

ゲーム内のいくつかの機能について設定できます。

各メニュー共Bボタンで決定・解除を行った後、Xボタンを押してください。



- オートブルドーザー＝自動整地

あえて整地のアイコンを使わなくても水辺、森林等の上に直接建築を行えます。自動にしていない場合には、ほんの少し緑地等にかかった所への建築にも、事前の整地が必要となります。



- オートバジェット＝自動予算

毎年の街の予算配分を、一度定めた数字と同じと見なし、自動的に決定していってくれます。予算を変更したい場合にはインフォメーション中の予算画面を使い、配分率等変えてください（自動予算でない場合は毎年1月に予算画面が現れ、その都度予算に目を通す事となります）。



- オートゴートゥ＝自動移動
  街のどこかで何か起こった時、
  すぐに現場周辺のマップに切り替わります。



- BGM＝バックグラウンドミュージック
  ゲーム中のBGMの有無。

以上、画面上のパネルが光っていれば機能中です（オートバジェット以外は、ゲーム開始時より機能しています）。

C．災害

このアイコンを使う事で意図的に災害を起こし、街の破壊が行えます。6種類のメニューの中から気に入った(?)災害を選んでBボタンを押した後、Xボタンで画面を解除してください。複数の災害でも同時に設定できます。

- 火災――――最も日常的な災害。火の手は空き地、水辺でストップさせる事ができます(火の勢いによっては燃え広がる可能性もありますが…)。



- 洪水――――水際から発生、徐々に陸地内部へ浸水し、跡には空き地が残ります。

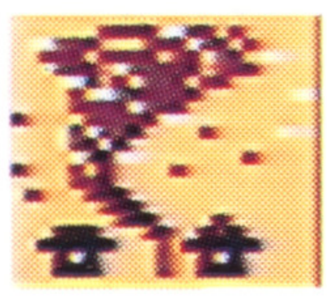


※洪水の跡は空き地(サラ地)、火災の跡は荒れ地（瓦礫のある状態）となります。

- 飛行機事故―空港のある街にのみ発生する事故なので、自ら選んだ場合でも空港がなければ起こりません。



- 竜巻――――全ての地域に発生する危険性があり、通り道にあたる物を次々と破壊していきます。



● 地震――――全災害中最大のパワーを持つ大地震です。



一瞬にして広範囲を破壊します。

● 怪獣――――こんな生き物が襲ってくるなんて、過度の



公害が原因と思われます。街を踏みつぶす大怪獣、倒せる相手ではありません。

あえて選択しなくても、突然の災害で街が大打撃を受ける事もあるはずです。街が災害に見舞われた時、いかに素早く対処できるかで、市長の真価が問われます。特に"火災"の他にも火事を伴う災害が多いので、火の進行を止めるすみやかな整地と消防署の設置には全力を尽くしましょう。

d. インフォメーション

このアイコンを使い、細かなメニューを選択する事により、希望する情報を即座に入手できます。



※?アイコンは、プレゼントされるまで使用できません。

①インフォメーションマップ（MAP）

その時点における街の様々な状況を、主に色の変化によって表示します。背景の開発画面は、Yと十字ボタンの併用により動かせます。



アイコン左から

- 街の地図――全景、R地区、C地区、I地区の中から選択。市内での各地区の分布状況をチェックできます。
- 電力――市内各地区に配電がされているかどうか、チェックできます。災害や再開発の後等には特に注意をしてください。
- 交通網――道路、線路の状況がわかります。
- 人口分布――人口密度か人口増加率を選択。
- 道路事情――その時点での渋滞状況が表示されます。
- 公害――シムシティーでの“公害”とは、主に大気・水質汚染の事です。
- 犯罪発生率――犯罪多発地区がわかるので、警察署設置の目安となるでしょう。犯罪は、人口密度が高く地価の低い地域で起きやすいようです。
- 地価――地価を決定する要因は様々あります。主に公園・緑地・水域に隣接したり、街の中心に近い地区は人気が出て地価が上がり、逆に環境汚染度や犯罪発生率の高い地区は人気がなく、地価は上がりません。状況にもよりますが、ある程度高い地価を保った方が街の発展には望ましいと考えられます。

※“街の中心”＝その時点で最も栄えている地域が自動的に判断され、中心地として決定されます。

- 防犯防災状況―警察署、消防署の分布状況とその活動範囲を表示します。

②グラフ（GRAPH）



過去から現在までの街に関する様々なデータを、グラフにして教えてくれます。
過去10年間と120年間での推移を見る事ができます。
十字ボタンで選択し、Bボタンで決定してください。
グラフのメニューはR地区の発展状況、C地区の発展状況、I地区の発展状況、公害状況、地価の変動、犯罪状況の6種類です。

③予算（TAX）



税率や**消防**、**警察**、**交通**の**各予算**を調整、設定するための画面です。毎年1月に現れます（自動予算にしておくと表示されません）。税率は初め7%に設定されています。各予算は、要求額に対して何%まで出せるのかを決定してください。予算の要求額は各機関の維持費の総額ですので、増設すればするだけ負担も大きくなりますが、要求に応じないと悪影響が出るでしょう。それぞれ横の矢印に十字ボタンでカーソルを合わせ、Bボタンで数字を上下させる事により何%にするのか決めていきます。**税収**から**支出**を引いた財政収支と前年からの**繰越金**の合計が、その年の**資金総額**です。
又、プレゼントの一種、銀行を建てた場合には融資が受けられ、その金額も表示されます。その他のプレゼントの中には利益が街に還元される施設もあり、建設すると以後各施設からの**特別収入**として資金に加算されていきます。全ての設定を終え、カーソルを「**決定**」に合わせてBボタンを押せば開発画面に戻ります。一定時間がたつと、自動的に画面上の数字で決定とされてしまいますので、予算設定は迅速に行いましょう。

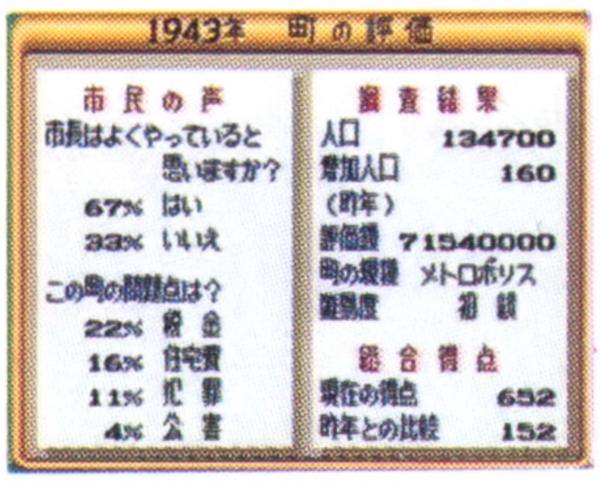
尚、アイコンを使い画面を呼び出して設定した税率以外の数値が、実際に予算となるのはその翌年からの事です。

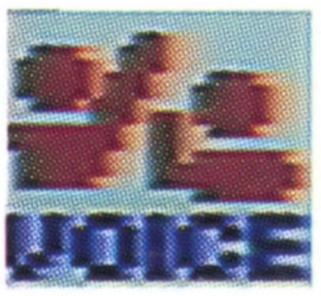


※税率は財政に応じて自由に設定できますが、基本は7%と思ってください。

④評価（VOICE）

その年の住民からの市政に対する評価が明確にわかります。





- 市民の声

市長に対する支持率と住民を悩ます問題点について、%で表示されます。%の高い問題点については、早急に解決策を練った方がいいでしょう。

- 調査結果

街の総人口、前年に対しての増加（減少）人口、評価額、街の規模、及びゲームレベルを表示します。街の規模は人口によってビレッジ、タウン、シティー、キャピタル、メトロポリス、メガロポリスに類別されます。

- 総合得点

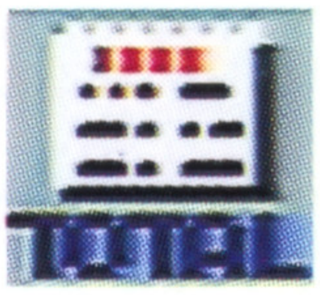
主に住民から見た市長の仕事ぶりが、様々な角度から採点され、前年との比較と共に表示されます。1000点満点です。

※評価額とは街の地価総額の事で、これが上昇すると税収アップにもつながります。

⑤概略（TOTAL）

その時の開発状況を、数字による一覧表で細かく示します。





⑥出来事（HISTORY）



かつて街の呼称が変わった事や過去に起こった事件等、改めて教えてくれます。

⑦？（PRESENT・後に銀行）



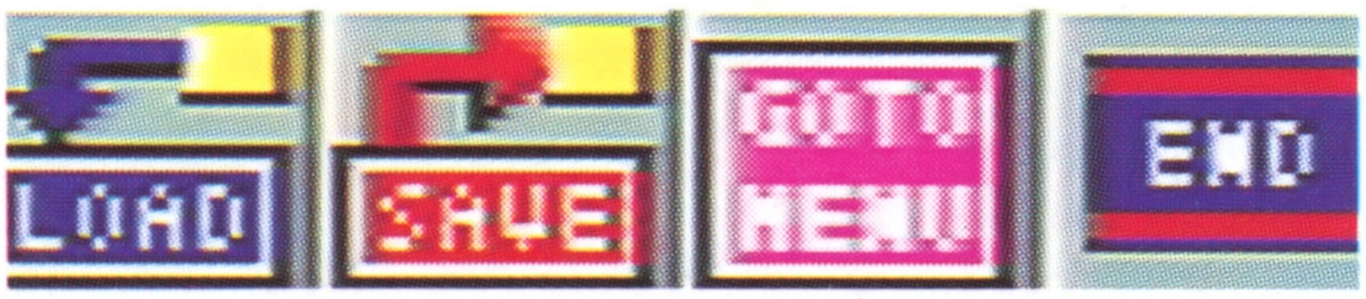
プレゼントの一種、銀行を建設すると融資が受けられます。このアイコンを選択すると＄10000が借りられます。返済は年＄500ずつ、21回払いで予算から自動的に引かれていきます（利息の＄500を含む）。返済完了まで次の融資は受けられません。

⑧？（PRESENT・後にスケールモデル）



これを使うと、市長室のデスクの上へと画面が切り替わります（十字ボタンでマップが動きます）。この画面の時に１月を迎えると、オプションで設定しなくても自動予算によって予算が決定されます。

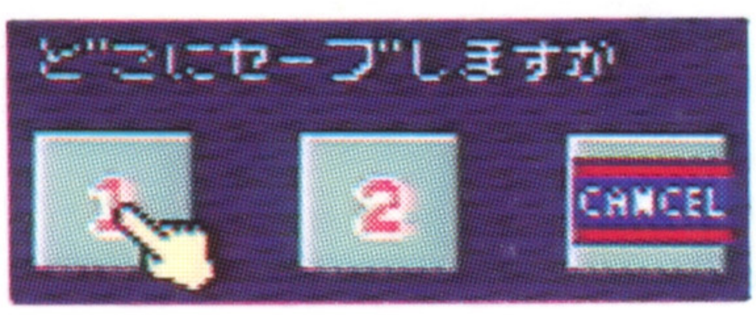
e．ロード・セーブ



街づくりを中断・再開したり、その時点での街の状態を残しておきたい時等に、セーブ（記録）やロード（記録したゲームを引き出す）が行えるアイコンです。こまめにセーブしておけば、街づくりのやり直しも簡単にできます。

- **LOAD**：セーブした２種類のファイルの中から選択し、ゲームを引き出してください。
- **SAVE**：セーブは２つまでできます。どこにセーブするかをカーソルで決めて、Ｂボタンを押してください。

※LOAD・SAVE共にXボタンかCANCEL選択で画面解除されます。



- GOTOMENU：セーブの希望をたずねた後、モード選択画面に戻ります。
- END：セーブの希望をたずねた後、ゲームが終了します。カセットを抜く場合は電源スイッチをOFFにしてからEJECTボタンを押してください。

※街づくりを再開する時、モード選択画面で「セーブした続き」を選んだ後にセーブした年と街の名前が出ます。希望する方を選び、Bボタンを押してください。

※全ての記録を消したい場合は、タイトル画面の時にセレクト・L・Rボタンを押した状態で、スタートボタンを押してください。

※セーブの最中に電源スイッチやリセットボタンに触ると、データが壊される事がありますので御注意ください。

※街が非常に巨大化した時等、セーブに約20秒要したり、セーブできない事もありますので御了承願います。

f. Dr.ライト

大きな問題が起こったり、市政運営に行きづまったら呼び出してみてください。Dr.ライトが的確なアドバイスであなたを助けてくれることでしょう。又、このアイコンを使わなくてもDr.ライトが突然画面に現れて、市長に対し意見する事もあるはずです。プレゼントの贈呈や街の発展状況に関する報告も、ライトさんの仕事です。

※Dr.ライトとは別に、市民からの要求が画面に表示される事もあります。

g. 虫めがね

開発画面内の三大地区がどのような発展状況にあるのか、詳しく知る事ができます。このアイコンを選択すると画面に大きな円（レンズ）が現れ、それを通して見た地区の発展段階が表示されます。十字ボタンを使うと希望の場所に

移動します。もう一度Bボタンを押すと、より広範囲にわたっての情報が得られます。ただし、初期段階のR地区(Rの文字が見えている状態)は判定されません。

虫めがねを使って見ると……



人口のランク　1→2→3→4：高

※C地区のみ最高5まで

地価のランク　LOW→MID→UPPER→HIGH：高

※1地区はLOWとHIGHのみ

h. ゴートゥ＝移動

オプションの"自動移動"を選んでいない時、何か起こった際にこれを使うと、現場の画面が素早く現れます。

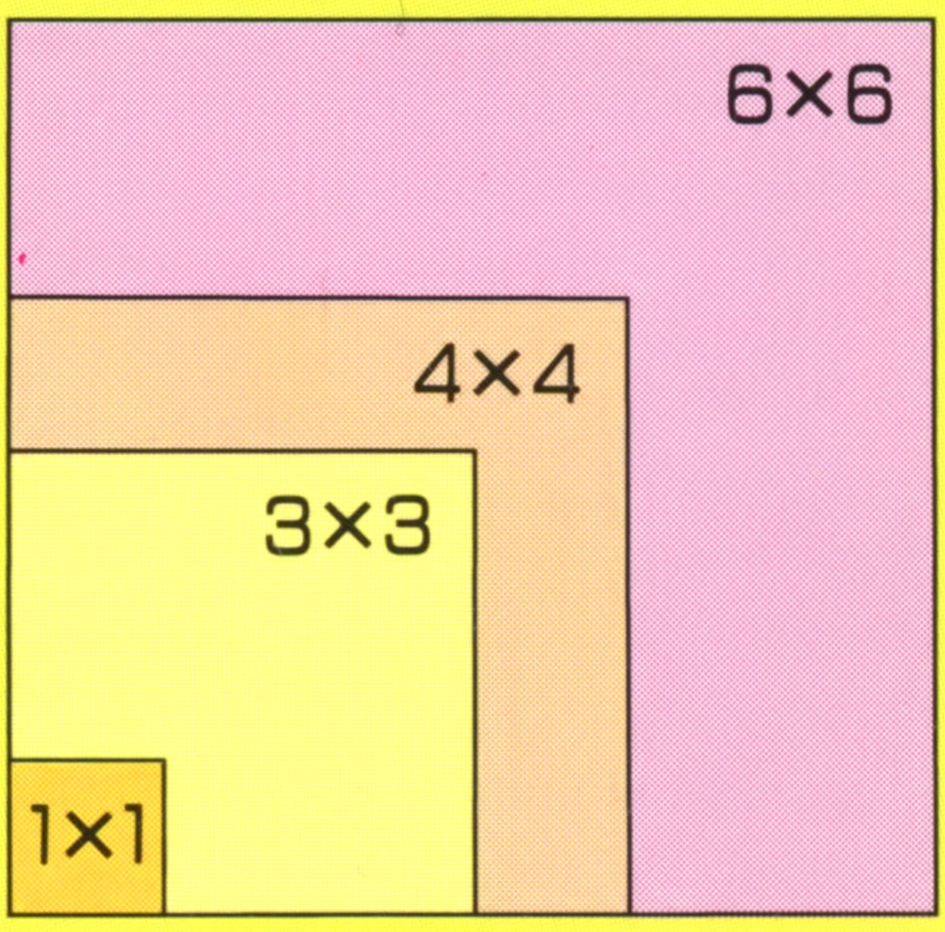
●建築物について

十字ボタンでアイコン選択、Bボタンで決定、開発画面上ではBボタンで建設。その時指定しているアイコンについて、名称・建設費用をアイコン群下部に表示。

※資金不足で建設不可能な物のアイコンは、暗くなり選択できなくなります。

※道路・線路・電線は十字ボタンとBボタンを同時に使う事により、線を描くように設置できます。

建築面積対比表



6×6——空港

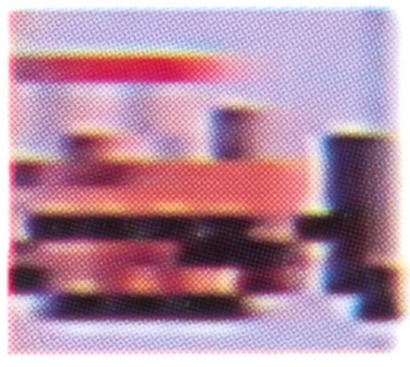
4×4——スタジアム、発電所、港

3×3——三大地区、警察署、消防署、プレゼント

1×1——道路、線路、電線、公園、整地

各建築物の説明　名称：面積：建設費用

整地	1×1	$1

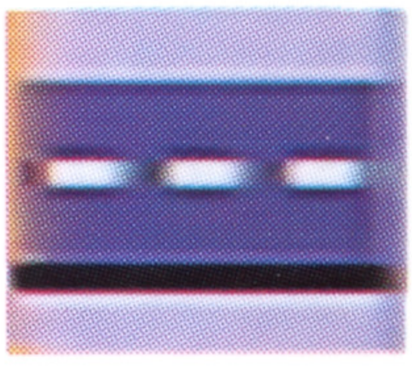


（これは建築物ではありません）

水辺、緑地、及び既に建築済の土地等を整地し、サラ地としてくれます。建築物を破壊する際は、地区の中央に〝枠〟を合わせてBボタンを押してください。ただし跡には瓦礫が残りますので１ブロックずつの整地も行ってください。荒れ地を整地するとサラ地となります。

火災の延焼を防ぐための空間づくりも重要な役目と言えるでしょう。水域にかかる場所への建築の際等、整地が必要ですが、オプションの自動整地を設定しておくと、直接建てられます。

道路	1×1	$10



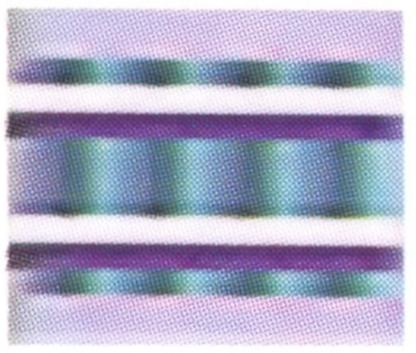
シムの生活には欠かせない主要交通機関です。ただし、むやみに造ると交通渋滞・大気汚染等の環境問題をも呼び起こしてしまいます。水域には橋として建設する事も可能です（橋はカーブできません）。

※交通渋滞は街の発展上、避けられない問題と言えます。混み具合を見たり、交通状況マップでのチェックを随時行ってください。尚、道幅の広い（車線の多い）道路は原則的に造れません。単に複数の道路をくっつけて造っても交差点の集まりと判断されてしまい、渋滞の緩和にはなりませんので注意してください。

※水域での道路・線路・電線建築費は2倍となります。

※道路と線路は、毎年の交通予算として維持費が必要です。

線路	1×1	$20

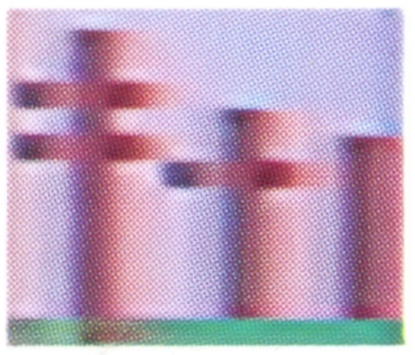


道路と共に重要な交通機関が鉄道です。水域ではトンネルとなって横断します。その場合、カーブはできません。

※道路の渋滞緩和に役立つので、混雑した地域には不可欠となるでしょう。線路を敷くと車両が走り出しますが、この車両の動き自体がシム達の動きを表しているわけではありません。線路の通った地区全てに対し、輸送の機能を果たしているとみなされます。

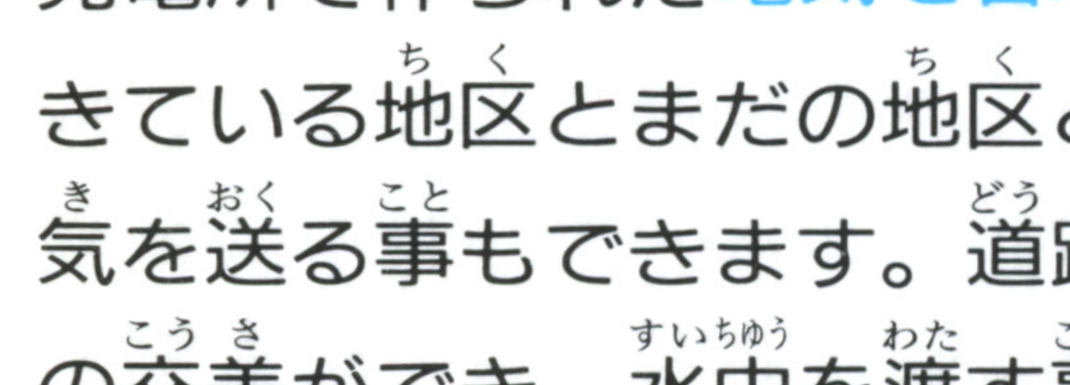
※道路・線路・電線は、お互い交差する事ができます。しかし初めに敷いた物が優先され、上を渡そうとした物が途切れてしまう場合もありますので、きちんと整備された街をつくるには市長の工夫が必要となるでしょう。

電線	1×1	$5

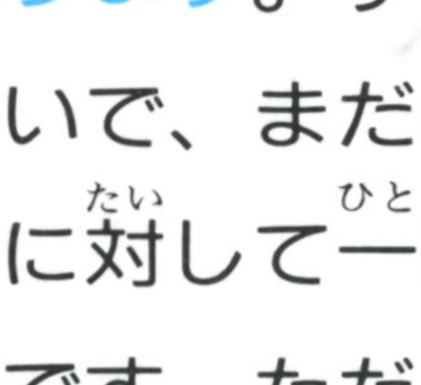


発電所で作られた電気を各地区へ送ります。すでに電気のきている地区とまだの地区とをつないで、まだの地区へ電気を送る事もできます。道路や線路に対して一区画分ずつの交差ができ、水中を渡す事も可能です。ただし、余分な配線は電力のロスにつながってしまいます。

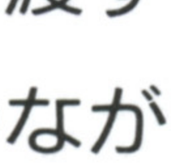
※電気のきている地区に隣接させて新たに地区を造る場合、電線はいりません（区画の角のみが接する場合を除く）。



配電可能



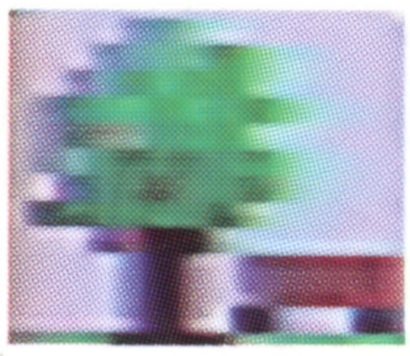
配電不可能

※電気がまだの地区は  マークを点滅させます。

公園

1×1

$10



住民の憩いの場として快適な環境を与えてくれる為、付近の地価が上昇します。

※マップ上には森や林といった元からの緑地もありますので、あまり手を加え過ぎずに元の緑を活かした街づくりも考えてみてください。環境に与える好影響は、同じくらい期待できます。

住宅地区

(Residential Zone：R地区)

3×3

$100



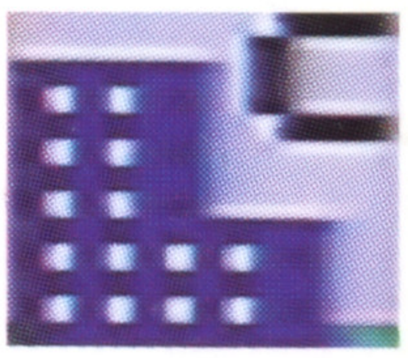
シムが住居を建設する地区。人口密度と地価の影響で、初期段階を過ぎてから16通りに変化します。病院や学校がシムによって建設される場合もあります。

商業地区

(Commercial Zone：C地区)

3×3

$100



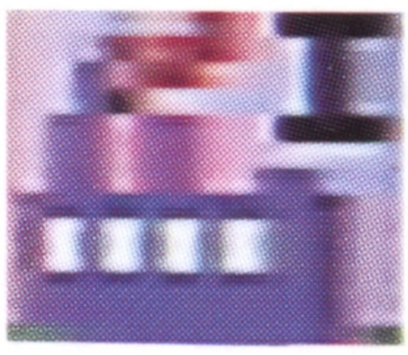
主に街で消費される物品の生産・販売を行い、シムの職場でもある地区。街の発展、衰退を左右すると同時に、最もその影響の受け方も大きい地区と言えます。20通りに変化し、交通・治安面の注意はR地区以上に必要となります。

工業地区

(Industrial Zone：I地区)

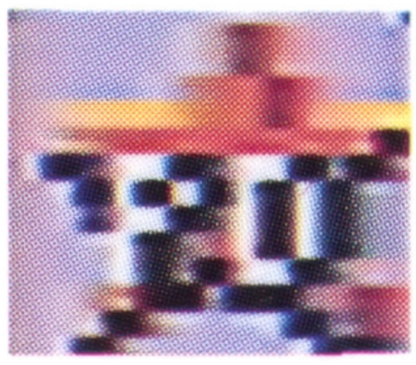
3×3

$100



主に工場が建設される地区。人口密度によって8通りに変化します。シムの職場として発展に大きく関わる一方、環境汚染・交通渋滞等の環境悪化を招く要因ともなってしまいます。

警察署	3×3	$500



(Police Department)

周辺地区の犯罪発生率を抑え、住民の安全を守ってくれます。年間維持費、一箇所あたり$１００が必要となります。

※ひとつの警察署の力が及ぶ範囲は決まっていますので、犯罪マップをよく見て効率よく設置していきましょう。一般に犯罪発生率は、人口密集地域で高くなる傾向にあります。

消防署	3×3	$500



(Fire Department)

火災発生の際、周辺地区の鎮火にあたってくれます。年間維持費は一箇所あたり$１００かかります。

※警察署と同じく、一消防署の活動範囲は決まっていますので、マップをよく見ながら設置していってください。尚、火災に対し、プレイヤーが直接消火できる手段はありません。消防署の活躍に期待しつつ、延焼を防ぐ作業に専念しましょう。

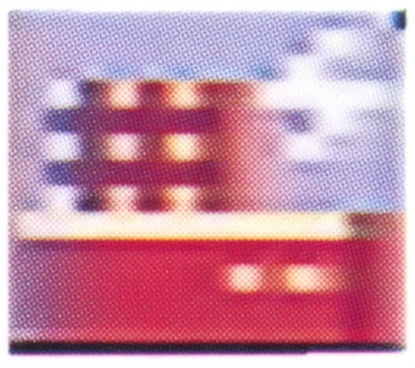
スタジアム	4×4	$3000



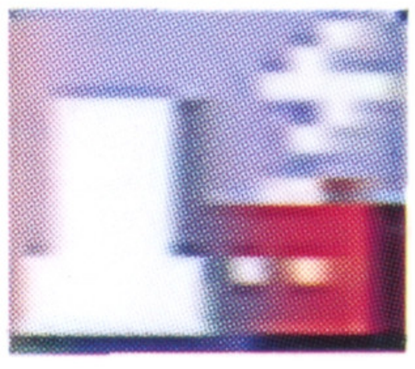
シムはスポーツ観戦が大好き。このスタジアムは娯楽の場として高い人気を誇っています。建設する事によって人が集まって来ると、付近の活性化には役立ちますが、交通渋滞等の問題を引き起こす心配も出てきます。

※街がある程度の規模になると、建設要望の声があがってくるはずです。いつ頃、どこに建設すれば街の発展に有効なのか、市長の判断力が問われる事でしょう。

火力発電所	4×4	$3000

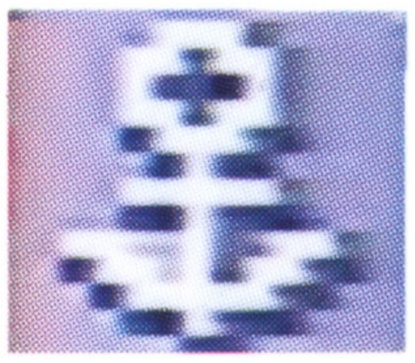


原子力発電所	4×4	$5000



火力発電所の配電能力は一箇所につき約50地区分まで。安価に建設できますが、大気汚染等、周囲に与える影響は頭の痛いところです。又、原子力発電所は約150地区まで配電が可能。空気は汚しませんが、恐ろしいメルトダウン(炉心溶融)の危険もないわけではありません。

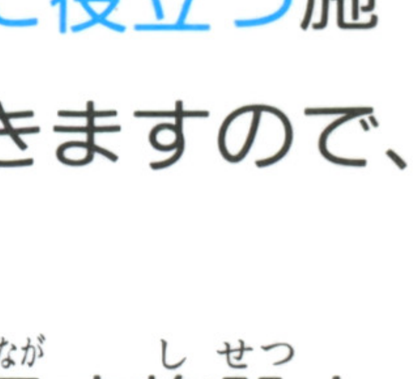
港	4×4	$5000



船による資材運搬等がおこなわれ、工業の発展に役立つ施設です。そのかわり海難事故発生の恐れも出てきますので、付近の沿岸は注意が必要となります。

※ある程度成長した街に対し、さらなる発展を促す施設と考えた方がいいでしょう。建設後は海難事故だけでなく、周辺の環境にも十分気を配ってください。

空港	6×6	$10000



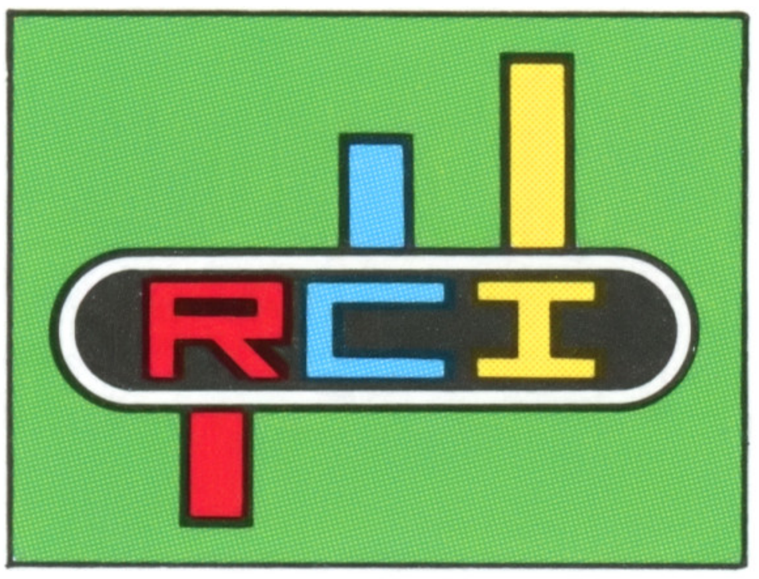
全施設中最大の面積、費用を必要とする街の玄関口。人の流れを活発にするので、商業の発展に大きく関係してくるでしょう。が、一方で墜落事故の危険や騒音による環境悪化等の諸問題をも抱える事になってしまいます。

※街がかなり成長した時点で建設要望の声があがってくるはずです。建設後はヘリコプターが街の道路状況をチェックしてくれるので、ゴートゥ機能で情報を教えてもらう事もできます。

プレゼント	3×3	$100	?

スーパーファミコン版シムシティーのオリジナルで、Dr.ライトを通して随時贈られてくるお楽しみの建築物です。何種類かありますが、それぞれ街の発展にとって貴重な役割を果たしてくれるでしょう。贈られた物は?のマークのアイコン内に最大４個までキープできるので、必要に応じて選択し、いつでも建設する事ができます。

●要求インジケーターについて



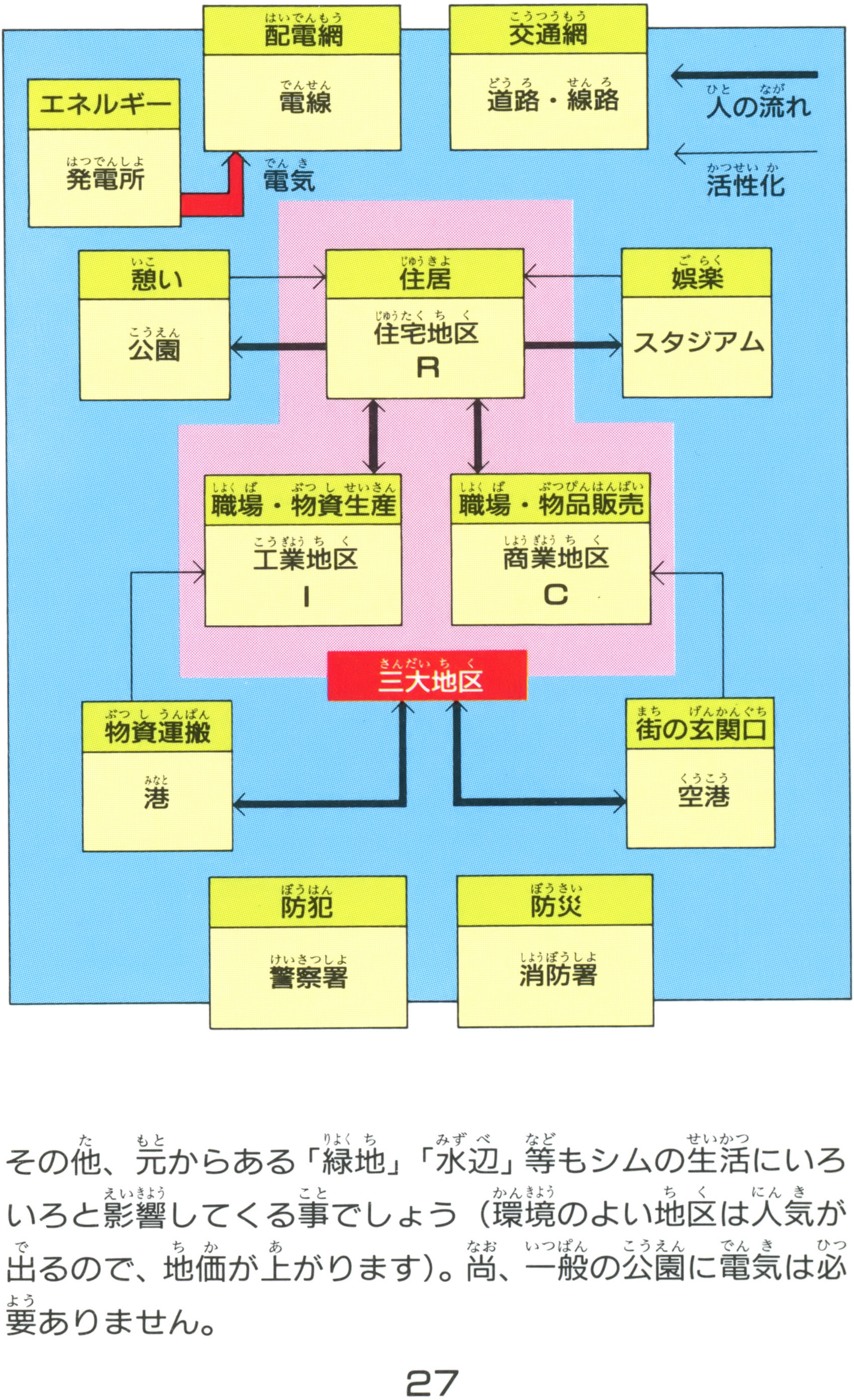
その時点で特に必要とされる地域を表します。三大地区(R・C・I地区)について、上方向に棒が伸びている場合は「その地区をもっと建設してほしい!」と言う要求が出ている事を示しています。ただし、街の発展には多くの要素が影響してくるので、単に該当する地区を増設するだけで問題が解決するかどうかはわかりません。

●人口による街の呼称の変化

人口	呼称
0〜1999	ビレッジ
2000〜9999	タウン
10000〜49999	シティー
50000〜99999	キャピタル
100000〜499999	メトロポリス
500000〜　？	メガロポリス

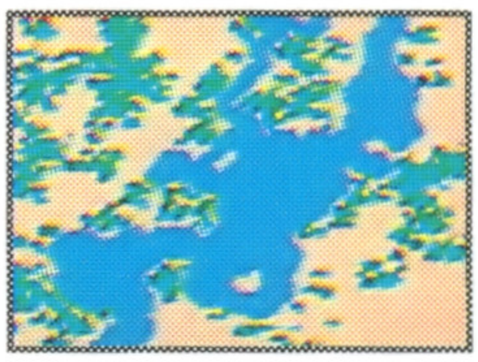
50万人以上どこまで発展するのか、市長の腕の見せどころです。

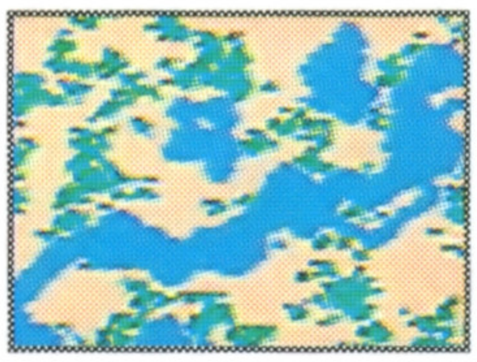
三大地区を中心とした相関図

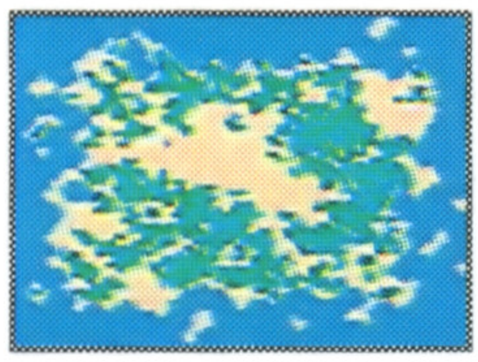


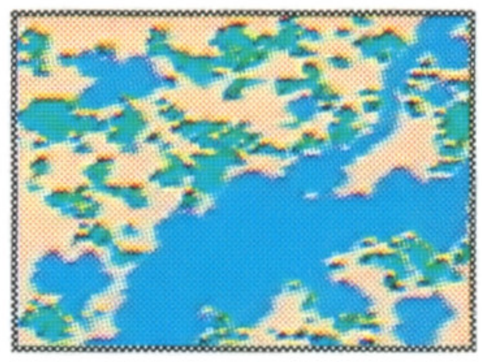
その他、元からある「緑地」「水辺」等もシムの生活にいろいろと影響してくる事でしょう（環境のよい地区は人気が出るので、地価が上がります）。尚、一般の公園に電気は必要ありません。

マップリスト　No.000〜099


0


1


2


3

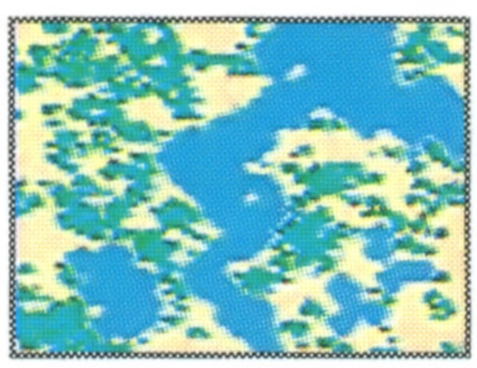
4

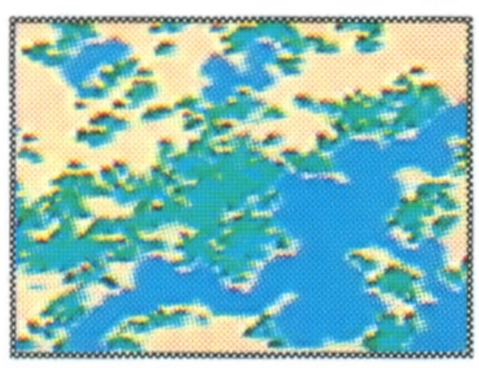
5

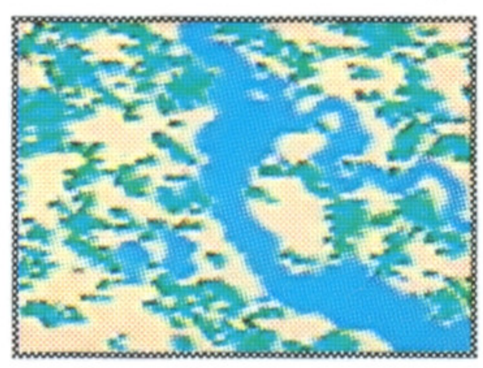
6

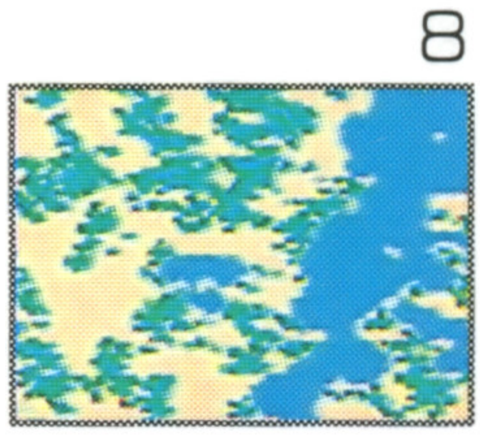
7

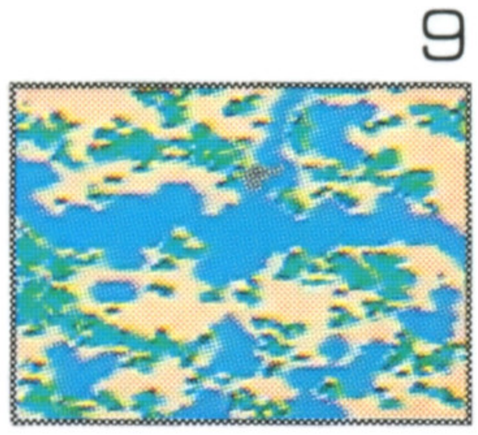

8

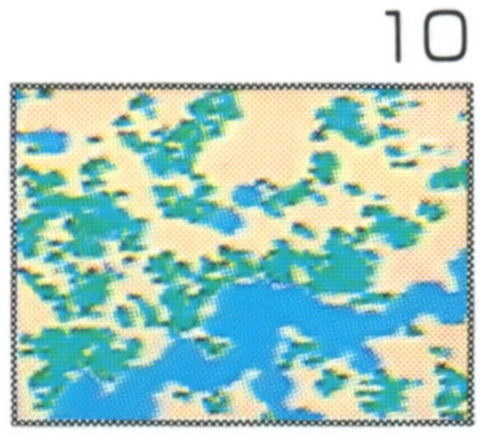

9

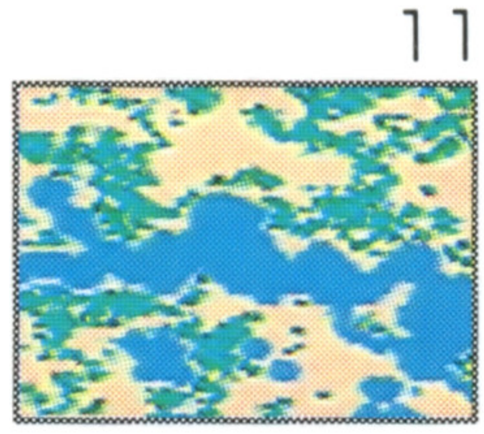

10


11


12

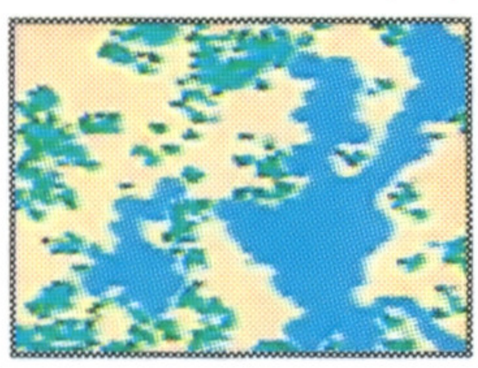

13


14

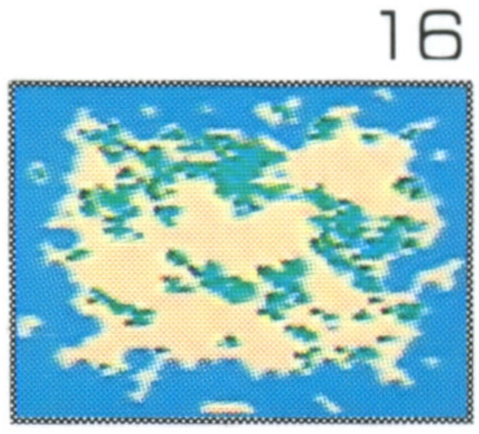

15

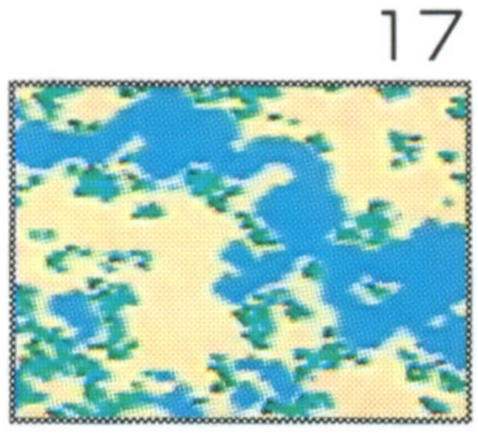

16

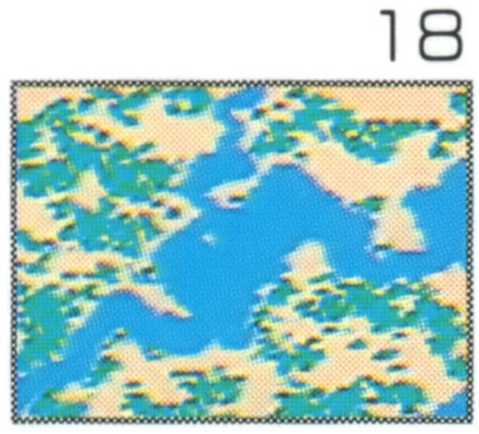

17

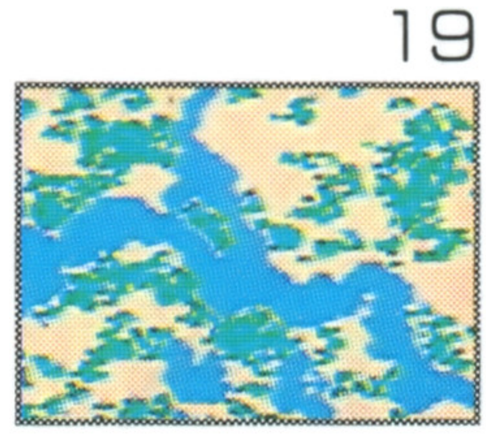

18


19


20


21


22

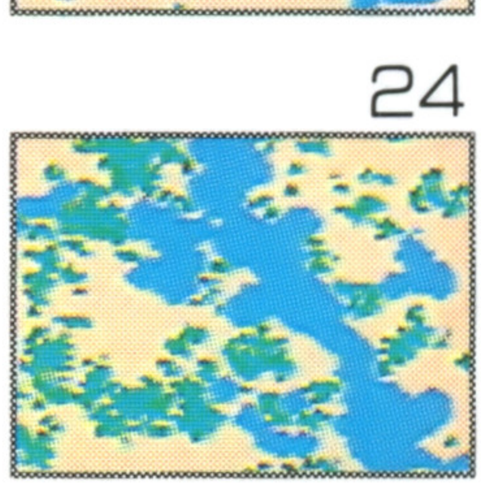

23

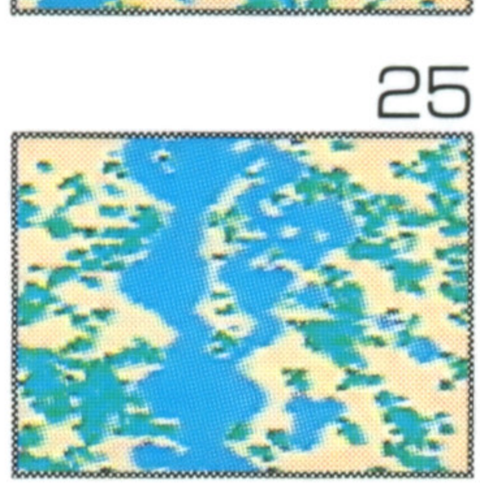

24

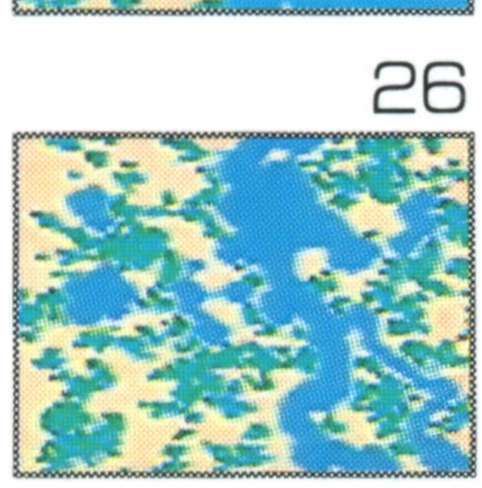

25

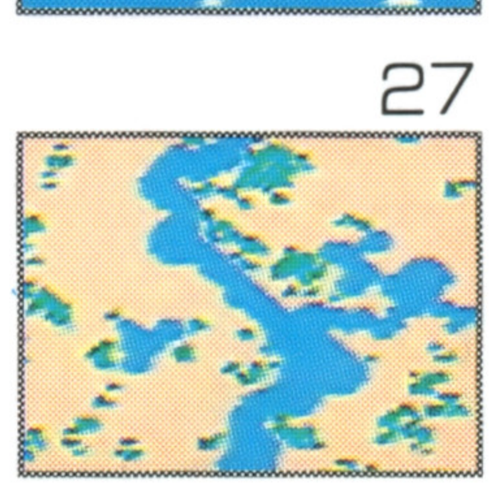

26

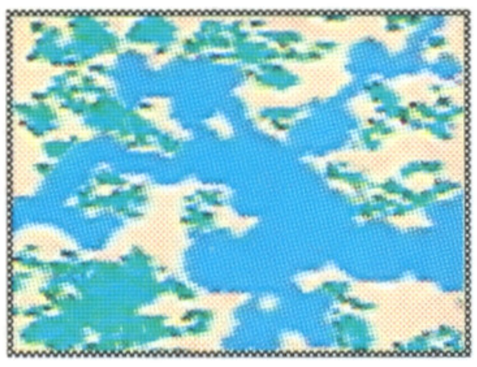

27

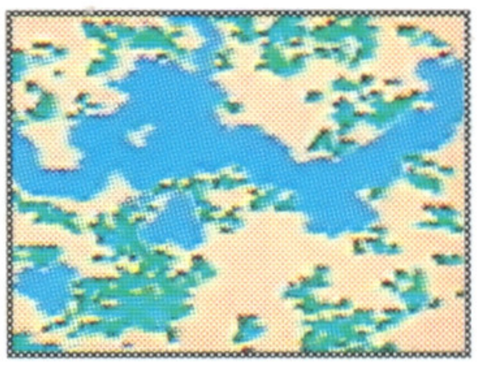

28

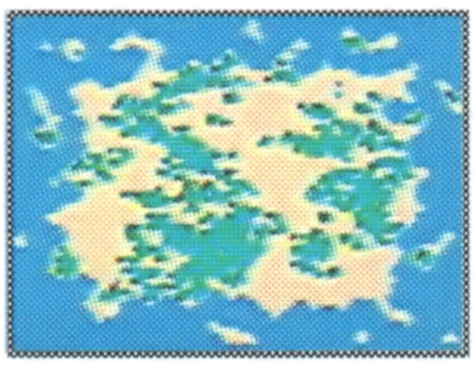

29

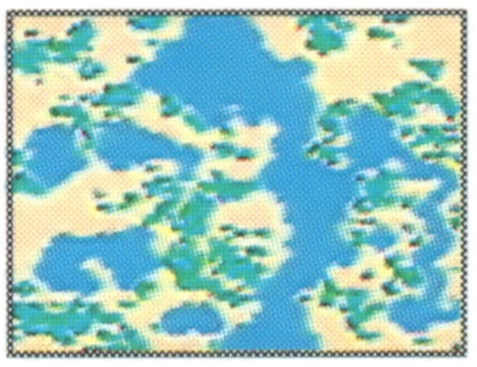

30

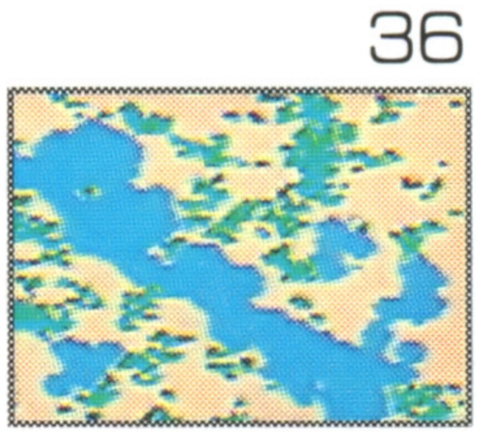

31

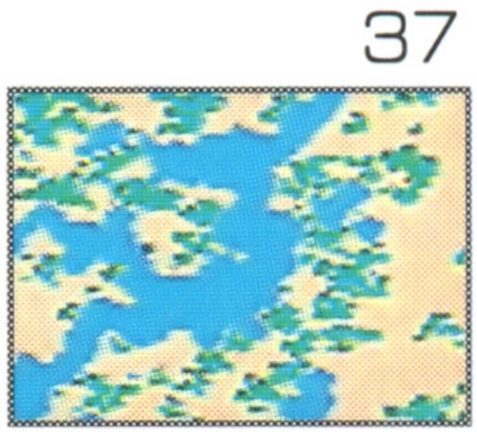

32

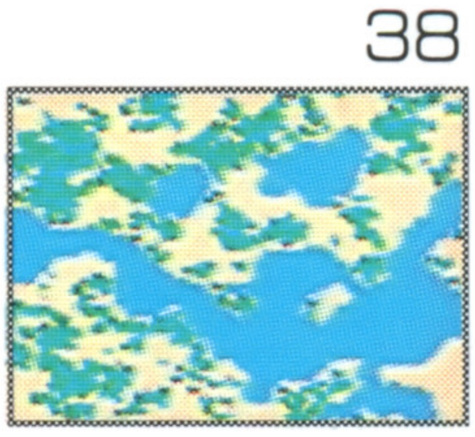

33

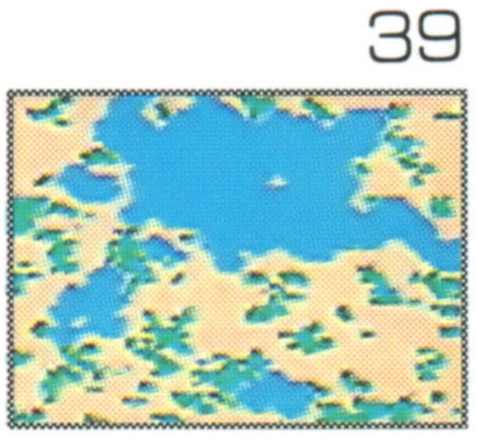

34


35


36


37


38


39

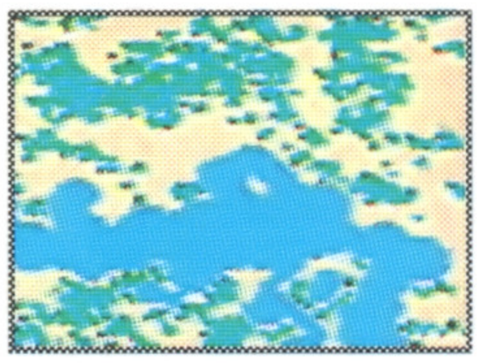
40

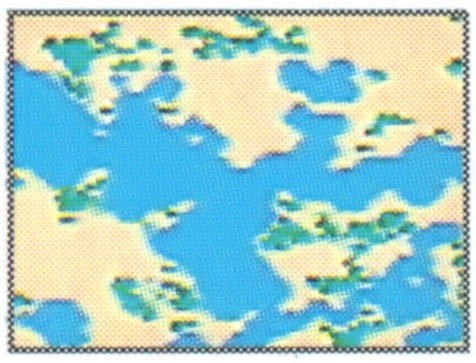
41

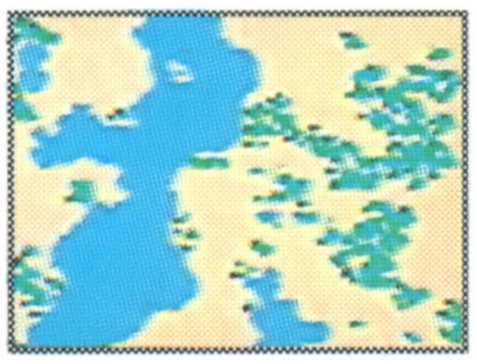
42

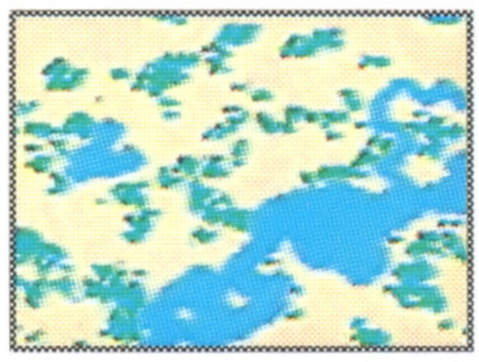
43

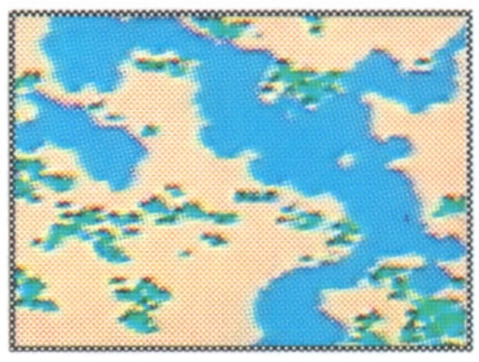

44


45

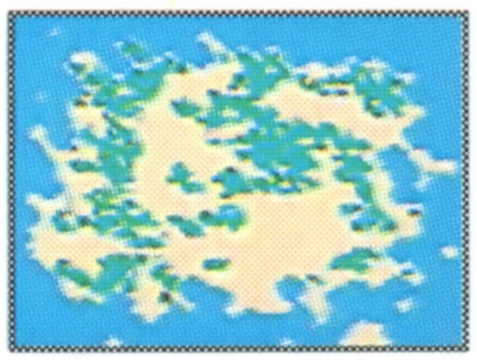

46

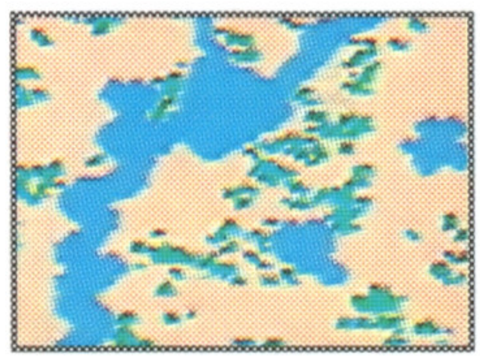

47


48

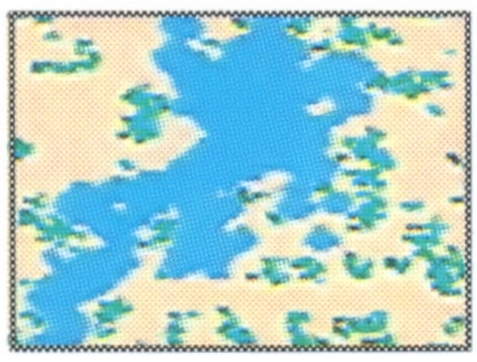

49

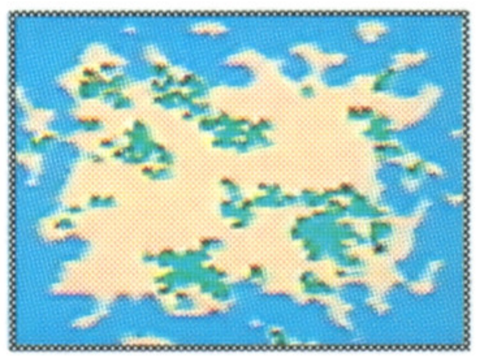

50

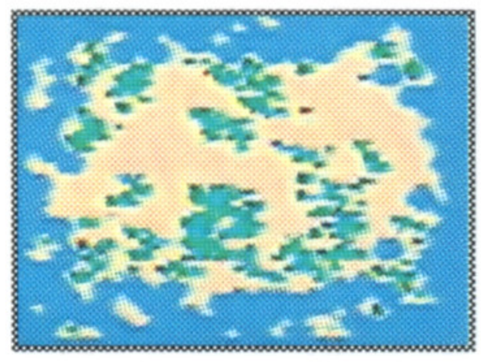

51

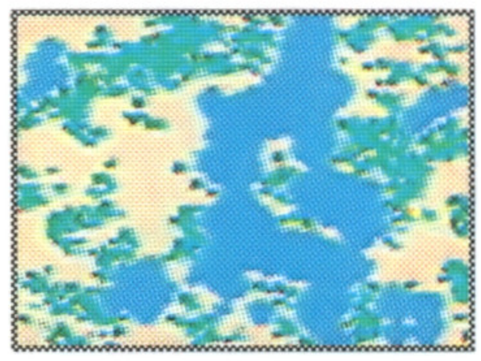

52

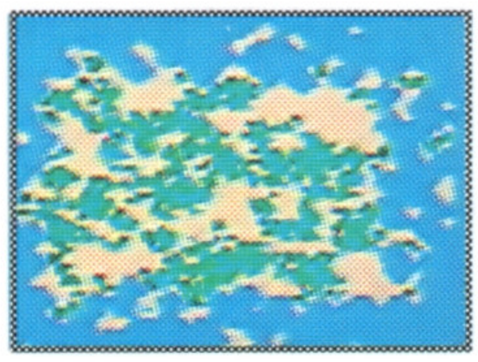

53


54

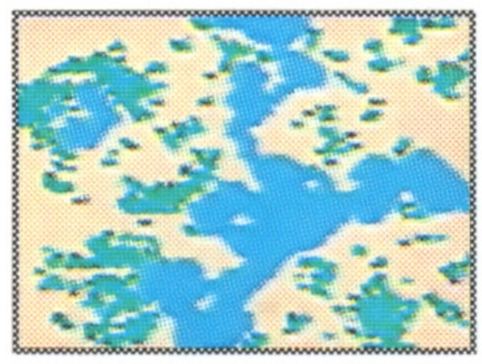

55

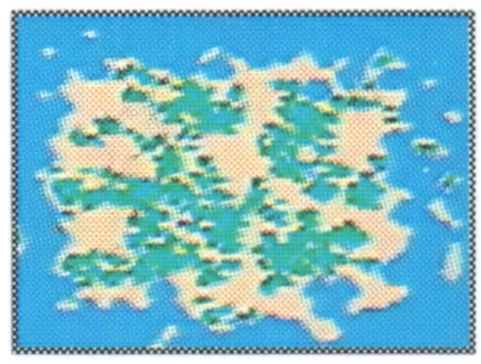

56


57

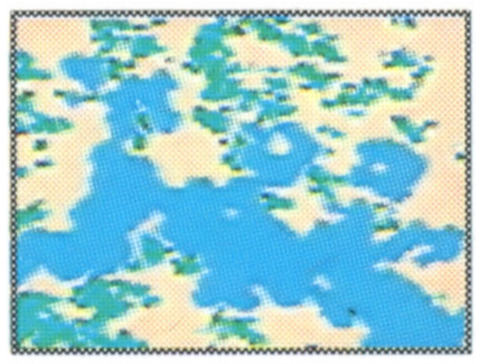

58

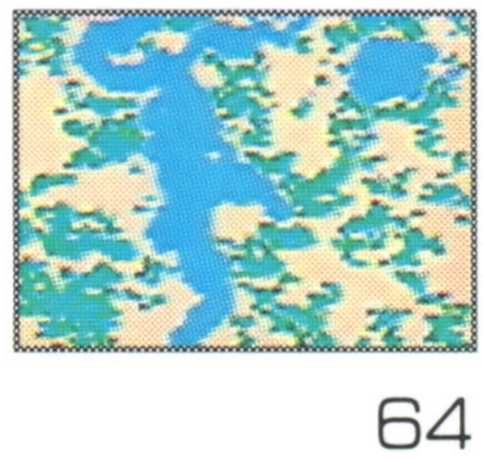

59

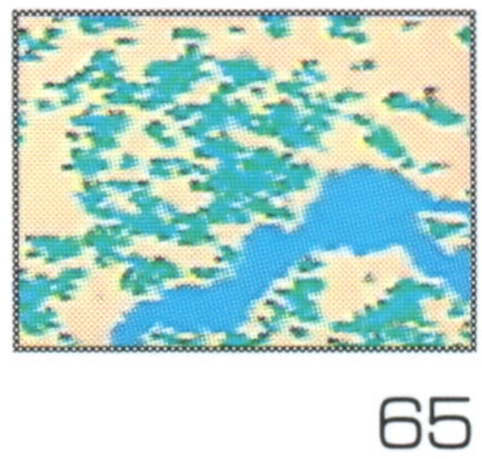

60

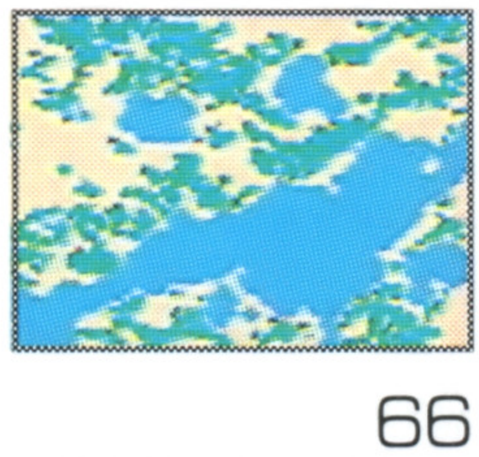

61

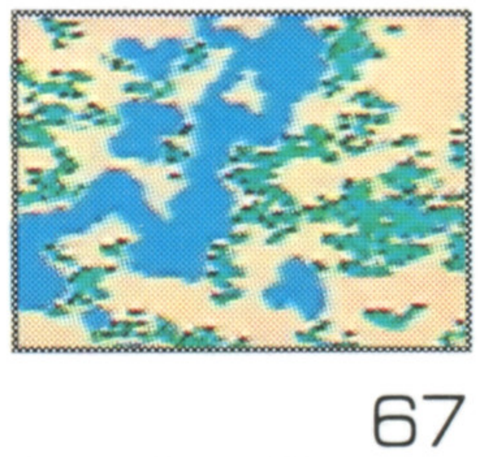

62

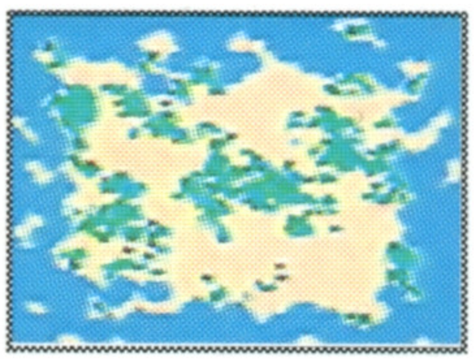

63

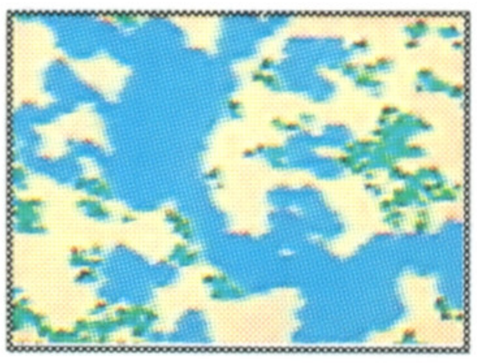

64

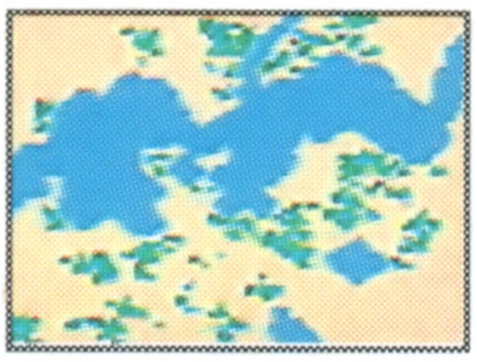

65

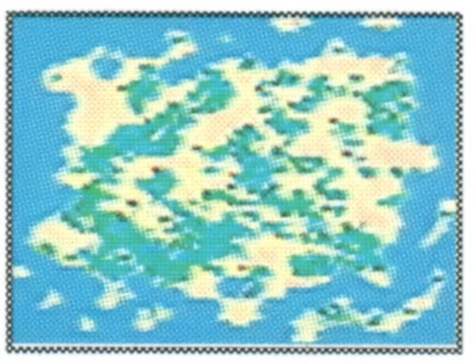

66

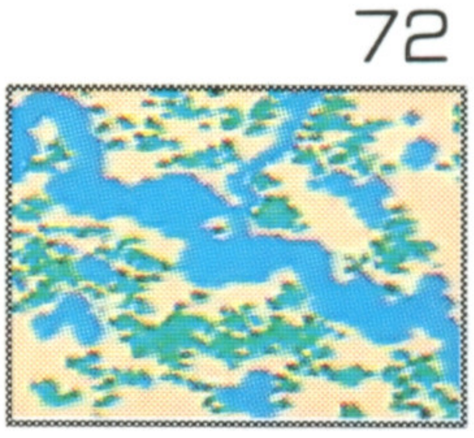

67

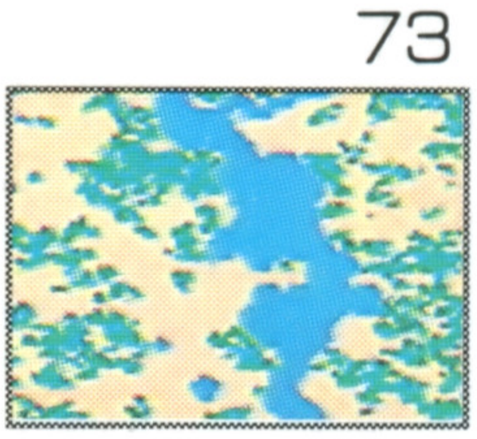

68


69


70


71


72


73


74

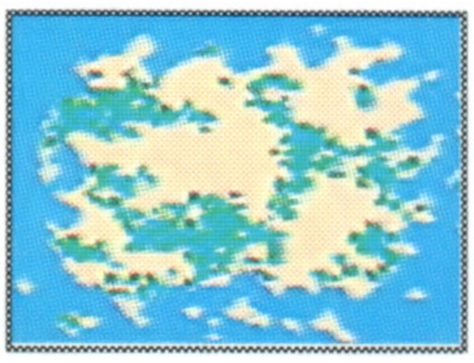

75

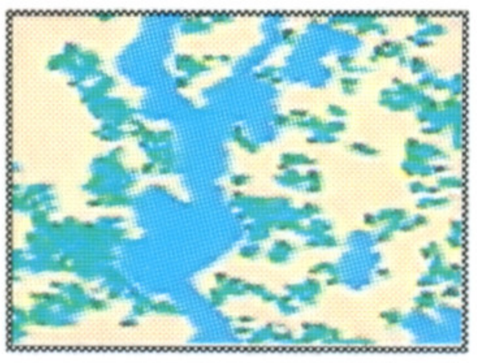
76

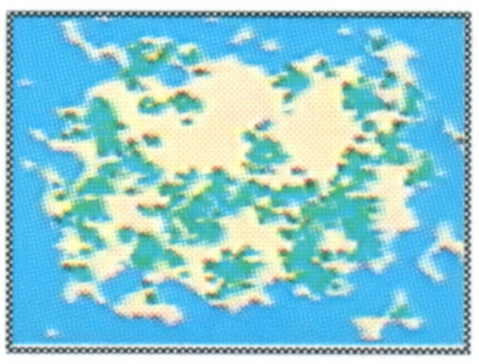
77

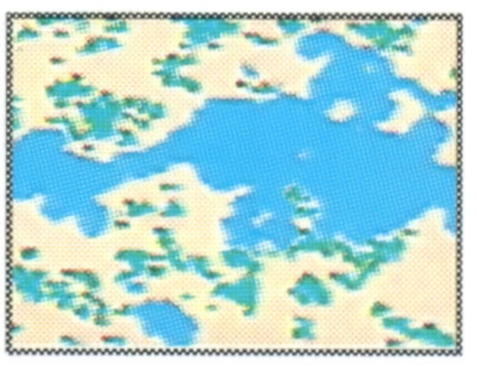
78

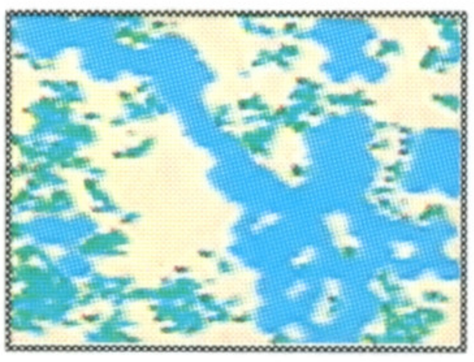
79


80


81

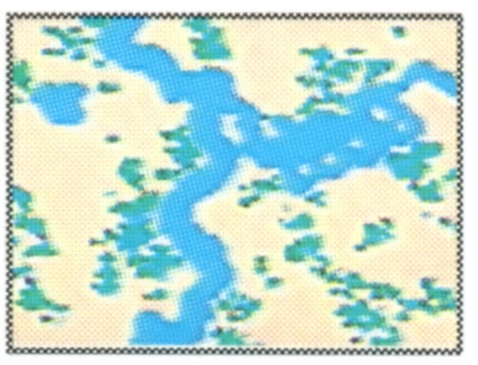

82


83

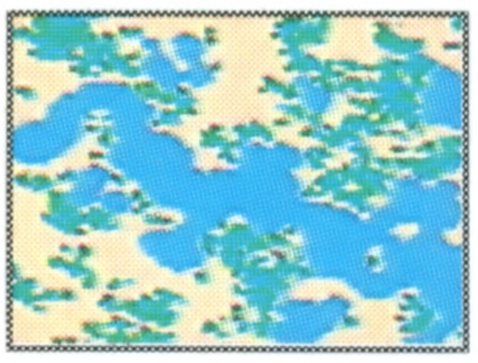

84


85


86


87


88


89


90

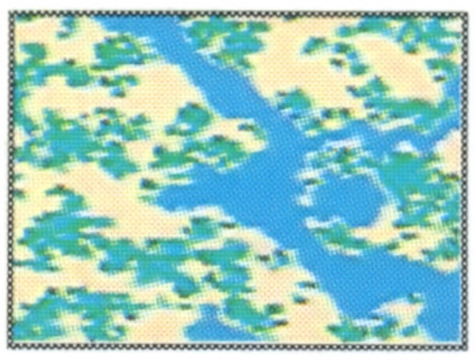

91

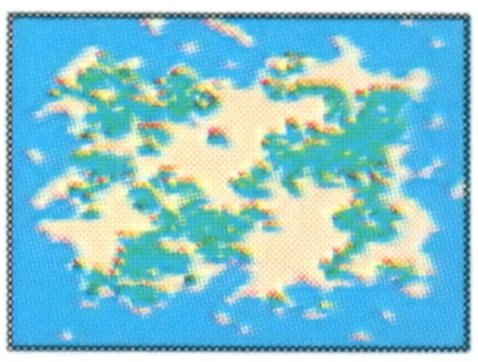

92


93

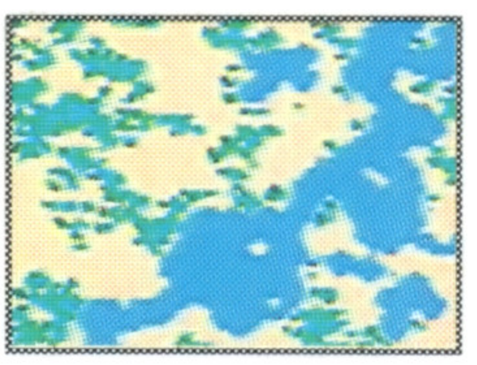

94


95


96

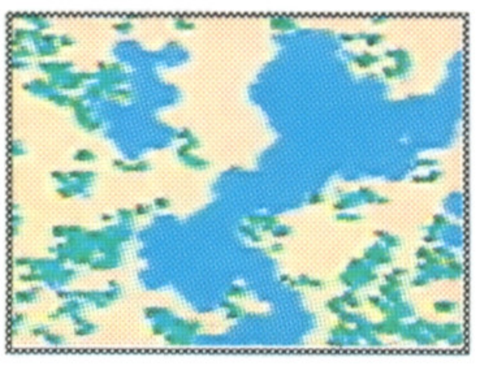

97

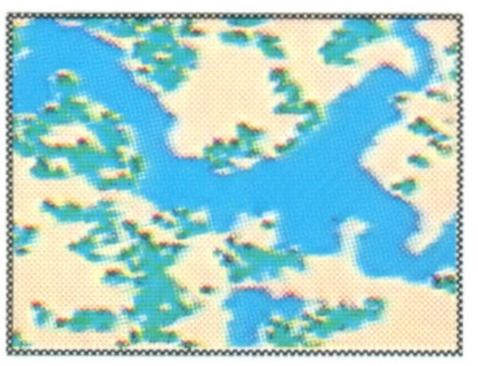

98


99









以上(いじょう)が１０００種類(しゅるい)中(ちゅう)、№０００～０９９までのマップです。水域(すいいき)や緑地(りょくち)のバランスをよく見(み)て、良(よ)い土地(とち)を探(さが)してください。

このリストで、ライト氏おすすめは61番。陸の面積が広く、緑地が適度に散らばった土地は街づくりしやすいようです。

●三大地区、成長に伴うグラフィック変化



※19ページ「虫めがね」の説明と合わせて御覧ください。

※犯罪・公害等の問題は、地価の状況によっても発生します。それらが表面化した場合、その地区の地価を上げる作業により解決に向かえば、人も集まってくるでしょう。

※R及びC地区は、同じ地区どうしがきっちり隣接して発展すると、合体して最高ランク“TOP”となります。

シムシティープレイ方法の一例

街づくりは開発画面で行います。開発画面で表示されるマップは一部分でしかないので、Ｙボタンと十字ボタン併用によるスクロールやインフォメーションマップによって、全体の地形をよく頭に入れておかなくてはなりません。水辺や緑地については、後々の地価にまで大きく関わってきますので、しっかり把握しておきましょう。

ゲーム開始時には「整地」のアイコンが指定されています。うっかりＢボタンを押さないよう注意してください。

★「最初から」モード

まず地価面・環境面等考慮して、街の中心となりそうな場所を確認し、その近辺から開発に取り掛かりましょう。

左のアイコン群の中から十字ボタンで建築物を選び出し、Ｂボタンで決定。カーソルをマップ上に移すと選択した建築物の面積を表した“枠”に戻りますので、十字ボタンで希望の所へ持っていきＢボタンで設置していってください。

建設は三大地区中心となりますが、各地区を結ぶ交通機関も忘れてはいけません。道路・線路に少しでも隣接した地区は交通手段を確保したものと見なされます。又、電気の供給はシムの生活上不可欠な為、早めに発電所を建築し、配電を行いましょう。

スタジアム・港・空港については、街の発展に伴い住民から建設要求が出るはずですが、それ以前に建てようと要求を無視しようと、最終的には市長の判断に任されます。

開発をすすめると人口が増え、街の規模により呼称も変わっていきます。しかし、かなり成長した街でもシムにソッポを向かれると、見る見る内に人口が減り衰退していってしまいます。**特別な目標がなければ、人口50万をめざして街づくりを進めてみてください。**

インフォメーションマップ等を活用して、街の状態をつぶさに把握しましょう（上部のアイコンを十字ボタンで選択、Bボタンで決定、Xボタンで画面解除）。特に思ったほど人口が伸びなかった時等には、こまめにチェックし対処していってください。

街が潤ってくると道路上を黒い点が動きだしますが、これはシムの運転するクルマです。この混み具合で交通渋滞が判断できます。

警察署・消防署は予算や活動範囲の状況に応じて、適宜配置していきましょう。

自動予算を設定していない場合には、毎年1月、予算画面により予算設定を行います。各経費の要求額を削ると行政に支障も出てきます（交通予算削減→道路の損傷増大等）。



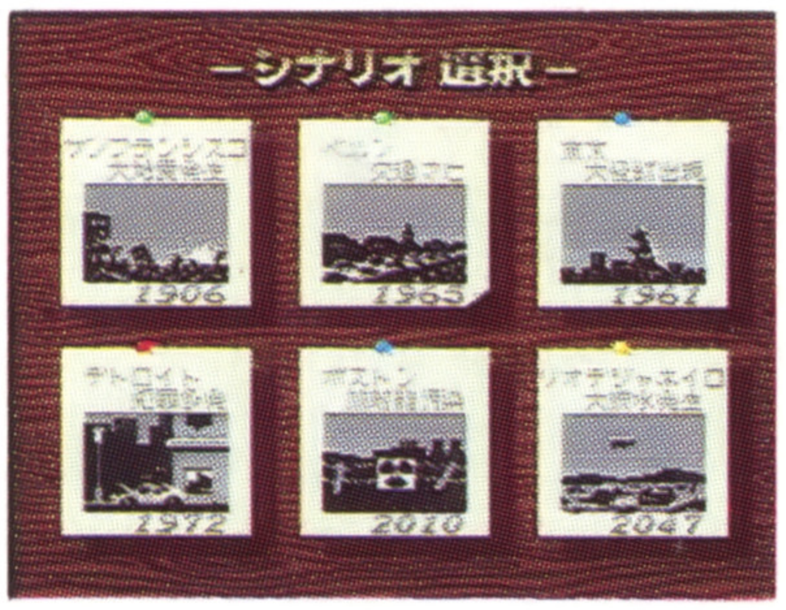
事故や災害は突然発生します。原則としてそれを直接ストップさせる手段はありません。被害の拡大を防ぎすみやかに復旧作業に取り掛かる事で、街の崩壊を防いでください。

★練習モード

Dr.ライトから、より多くのメッセージが自動的に出され、いろいろと街づくりに関するアドバイスが受けられます。**5年の間に人口3万の街を造れば合格。**3万に満たなかった場合は運営に問題がなかったかどうか、よくチェックしてみましょう。

マップ選択、街の命名はできません。

★シナリオモード



6種類の中から希望のシナリオを十字ボタンで選び、Bボタンを押してください。災害の起こるシナリオを選んだ時、ゲームスタート後まず現れるのは災害前の姿です。街の様子をできるだけチェックしておきましょう。しばらくするとメッセージと共に災害が襲いかかってきます。

社会問題が相手の時にはどうしたらその問題が解決され、街が発展するのかを、又、災害後の街に対しては災害前の姿に戻すだけでなく、それ以上発展させる事のできる政策を考えてみてください。



どのシナリオも期限後に判定が下され、プレイヤーの市長としての手腕が採点されます。そして**6都市の復興に成功すると、新たに2つのシナリオが加わります。**



視点を変えた街づくりについての話

はじ　もう　あ　とお　なか　しようはい
初めに申し上げた通り、このシムシティーの中には「勝敗」「完成」と言ったものが存在しない事をおわかり頂けましたでしょうか。たとえ人口増加が大前提でも、大都市を造り出す力だけで、その市長が優秀なのかどうか決めてしまうわけにはいきません。と言うわけで、ここでは街づくりについて、違った視点からお話していきたいと思います。

①最初からある緑地に一切手を付けず、どこまで街を発展させる事ができるのか？

人々の生活と自然環境との調和が、ある種の恐怖をも含めて大きな問題となっています。そこで、あえて“自然”を優先させた街づくりはいかがでしょうか。緑地が隣接地区に好影響を与えてくれるのは周知の事実。人工的な公園に頼るだけでなく、自然の樹木とも共存できる街はユニークで優しい街になる事でしょう。幸いシムシティーの木々達は永遠の生命を持っているようで、世話は全く必要としないのです（ただし、絶対に増えません）。

②市長職を引き継いで、順調に街を発展させる事ができるのだろうか？

誰かと組み、ある程度街づくりした時点で市長職をバトンタッチしてもらいます。実際、ひとりの人間が何十年（まして百年以上）も市長のイスに座り続ける事はまずないでしょうし、他人の仕事の引き継ぎは意外と難しいかも知れません。過去からの情勢や住民の評価は、グラフ等を見れ

ばすぐにわかってしまうのです。バトンタッチが成功するかどうか、何年かおきに交替してひとつの街を育てる作業によって、新たな市長の苦労が見えてくる事でしょう。

③一生懸命造った街にあえて災害を多発させ、復興の手腕を磨く。

シナリオ選択モードにもいろいろな災害が出てきますが、自分の造った街を自分の手で壊すと言うのも複雑な気持ちがするはずです。ただ、災害発生によって街の防災上の弱点がわかるかも知れないですし、街の発展が停滞気味の時には街づくりし直す事で、前より大きく成長するかも知れません(住民にとってはいい迷惑でしょうけれど)。しっかりセーブしておけばやり直しも可能ですから、思い切った“街こわし”をやってみてはいかがでしょうか？

SimCity

シムシティー

任天堂公式ガイドブック



市長のための基礎知識から、究極の50万人都市への道まで、この本を読めば、きみも確実に名市長になれます！

大好評発売中!!

880円 小学館

最後に参考として

①市民から出される問題点はいろいろとありますが、その中で“住宅費”はR地区の不足、“雇用不足”はR地区に対してC・I地区の不足と考えられます。

②災害、特に火災が起こった場合にはポーズをかけ、街の時間が止まっている間に被害の広がりを防ぐ作業を行うといいでしょう。

③災害等で地区の一部が破損した時、中央部以外のブロックでしたら整地しておくだけで自然に回復します。

④日本は安全な国と言われています。しかしシムシティーの舞台は“日本”とは限りません。人口密度に比例して犯罪が増加してしまうのも仕方のない事なのです。

⑤銀行からの融資に対し返済不可能になった場合等、街の財政が破綻したと見なされ、ゲームオーバーとなります。

⑥はっきり言って、人口50万の街づくりは並み大抵ではできません。シムシティーは実に多くの要素を含んでいます。努力だけではどうにもならない事もあるはずです。

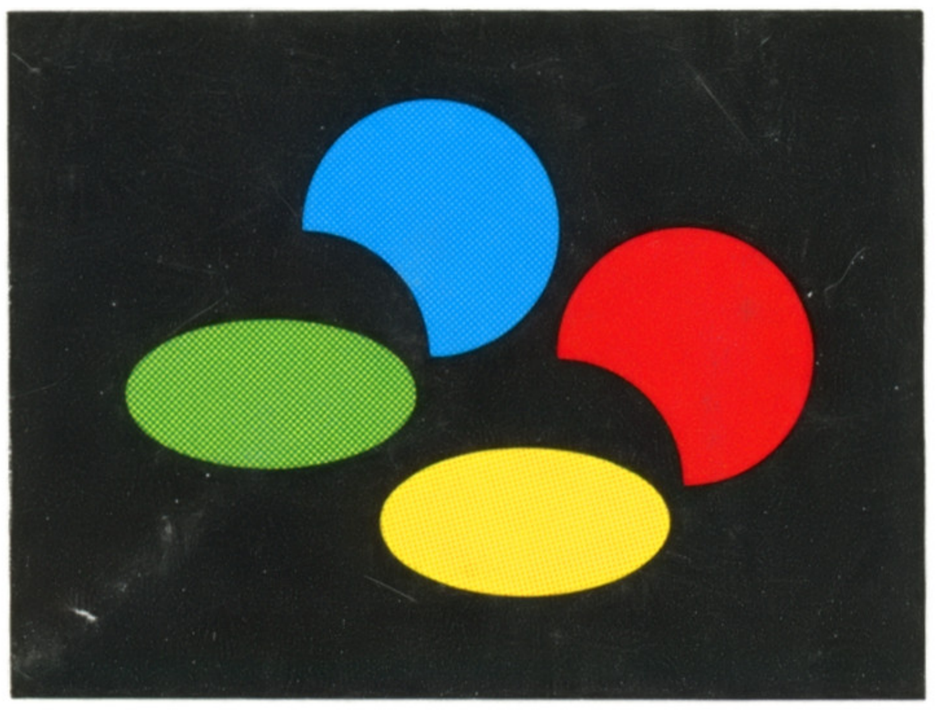
⑦ステレオヘッドフォンでサウンドを聞けば、街づくりにも力が入ります。スーパーファミコンとテレビの接続にはステレオAVケーブル等をお薦めします。

それでは理想の都市計画を胸に、いざ市長の椅子へ……

AUDIO VISUAL and PROGRAMED
® and ©1989 Maxis
©1991 Nintendo
Licensed to Nintendo
MANUAL ©1991 Nintendo
禁無断転載

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



SUPER Famicom®

本　　社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地
TEL.(075)541－6113番

東京支店　〒111 東京都台東区浅草橋5丁目21番5号
TEL.(03)5820－2251番

大阪支店　〒531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号
TEL.(06) 376－5950番

名古屋営業所　〒451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号
TEL.(052)571－2506番

岡山営業所　〒700 岡山市奉還町4丁目4番11号
TEL.(086)252－1821番

札幌営業所　〒060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地
TEL.(011)621－0513番

スーパーファミコンは任天堂の商標です。