

第5回

理想の都市を建設せよ！

SIM CITY 2000 Network Edition

小笠原 誠

ネットワーク上での対戦という新しいゲームスタイルに注目が集まる現在、ヒットゲームのネットワーク対応版が続々とリリースされるようになった。今回紹介する「SIM CITY 2000 Network Edition」も、そうしたソフトの1つ。そのタイトルからも察せられるとおり、世界的な大ヒットを記録した都市建設シミュレーションの流れを汲むこの作品は、多少とつきにくいかもしれないが、その新しさと奥深さは太鼓判ものなのだ。

ネットゲームの王国



開発元：MAXIS
発売元：マクシス株式会社
価格：59ドル（英語版）
12,800円（日本語版の予定）
問い合わせ：03-3760-5010
関連情報：<http://www.maxis.com>

動作環境
CPU：486DX2/66MHz以上
（ペンティアム推奨）
対応OS：ウィンドウズ95
対応機種：PC/AT互換機
メモリー：16Mバイト以上
ハードディスク：25Mバイト以上

SIM CITY

あの「SIM CITY」が ネットワーク対応に!

本誌読者のみなさんは、最近ゲーム専門誌などで多用されている「育成シミュレーション」または「育てゲー」という言葉をご存じだろうか。これらは、巨大な悪を倒す、敵の勢力を駆逐して全国を統一するといった「戦い」という要素ではなく、登場するキャラクターの成長を楽しむ、任意の組織を運営するといった、「育成」という要素をメインテーマにしたゲームを指す言葉だ。ここ数年来、このジャンルに属するソフトが、以前からあったアクション/シューティングゲームやRPG（ドラクエなど）をしのぐ人気を獲得している。少しでもゲームに興味がある向きなら、血統にこだわって最強の競走馬を産み出す「ダービースタリオン」や、娘を淑女に育て上げるという「プリンセスメーカー」といったソフト名を、一度は目にしたことがあるはずだ。

とはいえ、最近になってぱっと出てきたかのような感のあるこのジャンルも、その歴史は意外に古い。育成シミュレーションという言葉こそなかったものの、いまを去ること約7年前には、すでに育成という要素を前面に押し出

したソフトが発表されていたのだ。

そのソフトこそ、米国の新興ソフトハウスのマクス社が製作した都市建設シミュレーション「SIM CITY」。プレイヤーは市長となり、都市を建設し、行政の長として、その発展を目指す。敵が登場するわけでもなく、特に明確なエンディングがあるわけでもない。それまでに市場に流通していたゲームとはまったく異なるスタイルを持つこの作品が大きな反響を呼んだのは、むしろ当然のことと言えるかもしれない。ともかく「SIM CITY」は全世界的なヒットを記録し、その後のゲーム界に大きな影響を与えることになったのだ。

そして現在。その「SIM CITY」が、ネットワーク上でプレーできるようになった。多くの新要素を取り入れた直接の続編である「SIM CITY 2000」（昨年発売）のニューパー

ジョン「SIM CITY 2000 Network Edition」。この最新作には、その名のとおり、ネットワークプレー機能が追加されているのだ。

しかし、この最新作のリリースを聞いて、ちょっとした疑問を抱いたのも事実だ。ふつう、ネットワークプレー対応というと、他の

プレーヤーと勝敗を競い合うというのが常道だ。だが、本来「SIM CITY」というゲームには勝敗という概念はそぐわないのでは…。

ところが、そんな心配は無用だった。この「SIM CITY 2000 Network Edition」のネットワーク機能は、複数のプレーヤーが都市運営の腕を競い合うのではなく、一致団結して都市の建設・発展に挑むという、まったく新しいタイプのゲーム環境を提供するというものだったのだ。

見知らぬプレーヤーと、ネットワークを通じて共同作業に勤しむ。そのプレー感覚は、いままでに経験したことのない新しいものだ。これはもう、馬の鞍と取り替えてでもプレーしてみる価値があるといえるだろう。



SIM CITY 2000 Network Edition

What's SIM CITY?

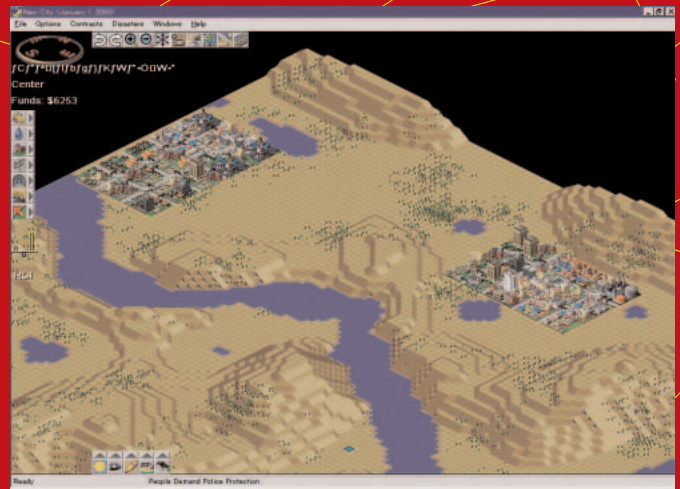
「SIM CITY」の歴史

当初、その独特のゲーム性から、ユーザーからはある種のとまどいを持って受け止められた「SIM CITY」。だが、やがてその奥深さが認知されるに至り、世界的な大ヒットタイトルに成長した。特に日本では、同時期に発表された英国ブルフログ社の「POPULOUS」とともに、「箱庭シミュレーション」という言葉も生まれ、それ以降しばらくの間、海外生まれのシミュレーションゲームに注目が集まるようになった。

そして、しばしの沈黙期間を置いたのち、「SIM CITY」の直接の発展形として登場したのが、昨年リリースされた「SIM CITY 2000」だ。基本的なゲームシステムこそ変更されていないものの、新しい施設が登場したり、前作に登場した施設でも細かいバリエーションの見直しが行われていたり、より完成度を増したこの新作は、ゲーム専門誌からも高い評価を獲得した。特に都市の建設をいくつかの年代から選択でき、未来都市なども建設可能な点がユーザーに受け、前作同様のヒットを記録した。そして、今、「SIM CITY 2000」にネットワーク機能を追加した新バージョンがリリースされる。それが、「SIM CITY 2000 Network Edition」というわけだ。



グラフィックの美しさが「SIM CITY 2000」の最大のウリ。見ているだけでも楽しい。



同一地域に2つの街。共同して理想の街を目指せ！



「SIM」シリーズはほかにもあるぞ！

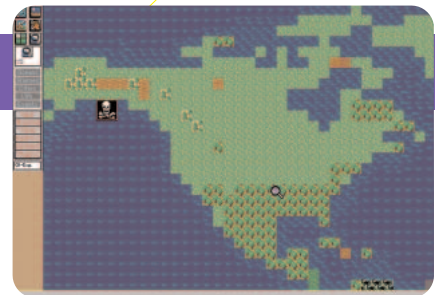
マクシス社は、「SIM CITY」に続き、さまざまな事象をテーマにしたソフトを「SIM」シリーズと銘打ってリリースしている。しかし、残念ながら、同シリーズはゲームファンを満足させるものではなかった。別に、各作品の完成度が低かったというわけではない。ソフトの内容が、一般レベルのユーザーにとってはあまりに高度なものになってしまったのだ。

アリの生態をテーマにした「SIM ANT」、こそ、まだゲーム的な要素が大きかったが、惑星環境の維持をテーマにした「SIM EARTH」（「SIM CITY」の次に発表）や、生態系の維持と生命の進化をテーマにした「SIM LIFE」などは、そのテーマに見合うごとく、内容が非常に高度化し、もはやゲームではなく、学習ソフト、

それも相当のレベルのものといった様相を呈していたのだ。実際、「SIM」シリーズの多くは教育機関で利用された実績を持つという。

あちらの業界に詳しい事情通によると、売上げが瞬間的に上がっても、数か月後には急激に下がってしまうゲーム市場より、安定した新規導入が望める教育マーケットを相手にしていたほうが、長期的な目で見ればずっと儲かるらしい。「SIM」シリーズの内容が学習ソフト的になったのも、そうした背景があるのでは、とのことだ。

しかし、この傾向も最近になって変わりつつある。「SIM CITY 2000」以外にも、島の生態系をテーマにした「SIM ISLE」、それに最新作として発売が間近に迫っ

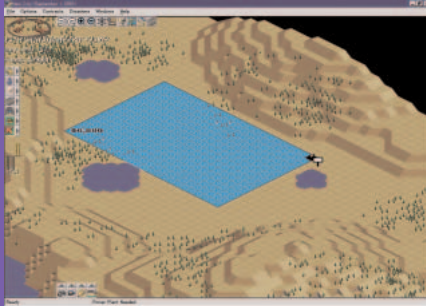


SIM ERATHの画面。舞台は全世界。やりがいはあるが、その複雑さはゲームの域を超えている。

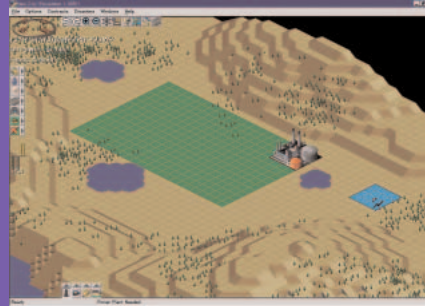
ているヘリコプターシミュレーター「SIM COPTER」など、ゲームとして楽しめる作品が続々と登場するようになってきたのだ。ゲーム好きとしては、なかなか喜ばしい傾向である。

SIM CITY

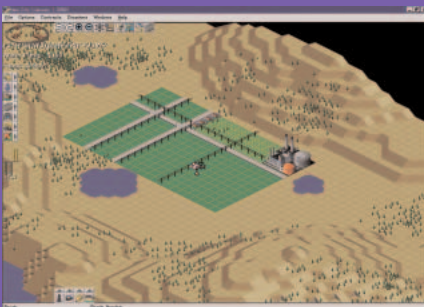
基本的な進め方 都市の基礎を作る



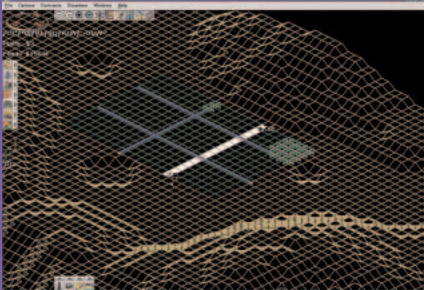
① まずは、都市を建設する場所を決めなければ、話が始まらない。将来の発展も考え、平野が広がるポイントを選ぶべし。近くに川や海があれば理想的だろう。



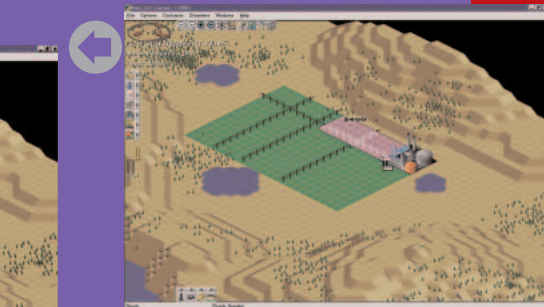
② 都市の場所が定まったら、一番最初に建設すべき施設は何か。人によって意見は異なるだろうが、とりあえず火力発電所を建設することをお勧めしておく。



③ 人間が生活していくうえで必要不可欠なものといえば…。そう、水だ。この生活必需品を提供するため、適当な場所にポンプを建設しておく。



④ 工場ができたら、次はそこで働く労働者、つまり市民が生活する場を確保しなければならない。住宅地を建設し、そこと工場の間を道路で結ぶべし。



⑤ 発電所が完成したら、その電力を利用する工場を建設する。まずは産業を興すというわけだ。当然ながら発電所と工場の間には、電線を施設すること。

⑥ せっかくポンプを作っても、それだけではただの無駄な建物に過ぎない。ちゃんと水道を施設しなければ、水を主要施設に行き渡らせることはできないのだ。



100人のプレイヤーがいれば、100通りのゲームの進め方がある「SIM CITY」。ネットワークプレー機能が搭載された最新バージョンである「SIM CITY 2000 Network Edition」でも、その傾向は変わらない。よって、このゲームには、正しいゲームの進め方なんてものはなから存在していない。それどころか、下手にこういふふうプレーしなさいなどとヒントを示すことは、ゲームが持つ魅力を半減させてしまう恐れさえある。

とはいえ、これまで一度も「SIM CITY」や「SIM CITY 2000」を体験したことのないプレイヤーの場合、いきなりゲームを立ち上げても、何から手をつけていいのかわからず、ただただ無駄な時間を過ごしてしまうなどという事態も考えられる。さらに、そんなユーザーがいきなりネットワークプレーに挑戦したりすると、相手の迷惑になってしまう可能性も大だ。

そこで、そうした初心者を念頭に置いて、

このゲームの進め方の基本中の基本の部分を、順を追って説明することにした。上に掲載した手順を見ていただきたい。このやり方でゲームを進めれば、ある程度、都市の土台を完成させることができるはずだ。

なお、上に示した手順は、あくまでゲームの進め方の一例に過ぎない。すでに「SIM CITY」なり「SIM CITY 2000」なりをプレーしていて、自分のもっとうまい方法を知っているという人は、そちらの方法に従っていただきたい。

How to develop?

都市を発展させるには？

前のページで紹介した手順で、都市の基礎は作り上げることができる。しかし、それはあくまで都市の土台の部分の完成しただけ。スタート地点に立ったに過ぎないのだ。

これ以降、プレイヤーの行政の長としての仕事は、いよいよ本格化する。より多くの住民が魅力を感じて移住してくる都市。そんな都市造りを念頭に置き、各種の施設を建設していく。住民が増えれば、税収も増える。そ

の資金により、新たな住民を惹きつける新しい施設が建設できる。この循環がうまくいけば、都市はどんどん発展して行くだろう。

しかし、ことはそう簡単には進まない。規模の拡大ばかりを目指していると、そのうち住民の不満が高まり、少しずつ、わが都市から出て行ってしまふのだ。彼らがどういった不満を感じているかという情報は、随時画面に表示される新聞で知ることができる。その情

報を元に、その都度適切な施設を建設し、不満を解消する。まったく市長の仕事とは苦勞ばかり多いような気もするが、苦勞が大きい分、都市が大きく発展したときの喜びはひとしおのほず。住民の不満や環境の悪化はさて置いて、とにかく人口の大きいメガロポリスを目指すもよし。あるいは、原子力発電所など利用しない、地球にやさしいエコロジー都市を目指すもよし。自分なりの理想の都市像に一步でも近付くように、地道な作業を繰り返していこう。

石油発電所



警察署



病院



学校



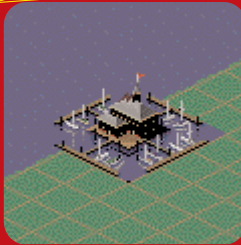
消防署



大きな公園



大学



マリーナ



動物園



スタジアム

交通渋滞に気をつけよう

つい忘れてしまいがちだが、道路の状態は常にチェックしておかなければならない。交通渋滞が慢性化すると、物資の輸送は滞るわ、住民の不満は高まるわと、いいことなしだ。鉄道を建設すればこの問題は解決できるが、それには多額の資金が必要だ。お金が足りない場合は、道路の幅を広げるなどして対処すべし。



どれくらいの密度で車が走っているかが渋滞の目安となる。

WARNING!

都市がある程度の規模まで発展すると、特に急を要する作業などは少なくなるため、ついついマンネリ状態に陥ってしまいがちだ(都市運営がうまくいっている限りだが)。しかし、よく状況をチェックしないで時間を進めていったりすると、いつの間にか都市の大部分が大きなダメージを受けていたなどという、思わぬ落とし穴にはまってしまうことがある。その原因は、ランダムで出現するアクシデントだ。火事や洪水に始まり、飛行機の墜落、原子力発電所のメルトダウン、果ては怪獣の襲来まで、このゲームにはさまざまなアクシデントが用意されている。その場その場で適切な処置をとらないと、市民に愛想を尽かされてしまうぞ。



洪水だ！大きな建物だってひとたまりもない。



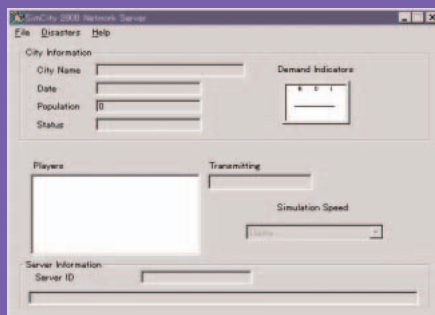
今度は火事。精魂込めて造った都市が灰に…。

Preference 設定のしかた

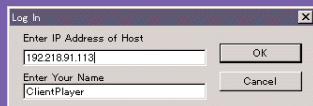
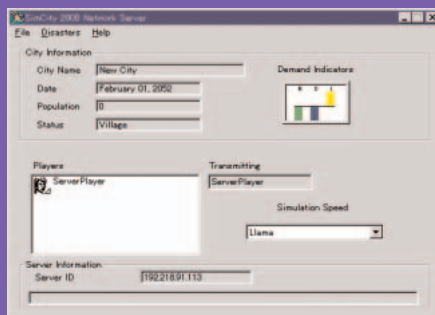
「SIM CITY 2000 Network Edition」の設定方法は、単純明快そのものだ。オートプレーで立ち上がる初期画面のうち、「PLAY」をクリックすればセットアップが開始される。このセットアップでは、ゲーム本体のプログラムはもとより、ネットワーク上でのプレーを実現する「SimCity 2000 Network Client」および「SimCity 2000 Network Server」というプログラムも自動的にインストールされる。まったく、拍子抜けするほどの簡単さだ。

注目のネットワーク機能は、複数の接続パターンが用意されている。モデム経由とネットワークカード経由（WinSock IPXおよびWinSockTCP）を選択できるダイレクトプレーモードでは、2人のプレーヤーが同じフィールドで都市を共有することができる。そしてインターネットモードでは、最大4人のプレーヤーが参加できる。

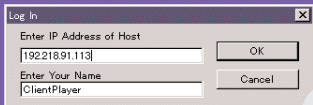
それでは、ネットワークプレーのゲームの進め方を説明しよう。といっても、特にネットワークだからと意識する必要はない。このゲームのネットワークプレーは、あくまで協力であって、競争ではない。1人でプレーする場合と同じように、地道に必要な施設を建設していけばいいだけだ。



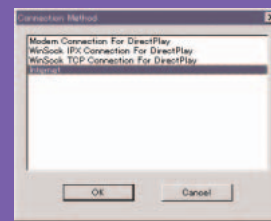
① サーバー側を起動するとこの画面になる。



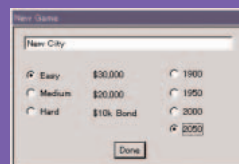
⑤ クライアントを起動し、「Join Existing Game」を選び「Internet」を選ぶとこの画面になる。IPアドレスと名前を入力する。



⑥ 接続しているところ。

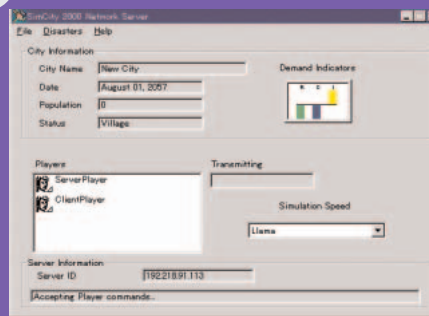


② 接続の方法の選択画面。インターネット経由なら「Internet」を選ぶ。



③ 難易度と年代の選択画面になる。体験版の場合は制限されている。

④ メニューの「File」から、「Join Existing Game」を選ぶと、サーバー側のプレーヤーの名前が表示される。



⑦ 接続が完了するとクライアント側のプレーヤーの名前がサーバー側に表示され、ゲームが自動的に始まる。



「SIM CITY 2000 Network Edition」体験版と製品版の違い

今月号の付録CD-ROMには、マクシス株式会社のご好意により、「SIM CITY 2000 Network Edition」の体験版を収録することができた。このプログラムは、基本的に製品版とほぼ同じことが可能であり、このゲームが持つ魅力を十分に体験することができる。さっそくマシンにインストールし、そのユニークなゲーム性に触れてみてほしい。ただし、当然ではあるが、いくつかの制限もある。中でも一番大きなポイントは、用意された時代が1つのみと

いうことだ。この体験版は、製品版とは異なり、プレーヤー都市を建設する時代を選択することができないのだ。ある程度ゲームをやり込んで、もっといろいろな形態の都市を造り上げたいと感じるようになったなら、製品版の購入を考慮しよう。製品版は並行輸入のゲームを揃えている秋葉原のゲームショップで入手できる。なお、日本語版は当初11月に発売が予定されていたが、来年4月まで延びてしまった。少し残念だ。



体験版では、本来は町で起った事件を報道してくれる新聞がマクシス社の広告になっているが、製品版では街で起こったできごとがきちんと報道される。



[インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ] ご利用上の注意

このPDFファイルは、株式会社インプレスR&D(株式会社インプレスから分割)が1994年～2006年まで発行した月刊誌『インターネットマガジン』の誌面をPDF化し、「インターネットマガジン バックナンバーアーカイブ」として以下のウェブサイト「All-in-One INTERNET magazine 2.0」で公開しているものです。

<http://i.impressRD.jp/bn>

このファイルをご利用いただくにあたり、下記の注意事項を必ずお読みください。

- 記載されている内容(技術解説、URL、団体・企業名、商品名、価格、プレゼント募集、アンケートなど)は発行当時のものです。
- 収録されている内容は著作権法上の保護を受けています。著作権はそれぞれの記事の著作者(執筆者、写真の撮影者、イラストの作成者、編集部など)が保持しています。
- 著作者から許諾が得られなかった著作物は収録されていない場合があります。
- このファイルやその内容を改変したり、商用を目的として再利用することはできません。あくまで個人や企業の非商用利用での閲覧、複製、送信に限られます。
- 収録されている内容を何らかの媒体に引用としてご利用する際は、出典として媒体名および月号、該当ページ番号、発行元(株式会社インプレス R&D)、コピーライトなどの情報をご明記ください。
- オリジナルの雑誌の発行時点では、株式会社インプレス R&D(当時は株式会社インプレス)と著作権者は内容が正確なものであるように最大限に努めましたが、すべての情報が完全に正確であることは保証できません。このファイルの内容に起因する直接のおよび間接的な損害に対して、一切の責任を負いません。お客様個人の責任においてご利用ください。

このファイルに関するお問い合わせ先

株式会社インプレスR&D

All-in-One INTERNET magazine 編集部

im-info@impress.co.jp