

1 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 23:01:03 ID:???

前スレ

SIMCITY シムシティー 総合スレ 9

<http://game12.2ch.net/test/read.cgi/retro/1161073139/>

2 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 23:05:30 ID:???

公式サイト

シムシティー総合案内サイト

<http://www.simcity.jp/>

攻略サイト

<http://www4.plala.or.jp/to-u/simcity/1000000.html> (初代SFC版)

<http://www.geocities.jp/sim1000jp/> (初代SFC版マップ)

<http://sc2.s27.xrea.com/sc2/sc2.html> (Sim2000 WIN/Mac/SFC版)

<http://www.geocities.jp/gotyamankai/> (Sim2000 WIN/Mac/SFC版)

過去スレ

<http://www.geocities.jp/gotyamankai/regelog.html>

3 : NAME OVER : 2007/07/14(土) 23:37:08 ID:???

乙でーす

4 : NAME OVER : 2007/07/15(日) 03:23:52 ID:YH+vUu6W

シムシティー 練習でメトロポリス 17'05

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm289140>

これ凄いとは思うんだけど、水上に道路1マスで500mのバグ技使ってるのが  
なんだかなあと。

だったら資金増殖のバグ技も使えば時間縮まるだろうに。

5 : NAME OVER : 2007/07/15(日) 05:35:55 ID:???

>>4

資金増殖技嫌いなんだよ

いかにも裏技裏技臭いし、使っちゃったらあとはすぐ全部予定通りに並べて待つだけで戦略も糞も  
ないし

何より限られた資金で必要な建物をやりくりするシムシティーの醍醐味が台無し

道路の方は内部の条件の話だから図書館のために学校残すのと本質的には変わらないと思って  
使った

6 : NAME OVER : 2007/07/15(日) 10:39:19 ID:???

お約束くらい貼っておこうぜ

<http://www4.plala.or.jp/to-u/sim2m/fool.swf>

7 : NAME OVER : 2007/07/15(日) 14:12:24 ID:???

>>5

気持ちはわかるな。資金増殖技を知ってからシムシティーに飽きたのは確かだ。  
今度封印してやり直してみるかな。

8 : NAME OVER : 2007/07/15(日) 16:37:43 ID:KCK/y2qH

サターン版の2000に出てくる未来の建物がすごくカッコ良かった思い出が  
あるんだが、どこかで画像見れないかな？

modで作って4で未来的な街を・・・と思ってるんだが

9 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 00:41:40 ID:???

>>4

オチにワラタ

災害で大変なのにライトが向こうむいて「・・・」って、

狙ってできるもんじゃないのにすげえw

10 : NAME OVER : 2007/07/16(月) 12:50:20 ID:s9gptkQj  
ニイガタ 原発火災発生

市長！！なんとかしてください

11 : NAME OVER : 2007/07/17(火) 05:38:39 ID:???  
シムシティやってた頃、災害ボタンで地震を  
連続作動させると、ズボボン！ドカン！と  
面白い程、街が崩壊したモンだが、神様も  
新潟で地震ボタン連続作動させてるんじゃ...  
などと考えてしまった。

12 : NAME OVER : 2007/07/17(火) 08:37:20 ID:???  
船が送電線切るとの訳が違うからな。

13 : NAME OVER : 2007/07/17(火) 20:08:54 ID:???  
消防署のない街を隙間なくピッタリと作り上げた後で、  
大地震を起こしてひっきりなしに建物が焼け落ちる様は  
正直快感だ。

14 : NAME OVER : 2007/07/18(水) 01:35:42 ID:???  
あまりにも火力発電所冷遇されてるのは  
なんかの勢力の陰謀だったのかw

15 : NAME OVER : 2007/07/18(水) 03:20:56 ID:???  
2000からは火力発電所の代わりにできた石炭発電所が大活躍します。(序盤のみ)

16 : NAME OVER : 2007/07/18(水) 03:29:27 ID:???  
水力発電所を大量に作るな

17 : NAME OVER : 2007/07/18(水) 11:34:54 ID:???  
シムシティマニアな友人がアパートの玄関前  
に「国土開発研究会」という手書き看板と  
会長の名刺作ってた昔を思い出した。

18 : NAME OVER : 2007/07/18(水) 18:55:57 ID:???  
水力発電所って有能過ぎたから3000以降は消えたんだろうか

19 : NAME OVER : 2007/07/19(木) 00:53:52 ID:???  
ヒント：脱ダム宣言

20 : NAME OVER : 2007/07/19(木) 01:40:35 ID:???  
まじサターン版の建物見たい。  
すげーカッコ良かった思い出がある。  
けどゲーム機ごと打っちゃった

21 : NAME OVER : 2007/07/19(木) 17:02:35 ID:???  
なんだそのポツダム宣言みたいなのは。

22 : NAME OVER : 2007/07/19(木) 20:00:24 ID:???  
アメリカでも、ダムは作られなくなってきたみたいだな。

>21

<http://www.pref.nagano.jp/doboku/tisui/sengen.htm>

23 : NAME OVER : 2007/07/20(金) 01:21:37 ID:???

脱・脱ダムしたんじゃないか？  
未だに前知事の宣言を残してるとは、  
実は職員にはシンパがいたのかなw

24 : NAME OVER : 2007/07/22(日) 19:26:29 ID:nmmr5vyx

遊園地orカジノって最大いくつまでもらえるんですか？

- ・道路を30km、40km、50km造る
- ・その他の建物を3・6・9造る

って見ると、最大6個もらえるような気がしますが、  
今のところ、3つしかもらえていません。

25 : NAME OVER : 2007/07/22(日) 22:05:55 ID:???

6個貰えるんだけど時々5個とかで止まったりする(w

26 : NAME OVER : 2007/07/23(月) 15:12:42 ID:???

ちょっと待て！  
4は遊園地やカジノが複数個もらえるのか？！  
すg - えー！！

27 : NAME OVER : 2007/07/23(月) 15:25:45 ID:???

シムシティー4なら普通は1個だぞ。

28 : NAME OVER : 2007/07/23(月) 16:25:54 ID:???

>>25  
おれも6個もらったことないな、いつも5個

29 : NAME OVER : 2007/07/24(火) 16:52:46 ID:???

バレンタインのチョコの話なら俺は毎年0個だぞ。

30 : NAME OVER : 2007/07/24(火) 23:27:33 ID:???

全く関係ないどころか季節感も無さ過ぎだ。

31 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 12:56:37 ID:???

SFC版2000で、暴動・メルトダウン・マイクロ波発電所の事故を一度も見たことがない。  
本当に起きるのだろうか。

32 : NAME OVER : 2007/07/27(金) 22:07:23 ID:???

>>31  
全部シナリオで見れますって書こうと思ったけど、SFCはシネ

33 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 10:09:44 ID:???

一度でいいからマップ全てを空港で埋めてみたいものよ

34 : 名無しさん@そうだ選挙に行こう : 2007/07/29(日) 19:43:19 ID:???

>>31  
メルトダウンは二回ほど起こった。  
普通にプレーしてて起こったからビビった。  
マイクロ波の事故もあるらしい。  
攻略本に事故起こしてる瞬間の図があった。  
暴動は知らね。

35 : NAME OVER : 2007/07/30(月) 23:12:47 ID:8LN8AQ+o

>>33  
裏技使って資金を増やせば出来るんじゃないか？

36 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 05:13:34 ID:???  
マイクロ波火災はPS・2000(特にhard)では頻繁に見る災害の1つ...だよな?  
公害が発生しないからといって街から2マスしか  
離さないで設置したら、3年後に焼失したし。  
個人的には 飛行機事故 マイクロ波火災 >> 普通火災 だと思うが。

37 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 05:16:51 ID:???  
2000で一番怖いのはフーリガン  
あいつら止めらんね

38 : NAME OVER : 2007/07/31(火) 13:37:26 ID:???  
PC版は、時間を止めてcass連打していた小学生の頃。  
災害が起こらずに10000貰える裏技を知らない頃でした。

39 : NAME OVER : 2007/08/01(水) 09:00:56 ID:???  
隣接都市とつなげるのって意味あるの?  
なんか逆に人をとられてる気がするんだけど

40 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 02:09:32 ID:PU8NnHIR  
PS版2000は重すぎて5分も遊んでいられない。欠陥商品。  
アートディンクによるハード性能を無視した移植は自社のA4を  
売り込みたいがためにわざとやったようにすら思える。

41 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 19:22:53 ID:???  
>>39  
繋げないとCとIの人口が伸びない  
港(埠頭)が作れないマップだと高速道路・鉄道の接続は必須

人をとられてるように感じるのは  
単に人口が減ってるということであってそれは市長の責任

42 : NAME OVER : 2007/08/02(木) 21:50:45 ID:???  
高速道路・鉄道を接続すると港(埠頭)の代わりになるけど  
ロードすると効果がなくなってIが急激に廃墟化するな

43 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 17:54:44 ID:???  
バグなのかな?一定数以上の接続はセーブされないみたいだね  
PC版だとシカゴのシナリオ(クリア後)でよく起こる...

44 : NAME OVER : 2007/08/03(金) 19:10:13 ID:???  
ロード後に高速道路・鉄道を接続しまくって再ロードすればなおるよ

45 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 06:01:17 ID:???  
>44  
オマイは神か?  
PSなんて2時間くらいしかやらないから  
ロードの度に再接続なんて、金がいくらあっても足りんと思ってた。  
てかアレってロードの度に効果が切れてたんだな。  
薄々は気付いてたんだが、オレの街づくりが悪いのかな、と。

2000で他にロード後に効果の切れるものって有る?  
シムシティって要因が複合的だから気付きにくいわ。  
ロード後停電ならすぐ分かるけど、  
水不足を貯水タンクで補っていると、ロード後断水も有るよな。  
あれはロード後はタンクの貯水率=0でスタートするみたいだから  
夏にセーブすると発生=冬セーブで回避してるけど。

46 : NAME OVER : 2007/08/05(日) 20:09:05 ID:???

>>44

へー・・・全然知らなかったよ  
久々に水無しマップでも遊んでみるかな

>>45

実は2000の貯水タンクは全くの役立たずで  
晴れの日にはポンプの給水量が減ってしまうのを防ぐ効果があるんだけど  
タンクを建てる金でポンプ(と人工の水)を作ったほうが晴れの日給水量が増える

同じく脱塩施設も役立たずで、内陸部に施設と同じ広さの土地を取って  
ポンプと水を作ったほうが給水量は増えるし、水辺を有効利用できて金もかからない

47 : NAME OVER : 2007/08/07(火) 13:29:49 ID:???

simcity3000はビスタにインストールできませんね。

48 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 01:18:03 ID:???

どこで質問したらいいかわからなかったの、総合とあるここですか？

PCでシムシティをやりたくなつたのですが、現在入手できるPC版シムシティにはどんなものがありますか？

シムシティ4は見つけて、ぜひプレイしたかったんですが、  
出来るだけ安く手に入れたいので多少古いものでも構わなく、前に出たものを探してます。  
タイトルだけで構わないので教えてください。  
OSはXPを使っています。

SFC版とSS版2000を持っているんですが、  
今プレイするとおもしろすぎ&ロードの長さに嫌になりました。  
PCではそんなにもおもしろくないと期待してます。

49 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 12:26:20 ID:???

>>48

>>2 シムシティ総合サイトでシリーズが紹介されてます。

で、4スレから誘導されてきた俺が質問です。

SFCのシムシティ、ニコ動のプレイを参考に、人口60万人目指しているんだが、  
人口50万から、苦戦してます。とりあえず、試してみたのは、  
商業地区の一部を工業地区に変更していく。56万までいったけど  
そこから、すすまない。税金0%にしたが、目だった反応なし。  
あとは、学校、病院つぶして住宅地にするもマップ外側の住宅地では、  
地価が下がってて、レベルがあがらない。  
アドバイスがあったら、ぜひお願いします

50 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 14:41:40 ID:???

>>48

3000で良いんじゃないのかな。2000とあまりやる事に大差が無いけど。

PCによっては4は重たいよ。  
発売当時、あまりの重さに耐えかねたユーザーがクレームを付け、  
メーカーが返品に応じたという話がある。

51 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 16:54:32 ID:???

>>49

動画ってのは知らないが、一般的には

- ・周辺から工業地、住宅地、商業地の順で建てる
- ・住宅地、商業地の建設後は周囲に公園を塗布した上で、じっくり時間をかけて発展を見守る
- ・短時間に大量の開発をしない。特に商業地は慎重に増やす  
逆に工業地は多少は無理な開発をしてもOK

てな感じだろうか。

52 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 21:18:39 ID:???

>>51

レスども。

指摘してもらったような基本を守って50万まで行ったんだけど、

その先は、伸び悩んだわ。

レベルの低い商業地区の一部を工業地区に変更で、なんとか58.5万まで来たけど  
また、ここでとまった。個人的に、万策つきた...

53 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 21:21:52 ID:???

後半、工業地区増加で、住宅地より多くなった

住・工・商 = 34・38・19 って感じになってる

54 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 22:57:30 ID:???

あれだったら街をうpしてみれ。

文字だけではどんなもんかは分かり辛いからな。

55 : NAME OVER : 2007/08/08(水) 23:12:08 ID:???

このスレの住人はプレイヤーに優しいよな

56 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 17:45:20 ID:???

市長は皆人格者なんだよ。

57 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 18:40:25 ID:???

基本は人格者なんだが時々衝動に負けて災害スイッチをONにする(w

58 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 20:47:14 ID:???

あと時々衝動に負けて税率MAXにしたり病院や学校を破壊したりするんだよな

59 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 21:38:48 ID:???

病院や学校を破壊するのは衝動のせいじゃないよ

60 : NAME OVER : 2007/08/09(木) 22:28:58 ID:???

何の仕事もせず土地だけを無駄に占拠するゴミを片づけるのは大切な仕事ですよー

61 : 49 : 2007/08/09(木) 22:54:07 ID:???

>>54

レスどうもです。

おかげさまで、なんとか60万人達成できました。

工業地区の警察署を破壊して工場建設。

低レベルの住宅を商業に。

最後は、地価の高い地区のプレゼントを破壊して住宅に。

瞬間最大的に60万いきました。

ここは、優しい人格者の多いインターネットですね。

ありがとうございました。

次は、2000とばして、3000やろうかと思ってます。

62 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 08:56:15 ID:???

>>60

ヤバい独裁者の気分を存分に味わえるよなw

63 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 19:34:20 ID:IV3SU8S3

どなたかスーフアミのシムシティのお金が増える裏技知りませんか？警察と消防を金があるかぎり建ててるってのは覚えているんですが...卑怯者かもしれませんがお願いします

64 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 20:16:22 ID:???

>>63

SFCのはシムシティーとは言えない。

よって帰っておくれ。

65 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 20:58:28 ID:???

>>63

建て続けた後、12月に予算の画面が出たら、そのまま開発画面に戻す。そのとき、すぐにLボタンを押して

時間を止めておき、開発画面から予算の画面にする。あとは割当率を100パーセントにしてから開発画面に

戻せば、資金の総額が999999ドルになる。

66 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 21:04:14 ID:???

>>63

分かったら、二度と来ない様に。

67 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 22:03:33 ID:IV3SU8S3

全部100パーセントにしても金増えません。

68 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 22:07:00 ID:???

>>67

家ゲーレトロ

<http://game12.2ch.net/retro2/>

はい、こっちで。

69 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 22:18:20 ID:IV3SU8S3

>>68

そっちでもググったがスレがなくこちらにきて聞いているんですが...

70 : NAME OVER : 2007/08/10(金) 22:23:36 ID:???

>>69

[ttp://plaza.rakuten.co.jp/kyou54/diary/200610290000/](http://plaza.rakuten.co.jp/kyou54/diary/200610290000/)

意味不明

71 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 16:27:36 ID:???

香ばしい流れだな

72 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 19:44:26 ID:???

>>69

消える！目障りだ！！

73 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 20:47:35 ID:???

ID:IV3SU8S3 の様な最低の人物は初めて見たよ。

74 : NAME OVER : 2007/08/11(土) 22:58:26 ID:???

>>72

...ラストブロンクスの方？

75 : 48 : 2007/08/12(日) 04:32:47 ID:???

すみません、繋げない環境でした。

今手に入るのは、4と3000だけみたいですね。  
少し古いPCですが、普段は3Dのネットゲやってるので  
スペック的には4もできそうな気もしますが……重いのはちょっと怖いですね。  
3000が安く売られてるみたいなので、探してみます。

ぼーっと町を作るのが楽しくて、あまりやりこんだりしないので3000でも楽しめそうです。  
レスくれてありがとうございました。

76 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 05:39:01 ID:???

ID:IV3SU8S3は>65氏の説明では不足なのか…

失敗する原因は主に2つ。

- ・Lボタンでシッカリ時間を止めていなかった  
最初の12月の予算画面の段階から、最後の税率100%が終わるまで  
Lボタンは押しっぱなしでかまわない。  
成功してれば、離れた瞬間に資金MAXになる。

- ・お金を使い切っていない  
これは資金がマイナスにオーバーフローした時に起こるバグ。  
資金は極力使い切れ、0は無理でも最低一桁にはしろ。

77 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 06:56:13 ID:???

むしろ通常の開発をして金減らしてもこの技は出来るのがつつり開発すべき  
(かなりギリギリまで金使えば交通で十分支出出る)

78 : NAME OVER : 2007/08/15(水) 22:38:54 ID:???

- >・Lボタンでシッカリ時間を止めていなかった
- >最初の12月の予算画面の段階から、最後の税率100%が終わるまで
- >Lボタンは押しっぱなしでかまわない。
- >成功してれば、離れた瞬間に資金MAXになる。

コレについてはファミマガでも書いてたな。多分似たような問い合わせが多かったんだろう。

79 : NAME OVER : 2007/08/19(日) 16:47:18 ID:0x2QDX0H

SFC版の1

裏技で黒い所も開発可能とか？やり方がサイト見ても、  
意味不明だし。人口270万なんて表示はされんの？  
十万単位までだろ、これは。

80 : NAME OVER : 2007/08/20(月) 10:26:27 ID:???

>>79

実際にやればわかる。納得できるはずだ。  
できないのであればやり方が間違っているかもしれない。  
よく読んでみることをお勧めする。  
ちなみにメニューを出してないとできないはずだから注意ね。

人口270万のヒント:スーパーマリオの機数表示&65536\*20=0

81 : NAME OVER : 2007/08/21(火) 10:37:23 ID:???

すべてプレゼントをとって60万の後は

すべての災害起こして  
最後に借金して空港とか作りまくってクビマンセー

82 : NAME OVER : 2007/08/23(木) 21:04:46 ID:fTxKHt15  
噂だが！ 来る11月にシムシティー最新作 ( Sim City Societies)  
シムシティソサエティーズが発売されるらしい  
画像見たけど・・・鉄道がなさそう・・・  
まだ詳しくは、分らないが鉄道があって、川も欲しい！  
グレードアップしてるらしいが？

83 : NAME OVER : 2007/08/23(木) 21:38:46 ID:???  
俺はいいわ、パソコンのスペックも無理そうだし

84 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 11:35:29 ID:???  
>>82  
ああ、あの地雷臭がブンブンするソフトね。

85 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 15:28:27 ID:???  
昔PC版の2000やってたんだが、ある時期を境に道路の維持費がメチャクチャ  
かかるようになって、一気に赤字財政になったんだけど、あれは何だったの？

しばらくすると維持費が急騰する仕様になってたの？

86 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 20:32:27 ID:???  
俺はある時期を境に市民の道路に対する要求が出っ放しになって  
他の要求が見れなくなる

87 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 21:29:49 ID:???  
>>85  
俺は消防署でなった。予算暴発バグとか言われてたような。

88 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 22:45:08 ID:???  
PC版2000のマップエディットで、土地を上下させると、必ずどこか別の場所も勝手に地形が  
変わってたな  
あれもバグなんだろうな。バグバグゲーム

89 : NAME OVER : 2007/08/24(金) 23:07:40 ID:???  
何度も上下させてるといじれないタイルが発生する

90 : NAME OVER : 2007/08/25(土) 00:45:50 ID:???  
電力の数値って実際の数値と噛み合ってるのかな

91 : NAME OVER : 2007/08/25(土) 01:11:58 ID:???  
水力発電所のカタログデータが過大なのは証明されている

92 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 00:00:50 ID:???  
街中の電力すべてを  
ソーラー&風力発電で賄うエコシティを作ろうとしても  
どういうわけか水力発電所だらけになってしまう

93 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 05:07:49 ID:???  
>92  
平坦なマップで、ソーラーと風力発電のみで街を造ろうとすると  
マップの半分は発電所で埋まるな。  
風力 8 : ソーラー 2 くらいの数になる。  
発電所の維持費を払うのに精一杯だが、スローな街造りも悪くない。

94 : NAME OVER : 2007/08/30(木) 20:35:44 ID:???  
土地を目いっぱい上げてやれば風力発電所の発電力はなかなかのもんだぞ

95 : NAME OVER : 2007/09/01(土) 01:29:37 ID:???  
>94  
確かに高度があれば、半分くらいにはできそうだった。  
標高？千メートルの街を造ろうとしたんだが、  
斜めタイルが自然に、かつデッドスペースとして多数存在するので  
つい水力発電に逃げてしまうんだよな...  
あと標高が高いと港が作れないし、トンネルの作製は難しいし、  
なによりポンプの能力が極端に落ちるのが辛かった。

96 : NAME OVER : 2007/09/01(土) 02:31:32 ID:???  
標高とポンプの性能に関係あったっけ？  
地形エディタで海拔ごと上げてやればむしろ給水量は飛躍的に増えるけど

97 : NAME OVER : 2007/09/01(土) 12:08:40 ID:???  
>96  
それやったら「標高の高い街」ではなくなると思い、しなかった。  
水位が高ければ確かにポンプ性能は上がる。  
ならば逆も起こる、って感じみたい。  
水タイルの隣に置いて平地の半分くらいの性能だった気がするけど  
さすがに覚えてないな。久しぶりにやるか。

98 : NAME OVER : 2007/09/01(土) 15:28:47 ID:???  
飛行機が挟まった

99 : NAME OVER : 2007/09/02(日) 00:52:45 ID:???  
あるあるw

100 : NAME OVER : 2007/09/02(日) 06:04:53 ID:???  
結局飽きて最終的には面積の半分が海の島になるんだよな

101 : NAME OVER : 2007/09/03(月) 23:45:27 ID:yM03D2DG  
【エネルギー】宇宙の太陽光を、レーザー化して地上へ送る...大阪大学が新技術開発 2  
<http://news22.2ch.net/test/read.cgi/newsplus/1188828390/150>  
こんなの出来たらしいね

102 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 00:13:39 ID:???  
メタルマックスのBSコントローラを思い出した。

103 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 01:02:28 ID:???  
びいえず かけしとき

104 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 13:17:39 ID:???  
一発だけなら誤射かもしれない

105 : NAME OVER : 2007/09/04(火) 17:52:44 ID:???  
マイクロ波発電の実現も近いのか...  
10万ドルで建てられる工業用アルコロジーはまだかね？

106 : NAME OVER : 2007/09/05(水) 04:18:07 ID:???  
アルコ案ならあったはず  
超高々層の巨大建築だけど

東京23区と周辺県をすっぽり緑に返して  
建物一つで同じ人口と生活が賄えるとか

でも、宇宙開発 テラフォーミング コロニー化が先になるだろうね

107 : NAME OVER : 2007/09/05(水) 18:03:05 ID:???

工業アルコはSFアクション映画に出てきそうだ  
そして中で金網デスマッチやったりしそうだ

108 : NAME OVER : 2007/09/05(水) 21:43:28 ID:L4YkRC03

>>107

ほんとにでてきそうですが、中では工業部品を作ってるだけですよ....

109 : NAME OVER : 2007/09/06(木) 04:04:46 ID:???

TOYOTAが出稼ぎブラジル人隔離用に作ってくれないかな

110 : NAME OVER : 2007/09/07(金) 01:46:36 ID:XfjPLLid

市長！洪水警報ですぞ

111 : NAME OVER : 2007/09/07(金) 08:59:02 ID:???

通り過ぎたけど、うちの近くは大した被害も出なかった。  
安心して都市開発を再開してください市長。

112 : NAME OVER : 2007/09/10(月) 08:24:08 ID:???

the configuration file Graphics Rules.sgr  
とかでてラッシュア- (シムシティー4) ができません  
誰か原因わかるでしょうか？

windows xp sp2

メモリ1G×2

core2duo6400

pen4 1.6ではできたんですが・・・。

core2douに対応できてないんでしょうか；；

113 : NAME OVER : 2007/09/10(月) 08:45:26 ID:???

>>112

ここは総合スレだけど実質初代と2000あたりの話題が多いから  
他スレで聞いたほうが良いと思われ。  
シムシティー4でスレタイ検索したら色々出てきたからよさげな所へ行くべし。

マルチ勧めてるみたいだけどこういう場合はいいよね・・・

114 : NAME OVER : 2007/09/10(月) 08:55:39 ID:???

そういやそもそもここはレゲー板だった  
スレタイこれでいいんだろうか・・・

115 : NAME OVER : 2007/09/10(月) 16:33:55 ID:???

>>112

SimCity4 シムシティー4 92番街

<http://game11.2ch.net/test/read.cgi/game/1187088071/l50>

もの凄い勢いでシムシティー4の質問に答えるスレッド Vol.2

<http://game11.2ch.net/test/read.cgi/game/1184003724/l50>

【シムシティー】SimCity3000で7ターリ Part19

<http://game11.2ch.net/test/read.cgi/game/1179967260/l50>

PCゲーはこっちの方がいいかな。

シムシティーフォースとか、ファンサイトで聞いてもいいんじゃないね。

116 : NAME OVER : 2007/09/13(木) 02:42:44 ID:???  
ttp://www4.plala.or.jp/to-u/sim2m/fool.swf

スレッド毎にこれあるけど、もう一個のヤツを探してるんだが、誰かわかる？  
メルトダウンにかかったときのやつ。

117 : NAME OVER : 2007/09/13(木) 19:13:52 ID:???  
>>116  
ちょっと曲がいいなとか思って普通に聞いてた。

118 : NAME OVER : 2007/09/23(日) 21:30:21 ID:???  
simcity3000の英語版が中古ショップで1000円で売ってたんだけど、日本語にはできない？  
できたら買いたい

119 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 00:25:57 ID:???  
>>118  
総合スレと言いつつ初代&2000のスレなので  
>>115の一番下のスレにでも行ったほうがいいと思う

120 : NAME OVER : 2007/09/24(月) 12:55:37 ID:???  
>>119  
そうか  
ありがとう

121 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 09:21:40 ID:???  
3000は未だに単独スレがあるのか。3000の話題を見ないワケだ。

122 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 09:51:07 ID:???  
訳分からん だの付けてるなら、とっととこうしろ。

#### SFC 版 SIMCITY シムシティー スレ 11

123 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 18:17:00 ID:???  
初代で地震おこしても原子力発電所がメルトダウンしないんだが、  
地震とかの災害ってメルトダウンに関係ないの？

124 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 19:14:42 ID:???  
>>122  
SFC版中心だけど、厳密に言えばSFC版というのもおかしいからそ  
総合だけ消せばいい

125 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 19:51:06 ID:???  
>>123  
メルトダウンはメルトダウンで一つの災害として独立していると思われ。  
地震や飛行機事故で原発を無理やり壊しても起こらなかったはず

126 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 19:55:51 ID:???  
>>124  
SIMCITY シムシティー 11

か、あるいはより正確に

#### 初代シムシティー・シムシティ2000 11

でどうだろう。あんまり変えるとまずいかな？

127 : NAME OVER : 2007/09/26(水) 21:02:22 ID:???

>>125  
そうか  
サンクス

128 : 122 : 2007/09/27(木) 02:59:50 ID:???

初代シムシティー・シムシティー2000 を語る 11

SUBJECT COUNT 48 / 48

129 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 20:03:25 ID:???

[http://www.uploda.org/uporg1040019.jpg\\_blo75wZZ1nAhugqb1oQw/uporg1040019.jpg](http://www.uploda.org/uporg1040019.jpg_blo75wZZ1nAhugqb1oQw/uporg1040019.jpg)

久しぶりにシム2000をやって  
3×3を意識してやってたらドでかいビルが三棟も建ったため  
なにげにうp

130 : NAME OVER : 2007/09/27(木) 21:14:08 ID:???

見てたら首が痛くなった

131 : NAME OVER : 2007/09/28(金) 09:05:44 ID:???

保守気盆ぬ

132 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 12:51:30 ID:???

TOPになったら隣に工業地作っても大丈夫？

133 : NAME OVER : 2007/10/02(火) 13:35:35 ID:???

公害のせいで崩れる可能性大だから、部分破壊とかしなきゃだめだな。

134 : NAME OVER : 2007/10/05(金) 23:54:48 ID:???

Sim2kをSFCしかやったことない俺が友達の家でWIN版やらしてもらったらやたらとモンスター  
が強くてワタ

135 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 01:26:16 ID:???

PCの2000をやっている者ですが、地下鉄の駅の配置はどちらが良いのでしょうか？

線路 駅

136 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 22:24:59 ID:???

接してれば何でもいいけど、できれば下の方がいい。

137 : NAME OVER : 2007/10/06(土) 23:23:00 ID:???

昔から思ってることだけど、地下鉄の撤去ってどうやるの？

138 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 04:48:20 ID:???

>>137

地下画面にしてそのまま整地すればいいはず  
だよな？

139 : NAME OVER : 2007/10/07(日) 23:48:08 ID:???

>>138は長年の謎を解き明かした

140 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 01:14:43 ID:???  
SFCのアルコって10万人だったんだなー

今日初めて知ったわw

141 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 01:30:22 ID:???  
SFC版はマップが狭いからね  
SFCの10万ってPC版の12万人より厳しい気がする

142 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 15:08:20 ID:???  
PC版は平地が多いマップだと12万人達成してもかなり土地が余る

143 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 22:32:07 ID:???  
PCの2000のアーバンリニューアルキットで建物作ってる人いる？

144 : NAME OVER : 2007/10/08(月) 22:48:12 ID:???  
ざっくり区画指定したらあとは寝ちゃうんで  
いまだに10万人達成の瞬間って見たことないんだよなあ

145 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 04:17:32 ID:5ielFn56  
保守

146 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 18:06:56 ID:???  
VCでシムシティやってんだが250年ほど経過して46万...  
50万まで後一步なんだがくじけてきた

147 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 18:09:19 ID:???  
資金マックスの裏技使って一気に作ったらその辺で止まるな。

148 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 18:29:00 ID:???  
>>147  
資金マックス使ってない  
海に道路でカジノは作ったけど

149 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 19:02:15 ID:???  
スラム街に飛行機落として公園作って地価上げるとか

150 : NAME OVER : 2007/10/10(水) 20:08:39 ID:???  
税率0%にしてI量産すれば届くんでない？

151 : NAME OVER : 2007/10/22(月) 19:50:18 ID:LwEwFRj8  
またマリブーで山火事だそうですね・・・

152 : NAME OVER : 2007/10/23(火) 15:31:30 ID:???  
>>141  
SFCでアルコ無し12万ぐらいまでなら簡単にいけるだろ？

153 : NAME OVER : 2007/10/25(木) 14:32:50 ID:???  
港は悪いことのホームラン王です！

154 : NAME OVER : 2007/10/26(金) 21:57:15 ID:???  
なんか夢をみた。  
RやCのTOPがやたらめったらあるマップをやっている夢。

「え！？こっからここまで全部TOPかよ！！」  
てな具合だった。なぜかそこだけ印象に残ってる。

155 : NAME OVER : 2007/10/26(金) 23:24:58 ID:???  
プラクティスで13万とかやるとそんな感じになるよ

156 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 00:56:37 ID:???  
50万突破するとプレゼントに関係なくどんどん地価が下がって建物が汚くなっていく

157 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 18:54:08 ID:???  
全部TOPにしたかったけど13個目で挫折した

158 : NAME OVER : 2007/10/29(月) 22:00:45 ID:???  
俺も、全部トップにしようとして、トップになった建物に  
復活阻止を施すといったことを試してみたが、行き詰って断念した。

159 : NAME OVER : 2007/11/02(金) 12:05:18 ID:wvi6/Ckf  
メガ口達成後はいかに60円いくか楽しみだったが、半端でない苦痛とマンネリ

で、達成したらよお...  
交通は全部道路、空地にも際限なく道路を敷き、公園なんか潰してしまえ  
FD・PDは潰して工業地に  
海上島には勿論空港にする  
できれば火力発電所も作れ

で、犯罪と公害の警報を聞きながらクッパ牧 ( ° ° ) ッ!!...を待ったもんだ

160 : NAME OVER : 2007/11/03(土) 19:40:13 ID:???  
>>152

いくらなんでもそれはない。  
通常は128\*128タイルだが、SFCに限っては96\*96。  
フラットなマップでも10万人は結構ぎりぎり。もちろんオール高密度で。

161 : NAME OVER : 2007/11/04(日) 23:21:51 ID:???  
初代SFC版で、ぜんRCIをTOP or HIGH以上になるように街づくりを進めているが、  
どうも人口が27万人に達したあたりから商業地区の発展が停滞してきたなあ。  
TOPどころか、HIGHにすらならなくなってきた。

162 : NAME OVER : 2007/11/06(火) 22:10:49 ID:???  
おい！ うん娘がここにいるぞ！

163 : NAME OVER : 2007/11/08(木) 02:20:16 ID:e220trHi  
始めたばかりです。発電所立てたいんです  
私の町にはまだ発電所がありません

お金がありません。  
もう-115ドルなんです。  
あのメガネのアドバイザーがいらない建物をみなおせとか言うもんだから私、建物を除去したらお  
金があたるのかと思い大学を除去したんです。  
でもお金は増えなかった。あの大学を返してほしい。  
水辺にあったあの大学を

164 : NAME OVER : 2007/11/08(木) 03:02:53 ID:e220trHi  
DSのシムシティです

165 : NAME OVER : 2007/11/08(木) 03:30:00 ID:???  
でも維持費削減にはなるよ

166 : NAME OVER : 2007/11/09(金) 00:10:50 ID:IMYBdaLd



てかこれ何語だよ

<http://www.oyuncehennemi.com/streets-of-sim-city-pc-cd-rom-t26121.html>

[http://rapidshare.com/files/16580838/Streets\\_of\\_-\\_Sim\\_City.rar.html](http://rapidshare.com/files/16580838/Streets_of_-_Sim_City.rar.html)

178 : NAME OVER : 2007/11/18(日) 17:15:58 ID:???

トルコ語かよ

179 : NAME OVER : 2007/11/18(日) 23:01:26 ID:GeRc/g3c

結局道路の割り当てってどれが一番良いのかね

今やってるマップは6x6だと初期は厳しそうだから、

6x15で周り作ってって、中心部は6x6にするようにしてる

180 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 01:11:25 ID:???

2000の話？

181 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 01:30:27 ID:rEOJn8Fz

>>180

2000です

今んところ6x15を10セット作って人工8千人

ポンプと水だけとか、発電所と公園だけのところもある

182 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 01:31:17 ID:???

sage進行みたいだね、ごめん

183 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 01:34:58 ID:???

道路の有効範囲は3マスだから効率だけ考えると

6× (横or縦の道路は引かない) が一番いいんだろうけど

悪影響はあるんだろうか

例えば住宅地と職場は離れすぎると雇用問題が出てくるけど

あれは単に距離で計算してるのかそれとも道のりなのか

つまりは分かりません。

184 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 01:52:34 ID:???

>>183

交差点T字路、又は+の交差点にしか3x3の建造物はできなかった

よって、6x6(道路抜き)で作っていくのが人口増加は良い。

でも、渋滞の原因となるし、道路の予算が掛かるので、皆どの割り当てでみんなやっているのか知り

たかったんだ。

185 : NAME OVER : 2007/11/19(月) 23:53:03 ID:???

大抵は6×13でやってるな 13=6+1(道路)+6

横にも展開できるからキッチリ敷けるし

3×3を建たせるためだけに交差点を造ったりも

186 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 00:48:41 ID:???

>>185

なるほど

それはさておき、付けっぱなしにして帰ってきたら発電所が爆発していた

187 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 01:10:34 ID:???

9x9にして真ん中の3x3を公園とか水とポンプにしてた

あんまり効率よくないね

188 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 01:32:26 ID:???

SimAnt

SimCopter  
Sim Health  
SimLife  
SimTown  
Streets of SimCity  
がDL出来る・・・らしい

<http://cgboard.raysworld.ch/thread.php?threadid=9656>

189 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 15:48:18 ID:3aLnSnL6  
やり方さえ分かれば  
初代SFCで人口70万なんて簡単にいくぞ(ただし、フリーダムマップな)  
ここで色々議論しているようだが  
どれもメガロポリスの根本的な性質の違いを理解していないw

情報マップを読み込んだり  
色々人口密度を高める研究をしていけば  
スマートな解決策が見つかるはずだ。

これに一度気づけば、70万など何度でも作れるようになる。  
>>4は神だがここに秘められている数々の技術を検証することだな

ちなみに、メガロポリスは特殊な形態だから  
従来どおりの方法は通用しないぞ  
これがヒントだなw

190 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 18:32:32 ID:???  
建物崩しか？

191 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 21:44:47 ID:3aLnSnL6  
>>190  
そういう裏技は必要ない  
正攻法で70万いける

やる気があれば75万ぐらいも可能だろう

192 : NAME OVER : 2007/11/20(火) 21:48:33 ID:???  
SFCでなくPC版の濃い攻略本あたりには書いてあるね  
それにしても、上から目線が鼻に付くけど

193 : 191 : 2007/11/20(火) 21:50:48 ID:3aLnSnL6  
>>192  
スマソ

194 : NAME OVER : 2007/11/28(水) 16:50:24 ID:???  
?U+5202;

195 : NAME OVER : 2007/11/28(水) 16:51:57 ID:???  
?

196 : NAME OVER : 2007/12/03(月) 11:35:14 ID:???  
メガロポリスBGMの無機質さ？と、シンコペーションあげ

197 : NAME OVER : 2007/12/03(月) 19:21:50 ID:???  
俺が今作ってる街の現在の人口は41万人。  
さすがにこの人口になると、全地区 TOP or HIGH にするのは  
厳しくなってきたな。

198 : NAME OVER : 2007/12/03(月) 22:01:56 ID:???  
気を抜くと一気にスラム化するからな

199 : NAME OVER : 2007/12/03(月) 22:44:42 ID:???  
ああ、その点は大丈夫。復活防止を施してるから。  
つーかそうしないと絶対無理。  
時間がたつと、古い建造物がどんどんスラム化するからな。

200 : NAME OVER : 2007/12/04(火) 00:12:18 ID:???  
時間が経つとってか単に都市の中心が変わるからな  
無印sfclは基本的に都市の中心から離れるにつれ 状に地価が低くなる  
左上から開発してりゃマップ埋まる頃にゃ左上の地価緑だわ  
プレゼント云々除外してね