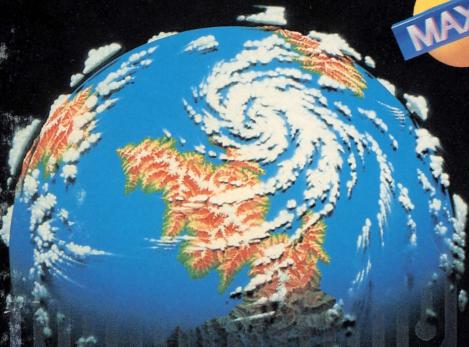


スーパーファミコン®  
SHVC-SE



SUPER FAMICOM®  
LICENSED BY NINTENDO



*Sim Earth*™  
シムアース

THE LIVING PLANET™

取扱説明書

 **IMAGINEER**  
Innovation Through Human Network

このたびは、イマジニアのスーパー  
ファミコン専用ソフト「シムアース」  
をお買いあげいただき、誠にありがと  
うございました。ご使用前に取り扱い  
方、使用上の注意等、この「取扱説明  
書」をよくお読みいただき、正しい使  
用法でご愛用ください。なお、この  
「取扱説明書」は大切に保管してくだ  
さい。

## 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、健康のため約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をプロジェクションテレビ\*に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)



*SimEarth*  
シムアース

THE LIVING PLANET™

*SimEarth*™  
シムアース  
THE LIVING PLANET™

# シムアースとは

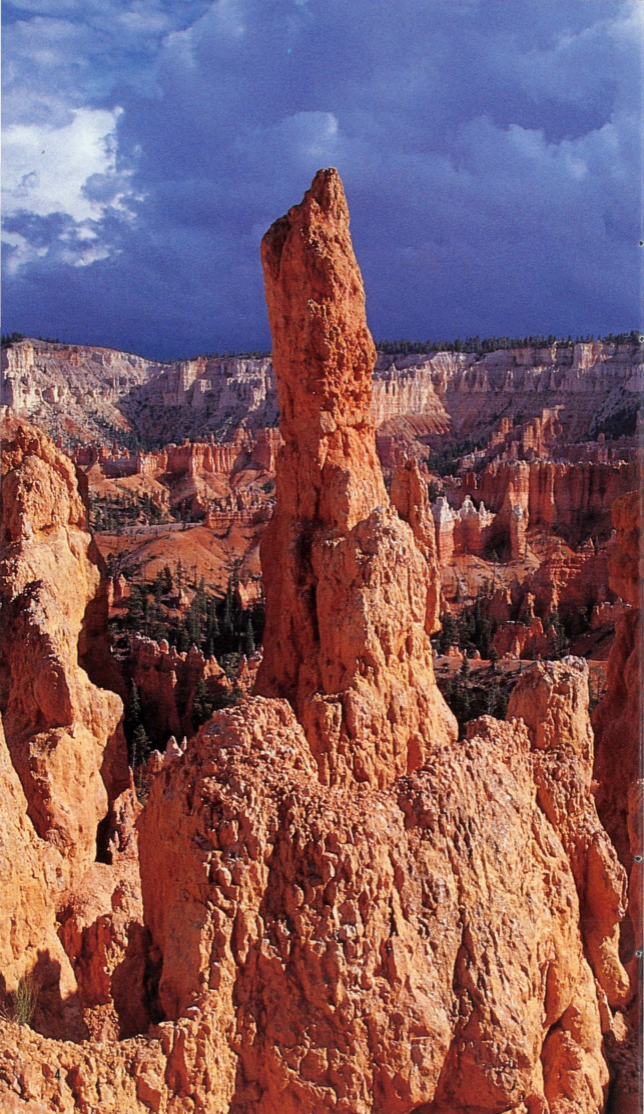
シムアースは、惑星開発をテーマとしたシミュレーションゲームです。ゲームといっても、ただ勝つためにだけ、目的を達成するためだけというように、発想に制限をつけているのは、シムアースの本当のおもしろさにふれることはできないでしょう。シムアースとは、ゲームでありながら、ゲームではないのです。

シムアースの惑星には、単細胞の動物や植物から、いまの人類以上に高い文明を持った生物まで、さまざまな電子生命体（シムアースリング）が住みついています。ひとつの惑星には、なんと一兆以上のシムアースリングが住むことができ、それらの運命は、すべてあなたの手にゆだねられているのです。

あなたは、この惑星の環境、生命、文明など、すべてにわたって、自由自在に操作することができます。あなたの惑星は、無限の広がりと可能性を持っているのです。惑星の管理、運営を行うという、ほかのゲームとは一味違う本当の挑戦を、あなた自身の考えによって実行してみましょう。









# ガイア理論とは

「生命とは何だろう」。

ガイア理論の提唱者ジェームス・ラブ  
ロックは、生命存在の証拠を求めて、火  
星の大気の研究に取り組んでいときに、

こんな疑問にぶつかりました。

現在の地球の大気は、二酸化炭素0.03

%、酸素21%、窒素79%ですが、もし、  
地球に生物がいなければ、二酸化炭素98

%、酸素0%です。大気成分と生物の関  
係に興味を持ったラブロックは、「ガイア

仮説」を唱えるようになったのです。

「生物の成長は惑星環境を変えていく。

生物は自然淘汰のおきてにしたがう。た

とえば、呼吸などにより生物は物理的・  
科学的に環境に働きかける。環境コント

ロール能力の限界を越えると、生物は死  
に至る」。地球環境のすべてであるガイア

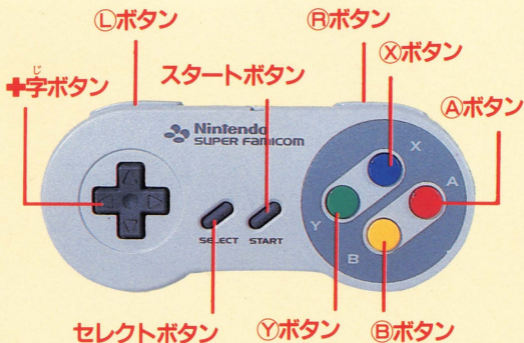
は、生物にとって最適な環境を生み出そ  
うとする「自己制御」システムでもある

わけです。これがガイア仮説です。

ガイア理論は、すべての科学学会で認  
められているような学説ではありません。

しかし、私たちはもっと地球のことを考  
える必要があるのではないのでしょうか。

# そうさほうほう コントローラの操作方法



**Aボタン**：メニュー、コマンドなどの決定けつていに使用しようします。

**Bボタン**：メニュー、コマンドなどのキャンセルしやうに使用しようします。

**Xボタン**：各モード画面かくでアイコンがめんを呼び出よします。

**Yボタン**：エディットモード画面がめんでコマンドウインドよを呼び出だします。

**Lボタン**：エディットモード画面がめんじやう上に現在位置げんざいを示ちすマップしめを出だします。

**Rボタン**：エディットモード画面がめんじやう上に現在位置げんざいを示ちすマップしめを出だします。

**+字ボタン**：カーソルいどうを移動いどうさせます。

**スタートボタン**：ゲームかいしを開始かいしさせます。

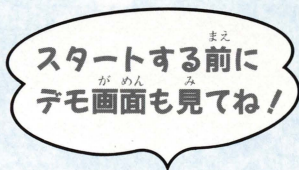
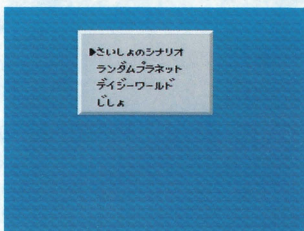
**セレクトボタン**：エディットモードとマップモードきを切り替かえます。

# ゲームスタート

カセットをスーパーファミコン本体にセットし、電源を入れると、右のタイトル画面が表示されます。そこでスタートボタンを押すと、右下のモード選択画面が表示されます。

「さいしょのシナリオ」を選択すると、「アケリアス」という惑星からスタートし、クリアしなければ、つぎの惑星に進むことができません。各シナリオの内容とその目的は、つぎのページから説明しています。

「ランダムプラネット」を選択するとレベルの選択があります。シナリオは、17ページから、レベルの選択については21ページから説明してあります。





わくせい

# 惑星のシナリオ

ひとつひとつの惑星<sup>わくせい</sup>については、つぎのページから紹介<sup>しょうかい</sup>していますので、ここでは簡単<sup>かんたん</sup>に概略<sup>がいりやく</sup>を説明<sup>せつめい</sup>しましょう。

「さいしょのシナリオ」を選択<sup>せんたく</sup>すると、あなたのガイアナイザとしての能力<sup>のうりよく</sup>を試<sup>ため</sup>さんと、つぎつぎに難問<sup>なんもん</sup>をかかえた8個<sup>こ</sup>の惑星<sup>わくせい</sup>が現<sup>あら</sup>われます。難問解決<sup>なんもんかいけつ</sup>の目的<sup>もくてき</sup>を達成<sup>たつせい</sup>したときに、そのシナリオは終了<sup>しゅうりゆう</sup>し、自動的<sup>じどうてき</sup>にセーブされ、そのつぎの回<sup>かい</sup>からは、「つぎのシナリオ」を選択<sup>せんたく</sup>することになります。ひとつずつクリアしていかなければ、つぎの惑星<sup>わくせい</sup>に行く<sup>い</sup>ことはできません。

「ランダムプラネット」は、地球型<sup>ちきゅうがた</sup>の惑星<sup>わくせい</sup>を年代別<sup>ねんだいべつ</sup>（タイムスケール）で選択<sup>せんたく</sup>することができます。「さいしょのシナリオ」よりも、制限<sup>せいげん</sup>がゆるやかになっているので、レベル<sup>せつてい</sup>の設定<sup>かのう</sup>が可能です。

「デージーワールド」は、ガイア理論<sup>りろん</sup>に基<sup>もと</sup>づいた特殊<sup>とくしゆ</sup>な惑星<sup>わくせい</sup>です。







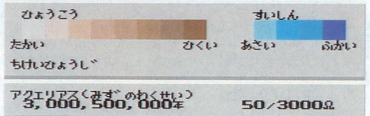
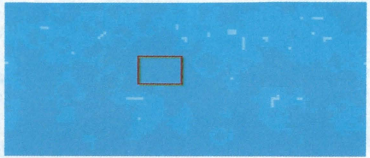
# アクエリアス

アクエリアス  
みず わくせい  
は水の惑星です。  
りくち まつた  
陸地は全くあり  
ません。

ぶんめい はつてん  
文明が発展し  
ていく上で、火  
はとても大きな  
やくわり は  
役割を果たしま  
す。文明のかな

めである道具は火で作るのですから、陸地がないと、とう  
ぜんそれを使うことができません。

つまり、水中生物は知的生物にはなることはできますが、  
ぶんめい も  
文明を持つことができないのです。



## タイムスケール：進化タイムスケール

もんだいてん  
**問題点**：大陸がないため、陸上動物に進化しません。また、  
ひ つか  
火が使えないために、文明を作ることもできませ  
ん。

ヒント：水中生物を進化させるには、浅瀬を作ってやるこ  
とが必要です。また、文明を発達させるには、や  
はり大陸が必要です。火山で陸地を作ることから  
はじめましょう。コマンドの「じめん」で、海面下  
の土地を盛り上げて構いません。

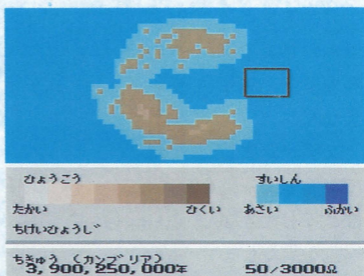
その他：惑星の大陸の形を好きにデザインすることができ  
ます。

クリア条件：文明を生物に持たせること。



# ちきゅう 地球カンブリア

ちきゅう  
地球のカンブ  
リア紀(約5億  
5千万年前)を  
再現しているシ  
ナリオです。こ  
のころの地球は、  
植物が繁殖し始  
め、昆虫が進出  
してきています。



ここでの目的は、それらの動物に文明を持たせ、産業革命を起こすことです。

このシナリオでの大陸は、その当時の地球と同じにしています。また、最初の2億年間にについては、マグマの流れや大陸移動も同じになっています。しかし、2億年たった後は、マグマなどの状況によって変化していきます。

**タイムスケール**：進化タイムスケール

**問題点**：なん度も急激な温度変化がやってきます。そのままにしていると、生物たちは死に絶えてしまいます。

**ヒント**：気温の変化から生物を守り、知的生物が文明を起こしていくのを助けていきましょう。

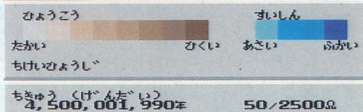
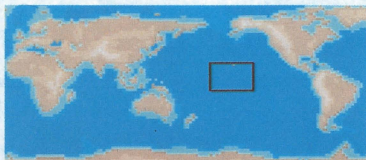
**その他**：ほ乳類だけしか文明を持たない、というわけではないのです。好きな生物を知的生物にし、文明を持たせてあげましょう。

**クリア条件**：生明に文明を持たせ、産業革命を起こさせる。



# ちきゅうげんだい 地球現代

わたし い  
私たちが生き  
げんざい ち  
ている現在の地  
きゆう さんぎょかく  
球です。産業革  
めい お  
命が起こり、エ  
ネルギー生産、  
い がく のうぎょう か  
医学、農業、科  
がく  
学などでめざま  
はつてん  
しい発展をとげ  
ていますが、同  
じ わくせい かんきょう おお えいきょう  
時に惑星の環境に大きな影響もあたえています。



あなたは、これらの問題を解決しながら、人類をほかの星に移住させてください。

## タイムスケール：技術タイムスケール

ちんだいてん こうがい せんそう き が おんだん か ぶそく かく  
問題点：公害、戦争、飢餓、温暖化、エネルギー不足、核  
の冬などのさまざまな問題があります。これらの  
もんだい じつさい かいけつ  
問題を実際に解決できれば、それこそノーベル賞

ものなのでしょうが……。

ヒント：せんそう た もの せきゆ かく  
戦争は、食べ物や石油・核がなくなりそうになる  
お そし ぶんめい  
と起こります。阻止するには、文明コントロール  
てつがく ふ  
パネルの哲学のエネルギーを増やしてください。  
こうがい たいき おせん しょうわりあい  
公害は、大気を汚染しないエネルギーの使用割合  
ふ  
を増やすといいでしょう。

その他：た わくせい おも てつてい  
こんな惑星もういやだ！ なんて思ったら、徹底  
てき はかい  
的に破壊してみる……とか。

クリア条件：ひょうげん けいかく はつどう ほか わくせい たび だ  
エクソダス計画を発動し、他の惑星へと旅立つ。

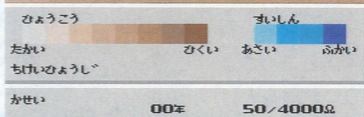
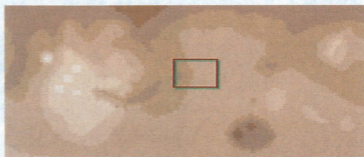




# かせい 火 星

このシナリオ

では、あなたの  
知的生物はナノ  
テク時代まで進  
化していると仮  
定します。あな  
たの惑星はシム  
アースリングで



いっぱいになり、

知的生命体は他の星に移住を希望しています。

あなたの使命は、火星を生物が生存可能な惑星に変える  
ことです。200年以内にこのプロジェクトを成功させな  
ければなりません。

**タイムスケール**：技術タイムスケール

**問題点**：水がなく、気圧もほとんどありません。酸素、植  
物、動物もなく、あるのは岩石ばかりです。平均  
気温も-53度で、とても生物の住める環境ではあ  
りません。

**ヒント**：氷隕石で海を作ることから始めましょう。惑星の  
全生命と文明人口を知るには、アイコンでグラフ  
を選択し、「レポート」を見るとわかります。バイ  
オ工場と雨工場をうまく使い、植物を育ててくだ  
さい。

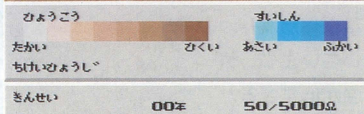
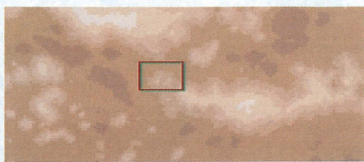
**クリア条件**：全生命を25000、文明人口を1000にする。





# 金星 せい

金星も火星と同じく、生物が移住できるように惑星開拓を進めます。金星の平均気温は470度、とても生物が住める環境ではありません。



このゲームの中でも、一番難しいシナリオでしょう。このシナリオも、金星を500年以内に生物が生存可能な惑星に変えなければいけません。

## タイムスケール：技術タイムスケール

**問題点**：とにかく気温が高すぎて、このままでは動物はよろか、植物さえ繁殖は不可能です。

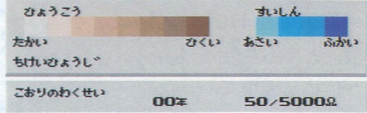
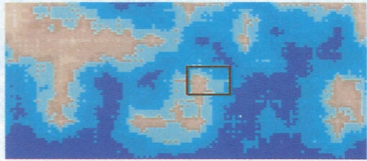
**ヒント**：まず、惑星を冷すことです。氷隕石を何個落しても気温は下がりません。かえって、温室効果の原因のひとつである水蒸気を増やすことになります。冷すためには温室効果の原因である二酸化炭素を少なくすることです。酸素工場は二酸化炭素を大気から吸いとってくれます。植物も二酸化炭素を吸収し、酸素を放出してくれます。

**クリア条件**：全生命を25000、文明人口を1000にする。



# こおりのわくせい

たいよう  
 太陽からはる  
 かなた わく  
 か彼方にある惑  
 せい たいよう  
 星です。太陽の  
 ひかり とど  
 光がほとんど届  
 かないので、惑  
 せいぜんたい こお  
 星全体が凍りつ  
 いています。気  
 おん ひく  
 温が低すぎるた  
 め、もちろん生  
 ぶつ す  
 物はまったく住んでいません。

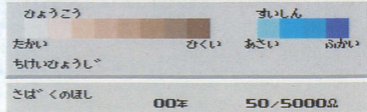
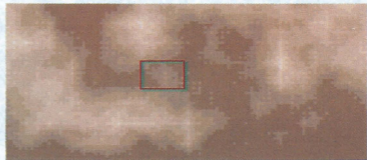


ねん い ない ぜんせいめいりよう ぶんめいじんこう  
 500年以内に全生命量を25000、文明人口を1000にしてく  
 ださい。

**タイムスケール**：技術タイムスケール

もんだいてん だいち こおり と せいぶつ す  
**問題点**：大地の氷を溶かし、生物が住めるようにしなければなりません。

たいき ちようせつ おんど じよじよ あ  
**ヒント**：うまく大気を調節して、温度を徐々に上げましょ  
 う。火星がヒントになるかもしれません。





## さばくのわくせい

気温が<sup>きおん たか</sup>高く、あまりに<sup>かんそう</sup>乾燥しすぎて<sup>さばくか</sup>いるため、砂漠化している惑星<sup>わくせい</sup>です。生物<sup>せいぶつ</sup>は、は虫類<sup>ちゅうるい</sup>だけが<sup>す</sup>かろうじて住んでいます。

500年以内<sup>ねん い ない</sup>に全生命量<sup>ぜんせいめいりょう</sup>を25000、文明人口<sup>ぶんめいじんこう</sup>を1000にしてください。

**タイムスケール**：<sup>ぎじゆつ</sup>技術タイムスケール

**問題点**：<sup>もんだいてん</sup>惑星の大部分<sup>わくせい だいぶぶん</sup>は、乾燥<sup>かんそう</sup>しすぎて砂漠<sup>さばく</sup>になっています。この星<sup>ほし</sup>を緑<sup>みどり</sup>の惑星<sup>わくせい</sup>に変えて、生物<sup>せいぶつ</sup>が住める環<sup>かん</sup>境<sup>きやう</sup>を作り<sup>つく</sup>ましょう。

**ヒント**：<sup>たいきせいぶん</sup>大気成分<sup>き</sup>に気<sup>き</sup>をつけて、<sup>すこ</sup>少しずつ<sup>きおん</sup>気温<sup>さ</sup>を<sup>さ</sup>下<sup>さ</sup>げてい<sup>きんせい</sup>きましょう。金星<sup>きんせい</sup>が<sup>すこ</sup>ヒント<sup>おん</sup>になる<sup>ど</sup>か<sup>さ</sup>もしれ<sup>うみ</sup>ません。少し<sup>うみ</sup>温度<sup>つく</sup>が<sup>こおん</sup>下<sup>せき</sup>が<sup>ゆう</sup>った<sup>ゆう</sup>ら、海<sup>うみ</sup>を作る<sup>こおん</sup>のに<sup>せき</sup>氷<sup>ゆう</sup>隕<sup>ゆう</sup>石<sup>ゆう</sup>も有<sup>ゆう</sup>効<sup>ゆう</sup>です。



## ちきゅう2×××年

すべての惑星<sup>わくせい</sup>の問題<sup>もんだい</sup>を解決<sup>かいけつ</sup>した、一流<sup>いちりゅう</sup>のガイアナ<sup>がいあな</sup>イザ<sup>いざ</sup>であるあなた<sup>あなた</sup>しか行く<sup>い</sup>ことができない<sup>さいご</sup>最後の星<sup>ほし</sup>は、未来<sup>みらい</sup>の地球<sup>ちきゅう</sup>です。

ここでは、問題点<sup>もんだいてん</sup>をあなた<sup>あなた</sup>自身<sup>じしん</sup>の目<sup>め</sup>で確認<sup>かくにん</sup>し、解決<sup>かいけつ</sup>してください。





# ランダムプラネット

「ランダムプラネット」を選択すると、こんどは4つのタイムスケールの中から時代を選択することができます。タイムスケールというのは、惑星の発展の経過をそれぞれ地質期、進化期、文明期、技術期というレベルでとらえ、分類したものです。

最初にレベルを設定(設定の仕方は ページに紹介)すると、今度はタイムスケールを選びます。ウィンドーが表示されたら、**+**字ボタンでタイムスケールを選択し、**(A)**ボタンで決定します。

あなたがこの惑星を選ぶことで、地球がどのようにして現在の姿になったかを知ることができます。まったく新しい惑星を創造することに挑戦してください。

## 地質タイムスケール

今から45億年前、地球は星間に漂う塵から形成されました。この頃の地球は、どろどろの溶岩でつまれていましたが、時間がたつうちにその表面が冷えて固まっていきました。そして、空気の中に含まれていた水分は雨となって降りそそぎ、やがて海が誕生しました。



地質タイムスケールはこの状態から始まり、多細胞生物への進化が確認されたときに、進化タイムスケールに移行します。



## 進化タイムスケール

いろいろな多細胞生物の出現から始まり、たくさんの植物や動物で惑星をいっぱいにしましょう。



ここでは、種の周期的な絶滅を防ぎながら、知的生命体に文明を持たせることが目的です。文明の発生が確認されたときに、つぎの文明タイムスケールに移行します。

## 文明タイムスケール

知的生命体が文明と呼べるような文化を発生させました。ここから文明タイムスケールの始まりです。世界中に街ができ、戦争など、いろいろな問題も出てきます。



文明をさらに発展させ、産業革命が起こると、次の技術タイムスケールに移行します。

## 技術タイムスケール

産業革命による技術革新が起こり、エネルギー生産、医学、農業などで革新的な進歩が見られ、文明が急速に発展しています。しかし、自然破壊や公害なども問題です。

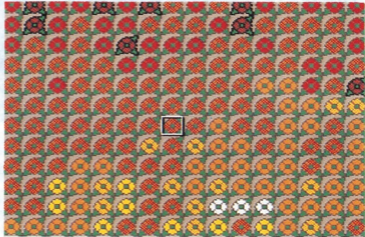


このタイムスケールでの最終目標は、他の惑星を植民地にし、移住していくことです。惑星の自然を守りながら文明を発展させ、宇宙開拓にまで乗り出してください。



# デージーワールド

このシナリオは、ジェームス・ラブロックによる惑星モデルのデージーワールドが基本となっています。彼は「生物と環境が2つ一緒にな



デージーワールド 71,250,000円

50 デイジー 00Ω

って、気候や大気の構成を自動管理するシステムを作りあげている」という、ガイア理論を証明するために、このモデルを作りあげたのです。

デージーワールド唯一の植物、デージーのはなびらの色は、惑星の気温を光や熱を反射する量でコントロールする力を持っています。

**タイムスケール**：進化タイムスケール

**問題点**：太陽熱がどんどん上昇しています。しっかり管理していなければ、海が蒸発して、生物の住めない惑星になってしまいます。

**ヒント**：デージーワールドは、雲がほとんどなく、温室効果の気体の割合も低い惑星です。気温が低いと黒のデージー、反対に高いと白のデージーが育ちます。アイコンのグラフの「しょくぶつ」を見ると、あなたのデージーの育成の割合がわかります。

# せんたく レベルの選択

レベルを決める前に、シムアースのエネルギーについて説明しましょう。

シムアースの中では、エネルギーが2種類登場します。ひとつはシムアースリングたちのエネルギー、もうひとつはあなたのエネルギーです。

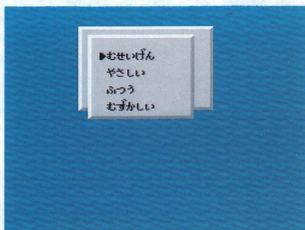
シムアースリングのエネルギーは、化石燃料や原子力から生み出される通常のエネルギーで、これにより、彼らは文明を進歩させていくのです。これには数値などはありません。配分などを考える必要はありません。

あなたのエネルギーは、ゲームスタート時にレベルによってあたえられます。あなたの目標を達成するためにコマンドを実行すると減っていき、時間が経過すると少しずつ回復していくものです。これは $\Omega$ (オメガ)の単位で表わします。

レベル設定は、最初にあたえられるあなたのエネルギーの量で変えられるわけです。タイムスケールによって難しさが違うので、その時代に合わせてレベルを設定し、開拓をしていくとよいでしょう。

右下の画面が表示されたら、**+**ボタンでレベルを選択し、**A**ボタンで決定しましょう。

レベルを決めることができるのは、「ランダムプラネット」と「デイズワールド」を選択した場合のみです。





## むせいげん

ゲーム中にプレイヤーが使用できるエネルギーは無限です。モデルコントロールパネルの数値は適度に設定されています。よほどのことがない限り、変更することはありません。ただし、シナリオのモードでは使えません。

## やさしい

初心者向き。ゲーム開始時のエネルギーは5000Ωです。時間がたってもそれ以上に増えることはありません。モデルコントロールパネルの数値は適度に設定されています。よほどのことがない限り、変更することはありません。

## ふつう

ゲーム開始時のエネルギーは2000Ωです。時間がたってもそれ以上に増えることはありません。モデルコントロールパネルの数値は適度に設定されています。よほどのことがない限り、変更することはありません。

## むずかしい

ゲーム開始時と最高値のエネルギーは2000Ωです。さらに、モデルコントロールパネルの数値はランダムです。よく考えて設定しましょう。また、このモードでは植物や動物が自然発生することがないので、すべてあなたが配置しなければいけません。

# がめん みかた 画面の見方

いよいよゲームスタートです。まず、画面の見方を説明しましょう。

シムアースの惑星をコントロールするのは、主に3つの画面を使います。惑星全体を知るにはマップモードとグローブモード、細かな作業を進めるにはエディットモードを使います。

アイコンウインドはどのモード画面でも呼び出せますが、コマンドウインドはエディットモードでしか使えません。

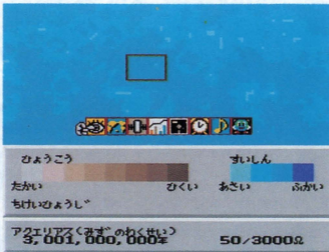
画面を切り替えるには、アイコンの「マップモード」を使います。エディットモードとマップモードだけの切り替えなら、セレクトボタンだけでできます。



# マップモード

ゲームをスタートさせたときに、最初に現われる惑星全体の地図のモードです。惑星全体の規模で物事を確認したいときは、まず、このマップモードを見てみるのがよいでしょう。

このマップに表示されている大きめで横長の四角いカーソルが、エディットモードに変えたときに表示される部分です。そのカーソルを方向ボタンで移動させると、左右にスクロールします。



- 1 エディットモードでの表示エリア  
わくせいぜんたいず
- 2 惑星全体図
- 3 アイコン：(X)ボタンで表示されます。
- 4 データインデックスボックス：惑星全体図で表示されているデータがなにを示しているかの注釈が入ります。
- 5 インフォメーションボックス：惑星が誕生してからの年数、選択しているコマンドにかかるエネルギー量/プレイヤーが使える残りのエネルギー量、警告メッセージが表示されます。



# エディットモード

惑星を調査したり、生物を配置したり、イベントを起こすなどの作業をするモードです。

表示されている場所から移動したいときは、カーソルを画面の端に移動させると、上下左右にスクロールします。

表示されているエリアを<sup>かくにん</sup>確認したいときは、**(L)・(R)**ボタンを押すと、全体マップのどの辺にあたるかを示す略地図が、右上に表示されます。



- ① 全体マップでのエディットモードの表示範囲：**(L)・(R)**ボタンで表示されます。
- ② カーソル：植物や生物、文明、イベントなどを配置するときには、これを移動して決めます。
- ③ インフォメーションボックス：惑星が誕生してからの年数、選択しているコマンドにかかるエネルギー量/プレイヤーが使える残りのエネルギー量、現在選択しているコマンドの種類、警告メッセージが表示されます。

# グローブモード

惑星全体を球形で見せています。形は変わっても、マップモードと同じように使えます。

惑星は自転していますが、**+**字ボタンの左右を押すと、自転の方向が変わります。











- ① エディットモードでの表示エリア
- ② 惑星全体図
- ③ アイコン：(X)ボタンで表示されます。
- ④ データインデックスボックス：惑星全体図で表示されているデータが、なにを示しているかの注釈が入ります。
- ⑤ インフォメーションボックス：惑星が誕生してからの年数、選択しているコマンドにかかるエネルギー量/プレイヤーが使える残りのエネルギー量、警告メッセージが表示されます。

# アイコン

アイコンは以下の8つ。惑星の情報を確認したり、ゲームの設定を変えたりすることがその役割の中心です。でも、モデルコントロールパネルだけは、惑星の設定をコントロールする機能があります。

すべてのモード画面のときに、**(X)**ボタンを押すと、アイコンウインドが表示されます。**+**字ボタンで選択し、**(A)**ボタンで決定してください。また、**(B)**ボタンでウインドは消えます。

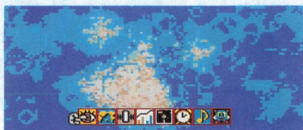
	データ表示
	モード切り替え
	モデルコントロールパネル
	グラフ
	セーブとロード
	スピード
	音楽
	ガイアくん





# ひょうじ データ表示

ぜんたいず いろわ ひょう  
全体図に色分けて表  
示するデータの種<sup>しゆるい</sup>類を  
せんたく せんたく  
選択します。十字ボタ  
ンで選択し、(A)ボタ  
ン<sup>けつてい</sup>で決定すると、データ  
インデックスボックス  
に<sup>えら</sup>選べるデータの種<sup>しゆるい</sup>類  
が<sup>ひょうじ</sup>表示されます。キャ



▶EXIT	マグマ	すいおん	しょくぶつ
ちけい	すいおん	おめ	せいめい
イベント	かいりゆう	きりゆう	ふんめい

▶2エリアまで(最大)のわくせい)  
3,050,250,000年 02/1772Ω

ンセルするときは、EXITを<sup>えら</sup>選ぶか(B)ボタ<sup>お</sup>ンを押すと通常画  
めん もど せんたく いか  
面に<sup>えら</sup>戻ります。選択<sup>お</sup>ができるデータは、以下の11です。

<h3>ちけい</h3> <p>ひょうこう すいしん たかい ひくい あさい ながい ちけいのようし ひょうこう すいしん ひょうじ 標高、水深の表示です。</p>	<h3>イベント</h3> <p>ハリケーン つかみ 氷せき かくごん クハガ つかみ 氷せき せんとう ほうしちのう つみおせん ころがのい せんとうき エクソダス イベントのようし せかいじゆう お 世界中に起こっているイベ ントの表示です。</p>
<h3>マグマ</h3> <p>きた へくとう つかし せんとう みなみ せんせい にし へくせい マグマほうこう たいりく いどう ほうこう ひょうじ 大陸の移動する方向の表示 です。</p>	<h3>すいおん</h3> <p>おんど たかい ひくい すいおんのようし かいすいおん ど ひょうじ 海水温度の表示です。</p>

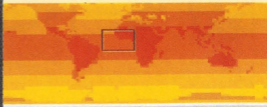
## かいりゅう



- ☐ きた
- ☐ ほくとう
- ☐ ひがし
- ☐ なんとう
- ☐ みなみ
- ☐ なんせい
- ☐ にし
- ☐ ほくせい

かいりゅうほうこう  
かいりゅう ほうこうひょうじ  
海流の方向表示です。

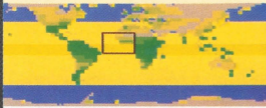
## きおん



- おんど
- たかい
- ひくい

きおん ひょうじ  
きおんの表示です。

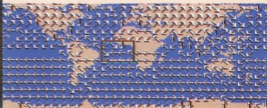
## あめ



- あめ
- おおい
- すくぬい

あめのようし  
こうすいめいよう ひょうじ  
降水量の表示です。

## きりゅう



- ☐ きた
- ☐ ほくとう
- ☐ ひがし
- ☐ なんとう
- ☐ みなみ
- ☐ なんせい
- ☐ にし
- ☐ ほくせい

きりゅうほうこう  
きりゅうほうこう ひょうじ  
気流方向の表示です。

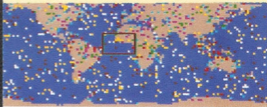
## しょくぶつ



- ☐ かんせき
- ☐ さばく
- ☐ しんよう
- ☐ ショウマ
- ☐ ツツジ
- ☐ そうげん
- ☐ こうよう
- ☐ めまち

しょくぶつづつひょうじ  
かくしょくぶつ ぶん ぶじょうきよう ひょうじ  
各植物の分布状況の表示  
です。

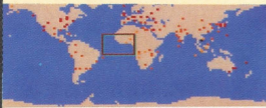
## せいぶつ



- ☐ アメーバ
- ☐ きつね
- ☐ こんちゆう
- ☐ けいせいのり
- ☐ ヒト
- ☐ トリ
- ☐ ばちゆうり
- ☐ しよくちゆう

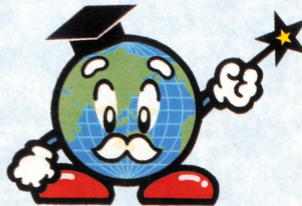
せいぶつづつひょうじ  
かくせいぶつ ぶん ぶじょうきよう ひょうじ  
各生物の分布状況の表示  
です。

## ぶんめい



- ☐ ぶんめい
- ☐ せいど
- ☐ てらふ
- ☐ ぶんめい
- ☐ せいど
- ☐ てらふ

ぶんめいのようし  
かくぶんめい ぶん ぶ  
各文明の分布やテラフォー  
マの所在地の表示です。





# モード切り替え

画面をマップモード、エディットモード、グローブモードに切り替えます。十字ボタンで選択し、(A)ボタンで決定してください。



マップモードとエディットモードの切り替えだけでなく、セレクトボタンでもできます。



# モデルコントロールパネル

4種類のモデルコントロールパネルを呼び出します。

コントロールパネルは、惑星のシミュレーションのパラメーターの数値を変更したいと



きに使います。これにより、惑星全体の環境が変わります。

まず、アイコンでコントロールパネルを選び(A)ボタンを押せば、右上の画面のサブコマンドが表示されます。つぎに、そのサブコマンドの中から変更したいパネルを選び(A)ボタンで決定すると、各コントロールパネルが現われます。



**チカク**：地殻ちかくコントロールパネルの呼び出し

**タイキ**：大気たいきコントロールパネルの呼び出し

**せいめい**：生命せいめいコントロールパネルの呼び出し

**ぶんめい**：文明ぶんめいコントロールパネルの呼び出し

パネルには、変更へんこうできる項目こうもくが上げられています。十字じボタンで変更へんこうしたい項目こうもくのところに矢印やじるしのカーソルを移動いどうさせ、**A**ボタンで決定けつていします。すると、今度はパラメータこんど一の方へ矢印やじるしが移動いどうします。

パラメータめもりの目盛きようじやくは強弱ちようせつやスピードを調節ていせつしているため、数値すうちを大きくしたい場合は右おお、小さくしたいときは左ひだりに、十字じボタンで矢印やじるしを1目盛ひとめもりずつ移動いどうさせましょう。数値すうちの変更へんこうが終わったら、**A**ボタンで決定けつていします。**B**ボタンを押せばキャンセルおとなり、パラメータすうちの数値かは変わらず、項目こうもくを選ぶ場所えらばしよに矢印やじるしが戻ります。

ゲームに戻もどりたいときは、**B**ボタンを押すか、EXITエグジットを選んで**A**ボタンを押せば、もとの画面おに戻もどります。

なお、コントロールパネルを呼び出すには、パラメータすうちの数値かを変えても変えなくても、1回につき100Ωのエネルギーかが必要です。

シナリオの火星かせい、金星きんせい、氷こおりの惑星わくせい、砂漠さばくの惑星わくせいは、「文明ぶんめいコントロールパネル」だけしかパラメータすうちの数値かは変更へんこうできません。

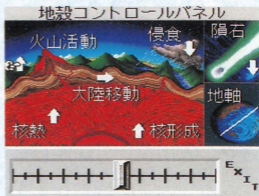


# ちかく 地殻コントロールパネル

わくせい ちしつかんけい  
惑星の地質関係について  
コントロールすることができます。

ちしつ なんびやくまんねん  
地質は、何百万年もかけて  
ゆっくり変化します。それを  
コントロールするので、

ちしつ めいかく にんしき  
地質タイムスケールでないと明確に認識できないかもしれ  
ません。



## かざんかつどう 火山活動

しゅうきてき かざん ばくはつ ひん ど ちようせい わくせい  
周期的な火山の爆発の頻度を調整します。これは、惑星  
そうぞうしよき たいりく けいせい おお えいきよう  
創造初期だと、大陸の形成に大いに影響します。

## しんしよく 侵食

あめ かぜ しんしよくさよう たか やま とち  
雨や風による侵食作用で、高い山などの土地がなめらか  
はや ちようせつ しんしよく すず ひろ たな  
になる早さを調節します。侵食が進むと、広い棚のような  
ちけい いわ あさせ さす つく  
地形（岩だな、浅瀬、砂州）が作られます。

## かくねつ 核熱

わくせい かくしん ぶぶん おんど ちようせつ かくしん おんど たか  
惑星の核心部分の温度を調節します。核心の温度が高い  
だい き ぼ かざんばくはつ お かざん しま やま つく  
ほど、大規模な火山爆発が起こります。火山で島や山を作  
るときに、かくねつ おんど たか せつてい ど ふん  
る時に、核熱の温度を高め設定していると、1度の噴  
か おお しま たか やま そう なが  
火で大きな島や高い山ができます。また、マグマ層の流れ  
む へんか  
る向きも変化しやすくなります。

## たいりくいどう 大陸移動

マグマの移動するスピードの調節です。マグマ層の上の大陸プレートの移動に影響します。

## かくけいせい 核形成

惑星の核心が大きくなるスピードを調節します。

惑星が誕生したときは、すべてがどろどろに溶けていますが、ときが経つうちに中心の部分が固まってきます。これが核心です。

核心が大きいくほど、マグマ層が薄くなります。この層が薄くなるほどマグマの流れるスピードが遅くなり、大陸移動も遅く、火山活動も小さくなります。

## いんせき 隕石

周期的な隕石衝突の頻度を調節します。惑星誕生の初期には、大量の隕石が降ってきて、大陸の形成に大きな影響をあたえます。

## ちじく 地軸

惑星の地軸の傾きを調節します。これは季節の変化の大きさに影響します。傾きが大きいほど、各季節の気候変化も大きくなります。

地軸は文明と技術のタイムスケールでのみ注目すべき要素でしょう。

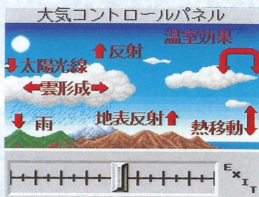


たい き

# 大気コントロールパネル

日光や温度など、惑星の大気のさまざまな要素をコントロールします。

この惑星が植物や動物の生命を維持していくことができるかどうかを決定するわけです。



## 太陽光線

惑星に降りそそぐ太陽光線や、太陽熱の量を調節します。一番弱くすると、太陽からの光はなくなり、闇の世界となるでしょう。

## 反射

惑星に吸収される太陽光線の量を、雲の太陽光線反射率によってコントロールします。反射率が小さいほど、惑星に吸収される太陽光線が増え、気温が上がります。

## 温室効果

惑星の温室効果による温暖化の度合いをコントロールします。温室効果とは、大気圏外に放出されるはずの熱を、水蒸気、メタン、二酸化炭素などが吸収するため、惑星自体が温まってしまう現象です。

くもけいせい  
**雲形成**

いつてい すいじょうき つく くも りょう ちようせつ  
一定の水蒸気から作られる、雲の量を調節します。

うりょう  
**雨量**

わくせいぜんたい こうすいじょう  
惑星全体の降水量をコントロールします。

ちりょうはんしや  
**地表反射**

わくせいひょうめん たいりく ねつはんしやりつ ちようせつ はんしやりつ ちい  
惑星表面の大陸の熱反射率を調節します。反射率が小さい  
いほど、より多くの太陽光線が惑星に吸収され、温度が上り  
ます。

ねついどう  
**熱移動**

ねついどうりつ ちようせつ たいき かいよう たいき なが そう  
熱移動率を調節します。大気や海洋での大気の流れが相  
互移動する割合、量のことです。



せいめい

# 生命コントロールパネル

わくせい せいめいけん えいきよう  
惑星の生命圏に影響する  
ようそ  
要素をコントロールします。  
せいぶつ かず しゆるい へんどう  
生物の数や種類の変動が  
はげ しんか  
激しい、進化タイムスケ  
ルで使うのが一番効果的で  
あり、結果がよくわかるで  
しょう。



## てきおうりよく 適応力

せいぶつ せいぞん かのう おんど はんい ちようせつ たか せつてい  
生物が生存可能な温度の範囲を調節します。高く設定す  
るほど生物が生存できる温度範囲が広がり、惑星の広範囲  
で生息することが可能になります。

## はんしよく 繁殖

せいぶつぜんたい はんしよく ちようせつ  
生物全体がどれほどのスピードで繁殖するかを調節しま  
す。特に生物が誕生してまもないころは、将来の石油燃料  
を確保するために生物数を増やしておきたいものです。

## きゆうしゆう CO<sub>2</sub>吸収

わくせい しょくぶつ にさんかたんそ きゆうしゆう  
惑星の植物によって、どれほどの二酸化炭素が吸収され  
るかを調節します。  
わくせい たいきちゆう にさんかたんそ わりあい ふ おんしつ  
惑星の大気中の二酸化炭素の割合が増えすぎると、温室  
効果が働き、気温がどんどん上昇します。気温を下げるた  
めには、二酸化炭素の量を減らすことが大切です。



テラフォーマの<sup>さん そ こうじょう おな</sup>酸素工場と同じように、<sup>に さん か たん そ</sup>二酸化炭素を  
吸収し、<sup>きゆうしゆう さん そ</sup>酸素を生産するのですが、<sup>しよくぶつ</sup>植物にコントロールさ  
せる方が、より自然に近い<sup>ほう しぜん ちか じやうたい い じ</sup>状態を維持することができます。

## 進化

<sup>せいぶつ こうど はつたつ ちやうせつ</sup>生物がより高度なレベルに発達するスピードを調節しま  
す。

<sup>せいぶつ しんか すす ちてきせいぶつ ぶんめい</sup>生物の進化が進むと知的生物になることができ、文明を  
持つこともできます。ただし、<sup>ぶんめい も せいぶつ</sup>文明を持てる生物は1種類  
だけです。

## 突然変異

<sup>せいめいけいたい とつぜんへん い はつせい かくりつ ちやうせつ とつぜん</sup>生命形態の突然変異が発生する確率を調節します。突然  
<sup>へん い どうしゆぞく しんか かにい ほか ぶるい</sup>変異とは同種族の進化の過程をとばして、他の部類になる  
ことです。<sup>いちぶ れいめい のぞ こうたい</sup>一部の例外を除いては、後退していくことはあ  
りません。

なにがなにの部類になるかは、<sup>ぶるい</sup>コマンドの「せいぶつ」  
のページに紹介してあります。<sup>しやうかい</sup>

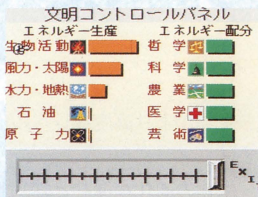


ぶんめい

# 文明コントロールパネル

わくせい こうとう ちてきせいぶつ ぶん  
惑星の高等知的生物の文  
めい  
明をコントロールし、管理  
かんり  
することができます。

ぶんめい  
文明タイムスケールか、  
ぎじゆつ  
技術タイムスケールに利用  
りよう  
してください。



## エネルギー生産

こうとう ちてきせいぶつ ぶんめい つく  
ここでは、高等知的生物が文明を作ったり、維持してい  
いじ  
くために必要なエネルギーを、なににどれくらい求めるか  
ひつよう  
という割合を決定します。  
わりあい けつてい

## 生物活動

もくぎねんりよう どうぶつ しょくぶつ かつどう ちてきせいぶつ にくたいろうどう  
木材燃料、動物・植物の活動、知的生物による肉体労働  
と  
といった、生物が生み出すバイオエネルギーのことで  
せいぶつ う  
す。これは、時間経過によって、器具や科学理論が確立されて  
じかんけいか きぐ かがくりろん かくりつ  
いき、効率がよくなっていきます。廃棄物燃料（リサイク  
こうりつ はいきぶつねんりよう  
ル燃料）もこの中に含まれています。バイオエネルギーで  
ねんりよう なか ふく  
も大気に二酸化炭素を放出するので、微量ですが公害が発  
たいき にさんかたんそ ほうしゆつ びりよう こうがい はつ  
生（せい）じます。

## 風力／太陽

たいようねつ ふうしや はんせん ふうりよくはつでん たいようでんち たいよう  
太陽熱や風車、帆船、風力発電、太陽電池など、太陽や  
かぜ りよう ぎじゆつ はつたつ  
風を利用したエネルギーです。技術が発達すると、さらに

こうりつ  
効率よくなっています。

すいりよく ちねつ  
**水力／地熱**

すいしや じょうき きかん すいりよくはつでん ちねつはつでん すいりよく ちねつ  
水車、蒸気機関、水力発電や地熱発電など、水力や地熱  
りよう ぎじゆつ はつたつ  
を利用したエネルギーです。これも技術が発達すると、さ  
こうりつ  
らに効率よくなっています。

せきゆ  
**石油**

せきたん せきゆ かせきねんりよう ねんりよう ほうふ しんか  
石炭や石油などの化石燃料です。燃料の豊富さは、進化  
ぜんせいめい りよう き も  
タイムスケールの全生命の量で決められます。これらを燃  
たいき ほうしゆつ きたい おんしつこうか  
やすと大気に放出される気体は、温室効果をもたらします。

げんしりよく  
**原子力**

げんしりよくはつでん げんしばくだん かくゆうごうはんのう  
原子力発電や原子爆弾など、核融合反応によるエネルギー  
かくぼくはつ お ほうしやのう  
です。メルトダウンや核爆発が起こるとほこりと放射能  
ほうしゆつ  
を放出します。





## エネルギー配分

ここでは、「エネルギー生産」で作りだしたエネルギーを  
なににどれくらい使うかという配分を決定します。

## 哲学

哲学は戦争を阻止します。哲学を優先させると惑星上で  
の対立を減少させ、緩和します。戦争防止に有効です。

## 科学

科学を優先させると、より高度な技術レベルまで進化し  
やすくなります。最低にしておく、まったく発達しませ  
んし、他の項目が伴わないと、安定した文明は望めません。  
また、あまりに早くから科学へ大量投資するのは、都市が  
病気や戦争で絶滅する危険も招きます。

## 農業

農業を優先させると、食料の生産を促進させ、都市の数  
を増大させることができます。

## 医学

伝染病の数と、伝染範囲を減らすことができます。

## 芸術

知的生物の生活レベルを向上させることができます。



# グラフ

さまざまなデータを  
細かく検討したいとき  
に便利です。惑星の状  
況が的確につかめます。

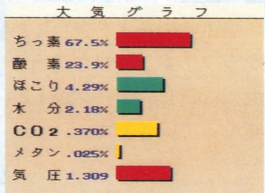
サブウインドから十字  
ボタンで選択し、(A)  
ボタンで決定します。

キャンセルのときは、(B)ボタンでマップモードに戻ります。



## たいき(大気グラフ)

このグラフは、現在の惑  
星の大気構成成分である窒  
素(N<sub>2</sub>)、酸素(O<sub>2</sub>)、二酸  
化炭素(CO<sub>2</sub>)、メタン  
(CH<sub>4</sub>)、それにほこりと水  
分(H<sub>2</sub>O)の割合と、気圧を  
表示したものです。



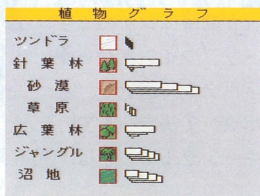
地球上では、大気中に15~25%の酸素が存在していま  
す。酸素が少なすぎると、動物は生存できません。また、  
多すぎると、惑星全体に火災が起こりやすくなります。

二酸化炭素が少なすぎると、植物は生存できません。ま  
た、多すぎると、動物が生存できません。ほこりが多すぎ  
ると、太陽光線が遮断され、全ての生命は絶滅するかもし  
れません。水蒸気、二酸化炭素、メタンガスはグリーンハ  
ウスガスと呼ばれ、これらの割合が多すぎると、温室効果

ひ お  
を引起こしてしまいます。

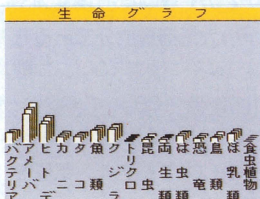
## しょくぶつ(植物グラフ)

しょくぶつ おお あら  
各植物の多さを表わした  
グラフです。時間の経過と  
とも あたら うえ  
共に、新しいデータが上に  
かき  
重なっていきます。



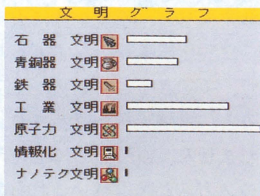
## せいめい(生命グラフ)

かくせいぶつ おお あら  
各生物の多さを表わした  
グラフです。時間の経過と  
とも あたら うえ  
共に、新しいデータが上に  
かき  
重なっていきます。



## ぶんめい(文明グラフ)

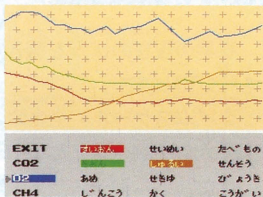
かくぶんめい おお あら  
各文明の多さを表わした  
グラフです。





# れきし

惑星のさまざまな要素が、過去から現在にかけてどのように推移したかを表わすグラフです。下部のウィンドウに表示されている15の項目について調べることができます。同時に4種類のデータを見るのが可能です。サブウィンドから見たい画面を選択しましょう。



**CO<sub>2</sub>**: 大気中の二酸化炭素の量

**O<sub>2</sub>**: 大気中の酸素の量

**CH<sub>4</sub>**: 大気中のメタンガスの量

**すいおん**: 惑星の平均海水の温度

**きおん**: 惑星の平均気温

**あめ**: 惑星の平均降水量

**じんこう**: 惑星の文明生命体の総数

**せいめい**: 惑星の全動植物の質量。生態圏質量のうち、99%は植物です。

**しゅるい**: 惑星に住む生物の種類数の総数。

**せきゆ**: 石油や石炭など、化石燃料の貯蓄量。進化タイムスケールでは貯蓄量が増えますが、文明タイムスケールでは、激減するのみです。

**かく**: 原子力燃料の貯蓄量。

**たべもの**: 惑星で生産される食料の量。

**せんそう**: 惑星での武力衝突の頻度。

**びょうき**: 伝染病発生数。

**こうがい**: 知的生物が排出する公害、有毒物質の量。

# レポート

惑星の現在の状況を報告してくれる、下のレポート画面を呼び出します。

タイムスケール、全生命の数、最進化生物、最発展文明、文明人口を調べることができます。

また、シムアースリングたちのエネルギー生産と、エネルギー配分を数値で見ることができます。これは、タイムスケールが文明以上でないと表示されません。文明コントロールパネルで数値を変えたことによる影響を確認するときなどに使ってください。

目標とは、次のレベルにいくための目的です。

## 惑星レポート

技術タイムスケール


全生命： 9462


最進化生物： ほ乳類


最発展文明： 原子力文明


文明人口： 357


時間 × 効率 = エネルギー

16  63% = 729

16  36% = 414

16  46% = 535

26  72% = 1340

24  35% = 614

はいぶん

2695

3868

2695

2695

2225

目標： 他の惑星へ移住



## セーブとロード

ゲームを中断するときは、このアイコンでセーブ（記録）してください。

また、やりなおしたときは、ロード（読み込み）を選択すれば、以前セーブしたところ

から始めることができます。セーブはひとつしかできません。また、セーブには20秒くらいかかります。

ゲームを終了するときもこのアイコンを使用します。



## スピード

時が流れる速度を変えたり止めたりができます。時を止めてじっくり考えたり、時間を思い通りにコントロールできます。

右のウィンドーで、**+**字ボタンで選択し、**A**ボタンで決定します。







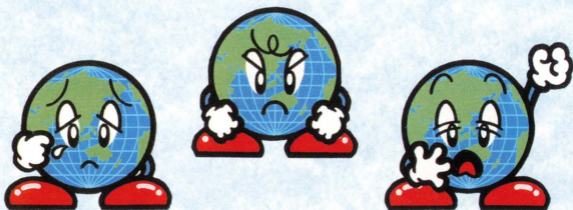
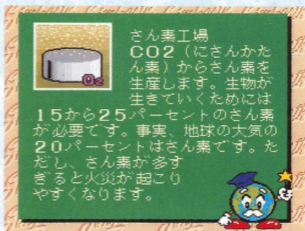
## おんがく 音楽

おんがく  
音楽のオン／オフの  
切り替えをするアイコン  
です。+字ボタンの  
上下で「とめる」、また  
は「ならず」を選択し、  
Aボタンで決定してく  
ださい。



## ガイアくん

ガイアくんは、この  
惑星そのものです。シ  
ナリオを進行していく  
にあたっての問題点は、  
このガイアくんがメッ  
セージでヒントを出し  
てくれます。



# コマンド

アイコンと同じように、いえ、それ以上にシムアースをコントロールするのが、コマンドです。惑星を生かすも殺すも、このコマンド操作ひとつなのです。



各コマンドを実行するときの方法は、ほとんど同じですから、ここで説明しておきましょう。

まず、エディットモード画面上で(Y)ボタンを押すと、コマンドウィンドウが表示されます。そこから操作するコマンドを十字ボタンで選択し、(A)ボタンで決定すると、「ちょうさ」以外はサブコマンドが表示されます。サブコマンドも、さっきと同じ要領で選択しましょう。配置したいコマンドを決定、あるいはキャンセルすると、ウィンドウは消えます。あとは、エディットモード画面上のカーソルで場所を決め、(A)ボタンを押すと実行されます。

これらのコマンドを使用するには、すべてあなたのエネルギーが必要です。

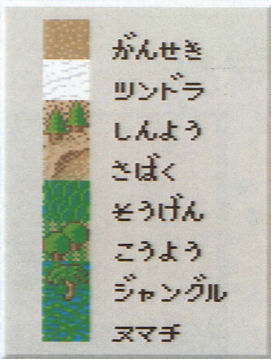
# しょくぶつ

惑星にバイオーム（生命圏）を配置するコマンドです。植物を配置することによって、生物が住める環境を整えるのです。惑星の環境制御システムの形成を助けたり、進化を速めたりするためにも、植物を配置した方がよい場合も多いのです。

もちろん、このコマンドを利用しなくても、気

候、気温、降水量などの条件に適応すれば、自然に繁殖していきます。それに、あなたが選択した場所に、必ずしも根づくとは限りません。ツンドラや針葉樹が赤道直下では成長しないように、ジャングルも極点においては存続されないのです。

1回使用するたびに、50Ωのエネルギーが必要です。



## がんせき(岩石地帯)

生命は存続できません。CO<sub>2</sub>と雨がまったくないと、植物も育ちません。また、金星や火星は岩石ばかりでできているといわれています。





## ごつかんとうど ツンドラ(極寒凍土)

ごつかんかんそうちたい かんれい かんそう  
極寒乾燥地帯。寒冷で乾燥してい  
ます。ここでは、植物も生物も生き  
ることはできません。氷河期の世界  
なのです。



## しんよう(針葉樹林地帯)

ていおんたうちたい かんれい あめ おお ば  
低温多雨地帯。寒冷で雨が多い場  
所に成育します。別名“タイガ”と  
呼ばれているところです。陸上の動  
物はすべて生きていきます。



## さばく(砂漠)

こうおんかんそうちたい きおん あた  
高温乾燥地帯。気温は暖かいのに  
雨が少ないと、大地は砂漠と化して  
しまいます。ここではほとんどの生  
物は生存できないのですが、は虫類  
のみ生きていくことが可能です。



## そうげん(草原)

おんだんしつじゆんちたい あた あめ てき  
温暖湿润地帯。暖かくて、雨が適  
度に降る土地であれば草原になりま  
す。陸上の生物が快適に暮らせる場  
所です。



## こうよう(広葉樹林帯)

温暖多雨地帯。暖かくて雨が多い  
場所に、広葉樹は育ちます。ここで  
は、多くの種類の植物が育ち、陸上  
生物も快適に暮らせます。



## ジャングル

高温多雨地帯。高温で雨が多いと  
ころは、木がうっそうと茂った密林  
になります。もっとも多くの生物を  
宿し、酸素も大量に生産してくれま  
す。



## ぬまち(沼地)

高温湿潤地帯。高温で雨が適度に  
降る場所です。ジャングルについて  
生物が住みつきやすいところで、海  
の生物も少しは住むことが可能です。



## うみ(海洋)

地球が生まれて6億年くらいで、  
海が誕生しました。配置はできませ  
ん。気候に大きな影響をあたえ、惑  
星上の大切な水源につながります。



# せいぶつ

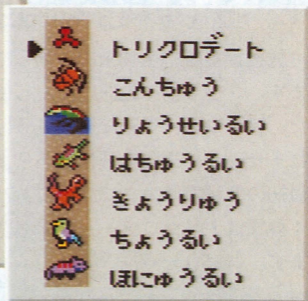
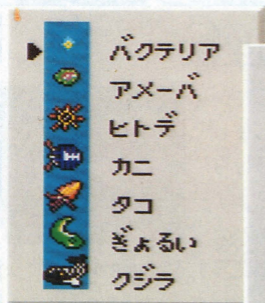
シムアースには、15  
 ぶるい せいたい そんざい  
 部類の生態が存在しま  
 ぶるい うみ せいたい  
 す。7部類は海の生態  
 ぶるい りく せいたい  
 で、8部類が陸の生態  
 です。あなたはこのう  
 ちの14部類の生態を配  
 置することができます。  
 のこ ひと い どう  
 残りの一つは、移動す



ることも、文明を持つこともできる肉食性の食虫植物です。  
 かくぶるい せいたい しゆるい しんか けいたい も  
 各部類の生態は、それぞれ16種類の進化形態を持ってい

ます。ある部類の生態が16番目の種類に達したら、それは  
 ぶるい せいたい ばんめ しゆるい たつ  
 知的生物に進化します。しかし、16番目の種類に到達する  
 ちてきせいぶつ しんか ばんめ しゆるい とうたつ  
 には、あなたの手助けが絶対に必要なのです。  
 てだす ぜつたい ひつよう

生態を配置するのに必要なエネルギーは、各生態の紹介  
 せいたい はいち ひつよう かくせいたい しょうかい  
 のあとに書いてあるだけかかります。



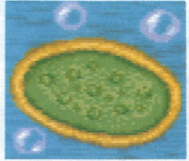


# ウミどうぶつ

たんじゆんたんさいぼうせいぶつ

## バクテリア(単純単細胞生物)

35億年前、地球上に初めて誕生した生物です。細胞内に核を持たない、原核生物全般を指します。バクテリアはメタンガスを放出します。この部類の中で、最も進化している上位8種類は、アメーバに突然変異する可能性を持っています。(35Ω)



ふくざつたんさいぼうせいぶつ

## アメーバ(複雑単細胞生物)

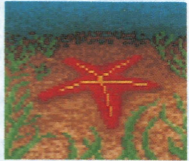
細胞内に核を持つ真核生物全般を指しています。バクテリアから20億年かけて進化しました。上位4種類は、ヒトデに突然変異する可能性を持っています。(70Ω)



たんじゆん たさいぼうせいぶつ

## ヒトデ(単純多細胞生物)

放射状多細胞生物全般を指しています。7億年前に地球に誕生しました。臓器や頭、脊髄などは見分けられません、組織の分化はありません。最初の8種類はカニに、そのあとの4種類はトリクロデートに突然変異する可能性を持っています。(105Ω)



せつそくどうぶつ  
**カニ(節足動物)**

おくねんまえ ちきゅう たんじょう  
6億年前に地球上に誕生しました。  
うみ す せつそくどうぶつぜんぱん さ  
海に住む節足動物全般を指してい  
ます。この部類の最初の4種類はタコ  
ぶるい さいしよ しゆるい  
に、そのあとの8種類は昆虫に突然  
へんい か のうせい も  
変異する可能性を持っています。

(140Ω)



なんたいどうぶつ  
**タコ(軟体動物)**

おな ちきゅうじょう あら  
カニと同じころに地球上に現わ  
れました。軟体動物全般を指してい  
ます。この部類は、進化過程の中間  
しゆるい ぎよるい とつぜんへんい か  
の8種類が、魚類に突然変異する可  
のうせい も  
能性を持っています。(175Ω)



ぎよるい  
**ぎよるい(魚類)**

おく ぜんまんねんまえ たんじょう すいじゅう  
4億3千万年前に誕生した、水中を  
おも せいそくばしよ せきついどうぶつ  
主な生息場所とした脊椎動物です。  
さいしよ しゆるい りょうせいるい  
最初の8種類は両生類に、そのあと  
しゆるい とつぜんへん  
の4種類はトリクロデートに突然変  
い か のうせい も  
異する可能性を持っています。



(210Ω)



## クジラ

水中性ほ乳類を指しています。水中性ほ乳類は陸でも生息は可能です。実際に、ジャングルの河やその支流に生存しています。陸性ほ乳類から進化したものですが、最も発達した4種類は、再び陸性ほ乳類に突然変異する可能性を持っています。(245Ω)



## リクどうぶつ

### トリクロデート(原始生物)

3つの骨髄を持つ単純構造生物です。地球では太古に存在していましたが、すでに絶滅してしまいました。シムアースでは、最後まで存在するチャンスをあたえています。トリクロデートは、突然変異することはありません。(280Ω)



### こんちゅう(昆虫)

地球上で最も種類の多い部類です。陸上に植物が成育できるようになったとき、水中生物のカニから突然変異しました。昆虫は突然変異はできませんが、食虫植物とともに進歩します。(315Ω)





## りょうせいらい(両生類)

4億1千万年前、陸上で行動する最初の脊椎動物となりました。変温脊椎動物の両生類は、魚類とは虫類の中間的生物とされています。この部類の最初の8種類は、は虫類に突然変異する可能性を持っています。(350Ω)



## はちゅうらい(は虫類)

3億3千万年前に誕生しました。両生類と同じ変温脊椎動物で、両生類から突然変異したものです。最初の8種類は恐竜に、そのあとの4種類はほ乳類に突然変異する可能性を持っています。(385Ω)



## きょうりゅう(恐竜)

地球では、2億6千万年前に誕生し、それから死に絶えるまで、2億年ものあいだ、地球を恐竜の時代にしてきた巨大なは虫類です。今から6500万年前に滅んでいます。最初の4種類は鳥類に、そのあとの4種類はほ乳類に突然変異する可能性を持っています。(420Ω)



## ちょうるい(鳥類)

2億2千万年前に空をとぶ恐竜が突然変異して、からだは羽におおわれ、恒温脊椎動物の鳥類が誕生しました。鳥類は、突然変異してほかの生物になることができません。(455Ω)



## ほにゅうるい(ほ乳類)

2億2千万年前に誕生した、恒温脊椎動物の陸性ほ乳類です。400万年前に人類が出現したといわれています。現在、脊椎動物の進化の頂点といわれています。中間の8種類は、クジラに突然変異する可能性を持っています。(490Ω)



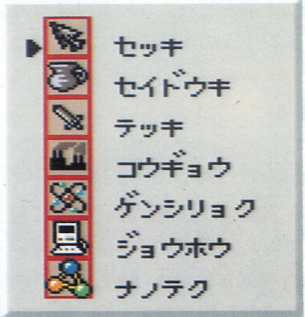
## しょくちゅうしょくぶつ 食虫植物

肉食移動植物のことで、動物と同様にあつかわれます。植物から進化する、私たちが配置できない唯一の生態です。この植物は昆虫と一緒に進化しますが、知的生物になる可能性はほとんどありません。また、突然変異もしません。



# ぶんめい

としぶんめい しゆるい  
都市文明は7種類あり、それぞれ異なる科学技術レベルを持っています。ほとんどの都市は3つの人口密集地で成り立っており、貿易や情報交換をしながら進歩していきます。また、都市の人口が増えていくと、右下の写真のように、赤から青、黄色と、枠の色が変わっていきます。



この文明も植物や生物と同じように配置できますが、あまり本来の時代とかけ離れたものを置こうとしても、置けない場合があります。

各文明を配置するときに必要なエネルギーは、各文明紹介の最後に書いてあるものです。





## せつき じだい セッキ(石器時代)

まんねんまえ はじ じんるいさい こ  
100万年前に始まった人類最古の  
ぶんか ひ つか おぼ しゆう  
文化です。火を使うことを覚え、集  
だんこうどう  
団行動をとるようになりました。石  
き つか とくちよう  
器を使うのが特徴です。(500Ω)



## せいどうき じだい セイドウ(青銅器時代)

せいどうき ぶき のうぐ ふきゆう  
青銅器が武器や農具として普及し  
じだい ちゆうとう ほう きげんぜん  
ていた時代です。中東の方で紀元前  
やく ねん はじ ころ  
約3500年に始まりました。この頃か  
のうぎよう はじ  
ら農業も始まりました。(1000Ω)



## てつき じだい テッキ(鉄器時代)

きげんぜんやく ねん はじ せい  
紀元前約1000年から始まった、青  
どうき てつき ふきゆう じだい  
銅器から鉄器が普及していた時代で  
す。鉄で武器や農具を作りだしまし  
た。(1500Ω)



## こうぎよう か じ だい コウギョウ(工業化時代)

せいき こうはん さんぎようかくめい げんし  
18世紀後半の産業革命から、原子  
りよく つか じだい きかい  
力を使いだすまでの時代です。機械  
か こうじようせいさん はじ こうがい  
化工場生産の始まりですが、公害で  
かんきようは かい で  
環境破壊も出てきました。(2000Ω)



## げんしりよくじだい ゲンシリョク(原子力時代)

1950年から始まった、原子力を主  
なエネルギー源としている時代です。  
現在の地球とほぼ同じレベルでしよ  
う。地球内の化石燃料はどんどん減  
っていきます。(2500Ω)



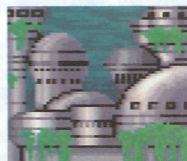
## じょうほうかじだい ジョウホウ(情報化時代)

原子力時代のあと、2000年ころか  
ら始まると思われる、もう一歩進ん  
だ時代です。生活の中にもコンピュ  
ーターが導入され、情報が最も重要  
な位置をしめています。(3000Ω)



## じだい ナノテク(ナノテク時代)

未来の科学技術。他の惑星を開拓、  
植民地にできるレベルであると考え  
ます。この文明には、宇宙旅行も可  
能なテレポーテーションの技術があ  
ります。(3500Ω)



# テラフォーマ

ちきゅういがい わくせい  
地球以外の惑星  
かいたく つか  
を開拓するのに使  
かんきょうちようせいそうち  
う環境調整装置  
です。これをいっ  
はいち  
たん配置すると、  
えいきゆう うご つづ  
永久に動き続けま  
うご と  
す。動きを止める  
はかい  
には、破壊するし  
かありません。あ  
まりたくさん置き

すぎないようにしましょう。

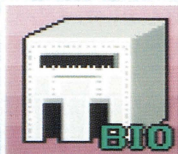
このコマンドを使用するときにかかるエネルギーも、紹介のあとにふれています。



## バイオこうじょう

わくせい  
惑星によっては、バイオームを個  
こ  
々に配置するよりも、バイオ工場を  
はいち ぼう ばあい  
配置した方がよい場合もあります。

この工場を配置すると、その地形  
きこう はいち  
や気候にあった植物を自動的に生産  
じどうてき せいさん  
してくれます。また、気候がかわった場合も、変化に応じて  
きこう ばあい へんか おう  
て種類を変えてくれたりもします。(500Ω)





## さんそこうじょう

さん そきょうきゅうそうち わくせい たいき  
酸素供給装置です。惑星の大気か  
にさんかたんそ きゅうしゅう さんそ つく  
ら二酸化炭素を吸収し、酸素を作り  
おお かさい お  
だします。多すぎると火災が起こり  
やすくなりますが、二酸化炭素のおん  
しつこうか よくせい ばたら  
室効果を抑制する働きがあるので、  
あつ わくせい ひや やくだ  
熱くなりすぎた惑星を冷すのに役立ちます。現在の地球の  
たいき さんそ ふく  
大気には、20%の酸素が含まれています。(500Ω)



げんざい ちきゅう

## ちっそこうじょう

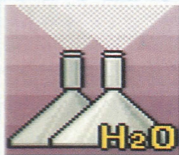
ちつ そきょうきゅうそうち ちつそ わくせい  
窒素供給装置です。窒素は惑星の  
きあつ たか ひつよう たいきせいぶん  
気圧を高めるために必要な大気成分  
わくせいない きあつ たか きおん  
です。惑星内の気圧が高ければ気温  
いつてい たも ひく  
を一定に保つことができ、低すぎる  
きおん へんどうてき  
と気温が変動的になります。また、  
たいきせいぶん こうせいわりあい くず  
大気成分の構成割合を崩さないためにも、大切な成分です  
げんざい ちきゅう たいき わりあい ちつそ  
現在の地球の大気は、70%もの割合を窒素でしめていま  
す。(500Ω)



たいせつ せいぶん

## あめこうじょう

すいじょうき はつせい こうすいりょう ふ  
水蒸気を発生させ、降水量を増や  
そうち しよくぶつ そだ かんきょう  
す装置です。植物が育ちやすい環境  
つく おんしつこうか げんいん  
を作ります。しかし、温室効果の原因  
せつち きおん  
でもあり、たくさん設置すると気温  
あ  
が上がってしまいすぎます。(500Ω)



## CO<sub>2</sub>こうじょう

にさんかたんそききょうきゅうち にさんか  
二酸化炭素供給装置です。二酸化  
たんそ しやうぶつ はんしよく ひつよう  
炭素は、植物が繁殖するのに必要な  
たいきせいぶん わくせい おんしつこうか  
大気成分で、惑星に温室効果をもた  
らします。あまり増えすぎると、惑  
せい きおん じょうしやう  
星の気温がどんどん上昇してしま  
います。(500Ω)



## モノリス

ちてきせいぶつ はつたつ そくしん  
知的生物の発達を促進するツール、  
しんかそくしんそうち  
つまり進化促進装置といえるでしょ  
う。モノリスを選んで、進化させた  
せいぶつ うえ けつてい  
い生物の上でAボタンで決定をする  
と、4分の1の確率で、いまよりも  
こうど せいぶつ とつぜんへんい  
高度な生物に突然変異します。ただし、すべての生物に使  
えるわけではありません。モノリスを使う場合、その時代  
じゆうぶん かせきしげん ちよちく まえ  
に十分な化石資源が貯蓄される前につぎのタイムスケール  
すす ぶんめい せいたいけい ほろ ばあい  
へ進むと、文明だけでなく、すべての生態系が減びる場合  
もあるのです。他の生態系の発達を犠牲にしてまで先に進  
むことは、あまりおすすめできません。(2500Ω)



## こおりいんせき

こおり いんせき かんそう  
氷の隕石のことで。乾燥してい  
わくせい しょうとつ たりよう すいぶん  
る惑星に衝突させると、多量の水分  
をあたえることができます。海を作  
りたいときに利用しましょう。  
りよう  
(1000Ω)

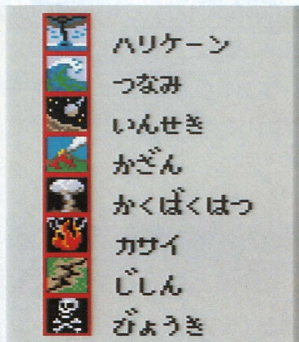


# イベント

惑星には年月、気候、  
気温、水温、標高など  
の条件がそろくと、い  
ろんなイベント(災害)  
が自動的に起こります。  
しかしあなた自身も、  
いろいろなイベントを、  
惑星のあらゆる地域で  
起こすことができます。

もちろん、このイ  
ベントを使うことによっ  
て起こる、生物や惑星自体に対するさまざまな影響も知ら  
なければなりません。

あなたがこれらのイベントを起こすのに必要なエネルギーは、すべて50Ωです。



## ハリケーン

風速74マイル(1マイル=約1.6km)  
以上の大型台風です。豪雨、落雷が  
起こり、津波を伴うこともあります。

海が温暖化してくると自然に発生  
します。都市を吹き飛ばし、多数の  
生命を奪いますが、降水量を増やしたいときには役に立ち  
ます。





## つなみ

地震、強風、火山、台風、それに  
隕石衝突の衝撃でも起こる、巨大な  
津波です。海岸沿いの都市や生物を、  
一気に飲み込み破壊します。  
不必要な海岸沿いの都市を一度に  
削除したり、放射能に汚染された土地を洗い流すのに有効  
です。



## いんせき

宇宙から惑星に落ちてくる巨大な  
隕石です。

大陸に落ちると大きなクレーター  
を作り、大気に多量のほこりがまき  
散らされます。大気中のほこりが増  
えすぎると太陽光を遮断し、生物が絶滅してしまいます。

また、海洋に落ちると四方に巨大な津波が起こるだけで  
なく、海水が蒸発し、降水量がふえていきます。

降水量を増やしたいとき、ジャマな生物を減ぼしたいと  
き、湖を作りたいたいときなどに役立ちます。



## かざん

火山の活動は、地上に溶岩を吹き  
出すばかりではなく、大気にたくさ  
んのほこりと二酸化炭素をまき散ら  
したり、海底火山の場合は津波まで  
も引き起こし、生物全体にダメージ



をあたえます。

創造そうぞうされたばかりの惑星わくせいや、内部ないぶの核心かくしんが大きい惑星わくせいだと被害ひがいは少なくすくてすみます。地面じめんの標高ひょうこうを上げたり、海洋かいように島しまを作るのに役立やくだちます。

## かくばくはつ

核爆弾かくばくだんを落おとして核実験かくじつけんを行おこないます。知的ち高等生物てきこうとうせいぶつの戦争せんそうでは、自然しぜんに起きおるイベントです。

このイベントは、周囲しゅういに多大ただいな損害そんをあたえます。大気たいきに大量たいりょうのほこりほこりを出だし、周囲しゅういは放射能ほうしやのうで汚染おせんされます。

実験じつけんをやかくりすぎると核かくの冬ふゆになり、放射能ほうしやのうで汚染おせんされた地域ちいきは、汚染おせんがき消みぎえるまで右下みぎしたのマークりょうじで表示ひょうじされます。大規模だいきぼな生物せいぶつの絶滅ぜつめつにつながります。



## かさい

大気中たいきちゅうの酸素さんその割合わりあいが増ふえすぎると、自然しぜんに発生はつせいします。

大気中たいきちゅうの酸素さんその量りょうの調節ちようせつや、ある地域ちいきの生物せいぶつを絶滅ぜつめつさせるのに役立やくだちます。



## じしん

地震を選択するとサブメニューが表示され、地震波の方向が決められます。その向きによっては大陸移動にまで影響がおよびます。



自然に地震が発生するのは、2つの大陸が接触しているところ、つまり大陸プレートの切れ目で起こります。地震は防ぎようありませんが、地震の被害を最小限度におさえるのは、大陸プレートの切れ目の近くに都市を作らないことです。

大陸プレートの切れ目を見つけるには、アイコンのデータ表示で「マグマ」を選び、矢印の向きが変わっているところがそうです。

## びょうき

大変危険な伝染病で、都市さえ絶滅することがあります。もちろん伝染病ですから、近くの町に伝染していく可能性も持っています。



文明が発達していない場所に発生する確率が高く、いったん発生すると、近辺の高度技術を持ち人口も多い都市へ伝染していきます。あなたが起こす場合でも、生物を絶滅させる以外に使い道はありません。



# た その他のイベント

シムアースでは、あなたが起こすことができないイベントもあります。これらはさまざまな条件が揃うと、すべて自動的に起きてしまいます。

## 戦争

知的生物による戦争です。都市同士の争いもあれば、都市内での革命やクーデターも含まれます。ときには、石炭・石油や原子力のようなエネルギー源をめぐって発生することもあります。都市が大きくなりすぎたり、密集しすぎたり、進化が早すぎたりすると、燃料供給が間に合わなくなり、資源をめぐって戦争が起こります。そして、ちょっと悲惨ですが、残っている資源で暮らせるようになるまで、互いに殺し合い、最後には平和が訪れます。しかし、まったくなんの理由もなく、戦争が起こることもあるのです。

また、世界戦争は高度な技術レベルで起こり、惑星全体が戦争に巻き込まれます。戦争を防いだり、緩和させたりする唯一の方法は、文明コントロールパネルの哲学にエネルギーを注ぐことだけです。



## 公害

このイベントの表示は、その場所の汚染が生物に危険なレベルに達しているという警告サインです。産業や工業による廃棄物が主な原因です。これを防ぐためには、エネルギー源を石炭・石油のような化石資源に頼らず、公害が出ない原子力などに変えていくしか方法はありません。



## かくふゆ 核の冬

「イベント」の中でも紹介しましたが、「かくばくはつ」をしすぎたり、原子力発電所がメルトダウンを起こしたりすると、大地が放射能に汚染されます。時がたつにつれて汚染は少なくなります。このマークがついている間は生物は住めません。



あいだ せいぶつ

## エクソダス

これは災害ではありません。知的なシムアースリングの発達が最高レベルまで近づくと、彼等は他の惑星を植民地にして、この惑星を出ていこうとします。これがエクソダスです。



# トレジャーボックス

かく  
各シナリオにひとつ、プレゼント  
がついています。シナリオによって  
さいしよ お ぼあい  
最初から置かれている場合と、ある  
じょうけん しゆづん ぼあい  
条件をみたと出現する場合があります。  
しかし、いつ置かれたかは表示  
じ  
されません。



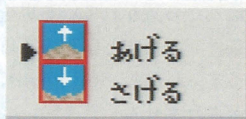
もちろん、プレゼントに気付かないままシナリオをクリ  
アしてしまう可能性だっております。プレゼントを見つ  
けるには、エディットモードを根気よく探すしかありません。  
たからばこ み  
ピンクの宝箱を見つけたら、「ちょうさ」してみてください。  
こうか おし  
い。ガイアくんがその効果を教えてくれるでしょう。





# じめん

このコマンドを使って、  
地面の高さを変えていくこ  
とができます。「じめん」を  
選択したら右のようなサブ  
コマンドが表示されます。



「あげる」か「さげる」を選び、エディットモードで実行  
しましょう。1回につき2Ωのエネルギーが必要です。

このコマンドを実行するときは、アイコン「データ」の  
「ちけい」コマンドで、惑星全体の標高や海の深度を参考  
にしてください。地面の高さは影の色で表示されています。  
影の色が明るくなるほど標高が高いことを示しています。  
海洋は色が濃いほど深くなっています。

地形の変化は、気候、降水量、生態圏、生物に影響をあ  
たえます。よく考えて山脈を作ったり、乾燥地に湖を作っ  
たり、海洋に島を浮かべたりしてください。





# ちょうさ

エディットモードで大いに利用したいのが、このコマンドです。各スポットについて、細かく情報を提供してくれます。

「ちょうさ」を選択したら、カーソルをエディットモード画面上のあなたが調べたい場所に合わせて、**(A)**ボタンで実行しましょう。そのスポットに関するすべての情報を、どのような情報ウィンドーで表示してくれます。

このコマンドを実行するためにエネルギーは5Ω必要です。惑星を発展させていくための計画に、ぜひ利用してください。

The screenshot shows a top-down view of a planet's surface with various icons representing different spots. A magnifying glass icon is active in the top-left corner. A pop-up window on the right displays the following information:

- Energy: 5Ω (represented by a green square)
- Count: 12/16 (represented by a brown square)
- Item: ぶんめいなし (represented by a red square with an X)
- Item: たかさ (represented by a brown square)
- Item: きおん (represented by a yellow square)
- Item: マグマ (represented by a brown square)
- Item: きりゆう (represented by a yellow square)

At the bottom of the screen, the following text is displayed:

ちきゅう (けんた い) 4,500,001,996年  
 05/2132Ω

# もんだい たいさく 問題と対策

シムアースの惑星を育てていくためには、いくつもの問題を解決していかなければいけません。非常に難しい問題ばかりなので、ちょっぴりヒントを教えましょう。

**Q: 海洋生物を発展させたいのですが……。**

**A: 海の生物のほとんどは、浅瀬に生存しています。十分な浅瀬がないと、全体量は増えないし、進化も行き詰まってしまう。コマンドの「じめん」で海底を上げたり、地面を低くしたりしてください。同じくコマンドの「イベント」で火山を噴火させたり、陸地に隕石を落とすのも、方法のひとつです。しかし海の生物は、知的生命体にはなれても、火を使えないので文明は持てません。**

**Q: 生物が絶滅の危機にひんしています。**

**A: 気温が低下してきた、酸素不足（大気中の割合が20%以下）、大気中のほこりが多すぎる、この3つのどれか、もしくはそれらが同時に起こったものと考えられます。**

気温が低下していたら、大気コントロールパネルの「日光」と「温室効果」のレベルを上げるか、テラフォーマのCO<sub>2</sub>工場を配置します。

酸素不足なら、植物を多量に配置するか、テラフォーマの酸素工場を配置します。

ほこりの量を減らす方法は、残念ながらありません。時間が解決してくれます。また、隕石や火山の活動を押さえるのも忘れずに……。



**Q:** 隕石がたくさん降<sup>ふ</sup>ってきているのですが……。

**A:** 地殻<sup>ちかく</sup>パネルの「隕石<sup>いんせき</sup>」のレベルを<sup>さ</sup>下げてください。

隕石が降<sup>おん</sup>ったあとには、大気中のほこりが増加して、温度<sup>おん</sup>が低下<sup>ど</sup>します。気温<sup>きおん</sup>を上げる工夫<sup>くふう</sup>も忘れず<sup>わす</sup>に……。また、ひんぱんに隕石<sup>いんせき</sup>が衝突<sup>しょうとつ</sup>するときは、生物<sup>せいぶつ</sup>の絶滅<sup>ぜつめつ</sup>が迫<sup>せま</sup>っていることもあります。最悪<sup>さいあく</sup>の場合<sup>ばあい</sup>、生命圏<sup>せいめいけん</sup>を作り<sup>つく</sup>なおす準備<sup>じゆんび</sup>をして<sup>ひつよう</sup>おくことも必要<sup>ひつよう</sup>かもしれません。

**Q:** 惑星<sup>わくせい</sup>の気温<sup>きおん</sup>が上がり、南極<sup>なんきよく</sup>の氷<sup>こおり</sup>が解<sup>と</sup>けだしてきたのですか……。

**A:** 惑星<sup>わくせい</sup>の温暖化<sup>おんだん</sup>が原因<sup>げんいん</sup>と考<sup>かんが</sup>えられます。惑星<sup>わくせい</sup>の大気中<sup>たいきちゆう</sup>に温室効果<sup>おんしつこう</sup>のある二酸化炭素<sup>にさんかたんそ</sup> (CO<sub>2</sub>) の割合<sup>わりあい</sup>が増えて<sup>ふ</sup>いません。気温<sup>きおん</sup>を下<sup>さ</sup>げるには、以下<sup>い</sup>の3つ<sup>か</sup>の方法<sup>ほうほう</sup>があります。

大気<sup>たいき</sup>コントロールパネルの「日光<sup>にっこう</sup>」と「温室効果<sup>おんしつこう</sup>」のレベル<sup>さ</sup>を下<sup>さ</sup>げ、「反射<sup>はんしや</sup>」と「地表反射<sup>ちりょうはんしや</sup>」のレベル<sup>あ</sup>を上げます。

生命<sup>せいめい</sup>コントロールパネルの「CO<sub>2</sub>吸収<sup>きゆうしゆう</sup>」のレベル<sup>あ</sup>を上げ、植物<sup>しょくぶつ</sup>を増<sup>ふ</sup>やしましょう。

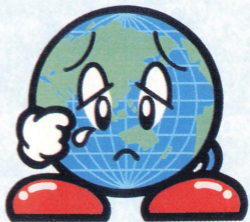
テラフォーマの酸素工場<sup>さんそこうじょう</sup>を配置<sup>ちやうさ</sup>します。

**Q:** あちこちで火災<sup>かさい</sup>が発生<sup>はつせい</sup>しています。

**A:** 惑星<sup>わくせい</sup>の大気<sup>たいき</sup>に酸素<sup>さんそ</sup>が多<sup>おほ</sup>すぎるのでしょ。テラフォーマの窒素<sup>ちつそ</sup>工場<sup>こうじょう</sup>を配置<sup>ちやうさ</sup>して<sup>はいち</sup>みましょう。

**Q:** たつまきが異常<sup>いじよはつせい</sup>発生<sup>はつせい</sup>しているのですが……。

**A:** たつまきは、海水<sup>かいすい</sup>の温度<sup>おんど</sup>が上昇<sup>じやうじやう</sup>してくると起<sup>お</sup>こります。大気<sup>たいき</sup>コントロールパネルの「日光<sup>にっこう</sup>」と「温室効果<sup>おんしつこう</sup>」のレベル<sup>さ</sup>を下<sup>さ</sup>げて、「熱<sup>ねつ</sup>移動<sup>いどう</sup>」のレベル<sup>あ</sup>を上げてください。



Q: 戦争ばかり起こって困ります。

A: 燃料の不足が大きな原因です。文明コントロールパネルの「石油」や「原子力」の使用料を減らしてみましょう。また、「哲学」が減るとむやみに戦争に走りがちです。核戦争まで発展したら、原子力エネルギー源への需要を減らしてください。

Q: 文明の発展が遅

いのですが……。

A: 文明コントロールパネルの「科学」のレベルを上げましょう。

Q: 赤ちゃんが生まれてこなくなって、生物の数が減ってきた

のですが……。

A: 出生率が下がったときは、文明コントロールパネルの「農業」のレベルを上げてください。

Q: 石油がなくなりそうです。

A: 進化タイムスケールがあまりに短すぎると、化石燃料不足になることが多くなります。とりあえず、文明コントロールパネルの「石油」のレベルを下げてください。

まだエネルギーが石油中心の工業文明なら、「科学」のレベルを上げて、原子力文明に移行しましょう。また、資源をめぐって戦争が起こることを予言しています。「哲学」にエネルギーをあたえておきましょう。



かくねんりよう

**Q:** 核燃料がなくなりそうです。

**A:** 文明コントロールパネルで「原子力」の使用を押さえてください。また、資源をめぐって戦争も起こります。「哲学」にエネルギーをあたえておいてください。

こうがい はつせい

**Q:** 公害が発生しているのですが……。

**A:** 石油の使用を控えて、原子力のウエイトを増やすことです。文明コントロールパネルの「石油」を減らして、「原子力」を上げましょう。原子力文明まで進化していないときは、「科学」のレベルを上げてください。

せいめい ひく

**Q:** 生活レベルが低すぎるのですが……。

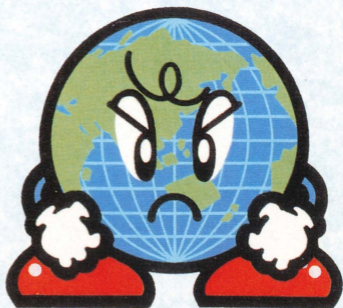
**A:** シムアースリングたちの労働がきつすぎて、余裕がないでしょう。文明コントロールパネルの「エネルギー生産」の全体量を減らして、「芸術」のレベルを上げてください。

ほうしゃのう おせん

せいぶつ す

**Q:** 放射能汚染がひどくて、生物が住めません。

**A:** 核戦争や、発電所のメルトダウンが原因です。文明コントロールパネルで「原子力」の使用を控えてください。汚染している場所が海岸沿いや海洋なら、津波で洗浄することができます。





# ようご かいせつ 用語解説

シムアースによく出てくる言葉<sup>ことば</sup>です。ゲームスタート時<sup>じ</sup>の「じしよ」のコマンドや、本文中でも説明<sup>せつめい</sup>していますが、もう1度、意味<sup>いみ</sup>を確認<sup>かくにん</sup>しておくといいでしょ。

## 【エクソダス】

知的生物<sup>ちてきせいぶつ</sup>が他の惑星<sup>ほか わくせい</sup>に移住<sup>いじゆう</sup>することです。

## 【ガイアナイザ】

ガイア理論<sup>りろん</sup>を駆使<sup>くし</sup>しながら、惑星<sup>わくせい</sup>を発展<sup>はつてん</sup>させていく、つまりあなたのことです。

## 【ガイア理論】

4ページからの説明<sup>せつめい</sup>をお読み<sup>よ</sup>ください。

## 【シムアースリング】

電子生体<sup>でんしせいたい</sup>。つまり、ゲームの中に登場<sup>なか とうじよう</sup>してくる単細胞生物<sup>たんさいぼうせいぶつ</sup>から知的<sup>ちてき</sup>高等生物<sup>こうとうせいぶつ</sup>まで、すべての生物<sup>せいぶつ</sup>たちのことです。

## 【タイムスケール】

シムアースでは、惑星<sup>わくせい</sup>の進化<sup>しんか</sup>を時間<sup>じかん</sup>で区切り<sup>くぎ</sup>ました。「地質<sup>ちしつ</sup>タイムスケール」は惑星<sup>わくせい</sup>が創造<sup>そうぞう</sup>されてから多細胞生物<sup>たさいぼうせいぶつ</sup>が誕生<sup>たんじよう</sup>するまで。「進化<sup>しんか</sup>タイムスケール」は生物<sup>せいぶつ</sup>が誕生<sup>たんじよう</sup>してから知的生命<sup>ちてきせいめい</sup>が出現<sup>しゆげん</sup>するまで。「文明<sup>ぶんめい</sup>タイムスケール」は知的生物<sup>ちてきせいぶつ</sup>が出現<sup>しゆげん</sup>してから産業革命<sup>さんぎやうかくめい</sup>が起こるまで。「技術<sup>ぎじゆつ</sup>タイムスケール」は産業革命<sup>さんぎやうかくめい</sup>からエクソダスまでです。

## 【デージーワールド】

植物<sup>しよくぶつ</sup>はデージー（ヒナギク）だけという惑星<sup>わくせい</sup>です。これはジェームス・ラブロックが、生物<sup>せいぶつ</sup>と環境<sup>かんきやう</sup>は2ついっしょになっていて、気候<sup>きこう</sup>や大気<sup>たいき</sup>の構成<sup>こうせい</sup>を自動管理<sup>じどうかんり</sup>するシステムを作り<sup>つく</sup>上げている」という、ガイア理論<sup>りろん</sup>を証明<sup>しやうめい</sup>するために作り<sup>つく</sup>だした惑星<sup>わくせい</sup>モデルです。

## 【テラフォーマ】

かんきょうちようせいそうち ちきゅうがた わくせい ひつよう  
環境調整装置のことで、地球型の惑星にはあまり必要  
ありませんが、1度環境が大規模に壊れてしまったら、設  
置するしかないかもしれません。しかし、これらの施設は、  
1度設置すると永久に働き続け、これを止めるには、隕石  
か火山で破壊するしかありません。

## 【ナノテク時代】

さいこう かがくぎじゆつ も みらい ぶんめい  
最高レベルの科学技術を持った、未来の文明です。

## 【バイオーム】

せいたいけん せいぶつ す かんきょう ぼしよ  
生体圏。生物が住める環境ができている場所のことで  
シムアースでは、このコマンドで植物を配置します。

## 【モデルコントロールパネル】

わくせいぜんたい かか ようそ せつてい しゆうせい  
惑星全体に関わるさまざまな要素を設定したり、修正し  
たりするときに使います。

## 【モノリス】

ちてきせいぶつ はつたつ そくしん にゆうるい  
知的生物の発達を促進させるツールです。ほ乳類ではな  
くても、進化させたいと思う生物に使うと、4分の1の確  
率で高度なレベルの生物に、突然変異します。しかし、使  
用できない生物もいます。

## 【惑星の寿命】

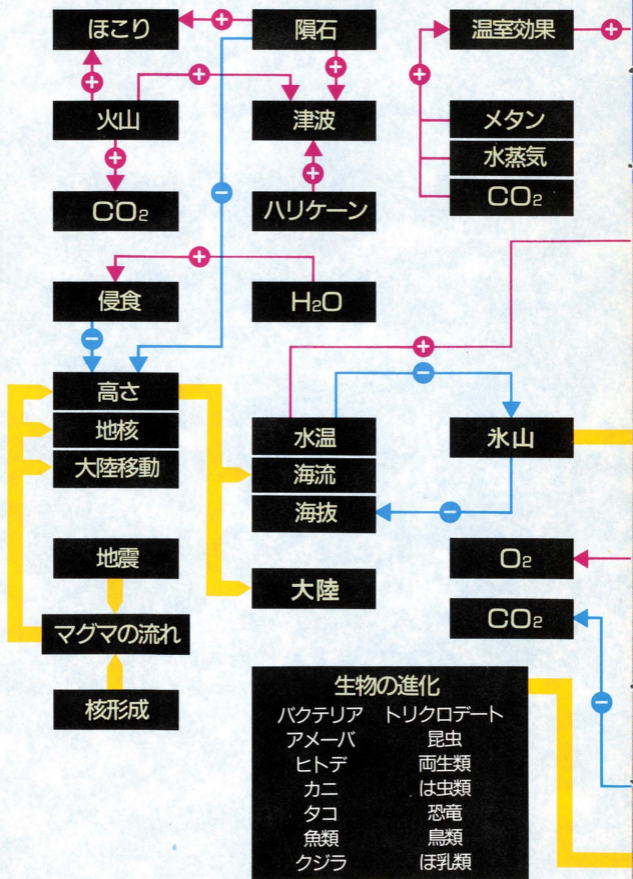
わくせい じゆみよう ちゆう たいよう  
シムアースの惑星には寿命があります。ゲーム中の太陽  
の放射エネルギーは年々増え、それにもなって、惑星の  
気温もどんどん上昇しています。そして、最後には膨張し  
た太陽に飲み込まれてしまいます。シムアースでは、タイ  
ムリミットを100億年と設定しています。

これはシムアースの世界のことだけではありません。実  
際の地球でも同じことが起きているのです。

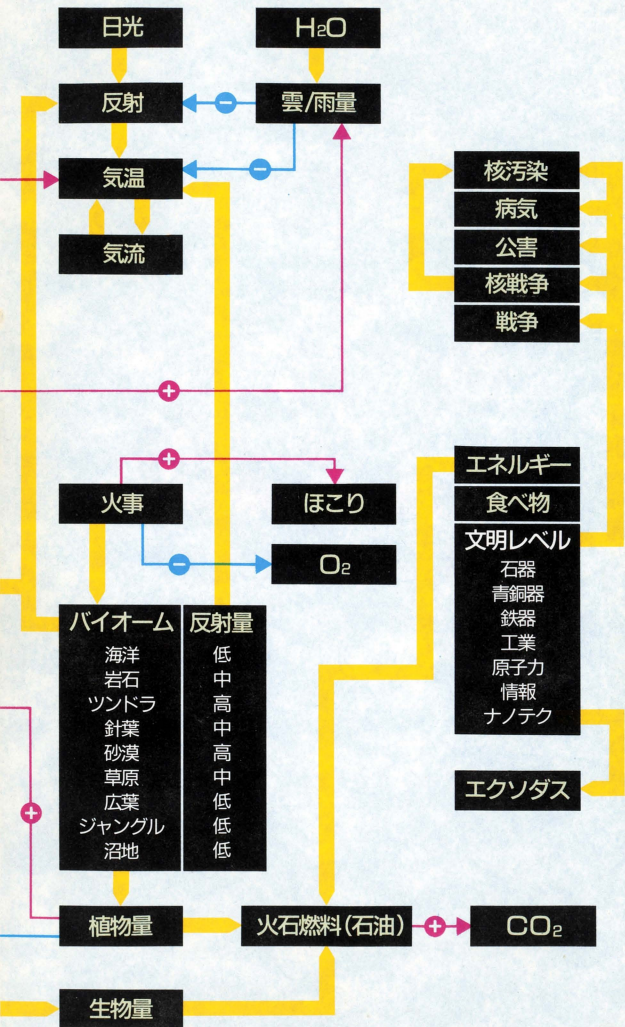
※シムアースの惑星内で起こる事柄の相関関係は、つぎの  
ページのフローチャートで紹介しています。

# フローチャート

←-影響がマイナスに働くもの    ←+影響がプラスに働くもの









**IMAGINEER CO., LTD.**

制作・発売元 イマジニア株式会社

〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13階

代表 ————— 03(3343)8911

ユーザーサポート ————— 03(3343)8900

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

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。