

シムシティ2000

【しむしていにせん】

ジャンル	シミュレーションゲーム	 高解像度で見る 裏を見る	<input type="checkbox"/>
対応機種	スーパーファミコン、セガサターン、プレイステーション		
発売元	【SFC】イマジニア 【SS】セガ・エンタープライゼス 【PS】アートディンク		
開発元	【SFC】ハル研究所、ダイス 【SS/PS】MAXIS		
発売日	【SFC】1995年5月26日 【SS】1995年9月29日 【PS】1996年12月20日		
分類	劣化移植判定		
ポイント	ハード性能による処理落ち・ロード地獄 特にPS・SS版は酷い	<input type="checkbox"/>	
シムシティシリーズリンク			

概要

- ▶ 都市開発シミュレーションの名作PCソフト『シムシティ2000』の移植版。
- ▶ SFC・PS・SSの三機種に移植されたが、問題点はほぼ同じなので一括りにまとめる。

SFC版

問題点

- ▶ SFC版の移植の最大の問題点は、凄まじいまでの処理の遅さである。なまじPCでやるべき処理を無理にSFCで行わせてしまったがために起こってしまった。（Wikipediaでも書かれている）
 - ▶ 建物一つ作るのにも微妙な間が出来るなんて事は些細な事で、本当に酷くなるのは町が大発展してから。
 - ▶ PC版でも新登場の「アルコロジー（完全環境都市）」の存在で莫大な人数を街に集める事ができ、そのために処理が遅くなる問題はあったが...
 - ▶ 当然カセットでありながら読み込みも入る上、1回につき5~6秒と、下手なPSゲーよりも遅いロード時間という有様。
- ▶ 些細なことだが、何故かパッケージ裏に「SFC Version」ではなく「SNES Version」と書かれている。
 - ▶ ただしこの作品は海外（SNES）でも出ているため、それに合わせた可能性がある。
- ▶ また、道路や住宅・商業・工業の敷設範囲などの指定も全てカーソルで行われるため、通常のSFC用コントローラだと操作性が著しく悪い。
- ▶ マップが狭い。
 - ▶ SIM CITY2000本来のマップは128×128タイルなのに対しSFC版では96×96タイル。当然物足りない。

評価点

- ▶ SFC版では以下の追加要素があり単なる劣化移植では終わっていない。
 - ▶ 雨や雲など天候の要素がアニメーション表示されるようになった。
 - ▶ プレゼントが追加されている。
 - ▶ シナリオモードは、SFC版でしかプレイできないシナリオが設定されている。
 - ▶ 教会がシナリオ（モデルになったと思われる場所）によって日本寺やモスクに置き換わっているなど、細かいところも凝っている。

PS・SS版

問題点

- ▶ PS・SS版はSFC版への移植よりも更に処理速度、ロード時間が非常に鈍化。もはやここまで来ると原作レイブ級。
 - ▶ 大体1回のロードで12~13秒もロードする。当然ながらストレスたまりまくり。
 - ▶ 大都市に発展してからの処理落ちっぷりは多くのファンを激怒させ、やる気をなくしていったと言われるほど酷い。その酷さたるや、もはやゲームとして成り立っているかどうか不安なレベル。
 - ▶ 幸いその他のデータはほぼ完全移植なのでなんとか面白さは健在なのだが...それだったら原作買ったほうが100倍いい。
 - ▶ 原作はPCゲーム氷河期に出たため購入が困難でありそれを買えなくてもロードに問題があるものPS・SS版よりはマシなSFC版を買ったほうがいい。

評価点

- ▶ PS版では、3Dの自らの街を車で走り回ることの出来るドライビングモードが追加されている。
 - ▶ ただし長時間のロードに加え、お世辞にもあまり良い出来では無い。
- ▶ ラマ・ドームが宇宙港に、SS版では市長の銅像がソニック像に変更されている。

総評

- ▶ SFC版もPS・SS版も、ハードの処理性能を全く考えなかったための劣化移植であろう。
 - ▶ SFC版はPS・SSはおろか事実上終焉を迎えたPCE・MDよりも劣っているCPU、PS・SS版はCD-ROMの読み取りが原因である。
 - ▶ それは同時に『シムシティ』のような莫大なデータをやり取りするゲームがシリーズが進化するにつれコンシューマに向かなくなる事の証明とも言えるが。
 - ▶ 64版も存在するが...
 - ▶ 両者の欠点を除去した...はずだが、シナリオなどがカットされてたり誤字があったり64のみのミニゲームの収益がゲームバランスを壊した...という評価が出ている。