



BLOG 『主に連絡用。(仮)』

2014年

3月17日～11月16日 まで。

基本的な事

[シムズフリープレイ色々攻略とか。](#)

コメントへの返信が制限文字数を超えたので分けました

[【シムズフリープレイ色々攻略とか。】返信まとめ](#)

アップデート以降

[シムズフリープレイ色々攻略とか。 2](#)

[シムズフリープレイ色々攻略とか。 3](#)

質問の多かった項目をまとめたもの

[【シムズフリープレイ】質問が多かった項目をまとめてみました](#)

エラーが出た際の対処方法

[【シムズフリープレイ】復帰方法](#)

FaceBook連動が上手く行かない場合の対処方法

[【シムズフリープレイ】Facebookログイン方法](#)

※現在はスムーズにログイン出来るようになりました。

オマケ

[【シムズフリープレイ】各家プレイ紹介](#)

▼ペットパラダイス ※2014年9月10日アップデート

今回のアップデートは基本的にシステムの改変だったり街に新しい施設が追加されただけで、新たなイベントはありません。

その中でも大きいのが仕事時間の変更です。

これまでは出勤時間がきめられていたのですが→過去の出勤時間一覧記事[\[シムズフリープレイ色々攻略とか。\]](#)

今回のアップデートから0時リセットで自由な時間に出勤できるようになりました。

XPや\$も変更になったので一覧にしてみました。

職業名	勤務時間	XP §	1hあたり	XP順位	§順位
アーティスト	7時間	590XP 890§	84.28XP 127.14§	4	7
政治家	7時間	1260XP 1140§	180XP 162.85§	2	4
不動産	8時間	462XP 1010§	57.75XP 126.25§	6	9
消防士	9時間	1170XP 1230§	130XP 136.66§	3	5
先生	8時間	592XP 650§	74XP 81.25§	5	8
科学者	8時間	420XP 1060§	52.5XP 132.5§	7	6
俳優	8時間	360XP 1310§	45XP 163.75§	9	3
アスリート	6時間	1200XP 1080§	200XP 180§	1	2
ミュージシャン	7時間	350XP 1350§	50XP 192.85§	8	1

やっぱり今回もアスリートが一番効率が良いです。

現在、シムズフリープレイの制作会社であるFiremonkeysがテストプレイヤーを募集しています。

Be a Mobile Game Tester!

New! Mobile - July 10, 2014 11:29

Electronic Arts partners with [UserTesting](#) to help test our latest mobile games and updates.

EA + UserTesting.com

Overview - What Does Being A Mobile Tester Mean?

- We're looking for EA fans to join UserTesting's panel to help improve our games. You help make the games you love better AND get paid (generally \$30 and higher for our tests).
- You participate in our studies by downloading unreleased versions of games or completely new games, record yourself playing—with a webcam we provide—on your phone or tablet, speaking your thoughts, and complete some surveys. Easy right?
- This isn't just a one-time deal. We are constantly looking for our fans' feedback. You will have the opportunity to keep helping us try out games! You also have the option to participate in other UserTesting.com studies to test various websites and mobile apps. And best of all, you get paid for your thoughts!

[Be a Mobile Game Tester!](#)

お使いのスマホやタブレットで新しいバージョンをプレイし、それをwebカメラで記録して送るようです。

webカメラは向こうから送られて来ますが、マイク等は自前で用意する必要があるみたいです。

ただ、開発環境が英語圏なので英語が出来る人に限られるようです。

▼シムタウンにカーニバルがやって来た ※2014年6月18日更新

アイランド区画にあるカーニバルをアンロックする遊園地クエストです。

- ・こどもハウス（ホビー）

スイミングセンターにある『こどもハウス』で出来るホビー。

▼風のように馬を駆り ※2014年5月7日更新



新たにペットに『馬』が追加されました。

アイランド区画の方にこの馬小屋があります、最初にクエストを何個かクリアしていくとこの区画がアンロックされます。

最初は廃墟になっているのでそのゲートを清掃して馬小屋を復活させるクエストです。ゲートを全て修理した後、複数のシムで周囲に散らばったガラクタを清掃していきます。

クエストを攻略すると馬が購入できるようになります。

馬は犬猫とは違ってお金\$でも購入出来るようです。

他にも色々とお金が必要になるらしいので、金策をしておいた方がいいかもしれません。

- ・町人数増殖バグ



アップデートをしたらこのように町の人口がとんでもない事になってました。
ただの表示バグかと思っていたら、こちらにその件で注意が出ていたので記載します。

[Firemonkeys : "Unlimited" Sims](#)

英語なので一部を簡単に翻訳すると

無制限のシム :

皆さんの町での膨大なシム人口増加現象が発生した事を認識しています。

現在のシム最大人数は34です。

あまり多くのシムを追加すると、ゲームパフォーマンスの低下により深刻なクラッシュを引き起こす原因になり、ゲームが復元できなくなる場合があります。
なので、クラウドでデータを保存する事をお勧めします。

現在問題を調査中です。

ご迷惑をお掛けして申し訳ありません。

という事だそうなので、この問題が解決するまでシムは増やさない方がいいかもしれません。
※2014年6月現在 増殖バグ問題は解決したようです。

▼人生の夢と遺産 ※2014年3月13日更新

このクエストをクリアするとシムに個性を持たせることができます。
その個性を子供に受け継がせる事が出来るようです。

このイベントで出て来る『オーブ』をシニアに渡すクエストは気に入ったシムでプレイしない方がいいです。

ウチはお気に入りのウチの一人をうっかりシニアシムにしてしまいましたので、そのシムの名前は今後襲名制にしたいと思います…。

この”オーブ”と言うのは、以前出ていた家庭用ゲーム機版sims3で言う所の”カルマパワー”というシステムでしょうか？



[EA BEST HITS ザ・シムズ3](#)

こちらのゲーム版では欲求が全回復したりスキルアップしたり地震が起こったり色々が発生してましたが、フリープレイ版では年齢のみに関わってくるようです。

シニアシムのゲージが満タンになった状態で”次のステップ”に移行すると次の世代に遺産（大量の経験値）を残して亡くなってしまうようです。

ただ、そのオーブを使ってシムの成長を一時的に止めたり恒久的に成長しないようにも出来るようです。

それに伴い、シムアイコンの表示も変更になりました。



シム表示の周りに空白の円が表示されています、ここに年齢ゲージが出るようになってます。

今回のアップデートからシムの自発行動が多くなって、なんとなくゲーム自体も軽くなったよう

な気がします。



今まで調理が終わったらソファーに座るだけだったシム達が、お互いに会話をするようになりました。

▼人生の夢

シムに”スポーツ好き”と”オタク”などの個性を持たせる事が出来るようになりました。

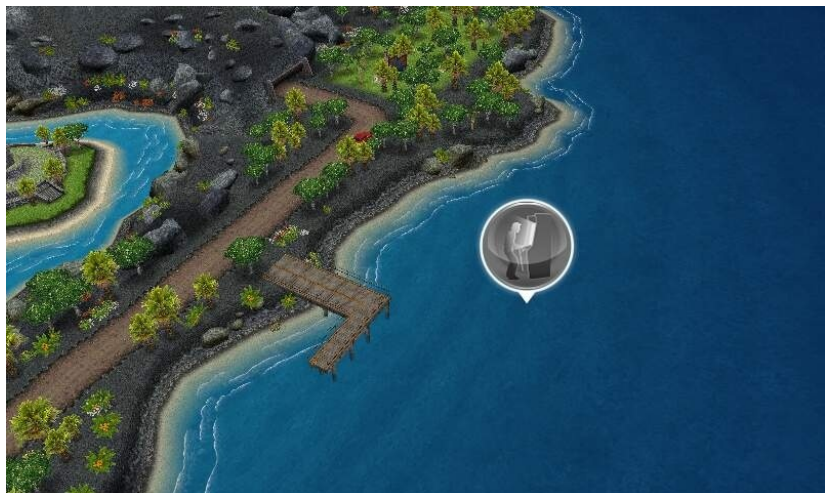
※2015年7月現在は”オタク・スポーツ・エンターテイナー・動物好き”の4種

個性専用のアクションをするとオーブを入手出来て、仕事やスキルのタブの所に新たに追加された”人生の夢”タブで確認出来ます。

・新規施設

レベル24以上で「人生の夢そして受け継がれるもの」クエストをクリアすると建てられるようになります。

ゲームセンター建設予定地



ビーチ建設予定地



▼スティッチに夢中

シニア用のホビー”キルティングキット”がアンロック出来ます。

キルティングママって誰？

テレビで出来るシュミレーションゲームのようです、テレビをタップするとその項目が出てきます。

▼鳥のエサやり

シニア用のクエストのようですが、別の大人シムにやらせてもクリア出来たので分担が出来ます。

※2014年5月現在、シニアのイベントはシニアしか出来ないように変更されたようです。短縮するのであれば、シニアが二人要ります。



雑誌の山をタップして巣箱のイラストマガジン 1 日を読ませ始めてから 3 時間後にカボチャ 1 日を作らせます。

その 1 4 時間後にパンプキンパイ 1 0 時間を作り始めます。

雑誌が読み終わったら次に百科事典を読む 3 時間のクエストが出て来るので読ませます。

百科事典が読み終わった後に畑のカボチャが育て終わるので収穫したら、その次に作ってあったパンプキンパイをタップして時短作成終了です。

これでトータル 6 1 時間が 2 7 時間+ α に短縮出来ます。

パンプキンパイは作り置きが出来るので、時間を気にせずその前に作っておいてもいいです。

ただ、クエストの最後に時短させる事が出来ない 3 6 時間超え (1.5日+) という長時間クエストがあるので、期間限定アイテムを入手したい場合はその辺を考えて行動させなければいけません。

このクエストをクリアすると新しいホビー”鳥のエサやり”がアンロックされます。

鳥のいるベンチをタップしてもこのホビーが出来ない

このホビーが出来るのは”シニア”のシムのみです。

ホビーが出来る鳥のいるベンチの場所が見つからない

最初にこのホビーが出来るベンチは”公園”にあります。



この鳥が集まっている公園のベンチをタップすると『鳥のエサやり』ホビーが始まります。

3 種類集めるとスイミングセンターの鳥がアンロックされるので、次はスイミングセンターに行ってホビーをします。

公園 ⇒ スイミングセンター ⇒ コミュニティセンター ⇒ スノーパーク

この順にアンロックされて、最終的に12種類見つけると”鳥かごのオウム”が入手出来ます。
オウムは家具購入画面のペットの項目にあります。

”シムの世代交代や死”という概念が導入されてから皆さんの阿鼻叫喚を目にするようになりました。
シムを作るのに課金LPや\$を使ったり色々と費用のかかるシムを消されるというのは、少々荒っぽいような気がします。

気持ちの整理がつかない、覚悟が出来ない
そんな場合、こちらの動画をお勧めしたいと思います。



[【ニコニコ動画】はじめてのシムズ3](#)

最後の覚悟まで49話を要しますが...

シムは”人生シュミレーション”です。

それでも覚悟がつかないのであれば名跡を世襲させるのもいいかもしれません。

▼大人らしく・シニアの皆さん※2014年1月23日更新

新たに”エルダー”と言う老人世代が追加されました。

同時に「大人らしく」をクリアすると”ティーン”が”大人”に成長させられるようになります。

※FBコミュにて「大人らしく」をクリアしなくてもティーンが大人になってしまったという報告があったので、未クリアであっても大人になってしまう場合もあるかもしれません。

誰を成長させるか決めたら、誕生日ケーキを焼いて用意しておいて下さい。

それと今回のアップデートで色々細かい所が修正されているようです。

- ・全回復アイテム”歌う魚”がチャージ無しで使えるようになった（今後修正あり？）
- ・ステータス画面に”幼児 小学生 ティーン 大人 老人”と世代が表示されるようになった。
- ・木工などのホビーですで見つけたアイテムの場合、\$が入らなくなった

- ・ファッションデザイナーホビーで出ていた”！”が複数タップではなくなった
- ・家具名の上にグレードの★が表示されるようになった
- ・強制終了するとシムの行動が全リセットされる仕様が復活(?)
- ・ご近所画面の背景に世界地図が追加
- ・トナカイの”！”が貯められなくなりました（犬猫と同じく時間経過で消滅）
- ・呪われたハウスが復活
- ・お天気マシンが値下げ
- ...etc

あとは細かい修正ですが、一旦無くなっていたアイテムや服も復活しています。

設定時間内にクエストが全部終わらないのですが...

ここ最近のアップデートからLPを使って時間を飛ばさないとクリア出来ないようになってきました。

工夫次第では長時間かかるクエストを時間差を利用してクリアする事も出来ます。



※現在、この先回り調理法は使えません。

時間のかかる調理を事前に作り置きして、クエストが発生したら使います。

ただこの作り置きの場合、畑の作物には適用されないようです。

作物作成の先回りは”シムが作物を作っている状態”でないと適応されません。

なのでその作物を作るクエストがあると事前に分かっている場合、別区画にシムを移動させてそこで作物を作らせ、クエストが発生したらその区画に行って作物の作成を完了させて下さい。



「ビンゴホールを建てる」と言うクエストをクリアすると「24時間フィッシュソン」のクエストが出ます。

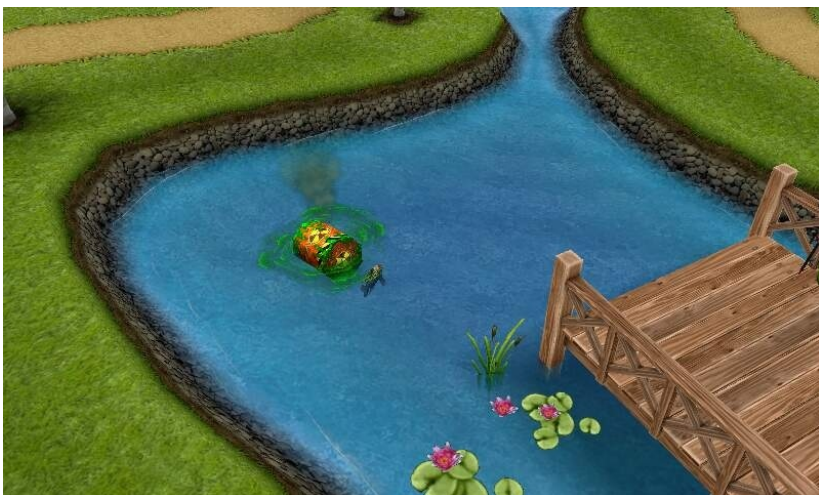
それを時間通りに進めていては期限内に終わらないので、ビンゴホール建設時と同時に24時間フィッシュソンを開始します。

ただこれらは次のクエストが分かっていると出来ないなので、コミュニティや攻略情報に頼らないと期限内クリアが出来ないクエストです。

このようなクエストが今後も出て来ると思われます。

▼シムタウンレイクの災難※2014年1月更新

公園にある池での釣りイベントです。



18種類ある魚を全種類集めるとアイテムが貰えるホビーイベント。

報酬はサングラスや靴などのファッションアイテムだそうです。

サングラスがあるならメガネが欲しいですね。

こういったレベルを上げて種類をアンロックしていくものの場合、先に長い行動をさせてレベルを上げてアンロックさせてから短い行動で各種アイテムを集めていく方が良さそうな気がします

。

この種のイベントは期間が短い事が多いので、こうやっていかないとクリア出来ません。

JUGEMテーマ：[シムピープル](#)

2014.04.15 Tue 物理的にマウスのクリック音を小さくする

深夜にFPSをしているとどうしても気になるのがマウスのクリック音。

連打すると高い音で”カチカチ”鳴るのでどうにかならないものかと思って少し工作してみました。

適当な消しゴムを探してきて、使ってない後ろの部分を板状にカットします。



このくらいの板にします。



板状にしたら、マウスのこの辺に接着剤で貼り付けます。



これだけで完成です。

手元に接着剤が無かったので、マネキュアのトップコートで貼り付けました。完全に接着させる事は出来ませんが、一応シール状に固定は出来て跡も除光液で綺麗に出来ます。

消しゴム板はマウスに合わせて大きさや薄さを切って調整します。元が消しゴムなので、擦れば薄さは調整出来ます。

このマウスはDELLのStudio One 19用マウスです。

<http://www.jp.dell.com/jp/ja/premier/desktops/desktop-studio-one-19/pd.aspx?refid=desktop-studio-one-19>

中古屋で組んだPCを購入したらオマケで付いてきたワイヤレスマウス

ほとんどのマウスが上蓋を開けないタイプだと思いますが、その場合は消しゴム板をもうちょっと薄くして隙間に入れてクリックできる程度の所に入れるといいと思います。

ただ、その場合隙間に物が挟まった状態なので、分解が出来るタイプのマウスの方が安全かもしれません。

【クリック音サンプル : crick2.mp3】

※外部ファイルなので再生されるかどうかわかりません。

← 消しゴムなし 消しゴムあり →

”カチカチ”という高い音から”コチコチ”という低い音に変わったような気がします。

録音したらそんなに差が出てなかった...

実際聞くと音程は変わってるので、耳障り感は軽減しました。

”マウス 静音化”で検索したらセロテープを隙間に何枚か重ねて貼るというのもありましたが、こちらの方が跡の除去も綺麗に出来るので簡単なような気がします。

ただ、この消音はクリックに通常より多少は力が要るので指が疲れやすくなるかもしれません。

関係ありませんが、もしかして[マウス連打ツール](#)検索でこちらのページに来てしまった方にはこちらをお勧めしたいと思います。

クッキークリッカーをしていた時はこれを使ってました。

ヒロゲームファクトリー [【クリック連打リング】](#)

<http://www.geocities.jp/hirogamesoft/clirenda/clirenda.html>

左を押したまま右クリックをすると連打を開始するツールです。

※後日追記

消しゴムの挟み込みは当初音が小さくなるのを狙ったものでしたが、意外と打鍵（クリック）感がしっかりしていてこちらの方が良いように思いました。

JUGEMテーマ：[マウス](#)

生活できるMMORPGという事でArcheAge始めました。



月額無料という事で始めた方も多いのではないのでしょうか。

以前はログインすら出来ない状態だったらしいのですが、サーバーを強化したのかログインは出来ますが人が多く来る時間帯はひどいラグ状態です。

自分は8月の25日にダウンロードしましたが実際始めたのが27日で、まだ一応一か月未満ですがとりあえず基本だけメモとしてまとめてみました。

土日祝はほとんどの時間帯が重く、平日は午前中や昼間は軽いですが夕方は一時的に重くなり、夕飯時に回復して深夜0時～が一番重くなる、というサイクルのようです。





他にも荷物を運んでる途中で山の上に自分ごと吹っ飛んだ(?)という話や、自分も飛行船に乗ってる途中目の前に質量を持った巨大な岩山の幻が表れてそのまま押し出されて落下した事もあります。

混雑する時間帯はグラフィック表示を落とした方がエラー回避にはなるかと思います。

▼クエスト

富豪の夢！ カボチャカカシへの道

このクエストで

まず”貿易”とは？

地域の特産品を製作台で作って、それを別の地域の交易商に渡す事でお金やアイテムを手に入れる事です。



このクエストはその貿易の手始めのチュートリアルのようなものです。

自分はハリハラン大陸のフェレで始めたので、東大陸側のクエストのみしか検証出来ていません。

▼東大陸貿易クエスト

始めの方のクエストはキャラの言う通りにお使いを一通りしていけばクリア出来るので省略して貿易のみ記載します。



ここでつまづく人が多数のクエスト。

まず貿易が何かという事も分からない状態で受諾になるので、ほとんどのこのクエストを放置したまま次のクエストに行ってしまう場合が多く、自分も遠征隊の人に教えてもらうまでほとんど放置したままでした。

<< 虹の原の辛料 >>

材料

- ・ 特産品の品質保証書 1
- ・ 乾かした花草 50
- ・ ウコン 60

特産品の品質保証書は雑貨商人が50銀(※2015年7月現在1金に値上がり)で売っていますが、初回クエスト分は貰っているので最初は買い足すことは無いと思います。

まず”ウコンの種”を種子商人から買います、60個のウコンを手に入れなければならないので1つから2～4個としてほしい20個ぐらいで揃えます。



クエストで入手した”麦わらかカシ”を設置しますが住宅地区周辺にしか設置出来ないなので、マップを開きます。

そのマップの右側にある一覧の一番下にある”住宅地区”という表示のチェックがあるので、それを頼りにその周辺に行くと画面に住宅地区と表示されると思います。

そこで先ほどのクエストで入手した”麦わらかカシ”を右クリックすると設置モードになります。

そのモードになると周辺に杭が表示されるのでその内側に設置しますが、今ではほとんどの土地が住宅で埋まっているので、今はちょっと空きスペースを見つけるのは大変かもしれません。

※時期によって変動あり。

運良く設置する場所を見つけて左クリックで設置して建てる物の位置をホイールで決めたら”設置時保証金”を収めるという”建築税証紙”を使う項目が表示されますので、クエストで同時に貰った証紙で払って下さい。

これは一週間ごとに必要になる土地代で、麦わらかカシなら初回に保証金10枚そして毎週5枚必要です。

この証紙の作り方はカカシや家のドアや暖炉の前に行くと表示される金床マークをクリックかGキーで出てきます。

実はご近所さんのドア前やカカシ前でも作れます。



ただ、カカシを設置しなくても種を植える事は出来ます。

その場合労働力を余計に消費したり、他人が採って行ける状態になっていたり、一定時間を超えると所有者の名前が表示されない野生の植物扱いになります。

”乾かした花草”はツツジで作るのが一番楽かと思います。

雑貨商人が売ってる”研磨剤：祝福の彫刻刀”を購入してからツツジを右クリックをすると10個のツツジから12個出来ます。

ツツジは50個必要になるので種を17個ほど育てれば一応数には達すると思います。

<< 道のり >>

虹の原の”特産品製作台”で<< 虹の原の辛料 >>を労働力60を消費して作ります。



※この写真はホークハントのものですが、このような馬車の荷台のオブジェの真ん中にある機械で作れます。

アセレレと言う倉庫管理人NPCがいる場所、ハウセイル村近くが道のり的には一番いいと思います。

そこで特産品を制作してホークハント高原のオクシオンまで届けます。

移動手段は徒歩でも馬車に乗ってもどれでも行けますが、馬車は結構待つかもしれません。



まずはイムララと言うNPCがいるハウセイル村の馬車乗り場へ行くとタイガースパインまでの馬車があります

ベルルルと言うNPCがいるタイガースパイン駅に着いたら、ヘラララがいる駅に行きホークハント行の馬車を待ちます。

ルカレレがいる駅に着いたら今度はただひたすらオクシオン商会までの道を歩くのみ。

着いたらその飛行船離発着場近くにいる金貨交易商に労働力60を消費して品物を渡します。



ホークハントに辿り着くまでに長く歩いたと思います、今度はホークハントから同じ道のりを逆

に向かいます。

<< ホークハント高原の柔らかい羽毛 >>

材料

- ・ 特産品の品質保証書 1
- ・ いぶした薬剤 50
- ・ ガチョウの羽毛 30

”ガチョウの羽毛”は家畜商人から”ガチョウ”を購入します、羽毛は同じく敷地以外にも設置出来ますが、カカシや家を設置した方が今回は安全かもしれません。



家はカカシと同じく住宅地区にのみ設置出来ます。

<< 道のり >>

辛料を届けたホークハントと逆のルートです。

これは貿易商に渡す前、村周辺に入った時点でクリアになります。

貿易商に重い荷物を渡したら、タイガースパインの貿易商サヘルの元に行って話しかけるとロバが貰えます。

このロバは荷物を持った状態で乗っても速度があまり落ちないので、初期の貿易では役立ちます。



<< タイガースパイン山脈のブドウジャム >>

材料

- ・ 特産品の品質保証書 1
- ・ 切れた野菜 50
- ・ ブドウ 30

この場合の”切れた野菜”はキュウリで間に合います。

ブドウは木の中でも一番小さく生育時間も早いので、樹木栽培の入門として丁度いいです。

うちでは3本ほど植えていましたが、生育が早いので1～2本でもクリア出来そうです。



サンライズかマハデビ辺りから海を越えた向こうの西大陸へ行くクエストです。

大陸間交易の場合”物品”が入手できます。

オーステラに届けたのですがサンライズ半島からだけではなく東大陸の特産品ならどれでもOKなクエストです。

初期に行ける範囲で作れてクレセントスローンに持って行って一番多く物品を貰えるのは”ホークハント高原の柔らかい羽毛”ですが、道のりが長いのでクエストをクリアするだけならサンライズかマハデビがいいかもしれません。

<< サンライズ半島の果物ジュース >>

材料

- ・ 特産品の品質保証書 1
- ・ いぶした薬剤 50
- ・ ナツメヤシ 10

ナツメヤシは麦わらかカシの所に最大でも4本で育つまでに1日7時間かかり、1日2時間周期で実が採れます。

いぶした薬剤はキノコから簡単に作る事が出来ます。

<< マハデビのお菓子 >>

材料

- ・ 特産品の品質保証書 1
- ・ 切れた野菜 50
- ・ バナナ 10

バナナは育つまでに1日2時間かかり、14時間18分周期で実が採れます。

切れた野菜はキュウリで簡単に作る事が出来ます。

<< 道のり >>

これを後回しにしてレベルを上げておいてよかったと思うクエストです。

西大陸に行くには”ワンダー海”という所を越えて行かなければならないのですが、ここのシーワームはLv34クラゲに至ってはLv50なので攻撃されても逃げるまでに耐えられるだけの防御力が無ければ荷物も消えた状態で引き戻されてしまいます。

さらに厄介なのが、頻りにPVP可能な戦争状態になっている地域なので海賊PKが出る可能性もあります（PKについては後述）

なのであまり人の居ない平日昼間に時間がとれれば、その時間帯にやった方がいいかもしれません。

まず初めに帰還の事を考えて自分の拠点になる場所の近くにある”テレポの書”に場所を記憶させておいて下さい。



一応自分は現実時間の早朝辺りにイニステールの岩場に隠れて、イニス平和時間(PVP不可)を待って、一瞬だけ来るワンダー海の戦争以外の時間が来る辺りにクレセントスローンに向かいました。



向こうの大陸に無事着いたら”物品交換商”に特産品を渡し、すぐに”微かな記憶”か”テレポスクロール”で帰って下さい。


異大陸は敵国なので兵士の名前も中立のオレンジ色になっていて、下手に動き回ると攻撃されます。

▼キャンペーン ※～2015年5月20日メンテまで。

現在お友達紹介キャンペーンか何かがあるそうで、コードを入力すると育成ブースターポーション

ンが貰えるそうです。

期間中にゲームを開始して紹介プレゼントコードを入力すると…

 プレゼント用目隠者の初心 3個

1時間の間、移動速度、獲得経験値10%増加


これを[キャンペーンのページ](#)で入力すればいいそうです。

EP8A-Gzc-1Pn

※現在は入力出来ません、定期的(?)にこういったキャンペーンはあるみたいです。

更に月額プレミアム課金（1750円）とか、アイテム付きのプレミアム(2100円)をすると、スターハウスと船が貰えるそうです。

期間中に対象のアイテムを購入すると…

 船&住宅の図面セット

アドベンチャークルーザーと素朴なヌイア住宅の図面。建築完了後は船と家のオーナーに。

でもスターハウスは普通にゲームを進めていけば簡単に手に入りますし、船も特に何も積載出来ないなので貿易には不向き。

なので普通に無料プレイ登録で問題無い気がします。

▼用語

ささくささい

”ささやき”下さいの略。

『ささおね（ささやきお願いします）』もあります。

左側にあるチャットに表示されている名前の所を右クリックすると”ささやき”があるのでそれをクリックするとその人だけにチャットが飛ばせます。

逆に”叫び”はそのエリア内にいる皆にチャットが飛ばせます。

ID

”インスタンスダンジョン”の略。

一繋がりのマップでは無く、ワープゲートから入るダンジョン。

デイリー

毎日出来るクエストの事。

毎日0時から出来るものもあれば、中にはゲーム内時間指定のものもあります。

遠征隊・連合・勢力・血盟

チャットを見ていると出て来るこれらのグループの解説。

遠征隊：別ゲームで言う所のギルド、グループ仲間の事。

連合：敵味方関係なくそのエリアにいる全員。

勢力：ハリハラン・フェレの東大陸勢力とヌイアン・エルフ西大陸勢力の事。

血盟：血を分けた家族のようなもの、個人的な持ち物等を共有する事が出来る。

▼Q & A

[ヌイに花びらが撒けない...](#)

ヌイ神官（女神ヌイ像の前に立っている女性）をクリックして選択した後、ENTERキーを押すとチャットに書き込める枠が出て来ます。

そこに”/花びら”と書き込むと花びらを撒くモーションが出来ます。

必ず花びらの前に半角英数のスラッシュです。

スキル>エモーションにある”/花びら”でも出来ます。

[「ヌイグルミの楽園」「少女の願い」クエストにあるヌイグルミって何ですか？](#)



裁縫で作れる「〇〇のヌイグルミ袋」というアイテムを作ってそれを開けるといずれかのヌイグルミがランダムで出て来るので、それらを集めるクエストです。

ただ、このヌイグルミ袋を作るには裁縫の熟練度が**10000**～**40000**必要なので、普通にプレイしていても上がらないと思います。

ここはオークションで袋を落札してしまった方が早いかもしれません。

明らかに**NPC**ではない人のような赤字のキャラに襲われたんですけど...



上記したようにArcheAgeではPVP(Player VS Player)エリアと言って、一部地域でプレイヤーを攻撃出来るようになっていきます。

マップを見ると赤くなってる地方がその対象区域です。

プレイヤーを倒すと”PVP名誉ポイント”というものが貰える仕様なので、その地方ではPK(Player

Killer)というプレイヤー狩りが行われています。

それを避ける為には”平和時間”と言う約2時間ほどの間にクエストを終わらせて退散する方法がありますが、中にはそれを解除して攻撃してくる人もいるので、その地方のクエストは強くなるまで後回しにするか、人のいない時間帯を狙って進めるしか方法はありません。

イニステールと特にゴールド平原は戦争地帯なので、ほとんど対処法はありません。

だいたい現実時間で言うと学校が終わって帰って来る夕方の5時辺りに多く、逆に人が多くて重くなる午前0～1時はあまり無いような気がします。

急に”裁判”というものに呼び出されたんだけど、何をすればいいの？



”キャラクター情報”を開くとその下の方に”陪審員ポイント”というのがあります。

そこにカーソルを合わせると”陪審員参加待機数”と表示されると思います。

その中からランダムに呼び出されるので、陪審員の呼び出しを受けたら忙しくない限り[参加]ボタンを押して参加しましょう。

裁判所に行くと被告が真ん中に立っています、その罪状一覧が最初に表示されているので見ると通報数や罪状を見る事が出来ます。

陪審員が5人集まると開廷され、判決選択画面が説明の下に出ます。

選択するという項目をクリックすると”無罪か有罪〇分”という一覧が表示されるので、罪状か左側に表示される周りの人達の会話を聞いて判断するのもいいかと思います。

5人が判決を決定するか、3分経過すると判決が出ます。

有罪になったら特有のクエストが発生するらしいので、有罪にしても面白いのではないかと思います。

そもそも裁判に呼び出されている時点で有罪のような気もしますが、陪審員が仲間だらけだと無罪になる事もあります。

それとイニステールなどを平和時間にさせる為わざとお互いにPKしている方もいたりして、その辺はチャットを見て判断するしかないようです。

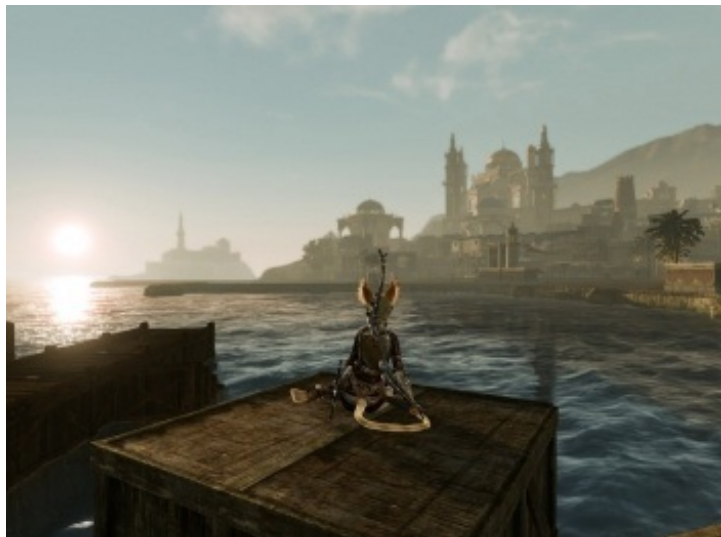
韓国の会社のゲームという事でアレルギーを起こす人もいるかもしれませんが、私はあのほど良いスラム感がいいと思います。

結構綺麗な景色が見れるので、平和な保護地区なら散歩するのもいいかと思います。

普通ぐらい



最高グラフィック





この時のPCスペックはこちら

OS Windows8.1 64bit

CPU インテルCeleron プロセッサーG1820(デュアルコア/2.7GHz/2MB)

メモリ 8GB [8GBx1 (DDR3 SDRAM PC3-12800)]

グラフィック AMD RADEON HD 8730/1GB (DVI-D/D-SUB)

一応推奨はこのくらいだそうです

OS	Vista SP1,Windows7 SP1,Windows8
CPU	Intel Core i5
空き容量	40GB
メモリ	2GB RAM
グラフィックカード	nVidia Geforce 8000 512MB/Radeon HD 4000 512MB nVidia GTS250 1G / Radeon HD 4850 1G

結構イベントもあったり、バランスを崩さない程度のアイテム配布もあるので、無課金でもある程度はプレイ出来そうです。

ただ”労働力”というものがゲームにログインしていないと回復しない事もあって、外出中ずっとPC起動し続けているので現実的に電気代が課金されてるような気がします。

JUGEMテーマ：[ArcheAge-アーキエイジ](#)

2014.11.16 Sun Banished (独自) 攻略

中世の町を運営するシュミレーションゲーム。

『[アクトレイザー](#)』の都市運営のみを抜き出したようなゲームと言えはしっくり来るかもしれません。

最大の目的は “生き残り、子孫を増やす事”

明確なクリアはありませんが最後の実績に

Tenure : Build a town that has a population of 500 after 200 years.

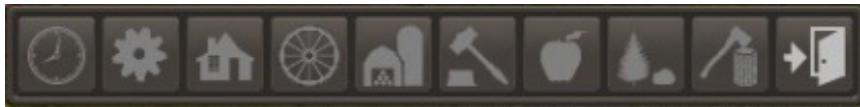
任期 : 町を作ってから200年経過し、500人の住人がいる

というものがあるので、実質その辺がクリアだと思われます。

▼まず初めに

特に仕事が割り振られていない人達は労働者(Laborer)となり、開墾が必要な序盤は大量に必要になります。

最初に村人全員がLaborerに指定されています。



まず←左から2番目の歯車のマークをクリックすると道具とレポートが開きます。



←左から4つ目にある道具のマークをクリックすると仕事に就かせる人数の調節画面が開きます。



これで色々と仕事に就く人数を調整していきます。

他にも←2番目はログ ←6番目の矢印をクリックしてから範囲を選択すると優先的に取り掛かるようになります。

農作物を育てる

食糧が無いと死にます。

しかも畑は春に耕作し秋に収穫と言うサイクルが決まっているので、春のうちに作り始めなければ冬に餓死してしまいます。

道具を作る

道具が無ければ作業が出来ません。

最初にある程度道具がありますが、進めていくうちにすぐ無くなるので最初の方で鍛冶屋(Blacksmith)を作っておくと安全です。

家を建てる

最初にある程度家は建っているものの、その家の子供達がすぐ成長して新たな家を求めるぐらいの年齢なので数件は建てる必要アリ。

ある程度余分に家を建てておく事で、婚姻年齢のミスマッチで人口減少(※『家』で後述)を防ぎます。

↓冬までに

倉庫を作る

比較的簡単に出来るので序盤にもう作ってるかもしれませんが、家にある分だけでは冬を越せない場合があるのでその前には欲しい施設です。

狩猟小屋・採集小屋を建てる

秋に収穫が終わった後の農民はする事が無いので、こちらに回せば何とか冬は過ごせます。シカやキノコやベリーは冬でも採集する事が出来ます。

↓安定してきたら

学校を建てる

教育を受けると生産能力が上がります。

[例]無教育だと畑一人56マスだったのが教育を受けると一人100マス耕作出来るようになる。

石の家にする

家に収容できる人数は木の家と同じ8人ですが、冬の燃料の消費が木の家25に対し15に減るので、村の世帯が多くなるとこれだけでも結構違います。

=====

後は自分なりに色々な村を作ってみてください。

ちなみに実績の中に『市の人口が900人に達する』というのがあり、約1000人近くの食糧などを確保するには村のマップサイズをLarge(大)にしないと賄えません。

それ以下でも出来る人はいるかもしれませんが、食糧だけでなく資材も枯渇してきてしまうので難しいと思います。



言い換えてみると、マップサイズをLargeにして始めた方が実績解除しやすいです。

■各施設説明

▼家



一軒に最大8人

食糧消費量は1人につき年間100、1季節につき25

冬季の薪消費量は木の家だと25、石の家では15なので、建設に資材はかかるものの冬を考えると

早めに石の家に変えておいた方が省エネになるんじゃないかと思います。

子供はだいたい最低で10歳ぐらいになると独立して、同じぐらいの年頃の異性がいれば一緒に住むようになります。

※教育を受けるとその年齢は遅くなります。

ただし男の子の場合は同じ年頃の女の子が居なくても、空き家があれば勝手に単身でも独立していく模様。（男性単身世帯がプレイ中ずっと多かったのだ）

女の子が同じ状況の場合実家に残る場合もありますが、女の子の出生率が低めな為だいたいどこかしらの成人男性と同居しはじめます。

- ・年の差カップルは子供が増えない。
（上記※婚姻年齢のミスマッチで人口減少）

同じような年齢のカップルであれば子供は順調に増えていくものの、カップルに大きな年齢差があると子供が出来にくい傾向があります。



Stone House				Stone House			
Occupants		Inventory		Occupants		Inventory	
▶	Merly	♂	40	▶	Clevelyn	♂	30
▶	Shanti	♀	30	▶	Madalupe	♀	34
▶	Roderic	♂	2	▶	Shann	♀	13
▶	Heavenity	♀	13	▶	Lisetta	♀	3
▶				▶	Jalynn	♀	8

子供の生産が遅い上に少ないと言う悪循環。

しかも片方が42歳を超えると子供は出来ません。

なので現在の人口よりは少々大目に家を建てておくと、このミスマッチは防げます。

ただ、家を建て過ぎると人口が急激に増えて食糧生産が追い付かなくなるので、初期の頃は独立しそうな子供がいれば建てるといったスピードがいいかと思います。

女性の出産の時期が11歳～なので年齢差が10歳+ほど離れている高齢女性と低年齢の少年の場合は夫婦ではなく父親が早世した親子の場合が多いのでログを確認、だいたいの場合別居（独立）していきます。

高齢男性と10歳以上年の離れた男性が同居している場合もありますが理由は上記と同じ、ゲイの概念も多分(プログラミング的に)面倒なんで無いと思います。

トロピコにはあったんですけどね。



ただ、親が42歳以下で子供が独立可能年齢に達していれば、建て替えか解体で独立させて親を再婚させた方が早いです。

たまに女性の単身世帯なのに子供が増えたりします。

ただし男性単身世帯だとそれは無い模様、なのできつと通い婚とかそういうものだと思います。

高齢者が家を失うと、しばらくウロウロしたあと単身世帯の家に同居します。

その家が適齢期の単身世帯だった場合、婚姻が出来なくなるので家を取り壊す指示を出して住人を追い出した後、その指示を解除して若年者が再び入居するのを待ちましょう。

高齢者同居住宅が欲しい所です。

・ Boarding Houseの意味

大きい割にはあまり誰も住みたがらない多世帯同居型の住宅。

5家族40人まで入居可能ではあるものの、家族用住宅と言うよりは一時的な避難所と言った方が近いイメージ。

強制的に家を撤去する際の一時受け入れ先になったりもします。

ゲームを進めていくとたまに”放浪の民”という外部の人間が数百人単位で来たりするので、そういった人達の受け入れ先にもなります。

▼学校

上記したように教育を受けると生産能力が格段に上がります。

学校に通うと11歳からだった女性の出産年齢が上がりますが、村全体の生産能力は上がるので、子供の死亡率は下がります。

一つの学校につき教師1人が就きます、生徒は20人が定員。

一人だけだった教師が不慮の事故で亡くなってしまった場合、そこにいた生徒は通っている最中であっても全員無学の状態で放り出されてしまいます。

なので余裕があれば死亡率の高い冬の間だけでも教師の余分人員を作っておいた方が安心かもしれません。

▼畑



wikiによると1人につき7×8～4×14の**56**マス程度の広さが耕作可能範囲のようです。

※[食糧生産](#)参照

教育済みなら100マス程度耕作可能

なので農民Farmer 5人なら280マス、だいたい17×16程度が耕作可能範囲。

ただしそんな広大な範囲を一気に農地にすると、たまにやってくる病害虫などで同じ作物が一気

に枯れる場合があります。

それと万が一、農民が死亡してしまった場合、大農場にしていると作物全体が育たなかったり収穫しきれなくなる場合があります。

なので、1人なら7×8、2人なら8×14というように、畑を細かく分けて分担させた方が人員の調整も出来て無難のような気がします。



農民は冬季になると仕事が無いので、その時期だけ漁師やハンターや山菜採りにさせれば冬季も食糧を調達出来ます。

▼放牧地



牧場一つにつき最大でも人員2人でいいので、最大の20×20が一番効率的です。



このバーで牧場の頭数を調節出来ますが、頭数が多い方が増える速度も速いので最大にしておいた方がいいです。

一番手間のかからない施設ですが、収穫までに時間がかかります。

▼食糧の保存



各家の貯蔵もありますがすぐに尽きます、食糧を保存しておくには倉庫が必要です。

・ 倉庫(Strage)

6000ほどの食糧や道具を収納可能な倉庫。

農民(Farmer)や狩人(Hunter)などが収穫した食糧を持ってくる。

・ 市場(Market)

食物を広範囲に流通させるだけでなく、倉庫より大量の食糧や道具を貯蔵しておけます。
10000収容可能、露天商(Vender)が資材の出し入れをします。

・ 交易所(Trading Post)

外部からやってくる商人から資材を物々交換出来る施設。

物々交換なのでこの施設内に資材を置いてないと交換できません。

60000収容可能、物品は交易商人(Trader)が出し入れの管理をする。

非常用倉庫としても使えます。

案外収容量があるため、市場の近くに配置しておくとも緊急の場合在庫を市場に流す事が出来ます。

▼木こりの小屋と森林依存施設



木こりの小屋(Forester Lodge)とはいわゆる植林所です。

切っては植えていくので、安定して木材を確保する事が出来ます。

森林の密集度に依存する施設として

- ・ 狩猟小屋(Hunting Cabin)
- ・ 山菜取りの小屋(Gatherer's Hut)
- ・ 薬草商の小屋(Herbalist)

があります。

木こり小屋のすぐ近くに上記の施設を建てる事で、マップ全体の木を全て伐採しても森林に依存するシカやキノコや薬草などを安定して収穫する事が出来ます。

▼Banished 日本語化の方法

※MODを使用すると実績が解除されないのをご注意下さい※

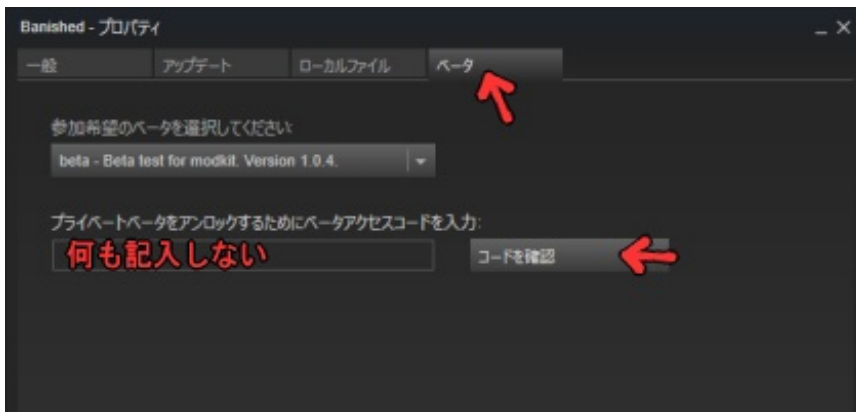
MODなのでまずBanishedを1.0.4Beta版に更新します。

wikiには”自動的に更新される”とありますが、プロパティから設定を変更しなければ自動更新されません。

まずsteamライブラリ内にあるBanishedを右クリックしてプロパティを開きます。

ベータのタブを開き”参加希望のベータを選択”で新しいベータを選択します。

『プライベートベータをアンロックするためにベータアクセスコードを入力』とありますが無記入のまま”コードを確認”をクリックすればベータ版への更新が始まります。



更新が出来たらタイトルが Banished[beta] になってる筈です。

・日本語ファイルをダウンロード

※現在ではゲーム画面のTOPに表示されている”MOD”と言う表示から日本語MODがダウンロードできます。

※ここでは自分でファイルをDLしてくる以前の方法を記載しています。

[Banished\(バニッシュド\)攻略情報wiki 日本語化](#)

こちらから多分一番新しいのでいい筈。

ファイルをダウンロードしたら”translationJapanese.pkm”と言うファイルがあるのでそれを

win7か8なら

C:\Program Files (x86)\Steam\SteamApps\common\Banished\WinData

それ以前なら

C:\Program Files\Steam\SteamApps\common\Banished\WinData

この中に上記のファイルを入れて下さい。

ゲームを起動したら”Mods”という項目が追加されている筈なので、そこをクリックします。

そこを見ると大きく”あ”と書かれた日本語MODが表示されると思うので、その右側にある”Enable（有効）”をxチェックして下のOKをクリックすれば適用完了です。

これで表示されていない場合もあるので、その場合はModsの項目にある”Browse Workshop”のタブをクリックしてそこから”Japanese”で検索すると”Japanese translation”というMODが出て来るので+をクリックして-にすれば適用されます。

以前は日本語MODの解説通りにすると表示されない方が多かったのか大量に非公式な日本語MODがアップロードされてますが、2014年の11月辺りに日本語MODの制作者がワークショップに公開してくれたのでそれが最新版になります。

なのでそれ以前の古いものを適用すると最新版では無いので色々と不具合はあるかもしれません。

画像が表示されているものがその最新版です。（以前にUPされたものは無画像）

これで日本語が適用されたと思います。

▼Q&A

>>雪の中で作物がシュワーっと消えていくのは何？

時期までに収穫しきれなかった作物が、冬になって枯れていく様子です。

農民(Farmer)を増やすなどして、雪が積もるまでに収穫を終わらせましょう。

>>役場を建てる意味って何？

村の細かい管理が出来るだけでなく、市場と交易所を建ててから役場を建てると大量に来る難民(Nomad)を受け入れる事が出来るようになります。

この難民は一度に100人ほど村人が増えるので、一気に増やせるくらい村の体制を整えば導入しても良い施設です。

その場合、一時的受け入れ先としてBoarding Houseを数棟建てておく必要があります。



溢れる流浪の民

>>どうしても冬に大量死してしまう。

いかに薪や食糧を生産して生き延びる事が出来るかがこのゲームの主目的なので、むしろ大量死させない事の方が一番難しいです。

基準としては

冬の薪の量は1家につき木の家なら25、石の家なら15

食糧消費量は1人につき年間100なので、秋の収穫時期に作物を”人数分×100”以上は収穫出来るように計算しておいた方がよさそうです。

7月辺りに集中的にプレイしていたものの、凶作により村人を500ほどあの世にバニッシュトして

しまって以来起動すらしていませんでした。

最近ベータ版ですがMODも入れられるようになり、日本語MODもワークショップに公開され、steamセールにも登場するようになったのでプレイする人も増えたかもしれないので、メモとして書いてたものを公開してみました。

JUGEMテーマ：[PCゲーム](#)

「主に連絡用。(仮)」 ブログ2014年まで

<http://p.booklog.jp/book/56400>

著者：内藤侑子

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/knight-ykk/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/56400>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/56400>

twitter→ [@knight_ykk](https://twitter.com/knight_ykk)

FaceBook→[Ykk knight](https://www.facebook.com/Ykk.knight)



電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー (<http://p.booklog.jp/>)

運営会社：株式会社ブックログ