SimCityっぽいシステムにしよう。

まず、各セルには、以下のプロパティがある。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| プロパティ | 値 | 意味 |
| Zone type () | 0 – 3 | 0 - 住宅 / 1 – 商業 / 2 - 工業 / 3 – 公園 |
| Land value () | 0 - 100 | デフォルトは10。Land valueが高いと、金持ちが集まる。 |
| Density () | 0 - 100 | デフォルトは0。Densityが高いと、tax収入が増える。 |

また、各residentには、以下のプロパティがある。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| プロパティ | 値 | 意味 |
| Happiness () | 0 - 100 | デフォルトは50。店が近くにあるか、公園が近くにあれば増える。ないと、減る。 |
| Cell () |  | 家があるセルのID |

1. residentialゾーンの数は、だいたいcommercialゾーンとindustrialゾーンの数の和に等しくすべきとのこと。なぜなら、commercialゾーンとindustrialゾーンにある店・工場の数が仕事の数となり、人口がこれと同程度であることが望ましいから。  
   仕事の数が多いと、他から人が流入してくる。つまり、人口が増える。一方、仕事の数が少ないと、他へ人が流出してしまう。

なお、residentialゾーンは、道路によって接続されているcommercialゾーン、またはindustrialゾーンのみ、仕事場として選択できる。

1. Quality of lifeは、公害・犯罪・公園・accessibilityによって決定される。
2. 人口が少ないと、ニーズが少ないので、店などが増えない。  
   ※俺のゲームでは、最初から多くの人口がいて、店があって、という前提にしよう。
3. 各住民は、ランダムに、出勤、買い物、旅行に出かける。道路が繋がっていないために到達できない、渋滞のせいでタイムリミット内に到達できない場合、happinessが下がる。Happinessが下がると、流出してしまう。各道路セグメントには、キャパシティがあり、これを超えると、渋滞となる。渋滞フラグがONになると、キャパシティはさらに下がり、そこを通過する住民のhappinessは下がる。
4. 汚染は、industrial zoneによって上昇する。また、道路の交通量が多いと、上昇する。
5. Land valueは、仕事場への近さ、地形などで決まる。

各ターンにおいて、

また、

さらに、ある確率で、よりが高くなるセルへ引っ越す。