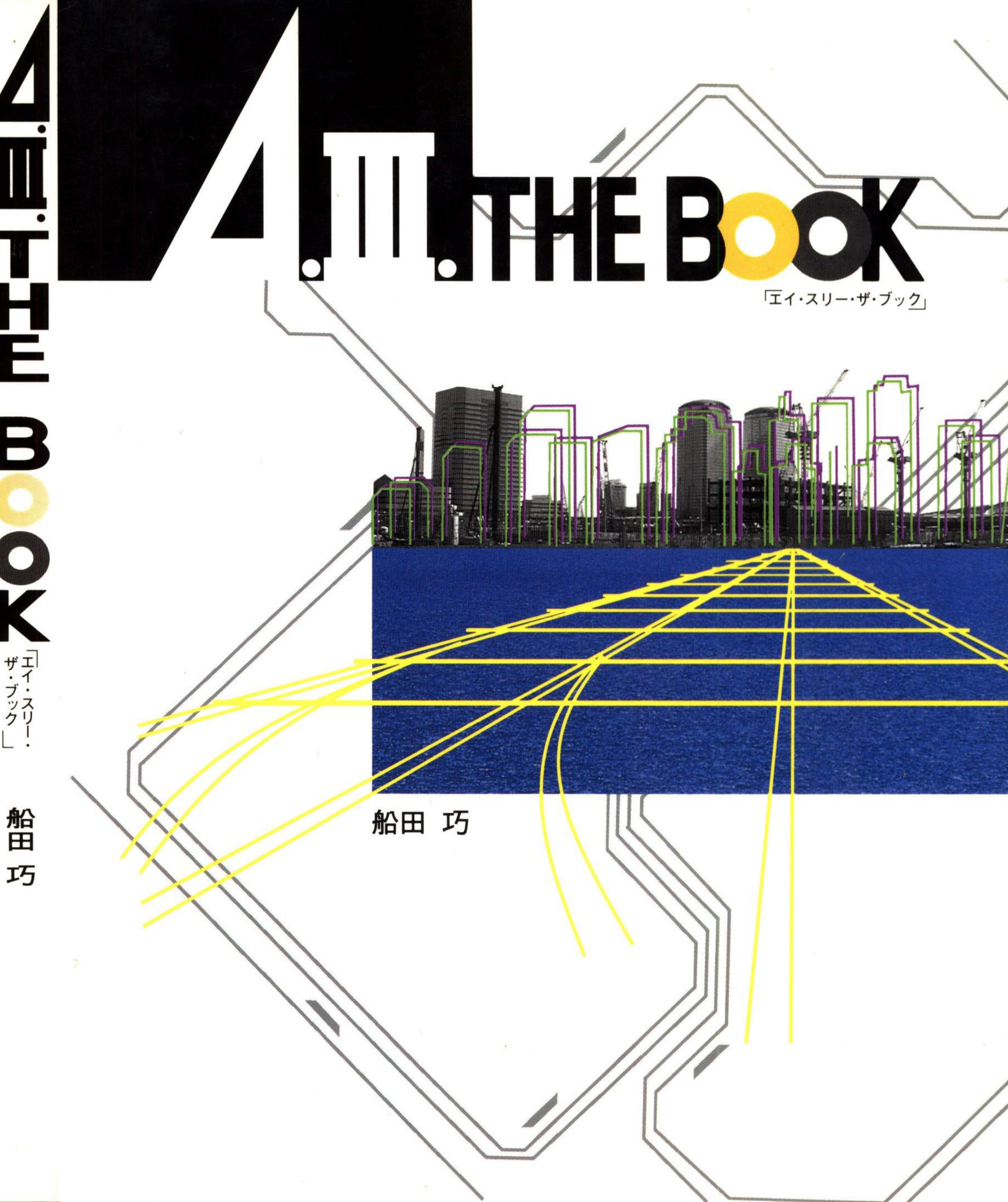


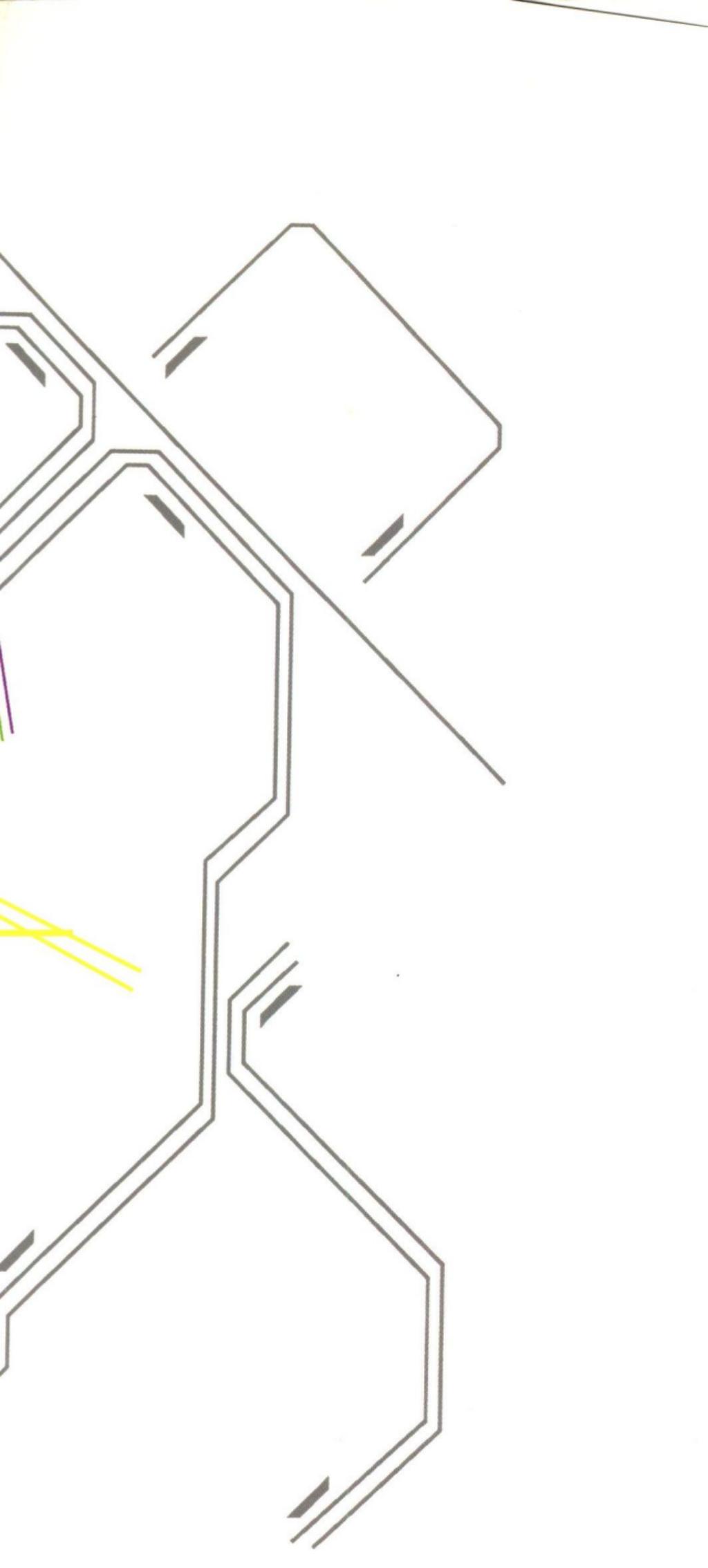
# 4. III. THE BOOK

ザ・エイ・スリー・ブック!

船田 巧

ビジネス  
アスキー







## A. III. THE BOOK

---

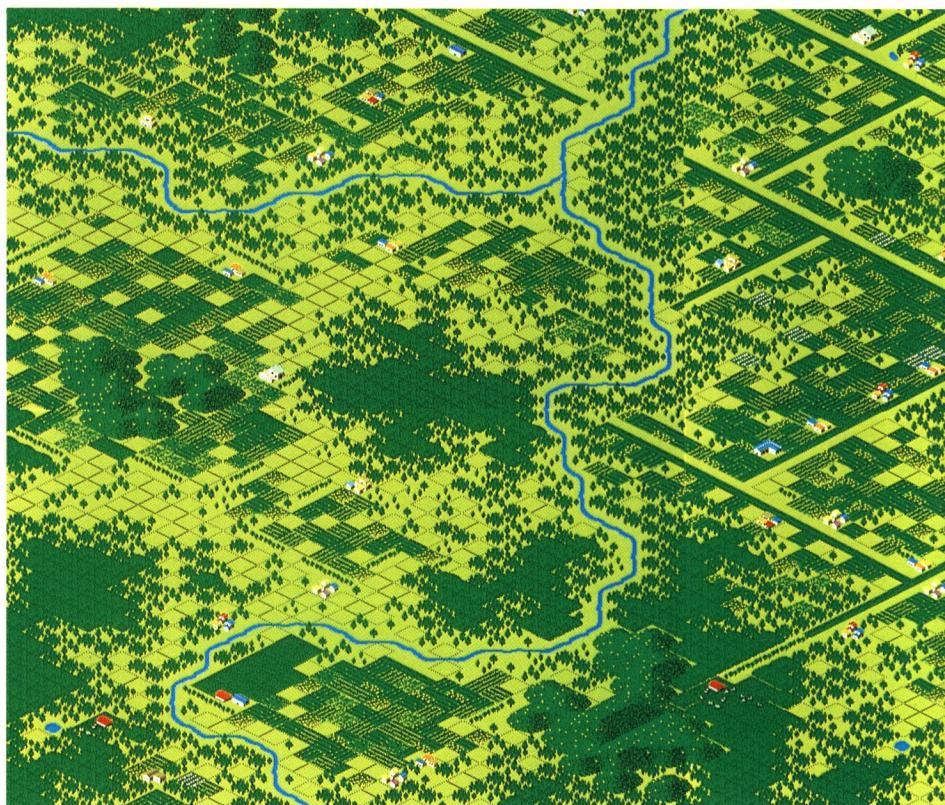
by Takumi Funada

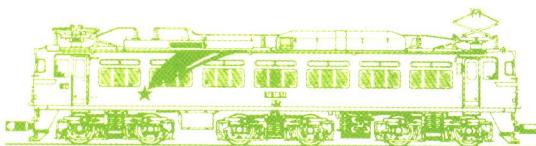
# Δ.Ⅲ. THE Book



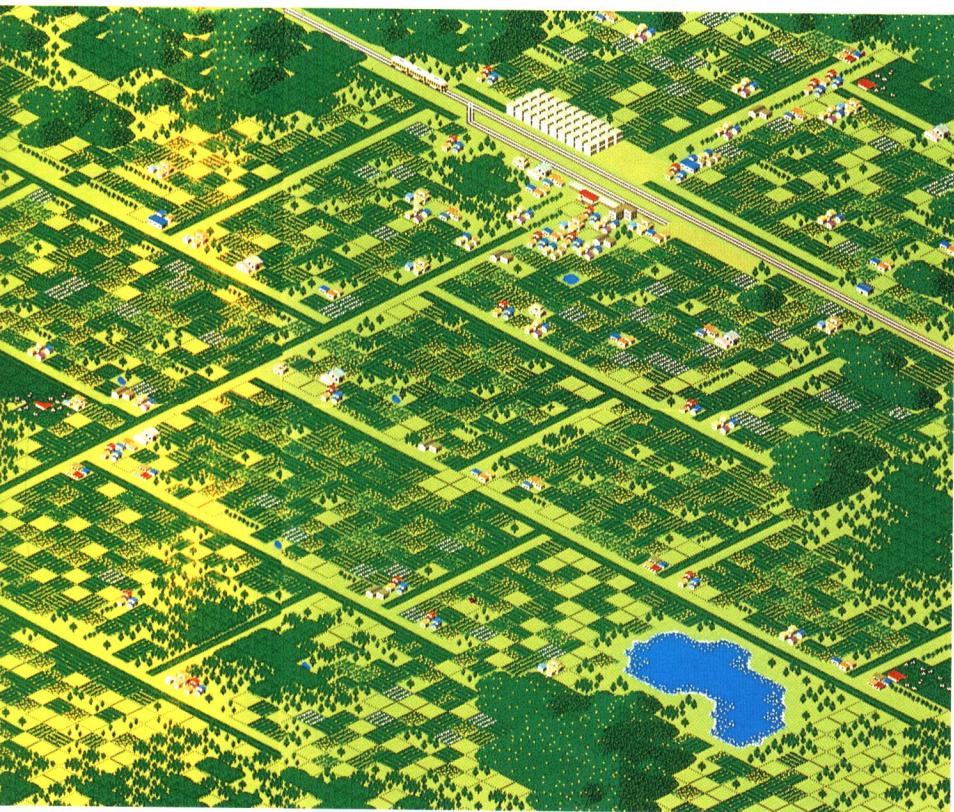
# MAP 1

## ニュータウン構想





マップの外には5万人分の労働力を必要とする都市が存在しているという設定なので、人口がどんどん増える。50万人くらいはいくという話だ。経営基盤さえしっかりしていれば、鉄道も街もがんがん成長させることができるマップである。ダイナミックな都市開発で鉄道会社社長の醍醐味を味わえる。

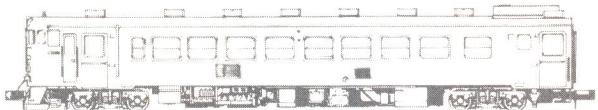


# MAP 2

## ベイエリア

---





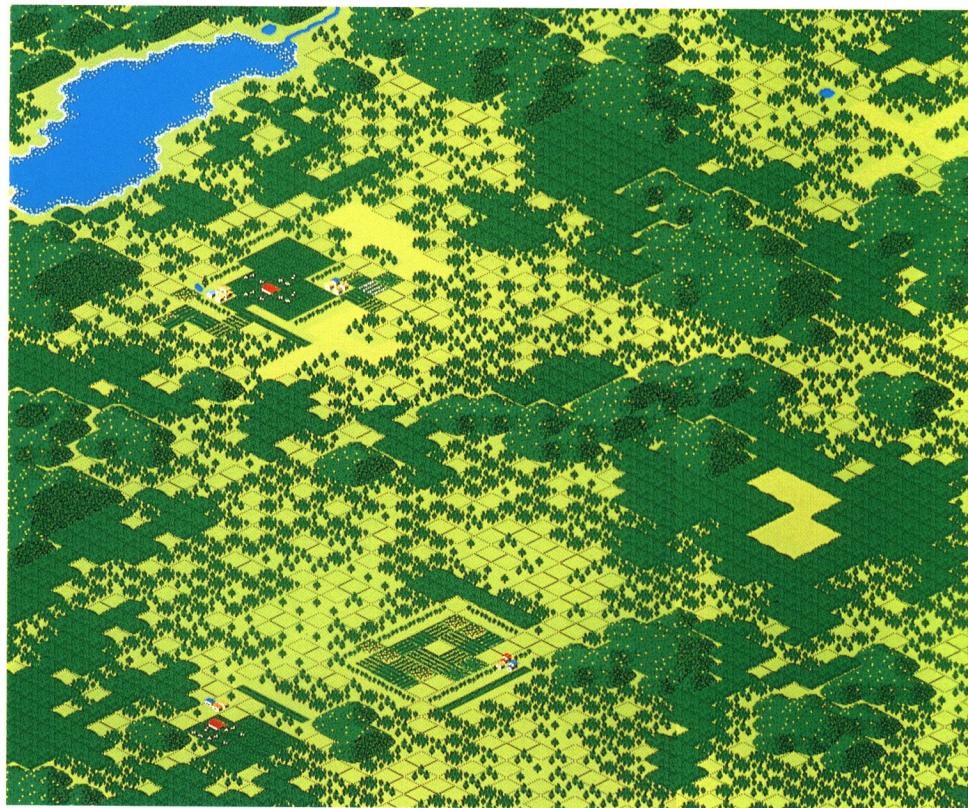
東京から千葉にかけてのベイエリア一帯をイメージしてデザインされたのがこのマップ。埋立地に一大都市を築くのが目的だ。自由度の高い都市計画ができるマップである。マップ外に働き場所がたくさんあるので、街の成長も早い。埋立地の先端にある港には資材が運ばれてくるので、この港を中心とした都市開発も可能だ。

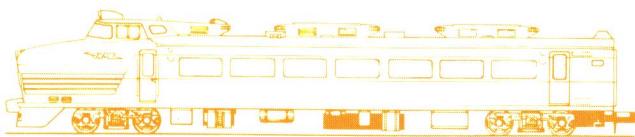


# MAP 3

## リゾート開発

---



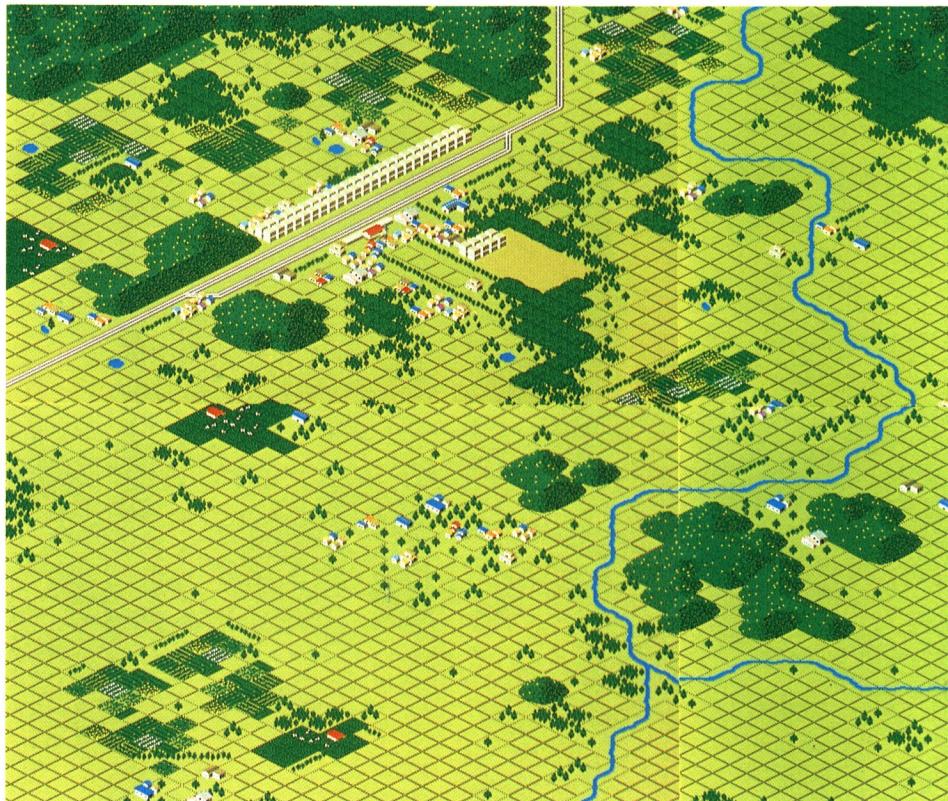


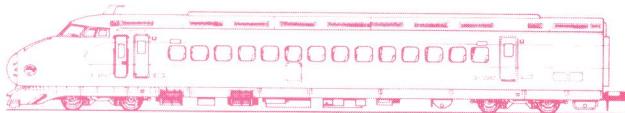
どんなリゾートを作ればいいのだろう？ ただゴルフ場やスキー場を作っただけでは本当のリゾート開発とはいえない。飛行場周辺に市街地を建設し、北の湖や山地のほうへ進出していくことになると思うが、濫開発に至らないよう、うまく自然と街を調和させることが期待される。市街地の成長を抑制する必要があるかもしれない。



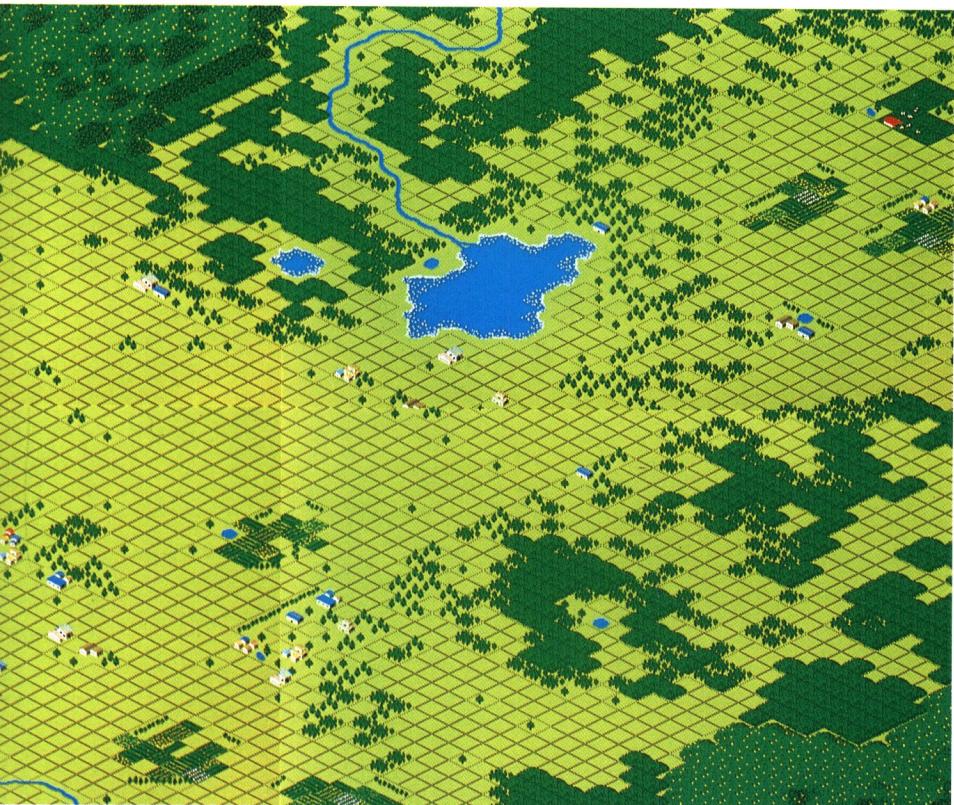
# MAP 4

## 地方都市活性化編





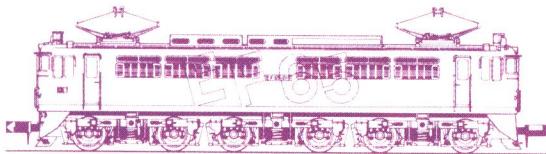
産業がないので、人口がなかなか増えない。工場、貸しビル、レジャー施設などをどんどん建設して働く場所を増やす必要がある。でも、人口が少ないと資金もゆっくりとしか増えないから、あまり急な開発もできないのだ。じっくり腰を据えて取り組む姿勢が肝心。もっとも難易度の高いマップである。



# MAP 5

## リコンストラクト



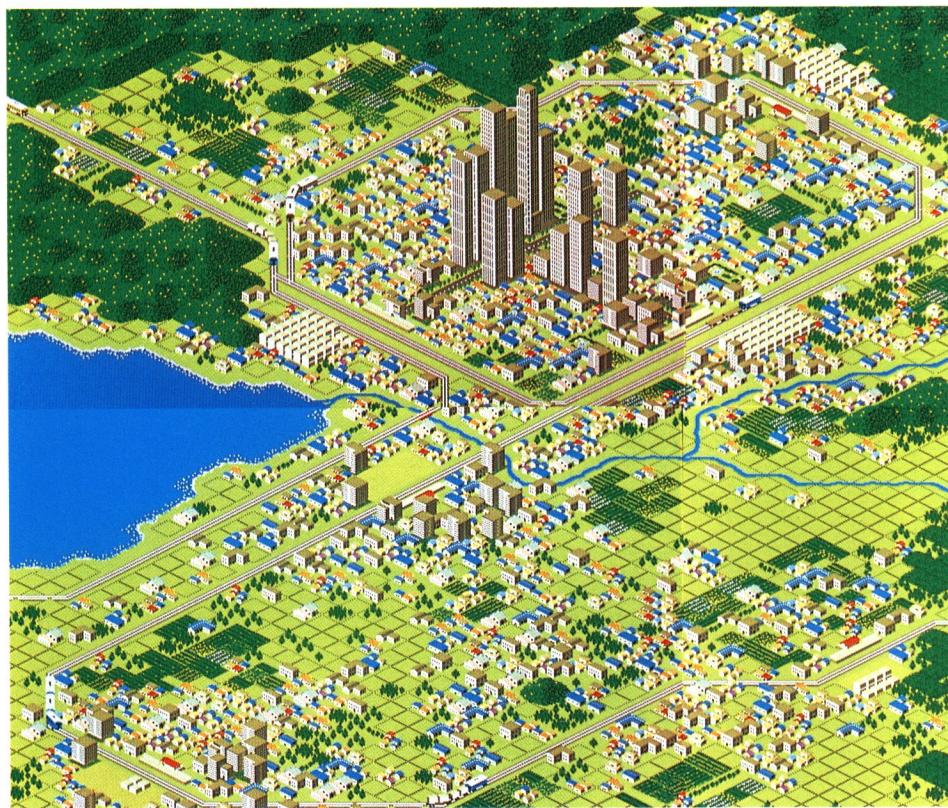


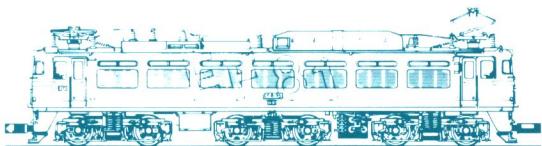
発展が行き詰まってしまった街の再開発を進めるのがこのマップの目的。まずは赤字の鉄道を再建することが先決だろう。産業を興さないとなかなか人口が増えない点はMAP 4と同様。経営がうまく軌道に乗れば三日月の東側に進出する機会も生まれてくる。難しめのマップだ。



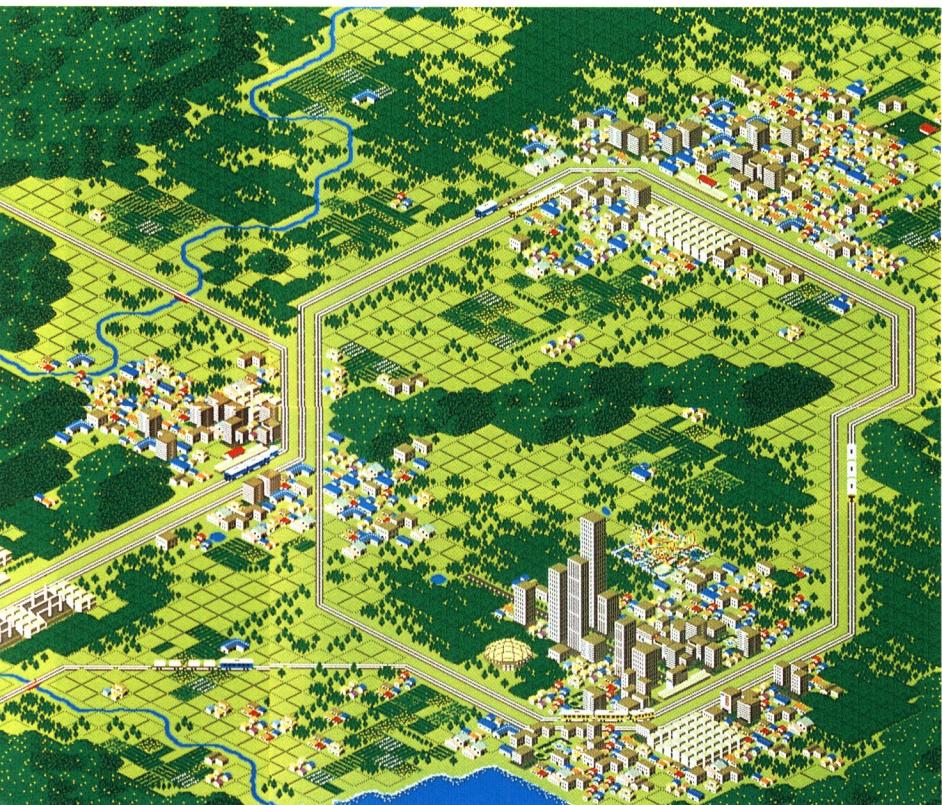
# MAP 6

## ダウンタウン再編





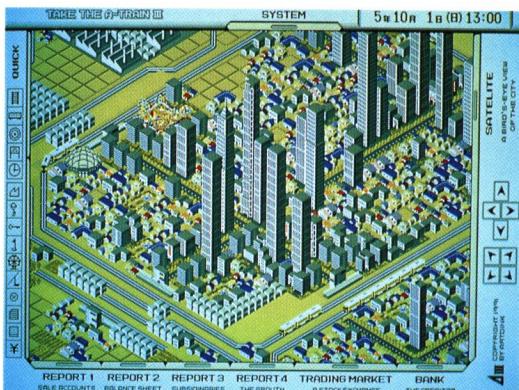
すでに大規模な街ができあがっているMAP 6。街作りの基本的なワザが随所に見られるので、初心者には参考になる。新幹線もすぐに開通するので、まだ見たことのない人はこのマップをプレーしてみるといいかもしれない。ただ、土地がほとんど残っていないこともあって、一層の成長を計るにはひと工夫必要だ。



## ▶健全な成長をとげた街

まずは、ワリとフツーにプレーしたマップを紹介。バランス型の都市になるよう意識して、工場やレジャー施設、貸しビルなど、配分に気を配りながら建設している。どちらか

というとデリケートな遊び方だ。第1次産業も含めて、バランスを保ちつづけるのは、十字路ができて高層ビルができるはじめになると、それなりに難しかったりする。



小さめの環状線をいくつもつなげていくという、基本に忠実な都市計画にもとづいて開発された街だ。現在の人口は12万人くらい。まだまだ発展の余地がある。

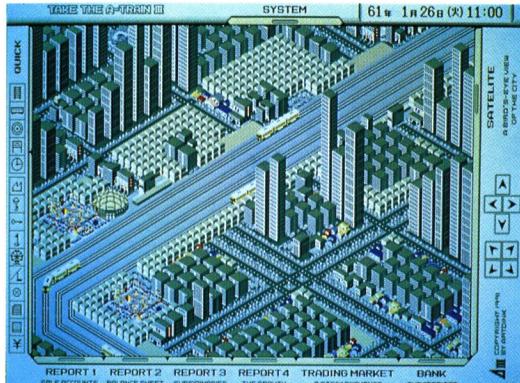


## ▶6車線道路のある街

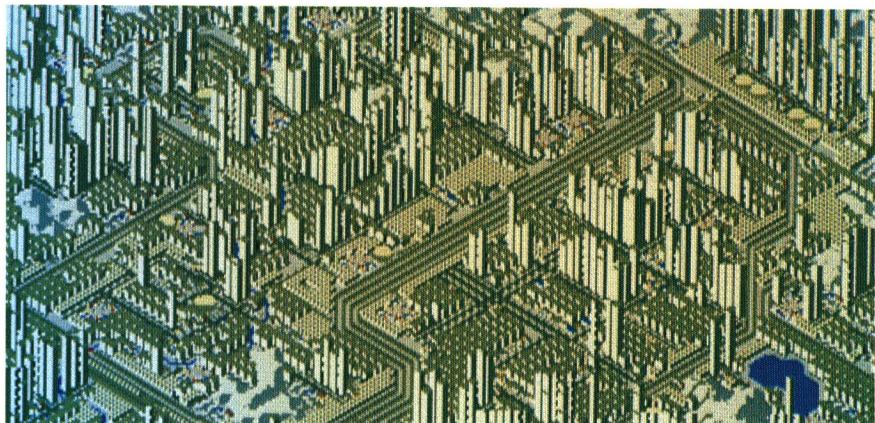
この街、表示は平成62年になっているが、ホントは平成362年なのだ。人口は90万人弱。資金は2兆円を超えてる。写真を見ても分かるように、マップ全体が道路と建物で埋め

尽されている。ここまで発展するのに休みなくプレーして1ヵ月くらいかかるっており、自然に建つ住宅はほとんどなくてマンションばかりの人工的な街だ。

(ちなみに資産額は、4千億円である)



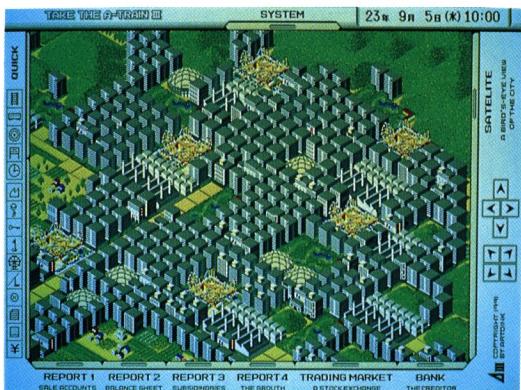
道路が延びたら、駅を建てなおして1ブロックずらす、それを繰りかえすと、このように何本もならべて道路を敷くことができるのだ。なお、見た目がハデなだけで実質的なメリットはない。



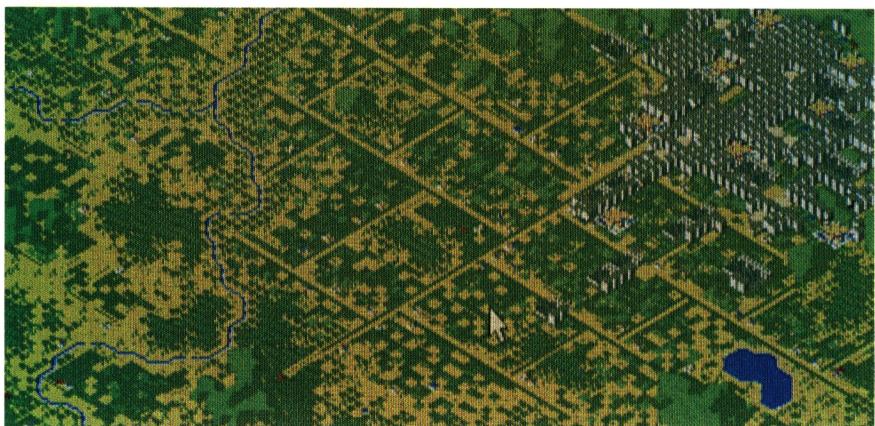
## ▶ A列車で行かない

鉄道が1ブロックもなくても街を作ることができる。最初に資材を大量にためておいて線路を全部撤去し、あとは、工場を飛び石状に建設していくことで資材を手に入れる。鉄

道がないと、何も自然に建たないので、完全に思いどおりの街が作れる。列車が走っていないと、時間の進みも速い。ただ、プレーしていくあんまりおもしろくないのが欠点。



街の発展に必ずしも鉄道は必要ないという例なのだが、画面にまったく動きがないのでつまらないのは確か。小会社だけでもかなり利益が出る。



# A. III. THE Book

船田 巧

発行 ビジネス・アスキー

# CONTENTS

## インタビュー

アートディインク社長 永浜達郎

20

A列車で行こうⅢは、こうして生まれた。

## 第1章

### A列車講座

29

#### 鉄道工学

30

線路の施設と撤去／大きい駅、小さい駅／列車の購入と売却／列車の配置と撤去／効率のいい運行／路線の基本形

#### 経営学

40

売上げと経費／バランスシートの読み方／決算と節税

#### 経済学－地域経済科

46

住民の生活／第2次産業／第3次産業／地域発展の道筋

#### 経済学－マクロ経済科

52

神の見えざる手／借金と金利の動き／株の売買と株価変動

#### 都市計画

56

資材の供給／宅地造成と住宅建設／社会資本の充実／十字路が街の中心に／究極の都市の形

## 第2章

### マップ解説

63

#### MAP 1 ニュータウン構想

64

めざせ一大住宅都市

#### MAP 2 ベイエリア

68

新しい街作りを考える

#### MAP 3 リゾート開発

72

自然を生かしてリゾートを

#### MAP 4 地方都市活性化編

76

産業の育成が急務

#### MAP 5 リコンストラクト

80

西を改造し、東へ進む

#### MAP 6 ダウンタウン再編

84

成長した街が観察できる

## 第3章

### AⅢ実体験

89

#### MAP 1 ニュータウン構想

90

いきなり小環状線／引き込み線を作る／沿まみれの毎日／湖岸の開発に着手／第5の駅の建設／第6の駅と環状線の開発／抜本的再開発に着手／資材不足の解決／急激な発展が始まった／新幹線が通った／ひさびさの駅建設／レール総延長500

#### MAP 2 ベイエリア

106

まずはマップ／新幹線工事が中止／ポイント・ハッカー／ベイエリアらしく／あとは何を作ろう

## 第4章

<b>MAP 3 リゾート開発</b>	<b>112</b>
リゾートってなんだ？／不本意なリゾート開発／鉄道とリゾート	
<b>MAP 4 地方都市活性化編</b>	<b>118</b>
産業の育成が急務／輸出で地域振興／10年単位の成長／活性化されたかな	
<b>MAP 5 リコンストラクト</b>	<b>124</b>
列車運行の効率化／リコンストラクト着手／道路が延びない／工場を5つ建設／三日月湖東線の開発	
<b>MAP 6 ダウンタウン再編</b>	<b>130</b>
目標は15万人／土地が足りない／貸しビルと道路／雲雀（わとり）鳴く大都会	
<b>A III各種データ編</b>	<b>137</b>
<b>建物と地形のすべて</b>	
<b>住宅／マンション／工場／雑居ビル／貸しビル／デパート／ホテル／スタジアム／スキー場／遊園地／ゴルフ場／小さい駅／大きい駅／公園／道路／飛行場／新幹線／平地／畠／山／海・湖／林／牧場／川</b>	<b>138</b>
<b>列車カタログ</b>	<b>148</b>
キハ40系／201系／415系／205系／211系／AR／キハ82系／113系／117系／381系／EF6524系／AR-III／近30000系／西5000系／名7000系／DD51系／EF62系／ED76系／EF66	
<b>株式銘柄リスト</b>	<b>158</b>
<b>謎の飛行物体</b>	
わたり鳥／サンタクロース／UFO	
<b>謎じゃない飛行物体</b>	<b>159</b>
DC-10 (?)／やまと丸	
<b>登場人物リスト／効果音リスト</b>	<b>160</b>
<b>記入シートの使い方</b>	
バランスシート／列車リスト／株式・借金記録／ブランクマップ	
<b>記入シート</b>	<b>162</b>
バランスシート／株／借金／列車リスト／ブランクマップ	
<b>バージョンノート</b>	<b>166</b>
X68000版／FM TOWNS版／その他のバージョン／コンストラクションセット	

### ► コラム

<b>コントラクションセット</b>	<b>88</b>
時計を速く進める方法	
<b>予算って何だ</b>	<b>121</b>
地価はこうして決まる	
<b>街の規模は5ランク</b>	<b>127</b>
132	
<b>136</b>	

# Interview

## △列車で行こうⅢは こうして生まれた

アートディンク社長  
永浜達郎

20

アートディンクは東京・千葉の新しい動脈JR京葉線の稻毛海岸駅すぐ前。A列車で行こうⅢ（以下AⅢ）の中なら、地価が400万円はしそうなほど駅から近い好立地である。そういえば、京葉線沿線のベイエリアって、まるでAⅢの街のように急激に発展しつつある地域だ。東京ディズニーランドや葛西臨海公園、幕張メッセ、幕張テクノガーデンといった施設が建ち並び、稻毛海岸周辺も大規模な住宅街に成長している。京浜東北線から回ってきたと思われる青い通勤電車から見る光景は、ブラウン管でニヨキニヨキ大きくなっていく街並を彷彿させる。

AⅢは京葉線沿線のソフトハウスが作るゲームの当然の帰着といえるかもしれない、などという浅い考えがふと頭に浮かぶが、それはひとまず置いといて、さっそくAⅢの生い立ちを探る永浜社長へのインタビューを始めることにしよう。

まずアートディンク設立のいきさつからお願いします。

「ひとことで言ってしまうと、県立船橋高校時代の同級生が4人集まって作った会社、ということになります。設立は1986年だから、今年で5年目になりますね」

失礼ですが、みなさんおいくつでいらっしゃいますか。

「全員、昭和28年生まれです」

「みなさんは、もともと、どんな職業だったんでしょう。」

「私が映画関係で、ほかの3人、河西、神田、佐古はそれぞれ防衛庁、デパート、医療機器メーカーにいました。私はフリーでやってましたけど、3人はそれぞれ会社をやめて、やって来たというわけです」

「なるほど、いろんな経験の人がいるわけですが、どういうわけでソフトハウスを作ろうという話になったのですか。」

「私がおもに東映の大泉撮影所でフィルムの仕事をしていたころ、変身モノや刑事モノ、

火曜サスペンスのようなドラマまでいろんな番組を作っていたのですが、その当時パソコンが流行りだしていて、番組に小道具としてよく登場するようになったんです。そのためには私がみずからプログラムを作るようになったのが、仕事としてコンピューターに接するようになったきっかけといえばきっかけになりますね。パソコンは大学時代からの趣味で、TK-80のころからいじってはいたんです」

TK-80 といえば、日本のホビー用コンピューターの黎明期ですね。

「映画の仕事というのは1本単位の契約でしますから、1ヶ月、2ヶ月とまとまった暇がとれるんです。その時間を使って、いろいろソフトを作ったりしてました」



機種はなんですか。

「富士通のFM-7です。そのころはゲームではなくて、もっぱらFM系のツールや言語ソフトを作っていたんです。アートディンクの第1作は『A列車で行こう』ということになつてますけど、実はその前に、そういうツール類を売つてたこともあるんです。思ったよりたくさん売れましたね。そのうち河西といっしょにゲームを作ろうという話が持ち上がつたんです」

題材はすんなり決まつたんですか。

「いいえ。元来ゲームはそれほど好きじゃなかつたんです。遊んだことがあつたのは、光栄の『コンバット』くらいでしたね」

コンバットといえば、まだグラフィック表示がないころのシミュレーションウォーゲームですね。

「そんな調子ですから、ゲームの作り方も当然わからないわけです。素材を選択する段階から試行錯誤でした。小さいプログラムを作つては試し、また作つては試しで、おもしろいゲームとはどういうものかを実験していくんです。こういう楽しみがほしい、という

漠然としたものはありましたし、コンピューターが生きる遊びを作りたいとも考えてました。あれこれ考えた末に、HOゲージの世界に注目したんです」

『A列車で行こう』のアイデアがここで生まれたわけだ。

「HOゲージは畳1枚か2枚の大きさにすべてがまとまつていて、しかもいろんな要素が含まれています。限られたワクのなかで世界を築いていく、という設定はコンピューター向きですよね」

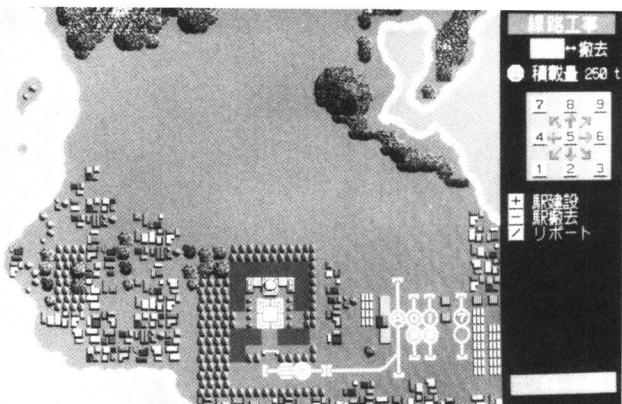
たしかに。最初はFM版から作り始めたんでしょうか。

「はい。河西はまだそのころ勤めがあつたので、毎晩、私の家に来てプログラムしてました。だから会社では……」

寝てた、と。

「そうして、1986年の12月にA列車のIができます。この時点での4人集まつて、翌年4月にアートディンクという会社組織を設立し、PC-8801版やX1ターボ版などの移植も始まつた、というわけです」

あのころはみんな白衣を着てプログラムし



初代『A列車で行こう』の  
PC-9801版。鉄道模  
型をゲームにする、とい  
うまでのシミュレーショ  
ンゲームになかった発想で  
ユーザーの支持を集めた。

てましたよね。

「あれはアカデミックにやろうじゃないか、ということだったんです」

たしかに、A列車の次に出た『地球防衛軍』をみて、アカデミックというか科学指向といふか、コンピューターっぽいゲームを作る会社だなって感じました。マッドサイエンティストの集団みたいで、ちょっと不気味でしたけど。話をA列車シリーズに戻すと、AⅠから2年おいてAⅡが登場しましたね。

「基本的にAⅡはAⅠの延長線上なんですが、マップが具体的な場所を持つようになり、パズル性が強まっています」

アメリカ大陸とか、日本列島というような実在する地域が舞台になったんですね。

「本当はAⅡのときも、街の発展を重視して、上に向かって成長していくゲームにしたかったんです。でも、当時は98ならVMを中心のころでしたから、処理能力の問題もあって、それができなかったんです。そのへんのAⅡでやり残したことが、今回のAⅢへとつながっていくことになります」

AⅡからAⅢの間に出了作品は、『大海令』

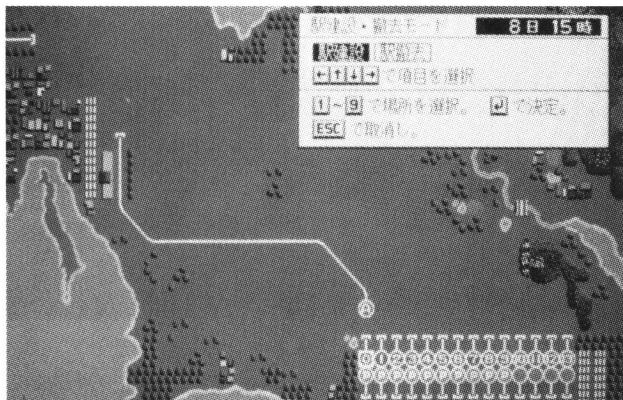
『地球防衛軍 FAR SIDE MOON』『ダブルレイグル』『大海令 南海の死闘』『機甲師団』

『栄冠は君に』などですね。だんだん、新作登場のペースが速くなって、ジャンルにも幅がでてきました。

「その間にパソコンのほうは処理能力が上がって、AⅡでできなかつたことができるようになってきました。それで、AⅢでは3Dに踏み切ったんです。『ユーザーなりにひとつの世界を作れる喜び』、『おもしろみをユーザー自身が発見していくおもしろさ』、といったポイントは同じですが、AⅢは好きなように街が作れる、というところが重点です。長い時間にわたって街の成長を追求していくゲームにしたかったので、そのためにも3D化は必須だったというわけです。平面的だと横の成長でマップが埋まってしまうとそれで終わりですから」

AⅢはたったの3ヵ月で開発されたという話を聞いたんですけど、それってホントなんですか。

「プログラムの開発自体は3ヵ月です。AⅢはAⅠ、AⅡでできなかつたことをやるんだ、



1988年に発売された『A列車で行こう!!』。鉄道のロマンが感じられるゲームだ。広いマップが美しい。パズル性が強くかなり難しいゲームもある。

# Interview

という線で方針がすでに決まっていたこともあって、プログラミングに入ってしまうと後は速かったです。たいてい、作っているうちに本当にこれでおもしろいんだろうか、と疑問が出てきて、これではイカンというようなことになるものなんんですけど」

何人くらいで開発して3カ月だったんでしょう。

「3Dの土台の部分や列車関係を私が作り、街の発展やマップに関するところを佐古が担

当しました。あとは人海戦術でいろんなルーチンを分担して作り、ひとつのプログラムにまとめたわけです」

そういう作りかたって、ほかのソフトハウスはほとんどやりませんよね。ヘタにプログラミングを分担したりすると収拾がつかなくなったり、内容がチグハグしてたりするもんだってきますけど。

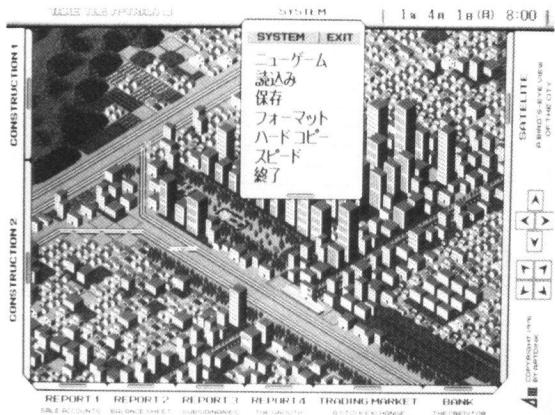
「そうなんですか？　うちはそこをアウンの呼吸でやってますから。こういうゲームを作る、というゴールが全員に見えているので、各自が120パーセントのものを作ってくれれば、自然といいものに仕上がるんです。逆にいうと、みんなが自分で考え、みんなが頑張るといいんじゃないと、いいソフトを作るのはムリです」

最近のアートディンクは若い人もずいぶん増えましたね。

「AⅢでは建物のグラフィックはアルバイトがやりました。けっこう、できちゃうもなんんですよね。ひとつのゲームのなかでも、作った人によって、ちょっと印象が違う部分もあります。たとえば、『レールの総延長が200になりました』なんてときに出るウインドウは、若いプログラマーが作ったところなんですけど、ちょっと雰囲気が違っているでしょう」

駅員さんがかわいいって評判ですね。みんなが楽しんで作ってるって感じがしてスゴクいいなあ。





アートディンクの開発スタイルは、よそとはちょっと違うようだ。でも、もっと違うのはアイデア。シミュレーションゲームというジャンルでくくられてはいるけれど、「これはまたアートディンクのゲームらしいね」といわれるゲームしかアートディンクは作らない。今、このアートディンクらしさが世界からも注目を浴びはじめつつある。

では、そういった発想はどうやって生まれてくるのだろう。永浜さんのゲーム観、アートディンク作品の世界観、といった方向にインタビューは続いていく。

A列車シリーズ以外の作品も含めて、ゲームの企画はおもに誰が出すのでしょうか。

「みんながつねに考えてる、のが基本です。じゃあ今度はこれにしよう、といったノリで

A I から A II まで 2 年、そしてさらに 2 年を経て誕生したのが『A列車で行こう III』である。

決まりますね。最近は若い人にもどんどん企画を出すよう言っています」

ゲームの企画というと、どうしても既成のジャンルに縛られて、アイデアよりも形式が重視されてしまうような傾向があると思うのですが。

「大事なのは、採算とかウケるかどうかといった点はさておいて、流行りを忘れて一步引いたところから考えることでしょうね。そうすれば、けっこういいのが出るもんです。ユーザーもメーカーも、みんなのめり込みすぎてるんじゃないかな。ひとつを好きになっちゃうとほかが見えない。RPGならキャラクターの数や設定の違いが興味の対象になっていて、そこが評価のポイントになってしまっている」

ジャンルのワクのなかの些細な違いにハマ

# Interview

ちゃうんですね。ユーザーもそうですが、これは営業的な見地から定番指向に走ってるソフトハウスに多いパターン。わかっているんだけど、やめられない。

「RPGひとつにしても引いて考えればいろいろ見えるもんです。どんどん引いて考えればいい。実はRPGにも興味あるんですよ」

そういうこと言うと、次の新作はRPGですか、なんて言われちゃたりして。

「アートディンクはシミュレーション以外のジャンルを排斥するつもりはないんです。同じ題材でも違う人が作れば、違う形になる。たとえば、RPGの違う形を目指すなら、今のRPGからかなり引いた立場で考える必要があるでしょうね。私はコンピューターが好きだから、コンピューターならではの形を求めるわけですけど」

コンピューターならでは、っていうのはどういうものなんでしょうね。

「映画が発明されたころ、それはたんにめずらしいだけの存在でした。インベーダーゲームを初めてみたときのように、ああいうものがめずらしかった。しばらくして映画は現実を

コピーしはじめます。絵画、音楽といったほかのジャンルもコピーします。その結果、コピーとは違うものができ始めるんです。ひとつ例をあげると、映画の言葉で『カットを割る』ということがあります。あなたと私が会話をしていると、スクリーンには話しているあなたと私の姿が交互にパッパッと切り替わる。これがカットを割るという手法なんですが、映画の表現をまったく知らない人が見たら何でふたりの姿が交互に現れるのかわからないでしょう。会話を表現してるのは思わない。でも映画を知っている人にとっては、それはふたりの会話を表わしているわけです。これが私がコンピューターならでは、というときと同じ意味で、映画ならではといえる表現です」

コンピューターゲームの世界には『カットを割る』に相当するようなものはあるのでしょうか。

「まだ、ないでしょうね。でも、コンピューターの進歩は速いから映画が百年かかったことを2、30年でやっちゃうような気がします。ただ、映画は商売がらみで失敗してます。売れる映画しか作れなくなって、冒險ができな



ゲームの内容だけでなく、ウインドーシステムなどの操作性や画面デザインに関する部分のレベルの高さも、ゲーム全体の完成度を高める大きな要因だ。このウインドーの処理がプログラム上もっとも苦労したところだとか。

くなった。そうなっちゃいけないですね」

「ファミコン業界なんかは、すでにそのきざしが感じられます。その点アートディンクは商売に流されないで作り続けてきましたよね。アートディンクのゲームの根底にあるものってどんなものなんでしょうか。

「小さい法則がおもしろい世界を作り出す、ということです。つまらない法則でもそれが組み合わされるとひとつの世界を作り出すことができます。どんな法則を使って、それをどう色づけしてゲームに仕上げていくか、いちばん基本的なところではそういう考え方をしますね」

法則というのは物理学の方程式のようなものをいっているんですか。

「その法則が物理のものであるのかどうかはあまり重要じゃありません。世の中の法則すべてが題材になります。理系のたぐいのものだけじゃなくて、社会的な法則でもいいわけです」

なるほど。それってA IIIを見てもわかります。鉄道や経済の法則がゲームのなかにいっぱい詰まっていて、そのひとつひとつは見たことのない約束事だとしても、全体として見るととても複雑でいろんなことが起こる世界になっているということですね。ところで、ひとつどうしてもお伺いしたいと思っていたことがあるんですが、永浜さんはSim Cityについてはどういう印象を持っているんですか。

「初めてSim Cityを見たときは、やっとでてきたな、と思いました。あそこまで売れたこと



に対してはやられたな、っていう印象もあるんですけど、ああいうソフトが出ることはうれしいですね。それまでアートディンクはひとり相撲でしたから」

一見するだけだと、A IIIとSim Cityは似たゲームだとだれもが感じると思うのですが、そのへんについては？

「題材は似ていても、やはり違うわけです。作る人が違うと同じ題材でも違う作品になるということの見本ですね。作者の意志を感じられるゲームです。じつは来月Sim Cityの作者と会う予定なんですよ。話を聞いてみると、どうやらSim CityのMaxis社とアートディンクは、いろんなところが似ているみたいです」

ほお、どんなところがですか。

「会社の規模や、歴史がますます似てますし、ターゲットにしているユーザーも近いです。最近引越ししたとこまで似ている」

# Interview

Mxsisとは今後どんなつき合いになるんでしょうか。

「それはまだ会ってみてから決めることが多いですが、少なくとも継続的な交流関係を作っていくという話にはなっています」

さて、こういうインタビューですと、終わりが近付くと、未来への展望とか抱負といった話がくるもんなんですが、もうちょっと具体的に考えうるAⅢの次、AⅣの姿とはどんなものになるのか、といったあたりからお聞かせください。まだ、続編が出るなんて話はどこにもありませんが。

「AⅠからAⅡへ成長したときのような考え方で、AⅢからAⅣを作ることはできます。坂道、トンネル、地下鉄、モノレール、立体交差などを入れてより立体化する、というようですね。やり残したと思っていることは

いっぱいありますから。ただ、それじゃ操作性の面でユーザーが困るようなことになるかもしれません。もうひとつの路線としては、AⅢでまったく無視した部分を重視していくという方向もあります。たとえば、自動車とか。A列車じゃなくなってしまうと、これまた困るわけですが……」

AⅣにもいろんな発展の可能性があるということですよね。じゃ、最後に抱負めいた話をお願いします。

「ゲームについてはいつも、世界を広げたいと考えています。すぐ横にあるのに気付いていない、いいものがまだたくさんあるという気持ちが強いんです。そういうものをどんどんアートディンクの視点でゲームにしていきたいですね」



## 第1章

# A列車講座

A IIIの世界を、鉄道工学、経営学、経済学（地域経済科とマクロ経済科）、都市計画学といった分野に分けて詳細に解説する。この講座を修了すれば、A IIIを堪能するのに必要な基礎知識が身につく。鉄道会社経営者、都市デザイナーの登龍門だ。

# 鉄道工学

いうまでもなくA IIIの基本は鉄道である。ここでは、すべての基本となる鉄道に関する知識を整理してみよう。線路の敷設という、初步的な段階から、街の発展の基盤となる鉄道網の作り方を見ていくことにする。

## 線路の敷設と撤去

街作りの第一歩は線路を敷くことである。敷設の作業自体はとても簡単だが、それだけについて雑な工事をしてしまう事も多い。また、コスト意識の徹底も必要だろう。それでは、まず線路敷設・撤去のテクニックを整理してみよう。

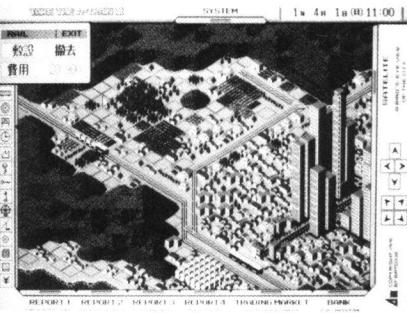
基本的にレールは山や海を除く平らなところなら、どこにでも敷けると思っていい。ただし、買収できないブロック（土地）には敷くことができない。貸しビルなどの大きい建物や公園、道路などがあるブロックは迂回しなくてはいけないわけだ。また、川は橋を架けることで渡ることができるが、線路が川に対して直角になっていないと、橋が架からない。架橋できる位置を見極めてから線路を敷きはじめないと、川の手前で工事が中断してしまうことになる。

線路敷設の際はサテライトモードなどで離れた視点から計画をたてておき、いざレールを敷く段になったら一挙に長くではなく、小刻みに継ぎ足していくような感覚で敷くのが定石といわれている。もっとも、画面の端から端までザッと一発で敷いてしまう快感も理

解できなくはない。

“く”の字型に曲った線路も一回の操作で敷設できるが、望んだ曲り方とは反対にしか敷けない場合がある。そういうときは、クリックする始点と終点を逆にすると反対の曲り方をするようになる。ただし、なるべく曲った線路も直線を継ぎ足すように敷く方が思ったように敷けるものだ。

線路敷設でもっとも頭を使うのが分岐が必要な場合だろう。コスト面からもポイントは



●表1 敷設と撤去の経費（単位/千円）

	敷 設	撤 去
レール	300	200
ポイント	400	400
橋	12000	10000

●表2 線路敷設にともなう撤去費（単位/千円）

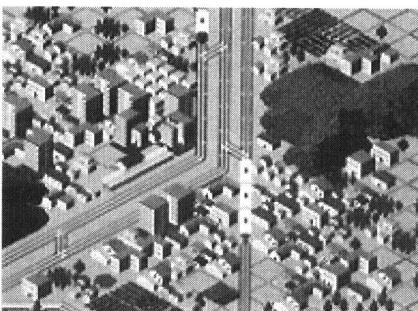
森	100
畑・牧場	200
住宅	800
雑居ビル	8000

なるべく少ないほうがいいが、分岐をうまく組み合せていくのが線路敷設のおもしろみでもある。A列車における鉄道のメカニズムはポイントに集約されているといつても過言ではない。工夫のしどころだ。

ポイントを作るとときの心がけとしては、よく通る路線が直線になるようにするということ。ポイント切り替えをあまりしなくて済むようにするのがコツである。

線路は敷くときと同じ手間で撤去することもできるが、撤去にも敷設と同じくらいの経費

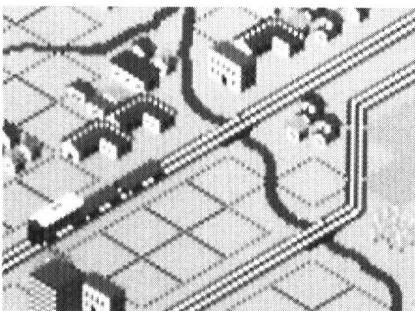
ポイントの使い方しだいで、複雑な鉄道網が作れるが、ポイントが多すぎると管理がたいへん。



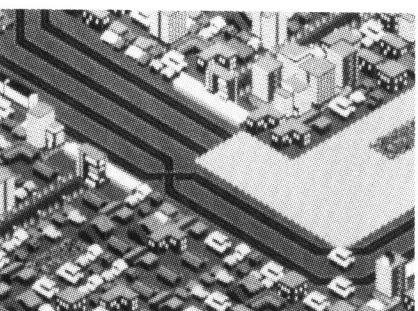
がかかるので、敷設時の操作ミスなどで行き過ぎてしまった分を慌てて撤去するなんてことのないように注意したい。

コスト面の注意として最後にあげておきたいのが、線路敷設時の建物の撤去費について。複線化工事などの場合、住宅地をさら地にしながらレールを敷かなくてはならないケースがあるが、住宅や雑居ビルの取り壊しにも撤去費用がかかる。とくに雑居ビルは8000千円と費用がかさむので、なるべく壊さずにすむルートを設定するべきだろう。

橋は川に対して直角になる方向にしか架けることができない。架橋地点の選択に注意しよう。



直角に交わる線路は敷けないルールだが、写真のような交わり方だけはなぜかできるようになっている。

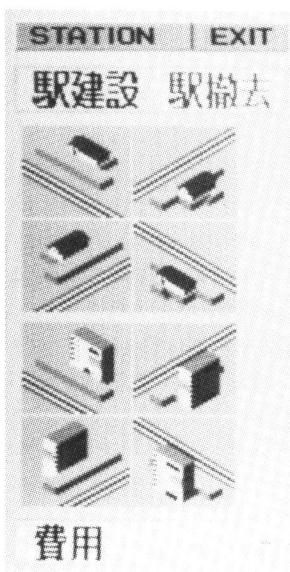
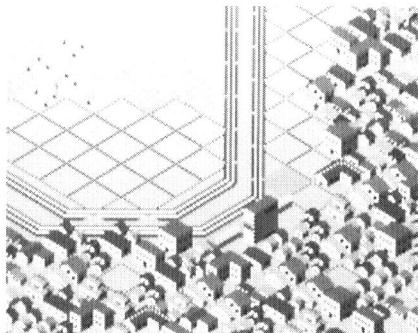


## 大きい駅、小さい駅

いつも線路と一緒に考えなくてはならないのが駅である。線路が先か駅が先かを考えると眠れなくなっちゃうが、AⅢではマップの初期状態ですでに最低ひとつの駅があるので、その駅を利用してまず線路を敷いてから、終着駅を作る、というパターンが多いのではないだろうか。とはいっても、はじめにいい土地を探してまず駅を建ててから、それをつなぐように線路を敷くというやり方も正しい。いずれにせよ、駅は街の発展、都市計画にとって一番重要な存在。かならず街の将来を頭に描いてから、どこにどんな駅を建てるかを考えてほしい。

ひとくちに駅といっても、AⅢには規模の違う2種類の駅がある。本書ではプラットホームと赤い屋根の駅舎だけの駅を『小さい駅』、駅ビル付きの駅を『大きい駅』と呼ぶことにするが、どちらも列車が止まって乗客が乗り降りするという鉄道施設としての基本

### 曲った複線に建てた駅



的な機能はどちらも同じ。違うのは建設費用と売り上げ、街の発展における役割だ。この違いをよく把握しておこう。

まず費用だが、小さい駅が40000千円、大きい駅が120000千円。大きい駅は3倍もする。さらに駅の建設費用以外に3ブロック分の土地の値段がプラスされる。ちなみに駅の撤去費用は小さい駅が4000千円、大きい駅が12000千円となっている。

次に売り上げの違いとは、駅はそれ自体が運賃とは別に広告、キオスクなどの収入を発生するが、その額が駅の大小によって違うという話。小さい駅は広告とキオスクの収入だ

けだが、大きい駅はそれに追加して駅ビルのテナント料も入ってくる。広告収入はその駅の乗降者数によって決まる。大きい駅は小さい駅に貸しビルが合体したものと思ってもいいだろう。なお、駅にかかる毎日の経費（維持費）も大きい駅のほうが大きい。

両者の違いでもっとも重要なのが、街の発展における役割で、結論から言うと、大きい駅じゃないと都市計画と呼べるような街作りはできない。どちらの駅の周囲にも家やビルが建ち、街並が発生するが、小さい駅だとせいぜいデパートが建てば成長の限度。その点、大きい駅なら道路（駅前通り）が建設されるなどして、最大限の成長が期待できる。

資金が足りないときはしょうがないが、大きな街を作りたいなら始めから大きな駅を建てたほうがいいだろう。小さい駅は貨物の積み降ろしだけをさせたい場合や、あえて街をあんまり大きくしたくない場合に使うことが多い。小さい駅は見た目がかわいくて田舎を作ると景色に溶け込んで味わいがあるから、情景重視のときにも出番となる。

さて、駅の違いがわかったら、次は駅の立地条件について考えてみたいが、これはホン

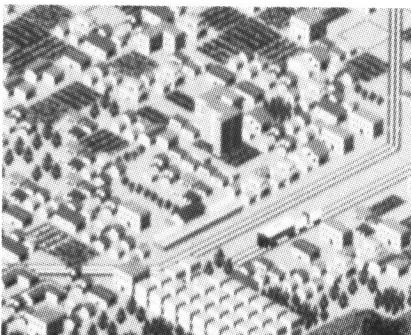
トにたくさんの要素がからんでくるので、ここではごく基本的なことがらに触れるにとどめておこう。

駅を建てるには最低限3ブロックの土地があることと、線路が通っていることが条件になる（線路がない所に建てる事もできる）。さらに、資材置場と、将来複線化することを考えてもう1本線路が通せるだけの空きを確保しておいたほうがいいだろう。街の成長を考えると、駅前（線路の反対側）には山や海などがないほうがいい。

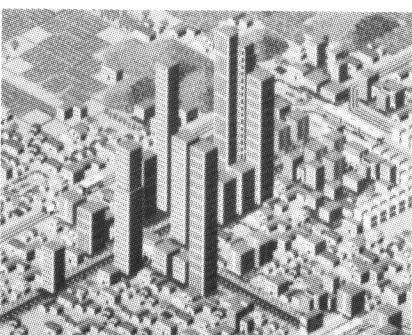
駅を建てるときは、プラットホームの真中のブロックだけは線路と平行になっていないと列車が止まってくれない。カーブに作るときは注意。

最後に駅の撤去に関する注意。マップ上から駅をすべて撤去することもできるが、もし撤去したあとにもう一度駅を作れるだけの資材が残っていないと、もう2度と駅は作れない。駅建設のときは、資材はどこにあっても使うことができるが、マップ上に資材がないのに駅を撤去してしまうと、事実上ゲームオーバーなのだ。

#### 小さい駅の周辺の成長



#### 大きい駅の周辺の成長



# 列車の購入と売却

線路を敷いて、駅を建てたら、当然次は列車を準備しなくてはならない。列車には旅客列車と貨物列車がある。旅客列車は人間だけを運び、貨物列車は貨物（資材）だけを運ぶ。旅客列車、貨物列車とも高速車両と低速車両があって、高速車両は1時間に3ブロック、低速車両は2ブロック進む。また、列車によって駅を通過できるものと通過できないものがある。通過できないものは通勤電車的な外見をしていることが多いようだ。

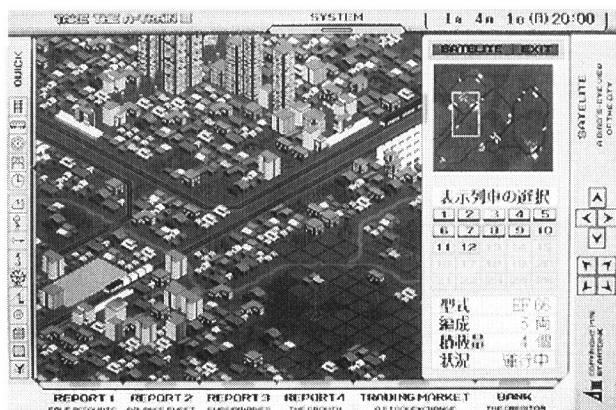
旅客列車は15種類、貨物列車は4種類用意されていて、どれでも好きな形式を使って構わない。いろいろあって迷うところだが、経営者としてはこれがベストと言い切れてしまう旅客列車がある。ARⅢ型、これが一番利益が上がる列車なのだ。価格は高いが確実に元がとれる利益率である。

では、みんなARⅢ型を使おう、と言って



いるのかというとそうではない。やはり、列車への思い入れや愛着を持てないようでは寂しい。路線に似合う好みの列車を走らせて悦に入る、という遊びかたをぜひしてもらいたい。低速車両と高速車両をとりませて使って、鈍行を急行が追い抜いて行く、なんていうシチュエーションを作り出してみるのもいいだろう。

列車を購入するときは、効率を重視すると選択の余地はあまりないが、こだわりを持って楽しみたい。



列車は最大25本持つことができる。自分の列車は売却可能。買取価格はいつも購入価格の50パーセント。

（各車両のスペックについては第4章を参照）

## 線路の敷設と撤去

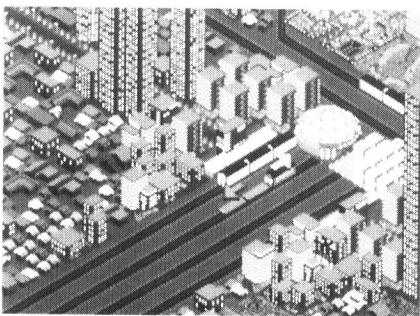
列車をレールの上で走らせるときは車両配置コマンドを使う。列車の番号を指定して、レールの上に置き、走る方向をセットしてやると、その場から走り出す。

列車の配置と撤去には1回につき100千円の経費がかかる。これはクレーン代だと思っておこう。

A IIIの世界には脱線、衝突といった事故は絶対起こらないようになっているので、ここであまり難しいことはない。もし、1本の線路に違う向きに列車を配置してしまったような場合も、ぶつかる直前に緊急停止する。画面上ではぶつかっているように見えるが、ATSが完備されているので心配はいらぬ。路線が複雑でどう置いたらいいか迷ったようなときは、とりあえず配置して実際に走らせてみるのが手っ取り早い（ダイヤグラム設定時にテスト走行してみてもいい）。

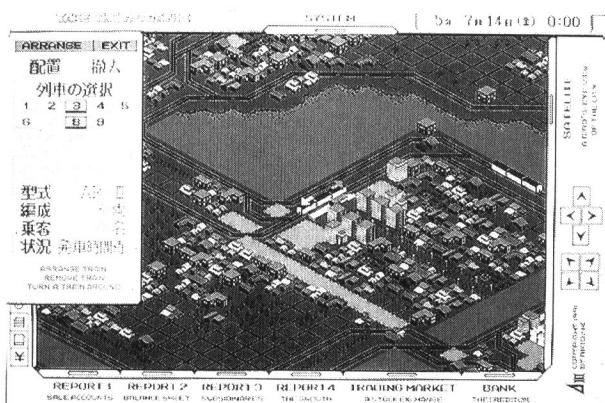
撤去時には列車番号を指定するとマップのどこにいても自動的に見つけ出してくれる。「乗客」の項目が0のとき撤去すれば、せっかく乗せた客をムダにすることがない。

貨車を駅に直接おくと資材を積まないで発車してしまうので、ちょっと手前に置くのがコツ。



35

列車をマップから撤去すると、そのとき乗せている資材や乗客はクリアされてしまう。資材はこの世から消滅するが、乗客は家に帰ってしまったと思えばいい。人口が減ったりはしないようなので旅客列車の撤去も安心してどんどん行なってかまわない。



## 効率のいい運行

ここでは列車を思い通りに動かす方法を整理して、効率のいい運行とはどんなものかを考えてみる。ここでいうところの効率は結局、利益がどれだけあがるかということなのだが、どんな走らせ方がいちばん効率いいのかは路線や街全体の形によってかわってくるので、いろいろ試行錯誤してみることが重要だ。また、効率重視の運行ばかりじゃまらないという考え方もある。

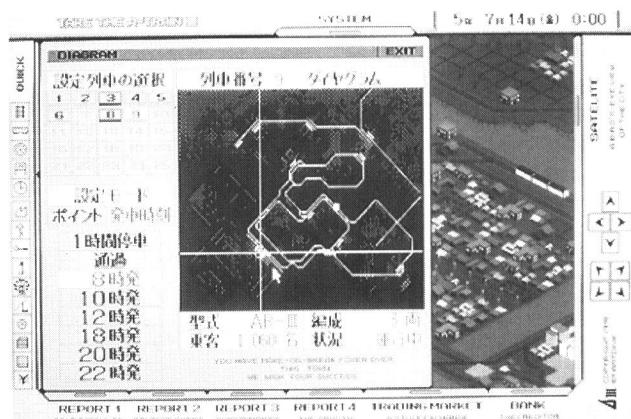
A列車はポイントと発車時刻を設定することでコントロールする。どちらも列車ごとに設定できるので、同じレールでもそれぞれ違った走らせかたができるわけだ。設定にかかる費用は1回1千円。

ポイントは最初、どの列車も直進方向に進むようセットされている。切り変えたとたん衝突なんてことがあるので、1本のレールを

違う向きに列車が走らないよう線路敷設の段階でよくチェックしよう。発車時刻の設定は駅ごとに行なう。通過させたい場合もここで設定できる。発車時刻設定をしないとみんな1時間停車だ。小さい駅を大きい駅に建て替えたときなど、いったん駅を撤去すると発車時刻設定がクリアーされるので注意。

さて、効率のいい運行だが、これは効率のあがる路線であることが前提条件だ。その条件をひとつだけあげるとすると、駅と駅の距離が適当であること。これは線路の長さではなく、ふたつの駅の間の距離である。だから、くねくねした線路は効率が悪い。グルッと回ってきただけで、すぐそばの駅に停車するようでは売り上げには結び付かない。距離の目安としては列車が1日で往復できるくらいがいいようだ。近すぎるよりはちょっと遠いく

**ダイヤグラム設定モード。**  
鉄道を運営している実感の湧いてくる画面だ。テスト走行を行なうとポイントがちゃんと設定されているかどうかわかるが、衝突のチェックまではできない。

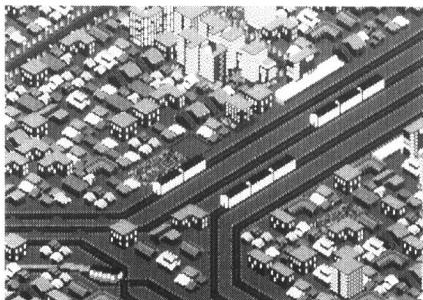


らいのほうが利益はあがる。

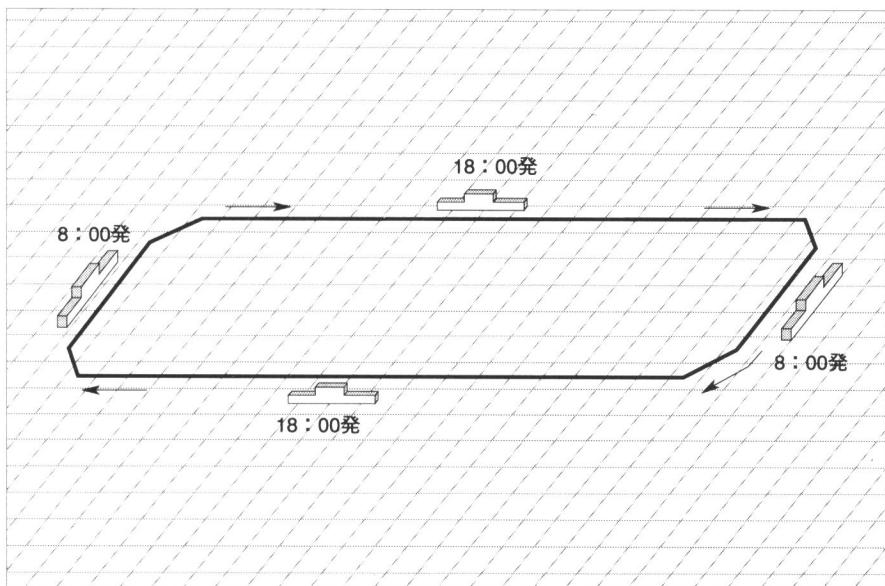
列車あたりの売り上げは発車時刻の設定しだいでずいぶん変化する。1時間停車でだらだら走らせるよりは、いっそすべての駅を8時発車にしてしまったほうが乗客が増えて売り上げが伸びる。1日1本では寂しいというなら、朝8時と夕方6時に発車するようなダイヤが望ましい。さらに、住宅が多い地域を朝8時に出て、オフィス街（貸しビルが多いところ）を夕方発車するような路線は、かなり効率がいいといえるだろう。

乗客の数は停車している時間には関係ないので、たくさん乗客が乗る時間にピタッと電車がやってくるような路線がムダなく運行されている感じがして気持ちいい。列車が走っている間は毎時間経費がかかるので、止めておくのはもったいないといってやみくもに走らせると、どんどん経費がかかってしまう。

2両編成と3両編成、低速車両と高速車両というように、種類の違う列車は線を分けて走らせる。



貨物列車は資材を運ぶことで売り上げを出すぐ、儲かるほどではない。運ぶ資材がないとき、または資材置場がいっぱいで運ぶ必要がないときは貨物列車を撤去しておくほうがいいだろう。



## 路線の基本形

鉄道工学のまとめも兼ねて、ここで路線の基本的な形を整理しておこう。

基本中の基本といえるのが、2駅を結ぶただの単線。駅と駅との距離を適度にとって、なるべくまっすぐ敷くといった点にだけ注意すればいい。資金がないときはとりあえず単線でがんばるしかない。欠点は列車が1本しか走れないこと。1本だけだと資材を運ぶときに旅客列車を撤去しなくてはならないし、1日の乗客数もすぐ頭打ちになってしまう。乗客が少ないと、街の成長も遅くなってしまう

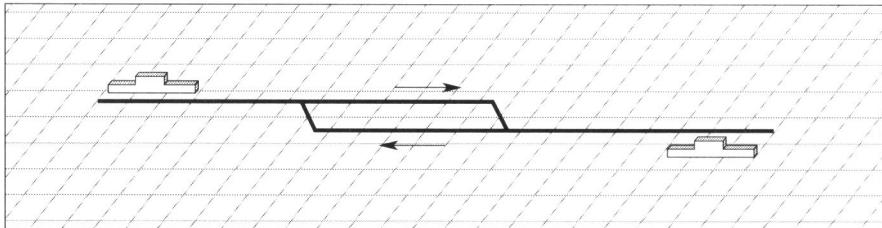
単線のまんなかだけを複線化してすれちが

えるようにすれば、わずかな投資で2両の列車が走れるようになる。真中がどこかを見定めるのがちょっと難しいが、両端の駅から列車を同時刻に発車させて、わざとぶつけてみるとその位置がわかる。ぴったり真中が見つかれば、列車の長さ分だけ複線になっているだけでもちゃんとすれちがえる。

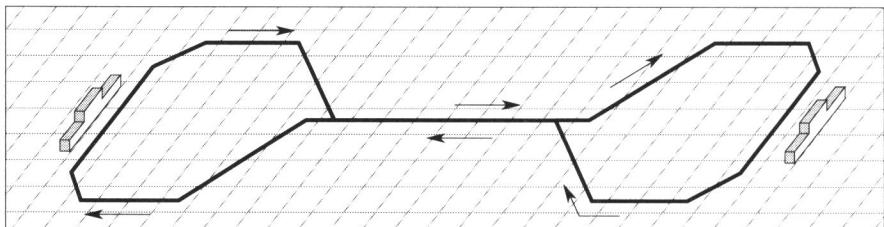
単線の発展形としておもしろいのが、両端がループになっているメガネ型。ループ部分に乗っていられる範囲で何本でも列車を走らせることができる。

全体をループにすれば、線路に乗るだけ列車を走らせることができるようになる。ラッ

すれちがい可能な単線



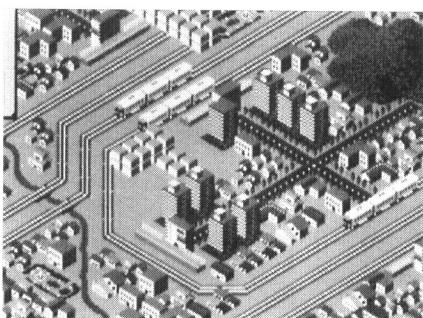
メガネ型



シュ時の山の手線のように、前の列車のお尻を見ながら数珠つなぎで運行できるわけだ。路線の理想形である環状線もゲーム序盤でいきなり作るのは負担が大きいので、駅がいくつかできた時点で大工事してループにすることが多いようである。もっとも輸送量を増やせるのが複線の環状線。旅客列車と貨物列車を分けて走らせられるので、お互いに邪魔しなくなり運行の管理が容易になる点も複線のメリットだ。

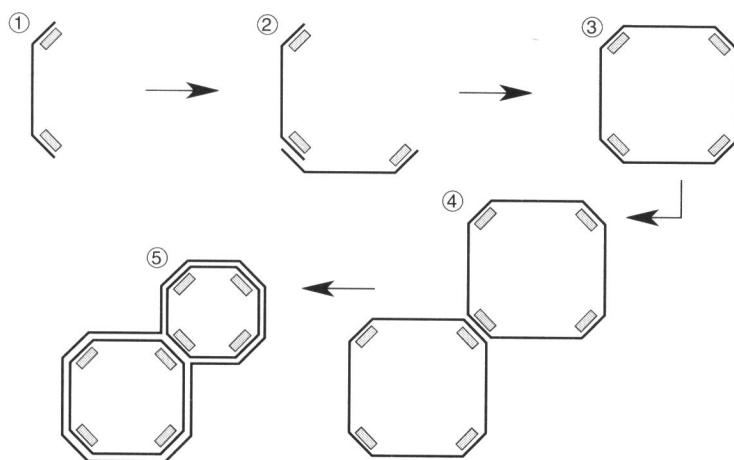
はじめは2駅を結ぶすれちがい可能な単線でスタートし、それがいくつかできた時点で1本の環状線にし、さらにそれに接する（駅を共有する）環状線を作っていく、最後に複数の環状線を囲むような環状線を作り複線化するという成長パターンがもっとも堅実に一大鉄道網を作る道だろう。

複線をふたつ並べて見かけ上、複々線にしてみるのも迫力があっていい。



もちろん、最終的に環状線にする必要はないくて、1本の線路を列車が行ったり来たりしている路線も、のどかな感じがしていいものである。

#### 巨大環状線への道



# 経営学

A IIIは鉄道シミュレーションであると同時にかなり本格的な経営シミュレーションもある。会社の経営がうまくいかないと、鉄道を敷くことも、街を発展させることもできない。ここではマネージメントの基礎を学ぶ。

## 売り上げと経費

会社には入ってくる金と出していく金がある。入ってくるほうを売り上げ、出て行くほうを経費と呼ぶ。当り前だが、売り上げが経費より多いようになると、いつかは資金が底をついて倒産してしまう。A IIIでは資金がマイナスになったと同時に即倒産、ゲームオーバーだ。

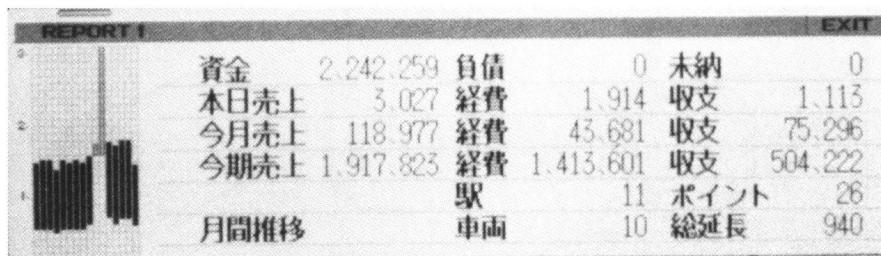
たいていの場合、売り上げを出すにはいくらかの経費がかかる。売り上げから経費を引いた額が利益となって資金に加算されていくわけだが、これがマイナスになってしまうこともある。つまり赤字だ。赤字は資金から引かれていく。利益が出るようにするには、

いろいろな因果関係を踏まえて、より売り上げが大きくなるように仕向けていく必要があるのだが、その方法はほかのページで要素ごとに詳しく説明するので、ここでは売り上げと経費にはどんなものがあるかを、ざっと見渡してみよう。

A IIIの世界は1時間刻みで進んでいく。売り上げには毎時間立つもの、毎日1回立つもの、毎月1回立つもの、毎年1回立つもの、そして、なにかを売買したときにだけ立つものがある。

毎時間発生するのが鉄道の運賃収入と運行経費。列車は、客を乗せるときに10人につき

### REPORT 1 短・中期的な収支の推移がリアルタイムにわかる



いつもREPORT 1は画面に表示しておいたほうがいいだろう。資金以上の買物ができてしまう場合があるので、資金の残りに注意。グラフは黒いバーが利益。赤いバーは赤字。バーの下の空きは経費分。



1千円の経費がかかり、降ろすときには列車固有の運賃率をもとに距離と乗客数に比例した売り上げが出る。走っている間は列車1本につき毎時9千円程度の経費がかかるので、ただひたすら長く走れば儲かるというものでもない。ある人数以上の乗客が乗るようではないと列車は絶対に儲からないのだ。

次に毎日1回計上される売り上げと経費。11時から19時までの間、列車が動いていないのにREPORT 1の数字が動いたら、それは子会社の売り上げと経費によるものである。9種類ある子会社各社の経理担当者が、その時間中に1時間おきに収支報告をしてくるものと思えばいい。21時になると各駅のその日の売り上げが入ってくる。

毎月1回発生するのが預金の利息による収入。預金なんてした覚えはないかもしれないが、会社の資金はすべて銀行に預けてあることになっているのだ。毎月、その月の資金が一番少なかった時点の0.1パーセントが利息として支払われる。

毎年1回発生する売り上げとしては、7月1日に払い込まれる株の配当金がある。「株

の配当がありました」というメッセージが出るので気付くだろう。毎年1回のイベントで忘れてしまうと危ないので、6月1日の納税。税務署に払う資金を作つておくのを忘れたおかげで倒産ということが少なくない。

そのほか、何かを売買することによって発生する売り上げと経費は、鉄道施設（線路、駅、列車）、子会社、土地、株式などの取引に関するものである。売買に伴う手数料、借金の際の支払い利息も経費になる。

以上で、いつどんなお金が入り出すかはだいたいわかったことと思う。このなかでウエートを置くとしたら、鉄道会社の経営者としてはやはり鉄道の売り上げ、次に子会社の売り上げということになるだろう。鉄道でしっかり利益が出ていれば会社は磐石である。子会社がらみの経営は多少投機的になりやすいが、うまく子会社を使えるようにならないと、飛躍的な発展は難しい。鉄道は地道に、子会社はダイナミックに儲けることを考えよう。

# バランスシートの読み方

はじめに言っておかなくてはならないのは、AⅢのなかで使われているバランスシートは簡略化するために、実際の経理の現場で使われているバランスシート（貸借対照表）と用語やフォーマットがかなり違っている、という点だ。アートディンクにユーザーから「おかしい」と、そのあたりを指摘する問い合わせがいくつもきたらしいが、このバランスシートでも会社経営のエッセンスはしっかりと含まれている。

バランスシートは会社の持ち物（資産）や収支の状況を把握し、今後の経営の計画を建

てるためにある。今何をどれだけ持っているか、それらの価値（評価額）は今いくらくらいか、何が儲かっているか、何が損しているか、税金はいくら払わなくてはいけないか、何に税金がかかっているのか、といった情報が読み取れる。

バランスシートに載っている要素を大きく分けると、資産、収入、支出の3つになる。資産には評価額の5パーセントの税金がかかる。収入から支出を差し引いた分（利益）は資金になるが、その半分を税金として持っていかれる、ということがわかっていれば、経

## REPORT 2 バランスシートは会社経営の羅針盤。

REPORT 2		SYSTEM	5月10日 18時(8) 10:00
資産		評価額	資産税金
鉄道資産		13,314,650	665,732
子会社	11 社	6,875,280	343,764
株式	12,000 株	8,506,000	425,300
土地	250 B	1,091,000	54,550
<b>合計</b>		<b>29,786,930</b>	<b>1,489,346</b>
収入		支出	
鉄道会社売上	3,331,010	鉄道会社経費	4,058,649
子会社売上	815,622	子会社経費	577,888
子会社売却分	8,538,840	子会社購入費	8,944,200
株式売却分	0	株式購入費	0
土地売却分	545,600	土地購入費	547,500
株式配当	110,000	手数料	245,771
銀行利息	10,759	支払利息	0
<b>合計</b>	<b>13,351,831</b>	<b>合計</b>	<b>14,374,008</b>
収支	-1,022,177	利益税金	100
資金	1,889,891	税金合計	1,489,446

SATELLITE  
CAP TIME: 07:45  
CAP TIME: 07:45  
CAP TIME: 07:45



TOP PAGE  
TOP PAGE  
TOP PAGE  
TOP PAGE

営者として最低限のことが理解できているといえるだろう。より経営に精通したい人のために、各項目ひとつひとつについて説明していこう。

#### ●鉄道資産

線路1ブロックあたり1500千円、ポイント1ブロックあたり1550千円、小さい駅ひとつあたり48000千円、大きい駅ひとつあたり196000千円、それに各列車の購入価格を合計したものが鉄道資産の評価額となる。評価額の5パーセントが資産税金として徴収される。

#### ●子会社

子会社全社の評価額の合計が資産評価額。各社の評価額は売り上げによって変化する。

#### ●株式

その時点で保有している株式の時価の総額が評価額となる。

#### ●土地

その時点で保有している土地の時価の総額が評価額となる。

#### ●鉄道会社売上

4月からその時点までの鉄道と駅の売り上げの合計。

#### ●子会社売上

4月からその時点までの全子会社の売り上げの合計。1社1社の売り上げはR E P O R T 3で調べられる。

#### ●子会社売却分 ●株式売却分 ●土地売却分

それぞれを売った時の収入の合計。

#### ●株式配当

7月1日時点の持株に対して、1株あたり4000千円から14000千円の配当金がつく。

#### ●銀行利息

毎月、資金に対して利息がつく。今期の利

息の合計。

#### ●鉄道会社経費

列車の運行や駅の経費の合計。

#### ●子会社経費

子会社各社の経費の合計。

#### ●子会社購入費 ●株式購入費 ●土地購入費

それぞれを建築したり、購入した際の支出の合計。

#### ●手数料

今期支払った手数料の合計。株の売買には基本手数料50千円と1株あたり10千円の手数料がかかる。子会社の売却時には基本手数料5000千円と評価額の2パーセントの手数料がかかる。

#### ●支払い利息

借金の返済時に支払った利息の合計。

#### ●収支

収入の合計から支出の合計を引いた値。いわゆる利益。

#### ●利益税金

収支がプラスのとき、収支の50パーセントが利益税金として徴収される。利益のあるなし（収支のプラス、マイナス）に関わらず、事業税100千円を支払わなくてはならない。

#### ●資金

現在ある資金の合計。今期の収支に前期までの資金を足したもの。

#### ●税金合計

資産税金と利益税金の合計。その時点での計算した場合の支払うべき税額である。実際に納める税額は期末決算（3月31日）のときのこの欄の金額。

## 決算と節税

決算とは年度のおしまいに収入、支出をすべて計算して経営を締めくくる作業だ。このときその年の税額も決まるので、決算前には税金対策を練るべきである。ここでは、決算に備えての節税方法に触れる。

3月31日の終りにバランスシートが表示され、税額が決定される。ただ、実際は4月1日になった時点で算出される税額を支払うことになるので、3月31日の表示とはちょっと違った額になるかもしれない。

利益に対する税金はすでに述べたように50パーセント。これはけっして安くない。でも、現実の税額もそんなもんである。そこで企業はせっせと節税にいそしむ。節税などという、合法的な脱税みたいな印象を持つかもしれないが、これも必要な仕事のうちなのである。街が成長してくると年間に10億円や20億円は利益が出るようになる。そうすると、税額も5億円や10億円と膨大な額になる。税務署に納めるよりは、やっぱり自分で使った方がいい。

節税の基本は、利益分だけ何かを買ってし

まうことである。言い方をえれば、資金を資産に転換するわけだ。利益を使ってしまえば利益税金が少なくなる。資産税金はかかるが、短期的には利益税金よりも額が少ない。では、何を買うのがいいのだろうか。

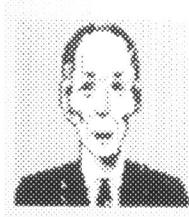
候補としてあげられるのが、子会社、土地、株、鉄道施設である。まず子会社はそれ自体が利益を上げるので持っていて損にはならないことが多い。また、値上がりも期待できる。ただ、値上がりすると評価額に対してかかる資産税金も増える。税金を減らすために買ったものが今度は持っているかぎり毎年毎年税金の対象になるのだ。子会社の税引き後利益（子会社売上から子会社経費を引いた額の50パーセント）が子会社資産税金よりも大きければ、それでもいいかもしれないが、利益の出ない子会社は、自分で持っていてもしようがない。

では、決算のときだけ資金を子会社に替えておいて期が代わったら売ってしまえばいいと考えるわけだが、そうすると、今度はそれが次の期の利益になってしまうことを忘れない



経理部長  
社長！残念ながら  
今期は赤字決算です。

赤字だからといってそんなに悲惨な顔をすることはない。税金が少なくて済むのだ。利益がほとんどゼロ、で決算を迎えるのが上手な経営者。



経理部長  
社長！  
今期は黒字決算です。

黒字だからといって喜ぶのはまだ早い。ちゃんと税金が払えるだけの資金があるだろうか。ない場合は銀行から借りなくてはならない。

いように。毎年同じことを繰り返す必要があるのだ。

土地も子会社と同じように節税の道具になるが、1ブロックあたりの値段が子会社に較べるとはるかに安いので、節税効果があがるほど買い占めるのはちょっと面倒くさい。大規模な開発を控えているときや、長期に渡って小出しに売っていきたいときなどには土地買収が有効だろう。

株は子会社や土地と違って、証券会社に行きさえすればすぐに手に入る（子会社は資材と土地がいるし、たくさんの土地が買えない場合もある）。安直に節税したい人にはいいかもしれないが、大暴落の危険性を覚悟しておこう。

鉄道にお金を使って節税するという手もある。線路を敷くとなると、充分な計画が必要になって決算に間に合わないなんてこともあるが、それなら列車だけを購入しておくのもいいだろう。成長が続いているのならいずれは列車が必要になる。また、余分に何種類かの列車を用意しておいて気分で普段と違った形式を走らせて楽しむなんていうのはどうか。金持ちの道楽である。

節税は成長が速いペースで進んでいる間はそんなに難しくないのだが、ある程度成長が鈍化してくると、節税の方法が限られてきて、

また、面倒くさくも感じられ「しょうがない、今回から税金払うか」と思うようにもなる。そのときはちゃんと6月1日に納税できるだけの資金が用意できるかどうかを確認しておいたほうがいい。放っておいても、利益税金を引いた後の利益が資産税金よりも大きくなる経営体质になっていれば、プレーヤーが手を出さなくても、毎年資金が増加していく。寝ている間にお金をためることもできるわけだ。そうなってはじめて、経営基盤は確立されたといえるだろう。

税金が払えずに倒産なんてことのないように、決算前後の資金繰りに注意。



# 経済学

## 地域経済科

街はどういうメカニズムで活動し、成長するのだろうか。ここでは、街のなかにある経済的な因果関係について説明する。白紙の土地を大都市へ発展させ、さえない地方都市を活性化する際の手がかりにしてほしい。

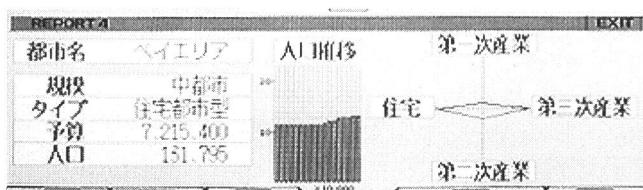
### 住民の生活

駅を作って、資材を蓄積し、乗客を運びはじめると、駅のまわりにはぱつりぱつりと家が建ち始める。ときにはグレーの雑居ビルが建つこともあるが、しだいに家は密度を増し住宅街に成長する。建ち並んだ家々、それとマンションには当然のことながら住民が住んでいる。では、彼らは何をしているのだろう。ご飯を食べたり、眠ったり、パソコンゲームをしたりしているのかどうかはわからないが、A IIIの世界で完結することがらに関しては、ちゃんと住民は生活をしている。どんな

活動かというと、それはおもに労働だ。マップ上の施設（駅や工場、デパート、レジャー施設など、ほとんどの建築物）は、たんにバランスシートに数字を提供するだけの存在ではなくて、住民に対してそれぞれ決まった量の働く場を提供しているのだ（第4章に施設ごとの必要な労働力がまとめられている）。

働く場所がないと人口は増加しない。つまり、自然に家は建たない。ではなぜ、ゲーム開始直後の駅がふたつあるだけのような状態でも家はどんどん建つか？ それはマップ

REPORT 4を見ると、現在の人口と都市のタイプがわかる。



の外に存在する都市が労働力を必要としていることを意味している。マップ外で必要とされる労働力の大きさは、マップ1からマップ6でそれぞれ違っていて、マップ1のようにマップ外に大量の働く場所が存在している場合もある。

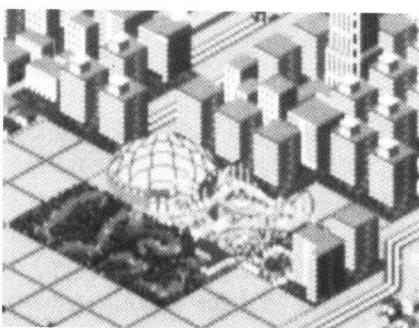
そのマップ1ではなかなか起こらないが、もし人口増加が頭打ちになってしまったら、雇用機会を作り出すことが必要だ。工場でもデパートでもなんでもいいから、産業を育成しよう。

労働力には需要と供給のバランスがあり、マップ全体の労働力が余っているか不足しているかによって経済的な影響があちこちに出てくる。たとえば、労働力が余っている状態では工場の生産ピッチは上がり、工場以外の子会社の売り上げも伸びる。そのかわり住宅の新築は減少するだろう。街を成長させようとしているうちは、つねに労働力が足りなくなるように、雇用機会を作り続けたほうがいいだろう。

A IIIの住民は働くだけなのかというと、そうではない。日曜日はホテルで結婚式を挙げる人もいるし、ゴルフやスキーに出かける人もいる。結婚式を挙げられなくとも、働く場所さえあれば人口は増えるが（未婚の母が多いのか？）、プレイヤーの立場としては、住民に楽しみを与える余裕も欲しい。

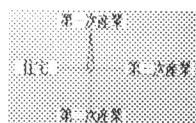
産業を育成するときは、どんな都市に成長させたいかも考えたほうがいいだろう。A IIIにおける分類では、都市には農業中心型、住宅都市型、工業都市型、観光都市型、バランス型、過疎地域型の6タイプがある。過疎地域型も含めて、どんなタイプの都市を作るか目標を持って望んでくれたまえ。

これらのレジャー施設は働く場所と遊ぶ場所の両方を提供していることになる。



都市の6タイプ

#### 農業中心型



#### 工業都市型



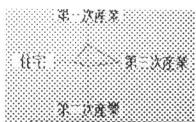
#### バランス型



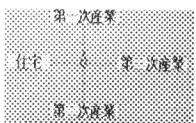
#### 住宅都市型



#### 観光都市型



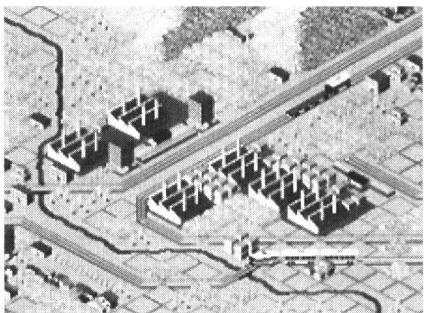
#### 過疎地域型



## 第2次産業

第2次産業とはふつう工業のことを指すが、A IIIでは工場と貸しビルが第2次産業の要素である。

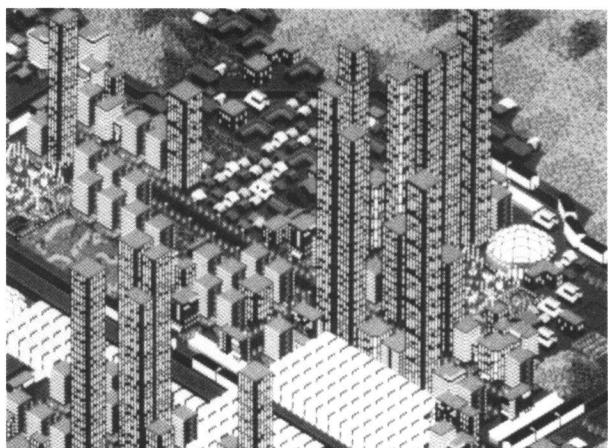
工場は街の発展に不可欠な資材を生産する。働く場所として見ても工場は比較的大きな雇用の機会を作り出している。自社の工場ならば、資材を出荷（貨物列車に搭載）する売り上げが発生する。煙突がたくさんあって、体に悪い煙とかを吐き出しそうに見えるが、公害対策は万全なので、環境に悪い影響は与えない。A IIIの工場はいいことずくめといつていいだろう。問題は資材を使う場所がないと、生産しても山積みになるばかりだという点。解決策としては、資材を輸出してしまうという手がある。マップに最初から敷かれているレールを使って、マップ外に資材を



どんどん運びだしてしまうのだ。線路敷設の点でちょっとテクニックがいるが、輸出はとても儲かる。

貸しビルはテナント収入でなりたっている。ビル自体ではなく、なかに入っている会社が雇用機会を作り出す。

空を突き刺す摩天楼もA IIIでは第2次産業扱いになっているが、チャートに表わすときは工場のほうのウエートが大きくなっている。



## 第3次産業

第3次産業の要素はゴルフ場、遊園地、スキー場、スタジアム、そしてホテル。どれも立地条件がよければかなりの利益が上がる。これらの施設を建てるときに気を付けた方がいいのは、同じ施設をあまり近くに作らないようにすること。競争相手がすぐそばにあると客の奪い合いになって、売り上げが落ちるのだ。

遊園地とスタジアムというように、違う施設ならば隣あわせでも構わない。また、ホテルはこうしたレジャー施設のそばに建てると客の入りがよくなるので、ワンセットで建てるくらいのつもりでいいだろう。

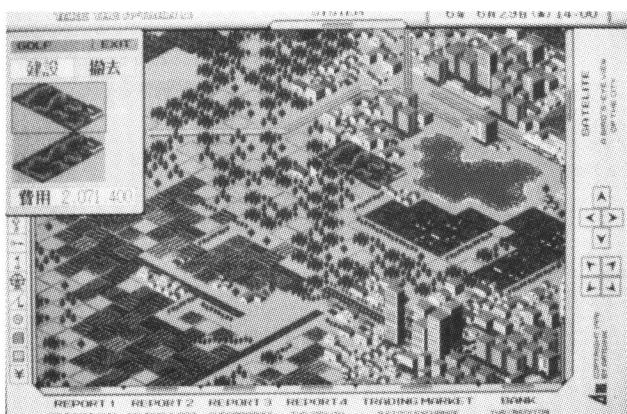
4種類のレジャー施設をひとつづつ駅のそばに集めて、ホテルをいくつか建てれば一大レジャーランドのできあがり。レジャー施設

レジャー施設は建設費が高いので、ある程度、街の規模が大きくなつて利益が上がるようになってから作ることが多いが、きれいな観光地を作るには序盤での計画性が重要だ。

の入場料とホテルの売り上げはかなりの額にのぼるはず。

ただし、儲かりそうなところには他社も進出してくる。とくにホテル業界は競争が厳しい。他社に邪魔されたくないならば、駅周辺のいい土地はすべて最初に買い占めておくくらいのことをしたほうがいいだろう。実際、私鉄系企業ではよく使われる手段だ。

第3次産業の育成に着手するときは利益のことだけでなく、見るからに楽しげな情景を作り出すことにも力を注いでもらいたい。レジャー施設は、マップに彩りをそえる役目も持っているのだ。



## 地域発展の道筋

本章の都市計画編により詳しくやるつもりだが、ここで街を発展させる手順を、ざっとみてみよう。各人それぞれの流儀もあることと思うが、ここではよく見られる手法を例にあげておく。

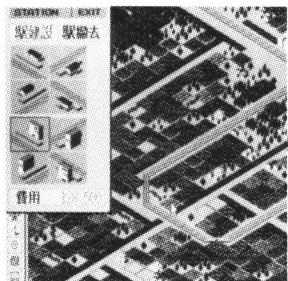
まず始めに線路を敷き、駅を建て、資材置場を作る。建てたばかりの駅の周辺は、せいぜい家が数件ある程度であることが多いから、そのままでは鉄道の利用者が少なくて、

鉄道が儲からない。そこで、強引かもしれないが駅近くにマンションを建て、住民を住ます。そういううちに、家が自然に建ちはじめるだろうから、土地の購入、売却を繰り返して、宅地を造成し、住宅を増やす。

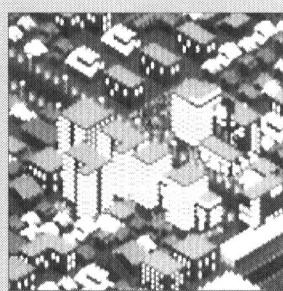
住宅の増加が鈍ってきたら、デパート、貸しビルを作るなどして雇用機会を増やす。これは、その街のなかでなくともかまわない。スタジアムや遊園地のような都市部にも似合

## 街作りの典型パターン

## ① 駅の建設



## ② マンション・住宅の整備



うレジャー施設を建設するのもいいだろう。自分で建てなくとも、他社のホテル、デパートなど駅周辺に建つこともある。

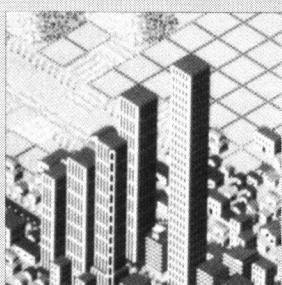
街の開発に人手がかかるのはこのへんまでで、あとは自然に道路ができたり、公園ができるたりしはじめる。ただ、マップによってはなかなか住宅街以上の街に成長しないことがある。そういうときは、働く場所をどんどんつくることが必要だ。それには資金が潤沢が必要となる。

子会社の値上がりを利用して、建設しては売りとばす『ころがし行為』もときにはやむをえないだろう。マンションころがしは元手が少くともできるとあって、頻繁に行なわ

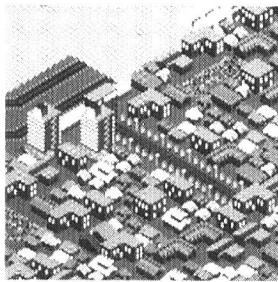
れているようだ。借金を活用するという方法もあるだろう。しかし、いちばんいいのは鉄道の利益を活用することだ。採算がとれてさえいれば、時間はかかっても徐々に資金はたまってくる。

ひとつの駅周辺の開発がひと段落したら、また別の場所で同じことを繰り返すことで、マップのはうぼうに街並みを作り出すことができる。どうも街がうまく成長してくれない、鉄道の乗客が少ないという人は、以上のようなパターンでプレーしてみるといいだろう。

③産業の育成



④道路ができる



⑤場所を変えてこの繰り返し

# 経済学

マクロ経済科

マクロ経済科ではおもに金融機関と株式相場について触れる。どちらも、金利や株価の変動など、ユーザーには手がだせない要素が含まれている。こうした、不確定な要素も不確定なりに理解しておこう。

## 神の見えざる手

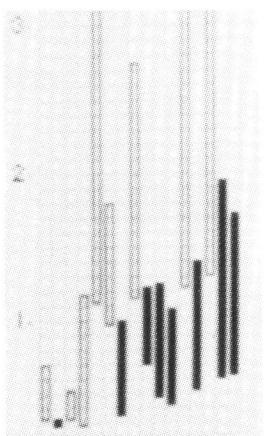
マクロな経済は仕組みが複雑すぎて、どうしてそうなるのか、これから先どうなるのか、正確に予測できない動きをすることが多い。混沌と秩序の中間くらい、という表現があるが、まさにマクロ経済はそういうものだ。AⅢにもそういった経済の性質がいくつか織り込まれている。

マニュアルを見てもまったくわからないのが、景気変動というファクターだ。AⅢの世

界ではかなり不規則に景気が良くなったり悪くなったりしている。その影響はそんなに強いものではないが、景気が悪くなると列車の乗客数が1割前後少なくなったりする。収支のグラフが毎月同じ高さにならないのもそのため。

いつ景気がよくなり、いつ景気が悪くなるかを予測することはできないが、4月と12月は需要が活発になることもあって、必ずといっていいほど好景気になる。また、株価が大暴落したあとは決まって不景気だ。

そんなにプレイに影響する因子ではないけれども、微妙な売り上げの増減は景気の変動による可能性があることを覚えておこう。似たような影響を及ぼす要素に、労働力の需給バランスがある。こちらも見えないパラメータだ。「どうも最近、利益がちょっと少ないな」なんてときは、神の見えざる手のことを思い出してみてほしい。



# 借金と金利の動き

銀行の営業時間は平日の9時から17時まで。土曜日もやっている関心な銀行だ。開いてる時間に行けばいつでもお金を貸してくれる。ただし、借りられるのは限度額の範囲内。まだ借金していない状態での限度額は、会社の資産の合計の約30パーセント。大きい会社はそれだけたくさん借りられる。

借りるときは1年、2年、3年のどれかの期間を選択する。期間を3年に設定した場合は、3年後の同月同日に利息をつけて返済しなくてはならない。もし返せないときは倒産である。「ご利用は計画的に」というのは某サラ金の台詞だが、A.IIIではどうやっても返せない、という事態には滅多に陥らない。それより、返す日を忘れてしまって、いきなり

資金不足を補うために一度借金してしまうとなかなか抜け出せない。借金体质は別に悪くないのだが、あまり気持ちいいものではない。借金をやめた年には多額の税金を覚悟したほうがいいだろう。

倒産ということがあったりする。返済日の2週間前に経理部長が期限が近付いたことを教えてくれるが、それでも気がつかないことがあるので要注意。

借金はいつでもできるが、たくさん借りるときは金利が安いときを狙うべきだろう。金利は毎月変動していて、もっとも安いときで1年モノが2パーセント、高金利だと最高9パーセントになる。1年モノが2パーセントのときは、2年借りると3パーセント、3年借りると4パーセントの利息がかかる。金利の予測は事実上不可能。金がないからといってあせって借りたりせず、金利を見定めて、あまり高いときは利用を控えよう。



# 株の売買と株価変動

株はまったく無視してもプレーする上でまったく差し支えないが、スリリングなこともあってつい手が出てしまう。余剰資金をちょっと増やしてみようか、といったときに利用することが多いのではないだろうか。

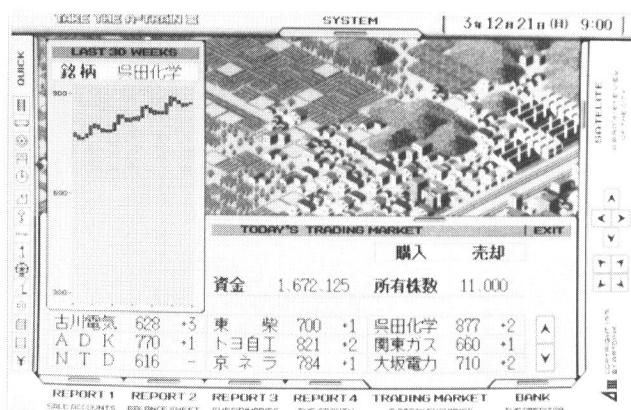
売買可能な銘柄は全部で24。銘柄名をクリックすると表示されるグラフは、過去30週間の値動きを示している。すぐに気付くだろうが2ヵ月弱の周期で波状の高下を繰り返している銘柄が多い。たまに、数ヵ月に渡って上がるでも下がるでもない、横ばい状態になっている銘柄もある。そういう値動きのパターンは銘柄によって決まっているわけではないので、どの銘柄がどんな動きをするかはプレーするたびに違う。

それでも、グラフを見ればどの銘柄がどん

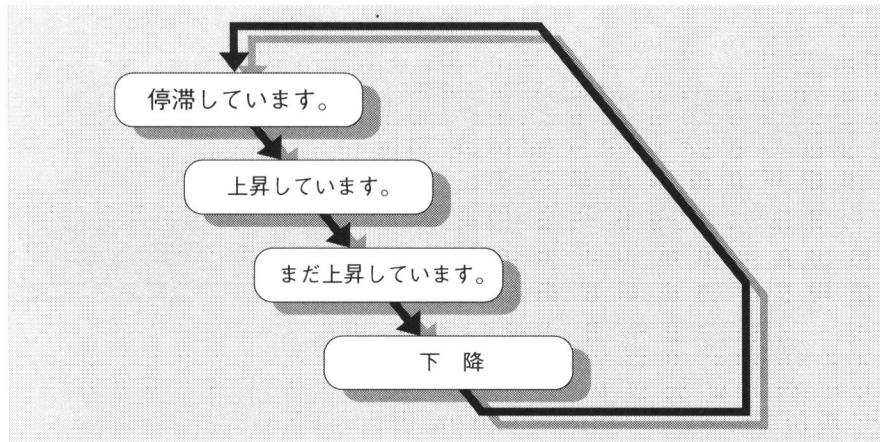
なパターンで動いてきたかはわかる。それとともに、上がりそうな株を買えばよい。買いごろは株価が底についてしばらく停滞し、今までのパターンだとそろそろ上がるかなという頃合い。

そして売り時は当然株価が天井になったときだ。買うのは簡単だが、売り時を見極めるのはやはり難しい。半年くらい持っているつもりなら、短期的な上下動は気にしなくていいが、小刻みに売買するならどうしても天井を捉えて売りたい。TRADING MARKETコマンドを実行してウインドウが開いたときに登場する証券会社の社員のメッセージが「上昇しています」から「まだ上昇しています」に変わったら天井に近付いたと思っていいだろう。それから数日のうちに下落が始まるこ

週足グラフがワクの上いっぱいにまで達していたら、そろそろ大暴落が来てもおかしくない。株価が高いときはうまみが少ないので買い控えたほうがいいだろう。購入時には50千円十株数×10千円の手数料がかかること。



## 短期的な株価の変動パターン



とが多いのだ。

半年から1年くらいの期間で見ると株価は一本調子で上がる傾向にあるが、1年半に1度くらいの割合で大暴落が発生する。このときの下げ幅は強烈だ。たぶん発狂者と自殺志望者が兎町やウォール街にあふれかえっているだろう。

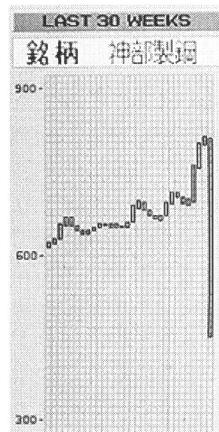
大暴落を事前に察知することはできる。大暴落が近付くと「株価が急騰しています」というメッセージが見られるはずだ。そして、「株価は異常な高値です」というメッセージが出たらいよいよ始まりである。1日で半値から3分の1くらいまで下落する。

株は投機的に利用するだけではなくて、長期間に渡って保有するつもりで買ってもいい。毎年1回配当金がつくので、資産税金の分を差し引いてもそんなに目減りはしない。配当額は1株あたり、額面(50千円)の8パーセントから28パーセント。つまり1株あたり4千円から14千円である。1000株持つれば最高14000千円の配当が得られるということ

になる。

A IIIの株式取引はそれだけで遊べてしまう内容のものだが、財テクに走りすぎて大赤字、社長解任なんていう、どこかの会社のようにならないよう、あくまでサイドビジネスとして考えておくほうがよさそうだ。

### 大暴落



# 都市計画

ここでは街作りに必要な技術と知識を身に付けよう。成長の過程で自然に建設される、道路や新幹線といった要素をうまく都市計画のなかに盛り込んで街作りができるようになれば、A IIIがいっそう楽しくなるに違いない。

## 資材の供給

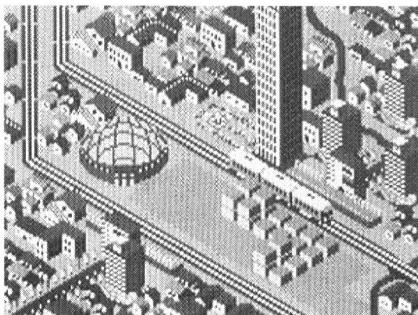
街の発展に不可欠なのが資材。すべての建物は資材を消費して建てられる。駅を建てるときは、いっしょに資材置場として使う土地も購入する。原則として、駅と資材置場はセットで考えておこう。街が成長を続けている間は、常に資材が消費されていくので、貨物列車を使って資材を運搬しなくてはいけない。資材はマップの外とつながっている路線の駅か、工場から運んでくる。工場の敷地に積まれている資材は、いったん貨物列車で運搬しないと使えないが、例外的に、プレーヤーは直接工場の資材を使って建物を建てることができる。

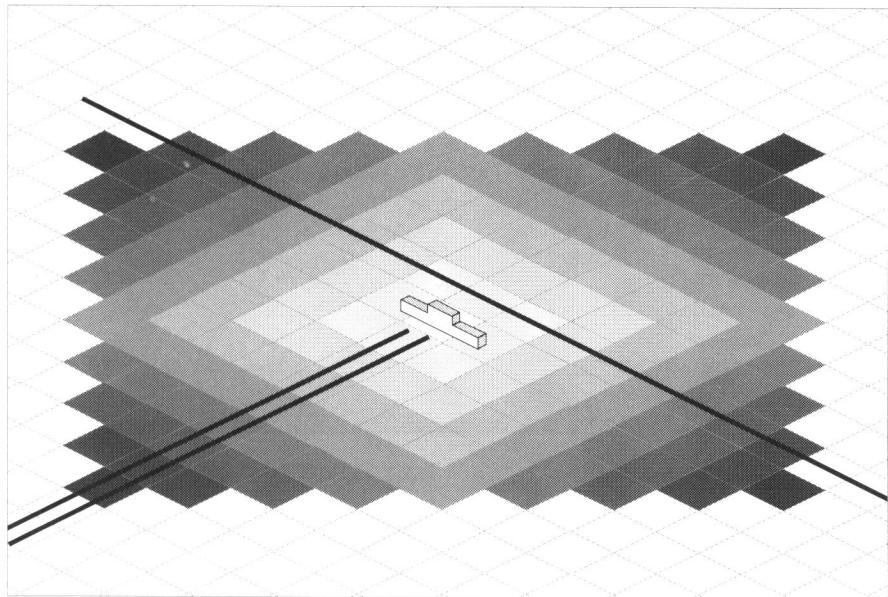
資材置場は駅から8ステップの距離に作らないと、積み降ろしも、使うこともできない。ステップという言い方は始めてだと思うが、A IIIではあるブロックからあるブロックまでの距離をステップという単位で表現する。マップを真上から碁盤の目状になるように見たとすると、1ステップの距離といったら、斜め方向のブロックを含まない上下左右のブロックを指す。2ステップなら上下左右2つ先のブロックと、斜め隣り。つまり、斜めには

進まずに、常に上下左右のブロックへ1ステップ、2ステップと数えるわけだ。メイン画面の3次元マップの場合には、45度傾きがあるので、東西南北の方向が斜め。

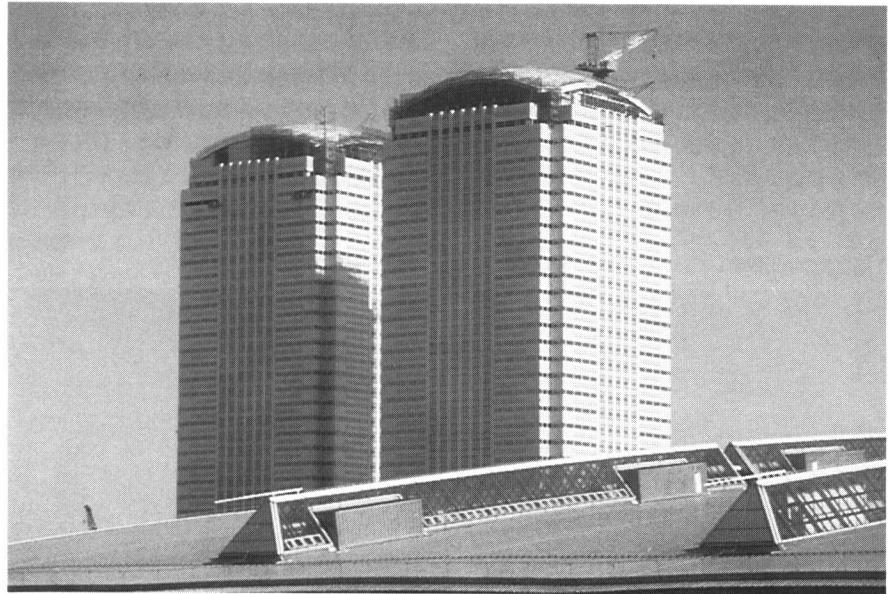
プレーヤーが資材を使うときは、何かを建てたいブロックから、原則として8ステップの範囲に必要な数の資材が置いてあればよい。工場にある資材を直接使うときは10ステップの距離まで届くようになっている。

資材置場は駅の向かい側がよい

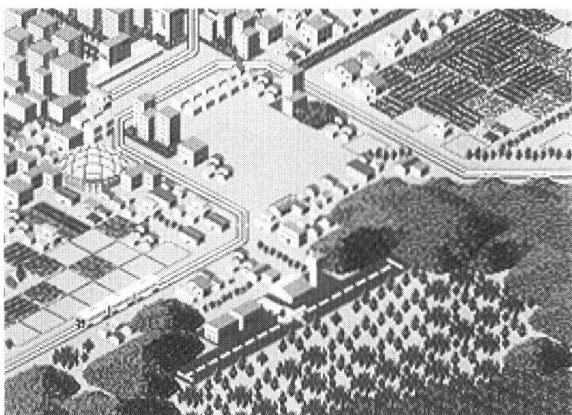




57



自前の貨物列車を走らせて資材を運搬するのはかなり面倒な仕事だし、旅客列車の運行の妨げにもなりやすい。貨物列車専用線というのも余裕がないと作れない。そこで、よく利用されるのが、マップ外とつながる路線のコースを変更して、建設を進めている街まで引き込んでしまう方法。



自然に建築されるものについてはもうちょっと複雑で、駅のそばに資材が置いてある場合、資材置場、駅、十字路のどれかがある。決まったステップ数の範囲にあれば建物が建つ。ある決まったステップというのは、駅を建てたばかりのころは駅から約10ステップ。住民が増え、駅の利用が活発になるにつれ、その範囲を広くなってていき、十数ステップの距離まで自然になにか（おもに、住宅と雑居ビル）が建つ。まあ、この点についてはあま

り厳密に考えずに、駅から10ステップ強の範囲で自然に建物が建つと考えておけば、充分だろう。

駅建設直後の雨後の竹の子的住宅建設ラッシュが過ぎると、しだいに資材の需要が減少するが、道路ができはじめ、貸しビルの高層化（上方向の建増し）が始まると、またかなりの資材が消費される。貸しビルが自然に高層化されるときは、工事現場から12ステップの範囲に資材が置いてあればよい。

工場は2つ以上隣接していると生産性があがる



高層ビル群



## 宅地造成と住宅建設

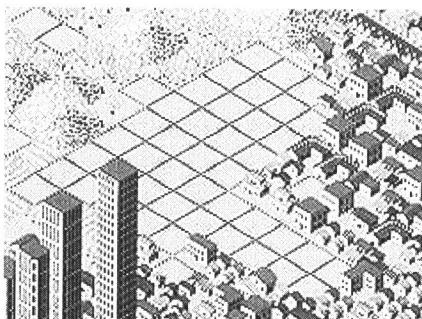
駅が建ち、列車が走り始めると、じきに住宅や雑居ビルが建ちだす。なかなか建たないときは、サテライトモードを使うなどして新しい駅に100人以上乗客が降りるかどうか調べてみよう。新しい駅の間を走っている列車は極端に乗客が少ない場合があるが、100人未満しかその駅に降りたたないうちは駅周囲の発展が始まらない。

住宅・雑居ビルが建ち始めてしばらくすると自然に建つペースが落ちてくる。マップの初期設定や労働力の需給バランスといった要素が影響していることもあるが、そういうときは、宅地造成を手掛けてみると、まだまだ新しい家が建つことが多い。

宅地造成の手順は下の写真を見てほしい。土地をいったん買ってから売ると、その土地には住宅・雑居ビルが建ちやすくなるのだ。土地の売買に手数料などはかかるないので、気軽に行なえる。ただし、畠と牧場は200千円、林は100千円の整地コストが地価とは別に必要である。

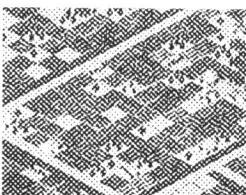
自然に家がたつとき、そのブロックがすでにさら地ならばすぐに建設されるが、畠や牧

住宅や雑居ビルがまばらに建った状態で成長が鈍ってしまったときは、さら地を切り開くといい。

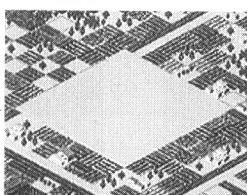


場、林は、まずさら地に変わってから家が建つので、時間がかかる。畠、牧場、林がある土地にも家を作りたいときは、コストがかかっても宅地造成して、家が建つようにしむければよい。また、畠、牧場、林に家が建ちにくいという性質を逆に利用して、街の無秩序な成長を抑制するという手もある。緑との調和というやつだ。畠、牧場をつぶすと第1次産業が衰退し、もうもどらない。林も一度切り倒すと2度と生えてこないから、都市計画を練ってから整地するように。

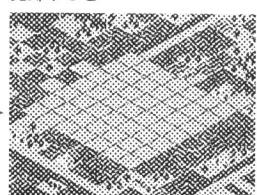
造成前の土地



土地の購入



売却すると……



## 社会資本の充実

街が成長してくると、駅前に道路ができるたり、公園が建設されたりと社会資本が充実してくる。

道路は大きい駅の前にだけできる。駅前の土地が買収されてたり、住宅と雑居ビル以外の建物が建っていると道路は作られない。駅周辺に他社がマンションやホテルを建てたころに、道路ができるはじめると思っていいだろう（自社が建ててしまうと他社は進出しないかもしれない）。道路ができると、デパート、貸しビルが自然に建ちやすくなる。

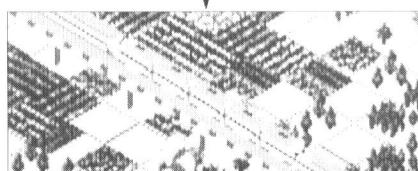
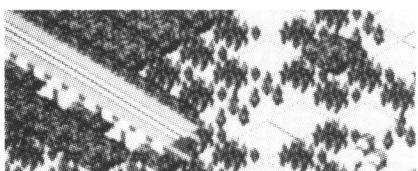
街の成長も最終段階になると、住宅街に公園が建設される。道路や公園は公共の土地なので、もう買収や施設の建設はできないことを覚えておこう。

ここで、街が成長すると道路や公園ができると述べているが、正確にいうと、街が成長したからできるのではなく、駅の利用客（降りた客）の累計がだんだん増えていって、その数があるレベルに達するとできるのだ。い

くら住宅街が大きくても、鉄道がしっかり動いていないと発展は遅くなる。

駅を中心とした街の成長とは別に、マップ全体の発展が進むことにより、新幹線が開通する。新幹線の建設工事着工は人口が6万2千人を超えたころが目安。ただし、いろんな条件が関係しているので、人口がその数字に達したからといって必ず通るわけではない。

### 新幹線が通るまで



道路と公園

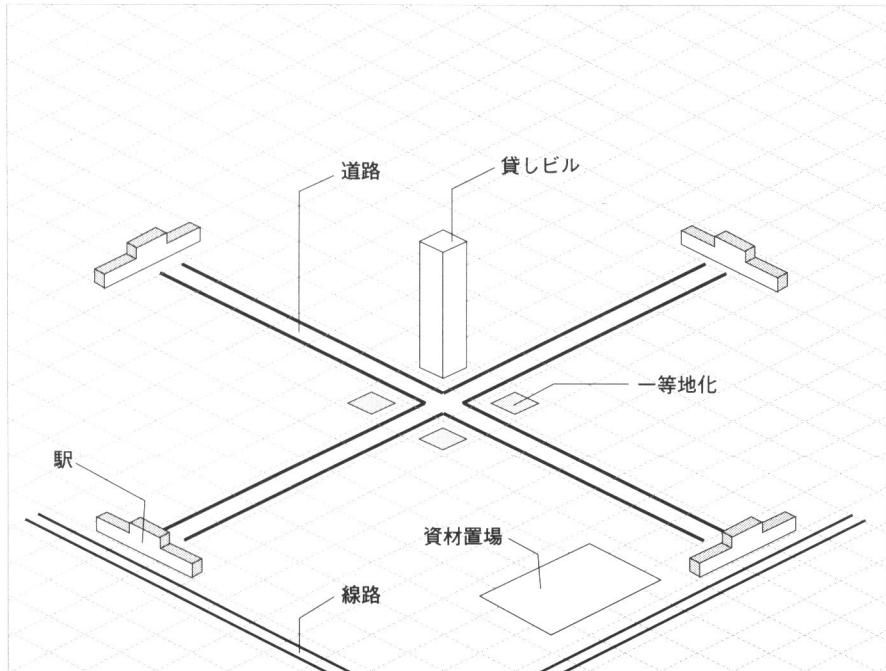


# 十字路が街の中心に

大きい駅が少し離れたところに90度違う向きで存在すると、そこから伸びてきた道路が交差して十字路ができる。十字路はたんに道路が交わっただけの存在以上に、街の発展にとって大きな影響を及ぼす。

まず、それまで駅が果していた街の中心としての機能が十字路に移る。そうすると、駅を建てたときと同様に、十字路を中心とした一定範囲のなかでいろんなものが建つようになる。資材が駅前にはあっても、十字路に近ければちゃんと使用できる。

また、十字路の近傍のブロックは、地価が急騰する。角の土地には高地価を繁栄してか、高層ビルが建ちやすい。大オフィス街に成長させるには、十字路は必須といつてもいいだろう。高層ビルの建設を予定して都市計画を立てるときには、十字路ができるように駅を配置したほうがいい。



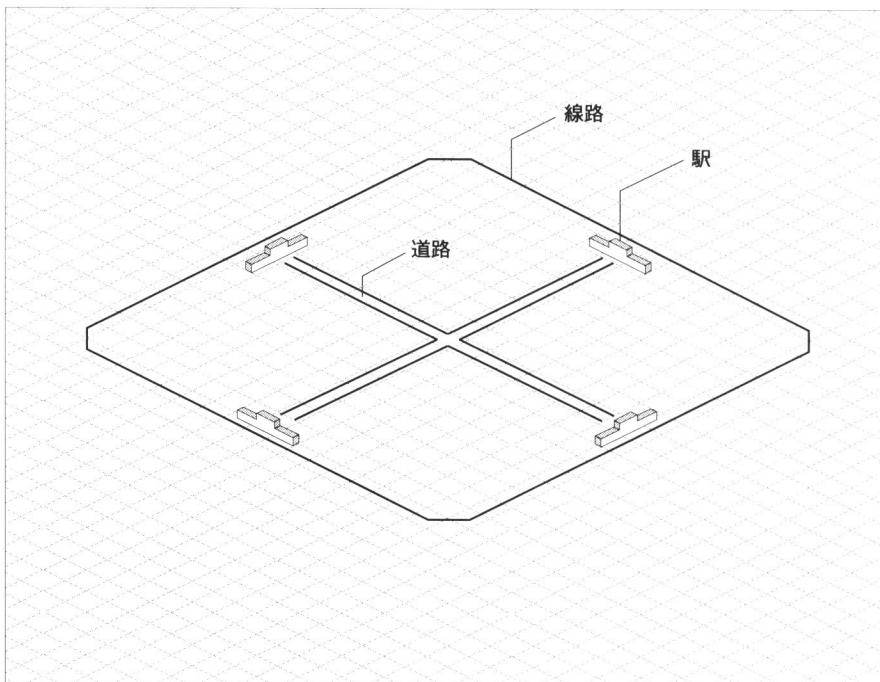
## 究極の都市の形

「こういう街を作りたい」という青写真を頭に描いて、それが実現できれば、プレーの目的は達せられたことになる。AⅢはそういうゲームだ。だから、究極の都市の形なんでものをひとつだけあげることはできないのだが、それでも、客観的な美しさや機能から判断して、下の図のような街は、究極の街のひとつとしてあげられるだろう。

環状線に4つの駅があり、それぞれから伸びる道路が中央で十字路を作る。この形が、

ある究極の都市の形である。環状線の大きさにもよるが、この形だと、ひとつの駅に資材があれば、街なかのはとんどどこにでも建物が建つ。充分な密度に成長していれば、各駅の乗客もかなり多くなるはずだ。

実は、マップ6の北西の環状線がもう少しでこの形に成長しそうである。都市計画家なら、一度は作ってみたい街だといえるのではないだろうか。



## 第2章

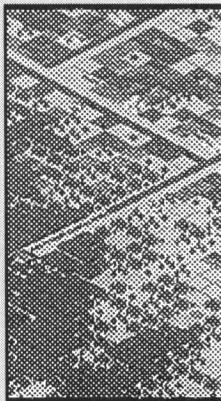
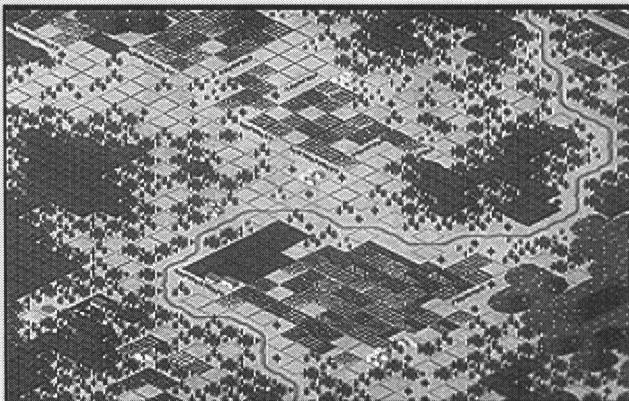
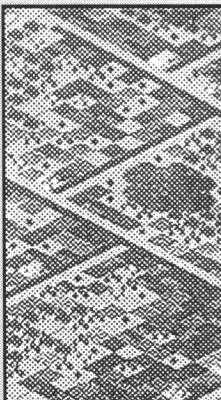
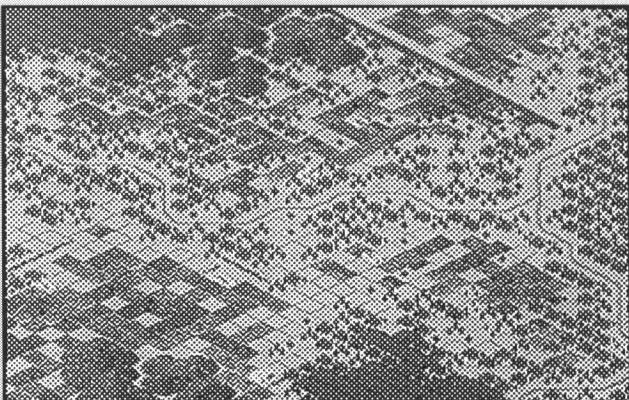
# MAP解説

AⅢには6つのマップがある。それぞれマップには、デザイナーのどんな思いがこめられているのか、そして、どういうふうにプレーされることを想定しているのかを、取材をもとに解説する。プレー前の予備知識として、あまりとらわれずに読んでもらいたい。

# MAP 1

## ニュータウン構想

64



規模

小町村

タイプ

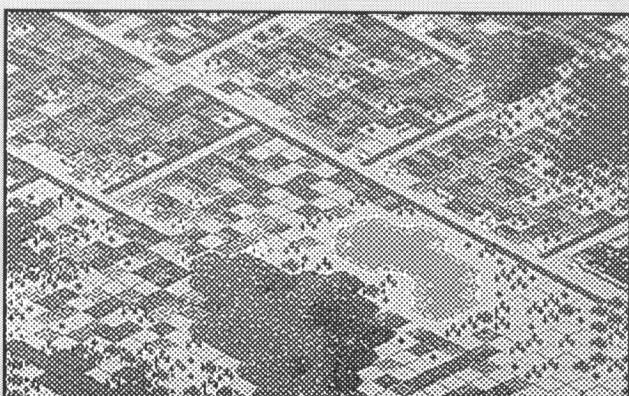
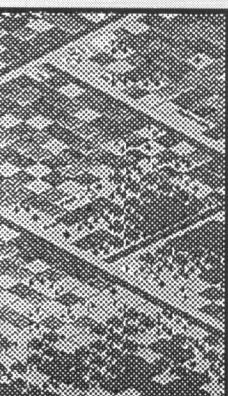
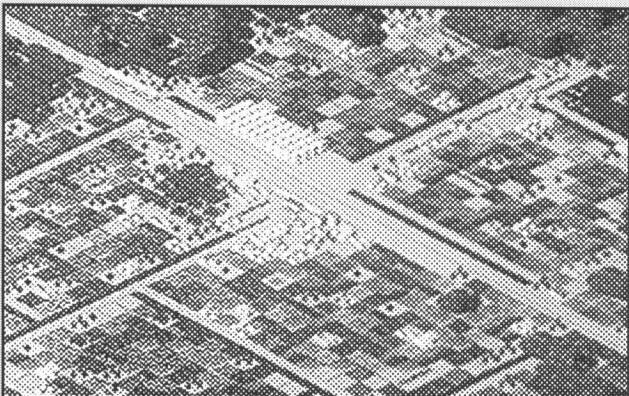
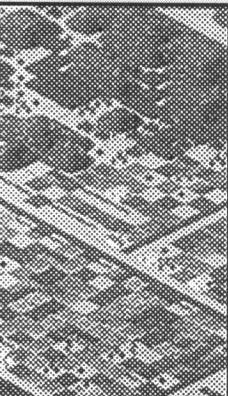
農業中心型

資金

5000000千円

人口

10500



## MAP 1

## めざせ一大住宅都市

アートディンクのデザイナーによると、このマップは20年くらい前の土気（とけ）という町をイメージして作ったらしい。そのデザイナーが幼少のころは、まだ畑と野原と林ばかりの土地だったという土気は、日本が豊かになり、首都圏の開発が進むにつれ、資産家たちの注目を浴び、今や千葉リーヒルズと呼び称せられる超高級住宅街へと成長した。

現在の日本で、田舎町から巨大ベッドタウンへの激変を体験した土地は少なくない。中には土気のようにハイスなエリアに生まれ変わった街もあるが、多くは無計画かつ無造作に、ただただ人口を膨らませた街であろう。そこで、デザイナーは考えた、自分ならどんな街にするだろうか、と。

このマップは20年ほど前の大都市近郊の未開発町村だと思っていい。大半は畑である。住宅の需要は膨大にあるので、鉄道さえちゃんと開発すればいやでも家が建つ。しかし、なりゆきにまかせていては住みやすそうな街

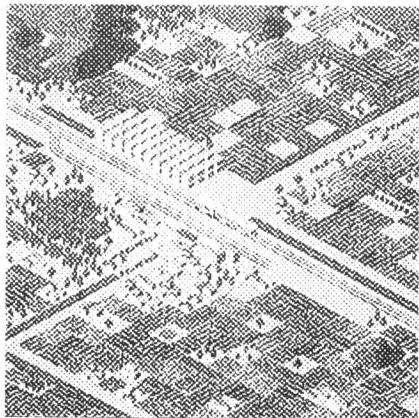
になるかどうかはわからない。「これからの大ベッドタウンはこうあるべきだ」という思いが求められる。

また、農地をどうするかという問題がある。農地はつぶさなくては、街は作れない。農地に対する課税問題など、都市近郊の土地対策が問われている昨今だが、まさにこのマップはそういう状況を表現している。

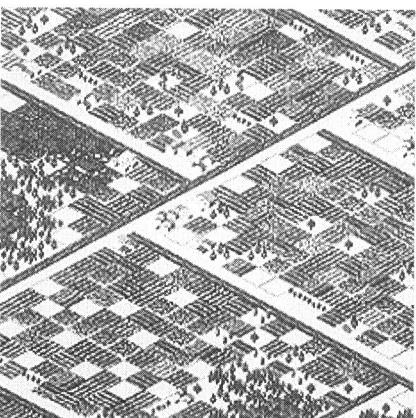
プレーヤーは鉄道会社の社長であるとともに、この土地の将来を考える立場に置かれた政治家もしくは行政責任者だといえる。もし、これまでの、そして今の政治、行政に疑問があるとしたら、このマップで自分の理想を表してみよう。まあ、そこまで、固く考えないにしても、自分にとって住みよい街ってどんなものなのかを表現するのが、このマップの目的である。

デザイナーによれば、ネクタイ族の住の悩みと、昔なつかしいあの土地への思いを胸に抱きつつプレーしてほしいとのこと。

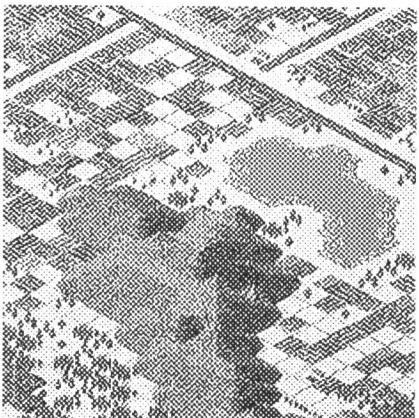




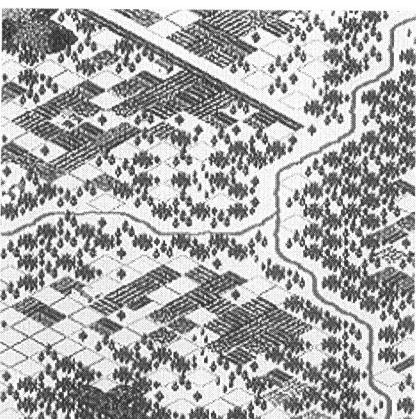
このマップの外には大都市が控えている。その都市が必要としている労働力は50000人分。工場100個分の雇用機会があることになる。だから、住宅はばんばん建つし、街全体の成長も早い。働く場所を作ることを考えずにプレーできるマップだ。



畑がたくさんある。畠だとすぐには住宅や雑居ビルが建たないから、宅地造成を積極的に行なうことになる。建物がすぐ建たない特徴を逆に生かすと、建たせたいところだけを造成して、計画的に住宅街を建設するということも可能になる。



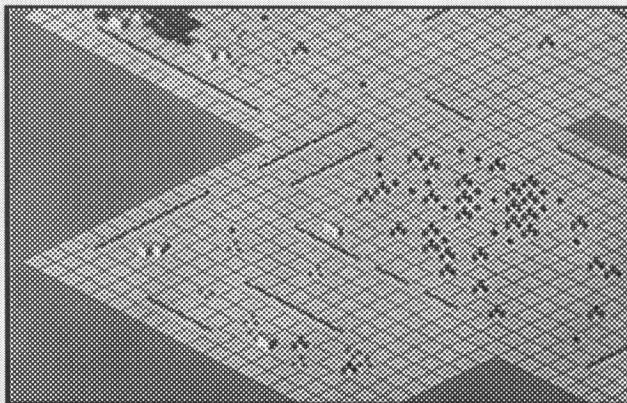
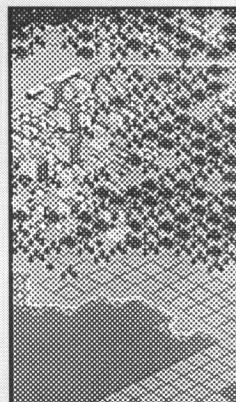
南東の山と湖。リゾート地に最適な環境だ。この山の斜面にはスキー場も建設できる。ベッドタウンにスキー場があったら、人気を呼びそうだ。市街地と自然をうまく調和させるような都市計画のセンスが要求される。



川の西側は一段と田舎といった印象を受ける。マップ全域に広がるような開発を行なう段階になってきたら、この川をどう生かすか（もしくは、どう突破するか）を考えることになりそう。なお、このマップ、土気と地形そのものは違っているらしい。

# MAP 2

## ベイエリア



規模

小都市

タイプ

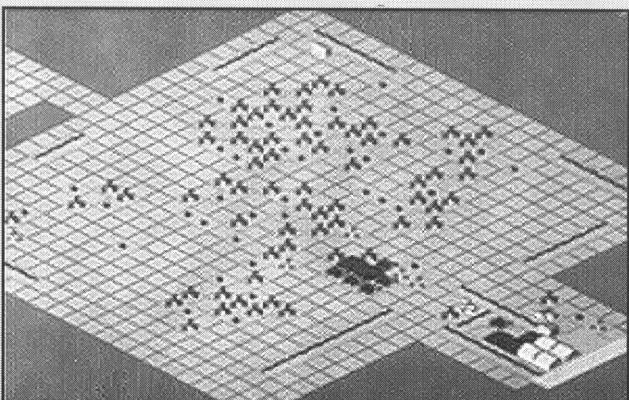
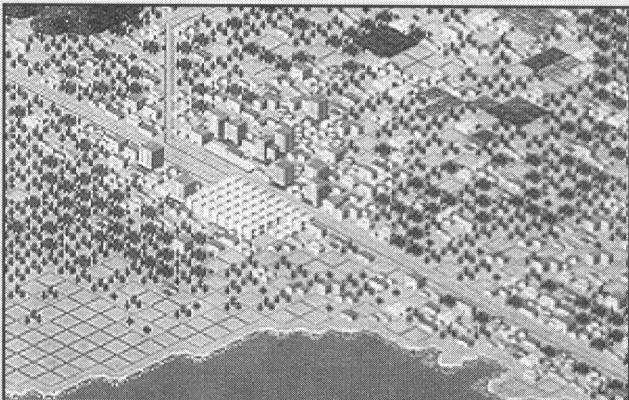
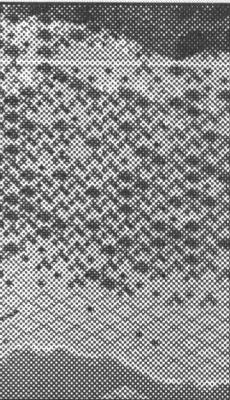
バランス型

資金

2000000千円

人口

39100



## MAP 2

### 新しい街作りを考える

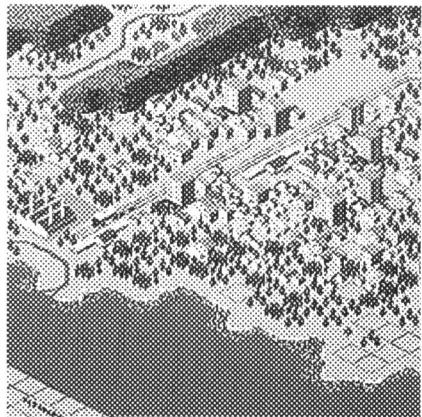
このマップは、舞浜一帯をはっきり意識して作られている。舞浜という地名は知らなくとも、東京ディズニーランドのあるベイエリアといえばわかるだろう。TDLのほかにも、東京湾に臨む埋立地には、ホテル、公園、工場、コンベンションセンター、マンション、そしてハイテク企業の真新しい建物が都市計画に沿って建設されている。それらを結ぶ鉄道はJR京葉線だ。

アートデイングのある稲毛海岸の近辺も含めて、ベイエリアは高度に計画されて作られた都市である。制約の少ない埋立地は計画を実行しやすい。では、自分ならどんなベイエリアを作るだろう？

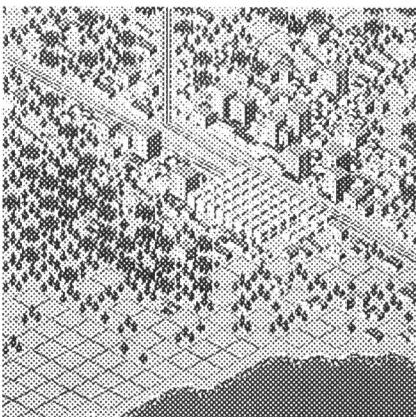
マップには、まだ埋め立てが終わったばかりの、寒々とした風景が広がっている。北西と北東には、ちょっとした街ができあがっているが、どちらも、まだ漁村だったころの面影が残っていて、やっと駅前にマンションが建ち始めた程度だ。

ここにもマップ1ほどではないが近くに、大きな都市が控えている。だから、ベッドタウンとして成長する素質があるのだが、せっかくベイエリアを開発するのだから、たんなる住宅街にしてしまってはもったいない。住めて、働けて、遊べる、今風の街作りをしてほしいのだ。

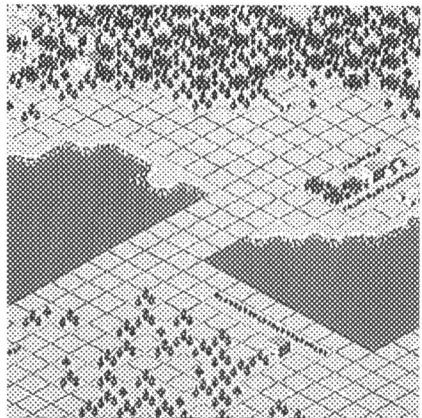




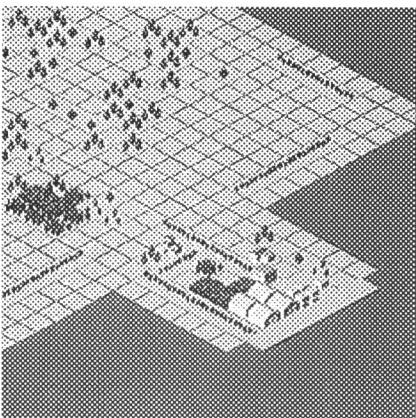
工場と元漁村の間を 2 量編成の貨物列車がゴトゴト資材を運んでいる。8 つのマンションが駅をとりまくように建っているが、駅にすぐ近い土地が空いていることに注目。ちょっとひなびたこの街も、都会に変身する余地は充分残されている。



デザイナーによると、この街は昔の浦安を思い出しながら作ったという。すでにある 2 つの駅を結ぶ路線はまったく儲かっていない。これだけの規模の街なら、利益がでないはずがない。既存路線の建て直しをまずやらねばならない。



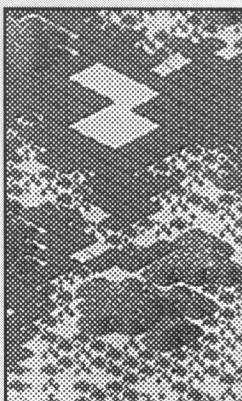
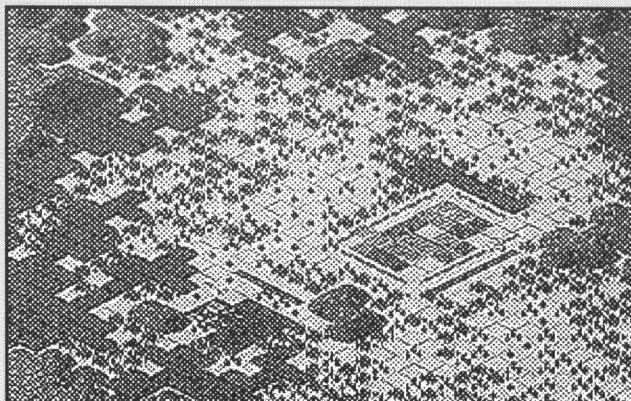
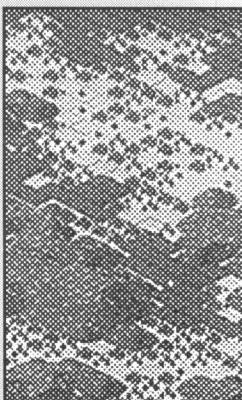
埋立地につながる土地は 1 ヶ所のみ。3 ブロックの幅があるから、複線を通すこともできる。埋立地にポソリポソリ建っている建物は、管理事務所だとか。デザイナーが昔、輸出自動車の積み込みのアルバイトをしていたころは、こんな風景だったらしい。



埠頭の端は港になっている。船が登場するマップはこれだけ。船は資材を運搬してくるので、ここを拠点に開発を進めることができる。埋立地はすでに整地されている部分がほとんどなので、家が建ちやすいという利点がある。

# MAP 3

## リゾート開発



規模

小町村

資金

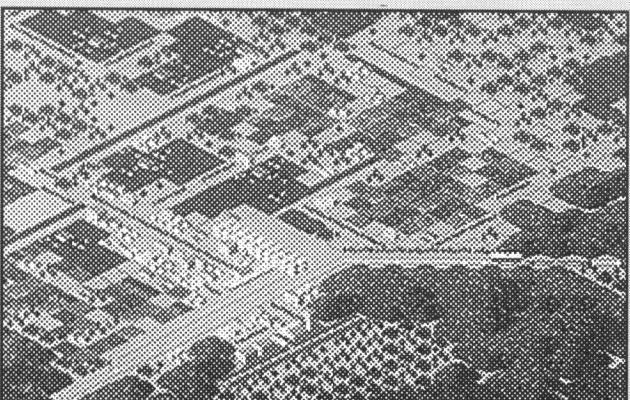
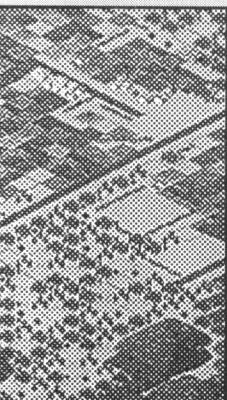
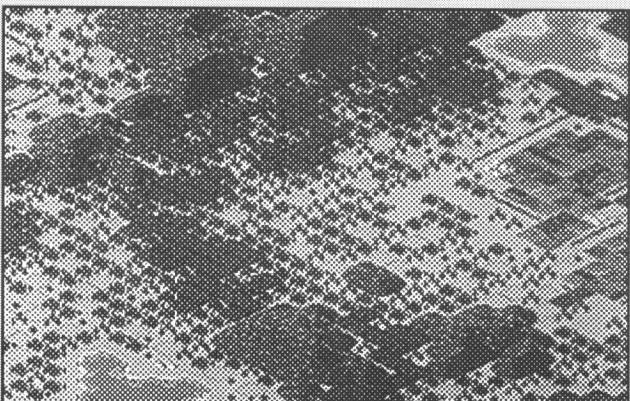
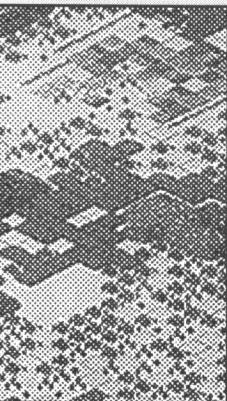
1000000千円

タイプ

農業中心型

人口

7500



## MAP 3

## 自然を生かしてリゾートを

このマップもまた、デザイナーの思い入れがある土地をイメージして作られている。その土地とは清里。今でこそ、そのデザイナーが「女の子にコビるようになってしまった」と嘆くようにメジャー化した観光地だが、その昔は牧場が登山客相手に民宿をやっていたりする渋い高原だったらしい。

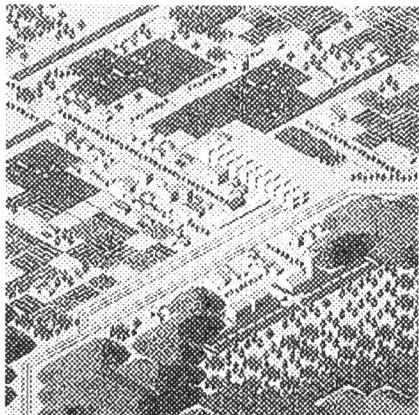
その言葉どおり、マップを見ると、駅からほど近いところに牧場がたくさんある。飛行場や大きな湖など、実際の清里とは大きく違う部分もあるが、それはリゾート候補地という印象を強めるためのアクセントだ。

マップのタイトルどおり、リゾートを開発

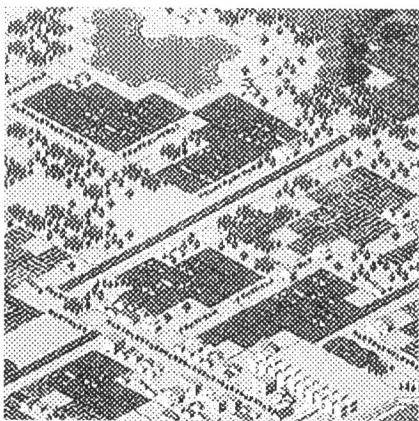
するわけだが、どんなリゾートを心地よいと感じるかは、やはり人それぞれだろう。ホテルをはじめ、スキー場、ゴルフ場といったリゾートにつきものの施設は建設可能なので、一見リゾートといった感じのエリアはすぐできそうである。また、鉄道も観光資源と考えれば、かなり凝った路線開発が考えられる。想像力を働かせて、美しい情景を作り出してほしい。

リゾートは自然の成長に任せていたら決してできてこない。プレーヤーが作るしかないのだ。その点、このマップは目的をはっきり持ちやすいかもしれない。

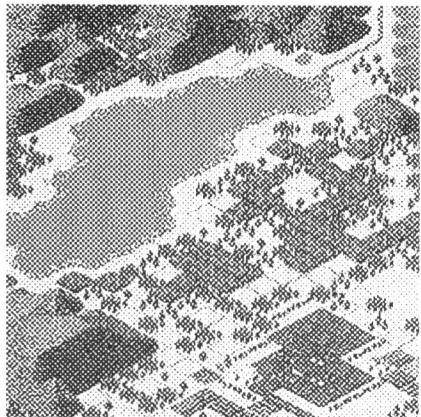




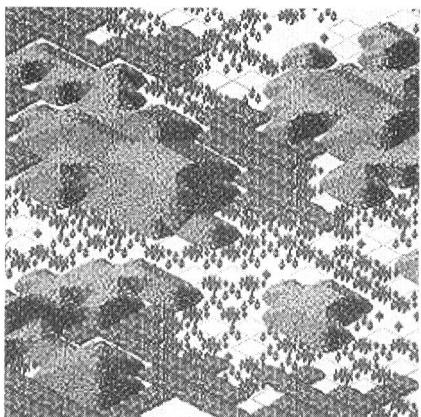
飛行場があるのはこのマップだけ。空の玄関とマップ外につながる駅、ここがこれから作られるリゾートエリアの中心だ。12000人分の労働力を必要としている都市が近くにある設定なので、住宅街もかなり急速に成長させることができる。



牧場がいたるところにあるが、なるべくなら重要な観光資源でもあるこれらの牧場をつぶしたくはないものである。むやみに整地を行なって、緑を減らしてしまうと、見た目があまりリゾートではなくなくなってしまう恐れがある。



北西の湖。このマップには、初期状態ですでに買収されている土地がそこかしこにある。これは、本格的に進出する前に、あらかじめ購入させておいた土地だと捉えればいいだろう。無視してもいいが、せっかくだから、これをどう生かすかを考えよう。

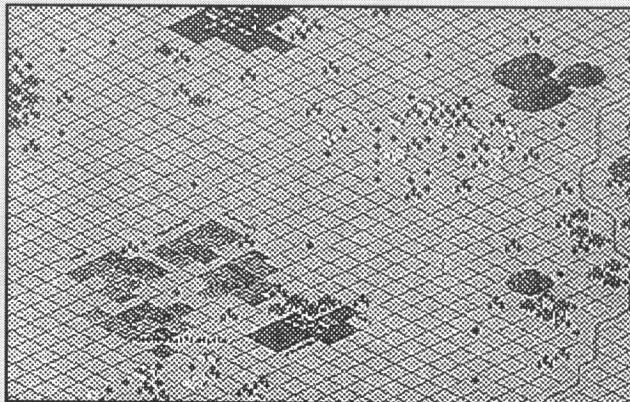
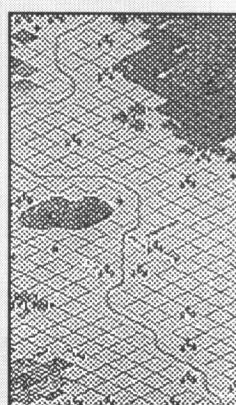
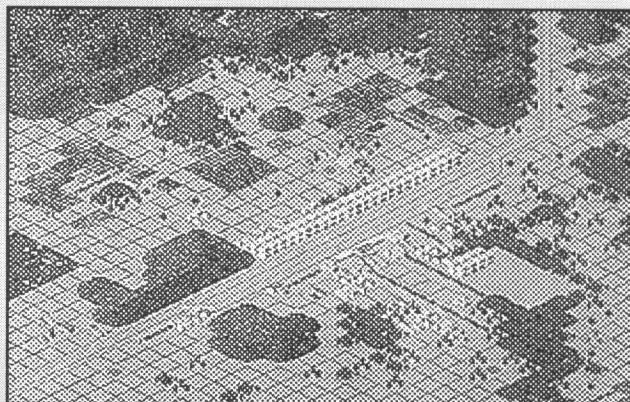


八ヶ岳がどれかはわからないが、北には山がたくさんある。これらの山の合間に縫うように鉄道を敷くことも可能だ。なんとか通れる麓の隙間があるはずである。スキー場が建設できる広い斜面もマップのあちこちにある。

# MAP 4

## 地方都市活性化編

76



**規模**

小町村

**タイプ**

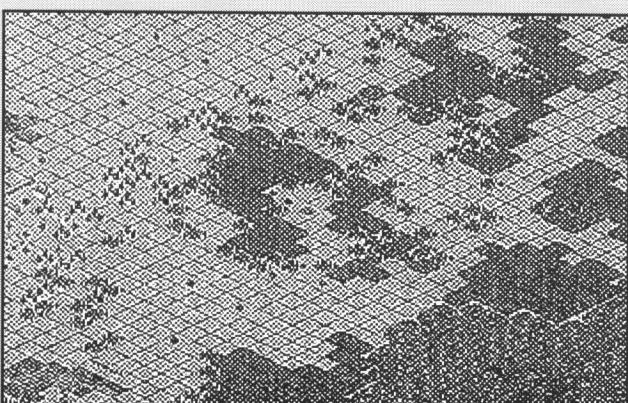
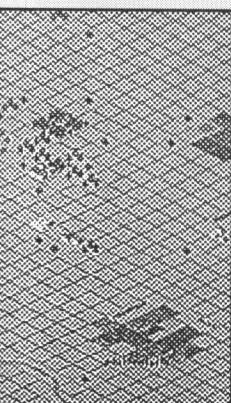
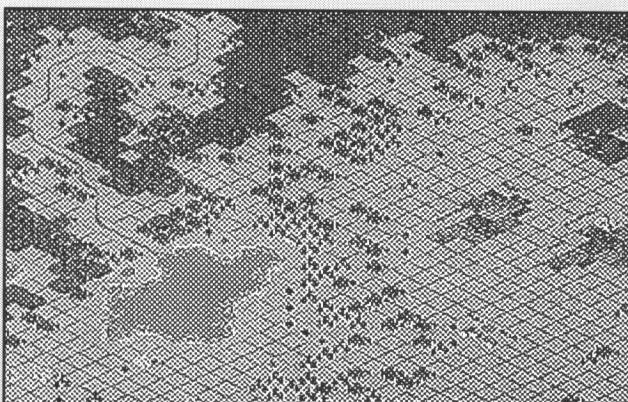
過疎地域型

**資金**

800000千円

**人口**

8600



## MAP 4

## 産業の育成が急務

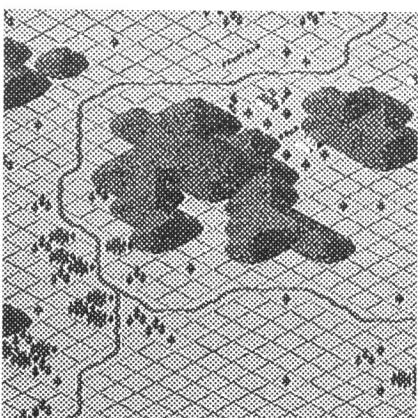
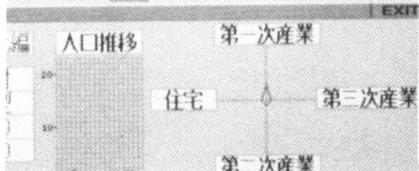
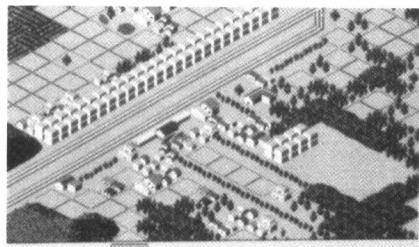
このマップはあまり具体的に実在の土地を意識して作られてはいないようだ。デザイナーは四国の古い街についてちょっと触れていたが、このマップは地場産業が衰退、もしくは最初からなくて、街とともに産業を発展させていく必要性を持った田舎の町という設定らしい。

地場産業の育成を抜きにして街の発展は語れない、という状況をどのようにして表現しているのだろうか？ MAP 1やMAP 2は万単位の労働力を必要としている都市が、マップのすぐ外に存在していて、街が大きく成長する要素がすでに初期状態からあった。し

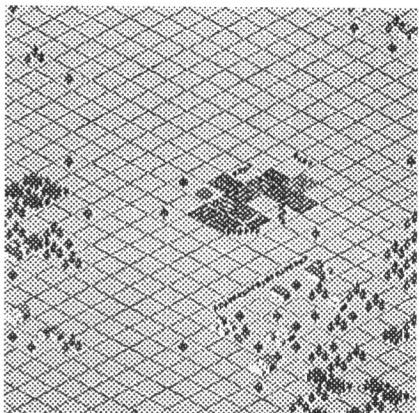
かし、このマップの場合、マップ外からの労働力の要求はわずか3000人。ということは、人々が働く場所をまず作ってあげないことは、すぐに人口増加が頭打ちになってしまうということだ。

しかも、手持ち資金は800000千円。これでは、働く場所を作るのも難しい。デザイナーによれば、このマップは10年単位の長期戦を覚悟でプレーすべきだという。そのくらいゆっくり時間をかけないと産業の育成は難しいということだ。産業を持たない地方の苦悩を感じられるマップだけに、なんとかしてやろうという気合いが湧くのではないだろうか。

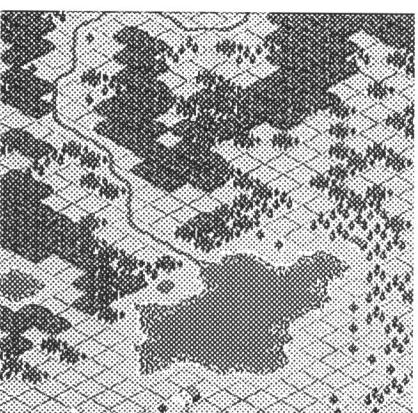




マップ中央付近を縦断する川。こういうふうに流れている川はかなり邪魔である。橋を作れる地点は少なくないのだが、なかなか思ったとおりに路線が敷けない。架橋可能地点をまず探してから鉄道工事に着手しよう。



山さえもなくはない！ スキー場が作れる斜面が1ヶ所もないのだ。リゾートの開発も資金が潤沢に調達できるようになるまではむづかしそう。そもそもリゾートに来る客がいないことには話にならない。まず、人口を増やさねば。

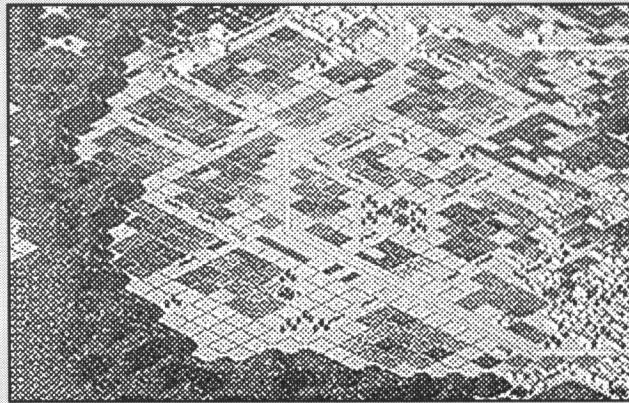
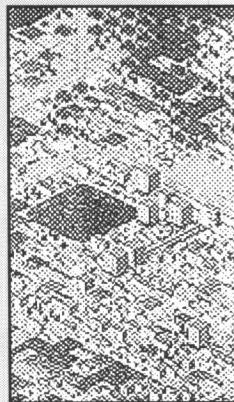


さびしいマップに潤いを与えてくれている北東の湖。この周辺くらいは楽しい空間に変えたい。とっかかりのないマップだけに腕の奮いうようがあるというもの。本当の実力がないと遊べないマップかも。

# MAP 5

## リコンストラクト

80



規模

小都市

タイプ

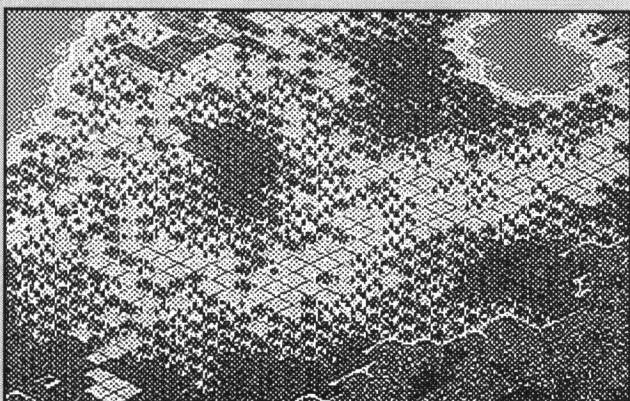
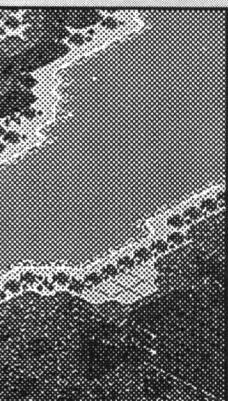
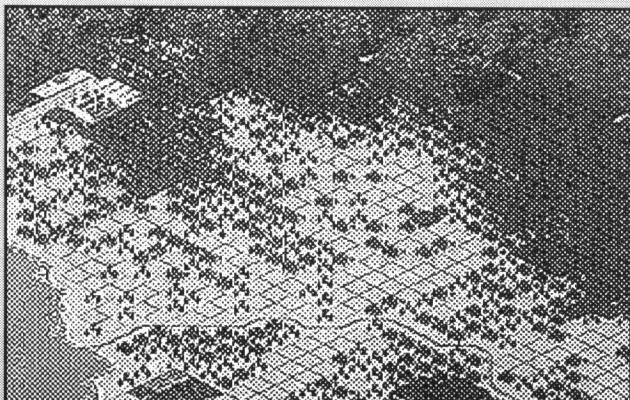
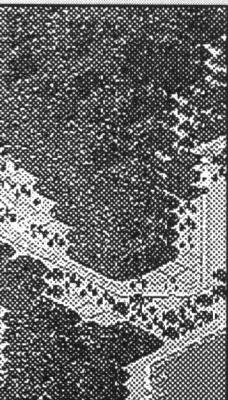
農業中心型

資金

400000千円

人口

50700



## MAP 5

## 西を改造し、東へ進む

都市計画の甘さが招いた行き詰まり、が表れているのがこのマップだ。路線開発が中途半端でしかも赤字の鉄道、あまり役にたっていない工場、ビルに行く手を阻まれた道路など、情けない様相を呈している。

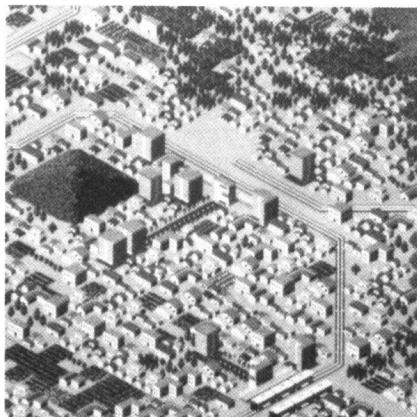
これまでのマップと違って、すでに自社の列車が6本も稼働しているが、スピードがまちまちだったりする。まず、鉄道を効率化して、黒字に転換するのがひと仕事。ただ、この鉄道ひとつ役にたっていることがある。路線長があり、列車も多いので、資産価値がかなり高く、そのおかげで銀行に行けばしばしばなでもかなりの額（約800000千円）を借りることができるのだ。借入金で再開発は、や

むをえないか。

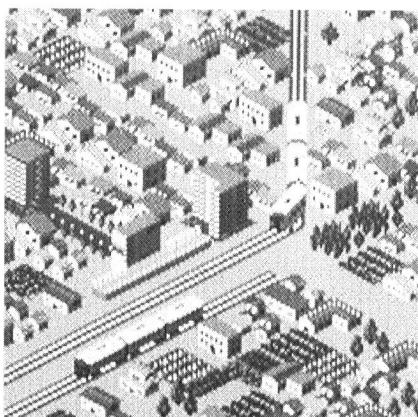
リコンストラクトというテーマにあまり魅力を感じない人もいるかもしれないが、それに成功して会社に余裕ができてくれば、三日月湖の東に進出して自由に街作りができる。ただし、マップ外で必要とされている労働力は6000人とあまり大きくなないので、人口を増やし、街を成長させるには、MAP 4 同様、産業の育成にも取り組まなくてはならない。

再開発は再計画でもある。途中で放棄された計画を引き継いで、そこに自分の計画を接木して、自分なりの街を作れればこのマップは合格だ。

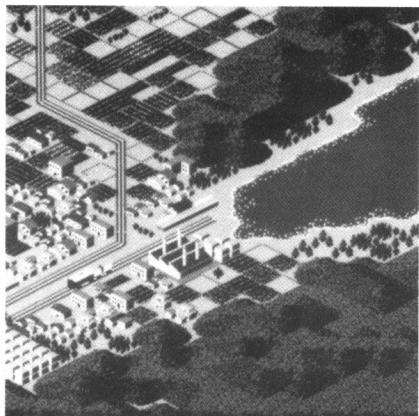




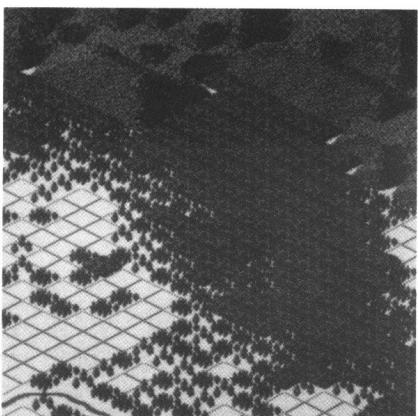
写真の右端で切れている線路の先は、運んでくる必要もないのに、奥地の工場へと続いている。道路の先を塞いでいるのは、ふたつのマンション。これをおかすには、相当な忍耐がいりそうだ。かなりひどい街である。



環状線の旅客列車は113系。味はあるが、商売に使う列車ではない。南のほうを走っているのは211系だから、こちらはまだ使える。なるべく早く、113系をリプレースして、鉄道の利益があがるようにならう。



三日月湖の南端にある工場。ここに線路を敷こうとしたら、この工場はちょっと邪魔かもしれない。北の工場につながる線路は将来使えそうだ。三日月湖の南北両端を突破するのが、このマップの中間的な目標になるのだろうか。



三日月湖の東のスキー場が作れる斜面。東側は水も緑も多いので、リゾート地に適しているかもしれない。逆にあまり広い土地はとれないし、さら地も少ないでの、街作りには向かない恐れがある。街の成長は西側で進めるべきか。

# MAP 6

## ダウンタウン再編

84



規模

大都市

タイプ

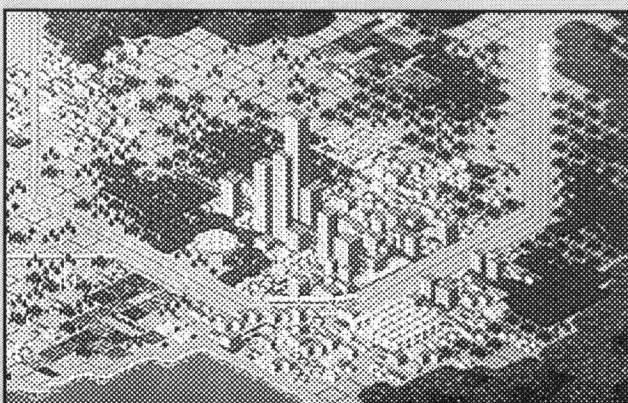
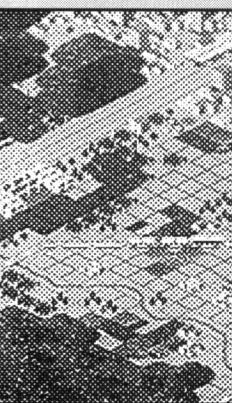
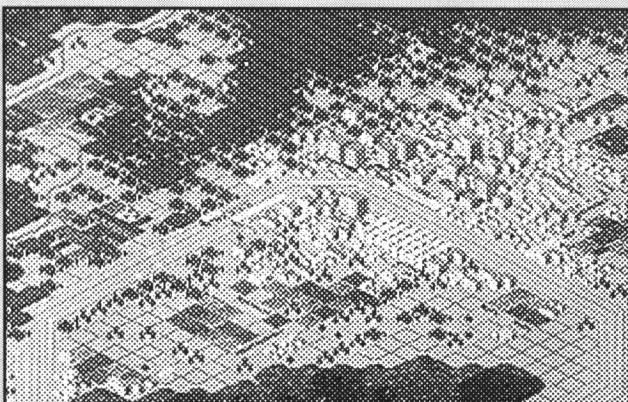
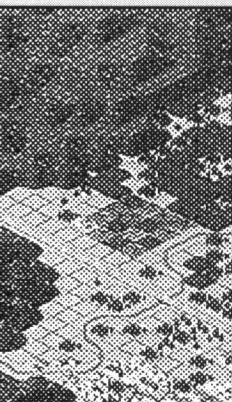
住宅都市型

資金

300000千円

人口

108000



## MAP 6

## 成長した街が観察できる

MAP 6には、ほかのマップではない、街の成長例という意味を持っている。人口はすでに10万人を超えており、鉄道も巨大かつ複雑で、しかもかなりの利益をあげている。新幹線もすぐに建設が始まりそうだ。このマップをよく観察すれば、街作りの参考になるワザがいくつか見つかるようになっているのである。

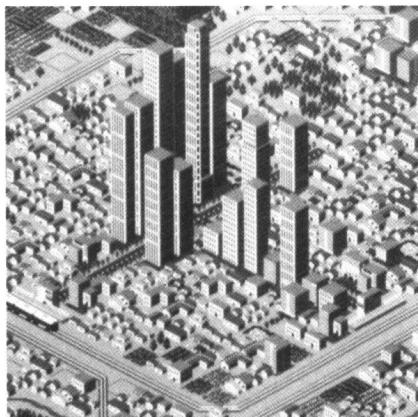
マニュアルには「時代とともに産業の中心と都市の中心がズレてしまった」とあるが、これは、北西の環状線を中心的存在だったのに、最近は南東のほうの街の成長が目ざましく、都市の中心と見なされるようになってき

たということ。プレーヤーはこの流れを受けて成長を持続させることが要求されているといえるだろう。

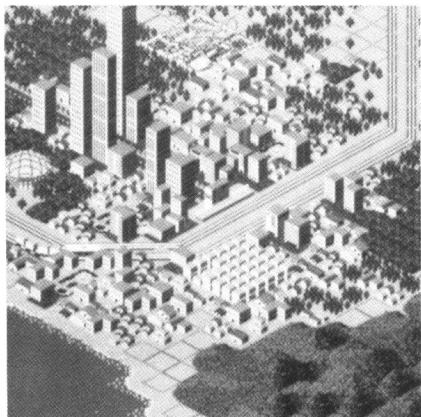
このマップも再開発ものなわけだが、MAP 5と違って、こちらは鉄道網のリコンストラクトがやりがいがあっておもしろそうだ。3つの環状線が絡みあっている現状をどう変えていくか、という点に手腕を発揮することができそうである。

マップ外からの労働力の要請は6000人分と、あまり大きくないが、かなり産業が発展していることもあってか、けっこう家は建ちやすい。よりいっそうの人口増加も可能だろう。

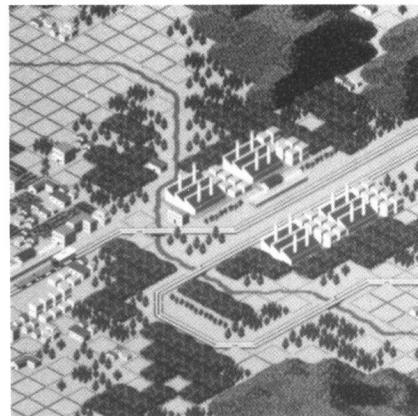




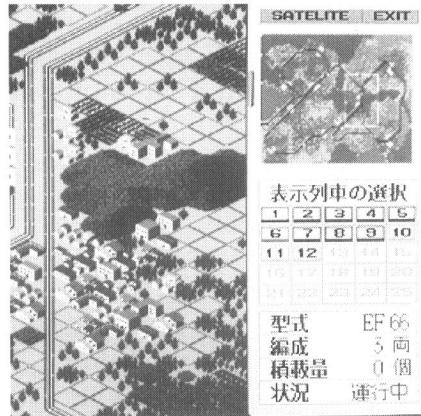
こちらが、かつての中心地。十字路周辺はもうほとんど手のつけようがないが、それでもこの環状線全体を見れば、まだ開発の余地があることに気付く。資材も確保しやすい場所なので、ここも、さらに発展させよう。



こちらは、新しい中心地。遊園地やスタジアムもあって、新しい都市のスタイルを提案しているかに見える。副都心といった位置付けか。ここなら、周囲に充分土地が残されているので、大規模な開発がやれそうだ。



各地に資材を供給している工場群。ふたつの環状線両方から貨物列車がやってくる仕組みだ。工場のうまい使い方の例になっている。すぐ北の山にはスキーサー場が作れる斜面がある。この一帯も今後開発の余地がありそう。

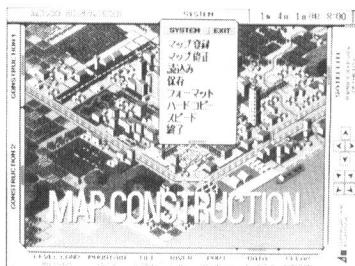


初期状態で走っている列車は12本。A.R.IIIも3本走っている。鉄道は充分黒字だが、ダイヤの改編と、路線の変更だけで、利益率を格段に上げができる。列車運行の練習にも、このマップは最適といえる。

## コンストラクションセット

4月発売のPC-9801版『A III マップコンストラクション』には、新しく6つのマップがついてくる。新マップはそのままプレーするだけでなく、ユーザーが自分なりのマップをエディットするときに、下地として使えるようデザインされている。

新6マップのタイトルと、それぞれにに関するアートディンクのコメントは次のとおり。



### ●過密都市を救え

この街は狭すぎる！ 林立するビルや密集した住宅群を抱えたこの街には、もう発展する余地がありません。郊外にベットタウンを作り、集中しすぎた機能を分散し、都市に新鮮な空気を入れてください。

### ●向こうは広いぞ

こちら側は開発し尽くされたゴミゴミした街、向こう側は何の手もつけられていない広々とした土地。ふたつの土地の間には、たった1本線路が通っているだけ。

### ●美しき国立公園

森があり水がある。この見事な自然を損なうことなく、いかに調和のとれた街なみを作り上げるかがポイントです。

### ●クリッドプラン

クリッドとは格子のこと。つまり、格子状に走る道路で区切られた、古式豊かな街なみです。住民は近代都市への脱皮を望んでいます。

### ●双六鉄道

皆さんおなじみの双六風にアレンジしてみました。山の彼方にゴールが見えます。あなたは何年でたどりつけるでしょうか。

### ●主役は列車

普段は黙々と貨物や客の運搬に従事している列車たちですが、この時ばかりは走る走る。

## 第3章

# A III 実体験

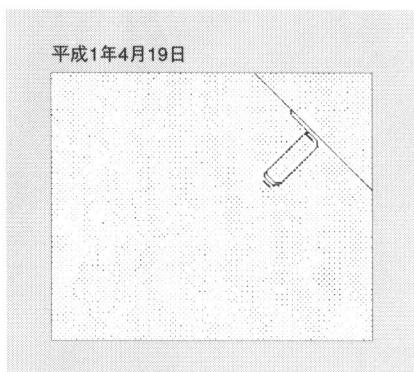
この章は、実際にA IIIをプレーした血と汗の記録をまとめたものである。始めてA IIIを起動させてプレーしているので、決してうまくいったプレーを記しているわけではない。だから、あくまでも自分のプレーの参考として読んでもらいたい。

# REPLAY MAP 1

この章は『私』という第1人称で進められる。これから、MAP 1 を私がいかにプレーしたかをお話しするわけだが、現在この文章を書き始めた時点で私のA III用パソコンの画面に表示されているマップは平成5年のものである。平成1年のプレー開始時から、さもリアルタイムにプレーしているかのように書いていく方法もあるのだが、平成5年までは回想モードで「あの時はこうだった」と過去を思い起こしながら書いてみたい。なぜかというと、今から私が書こうとしているMAP 1の記録は、私がまったく初めてA IIIをプレーしたときのものなので、けっこうヘボいことをいっぱいやっているのだ。今ではとてもやらないような間抜けなことの数々について、弁解と反省をしながら書くには回想風にするしかない（と、私は苦し紛れに考えた）。とりあえず、平成5年まではそうやって話を進め、そこから先は本当にリアルタイムに私がどうプレーしたかをお見せしたい。

## いきなり小環状線

私はA IIの記憶もあってか、路線は環状線でなくてはならないと、ゲーム開始当時からかなりこだわっていた。そこでいきなり2駅を結ぶ小さな環状線を作ったのである。走行距離が長いと経費がかかるということは知つ



ていたので、ずいぶん細長くなっている。走らせた列車は、いかにも通勤電車らしい外見の211系と貨物列車EF66。2本並んで停車できるように、新しいほうの駅は複線化してある。

今ならもうこんな形の路線をいきなり作ることはしないが、まだここまでいい。そのあと私はマンションと貸しビルを建てまくった。1日で6つ。それも、そのうちの4つは駅まえにびっちり並べて。住宅がない間はこういった建物がないと列車の乗客が発生しないから、こうすること自体は正しい、しかし、駅前を埋め尽くしてしまうのはよくない。そう、当時私は道路の存在を知らなかったのである。小さい駅を使っていたとはいえ、駅のどまん前にビルを建てるやつはいないという

ことをその後知ることになる。

そのうち、新しい駅の周辺に街が育ち始め、家がぽつぽつ建っていく。他社のマンションやホテルも少しずつ増えてきた。楽しい光景である。平成1年7月には人口2万人を突破。当時、私は街の成長に浮かれていたように思う。12月までにデパート1つ、マンション4つをさらに建設したのだ。当然のことながらデパートは大赤字。マンションが儲かっているとはいって、鉄道もかんばしくなく、月々の収支はトントンよりちょっと悪いくらい。つまり、初期資金を取り崩す日々だったのである。

そんな瀕死の経営状態なのに、自社の黄色いカンバンのついた不動産はたくさんあったので、なんだかうまくいってるような気がしていた。たんに、最初からあった資金で建てただけのものなのに。ただビルを建てて悦に入ってしまうヤツだったのだ。

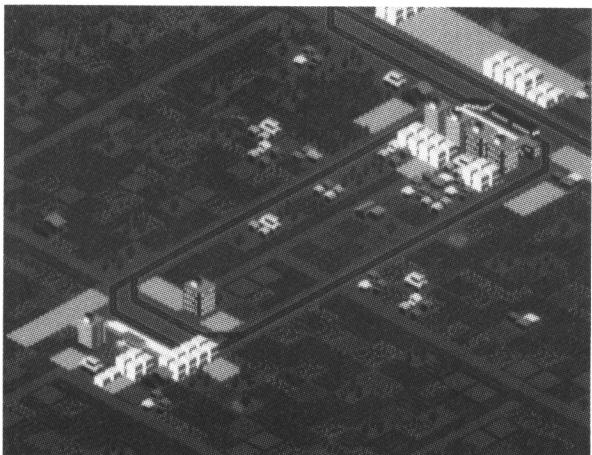
いちばん最初に作った駅（左下）と、それを結ぶ細長い環状線。こういう路線を敷設するだけでも、じつは2、3回やりなおしている。今では、路線の形よりも列車の形式のほうが利益率には大きく影響すると考えている。

## 引き込み線を作る

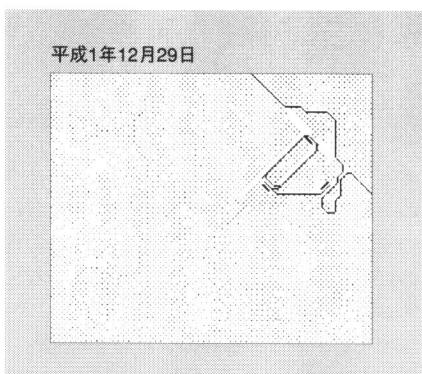
平成1年の暮れ。私は第3の駅を作る決心をした。資金は貸しビルを3つ売って調達。デパートを売ろうかとも考えたが、このころやっと黒字に転換したので、街でただひとつのデパートは自社のものにしておきたかったのである。ひとりでプレーしているゲームなのに、つい、見栄を張ってしまうのがおもしろい。感情移入の結果だろうか。

新しい路線は2番目の駅から東へ敷設した。今から見ると、ずいぶん近いところに駅を建てたものである。もっと長くしないと運賃収入が望めない。

列車はARを購入。このころはとにかくたくさん乗れる列車を求めていた。たくさん乗れば儲かる信じていたのだ。平成2年4月ころ、第2駅から第3駅まで走る列車には1日1回8時発の設定で1200人程度の乗客があった。これだけ乗ればふつう利益ができる。それでも赤字だったのは、距離が短すぎたからに違いない。なんで、そんなこともわからな



## REPLAY MAP 1



かったのだ、私は。

そんな私でも、第3駅建設のときは、ちょっといい考えがひらめいている。資材の調達を簡単にするために、マップ外から資材を運んでくる路線を一部変更して、新しい駅まで引き込んだのだ。これで新駅にどんどん資材が供給される。それまでこの路線から資材を得ていた駅には、路線変更直前までに大量にストックしておいた。多少は計画性というものが芽生えてきたのである。ただ、まだこの時点でも道路のことは知らず、駅前に3つ並べてマンションを建設している。

このころ、不動産（子会社）売買のおいしさを覚えた。貸しビルを売却したときはそうでもなかったが、マンションやデパート（背に腹は代えられず、結局売ってしまった）は儲かるということを実感したのだ。駅前にマンションを建てることにこだわったのは、マンションころがしが目的だったのである。駅前の3ブロックは、ほかのブロックと比べて評価額が随分違うので、何がなんでもそこにはマンションを建設したのだ。駅を建てるや否や、値上がりを見込んでマンションを建てる浅い計画性が身に染み込んでしまっていた

時期である。

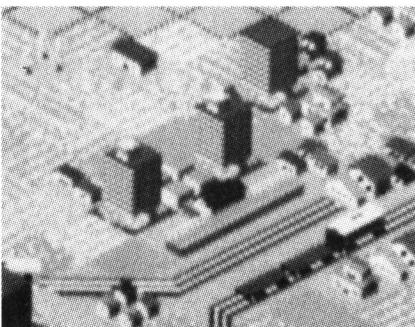
平成2年4月当時の資金は約300000千円。小会社はマンションが12。月々の収支はトントンよりちょっと悪いくらい、という状態が続いていた。それでも会社が潰れないのは、不動産の値上がりのお蔭だった。いうなればバブル経済の恩恵でなんとか会社が成り立っていたのである。

## 泡まみれの毎日

ニュータウン構想編はバブル経済的原理が支配するマップである。たとえば、マンションはよほど立地が悪い限り必ず値上がりして、時期をみて売却すれば容易に建設費の数割を利益に変えられる。

1990年さかんに言われたバブル経済とは、高度成長で余った金が不動産や株に流れ込み、それらが値上がりすることで得られる金がまた不動産、株に注ぎ込まれ、延々と値上げが続けられていくという信用創造の仕組みのことだから、近くに大都市があるせいで、とにかく住むところが足りないという状況から生まれるMAP 1のバブル経済とはちょっと

## 路線が短すぎたかもしれない3つ目の駅



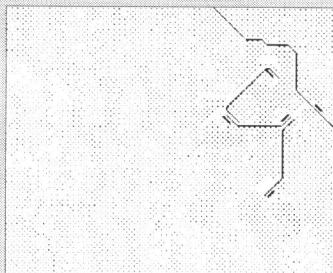
と内容が違うかもしれない。しかし、そもそもバブル経済は世の中が経済的に成長を続けていくという前提があるから成立しているので、そういう意味ではMAP 1で起こるバブル現象も、マクロなバブル経済の一面を表しているといえる。

なぜ、バブル経済にこんなにこだわるのかというと、A IIIの株式市場はまさにバブル経済の相場なのだ。平成2年から3年ごろにかけて、私は株にハマった。だって、ほとんどの株がぐんぐん上がるんだもん。相場師の息子である私が、こんな相場を見て手を出さないのがおかしい。デパートを売った金で1000株単位の株を買い、労せず億単位の利益を得た。これぞバブル経済の典型的財テク行為である。

1年半に1回くらいの割合で大暴落が発生し、バブル経済のツケがまわってきたかのような気にさせられるが、近年実際に起こった大暴落とは違い、A IIIの相場はまたすぐに上げ基調をとりもどす。実際の大暴落ではバブル経済に対する反省の機運が生まれたが、A

マンションを作りたい、景色のいいところにリゾートを作りたい、ちょっと長めの路線を敷いてみたい、といったいくつかの思惑が込められている湖岸駅。

平成2年11月29日



IIIでは大暴落のあとは買い時である。私は借錢してまで株に注ぎ込んだ。借入金10億円体质に陥ったのがこのころである。毎日毎日、9時に証券会社が開くと、すぐに顔を出し株価を確認する。ちょっとしたスリルの日々であった。



# REPLAY MAP 1

## ■ 湖岸の開発に着手

しかし、株はそこそこ儲かるが飽きる。やはり鉄道開発に付随した不動産取引のほうがダイナミックに稼げる、ということで私は第4の駅の開発に着手した。手持ちの不動産を減らさずには借金を返すには、このへんで値上がりするマンションを建設したほうがいいという考えもあったように思う。マンションを建てるために鉄道を敷くという、低い意識の持ち主だったのだ。

それでも、多少の向上心は持ち合わせているので、第4の駅は湖岸に作り、リゾート指向のレジャー施設の整った街にしようというプランは持っていた。湖のそばにはスキー場の作れる山もある。やっと都市計画らしきものに目覚めたというわけだ。

駅は湖から4ブロックしか離れていないところに作った。これでは住宅が発展する余地が少なくなってしまうが、景観を重視したつもりである。住宅街は湖の北側に広げて、南側には自然が残るようにしたかったのだ。建

最初に作った小環状線は往復型の単線に改められている。街の発展はここからスタートしたが、情けないことに、街の中心として機能する見込みはこの段階でもうすくはない。

ててから数カ月で他社が6つのマンションと2つのホテルを建てた。小さな駅の周辺としては最大限の発展ぶりである。

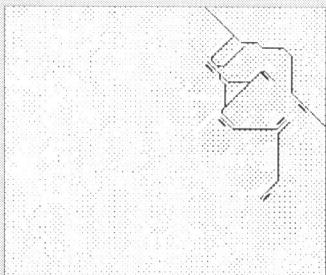
平成3年4月における我が社の状況は、資金約700000千円、負債1050000千円、子会社はマンションばかり15社。月々の収支はトントンよりちょっとといい程度。儲かるマンションがこれだけあって、トントンということは、鉄道が足を引っ張っていたのだ。当時は鉄道というのはどうやっても儲からなくて、小会社の利益で埋め合せして、会社全体を成立させていくものだと思っていた。本業がまったくおろそかな社長だったのだ。

## ■ 第5の駅の建設

平成4年度に入って、北西に向かって路線を拡張し、新しい街を作り始めた。このころ大きい駅を作ると道路ができるという情報を耳にし、自分でも作りたくなったのである。しかし、私は何を勘違いしたか、駅を建てるや否や、駅前の道路が通ることになる土地を



平成4年4月1日



全部買収してしまったのである。自社の土地には道路ができないと知ったのは、それから随分後のこと。しばらくの間、駅前の道路建設用地には人々と資材が積み上げられていたのであった。

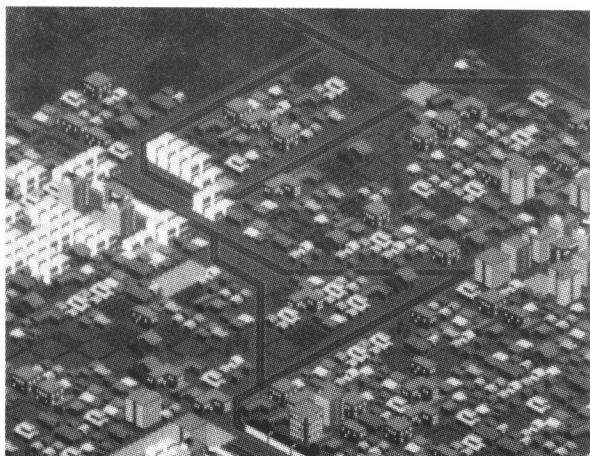
第5の駅を作るときもマップの外とつながる路線を引き込んで資材を調達した。資材が充分蓄積できたら、引き込み線を一部撤去して列車が入ってこないようにし、今度は別にところに貨物専用の駅を作りそこへ資材を

三角スイッチバックで接続されている第5の駅。街の北西に位置している。道路を作るつもりが、土地を買収してしまい、おまけに資材まで積まれてしまって、しばらくそのままだった。しかし、のちには都心にまで発展する。

貯めておいた。貨物列車はどうしても必要な時以外は走らせない方針だったのである。なぜなら、単純な単線が多く（一番最初に作った小環状線も往復型の線路に変えてしまっていた）、貨物列車を走らせるには旅客列車をどかさないことは、効率が上がらなかったのである。それなら2本が同時に走れる路線にするのがスジというものがだが、このころは引き込み線というアイデアにとりつかれていたのかもしれない。

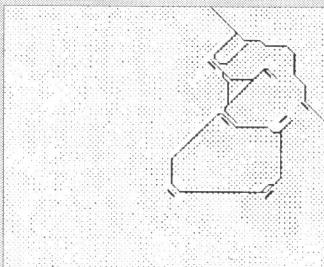
それでも、単純な行ったり来たりだけの路線ではなく、もっと高度な運行ができる路線に挑戦もした。名付けて三角スイッチバック。本当は正式な名称があるのかもしれないが、ここでは私が付けたこの名称で説明させてもらおう。

3つの駅から1本ずつ線路が延びており、それらが交わるところで三角形を作り、3つの列車がいっぺんにすれ違えるようにしたのが三角スイッチバックである。ここまで書いて思ったが、名前が大げさなわりには、それほど高度なことはしていないかもしれない



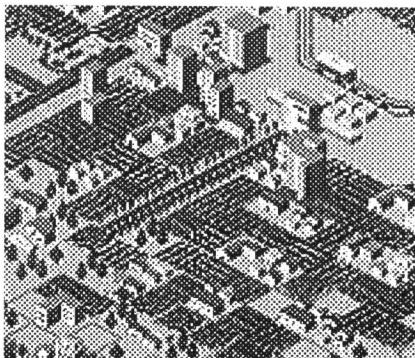
## REPLAY MAP 1

平成5年3月29日



い。ただ、こういう路線は作るのが難しいのだ。3方向から来る列車がポイント付近でぶつからないように三角形の部分を作るのは、やってみるとそう簡単ではない。はじめから三角スイッチバックを作るつもりで駅を建てたのならまだマシだが、3つのうち2つは無計画に建てたものなので、なかなかうまくすれ違えるようにならなくて苦労したのである。

南に作った新しい駅では、ちゃんと道路もできた。



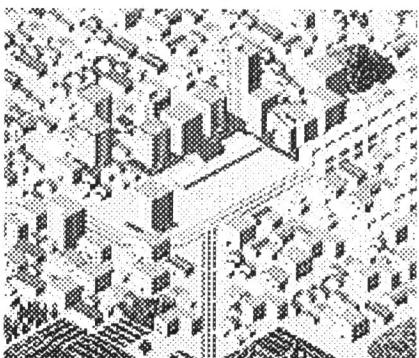
## ■ 第6の駅と環状線の開発

平成5年に入ると、私はもうちょっと立派な街が作りたくなってきた。ちゃんと道路があって、高いビルも建つような街が欲しくなったのである。そこで、南に進出し、駅を作った。これが6番目の駅。路線も4つの駅を結び、環状線にした。用地が取得できず、1駅だけスイッチバックで折り返すことになってしまったが、それでも輸送効率はかなりよくなかった。

第6の駅にはちゃんと貨物列車でスピーディに資材を供給したこともあって、あっという間に道路や大きい雑居ビルが建設された。MAP 1本来の成長とはこういうものなのなど、遅ればせながら感動をしてしまったことを思い出す。鉄道はあいかわらず儲かっていないが、マンションを3つ残してすべて売却したので資金は潤沢。その金で借金も全額返済して、負債をゼロにもどした。

だが、そのせいで、平成5年3月の決算では膨大な額の税金を払うことになった。借金返済は経費にならないから、返済額は利益と

10階建て本社ビルを建てる。



して計上されてしまう。そこに税金がかかつたわけだ。なんとか、6月1日の納税日を乗り切った時点での我が社の状況は、資金860000千円、毎月の収支はトントン、車両が6本で主力はA R。小会社は決算直前に節税のため少し増やしたので、マンション6、デパート1であった。人口は83000人。第1次産業と住宅に偏った小都市に成長している。

## 抜本的再開発に着手

そして、今は平成5年7月中旬。回想モードはここで終わり、いよいよリアルタイムにプレーしながらゲームを進めたいと思う。とにかく、これまでの私は失敗をしそうでいる。その尻ぬぐいを自分自身がしながら、よりよい街作りに挑みたい。

今後の目標は、

- 一、効率のよい環状線の敷設
- 二、オフィス街の建設
- 三、リゾート地の開発
- 四、人口の拡大

といったところ。なんといっても今は鉄道

が成長の足を引っ張っているきらいがあるので、鉄道網の改革が第1に求められる。これまで切れ切れになっていた路線を全部つなげて、大環状線に改造することにしよう。線路工事の邪魔になるので、いったん列車はすべて撤去。大手術の始まりだ。

まず三角スイッチバックの撤去。思い出のある部分だが、こんなのがあっては運行が繁雑になりすぎる。涙をのんで線路を剥す。ほかにも不要になる線路は、バリバリと撤去だ。副産物として、かなりの数の跡地ができる。東京汐留の国鉄跡地もそうだが、都市のど真中にいきなり出現した空き地はとても貴重。のちのち有効に使えそうだ。

市街地に線路を敷設しなきゃならない場合もある。用地買収のため、5年も住んだ土地から住民を立ち退かせるのは心苦しいが、マップ全体の発展のためなので、我慢してもらおう。南の3駅はこの機会に複線化するので、かなりの住民が立ち退くことになる。申し訳ない。

住宅と違ってたちの悪いのが、なんと自分の会社の土地だ。さら地なら問題ないのだが、

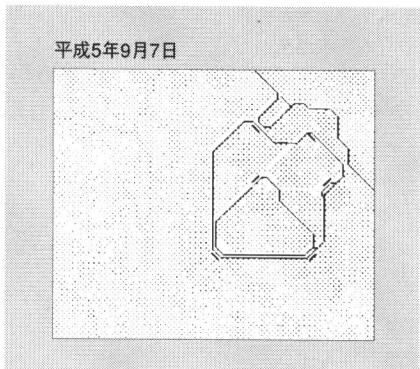
複線化工事で多数の住民が立ち退かされた。



引き込み線で資材を調達する作戦を堅持。



## REPLAY MAP 1



資材が置いてあると工事不能。なんとかして資材を消費しないといけない。こういうところで、これまでの計画性のなさが恨まれる。ただ、ほとんど道路がないのは計画性のなさがいいほうに出た希な例。これで道路がたくさんあつたら、迂回しまくりになっていたに違いない。

大工事といっても、実際にかかった時間は10分程度。A IIIの時間だと、ほとんどゼロ。工事中は時間が止まってくれるというのは、ありがたいことだ。路線の改造が済んだ

初めて作った駅を90度向きを変えて移転。



ら、次は車両も変更したくなつた。新しい路線には新しい車両を走らせたい。長い間がんばってくれた211形とARを合わせて3本を売却し、代わりにあこがれのAR IIIを2本購入。ばつぐんの利益率を誇る新型車両をついに手に入れる。実は、前々からAR IIIはスゴイという噂を聞いていたのだが、使い始めるきっかけがなかったのだ。

車両のリプレイスが済んだ時点での資金の残りはわずか93000千円。これは危ない。慌ててデパートをひとつ売却。一挙に1954000千円に資金が増える。ああ、また計画性のないことをしてしまった。

列車はすべて反時計回りに走らせることにする。ほかの人はどっち回りに走らせるのだろうか。私はなんとなく反時計回りのほうが落ち着くので、そうした。陸上競技のトラックが反時計回りなのと同じ理由で、そのほうが落ち着くと感じるのだろうか。

駅の設定はみんな8時発車。ダイヤグラムを設定してから配置していく。走らせはじめの第1印象は、ああ気持ちいい、という清涼感。これまでの、汚い路線からキレイな環

北西の街では貸しビルの高層化がはじまる。



状線に生まれ変わって、これまでの悪業が許されたような気がする。そして、この時点から鉄道も儲かりはじめた。やはり、A R IIIの威力は噂どおりだったのだ。

しかし、これだけの路線に旅客列車4本、貨物列車1本というのは少なすぎる。そこで、デパート売却金を使って、A R IIIをもう2本、E F 6 6を1本買うことにした。それらすべての車両を走らせると、1日の収支は2000千円前後の黒字になる。貨物列車を止めれば、ずっと利益率はあがるだろう。

改造の最後の段階として、ずっと気になっていた第2の駅を移転することにする。例の駅前にビルをいっぱい作ってしまい、道路が絶対できなくなってしまった駅だ。5ブロックほどずらして、向きも変える。こうすると、北西の駅から延びている道路と交差するはずなのだ。ついに、私の街にも十字路ができることになるかと思うと、頬がゆるむ。

本当はほかにも位置を変えたい駅があるのだが、周囲の成長が進みすぎていて、簡単には動かせない。住宅をこれ以上潰すのは問題がありそうだ。REPORT 4を開いてみる

と人口が数千人減っていることがわかる。立ち退きを強要された人々が、街を捨てたのだ。罪なことをしてしまった。

## ■ 資材不足の解決

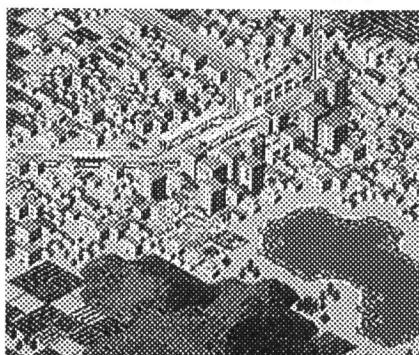
街の改造が済み、列車の運行が効率よくなつて表面化してきたのが、資材の不足である。これまで幾度か局部的な資材不足に陥ったが、それは運搬システムの悪さが原因だった。それが環状線で以前よりスムーズに流通するようになると、今度は資材の絶対量が足りないという印象を持ち始めた。引き込み線で運ばれてくる量だけでは、街の成長に追いつかないものである。

解決策は2つ。工場を作るか、マップ外から資材を運んでくる貨物列車を増やすか、である。どっちのほうがトクか見極めたいが、なかなか判断が難しい。E F 6 6は工場の半値で買えるが、走っている間の経費がかかる。もっとも、工場で作った資材も列車で運ぶ必要があるわけで、あ、でも、自分の工場なら売り上げが出るな、といった感じで結論がで

3本のE F 6 6が怒濤のごとく資材を運搬。



スキー場と遊園地でちょっぴりリゾート感覚。



# REPLAY MAP 1

ない。たぶん、コストパフォーマンスということなら工場のほうがいいのではなかろうか、という予感がするが、そもそも工場は煙をもくもく吐きそうで好きになれないのだ（アートディイングの話では無公害らしいが）。だから、なるべくなら工場は作りたくない。そこで、貨物列車を増発して、マップ外から運びこむことにした。

3連発で走っているE F 6 6は、見ていてとても頗もしく感じられる。あつという間に資材置場もいっぱいになった。貨物列車が當時4本走る態勢になっても、なんとか利益は出続けているので、今回の資材対策はまあ正解としよう。

## ■ 急激な発展が始まった

資材の調達に奔走している間に、移転した第2駅の道路がずいぶん長くなった。十字路になるのは目前。最後に作った南の駅の周囲も大きい雑居ビルが林立して街らしくなってきた。2番目の目的だったオフィス街の建設

十字路完成。すると、急激なペースでその沿道にビルが建ち始める。角にはデパートがすかさず出店してきた。これからはここが都市の中心だ。

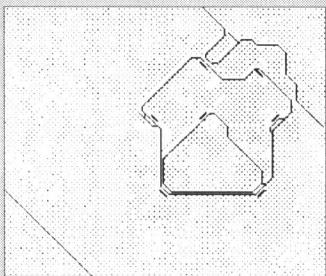
はなんとかなりそうな気配である。

そこで、前々から考えていたリゾート地の開発にも着手する。まず、湖岸の山にスキー場（ほんとうはスキー場なんか作りたくないのだが、それについてはMAP 3で）を建設。ちょうど冬（2月中旬）だったので、建てるなり利益ががんがんあがる。でも、利益ではなく、リゾート作りが目的だから、すぐさま売り払い、次は遊園地を建設……と思ったが、資金がない。しょうがないのでマンションを2つ売却。その金を足して湖岸に遊園地を建てる。夏には湖面に花火が映って、とてもきれいに違いない。

リゾートの開発はこれでひと区切りつけて次は何をしようかと考え始めた矢先に、「この街に新幹線が通ります」のメッセージが表示される。平成6年3月2日のこと。人口は86015人であった。しばらくは何も起こらないが、20日ほど経つてから、マップの西端から高架線がちょろっと見えているのに気付いた。建設は1週間に数ブロックくらいのスピード。開通は数ヵ月のことだろう。



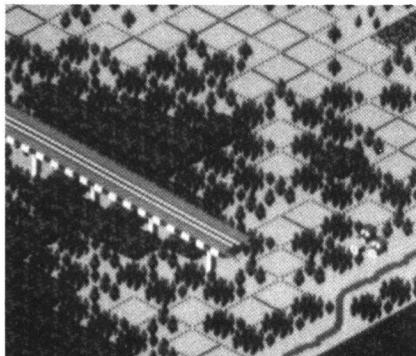
平成6年7月30日



新幹線に気をとられていて、決算のことを忘れていた。今期は不動産を大量に処分したこともあるって、利益が膨大だ。3月30日に慌ててARⅢを4本買い節税したが、それでも税額は831029千円。資金残高は1719661千円で、経営に支障はないが、ちょっと失敗であった。やはり、節税はちゃんとやらないと損である。

こうしている間にも十字路付近と南の新しい街では、貸しビルの高層化が急ピッチで進行中。おかげで資材不足は慢性的なものになってしまっている。そろそろ新規路線の開発

新幹線の高架線がジワジワ延びてくる。



に取り掛かりたい気分なのだが、まったく開けていない土地を開発する資材の余裕はない。そこで注目したのが、十字路の南西。ここにちょうど十字路の延長線上にくるように大きい駅を建設。ここからならわずか4ブロック道路ができるだけで十字路に接続される。建設直後から700人の乗客がいるのも、都心（十字路を中心とした地域を都心と呼ぶことにする）から近いお蔭だ。この駅の新設を機会に、購入しておいたARⅢをすべて投入。運行を開始した。これまでよく働いてくれたARⅡ本は、この日をもって引退。この時点での稼働している列車は、ARⅢが8本、EF66が5本。高性能車両ばかりだが、ちょっと味気ないかもしれない。

## ■ 新幹線が通った

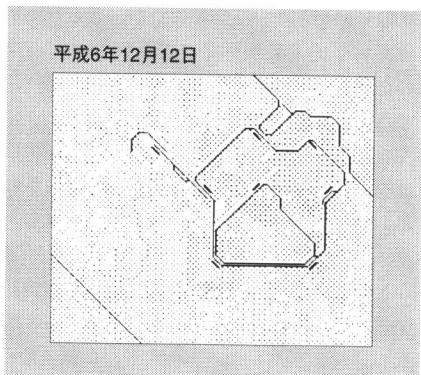
平成6年8月19日。新幹線がファンファーレとともに開通。やはりうれしい。しかし、よく考えるとこの新幹線、マップの上に駅はない。話に聞いていた地価の上昇もたいしたことではないようだ。「ファン」というかん

十字路につながるように駅を新設してみる。



## REPLAY MAP

1



高い音に驚かせられる。

新幹線開通から数日後、最後に作った駅を見てショック。あと1ブロックで道路が十字路につながるという状態で、貸しビル、それも10階建てのが邪魔をして、工事がストップされているのを発見したのである。なんたること。いったいどうしてくれるのだ。人の楽しみを奪ったビルは、購入して撤去するしかない。しかし、いつになったらこのビルは売りにでるのだろうか。仕方ないので、毎月毎

西のほうへ都市を拡張する。道路の橋（変な表現か？）を見てみたかったので、川に対して平行になるようにした。せせらぎが聞こえてくる水の街だ。

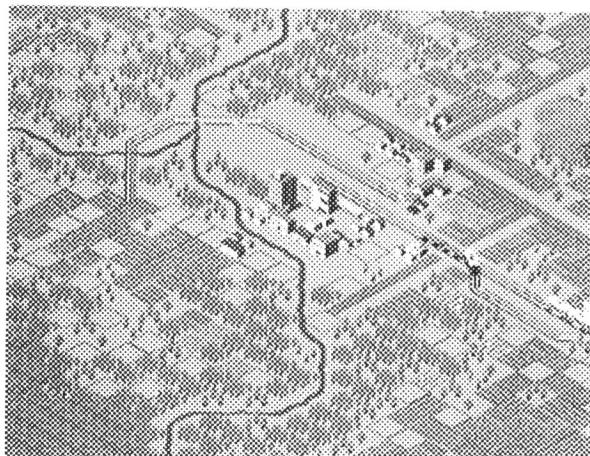
月REPORT 3でチェックして、売りに出るのを待つことにする。

気分が晴れないので、スタジアムを建設。そうしたら、資金が残り少なくなったので、マンションを1つ売却。いかん、また無計画なことをしてしまった。ここで、今後の計画を練ろう。

平成5年に立てた目標のうち、まだ達成できていないのが人口の増加で、半ば達成できたかなと思われるのがリゾート開発である。やはり人口は10万人台にしたい。もうちょっと遊べる場所も増やしたほうがよさそうだ。まだ、西の河川がある一帯は手つかずで残っている。川のせせらぎが聞こえる住宅街とリゾートを建設することにしよう。

## ひさびさの駅建設

新しい駅は都心の真西。路線は真中ですれ違える単線にした。AR IIIとEF 66を1本ずつ走らせる。AR IIIは都心よりの駅を8時、新しい駅を18時に発車する。EF 66はその



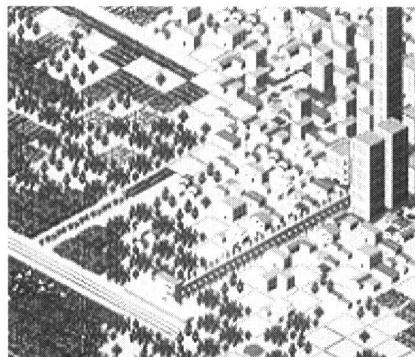
逆だ。1日1往復の設定はこの路線がはじめてである。なるべく早く街を発展させるために、利益率を下げても（新しい駅を18時發にしたのでは乗客がうんと少ない）旅客輸送のピッチを上げたというわけ。

ここに駅を作った理由は、たんに川のそばがよかったというだけではない。道路の橋を見てみたかったのだ。線路だけでなく、道路も川に対し直角なら橋ができるらしい。例によってかなり急ピッチで道路建設が進み、駅建設から3カ月ほどで、念願の橋が建設された。夜になると欄干の電球が光って、思いのほか美しいながめである。

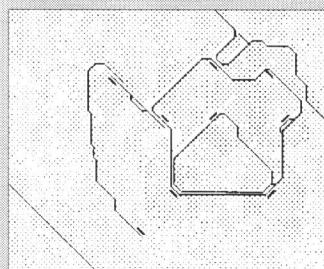
道路が川を渡ったのを見届けてから、日課ではなくて月課になっている、邪魔な貸しビルが売りに出ているかどうかのチェックをした。するとしっかり397332千円で売りものリストに出ているではないか。即購入。そして、さっそく壊す。撤去費用も含めて全部で437332千円もかかってしまったが、これで十字路とつながる。平成7年2月11日。見ていく前で無事開通した。ああ、よかった。

ここで、もうひとつ念願がかなう。2月下旬

南の街の道路に新しい駅を建設。



平成7年3月9日



旬、人口が10万人を突破。新しく作った駅の成果がでたようだ。チャートを見ると、第1次産業はあいかわらず目盛いっぱいで、住宅もいつのまにか目盛いっぱいまで成長している。第3次産業は6番目の目盛。工場は全然作っていないので、第2次産業の目盛はほとんど増えていない。第1次産業も残したい私としては、このパターンで満足。強いて言えば、第3次産業も目盛いっぱいにしてみたいくらい。

## レール総延長500

都市の体裁がだいぶ整ってきたので、ちょっと余裕を見せてみたくなった。うんと長い路線を敷いて、夜行列車を走らせてみることにしよう。

南の街にできた道路の反対側の端に駅を建設する。そこを始点にして、北西の街まで川に沿って線路を敷設していく。この路線を工事している途中に、「レールの総延長が500になりました」とのメッセージ。最近はめでたいことが多い。列車はE F 6 5 2 4を購入。ブルートレインのつもりだ。南の駅を正

# REPLAY MAP 1

午に発車すると、牧場、山、鉄橋と明るいうちに景色のいいところを通り抜け、深夜は都市近郊を走って、夜明けと同時に北の駅に到着する。ちょっとロマンチックでしょ。新婚旅行で乗ってもらったりなんかするといいんじゃないだろうか。

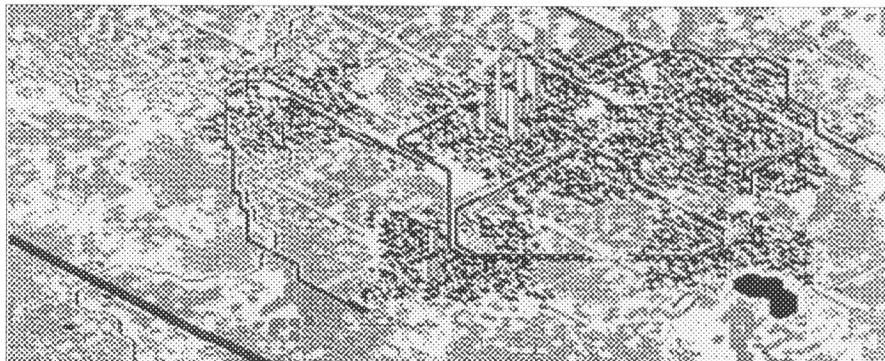
この路線も、将来さらに街が発展したら、ほかの路線同様、環状線に組み込んで効率重視の運行する必要が出てくるかもしれない。たぶん、駅を作り、資材を運びさえすれば、まだまだ街は成長を続けるだろう。ただ、私としては、もうこのへんでいいんじゃないかな、という気持ちが強い。

これまで、ほとんど無計画に街を発展させてきたが、今こうして振り返ってみると、このマップには街自体が勝手に成長しようとする力のようなものが感じられる。プレーヤーは線路を敷き、駅を作り、列車を走らせて資材と乗客を運びさえすれば、あとは街の意志で自然と立派な街ができあがってくるのだ。もちろん、線路や駅を作る段階でヘマをしてしまうと、なかなか見栄えのする街にはならないが、十字路や環状線といった、成長の要になる部分を押えていれば、むしろあれこれ

手を入れないほうがおもしろみのある街に育つような気がする。

実は、私はもうこれ以上このマップの街を成長させたくない。これより大きな街にしようとすると、あとは隙間を埋めていくような成長になってしまうからである。MAP 1では街が人口推移グラフの上限を突き破るくらい巨大化してしまうらしい。ということは、プレーヤーはどんどん成長させることよりも、どのあたりで成長を止めるか決断することのほうが肝心なのかもしれないのだ。私は人口104649人、駅9つ、車両15、レール総延長565、子会社がマンション2、スタジアム1、ゴルフ場1の、この段階でひとまず完結させようと思う。あとは、ありある利益を使って、レジャー施設を作ったり、変わった列車を走らせたりして、住民にサービスするつもりだ。

また、さらなる成長をさせたくなる日まで、平成11年7月2日のこのマップはディスクのしまっておくことにしよう。



## 子会社の購入と売却

A IIIでは不動産とそれを経営する権利がセットになっているので、子会社を売買するという設定になっている。REPORT 3を開くと、今マップ全体にそれぞれの子会社がいくつあって、そのうちいくつが自社のものかが表示される。

購入か売却を指定してから、子会社の種類を選ぶと、購入のときは売りでている子会社のリスト、売却のときは自社の子会社のリストが、売り上げ、利益、評価額、手数料とともに表示される。

売りに出している会社というのは、どういう基準で売りに出されたのかが気になるが、これは乱数で決定されているので、業績が悪いからといって売られているわけではないのだ。毎月全体の約8分の1の子会社が企業内容に関係なく売りに出される仕組みなのである。だから、確率的には8カ月待てば1回は買いたい会社が売りに出ると思っていい。ただし、4月と5月はいつも売物が出ないので注意。どうしても欲しい子会社があったら、1年は我慢してみることが必要だ。

各子会社の売り上げや利益がどのようにして計算されているかは、第4章を見ればだいたいわかると思う。では、評価額がどのようにして決められているのか？

それについては、『現時点で子会社が休日と平日にどれだけ売り上げをだしているかを調べ、それを年間の売り上げに換算

した数字を基準に、評価額が求まる』とか説明のしようがない。内部的にはかなり複雑な計算をしているようだが、はっきり文章で説明できるようなものではないらしい。利益の出ている子会社は評価額も高い、くらいに思っておくしかなさそう。

なお、子会社にはマンションやホテルのように何種類かの違った形があって、それぞれ建設費が異なるが、評価額の算定には建設費の違いは考慮されていない。だから、売却して利益を上げようとするのなら、いちばん安い建物を建てようがいいのだ。

ちなみに、工場は売り上げが出荷した資材の数で決まってくるので、年間でこのくらい売り上がるという計算が成り立たない。そこで、評価額はつねに250000千円十地価ということになっている。

売却の際の評価額も同じ基準で計算される。売却できる子会社の数には上限がある、年度中に30回までしか売却できない。マンションころがしなどをしまくって、30回売却してしまうと、あとはどんなに資金が必要になろうと4月1日を過ぎるまでは買い手がつかないのだ。しかも、年度が代わればまた30回売却できるのかというとそうではなくて、前年度30回売ったら次の年度は30- $(30 \div 2)$ で15回、前年度10回売ったら次は30- $(10 \div 2)$ で25回売却できるようになる。

# REPLAY MAP 2

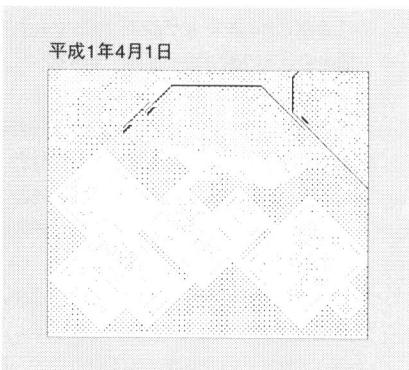
106

## まずはマップ読解

MAP 2は初期状態ですでにある程度街が発展している。東の街はマップの外とつながっており、西の街には工場があつて、2両編成の貨物列車がゴトゴト資材を運んでいる。両端の街を1本の線路が結ばれていて、そこを211系が走っている。なんだかのんびりした風景だ。

序盤の目標は、早いとこ埋立地に進出できるよう、足場を固めること。そのために、東西に走る線の中間に新しい街を作り、鉄道の採算が取れるようにするとともに、埋立地近くまで街を広げる。

新しい駅を作る前に、少しでも海に近くなるよう、既存の路線を全面的に敷き直して、ちょっと南にずらす。路線を短縮して効率よく運行できるようにするという目的もある。駅を作つてしまらくは、ちゃんと発展してくれるかどうか心配だったが、このマップはとても成長が速い。列車は既存の211系とARの2本が行き来しているだけだが、1年ほどで道路もかなり延び、相当立派な街に成長した。この間、西の工場と街を結ぶ路線は、工場の資材がいっぱいになったときだけ運行した。貨物列車はEF66。最初走っていたDD51はのんびりしていていいのだが、輸送力が小さすぎる所以で売却してしまった。



マンションころがしをちょっとやった以外には、あまり手をかけずに埋立地進出の足場ができた。平成2年5月の時点での会社の状況は、資金が1300000千円、小会社はデパートがひとつ、月々の収支は50パーセント近い赤字となっている。鉄道の採算を取るという目標はまだ達成できていないが、50パーセントの赤字といっても、動くお金の規模がたいしたものではないので、そんなに激しく資金は目減りしていかない。

当初は、中央に作った駅から埋立地に伸びる路線を敷く方法はないかなと考えていたのだが、思ったより街が大きくなってしまったので、埋立地と内陸をつないでいるあたりに駅を新設することにする。西の街から伸びる道路の延長線上に駅を建設し、そこから思い

切って埋立地南端の港まで長い線路を敷設。

これまでけっこうちまちま路線を拡張する傾向にあった私にしては、ずいぶんと大胆な工事である。やはり港の資材が魅力だったのだ。資材がバンバン供給されるところに街を作れば、当面は貨物列車を走らせる必要がない。貨物列車が不要なら思い切って長い路線を敷いても商売になるだろう、という判断も働いた。列車はもちろんA R III。そこそこの人数乗せて長距離走らせると、この列車は儲かる。会社は一転黒字に変わった。

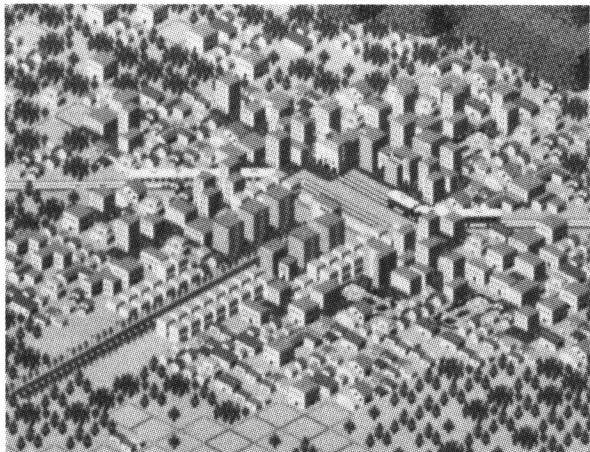
A R IIIの長距離運行に味をしめた私は、埋立地から内陸へ戻ってくる路線を作り、それを東の街までグイッと引っ張る。これまたずいぶん長距離である。この工事から埋立地の線路は海岸づたいに敷設することに決めた。効率は悪くなるが、景観を重視し、埋立地を横切って土地をムダにしないようにするためだ。海岸づたいに潮風を切って走るA R IIIが絵になっている。

放っておいたら資材がこんなところまで積まれてしまった。2本の道路は交差しそうだが、実は、右の道路があと1ブロック伸びなくて十字路にはならなかった。駅の位置を決めるのは難しい。

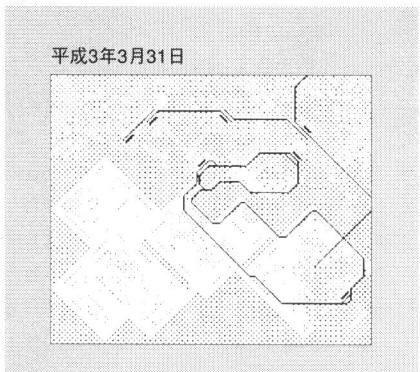
## ■ 新幹線工事が中止

街の成長は急ピッチで、平成3年に入ると早くも新幹線が通るというメッセージが出た。しかし、この新幹線、ある日気が付くと、埋立地の中央で建設がストップしているのだ。よく見ると、港町から伸びている道路と立体交差する直前で止まっている。私はアートディンクに問い合わせた。すると答えは「いやあ、道路は大丈夫なはずなんだけど、もしかしたらダメかもしれない」とのこと。「高いビルなどができる、線路が敷けなくなつたと判断した時点で工事はストップするから、高架線の先のほうも見てみて」とも言われたが、その先はすぐ海で障害物は見あたらない。やはり道路と新幹線は立体交差できないのか、それとも当局の意向で工事が一時中断されたのだろうか。

新幹線開通というお楽しみがなくなったことで、私はひとつ決心した。このマップは鉄道に凝る、と。新幹線なんか来なくとも、在来線でがんばるからいいもんね、ということ



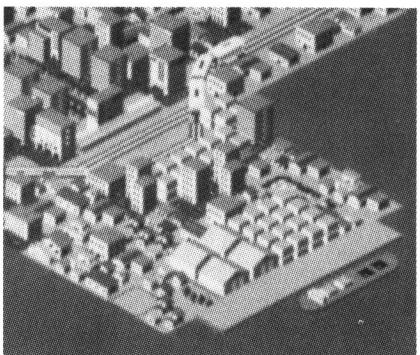
## REPLAY MAP 2



である。

平成3年の4月に、埋立地線の環状線化が完了した。最初は資材運搬は必要ないかと思っていたが、内陸部の駅の間では貨物列車を走らせる必要がありそう。そこで東の駅を発車すると、旅客列車なら埋立地に行き、貨物列車なら資材を置いてすぐ戻ってくるように、かなり複雑に分岐を作る。在来線でがんばる方針の第1弾である。いきなりポイント数が8個になってしまって切り替えが面倒だが、なかなかうまく働いているようだ。

港には毎日資材運搬船がやってくる。



### ポイント・ハッカー

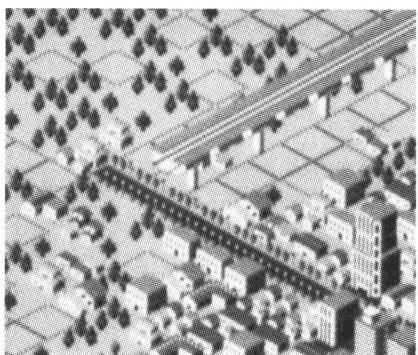
平成4年からは新たに、港と内陸の間に位置する埋立地に複線と街を作る。四角い埠頭に街を作ると、当然のことながら四角い街ができるので、四角いのを好ましく感じる私は、このマップが大好きになった。

埠頭と埠頭は2ブロック程度の幅の土地でつながっているところが多く、拡張性を残しながらうまく埠頭から埠頭へと線路を敷き、その上、貨物列車がスムーズに流れるようにするには、ちょっと頭を使う。なるべく構造の美しい路線にしようとするのだが、つい、「あ、こっちにも行けたほうが便利」的なノリで分岐を方々に作ってしまう。その結果、平成5年7月までに、なんと28個ものポイントができてしまった。

ポイント設定モードでかちやかちやっとやるだけで、列車が思い通りのルートを走るのは、かなり楽しい。これが鉄道模型の喜びというやつなのだろうか。

複雑なポイント切り替えをしていると、AⅢってプログラミングに似ているなと思う。

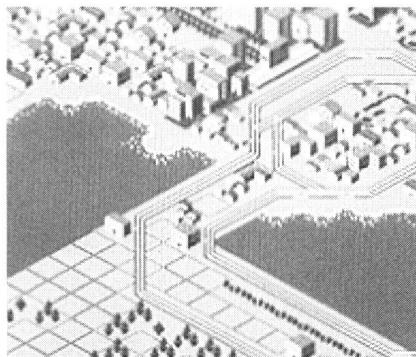
工事中止。道路ぐらいみたいでいいってほしい。



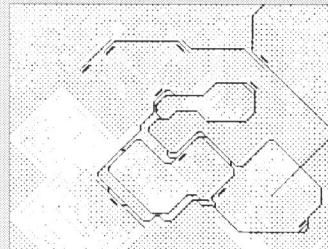
頭の使い方がなんとなく似ているように思うのだ。プログラムもA IIIの鉄道も、組んでいる最中は相当複雑なものでもちゃんとその動きが理解できているのだが、数日とか、場合によっては数時間離れたけど、何がどうなっているのかわからなくなってしまうところが、ます似ている。どこをどう切り替えるとどうなるか、列車の動きをトレースしながら構造を思い出すのは、しばらく見なかったプログラムの内容を思い出すときとおんなじ頭の働きである。

初期のハッカーは鉄道模型マニア出身が多かったことはよく知られているが、A IIIをプレーしていると、それも納得できる。ハッカーはコンピューターの世界に鉄道模型に通じる楽しさを見出したわけだが、私は逆方向に、鉄道模型ってコンピューターに似てるなと思ったわけだ。鉄道模型のコンピューターっぽいところを抜き出したゲームであるA IIIを当時のハッカーがプレーしたら驚喜するに違いない。もっとも、パソコンという存在だけで、充分驚きに値するだろうけど。

埋立地への出口付近。ポイントが複雑。



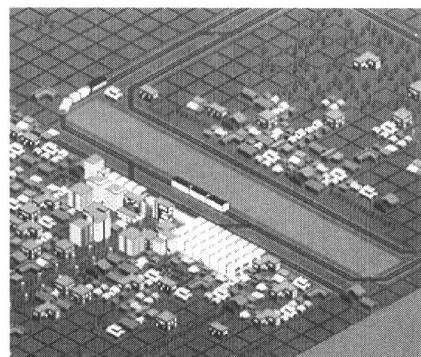
平成5年7月12日



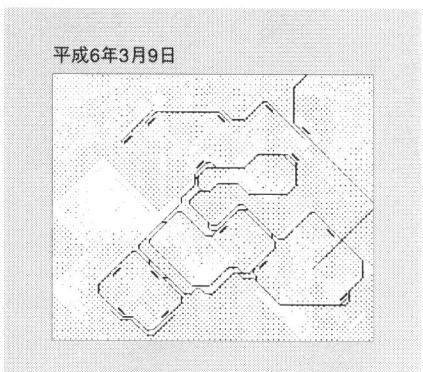
## ■ ベイエリアらしく

話を戻そう。開発者によると、このマップは東京ディズニーランドで有名な舞浜一帯の街並みを自分なりに作るというのがコンセプトらしい。もちろん、それに従う必要はないわけだが、私は舞浜というか、あのへん一帯がワリと好きなので（アートディインクに何度も往復するうちに京葉線沿線が好きになってしまったのだ）、そのコンセプトに賛成。となると、海に面したところに遊園地を作らな

拡張性を残しつつ線路を敷くことを覚えた。



## REPLAY MAP 2



くてはいけない。あれこれ迷った挙げ句、やはり最初に開発した港のすぐ横に作ることにした。すぐそばにはすでに公園ができていて、これは舞浜周辺なら葛西臨海公園といったところか。ホテルも数件、駅前に建設されているので、お膳立ては整っている。資材は港のを使ってポンとできあがり。

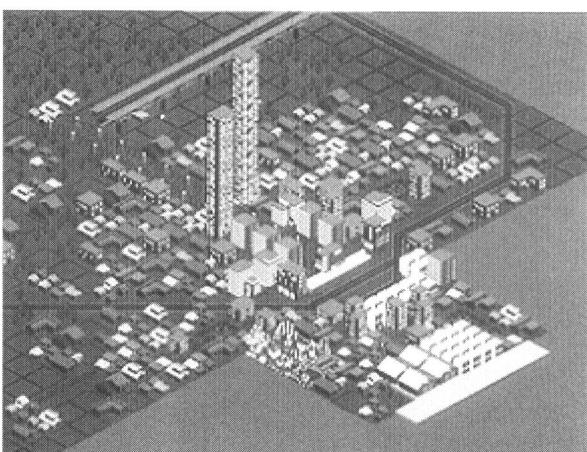
遊園地ができたら、次は幕張メッセをイメージしてスタジアムも建設しよう。スタジアムは埋立地ではなく、東の街の駅前に作るこ

港の見える遊園地、とでも名付けようか。埋立地に遊園地はよく似合う。たしか東京には、埋立地に作られたゴルフ場というのもあったと思ったが、そちらはあんまり似つかわしくない。

とにする。資金は遊園地を売却して調達。このスタジアムでは、野球の試合やライブよりも、見本市のほうが多く開催される予定。

西の埋立地が寒々としているのが気になるので、環状線を拡張して新たに駅を建設する。ほんとにこのマップは成長が速く、みるみるうちに住宅が増え、道路もできる。最初から整地されている埋立地ならではの現象だと考えられるが、さらに、港と鉄道という、2つのルートで資材が供給されている点も見逃せない。船が資材をしづしづと運んでくる光景が見られるのも、私がこのマップを気に入っている理由のひとつだ。

平成6年3月現在の状況は、資金2225000千円、子会社がマンション1、スタジアム1、列車がA R IIIが7、E F 6 6が3、月々の収支は90000千円前後の黒字、となっている。子会社はあまり持っていたいほうではないので、会社の内容は、このくらいがちょうどいい。

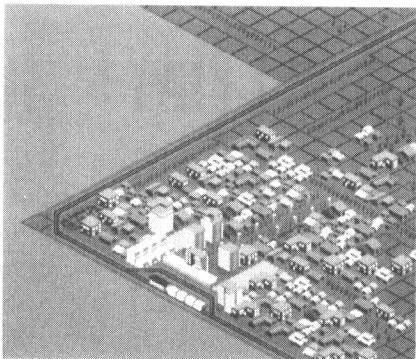


## あとは何を作ろう

埠頭がまだひとつ残っているが、まだどういう街にしようか決心がつかない。京葉線から実際に見える光景にこだわるなら、工場かオフィスビルを建設するのがいいのだろう。それとも、整然とマンションが建ち並ぶ街というのも埋立地っぽくていいかな。

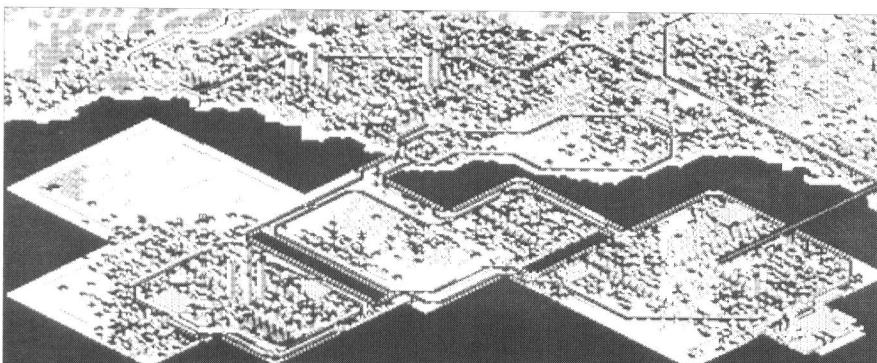
なぜ、なかなかこの埠頭に手を出さないのかというと、ベイエリアにはこういうまだ全然使われていない草ぼうぼうの土地が残っていたほうがいいような気がするのだ。ベイエリアを移動していると「あ、まだこんなデカイ土地がある」という場面に出会うが、その時の小さな感動というか、驚きというか、なんだかあの感情が好きなのだ。開発の余地がたくさんあるからベイエリアはおもしろい、という言い方もできる。

MAP 1のときもそうだったが、どうも私は成長の余地がまだ残っている段階で開発をやめたくなってしまう性分らしい。それって中途半端なんて言わいたら、答えに窮するが、



この北側の埠頭は手を付けずに残しておきたい。

今ぐらいがちょうどいいと感じるのだからしようがない。あ、でも、まだ十字路がひとつしかないので、もうひとつくらい大きい駅を建設するのは悪くないかもしれないな。



# REPLAY MAP

# 3

112

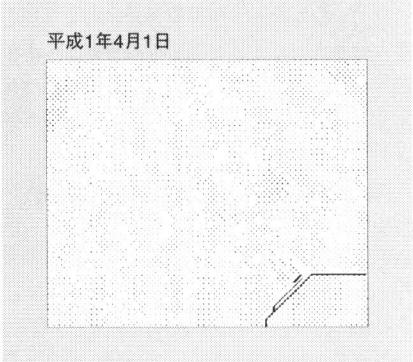
## リゾートって何だ？

『リゾート開発』というテーマを見て私は困った。私には「こんなリゾートにしたい」というようなイメージが湧かないのだ。温泉でも湧いてくれれば、まだなんとかなるのだが（アートディンクの開発者によると温泉試掘ができるようにするというアイデアもあったらしい）、このマップの上にリゾートを作れといわれても、考えがまとまらない。ムリしてお題にこだわらなくてもいいのだろうが、リゾート開発のマップに、住宅街やら工場団地やら高層ビル群やらを作るのは気がひける。やっぱりリゾートを作ったほうがいいという気にはなるのだ。

resortを辞書でひくと、しばしば行く所、人のよく集まる場所、盛り場、行楽地、保養地などとある。ここでいうところのリゾートは、行楽地もしくは保養地のことを差しているのだろう。なんで私にイメージが湧かないのかというと、きっと、これまでに見たり聞いたりした行楽地、保養地のたぐいに対して良くて無感動、悪くすると嫌悪感を覚えてしまっているからに違いない。理想のリゾートなんてところに行つたことがないのだ。

ちょっと考え方を変えて、自分にとって快適なところ、気持ち良くなるところとはどんなところかをイメージしてみる。気候は夏涼

平成1年4月1日



しくて、冬温かいところというのがまず思い浮かぶが、夏にうんと暑いところに行ってパシャバシャ泳ぐというのも捨て難い。冬寒いところにいくのはイヤだが、雪は好きである。でも、スキーはしない。幼少のころスキー板を履いた記憶があるが、でかくなつてからは高校生のときにスケートをちょっとやつたらいいだ。

そういえば、私はゴルフにも興味がない。遊園地も最近は面倒くさい。スタジアムも阪神タイガースが優勝した年を最後に1回も行っていない。そうか、なるほど私はレジャーに関心がないのだ。でも、気持ちいいところには行きたいと思う。これまでに行った気持ちいいところというと……、京都の竜安寺なんか良かったな。

いくら考えてもダメなので、とりあえず、街作りを始めることにした。開発を進めるうちに、何か思い付くかもしれない。

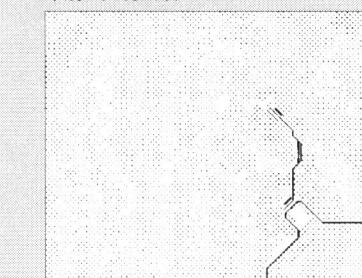
## 不本意なリゾート開発

まず、線路を敷くためにリゾートの候補地を決めるに至る。最初の駅から北に行つた所にある小さな湖。ここがよさそうだ。水、山、牧場、なんなくリゾートっぽい雰囲気がある。小さい駅を建てて、線路を敷く。真中でそれちがえる単線にした。列車は A R III を 2 本。資材を運ぶときだけ、片方を E F 6 6 に変更する。

最初の駅は、小さい駅から大きい駅に建て替えた。手つとり速く人口を増加させるために駅の前にはマンションをこれでもかこれでもかというペースで建設する。当然、資金はマンションころがしで増やしながら。田舎だからなかなか成長しないかと思ったら、かなり急速に大きくなつた。経営が黒字に安定し

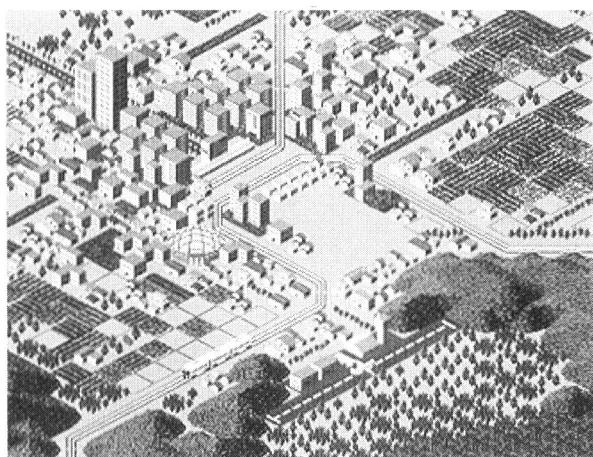
平成 2 年秋の都市部。最初に開発した街である。マンション、デパート、オフィスビルが建ち並び、ちょっとした都会になっている。リゾートの活動を支える基盤といえる。旅客機の離発着音がちょっと耳障り。

平成 2 年 3 月 28 日



たころを見はからって、リゾート候補地に手を加えることにした。

しかし、手を加えるといっても、私がリゾートに欲しいようなものは作れないのだ。そもそも何が欲しいのかもよくわからないという話をさんざんしたばかりである。何にもすることができないので、スキー場を建設する。すると突然「ああ、いやなものを作ってしまった」という感覚がこみあがってきた。滑べりたかったら山でも丘でも好きなところに行つ



# REPLAY MAP 3

て、リフトに乗ったりせずカニ歩きでえっちらおっちら登って滑べればいいのだ。それをわざわざ木切り倒して、道路作って、スキーヤーってのはそんなに偉いんかい、などと興奮してしまう。でも、冬に入って売り上げをみるとけっこうな額になっているではないか。儲かるんじゃしょうがないかという気にもなる。それでも私は「私のスキー場にはユーミンのあの曲だけは流させないぞ」と誓うのであった。

膨大な葛藤の末、スキー場を容認したというのに、また手詰り感が出てきた。ホテルは他社がポンポン建てたので、進出する余地がない。となると、ゴルフ場か。作らない自由はもちろんあるのだが、何かやらねば、という気持ちになると、こんなところに似合うのはゴルフ場くらいしかないということになる。しかたなく、湖のほとりで、駅からも遠くならないようコースを建設。するとやはり「ああ、いやなものを作ってしまった」という激情がほとばしった。森を倒し、山を削り、農薬をばらまき、接待ゴルフではお得意さんにペコペコし、そんなことしてなにが楽しい

小さい湖の近くに駅を建て、小さな街を作る。周囲にはスキー場とゴルフ場。たんに資本を投下しただけのありふれた行楽地になってしまった。

## リゾートマンション

んじやい、と口走らざにはいられない。

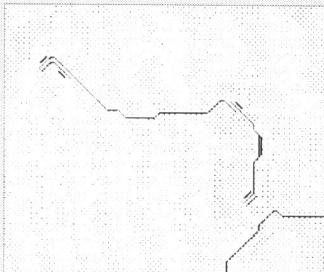
私にとって、スキー・ゴルフ型のリゾート開発は精神衛生上よくない。環境保護だの、趣味趣向だのとは違う次元で、ああいったものに抵抗があるみたいだ。それがどういう次元なのかはわからない。たんに、ほかの人が楽しくて自分が興味ないものを排斥しているのかもしれない。ま、いいや。

気分を変えて都市部の開発を行なう。駅のそばにスタジアムと遊園地を建設した。都市型の行楽には、たいして興味もないけど不快感も感じないので。うーむ、どこかが屈折しているのかもしれない。

私はこのマップをプレーしていて、なんだか自分自身がリゾートに行きたい気分になってきた。私が行きたいリゾートは保養地という日本語のはうがぴったりくるような気がする。マップを見渡して、どこなら行きたいと思うか探してみる。北西の端の湖のほとり。あそこならよさそうだ。



平成2年11月17日



小さい湖の駅から線路をどんどん延ばしていく、大きい湖から4ブロックのところに駅を建てる。資材を列車で運ぶにはちょっと遠いので、工場を建設した。工場用の駅を建ててピストン輸送する。保養地に工場というのは不似合いだが、必要なだけの資材が供給できたら取り壊す予定だ。資材運搬用の駅と線路は残すつもり。使われていない朽ち果てた鉄道というのは、趣があっていいものだ。

駅前には街ができるほしくないので、運ば

いわゆるリゾートマンションである。でも、これじゃただのマンション街ともいわれかねない。また、リゾートマンションが観光資源を破壊してしまっている例もある。あまりいいリゾートではないのかかもしれない。

れた資材はすぐさま使う。マンションを8つとホテルをひとつ、湖に望む位置にすき間を空けて建てる。ちょっと数が多いかなと思ったが、乗客の確保ということもあるので、このぐらいにした。住宅も十数件できてしまつたが、だいたい狙ったとおりの保養地ができた。工場を撤去して完成である。

私はこの保養地のマンションを1戸買い、いつでも好きなときに、カヌーに乗ったり、釣りをしたり、湖岸を自転車で走ったりできるようにした。スキーやゴルフはダメで、カヌー（やったことないけど）や釣りや自転車はなぜいいのかは触れないでほしい。なぜか

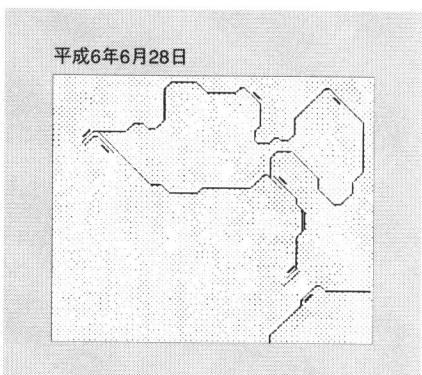
## ■ 鉄道とリゾート

知らぬがいいのだ。

このようにして、私は私なりのリゾートのありかたに一歩近付いた。しかし、これはちょっとずるいやりかただ。湖にマンションやホテルを建てただけでリゾートができたとい



## REPLAY MAP 3

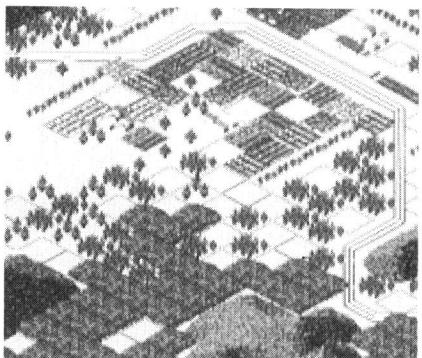


うのは、手前勝手すぎるような気もする。A IIIでは自分が納得すればそれでいいのだが、なんとなく自分も釈然としないものがあるわけだ。では、どんなリゾートが残されているのだろうか？

テレビの旅行番組を見ていると、よくヨーロッパなどで走っている豪華個室列車ということが出てくる。たぶん、あれはどこかに旅行にいくための手段というより、鉄道旅行自体が目的となって成立しているに違いない。景

116

牧場をバックに走る観光路線



色をみたり、食事をしたり、車内で知り合った人とお話したり、たまに長時間停車したときは駅の周辺を散歩したりと、ちょっと想像してもなかなか上質な時間が過ごせそうな気がする。動くリゾートといってもいいかもしれない。

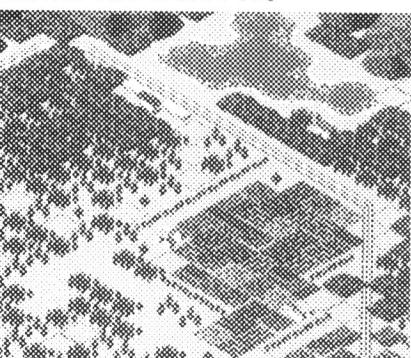
さっそく、そのための路線を敷設してみよう。すぐに駅についてしまうようではつまらない。なるべく長く、それも景色の変化があるコースを作る。

大きい湖の駅を出発点に、山合いを抜け、牧場や畑のそばを通り、大きく山地を迂回して北東の湖に向かい、そこから東の山地を縦うようにしながら、小さい湖の駅へ戻ってくるように、線路を敷いた。

途中、いったん下車して絞りたての牛乳を飲んだり、湖の岸辺に降りられるよう、小さい駅を作って1時間停車させる。これらの駅には資材は運ばないので、街として発展することはない。

さて、問題は列車だ。A R IIIならこれだけ遠まわりしても、もしかしたら利益が出るか

北東の湖まで行って、戻ってくる。



もしれないが、味気なさすぎる。かといって、個室列車はA IIIの車両リストにはなさそうだ。

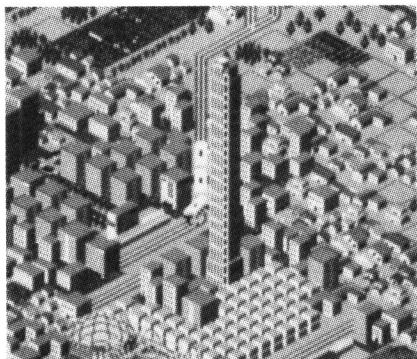
私鉄系の車両には観光旅行指向のものがあるので、それで代用しよう。赤い名鉄700系を採用することにする。

小さな湖駅から出発した名7000系は4日以上かかって、1周してきた。走らせてから気付いたが、低速車両だったのだ。まあ、ゆっくり走ったほうがいい旅もある。3泊4日の鉄道旅行というわけだ。

都市部と小さい湖を結ぶA R IIIのおかげで、名7000系を走らせても、黒字は維持できた。赤字になってしまふようなら、もうちょっと、新規の路線を建設して、街ももうひとつくらい作らなくてはいけないかと思っていたので、ホッとしたしだいである。

このマップも、これ以上は開発しないつもりだ。人口は45410人。都市のタイプはバランス型になっている。子会社は40階建ての本社ビルのみ。

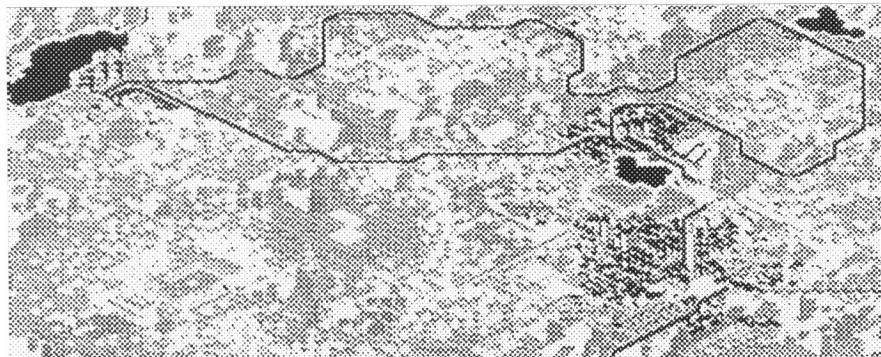
こんなところにそんな高いビルを建てて悪趣味と思われるかもしれないが、見晴らしの



ちょっと聳聳な40階建て本社ビル（取り壊す予定）

いい何かが欲しかったのだ。

ただ、今では、ちょっと反省している。こんなに高くちゃ、眺めがいいかわりにどこからでも見えちゃって景観を損ねてしまう。しかし、自分のイメージする街並みを作りあげるのは、本当に難しい。その場の気分でつい貸しビルやマンションを建ててしまうのだ。都市計画は、あくまでも計画どおりにやろう。だから、近いうちに取り壊して20階建てくらいのビルに建て直すつもりだ。



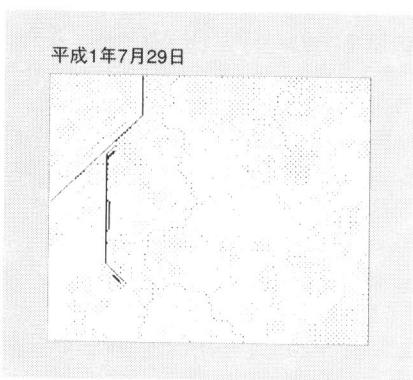
# REPLAY MAP 4

## ■ 産業の育成が急務

このマップ、聞くところによると6マップあるなかでもいちばん難しいらしい。その理由は、マップ外の働き場所が極めて少ないので、プレーヤーが自前で雇用機会を作りだしていくかなくてはならない点にある。地場産業の育成抜きにしては街の成長が見込めないのだ。産業と人口のバランスをとりながら成長させる必要がある。

はじめに、南の方向へ川を避けて線路を敷き、大きい駅を建設。そして例のごとくマンションを建てる。乗客数のアップと売却益を狙った常套手段である。しかし、1つ目2つ目のマンションまではよかったのだが、3件目あたりから評価額がとんでもなく悪く、340000千円で建てたマンションの売値が250000千円にもならない。こんなことは初めてだ。しばらく値上がりするのを待ってみたが、いっこうに上がる気配はなし。結局、資金が必要になって泣く泣くその値段で売却することになる。

マンションだけでなく、住宅も需要が少ないようで、なかなか家が建たない。自然に建つのにまかせていたのでは、まばらな住宅街にしかならないのだ。駅を林が多い地帯に作ってしまったせいかもしれないが、土地の購入売却を繰り返す宅地造成ワザを使わないと



家が増えてくれない。かなり面倒くさい作業である。

鉄道はA R IIIのお蔭でなんとか利益が出ている。ときどきE F 6 6を走らせて資材を運びつつ、宅地造成を続ける毎日。なんと地道な生活だろう。しかし、この調子を続けていても、住民の働く場所を作つてやらないことには、いつかは成長も止まってしまう。たぶん、もう労働力は余り始めているんじゃないだろうか。

働く場所を増やすには何か産業を興さなくてはならない。A IIIでは小会社を作ることで雇用機会が増えるが、何を建てるかが思案のしどころである。しかし、考てみると選択の余地はなかった。予算の都合で工場以外は作れないものである。工場はあまり好きではない

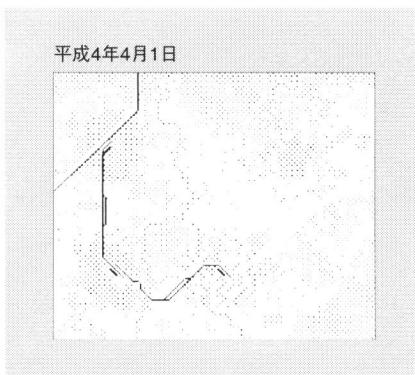
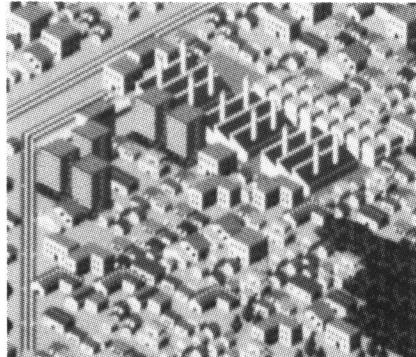
が、地域の活性化のためにはやむを得ない。初期状態からある駅の周辺を工業化推進地区に指定して、工場を建設していく。

資金がないので、ひとつ建てては売却し、その収入でふたつめの工場を買うという方法で増やしていく。このやり方で平成4年度の始めには3つの工場が建設された。3つめは売らずに自社の子会社にしておく。なぜなら、輸出で儲けようという腹なのだ。複数ある工場のうち、駅に一番近い工場だけは自社のものにしておくことで、かなり儲かる。では、その仕組みを説明しよう。

## ■ 輸出で地域振興

複数の工場があって、すべての工場の資材置場が満杯だったとする。満杯になると生産はストップされるが、どれかひとつの工場から出荷されて、資材置場に空きができれば、ほかの工場で生産されたものも、空きのある工場に蓄積される。そこに着目して、いくつか並んだ工場のなかでも、常に自分の工場だ

工場をひとつずつ増やしていく。



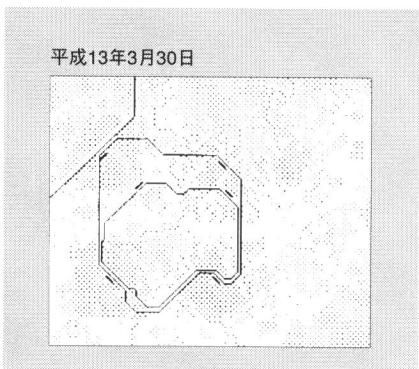
けから資材が出荷されるようにしておくと、ほかの工場が生産した分も自社の売り上げになるのだ。そのためには、自分の工場が駅にいちばん近くなるように配置する。こうすれば、自社工場だけから次々に出荷されていくことになるわけである（ちょっとズレイ）。あとは、全部の工場を合わせた生産ペースと同じくらいのペースで、コンスタントに資材を出荷していけばいい。

ただ、このマップのように街の発展がゆっくりだと、複数の工場が作り出す資材をマッ

街の成長はいやんなるほどスローペース。



## REPLAY MAP 4



マップの上だけで使い切るのは難しい。そこで効果的なのが輸出と呼ばれるテクニックだ。

マップの外とつながっている路線は資材を運んでくるだけではない。資材を運び出すこともできる。駅の資材置場がいっぱいになると、それまで資材を運び込んでいた列車が、こんどは資材をどんどん運びさってしまったという経験があるはず。貨物列車は資材を乗せてマップの外に出ると、カラの貨車を引いて戻ってくるのだ。この性質を利用すると、

工場は最終的に5つ建設された。北側からは輸出、南側からはマップ内で使う資材が出荷されていく。両端の工場だけが自社のもの。他の工場の製品まで自社の売り上げになるのはおいしい。

工場で生産される資材をマップ外に運び出すこともできる。これが輸出だ。

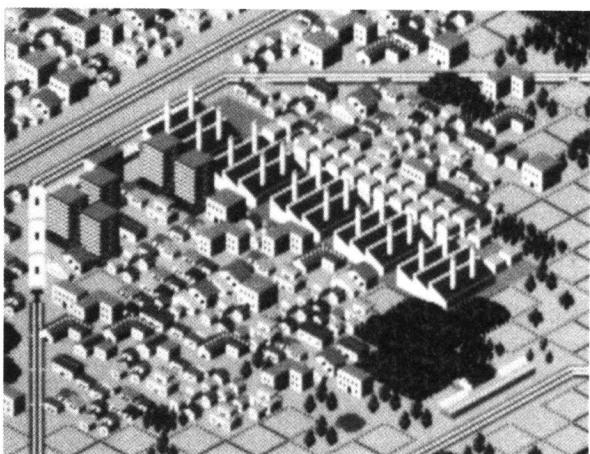
3両編成の貨物列車なら、1回で4つの資材を出荷できる。資材4つの売り上げが1000千円で、諸々のコストを差し引いても、500千円くらいの利益が出る。自分の工場の資材置場がいっぱいにならざ、からっぽにもならない、工場の数を見極めるのにちょっとコツがいるが、両者のバランスがとれると、常に

## 10年単位の成長

50パーセント以上の利益率が見込める。

複数工場による輸出作戦は、儲かるだけでなく、当初の目的だった働く場所の提供にも効果が大きい。3つの工場で1500人の労働力が必要になるから、それだけで、MAP 4の潜在的雇用機会（マップ外の働き場所など）の半分にもなるのだ。

工場ができたからといって、突然家が建ち始めるというような目に見える反応はなかったが、街が成長する基盤を作ることにはなった



はずである。そこで、ひさびさの新路線建設にとりかかるが、川を越える線路の敷設などというごく基本的な工事で手間どってしまう。

このマップは川を渡らないと路線を拡張できない。川なんか鉄橋を作れば難なく越えられるのだが、意外と思ったような線路が敷けなくて困ったりするものだ。とくに複線区間だと、1本は敷けたけど2本目はずっと迂回しないと同じところへたどりつけない、なんてことになったりする。

橋を作る地点をどこにしようか、あれこれ悩みながら、路線を延ばしていく、それまでの往復型の路線を環状線に変更する。駅は数年あけて2つ作った。街の成長に合わせて工場も増設して5つとし、資材運搬用の内回り線を敷設することで、輸出用と内需用の2方面に出荷できるようにした。

## 時計を速く進める方法

資金を貯めたいときなど、もっと速く時間が進んでくれたらな、なんて思うことがあるはず。そういうときにとても効果的なテクニックを紹介しよう。発案者は、横浜市の会社員、河野真太郎さん。

やり方は簡単、『TAKE THE A-TRAIN III』って書いてあるディップスイッチのフタを空け（画面のフタよ）、3番のスイッチをONにして、画面をモノクロモードにしたあと、マウスカーソルを画面左上スミに移動させるだけ。このときメイン画面は、列車など動くものが表示されないようマップ上の線路のない土地に視点を移動させ、サ

こう書くとあっという間のできごとのようだが、実は約10年もかかっている。なんといっても街の成長に時間がかかる。MAP 1だったらとっくに高層ビルが建っているような時期になっても、まだ道路すらできないのだ。資材の量や駅の乗降客数などは充分なはずだから、このマップの性質なのだろうか？

それでも、10年我慢すると工場の高収益もあってずいぶん資金がたまる。この金を有効に使わないテはない。住民らも地味な暮らしに耐えてきたのだから、ここへんで遊園地でも建設してその労に報いることにしよう。

## 活性化されたかな

遊園地建設の直後、北東の湖のそばに新しい駅を建設し、ちょっとリゾート指向の街を

テライトモードやREPORT 1などしまっておく。こうすると普段のモードよりも、相当時間の進みが速くなるのだ。この状態であとはビールでも飲んで寝てしまえば、起きるころには浦島太郎的に時が過ぎている。

大事なのは寝ている間に会社が潰れないよう、会社の経営状態を整えておくこと。税金の未納分や借金などにはとくに注意。利益率が低い場合は、ゆっくり破産に向かっていくこともあるので、ムダな列車の運行をやめたり、売り上げの少ない子会社を処分するといった対策が必要だ。

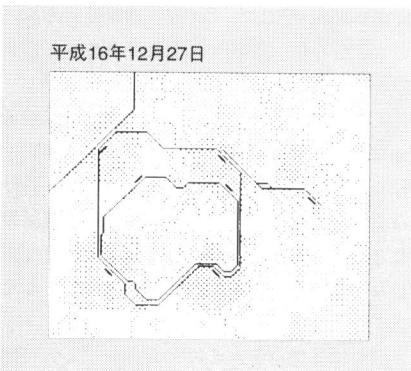
## REPLAY MAP 4

作ることにする。駅のそばにはゴルフ場とホテルを建てて地域活性化に役立たせるとともに、住民にレジャーを提供する。

この駅が環状線に組み込まれたのは平成17年のこと。その時点での人口は74000人。子会社は工場2、遊園地1、貸しビル1。全部で7本のA R IIIが走っている。月々の収支はだいたい100000千円の黒字。

このくらいまで成長すれば、地方都市活性化という目的はほぼ達成できたといっていいんじゃないだろうか。産業も娯楽も生まれたんだから、もうひとりだちしていけるはずである。

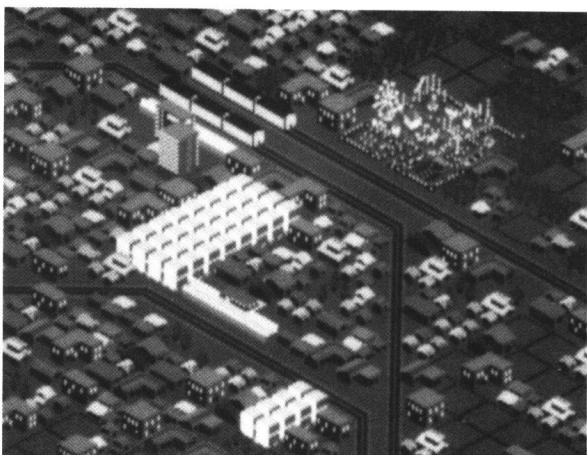
このマップは、とても地道な成長しかしてくれないので、私も地道にこつこつプレーした。ダイナミックに発展していくMAP 1やMAP 2の遊び方とはえらい違いである。とにかく手間と時間をかけないことには街が大きくならないのだ。でも、振り返ってみると、地道なりにやりがいがあったような気がする。なんだか、ゲームをしているっていう感



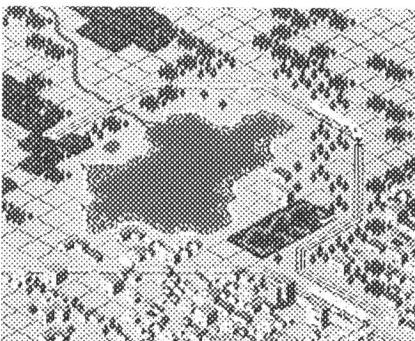
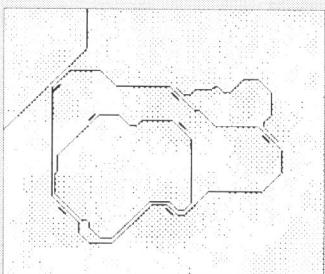
じになったのだ。

A IIIは滅多なことじゃゲームオーバーにならないし、最低限の約束事を理解すれば誰でもそれなりの街が作れる。自由度の高いゲーム、といえるだろう。でも、それはMAP 4だとちょっと違って、かなりいろんな性質を理解していないと満足できるところまで街は発展しない。自由度が低いとはいわないまでも、街の発展ということに関してはかなりの制約のなかでプレーすることになるわけだ。

平成17年。遊園地もでき、永年の苦労が実った感がある。手前的小さい駅は貨物駅。旅客用と貨物用に駅を分けた街なのだ。でも、もったいないので、貨物用の環状線にもA R IIIを1本走らせている。



平成17年8月31日



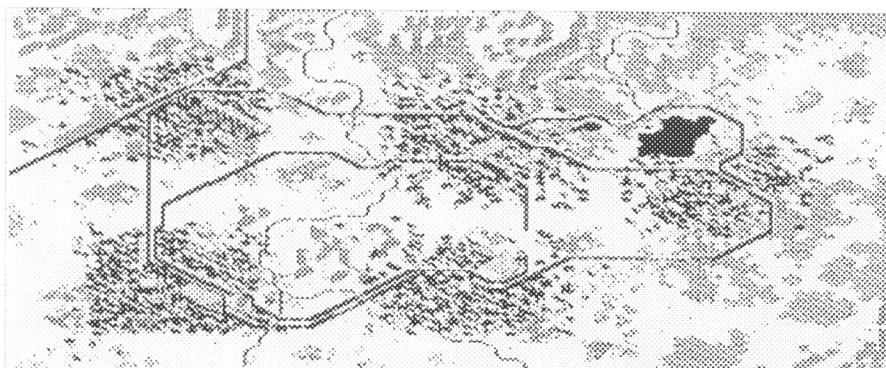
東京都東大和市の多摩湖周辺をイメージ

この制約を感じてしまうところが、ゲームをしてるって感覚に結び付くという心理は、屈折しているといわれるかもしれないが、なんとなく理解してもらえるのではないだろうか。

もしかしたら、たんに私の作戦がまずくて苦労したのかもしれないが、その苦労の分だけ充実感を持つことができたので、それはそれでよかったと思っている。とはいっても、始終、制約のなかで地道にプレーしただけでは寂しい気もするので、最後にちょっと余興を入れてみよう。このマップでも、資金さえあれば、ほかのマップ同様いろいろ自由にブ

レーできるのはいうまでもない。

終盤で湖のそばに遊園地とゴルフ場を作ったが、実はここ、気が付いてみると東京都東大和市の多摩湖畔に似た光景なのだ。ローカルな話題で恐縮だが、ここに西武山口線に相当する鉄道が通っていればカンペキである。そこでさっそく、湖を半周するように線路を敷き、西5000系を走らせる。西5000系は西武鉄道の特急列車なので、本当なら山口線を走ることはないのだが、鉄道会社が同じだからまあいいだろう。そうだ、スタジアムを作ればライオンズの本拠地、西武球場を加えるこ



# REPLAY MAP 5

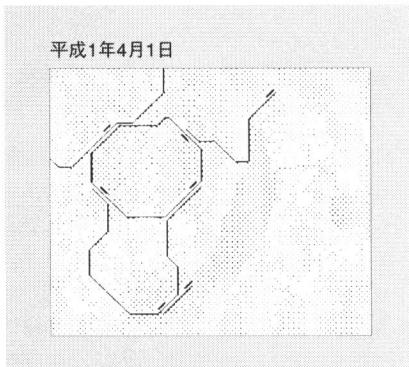
## 列車運行の効率化

このマップは目標をきっちり立ててからプレーしようと思う。ひとつめは、効率の悪い鉄道を強化すること。複線の環状線にするのがいいだろう。ふたつめは、中途半端に発展している都市部をよりいっそう成長させること。すぐに気が付く問題としては、ビルが道路の伸長を阻んでいて十字路ができるのを防げている。そして、みつめの目標が、三日月湖の東側へ発展していくことだ。

まず手始めに鉄道の利益率を改善したい。街を改造するといつても、初期資金だけではどうしようもない。鉄道でお金を稼ぐ必要がある。

スタート時に走っている車両は、DD51、EF62、113系、211系など。211系を除いてどれも低速車両だ。当面、資材は使わない予定なので、経費ばかりかかる貨物列車は撤去。DD51は好きだけど使えないでの売却。113系はもっと利益率のいい車両に替えたいが、資金がないので発車時刻を8時発にして、距離が稼げるよう4駅あるうちの2駅を通過するように設定する。211系も8時発に変更して運行。これでなんとか黒字が出るようになった。

しばらくそのまま様子を見てから、いつそろの利益率アップのため、EF62と211系



を売却し、代わりにARⅢを2本購入。南端の駅ですれちがえるように複線化工事を行なう。113系2本とARⅢ2本の運行態勢に変わってからは毎月50000千円から60000千円程度の利益が上がり始めた。これで初期資金でできる範囲の建て直しは済んだことにしよう。

あとは、しばらくこのまま運行を続けてお金がたまるのを待つ。毎年節税したほうがいいのだろうが、かなり時間をかけるつもりなので私は寝てしまうことにする。ほったらかしにするのは余り気持ちのいいものではないのだが、今まで私がいなくても、この街はそれなりにやってきたのだろうから、いまさら何年かはおっておいても誰も文句はいわないだろう。おやすみなさい。

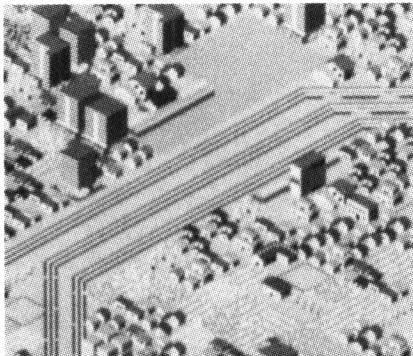
## リコンストラクト着手

おはようございます。起きてみて資金を調べたら、3482627千円もたまっている。これだけあれば充分だ。ちなみにカレンダーは平成14年11月。数年のつもりが10年以上寝ていたことになる。

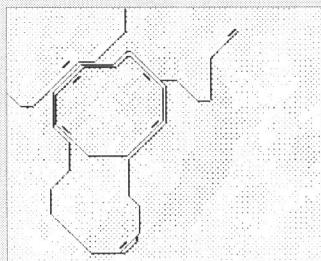
さっそくひとつめの目標、鉄道の改造を行なう。すでにある環状線を取り囲むようにして、大きく南北に長い環状線を敷設する。敷設工事中に、線路の総延長が500になったとのメッセージ。マップ外とつながる路線の駅の前が複線+単線の3車線になってしまったので、向かいにひとつ駅を新設したが、これでは、真中の線路に入ってきた列車はどうやら駅に停車したことになるのかわからぬい。そこで前からある駅を1ブロック後退させた。これで環状化関連の工事は終了。最後に、南端の駅を小さい駅から大きい駅に建て替えた。

次に車両を調達する。ARⅢを3本、EF66を2本購入し、EF62は売却。よっぽど113系も売ってしまおうかと考えたが、

中央の線路はどっちの駅に止まるのか？



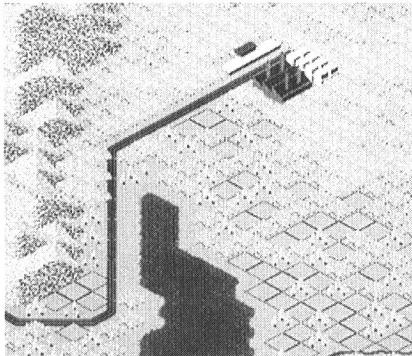
平成15年1月5日



なぜだかそれも忍びない気持ちがして思いとどまる。ただ、低速車両を走らせるつもりはないので、車両基地で眠つてもらうことになるのはしょうがない。

環状線内回りにはARⅢ 1本とEF66を1本走らせる。この路線は資材の運搬を優先させるつもりなので、貨物列車の運行を妨げないよう旅客列車も全駅1時間停車。外回り線にはARⅢ 4本を全駅8時発で回らせる。資材不足になるのを避けるため、EF66を1本マップ外と通じる路線に走らせ資材を運ばせる。

三日月湖の両端にある工場は無視。



# REPLAY MAP 5

## 道路が延びない

鉄道の改革が終了した時点での資金残高は、2095468千円。まだ資金は充分なので、こんどは道路が延びるのを邪魔している他社のマンションの買収に乗り出す。REPORT 3を見て売りに出ている物件を調べるが、目当てのマンションはない。そのとき気がついたが、どのマンションも評価額が低く、かなりの赤字を出している。このマップもマンション経営は難しそう。マンションには手を出さないほうがいいみたいである。ただ、評価額が低いのは買収して撤去しようとしている私にはありがたい。これから毎月REPORT 3をチェックすることになる。

ふたつめの目標である、都市部の建設は道路の問題が片付かないと進めようがない。しかし、道路が延びるようになれば、それだけで街は大きくなるのだろうか？　いや、それ以前に道路はちゃんと延長されるのか？　いくら待っても道路ができないMAP 4の記憶が蘇り、心配になってきた。何をすればいい

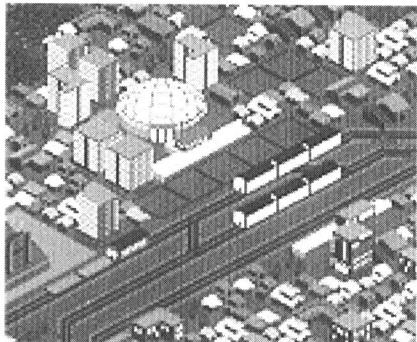
平成15年のマップ外につながる駅周辺。マンション、工場が建ち並び、スタジアムもある。でも、利益が出ているのはたぶん我が社の工場だけだ（スタジアムはすぐに売却してしまった）。

のかよくわからないが、とりあえず、内回り環状線の内側の住宅建設を行なうことにする。人口を増やしておいたほうがいいような気がするからだ。

北西の大きい駅の周辺は畠ばかりなので、かたっぱしから買収して整地してしまう。環状線内での農業は禁止、という強引な土地政策の発動である。買収した土地は3ブロックくらいずつ小出しに売却していく。すると、1日に1ブロックくらいのペースで住宅や雑居ビルが建設された。

しばらく、宅地造成を続け、人口数千人に相当する住宅を自然発生させた。ひとつ気になるのは、この間、環状線西の道路が何の邪魔もないのに1ブロックも伸びていない点。やはり何か産業を興す必要があるのだろうか。迷った末に、スタジアムをひとつ建設。しばらく様子を見てからREPORT 3でスタジアムを売りに出してみると、評価額は642992千円。建設費の6割程度の値打ちしかない。利益率は10パーセントにもいっていないのだ。街の隅の駅前という、ちょっと変な





こういう駅には列車が止まらないのだ

位置だが、まわりにマンションがたくさんあるので、そう悪い立地とも思えない。人口が少なすぎるのだろうか？

## 工場を5つ建設

さらなる街の発展という目標も、人口を増やすだけならなんとかなるが、高層ビルが建つような発展は、かなり難しいのではないかという気がしてきた。道路が全然伸びないことからも先行きの困難さが想像される。だからといって、ポーッしていくてもラチがあかないでの、このマップも輸出作戦に転ずることにした。

いっぺんに3つの工場を建てて、駅からいちばん近いものだけ自社に残しあとは売却。工場は評価額が固定なので、安心して売買できる。輸出するときは、資材を運びだす駅の資材置場は必要ないので、全部売却したが、このときおかしな現象が発生した。線路と1ブロックあけて建てられている駅の間にあつ

## 予算って何だ？

REPORT 4を見ると、『予算』という項目がある。予算は会社の資金とは別のもの。地方自治体のお金とでも思えばいい。じゃあ、この予算はどうやって集められ、何に使われているのか？

予算は基本的に税金によって賄われていて、その額は毎年、次にあげるいくつかの歳入を合計したものだ。

まず、国からの交付金500000千円。住民税として人口×40千円。土地保有税として畑や牧場のブロック数×10千円。固定資産税は、住宅の場合1ブロックあたり240千円（1世帯30千円）、マンションの

場合は1ブロックあたり4500千円。事業税として雑居ビル1ブロック8000千円、貸しビルは1ブロック16000千円。そして、昨年プレーヤーの会社が払った税金。

以上の金額を足したものがその年の予算だ。で、その使い道なんだけど、どうやらこの膨大なお金は公園の建設にしか使われていないらしい。当然それだけで使い切れる金額ではない。じゃあ、残りはすべて市長の交際費にでもなってしまっているのだろうか。ここはひとつぜひ減税を実施してもらいたいものである。

# REPLAY MAP 5

た土地を売却したら、そこに家が建ってしまったのだが、問題ないだろうとそのままにしておいたら、貨物列車が駅に入っても資材が積まれないので。

いろいろ実験してみた結果、線路と駅の間のブロックが他人の土地だと列車が止まらないようである。線路と駅が離れているときは、その間の土地を買収しておかなくてはいけないらしい。でも、よく考えてみれば、これは当り前のことではある。線路とホームの間に他人の土地があるほうが変なのだ。

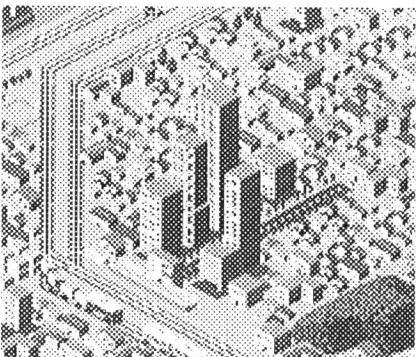
結局、線路を駅側に寄せて敷き直し、正常に資材を積載できるようにした。貨物列車を1本追加して、2本のEF66で輸出することにする。

128

## 三日月湖東線の開発

この状態でしばらく様子を見るが、輸出用のEF66以外に、マップ上で使う分の資材を運ぶためのEF66を走らせると（全部で3本の貨物列車が工場から資材を運ぶことになる）、3つの工場では生産がおいつかない

自然には建ないので、自前で貸しビルを建設



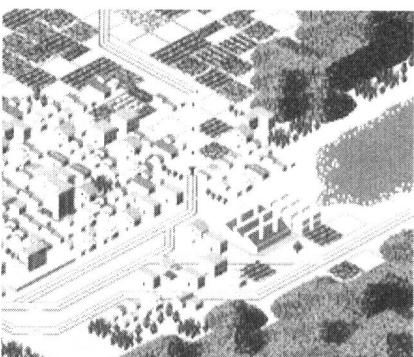
のだ。そこで、さらに2つの工場を別系列として横に建設する。これはすぐさま売却。自社工場が入っている3工場の製品が尽きたらこちらから出荷される手筈だ。

新たに建設された5つの工場で、2500人分の働き場所が提供されることになるのだが、だからといって、道路ができはじめるとか、貸しビルが建ちはじめるといった変化は起きない。それなら、もう自然発生的な要素には期待しないことにして、自前で貸しビルを建て、街を高層化することにした。幸い貸しビルの評価額は悪くないようである。

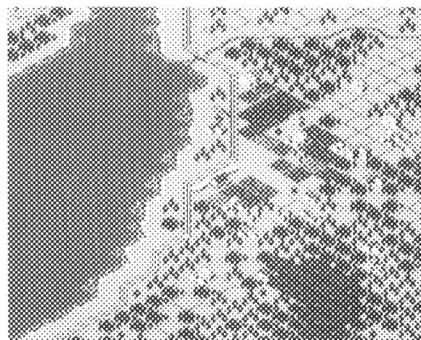
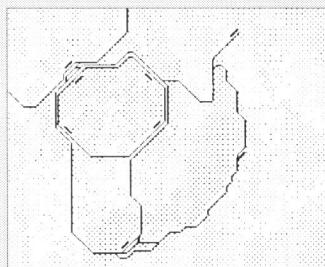
ふたつめの目標であった、道路を延ばすことはいつ達成できるかわからないので、みつめの、三日月湖の東への進出にとりかかる。湖の東側の岸辺に沿って、かなり長い線路を敷設することになるが、景色のいいところなので楽しい工事である。南の街から敷き始めて、山と湖にはさまれた1ブロックの隙間を通り、ずうっと北上して、途中、川を渡り、三日月湖北端で工場につながる線路に接続する。駅は橋の近くにひとつ。

列車はこの路線のために新しく購入せず

三日月湖南端の駅は東線と西線の分岐点



平成15年9月11日



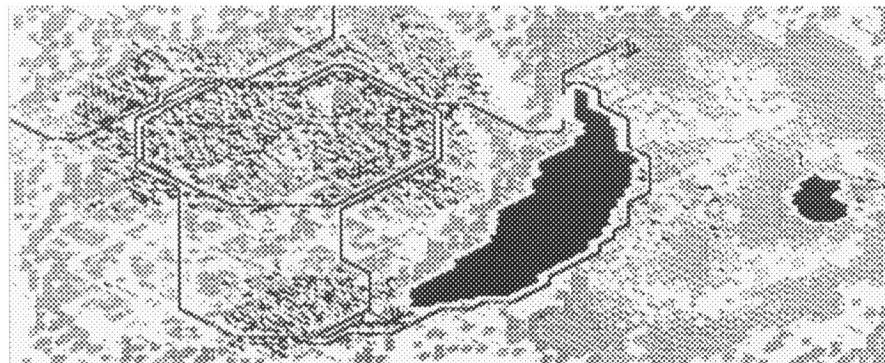
三日月湖東駅は景色のよさがウリ

に、外回り環状線を走っているAR III 4本のうちの2本をポイント切り替えて湖東側へ進むように設定する。三日月湖の西を通る線と東を通る線の2系統にしたわけだ。

三日月湖東駅まで資材を運ぶのはたいへんだが、EF 66を1本、この駅専用に走らせる。周囲の林や畑は、自らつぶすことはしないで、ゆるやかに成長させることにした。

三日月湖東側の工事がひと段落してから街をみてもやはり道路は延びていない。15階建てビルと20階建てビルの建設は終了している

ようだ。このマップまだまだ時間をかける必要がありそうだが、資金もそろそろ少なくなってきたので、また私は10年間ほど眠って、その間にお金をためることにする。



# REPLAY MAP 6

130

## 目標は人口15万人

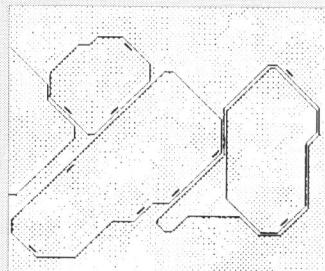
このマップは、街が発展した状態をプレーヤーに見せる目的もあってデザインされたマップなので、最初から鉄道も街も、かなり複雑かつ大規模だ。ロードしたら、じっくり路線をたどって観察しないと、どの列車がどう走ってんだか、てんでわからない。おおまかな構造は、3つの環状線が接するように並んでいて、それぞれ独立している。初期状態でも鉄道は黒字だ。

でも、もっと黒字にしたいのでARⅢ以外の車両は売却してARⅢに買い換えた。7本揃えて、しばらく走らせる。早くお金たまらないかな、とほんやり見ていたら、早くも新幹線が通ることになりました、のメッセージ。そして、半年ほど待っただけで1000000千円くらいたまってしまう。この資金を使って鉄道を大改造。3つの環状線をつなぐ大環状線を作る。

線路敷設はできるだけ既存の路線を利用して行なったが、それでも地価が高いのか、相当な額を使ってしまった。工事中に線路の総延長が1000になりました、のメッセージが表示された。大環状線が完成したら、そこに6本のARⅢを回らせる。残る1本は真中に残った最初からある環状線を走らせた。

ほとんど何も考えずにここまでプレーして

平成1年4月1日

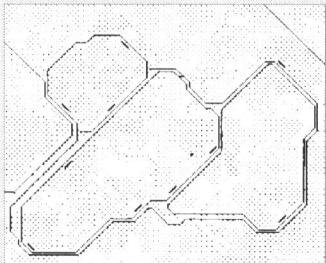


しまったが、ここで目標をひとつ設定しよう。街の規模を『大都会』にする、これが目標だ。平成2年4月の時点での人口は、120000人弱。あと3万人は簡単か？

南東の街と北西の十字路周辺はビルの高層化が続いているが、住宅街の成長はほとんど止まっているようなので、宅地造成をほうほうで行なう。また、小さい駅をいくつか大きい駅に建て直して社会資本を計る。北西の小環状線部分には、駅をひとつ新設する。これは十字路の延長線上に建設して、『究極の都市』を作るため。

このとき、ちょっと難しかったのは、高層ビルの蔭にかくれて見えない十字路がどこにあるか見極めること。当り前のことながら、1ブロックでもずれたら道路が伸びても

平成2年2月15日

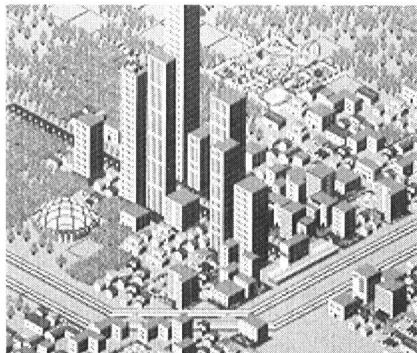


十字路にはつながらない。そこで、私は線路撤去モードを利用した。反対側の駅からまっすぐ、線路撤去のとき表示されるラインを延ばしてきて、延長線を確認するのである。一種の定規だ。

## ■ 土地が足りない

あちこち同時に手を加えたので忙しい。資材がちゃんと行き届いているかどうかサテライトモードで移動しながら見てまわる。私は

南東の新しい街をさらに発展させたい。



貨物列車をたくさん走らせるのがきらいなので（ケチなのだ）、必要なときに必要なだけ、それもなるべく少ない本数を運行させるよう心がけている。その分、こまめにダイヤやポイントを変更しなくてはならない。このマップではポイントをほとんど作らずにすんだのだが、そのかわり路線が長いので、総身に知恵が回りかねるというか、どこをどれが走っているかがわからなくなりがちだ。

かいがいしく資材を供給している間にも人口は着実に増加していくが、いまいちベースがゆるやかなような気がする。そこで、恐る恐る駅前にマンションを建ててみた。なぜ、恐る恐るなのかというと、最近プレーしているマップはどれも、マンションの評価額が低かったので、このマップもそうだったらどうしようかと不安なのである。鉄道の利益は大きいが、資金を使うベースも速いので、マンションひとつ建てる余裕しかない。数日後、REPORT 3で評価額を見てみると400000千円を超えている。なんだ利益が出るじゃないか。これで安心。MAP 2以来控えていたマンションころがしを行なうことにする。

山と川にはさまれた土地に新しい駅を作る。



# REPLAY MAP 6

8つほどマンションを建てた平成2年7月、人口を調べてみると123000人。グラフは上向きだが、マンションころがしだけではまだ手綱い。やはり、新しく駅を建てて、住宅の自然発生も利用しなければなかなか人口は増えないので。しかし、このマップ、けっこう山が多くて、街を作れそうな余地はそう多くない。中央の山地からちょっと北に行った川っぷちに、なんとか街ができそうな大環状線沿線の土地を見つけ、そこに建設。

中央部の割と大きな環状線を使って資材を供給することにしたので、資材が届くのと消費されるのがほとんど同じペースになってしまふ。「もっと資材を」と言ったのは誰だったか忘れたが、貨物列車を増発してどんどん送り込む。見ていると、それでも資材供給と

消費のスピードはおんなじだ。住宅需要が膨大にあるということか。

## ■ 貸しビルと道路

MAP 6の潜在的雇用機会はMAP 5と同じ6000人。つまり、どちらも、もともと働く場所が少ないマップだ。でも、MAP 5と違いMAP 6は駅を作ると急ピッチで住宅が建つ。MAP 5では、いっこうに延びてくれなかった道路も、MAP 6だとスクスク延びる。この差はやはり高層貸しビル群の有無で生じているのだろうか？ もしそうだとしたら、MAP 4やMAP 5でも、とにかく自力でビルを建てて働く場所を増やせば道路ができる、さらに、十字路が作れば貸しビル建設にも

## 地価はこうして決まる

A IIIには様々な価格決定の仕組みがある。子会社の評価額や株価、地価、税金、予算などはそれぞれの計算式にしたがって算出されている。ここでは、土地の値段『地価』がどのようにして決定されるかをまとめよう。

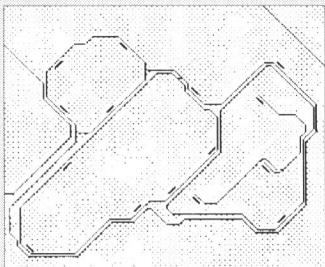
地価の基本値は2000千円。駅前（駅からだいたい8ステップくらい）は、それに1000千円プラスの3000千円。駅の近く（駅からだいたい16ステップくらい）だと500千円プラスで2500千円だ。よく観察すると、『駅前』と『駅の近く』の境目あたりのブロックは3500千円になっていることがあるようだが、これはバグか？

十字路ができると交差点から8ステップ以内の地価が500千円上昇する。また、新幹線が開通するとマップ全体の地価が500千円上がりする。以上から、もっとも高価な土地は、新幹線開通後の駅前の交差点の近くであることがわかる。

なお、地価と土地購入価格は違う。地価に住宅なら800千円、畑・牧場は200千円、林は100千円の整地コストを加算したものが、土地を購入するとき支払わなくてはいけない額だ。

地価は1週間に1回更新されるので、土地ころがしをするときは最低1週間所有しておく必要がある。

平成2年11月26日



加速度について、MAP 6 の成長が可能になるということなのか？ 道路と貸しビルが成長のカギを握っているとすれば、MAP 4、MAP 5 の低成長ぶりに悩んだ私にも、一縷の希望が湧いてくる。

MAP 4、MAP 5 をもういちどやってみようかな、と考えているうちに平成2年も11月に入ろうとしている。人口は130000人に達した。最後に作った駅を見ると、ネコの額のような土地にびっちり家が建っている。近い

小さな環状線に4つの駅、それから道路が延びて、ひとつの十字路となる。シンメトリックな美しさを持つ都市の形だ。北側の道路だけが長くて、まるで十字架のよう。

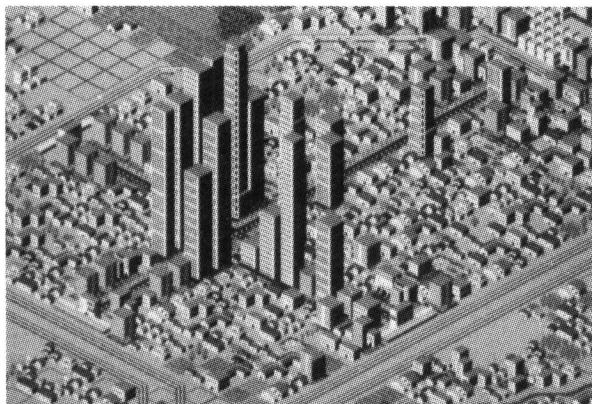
うちにここも限界だ。土地がなくなるだけでなく、この調子で安易に住宅を増やしていると労働力が余って、成長が鈍化するのが恐い。雇用機会も増やし、住宅も増やせる方法を考えなくてはならない。

マップをあちこち表示させていて思いついたのが、中央の工場地帯にさらに2つばかり工場を増設してそこに駅を作り、そこから資材を供給して、東の環状線の内側に街を建設するという作戦だ。工場2つで1000人分の働き場を作れるし、この場所ならすでに発展している北東と南東の街の人間が鉄道を利用することが見込めるので、危なげがない。駅の位置を工夫すれば南東の街とつながる十字路も建設できる。失敗に備え、セーブしてから工事にとりかかる。

133

## ■ 雲雀鳴く大都会

線路が敷けて、AR III を走らせてみると、予定どおり、500人前後の乗客がある。これなら充分商売になる。ひとつ問題なのは、駅



# REPLAY MAP 6

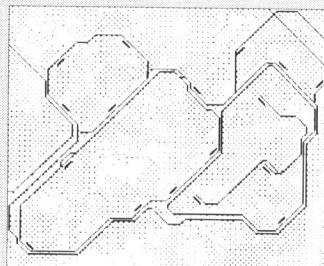
が高層ビルの影に入りて良く見えないこと。土地を買収するときも、表示される購入価格を見て、そこになにがあるか予想しなくてはいけない。資材がどこにおかれているかは、サテライトモードでも知ることができる。変則ワザとしては、3Dマップの表示位置をずらしたときに、地面を表示してから高層ビルが描画されるまでのタイムラグに注意すると、高層ビルが表示されるまでの一瞬の間、向こう側の風景を見ることができる。本当は、マップをグルンと回転させて好きな方向から表示させることができるといいのだが、それにはパソコンの性能がもう少し（機種によってはかなり）よくなる必要があるだろう。

平成3年、新春の琴の調べを聴きつつ人口を調べてみると14200人との表示。グラフはツンと急な成長を示している。ただ、マンションの評価額が下がってきたのは要注意。ムリな建設はもうしないほうがいいかもしれない。マンションころがしほは中止しよう。

うれしい発見としては、東環状線の内側に作った駅から道路が延び始めている。このま

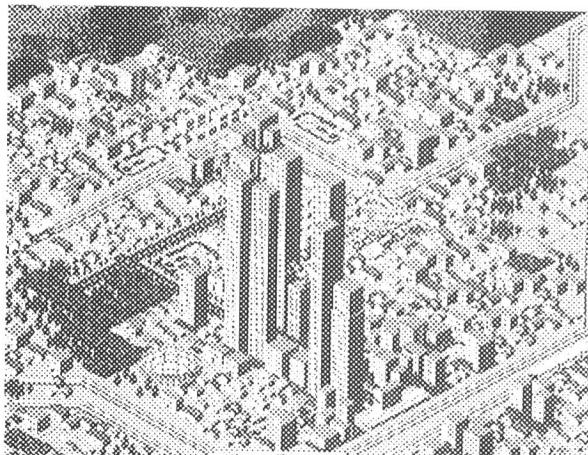
狭い土地に押し込むようにして作った駅から道路が延びて十字路が誕生した。かろうじてつながった感もあるが、これでもちゃんとふたつめの街の中心になる。人口は20万人くらいまではいきそうな勢いだ。

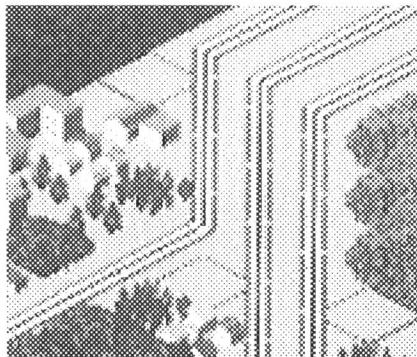
平成3年2月20日



ま順調に延びていけば、春までには十字路ができそうだ。あちこちの街を見てみると、デパートができていたり、高層ビルができていたりして、しばらく見なかった孫の成長に驚くお爺さんの感動を味わってしまう。

ちょっと手持ち無沙汰になってきたので、線路を敷いてみよう。前々からやってみたかったことがあるのだ。新幹線と在来線の立体交差である。北東の端から、ちょいと線路を引っ張って、新幹線の高架をくぐらせる。な

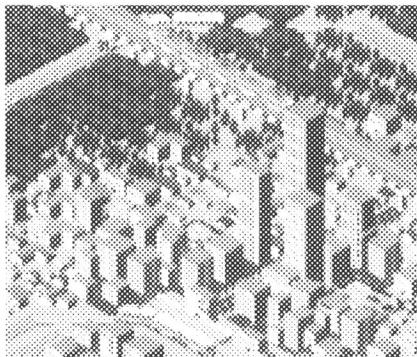




この1ブロックの隙間がなかったら……

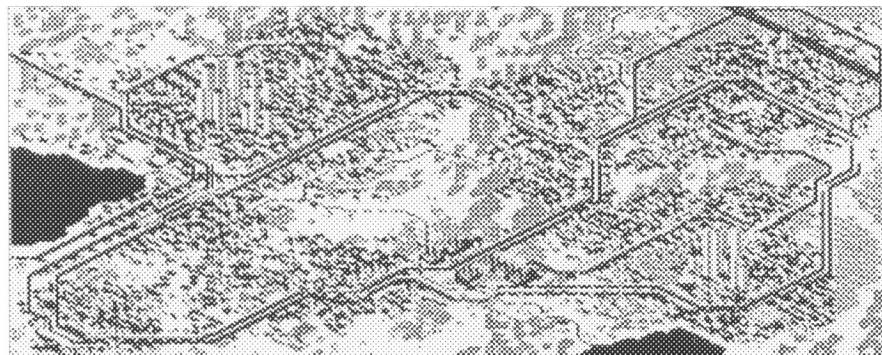
んてことはないかもしれないが、A.R.IIIと新幹線が同時に来たときは、かなりカッコイイ景色だ。両方高架にできると埼京線みたいになるのだが。

そんなことをしているうちに、3月1日の鳥のさえずりが聞こえてきた（アートディンクの人は雀といっていたが、私の知人は雲雀であると主張している。私も雲雀じゃないかなと思っている）。REPORT 4を開いて



新幹線と立体交差してみたかったのです。

みると、人口152507人で、見事大都会へと成長を遂げていた。南東の街には十字路も完成している。めでたいめでたい春の1日となりました。



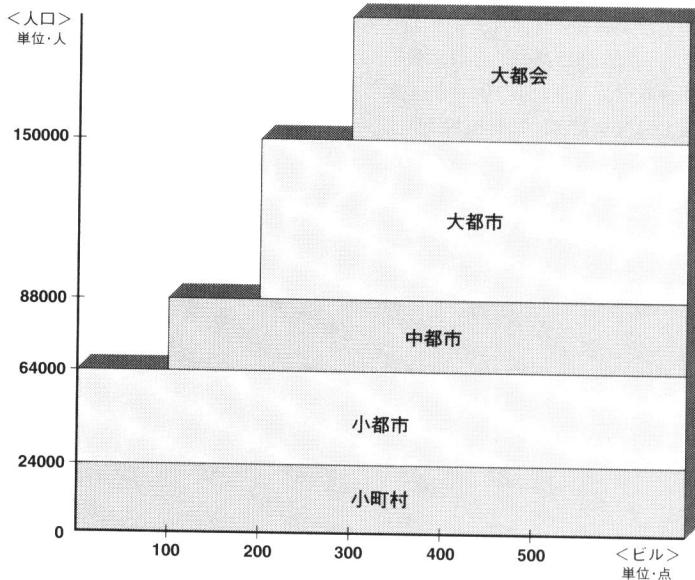
## 街の規模は5ランク

REPORT 4で表示される街の『規模』はどんな基準で決定されるのだろう。

街の規模には5つのランクがあり、人口とビルの合計点数が増えることによって1段階ずつ上がっていく。ビルの合計点数は、雑居ビルのブロック数×貸しビルのブロック数×2で求められる数値だ。

下の表はそれぞれのランクがどのような基準で決められるかを示している。こ

れを見ると大都市から大都会へランクアップするのが難しいことがわかるだろう。人口が15万人を超えてるのに大都会にならないときは、貸しビルを建てればいい。ビル300点分というと膨大な数だが、40階建て貸しビルを20個くらい建てれば確実に大都会。新幹線は中都市以上の規模になると建設がはじまる。



## 第4章

# A III 各種データ

この章は、A IIIに登場するあらゆる物の基本データをまとめている。建設に必要な資材の数や1時間に進めるステップ数などが一目でわかる。また、自分で記入して記録できるように記入シートやブランクシートも付けているので利用してもらいたい。

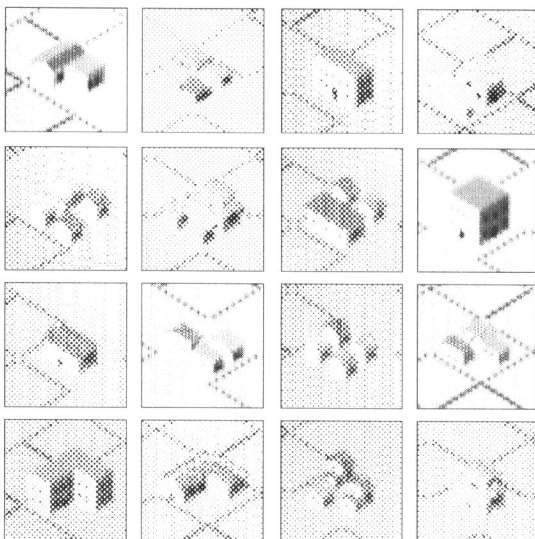
# 建物と地形のすべて

A IIIに登場する建物や地形の特徴について解説する。パラメーター表の『資材』は建設するときに消費する資材の数、『価格』は土地購入費を別にした建設にかかる費用、『労働力』はその施設が提供する働く場所の量である。

## ▶ 住宅

138

資 材	2 個
価 格	—
労働力	1 / 4 人

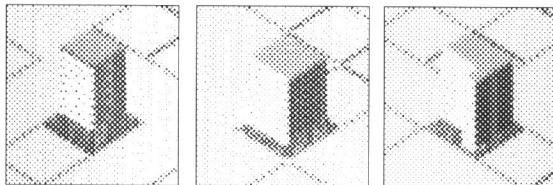


住宅をプレイヤーが建てることはできない。1ブロックの住宅には8世帯（要求されている労働力1に対して1世帯が必要とされる）が住んでおり、1世帯の人数は約7.5人。そう、A IIIで持ち家に住んでる人は大家族が多いの

だ。住宅には16種類あって、小さい家から大きな家までいろいろあるが、どれも住んでいる人数や経済への影響などは同じである。外見の違いに関わらず、1ブロックにだいたい60人の人が住んでいると思えばいい。

## ► マンション

資材	8個
価格	340000千円～
労働力	10人

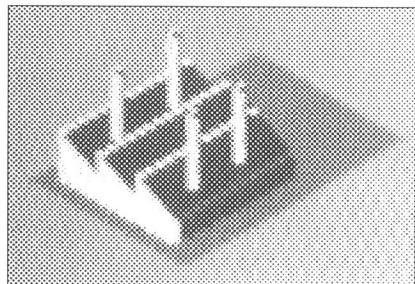


ひとつのマンションには150世帯が住んでおり、1世帯あたりは約3.5人となっている。一戸建てと違い、現代的な家族構成といえるだろう。マンション経営にかかる経費は1日あたり150千円から200千円。売り上げは駅前だ

と300千円以上になるが、駅から遠いとまず赤字である。近くに貸しビル、レジャー施設などがあると、売り上げが3千円から10千円程度増加する。マンションは3種類あるが、経費や売り上げに差はない。

## ► 工場

資材	20個
価格	250000千円
労働力	500人

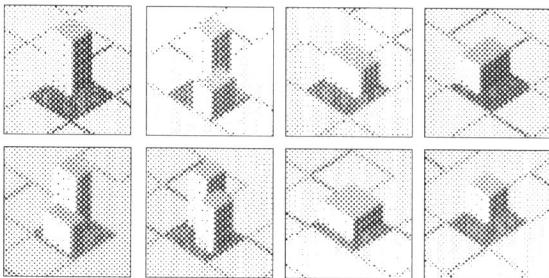


工場は資材を生産して、それが貨物列車に乗せられるか、プレイヤーが直接使うかして出荷されていくと売り上げができる仕組みになっている。経費は1日200千円。工場内の資材置場がいっぱいいで、新規に生産をストップしているような状況でも、毎日これだけはかかる。売り上げは資材1個につき250千円。3両編成の貨物列車には一度に4つまで積めるので、その場合は一回の出荷で1000千円の売り上げ

がされることになる。工場の経営を黒字にするには、1日最低1個は出荷することが必要だろう。工場は2つ以上隣接させて作ると、生産ピッチが速くなる。出荷のベースが速いときは、複数の工場を並べて建設するといい。ひとつの工場で500人分の働く場所を提供するが、250000千円で500人の雇用機会が得られる産業はほかにない。人口が頭打ちになったときのカンフル剤に適した施設といえそうだ。

## ► 雜居ビル

資材	4個
価格	—
労働力	60人

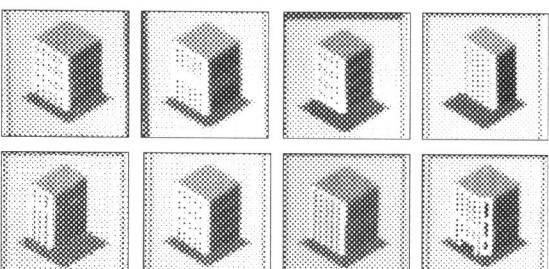


住宅に混ざって自然に建設されるビル。雑居ビル、まれに小ビルなどと呼ばれる。学校や病院、自治体施設、商店などが抽象化されたものと思っていいだろう。雑居ビルには8種類の外見があるが、街の成長の段階によって、

建設されるものが違ってくる。街が発展するにつれ、雑居ビルの背も延びてくるようだ。ビルの数が多いほど大きな街であると判定されるが、そのとき雑居ビルは1ブロック1点として計算される。貸しビルは2点。

## ► 貸しビル

資材	1F 10個 2F 8個
価格	240000千円～
労働力	120人

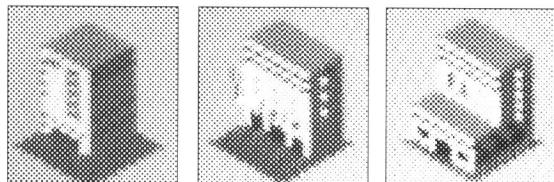


貸しビルは最高40階建てのものが建設できる。5階で1ブロックと計算するので、40階建てのビルは8ブロックとなる。40階建てとなると、ひとつのビルで1000人近い人が働いている計算だ。貸しビルは企業から家賃をと

って収入にしている。経費は1ブロックあたり1日40千円から45千円。売り上げは駅の近くだと80千円から90千円。駅から遠い場合50千円から60千円である。ホテルがすぐそばにあると、売り上げが最高20千円増える。

## ► デパート

資材	12個
価格	1200000千円～
労働力	550人

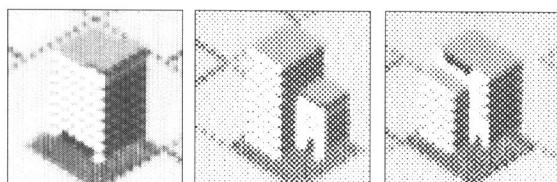


デパートは駅のすぐそばに建てないと利益があがらない。毎日の経費は2300千円から2600千円で、客が多い休日は3割ほど増加する。売り上げは駅がそばにあるとして、2200千円から2700千円。駅がそばにないと、その半分

以下だ。売り上げも休日には倍近くに延びる。周囲に住宅、マンション、貸しビル、ホテルが多いと最高500千円のアップ。12月は2～3割アップ。逆に2月、8月は1～2割ダウン。近くに競合が出店すると2～4割ダウン。

## ► ホテル

資材	12個
価格	1000000千円～
労働力	550人

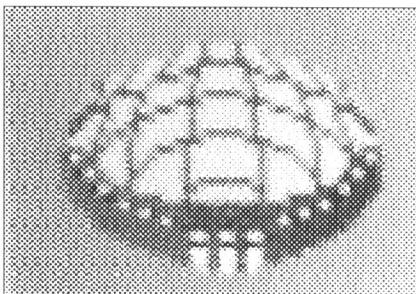


ホテルの収支は立地条件で大きく変化する。毎日の経費は1700千円から1800千円で、平日は100千円増加する。売り上げは、駅から遠いと1400千円前後、駅のそばだと1600千円から1850千円。平日は近くに工場、貸しビルが

あると最高200千円アップ。休日は結婚式が多いので、住宅、マンションが近くにあると最高500千円アップ。レジャー施設の存在も売り上げアップにつながる。近くに他のホテルが進出してくると売り上げは1～3割減。

## ► スタジアム

資 材	20個
価 格	1000000千円
労働力	150人

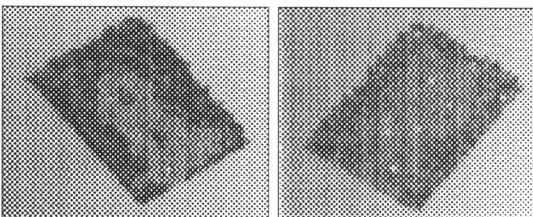


このスタジアムでは見本市やライブなども行なわれる。モデルは形からもわかるように東京ドームである。スタジアムを運営しているとかかる毎日の経費は240千円から260千円。売り上げは駅が近くにないと80千円、あれば

140千円、これが基本で、そこに人口千人あたり1千円が加算される。休日は5割アップで、住宅、マンション、貸しビル、ホテルがあると、最高500千円増。競合が14ステップ以内に存在すると、2～3割減益。

## ► スキー場

資 材	8 個
価 格	900000千円
労働力	0 人



スキー場を作るには必要な広さを持つ山の斜面が必要。MAP 4 のように、適した山がひとつもないマップもある。スキー場の営業期間は12月から2月まで。毎日の経費はオフ期間が50千円強、オープン中は960千円前後。休

日は倍かかる。売り上げは駅が近くにないと1300千円、あれば1660千円で、休日は3倍になる。ホテルが近くにあると、1件ごとに160千円ほどアップ。競合するスキー場が近くにできると2～4割ダウン。

## ► 遊園地

資 材	24個
価 格	1900000千円
労働力	200人



夜の美しさが格別な遊園地。8月の土曜の夜には花火が打ち上げられる。毎日の経費は750千円から1000千円。売り上げは駅が近くにないところ390千円、あれば550千円から720千円で、それに人口千人あたり1千円加算される。休

日は売り上げ5割アップ。住宅、マンション、ホテルなどが近在にあると最高200千円アップ。競合する遊園地ができると、2～4割の減益をくらう。スタジアム同様、人口が増えると儲かる施設だ。

## ► ゴルフ場

資 材	8 個
価 格	2050000千円
労働力	200人

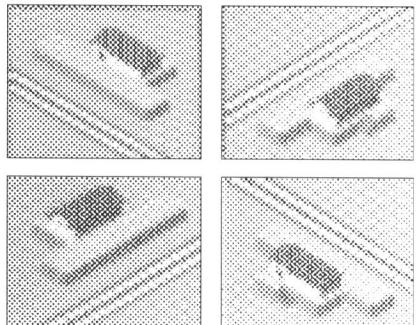


ゴルフ場は駅の有無が経営にあまり影響を与えない。毎日の経費は2221千円から2442千円で休日は5割増。売り上げは平日が2310千円で休日は2倍だ。ホテル、住宅、マンションがあると売り上げが伸び、住宅街の真中なら

2割程度のアップが見込める。駅から近いと1割アップ。競合するゴルフ場ができると2～3割のダウン。なお、冬（雪が降る期間）はお休みである。

## ► 小さい駅

資材	4個
価格	40000千円
労働力	150人

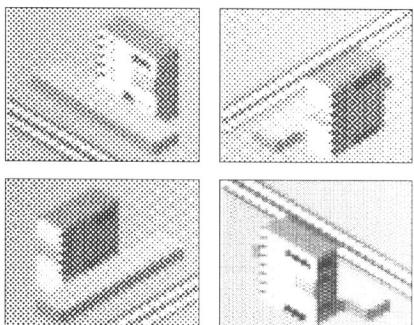


赤い屋根が目印の駅。小さいながらも、周囲には住宅街ができ、マンションが8、ホテルがふたつまで建つ。もちろん、プレーヤーが自分で建てるなら、いくつでも建設可能だ。小さい駅の毎日の経費は5千円。キオスクや

広告の売り上げは、利用客が100人以下だと0、101人から300人までだと2千円、301人から500人までだと4千円、それ以上になると6千円だ。大小に関わらず、駅自体はたいして利益を出さない。

## ► 大きい駅

資材	8個
価格	120000千円
労働力	150人

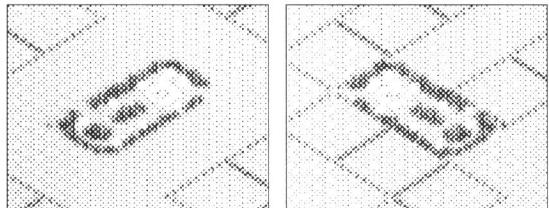


大きい駅は利用客が累計でどんどん増えていくにつれ、周囲の街が大きく発展していく可能性がある。道路や高層ビルが建つのは、大きい駅の前だけ。駅自体の毎日の経費は9千円。売り上げは、テナント関係が3千円。キ

オスクと広告の売り上げは、利用客が100人以下だと0、101人から300人までだと7千円、301人から500人までだと10千円、それ以上になると12千円となっている。

## ►公園

資材	4個
価格	—
労働力	—



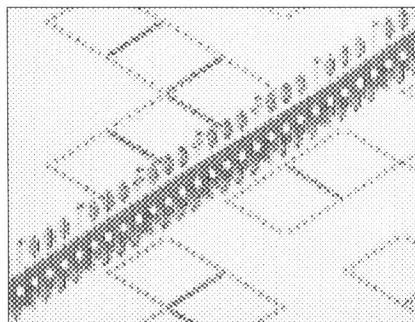
公園は地方自治体が予算の範囲で建設する。REPORT 4で表示される『予算』の数値が2000000を超えていいといけない。時期的には、大きい駅の周辺で、道路が通り、ビル群ができあがるころ、つまり発展の最終段階

に建設が始まることが多い。もし、公園ができるから、そこに道路が通るような場合、公園はつぶされて道路になる。公園の向きによっては1ブロックの大きさの公園が残ることになる。

## ►道路

資材	2個
価格	—
労働力	—

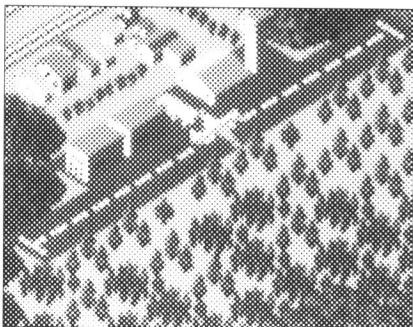
道路の建設はどういう条件がそろうと始まるのかを説明するのは難しい。建物が自然に建つのに任せている場合なら、マンションが建ち、ホテルが数件できたのち、駅に降りた客の累計があるレベルを超えると工事が始まる



ようだ。ただし、マップやプレーの仕方によって成長スピードはまちまちなので、概にはいえない。通常の道路を建設するのに必要な資材は1ブロック2個だが、橋は6個必要。夜の橋は美しくて、デートコースに最適。

## ▶ 飛行場

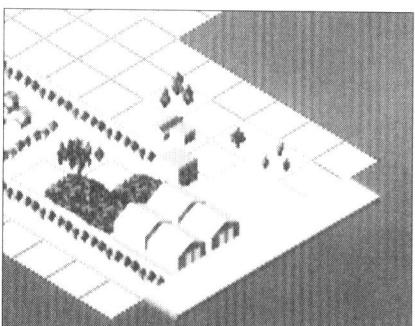
じつはこの飛行場、ゲームに何か影響を及ぼしているわけではないらしい。マップに彩りを添える意味での小道具的存在と思ってよさそう。それでも、飛行場というのは見ていると活気が感じられていいので、うまく街のなかにとり込んでいく工夫はしたい。



## ▶ 港

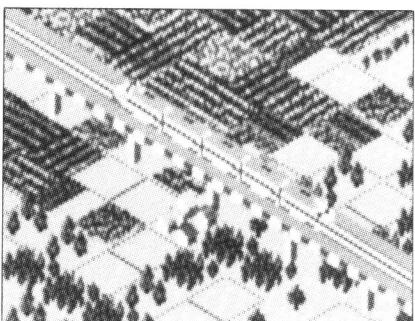
146

MAP 2 の埋立地の先端にある。船が運んでくる資材をストックしておく機能がある。工場と違って、自然にそこから資材が消費されていくので、街の発展にとても役立つ。

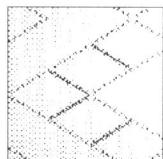


## ▶ 新幹線

新幹線は、人口が62000人以上になり、雑居ビルと貸しビルの数が合計で200点（雑居ビル1ブロック=1点、貸しビル1ブロック=2点）を超えてからしばらくした奇数月に建設が決まる。街の発展の具合によっては、新幹線が通れる場所がないこともある。

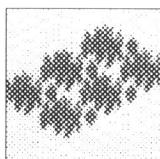


## ▶ 平地



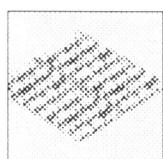
さら地ともい。点線に開まれたブロックはすでに整地されていて、他人が所有していることになっている。条件が整えばすぐに住宅や雑居ビルが建つ。

## ▶ 林



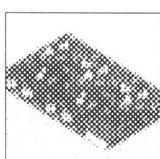
木が1本のブロックを林というのは変だし、森といったほうがそんなブロックもあるが、総称して林と呼ぶことにする。整地するのに100千円必要。

## ▶ 畑



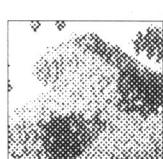
大根のような白いものや、夜になってもきれいな菜の花のようなものが栽培されていたりする。当然、農業が営まれているわけだ。整地コストは200千円。

## ▶ 牧場



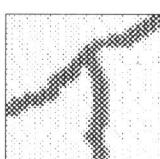
白く点在するのはやはり牛か？ 街ばかり見ていて、ふと牧場を目にするときがなごむ。畠と同様、第1次産業に属している。整地コスト200千円。

## ▶ 山



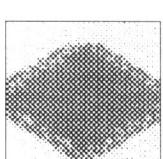
開発者はもっと高くしたかったようだが、ビルと較べると、山というより丘といったレベルの高さ。斜面にスキー場を建設できる山がある。

## ▶ 川



街の成長にはほとんど影響しないが、鉄道や道路は橋をかけないと通過できない。橋は川に対して90度の向きにだけ建設できる。

## ▶ 海・湖

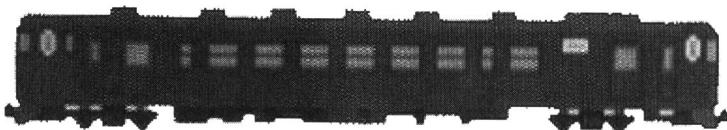


海岸線を含めて、海上には何も作れない。ただ、例外は新幹線。マップによっては、海上を進む新幹線が見られることがある。

# 列車カタログ

性能だけを重視してしまうと、ほとんど選択の余地がないので、たまには、情景を思い浮かべ、そこに似合うのはどれだろうという考え方で選んでみるのもいいだろう。通勤電車も特急列車もローカル線っぽい列車も、それぞれぴったりはまる景色があるはずだ。

## キハ40系 旅客列車



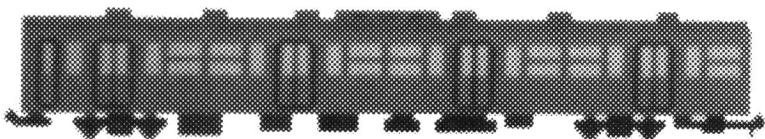
編成	2両
定員	400人
駅通過	不可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	33000千円
基本料金	180円

北の地方で活躍する気動車（ディーゼル動車）を代表する形式。寒冷地に強いのが特徴。ローカル線がとてもよく似合う車両である。

## 201系

## 旅客列車



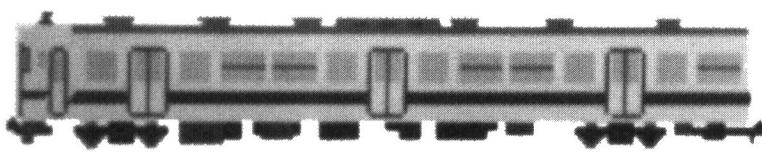
編成	3両
定員	600人
駅通過	不可能

速さ	毎時 2 ブロック
価格	50000千円
基本料金	220円

通勤電車の代表型。定員が大きいのが特徴。東京では、総武線や中央線快速電車として使用されている。

## 415系

## 旅客列車

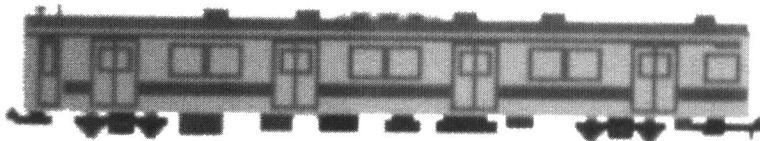


編成	3両
定員	580人
駅通過	不可能

速さ	毎時 2 ブロック
価格	53000千円
基本料金	220円

ステンレス車両の通勤電車。常磐線などで使われている。郊外の風景なら 201 系よりも似合う車両だ。

## 205系 旅客列車



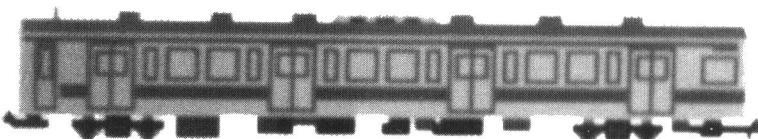
編成	2両
定員	440人
駅通過	不可能

速さ	毎時3ブロック
価格	46000千円
基本料金	300円

東京なら山手線を走っているのが205系だ。大都市圏の代表的通勤電車といえる。

昭和63年秋からは横浜線にも登場。

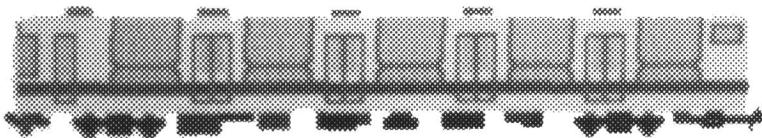
## 211系 旅客列車



編成	3両
定員	640人
駅通過	不可能

速さ	毎時3ブロック
価格	70000千円
基本料金	330円

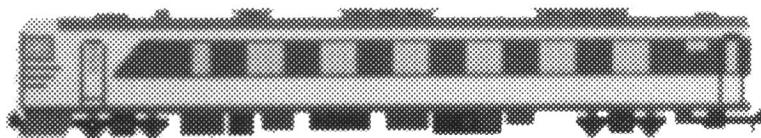
東海道線、東北線、高崎線などで見ることができる、近郊用ステンレスボディー通勤電車。界磁添加励磁制御を採用した省エネ車両。

**A R**
**旅客列車**


<b>編成</b>	3両
<b>定員</b>	700人
<b>駅通過</b>	不可能

<b>速さ</b>	毎時 3 ブロック
<b>価格</b>	80000千円
<b>基本料金</b>	400円

A IIIのなかだけで登場する通勤電車。定員は一番大きい。このクラスの車両では、基本料金もかなり高いほうだ。

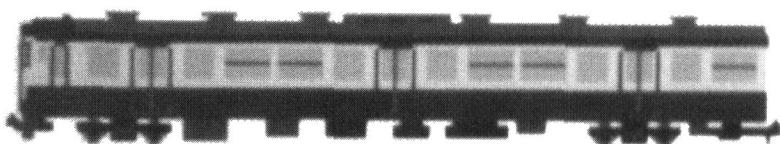
**キハ82系**
**旅客列車**


<b>編成</b>	2両
<b>定員</b>	420人
<b>駅通過</b>	可能

<b>速さ</b>	毎時 2 ブロック
<b>価格</b>	53000千円
<b>基本料金</b>	700円

名古屋から紀伊勝浦への路線で見ることができる気動車。特急列車として使われているようだ。

## 113系 旅客列車

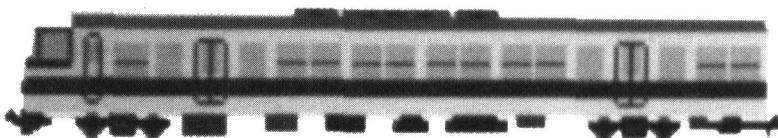


編成	3両
定員	640人
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	80000千円
基本料金	730円

「新湘南形」ともいわれた近郊系直流電車。関西線や横須賀線、房総各線を走っている。海が似合う車両だ。

## 117系 旅客列車



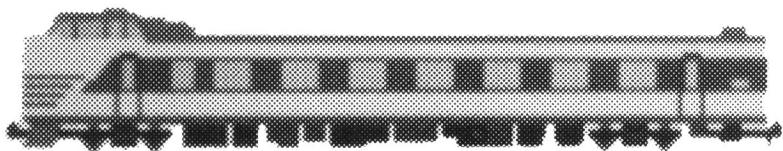
編成	3両
定員	580人
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	90000千円
基本料金	780円

JRが私鉄対抗として開発した快速用近郊形電車。オールクロスシートで、昭和54年のデビュー当時には斬新なスタイリングの車両。

## 381系

## 旅客列車



編成	2両
定員	470人
駅通過	可能

速さ	毎時 3 ブロック
価格	98000千円
基本料金	900円

カーブでの速度を上げるために開発された振子式電車。中央西線の特急『しなの』、紀勢線の『くろしお』などがこの車両だ。

## EF6524系

## 旅客列車



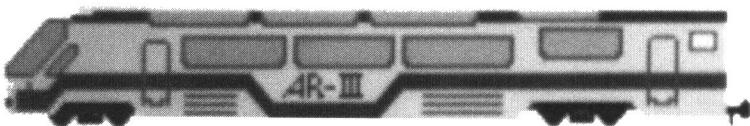
編成	3両
定員	470人
駅通過	可能

速さ	毎時 3 ブロック
価格	180000千円
基本料金	980円

電気機関車の代表格。ここでは、いわゆるブルートレインだと思っていいだろう。定員は少ないが、料金が高く設定されている。

## A R - III

## 旅客列車

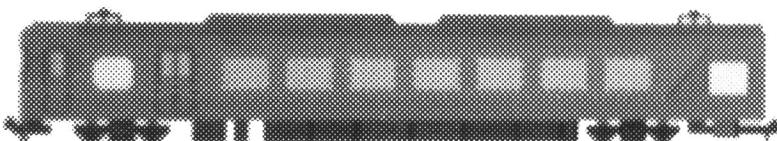


編成	3両
定員	600人
駅通過	可能

速さ	毎時 3ブロック
価格	250000千円
基本料金	1200円

A IIIオリジナル車両。もっとも高価だが、ダントツの高性能。利益率も群を抜いてよい。儲けたければ、ムリをしてでもこの車両を使おう。

## 近30000系 旅客列車

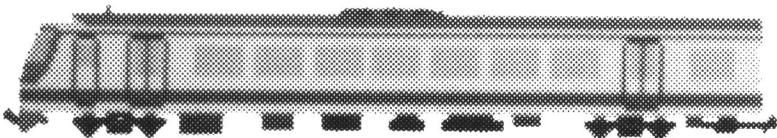


編成	2両
定員	460人
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	50000千円
基本料金	670円

近鉄のデラックス特急。2階建て車両や、ロマンスシートなどが特徴。京都線で乗ることができます。

西500系 旅客列車

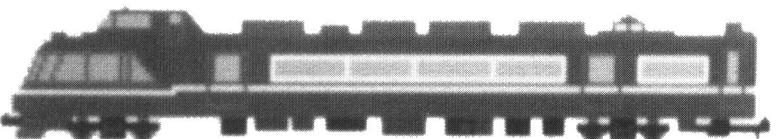


編成	3両
定員	600人
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	80000千円
基本料金	710円

西武鉄道の特急列車。通称スカイライナー。池袋・秩父間を走っている。昭和44年に西武独自の開発でデビューした優秀車。

名700系 旅客列車



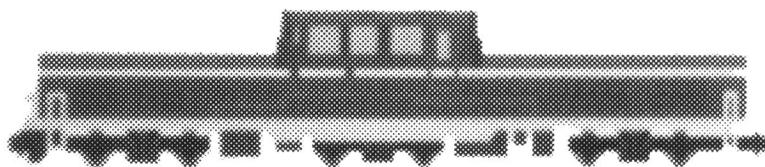
編成	3両
定員	560人
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	90000千円
基本料金	820円

名鉄の一般特急用車両。先頭車両からの景観は格別だ。観光地がよく似合う、バカンス旅行行きの車両といえそうだ。

## D D 5 1

## 貨物列車



編成	2両
貨物	2個
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	46000千円
基本料金	500円

ディーゼル機関車の代表的存在。液体式で暖房用ボイラーも装備している。A IIIでは貨物用だが、北海道では寝台特急列車の牽引もしている。

## E F 6 2

## 貨物列車



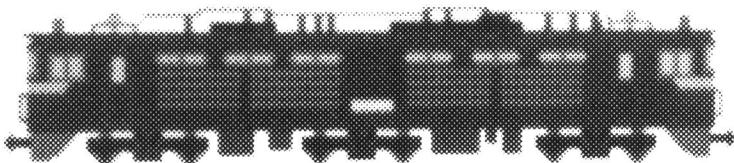
編成	3両
貨物	4個
駅通過	可能

速さ	毎時 2ブロック
価格	76000千円
基本料金	500円

66.7パーセントの特殊急勾配がある信越本線用に開発された電気機関車。山合いを抜けて走る姿が目に浮かぶような車両だ。

## E D 7 6

## 貨物列車



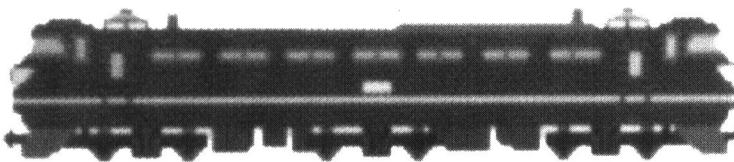
編成	2両
貨物	2個
駅通過	可能

速さ	毎時 3 ブロック
価格	73000千円
基本料金	800円

小樽・旭川間などで活躍している赤いボディーの交流電気機関車。ED75はこのタイプの機関車の代表で、もっとも数が多い。

## E F 6 6

## 貨物列車



編成	3両
貨物	4個
駅通過	可能

速さ	毎時 3 ブロック
価格	116000千円
基本料金	800円

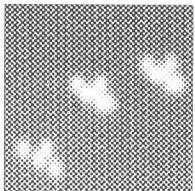
幹線の特急貨物列車牽引用として開発された、日本最強の電気機関車。運転席部分が前に張りだし、いかにも強そうな印象を与える。

## ■ 株式銘柄リスト

社名	会社内容
四菱商事	国家すら買えると豪語する財閥系総合商社
住玉金属	やわらかさがウリの金属素材メーカー
小林組	小林社長率いる大規模建造物専門建設会社
赤紅	もとは食紅の取引から始まった総合商社
阪神製鉄	弱いサッカーチームを抱える関西系鉄鋼会社
嘉島建設	初代社長嘉島雄三は大声で有名だった
日商岩山	エレクトロニクス関係が強い総合商社
山鉄	創業明治11年の超老舗製鉄会社
林ビル	今年中に第百林ビルが登場するといわれる
加藤忠	社長の名が加藤忠だと思われている総合商社
神部製鋼	強いラグビー部を抱える関西系鉄鋼会社
大勢建設	住宅関係の建設では実力知名度ともに1位
宇田興産	化学肥料業界トップシェアを誇るメーカー
松上電気	アメリカの映画会社を買ってソフト業界進出
藤不動産	マンション経営ならおまかせの不動産会社
古川電気	各種ケーブルなどを作る電気メーカー
東柴	東京の柴又に本社を持つ総合電気会社
呉田化学	滑べらないものを滑らせる技術は世界唯一
A D K	磁気媒体では日本一のハイテクカンパニー
トヨ自工	社名は創業者の母親の名前をとったという
関東ガス	関東一円をカバーする日本最大のガス会社
N T D	民営化されCMばかりが目立つ電信電話会社
京ネラ	京都に本社を持つ元ベンチャー企業
大坂電力	最近CIして略称がO E P C Oになった

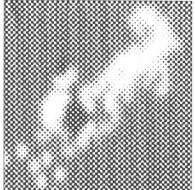
## ▶謎の飛行物体

わたり鳥



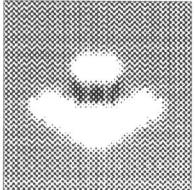
この群れをなして飛んでいく鳥たちは、たんちよう鶴らしい。頭が1ドットだけ赤いという証言もある。10月1日、2日は南下、4月5日、6日には北上していく姿が見られる。マップには朝5時ころ登場し、ほぼ1日がかりで縦断していく。

サンタクロース



クリスマスソングが流れる12月24日の夜22時ころ、マップの北西の端をトナカイが曳くソリに乗ってサンタクロースが北へ向かって飛んでいく。

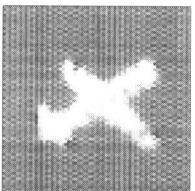
UFO



毎年7月7日の七夕になると、UFOを見たという人が決まって現れる。夜の11時ころ、マップの北東よりをギザギザを描きながら南のほうへ飛んで行くらしい。目撃者によるとアダムスキー型のこと。

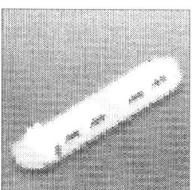
## ▶謎じゃない飛行物体

DC-10(?)



MAP 3の飛行場にやってくる飛行機は、DC-10と言われている。が、飛行場の真中で停止でき、そこから離陸してしまうSTOL性はDC-10のものではないと思われる。意外とYS-11なんじゃないかという観察も一部はある。

やまと丸



MAP 2に登場する船はグラフィック作成段階で"やまと"と呼称されていたという情報がある。戦艦のほうではなくて、運送屋さんのやまとらしい。

## ■ 登場人物リスト

かなり遊び込んだ人でも、まだ顔を見たことのない登場人物がいるはず。

デパート店長
ホテル支配人
ゴルフ場支配人
遊園地園長
スタジアム支配人
工場長
貸しビル管理長
マンション管理長
スキー場支配人
工夫
工事責任者

車両整備係
車両ポイント係
駅長
駅長
鉄道部長
銀行員
銀行課長
銀行支店長
証券マン
証券課長
経理部長

## ■ 効果音リスト

FM音源を搭載していない人は残念ながら、これらの効果音は聞けない。音があったほうが断然楽しいですよ。

列車移動 1
列車移動 2
ポイント通過
列車発車のベル
列車の警笛
列車の連結機の音
除夜の鐘
近くの打ち上げ花火（ヒューウ）
近くの打ち上げ花火（ドッカーン）
小鳥のさえずり
虫の声（スイスイスイー）
虫の声（ルルルルルーン）
虫の声（チンチロチンチロリーン）

飛行機の離陸
飛行機の着陸
船の霧笛
ドラの音
新幹線の通過
スイッチ・ケース オープン
スイッチ・ケース クローズ
ディップスイッチ・クリック音
建設
取り壊し
荷物を積む
荷物を下ろす
各種クリック音

## 記入シートの使い方

## ■バランスシート

取 入 シ ー ト		平成 5 年 1 月 27 日	
支 出 額	バランシート	評価額	資本化額
	鉄道資産	11,572,600	576
	子会社	8,957,028	441
	株 式	11,000	363
	鐵 道	264,707	43
	合 計	28,668,628	⑧ 1,433
金 額		金 額	
鉄道会社持上	3,475,558	鉄道会社賃貸	5,463
子会社持上	994,485	子会社賃貸	615
その他持上			

REPORT 2とほぼ同じ体裁になっているので、期末決算のときなど、経営状況を記録しておきたいときに画面から数字を写して使ってほしい。

## ■列車リスト

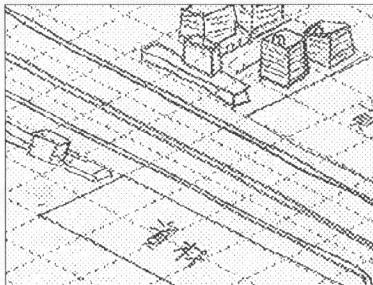
列車リスト				
	形式	種類	乗客数	
1	西5000系	(国) 貨	140~1,200	北陸
2	西5000系	○	150~880	
3	AR-II	○	400~1,200	中央
4	AR-III	○	600~1,200	東京
5	EF64系	○	380~1,000	東北
6	EF66	○	45	工場
7				
8				
-				

何番がどの列車で、どこを走っていて、普段はだいたいどのくらいの客を乗せて走っているのかを記録するシート。路線名は自分で覚えやすいのをつけよう。

## ■ 株式・借金記録

いついくらで何株買ったかを記録しておくと  
証券会社で現在値を見ただけでどのくらい儲  
かっているかわかる。借金はいつまでに返さ  
ないといけないのか、ちゃんとメモをとって  
おかないと危険。

## ■ ブランクマップ



3次元マップを紙の上で描きたいときに使ってほしい。コピーして張り合わせて、マップ全体を色鉛筆で模写するなんてことをしたら編集部まで送ってください。

## 記 入 シ ー ト

## バランスシート

平成 年 月 日 単位・千円

資 産		評価額	資産税金
	鉄道資産		
	子会社	社	
	株 式	株	
	鉄 道	ブロック	
	合 計		(A)

収 入	金 額	
	鉄道会社売上	
	子会社売上	
	子会社売却分	
	株式売却分	
	土地売却分	
	株式配当	
	銀行利息	
	合 計 (B)	

支 出	金 額	
	鉄道会社経費	
	子会社経費	
	子会社購入費	
	株式購入費	
	土地購入費	
	手数料	
	支払利息	
	合 計 (C)	

収 支 = (B) - (C)

$\times 50\% + 100\%$

↓ 収支がマイナスの場合、利益税金は10千円

利益税金

+ (A)

収 支	
-----	--

税金合計	
------	--



## TAKE THE "A" TRAIN III

株

平成 年 月 日 単位・千円

借金

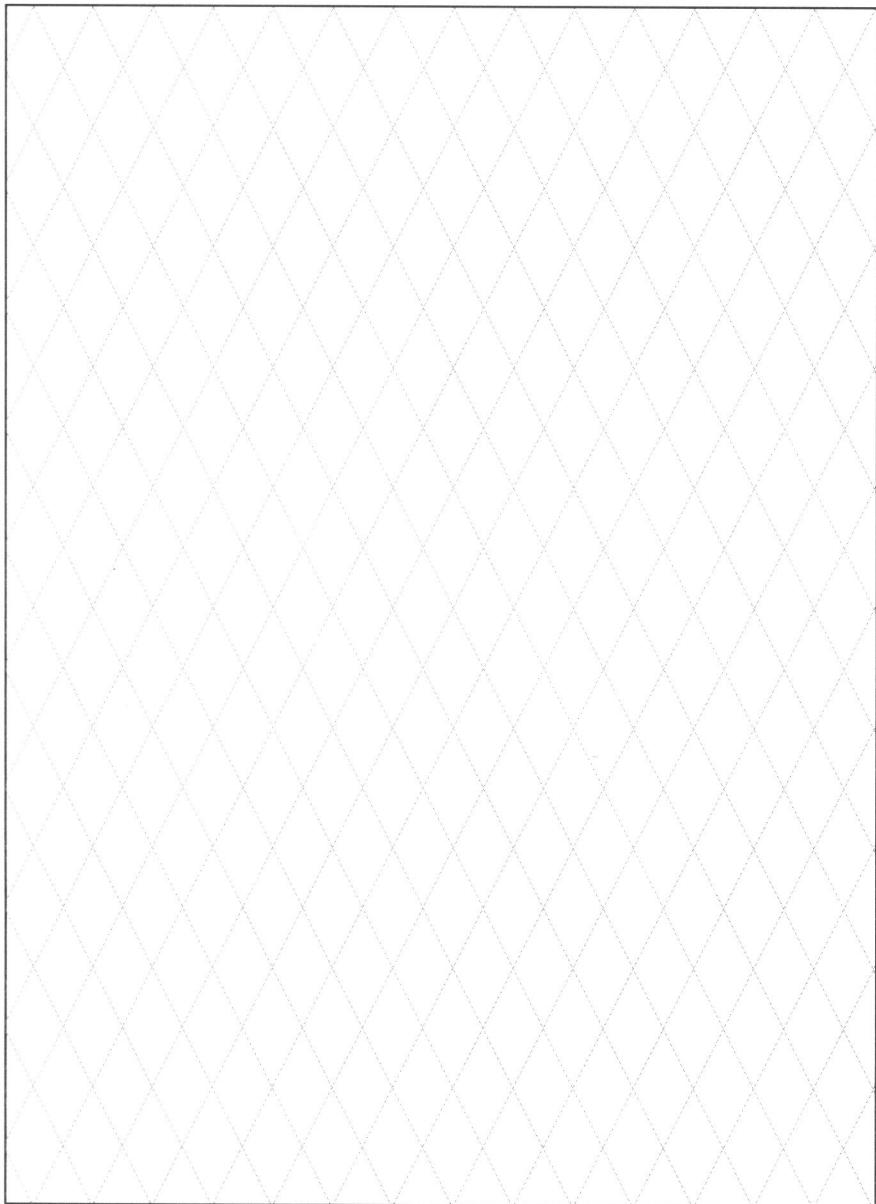
平成 年 月 日 単位・千円

## 記 入 シ ー ト

## ■ 列車リスト

	形 式	種 類		乗客数	路 線
1		客	貨		
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
21					
22					
23					
24					
25					

## ■ ブランクマップ



## Version Note

## バージョンノート

## X68000版

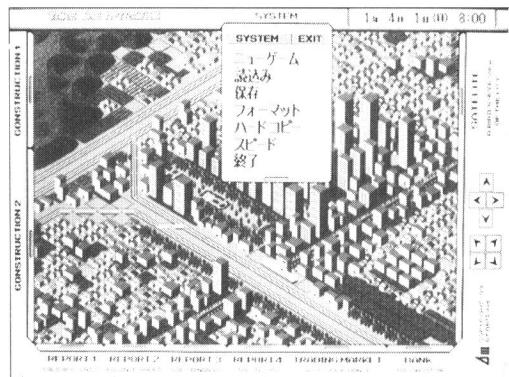


発売は4月下旬予定。  
価格未定[税別]。

X68000は解像度が高いのでマップ表示がシネスコ風で、サテライトモードが常時画面下に表示される。マップコンストラクショ

ン機能が標準装備。マップは6種類で、それをユーザーが自由に変更してディスクにセーブすることができる。

## FM TOWNS版

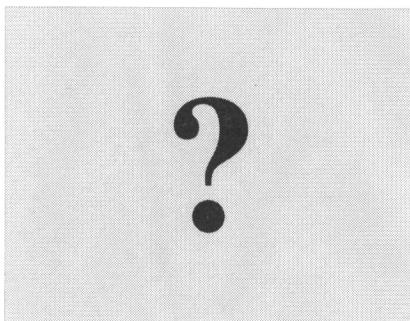


発売は4月下旬予定。  
価格 14,800円[税別]。

マップコンストラクション機能が標準でついているほかはPC-9801版と同じ（マップは6種類）。FM TOWNSは32ビットCP

U搭載マシンなので、もっとも速いA IIIが楽しめそう。CD-ROMで供給される。

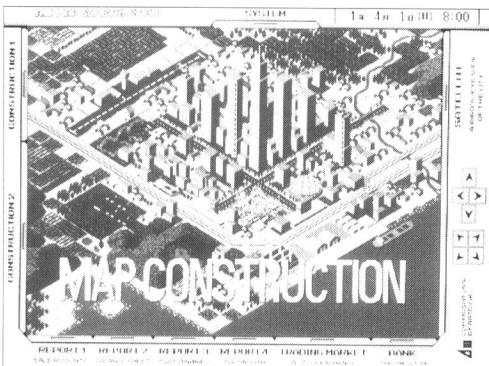
## その他のバージョン



最新情報についてはログイン誌を見たりするといいのかもしれない。

まだ、正式な発表は一切されていないが、ちょっと気になるのがアートディンクとMAXIS社の関係。インタビューでちょっと触れたが、最近アートディンクはSim City、Sim Earthで有名なMAXIS社と仲がいいのだ。もしかしたら、Macintosh版とかAMIGA版ができるかも？ 実は『A列車で行こう II』のIBM-PC版はアメリカで『Railroad Empire』と名前を変えて発売されているのだ。我がA IIIも発売が決定されたらしい。やはりIBM-PC版で1991年の秋頃だそうだ。

## コンストラクションセット



PC-9801版A IIIのユーザーのために、マップを自由に作成できるコンストラクションセットが登場する。書き下ろしの新マップ6

発売は4月上旬予定。  
価格5,800円[税別]。

種類もついてくる。遊び尽くしたと思ってた人もこれでまた、違ったA IIIの楽しみを味わうことができるというわけだ。

# △.III. THE Book

---

1991年4月30日 初版発行

著者

船田 巧

発行者

塚本慶一郎

発行所

株式会社ビジネス・アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル

TEL 03-3486-7119

編 集

アスキー出版局M S X マガジン編集部

装 丁

シグマC.C.株式会社

印 刷

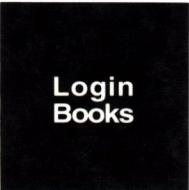
モリモト印刷株式会社

定価はカバーに表示しております。

ISBN4-89366-095-0 COO55

**COVER PHOTOGRAPH**  
by HITOSHI MIZUSHINA

**COVER DESIGN**  
by YOSHINORI WATANABE



Login  
Books

ISBN4-89366-095-0 C0055 P1800E

定価1,800円（本体1,748円）