

A列車で行こう

必勝攻略法

A列車で行こう必勝攻略法



君は鉄道会社の社長。鉄道の敷設や資金確保と仕事は多い。24時間戦えますか!?

運行手引き
攻略マップ
完璧掲載!

編著 ファイティングスタジオ

双葉社

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

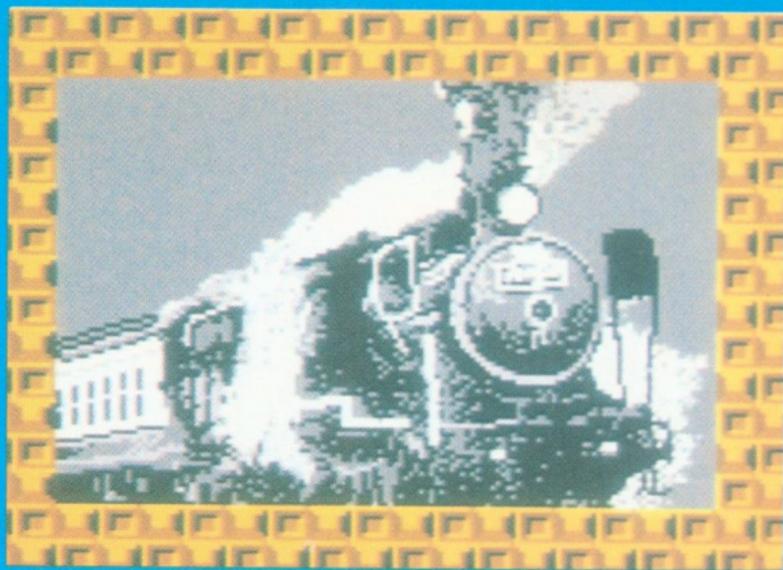
- ゼルダの伝説必勝攻略法
- 裏版ゼルダの伝説必勝攻略法
- スーパーマリオII必勝攻略法
- スーパーマリオIII必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部必勝攻略法
- ファミコン探偵倶楽部II必勝攻略法
- じゃじゃ丸忍法帳必勝攻略法
- じゃじゃ丸撃魔伝必勝攻略法
- 天地を喰らう必勝攻略法
- 天地を喰らうII必勝攻略法
- ファミスタ'89開幕版必勝攻略法
- ファミスタ'90必勝攻略法
- ファミスタ'91必勝攻略法
- 女神転生必勝攻略法
- 女神転生II必勝攻略法
- ワルキューレの冒険必勝攻略法
- リンクの冒険必勝攻略法
- 魔界島必勝攻略法
- ファミリージョッキー必勝攻略法
- 夢工場ドキドキパニック必勝攻略法
- 三国志必勝攻略法
- じゃりん子チエ必勝攻略法
- ファミコンウォーズ必勝攻略法
- えりかとさとの夢冒険必勝攻略法
- 源平討魔伝必勝攻略法
- 貝獣物語必勝攻略法
- プロ野球?殺人事件!必勝攻略法
- ハイドライドIII必勝攻略法
- ドラゴンスピリット必勝攻略法
- クインティ必勝攻略法
- ケルナグール必勝攻略法
- 新燃えろ!プロ野球必勝攻略法
- ウィロー必勝攻略法
- マルサの女必勝攻略法
- マザー必勝攻略法
- ヘラクレスの栄光II必勝攻略法
- 遊遊記必勝攻略法
- スウィートホーム必勝攻略法
- サンサーラ・ナーガ必勝攻略法
- 魔神英雄伝ワタル外伝必勝攻略法
- ウィザードリィIII必勝攻略法
- イースII必勝攻略法
- ファイアーエムブレム必勝攻略法
- バトルフリート必勝攻略法
- ドクターマリオ必勝攻略法
- 忍者らホイ!必勝攻略法
- 虹のシルクロード必勝攻略法
- じゅうべえくえすと必勝攻略法

のっしゅ

A列車で行こう



必勝攻略法



A列車で行こう

ひつしょうこうりゃくほう 必勝攻略法

そうごうてきてつどう
総合的鉄道シミュレーション「A列
しゃ い たいりくおうだんでつどう かんせい
車で行こう」は大陸横断鉄道の完成
をめざすゲーム。君は社長となつて
てつどうがいにしゃ きも
鉄道会社を切り盛りするのだ!

CONTENTS

●基本マニュアル

- 君は鉄道会社の社長だ..... 4
- ゲームの進め方..... 6
- 表示画面の見方..... 8
- 操作方法のコツ..... 10
- 操作方法は万能!!..... 12
- A列車は万能!..... 14
- 線路を敷く!..... 15
- 駅の建設・撤去..... 16
- 各車両の役わり..... 18
- 知っておきたいミニ知識集..... 20
- レポートモードは情報源..... 22
- これが基本の操作方法..... 24
- 10倍楽しむ方法..... 24

●運行マニュアル

- 線路敷設の方法..... 26
- 列車の運行術..... 28
- 鉄道会社の運営法..... 30
- 鉄道による都市開発..... 32
- トラブルの対処法..... 34
- そして大陸横断への道..... 36

●マップマニュアル

- マップ1・初級編..... 40
- マップ2・中級編..... 44
- マップ3・上級編..... 54

れつ しゃ い
A列車で行こう

ほん マニュアル
地 轉



れつしゃ つか せんろ し かい
A列車を使って線路を敷きつつ、会
しゃ けいえい にしかいがん
社の経営もうまくこなし、西海岸ま
たいりくおうだんてつどう しんまい
での大陸横断鉄道をつくる。新米の
てつどうがいしゃしゃらほう きみ
鉄道会社社長の君に、このゲームの
きほんてき し
基本的なルールと、知っておくとた
めになるテクニックを紹介しよう！
しょうかい

君は鉄道会社の社長だ

きみ だいとうりょう つか こやくにん きのう
君は大統領に仕える小役人…だったのは昨日までのこと。
なんと、今日からは社長なのだ！

大統領のわがままが物語の発端だった！

だいとうりょう たいりくおうだんてつ
大統領のわがままで大連横断鉄
道会社の社長に任命されてしまっ
た！ これから1年間のうちに西
海岸にある大統領の別荘まで線路
をのびし、大統領列車を送り届け
なくてはならないのだ！

しきん まん 10万ドルしかない
ときている。ただ単純に線路をの
びしていくだけではとてもではな
いが資金がたりない！

うまく たいどうかいしゃ を けいりやう して、 資
金をあつめていかななくては、すぐ

ものにがたり ほつたん
に会社は倒産してしまうだろう。
せんろ けいかくてき し えき
線路を計画的に敷き、駅をつくつ
て、客車を運行させて、効率よく
しきん あつ 資金を集めていかななくてはならな
いのだ！ また資材を運搬するた
めのもつしや たいりくおうだんてつどう
の貨物車も大連横断鉄道にはか
せかない。きゃくしや
客車とのトラブルがな
いように、えき はつしや じこく
駅での発車時刻やポイ
ントの切り替えなどのダイヤ整備
も必要になってくるぞ。

かいやくてき
社長として先頭にたって計画的
にしかがん め ぎ
に西海岸を目指していくのだ！

10万ドルをうまく使うのだ

しきん まん 10万ドルしかない
いから、けいかくてき せんろ づくりが 要
求されるぞ。せんろ や えき は つく る の
に それ な り の 資 金 が 必 要 だ から、
やたらにつくるのは好ましくない。

ある程度は計画的性をもってすす
めていくほうがいだろう。最初の
うちに「かせげる」線路をつくつ
て きゃくしや を 走 ら せ、 ま ず は 会 社 の 経
営安定から進めたほうがいい。



▲これが基本画面だ。さまざまな記号があ
ふれている。ここから西海岸をめざせ！

てつどうがいしや 鉄道会社をシミュレーションする!

このゲームは西海岸にある大統
鎮別荘への大陸横断鉄道をつくる
ことが目的になっている。

…と、ひとくちに言ってしまう
と結構簡単そうに思えるけど、そ
れまでの道のりは決して楽なもの
ではない。ただ単純に線路をのば
していけばいいというものではな
い。それではきつとすぐに資金が
つきてしまうだろう。計画的に線
路を敷いて、鉄道会社の経営を安
定させ、線路を延長するための資
金をつくっていくのだ。

会社の経営はなかなか難しいが、
同時にとても面白くもある。計画
がうまく成功し、収益が増えたと
きなどはヤミツキになるほどのう
れしさがあるし、ポイント切り替

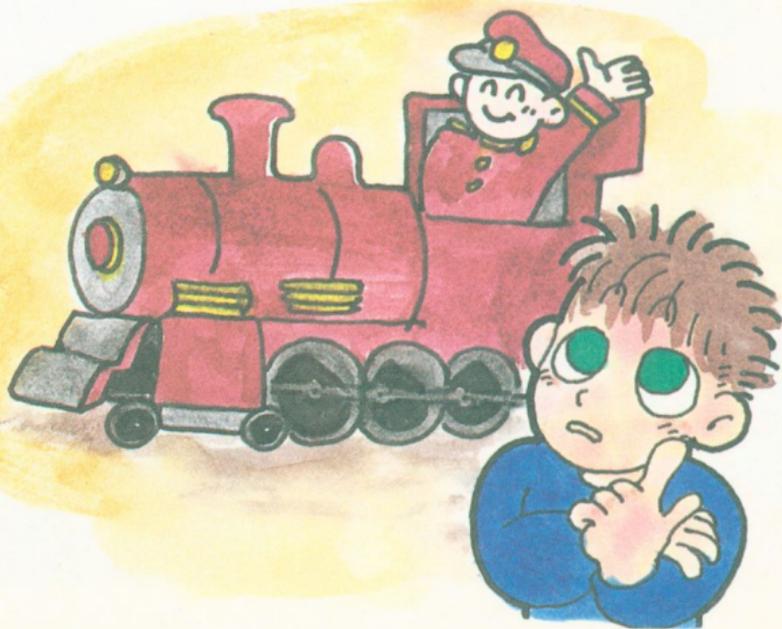
えや発車時刻の設定なども鉄道好
きの人はもちろん、そうでない人
もつい夢中になって、コッた設定
にしてしまったり、じつに様々な
ところで楽しめるようになっている
のだ。



◀線路をのばしていく。
まだまだ先は長い!



◀画面はどんどんスクロ
ールしていくぞ



ゲームの進め方

カセットを差し込み、電源を入れ、さてそれからどうしよう? という人のために!

めざせ西海岸! でもその前に…

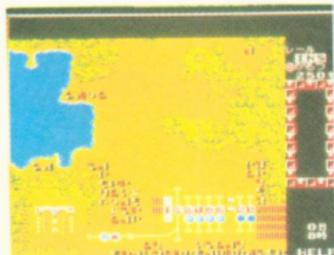
わがままな大統領の命令で大陸横断鉄道をつくらなければならないになってしまった。10万ドルという資金で西海岸をめざして線路をのぼしていくわけだが、なにはともあれ、まずはゲームの進め方をしっておく必要がある。

線路を敷いたり、駅をつくらりとといった事のほかに、ゲームをするのに必要な知識を紹介しよう。実際にゲームを始めてみて、いろいろとわからないことが出てくるだろう。それらをまずは簡単にまとめてみたぞ!

マップは3種類あるぞ!

マップは全部で3種類ある。マップ1は初心者、マップ2は中級者、マップ3は上級者向けと考えていだろう。マップ1は長さも短く、比較的簡単に攻略できるはず。まずはこのマップで肩ならしをしてから、マップ2やマップ3に挑戦しよう。マップ2、マップ3はマップ1の倍の長さがあり、

地形も複雑になっていて、難易度が非常に高い。マップ1で基本をしっかりマスターしておこう。



◀マップ2はスタート画面の広場がない



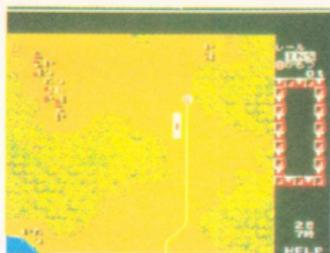
◀マップ1は長さもみじかく初心者向けだ



◀マップ3は応用編。なかなかむずかしいぞ!

「万能」A列車が走る!

君が乗り込んで、大陸横断鉄道をつくっていく「A列車」はまさに万能というべき仕事をこなす。レールの敷設、撤去はもとより、駅の建設、撤去、資材の運搬、列車事故の処理など、何でもこいの万能列車なのだ。君はこのA列車をつかって大陸横断鉄道をつくっていくわけだ。手足のようにA列車をつかえるようになってこそ、はじめて目的が達成されるだろう。のものだっ!



◀線路をのぼして行くA列車。ガンガン行くぞ

最初のうちはうまくA列車をコントロールできないかもしれないが、なれてくると自由自在に操れるようになる。そうなればこっちはじめて目的が達成されるだろう。のものだっ!

時間は刻々と流れていくのだ

時間の経過もゲーム上の大切な要素になっている。

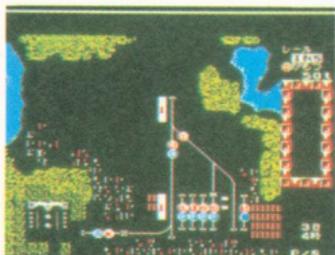
というのは昼と夜でできる作業内容に変化があるからだ。時間経過は画面の色で表現されていて、夜だけが特別にできる作業が異なっている。それぞれの作業を、それぞれの時間にやり終えたり、よく考えて計画的に工事を進めていくようにしよう。リアルタイムで時間が流れ、刻、一刻と期限が迫ってくるのだ!



◀朝。気持ちのいい夜明け。パープルなカンジ



◀昼。さあ仕事だ! 線



◀夜は特別な時間。限定されたオペレーションを



◀夕方。もうすこして夜だ。仕事をきりあげろ!

表示画面の見方

スタート画面を見るとたくさんの記号が表示される。それぞれの意味を覚えよう！

メイン画面

- メッセージボード
- A列車資材積載量
- レール敷設(INS) / 撤去(DEL)切り替え



●大統領官邸

●客車
●大統領専用列車

●資材置き場

●貨物列車

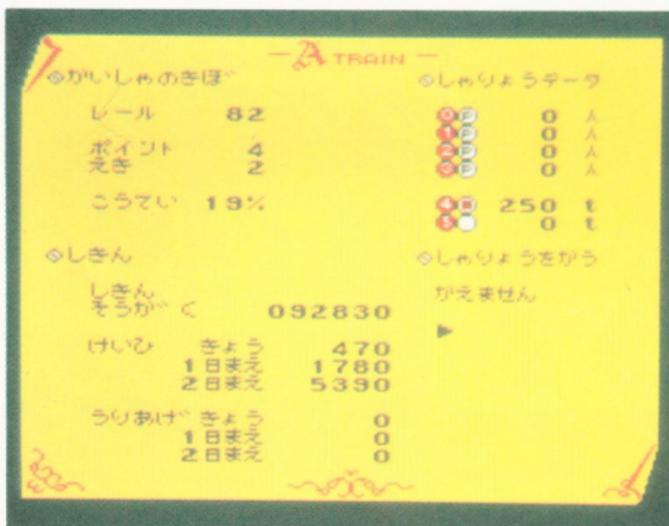
メイン画面は表示を簡略化したものになっている。なによりもまずそれぞれの記号の意味を理解しておく必要がある。この画面とは長い付き合いになるのできちんと把握しておこう。右側の黒い部分はメッセージボードとって、ゲ

ームをすすめていくうえで必要な情報が表示されるから、これは要注意。レール敷設と撤去の切り替え表示は、いつも確認しておいたほうがいい。効率よく線路の敷設を進めていくためにはA列車の積載量表示もかかさずチェックだ！

レポートモード画面

レポートモードはゲームの全体を見渡すためのモードで、君の会社の現在の状況や、規模が手に取るようにわかってしまうのだ！
現在の列車の運行状況や残りの

資金、事業の達成率などもこのモードで確かめることができるぞ！
また事故で失ってしまった車両がある場合はこのモードで新しい車両を購入することができる。



レポートモード画面。この画面では、会社の経営状態や、列車の運行状況、事業の達成率、会社の資金などがひとめでわかるようになっていて、またこわれてしまった列車がある場合はこのモードで新たに列車を購入することができます。

発車時刻設定画面とポイント設定画面

発車時刻

複数の列車をうまく走らせるためには、発車時刻の設定をうまく使うといい。駅ごとに各列車の発車時刻を設定することができるから、列車の衝突防止に大いに役立つだろう。



ポイント

ポイントの切り替えは発車時刻の設定とともに夜の間にしかできない。左右に+キーを入れて、駅やポイントの位置にカーソルを持って行って、ⓐボタンで設定するのだ。



操作方法のコツ

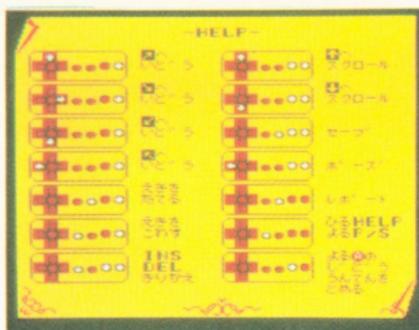
なかなか複雑なコマンドが多いが、きちんと覚えればとても便利だぞ!

困ったときのHELP画面

たくさんの要素を盛り込んだゲームなので、コマンドの数がとても多い。なれてしまえば混乱はなくなるのだが、覚えてしまうまではこのHELP画面のお世話になることだろう。一見複雑そうに見える操作もコツをつかむと実にスムーズにコントロールできるようになる。

まず基本操作である「線路を敷く」「線路の撤去」だけはスムーズ

すぐに「あれうまくいかない?」
「HELP」を使う



▲ボタン操作がこんがらがったときにはすかさずHELP機能でチェック!

に行えるようになって欲しい。

それにはゲームをやりこむことがいちばんの近道だが、その大前提として、ナナメに線路を敷く操作を理解して欲しい。これにひっかかってうまくゲームがすすまなかった人も多いはずだ!

いつもは...

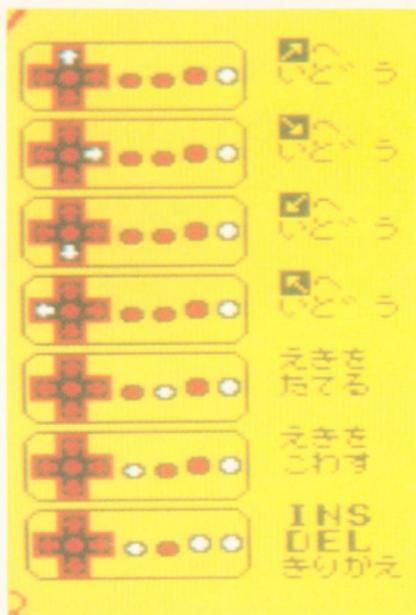
Ⓐをおす!!

なるほど!



うまくゲームを進めるために

駅の設置と撤去などでは2つ、もしくはそれ以上のボタンを同時に押すことがある。このようにスタートボタンやセレクトボタンとそれ以外のボタンを一緒に押すような操作がある場合は、先に他のボタンを押してからスタート、セレクトボタンを押すといい。スタート、セレクトボタンはそれらが単体で機能をもっているため、タイミングがずれて先にそれらを押してしまうとレポートモードになったりHELP画面に切り替わったりして、イライラするぞ!



基本操作をおぼえちゃおう!

基本的な操作を表にまとめてみたので覚えよう。ここに紹介した操作をきちんと覚えるとワンランク上のゲーム展開が楽しめる。た

だか線路の敷き方などの操作レベルで悩んでいてはこのゲームの醍醐味は味わえないぞ!

レールの敷設	Ⓐボタン+Ⓑボタン+セレクトボタン、画面右上INS選択
レールの撤去	Ⓐボタン+Ⓑボタン+セレクトボタン、画面右上DEL選択
駅の敷設	Ⓐボタン+スタートボタン
駅の撤去	Ⓐボタン+セレクトボタン
駅・ポイント (P/S) モード	セレクトボタン
駅・ポイントの選択	✚キーの左右
発車時刻の設定、ポイントの切り替え	Ⓐボタン
マップのスクロール	Ⓐボタン+Ⓑボタン+✚キーの上下
レポートモード	スタートボタン
ゲームのセーブ	Ⓐボタン+Ⓑボタン+スタートボタン
ゲームのポーズ	Ⓐボタン+Ⓑボタン+✚キーの左

A列車は万能

A列車をうまくコントロールし、西海岸を目指すためのポイントだ!

A列車で線路を敷く

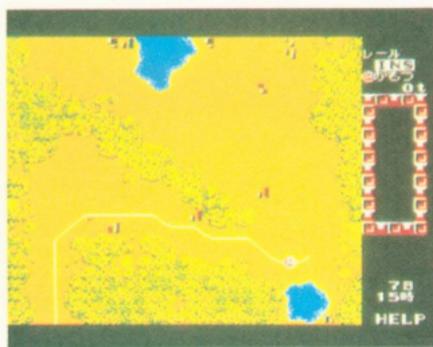
十字キーでレールのない方向へA列車を動かすと、資材がある場合、自然にその方向へ線路が敷けていく。これがなかなかやっかいで、まちがえて意図せぬ方向へ列車を進めてしまったときには、よい線路ができてしまう。これをほっておくと、事故のもとになってしまうから、すみやかに撤去しよう。

1ブロック施設することに資材10トンが消費されていく。資材の残存量はいつも確認しておくとい

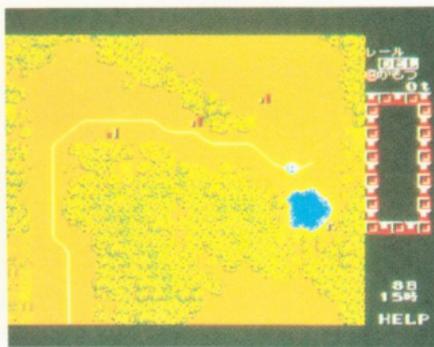


▲夜は動くだけだけど、朝がくればガンガン線路をのぼすぞ!

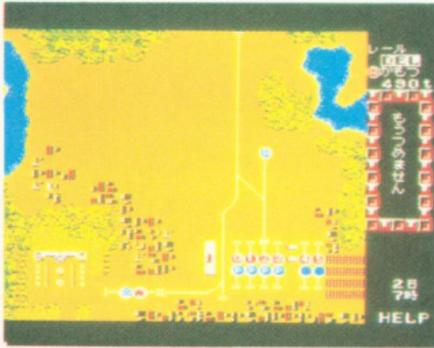
い。遠くへ行く前にはできるだけたくさんの資材を積みこめ! 移動するにも資金が必要なのだ!!



▲敷設 (INS) モードのA列車は赤い。色でわかるようになってるのだ



▲撤去 (DEL) モードのA列車は青い。このままで移動すると線路を撤去するぞ



▲積載量いっぱいになると「もうつめま
せん」の表示がでる

積める資材の最大積載量は490
トン。遠距離まで資材を運ばねば
ならない場合は資材を満載にして
でかけていくのがコツだ。1プロ
ック移動するには40ドルの経費
が必要だ。

列車の移動にかかる経費は、全
経費の大半をしめる大出費なのだ。
無駄な移動をへらすことが経費の
節約の最善策だ。

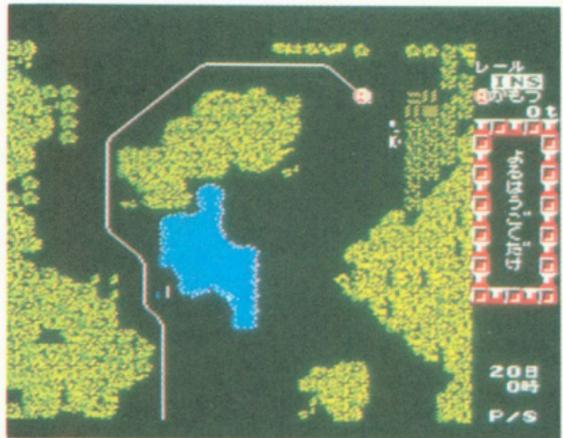
昼と夜とA列車

昼間と夜ではA列車のできるこ
とが違ってくる。昼間には線路を
のぼしていくことができるが、夜
間は動くだけで線路を敷けない。
線路のない方向に動こうとすると
「よるはうごくだけ」と注意され
てしまう。さらに夜間は自動運転
に切り替わってしまい、線路の方
向に移動させると、自動運転がセ

ットされ、線路に沿って
夜明けまで走るのだ！
よるのうちに移動して、資
材の補充をするといいだ
ろう。駅の設定や撤去は
夜間にもできるので夜に
まわしてもいいだろう。
また、ポイントの切り替
えや、発車時刻の設定な
ど、夜間にしかできない
こともあるのでうまく使
い分けよう。

線路の敷設と撤去の切り替えは
ⓐボタン+ⓑボタン+セレクトで
行う。現在の状況は、メッセージ
ボードの上部にINS（敷設）D
EL（撤去）で表示される。

これを確認しないで移動すると
必要な線路を消してしまうこと
になるので要注意！！



▲昼と夜ではできる作業がちがう。とりあえず「よる
はうごくだけ」

線路を敷く!

基本的な操作はとにかくやりこんで覚えるのがいちばん。
簡単なルールを紹介しておこう。

線路をうまく敷くコツは!

「線路を敷く」というのは、基本中の基本である。しかしこの基本がなかなか難しく、うまくいかないものだ。まずはとにかく線路を敷きまくって、A列車のコントロールを自分のものにしよう。気をつけることは、分岐点では二又までしか接続できないということと、直角には交われないということだ。



▲ムダな線路はできるだけ少なくするのがコツ

線路撤去のテクニック

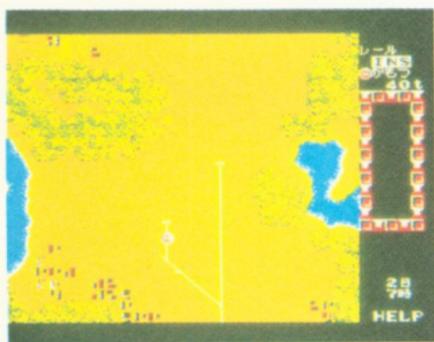
まずおさえておいてもらいたいことは、撤去された線路はA列車に積まれ、資材として再利用される、ということだ。ここで注意し

なければいけないのは、A列車の最大積載量に上限があることだ。

つまり撤去したくとも、積載量がいっぱいだと撤去ができない、という事態が発生するのだ!

時にはこれが致命傷になったりもするから、慎重に行おう。

また分岐点(ポイント)の撤去にも特別なテクニックがある。消したい分岐点よりも1つ多くバックしてふることが必要だ。そうしないと事故のもとになる「トゲ」が残ってしまうのだ!



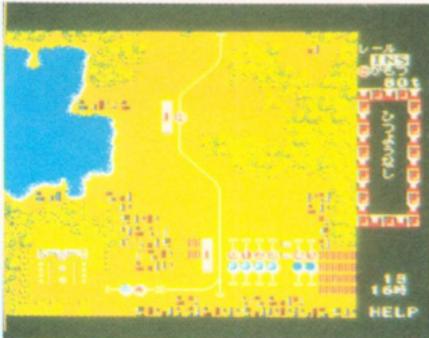
▲線路を敷きそこねたときにできる「トゲ」は事故の原因になるぞ!

駅の建設・撤去

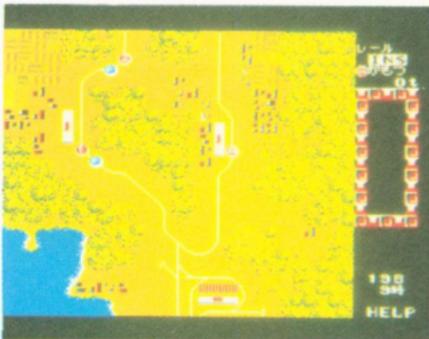
駅をつくることは意外に重要な意味を持つ。それに資金もおお多くかかる。じっくりいこう！

立地条件が大事！

駅もA列車によってつくること
 ができる。駅をつくるのに資材は
 必要としないからA列車の資材が
 無くても建てられる。また画面に
 対して線路が垂直、もしくは水平
 になっているところにしか建設で
 きない。駅は常に線路に対して水
 平なら上、垂直なら左側に建設さ
 れる。駅の役目はいくつかあって、
 貨物の中継地点としての役割がそ
 のひとつだ。貨物列車が荷物を積
 んだ状態で駅を通過しようとする
 と荷物を自動的に降ろす。空荷で
 通過すれば荷物を積み込んでいく。

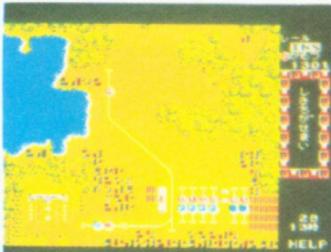


▲へたな所に駅を建てると「ひつようなし」などといわれてしまう



▲適切なところに駅を配置すると乗客数が増えて、会社の経営も安定する

▶敷地がせまいと駅を建てる
 ことができなぞ！



荷物の積み降ろしをする際には、荷物をおいておくための敷地が必要だ。敷地のせまい駅では貨物車も素通りしてしまうぞ。客車用の駅は街のそばに建てるのがコツで、ひとけのないところに建てると「ひつようなし」といわれてしまう。客足も少なく赤字のもとだ！

かもつれつしや こうかてき 貨物列車は効果的に

線路をのばしていくには
資材が必要だ。これを確保
するには貨物列車をうまく
走らせなくては行けない。

最初にA列車に積むこと
ができる資材は3つ分しか
なく、それ以降は貨物車に
運んできてもらわなくては
ならない。そのためには駅
を設置して、貨物の運搬シ
ステムをつくる必要がある。

これは客車用の線路に組
み込んでもいいが、資材の
運搬効率と事故の危険性を
考えるならば、別に貨物専
用の線路を敷くほうが賢明。



敷地がせまいと資材を降ろすこ
とができない!

敷地のある駅には3個まで資材
をおくことができるのだ

せんろ 線路をのばす!



貨物用の線路と客車用
の線路はわけて敷こう



将来を考えて、余裕を
もって線路を敷こう

線路を敷くときに気をつけなく
てはならないことはその間隔だ。

ぎっちりつまった線路は発展、
変更、改良など、のちのちにおこ
なうだろうさまざまな作業に障害
をまねくだろう。スタート画面で
は特に気をつけて間隔をとってお

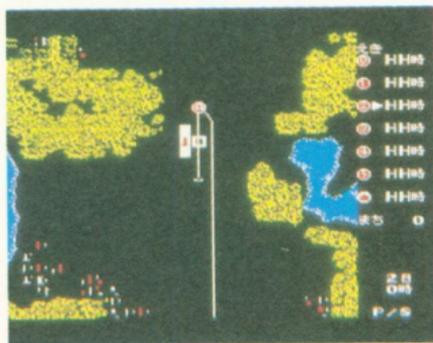
いたほうがいい。駅などの設置に
も、ある程度以上の予備敷地があ
ったほうがいいから、ゆったりと
したマップをつくるように心掛け
よう。また、客車用の線路と貨物
車用の線路を別々につくるのもテ
クニックのひとつだ!

知っておきたい三二知識集

ちょっとしたことなただけど、知ってるのと知らないのでは大違い！

発車時刻で事故の回避！

1本の線路に複数の車両を走らせる場合、何らかの支障があることがある。ふだんは客車、貨物列



▲発車時刻の設定は夜のうちにやるにはできないぞ！

車とも速度も同じだし、あまりトラブルが発生することはないだろう。しかし、スイッチバックを行ったりしたときは、話が違う。バックで走る列車の速度は通常の半分になってしまうのだ。時間の設定は駅ごとに、それぞれの列車単位で設定ができるようになって、そのままにしているといつかは事故が起きてしまうだろう。同様にポイントの切り替えも有効に活用して、効率のいいダイヤ編成をめざすのだ！

しゅっぱつしんごー！！



列車がこわれてしまったら!

運が悪く事故が発生し、客車や貨物列車がこわれてしまってもあわてずに対処しよう。まず何よりも先に現場にA列車を向かわせて事故の処理を済ませる。ほっておくと第2第3の事故の元となるぞ。

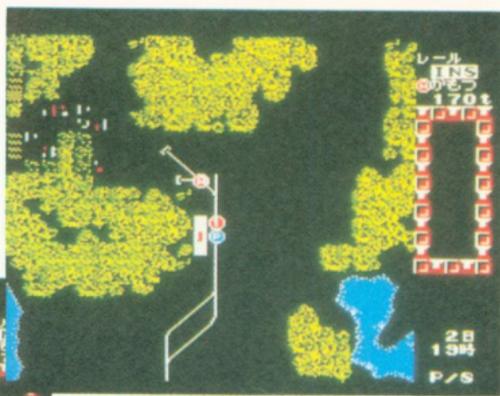
事故が起きると賠償金を払わなくてはいけなくなる。乗っていた人の人数や、こわした建物などによってその金額は決まる。



▲危ない! ぶつかる! 事故が起きたらすみやかに処理をしよう

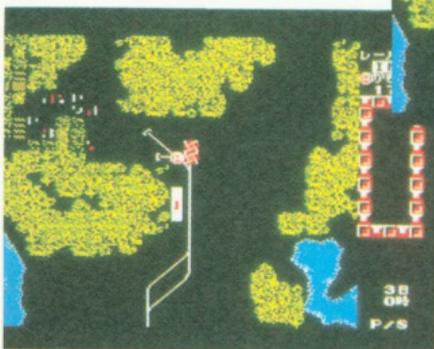
マップは縦スクロールする

A列車で線路を敷くとき、いったん止まってバックすると車止めができる。これは列車をスイッチバックさせるために必要なもので、意外に重要だ。これがないと列車はス



◀あぁ、事故だ! こういときはポイントの切り替えでしのげばいいのだが…

▲車止めがないと脱線事故が起きてしまうのだ! 気を付けなくてはいけない



スイッチバックせずそのまま進み、脱線事故を起こしてしまう。中途半端な線路にはかならず車止めをつくっておこう。この車止めを有効に使い、線路をうまく制御して

いこう。またスイッチバックした列車はいままで半分のスピードでしか走ることが出来ないから、充分に考えてスイッチバックをしよう!

会社の現状を把握する!

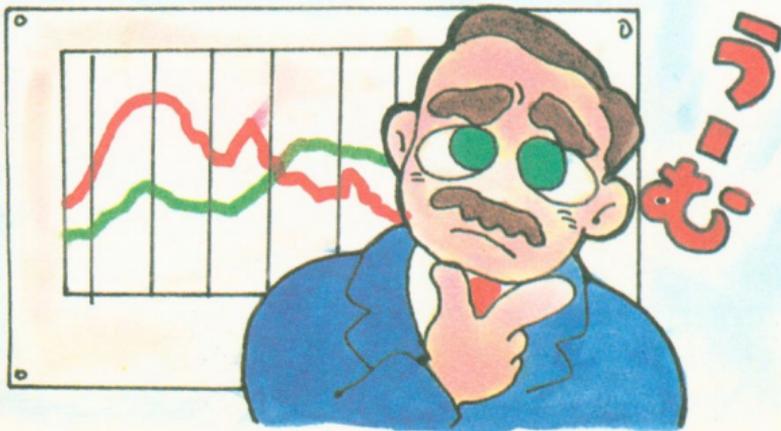
何をすることも経費がかかる。残りの資金や現在の列車運行状態などを参考にして線路の延長計画を練らなくてはならない。その参考にこのレポートモードは最適である。毎日の売り上げと必要経費がリアルタイムで表示され、現在の会社の状態が手に取るようにわかるのだ! これで事業拡大のタイミングや、車両の購入タイミングなどをはかりながらゲームを進めよう。経営状態をかえりみないで線路をのばしつづけると、会社はすぐに資金不足でゲームオーバーになってしまう。また会社の利益ばかりをねらったゲームの進め方だと、期限までに大統領列車を西海岸へ送り届けるという使命はたせなくなる。レポートモードでタイミングをはかり、うまくバランスでそれぞれを両立させろ!

おがしめのきぼ		おしりょうキープ	
レール	240	OD	270
ポイント	16	OD	170
支き	6	OD	100
こうまい	35%	OD	270
		OD	0
		OD	250
おしきん		おしりょうきぼう	
おしきん		かえりません	
おしきん	006600		
けいひ	2260		
1日売	2650		
2日売	2610		
売りあげ	1370		
1日売	2440		
2日売	1940		
		43日	16日

▲経営不振から、資金が底を尽きかけている。このままではイカン!

おがしめのきぼ		おしりょうキープ	
レール	727	OD	150
ポイント	36	OD	180
支き	10	OD	260
こうまい	97%	OD	260
		OD	0
		OD	250
おしきん		おしりょうきぼう	
おしきん		かえりません	
おしきん	001710		
けいひ	2780		
1日売	4040		
2日売	4110		
売りあげ	640		
1日売	3640		
2日売	3840		

▲駅などはコストが高いから、つくる前にレポートモードで資金と相談だ!



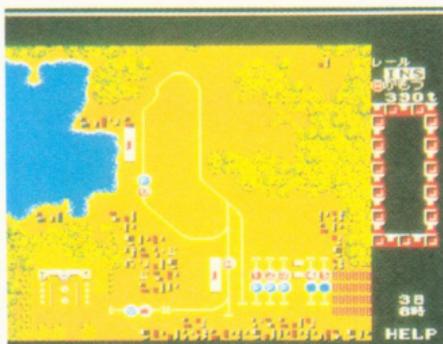
これが基本のテクニック!

基本的なことの積み重ねがテクニックだ! ここではもう一度、基本をまとめてみた。

バックは遅いのだ!

バックは遅い。これはもう常識だが、バックの遅い列車と、通常走行をしている列車を同じ線路に走らせるのは事故のもと以外の何物でもなく、できるかぎり避けなくてはいけない。そこで使うのが「環状線」だ! 線路を円状に敷き、その中に列車をとじこめてしまえばいい。こうすると列車は常に前方へと進み、スイッチバックをする必要はなくなるのだ!

これで万事解決のはずなのだが、ここで新たな問題が発生していることに気付くだろう。そう、貨物列車だ。貨物列車は資材置き場に資材を取りにいくとスイッチバツ



▲スイッチバックではもーからん! 環状線を作って経営安定を目指すのだ!

クを余儀なくされてしまう。かといって資材置き場へ行かせないようにしてしまったら、これは本末転倒になってしまう。

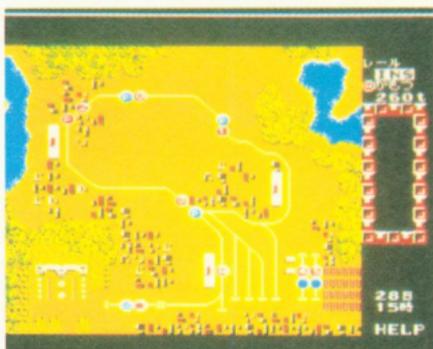
貨物列車はそれ専用の路線をつくってやるのがベストだろう。

駅は街を生む!

駅は街のそばへつくれ、というのが鉄則だが、その駅自身が街をつくりだす。実際の鉄道と街の関係とおなじである。街ができれば乗客数が増え、鉄道会社は儲かっていく。はじめのころは収益より

も経費の方が多い赤字経営だが、街が大きくなるにつれて、赤字は小さくなりやがて黒字へと転じる。ただし路線がヘッポコだったり駅の建設位置が不適当だと、いつまでたっても赤字のローカル路線の

まま。維持費ばかりかかるうえに儲からないから線路や駅をつくり直す資金もなくなるだろう。早めに関自分の路線は大丈夫かどうか判断をしよう。せめて資金があと4万ドルは残っている状態の時になんとかしないと、どうしようもない赤字路線を抱えたままキミの会社は倒産の一途をたどることになってしまうぞ！



▲列車が駅につくと、つぎつぎに家が建っていく。駅は街を生むのだ！

事故発生にはおちついて対処



▲事故の発生には落ち着いて早く対処するように

どんなに気を付けていても事故は起きてしまうもの。ア然としないであせらず、素早く対処しよう。

A列車には事故を修復する能力もあるから、すぐに現場に直行させて修復しよう。こわれた車両はもう一度買えばいい。事故の最大の予防策はなんといってもコマメなセーブに限るだろう。

ポイントを効果的に使え！

ポイントは実に便利なものである。たぶんこのゲームにでてくるどんなギミックよりも便利で、使用頻度も多いことだろう。1ヶ所につき列車ごとのポイント設定ができるから、思いのままに列車を操ることができる。しかしそのポイントの切り替えができるのは夜と限られている。うまくタイミングをはかって使え！



▲ポイントは有効に使おう。線路の「トゲ」もポイントでフォローできるぞ！

10倍楽しむ方法

「A列車で行こう」を10倍楽しむためには? …ちょっと
ウンチクくさいお話し!

この「A列車で行こう」には、「鉄道シミュレーション」という目的が課されている。だから、ただ単に「西海岸まで線路をのぼして、大統領列車を別荘へ送り届ける」だけのゲームじゃない。とはいってもただ単に西海岸に線路を敷くだけでも、ものすごく大変だし、結局、会社経営などの要素もうまくこなしていかななくてはならなくなるだろう。

A列車は大きないくつかの要素で構成されている。その3本の柱は、鉄道シミュレーションの要素、会社経営シミュレーション的要素、

そしてパズルの要素である。このなかで特にゲームを面白く、またある意味ではつまらなくしているのがパズル的な要素だろう。ただこのパズルの要素は思っているよりも大掛かりなもので、決してトンネルがどうの、畑がどうの、といっただけのものではないのだ。残りの2つの要素のバランスの取り方なども実はすごくパズル的で、そのパズルにはいくつかの解答があり、それを解き明かしたとき、君はこのゲームで大成功をおさめるだろう。実際の会社経営も似たようなもので、運的要素が強いものの、結局のところ難しいパズルを解くようなものなのだ。

このゲームをうまく楽しむコツは、まず「なりきること」だ。なにはともあれ、このゲームの最中はプレイヤーであることを忘れ、鉄道会社の**新米社長**になりきるのだ。そして悪戦苦闘しながら会社を切り盛りし、**西海岸**を目指すのだ。きっと本書が君の**有能な秘書**となるだろう。



▲この画面を見ないですむようにシッカリとした**会社経営**を心がけていこう。君は**大社長**になれるか?

れつ しや い
A列車で行こう

うんこう
運行マニュアル



基礎^{きそ}を頭^{あたま}にいれたら、次^{つぎ}はその応用^{おうよう}
編^{へん}だ。線路^{せんろ}の敷き方^{しかた}のコツ、会社^{かいしや}の
運営法^{うんえいほう}など、君^{きみ}が学^{まな}ばなければなら
ないことはまだたくさんあるのだ。
しっか^{まな}り学^{まな}んで街^{まち}を発展^{はつてん}させ、大統^{だいとう}
領^{りよう}の別荘^{べつそう}を目標^{めざ}そう！

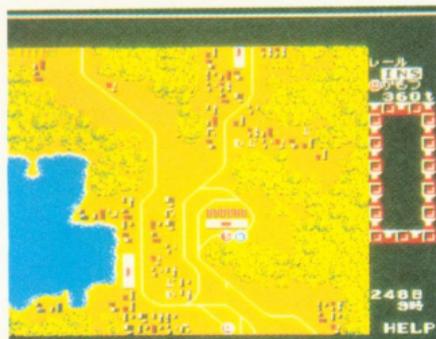
A列車運行マニュアル1

線路敷設の方法

線路をどこに、どうやって敷くかで、街の発展や列車の運行に大きく関わってくるぞ。

まず資材を確保せよ!

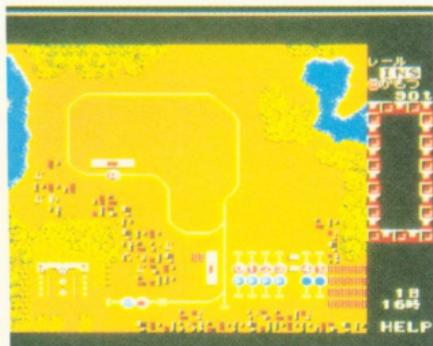
資材がなければ線路を敷くことができないのはあたりまえ。まずは貨物列車専用の環状線をつくろう。この環状線はあまり大きくつくる必要がないので、マップのどこにつくるかをあらかじめ決める必要がある。街の発展や、これから線路を上のにのばしていくことを考えて、なるべく邪魔にならないところにつくるよう心掛けよう。



▲なるべく客車用の環状線の邪魔にならないところにつくるのがポイントだ

基本は山手線だ

資材専用の環状線をつくって資材の心配をしなくてすむようにな



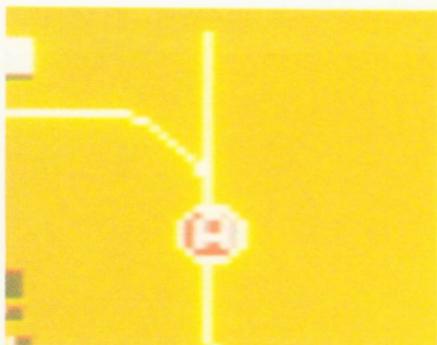
▲最初にグルッと1周つくってしまうと手っ取り早いぞ

つたら、いよいよ客車専用の環状線をつくり始める。この環状線は、君の会社に利益をもたらしてくれる大事な線路になるので、なるべく丁寧につくっていこう。列車に乗ってくれるお客さんを、遠いところに運べば運ぶほど利益が上がるので、できるだけ大きい環状線をつくるのがベストだ。ただし、線路が長ければ長いほど列車の運行のコストがかかるので、あまり複雑な環状線にしないほうがいい。

ムダな線路は禁物だ

無駄な線路をつくると、その線路まで列車が走ってしまうので、その分だけコストもかかってしまう。これは明らかに会社経営上のミスなので、すみやかに直してしまおう。一度環状線を全て敷き終

わった後にチェックするのがコツだ。それから、輪止めのない、途中で切れた線路を絶対につくらないようにしよう。この状態の線路に列車がさしかかると、脱線して爆発してしまうぞ。



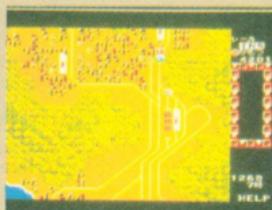
▲ここでは、ポイントを変えないかぎり列車が事故を起こしてしまう



▲こうやって輪止めをしておけば、未然に事故を防ぐことができる

ワンポイントアドバイス

線路をうまく敷くコツは、何といってもコントローラーの使い方を完全に覚えることだろう。この「A列車で行こう」は実に様々なコマンドが使えるようになっているので、逆にその使用を間違ってしまうと大変なことになってしまう。これをなくすることができれば、自然とうまく線路を敷くことができるはずだ。



◀複雑な線路を敷くには慣れるしかない



◀この方が経費の節約にもなるぞ

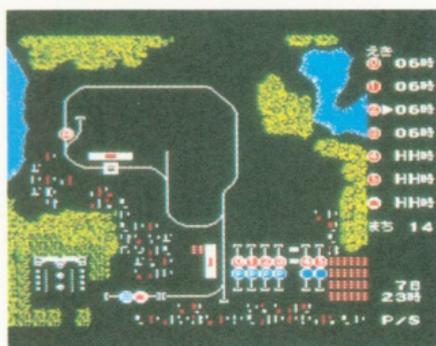
A 列車運行マニュアル 2

列車の運行術

線路を敷いただけで安心してはいけない。そこにうまく列車を通さなければならないのだ。

時刻表の設定

鉄道会社の社長である君は、列車をどの駅にどのぐらい止まるようにするかを決める権限を持っている。これが時刻表の設定だ。この時刻表をうまく活用することができれば、列車が走る時にかかるコストをかなり抑えることができる。いちばん儲かる時間帯は、やはり昼頃なので、それ以外の時間は駅で列車を止めたほうがよい。



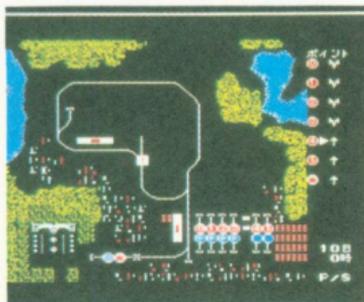
▲時刻表の設定は夜しかできないので注意しなければならない

有効なポイントの活用法

必要に応じて線路を敷くと、どうしても複雑になるのは仕方ないことだろう。ここで気をつけたのが、ポイントの設定だ。この設定がうまくできれば、どんなに

複雑な線路を敷いても恐れることは何もない。ポイントを変えるときのコツは、そのポイントを使う列車が4台あつたら4台とも一緒にポイントを変更することだ。1台ずつ変更なんてことをやっていると、必ずミスが起きて、大事な列車を壊してしまう。列車は一度発車させると、止めることができない。ポイントが狂っていないかどうか、必ず確かめてから、列車を通すようにしよう。

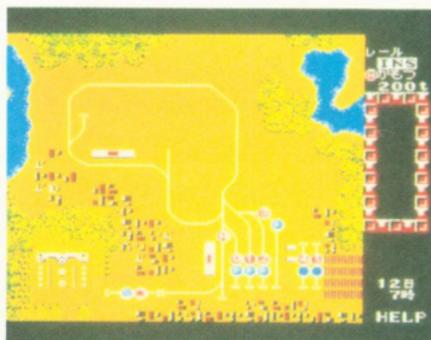
大変な事故が起きると、ポイントの設定を忘れると、



さあ、いよいよ出発だ!

環状線をつくり、ポイントや時刻表の設定が終了したら、実際に列車を発車させてみよう。君の鉄道会社がようやく始動することになるわけだ。ただし、前にも言ったとおり、全てにおいてミスがないか必ずチェックしなければならない。苦勞してつくった環状線にたったひとつミスがあったため、全ての列車が大爆発を起こすなんてことは、絶対に避けなければならない。それらのチェックを完全に行ったら、いよいよ列車を発車させよう。列車は4～5時間おき

ぐらいの間隔をあけて発車させれば事故は起こらないはずだ。あせらず、確実に列車を環状線へと導き、君の会社を発展させていこう。



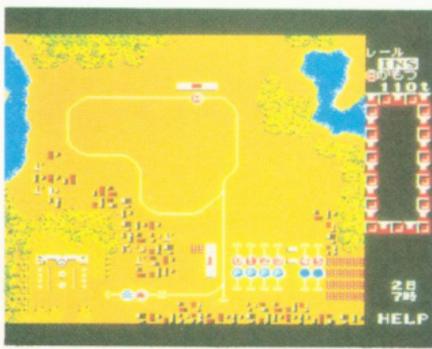
▲列車を1時間おきぐらいに出発させると、駅で衝突してしまう

正しい駅の配置法

環状線にただ列車を走らせただけでは、絶対に利益は上がらない。列車にお客さんを乗せ、そして降りることが重要なのだ。そのため線路の各地に効果的に駅を配置

する必要がある。駅を建てるときの注意点は、まずまわりに街があること。街があれば当然人もいるので、列車に乗り降りする人数が期待できる。ただし、何もなかったら駅を建てても人が乗らないか、ということそうでもない。何もなかったところはリゾート地になる可能性を秘めているからだ。

駅と駅の距離も重要である。これがあまり短いと乗客の数も期待できないし、利益も上がらない。環状線の各所に、距離が均等になるように駅を配置することができれば、利益は必ず上がるはずだ。



▲こんなところに駅を建てても誰も列車に乗らないぞ

A列車運行マニュアル3

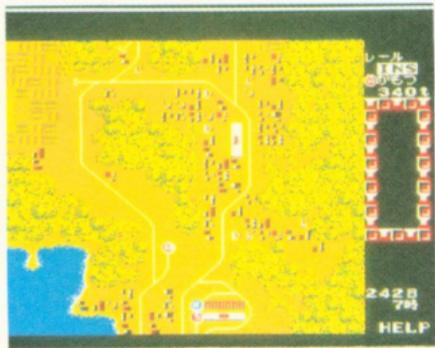
鉄道会社の運営法

社長ともなれば、会社を利益が上がるほうに導いていかなければならないのだ。

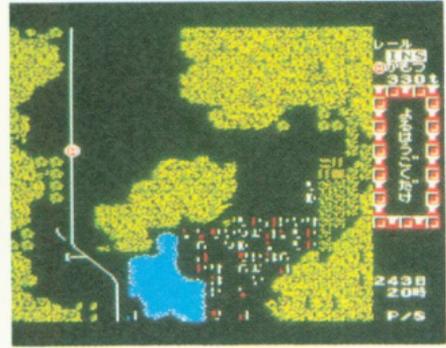
昼と夜を利用しよう

鉄道会社ではいったいどのくらいの人々が働いているのだろうか。かなりの大人数だと思ってもいいのではないだろうか。その大人数の人間を昼夜ぶつ通して動かすのは、いくら君が社長だからとはいえ、無理というものだ。そこでこの「A列車で行こう」は昼と夜で社長が行える仕事を制限している。例えば昼は線路をつくることができるが、夜はできない。夜はポイントを変えることができるが、昼はできない、などだ。君はこのルールを逆にうまく利用して会社の

利益を上げていかなければならない。ポイントとしては、昼の作業と夜の作業を完全にわけて行い、無駄な時間を過ごさないようにすることだ。線路を敷いていて夜が来てしまい、朝が来るのをじっと待っている、などということはあまりやらないようにしよう。例えば、線路を敷く作業は昼に限られているので、日が落ちる前に行い、夜は次の目的地に向かってA列車を自動運転させ、ポイントの設定などを行う。こうすれば能率的に線路を敷くことができる。



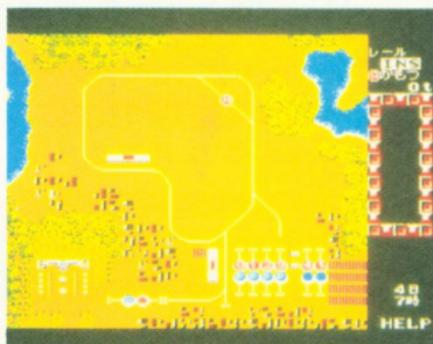
▲昼は線路作りに精を出そう。夜になるとつくれなくなってしまうぞ



▲夜は自動運転で目的地まで移動だ。時刻表やポイントの設定もこの間にしよう

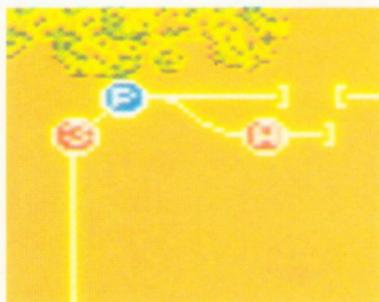
経費削減の必殺技

環状線を敷き、列車をすでに発車させたあとでも、経費を削減する方法はある。まずはいらぬ線路をはぶき、できるだけシンプルな環状線につくりかえることだ。ただし慎重にやらないと列車を壊してしまうので、十分気をつけなければならない。少しずつ、列車のいないときにつくりかえてしまおう。



▲この方が列車の走る距離が短くなって、経費が少なくなるぞ

列車をこわさない方法



▲輪止めがあれば列車は事故を起こさず、後戻りしていく

線路を敷いたときに、ほんのちよつとトゲのように線路が出張ったままになることがあるはずだ。この状態のままにしておくと、通りがかった列車が壊れる。それを防ぐために、必ず途中までしか敷けなかつた線路やこういったトゲの先には輪止めをしておこう。途中で切れている線路だけは、絶対にそのままにはいけない。



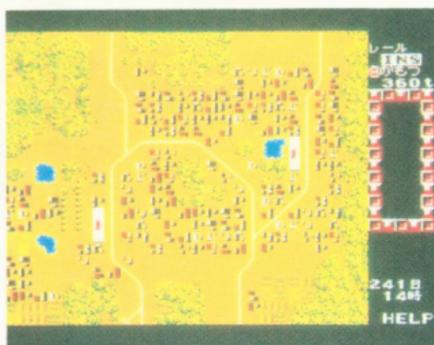
A列車運行マニュアル4

鉄道による都市開発

鉄道がうまく機能すれば、その土地の街はどんどん発展していくのだ。

街はどんどん発展していく

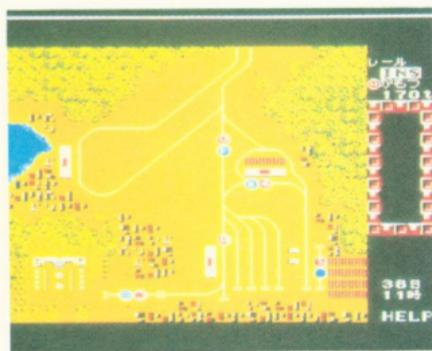
環状線ができて鉄道がうまく機能するようになったころ、それを証明するかのように街が少しずつ大きくなっているはずだ。それはその環状線がうまくいっている証拠のようなものなので、最初は街を大きくすることを目標としよう。街が大きくなればなるほど、当然列車に乗る人も増えるので、利益も上がっていくはずだ。



▲これだけ発展すれば、かなりのお金が会社に入ってくるぞ

都市開発の経済学

街が増えれば利益が上がる。鉄道会社がいちばん気にしなければ



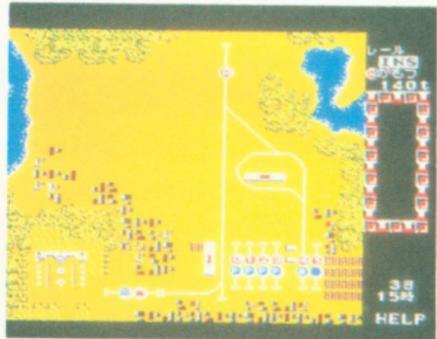
▲ムダな線路や駅は絶対につくらないようにしよう。事故や倒産のもとだぞ

ならないのは、まさにこの点だろう。しかし黒字になるためには相当の覚悟をしなければならないのは確か。最初に環状線をつくるだけでも、かなりの金額が出てしまう。さらに街が大きくなるまで、列車を運行しなければならず、その間の運行費用も決して無視できない金額だ。つまりできるだけお金をかけずに環状線をつくって列車を運行させ、最低1万ドル位は余裕がなければならない。

ゆめ かいほつ 夢のリゾート開発

だれ す 誰も住んでいないところに駅を
た 建てる。一見無謀ともいえるこの
こうどう いがい こう そう 行動は意外と効を奏することがある。
つまりリゾート開発だ。人間たま
にはひとごみを避けて、ゆったりと
した気持ちになりたいものだ。そ
れをねらって、何もないところに駅
を建てるのも作戦というものだ。
これが成功すると、そのリゾート
ちもひとつの街になってしまい、
てつどうかいしや ふところ しゅうにゅう やくそく 鉄道会社の懐に収入を約束してく
れる。しかしこればかりはどの
へん えき た 辺に駅を建てればいいのかとい
ことは分からないので、はっきり言

うのが難しい。あえて言うならば、
見晴らしがよく、いかにもレジャ
ーに向いていそうなところに駅を
建てるといいだろう。

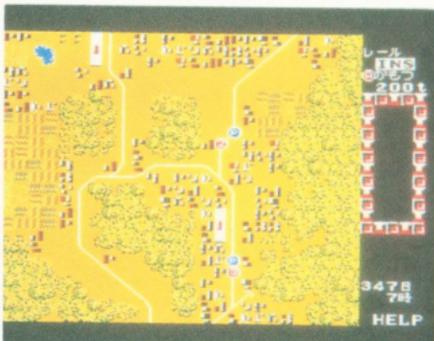


▲景色がきれいで、いかにも観光地にな
りそうなところを探せ

はつてん いがい お あな 発展の意外な落とし穴

まち はつてん てつどうかいしや うんえい たす 街の発展は鉄道会社の運営を助
けてくれる重要な要素だ。しかし
ちゆうい 注意しなければならぬ点も出
てくる。例えば1本の線路の左右に
たてもの たなら 建物が建ち並んでしまうと、もう

その線路以外に線路を敷くことは
できない。さらに間違っ
てその線路を消してしま
うとそのあとすぐに建物が建ち、二度と列車を通す
ことはできなくなってしまう。



▲これ以上建物が建つと、線路が敷けな
くなってしまいます。敷くなら今のうちだ



▲ちょっとでも線路をはがすと、一瞬の
うちに建物が建ってしまうのだ

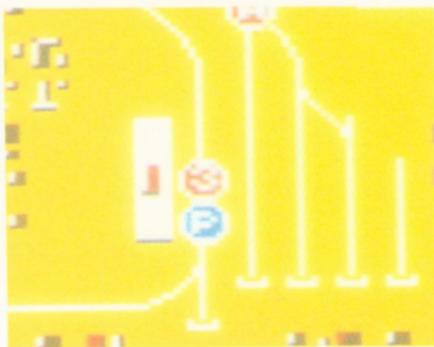
A列車運行マニュアル5

トラブルの対処法

列車の衝突事故、資材不足、A列車の操作ミスなど、注意することはいっぱいあるぞ！

列車を買うときの注意

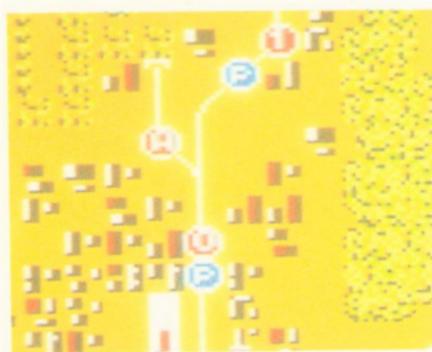
大切な列車が衝突事故や切れた線路にさしかかって爆発してしまった。この場合の対処法としては、はつきりいって買い戻すしかない。しかし急いで列車を買う前に、済まさなければならないことがある。何故そのような事故が起きたかを検討し、処置しなければならないのだ。そうしなければ、また列車を走らせても同じ事故が起きる。



▲列車は買った瞬間にここに出現してしまふ。24時間後に再出発だ

A列車を急いで逃げさせ！

環状線が完成して列車を発車させ、だいぶ財政も安定したころ、

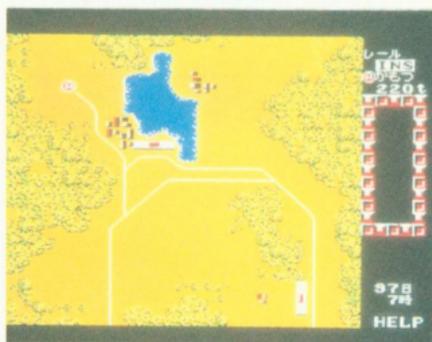


▲列車と列車の間にいるときは特に危険だ。逃げ道に一度入ってやり過ごそう

君はA列車で線路を少しつくりかえて経費を削減しようとするはずだ。そんなときにはひとつ注意して欲しい。環状線の中を列車は絶えず運行しているので、線路をつくりかえることに夢中になっていると、突然現れた客車と衝突、なんてことも起こりかねない。その対処法としては、あちこちにA列車専用の逃げ道を作っておくことだ。そしてその際にはポイントの設定も間違わないようにしましょう。

深追いは禁物!?

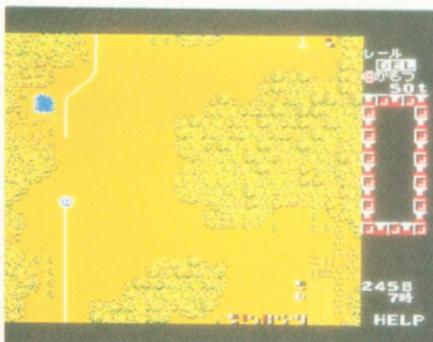
線路をつくっていると、画面に表示されているマップだけで判断してしまいがちだ。しかしある程度攻略が進んでいけば、マップの上にもスクロールができる。特に線路を上にものばしている最中は、上のマップを見てから線路を敷くように心掛けたほうがいい。行ってみたら行き止まりだった、なんて資材のムダ以外の何物でもない。



▲この先がいったいどうなっているか、スクロールしてみなければわからないぞ

資材がないときの緊急手段

マップのかなり上の方まで攻略が進むと、資材用の環状線からも遠く離れてしまう。すなわちA列車に積んである資材がなくなったら、まだ長い時間をかけて資材を取りに行かなければならないのだ。しかしどうしても早急に線路が敷きたい場合は、いらない線路などを引きはがして再利用するという



▲ベリベリと線路をはがす音が聞こえてきそうだ。しかしこれで資材は増える

手段もあるのだ。もちろんA列車の最大積載量である490トンを越えて積むことはできないが、緊急手段のひとつとして覚えておいたほうがいい。これひとつで列車を事故から守れることもあるのだ。



A列車運行マニュアル6

大陸横断への道

かんじょうせん うんこう じゆんちよう けいえい きどう
環状線の運行が順調になり、経営が軌道にのったら、さっ
だいとうりよう べつそう しゅつぱつ
そく大統領の別荘に出發しよう!

いよいよ別荘に向かって出發だ!

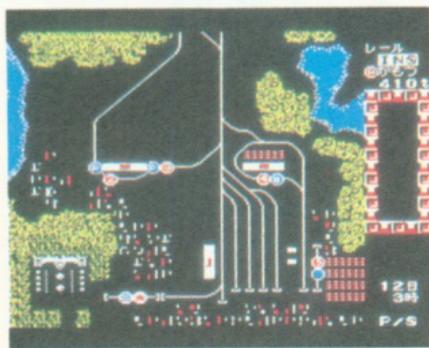
かんじょうせん かんせい かいしや
環状線が完成し、会社の
けいえい じゆんちよう
経営が順調となってきたら、
いよいよさいしゅうもくひょう だいとうりよう
いよいよ最終目標、大統領
べつそう にしかいがん
の別荘のある西海岸までの
たいりくおうだんせん ちやうこう へじ
大陸横断線の着工を始めよ
う。そのためにはさまざま
けいかくを練らなければなら
ない。しざいかくほ うんぱん
資材確保とその運搬、
せんろ ふせつ たかく けいひ
線路の敷設による多額の経費など
など、てつどうがいしや しゃちやう きみ
鉄道会社の社長として君が
かんが 考えることは山ほどあるのだ。そ
のひとつひとつを丁寧(ていねい)にクリアー



◀この先とれくらい走らなければ
ならないのか、全然わからない

していかなければ、とてもこの先
のながみちのりをこ
の長い道のりを越えていくことは
できない。さらに慎重な経営術が
ひつよう 必要になってくるのだ。

資材確保のポイント

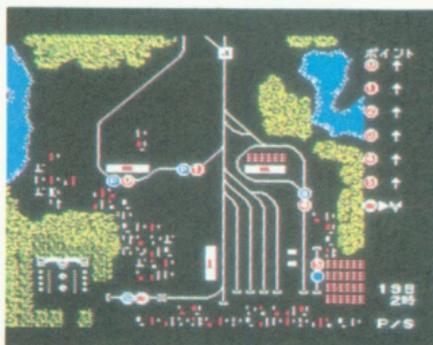


よる じどううんてん
▲夜なら、自動運転にしておけばそれほ
ど走るのも苦にならない

かんじょうせん ぬ うえ ほう せん
環状線から抜け、上のほうへと線
ろ
路をのぼしていくと資材の運搬が
しざい うんぱん
どうしても問題となってくる。こ
れにたいしてはいろいろとほうほう
るが、最も安全な方法は資材用の
かんじょうせん しざい と
環状線までいちいち資材を取りに
いくことだ。線路がのびればのび
るほどめんどうくさくなるが、それはや
むをえないだろう。よる じどううんてん
夜の自動運転
かつよう
を活用するのがコツだ。

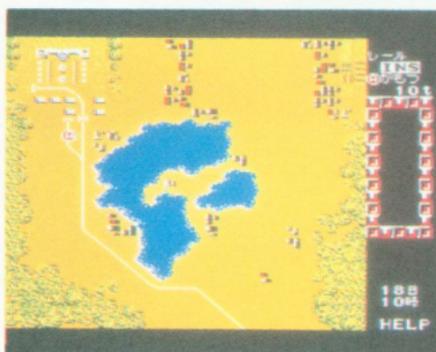
ポイントの設定を正確に

大統領の別荘を発見してもすぐ線路をつないではいけない。線路をつなぐと、24時間後に自動的に大統領専用列車が発車してしまうからだ。そのまえにポイントの設定をしてやる必要がある。これは何度も見直して、確実にやる必要がある。ここで大統領の列車を壊してしまうと、今までの苦勞が水の泡になってしまうぞ。



▲大統領列車でポイントをミスすると、今までの苦勞が一瞬でなくなるぞ

意外な盲点、A列車の逃げ道を!



▲こんな感じでA列車を逃がしておけば、大統領列車が来てもぶつからない

大統領列車が苦勞してつくった線路の上を走る。これほどうれしいことはないはずだ。しかしちょっと待て。A列車は今どこにいるだろう。もしかして別荘の目の前に置きざりになっているのではないだろうか。もしそうなら、やがて現れる大統領列車と衝突してしまう。これを防ぐために必ずA列車の逃げ道をつくってやろう。

大統領専用列車・発車のタイミング

もし大統領列車が環状線の一部に入るようなら、そのために発車のタイミングに注意しなければならぬ。必要なら各車の時刻表を設定し直すといいぞ。



▲この瞬間がいちばんトキドキする

だいとうりようさま とお 大統領様のお通りだ!

故が起きないから安心だ
▶大統領列車が、荒野を進む。事故



すべてのチェックが終わって、大統領列車を別荘に向かって走らせる。このときの緊張感と喜びが、この「A列車で行こう」の最高に面白いところだろう。果たしてどこかにミスはないだろうかとかなり神経質になるはずだが、それだけに列車が無事別荘に辿り着いたときの感激は、とても一言では言い表せない。しかもマップが全部で3つもあるので、うまくクリアすればその感激を3度も味わうことができるぞ。

そのマップは終了だ
▶この画面を見ることができたら



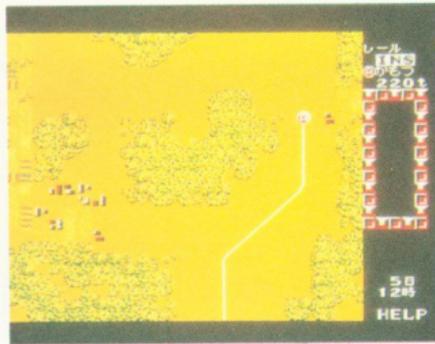
れつしや うらわざ か のうせい A列車～裏技の可能性

「A列車で行こう」は会社を経営しながら、大陸横断を成功させるゲームである。しかしもし会社を

経営せずに大陸横断を行ったらどうなるだろう？ 資金がなくなるまでに別荘までいけるだろうか？



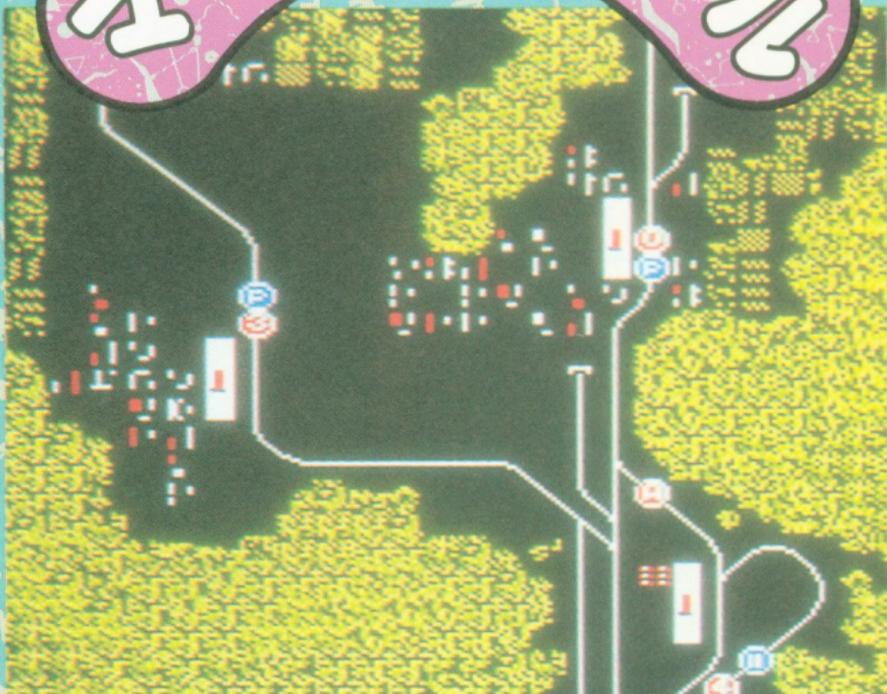
▲まずは資材用の環状線だけを作り、そのほかに経費を使わない



▲あとは無駄なことをしないように上へ進むだけ。どこまで行けるかな？

れつ しゃ い
A列車で行こう

マップマニュアル



ようい ぜんぶ さい
用意されたマップは全部で3つ。最
初のマップは腕試したが、残り2つ
の大きさはハンパじゃないぞ。これ
だけ大きければ、かなり楽しめるっ
てもんだ。君の社長として才能がど
のぐらいか、試してみようぜ！

マップ1

初級編



マップ1はあくまでも練習ステージだ。クリアするのは簡単なのだ!

どこが発展するか見抜け!

まず始める前に、これから自分が敷こうとしている線路のイメージを、頭に思い浮かべることが大切だ。それからどこに駅をおいたらいいか、資材の環状線をどこにつくるか、などのこまごまとしたことを考えていけばいいのである。行き当たりばったりで線路をつくとあとで苦労するから、地形に見合った線路をつくるように。



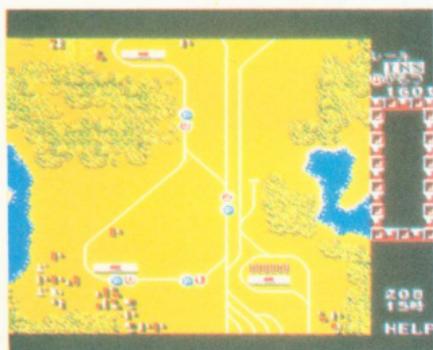
▲まったく手を付けていない状態。よく見ると、これからつくる街が見える?

大環状線をつくるのだ!

前にもいったが、会社としての利益を上げるための環状線は、2画面以上にしなければならない。しかしこのマップ1に関しては、

地形に沿って線路を敷いてやればじつに簡単に環状線がつけられるようになっているので、最初はそれで練習して欲しい。それがうまく

▶高収入を上げるには、駅と駅の間に距離が必要になってくる

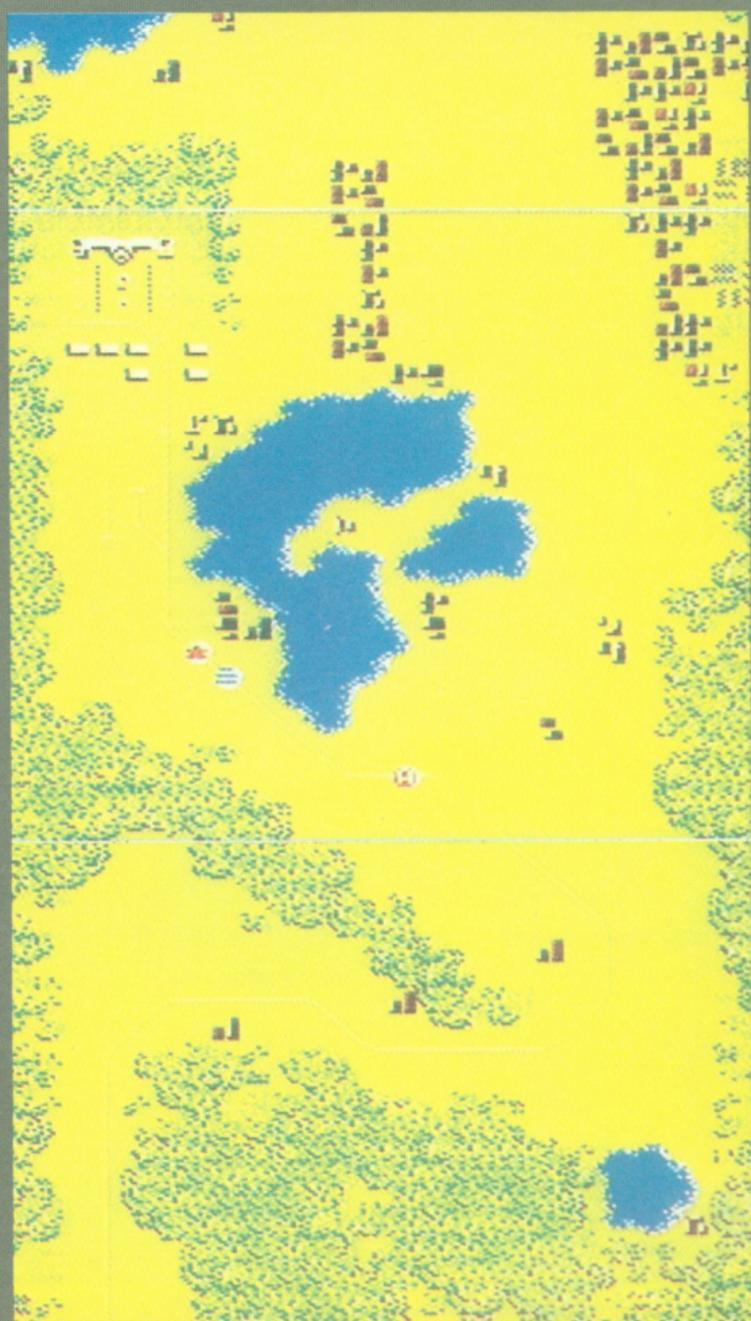


いくようになってくれば、このあとのマップ2やマップ3で大変役に立つはずだ。環状線の敷設とそれにもともなう利益は、君が社長として必ず覚えなければならぬことなので、ここで覚えてしまおう。



マップ1 START

GOAL



マップ2

中級編



初級者編のマップ1で基本的な技術をマスターしたら、本格的なマップ2にアタックだ!

貨物線の環状も必要だ!

マップ2はマップ1に比べ、倍近くの長さを持っている。そのため使う資材の量も多くなるから、貨物線を環状にして常に資材が手に入りやすい状態をつくっておく。これがまずはじめにやっておくべきことだ。



まずは貨物用の環状線をつくって資材の確保をしよう

資材を運搬する貨物線ではどうしてもスイッチバックによるバツクでの運行が行われてしまう。バツクだと通常の移動よりずいぶん

と速度が遅くなってしまい、一般の車両との事故がおきやすい。このため、貨物線と客車用の線路は分けてつくったほうがいいぞ。

会社の経営安定がカギだ!

お金の流れ		おしりようきゆう	
しーる	143	00	200
ぶらぶら	13	00	200
こうてい	13%	00	100
おしきん		00	0
おしきん	056370	00	250
けいしん		00	0
1000円	830	00	0
2000円	2520	00	0
2000円	2460	00	0
5000円	130	00	0
10000円	1250	00	0
20000円	1510	00	0

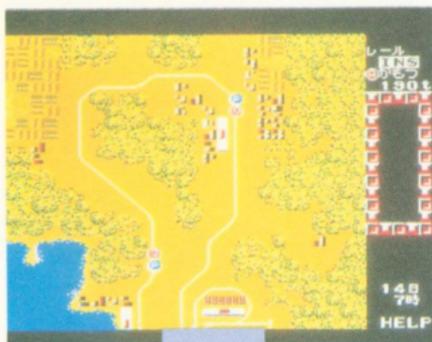
線路の距離が長くなると、それだけ経費もかさんでいく。きちんとした路線を敷いて会社の安定を保持していかないとすぐに資金がなくなってしまう。レポートモードを使って会社の状態を把握しておこう。資金の残りが少ないときは、線路をのばす作業を少し休んで資金の回復を待つといい。残りの日数と相談しつつ進めていこう。

▲マップ1に比べてマップ2はかなり長い。会社の安定がクリアのカギだ!



マップ2 START

かんじょうせん おお 環状線はだんだん大きく!



かんじょうせん かいしや あんてい いちだん
▲環状線で会社が安定したら、もう一段階大きい環状線を敷くのだ!



おおきい かんじょうせん
▲大きな環状線ができたなら、ポイントを切り替えて列車を通そう

かんじょうせん かいしや けい
環状線をつくるのが会社の経営の安定にかかせないということはわかっただろう。スイッチバック式の線路だと帰りの速度が遅いため、列車の往復回数が少なくなり街の発展が遅くなる。街が発展しないと乗客が増えないから、鉄道会社としてもうからない。そうすると資金はすぐに底をついてしまうだろう。

まず小さめの環状線をつくる。それがうまくいったら徐々に大きなものへと広げていくのだ! 駅と駅の距離が開けば開くほど収益が上がるしくみになっているので、線路をのばして大環状線をつくろう。ただ経営状態と残りの日数を頭にいれて無理のない企業拡大でなければならない。L字の増線は破産のもとになるぞ!

あせらずにゆっくりコトをすすめよう

けいえい あんてい
経営が安定してきたからといってすぐに線路をのばしていくのは考えものだ。マップ2は想像以上に広いから、目的を達成するためにかかる経費は莫大だ。しばらくは手を休め、「貯金」をするようにしたい。安定した環状線をつくれれば面白いように資金はたまっていく。はやる心をおさえつつ、せめて5万円以上は資金をためてこう。

レール		ポイント	
レール	200	ポイント	70
ポイント	17	ポイント	330
ポイント	6	ポイント	330
ポイント	21%	ポイント	250
おしきん		かんじょうせん	
おしきん	039650	かんじょうせん	
けいひ	2120	かんじょうせん	
1日あたり	3150	かんじょうせん	
2日あたり	4780	かんじょうせん	
3日あたり	1210	かんじょうせん	
1日あたり	2930	かんじょうせん	
2日あたり	2910	かんじょうせん	
		40%	18%

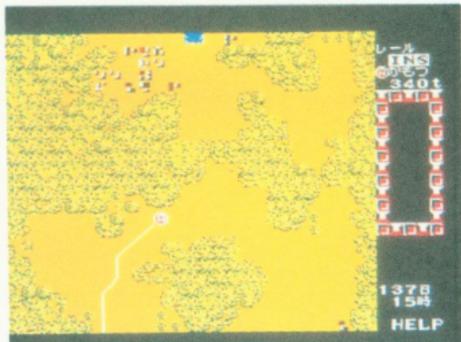
▲ここまできたらあせらずにじっくりといこう



行き止まり! どうしよう?

順調に線路をのばしていくと、いきなり行き止まりにぶつかる。行くてを山がさえぎっているじゃないか! どうしよう?

と、あわてることはない。ここではトンネルを掘る、という新たなワザを使えばいい。といってもそれほどたいしたことをするわけではなく、普通に線路を進めていけば簡単にトンネルができていくのだ。ただし、トンネルを掘れる場所と掘れない場所があるから、うまく探さなければならない。



▲あれ? いきどまり? いや、ここはひとつトンネルといこうじゃないか

いくつかトンネルを掘れる場所があるが、正解はひとつだけ。しっかりと探しだそう。

ショートカットを使え!

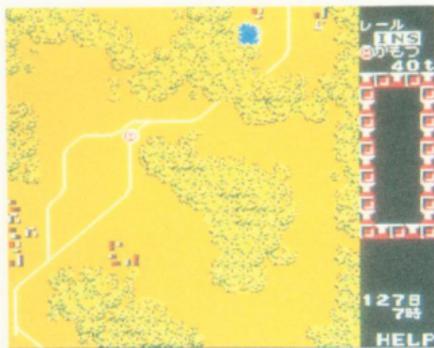
中盤に入ると、線路の長さが必要なものになり列車の移動にかかる経費もばかにならないようになってくる。A列車の往復もかなりの経費と時間を要するようになり、資材の補充が大変になってくる。それでこのショートカット作戦の出番だ。この作戦の利点はま

さに今のなやみを解決してくれる。線路に近道をもうける作戦なので、長い目で見たときの移動にかかる経費を大幅に節約できるぞ! ただし別の見方をするならば「よけいな線路を敷く」ともとれないこともない。今後の利用度が頻繁である場合以外はムダな投資になり

かねないから状況を把握して実行しよう。

この方法は投資する資金額が大きいのので最初からムダな線路の敷き方は避けて、できるかぎりシンプルな路線を計画的につくり上げていくことが望ましい。

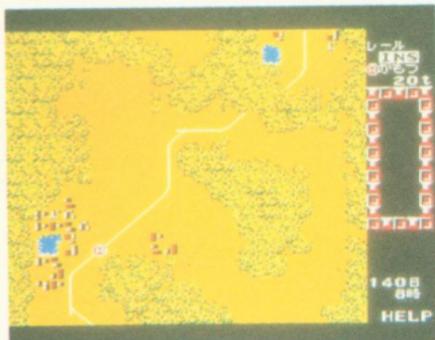
▶資金に余裕があり、時間的には余裕がないときはショートカット





いらぬ線路は回収する!

ショートカット作戦でうまく経費を節約できたなら、今度は線路回収作戦だ! これはいらぬ線



▲ショートカットであぶれちゃった線路は回収して再利用!

路を撤去すると、それがもう一度資材として利用できるという特性をうまく利用した作戦で、資材の補充がままならないほどの遠くまで線路がのびていったときに役に立つワザだ! よけいな脇道や敷きまちがった線路は回収して先へ先へと再利用でのばしていく。ショートカット作戦と併用し、ショートカットバイパスの完成後はもとの線路を回収し、資材の補充をすると効果的。ただしこの戦法も資金に余裕があるときにやろう。

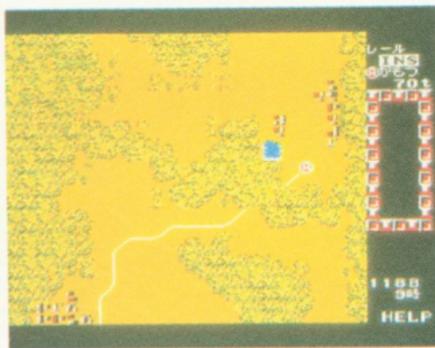
第2の難関! またトンネルだ!!

今度のトンネルはなかなかの強敵だ! まず掘りはじめる場所探しが大変。あちこちと試してみ、やっとトンネルを掘れる場所を見付けてもそこからまたやっかい。トンネルのなかで線路は曲がって

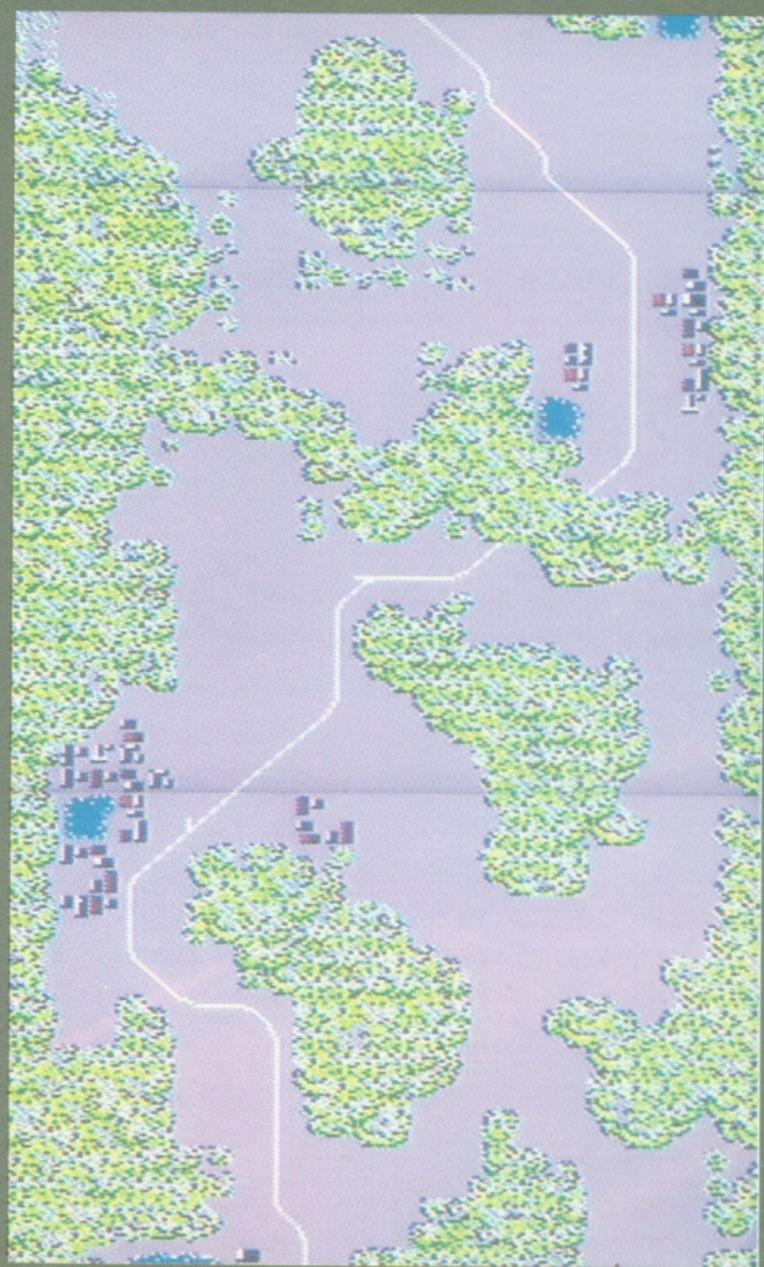
いるのだ。写真のように斜めに入って、右斜め上、右斜め上、右、右斜め上、右斜め上とA列車を進めれば、地上に出ることができる。正解はこのルートだけ、しっかり進め!!



▲今度のトンネルはなかなかの難関だ。うまく掘れるところを見つけよう



▲トンネルの中で線路は曲がっているから気をつけて進もう



こ さいご なんかん 越えられるか!最後の難関

思えば遠くへきたもんだ、といいたくなるような地の果て。大統領の別荘まであとわずか、なのにここで最大の難関にであってしまふ。またトンネルだ! あちこちを掘り返してみてもいっこうに掘れる場所には出会わない。ここでは別の解決方法を考えなくてはいけないのだ。注目するのは右上の畑。ここだけが山ではない。

かといってこのままA列車をすすめても通れやしない。実はこの解決法は街にあるのだ。

駅をつくって、この地まで客車



▲最後の難関。またトンネルか! と思いきや、じつは新たな展開が!

を引いてくる。客車が駅につくと街は発展し、畑はなくなっていく。そこですかさず線路をのぼしていくわけだ。

め まえ ゴールは目の前なのだ!

最後の難関突破のために街をつくって、客車を呼び寄せるときに注意しなければならないことは会社の経営状態。客車を環状線から外し遠く離れた街まで呼び寄せる

と、それまで維持してきた収入の安定を崩すこととなり、いきなり赤字が出はじめる。経営状態の安定を確保しておかないと大統領列車の到着まで会社が持たないぞ!



▲街が繁栄して、難関突破! さあ後は大統領列車を通すだけだ!!



▲資金が心もとないと、せつかく線路が開通しても、会社が倒産してしまう! /

GOAL



マップ3

上級編



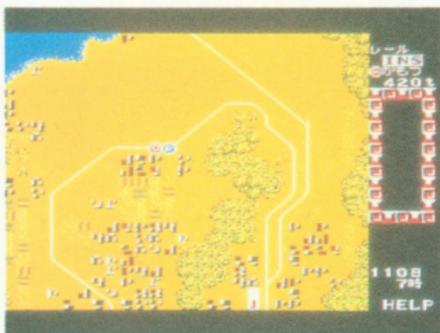
難易度100%のマップがこのマップ3だ。これがクリアできれば君は名社長になる。

環状線はできるだけ大きく!

マップ3でもマップ2と同じく巨大な環状線をつくらなければならないが、マップ2ほどつくりにくい地形にはなっていないので、

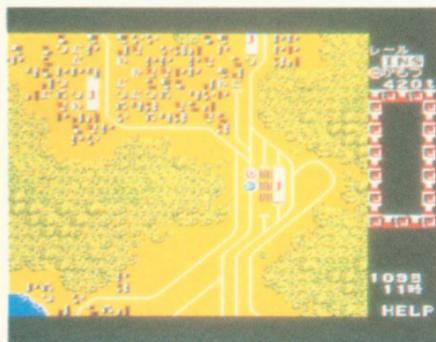
そのへんは安心できる。ただし街の発展をうながせるところを選ぶのが微妙で、例えば列車をうまく走らせてもなかなか会社の運営はうまくいかないはずだ。この場合、駅の配置する場所がポイントとなり、最初から

どこに駅を置くかを考えながら線路を敷く必要がある。今までよりも確実に発展しにくいマップなので、気長に環状線をつくろう。



できるだけ大きい環状線にしたほうが収入が期待できるぞ

第2の資材ポイントをつくれ!



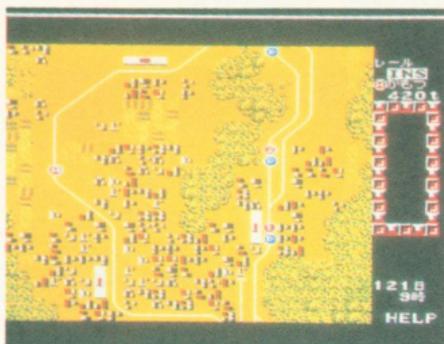
▲2つめの資材の環状線は最初から場所を決めておいたほうがいい

マップ2であまりにも長いマップ上を何度も資材を運んで、いささかうんざりしたはずだ。それを完全に解消することはできないが、少しでも事故を起こす確率を減らすため、第2の資材置き場をつくらせよう。これは今までの資材用環状線をさらに上にのばした物。これをつくることにより、少しでもA列車の動く距離を短くしよう。

経費は少なく、着実にもうける!!

環状線が長くなればなるほど、列車の走る距離も長くなるので経費がかさむ。こればかりは変えられないので、経費を節約するために線路をできるだけシンプルにしながらはならない。

それからポイントの設定にもお金がかかるので、必要なポイント以外はなるべく設定しないようにしましょう。これだけでも、かなりの



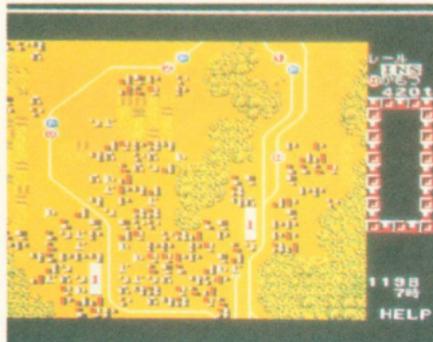
◀長い苦難を切り抜ければ、なんとか街は発展してくる

経費を抑えることができるぞ。長い苦難を切り抜ければ、街は発展してくる。堪え忍ぶことも社長の務めなのだ。

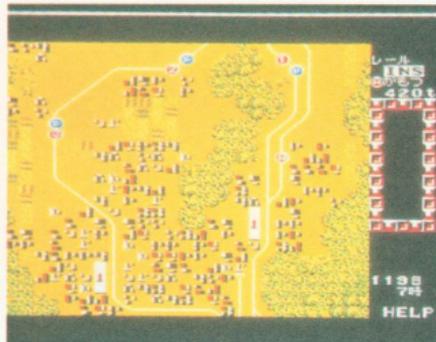
A列車専用の通り道を確保せよ

このマップ3は使える土地がかなり細長くできているので、客車と資材専用の環状線が複雑に絡み合っており、ポイント設定などに不備があると一発で事故が起きてしまう危険なマップなのだが、それをできるだけ防ぐためにはA列

車専用の線路を敷くことをおススメする。しかもこの方法を使っていると、いざ大統領を通すというときにそのA列車専用線路を使えば、客車との衝突をかなり防ぐこともできるのだ。ちょっと経費はかかるが試す価値はある。



▲資材の環状線に乗り入れるための通り道は絶対に必要だ!!



▲なるべく客車用の環状線に乗り入れないようにしよう。そのほうが楽だぞ

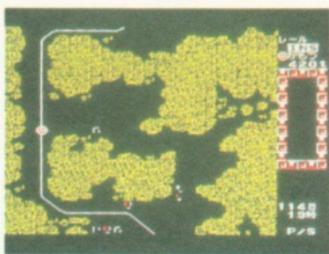


れつしや しざい まんさい ほうほう A列車に資材を満載する方法

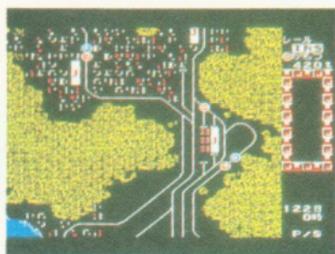
A列車の最大積載量は490トンである。どうせだったら毎回積載量ぎりぎりまで積みたいものだ。しかし資材ひとつが250トンであ

るため、ふたつを一度に積むことはできない。それならば列車が通らないところに10トンだけ線路を敷こう。そうすれば満載できるぞ。

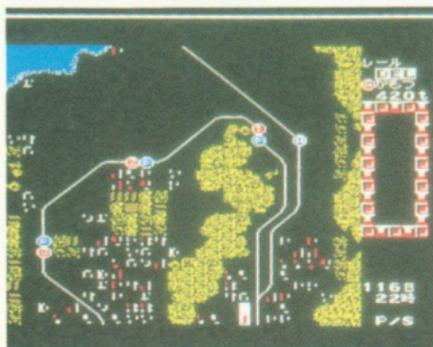
▶あともう一步だと思ふ
とこの作業も楽になる



▶やっとな資材が積めた
さあ、帰らなくちゃ



よる じ どううんてん ちゆうい 夜の自動運転に注意



▲このままA列車が進んでいくと、やっとな客車とぶつかってしまうぞ

夜に居眠り運転はつきものだ。A列車の運転手だって例外ではない。夜間の自動運転の時に環状線に不用意に戻っていくと、ちょうど突っ込んできた客車とぶつかってしまう、という大惨事が実際に起こりえるのだ。それを防ぐために環状線と大陸横断線路の境にポイントをつくろう。夜の自動運転はポイントで一時的に停止するからだ。

ワンポイントアドバイス

A列車が資材を満載した状態で線路からはみだしてしまつと、そこにトゲ状の線路ができてしまう。しかもA列車

は満載のため、そのトゲをはがすことはできない。その場合はやむを得ないので、資材を少し使って輪止めにしよう。

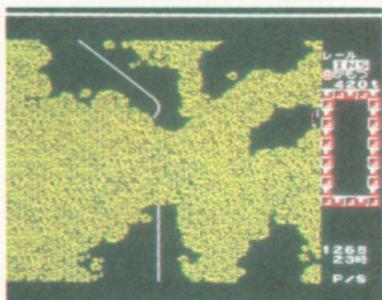


恐怖のトンネル地獄

▶ なかは信じられないくらいゴチャゴチャなのだ!



▶ ポイントがなければ自動運転で出てくるぞ!



マップ2と同じくマップ3にもトンネルがある。しかしこのトンネルはなかで複雑に折れ曲がっており、とても一筋縄ではいかないのだ。しかもひとつではないというから恐ろしい。入り口を見つけるのは意外と簡単だが、一度はいつたら最後に二度とでてこれなくなる危険性すらある。ここは落ち着いて別のかみ紙にマッピングしながら進むしかないだろう。頼りになるのは、画面右横にあるメッセージとA列車の積載量の表示だけだ。

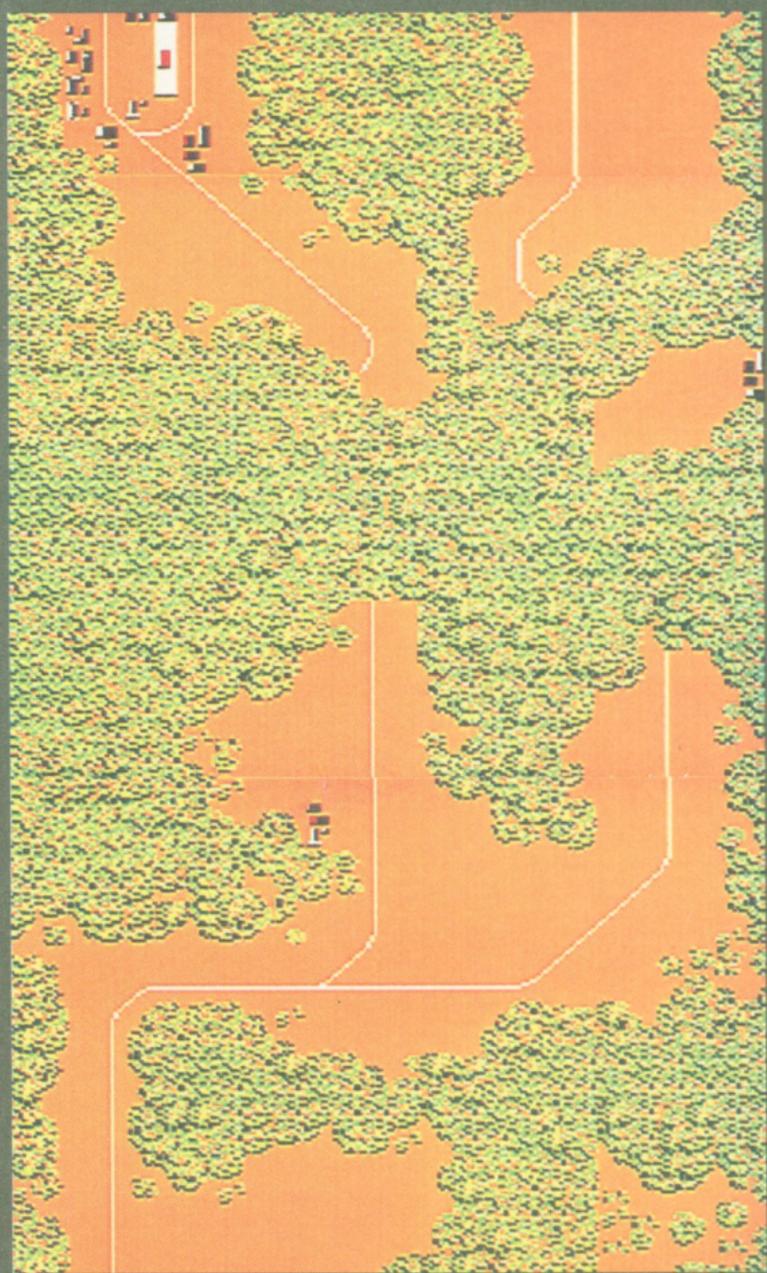
駅の配置は気のすむまで

マップ3は街が非常に発展しにくい。それだけに駅の配置にも気を配る必要がある。せっかく駅を建てたのに発展しないのでは大損害となってしまふので、駅の配置

については、よく検討しなければならない。とりあえず少なめに建てておいて、利益が少なくならもうひとつ建てる、といった方法がいちばんいいだろう。



▲やはり基本は街のあるところ。ここならある程度は発展するはずだ



会社の方は大丈夫？

会社情報		おしりようターフ	
レール	475	0円	540
ポイント	24	0円	540
現金	8	0円	380
こうむい	32%	0円	250
		0円	0
おしさん			
おしりようターフ	003730		
おしさん			
おしりようターフ			
おしさん	2440		
おしりようターフ	2670		
おしさん	3810		
おしりようターフ			
おしさん	3280		
おしりようターフ	3200		
おしさん	7360		

▲ここまで資金がなくなると大ピンチだ。このままだと会社が倒産してしまうぞ！

このマップ3で大もうけできた人は、社長としての才能にかなりめぐまれている人だろう。それほど、このマップでの会社経営は難しいのだ。環状線はなかなか利益を上げないし、そのうえマップが広大で別荘にはいつ着くのか分からない。そして月日だけは刻一刻と流れていく。しかし、そのあせりこそが最大の敵なのだ！

いったいどこにトンネルが？

マップ3の最後、大統領の別荘に着く直前がこのゲーム最大の難所だ。ここではどこにトンネルがあるのか一切わからないようになっていて、相当の時間をムダに過ごすことになるはずだ。とり

あえずマップ2と同様、第2の環状線をつくって、列車を2台ほど流し込んでやろう。それによって、最初は少ししかなかった街が活性化し、やがて大きな街になっていく。それが勝利につながるはず。

どこまで遊べるA列車

この「A列車で行こう」は会社を経営するシミュレーションであると同時に、街を発展させるシミュレーションである。線路をどう敷くか、駅をどこに配置するかということが、街の発展に大きく関係し、そして同じ街ができあがることは絶対がないといつていい。それはプレイヤーの枚数だけの結果がこのゲーム

には隠されているということだ。君だけの街が、この「A列車で行こう」の中に眠っているのだ。



◀街は君の会社の動きに合わせて発展していくのだ

GOAL



この本の^{ほん}内容^{ないよう}についてのお問^とい合^あわせは、
ゲームの^{せいかくじょう}性格上^{こた}、お答^{こた}えできませんので、
ご遠^{えんりよ}慮^{りよ}ください。

きみが^み見^みつけたスーパ^みーテクニッ^くクなどを
送^{おく}って^くだ^さい。

〒162 ^{とうきょうと しんじゅくくみち ごけんちょう}東京都新宿区東五軒町3-28

^{ふたばしや}双葉社 ^{ふぁみこん へんしゅうぶ}ファミコン編集部

まで、ハガキか封書^{ふうしよ}で^{おねが}い^{わが}します。この本^{ほん}
の良^よかったところ悪^{わる}かったところも、書^かい^か
て^くだ^さい。

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ⑩

A列車で行こう必勝攻略法

編 著 ファイティングスタジオ

発行者 井上功夫

発行所 株式会社 双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28

振替 東京8-117299

印刷所 三晃印刷株式会社

ゲーム & ライター / <山猫有限会社> 工藤英人 飯田仁

デザイン / 川本誠司

イラスト / <山猫有限会社> 山下以登

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

©1991(株)ポニーキャニオン ©(株)アートディンク

© FUTABASHA Printed in Japan

禁・無断転載複製

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。

定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-15199-8 C0276

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

- AD&D®ヒーロー・オブ・ランス必勝攻略法
- メタルマックス必勝攻略法
- ファミリーサーキット'91必勝攻略法
- A列車で行こう必勝攻略法

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

- ポピュラス必勝攻略法
- スーパーマリオワールド完璧版必勝攻略法
- シムシティ必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

- ファミスタ必勝攻略法
- ジャングルウォーズ必勝攻略法
- ゲームボーイウォーズ必勝攻略法
- フリートコマンダーVS.必勝攻略法

PCエンジン完璧攻略シリーズ

- 邪聖剣ネクロマンサー必勝攻略法
- R-タイプI・II必勝攻略法
- ガイアの紋章必勝攻略法
- ドラゴンスピリット必勝攻略法
- ニュートピア必勝攻略法
- PC原人必勝攻略法
- 源平討魔伝必勝攻略法
- ベラボーマン必勝攻略法
- 桃太郎伝説ターボ必勝攻略法
- ワルキューレの伝説必勝攻略法
- 桃太郎活劇必勝攻略法
- 桃太郎伝説II必勝攻略法

メガドライブ完璧攻略シリーズ

- ファンタシースターII必勝攻略法

A列車で行こう必勝攻略法

定価490円

1991年9月12日 第1刷発行

編著／ファイティングスタジオ

発行者／井上功夫

発行所／株式会社双葉社

〒162 東京都新宿区東五軒町3-28



ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ¹⁰²
A列車で行こう必勝攻略法

定価 **490** 円(本体476円)

©1991 株式会社ポニーキャニオン ©株式会社アートデイング

●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

双葉社

ISBN4-575-15199-8 C0276 P490E