

# A 列車で行きませんか？

文責：MCO

## はじめに

まずは新入生の皆さん、ご入学おめでとうございます。この会誌を手にとって頂いたという事は少なからずゲームに興味がある事と思いますが、受験勉強中はなかなかプレイ出来ずにいた事と思います。お疲れ様でした。

これから大学生となって時間の使い方に幾許かの余裕が生まれる訳ですが、1年間にプレイするゲームの数は果たして増えるでしょうか。ちょっと統計を取ってみたくなる問題ですが、私とはいうと特に昨年度は減った気がします。曲が自分で追加できる音ゲー「大合奏!バンドブラザーズ」や、ゲーム研究会に入ってから始めたポケモンに代表されるように、1本で長い間遊べるゲームを中心に遊んでいるからでしょうか。どうせ同じ値段でゲームを買うなら、奥が深くて延々と楽しめるものを買った方が財布にも優しいですよ。この記事で紹介する「A列車で行こう DS」もその内の1本です。

## 『A列車で行こう』とは？

同名のジャズの曲がありますが、音楽とはあまり関係ありません。ジャンルに「都市開発鉄道シミュレーションゲーム」と銘打たれているとおり、このゲームの最大の目的はずばり「都市を作り育てる事」になります。ここまで言うの大抵の方に「ああ、SimCityみたいな物ね」と勝手に納得されてしまうのですが、では何故ジャンル名に「鉄道」の2文字が刻まれているのでしょうか？それはプレイヤーが「鉄道会社の社長」として都市開発に携わるからです。

かつて現：阪急電鉄の創業者、小林一三<sup>1)</sup>は『乗客は電車が創造する』という言葉を残しました。当時、現在の阪急沿線は田園地帯であり、乗客の需要は決して多いとは言えませんでした。そこで路線の敷設に先立ち、周辺の土地を買収。鉄道会社自らが住宅や商業施設、娯楽施設を建設し、見事開業後の大幅黒字を達成したと言います。彼が原型を作ったこのビジネスモデルは後に続く全国の鉄道会社によって盛んに行われました。ここ東京近辺でも池袋の街や東急田園都市線、首都圏新都市鉄道など、鉄道が都市開発を牽引する例はたくさんあります。

そういったいわゆる「大手私鉄」の、都市開発と並行した鉄道会社の経営をゲーム化したのがこの『A列車で行こう』シリーズです。シリーズとしてはかなり昔からパソコン用ゲームとして制作されており、家庭用機向けには移植という形でリリースされる場合が多かったのですが、この記事で紹介するニンテンドーDS版は、DSというハードに特化した完全新作となっています。

鉄道路線を作りながら街を育て、なおかつ会社の経営にも気を配るとなるとかなり忙しいゲームに

---

<sup>1)</sup>同姓同名の教授が新領域創成科学研究科にいるらしいが、関係は特に無い…はず

聞こえますが心配無用。最初の3つのシナリオに非常に充実したチュートリアルが含まれており、全くの初心者でも問題なく楽しむことができる事を保証します！基本的に初めて使うコマンドについては全て1から説明してくれるので、PC版のように「やるが多すぎて分からなくなる」事は無いと思います。

それでは、去年1年間私がプレイし続けたこの『A列車で行こうDS』の魅力を、シリーズの三本柱『鉄道運営』『都市開発』『経営シミュレーション』の3つの面から紹介したいと思います。

## 『鉄道運営~Railroad Management~』

このゲームはまずレールを敷き、電車を走らせる所から始まります。都市間に鉄道網を整備し、また寒村や田園地帯に新たに駅を作って路線を延伸し、マップ全体の発展を促します。開発するマップはデフォルトで12個用意されており、それぞれ「鉄道総延長100km」「新幹線開通」等の目標を達成する事でゲームクリアとなります。また「フリーマップ」機能で自分で地形を作る事も可能です。

線路を引くと言っても難しい事はありません。チュートリアルに従い、駅と駅を繋げて車両を置き、発車間隔を設定すれば簡単に列車が走ってくれます。割と適当に路線を引いてもゲームは進みますし、初心者向けの難易度ではそれでもどうにかなる物ですが、難易度が上がるとそれをいかに効率良く、**利益率を高める形で実現するか**という事が問題になってきます。これについてはプレイしている内になんとなく分かってくる部分も多いのですが、ここでは現実の鉄道路線を思い浮かべてみてください。

(以下、少々鉄分の濃い話になるので読み飛ばして頂いて構いません)

工事費・運営費を抑えるなら線路1本で単線運行したり、大都市間の輸送に対応するなら横に線路を増やして複線・複々線化(例:小田急小田原線)や、踏切解消の為に線路の高架化を行ったり……。土地に余裕があるなら敷設段階で駅間を直線で結ぶのがベスト(例:中央線東中野-立川間)ですし、線路を通す土地が無いなら思い切って地下鉄にしましてもいいでしょう。車両も多過ぎるとガラガラ電車になって赤字が発生しますし、少な過ぎると満員になってしまいますから乗客需要を見極めて配置しなければいけません。後述する貨物列車<sup>2</sup>については専用線(例:山手貨物線<sup>3</sup>)を用意するか、ダイヤ設定で旅客列車と共通運用(例:武蔵野線)するかは腕の見せ所です。デフォルトで用意されている車両だけでは物足りないと感じたら、車両の新規開発を行うといいでしょう。運行速度や接客設備、省エネ等の各パラメータを割り振りオリジナルの車両<sup>4</sup>を作り出せます。

まずは簡単な路線を作り、これらを少しずつ積み重ねていけば、気づいた時には作った本人ですら一瞬では把握出きない程大きな路線ネットワークに成長しているはず。高速車両と低速の車両を

---

<sup>2</sup> 往路と復路で運行速度が異なり運用上のネックとなりやすいので専用線を敷設するのが有効だがその分の固定資産税もかかってくるので敷設しないで済むならそれに越した事はない

<sup>3</sup> 現在は旅客化され埼京線や湘南新宿ラインが走っている

<sup>4</sup> 鉄道会社各社とのライセンス契約料の関係かPC版とは違い実車は登場しない

ただし車両開発時に車両のカラーリングを変更できるので……

織り交ぜ、優等列車や貨物列車が複雑に交錯する路線ができると……つい誰かに自慢したくなります。  
~~まあネタバレしちゃうと、こだわった所でゲームとしての最適解は複線の環状線なんですけどね。~~

この DS 版のグラフィックはシリーズの中でもかなりデフォルメされている方なので、ちょうどプラレールのようなものを想像して頂ければいいでしょう。ちょっとした鉄道模型シミュレータですが、模型は模型でも自律制御された模型です。各々の車両があらかじめ設定した運行計画に沿って動くので、発車間隔の調整はもちろん、工夫を凝らせば急行列車の緩急接続なども表現できます。

また列車だけでなくバスやトラックの運行も可能です。それぞれ鉄道部門の旅客列車・貨物列車に相当し、積載量が少ない代わりに小回りの効いた運用が可能です。場合によっては鉄道を全く使わず「A バスで行こう」なんていう縛りプレイもできます。私はやった事ありませんが。

## 『都市開発~Urban Development~』

鉄道による都市開発。このシリーズの特徴ですが、ゲーム内では主に「子会社」の建設、またはその促進という形で行われます。都市開発の面でも「都市人口 5 万人以上」「子会社数 20 社以上」等のクリア条件が設定されているマップは多いです。

子会社の説明の前にこのシリーズの重要な概念である「資材」について説明します。「資材」とは主に工場で生産される白いコンテナ（に入った何か<sup>5)</sup>）で、子会社や大型駅ビルはこれを一定数消費して建設されます。貨物列車やトラックを使って工場から資材を運び出し、資材を必要としている地域に配送、資材置場に蓄積すると、その付近の子会社等の建設に使われる仕組みです。工場で生産する以外にも、マップ外から貨物列車や輸送船で運び入れたり、逆に工場からマップ外に輸出して収入源にしたりする事もできます。資材が無ければいくら駅の利用者が多くても発展が止まってしまうすし、あまり貨物を走らせすぎても赤字の垂れ流しになりますから、資材を流通する仕組みを上手く構築しなければいけません。

「子会社」というのはゲーム中の呼称ですが実質的には「物件」と呼んだ方が適当でしょう。これらはマップ上の一定の広さのマス上に建設される不動産で、大きく「工業」「商業」「娯楽」「運輸」「公共」「住宅」の 6 つのカテゴリーに分けられます。様々な規模のテナントビルやマンション、娯楽施設、果ては空港まで多くの種類があり、建設すると 1 日ごとにその周辺の状況に応じて収入を生みます。例えば「工業」の「コンビナート」や「商業」の「ガソリンスタンド」は、「工業」の子会社の付近に建設すると収入が増加し、逆に「商業」の「別荘」「ペンション」のように、あまりに発展した土地に建てると収入を生まない場合もあります。いずれの場合も一日あたり一定のランニングコストは掛かってくるので、立地次第で子会社の収支が決まってきますし、今は赤字でも周囲の発展が進めば黒字転換、なんて事もあります。これらを上手く配置する事で街は発展しますし、会社全体としても増益に繋がる訳です。標準までの難易度なら、ゲーム内で業務部長から立地に関するヒント

---

<sup>5)</sup> 採掘場でも生産されるくせに、これを消費して一戸建て住宅が建つ場合もある。中身は永遠の謎。

がもらえますからそれに従って建てていけば問題ないでしょう。

さて。鉄道運営の項目で述べた通り、鉄道会社としてプレイヤーは好きな場所に駅を置くことが出来ます。すなわち、**どの土地を最も便利な「駅前」の市街地にするか、決定権を握っている**のです。これこそ、鉄道会社自らが子会社を作るメリットであり、現実には鉄道会社系列の大型商業施設が多数存在する理由でもあります。子会社は鉄道の乗客を呼び、鉄道が子会社への客を呼ぶのです。これはゲーム内では、『周辺に物件の多い駅は乗降者数が増加し、乗降者数の多い駅周辺は地価が上昇し子会社の売上額・評価額が増加する』という形で表現されています。どうせ放っておいても好立地を求めて他社が参入してくるのですから、子会社は自分で建ててしましましょう。ある意味壮大な自作自演ですね。

建てる子会社はプレイヤーの自由ですが、ここで利益率にこだわって大きな「デパート」やら「遊園地」やらを建てていくと、どこの街も同じような顔つきになってしまうので「運輸」系や「工業」の子会社等を上手く使って、メリハリのある街を形作りたいものです。例えば、

- 『「工業」系の子会社をまとめた一大コンビナート地域を資材の生産拠点とし、マップ内の各地に資材を供給しつつ余剰分を「運輸」の「港」からマップ外に輸出する』
  - 『「娯楽」系子会社と高級ホテルを併設し一大リゾート地を作る』
- などといった組み合わせがあります。

## 『経営シミュレーション~Simulation Game~』

以上2つの項目について、かなり自由度の高いゲームである事がお分かり頂けたと思います。しかしこの「経営シム」という面から見れば、このゲームには明確な最終目標が存在します。即ち「ゲームを放置しても、毎年度の税引後当期純損益が黒字になるシステムを構築する」事です。

要するに、毎年安定して黒字になるような体制を作ろうという事ですね。このゲームの収支はおおまかに「鉄道部門」「道路部門」「子会社部門」「その他」に分かれており、収入の確保はもちろん無駄な費用の削減、配当金のバランスや節税など、出来る事が多いのでなかなかやりがいのある問題です。まあ、高収入な子会社をいくつか所有できる所まで来ればどんな状況でもなんとかなるんですが。

鉄道や道路部門では、輸送能力が適切かどうかの見極めが大切です。例えば列車やバスが常に満員状態なら、増便や車両の増結を考えましょう。接客設備に優れた車両を開発し特急運賃を徴収したり、省エネにこだわった車両で頑張って採算を取ったりするのも有効です。また貨物列車やトラックの運用は配送先に資材が一杯だと丸ごと無駄になってしまいますから、資材の動向には常に気を配る必要があります。ある程度発展が終わったら、余剰分の資材は丸ごとマップ外に輸出して収入源にしてしましましょう。

子会社部門では、立地の選択はもちろん建てた後の「経営方針」の選択も重要です。方針は「売上追求」「バランス重視」「経費節約」の3つから選べ、それぞれ売上を飛躍的に高めたり、ランニング

コストを抑えたりする事ができます。状況によってコストと収入のバランスを取りましょう。また、クリア条件に密接に関わる「住宅」等の子会社は特に、建ててしまった後に長期的な利益を狙わないのであれば年度末に売却してしまってもいいでしょう。子会社の取引で売却益を上げることもできずし、売却損が出て適度に黒字額を減らすのに使えれば税金対策になります。固定資産の評価額の2%を固定資産税として、収入の実に40%を法人税として持っていかれるので、(株式公開前は特に)税引後当期純損益をギリギリに保ち節税に励みましょう(笑)。

その他にも、株取引や株主優待による費用圧縮、新駅周辺の土地転がし等、出来ることはたくさんあります。これらを駆使し2年連続黒字を達成したら、晴れて株式を上場し新株を発行出来るようになります。株主に配当をしっかりと配って株価を上げ、公募増資を行って資本金を増やせば会社の体力も磐石になり更なる発展への道が開けます。資金目当てに新株発行を繰り返してもいつか行き詰まるようになっていきますから、資本金に見合う利益を上げ剰余金を着実に増やしていく事が必要です。

バランスシート等の財務諸表や専門用語が登場しますが、例によってチュートリアルで1から説明してくれるので事前の専門知識は不要です。むしろ**ゲームで経営の知識が学べる**と言うべきですね。もちろん現実の完全なシミュレートではありませんが、土地や現金を「遊ばせない」事の大切さや、利益率で投資先を評価する事などくらいは学べるでしょう。

## 終わりに

いかがでしょうか。評価の割に販売本数が低い現状を見るに見かねてこんなマイナーゲームの紹介記事を書きなぐってしまいました。この記事で少しでも「A列車で行こう」シリーズの魅力が伝われば幸いです。SimCityが好きな方や**鉄道が好き**な方には是非ともプレイして頂きたいです。

最近PC版で『A列車で行こう9』が発売されましたが、いかんせん価格も要求スペックも高すぎるので万人にお勧めできるとは言えません。その意味でもDS版はシリーズ入門用に最適だと思います。PC版のシリーズに興味があるなら某動画サイトの「ニコニコ鉄道株式会社<sup>6</sup>」などの動画を巡ってみてください。私もこの動画群でA列車を知りました。

それでは最後に本ゲームの攻略Wiki<sup>7</sup>から、このゲームの**魅力を余すこと無く伝えている**コピペを引用して終わりとさせていただきます。ここまで読んで頂きありがとうございました。

---

<sup>6</sup> <http://nicotetsu.wikiwiki.jp/>

<sup>7</sup> <http://spoiler.sakura.ne.jp/srv/atrain/>

## 廃人化したい人にお薦めの危険なゲーム A 列車で行こう DS

- ほんの 8 年遊ぶくらいなら大丈夫だろうと思っていたら 20 年遊んでいた(ゲーム内時間)
- ゲーム開始もしくは再開から 1 分で秘書や証券社員に萌えて鼻血を流して倒れていた
- 視界がぐにやりとしたので時計を見ると数時間経っていた
- プレイのしすぎで休んだ。というか休暇を取ってからプレイする
- 購入者の評判を聞いて、予約者も「未経験者も」全員購入した
- シナリオ開始から目標達成までの 10 時間の間に時間泥棒に襲われた
- 購入者の 1/3 がシリーズ初体験。しかもチュートリアルの実装から「初心者ほど危ない」
- 「家から出なければ買ってしまうわけがない」と言っていたゲーマーが 2 分後 Amazon でクリックしていた
- 購入者がハマる確率は 150%。一本買って 4 つめのセーブのためにもう一本買う確率が 50% の意味
- A 列車 DS 購入者の睡眠時間は 1 日平均 120 分、うち約 20 分がプレイ中
- 「寝付くまでプレイ」と言いながら、気がついたら外は朝になっていた
- トイレで用を足しながらゲームをしようとしたら、1 日中居てしまった。
- 電車でやると乗り過ごし率が 150%。一回乗り過ぎて折り返した後もう一回乗り過ごす確率が 50% の意味。