

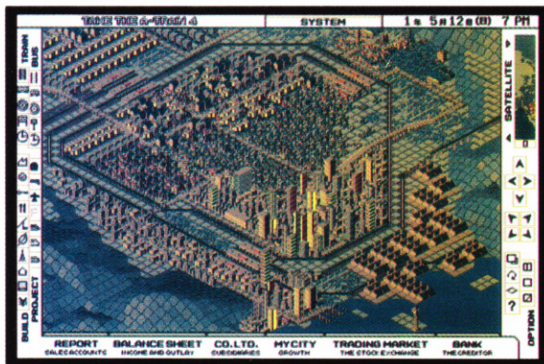
The Book of **IV**

サアサア電車を走らせる!

地の上地の底山川越えて
マップの果てまで
理想郷に変えるのだ!!

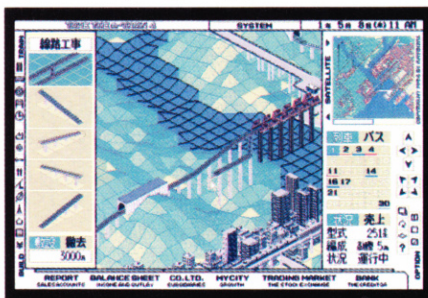
発売されて1週間あまりの『A. IV.』ログイン誌上で画面の様子を知っていた人も、目のあたりにすると、予想以上に様変わりしているのに驚いたハズ。ポリゴンによる立体的な地形、より広いマップ、地下3階層を含む13段階の立体空間、それがとても美しいグラフィックによって実現されているからね。また、雪景色や雨模様のキレイさは言うに及ばず、晴れの日とくもりの日では、微妙に雰囲気が違うのに気づいたかな? ゲーム情報の都市全図を見るとよくわかるのだ。16色しか使ってい

ないはずなのに、ホント、微妙に違うぞ。よく考えると、それをたった3枚のディスクだけで可能としているってのもスゴイ。そのうち1枚は、オープニングデモ用にしか使わないので、実質2枚だけなのだ。ゲームの中身を考えてみると、とても信じられない



やるべきことは同じなので、『A. III.』でハマった人なら『A. IV.』の世界にスッとハマれる。まさか、発売日以来徹夜してる人はいないよね?

◆実物はもっとキレイなんだよね。みんな今ごろはそれを実感してるハズ。



ことだよ。

てなわけで、変わったところばかり書いてきたけれど、システムそのものは前作からの発展形なので、気楽にプレーできるのだ。操作感覚もまったく同じなので、すぐにハマれるハズ。あまり倒産しないようにし

たということなので、理想の町作りや数兆円規模の資産を誇る究極の大金持ちをドンドン目指してほしいぞ。

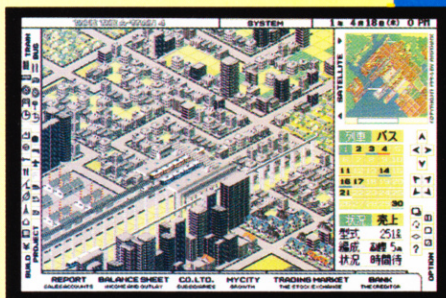
最後に、電車好きな読者ちゃんは大ダイヤグラムにも注目してほしい。前作から大改良されて、とんでもなく緻密な時間設定ができるようになったのだ。これは、ホントにスゴイぞ。

秘 情報を募集するよん!

えー、ログインでは、『A. IV.』のマル秘テクを募集しちゃうのだ。読者のみんながプレー中に発見した『A. IV.』のヒミツを、そっとログインに教えてほしい。これはオイラだけのヒミツ、なんてイジワルを言わずに、いろいろ教えてちょーダイな。送ってくれた情報は、今後の『A. IV.』の記事の中でガンガン発表するつもりなのだ。また、いろんな疑問やプレー中の悩みにも、できるだけ答えていくつもりなので、わからな

いことがあったら今すぐはがきを出してくれ。詳しい状況を書いているうちに思わず流れ落ちた悔し涙で、字がにじんじやったようなヤツを頼むぞ。大粒のやつふたつくらいがモアベターだね。

さらに、「どうだ、オレの町は美しいぞ!」という人も、セーブディスクのデータをコピーしたものを編集部に送りつけよう。こちらのほうも、「これは!」という町を誌上に掲載したい。どんな町を目指したのかな



ど、簡単にコメントも書いてくれるとうれしい。前作で編集部のヤツが作り上げた町以上にスゴイやつもオーケーだ。

では、みんなの情報や町、質問疑問を楽しみに待ってるよん。

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10 トーシンビル
(株)アスキー ログイン編集部 『A. IV.』係まで

基本 の 基本

前作での知識を 復習だ

『A.Ⅳ.』は、『A.Ⅲ.』の発展形というだけあって、前作での知識のうちに、いくつかそのまま役立ちそうなものがある。そんな知識を忘れちゃった人たちは、ここでちゃんと復習しておこう。

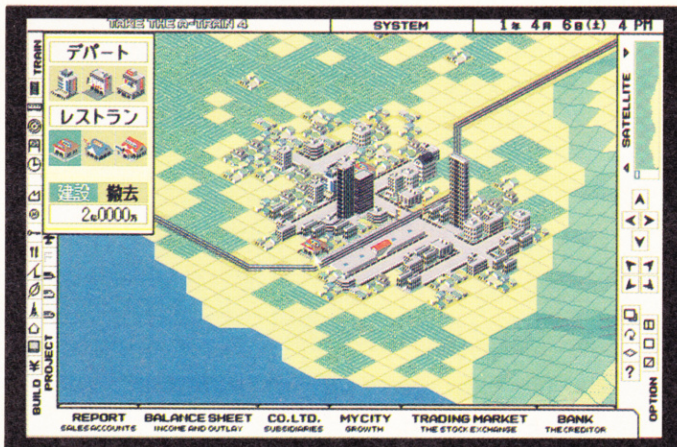
いきなり『A.Ⅲ.』の復習をしようって、発売から3年もたっては忘れた人のほうが多いハズ。でも『A.Ⅳ.』には、『A.Ⅲ.』からの応用がきく知識がいくつかあるので、よく思い出して

ほしい。このシリーズを初めて遊ぶ人も下のコラムで読んで、プレーしよう。簡単に書いておいただけでも、けっこう役立つと思うぞ。

ここでチラッと下を見てみると、前

作の経験者はけっこう懐かしい思いをするハズだ。マンション転がしや株の売買なんて、みんなよくやった財テクでしょ？ 読んでるうちに思い出してきた人もいるハズ。そうでない人も、プレー中に必ず「カン」を取り戻せるので、心配せずに挑戦しよう。

また、「借金」については、前作でひどく苦しめられて、思い出したくないなんて人もいるハズ？ でも、新作のシナリオには多額の借金をしている状態から始まるものがあるので、今度こそ使いこなさなきゃいけないぞ。誰でもあまり近づきたくないイヤなものだけど、がんばってくれ。銀行のお得意様だと考えるしかないね。



■前作のいろんなテクニクが使えるのは、うれしいよね。でも、あんまり頼りすぎると失敗することもあるぞ。新しい、財テクのワザなどは、早いうちに見つけ出しておこう。

線路と駅

赤字路線を作らないようにするためには、駅と駅の距離を気にする人は多かったハズ。でも、実は線路で気にするべきことはポイントやムダなカーブが多いとムダな経費が増えちゃうことだったのだ。また、駅のほうは、町の発展を考えるなら駅ビル付きの駅を建設する必要があったよね。『A.Ⅳ.』でもそれは同じだぞ。町の発展のためには、ステーションタイプの駅が必要だ。

電車ダイヤグラム

前作では、電車を走らせるだけで1時間につき9000円程度の経費がかかり、10人乗客が増えるたびにさらに1000円増えた。そのため、乗客がかなり多くないと黒字にならなかったのだ。で、『A.Ⅳ.』はもっと複雑になったぞ。1車両が増えるたびに1時間に5000円前後の経費がつく。たとえば5車両の電車を走らせるだけで、1時間につき2万5000円前後も経費がかかるのだ。

建物の建設

ホテルやデパート、工場、レジャー施設などは、町を発展させて人口を増やすため、そして、子会社として利益を増やしてくれる存在だったよね。住宅地やオフィス街、観光地を作ったりと大変だったハズ。新作でもそれは変わらないけれど、前作以上に人口の増減や乗客数が大きく影響を与えそう。

マンション転がし

資産を手っとり早く増やす方法に、マンション転がしがあった。次々と建てては売りさばくというちょっと強引な財テクワザだ。人口も増えるので一石二鳥でもあった。でも、そのあとに職場となる場所をちゃんと用意できないと、困るハメになったことまで覚えてるかな。『A.Ⅳ.』では要注意ワザだ。

借金

借金体質でイヤな思いをした人たちは、金利が定期的に変化するのを知っていたかな？ どうせ借るなら金利は少しでも安いほうがいい。そろそろ借金をしないとヤバイってときには、金利が下がるのを待ってから借りよう。

株の売買

『A.Ⅲ.』でも『A.Ⅳ.』でも、株の売買は財テクの王道だ。株価の変動は単純なので、儲けやすい。ただし、株で儲けても、税金対策をしっかり考えておかないと、ペラペラな金額の税金を払わされたはすだよね。覚えてるかな。

ダイヤグラム

電車のダイヤグラムで気をつけたいのは、どの電車もできるだけ朝8時と午後6時に駅に止まるようにすること。『A.Ⅲ.』と『A.Ⅳ.』のどちらでも、確実に利益を出せる時間帯だからだ。ダイヤグラム設定の基本だよん。

① 線路や道路をひく前にチェックせよ!

線路や道路の立体交差が可能になった『A. IV.』。確かに便利だけれど、これが意外と失敗しやすく、使いこなすためには慎重さが必要なのだ。立体交差やトンネル、地下鉄を作るときには、必ずこのページに書いておいたことを確認しながら作業を進めてくれ。

前作の復習も終わったところで、さっそく会社経営をスタートさせよう。前ページでも書いたように、少しでも前作をプレーした人なら、いきなりつまづくことはない。ただし、高架線路やトンネル、地下鉄を作るときには、いくつか確認すべきことがある。それが右の表の6項目だ。作業前にはこの6項目を思い出してから作業しよう。高度の感覚がつかみづらいので、かなり苦労させられるのだ。

この6項目について説明しておく、

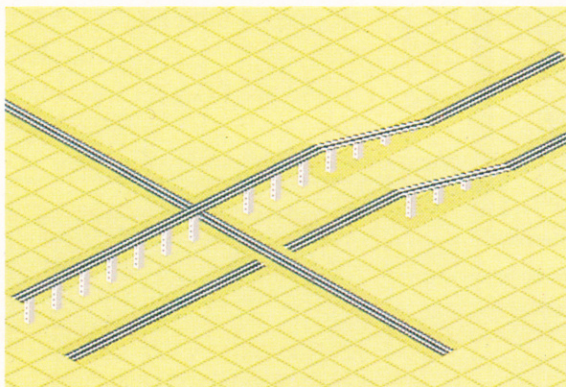
第一は、線路や道路にかぎらず、何か新たに作る前には必ずセーブすることだ。そのあと納得がゆくまで何度も実験してから、本番の作業に挑戦するのだ。高架作りは何度確認しても失敗が多いので、念には念を入れておいて。次に、ほかの道路や線路、さらに建物や山に、作りたい道路がひっかかってないかという点だ。一見大丈夫そうだけど、実は勾配レールが道路と山にひっかかっていて、電車がうまく走らない、ってことも多いからね。

そして、6項目中最も重要なのが、表示方角設定やヘイトカットビューでの高度の確認、結びたい線路を直線上にひけたかどうかの確認だ。このふたつは、作業中に何度でもやってほしい。このふたつだけで、ほとんどの失敗は防げ

るからだ。でも、十分注意していても、いつの間にか失敗していることがあるので、やはり慣れるまではセーブしてから作業しよう。敷設の失敗で失う費用もバカにならないぞ。こんなことで、ピンボーにならないようにね。

道路や線路の チェック表

- ☒ 作業前にセーブしたか?
- ☒ ほかの線路や道路がジャマしていないか?
- ☒ 本当に建物や地形がジャマしていないか?
- ☒ 同じライン上にひいたか?
- ☒ 見る角度を変えて調べたか?
- ☒ ヘイトカットビューで高さを調べたか?



■下の線路は失敗例。高架線路を作ったはずなのに、地表の線路とひっかかっているからだ。6項目を守らないと、すぐにこんなことになるよん。

こんな場所にはひけないぞ

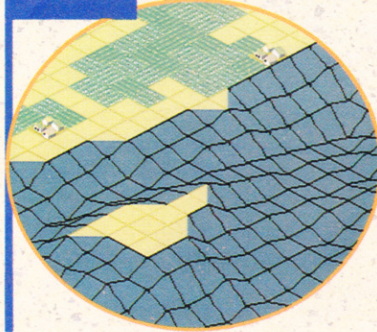
建物の真下

■この、黄色い四角いものが基礎だ。線路や道路は、よけて通すしか方法がない。

地表、そして地中の階層に建物、線路や道路を作ると、真下に必ず1階層分の“基礎”ができる。そして、この“基礎”の部分には地下鉄や地下道をひけないのだ。だから、地表(レベル0)に建物がある場所に地下道を作るには、避けて通すが、地表から2階層下(レベルマイナス2)にひかなければならない。また、“断層”のある場所にも線路と道路を作れないぞ。この断層とは海底や川底の深くえぐれた部分のことで、これもよけるしかないのだ。

断層

■水の部分をなくすと、“断層”があるのが、すぐにわかるぞ。



高さの違う線路を結ぶとき、高いほうから敷設すると失敗しやすい。立体交差は、高いほうから作るなんて問題外。作る場所が地上だろうが地下だろうが、低いほうから敷設さえしてりゃ、まず間違いないぞ。前ページの6項目と合わせて覚えておいてくれ。

ここでは、線路と道路作りのちょっとしたコツを書いておこう。それは、高架の道路や線路を作るときには、必ずヘイトカットビューで低い場所だけ表示してから作り始めること。そして、ヘイトカットビューで表示を切り替えながら、作業する高度を少しずつ高くなっていくのだ。いちいち高度を切り替えるのは面倒だけれど、これは失敗し

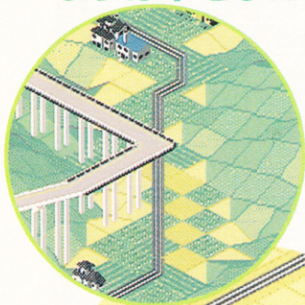
ない確実な方法なのだ。またこのクセをつけておくと、立体交差を作るときに役立ってくれる。立体交差は、下のほうから作るのが基本中の基本で、必ずヘイトカットビューで低いほうだけ表示してから作業を始めないと、失敗しやすいからだ。

さらに、立体交差はなにも十字の形に交わるとはかぎらない。カーブして

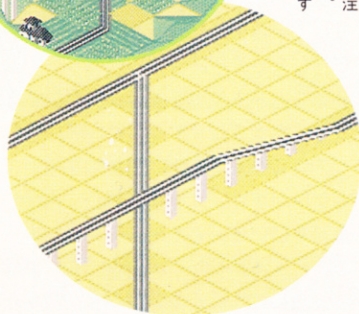
いる道路の角の下に、線路を通したいってこともある。これだって立派な立体交差だ。そんなときに、高いほうからひくと、低いほうの線路が、高架の“足”のせいで途切れてしまうのだ。

また、高さの違う線路を結ぶときは、特に気をつけて作業しよう。高度差をつかみそこねたせいで起こる失敗が、かなり多くなるのだ。

まずは下をひいてから

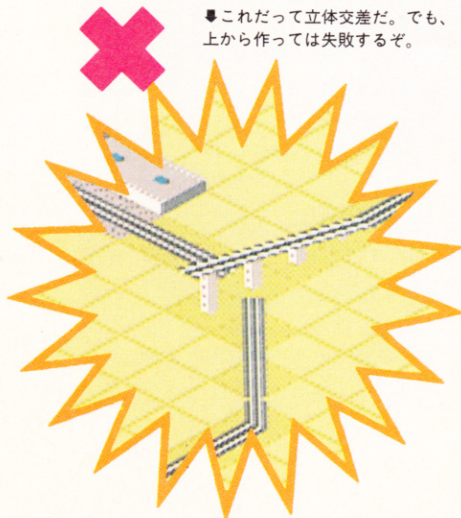


●●● 勾配レールや道路には要注意。それは地下でも同じだぞ。いくら慎重になっても、なりすぎることはないのだ。



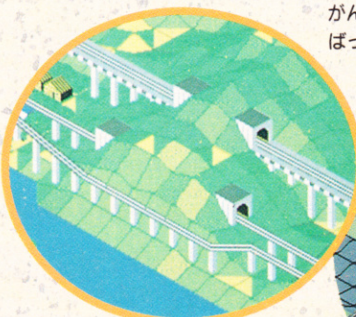
でも、これはダメ

●これだって立体交差だ。でも、上から作っては失敗するぞ。



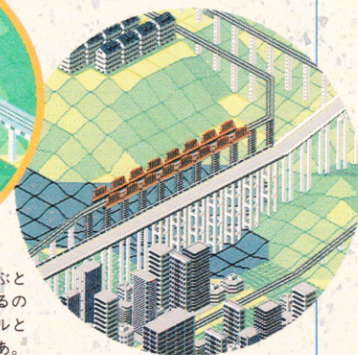
鉄橋とトンネルは難しい

実はトンネルは、まったくカーブさせることができない。どんなときも直線のみで、これが意外と不便。でも、河や海、山に線路を通すには、このふたつを使うしかないんだよね。で、カーブさせたい

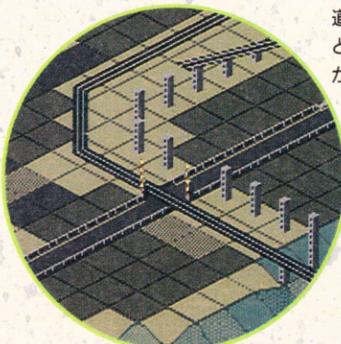


●●● 鉄橋とトンネルを、普通の線路に結ぶときがひと苦労。勾配レールの位置を決めるのに手間がかかるんだよね。トンネルと鉄橋もカーブできるとラクチンなのになあ。

ときには、ふつうの線路や道路の側でなんとかするしかない。まずトンネルと鉄橋を希望の場所に作ってから、それに合わせて線路や道路などをつなげていこう。勾配レールの位置決めが大変だけど、がんばって完成させるのだ。がんばってくれい。



フミキリに気を付けて！



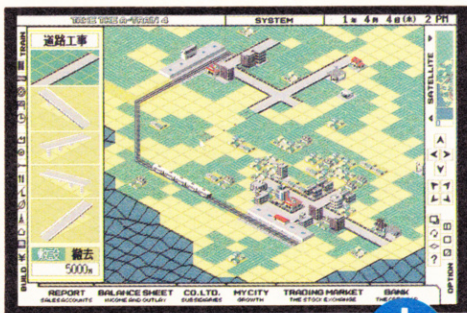
●これが踏み切り。できたら、ひとつたりともできないように立体交差を作ろう。

道路と線路が同じ高度で交差すると必ず“踏み切り”ができる。電車を通るとちゃんとバスが踏み切りのところで一時停止するのがわかる。でもバスの台数が増えたときに、ダイヤグラムの組み合わせが悪いと渋滞を起こすことがあるらしい。道路と線路が交わる場所は、あとあと困らないようにすべて立体交差しておこう。最初はムダでも、町が大きくなるころにはどうしても必要なものになっているはずだ。

③こんなことも覚えてほしいぞ

線路と道路について、基本知識をいろいろ書いてきたけれど、気をつけたいところもうちちょっとある。道路はバスを走らせなくても必要だってことと、なんでもかんでも高架にしちゃうのは、お金がかかってしょうがないってことだ。特に鉄橋は金食い虫ぞ。

■十字路は道路づくりの基本。でも、資材のある場所を考えて作ってこれよ。

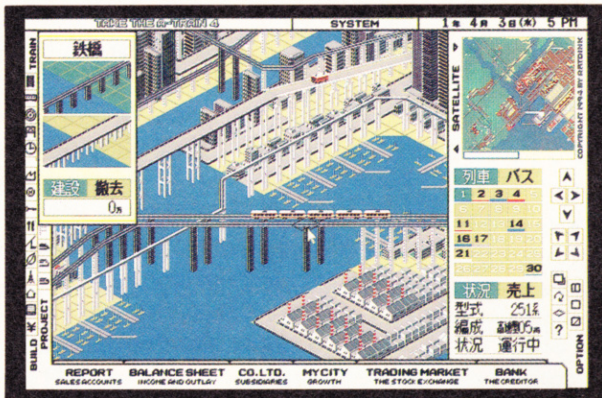


十字路

まず覚えておきたいのは、道路の役割。バスを走らせるつもりはなくても、道路は必ず作るべきものだ。前作で、十字路ができると、そのまわりが一等地になって地価がハネ上がり、建物が急に増えたことを覚えているよね。それは、『A.I.V.』でも同じなのだ。定期的に十字路を作って、土地転がして儲けると、人口も増えて一石二鳥だ。ま

た「過疎」のせいで、人口が少なくなったり、高層ビルが低くなったりするので、その防止にも道路を役立てよう。

次に、線路や道路の費用の話をしておこう。鉄橋、高架線路、地下道路、



■マップ4にも、鉄橋があるぞ。よく調べてみると、電車が鉄橋を通る瞬間に経費がハネ上がるのがわかる。地下鉄のほうが安くすみそうなくらいだ。

トンネル、地下道路は、高度が高くなるほど、また地下のほうは、深くなるほど作業に必要な金額や維持費が高くなる。プレーに慣れてきたらそれに注目してほしい。だから、作った線路がどうしても赤字路線から脱出しないときは、トンネルや高架の部分が高すぎたり、高すぎたりすることが原因になっている場合がある。山がちな場所でもないかぎり、まず地表部分に線路や道路をひいていくのだ。

特に、地味なわりに金食い虫な鉄橋に注意してくれ。これは、敷設費用だけでなく、維持費も高くてバカにならないからだ。鉄橋がある電車の路線は、確実に赤字路線になると考えて間違いない。「こんなに客が乗ってるのに、なぜ赤字？」なんてことがあったら、鉄橋があるせいだ。

へたに長い鉄橋を作るくらいなら、まだ地下鉄やバスにするほうが黒字路線になりやすいので、できるだけ作らないですむように町を發展させてほしい。どうしても必要になったら、赤字路線にならないように、できるだけ短い距離になるように作るのだ。それでも、あんまりオススメできないぞ。

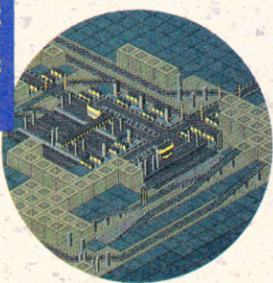
地中地下編

基本編COLUMN

プレーヤーが地下に作れるのは、ステーションタイプの駅と屋根付きのバス停、道路と線路だけだ。建物は建てられない。そのかわり、駅のまわりには小さな商店街ができることがある。また、話が変わって、トンネルについて。トンネルは山の高さを越えなにかぎりいくつでも上に重ねることができる。

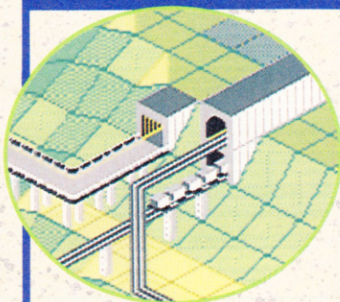
■地下街がどこにあるかわかるかな？ けっこう小さいぞ。

地下街



写真では2段だけしかないけど、もっと大きな山なら5〜6重重ねられるぞ。同じように、地下鉄と地下道路も最下層から作ると「基礎」を気にせず自由にひける。地下鉄を作るときは、最下層から計画的に作っていくこう。

2階建てトンネル



■トンネルは重ねられるのだ。地下鉄も、最下層から作ると、基礎が気にならない。

4 電車・バスと駅・バス停

線路をひき終えたら、いよいよ駅とバス停、そして電車とバスを配置だ。基礎運賃、駅と駅の距離、バス停はどれにするか？ などなど自分の計画に合わせて考えよう。とりあえず前作での経験を活かして、最終的に環状線を作ることを目指してみるのもいいぞ。

前作の復習でもすでに書いたように、『A. III.』ではAR3さえ使ってりゃ、確実に儲けられたよね。その理由は基礎運賃が高いからだった。『A. IV.』でも、

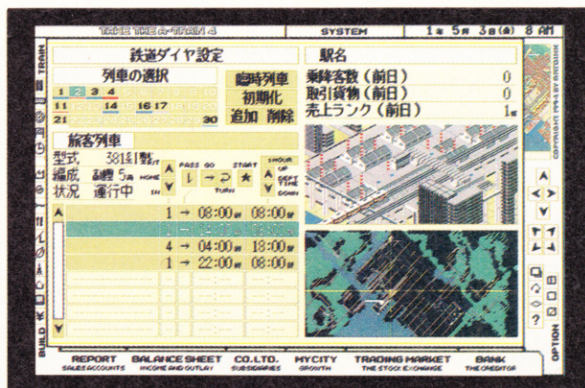
基礎運賃が高い電車を走らせると、どんな距離であれ黒字路線になりやすいことは同じだ。だから、儲けだけを見ると、多少ムリをしても電車ならAR4、バスならW-DECK3を買いたいぞ。見た目でも楽しむことも考える

なら、走らせる距離や客車数を工夫しながらいろんなタイプの電車を使いたいところ。儲けだけを考えて都心部ではAR4を使うとしても、観光地のほうでは観光バスや低速タイプの電車を使うくらいの余裕はもってほしいぞ。『A. IV.』は、儲けだけでなく見た目の美しさも重要なゲームだからね。

■5両にすると、なんと2500人の客を乗せられる。うーん、ステキ。



車両数だけで乗客定員も増えるけど、その分値段も経費も膨大になるので要注意。

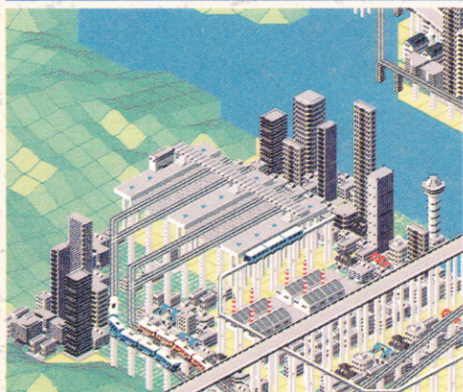


重要な裏方さんともいえるのが、ダイヤグラム。AR4を走らせていても、時間設定がマジイと儲かるはずのものも儲からないよん。

駅とバス停

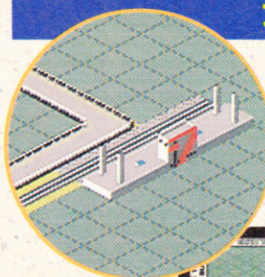
基本編COLUMN

5番線までオーケー

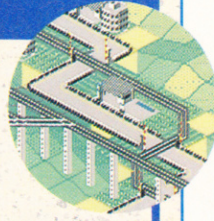


■都心部の駅には、できるだけステーションタイプの駅を使おう。5番線まで作れるので便利だ。あとあと環状線を作るつもりなら、なおさらこの駅をすすめちゃうぞ。

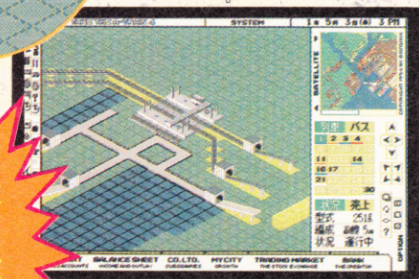
地下には？



■ステーションビルタイプの駅は、高架駅も地下駅にもできる。バス停は地上と地下だけでなく、高架バス停なんでもあり。それをよく覚えておこう。



ステーションビルはすべて大丈夫



サイドビジネスで人口を増やそう!

応用

1

線路と道路、駅と線路を配置したら、次は建物だ。最初のうちは、儲けよりも住民のための住む家と職場を作るつもりで建てよう。電車に乗ってくれる入口を増やさないと、儲ける前に会社が潰れちゃうのだ。

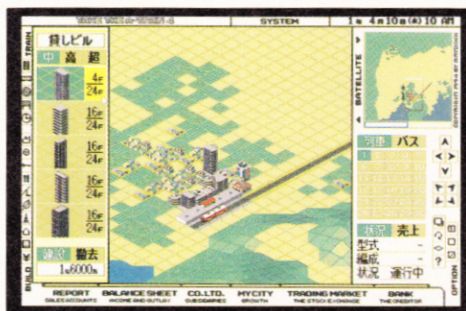
建物を建てるときは、最初のうちは人口を増やすために建てていこう。いきなり儲けようたって、人口が少ないうちはムリがある。儲けを考えるのは、住む家を作り、職場を建ててからでも遅くない。マンションや一戸建てをいくつか建てて簡単な住宅地を建てたら、次にミニビジネス街として貸ビルを建てよう。住宅地もミニビジネス街も、駅の目の前に建てておくと、あとで売りさばくときに高く売れるぞ。

また、ある程度人口が増えてくると、なぜか必ず日曜日の電車の乗客数が減

るのに気づくはずだ。これは、どうやらデパート、レストランといった買い物・飲食施設が少ないせいらしい。ホントは、レジャー施設のスタジアムや遊園地も建てたいところだけど、高価なのでやめておこう。とりあえず

デパートかレストランを建てると、日曜日の乗客がすぐに少しずつ増えるぞ。

でも、デパートを建てるときは、し



●人口を増やさなければ、会社の発展どころか赤字の毎日になるぞ。

ばらく様子を見てからにしよう。人口が増えるにしたがってライバル会社も建てるので、儲けづらいデパートをわざわざ建てずにすむよん。

そのほか、雨や雪、曇りなどの天気も電車の乗客数を左右するけれど、そのせいで人口が減ることはない。景気の変動のほうが、ずっと影響が大きいのだ。家、職場、レジャー施設をバランスよく建てていけば、必ず人口は増える。ちょっとくらい人口が減ってもかまわないぜ、くらいの余裕を持って計画的に町を発展させてくれ。

レストラン



◆デパートよりもずっと安くすむので、建てやすいのだ。

貸ビル



◆住民の職場となる貸ビル。必ずいくつか駅前に建てよう。

マンション



◆これも人口増加に必要不可欠。同じく駅前に建てるのだ。

人口で悩む前に公共投資!

応用編 COLUMN

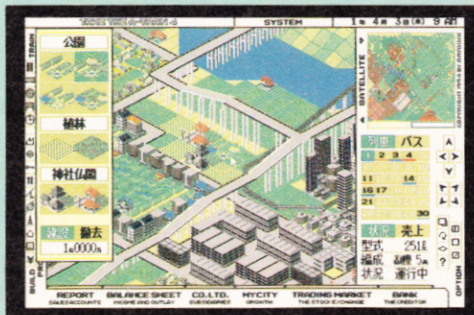
見た目も効果もハデな住宅地、職場、買い物・飲食施設の3つと違い、同じく人口に影響を与えるはずの公共施設は、ホントにジミだ。なんの

利益を生み出すわけでもないうえに、建てても自社の持ち物にならない。これじゃ、踏んだりけったりだね。なぜそんなものに高い金を払う必要があるのか、疑問に思う人もいるはずだ。

でも、公共施設には都市を住みやすくする効果があるので、町の発展や人口を増やすことを長期的な視野で考えると、どうしても必要な施設なのだ。なかでも「植林」は、ある程度時間がたたないと成長しないため、根気よく見守る必要があるぞ。

町の美しさを保つためにも、思い出

したときにも、少しずつ公園や神社仏閣を増やしていこう。植林も忘れずに行なうと、秋にはキレイな紅葉が見られるかもしれない。それで人口が増えるなら、一石二鳥では?

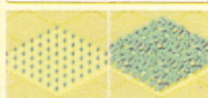


■植林して作った林。成長しきるまで時間がかかるらしい。人口を増やす効果があるといっても、さすがに複雑な気分だ。

公園



植林



神社仏閣



建設 撤去

1枚0000円

より速くより快適なプレーを目指せ!

応用

2

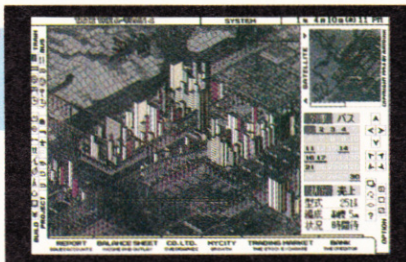
『A. IV.』を少しでも気分よくプレーしたいって人は、このページを読んでくれ。いろんな機能の便利な使い方や、少しでも時間の経過を早めるためのワザを紹介するぞ。身につけて使いこなそうぜ。

『A. IV.』のプレーにオススメのマシンは、どうやら80486クラスのCPUを積んだものらしい。でも、旧型タイプのマシンだって、ゲーム画面左上のディスプレイスイッチを操作すると、なかなか気持ちよくプレーできちゃうのだ。

まずは天気の変化の表示をカットして、必要最低限のメッセージだけ表示するようにしよう。これだけでもスピードアップするはずだ。さらに高速に

モノクロモードも味があるぞ

したいなら、画面表示を思い切って16階調のモノクロモードにしてしまおう。このモードは、8階調のモノクロモードと違い、普通のモニターでもスミズミまでキレイに見られるのだ。ノート



これが、16階調のモノクロモード。これが意外とキレイだよ。



◆高速モードだけでも、時間がたつのはかなり早い。わざわざモノクロモードにする必要がない人は、これだけで十分。目を離したスキに倒産してしまうことがないよう、中断タイマーを必ずセットしよう。忘れないように要注意。

高速モード & 中断タイマー



パソコンのユーザーだけに使わせるのはもったいないぞ。でも、寝ている間も動かしていたい人なら、8階調のモードで、高速モードを使ってみよう。ほんの少しだけど、単に高速モードを使うよりも速くなるようなのだ。

で、寝る前やマシンからほんのちょっとでも離れるときは、中断タイマーを忘れずにセットしておこう。税金が決まる期末決算の日(3月1日)や、納税日(6月1日)の1週間前に設定しておく、知らない間に会社が倒産することはないぞ。ちゃんと活用してくれよ。

ハイトカットビューを使いこなせ! ...

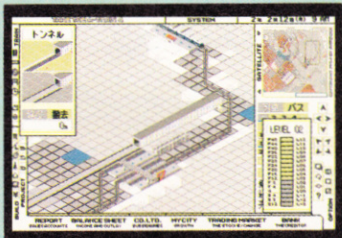
応用編COLUMN

しつこいようだけど、こちらでもハイトカットビュー機能について書いておこう。これは、『A. IV.』上級者になりたいなら、必ず使いこなさなければならぬ、便利な機能だからだ。線路や道路の高度を調べるとき以外にも、地下や町の様子を調べるときにはかかせない。ホント、ありがたい機能なんだぞ。

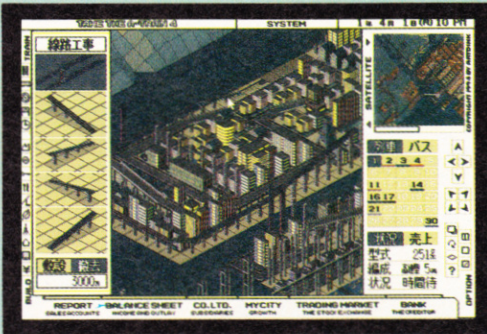
さて、そんな機能も、ほかの機能と組み合わせると、その魅力を知ることにはできない。たとえば、線路や道路のウインドーを開いてから、ハイトカット

ビュー機能を使ってみよう。高度をパツパツと切り替えながらだと、作業もスムーズに進むハズ。ハイトカットビューは、ほかの機能とも組み合わせられるので、今まで以上に使いこなしてほしいぞ。

この組み合わせを知らないと、それだけで作業の効率はかなり落ちちゃうので、いちいちほかのウインドーとハイトカットビューを切り替えて使っている人がいたら、ちゃんと教えてあげよう。



◆ハイトカットビューは、線路と道路を作るときにはどうしても欠かさない。上級者ほど、コマゴマと使う機会が多いと思うぞ。ほかの機能と組み合わせると、使いこなそうぜ。



シナリオ大紹介

『A. IV.』では、4つのマップで遊ぶことができる。そのうち、MAP1は初心者用で、機能が削減されている。『A. IV.』の楽しさを知りたいなら、MAP2以降に挑戦しよう。機能をフル活用して、いろんな場所を開発しまくってほしい。

いよいよこの付録も最終コーナーだ。ここでは、4つのシナリオの簡単な紹介をしておこう。『A. IV.』は前作にくらべてシナリオ数が少ないけれど、各マップの広さは前作マップの2枚分ある。1枚のマップをじっくり遊べるようになったってわけだ。大変そうだけど、遊びがいがあるといいよね。では、MAP

1にいくぞ。このマップは、実は『A 列車で行こう』シリーズをまったく初めてプレーする人のためのマップなんだよね。だから、ヘイトカットビュー機能を中心に、地下鉄、高架式の道路や線路が作れないようになっている。雰囲気は、『A. III.』に近いと思ってもらおうといいかな。十分に前作のプレー経験が

ある人、『A. IV.』の魅力を早く知りたいた人は、MAP2からのプレーがオススメだ。このマップの特徴は、東側にある程度発展した町があるため難易度がかなり低く、プレーはラクチンそのものってこと。東の町をさらに発展させて、その利益で何もない西側の開発に乗り出すといいだろう。初心者ちゃんには、うってつけのマップなので、十分やり込んでほしい。

1
MAP

練習用簡易マップ



◆東側の都市のおかげで、西側の平野は開発し放題。難易度が低いので初心者ちゃんも安心して遊べるぞ。

2
MAP

ジオフロント

機能フル活用で開発だ！

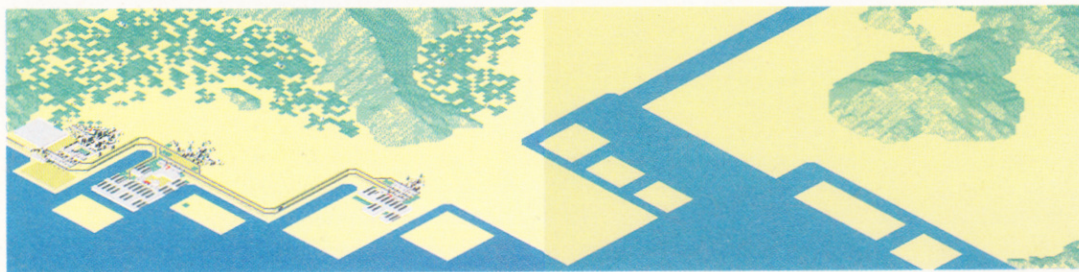
このマップからは、『A. IV.』独自の機能をフル活用できる。立体交差に地下鉄と、好きなように線路網をひいていこう。

このマップの特徴は海に面したかなり開けた平野が、マップの中央部で分割されていること。そのため、鉄橋や地下鉄などで結んでやる必要がある。とりあえずマップ全域に町を広げたい

なら、鉄橋でつなぐといいだろう。マップの東側と西側のどちらかだけでもまず地下鉄網も発展させるなら、断然地下鉄で海を越えるほうがいいぞ。ただし、海底の下へ地下鉄を走らせるときには、ところどころにある“断層”に注意しよう。途中までひいてから、やっぱりダメなんてことになるぞ。

東側の陸地にもともとある町はかな

り小さいので、発展させるのは時間がかかるハズ。どうせ同じ手間がかかるなら、西側の土地でゼロから開発していくはどうだろう。東側に比べて開発できる場所が広いので、一大都市へ発展させることも夢ではない。この土地にできた大都市が生み出す利益なら、地下鉄網の整備もアツという間のはず。さて、どちら側を開発するかな。



◆前作をプレーした人は、このマップから遊ぼう。沿岸は、マリナーや港を作りやすそう。



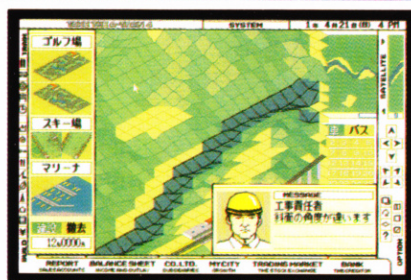
溪谷

山あり谷あり断層あり

MAP
マップの半分どころか、3分の2が山でおわれているのだ。初めて見る人なら、どう開発したらいいのか頭を抱えちゃうハズ。建物を建てられそうな平野は、マップの西側の一部、そして川沿いの狭い土地だけなのだ。川に鉄橋をかけないと行けない場所もあるので、出費がかさんでしょうがない。また、地下鉄でしのごには、「断層」が多すぎる。思わぬ場所にボツリとあるせいで、地下線路をひけないことがよくあるのだ。そして、鉄道とバスの使い分けにも

注意を払ってほしい。山が多い東側では、曲がりくねった線路よりも経費が少なくすむバスを使ってみよう。高架、トンネルや鉄橋など、ただでさえ金がかかるマップなので、少しでも出費を押さえるように開発するのだ。

無難な開発目標は、西側の土地には都市を作り、そして東側にはレジャーランドを建設することだ。ただし、そのためには西側の平野に大きな都市を作り上げないと、赤字経営や借金体質に苦しむハメになるので注



●マップ東側には、観光地としてレジャーランドを作ろう。スキー場を作れる斜面がないか、探そうのだ。

意しよう。かなり難易度の高いマップなので、プレー前に町作りの計画をしっかり立ててくれ。



●デカい山と深い川が都市の発展をジャマしている。少ない平地を線路や道路でつぶさないようにね。



ハイテク都市

キレイだけど、金食い虫だ

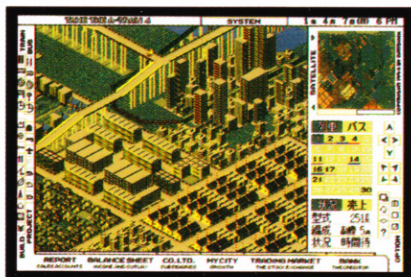
4つのマップの中で、一番難易度が高いのがこのマップ。見た目はキレイでハデだけど、経済的にはボロボロ。膨大な赤字と借金体質。それによく見ると、ムダな路線や道路がたくさんある。逆に、足りないものもずいぶん多い。調べれば調べるほど、イヤになるほどやるべきことが増えていく。

赤字の大きな原因は、まず新幹線。次にムダな線路や電車、トンネル、鉄橋。さらに、駅と駅の距離が遠いことや、基礎運賃が低い電車ばかり使われ

ていることにも注目だ。手始めにムダな線路を撤去してすべての電車をAR4に変えてしまおう。必要なお金は膨大だけど、1日ごとの赤字金額が大きく減る。

そして、駅の数を増やしなから、ムダな線路を撤去していこう。ダイヤグラムで停車時刻を設定しなすと、少しずつ希望が出てくる。そこでマンションや貸ビルをガンガン建てる、客も倍増だ。最後に、レジャー施設や買物・飲食施設を増やすと、ようやく黒字にな

るハズ。文章で読むと簡単そうだけど、実際のプレーではかなりの長期戦を覚悟しておこう。



●初めての人がプレーすると地獄をみるだろう。よほど自信のある人でないと、難しいマップだぞ。



●見た目はキレイだけど、経済的には最低の都市だ。開発し直すつもりで挑戦しないと、苦しいぞ。



login 24号特別付録①

Design/PAL-STUDIO

平成5年12月3日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行) 第12巻 第24号 通巻182号

Printed in Japan