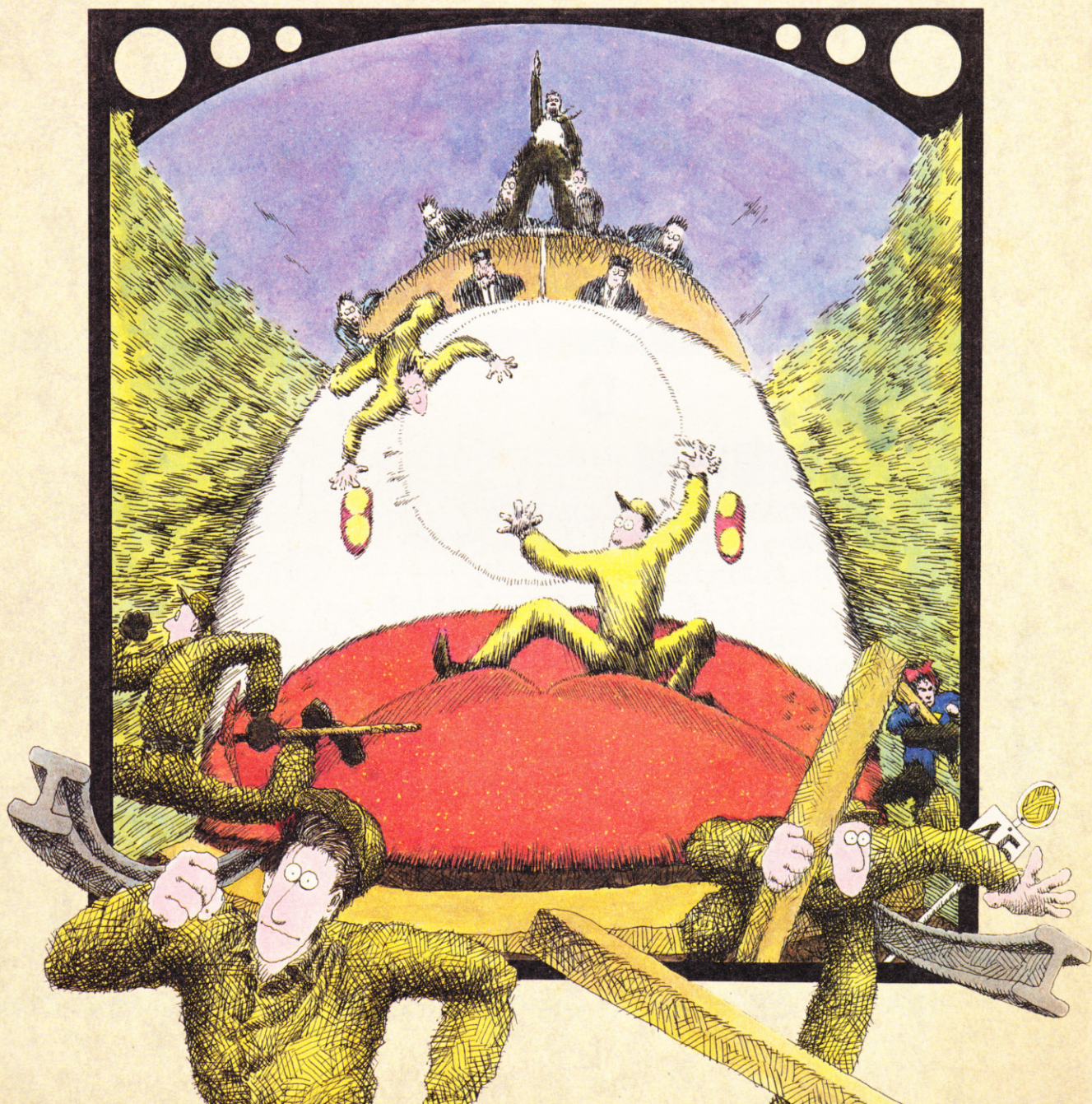




爆走!! Q&A

もうわからないとは言わせない



迷える鉄道経営者へ



このQ&Aで赤字経営は解消できますか？



ええ、あたぼうです

突然ですまんが、キミたちの学校には鉄道研究会(ないしは同好会)とかいうクラブは存在しているかな？ 通常、それは「テッケン」などという、ちょっと強そうな愛称で親しまれているが、よく考えると実に不思議なクラブである。だいたい、テッケンというのが体育会系のクラブなのか、文化系のクラブなのかははっきりとしない。よしんば文化系だったとしても、ほかの文化系のクラブはクラブの目的がはっきりしているのに対して、テッケンの目的は難解だ。生物部ならば、

生き物の研究を通して命の大切さを知るとかいう大義名分がある。将棋部ならば、将棋が強くなるという直接的な目的がある。しかし、鉄道研究会の目的はなんだろう？ 鉄道の研究をして、どうしようというのだろうか。なんだかよくわからない、よくわからないが、テッケンは日本の多くの学校で存在しているのだ。もしかしたら鉄道には、人を燃えさせる恐るべき力があるのかもしれない。それが人人をかりたて、理屈抜きに鉄道愛好にはしらせているのかもしれない。ああ、恐

ろしや恐ろしや。

理屈抜きといえば、「A列車Ⅲ」にハマるといっても理屈抜きのこと。線路を引っぱり、マンションを建てまくる。それスタジアムだ、やれスキー場だ、と今日も今日とて理屈抜きで楽しめてしまう。これもまた、鉄道の持つ恐るべき力のせいなのだろうか！

しかし、理屈抜きで楽しむのはいいけど、理屈抜きでプレーしているのは赤字倒産するだけである。やっぱり、シミュレーションゲームというのは理屈のゲームだからね、楽しみつつも理屈に沿ったプレーが望ましいってわけだ。そんなわけで、その理屈を、「A列車Ⅲ」におけるサ



列車運行編

- Q. どの列車を使うのがいいんですか？ 4
- Q. 線路って、どう敷設すればいいんですか？
- Q. 川に橋はかけられないんですか？ 5
- Q. ダイヤって、どのように設定するんですか？
- Q. マップの外につながっている線路って、いったいどこにつながっているんですか？
- Q. 線路を交差させられるって本当ですか？ 6
- Q. 駅って、どういう場所に建てるんですか？
- Q. 資材の運用法を教えてください。 7
- Q. 大統領専用列車は、どこにあるんですか？

会社経営編

- Q. 各建物の効能を教えてください。 8
- Q. 株って儲かるんですか？ 9
- Q. 道路って、なんの役に立つんですか？

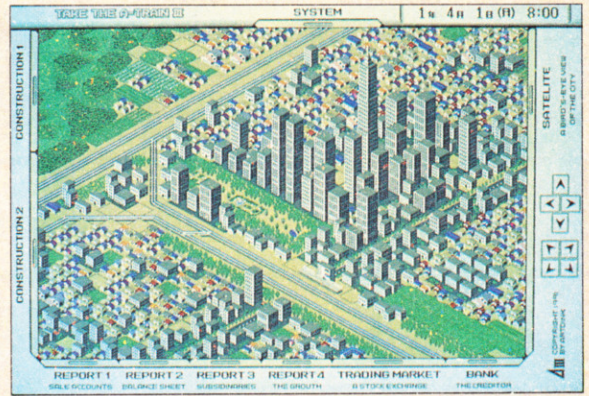
クセスへの理屈をご紹介しようというのがこの付録の目的なのだ。

さて、この付録だけれども、一問一答形式のQ & Aになっている。プレーをしていて、「レレ、これはいったいどうなっているのかしらん」と思ったら、下の目次から自分が悩んでいる疑問と同じもの(類似したもの)を探し、すかさずアンサーのところを読むのだ。ほーら、すっかりわかっちゃうだろ。もう、わからないとは言わせないぞ。

ちなみに、それぞれのアンサーはズバリと答えが書いてあるので、オレは自分の力だけで解く、という人は見ないほうがいいかもしれんぞ。でも、せっかくだから、ちょっとだけだったら見てもいい

よ。許す。

イギリスのオープンソンが1814年に蒸気機関車を発明して以来、鉄道は有益な交通機関として発達していったのでした。日本では、1872年に新橋と横浜のあいだに鉄道が開業したのを元祖とし、それからの発達ぶりはお存じのとおり。日本の津々浦々に鉄道は走りまくり、レールの総延長はJRだけでも2万キロメートルあまりと



言われている。まさに、鉄道大国日本！そんな日本だからこそこの『A列車Ⅲ』かな、というところで長い前置きは終わりました。



まだ始まらないんですか？



はい、次のページから始まります

E

Π

T

S



- Q. ジャマな建物があるんですが、地上げってできないんですか？ **9**
- Q. 都市が大きならないんですが？ **10**
- Q. 税金が払い切れないんですが？ **11**

マップ解法編

- Q. "ニュータウン構想"がうまく発展しないんですが？ **12**
- Q. "ベイエリア"がうまく発展しないんですが？ **13**
- Q. "リゾート開発"がうまく発展しないのんですが？ **13**
- Q. "地方都市活性化"がうまく発展しないのんですが？ **14**
- Q. "リコンストラクト"がうまく発展しないのんですが？ **14**
- Q. "ダウンタウン構想"がうまく発展しないのんですが？ **15**

雑学知識編

- Q. 新幹線は、なんで走るんですか？ **15**
- Q. 隠れキャラがあるって本当ですか？
- Q. 経理課長の貧相な顔がキライなんですけど？



列車運行編



どの車両を使うのがいいんですか？



さーて、いよいよQ & Aの始まり始まり。まずはA列車Ⅲの基本中の基本、どの車両を走らせればいいのかという質問だね。その答えは、人を運ぶには旅客車両を、資材を運ぶには貨物車両を……、なーんてのは誰でも知ってるか。そうね、どの車両を使うと一番黒字路線になりやすいかってことだね。それはズバリ、旅客車両はAR-Ⅲにしなさい。3両編成で定員600名のAR-Ⅲ

は、購入価格は高いけど、運行するのにもっとも経費が少なくてすみ高速車両だ。つまり、省エネタイプで燃費がよく、それでいて速いってヤツだね。だから、乗降客が多かるうが少なかるうが、どんな路線でも、一番黒字になりやすい車両なんだよね。とにかく何がなんでも早く黒字路線にしたかったら、

このAR-Ⅲを走らせなさい。

あと貨物車両は、高速で3両編成のED76がいいぞ。なお、貨物車両は、資材が必要などきだけ走らせて、資材運搬の必要がなくなったら、さっさと撤去すること。これも鉄則だよ。



線路って、どう敷設すればいいんですか？



ではお次は、黒字路線になりやすい線路の敷き方を説明しよう。鉄道会社の経営がうまくいくかどうかは、この最初に敷く路線の良否にかかっている。ぜひとも幸先よい滑り出しをしたいものですな。ここでは、シナリオ1の場合を念頭に置いて話を進めるので、そのつもりで読んでいってね。

シナリオ1では、あらかじめマップの上から右横へ、斜めに線路が敷かれている。その線路の上を旅客列車と貨物列車が走っており、マップの外から乗客と資材を運んできては、線路の中

央にある駅(以下中央駅と略)に降りていく。スタート直後に資材があり、しかも建物が集まっているのは、この中央駅の周辺だけだから、最初はこの付近に駅を置き、線路を敷こう。

まず、一番単純で基本的な線路の敷き方は、中央駅に近いところに駅を置き、そこから15マス分以上の長さのまっすぐな線路を敷いて、そこに一方の駅を置くってもの。線路の方向は、もとからある線路に平行でもいいし、垂直でもいい。この先、どう街を発展させていくかによって、自分で決めよう。大事なことは、15マス以上の長さで、なるべくまっすぐに敷くってことだ。

運賃は、駅と駅との直線距離によって決まるので、ふたつの駅が近いと黒字になるまでに時間がかかる。また、経費は線路の長さで決まるので、線路を蛇行させると、運賃に対して経費がかかり過ぎてしまうのだ。では、駅と駅とはどのくらいまで離すことができるかという、AR-Ⅲが走って、24時間以内で届く距離までで、それはだいたい60マス分ぐらいだ。この範囲なら、離れているほど早く黒字になるぞ。なぜ24時間で届く距離にするかという、それ以上になると、列車を1日に1回走らせることができなくなるから

だ。あと、離れているほどいいわけだが、あまり長くまっすぐに敷くと、あとでマップ全体の路線をまとめにくくなるので、この点も注意してくれ。

さて、最初に線路を敷くときの基本はわかったかな。ただし、1本線路を敷いただけでは旅客列車を1台しか走らせることができない。ここで、もうひとつ考えなければならないのは、貨物列車をどう走らせるかだ。黒字路線にするには、駅周辺にマンションやビルを建てる必要があるが、そのためには資材を運ばなければならないのだ。

貨物列車の走らせ方は、いくつかあるが、そのひとつは、最初から線路を2本並べて敷いて複線にするというもの。もうひとつは、1本の線路の中間地点だけ複線にして、そこで旅客列車と貨物列車を交差させるやり方だ。中間地点だけ複線にするほうが効率的だが、最初からすべてを複線にしても、そう差がなく黒字にできる。どちらでも好きなほうを選べばいいよ。

ここで念を押しておくけど、くれぐれも最初から、3つ以上の駅が並ぶ路線や、環状線を作ろうとしてはいけないぞ。最初はとにかく、中央駅付近と他の場所1カ所を結ぶ直線の線路にすることが大切だからね。





川に橋はかけられないんでしょうか？



シナリオ1のマップの左のほうには川が流れている。その川の上に線路を敷こうとしても、たいていダメで、アレッと思った人も多いはず。でも、川の上に線路を通すことはできるぞ。ただし、通せる場所は限られているので、ちょっと注意が必要なのだ。

線路を通すことができるのは、川がマスの中をまっすぐに流れているところで、しかもその川に対して、垂直になるようにだけ線路を通すことができる。つまり、川が曲がって流れているマスには線路を通すことができないし、また、まっすぐ流れているマスでも、

その川の流れと重なるようには、線路を通すことはできないのだ。

線路を通すことができる川のマスに線路を敷くと赤い橋がかかる。でも、通せるマスは少ないので、あらかじめ敷く路線の形を描いていても、そのとおりに敷けないことが多い。だから、敷けるマスを探し出してから、それに合わせて敷く路線の形を考える必要がある。

なお、川のほかに、1

マス以内の大きさの池もあるが、この上には平地の場合と同じように、線路を敷くことができるぞ。



ダイヤって、どのように設定するんですか？



A列車Ⅲでは、列車が駅を発車する時間を指定できるが、ここにも黒字を

設定列車の選択	列車番号	ダイヤグラム	EXIT
1			
設定モード			
ポイント			
発車時刻			
1時間停車			
通過			
8時発			
10時発			
12時発			
18時発			
20時発			
22時発			

型式 AR-III 編成 5両
車客 0名 状況 発車時刻

めざすための鉄則がある。ゲームを始めたばかりのときは、必ず駅を朝の8時に発車するように設定しよう。乗車する人数は、発車時間で決まるが、どんな駅でも、一番多く人が乗るのが8時なんだ。駅を8時に発車させると、列車は1日に1方向にしか運行しないが、それでも大丈夫。最初は無理に1日に1往復させる必要はない。乗客の少ない夜

に駅を発車させると、経費ばかりがかさんで、赤字から抜け出すことはできないぞ。とくに深夜から早朝にかけては乗客が極端に少ないから要注意だ。

もちろん、駅周辺が発展してきて、乗客が1000名ぐらいに増えてきたら、この限りではない。夜に列車を出発させて、路線を往復させたり、環状線を作って24時間動かし続けたりしても、ガッポリ稼くことができるぞ。

なお、貨物列車は何時に発車させても収支に関係ないので、発車時刻にこだわる必要はないぞ。



マップの外につながっている線路って、いったいどこにつながっているんですか？



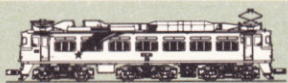
どのシナリオにも、最初から線路が敷かれ、旅客列車と貨物列車が走っている。これらの列車は、マップの外に消えていっては、乗客や資材を運んで戻ってくる。線路が外にある街につながっていて、そことの間で人と資材をやり取りしているという設定なのだ。

この、最初からある線路や列車もプレイヤーの資産の一部で、線路や駅を撤去したり、新たにつけ加えることは

できるが、列車を撤去したり、ポイントや発車時刻を変えたりはできない。

でもこの線路に、プレイヤーが新たに列車を走らせることはできる。たとえばカラの貨物列車をマップの外に向かって走らせると、もともと走っている列車と同様に資材を載せて戻ってくる。だから、資材が足りないときは、この方法を使うとより多くの資材を得ることができるのだ。

ただし、このとき注意が必要なのだ。プレイヤーの列車と、もともと走っていた列車がぶつかると、もともとの列車が進行方向を変えてしまう。つまり、資材を運んでくる貨物列車が、向きを変え、逆に資材を運び出し始めるのだ。でもこの場合でも、資材を外へ売ったことになり、その売上加算されるようになっているから、損にはならないってことも知っておこう。





線路を交差させられるって本当ですか？

A

A列車Ⅲに付属のマニュアルには、「既設の線路をまたぐような線路敷設はできません」とか、「線路どうしが直角に交わる形は、いかなる場合でもつくれません」と記載されている。このとおりだとすると、2本の線路を交差させることはできず、線路を接続させる場合にも、直線に敷かれた線路に対して45度の角度でつながるようにしか、接続できないことになる。

でも、実はマニュアルには触れられていないのだが、2本の線路をX字形に交差させ、列車を走らせることがで

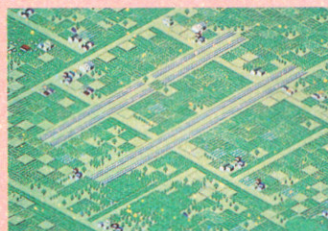
きるのだ。この交差法を使うと、左右または上下に並ぶ2本の線路を入れ替えることが可能だ。これにより、線路を敷設する自由度は大きく広がるぞ。

たとえば、線路を交差させずに、2本の線路を左右に入れ替えようとする、どうしても線路が重なるところができてしまう。だから、同じ進行方向の列車が走る線路どうしならいいが、進行方向が反対の列車が走る線路2本の場合、重なっている部分で列車が向い合って緊急停止し、そのまま止まったりになってしまふ。だが、線路を

交差させれば、進行方向が反対でも、列車どうしが完全に止まることはなくなるのだ。これはなかなか便利だぞ。

交差のさせ方は簡単。写真のように、先に2本の線路をまっすぐに敷いておいてから、後から1マス分の斜めに交差させる部分の線路を敷くのだ。このとき、直線部分と斜めに交差する部分を同時に敷こうとするとうまくいかないので気をつけてくれ。

この交差法により、写真のような形に線路を敷くことができる。これを使って、列車の運行を巧みに操ってくれ。



駅ってどういう場所に建てるんですか？

A

ゲーム最初の段階では、なるべく家が集まっている乗客の多そうな場所を選んで駅を建てよう。たとえばシナリオ1なら、最初から置かれている駅の近くね。もちろん、最初ある駅から、そのまま線路を延ばしていてもいいぞ。なるべく乗客が多い場所に駅を建てたほうが、それだけ黒字路線になるのも早くなるからね。

あと、もうひとつ考えておかなければならないのは、駅を建てる場所によって、街の発展のしかたが大きく変わってくるってことだ。自分がどうい

風に都市を発展させたいか、しっかり頭に描いてから駅を建てていかなければならないぞ。

最初に街が発展するのは、駅や線路のまわりだけど、それに続いて発展し始めるのは、駅ビルタイプの駅から、まっすぐに延びていく道路の両側だ。この駅ビルタイプの駅から道路が延び始めるのは、駅周辺が発展してきたとき。この道路の両側は、高層ビルが建ちやすく、地価やビルの評価もグーンと上がる。だから、道路が長く延びるように駅を建てると、街が大きく発展するってわけだ。また、ふたつの駅からの道路をうまく交差させると、その角地の地価は跳ね上がる。見た目にもカッコよくなるので、道路が直交するように駅を配置するといいぞ。

そうそう、駅と駅との間隔も大事だ。ふたつの駅があまり近過ぎると運賃が安くなっ

てしまうので、収益率が下がってしまうからね。でも、逆にふたつの駅を離し過ぎると、道路と道路の間が広くなってしまい、その間の土地は発展しないままになってしまうぞ。

ゲームに慣れてくれば、道路が十分に延びたときに駅を撤去してしまい、その近くの新たに道路を延ばしたい所に駅を移す、なんてこともできるようになる。駅を置く場所をよく考えて、街を美しく、大きく発展させてくれ。





資材の運用法を教えてください



A列車Ⅲで一番難しいのは、資材を効率的に運用することだ。このゲームでは、お金があっても資材がなければ建物を建てることはできないし、街も発展しないからね。資材の運用には、最大限の注意を払ってほしい。

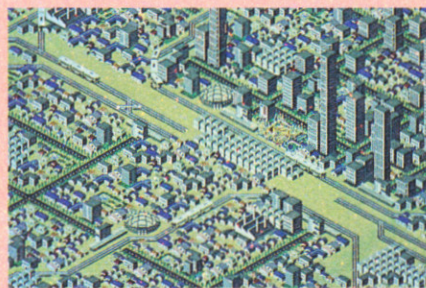
資材は、各マップにあらかじめ敷かれている線路によって、隣の街から貨物列車で運ばれてくるものと、工場によって生産されるものとの2種類がある。まず、注意したいのは、工場を建てて資材を生産させるとき、その工場の敷地内に積まれた資材は、プレイヤーが自ら建物を建てる時は利用できるが、それ以外の場合は、一度貨物列車で運び出してやらないと、利用されないことだ。つまり、街が自然に発展するとき、資材置場に置かれた資材は勝手にドンドン利用されるが、工場内の資材は、そのままではまったく利用されないのである。



だから、貨物列車で、工場から常に資材を運び出し、資材置場に移動しやらなければならない。ただ、ここでやっかいなのは、工場から資材を運び出すには、近くに貨物列車が停車する駅が必要だが、せっかく駅を設けても、工場より近いところに資材置場があると、貨物列車は、その資材置場の資材を積んでしまうのだ。だから工場は、駅にごく近いところに建てるようにし、しかもその付近には、資材置場を作らないようにする必要があるぞ。

なお、工場を建てても、生産した資材が運び出されないと収益が上がらないので、資材が敷地内に積み上がったままになっていると工場は赤字になってしまう。工場から資材をスムーズに運び出すのはなかなか難しいので、工場を建て過ぎないように注意しよう。とかく、ゲームの序盤戦から工場をいくつも建ててしまう人がいるが、資材だけあっても、資金がなければ何もできないので、あまり早くから工場を建てないほうがいいぞ。貨物列車が隣の街から運んでくる資材だけでも、結構やっていけるものだからね。また、工場を建てたら、赤字になる前に思い切って売ってしまうのもいいぞ。

さて、隣の街から貨物列車で運ばれてくる資材や、工場から貨物列車で運び出す資材を利用するときに、注意しなければならないのは、駅の資材置場がつねに一杯にならないようにするっ



ことだ。貨物列車が、資材を降ろすことのできる範囲は決まっているが、その範囲内に、資材が置ける土地がないと資材は降ろせない。資材を降ろすことができないと、貨物列車は資材を載せたまま、次の駅へといってしまう。すると、本来なら資材を積むはずの駅で、資材を降ろすことになってしまい、資材を置いてほしい駅で、資材を積んでしまうことになる。とくにマップに初めから走っている貨物列車の場合は、資材を載せたままマップの外へ行ってしまい、カラの状態に戻ってきては、資材をマップの外に運び出しちゃうのでやっかいだ。これを防ぐためにも、資材を置く土地は、十分に確保しておこう。

それから、資材置場の場所だが、駅と駅の間隔が15マスぐらいだったら、その中ほどのところに確保するといい。こうすると、両方の駅周辺で資材を利用することができるようになるからね。いづれにしても、資材の運用には細かい配慮が必要だ。資材置場や工場には絶えず気を配り、資材を効率よく運用できるよう心掛けてチョーダイ。



大統領列車はどこにあるんですか？



いやあー、どこにあるんですかって言われてもなー。大統領専用列車を走らせるのが目的なのは、『A列車で行こう』と『A列車で行こうⅡ』までのこと。『A列車で行こうⅢ』には、大統領専用列車なんてないのだ。しいていえば、ある条件を満たしたときに登場する新幹線(15ページ参照)がそれに近いかも

しれないが、やはり大統領専用列車というわけではないからね。大統領専用列車というのは、前作までのことで、『Ⅲ』にはまったく関係ないのだ。

これは『Ⅲ』が、ただ鉄道を施設すればいいというゲームではない、ということを実に表わしている。これまでの列車運行編のなかで、鉄道を運営す

るテクニックを紹介してきたが、それだけでは『Ⅲ』は究められないぞ！ 優れたボクサーがディフェンスとともにオフェンスも鍛えるように、『Ⅲ』をマスターするには列車運行とともに会社運営にも秀でていなければならないのだ。そのためにも、次ページからの会社運営を読んで研究すべしだ。



会社経営編



各建物の効能を教えてください



ゲーム中に登場する各建物は、微妙ながらも鉄道経営に必ず関連しているのです。風が吹けば桶屋が儲かるように、一見、関係ないようでも気合を入

れた都市造りをしないと、いつかは行き詰まってしまうでしょう。今日は特別に、各建物を建てるのに必要な資材の数、価格、効能を一覧に

しておきました。コピーしてモニターの前にも貼っておいてください。なお、建物にランクがある場合、価格は最低のものを記述してあります。

建物名称	必要な資材の数	最低予算	効能
 工場	20	250,000	工場とは、資材を作る工場なのだ。作られた資材は、最大16個まで敷地内に置いておくことができる。この場合、工場は機能しなくなるので、常に貨物列車などで運び出すようにしよう。資材の搬出がA列車の基本だ。
 デパート	12	1,200,000	いわゆるデパート経営ができるようになる。お金が非常にかかるが、儲けもそれなりに期待できる商売だ。ただし、デパートを建てる際、立地条件と人口を考えて作らないと、史上最高の赤字が出るので注意したい。
 ホテル	12	1,000,000	ホテルもデパート同様、建てる時期には注意しよう。経営する場合、デパートほど時期や立地条件を気にする必要はないが、うまみは少ないので多大な期待はしないほうがいい。他の企業が建て始めたら、自分も作ろう。
 ゴルフ場	8	2,050,000	資材はあまり必要としないが、非常に高いためそうそう作れるものではない。レジャー施設は都市から離れた場所に作ることによって、地域開発に役立つという面もあるが、よほどの余裕がないと会社経営が危険になるぞ。
 遊園地	24	1,900,000	これも効能はゴルフ場と同じだが、火花があがるグラフィックが見られる。ただし、こういったレジャー施設は、平日にはたくさんの客が来ないため、ほかで大量の儲けが得られるようになるまでは、建設は控えたほうがいい。
 スキー場	8	747,600	これも上のふたつと同じだが、冬場に客が増えるというだけなので、儲けはそれほどない。しかも、なだらかで広い斜面にしか作れぬため、建設する機会はそれほどないだろう。街が発展したときの飾りとするといいかも。
 スタジアム	20	1,000,000	スタジアムは他の企業がそう簡単に作れないためか、転売すると結構いい値になる。効能はこれだけといってもいいくらい儲かるので、騙されたと思って試してみよう。また、これも地域開発に役立ってくれるぞ。
 マンション	8	340,000	手取り早く儲けられるのが、このマンション経営だ。また、自分の鉄道の駅周辺に建てることによって、列車の乗客が増えるため、2倍おいしいという利点もある。作っちゃ売り、作っちゃ売りすれば長者どんだ。
 貸しビル	10	240,000	貸しビル経営も基本的にはマンション経営と同じだが、会社は9時5時に人が動くため、列車のダイヤには注意しよう。また、他人に売却した場合、勝手に建て増ししてくれるので、ムリして高層ビルを作る必要はない。
 不動産	—	時価	土地は都市の開発に合わせて変動していくため、先を見越した計画を立てる必要がある。地価は駅前、道路に面した場所、交差点、などが特に高くなるが、新幹線が通るようになると、MAP全体の地価が上昇するぞ。





株って儲かるんですか？



儲かります。株価が、買値より1円でも高いときに売れば、損はしません。ただし、実際には購入の際に手数料がかかるぞ。手数料は、株価に関係なく、(購入株数×10+50)円

たとえば、600円の株を1000株購入するには、600円×1000株=600000円の株価と、(1000×10+50)=10050円の合計、610050円の資金が必要なのわけだ。

この株を売るとき、少なくとも損はしない、という値は611円。この値で売ると全体では611000円になり、950円は儲かるのだ(手数料は、株購入時にか

かるけど、売却時にはかからない)。以上が株式売買の基本だが、もっと

積極的にドカンと儲けようと思うなら、週に1回、月曜なら月曜にセーブして株価を観察すること。株価は、周期的に急騰、急落する。この急騰のときに売り、またさらに続ける資金があるなら、急落したときに買う！これが儲けるコツだ。株価を見たときにすでに急落

したあとだったら、迷わず以前にセーブしたところに戻ろう。



道路って、なんの役に立つんですか？



道路ができると、まず道路沿いの土地の価格(地価だな)が上がるのだ。ということは、そこに土地を持っていれば、売ったときに利益が出るわけだね。道路と道路が交差する四つ角付近の土地は、特に値上がり率が激しいぞ。

しかし、道路には、これよりももっとウレシイ効果がある。道路ができると、それまでは駅前や線路沿いにしか発展しなかった街が、道路沿いにも発展するようになるのだ。大きな街を造りたかったら、道路は絶対必要だぞ。

また、道路沿いの土地のなかでも、交差点付近は特に人の流れが多いらしく、大きな建物が建ちやすい。ただ、



いくら交差点とはいえ、まわりに人家もなにもなければ、なかなか発展はしない。そこで、交差点には大きなビルやデパートを建てて、発展(地域開発)を助成するのだ。前記のように、交差点は立地条件がいいから、必ず儲かるし、周囲の発展にも役立つぞ。

ちなみに、道路は、駅ビル付きの駅舎を建てたときだけ、駅舎側に延びるようになっている。この駅舎は高いけど、道路による街の発展を考えれば、長期的にはお得なんだ。



ジャマな建物があるんですが、地上げってできないんですか？



線路を延ばそうと思ったところにジャマな建物がある。「A列車Ⅲ」をプレイしていて、これほど腹が立つことはない。この場合、その建物を買って取り壊す以外に解決方法はなく、「不動産売買」のコマンドで地上げを行ないましょう。しかし、地上げができるのは民家や小型のビルだけ。プレーヤーが建てような、5階建て以上のビルやマンションを地上げすることはできないのだ。その場合は気長に、その建物が売りに出るのを待つしかないぞ。売りに出されたら買い取り、撤去して

強制的に空地にしてしまうというわけ。

しかし、こんな方法はお金のムダ！もしも線路を延ばす予定があったら、予定地として、あらかじめ買収しておけばいいのだ。地価というのは周辺の発達によって上昇するから、そのほうが安く地上げができるってわけだ。また、地上げというのは、なにも線路の施設や建物の建設のためだけにやるものではない。街の発達によって地価が上がろうなところを安いうちに地上げし、高騰してから売るのも、立派な地上げのテクニックなのだ。





都市が大きならないんですか？



都市の発展には、いくつかの段階がある。で、その段階によってより発展させるための手立てが少々違うので、都市の成長過程をたどりながら、その方法を説明していこう。

ゲームをスタートさせて、駅を建て、線路を敷き、列車を走らせてしばらくすると、駅の近くに置かれている資材が徐々に減り始め、ポツポツと家が建ち始める。先に家が建ち始めるのは、駅から少し離れたあたりだが、次第に駅の近辺に移っていき、しかも家に混

じって小さいビルも建つようになる。この街のでき始めのときに、発展のスピードを上げるには、駅周辺に、あらかじめ貸しビルやマンションを数軒建てておくといいぞ。こうすると、その駅の乗客が早く増えるから、街の発展もスピードアップするわけだ。

また、この段階で家が建ち始めるのは、平らな土地が中心で、緑がある野原や林では、家が建つのに時間がかかる。そこで、緑のある土地のうち、早く発展させたいところは、土地購入コマンドで購入しよう。購入すると、その土地は自動的に平地に変わる。そこで、今度はその土地を売却するのだ。するとそこは、最初から平地だったところと変わらなくなり、すぐに家が建ち始めるハズだぞ。

そうそう、この段階になったら、必ず駅は駅ビルタイプのものにしよう。駅近辺が発展してくると、駅ビルからまっすぐに道路が延び始めるからね。駅は、ゲーム最初の時点で駅ビルタイプのものにしておいても問題ないくらいだけど、この段階になっても、うっかり平屋建ての駅のままにしておくと、都市の成長が止まってしまうぞ。

そうこうしているうちに、さらに駅の乗客が増えてくると、次第に家やビルが建つスピードも速まってきて、高いビルも建つようになり、だんだん街らしい景観になってくる。ただ、ここで注意が必要なのは、常に資材を絶やさないとすってことだ。都市の発展のスピードが上がると、勢いよく資材がなくなっていくからね。そこで、早め早めに資材を運んでおき、資材切れで街の発展がとぎれることがないようにしてくれ。

さて都市は、道路が延び、ビルが少

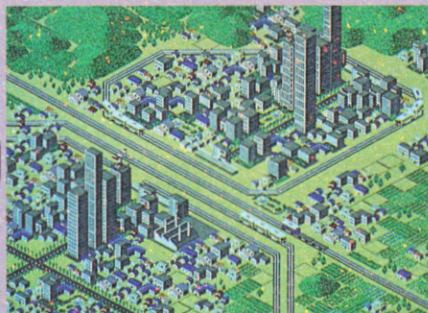
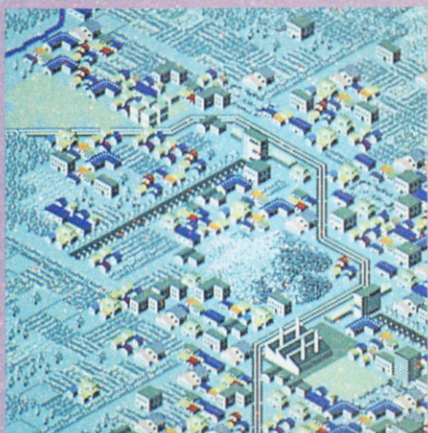
少建って、あとは一軒家がぐるりと駅周辺を取り囲むくらいまではたやすく発展するが、その段階で発展が止まってしまうことが多い。一度発展が止まると、ただ時間の経過を待っていても、なかなか発展しなくなる。さて、そこでどうするかだが、そんなときは、まだあいている駅前や道路の両側などに、貸しビルを数軒建てよう。するとそれが刺激になって、その周囲のビルにもクレーンが乗り、ビルを高くし始めるぞ。そうそう、自分で建てたビルを、ドンドン売却していくのも手だぞ。売却すると、いい場所にあるビルには、やはりクレーンが乗って、グングン高くしていくからね。すると、それにつられるように、また都市全体が発展していくってわけなのだ。

さらに、デパートやホテル、スタジアムや遊園地を建てて、駅の乗降客を増やすことも都市の発展には効果的だ。マップのバランスを考えて、駅近くや道路沿いにこれらを建てていこう。

なお、こうして建物をいろいろ建てていくと、資金が足りなくなってきたり、収益が悪い建物が出てきたりすると思う。そうなったら、思い切って売ってしまうことをお勧めする。ただし、あまりたくさん売却して利益を多くすると、税金をガッポリ取られるから、その分、また発展のカンフル剤となるような建物を建てていこう。

あと、駅と駅の間にまだ発展しない土地があったら、そこに新たに駅ビルタイプの駅を建ててやるのも有効だぞ。すると、その駅を中心にビルが建ち始め、また道路が延びていく。さらにその道路の両側にもビルが建ち始めるぞ。また、すでに建ててある駅と駅があまり離れていないときは、そのどちらかを撤去して、まだ発展の余地があるところに、駅を移して建てる作戦も効果的だぞ。

このように、駅ビルの道路を延ばし、そして中心地にビルを始めとした建物を建てていけば、都市は発展し続けるはず。いろいろ試してみても、キミならではの大都市を育てていこう。





税金が払い切れないんですか？



これは愚問だ。極論すると、税金の払えないような会社は、会社とはいえず、ましてや公共機関たる鉄道会社がそれでは、あなたの会社経営に対する考え方が甘すぎる。税金は、収入より多くかかることは絶対なのだから、収入以上のお金を使い込めば、必然的に会社は倒産するわけだ。

税金は、まず会社の利益額に50パーセントかかる。そして資産に5パーセント。つまり、現金で入ってくるものからは、必ず半分が税金として持っていかれ、現金以外のものなら5パーセントしかかからない。それから、税金がいくらかかるかの計算は、毎年、3月31日に行なわれることも、重要である。賢明な読者なら、もうわかると思うが、毎年入ってくる現金収入は、3月31日までに現金以外のなんらかの資産にしたほうが、税金が安くなる。これがA列車Ⅲにおける会社経営の大原則と心得て欲しい。ここに、日本が世界に冠たる経済大国になった理由がある。ゲームをやることで、日本経済の本質が理解できるとは、誰が想像し得たであろうか。

とはいえ、税金は少なければ少ないほどいいに違いない。そこで、いかに税金を安く済ませて、大きく儲けるかが、会社を大きくする秘訣となる。そ

こで、それぞれの事業ごとに、税金に対する考え方と対策を見てみよう。

まず、本業たる鉄道部門。この税金は、なんと鉄道部門の純利益の50パーセントに及ぶ。えっ、半分も税金で持ってかれるのっ！ という声もあるが、考え方を変えれば、半分は確実に儲けになるとも考えられる。鉄道部門は、鉄道施設つまり線路や駅に関する投資額は大きいけれど、その後の維持費が小さく、乗客さえ増えれば、安定した収入が確実に得られる。だから、鉄道部門にかかる税金は、取られてあたりまえのものとして、売上を伸ばすことのみ考えていけばよいのだ。10年単位で考えれば、鉄道は儲かる。

次にサイドビジネス、関連子会社だが、ここにも当然、利益の半分が税金となる。ホテルやスタジアムなど、あらゆる子会社は、その立地条件で売上が左右されている。普通、鉄道部門よりも、成長率がよく、売上也すぐに上昇してくるのだが、数年のうちに頭打ちになる傾向がある。その頭打ちになる時期の見極めと、その資産利益にかかる税金のバランスさえつかんでいれ

REPORT 2		SYSTEM		3w 5m 16 (A) 9:00	
GENERAL INFORMATION		EQUIPMENT		MATERIAL	
資産	評価額	資産税金			
鉄道資産	5,072,050	198,052			
子会社	4,978,540	248,917			
株式	0	0			
土地	150,000	6,950			
合計	9,055,940	454,799			
収入	支出				
鉄道会社売上	482,111	鉄道会社経費	697,585		
子会社売上	177,788	子会社経費	159,554		
子会社未処分	0	子会社購入費	1,800,000		
株式未処分	0	株式購入費	0		
土地未処分	0	土地購入費	0		
株式配当	0	手数料	0		
土地配当	338	支払利息	0		
銀行利息	699,217	合計	2,195,914		
税金	-1,558,697	税金	100		
資金	156,594	税金合計	454,799		

ば、会社への貢献度が上がるだろう。

そして不動産の売買であるが、これさえパーフェクトにこなせば、税金なんか怖くない。A列車Ⅲでは、土地の価格を決める要因がはっきりしているため、プレーヤーが意図的に土地の価格を操作することもできる。また、意図的に操作しないまでも、ここは価格が上昇しそうだなど、予測することが容易にできる。つまり、なんにもない原野のうちに土地を購入し、そこに新線を引き、バンバン開発すれば、すぐに土地価格は上昇する。おまけに、現金で入ってくる利益を不動産購入に注ぎ込めば、税金は5パーセントですむし、子会社のように、維持経費がかからないのも魅力だ。ただ、注意しなければならないのは、土地が値上がりしたところを売却すると、短期的には儲かるが、長期的な経営戦略から見ると、土地を売らずに、なんらかの自社施設を建てたほうがよいということだ。すると、施設を建設するときの土地購入資金を抑えることになるし、施設の売上分で、税金もカバーできるはずだ。いずれにせよ、不動産は日本企業の発達において、切っても切れない最重要ファクターであるし、もちろんA列車Ⅲにおいても同様である。

いろいろ書いたけれども、要するに、A列車Ⅲでは、税金を逃れる最適手段は、ゲーム開始10年までの初期が子会社運営。50年までの利益を考えて、中期が鉄道部門。そして、100年レベルの長期的な会社の発展を目指すのなら、不動産売買なのだ。これさえしっかりやっておけば、もう税金なんか、平気のへいざで払えることまちがいない。高額な税金を支払ってこそ、地域社会のに貢献する一流企業なのである。ゆめゆめ脱税など考えることなかれ。

**あなたの経営する
会社は倒産して
しまいました。**



マップ解法編



"ニュータウン構想"が、うまく発展しないんですが？



マップ1は、もっともベーシックなシナリオです。最初っからある在来線と駅をのぞけば、ほかにあるのは小っちゃな民家や牧場だけ。あとはホント



に何にもないマップなのだ。

何もないということは、ようするに何をやってもいいってこと。ほかのシナリオマップのように、最初にやらなければいけないという制約はまったくない。それは逆にいうと、何をしてもいいから大変だということにもなる。そのへんで、つまずいてしまう人も多いみたいだね。

というわけで、ここでつまずいてしまつては、後々のシナリオマップではもっと困ってしまうから、この際、いろいろと練習しちゃうぜ。

やっぱり絶対にやってほしいのは黒字路線の作り方をマスターすることだね。いつでもどこでも黒字路線が作れば、どんなマップも怖くはないのだ。

それでは、超簡単な黒字路線の作り方を伝授しよう。まずは複線の線路をビシッと直線で敷く。長さは、だいた

い1画面以内に収まる程度でいいだろう。列車は、まよわず"AR-Ⅲ"をふたつ買え。で、複線の両端に駅ビルを建てる。ダイヤグラムは"8時発"に設定。色々な時間設定方法があるが、ここは実験だ、全部8時発にしようぜ。

車両配置をしたら、あとは黙って見ていれば、乗客数がどんどん増えてくるだろう。最初は100名程度だとは思うが、すぐに変化が現われるはずだ。あらかじめ駅周辺に、ふたつみつマンションを建てておくと、乗客数の変化は速い。立地条件のよい場所をみつけるといっそう速くなるだろう。

と、まあこんな感じで黒字路線はできる。重要なポイントは、"AR-Ⅲ"の購入と駅の"8時発"。これだけやれば、そのうち資材が足りなくなるぐらいに発展するから、心配はないぞ。まずは、これが基本だ。



"バイエリア"が、うまく発展しないんですが？



黒字路線の作りかさえわかっていれば、それほどマップ2は難しくない。基本的に、何もないバイエリアを開発するシナリオだから、何もないという



点では、マップ1といっしょなのだ。

問題は、上部の在来線をどうするかということと、下部のバイエリアを開発するための資材をどう運ぶかということ。それさえ気をつければ、なんてことはないのだ。

では、上部から見てみよう。何もしていないでいると、経費がかさんでどんどん赤字になっていく。これを黒字に転換させないことには話にならない。難しそうだけど、これも超簡単な黒字路線作りを当てはめ応用すれば、簡単に黒字になるんだな。

まず最初に、右上の工場付近の貨物列車をチェック。工場に資材もないのに往復していないかい？ こいつはムダだ。工場に資材がたまるまで、しばらく貨物は撤去しておこう。

次は、2番の列車のチェック。黒字路線の鉄則、"8時発"は守られている

だろうか？ 実は、これが1時間停車のままになっているんだな。それじゃ、ダメ。駅は、乗客が1000名以上乗り降りするようになるまで、8時発が基本。もしも駅周辺に貸しビルが多いようだったら、オフィス街ということだから、そのときは、"18時発"でもよい。

これでどうだ。しばらく見てみると、たまーに黒字になるときがあるだろう。で、もうひとつの"AR-Ⅲ"っていうキーワードだ。今、走っている列車を撤去して、"AR-Ⅲ"を配置してみよう。これだけで黒字路線になるゾ。

あとは、好きに開発していきなさい。右下の、船の運んでくる資材をうまく利用して、上下から開発を進めると、速く発展する。港周辺に工業地帯、やや離れたところに浦安のディズニーランドとホテルなんてどうかな。オシャレだと思うぞ。





"リゾート開発"が、うまく発展しないのですが？



右下の飛行場は気にするな。このマップは、ただ単に広くて資金がないマップ1だと思えばよい。まるで、開発前の清里のよう。ここでは資金がないから、あせりは禁物。開発を急ぐとすぐに倒産するぞ。



まず、在来線の距離が短いから、資材はたまりやすい。資材置場を拡張して資材をためておこう。で、ここはリゾート開発ということだから、やはり山や湖という環境を利用した街造りでいきたい。何度もいうように、とにかく最初は資金がないから、慎重にこころ。駅ビルタイプの駅なんか建ててられないわけだ。

とはいっても、超簡単黒字路線作りは守る。"AR-Ⅲ"を買って、複線はムリだから、将来複線を作るつもりで線路を敷く。鉄則の"8時発"で路線を作る。少しずつ儲けて、手堅く広げよう。なんとかしてAR-Ⅲの走る複線を作ろう。そこまでいきやあとは、時間の問題だな。とにかく急ぐな。

このシナリオを、じっくり構えてできるようになったら、もうA列車のプロだね。初心者への陥りやすい、開発急ぎと資金繰りの関係を、思いっきり試されるシナリオだね。だからといって、

そうそうゆっくりやっていたんでは、ちょっとつまらない。いかに早くこのマップをビル群で埋めつくすかが、本当の評価なんではないのだろうか。儲けるだけじゃなくて、開発も進めないといけなないのが、リゾート開発っていうシナリオなんだと思うぞ。

そうそう、銀行に借金をしたことがあるかな？ 黒字路線が作れるマスターには、今までのシナリオでは、借金なんて関係ないって感じなんだが、このマップだけは、借金をして腕試しというのもよいかも。できれば、1年返済の借金で勝負するのが男(女)らしいね。借金返済も重要なテクニックだということも、このシナリオでは教えてくれる。ホントのところ、お金を借りない鉄道会社なんて、そうそうないんじゃないかい。

というわけで、飛行場はアクセントということで、あんまり考える必要はないということなのでした。



"地方都市活性化"が、うまく発展しないのですが？



何も無いところは、見た目、マップ1と同じ。しかし、もーっとよく見ると、実はマップ1とは全然違うのだ。

まず、レポート4を見てみよう。産業と住宅をあらわした菱形のグラフが、どれも小さいハズ。ここが、マップ1



とは、全然違うところなのだ。こんなに何も無いマップでは、いったい何をしたらよいのだろうか。ようするにないモノを、"ある"にしてあげればいいわけだ。なんて簡単にはみたまもの、実は資金もないってところが、さらに問題なのだ。

まずは、何をしようか？ 鉄道会社だから鉄道を敷くか。だけど資金はないし、これといった産業もないから、ここでは、素直に借金をしたほうが、よりプレーしやすいと思う。どうしても借金はいやだ、という人は、ほっぽっておいて、まず最初に借りられるだけ借りよう。返済期間は3年がいい。

で、このマップに必要なものは、鉄道と働く場所。産業がないんだから、まずは働く場所を確保することが大事。いきなりデパートなんて建てるなよな。工場がいいだろう。工場を適当な場所にひとつ建てて、短めの線路とAR-Ⅲ。ここでは、資金がきつから、涙をのんで"AR"でもよい。儲かりだして、

後から買い替えればよいだろう。

働く場所と鉄道ができれば、次は住む場所。住宅も極端に少ないから、バランスよく供給すること。働く場所と住む場所を考えてプレーしようぜ。

もしそれでも、自然に住宅が建たないようだったら、工場は赤字でもいいから、すぐに売っぱらって、もうひとつ工場を建てよう。資金繰りが苦しかったら、その工場も売っちゃって、経営は他人まかせということにして、自分はマンションなどの住宅供給に徹するほうが、町は発展するだろう。

ある程度大きくなってきたら、超簡単黒字路線作りを応用して、駅前を発展させる。うまくいったら、ちょっとマンションころがしをして、資金を稼ぎ、少しずつ黒字路線の売上を伸ばす努力をする。儲けたまましていると、税金で苦勞するから、儲けた資金は鉄道経費で使って、税金対策をしよう。

そうそう、借金返済ということも忘れずに計画的に建設しておこうね。





"リコンストラクト"が、うまく発展しないんですが？



鉄道は整備された環状線になっているものの、かなり赤字を出している。まず、このままだと倒産間違いなし。というわけで、このマップで最初にやらなければいけないのは、鉄道の再整備をして、赤字を減らすことだ。今



の状態だと、ほぼ経費が売上の倍かかっていることになる。残念ながら今回も資金がないので、まずお金を使わずに赤字削減しなければならない。

さあ、どうしよう。答えは、そう超簡単黒字路線作りの応用にある。まず、赤字のときは、必ずチェックしよう。ちょっとダイヤグラムを見てみると、ほらほら、全車両が一時間停車になっているだろ。それじゃ一儲かないんだって。まずは、そう基本の"8時発"に変更。全部変更だからね。で、次は"AR-Ⅲ"。だけど今回は資金がない。

それでは、AR-Ⅲの購入はムリ。だから、借金する？ あまい、あまい。ちょっとこのマップをながめてみよう。どこかにムダな貨物列車はないかな。実はこのマップにもあるんですね。そう、右下すみに満タンの資材置場と工場。そんなところ往復してるんだぜ、こんなのはソク撤去だ。

これでどうかな。で、まだ赤字だけ

ど、経費と売上がトントンに近くはなってきたよね。さて、ここからが問題だ。このシナリオは、ここから始まると思ってほしい。キミの腕の見せどころは、これからだ。

まず、借金をするのもいいね。でも、それよりも少ない資金でマンションを建てよう。結構、町全体は発展しつつあるので、立地条件のいいところを見極めて、買っては、ソク売却だ。これで資金は増えるし、人口増加にもつながる。ここで、ふたつみつつやってみよう。スタジアムが買えるぐらいの資金がたまればラッキーだ。

資金が増えたら、列車をひとつずつ"AR-Ⅲ"に買い替える。元からあった車両が全車両AR-Ⅲになったら、まず間違いなく、路線は黒字路線に転換する。ここまででなんとかたどり着いたら、あとは、右側半分の三日月湖畔の開発に着手するといいいんだな。

このシナリオは、結構大変だぞ。



"ダウンタウン再編"が、うまく発展しないんですが？



実は最後のマップは、最初から黒字路線。資金はそれほどないが、ダマっていればたまる。もう、すでに環状線は儲かっているし、都市もある程度大きくなっている。

では、このマップでは何をしたらいいの？ 答えは簡単。環状線は、ど



う作れば黒字になるのかを、このマップから学べばいいし、駅前の開発ボタンをチェックして、真似をすれば、それなりに自分の町も大きくできる。つまり、よく観察すれば何が見えるマップなのだ。

ここに手を加えて、もしその手順が間違っていれば、間違いなく儲けは減るだろうし、もしもうまくいってれば、ますます黒字になるだろう。

ねっ、なかなかいいシナリオでしょ。そーいう実験的な都市だっていうことなんだね。マップのナンバーが6っていうことで、なかなかプレーされない悲しいマップなのだ。本当はどうやっても黒字にならない人が、最初にやってみるといいマップなんだ。奥が深いよA列車Ⅲは。

というわけで、みなさん、特に黒字路線が作れない人。このマップを見てじっくり勉強すること。

そうそう、それから今までの作戦は、すべて超簡単黒字路線作り作戦できた

けど、実はこのマップのように、何も高い"AR-Ⅲ"を購入しなくても大丈夫なんだよね。だけど、なぜログインでは、この超なんたら作戦を推奨しているかっていうと、とにかくどんときにも、めっちゃくちゃ早く黒字になるっていうメリットがあるからなんだ。

場合によっては、じっくりやらないと、結局税金が払えずに倒産だとか、赤字続きでは、気もめいて、ゲームがつまらないって感じる人もいるんじゃないかってことなんだ。やっぱりいつまでも赤字じゃつまないだろうしね。本当は、どこにでも黒字路線を作るヒントが、あるのもA列車Ⅲなんだ。マップを、よーく、見てみるといいよ。意外と色々な方法が見つかるハズだ。

みんなももし、黒字にできない、かわいそうな人をみかけたら、ぜひマップ6をプレーするように勧めてあげてね。で、じっくり観察しろっていつてあげてください。頼みましたよ。みんなA列車仲間を増やしましょう。



雑学知識編



新幹線は、なんで走るんですか？



うん、いい質問だね。新幹線というのは、おもに電気で走っているんだよ。時速200キロメートルを超える高速で移動するため、列車制御装置や列車集中制御装置などのハイテク機器で安全を図っているんだ。



などということは、誰も質問してませんね。わかってますよ、ゲーム中に登場してくる新幹線のことでしょ。あの、いきなり登場してくるやつ。あれが、なぜ登場してくるのかというと、街の発展状況に関係しているのです。

マップ1の「ニュータウン構想」を例にとると、街の人口が約6万人を超えると、新幹線が敷設される条件を満たしたことになります。あとは、ひたすら敷設されるのを待つだけ。しばらくすると、マップの左上端か左下端から線路が敷設され始め、およそ3ヵ月ほどで開通します。この、新幹線敷設の条件となる人口と開通にかかる時間は

マップによって多少は違ってくるので、ほかのマップについては自分で確認してみよう。

ところで、この新幹線。開通したって収入が上昇するわけではなく、ほかの鉄道と繋げるわけでもないの、プレーヤーの役にはあまり立たない。ただひとつ役に立つのは、新幹線が敷設され始めると、土地の評価額が上がることだろう。人口が6万人を超えて、新幹線が敷設されそうになってきたら、土地をドッと買い占めてしまうのだ。新幹線が開通したら売りさばき、土地成金になっちゃうってわけ。ただし、税金をガバッと取られてしまうけどね。



隠れキャラがあるって本当ですか？



秋になるとやって来て、春になると去っていくく渡り鳥。キミたちも一度は見たことがあるだろう。いわゆるこれは、季節の隠れキャラというもので、ある決まった季節や月日に現われてくるのだ。基本的に、隠れキャラがドコに出現するかについては、自分たちで探してほしいんだけど、大サービスでいくつかご紹介するとしよう。

マップ1において、12月24日の夜から早朝までのあいだ、マップの左上端の部分画面を表示させておくと、なんとサンタクロースが出てくるのだ。同じくマップ1では、夏の夜にUFOが出没するそうだし、夏の夜といえば8月の土曜日には遊園地で花火があがることあるそう。まだまだほかにもあるようだから、探すとおもしろいよ。



経理部長の貧相な顔がキライなんですけど？



経理部長が出てきて「社長、資金がありません」とか「今期は赤字決算です」と言うたびに、オマエが暗い顔をしているから業績が下がるんだ、と叫びたくなった人も多んじゃないかな。ただでさえ会社の調子が悪いときに貧相な顔をされたら、さらに気が滅入るもんね。経理部長をクビにしたい、と

思っても不思議ではないはずだ。

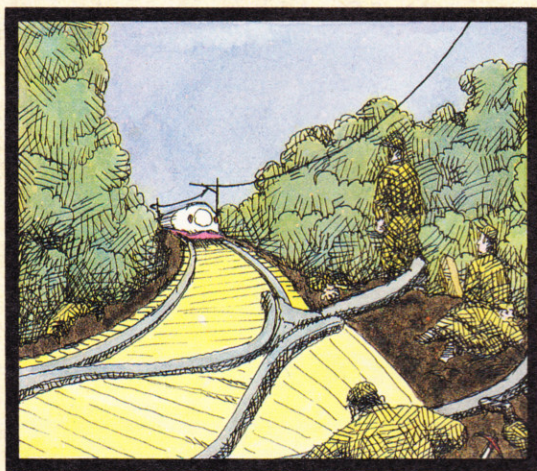
でも、この付録を最後まで読んだのなら、もう経理部長の顔も気にならなくなっているはずだ。だってそうでしょう、社長!! 大儲けしているって、その顔に書いてあるよ。経理部長も相変わらず貧相だけど、「今期は黒字決算です」なんてうれしいことを言ってく

れるし、特別ボーナス付きで昇進させてやろうか、ぐらいいい気持ちになっているんじゃないかな。



などと、ちょっと大ききだったけど、この付録が大儲けに繋がりますように。





LOGIN 5号特別付録

平成3年3月1日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)第10巻 第5号 通巻123号