



## 게임کم 에이 열차로 달려라

### 철도 재벌을 꿈꾼다!!

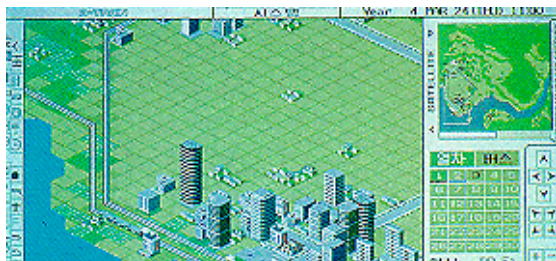
플레이어는 철도 회사의 사장. 사장은 철도와 항만, 버스를 관리하며 지사를 두고 있는 마을을 멋지게 변화시켜야 한다. 하지만 회사를 경영한다는 것이 그리 쉬운 것은 아니다. 아파트를 짓고 공장을 세우고, 호텔과 골프장, 경기장을 세우고.... 이러한 사업은 모두 돈과 자원을 필요로 한다. 하지만 사장이 갖고 있는 돈에는 한정이 있다. 이러한 조건 속에서 적절한 판단과 투자만이 사업을 성공적으로 이끌어 준다. 철도 재벌의 꿈, 과연 이루어질 수 있을 것인지...

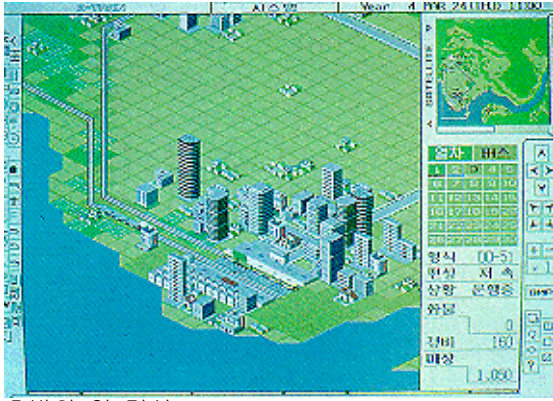
### 기차길은 루프형이 제격

이 게임에서 가장 좋은 참고 자료는 미리 결정되어 있는 도로와 철도의 모양이다. 컴퓨터에서 제공하는 시나리오들은 다양한 상황을 근거로 만들어져 있으며 때로는 모든 것이 완성되어 있기도 하다. 특히 연습 모드의 모양은 교과서와 같은 것이어서 잘 살펴보고 그에 따라 구성하도록 하자. 필자의 경우 처음 시작한 거의 아무 것도 없는 농촌 지역인 세 번째 시나리오에서 시작했다. 여기서 처음부터 새로 만들어 나가야 한다(처음 하는 입장에서는 연습 모드를 권한다. 그러나 초반부터 발전의 모습을 보기 위해서는 역시 세 번째 시나리오가 좋다). 이 시나리오에서 인구 2000명에 철도도 거의 완성되어 있지 않다는 점은 최악의 상황을 뜻한다. 처음 시작할 때에는 인구 수송을 위한 철도를 만들어야 한다. 시작 위치는 현재 빌딩들이 몇 채 들어서 있는 곳으로 지금은 화물 차량만이 이동하고 있다.



화물 차량을 위해서는 일단 토지를 매입, 자재를 쌓아두어야 한다. 그리고 역을 하나 더 설치한 뒤에 철도를 부설한다(이 게임에서는 하나의 역이 한 개의 노선을 관리할 수 있다. 하지만 철도 빌딩은 플랫폼의 확장을 통해서 여러 개의 노선을 관리할 수도 있다). 철도의 모양으로 가장 알맞는 것은 루프형이다. 그러나 초반부터 루프를 완성하고자 애쓸 필요는 없다. 처음에는 변화가(어느 정도 발전된 지역)를 시발점으로 하여 루프의 일부를 직선 코스(또는 루프의 일부에 해당하는 곡선 코스)를 형성하고, 그 끝 부분에 역을 배치한다. 즉 지하철 2호선처럼 순환선의 일부를 구성하고 준비를 시작하는 것이다. 이제 열차를 구입하여 달리게 할 차례이다. 초반이므로 값이 싼 열차를 구입하는게 좋겠다고 생각하겠지만, 되도록이면 처음부터 AR4와 같은 고속/대용량의 값비싼 열차를 구입하도록 한다. 열차의 운임은 거리(직선 거리)와 열차의 비용에 비례한다. 또한 속도가 빠를수록 만족도가 높고 더 많은 운행이 가능하다. 따라서 처음부터 고속 열차를 구입해야 한다. 열차의 구입도 적절한 계획을 세워서 실시하지 않으면 많은 자금을 확보할 수 없다. 열차를 달리게 하는 것은 단지 열차 편성 메뉴를 사용해서 노선에다 클릭만 해 주면 된다. 열차 운행 시간 등의 조정도 필요하겠지만 초반에 역이 2개 뿐인 상황에서는 특별히 열차 시간 조정은 필요없다. 단지 열차는 그냥 놔두면 알아서 작동하게 마련이다.





초반의 역 건설

## 충분한 자재 공급이 열쇠

열차를 달리게 하기 전에 한 가지 알아두어야 한다. 그것은 열차가 달리기 시작하고 시간이 지나면 땅값이 빠른 속도로 올라간다는 것이다. 따라서 최소한의 자금을 확보하기 위해서는 미리 철도 주변의 땅을 매입하는 것이 좋다. 또한 열차가 생기는 경우 역 주변은 빠르게 발전하기 시작하므로 미리 자사의 개발을 위한 장소를 확보해둘 필요가 있다. 새로 만든 역의 주변이 발전하기 위해서는, 아니 이전의 지역도 끊임없는 발전을 하기 위해서는 충분한 자재의 공급이 필요하다. 자사의 개발이건 타사의 개발이건 자재의 공급 없이는 금방 멈추게 되므로 최대한 주의하여 적절히 자재를 보급해야 한다. 이 게임에서는 건물을 만들 때 엄청난 양의 자재가 소비되므로(「A-Train III」보다 훨씬 많은 양을 소비한다) 충분한 자재 공급이 없으면 발전은 곧 멈추고 만다. 지속적인 인구 증가와 발전을 위해 새로 건설한 역 주변에는 몇 개의 공장을 세운다. 공장에서는 계속 자재를 만들어 내고, 그 주변은 자재를 중심으로 발전함으로써 오래지 않아 해당 지역의 발전은 자급자족이 가능하게 될 것이다.



지역이 발전하려면 충분한 자재의 공급이 뒷받침되어야 한다.

## 인구 확보의 기본은 아파트

가장 좋은 발전 형태는 '자연스러운' 것이다. 즉 역 주변의 공지(빈 땅)에 자연스레 생기는 건물이야말로 더 없이 이상적인 장소인 것이다. 그러나 이와 같이 자연스럽게 발전한 건물들은 다른 회사의 것이기에 이윤에는 별 도움을 주지 않는다(열차 승객의 증가에는 기여할지 모르지만). 또한 '자연스러운 것'은 발전 속도도 늦다. 이래서는 몇 년이 지나도 별다른 변화가 생기지 않는다. 발전 속도를 높이기 위해서 초반에는 인구 확보의 기본이 되는 가장 아파트를 세운다(아파트 한 채에 300명이 늘어난다). 그것도 가장 비싼 아파트를. 그래야 나중에 가치가 올라갔을 때(인구가 늘고 시간이 지나면 가치가 계속 올라간다) 판매하기 위한 점도 있지만, 그보다는 부대 시설과 철도를 사용할 인구의 확보가 쉽고 임대료도 비싸기 때문이다. 시간이 지날수록 가치의 상승 비율은 큰 차이를 보인다.

## 주식으로 자금을 확보한다

인구가 충분히 늘어나면 다음 노선으로의 발전을 모색한다. 이 게임에서 가장 중요한 발전의 교훈은

"천리길도 한 걸음부터"이다. 즉 한 지역이 충분히 개발되면 다른 지역으로 발전을 모색하는 것이다. 그럼으로써 균형있는 발전과 충실한 자금을 통한 건실한 계획을 세울 수 있다. 주의할 것은 열차만으로는 돈을 벌기는 어렵다 점이다. 물론 열차가 비싸고 거리가 길면 어느 정도 이윤에 기여하긴 하지만, 초반에 충분한 자금을 확보하는데는 어려움이 많다. 초반에 자금을 확보하려면 주식에 신경을 써야 하는데, 「A-Train III」와는 달리, 주기별 증가는 없다. 매년 엄청난 수치로 주식의 증감이 있어 주식으로 돈을 버는 것은 세심한 주의가 필요하다. 주식의 원칙은 비쌀 때 팔고 쌀 때 사는 것이다. 가격이 떨어졌을때가 아니라 완전히 폭락했을때 구입하여(대략 600선에 가까우면 충분히 하락한 것이다) 기다리고 있으면 조금 밖에 안 오르더라도 이익을 얻을 수 있다. 또한 매년 4월 1일 일정량의 배당금을 받을 수 있을 뿐더러 적절한 시기에 판매하면 더욱 대량의 이익을 볼 수 있다. 그리고 만약에 가지고 있던 주식이 폭락하더라도 당황해서 허둥지둥 팔아버릴 필요가 없다. 인생은 새옹지마라고 결국 주가는 오르락 내리락 하는 것이어서 언젠가는 오르게 마련이다.

## 빠른 이윤 증가를 가져다 주는 편의점

발전 속도를 높이려면 인구 확보에 노력해야 한다. 그러기 위해선 아파트를 적절히 세워야 하는데, 아파트 주변에 도심 공원 등을 설치함으로써 더욱 빨리 인구와 가치를 높일 수 있다(단 도심 공원은 이익을 얻을 수 없는 공공 시설이다). 또 아파트를 통해 주변 인구가 확보가 되는 경우 식당이나 편의점의 수익도 생각해 볼만하다. 특히 편의점의 경우 역 주변에 설치하면 훨씬 빠른 이윤 증가와 부가가치의 증가가 있다. 물론 철도 운영에 비해 상대가 안되는 금액이지만 약간의 도움을 준다(아파트의 부가가치 증가에도 중요한 역할을 한다).

## 황금알을 낳는 거위, 경기장

도시가 발전할수록 인구가 늘어나고 부가가치도 상승한다. 이러한 가치 증가로 인해 건물이나 토지의 판매도 생각해 볼 일이다. 주의할 점은 초반에 인구가 적을 때는 건물 판매로 이익을 볼 수 없으며, 시간이 지나 건물의 가치가 상승할 경우에 판매하는 것이 좋다는 것이다. 더군다나 호경기라면 그 이익은 말할 것도 없다. 초반에는 인구 증가와 임대료만 생각하고, 나중에 충분히 가치가 상승했을 때 팔면 큰 돈을 벌 수 있다. 아마 이 때쯤 되면 건물을 통한 이익이나 기타 이윤 확보에 의해서 주식으로 버는 돈은 푼 돈으로 생각될 것이다. 그러나 건물 중에서 임대 빌딩은 별로 기대할 것이 못 된다. 임대 빌딩은 부가가치의 증가도 늦을 뿐더러 가격도 그다지 높지 않아 이윤 확보에는 커다란 도움이 되지 않는다. 단지 인구가 늘었을 때 임대료의 증가나 가치 증가로 인한 약간의 이익만 기대할 정도이다. 오히려 돈을 벌기 위해서는 아파트와 편의점, 식당 등을 세우고 골프장이나 경기장 같은 시설을 세우는 편이 좋다. 특히 경기장 같은 시설은 매일 많은 이윤을 가져다 주므로 적절히 이용할 수 있다(경기장은 인구가 많을수록 유리하며 한 곳에 많은 수가 몰려도 된다. 상당한 이익을 확보하는데 도움을 줄 것이다). 단지 초반에 인구가 적을 때는 아예 부대 시설에는 신경 쓸 필요가 없다. 하지만 인구가 어느 정도 확보되고 적절히 배치하게 되면 오래지 않아 황금알을 낳는 거위로 변하게 될 것이다.



시설명	가치	임대료	유지비	수익률
아파트	1,000	100	100	100%
편의점	500	50	50	100%
식당	1,000	100	100	100%
경기장	1,000	100	100	100%
골프장	1,000	100	100	100%
공원	1,000	100	100	100%
도로	1,000	100	100	100%
하수처리장	1,000	100	100	100%
폐기물처리장	1,000	100	100	100%
도시	1,000	100	100	100%

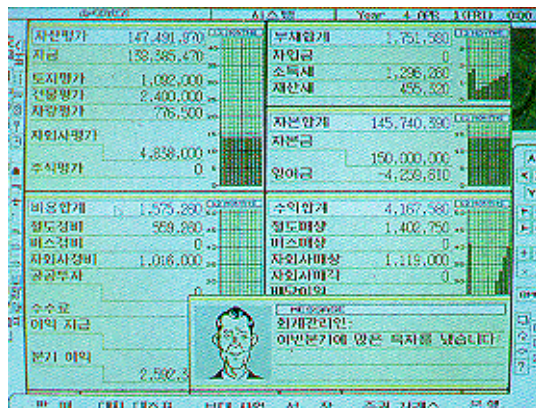
부대시설의 가치 역시 중요하다.

## 세금을 줄이자

매년 4월 1일이 되면 세금을 계산하게 된다. 세금은 순이익, 즉 이윤에 근거하기 때문에 만일 그 해에



엄청난 이익을 보았으면 그만큼 세금도 높아진다. 예를 들어 건물을 몇 채 팔아서 돈을 벌었다면 그만큼의 엄청난 세금이 부과됨으로써 이익을 보지 못하게 된다. 그러므로 매년 3월 말에는 이윤을 최대한으로 줄여야 한다. 이윤을 줄이는 방법은 건물을 세우거나 주식을 구입하거나 하는 등 다른 분야에 돈을 투자하는 일이다. 그러나 이렇게 투자한 자본은 오래지 않아 다시 이윤으로 돌아올 수 있기 때문에 결국은 계속 남는 사업이 될 수 있는 것이다.



자산		부채	
자산합계	147,491,570	부채합계	1,751,580
지분	139,385,470	차입금	0
토지합계	1,082,000	소득세	1,296,280
건물합계	2,400,000	재산세	455,300
차입합계	776,500	자산합계	145,740,590
자회사합계	4,838,000	자본금	150,000,000
주식합계	0	잉여금	-4,259,410
비용합계	1,575,280	수익합계	4,167,580
철도경비	568,000	철도매상	1,406,750
버스경비	0	버스매상	0
자회사매상	1,016,000	자회사매상	1,119,000
공공투자	0	자회사매각	0
수수료		이익	2,592,3

흑자 경영을 하는데 성공!!

## 끝없는 철도 게임

이 게임의 발전 속도는 현실의 그것과 유사하다. 기회만 되면 순식간에 발전되어 버리는 「A-Train II」에 비해서 이 게임은 매우 긴 시간 동안의 노력과 기다림을 필요로 한다. 그런 반면, 어느 정도의 인구만 확보되면 그 후에는 발전의 모습을 지켜보기만 해도 된다. 한 지역에서 다른 지역으로의 이동이 충분히 이루어 졌다면 이제 철도를 더 길게 늘리고 다음 지역으로 이동한다. 그리고 경기장과 스키장 등의 위락 시설과 초고층 빌딩을 세울 준비를 한다. 철도를 만들 공간이 있는한 이 게임은 끝없이 계속된다.



대도시의 변화가를 꿈꾸며...

## 분석을 마치면서

상당한 재미를 갖고 있는 게임이다. 「심시티」가 등장한 이래 건설 시뮬레이션이라고 불리우는 시뮬레이션 게임의 한 분야는 급속한 발전과 사실성을 갖고 만들어지고 있다. 처음에는 평면 위에서 바라보는 형태로 되었던 「에이 열차로 달려라」 시리즈 역시 빠른 발전을 거쳐 「심시티 2000」처럼 사이드 뷰의 전망을 갖게 되었다. 그리고 이제는 터널과 고가도로, 지하철 외에도 버스와 같은 새로운 시설을 추가함으로써 더욱 더 사실성을 띄게 되었다.

장르	시뮬레이션			
제작	아트링크/제일컴퓨터시스템			
사운드	☆	☆	☆	
그래픽	☆	☆	☆	
난이도	☆	☆	☆	☆

장르	시뮬레이션				
제작	아트링크/제일컴퓨터시스템				
사운드	☆	☆	☆		
그래픽	☆	☆	☆		
난이도	☆	☆	☆	☆	

가격 : 3만3천원

자료협조 : 쌍용(☎ 270-8431~9)

시뮬레이션!!

