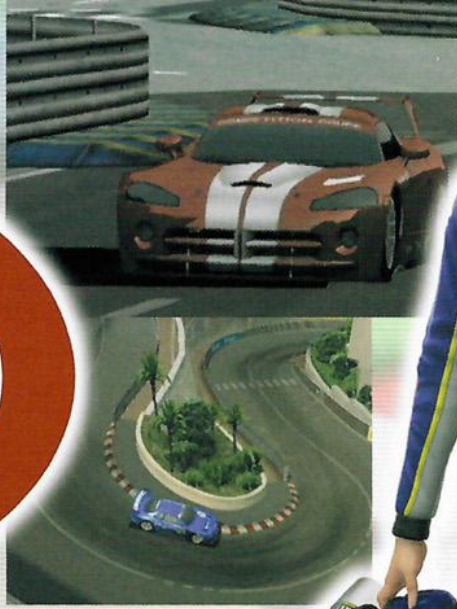


TM

R:RACING EVOLUTION



R racing	タイトル	アール・レーシング・エボリューション	ジャンル	レーシング
	発売元	ナムコ	価格	未定
	発売日	未定	原作者	プロデューサー：中村 勲
	開発	ナムコ	システム対応	
ブロック誌	未定			
その他	対象年齢未定			

レースゲームのパイオニアといえばナムコ。そのナムコが、最新作『R:RACING EVOLUTION』でレースゲームに新たなリアリティーと爽快感を切り開く!

ナムコが21世紀に贈る レースゲームの新たな進化形!

ナムコがレースゲームの名作『ポールポジション』を発売してから、ちょうど20年経った。その歴史の中で、蓄

積されたノウハウを結集して作られるのがこの『R:RACING EVOLUTION』である。本作は『リッジレーサー』の爽

快感と『MotoGP』のシミュレーション性の融合を目指す、きわめて志の高いレースゲームなのだ。

ナムコ・レースゲーム20周年、その輝かしい歴史をたどる

ナムコは老舗のドライブゲームメーカーだ。その歴史はビデオゲーム以前から続いており、数々の名作を世に送り出してきた。そのノウハ

ウと情熱の蓄積が現在につながっているのだ。ここでは名作『ポールポジション』を起点に、過去20年間の軌跡を簡単に振り返ってみよう。

ポールポジション

1982

ゲーム画面が白黒からようやくカラーになった1980年代前半。当時のドライブゲームといえば、上から降ってくるクルマをかわして走る一種の障害物レースであった。しかしナムコはその常識を打ち破り、臨場感あふれる3D視点のドライブゲームを完成させる。ゲームセンターでロングヒットを記録した本作品は、のちのドライブゲームの基本形となる金字塔となった。



3D視点でレースに新時代を築く

ファイナルラップ

1987

『ポールポジション』シリーズの成功を受け、各ゲームメーカーはさらにレベルの高いCGレースゲームを求めて開発競争を続けた。しかしナムコは他社とは異なったところに着目する。それが「通信対戦」という概念であった。対戦型のレースゲームは過去にも前例がある。しかし3D視点で、なおかつ最大8人が同時にプレイできる内容は画期的であった。接戦を盛り上げるバランス調整も成功。各所でレース大会が開かれるほどの盛況となった。

通信対戦が大ブーム



↑トップよりやや後方のほうが有利? 最終コーナー付近の駆け引きが熱い。(写真は『ファイナルラップR』1994)

女性主人公と各地を転戦! 湧き上がるエモーショナルな臨場感

本作では、プレイヤーは速水レナと呼ばれる女性ドライバーになりきって各地を転戦していく。その過程でさまざまなドラマが生み出されていくのだ。ポイントを貯めるためだけのレ

ースゲームとは違い、人とのふれあいが主人公を成長させていく。そして数々のレースを制覇したあかつきには、プレイヤーはモータースポーツの魅力を見出すことになるのだ。



実車ベースのリアリティーと ドライビングの爽快感が融合する

←スターティンググリッドにつくカルソニック スカイライン。世界に誇るGTカーだ。

ナムコの定番レースゲームである『リッジレーサー』シリーズでは、架空のクルマを使ってドリフトの操作感を楽しむのが大きな魅力になっていた。しかし本作では、乗りこなすクルマは実車をモチーフとしている。実車のスペックをシミュレーションし、それをベースにしてクルマの挙動を作り上げているのだ。選ばれるクルマは世界と時代をまたにかけ、広い視野で選んだもの。しかし単なるシミュレーションにとどまってはいない。個性的なクルマの魅力をわかりやすく伝えるため、その挙動にプラスアルファの味付けがなされているのである。

→アメリカンテイストあふれるダッジパイパーが豪快に走る。

↓30代には懐かしいスーパーカー、デ・トマン・パンテラも!



→主人公速水レナの駆るスカイラインが疾走する。コースは実在と架空のサーキットの2種類がある。

ウイングラン

1989

1989年、3D表現を模索していたレースゲームに革命がおきる。それが『ウイングラン』の登場であった。このゲームは日本のビデオゲームとして初めてポリゴンを使用し、立体的なレーシングフィールドを画面の中に構成することに成功する。

本物のクルマに近い挙動、6速のシフトチェンジなど、リアリティーを追求したそのゲーム内容はプレイヤーを驚かせた。ここからレースゲームは本格的なシミュレーションの時代へ突入していく。



←初めは2Dポリゴンを使用し、シミュレーション性を強く打ち出したレースゲーム。単色のポリゴンで硬質な印象がある。

業界初の ポリゴン レースゲーム

リッジレーサー

1993

2D優位だったレースゲームの流れを覆し、テクスチャマッピングを駆使して美しいグラフィックで衝撃を与えたのが本作だ。シミュレーション系の『ウイングラン』よりも操作感が重視され、独特のドリフトの楽しさはプレイヤーを魅了した。



リッジレーサーV

2000



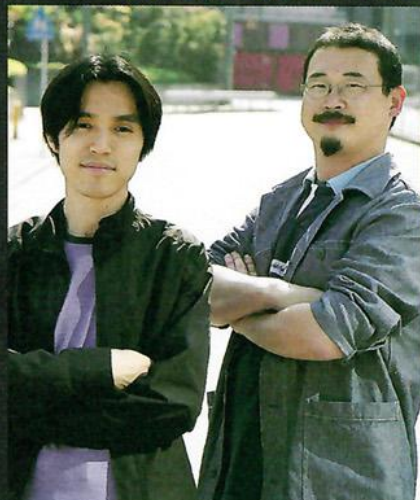
←家庭用の発売から半年あまりあとに、大型筐体になってゲーセンにもお目見えした。

プレイステーション2と同時に発売された『リッジレーサー』シリーズ第5弾。本物の映像と見まがうほどのグラフィックの美しさは他を圧倒した。デュエルモードなどのゲームシステムは前作から踏襲されている。

そして...2003年

※写真提供: ナムコNOURS編集部

「R」ふたつの世界が融合して 「R」は生まれた



中村 勲

(右) CTカンパニープロデューサー。88年ナムコ入社。「ファイナルラップ2」以来、15年にわたってレースゲームを担当しつづけるプロ中のプロ。

寺本 秀雄

(左) CTクリエイターグループゲームデザイナー。96年ナムコ入社。「タイムクライシス」、「リッジレーサー」シリーズなどを担当。

シミュレーションと爽快感の合体を目指す

——今回発表された「R:RACING EVOLUTION」ですが、どのようなコンセプトで制作されている作品なのでしょう。

中村 うちのこれまでの作品には、「リッジレーサー」シリーズと「MotoGP」シリーズがありますよね。「リッジレーサー」は爽快感を重視した作りで、「MotoGP」はシミュレーション性が高い。このふたつのよいところを抽出して、混ぜて作ったらどんな作品になるだろうかと。どちらも完成されたゲームですけど、スタッフを両方のチームから集めたので、優れた部分の合体は可能だと思ったわけです。

——「リッジレーサー」と「MotoGP」両シリーズの融合というのは、具体的にどのような部分を組み合わせるのでしょうか。

寺本 今回は実車を使いますが、シミュレーションが目的ではありません。それぞれに個性的なクルマの魅力伝えていくつもりです。リッジのドリフトとまではいかないにしても、クルマの操作感から生まれる爽快感はうまく表現したいですね。

中村 とはいっても、ベースになる手法としては厳密なシミュレーションになります。ただ、味付けとしてそこで終わっていないということです。クルマの動きを自然にするためにシミュレーションはきちんとやるけれど、クルマの個性や魅力はわか

りやすくしていきたい。挙動が危ないときは、その「やばさ」が伝わるようにしようと思っています。

——クルマは実車を使っているということですが、コースはどのようなものがあるのでしょうか。

中村 基本的には、モータースポーツを体験させたいわけですよ。だから、基本概念としては全部サーキットですね。レースをするためにあつらえた空間です。ただ、ゲームの中では市街地や山道もあるし、さらにモノコや身近なところでは横浜のみなとみらいも出てくる。背景は市街地でも、ゲームの概念としてはサーキット。純粋にレーサーどうしで速さと駆け引きを披露する場所なんです。

"人"の存在が最大のメッセージ

——キャラクターを立てているというのが特徴的ですね。

中村 これまでのゲームを振り返ったときに、何が足りないのかと考えてみたんです。そのときに思ったのが、クルマがサーキットを走ってきて何秒でした、というのをえんえんとくり返すだけではちょっと冷たいな、ということでした。

寺本 そこで、人にフォーカスを当ててみよう。レースには「人」がいるじゃないか。大勢の仲間が集ってこそ、レースというイベントが成り立つわけです。そんなところから、レナという主人公キャラクターを立ててみました。

世代を超えて"いい大人"も楽しめる 世界的な視野で選ばれた車種の数々

ナムコといえば、レースゲームファンにとっては「リッジレーサー」シリーズの印象が強い。架空のクルマを題材とした「リッジレーサー」と実車ベースの本作とは大きく趣が異なるわけだが、どのような感覚で実車をチョイスしていったのだろう。中村氏はつぎのように語っている。「クルマは世界的な視野で選んでいます。スポーツカーと言えばそうなんですが、ひとつのジャンルにとらわれることなく、たとえばアメリカ、イギリスなどではこんなクルマが人気なんだというように選びました」

なかには、かなりマニアックなクルマも選ばれているようだ。とくに

デトマソ・パンテラなどは、いまの若い世代にはなじみがないかもしれないが、30過ぎのクルマ好きには懐かしい車種である。その昔、スーパーカー消しゴムやレースマンガ「サーキットの狼」などで熱くなった思い出がよみがえるかもしれない。開発者にとって、その選択作業は悩ましくも楽しいものであったようだ。「クルマ好きの仲間が集まり、意見を出し合いながら選びました。同じクルマ好きといってもそれぞれ趣味が違うので、当然もめましたね。外国人のスタッフだとまたセレクトがぜんぜん違ったりして。悩みに悩んだ30数台なんです」(寺本)



←ラリーで一時代を築いた「スバルインプレッサWRX STi」。日本が世界に誇るラリーカーだ。

▶パワフルなボディとエンジンが特徴の「ダッジ・バイパー」。まさにアメリカのイメージどおりのレーサー。



↓これはオヤジ世代には懐かしい、往年のスーパーカー「デトマソ・パンテラGT5-S」。



▶「デトマソ」はイタリア製のボディに、大排気量のアメリカ製フォードV8エンジンを積んでいる。そのアンバランスさが魅力のスポーツカー。



レース……それこそが 人間ドラマなんです

「最近のレースゲームは冷たい」と中村氏は言う。ハードが向上するにつれ、レースゲームは実車と同じ挙動で走ることをひたすら追及してきた。その結果、モータースポーツがさまざまな人によって支えられていることを忘れてしまっていたのではないだろうか。実際のレースチームは分業制で、メカニック、ドライバーなどの専門

職がそれぞれの分野でコミュニケーションをとり、協力しあっている。ライバルどうしの駆け引きや、それによって生まれる向上心もあるだろう。人の姿なくして、モータースポーツは語れないのだ。そんなエモーショナルな部分を本作は追及している。物理的なものだけでなく、情緒的なものから新たなリアリティを創造していくのである。



◀主人公レナのライバルとなるジーナ。なにかひと言あひをうた。こんなムービーが随所に織り込まれ、ストーリーが窮乏されるのだ。



↑公道やサーキットなどさまざまなレースコンディションでドラマは進行していく。
→コーナーでのライバルとの熱い駆け引き。レーサーの意地と意地がぶつかる。



ポイントを貯めるだけじゃ味気ない 仲間といっしょに転職するのが熱い

寺本氏は言う。「レースゲームに慣れた人でも、本当のレースのおもしろさを知らないのではないかと。レースにはさまざまなおもしろさがある。オンロードとオフロード。多くのクルマと同時に競う楽しさ、ラ

イバルと1対1で闘うおもしろさなど。それを自然に伝えるにはどうしたらいいだろうか？ 本作では主人公が仲間とさまざまなレースをこなすことにより、その魅力をあますことなく伝えていくのである。

↓いかにもモノコを思わせるヘアピンカーブを疾駆するダッジバイパー。



↑現在のコースは現地取材を行い、臨場感をより高めているという。

寺本 青いツナギを来ているほうが主人公でレナ、赤いほうがライバルキャラでジーナです。いままでも女性が出てきたレースゲームはありませんが、今回は彼女たちをレースクイーンではなく、ドライバーだといふところが違います。彼女の視点を通して、レースをしながら成長し、いろいろなモータースポーツの魅力を感じてほしいんです。ライバルとの駆け引きとか、チームのメカニックとの交流を通じて、レースに関わる人間たちのドラマを味わってもらえるとうれしいですね。

——ゲームシステムにもキャラクターは関わってくるのですか。

中村 プレイヤーをなかば強引に連れ回す役ですかね。ただ単にいろいろなクルマや路面があって、好きに選ばせてもらいます、では味気ないし不親切。たとえばレナが走って、そこではそのコースとクルマの魅力が体験できた。そうしたら、「つぎはオフロードだ!」と言われて無理やり連れて行かれちゃう。そして最後まで行けば、いろいろな条件下で、さまざまなクルマを使ったモータースポーツの魅力が体験できる。

——「リッジレーサー」のファンにとって魅力になっていた、GPUカーと戦うというバトル感覚は継承されているのでしょうか。

寺本 敵車と戦う、というのもレースのおもしろさのひとつですよ。もちろんタイムをどこまで縮めるか、というのもレースの魅力のひとつ。そこで、敵車とバトルするのはここ、タイムアタックはここ、というようにそれぞれ伝えていこうと思っています。レナと転職していくうちにいろいろな魅力が体験できるように、レースの内容にもさまざまな工夫を凝らしているんです。

中村 レースのおもしろさは、ひと

つじゃないんだよと。レースゲームもいろいろなおもしろさがあるだろうけど、いままではその伝えかたが親切じゃない。だから彼女に伝えてもらおうと。

寺本 レースゲームはみんなやり尽くしたように思われているけど、全員が全員本当のおもしろさがわかっているとは限らないと思うんです。レースゲームは難しいと言われるけど、難しいんじゃないかなってわかんないんじゃないか。

中村 そこで、このゲームで再発見してもらえるようにと考えているんです。レースゲームの食わず嫌いの部分がなくなります。

最近のゲームは、どんどんマニアックになってきている。クルマの数はどんどん増えるし、それを何気なく選んでプレイヤーは遊んでいる。でもそれだけじゃなく、ドリフトはなんで気持ちいいのかわかんないのか、そのクルマがなんでかっこいいのかわかんないのか。そういうさまざまな魅力を肌で感じてもらうということです。

——それでは最後に、ユーザーに向けてアピールをお願いします。

中村 このゲームはリッジレーサーの否定じゃないんですよ。リッジレーサーのいいところとMotoGPのいいところを足して、さらに「人」を足したんだ、まったく新しいゲームです。

寺本 クルマの挙動はもちろん、ムービーやサウンドなどすべてにナムコっぽさが出ています。クルマの挙動は長年レースゲームを作り上げてきたスタッフが関わってますし、独特のナムコサウンドは抜けてない(笑)。キャラクターデザインは「ソウルキャリバーII」のイラストを担当した川野さんです。「リッジレーサー」とは違いますが、本作でも「リッジレーサー」の演出力、エモーショナルな部分は伝わると思います。

(2003年5月1日ナムコにて)

