



R:RACING  
EVOLUTION

# サーキットの緊張感を演出する 斬新なシステム面を初公開!

すべての面でハイレベルなレースゲームである本作だが、もっともユニークなのはそのシステム面だろう。今回は、「レースは人が戦うもの」というコンセプトで作られたインタラクティブAIシステムを詳しく紹介。

R racing	タイトル	アール：レーシング・エヴォリューション	ジャンル	レーシング
	発売元	ナムコ	価格	6800円(税別)
	発売日	11月27日発売予定	制作者	プロデューサー：中村 勲
	開発	ナムコ	システム対応	5.1ch
ブロック数	未定	対象年齢	12歳以上	
その他				

## SPECIAL INTERVIEW



**中村 勲(左)**

CTカンパニープロデューサー。ナムコ入社以来、15年以上にわたりレースゲームを作り続ける。

**寺本秀雄(右)**

CTクリエイターグループゲームデザイナー。「R4」から「リッジ」シリーズなどを担当。

### "人"への追及が 新たなゲーム性を生んだ

「1台ずつプレッシャーをかけて追い込むという独特のシステムは、なぜ生まれたのですか？」

**中村** テレビのレース中継でドライバーのインタビューなどを聞いていると、「背後からプレッシャーを感じた」というような話がよく出てきます。一流のドライバーのあいだでは、クルマのちょっとした挙動からタイヤが減ってきているなどが、調子が悪いとか読み取り合っているわけですが。でもこれまでのレースゲームだと、プレッシャーなんて感じませぬよね。だから、それをどうやって表現しようかと考えたんです。

**寺本** ふつうはクルマの動きなどでミス表現しようとするんですけど、トップドライバーが読み取り合ってる挙動って、本当に微妙で高度な世界なんですよ。どんなにリアルに表現しても、それが読み取れないんじゃない意味がないから、もっとわかりやすくプレイヤーに伝えたい。その結果、メーターで具体的にプレッシャーを表すというところにたどり着きました。

**中村** リアルな世界観の中にメーターがあると、最初は違和感を感じるかもしれませんが。しかしドライバーのミスを、単に乱数で表現するよりもゲージで表現したほうがわかりやすいんです。それに比べても、自分でプレッシャーをかけて追い落とすという気がするのはいいですね。

「ライバルのメーターが上がるのは、距離が近くなったときなのでしょうか。」

**寺本** 基本的にはタイム差が大きく影響します

## ドライバーどうしの感情の交錯を表現 それがインタラクティブAIシステムだ!

作業的に最速ラインをトレースし、パイロンのごとく置かれたクルマをつぎつぎとパスしていく。そんなレースゲームの現状に一石を投じるのがこの「インタラクティブAIシステム」だ。このシステムは、ドライバーどうしの人間的な駆け引きを表現するために作り上げられている。

インタラクティブAIシステムは、無線通信シ

ステムとプレッシャーメーターシステムから成り立っている。無線通信システムは、ピットからの指示やレース中のライバルの心理を伝えるというもの。プレッシャーメーターシステムは、鋭い走りやライバルのミスを誘う、レースの心理戦を表現している。このふたつが組み合わさり、バトルのゲーム性に深みを与えているのだ。

## POINT 1 無線通信システム

無線通信システムとは、さまざまな情報を無線でプレイヤーに教えてくれるシステムだ。だが、それは単にレースの状況を教えるだけではない。ピットのドライバーへのアドバイスは、そのままプレイヤー自身に対するアドバイスになっている。この指示を参考にして走ることで、クルマやコース

が変わってもどんどん上達していけるのだ。

また、ときおりライバルの無線も混線して入ってくる。これによって相手の心理状態もわかるので、さらにバトルはヒートアップ。ドライバーどうしのプレッシャーの掛け合いがリアルに体感でき、それがレースに血肉を通わせる要因となっている。

### ピットからのアドバイスを活かせ!

走行中にピットから与えられるアドバイスはじつに的確。進入速度やブレーキのタイミングなど、コーナーリングについて詳細に評価してくれる。この指示を頭にとめておけば、どんどん走りのレベルが上がっていくはずだ。



↑ピットからの評価によって、自分の走りが正しいかどうか判断できる。上達へのヒントにして活用しよう。

### リアルに伝わるライバルの心理状態

無線からは、ピットだけではなくほかのドライバーの通信も流れてくる。これによって、ライバルの心理状態が手に取るようにわかるのだ。これがドライバーどうしの駆け引きをプレイヤーにわかりやすく、実感できるものになっている。



↑ライバルにプレッシャーをかけていけば、その緊張が無線によってリアルに表現されるというわけだ。

## POINT 2 プレッシャーメーターシステム

レース中のライバルのクルマには、ドライバーの名前とともに横に伸びたメーターが表示されている。これがプレッシャーメーターだ。このメーターは、ドライバーの心のキャパシティと、感じているプレッシャーを表している。メーターはプレイヤーが速く走り、ライバルを追いつめれば追いつめるほど上がっていく。そしてメーターをいっぱいになると、高い確率でミスをしてくれるのだ。プレッシャーをかけ続け、ライバルのミスを誘う。その達成感がこのシステムの醍醐味となっている。

このメーターは、ドライバーごとに長さや色、その精神力を表現している。プレッシャーがかかってくると過程は前述した無線通信システムでも表されるので、その駆け引きはじつにわかりやすい。しかしプレッシャーをかけ続けても、1回こちらがミスすればまた相手に余裕を与えてしまうことに。本作では、そんな熱い駆け引きが楽しめるのだ。

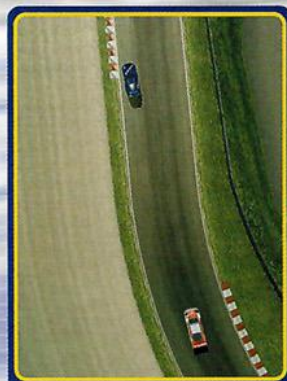
## クルマの上のメーターに注目



メーターの長さには、各ドライバーで違いがある。メーターが長いタフな精神力のレーサーは強敵となる。

## タフな奴はメーターも長い

## 後ろについてプレッシャーをかけミスを誘え!



↑遠くに離れているうちには、まだ相手にプレッシャーがかからない。ともあれまずは近くまで追いつけるのだ。



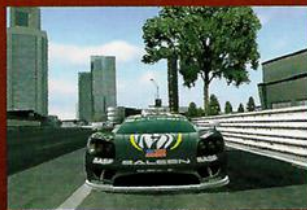
↑テールに張り付き、ライバルに速さを見せつけてやろう。相手のメーターはみるみるうちに上がっていくぞ。



↑プレッシャーメーターをいっぱいにしたおかげで、相手はコーナーでスピン。巻き込まれないように注意しよう。

## アメリカのスーパーカー、サリーンS7Rが登場!

アメリカのサリーン社が作ったミッドシップ、フォードV8エンジン搭載のスーパーカー。ル・マン24にも参戦した強者である。



流線型のフォルムが美しい、ブラックカラーのサリーンS7R。背景にはどこか見覚えのあるビル群が?



ね。ヘアピンの1秒と直線の1秒では距離が違いますから。ドライバーに本物のプレッシャーを与えるのは、タイム差だと考えました。

—プレッシャーがメーターいっぱいになると、必ずライバルはミスするのですか?

**寺本** メーターがいっぱいになった瞬間にスピンするというわけではないです。直線でいきなりスピンしたらおかしいですね。難しいコーナーとか、ミスしそうな場所で失敗します。きっとあそこでミスするから少し後ろに下がってこようか、というような駆け引きも楽しめます。

**中村** ドライバーによって、メーターが長いドライバーもいるし、短いチキンなヤツもいます。F1だとモンテヤがプレッシャーに強いんですよね。そんなドライバーの個性がひとめでわかるようになってます。メーターの上に名前が出るので、人とバトルしている雰囲気になりますよ。

**寺本** 前のスーフラが、というのではなく、ジョンソンやアオキと戦うのがいいんですよ。主人公のライバル役であるジーナは、ライバルらしくタフに、ゲージを長くして作ってあります。

## ライバルとの無線通信が人間らしさを演出する

—無線通信では、相手ドライバーもいろいろなおことをしゃべるそうですね。

**寺本** そうですね。現実在即して言えば、相手の無線が聞こえることはないはずですが。しかし相手の心情が無線で入ってくることによって、相手にしているのが人間なんだというのが伝わるわけです。ただのシミュレーションではわかりづらい心理的な駆け引きの部分を、ゲームとして意図的にアレンジしました。

**中村** 無線では、ピットからの指示も役立つと思います。コーナーを回ったときに無線で評価してくれることによって、ちゃんとコーナリングできたんだと確認できるわけです。

**寺本** この評価は苦労しました。コーナリングがうまい、ブレーキングがいいというのはどこで判定するのか? この判定は担当スタッフが試行錯誤を重ねて正確に作ったので、ぜひスムーズな走りのための参考にしてください。

**中村** 変な走りをする、ピットにいるステファンに怒鳴られるんですよ。でも慣れると、機嫌の悪い監督に怒られるのも快感になっちゃう(笑)。—“人”が感じられるゲームになりそうですね。

**寺本** そうですね。このシステムに行き着いたのは、基本的にレースは人がバトルしているというのがあって、それをみんなが考えていった結果です。自然にできあがったものなんです。

**中村** いままでのレースゲームを一步進めたような手ごたえがありますね。たとえば同じサーキットを何周も走ると、これまでならげんやりしちゃうところがあった。でもこのシステムなら、相手ドライバーと心を通わせながら、1台ずつ抜いていくのでぜんぜん飽きないし、時間を長く感じない。クルマの挙動だけではなく、遊ばせかたによって楽しさがずいぶん変わるんです。ゲームならではの楽しさをぜひ味わってほしいですね。