



ゲーム序盤のコースを攻略! & 開発者たちの声を聞け!

レーシングライフ序盤の5ステージを攻略。テクニックを理解し、後半、そしてイベントオムニバスを制圧せよ!

R racing	タイトル	アール：レーシング・エヴォリューション			
	発売元	ナムコ	ジャンル	レーシング	
	発売日	発売中 (11月27日)	価格	6800円 (税別)	
	開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：中村 勲	
ブロック数	4ブロック	対象年齢	12歳以上	システム対応	PS3対応 XBOX360対応 PC対応
その他					

クルマの挙動を理解して、サーキット&ラリーに挑め!

レーシングライフをクリアした人も多だろう。でもそれはブレーキアシストをオンだったり、イージーでのクリアではないだろうか? 真の「R」の姿は、アシストオフ、ハード設定でこそ現れる。そこで今回は、ハードでも勝ち進めるテクニック&コース攻略をお届けしよう。



←簡単すぎるとお嘆きの書元はハードでプレイ!

POINT1

荷重移動

確実にインを突き、アウトにきれいに抜けていくには、ブレーキによる前輪側への荷重移動が必須となる。たとえ緩いコーナーでも、直前でブレーキをほんの少し入れ、曲がるきっかけを作ること。



POINT2

ハーフスロットル

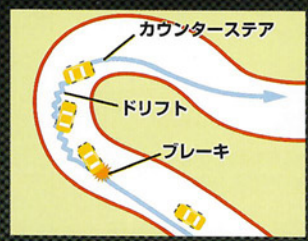
コーナー途中でアクセルを抜くとトラクションがからず曲がりきれない。かといってフルスロットルでも、曲がりきれずコースアウト。こんなときはハーフアクセルで、コーナー出口が見えるまでガマンだ。



POINT3

ドリフト

ダラダラとコーナー出口までドリフトしても速く走れない。クルマの向きが変わったら、即座に逆ハンでグリップを回復させ、走り抜ける!



「R」発売記念開発者座談会 この冬いちばん熱い レースゲームは「R」だ!

「R」発売を記念して、開発者たちに愛車で登場いただいた。ロケーションはもちろん横浜みなとみらいだ!



アシストをはずすとわかる ディープな挙動の世界

——いよいよ発売となる「R」ですが、プレイヤーにこう遊んでほしい、ここに注目してほしいというポイントがあれば教えてください。
中村 まず何もいじらないで、レーシングライフモードを遊んでほしいですね。そうすれば、初心者でもこのゲームの魅力をひととおり感じ取ってもらえると思います。
寺本 イージーはもちろん、ハードにもぜひチャレンジしてください。ハード設定では、プレッシャーメーターシステムの奥深い駆け引きが、よりシビアに楽しめます。それでも

物足りなくなったら、アシスト機能ははずしてみてください。

すると本物のディープな世界がプレイヤーを待っています。初心者卒業した人、そしてコアなユーザーでもきっと満足できると思います。——アシストは全部はずしたほうが速いのでしょうか。
大内 このゲームは根本が物理シミュレーターで、トラクションコントロールやブレーキアシストをつけて、やっとふつうに遊べるようになっているんですよ。だからはずしていくと、実際のレーシングドライバーが操っている世界と、限りなく近いものを体験できます。だから、全部はずして速いかどうかという微妙ですね。本物

開発者の 愛車を紹介

11月某日、横浜の天気は快晴で、まさに撮影日より。開発者の方々の自慢の愛車も写真映えするというもの。さすがはクルマゲームの開発者だけあって、スポーツタイプのクルマが多かったぞ。

【トヨタ】 エスティマハイブリッド



中村 勲
プロデューサー：プロデューサーは環境問題にも関心あり。

Chapter1 ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ

第1戦で覚えるべきことは、それほど多くない。直線でライバルの後ろにつき、スリップストリームで追い抜いていくこと。あとは、的確な

コーナー進入速度とアウトインアウトでの走行を心がければ、たとえハード難度でもクリアーは難しくない。目標タイムは、1周38秒台だ。

全開で進入



←第1コーナーは、1周目、2周目とも全開で進入オーケーだ。

220キロで進入



↑コーナー進入まえにアクセルを戻し、約220キロで突入。ここもしっかりインを突き、ライバルを抜く。

スリップストリームを使え



←直線では、ライバルの直後にピタリと張りつくこと。

アウトインアウトで

←コーナーは的確にインを突き、ライバルのイン側から抜いていこう。その後、脱出に向けラインを外側に。



なるべく直線に近く!!

Chapter2-1 ウォーターブリッジ(順走)

初めてのラリーコースで、しかもクルマが非常に滑りやすい。スロットルワークとカウンターステアに細心の注意を払うこと。途中の直角コ

ーナー、ヘアピンが大きな課題となるが、どちらも早めのブレーキングが重要となる。区間タイム、20秒、32秒、48秒、1分14秒台を目標に。

グリップ走行でも可



→このヘアピンはドリフトでもグリップでも可。

早めのブレーキング



←コースいちばんの難所。写真を参考にブレーキ。

荷重移動をしっかりと



←コーナー入り口でインにつけないと出口でふくらむ。軽くブレーキで荷重移動をしっかりと。

軽くブレーキを踏む

→緩いコーナーに見えるがノーブレーキだと壁に激突する。軽いドリフトで。



のマクラレーンやバイパーでアクセル全開にしたら、ふつうの人ではコントロールできるはずがありませんから。そういう世界です。

寺本 ブレーキアシストだったら、はずしたほうが間違いなく速いです。

大内 それでもふつうの人なら、TCSやABSには頼っていたほうが速いでしょう。しかし、レースドライバーの中にはTCS、ABSはいらないって人もいますからね。アイルトン・セナだったら、きっと全部はずしたほうが速いですよ(笑)。

寺本 はずしていくと、そのクルマならではの特別な挙動が浮かび上がってきます。腕が上がったらその世界を体験してほしいですね。これを調節す

ることでもっと速くなりますから。——「R」ではセッティングも細かく調整できますね。

中村 セッティングは好みやコースに合わせて調整する感じで、微調整のレベルになりますね。

大内 僕はずっとデフォルトでハード設定のレーシングライフモードをやってたんですよ。しかし最終ステージだけは、どうしてもクリアできないのでセッティングしました。セッティングは自分で設計したから、その知識を総動員してクリア(笑)。

寺本 それはすごいですね。スタッフの中にはデフォルトでクリアしている人もいるというのに(笑)。

大内 天才メカニックは、天才ドラ

イバーより速くないんです(笑)。ハードの最終ステージはオーバルコースをひたすら周回するんだけど、これが奥深いんですよ。ただグルグル回っているんじゃなくて、その中にラインがちゃんと決まっている。スリップについて、プレッシャーをかけていくんだけどこちらはミスをするのが許されなない。

寺本 イージーだと凄くスピードでオーバルコースをグルグル回る爽快感が味わえます。でもハードだと、緊張感のあるギリギリの攻防が楽しめる。幅の広い楽しみができるように作ったつもりです。

大内 難易度は途中で変えられるので、レーシングライフの最終戦だけ

ハードで挑戦するのもいいかもしれませんが、そうすればオーバルコースの真髄を体験できると思います。

とことんこだわったコースの作り込み

——コースレイアウトはかなりこだわって作られてますよね。

中村 実物のコースはモナコや鈴鹿がありますが、これらは実際にサーキットに足を運んで作っています。

寺本 モナコのコースは、ゲーム的には道路の幅を少し広くしたり、コーナーを緩くすると走りやすいですよ。しかし「R」ではこだわって、実物と同じ幅にしています。きっちり作れば、狭い道でもちゃんと操

[VW] ゴルフII



寺本秀雄(右)/中村英貴(左)
ディレクター/ビジュアルデザイナー：
ゴルフIIと、渋い選択で登場(寺本)。

[スバル] レガシーツーリングワゴンGT



藤井清武
ビジュアルデザイナー(背景班チーフ)：
280馬力の最速ワゴン。

[トヨタ] MR-S SEディション



川村 寿
ゲームデザイナー：自慢の愛車は、軽量ミッドシップマシン。

[オペル] アストラGsi



小林賢也(左)/大久保博(右)
ゲームデザイナー/サウンドクリエイター：
ドイツのホットハッチ(小林)。

Chapter2-2 ウォーターブリッジ(逆走)

第2戦2ラウンド目はドリフトを多用するコース。正確なライン取りはもちろん必要だが、ドリフト時間の長さがタイムを落とす要因に。コ

ーナー前半でクルマの向きをすくすく変え、加速時間を長くとること。目標タイムは、区間ラップを18秒、35秒、52秒、1分10秒となる。

S字は直線的に



↑森の中のS字はインに張り付き、直線的にラインを取ることで、最高スピードを維持して抜けよう。

カーブは無視



←ゴールはコーナーの先だが、無視して直線的なラインを取っても構わない。ノーブレーキで突入だ。

インを突くこと



←手前で車速が落ちているのでグリップ走行で。

ドリフトは前半で終了

→コーナーかなり手前からドリフトするような感覚で、クリッピングポイントを超えたら、逆ハンで加速態勢へ。



Chapter3-4-2 鈴鹿サーキット東コース

初の本格的なサーキットとなる。ここではブレーキによる荷重移動を重点的に覚えていこう。第1コーナーは強めのブレーキが必要だが、そ

れ以降のS字、最終コーナーは荷重移動のための軽いブレーキだけでいいぞ。目標タイムは、1分0秒台。これはチャプター3、4-2ともに同じ。

カーブ進入後にブレーキ



↑最終コーナーは、コーナー進入直後にブレーキ。その後はハーフスロットルでラインをふくらませないようにインを突いて走る。

アウトインアウトで



←第1〜2コーナーは複合コーナー。1コーナーを抜ける際、早めにアウトに移動し、つぎを突く。

ハーフスロットル重要

→コースアウトを避けるためハーフスロットルで。

第2コーナー



第4コーナー



→S字でブレーキが必要なのは、第2、4コーナーのみ。ここは、本当に軽くオーケー。

作できるんです。実際にF1ドライバーはこの狭い道の中をバトルしているんですから。

中村 (英) 背景にもこだわりました。モナコの坂の上は、とても見晴らしがよくてポリゴンを出すのが難しいんですよ。しかし、壁を立てるようなごまかしはしていません。ちゃんと美しい街並や山の風景を見えるように残しています。

—架空のコースも攻めがいのあるレイアウトに仕上がっていますね。

中村 架空のコースは、コースレイアウトを決めるスタッフが専任になっています。「R」だけでなく、これまでレースゲームを作り続けてきた蓄積が活かされているんです。

寺本 とくにラリーコースは、5キロ程度の距離の中に非常に多くの情報量が詰まっています。微妙なうねるようなカーブがいくつもあって密度が濃いんですよ。景色もバラエティーに富んでドラマティックに展開していくように、要所に橋を置いたりとか工夫を重ねています。

中村 (英) 実物でも架空でも、どうしてもそこに置かなきゃいけないものってあるんですよ。橋にしても、山にしても、あるべきものがないと雰囲気が出ない。そういうものは、ゲーム制作上出すのが難しくても、こだわって入れていきました。—みなとみらいコースは現実と架空の中間といったところでね。

中村 (英) みなとみらいコースを最初に、実験的に作っていったんですよ。仕事場から近いので、みんなでクルマに乗ってよく取材に行ったものです。

寺本 みなとみらいコースはいろいろなレイアウトが考えられたから、地図を切り貼りして「このコーナーはおもしろくないな」とか試行錯誤を重ねてましたね。

大内 一部逆走になるところもありますけど、ほぼ現実の道路を走るようなコースレイアウトになっています。実際の街並は実物そのものですよ。

寺本 ジェットコースターのうねるレールや、港に係留されている日本丸までちゃんと作ってあるからね。

中村 みなとみらいコースを走ったら、ぜひ一度横浜にきてもらいたいですね。リアルで走ってみたいだということができると思います。

全部聞き取れるか? こだわりの音の世界

—ムービーやサウンド関係についてこだわりのポイントは?

中村 (英) ムービーについてはピットの中などの臨場感を出すように心がけました。コントローラーを放しても、レースの世界が幕間を通じてつながっているように感じられるようなものを目指したんです。
寺本 ピットの中のたくさんの小物まで、きちっと描かれていますよ。

[ポルシェ] 911ターボ



中西健祐 (右) / 大内聡 (左)
プログラマー：言わずと知れた911ターボ。迫力のオパフェンダ(中西)。

[ホンダ] プレリウド



我妻吉則
ビジュアルデザイナー(車両班チーフ)：VTEC220馬力の傑作クーペ。

[ブジョー] 306S16



山本一雄
ゲームデザイナー：猫足が魅力のフランス製ホットハッチが登場。

[ニッサン] シルビアSpec-S



大塚俊介
ビジュアルデザイナー：日産最後の小排気量FR。ヘルメットにも注目。

Chapter4 横浜みなとみらい

ハード設定でプレイすると、ライバル、ジーナの速さは圧倒的。2周目のヘアピンで追い抜けなかったら、リトライしたほうがいだろう。

ここではプレッシャーメーターシステムとスリップストリームをうまく活用し、1周目1分58秒、2周目1分54秒を目標に走ろう。

ぶつかってもいい?

→赤レンガ倉庫を目印に減速を開始。2周目、ジーナを抜けないようなら、ぶつかるといふ卑怯な手もあり。



コース幅に注意

横浜みなとみらいは、コース幅が広いので、ムダに遠回りしがち。直線では、ライバルよりイン側を走る感覚でもかまわない。

右を選んで立ち上がり重視

インを突いた走りて



←連続カーブとなるため、インに入るのが遅れる。緩い右コーナーからブレーキングを開始しよう。

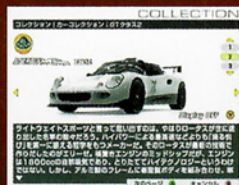
→分岐は右を選択。立ち上がり加速を重視する。左コーナーはギリギリのインを突くこと。



イベントオムニバスの進めかた

イベントオムニバスは、どこから始めてもかまわないが、ゴールド獲得でクルマが貰えるツアーレースがオススメ。難度もそれほど高くないのでクリアは楽勝だぞ。

勝てばクルマをゲット!



←ショップで買えないクルマが手に入られる。

ルーキーチャレンジシリーズ	
第1戦	グリーンフィールド
第2戦	ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ
第3戦	鈴鹿サーキット東コース
獲得車両	ラリークラス2 500 F RALLY CAR
スーパースピードスターシリーズ	
第1戦	フィリップアイランドスター
第2戦	鈴鹿サーキット
第3戦	ツインリンクもてぎスーパースピードウェイ
獲得車両	GTクラス3 COOPERS S
コーナーリングマイスターシリーズ	
第1戦	横浜みなとみらい
第2戦	モナコサーキット
第3戦	鈴鹿サーキット
獲得車両	GTクラス2 SPORT ELISE

どうしても勝てないあなたに禁断の秘技

鈴鹿サーキット



↑シケインで大幅なショートカットが可能。できれば使いたくない技だが……。

モナコサーキット



↑トンネル後のシケインはショートカット可。もたつくライバルをここで突け!

中村 (笑) そこにあってしかるべきものは極力入れました。数が多くあればいいものではなくて、たとえばジーナが電話しているときに後ろに人が歩いているとか、そういう表現をすることで活気ある映像にすることができたと思います。

—ピットからの指示ですが、なかなか的確なアドバイスですね。

寺本 ピットからの指示は、単純にタイムで計算しているのではなくて、複雑な計算をしているんですよ。役に立つアドバイスにするために、スタッフが調整を重ねて作りました。

—セリフはずいぶんたくさん種類がありますね。

大久保 そうですね、1000以上はあります。ライバルのセリフが無線で聞こえてきたりするのを合わせれば、そのくらいになるはず。収録はロサンゼルスに行って、現地にいるハリウッド俳優の卵の人たちに協力してもらいました。皆さん演技派だったので、狙いどおりのものができたと思います。

—開発スタッフからみて印象に残っているセリフはどれですか?

寺本 敵を抜いたときの「SAYONA

RAベイビー」が印象深いですね。

大久保 無線の企画を考えたスタッフが、現地に行ってから「サヨナラ」って言わせたいとセリフを変更しました。収録の限界ぎりぎりまでセリフの原稿を作ったものです。日程を延ばしたので、帰りの航空機の手ケットが2枚むだになりました。

大内 余談ですが、コースを走らないでじっとしていると「やる気がないならスタートボタンを押せ」とピットから言われるんですよ。ものすごく現実に戻されるセリフですが、よかったら聞いてみてください。

—そのほかこだわりの部分は?

大久保 エンジン音はこだわったので、できれば大きな音で聞いてほしいです。実車パラメーターを大内から出してもらって、その数値と合わせたのでいい作業ができました。

寺本 臨場感を出すために、とにかくいろいろな音が混じっています。

大久保 ムービーの中には、救急車のタイヤが石を跳ねている音とか、薬ビンがカタカタ揺れ動いている音までこだわって入っていますよ。

—そのような効果音はどうやって作られるのですか?



大久保 本当の音をベースにしているのですが、それだとうまく表現できない場合は、いろんな音を加味します。たとえば砂利道の音は、お皿に砂をぶつけたりして。はたから見れば挙動不審者ですね (笑)。

—それでは最後にXboxユーザーに対してひと言お願いします。

中村 とにかくまずさわってください。[R]では言葉で簡単に説明でき

る部分じゃなくて、体験しておもしろいと感じるフィーリングを重視して仕上げました。

寺本 これまでの話からもわかると思いますが、作り手のこだわりがぎゅっとゲームの中に凝縮されていたのがこの「R」です。いろいろなレースゲームをやってきた人ほどそれが読み取れると思うので、コアなユーザーも注目してほしいですね。