

新作チェック!!

開発者爆裂トーク

世界最大のゲーム展示会 E3 において初お披露目となったナムコレーシングゲーム最新作「R」。
今回の爆裂トークでは、その魅力について語ってもらったぞ!

ナムコのハイエンド技術を集約させた 「次の段階へ進んだ」レースゲーム

—まずは「R」の開発コンセプトからお伺いしたいのですが?

中村 これまで『MotoGP』シリーズをずっと作ってきたわけですが、今度は『リッジレーサー』のセンスも混ぜ、さらに社内のいろいろなリソースも融合させて、今までとは違うものを作ろうと考えました。

寺本 メインは『MotoGP』と『リッジ』を手がけてきたスタッフが制作していますが、ムービーは『鉄拳』チームのスタッフもサポートしてくれたり、レース中の交信は『エースコンバット04』のノウハウを吸収していたり、主人公のキャラクターデザインは『鉄拳3』からのキャラクターデザインや『ソウルキャリバーII』のイラストで活躍した川野琢嗣さんが手がけてくれたりと、ナムコのハイエンドな技術を集めた作りになっています。

中村 『ポールポジション』が82年に登場し、ナムコのレースゲームがちょうど20周年という記念碑的の意味もあります。車レースゲームと、バイクのレースゲームという2つの大きな流れを1つに集めて作られるのが「R」です。ネーミングもその20年の流れを経て、ナムコレースゲームの面白さをまた1つに集約してこうということで、「R」という記号に集約させました。『リッジ』と『MotoGP』を足してはいませんが、そのどちらでもない、それを超えるものを目指しています。

—「人のドラマ」が今作のテーマだそうですが?

寺本 「R」のメインモードである「レーシングライフモード」では、1人の女性ドライバー・レナが主人公で、数々のレースを通じながら成長していきます。それに伴いプレイヤーも世界のいろいろなレースが楽しめる、というものを目指しています。

中村 我々が表現したいのはあくまで「レース」であって「車」ではないんですよ。車両をキレイに作りたいたいということだけではなく、レースの「人と人の戦い、競り合い」というものがモータースポーツの根底にあるはずだと思うので、そこから今までのレースゲームより、人間味をもっと全面に押し出して、そこに共感してもらいながらゲームを遊んでもらいたい。ゲームも彼女たちに引っ張られる形で、いろんなところに連れて行かれるわけですよ。ストーリー上、あるステージをクリアすると、次もオンロードを走りたくても、オフロードに連れて行かれちゃうとか(笑)。彼女たちとオフも走れるようになれば、そこで培った技術はオンロードにも生かせるという……路面の違いはあるけれども、「車を操る基本技術は意外とシンプルなんだ」ということをわかってもらいたいし、実際、今まで以上に車を操ることが理解できるような作りをしています。

寺本 以前から、コースと車とルールを用意して、「ハイ」と渡してあげるだけで、プレイヤーに車を操る魅力に気づいてもらえるのか? という疑問があったのです。そこで、僕たちが知っているレースの魅力、車を操る魅力をわかってもらうため、ストーリーを体験してもらいながら「一緒に遊ぼうよ」というイメージで作っています。プレイヤーから「シミュレーション系のレースゲームは難しい」という声を聞くし、だからこそ、わかりやすい『リッジ』が受けてきたのでしょけれど、僕らが考えるには、シミュレーション系のゲームは難しいんじゃないかと、「知らない」か「わからない」んじゃないかと思ったんですね。今そこで「何が起きているのか」が、車の挙動を知らない人には伝わってこないんじゃないかと。それを、「今のはこうだったよ」と教えてあげたりとか、ストーリーの中で動機付けしながら教えればだんだんわかってくる。挙動ひとつとっても、「わかる」というのをテーマに作ります。

中村 結局、シミュレータ的な「リアル」に近い表現にはなりませんが、我々が取り込もうとしているのは「わかる」ということです。「なるほど、こういうことが起きている。じゃ、こうすればいいんだ」と理解できた後は対応ができる。そういうことをしっかりプレイヤーに伝えたいです。シミュレーション技術は惜しみなく投入しますが、単なるシミュレータではない。画面の中だけで車に起こっていることをわかってもらえるような走行性能、操作性に今、チャレンジしています。

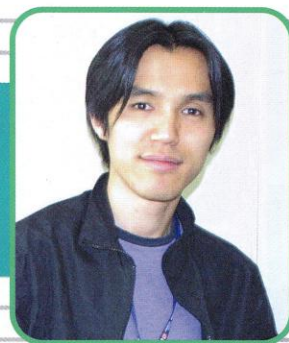
寺本 そうそう、シミュレータが目的ではないんですよ。シミュレータは車の持つ元々の魅力を伝えるすごくいい手段だと思うし、僕らもシミュレータをベースに作ってはいますけれども、それが正しいからといって、魅力が伝わらないのでは本

INTERVIEW



中村 勲 さん

業務用『SUZUKA 8 HOURS』や『500GP』、家庭用『MotoGP』シリーズの開発者としておなじみの中村さん。ナムコレースゲーム一筋で、本作「R」でもプロデューサーを担当。



寺本秀雄 さん

'96年入社。プレイステーション版「R4」に関わった後、プレイステーション2版「リッジレーサーV」で企画を担当。本作には「リッジレーサーV」の開発終了後からすぐに参加し、ディレクターを担当している。



『鉄拳4』のスタッフも協力しているというストーリームービー。レナとジーナの戦いのドラマが描かれている。



ナムコ・レースゲーム 20周年記念!

GC PS2 Xbox R: RACING EVOLUTION

プレイステーション2 ニンテンドーゲームキューブ Xbox用ソフト 発売日未定 価格未定

ナムコ初のビデオレースゲーム『ポールポジション』から20年……『リッジレーサー』、『MotoGP』など、多岐にわたるナムコレースゲームが今再び、その魅力をひとつに結集する、それがこの「R」だ。

実車で実在のコースをレース形式で戦いつつ、その中に生まれる「人と人のドラマ」も描いた作品だ。メインとなるのは主人公・速水レナとなって各地を転戦する「レーシングライフモード」。レースを知り尽くしたスタッフがお届けする新たなレースゲーム「R」、ぜひ期待してもらいたい一作だ。



R: RACING EVOLUTION

速水レナ

Rena Hayami

ジーナ・カヴァーリ

Gina Cavalli

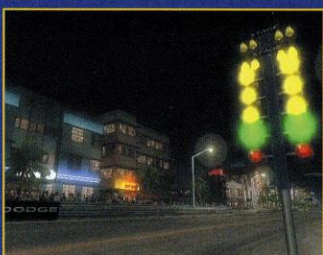
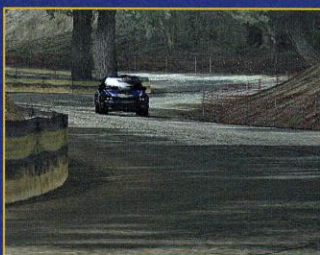
CAR SELECT

デ・トマソ・パンテラ、スバル・インプレッサ、ダッジ・ヴァイパーなど、実車を限りなく写真的に再現。この他にも多数の車が登場する。お楽しみはまだこれからだ!



COURSE SELECT

実在コースは、「MotoGP」ゆずりのリアリティをベースに、「リッジ」シリーズが持っていた「走った時の気持ちよさ」をプラスして制作中。



末転倒ですよ。車の魅力を伝える挙動、というのを目指して作っています。

中村 結果として、リプレイなどを見たらえれば、確かにビデオや街中で見るような車の動きをしていることがわかってもらえると思います。

寺本 リプレイも、僕らが見て「カッコいい」と思っているシーン、例えばドリフトしているところで、コーナーをキレイにカウンターを当てながら立ち上がっている様子を見ていても、わからない人したら「ただ車が走っているだけ」に見えてしまう。それをレースゲームを通して体験してもらい、その後でリプレイを見た時に、「あ、俺、格好いいことしてるな」と気づいて欲しいし、そう思ってもらえるようなゲームにしていきたいです。

中村 そういう意味合いで、このゲームには「レースゲームのエントリーモデル」というキーワードを作ったんです。それは、

難易度がイージーというだけのモデルではないし、もちろんコアな「リッジ」ファン専用でもないし、コアなシミュレータファン専用でもない。エントリー＝車やレースの魅力を知るきっかけにして欲しいという思いからです。だから、誰が入ってきても歓迎してあげようと。でも、入ってくる人のレベルはいろいろあるはずだから、みんなが納得できるような間口の広さを用意したいと思います。

—プレイヤーにも今までの体験から技術も含めたいような「レースゲーム観」があると思います。それがこの「R」で一歩先の段階に進めるという感じでしょうか？

中村 「一歩先にいけるはず」ですね。「R」は、概念的な話に例えると、専門店のカレーってありますよね。その奥には香辛料のうまみが入っているけれども、人によっては辛すぎる。片や、ファーストフード系のカレーがあるじゃないですか。だれが見てもカレーの形をしていて、わかりやすい。今回の「R」は後者のカレーなんです。見たまま、食べてみても期待通りのものを目指しています。一般の人が見る「車」って、街中を走っているものですよ。レースを見ても、普通はブラウン管の中を走っているもので、実体験として想像できるスピード感は速度で言うと100km/h前後ぐらいではないでしょうか。「R」ではその速度プラスアルファを基準にすることで、スピードをリアルに体感でき、なおかつ一歩先も感じるができると思います。

寺本 そのあたりのスピードレンジの操作感を通して車の魅力が伝わるといいなと。テールが流れて「怖っ!」と感じてもらったりとか。

—車の動きを知らないと、新しい要素が増えても操作が難しくなるだけで楽しめないことがありますよね。

中村 だから一番最初はデ・トマソ・パンテラを使って、一番シンプルなコースで、わかりやすいレースを体験してもらおうと考えています。そして「簡単すぎるんじゃない?」と軽くクリアすると、次はもう少し難しい課題が用意されている。主人公はどんどん先に行こうとするから、プレイヤーもそれについていく、というのが基本的な流れです。あとはおまけとして、細かいミニゲームみたいなものとか、タイムアタックとか、お決まりのものはもちろん入っているし、対戦も入ってます。ただ、僕たちが望む遊び方としては、まずは、レーシングライフモードをひと通り遊んで欲しいなど。そうすればその後はどのモードでも車の魅力を感じながら楽しむことができると思います。

—セッティングやチューニングはどうなっていますか？

寺本 そのあたりも、「わかりやすさ」をベースにしながら、こだわって作っていますよ。

—登場する車はどれぐらいのものが用意されていますか？

中村 大体30台以上を目標にしていますね。世界のいろんな車が入っています。数の勝負をしても、わからない車がいっぱい出てきてしまうので、ストーリーモードで体験してほしい、という基準のもとに車を選んでいきます。世界を転戦しますので、「これは知っているでしょう」といった我々の価値観で選び抜かれた(笑) ワールドワイドな車が登場します。実車系のレースゲームの車って、大体「あれとこれとそれ」といった定番があると思うんですが、そういったものはあまり入ってないかもしれません。もちろんゼロというわけではないですが、それ以外の「え?」といったものが出てきますよ。

寺本 そもそも最初がパンテラですからね(笑)。チーム内でいろいろ検討したんですが、大変でした。俺はこれがいいとか、外国のスタッフが「それはいらぬ」とか(笑)。

—いろんな意味で厳選されたものになってるということですね(笑)。コースも実在のものが多数ということですか？

中村 「MotoGP」のノウハウがありますので、実際のコースをきちんと計測して、写真的に再現したものが多数あります。

寺本 ほかに、レースが面白くなる要素をいろいろ用意してありますよ。楽しみにしてください。