



R:RACING EVOLUTION



サーキットが舞台の ヒューマン・ ドキュメント!

ムービーと一体化したレーシングライフモードこそが、本作の最大のかなめといえる。今回はそのレーシングモードを中心に、開発者インタビューを交えて紹介していこう。

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	未定	価格	未定
	開発	ナムコ	制作者	プロデューサー：中村 勲
	ブロック数	未定	対象年齢	未定
その他		システム	未定	



CHECK1

圧倒的な コースの存在感

本作では、現実と架空の2種類のサーキットが存在する。しかしどちらのコースも非常にリアルだ。とくに実在のコースでは現地取材を重ね、コース外の風景などもち密に再現されているという。その密度の高さが確かな存在感を生みだしているのだ。左のCGはモナコサーキット名物であるロウス・ヘアピンだが、写真と見まがうほどの映像となっている。

CHECK3

ドラマチックなストーリー展開

プレイヤーは主人公である速水レナになりきってゲームを進めていく。しかしそのストーリーは平坦ではなく、思いもかけない展開によってさまざまなレースに参加することになる。そこに人間ドラマが加わり、まるでハリウッド映画のようなドラマチックな展開となるのだ。



↑このステファン・ガルニエとの運命的な出会いによって、レナのドラマは始まる。

『R:RACING EVOLUTION』は、これまでのレースゲームのおもしろさを受け継ぎ、さらに新たな魅力を提示するゲームとなっている。ち密に作られたコースはこれまでにない迫力。忠実に再現された実在の名車の数々は、リアルな走行感覚をプレイヤーに提供する。そして新たに提示されるのが、ムービーとレースが一体化したレーシングライフモード。プレイヤーはそこに、レースゲームの確かな進化を感じるはずだ。

CHECK2

30種以上の実車をリアルに再現

登場するクルマは、世界的な視野でチョイスされた30数台のスーパーカー。国境を越え、世代を超えて名車とされるクルマばかりだ。その足回りはまず忠実にシミュレーションされ、さらに個性がきわだつようにアレンジされる予定だ。



←今回初登場となるのは、かつてル・マン24で上位を独占したBMWマクラーレンF1。これからの名車が登場するのを楽しみだ。

実物そのもののモナコが登場!!

現地への取材を重ねて完成したコースはリアルそのもの。今回紹介するモナコサーキットはその取材の成果を存分に活かし、忠実かつ綿密に表現されている。モナコといえば地

中海に面し、華やかなレストランやホテルが建ち並ぶ高級リゾート地。その華麗なグラフィックに、プレイヤーは実際にモナコを走っているような錯覚に陥るかもしれない。



↑現実のモナコは谷の街であり、コースの路面にはかなりの高低差がある。トンネルがあるF1コースもモナコだけだ。そんなモナコならではの特徴をリアルに再現している。



←モナコのスターティンググリッドに並び、戦闘態勢を整えるカルソニックスカイラインの勇姿。



目前をうつろう豪華な景観!

→レストランや高級ホテル、マンションが建ち並ぶ市街地コースを走る。こんなリッチな景観はモナコならではの。



サーキットを疾走する世界の名車

本作に登場するクルマは30種以上にも及び、どれも実在のクルマとなっている。車種のセレクションはワールドワイドな観点から行われ、それぞれの個性を存分に感じさせる足回りになる予定だ。今回新たに紹介するのは、BMW McLaren F1。このクルマはF1で頂点を極めたマクラーレンによって、ロードを走るための最高のクルマを目指して作られた。この採算度外視の超豪華なスーパーカーがゲーム上で再現され、プレイヤーとともに走り抜けるのだ。

↓美しいモナコの風景をバックに、ふてぶてしいまでの存在感を見せつけるダッジ・バイパー・コンペティションクーペ。



ダッジ・バイパー



初公開!! BMW McLaren F1



デ・トマソ・パンテラ



↑オーバルコースでハイスピードレースに参加しているデ・トマソ・パンテラ。

←↑GT選手権やかつてのル・マン24時間レースでも活躍したスーパーカーが、サーキットを華麗に走り抜ける。

ARCADE NAMCOが作った世界の名機

レースゲームの老舗であるナムコ。その歴史は古く、いまから30年以上まえにすでにレースゲームを制作していた。ここで紹介するのはエレメカと呼ばれる、ICを使わない遊戯機械だ。セルロイドの板を回し、下からライトを当てて遠近感のある映像を映し出した名品である。



↑ナムコ初、1968年制作の「グランプリ」。



↑高い投影技術の「レーサー」(1970)。



カルソニックスカイライン

←日本を代表する名車、カルソニックスカイラインがモナコを爆走する。道幅が狭く抜ぎどころの少ないモナコで、その機動力は発揮されるのだろうか?



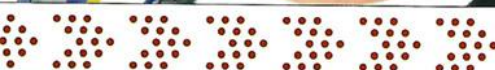
レーシングライフの主人公。単身アメリカに渡り救命士として多忙な日々を過ごしていたが、ステファンとの運命的な出会いによりレースの世界へ飛び込む。デビュー以来の鮮烈な印象から76番（セプテンティ・シックス）と呼ばれることになる彼女の活躍はプレイヤーの腕しだいで。

22歳

日本

RENA

速水レナ



レナの所属する「ガルニエグランプリ」の監督であり、彼女をレースの世界へ引き込んだ張本人。G.V.I.という組織とともに常勝チームの監督として活動している。冷たい男に見られがちだが、内に秘めたレースへの情熱は誰にも負けない。



48歳

フランス

STEPHAN

ステファン・ガルニエ



デモムービーの制作スタッフに直撃インタビュー!

ドラマチックな演出で
"人間"を描きます

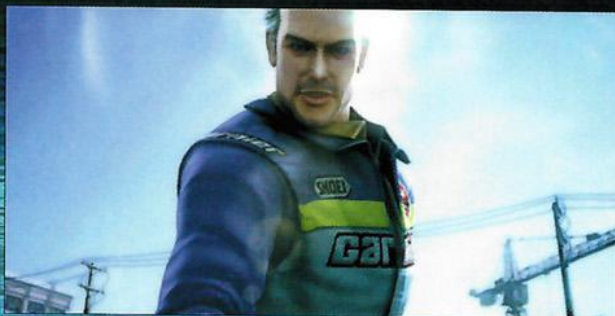
ムービーとゲームが お互いに補完する

本作のメインとなるゲームモードがレーシングライフだ。このモードはプレイヤーが主人公の速水レナになり切って、さまざまなモータースポーツを体験していく一種のストーリーモードである。そのストーリーはストイックなだけでなく、速水レナの所属するガルニエグランプリをサポートする謎めいた組織"G.V.I."を軸に、エンターテインメントに徹したジェットコースターストーリーとなっているとのことだ。

展開が速く、ストーリーに従って進めばさまざまなレースの魅力を手

験することができるのが本作の特徴。サーキットレースだけではなく、ラリーやドラッグレースといったようにバリエーションは豊富だ。

レーシングライフモードはレースの始めと終わりにムービーが挿入され、ストーリーとそれに関わる人間模様を描き出す。ライバルとの駆け引き、チームの仲間との出会いなどがムービーで示され、プレイヤーのレースに対する思いを深くさせる。ムービーとレースがお互いに補完しあって、レースに関わる人たちのドラマを演出しているのである。



↑冒頭ではムービーでストーリーが展開する。それによってレースが始まっていく。



↑通常のレースゲーム同様、サーキットでシビアなタイム・順位争いをする楽しさもある。

↓サーキットの周回レースだけではなく、ストーリー展開によってラリーにも参戦する。



——本作において、ムービーはどのような役割を果たすのでしょうか。

細谷 ムービーはレースに対する動機づけというか、導入部としての役割が大きいですね。このゲームでは、ライバルとレースをさせたり、単独でタイムアタックをさせたりと、体験させたいレースの魅力がたくさんある。そこで、それぞれのレースに合わせてストーリーを用意し、ムービーを作っていくんです。

寺本 レースとムービーを交互に見ながら進んでいく方式です。ムービーはテンポもスピーディーに作っており、ボリューム的にもお腹いっぱいになれる量だと思いますよ。

——ムービーのストーリーはどんな展開になるのでしょうか。

寺本 ストーリーはまさにジェットコースタームービーで、めまぐるしい展開がくり広げられます。

細谷 サーキットを走ったあとにす

PROFILE

左から中村勲氏、細谷祐恭氏、寺本秀雄氏。小林氏はプロデューサーを、寺本氏は企画ディレクションを担当。細谷氏は1999年ナムコに入社。『熱チュー! プロ野球2002』などのムービーを制作。今回は初のムービー監督を担当する。

臨場感を高める高密度な描写

サーキットの雰囲気再現するため、開発チームはたびたびサーキットに取材を敢行。その結果、デモムービーはじつに臨場感あふれるものになっている。ピットに集まるさまざまな人たち。ところ狭しと置かれたあまたの工具。そして実際に足を運ぶといちば

ん違いを感じるのが音だ。高い音圧のエンジン音、遠くに走るクルマの音、近くで聞こえる作業の音。これらを細部まで表現することによって、ムービーの密度感が高まっていく。このムービーの力により、プレイヤーはより深くレースの世界に没入していくのだ。



↑ピットで会話するレナとエディ。も密な背景描写が人物の存在感を増大させるのだ。

最高の技術を駆使して人間らしさにこだわる

人間らしさを出すためには、喜怒哀楽を表現しなくてはならない。またその人ごとに微妙に表情は異なる。その違いを表すのは容易ではなく、豊かな表情を作るために高い技術が使われている。開発チームはサンプルで怒ったり笑ったりといろいろな

表情を作って試したそうだ。会話の部分では、リップシンクという言葉と唇の動きを合わせる技術を使用。しゃべっている単語ごとに違う唇の動きが可能になっている。顔の筋肉の動きにもこだわり、不自然さを感じさせないように作られているのだ。



↑走行中のレナの表情。これこそがゲーム以上に緊張感が伝わり、観るのかわかる。

ぐラリーを走るというのは、ぶつうではあり得ないですね。それをドラマチックな展開で引っ張っていきます。つぎにどうになってしまうのかと、ハラハラすると思いますよ。

中村 話自体は、かなりエンターテイメントに振ってあるから、その点でも楽しめるんじゃないでしょうか。——今回は“人間”がテーマということですが、ムービーに登場する人物は多いのでしょうか。

細谷 そうですね。ピットクルーとか、レースを支える人たちの描写に力をえています。映画で言えばエキストラをたくさん使っているというような雰囲気でしょうか。

寺本 実際に取材に行くと、ピット

でいろいろな人に遭遇します。働いている人だけでなく、飯を食べている人も寝ている人もいる。そんな人たちがレースを支えているというのを感じてほしいんですよ。

細谷 人物に限らず、ちょっとした工具とか小物もたくさん配置しています。ガスボンベ、ビニール管、そしてティッシュや扇風機。そんな細かいところまで、どこに何が置かれているか取材で綿密に調べました。リアルタイムでは、あれだけの物量は出せませんでしたね。それだけ密度を濃くすることによって、そこに人がいるんだ、という雰囲気が強く出てくるんです。

密度感のあるムービーですから、

チーム“リカルディ”のエースドライバーで、レナの最大のライバル。彼女のドライビングはまさに男勝りで、弱小チームだった“リカルディ”をトップチームに押し上げた。端麗な容姿からファッションモデルの依頼も舞い込むが、彼女の視線の先にはサーキットしか見えていない。

27歳

スペイン

GINA

ジーナ・カバーリ



“ラリーファースト”の現役エンジニア。ラリーメカニックをするかたわら、突如レース界を引退した伝説のエンジニアの影を追っている。お調子者に見えるが、エンジニアとしての腕は一流。クラシックカーに関しての造詣も深い。

33歳

アメリカ

EDDIE

エディ・オブライエン



イメージ映像とは違います。ゲームとムービーがそれぞれ組み合わせたりひとつになっているんです。

——主人公などのキャラクター作りにも苦労されたそうですね。

細谷 登場人物に人間臭さを出そうと、いろいろな努力をしています。主人公はマスコットキャラではなくて、感情をもって自分の意志で行動している女性なんです。怒りもするし、笑ったり悩んだりもする。

寺本 ストーリー展開に合わせ、主人公の複雑な気持ちを表す表情も必要になります。その表情を出すことによって、人間ドラマを見ているような見ごたえが提供できるのです。

細谷 登場人物の声に関しても、口

サンゼルスまで行って声優のオーディションとレコーディングに参加しました。このときも微妙な感情表現でキャラクターのイメージを損なわないように注意してもらいました。たとえば生意気な感じでも、いやな生意気さとか、相手のことがわかっていても強がってしまう生意気さがあるじゃないですか。そんなニュアンスの違いまで追求しています。

——テーマである“人間”を表現するためにいろいろな工夫を積み重ねているわけですね。

中村 こういう細かい描写の積み重ねから、“人間”らしさが浮かび上がってくるのです。それをゲーム全体から感じてもらえるといいですね。