

ナムコ知新

第5回 ドライブゲーム編

ドライブゲームは、進化の過程で通信による対人戦を取り入れ、速さを競うスリリングな感覚がよりアップした。今後の更なるハードウェアの向上は、レースの醍醐味やリアルさの追究に止まらず、命を懸けている現実のドライバーの心情をもプレイヤーに体験させてくれるだろう。そして、その仮想レースで戦った者達の間で、生涯忘れることのない現実のドラマが生まれる... 我々に至高のエンターテインメントを提供するため、ドライブゲームの進化は更に加速する！

2000年6月(予定)『トラック狂走曲』

デコトラをテーマにしたレースゲーム。規定時間内に所定の場所に到達するのが目的だが、道中は人や猫が飛び出てきたり、ライバルトラックに行く手を阻まれたりと障害が多く一筋縄にはいかない。デコトラをイメージした筐体デザインや可動(DXのみ)が、プレイヤーをトラックドライバーになりきらせる。また5曲ある冠二郎の歌は、ボタンで選曲でき、ゲームの雰囲気をもり上げている。



2000年3月『ファイナルラップ2000』(WS)

98年9月『レースオン!』

小型カメラ「ナムカム」を搭載し、プレイ前に顔を撮影することでゲームに自分の顔が登場する。通信対戦時は相手の顔も出て来るので、より感情移入できる。最大8人まで通信対戦可能で、ぶついたりジャマしたりと何でもアリのハチャメチャレースが楽しめる。



98年1月『マイクロマシンズ』(PS)

シーサイドコースがマウンテンコースを選び、デフォルメされた可愛らしい車で走る子供用ドライブゲーム。操作部はハンドルとアクセルだけなので、子供でも気軽に楽しめる。また、2台通信機能を搭載しており、友達同士やファミリーで盛り上げられる。



96年12月『レイジレーサー』(PS)

96年6月『ナムミュージアムVOL.3 ポールポジションII』(PS)

96年3月『エースドライバービクトリーラップ』

95年12月『リッジレーサーレボリューション』(PS)

シティコース、落石がある山道、ジャングル、吹雪の雪原などあらゆるコースを突っ走るオフロードラリー。障害物にぶつかって車のバンパーやドアが取れても構わず走れるダイナミックさが魅力。DXタイプは新機構のエアスプリングにより、ゲームシーンにあわせて激しく震動する。



95年12月『ダートダッシュ』

95年11月『ナムミュージアムVOL.1 ポールポジション』(PS)

95年7月『レイスレーサー』

94年11月『エースドライバー』

リッジレーサー同様、システム22を使用したレースゲーム。DXタイプではハンドルと連動した左右スライドシートを採用。更にBOSE社と共同開発したゲーム専用サウンドシステムを取り入れ、全身でレースの醍醐味を味わえる。



2000年3月『リッジレーサーV』(PS2)

PS2と同時に放たれた最新版リッジレーサーがこの『リッジレーサーV』だ。シリーズものでありながら、新ハードでの第一弾タイトルということで「ひたすら走り、最速を目指す」というレースゲームの原点に立ち返ったコンセプトで制作された。高性能ハードが描き出す車や背景は、業務用を凌駕する美しさで、リプレイションはまるでレースの実況を見ている様である。



98年12月『R4リッジレーサータイプ4』(PS)

PS版リッジレーサーから4年。ハードの性能をフルに引き出し、従来にない美しい光と影、存在感をもった背景などの表現に成功。PSにおける完成形と呼べるものになった。メインのグランプリモードでは、プレイヤーは雇われレースドライバーという設定で数々のレースを戦い抜き、総合優勝を目指していく。



89年2月『ウイニングラン』

ポリゴンを組み合わせ、リアルタイムで3次元CG画像を表示できる基板システム21を使用したゲームの第1号。空気抵抗やタイヤの摩擦係数などのデータもF1マシンから取り入れているため、実車のような走行感覚が楽しめる。またDXタイプでは、ゲームにあわせて筐体も可動する。



89年6月『ダートフォックス』

主に小型ビデオゲームで使われていた基板システムIIを使用したドライブゲーム。真上から車を見た視点で、システム2の回転機能を生かした内容になっている。最高4人まで通信対戦ができ、オンロード・オフロードが入り交った全6ステージを駆け抜ける。



94年10月『スーパーファミリーサーキット』(SFC)

車を上部から見下ろしたタイプのレースゲーム。人気だったFC版を、SFCの回転機能をフル活用しパワーアップ。コースは全28種の他、自由にエディットしてオリジナルコースを作ることもできる。車は細かなセッティングができ、初心者からマニアまで幅広い層が楽しめる。



94年6月『リッジレーサー2』

94年2月『ファイナルラップR』

94年1月『ロッキンロールレーシング』(SFC)



88年8月『ファイナルラップ』(FC)

業務用の同名タイトルをFCに移植。画面を上下に2分割する2人同時プレイで、通信対戦の面白さを再現した。また、1人プレイでは、各国の代表選手を相手に全20戦を勝ち抜いていく。

88年1月『ファミリーサーキット』(FC)

87年12月『ファイナルラップ』

通信機能を搭載し、最大8人まで同時にレースを楽しめるのが『ファイナルラップ』。対人プレイは予想ができない展開を生み、プレイヤーにゲームの新たな面白さを提供した。なお、コースは鈴鹿サーキットがモデルになっている。



89年7月『ファイナルラップツイン』(PCE)

FC版同様、上下2分割した画面での対戦が可能。車はレースごとにポイントを割り振り、好みにセッティングすることができる。さらにこのPCE版では、テレビ4駆の星を目指して全国修行の旅に出るクエストモードも追加されている。



89年12月『ウイニングラン鈴鹿グランスリ』

90年8月『ファイナルラップ2』

新基板システム22で作られたのが『リッジレーサー』だ。テクスチャーマッピング、ゲローシェーディングといった技法により、映像が飛躍的に進化した。公道を突っ走る快感を追究し、コーナーでは爽快なドリフト走行が味わえる。筐体はDX、SDの他に3画面のタイプや、コクピットに本物のユーノスロードスターを使用したフルスケールタイプなどがある。



車は、常に目的地へ辿りつくため生み出された道具である。しかし、人はいつしかその利便性とは別に、いかに速く走れるかを追究しはじめた。超高速下で行われるその戦いは、時として命をも奪う。それでも頂点を目指す戦いは今日も続いている。ドライブゲームはそうした危険を伴わず、勝負が生み出すスリリングな世界を体験することができるのだ！

69年『グランスリ』

ナムコ初のドライブシミュレーションゲーム。平面投影装置を使用することで、道路が動くように見える。単純なゲーム内容だが「立体的に表現する」という発想はこの頃から既に始まっていた。



70年『レーサー』

立体的な表現へのこだわりは、立体モデルを使用した投影装置を完成させた。この技術を導入した『レーサー』は、当時としては非常に画期的なドライブゲームとなり「エレメカのナムコ」という名を一躍高めることになった。



73年『フォーミュラX』

『フォーミュラX』では、『レーサー』の投影技術をさらに強化。本物感覚を追究し、筐体はタタミ3畳分という巨大な物になった。コクピットの車はFRPを使用。本物のタイヤ、ステアリング、シフトノブまで装備している。



76年『F-1』

『フォーミュラX』を導入したくても、お店が小さく設置できないという声に応えて登場したのが『F-1』だ。翌年には、スピード感が増し更にバージョンアップした『F-1ターボ』も登場。海外にも輸出された。



83年10月『ポールポジションII』

82年9月『ポールポジション』

ナムコ独自の投影技術は画期的だったが、エレメカゆえ故障も多かった。そこでビデオゲームを用いたレースゲームの開発に着目した。3年の開発期間を経て完成した『ポールポジション』は、それまでの投影式ゲームを遥かに越えたドライブ感覚を実現し、大ヒット作となった。



90年9月『ユーノスロードスタードライビングシミュレータ』

90年11月『F1道中記』(MSX)

91年2月『ドライバーズアイ』

91年3月『ウイニングラン91』

91年7月『ファミリーサーキット91』(FC)

91年10月『ワールドサーキット』(PCE)

92年2月『シムロード』

92年9月『ファイナルラップ3』

