



AUDI R8 5.2 FSI quattro

Forza Motorsport 3

2009年10月22日、Xbox360にて一つのレースゲームが発売された。Forza Motorsport3（以下Forza3）、おそらく現状で最も現実の車に近い動きでレースをできるゲームソフトである。動画サイトをよく見ている方々ならForza Motorsport2（以下Forza2）を痛車の走るゲームとしてご存知なのではないだろうか。その続編、Forza3ではコースとポリゴン数と車を増やし、ペイント機能を強化し、物理演算の要素も更に追加されて発売された。筆者はこのゲームを友人に勧められ、そして途中で投げ出していたのだが、イギリスの公共放送の某番組に影響されてゲーム内でまた排気音を聞くに至った。11月11日にはForza Motorsports 3 Ultimate Editionが発売された。そこで、オリジナル版のForza3をレビューしてみた。



今作大きく進化した内装。写真はゲームでのLamborghini Reventon。

レースゲームとして

Forza2以来、痛車を走らせるゲームの印象が強いForzaシリーズだが、本来これはれっきとしたレースゲームだ。様々なシチュエーションの様々なサーキットで様々なドライバー・車と速さを競う、よくあるゲームだ。約400の車と25のサーキット(サーキットはレイアウトにより形が変わるため、本来はもっと多い)を収録した本作品は、発売当時はコンテンツ数最大のレースゲームだった。PS3のグランツーリスモ5(未発売、以下GT5)には劣るが。

さて、Forza3はクルマが好きでなければ楽しめないゲームである。動きがリアルであるが故に、プレイヤーを選ぶ。10年前のチョコQ、もしくは現代でもGT5プロローグあたりのような、性能が良ければとにかく早くて強いゲーム、ではないのだ。車一つ一つの動きを知り、どんな加速の仕方をし、どんな曲がり方をするのか、何km/h以上出せば安定するのか、加速を効率よくするためにどの程度アクセルを踏み込んで良いのか、これを知らなければ上達できないゲームなのだ。故に筆者は一度このゲームを投げ出した。クルマを楽しむだけの知識も関心も無かったのだ。逆に言えば好きなクルマを、クルマの格好良さを知ってしまえばどこまでも深みにはまることのできるゲームである。走っていて楽しい、これが実感できたときにForza3の世界に入



あるユーザーは Pagani Zonda に凄まじい愛を込めた。



某関東地方の某峠を走る某ハチロク



自作ペイントカー Ferarri FX"Xchu".

り込んでゆく。そして、レースゲームでありながらこのゲームは、「走り」の一つにとどまらない。

ペイントゲームとして

Forza2 で Turn10 はクルマを好きなようにペイントさせる制限付きの自由をユーザーに与えた。ユーザー達に課せられた制限、それは「定められた記号のみを使用して車をペイントする」ことであった。Forza2 にこのペイント機能が搭載された当時、Turn10 の中の人達も含め、誰もアニメキャラクターが描かれるようなペイントカーが造られることは想像しなかっただろう。そんなことができるとは思っていなかったはずだ。だがこのペイント機能を、凝り性な日本人とイタリア人とドイツ人が見つけてしまった。そして彼等が作り出したのが、上の例のようなまるで写真を取り込んだかのような鮮やかなペイントカーであった。その次の作品であるこの Forza3 ではペイント能力をより使いやすいように強化して、更にはゲーム自体を日本で先行発売した。Xbox360 は日本では売れていないのに、何故？

右上のトヨタ・スプリンタートレノの絵を見れば、分かる人は分かるだろう。Turn10 は日本人にこれを作ってもらいたかったのだ。彼らはこの漫画を非常に気に入っているらしい。峠サーキットを作り上げてしまうほどに。

車カタログゲームとして

ゲームながらも車をよく作りこんであるがために、Forza3 は車をドライブさせて眺めるにも楽しいゲームだ。ということで私の偏見により車を紹介していこうと思う。

Bugatti Veyron

まずは最初に、「Bugatti Veyron」。1001 馬力のエンジンを積んだ、ゲーム中最速の車である。Bugatti そのものはフランスのメーカーだが、この車を実際に作ったのはドイツ人たちだ。第二次世界大戦前から車に強い彼らの作り出した怪物マシンは、残念ながらゲームバランスの都合か随分スペックを落とされている。もちろん本物には乗ったこと



403km/h で走行する Veyron。価格は税込 1 億 7900 万円。

注 1) 後に「SSC Ultimate Aero」という車がダウンロードコンテンツで登場し、最高速度を塗り替えている。



MX-5、古い車だが楽しさは最近の多くの車を超える。

はないが、テレビ番組で見た本物と比較するだけでわかることがある。わかりやすいのは、ブレーキだ。Veyronには一般的な車と同じようなディスクブレーキの他に、エアロ（空力）ブレーキを搭載している。機体の後部ウイングを垂直近くまで立て、空気抵抗を用いて減速する機構だ。だが、ゲームではこれが作動していない。最高速度407km/hの自動車に二つあるブレーキのうち片方を封じられている。こうすることによってゲーム中最速の車の性能を他と合わせたのだろうか。ただ、パワーは健在だ。長い直線があるところなら、そのPower of Powerをとにかく感じさせてくれる。世界最速の快適なロードカーは、ゲームでも楽しいものだ。

Audi R8

ドイツ・Audi初のスーパーカータイプの車であるR8は、レースカーから引き継いだ様々な技術を注がれている。Forza3ではゲームを進めていくことによってこのR8の新バージョン「R8 5.2 FSI quattro」を手に入れることが出来るが、いい車だと思う。とある人はドイツの車は楽しくないとか情熱を感じられないとか言っていたが、私はAudiのこの精密さが大好きだ。Audiがスポンサーとして入っているForza3では、R8は主役機だ。そして主役機にふさわしく、走りも素晴らしい。スーパーカーらしいコーナリングを見せながら、4WDの安定性がある。Forza3には日本の峠を模したコースが存在するが、そこでドライブに徹すると、それはそれで何とも走りやすい車だ。現実世界では発売当初、予約が3年分埋まっていたのだという。すごい人気である。メルセデス・ベンツやBMWほど日本に台数はないメーカーだが、少なくとも私はファンの一人だ。



今回のフェラーリは非常に美しい。

マツダ MX-5 (初代)

1989年に生まれたマツダMX-5は、海外ではこのモデルはMiataと呼ばれていた。スポーツカーでありながら、発売当初は日に6000台を生産していたのだという。120馬力と、決してパワー溢れる車ではない。だが、とにかく、楽しいのだ。馬力が多すぎないからこそ扱いやすい車だ。デザインは個人的にはあまり好きではないのだが、世界的には評価されているらしい。機能性との両立が評価されて、ニューヨーク近代美術館に収蔵されているのだとか。それまで私はゲーム内でずーっとPowerrrrrrrrrなスーパーカーに乗っていたため、アクセルを踏むのを遠慮するところがあったのだが、この車にその遠慮は不要だった。とにかく踏んで滑らせて安定させて楽しむことができた。最近の日本のメーカーはミニバンと軽自動車ばかり作っている気がする。こんな車が復活すれば、楽しいのになー、と思うところではある。エコなんとかとか環境なんとかとかが、そんな風潮を許してはくれないが……。

Ferrari 458 Italia

458 Italia、そのまま「イタリア」という名前の車だ。578馬力のエンジンを持ち、またしてもミッドシップエンジン車だ。正面の見た目は少し人を選ぶ。ヘッドライトの形が独特で、そのヘッドライトのすぐ近くには空気の流れを作り出すための穴がある。この部分は好みに分かれるのだが……上から見ると、非常に美しい。空撮で見るとか、もしくは走る横顔を見るときにその美人さを感じる車だと思う。走らせてみると、非常にしっかり安定した感じを受ける車である。速くて、よく曲がれる。レー

注2) 車の中心近くにエンジンが積まれている車。非常に高価な、所謂スーパーカーでなければこの方式は使われない。
注3) 走っている車を地面に押し付けて車を安定させる空気の力。最近の車はこの力を利用しているものがわりと多い。



デザイナーはヘッドライトを書くときにクシャミをしたらしい。

スカーの血統ここにあり、といった感じだ。この458の前代はFerrari 430という車だが、458に乗ってからこちらに乗ると、随分差を感じるどころだ。430も決して悪い車ではないはずだ。私もこの車は好きな方だ。だが、458に比べると劣って見える。大きくなったパワー、さらに増した安定性と旋回性、進化した楽しいギアチェンジ。こんな素晴らしい車でもFerrariにしてみればただのスポーツカーでありスーパーカーではないらしい。……すごい話だ。

Hyundai Genesis Coupe

さて、いい車ばかり紹介していると偏ってしまうので、ここで一般的な車を紹介しよう。Forzaの特徴の一つに、テレビゲームで始めて実際の車に対するダメージ表現を取り入れた、というところがある。今までこういった部分がなかったのは、車のメーカーが（当然だが）自社の車への傷を嫌がったからだ。しかしForzaはこれを実現した。まずは、外見だ。車がぶつかれば、傷がつく。そうなれば見た目に変化がある。強い衝撃があれば、車は跳ね上がる。



ダメージの例。Rubbishな車はよりRubbishに。

エンジンにももちろん損傷が起こる。ゲームの都合か完全に動かなくなってくれないが、煙が上がる。パワーはとぎれとぎれとなり、最大12馬力、最高速度は40km/hの車になる。もちろん坂道を上がるのもままならず、使えるのは実質的に1速のみ。それ以外を使おうとすれば止まることになる。



ダメージの例。Rubbishな車はよりRubbishに。

ぶつけるのをオススメされているのではないのであんまりぶつけすぎるのは御法度だ。その他にも様々なダメージ表現がある。上の写真はほんの一例だ。

レースしてよし、絵を描いてよし、見てよし、ドライブしてよしの良ゲームだ。あなたが車好きならばではあるが。興味をお持ちなら——Xboxというハードルが高いが——買っても少なくとも損はしないゲームだ。GT5がまたしても発売延期になってしまったので、今買うなら11月11日に発売されるForza Motorsport 3 Ultimate Editionだろう。

最後に一枚の写真を。ランボルギーニ・ガヤルドの青色。このガヤルドは割と最近に放送された某アニメに出演している。ライトノベルを原作とした漫画を原作とした西東京あたりを舞台にしている超能力学園バトルアニメに。学園都市の人たちはなんともお金持ちなものである。

(文責：2C EndWorld318)



あーりーのまーまーのいーたーみーをー