DVD

Out Run / Turbo Out Run
Strategy Movie & S.S.T. BAND LIVE +1

本DVDは以下の「Out Run」と「Super Monaco GP / Turbo Out Run」を復刻収録したものです。
＊「Super Monaco GP / Turbo Out Run」からは、「Turbo Out Run」「S.S.T. BAND LIVE（「メガドライブ・スパークリング1989」での "Out Run～MAGICAL SOUND SHOWER～"）」映像のみを収録しています。

「Out Run」

【メディア】LD SINGLE
【発売日】1988年12月21日
【品　番】H25X0002
【価　格】2,431円（税込）
【販売元】ポニーキャニオン

「Super Monaco GP/Turbo Out Run」

【メディア】VHS / LD
【発売日】VHS：1989年10月21日 / LD：1990年2月7日
【品　番】VHS：PCVP-30026 / LD：PCLP-0019
【価　格】VHS：4,944円 / LD：6,592円（税込）
【販売元】ポニーキャニオン
【備　考】ナレーション：キャロル久末

Out Run / Turbo Out Run
Strategy Movie & S.S.T. BAND LIVE +1

Reproduction Staff Credit

Supervisor : Hiro（SEGA）
Producer : Takahiro Ishikawa（WAVE MASTER）
Co-Producer : Yoshihiro Ito（SEGA）
Director : Nobuyuki Minato（SEGA）
Coordinator : Mitsuaki Sugibayashi（SEGA DIRECT）
Product Manager : Naofumi Shioya（SEGA）

Special Thanks : Yu Suzuki（SEGA）
Satoshi Mifune（SEGA）
Makoto Osaki（SEGA）
Tatsutoshi Narita（SEGA）
Hiroshi Kataoka（SEGA）
Masaru Setsumaru（SEGA）
Hideki Abe（SEGA）
Taku Sasahara（SEGA）
Koji Ueda（SEGA）
Yasushi Nagumo（SEGA）

アウトラン

このアウトランのLDシングルを見て頂くに当たって、画面だけではわかりにくい点を解説していきたいと思います。

LDシングル中のプレイは全て、少しでも速いタイムを出すためにあらゆる手段を使って走っています。このため普通では考えられない、路肩を走るというテクニックを随所に用いています。しかし路肩を減速せずに走るためにはその都度、ある操作をすることが必要です。まずこの操作を説明しましょう。

ある程度高速で走っている時(およそ270km/h以上)、ギアをハイの状態からローに入れ、すぐにまたハイに戻してみます。即ち、ハイ→ロー→ハイと素早く切り換えてみます。すると車から白い煙のようなものが約1秒間出て消えます。この白い煙の出ている間は実は路肩を走ってもスピードが落ちません。以後、この方法で路肩を減速せずに走る方法をテクニック1と呼ぶことにします。

次に、テクニック1を利用して約5秒間、継続して路肩を走る方法を説明します。まず車を先と同様に高速で、路肩に近い道路の端に走らせます。そしてテクニック1を使い、その効果が切れないうちに車を半分だけ路肩に出して、更にもう1度ギアをハイ→ロー→ハイと素早く切り換えます。別の言い方をすればこうです。ハイ→ロー→ハイと切り換え、車半分乗り上げハイ→ロー→ハイと切り換える。車半分乗り上げるというのは、道路の外側のタイヤだけ路肩に乗り上げて砂や草をはじき、内側のタイヤは道路にあり、何もはじいていない状態のことを言います。このギアの操作で2回目にギアをハイ→ロー→ハイと切り換えてから約5秒間は路肩をスピードを落とさずに走ることができます。ただし、道路に戻って再びギアチェンジすると効果が消えてしまうので注意が必要です。この、約5秒間路肩を走る技をテクニック2と呼びます。

プレイ中に路肩を減速せずに走っているのはほとんどの場合このテクニック2によるもので、アウトランのタイムを縮めるために最重要のテクニックであると言えます。

今度はプレイの進行に沿って解説することにしましょう。各コースのポイントとなる所にチャプターをつけて解説します。

LDシングルでは初めにスタートからゴールまで通常プレイと同じように走り切っているプレイを1ルートだけ収録し、その後最初に通らなかったコースを順に入れてあります。

ゲーメストチャプター
GAME START
チャプター－1

STAGE1
COCONUTS BEACH
チャプター－2

中盤の左→右→左のカーブの連続です。最初の左のカーブの直前でテクニック2の技をかけ、左へハンドルを切り続けます。カーブが終わったらすぐに右のカーブのインにつくために右に切り返します。右のカーブでは木があって路肩には食い込めないように見えますが、その木の更に外側を走り抜けることが可能です。よって、右へのカーブの直前で技をかけ、タイミングを見て右にハンドルを切り、木3本が車の左側を抜けるまで路肩を走り、道路に戻ることになります。すぐに次の左へのカーブに備えることを忘れないように。

チャプター－3

最後のS字です。左→右→左と切り返しますが、ここでは見通しが悪いのでカーブの向きが変わるまでハンドルを切り続けては間に合わず、クラッシュしてしまいがちです。路肩は障害物があって走れないので、道路を広く使うように前のカーブのインから次のカーブのインへつくように、タイミングよく切り返します。ここはある程度、勘がたよりです。

チャプター－4

分岐点から左に曲がって次のコースへ進む時は原則に従ってインの路肩を走ります。後に解説しますが、分岐点から右に進む場合は全く逆の走り方をします。

STAGE2
WHEAT FIELD
チャプター－5

最初の左へのカーブは、今までと同じようにカーブ直前で技をかけ、左に切り続けます。ここはきついカーブが終わるまで車体が流されますが、続けて同じく左へ緩いカーブがあるので、そのカーブで右側に木が2本通過するまでハンドルを左に切り続けます。後は速やかに道路に戻ります。

チャプター－6

手前の左へのカーブを逆にしたような右へのカーブです。このカーブも直前で技をかけて路肩を走ります。右に切り続けますが、今度は木の外側を走るわけではありません。カーブが緩くなってからはハンドルを戻さないと木に激突するので注意。

チャプター－7

また手前のカーブからの続きで、右→左の切り返しです。右へのきついカーブは直前で技をかけて、右へカーブが始まったら看板をかすめるように右へ切り、左への緩いカーブが始まる前に左へ切り返して左の路肩に入ります。右側に木が3本通過するまで左に切り続け、道路に戻ります。

チャプター－8

テクニック2を使わずに道路を走っても十分曲がり切れますが、インの路肩から曲がり始めた方がタイムが縮まります。このカーブの入り始めは、ポイントとなる右の路肩の1本の木です。

チャプター－9

最後の右→左→右のS字カーブも最初の右のカーブでインの路肩から曲がることができます。ここは木の間に入る時、そして出る時のタイミングが難しいので木の配置をしっかり覚えて走る必要があります。後の左と右のカーブは木にぶつからない程度にインの路肩をかすめて走ります。

チャプター－10

分岐点から右に曲がって進む時は、例外的にアウトコースを走った方がタイムが縮まります。この理由は不明ですが、どのコースを走っていても分岐点から右に進む時はインよりもアウトを走った方が速いことが経験的に証明されています。

STAGE3
ALPS
チャプター－11

序盤の右のかなりきついカーブです。直前に技をかけて右に切りっ放しにします。どんどん流されて左の路肩にはみ出しますが、このはみ出す瞬間、車体が半分路肩に乗り上げた瞬間に、ギアをハイ→ロー→ハイと切り換え、テクニック2の効果を継続させます。

チャプター－12

中盤の右→左→右のS字カーブです。最初の短い右へのカーブの直前に右の路肩で技をかけます。そして右へのカーブをほとんど無視して左に切り返します。左のカーブでインの路肩の深くまで入り、今度はそのカーブが終わる前に右に切り返して右のカーブでインの路肩を走ります。これらのカーブはひとつひとつが短く、前のカーブで遅くまでインにいると次のカーブでインを取れなくなるので注意が必要です。

STAGE4
BIG GATE
チャプター－13

最初のゲートを越えた直後のかなりきつい左へのカーブです。まずゲートの中を走っているうちに左の路肩で技をかけ、そのままの状態で待ちます。カーブが始まる直前に、もう1度ギアをハイ→ロー→ハイとチェンジし、そこから5秒間のテクニック2の有効時間を作ります。カーブが始まったら、車が右の路肩にはみ出し看板にぶつかりそうになるまでは、ハンドルを左に切り続けます。これは画面を見ているだけでは気がつきにくいと思いますが、右に流されている間は左に切りっ放しにしているのです。そして看板4枚の外側を抜けて、技の有効時間が切れる前に道路に戻ります。

チャプター－14

2つめのゲートを抜けた後のS字カーブです。右→左→右→左と続きます。まず初めの右カーブの直前で技をかけ、右に切り続け路肩を走ります。次に左に切り返すわけですが、左の路肩に岩が4つあるので、その4つめの岩をまわり込むように鋭くインをつきます。左へのカーブで道を横切るように流されて、右の路肩にはみ出す瞬間にタイミングよくギアチェンジし、技の有効時間を延長します。その後、カーブは右→左と続きますが、この右のカーブは非常に短いので全く無視して、ハンドルは左へ切りっ放しにしておきます。そして最後の左のカーブでインの路肩の深くから曲がるようにします。なお、このコースのラップタイムは53秒台を出すことが可能です。

STAGE5
DUAL WAY
チャプター－15

中盤の、グリーンベルトが現れて道路が左右2つに別れてからのカーブです。ここからのカーブの路肩には、道路すれすれの所に立木がほとんどすき間なく並んでいるので、テクニック2を使用して路肩を走ることができません。道路内の範囲で、カーブではなるべくインを走るようにします。道路が2つに別れてから最初は左へ緩急のカーブが続くので、左側の道路を走ります。次に右へのきついカーブへ続くので、右側の道路へとグリーンベルトを横断して移ります。この時、横断する直前にテクニック1を使用して、グリーンベルト上を走っても減速しない状態を作っておくことを忘れずに。

チャプター－16

右へのカーブに備えるため、右側の道路に移動しました。この右カーブは急でどんどん流されるため、片側の道路だけでは曲がり切れません。そこで右側から途中、流されながら再びグリーンベルトを渡り、左側の道路に達します。この時のグリーンベルトの横断はタイミングが微妙です。左向きのカーブの警告看板が4本立っていますが、この2本めと3本めの間にグリーンベルトを渡って、右側から左側の道路へ移ることになります。先程と同様、渡る直前にテクニック1を使います。

チャプター－17

左側の道路に渡るとすぐに、今度は左にカーブを切り返します。これと同時に路肩の木にぶつからないように、インにつけます。この左カーブもきついので、もう1度グリーンベルトを横断し、右側の道路に流されることになります。この時の横断のタイミングはあまり難しくありません。注意していれば十分見切れます。このコースの道路が2つに別れてからの連続したカーブ群では、敵車の配置に左右されることが多く、実際にLDシングル中のプレイでも最後の最後で敵車に接触してしまいました。これでは模範プレイにならない？ どうか御勘弁を。

STAGE1
COCONUTS BEACH
チャプター－18

このコースは先程収録してありますが、こちらのプレイで「ターボスタート」と呼ばれるスタート方法をしているので見て下さい。成功すると一気に293km/h、やり方次第では294km/hにも引き上げることができます。やり方は
(1)スタート前にアクセルを調節して、タコメーターの赤の1ゲージぐらいまでが点灯するように踏み込む。ゲージをつけ過ぎてはダメ。
(2)ギアはハイの状態で待つ。
(3)スタートの「ポーン」の合図と同時に、アクセルは限界まで踏み込み、ギアはハイ→ロー→ハイとテクニックを使用する時のように素早く切り換える。
(4)更に、あるタイミングでギアをハイ→ロー→ハイと再びチェンジするとタコメーターのゲージが最大限まで上がるので、テクニック2を継続して使用し、ゲージをキープする。

STAGE2
CLOUDY MOUNTAIN
チャプター－19

最初の右のカーブです。しばらく右への緩いカーブが続き、同じく右への急なカーブに変わります。テクニック2を使って立木の外側の路肩を走りますが、2つのきつさのカーブを一気に走り抜けます。まず右への緩いカーブが始まる前に右の路肩で技をかけておき、いつでも木の外側に入り込める準備をしておきます。そしてカーブ直前の立木のすき間から右の路肩の奥に入ります。後はハンドルを右に切り続け、テクニック2の効果が切れる頃に、きついカーブで流されて道路に戻って来ます。

チャプター－20

最後の左への長くきついカーブです。インもアウトも障害物で埋まっているので、道路を広くつかって減速して抜けるしかありません。減速のしかたが問題ですが、カーブからの立ち上がりをなるべく高速で抜けるために、「スローインファーストアウト」というコーナリングをします。具体的には早めに減速してカーブを流されながら加速し高速で脱出することです。要するに、ブレーキングは左に曲がり始めてからではなく、カーブの直前に既に行い、210km/hぐらいに十分に落とします。そして、カーブが始まったらアウトに流されながら加速し、道路の右すれすれでカーブを270km/h以上で脱出するのがベストです。

STAGE3
DESERT
チャプター－21

前半から中盤にかけての連続したカーブですが、それぞれのカーブのきつさ、長さを覚えていれば、あまり問題はないはずです。テクニック2を使う時、全て技は左の路肩でかけます。まず右への急なカーブから左への切り返しがあります。これは直前で技をかけ、右カーブではインをついて流されるようにします。途中で左に切り返し、左カーブもインの奥をつくようにします。

チャプター－22

次も同じく右から左への切り返しですが、こちらは左カーブの長いのがポイントです。先程の続きで左の路肩の奥を走っている状態から、技の有効時間を延長するため、道路沿いに戻ります。ギアチェンジしたら右へ、そして左へと切り返しますが、左カーブではインの路肩の奥をつくようにします。

STAGE3
WALLS
チャプター－23

中盤の、見通しが悪い右から左への切り返しのカーブです。まず緩い右カーブに入る前に、右側の壁際のわずかな路肩を利用して技をかけます。曲がり始めたらしばらくインを走り、左カーブの前に切り返して左の路肩の奥につきインを走ります。ハンドルをそのまま左に切り続けると看板にぶつかるので、看板の手前で一瞬だけ右に切ってよけます。

STAGE4
WILDERNESS
チャプター－24

最初の緩い左へのカーブは、カーブ直前で技をかけてインの路肩に入っても有効時間が最後までもたないので、途中で戻って効果を継続します。その後、右への長いカーブが続きますが、このカーブは減速が必要です。そこで、左の路肩で技をかけ、右に切り返しインの路肩に入ったら、しばらくギアをローに変えスピードを落として曲がり切ります。

チャプター－25

中盤の左への長いカーブです。カーブが始まる手前から左の路肩に入っていれば、カーブで流されながら道路に戻って来れます。その後の減速はスローインファーストアウトで。

チャプター－26

最後の、右から左へ切り返すきついカーブの連続です。右へのカーブの初めで切り株の外側から曲がれます。道路に戻ったらハイ→ロー→ハイとギアチェンジして故意にテクニック2の効果を消します。効果が残っているうちは加速しないのでタイムロスとなるからです。後はスローインファーストアウトで抜けます。

STAGE4
OLD CAPITAL
チャプター－27

左へのかなり急なカーブで減速が必要です。早めにブレーキングしてスローインファーストアウトで抜けますが、200km/h程度まで落とさないと曲がり切れません。

STAGE4
SEASIDE TOWN
チャプター－28

最初の右から左へと続くカーブです。右カーブは道路の右端すれすれから流され、左の路肩に出そうになったらタイミングよく2回ギアチェンジし、テクニック2をかけます。その後の左カーブは、インの路肩の奥をつけばぎりぎりで曲がり切れます。

チャプター－29

終盤の非常に急な、長い左へのカーブです。ここではテクニック2をかけてブレーキを踏む、という特殊な方法を使います。まず、急なカーブが始まる2～3秒前に技をかけて左の路肩の奥に入ります。そして、カーブ突入と同時にブレーキをコツンと踏み、190km/h程度に落とします。このスピードのまま流され、道路に戻る頃に技の効果が切れて加速が始まります。普通、技をかけてからブレーキを踏むと、エンストして低速をキープしてしまい、しばらく加速しないという欠点があります。今回はインの路肩を、低速をキープしたまま走るため、この欠点を逆に利用したわけです。

STAGE5
VINE YARD
チャプター－30

序盤の短く急な左へのカーブ、その後に続く右へのカーブです。まず左カーブが始まる前に右の路肩の看板に注意して技をかけます。左カーブで左に切り、一瞬だけインをかすめすぐに切り返し、右カーブで路肩の奥のインをつきます。カーブが終わる前に技の効果が切れるので、道路に戻ります。

チャプター－31

後半、左へのカーブばかりがしばらく続きます。そのうちの1つですが、このカーブは道路に流されて再び路肩に戻る時に、技を継続させるギアチェンジをする必要があります。

STAGE5
DEATH VALLEY
チャプター－32

序盤の短いカーブの連続で、技をかけるポイントは2か所です。まず最初の緩い右カーブでの間に1回、左カーブでインをかすめ、次の右カーブでインの路肩をついた時に、もう1回ギアチェンジして技の効果を継続させます。

チャプター－33

中盤の緩い右カーブでは、途中で1回効果を継続させる必要があります。

チャプター－34

終盤の右→左の急な切り返しカーブです。右カーブの始まる直前に技をかけて、左カーブで流されて右の路肩に出る時に再び技をかけます。

チャプター－35

最後の右への非常に急なカーブです。ここもカーブ直前に右で技をかけ、流されて左の路肩に出る瞬間に効果を延長させます。

STAGE5
STONE HILL
チャプター－36

序盤の切り返しから左への急なカーブです。減速が必要なので原則通り、スローインファーストアウトで曲がります。アウトに流されてからブレーキングすることがないように、インで十分に減速し流されながら加速します。このコースは路肩がほとんどないので、テクニック2が有効に使えません。

STAGE5
LAKE SIDE
チャプター－37

前半の続く非常に長い右へのカーブが終わった直後の右のカーブです。カーブの入り際にインの路肩に食い込めれば、減速しないでもぎりぎり曲がり切れます。

チャプター－38

最後の難所S字カーブです。左→右→左→右と続きます。まず車を道路の左端に位置させ、ハンドルをニュートラルの状態にして左カーブに入ります。すると、流されて道路の右端にピタリとつくので、そこから右に切ります。この右カーブはぎりぎりで曲がり切れますが、次の左に切り返すタイミングが上り坂のため非常に難しくなっています。また、このS字では敵車の配置次第ではどうしようもなくなるので、運が頼りのコースと言えるでしょう。

いかがだったでしょうか？ 発売以来、誰からも親しまれ人気もまだまだ落ちないアウトラン。それだけ奥が深く楽しいゲームなのです。やり込んで燃えた人、まだプレイしたこともない人、このLDシングルを見て走ってみたくなったのではありませんか？ そんな方々の役に立てるのなら、それはもう言葉もありません。どんどん練習し、どんどんタイムを縮めて頂きたいものです。

ターボアウトラン

攻略ポイントはここだ

チャプター 1　ターボアウトラン
チャプター 2　2面
チャプター 3　ギアガチャの使い方
チャプター 4　10面
チャプター 5　12面
チャプター 6　14面
チャプター 7　マニュアル走行
チャプター 8　クラッシュ

2面

マニュアルの場合は、2面に入ったらすぐに右の路肩に車体の半分を出し、ギアをLOW、HIとすばやく動かして煙を作ります。この煙というのは一度できると数秒間出っぱなしと

て運まかせのところです。ここでもしトラックが2台前にいたら、跳ね飛ばされてほぼまちがいなくクラッシュするでしょう。強引に進むか、それともブレーキを踏むか、すべてはあなた次第です。

12面

岩のゲートを抜けたあと、右カーブが5回続きますが、2回目の右カーブは前が見えないので、タイミングを計ってハンドルを切ってください。なるべく早めの方が良いでしょう。

14面

この面はコースを覚えないと、ものすごくつらい面です。まず始まるとすぐにクニャクニャ道があり、左カーブへと続きます。このときインにピッタリ張り付いて曲がっていれば、

開発㊙話

目標は「過激なドライブゲーム」！

ターボアウトランを開発するに当たって、まず念頭に置いたことというのは、「いかにアウトランとの違いを出すか」ということと、前作のファンが数多くいるため「アウトランのイメージを残す」という正反対の開発コンセプトの中で、素晴らしいゲームを創ること

れるためにライバルカーを出し、アクションの要素を入れるためにパトカーを出し、自分だけクラッシュするなんて不公平だ！と前から思っていたので、プレイヤー以外の車もクラッシュさせて、雨降れ！ おっとオイルが燃えた！……と言っているうちにターボアウ