

この度は「The Real Car Simulator R TOYOTA Edition 体験版」をダウンロードいただきありがとうございます。プレイの前にこの「取扱説明」を御一読いただき正しくプレイしてください。



注意

使用上のご注意

●健康上のご注意●

- ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。
- このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●その他●

- 本体験版に関するご質問、ユーザーサポート等はお受けできません。あらかじめご了承ください。

The Real Car Simulator
ザリアルカーシミュレーター “R”

Contents

はじめてプレイするとき	3
1.動作環境	3
2.インストール	4
3.ソフトウェアセッティング	7
ゲーム本編	9
1.メニュー	9
quick start	8
simulator	9
2.カーセレクト	12
3.コースセレクト	12
4.カーセッティング	13
5.走行前メニュー	16
7.ドライビング画面の見方	16

TOYOTA EDITION

はじめてプレイするとき

1. 動作環境（製品版）

OS	日本語版Windows 95/98/98SE/Me/2000
CPU	Intel Pentium II 450MHz以上（Pentium3以上推奨）
メモリー	64MB以上（128MB以上推奨）
ハードディスク	200MB以上
CD-ROM	4倍速以上（8倍速以上推奨）
モニタ	640×480ドット、HighColor16bit以上（TrueColor 24bit以上推奨）
ビデオカード	要Direct3D対応、DirectX7.0a以上（VRAM32MB以上推奨）
サウンドカード	要DirectSound対応、DirectX7.0a以上
入力機器	Windows対応ゲームパッド・ハンドル (Microsoft サイドウィンダーフォースフィードバック)

※DirectX7.0a以上をご使用ください。

※本ソフトをプレイするには、ご使用の機種がDirect3D（必須）及びDirectSoundに対応している必要があります。お使いのパソコンが対応しているか、店頭、またはパソコンメーカーに必ずご確認ください。

※グラフィックカード/サウンドカード等のドライバプログラムは最新のバージョンをご使用になることを推奨します。

対応グラフィックカード *Real Car Simulator "R"*

※表記以外のボードでは動作保証いたしません。あらかじめご了承ください。

Intel	810E 815	nVidia	Riva TNT128 GeForce2
ATI	Rage 128 GL Rage 128 ProGL RADEON	Matrox	GeForce3 Millenium G400
3Dfx	Voodoo5		

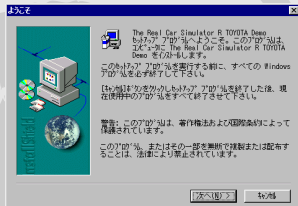
2. インストール

「The Real Car Simulator R TOYOTA Edition体験版」をプレイいただくにはお使いのPCにインストールしていただく必要があります。

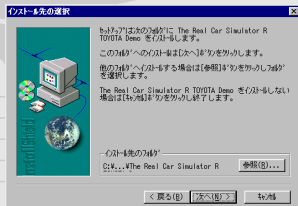
解凍したフォルダをダブルクリックして開き、その中の「Setup.exe」をダブルクリックしてください。

ご注意：ウィルスチェックプログラムなどのユーティリティやアプリケーションソフトを実行している場合は、それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。これらのソフトはインストールの妨げとなる場合があります。

1. 「Setup.exe」アイコンをダブルクリックすると、セットアップが起動します。「ようこそ」と表示されたら「次へ」ボタンをクリックしてください。

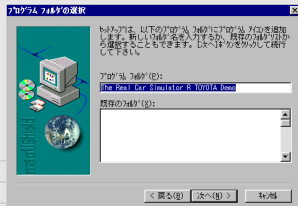


2. 「インストール先の選択」が表示されます。「次へ」ボタンをクリックしてください。



TOYOTA EDITION

3. 「プログラムフォルダの選択」が表示されます。「次へ」ボタンをクリックしてください。



4. 「ファイルコピーの確認」が表示されます。「次へ」をクリックしてください。

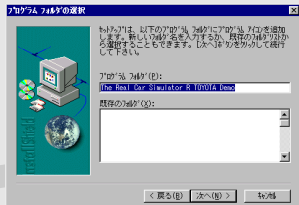


5. インストールが開始されます。100%になるまでしばらくお待ちください。



6. 「セットアップの完了」が表示されます。「完了」ボタンをクリックしてください。

以上でインストール作業は終了です。



Microsoft DirectXに関して

「The Real Car Simulator R TOYOTA Edition 体験版」は、動作にMicrosoft社のDirectX7.0a以上を動作に必要とします。ご使用のマシにDirectX7.0a以上がインストールされていない場合は、Microsoft社のホームページより、DirectXをダウンロードしてください。

※DirectXをインストールされる場合は、ご使用のパソコンがDirectX7.0a以上に対応しているか、ハードウェアメーカーに必ずご確認ください。弊社ではお答えできません。

※DirectXはマイクロソフト社のHPより無料ダウンロードできます。

平成13年12月現在、下記サイトよりDirectX7.0aのダウンロードが可能です。

<http://download.microsoft.com/download/win98SE/Update/7.0/W9X/JA/DX70jpn.exe>

※Windows MeはDirectX7.1があらかじめインストールされていますので、新規にDirectXをインストールする必要はありません。

TOYOTA EDITION

3. ソフトウェアセッティング = The Real Car Simulator R Config =

「The Real Car Simulator R TOYOTA Edition体験版」は様々なゲームの設定を変更する事ができます。設定を変更するには、Windowsの「スタート」ボタンをクリックし、「プログラム」パネルにマウスカーソルを合せ、展開したパネル内の「The Real Car Simulator R Demo」を開いてください。更にパネルが展開し、「The Real Car Simulator R Config」が表示されます。マウスカーソルを合せ左クリックしてください。「The Real Car Simulator R Config」が起動します。



「The Real Car Simulator R Config」は3つの項目があります。

・グラフィック設定 (display setting)

お手持ちのパソコンのグラフィック表示能力に合わせたセッティングを行います。

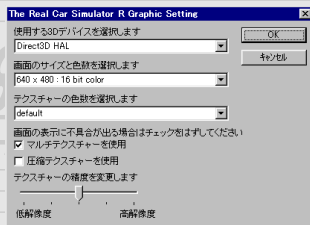
デバイスは通常HALを選択しますがグラフィックボードにトランスフォーム&ライティングの機能がある場合はT&L HALを選択してください。

(機能に関してはボードの説明書をお読みください)

T & Lを選択するとライティング処理等ソフトではなくハード側で処理されます。

画面表示に不具合がある場合はマルチテクスチャーのスイッチを外してください。

またマルチテクスチャーのスイッチONの状態でも、画面モードのbitを16bitにした場合は路面への影は表示されません。



・コントロール設定 (control setting)

本ゲームは初期はキーボードのみを使用するように設定されています。

別売のゲームパッドやハンドルを使用する場合はここで各ボタンの設定をしてください。

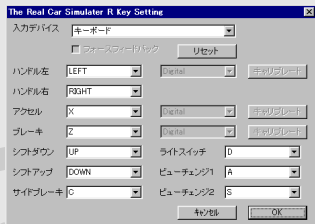
設定したい項目のウインドを1回クリックするとメニューによる入力になり、2回クリックで直接入力となります。どちらも使用したいボタンを押すと自動的に押したボタンが表示されます。

例えばシフトダウンの設定をする場合、まずシフトダウンと書いてある右側のウインドをクリックするとプルダウンメニューが開きます。このメニューから選択することもできますが、ここで使用したいボタンを押します。すると自動的にメニューが押したボタンの所へ移動します。そのメニュー内に表示されたボタンをマウスでクリックすると入力されます。

ここではまだウインド内はアクティブ（青色）になっており、この状態でボタンを押すと、押したボタンが選択されます。この状態は設定したい項目のウインドを2回クリックした時と同じ状態です。決定したい場合はOKを押して設定を終了するか、他の項目のウインドをクリックします。

ライトスイッチはゲーム上のコンフィグでヘッドライトをマニュアルにした場合に使用できます。

V I E W 1は視点切り替え、V I E W 2は後方視界のスイッチとなります。



・終了

「The Real Car Simulator R Config」を終了します。

TOYOTA EDITION

ゲーム本編

1. メニュー

① quick start

quick startは手軽にスタートできるモードです。

- time trial

1台で走行して最速ラップに挑戦するモードです。
セッティングの方法は<4. カーセッティング>を参照してください。

② configuration

ゲームをする際の設定を変更することができます。

- player name

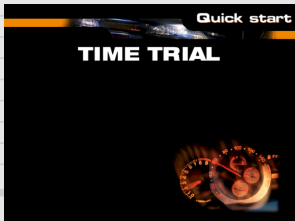
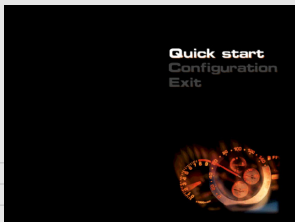
プレイヤーの名前を入力します。

- view position

レース中の初期状態のビューポジションを変更します。

- back mirror

バックミラーの表示を選択します。



- **head light**

ヘッドライトスイッチのon/offを自動でするかどうかを設定します。
自動にした場合トンネルなどを走行した際ヘッドライトが点灯します。

- **race entry** . . . (本体験版では使用しません)

quick startモードのraceに参加する台数(自車を含む)を設定します。

- **acceleration curve**

アナログコントローラーのアクセルの効き方(遊び)を設定します。
linear側になると、ペダル角度(踏力)がそのままダイレクトに反映されます。
curve側になると、ペダル角度(踏力)が緩やかに反映され徐々に反映度が高くなります。

- **breke curve**

linear側になると、ペダル角度(踏力)がそのままダイレクトに反映されます。
curve側になると、ペダル角度(踏力)が緩やかに反映され徐々に反映度が高くなります。

- **steering wheel curve**

linear側になると、ハンドル切角がそのままダイレクトに反映されます。
curve側になると、ハンドルの中立付近は緩やかに従い反映度が高くなります。

- **steering wheel lock**

ハンドルの最大切れ角を設定します。

- **steering wheel reduce with car speed**

車の速度に応じたハンドルの切れ角の補正值を設定します。
linear側になると、スピードが上がっても最大切角は変化しません。
curve側になると、スピードが上がると最大切角が小さくなります。

- **steering wheel reduce with car speed for digital**

車の速度に応じたハンドルの切れ角の補正值を設定します。
linear側になると、スピードが上がっても最大切角は変化しません。
curve側になると、スピードが上がると最大切角が小さくなります。

- **steering wheel sensitive for digital**

ボタンを押した時のハンドルの切れる速度を設定します。
数値が大きいほど速く切れます。

- **force feedback power**

フォースフィードバックのレベルを調整します。

- **geometric level**

レース中のモデル表示のレベルを設定します。lowレベルほどフレームレートが向上します。

- **input rate (for network)** (本体験版では使用しません)

操作情報を取り込む量を決めます。数字が大きいほど情報量が多く転送されます。

- **input delay (for network)** . . . (本体験版では使用しません)

ネットワーク対戦時のキー（ハンドル）入力を意図的に遅らせます。
情報の通信ラグが軽減されますが操作性は若干おとります。

- **vsync wait**

ディスプレイと描画のシンクロをとることができます。
シンクロさせた場合、クオリティーの高い画質が期待できます。グラフィックボードによっては動かせない場合があります。

- **Tire Smoke**

走行中、ホイールスピンやダート等にコースアウトした時に出る煙のON/OFFスイッチ。
OFFの場合、描画速度が若干速くなります。

- **Tire Mark**

走行中、路面につくタイヤマークのON/OFFスイッチ。
OFFの場合、描画速度が若干速くなります。

- **fog**

コースの遠景用フォグのON/OFFスイッチ。
OFFの場合、描画速度が若干速くなります。

2. カーセレクト

- default car

最初から選べるノーマル車です。

本体験版では

- ・ Cordia Levin BZ-R
- ・ MR-S S

以上の2車種が収録されています。

- your pit car

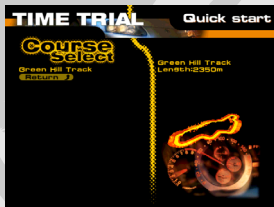
本体験版では使用できません。



3. コースセレクト

走行するコースを選択します。

本体験版では「Green Hill Track」が収録されています。



TOYOTA EDITION

4. カーセッティング

車のセッティングについて簡単に解説します。

セッティングはバランスが大切です。アンバランスなセッティングを行うと走れなくなることもあるのでご注意ください。

セッティング項目や各項目の調整できる範囲は車やチューンレベルによって異なります。



セッティングアドバイス

アンダーステア（タイヤの向きに対して車が曲がらない）セッティングにするには？

スプリング	
フロント	硬め
リア	やわらかめ

トー角	
フロント	トーイン（マイナス方向）
リア	トーイン（マイナス方向）

キャンバー角	
フロント	ポジティブ（マイナス方向）
リア	ネガティブ（マイナス方向）

キャスト角	
角度大（プラス方向）	

車高	
フロント	高め
リア	低め

スタビライザー	
フロント	硬め
リア	やわらかめ

タイヤ	
フロント	グリップ小
リア	グリップ大

空力	
フロント	小
リア	大

オーバーステア（タイヤの向きに対して車が曲がり過ぎる）セッティングにするには上記の反対を行います。

サスペンション

足回り部分についてセッティングします。

- ・ **Ride Hight** 車の車高を調整します。
車両重心位置に影響がでますが低ければ良いというものではありません。
- ・ **Spring Rate** バネの硬さを調整します。
硬くすると荷重移動がすばやくなりますがグリップの粘りに影響が出るので硬ければ良いというものではありません。
- ・ **Damper Bound** ダンパーの縮み側の調整をします。
バネが縮む時の動きに影響がでます。
- ・ **Damper Rebound** ダンパーの伸び側の調整をします。
バネが伸びる時の動きに影響がでます。
一般的には伸び側が大切と言われています。
- ・ **Stabilizer Level** スタビライザーの効き具合を調整します。
サスペンション左右の動きを制御し主にロールに影響がでます。
- ・ **Caster Angle** キャスター角を調整します。
一般に角度がつくと直進性が上がるといわれていますがサスペンションの構造との関連があるため角度があれば良いというものではありません。
- ・ **Toe Direction** トー角の調整を行います。
通常イン側（マイナス側）にセッティングします。
- ・ **Canber Angle** キャンバー角を調整します。
ロール時の接地性やフロントタイヤの場合、初期の切れ込みに影響がでます。

ブレーキ

制御系の調整をします。

- ・ **Brake Level** ブレーキの利き力を調整します。
ただし車を止めるのはタイヤと地面の摩擦なのでUPすれば早く止まるというものではありません。
- ・ **Brake Balance** 前後輪に対してのブレーキの利き具合を分配します。
- ・ **ABS** ABS（アンチロックブレーキシステム）のON/OFFを切り替えます。

ドライブトレイン

駆動系の調整をします。

- ・ **Gear Ratio** ギアの比率を変更します。
- ・ **LSD Initial** LSDの初期トルクの調整をします。効き具合に影響がでます。
- ・ **LSD Accel** アクセルON時の効き具合の調整をします。
- ・ **LSD Decel** アクセルOFF時の効き具合の調整をします。
- 一般にアクセルoff（ブレーキング）時もLSDが働くと車が安定傾向になります。
- ・ **Clutch** クラッチの圧力を調整します。
- UPするとスペリはなくなりますがストールしやすくなります。
- ・ **TRC** TRC（トラクションコントロール）のON/OFFを切り替えます。
- 加速時のホイールスピンを抑え安定させます。
- ・ **Flywheel** フライホイールの重さを調整します。
- エンジンの吹きあがりに影響がでます。

エアロ

空力系を調整します。

- ・ **Down Force** 高速時の車を押さえる空気力をフロント、リア別に調整します。
- ダウンフォースを効かせすぎると速度が伸びなくなったり、車重が増えた時のようにサスペンションの動きに影響がでます。

タイヤ

- ・ **Tire** タイヤの種類を選択します。グリップが変化します。
- 一概に前後共ハイグリップにすれば良いというのではなく車の特性や走りの好みに応じて履き替えることも大切です。ゲームでは解りやすくノーマルやソフトという表現をしていますが、決してノーマルがダメということではありません。

5. 走行前メニュー

各種走行前にメニューに切り替わります。

go	走行シーンにいきます。
ghost	ゴーストカーファイルの読み込みやゴーストカー表示のon/offを設定します。 レコードの読み込みを行うと記録を更新しない限りゴーストは発生しません。 (注) ゴーストデータは走行後メニューから出ると失われてしまいます)
setting	車のセッティングを行います。
return	メインメニューにもどります。

6. ドライビング画面の見方

lap..	周回/周回数の表示です。
total time..	走行時間の表示です。
lap time..	現在の周回走行時間の表示です。
position..	順位/参加台数の表示です。
tacho meter...	エンジンの回転やシフトポジション、 速度の表示です。



車操作のコツ

ハンドルやアクセル、ブレーキともに全開・全閉だけではなくハーフの状態というのが重要となりますので可能な限りハンドルのご使用をお勧めします。フォースフィードバック付のハンドルの場合、グリップ状態によりハンドルの重さが増えるため限界がつかみやすくなります。操作時は実車と同じく急のつく動作は思わぬ挙動の乱れが生じ、タイムアップもしいないため、やさしく操作するのが望ましいです。無駄な操作が無くなれば無くなるほどタイムアップしていくことと思います。

PADで操作をする場合はこのハーフ状態を擬似的に作るためON/OFFをすばやく繰り返すこともテクニックのひとつとなります。

制作スタッフ

メインプログラム

高橋 淳史

挙動シミュレーションプログラム

高橋 淳史

描画エンジンプログラム

赤堀 英司

メニュープログラム

赤堀 英司

サウンドプログラム&サウンドツール

高橋 淳史

ツールプログラム

高橋 淳史

赤堀 英司

車制作

池島和義

高山正志

コース設計

山田 久徳

片岡 真喜男

コース制作

片岡 真喜男

メニューデザイン&グラフィック

草嶋 一

データマネージメント

山田 久徳

サウンドデータ

山田 久徳

星 弘泰

エンジン音制作

山田 久徳

BGM&ギタープレイ

宮路 一昭 (by TONE S)

ゲームデザイン

本山 博敏

山田 久徳

高橋 淳史

赤堀 英司

ディレクター

山田 久徳

プロデュース&企画

本山 博敏

制作協力

田中 彰

安達 宏

三島木 浩

協力

株式会社ブリヂストン

カストロール株式会社

横浜ゴム株式会社

住友ゴム工業株式会社

オートタイヤ株式会社

BP Amoco P.L.C.

エム・ディー・オー株式会社

(順不同)

The Real Car Simulator
ザリアルカーシミュレーター “R”