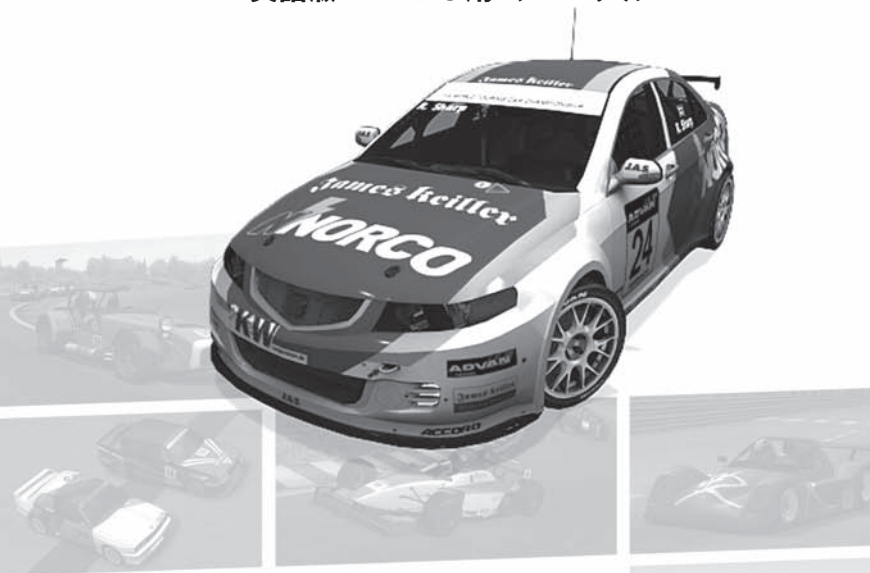


RACETM 07

OFFICIAL
WTCC
GAME

英語版 DEMO用 マニュアル



※「RACE07 日本語マニュアル付 英語版」のマニュアルを抜粋して作成しています。

警 告

- ・ごくまれに強い光の刺激や点滅、もしくはコンピュータのディスプレイなどを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失等の症状を起こされる方がおります。こうした経験をお持ちの方は、ソフトの使用をやめて医師の診察を受けてください。
- ・このソフトを使用する時は部屋を明るくし、なるべくディスプレイ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、疲れている時や睡眠不足での使用は避けてください。

本ソフトウェアでは、株式会社フォントワークスジャパンのフォントを使用しています。

フォントワークスジャパンの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、株式会社フォントワークスジャパンの商標または登録商標です。

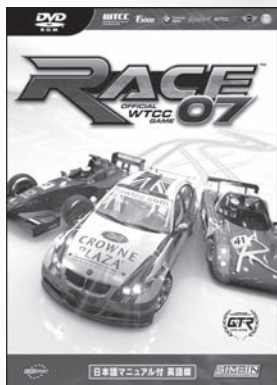
ズー 製品ラインナップ

RACE 07: Official WTCC Game 日本語マニュアル付 英語版

FIA 公認の WTCC (World Touring Car Championships) を題材としたレースゲーム「RACE 07: Official WTCC Game」が登場。

本製品は 2006 年から 2007 年の WTCC に参戦しているレーシングカーを収録し、それぞれ特徴のある 9 つのレースクラスには chevrolet、alfa 156、bmw e46、HONDA アコード EuroR、seat toledo、seat leon、peugeot、Seat Leon、Chevrolet Lacetti、Bmw 320si、Bmw 320i、Afa 156、BMW MINI、CATERHAM や 1987 年に WTCC で活躍した bmw E30、alfa 75 など車種、カラーリングが異なる車両が 300 種類以上！また、圧倒的な速さの F3000 クラスのフォーミュラカーも操作可能！

世界中にある 32 種類の精密に再現されたサーキット場とストリートサーキットに挑戦しよう！



【商品名】RACE 07: Official WTCC Game
日本語マニュアル付 英語版

【言語】英語版

【OS】Windows XP

(※ Vista での動作保証は致しません。)

【DVD-ROM】DVD-ROM ドライブ 必須

【ジャンル】レースシミュレーション

【価格】5,800 円 (税別)

【発売時期】2007 年 11 月 30 日 発売

【URL】<http://race07.zoo.co.jp>

カンパニー オブ ヒーローズ: オポージング フロント 日本語版



ファン待望！単体稼働の続編が登場！ヨーロッパを舞台とした熾烈を極める攻防を描く WWII RTS の最高傑作！

【商品名】カンパニー オブ ヒーローズ:

オポージング フロント 日本語版

【言語】日本語版

【OS】Windows XP/Vista

【DVD-ROM】DVD-ROM ドライブ 必須

【ジャンル】リアルタイムストラテジー

【価格】7,800 円 (税別)

【発売時期】2007 年 11 月 22 日 発売

【URL】<http://companyofheroes.zoo.co.jp/>

フレイト タイクーン 日本語版



どんな荷物も早くて安心、安全にお届け！トラック運送会社を運営するマネージメントシミュレーションゲーム！

【商品名】フレイトタイクーン 日本語版

【言語】日本語版

【OS】Windows 2000/XP

(※ Vista での動作保証は致しません。)

【CD-ROM】CD-ROM ドライブ 必須

【ジャンル】マネージメントシミュレーション

【価格】7,800 円 (税別)

【発売時期】2007 年 11 月 30 日 発売

【URL】<http://freighttycoon.zoo.co.jp/>

はじめに

稼働環境

最低動作環境

- ☐ OS : Windows® XP
- ☐ CPU : Pentium4 1.8 GHz 以上
- ☐ メモリー空容量 : 512 MB 以上
- ☐ HDD 空容量 : 1 GB 以上
- ☐ 3D グラフィックカードおよび VRAM :
DirectX® 9.0c に対応した 256 MB 以上
※グラフィックがチップセット内蔵や VRAM がメインメモリと
共有の場合は動作保証外になります。
- ☐ DirectX® : 9.0c
- ☐ DVD-ROM : DVD-ROM ドライブ 必須
- ☐ DirectX® 対応 サウンドカード

推奨環境

- ☐ OS : Windows® XP
- ☐ CPU : Pentium4 3.0 GHz 以上
- ☐ メモリー空容量 : 1.0 GB 以上
- ☐ HDD 空容量 : 1 GB 以上
- ☐ 3D グラフィックカードおよび VRAM :
DirectX® 9.0c に対応した 512 MB 以上
※グラフィックがチップセット内蔵や VRAM がメインメモリと
共有の場合は動作保証外になります。
- ☐ DirectX® : 9.0c
- ☐ DVD-ROM : DVD-ROM ドライブ 必須
- ☐ DirectX® 対応 サウンドカード

英語版 DEMO について

「RACE 07 - The WTCC Game」英語版 DEMO では「WTCC 2007」に登場する「BMW」と「SEAT」の2つの車両と「F3000」のフォーミュラカーをドライブすることができます。

DEMO 版では「RACE EVENT」と「TIME ATTACK」で WTCC 2007 の「ANDERS TORP07」と「BRANDS HATCH07」の2つのコースを使用できます。

「RACE EVENT」は数十台の車両とレースを行います。「TIME ATTACK」は自己ベストを目指しタイムアタックを行います。

また、DEMO 版のプレイヤー同士でマルチプレイ対戦も行えます。

「RACE 07」英語版 製品について

「RACE 07 - The WTCC Game」は国際自動車連盟（FIA）が管轄する WTCC（世界ツーリングカー選手権）の2006年と2007年のシーズンを、すべてのレースカーとコースを含めて、完全にフィーチャーしています。新しいコース多数の他に、コースのバリエーションも追加されました。新しい市街地サーキット、標準設定の代わりに選択できるサーキットレイアウト、リバースコースオプションなども含まれています。

SimBin社は今回初めてシングルシーター操作も提供しています。このため、Formula 3000 または Formula BMW の驚異的な高速マシンでもレースを楽しめます。Radical スポーツカーモデルの SR3 と SR4 は Formula のマシンに動作が類似しています。これらの新しいレースクラスをサポートするために、1レース形式と2レース形式から選択できるようになっています。詳細度の高いダメージシステムも採用されているので、Formula マシンは現実のマシンそっくりの脆弱性を示します。

総合すると、「RACE 07」には、WTCC 2007 と 2006、F3000、Formula BMW、WTCC 87、CATERHAM、Radical SR3 と SR4、MINI チャレンジカップの9つの異なるクラスに所属するカラーリングが異なる300を超えるレースカーと世界中の32の現実のレーシングコースとストリートサーキットがフィーチャーされています。

メインメニュー



※製品版の画像イメージです。

RACE EVENT : レースイベント

WTCC2007 の2つのコースで WTCC2007 の「BMW「S E A T」」と F3000 のみ使用可能。

CHAMPIONSHIP : 選手権 (チャンピオンシップ)
DEMO版では使用できません。

ADDITIONAL EVENTS : 追加イベント
WTCC2007 の2つのコースでタイムアタックのみ使用可能。

MULTYPLAYER : マルチプレイ
DEMO版のプレイヤー同士のレースを楽しめます。

WORLD LANKING: ワールド・ランキング
DEMO版では使用できません。

COMMUNITIES: コミュニティ
ウェブ上のコミュニティを見つけられます。

REPLAY THEATER : リプレイ
セーブした自分のレースを再生します。

OPTIONS : オプション
各種の設定を変えられます。

プレイヤー プロフィール (PLAYER PROFILE)

メインメニューの右上の「PROFILE」をクリックすることでアクセスできます。



※製品版の画像イメージです。

PROFILES : プロフィールズ
作成したプロフィールの表示。

STATISTICS : 統計 (スタティスティックス)
プレイヤーの PRO、SEMI-PRO、NOVICE の成績の平均が表示されます。

RECORDS : レコード
プレイヤーが挑戦した TRACK、DIFFCULTY、CAR のベストラップが表示されます。

GO BACK : 戻る
メインメニューに戻ります。

NEW PROFILE: プロフィールの作成
新しいプロフィールを作成できます。

DELETE PROFILE: プロフィールの削除
選択したプロフィールを削除します。

LOAD PROFILE : プロフィールの読み込み
選択したプロフィールを読み込みます。

オプション (OPTIONS)



※製品版の画像イメージです。

- GAME SETTINGS** : ゲーム設定
- CONTROL SETTINGS** : コントロール設定
- VISUAL SETTINGS** : ビジュアル設定
- AUDIO SETTINGS** : オーディオ設定
- PROFILE SETTINGS** : プロファイル設定
- CAR FILTER** : マシンフィルター
- CREDITS** : クレジット

ゲーム設定 (GAME SETTINGS)

一般設定 (GENERAL SETTINGS)



※製品版の画像イメージです。

DEFAULT VIEW : 初期ビュー
COCKPIT/ コクピット (5 種類のビューから選ぶことができます。)

SPEED INDICATOR : スピードメーター
KPH/ キロ、MPH/ マイル

UNIT OF MEASUREMENT : ユニットの計測
METRIC/ メートル、IMPERIAL/ インチ

REPLAYS : リプレイ

REPLAY FIDELITY : リプレイ精度
LOW/ 低、MEDIUM/ 中、HIGH/ 高、FULL/ 最高

TIMESTAMP REPLAYS : タイムスタンプ・リプレイ

INSTANT REPLAY LENGTH : インスタント・リプレイの長さ (秒)

REPLAYS : リプレイ

TOOL TIPS : ツールヒント

ヘッドアップ・ディスプレイ設定 (HEADS UP DISPLAY SETTINGS)



※製品版の画像イメージです。

HEADS UP DISPLAY : ヘッドアップ・ディスプレイ
NONE/ なし、FULL/ 全部

HEADS UP IN COCKPIT : コクピットでのヘッドアップ・ディスプレイ

LCD DISPLAY IN COCKPIT : コクピットの LCD モード

CORNER MARKERS : コーナーマーカー

PIT EXIT ARROWS : ピット出口の矢印

コントロール設定 (CONTROL SETTINGS)



※製品版の画像イメージです。

メインメニューまたは「GARAGE (ガレージ)」メニューで「OPTIONS (オプション)」を選択した後、「CONTROL SETTINGS (コントロール設定)」を選択することで、コントロールの割当てを変更することができます。デフォルト設定ではショートカットキーが割り当てられていない操作も多数あります。新しいコントローラプロファイルを作成することで特定のキーに割り当てたい操作があるかどうか、操作の一覧に目を通して確認してください。

「RACE 07 - The WTCC Game」には、複数のコントローラプロファイルを所有するオプションも含まれています。標準のコントローラプロファイルは使用されているプレイヤープロファイルによって変化します。

コントローラ設定

「PROFILES (プロファイル)」一覧 (PROFILES の右の丸いボタンを押して表示) から使用するコントローラを選びます。予め設定されているプロファイル設定では満足できない場合、カスタマイズ設定を簡単に新規作成することができます。これは特定のコントローラが事前設定されてあるプロファイル一覧に含まれていない場合にも実行しなければならない操作です。

カスタマイズした設定を新規作成するには、「PROFILES」一覧のすぐ下にある「CREATE（作成）」ボタンをクリックします。すると、自分のプロフィールの名前を選択して、希望の操作を特定のキーに割り当てられるようになります。

例：「ACCELERATE（加速）」をクリックした後、右側のペダルをクリックすれば、そのペダルはアクセルとして動作するように割り当てられます。

アクション設定（キーはデフォルト設定）

ACCELERATE : 加速 [上矢印] キー
BRAKE : ブレーキ [下矢印] キー
STEER LEFT : 左にステアリング [左矢印] キー
STEER RIGHT : 右にステアリング [右矢印] キー
SHIFT UP : シフトアップ [Q] キー
SHIFT DOWN : シフトダウン [A] キー
HEADLIGHTS : ヘッドライト [H] キー
NEUTRAL : ニュートラル
CLUTCH : クラッチ
PIT SPEED LIMITER : ビット・スピード・リミッター [L] キー
PIT IN REQUEST : ビットインの指示 [9] キー
MENU SELECT : メニュー選択 決定 [ENTER] キー
MENU UP : メニュー選択 上に
MENU DOWN : メニュー選択 下に
MENU VAL. INCREASE : 車両許可リストメニューを増やす
MENU VAL. DECREASE : 車両許可リストメニューを減らす
HEADLIGHTS : ヘッドライト [H] キー
WIPER/TEAR OFF : ワイパー／ティアオフ [W] キー
BRAKE BIAS(F) : ブレーキ・バイアス（前） [⇦] キー
BRAKE BIAS(R) : ブレーキ・バイアス（後） [⇨] キー
DRIVER NAMETAGS : ドライバーのネームタグ [D] キー
RESET CAR : リセット・カー [P] キー
INSTANT REPLAY : インスタント・リプレイ [R] キー
PAUSE : ポーズ [P] キー

TIME ACCELERATION : ゲーム速度を加速 [K] キー
DRIVING VIEW : 運転席ビュー [TAB] キー
LOOK LEFT : 右を見る [V] キー
LOOK RIGHT : 左を見る [N] キー
LOOK BEHIND : 後を見る [B] キー
TOGGLE MOUSE LOOK : 車載ビュー時に視野をマウスに切替え
ZERO MOUSE LOOK : 車載ビュー時に視野を前方（ゼロ）に切替え
CENTER TRACK IR : センタートラック IR
REVERSE GEAR : リバース・ギア
FIRST GEAR ~ SIXTH GEAR : 1 ST ~ 6 TH ギア
IGNITION : イグニッション
STARTER : スターター
HANDBREAK : ハンドブレーキ
LOOK UP : 上を見る
LOOK DOWN : 下を見る
LOOK ROLL LEFT : 左の方へぐるりと見る
LOOK ROLL RIGHT : 右の方へぐるりと見る
ADJUST SEAT FORE : 座席を前に
ADJUST SEAT AFT : 座席を後に
ADJUST SEAT UP : 座席を上げる
ADJUST SEAT DOWN : 座席を下げる
TOGGLE MIRROR : ミラーをトグル
TOGGLE HUD : HUD をトグル
TOGGLE GHOST CAR : ゴーストカーをトグル
REALTIME CHAT : リアルタイム・チャット [C] キー
QUICK CHAT #1 ~ 10 : クイックチャット #1 ~ 10
VOTE YES : 投票「賛成」
VOTE NO : 投票「反対」
VOTE NEXT SESSION : 投票「次のセッション」
VOTE NEXT TRACK : 投票「次のコース」
MANUAL CAMERA MODE : 手動カメラモード
FREE FLIGHT CAMERA MODE : 自由フライト・カメラモード
CAM MOVE FORWARD/BACKWARD/LEFT/RIGHT : カムを移動（前／後／左／右）
NEXT CAMERA : 次のカメラ
PREVIOUS CAMERA : 前のカメラ

上級設定



※製品版の画像イメージです。

「CONTROL SETTINGS (コントロール設定)」メニューの右下隅にある「ADVANCED (上級)」ボタンをクリックします。上級設定画面で「TEST ZONE (テストゾーン)」の事前設定をしっかりとチェックし、事前設定が希望した通りに動作しているかを確認してください。

MOUSE STEERING (マウスによるステアリング) :

ステアリングのためにマウスを使うオプションを有効または無効にします。

LEFT BUTTON ACCELERATE (左クリックによる加速) :

マウスを使って加速するオプションを有効または無効にします。

RIGHT BUTTON BRAKE (右クリックによるブレーキ) :

マウスを使ってブレーキをするオプションを有効または無効にします。

SHIFT WITH WHEEL UP/DOWN

(ホイールを上下に動かすオプションを有効 / 無効にしてシフト) :

マウスのスクロールホイールを上下にスクロールすることでギアを切り替えます。

HOLD BOTTON FOR GEAR (ギアのボタンをホールドする) :

この機能は Logitech G25 の代替シフトオプションなどの、ゲーテッドシフターの付いたコントローラを使っている場合にはオンにしておく必要があります。

SPEED SENSITIVE STEERING (速度対応ステアリング) :

この設定はマシンの走行速度を基準にしてコントローラの感度の低下を制御します。低速時は高速時よりもステアリングロックが強まることになります。

ANALOG SECTOR1 ~ 3 (アナログセクター 1 ~ 3) :

これらはジョイパッド上のアナログスティックの中央から外側の極限へと及ぶ3つのセクターを指します。1はスティック範囲の最初の1/3に、2はその次の1/3に、3は最後の1/3に相当します。これらの設定を微調整することで、アナログスティックの感度をプレイヤー個人の好みに合わせて設定することができます。推奨されるセクター設定 : S1=1.8x、S2=2.0x、S3=2.2x

STEERING SENSITIVITY / THROTTLE SENSITIVITY / BREAK SENSITIVITY / CLUTCH SENSITIVITY :

Sensitivity (感度) : この設定はアナログコントローラが各コンポーネントに対してどれだけ敏感であるかを決定します。数字が高くなると感度は高くなり、数字が低くなると感度は低くなります。

STEERING DEAD ZONE / THROTTLE DEAD ZONE / BRAKE DEAD ZONE :

Dead Zone (デッドゾーン) : この設定は各コンポーネントのデッドゾーンの量を決定します。数字が高くなるとデッドゾーンは高くなり、数字が低くなるとデッドゾーンは低くなります。

■ テストゾーン (TEST ZONE)

STEERING : ステアリング

THROTTLE : スロットル

BRAKE : ブレーキ

CLUTCH : クラッチ

フォースフィードバック



※製品版の画像イメージです。

フォースフィードバックを採用したステアリングホイールを使っている場合は、「ADVANCED」ボタンをクリックした後、メニュー右下隅にある「FORCE FEEDBACK（フォースフィードバック）」ボタンもクリックして設定をしてください。

FORCE FEEDBACK EFFECTS : フォースフィードバック効果

FORCE FEEDBACK STRENGTH : フォースフィードバック・ストレンクス

REVERSE EFFECTS : リバース効果

STEERING FORCE : ステアリングフォース

STEERING VIBRATION : ステアリング・バイブレーション

ENGINE : エンジン

BRAKES : ブレーキ

CURBS : 制限

IMPACT : 衝撃

「RACE 07 - The WTCC Game」には、多数のデバイスに応じて特殊化されたフォースフィードバック効果が含まれています。使っているコントローラがプロファイル一覧に掲載されていない場合は、「BASIC EFFECTS（基本効果）」を使うことが推奨されます。デバイスによっては「REVERSE EFFECTS（リバース効果）」も有効にする必要があります。

フォースフィードバックがフォースフィードバック有効ホイールとして事前設定プロファイル一覧に含まれていない場合、標準設定では、「FORCE FEEDBACK」はオフに設定されます。

ビジュアル設定 (VISUAL SETTINGS)

「VEHICLE（車両の設定）」では、各マシン固有のビジュアル設定を変更することができます。一方、「ENVIRONMENT（環境の設定）」では、全体的なグラフィック設定を微調整することができます。

車両の設定 (VEHICLE)



※製品版の画像イメージです。

CAR DEFORMATION（車体の変形） :

クラッシュしたときの車体の変形を有効または無効にします。

REAR VIEW MIRRORS（バックミラー） :

現実的なミラーとバーチャルミラーのどちらかを選択できます。現実的なミラーが見えない可能性のあるときでも、バーチャルミラーは視覚的に確認することが可能です。

VISIBLE STEERING WHEEL（視覚で確認できるステアリングホイール）：
コックピットビューでステアリングホイールを目視できるか、できないかを決定します。

MAXIMUM VISIBLE VEHICLES（最大目視可能車両）：
表示される車両の最大数（1 ～ 25）を決定します。車両の数を減らすことで、システムのパフォーマンスは上がります。

G - FORCE SIMULATION（G フォースシミュレーション）：
視覚的にシミュレートされる G フォースのレベル（0 ～ 100%）を決定します。値が低いほど、コックピットの揺れは少なくなります。

LOOK - TO - APEX（頂点を見る）：
この設定はコーナーに入る際にドライバーが頭をどれだけ回転させるかを決めます。値が高いほど、ドライバーは視線を軌道の内側に向けることとなります（0 ～ 100%）。

COCKPIT CAMERA MOVEMENT（コックピットカメラの移動）：
コックピットビューでのカメラの移動に関する設定です。この値が高くなるほど、コックピットの揺れは激しくなります（0 ～ 100%）。

DISABLED COLLISION CAR VISIBILITY（衝突禁止時のマシンの表示方法）：
マルチプレイヤーで衝突が禁止されているときに、他のプレイヤーのマシンを表示する方法を決めます。通常表現にするか、それともゴーストとして表示するかを選ぶことができます。

REAL SEAT POSITIONS（実際の座席位置）：
この設定をオフのままにすると、使っているマシンに予め設定されている境界の外に座席位置を移動することが許されます。これはマシンの内部と動画化されたドライバーの視覚的な表現に影響を及ぼす可能性があります。REAL SEAT POSITIONS の設定をオフにすると、マシンの内部と動画化されたドライバーの視覚的な表現に悪い影響が生じる可能性があります。

PERFORMANCE MONITOR（パフォーマンスモニター） / AUTO CHANGE SETTINGS（設定の自動変更） / TARGET FRAME RATE（ターゲットフレームレート）：

パフォーマンスモニターは視覚的な表現とゲームパフォーマンスとの間で最適な組合せを見つけやすくするために設計されています。パフォーマンスモニターを有効にし、TARGET FRAME RATE（ターゲットフレームレート）を設定すると、レースセッション中にゲームパフォーマンスが監視され、その後で最適なグラフィック設定が推奨されます。ターゲットフレームレートはレースセッションでのみ測定されます。それはレースセッションがこのゲームで最も要求の高いセッションであるためです。

レースセッションの後、パフォーマンスモニターはレース中に到達したフレームレートに基づいて、グラフィックの設定を低下または増加するように推奨します。AUTO CHANGE SETTINGS（設定の自動変更）オプションが有効になっている場合は、設定が自動的に変更される前に、変更が通知されます。

環境の設定（ENVIRONMENT）



※製品版の画像イメージです。

GENERAL DETAIL（一般詳細）：

環境の全般的な事前設定です。選択した設定によってすべての要素に影響が及びます。

SPECIAL EFFECTS (特殊効果) :

スモークや粒子などの特殊効果を調整します。

REFLECTION EFFECTS (反射効果) :

反射の量を調整します。

SHADOWS (影) :

影の量を調整します。影の量を減らすことによって、ゲームのパフォーマンスは上がります。

SHADOW QUALITY (影の質) :

影の質を調整します。影の質を落とすことによって、ゲームのパフォーマンスは上がります。

TEXTURE QUALITY (テクスチャーの質) :

ゲームにおけるテクスチャーの質を調整します。

DRAW DISTANCE (TRACK) (描画距離 (コース)) :

コース上またはその周囲にあるオブジェクトの描画距離を調整します。描画距離を減少することでゲームのパフォーマンスは上がります。

DRAW DISTANCE (MIRRORS) (描画距離 (ミラー)) :

バックミラーに映るオブジェクトの描画距離を調整します。描画距離を減少することでゲームのパフォーマンスは上がります。

FIELD OF VIEW (視野) :

ゲームの遠近感を調整します。この設定を変更すると、ゲームのルック&フィールが劇的に変化する可能性があるため、注意して扱う必要があります。

LEVEL OF DETAIL (詳細度) :

マシンとコースの詳細度を調整します。この数字を増加すると詳細度は高まり、この数字を減少させると詳細度は低下します。詳細度を変更すると、ゲームのパフォーマンスに影響が生じる可能性があります。

オーディオ設定 (AUDIO SETTINGS)



※製品版の画像イメージです。

ここではマシンとメニューの全体的な音量を設定することができます。

MUSIC VOLUME : BGM の音量

SOUND EFFECTS VOLUME : 効果音の音量

ENGINE VOLUME : エンジンの音量

SPEECH VOLUME : 会話の音量

OTHER CAR VOLUME : 他のマシンの音量

PLAYER CAR VOLUME : 自分のマシンの音量

TIRE SCRUB VOLUME : タイヤのきしむ音量

SKID VOLUME : スキール音の音量

ROAD NOISE VOLUME : 道路の音量

IN-CAR MUSIC : 車内の BGM

MENU SOUNDS : メニュー画面の BGM

プロフィールの設定 (PROFILE SETTINGS)



※製品版の画像イメージです。

ここでプロフィールを作成、ロードおよび削除することができます。それぞれのSTATISTICS (統計) とRECORDS (記録) の情報とに目を通してチェックしてください。



※製品版の画像イメージです。

EXPERIENCE : 経験

STARTS : 参加数

WINS : 勝利数

POLE POSITIONS : ポールポジション数

POINTS : ポイント数

CHAMPIONSHIPS : チャンピオンシップ

AVG. STARTING POSITION : 平均スターティングポジション

AVG. FINISH POSITION : 平均フィニッシュ順位

AVG. RACE LENGTH : 平均レース距離

AVG. OPPONENT STRENGTH : 対戦者の強さの平均

BEST CHAMPIONSHIP RESULT : 選手権のベストの結果



※製品版の画像イメージです。

TRACK : コース

DIFFICULTY : 難易度

CAR : マシン

BEST LAP : ベスト・ラップ

マシンフィルター (CAR FILTER)



※製品版の画像イメージです。

ここではカスタムマシンフィルターを管理することができます。マシンフィルターは標準設定では無効になります。これは特定のクラスを選択した場合、ライバルは自動的に同じクラスから登場することを意味します。複数のクラスを混ぜるか、単一のレースを作成したい場合は、「CAR FILTER」メニューで新しいフィルターを作成できます。

カスタムマシンフィルターを作成するには、まず画面上部の「CAR FILTER ON/OFF (マシンフィルターオン)」ボタンをクリックすることでマシンフィルターを有効にします。マシンフィルターを新規作成するには、「CREATE (作成)」ボタンをクリックし、名前を入力します。新規作成するマシンフィルターは一覧からマシンまたはクラスを選択することで、自分の好みに合うようにカスタマイズすることができます。

フィルターはいくつでも追加できます。フィルターの名前変更または削除をしたい場合は、操作の対象とするフィルターをクリックし、画面下部の「RENAME (名前変更)」または「DELETE (削除)」ボタンを押します。



※製品版の画像イメージです。

- 1) 赤：クラス/マシンが無効になっていることを意味します。
- 2) 黄：クラスは有効になっているが、そのクラスのマシン全部が有効になっているわけではないことを意味します。
- 3) 緑：マシン/クラスが有効になっていることを意味します。

クレジット (CREDIT)

このゲームの制作に関わった会社、制作者を表示します。



※製品版の画像イメージです。

コースとマシンの選択画面 / 情報画面

レースをするコースに入る前に、以下の画面でそれぞれを選択します。
画面の内容は、選んだゲームモードにより多少異なります。

コース (TRACK) 選択画面



※製品版の画像イメージです。

コース名をクリックして、レースをするコースを選択します。
「TRACK INFO」ボタンを押すと、コースの情報が表示されます。

RACE07 英語版 DEMOではWTCC2007の「ANDERS TORP07」「BRANDS HATCH07」の2つのコースをドライブすることができます。

コース情報 (TRACK INFO) 画面



※製品版の画像イメージです。

LOCATION : 国とコースのある地名

TRACK LENGTH : コースの長さ

TRACK INFO : コース情報 (英語)

RECORDS : 記録

クラス (CLASS) 選択画面

選手権名またはクラス名をクリックして、マシンのクラスを選択します。



※製品版の画像イメージです。



※製品版の画像イメージです。

クラス選択画面からは、「CAR FILTER (マシンフィルター)」メニューにアクセスできます。マシンフィルターについては、「オプション」の項を参照してください。

マニファクチャー (MANUFACTURER)



※製品版の画像イメージです。

DEMO 版では WTCC2007 の「BMW」「SEAT」を選択できます。

マシンとドライバー (CAR & DRIVER) 選択画面



※製品版の画像イメージです。

「CAR INFO (マシン情報)」、「DRIVER INFO (ドライバー情報)」ボタンを押すと、それぞれの情報が表示されます。

マシン情報 (CAR INFO) 画面



※製品版の画像イメージです。

ENGINE TYPE : エンジンタイプ

HORSEPOWER : 馬力

MAX TORQUE : 最大トルク

WEIGHT : 重量

TRANSMISSION : トランスミッション

DREIVETRAIN : ドライブトレイン

ドライバー情報 (DRIVER INFO) 画面



※製品版の画像イメージです。

DRIVER NAME : ドライバー名

NATIONALITY : 国籍

BORN : 生年月日

CAREER HIGHLIGHTS : 主な戦績

RACE EVENT
 TRACK > CLASS > MANUFACTURER > CAR & DRIVER > REALISM SETTINGS

REALISM SETTINGS

- NOVICE ← SEMI-PRO → CUSTOM
- RACE LENGTH ← REAL (12) →
- NUMBER OF OPPONENTS ← 23 →
- OPPONENT SKILL ← 80% →
- WEATHER ← DRY →
- AUTOMATIC GEARBOX ← ON →
- AI DRIVING STYLE ← HIGH →
- TECHNIQUE DIFFY AI ← HIGH →
- GAME ENGINE AI ← ON →
- GAME ENGINE AI ← 30% →
- TECHNIQUE DIFFY AI ← YES →
- PRACTICE SESSION ← YES →
- PRACTICE SESSION ← NO →
- QUALIFYING RACE ← YES →
- QUALIFYING RACE ← NO →
- START POSITION ← RANDOM →
- START POSITION ← ROLLING →
- MODIFIED CAR AI ← OFF →
- TIME TRIAL ← NORMAL →
- FUEL ← NORMAL →
- FUEL CONSUMPTION ← BLACK ONLY →

← GO BACK START SESSION →

マシンとドライバーを選んだ後、リアリズムの設定をします。「RACE EVENT」ゲームモードでは、プレイヤーは好きなイベントをカスタマイズし、どのセッションを有効にするのかとどのルールを適用するかを選ぶことができます。選択可能な設定は選択した難易度によっても変わります。

「RACE EVENT SETTING (レースイベント設定)」画面で、どの難易度でドライブに臨みたいかを選択することができます。

■ NOVICE（初心者）：

「[NOVICE]」に設定すると、「[ABS (アンチロックブレーキ)]」、「[TRACTION CONTROL (トラクションコントロール)]」、「[STABILITY HELP(安定性補助)]」はそれぞれの最高の設定で運転を助けます。「[DAMAGE SENSITIVITY(ダメージ感度)]」の最低設定は30%、「[OPPONENT SKILL (ライバルのスキル)]」の最小設定は80%です。

■ SEMI - PRO (セミプロ) :

「SEMI-PRO」に設定すると、「STABILITY HELP（安定性補助）」を利用することはできません。「ABS」と「TRACTION CONTROL（トラクションコントロール）」の設定は「Low（低）」に制限されます。「DAMAGE SENSITIVITY（ダメージ感度）」の最小設定は75%、「OPPONENT SKILL（ライバルの強さ）」の最小設定は80%です。

■ Professional(プロ) :

「PROFESSIONAL」に設定すると、運転の補助機構の使用は一切許可されなくなるので、現実のマシンと同じように運転することになります。「DAMAGE SENSITIVITY(ダメージ感度)」は 100% に設定され、「OPPONENT SKILL(ライバルのスキル)」の最小設定は 90% になります。「PROFESSIONAL」設定はレースのシミュレーションゲームに熟練したプレイヤーにとってもチャレンジです。この種のゲームをプレイして間もないプレイヤーにとって、最初はストレスのたまる経験になります。しかしいったん操縦のコツをつかむと、マシンは現実と同じように動作するため、新しく習得したテクニックから大きな達成感と満足感を味わうことができるはずです。

■ CUSTOM (カスタム) :

「CUSTOM」設定には何の制約もありません。この設定では、希望する通りにどの設定でも変更することができます。

リアリズム設定 (REALISM SETTING)

RACE LENGTH : 周回数

NUMBER OF OPPONENTS : ライバル車の台数

OPPONENT SKILL : ライバルのスキル

WEATHER : 天候

DRY/ ドライ、RAINING/ 雨、HEAVY RAIN/ 強雨

AUTOMATIC GEAR BOX : 自動ギアボックス

AUTOMATIC CLUTCH : 自動クラッチ

AUTOMATIC REVERSE : 自動リバース

ANTI-ROCK BREAKES : アンチロップブレーキ

TRACTION CONTROL : トラクションコントロール

STABILITY HELP : 安定性補助

DAMAGE SENSITIVITY : ダメージ感度

TWO RACE FORMAT : 2 レースフォーマット

PRACTICE SESSION ONE : 練習セッション 1

PRACTICE SESSION TWO : 練習セッション 2

QUALIFYING SESSION : 予選セッション

PRE-RACE WARM UP : プレレース・ウォームアップ

GRID POSITION : グリッドポジション

FORMATION LAP : フォーメーションラップ

MECHANICAL FAILURES : 機械故障

TIRE WEAR : タイヤウエア

FUEL USE : 燃料使用

FLAG RULES : フラグルール

FULL COURSE YELLOW : フルコースイエロー

レース開始前の設定／情報画面

マシンとコースの選択をした後に「START SESSION」ボタンを押すと、「ガレージ」メニュー画面に移動します。
各種の情報やレースモニターを見たり、マシンのセットアップをすることができます。



※製品版の画像イメージです。

DRIVE または RACE : レースを開始

TIMING : タイム

RACE MONITOR : レースモニター

SESSION INFO : セッション情報

CAR SETUP : マシンのセットアップ

OPTIONS : オプション

BEGINNER'S TIPS : ヒント (英語)

「DRIVE」または「RACE」を選択すると、練習 (PRACTICE)、予選 (QUALIFYING)、ウォームアップ (WARMUP)、レース (RACE) と進むことができます。

設定の内容は、選んだゲームモードにより多少異なります。「OPTIONS (オプション)」は前出の「オプション」の項を参照してください。

タイム (TIMING)

DRIVER	CAR MODEL	LAPS	LAP TIME	SPLIT TIME
1 JORDAN	SCAT LSH 2007	8	1:31.668	00:00.000
2 Andy Prindle	BMW 330i 4WD 2007	15	1:33.219	00:00.000
3 JAMES HULLER	BMW 330i 4WD 2007	15	1:33.666	00:00.000
4 JAMES HULLER	BMW 330i 4WD 2007	14	1:33.666	00:00.274
5 STEFANO D'ASTI	BMW 330i 4WD 2007	12	1:34.098	00:00.431
6 SERGIO HERNANDEZ	BMW 330i 4WD 2007	16	1:34.437	00:00.775
7 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.437	00:00.000
8 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	14	1:34.712	00:00.000
9 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.844	00:00.000
10 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
11 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
12 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
13 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
14 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
15 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
16 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
17 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
18 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
19 JAMES HULLER	SCAT LSH 2007	15	1:34.870	00:00.000
20 OLIVER TOLHAGEN	Alfa Romeo 156	16	1:35.478	00:00.813

※製品版の画像イメージです。

各ドライバーのラップタイムを見ることができます。
「GENERAL (全般)」と「SECTOR (セクター)」の画面があります。

P : 順位

DRIVER : ドライバー名

CAR MODEL : マシンモデル

LAPS : ラップ数

LAP TIME : ラップタイム

SPLIT TIME : スピリットタイム

PENALTY: ペナルティ

SECTOR: セクター

IN PIT : ピットにいる (白)

ON TRACK : コースにいる (青)

DISQUALIFIED : 失格 (赤)

レースモニター (RACE MONITOR)



※製品版の画像イメージです。

コース上を走行している他のドライバーを見ることができます (左右矢印で選択)。画面一番右のボタン (矢印、+、-、等) で角度を変えて見ることもできます。

「CAMERA (カメラ)」、「TV (テレビ)」、「FULLSCREEN (フルスクリーン)」のモードがあります。「FULLSCREEN」モードは [ESC] キーで戻ります。

セッション情報 (SESSION INFO)



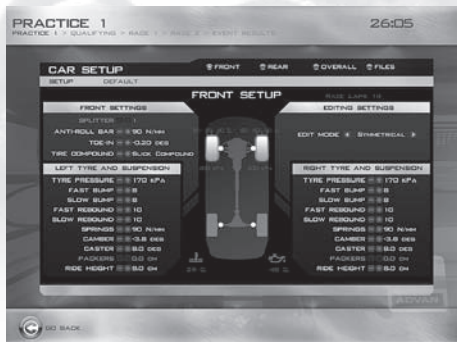
※製品版の画像イメージです。

レースの距離 (RACE LENGTH)、周回数 (LAP)、コース (TRACK) と周囲 (AMBIENT) の温度 (TEMPERATURA)、天気予報 (FORECAST)、およびコースについての情報を表示します。

マシンのセットアップ (CAR SETUP)

「CAR SETUP」を選択して、マシンの各部分（フロント、リア、全般、ファイル）について調整をします。

フロントのセットアップ (FRONT SETUP)



※製品版の画像イメージです。

FRONT SETTINGS : フロントのセットアップ

SPLITTER : スプリッター（フロントに付いているエアロパーツ）

(※ 1)

ANTI-ROLL BAR : アンチロールバー

TOE-IN : トー角（イン）

TIRE COMPOUND : タイヤコンパウンド

SLICK COMPOUND/ スリック、HARD/ ハード、WET/ ウェット

EDITING SETTINGS : 設定

EDIT MODE : 設定モード

SYMMETRICAL/ 左右対称、INDEPENDENT/ 独立

LEFT/RIGHT TIRE AND SUSPENSION : 左/右タイヤとサスペンション

TYRE PRESSURE : タイヤ空気圧

FAST BUMP : ダンパー [縮み] (速)

SLOW BUMP : ダンパー [縮み] (遅)

FAST REBOUND : ダンパー [伸び] (速)

SLOW REBOUND : ダンパー [伸び] (遅)

SPRINGS : スプリングレート

CAMBER : キャンバー

CASTER : キャスター

PACKERS : パッカー（スペーサーのような物でストロークを制限する）

RIDE HEIGHT : 車高

※ FAST : 路肩などに乗り上げた時のダンパーの動き

※ SLOW : コーナーなどで加重がかかった時のダンパーの動き

リアのセットアップ (REAR SETUP)



※製品版の画像イメージです。

REAR SETTINGS : リアのセットアップ

WING : ウィング（リアに付いているエアロパーツ）

以下は「FRONT SETUP」の（※ 1）を参照してください。

全般のセットアップ (OVERALL SETUP)



※製品版の画像イメージです。

■ DIFFERENTIAL : デフ装置

LOCK : アクセル ON 時のデフ効果

COAST : アクセル OFF 時のデフ効果

PRELOAD : デフの強さ

■ BRAKES : ブレーキ

PRESSURE : 圧力

BIAS (F:R) : 前後バランス

DUCT : ダクト (ブレーキを冷やすためのダクト)

■ ENGINE : エンジン

REV LIMIT : レブリミット

RADIATOR OPEN. : ラジエーター

■ MISC : その他

STEERING LOCK : ステアリングの強さ

FUEL AMOUNT : 給油量

■ GEARRING : ギア比

1 ST ~ 6 TH : 1 速 ~ 6 速

REVERSE : バック

フィルター (FILES)



※製品版の画像イメージです。

FILTER BY TRACK : コースによるフィルター

FILTER BY CAR MODEL : マシンモデルによるフィルター

SETUP NOTES : セットアップのメモ (英語)

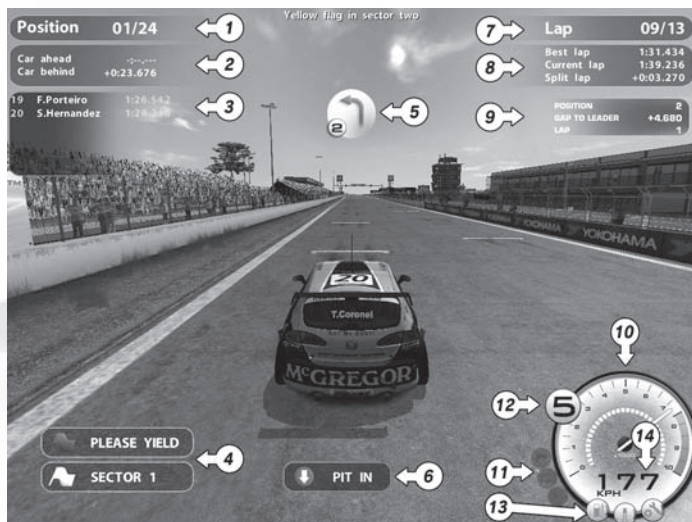
SET AS FAVORITE : 好みのセットアップにする

SAVE SETUP : セットアップをセーブする

LOAD SETUP : セットアップをロードする

DELETE : セーブしたセットアップを削除する

ヘッドアップ・ディスプレイ



※製品版の画像イメージです。

- ① レースにおけるプレイヤーの現在の順位を示します。
- ② 直前と直後にいるマシンとの差をリアルタイムで測定します。
- ③ 先頭を走るマシンがスタート / フィニッシュラインを通過したときに、2 位以下のマシンの順位に関する情報を表示します。
- ④ フラグが有効になると、表示されます。
- ⑤ 近づいているカーブの方向とそのカーブを抜けるのに使うことを推奨されるギアを示します。
- ⑥ チームのマネージャがプレイヤーのマシンはピットストップに来る必要があると判断すると、ピットインインジケータが表示されます。これが表示される原因には、車体のダメージ、機械的な故障または気候の変化などがあります。
- ⑦ 現在走行中のラップと残っているラップ数を表示します。
- ⑧ プレイヤー本人の最高ラップタイムと現在のラップタイムを表示し、同じセッションでプレイヤーが出した最高ラップと比較した現在のスプリットタイムをリアルタイムでフィードバックします。

- ⑨ スタートラインを通過する度に、バーチャルピットボードが現れ、レースにおけるプレイヤーの現在の順位、先頭を走るマシンとの時間差、現在走行中のラップが示されます。
- ⑩ タコメーターはエンジンの回転数を示します。点線が黄色に変化したら、上のギアに切り替える用意をするべきです。赤に変化したら、レブリミッターの上限に到達寸前の状態です。最後にギアインジケータの数字が赤に変化すると、レブリミッターが作動します。
- ⑪ 運転補助機構インジケータはどの運転補助機構が有効になっているかを示します。特定の機構が使用されているときは、対応するアイコンが点滅します。
- ⑫ ギアインジケータは現在使っているギアの段数を示します。
- ⑬ 燃料不足、エンジンの過熱、機械的な故障が発生すると、機械的な問題インジケータが点灯します。
- ⑭ デジタルスピードメーター。オプションで KPH (キロ) と MPH (マイル) の切替えを行うことができます。

レース内メニュー



※製品版の画像イメージです。

- RESUME** : レースに戻る
RETURN TO GARAGE : ガレージ画面へ
REPLAY : リプレイ
RESTART : 再挑戦

レースイベント (RACE EVENT)

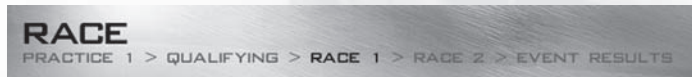
「RACE EVENT」モードでは、いくつかの選択画面の後、グリッドについてレースを開始できます。これは現実のレースウィークエンドのすべてのセッションとオプションをフィーチャーした完全なレース体験にもなりえます。どの設定とどのセッションを使うかを選択し、自分の好みに合うようにレースウィークエンドをカスタマイズすることが可能です。

現実の選手権シーズン中は、各レースイベントは週末にまたがって運営されます。週末は土曜日に始まり、練習セッションがそれぞれ別に2回行われます。数時間後、予選セッションが開かれ、日曜日に短いウォームアップセッションに続いて、レース本番が開催されます。

レースイベントの選択順序

「TRACK (コース)」→「CLASS (クラス)」→「MANUFACTURER (マニュファクチャー)」→「CAR & DRIVER (マシンとドライバー)」→「REALISM SETTING (リアリズム設定)」の順にそれぞれの画面で選択をした後、コースに入ります。

「PRACTICE (練習)」→「QUALIFYING (予選)」→「WARM UP (ウォームアップ)」→「RACE (レース)」と、レースイベントの各セッションに進むことができます。



WTCC で採用されているデュアルレース形式については、このマニュアルの「レースに関する規則」の項を参照してください。

※ DEMO版ではレース内容が異なる場合があります。

追加イベント (ADDITIONAL EVENT)



※製品版の画像イメージです。

タイムアタック (TIME ATTACK)

「TIME ATTACK」ゲームモードでは、目標は選択したコースを選択したマシンで最速のラップタイムで疾走することになります。

第1ラップ後は、フィニッシュラインを通過すると、プレイヤーのマシンが前回のラップで「ゴースト」表示されます。このため、前回のラップでどのように走ったかを確認し、向上の余地のある領域を見極めることができます。自己最高ラップのゴーストだけが表示されるため、最速タイムを破ったときだけしか、ゴーストは更新されないことに注意してください。

最高のゴーストラップをセーブしておき、後でそのゴーストを相手にレースすることもできます。

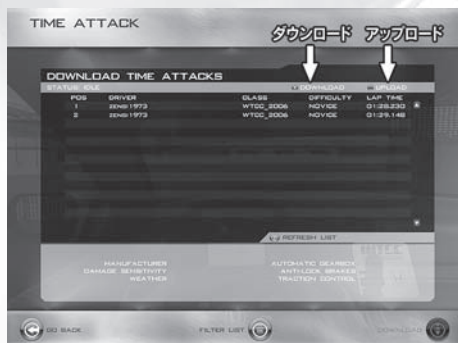
セーブしたいラップを叩き出したときは、「GARAGE (車庫)」メニューに戻り、「SAVE TIME ATTACK (ゴーストラップをセーブ)」を押してください。ゴーストラップをロードするには、同じメニューで「LOAD TIME ATTACK (ゴーストラップをロード)」を押し、ロードしたいゴーストラップを選択します。

※ 前回セーブしたゴーストをロードする時は、同じカテゴリー、同じコースの同一条件のセーブデータしか読み込むことができません。

これは優れたトレーニングツールですが、それとは別に、非常に友好的なゲームモードにもなっています。タイムアタックを友人と一緒に楽しむには、1つのプロフィールを使って順番で運転するか、または参加者の人数と一致するようにプロフィールを追加作成することができます。

「ONLINE TIME ATTACK (オンラインタイムアタック)」

自分のコンピュータにローカルにセーブしておいたゴーストと競い合う以外に、RACE 07の他のプレイヤーたちが作ったゴーストをダウンロードすることもできます。ダウンロードするには、「TIME ATTACK GARAGE (タイムアタック車庫)」メニューで「ONLINE TIME ATTACKS」ボタンを押します。希望のゴーストファイルをクリックした後、「DOWNLOAD (ダウンロード)」ボタンを押してください。



※製品版の画像イメージです。

自分のゴーストラップを他のプレイヤーと分かち合うためには、まず自分のゴーストファイルをローカルにセーブ (SAVE TIME ATTACK) しておく必要があります。その後、「ONLINE TIME ATTACKS」の「UPLOAD (アップロード)」すれば、他のプレイヤーがそのゴーストラップを相手にタイムアタックを行えるようになります。

「ONLINE TIME ATTACKS」メニューには、自分と同じ設定を使っているプレイヤーのゴーストと競えるようにするためのフィルターオプションが付いています。フィルターの設定を変更するには、「ONLINE TIME ATTACKS」メニューの画面下部にある「FILTER」ボタンをクリックしてください。(各オプションについては「リアリズム設定」の項を参照してください。)



※製品版の画像イメージです。

標準設定のフィルターはプレイヤーが使っている設定と常に一致します。

注意

- ONLINE TIME ATTACKS (オンラインタイムアタック) 機能は製品版のオンライン版でのみ利用できます。
- ONLINE TIME ATTACKS (オンラインタイムアタック) 機能はオンライン対戦を行う機能ではありません。サーバーにアップされたゴーストの記録に挑戦するための機能です。

マルチプレイ (MULTIPLAYER)

「MULTIPLAYER」ゲームモードでは、ローカルエリアネットワーク (LAN) を通じて友人同士でレースを楽しむか、またはオンラインで世界中のレーサーからの挑戦に応じることができます。メインメニューで「MULTIPLAYER」をクリックすると、LAN でプレイするか、それともインターネットを通じてプレイするかを選択する画面に進みます。



※製品版の画像イメージです。

注意

- マルチプレイモードはオンライン版でのみ利用できることに注意してください。また、DEMO版同士のプレイヤーと対戦が行えます。

ゲームに参加する

「MULTIPLAYER」メニューで「LAN GAME (LAN ゲーム)」または「INTERNET GAME (インターネットゲーム)」を選択すると、選択可能なゲームの一覧が表示されます。

ゲームに参加するには、参加したいゲームを一覧から選んでクリックした後、画面下部の「JOIN (ゲームに参加)」を押します。参加を試みる前に、そのゲームが定員いっぱいになっていないことを確認してください。

「SPECTATOR (観戦者)」のところで「YES (はい)」を選択すれば、観戦者の一人としてサーバーに参加することができます。ただしグリッドがいっぱいになっていない場合に限りです。



※製品版の画像イメージです。

ゲームを編成する

自分でゲームを編成してホストするには、「MULTIPLAYER」メニューで「LAN GAME」と「INTERNET GAME」のどちらかを押します。ここでの選択によって、LAN ゲームとインターネットゲームのどちらを編成するのが決まります。次のメニューで画面下部に表示される「HOST (ゲームをホスト)」ボタンを押してください。すると、メニューが現れ、セッションの設定が表示されます。



※製品版の画像イメージです。



※製品版の画像イメージです。

セッションの設定を選択してください。ゲームセッションをプライベートにしたい場合は、パスワードフィールドにパスワードを入力すればOKです。他のプレイヤーがそのゲームに参加するには、ここで入力されたパスワードを入力する必要があります。

レースの条件を設定し、「Continue（継続）」を押すと、ゲームの名前の入力を求められます。これは他のプレイヤーがゲーム一覧で目にする記述になります。開催するセッションの名前を選択し終わったら、どのマシンとドライバーを使うかを選択し、「HOST（ゲームをホスト）」を押して、セッションを開始します。セッションがロードされないうちは、ゲームは他のプレイヤーが参加できる状態にならないことに注意してください。

セッションのロードが終わると、他のプレイヤーが参加するまで一人で待つことになります。必要な数のプレイヤーが参加したら、次のセッションに進むように選択できます。この時点になると、参加プレイヤーの受け付けは締め切られます。