


# レーシングラゲーン

【れーしんぐらぐーん】

ジャンル	ハイスピード・ドライビングRPG	
対応機種	プレイステーション	
発売・開発元	スクウェア	
発売日	1999年6月10日	
定価	5800円(税抜き)	
分類	バカゲー・ゲームバランスが不安定 一覧は前者に指定	
ポイント	あまりにも強烈なキャラクター造形 メーカーこだわりの「ジャンル:RPG」 唯一無二の Racing Poem Game <b>遅い奴には...ドラマは追えない.....</b>	

- ▶ [概要...Outline、ってヤツさ.....](#)
- ▶ [特徴.....、覚えとくんだな.....Street warriorの.....流儀。](#)
- ▶ [Problems.....問題点.....、誰かがそう...教えてくれた。](#)
- ▶ [評価.....Evaluation...、どうでもいいさ.....、走りだけが、DESTINY.....](#)
- ▶ [Digressions.....、ただの余談さ.....](#)

## 概要...Outline、ってヤツさ.....

- ▶ 横浜をモデルとした架空都市YOKOHAMAを舞台に走り屋の伝説を追っていくハイスピード・ドライビングRPG。
  - ▶ 簡単に説明すればRPGの戦闘がレースになっている。
- ▶ プロデューサーはSa・Gaシリーズでおなじみの河津秋敏氏。
- ▶ シナリオライターは『バハムートラゲーン』を手掛けた鳥山求氏である。同作に引き続き、本作でも氏の特異なセンスがいかに発揮されている。

## 特徴.....、覚えとくんだな.....Street warriorの.....流儀。

- ▶ フィールド上を走っている車ほぼ全てにレースを仕掛けることができる。市営バスだろうがリムジンだろうがお構いなしにである。
- ▶ レースに勝てば、「GET REWARDS」となり相手のパーツを奪うことができる（通称「追い剥ぎ」）。
  - ▶ ポイントさえあればどんなものでも奪える。軽量化だろうが、エンジン本体だろうが、ボディカラーだろうが奪えるのである。剥ぎ取られた車がその後どうなるかなんて考えてはいけない。
  - ▶ メーカーの規格やサイズといった概念が無く、駆動方式さえ合っていればボディ以外のほぼ全ての要素を好きなように組み合わせることができる。そのボディも、ショップで加工することで乗せ換え可能に。
  - ▶ 「軽自動車のシャシーに族車仕様のバスのボディを乗せる」「ターボ8個搭載で300km近いスピードで疾走するハチロク」等、現実ではもちろん他のゲームでも絶対に出来ないようなカスタマイズも可能。
  - ▶ パーツの種類は豊富でコレクション的な要素もある。また、ボディーはエアロやウイング、駆動方式によってグラフィックが変化するなど芸が細かい。
  - ▶ パーツはショップで購入することもできるが、GET REWARDSに比べて効率が悪いので、あまり使われな

い。

▶ 「ボエム」「ラゲーン語」などと通称される特徴的な台詞が全編に溢れかえっている。

ある種の強烈な魅力に満ちたこの台詞群は、一部に熱狂的なファンを生んだ。以下に例を挙げる。

- ▶ 俺たちは剣をエンジンに...鎧をエアロに武装したSTREET WARRIOR,
- ▶ 街を流せば、わかるはずさ.....、.....走りの熱さってやつが.....
- ▶ RISING MOON ROCK'N ROLL 夜明けまで走りつづけようぜ TOGETTER！！
- ▶ ケッ！てめえグッドラックだな、
- ▶ 君にはApologizeしなければならない、
- ▶ 以上はほんの一部です。

▶ 街自体の作りこみは濃く、歩道を歩く人までしっかりと描写されている。

▶ キャラクター造形も非常に個性的、異常に肩幅が広く、男キャラはどこぞの世紀末救世主並みの体型である。ファンにはラゲーン体型と呼ばれる。

## Problems.....問題点.....、誰かがそう...教えてくれた、

- ▶ マシンのセッティングでページ送りが存在しない、序盤はともかく終盤はかく数十種類ある中からパーツを選択するにも関わらずである。
- ▶ レース時の挙動が非常に独特。
  - ▶ ハンドルを少し左右に傾げるだけで軽く30度は曲がる。そのため、ガードレールにぶつかりやすい、
  - ▶ レース部分はゲーム中でてくる「ガードレールとおともだち」という言葉のとおりなのである。
- ▶ 指をカサカサ動かしたり猛スピードで近寄ってくる等、キャラクターの動きが全体的に不気味である。
- ▶ 直角コーナーを曲がるのにドリフトが必須だが、ゲーム中ではほぼ説明なし。
  - ▶ ただサイドブレーキを駆使したドリフトのやり方さえ習得すれば、手軽にドリフトができるゲームとしても遊べる。
  - ▶ ショップのチュートリアルで説明しているが、画面に一言でしかないため、気付かない人も多い。
- ▶ GET REWARDSにより負けた時にパーツを失う。特に自車が弱い序盤は負けやすく、「レースに負ける」「パーツを取られる」「遅くなってレースに勝てなくなる」という悪循環に陥りやすい。
  - ▶ 一応レースに負けても奪われないパーツはあるが、ゲーム中にどのパーツが奪われないのかを知る術はない。
- ▶ ゲーム中盤のグランプリレース決勝で自分のマシンが使えない、特別チューンのマシンに乗ることになるが性能が低い。
  - ▶ 辛い序盤を乗り越え、ここまで頑張ってきたプレイヤーが投げ出すほどに低性能である。
- ▶ ロードがやや長い。
- ▶ RPGを名乗ってはいるがむしろサウンドノベルである。
  - ▶ ノベル（むしろボエム）の合間にゲームがある。これは流石に言いすぎだろうか...

## 評価.....Evaluation....、どうでもいいさ.....、走りだけが、DESTINY.....

- ▶ 上記のような問題点もあり、一般的な評価は決して高くはないが、全セリフ集が作られるなど熱狂的なファンも生んだ。
  - ▶ そのセリフと共にストーリーと世界観を評価する声も多い。特に、ゲーム開始時に設定できるプレイヤーキャラ名に伏線が張られていることは、多くのプレイヤーを驚かせた。
- ▶ 現実ではまず有り得ない改造も出来るため自由度も高く、はまる人はとことんはまる。
- ▶ 河津氏の代表作であるSa・Gaシリーズ同様、「人を選ぶゲーム」というのが妥当な評価だろう。
  - ▶ とっつきにくいシステム、難度の高い戦闘（本作ではレース）という点はSa・Gaシリーズと共通している部分である。
- ▶ キャラの造型と動きはアクが強いが、それら以外のゲーム中のグラフィックは、当時としてはかなりクオリティが高い。
- ▶ BGMの人気は非常に高い。サントラはプレミアがついており入手困難。

## Digressions....., ただの余談さ.....,

- ▶ 企画当初は『[バハムートラゲーン](#)』の続編だったとファンブックで語られている。2作品に共通するスタッフがいるのはその名残らしい。
- ▶ 今は亡き『PlayStation Magazine』が本作をRPGではなく、レースゲーム扱いしたことにスクウェアが激怒し、『[聖剣伝説LOM](#)』の情報提供を停止した。
  - ▶ 最終的に両社は和解したが、和解の成立は『PlayStation Magazine』の休刊決定後。後日、当時の編集長が月刊ゲームラボ誌上で一連の経緯を述べ、スクウェアを批判した。
- ▶ 同社のサガ フロンティア2に体験版が付属していた。レースの挙動が製品版以上にトリッキーであったりロードがかなり長いなど、公式ネガキャンと呼ぶしかないような代物となっていた。
  - ▶ もちろん体験版をプレイして購入をやめた者も存在する。ちなみに、同じ現象が『[クロノ・クロス](#)』の体験版にも起きている。
  - ▶ 因みにチュートリアルでやたらFFやサガフロを引き合いに出している。余程RPGであることを強調したかったのだろう。
- ▶ ゲーム自体が入手困難ということもあり、ゲームアーカイブスでの登場を望む声も多い。