

アウトランモード

気軽に助手席の彼女とドライブを楽しむモードです。

目指すゴールはゴールA (easy) からゴールE (hard) までの全部で5つ。

ゴールによってエンディングが異なるので、腕を磨いて色々とチャレンジしてみてください。

コースを走る一般の車 (敵車) やトレーラー、ライバルカー (フェラーリ車) を抜くと入る得点は抜き方により変化します。

特にライバルカーを抜くと高得点を獲得出来るので、グングン追い抜きましょう。

(公式より)

• [アウトランモード](#)

- [スリップストリーム](#)
- [敵車の抜き方別スコア](#)
 - [車種別スコア](#)
 - [抜き方別ポイントの加算倍率](#)
- [走行中に獲得できるポイント](#)
- [ステージクリアで獲得できるポイント](#)
- [ラインボーナス](#)
- [ワンポイント](#)
- [分岐イベント](#)
- [5ステモードと15連モードの違い](#)

スリップストリーム

- 敵車の背後、至近距離に付いてグリップ走行をすると、タイムの下に「Slipstream」と表示される。
- スリップストリーム中は加速性能が上がり、エンジン音が甲高くなる。
- スリップストリームは、敵車の走行車線とその左右1車線分までに有効範囲が存在する。必ずしも敵車の真後ろに付く必要はない。
- ドリフト走行中は、スリップストリームに入ることができない。
- S字コーナーでドリフト切り返し中に、敵車スリップゾーンに自車が居る場合、タイム下の「Slipstream」が一瞬だけ点灯する。一見、何の意味も無いようだが、[ドリフト再入力](#)のタイミングはこの点灯する時がそのタイミングである。

敵車の抜き方別スコア

車種別スコア

ライバル車 2500pts

大型車 750pts

小型車 1500pts

- ・ライバル車は原則として各ステージ2台
- ・大型車はバス、トレーラー
- ・その他の敵車は小型車

抜き方別ポイントの加算倍率

車のスリップについて抜いた場合 ×2.0 *1

車にこすった場合 ×0.5 *2

車にぶつかった場合 0pts *3

- ・*1 敵車のスリップについてその車を抜いた場合（ライバル車には時間制限があり、スリップ解除後約5秒以上経過すると無効となる）
 - ・*2 敵車を抜く以前に、その車の側面に接触した場合
 - ・*3 敵車の後方から衝突し、その車がスピンして消滅した場合
- ・敵車を完全に追い抜く寸前で接触した場合、こすった判定がされないことがある。

走行中に獲得できるポイント

- ・コース内走行中は白いスコア表示となり、走行点が1ポイントずつ加算される。
- ・スリップ走行中に最高速度（293km/h）を超えた場合、青いスコア表示となり走行点1ポイントにつき10倍のボーナス点が加算される。
- ・コース外走行中は赤いスコア表示となり、走行点は加算されなくなる。

ステージクリアで獲得できるポイント

- ・ステージ分岐を通過して次のステージに突入した後、前のステージの走り方に応じてボーナスが加算される。
- ・獲得したポイントは通常のスコアの下に表示される。
- ・ステージボーナスの基本点は各面固定で32510ptsで、敵車のスリップストリームに付いた時間（確証無し）により、ステージボーナスの得点を増やすことが出来る。
- ・敵車への接触、壁への接触、コースアウト、クラッシュ等があると減点要因。

ラインボーナス

- ステージ分岐の入口と出口に設けられた2箇所のライン通過時には、走行点とは別にボーナス点が加点されている。加点されたことに対する告知は全く無いため、スコア表示を注意して見ていないと判らない。
- 分岐入口のラインは、3枚目の分岐標識の真下を横切る白線（コーンの直前）
- 分岐出口のラインは、チェックポイントフラッグの真下を横切る白線
- 分岐入口の加点は各面不定で約5800pts～約6800pts、分岐出口の加点は各面固定で2400ptsとなっている。ただし、いずれもコースアウト中に通過した場合は0ptとなる。
- このライン通過時に「294km/h以上でスリップ走行」の条件を満たすと、走行点と同様に10倍のボーナス点が加算される。これが通称「ラインボーナス」と呼ばれるものである。
- 分岐入口ボーナスの大小はステージの全長が関係しているようで、全長の長い高速ステージほど高いボーナス点が設定され、全長の短いテクニカルなステージほど、低いボーナス点となっている。

ワンポイント

- 敵車の走行ラインをぴたりと追尾すると、敵車が減速しないため車間距離を保ちやすい。
- 敵車の走行ラインを大きく外れると、敵車が大きく減速するため抜きやすくなる。
- 敵車がコーナーのイン側車線を走行中に、コーナーのアウト側を走行すると敵車との車間が広がる
- 敵車がコーナーのアウト側車線を走行中に、コーナーのイン側を走行すると敵車との車間が縮まる
- 各ステージ後半に出現する2台目のライバル車は、コースごとに規定された出現条件を満たさないと出現しない。出現しない理由はコースアウト・接触などの減点要素によるものから、ライバル車1台目の追い越しタイミングによるものまで様々。
- ライバル車は画面に2台以上出現しない。2台出現している状態で次の出現ポイントに到達した場合3台目は出現しない。
- ライバル車の基本的な性格
 - (1) 自車を加速させるとライバル車も加速しだす。
 - (2) 自車を減速させるとライバル車も合わせるように減速しだす。
 - (3) 自車を急減速させるとライバル車との車間が広がり減速しだす。
 - (4) ドリフト中に一般車に接触していると、ライバル車は逃走する。
- パスワード画面に表示される各ステージスコアは、チェックポイント手前（分岐出口ボーナスの加算直前）にて打ち切った集計結果を表示したもの。よってライバル車の追い越し台数が各面で毎回安定しないと、理論値としての意味を持たなくなるので注意が必要。

分岐イベント

- ステージ分岐を走行中、前のステージの走り方に応じて以下のキャラクターが出現する。

ペガサス	ノーミス走行の場合(1)
ドラゴン(パンツァードラグーン)	ノーミス走行の場合(2)
ワイバーン(クエスト・オブ・D)	ノーミス走行の場合(3)
トンビ	コースアウトした場合
ピンクの群れ鳥	敵車に接触した場合
一列の渡り鳥(長)	壁に接触した場合
一列の渡り鳥(短)	クラッシュ、スピンした場合

- 1面ではペガサスが出現しないことから(1)~(3)は、ステージ内でスリップストリームに入った距離(スリップ距離/ステージ全長)に応じて変化していると思われる。

5ステモードと15連モードの違い

- 5ステモードの場合、分岐逆方向へと進行するライバル車を分岐手前で追い抜かなければならないステージが出てくる(新旧コースともゴールEの1面など)。
- ステージによってはライバル車を分岐手前で追い越すのが非常に困難なステージも存在するが、新コースゴールA(R01)の4Aロストシティ以外は全て5万点で追い越すことが可能である。
- このため、5ステモードは15連モードとは全く違うパターン化が必要になる。そのパターンも雑魚車配置に影響されやすく、狙った展開を15連モードほど容易には操作できない。
- ちなみに、このようなライバル車分岐逆パターンが最多となるルートは、旧コースゴールE(R16)の1~3面にあたる3回。稀に2面のライバル車2台目が右へ進むことがあるが、ほとんど当てにならない。