

ハートアタックモード

助手席の彼女の要望に応えた運転をするモードです。

「ゲートをくぐって！」や「幽霊をはじめて！」など、ドライビングテクニックを試す難題リクエストに応えましょう。

彼女の要望に応えるのは、コース上に設定されたスタート表示からエンド表示までの区間内です。

上手く走行すると彼女の感情を表すハートが増えるので出来るだけ多く貯めましょう。

彼女の評価は、AAAからEまでの7段階。目指せオールAAA！

(公式より)

• ハートアタックモード

◦ スペシャルリクエスト発生条件

◦ リクエストにおける注意事項

▪ 速度差による減点

◦ 各リクエストについて

▪ 車を抜いて！

▪ ドリフトして！

▪ ぶつからないで！

▪ コインを取って！

▪ ゲートをくぐって！

▪ 青を走って！

▪ コーンを飛ばして！

▪ 幽霊をはじめて！

▪ 赤を走って！

▪ 車の間を抜いて！

▪ あの車に勝って！

▪ ハートをとって！

▪ 星を取って！

▪ ドリフトしながら～して！（ドリフトとの複合リクエスト）

◦ ボーナス

▪ 走行スピードによるボーナス

▪ 分岐コーンボーナス

▪ 分岐ボーナス（ドリフトして！）

▪ 分岐ボーナス（道路の端を走って！）

◦ テクニック

▪ スリップストリームからのドリフト

▪ 分岐の走り方

◦ ワンポイント

スペシャルリクエスト発生条件

- ステージ3

スペシャルリクエスト1 1・2面の個別REQランク*が全てA以上

- ステージ4

スペシャルリクエスト1 3面の個別REQランクが全てB以上でスペシャルリクエスト2ではない場合

スペシャルリクエスト2 前面がスペシャルリクエスト1で、3面の個別REQランクが全てA以上

- ステージ5

スペシャルリクエスト1 4面の個別REQランクが全てB以上でスペシャルリクエスト2ではない場合

スペシャルリクエスト2 前面がスペシャルリクエスト1か2で、4面の個別REQランクが全てA以上

スペシャルリクエスト3 前面がスペシャルリクエスト2で、4面の個別REQランクが全てAA以上

- *REQランクとは、ステージ通過時に表示される、1ステージごとの走行評価
-

リクエストにおける注意事項

速度差による減点

- リクエストへの進入速度に対して脱出速度が遅いと減点されるリクエストがあります。
- 速度差が10km/h前後までは大丈夫ですが、それ以上遅くなると速度差に応じて減点されま

各リクエストについて

車を抜いて！

- 満点を取るには全ての車を追い抜く必要があります。

敵車への接触、路肩へのはみ出し、壁等への接触は減点の対象になります。

•

ドリフトして！

- リクエストの始めから終わりまでドリフトで通過します。
- ドリフトの開始の判定は非常に甘く、ドリフトの開始は、ドリフトの起動操作（ブレドリの場合は一瞬アクオフ+ブレーキ、ギアドリの場合はギアガチャ）をした直後、車体が滑り出す前からドリフト状態と判定されます。
- また、ドリフトの終了判定も非常に甘く、ドリフト終了後1秒間くらいはドリフト中と判定されます。
- 上記の特性を利用して、切り返し等で少しの間（1秒くらい）グリップ走行しても減点されません。
- 速度差による減点あります。
- 参考...[ひな鳥](#)

ぶつからないで！

- 満点を取るのに全ての車を追い抜く必要はありません。敵車に接触しなければOKです。
- 敵車への接触、路肩へのはみ出し、壁等への接触は減点の対象になります。

コインを取って！

- なるべく多くのコインを回収するようにします。

ゲートをくぐって！

- 1ヶ所でもくぐり損ねるとAAになります。
- 速度差による減点あります。

青を走って！

- 速度差による減点あります。

コーンを飛ばして！

- 1個でも倒しそこねるとAAになります。
- 速度差による減点あります。
- 参考...[ひな祭り](#)

幽霊をはじいて！

- なるべく多くの幽霊をはじくようにします。

幽霊なのにスリップストリーム出来ます。

•

赤を走って！

- 青を走って！に同じです。

車の間を抜いて！

- 敵車への接触、路肩へのはみ出し、壁等への接触は減点の対象になります。
- Canyon(3C)のスペリクでまれに黄色のラインが通常より一本多く出ることがあります。

あの車に勝って！

- 満点を取るには1位になる必要があります。
- ライバル車への接触、路肩へのはみ出し、壁等への接触は減点の対象になります。

ハートをとって！

- 敵車の両脇に2個ずつハートが浮いていますが、どちらか片方を取るようにします。
- 11個回収で満点、10個回収で準満点（満点-5点）です。
- 敵車への接触、路肩へのはみ出し、壁等への接触は減点の対象になります。

星を取って！

- なるべく多くの星を回収するようにします。

ドリフトしながら～して！（ドリフトとの複合リクエスト）

- 両方のリクエストの条件が適用されます。

ボーナス

色々謎の多いボーナスですが、現時点では以下の要素があると考えられます。

「走行スピードによるボーナス」

「分岐コーンボーナス」

「分岐ボーナス（ドリフトして！）or（道路の端を走って！）」

走行スピードによるボーナス

- リクエスト中、分岐を問わず、走行中のスピードが速いほど、ボーナスが高くなります。

分岐コーンボーナス

- 分岐入口の中央に並んでいる赤色のコーン5個、弾き飛ばすと1個につき10点加算されます。
- なお、この分岐コーンとリクエスト中の青いコーン以外のコーンを倒しても、得点にはなりません。

分岐ボーナス（ドリフトして！）

- 分岐でドリフトするとボーナスに加点されます。
- 満点で50点、ドリフト区間は、分岐入口最後のゲートから、分岐出口（すなわち次の面の入口）まで。
- 途中の直線区間は、実際に車体を滑らせる事は困難ですが、いわゆる"ひな鳥"で通過すればOKです。
- 参考...[ひな鳥](#)

分岐ボーナス（道路の端を走って！）

- 分岐で道路の端を走るとボーナスに加点されます。
 - 道路の端の白線をまたぐように走行します。満点で50点。
 - 区間は、やはり分岐入口最後のゲートから、分岐出口（すなわち次の面の入口）まで。
- なお、「ドリフトして！」と「道路の端を走って！」の両方を実行した場合、両方のボーナス点が加点されるわけではありません。どちらか得点の高い方のみ採用されます。

テクニック

スリップストリームからのドリフト

- コーナーに侵入するタイミングで、スリップストリームから抜け出しドリフトすることにより、ドリフト中のスピードをより速くすることが出来ます。
- このさい、直線区間でスリップストリームに入り、敵車と一定の距離を置いた状態でギアガチャをすると、しない場合よりもスピードの伸びが良くなります。

分岐の走り方

- 分岐コーンを倒した後、上記のスリップストリームからのドリフトを使用し、ボーナスを稼

ぎます。

ワンポイント

- コイン取り、ゲートくぐり、ポール倒し等のABC評価はスピードに関係しないためどうしてもクリアできないときは減速してからくぐったり、倒したりすれば簡単にAAAが取れる。