

# 鈴木さんの場合

## 【はじめに】

某アーケードゲーム雑誌に満足するような攻略記事が特集される訳でもなく、ムック並びに攻略ビデオ等が発売される訳でもなく。果たして、このまま筐体撤去と共に自然消滅的にSPが終わってしまって良いものでしょうか？せめて皆さんの協力の下、SPにおける足跡をここに残せたら...と思っております。

「あの日            」 「あの時            」

皆さんは何をしてましたか？

- [鈴木さんの場合](#)

- [2004年](#)
- [2005年](#)

---

特に記述の無いものは全てORモードの内容になります。

## 2004年

9～10月頃？

クラブセガ秋葉原にてロケテスト遭遇。1プレイ200円だったため様子見だけに終わる。

12月23日

平和島のゲームパニック東京にて初プレイ。OR新15連、10面ジャングルで終了。

12月末

最近のレースゲームには無かった長く遊べる15連モードが気に入り、やり込んでOR新15連初クリア。スコアは286万ほど。

## 2005年

1月上旬頃

OR新15連。スコア的には280～310万辺りの推移で進歩せず。平行してN/MT新5ステAに着手。無印からの流れで使用車種は赤F40。

1月中旬頃

アドアーズ草加店。15連未解禁だったのでN/MT新5ステを色々プレイ。ミルキー&カジノ渡りをするゴーストを初めて見て凹む。

1月下旬頃

N/MT新5ステA、目標を4分30秒に設定。当時4Aロストシティ2セクをグリップ走行するなど、TAの技術は全く無し。

2月12日

N/MT新5ステA、4分30秒切りでIR登録開始。ミルキー渡り初成功。ギアドリ再入力によりやく気付く。

2月15日

クラッキンDJ2時代にお世話になったEXCHANGER氏（以下、EXC氏）と鈴木さん北に帰れ氏（以下、北に帰れ氏）の御両名がOR新15連攻略中との連絡が入り、その現場に暫く参加することになる。この時点で既にEXC氏は分岐で「怪しい得点」が加算されている事に気付いていた。ついでにEXC氏の400万超えプレイを初めて見せてもらったが、意図が全く理解できず。

2月16日

動画検証により分岐ラインボーナスの取得条件が判明する。結論づけたのはEXC氏。

2月17日

北に帰れ氏の検証で、ステージボーナスの加算システムが概ね判明する。これによりORモードの攻略方針がほぼ固まり、各ステージのパターン作りが始まる。またORモードにおいて「車種性能差ハンデは無い」との見解で色々走り比べた結果、鈴木は敵車の見易さ+グリップ回復のクイックさを理由にデイトナ赤を使用する事に。

2月18～20日

パターン作り開始...といっても、この時点でEXC氏は新4C氷以外の13箇所ラインボーナスの取得パターンが完成済みだった模様。鈴木はライバル車と分岐出口ボーナスのノーマス为目标に取り組み、421万までスコアアップ。同時にOR新15連の申請開始。

2月21～26日

中盤以降のパターン化に苦しみながらも440万台のスコアを出し、全一スコア初申請も当然のごとくEXC氏に瞬殺。またライバル車とのスリップ車間を見分け易くする為、カラーを黄色に変更する。

2月27～28日

OR新15連。3A滝、4Bカジノ以降のラインボーナスの難易度の高さに嫌気が差し、気分転換のつもりで走ったOR旧15連にハマリ出す。

3月1～4日

OR旧15連。新コースのような嫌らしさも無く、ギアドリ再入力だけでラインボーナスが比較的簡単に獲れるため、猛烈にハマる。特に4A高原～4C雪山の高速ステージ3連はプレイしていて爽快。

3月5日

当時、OR旧15連全一だったRVI-KT氏のスコアを超え、420万台でOR旧15連初申請...も、1日持たず20万点差を付けられ逆転される。

3月18日

OR旧15連。当初獲れないと思っていた4D幽霊森のラインボーナスが獲れ、500万の数字が見えてくる。スコア444万で全一申請も再び1日持たずKT氏に461万で逆転される。

3月25日

OR旧15連。KT氏のあまりに早い更新ぶりに、対策として更新スコアを小出しにしてみるも、遂にKT氏の更新が461万で止まる(2007年現在)。ここから500万突破までの孤独な戦いが始まる。

4月10日

プレイ環境のマンネリ化からモチベ維持の為、野田レジャラン初遠征。OR新15連で最低スコアアタックを始める。鈴木の小ネタ申請の走り。

4月下旬

OR旧15連。500万が出そうで出ない毎日。

4月30日

OR新15連。最低スコアアタック1362510点で断トツ最下位継続中(2007年現在)。

5月7日

OR旧15連。神田にて5006840点で念願の大台突破。

5月上旬

OR旧15連。500万突破後もモチベ下がらずアタック継続。神田・秋葉原・野田中心にプレイ。

5月23日

[「SAT.氏」](#)に、鈴木個人のブログがバレる。

5月下旬

OR旧15連、510万で一区切り。新コースの攻略着手。序盤の鬼門3A滝のラインボーナス練習に5ステA中心の日々。

5月28日

新宿三平にて「おぬ～氏」に初対面。T/MTのマシン挙動に呆然となる。

6月1日

SAT.氏がOR旧5ステで全一連コメント。お試しプレイで持っていたスコアを被せてみるも、KT氏に速攻で抜かれ5ステのやる気を無くす。

6月2～3日頃

[当たり判定の大きさを検証する方法](#)を思いつく。試してみた結果、見た目にデカイEnzoも見た目に小さい250GTOも当たり判定は同じ。

6月4日

秋葉トラタワにてRVI-KT氏に初対面。ORモード最高難度の旧3B森のラインボーナスを“普通に”獲れるとの事で、再び旧コースのモチベが上がる。

6月5日

OR旧5ステCで、3B森のラインボーナス特訓。ほぼ6時間ぶっ続けでプレイして成功した回数1回。ほとんど運頼みのレベル。

6月上旬頃

おぬ～氏がOR新15連に参戦。以降、秋頃までORモード中期攻略の協力を頂くことになる。

6月15日頃

2ch掲示板にて「赤ボーナス」のデマ情報。結論は「カジノで路肩を踏んでいる」で終了。

6月18～19日

これまでラインボーナスの取得方法が判明出来なかった、新4C氷のヒントが何気ないプレイで見える...も、独自パターンでは決定打に欠き、獲れそうで獲れない。限界を感じおぬ～氏に応援要請。プレイを見せたところ、即答で解決方法が示される。

6月20～22日

新4C氷のラインボーナス練習、新3A滝などの集中特訓でOR新5ステに一時期ハマる。

6月23日

ORモード初500万突破を記録した神田J&BのSPが撤去。

6月29日

OR新15連。東京の80氏のATでのエントリーに触発されATでのプレイを開始。当初、ATでも450万くらいは行けるとの予想。

7月3～5日

分岐入口ラインボーナスが全面通して約6万点で固定されていると思われていたが、面によっては約7万点入る面もあり、検証の結果、各面バラバラだった事が判明。

7月13日

ステージボーナスの減点行為と減点幅についていろいろ検証。

7月14日

ハートアタック新コースの最低得点に挑戦するもマイナス点が存在しない為、挑戦2回目にて0点ゴール達成。この後、他のゴールも簡単に0点ゴールを達成し、9月14日のゴールドの申請をもって新コースの全ゴールを終了。

7月19～23日

OR新15連。480万台中盤で停滞。

7月23～25日

AIKO氏のTAモードにおける[維持ドリ走法](#)公開。操作手順を聞いて「それならば...」と、[完全速度固定ドリフト](#)をおぬ～氏に試してもらう。が、実用化は無理で決着。

7月29日

某緑台初プレイ。こんなにプレイ人口が増えるとは！(笑)

7月31日

夏の三平祭にてORモード15連でのタイムアタックが盛り上がる。

8月20日

OR新15連。秋葉トラタワにて5012690点を達成。旧15連に続いて500万突破1番乗り。

8月下旬

ラインボーナス以外の細かいレベルでの稼ぎパターンについておぬ~氏との研究始まる。

9月8日

OR旧コース。5ステA~E+15連全一更新。サブリミナル連コメ第1回作品「OutRun」発表。

9月18日

OR新コース。5ステA~E全一更新。サブリミナル連コメ第2回作品「SEGA」発表。

9月24日

新宿三平にて愛知組遠征オフ参加。KEN@氏、がわがわ氏と初対面。TA巧者だったがわがわ氏と「TAモード vs ORモード」の異種格闘技シンクロ勝負で勝利する...も、やはりオフ会としては何だか疎外感に否めずTA参戦を決意。

9月下旬

おぬ~氏の指導で、新N/MTゴールAからTA着手。

10月上旬

新N/MTゴールAをぼちぼち更新してたっぽい。

10月28日

OR新15連。A Tにて4925670点達成。5Bライバルカー2台目が出なかった以外は、想定箇所のボーナスは全ゲット。

11月上旬

OR新15連。プレイ毎に500万超え連発で、ラインボーナスパーフェクト達成の気運高まる。

11月8日

OR新15連。新宿三平にて、プチオフ参加者のSAT.氏、nekome294氏の目の前で、ラインボーナスパーフェクト達成。4Bライバルカー2台目の接触減点のみ。スコア5200850点。

11月19日

新宿三平にて長野のTiny-MID氏と初対面。旧T/AT開幕右フルステアパターンに「うそ〜ん」。

11月下旬

OR新15連。理論値について考察。各ステージスコアのバラける範囲を-1万点として、妥協理論値が520万、+15万の540万が究極理論値と考える。

(少しずつ更新して行きます〜)