

トリビア

ワザでも何でもないけれど、聞いた見つけた小ネタを大募集。

- フラッグマン

- まずは有名なこのネタから。
- スタートラインにいる旗振りおじさん。カウントが0になっても動かないでいると、おじさんが色々なパフォーマンスをする。
- 対戦時に最後尾スタートの車が突進していくと、バク転しながら逃げていたり。

- オートシフトアップ

- マニュアルでアクセル踏みっぱなしでギアを上げないと、「シフトアップ!」と表示されるが、無視して踏み続けていると、オートマのようにシフトアップする。

- エビウマウハウハ

- 新コース2A、ベイエリア最終カーブ手前左側にあるレストラン。

Seafood restaurant

EbiUma uhauha

kani hotate maguro minnaoisii

- 熊出没注意

- 新コース2B、ナショナルパークの2セク、石の橋の右手に四つんばいになっている熊がいる。
- 右の四つんばいの熊の後、左に立っている熊がいる。

- アウトランのコンセプト

- 新コース5E、摩天楼タイムズスクエアの電光掲示板に流れるテロップ。
- 邦訳：興奮と活力を全てのヒトに

Excitement and invigoration are offered to all men ~OutRun~

- 各車種の当たり判定の大小を検証する

- アウトランモードを選択。スタートからハンドルを一切曲げずに真っ直ぐ走り最初の壁に接触するまで、走行点が何点入るかを見る。
- 当たり判定が小さければ奥まで進めるので走行点が多く入り、当たり判定が大きければ手前で接触するので、走行点が少ないはずである。

ちなみに検証の結果はEnzoも250GTOも同じ417点(新1Aにて)。

。

- チェックポイント (CP) を空中通過

- CP手前の反対側から合流してくるコースへドリフトしながら切り込んでガードレールに接触すると、CPを空中に舞って通過することが出来る。
- これが何を意味するかと言うと、自車の当たり判定がCPの垂直平面上に重なってから抜けるまでに、各面のスコアやタイム集計を行っていると言う事が判る。
- ちなみにCP空中通過でゴーストも作成可能。この場合、CPライン上で空中静止しているゴーストを見る事が出来る。

- 完全速度固定ドリフト

- [維持ドリ走法](#)の理論から推測すると、コーナーのRに対する「ステアのカウンター量」と「アクセル開度」が釣り合うところで、ドリフト中の減速が完全に止まるハズである。
- おぬ～氏の検証によれば、T/MTの分岐コーナーにてその現象を確認したとの事。
- 当然、入力操作がシビアなのでゲーム内で実用化するのはまず無理でしょう。

- ステアリングのエンブレム

- 無印、SP筐体のステアリング中央に描かれたエンブレムは「跳ね馬」だが、SDX、DX筐体のエンブレムは...
- 「SEGA」である。なんでー？