



グランツーリスモ4 オンライン実験バージョン PDF版解説書



●PDF版解説書（以下「本ファイル」）は、「グランツーリスモ4 オンライン実験バージョン」（以下「本ソフトウェア」）の内容や基本的なプレイ方法について記載しています。本ソフトウェア付属の解説書および『グランツーリスモ4』(SCPS-17001)（以下「GT4製品版」）付属の解説書をあわせて参照してください。

●本ファイルでは、一般的な機器や環境を想定しています。機器や環境によっては、本ソフトウェアが正常に動作しない場合もあります。本ファイルの説明は、すべての機器や環境での正常動作を保証するものではありません。



CONTENTS

概要

03 オンラインプレイのようす

03 セーブについて

03 本ソフトウェアの収録内容について

準備

04 必要機器と環境

05 ブロードバンドネットワーク回線への接続例

06 対応周辺機器

06 対応周辺機器の接続例

操作

07 基本操作

08 ソフトウェアキーボード

08 USBキーボード

画面

09 トップメニュー

10 オンラインホームまでの流れ

11 「あなたのネットワーク設定ファイル」を新規作成する

12 オンラインホーム

12 プロファイル

13 クイックレース／チューンドカーレースの流れ

14 プレグリッド画面

15 プライベートレースの流れ（チャットルームを作る場合）

15 プライベートレースの流れ（チャットルームに参加する場合）

16 チャットルーム画面

17 タイムアタックの流れ

17 ランキング画面

機能

18 友達リスト機能について

18 メッセージ機能について

18 ボイスチャット機能について

補足

19 遊びかたのヒント

19 困ったときは

20 ご利用の際のご注意

20 お問い合わせ先

利用規約

21 ご使用前に必ずお読みください

概要

オンラインプレイのようす

本ソフトウェアでは、"PlayStation 2"をネットワークに接続して、全国のプレイヤーと以下のように楽しむことができます。

■ イベントレースに参加する → P.13

あらかじめ用意されているイベントレースに参加して、ほかのプレイヤーと順位を競います。

■ レースを作る → P.15

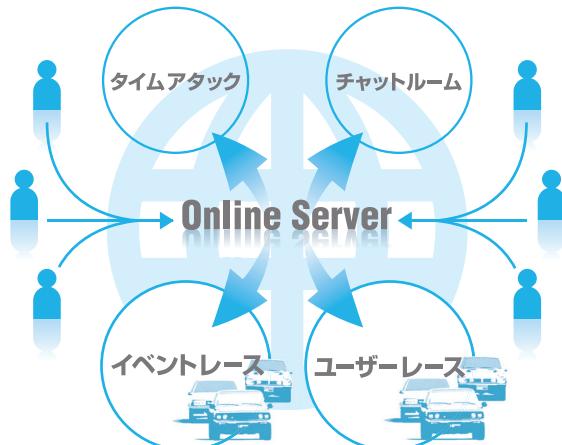
コースや周回数を決めて、レースを作ります。ほかのプレイヤーが作ったレースに参加することもできます。

■ タイムアタックに挑戦する → P.17

自分のクルマだけでタイムアタックに挑戦します。タイムアタックの結果はイベントごとに集計され、ランキング情報として見ることができます。

■ 文字や音声で会話する → P.14 → P.16 → P.18

レース前のブレグリッド画面やチャットルーム画面では、文字や音声で会話することができます。レース中も、音声での会話(ボイスチャット)が可能です。また、ほかのプレイヤーを「友達」として登録したり、リアルタイムにメッセージを交換することもできます。



セーブについて

ゲーム中は、モードに関わらず、MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にあるゲームデータに進行状況などを上書きセーブします。オンラインモードでは、クルマを乗り換えたときにのみ、自動的に上書きセーブします。

ゲームデータ保存用に使用する"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)は、ゲーム起動前からMEMORY CARD差込口1に差し、ゲーム中は抜き差ししないでください。

ゲームデータやほかのセーブデータの内容や必要容量について詳しくは、GT4製品版付属の解説書40ページを参照してください。

本ソフトウェアの収録内容について

本ソフトウェアには、GT4製品版の内容の一部が収録されていますが、以下の制限があります。

■ データの互換性

本ソフトウェアで作成したデータをGT4製品版で使用したり、GT4製品版で作成したデータを本ソフトウェアで使用することはできません。

■ 収録内容

収録されている内容は、GT4製品版の内容の一部です。GT4製品版に含まれるすべての内容をプレイすることはできません。

■ 保証

本ソフトウェアは実験用ソフトウェアのため、GT4製品版と同等の内容の部分についても動作の保証はいたしません。



準備

必要機器と環境

本ソフトウェアは、"PlayStation 2"をネットワークに接続してプレイするため、以下の機器と環境が必要です。各機器を使用する前には、それぞれの機器の取扱説明書を必ず読み、正しく使用してください。

■ "PlayStation 2"本体および対応コントローラ

使用する"PlayStation 2"本体によって、対応する"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) や"PlayStation BB Unit"のタイプが異なります。対応コントローラについては、GT4製品版付属の解説書6~7ページを参照してください。

■ "PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) もしくは"PlayStation BB Unit"

本体の型番がSCPH-70000もしくはSCPH-75000の"PlayStation 2"を使用する場合は、必要ありません。

"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) には、"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) (EXPANSION BAYタイプ) と"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) (PC CARDタイプ) があります。

"PlayStation BB Unit"には、"PlayStation BB Unit" (EXPANSION BAYタイプ 40GB) と"PlayStation BB Unit" (外付型 40GB) があります。使用する"PlayStation 2"本体によって対応機器が異なります。

"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) および"PlayStation BB Unit"について詳しくは、「"PlayStation"オフィシャルホームページ SCEJ ソフトウェア情報」(<http://www.jp.playstation.com/ps2/psbb/hardware/>) を参照してください。

■ "PlayStation 2"専用メモリーカード (8MB)

ゲームに関する各種データやネットワークに接続する際に必要な「あなたのネットワーク設定ファイル」を保存するために必要です。

■ ブロードバンドネットワーク回線

ブロードバンドネットワーク回線とは、ADSL回線やCATVインターネット回線、FTTH回線などのネットワーク回線のことです。回線を使用するためには、別途、インターネットサービスプロバイダーとの契約が必要です。

■ ブロードバンドネットワーク回線に接続するための周辺機器

ADSLモデムなどの機器や周辺機器間を接続するケーブルなどが必要です。

準備

ブロードバンドネットワーク回線への接続例

"PlayStation 2"とブロードバンドネットワーク回線は、以下のように接続します。以下の説明は、あくまでも一例です。実際に接続する際は、使用する通信機器に付属の取扱説明書やインターネットサービスプロバイダーが提供している資料を参考に、正しく接続してください。

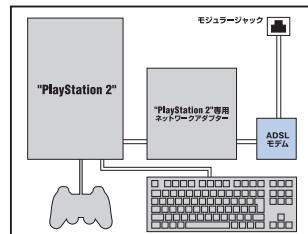
"PlayStation 2"とブロードバンドネットワーク回線の接続方法や各通信機器の名称は、使用するブロードバンドネットワーク回線の種類やインターネットサービスプロバイダーによって異なります。

以下の説明では、"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター(Ethernet)および"PlayStation BB Unit"のNETWORK(ネットワーク)接続端子と本体の型番がSCPH-70000もしくはSCPH-75000の"PlayStation 2"本体のNETWORK(ネットワーク)接続端子を総称して「NETWORK(ネットワーク)接続端子」と呼びます。

■ ADSL回線とADSLモデムを使用する場合

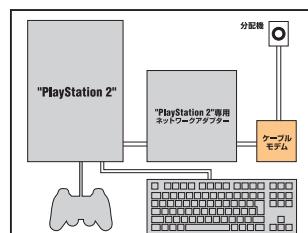
モジュラージャック→スプリッター→ADSLモデム→NETWORK(ネットワーク)接続端子となります。

スプリッターは、ADSL回線タイプ1の場合のみ必要です。ADSL回線タイプ2では、スプリッターは必要ありません。



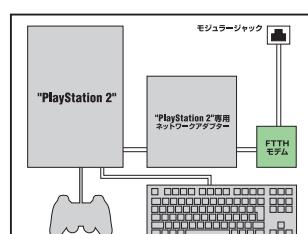
■ CATVインターネット回線とケーブルモデムを使用する場合

分配器→ケーブルモデム→NETWORK(ネットワーク)接続端子となります。



■ FTTH回線とFTTHモデムを使用する場合

モジュラージャック→FTTHモデム→NETWORK(ネットワーク)接続端子となります。



■ ルータ(モデム一体型を含む)を使用する場合

ルーター→NETWORK(ネットワーク)接続端子となります。

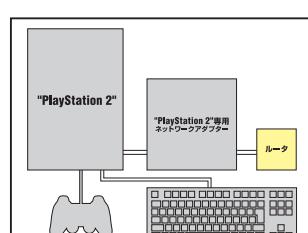
本ソフトウェアで使用するポートは、以下の通りです。ネットワークに接続できないときは、以下のポートを通過させるようにルータを設定してください*。

● 使用するポート番号(ネットワークについて知識のある方向け)

本ソフトウェアでは、ネットワークに接続する際に、以下のポート番号を使用します。

使用する通信機器や環境によっては、ルータなどの通信機器を適切に設定する必要があります。

詳しくは、使用する通信機器に付属の取扱説明書を参照してください。



* このポート番号は、オプションで6000~7000のうちのいずれかに変更できます。通常は、変更する必要はありません。

変更する場合は、オプションの[アーケードモード]→[ネットワーク]→[UDPバインドポート設定]を[手動設定]に設定し、[UDPバインドポート]で使用するポート番号を指定してください。



準備

対応周辺機器

本ソフトウェアでは、以下の周辺機器に対応しています。
周辺機器を使用する場合は、それぞれの機器の取扱説明書を必ず読み、正しく使用してください。
GT FORCE® ProおよびGT FORCE®については、GT4製品版付属の解説書もあわせて参照してください。

- GT FORCE® Pro
- GT FORCE®
- USBキーボード(➡P.8)
- USBヘッドセット(➡P.18)
- USBハブ(➡P.6)

※ GT FORCE® は、Logitech社の登録商標です。
※ USBキーボードやUSBヘッドセット、USBハブは、機器によっては正しく動作しない場合もあります。

対応周辺機器の接続例

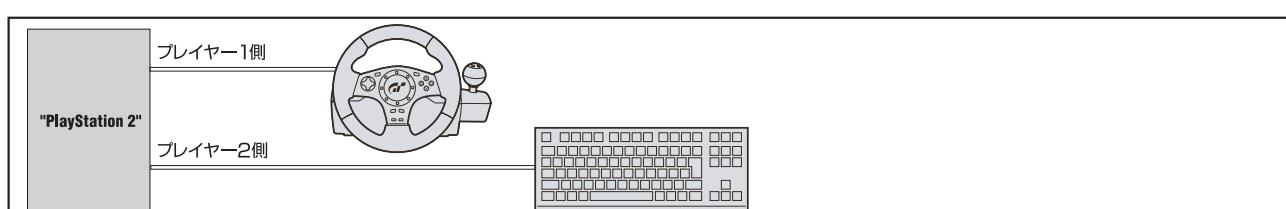
対応周辺機器は、“PlayStation 2”本体の電源を入れる前に正しく接続し、本体起動中は抜き差ししないでください。
以下、USBキーボードとUSBヘッドセットを総称して「対応USB機器」と呼びます。対応USB機器は、種類ごとに最大1台まで接続できます。同じ種類の対応USB機器を同時に複数使用することはできません。

対応周辺機器は、以下のように接続します。

使用する△(USB)端子とプレイヤーの関係は、GT4製品版付属の解説書17ページを参照してください。

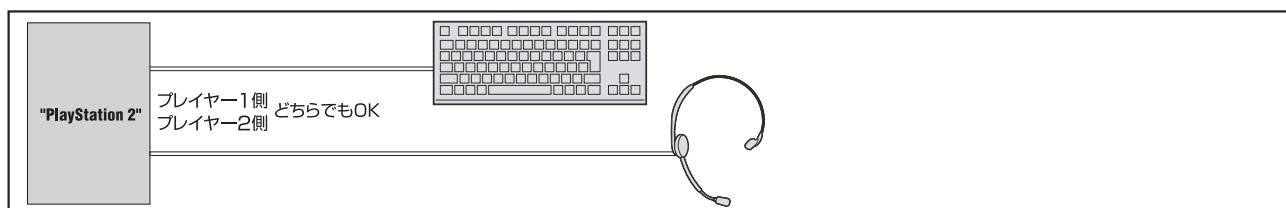
■ GT FORCE® ProまたはGT FORCE® と対応USB機器を0～1台接続する場合

GT FORCE® ProまたはGT FORCE® をプレイヤー1側の△(USB)端子に直接接続します。
対応USB機器を接続する場合は、プレイヤー2側の△(USB)端子に直接接続します。



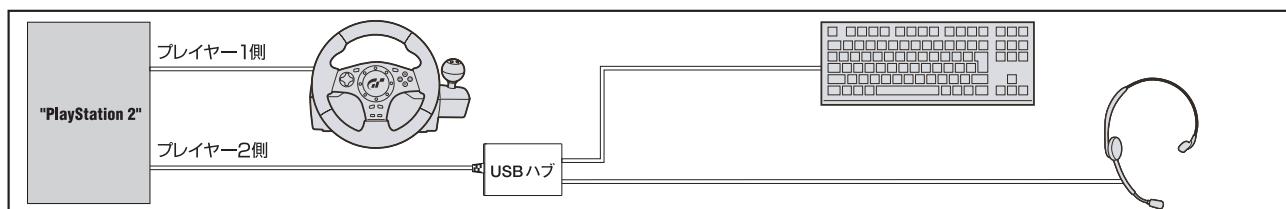
■ 対応USB機器を1～2台接続する場合

GT FORCE® ProまたはGT FORCE® を接続しない場合は、使用する対応USB機器をどちらの△(USB)端子に接続しても構いません。



■ GT FORCE® ProまたはGT FORCE® と対応USB機器を2台接続する場合

GT FORCE® ProまたはGT FORCE® とUSBキーボード、USBヘッドセットを接続する場合は、USBハブを使用します。
GT FORCE® ProまたはGT FORCE® をプレイヤー1側の△(USB)端子に直接接続し、プレイヤー2側の△(USB)端子に接続したUSBハブにUSBキーボードとUSBヘッドセットを接続します。

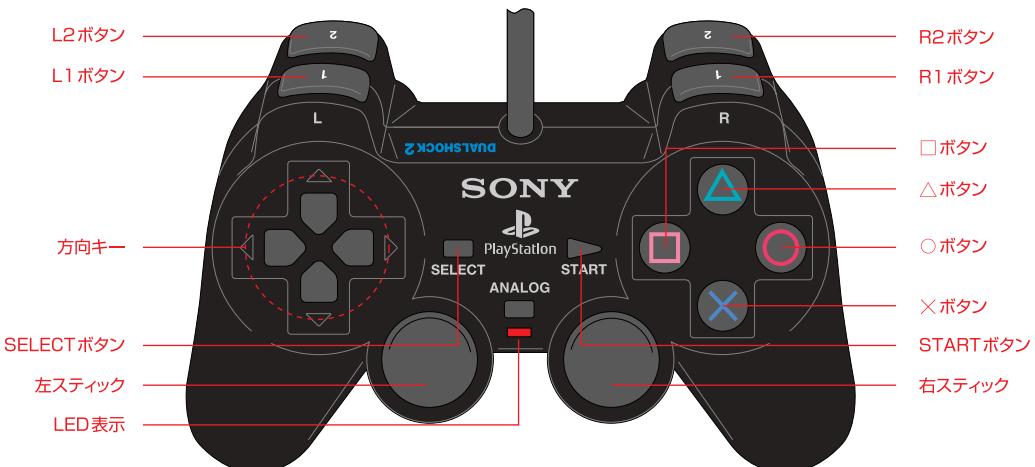


操作

基本操作

本ソフトウェアの基本的な操作方法は以下の通りです。

GT FORCE® ProまたはGT FORCE® を使用する場合の操作方法は、GT4製品版付属の解説書7ページを参照してください。



アナログコントローラ (DUALSHOCK 2)

	メニュー	レース中
L1 ボタン		後方ビュー
L2 ボタン	メッセージ表示 (→P.18)	(MT) シフトダウン
R1 ボタン	ボイスチャット (→P.18)	ボイスチャット (→P.18)
R2 ボタン		(MT) シフトアップ
方向キー	カーソル移動	ハンドル操作
SELECT ボタン		視点変更
START ボタン	ソフトウェアキーボード (→P.8)	ポーズ
○ ボタン	決定	サイドブレーキ
× ボタン	決定	アクセル
△ ボタン	キャンセル	バック
□ ボタン	キャンセル	ブレーキ
左スティック	カーソル移動	ハンドル操作
右スティック	チャットウィンドウスクロール	アクセル／ブレーキ

※ LED表示は、常に赤色(アナログモード)です。

※ 振動機能は、オプションでON/OFFできます。

※ ブーストは使用できません。





操作

ソフトウェアキーボード

ソフトウェアキーボードを使って文字を入力できます。

操作方法

STARTボタン	ソフトウェアキーボードの表示/非表示
方向キー ボタン選択	ボタン選択
○ボタン/×ボタン/△ボタン/□ボタン	文字入力
R1ボタン+○ボタン(×ボタン)	決定
R1ボタン+方向キー左右	入力カーソル移動
L1ボタン 文字削除	文字削除
L2ボタン/R2ボタン パネル選択	パネル選択 (日本語→英数)



特殊ボタン

[後退]	文字削除
[決定]	決定
[半角/全角]	未確定文字を△ボタンで半角、×ボタンで全角
[無変換/変換]	未確定文字を△ボタンで無変換、×ボタンで漢字変換
[ひら/カタ]	△ボタンでひらがな、×ボタンでカタカナ
[縮める/伸ばす]	△ボタンで変換範囲を縮める、×ボタンで変換範囲を伸ばす
[←→]	□ボタンで入力カーソル左移動、○ボタンで入力カーソル右移動
[濁点]	濁点をつける
[半濁点]	半濁点をつける

文字入力の流れ

方向キーで文字ボタンや特殊ボタンを選んで、○ボタン/×ボタン/△ボタン/□ボタンを押すと、ボタン位置(上:△ボタン、下:×ボタン、左:□ボタン、右:○ボタン)に対応した文字や機能を選択できます。

選択した文字は、入力カーソル位置に未確定の状態で表示されます。

漢字変換する場合は、変換を選択します。変換を続けて選択すると、変換候補を変更できます。変換したい漢字になったら、決定を選択して、文字を確定してください。

無変換を選択するか、変換せずに決定を選択すると、選択した文字のまま確定します。

すべての文字が確定されているときに決定を選択すると、全体が入力(発言)されます。

USBキーボード

USBキーボードを使用すると、文字を入力する際に、キーボードから文字を入力できます。

USBキーボードの接続方法については、6ページを参照してください。

操作方法

発言/決定	[Enter]
キャンセル	[Esc]
入力モード変更	[半角/全角] [*]

* USBキーボードの種類によっては、[F1]で入力モードを切り替えるものもあります。

入力モード表示(画面右下)

かな/ローマ (表示なし)	ローマ字入力ひらがな 直接入力
------------------	--------------------



画面

トップメニュー

使用する周辺機器を正しく接続してから"PlayStation 2"の電源を入れ、ディスクを正しくセットすると、オープニングムービー終了後、トップメニューが表示されます。
トップメニューでは、以下の項目を選択できます。



■ オンライン → P.10

"PlayStation 2"をネットワークに接続して、日本中のプレイヤーとレースやコミュニケーションを楽しむモードです。

■ アーケードモード

手軽に本格的なレースを楽しめるモードです。
詳しくは、GT4製品版付属の解説書を参照してください。

■ グランツーリスマモード

リアルなカーライフを楽しめるモードです。
詳しくは、GT4製品版付属の解説書を参照してください。

■ リプレイシアター

アーケードモードやグランツーリスマモードで保存したリプレイデータを再生、管理するメニューです。
詳しくは、GT4製品版付属の解説書を参照してください。

■ オプション

ゲームに関するさまざまな設定を行うメニューです。

以下の項目以外は、GT4製品版付属の解説書を参照してください。

●[アーケードモード]→[ネットワーク]

自動接続	[ON]にすると、すでにあるネットワーク設定ファイルを使ってネットワークに自動的に接続します。 自動接続を[ON]にするときは、正しいネットワーク設定を作り、事前に手動で正しく接続できることを確認してください(→P.10)。
接続番号	自動接続が[ON]で、ネットワーク設定ファイルがなかったときに作成するネットワーク設定のIPアドレス末尾(192.168.0.XX)を設定します。 通常は変更しないでください。
プロクシー使用	プロクシーサーバの使用をON/OFFします。
プロクシーアドレス	使用するプロクシーサーバのアドレスを入力します。
プロクシーポート	使用するプロクシーサーバのポート番号を入力します。
UPnPポートマッピング機能	UPnP(Universal Plug and Play)ポートマッピング機能に対応した機器を使用する場合は、[ON]に設定します。
UDPバインドポート設定	UDPバインドポートを[初期設定(6000番)]か[手動設定]に設定します。通常は[初期設定(6000番)]のままにしてください。
UDPバインドポート	UDPバインドポート設定を[手動設定]にした場合に、ポート番号を直接指定します。

■ セーブゲーム → P.3

ゲームデータを手動で保存します。

■ クレジット

各種権利表記を表示します。



画面

オンラインホームまでの流れ

トップメニューで[オンライン]を選択後、以下のような流れでオンラインホームに進みます。

①接続プロバイダー設定を選択する(オンラインエントリー画面)

オンラインエントリー画面で"PlayStation 2"をネットワークに接続するときに使用する接続プロバイダー設定を選択します。接続プロバイダー設定を新規作成するときは[新規作成…]を選択して、新しい接続プロバイダー設定を作成してください(→P.11)。

使用する接続プロバイダー設定が保存されているMEMORY CARD差込口と使用する接続プロバイダー設定名を選択して、[接続]を選択してください。

[編集]や[削除]を選択すると、接続プロバイダー設定の内容を編集したり、削除したりできます。

一度、使用する接続プロバイダー設定を選択してログイン後、オプションの[アーケードモード]→[ネットワーク]→[自動接続]をONに設定しておくと、次回からオンラインエントリー画面を省略してサーバ選択画面に進みます。



②サーバを選択する(サーバ選択画面)

ネットワークに接続すると、接続可能なサーバが表示されます。接続したいサーバを選択してください。

同じサーバにいるプレイヤー同士でのみレースやコミュニケーションを楽しむことができます。

③「パッチ」をダウンロードする(パッチダウンロード画面)

サーバを選択したときに、本ソフトウェアを最新バージョンにする「パッチ」のダウンロード画面が表示されることがあります。

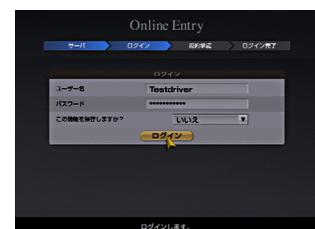
パッチダウンロード画面が表示されたときは、「パッチ」をダウンロードして"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存しないと、サーバに接続できません。

「パッチ」を保存すると再起動します。再度[オンライン]を選択してください。

④ログインする(ログイン画面)

応募時に申請したユーザー名と「グランツーリスモ・ドットコム」のパスワードを入力して[ログイン]を選択すると、サーバにログインします。

「この情報を保存しますか?」を[はい]にしてから[ログイン]を選択すると、ゲームデータに入力したユーザー名とパスワードが保存されます。



⑤規約に同意する

サーバにログインすると、規約が表示されます。

最後までスクロールして内容をよく確認し、[同意する]を選択してください。

⑥基本的なプロファイルを入力する

初めてログインしたときは、基本的なプロファイル(年齢と性別など)を入力します。

プロファイルについては、12ページを参照してください。

⑦オンラインホームに進む →P.12

基本的なプロファイルを入力して(初回のみ)、規約に同意すると、ログイン完了です。

ウィンドウに表示されるログイン完了画面を確認して[オンラインホームへ]を選択すると、オンラインホームに進みます。





画面

「あなたのネットワーク設定ファイル」を新規作成する

"PlayStation 2"をネットワークに接続するには、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に、使用する"PlayStation 2"で作成した接続プロバイダー設定が記録されている「あなたのネットワーク設定ファイル」が必要です。"PlayStation 2"専用ハードディスクドライブに保存されているネットワーク設定や"PlayStation BB Navigator"で作成したネットワーク設定は使用できません。

"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に、使用する"PlayStation 2"で作成した接続プロバイダー設定が記録されている「あなたのネットワーク設定ファイル」がない場合は、以下の手順で新規作成してください。新規作成を行う際は、使用するインターネットサービスプロバイダーが提供している接続設定のための資料を参照しながら作業してください。

①オンラインエントリー画面で保存先を選択する

オンラインエントリー画面(→P.10)で、作成する接続プロバイダー設定を保存する"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)のあるMEMORY CARD差込口を選択します。



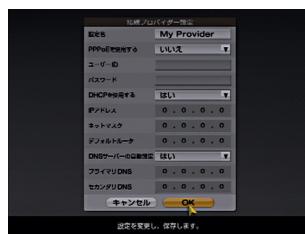
②オンラインエントリー画面で[新規作成…]を選択する

オンラインエントリー画面(→P.10)で、[新規作成…]を選択して、接続プロバイダー設定の新規作成を始めます。

③接続機器設定を確認する

ネットワークに接続する際に使用する機器と動作モードを確認します。

[SCE/Ethernet (Network Adaptor)]と[自動認識]と表示されていることを確認して、[OK]を選択してください。



④接続プロバイダー設定の内容を入力する

作成する接続プロバイダー設定の設定名やPPPoE、IPアドレス、DNSサーバーを入力します。

ここで入力した名称が、オンラインエントリー画面(→P.10)で選択する際に使用されます。

PPPoEを使用する場合、インターネットサービスプロバイダーから指定されているユーザーIDとパスワードを入力してください。

IPアドレスの自動設定を使用しない場合、インターネットサービスプロバイダーから指定されているIPアドレスを入力してください。

DNSサーバの自動設定を使用しない場合、インターネットサービスプロバイダーから指定されているDNSサーバアドレスを入力してください。

⑤接続プロバイダー設定を保存する

設定内容を確認後○ボタンを押して、作成した接続プロバイダー設定を「あなたのネットワーク設定ファイル」に保存します。

保存後、オンラインエントリー画面(→P.10)に戻ります。





画面

オンラインホーム

オンラインホームでは、以下の項目を選択できます。

■ クイックレース →P.13

あらかじめ用意されているイベントレースに参加します。

クイックレースでは、使用するコースやクルマが決められています。



■ チューンドカーレース →P.13

あらかじめ用意されているイベントレースに参加します。

チューンドカーレースでは、現在乗っている自分のクルマでレースに参加します。

レースごとにレギュレーションが決められているので、注意してください。

■ プライベートレース →P.15

自分でチャットルームやレースを作ったり、ほかのプレイヤーが作ったチャットルームやレースに参加します。

■ タイムアタック →P.17

プレイヤー単独でタイムアタックに挑戦します。

■ ニュース

ネットワークに接続して、オンラインのニュースを表示します。

オンラインのニュースは、ログイン完了画面でも確認できます(→P.10)。

■ ガレージ

クルマのスペックを確認したり、乗り換えたりできます。

詳しくは、GT4製品版付属の解説書を参照してください。

■ セッティング

現在乗っている自分のクルマのセッティングを変更します。

詳しくは、GT4製品版付属の解説書を参照してください。

■ プロファイル →P.12

自分の情報や友達リスト、無視リストを参照、管理します。

■ ログオフ →P.9

ネットワークから切断して、トップメニューに戻ります。

プロファイル

プロファイルでは、以下の項目を選択できます。

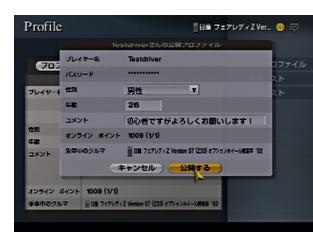
■ 私のプロファイル

自分の情報を確認、編集できます。

ここで入力したコメントなどは、ほかのプレイヤーに公開されます。

パスワードの変更やプロファイルの内容については、

「グランツーリスモ・ドットコム」(<http://www.gran-turismo.com/jp/>) を参照してください。



■ 友達リスト →P.18

友達登録したプレイヤーの一覧を表示します。

■ 無視リスト

無視登録したプレイヤーの一覧を表示します。

リストにないプレイヤーを無視リストに追加登録することもできます。無視登録すると、以下のようにになります。

- 無視登録したプレイヤーからのメッセージを表示しない
- 無視登録したプレイヤーの文字チャット発言を表示しない(フレグリッド画面以外)

画面

クイックレース/チューンドカーレースの流れ

クイックレースやチューンドカーレースでは、以下のようにレースに参加します。

どちらも、あらかじめ用意されているイベントレースに参加する点は同じですが、クイックレースでは使用するクルマが決められていて、チューンドカーレースでは現在乗っている自分のクルマでレースに参加できる点が異なります。

① クイックレースやチューンドカーレースに進む

オンラインホームで[クイックレース]や[チューンドカーレース]を選択します。

② イベントレースを選択する

イベントレース一覧から、参加したいイベントレースを選択します。

チューンドカーレースの場合、レースに参加できるクルマのレギュレーションが決められていることがあります。現在乗っている自分のクルマがレギュレーションに合致しない場合は、参加できません。ガレージで参加できるクルマに乗り換えてください。（→P.12）。

レギュレーションは、イベントを選択すると表示されます。レギュレーション違反の項目は、赤く表示されます。

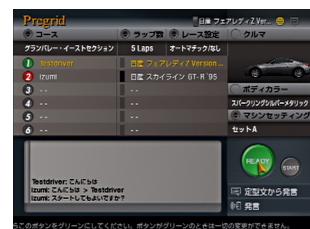


③ プレグリッド画面に進む → P.14

同じイベントレースを選択したプレイヤーが、順にプレグリッド画面に進みます。

参加プレイヤー数がレースの最大参加者数に達すると、同じイベントレースの条件で複数のプレグリッドが自動的に作られます。

プレグリッド画面では、レース前の確認を行います。



④ レースに進む

参加しているプレイヤー全員がプレグリッド画面で[READY]を選択するか、いずれかのプレイヤーが[START]を選択すると、レースが始まります。

レース終了後は、同じプレグリッド画面に戻ります。



画面

プレグリッド画面

プレグリッド画面には、以下のような項目が表示されます。

A レース情報

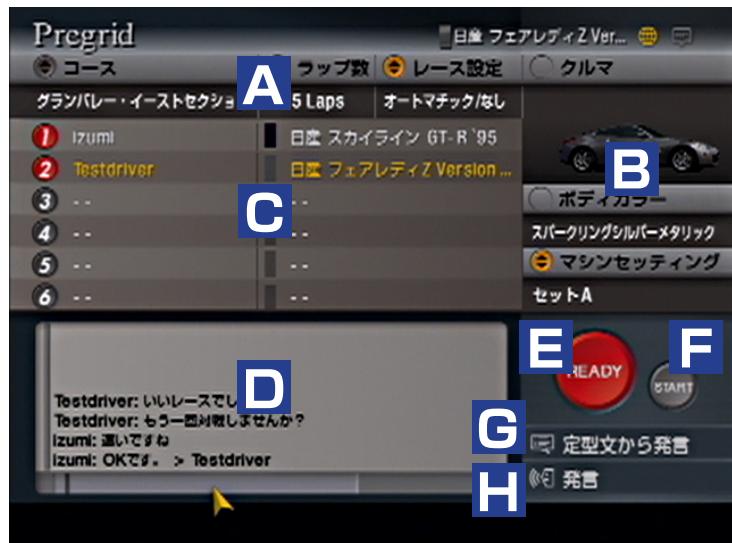
行われるレースのコースや周回数などです。
クイックレースやチューンドカーレースでは、変更できません。
プライベートレースでは、参加しているプレイヤー全員が変更できます。

B 自己のクルマ

レースに使用する自分のクルマです。
クイックレースでは、決められた車種の中からクルマや色を選択できます。
チューンドカーレースでは、現在乗っているクルマが表示され、"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に保存してあるセッティングから使用するセッティングを選択することができます。
プライベートレースでは、レースの設定によって、決められた車種か現在乗っているクルマかが異なります。

C グリッド

レースのスタート順です。
最初のレースはプレグリッド画面に進んだ順、レース後は前回のレースの順位順になります。



D チャットウィンドウ

文字によるチャットが表示されます。
チャットの内容を見られるのは、同じプレグリッド画面にいるプレイヤーのみです。

E [READY]

準備ができたプレイヤーが選択するボタンです。
参加しているプレイヤー全員が[READY]を選択するか、いずれかのプレイヤーが[START]を選択すると、レースが始まります。

F [START]

[READY]が選択されているかどうかに関わらず、レースを始めます。

G [定型文から発言]

あらかじめ用意された定型文を使って、文字によるチャットに参加します。
定型文を選択した状態で方向キー右を押すと、話しかけるプレイヤーを指定することができます。

H [発言] → P.8

文字によるチャットに参加します。文字入力モードになります。





画面

プライベートレースの流れ(チャットルームを作る場合)

プライベートレースでチャットルームを作るには、以下のように進めていきます。

① プライベートレースに進む

オンラインホームで[プライベートレース]を選択します。

② Private Races Lobby画面で[チャットルーム作成]を選択する

Private Races Lobby画面で[チャットルーム作成]を選択します。

作るチャットルームの名前やカテゴリー、必要であればパスワードを入力してください。パスワードを設定すると、正しいパスワードを知らないプレイヤーはチャットルームに参加できなくなります。
作成したチャットルームは、入室者がいなくなってしまった時点でなくなります。



③ チャットルーム画面に進む →P.16

チャットルームを作ると、チャットルーム画面に進みます。

ここから先は、下の「プライベートレースの流れ(チャットルームに参加する場合)」の④以降と同じです。

プライベートレースの流れ(チャットルームに参加する場合)

プライベートレースすでにあるチャットルームに参加するには、以下のように進めていきます。

① プライベートレースに進む

オンラインホームで[プライベートレース]を選択します。

② Private Races Lobby画面で参加するチャットルームを選択する

Private Races Lobby画面で参加するチャットルームを選択します。

[絞り込み]を選択するとチャットルームをカテゴリーで絞り込みます。

最新の情報に更新するには[更新]を選択してください。

参加しているプレイヤー数が定員(100人)に達しているチャットルームには参加できません。

パスワードが設定されているチャットルームには、正しいパスワードを入力しないと参加できません。



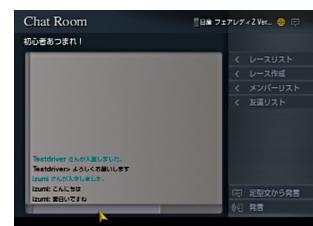
③ チャットルーム画面に進む →P.16

チャットルームを選択すると、チャットルーム画面に進みます。

④ レースを作るかレースに参加する →P.16

新しいレースを作るときは[レース作成]を選択して、レギュレーションなどを決めてください。

すでにあるレースに参加するときはレースリストから参加したいレースを選択してください。



⑤ プレグリッド画面に進む →P.14

同じレースを選択したプレイヤーが、順にプレグリッド画面に進みます。

参加プレイヤー数がレースの最大参加者数に達すると、ほかのプレイヤーは参加できなくなります。

プレグリッド画面では、レース前の確認を行います。



⑥ レースに進む

参加しているプレイヤー全員がプレグリッド画面で[READY]を選択するか、いずれかのプレイヤーが[START]を選択すると、レースが始まります。

レース終了後は、同じプレグリッド画面に戻ります。



画面

チャットルーム画面

チャットルーム画面では、以下の項目を選択できます。

レースリスト

現在チャットルーム内に作られているレースの一覧を表示します。

レースを選択すると、そのレースのフレグリッド画面に進みます。

参加しているプレイヤー数が最大参加者数に達しているレースには参加できません。

パスワードが設定されているレースには、正しいパスワードを入力しないと参加できません。

レースには、以下のようなアイコンが表示されます。



レース中(参加できません)



パスワードあり



ボイスチャット使用可(→P.18)



レース作成 →P.14

自分がレース主催者となって、レースを作ります。

レース名や選択できるコースのカテゴリー、最大周回数、最大参加者数、使用するクルマの種類、レースのパスワード、ボイスチャット機能のON/OFFを設定すると、そのレースのフレグリッド画面に進みます。

パスワードを設定すると、正しいパスワードを知らないプレイヤーはレースに参加できなくなります。

作成したレースは、参加者がいなくなった時点でなくなります。

メンバーリスト

現在チャットルーム内にいるプレイヤーの一覧を表示します。

友達リスト →P.18

友達登録したプレイヤーの一覧を表示します。

[定型文から発言]

あらかじめ用意された定型文を使って、文字によるチャットに参加します。

定型文を選択した状態で方向キー右を押すと、話しかけるプレイヤーを指定することができます。

[発言] →P.8

文字によるチャットに参加します。文字入力モードになります。





画面

タイムアタックの流れ

タイムアタックでは、以下のようにタイムアタックに挑戦します。

① タイムアタックに進む

オンラインホームで[タイムアタック]を選択します。

[?]を選択すると、タイムアタックに関する情報が表示されます。

② クルマを選択する

タイムアタックに使用するクルマを選択します。

イベントによって、使用できるクルマの種類やレギュレーションが決められていることがあります。

現在乗っている自分のクルマを使用するイベントであっても、そのクルマがレギュレーションに合致しない場合は出走できません。

③ タイムアタックイベントを選択する

タイムアタックイベント一覧から参加したいイベントを選んで、[出走する]を選択します。

イベントを選んで[ランキングを見る]を選択すると、そのイベントのランキング画面が表示されます(→P.17)。

レギュレーションのあるイベントでは、イベント選択後にレギュレーションが表示されます。レギュレーション違反の項目は、赤く表示されます。

④ レースメニューに進む

クルマを選択すると、レースメニューに進みます。レースメニューで一定時間以上経過すると、自動的にクルマ選択画面に戻ります。

レースメニューでは、以下の項目を選択できます。

スタート	タイムアタックを始める
ランキング	ランキングを確認する/ほかのプレイヤーや自分の走りをゴーストとして設定する(→P.17)
もどる	クルマ選択画面に戻る

⑤ タイムアタックを始める

レースメニューで[START]を選択すると、60分間のタイムアタックが始まります。

タイムアタックを終了するには、アタック中にSTARTボタンを押してください。

タイムアタック終了後は、レースメニューに戻ります。

レースメニューで[もどる]を選択するか一定時間以上経過してクルマ選択画面に戻ると、それまでの最高タイムの走りがサーバに送られ、ランキングに反映されます。

ランキング画面

ランキング画面には、以下のような項目が表示されます。

A ランキング

イベントごとのタイム順です。

上位100位まで表示されます。

B プレイヤー情報

プレイヤー名と使用したクルマ、タイムです。

プレイヤー名を選択すると、以下の項目が表示されます。

(1) プロファイルを表示	選択したプレイヤーのプロファイルを表示する(→P.12)
(2) メッセージを送る	選択したプレイヤーにメッセージを送る(→P.18)
(3) 友達リストに追加	選択したプレイヤーに友達リストへの追加依頼を送る(→P.18)
(4) リプレイを再生	ランキングされたときの走りのリプレイを再生する
(5) ベストラップリプレイをロード	ランキングされたときの走りをゴーストに設定する(→P.17)

*イベント選択時の[ランキングを見る]からランキングを見たときは(1)(2)(3)(4)の機能が使えます。

*レースメニューからランキングを見たときは(3)(5)の機能が使えます。



C 自分の成績

自分の成績です。

機能

友達リスト機能について

友達リスト機能とは、特定のプレイヤーと友達となって、お互いの友達リストに登録しあう機能のことです。

友達リストへの追加依頼

友達になりたいプレイヤーに友達登録をお願いするときは、[友達リストに追加]を選択します。

相手に受け取ると友達となり、お互いの友達リストに相手が登録されます。

友達リストへの追加依頼は、以下の画面から現在オンラインでレース中ではないプレイヤーに送ることができます。

- 友達リスト (→P.12)
- フレグリッド画面 (→P.14)
- ランキング画面 (→P.17)

友達リストへの追加依頼に答える

友達リストへの追加依頼が送られてくると、依頼があったことが表示されます。

依頼を受けるかどうかを選択してください。

友達リストでできること

現在登録している友達は、友達リストで一覧できます。

友達リストでは、以下のようなことができます。

- 相手がオンラインかどうかを確認
- プロファイルの表示
- メッセージを送る (→P.18)
- 友達リストへの追加依頼を送る (→P.18)
- 相手がいるチャットルームに移動 (相手がチャットルーム内にいるときのみ)
- 友達リストから削除 (相手の友達リストから自分も削除される)



メッセージ機能について

メッセージ機能とは、現在オンラインでレース中ではないプレイヤーに文字のメッセージを送る機能です。

メッセージを送る

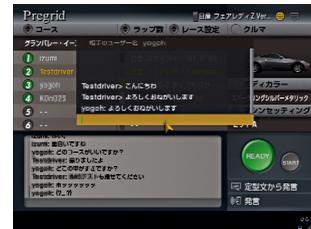
以下の画面で、送りたいプレイヤー名を選択して、メッセージを送ることができます。

- 友達リスト (→P.12)
- フレグリッド画面 (→P.14)
- ランキング画面 (→P.17)

メッセージを受ける

メッセージが送られてくると、画面右上にあるメッセージアイコンが上下します。

L2ボタンを押すと、メッセージの内容が表示されます。



ボイスチャット機能について

ボイスチャット機能とは、USBヘッドセットを使用して、フレグリッド画面やレース中に音声による会話を楽しむ機能です。

ボイスチャット機能を使った会話は、USBヘッドセットを使用しているプレイヤーにのみ聞こえます。

プライベートレースでボイスチャット機能がOFFに設定されているチャットルームで作られたフレグリッド画面やレースでは、ボイスチャット機能を使用できません (→P.16)。

話す

フレグリッド画面やレース中にR1ボタンを押しながらUSBヘッドセットに向かって話すと、同じフレグリッドにいるプレイヤーや、レースに参加しているUSBヘッドセットを使用中のプレイヤー全員に声が伝わります。R1ボタンを押して10秒経過するか、R1ボタンを離すと会話が終了します。

一度に話せるのは、ひとりだけです。ほかのプレイヤーが話している (R1ボタンを押している) あいだは、話せません。



補足

遊びかたのヒント

本ソフトウェアは、さまざまな遊びかたで楽しむことができます。
マナーを守って、楽しくプレイしてください。

■ 友だちとレースをしたい

友だちやオンラインで知りあった特定のプレイヤーと同じレースに参加したいときは、以下のようにすると便利です。

① 主催者がパスワードを設定したチャットルームを作る

主催者がプライベートレースでパスワードを設定したチャットルームを作ります(→P.15)。

② 主催者が一緒にレースをしたいプレイヤー(メンバー)にパスワードを伝える

主催者がメンバーにパスワードを伝えます。メッセージ機能を使うと便利です(→P.18)。

③ メンバーがチャットルームを検索する

メンバーがPrivate Races Lobby画面(→P.15)や友達リスト(→P.18)から主催者が作ったチャットルームを探します。

④ メンバーがチャットルームに参加する

メンバーが主催者から伝えられたパスワードを入力してチャットルームに参加します。

■ セッティングを調整したい

テスト走行をくり返しながらセッティングを調整するには、トップメニューで[グランツーリスマモード]を選択して、ネットワークに接続せずにプレイしましょう。グランツーリスマモードで保存したセッティングをオンラインで使用することができます。

■ 速いプレイヤーの走りを参考にしたい

タイムアタックのレースメニューから[ランキング]を選択すると、ランキング画面から現在のイベントのランキング上位プレイヤーの走りをゴーストとして設定することができます(→P.17)。

ゴーストの走りを参考に、アタックしてみましょう。

困ったときは

オンラインプレイで困ったことがあったときは、もう一度本ファイルや使用する機器類の取扱説明書を読み直してから、以下の点を確認してください。

■ ネットワークに接続できない

- 本ファイル4~5ページを参考に、機器が正しく接続されているか確認してください。
- オンラインエントリー画面(→P.10)で[編集]を選択して、使用している接続プロバイダー設定が正しく入力されているか確認してください。
- ルータを使用している場合、機器や環境によっては使用するポート番号を適切に設定しないと正常に動作しない場合があります(→P.5)。
- サーバメンテナンス中は、ネットワークに接続できません。しばらくたってから接続し直してください。サーバメンテナンスについての情報は、オンラインホームの[ニュース](→P.12)やログイン完了時のウィンドウ(→P.10)のほか、「グランツーリスマ・ドットコム」(<http://www.gran-turismo.com/jp/>)でお知らせします。
- ネットワークの状態によって、接続が不安定になる場合があります。接続できないときや何度も切断されるときは、しばらくたってから接続し直してください。

■ ログインできない

- 大文字と小文字、英字と数字など、ログインに使用するユーザー名とパスワードが間違っていないか確認してください。

■ ログインに使用するユーザー名やパスワードを忘れた

- ログインに使用するユーザー名やパスワードを忘れた場合は、「グランツーリスマ・ドットコム」(<http://www.gran-turismo.com/jp/>)にアクセスしてください。ユーザー名は、ログイン後のマイページで確認できます。パスワードは、ログイン画面にあるリンクから再発行を依頼してください。

■ チャットルームやレースに参加できない

- 参加しているプレイヤー数が定員に達しているチャットルームやレースには参加できません。
- パスワードが設定されているチャットルームやレースには、正しいパスワードを入力しないと参加できません。
- レース中のレースには参加できません。
- ルータを使用している場合、機器や環境によっては使用するポート番号を適切に設定しないと正常に動作しない場合があります(→P.5)。



補足

ご利用の際のご注意

本ソフトウェアを利用する際には、以下の注意およびサービス開始前に表示される規約をよく読み、正しく利用してください。

- 本ソフトウェアは、実験を目的として開発されたソフトウェアです。
- 本ソフトウェアは実験用ソフトウェアのため、動作の保証はいたしません。
- 本ソフトウェアを使用した実験は、最低3ヶ月間行うことを予定しています。実験の終了日は、終了日の2週間前までに「グランツーリスモ・ドットコム」(<http://www.gran-turismo.com/jp/>)にて告知します。
- 本ソフトウェアの使用料は無料です。ただし、ブロードバンドネットワーク回線に接続する際には、インターネットサービスプロバイダーの料金などが別途必要です。
- 本ソフトウェアを利用するためには、サービス開始前に表示される「規約」のすべてに同意いただく必要があります。
- 本ソフトウェアを使用したテストに際して、お客さまが「グランツーリスモ・ドットコム」(<http://www.gran-turismo.com/jp/>)のメンバー登録時に登録されたメールアドレスあてに各種アンケートをお送りいたします。アンケートの記載に従い、ご回答またはテストプレイを行ってください。
- 本ソフトウェアで作成したデータは、GT 4製品版では使用できません。
- 本ソフトウェアは、ネットワークサービスの品質を保証するものではありません。環境により、データの遅延・消失や回線切断などが発生する可能性があります。
- 本ソフトウェアは、常にお客さま以外のプレイヤーと同等条件でのプレイが可能であることを保証するものではありません。
- 本ソフトウェアは"DNAS" (Dynamic Network Authentication System) という著作権およびセキュリティの保護を可能にする株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント独自の認証システムを使用しています。
- "DNAS"の無効化装置もしくはプログラムを譲渡し、引渡し、展示し、輸出し、輸入し、または送信することは、法律により禁止されています。
- "DNAS"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
- 本ソフトウェアは、RSA Security Inc.のRSA® BSAFE™SSL-CおよびCrypto-Cソフトウェアを搭載しています。
- 「RSA」は、RSA Security Inc.の登録商標です。「BSAFE」は、RSA Security Inc.の日本、米国およびその他の国における商標または登録商標です。

お問い合わせ先

お問い合わせ内容に応じて、以下へお問い合わせください。実在のクルマやパーツ、サーキットについてや、他社製の必要機器および対応機器の使用方法に関するお問い合わせについては、お答えできません。あらかじめご了承ください。



株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター

URL <http://www.jp.playstation.com/support/> ※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

TEL 0570-000-929 (PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00~18:00

お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いにつきましては、"PlayStation 2"の取扱説明書、または上記URLをご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。

"■" "PlayStation" and "DUALSHOCK" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
©2006 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



利用規約

ご利用前に必ずお読みください。

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント(以下、当社)が提供する「グランツーリスマ4 オンライン実験バージョン」およびこれに関連したオンラインサービス(以下、総称して本ソフトウェア)は、将来の「グランツーリスマ」シリーズに向けた実験の実施(以下、実験)を目的としたプログラムです。本ソフトウェアをご利用いただくためにはお客様にこの規約(以下、本規約)のすべてにご同意いただく必要があります。当社は、本規約の内容を予告無く変更することがあります。その際にはこの文書の改訂版を掲載いたしますので、最新の内容をご確認ください。

(1) 本ソフトウェアの利用

1. 本ソフトウェアをご利用いただくためには以下のものが必要です。

- ・"PlayStation 2"専用ネットワークアダプターが付属している"PlayStation 2"本体または"PlayStation 2"本体および"PlayStation 2"専用ネットワークアダプター
- ・ブロードバンドネットワーク回線への接続環境
- ・当社が運営するwebサイト「グランツーリスマ・ドットコム」(以下、「グランツーリスマ・ドットコム」)のニックネームおよびパスワード
- ・「グランツーリスマ・ドットコム」が付与する本ソフトウェア用アカウント名およびパスワード(以下、総称してID)

2. 本ソフトウェアは2006年6月1日より2006年8月31日までご利用いただけます。ご利用期間が変更される場合には、予めお客様にお知らせをいたします。

3. 本ソフトウェアのご利用料金は無料です。ただし、ブロードバンドネットワーク回線に接続する際には、インターネット接続プロバイダー所定の料金を負担する必要があります。

4. 設備の保守・点検作業、天災などの不可抗力など当社がやむを得ないと判断する場合、お客様に予告することなく一時的に実験を中断することがあります。

5. 本ソフトウェアおよび実験の内容は当社の判断により決定されます。

6. 本ソフトウェアは実験を目的としたプログラムのため予期できない各種不具合が発生する場合があります。

(2) 禁止事項

お客様は次の各号に記載の行為をしてはならないものとします。お客様が次の各号に記載の行為を行ったと当社が判断した場合、当社は何らの通知または催告なしにお客様のIDを取消すことができるものとします。

1. 本ソフトウェアを第三者に譲渡すること

2. お客様のIDを第三者に利用させること

3. 実験を妨げる行為

4. 本ソフトウェアのデータの不正な変更・改竄・削除

5. 各種不具合を悪用する行為

6. 当社または協力会社が管理するサーバーなどへの不正なアクセス

7. 本ソフトウェアを実験への参加以外の目的のために利用すること

8. 当社または第三者の名誉または信用を毀損する行為

9. 公序良俗に反する行為

10. 犯罪行為、犯罪行為に結びつくまたは結びつくおそれのある行為

11. 各種法律または規則に違反するまたは違反するおそれのある行為

12. 第三者になります行為

13. 当社または第三者の著作権、商標権、特許権などの知的財産権またはプライバシーを侵害する行為

14. 当社または第三者を誹謗中傷する行為

15. 選挙活動、宗教活動またはこれに類する行為

16. 営利活動または営利を目的とする行為

17. 本規約のいずれかの条項に違反する行為

(3) その他

1. お客様または他のお客様の行為、天災または停電などの不可抗力によりプレイデータの一部または全部が消失した場合について、当社は何ら責任を負いません。

2. 本ソフトウェアおよび実験に関連して提供されるコンテンツおよびこれらに関するデータ(以下、総称してコンテンツ)の著作権を含む一切の権利は当社が管理または保有しています。お客様がコンテンツの一部または全部を当社の許諾なく複製(私的利用目的のものは除きます)、転用、二次利用することは法律により禁止されています。

3. 本ソフトウェアのご利用に関連して、お客様が「グランツーリスマ・ドットコム」のメンバー登録時に登録されたメールアドレスにて各種アンケートをお送りいたします。アンケートの記載内容に従いご回答またはテストプレイなどを行ってください。

4. 本ソフトウェアのご利用に関してお客様からご意見、企画、文章、コメント、画像、これらに関するデータまたはリプレイデータなどの著作物など(以下、総称して投稿作品)を投稿またはご提供いただいた場合、投稿作品に関する著作権などのすべての権利(著作権法第27条、28条に定める翻案権、翻訳権及び二次的著作物の利用に関する権利を含みます)は当社に帰属します。また、投稿作品は、お客様に返却いたしません。従って当社は、投稿作品を、秘密保持義務を負うことなく、任意に、かつ無償で何ら制限を加えられることなく利用すること(改変して利用すること、削除することなども含みます)ができるものとします。なお、当社は投稿作品の内容について監視、削除義務を負いません。

5. 本ソフトウェアは実験を目的としたものであり、製品として発売することを前提とするものではありません。また、製品版「グランツーリスマ4」と同等の品質または動作を保証するものではありません。

6. お客様による本ソフトウェアの利用に際してお客様または第三者が損害を被ることがあっても、法令により免責が認められない場合を除き、当社は一切賠償の責任を負いません。

7. 当社は、本ソフトウェアおよび実験についてその完全性、正確性、お客様の利用目的との適合性などについて、法令により免責が認められない場合を除き、いかなる保証をもいたしません。

8. お客様が本ソフトウェアをご利用することにより、第三者に対して権利侵害その他の形で損害などを与えた場合には、お客様が自己の責任と費用において解決するものとします。

9. 本ソフトウェアの利用並びに本規約の解釈および適用は、日本国法に準拠するものとします。また、本ソフトウェアの利用に関わるお客様と当社の間のすべての紛争については、東京地方裁判所を第一審の専属管轄裁判所とします。

10. 本規約の一部が法律により無効となった場合でも、当該部分以外は有効に存続するものとします。

2006年6月1日制定