



Press Release

株式会社ランナバウト・エンジニアリング
2019年9月吉日



カーアクションゲームの「**ランナバウト**」が
アプリゲームで登場！ついにゲームも**自動運転**の時代へ！
世界の**奥山清行氏**が率いる
KEN OKUYAMA DESIGN による
未来のクルマが**100種以上**登場！

株式会社ランナバウト・エンジニアリング（本社：東京都新宿区）はアプリゲームのパブリッシャーとしての参入を決め、その第一弾として未来型カーアクションゲーム「ランナバウト・コンボイ」を日本先行リリース(2019年10月予定)いたします。「ランナバウト・コンボイ」の開発においては、ファミコン版『ドラゴンクエストIII』『ドラゴンクエストIV』のチーフプログラマーを務めた、同社代表の内藤寛がプロデューサーとして参加しました。



「ランナバウト」は1996年にプレイステーションで発売されたカーアクションゲームの元祖です。
ランナバウトは以下の三大コンセプトを基に作られました。

■ゴールまでの道のりが複数ある

車ゲームでありながらサーキットを周回するのではなく、舞台が街中なのでゴールまでの道のりが無数にあることで何度でも遊べ、またユーザーや使用車種によってさまざまなルートを考える楽しさがありました。

■街中にあるものを破壊できる

まるで映画のカースタントシーンの様に、街中にある物、例えばゴミ箱や信号機を蹴散らしたり破壊する爽快感がありました。また通常では走れないようなビルの中や細い路地などを走ることで、ショートカットや裏道などを発見する楽しみがありました。

■色々なクルマを運転できる

レーシングカーやスーパーカーなど、それまでのレースゲームに登場していた速い車だけでなく、バスやダンプ、道路清掃車、スクーター、戦車など、誰もが一度は操縦してみたかった多彩な車種が登場しました。

従来の車ゲームには無かった、これらの斬新なコンセプトがユーザーに受け入れられ、全世界でシリーズ累計100万本を越す人気ゲームとなりました。

ついにゲームの世界も自動運転の時代に！

今回のアプリ版は、三大コンセプトはそのまま踏襲し、アプリならではの操作性を取り入れて登場します。難しいハンドルやアクセル、ブレーキといった手先の器用さを要求する操作を一切排除し、幅広いユーザーが遊べる様、これまで無かった斬新な自動運転システムを搭載します。無数にあるルートの中から最適な道順を考えて上手く攻略してください。



お掃除ロボットからダンプまで近未来カーが100種以上登場！

ゲーム中に登場する100種以上のクルマは、世界を舞台に活躍する工業デザイナーである奥山清行氏が率いるKEN OKUYAMA DESIGNによるオリジナルデザインです。

奥山氏はフェラーリ等のデザインを担当するピニンファリーナ社の元チーフデザイナーであり、世界限定400台の超高級スポーツカーである「エンツォフェラーリ」をデザインしたことで有名です。

また車のデザインのみならず、北陸新幹線やJR東日本のTRAIN SUITE四季島、眼鏡や有田焼といった幅広い分野のデザインで活躍中です。

今回のランナバウトは現在から約20年後の世界観で構築されており、ダンプや消防車はもちろん、お掃除ロボットやショッピングカートなど、斬新なクルマが多数登場します。KEN OKUYAMA DESIGNにとってもゲーム業界は初挑戦！近未来のこのようなクルマ達を、どのようにデザインしたのか、ご期待ください！

「ランナバウト・コンボイ」～ストーリー～

約10年前、全てのクルマに自動運転システムが搭載され、ドライバーの労力は軽減されるようになった。しかしながらそれはドライバーのスキル低下を招き、皮肉にも新たな社会問題となる。それでも自動車メーカー各社は、技術の進歩と更なるシステム改良改善を日々進めていった…。そんな中で新興メーカーである、ランナバウト社が開発した「ヴォルテックシステム」が業界の注目を集める。クルマに高性能自立AI「タマシイ」を搭載し、そのスキルをドライバーが向上させるという画期的なシステムだ。しかし、某国メーカーは「タマシイ」を悪用。兵器への転用をしたことで深刻な国際問題へとなっていく。また、数年前までは無尽蔵にあると言われてきた原油が急激に枯渇し始める。ドライバーのスキル問題、悪用システム、原油の枯渇、さらには代替エネルギーの利権争いを巻き込んだ戦いが、2035年、静かに始まった。

アプリ概要

アプリ名	「ランナバウト・コンボイ」
ジャンル	未来型カーアクション
サービス開始日	2019年10月リリース
予定対応OS	Android、iOS
言語	日本語、英語(予定)
配布地域(予定)	アジア、北米、南米、欧州
価格	無料(ゲーム内課金あり)
公式Webサイト	http://www.runabout.games/
公式Twitter	https://twitter.com/RAC_Official_JP





「ランナバウト・コンボイ」デザイナー KEN OKUYAMA プロフィール

奥山清行 Kiyoyuki Okuyama
工業デザイナー／KEN OKUYAMA DESIGN代表

1959年山形市生まれ。ゼネラルモーターズ社(米)チーフデザイナー、ポルシェ社(独)シニアデザイナー、ピニンファリーナ社(伊)デザインディレクター、アートセンターカレッジオブデザイン(米)工業デザイン学部長を歴任。フェラーリエントォ、マセラティクアトロポルテなどの自動車やドゥカティなどのオートバイ、鉄道、船舶、建築、ロボット、テーマパーク等数多くのデザインを手がける。2007年よりKEN OKUYAMA DESIGN代表として、山形・東京・ロサンゼルスを拠点に、企業コンサルティング業務のほか、自身のブランドにより自動車・インテリアプロダクト・眼鏡の開発から販売までを行う。

「ランナバウト・コンボイ」プロデューサー 内藤寛 プロフィール

ゲームクリエイター／ランナバウト・エンジニアリング代表。1967年武蔵野市生まれ。ファミコン版『ドラゴンクエストIII』『ドラゴンクエストIV』のチーフプログラマーを務めた後独立、かつて無いシステムのゲームにこだわり、『シャイニング&ザ・ダクネス』『ランドストーリー』『ランナバウト』など数多くのタイトルを手掛ける。「面白いゲームとハードの性能は無関係」をモットーに、最新作『ランナバウト・コンボイ』ではプロデューサーという立場で新たなジャンルに挑戦する。

株式会社ランナバウト・エンジニアリング

ランナバウト・エンジニアリングは、コンテンツを総合的にプロデュースすることを目標に2016年12月に設立しました。ゲーム企画・開発においては「ゲームの面白さはハードの性能に依存しない」をモットーに、どのようなマシンにも対応できる新しい遊びを供給していきます。
