

For noobis in JF3 & rFactor

0. はじめに

ここではJF3やrFactorの初心者の方への何かしらが掲載されております。このページを開いているということはその時点でF3ないしrFactorに対して結構やる気があるはずなので、頑張って最後まで読むよろし。とってもし長いけどF3だけじゃなくて他のmodにも結構使えることも書いてあるはず。多分。

1、とりあえずレースに出て嫌な気分にならないために

①スタート練習は重要。

ストールすると非常に色々イヤバかったりします。

(練習無し+レースギリギリに来てスタートで大ストール→みんなで大混乱 ではさすがに問題)

その後のレースへのやる気もなえなえってもんです。F3はピークパワーが無い車(220馬力前後)なので、「ホイールスピンしたああああああ」と思ってアクセルを戻すと簡単にストール。キヲツケロ！ってか地味に練習するのが一番。ちなみにクラッチアシストを切ると最初はピットからも出づらいくらい。

②フォーメーションラップではタイヤとブレーキ(超重要)をきっちり暖める

基本ですが忘れられがち。JF3ではタイヤが68-83℃、ブレーキが350-650℃が適正温度域なのでフォーメーションラップ中にブレーキやタイヤを暖めて調整を加えましょう。また、これも罠ですが、前方グリッドに行けば行くほどグリッド静止時間が長くなるためタイヤやブレーキの温度が低下します。これも覚えておくとスタート→1コーナーのムーブがスムーズに行くはず。自信が無い場合は前日のサーバでスタート練習を行うのでそこで①②共に十分な練習をするべし。

3、アップグレードについて

A-F308について

F308はアップグレードの項目が非常に多いので若干複雑ですが頑張って覚えていきましょう。

チムニー→長い程ドラッグが増えるが、リヤウィングのダウンフォースも増加+ラジエターのクーリングが増加する。

アウトレット→開けばドラッグが増えるがラジエターのクーリングも増える。ウィング

には影響無し。

エアロパーツ→付ければ全体のダウンフォースが増えるが、その半面ドラッグが増加する。

アウトレット2→アウトレットと同様。

ラジエーターテープ→ラジエーターが冷えなくなる代わりにドラッグ削減。

(ごめんなさい、現時点でバグってるかも。次のパッチで修正します orz)

残り→見た目の変更です。お好みで。

B—F305～F307 について

これは1つだけなので余り迷うことも無いはず。

リヤトレッド→ワイドにするとドラッグ増加&リヤトレッド増加。ハイダウンフォースコースにいいかも。

あとリヤのサスペンションの実換算レートが若干変わるのでそれも含めてセッティングが変わります。

C—F302～F304 について

特に有りません。共通アップグレードのMDF or HDF の選択のみ。

D —F106～F107 について

これも同上。MDFかHDFの選択で。

E —共通アップグレード

MDF(mediumと言いつつ2種類の仕様なので実際にはローダウンフォース相当)↓

その名の通りダウンフォースがHDFパッケージより少なめです。その代わりドラッグも少ないです。ストレート勝負に持ち込みたい時。そもそもコース的に全開率高い時なんかはこっち。

HDF↓

MDFの逆だと思ってもらえれば。(ちなみにウィングの数値ですが、角度というかウィングの穴位置相当になっているのでリヤよりフロントを立てたからといってフロントの方がダウンフォース多い。とかそういう楽ちゃん仕様にはなっておりません。また、MDFとHDFで同じ数値比を選んでも同じバランスになるわけでもないのでもとにかく try and error の精神でデータ集めるといいです。)

4. セッティングについて

A、俺マジで初心者なんで……な人。

とりあえず一番いい方法はIRCを導入してレース前日にでも上級者の人に「セットくれ

の症状が違ったりするので、具体的にマンツーマンでセッティングを詰めていくような場合でも無い限りは「この症状だからこの対処法」とは言えない物なのです。(だからよくエンジニアが変わると成績に大ブレーキがかかるドライバーがいる)
ということで、ここからはtry and errorで頑張ってくださいまし。

5. もっと俺はF3を極めるんだ！という人に送るツール色々。

A. Motec

ドライビングデータをレコードする為に使います。自分の走りの確認から車高のデータ、ダンパーの動きまであらゆる事象が確認可能。カスタマイズ性もかなり高いので自分に使いやすいレイアウトを見つけろっ！

導入への詳しい説明は

<http://www13.atwiki.jp/rfactorseries/pages/57.html>

適当にカスタマイズされたレイアウトをお望みの方はこちらを。

http://shokada.rocket3.net/fileupload/file/Tomono_motec_projects_F3_FN.rar

B. Carfactory

ウィングの前後比やサスペンションのムーブメントの仕方などが一目瞭然。ただ使いこなすまでが相当厄介。ホントはmod作る人のためのものですが、確認の為の使い方もアリ。

<http://www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Kangaloosh!+carFactory>

C. Physics editor (といいつつ実質エンジンエディター)

えーと、チートができるわけじゃないですよ？これも本来はmodの為のツールですが、エンジンのトルク、パワー、バックトルク(エンジンプレーキ)パワーが簡単に確認できるツール。これを見てシフトアップのタイミングを決めるのがオススメ。

<http://www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Easy%20Engine%20Physics%20Editor>

これだけあればどんなmodも丸裸！……でも持ってきたデータを使いこなすのは自分のチカラ。

そこだけはお忘れなく。

6. (どうでもいい話) 慣れてきたらクラッチアシストレスが楽しい

実際のF3はドグミッション+シーケンシャルシフトという環境の為、左足ブレーキをしたまま右足で煽ってクラッチは使わずに回転だけを合わせるシフト方式(ドグミッション

は回転さえ合っればギアは問題なく入る) がトレンドだったりするので、いい感じに慣れてきたハンドル使いの人は試してみるといいかも。慣れればクラッチアシストを切った方が一部のコーナーではブレーキング距離が短くできるなんてメリットもあり。(オートクラッチは結構多めに煽りが入るため)

何より、上手くブリップが決まって綺麗に止まれた時が気持ちいい!

7. おわりに

色々ゴチャゴチャ書いてきましたが、レースシムは無限に練習が可能 = 走りこんだ人に勝利が降ってくる可能性が高いという非常に健全性の高い競技となっております。ということで、走りこんだりデータを取ったりして楽しみながら速くなっていけば多分その内面白いレースができる日が来るはずっす。以上。

文責

Tomono Mizugami (多分)