



LAN対戦の遊びかた



- 本ファイルには、『GRAN TURISMO 4』のLAN対戦についての説明のみが記載されています。LAN対戦以外のモードや操作方法などについては『GRAN TURISMO 4』付属の解説書を参照してください。
- 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、LAN対戦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LAN対戦を行えることを保証するものではありません。
- 下記インフォメーションセンターでは、実在のクルマやパーツ、サーキットについてや、イーサネットスイッチングハブなど他社製品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.playstation.jp/info/> ※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の場合 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をご覧ください。インフォメーションセンターにお問い合わせください。

LAN対戦の準備

LAN対戦とは

LAN対戦とは、ローカルエリアネットワークを使用して複数の"PlayStation 2"本体を接続し、2～6人による対戦レースやほかのモニタによるライブ中継、マルチモニタによる通常の3～6倍の広さの画面でのレースをプレイできるモードです。
LAN対戦中はLAN内のみで通信を行うため、インターネット接続環境は必要ありません。

必要機器

LAN対戦をプレイするには、以下の機器が必要です。プレイ条件によって、必要な機器は異なります。

使用する機器の取扱説明書を必ず読み、正しく使用してください。

各機器の接続については、本ファイル3ページを参照してください。

■ ユニット

本ファイル内では、以下の機器をまとめて「ユニット」と呼びます。

LAN対戦をプレイするには、プレイヤーの人数に関わらず、使用するテレビモニタの台数分のユニットが必要です。

● "PlayStation 2"本体

● テレビモニタ

"PlayStation 2"本体と接続するために、別途ケーブル類が必要です。

● 『GRAN TURISMO 4』のディスク

● 対応コントローラ

『GRAN TURISMO 4』付属の解説書6～7ページを参照してください。

● "PlayStation 2"専用メモリーカード (8MB)

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

使用する"PlayStation 2"本体の型番が「SCPH-70000」シリーズの場合は不要です。

"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) と "PlayStation BB Unit" (外付型) があります。

いずれも使用する"PlayStation 2"本体に対応する機器が必要です。"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.playstation.jp/scej/>) を参照してください。

■ イーサネットスイッチングハブを使用しない場合

イーサネットスイッチングハブを使用せずにLAN対戦をプレイする場合は、以下の機器を使用して、2組のユニットを接続します。3組以上のユニットを使用する場合は、イーサネットスイッチングハブを使用してください。

● ユニット2組

● UTPクロスケーブル (クロスタイプのLANケーブル) 1本

カテゴリ5以上のケーブルを推奨します。

■ イーサネットスイッチングハブを使用する場合

イーサネットスイッチングハブを使用してLAN対戦をプレイする場合は、以下の機器を使用して、2組以上のユニットを接続します。

● 使用する分のユニット

● 使用するユニット分のポートがあるイーサネットスイッチングハブ

100Mbps以上の通信速度に対応した機器を推奨します。

● 使用するユニット分のUTPストレートケーブル (ストレートタイプのLANケーブル)

カテゴリ5以上のケーブルを推奨します。

対応機器

USB対応キーボードを使用すると、設定中にキーボードから文字を入力することができます。

USB対応キーボードを使用する場合は、"PlayStation 2"本体の電源を入れる前にどちらかの⚡ (USB) 端子に直接接続し、本体起動中は抜き差ししないでください。USBハブは使用できません。

USB対応キーボードの機種によっては、正しく動作しない場合もあります。

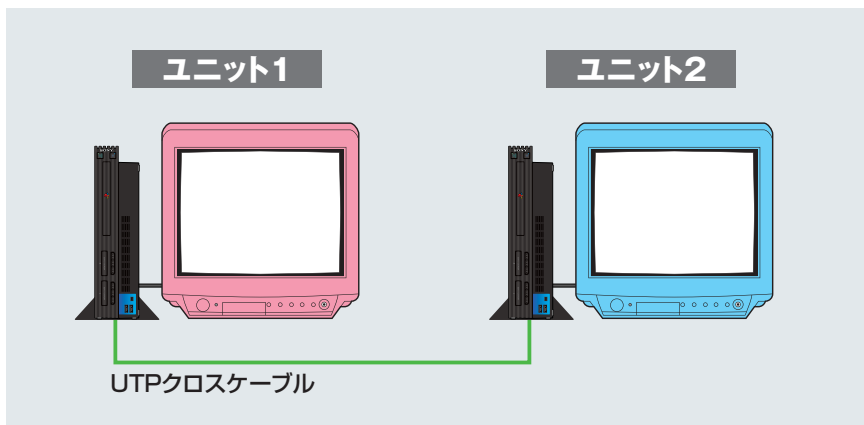
LAN対戦の準備

機器の接続

LAN対戦用に接続する前に、各ユニットでLAN対戦以外のモードが正しくプレイできるか確認してください。
すべてのユニットで動作が確認できたら、接続するすべての機器の電源を切り、プレイ条件に応じて、以下のように接続してください。
接続後の流れは、本ファイル4ページ以降を参照してください。

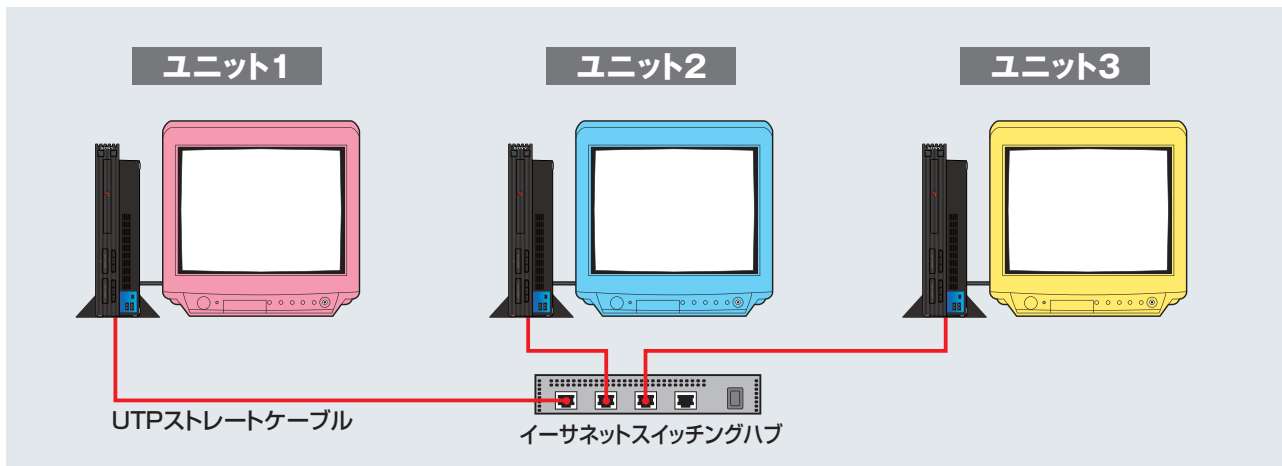
2台のテレビモニタを使用する場合

2台のテレビモニタを使用してLAN対戦をプレイする場合は、2組のユニットの"PlayStation 2"本体("PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) もしくは"PlayStation BB Unit")にあるNETWORK (ネットワーク) 接続端子同士をUTPクロスケーブル(クロスタイプのLANケーブル)で接続します。



3台以上のテレビモニタを使用する場合

3台以上のテレビモニタを使用してLAN対戦をプレイする場合は、使用するすべてのユニットの"PlayStation 2"本体("PlayStation 2"専用ネットワークアダプター (Ethernet) もしくは"PlayStation BB Unit")にあるNETWORK (ネットワーク) 接続端子とイーサネットスイッチングハブをUTPストレートケーブル (ストレートタイプのLANケーブル) で接続します。



機器接続時の注意

LAN対戦に使用する機器を接続するときは、以下のような点に気をつけてください。

- LAN対戦用に接続する前に、各ユニットでLAN対戦以外のモードが正しくプレイできるか確認してください。
- プレイ条件に応じて、UTPクロスケーブルとUTPストレートケーブルを正しく使い分けてください。
- イーサネットスイッチングハブには、LAN対戦に使用するユニット以外の機器 (LAN対戦に使用しない"PlayStation 2"本体やパソコン、プリンタなど) を接続しないでください。

LAN対戦の準備

LAN対戦前に必要な設定の流れ

LAN対戦をプレイするには、使用するすべてのユニットで以下の流れに沿って各種設定を行う必要があります。

具体的なプレイ条件での設定例は、本ファイル9～10ページを参照してください。

各設定は、「PlayStation 2」専用メモリーカード(8MB)のゲームデータや「あなたのネットワーク接続ファイル」に保存されます。2度目以降、ゲームデータや「あなたのネットワーク接続ファイル」が保存されている状態かつ同じプレイ条件でLAN対戦を行う場合は、起動後すぐにLAN対戦を始めても構いません。LAN対戦の流れについては、本ファイル7～8ページを参照してください。

1 スタイル構成を決める

設定を始める前に、各ユニットをどのようなスタイルで使用するかを決めておきます。

各スタイルの内容については、本ファイル5ページを参照してください。

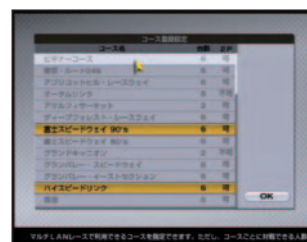
2 使用するコースを登録する

タイトルメニューの[オプション]から[コース登録]を選択して、LAN対戦に使用したいコースを登録します。

コースによって、対戦できる最大人数が異なります。

LAN対戦中は、いずれかのユニットに登録されているコースからレースに使用するコースを選択できます。すべてのユニットでコースを登録する必要はありません。

レースを行えるコースが登録されていない場合は、初期設定のコースから選ぶことになります。



3 使用するクルマを登録する

タイトルメニューの[アーケードモード]から[Multi LAN Race]以外のいずれかのモードを選択して先に進み、クルマ選択画面で登録したいクルマを選んで方向キー上を押すと、そのクルマを[お気に入り]に登録することができます。

LAN対戦中は、各ユニットのアーケードモードで[お気に入り]に登録されたクルマからレースに使用するクルマを選択できます。選択できるのは、操作しているユニットで[お気に入り]に登録されたクルマのみです。スタイルを[プレイ]に設定しないユニットでは登録する必要はありません。

[お気に入り]にクルマが登録されていない場合は、初期設定のクルマから選ぶことになります。



4 レースの条件を設定する

[2プレイヤーバトル]オプションでLAN対戦レースの条件を設定します。

周回数	レースの周回数
タイヤダメージ	タイヤの減りやすさ
ハンディキャップ	LAN対戦では設定が無視される
スローカーブースト	遅れているクルマを速くするブースト機能の強さ

5 スタイルなどを設定する →P.5

[LAN接続]オプションで各ユニットのスタイルなどを設定します。

[LAN接続]オプションについては、本ファイル5ページを参照してください。

6 ネットワーク接続のルールを設定する →P.6

[ネットワーク]オプションで各ユニットをLANに接続するためのルールを設定します。

[ネットワーク]オプションについては、本ファイル6ページを参照してください。

7 LAN対戦を始める →P.7

すべてのユニットを設定後、LAN対戦を始めます。

LAN対戦の流れについては、本ファイル7～8ページを参照してください。



LAN対戦の準備

[LAN接続]オプション

タイトルメニューの[オプション]から[LAN接続]を選択すると、[LAN接続]オプションが表示されます。
[LAN接続]オプションでは、各ユニットについて以下の項目を設定します。
具体的なプレイ条件での設定例は、本ファイル9～10ページを参照してください。
設定が終わったら、[OK]を選択してください。



■ ユニット名

ユニットの名前を設定します。すべてのユニットに異なる名前を設定してください。
ユニットの名前は、順位表示などのほか、ライブターゲットの指定にも使用します。
STARTボタンを押すと、ソフトウェアキーボードが表示されます。ソフトウェアキーボードの操作方法は、以下の通りです。

方向キー	ボタン選択	○ボタン	ボタン右側の文字を入力
L1ボタン	カーソル位置の左側の文字を削除	×ボタン	ボタン下側の文字を入力
R1ボタン+方向キー	カーソル移動	△ボタン	ボタン上側の文字を入力
R1ボタン+○ボタン	決定	□ボタン	ボタン左側の文字を入力
R1ボタン+×ボタン	決定	STARTボタン	入力終了
L2ボタン/R2ボタン	文字種変更		

■ ホスト

全ユニット中、1ユニットのみをホストとして設定します。ホストに設定するユニットのみ[はい]を選択してください。
プレイヤー1人でマルチモニタを使用してプレイする場合は、操作に使用するユニットのみをホストに設定します。

■ スタイル

ユニットの役割を設定します。
スタイルには、以下の種類があります。
ホストのユニットは[プレイ]のみ選択できます。

プレイ	クルマを操作するプレイヤーが使用するユニット
ライブ	[ライブターゲット]で指定したユニットの走りの中継する中継画面専用ユニット
モニタ	[ライブターゲット]で指定したユニットのプレイ画面を拡張するモニタ専用ユニット

■ 参加人数

クルマを操作するプレイヤーの人数(スタイルが[プレイ]に設定されているユニット数)を設定します。
「参加人数+サブモニタの数」が、LAN対戦に使用する全ユニット数となります。
ホストのユニットのみ設定できます。

■ ライブターゲット

スタイルを[ライブ]または[モニタ]に設定している場合に、表示対象となる[プレイ]ユニットをユニット名で指定します。
STARTボタンを押すと、ソフトウェアキーボードが表示されます。ソフトウェアキーボードの操作方法は、ユニット名と同じです。
ユニット名が間違っていたり、スタイルが[プレイ]に設定されていないユニットが指定されていると正常に動作しません。

■ サブモニタの数

[ライブ]や[モニタ]として使用するユニット数を設定します。
「参加人数+サブモニタの数」が、LAN対戦に使用する全ユニット数となります。
ホストのユニットのみ設定できます。

■ モニタ位置

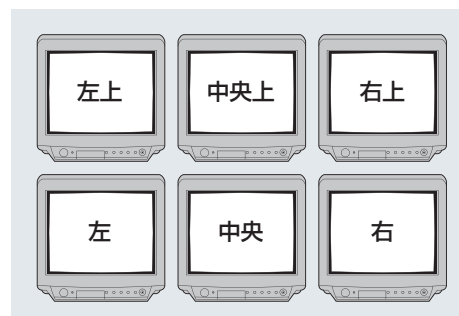
プレイ画面のどの部分を表示するかを設定します。
スタイルを[プレイ]に設定しているユニットは[中央]、[ライブ]や[モニタ]に設定しているユニットはユニットの配置に応じて右図のように設定してください。[中央]が通常のプレイ画面です。

■ モニタタイプ

ユニットが使用するテレビモニタの種類を設定します。通常は[ノーマル]のままにしてください。

■ ネットワークの負荷

LAN対戦中のネットワーク負荷の大きさを設定します。通常は[大]のまま使用して、正常に動作しない場合のみ[小]に設定してください。
ホストのユニットのみ設定できます。



LAN対戦の準備

[ネットワーク]オプション

タイトルメニューの[オプション]から[ネットワーク]を選択すると、[ネットワーク]オプションが表示されます。
[ネットワーク]オプションでは、各ユニットをLANに接続するためのルールを設定します。
設定が終わったら、[OK]を選択してください。

自動接続

LAN接続に必要な「あなたのネットワーク接続ファイル」を自動で選択してLANに自動接続する機能を設定します。

以下の内容をよく読んで、[OFF]または[ON]を選択してください。「あなたのネットワーク接続ファイル」がないときに[ON]を選択すると、MEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に「あなたのネットワーク接続ファイル」が自動作成されます。
ネットワークについての知識や経験がない場合や簡単に設定を行いたい場合は、次項「簡単なネットワーク設定の流れの例」を参照してください。

[OFF]に設定する場合

- ネットワーク環境を自分で構築したい
- "PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)の既存の接続プロバイダー設定を削除したくない

[ON]に設定する場合

- 簡単に設定したい
- "PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に既存の接続プロバイダー設定がないか削除してもいい

接続番号

自動接続を[ON]に設定した場合に、各ユニットごとに異なった番号を設定します。
複数のユニットに同じ番号が設定されていると、正常に動作しません。

簡単なネットワーク設定の流れの例

LAN接続のための設定を簡単に行うには、機器の接続や[LAN接続]オプションの設定などを行ってから、以下のように操作してください。

1 既存の「あなたのネットワーク接続ファイル」を削除する

LAN対戦に使用する"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)にLAN対戦以外で使用していた「あなたのネットワーク接続ファイル」があると、自動接続が正常に動作しない場合があります。

自動接続を行う場合は、あらかじめ各ユニットの"PlayStation 2"本体のブラウザ画面で、LAN対戦に使用する"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)から「あなたのネットワーク接続ファイル」を削除しておくことを推奨します。削除せずにLAN対戦に進み、正常に動作しなかった場合は、削除後に再度動作を確認してください。

LAN対戦に使用する"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に「あなたのネットワーク接続ファイル」がない場合は、何もせずに次に進んでください。

2 [ネットワーク]オプションを設定する

『GRAN TURISMO 4』起動後、タイトルメニューの[オプション]から[ネットワーク]を選択し、以下のように設定します。
複数のユニットに同じ接続番号が設定されていると、正常に動作しません。

自動接続	[ON]
接続番号	ユニットごとに異なる番号

3 LAN対戦を始める →P.7

すべてのユニットを設定後、LAN対戦を始めます。
LAN対戦の流れについては、本ファイル7～8ページを参照してください。

自動接続の補足（ネットワークの知識のある方向け）

自動接続を[ON]にすると、以下のように動作します。どちらの場合も、自動接続を[OFF]にすると、LAN対戦開始時のネットワーク接続画面で、「あなたのネットワーク接続ファイル」を編集することができます。ネットワーク接続画面については、本ファイル7ページを参照してください。

既存の「あなたのネットワーク接続ファイル」がある場合

既存の「あなたのネットワーク接続ファイル」を使用してLANに接続します。

既存の「あなたのネットワーク接続ファイル」がない場合

最初のLAN対戦開始時に各ユニットのIPアドレスを「192.168.0.接続番号」に設定した「あなたのネットワーク接続ファイル」をMEMORY CARD差込口1の"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)に自動作成し、以後、LAN対戦時には自動作成した「あなたのネットワーク接続ファイル」を使用してLANに接続します。

LAN対戦の流れ

LAN対戦を始める流れ

LAN対戦は、以下のような流れで進行します。

[ネットワーク]オプションの自動接続の設定によって、流れが多少異なります。[ネットワーク]オプションについては、本ファイル6ページを参照してください。

1 アーケードモードメニューから[Multi LAN Race]を選ぶ

タイトルメニューの[アーケードモード]から[Multi LAN Race]を選択します。

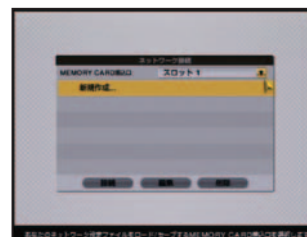
[ネットワーク]オプションの自動接続が[OFF]に設定されている場合は2.に、[ON]に設定されている場合は3.に進みます。



2 ネットワーク接続画面で接続プロバイダー設定を選ぶ

[ネットワーク]オプションの自動接続が[OFF]に設定されている場合は、ネットワーク接続画面が表示されます。LAN接続に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(スロット)と接続プロバイダー設定の設定名を選んで[接続]を選択してください。

新しい接続プロバイダー設定を作成するには[新規作成]、既存の接続プロバイダー設定を編集するには[編集]、既存の接続プロバイダー設定を削除するには[削除]を選択します。



[新規作成]や[編集]を選択すると、まず接続機器設定が表示されます。通常は、初期設定のままで[OK]を選択してください。

接続機器設定で[OK]を選択すると、右図のような接続プロバイダー設定画面が表示されます。

LAN対戦にのみ使用することを想定^(※)した以下の説明を参考に使用するネットワーク環境にあわせて設定後、[OK]を選択してください。



設定名	設定の名前(必須)
PPPoEを使用する	[いいえ]
ユーザーID	設定不要
パスワード	設定不要
DHCPを使用する	DHCPサーバーの使用有無
IPアドレス	ユニットのIPアドレス
ネットマスク	LAN対戦に使用するセグメントを指定するネットマスク
デフォルトルータ	設定不要
DNSサーバーの自動設定	[はい]
プライマリDNS	設定不要
セカンダリDNS	設定不要

(※)インターネット接続など、LAN対戦以外に使用する接続プロバイダー設定は、接続プロバイダー設定を使用するソフトウェアの解説書などを参照の上、LAN対戦用とは別に作成してください。LAN対戦用の接続プロバイダー設定をLAN対戦以外で使用した場合の動作は保証できません。

3 すべてのユニットの接続を待つ

すべてのユニット([LAN接続]オプションの「参加人数+サブモニタの数」)がLANに接続するのを待ちます。

すべてのユニットがLANに接続せずに一定時間以上経過すると、接続に失敗し、タイトルメニューに戻ります。

接続に失敗した場合は、すべてのユニットの"PlayStation 2"本体をリセットして、再度LAN対戦を開始してください。



4 レースを始める → P.8

すべてのユニットがLANに接続すると、レースに進みます。

レースについては、本ファイル8ページを参照してください。

LAN対戦の流れ

レースの流れ

LAN対戦のレースは、以下のような流れで進行します。

1 コースを選ぶ

いずれかのユニットでレースに使用するコースを選択します。
それぞれのユニットで選択できるコースは、そのユニットで登録したコースのみです。
自分のユニットで登録していないコースでも、ほかのユニットが登録していればレースに使用できます。
コースによって、対戦できる最大人数が異なります。プレイできないコースは、表示されません。



2 クルマを選ぶ

スタイルを[プレイ]に設定しているすべてのユニットでそれぞれが使用するクルマを選択します。
クルマを選択後、トランスミッションの種類やタイヤの種類などを選んでください。
クルマを決定した順にスタート位置(グリッド順)が前になります。



3 レースを始める

スタイルを[プレイ]に設定しているすべてのユニットがクルマを選ぶと、レースが始まります。
先頭のクルマがゴールすると、すべてのユニットでレースが終了し、リプレイが再生されます。
いずれかのユニットがリプレイを中止するか、リプレイが終了すると、コース選択画面に戻ります。




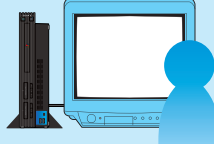
レース中に画面が停止したときは、操作せずに5分以上待ってください。5分以上待っても復帰しなかった場合は、SELECTボタンとSTARTボタンを同時に押して、コース選択画面に戻ってください。
コース選択画面に戻れない場合は、すべてのユニットの"PlayStation 2"本体をリセットして、再度LAN対戦を開始してください。

4 LAN対戦をやめる




LAN対戦を終了するときは、"PlayStation 2"本体の電源を切ってください。
LAN対戦開始後は、タイトルメニューに戻れません。

[LAN接続] オプションの設定例



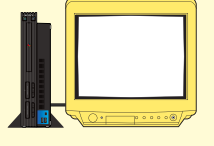
2ユニットで2人対戦を行う場合

	ユニット1 (ホスト)	ユニット2
		
ユニット名	任意	任意
ホスト	[はい]	[いいえ]
スタイル	[プレイ]	[プレイ]
参加人数	[2]	—
ライブターゲット	—	—
サブモニタの数	[0]	—
モニタ位置	[中央]	[中央]
モニタタイプ	[ノーマル]	[ノーマル]
ネットワークの負荷	任意	—

3ユニットで3人対戦を行う場合



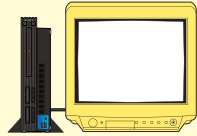
	ユニット1 (ホスト)	ユニット2	ユニット3
			
ユニット名	任意	任意	任意
ホスト	[はい]	[いいえ]	[いいえ]
スタイル	[プレイ]	[プレイ]	[プレイ]
参加人数	[3]	—	—
ライブターゲット	—	—	—
サブモニタの数	[0]	—	—
モニタ位置	[中央]	[中央]	[中央]
モニタタイプ	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]
ネットワークの負荷	任意	—	—

3ユニットで2人対戦を行う場合 (ユニット3はユニット1をライブ中継)

	ユニット1 (ホスト)	ユニット2	ユニット3
			
ユニット名	任意	任意	任意
ホスト	[はい]	[いいえ]	[いいえ]
スタイル	[プレイ]	[プレイ]	[ライブ]
参加人数	[2]	—	—
ライブターゲット	—	—	ユニット1のユニット名
サブモニタの数	[1]	—	—
モニタ位置	[中央]	[中央]	[中央]
モニタタイプ	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]
ネットワークの負荷	任意	—	—

[LAN接続] オプションの設定例

3ユニットで1人プレイを行う場合(マルチモニタプレイ)

	ユニット1	ユニット2 (ホスト)	ユニット3
			
ユニット名	任意	任意	任意
ホスト	[いいえ]	[はい]	[いいえ]
スタイル	[モニタ]	[プレイ]	[モニタ]
参加人数	——	[1]	——
ライブターゲット	ユニット2のユニット名	——	ユニット2のユニット名
サブモニタの数	——	[2]	——
モニタ位置	[左]	[中央]	[右]
モニタタイプ	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]
ネットワークの負荷	——	任意	——

6ユニットで1人プレイを行う場合(マルチモニタプレイ)

	ユニット1	ユニット2	ユニット3	ユニット4	ユニット5 (ホスト)	ユニット6
						
ユニット名	任意	任意	任意	任意	任意	任意
ホスト	[いいえ]	[いいえ]	[いいえ]	[いいえ]	[はい]	[いいえ]
スタイル	[モニタ]	[モニタ]	[モニタ]	[モニタ]	[プレイ]	[モニタ]
参加人数	——	——	——	——	[1]	——
ライブターゲット	ユニット5のユニット名	ユニット5のユニット名	ユニット5のユニット名	ユニット5のユニット名	——	ユニット5のユニット名
サブモニタの数	——	——	——	——	[5]	——
モニタ位置	[左上]	[中央上]	[右上]	[左]	[中央]	[右]
モニタタイプ	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]	[ノーマル]
ネットワークの負荷	——	——	——	——	任意	——

困ったときは

ネットワーク初期化画面から先に進まない

ユニットがLANに接続できていません。以下の点を確認してください。

- 必要機器を正しく使用しているか (⇒P.2)
- 全ユニットが正しく接続されているか (⇒P.3)
- 使用しているUTPケーブルの種類はプレイ条件にあっているか (⇒P.3)
- 接続プロバイダー設定が正しく設定されているか (⇒P.6)

接続待ち画面 (Waiting for connection) から先に進まない

すべてのユニットの接続が確認できていません。以下の点を確認してください。

- すべてのユニットが接続待ち画面 (Waiting for connection) になっているか
⇒いずれかのユニットがネットワーク初期化画面のままの場合は、前項を参照
- [LAN接続]オプションのホストが複数[はい]もしくは全ユニット[いいえ]になっていないか (⇒P.5)
⇒ホストに設定できるのは1ユニットのみ
- [LAN接続]オプションの参加人数とサブモニタの数の合計が全ユニット数と同じか (⇒P.5)
- [LAN接続]オプションのスタイルが正しく設定されているか (⇒P.5)

レース画面の表示がおかしい

画面表示に関する設定が正しくありません。以下の点を確認してください。

- タイトルメニューの[オプション]にある[画面]オプションが使用機器や環境にあわせて正しく設定されているか
- [LAN接続]オプションのスタイルが正しく設定されているか (⇒P.5)
- [ライブ]または[モニタ]スタイルの場合、[LAN接続]オプションのライブターゲットが正しく設定されているか (⇒P.5)
⇒表示対象となる[プレイ]ユニットのユニット名を正しく入力しているか
- [LAN接続]オプションのモニタ位置が正しく設定されているか (⇒P.5)
⇒スピードメーターなどの表示は、[プレイ]スタイルを設定している各ユニットのモニタ位置に表示される
- [LAN接続]オプションのモニタタイプが[ノーマル]に設定されているか (⇒P.5)

レースがコマ送りのようになる

LAN接続の通信速度に問題があります。

以下の点を確認後も問題が解決しない場合は、[LAN接続]オプションのネットワーク負荷を[小]に設定してください (⇒P.5)。

- 必要機器を正しく使用しているか (⇒P.2)
- 全ユニットが正しく接続されているか (⇒P.3)
- 接続プロバイダー設定が正しく設定されているか (⇒P.6)

LAN対戦中にタイトルメニューに戻ってしまった

ネットワークの状況によって通信が正常に行われなくなると、タイトルメニューに戻ります。

いずれかのユニットがタイトルメニューに戻ってしまった場合は、すべてのユニットの"PlayStation 2"本体をリセットして、再度LAN対戦を開始してください。

タイトルメニューに戻れない

LAN対戦開始後は、タイトルメニューに戻れません。

LAN対戦を終了するときは、"PlayStation 2"本体の電源を切ってください。