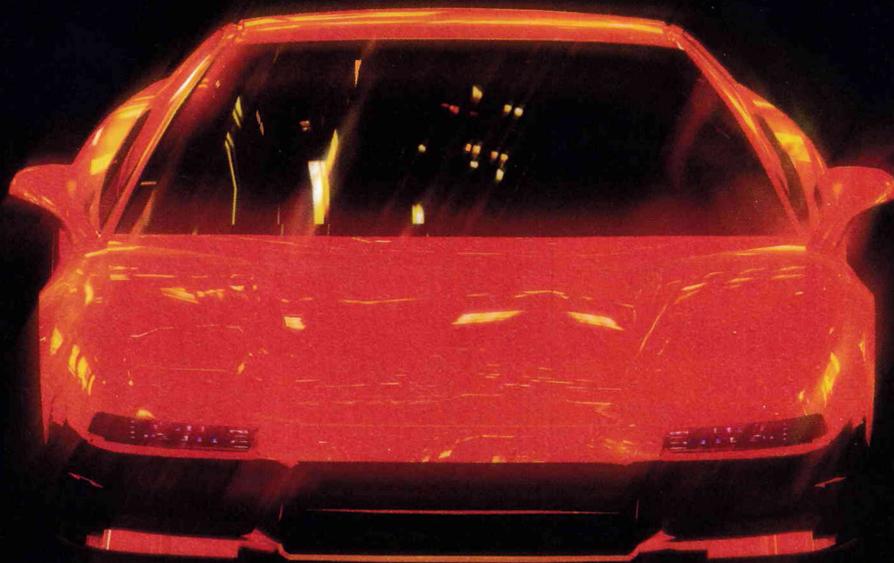


首都高バトル2

首都高バトル2

SPECIAL GUIDE BOOK

決められたコースを周回し、ゴールした時点での順位を競う、いわゆる「レースゲーム」とは一味違う。多くの一般車両が走行している首都高を、時速200kmオーバーのチューンドマシンで縫うように駆け抜ける走り屋たちの対一の戦い——。それがこの「首都高バトル」のエッセンスだ。リアルに構築された世界を、非現実的なスピードで走り抜ける者だけが、かいま見る異次元の感覚。それを味わうことができるドリームキャスト版「首都高バトル」。あの好評を博した前作から1年——。大幅にパワーアップして帰ってきた本作の魅力のすべてが、この1冊に収められている。イグニッションの感触を味わうかのようページを繰れば、あなたにもエキゾーストが聞こえてくるに違いない。



© 2000 GENKI

細部まで作り込まれたモデリング

プレイヤーのマシンはもちろん、コース上を走る一般車両の細部まで作り込まれたこだわりのモデリングをはじめ、コースとなる首都高や背景も徹底再現。モニターの中に描かれるリアリティあふれる世界が、非現実的なスピード感に拍車をかけ、本作を盛り上げる。



パラレルワールド

速さを追い求める者だけが知る別世界



コース全長、登場車種的大幅増加

前作のコースは環状線の内・外回りのみだったが、本作ではファン要望に応え、湾岸線や横羽線といったおなじみの路線が追加。コース全長はなんと前作の6倍となった。さらには登場するマシン数も前作の2倍以上となり、登場するライバルやエアロパーツも大幅増加！

最速伝説第2章の

GAME MODE

サーキットだけを走るレースゲームでは決して味わえない、スピード感や緊張感が味わえる本作。多彩な5つのモードが用意されている。これが「首都高バトル2」の全5モードだ

1 QUEST MODE

首都高に集うライバルを下し、伝説の走り屋を目指せ！



夜の首都高をライバルを求めて走り、見つけたらバッシングで挑戦。一対一の熱いバトルを楽しめるのがこのモード。また、バトルで得たポイントを使って愛車をチューンし、マシンを強化できるほか、エアロチェンジでは外見を変更することも可能。チューンしたマシンのデータは、ほかのモードでも使用できる。

マシンをチューンし、さらなる高みを求め全開最速バトルに挑む！

2 QUICK MODE

1対1のバトルを手軽に

クエストの手順を踏まずに、次々と現れるライバルたちとバトルを楽しめる。車種選択ではエアロも簡単にチェンジでき、もちろんクエストモードでチューンしたマシンでも挑戦が可能だ。

ライバルたちがプレイヤーに次々と挑んでくる。

何台のマシンで勝利すると、がてきるか挑戦してみるよ



マシンセレクトもシンプル。簡単にチューンも楽しめる。



クエストモードの流れ

マシンを購入し、首都高を流してライバルを捜し、バトルに勝利すると獲得できるポイントを稼いでチューンナップ。また、さらなる強者を求めて首都高へ……。こうして総勢300人の走り屋に挑んでいく。

車を購入
チューン
ナップ

ライバルを
捜して
フリーラン

全開
バトル！

3 TIME ATTACK MODE

ライン取り、コーナリングを突き詰め、最速アタックに挑戦！

いかに速く走ることができるか、それだけを追求するこのモード。コースは全外周、環状線、湾岸線など区別で選べる。クエストでチューンした自慢の愛車で最速ラップに挑戦！

アザーカーもないので、とことんライン取りに集中できる。



鋼の車体を己の身体と化し

熱いバトルをさらに盛り上げる新要素

グラフィック強化やポリウムアップにとどまらず、前作にはない、さまざまな要素が追加されている本作。プレイヤーの走り方で、自分にもライブ!たちのような通り名が名付けられる「B.A.D.」や、ステッカーのエディット機能など、君の走り屋魂をさらに熱くしてくれるはずだ。

同じ鼓動を打つ獲物を捜し、今夜もひた走る

幕が今、上がる!!

フリーランモード

4 パーチャル首都高を自由に走り回れ!
自由に首都高を走り回ることができるこのモードは、コーナリングやライン取りの研究にもってこい。コースがリアルに再現されている本作なら、実際に首都高で迷わないためのトレーニングにも最適かも……。



リアルに再現された首都高で、バーチャルドライブを楽しもう。

選べる視点は3種類

車間距離や車体の向きなどがわかりやすい後方視点と、迫力満点のドライバー視点の2つに加え、本作では車体のさらに後方から見下ろす視点も用意された。この視点なら、アップダウンの激しい首都高でも前方の確認が容易に。よりプレイヤーの好みにあわせてプレイできるようになった。



ネットワークモード

5 ドリームキャストを電話回線に接続すれば、「首都高バトル2」のソフトに内蔵されたドリームパスポートを使ってインターネットへの接続が可能。ここから本作の専用ホームページにアクセスすれば、さまざまなサービスを利用することができる。

自分のたたき出した記録で全国に挑戦!
ステッカーのエディットデータをダウンロード
自分でエディットしたオリジナルステッカーをユーザー間でメールしたり、HP上のデータをダウンロードできる。
タイムアタック全国ランキング
タイムアタックモードでたたき出した自分のタイムをアップロードして、全国のユーザーたちとタイムバトルだ。



さらに後方に引いた視点では前方の見通しもよく、車間距離もつかみやすい。

自分の走りを迫力リプレイで堪能!

細かく描き込まれたモデリングのみならず、流れるテールランプやドリフト時のタイヤマークから立ち上る煙などのエフェクト、さらにはスパルタンなカメラワークでリプレイも超美麗になった! 実写さながらの迫力で君の熱いドライビングを再現してくれる。

タイヤマークから上がる煙などのエフェクトも。



ベストバウトは保存も可能!
自分でも思わずウットリしてしまうような、華麗な走りのリプレイはVIMにセーブすることもできる。



アザーカーをすり抜け走るさまは、まるで人気コミックのよう!

コースは全長180km以上! 前作のなんと6倍に!!

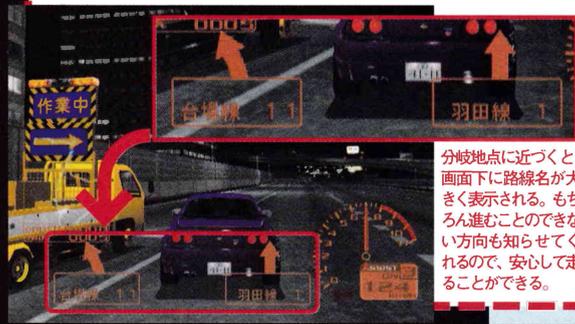
前作では環状線のみだったコースも、走り屋にはおなじみの湾岸線や横羽線といったコースが追加され大幅に延長された。美しいモデリングで再現されたコースや背景は必見!



前作でも望むことのできた東京タワーはもちろん、レインボーブリッジや羽田空港側のトンネル地帯までもが美しく再現されている。

さらにリアルに再現されたコース 分岐地点ではガイドも表示

コースが延長されたということは分岐地点も比例して増え、それだけに首都高の入り組んだ構造が再現されたということ。もちろん複雑になったぶん、コースガイドもわかりやすく表示される。



分岐地点に近づく、画面下に路線名が大きく表示される。もちろん進むことのできない方向も知らせてくれるので、安心して走ることができる。

C1 環状線

渋滞の絶えぬ、都内の主要陸運手段としておなじみのC1。前作の舞台となったこの道も、本作ではコースの一部でしかなくなった。曲がりくねった道は非常にテクニカルで走りがいがあるだろう。

K1 横羽線

都内から横浜までをつなぐこの道路。直線で油断していると、時おり現れるカーブでミスを起こしてしまう、気の抜けないコースだ。本作では大黒方面へのみ走り抜けられる。

川崎

浜川崎

汐入

大黒

横浜

東京

霞ヶ関

芝浦

勝島

平和島

羽田

江戸橋

箱崎

木場

台場

有明

13号地

大井南

空港中央

浮島

東扇島

B 湾岸線

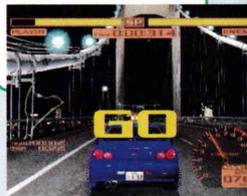
東関東道から横浜方面本牧埠頭までの、湾岸埋め立て地を橋渡すこの道路。直線が長く、最速アタックにはもってこいと言えるだろう。本作では辰巳から大黒までが走行可能。カリカリのマシン同士のハイスピードバトルが繰り広げられる。

環状線江戸橋から箱崎へ抜け、辰巳から湾岸線へとつながるこの路線。向島線への分岐もあるが、本作では進行不可なので注意。ちなみに某人気コミックでは横羽線から羽田線、環状内回りを抜け湾岸線へ抜けるルートに使われる。

深川線 9

台場線 11

1号羽田線芝浦ジャンクションから、湾岸線有明ジャンクションへとつながるこのルートはレインボーブリッジでおなじみ。もちろん本作でも闇夜に浮かび上がるファンタスティックな姿を確認できる。空いているので思い切り飛ばそう。



リアルさとゲームらしさのバランスを大切にしたい

——待ち望んでいたファンも多いと思うのですが、いよいよ続編登場ということで、まずは前作との違いなどを教えていただきたいのですが。

木村 すでに前作で“DC版としての「首都高」”の基本は確立できたと思うんです。そこで本作ではゲームシステムなどを踏襲しつつ、すべての要素において“磨き”をかけていこう、と。首都高のコースの高低差の忠実な再現をはじめ、都市の街並み、車のモデリングにかんしても、すべて一から作り直しているんです。

——と言うことは、環状線のコースデータや車のモデリングも“前作の使い回し”ではない?

木村 そうです。安易なデータの流用はしていません。「もっとじっくり作り込みたい」というスタッフ全員の欲求が全長180km以上の細密な首都高を生み出したわけです。

萩原 コースのグラフィックなどを担当している者が「とにかく作ってみたい、このゲームを完成することができれば、あとはどんなレースゲームでもできるんじゃないか」とさえ言っていました。

レースゲームのコースに求められる、あらゆるファクターが、首都高には備わっているようです。

——車種も走り屋好みのものが増えてますね。

木村 がんばって車の数を増やしているんですけど、ユーザーの気持ちになって考えてみると「もっともっと!」という感じでしょうか?

萩原 でもそのぶん、一台一台のモデリングは、ほかのレースゲームなどにくらべても負けないくらいがんばってますよ。前作と比較しても、ほとんど作り直しているの、細部の描き込みのレベルが違うことが一目見ただけでもわかるはず。首都高ならではのアザーカー——一般車両も種類が増え、グラフィックの質も向上しています。

木村 現実にも首都高を流していても、自分が乗っている車よりも、一緒に走っている工事車両とかトラックのほうが印象が強いじゃないですか(笑)。ですので、本作では入れられるだけ入れよう、と。

萩原 しかもプレイヤーカーのポリゴン数にできるだけ近づける方向で描いていますから。

——ほかの要素もボリュームアップしてそうですね。

開発スタッフが語る 新作への熱い想い

他機種版から本作に携わってきた、まさに「首都高バトル」シリーズの生みの親である2人。彼らが目指すシリーズ最新作とは? その思い入れのほどを語ってもらった。

登場マシンは60車種！ 120グレード以上!!

人気車種を網羅し、美しいモデリングが評判となった前作。本作でも最新の人気車種はもちろん、マニアックなマシンまでを網羅した60車種、さらにグレードでは120種以上が選択可能という大幅ボリュームアップを実現。クエストモードではエアロチューンで外見も大幅に変更できるのだ。



走り屋定番(?)のAE86も登場。しかも2ドアと3ドアの2タイプが選択できるこだわりぶり。もちろん、右の写真のような最新車種も網羅している。

バトルを待つ鋼鉄の獣たち



徹底的に描き込まれた、こだわりのモデリング

前作でも好評を博した美しいモデリング。しかし本作では前作のデータを一切流用せず、一から作り直しされている。ガラス部は透け、インパネやドライバーのシルエットまで見えるのだ。



走行中もホイール内のブレーキ部分まで確認できる。

メーター類、インパネの形状も車種によって異なる。

インパネ部

ガラス越しに見た印象もまさに実写といった雰囲気。



首都高がよく見かけるこんな光景も、デジヤヴ?



凝ったデザインのホイールも実物と見まがうリアルさ。

ホイール部

ブレーキキャリパーなども車種ごとに再現している。

アザーカーまでもこのクオリティ

作り込んであるのはプレイヤーマシンだけではない。同じ首都高を走るタクシーや工事車両まで、細かくモデリングされている。そのクオリティはプレイヤーマシンとして使えるレベルだとか。

萩原 増えてますよ。ライバルの人数とか。300人のライバルを倒すのは遊びごたえがあると思います。それぞれ走り方にもクセがあるますから。

木村 首都高の演出という面でも「この方面はタクシー多いよね?」とスタッフで話しあったりして、同じ首都高でも地域によってアザーカーの種類に特色を持たせたりしているんです。もちろん、ライバルのチームもナワバリの多く出没する場所を設定してたり。そのへんのリアリティも追求しています。——そういったリアリティはいかにも「首都高バトル」という感じですよ。一方、世のレースゲームの多くが“シミュレータ寄り”の味付けになっている今、前作のような“ゲーム的な気持のよいウツ”は貴重ですよ。リアル一辺倒ではなく、この「2」でも、マンガの世界のように走り屋同士の熱いバトルを楽しみたいです。

木村 車の挙動の好みは、やはりユーザー1人ひとりの嗜好にも差があると思うので、シミュレータとゲームの誇張の間のどこにバランスを置か、ギリギリまで調整していきたいですね。

首都高にはあらゆるコースの要素がある

萩原 僕がディレクターをやってるウチは「首都高」らしさは変わらないと思うんですけどね(笑)。

木村 スピード感1つ考えてみても、あまりリアルに作ってしまうと爽快感が薄れてしまうんですよ。そもそも全長180kmのコースを見ても、車検を通った車で時速300kmまで到達できるラインと距離を満たした所なんてないですから。

萩原 リアルとバーチャルの狭間をいったり来たり(笑)。そのバランス感覚が「首都高」のおもしろさでもあるんですけど。

——インターネットでも盛り上がった「首都高」ですが、今回はプレイヤーにも例の“通り名”が付くということで、これも楽しみです。

木村 プレイヤーの“走り方”によって、勝手にゲームから名付けられるんです(笑)。「馬力の亡者」vs.「伝説の作業員」(笑)とかね。

萩原 そうそう(笑)。ホームページ上で、ファン同士がおたかいを通り名で呼び合う、とか。そういう部分も「首都高」の味。今回も長く遊んでもらいたいですね。

Genki
「首都高バトル2」
プロデューサー
木村智治

1996年に発売されたPS版以来、シリーズすべてのプロデューサーをつとめてきた。作品全体を統括する。

萩原 務
前作ではプログラミングも担当したが、本作ではディレクター業に専念する。ちなみに愛車はRX-7の5型。

Tsutomu Hagiwara

QUEST MODE

「首都高バトル2」のメインモードはこれだ!



首都高の走り屋との一対一の緊迫したデッドヒート。ほかのレースゲームでは味わえない緊張感がここにある。

首都高を速く走るためだけに夜な夜な集まる走り屋たち。そんな彼らに挑戦し、一対一のバトルを繰り広げていくのがこのモードだ。非力なマシンをチューンしながら、次々と現れる強敵たちをバックミラーに閉じ込め、首都高最速の名を目指せ!

プレイヤーのステッカー

プレイヤーの通り名

SPゲージ

ライバルの通り名

ライバルのチームステッカー

マップの位置表示

マイカー・ライバルカー

ODDメータ 車別の総走行距離を表示

TRIPメータ バトル別の走行距離を表示

コースガイド
分岐地点で進行先の地名を表示

2 ラリー RUN

ライバルを捜し、首都高を自由に走行

早速首都高へ出陣! まずは自由に首都高を走りながら、コースを徘徊するライバルを捜す。もちろん、マシンに慣れるまで、ライバルに挑戦せず、じっくり走って練習するも自由だ。



まずはコースに慣れるまで、じっくり走り込む。

ライバルを見つけたらパッシング

走行中、自分のマシンにライバルカーが近づくと、画面左のマップ上に表示が現れる。車の上にマーカーの付いたマシンが視界に入ったら背後に付けてパッシングすれば、いよいよ真剣勝負開始!

この「2」では挑戦を拒否されることもあるらしい。



1 BUY CAR

マシンを購入する

現実の愛車のナンバーと同じにするプレイヤーも。

Number Plate



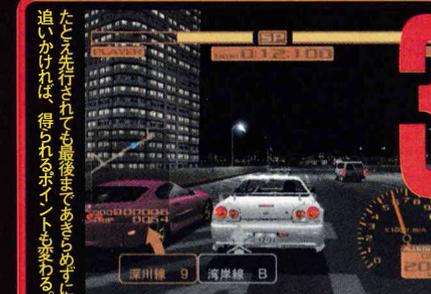
まずはポイントを温存して、チューンで勝ち進む手もある。

まずは限られた手持ちのポイントからマシンを購入。マシンはAからCまでのランクに分けられており、まずはB、またはCランクのマシンを購入することになる。マシンを決定後は、ナンバープレートを自由に入力できる。

3 BATTLE

1対1の全開バトル!

本作は従来のレースゲームと違い、ゴール地点というものがない。ライバルより長い距離を、より長い時間先行し、逃げ切ったほうが勝ちという勝敗の決め方だ。



コース上の「走る障害物」アザーカーをすり抜けて突っ走れ!

コースやライバルとの駆け引き以外に、路上を走る一般車両がバトルの障害となる。うまくかわしながら、ライバルを抜き去れ!

コーナリの先をめぐって走るアザーカーをすり抜けて突っ走れ!

これが勝敗を分かつSPゲージだ!

バトルの勝敗を分けるのが、このSP (スピリッツポイント) ゲージ。このゲージがゼロになったほうが負けという格闘ゲームにも似たルール。

相手に先行されると自分のゲージが減り、先行すれば相手のゲージを減らすことができる。離された距離に比例して減り方も激しくなる。

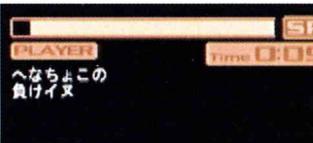


壁面やアザーカーとの接触でもゲージは減ってしまう

さらに本作から、先行していても壁や自分のマシン以外の車に接触するとゲージが減るという新ルールが追加。勝つまでは一瞬も気が抜けない。

君の走りが通り名になる! B.A.D. (Battle Ability Decision)

登場するライバルたちに名付けられていた「通り名」。前作でも気になるポイントだったが、本作では「走り方」によって、プレイヤーにも自動的に名付けられるようになった。



ライバル以上聞かれない「通り名」を付けられてしまっても

TUNE UP

手 ユ ー ツ ナ ッ プ

自分のマシンをチューン!!

本作では、バトルをすることで、その結果に応じたポイントを獲得できる。そのポイントを使えば愛車のチューンナップが可能だ。マシンのチューンは性能の向上だけでなく、カラーリングやエアロパーツの追加などのドレスアップも含まれる。

ガレージメニュー画面でもマシンの走る姿を確認できる。エアロパーツをチェンジした時の変化もわかりやすい。



さまざまな組み合わせが可能なエアロパーツの組み合わせもいろいろ

エアロチェンジ

マシンにさまざまなエアロパーツを装着し、空力だけでなく外見にも変化を与えることができる。多様な形状のパーツが各部に用意されており、組み合わせも自在だ

フロントバンパー

やはりもっとも目に付くフロント部分にはこだわりたい。左の写真はノーマルタイプで下の2つはそれぞれ変更後。いかついものから、走り屋的なタイプまで幅広い



エアインテークが派手なフロントへ変更しただけでもなんとかなりイケる!

チューンナップ

マシンの性能アップ。エンジンやシャシー、足まわりといった各部を強化することができ、それによって、幅広いマシンセッティングをより細かく行えるようになる。



チューンが高度なレベルになるほどポイントは高くなる。

カラーリング

マシン購入時にも何色かのカラーリングから選ぶことができ、ここではRGBの組み合わせで、より細かく、自分の好きな色へカラー変更が行える。ハデに塗り替えよう。



画面下に表示されているRGBゲージを操作して好みの色に。

ステッカー

さらに本作ではステッカーを購入し、マシンのボディに貼り付けることが可能になった。もちろんグラフィックにも反映され、走行時やリプレイでもしっかり確認できる。



友達同士でチームを作ってステッカーを貼るのも楽しい。

ステッカーはエディットも可能

そのステッカーはあらかじめショップに用意されているもの以外に、64×64ドットで16色を使い自由にエディットして、プレイヤーオリジナルのものを作ることができるのだ。凝ったステッカーを作成し、マシンに貼って友達と差を付けよう。



かなり凝ったステッカーも作成できるよ……。

リアスポイラー

同じく目に留まるのが、やはりリアのウイング部分。これも下の写真がノーマルタイプで、右の2点が変更後となっている。このように見た目を大きく変えられるのも本作ならではの楽しみ。

こちらはノーマル。もともとが派手なウイングです。



こちらはちょっと控えめなウイング。実際の効果はさておき、クロウツもい!

ほかにも多彩なパーツを用意

ここまで説明した以外にも、ライトまわりやサイドスカート、ホイール部などを多数改造できる。こんなに細かなパーツ変更ができる点からも、本作のモデリングへのこだわりがわかるはずだ。

ライト・ミラー・サイドスカート・リアバンパーほか 充実の全120種



これはホイールの色の変更例。こんなところまでトータルな色に変えられる

次々現れる走り屋たちを抜き去り首都高の伝説となれ!

登場するライバルは総勢なんと300人!!

こうしてマシンを少しずつパワーアップしながら、首都高を流している走り屋たちとバトルを繰り返し、総勢300人のライバルを破って「首都高制覇」を目指すのが最終目標となる。

チーム制覇でステッカーを入手!

ライバルたちは数名単位でチームを組んでおり、各チームにはトレードマークとなるステッカーがある。チームの全員に勝つと、そのチームのステッカーが購入可能になるのだ。



こんな感じでマシンに貼られるステッカー。付けられる場所は車によって変わるらしい。



INTERNET

インターネットでバトルはさらに熱くなる!

ドリームキャストのインターネット接続機能を使って本作からインターネットへ接続すれば、専用ホームページ上に用意されたさまざまなコンテンツが利用可能。ファン同士のコミュニケーションも楽しめる。

GENKIホームページ

個性的な作品を発表し続ける元気(株)のオフィシャルサイト。「首都高バトル」の攻略情報やファンが集う掲示板をはじめ、さまざまな作品紹介などコンテンツ満載! パソコンからもアクセス可能なので、のぞいてみて!

<http://www.genki.co.jp/>



タイムアタックランキングで全国のプレイヤーとテクを競え!

タイムアタックモードでたたき出した自分の記録をそのままホームページにアップロード可能。もちろん全国規模のタイムアタックランキングも閲覧できるので、全国のユーザーとくらべた自分の腕前を知ることができる。

エディットステッカーデータのダウンロード可能

「首都高」バトルの専用ホームページにソフトから直接アクセスすれば、ホームページだけに用意されているステッカーをダウンロードすることが可能。もちろんユーザー同士でEメールを使って、ステッカーの交換もできる。

GAME SPOTとの連動企画も実施予定!

「日本一速いゲーム情報」でおなじみ、GAME SPOTのホームページと本作の連動企画も準備中。さまざまなデータのダウンロードサービスなど、楽しい企画を予定しているため、ソフトを買ったら、ぜひアクセスしてみてください。

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>



GAME DATA

●元気 ●6月22日発売
●5,800円 (300ポイント)

ディスク 1枚
プレイヤー 1
プレイ時間 未定

RAC (レースゲーム)

ホームページアドレス: <http://www.genki.co.jp/>

対応等



備考

2000.6.22
THURSDAY
発売

バトる男には Rock'n' Roll がよく似合う……



メンバーはおなじみの森重樹一 (Vo)、宮脇“JOE”知史 (Dr)、松尾宗仁 (Gt) と、サポートとして加わった津谷正人 (B) の4人。今後の活躍が楽しみです。

前作でエンディングテーマ「Without...」を歌っていたのはあのZIGGYだった。実はその後、メンバーの再編成が行われ、新たなバンドSNAKE HIP SHAKESとして生まれ変わっていた。今回も骨太なイメージソングで「首都高」に華を添えてくれそうだ。

「首都高バトル2」イメージソング

“永遠のJustice~この道の果てに~”

2000.6.21 ON SALE!!

MECR-12107 ¥1,200 (込)
そして待望の 1st ALBUM
7.26 RELEASE!!

お問い合わせ先 **元気株式会社**

〒169-0072 東京都新宿区大久保2-4-12 新宿ラムダックスビル5F
TEL 03-3200-3800 (ユーザーサポート) ホームページ <http://www.genki.co.jp>
*「SEGA」及び「Dreamcast」は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。
*週刊「ドリームキャストマガジン」編集部 責任編集

