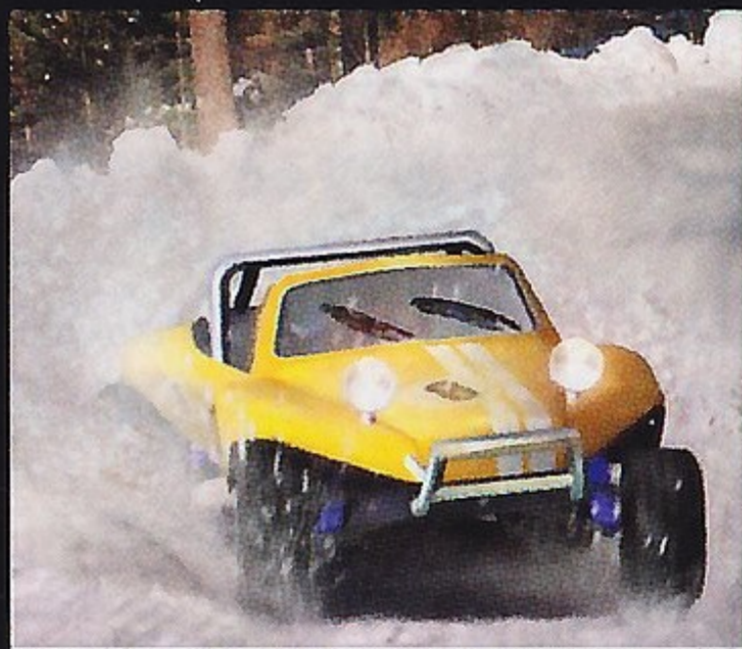


BUGGY 1 YEAR

バギー - ヒート ™



Ready for action !!

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





ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ

小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠

不足での使用はおやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●ごくまれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや指紋等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを接着剤等で補修したディスクは誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。

なお、シンナーやベンジン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

●ソフトによってはファイルの保存等にメモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要になる場合があります。

詳しくは各ソフトの取扱説明書をご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのゲームで遊んだか」「どんなふうにもそのゲームを遊んだか」等のプレイ履歴(プレイ情報)を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなゲームでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

ACCESS® 株式会社アクセス

Easy Communication Everywhere.

NetFront®

Java™仕様準拠モジュール

JV-Lite®

*バギーヒートのインターネット機能は、株式会社アクセスのNetFront及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。

*NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国における登録商標です。*Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。*文中の会社名、商品名は、各社の商標又は登録商標です。

本ソフトのインターネット機能には、NECオフィスシステムのフォントを使用しています。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999

このたびは『バギーヒート』をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。
ゲームを始める前に、この取扱説明書をよくお読みください。

CONTENTS

■ 操作方法	4
■ ゲーム・スタート	6
■ モード・セレクト	7
■ Championship (チャンピオンシップ)	8
■ 走行中の画面の見方	11
■ Pause (ポーズメニュー)	12
■ Replay (リプレイ)	13
■ Time attack (タイム・アタック)	14
■ VS game (VSゲーム)	16
■ Level checker (レベル・チェッカー)	18
■ Training (トレーニング)	19
■ Option (オプション)	20
■ Garage (ガレージ)	21
■ Library (ライブラリ)	22
■ Internet (インターネット)	23
■ Drivers & Machines (ドライバー&マシン紹介)	24
■ Course data (コース紹介)	28
■ Voices & Staffs (声の配役 & スタッフ)	30

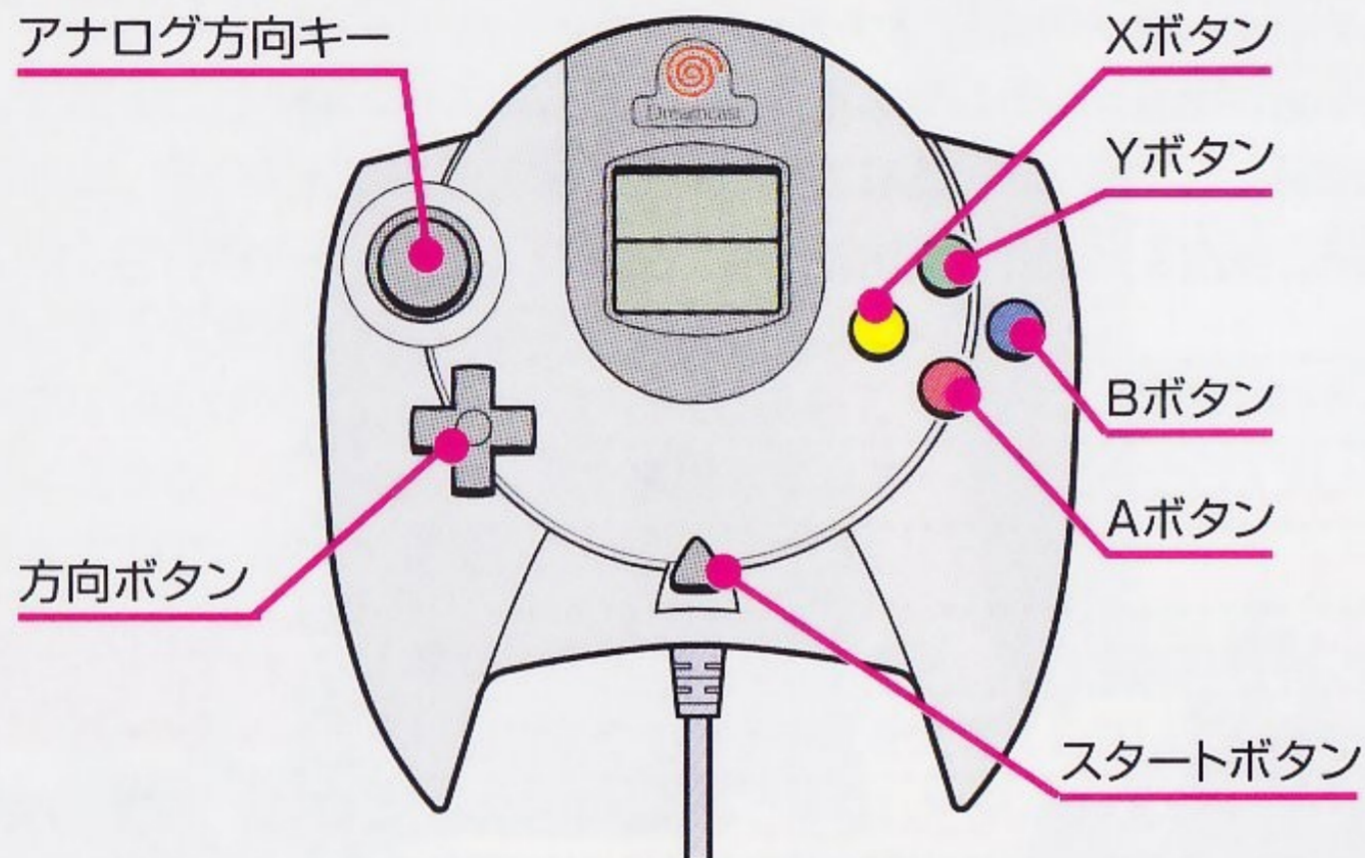
ワイルドにダイナミックにオフロードを駆け抜ける!

どんな路面をも制覇する、軽量化と耐久性を極限まで追求した究極のカスタマイズド・マシン——それが「バギー」だ。
オフロードを走るためだけに作られたこのバギーを操り、世界各地の多彩なコースを走破し、チャンプの栄冠を掴む。
本格的オフロードレーシングがついに登場!
走るたびにプレイヤーのテクニックを学習する「AIシステム」を搭載。個性的なドライバー達を育て、友達どうしの
AI対戦に挑め!

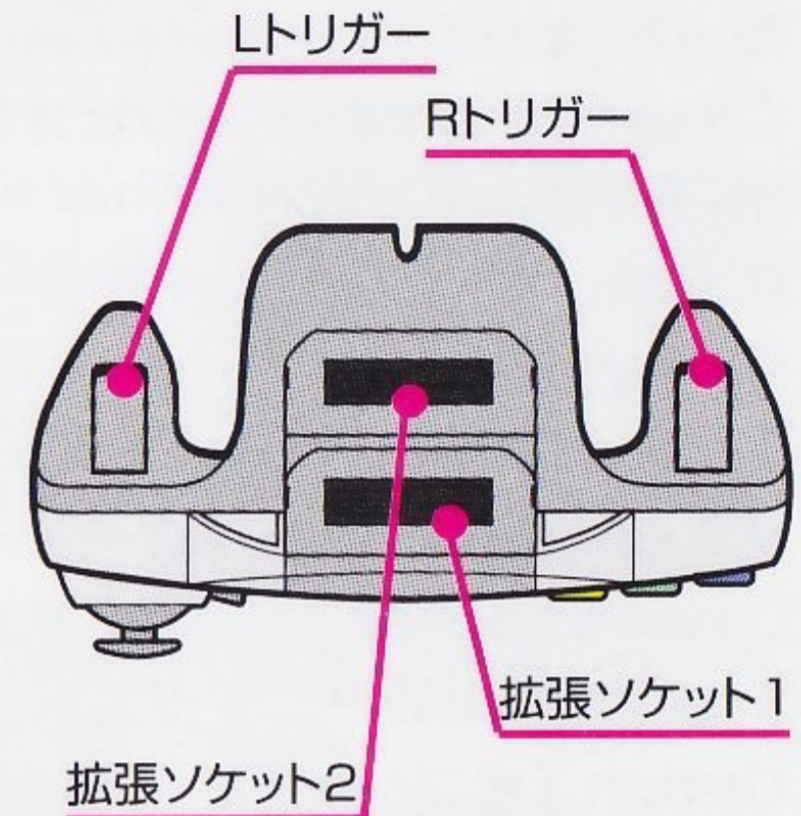
◎本ソフトは、1~2人用です。◎本体の電源を入れる前に、コントローラなどの周辺機器をドリームキャスト本体のコントロールポートに接続してください。◎また、ゲーム中に、A+B+X+Yボタンを同時に押した状態でスタートボタンを押すと、リセットされ、タイトル画面に戻ります。
◎本ソフトは、AIデータ/リプレイ・データ保存のために、メモリーカードのブロック数を多量に必要とします(→6ページ)。

操作方法

●ドリームキャスト・コントローラ●



「ゲーム中では「ふるふるぱっく」のON/OFFを設定できませんので、振動させたくない場合ははずしてください。」



	操 作
アナログ方向キー	ステアリング操作 (アナログ)
方向ボタン	ステアリング操作 (デジタル)
Aボタン	シフトアップ (バックギア解除)
Bボタン	サイドブレーキ
Xボタン	シフトダウン (時速20km/h以下のときバックギア入)
Yボタン	時速20km/h以下のときバックギア入 (押ししている間中バック走行)
Lトリガー	ブレーキ
Rトリガー	アクセル
スタートボタン	ゲームのスタート、ポーズ/ポーズ解除

※オートマチックを選んでいるときは、シフトアップ/ダウンは自動的に行われます。

※バックギアには、時速20km/h以下のとき、入ります。柱や壁にぶつかった時に役立ちます。

※拡張ソケット2に別売の「ふるふるぱっく」を入れると、車体の振動を実感できます。

※2人で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求めください。

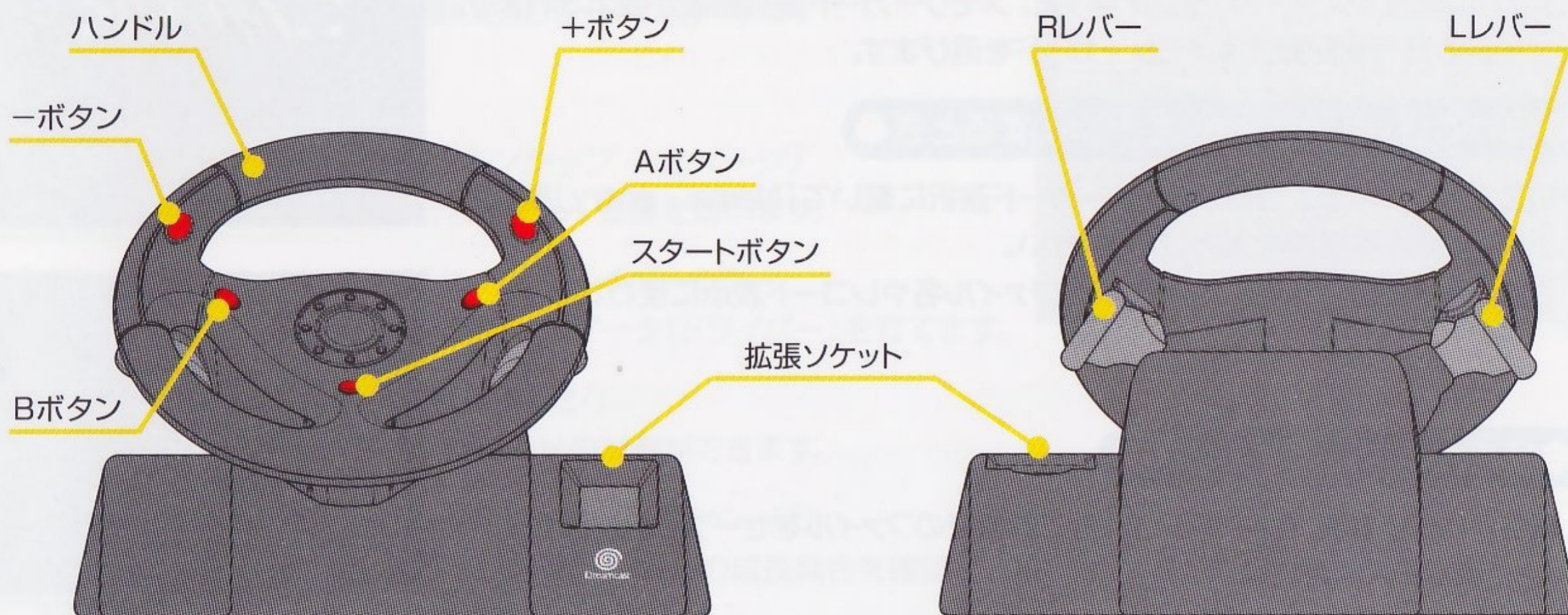
※操作方法は、すべて初期設定 (Type A) のものです。「Option」の「Key setting」で変更できます (→20ページ)。

※本体の電源を入れるときに、アナログ方向キーおよびL/Rトリガーを動かさないでください。

キーやトリガーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。

Operation

●レーシングコントローラ●



	操 作
ハンドル	ステアリング操作 (アナログ)
Aボタン	サイドブレーキ
Bボタン	時速20km/h以下のときバックギア入 (押ししている間中バック走行)
+ボタン	シフトアップ (バックギア解除)
-ボタン	シフトダウン (時速20km/h以下のときバックギア入)
Lレバー	ブレーキ
Rレバー	アクセル
スタートボタン	ゲームのスタート, ポーズ/ポーズ解除

※オートマチックを選んでいるときは、シフトアップ/ダウンは自動的に行われます。

※バックギアには、時速20km/h以下のとき、入ります。柱や壁にぶつかった時に役立ちます。

※レーシングコントローラには、「ふるふるぱっく」は使用できません。

※2人で遊ぶときは、別売のコントローラをお買い求めください。

※操作方法は、すべて初期設定 (Type A) のものです。「Option」の「Key setting」で変更できます (→20ページ)。

※本体の電源を入れるときに、ハンドルおよびL/Rレバーを動かさないでください。ハンドルやレバーを動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。誤動作が生じた場合は、いったん電源を切り、これらを動かさずに電源を入れてください。

◎対応していないコントローラでの動作は、保証されません。

ゲーム・スタート

タイトル画面でスタートボタンを押すと、メモリーカード選択画面が表示されます。ゲームの進行を記録するメモリーカードを選びます。



●初めて『バギーヒート』をプレイするとき●

初めてプレイするときは、メモリーカード選択に続いて「Name entry」画面が出ます。好きな名前を入力してください。

入力した名前は、システム・データのファイル名やレコード表示に使われます。



●続きからプレイするとき●

続きからゲームをプレイするときは、これまでのファイルをセーブしてあるメモリーカードを選んでください。

※データのセーブ／ロードには、メモリーカード(ビジュアルメモリ[別売])が必要です。

※セーブ／ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードやその他の拡張ユニット、およびコントローラの抜き差しを行わないでください。

※システム・データ(ゲームの進行・入力した名前・オプション設定など)は、オートセーブされます。

ゲームの途中でメモリーカードの抜き差しを行うと、正しくセーブ／ロードできなくなる場合があります。

※AIデータには、ガレージの設定と、ドライバーの育成結果がセーブされます。

※リプレイ・データのセーブ可能時間は、プレイ(走行)中の操作によって異なります(ブロック数は変わりません)。

セーブ可能な時間数を超えると、リプレイが正確に再現されなくなり、部分的に実際のプレイと異なる場合があります。

◎このゲームに必要なブロック数

システム・データ :

9ブロック

AIデータ : (ガレージ設定+AI育成結果)

56ブロック/1台

リプレイ・データ :

90ブロック/1走行
(最大 約6分)

モード・セレクト

5つのメイン・モードと、各種の設定モードが選べます。

●メイン・モード●

- **Championship (チャンピオンシップ → 8ページ)**
世界各地で開催される大会を勝ち進み、優勝を競います。
- **Time attack (タイム・アタック → 14ページ)**
ベストタイムに挑戦、コースを覚え、AIデータ(ドライバー)を育てます。
- **VS game (VSゲーム → 16ページ)**
友達どうしやAIデータどうしなど、2台の対戦ができます。
- **Level checker (レベル・チェッカー → 18ページ)**
「Time attack」で育てたAIデータ(ドライバー)の成長具合を確認、認定テストでレベルアップできます。
- **Training (トレーニング → 19ページ)**
操作方法のムービーを見たり、フリー走行で練習したりできます。

●設定モード●

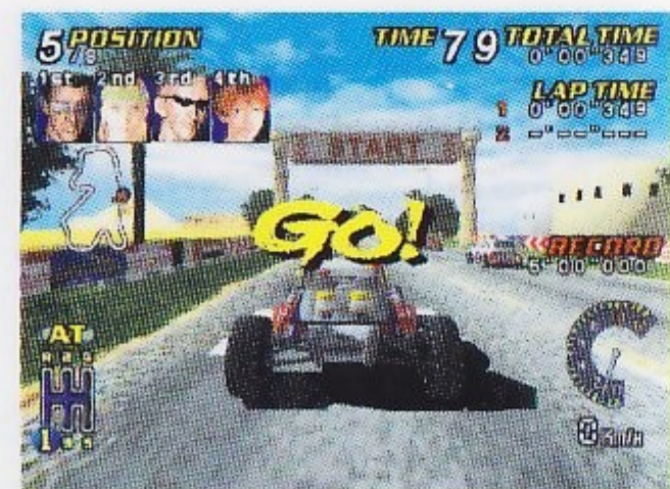
- **Option (オプション → 20ページ)**
ゲームの設定、コントローラ設定、サウンド設定などができます。
- **Garage (ガレージ → 21ページ)**
マシンのチューニングやペインティングなどの設定ができます。
- **Library (ライブラリ → 22ページ)**
これまでのリプレイ・データや各モードのレコードを見ることができます。
また、マシンやドライバーのプロフィールも確認できます。
- **Internet (インターネット → 23ページ)**
『バギーヒート』のホームページに接続できます。



Championship

Championship (チャンピオンシップ)

世界各地で開催される大会に参戦し、計8台で優勝を競うモードです。マシンとドライバーを選び、チャンピオンを目指してレースに臨みます。全13回の大会を勝ち抜き、総合ポイントで優勝が決定します。



●チャンピオンシップの流れ●

●Class select (クラス・セレクト):

「Normal」から始まる3つのクラスを1つずつ、勝ち進んでいきます。3位以内に入賞すると、クラスのクリアとなり、次のクラスに進めます。クラスによって、難易度(ライバル車の強さなど)や出場する大会の数が異なります。



※ゲームの進行は、各クラスをクリアした時にオートセーブされます。クリア前にモードを抜けた場合は、そのクラスは最初の大会からやり直しになります。

●Car select (カー・セレクト):

1. レースに出場するマシンとドライバーを、個性豊かな8組の中から選びます。ただし、マシンとドライバーの組み合わせを変えることはできません。メモリーカードのAIデータをロードすることもできます。なお、各クラスの途中でマシンを変えることはできません。
2. オートマチック(AT)か、マニュアル(MT)かを選択します。メモリーカードのマシンでは、オートパイロット(自動操縦 →18ページ)も選択できます。

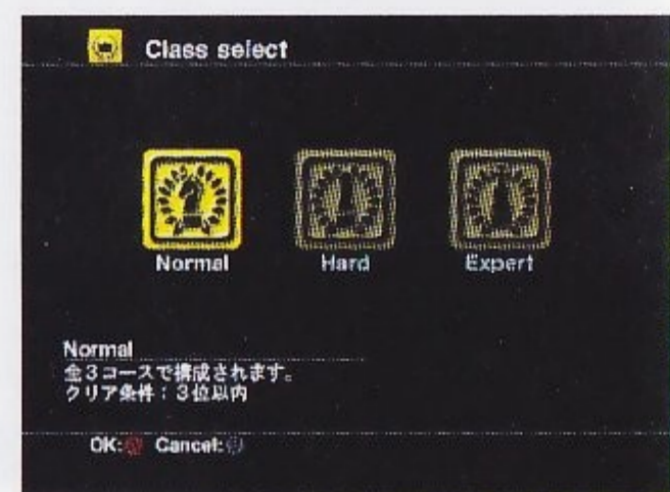
●Course information (コース・インフォメーション):

コースの外観やクリアに必要な順位など、これから走行するコースについての情報が見られます。大会によって、天候などの変化があります。「Garage」を選ぶと、走行前に車のセッティングができます。

●Race (レース):

準備が整ったら、いよいよ走行開始です。

※スタート位置(グリッド)は8番目から始まり、直前の走行結果によって変化します。



Championship

●ポイントとクラスのクリア条件●

●Points (ポイント制):

各大会では、順位に応じて、次のようなポイントがもらえます。

	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
ポイント	16pts	12pts	9pts	6pts	4pts	2pts	1pts	0pts

クラスごとに規定の大会を走り終わると、それまでの通算ポイントによって総合順位が決まります。

●Courses & Classes (各クラスのコースとクリア条件):

それぞれのクラスで出場する大会(コース)は、次のようになっています。

たとえば、「Normal」クラスでは3つの大会を走行、総合順位が3位以内であればクラスクリアとなり、「Hard」に進むことができます。

クラスをクリアした後はモードを抜けても、次のクラスからレースを始めることができます。

	Normal	→	Hard	→	Expert
France	—	3位以内	①	3位以内	①
U.S.A.	①		—		②
Egypt	②		②		③
Russia	③		③		④
Peru	—		④		⑤
Japan	—		—		⑥



※レースは数字の順に行われます。

※各クラスの終了時点で、総合3位に入賞できなかった場合は、その時点でゲームオーバーとなり、次のクラスには進めません。



Championship

●レースの終了とゲームオーバー●

●Result (レース結果の表示):

規定の周回数を完走すると、レース結果(RERESULT)が表示されます。今回の順位とタイム、獲得ポイントが表示された後、続いてこれまでの通算順位とポイントが表示されます(方向ボタンの上下で切り替えられます)。

「REPLAY」を選ぶと、直前の走行リプレイを見ることができます。リプレイ中は、スタートボタンでRESULT画面に戻ります。

「SAVE REPLAY」でリプレイを保存しておき、いつでも見ることができます。

「EXIT」を選ぶと、次のコースやクラスに進みます。

※Result表示中は、車の操作はできません。

※リプレイ・データは、その都度セーブしてください。

セーブせずに次の走行をすると、それまでのデータは失われます。

●Game over (ゲームオーバー):

制限時間内に規定のチェックポイントを通過できずタイムアップになった場合や、各クラスの総合順位が3位以内に入らなかった場合は、その時点でゲームオーバーになります。



●優勝の条件とチャンピオンシップの終了●

「Expert」クラスのすべての大会を終了した時点で、一番多くのポイントを獲得したマシンが優勝となり、ボーナスがもらえます。

また、3位以内に入賞すると、「Garage」で選べるマシンのカラーが増えます。

走行し終えたコースは、クラス・順位にかかわらず、「Time attack」や「VS game」でも選べるようになります。

※ゲームの進行結果は、各クラスをクリアした時に、システム・データにオートセーブされます。

※クラスをクリアした後(オートセーブ後)は、「Championship」モードを抜けたり、電源を落としたりしても、次のクラスからゲームを続けることができます。



走行中の画面の見方

画面の見方

- ① プレイヤーの順位: 現在の順位 / 走行台数を表示します。
- ② トップ4ドライバー: 現在上位のドライバーを4人まで表示します。
- ③ タイム表示: チェックポイント通過までの残り時間です。0になるとタイムアップになります。
- ④ トータルタイム: スタート時からの経過時間です。
- ⑤ ラップタイム: 各周回のタイムです。
- ⑥ ラップタイム・レコード: 今までの最速ラップタイムです。
- ⑦ コースマップ: 自車は矢印で、それ以外の車は丸い点で表示されます。
- ⑧ シフト・ミッション表示: 選択中のギアとミッションを表示します。Rはバックギアです。
- ⑨ 回転計+速度計: エンジンの回転数と速度を表示します。マシンによってデザインが変わります。

※これらの画面表示は、標準の設定です。各モードによって異なる場合があります。また、「Option」で表示の設定を変更できます(→20ページ)。



押している間中



後方の確認

後方車からの妨害を避けたり、逆に相手の進路を妨げたり。接戦中は、後方確認が勝敗の分かれ目になることもあります。

後方を確認するには、「Option」の「Key setting」でTypeBまたはCを選びます(→20ページ)。「Look back」のボタンを押している間、後方確認ができます。

ドライバー表示

ポーズメニュー(→12ページ)の「CHANGE VIEW」で「MOTION」を選ぶと、画面左下にドライバーの動きが一目でわかる「R. D. M. (リアルタイム・ドライビング・モーション)」が表示されます。ステアリングさばきやブレーキング、アクセルワークなど、走行中のドライバーの動きをリアルタイムに見ることができます。

操作を確認したり、走行テクニックをじっくり研究したりできます。

※走行中の「MOTION」では、前方視点は「FRONT」のみになります。



Pause

Pause (ポーズメニュー)

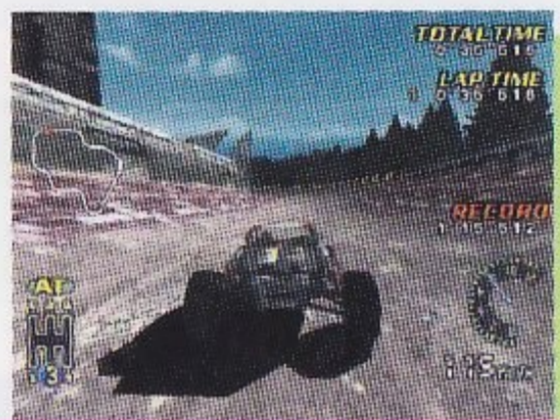
走行中は、スタートボタンでポーズがかかります。レースに戻るには、もう1度スタートボタンを押すか、ポーズメニューの「CONTINUE」を選びます。



●視点切り替え●

●CHANGE VIEW (前方の視点切り替え):

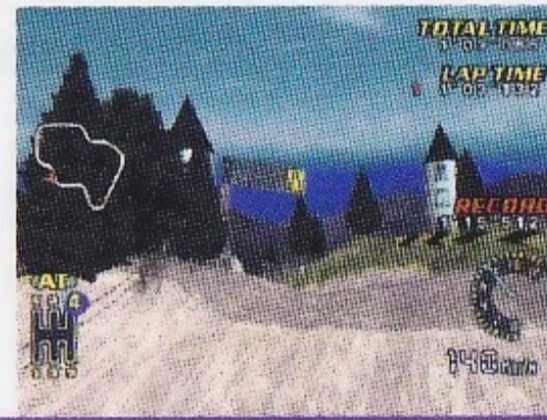
次の3通りの前方視点と、「MOTION」(→11ページ)が選べます。



REAR



DRIVERS



FRONT

●やり直し: Championship●

●RESTART (リスタート): 各クラスの最初の「Course information」に戻り、レースを最初(スタート)からやり直します。

●やり直し: Time attack / VS game●

●CHANGE CAR (マシン変更): 「Car select」に戻り、マシンの変更からやり直します。

●CHANGE COURSE (コース変更): 「Course select」に戻り、コースの変更からやり直します。

●RETRY (リトライ): 走行開始時点に戻り、レースを最初(スタート)からやり直します。

●レースの中断●

●EXIT (イグジット):

レースを中断し、「Mode select」に戻ります。この場合、リプレイ・データなどは保存できません。

※「Time attack」で周回数「FREE」を選んだ場合には、結果表示画面に進みます。

Replay (リプレイ)

各レースの走行後、直前のレースを再生して見るすることができます。ファイルにセーブしておいて、「Library」で見ることができます。リプレイを終了するときには、スタートボタンを押します。

●リプレイ中のコントローラ操作●

コントローラ	レーシングコントローラ	操作
Aボタン	Aボタン	視点切り替え
アナログ方向キー	ハンドル	任意操作カメラの調整
スタートボタン	スタートボタン	リプレイ終了
Yボタン	+ボタン	(押している間中)後方確認
Lトリガー	Lレバー	MOTIONの表示/非表示
Rトリガー	Rレバー	画面表示物の表示/非表示

※リプレイ中は、どの前方視点でも「MOTION」を表示できます。

※「VS game」では、各プレイヤーごとに視点変更が可能です。また、Xボタンまたは-ボタンで画面分割の切り替えができます。「MOTION」は表示されません。

●リプレイ中の視点切り替え●

リプレイ中は、コースの各所に設置されたカメラや車載カメラなどが、走行シーンを効果的に撮影した映像を自動的に切り替えながら再生します。

Aボタンを押すたびに、次の順で様々なカメラワークが楽しめます。

REAR

DRIVERS

FRONT

任意操作

自動切替

●任意操作

自車の周囲を飛び回るカメラの角度や位置を自由に操作できます。

アナログ方向キーでカメラの角度と位置を変えられます。ハンドルの場合、角度は一定ですが、位置を変えることができます。

●表示物の消去

RトリガーまたはRレバーを押すと画面上の速度計やコースマップを消去して、レースの様子をゆっくり楽しむことができます。



Time attack (タイム・アタック)

「Championship」で使われるコースの中から自由に選んで、タイム・アタックに挑戦できるモードです。

このモードでは、走行するたびにAIデータ(ドライバー)が成長します。



●タイム・アタックの流れ●

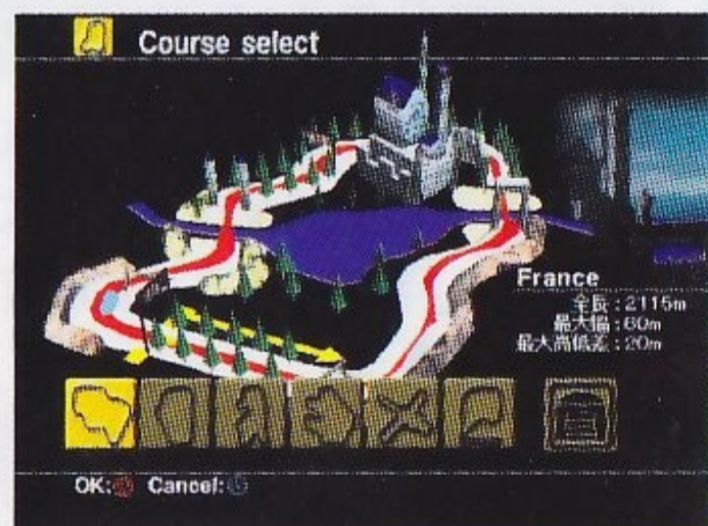
●Car select (カー・セレクト):

1. タイム・アタックに挑戦するマシンとドライバーを選びます。
メモリーカードのAIデータをロードし、ドライバーを成長させることもできます。
2. オートマチック(AT)か、マニュアル(MT)かを選択します。
メモリーカードのマシンでは、オートパイロット(自動操縦)も選択できます。
※オートパイロットを選んだ場合は、ドライバーは成長しません。



●Course select (コース・セレクト):

- 走行するコースを、地域と路面状況の異なる6つの中から選びます。
また、「Garage」を選んで、走行前に車のセッティングができます。
※「Championship」の進行具合によって、選べるコースが変わります。



●Lap select (ラップ・セレクト):

- 周回する回数を選びます。
1~5周か、「FREE」(無制限)が設定できます。
※「FREE」を選んだ場合は、リプレイは見られません。



●Race (レース):

コースと周回数が決まったら、走行開始です。

●タイム・アタックの終了とゲームオーバー●

設定周回数を完走すると、レース結果が表示されます。

「FREE」を選んだ場合は、ポーズメニューから「EXIT」を選ぶとレース終了になり、結果が表示されます。

タイム・アタックでは、制限時間やゲーム・オーバーはありません。納得の行くまで速さを追求できます。

「REPLAY」を選ぶと、直前の走行リプレイを見ることができます。リプレイ中は、スタートボタンでRESULT画面に戻ります。

「SAVE REPLAY」でリプレイを保存しておき、いつでも見ることができます。

「EXIT」を選ぶと、AIデータのセーブ画面が表示されます。今回の走行テクニックを学習させる場合は、ここでセーブしてください。

※RESULT表示中は、車の操作はできません。

※AIデータやリプレイ・データは、その都度セーブしてください。

セーブせずに次の走行をすると、それまでのデータは失われます。



●ゴーストカー●

ゲーム中、同じコース・周回数で走行すると、ベストラップの走りを再現したゴーストカーが出現します。走行テクの参考にしたり、自分自身と競争したりできます。

「Option」で表示するかどうかを設定します(→20ページ)。

※ゴーストカーと接触しても、走行に影響はありません。

VS game (VSゲーム)

友達どうしで、育てたAIデータ(ドライバー)のオートパイロットで、またはCPUを相手に、対戦ゲームを楽しめるモードです。

※対戦条件として、「Option」でハンデを設定できます(→20ページ)。



●VSゲームの流れ●

●Game select (ゲーム・セレクト):

対戦の形式を選びます。

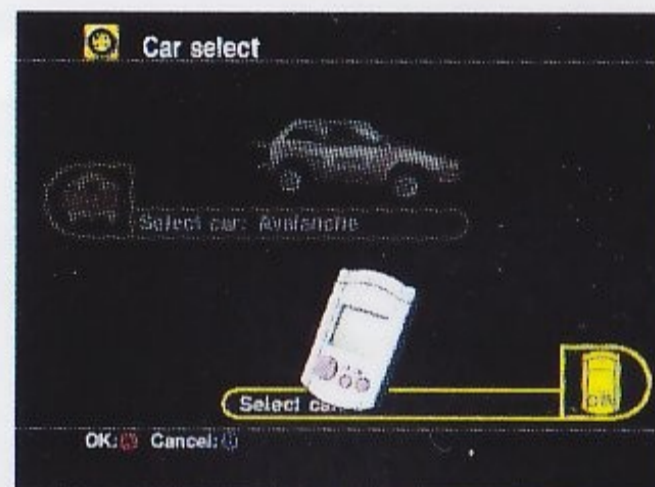
1Play mode : 1人で操作して対戦ができます。プレイヤーvsオートパイロット、プレイヤーvsCPU、(1人操作の対戦) オートパイロットvsCPU、オートパイロットvsオートパイロットが選べます。
1P用のコントローラで操作し、1P側・2P側を順番に設定します。

2Play mode : プレイヤーvsプレイヤー対戦です。
(2人の対戦) 2P用のコントローラを本体に接続して、2人同時にマシンを選びます。

●Car select (カー・セレクト): 1Play mode

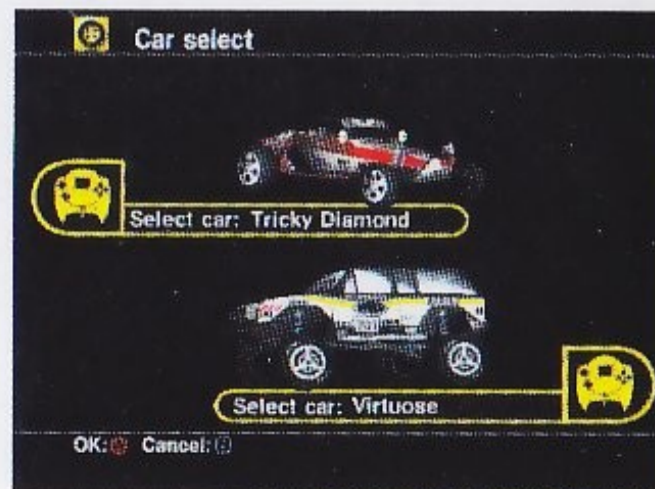
- 対戦するマシンとドライバーを、1P側・2P側順番に選びます。
1P側は、8組のマシンとドライバーか、メモリーカードのAIデータを選びます。
2P側には、メモリーカードのAIデータかCPUのどちらかを選びます。
- 1P側は、オートマチック(AT)、マニュアル(MT)、オートパイロット(自動操縦)のいずれかを選択します。2P側は、自動操縦になります。

- ※「1Play mode」では、1P側のコントローラでのみ、操作できます。
- ※オートパイロットはメモリーカードのマシンを選んでいる場合に選択できます。
- ※2P側がCPUの場合は、CPUのレベル(強さ)が選べます。



●Car select (カー・セレクト): 2Play mode

- 対戦するマシンとドライバーを、2人それぞれに選びます。
- オートマチック(AT)か、マニュアル(MT)かを選択します。
※「2Play mode」では、メモリーカードのマシンは使えません。
※プレイヤー操作による対戦なので、オートパイロットは選択できません。



●Course select (コース・セレクト):

走行するコースを選びます。

- ※「Championship」の進行具合によって、選べるコースが変わります。
- ※「VS game」では「Garage」は選べません。

VS game

●Lap select (ラップ・セレクト):

周回する回数を選びます。1~5周が設定できます。

●Grid select (グリッド・セレクト):

2台のスタート位置(順番)を3つのパターンから選べます。

●Screen select (スクリーン・セレクト):

対戦画面を上下分割にするか、1画面にするかを選びます。

「1Play mode」を選んだ場合、設定できます。

●Race (レース):

条件が決まったら、走行開始です。



●VSゲームの画面の見方●

上下2分割の画面は、右のようになります。

ドライバーの顔とコースマップは表示されません。

また、「走行中の周回数/設定した周回数」が表示されます。

※「1Play mode」で「Full」を選んだ場合は、画面分割はありません。

※視点の切り替えは1P・2P別々に操作できます。
(「MOTION」は表示されません。)



●VSゲームの終了と結果表示●

設定周回数を走り終え、先にゴールした方が勝者となります。

タイムアップの制限はありません。

1P・2Pのどちらかがゴールした時点でレースは終了となり、対戦結果が表示されます。

もう1度同じ条件で対戦する場合は「RETRY」を選びます。

条件を変える場合は、「EXIT」でモード・セレクトに戻ります。

※「VS game」では、リプレイ・データはセーブできません。



Level checker (レベル・チェッカー)

「Time attack」で学習させたAIデータ(ドライバー)の成長具合を、レベル認定テストによって確認できます。

●AIレベル認定テスト●

マシンの現在のレベルや各コースの習得率などの情報を見ることができます。情報を見たいAIデータをメモリーカードからロードします。「Check start」で、レベルアップの認定テストを受けられます。

●Load (ロード):

メモリーカードのAIデータをロードします。

●Check start (認定テストのスタート):

各コースごとに、学習内容に基づいてシミュレートし、レベルの認定をします。規定の条件を満たしていれば、レベルアップできます。また、結果に応じたアドバイスを見ることができます。

●AIシステムとは●

AI(人工知能)によって、ドライバーがプレイヤーの走行テクニックを学習し成長するシステムです。ライン取り、アクセル・ブレーキワーク、ギアなどを覚えます。

●AI driver (AIドライバー):

個性豊かな8人のドライバー達が、自慢のマシンで出場の時を待ち構えています。ドライバーは、「Time attack」でのプレイヤーの走行テクニックを学習し、分身となって成長します。

それぞれに得手・不得手、マシン・スペックの違いがありますが、各コースごとに少しずつ学習していきます。

様々なコースにチャレンジし、数を重ねて走り込むことが功を奏します。

●Auto pilot (オートパイロット):

学習したAIデータによって、ドライバーが自動的にマシンを操縦する機能です。各モードのカー・セレクトで「Auto pilot」を選びます。

※オートパイロット中は、プレイヤーによるマシンの操作はできません。

※オートパイロット中は、ドライバーは成長しません。



Training (トレーニング)

操作方法についての説明を見たり、フリー走行で自由に練習したりできるモードです。

●トレーニングのプログラム●

2つのプログラムを選ぶことができます。

●Driving school (解説ムービー):

コントローラでの操作方法、走行に役立つドライビング・テクニックについての解説ムービーが見られます。ムービーはAボタンで項目スキップ、スタートボタンで終了できます。

●Practice (練習走行):

様々な路面状況が用意された広大なコースでフリー走行ができるモードです。

●練習走行のプログラム●

練習走行を選んだ場合は、マシンを選んで走行を開始します。

●Car select (カー・セレクト):

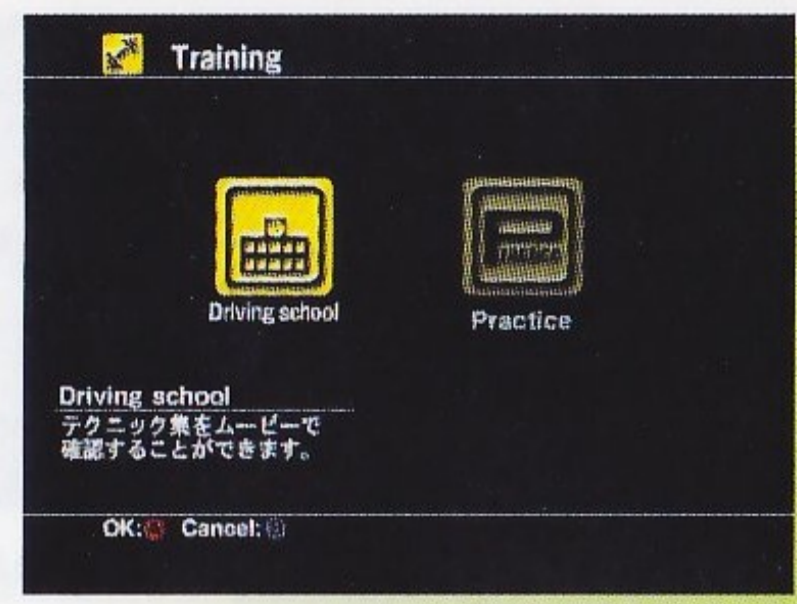
- 1.練習するマシンとドライバーを選びます。
 - 2.オートマチック(AT)か、マニュアル(MT)かを選択します。
- ※メモリーカードのAIデータも選べますが、オートパイロットは選択できません。

●Start (スタート):

ここでは、専用のコースを自由に走行します。時間制限や規定ルートはありません。思う存分、走行テクニックを追求できます。

●トレーニングの終了●

「Driving school」のムービーを終了する時は、スタートボタンを押します。走行中は、ポーズメニューから「EXIT」を選ぶと、モード・セレクトに戻ります。



Option (オプション)

ゲームの様々な設定を変更したり、サウンドテストができます。
各項目で「Standard」を選ぶと、標準の設定に戻せます。

※設定内容は、「Option」を抜けるときにシステムにオートセーブされます。



●Game setting (ゲーム設定)●

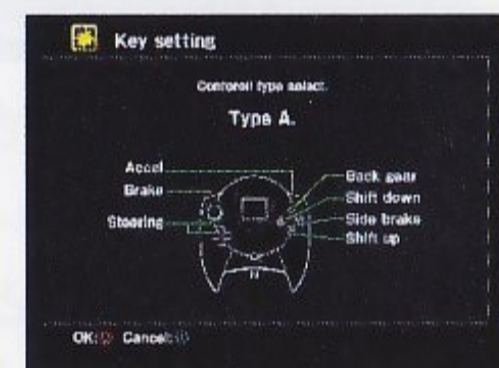
- Starting view (スタート時の視点): スタート時の視点を設定できます。
- Narrator (ナレーター音声): ナレーターの音声を設定できます。
- Drivers voice (ドライバー音声): ドライバーの音声を設定できます。
- Course map (コースマップ表示): レース中のコースマップ表示を設定できます。
- Character icon (トップ4表示): レース中のトップ4(キャラクタ)表示を設定できます。
- Ghost car (ゴーストカー表示): 「Time attack」でのゴーストカー表示を設定できます。
- Slower car boost (ハンデ設定): 「VS game」でのハンデを設定できます。



●Key setting (コントローラ設定)●

コントローラのキー割り当てが3つのタイプ(Type A・B・C)から選べます。

※レーシングコントローラの場合、ステアリングの効き具合も設定できます。



●Sound (サウンド設定)●

- Sound mode (サウンド設定): サウンド出力の設定ができます。
- BGM volume (BGM音量): BGMの音量設定ができます。
- SE volume (SE音量): SE(効果音)の音量設定ができます。
- BGM test (BGMテスト): ゲーム中のBGMを聴くことができます。



●Preview (プレビュー)●

CRI新作情報などの紹介ムービーが見られます(スタートボタンで終了します)。



Garage (ガレージ)

マシンのチューニングやペインティングなど、オリジナル・カスタマイズができます。

「Championship」や「Time attack」からも入ることができます。

●Tuning (チューニング):

マシンの各部の細かい設定ができます。

サスペンションの硬さやタイヤのグリップ力、ブレーキの効き具合をフロント・リア別々に調整できます。また、ギア比の調整ができます。

●Sticker (ステッカー):

マシンのボンネットと両側面に貼り付けるステッカーを登録できます。

絵柄を16種類から選んで、5文字までの英数字を入力できます。

「Name entry」で入力した名前とは別の名前も入力できます。

●Painting (ペインティング):

それぞれのマシンごとに用意されている3つのカラー・タイプから選べます。

※「Championship」の「Expert」で入賞すると、選べるカラーが増えます。

●Save (セーブ):

設定した内容をAIデータにセーブします。AIデータは、1台につき1つのファイルが作成されます。セーブしたデータは、各モードのカー・セレクトで選ぶことができます。

※ガレージの設定をセーブすると、「Time attack」でドライバーを育成していなくても、56ブロックのAIデータが作成されます。



Library (ライブラリ)

今までの記録やリプレイを見ることができます。
また、マシンやドライバーのプロフィールを確認できます。

●Replay (リプレイ):

セーブしてあるリプレイ・データを見ることができます。

※リプレイを終了するときは、スタートボタンを押します。

●Records (レコード):

「Championship」と「Time attack」のこれまでの記録を見ることができます。

モードを選び、それぞれの記録をクラス別・コース別に見られます。

●Profiles (プロフィール):

マシンとドライバーをリストから選んで、特徴や得手・不得手など、それぞれのプロフィールを確認できます。AIについてのアドバイスも見られます。



Records ACE

Championship		Class: Normal	
Rank	Time ranking	Driver	Trans.
1.	08' 03" 400	David	AT
2.	08' 13" 614	Calvin	AT
3.	10' 29" 635	Silvie	MT
4.	No data		
5.	No data		

OK: [A]

Records ACE

Time attack		Course: France	
Rank	Time ranking	Driver	Trans.
1.	01' 13" 063	Calvin	MT
2.	01' 13" 280	David	AT
3.	01' 15" 929	Paul	AT
4.	01' 15" 962	Carolyn	AT
5.	01' 21" 344	Silvie	MT

OK: [A]



Internet (インターネット)

『バギーヒート』のホームページに接続して、ゲームに関するさまざまな情報を見たり、掲示板で意見の交換をしたりすることができます。

※通信環境が整っていない場合は、選択できません。

●AI data (AIデータ):

手塩にかけて育てられたドライバーや、入魂のカスタマイズド・マシンのデータをダウンロード、ネットで知り合った友達とも、オフラインの通信対戦ができます。

●Ranking (ランキング):

「Time attack」の最速ラップなどのランキングを見ることができます。速さの限界を極める記録に、思う存分挑戦してください。

●BBS (掲示板):

ゲームの攻略方法や、お気に入りのドライバーとマシンのこと、「バギー」に関する情報交換など、気軽に楽しめる交流の場です。

●Upload (アップロード):

「AI data」「Ranking」のデータをアップロードできます。腕を磨いて、華々しくネット・デビューを飾ってください。

※インターネット・サービスの内容は、本ソフト発売時点での予定です。

※本サービスは、利用者に事前の予告無く、内容変更、休止または終了になる場合があります。

※本サービスの利用に関する障害等については、弊社は補償の責務を負いません。また、インターネット接続にあたって発生する電話料金・接続料金等はお客様のご負担となります。あらかじめご了承ください。



本ソフトには、通信環境を設定する機能はありません。『バギーヒート』のホームページにアクセスするためには、事前に「ドリームパスポート」を使って通信環境の設定を行う必要があります。

インターネットに関する詳しい操作や説明は、「ドリームパスポート」の取扱説明書をご覧ください。



GD-ROMがオレンジ色の[ドリームパスポート]では現在ユーザー登録を受け付けておりません。このディスクをお持ちで、まだユーザー登録を済ませていないお客様は住所・氏名・電話番号・青パスポート希望と明記の上、下記の電話番号へFAXにてお申し込みください。

FAX番号 03-5736-6176 ※発送には約1週間程かかりますのでご了承ください。

Drivers & Machines (ドライバー&マシン紹介)

個性派揃いの8人のドライバー達。彼等がどう成長するかは、プレイヤーであるあなた次第!

ディビッド・寺田 (男・26歳・日系アメリカ人)

熱血漢の修理屋 (何でも屋)。当然、マシンのカスタマイズはお手のモノ。

身長: 182cm、体重: 78kg。

マシン: **Tricky Diamond / RR**

軽量シャーシをベースに組まれたプロトタイプ・バギーの傑作。高い悪路走破能力と安定した走行性が自慢。操作性が良く、誰にでも扱いやすいキットカー。

操作性: ★★★★★

動力性能: ★★★★★

重量: 750kg

最高出力: 335ps

最大トルク: 28.5kg・m



キャロライン・メイヤーズ (女・17歳・アメリカ人)

活発で勝ち気な女子高生。スリムな身体に溢れるガッツ、どんな悪路でもめげないゾ♡

身長: 164cm、体重 47kg。

マシン: **Avalanche / 4WD**

エンジンフードからはみ出すほどの巨大なエンジンを搭載。一度コントロールを失うと、そのバランスの悪さが痛手になるが、普段の操作性は良好。

操作性: ★★★★★

動力性能: ★★★

重量: 700kg

最高出力: 245ps

最大トルク: 25.7kg・m



Drivers & Machines

カルバン・スチュアート (男・27歳・イギリス人)

クールが売りのパンクロッカー。高飛車なところもあるが、
ディビッドの良きライバル。
身長:174cm、体重:60kg。

マシン:**Drank Schenker** / RR

軽い車体を活かしてクイックな走りが得意。
オートバイ用のエンジンをベースにしたという変わり種。
身軽さゆえに、悪路で跳ねやすいのが難点。

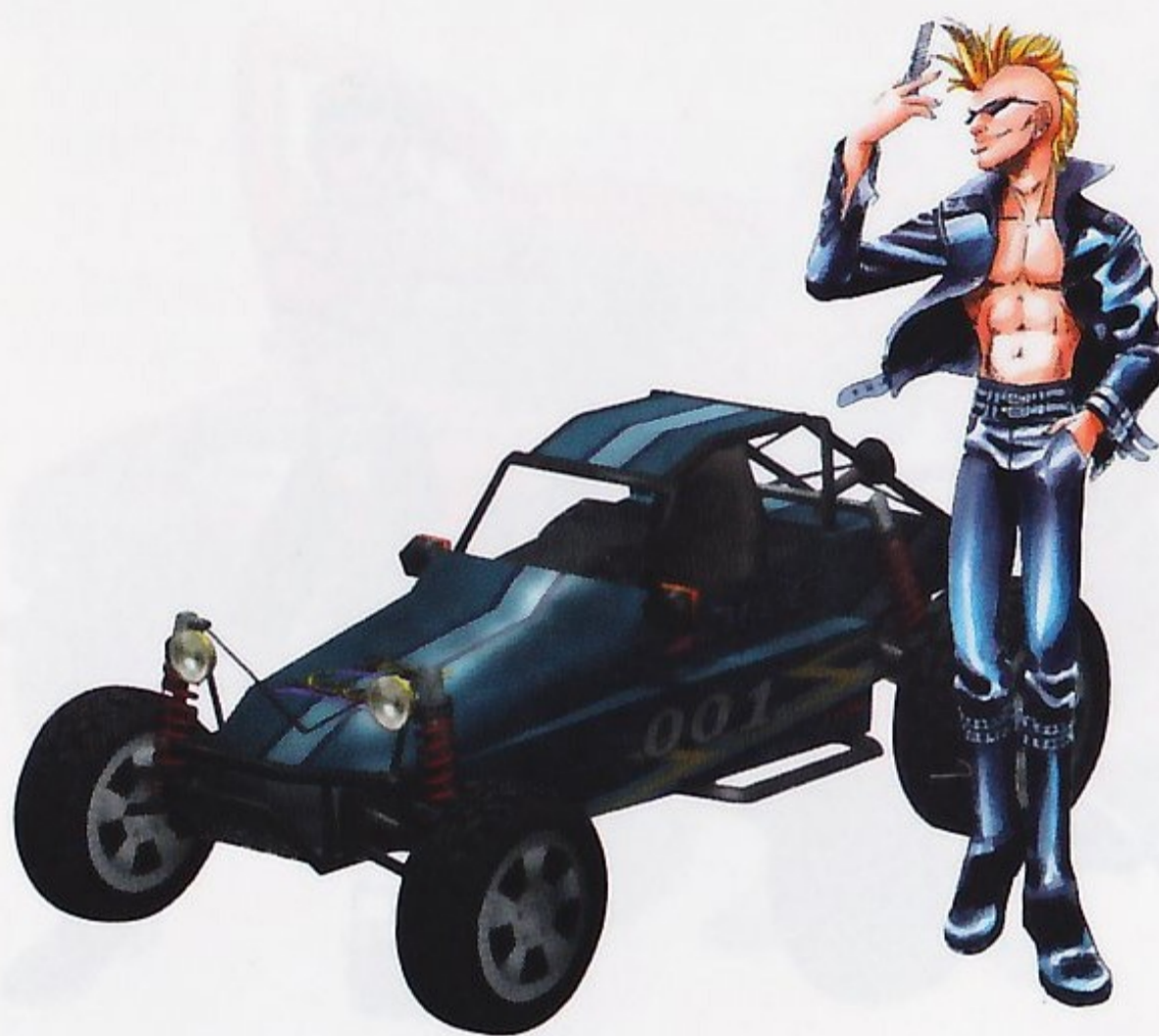
操作性:★★★★

動力性能:★★★★

重量:500kg

最高出力:235ps

最大トルク:20.3kg・m



アルフレッド・ギンガム (男・36歳・ブラジル人)

日頃は物静かでクールな科学者。ひとたびキレると誰にも止められない。マシンは自分で設計。

身長:192cm、体重:90kg。

マシン:**Schwarz Spiegel** / RR

完全オリジナル車。耐久性重視の車体は大きさの割に重い
が、高出力のエンジンでカバー。安定性には欠けるが、
そこは腕の見せどころ…?

操作性:★★★★★

動力性能:★★★★★

重量:800kg

最高出力:355ps

最大トルク:30.4kg・m



シルヴィ・ボーグ (女・25歳・フランス系カナダ人)

キビキビしたスポーツインストラクター。姉御肌だが、若い(?)女のゴにはキツくあたることも…。

身長: 168cm、体重: 50kg。

マシン: **Scarlet Moon / RR**

スポーツカー・タイプ。操作性はまさしく「じゃじゃ馬」そのものだが、乗りこなせばフラットな路面での速度はピカイチ。

操作性: ★★★★★

動力性能: ★★★★★

重量: 1200kg

最高出力: 505ps

最大トルク: 54.0kg・m



ヘンリー・マクガイヤー (男・40歳・オーストラリア人)

動物保護官。保護官になる前は幾多の戦場をくぐり抜けた軍人だった。動物には優しいが、カタブツで冗談は通じない。

身長: 172cm、体重: 71kg。

マシン: **Combat Anchor / 4WD**

軍用車をカスタマイズしただけあって、悪路への対応力は一番。ただし、フロント・ヘビーでバランスは悪い。クセは強いが、乗り手次第で高性能を発揮。

操作性: ★★

動力性能: ★★★★★

重量: 1400kg

最高出力: 760ps

最大トルク: 74.4kg・m



Drivers & Machines

シャンツアイ・ハン (男・推定41歳・不明)

口は悪いが料理は絶品という香港料理人。自分のことは棚に上げて他人をバカにするのが得意で、しばしばトラルの種にも。

身長:165cm、体重:82kg。

マシン:小龍包/FR

全車中、唯一のFR車で、比較的軽量なピックアップ。高出力エンジンを搭載し、舗装路ではかなりの速度を誇るが、操縦にはハイレベルなアクセルワークが要求されるとか。

操作性:★★★★

動力性能:★★★★★

重量:920kg

最高出力:475ps

最大トルク:45.6kg・m



ポール・ルブラン (男・16歳・フランス人)

良家の出、私立学校の学生で、典型的なお坊ちゃん。おまけに美形。でも性格はいたってマジメで、先輩達にとっては恰好のからかいの的。身長:170cm、体重:57kg。

マシン:Virtuose/4WD

優れた重量バランスと圧倒的な走破性の4WD。スーパーカー・クラスのエンジンを搭載、低速時のパワーも抜群だが、重心が高めで、コーナリングにコツが要る。

操作性:★★★★

動力性能:★★★★★

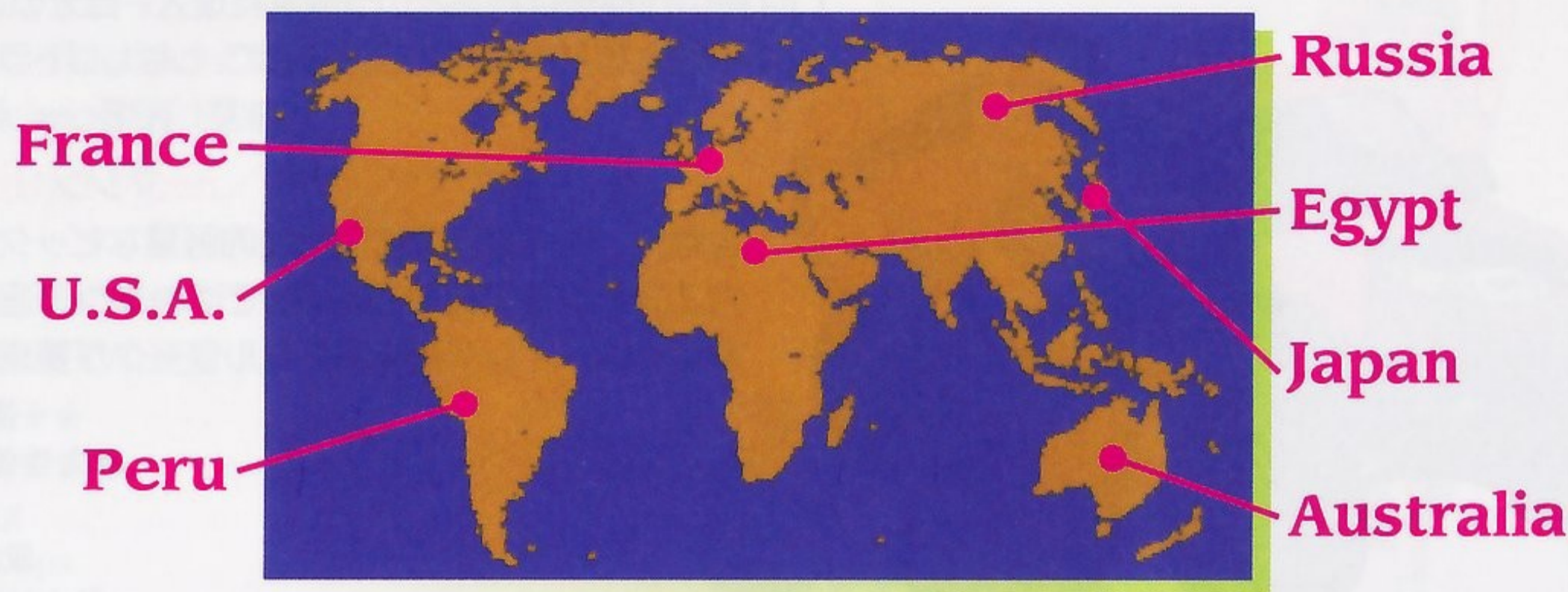
重量:1300kg

最高出力:695ps

最大トルク:68.2kg・m



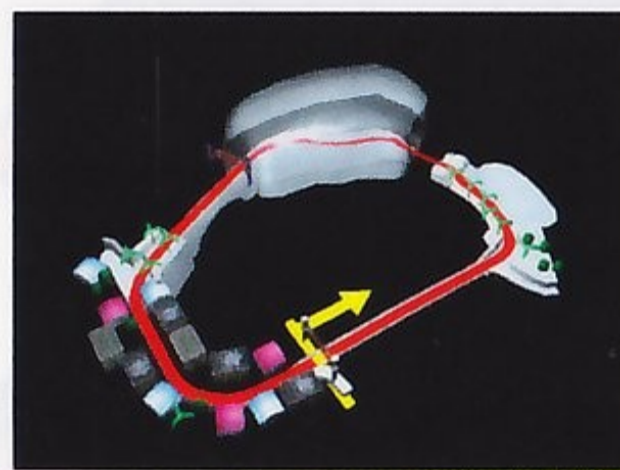
Course data (コース紹介)



● France (フランス): Old castle

森と川に囲まれた美しい風景、見下ろすようにそびえる古城。
道幅が広く、走りやすいコースです。

コース全長: 2115m
最大幅: 60m
最大高低差: 20m



● U.S.A. (アメリカ): Seaside view

明るい日差し・入り組んだ湾と鮮やかな沿岸の景色。
比較的緩やかな高低差とカーブが続く、高速に適したコースです。

コース全長: 1954m
最大幅: 30m
最大高低差: 18m

● Egypt (エジプト): Desert & rock

連続するカーブ、立ちふさがる巨大な石柱。挑戦者を惑わす広大な砂漠は、
時として砂嵐も吹き荒れる。ラインどりが勝敗を分けるコースです。

コース全長: 2712m
最大幅: 80m
最大高低差: 24 m



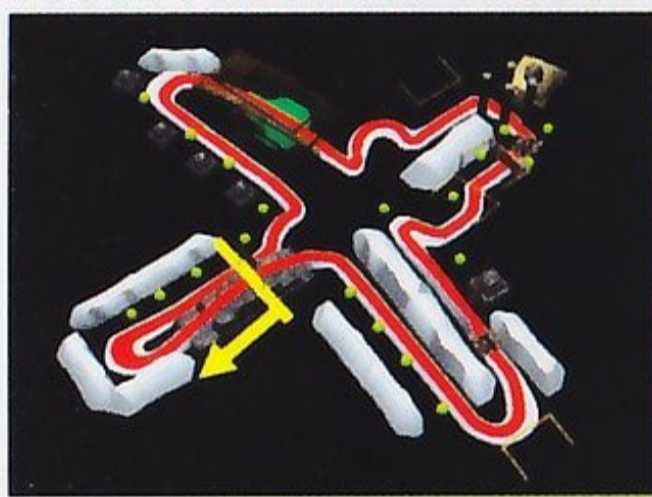
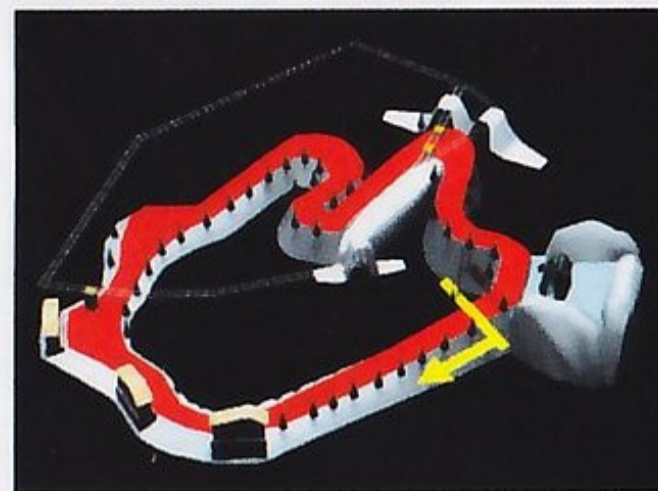
● Russia (ロシア): Snow gorund

降りしきる雪、黒々と連なる針葉樹。小屋の灯りがわずかな暖かみ。視界とグリップが効きにくい雪面コースです。

コース全長: 1652m

最大幅: 44m

最大高低差: 114m



● Peru (ペルー): Nazca highland

古代の神秘的な遺跡の中をめぐるコース。高低差が激しく、きついカーブが続くコースです。

コース全長: 3364m

最大幅: 76m

最大高低差: 76m

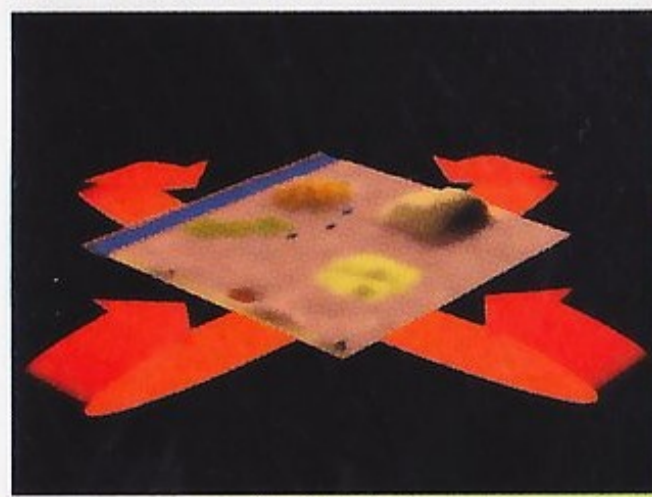
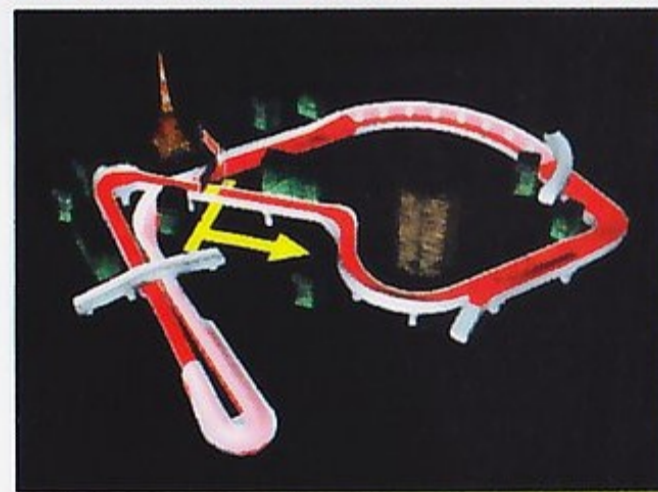
● Japan (ジャパン): Midnight highway

大都会の夜のハイウェイを突っ走る高速コース。カーブの連続とうねるような高低差がスリリングなコースです。

コース全長: 2790m

最大幅: 43m

最大高低差: 63m



● Australia (オーストラリア): Wasteland

明るい広大な砂地の中を走る川、点在する岩山に加え、ジャンプ台や丸太など。様々な条件が用意されたトレーニング専用コースです。決まったルートはありません。心ゆくまで走り続けられます。

※選べるコースは、ゲームの進行具合やモードによって異なります。

Voices (声の配役)

ナレーター・Mr. DJ : ジョジョ 大谷
ナレーター・梶原 真弓 : 梶原 真弓 (シェイプUPガールズ)
ディビッド・寺田 : とべ こーじ
キャロライン・メイヤーズ : 菅原 祥子
カルバン・ステュアート : 長谷部 浩一
アルフレッド・ギンガム : 河合 義雄
ヘンリー・マクガイヤー : 沢木 郁也
シルヴィ・ボーク : 松下 美由紀
シャンツアイ・ハン : 宮田 浩徳
ポール・ルブラン : 山田 義暉



梶原 真弓

Staffs (スタッフ)

Producer	千綿 桂介
Director	岩井 政佳
Planner	瀧村 絵理子, 藪野 勝巳, 桑原 康臣
Programmer	岩井 政佳, 辻川 裕信, 大熊 進仁, 河田 匡稔, 早川 龍太郎, 石橋 俊基
CG Designer	安達 利幸, 翠川 真, 河村 彰光, 安藤 聡, 高橋 弦太 雪野 和哉, 櫛部 千尋, 藤沼 里志, 鈴木 こすえ
Movie Editor	藪野 勝巳, 勝田 昌広
Tool, Library	鯨井 亨, 郡司 英夫, 早川 龍太郎
Sound	田村 由紀子, 石橋 俊基
Promotion	鈴木 泰山, 幅 朝徳
Package & Manual	大島 美和子
Helper	佐々木 明彦, 石田 繭子
Assistant	村山 玄, 小俣 健太郎

Special Thanks for...

協力: オスカー・プロモーション
日高 篤信(ビットウェイブ)
BGM: ギター 後藤 健
ベース 岡田 敦史
ドラム 高橋 英志

CRI新作情報!

世界初のアクロフライト シミュレーション

エアロダンシング featuring Blue Impulse

青い衝撃が駆け抜ける—————!

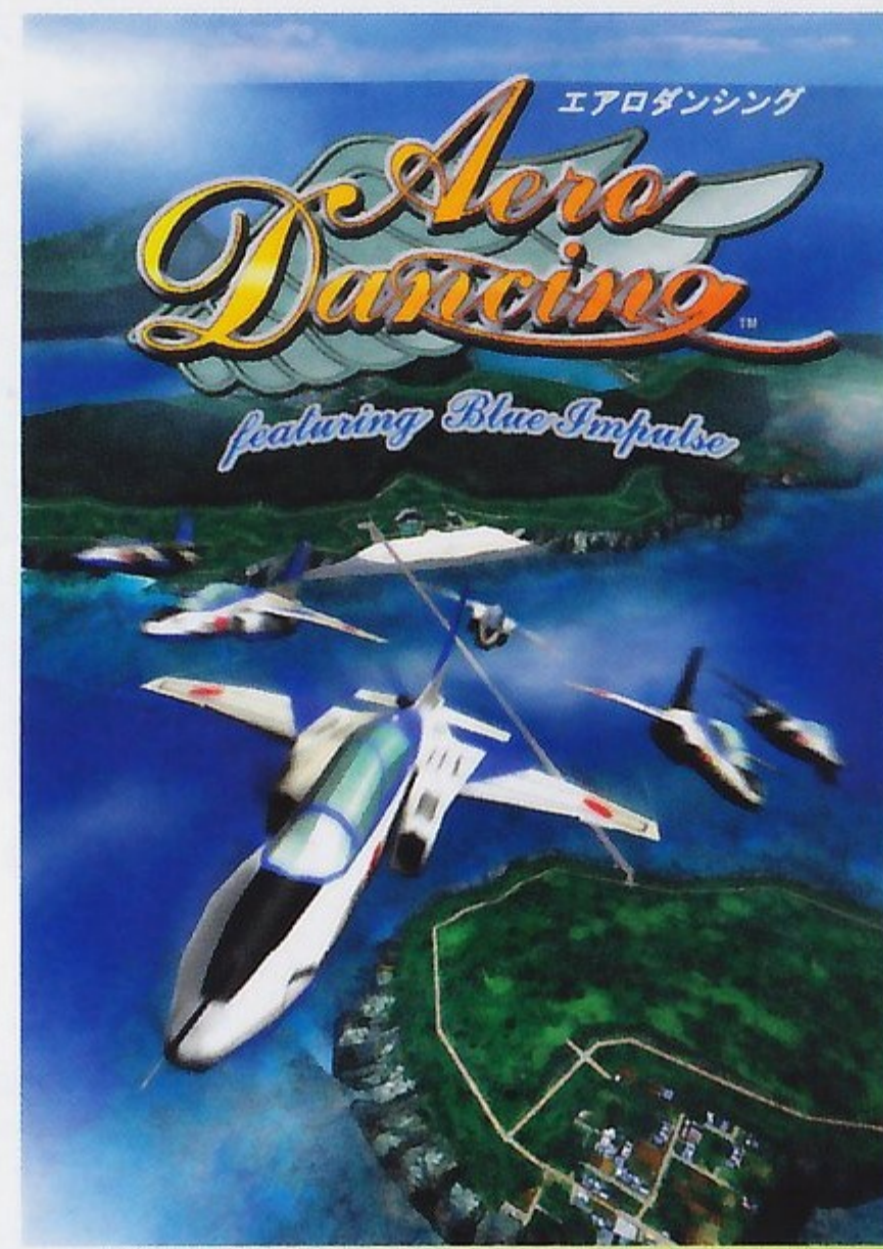
航空自衛隊 第4航空団 第11飛行隊、通称
「ブルーインパルス」に入隊。

華麗な演技を修得し、隊長を目指せ!

Dreamcast 第1弾

価格: 5,800円(税別)

In store Now !!



CRIホームページ

新作ニュースやゲームに関する情報などが見られます。

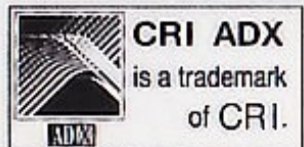
<http://www.cric.co.jp/>



株式会社 **CSK** 総合研究所

〒150-0002 東京都渋谷区渋谷1-12-1 ネクストコムビル
E-mail : support@cric.co.jp

©1999 CRI



T-6801M

SEGA、Dreamcastは(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスが自社商標SEGAおよびDreamcastの使用を許諾したDreamcast専用のソフトウェアです。