



MOTOCROSS GO! をつくった男たち (若干1名女性ライダーを含む)

ナムコのバイクゲームは、他社に比べて後発ながらマニアから強い支持を得ている。それは開発者自らがバイクを愛し、乗りこなしているライダーだから。自分が楽しめなければゲームにならない。自分が納得できなければ世に送り出せない。そんな彼らの創ったゲームが、面白くないわけがない!!



「スズカエイトアワーズ」「サイバーサイクルズ」と次々にヒットを生み出した彼らが今回挑んだのは、ワイルドでそれでいてド派手なモトクロスの世界。現役モトクロスライダーの彼らが、ハイテクの粋を尽くした最新PCBにそのこだわりの全てを注ぎ込み自信作「モトクロスゴー！」が完成したのだ。

実車さながらのリアルなサスペンションの動きに、「フロントサが見えないのが残念です!」と言い切る開発スタッフ。ジャンプ中にブレーキを握るとフロントがロックするなど、実際モトクロスにはまっているライダー達を思わずニヤリとさせる演出がいっぱい詰め込まれている。

in SANBERNARDINO



走る走るナムコのライダー達。休日には愛車を積んで自らレースに参加している開発スタッフもいるのだ

リーダースタッフはモトクロスの本場アメリカまで取材を慣行! 本場のレースの見学や、果てしない荒野を激走した体験が、ゲームの随所に活かされている

'98 NEW MODEL

ヤマハの全面協力により夢のような企画が実現した。なんとゲームに登場するモトクロッサーはヤマハの最新型ニューモデル「YZ250」「YZ400F」。どちらも来シーズンのレースから活躍するであろうニューフェイス。それをマイマシンとして選べるなんて、モトクロスライダーにはたまらない。ヤマハの最新モデルを駆って、派手なアクションジャンプを決めようぜ!



'98 YZ250



249cc liquid-cooled two-stroke reed-valve engine
2,175mm x 927mm x 1,301mm
99kg dry weight
53ps@8,500rpm
4.85kgf.m@7,500rpm
Five-speed transmission
80/100-21 front tire
110/90-19 rear tire

'98 YZ400F



399cc liquid-cooled four-stroke DOHC 5valve engine
2,176mm x 827mm x 1,303mm
107kg dry weight
55ps@9,000rpm
4.67kgf.m@7,000rpm
Five-speed transmission
80/100-21 front tire
110/90-19 rear tire



最大4台通信可能。
ダートの臨場感を高める最新可動システム搭載





砂ぼこりをまきあげ、ダートの風になれ!



モトクロスゴー!

オフロードを激走するモトクロスラーを完全シミュレートした本格的モトクロス・レーシングゲームが登場した。これまでのゲームにはなかった、バイクを倒して逆ハンをきるカウンターステアがリアルに実現。バイクの挙動を忠実に再現しながらも、扱いやすい操作性により、モトクロスのビギナーでも十分にエキサイティングなバトルが楽しめるのだ。躍動感溢れる前・後輪サスペンションの動き、実車よりサンプリングしたこだわりのエンジン音など、臨場感バツグンの演出の数々。超体感モトクロスラーを自在に操り、思う存分ダートをかっ飛ばそうぜ!



30種類近いアクションジャンプでド派手にパフォーマンスしよう

キャンキャン・ノーフッター フレンチカンカンから命名された足上げポーズ。



ナッシング 両手両足離し。バイクとライダーは完全に離れているのだ。この後ちゃんとバイクにまたがって着地出来るのだから不思議。



ナックナック キャンキャンを逆から読んだもの。つまりキャンキャンとは逆に足を後ろに蹴りあげているから。

最新型PGBシステム23搭載 通信レースで熱く熱く盛り上がり

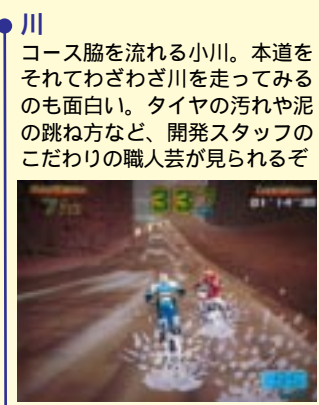
オリジナル・ダートコース

ジャンプを中心としたダイナミックなコースレイアウト。ドライレイクや崖越えジャンプなどバラエティに富んだ一本道コースとなっている。往路 = 初級、復路 = 中級、往復 = 上級、の3種類からコースセレクト画面を選択する。

コースセレクト画面



遺跡 古代遺跡の中もコースになっている。階段をバイクで駆け上がって行くとリアルに振動が伝わってくる



川 コース脇を流れる小川。本道をそれてわざわざ川を走ってみるのも面白い。タイヤの汚れや泥の跳ね方など、開発スタッフのこだわりの職人芸が見られるぞ

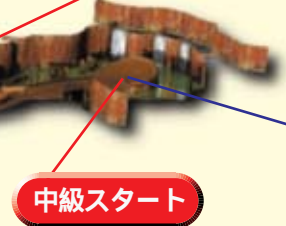


崖越えジャンプ 十分にスピードを乗せてアクションジャンプを決めよう!

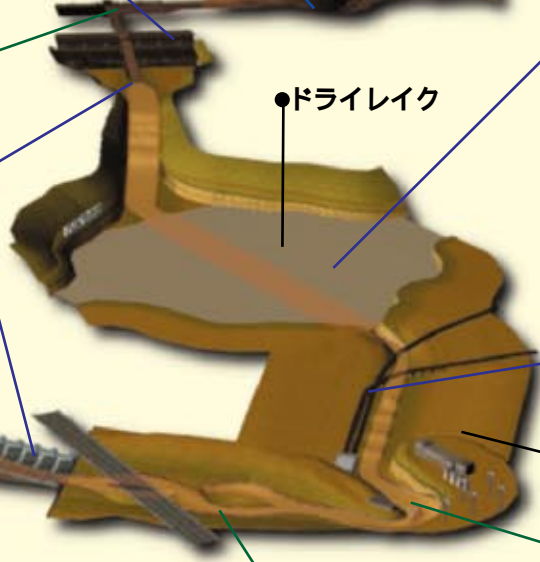
初級フィニッシュゲート ビデオゲームでは、後ろからいくマシンの方がスピードが上がる特性がある。それはビギナーにもゲームが楽しめるようにという配慮だが、逆にそれを利用して上位をキープしながら途中のイベントやジャンプを楽しんで、ゴール直前で後ろから追い抜いてフィニッシュ! なんて作戦もなかなか盛り上がるのだ。『モトクロスゴー!』ならではの途中様々なダートの魅力を満喫してほしい!



折り返し地点(水没都市) 上級コースはここで折り返し。水没した遺跡群の中を走り抜け、石柱を回り込む



中級スタート



ドライレイク

最高速チェックポイント(ドライレイク) 見渡す限りの荒野ドライレイクの入口から出口までが最高速の計測エリア。画面にマックススピードがずっと表示される。アクセル全開で走り抜ける!



鉄道軌道

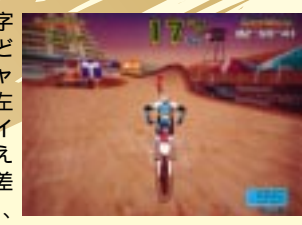
ジャンプが続くコースに並行して走る大陸横断鉄道。ジャンプの飛距離やスケール感が感じられるはずだ



荒野

テクニカル・ポイント1 <S字ジャンプ>

この先二股の表示。左は単なるS字コーナー、右もS字コーナーだけど途中で道がなくなっているのでジャンプして飛び越える。ビギナーは左を選択すべし。腕に自身のあるライダーにはとっておきのテクを教えちゃおう! 右側のS字に行き、交差点でジャンプせず下に降りて、左側から来るS字コースに合流する。これが秘密の最速ラインなのだ



テクニカル・ポイント2 <二重バンク>

バンクのついたコーナー、ロードレースならアウト・イン・アウトが鉄則。でもここにはダートならではの二重バンクができていますので、それを利用してアウト側を減速せずに走り抜けるのも一つの作戦だ。ダートレースに決まりはない。臨機応変に、その場の状況を楽しんで走ってみよう



テクニカル・ポイント3 <90度カーブ>

遺跡の中にある一番の難所「直角コーナー」。道幅も狭く暗いので一番クラッシュしやすい。十分な減速と慎重なコーナリングが要求される



チェックポイント(タイムエクステンド)



ホテル

復路から前方にホテルを臨む

スタジアム

中級・上級のフィニッシュゲート

初級・上級のスタートゲート



アーケード街 スタジアムとホテルをつなぐジャンプの続く道。小ぶりの山なので2個ずつジャンプ



アミューズメント施設

ホテル内の大型アトラクションの下を豪快に走り抜ける



工場地帯

工場群を抜けるこの道はダートではなくアスファルト道路。ダートに比べてバイクの立ち(反力)が強いのを体感できたかな?

