



Nintendo

EXCITE BIKE

エキサイトバイク

詳しい操作やゲームの内容については、取扱説明書をお読みください。また、この操作一覧表はカセットと共に大切に保管してください。

Lトリガーボタン

Zトリガーボタンと同じ働きをします。

十字キー

3Dスティックと同じ働きをします。



Zトリガーボタン ターボ

押しているあいだ、スピードが増します。
ただしTEMPメーターも上昇します。

ブースターボ

坂の頂上でジャンプする瞬間に一瞬押すと加速ができます。

+ Z ウイリー

ある程度加速が必要です。水たまりを走るときに有効です。

操作 一覧表

スタートボタン

ポーズ(一時中断)

ポーズメニュー画面が現れます。

Rトリガーボタン

ドリフト

サンディー3Dスティックと合わせて使うと、スピードを落とさずにターンできます。

Aボタン

アクセル

押しているあいだ、 TEMPメーターは緑を過ぎたあたりまで上昇します。

Bボタン

ブレーキ

押しつづけているとバックします。

Cボタンユニット

視点変更

ライダーを近くから見たり遠くから見たり、3段階に変更できます。



スタント

スタートをするときに使用します。

後方視点

ライダーの後方を見ることがあります。



表示切り替え

マップやメーター表示のON/OFFをします。



3Dスティック



ターン

スティックを倒す量によって、曲がる角度が変化します。



重心移動

ジャンプ中などでバイクの傾きを調節します。



クイックターン

スピードは落ちますが、確実にターンできます。

スタント一覧表

「スペシャルコース」の【スタントコンテスト】
で決めるポイントがもらえます。

◆ジャンプ中に△+3Dスティックの操作

ノーハンダー



フェンダー キッス



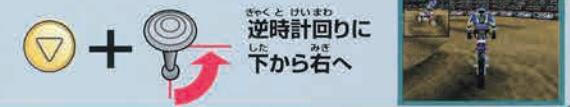
ナッシング



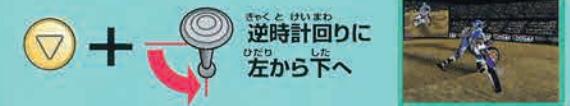
サランラップ



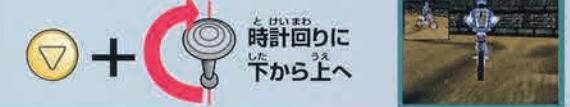
バー ホップ



ナックナック



ヒール クリッカー



クリフ ハンガー



お
スタントが終わったら…

着地するときに△ボタンから指を放さないと
転倒してしまい、ポイントがもらえません。

ライダーたちの得意技

そのライダーだけが使えるスタントです。

"ジャンピング" ジム・リバース スーパーマン



"トリッキー" リッキー・スター コービー



サラ "シュガー" ヒル コルドヴァ



ボビー "ビッグドッグ" マローン レイジーボーイ



ナイジェル "ザ・デューク" ヨーク ダブルキャンキャン



ピッキー "ザ・ビクセン" スティール フェンダーグラブ



ジャンプ時の操作



ジャンプ中、3Dスティックを上下に動かすことでジャンプの飛距離を変えることができます。



着地するときは、地面が平行か下っている場所を狙いましょう。上り坂に着地すると、坂を登るためスピードが落ちます。

転倒させるテクニック

バイクの後輪を相手の前輪に当てる、相手を転倒させることができます。また、自分が転倒しそうなときは、A、Zボタンから指を放すと踏ん張れことがあります。



Nintendo®



EXCITE BIKE[®] 64

エキサイトバイク

取扱説明書

NUS-NMXJ-JPN-1

ごあいさつ

このたびは任天堂“NIINTENDO 64”専用ソフト「エキサイトバイク64」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この「取扱説明書」はカセットと共に大切に保管してください。

健康のご注意

- 疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。
- ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 目的疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。
- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしてテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10~15分の小休止をおすすめします。



振動パックを使用される場合

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラを当てて使用しないでください。また骨粗鬆症と診断された方、骨や関節に疾患があり治療を受けている方は振動パックを絶対に使用しないでください。
- 指・手首・腕に骨折、脱臼、肉離れ、捻挫、などのけがをしているときは、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、連続して長時間遊ばないでください。めやすとして30分ごとに5分以上の休憩をしてください。

使用のご注意

- 使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。
- カセットの分解や改造は絶対にしないでください。火災や感電、故障の原因となります。
- 雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。
- NINTENDO 64をプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生じるため、接続しないでください。
- カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。
- カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないよう十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。
- カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO 64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。
- 3Dスティックを無謀に操作すると故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすことがありますのでご注意ください。



NINTENDO 64 コントローラについて

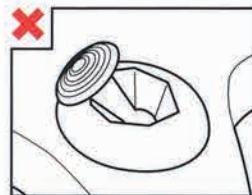
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

サンディ 3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

* NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

* 本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。



* 3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」またはお買い上げ店にご相談ください。

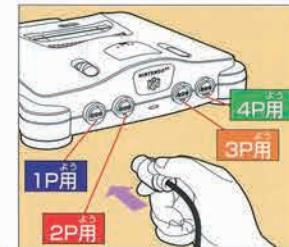
* 3Dスティックの使用方法については、操作説明のページおよび付属の操作一覧表をご覧ください。

セツ ソク コントローラコネクタへの接続

このゲームは1人から4人まで同時にプレイできます。どのゲームモードで遊ぶ場合にも、必ず1P用のコネクタにコントローラを接続してください。2人以上で遊ぶ場合は、コネクタ2~4のいずれかにもコントローラを接続してください。

※コントローラの接続を変更する場合は、本体の電源を切った状態で行ってください。

※2人~4人で遊ぶ場合、人数分のコントローラが必要です。



コントローラの握りかた

このゲームでは、右の図のようなコントローラの握りかた(ライトポジション)をおすすめします。この握りかたならば、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができるので、主な操作が3Dスティックに集中しているこのゲームを快適にプレイすることができます。



もくじ



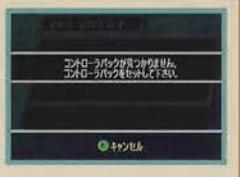
ゲームを始める前に	4
・コントローラパックへの保存	5
ゲームの始めかた	6
画面の見かた	7
操作のテクニック	8
ライダー紹介	12
チャンピオンシップ	14
エキシビションレース	16
タイムアタック	17
スペシャルコース	18
オプション	22
コースエディター	24

ゲームを始める前に

このゲームは、別売のコントローラパックと振動パックの両方に 対応しています。これらのパックを使用するときは、NINTENDO 64の電源を入れる前にコントローラ背面へ差してください。

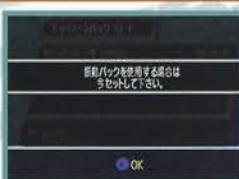
◆◆ パック交換ポイントについて ◆◆

ゲームの中でコントローラパック、振動パックを差す場合は、必ず右のような画面(パック交換ポイント)が表示されたときだけにしてください。



振動パックとコントローラパックを併用する場合

振動パックを使ってプレイしているときにコントローラパックへ保存したい場合には、パックを入れ替える必要があります。それぞれのモードで保存をするとき、必ず右のような画面(パック交換ポイント)が表示されますので、指示に従ってパックを入れ替えてください。



※画面に指示のないときにパックの抜き差しをすると、故障したりセーブノートが消える原因となります。
絶対に行わないでください。

◆◆ 抜き差しがいらない方法 ◆◆

1人でプレイする場合など、1Pのコントローラに振動パック、別のコントローラにコントローラパックを差せば抜き差しをしなくとも両方のパックが使えるようになります。



セーブデータについて

このゲームでは、セーブデータの種類によって保存する場所が決められています。

カセットに保存



コントローラパックに保存



- 各モードのレース記録(タイム、優勝記録など)※自動的に保存されます。

- 「コースエディター」で作製したオリジナルコース▶P24

- 「タイムアタック」のゴースト▶P17

- 「コースエディター」で作製したオリジナルコース▶P24

コントローラパックへの保存

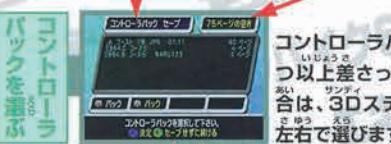
コントローラパックへ保存する場合は以下の手順で行います。

「コースエディター」のコース

使用ページ数: 4ページ



パック交換ポイント



保存

NINTENDO⁶⁴ コントローラパック

メーカー希望小売価格
1,000円(税別) NUS-004

このゲームではセーブするデータの内容により、それぞれ別のゲームノートを作成します。

ご使用の前には、必ずそれぞれの取扱説明書をよくお読みください。

※振動パックは、乾電池の取り扱いにご注意ください。

「タイムアタック」のゴースト

使用ページ数: 40ページ

ゴーストはコントローラパックにしか保存できません。走りかたによっては保存できないゴーストもあります。詳しくはP17をご覧ください。

コントローラパックの制限について

- コントローラパックに保存できるページ数は123ページまでです。
- 1つのコントローラパックの保存できるゲームノートは、他のゲームも含めて最大16までです。

コントローラパックのページ数が足りない場合は、他のゲームノートを消去することができます。

ゲームに戻る



NINTENDO⁶⁴ 振動パック

メーカー希望小売価格
1,400円(税別) NUS-013

コントローラにセットすれば、エンジンの振動やジャンプの衝撃に合わせてコントローラが震えます。

はじ ゲームの始めかた

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチを入れてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。コントローラパックチェック画面が表示された後、タイトル画面になります。ここで **START** ボタンを押すと、メインメニュー画面へ進みます。メインメニュー画面で遊びたいゲームモードを選び、**A** ボタンで決定します。各モードについては、それぞれのページをご覧ください。

- | | |
|------------|------------------|
| チャンピオンシップ | → ページ P14 |
| エキシビションレース | → ページ P16 |
| タイムアタック | → ページ P17 |
| スペシャルコース | → ページ P18 |
| オプション | → ページ P22 |
| コースエディター | → ページ P24 |



◆◆コントローラパックチェック画面について◆◆

コントローラパックチェック画面では、いくつのコントローラパックが接続されているか、またそれぞれのコントローラパックには何ページの空きがあるのかを確認できます。残りページが40ページよりも少ない場合は、「タイムアタック」でゴーストを保存できません。「オプション」の「コントローラパック」でいらないノートを消去してください。

コントローラパック
チェック画面



画面の見かた

タイム

上から、現在のタイム・ベストタイム・今走っている周回数と周回タイムを表示します。



現在の順位

自分より順位が1つ前のライダーには矢印が表示されます。



コースマップ

コースの全図です。各ライダーの位置は、スーツの色の点で表示されます。大きな点はプレイヤーキャラです。

スピード/TEMPメーター

数字はスピードを、緑・黄・赤のメーターはエンジンの温度を表しています。メーターの針が赤い部分を超えるとオーバーヒートになります。

ポーズ画面について

レース中に **START** ボタンを押すと、ゲームをポーズ(一時中断)できます。このときポーズメニュー画面が表示されます(メニューはゲームモードによって少し変わります)。**B** ボタンでゲームに戻ります。

オプション

効果音などの音量やステレオ/モノラルの切り替えができます。

続ける

レースをそのまま続けます。

リタイア(やめる)

レースを途中で終了します。

リトライ(やりなおす)

ゲームをスタートからやり直します。「チャンピオンシップ」モードにはありません。



操作のテクニック

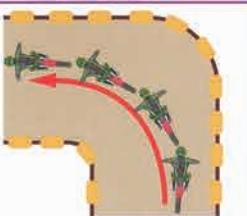
ボタンの組合せによる操作や、特殊な操作を紹介します。

*基本的な操作方法については、操作一覧表をご覧ください。

ターンの種類

○ ターン

3Dスティックを倒した量が多いほどよく曲がれます。操作は簡単ですが、スピードが速いときはカーブを曲がりきれないこともあります。



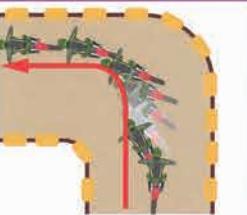
○ クイックターン

普通のターンよりも確実にターンできます。しかし、ターン中はスピードが落ちてしまいます。ドリフトターンと同時に使うこともできます。



R + ○ ドリフトターン

後輪を滑らせることで、それほどスピードを落とさずにターンできます。ただし、コーナー出入口で大きくふくらみ、体勢を整えるまで操作しにくくなります。



ワンポイント ドリフトターンの復帰

ドリフトターンのとき、カーブを曲がりきった後もRボタンを押したまま、反対側に3Dスティックを倒すと体勢を素早く立て直すことができます。



ジャンプ中の重心移動

ジャンプ中に

加速をつけてジャンプ台や坂道を登ると、バイクはジャンプします。そのとき3Dステイックを上下に動かすことにより、ジャンプの飛距離を変えることができます。また、3Dステイックを左右に倒すと、バイクが少しだけ左右に移動します。



着地のとき

着地のとき地面の角度に重心を合わせ、前後の車輪で同時に着地するとスピードが落ちません（片方の車輪で着地するとスピードが落ちます）。



ワンポイント

坂道での着地

着地した地点が上り坂だと、スピードが急激に落ちてしまします。下り坂では減速することなくスムーズに進むことができます。



ワンポイント ジャンプ中のターン

空中でドリフトターンの操作をすると、バイクを大きく傾けることができます（エアターン）。着地点がコーナーの場合に有効です。



ウイリー

○ + Z (ある程度加速が必要です)

前輪を持ち上げて走ります。水たまりなどスピードが落ちる場所を走るときに使うと有効です。3Dスティックで重心を調整すれば、転倒せずにそのまま走り続けることができます。



ターボ

Zボタンを押している間はターボがかかるってスピードが増しますが、TEMPメーターが上がり続けます。メーターが限界を超えるとオーバーヒートとなり、一定時間ゆっくりとしか走れないようになります。メーターが赤になったとき(警告音が鳴ります)は注意しましょう。



ワンポイント ブースターボ

坂の頂上でジャンプする瞬間に **Z** ボタンを一瞬だけ押すとブースターボがかかります。通常より強力に加速して、でこぼこの道を速く通過できます。



相手を転倒させるテクニック

相手の前輪を自分の後輪に当てる

自分のバイクの後輪を相手のバイクの前輪に当てる、相手は転倒します。転倒させると TEMP メーターが口まで下がるので、ターボを多く使えるようになります。逆に、自分の前輪が相手の後輪に当たってしまうと自分が転倒します。



ワンポイント 転びたくないときは

敵に後ろから接触しそうなときや自分が転倒するような場面では、事前に **A** ボタンや **Z** ボタンから指を放すことで踏ん張ることができます。成功すれば、転倒せずにそのまま走り続けることができます。また、転んでしまったときには、**A** ボタンと **Z** ボタンの両方を連打すると素早くレースに復帰できます。



ワンポイント カベや柱にさえぎられたら

真正面にカベなどの障害物がある場合、曲がりたい方向に3Dスティックでハンドルを切り、**R** ボタンを押したまま **Z** ボタンを押すと、その場で少しだけバイクの向きを変えることができます。**B** ボタンでバックした後使用すると効果的です。



スタート

ジャンプ中に +3Dスティック操作 → 放して着地

バイクがジャンプした後、**Y** ボタンを押しながら **R** ボタンや3Dスティックを操作すると、ライダーは様々なスタントをします。**Y** ボタンを放せば体勢を戻して着地します(うまく着地しないと、スタートは失敗になります)。「スペシャルコース」の【スタートコンテスト】では、これを駆使して得点を競います。



ノーハンダー



フェンダーキッス



ナッシング



サランラップ



バーhop



ナックナック



ヒールクリッカー



クリフハンガー



*この他にも、各ライダー特有のスタントがあります(P12参照)。
※付属の操作一覧表も合わせてご覧ください。

ライダー紹介

ライダーたちはそれぞれ能力が異なります。またライダー特有のストントがあります。

能力の見かた

ランディング	数値が高いほど着地がスムーズでスピードが落ちません。
コーナリング	数値が高いほどターンしやすく、小回りがききます。
ジャンプ	数値が高いほど高く遠くにジャンプすることができます。
ターボ	数値が高いほどターボ使用後のTEMPメーターが速く下がります。

"Jumpin'" Jim Rivers

"ジャンピング" ジム・リバース

年齢	28歳	性別	男性
出身	ワシントン州シアトル(アメリカ)	得意技	スупーマン
特徴 バランスの取れた走りではビカイチ。集中力さえ持続すれば負ける事はない。"ジ・オールマイティーライダー"。			



"Tricky" Ricky Stern

"トリッキー" リッキー・スタン

得意技	コピー
操作	△ + C



年齢	17歳	性別	男性
出身	カリフォルニア州ロサンゼルス(アメリカ)	得意技	コピー
特徴 若いながらもエア・テクニックは一流。コーナリングも得意でどんなバイクでも乗りこなす天才肌。			

Vicky "The Vixen" Steele

ビッキー "ザ・ビクセン" スティール

年齢	19歳	性別	女性
出身	テキサス州ヒューストン(アメリカ)	得意技	フェンダーグラブ
特徴 あだなの「ビクセン」とは「めぎつね」の事。オールマイティーな走りが得意で激しい当たりにも負けないタフガール。			



Sarah "Sugar" Hill

サラ "シュガー" ヒル

ランディング	高
コーナリング	高
ジャンプ	高
ターボ	高

年齢 22歳 性別 女性
出身 フロリダ州マイアミ(アメリカ)
特徴 コーナリングが得意でパワーもある。パワフルな走りと美しさが魅力の実力派女性ライダー。

ランディング	高
コーナリング	高
ジャンプ	高
ターボ	高



得意技 コルドヴァ ▽ + R + C

操作 時計回りに上から下へ

Bobby "Big Dog" Malone

ボビー "ビッグドッグ" マローン

年齢	25歳	性別	男性
出身	ペンシルベニア州ピッツバーグ(アメリカ)	得意技	レイジーボーイ
特徴 ターボでスピードにのれば一気に駆け抜ける。当たりの強さもビカイチ。ラフな走りが似合う肉体派。			



操作 時計回りに上から下へ

ランディング	高
コーナリング	高
ジャンプ	高
ターボ	高

Nigel "The Duke" York

ナイジェル "ザ・デューク" ヨーク

年齢	33歳	性別	男性
出身	ロンドン(イギリス)	得意技	ダブルキャンキャン
特徴 着地とエア・テクニックは専門外だが軽やかな走りを見せてくれるクールなベテランライダー。			

得意技 ダブルキャンキャン

操作 ▽ + R + C + D



得意技 フェンダーグラブ

操作 逆時計回りにしたうえ下から上へ



ランディング	高
コーナリング	高
ジャンプ	高
ターボ	高

ランディング	高
コーナリング	高
ジャンプ	高
ターボ	高

チャンピオンシップ

6人のライダーで順位を競い、ラウンドで得た総合得点で優勝を目指すモードです。

トレーニング

操作を覚えるためのモードです。まずお手本と解説を見た後に START ボタンを押すと自分で操作できるようになります。お手本どおりに走ってみましょう。レッスン最後のテストをクリアすれば次のレッスンに進むことができます。

△ボタンで
レッスンを選ぶ
ことができます。

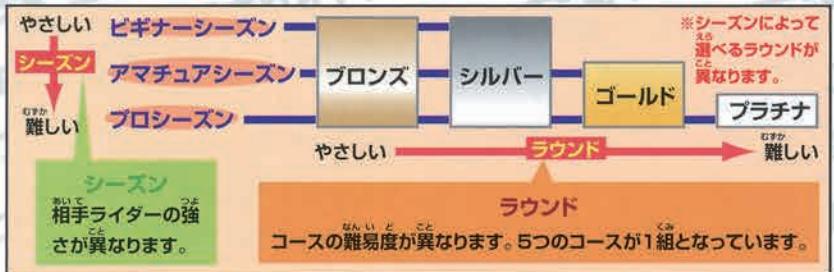


解説

△ボタンでバイクの色を、□ボタンでライダーのスーツの色を変えられます。

ラウンドとシーズン

スタート時は、ビギナーシーズンのプロンズラウンドしかプレイすることができません。そのレースで総合1位を取ると次のラウンドへ行けるようになります。1つのシーズンですべてのラウンドをクリアすれば、次のシーズンへ進みます。



1つのコースが終了したときに、順位に応じたポイントがもらえます(下図参照)。1ラウンド(全5コース)走り終えた時点で合計ポイントが最も高ければ、次のラウンドに進むことができます。

1位	5ポイント
2位	3ポイント
3位	2ポイント
4位	1ポイント

*5位、6位は0ポイントです。



レースを始める前に

メインメニュー画面で「チャンピオンシップ」を選んだら、まず3Dスティックでシーズンとラウンドを選びます。それから使用するライダーを選択すればレースが始まります。ライダーを選択するときに、バイクとスーツの色を変えることができます。

1位になったレースにはチェックマークがあります。



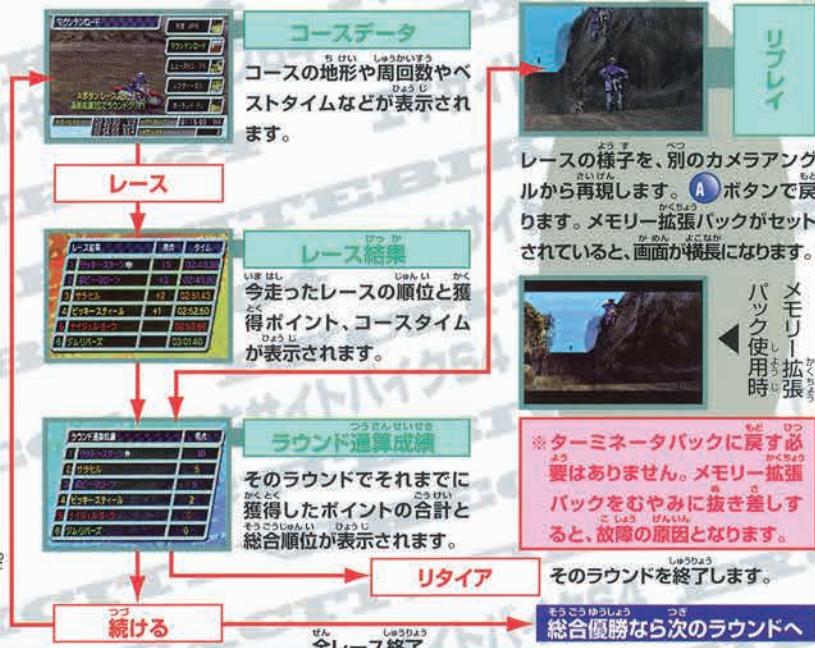
Zボタンでプロフィールが表示されます。



△▽ボタンでバイクの色を、△▽ボタンでライダーのスーツの色を変えられます。

ラウンドの流れ

5つのレースからなるラウンドは、以下のように進んでいきます。



エキシビションレース



1~4人用

好きな1コースを選んで走るモードです。4人まで同時に対戦することができますが、選べるのは「チャンピオンシップ」モードでプレイできるコースのみです(最初はブロンズラウンドの5コースのみ)。コンピュータが操作するライダーの強さは「チャンピオンシップ」同様3段階から選ぶことができます。

プレイ人数の設定

コースを選んだ後に、何人でプレイするのかを選びます。コントローラが差さっている数に合わせて、最高4人まで選ぶことができます。また、2人でプレイする場合は、コンピュータが操作するライダーの数を選べます(0~2人)。2~4人で遊ぶ場合はコースデータの画面で周回数を選ぶことができます(1~6周)。



画面の見かた



◆◆ライダーの色について◆◆

2人以上でプレイする場合、バイクやライダーのスーツの色は変更できません。各ライダーの色は右の図のように決められています。

1P: 青	2P: 赤
3P: 黄	4P: 緑

タイムアタック



1人用

速いタイムを狙うモードです。このモードを選びると選択肢が2つ表示されます。コントローラパックに保存されたゴーストデータを読み込む場合は【ゴーストデータをロードする】を、読み込まない場合は【そのままプレイする】を選んでください。選べるコースは、「チャンピオンシップ」モードで行くことのできるもののみです。

ゴーストとは?

半透明で表示されるライダーのことをいいます。ゴーストを出すには前に保存しておいたゴーストデータが必要です。いいタイムを出したときなどにゴーストデータを保存しておけば、ゴーストをお手本としてさらにいいタイムが狙えるでしょう(保存にはコントローラパックと40ページの空きページが必要です)。



※ゴーストを読み込むと、自動的にゴーストが走るコースに進みます。

タイムアタックが終了したら

コースを完走した後、もう一度同じコースを走りたいときは【リトライ】を、今の走りを保存したいときは【ゴーストをセーブする】を選んでください。違うコースを選ぶときは【コース選択】、違うモードを遊びたいときは【やめる】 выберите. なお、今保存したゴーストデータといっしょに走りたいときは【もどる】で一旦メインメニュー画面に戻り、「タイムアタック」から【ゴーストデータをロードする】を選んでください。



注意 ※完走するまでに異常に時間がかかるなど、「常識ハズレ」な走りかたをした場合は、ゴーストデータを保存できないことがあります。
※ゴーストデータの保存については、P5をご覧ください。

名前の入力

記録されているタイムよりも速い記録を出した場合、自分の名前を入力することができます。3Dスティックで文字を選んでください。文字は最大3文字まであります。最後に「OK」にカーソルを合わせて①ボタンを押せば完了です。文字を入れ間違えた場合は②ボタンで前の文字を消せます。



スペシャルコース

他のモードではプレイできない、特別な遊びかたができるモードです。それぞれまったく違った6つのゲームが用意されています。

砂漠

無限に広がる砂漠のどこかにあるファイア・ゲート(たき火)を消していくレースです。1つずつ出現するたき火を見つけてタッチしてください。最初に10本全てのたき火にタッチしたライダーの勝ちです。



スタントコンテスト

スタントを決めて得点を競うゲームです。制限時間以内であれば、何回でもスタントを出すことができます。ただし、**スタントは着地が決まらないと得点として加算されません**。2人用では、同じフィールドでスタントをして得点の高いライダーが勝ちとなります。



※同じスタントばかり行うと、得点は下がっていきます。

※1回のジャンプでスタントをいくつも決めると通常よりも得点が高くなります。

元祖エキサイトバイク

ファミコン用として発売されていた「エキサイトバイク」がそのまま遊べます。
LボタンとRボタンを同時に押すとスペシャルコースメニュー画面に戻ります。

ゲームモード

STARTボタンで決定します。

Selection A 自分のバイクだけで走ります。

Selection B コンピュータのバイク3台といっしょにレースします。

DESIGN 自分でコースをデザインします。

ゲームの遊びかた

5つのトラックから好きなトラックを選ぶとレースが始まります(数字が大きいトラックほど難易度が上がります)。3位以内にゴールすると、次のトラックに進むことができますが、それ以下だとゲームオーバーになります。



タイム
TEMPメーター

操作方法

Aボタン アクセル

Bボタン ターボ

- ・ターボを使いすぎてTEMPメーターがいっぱいになるとオーバーヒートします。
- ・着地をするとき、地面に両方のタイヤが付くように重心移動しましょう。
- ・バイクの後輪を相手の前輪に当てる転倒させることができます。



このマークに乗る
とTEMPメーター
が下がります。



このブロックを通過す
ると、ウイリーを
しないと転倒します。

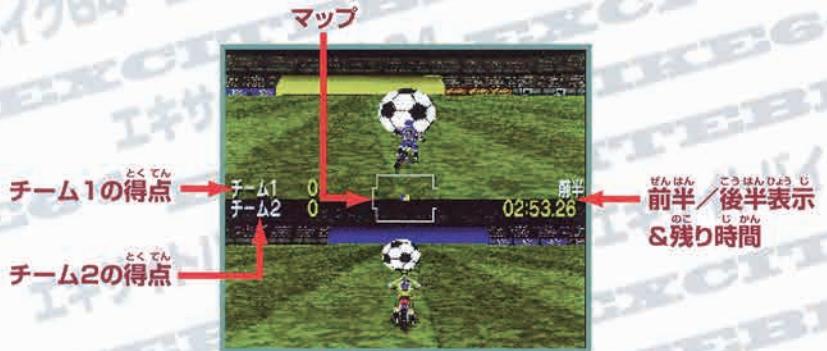
DESIGN

DESIGNを選択するとコース作成画面になります。3Dスティックの左右で配置する地形、Aボタンで位置を決め、Bボタンで決定します。「CL」で削除します。「END」でゴールを決め、「LP」で周回数を決めたら完了です。作ったコースは「SAVE」で保存しておけば、「LOAD」でいつでも読み出せます(保存できるのは1コースのみ)。「RESET」で元祖エキサイトバイクのタイトル画面に戻ります。



サッカー

2人（または4人）でプレイするモードなので、コントローラが2個（または4個）接続されないと遊べません。バイクで巨大なサッカーボールを押してゴールを狙ってください。前半と後半3分ずつを戦って、得点の多いほうの勝ちです。4人対戦では、1P／2Pチーム対3P／4Pチームの戦いになります。

**ヒルクライム**

制限時間内に山の頂上を目指すゲームです。途中で転倒したり谷底に落ちたりすると、スタート地点に戻されてしまいます。途中にいくつもあるチェックポイントを通過すると制限時間が補充され、転倒してもそのチェックポイントからやり直すことができます。2人対戦では、先に頂上まで登ったライダーの勝ちとなります。

**エキサイトバイク3D**

【元祖エキサイトバイク】のような直線のコースを走るゲームです。△ボタンを押すことによって、2種類の視点を切り替えることができます。視点により、操作が少し変わります。

通常視点

通常のモードと同じです。

**ナナメ視点**

3Dスティック:上下でコース変更、左右で重心移動。
その他は通常のモードと同じです。



通常視点では左右に動くとき自由に移動できますが、ナナメ視点ではコースごとにしか移動できません。



このマークに乗ると、TEMPメーターが下がります。



このブロックを通過するときは、ウイリーをしないと転倒します。



オプション

3Dスティックでカーソルを動かし、変更したい設定を選んでください。Ⓐボタンを押せばメインメニュー画面に戻ります。変更した内容は自動的に保存されますので、一度電源を切っても同じ設定で遊ぶことができます。

BGM音量 BGMの音量を変えます。3Dスティックの左右で設定します。



SE音量 エンジン音など効果音の音量を変えます。3Dスティックの左右で設定します。

ボイス音量 実況の音量を変えます。3Dスティックの左右で設定します。

サウンド 使用するテレビの音声出力形式に応じて、ステレオかモノラルかをⒶボタンで選びます。



コントローラ設定 コントローラのボタン設定を変更します。Ⓐボタンを押して、A～Dの中から選んでください。コントローラが2つ以上差っていれば、3Dスティックの左右でコントローラの選択ができ、コントローラごとにボタン設定を変更することができます。

* 設定を行うときは、1Pのコントローラでのみ行うことができます。

記録を見る 各コースの成績を見ることができます。3Dスティックで見たいコースを選んでください。

記録	
名前	JPN
レース	3
マウンテンロード	2
マウンテンロード	02:15.006
ヒートストーン TX	3
ヒートストーン TX	02:21.905
レフティーミル	2
レフティーミル	04:55.000
オーディ FL	3
オーディ FL	04:55.000

スタッフリストを見る
Ⓐボタンを押すとスタッフクレジットが見られます。
Ⓑボタンで戻ります。

パスワード入力

ここでパスワードを入力すると、それに応じて様々な効果が現れます。ただし、てきとうな言葉を入れればいいわけではありません。ゲームの中で一定の条件を満たすと表示されるパスワードを入力してください。パスワードの種類はたくさんあり、続けて入力することで効果が積み重ねられてきます。



◆◆効果の一例◆◆

ビッグヘッド

ライダーの頭が巨大になります。



ミッドナイト

空が暗くなり、夜が真夜中になります。



* 同じパスワードを入力すると、効果を消すことができます。

* 電源スイッチを切ったり、リセットボタンを押すと効果はなくなります。

ザコライダー

ⒶボタンでON/OFFを切り替えます。OFFにすれば、ザコライダー（「チャンピオンシップ」、「エキシビションレース」モードに登場する名前のないライダー）が現れません。

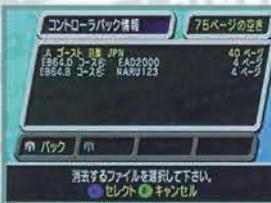


全セーフデータクリア

Ⓐボタンでカセットに保存されているセーブデータを消去します。消したデータは二度と復元しませんので、ご注意ください。

コントローラバック

コントローラバックが差っていれば、Ⓐボタンでコントローラバック編集画面へ進みます。複数ある場合は3Dスティックの左右で選べます。画面の指示に従って操作すればいいデータの消去ができます。必要なデータを消去しないようご注意ください。



コースエディター



1~4人用

じゅうさくせんじゆう さくせい さくせい にんよう
自由にコースを作製できるモードです。作製したコースで4人まで対戦をすることもできます。

コースデータの読み込み

コースデータは、カセットとコントローラパックの両方に保存ができます。保存してあるコースでレースをしたいときは、「コースエディター」から【セーブされたコースでレース】を選んでください。それから保存されている場所を選びます。コントローラパックの場合は、差しているパックとファイルを選択します。



コースエディター

あたら つくる ほしの ほそん しゃくせい
新しくコースを作る場合や保存してあるコースを修正したいときは【コースエディターへ】を選んでください。コースエディターメニュー画面に進みます。

コース消去 作製したコースを消去します。

コース作製 コース作製画面へ進んでコースの形を作ります。

ロード 修正したいコースを読み込みます。

セーブ 作製したコースを保存します。

*セーブしないでこのモードを抜けると、作製したコースは消えてしまいます。
コースを残したいときは必ずこのメニューを選んで保存してください。

テストラン 作製したコースを実際に走行してチェックします。

コーススタイル 作製したコースの地面を、土、泥、砂から選びます。



△ボタンでコースを見る視点の拡大・縮小、○ボタンで視点の回転ができます。

ネーミング 作製したコースに名前を付けます。

やめる スペシャルコースメニュー画面へ戻ります。

コース作製

ピース(部品)を並べてコースを設計します。



メニューの切り替え



ピースの選択

ピースを配置するときや、すでに配置してあるピースから変更したい場所へカーソルを移動するときに使います。

A ピースを置く

ストレートピース

直線のピースを配置します。

B ピースを消去する

ターンピース

ターンのピースを配置します。Rボタンで向きを逆にすることができます。

ジャンプピース

ジャンプ台のピースを配置します。

カスタムピース

自分でデザインしたピースを配置します。これを選んでZボタンを押すと、ピースをデザインする画面へ行きます。3Dスティックの左右で変更する場所、上下で地形の起伏を変えることができます。カスタムピースは8つまで登録できます。



コース移動

配置したコース全体の位置を3Dスティックで変更します。

スタート移動

レースのスタート位置(矢印で表示されています)を変更します。

ピース消去

ピースを消去します。

メニューへ

コースエディターメニュー画面に戻ります。

◆◆エディットコースの完成◆◆

うまくスタート地点とコースがつながれば完成です。コースエディターメニュー画面に戻って【セーブ】を選べば保存できます(コースが完成した状態でなければ保存できません)。



コース作製の例

右のようなコースを実際に作りながら流れを解説します。

●スタート地点を決める

コース作製画面で、最初に【ストレートピース】を選択します。3Dスティックでピースを配置する場所を決めたら①ボタンを押してください。そこがスタート地点になります。



●各ピースの配置とテストラン

スタート地点から順番にピースを配置していきます。3Dスティックで好きなピースを選んで①ボタンを押していくけばコースは出来上がっていきます。そして最後のピースがスタート地点とつながれば完成です。コースエディターメニュー画面に戻って【テストラン】で走ってみましょう。



◆◆ピースを配置するときの注意◆◆

大きなピースを配置すると、コースの前にカベや別のピースがあると、ピースを置くのに必要なブロック数が足りなくて選択できないことがあります。また、配置している途中にコースが行き止まりになってしまったときには右のような表示が現れます。



●コースの修正

コースの一部を変更したいときは、まず3Dスティックの左右で変更したいピースを選び、①ボタンで消去します。それから配置したいピースを選び、①ボタンで配置してください。



●コーススタイルとネーミング、セーブ

コースが出来上がったら、コースエディターメニュー画面に戻って地面の種類を設定して、コースに名前をつけてましょう。これですべて完了です。カセットかコントローラパックにコースデータを保存してからスペシャルコースメニュー画面に戻り、「コースエディター」から【セーブされたコースでレース】で読み込めば、そのコースでレースができます。

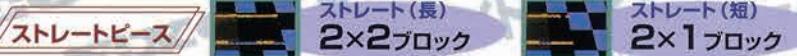


◆◆保存する場所について◆◆

カセットに保存できるコースデータは1つのみです。複数のコースを保存するにはコントローラパックが必要です(1コースにつき4ページの空きが必要です)。セーブの方法についてはP5をご覧ください。

ピース一覧

*ピースの大きさは、タテ(幅)×ヨコ(長さ)で表記しています。



ターンピース

*Rボタンでターンの向きが変わります。



ジャンプピース



カスタムピース

カスタムピース1~8 2x4ブロック

(必要に応じて、長さを8ブロックまで伸ばせます)

*Zボタンを押せば好きな形のピースを作ることができます。同時に8つまで登録できます。作製したピースは他のコースには使用できません。

*エディット中、Rボタンを押せばそのピースを初期化することができます。

Left Field Productions

Producer:
James Maxwell

Assistant Producer:
Allen Fernandez

Programmers:
Sam Baker
Mike Lamb
Ben Stragnell

Artists:
Jon Evans
Allan Hayburn
Richie Romero
George Simmons

Music and Sound Effects:
Matt Furniss
Chris Lamb

Additional Artwork:
Jeff Godfrey
Brian Schmitt

STAFF CREDITS

All Logos and Trademarks
are property of their
respective owners.

Commentary:
Roger Hardy Jr.

Special Thanks to:
Atsushi Teijima
Keisuke Terasaki
Hironobu Kakui
Shingo Okamoto
Super Mario Club Staff

Nintendo Co., Ltd.

Supervisor:
Hiro Yamada

Logo Design:
Wataru Yamaguchi

CG and Package Design:
Wataru Yamaguchi

CG Design Support:
Michiyo Oshio

Manual Editors:
Naoyuki Kayama
Naruhsia Kawano

Alpinestars
Bell Helmets
FMF

Maxima
No Fear
SCOTT USA
Shoei Safety Helmet Corp.
SMP
THOR Racing
Wiseco

Nintendo of America Inc.

Special Thanks to:
Minoru Arakawa
Mike Fukuda
Gail Tilden
Henry C. Sterchi
Edward A. Ridgeway
NOA Testing Group

Nintendo Producers:
Shigeru Miyamoto
Kenji Miki

Photos Courtesy of...
SCOTT USA

Executive Producer:
Hiroshi Yamauchi

トップライダーへの近道がここにある。

任天堂公式ガイドブック

EXCITEBIKE⁶⁴
エキサイトバイク

発行／小学館



ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。
任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。
もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、
ご注意ください。
不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING

It is a serious crime to copy video games according to
Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by
copyright rights worldwide.

Please destroy any illegal copies that may come into your possession.
Violators will be prosecuted.

If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and
telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用でき
ません。

本ソフトウェアでは、Fontworks International Limited のフォントを使用しています。

Fontworks の社名、フォントの名称は、Fontworks International Limited の商標または登録商標です。



このマークは、無許諾での
ゲームソフトの中古売買を
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING
SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の
使用や無断複製および販賣は禁止されています。また当
社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

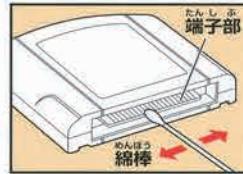
バックアップ機能に関するご注意

●このカセットには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。●品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。●むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカセットを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

カセット端子(コネクタ)部のクリーニング方法

端子部をクリーニングする場合は、綿棒や市販のNINTENDO 64
用クリーニングキットを使用して、クリーニングをしてください。
※端子部に無理な力を加えないでください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないで
ください。



禁無断転載



この64(ロクヨン)マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。



Left Field
Productions

任天堂株式会社

と NINTENDO 64 および 振動パック は任天堂の商標です。

©2000 Nintendo All rights reserved.
All Logos and Trademarks are property of their respective owners.