

1 | ご使用になる前に

## 遊びかた

2 | 操作方法

3 | ゲームの始めかた

4 | 走行テクニック

5 | ORIGINAL EXCITE (基本の流れ)

6 | ORIGINAL EXCITE (画面の見かた)

7 | VS EXCITE

8 | VS EDIT・TRACK EDIT

9 | DISK EDIT

10 | セーブについて

## VC (バーチャルコンソール) で使える機能

11 | VC中断セーブ

12 | VCメニュー

13 | まるごとバックアップ機能

14 | コントローラー設定

## この製品について

15 | 権利表記など


## 困ったときは

16 | お問い合わせ先

## 1 ご使用になる前に

この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

### 安全に使用するために

Wii Uメニューの  (安全に使用するために) は、ご使用になる前に必ずお読みください。ここでは、お客様の健康と安全のための大切な内容が書かれています。

ご使用になる方が小さなお子様の場合は、保護者の方がよく読んでご説明ください。

## 使用できるコントローラー

本体に登録した、次のいずれかのコントローラーを使用します。



※ 「VS EXCITE」を選んで2人プレイを行う場合は、コントローラーが2つ必要です。

※ Wii U GamePadは、1台しか登録できません。

※ Wiiリモコンの代わりに、Wiiリモコンプラスも使用できます。

※ クラシックコントローラーPROの代わりに、クラシックコントローラーも使用できます。

### コントローラーの登録方法

HOMEボタンメニューで「コントローラーの設定」を選ぶと、右の画面が表示されます。「登録」を選んだあと、画面の案内に従って操作してください。



## 基本の操作

(上下) ハンドルを切る / (左右) フロント (前輪) を上げ下げする	+
アクセル / ブレーキ	(A) / (X)
ターボ	(B) / (Y)
項目の決定 / ポーズ	(+)
項目の選択	(-)
HOMEボタンメニュー	(Home)

## アクション

ハンドルを左側に切る	⊕上
ハンドルを右側に切る	⊕下
フロントを上げる	ジャンプ中や走行中に⊕左
フロントを下げる	ジャンプ中に⊕右
アクセル	Ⓐ／ⓧを長押し
ブレーキ	走行中にⒶ／ⓧを離す
ターボ	Ⓑ／Ⓨを長押し
復帰	転倒後にⒶ／Ⓑ／ⓧ／Ⓨを連打

### 3 | ゲームの始めかた

⊕上下/⊖でモードを選び、⊕を押します。



ORIGINAL EXCITE	さまざまなレースに挑みます。
VS EXCITE	2人で競争します。
VS EDIT	オリジナルのトラック（走路）をつくる ことができます。 ※「VS EXCITE」でのみ走れます。

## 4 走行テクニック

バイクを操作してトラックを走ります。このとき、さまざまなテクニックが使えます。



### ● ジャンプ

ジャンプの飛距離は、直前のスピードとジャンプ中の角度によって変わります。



フロントを上げた場合

高く飛べますが、飛距離は短いです。



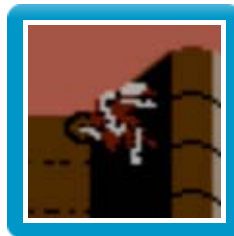
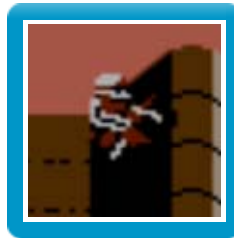
フロントを下げた場合

低く遠くへ飛べます。

### 着地するとき

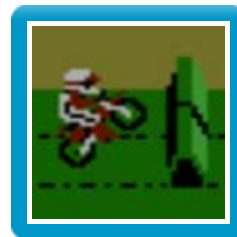
バイクと着地面の角度を合わせると、スピードを失いにくく加速もスムーズです。

※ 角度が合わないと、転倒することがあります。



### 小さな障害

フロントを上げた状態のウィリー走行で通過できます。



### ● ターボ


Ⓑ/Ⓨを長押しすると、加速できます。発進時や障害前で有効です。

### オーバーヒート

ターボを使い過ぎると、エンジンの温度が上がって一

定時間動けなくなります。

※ 直前にサイン音が鳴って、バイクが点滅します。

※ クールゾーン  の上を通過すると、エンジンの温度が下がります。

## ● 対抗モトクロッサー

バイクの後輪でひっかけると、転倒させることができます。



※ 前方にいる対抗モトクロッサーにぶつかると、自分が転倒します。

## ● 転倒したときは

転倒している時間は、直前のスピードで異なります。

Ⓐ／Ⓑ／ⓧ／Ⓕを連打すると、早く復帰できます。



7種類のトラックで行われるレースに挑み、入賞をめざすモードです。

### ● レースについて

レースは予選と本選があります。

トラック1で行われる予選①→本

選①の順に入賞すると、トラック2で行われる予選②

に出場できます。



#### チャレンジレース (予選)

単独でトラックを1周します。

#### エキサイトバイク (本選)

対抗モトクロッサーと競争しながら、トラックを2周します。

### ● はじめに

どのレースから始めるかを選びます。

#### ①-BEGINNER

予選①から始めます。

#### ②-INTERMEDIATE

予選②から始めます。

#### ③-ADVANCED

予選③から始めます。

## ゴールすると

入賞可能タイム より早くゴールすると、入賞して次のレースに出場できます。

### ● 失格

入賞できなかった、またはスタートして3分経過した場合は失格になります。

※ エキストラバイク がないときは、失格になるとゲームオーバーです。

#### ゲームオーバー

以下の項目が表示されます。

#### RETRY

レースを選ぶ画面に戻ります。

#### SAVE

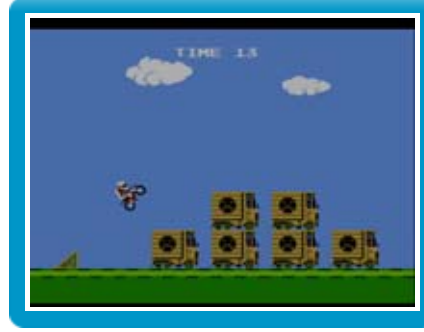
記録をセーブします。

#### TITLE

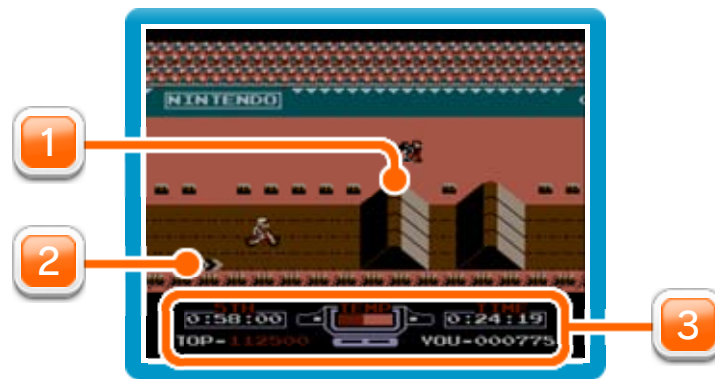
タイトル画面に戻ります。

## ボーナスステージ

本選③または本選⑥で入賞すると、挑戦できます。車を飛び越えると、台数分のスコアがもらえます。



※ パーフェクトだと、さらにスコアがもらえます。



### 1 障害

### 2 トラック上にあるもの



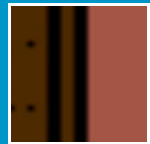
#### クールゾーン

エンジンの温度が下がり、オーバーヒートを防げます。



#### ぬかるみ

スピードが落ちます。



#### トラックの切れ目

トラック外を走ると、スピードが落ちます。

### 3 走行データ

5TH

入賞可能タイム

※ 歴代ベストタイム5位のタイムです。

TEMP

TEMPメーター

※ エンジンの温度を表します。

TIME

自分のタイム

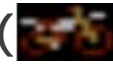
TOP

ベストスコア

YOU

自分のスコア

#### エキストラバイク

スコアが10万点になると、エキストラバイク (  ) が1台もらえます。所持台数に応じて、失格になってもレースに再挑戦できます。

※ 走行中にももらったときはサイン音が鳴ります。

※ 以降は、5万点ごとに1台もらえます。

※ 所持台数は表彰時に確認できます。

CONT

レースを続けます。

RETIRE

レースを終了して、再挑戦します。

※ エキストラバイクがないときは、ゲームオーバーになります。

2人でトラックを走り、競争するモードです。

## 始めかた

以下の設定を順番に行います。

### ● ルール

⊕上下で選びます。Ⓐ/ⓧで決定、Ⓑ/Ⓨでキャンセルできます。

#### BATTLE

お互いがぶつかると転倒します。1周差がつくと終了になります。

#### FREE

お互いがぶつかっても転倒せず、1周差がついても終了になりません。

### ● ROUND

レース回数を⊕左右で選びます。

### ● TRACK

どのトラックを走るかを⊕左右で選びます。

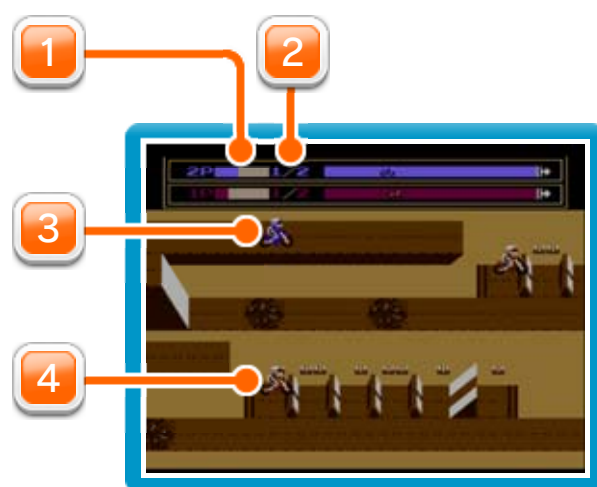
※ 1～3は既存のトラックです。「VS EDIT」でトラックをつくと、4～7が選べるようになります。

### ● LAP

周回数を⊕左右で選びます。

※ 画面には、1周の歴代ベストラップタイム（3位まで）が表示されます。

## 画面の見かた



1 TEMPメーター

2 周回数

3 2プレイヤー

4 1プレイヤー

### ● ポーズメニュー

CONT	レースを続けます。
DRAW	現在のレースを引き分けにして、設定からやり直します。
END	全レースを終了します。

### ゴールすると

1人がゴールした時点で、そのレースは終了します。同着の場合は引き分けになり、設定からやり直します。

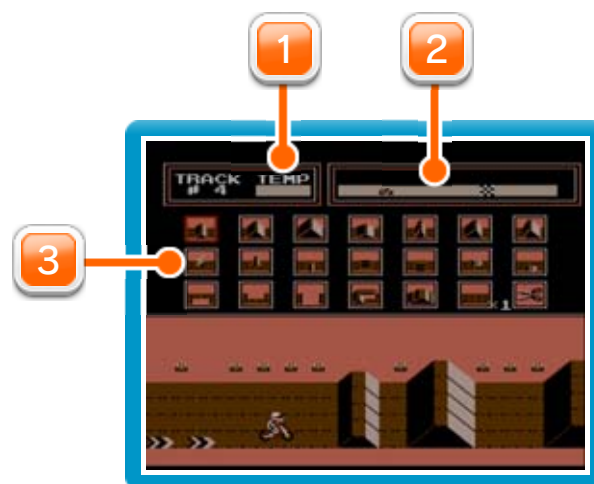
#### 3回以上レースする場合

- 次のレースの設定は、「BATTLE」なら前回負けたプレイヤーが、「FREE」なら1プレイヤーが行います。
- 1人が複数回勝って勝負が決まると、その時点で全レースが終了します。  
※ 3回レースなら、先に2勝したプレイヤーの勝利です。

「VS EXCITE」用に、オリジナルのトラックをつくること  
ができます。

TRACK EDIT	トラックをつくります。 ※ 十字でトラックを選んでから、(+)を押します。
DISK EDIT	トラックのコピーなどができます。
TITLE	タイトル画面に戻ります。

## TRACK EDIT



### 1 TEMPメーター

試走するときに使います。

※ (○)を押して「TEST RUN」を選ぶとできます。




### 2 EDITメーター

 は現在位置、 はゴール位置を表します。

### 3 パネル

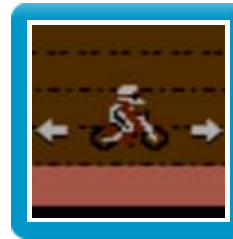
## トラックのつくりかた

十字でパネルを選んで(A)/(X)を押すと、さまざまなものが置けます。

	<b>直線トラック</b> 十字下を押すと、いくつかまとめて置けます。
	<b>障害物</b> 目の前に障害などを置けます。
	<b>ハサミ</b> 目の前の障害物を取り除けます。

## ● 位置を移動する

Ⓑ/Ⓨを押しながらⓀで、トラック内を移動できます。途中にある障害物を取り除いたり、追加したりできます。



## ● ⊖を押すと

以下の項目が表示されます。

TEST RUN	トラックを試走します。
SAVE	トラックをセーブします。
ALL CLEAR	すべての障害物を消去します。
EDIT MENU	「VS EDIT」に戻ります。 ※ セーブしていないときは、つくったトラックがなくなりますのでご注意ください。






「VS EXCITE」用のトラックをコピーしたり、並べ替えたりできます。

※ コピーすると、既存のトラックをお好みで調整することもできます。

### ● コピーする

- ① 「LOAD」を選んで⊕を押します。
- ② トラックの作成状況が、上下に表示されます。



 (灰)	既存のトラック ※ 上書きはできません。
 (赤)	これまでに作ったトラック
 (青)	データがないトラック

- ③ コピーしたいトラック→上書き先となるトラックの順に選び、Ⓐ/ⓧを押します。
- ④ 「SAVE」を選んで⊕を押すと、セーブされます。

### ● キャンセルする

「CANCEL」を選んで⊕を押すと、変更をキャンセルして「VS EDIT」に戻ります。

## 10 セーブについて

モードによって、セーブのしかたや内容が異なります。

### ● ORIGINAL EXCITE ・ VS EXCITE

ゲームオーバー後などに「SAVE」を選ぶと、以下の記録を更新していた場合のみセーブできます。

ORIGINAL EXCITE	本選の歴代ベストタイム（5位まで）とベストスコア
VS EXCITE	1週の歴代ベストラップタイム（3位まで）

### ● VS EDIT

作成中などに「SAVE」を選ぶと、トラックなどをセーブできます。

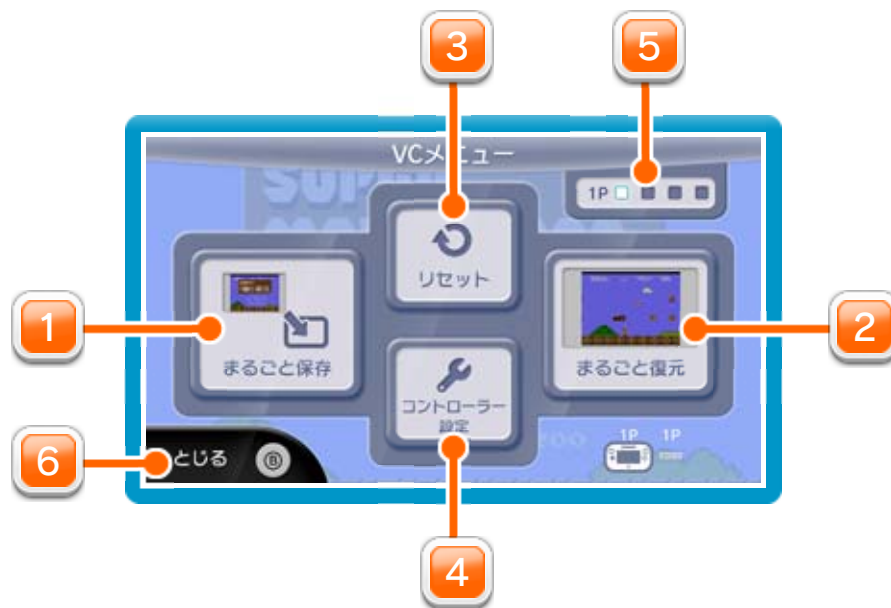
TRACK EDIT	つくったトラック
DISK EDIT	コピーしたトラックと、その歴代ベストラップタイム（3位まで）

プレイ中にⓈを押すと、HOMEボタンメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、ゲームの進行状況が自動的に保存されます。

本体の電源をOFFにしたり、他のソフトを起動しても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※ 再開すると、保存されていたゲームの進行状況は消えます。

プレイ中にWii U GamePadの画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。



### 1 まるごと保存

ゲームの進行状況をバックアップ（コピーして保存しておくこと）します。

### 2 まるごと復元

まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。

※ データがある場合のみ表示されます。

### 3 リセット

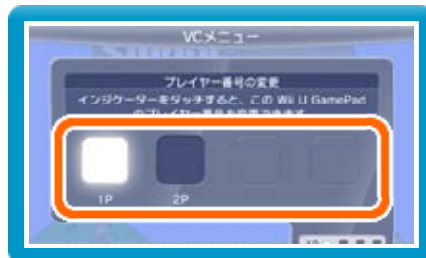
タイトル画面に戻ります。

### 4 コントローラー設定

コントローラーの設定やボタンの割り当ての確認、変更などができます。詳しくは「コントローラー設定」のページをご覧ください。

### 5 プレイヤー番号

Wii U GamePadのプレイヤー番号の変更ができます。設定したいプレイヤー番号のインジケータを選びます。



※ プレイヤー番号の変更はWii U GamePadだけの機能です。

## 6 とじる

VCメニューを閉じます。

### Wii U GamePadの画面表示を消すには

Ⓜを押しながらVCメニューを閉じると、ゲームをプレイしながら、Wii U GamePadの画面表示を消すことができます。再度、表示したい場合は、Wii U GamePadの画面をタッチしてください。

## 13 まるごとバックアップ機能

プレイ中に、バックアップしたいところでVCメニューを開き、「まるごと保存」を選びます。バックアップしたデータを「まるごと復元」でよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲームの進行状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えません。

※ まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされるのでご注意ください。



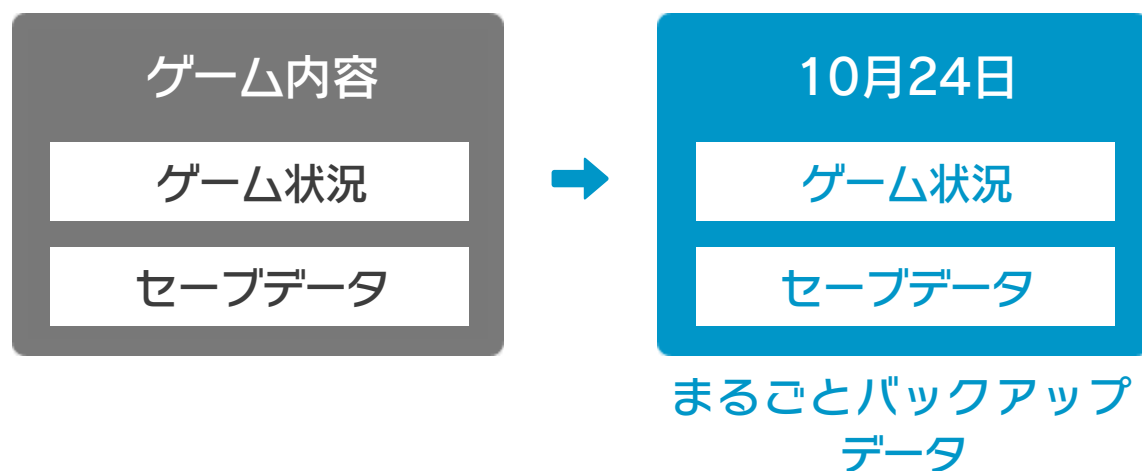
### ゲーム内でセーブデータが作成できる場合の ご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

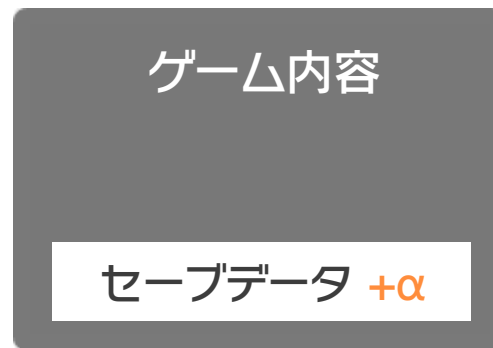
- 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ(→)します。

10/24



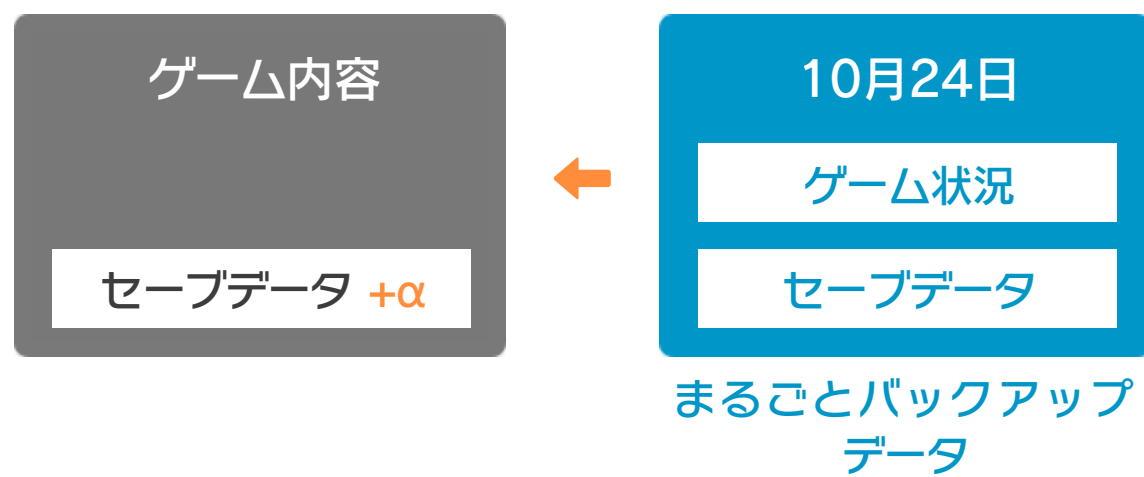
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



## コントローラー選択

接続しているコントローラーが表示されます。



## ボタンの割り当て

### ● ボタンの割り当てを確認する

画面の左側に並んでいるボタンを選ぶと、ボタンの割り当てを確認できます。



### ● ボタンの割り当てを変更する

画面の左側に並んでいるボタンを選び、「割り当ての変更」を選ぶと、当時のコントローラーのボタンが右側に表示されます。



割り当てたいボタンを選んで変更します。「決定」を選ぶと、変更したボタンが保存されます。

※ ボタンの割り当ての設定は、ゲームごとに保存されます。

※ 画面はファミコンソフトの場合です。



### 重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。

本品は日本仕様のWii U本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

本ソフトは、原作のゲーム内容を通信機能・拡張機能を除いてWii U上で再現したものです。原作とは、動作や表現等が異なる場合があります。

©1988 Nintendo

ファミコン・ファミリーコンピュータ・Wii Uのロゴ・Wii Uは任天堂の商標です。

### 本ソフトに関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....

Wii Uのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「マイメニュー」で「ヘルプ」を選び、「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ 攻略情報についてはお答えをしておりません。