

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの終わりかた

6 データのセーブ（保存）と消去

レースの遊びかた

7 画面の見かた

8 基本ルール

9 テクニック

DESIGNモードの遊びかた

10 データを作成する


11 デザインする

12 障害物パーツの種類

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『3Dクラシックス エキサイトバイク』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、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。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、ニンテンドー3DSの取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したのですが、動作・表現等に変更を加えております。あらかじめご了承ください。

『3Dクラシックス エキサイトバイク』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....

ニンテンドー3DS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「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって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、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

©1984-2011 Nintendo

ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

禁無断転載

CTR-SAEJ-JPN

2 ゲーム紹介



『3Dクラシックス エキサイトバイク』は、横スクロールのレースゲームです。トラックに配置されたさまざまな障害物を乗り越え、上位入賞を目指します。自分でコースをデザインすることもできます。

レース時の操作方法

アクセル	Ⓐ (押している間)
ターボ	Ⓑ (押している間)
上方向に移動	+
下方向に移動	+
ウイリー	+ (走行中)
前輪を上げる	+ (ジャンプ中)
前輪を下げる	+ (ジャンプ中)
転倒時、バイクにすばやく近づく	Ⓐ/Ⓑ連打
ポーズメニューの表示	START / SELECT

※レース時の操作方法は「オプション」
(→4) でカスタマイズすることができます。

DESIGNモード時の操作方法

項目の選択	+
項目の決定	(A)
キャンセル	(B)
移動	+
「END」にカーソルを合わせる	START / SELECT (コース名入力時)
1文字削除する	(B) (コース名入力時)
ラップ数の選択	+
障害物パーツの選択	+
障害物パーツの配置	(A)
障害物パーツの変更	(A) (配置済みの障害物パーツを選択中)

障害物パーツを削除する	Ⓑ (配置済みの障害物パーツを選択中)
メニューの表示	START / SELECT

その他の操作方法

項目の選択	+
項目の決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
前の画面に戻る	Ⓑ

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

ゲームを起動すると、メインメニューが表示されます。



ゲームスタート

タイトル画面に進みます。

きろく

各トラックのベストタイムを確認します。

オプション

● そうさ

レース時の「アクセル」「ターボ」の操作を好きなボタンに割り当てることができます。また、移動に使うボタンを設定できます。ⓧを押すと最初の設定に戻ります。ⓑを押してオプション画面に戻ると変更内容が自動的にセーブされます。

● 3Dオプション

3Dボリュームを動かしたときの立体感の強さを調節します。3DボリュームがOFFの場合は、調節しても立体感に変化はありません。ⓧを押すと最初の設定に戻ります。ⓑを押してオプション画面に戻ると変更内容が自動的にセーブされます。

※本体設定（保護者による使用制限）で3Dの表示が制限されていた場合は、調節できません。

● データをけす

ⓧを押すと、セーブデータをすべて消去できます。

※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

● クレジット

スタッフクレジットが流れます。

タイトル画面

タイトル画面で、ゲームモードを選びます。



SELECTION A

スーパーモトクロッサー（プレイヤー）のみでレースを行います。トラック（→8）を選ぶとレースが始まります。

SELECTION B

対抗モトクロッサー（ライバル）がいる状態でレースを行います。トラックを選ぶとレースが始まります。

DESIGN

自分でトラックを作ったり、作ったトラックでレースを行ったりできます。

5 ゲームの終わりかた

レース画面での終わりかた

ポーズメニュー（→7）を表示し、「おわる」を選びます。確認画面で「はい」を選ぶとタイトル画面に戻ります。

※ゲームの進行状況はセーブされません。

※「きゅうけい」（→6）を行うと、レースの途中でもセーブして終わることができます。

デザイン画面での終わりかた

デザイン画面（→11）で を押し、メニューの「おわる」を選ぶと、コースエディター画面（→10）に戻ります。

※セーブしていないデータは失われます。

6 データのセーブ（保存）と消去

データのセーブについて

「SELECTION A」と「SELECTION B」のレースのベストタイムは、自動的にセーブされます。「DESIGN」で編集中のコースをセーブするには、**START** を押し、「セーブする」を選びます。

きゅうけい

ポーズメニュー（→7）を表示し、「きゅうけい」を選ぶと、途中の状態をセーブすることができます。ゲームを再開すると、中断したトラックのレース開始から始まります。

※ゲームを再開した時点で、中断しているデータは消去されます。元に戻せませんので、ご注意ください。

データの消去について

データを消去するには、すべてのデータを消去する方法（→4）と、「DESIGN」で編集したデータを選んで消去する方法（→10）があります。

※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

7 画面の見かた

レース画面



① 障害物

② スーパーモトクロスサー
(プレイヤー)

③ 対抗モトクロスサー

④ 現在のトラック

⑤ 3位入賞タイム

⑥ TEMP (ヒート) メーター

走行したり、ターボを使ったりすると上がります。上がりきるとオーバーヒートして一定時間動けなくなります。

⑦ 自分のタイム

⑧ ベストタイム

※1周目を終わると、ブザーとともにラップタイム（トラック1周のタイム）が画面中央に表示されます。

結果画面

レースが終わると結果画面に進みます。



① ベストタイム

② 今回のタイム

③ 順位

ポーズメニューについて

レース画面で **START** を押すと、ポーズメニューに進みます。

つづける	レースに戻ります。
きゅうけい	「きゅうけい」(→6)を行い、ゲームを終了します。
おわる	ゲームを終了します。

8 基本ルール

スーパーモトクロッサーでトラックを走行します。レースでは入賞やベストタイムを目指します。3位入賞タイムを満たせなかった場合は、ゲームオーバーとなります。

レースについて

レースには予選（チャレンジレース）と本選があります。予選で3位以内に入賞すると、本選（エキサイトバイク）に出場することができます。本選で3位以内に入賞すると、次のレースの本選に出場できます。レースは、トラック番号が大きくなるほど難しくなります。

※本選5で入賞すると、その後は本選5を繰り返します。（T=1、T=2、...）



※予選は、トラック番号を選んで走ることができます。

対抗モトクロッサーについて

「SELECTION B」では、対抗モトクロッサーが出場します。バイクの前輪が、ほかのバイクの後輪にぶつかると、転倒します。



速く走行するには

トラック上を走行するとスピードが出やすくなります。トラック外やぬかるみの上を走行するとスピードが落ちます。また、小さな障害物はウイリーで通過することができます。



ぬかるみ

ジャンプ

ジャンプできる距離は、その直前のスピードとジャンプした角度によって決まります。ジャンプ中に前輪を上げると高く跳ぶことができますが、遠くに跳ぶことはできません。反対に、前輪を下げると高さは出ませんが、遠くに跳ぶことができます。



着地時について

バイクと着地する地面の角度が合っていないと転倒してしまいます。バイクが地面と平行に着地すると、スピードが失われにくく、スムーズに加速することができます。

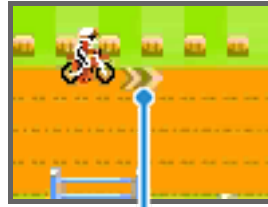


ターボを使う

発進時や障害物の目前でターボを使うと、ダッシュできます。

クールゾーン

ターボを使いすぎるとエンジンがオーバーヒートしてしまい、一定時間動けなくなります。トラック上にあるクールゾーンを通過すると、エンジンの温度を下げるすることができます。



クール
ゾーン

対抗モトクロッサーに注意

対抗モトクロッサーは、トラックの切れ目やぬかるみを避けて走行します。対抗モトクロッサーが背後にいるときは、後輪をバイクにひっかけて転倒させることができます。



転倒について

転倒した場合、ライダーが復帰するまでの時間は転倒直前の位置やスピードによって異なります。障害物上で転倒すると、その障害物の端まで転がります。転倒中、**A**を連打するとバイクにすばやく近づくことができます。



10 データを作成する



コースエディター画面で空いているスロット（データをセーブする場所）を選び、コース名を決めるとデータが作成されます。作成したデータを選ぶと、以下のメニューが表示されます。

エディット	コースのデザインを行います。（→11）
レース	自分でデザインしたコースでレースを行います。
データ消去	選んだデータを消去します。 ※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

コース名を入力する

以下の操作方法で1文字ずつ選び、コース名を入力します。



※コース名は一度決めると変更できません。

BS	1文字削除します。
←	1文字前に戻ります。
→	1文字進みます。
SPACE	1文字分の空きを入力します。
END	コース名を決定します。

11 デザインする

コースエディター画面（→10）で作成したデータを選び、表示されたメニューで「エディット」を選ぶとデザイン画面に進みます。

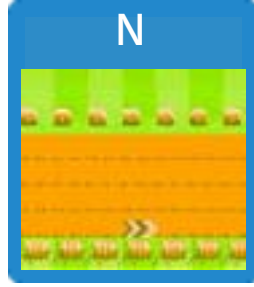
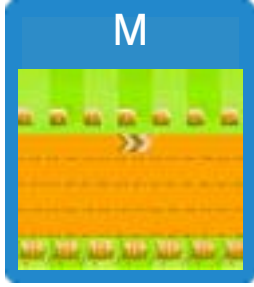
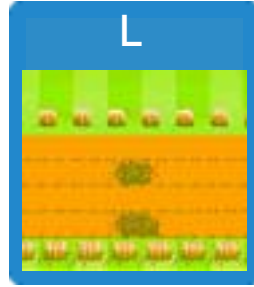
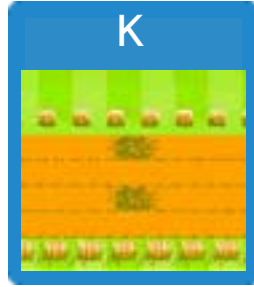
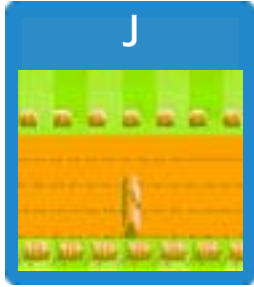
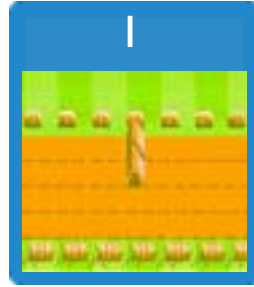
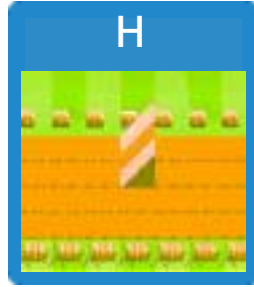
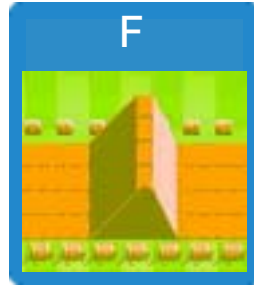
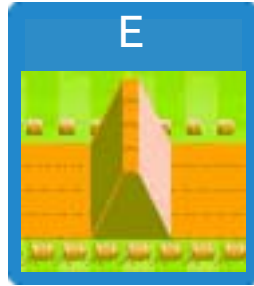
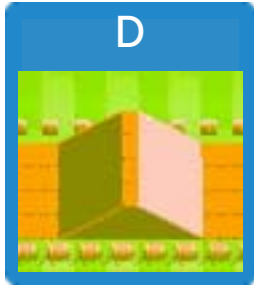
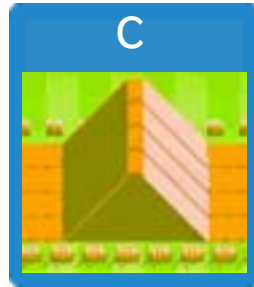
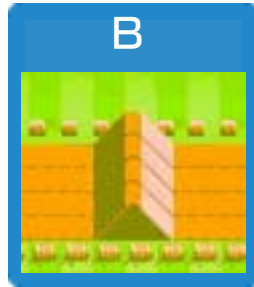
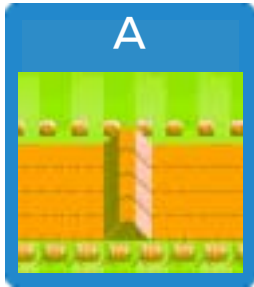
デザインのしかた

障害物パーツ（→12）はA～Tの20種類あります。トラック上のモトクロッサーを動かし、障害物パーツを配置したい場所→配置したい障害物パーツの順に選びます。すでに配置してある障害物パーツを選ぶと、変更や削除が行えます。START で以下のメニューが表示されます。



コース作成に戻る	コースのデザインに戻ります。
コーステスト	現在デザインしているコースでレースを行います。
セーブする	デザインしたコースをセーブし、コースエディター画面（→10）に戻ります。
おわる	デザインを終了し、コースエディター画面に戻ります。 ※保存していないデータは失われます。

12 障害物パーツの種類



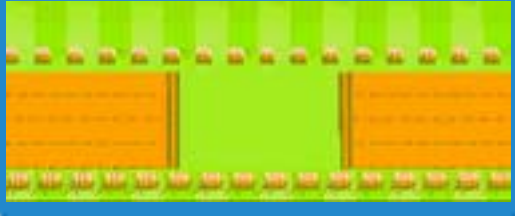
O



P



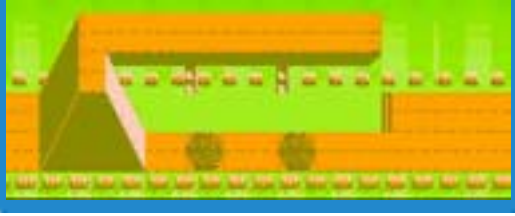
Q



R



S



T

