

NINTENDO DS®



Nintendo®

MARIOKART® マリオカート DS

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

NTR-AMCJ-JPN-2

このたびは任天堂“ニンテンドーDS”専用ソフト「マリオカートDS」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。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところでお遊びするようにしてください。
- 疲れた状態での使用、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。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして30分ごとに5分以上のお休みをおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失など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、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、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り、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲーム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。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。
- 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、症状が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。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。



警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
- ※電源ランプまたは無線ランプが変速点減しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上距離を保ってください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。



注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没せさせたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、異物などを入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

タッチスクリーンの基本操作

「マリオカートDS」では、メニュー画面などでタッチペンを使った操作することができます。タッチペンの操作には、次の2種類があります。

タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを
軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、
画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



◀タッチスクリーンに関するご注意▶

- タッチスクリーンは、専用のタッチペン(NTR-004)で操作してください。
- 傷ついたタッチペンなどを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。

※ プレイ中に本体を閉じると、液晶表示、バックライト、タッチスクリーン入力、ボタン入力、サウンドがOFFになるなどして、消費電力を節約します。また、再度本体を開くとプレイ画面が表示されます。
※ [Wi-Fi] ▶▶P34 での通信プレイ中に本体を閉じると、通信が切断されてゲームを続けられなくなりますので、ご注意ください。



この取扱説明書の画面
写真のワクの色は、青
が上画面、黒が下画面
(タッチスクリーン)を
表しています。

CONTENTS

ゲームの始めかた	4
操作方法	5
ドライビングテクニック	6
アイテム	8
ゲームモード	
[グランプリ]	11
[タイムアタック]	13
[ブイエス]	16
[バトル]	18
[ミッションラン]	20
レコード&オプション	21

マルチプレイの遊びかた	24
キャラクター紹介	29
コース	33
[Wi-Fi] での遊びかた	34



ゲームの始めかた

STARTING A GAME



ニンテンドーDS本体の電源がOFFになっていることを確認してから、「マリオカートDS」のDSカードを本体のDSカード差し込み口にカチッと音がするまでしっかりと差し込み、POWERを押してください。ニンテンドーDS本体の起動画面が表示されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。DSメニュー画面に表示される「MARIO KART DS」のパネルをタッチすると、タイトル画面が表示されます。

info.

ニンテンドーDS本体の設定をオートモードにしている場合、この操作は必要ありません。詳しくは、ニンテンドーDS本体の取扱説明書をご覧ください。



初めてプレイする場合、タイトル画面の下画面に表示される各メニューをタッチすると、ニックネームとエンブレムの入力画面が表示されます。好きな名前とエンブレムを入力・作成してください。入力したニックネームやエンブレムは、【オプション】▶▶P22で変更できます。

CHECK

このゲームでは、レースでそれまでの記録を上回る結果を出すと、記録が自動的にセーブされます。セーブされた記録は【レコード】▶▶P21で確認することができます。

操作方法

CONTROL

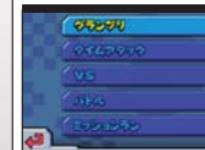
レース中のカートの操作は、すべてボタンを使って行います。P6~8の「ドライビングテクニック」もご覧ください。

L	Lボタン	X	Xボタン
アイテムを使う			
アイテムの 投げ分け	+	L または X = 前方に投げる	+ または X = 後方に投げる
+	L または X	前方に投げる	後方に投げる



したがめん 下画面(タッチスクリーン)タッチ	Y	Yボタン
マップ表示切り替え	B	Bボタン

メニュー画面では



メニューの選択
A 決定
B 前の画面に戻る

R Rボタン
小さくジャンプする
ドリフト
R + L を押しながら A

START STARTボタン
ポーズメニューを表示
▶▶P20

Aボタン
アクセル

ドライビングテクニック

『マリオカートDS』をより楽しむためのテクニックを紹介します。

ロケットスタート

スタート時のカウントダウン中に、あるタイミングでⒶを押し続けると**ロケットスタート**となり、通常よりもすばやく飛び出すことができます。



info. あるタイミングでⒶを押し続けよう！



ドリフト

ドリフトとは、Ⓐを押したままRを押し始め、同時に+または+を押してハンドルを切ることで、カートを横すべりさせるテクニックです。

ドリフトをすると、速度を落とさずに急なコーナーを曲がることができます。



info. Ⓐを押したままコーナーの入り口付近でRを押し始め、同時にハンドルを切ろう！

ミニターボ

『ミニターボ』とは、ドリフト中に一瞬だけスピードをあげるテクニックです。ドリフト中に、+と+を交互に繰り返して押すと、タイヤから火花が出ます。オレンジ色の火花が出たときRから指を放してドリフトを解除するとミニターボがかかり、短時間ダッシュすることができます。



info. Rを押しながら+と+を交互に押す！これを繰り返し、タイヤから火花が出たら…

info. Rから指を放せばミニターボでダッシュ!!

アイテムを投げ分ける

特定のアイテムは、+(前方)または+(後方)を押しながらLまたはXを押すことで、投げる方向を前後に変えることができます。ライバルの位置をよく確認して投げましょう。

info. + + LまたはXで前方に、+ + LまたはXで後方に投げられる！



アイテム



アイテムはアイテムボックスから入手しよう

コース上にある**アイテムボックス**を通過すると、アイテムを入手することができます。アイテムはランダムに出現します。



CHECK!

すでにアイテムを持っている場合は、アイテムボックスを通過してもアイテム入手できません。ただし、写真のように特定のアイテムを装備している状態であれば、アイテム入手することができます。



アイテムの利用のしかた

Info.

L または **X** を押し続けると
装備できるアイテムがある！



アイテムを装備している間は、盾のような役目をしてくれます。ボタンから指を放すとアイテムを使用できます。

Info.

スピンや転倒をすると
アイテムを落とすことがある！



落としたアイテムの上を通過すると、その場でアイテムの効果が発揮されます。

バナナ !

踏んだカートはスピンします。



トリプルバナナ !

L または **X** を押すと装備し、ボタンを押すごとに1本ずつ投げます。



ミドリコウラ !

投げると直進し、当たったカートは転倒します。



アカコウラ !

前方のカートを自動的に追いかけ、当たったカートは転倒します。



トリプルミドリコウラ ! トリプルアカコウラ !

L または **X** を押すとカートの周囲を回り、再度押すと1個ずつ投げます。効果はミドリとアカのこくらと同じです。



トグゾーコウラ

先頭のカートをめざして飛び、当たると爆発します。爆風に触れると転倒・スピンします。



にせアイテムボックス !

アイテムボックスにそっくりですが、触れると転倒します。



ボムhei !

投げるとカート接近時か一定時間で爆発します。爆風に触れると転倒・スピンします。



!=装備可能なアイテム。

	キノコ	一定時間カートのスピードが上がります。
	トリプルキノコ	またはを押すごとに1回ずつ、計3回キノコを使うことができます。
	パワフルキノコ	一定時間、キノコをいくつでも使用することができます。
	キラー	一定時間キラーに変身して低空飛行しながら進み、ぶつかったカートは転倒します。
	ゲッソー	自分より上位にいるライバルのカートに、スミを吐いて視界を悪くします。
	テレサ	一定時間カートが透明になり、ライバルの攻撃を受けなくなります。さらにランダムでライバルからアイテムを奪います。
	サンダー	ライバルのカートがスピントしてアイテムを落とします。その後、一定時間小さくなってスピードが遅くなります。
	スター	一定時間無敵になり、スピードも少し速くなります。無敵状態のときは、ぶつかったカートを吹っ飛ばすことができます。

ゲームモード

GAME MODE

『マリオカートDS』には5種類のゲームモードがあります。右の表の通り、【シングルプレイ】と【マルチプレイ】では、選べるゲームモードが異なります。

	シングルプレイ	マルチプレイ
グランプリ	プレイ可能	—
タイムアタック	プレイ可能	—
VS	プレイ可能	プレイ可能
バトル	プレイ可能	プレイ可能
ミッションラン	プレイ可能	—

III グランプリ

GRAND PRIX

8つのカップ(大会)があり、それぞれ4つのコースがあります。各コースでレースを行い、その総合順位を8台のカートで競います。

レース開始までの手順

- クラスセレクト
[50cc] [100cc] [150cc] の3種類があります。
- キャラクターセレクト
8人のキャラクターから1人を選択します。
- カートセレクト
ゲームを進めていくことで、使用できるカートが増えています。
- カップセレクト
【ニトログランプリ】または【レトログランプリ】から、参加したいカップを選んでください。
- レース開始!




画面の見かた

現在持っているアイテム

現在の順位

1位～8位までの順位
(総:プレイヤー 銀:ライバル)

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
獲得ポイント	10	8	6	4	3	2	1	0

下画面にタッチすると、コースの一部分と全体との表示の切り替えができます。

プレイヤー名

アイテム

結果表示

レースが終了すると、順位に応じてドライバーズポイントが与えられます。4つのコースを走って獲得したドライバーズポイントの合計で、総合順位が決定されます。

総合順位が3位以内になると、1位には金、2位には銀、3位には銅のトロフィーが与えられます。同時に、ドライビングテクニックがランクで評価されます。

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
獲得ポイント	10	8	6	4	3	2	1	0

RESULTS

ランク	1位	2位	3位	4位	5位	6位	7位	8位
最高にうまい	★★★	★★	★	A	B	C	D	E

ひょうか
評価

最高にうまい ← → まあまあ

II タイムアタック

[シングルプレイ] のみでプレイ可能です。選んだコースで最速タイムをめざすことが目的のゲームモードです。

レース開始までの手順

キャラクターセレクト

カートセレクト

カップセレクト

コースセレクト



レース開始!

CHECK

【ゴーストデータ】

[コースセレクト] 時に、ゴーストがセーブされているコースを選ぶと、ゴーストの設定をすることが可能です。ゴーストとは、[タイムアタック]で記録した走行ラインを再現するもので、コース上に出現させて一緒に走ることができます。

【なし】

ゴーストを表示しません。

【マイゴースト】

自分が記録したゴーストを表示します。



【ダウンロードゴースト】

友だちからもらったゴーストを表示します。

画面の見かたとゴーストのセーブ

それまででもっとも速いタイムでゴールすると、その走りがゴーストデータとして自動的に上書きセーブされます。ゴーストがセーブされていれば、ゴーストと一緒に走行することができます。

*ゴールまでにあまりにも時間がかかったり、ロードしたゴーストデータのタイムを更新できない場合はセーブされません。

*ゴーストデータが更新されると、以前のデータはロードできなくなります。



ゴーストをわたす／ゴーストをもらう

[ゴーストをわたす] では、友だちに自分のゴーストデータをわたすことができます。[ゴーストをもらう] では、友だちのゴーストデータをもらうことができます。ゴーストデータの受け渡し方法については、右ページをお読みください。

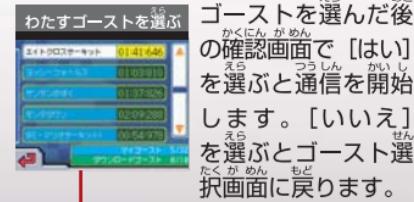


*ゴーストデータの受け渡しはDSワイヤレスプレイを使用して行います。ゴーストデータの受け渡しを行う前に、P26とP28をお読みください。

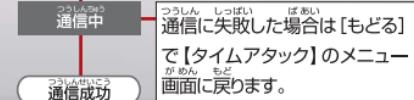
*自分のゴーストは最大32個、友だちのゴーストは最大10個セーブできます。

*1コースにつきゴーストは1つだけセーブされます。自分のゴーストは、もっともよい記録のものがセーブされます。友だちのゴーストは、記録に関係なく、もらうたびに上書きされます。

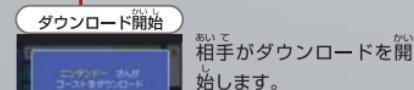
ゴーストをわたす



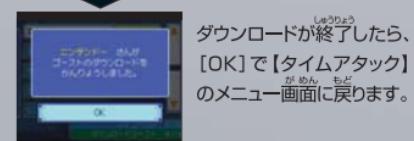
ゴーストを選んだ後の確認画面で【はい】を選ぶと通信を開始します。【いいえ】を選ぶとゴースト選択画面に戻ります。



通信に失敗した場合は【もどる】で【タイムアタック】のメニュー画面に戻ります。

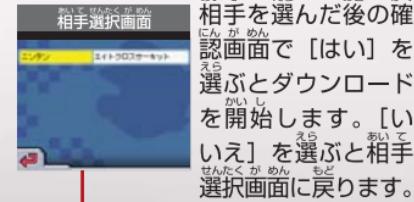


相手がダウンロードを開始します。

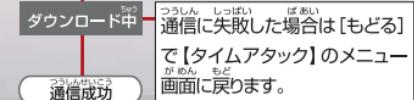


ダウンロードが終ったら、【OK】で【タイムアタック】のメニュー画面に戻ります。

ゴーストをもらう



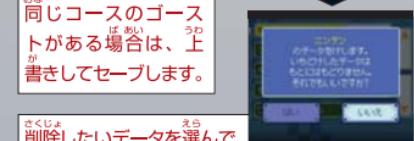
相手を選んだ後の確認画面で【はい】を選ぶとダウンロードを開始します。【いいえ】を選ぶと相手選択画面に戻ります。



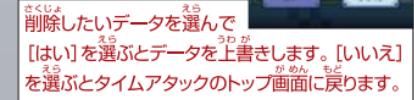
通信に失敗した場合は【もどる】で【タイムアタック】のメニュー画面に戻ります。



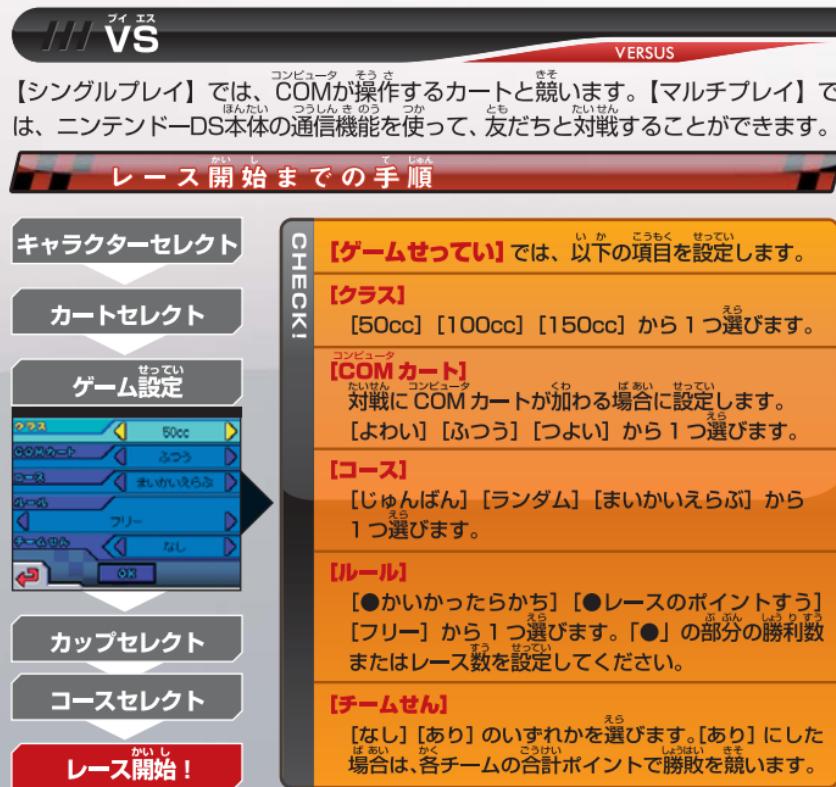
保存場所に空きあり



同じコースのゴーストがある場合は、上が書いてセーブします。



削除したいデータを選んで【はい】を選ぶとデータを上書きします。【いいえ】を選ぶとタイムアタックのトップ画面に戻ります。



info. [VS] と [バトル] を【マルチプレイ】で遊ぶ場合は、P24~P28まで
の内容を、あらかじめお読みください。



III バトル

BATTLE

【ふうせんバトル】と【あつめてシャイン】の2種類のゲームがあります。[シングルプレイ]では、COMが操作するカートと対戦でき、[マルチプレイ]では、ニンテンドーDS本体の通信機能を使って、友だちと対戦することができます。

【ふうせんバトル】



- 最初は5つの風船を持ち、そのうち1つだけふくらんでいます。
- AまたはBを押していない状態でマイクに息を吹きかけると、風船がふくらみます。風船は、同時に3つまでふくらませることができます。また、SELECTの長押しでも風船をふくらませることができますが、息吹きのほうが早くふくらみます。
- ふくらんだ風船がなくなると負けとなります。ふくらませていない風船を持っていても負けです。



次のような場合、風船を落ってしまいますので注意しましょう。逆に、④をライバルに対して行えば、風船の数を増やすことができます。

CHECK!

- 1 アイテム攻撃を受けて、スピンしたり転倒したりしてしまう。
- 2 ステージの外に落ちてしまう。
- 3 アイテム「スター」を使用中のカートに体当たりされて転倒してしまう。
- 4 アイテム「キノコ」を使用中のカートに体当たりされて風船を奪われる。

【あつめてシャイン】

ライバルと競いながらステージ内に出現するシャインを集めます。

- シャインを持っているライバルカートの頭上には^{モード}が表示されます。
- 誰かがシャインを取ると、別の場所にまたシャインが出現します。
- 設定された制限時間がたつごとに、その時持っているシャインの数がもっとも少ないカートが脱落していきます。
- 最後まで残ったプレイヤーの勝ちとなります。



現在持っているアイテムとシャインの数

CHECK!



次のような場合、シャインを落としてしまうので注意しましょう。逆に、①～②をライバルに対して行えば、ライバルのシャインを落とすことができます。落ちたシャインは誰でも拾うことができます。

- 1 アイテム攻撃を受けて、スピンしたり転倒したりしてしまう。
- 2 アイテム「スター」を使用中のカートに体当たりされて転倒してしまう。
- 3 ステージの外に落ちてしまう。

ミッションラン

[ミッションセレクト] の上画面に表示される、色々なミッション(課題)を次々とクリアしていくモードです。

[レベルセレクト] 画面でレベルを選び、[ミッションセレクト] 画面でミッションを選びます。

最後のステージには……!?

MISSION RUN

[ミッションセレクト] 画面



プレイ中の画面



各ゲームモードをプレイ中に **START** を押すとプレイを一時中断し、ポーズメニューを表示します。プレイしているゲームモードによって、表示されるポーズメニューは異なります。

POSE



ゲームをつづける

ポーズを解除します。

ゲームをやめる

タイトル画面に戻ります。

スタートをやりなおす

再スタートできます。

コースをかえる

コースセレクト画面に戻ります。

キャラクターをかえる

キャラクターセレクト画面に戻ります。

リプレイをつづける

リプレイに戻ります。

はじめからリプレイ

リプレイを始めから再開します。

レコード&オプション

RECORD&OPTION

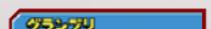
レコード

それまでのレースの記録を確認することができます。また、右の画面ですべてのレースの通算成績を確認することができます。



グランプリ

[グランプリ] でのこれまでの最高記録を、各カップごとに見ることができます。



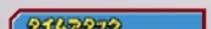
タイムアタック

[タイムアタック] での上位5位までの記録を、各コースごとに見ることができます。



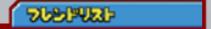
[データを消す] をタッチするか、**X** を押した後、[はい] を選ぶと、表示されているコースの記録がすべて消去されます。

一度消したデータは復元できませんのでご注意ください。



フレンドリスト

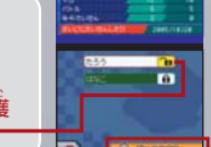
ゴーストの受け渡しやマルチプレイでの対戦、フレンドコードの交換をした友だちのリストを見ることができます。▶P37



リストを選択すると、その友だちとの対戦履歴を見るることができます。

フレンドリストには、最大60人まで保存でき、それ以上保存すると古い順に消えていきます。

消したくないリストは **■** をタッチするか **A** でロックをかけて保護することができます。



オプション

プレイ環境の設定などを行うことができます。

セッティング

【セッティング】

プレイ中のサウンドの設定ができます。

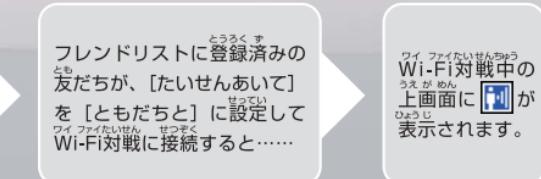
【サウンド】 【ステレオ】 【ヘッドホン】 から1つ選んでください。

【なかまをさがす】

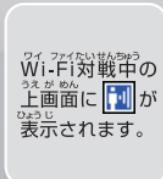
設定を「オン」にした状態で【Wi-Fi】の【たいせんあいて】の設定を【ともだちと】にしておくと、対戦相手を募集している友だちがいた場合、専用のマークが表示されます。



Wi-Fiたいせんちう
Wi-Fi対戦中に



フレンドリストに登録済みの
友だちが、【たいせんあいて】
を【ともだちと】に設定して
Wi-Fi対戦に接続すると……



Wi-Fiたいせんちう
うえがめん
Wi-Fi対戦中の
上画面に [Wi-Fi]
が表示されます。

* [Wi-Fi] が表示されても、再度 Wi-Fi 対戦に接続するまで友だちと対戦することはできません。
また、再接続時に友だちが接続を解除していたり、お互いのフレンドリストにお互いの名前
が登録済みではない場合も対戦することはできません。
* [Wi-Fi] が表示されても、レースの途中などで故意に接続を解除しないでください。インターネットのエチケットを守って、気持ち良くプレイしましょう。

データクリア

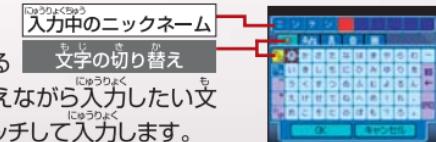
すべてのセーブデータを消去します。消去したデータは復元できませんので、注意してください。

データクリア

へんしゅう

【ニックネーム】

最初に入力したニックネームを変更する
ことができます。文字の種類を切り替えながら入力したい文
字を選び、Ⓐまたは下画面の文字をタッチして入力します。



【エンブレム】

エンブレムの作成や、作成
したエンブレムの修正を
することができます。

作成中のエンブレムを表示

ペンツール／消しゴムツール

3種類の幅で、線を描いたり描いた
ものを消したりすることができます。

ぬりつぶしツール／
スポットツール(X)

指定した範囲を塗りつぶす
ことができます。

特定の色を吸い取り、ペ
ンツールやぬりつぶしツール
で使用することができます。



タッチペンを使っての操作

L R カーソルの切り替え
+ ツール・カラーの選択
Ⓐ ツール・カラーの決定／描く

ボタンを使っての操作

L R カーソルの切り替え
+ ツール・カラーの選択
Ⓐ ツール・カラーの決定／描く

カラー

グリッドの表示／非表示(Y)

カーソル

カメラアングルと
上画面表示カートの変更

* 作成したエンブレムを使用するか、キャラクターごとに決められたエンブレムを使用するかは
【じぶんのエンブレム】で選択できます。再度エンブレムを修正するときは【ペイント】をタッチします。

マルチプレイの遊びかた

【マルチプレイ】を始める前に、P26~28をお読みください。

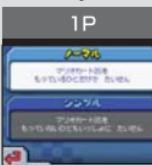
【マルチプレイ】には、【ノーマルモード】と【シンプルモード】があります。

ノーマルモード

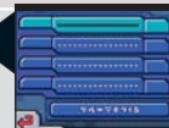
DSワイヤレスプレイ ▶P26、28

【シングルプレイ】で登場するすべてのコースで対戦することができます。

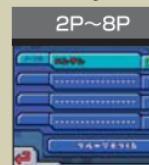
1P【グループをつくる】



【ノーマルモード】
をタッチします。



2P~8P【グループにはいる】

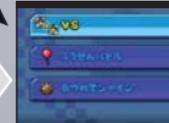


1Pの名前を
タッチします。

対戦に参加する
プレイヤー名が
すべて表示され
たら、【しめきる】
をタッチします。



1Pはゲームセレクト画面でゲーム
を選択して【ゲームせつてい】を設
定します。



※以降の操作方法は、P16、
P18~19をご覧ください。

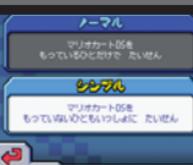
シンプルモード

DSダウンロードプレイ ▶P27~28

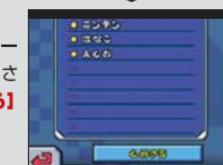
人数分(最大8人)のニンテンドーDS本体と、DSカード1枚以上が必要です。

シンプルモードでは、対戦で使用できるコースが限定されます。

1P(DSカードあり)



本体にDSカードを差しているプレイヤー(1P)が、
【シンプルモード】
をタッチします。



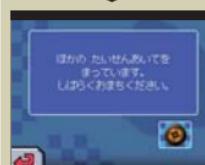
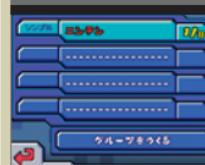
参加するプレイヤー
名がすべて表示され
たら、【しめきる】
をタッチします。

2P~8P(DSカードなし)



ニンテンドーDS本体
のメニュー画面で、【DS
ダウンロードプレイ】
→【MARIO KART DS】
の順にタッチします。

2P~8P(DSカードあり)



1Pの名前をタッチして
1Pが作成したグループ
に入ります。1Pが【しめ
きる】までそのまま待ち
ます。

※以降の操作方法は、【ノーマルモード】(左ページ)の場合と同様です。
ただし、DSカードなしの場合、操作できるのはハイローのみになります。

■DSワイヤレス通信（DSワイヤレスプレイ）の方法

通信プレイの方法を説明します。※下の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。

■用意するもの

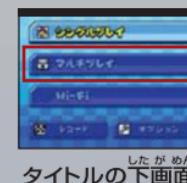
- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ----- ライト ブレイする人数分の台数(最大8台)
- 「マリオカートDS」カード ----- ブレイする人数分の枚数(最大8枚)

操作手順

1. 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。メニュー画面が表示されます。
3. 「MARIO KART DS」をタッチしてください。
4. タイトル画面の下画面に表示された【マルチプレイ】をタッチしてください。
5. 以後の操作方法は、24ページをご覧ください。



メニュー画面



タイトルの下画面

■DSワイヤレス通信（DSダウンロードプレイ）の方法

通信プレイの方法を説明します。※下の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。

■用意するもの

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ----- ライト ブレイする人数分の台数(最大8台)
- 「マリオカートDS」カード ----- 1枚以上

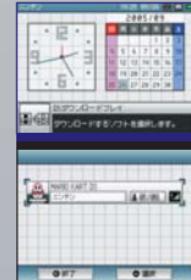
※DSカードの枚数がブレイ人数より少ない場合でもゲームを楽しむことができます(最低1枚は必要)。

操作手順 [DSカードを差し込む本体]

1. 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
2. 本体の電源をONにしてください。メニュー画面が表示されます。
3. 「MARIO KART DS」をタッチし、タイトルの下画面で【マルチプレイ】をタッチしてください。
4. 以後の操作方法は、25ページをご覧ください。



メニュー画面



ゲームリスト画面

操作手順 [DSカードを差し込まない本体]

1. 本体の電源をONにしてください。メニュー画面が表示されます。
2. 「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
3. 「MARIO KART DS」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
4. 正しければ「はい」をタッチしてください。DSカードの差し込まれた本体からデータのダウンロードを開始します。
5. 以後の操作方法は、25ページをご覧ください。



航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。
 - のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
 - 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれらの状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
 - 屏幕に のような受信強度アイコンが表示されているとき。
 - 本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカッ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。
- 航空機内でニンテンドーDSi本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコン は、電波の受信状態を示すアイコン(受信強度アイコン)です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。
- 快適な通信を行つたために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
 - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
 - 電波干渉の原因となる機器(電子レンジ・コードレス機器など)によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- ニンテンドーDSi本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

キャラクター紹介

CHARACTER

キャラクターのサイズについて

キャラクターは、サイズによって重量級の3種類に分けられます。右の表で「★」の数が多いほど、その能力が優れていることを表します。

	かそく 加速	さいこくそく 速度 最高速度	あくろ そろそろ 悪路での走行
けいりょうきゅう 軽量級	★★★	★	★★★
ちゅうりょうきゅう 中量級	★★	★★	★★
じゅうりょうきゅう 重量級	★	★★★	★

CHECK!

使用できるキャラクターとカートは、ゲームを進めていくうちに増えています。各キャラクターのカートは、最大3種類(ハイローを除きます)まで増えます。



中量級

マリオ



ごぞんじ、おなじみ、われらがマリオ!
バランスがよく、どんな状況に
たいおうつか
も対応できる使いやすい
キャラクターです。



ルイージ

中量級

マリオの弟・ルイージも参戦!
すぐ優れたグリップ能力で、滑りにくいのが特徴です。



キノピオ

軽量級

小柄ながら、巧みにカートを操るバランスのとれたキャラクターです。



ピーチ

軽量級

普段はおしとやかだけど、熱いハートを内に秘めている!?
ドリフトが得意です。



ヨッシー

軽量級

いつも乗せているマリオも
今回はライバル!
グリップ能力が優れています。



ドンキーコング

重量級

野生のパワーでライバルを圧倒!?
コーナリングでのドリフト能力が
すぐ優れています。



マリオの宿命のライバル。
コーナーでのドリフト走行
が得意です。

クッパ [重量級]



コース

【グランプリ】▶▶P11、【タイムアタック】▶▶P13、[VS] ▶▶P16 のコースを紹介します。【グランプリ】のカップで好成績をおさめてクリアすると、新しいカップに進めるようになります。新たなコースが出現します。

II ニトログランプリ

NITRO GP

キノコカップ エイトクロスサーキット

数字の「8」の字のような形をしたコースです。道の幅が広く、コーナーも広めなので、終始高速で走り続けることができます。



II レトログランプリ

RETRO GP

バナナカップ GBA・クッパキャッスル2

ゲームボーイアドバンス版『マリオカートアドバンス』に登場したコースです。平坦なコースですが、いたるところに溶岩の溝があり、とても危険です。



ワリオ [重量級]



マリオに敵対心を燃やす、
文字通りワルいヤツ!
加速以外は苦手なものがない、
バランスのよいキャラクターです。

ヘイホー

[軽量級]

マスクの下の目で、ライバルたちの隙をうかがっている!?



*ヘイホーは、DSダウンロードプレイ ▶▶P25 でのみ登場します。

Wi-Fiでの遊びかた

【Wi-Fi】は「Nintendo Wi-Fi Connection」を利用することで、インターネットを介し、遠く離れた人ともレースを楽しむことができるモードです。

Nintendo Wi-Fi Connectionとは?

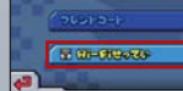
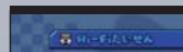


なんどんどう ていあん かい せかいじゅう ひとたち
任天堂がご提案する、インターネットを介して世界中のの人達と
「カンタン」「あんしん」「無料」でゲームを楽しんでいただける
世界初のシステムです。全国各地に設置されたアクセスポイントで、
またはご家庭の無線LAN環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦
したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。

Wi-Fiせってい

【Wi-Fi】で遊ぶには、前もってNintendo Wi-Fi Connection
に接続するための設定を行う必要があります。タイトル画面の
下画面で【Wi-Fi】をタッチすると右の画面が表示されます。
【Wi-Fiせってい】をタッチして、次の画面に進んでください。

右の「Wi-Fi Connection設定」画面で、Nintendo Wi-Fi Connection
に接続するための設定を行なうことができます。詳しい
設定方法は別冊のNintendo Wi-Fi Connectionガイドブック
をお読みください。



Wi-Fiたいせん

1.

タイトル画面の下画面で【Wi-Fi】をタッチする
と右の画面が表示されます。【Wi-Fiたいせん】
をタッチして、接続を開始します。注意文が上
画面に表示されるので、【つぎへ】をタッチし
て次の画面に進んでください。



2.

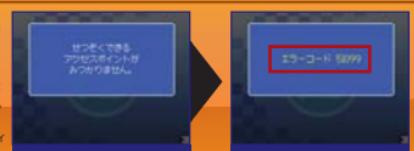
再度注意文が表示されるので、【はい】をタッチ
して次の画面に進みます。※DS本体とDSカードは、
初めて接続した際に使用したもので、それ以後も必ずセッ
トにして接続してください。詳しくは別冊のNintendo
Wi-Fi Connectionガイドブックをお読みください。



CHECK!

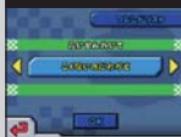
接続できない場合は...

2で接続できない場合、エラー内容
と「エラーコード」が
表示されます。別冊
のNintendo Wi-Fi
Connectionガイドブ
ックをお読みください。



つぎ
次のページに続く

3.
接続に成功すると下の画面が表示され、【たいせんの条件】を設定します。右の4つの条件の中から選んでください。



前ページからの続き

【ともだちと】

フレンドリストに登録済みの友だちと対戦したいときに選びます。

【ライバルと】

あなたと腕前が近いプレイヤーと対戦したいときに選びます。

【こくないのだれかと】

日本国内のプレイヤーと対戦したいときに選びます。

【せかいのだれとでも】

世界中のプレイヤーと対戦したいときに選びます。

4.

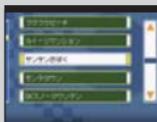
【キャラクター選択】を行います。

5.

【カート選択】を行います。

6.

【コース選択】を行います。
ただし、【Wi-Fi】では右のよう
なルールでコースを選びます。



●20コースの中から1コースを選びます。

●対戦するプレイヤーに選ばれた数が多いコースが決定されます。

(ただし、選ばれたコースが2:2だったりバラバラに4コース
選ばれた場合は、そのなかからランダムに決定されます。)

●1レース終了したたびに新たにコースを選び直します。

対戦開始! ●4レースで獲得したポイントの合計が、1位のプレイヤーが勝者です。

info.

■Wi-Fiたいせんで表示されるエンブレムの色の違いについて...

【Wi-Fiたいせん】レース中の上画面には、ニックネームとエンブレムの表示が色分けされています。

これらの色は、各プレイヤーがどの地域版のマリオカートDSで接続しているかによって、以下のように決められています。



■Wi-Fiたいせんで友だちと出会う確率を高くするには...

フレンドリストでは、データにロックをかけることができます。友だち同士でロックをかけておき、任天堂Wi-Fiコネクションに接続する時間を合わせると、【たいせんあいて】に【ともだちと】を選んだとき、ロックをかけた友だちと一緒に対戦できる確率が高くなります。



※【Wi-Fiたいせん】でレースを行っている際に、ゴールした瞬間の順位と、ゴール後の結果画面の順位に違いがある場合があります。この現象は、インターネットの回線状況や無線LAN環境の電波状況などの影響により引き起こされるもので、本ソフトの不真面目ではありません。

フレンドコード

各プレイヤー固有の「フレンドコード」の確認や登録を行うことができます。

フレンドコードとは、初めてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続した際に、自動的に決定される12ケタの数字です。フレンドコードを、遠く離れたところにいて直接対戦できない人と交換することで、フレンドリストに登録することができます。



フレンドコードとうろく

■フレンドコード登録の手順

1.

自分のフレンドコードと、友だちのフレンドコードを教え合って交換してください。

2.

【フレンドコードとうろく】をタッチすると、0~9までの数字を入力する画面が下画面に表示されます。1.で交換した友だちのフレンドコードを入力して、【OK】をタッチしてください。

3.

2.でフレンドコードを入力すると、次の画面で仮の名前を入力することができます。

4.

入力したフレンドコードをフレンドリストに登録するには、お互いにニンテンドーWi-Fiコネクションに接続する必要があります。以下の条件にしたがい、【Wi-Fiたいせん】をタッチして接続を行ってください。

【フレンドコードを交換した友だちと、同時に接続する場合】

フレンドコードを交換した友だちと、時間を合わせて同時に接続するとその接続中に登録が行われます。

【フレンドコードを交換した友だちと、時間をずらして接続する場合】

片方のプレイヤーが接続して接続を解除した後に残りのプレイヤーが接続すると、後から接続したプレイヤーのフレンドリストにのみ登録されます。また、元に接続したプレイヤーは、残りのプレイヤーが接続したあとに再度接続しないと、フレンドリストに登録されません。この場合、登録されていないプレイヤーのフレンドリストには「入力したフレンドコード」が表示されます。

登録完了!

お互いに接続してもフレンドリストが「フレンドコード表示」から変わらない場合は、コードを間違えている可能性があります。「フレンドコード表示」のリストを消して、始めからやり直してみてください。

フレンドコードかくにん

【フレンドコードかくにん】をタッチすると、初めてニンテンドーWi-Fiコネクションに接続した際に決定された、フレンドコードを確認することができます。フレンドコードは各プレイヤーに固有の番号です。

38 MARIO KART DS

MARIO KART DS 39

Staff credits

GENERAL PRODUCER

Shigeru Miyamoto

PRODUCER

Hideki Konno

DIRECTORS

Makoto Wada

Yasuyuki Ogagi

MISSION-RUN MODE DIRECTOR

Kimiharu Hyodo

Wi-Fi MODE DIRECTOR

Katsuhito Nishimura

PLANNING

Shinya Hiratake

Taku Matoba

PROGRAMMING DIRECTOR

Katsuhisa Sato

SYSTEM PROGRAMMING

Yusuke Shiraiwa

2D OBJECT/UI PROGRAMMING

Jyunyu Kameda

ITEM PROGRAMMING

Ichiro Suzuki

OBJECT PROGRAMMING

Shunsaku Kato

Wi-Fi PROGRAMMING

Yukihiko Ito

UI PROGRAMMING

Hirofumi Kono

Soichi Nakajima

Yusuke Shibata

DESIGN DIRECTOR

Yoshiaki Haruhana

COURSE DIRECTOR

Hiromu Takemura

COURSE DESIGN

Hirotake Ohtsubo

Yoshihisa Morimoto

Taeko Sugawara

OBJECT DESIGN

Masaaki Ishikawa

Masanobu Sato

UI DIRECTOR

Takahiro Hamaguchi

UI DESIGN

Emi Tomita

Hidekazu Ota

Tomoko Ichikawa

Hiroko Tsuji

Yoshifumi Masaki

Takako Ishii

EFFECTS DIRECTOR

Keijiro Inoue

EFFECTS DESIGN

Motoaki Fukuda

Sayaka Yano

SOUND DIRECTOR

Mitsuhira Hikino

MUSIC

Shinobu Tanaka

GRAPHIC SUPPORT

Yo Ohnishi

Tsuyoshi Watanabe

ARTWORK

Keisuke Kadota

Fumiyoishi Suelake

CG ILLUSTRATION

Shigehisa Nakae

Aya Oyama

Ryuusuke Yoshida

SPECIAL THANKS

Tadashi Sugiyama

Keizo Ota

Shigeo Toma

All EAD

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

PROGRAMMING SUPPORT

Tetsuya Sasaki

Tsutomu Araki

Yuuki Onozawa

Satoru Osako

Tetsuya Nakata

Akio Terui

Programming Support Group

DEVELOPMENT ENVIRONMENT SUPPORT

SPD Development Environment and Art Group

DEBUG

Yuuki Tanikawa

Nobuo Matsumiya

Yoshinori Oie

Super Mario Club

< Nintendo Wi-Fi Connection >

GENERAL MANAGEMENT

Wi-Fi Connection Working Group

SYSTEM DEVELOPMENT

Wi-Fi Connection Development Team

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、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。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ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。ご承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、特にやりやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブできなくなった場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 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。

警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳しく禁じられています。違反は罰せられますのでご注意下さい。なお、この警告は、私の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及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game 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.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

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

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



本製品には、一部の文字を除きシャープ株式会社のLCフォントを使用しております。
LCFONT、エルシーフォント及びLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

©2005 Nintendo All Rights, including the copyrights of Game, Scenario, Music and Program, reserved by NINTENDO.

NINTENDO DS - ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。日本商標登録 第4841498号、第4853764号 特許登録 第2710378号

ニンテンドーWi-Fiコネクション - Nintendo Wi-Fi Connectionは任天堂の商標です。

マリオカート - MARIO KARTは登録商標です。日本商標登録 第4880591号

PAT. PEND. 禁無断転載

落丁・乱丁の場合は、お取り替え致します。