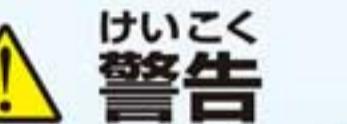


NINTENDO DS®



このたびは任天堂“ニンテンドーDS”専用ソフト「マリオ vs. ドンキーコング2 ミニミニ  
大行進!」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遊ばせ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1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- 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を感じ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滅しているときは、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以上離してください。
- 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。

## 使用上のおねがい

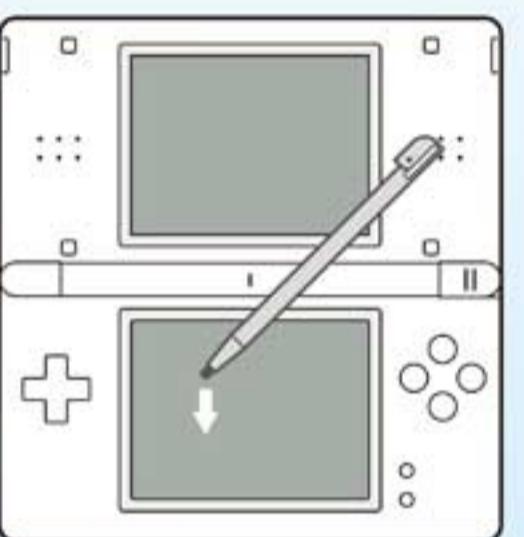
- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、ア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

タッチスクリーンの基本操作には、以下の2種類があります。

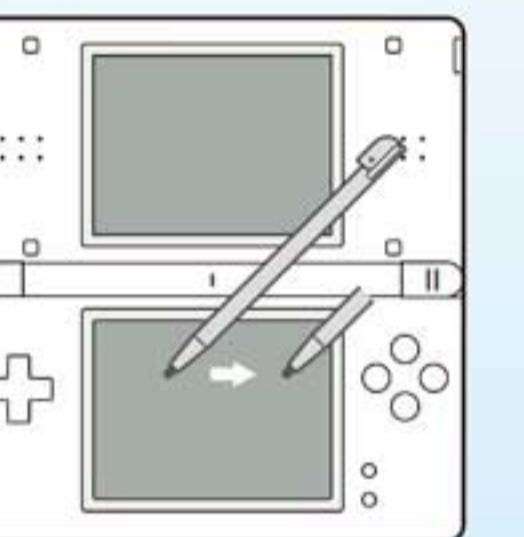
### タッチする

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」と呼びます。



### 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」と呼びます。



## タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペン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。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

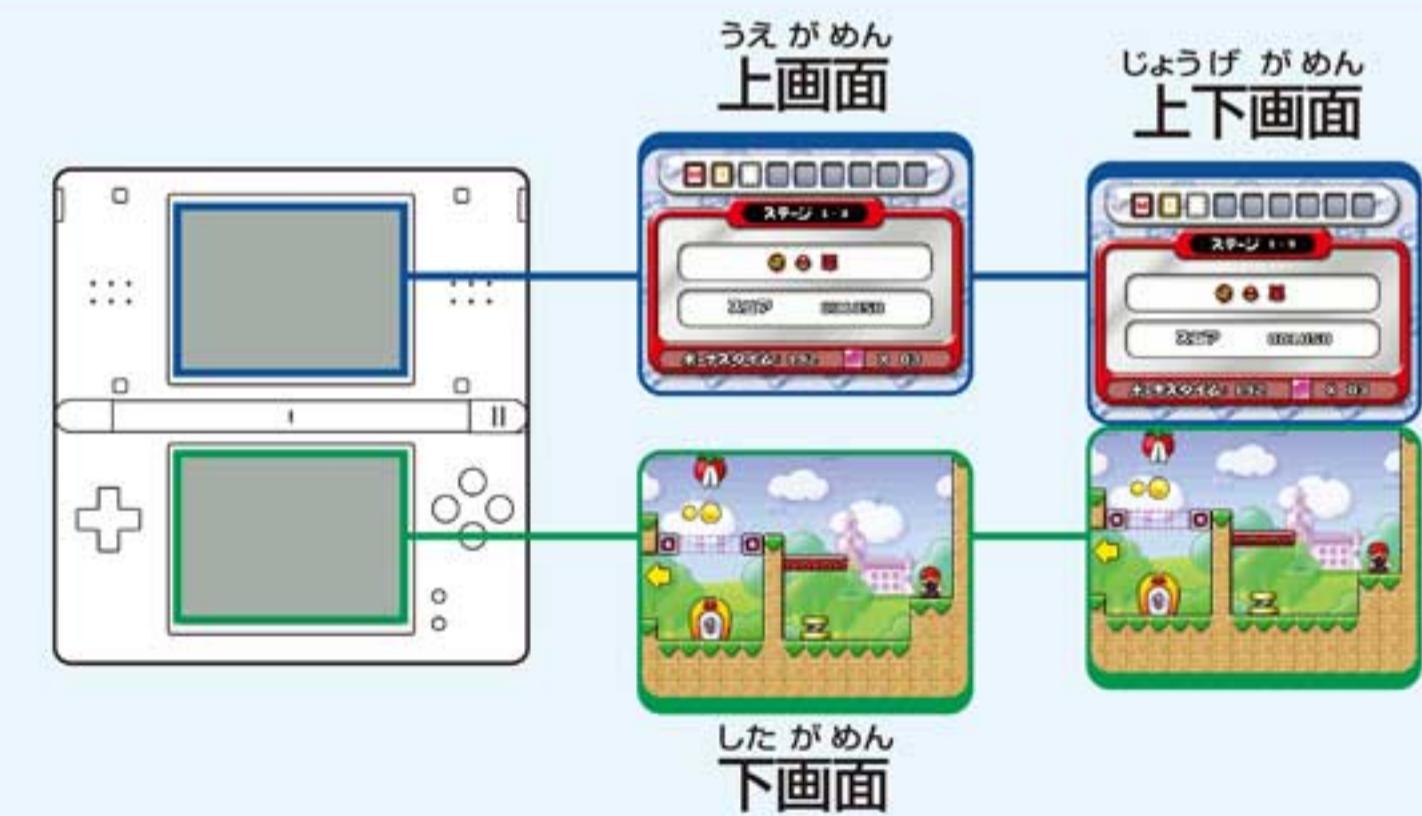
## もくじ



- ④ ものがたり&キャラクター
- ⑥ ゲームの始めかた
- ⑧ 操作方法
- ⑫ ゲーム画面とルール
- ⑯ メインゲームの遊びかた
- ⑯ 特別なステージ

- ⑯ 主なアイテムとしあげ
- ⑯ ダウンロードプレイ
- ㉑ ヒント
- ㉒ エディタームの遊びかた
- ㉒ スタッフクレジット

この取扱説明書では、上画面と下画面(タッチスクリーン)を右の図のようなワクで表しています。





# ものがたり&キャラクター

「マリオ・トイ・カンパニー」が発売した、おもちゃのミニマリオが大ヒット!  
大もうけしたマリオ社長は、おもちゃでいっぱいのトイテーマパーク  
「スーパーミニマリオワールド」を建設することにしました。

そして、「スーパーミニマリオワールド」のオープニングパーティの日。  
たくさん的人がやってきて、楽しいパーティが始まりました。



ところが!

ドンキーコングが、マリオのともだちのポリーンをさらって  
「スーパーミニマリオワールド」の屋上に閉じこめてしまったのです!

マリオ社長は、ポリーンを助けることができるのでしょうか…!?



ワルDK

ミニマリオのジャマをするように改造されたミニDK。



マリオ

「マリオ・トイ・カンパニー」の社長。  
しゃちょう

ポリーン

マリオのともだち。

ミニマリオ

発売以来、大ヒットが  
続いているおもちゃ。  
「マリオ・トイ・カンパニー」の  
主力商品。

ドンキーコング

「マリオ・トイ・カンパニー」で働いている。  
パーティにきていたポリーンに  
ひとめぼれして、さらってしまう。

# はじ ゲームの始めかた

## はじ ゲームを始める

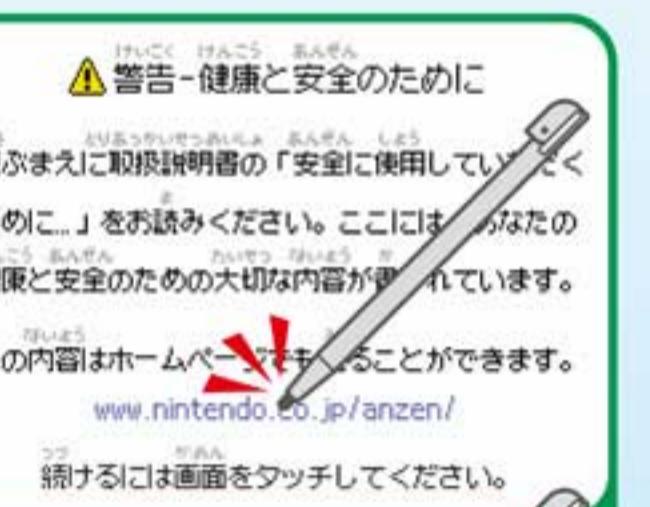
① ほんたい でんげん オフ かくにん さ こ ぐち  
本体の電源がOFFになっていることを確認してから、DSカード差し込み口に「マリオ vs. ドンキーコング2 ミニミニ大行進!」のDSカードをカチッと音がするまで、しっかり差し込んでください。

② ほんたい でんげん オン みぎ が めん ひょうじ ないよう  
本体の電源をONになると右の画面が表示されます。内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。

③ ほんたい が めん  
本体のメニュー画面で「マリオ vs. ドンキーコング2 ミニミニ  
だいこうしん!」をタッチしてください。

※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。

※ニンテンドーDS/DS Lite本体の場合、起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。



## えら モードを選ぶ

タイトル画面で遊びたいモードのパネルをタッチして点滅させ、もう一度タッチすると、それぞれのモードに進みます。

### メインゲーム → P.14

たす  
ポリーンを助けるために、ステージをクリアしていくモードを遊びます。



### エディタールーム → P.22

つく  
オリジナルのステージを作ったり、作ったステージをほかの人に配信したりするモードを遊びます。

### オプション

いか  
以下のメニューから項目を選んで、設定変更などを行います。  
いちぶ こうもく すす  
一部の項目は、ゲームを進めていくと選べるようになります。

- サウンド
- ショールーム
- なまえへんこう
- ダウンロード
- オールデータクリア

しゃつりょくほうほう おんりょう へんこう  
サウンドの出力方法や音量を変更したり、ゲーム中のサウンドを聞いたりできます。  
み  
イラストやムービー、スタッフクレジットなどを見ることができます。  
しよう  
エディタールームで使用するニックネームを変更します(→P.24)。  
ほんたい たいけんばん  
ほかのDS本体に体験版をプレゼントします(→P.20)。  
ほぞん  
保存されているすべてのデータを消去します。  
いちどしようきよ もと もど  
※一度消去したデータは元に戻せませんので、ご注意ください。



# 操作方法

## 基本操作

ミニマリオは、すべてタッチスクリーンで操作します。  
詳しい動かしかたは、P.10～P.11をご覧ください。

※ニンテンドーDS [NTR-001 (JPN)]またはニンテンドーDSi [TWL-001 (JPN)]でプレイする場合は、各本体の取扱説明書をご覧ください。

L R Lボタン/Rボタン

(DKステージのみ) ボスキャノンインジケーター(→P.16)

+ 十字ボタン

ステージを見る

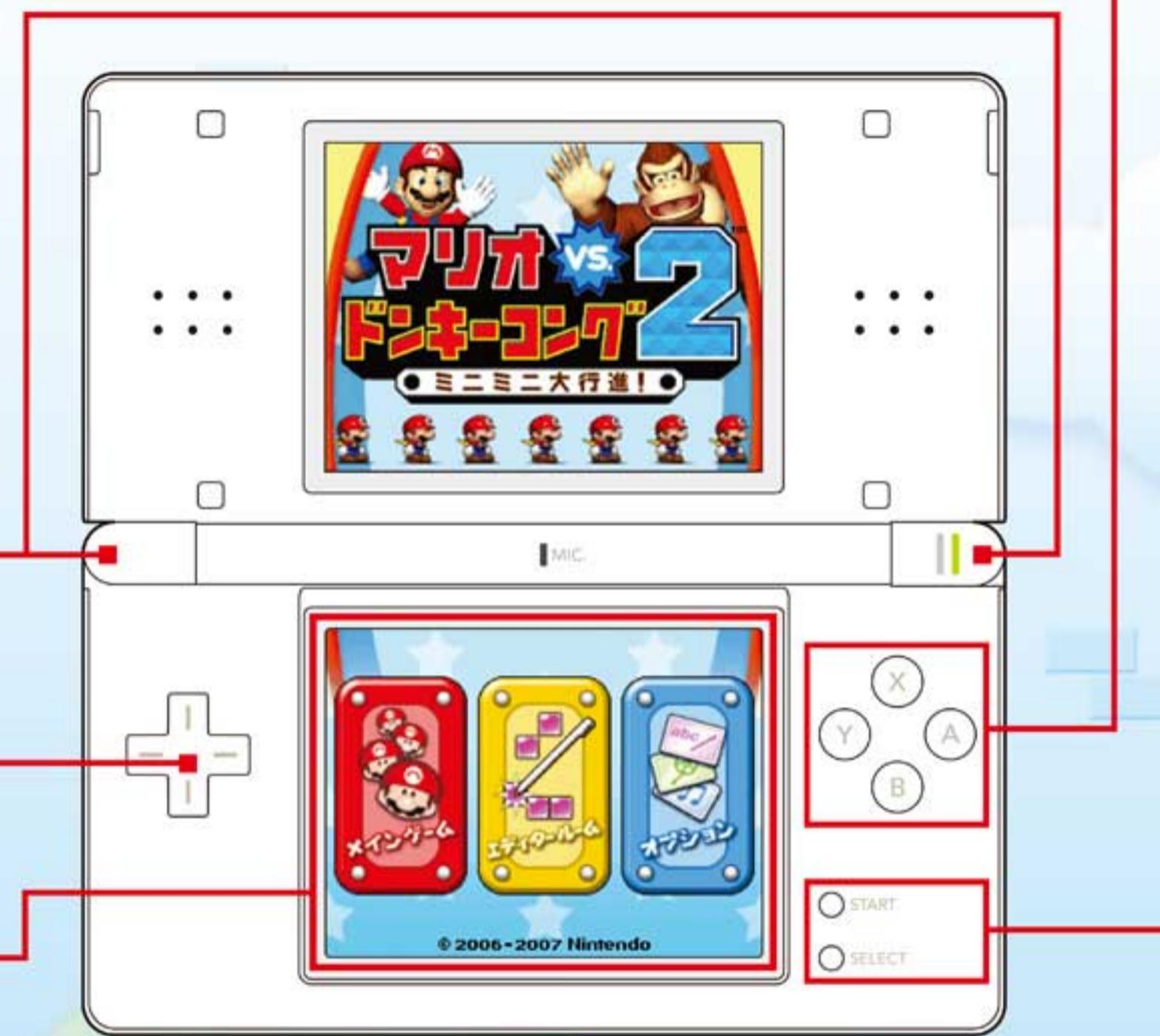
タッチスクリーン

ミニマリオの操作(→P.10～P.11)

⬅ もどる X キャンセル ✓ 決定

パネルの選択と決定について

メニューに表示されるパネルは、一度タッチすると選択されて点滅し、もう一度タッチすると決定されます。中には、一度タッチするだけで決定されるパネルもあります。



X Xボタン

ステージの上側を見る

Y Yボタン

ステージの左側を見る

A Aボタン

ステージの右側を見る

B Bボタン

ステージの下側を見る

スタートボタン

ポーズメニューを表示(→P.13)  
(ポーズメニューで)ゲーム再開

セレクトボタン

ゲームのリセットについて

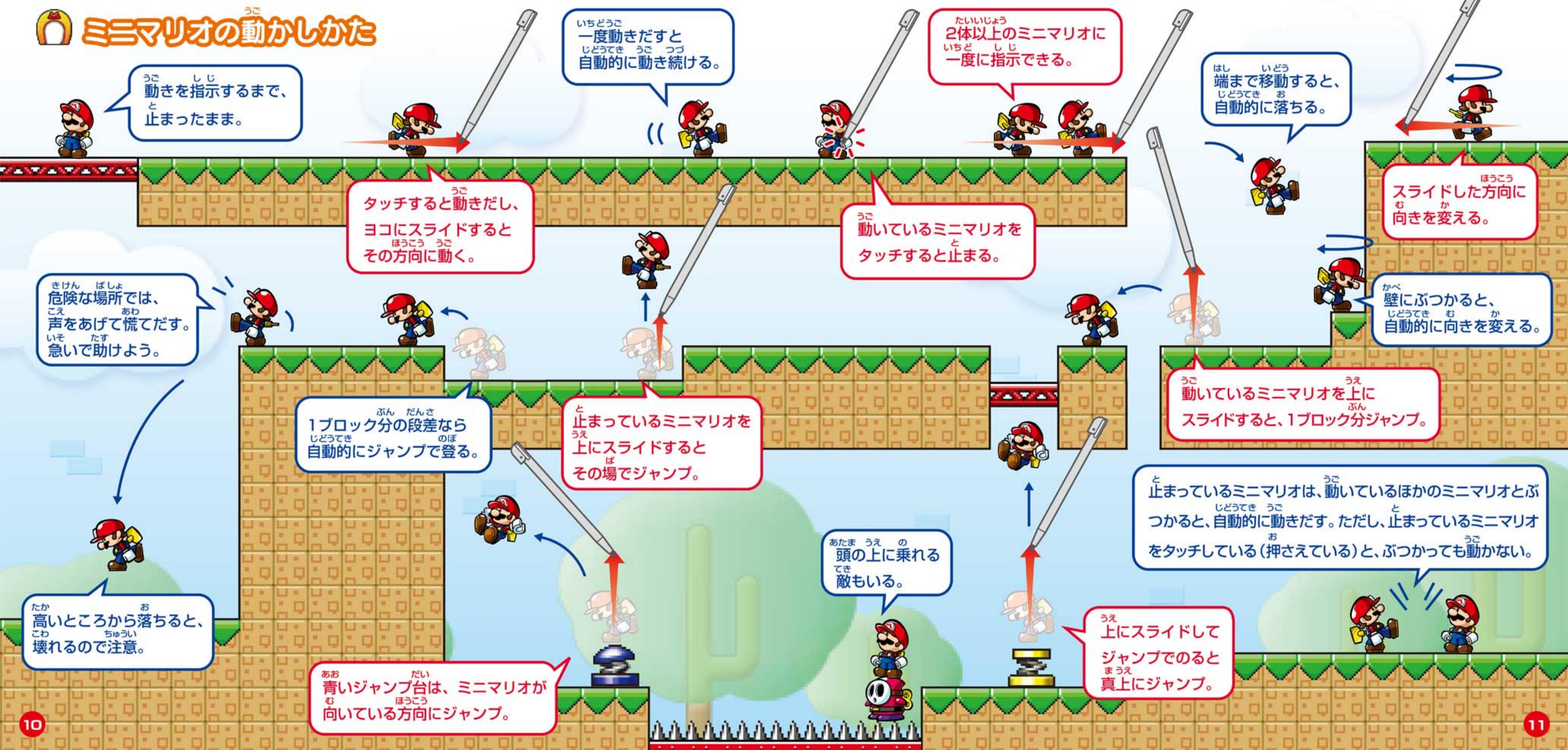
ゲーム中にLボタン+Rボタン+スタートボタン+セレクトボタンを同時に押すと、ゲームがリセットされ、タイトル画面に戻ります。

ステージをプレイ中にリセットすると、プレイ中のステージの成績などがセーブされませんので注意してください。

スリープモードについて

ゲーム中に本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えることができます。スリープモードは本体を開くと解除されます。

## ミニマリオの動かしかた



# ゲーム画面とルール

## ゲーム画面

手に入れた  
ミニマリオカード

ページ  
→ P.18

ゴールしたミニマリオ

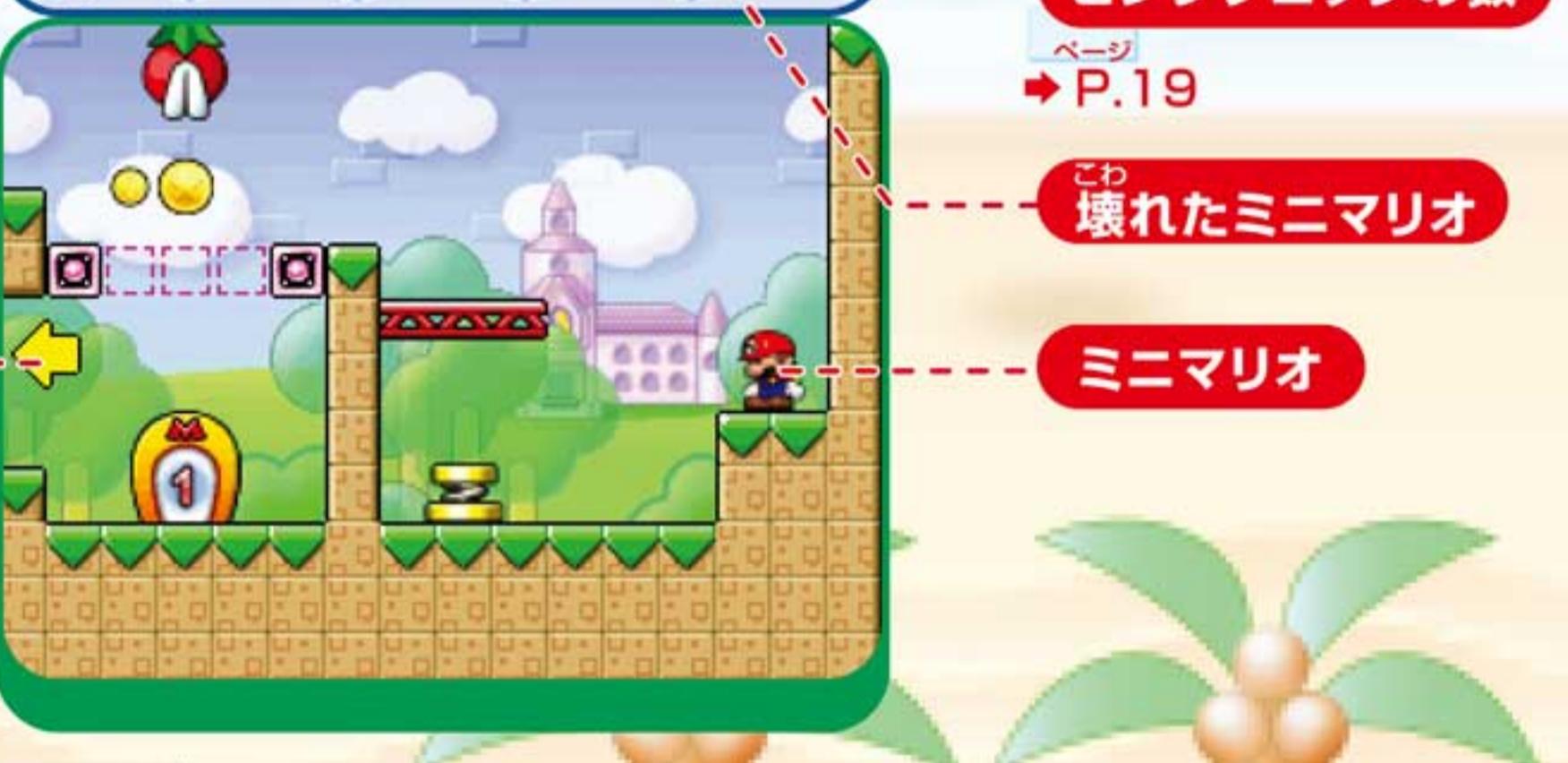
現在のスコア

ボーナスタイム  
(のこりタイム)

ページ  
→ P.13

矢印

タッチすると画面が  
スクロールします。



## ステージをクリアするには

タッチペンでミニマリオを操作して、ステージのどこかにあるゴールまで連れて行きましょう。「のこりタイム」が0になるまでに、ミニマリオを1体以上ゴールさせるとクリアです。ミニマリオをたくさんゴールさせたり、続けてゴールさせたりするとスコアが高くなります(→P.21)。すべてのミニマリオが壊れてしまつて、ステージに1体もいなくなるとゲームオーバーです。

## 「ボーナスタイム」と「のこりタイム」

ミニマリオやブロックを操作すると、敵やしかけが動きだし「ボーナスタイム」が減っていきます。「ボーナスタイム」が残っているあいだにステージをクリアすると、スコアにタイムボーナスが加えられます。「ボーナスタイム」が0になると、表示が「のこりタイム」に変わります。「のこりタイム」が0になったときに、ミニマリオを1体もゴールさせていないとゲームオーバーになります。

## ポーズメニュー

ゲーム中にスタートボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

- つづける
- リトライ
- やめる

ゲームに戻ります。  
現在のステージを最初からやり直します。  
ゲームをやめてステージセレクト画面に戻ります  
(→P.15)。



# メインゲームの遊びかた

## セーブデータを選ぶ

タイトル画面で「メインゲーム」を選ぶと、セーブデータセレクト画面が表示されます。新しく始めるときは「NEW」をタッチしてください。オープニングムービーが流れ、ゲームが始まります。

ステージ名が表示されているセーブデータにタッチすると、続きから遊ぶことができます。

さくじょ

セーブデータの内容を消します。

消した内容は元に戻せませんので、注意してください。

## セーブについて

ゲーム中は、クリアしたステージやゴールさせたミニマリオの数などが、セーブデータセレクト画面で選んだセーブデータに自動的にセーブされます。



コピー

セーブデータの内容をほかのセーブデータにコピーします。コピー先の内容は元に戻せませんので、注意してください。

## フロアとステージを選ぶ

セーブデータを選択すると、ステージセレクト画面が表示されます。遊びたいフロア(階)とステージを選んでください。暗く表示されているフロアやステージは、まだ選べません。フロアには、9個のステージがあります。最初のステージをクリアすると、次のステージで遊べるようになります。DKステージをクリアすると、次のフロアに進めます。一度遊べるようになったステージは、クリア後も何度でも遊ぶことができます。

現在のフロア

手に入れたミニマリオカード  
→ P.18

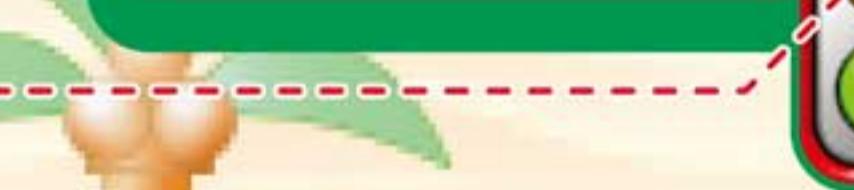
選択中のステージ



フロア

ステージ

ノルマスコアをクリアすると、★が表示されます(→P.21)。



ゴールさせたミニマリオの数/  
フロアにいるミニマリオの数

ハイスコア

ヘルプ

操作やしきけの説明を確認できます。

DKステージ

→ P.16

アタックステージ

→ P.17



# とくべつ 特別なステージ



## DKステージ

フロアにある9個のステージをすべてクリアすると、DKステージで遊べるようになります。ミニマリオを発射して、ドンキーコングを攻撃しましょう。ドンキーコングの体力を0になるとクリアです。残りタイムが0になると、残りのミニマリオがなくなると、ゲームオーバーです。

### 残りのミニマリオの数

そのフロアでゴールさせた数のミニマリオ([→P.15](#))を持ってDKステージを始めます。

### 大砲

### SHOOT

タッチするとミニマリオを発射します。



### ドンキーコングの体力

### 残りタイム

### ボスキャノンインジケーター

LボタンかRボタンを押すと、一定時間、ミニマリオが発射される方向に赤い線が表示されます。

### ハンドル

スライドすると、大砲の向きや位置を変えられます。

## DKステージをクリアすると

DKステージをクリアすると、次のフロアに進めるようになります。  
スコア画面では、DKステージでのスコアと★が表示されます。★の色は、スコアによって変化します。  
([→P.21](#))

### タイムボーナス

### ミニマリオボーナス

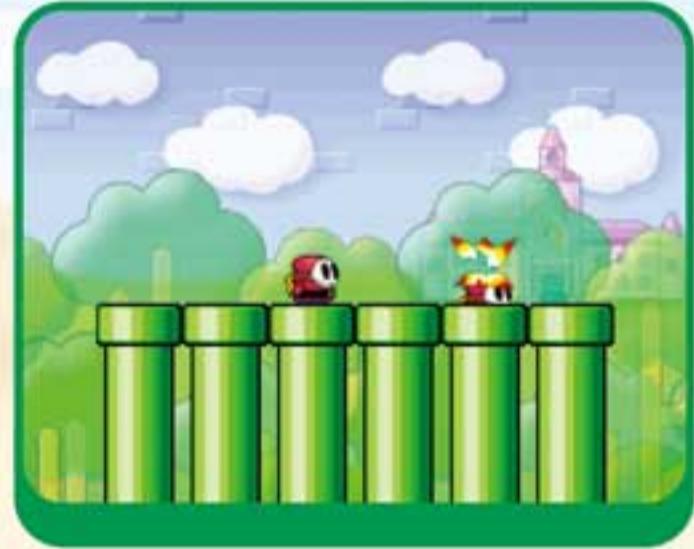
### スコア



## アタックスステージ

フロアにあるミニマリオカードをすべて手に入れると、アタックスステージで遊べるようになります。

土管から出てくるヘイホーをタッチして攻撃しましょう。ボムへいにタッチすると、減点されてしまいます。「タイム」がなくなる前に「ノルマ」の数以上のヘイホーをタッチできると、クリアです。アタックスステージをクリアしていくと、何かいいことがあるかもしれません。アタックスステージをプレイ中にスタートボタンを押すと、ゲームをやめてステージセレクト画面に戻ります。



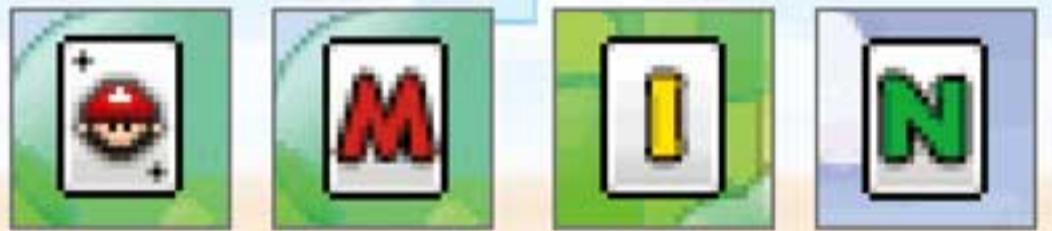
# おも 主なアイテムとしあげ

## ■ コインと大コイン



ステージには何枚ものコインがあります。  
大コインはコイン10枚分です。  
すべてのコインを集めてみましょう。

## ■ ミニマリオカード



各フロアに9枚ずつあります。  
9枚のカードをすべて手に入れると  
「MINIMARIO」の文字がそろい、アタックス  
ステージで遊べるようになります(→P.17)。

## ■ ハンマー



手に入ると、一定時間  
ミニマリオがハンマーを  
振り回して攻撃します。  
ハンマーを手放すときは、上にスライドしてく  
ださい。



## ■ ファイアフラワー



手に入ると、一定時間  
ミニマリオがファイアミ  
ニマリオとなって攻撃し  
ます。



## ■ ゴールドミニマリオ



ステージにいる普通のミニマリオを  
すべてチェインさせて、最後にゴー  
ルドミニマリオをゴールさせると、  
スコアが倍になります(→P.21)。

## ■ ピンクブロック



タッチするとブロックを取ることができます。  
好きな場所の□□□をタッチすると、持って  
いるブロックを置きます。持っているブロック  
の数(置けるブロックの数)は、上画面で確認  
できます(→P.12)。

## ■ ベルトコンベヤ



常に動いている床です。  
上に乗ったミニマリオや敵は、ベルトコンベヤ  
が動いている方向に運ばれていきます。  
近くにある操作パネルにタッチすると、動く方  
向を変えることができます。

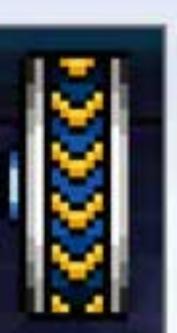


## 操作パネル

## ■ ローラーバー



ミニマリオをローラーバーに向かってジャン  
プさせると、つかまります。ローラーバーのヨ  
コのハンドルを▼の方向にスライド  
すると回転します。ローラーバーを  
回転させてからミニマリオを上に  
スライドすると、とても高くジャン  
プできます。



ハンドル

## ■ エレベーター

ミニマリオは、エレベー  
ターに乗ると自動的に  
止まります。近くにある  
操作パネルにタッチす  
ると、エレベーターを上や下に動かす  
ことができます。エレベーターは、一  
度に2体のミニマリオを運べます。



## 操作パネル



しあげの説明は、ヘルプでも見ることができます  
(→P.15)。



# ダウンロードプレイ



## 体験版をプレゼントするには

DSワイヤレス通信を使って、ほかのDS本体に体験版をプレゼントできます。  
あらかじめP.30～P.31を読んで正しく準備してから、以下のように操作してください。

### プレゼントする人(DSカードあり)

オプションで「ダウンロード」にタッチすると、確認画面が表示されます。プレゼントするときは✓をタッチして、ダウンロードが完了するまでそのまま待ってください。



### プレゼントされる人(DSカードなし)

ダウンロードが完了すると、体験版のタイトル画面が表示されます。



### 体験版の遊びかた

ダウンロードし終わると、体験版で遊べるようになります。  
受け取った体験版は、スリープモードにしても消えませんが、本体の電源をOFFにする  
と消えてしまいます。



# ヒント



## 始める前にステージをチェック

ステージに進んでも、ミニマリオやブロックを操作するまで時間は進みません。  
始める前に、矢印にタッチしたりボタンを操作したりして、ステージ全体のようすをチェックしましょう。



### 何度でも遊ぶ

クリアしたステージも何度も遊んで、すべてのミニマリオをゴールさせたり、コインやミニマリオカードを集めたりしましょう。



### スコアと★の色について

スコアを高くするには、ミニマリオができるだけ早くたくさんゴールさせ  
ることが必要です。コインを手に入れたり(→P.18)、ゴールドミニマリオ  
をゴールさせたり(→P.19)、「チェイン」や「ノンストップ」を成功させると、  
さらにスコアが高くなります。



「チェイン」とは、2体以上のミニマリオを続けてゴールさせることです。  
「ノンストップ」とは、動きだしたミニマリオを止めずにゴールさせることです。  
エレベーターなどのしかけで止まった場合は、止めたことにはなりません。  
ノルマスコアをクリアすると、ステージセレクト画面に  
★ブロンズや★シルバー、★ゴールドの★が表示されます(→P.15)。





# あそ エディタールームの遊びかた

## エディタールームメニュー

タイトル画面で「エディタールーム」を選び、エディタールームメニューが表示されます。

以下のメニューから項目を選んでください。

**プレイ** → P.23

自分で作ったステージやほかの人からもらったステージで遊びます。ステージを作っていない場合や、もらっていない場合は遊びません。

**Wi-Fi** → P.26

ニンテンドーWi-Fiコネクションを使って、離れた人にオリジナルのステージを配信します。



**ステージエディット** → P.24

自分でオリジナルのステージを作ります。

**ワイヤレスつうしん** → P.23

DSワイヤレス通信を使って、オリジナルのステージを配信します。



## プレイ

ステージエディットで作ったステージやほかの人からもらったステージで遊びます。

**1** 最初に、遊ぶステージの種類を選びます。どちらかをタッチしてください。

**マイステージ** 自分で作ったステージで遊びます。

**フレンドステージ** ほかの人からもらったステージで遊びます。

**2** 青く表示されているステージにタッチすると、そのステージで遊べます。

### ステージ

青く表示されていないステージは遊べません。



## ワイヤレスつうしん

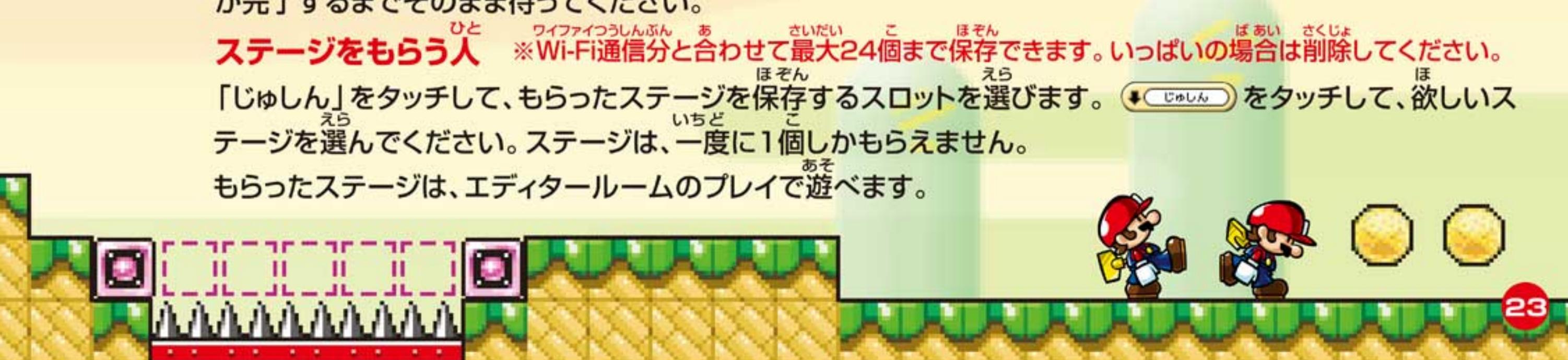
DS本体2台と『マリオ vs. ドンキーコング2 ミニミニ大行進!』のDSカード2枚を使って、オリジナルのステージを配信します。お互いに「ワイヤレスつうしん」に進み、以下のように操作してください。

### ステージをあげる人

「そうしん」をタッチして、あげるステージを8個まで選びます。『そうしん』をタッチして送信を始めたら、送信が完了するまでそのまま待ってください。

**ステージをもらう人** ※Wi-Fi通信分と合わせて最大24個まで保存できます。いっぱいの場合は削除してください。

「じゅしん」をタッチして、もらったステージを保存するスロットを選びます。『じゅしん』をタッチして、欲しいステージを選んでください。ステージは、一度に1個しかもらえません。もらったステージは、エディタールームのプレイで遊べます。





# ステージエディット

ステージエディットでは、自由にオリジナルのステージを作ることができます。以下のように進めてください。

## ① ステージを保存するスロットを選ぶ

これから作るステージを保存する場所をタッチします。新しいステージを作るときは、名前が表示されていない場所をタッチしてください。名前が表示されているステージを選ぶと、保存されているステージを編集することができます。「さくじょ」をタッチすると、すでにあるステージを消すことができます。消した内容は元に戻せませんので注意してください。



## ② 「エディターキット」を選ぶ

新しいステージを作るときは、ステージに配置する地形やしきけの「エディターキット」を選びます。「エディターキット」には、メインゲームの各フロアに対応した地形やしきけがまとめられていて、そのフロアのDKステージをクリアすると使えるようになります。一覧から使いたい「エディターキット」をひとつ選んでから ✓ をタップすると、編集画面に進みます。



テンプレート(型)を使って、最初から地形やしきけが配置された状態からステージを編集したいときは、「テンプレートOFF」をタッチして「テンプレートON」にしてから ✓ をタッチします。



## ③ ステージを編集する

編集画面で、ステージに地形やしきけ、キャラを配置していきます。編集し終わったら、⚙️をタッチするかスタートボタンを押して、編集を終了してください。

### ① 全体のようす

配置する地形やしきけ、キャラを選択します。

### ② ⚙️ 配置メニュー

地形やしきけ、キャラを編集する以下のコマンドを選択できます。

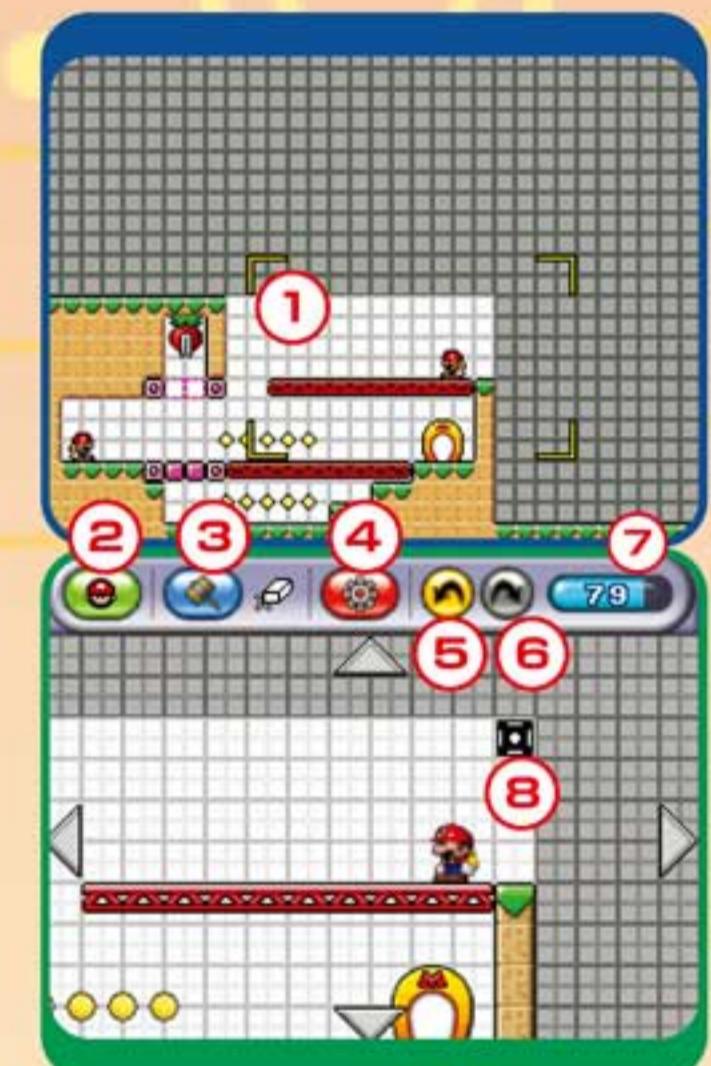
アイコンの右には、選択中のコマンドが表示されます。

ステージから消します。

ステージ内を移動させます。

キャラの向きを変更します。

最初の状態に戻します。



### ④ ⚙️ 終了メニュー

保存や終了に関する以下のコマンドを選択できます。

セーブ ステージを保存して、編集を終了します。

下画面のキーボードでステージに名前をつけて をタッチしてください。

### プレイテスト

現在のステージをテストプレイします。テストプレイをクリアしないと、プレイで遊べません。編集後は、必ずテストプレイをクリアしてください。

### エディットをおわる

ステージを保存せずに、編集を終了します。

### ⑤ もど 元に戻す

直前の操作を取り消します。

### ⑥ なお やり直す

取り消した操作をやり直します。

### ⑦ メーター

地形やしきけ、キャラを配置すると減っていきます。

メーターがなくなると、何も配置できなくなります。

### ⑧ ▲ スライド

スライドすると、ステージの大きさを変更できます。

# Wi-Fiの始めかた

「Nintendo Wi-Fi Connection」を使って、遠く離れたともだちにオリジナルのステージを配信できます。ステージを配信するには、お互いの「フレンドコード」を登録する必要があります。



## Nintendo Wi-Fi Connectionとは

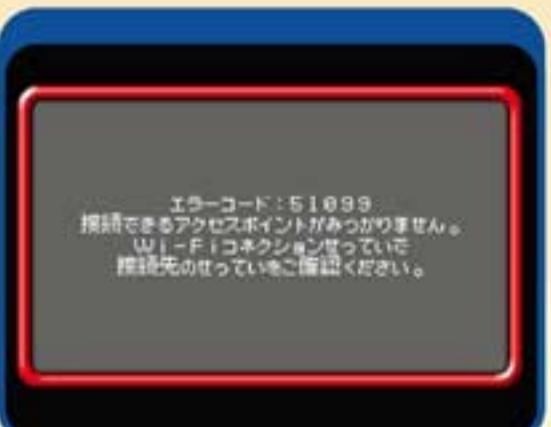
任天堂がご提案する、インターネットを介して世界中の人たちと"カンタン""あんしん" "無料"でゲームを楽しんでいただける世界初のシステムです。全国各地に設置されたアクセスポイントで、またはご家庭の無線LAN環境で、手軽に世界中のユーザーと対戦したり、協力して冒険に出たり、交流を深めたりすることができます。

## Wi-Fiを設定する

「Wi-Fi」で遊ぶには、あらかじめNintendo Wi-Fi Connectionに接続するための設定を行う必要があります。Wi-Fiメニューで「Wi-Fiせってい」を選び、右のWi-Fi Connection設定画面で設定を行いましょう。

Nintendo Wi-Fi Connectionに関する接続方法やお問い合わせ先などについては、別冊の「Nintendo Wi-Fi Connection ガイドブック」をご覧ください。

\* Wi-Fi Connectionに接続できないときは「エラー内容」と「エラーコード」が表示されます。ガイドブックの「Nintendo Wi-Fi Connectionに接続できないときは?」のページをご覧ください。



# Wi-Fiメニュー

エディタールームメニューで「Wi-Fi」を選ぶと、Wi-Fiメニューが表示されます。以下のメニューから項目を選んでください。

\* DS本体とDSカードは、初めて接続したときに使ったものを、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」をご覧ください。

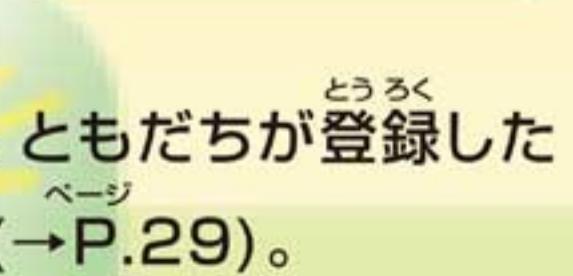
## シンクロ → P.28

ほかの人にステージをあげる準備をします。



## ダウンロード

ともだちが登録したステージを受け取ります。受け取るステージを保存するスロットを選んで [決定] をタッチすると、Nintendo Wi-Fi Connectionに接続します。誰のページを見るかを選んで、表示されたリストから受け取るステージを選んでください。(ワイヤレス通信分と合わせて最大24個まで保存できます。)ステージは、一度に1個しか受け取れません。受け取ったステージはエディタールームのプレイで遊べます(→P.23)。ともだちが登録したステージを受け取るには、そのともだちの「フレンドコード」が必要です(→P.29)。Nintendoにタッチすると、あらかじめ用意されているステージを受け取ることができます。



## Wi-Fiせってい → P.26

Nintendo Wi-Fi Connectionに接続するための設定を行います。

## フレンドリスト → P.29

自分の「フレンドコード」を確認したり、新しい「フレンドコード」を登録したりします。

## シンクロ

自分で作ったステージをともだちが受け取れるようにゲームサーバに登録します。ステージを配信するには、お互いの「フレンドコード」を登録しておく必要があります(→P.29)。

- ① ともだちが受け取れるように登録するステージを選んで(最大8個)

↑ シンクロをタッチしてください。



- ② ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続して、選んだステージがゲームサーバに登録されます。登録するステージは、上画面に表示されます。



- ③ 一度登録したステージの内容を変更するには、ステージエディットで編集後、再度シンクロで登録し直してください。



- ④ ステージを登録解除したいときは、そのステージを選択せずに再度シンクロしてください。

シンクロしたときに選択されていないステージは登録解除され、ともだちが受け取れなくなります。



## フレンドリスト

フレンドリストでは、自分の「フレンドコード」を確認したり、ともだちに教えてもらった「フレンドコード」を登録することができます。「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ときに自動的に決まる12ケタの数字です。「フレンドコード」を登録すると、ダウンロードのときにともだちが登録したステージを受け取ることができます。

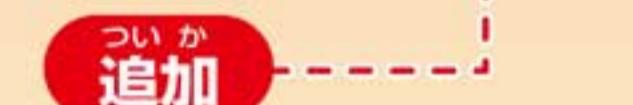
### さくじょ

タッチしてから名前を選ぶと、フレンドリストからそのデータを消します。消した内容は元に戻せませんので注意してください。



### シンクロ

「フレンドコード」を新しく登録したときに、そのともだちにステージを配信できるようにします。



### ついか 追加

新しい「フレンドコード」を登録します。下画面で相手の「フレンドコード」と名前を入力して ✓ をタッチしてください。

※ここで登録した相手の名前は、ニンテンドーWi-Fiコネクションに接続したときに、相手が「なまえへんこう」(→P.7)で登録しているニックネームに自動的に変更されます。

### ワイヤレスプレイでともだちを増やそう

ワイヤレスプレイでステージを配信すると、相手の情報がフレンドリストに登録されます。「フレンドコード」がない状態でワイヤレスプレイをプレイしても、同じように相手の情報が登録されます。

## DSワイヤレス通信の方法

通信プレイの方法を説明します。

### 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  
「マリオ vs. ドンキーコング2 ミニミニ大行進!」カード  
※DSカードが1枚の場合は、ダウンロードプレイのみ楽しめます。

2台  
1~2枚

### ワイヤレスプレイの操作手順 およびダウンロードプレイの操作手順(DSカードを使用する本体)

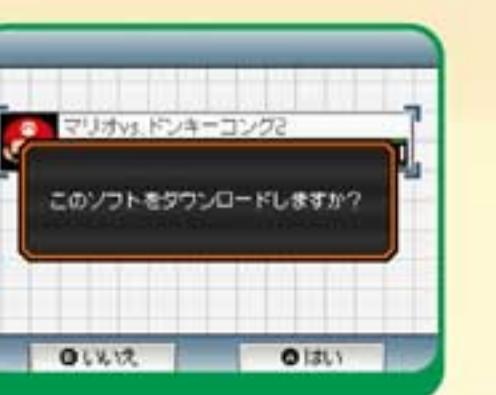
- 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
- 本体の電源をONにしてください。
- 本体のメニュー画面で「マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニだいこうしん!」をタッチしてください。
- 以後の操作方法は、ワイヤレスプレイについてはP.23、ダウンロードプレイについてはP.20をご覧ください。

### ダウンロードプレイの操作手順(DSカードを使用しない本体)

- 本体の電源をONにしてください。
- 本体のメニュー画面で「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。
- 「マリオvs.ドンキーコング2 ミニミニだいこうしん!」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。
- 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pの本体からデータのダウンロードを開始します。
- 以後の操作方法は、P.20をご覧ください。



ゲームリスト画面



ダウンロード  
確認画面

## 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。
  - 画面に ■ 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。
- 快適な通信を行うために、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。

アンテナの数	0本	1本	2本	3本
電波の受信強度	弱 ←		→ 強	



# スタッフクレジット



NINTENDO SOFTWARE  
TECHNOLOGY CORPORATION

GAME DIRECTOR  
YUKIMI SHIMURA

PROJECT COORDINATOR  
KAREN ISHIKAWA

ENGINEERING DEPARTMENT

Engineering Director  
YOONJOON LEE

AI/Interface Programming  
STEPHEN LEE

Audio/Additional Programming  
RORY JOHNSTON

Network Programming  
CORY O'REGAN  
JONATHAN BRYANT

Technical Advisor  
ROBERT CHAMPAGNE

ART DEPARTMENT

Art Director  
KUNITAKE AOKI

UI/Character Art  
STEVEN PETOFALVI

Background Art  
JAMIE JANG

Cinematic Art  
DWIGHT HWANG

SOUND DESIGN/MUSIC/VOICE  
LAWRENCE SCHWEDLER

TOOLS DEPARTMENT

Tools Lead  
SATORU HOSOGAI

Level Editing/Animation Tool  
CLARK MORSE

Menu Tool  
COREY ROSS  
MIKE CIMPRIICH

INTERNS

Game Design Associates  
JOSH BILLEAUDEAU  
STEPHEN MORTIMER

CONTRACTORS

Additional Art Support  
EDWARD SHERMAN

"Construction Zone"  
Programming  
NATHAN HUNLEY

PRODUCER  
SHIGEKI YAMASHIRO

SPECIAL THANKS  
(IN ALPHABETICAL ORDER)

WING CHO  
CLAUDE COMAIR  
DAVID GALLARDA  
JAN HANNAFORD  
FUMI SUTO

NINTENDO CO., LTD.

EXECUTIVE PRODUCER  
SATORU IWATA

PRODUCER  
KENSUKE TANABE

ORIGINAL GAME DESIGN  
SHIGERU MIYAMOTO

ASSOCIATE PRODUCERS  
YOSHIHITO IKEBATA  
AKIYA SAKAMOTO

COORDINATION

TOSHIHIKO OKAMOTO

PROJECT MANAGEMENT  
KEISUKE TERASAKI

GRAPHIC SUPERVISORS  
KANAE KOBATA  
TSUYOSHI WATANABE

SOUND SUPERVISOR  
KOJI KONDO

TECHNICAL SUPPORT  
MASAHIRO TAKEGUCHI  
YOSHITO YASUDA  
HIRONOBU KAKUI

DEBUG  
SUPER MARIO CLUB

ARTWORK  
KAZUYA YOSHIOKA  
SACHIKO NAKAMICHI

ILLUSTRATION  
SHIGEHISA NAKAUE

ILLUSTRATION SUPERVISORS  
WATARU YAMAGUCHI  
YUSUKE NAKANO  
MASANORI SATO

SPECIAL THANKS  
POLYASSETS UNITED INC.

NINTENDO OF AMERICA INC.

SENIOR PRODUCT SPECIALIST  
JEFF GILBERT

JAPANESE LOCALIZATION  
SUPPORT  
CHIKO BIRD

DIRECTOR PRODUCT TESTING  
SHUJI HASHIMOTO

PRODUCT TESTING SR.  
MANAGER  
ROB CROMBIE

PRODUCT TESTING MANAGER  
KYLE HUDSON

PRODUCT TESTING  
SUPERVISORS  
ERIC BUSH  
SEAN EGAN

BILINGUAL PRODUCT TESTER  
TOMOKO MIKAMI

TEXT EDITING  
TERESA LILLYGREEN

PRODUCT TESTERS  
DOUGALL CAMPBELL  
ROGER HARRISON  
JOEL SIMON

PROJECT COORDINATOR  
ED RIDGEWAY

COMMUNICATIONS  
COORDINATOR  
MIKA KUROSAWA

SPECIAL THANKS  
MIKE FUKUDA  
JEFF MILLER  
BRETT GOW

## 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 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賃貸は禁止されています。

## バックアップ機能に関するご注意

- このソフトには、DSカードやゲームサーバ上に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。
- DSカードにデータをセーブしているときや、ゲームサーバと通信しているときに、むやみに電源をON/OFFしたり、DSカードの抜き差しを行った場合、データが消えてしまう可能性があります。
- 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、絶対におやめください。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。  
上記のような状況や、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によって、DSカードやゲームサーバ上のセーブ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。
- 上記のデータ消え以外が原因でセーブや通信が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。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan. 意匠登録 第1259804号、第1260043号

 本製品の一部には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。  
LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。 落丁・乱丁の場合は、お取り替え致します。

© 2006-2007 Nintendo Developed by Nintendo Software Technology Corporation.

禁無断転載

