

スーパーマリオ 64 操作一覧表

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。

Nintendo

スタートボタン

ゲームの開始や一時中断（ポーズ）に使います。ポーズしてからコースの外に出ることもできます。

Zトリガーボタン



しゃがむ

ヒップドロップ

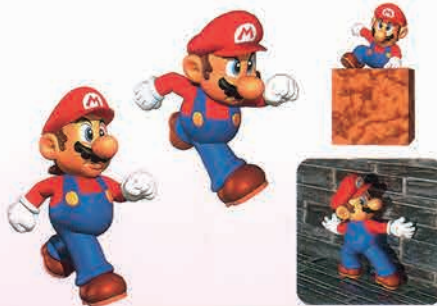


(ジャンプ中)

3Dスティック

移動

スティックを倒す量によって、スピードが変わります。



Rトリガーボタン

カメラをオプションモードに切り換えます。

Cボタンユニット

カメラの位置を切り換えます。



近づいたときは3Dスティックで周りを見ることができます。

場所によっては使えない場合があります。



左右に回り込みます。それ以上回り込めないときはブザーが鳴ります。

Bボタン

アタック

状況や他のボタンとの組み合わせで、いろんな攻撃ができます。



Aボタン

ジャンプ

泳ぐ



連続してジャンプすると、より高く跳べます。

あるく  ← [Coin] → 少し倒す。	はしる  ← [Coin] → おお 大きく倒す。	カニあるき  [Coin] → カベに沿った方向に	しゃがむ  Z	しゃがみすべり  [Coin] → + Z	ハイハイ  Z + ← [Coin] →
ジャンプ  A	れんぞくジャンプ  A + A	3 だんとび  [Coin] → + A + A + A	よこちゅうがえり  [Coin] → + ← [Coin] + A	カベキック  A + A	うしろちゅうがえり  Z + A
パンチ  B	キック  B + B + B	ジャンプキック  A + B	ヒップドロップ  A + Z	あしばらい  Z + B	はしりはばとび  [Coin] → + Z + A
ボディアタック  ← [Coin] + B	スライディングキック  [Coin] → + Z + B	もつ  も 持てる物に近づいて B	なげる  も 持ったあとに B	ふりまわす  B → [Coin] → B	カナアミにつかまる  A お 押し続ける。
ひらおよぎ  A れん 連打する。	バタあし  A お 押し続ける。	ぶらさがる  がけ 崖などの端に向かって A	よじのぼる  のぼ 登りたい方向に [Coin]	木やぼうにつかまる  き 木などに 向かって A、 [Coin] で移動	さかだち  き 木や棒の頂上で、さらに [Coin]

Nintendo®



SUPER 64 MARIO

スーパーマリオ®

《振動バック対応バージョン》

取扱説明書

NUS-NSMJ-JPN-2

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト『スーパーマリオ 64 振動バック対応バージョン』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。

健康上のご注意



警告

- 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。
- 目の疲労や乾燥、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。



注意

- 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。

振動バックを使用される場合



警告

- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体各部に振動バ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バックを絶対に使用しないでください。
- 指・手・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、振動バックを絶対に使用しないでください。振動バックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動バックを利用して、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。

使用上のご注意



警告

- 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。故障や火災、感電の原因となります。
- 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。



注意

- 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）が生ずるため、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。

使用上のおねがい

- 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に十分注意して、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おそれ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。

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で、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。



この時に、3Dスティックが傾いている場合(左上の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。



正しいニュートラルポジションの位置(左下の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

※ 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。

コントローラの握り方

「スーパーマリオ64」では右の図のようなコントローラの握り方(ライトポジション)をお薦めします。この握り方ですと、左手親指で3Dスティックを自由に操作することができ、右手親指でA/BボタンおよびCボタンユニットを使い分けることが可能です。また左手の人差し指は、コントローラ裏側のZトリガーボタンを間違えて押してしまうことのないように、自分に合った位置に添えておくことで良いでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームでは、コントローラは本体前面のコントローラコネクタ1~4のうち、どの位置に接続しても操作することができます。ただしゲーム中に接続を変更した場合はリセット、もしくは電源をOFFにしないかぎり操作ができませんのでご注意ください。※このゲームは1人用です。コントローラは1個しか使用しません。



振動パックを使用する場合

このゲームは別売の「振動パック」に対応しています。振動パックをコントローラにセットすれば、ゲーム中でマリオが衝撃を受けたときにコントローラが振動するので、より楽しいプレイを体感することができます。

振動パックを使用される場合は、以下の点にご注意ください。

- ご使用前には、必ず振動パックの取扱説明書をよくお読みください。
- 振動パックの抜き差しは、NINTENDO 64本体の電源スイッチを切った状態で行ってください。
- 乾電池の取り扱いにご注意ください。

NINTENDO 64
振動パック



メーカー希望小売価格
1,400円(税別) NUS-013

もくじ

1 ストーリー(今度のお話)	4P	5 アイテムについて	18P
2 ゲームを始める前に	6P	6 カメラのしくみ	20P
3 マリオの操作方法	8P	7 攻略のコツ	22P
4 ゲームの進め方	16P	いろいろ	

ストーリー (今度のお話)

やっぱり、またまたピーチ姫はさらわれてしまうのだろうか？
マリオとクッパの宿命の対決に終わりはしない…？

『お城に遊びに来ませんか？ケーキを焼いて待ってます』

「Wow、ピーチからの招待状だ。今すぐ行くよ、待っていてくれ！」

キノコ城のお姫様・ピーチから手紙をもらったマリオは大喜び。
めいっばいのオシャレをして、さっそく出かけていきました。

「ん？お城の様子が何だかヘンだぞ。ミョ〜に静まりかえってる」

イヤな予感をふりはらい、ひっそりとしたお城に足を踏み入れてみると、

『誰もいません、とっととお帰りを。ガハハッ！』

どこからともなく乱暴なことばが響いてきました。

「誰だ!?でもこの声、

どこかで聞いたことあるような…」

マリオはお城のあちこちを探り始めました。ほとんどのドアにカギがかかっていたが、あいている部屋を見つけて中をのぞいてみると、見たこともないような大きな絵が掛かっています。そしてその絵の奥の方から、ふしぎな音が聞こえてくるのです。



「誰かが呼んでいる気がする。きっと何か秘密があるはずだ！」

一か八か、マリオは絵に向かって飛び込みました。するとどうでしょう、そこには別の世界が広がっていたのです！

さあ、大冒険の始まりです！

絵の中では、ボム兵たちが戦闘の真っ最中。

赤いボム兵の話では、突然攻めてきた怪物がお城を守るちからの素「**パワースター**」を大量に奪い取り、キノコ城を自分のものにしようとしているそうで、そいつは絵の世界の住人たちをも怪物に仕立てあげるつもりだとか。このままほうっておいたら怪物たちが、絵の中からぞくぞくとあふれ出てくるらしいのです。

『やっぱりこれは、クッパのしわざだ！』

ピーチ姫やキノピオたちも、クッパが絵の中に連れ去ったに違いありません。いっくも早くパワースターを取り返さないと、この世界はクッパ軍団のものになってしまいます。

「クッパの思い通りにさせてたまるか！」

奪われたパワースターは、絵の世界のさまざまな場所に隠されています。知恵と力をフルに使って取り戻し、キノコ城に平和をよみがえらせてください。

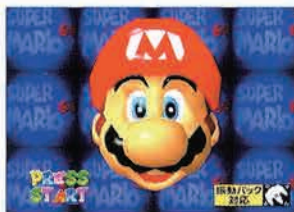
マリオ、
たよりになるのはキミしかない。



ゲームを始める前に

実際にマリオを操作してゲームを進める前に、オープニング画面で新しいコントローラの使い方に慣れておこう！

カセットをNINTENDO 64本体に正しくセットし、電源スイッチをONにしてください(このとき、3Dスティックには触らないでください)。タイトルに続いてマリオの顔が映し出されます。



引き続きスタートボタンを押すと、ファイルセレクト画面に移ります。マリオA～Dの4つのファイルから一つを選び、ゲームを始めてください。ゲームの途中経過などはこの選んだファイルにセーブ(バックアップ)されています。

ステレオ

以下の3つのモードのうち、選択したものが表示されます。

- ・ステレオ
- ・モノラル
- ・ヘッドホン

(ヘッドホンを使うときにこのモードにすると、より自然にサウンドを聴くことができます。)

スコア

各ファイルのスコアを見ることができます(→17P)。スコア画面でAボタンを押すと、マイスコアとハイスコアを切り換えることができます。

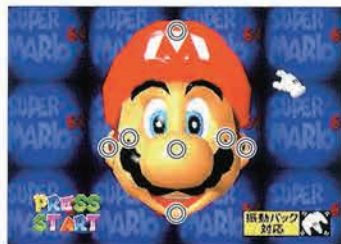
コピー

ファイルの内容を別のファイルにコピーすることができます。他人のセーブデータを使って遊ぶときに便利です。

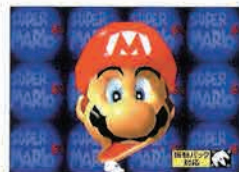
けす

選んだファイルのセーブデータを消して、最初からプレイし直すときなどに使います。

オープニングのマリオの顔が出てくる画面で、マリオを動かして遊ぶことができます。まずAボタンを押して、手の形をしたカーソルを表示させてください。



◎印が付いているところが「つまめる」所です。3Dスティックでカーソルを◎印の場所まで動かし、Aボタンを押してつまみます。そのままAボタンを押し続けながらカーソルを動かすと、マリオの顔が引っ張られます。Aボタンを放すと顔は元に戻りますが、このときRトリガーボタンを押していると、その形を保ったまま別の◎印をつまむこともできます。



Bボタンでマリオの顔の大きさを3段階に縮小／拡大することができます。

△▽ (Cボタンユニット上下) で上下に、◀▶ (Cボタンユニット左右) で左右にマリオの顔を回転させることもできます。



※Zトリガーボタンを押すと、背景にもマリオの顔が映し出されます。

マリオの操作方法

多彩なアクションに最初は戸惑うかもしれない。でも、いきなり全部覚える必要はないんだ。まず基本的なものだけマスターして、あとは実際にプレイしながら少しずつ覚えていこう。

付属の「スーパーマリオ64 操作一覧表」と合わせてご覧ください。

主に3D
スティック
を使う操作

移動

3Dスティックを倒した方向に360°、どの方向にも動きます。スティックを倒した量によって動くスピードが変わります。



歩く



走る

いつも目一杯にスティックを倒して走っていると、思うように移動できなかったり、簡単なところでミスしてしまうことがあります。スティックを倒す量を微妙に調整するのがコツです。

上り坂では勢いをつけないと上に行けない場合もあります。そういう坂ではジャンプしても前に進めません。また、つるつるすべって上れない坂もあります。



カニ歩き

カベに身体を押しつけた状態で、カベの面に沿った方向にスティックを倒します。



看板を読む／話す

看板を読んだり、誰かと話すときはAまたはBボタンを押します（前に立ち止まるだけで話せる相手もいます）。メッセージが長いときもAまたはBボタンを押して続きを読んでもください。看板には操作の説明や重要なヒントが書かれている場合があります。



泳ぐ

3Dスティックを倒した方向に身体を向けます。



下に向く。
上に向く。



平泳ぎ

ストロークに合わせて連打すると速く泳げます。



バタ足

A押し続けます。

水面から顔を出しているときにスティックを手前に引きながらAを押すと、水上にジャンプできます。



※水中にいますと、少しずつ息切れして苦しくなります。ときどき水面に顔を出すか、水中であぶくに触れてください。

Zトリガーボタンも使って…



しゃがむ



止まっているときにZを押します。

しゃがみすべり



走りながらZを押します。

ハイハイ



しゃがんでいるときにスティックを動かします。

おも
主にAボタン
つか
を使う操作



ふつうのジャンプ

A
かい
1回押します。

ジャンプして**踏む**と倒
せる敵もあります。

たか
高く跳ぶ方法いろいろ

連続ジャンプ

A + A



一度ジャンプしてから、**着地するとき**にタ
イミング良く、もう一回Aを押します。

3段跳び
(前方宙返り)

→ + A + A + A



走りながら連続ジャンプし、着地するとき
にタイミング良く、もう1回Aボタンを押し
ます。スピードが必要です。

横宙返り

← 〇 + 〇 → + A



走っているときに**逆方向**に
スティックを倒すと同時に
Aを押します。

カベキック

A + A



カベに向かってジャンプし、
当たる瞬間にタイミング良
くもう一度ジャンプします。

Zトリガー
ボタン
も使って…



バック宙
(後ろ宙返り)

Z + A

その場でしゃがんでからジャンプします。



遠くへ跳ぶ方法

走り幅跳び ← 〇 + Z + A



走りながらZを押して**しゃがみすべり**をし、**すかさず**Aを押してジャンプします。
走るスピードによって跳べる距離が変わります。

もっと高く飛ぶ方法

羽根ぼうして空を飛ぶ

A + A + A
(走らなくても飛べます。)



アイテムの**羽根ぼうし**(→19P)をかぶっているときに**3段跳び**をすると、一定の時間、空を飛ぶことができます。

空を飛んでいるときは、スティックを**左右**に倒すと**旋回**、**手前**に引くと**上昇**、**前**に倒すと**下降**します。途中で地面に降りたいときは**Zトリガーボタン**を押してください。

また、飛んでいるときにCボタンユニットを使って周りを見ることができます。

大砲で空を飛ぶ



コースの中のどこかに大砲があります(→18P)。大砲の中に入ると、撃ち出されて空中に放り出されます。このとき羽根ぼうしをかぶっていれば空を飛ぶことができます。大砲の中から外を見る画面で、スティックを使って大砲の向きや角度を変えてください。

その他

これ以外にも「特別な敵を踏んでジャンプ」「風に運ばれる」という方法で高く飛ぶことができます。

特定の場所で...

ぶら下がり&よじ登り

A + (A)



高く垂直な崖や石段などの端に向かって飛びつくと、ぶら下がります。そのままつかまっている方向にスティックを倒すとよじ登ることができます。このときAを押すとすばやく登れます。また、崖や石段の端に立っているときに、ゆっくりとスティックを倒したときもぶら下がります。手をはなすときはスティックを顔の向きの反対側に倒すか、Zトリガーボタンを押します。

木や棒につかまる

A



木や棒に向かって飛びつくと、つかまることができます。このときスティックを左右に倒すと回転、上下に倒すと昇り降りできます。てっぺんで更に上に倒すと**逆立ち**します。また、木や棒につかまっているときにAを押すと、**背中**の方向にジャンプして降りることができます。逆立ちしているときにジャンプすると、より高くジャンプできます(Zを押すと、手をはなして真下に降ります)。

金網につかまる

A 押し続けます。

真上に金網がある場所では、ジャンプしてAボタンを押し続けている間、つかまることができます。つかまったまま、スティックで移動できます(金網以外にもつかまることのできるものがあります)。



おも
主にBボタン
つか
を使う操作



パンチ



1回押します。

キック



タイミング良く連続パ
ンチをすると、3回目
にキックします。

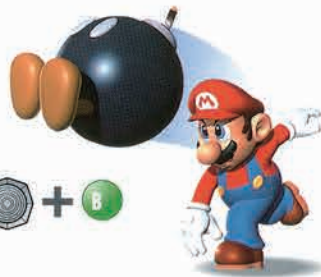
ジャンプ
キック



ジャンプ中にBを押すと、
高い位置でキックでき
ます。

持つ&投げる

近づいて



持つことのできる物や敵に近づいてBを押すと、持ち上げることができます。もう一度Bを押すと、スティックを倒している方向に投げることができます（投げられない物もあります）。

振り回す



持ったあとにスティックを使って振り回すことのできる敵がいます。スティックをグリグリと回してください。もう一度Bを押すと放り投げます。速く回すほど速くに投げることができます。



ボディアタック



最高速で走っているときにBで敵に体当たり
ができます。

Zトリガー
ボタン
も使って…

ヒップドロップ



ジャンプ中にZを押せば、おしりで敵を
つぶしたり、ブロックを壊したりできます。
出っ張っているものをひっこめるときに
も使います。

足ばらい



しゃがんでいるときにBを押します。

スライディングキック



しゃがみすべり中にBを押します。

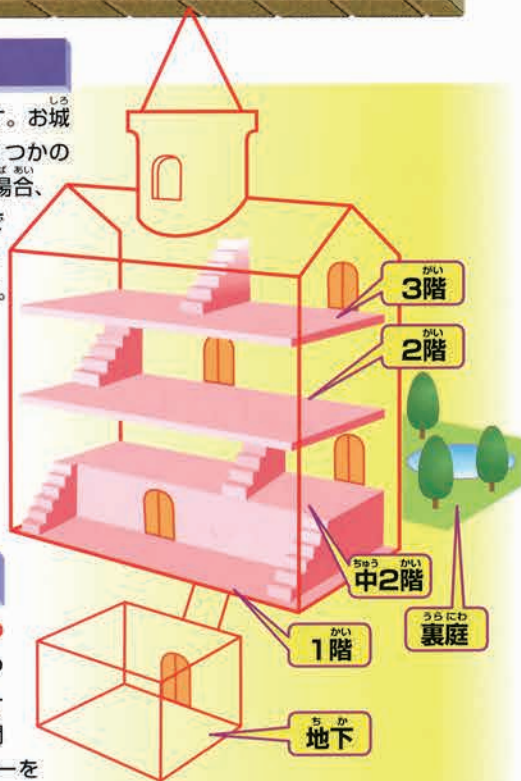


ゲームの進め方

クッパに奪われたパワースターは、コースの中のいろんなところに隠されている。お城の平和を守るため、パワースターを取り戻せ！

お城の構造とコースについて

お城は図のような構造になっています。お城の中には全部で15のコースと、いくつかのミニコースがあります。ほとんどの場合、カベに掛けられた絵の中に飛び込んでコースに入りますが、意外な場所からコースに入れることもあるようです。



パワースターと☆の扉の関係

各コースにはパワースターが6個ずつ隠されています。お城の中には☆のついた扉があり、その先には新しいコースがあります。しかしこれらの扉を開けるためには一定の数のパワースターを集める必要があります。つまり、パワースターを

たくさん集めるほど、お城の中で行ける場所が多くなり、いろんなコースに入ることができるようになるわけです。ただし、**全部のパワースターを見つける必要はありません。**

コースに入る前に、お城の中や外でスタートボタンを押すと、各コースで集めた☆の数を見ることができます。



カギと扉

☆の扉の他に、カギがないと開かない扉もあります。カギを持っているのはもちろん…。



ゲームのセーブについて

パワースターやカギを集めるたびに、それまでの状況がセーブできます(すでに取ったパワースターはコース上で半透明で表示されます。これを再び取ったときもセーブできます)。セーブされた内容はファイルセレクト画面の「スコア」を選ぶことができます。



集めた

パワースターの総数

そのコースで集めた
パワースターの数

コース名	パワースター数	スコア
1. 1-1	6	1000
2. 1-2	6	1200
3. 1-3	6	1400
4. 1-4	6	1600
5. 1-5	6	1800
6. 1-6	6	2000
7. 1-7	6	2200
8. 1-8	6	2400
9. 1-9	6	2600
10. 1-10	6	2800
11. 1-11	6	3000
12. 1-12	6	3200
13. 1-13	6	3400
14. 1-14	6	3600
15. 1-15	6	3800

マイスコア/ハイスコア

(各コースのパワースターを取ったときに持っていたコインの最高枚数。Aボタンでハイスコアに切り換えると、4つのファイルの中で一番枚数の多いものが表示されます。)

画面の表示について

プレイヤー残り人数

(0のときに力尽きたり、コースの外に落ちてしまうとゲームオーバーです。)

パワーメーター

(敵に触れたり、高いところから落ちたりすると、そのダメージに応じてメーターが減ります。メーターがなくなってしまうとマリオは力尽きてしまいます。)



集めたパワースターの数

集めたコインの数

カメラの距離
(→20P)

コースの端は世界の果て?

コースの端の方に行くと、それ以上進めない所があります。そこはこの世界の果てです。ジャンプしたり飛んでいるときに、見えないカベにはね返されることもあります。

コースから抜け出るには?

今いるコースから抜け出し、別のコースに行きたいときは、マリオを立ち止まらせてからスタートボタンでゲームをポーズ(一時中断)し、「コースからでる?」を選んでください。お城のメインホールに戻ることができます。

アイテムについて

アイテムにはパワースターを集めるために必要なものも多い。また、体力の回復もできるものがある。たかがコイン1枚、とはあなどれないゾ。

3色のスターコイン



きいろいスターコイン

1枚取るとパワーメーターが1つ回復します。**50枚**集めると1UPします。
100枚集めると…? 敵を倒したときに出るコインは時間が経つと消えます。



あおいスターコイン

きいろいコイン**5枚分**に相当します。スイッチを押すと現われ、一定時間で消えてしまいます。特定の敵を倒したときに出ることもあります。



あかいスターコイン

きいろいコイン**2枚分**に相当します。コース中に**8枚**置かれていて、**1回のプレイで全部取**るとパワースターが現れます(→22P)。

おとくなアイテム



クルクルハート

通過すると体力(パワーメーター)が回復します。**速く駆け抜ける**ほどたくさん回復します。



1UPキノコ

マリオシリーズおなじみのキノコです。取るとプレイヤーの残り人数が1増えます。



カメのこうら

きいろいブロックをたたか、カメを踏みつけて手に入れます。**上に乗**るとカベに当たるまで無敵ですべてことができ、普通では行けなかった場所にもいくことができます。



大砲と赤いボム兵

アイテムとはちょっと違いますが、いくつかのコースに赤いボム兵がいます。話かけると大砲のフタを開いて、マリオを遠くへ飛ばしてくれます。探してみましょう。

3つのスイッチと3つのぼうし

お城のどこかに**赤・緑・青**の3つのスイッチが隠されています。これらのスイッチを踏むと、全てのコースにあるその色の**透明ブロックが実体化し**、下からたたくなどして壊すことができるようになります。ブロックの中にはその色に応じた**ぼうしアイテム**が隠されています。ぼうしをかぶることで、マリオが一定時間パワーアップします(スイッチを踏んだときにもセーブすることができます)。



赤いブロックからは
羽根ぼうし



空を飛ぶことができるようになります(→12P)。



緑のブロックからは
メタルぼうし



- ・敵を跳ねとばすことができます。
- ・炎に触れてもダメージを受けません。
- ・水の中や「あやしいキリ」の中にも**害しくなりません**。
- ・海底などを歩けるようになります。逆に泳ぐことはできなくなります。



青いブロックからは
スケスケぼうし



- ・メタルと同じく、炎のダメージを受けません。
- ・ダメージを受けずに敵の身体をすり抜けることができます。
- ・金網や特別なカベを通り抜けることができます。

ぼうしがなくなると…

マリオが普段かぶっているぼうしが、敵に取られたり落として無くなってしまふことがあります。ぼうしをかぶっていないと、**ダメージ**を受ける量が通常よりも**多**くなってしまいます。なくしたぼうしは必ずその**コース内**で見つけることができるので、できるだけ早く取り戻しましょう。



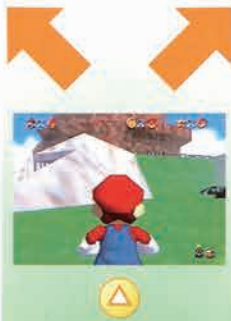
カメラのしくみ

ゲーム中にカメラをうまく使い分けるのが、このゲームを楽しむコツ。
そう、あなたはプレイヤーであると同時にカメラマンでもあるのです！

マリオをカメラで撮影しているのは、実はジュゲムです。ゲーム中のカメラの視点を切り換えるということは、マリオを追いかけるジュゲムを操作していることになります。Cボタンユニットを使ってジュゲムを操作してください。



▲ マリオに近づきます。
この視点のときに3Dスティックを動かすと、マリオが首を動かした方向をながめることができます。元に戻したいときは、AボタンかBボタン、または△以外のCボタンユニットを押します。



見上げたり、周りをながめることで、意外な発見があったりします。パワースターを探すときにも使ってみてください。



◀▶ マリオの左右に回り込みます。それ以上回り込めないうちはブザーが鳴ります。



▼ マリオから遠ざかります。



画面右下のジュゲムの表示で、現在のマリオとカメラの距離を確認することができます（▲=近い／▼=遠い）。

カメラのオプションモード

ゲーム中は場面に応じて、お薦めのカメラモードにオートで切り換わりますが、Rトリガーボタンを押すことによって、特殊なカメラモードでプレイすることもできます。オプションのカメラモードには2種類あり、ポーズ画面で設定します。



立ち止まった状態でスタートボタンを押し、ポーズ画面で「Rボタンのカメラきりかえ」を選ぶと、2種類のオプションモードが表示されます。スティックの左右で選択してからポーズを解除してください。

ジュゲム ↔ マリオ

Rを1回押すとマリオカメラになり、もう一度押すと元に戻ります。



左ページにある、マリオに近づいたときとほぼ同じ視点でマリオを操作できます。迫力のある画面でプレイできますが、場所によっては操作が辛いこともあります。

ジュゲム ↔ ストップ

Rを押し続けている間、カメラがストップします。離すと元に戻ります。



カメラを固定することができます。カメラがマリオを追いかけてしまうと操作しにくいときに使うと便利です。



攻略のコツ いろいろ

ゲームに行き詰まってしまったキミ。意外と単純なことを忘れていたり、気づいていなかったりしないかな？

パワースターがなかなか見つけれないキミへ…。

パワースターはいろんな方法で手に入れることができます。

- ・初めからコース上に見えていて、そこにたどり着けば手に入る(これが基本)。
- ・敵が持っていて、その敵を倒すと手に入る。
- ・ある条件をクリアすると、誰かがくれる。
- ・特定の場所で、ある行動をすると出現する。
- ・あかいコインを(1回のプレイで)8枚全て取ると出現する。
- ・カベキックなどの、難しいテクニックを使わないとたどりつけない場所に行くと手に入る。
- ・秘密の場所に隠されているものを見つける。



つまり、1つのコースに6枚あるパワースターのうち、わりと簡単に手に入れることのできるものもあれば、見つかるのさえ難しいものもあるわけです。また、スイッチを踏んで、ブロックを実体化させてからでないと取れないものもあります。無理に6個全部を取ろうとせずに、**何個が集めたら次のコースに進んだほうが良い**でしょう。

ちなみに…



☆には番号がついていて、その☆のある場所や取り方の**ヒント**がコースに入ったときに表示されます。また、スティックの左右ですてにとった☆を選んでゲームをすると、その☆を取ったときのボス敵との対戦やイベントを、もう一度楽しむことができます。



8枚のあかいコインは、各コースに必ずあります。取ったコインの数は**ボス画面右下**に表示されます。8枚集めると、コース中のどこかにある「☆が横になった形をした**ブルーの台座**」に☆が出現します。

先のコースが見つからないキミへ…。

コースへは、必ずしもカベの絵から入るとは限りません。意外な場所がコースの入口になっていることがあります。いろんなところをながめたり、探したりしてみましょう。

ちょっとせっかちなキミへ…。

狭い一本橋などを渡るときは、3Dスティックを少しだけ倒してゆっくりと歩いたり、ハイハイをすると簡単です。落ち着いてマイペースで行きましょう。また、ゆっくり近くと気づかなかったり、襲ってこなかったりする敵もいます。



それでも高いところから落ちてしまうキミへ…。

ワンポイントアドバイス。平らなところに落ちるよりも、斜面に落ちたほうが受けるダメージが少なくて済みます。地上スレスレでヒップドロップするのも良いでしょう。

行きたい場所へ行けないキミへ…。

まだ試していないアクション(マリオの操作)がないかどうか考えてみましょう。その状況に応じたアクションが必要です。

敵の倒しかたがわからないキミへ…。

普通にパンチやキックをしても倒せない敵がいます。後ろへ回り込む、まわりをグルグル回る、上から踏む、はじきとばして落とす…。いろいろと試してみてください。

おしりが熱いキミへ…。

炎に当たっておしりに火がつくと、マリオはがまんできずに走り出しますが、3Dスティックで移動させることはできるので、あきらめないでください。



頭が寒いキミへ…。

ぼうしが無い状態で☆を取ってセーブし、ゲームをやめた場合、次に始めるときにマリオはぼうしをかぶっていません。ぼうしが無いときは、なるべくセーブしないほうが良いでしょう。

EXECUTIVE PRODUCER	HIROSHI YAMAUCHI
PRODUCER	SHIGERU MIYAMOTO
GAME DIRECTOR	SHIGERU MIYAMOTO
ASSISTANT DIRECTORS	YOSHIKI KOIZUMI / TAKASHI TEZUKA
SYSTEM PROGRAMMERS	YASUNARI NISHIDA / YOSHINORI TANIMOTO
PROGRAMMERS	HAJIME YAJIMA / DAIKI IWAMOTO / TOSHIO IWAWAKI
CAMERA PROGRAMMER	TAKUMI KAWAGOE
MARIO FACE PROGRAMMER	GILES GODDARD
COURSE DIRECTORS	YOICHI YAMADA / YASUHISA YAMAMURA
COURSE DESIGNERS	KENTA USUI / NAOKI MORI / YOSHIKI HARUHANA / MAKOTO MIYANAGA / KATSUHIKO KANNO
	KOJI KONDO
SOUND COMPOSER	YOJI INAGAKI
SOUND EFFECTS	HIDEAKI SHIMIZU
SOUND PROGRAMMER	YOSHIKI KOIZUMI / SATORU TAKIZAWA
3D ANIMATORS	MASANAO ARIMOTO
CG.DESIGNER	TAKAO SAWANO / HIROHITO YOSHIMOTO / HIROTO YADA /
TECHNICAL SUPPORT	SGL 64PROJECT STAFF
PROGRESS MANAGEMENT	KIMIYOSHI FUKUI / KEIZO KATO
CG.ILLUSTRATORS	SHIGEFUMI HINO / HISASHI NOGAMI / HIDEKI FUJII / TOMOAKI KUROUME / YUSUKE NAKANO
PACKAGE DESIGNER	WATARU YAMAGUCHI
MANUAL EDITOR	YASUHIRO SAKAI
SPECIAL THANKS TO	JYOH KAIHATUBU / ALL NINTENDO / SUPER MARIO CLUB STAFF
MARIO VOICE	CHARLES MARTINEE

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の賃貸は禁止されています。

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。

このカセット内部には、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。

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き差しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。



警告:

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。
ご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).

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。



任天堂株式会社

任天堂と **NINTENDO 64** および **振動パック** は任天堂の商標です。

スーパーマリオは任天堂の登録商標です。

©1996,1997 Nintendo