



マリオカート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。

Nintendo®

Lトリガーボタン

ゲーム中のBGMを、
ノーマルの状態から
50%オフ、100%オフ
に切り替えます。

スタートボタン ポーズ (一時中断)

Zトリガーボタン

アイテムスイッチ
アイテムを持っているときに使用します。
詳しくは裏面をご覧ください。

3Dスティック

ハンドル

スティックを倒した量が多いほど、
大きくハンドルを切れます。



Bボタン ブレーキ

カートが
止まっている
状態で…

バック



Aボタン アクセル

スタート時のシグナルが青に
変わった直前から押し続けると、
ロケットスタートができます。

スピンターン



ドリフト

タイヤをすべらせながらカーブします。
コーナーを曲がる
ときにスピードが
落ちません。



曲がる方向に倒し…



Rトリガーボタン

Rを押し続けながら
ハンドルを切れます。



Cボタンユニット

カメラチェンジ



△は使用しません。

画面表示の切り替え

各ゲームモードの画面表示の
タイプを順番に切り替えます。



アイテムスイッチ (Zトリガーボタンと同じ働きです。)

アイテムについて

コース上にあるアイテムボックスを通過すると、アイテムウインドウが現れます。どんなアイテムが手に入るかはスロットによって決定されます。

アイテムの種類によっては、ゴール前で一発大逆転の可能性も充分あります。

使うと自分のカートに効果



ダッシュ。一時的にスピードアップ。

キノコダッシュ3回分。好きなときに使えます。

一定時間、何回でもダッシュできます。バナナもこうらも敵キャラもノープロblem！ライバルもぶっとばせ！

全てを攻撃



自分以外のカートにカミナリを落とします。攻撃されたカートは一定時間小さくなってしまい、スピードは落ちる、相手に踏まれるでイイことなし。

アイテム横取り



他のプレイヤーがアイテムを持っている場合、それを横取りします。使った後は一定時間、透明になって相手から姿を隠すことができ、バナナやこうらなどはすりぬけてしまします。

アイテムウインドウ



前を走る相手を攻撃



シングル



トリプル



トリプル



トリプル

コースに置いてジャマをする。



シングル



シングル



シングル



アイテム

- アイテムウインドウが出ているときは、アイテムボックスを通過しても新しいアイテムはもらえません。
- ★マークがついているアイテムは を1回押すとセットされ、もう一度押すと1個ずつ使うことができます。
- ×マークがついているアイテムは、バトルゲームでは出現しません。

Nintendo®



MARIO KART マリオカート 64



取扱説明書

NUS-NKT-J-JPN-2

ごあいさつ

このたびは任天堂“NINTENDO 64”専用ソフト“マリオカート 64”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、正しい使用方法をご愛用ください。
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



- 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。



- 健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくして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。

使用上のご注意



- 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。



- 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ご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でき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で抜き差しした場合、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こと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。

サンディ 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により、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れた状態では、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「お客様ご相談窓口」、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

「マリオカート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ます。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と良いでしょう。



コントローラコネクタへの接続

このゲームは1人から4人までプレイできますが、それぞれが使用するコントローラは接続する位置が決められています。本体前面のコントローラコネクタは、左から順に1P、2P、3P、4Pのコントローラ専用です。1P用のコントローラが接続されていない場合はゲームを始めることができませんので、ご注意ください。



*3人用および4人用のゲームモードで遊ぶ場合、別売の「コントローラプロス」が必要です。

もくじ

1. レースを始める前に···	4
2. 出場選手の紹介···	6
3. 各ゲームモードの説明	
●マリオGP···	8
●VS···	12
●バトル···	14
●タイムアタック···	16
4. コントローラパックを使用する場合···	20
5. オプションについて···	23
6. マリオカート64 全コース紹介···	25

1. レースを始める前に



カセットをNINTENDO64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)。タイトル画面が表示されたらスタートボタン(もしくはAボタン)を押し、GAME SELECT画面に移ります。

1. 何人で遊ぶ?

まず、プレイする人数を選んでください。スティックを左右に倒して1P GAME ~ 4P GAMEのいずれかを選択し、Aボタンで決定します。2人以上で遊ぶ場合は、その人数分のコントローラが接続されているかどうかを確認してください。



2. どのゲームモードで遊ぶ?

次にプレイするゲームを選んでください。このソフトには全部で4つのゲームモードがありますが、プレイする人数によって選べるモードが決まっています。

	1P	2P	3P	4P
マリオGP	○	○	×	×
VS	×	○	○	○
バトル	×	○	○	○
タイムアタック	○	×	×	×

各ゲームの詳しい内容については8ページからの説明をご覧ください。

※各種セレクト画面ではAボタンで決定、Bボタンでキャンセルできます。
また3Dスティックの替わりに十字キーを使うこともできます。

MARIOKART 64

3. どのエンジンを使う?

「マリオGP」または「VS」を選んだ場合、使用するカートのエンジン排気量を決めます。「50cc」「100cc」「150cc」の3種類がありましたが、排気量が多くなるほどスピードが上がるなので、運転するのが難しくなります。



全ての設定を選ぶと、画面左下に「OK?」の文字が点滅しますので、もう一度Aボタンを押して決定してください。

4. どのキャラクターを使う?

次にPLAYER SELECT画面で、自分が操作するキャラクターを選びます。キャラクターは全部で8つ。各キャラクターの特徴については次のページをご覧ください。



5. どのコースを走る?

最後にMAP SELECT画面でプレイするコースを選びます。ゲームモードによって選び方が違いますが、レース用が16コース、バトル用が4コースで、計20コースあります。



さあ、いよいよゲーム開始です!



2. 出場選手の紹介

「マリオカート64」に登場する8つのキャラクターは、3つのグループに分ることができます。それぞれ特徴がありますが、どのキャラクターを選んでもカートの最高速度は、ほとんど同じです。いろんなキャラクターでプレイしてみて、自分のテクニックに合ったものを見つけてみましょう。

●軽量級

PEACH

ピーチ



YOSHI

ヨッシー



KINOPPIO

キノピオ



長所

- ・ 加速が良いのでスタートダッシュで好ポジションをキープできる。
- ・ 体重が軽いので、コースアウトして砂地や草地に乗り上げてもあまり減速しない。
- ・ 中量級、重量級に比べ、ほんの少しだけ最高速度がアップ。

短所

- ・ (ドリフト走法を使わずに)コーナーを曲がった場合、大きく減速してしまう。
- ・ 重量級選手と接触した場合、「アタリ負け」して跳ね飛ばされることが多い。



軽量級と重量級の中間の性能を持つ。バランスがとれているとも言えるし、個性がないとも言える…。

●重量級

DONKEY KONG

ドンキーコング



長所

- ・ ドリフトを使わずにコーナーを曲がっても、あまり減速しない。
- ・ パワーがあるので、他のカートと接触しても弾かれない。

短所

- ・ 加速が悪く、最高速に達するまでに時間がかかる。
- ・ 砂地や草地を走ると、重さでタイヤがめり込むので、極端にスピードが落ちる。

3. 各ゲームモードの説明

MARIOKART 64

●マリオGP

マリオGPは全部で4つのコースを走り、その総合順位を8台のカートで競い合うゲームです。常に他の7台からの攻撃(アイテム&体当たり)に注意する必要があり、いくらドライビングテクニックが優れているプレイヤーでも、必ず上位に入着できるとは限りません。

☆4つの大会



マリオGPには4つのカップ(大会)があり、それぞれのカップは全く違う4つのコースで構成されています。まずMAP SELECT画面で参加するカップを選んでください。



キノコカップ



フラワーカップ



スターカップ



スペシャルカップ

キノコ→フラワー→スター→スペシャルの順で、少しずつコースの距離が長くなったり、複雑なコーナーやトラップが増えています。初めてプレイする場合はキノコカップにチャレンジすることをおすすめします。

キノコカップ

ルイージーサーキット モ～モ～ファーム ノコノビーチ カラカラさばく

フラワーカップ

キノヒオハイウェイ フラッペスノーランド チヨコマウンテン マリオサーキット

スターカップ

ワリオスタジアム シャーベットランド ビーチサーキット クッパキャッスル

スペシャルカップ

ドンキージャングルパーク ヨッシーバレー ヒュ～ドロいけ レインボーロード

3. 各ゲームモードの説明

MARIO KART 64

★画面の表示

画面に表示される情報は1人用と2人用で多少の違いがあります。また □ ボタン(Cボタンユニット・右)を使って別タイプの表示に切り換えることもできます。



*それぞれのプレイヤーが好きな表示タイプを選ぶことができます。

★ルールと内容

・周回数

1つのコースにつき3周します。

・ドライバーズポイント

4位以内でゴールするとドライバーズポイントが与えられ、次のコースに進むことができます。5位以下の場合はゴール後のメニューで「リトライ」を選び、そのコースを最初から走り直してください。

1位	2位	3位	4位
9 ポイント	6 ポイント	3 ポイント	1 ポイント



*2Pで遊ぶ場合は、どちらかのプレイヤーが4位以内ならば、次のコースに進むことができます。

・入賞トロフィー

4つのコースを走り終えたときのドライバーズポイントの合計により、1位には金、2位には銀、3位には銅の入賞トロフィーが与えられます。獲得したトロフィーはカセットに自動的にセーブされ、MAP SELECT画面に表示されます。



トロフィーは選んだエンジン排気量ごとに与えられます。150ccのエンジンを使い、4つのカップ全てで金のトロフィーを獲得すると、すてきな「おまけ」を体験することができるでしょう。

・ポーズ画面

レース中にポーズ画面で「ゲームをやめる」を選んだ場合はGAME SELECT画面に戻ります。



*マリオGPでのタイムはカセットに記録できません。

3. 各ゲームモードの説明

MARIO KART 64

VS

2人から4人のプレイヤーが好きなキャラクター、好きなコースで対戦します。それぞれのプレイヤーは自分専用の画面を見ながらレースをしますが、アイテムを使った「かけひき」が重要な戦略になりますので、他のプレイヤーの画面も時々チェックし、ライバルの行動に注意しましょう。

☆コース選択

マリオGPの全16コースの内から好きなコースを1つ選び、3周して勝敗を決めます。まずカップを選び、次にその中の4コースから走りたいコースを選んでください。

☆画面の表示

2人プレイ

トータルタイムが表示されない以外はマリオGPと同じです。



- ボタンでランキングデータの表示のオン/オフを選びます。画面右下にはコースレーダーが表示されます。
- ボタンでランキングデータとコースレーダーの表示を切り替えられます。

☆勝敗

最下位のプレイヤーが決まった時点で1勝負が終了します。結果画面では各プレイヤーの成績が表示されます。2人プレイではお互いの勝利数、3人または4人プレイの場合は「1~3位になった回数」がそれぞれ表示されます(これらの成績は本体の電源を切ると消えてしまいます)。

人または4人プレイの場合は「1~3位になった回数」がそれぞれ表示されます(これらの成績は本体の電源を切ると消えてしまいます)。勝負終了後、メニューで次の勝負をするかどうかを選んでください。

リトライ……同じコース、同じキャラクターでもう一度勝負します。

コースチェンジ……コースを選び直します。

ドライバーチェンジ……使用するキャラクターを選び直します。

ゲームをやめる……VSモードをやめて、GAME SELECT画面に戻ります。

※「リトライ」以外はボーズ画面でも選ぶことができます。



VSモードでのアドバイス

☆ばくだんミニカー

コース上にはレースのじゃまをする「ばくだんミニカー」が設置されます。ぶつかるとクラッシュして大きなロストaimになってしまいます。避けるコツは、まずミニカーのいる場所を覚えてしまうこと。そしてミニカーの手前では無理せずに減速することです。また、ちょっと難しいテクニックですが、ドリフト走行するときの小さなジャンプ(Rトリガーボタン)で飛び越えることもできます。



☆アイテムに関するテクニック

その1 アイテムでブロック



「ミドリのこうら(シングル)」「アカのこうら(シングル)」「トゲゾーのこうら」「バナナ(シングル)」「にせものアイテム」の5つは、Zトリガーボタンを押し続けるとカートのおしりにセットしたまま走ることができます。ボタンを放すと発射する(あるいは地面に置く)ようになっています。これらのアイテムはセットしたままの状態なら、真後ろから来るこうらの攻撃を跳ね返すことができます。また、セット後はアイテムウインドウが閉じるので、アイテムボックスを通して次回のアイテムをストックしておくこともできます。



その2 前や後ろに投げる。

「バナナ(シングル)」「バナナセット」はスティックを上に倒しながら使うと、前に放り投げることができます。また「ミドリのこうら(シングル)」はスティックを下に倒しながら使うと、後ろに向かって発射することができます。



その3 サンダーの効果的な使い方

「スーパースター」を使って無敵状態のとき、「テレサ」を使って透明状態のときは「サンダー」による攻撃を避けることができます。「サンダー」を使うときは他のプレイヤーの状態を良く見てから使いましょう。



その4 バナナスリップの防止

ハンドルを切りながらバナナを踏んだ場合は必ずスリップしてしまいますが、まっすぐに進んでバナナを踏んでしまった場合は、ふらついているときにすかさずBボタンを押せば、スリップせずに済むことがあります。キャラクターの頭から「♪」マークが出たら成功です。

※アイテムの種類や説明については付属の「マリオカート64 操作一覧表」をご覧ください。

3. 各ゲームモードの説明

MARIOKART 64

●バトル

ゴールをめざして走るレースゲームではなく、対戦相手を攻撃することだけが目的のカーアクションです。他のプレイヤーとの位置関係をしっかり頭に入れながらプレイすることが大切です。

☆コース選択

バトルゲーム専用の4つのコースから1つを選びます。34~35ページのコース見取り図をご覧ください。

☆画面の表示



それぞれのプレイヤーが見る画面の位置はVSモードと同じです。
画面の表示は1タイプのみです。

☆ルール

- ・3つの風船
- それぞれのプレイヤーのカートには風船が3個ずつ付けられます。自分以外のカートの風船が全てなくなってしまえば、勝ちです。

- ・風船がなくなる条件
- その1 バナナを踏んだり、相手に体当たりされてスリップしてしまう。
その2 こうらや、にせものアイテムに当たるなどしてクラッシュしてしまう。
その3 コースの外に落ちてしまう。

・風船がなくなったら…

3人用、4人用で遊び場合、風船が3つともなくなってしまったプレイヤーは、勝利への権利を失う替わりに「ばくだんミニカー」に変身し、まだ風船が残っているプレイヤーに体当たりしてクラッシュさせることができます。ただし爆発できるのは1回のみで、その後はゲームに参加できません(「ばくだんミニカー」はアイテムを使うことはできません。またコースレーダーにも表示されません)。



バトルモードでのアドバイス

☆他のプレイヤーの位置を把握

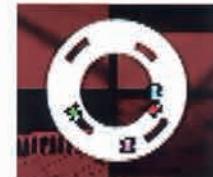
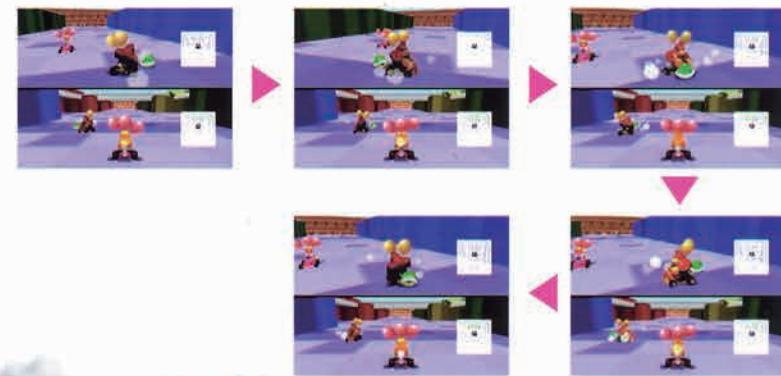
常にコースレーダーをチェックして、自分と相手の位置関係を頭に入れておくようにしましょう。

☆相手の動きを予測

お互いが同じ方向に進んでいては、なかなか攻撃できません。相手が進みそうなルートを先読みし、待ち伏せして攻撃しましょう。

☆スピンターンを有効に使え!

道幅の狭いところで方向転換したいとき、相手に向けてこうらを発射したいときなどには、AボタンとBボタンを同時に押しながらハンドルを切り、スピントーンをすると便利です。



3. 各ゲームモードの説明

● タイムアタック

純粹に、より速く走ることだけが目的のモードです。他のゲームモードのようにアイテムによる運、不運がなく、プレイヤーのドライビングテクニックがそのままベストタイムとベストラップに反映されます。

☆ コース選択

VSモードと同じく、マリオGPの全16コースの内から好きなコースを1つ選び、3周します。ただしコース上にはアイテムボックスは存在しません。

☆ 画面の表示

マリオGPの1人用と同じく、3タイプの表示を選びますが、タイムアタックでは「いかにしてスピードを落とさずにコーナーを曲がれるか?」が重要ですので、スピードメーターが表示されるタイプをおすすめします。

☆ アイテム

プレイヤーにはスタート前にキノコ(トリブル)のアイテムが与えられます。つまりコースを3周する間に好きな場所で3回のダッシュができるわけです。どこで使うかによってタイムに大きく影響してきます。

☆ 結果画面

ゴールすると、各周回のラップタイムとトータルタイムが表示されます。このときラップタイムのいずれかが過去の記録を上回っていればベストラップとして、トータルタイムがトップ5に入るならばベストレコードとして表示されます。これらのタイムはカセットに自動的にセーブされます。



MARIOKART 64

☆ メニューの選択

結果表示後の画面でメニューを選択します。「コースチェンジ」「ドライバーチェンジ」「ゲームをやめる」についてはVSやバトルモードと同じですが、その他のメニューはタイムアタックならではのものです。

・ リトライ

同じコース、同じキャラクターで、「ゴースト」と競争しながら再挑戦します。



■ ゴーストとは…?

ゴーストはプレイヤー自身がタイムアタック中に記録した「そのコースでの最高の走り」です。くり返しリトライをする中で、最も速いトータルタイムが出たときの走行データが一時的に記憶され、以後のリトライにおいて、そのデータ通りに半透明のキャラクターがいっしょに走ります。この半透明キャラに競り勝つように心掛けて走れば、必然的にタイムが縮まるわけです。

● 完走していない場合(途中でポーズボタンを押した場合)、ゴーストは記憶されません。

● ゴールするまでに異常にタイムがかかった場合、またコースアウトやトラップにひっかかるなどの走行ミスをした場合、ゴーストが記憶されないことがあります。

※ゴーストを記憶できなくなったときには、タイムの下にメッセージが表示されます。

● 「コースチェンジ」「ドライバーチェンジ」「ゲームをやめる」を選んだ場合は、記憶されていたゴーストは消えてしまいます。



・ リプレイ

完走後、そのプレイをビデオテープのように再生して見ることができます。ただしゴースト同様、走り方によってはメニューが選択できない場合があります。また走行後に「リプレイ」以外のメニューを選んだ場合も再生できません。

・ ゴーストのセーブ

ゴーストはカセットにはセーブできませんが、別売りの「コントローラーパック」を使用すると2コース分のゴーストがセーブできます。詳しくは20~22ページをお読みください。

3. 各ゲームモードの説明

☆データ

各コースのベストレコードとベストラップは、データ画面で見ることができます。GAME SELECT画面でRトリガーボタンを押すか、タイムアタックモードを選んでから「データ」のメニューを選んでください。



スティックを使ってカーソルを動かし、全16コースの中からタイムを見たいコースを選んでください。



「このコースのきろくをけす」

カセットにセーブされた、このコースのベストレコードとベストラップを消したいときに選びます。



「このコースのゴーストをけす」

コントローラパックを使用し、このコースのゴーストをパックにセーブしている場合、このメニューを選んでゴーストを消すことができます(→21ページ)。

※スティックを左右に動かせば、他のコースのデータを順番に見ることができます。

MARIOKART 64

タイムアタックモードでのアドバイス

☆コーナーでは、とにかくドリフト

ほとんどのコーナーはアクセル全開、Rトリガーボタン押しっぱなしでドリフトしながら曲がることができます。ドリフト中はハンドルを切ってもスピードが落ちません。ドリフト走法は良いタイムを出すための必須テクニックです。



☆ドリフト上級テクニック「ミニターボ」

さらにタイムを縮めたいのならば、「ミニターボ」テクニックをマスターすることをおすすめします。



まずコーナーで通常にドリフトを開始します。カートのおしゃりから出ている白い「V,V,V,E,E,E…」という煙りが、ドリフト走行中であることを示しています。



次にドリフトしながら曲がる方向とは反対の方向に素早くハンドルを少し切り(いわゆる逆ハンドル)、また元の方向に戻します。成功すると「E,E,E…」という煙りが黄色に変わります。



続けて同じ操作を繰り返します。実物のハンドルを小刻みにクイクイっと左右に振っている姿をイメージしてみると解りやすいかもしれません。成功すると煙りの色が赤に変わります。この間、Aボタン(アクセル)とRトリガーボタンはずっと押し続けます。



煙りが赤色になったらRトリガーボタンを放します。このとき瞬間に少しだけスピードがアップします(スピードメーターに注目!)。この加速をミニターボと呼びます。※逆ハンドルの後、しっかりと元の方向に戻すのがコツです。

☆ロケットスタート

スタートする際、シグナルが赤から青に変わるとときからAボタンを押し続けると、いきなり最高速でのスタートダッシュ、いわゆる「ロケットスタート」ができます。ただし、早めに押し始めてしまうと、タイヤが空回りしてしまい、逆にスタートが遅れてしまうので注意してください。

4. コントローラパックを使用する場合

このゲームでは別売の「コントローラパック」を使用することによって、タイムアタックモードで表示されるゴーストを2コース分、セーブしておくことができます。

メーカー希望小売価格 1,000円(税別) NUS-004



※コントローラパックをセットしていない状態でタイムアタックモードのメニューを選んだ場合、画面にメッセージが表示されます。ただし、通常常にゲームをする際のデータはカセットにセーブされますので、コントローラパックがなくても、ゲームの進行に支障はありません。



●パックにゴーストをセーブする前に…

※ご使用の前に、必ずコントローラパックの取扱説明書をよくお読みください。
※本体の電源スイッチが入っているときは、コントローラパックを抜き差ししないでください。

- ①コントローラパックを1P用のコントローラにセットしてください。
- ②このゲームのデータ保存に必要なページ数は121ページです。すでに他のゲームのデータをセーブしてあるコントローラパックを使用する場合は、コントローラパックメニュー画面で、残りページ数を確認してください。

☆コントローラパックメニュー画面

コントローラパックをセットした状態で、スタートボタンを押しながら電源を入れるか、もしくはリセットをすると、右の写真のような画面が表示されます。パックの残りページが121よりも少ない場合は、この画面で不要なデータを消去し、121ページ以上の空きを確保してください。



MARIOKART 64

●パックへのセーブ

- ①タイムアタックモードで好きなコースを、できるだけコースアウトしないように完走し、ゴーストデータを作成します。走行中、ポーズボタン(スタートボタン)は押さないでください。
- ②「リトライ」中にゴーストが表示されるようになり、これがパックにセーブされるデータとなります(ゴーストを追い抜いてゴールした場合は、その更新したデータがゴーストとしてセーブされます)。
- ③結果表示後の画面で「ゴーストのセーブ」を選びます。初めてセーブするときは、この画面で「マリオカート64」のゲームノートが自動的にパックに作られます。
- ④次に、2つあるファイルのどちらにセーブするのかを選んでください。すでにそのコースのゴーストがどちらかのファイルにセーブされている場合は、そのファイルに上書きして、前のデータを消すことになります。同じコースのゴーストを2つセーブすることはできませんので注意してください。

リトライ
コースチェンジ
ドライバー・チェンジ
ゲームをやめる
リプレイ
ゴーストのセーブ



※データのセーブ中に電源のOFFやリセット、パックの抜き差しを行うと、正しくセーブされない可能性があります。

●パックからのロード(読み込み)

パックにセーブされたゴーストデータは、タイムアタックでそのコースをプレイする際に自動的にパックからロードされ、画面に表示されます。

●ゴーストデータの消去

パックにセーブされたゴーストデータのファイルを消したい場合は、データ画面でゴーストがセーブされているコースを選び、「このコースのゴーストを消す」を選択します。もう一度「このゴーストのデータが消えますがよろしいですか?」と確認してきますので「消す」を選んでください。



※ゴーストがセーブされているコースには、コースの絵の上に「ゴースト」の文字が表示されます。

4. コントローラパックを使用する場合

●コントローラパック使用時のメッセージ

コントローラパックを使用する際に、なんらかの問題が生じた場合には、画面中にメッセージが表示されます。以下はそれぞれのメッセージについての対処法です。

「コントローラパックがセットされていません。ゴーストのデータをセーブしたいときは、1Pのコントローラにパックをセットしてください。」

いったん本体の電源を切ってから、1P用のコントローラにコントローラパックをセットしてください。ただし、パックをセットせずにそのままタイムアタックをして、ゴーストのセーブができるだけで、通常のプレイをする分には問題ありません。

「コントローラパックのこりページがたりないので、ゴーストがセーブできません。このゲームのノートをつくるには121ページひつようです。くわしくはせつめいしょをおよみください。」

20ページで説明しましたように、コントローラパックメニュー画面でパックの空きを確保してください。ただし、上のメッセージのときと同様、そのまま続行することは可能です。

「コントローラパックのデータをよみこめませんでした。」

「ゲームノートがつくれません。」

「ゴーストがセーブできませんでした。」

「ゴーストをけすことができませんでした。」

もう一度、各機器が正しく接続されているかどうかを確認したうえで、作業をやり直してください。それでもこれらのメッセージが表示される場合は、お手数ですが最寄りの任天堂株式会社「お客様相談窓口」までご連絡ください。

5. オプションについて

GAME SELECT画面でLトリガーボタンを押すとオプション画面に移り、以下のような機能を使うことができます。



●サウンドモード

ゲーム中のサウンド出力の形式を選択できます。Aボタンを押してメニューを順番に変えてください。

・ステレオ

ステレオ音声のテレビを使用する場合を選択します(NINTENDO64からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを必ず確認してください)。

・モノラル

モノラル音声のテレビを使用する場合を選択します。

・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聞くことができます。

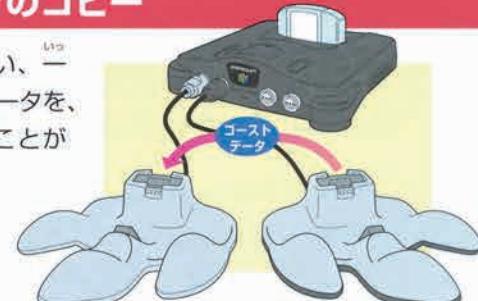
●データをすべてけす

カセットにセーブされている全てのデータを消去し、ゲームを初めてプレイしたときと同じ状態に戻します。消去したデータは二度と復活しないので注意してください。

●コントローラパックのコピー

2つのコントローラパックを使い、一方にセーブされているゴーストデータを、もう一方のパックにコピーすることができます。

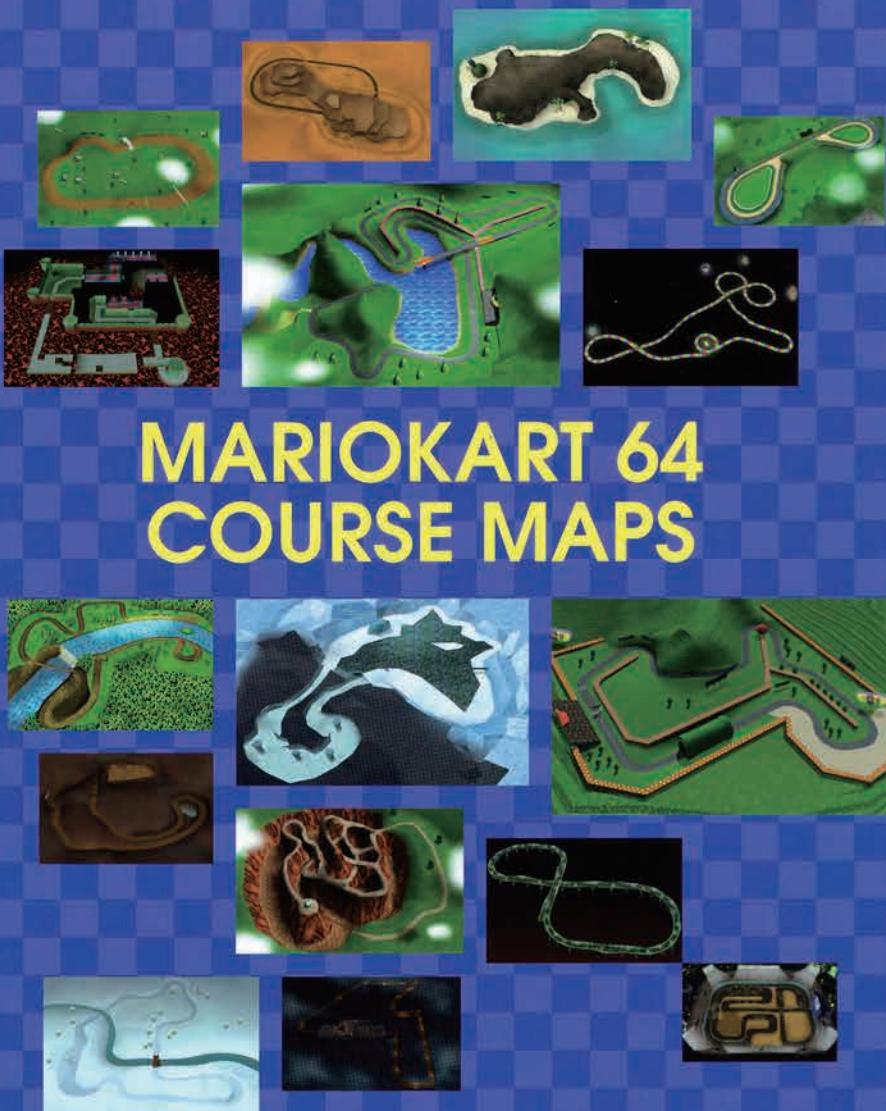
詳しくは次のページをお読みください。



5. オプションについて

- 「マリオカート64」のゲームノートが作られているコントローラパックを2つ用意してください。
- 2P用のコントローラにセットされているパックのデータを、1P用のコントローラにセットされているパックにコピーします。それぞれのコントローラにパックが正しくセットされているのを確認してから本体の電源スイッチを入れてください。
- オプション画面で「コントローラパックのコピー」を選びます。
- 1P側と2P側のパックにセーブされているゴーストデータのファイルが表示されます。「どのファイルをコピーしますか?」と尋ねてきますので、まず2P側のコピーしたい方のファイルを選んでください。
- 次に「どのファイルにコピーしますか?」と尋ねてきますので、1P側のパックにある2つのファイルのうち、どちらにコピーするのかを選びます。**④**で選んだファイルのデータがここに書き込まれることになります。1P側にコピーするのと同じコースのファイルがある場合は、そのファイルしか選べません。
- 画面下に「コピーする」のメニューが表示されますので、これを選んで決定します。1P側で選んだファイルのデータは上書きされて消えてしまうので注意してください。
- 1回の作業でコピーできるファイルは1つだけです。もうひとつのファイルもコピーしたいときは、**③**からの作業を繰り返してください。

6. マリオカート64 全コースの紹介





●ルイージサーキット●

(全長 717m)

○=アイテムボックスの位置



直線が長く、各コーナーのカーブも比較的ゆるやか。初心者はこのコースでドリフトの練習をすると良いでしょう。

●ノコノコビーチ●

(全長 691m)

○=アイテムボックスの位置 X=カニに注意



スタート直後に見える大きな岩の形がコース名の由来。ジャンプ台や2方向に分かれる分岐点、ショートカットできる場所などがありますが、どのルートがベストなのは、そのときの状況次第です。ゴール前のカニに当たるとスリップしてしまうので、要注意。

●モ～モ～ファーム●

(全長 527m)

○=アイテムボックスの位置 X=チョロブーに注意

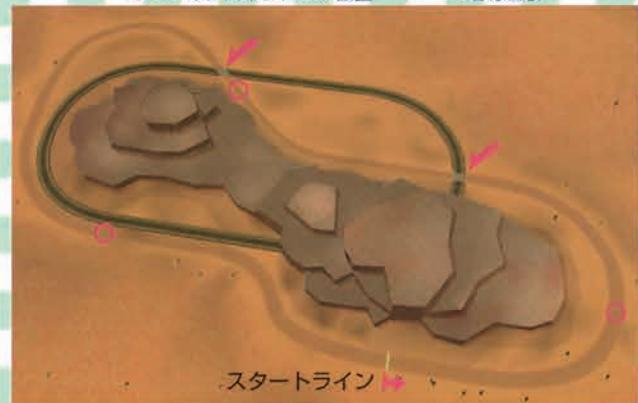


見えて牛だけという、のどかな牧場コース。路面は多少テコボコしていますが、時々地面から顔を出すもぐらのチョロブーにさえ気をつければ、それほどむずかしいコースではありません。

●カラカラさばく●

(全長 753m)

○=アイテムボックスの位置 ←=踏切注意



コースを横切る蒸気機関車にじゃまされないように、うまくタイミングをずらすのがコツ。運悪く踏切の手前で列車が来てしまったら、もちろん一時停止してください。危ないので、まちがっても線路の中に入ってはいけません。たとえそれが近道でも…。



●キノピオハイウェイ●

(全長 1036m)

○=アイテムボックスの位置

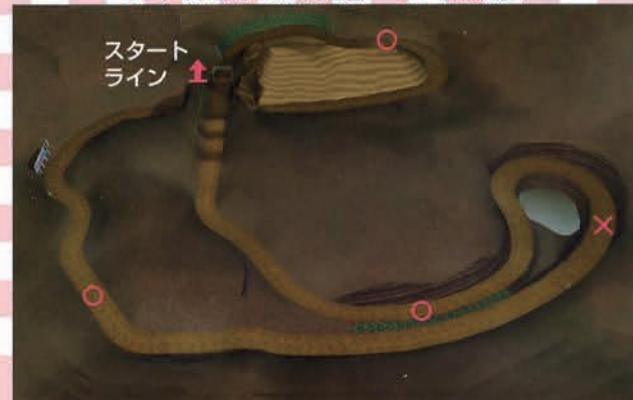


実際のカートは公道を走ることはできないはずですが、なぜか一般の高速道路がコースのひとつに！大型バスやトラックのじゃまにならないように走ってください。無茶な割り込みやノロノロ運転は事故のもとです。

●チョコマウンテン●

(全長 687m)

○=アイテムボックスの位置 X=落石注意！



路面の高低差が大きく、激しいカーブが連続する山岳コース。ドリフト走行の上手下手が順位やタイムに大きく影響するでしょう。途中、大きな岩が転がり落ちてくることがあります。看板にはよく注意してください。

●フラッペスノーランド●

(全長 734m)

○=アイテムボックスの位置 X=ユキダルマ多し！

橋がないので、
加速をつけての
ジャンプが必要。



雪の降る、さむいさむいコース。当然、路面は滑りやすくなっています。所々にいるユキダルマは可愛いけれど、当たるとクラッシュしてしまうので近寄らないでください。

●マリオサーキット●

(全長 567m)

○=アイテムボックスの位置

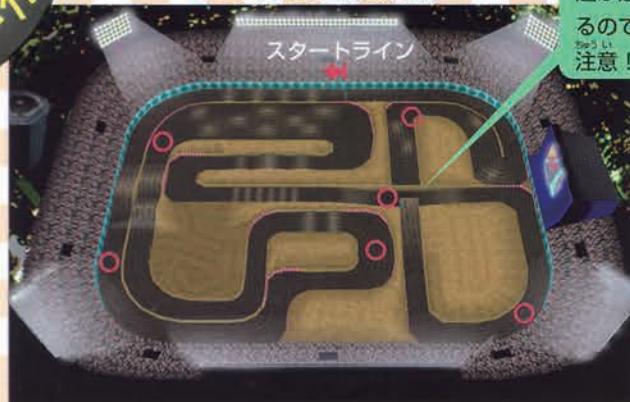


コース1周の距離は短いですが、いろんなタイプのカーブが含まれた複合コーナーが連続します。我らがマリオの名が冠せられたこのサーキットこそ、任天堂おすすめのタイムアタックコースです。

※タイトル画面でRトリガーボタンを押すと、タイムアタックで記録されたマリオサーキットの最高タイムが表示されます。



●ワリオスタジアム●



(全長 1591m)

○=アイテムボックスの位置

スタートライン

道が途切れて
るので、転落に
注意！

広大なスタジアムの中に大量の土砂を運び込み、あのワリオ様がコース設計を担当。まるでバイクのモトクロスレースのようなデコボコしたこのコースを、カートで走れと言うのか?! コース1周がやたらと長いので、集中力を持続させるのが大変です。

●ピーチサーキット●



(全長 1025m)

○=アイテムボックスの位置 △=コースアウトに注意

ダッシュゾーン

スタート
ライン

●シャーベットランド●



(全長 756m)

○=アイテムボックスの位置 ✕=ペンギン多し！

スタート
ライン

ツルツルすべる氷の世界。どこかで見たことのあるようなペンギンが出てきますが、ペンギンがいるってことは、ここは南極? すべて海に落ちてしまうと、あまりの冷たさにしばらく固まってしまいます。心臓マヒに注意しましょう。

●クッパキャッスル●



(全長 777m)

○=アイテムボックスの位置 ✕=ドッスンに注意！ △=落下注意！

クッパ大王のお城が、なんとレース場に変身! 建物の中だけに、ほとんどのコーナーが直角というのがクセですが、最大の難所は何といっても行く手を阻むドッスンの集団でしょう。ぶつかるだけでスピナ、踏まれればペシャンコになって大打撃です。



●ドンキージャングルパーク●

(全長 893m)

○=アイテムボックスの位置

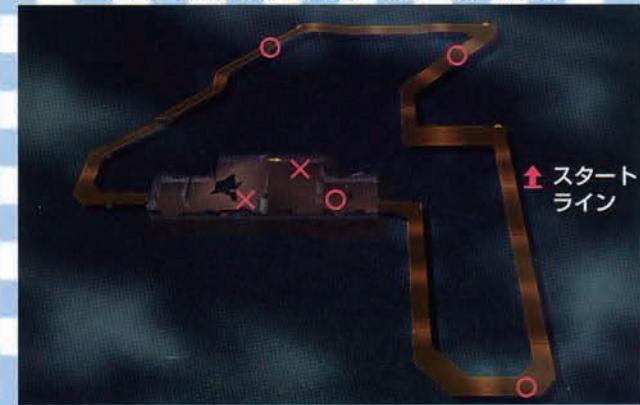


ドンキーコングのふるさと、ジャングルが、カート競技場を備えた観光施設として開拓されました。元々が密林だった為、道幅が全体的に狭く、さらにコースアウトすると住民?から抗議の「石つぶて」が飛んできます。

●ヒュードロいけ●

(全長 747m)

○=アイテムボックスの位置 X=コウモリに注意!



薄暗く怪しい池の桟橋が舞台。コーナー付近で柵が欠けていることが多く、とてもイジワルな設計になっています。途中で通過する古びた洋館では、コウモリの大群にぶつからないように。

●ヨッシーバレー●

(全長 772m)

○=アイテムボックスの位置 X=ハリマンネンに注意



険しい峡谷に大きなタマゴ…。このコースとヨッシーの関係は?迷路のように入り組んだ道は、どのルートを通っても1周することができますが、コースレーダーをよく見ておかないと、逆走して元の道に戻ってしまうこともあります。もちろんコースアウトは厳禁です。

32 ヨッシーバレーではレース中の正確な順位が決められませんので「トップ4」や「ランキングデータ」の表示が?になります。

●レインボーロード●

(全長 2000m)

○=アイテムボックスの位置



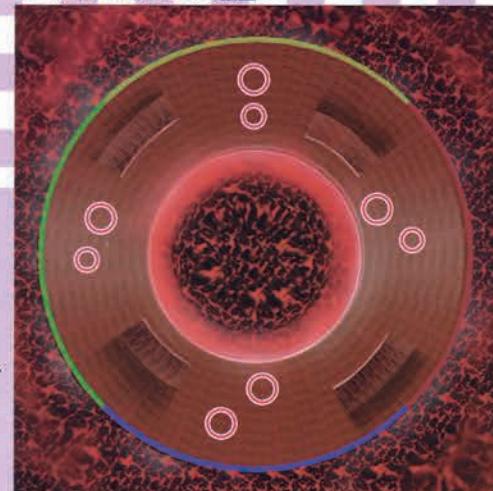
全コースの中で最長距離。とにかく長い、ひたすら長い。路面は文字通りレインボー、景色は宇宙空間にネオンがキラキラと、幻想的です。スペシャルカップのファイナルとして手ごたえ充分。ときどき襲ってくるワンワンは、減速して交わしたほうが無難かも…。

33



●ビッグドーナツ●

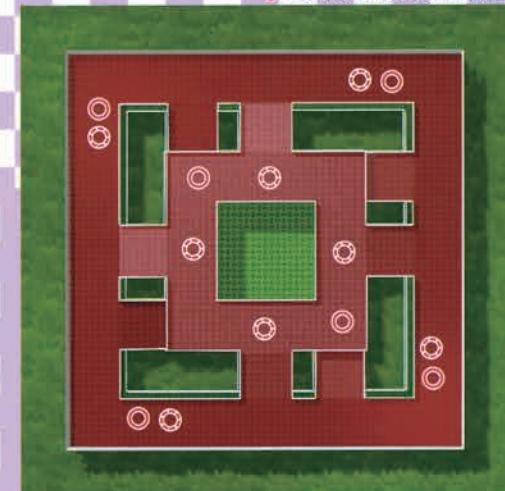
○=アイテムボックスの位置



大きなドーナツの形をしたマップ。内側にはフェンスがないのでハンドルの操作を間違えると溶岩の中に突っ込んでしまいます。4か所あるカベを使って、「待ち伏せ作戦」するのも良いでしょう。

●ダブルデッキ●

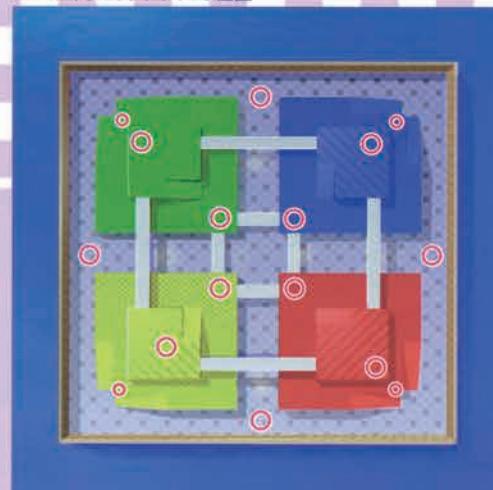
○=アイテムボックスの位置



4段階の高さがある「口」の字形のフロアを、斜面でつないで行き来できるようにしてあります。プレイヤーは「あがったり、さがったり」を繰り返しながら戦うことになります。当の床の総面積が広いので、対戦相手と出会うだけで一苦労するかもしれません。

●ブロックとりで●

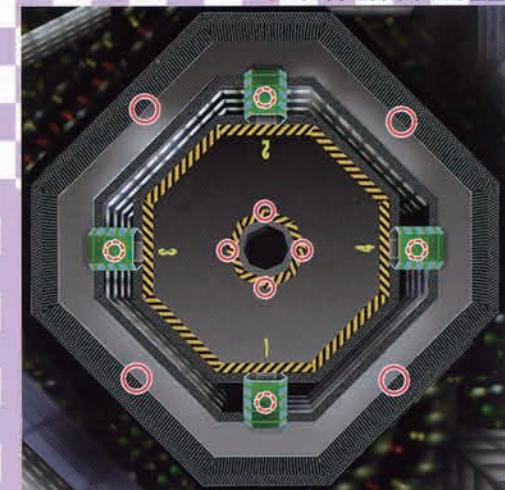
○=アイテムボックスの位置



3段階の高さがあるフロアで構成されたマップ。4つのブロックはそれぞれ赤・黄・緑・青に色分けされているので、対戦相手の画面を見ながら、その位置をある程度確認することもできます。

●まてんろう●

○=アイテムボックスの位置



高層ビルの屋上でバトルとは、なんと無謀な! ビルから落ちてしまふと風船が1個なくなってしまいます。落下防止のフェンスなどは全くないので、スピードの出しそぎは禁物です。攻撃する際はアイテムだけでなく、体当たりしての押し出しも有効。

エグゼクティブ	プロデューサー	山内 淳
	プロデューサー	宮本 茂
	ディレクター	細野 秀樹
アシスタント	ディレクター	大八木 泰幸
	プログラマー	木村 真人
デモ	シーケンス	山本 健二
	ビジュアル	川口 恭弘
	CGキャラクター	小川 謙
		河野 正博
	CGマップ	矢嶋 肇
	デザイナー	河越 巧
	ミュージック	杉山 直
	コンポーネーター	黒梅 知明
	サウンド	竹中 宏昭
	プログラマー	日野 重文
	サンプリング	有本 正直
		宮永 真
		永田 健太
		阪東 太郎
		上月 亜少子
		CHARLES MARTINEE
		JULIEN BARDAKOFF
		THOMAS SPINDLOR
		JOHN HURATON
テクニカル	サポート	澤野 貞夫
	プログラム	高橋 剛
	マネジメント	矢田 裕人
	CGイラストレーター	福井 公芳
	パッケージ	加藤 圭三
	デザイナー	西川 佳孝
	マニュアル	藤井 英樹
	スペシャルサンクス	中野 祐輔
		山口 亘
		酒井 康裕
		任天堂(株) 情報開発部
		スーパーマリオクラブ スタッフ
		Rare Ltd.

※ゲーム中のドンキーコングのグラフィックはレア社の協力を得ています。

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
 セられますので、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).

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

ほんびん に ほんこない はんぱい しょう しょうきょうもくとさ ちんたい まん し
 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。

ほんせいひん に ほんこないせん そう がいこく こうぞう ほうそうほうしき こと
 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のON/OFF、及び画面切り替わり時のリセットをしたり、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。

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

N64 および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。

©1996 Nintendo