



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)



Rトリガーボタン

カメラをオプションモードに切り替えます。

Cボタンユニット

カメラの位置を切り替えます。



←近づいたときはサンディ3Dスティックで周りを見ることができます。

↑左右に回り込みます。それ以上回り込めないとさ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。

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。



Aボタン

ジャンプ



およ
泳ぐ



わんざく連続してジャンプすると、より高く跳べます。

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

Nintendo®



SUPER MARIO 64

スーパー マリオ®

《振动パ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 振動パ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



- 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、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。
- ゲームの中にめまい・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、ゲームをするごとに、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。

振動パックを使用される場合



- 頭部・ひじ・ひざなどの骨部や顔および腹部など、身体の各部に振動パックやコントローラー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パ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、振動パックを絶対に使用しないでください。振動パックの振動により、症状が悪化する可能性があります。
- 振動パックを利用して、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



- 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のはNGです。

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

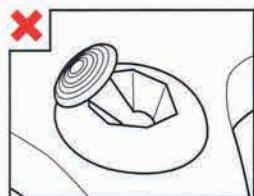
NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

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覗ください。

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にして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。

- ご使用の前には、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 いろいろ··· 22P
4ゲームの進め方··· 16P	

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。
めいっぱ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

かかっていましたが、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まっ最中。
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。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。

いっそ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いない。**



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）されていきます。



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聞くことができます。）

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。

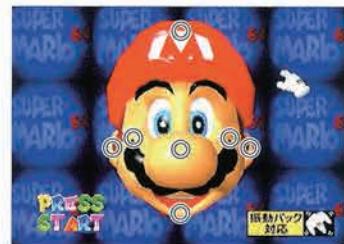
コピー

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などに便利です。

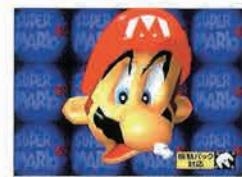
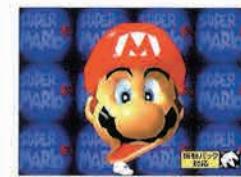
けす

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。



A + ⚡

A + ⚡ + R

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。



B

△ ▽

◀ ▶

※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。
まずは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。



いつも自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、簡単なところでも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はAまたはBボタンを押して続きを読んでください。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。



●平泳ぎ

A
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。



※水中にいると、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。

●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をお押します。

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
を使う操作



ふつうのジャンプ



1回押します。

ジャンプして踏むと倒
せる敵もいます。

高く跳ぶ方法いろいろ

連続ジャンプ

A + A

3段跳び
(前方宙返り)

→ + A + 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。

横宙返り

← + ⚡ + → + 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。

エトリガー
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

← ⚡ + Z + A



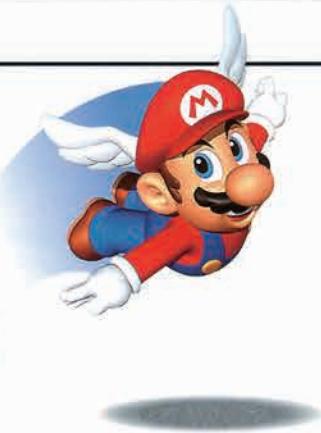
走りながらZを押してしゃがみすべりをし、すかさずAを押してジャンプします。

もっと高く飛ぶ方法

羽根ぼうしで空を飛ぶ

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段飛びをすると、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E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



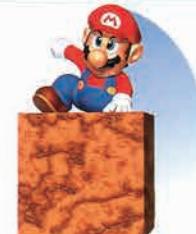
コースの中のどこかに大砲があります(→18P)。大砲の中に入ると、撃ち出されて空中に放り出されます。このとき羽根ぼうしをかぶっていれば空を飛ぶことができます。大砲の中から外を見る画面で、スティックを使って大砲の向きや角度を変えてください。

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。そのままつかまつて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、E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ができます。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。つかまつたまま、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
を使う操作



パンチ

B

1回押します。

B + B + B

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

A + B



キック

A

ジャンプ中にBを押すと、高い位置でキックできます。



ボディアタック

さいこうそくはし
最高速で走っているときにBで敵に体当たりできます。

Zトリガーボタン
つか
も使って…

ヒップドロップ

A + Z



足ばらい

Z + B



しゃがんでいるときにBを押します。

ジャンプ中にZを押せば、お尻で敵をつぶしたり、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。

持ち&投げる

近づいて

B



持ち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。速く回すほど遠くに投げることができます。



スライディングキック



しゃがみすれり中にBを押します。

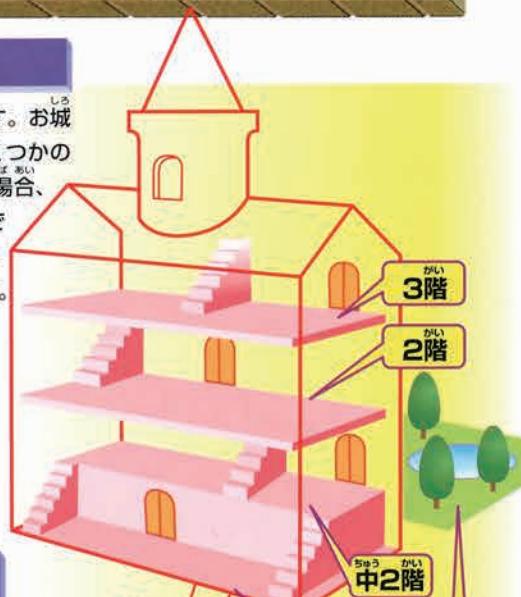


ゲームの進め方

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に、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ます。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☆の数を見るすることができます。



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と、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」を選べば見ることができます。

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



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。)

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たらスタートボタンでゲームをポーズ（一時中断）し、「コースから出る？」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くか、カメを踏みつけて手に入れます。上に乗ると力比べに当たるまで無敵ですることができます。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。話し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)。



あかいブロックからは
羽根ぼうし



そら
空を飛ぶ
ことができる
ようになります
(→12P)。



みどり
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」の中に入ても苦しくなりません。
- 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。



あおい
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たりして無くなってしまうことがあります。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することになります。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。



見上げたり、周りをながめることで、意外な発見がありました。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。



マリオの左右に回り込みます。それ以上回り込めないときに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。ステイ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し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、気づいていなかつたりしないかな?

パワースターがなかなか見つけられないキミへ…。

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って手に入れる。
- 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、見つけ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、何個か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でにとった☆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ーズ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、ゆっくり近づくと気づかなかったり、襲ってこなかつ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。平原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すみます。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
PRODUCER
GAME DIRECTOR
ASSISTANT DIRECTORS
SYSTEM PROGRAMMERS
PROGRAMMERS
CAMERA PROGRAMMER
MARIO FACE PROGRAMMER
COURSE DIRECTORS
COURSE DESIGNERS

SOUND COMPOSER
SOUND EFFECTS
SOUND PROGRAMMER
3D ANIMATORS
CG.DESIGNER
TECHNICAL SUPPORT

PROGRESS MANAGEMENT
CG.ILLUSTRATORS

PACKAGE DESIGNER
MANUAL EDITOR
SPECIAL THANKS TO
MARIO VOICE

HIROSHI YAMAUCHI
SHIGERU MIYAMOTO
SHIGERU MIYAMOTO
YOSHIAKI KOIZUMI / TAKASHI TEZUKA
YASUNARI NISHIDA / YOSHINORI TANIMOTO
HAJIME YAJIMA / DAIKI IWAMOTO / TOSHIO IWAWAKI
TAKUMI KAWAGOE
GILES GODDARD

YOICHI YAMADA / YASUHISA YAMAMURA
KENTA USUI / NAOKI MORI / YOSHIKI HARUHANA /
MAKOTO MIYANAGA / KATSUHIKO KANNO
KOJI KONDO
YOJI INAGAKI
HIDEAKI SHIMIZU
YOSHIAKI KOIZUMI / SATORU TAKIZAWA
MASANAO ARIOMOTO
TAKAO SAWANO / HIROHITO YOSHIMOTO /
HIROTO YADA /
SGI 64PROJECT STAFF
KIMIYOSHI FUKUI / KEIZO KATO
SHIGEFUMI HINO / HISASHI NOGAMI / HIDEKI FUJII /
TOMOAKI KUROUME / YUSUKE NAKANO
WATARU YAMAGUCHI
YASUHIRO SAKAI
JOHO KAIHATUBU / ALL NINTENDO / SUPER MARIO CLUB STAFF
CHARLES MARTINEE

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 よう じょうぎょうもくでせ ちんたい さん 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 ほんこないせんよう がいこく こうそう ほうそうぼうしき ごと
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。
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

N⁶⁴とNINTENDO⁶⁴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