



スーパーファミコン®



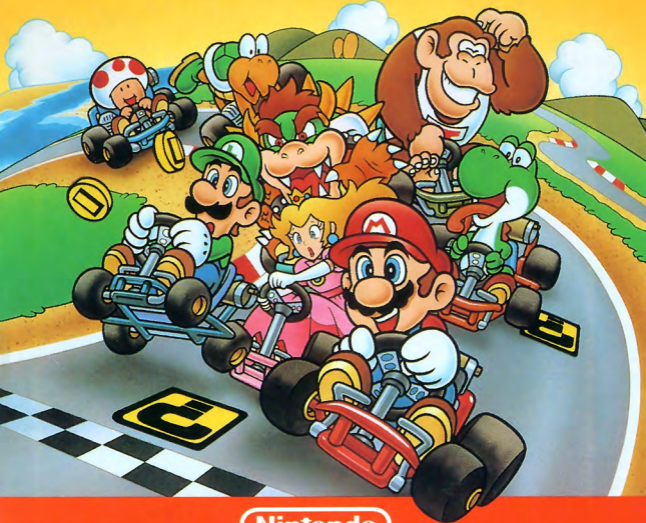
SUPER FAMICOM

取扱説明書

SHVC-MK

 **SUPER**  **MARIO KART** TM

スーパーマリオカート



Nintendo

ごあいさつ

このたびは、任天堂スーパーファミコン専用ソフト「スーパーマリオカート」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、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。

使用上の注意

- 1) ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- 2) テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 3) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
- 4) 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。また絶対に分解したりしないでください。
- 5) 端子部に手を触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
- 6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- 7) カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。
- 8) このカセットはスーパーファミコン専用です。ファミリーコンピュータでは使用できません。
- 9) スーパーファミコンにプロジェクションテレビを接続すると映像現象(画面ヤケ)が生ずるため、接続しないでください。

(*スクリーン投影方式のテレビ)

はじめに

みなさん！本日はようこそ『**スーパーマリオカート**』のレース会場にお越しくございました。ワタクシ、当会場にてスターター、審判員、そしてコースアウトしたカートの救助まで、いろいろとドライバーの方々の世話を焼いている“ジュゲム”と申します。ちなみに本名は“フィッシングジュゲム”どうぞよろしくお願ひします。

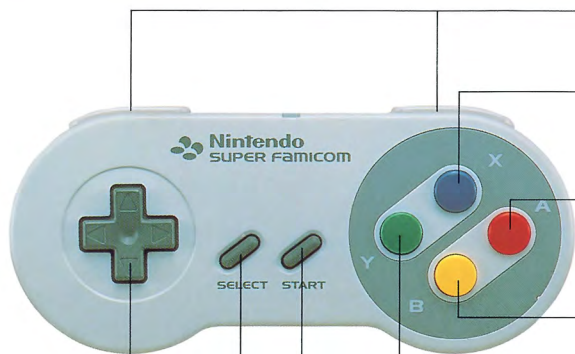


このゲームの主役、『カート(KART)』とは？

金属パイプのフレーム上に、50cc及び100ccの小型エンジンを搭載しただけの、**シンプルな1人用レースカー**です。スピード調整は、アクセルとブレーキだけで行います。構造が単純なだけにドライバー個人の影響を受けやすいので、このゲームにおける各カートの特徴は、マシン性能にドライバー自身の個性を加えたものと考えてください。

このカセットの内部には、レースのタイムなどを記録しておくバッテリーバックアップ機能があります。むやみに電源スイッチやリセットスイッチをON/OFFすると、蓄積されている内容が消えてしまうことがありますので御注意ください。
なおリチウム電池は、有償で交換させていただきます。

そうさほうほう コントローラ操作方法



L/Rボタン・ミニジャンプ&ドリフト

Xボタン・1プレイヤーでのバックミラー切替え
 ・ゲーム設定時のキャンセル

Aボタン
 ・アイテムの決定と使用

Bボタン
 ・アクセル
 ・ゲーム設定時の決定

Yボタン・ブレーキ

スタートボタン
 ・ポーズ(ゲームの一時停止)
 及びリタイア(棄権)

セレクトボタン
 ・Xと同じくバックミラー切替え

十字ボタン
 ・ハンドル(左右操作)
 ・ゲーム設定時の選択(カーソル移動)



レース状況



バックミラー



走行中L or Rボタンを押すと、カートは小さくジャンプし、同時に十字ボタンを併用すれば、ドリフト(横滑り)走行が行えます。P.17を御覧ください。

かいし ゲーム開始まで

比較的^{ひかくてきて}手軽^{がる}に楽しめる^{たの}カートレースですが、カートに親^{した}しんだ人^{ひと}の中から世界的な^なF1ドライバー^{せいかいてき}が誕生^{エフワン}した例^{たんじょう}もあり、モータースポーツの^{きほん}基本^いと言える^しかも知れませ^んん。では^{さつそく}早速^{せつめい}、ゲームの^{うつ}説明^うへと移ります。

カセットをスーパーファミコン^{ほんたい}本体^きに挿し、電源^{でんげん}スイッチ^{オン}ON。タイトル画面^{がめん}でBボタンを押すと、^お1人用^{ひとりよう}2人用^{ふたりよう}、^あ合わせて^{しゆるい}5種類^{なか}の中からゲーム^{えら}が選^{えら}べます。



- ☆1プレイヤーゲーム ⇒ マリオカートGP
⇒ タイムアタック
- ☆2プレイヤーゲーム ⇒ マリオカートGP
⇒ VSマッチレース
⇒ バトルゲーム

※ マリオカートGPでは、^{グランプリ}50ccクラス^{または}or100cc^{せんたく}クラスのどちらかを選択します。

エンジンの^{おお}大きさによる^さスピード^さ差のため、50ccクラスは^{しょしんしゃむ}初心者向け、100ccクラスは^{けいけんしゃむ}経験者向けです。
GP以外の^{グランプリ}競技^いは^{きようぎ}全て、^{すべ}100ccカート^{しよう}を使用します。



これらの選択は、十字ボタンでカーソルを操作し、Bボタンで決定する要領で行います。変更したい時は途中でXボタンを押すか、選択後の確認の際に「いいえ」を選んでBボタンを押してください。

★1プレイヤーゲーム⇒マリオカートGP

敵カート7台を相手に順位を競うレーシングゲーム。

★1プレイヤーゲーム⇒タイムアタック

好きなコースを1台だけで走り、ベストタイムを狙うゲーム。記録が残ります。

★2プレイヤーゲーム⇒マリオカートGP

プレイヤー2人と他のカート6台、全8台によるデッドヒート。

★2プレイヤーゲーム⇒VSマッチレース

希望するコース上にライバルとあなただけ、1対1の真剣勝負。

★2プレイヤーゲーム⇒バトルゲーム

迷路のようなコースの中で相手を攻撃し、お互いのカートに付いた風船を割り合うゲーム。

以上の中から挑戦するゲームを選んでください。

●ドライバーの決定

おなじみの8人の中から、気に入ったドライバーを選択できます。詳しくはP.20を御覧ください。



●参加するレース、及びコースの選択

選び方は、プレイするゲームによって違います。

※コースごとの特徴などは、P.26以降で説明します。

★マリオカートGP → キノコカップレース
フラワーカップレース
スターカップレース

最初、この3カップの中から、どのレースに参加するかを決めてください。どれも5つのコースによって構成されています。また、100ccクラスで頑張った人には、スペシャルカップが用意されるのでお楽しみに。



★タイムアタック

★VSマッチレース

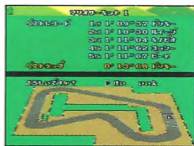
⇒各^{かく}カップに含まれる^{ふく}コースより、希望する^{きぼう}コースを1つ^{せんたく}選択してもらいます。GP^{グランプリ} 100ccで^{たつ}スペシャルに達した^{ひと}人は、スペシャルの^{えら}コースからも選べます。

★バトルゲーム

⇒バトル^{せんよう}専用の4^{なか}コースの中から^{えら}選んでください。



タイムアタック・VSマッチレース・バトルゲームをプレイする^{ばあい}場合、十字^{じゅうじ}ボタンで希望^{きぼう}コースにカーソルを^あ合わせ、B^おボタンを押すと、画面^{がめんはんぶん}半分にその^{ようす}コースの^{えら}様子が出ます。その後「はい」を選べば^{せんたく}コース^{かんりよう}選択完了です。タイムアタックでは、^{どうじ}同時に^{きろく}ベスト5の^{きろく}記録と^{ひょうじ}ベスト^{ひょうじ}ラップも表示^{ひょうじ}されます。



グランプリ

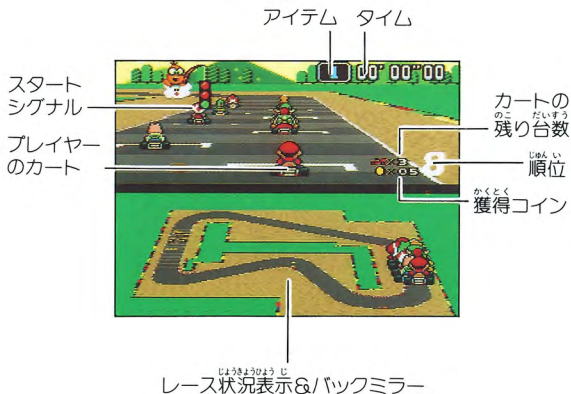
GPの^{きろく}カップ^{すべ}クリアや、タイムアタックの^{きろく}記録など^{すべ}全ての^けデータを^{とき}消したい時は、^{がめん}タイトル画面を出し、L・R・Y・Aの4^{どうじ}ボタンを^お同時に押してください。

タイムアタックの^{きろく}記録のみ^け消す場合は、^{せんたく}コース^{がめん}選択画面で^け消したい^{えら}コースを^{えら}選んでから^{じょうき}上記の4^おボタンを押せば^{かく}各^{きろく}コースごとの^け記録が^け消せます。

ルールについて

★マリオカートGP (1プレイヤー)

まずはマリオカートGP、最初のスタート位置は最後尾。ワタクシ、ジュゲムの持つスタートシグナルが青になったらスタートです。(スタート前にBボタンを長く押し続けていると、うまく発進できません。押したり放したり、一番いいタイミングを計ってください。)画面半分には、その時のレース状況をリアルタイムで表示。Xボタンで切り替えれば、バックミラーの役目も果たします。(後方からの敵の攻撃には、自動で切り替わります。)右下の数字は、その時点での順位です。



かく 各コースとも5周でゴールイン。4位以内だと次の
しゅう つぎ
コースに進めますが、5位以下はもう1度同じコース
すすどおな
を走り直さなければなりません。先頭カートのご
はしなご
ール後、画面左に全員の着順が順次表示されます。



失格!!

- やり直しますか?
- ゲームを終えますか?

5位以下

「リトライ(やり直し)」を選ぶたびに、残りカートの表示
なご ひょうじ
が減っていきます。やり直しは3回まで。

「おわり」にすると、タイトル画面に戻ります。

5位以下が合計で4回になると、ゲームオーバーですの
ごうけい かい きけん
で気を付けてください。また、途中でリタイア(棄権)し
とちゅう きけん
ても、1回ずつゲームオーバーに近づきます。

※レース中にスタートボタンを押すと画面が止まり、リ
ちゅう お がめん と
タイアの意志を確認します。「いいえ」を選べば、その
いし かくにん えら
ままレースを再開できます。

ドライバースポイントについて

4位以内のドライバーには得点（ドライバースポイント）が付き、各カップ5コースを終了した時点において、この合計により優勝が決まるのです。

順位	1位	2位	3位	4位
ポイント	9点	6点	3点	1点

×5ラウンド

※プレイヤーが5位以下（失格）だと、やり直しが終わるようになるため、4位以内に入れたラウンドのドライバースポイントのみ加算されていきます。

順位	名前	ポイント
1	キノコ	09
2	ピーチ	06
3	ドンキーコングJR	03
4	マリオ	01
5	ヨッシー	00
6	ルイージ	00
7	ワリオ	00

2回目以降のスタート順は、前のレース結果と同じ（例えば、2位→2番目、7位→7番目）になります。

コース上にセットされた、仕掛けのいろいろ



ダッシュバン
踏むとダッシュ!



ジャンプバン
踏むとジャンプ!

？は？

途中、**？**を踏んでアイテムを手に入れると、有利なレース展開に持ち込むことができます。**？**を踏むと、上部にある窓の中がスロットマシンのように回転し出し、止まった時の絵が手に入ったアイテムを示します。絵は自然に止まりますが、Aボタンで故意に止めることもできます。**アイテム使用もAボタン**。踏まれた**？**は色が赤に変わります。また、その時持っているアイテムを使わない限り、次を手に入れることはできません。





■アイテム一覧

いちらん



しやう
使用はAボタンで



ミドリ甲羅こうら

ぜんぼう はっしや てき
前方めがけて発射でき、敵カート^{てき}をスピ
ンさせます。フェンスに当たると跳ね返^は
って、流れ弾^{ながだま}となりますが、深い水場^{ふかみずば}は
越えられません。



アカ甲羅こうら

ついきだん まえ はし
追撃弾^{ついきだん}です。ひとつ前^{まえ}を走るカート（バ
トルの時は敵カート^{てき}）を追いますが、フ
ェンスや水場^{みずば}では消えてしまいます。^あ
相手の位置^いを探りながら進むため、遠回り^{とおまわ}
したり、敵^{てき}が近すぎて当たらない場合^あも
あります。敵カートとの間にフェンスが
ある場合^あなども無駄^{むだ}になってしまうので
御注意^{ごちゆうい}ください。



バナナの皮かわ

これを踏んだカートは、その場でスピン
してしまいます。



羽根はね

L/Rボタンを使った時よりも高くジャンプ^{つか}できます。障害物^{しょうがいぶつ}も、ひとつ跳び^と!!

グランプリ
イナズマとコインはGPとVSマッチに、テレサはV
Sマッチとバトルゲームにのみ現れます。



キノコ

ダッシュが^{かのう}可能です。ダッシュの^{しゅんかん}瞬間、
敵カートに^あ当たると相手をは^とじき飛ばせ
る^{ばあ}場合があります。



スター

一定^{いつてい}時間、無敵^{むてきじょうたい}状態でいられます。(但し
水場^{みずば}などに^お落ちると、すぐ^{もと}元に戻^{もと}ってし
まいます。)この^{かん}間はスピードもアップし、
敵^{てき}からのアイテム^{こうげき}攻撃や体^{たい}当たりにも負^あ
けません。特にバトルゲームで強い^{つよ}威力
を^{はつき}発揮^まするでしょう。



イナズマ

全敵^{ぜんてき}カート^{いってい}を、一定^{じかんちい}時間小さくさせます。
小さ^{ちい}くなったカートはスピードダウンな
ど、性能^{せい}も落ち^お込み^こます。



コイン

コインを2枚^{まい}もらえます。すぐにAボタ
ン^おを押し、早^{はや}めに貯^{たくわ}えていきましょう。



テレサ

相手^{あいて}画面^{がめん}から自^じ分の^{ぶん}姿^{すがた}が^き消えます。この
時^{とき}、相手^{あいて}にアイテム^{ひょうじ}表示^{ひょうじ}があれば、それ
を^{よこ}横^こ取り^とできます。

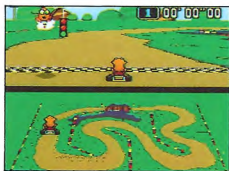
★マリオカートGPグランプリ (2プレイヤー)

2プレイヤー用ではレース画面が上下に分かれているので、各々が自分のカートを中心とした画面を見ながら対戦することになります。スタートは、コントローラ①を使う人が8、②の人が7番目です。1プレイヤーの時と同じルールですが、どちらかが4位以内なら、次のコースに進めます。



★タイムアタック (1プレイヤーのみ)

希望するコースをいかに短時間で走りきれるか、自分との闘いとも言えるゲームです。アイテムもコインもなく、プレイヤーの実力が厳しく試されます。何度リタイアしてもゲームオーバーにならないため、好タイムを狙って心行くまで走り込めるでしょう。その上、スタートボタンでコースチェンジやドライバーチェンジも簡単に可能。コース選択画面にはベスト5、ベストラップの記録が残ります。





タイムアタックでひとつのコースを完走すると、その時の走りを再生して見ることができます。ゴール後に表示される選択肢の中から「リプレイ」を選んでください。但し、それ以外を選択した後はリプレイ表示が消え、再生できなくなります。また、途中でポーズをかけたリ複雑な走行を行った場合にも、リプレイ表示が現れず再生できないことがあります。

★VSマッチレース (2プレイヤーのみ)

希望するコースを2台のカートだけで走る、一騎討ちの真剣勝負です。アイテムをうまく使えば一発逆転のチャンスもあり、上級者でも油断禁物。

★バトルゲーム (2プレイヤーのみ)

カートに付けた3個の風船を互いに割り合う、異色のゲームです。コース上の ? から得たアイテムで敵を攻撃し、スピンさせると相手の風船が1個割れます。先に風船がなくなったら負けです。仕掛けたバナナを自分で踏んだり、ミドリ甲羅の流れ弾に当たってしまうこともありますので、用心してください。

バトルゲーム、必勝ワンポイント講座

- 常に、相手の位置を素早く把握。(フェンスの色で判断
できます。P.31のコース図を御参照ください。)
- 無敵状態での体当たりは、何回でも有効。
- バナナの皮は、甲羅で消すことができます。
- 相手の画面も見てみることに。意外な所から狙われている
かも知れません……。



バトルゲーム(及びVSマッチ)の勝敗は、99勝99敗まで表示されます。“どちらが先に3勝するか”などと、事前にルール設定するとよいでしょう。そこまでの勝敗の記録を消し、新たにバトルを始めたい時は、一旦電源スイッチを切ってください。リセットだけでは、記録は消せません。

勝つための秘密兵器『ドリフト走行』



急なカーブを曲がる際、L/Rボタンを併用することでできるドリフト走行。慣れれば通常の走行法(グリップ走行)より、タイムが上がってくるはず。ちょっと危険も伴いますが、練習を重ねて活用してみてください。

B+十字+L or Rボタン

急カーブ攻略



クセになる
ドリフト決めた
あの快感

ドリフト走行に慣れると、アクセルをゆるめずにカーブすることが可能になります。但し、タイミングや体勢の立て直しが遅いとコースアウト&スピンを起こしますので、危なくなったらアクセルを放し、素早いハンドル操作を心掛けましょう。(通常走行時でも同じ。)

※特にバトルゲームで敵の追跡をかわりたい時など、ドリフト走行の威力が、より発揮できるはずです。



あつ コインを集めると……(グランプリ マリオカートGP VSマッチレース)

コース上のところどころに散らばっているコイン。コインの上を通過すると手に入り、右下に数が出ます。1枚得るごとに、そのカートの最高速度がアップし、10枚集めるまで伸び続けます。但し、派手なスピンや敵カートとの接触、及び水場などに落ちてつり上げられると失う上、コイン0枚の時の接触では、敵カートに当たり負けてしまいますので、10枚以上、できるだけ多く集めておきましょう。



10枚以上は“貯金”

グランプリ GPスタート時の コイン手持ち枚数	
スタート順	枚数
1&2番目	2枚
3&4番目	3枚
5&6番目	4枚
7&8番目	5枚



トラブルによって失うコインの枚数は？

アイテム攻撃などによる派手なスピン	-4枚
コースから落下、つり上げられた時	-2枚
敵カートとの接触	-1枚

コイン0枚になってしまったら、特に敵カートとの接触に注意してください。それ以外のトラブルは、手持ちのコインがない時でもその内容に変わりはありません。コイン0枚で転落してもワタクシ、ジュゲムが無償でつり上げます。

ギブミー・コイン…



貯めたなら
手放すものか
このコイン

※コイン獲得による最高速のアップは、そのコースにのみ有効。新たなコースにコインを持ち越すことはできません。また、カートが少しでも宙に浮いていると、下にコインがあってもカウントされません。

のこにん カートに乗り込む8人のドライバーたち

カートの種類は全部で4タイプ。2人で対戦の際、同タイプを選ぶと、より緊迫したレースになるでしょう。

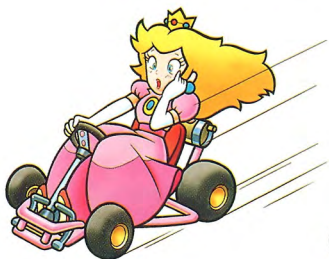
きょうだいたいけつ ●兄弟対決●



ひょうじゆんせいのお 標準性能タイプ ☆ マリオ&ルイーダ

おなじみマリオブラザーズ、カートドライバーとしては平均的な腕の持ち主です。ルイーダの、兄さんへのライバル意識はなかなかのもの。活躍が期待されます。GPで敵(プレイヤー以外の)カートとなった時は、マリオ&ルイーダともに無敵状態となり、プレイヤーの走行を妨害することがあります。

びじよ きょうりゅうたいけつ
 ○美女と恐竜対決○



かそくじゅうし ひめ
 加速重視タイプ ☆ ピーチ姫&ヨッシー

キノコ王国のお姫様&ヨースター島で発見された恐竜のコンビ。共通点はありませんが、今回は同タイプのドライバーとしてエントリーされました。しとやかさを捨てた(?)ピーチ姫と韋駄天ヨッシー、加速のよさは脅威の的です。GPで敵にまわると、姫は毒キノコ、ヨッシーは卵を使って進路を阻みます。

たいけつ ●ビッグ対決●



こうそくあんてい

高速安定タイプ ☆クッパ&ドンキーコングJr.

ジュニア

マリオにとっては^{げん}現ライバルと^{もと}元ライバルにあたる、^{じゆう}重量級の^{りようきゆう}ドライバーです。一旦、^{いつたん}高速走行に入れば他者を^{はい}寄せつけない^{はし}走りが^う売り物。とにかく^{もの}パワフルなレースを展開^{てんかい}します。敵^{てき}となった^{ばあ}場合^{あい}クッパは^ひ火の玉、^{たま}DK Jr.は^{かわ}バナナの皮^{しよう}を使用。特に^{とく}火の玉^ひは他^たカート^{こうげき}の攻撃と比べ、^てやや手^やを^し焼く^くかも知れません。

わきやくたいけつ
 脇役対決



このタイプは滑りにくい、
 初心者向けのカートです。

軽量機敏タイプ ☆ ノコノコ&キノピオ

カメラ族の代表と、キノコ王国代表選手。ふだんあまり目立たない2人ですが、主役同様の扱いを受け、張り切っています。小柄なだけに軽快な走行が身上で、ハンドルテクニックもトップクラス。敵カートとしては甲羅、毒キノコ攻撃を仕掛けてきます。甲羅攻撃は発射するのではなく、コース上に置く妨害です。

かく せいのはや み ひょう 各カート性能早見表

かく せいかくおよび得意コースの表示は、プレイヤー
えらんだ場合のみ参考としてください。

ドライバー		じょうけん 条件	でし 出足 (加速)	こうそくそうこう 高速走行 (最高速)	チョコ レー島
標準性能	マリオ	★	★	★★	△
	ルイーダ	★	★	★★	△
加速重視	ピーチ姫	🍑	★★	★	★★
	ヨッシー	🍄	★★	★	★★
高速安定	フツパ	🔥	△	★★	★
	ドンキーコング Jr.	🦍	△	★★	★
軽量機敏	ノコノコ	🌳	★★	△	★★
	キノピオ	🍄	★★	△	★★

↑ グランプリで敵となった時の攻撃方法

- ★ ハンドル操作は、機敏なノコノコ&キノピオが有利、腕力の弱いピーチ姫&ヨッシーは分が悪いようです。
- ★ レース中のぶつかり合い、軽量級のノコノコ&キノピオでは、重いフツパ&DK Jr.に苦戦するでしょう。

パニラ レイク	ドーナツ 平野	ノコノコ ビーチ	バトル ゲーム	ランクの見方
★★★	★	△	★	★★★ 得意中の得意
△	★★★	★★★	★★★	★★★ かなり上手
★★★	△	★★★	△	★ 平気、平気
★	★★★	★	★★★	△ ちよつと苦手

- ★ GPのプレイ中、ひとつ前を走る敵カート（自分が先頭になると、ひとつ後ろのカート）が攻撃を仕掛けてきます。方法はカートによって様々ですが、とにかく避けた方がいいでしょう。攻撃の度合いは、プレイヤーの順位が上がるほど激しくなります。

しょうかい コース紹介

コースによって滑りやすさが違います。4段階で、数
が大きいコースほど、よく滑ります。

●キノコカップ

マリオサーキット1
ドーナツ平野コース1
おばけ沼コース1
クッパ城コース1
マリオサーキット2

●フラワーカップ

チョコレート島コース1
おばけ沼コース2
ドーナツ平野コース2
クッパ城コース2
マリオサーキット3

●スターカップ

ノコノコビーチコース1
チョコレート島コース2
バナナレイクコース1
クッパ城コース3
マリオサーキット4

●スペシャルカップ

グループ
GP 100ccクラスで、
3つのカップレース全
てに優勝した者のみ挑
戦できる、秘密のカッ
プレースです。

●各コースの特徴&行く手を阻む“おジャマ敵キャラ”

◆マリオサーキット・滑りやすさ①

変化に富んだ最新式レース場。

“土管”登場。



◆ドーナツ平野コース・滑りやすさ②

池の周りで緑の多い、のどかなコース。

“土管orチョコロー”登場。



◆おばけ沼コース・滑りやすさ①

かなり昔に作られた、木製のコース。

おジャマ敵キャラ不在。ラッキー！



◆クッパ城コース・滑りやすさ①

火の海に、石を敷きつめ作ったコース。

“ドッスン”登場。



◆チョコレート島コース・滑りやすさ③

土ほこりが舞う、固く乾いたコース。

“パックンフラワー”登場。



◆ノコノコビーチコース・滑りやすさ③

小さな島の周囲、砂浜を使ったコース。

“アクアク”登場。



◆バナナレイクコース・滑りやすさ④

雪と氷に閉ざされた、極寒コース。

“土管”登場。



※“おジャマ”は気まま、現れないレースもあります。
また、VSマッチ専用の敵もいるので、お楽しみに。



す い ち ら ん コース図一覧

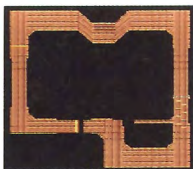
キノコカップレース



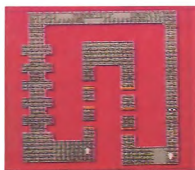
マリオサーキット1



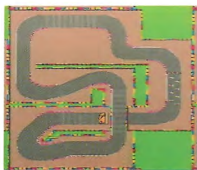
ドーナツ平野^{へいや}1



おばけ沼^{ぬま}1



クッパ城^{じょう}1

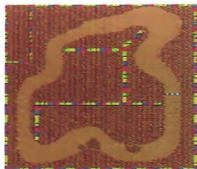


マリオサーキット2

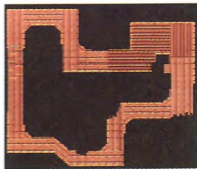
※コース上にオイルがこぼれていたら、軽いスピンの危険があるので触れないように。



フラワーカップレース



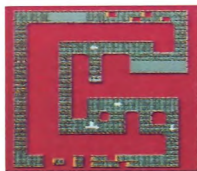
チョコレート島^{とう}1



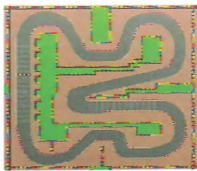
おばけ沼^{ぬま}2



ドーナツ平野^{へい}2



クッパ城^{じょう}2



マリオサーキット3

※ドーナツ平野^{へい}でチョコロープ^ろにしがみつかれてしまった場合、頑張^{がんば}って振り払^ふってください。

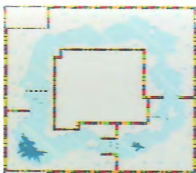
☆ スターカップレース ☆



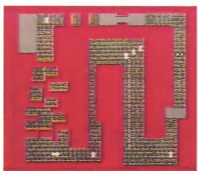
ノコノコビーチ1



チョコレート島^{とう}2



バニラレイク1



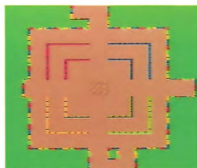
クツパ城^{じょう}3



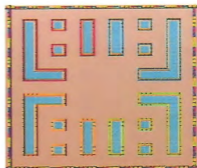
マリオサーキット4

※ノコノコビーチ周辺の海で、水の青さの濃い場所は、
 極端に深くなっているので注意しましょう。

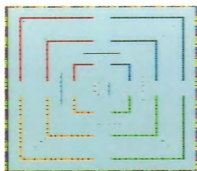
バトルゲーム



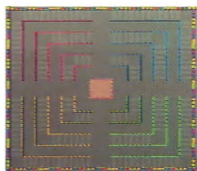
バトルコース1



バトルコース2



バトルコース3



バトルコース4

※バトルコース1は練習用コースとなっています。

おわりに

- ※レース中にスリップしてしまった時は、とりあえずアクセルを放し、早めに体勢を立て直してください。
- ※カートはバックできません。前進できない時の方向転換には、ミニジャンプを上手に使いましょう。
- ※コース上に置かれたバナナの皮などを、ミニジャンプで跳び越えることはできません。
- ※水に落ちた時、ある程度は走行できますが、その後はワタクシが自慢の釣り竿でカートを引き上げます。おばけ沼などに落ちたり場外へ飛び出した時には、すぐにつり上げるので御安心を。
- ※アイテムは、カートが接地していないと使えません。
- ※タイムアタックで・いねいな走りをみせたプレイヤーは、同じコースを続けて選んだ時、自分の分身を相手にレースできる場合があります。お楽しみに。



EXECUTIVE PRODUCER 山内 溥
PRODUCER 宮本 茂
DIRECTORS 杉山 直
紺野 秀樹
PROGRAMMERS 木村 真人
矢嶋 肇
山本 健二
SCREEN GRAPHICS DESIGNERS 杉山 直
森 直樹
SOUND COMPOSERS 岡 素世
阪東 太郎
ILLUSTRATORS 小田部 羊一
吉村 実恵
小泉 歆晃
MANUAL EDITOR 手嶋 敦史

任天堂公式ガイドブック



企画・編集 / APE・小学館

全コースマップを完全公開 / キャラクター別攻略ガイドに、2人プレイ必勝作戦も大紹介。もちろん、タイムアタックもコース別にしっかりアドバイス。楽しいマリオのまんがも読めて、唯一の公式ガイドブック登場だ /

9月発売予定 / 価格未定

AUDIO VISUAL and PROGRAMED © 1992 Nintendo
MANUAL © 1992 Nintendo

禁無断転載

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。



SUPER FAMICOM®

任天堂株式会社

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

当時の取扱説明書を電子化したデータは、当時の表現を尊重して最低限の編集にとどめています。現在では不適切と思われる描写・表現・表記、本ソフトでは使用できない通信機能・拡張機能の説明や、利用できないお問い合わせ先などが記載されていることもあります。