



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
に切り換えます。

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。

Bボタン

ブレーキ

Aボタン

アクセル

Rトリガーボタン

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

押し続けながら



ハンドルを切ります。



Cボタンユニット

カメラチェンジ



標準カメラ



広角カメラ



は使用しません。

画面表示の切り換え

各ゲームモードの画面表示の
タイプを順番に切り換えます。



アイテムスイッチ (Zトリガーボタンと同じ働きます。)

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ります。



バック



カートが
止まっている
状態で...



スピンターン



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。

アイテムウインドウ



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。



一定時間、無敵状態になります。バナナもこうらも敵キャラもノープロブレム！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います。

前を走る 相手を攻撃



まっすぐにこうらを発射し、見事ライバルに命中すれば、クラッシュさせることができます。



こうら攻撃が3回できます。地面に置いてあるバナナはこうらを当てて消すこともできます。



発射されたこうらは相手をしつこく追いかけるので、ミドリに比べて命中率が格段にアップします。



トリプルのこうらは自分のカートの周りにセットされるので、近寄ってくるライバルに対してバリアーの役目もはたします。



トップを走るカートめざしてひたすら追いつけます。その軌道上に他のカートがあれば、当然巻き添えに…。

コースに置いて ジャマをする。



バナナを踏むとスリップしてしまいます。曲がり角に置いておくと効果的です。



カートのおしりにバナナが5本セットされ、好きな場所に1本ずつ置くことができます。



アイテムボックスそっくりの爆弾です。本物のそばに置いておくと見分けがつかません。

- 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 Z 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-NKTJ-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10～15分の小休止をおすすめします。

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。**

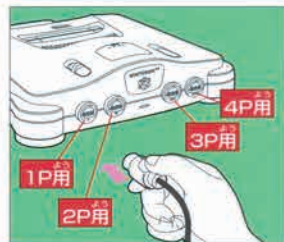
コントローラの握り方

「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、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うまいでしょう。



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「コントローラボックス」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



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	コンピュータが操作するカートを含めて8台でツアーをし、ドライバーズポイントを競います。	○	○	×	×
VS	分割画面で他のプレイヤーと直接対決できます。	×	○	○	○
バトル	相手に攻撃を加え、カートに付いた風船を割り合うカーアクション。専用コースで戦います。	×	○	○	○
タイムアタック	自分1人で好きなコースを3周し、ベストタイムを更新していきます。タイムはカセットにセーブできます。	○	×	×	×

各ゲームの詳細な内容については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スティックの代わりに十字キーを使うこともできます。

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種類がありますが、排気量が多くなるほどスピードが上がるので、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異なりますが、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！



「マリオカート64」に出場する8つのキャラクターは、3つのグループに分けることができます。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。いろいろ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出しましょう。



● 軽量級

PEACH

ピーチ



KINOPIO

キノピオ



YOSHI

ヨッシー



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。

● 中量級

MARIO

マリオ



LUIGI

ルイージ



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



WARIO

ワリオ



KOOPA

クッパ



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。

● 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ます。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→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きます。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



フラワーカップ



スターカップ



スペシャルカップ



☆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D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。

1人用

Aタイプ(標準)

ラップ(周回数) アイテムウインドウ
 トータルタイム
 アイテムを取ると表示されます。]
 トップ4
 【上位(4位まで)を走っているキャラクターが表示されます。】
 コースリーダー
 【大きなマークがプレイヤーの現在位置です。】
 プレイヤーの順位

Bタイプ

スピードメーター

Cタイプ

ランキングデータ
 【全キャラクターの順位と、そのリード差がよく分かります。画面1周がコース1周分です。】

2人用

Aタイプ(標準)

アイテムウインドウ
 トータルタイム
 プレイヤーの順位
 ラップ
 ランキングデータ
 【コースを1周すると画面左端に戻ります。】

Bタイプ

アイテムウインドウ
 プレイヤーの順位
 コースリーダー

※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

4位までに入着

5位以下

※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ます。

・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。

※MarioGPでのタイムはカセットに記録できません。



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

MarioGP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 MarioGP と同じです。



● ボタンでランキングデータの表示のオン/オフを選べます。画面右下にはコースリ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リーダーの表示を切り換えられます。

☆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)。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」以外はポ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。ぶつくとクラッシュして大きなロスタイム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、ドリフト走行を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、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ィンドウが閉じるので、アイテムボックスを通過すれば次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ながら使うと、前に放り投げるすることができます。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。

●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うと、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人用で遊ぶ場合、風船が3つともなくなってしまうプレイヤーは、勝利への権利を失う代わりに「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。

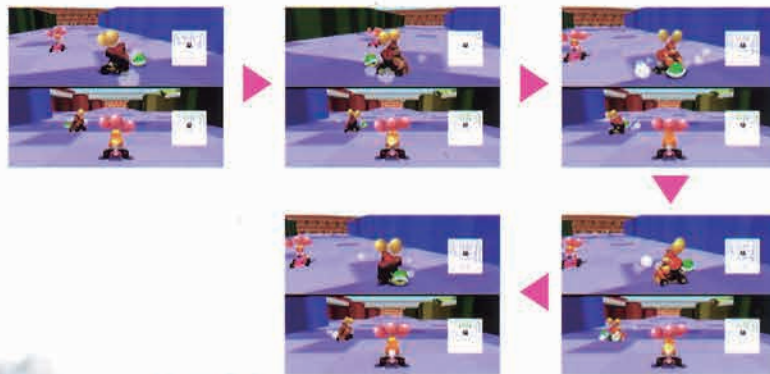


☆相手の動きを予測

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読み、待ち伏せして攻撃しましょう。

☆スピントーンを有効に使い！

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。



●タイムアタック

純粋に、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、Mario 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

Mario GPの1人用と同じく、3タイプの表示を選べますが、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(トリプル)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に入るもの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。



☆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。
- いくつかのコースにおいて好タイムを記録したとき、あなたは「本物のゴースト(!)」を見かけることができます。

・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することができます。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、別売の「コントローラパック」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。

☆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」
コントローラバックを使用し、このコースのゴーストをバ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。

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。このとき瞬間的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が変わるときから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。

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、この画面で必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。



●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かにセーブするのを選んでください。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となります。**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。
- ※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けす」を選択します。もう一度「このゴーストのデータがきえてしまいますがよろしいですか?」と確認してきますので「けす」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も、ゴーストのセーブができないだけで、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くと同様、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。」
「ゲームノートがつかれませんか。」
「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。

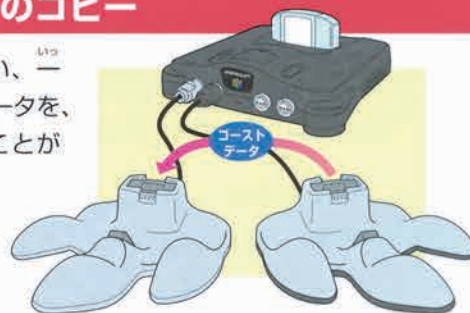
- ・ステレオ
ステレオ音声のテレビを使用する場合には選択します (NINTENDO64からの音声出力が左右両方ともテレビに入力されていることを必ず確認してください)。
- ・モノラル
モノラル音声のテレビを使用する場合には選択します。
- ・ヘッドホン
ヘッドホンを使うときにこのモードにすると、より自然にサウンドを聴くことができます。

●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

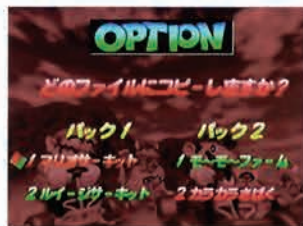
2つのコントローラパックを使い、一方にセーブされているゴーストデータを、もう一方のパックにコピーすることができます。



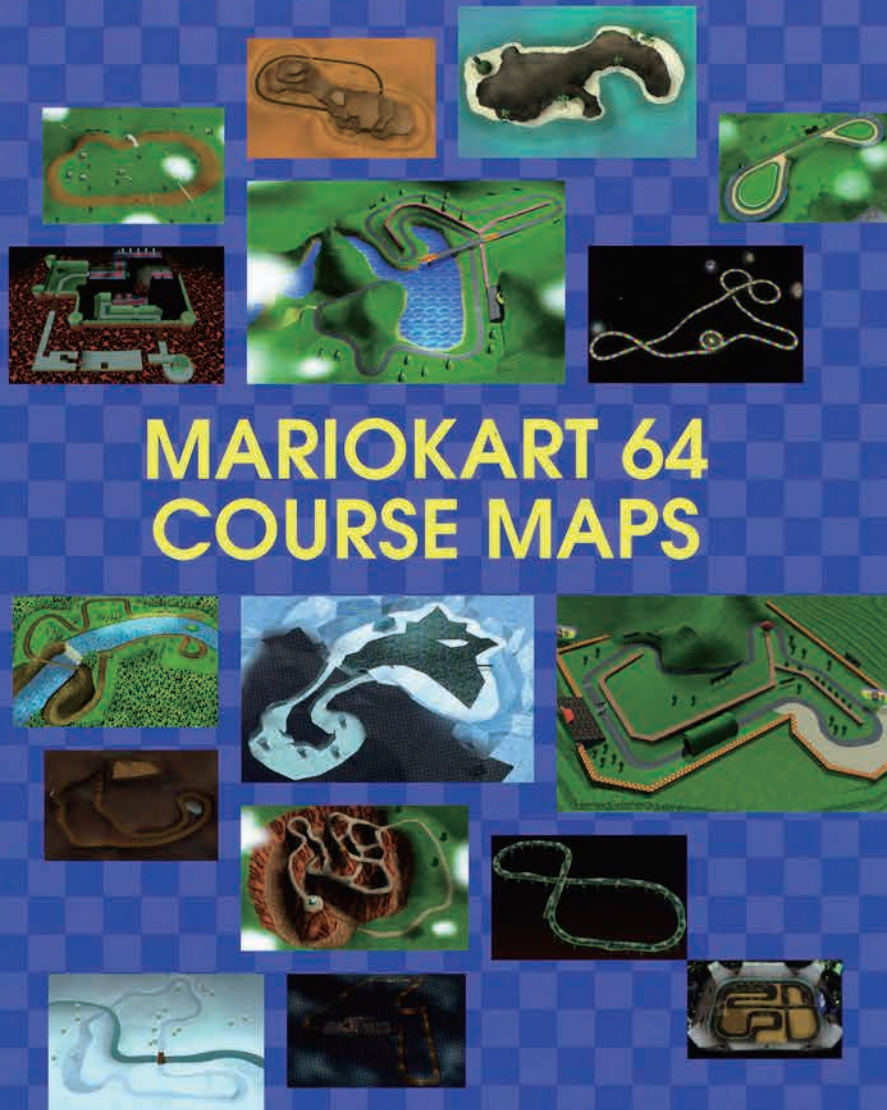
詳しくは次のページをお読みください。

5. オプションについて

- 1 「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。
- 2 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を確認してから本体の電源スイッチを入れてください。
- 3 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。
- 4 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。「どのファイルのコピーしますか?」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。
- 5 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となります。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。
- 6 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。
- 7 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



MARIOKART 64 COURSE MAPS



●ルイージサーキット●

ぜんちよう (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●

ぜんちよう (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●

ぜんちよう (全長 527m)

○=アイテムボックスの位置 X=チョロプーに注意



観客は牛だけという、のどかな牧場コース。路面は多少デ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プ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●

ぜんちよう (全長 753m)

○=アイテムボックスの位置 ←=踏切に注意



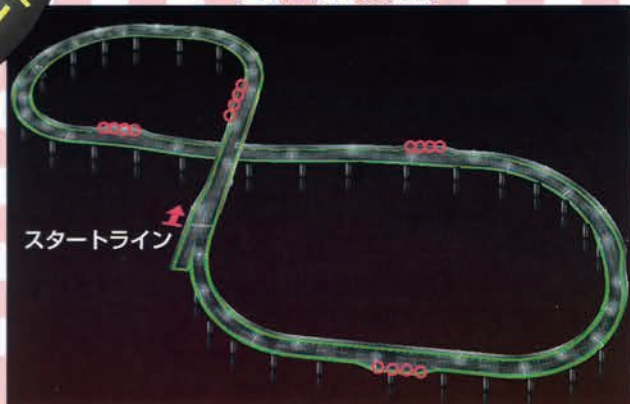
コースを横切る蒸気機関車にじゃまされないように、うまくタイミングをずらすのがコツ。運悪く踏切の手前で列車が来てしまったら、もちろん一時停止してください。危ないので、まちがっても線路の中に入ってはいけません。たとえそれが近道でも…



●キノピオハイウェイ●

ぜんちよう (全長 1036m)

○=アイテムボックスの位置

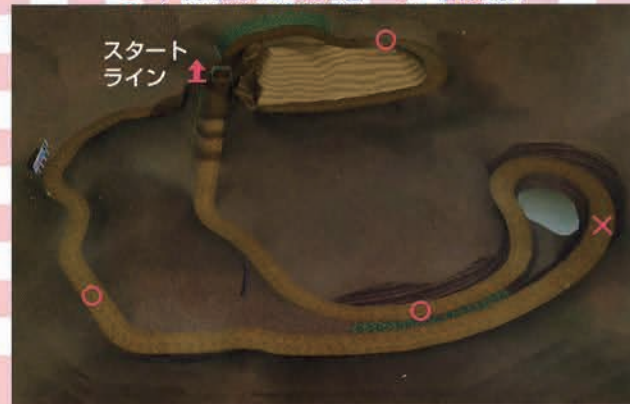


実際のカートは公道を走ることにはできないはずですが、なぜか一般の高速道路がコースのひとつに！大型バスやトラックのじゃまにならないように走ってください。無茶な割り込みやノロノロ運転は事故のもとです。

●チョコマウンテン●

ぜんちよう (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。

●フラップスノーランド●

ぜんちよう (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。

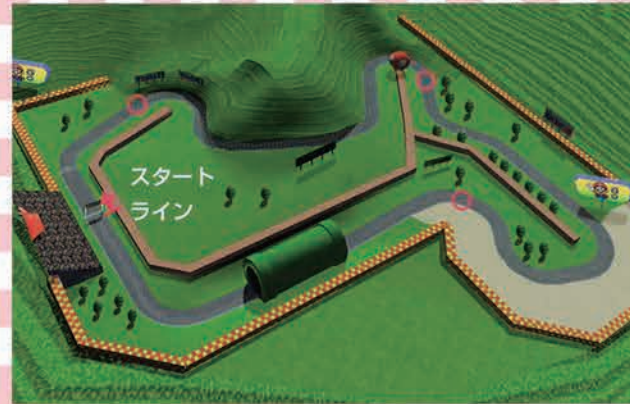


雪の降る、さむいさむいコース。当然、路面は滑りやすくなります。所々にいるユキダルマは可愛いけれど、当たるとクラッシュしてしまうので近寄らないでください。

●マリオサーキット●

ぜんちよう (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良タイムが表示されます。

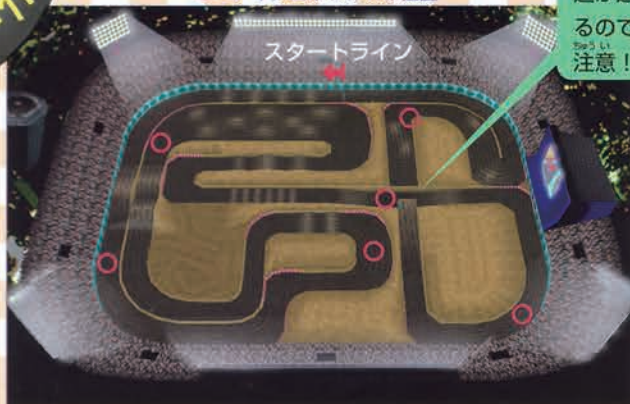


●ワリオスタジアム●

ぜんちょう (全長 1591m)

○=アイテムボックスの位置

みちとせ
道が途切れてい
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●

ぜんちょう (全長 1025m)

○=アイテムボックスの位置 △=コースアウトに注意

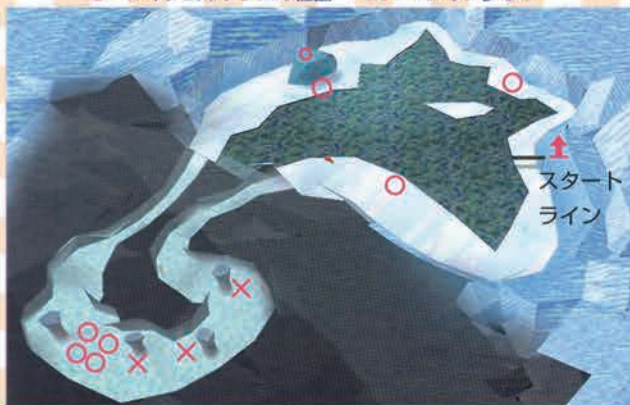


全部で3つあるサーキットタイプのコースの中で、一番距離の長いコース。ダッシュゾーンを使っての大ジャンプは大迫力です。湖沿いにはフェンスがないので、「コーナーを曲がりきれずに転落!」といったシーンが続出するかもしれません。

●シャーベットランド●

ぜんちょう (全長 756m)

○=アイテムボックスの位置 X=ペンギン多し!

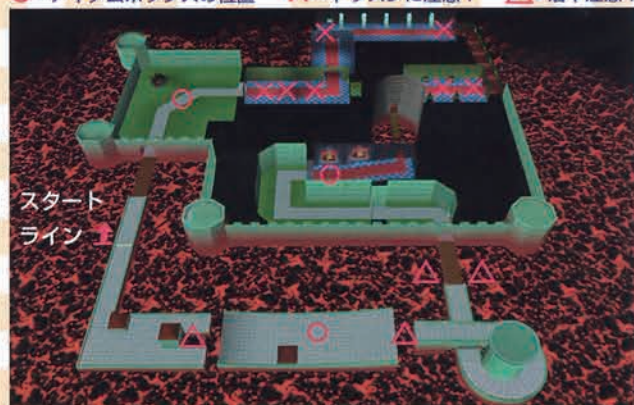


ツルツルすべる氷の世界。どこかで見たことのあるようなペンギンが出てきますが、ペンギンがいるってことは、ここは南極? すべて海に落ちてしまうと、あまりの冷たさにしばらく固まってしまいます。心臓マヒに注意しましょう。

●クッパキャッスル●

ぜんちょう (全長 777m)

○=アイテムボックスの位置 X=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ものですが、最大の難所は何とい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ン、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●

ぜんちょう (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〜ドロいけ●

ぜんちょう (全長 747m)

○=アイテムボックスの位置 X=コウモリに注意!

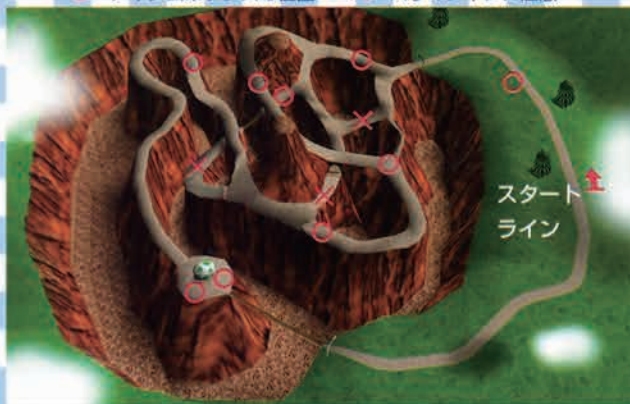


薄暗く怪しい池の栈橋が舞台。コーナー付近で柵が欠けていることが多く、とてもイジワルな設計になっています。途中で通過する古びた洋館では、コウモリの大群にぶつからないように。

●ヨッシーバレー●

ぜんちょう (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、コースレーサ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。

●レインボーロード●

ぜんちょう (全長 2000m)

○=アイテムボックスの位置



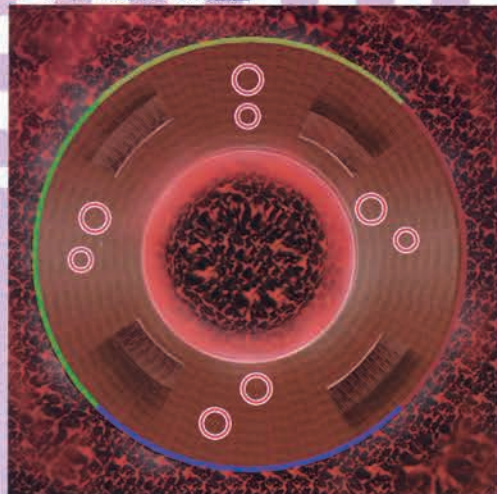
全コースの中で最長距離。とにかく長い、ひたすら長い。路面は文字通りレインボー、景色は宇宙空間にネオンがキラキラと、幻想的です。スペシャルカップのファイナルとして手ごたえ充分。ときどき襲ってくるワンワンは、減速して交わしたほうが無難かも…。



●ビッグドーナツ●

○=アイテムボックスの位置

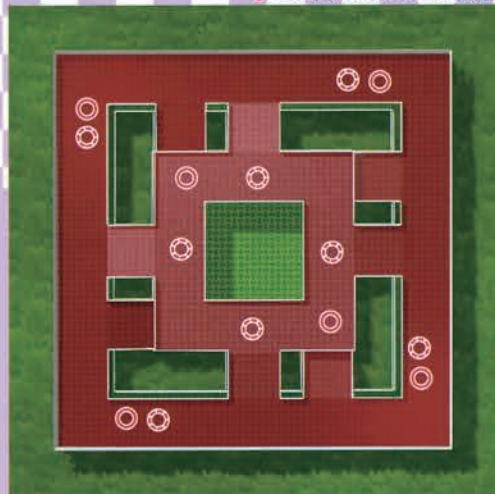
大きなドーナツの形をしたマップ。内側にはフェンスがないのでハンドルの操作を間違えると溶岩の中に突っ込んでしまいます。4か所あるカベを使って、「待ち伏せ作戦」するのも良いでしょう。



●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。当然、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

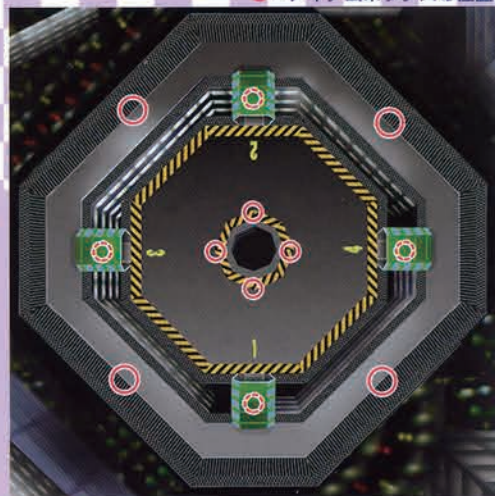
3段階の高さがあるフロアで構成されたマップ。4つのブロックはそれぞれ赤・黄・緑・青に色分けされているので、対戦相手の画面を見ながら、その位置をある程度確認することができます。



●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うと風船が1個なくなってしまう。落下防止のフェンスなどは全くないので、スピードの出しすぎは禁物です。攻撃する際はアイテムだけでなく、体当たりでの押し出しも有効。



エグゼクティブ	プロデューサー	山内 溥		
	プロデューサー	宮本 茂		
	ディレクター	紺野 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	山本 健二	川口 恭弘
		小川 謙	河野 正博	吉本 裕仁
デモ	シーケンス	プログラマー		
	ビジュアル	ディレクター		
CGキャラクター	デザイナー	矢嶋 肇	河越 巧	
		杉山 直		
		黒梅 知明	竹中 宏昭	豊田 十紀彦
		日野 重文	有本 正直	野上 恒
CGマップ	デザイナー	宮永 真	森 直樹	桑原 浩安
ミュージック	コンポーザー	永田 権太		
サウンド	プログラマー	阪東 太郎	稲垣 陽司	
サンプリング	ボイス	上月 亜少子	丸野 智子	
		CHARLES MARTINEE		
		JULIEN BARDAKOFF		
		THOMAS SPINDLOR		
		JOHN HURATON		
テクニカル	サポート	澤野 貴夫	高橋 剛	矢田 裕入
プログレス	マネージメント	福井 公芳	加藤 圭三	
	CGイラストレーター	西川 佳孝	藤井 英樹	
パッケージ	デザイナー	中野 祐輔	山口 亘	
マニュアル	エディター	酒井 康裕		
	スペシャルサンクス	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。

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。

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

 および NINTENDO⁶⁴ は任天堂の商標です。

©1996 Nintendo