


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す。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。

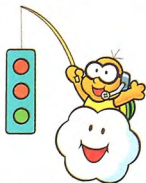
使用上の注意

- 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。

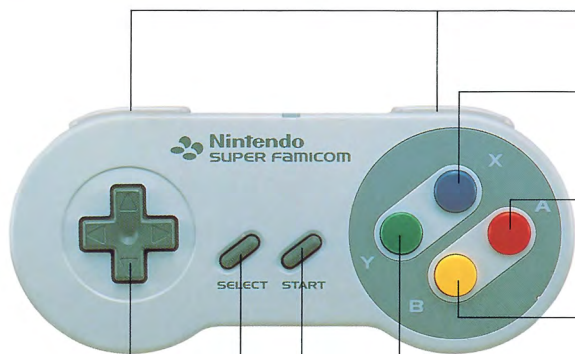


このゲームの主役、『カート(KART)』とは？

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)
およびリタイア(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^{なか}F1^せドライバー^{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^へと移^りります。

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^{えら}ゲーム^を選^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^べちます。

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

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

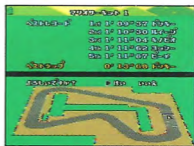
⇒各^{かく}カップに含まれる^{ふく}コースより、希望^{きぼう}するコースを1つ^{せんたく}選択してもらいます。GP^{グランプリ} 100ccでスペシャルに^{たつ}達した人^{ひと}は、スペシャルのコースからも^{えら}選べます。

★バトルゲーム

⇒バトル専用^{せんよう}の4コースの中から^{なか}選んで^{えら}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場合、十字^{ばあい}ボタンで希望^{じゆうじ}コースにカーソルを^あ合わせ、Bボタンを^お押しすると、画面^{がめんはんぶん}半分にそのコースの^{ようす}様子が出^でます。その後「はい」を選^{えら}べばコース^{せんたく}選択完了です。タイムアタックでは、同時^{どうじ}にベスト5の^{きろく}記録とベストラップも^{ひょうじ}表示^{ひょうじ}されます。



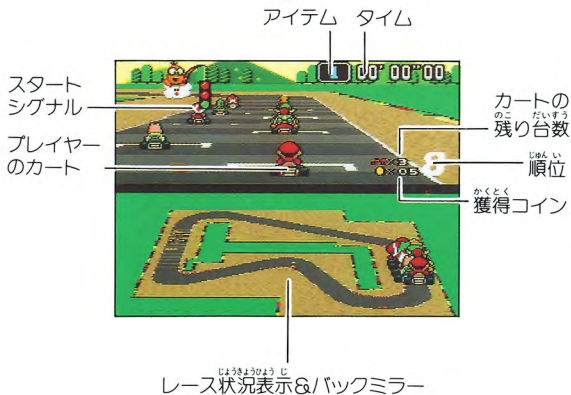
グランプリ^{グランプリ}の^{きろく}カップクリアや、タイムアタックの^{すべ}記録など全ての^けデータを消^けしたい時は、タイトル画面^{がめん}を出し、L・R・Y・Aの4ボタンを^{どうじ}同時^おに押し^おしてください。

タイムアタックの^{きろく}記録のみ消^けす場合は、コース^{せんたく}選択画面^{がめん}で消^けしたいコースを^{えら}選んでから^{じょうき}上記^おの4ボタンを押^おせば^{かく}各^{きろく}コースごとの^け記録^{ひょうじ}が消^おせます。

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
コースに進めますが、5位以下はもう1度同じコース
い い ない つぎ
を走り直さなければなりません。先頭カートのご
はし なお
ール後、画面左に全員の着順が順次表示されます。



5位以下

失格!!

- やり直しますか?
- ゲームを終えますか?

「リトライ(やり直し)」を選ぶたびに、残りカートの表示
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
で気を付けてください。また、途中でリタイア(棄権)し
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
タイアの意志を確認します。「いいえ」を選べば、その
ままレースを再開できます。

ドライバーズポイントについて

4位以内のドライバーには得点（ドライバーズポイント）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ズポイントのみ加算されていきます。

ドライバーズポイント		ラウンド	1
50cc	キノコカップ		
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
8	ワッパ		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

使用はAボタンで



ミドリ甲羅

ぜんぼう 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
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

ついきだん 追撃弾です。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。相
手の位置^{いぢ}を探りながら進むため、遠回り
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

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

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

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

ダッシュが可能かのうです。ダッシュの瞬間しゆんかん、
敵カートに当たると相手をはじき飛ばせ
る場合があります。



スター

一定時間、無敵状態むてきじやうたいでいられます。(但し
水場などに落ちると、すぐ元もとに戻もどってし
まいます。)この間はスピードもアップし、
敵からのアイテム攻撃こうげきや体当たりにも負
けません。特にバトルゲームで強い威力
を發揮はつきするでしょう。



イナズマ

全敵カートぜんてきを、一定時間小さくさせます。
小さくなったカートはスピードダウンな
ど、性能せいようも落ち込みます。



コイン

コインを2枚もらえます。すぐにAボタ
ンをおし、早めはやに貯たくわえていきましょう。



テレサ

相手画面から自分の姿すがたが消きえます。この
時、相手にアイテム表示ひやうじがあれば、それ
を横取りよこどりできます。

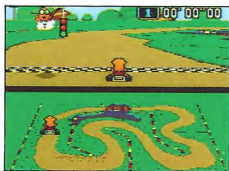
★マリオカートGPグランプリ (2プレイヤー)

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り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。

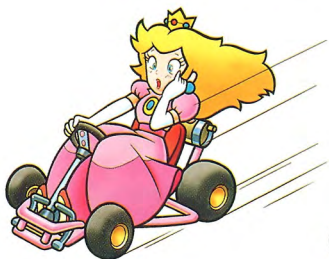
きょうだいたいけつ ●兄弟対決●



ひょうじゆんせいのお 標準性能タイプ ☆ マリオ&ルイーゼ

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。ルイーゼの、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&ルイーゼ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

マリオにとっては現ライバルと元ライバルにあたる、重量級のドライバーです。一旦、高速走行に入れば他者を寄せつけない走りが売り物。とにかくパワフルなレースを展開します。敵となった場合クッパは火の玉、DK Jr.はバナナの皮を使用。特に火の玉は他カートの攻撃と比べ、やや手を焼くかも知れません。

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。

“パクションフラワー”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

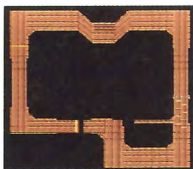
 キノコカップレース 



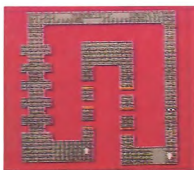
マリオサーキット1



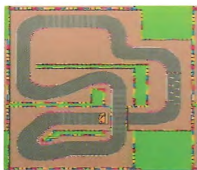
ドーナツ平野^{へいや}1



おばけ沼^{ぬま}1



クッパ城^{じょう}1

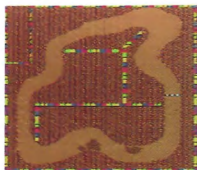


マリオサーキット2

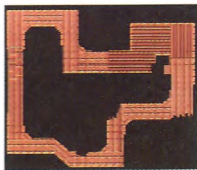
※コース上^{じょう}にオイルがこぼれていたなら、軽い^{かる}スピン^きの危険^{けん}があるので触^ふれないように。



フラワーカップレース



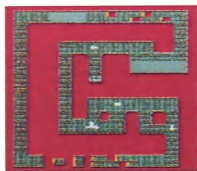
チョコレート島^{とう}1



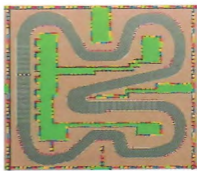
おばけ沼^{ぬま}2



ドーナツ平野^{へい}2



クッパ城^{じょう}2



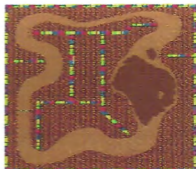
マリオサーキット3

※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。

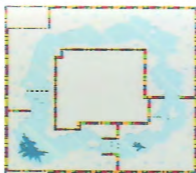
☆ スターカップレース ☆



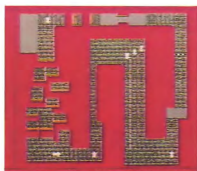
ノコノコビーチ1



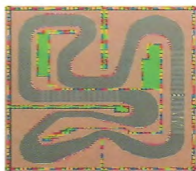
チョコレート島^{とう}2



バニラレイク1



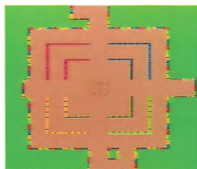
クツパ城^{じょう}3



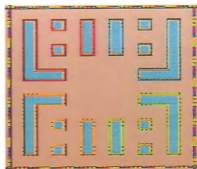
マリオサーキット4

※ノコノコビーチ^{しゅうへん}周辺の海で、水^{うみ}の青^{みず}の濃^{あお}い場^こ所^{ばしよ}は、
 極^{きよくたん}端^{ふか}に深^{ちゆうい}くなっているので注意^{ちゆうい}しましょう。

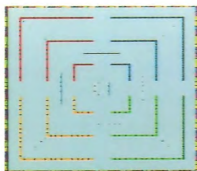
バトルゲーム



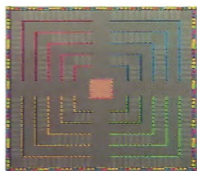
バトルコース1



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 小泉歓晃
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。