

任天堂公式ガイドブック  
**SUPER MARIO WORLD**  
 任天堂公式  
 ガイドブック **スーパーマリオワールド**  
 ご存知スーパーファミコン公式  
 ガイドブック第一弾。  
 定価780円(税込)

オール  
 コロタン文庫118  
 カラースペシャル版 **スーパーマリオ全百科**  
 スーパーマリオシリーズ1~4  
 全キャラのカタログ&攻略百科。  
 定価750円(税込)

雑誌 69911-82

ISBN4-09-104192-2 C8376 P450E

◆定価450円(本体437円)



**SUPER MARIO WORLD**™

SUPER FAMICOM™ SUPER MARIO WORLD 完結編

任天堂公式ガイドブック  
 続  
 SUPER MARIO BROS. 4  
**SUPER MARIO WORLD**™  
 スーパーマリオワールド

企画編集/エイブ・小学館



完結編

SUPER FAMICOM™

カバーデザイン  
 石村 勇 (100パーセント)  
 イラスト  
 宮本 茂 (任天堂)



SUPER FAMICOM SUPER MARIO WORLD 完結編

◆ WE 小学館

続

任天堂公式ガイドブック

SUPER MARIO BROS. 4

# SUPER MARIO WORLD™

スーパーマリオワールド

企画編集 / エイブ・小学館



WE ファンタジー スペシャル 小学館

SUPER FAMICOM®



## STAFF

### ●企画・編集

APE/糸井重里 加川 良

### ULTRA

野口 豊

福田純子

田辺茂男 朝尾直丸 大沢竜二

### ●カバー・本文デザイン

石村 勇 (100PERCENT)

### ●イラスト

今井修司 沢田ゆきお

### ●編集協力

毛利公信

### ●写真

オリオンプレス

### ●監修

任天堂

### ●協力

任天堂 APE

©1990Nintendo



1991年7月10日初版第1刷発行 (検印廃止)

●発行人  
相賀徹夫

●印刷所  
三晃印刷株式会社  
Printed in Japan

●発行所

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋二の三の一  
振替 (東京8-200)

TEL 編集 (03) 3230-5395  
業務 (03) 3230-5331  
販売 (03) 3230-5747

株式会社 小学館

- ゲーム内容に関するお問い合わせは、ご連絡下さい。
- 造本には、じゅうぶん注意しておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
- 本書の一部または全部を無断で複写機 (コピー) することは法律で認められた場合を除き、著者および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-09-104192-2

# 任天堂公式ガイドブック

続

SUPER MARIO BROS. 4

# SUPER MARIO WORLD

TM

スーパーマリオワールド



完結編

SUPER FAMICOM®





## CONTENTS

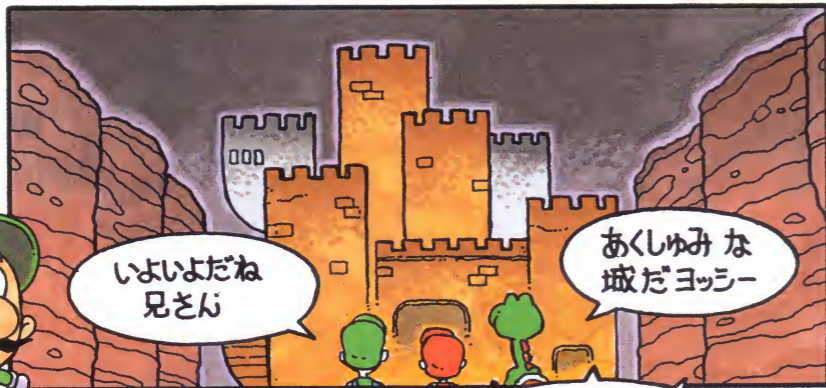
イントロ・コミック	4
<b>UNIT 1</b> ACTION DATA	7
POWER UP DATA	8
FIELD DATA	13
EXTRA DATA	14
<b>UNIT 2</b> ワールドツアーガイド・ダイジェスト	15
ヨースター島	19
ドーナツ平野	20
バナラドーム&台地	21
二本橋&せんべい山	22
迷いの森	23
チョコレー島	24
魔王クッパの谷	25
ネイティブスター	26
スペシャルゾーン・ツアーガイドマップ	27
<b>UNIT 3</b> TECHNIC	43
任天堂公認裏技百科	44
<b>UNIT 4</b> ANOTHER SIDE	57
「なぜ任天堂は——」研究レポート	58
任天堂102年の歩み	64
まりおとるいじ／中川いさみ	68
マリオ開発者インタビュー第二弾	72



# SUPER MARIO WORLD



## SPECIAL COMIC II



いよいよだね  
兄さん

あくしゆみな  
城だヨッシー



ピーチ姫  
いまいよ〜!

ちょっと  
まってよ兄さん  
すこし  
やすもうよ〜



ガッハハ  
よきたな マリオ!!

わ!



これでも  
くらえ!!

キリ  
キリ

HELP!!  
マリオ!!!



あたふた

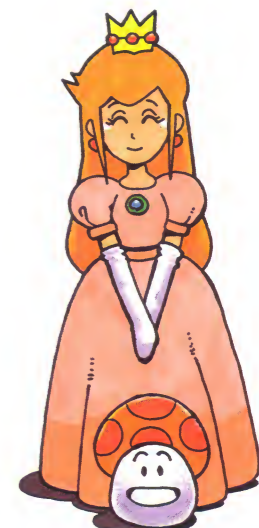


ごいっ!

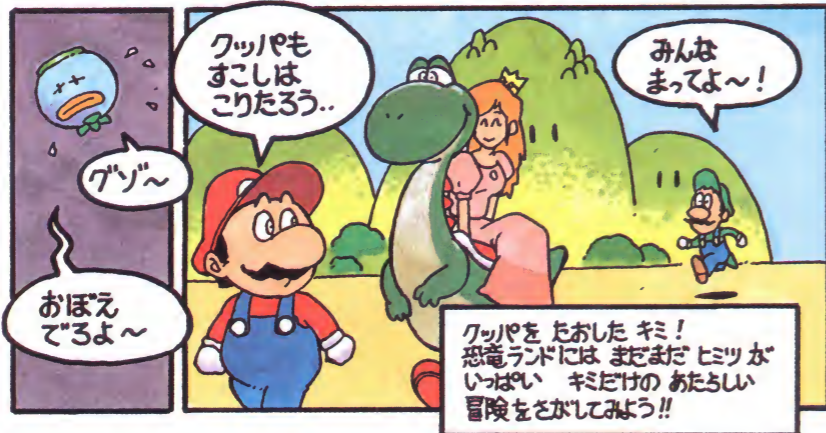
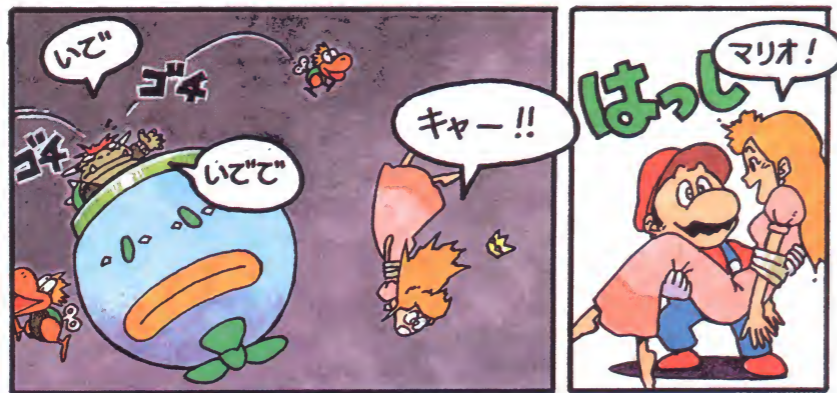
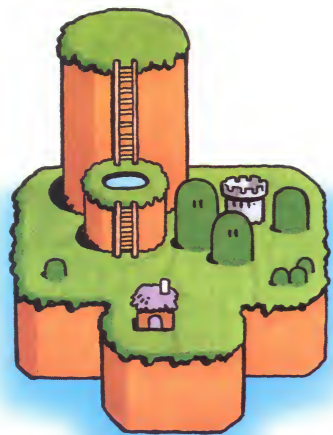
よっ



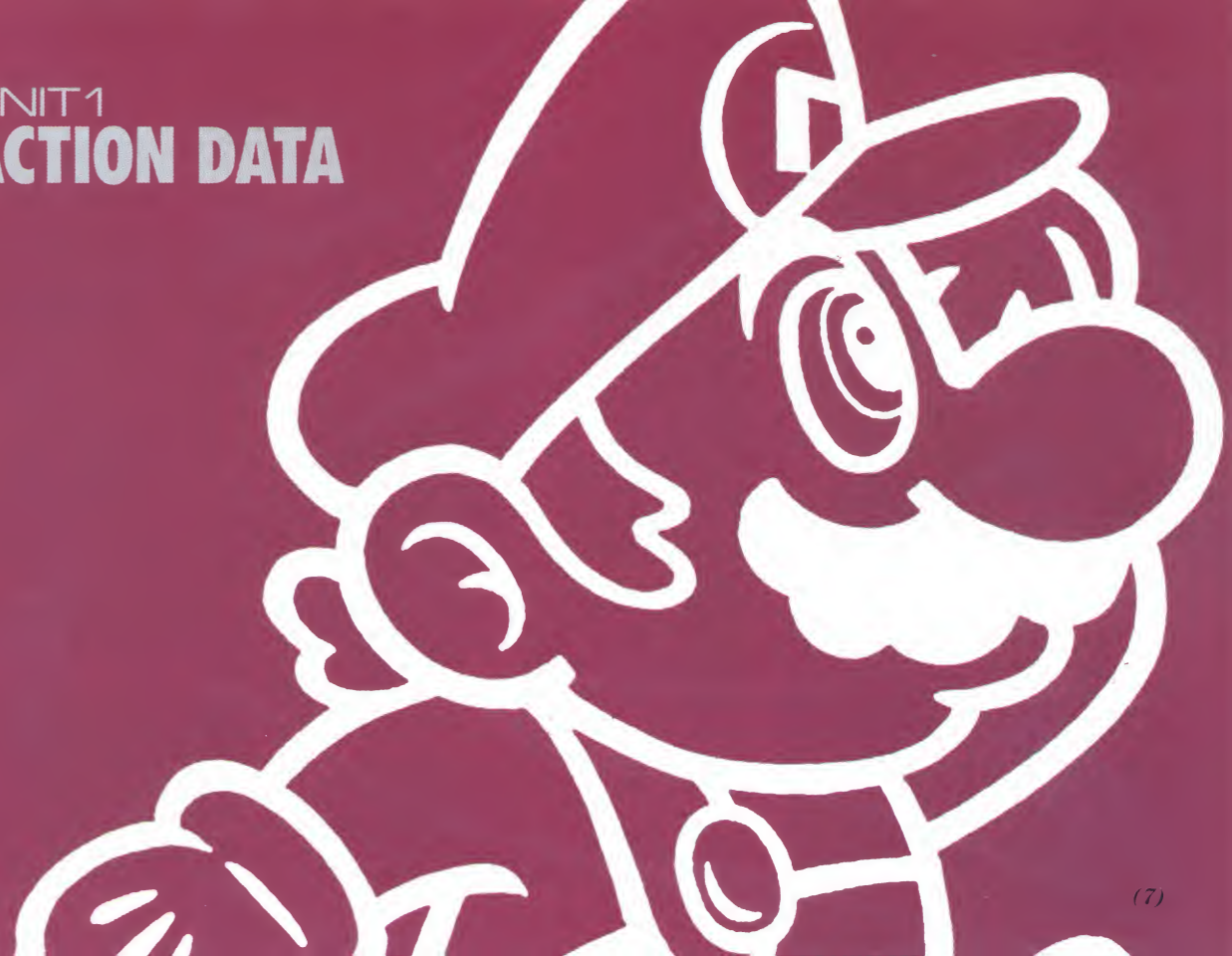
いご!!







UNIT 1  
ACTION DATA

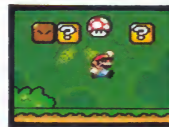




# SUPER MARIO WORLD DATA SCRAMBLE



## POWER UP DATA



マントあり、風船あり、恐竜の卵あり。今回もマリオは多彩な変身を魅せてくれるぞ。

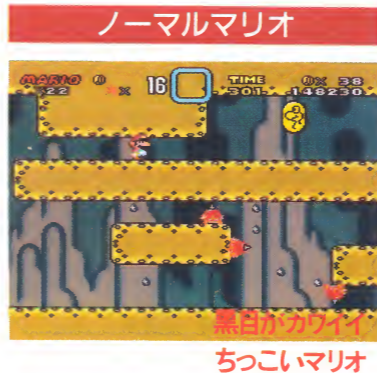
### ■マリオパワーアップ一覧表



今回のマリオのパワーアップで1番注目したいのが、パワーアップアイテムを1個予備にストックできること。たとえば、マントマリオの状態ファイアフラワーをストックしてある場合、ここでセレクトボタン押せば、好きなときにファイアマリオへパワーアップチェンジすることができる。



◀パワーアップチェンジを使いこなせるようにしましょう。



マリオが何もパワーアップしてない状態。どれだけ先の場所にジャンプできるかという、ノーマルジャンプで5ブロック、Yダッシュジャンプで11ブロック、スピンジャンプで5.5ブロック先の場所へジャンプすることが可能。同じくノーマルジャンプでは4ブロック、Yダッシュ、スピンジャンプなら5ブロック上空の場所へ飛び乗ることができる。



◀難易度を上げたって人は、この状態でクリアしてみてもいいかどうだろうか？



ノーマルマリオがスーパーキノコを使う、または各ステージにある中間ゲートを通じた場合にこの状態にパワーアップ。ノーマル、Yダッシュ、スピンジャンプそれぞれのジャンプで、ノーマルマリオよりも0.5ブロック高い場所にパンチすることが可能。さらにスピンジャンプで敵を倒すことができ、クルクルブロックを壊すこともできる。



◀スーパーマリオの状態じゃないと進むことができないところが、今回も数多くあるのだ。



どの状態のマリオでもいいからファイアフラワーを使った場合この状態にパワーアップする。ジャンプ能力などはスーパーマリオと全て同じだ。Yボタンを押すことによって、炎を放射する。炎は敵キャラに当たるまで画面の端まで飛んでいく。また、ノーマルジャンプの最高地点から放射した場合は、4.5ブロック先の敵を攻撃することができる。



◀クックパのイギーやラリーと戦うときは、ファイアマリオのほうが楽に勝てるぞ。





## マントマリオ



高い土管も  
ひとつ飛びだ

### 空を飛ぶ

Yボタンで加速をつけ、Bボタンでジャンプ(このときBボタンは押したまま)すると、マリオが急上昇する。加速に必要な距離は12ブロック。そして上昇途中にBボタンをはなすか、最高地点までくるとマントが開く。あとは十字ボタンの左右を使って、自由に空を飛ぶことができる。



◀こんなところにカギがあったぞ。



◀Bボタンでゆっくり降下するぞ。

### ボディプレス

マリオが空を飛んでいる状態からYボタンを押したままにすると急降下する。このとき敵を上から押しつぶすことができるのだ。また、敵ではなく地面に急降下した場合は一度に多くの敵を倒すこともできるぞ。



◀ただしアトミックテラサなどの大きい敵を倒すことができないので注意しよう。

### マントアタック

マントマリオの状態ではYボタンを押すと、マントアタックができる。これで倒せるのは左右1ブロック先にいる敵。炎に比べれば攻撃範囲は狭いのだが、Yボタンを連射すればバリアーの役目もしてくれるので便利だ。



◀ブロックの横からマントアタックをすると、中のアイテムを取ることができるぞ。

## 無敵マリオ



先につぶされ  
無敵になるぞ

マリオがスーパースターを取ると無敵状態になる。無敵でいられる時間は約15秒間。この間なら、マリオはどんな敵に触れても大丈夫。プレイヤーは、崖や穴から落ちないように注意していればイイだけ。さらに無敵状態で敵を連続8回以上倒すと、1UPすることもできるのだ。これでマリオのストックを増やして、楽に冒険を進めていけるはず。



◀無敵状態なら楽に進むことができるし、1UPもしてしまう。これは超ラッキーだよ。

## 風船マリオ



ふわふわ  
風船道中楽しいな

パワーバルーンを使うとマリオの体が一定時間ふくらみ、空中を漂うことができる。アイテムの効果が続く時間は約15秒間。この状態で敵に触れると一発でアウトだから注意しよう。ひとつのコースにふたつ以上パワーバルーンが出現するところでは、次の出現場所をしっかりと覚えておかないと、クリアすることは難しいだろう。



◀この操作感覚は慣れるまではちょっと大変。何度もチャレンジしてコツをつかもう。

## こんなマリオがいたら？

### モグラマリオ

▶手がモグラの様になり、地中を自由に進むことができるのだ。



### ピーチマリオ

◀ピーチ姫から衣装を借りて女装する。その気持ち悪いウィンクで敵を脳殺(?)。

### ノミマリオ

▶ノミぐらいに体が小さくなり、敵の背中に隠れて移動だ。



### カメマリオ

◀ノコノコの甲羅を奪ってパワーアップ。甲羅の中に手足を入れて防衛できるぞ。





## マリオ&ヨッシー



何でも食べるヤッ  
大食漢ヨッシー

### 敵キャラ・アイテムを食べる

Yボタンで舌を伸ばし、2.5ブロック先までのキャラを食べる。また18秒以内ならアイテムを飲み込んで運ぶことも可能。



▲こんな大きな敵でさえも飲み込んでしまうぞ。

### 足の裏がとっても硬い

ヨッシーが敵をふみつけた場合はスーパーマリオのスピジャンプと同じ。つまり、ノコノコなどを一発で倒せる強力な武器なのだ。



▲ブラックバックンの上も平気で歩けるのだ。

### ヨッシージャンプができる

ヨッシーに乗った状態でYダッシュジャンプをする。そして空中でAボタンを押すと、ジャンプ力がアップする。高さになると約2倍、15ブロック分だ。このテクニックを使えば、攻略範囲がぐんと広がるぞ。



◀この2段ジャンプを憶えてしまえば、もうマントなんて物はいらないかな？

### こんな攻撃もできる

ヨッシーはその口の中に甲羅を飲み込むことで、さまざまな攻撃ができる。緑色の甲羅の場合は甲羅をはき出してぶつける。赤の場合は炎をはく。黄の場合はジャンプして着地するときの砂煙で敵を倒せるぞ。



◀青の甲羅の場合は、空を自由に飛ぶことが可能。18秒間の制限時間つきではあるが……。



## FIELD DATA

さまざまな地形で彩られている恐竜ランド。ヨッシーも大変なところに住んでいるよなあ。



水中  
マントはいらぬ  
ファイアでいこう

マリオが水中で走った場合は、地上の約1.5倍の時間がかかる（20ブロックを約3.6秒）。このように操作がしづらい水中面は、速くから敵を攻撃できるファイアマリオで攻略するのが正しい選択だろう。

### 水中のコース

- ドーナツ平野のひみつのコース1
- ソーダの湖
- 迷いの森のコース2
- ラムネ海溝の沈没船

合計4コース



氷上  
滑り始めたら  
もう止まらない

氷上でのマリオの操作は難しい。走っている途中で方向転換やジャンプの着地時に、マリオが勝手に滑ってしまうのだ。そんなときには滑っていく方向と逆の十字ボタンとYボタンを押す。これでピタリと止まるはずだ。

### 氷上のコース

- ドーナツ平野のひみつのコース2
- バニラドームコース3の隠れ面
- スペシャルゾーン4

合計3コース



金網  
金網デスマッチ

金網のコースでは回転扉で金網の裏表をいたりきたりしながら進む。金網のこちら側にいる敵はキックで、向こう側にいる敵はYボタンのパンチで倒せる。ちなみにキックで敵を連続8回以上倒すとIUPできるぞ。

### 金網のコース

- ヨースター島の城
- せんべい山の城
- 魔王クッパの城の入り口・2のドア

合計3コース





# EXTRA DATA

これまで紹介しきれなかった、ためになるデータ、ヘンテコデータを一挙公開するぞ。

まずはアイテム編から。スイッチブロックを使ってブロックをコインに変えた場合、何秒間コインのままているか？ これは青色、銀色ともに**約10秒間**。お次はジャンプ台を使ってジャンプした場合、何ブロック分ジャンプできるか？ これは**13ブロック分**。つまり**12ブロック上**にある場所なら乗ることができるとってわけ。ヨッシージャンプといい勝負だね。それからアイテムストックからアイテムを引き出した場合、何秒で地上まで降りてくるか？ これはマント羽根は**5.5秒**、これ以外のアイテムなら**2秒**。



それからヨッシー編のオマケ。もし、ヨッシーとマリオが駆けっこをしたら勝つのはどちらか？ 距離は**20ブロック**、マリオはYダッシュしてもいいこととする。マリオは**2.2秒**で走り、ヨッシーの方は同じ距離を**2.4秒**かかった。というわけでこの勝負、マリオの勝ち。しかし、ここでマリオがヨッシーに乗った場合は**2秒**で走ってしまうのだ。やはり黄金コンビは仲良く力をあわせてってこと？

そして最短コースで進んだ場合、何分何秒でクリアできるか？ これは**14分25秒**を切れればキミも名ゲーマーの仲間入り！



## UNIT 2 WORLD TOUR GUIDE DIGEST

ヨースター島～ネイティブスター



# 恐竜ランドツアーガイド ダイジェスト

マリオの冒険の舞台「恐竜ランド」は、謎に満ちた不思議な国。楽しいキャラクターでいっぱいコースや、大魔王クッパの支配下にあるお城や岩を、知力、体力をして運でクリアしながら進んでいく。このダイジェストガイドで、ポイントをおさえて、いざ冒険の旅へ。



▲それぞれのコースに特徴がある。



# 攻略ルートガイド 1

ひとつひとつのコースをゆっくり進んでいくのもいいけれど、自分にあつたコースだけを選んでショート・カットしていくのもまた楽しいもの。いろんなルートを見つけよう。



## ROUTE A パワーアップルート

常にフルの状態が進みたい人はこれ。ドーナツ平野のコース1でマントを取り、北のお化け屋敷を屋根裏から隠し扉でクリア、裏道を出す。後はひとつ進むたびにどんなに遠くにいても、ここに戻ってセーブ。苦勞せず自由なパワーアップが出来るわけ。



◀お化け屋敷のもっとも簡単なクリアー&セーブ方法はこれです。



▶ここはほんとに使わにヤンソンの超おいしいエリアなのだ。

## ROUTE B お楽しみルート

技術的に難しい面はパスしたい人は、以下の面を無視して進むべし。全体攻略には支障がない。バナラドームのひみつのコース2、3、バナラ大地の岩、バターブリッジコース1、2、迷いの森の岩、魔王クッパの谷の岩。クッパの城ではドア2と5を選ぶこと。



◀他にもソーダの湖は、地獄の道。あえて行く必要はないでしょう。



▶ラクに進みたい人は、すべてのスイッチを必ず押すように。



## ROUTE C 決定版最短ルート

技術に自信があって、とにかく早くクリアしたい人は以下のルートでどうぞ。ヨースター島コース2、3、4、城、ドーナツ平野コース1、ひみつのコース1、隠れ屋敷、スターロード1、2、3、4、クッパの城。早いけどなれないとツライので覚悟してください。



▶スターロードは特殊技術が必要になる。飛ぶとかげげるとかね。

◀ここでコースをそれて隠れ屋敷に行くのがポイント。



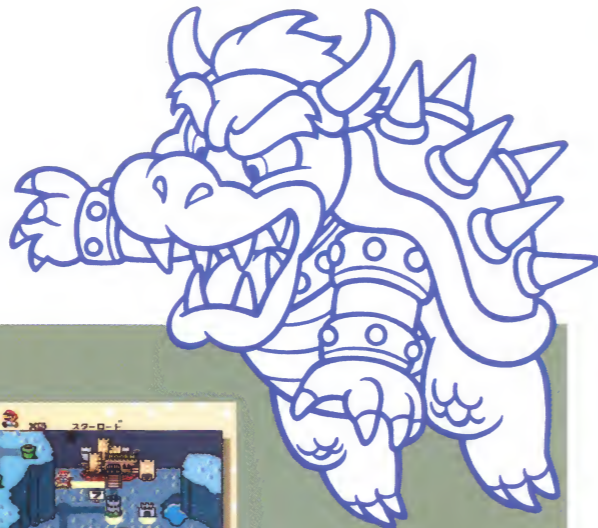
◀ここまでくれば、もう後はクッパを倒すのみ。

## CAUTION

このルートは、初めてゲームする人にはお勧めしません。というのも、技術がともなわい状態でクッパのところに行っても、倒すのが大変だから。2度目に遊ぶとき挑戦しよう。



◀ピーチ姫はキノコをくれるけど、取るうとするとき、火が、火が。



## ヨースター島

## YOSTER ISLAND

### まずはゲームシステムをつかむこと

マリオシリーズを遊んだ事のある人なら楽勝で進める導入コース。ここでは、技術というよりは、4のシステムを身に付ける。色スイッチとブロックの関係、ヨッシーの乗り方、Pスイッチの扱い方など、4ならではのシステムがやさしく楽しく覚えられるのだ。



◀ヨッシーがひたすら可愛い。とにかく可愛い。卵を産むけど、きっと女の子じゃないと思う。

コース1：まずは、黄色スイッチを押すために西側に進む。巨大マグナムキラーが出現するけど、しゃがんでいけば大丈夫。黄色いブロックはスピンジャンプで。  
 コース2：いよいよヨッシーの登場。とにかくヨッシーに乗って扱い方を覚える。一度落ちてしまうとなぜか狂ったように走り出すのでつかまえるのが大変。  
 コース3：黄色スイッチを押していればなんのことはないコース。ヨッシーが出るので、逃がしてしまった人はまたどうぞ。リフトの回転を良く見てジャンプ。  
 コース4：コースとしては簡単だけどトゲトゲの地雷がやっかい。水中ではコイツをみかけたら、とにかくジャンプしてかわすこと。無敵生物なので倒せないのだ。

### ヨースター島キーワード



#### ヨッシー

通常ルートで登場するヨッシーは緑色。何でも食べるし、食べるカメによっていろんな力を発揮する頼れる味方だ。



#### 黄色スイッチ

スイッチを押すと、透明だったブロックが出現する。ちなみに黄色ブロックはスーパーキノコを出すのでお得です。



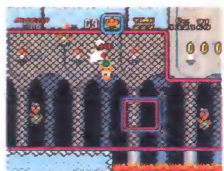
#### 中間ゲート

4では、コースにこの中間ゲートが設けられているところがある。切っておくとミスしたときここから始まるのだ。



#### イギー

ヨースター島のコクッパ・キャラ。土台が傾いたとき踏みつぶせば、楽勝。土台から落っこせばクリアだ。



#### お城

金網に飛びついて横に進んでいく。裏側のキノコはパンチでやっつけよう。



#### スイッチ

黄色スイッチの部屋に行く前にPスイッチを押してコインを取りまくる。3UPはできるはず。



## いよいよこれからが本番だ!

マリオ4の最大の特徴であるマントが出現する重要なステージ。ここには、隠れ屋敷や秘密のコース、スイッチ、裏道など、とにかくたくさんの要素がぎっさりつまってる。どのコースもすみからすみまで、きっちりチェックしながら進んでいこう。

コース1: マントゲームを倒してマントを手に入れたら隠れ面について、練習をしよう。飛ぶのは最初は大変だけど、これはマスターする必要大。カギ有り。

コース2: 緑スイッチへのカギルト+コース分岐もある、リッチなコース。

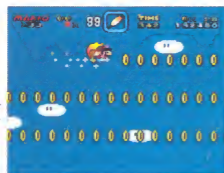
コース3: 鬼のようなリフト連続面。LRボタンで行く先をスクロールチェック。マントで飛ぶこともできる。

コース4: 上下する土管に惑わされてはダメ。たじろぐまえにポンと飛んでしまえばけっこう簡単に行ける。



## 緑スイッチ

Pスイッチ+甲羅で、IUP出来るけどめんどろなら無視して進んでもいいだろう。ちなみに緑ブロックからは全部羽が出る。



▲金貨も取れるし、マントも覚

えられるし、楽しい楽しい。



## お城

縦スクロールのコースは、くずぐずしていると壁に潰されちゃうので決断力が必要。



## お化け屋敷

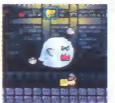
マントを使って天井からクリアすればオウシイ裏道へ直結。まめなセーブにも適しています。

## ドーナツ平野キーワード



## ひみつのコース1

コースのカギを取って水底へ。ここは隠れ屋敷に通じるカギがあるので、ぜひ取ろう。死んでも放すなPスイッチ。



## 隠れ屋敷

ふたつめの部屋で金貨を取ってからPスイッチを運んで通常クリア。天井のドアからは、スターロード。



## ひみつのコース2

ツルツルの氷の面。単なるショートカットではあるけれど、思わぬサイトシーンもできるのでクリアーしてみよう。



## 裏道

ブロックが5つ。すべてがアイテムの宝庫。ヨッシーに乗って入ればIUP。それを99回繰り返せば99UP。地道だ。

## 巨大な地下の空洞には?

暗い地下コースが延々と続くバニラドーム。登場する敵キャラも今までとちょっとタイプが違ってやりにくい。動く地面や溶岩の海、トリッキーなしかけ、真の力が試される。ハードだけど、あきらめないでね。



コース1: ここは意地ワルなブロックや、動く床が登場する。カギは赤ブロックを出してから取りに行こう。

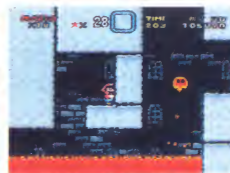
コース2: ここのカギは赤スイッチに通じている。Pスイッチを使ってブロックをコインに変えて取る。

▲バズルっぽい面があって楽しい。コース3: とんでもない所に3UPムーンや隠れ面、ヨッシーの卵。でかいコースなので、謎もいっぱい。コース4: キラーが雨あられと飛ん来て、しかもバナナだらけで足場が悪い。チビマリオなら隠れ面へ。



## お化け屋敷

ドームのお化け屋敷にはアトミックテレサ。マントやジャンプで引き付けながらかわしていく。



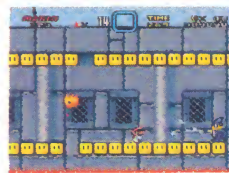
## 岩

バターブリッジへ続く岩。プイプイに続く土管はふたつ。最初のは無視した方が楽かもしれない。



## 赤スイッチ

ここも技術に難ありの人はへたにPスイッチを押してIUPするより、ジャンプしていった方が無難。



## お城

カメカメは突然出て来るので突っ走ってはダメ。Pスイッチを使い、ドアを出して中間ゲートを切ろう。

## バニラドーム&amp;台地キーワード



## ひみつのコース1

上へ上への縦スクロール。意地ワルなバタバタは一定の速度で動いているので良く見ていればかわせる。



## ひみつのコース2

ヨッシーを出せばラクに進めるはず。大量のバタバタにはマントでクルルッ、が一番効く。簡単ゴールは隠れ面から。



## ひみつのコース3

助けられているのか、邪魔されているのかリフトがいっぱい。コツとしては一匹の背中に長くいないこと。



## レミー

画面のすみの火の玉が当たらないところにいて、近くの土管に出たら攻撃。レミー以外の奴が出たらジャンプして。



## 橋は落ちると危ないのだ

上下に分かれた二本の橋をクリアして、無傷のせんべい山にバンソウコウをつけよう。コースの数は少ないけど、謎は多い。もちろん難易度も高い。特にソーダの湖に行くとき、バターブリッジはプロ級の腕が必要。ヨッシーや、ブロックのありがたみしみじみ。



◀あわれ踏台にされたヨッシーは何匹いるのやら。

コース1：バターブリッジのコース1は強制スクロール&伸縮足場。ジャンプしながら、タイミングをとる。  
コース2：バターブリッジのコース2はマントガメの生息地。マントを使って一気に飛び切ってしまう。  
コース3：チーズブリッジのコース1はヨッシー大活躍。隠れ面行きも、ソーダの湖行きも助けてくれる。  
コース4：せんべい山コース1は、KKの稲妻攻撃がきつい。マントを使って飛んでいけばおいしいことも。



### せんべい山

◀助けて〜、つぶされる〜。とにかく走れ走れ走れ!



### ソーダの湖

スターロードへ続くソーダの湖。トビードの激しい攻撃に息もたえだえ。ここは難しいぞ。



### お城

ダッシュで走り抜けたり、金網をつたって登ったり、体力勝負のアスレチック面なのだ。

## 二本橋キーワード



### ヨッシーの翼

ブロックをたたくと出現する白い翼は、ヨッシーと一緒にときだけ使うことができる。ワープして隠れ面へ。



### ON&OFF

このスイッチは使いによっては地獄をまねく。ここのお城で見つけたら必ず押すこと。つぶされても知らんぞ。



### 強制スクロール

画面がどんどん動いて、マリオが落ちていく！LRボタンもきかない。マリオがいつも画面の中央にいるように。



### ルドウィッグ

甲羅に入って動いているとき攻撃してもムダ。空中回転して着地したとき、真上からガンとふんでやればよい。

## 迷いの森

## MAZING WOOD

## 隠れゴールだらけなのだ!

ぐるりと円になって、中心線が走っている迷いの森。やっとゴールを切ったと思っても、先に進まないシヨックなステージもある。近道は東のルートです。おまちなか最後のスイッチ(青)はコース2の東。



### ▲森を切り開いて道を作れ。

コース1：ハナチャン登場。ヨッシーがいれば一口で飲み込んでくれる。バルーンを使ってカギも取れる。  
コース2：湖のなか。この青スイッチへのカギはちょっとズレイ。通れない色の壁を通り過ぎた先にある。  
コース3：とにかくヨッシーに頼れ。一人だとつらい。城へのルートはスーパーマリオでカギを取って。

コース4：カギの隠れ面に行く土管に入るには、マントを使うと簡単。ここは雲に乗って進むのがオシャレ。

## 迷いの森キーワード



### ひみつのコース1

しゃがんで敵を避けながら、リフトの上にじっとしているのがもっともラク。スピード感到えさせられない。



### バルーン

Pバルーンをとると、マリオがふくれて浮いていく。一定時間だけなので十字ボタンでしっかりコントロール。



### お化け屋敷

ループから抜けるにはPスイッチで右端にドアを出し、天井裏のコースへ。右の出口が正解。



### お城

Pスイッチは一見役に立たなそうだけど、最後の石像が落ちるので有効。ただし素早く行動。



### 砦

しゃがみ込みスライディング技が使えれば、つらくはない。ひとつめの扉の先には1UPが。



### 青スイッチ

ここは、見えてるコインを取れば十分。トゲゾーをばかにするとトゲゾーに泣くことになる。



### 1UPキノコ

ゴールの奥にある1UPは、Rボタンで画面をスクロールさせ、画面内に納めてから、歩いてゴールすれば取れる。



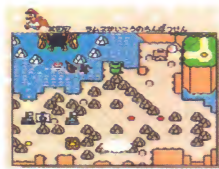
### ロイ

左右の壁が迫ってくる。落ちてくるロイをかわすには、常にYボタンで加速して逃げるのが一番。3回で決めろ。



## 大づメ、やりがい100%だ!

敵キャラの攻撃もいっそう過激、地形も意地ワル、ループもある。とすべてそろったチョコレー島。だけど、ここまで自力で来られた人には、クリア出来る技術が備わっているはず。自信をもってトライしよう。



▲見た目より複雑なつながりだ。

**コース1**：カバみたいなライタとチビライタ登場。ゴール直前は、隠れ面に入って、人間大砲に変身だ。

**コース2**：IT'S ALIVE!

生きているコース。コイン取得数で行く面が変わる不思議なシステムなのだ。

**コース3**：マントを駆使して、リフトを渡る。ゴールは上にあるのはヒッカケだ。落ち着いて下のゴールへ。

**コース4、5**：4はみかけほど難しくない移動リフト。5は、伸縮床の中心に立つようにしていれば大丈夫。



### 岩

木箱が上から下から串刺し関係。先端ぎりぎりをかすめるようにジャンプして進んでいく。



### お城

ダッシュ&ストップで前半の杭をかすす。ラストの3ブロックはマントで高く高くとべばいい。



### お化け屋敷

テレサは結構単純なので、ジャンプして簡単に引き付けられる。ドアはブロックの上にあるのだ。



### 沈没船

なぜかチビマリオの方が通り抜けやすい。Sスターは目につく限り取っていく。

チョコレー島キーワード



### ひみつのコース1

最初から最後まで、走りぬげる気持ちで進んでいく。お城への近道だ。



### コイン

コース2で0~8、9~20、21へ、コインを取ると次のコースが変わる。



### タイム

コース2の2ステージめの変化は残りタイム234以内、~249、250以上で通過。



### 水晶

沈没船の水晶は、明るい台地との決別。これを取るといよいよクッパの谷へ。

# 魔王クッパの谷

## KOOPA'S VALLEY

## メタルサウンドが流れる魔の谷へ

城までは幾つかの分岐ルートがあるので、自分の力にあわせて選んでいこう。スターロードからが近道だが、通常コースも結構楽しいので、戻って行ってみるのもおすすめ。岩は通り抜けのタイミングが難しい。



▲暗いのに派手なクッパ城。

**コース1**：インディは溝にはめ込んで、頭の上を通過して。前半は上から下のルート、後半は中間のルート。

**コース2**：動く壁が上下に

移動して通路をつくっている。無理せず待って、パズルを解こう。カギあり。

**コース3**：リフトの数字をちゃんと見ていけばそう難しくはない。マントがあればより楽に進める。

**コース4**：普通にクリアするのはそう難しくはないが、ヨッシーを連れていくのは大変。カギあり。



### お化け屋敷

天井にあるカギは、コインを階段に並べなければダメ。十字ボタンで操作出来るので慎重に。



### 岩

一回ぐらいトゲにさわってもいい、ぐらいの気持ちで思い切ってジャンプしていこう。羽根は取る。



### 城

動く床は空中にある下のブロックに乗って待っていればヨシ。下の中間ゲートは必ず切る。



### 魔王の城

楽なコースは2から5。パワーアップしたい人は、3へ、あるいは6へ。最後の通路はライトで楽勝。

## 魔王クッパの谷キーワード



### メカクッパ

メカクッパは一度ふむと気絶するので、持ち運ぶことが出来る。目をさますまえに投げて武器として使おう。



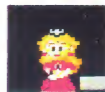
### コントロールコイン

コインのスタート地点より右にマリオをおいて、後は十字キーで上、右、上右、と押ししていけば階段が出来る。



### クッパ大魔王

メカクッパを頭に2回ぶつける、を3度くり返す。とにかくすばやく左右に大きく動き回って攻撃をかすすのだ。



### ピーチ姫

クッパが書いた後にキノコをくれる。画面左に位置しておいて、すべていくキノコは絶対逃さないように。



### 謎のショートカットルートだ

伝説の3色ヨッシーに出会える、不思議なスターロード。全ての面にゴールとカギがあり、変化にとんだ地形だ。使い方によってはパワーアップや、セーブ等のショートカットにもなり、後半は助けられるはず。ただし、ここは普通の面より難しいので、進むのがちょっと大変。5つのステージをクリアしたあとは、スペシャルゾーンへの道も開かれる。苦勞しても行く価値アリ。



#### スターロード①

ドーナツ平野の南から入る。一種のボーナス面で、アイテムの宝庫。位置を覚えて、取りに来よう。



#### スターロード②

パニラドームから。水の中。ゴールに通じている土管に入らずに下を通れば、カギをみつけれられる。



#### スターロード③

チーズブリッジから。ジュゲムの雲を利用して、真上の隠れカギへ。十字ボタンでコントロール。



#### スターロード④

迷いの森の岩から。赤ブロックが出ていれば、カギは簡単。ただし、マイトが甲羅がないとだめ。



#### スターロード⑤

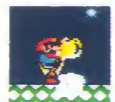
クッパの谷から。マントが使える。助走のときリフトをうまく使えばずっと飛んでいけるはず。

### ネイティブスターキーワード



#### 赤ヨッシー

1と4にいる。エサを5つで大人になる。大人になったら、甲羅を食べて火をふくことが出来るのだ。たのしい。



#### 黄ヨッシー

3と5にいる。ブロックでも何でも食べて、大人になると、甲羅を食べて砂けむり攻撃が出来る。



#### 青ヨッシー

コース2にいる。甲羅を食べると飛べるので、他の面で必要になったら取りに来よう。子供のうちは持って運んで。



#### スペシャルゾーン

スターロードの真ん中のスター。スターロードの5から行かれる。ここには新たなコースが8つもある。さて…

## SPECIAL ZONE TOUR GUIDE MAP




ふつうの人でも  
けっこう進める  
タイミング勝負の面

### お楽しみコース1

ブロックからつるを出して、上へ上へと登っていく

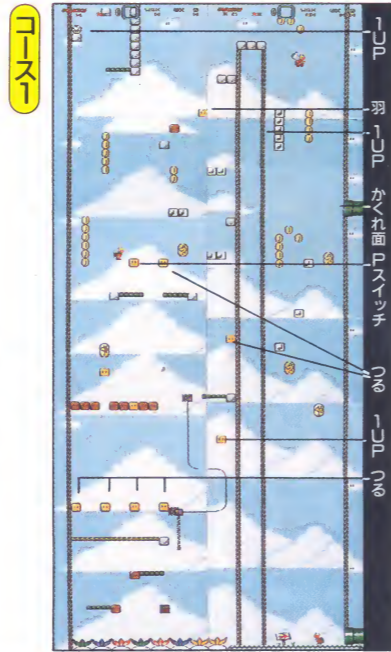
バネやオンブロック、つる等を使って、ロープで仕切られた右側の面へ下っていくというアスレチックな面。より長いつるを出して、さっさと上がるのもいいけれど、ジャンプ技に自信のある人は3UP面を狙おう。

 左から3本目のつるの先のブロックからは、Pスイッチが出現する。一見役に立たなそうだけど、

これは、右側の落下途中の土管に入るためのブロックを出す。ここから入れれば、オイシイ3UP面へ出るのだ。



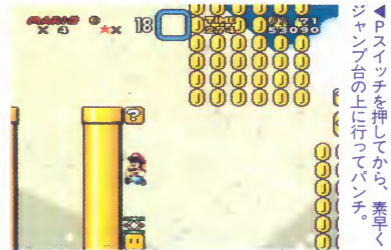
COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースcrollの地上面
B かくれ面の数	1つ(土管)
C コース分岐	なし
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	アップル



### お楽しみコース2


パワーバルーンはちょっと意地ワル

最初は、土管の上をピョンピョン、後はパワーバルーンを乗りついで進んでいく。土管はいいとして、問題はパワーバルーン。まず、取ったら上から2つめに回り込み、3つめはバックンが出ているとき下から回り込む。バルーン状態のときはムダな動きは避ける。

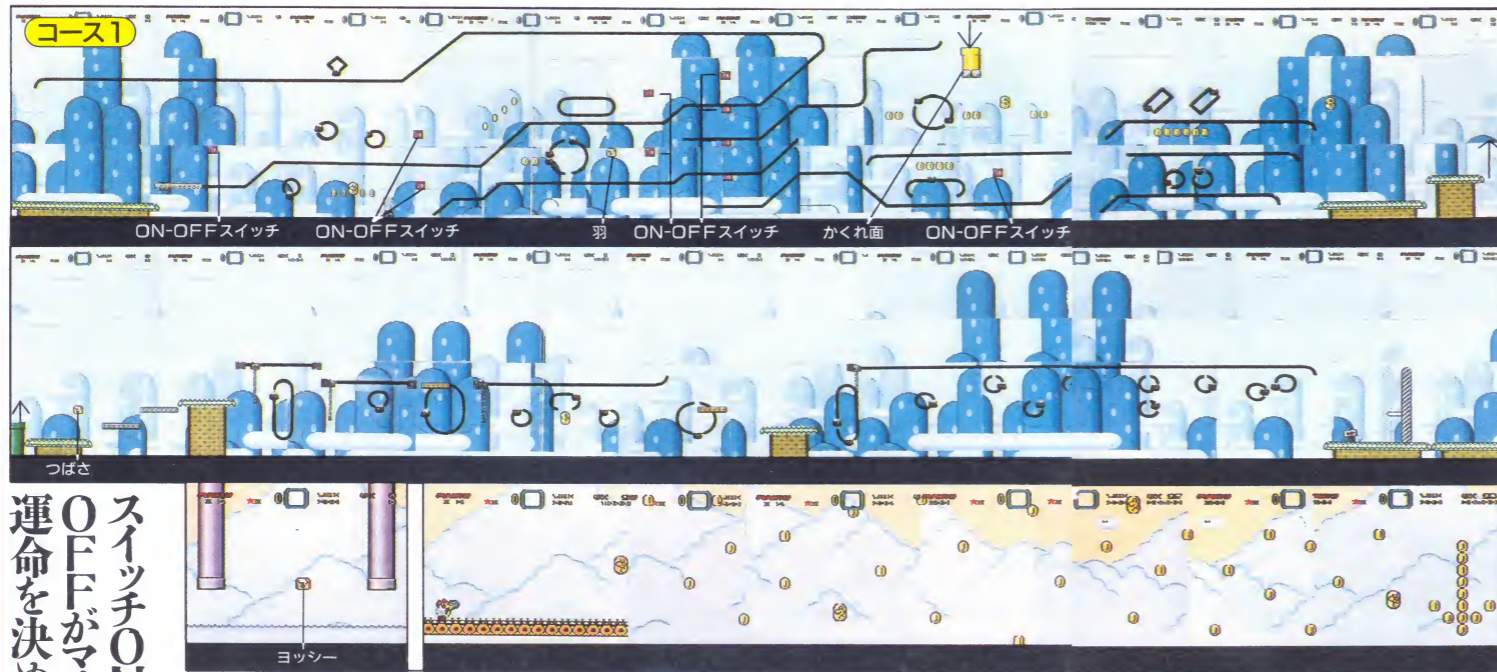


COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースcrollの空中面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	なし
D 難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	ブル



 最大の難関は、3つめのバルーン。これを取るためには、手前の土管からバックンが飛び出しているときに、下を通ってたたくのが一番早い。ただブロックの上にはブルがいるのでこいつをふんで落としてから。





スイッチON・OFFがマリオの運命を決める!

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B かくれ面の数	2つ(土管・翼)
C コース分岐	なし
D 難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	チヨロポン

スタートしてリフトに乗ったら、最初の2つのON/OFFスイッチにはさわらない。3つめのスイッチをOFF、リフトが一段下に行くので、次のスイッチをONにする。これで、土管にたどり着けるぞ。

▶ヨッシーだ。いるといたないではクリア方法が、180度変わってしまう強い助っ人なのです。



### びっくりコース1

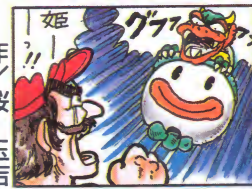
むやみにスイッチを押さないのがクリアの秘訣。

この面は、実はマントで一気にクリア、が可能。でも、かなりの高度を保たないと結局ぶつかって落ちて来てしまうので、マント操作がイマイチな人は地道にリフトでいこう。マップ上方向の黄色い土管からは、ヨッシーが出現。ここでヨッシーを取っておけば、ボーナス面→クリアが可能になるのだ。



◀金貨取りほぐしたい、どこからおちても面クリアのラッキーなボーナス面。ちよつとスルイ感じ。

ヨッシーの助けも、マントの助けも借りないぞ、というあなたは真のゲームマ。そういう人は最初のスイッチをOFF、次をONにして、あとは敵をよけまくる。ツライ。



作/桜玉吉





走りだしたら止まらない  
つるつるすべる  
氷原のステージ

### びっくりコース2

マリオ4のなかでも  
1、2を争うハードな面

とにかくすべる、そのうえ、敵ももりだくさん、海もある、足場は動く、ブロック間の間隔は開いている、すべて揃いのプロ級コース。前半は思い切ってYダッシュで、細かくジャンプして敵をかわしながら進み、後半のブリッジはすべる長さや、加速ジャンプで届く距離を計算しながら考えて進むのがマル。



▲Pスイッチはブリッジまで運んで使う。ブロックの中はスターだ！



▲無敵になれば、マグナムが飛んできてても平気。

とてもじゃないけど、まともにクリアするのは無理、という人は、しょうがないので、スターロードからブルーヨッシーを取ってくる。最初のカメを食べて、土管をくぐりながら飛び、ふたつめの土管周辺で補給。ただムダな動きは一切ゆるされなぞ。

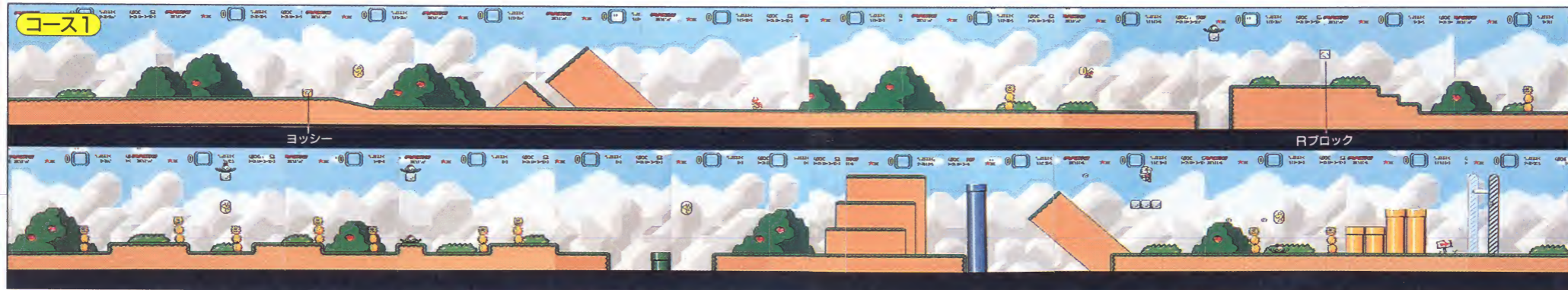
最後の土台のところに来たら、まずスターの効果が消えるのを待つ。ここはノコノコの背を利用して、ブロックに渡るので、無敵になっているとマズイのだ。通常の状態にもどったら、ノコノコがブロックの高さと同じぐらいになったときに、助走ジャンプ&ジャンプでOK。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟氷の面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	なし
D 難易度	★★★★☆
E 代表的な敵キャラ	マグナムキラー



▲氷の面では、早めにブレーキをかけようね。





ヨッシーがいれば  
こわいものなしの  
サボテン行進コース

スペシャリストのためのコース1

何でも食べる  
カワイヨッシーの面

最初のブロックでヨッシーを出しておけばこれといって心配のない、息抜きの出来るコース。途中でスターを取れば1UPも出来るし、ヨッシーに木の実を食べさせて卵やアイテムを生ませることも出来る。楽しんで進めるよ。



◀基礎中の基礎、カメのコウラ投げブロックたたき。これでヨッシーはイタダキ。頼りになるぞ〜



◀ブルーのカメを食べれば飛べるけどこれはあまり役に立たない。



◀ほら、桃の実ふたつで、雲が出た。金貨を全部取ればらくらくU Pなり。うれしいね



まんがいち、途中でヨッシーを離してしまつてこの3段丘に来てしまったら逃げる方法はひとつ。丘が見えるか見えないかのところからダッシュをかけ、素早く一番



上の段へ。で、サボテンをジャンプして避け、戻ってこないとうちに土管に飛び移る。けっこう簡単ですね。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	なし
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	サンボ



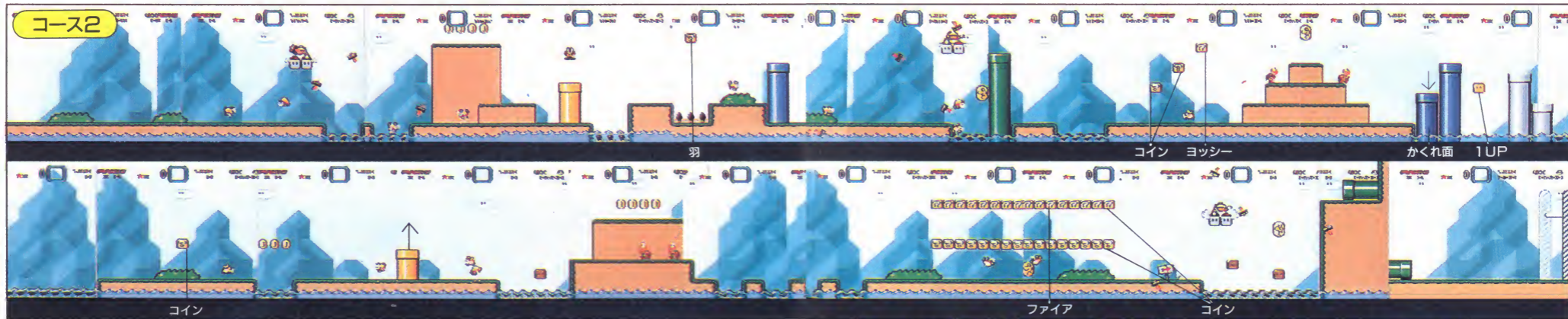
▲サボテンはヨッシーの大好特らしいのだ。

作/桜玉吉

井上ヨースター







行く前にちょっと待つ  
洪水は静かに  
ひいていくもの

スペシャリストのためのコース2

むしろ、タイム・アップに  
気を付けるべし。

初めてここにトライするときは、洪水に気  
を取られてアタフタしがちだけど、これは、  
気長にひくのを待った方がラク。途中羽根を



取って飛んで  
いくというの  
もできるけれ  
ど、そのまま  
でも大丈夫だ。



◀こんな所にヨッシーが！しか  
し、ヨッシーは泳ぎが下手なのだ



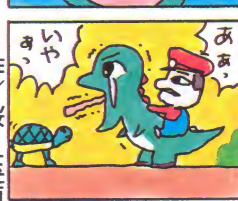
◀1UPもあります。これ  
を取ってから隠れ面へもど  
り一挙両得するというのが  
おしやれな生き方でしょう。



このステージはコイン集めにはもって  
こいのところ。まめにブロックをたた  
いて進み、隠れ面で全てを取り、最後のブ  
ロック橋でまた全てを取る。クリアする頃  
にはコインの重みで身体が動かなくなる(うそ)。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースcrollの地上・水の中
B	かくれ面の数 1つ(土管)
C	コース分岐 なし
D	難易度 ★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ アッパレ

アクアリスト恐竜



作/桜玉吉







すべての発射台から  
飛び出してくる  
キララーの攻撃

### チャンピオンシップのコース1

とにかく、とことんつらい  
森の中のコース

ここは本当につらいので、ズレイけど逃げ道を教えましょう。マント+ヨッシーで来て、ハナチャンを食べたあと、ヨッシーにさよならして低空飛行していく。そんなのはいや、という人もヨッシーは連れてくると便利だよ。



◀ジャンプ台は、とにかく待っていきましょう。やっぱりヨッシーがいるとラクなだけだね。



◀ここはジャンプ台が必要。ない場合は高等テクニックキララー2段ジャンプが必要です。



◀この面のヨッシーはこんな所にいるので、あまり役に立たない。



ゴールの→を超えたら素早く発射台の上へ。でもここでくすぐりしていると、すぐハンマーが飛んでくるので、ここもすぐさまジャンプ。ハナチャンを超えたところでひと息ついて、アッパレを落とす。ゴールのゲートには台の上から思い切って高くジャンプすればよし。

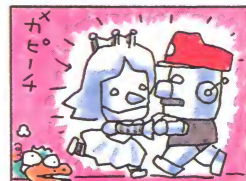


COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ★ ☆
E	代表的な敵キャラ	キララー



▲森の中は、一人で入ってはいけません。

### 近代戦



作  
桜  
玉  
吉





感動のスーパー  
プレイヤー  
メッセー지를!

チャンピオンシップのコース2

ここまでやって来た努力が  
ついにむくわれる!

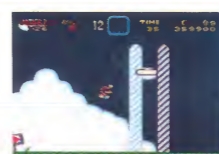
とにかく長いコースなので、タイムが足りなくなる。ヨッシーで緑の木の実をたべて、20秒ずつ時間を稼ごう。ヨッシーは甲羅投げて取って、Pスイッチをもって来て落とす、という面倒な作業をして手に入れる。そんなことしてる間に進んだ方が早いかな。



▲ここはつらくても上へ行くしかないのだ。



コインで描かれたスーパーなメッセージ。コインを取っているとタイムオーバーになっちゃうよ。逃げ逃げ。でもこれでマリオ4クリアかと思うとこの瞬間をもっと楽しみたい。ヨッシーで、直前の緑の実を食べていれば、コインを取っていても余裕が出て来る。最後は一緒に来たいものね。



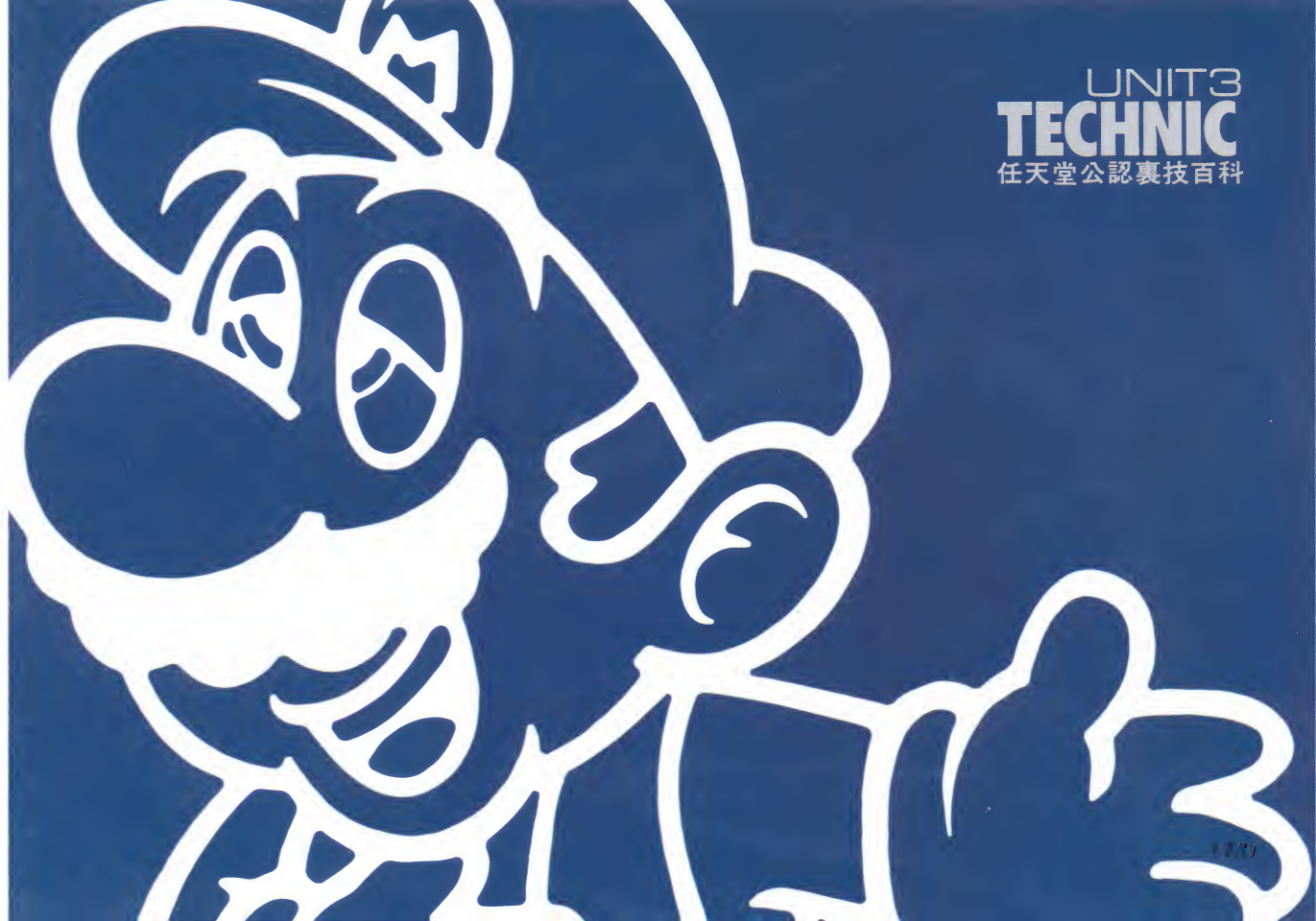
◀さて、この先にはいったい何があるのやら。これですべて終わったと思うなよ~!!

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの地面上
B	かくれ面の数 なし
C	コース分岐 なし
D	難易度 ★ ★ ★ ★ ☆
E	代表的な敵キャラ K.K.



▲がんばれマリオ、夜明けは近い。





■各コースチェックポイント

1	1UP 6個、Pスイッチ、羽根、パワーアップキノコ、隠れ面。
2	Pスイッチ、パワーバレーン3個。
3	羽根、ヨッシー、ヨッシーの翼、隠れ面。
4	ファイアー、スター、Pスイッチ。
5	ヨッシー、Pスイッチ、Rブロック。
6	羽根、ヨッシー、1UP、ファイアー、隠れ面。
7	ファイアー2個、ヨッシー。
8	ヨッシー、Pスイッチ、ファイアー、スター、羽根、1UP。

これが裏ワールドだ!



◀スペシャルゾーンをクリアしてきたスーパープレイヤーだけが、この裏ワールドを体験できるのだ。

ヘンなキャラが登場



トータルガイド

スーパープレイヤーと呼ばれるためには

けっこうズルイ手を使ってクリアしたあなたも、まともにいんどんだあなたも、トータルチェック。ちゃんと取るもの取って進んできたかな。見落とししてたらやりなおし!?



◀このスターはなかなか取れない。取れたあなたはプロゲーマーになれるかも。

最後にあなたのクリアー方法をまとめてチェック



# スーパーマリオそれは裏技の歴史

ゲーム界に大改革をもたらした“裏技”。その『スーパーマリオ』との密接な関係を探る。

物事が大きく変わるときに発想の転換という要素が必要なきがある。ときとしてそれは非常識、かつ滑稽に映ることも多くあるが、そういったものが新しい道を切り開いたりするものなのだ。

80年代中盤、はっきりいって子供達はゲームに飽きていた。というよりは不満があったと言ったほうが正しいかもしれない。当時かなりのタイトルがでていたが、それらは20分もプレーすれば先が見えてしまうような、ゲームの常識に縛られたモノばかりだった。そんなときに、何かいままでに見たことが無い

ものを、両手にドッサリ抱えたイタリア人のヒゲおやじが登場したのだ。

今を思えば「スーパーマリオブラザーズ」は、当時としてはとんでもなく非常識なゲームだったはずである。空中の何もないところから突然アイテムが出現したり、天井の上を走って行くと隠し部屋があり、そこでは最終面へワープができる……など。それまでのゲームの常識に当てはまらない要素が所々に組み込まれていたのだ。

当時の子供達はいつしかそれらを「裏技」と呼ぶようになった。なんとも秘密めいていて、それでいて風格を感じさせる言葉なのだろうか。いつの時代も子供はネーミングの天才である。

「スーパーマリオ」の出現によって、子供達はゲームに「裏技」という香辛料を要求することになった。こうして一大裏技ブームがやってきたのだ。もう、ゲームを早くクリアするのは当たり前。それよりも多くの裏技を発



秘密の通路を通じて、隠し部屋に到着。ワープすることによって、難易度調整ができるワケなのだ。

見した者がヒーローとなれたのである。各ゲーム誌には、読者投稿による裏技を扱ったページが登場し、ますますそのブームに拍車をかけていった。

さて、裏技の第一人者である「スーパーマリオ」だが、シリーズを重ねるごとにアツと驚くモノをたくさん見せてくれる。そのアイデアの奇抜さというか、センスにはただ感心してしまうばかりだ。最新作の「スーパーマリオワールド」でも、ヒゲおやじは両手に抱えきれない裏技を、マントに包んで僕らを待っているに違いない。



何もない空間からブロックが、そしてナゾのツルが出現する。子供たちは数々の秘密を解明する。



## 増殖技

産めや増やせ  
マリオが増えれば  
笑顔も増える

ここでは僕の仲間をガンガン増やせちゃう裏技を紹介しよう。

敵を連続でやっつけるというオーソドックスなものから、いままで誰も気付かなかったアツと驚くものまで、ありとあらゆる方法をキミに伝授。これでゲームオーバーの心配御無用。



## おク技

これを知っていれば  
イザというとき  
必ず役立つぞ

お次はプレー中になにかと役立つ裏技を一挙公開するぞ。

知っているようで意外と知らなかった甲羅がアイテムに変わる法則や、どうしてもクリアできないコースの秘密の攻略法などなどを、ソツとキミだけに教えちゃおう。



## コミカル技

だからなんだと  
言われても  
こまります

兄さん、僕にもちょっと喋らせてよ。僕が紹介するのはコミカル技。はっきりいってクリアの役には立たないけど、どれもこれも大爆笑の技ばかり。

友達が見ている前でなにげなくこの技をキメれば、キミも立派な「マリオ」パフォーマンスー！





## ハナチャンをふんづけてあつというまの最高得点!

マントマリオで来よう

地面に落ちないようにハナチャンをふみつつける!



▲マントマリオになってない人は、このルーレットブロックでマントを取っておこう。



▲地面に足が着かないようにハナチャンを踏み続けてみよう。11回目を過ぎたあたりから、3UPの表示がバグってしまうのだ。すると……。

アレレ表示がバグってる!?

このコースの中盤にハナチャンが3匹いるところがあるよね。そこに僕がマントを着けている状態ていき、どれでもいいからハナチャンの背中にジャンプ! さあ、ここからが問題。このあと地面に足を着いちゃいけないんだ。つまり、ハナチャンの背中から背中へ飛び移るってワケさ。うまいぐあいに連続でハナチャンをふんでいくと、11回目から3UPの表示が変な風にバグってしまうんだ。

最初は僕も驚いちゃったけど、もっと驚いたのがスコアの表示。ハナチャンを1回ふむごとに50万点ぐらい増えてるんだもん。



この技を決めるポイントはココ!

マントマリオの状態では、ジャンプのあとにBボタンを押しておく、通常よりもゆっくり降下することができる。

なにせ着地地点でもある、ハナチャンはあっちこっちに動き回る。このテクを使って、うまく空中で微調整しよう。



イッキに最高得点だ!



人数もバッチリ増えてる!

## 泳ぐだけで1UP!

このコースの中盤にボツンと置いてある甲羅。みんな不思議に思っただろうけど、コイツは目の前の池に放り込むのが正解。あとは一緒に泳いでいればドンドン1UPするよ。

ここへ甲羅を投げ込む



▲この甲羅があるのはコース中盤。伸び縮みする土管の手前にあるぞ。Bボタンで持って、目の前の池の中に放り込むのだ。

あとは泳いでいれば……



勝手に1UPするぞ!



▲このとおり8回目を以降からドンドン1UPしてくれる。これは楽だ。

## マントアタックでOK!

今回の冒険から使い始めたマントだけど、コイツはホント便利。マントアタックで甲羅を上を跳ね上げて、上空のキラーを倒すこともできるんだ……アレレ! 1UPしてるぞ。

ノコノコをおびきよせて



▲右からくるノコノコを踏みつける。マントアタックでも構わない。そして甲羅を左のブロックの近くに運ぶのだ。

甲羅にマントアタック!



▼上のブロックを狙って、甲羅にマントアタック。タイミングが少し難しい。



▼上のブロックを狙って、甲羅にマントアタック。1UPしていくぞ。

キラーをやっつけろ!

## ジュゲムにおまかせ

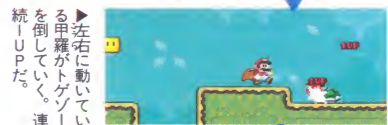
甲羅を持って、コース中盤のジュゲムのいるところまでこよう。そしてジュゲムが顔を出す土管の手前のくぼみに甲羅を投げ込めば、トゲゾーをやっつけて連続1UPできるぞ。

ジュゲムを2匹集める



▲甲羅を持ってここまでこよう。そして右側にあるくぼみに甲羅を投げ込めば準備OK。あとはトゲゾーが集まるのを待とう。

トゲゾーで連続1UPだ!



▶左右に動いている甲羅がトゲゾーを倒していく。連続1UPだ。

ドンドン補給してくれるぞ



▲トゲゾーが少なくなったら、ジュゲムが補給してくれるから安心だ。



## 増殖5 ▶ドーナツ平野のひみつのコース2

かく 難易度★★★★

### 隠れスターで連続1UPをキメちゃおう!

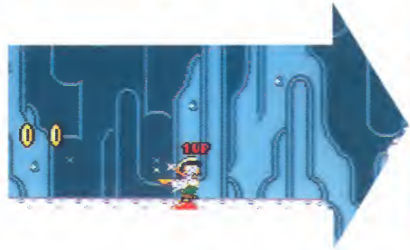
このスターを取ったら

猛ダッシュで進むのだ!

このブロックをたたくと……



▲まずはこの1個目のスターが出現したら猛ダッシュで進むのだ。



▲ここで2個目のスターが登場。さあ、連続1UPの始まりだぞ。

この秘密のコースにはスターの出現するところが、2カ所あるんだ。最初は僕も気づかなかったけど、何回かこのコースを利用するうちに謎が解けた。2個目のスターは、どうやら無敵状態でブロックをたたかないと出現しないみたいなんだよね。

だから、1個目のスターを取ったら敵のことは気にしないで、早く進むことだけに集中しよう。あとこのコースは床が氷なので、ちょっと油断すると滑ってしまうから注意。

うまく2個目のスターをキャッチできれば、気持ちイイくらいドンドン1UPするよ。

### この技のポイントはココ!

1個目のスターをとって無敵になったあとは、とにかく下の方を進もう。高い足場がたくさんあるコースだが、これは無敵状態じゃないときに利用するもの。ヘタに上に登って、次の足場へのジャンプに失敗したときに、かなりのタイムロス



▲努力及ばず間に合わなかったの図。コインの音が寂しい。

ヤッタぜ連続1UP



## 増殖6 ▶すべてのボーナスステージ

難易度★

### 絶対に5UP!

ボーナスステージでハテナブロックを左側からマントアタックしてみよう。この方法を使えば必ず○がでるんだ。ホントだよ。

左からマントアタック



▲ハテナブロックの左側からマントアタック。それで必ず○がでるはずだ。

3つマルなら1UP



おみごと5UPだ!



▲ボーナスステージは制限時間が長い。だから、落ち着いてやり方さえ間違わなければ確実に5UPすることができるぞ。

## 増殖7 ▶スペシャルゾーン8

難易度★★★

### コインが無限に!

ちょっと大変だけど、スペシャルゾーン8まで来てみよう。ここには上に乗るだけでコインが無限にでてくるブロックがあるんだ。

ギリギリでココにジャンプ



▲この位置からオンブロックへジャンプ。これ自体は簡単。だけど、ここまでくるのが大変。さすがスペシャルゾーン。



コインがジャンジャンでる



▲無限コインの説明をしゃやうと。ここに特殊な透明ブロックがあるのだ。もしかしたら他のコースにもあるかもね。

## おトク1 ▶ヨースター島コース2

難易度★★★★★

### ゴールスター50個!

ゴールスターを50個出すのに非常にタイミングのとりやすいコースが発見されたぞ。ヨッシーと一緒に来るようにしてね。

ゴールバーがここにきたら



▲ヨッシーが乗っている足場とゴールバーが一直線になった瞬間にジャンプしよう。タイミングを取るのが非常に難しい。

まよわず ジャンプ!



▲お見事!と思わず叫んでしまうほどに嬉しいゴールスター50個。このあとは3UPにボーナスゲームといことづくめだ。



## おトク2 ▶ すべてのコース

こうら 難易度★

### 甲羅がアイテムに変わる法則を徹底解剖!!

マリオの状態	アイテムストック	出現アイテム
マリオ	アイテムなし	スーパーキノコ
	スーパーキノコ	1UPキノコ
	ファイアフラワー	スーパーキノコ
	マント羽根	スーパーキノコ
スーパーマリオ	アイテムなし	スーパーキノコ
	スーパーキノコ	1UPキノコ
	ファイアフラワー	スーパーキノコ
	マント羽根	スーパーキノコ
ファイアマリオ	アイテムなし	ファイアフラワー
	スーパーキノコ	ファイアフラワー
	ファイアフラワー	1UPキノコ
	マント羽根	ファイアフラワー
マントマリオ	アイテムなし	マント羽根
	スーパーキノコ	マント羽根
	ファイアフラワー	マント羽根
	マント羽根	1UPキノコ

たとえばこんな場合は……



▲トリアス敵キャラならどんなヤツでもOKだ。



▲この場合マントマリオで、ストックに何も無いから……。



▲敵キャラはゴールをくぐった後にマント羽根に変わる。

甲羅や敵キャラを持ったままゴールすると、いろんなアイテムに変わる時があるよね。この法則が解明できたのだ。僕もダテに何回もゴールをくぐっているわけじゃないんだぜ。

左に一覧表にしておいたので、丸暗記するなり、ゴール寸前でポーズをかけて考えるなりして、うまく活用して欲しいな。



## おトク3 ▶ チョコレー島コース5

難易度★★★

### 空を飛びながら

飛んでいる途中にアイテムなどに接すると、そのアイテムを持ったまま空を飛ぶことができるのだ。この技はいろんな場所で使えるよ。



▲はつきりって助走距離は短い。左の壁ギリギリまでジャンプし、マリオが手を水平にした瞬間に右へ飛ぼう。



▲うまくタイミングが合えばアイテムを持ったまま、しかもマントを使わず立った状態で空を飛ぶことができる。

## おトク4 ▶ ドーナツ平野ひみつのコース1

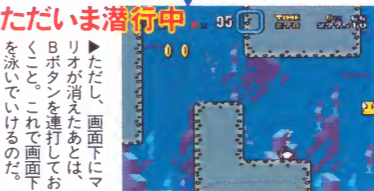
難易度★★

### 岩の下をくぐる

ホントあめときは命びろいしちゃったよ。まさか水中で、岩の下をくぐれるところがあるなんて思わなかったもの。



▲理由は謎だが、この場所だけは、画面下に消しても大丈夫。マリオをクグッと岩場の下に潜りこませよう。

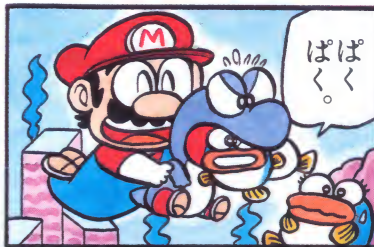


▲このとおり、岩の下を通り抜けることに成功したぞ。でも残念なことには、この技が使えるのはこの場所だけ。

## おトク5 ▶ ネイティブスターのコース2

難易度★★

### スターは高タンパク?



物をたくさん食べさせないと成長しないチビヨッシー。だけとスターを食べさせると……。



# おトク6 ▶ドーナツ平野コース4他

難易度★★

## 無敵の甲羅はスーパーアイテム

### 3つの効果があるのだ



ある日ヨッシーとドーナツ平野を歩いてたとき、七色に光る甲羅を発見したんだ。ためにヨッシーがそれを食べてみたら、驚いたよホント。この甲羅、飲み込んでいる間は炎がはけて、砂煙をあげ、空を飛べるスーパーアイテムらしいんだ。ただし炎をはいてしまうと、効果がなくなるから注意しよう。

**他にもこんなところにあるぞ**

**バナナドームの赤スイッチ**  
 スイッチを使ってブロックをコインに変えると飛び出してきて厄介。ブロックこしに食べよう。

**魔王クッパの谷コース2**  
 地面が上下にスクロールする上に、通路が非常に狭い。ここで甲羅を食べるのは至難の技だぞ。

**スペシャルゾーン4**  
 スペシャルゾーンの中でも特に難易度の高いコース。ここは絶対に無敵の甲羅を手に入れたい。

# おトク7 ▶ドーナツ平野コース2他

難易度★★

## 水中での無敵

水中面でヨッシーに乗ったまま、天井に頭をぶつけながら進んでいこう。すると敵に触れても大丈夫なんだ。頭が少し痛いのがガマン。

**ヨッシーに乗って**  
 ◀この技の準備はいたって簡単。ヨッシーに乗って来るだけいいのだ。マリオはどんな状態でも構わない。

**天井に頭をぶつけていれば**  
 ▶Bボタンを連打してマリオの頭が常に通路の天井にぶつかっている状態にしておくのだ。

**大丈夫なのだ!**  
 ◀たとえ敵キャラと接触しても、パワーダウンすることなく、ドン先に進むことができるぞ。

# おトク8 ▶すべてのオバケ屋敷

難易度★★

## ヒップアタック!

いままで無敵に思えたアトミックテレサに意外な弱点があったんだ。まさか僕の脚線美に弱いなんて、なんか照れちゃうなあ。

**階段付近に誘導する**  
 ◀アトミックテレサをうまく階段付近まで誘導する。恥ずかしがり屋をここまで連れてくるのも大変だ。

**あとはしろ向きに降りるだけ**  
 ◀じつはアトミックテレサはマリオのお尻に弱かった? それにしても倒した得点があったの知点とはガツカリ。

# コミカル1 ▶ドーナツ平野コース2他

コミカル度★★★

## こんな風に乗ってもいいんじゃないか!

### メッセージブロックの下で

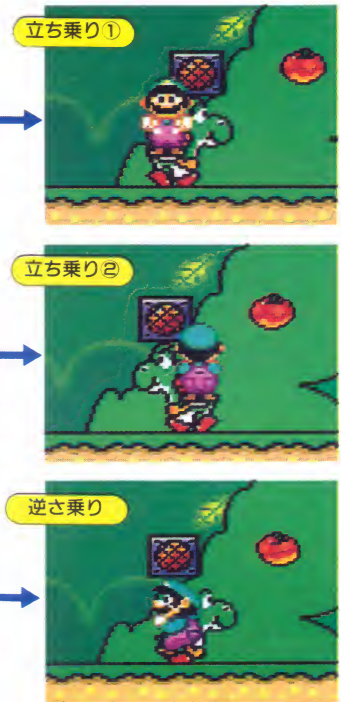


### Aボタンを連打しよう



さあ、やっと僕の出番がきたみたいだね。えっ忘れちゃったの? 僕だよルイーダよルイーダ。コミカル技は僕がバッチリ教えちゃうからね。さて最初はヨッシーに変な風に乗れる技だ。とにかくAボタンを連打すればいいだけ。結構根気がいるからがんばろう。

ルイーダがいろんな乗り方をするよ!





## コミカル 2 ▶ すべてのオバケ屋敷

コミカル度★★★

### テレサが笑う

僕は知ってるよ、テレサたちの本当の顔を。恥ずかしがり屋の幽霊なんて言ってるけど、あれは真っ赤なウソなのさ。ずっと見つめていてごらん。そのうちスゴク怖い顔をするぞ。



◀テレサの方を向いて、しばらくじっと待ってみよう。すると、テレサの顔がみるみる……。……と、テ

▼▶顔を真っ赤にしていたテレサが、こんな怖い顔になってしまうのだ。アトミックテレサもこんな顔をするとしたらかなり怖いものがある。



これがテレサの本当の顔!?

## コミカル 3 ▶ スペシャルゾーン1

コミカル度★★★

### ピーバックンはコインが好物?

#### ピーバックンを出して

▶まずこのブロックをたたこう。すると、ピーバックンがニコニコキレ上へ伸びていくから、さかさず飛び乗るのだ。



#### ブロックを通り抜けて

▶ツルがブロックにぶつかる前に、ルイージがブロックをバンチ! これも先ほどのダッシュのおかげだ。



こんな難しいコースまでくるなんて、僕の腕前もなかなかのものでしょ? ところでこのピーバックンはコインが好物みたいなんだ。ツルを登っているときにBボタンを連打すると早く登ることができるので、ジャマなブロックをどかしてあげようぜ。

#### Bボタン連打でダッシュ



#### コインを食べているぞ



#### 実は役に立ったりするのだ

ツルの行き着く先には、じつは1UPキノコが隠されていた。これはラッキー!

◀前方にジャマなブロックを発生。ここでBボタンを連打。ルイージのツルを登る速度がダッシュアップするぞ。

▶ツルはさらにダッシュ上へ伸びていく。途中あるコインの大部分をパクパク食べちゃったりもするぞ。

## コミカル 4 ▶ バニラドームのコース2

コミカル度★★★★★

### 壁の中を歩く

驚いたことに、このコースでは壁の中を歩くことができるんだ。やり方は意外と簡単。みんなにもぜひ試してほしいな。



#### クルクルブロックを回す



#### 中に入ってスピンジャンプ



◀この技を試すには、マントルイージじゃないとダメ。まず、クルクルブロックをマントルアタックで回そう。

▶今度は回転しているクルクルブロックの中で十字ボタンの下を押しながらマントルアタックするぞ……。

◀ルイージが壁の中にスルスルと入り込んでしまうのだ。もし、壁から脱出したときはジャンプすればイイ。

## コミカル 5 ▶ ドーナツ平野コース2

コミカル度★★★

### いかにしてヨッシー

マリオ兄さんや僕に負けじと、命がけてパフォーマンスしてくれたヨッシー。キミのその勇気はけっして忘れないよ……。



#### ヨッシーをおいてけぼりに

#### ゴメンね

▶壁に挟まれたヨッシーは、あわれ壁と共に画面上方に連れて行かれてしまう。やっぱりちょっと可愛そう。



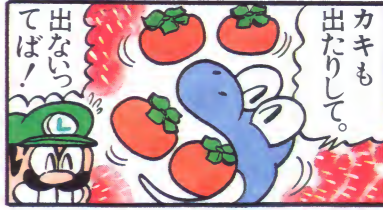
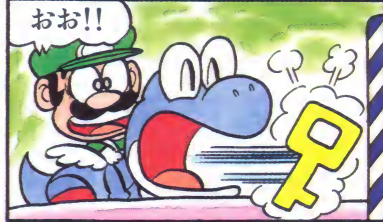
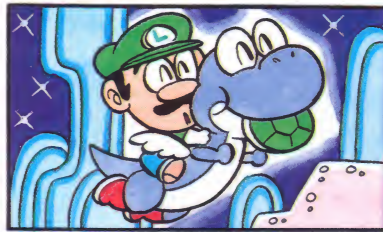
#### あらばヨッシー

◀どうとうヨッシーは逃が彼方に消えて行ってしまった。はつきりいって、ソんじやうう技である。

## コミカル 6 ▶ ドーナツ平野ひみつのコース2

コミカル度★★★★★

### 魔術師ヨッシー?



甲羅を飲みこんで空を飛び、敵と接触しないでゴール前。そこで甲羅を吐き出すぞ……。



## コミカル 7 ▶ドーナツ平野コース2

コミカル度★★★

### ノコノコが着替える

ノコノコのヤツ意外とオシャレなんだ。目の前に違う色の甲羅があると、サッサと着替えちゃうのさ。靴まで履き替えてるぞ。



#### 違う色の甲羅を置いて

▲まずはどの色のノコノコでもいいから、上からふんつけて裸の状態にしよう。そして違う色の甲羅を置こう。



#### ノコノコを踏む

▶裸になったノコノコは、自分の一番近くに  
ある甲羅を履く習性がある。これをうまく利用するぞ……



#### ほーら着替えたぞ

▲このとおり違う甲羅に履き替えてしまったぞ。靴も同じ色になってしまっ。トータルコーデイネットってヤツ？

## コミカル 8 ▶ドーナツ平野コース1

コミカル度★★★

### こんなところに

ちょっとした気まぐれでヨッシージャンプをしてたら、こんなところにカギ穴が空いてしまったぞ。まっ、黙っていれば大丈夫かな。



#### この土管の上で

▲この土管の上からヨッシージャンプしてみよう。すると、なぜかルイージが画面上方に消えてしまっ。



#### ヨッシージャンプ!

▲あいかわらずルイージの姿は見えないが、気にせずYボタンを押しながら、十字ボタンを右に押しすると……



#### あれ、こんなところに

▲画面中央いきなりカギ穴が突如登場。どうやらルイージが上の方で、カギを使っただけ。

## コミカル 9 ▶ドーナツ平野コース1

コミカル度★★★

### 空中浮遊だ!

最後はボクのとっておきの裏技、空中浮遊を御披露しよう。ほら、足を動かさなくてドンドン上に登っていくでしょ？



#### 三角ブロックに乗ったら

▲この技は三角ブロックのあるところからどこでも試すことができる。まず普通にYボタンで助走をつける。



#### Yボタン連打が

▶三角ブロックに足がかかった瞬間にYボタンを連打するのだ。すると、とっても不思議なことが起きる。



#### 足が動いてないのに

▲ルイージの足はピクリとも動かないのに、体はドンドン上に登っていくのだ。まるで空中浮遊みたい。

# UNIT 4 ANOTHER SIDE





# なぜ任天堂は たった6年間で 世界の Entertainmentを 変えることが できたのか

取材・文  
陣内弘之

企業大研究・任天堂レポート  
常に新しい遊びをクリエイイトし続けてきた任天堂。実は明治22年創業のとっても由緒ある会社なのだ。花札、ランプ、ファミコン、任天堂の歴史を駆け足で追ってみよう。

## 任天堂は世界の entertainmentを変えた

NESは海外でなんと3,180万台も売れている！(NESとはNintendo Entertainment Systemアメリカ版ファミコンのこと)。3,180万台といってもピンとこない人もいるかもしれない。では、こう考えたらどうだろう。アメリカの全家庭の3分の1のリビングルームにはNESがセットされ、毎日楽しまれていると。海外ではNESの他にゲームボーイも出荷されている。ゲームボーイはNESより4年遅く発売されたにもかかわらず、海外ではすでに681万台という数字を記録。ゲームボーイもNESと同様に世界の人々に熱い支持をあつめているのである。ちなみにスーパーファミコンは全米で91年9月販売の予定である。こちらも数年でファミコンの記録をぬりかえるものと思われる。

数字の驚きはこれらハードウェアだけにとどまらない。ソフトウェアの売れ行きも目をみはるものがある。NESソフトは2億1,013万本、ゲームボーイソフトは2,626万本というとてつもない販売記録を残しているのだ。

はじめてNESが海外で発売されたのは1985年、任天堂はわずか6年間で世界のエン

※数値は全て平成2年12月末日現在。

ターテインメントの流れを変えた。テレビより映画より小説より演劇より彼女とのデートより(?)ファミコンの方が面白い。こう考える人が世界中にどんどん増えている。

ファミコンやゲームボーイ以外のエンターテインメント機器で、世界をまきこんで、こんなに短期間に、これだけ多くの数が売れたと

いう例がかつてあっただろうか。これは今までに世界中のどの企業も達成することのできなかった偉業、どえりゃーことだ。

なぜ、任天堂だけがこれをなしとげることができたのか? 任天堂の歴史をひもときながら、その答えをちょっとオトナっぽくさがしていくことにしよう。



▲NESはアメリカで、3,000万台以上も売る20世紀最大の大ヒット商品となった。



▲アメリカのシアトルにある、NOAの本社ビル。

## 創業者・房治郎が残した ふたつの遺産

今から102年前の1889年、現社長の曾祖父にあたる山内房治郎が、花札類の製造を開始したことが、現在の任天堂のルーツだ。

その当時の興味深い話を紹介しよう。

房治郎のつくる花札は手ざわりがよく、絵柄にもむらがなく高品質であったため大好評を博した。しかし、この時代にはゲーム類の全国的な商品ルートが完成されていなかったため、全国に彼の花札が行きわたることは不可能であった……。

房治郎は有能な職人であっただけでなく、商才にも長けていた。彼は国営化されていたタバコの全国規模の商品流通システムに目を付け、そのルートに花札をのせて日本中に自



分のつくった花札を歩きわたらせようとしたのである。彼の読みはあたり、任天堂の花札はたちまち全国的なヒット商品になった。

「高品質な商品をつくる精神」<sup>スピリット</sup>と「時代を読む目」。房治郎が残したこのふたつの遺産は今も変わらず任天堂を支えている。

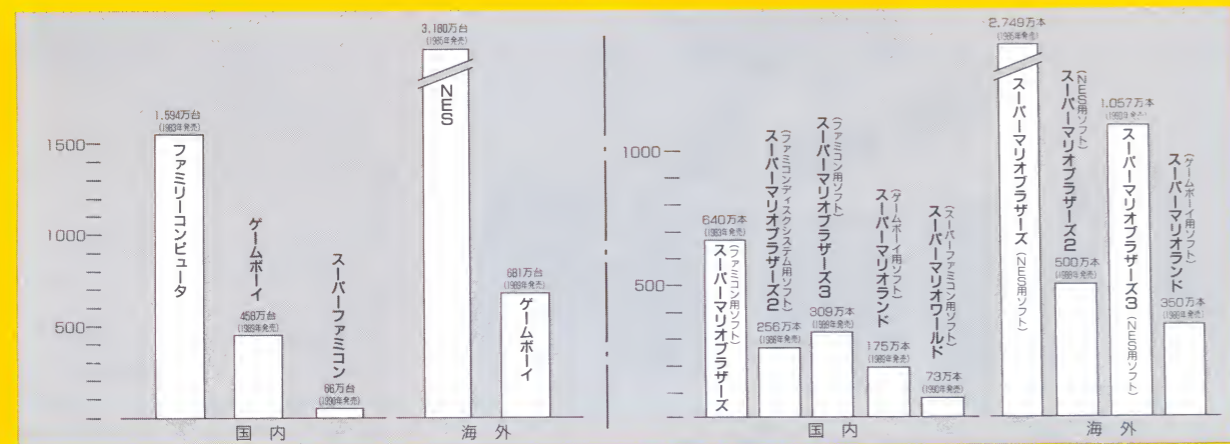
せっかくの遊びもすぐに故障するようなハードウェアではその楽しさもだいなしになる。任天堂は生産するすべてのハードウェアに非効率とも思えるような非常に厳重な品質検査

を行っている。「高品質な商品をつくる精神」はここにかたちを変えてうけつがれている。

任天堂の「時代を読む目」の確かさはゲームボーイをみれば明らかだろう。ファミコンは一家に一台だが、ゲームボーイはひとり一台。しかもゲームボーイはファミコンと同一市場にありながら、それとまったく異なる新しい魅力がある。ゲームボーイの爆発的なヒットのウラにはしっかりと「時代を読む目」があった。



▲先の湾岸戦争でも、兵士たちの間で人気となった。



## 室内ゲームの開発で急成長

1949年、現社長の山内溥が取締役社長に就任し、任天堂は大きく変貌を遂げる。

彼のもとでの任天堂は大きくふたつの時期にわけることができる。ひとつは新しい室内ゲームの開発に力を注いだ時期。もうひとつはエレクトロニクストイの開発に力を注ぐ時期である。

まず、新しい室内ゲームの開発に力を注いだ時期をふりかえってみよう。

1953年、任天堂は日本最初のプラスチック製トランプを開発し量販を開始する。また、ディズニーキャラクターを使用したディズニートランプを発売。キャラクター商品などという言葉もなかったこの時代、ディズニートランプは多くの人々の人気をあつめ、ヒット商品となった。

さらに、1963年にはカード類以外の室内ゲームの生産を開始する。1960年代の任天堂の主な室内ゲームにツイスター、ウルトラハンド、NBブロック(積み木をプラスチック化したもの)、ウルトラマシンなどがある。現在30代の大人たちの多くはこれらのゲームを楽しんだはずだ。

## 室内ゲームの歴史を作った任天堂製品



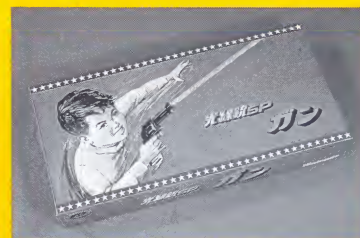
▲高品質で人気を博した花札。任天堂のルーツだ。



▲これさえあれば、何でも取れる?ウルトラハンド。



▲キャラクター商品の元祖ともいえる、トランプ。



▲当時としては、少し高価なおもちゃだった光線銃。



▲プロ野球の人気を影で支えた(?)ウルトラマシン。



▲日本全国一大ブームを巻き起こした、ファミコン。



こういった新しい室内ゲームの開発、販売により、任天堂は成長する。1952年には1500万円だった資本金は、ウルトラマシンが販売された翌年の1968年には10億5,840万円となっている。

## 光線銃はスーファミのひいじいちゃん

ついに、エレクトロニクストーリーの開発に力を注ぐ時期がやってくる。

1970年に光線銃が販売される。ファミコン

に代表されるエレクトロニクストーリーの源流はここにあるといいだろう。なぜなら、光線銃はオブジェクトを応用して製作されたものであり、ファミコン、そして、スーパーファミコンを設計開発を担当した現・開発第二部長上村雅之がこの開発にこだわっていたからである。

70年代には、エレクトロニクストーリーの開発は進み、レーザークレ射撃システム、ファミコンの先駆けともいえるカラーテレビゲーム5、15、そして、その新バージョン、カ

ーレース、ブロック崩しが登場。また、この時期にはマイクロコンピュータを使用した業務用テレビゲームの販売も開始する。

カラーテレビゲームをファミコンの先駆けとするなら、1980年に販売されたゲームウォッチはゲームボーイの先駆けともいえる商品である。4ビットCPUを搭載したハンディタイプのコンピュータゲームは瞬く間に1,000万個を越える驚異的ヒット商品となり、この年、資本金は15億円を越える。



▲任天堂本社。奥に見える「開発棟」でゲームの開発が行われている。



▲宇治工場では、日本だけでなくアメリカ向けのソフトも生産されている。

## つねに新しい遊びを創造し続けていく

現社長就任後、任天堂は「新しい遊びの創造」をつねに追求し続けてきた。古くはプラスチック製トランプ、ツイスター、ウルトラマシン、そして光線銃、ゲームウォッチ。これら新しい遊びを真摯に開発し続けたことが、ファミコン、ゲームボーイ、スーパーファミコンの成功につながっていったのである。

さらに、任天堂とSONYが共同で、スーパーファミコン対応のCD-ROMプレイヤーの開発を開始したなんて情報も、一部の新聞に取り上げられたりして、「いったい今度はどんなマリオで遊べるのかな？」なんて期待がいやがおうにも高まってしまう。

ファミコン、ゲームボーイが世界的なヒット商品になることで、任天堂は急成長をとげる（ちなみに、わが国のファミリーコンピュータの出荷台数は1,594万台、ゲームボーイは458万台。ファミコンソフトは1億9,380万本、ゲームボーイソフトは2,608万本という数字を記録している。国民ひとりが一個以上のファミコンソフトをもっていることになるわけだから、この数字も海外に負けず劣らずものすごい）。



▲スーパーファミコン。今後も新ゼルダの伝説やFF IVなど話題作の発売が予定されている。

任天堂は世界のエンターテインメントの流れを変えた。そのウラには創業者・房治郎の遺産ともいえる「高品質な商品をつくる精神」と「時代を読む目」、そして「新しい遊びの創造」にかける意気込みがあったのである。

参考文献  
任天堂カンパニーレポート1991  
JICCブックレット  
「任天堂大戦略」中田宏之著



# ◆揭示資料◆ 任天堂102年の歩み

任天堂社史		世相
1889(明治22年)	現社長の祖父母にあたる山内房治郎が、京都市下京区正面通り大橋西入の地において、花札の製造を開始。	<ul style="list-style-type: none"> <li>●改正徴兵令が公布され、国民男子の全員が兵役の義務に服する国民皆兵主義が実現する。</li> <li>●2月21日、大日本帝国憲法が公布される。</li> <li>●小学校義務教育年限が6年に延長される。</li> <li>●湯川秀樹にノーベル賞授与の決定。</li> <li>●サンフランシスコで48カ国が対日講和条約に調印し、同日日米安全保障条約も結ばれる。</li> <li>●NHK第1回紅白歌合戦が放送される。</li> <li>●NHKが東京地区でテレビの本放送を開始する。1日約4時間で視聴者は約千人。</li> <li>●週刊誌の創刊ラッシュとなり、少年サンデー、少年マガジン、週刊文春など創刊される。</li> <li>●尺貫法が廃止されメートル法が実施される。</li> <li>●皇太子(現平成天皇)と美智子妃の結婚の儀がとり行われ、ミッチーブームが起こる。</li> <li>●ケネディ米大統領がダラスで暗殺される。</li> <li>●日本のGNPが世界第2位に躍進する。</li> <li>●米アポロ11号が初の月面着陸に成功する。</li> <li>●大阪千里で日本万国博覧会が開催される。</li> <li>●日航機よど号ハイジャック事件が起こる。</li> </ul>
1907(明治40年)	日本最初のトランプ製造に着手。	
1949(昭和24年)	現社長山内溥が取締役社長に就任。	
1951(昭和26年)	それまで京都市内に分散していた製造場を、京都市東山区福稲上高松町にまとめ本社工場を建設。	
1953(昭和28年)	日本最初のプラスチック製トランプの製造に成功し、量産を開始。	
1959(昭和34年)	ディズニーキャラクターを使用しディズニートランプを発売、子供むけトランプの新分野を開拓。	
1959(昭和34年)	株式を大阪証券取引所市場第二部、ならびに京都証券取引所に上場。	
1963(昭和38年)	カード類以外の室内ゲームの量産を開始。	
1969(昭和44年)	室内ゲーム部門を拡充強化するとともに、京都府宇治市小倉町に宇治工場を設立。	
1970(昭和45年)	大阪証券取引所市場第一部銘柄に指定。オペレクトロニクス応用の光線銃シリーズの販	

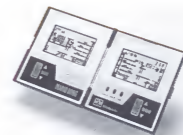


▲取締役社長の山内溥氏



▲現在の宇治工場。多くの任天堂の製品はここで作られている。

任天堂社史		世相
1973(昭和48年)	売を開始。	<ul style="list-style-type: none"> <li>●三島由紀夫が自衛隊乱入後割腹自殺をする。</li> <li>●オイルショックでガソリン、紙など品不足。</li> <li>●王貞治が756本の本塁打世界最高記録を樹立。国民栄誉賞第1号を受賞する。</li> <li>●北京で日中平和友好条約が調印される。</li> <li>●厳戒体制の中、成田空港開港式が行われる。</li> <li>●第22回モスクワオリンピック開幕。しかし日・米・西独・中国など不参加を表明する。</li> <li>●都市銀行の6行が、オンライン提携を開始。</li> <li>●中国残留日本人孤児47人が、初の正式来日。26人の身元が判明する。</li> <li>●中国政府が日本の教科書の「侵略」を「進出」とする記述などを非難する。</li> <li>●浦安市に東京ディズニーランド開園される。</li> <li>●大韓航空機がサハリン沖で領空侵犯とみなされ、ソ連軍機に撃墜される。</li> <li>●元首相田中角栄被告に実刑判決が下される。</li> <li>●三浦和義のロス疑惑騒動が始まる。</li> <li>●韓国の大統領全斗煥が来日する。</li> </ul>
1973(昭和48年)	レーザークレイ射撃システムを開発。	
1977(昭和52年)	家庭用ビデオゲームを三菱電機株式会社と共同開発。	
1978(昭和53年)	マイクロコンピュータをつかった業務用テレビゲームを開発し、販売開始。	
1980(昭和55年)	米国ニューヨーク州に現地法人 Nintendo of America Inc.を設立。 「ゲーム&ウォッチ」販売開始。	
1981(昭和56年)	業務用ビデオゲームマシン「ドンキーコング」を開発し、販売開始。	
1982(昭和57年)	米国ワシントン州シアトルに現地法人 Nintendo of America Inc.を設立	
1983(昭和58年)	業務拡大にともない宇治市に新工場を設立。カナダ バンクーバーにNintendo Entertainment Centres Ltd.を設立。 「ファミリーコンピュータ」の販売を開始。	
1984(昭和59年)	業務用対面式ビデオゲームマシン「VS.システム」を開発し、販売開始。	



▲日本では発売されなかったが、海外では根強い人気がある。



▲'83年にファミコンが発売。2年後には大ブームを巻き起こす。



	任天堂社史	世相
1985(昭和60年)	ファミリーコンピュータの米国仕様であるNES (Nintendo Entertainment System) の販売開始。 ファミリーコンピュータ用ゲームソフト「スーパーマリオブラザーズ」の販売を開始。	●青函トンネルの本杭が貫通する。 ●科学万博つくば85が開催される。 ●日航のボーイング747ジャンボ機が群馬県御巢鷹山に墜落する。4人が奇跡的に生存。 ●「いじめ」が横行。社会問題となる。
1986(昭和61年)	ファミリーコンピュータの機能拡張機器「ファミリーコンピュータディスクシステム」の販売を開始。	●男女雇用機会均等法が施行される。 ●ソ連のチェルノブイリで原子力発電所の事故が起こり、放射能汚染が広がる。
1989(平成元年)	ハンディタイプの液晶ディスプレイゲームマシン「ゲームボーイ」を発売。	●政府は新元号を「平成」と発表する。 ●リクルート疑惑で代議士の辞職が相次ぐ。
1990(平成2年)	ドイツ フランクフルトに現地法人 Nintendo fo Europe GmbH を設立。 「スーパーファミコン」の販売を開始。	●東独と西独が統一される。 ●湾岸戦争が勃発する。
1991(平成3年)	米国において「スーパーファミコン」の販売を開始。	●ちびまる子ちゃんブームが起こる。 ●新宿に新都庁が完成する。 ●ソ連の大統領ゴルバチョフが初来日。



▲マリオIIは、全世界で約3,500万本を売る大ヒットとなった。



▲アメリカでハードと同時発売される予定のマリオワールド。

# BONUS STAGE

## NINTENDO COMPANY REPORT 1991 プレゼント!!

任天堂の歴史や、最新情報がバッチリわかる、任天堂会社案内「NINTENDO COMPANY REPORT 1991」を読者のみなさんにプレゼントします。  
他では絶対に手に入らない本だから、このチャンスを逃さないでね。  
応募方法は、はがきに住所、氏名、年齢、

任天堂にひとこと、を書いて下記の住所に送ってください。  
あて先/〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館「続・スーパーマリオワールド」プレゼント係  
〆切り/91年8月末日(発表は発送をもって返させていただきます)



NINTENDO COMPANY REPORT 1991  
Nintendo



▲真っ白な表紙にゴールドの文字がまぶしい。



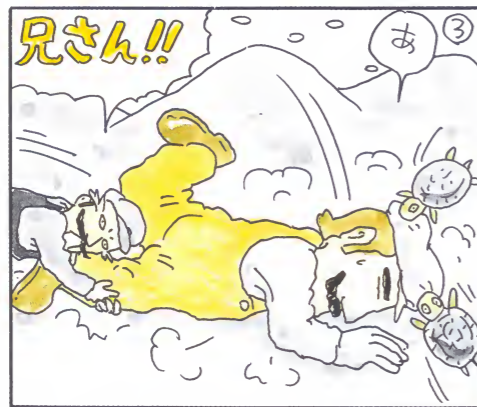


# まりおとるいじ

作 / 中川いさみ









# INTERVIEW



プロフィール  
「マリオ」「ゼルダ」「新鬼ヶ島」などのゲーム音楽史上に残る名作を生み出したサウンドコンポージャー。現在は今秋発売の「新ゼルダ」のサウンド制作に打ち込んでいる。名古屋出身の29才

マリオシリーズサウンドコンポージャー

## 近藤浩治

渡辺貞夫演奏のCD発売で、ますます評価の高まる、メロディーメーカー近藤氏。その音楽のルーツをさぐる。

## マリオ開発者インタビュー第2弾

### ジャズ、フュージョン ハードロックの洗礼も

—近藤さんの音楽のルーツというのはいつたい何でしょうか？

近藤 小学一年生のときにエレクトーンを習い始めたのが最初ですね。ピアノは練習曲ばかりでつまらないと思ってたんです。すぐ何かの曲を演奏してみたかったんでしょう。今考えるとピアノをやっておけばよかったかな〜と思うときもありますけどね。

—特に好きなジャンルとかアーティストはありますか？

近藤 中学生の頃からジャズやフュージョンなんか好きでしたね。もちろん渡辺貞夫さんもよく聞きましたよ（インタビュー失礼な笑い）。いや本当です。コンサートもずいぶん行きました。かなり傾倒していた時期もありましたね。エレクトーンでコピーしたりしてましたから。

中学生の頃はハードロックに夢中になったりもしました。僕らの世代は大多数がもろに影響を受けてますよ。

—最近気に入ってるアルバムはありますか？

近藤 上々颱風とか好きです。後はジプシーキングスとかワールドミュージック系ですね。

—学生の頃から音楽関係の仕事に就こうと考えていたんですか？

近藤 いやそんなことはないです。趣味でずっと続けられればな〜という程度でした。アマチュアバンドを組んだりはしてましたけど。大学も音大にいったわけじゃありませんし。

—大学はどちらに進まれたんですか？

近藤 大阪芸術大学の芸術計画学科というところです。名前からはちょっと実態の解らない学科です。音楽、美術、文学、いろんな芸術一般を広く浅く勉強するって感じかな。

—任天堂にはゲーム開発のプログラマーとして入社されたんですか？

近藤 いいえ。私が入社したのは、任天堂で初めて音楽専門のスタッフを募集した年なんです。初めからサウンド関係の仕事でした。



▲「スーパーマリオワールド」のスタッフロール

—任天堂に入って最初に手がけた仕事は何だったんですか？

近藤 ファミリーベーシックの中に、ドレミをカタカナで入力して、作曲するものがあったんです。あれの「サザエさん」とか「ドラえもん」の主題歌を作りました。

ベーシックでプログラムして演奏する松田聖子の曲というのもやったなあ。

### ファミリーベーシックの 「ドラえもん」でデビュー

—任天堂には近藤さんのように音楽専門のスタッフは何人ぐらいいらっしゃるんですか？

近藤 えーと、10人かな。

—意外に少ないんじゃないですか。

近藤 そうかもしれないですね。ですから仕事かけっこう重なるんですよ。今も新ゼルダの曲を作っているんですけど、すぐ次が控えていて、そろそろそっちの方も進めなきやい



▲初公開！近藤氏の仕事場。キーボードの奥にマリオのぬいぐるみがい〜。

けないんです。

—ゲームのサウンドを作るときの手順についてうかがいます。最初にどんな仕事からとりかかるとですか？

近藤 基本的にはまずゲームのイメージ・コンセプトが決まって、画面が出来てきますんで、それをもとに曲を考えていくんです。普通は、そのゲームのメインテーマから作っていくんですけど、マリオ1のときなんかはだいぶ苦しみまして、最初に出来たのは水の中面の曲でした。水の中ならワルツだなんて感じ



で、ばって決まったんですよ。でもこれは珍しい例ですね。

—マリオのメインテーマはどのようにして出来たんですか？

近藤 最初は「草原の中を歩き廻る」ってイメージで考えていたんです。それで、何だか「のほほ〜ん」って感じのんびりほのぼのとした曲を付けたんですよ。

ところが実際の画面といっしょに聞いてみると、こがゲームのスピード、リズムとまったく合わなくてだめ。その後スウィングみたいなのを付けたんですけど、メロディーが気持ち悪いって意見多くてこれもボツ。

そうこうしているうちに例の「チャッ、チャッ、チャ」というところのメロディを思いついて、後はひろがっていったんです。



▲うかんできたメロディはすぐ打ちこんでスーパーファミの音に。

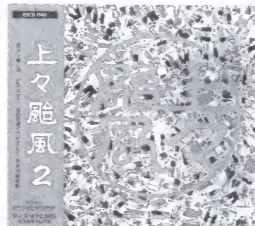
## 自分で完成と思うまではスタッフにも聞かせない

—最初はどんな楽器で作曲するんですか？

近藤 キーボードです。でもキーボードの音は、実際のスーパーファミコンの音とは違いますので、出来たところからすぐ打ちこんで実際の音にして聞いてみるんです。ですけど初めに曲全体が完成している訳じゃなくて、少しずつスーパーファミコンの音にしなが、アレンジをくり返して曲が出来上がるんですよ。だから楽譜が残らないんです。後になって楽譜を出して下さいなんていわれると、慌ててデータから書きおこすんです。

—途中で他のスタッフに聞かせたりしないんですか？

近藤 昔はわからないことが多かったんで、よく宮本さんに相談したりしましたが、最



◀近藤氏の最近の愛聴盤。「上々颱風2」91年JAL夏の沖縄キャンペーンソング「愛より青い海」収録 EPIC/SONY/2800円



◀渡辺貞夫のサクソスをフィーチャーした「スーパーマリオワールド」とマリオシリーズの全BGMと効果音を収録して「スーパーマリオ大百科」の二枚組。ワーナー・パイオニア/3800円

近は自分で完成と思うまでは減らさずに聞かせないんです。

—マリオワールドの音楽の製作期間はどのくらいだったんでしょう？

近藤 一年たって「まだこんなもんか」なんて話したことがありますんで、多分一年半ぐらいじゃないかな。もちろん初めてのハードだったんで、開発ツールの性能実験などもしながらですし、マリオだけにかかりきりだった訳じゃなくて、他の仕事もしてましたので。

—スーパーファミコンもずいぶんソフトが豊富になってきましたが他メーカーのゲームミュージックで「近藤賞」をあげてもいいというものは？

近藤 「ウルトラマン」なんかはかなり好きです。音色も昔っぽい感じで雰囲気出てますよ。後「アクトレイザー」「グラディウス」もかっこ良かったですね。ゲームによっては

どうやっているのかな？なんて感じのこともありますよ。

—スーパーファミコンのサウンドについて近藤さんでも解らないことがあるんですか？

近藤 いやあ、もちろん予想はつきませんが、恐らくそれでまちがいないでしょうけどね。開発用のツールは僕が作る訳じゃありませんので、わからないこともありますよ。

—他メーカーのサウンドコンポーザーの人に近藤さんがツールの説明に行ったりしない



CD「スーパーマリオワールド」音楽プロデューサー

## 渡辺貞夫

プロフィール

わたなべ・さだお / 1933年生まれ。発表するアルバムは常にUSAチャートの上位を賑わす、世界的ジャズアーティスト。新作オリジナルアルバム「スウィート・ティール」も現在好評



## 近藤君の、音楽に取り組む姿勢はすごくナチュラルだね。

今回、始めてゲーム・ミュージックを取上げてみて驚いたのは、ハード面の進歩により、リアルな音源再生が可能になり、すごく自然なサウンドという印象を受けたことだったね。僕が通常行っているレコーディングもハードとソフトの進歩によってシンセサイザー一台で無限の音がリアルに表現される時代だからね。でも、僕はそんな時代だからこそ、ナチュラル=自然を基本に音楽を作っていきたいと思ってる。

任天堂のマリオ・シリーズを作曲をしている近藤君にも、スタジオで会う事が出来たので彼のゲーム・ミュージックに対する愛情と情熱が話している間でもすごく伝わってきて、ゲームに対する姿勢または、音楽に取り組む姿勢もすごくナチュラルな方向に向かっていることを感じた。これは非常に大切なことだと思う。

その事は任天堂のマリオ制作スタッフの全員に会っても感じた事だったね。今回、ゲーム・ミュージック界に携わっているスタッフの人たちと仕事をしていて、そんなナチュラルな情熱を持った姿勢があれば、これからは子供や大人に愛される、いい作品が生まれ、また今以上の発展につながると感じたんだ。



◀最新アルバムの「スウィート・ティール」ワーナー・パイオニア/2900円



## CD「スーパーマリオワールド」総合プロデューサー すぎやまこういち

### プロフィール

1931年生まれ。CM音楽や番組のテーマ曲をスタートにポップスから交響曲に至るまで幅広い作曲活動を展開。「ドラゴンクエスト」シリーズは爆発的なヒットを記録した。

### おしゃれでちょっとゴージャス、何より楽しいアルバム

スーパーファミコンと共に誕生したスーパーマリオワールド。そのCD化のプロデュースをお引受けしてから、渡辺貞夫さんとのジョイントを思いつくのに時間はかかりませんでした。オシャレでちょっとゴージャスで、何よりも楽しいアルバムをつくりたかったのです。近藤さんのポップで楽しいメロディーを更に飛躍させるのに、「ナベサダ・サウンド」は最高です。そう思い込んで想像すると渡辺貞夫さんの雰囲気とマリオのキャラクターが何か似たような気がしてきて、思わずニタツとしてしまいました。よし、これはいけるゾ！世界の「ナベサダ」さんがこんな僕のがままを快く聞いてくれて実現したのがアルバム・スーパーマリオワールドです。野力奏一さんの素晴らしいアレンジも加わって、想像して以上最高のアルバムができました。オーケストラサウンドでおなじみ

のドラゴンクエスト・シリーズの一方で、ポップなサウンドの代表としてこのアルバムが光り輝いていると思います。スーパーマリオワールドのゲームに手こずった後、今度は目を閉じて、もうひとつのマリオを、耳で味わって下さい。PS.僕のゲーム音楽作品集(2枚組CD)を秋に発売します。乞うご期待。

### お知らせ

オーケストラによる「ゲーム音楽コンサート」が行われます。  
公演日時 1991年9月15日(日) 14:00開演予定  
会場 昭和女子大学 人見記念講堂(2008席)  
出演 スーパーバイザー:すぎやまこういち  
司会:すぎやまこういち・羽田健太郎  
指揮:日本アレンジヤーズ&パフォーマンス協会会員  
管弦楽:東京シティ・フィルハーモニック管弦楽団  
料金 S席3,000円 A席2,500円(税込み)  
チケット チケットぴあ、セゾンにて販売



んですか?

近藤 開発機をサードパーティーに納品にする時、ツールの製作に当たった人がついて行って説明するんですよ。僕はわからないことがあるとじかに聞きに行きます。

—ファミコンからスーパーファミコンになって、今度はいずれCDROMが出るという噂ですけど、そうするとサウンドの作り方もずいぶん変わるんじゃないですか?

近藤 そうですね。たとえばファミコンの効果音は三角波、方形波といった音の波形を操作して音を作ってたんです。それがスーパーファミコンになって、シンセで作った音がそのまま入れられるようになった。使える音数も三音から八音に増えましたしね。CDROMになると音色も苦労して作らなくて良くなる。



▲レコーディングスタジオで初顔合わせの三氏。

実作業は変わりますよね。

でも逆に、<sup>なまねと</sup>生音に近づけば近づくほどゲームミュージックらしさというのは出しにくくなると思うんですよ。結局はゲームに一番合った音を付けるという基本は変わりようがないと思います。

### 出すのが不安だった 「スーパーマリオ大百科」

—最後にCD「スーパーマリオワールド」についてお聞きします。一枚目の渡辺貞夫さんのサウンドはお聞きになってどんな感想ですか?

近藤 やっぱいいですね。もともとファンですし。ミックスダウンのときスタジオで渡辺さんにお会いしたんですけど、もう感動もんでしたね。スタジオに入ったときちょうどタイトルバックのテーマがかかってたんですけど、聞き入っちゃって、これ誰の曲かなあ(笑)って感じでしたよ。

—二枚目は近藤さんの仕事の集大成とも言えるべきBGMとSE(効果音)がズラッと入っていますが、こういうものは初めてですよ。

近藤 すごく不安だったんですよ。はたして聞いてくれるかどうか。でもマニアの人達にはアレンジだけでなくオリジナル音も入れ

なきゃ駄目だって言われまして。いざ出来上がってみると中々いいな(笑)って思いましたけど。ランダムにして聞いたりしてます。—スタジオですぎやまさん、渡辺さんとはだいたいお話されたんですか?

近藤 いやあまり…。無我夢中だったんで。—この本を通してお二人に何かお聞きしたいことがありましたらどうぞ。

近藤 これからどんなことを勉強したらいいでしょうか? ご指導願えたら…。

—ずいぶん謙虚ですね。

近藤 以前渡辺さんがお出しになった本で「ジャズ・スタディ」というものがあるんです。当時買ったんですが勉強しなくて、でも、本気でこれから勉強しようと思ってます。

すぎやま先生には、お会いしたとき、楽譜は曲の全体がよく見えてくるので書いた方がいいとアドバイスいただいたんです。

まだまだ勉強しなくちゃいけないことがい



### スーパーマリオワールド 発売記念ステッカープレゼント

はがきに住所、氏名、電話番号を書いてご応募下さい。30名の方にステッカーをプレゼントします。あて先/〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館・続マリオステッカー係メット/91年8月末日発表は発送をもって変えさせていただきます。



▲任天堂本社開発棟をバックに仁王立ちの近藤氏。

っぱいあるんですよ。

—これからもすてきなゲームミュージックを作曲して下さい。楽しみにしています。今日はありがとうございました。



# 任天堂公式ガイドブックシリーズ

企画・編集／エイブ・小学館




問い合わせ先／小学館販売部 03-3230-5747

続  
々  
新  
刊

(78)

	公式ガイドブック
NOW PRINTING	<h2>新ゼルダの伝説(仮)</h2> <p>かつてハイラルがまだ一つの国であった頃、人々は平和に暮らしていた。しかし、突然現れた、邪悪なる者によって悠久の平和は打ち破られた。たちこめた暗雲を振り払うため、今、一人の若者が立ち上がった。あの感動の名作がスーパーファミコンで帰ってくる。君の冒険をサポートする強力なガイドブック出現。 91年秋発売予定／価格未定</p>
	公式ガイドブック
NOW PRINTING	<h2>ファイアーエムブレム外伝(仮)</h2> <p>暗黒竜メティウスを倒し、王国の再建を果たしたマルス、しかしアリアティアに平和は永く続かなかった。再び剣をとり戦場へとおもむくマルス、ゆく手に立ちはだかる者は!? 90年春、閉塞されたRPGブームに一石を投じた名作シミュレーションの続編がやってくる。全マップを徹底解剖する戦略ガイドブックだ。 91年発売予定／価格未定</p>

好  
評  
発  
売  
中

	公式ガイドブック
	<h2>スーパーマリオワールド</h2> <p>スーパーファミコン第一弾ソフトとして登場後、今や不動の人気NO.1ゲームを独走中のマリオ4。その唯一の公式ガイドブックがこれだ。全コースマップはもちろん、マリオ開発秘話、アメリカのマリオ事情もばっちりレポート。しりあがり寿、吉田戦車のまんがも満載。ファン必読の一冊だ。 発売中／780円(税込)</p>
	公式ガイドブック
	<h2>ファイアーエムブレム百科</h2> <p>90年4月登場後、画期的ゲームシステムで多くのファンの心をつかみ、今なおロングセラーを続けるRPGシミュレーション。その戦略の全てを網羅した一冊が「ファイアーエムブレム百科」だ。秘密の店やアイテムも大公開、ゲームに必要なデータは完璧。これさえ読めば君も歴史に残る名将の仲間入り。 発売中／630円(税込)</p>
	公式ガイドブック
	<h2>シムシティー</h2> <p>都市育成シミュレーション、シムシティーのすべてを徹底解剖した、スーパーファミコン版完全無欠の公式ガイドブック。データに即した都市運営の基本から、50万人メトロポリスへの必勝作戦、公式ならでのデータに、シムシティーを考える読み物、まんがまで載って役に立つこと間違いなし。全市長必読の本。 発売中／880円(税込)</p>

(79)