

スーパーファミコン®

取扱説明書

SHVC-MK



 **SUPER**  **MARIO KART** <sup>TM</sup>

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\*を接続すると残像現象(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 ほんじつ  
皆さん！本日はようこそ『**スーパーマリオカート**』の  
かいじょう こ  
レース会場にお越しくございました。ワタクシ、当  
かいじょう しんぱんいん  
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  
ほんみょう  
本名は“フィッシングジュゲム”どう  
ねが  
ぞよろしくお願いします。

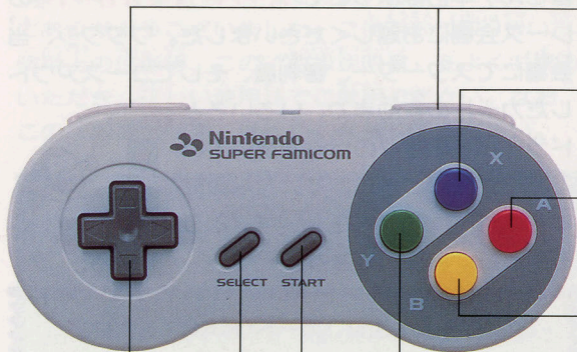


## このゲームの**しゅやく**、『カート(KART)』とは？

きんぞく じょう およ こ  
金属パイプのフレーム上に、50cc及び100ccの小  
がた どうさい ひとりょう  
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  
イバ一人のえいさう う  
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  
バ自身(jishin)の個性(こせい)を加えたもの(くわ)と考えてください(かんが)。

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(ごちゅうい)ください。  
なおリチウム電池(でんち)は、有償(ゆうじょう)で交換(こうかん)させていただきます。

# コントローラ操作方法



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)

## 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<sup>きりかえ</sup>切替え
  - ゲーム<sup>せっていじ</sup>設定時のキャンセル

## Aボタン

- アイテムの決定<sup>けつてい</sup>と使用<sup>しよう</sup>

## Bボタン

- アクセル
- ゲーム<sup>せっていじ</sup>設定<sup>けつてい</sup>時の決定



レース状況<sup>じょうきよう</sup>



バックミラー



走行<sup>そうこう</sup>中<sup>ちゆう</sup>L<sup>または</sup>or R<sup>お</sup>ボタンを押すと、カートは小さくジャンプし、同時に十字<sup>どうじ</sup>ボタン<sup>じゆうじ</sup>を併用<sup>へいよう</sup>すれば、ドリフト<sup>よこすべ</sup>(横滑り)走行<sup>そうこう</sup>が行えます。P.17を御覧<sup>おこな</sup>ください。



# かいし ゲーム開始まで

比較的手軽に楽しめるカートレースですが、カートに親しんだ人の中から世界的なF1ドライバーが誕生した例もあり、モータースポーツの基本と言えるかも知れません。では早速、ゲームの説明へと移ります。

カセットをスーパーファミコン本体に挿し、電源スイッチオン。タイトル画面でBボタンを押すと、1人用2人用、合わせて5種類の中からゲームが選べます。



- ☆ 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、50ccクラスor100ccクラスのどちらかを選択します。

エンジンの大きさによるスピード差のため、50ccクラスは初心者向け、100ccクラスは経験者向けです。GP以外の競技は全て、100ccカートを使用します。

これらの<sup>せんたく</sup>選択は、<sup>じゅうじ</sup>十字ボタンで<sup>そうさ</sup>カーソルを操作し、<sup>B</sup>ボタンで<sup>けつてい</sup>決定する<sup>ようりよう</sup>要領で行います。<sup>へんこう</sup>変更したい時は<sup>とちゆう</sup>途中で<sup>お</sup>Xボタンを押すか、<sup>せんたくご</sup>選択後の<sup>かくにん</sup>確認の際に「<sup>さい</sup>いいえ」を<sup>えら</sup>選んで<sup>お</sup>Bボタンを押してください。

★1プレイヤーゲーム⇒<sup>グランプリ</sup>マリオカートGP  
<sup>てき</sup>敵カート7台を<sup>たい</sup>相手に<sup>あいて</sup>順位を<sup>じゆんい</sup>競う<sup>きそ</sup>レーシングゲーム。

★1プレイヤーゲーム⇒タイムアタック  
<sup>す</sup>好きなコースを1台<sup>だい</sup>だけで<sup>はし</sup>走り、<sup>ねら</sup>ベストタイムを<sup>ねら</sup>狙うゲーム。記録が<sup>まろく</sup>残ります。

★2プレイヤーゲーム⇒<sup>グランプリ</sup>マリオカートGP  
プレイヤー<sup>ふたり</sup>2人と<sup>た</sup>他のカート6台、<sup>だい</sup>全8台<sup>ぜん</sup>による<sup>だい</sup>デッドヒート。

★2プレイヤーゲーム⇒VSマッチレース  
<sup>きぼう</sup>希望するコース<sup>じよう</sup>上に<sup>たい</sup>ライバルとあなた<sup>たい</sup>だけ、1対1の<sup>しんけんしやうぶ</sup>真剣勝負。

★2プレイヤーゲーム⇒バトルゲーム  
<sup>めいろ</sup>迷路のようなコース<sup>なか</sup>の中で<sup>あいて</sup>相手を<sup>こうげき</sup>攻撃し、<sup>たが</sup>お互いの<sup>つ</sup>カートに<sup>ふうせん</sup>付いた風船を<sup>わ</sup>割り合うゲーム。

<sup>いじよう</sup>以上の中から<sup>なか</sup>挑戦<sup>ちやうせん</sup>するゲームを<sup>えら</sup>選んでください。





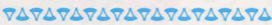


# ★タイムアタック      ★VSマッチレース

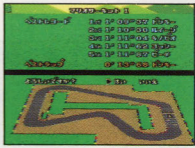
→各<sup>かく</sup>カップに<sup>ふく</sup>含まれるコースより、<sup>きぼう</sup>希望するコースを1つ<sup>せんたく</sup>選択してもらいます。GP<sup>グランプリ</sup> 100ccで<sup>たつ</sup>スペシャルに<sup>たつ</sup>達した人は、<sup>えら</sup>スペシャルのコースからも<sup>えら</sup>選べます。

# ★バトルゲーム

→バトル<sup>せんよう</sup>専用の4コースの<sup>なか</sup>中から<sup>えら</sup>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<sup>ばあい</sup>場合、<sup>じゆうじ</sup>十字ボタンで<sup>きぼう</sup>希望コースに<sup>あ</sup>カーソルを<sup>あ</sup>合わせ、<sup>お</sup>Bボタンを<sup>お</sup>押しすると、<sup>がめんはんぶん</sup>画面半分に<sup>ようす</sup>そのコースの<sup>ようす</sup>様子<sup>えら</sup>が出ます。その後「はい」を<sup>えら</sup>選べば<sup>せんたくかんりよう</sup>コース<sup>かんりよう</sup>選択完了です。タイムアタックでは、<sup>どうじ</sup>同時に<sup>きろく</sup>ベスト5の<sup>きろく</sup>記録<sup>ひょうじ</sup>と<sup>ひょうじ</sup>ベストラップも<sup>ひょうじ</sup>表示<sup>ひょうじ</sup>されます。

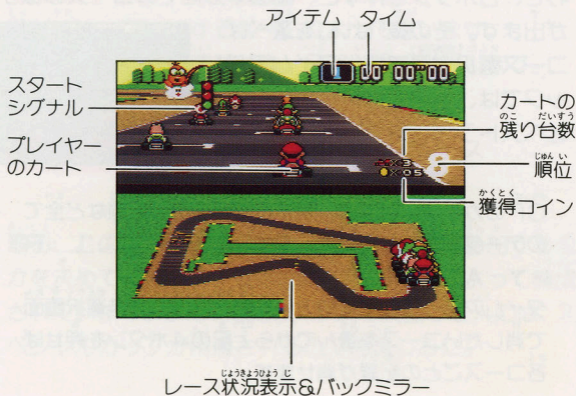


GP<sup>グランプリ</sup>の<sup>きろく</sup>カップ<sup>すべ</sup>クリアや、<sup>きろく</sup>タイムアタックの<sup>きろく</sup>記録など<sup>すべ</sup>全ての<sup>すべ</sup>データを<sup>け</sup>消したい時は、<sup>がめん</sup>タイトル画面を出し、<sup>だ</sup>L・R・Y・Aの4ボタンを<sup>どうじ</sup>同時に<sup>お</sup>押ししてください。  
タイムアタックの<sup>きろく</sup>記録のみ<sup>け</sup>消す場合は、<sup>せんたく</sup>コース<sup>がめん</sup>選択画面<sup>がめん</sup>で<sup>け</sup>消したい<sup>えら</sup>コースを<sup>えら</sup>選んでから<sup>じようき</sup>上記の4ボタン<sup>お</sup>を押せば<sup>かく</sup>各<sup>きろく</sup>コースごとの<sup>け</sup>記録が<sup>け</sup>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。





各コースとも5周でゴールイン。4位以内だと次のコースに進めますが、5位以下はもう1度同じコースを走り直さなければなりません。先頭カートのゴール後、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。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付きます。

※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）がつきます。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 |

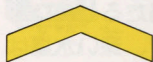
×5ラウンド

※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。

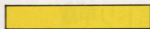
| 順位 | ドライバー      | ポイント |
|----|------------|------|
| 1  | キノコ        | 99   |
| 2  | ビーチ        | 06   |
| 3  | ドッキ-ココナ JB | 03   |
| 4  | フライ        | 01   |
| 5  | ソック        | 00   |
| 6  | ルーゾ        | 00   |
| 7  | ナコニコ       | 00   |
| 8  | ウェル        | 00   |

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 はつしゃ てき  
前方めがけて発射でき、敵カート<sup>てき</sup>をスピ  
ンさせます。フェンスに当たると跳ね返<sup>は</sup>かえ  
って、流れ弾<sup>なが</sup>だま<sup>たま</sup>となりますが、深い水場<sup>ふか</sup>みず<sup>みず</sup>は  
越えられません。



アカ甲羅

ついげきだん まえ はし  
追撃弾<sup>ついげきだん</sup>です。ひとつ前<sup>まえ</sup>を走るカート（バ  
トルの時は敵カート<sup>てき</sup>）を追<sup>お</sup>いますが、フ  
ェンスや水場<sup>みず</sup>ば<sup>ば</sup>では消<sup>き</sup>えてしまいます。相  
手の位置<sup>ち</sup>を<sup>あ</sup>探<sup>あ</sup>り<sup>い</sup>ながら進<sup>すす</sup>むため、遠回<sup>とおまわ</sup>り  
したり、敵<sup>てき</sup>が近<sup>ちか</sup>すぎて当<sup>あ</sup>たら<sup>あ</sup>ない場<sup>ば</sup>合<sup>あい</sup>も  
あります。敵カート<sup>てき</sup>との間<sup>あいだ</sup>にフェンスが  
ある場<sup>ば</sup>合<sup>あい</sup>なども無駄<sup>むだ</sup>になっ<sup>な</sup>てしま<sup>し</sup>ま<sup>ま</sup>うので  
御注意<sup>ごちゆうい</sup>ください。



バナナの皮

これを踏<sup>ふ</sup>んだカートは、その場<sup>ば</sup>でスピ  
ンしてしまいます。



羽根

L/Rボタン<sup>つか</sup>を使<sup>とき</sup>った時<sup>たか</sup>よりも高<sup>たか</sup>くジャ  
ンプ<sup>しょうが</sup>できます。障<sup>しょうが</sup>害<sup>がい</sup>物<sup>ぶつ</sup>も、ひとつ跳<sup>と</sup>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<sup>か のう</sup>可能です。ダッシュの<sup>しゅんかん</sup>瞬間、  
敵カートに<sup>あ</sup>当たると相手をは<sup>あいて</sup>じき<sup>と</sup>飛ばせ  
る<sup>ば あい</sup>場合があります。



スター

一定<sup>いつてい</sup>時間、無敵<sup>む てき</sup>状態で<sup>ただ</sup>いられます。(但し  
水場<sup>みず ば</sup>などに<sup>お</sup>落ちると、すぐ<sup>もと</sup>元<sup>もと</sup>に戻<sup>もど</sup>ってし  
まいます。)この<sup>かん</sup>間はスピードもアップし、  
敵<sup>てき</sup>からのアイテム<sup>こうげき</sup>攻撃や体<sup>たい</sup>当たりにも負<sup>あ</sup>  
けません。特にバトルゲームで<sup>つよ</sup>強い<sup>いりよく</sup>威力  
を<sup>はつき</sup>発揮<sup>はつき</sup>するでしょう。



イナズマ

全敵<sup>ぜんてき</sup>カート<sup>いってい</sup>を、一定<sup>じ かん</sup>時間<sup>ちい</sup>小さくさせます。  
小さ<sup>ちい</sup>くなったカートはスピードダウンな  
ど、性能<sup>せい のう</sup>も<sup>お</sup>落ち<sup>こ</sup>込みます。



コイン

コインを2枚<sup>まい</sup>もらえます。すぐにAボタ  
ン<sup>お</sup>を押し、早<sup>はや</sup>めに貯<sup>たくわ</sup>えていきましょう。



テレサ

相手<sup>あいて</sup>画面<sup>がめん</sup>から自<sup>じ</sup>分の<sup>ぶん</sup>姿<sup>すがた</sup>が<sup>き</sup>消えます。この  
時<sup>とき</sup>、相手<sup>あいて</sup>にアイテム<sup>ひょうじ</sup>表示<sup>じ</sup>があれば、それ  
を<sup>よこ</sup>横<sup>と</sup>取り<sup>と</sup>できます。

## ★マリオカートGP (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スタックも簡単に可能。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<sup>?</sup>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。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 Mario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<br>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 |



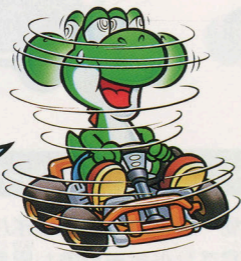


トラブルによって失うコインの枚数は？

|                   |     |
|-------------------|-----|
| 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、ジュー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○

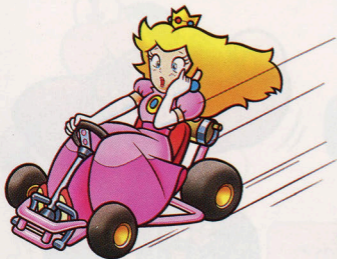


ひょうじゅんせいのおう

### 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。

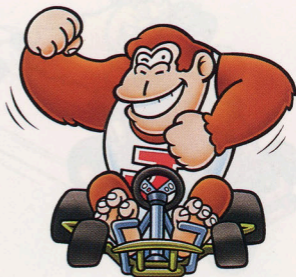
びじよ きょうりゆうたいけつ  
 ●美女と恐竜対決●



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  
 的ます。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●



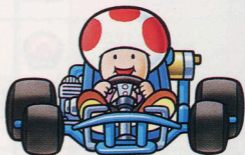
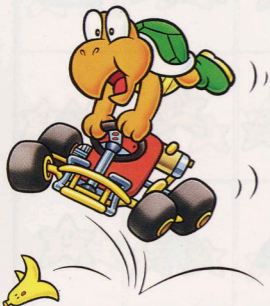
こうそくあんてい ジュニア  
**高速安定タイプ ☆クッパ&ドンキーコング Jr.**

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、  
すべ  
 初心者向けのカートです。

けいりょう きびん  
 軽量機敏タイプ ☆ ノコノコ&キノピオ

いちぞく だいひょう おうこくだいひょうせんしゅ  
 カメ一族の代表と、キノコ王国代表選手。ふだんあまり  
 めだ ふたり しゅやくどうよう あつか う は き  
 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。こがら けいかい そうこう しんじょう  
 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。てき こうら どく  
 敵カートとしては甲羅、毒  
 こうげき し か こうら こうげき はっしや  
 キノコ攻撃を仕掛けてきます。甲羅攻撃は発射するの  
 なく、じょう お ぼうがい  
 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

| ドライバー            |                     |   | じょうけん<br>条件   | であし<br>出足<br>かそく<br>(加速)   | こうそくそうこう<br>高速走行<br>さいこうそく<br>(最高速)  | チョコ<br>とう<br>レー島 |
|------------------|---------------------|---|---|--|--|------------------|
| 標準性能<br>ひきじせいのう  | マリオ                 |    |    |   |   |                  |
|                  | ルイージ                |    |   |  |  |                  |
| 加速重視<br>かそくじゅうし  | ピーチ姫<br>ひめ          |    |    |   |   |                  |
|                  | ヨッシー                |    |   |  |  |                  |
| 高速安定<br>こうそくあんてい | クッパ                 |    |    |   |   |                  |
|                  | ドンキーコング Jr.<br>ジュニア |    |   |  |  |                  |
| 軽量機敏<br>けいりょうきびん | ノコノコ                |   |  |  |  |                  |
|                  | キノピオ                |  |   |  |  |                  |



グランプリ てき とき こうげきほうほう  
GP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、重いクッパ&DK Jr.に苦戦するでしょう。

かく  
各カートの性格及び得意せいかくおよコースとくいの表示は、プレイヤー  
が選んだ場合のみ参考としてください。



| バニラ<br>レイク | ドーナツ<br>平野 | ノコノコ<br>ビーチ | バトル<br>ゲーム | ランクの <small>みかた</small> 見方 |
|------------|------------|-------------|------------|----------------------------|
|            |            |             |            | <br>とくいちゆう とくい<br>得意中の得意   |
|            |            |             |            | <br>じょうず<br>かなり上手          |
|            |            |             |            | <br>へいき へいき<br>平気、平気       |
|            |            |             |            | <br>にがて<br>ちよつと苦手          |

★ グランプリのプレイ中、ひとつ前ちゆうを走る敵カート（自分が先頭とうになると、ひとつ後ろうしのカート）が攻撃こうげきを仕掛けてきます。方法はカートによって様々さまざまですが、とにかく避けた方がいでしょう。攻撃の度合どあいは、プレイヤーの順位じゆんいが上がるほど激あしくなります。



# しょうかい コース紹介

## ●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

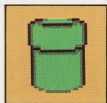
チョコレート島コース1  
おばけ沼コース2  
ドーナツ平野コース2  
クッパ城コース2  
マリオサーキット3

●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チョコプー”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！



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

コースによって滑りやすさが<sup>ちが</sup>違います。4段階で、数<sup>かず</sup>が<sup>おお</sup>大きいコースほど、よく滑ります。



## ●スターカップ

ノコノコビーチコース1  
 チョコレ<sup>とう</sup>ー島コース2  
 バニラレイクコース1  
 クッパ<sup>じょう</sup>城コース3  
 マリオサーキット4

## ●スペシャルカップ

グランプリ  
 GP 100ccクラスで、  
 3つのカップレース全<sup>すべ</sup>  
 てに優勝<sup>ゆうしょう</sup>した者のみ挑<sup>ちよう</sup>  
 戦<sup>せん</sup>できる、秘密<sup>ひみつ</sup>のカッ  
 プレースです。

◆クッパ<sup>じょう</sup>城<sup>すべ</sup>コース・滑りやすさ①  
 火<sup>ひ</sup>の海<sup>うみ</sup>に、石<sup>いし</sup>を敷<sup>し</sup>きつめ作<sup>つく</sup>ったコース。  
 “ドッスン”登場。



◆チョコ<sup>とう</sup>レー<sup>すべ</sup>島<sup>すべ</sup>コース・滑りやすさ③  
 土<sup>つち</sup>ぼこりが舞<sup>ま</sup>う、固<sup>かた</sup>く乾<sup>かわ</sup>いたコース。  
 “パックンフラワー”登場。



◆ノコノコ<sup>すべ</sup>ビーチ<sup>すべ</sup>コース・滑りやすさ③  
 小<sup>ちい</sup>さな島<sup>しま</sup>の周<sup>しゅう</sup>囲<sup>い</sup>、砂<sup>すな</sup>浜<sup>はま</sup>を使<sup>つか</sup>ったコース。  
 “プクプク”登場。



◆バニラ<sup>すべ</sup>レイク<sup>すべ</sup>コース・滑りやすさ④  
 雪<sup>ゆき</sup>と氷<sup>こおり</sup>に閉<sup>と</sup>ざされた、極<sup>ごく</sup>寒<sup>かん</sup>コース。  
 “土<sup>ど</sup>管<sup>かん</sup>”登場。



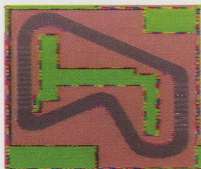


# コース図一覧

す い ち ら ん



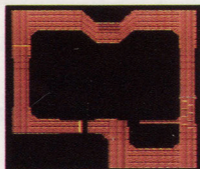
## キノコカップレース



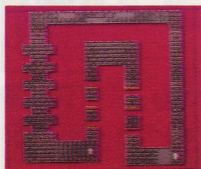
マリオサーキット1



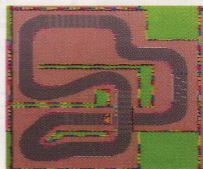
ドーナツ平野<sup>へい</sup>1



おばけ沼<sup>ぬま</sup>1



クツバ城<sup>じょう</sup>1



マリオサーキット2

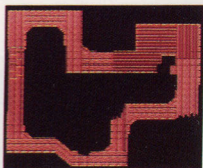
※コース<sup>じょう</sup>上にオイルがこぼれていたら、軽い<sup>かる</sup>スピンの危<sup>き</sup>険<sup>けん</sup>があるので触れないように。



# フラワーカップレース



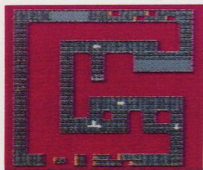
チョコレート島<sup>とう</sup>1



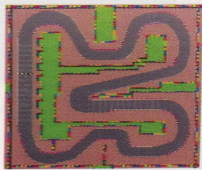
おばけ沼<sup>ぬま</sup>2



ドーナツ平野<sup>へいや</sup>2



クッパ城<sup>じょう</sup>2



マリオサーキット3

※ドーナツ平野でチョコプーにしがみつかれてしまった場合、頑張<sup>がんば</sup>って振り払<sup>ふ</sup>ってください。

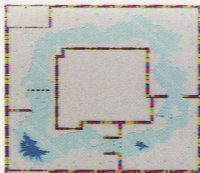
# ★ スターカップレース ★



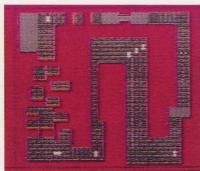
ノコノコビーチ1



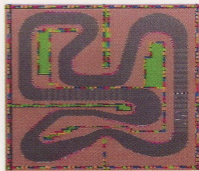
チョコレート島<sup>とう</sup>2



バニラレイク1



クッパ城<sup>じょう</sup>3

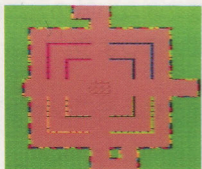


マリオサーキット4

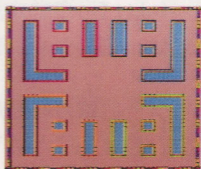
※ ノコノコビーチ周辺の海で、水の青さの濃い場所は、  
 極端に深くなっているので注意しましょう。



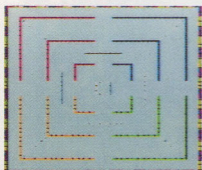
# バトルゲーム



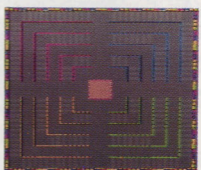
バトルコース1



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は練習用コースれんしゅうようとなっています。

# 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  
クスセルを放し、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。おぼけ沼などに落ち  
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。
- ※タイムアタックでていねいな走りを見せたプレイヤー  
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<br>紺野秀樹           |
| PROGRAMMERS               | 木村真人<br>矢嶋肇<br>山本健二   |
| SCREEN GRAPHICS DESIGNERS | 杉山直<br>森直樹            |
| SOUND COMPOSERS           | 岡素世<br>阪東太郎           |
| ILLUSTRATORS              | 小田部羊一<br>吉村実恵<br>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

- 本社 ☎605 京都市東山区福稲上高松町60番地  
TEL(075)541-6113(代)
- 東京支店 ☎101 東京都千代田区神田須田町1丁目22  
TEL(03)3254-1781(代)
- 大阪支店 ☎531 大阪市北区本庄東1丁目13番9号  
TEL(06)376-5950(代)
- 名古屋営業所 ☎451 名古屋市西区幅下2丁目18番9号  
TEL(052)571-2506(代)
- 岡山営業所 ☎700 岡山市奉還町4丁目4番11号  
TEL(0862)52-1821(代)
- 札幌営業所 ☎060 札幌市中央区北9条西18丁目2番地  
TEL(011)621-0513(代)

**スーパーファミコン** は任天堂の商標です。