

1 ご使用になる前に

遊びかた

2 操作方法

3 1Pと2Pの切り替え

4 ゲームの始めかた

5 ゲームの進めかた

6 マップ画面の見かた

7 アクション画面の見かた

8 アイテム

9 セーブについて

10 ゲームの終わりかた

11 VCで使える機能


12 セーブに関するご注意

困ったときは

13 お問い合わせ先

ご使用になる前に、この電子説明書をよくお読みいただき、正しくお使いください。

 **安全に使用するために**

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューのを選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DSシリーズ本体上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

重要

本品は著作権により保護されています。ソフトウェアや説明書の無断複製や無断配布は法律で厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は著作権法上認められている私的使用を目的とする行為を制限するものではありません。









本品は日本仕様の本体でのみ使用可能です。法律で認められている場合を除き、商業的使用は禁止されています。

©1990 Nintendo

スーパーファミコン・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

KTR-N-UAAJ-00

基本の操作

| | |
|-----------------------|---|
| 移動／(下で)しゃがむ |  |
| スピンジャンプ／泳ぐ |  |
| ジャンプ／泳ぐ |  |
| ダッシュ／物を持つ／フ アイアボール |  |
| コースの後ろを見る |  |
| コースの前を見る |  |
| ポーズ |  |
| アイテムストックを取り 出す |  |
| HOMEメニュー |  |

マントマリオの操作

| | |
|--------------|---|
| マントで敵 を倒す | Ⓨを押すと敵を倒したり、ブロックを横からたたくことができます。 |
| マントを開く | マリオが手を横に広げるまでダッシュしてジャンプします(ⓎとⒷは押しのまま)。上昇中にⒷを離すか最高地点まで達すると、マントを広げて飛ぶことができます。 |

| | |
|--------|---|
| 下降と上昇 | 飛んでいるときに \oplus を進行方向に押すと下降、逆方向に押すと上昇します。 |
| ゆっくり降下 | 飛んでいるときに \odot を離すと降下し、 \textcircled{B} を押すとゆっくり降下できます。 |
| ボディプレス | 敵の上に降下すると、倒すことができます。 |
| 急降下 | 飛んでいるときに \oplus を進行方向に押し続けると、急降下します。急降下して地面に落ちると地上の敵を倒すことができます。 |

ヨッシーの操作

| | |
|------|--|
| ダッシュ | \odot を押しながら \oplus で、ダッシュできます。 |
| ジャンプ | \textcircled{B} でジャンプします。マントマリオのときにダッシュしてジャンプすると、空を飛ぶことができます。マントを開くことはできませんが、 \textcircled{B} を押すとゆっくり降下します。 |
| 降りる | \textcircled{A} を押すと、スピンジャンプでヨッシーから降ります。 |
| 食べる | \odot を押すと、ヨッシーが舌を出して木の実や敵を食べます（ヨッシーの口元に木の実があるときは自動で食べます）。 |

| | |
|------|---------------------------------------|
| はき出す | カメの甲らなど、固いものを食べたあとにⓎを押すとはき出します。 |
| ファイア | 赤い甲らを食べてはき出すと、ファイアをはくことができます。 |
| 砂煙 | 黄色い甲らを食べると、ジャンプして着地したときに砂煙を出して敵を倒せます。 |
| 空を飛ぶ | 青い甲らを食べると、Ⓑを連打して空を飛ぶことができます。 |

その他の操作

| | |
|-------|--|
| 敵を倒す | 上から踏んだり、敵が乗っているブロックを下からたたくと倒せます。また、ファイアボールを投げたり、甲らを蹴って敵に当てると倒すことができます。 |
| つかまる | ロープやつるにはⓂ上でつかまり、Ⓜ上下で移動できます。 |
| すべる | 坂道でⓂ下を押すと、坂にいる敵を倒しながらすべります。 |
| 上に投げる | 物を持ったままⓂ上を押し、Ⓨを離すと上に投げることができます。 |

| | |
|-----------|---|
| 足下に置く | 物を持ったまま \oplus 下を押し、 \odot を離すと足下に置きます。 |
| 土管に入る | 上向き土管には \oplus 下で、下向き土管には \oplus 上を押しながら \textcircled{B} で入ります。 |
| 扉に入る | 扉には \oplus 上で入ることができます。 |
| 物を持って泳ぐ | 水中で \odot を押しながら \oplus を押し、物を持ったまま泳ぎます。 |
| 水面からジャンプ | \oplus 上を押しながら \textcircled{B} （または \textcircled{A} ）を押し、水面からジャンプします。 |
| 垂直駆け上がり | 三角ブロックに向かってダッシュすると、壁などを駆け上がります。 |
| ヨッシーとジャンプ | ヨッシーに乗っている状態で三角ブロックめがけてジャンプし、 \textcircled{B} を押し続けると高くジャンプできます。 |
| しがみつく | 金網がある場所では、 \oplus 上でしがみつくことができます。 |
| パンチ | 金網にしがみついて \odot を押し、裏側にいる敵をパンチで倒せます。 |
| 回転扉 | 金網に回転扉がある場合は、パンチで回転させることができます。 |

金網の敵を
倒す

金網にしがみついている敵は、上から当たると倒すことができます。

3

1Pと2Pの切り替え

ZL+**ZR**を同時に押しながら**Y**を押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。

「2 PLAYER GAME」では、キャラクターが交代するたびに1Pと2Pの切り替えを行ってください。

※1Pと2Pを同時に操作することはできません。

※「1 PLAYER GAME」では、2Pに切り替えると操作ができません。1Pに切り替えてください。

4

ゲームの始めかた

- ① **START** を押すと、3つのファイルが表示されます。
- ② **+** でファイルを選び、**B** で決定してください。
- ③ 1人プレイか2人プレイを選ぶとゲームスタートです。



5

ゲームの進めかた

マップ画面でコースを選ぶとアクション画面になります。

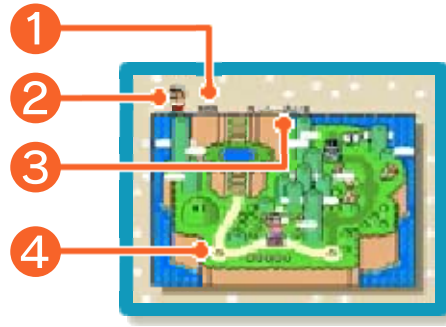
マリオを操作してゴールゲートをめざしましょう。

敵や敵の攻撃に当たったり、穴に落ちたりするとミスになります。ミスするとプレイヤーの残り数が減り、すべてなくなるとゲームオーバーです。



6

マップ画面の見かた



① プレイヤーの残り数

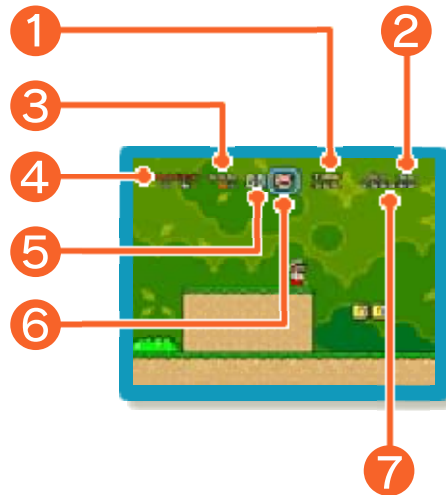
② マリオの状態

③ 現在地

④ コース

7

アクション画面の見かた



① 残り時間

② コインの数

③ ドラゴンコインの数

④ プレイヤーの残り数

⑤ ゴールスターの数

⑥ アイテムストック

⑦ スコア

8 アイテム

コイン



100枚集めると1UPします。

ドラゴンコイン



1つのコースで5枚集めると1UPします。

ゴールスター



100枚集めるとボーナスステージが遊べます。

スーパーキノコ



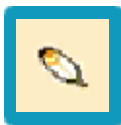
スーパーマリオに変身できます。

ファイアフラワー



ファイアマリオに変身できます。

マント羽根



マントマリオに変身できます。

特定のコースをクリアすると選択肢が表示されます。


「キロクシテ ツツケル」を選ぶとセーブ（保存）

でき、「キロクシナイデ ツツケル」を選ぶとセーブせずに続けます。

なお、タイトル画面で「キロクをけす」を選ぶとセーブデータの削除ができます。ただし、一度消したデータは元に戻らないので注意しましょう。



10 ゲームの終わりかた

プレイ中に  HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。くわしくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

11 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

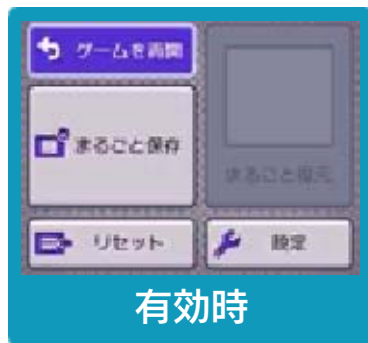
ゲーム中に **HOME** を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中でほかのソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」についてくわしくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



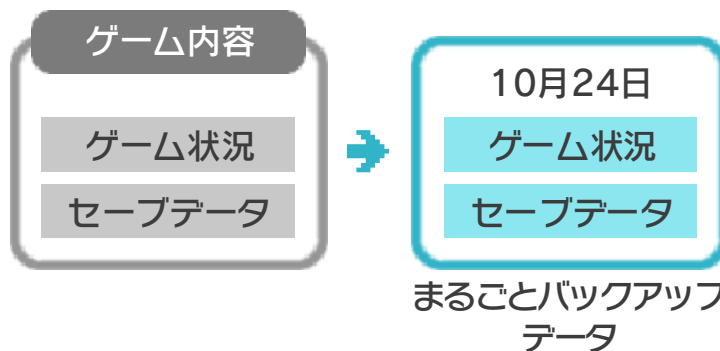
まるごとバックアップ機能を使用する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、**ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。**

(例)

- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータを**バックアップ** (→) します。

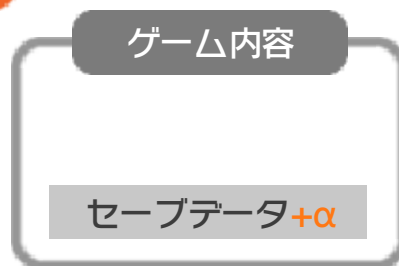
10/24



- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに

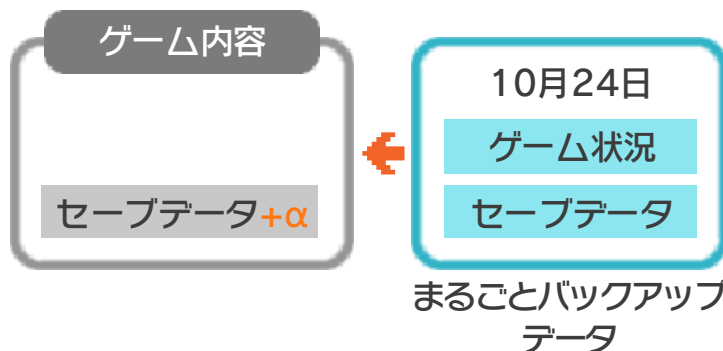
保存します。

10/28



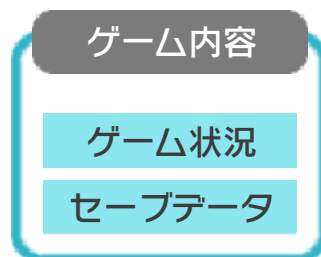
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有

効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に[R] + [START] + [X]を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



| | |
|--------|--|
| ゲームを再開 | ゲームを再開します。 |
| まるごと保存 | ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。 |
| リセット | タイトル画面に戻ります。 |
| まるごと復元 | まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。 |
| 設定 | 「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。 |

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面

に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

- バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



| | |
|--------|-----------------------------------|
| ゲームを再開 | ゲームを再開します。 |
| リセット | タイトル画面に戻ります。 |
| 設定 | 「ドットバイドットモード」や「プレイ内容の送信」の変更ができます。 |

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

ドットバイドットモード

スーパーファミコンの画素数で表示するモ

ードです。当時とは画面比率が異なりますが、くつきりとした画面で遊ぶことができます。

「設定」で「ドットバイドットモード」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

プレイ内容の送信 (いつの間にも通信)

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信します。自分のプレイ内容を任天堂に送る「プレイ内容の送信」が利用できます。

※ いただいたプレイ内容は、サービスの利便性向上、製品開発の参考、キャンペーンの実施などに活用させていただきます。

プレイ内容の送信を利用する

はじめて遊ぶときに、質問に答えて設定します。

「設定」で「プレイ内容の送信」を押すと、ON、OFFを切り替えることができます。

12 セーブに関するご注意

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

13 お問い合わせ先

本ソフトに関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....
ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。