



雑誌 69911-97

ISBN4-09-104117-5 C8376 P780E

◆定価780円(本体757円)

SUPER FAMICOM

SUPER MARIO WORLD

WE 小学館

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 小学館



SUPER FAMICOM®

カバーデザイン
高田 正治 (ラッキーナイス)
イラスト
宮本 茂 (任天堂)



SUPER MARIO WORLD™

SUPER FAMICOM

SUPER MARIO WORLD™



WE
エプ
小学館

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 / エプ・小学館



WE
エプ
小学館

SUPER FAMICOM®

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



SUPER FAMICOM®



Welcome
to the...

SUPER MARIO WORLD!!

MARIO'S BACK AND THE FUN'S ABOUT TO BEGIN!

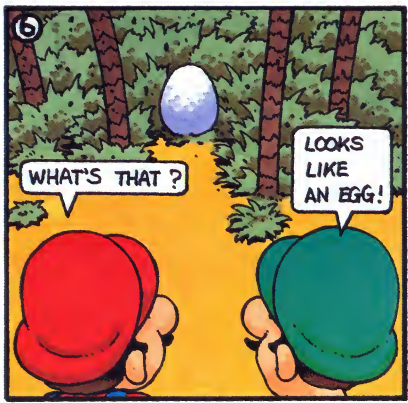
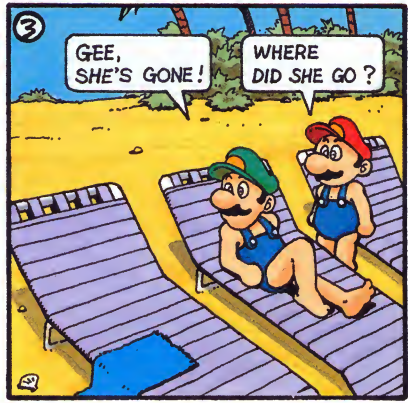
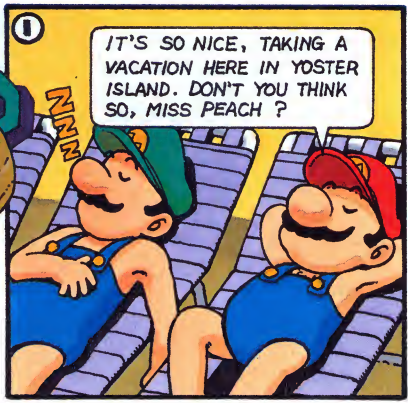
C O N T E N T S

目次

イントロ・コミック	12	魔王クッパの谷	109
UNIT 1	15	UNIT 4 ワールドツアーガイド2	125
マリオの基礎知識&基本操作	16	ネイティブスター	126
UNIT 2 キャラクター名鑑	25	スペシャルゾーン	134
UNIT 3 ワールドツアーガイド1	33	YOUR EYES ONLY	137
ヨースター島	35	UNIT 5 ANOTHER SIDE	145
ドーナツ平野	43	ひげおやじは世界を征服するか?	146
バナラドーム&台地	55	MADE IN U.S.A.なマリオたち	150
二本橋	73	マリオな理由 / 石原恒和	153
迷いの森	83	誰も書かなかったマリオ / しりあがり寿	156
チョコレート島	95	開発スタッフ直撃インタビュー	161

SUPER MARIO WORLD SPECIAL COMIC

EVERYONE THOUGHT PEACE WAS BACK, BUT...



- ① 「ヨースター島のバカンスは気持ちいいや、え、ピーチ姫。」
- ② 「ピーチ姫ったら、聞いてるの?」
- ③ 「うわっ、姫がいなくなっちゃったぞ。どこへ行ったんだろう?」
- ④ 「何かおかしいぞ。姫をさがしに行こう。」
「まってよ。それにしても、おれたち変なズボンはいてるよな。」

- ⑤ 「変だな。本当にいないよ。」
「マリオ、おれ疲れちゃったよ。キノコが食べたいなあ。」
- ⑥ 「あれは何だ?」
「卵みたいだぞ。」
- ⑦ 「何か出てくるぞ!」
- ⑧ パリン、グルルルルー

HURRY UP, MARIO! THE PRINCESS IS IN DANGER!!

C'MON, BOYS!!



⑨

MY NAME'S YOSSY AND ALL OF MY FRIENDS HAVE BEEN SEALED IN EGGS BY MONSTER TURTLES. WOULD YOU HELP ME SAVE MY FRIENDS ?

DAMN, THAT MUST BE KOOPA. I'M SURE IT'S ALSO HIM WHO'S TAKEN THE PRINCESS AWAY. OK, LET'S GO GET HIM TOGETHER !

HEY, WAIT ! DON'T FORGET ME !

AND THE STORY BEGAN...

TO BE CONTINUED

⑨ 「おいらヨッシー。おいらの友達みんなカメのおぼけに卵の中にとじこめられちゃったんだ。ぼくの友達を助けてくれないかい?」「くそ、きっとクッパのしわざだ。姫を連れさったのもクッパのやつにちがいない。よし、いっしょにクッパをやっつけに行こう!」「おーい、おれも連れてってくれえ。」



UNIT 1
INTRODUCTION

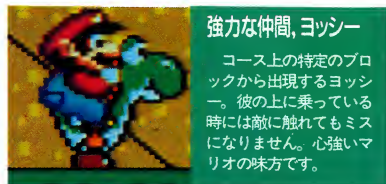
基礎知識 & 基本操作



マリオ史上最強のマリオ,ここに

スーパーマリオシリーズ第4弾の「スーパーマリオワールド」。最初はファイアボールが最大の武器だったマリオも、しだいにパワーアップしてきて、ついにマリオ史上最強のマリオがここに登場!

パワーアップパターンは、「スーパーマリオブラザーズ3」とほぼ同じだが、今度のマリオは「急速パワーアップタイプ」。ファイアフラワーとマント羽根ですぐさまファイアマリオやマントマリオに変身(パワーアップ状態で敵に触れるとマリオに戻るのは今までと同じ)。また、ノーマルマリオに戻ると非常に心細い思いをする、という多くの人々のための新システムも登場。この新機能「アイテムス



強力な仲間, ヨッシー

コース上の特定のブロックから出現するヨッシー。彼の上に乗っている時には敵に触れてもミスになりません。心強いマリオの味方です。

トック”によって、マリオはパワーアップアイテムを1個余分に持ち歩くことができるようになっていく。

ヨッシーという仲間が登場したことも見逃せないポイント。大魔王クッパの手下たちをバクバク食べる大食漢恐竜ヨッシーは、マリオの強力な味方(中には口に入り切らない敵もいるけれど、見ていて気持ちいいくらい食

パワーアップ状態	マリオ(ノーマル)	スーパーマリオ	ファイアマリオ	マントマリオ
	スタート時のマリオの状態がこれ。この状態でダメージを受けるとミスになります。	スーパーキノコをとるとこの状態に。敵に触れるとマリオの状態に戻ります。	ファイアフラワーをとるとこの状態に。ファイアボールを投げられるようになります。	マント羽をとった状態。空中を飛んだり、マントで敵を攻撃できるようになります。

登場!

べまくってくれるはず)。

ワールドに出現するアイテム類も増え、様々な意味でパワーアップしたマリオ。あなまたは、そのマリオをコントロールし、謎いっぱいの恐竜ランドに挑むことになるわけだ。

◆アクションも多彩!

金網をよじ登ったり、三角ブロックを利用して土管を駆け登ったり、物を上に投げ上げたり……、今度のマリオにはかつてない新しいアクションが数多く出てくる。

多彩なアクションの数々をすべてマスターしなくては、宿敵・大魔王クッパを倒すのは無理! 指先を微妙にコントロールしつつ、未知なるワールドに乗り出そう。



今回新しく登場したトラップの金網、金網の手前と向こう側を行き来するというアクションもOK。

ワールドに出現する主なアイテム

スーパーキノコ マリオの状態でのアイテムを取ると、スーパーマリオにパワーアップ! おなじみのアイテム。	ファイアフラワー ファイアマリオへの変身アイテム。ファイアボールで倒した敵は、今までと違いコインに変わる。	マント羽根 このアイテムを取ると、マントマリオに変身。空中を飛んだり、敵をマントで倒せるようになる。
スーパースター マリオが一定時間無敵状態に。この状態で連続して敵を倒せば1UPすることも可能。	ジャンプ台 うまくタイミングを合わせて飛ぶと、スーパージャンプが可能。持ち運ぶこともできる。	スイッチブロック ブロックや敵をコインに変えるブロック(2種類ある)。コインはブロックに変化する。
コイン コース中、さまざまな場所に置かれている。コインを100個集めると、マリオが1UP。	ドラゴンコイン 1コースの中で5個集めると、マリオが1UP。コインほど頻りに置かれてはいない。	1UPキノコ その名の通りマリオが1UPするアイテム。これもマリオシリーズおなじみのアイテムのひとつ。
3UPムーン マリオが3UPするうれしいアイテム。ただし、このアイテムはなかなか見つからないのでは……。	パワーハルーン マリオの身体が一定時間膨らみ、空中を漂うことができる。特定のブロックの中に隠されている。	カギ 秘密のルートを開くアイテム。コースのどこかにあるカギ穴に挿し込むと、未知のルートが……。
ヨッシーのつばさ ヨッシーに乗ったまま取ると、マリオたちは違うコースにワープ。そこに待っているものは?	木の実 ヨッシーにたくさん食べさせるとアイテムのタマゴを生みます。森や草原のコースに置かれている。	タマゴ ヨッシーが産むこともあります。中身は何が入っているかは、割れてみてのお楽しみ。



マリオの冒険の舞台、恐竜ランド

マリオの冒険の舞台となるのは、遙か南の不思議な島国「恐竜ランド」。

この恐竜ランド。いくつかの島に分かれていて、あちらこちらに大魔王クッパの手下たちの住む城が点在している。

マリオは「恐竜ランド」に平和を取り戻すべく、ヨースター島を振り出しに、冒険の旅へと出発していくのだが……。

マリオの前には膨大な数のコース（今は50以上とだけ言っておこう）と強敵たちが待ち受けている。森、草原、洞窟、湖、そして城で、さまざまな謎と罠がマリオに襲いか

かってくる。コースに隠された謎は、おなじみの土管の中に広がる隠れ面から、コースとコースをつなぐ秘密のルート。そして今回のマリオの冒険のカギを握るとも言える「秘密の4色ブロック」まで大小さまざま。

コースの秘密は、33ページからの「スーパーマリオ・ワールドツアーガイド」の章でじっくり紹介しているので、「恐竜ランド」の秘密にある時は驚きつつ、ある時は感心しつつ、スーパーマリオワールドを楽しんでいこう（大魔王クッパを倒すために!）。

恐竜ランドの2大特色

◆ 4色ブロックのスイッチ



この世界の4カ所に、不思議な力を持った4色のブロックを出現させる巨大なスイッチが隠されている。このスイッチを見つけることを絶対に忘れないで!!

◆ 秘密のルート



攻略ルートはひとつではなく、2つの出口を持っているコースもかなりの数にのぼる。秘密のルートを見つければ、クッパ城への近道が開けることもあるかも!?

は謎だらけ!!



◀動く壁や床が非常に多いのが、この島の特徴。挟まれることのないように十分な注意が必要。



◀お化け屋敷には多くのドアがあり、ドアとドアは不思議なつながり方をしている。



◀文字通り、秘密のルートを開くカギがこれ。ほとんどは見つけにくい所にそっと置かれている。

ゲーム画面の表示について

ゲーム画面は、マップ画面とアクション画面に分かれています。マップ画面は各コースとコースの間を移動する時のもの。アクション画面は実際にマリオが戦うコースの画面。砦や城以外は、一度クリアしたコースにも何度でもチャレンジすることができます。

■ マップ画面



このマップ画面上でマリオを移動させながら、恐竜ランドを冒険。コースポイントをクリアしていくたびに、地表のマップが変化し、マリオは先へ進めるようになる。コースポイントが赤い場所にはコース分岐があります。

■ アクション画面



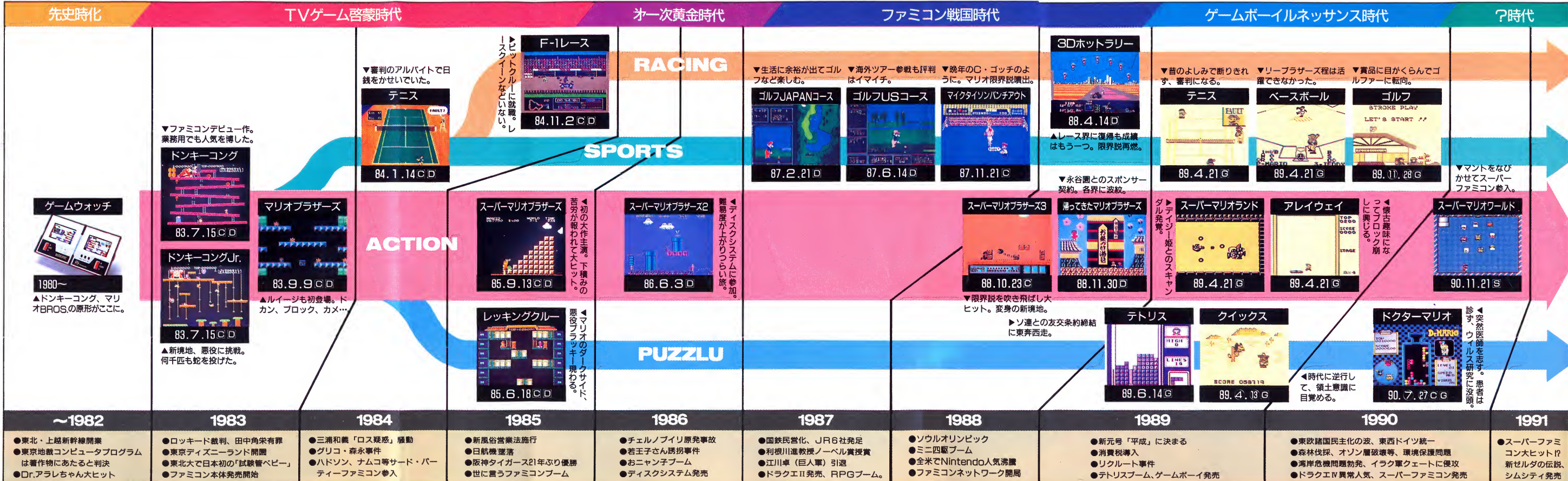
マップ画面でコースポイントの上にマリオを移動させ、YまたはBボタンを押すと、マリオがコースに入っていくアクション画面が登場。実際にマリオがクッパたちと戦う画面がこれ。ゴールまで到達すればコースクリア。

SUPER MARIO WORLD MAP

スーパーマリオワールドマップ

恐竜ランドアドベンチャーマップ&コックパ7人衆





□ / カセット
 □ / ディスク
 ⊗ / ゲームボーイ
 ⊗ / スーパーファミコン

●東北・上越新幹線開業 ●東京地裁コンピュータプログラムは著作物にあたる判決 ●Dr.アラレちゃん大ヒット	●ロッキード裁判、田中角栄有罪 ●東京ディズニーランド開園 ●東北大で日本初の「試験管ベビー」 ●ファミコン本体発売開始	●三浦和義「ロス疑惑」騒動 ●グリコ・森永事件 ●ハードソン、ナムコ等サード・パーティーファミコン参入	●新風俗営業法施行 ●日航機墜落 ●阪神タイガース21年ぶり優勝 ●世に言うファミコンブーム	●チェルノブイリ原発事故 ●若王子さん誘拐事件 ●おニャン子ブーム ●ディスクシステム発売	●国鉄民営化、JR6社発足 ●利根川進教授ノーベル賞授賞 ●江川卓(巨人軍)引退 ●ドラクエII発売、RPGブーム。	●ソウルオリンピック ●ミニ四駆ブーム ●全米でNintendo人気沸騰 ●ファミコンネットワーク開局	●新元号「平成」に決まる ●消費税導入 ●リクルート事件 ●テトリスブーム、ゲームボーイ発売	●東欧諸国民主化の波、東西ドイツ統一 ●森林伐採、オゾン層破壊等、環境保護問題 ●湾岸危機問題勃発、イラク軍クウェートに侵攻 ●ドラクエIV異常人気、スーパーファミコン発売	●スーパーファミコン大ヒット!? ●新ゼルダの伝説、シムシティ発売
---	---	---	---	--	---	--	---	---	--------------------------------------



マリオの代表的な攻撃方法はこの

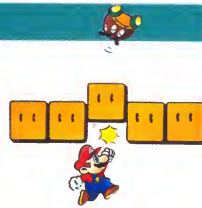
踏みつけ

敵の上に乗って踏みつける。中には踏めない敵もいるが、攻撃の代表例。スピニングして踏む方法もある。



パンチ

ブロックの上にいる敵を、下からパンチで突き上げる。踏みつけと違って、ほとんどの敵に有効。



ファイアボール

ファイアマリオの時のみの攻撃方法。離れた敵を攻撃できる長所がある反面、攻撃を受け付けられない敵も多い。場所によって向き不向き有り。



マント

NEW

マントを回転させて敵をヒットする。攻撃だけでなく、横のブロックを叩くにも使用可能。何かと便利なアクション。



NEW

ボディプレス

マントマリオの状態、上から落ちて敵に体当たり。正確に体当たりできれば、強力な武器になる。



急降下

NEW

急降下のまま地面にぶつくと、地面が揺られて地上の敵を倒せる。ただし、その時に跳ねている敵には効かないので過信は禁物。



9種類!!

キック

甲羅をキックして武器代わりに使う攻撃方法。連続して敵を倒すと、得点アップと同時に1UPのチャンスもある。



ショット

NEW

甲羅を上に向けて投げられるようになる。上空の敵を倒したり、上空のブロックを叩いたり。この技が必要不可欠な場所は多い。



スライディング

坂道のみでの攻撃方法。十字ボタンの下を入れているとマリオは無敵状態で坂を滑り降りる。坂が終わると効果は消える。



コントローラーの主な使用法

多くのボタンを持つスーパーファミコンのコントローラー。その中で、ゲームの基本となるのは、十字ボタンとB、Yボタン（Aボタンはある程度、補助的なボタンと考えた方が良いでしょう）。詳しいボタンの使用法は、取り扱い説明書で確認して下さい。

Lボタン

アクション画面で、マリオのいる画面の前後を確認するのに使用する。トラップの多い場所では便利。

Rボタン

Xボタン

アクション画面では、Yボタンと同じ働きをする。

Aボタン

スピニングの時に使用。またヨッシーから降りる時このボタン。

Bボタン

ジャンプをしたり、泳いだり。マントマリオをゆっくり着地させたりヨッシーの飛行にも使用。

十字ボタン

アクション画面ではマリオを左右に動かすのに使用。マップ画面ではマリオの移動と画面スクロールなど。

セレクトボタン

ストックしているアイテムを取り出す時に使用する。その他、カーソルの移動の時にも使用する。

スタートボタン

ゲーム開始時に使用。ゲーム中は、ポーズ状態（ゲームの一時中断）のON、OFFに使用する。

Yボタン

加速、物を持つ、マントの回転、マントマリオの飛行のコントロール、金網につかまるとのパンチなど、多くのアクションに使用する。非常に使用頻度の高い重要なボタン。ヨッシーに敵を食べさせたり、吐き出させることもできる。選択画面では、キャンセルに使用する。





知っておくと何かと便利! マリオ

①中間ゲートでパワーアップ

各コースの中間には、「中間ゲート」と呼ばれる、右の写真のようなゲートがある。



このゲートを切っておくと、コース内でミスとなった場合でも、ここから再スタートOK。また、ノーマルの状態でゲートを切ると、スーパーマリオにパワーアップできる。

②99人マリオもOK!?

連続して敵を倒すと、スコアがアップし、8匹目からは1UP。これはマリオの常識。が、今度のマリオには、その常識を上回るテクニックも入っている。8匹目までは今までと同じだけれど、9匹目以降は2UP。10匹目以降は全て3UP。マリオ増やしの心強い味方です!



③カメの甲羅はビート板代わり

水中面では、甲羅を持っているとすばやく動くことができる。



また、十字ボタンの上を押しながらBボタンを連打すると急上昇。十字ボタンの下を押しながらB連打だとゆっくり上昇が可能。これはマニュアルに載っていないテクニック。狭い水路を攻略する時に便利。

④パワーアップ状態をセレクト

新機能の「アイテムストック」を使うと、場合によっては、パワーアップ状態のセレクトも可能。ファイアマリオでマント羽根を持っている時、またマントマリオでファイアフラワーを持っている時は、セレクトボタンを押すと、ファイア↔マントの状態を入れ替えられる。



得テクニック

⑤ほとんどのコースは2階建て!

普通は敵の多い地面に目が行くものだけど、今度のマリオは上空にも多くの注意を払ってほしい。実は横スクロールのコースは、ほとんどの場合が縦2画面分になっていて、コースの上の方に秘密が隠されている場合もしばしばあるのだ。特にコインは多いようだ。



⑥ヨッシーの特殊能力に注目!

敵をバクバク食べるヨッシー。カメを食べた場合は、その時、ヨッシーの口の中にあるカメの甲羅の色に注目! この状態でYボタンを押すと、赤色ならファイアを吐き、黄色なら着地時の砂埃で敵を攻撃、青色なら翼が生えて空を飛ぶことができる。役立つ特殊能力だ。



マリオの1UPテクニック

コンティニュー機能があるとはいえ、中間ゲートによるセーブのटनाなどプレイヤーの残り数は多い方がベター。

ここでは、マリオが1UPするための条件とテクニックを紹介しておこう。

- ・コインを100枚集めるたびに1UP。
- ・ドラゴンコインを1コースの中で5枚以上集める。
- ・1コースの中でコインを30枚以上取ってスターブロックを叩く。
- ・1UPキノコを取る(ブロックの中だけでなく、特定のポイントをマリオが通過すると出るものもあります)
- ・ゴールバーを切る時に特定のアイテムを持っている。(1UPキノコに変わる)
- ・敵を5匹以上連れてゴールバーを切る。
- ・クリア時の残りタイム下二桁がゾロ目で、



その時のゴールスターの十の位がこれと一致する。この条件を満たすと1UP。

- ・3UPムーンを取ると3UP
 - ・ゴールバーを最高地点で切ると(ゴールスターが50集められる)3UP
- これら以外に敵を連続で8匹以上倒してもOK。以下のボーナスゲームもある。



ゴールスターを叩き集めると、スロット形式のボーナス面が登場。絵合わせで最大8UPが可能。

土管の中の隠れ面の1種。特定の順序でブロックを叩くと3つ揃い、1UPキノコが出現。



セーブそして2人プレイについて

◆セーブ

ゲーム中、城や塔、お化け屋敷、スイッチの宮殿などをクリアすると、右の画面のようなメッセージが登場し、セーブが可能に。記録されるのは「どのコースポイントをクリアしたか」というデータ（プレイヤーの人数は記録されない）。セーブはB方式だが、そのまま（リセットボタンを押さず）電源を切っても大丈夫。

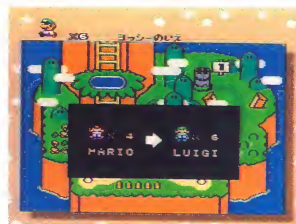


◀この画面で「記録して続ける」を選べばOK。そこまでのルートが記録されます。

◆2人プレイ

2人プレイ時には、プレイヤーの人数を受け渡しすることもできる。

マップ画面でLまたはRボタンを押すと右のような画面が呼び出され、プレイヤーの受け渡しが可能になります。プレイヤー同士のテクニックに差がある場合などに、なかなか便利な親切機能です。



◀この画面は一方のプレイヤーがゲームオーバーになった時にも登場する。



UNIT 2 CHARACTER

全キャラクター名鑑

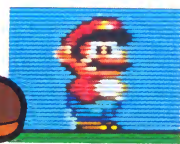


ALL STAR CAST

遙か南の島国、恐竜ランドの冒険が始まる。
マリオ達を待ち受ける、多彩でユニークな、
ファンタジーワールドの住人たちを紹介しよう。

MARIO マリオ

ご存知ゲーム界のリアルスーパースター / 4回目の冒険行は、どんな活躍を見せてくれるのか、3000万ゲームフリークスの期待を一身に背負ってカムバック。武者振りに自慢のヒゲをピクピクさせて、マリオはあなたのプレイを待っているぞ。南国の風をマントにはらませて、さあ、ピーチ姫救出の旅に出發だ。



PRINCESS PEACH ピーチ姫



キノコワールドのプリンセス・ピーチ。せっかくバカンスにやって来たのに、姿を消してしまった彼女。またしても、クッパの仕業に遭わない。マリオが救出に訪れる日を信じて、囚われのプリンセスは涙も見せずに待っている。

LUIGI ルイージ



マリオの双子の弟。自分をアピールすることがちょっと苦手なだけで、実はマリオに負けず劣らずのアビリティを持った逸材。恐竜ランドの冒険でも、いぶし銀の活躍を見せてくれること受けあい。

◆表の見方

敵キャラクターの特性を記号表記。4種に分類。
①踏んで倒せるか ②マントの回転で倒せるか
③ファイアで倒せるか ④ヨッシーが食べられるか
黄：YES 黒：NO 矢印はキャラの軌道を示す。

--	--	--	--	--

YOSSY ヨッシー

マリオの冒険をサポートしてくれる頼もしい味方。クッパに囚われた仲間を救うため、旅に出た勇士でもある。その食欲はクッパの手下たちを震え上がらせる。



KURIBON クリボン

クリボンの遠い親戚!? 上から踏むとひっくり返って、持ったり投げたり自由自在。迷いの森あたりでは、ブロックの中に隠れていることも。



HANACHAN ハナチャン

踏んづけると顔を真赤にして追っかけてくる。下手に怒らせるくらいなら、かわして行った方がいい!? こんなデカイキャラもヨッシーは食べちゃわぞ。



CHIBI-YOSSY チビッコヨッシー

広い恐竜ランドのどこかに、赤、青、黄三色の伝説のヨッシーがいると言う。彼らは皆子供なので何かを5つ食べさせて、育てなくちゃいけない。



TOGEZO トゲゾー

マリオ1から皆勤賞のおなじみキャラ。ジュゲムが投げるトゲゾーは、空中を飛んでいる間はパイポと呼ばれる。これ、知ってたかな?



P-PAKKUN ピーパクン

熱帯版パクンフラワ。葉っぱをプロペラみたいに回して、空中に浮いている。上を飛び越えるも、下を通過するも、好きにしてイイぞ。



LIFTON リフトン



水上を進む時、マリオの橋渡しをしてくれるお助けキャラ。触れてもやられないから、安心して乗ってみよう。

BOMHEI ボムヘイ

踏むと時限装置がセットされ、約5秒で爆発するのはマリオ3と同じ。ヨッシーで食べる以外は倒しようがない。風船にのって来ることもある。



PONKEY ポンキー

マリオ3に出てきた水中花の地上バージョン。火の玉を4つ吐き出して一休み。このくり返し。マントではじき飛ばすのが一番楽だ。



CHOROBON チョロボン

回転リフトや、ON-OFFスイッチリフトのあるアスレチックコースに多く生息。どーしても、通らなくちゃいけないところにいるのが困りもの。



BUL ブル

各コースのゴール近くでマリオを待ち伏せ。ラグビーボールや土の塊を投げつけるなど、攻撃は多彩。もちろん体当たりには要注意。3回踏め。





K・K ケーケー



こいつがドスコイとしこを踏むと、雷が落ちて、あたり一面火の海と化する。動きはトロイなので、無に回り込んでさかさすパンチだ!



SANBO サンボ



パイパスルートなどにひっそりと暮らす、内気なキャラ。ほとんどがヨッシーの食欲の餌食となる。一つだけ残したりせず、全部食べよう。



CHOROPPO チョロポ



地面の中に隠れていて、マリオが近づくとスポーンと飛び出して追いかけてくる。モグラのくせに地上でも元気いっぱい、すばしこいのだ。



DORABON ドラボン



ヨースター島のコース1に早くも登場。1回踏むとつぶれて、2回踏むと消える。羽が生えているが、もちろん空は飛べない。



FISHING JUGEM ファイッシングジューゲム



マリオ4になってジューゲムも芸が増えた。思わずキノコに手が出るが、ここはくっとガマン/キノコが無くなると、すぐパイポ攻撃に転ずるぞ。



JUGEM ジューゲム



今度のマリオは、上に物が投げられるので、下からでもジューゲムを攻撃できる。しかも、ジューゲムが消えた後の雲に、マリオが乗れる特典付き。



APPARE アップレ



羽の生えたブロックの上からハンマーを乱れ打ちする暴れ者。下からパンチで、悪いのほかに簡単に倒せる。もうハンマーぐらいじゃビビらない。



PATA KURI バタクリ



羽の生えたクリボン。大空を雄々しく飛んでいるところは、あんまり見たことがない。1回踏むと羽がもげて、ただのクリボンに成り下がる。



INDY インディー



モグラの親玉。上には乗れるけど踏んでも倒せない。挟み打ちにされることが多いので、天井の低い所では注意/マントで倒せるのは意外。



RAITA ライタ



チョコレートだけに生息する恐竜。巨体を揺すってマリオに迫り来る。1回踏んづけるとつぶれてチビライタになる。2回踏めば倒せる。



CHIBIRAITA チビライタ



ライタを踏まなくても、初めからチビライタの奴もいる。体の倍以上の高さまで火を吐く。うかつにジャンプすると、尻がこげるよ。



NOKONOKO ノコノコ



今度のノコノコは今までとちょっと違う。踏んづけると甲羅から中身が飛び出て寒そう。放って置くとまた甲羅の中に戻って行くぞ。



MANTO GAME マントガメ



初登場、甲羅のないカメ/マントが点滅している奴は、マント羽根を持っている。編隊を組んで襲撃することが多いので注意。1回踏むとマントが取れる。



KILLER キラー



マリオ3に出ていた、Uターンキラーは今回お休み。一方通行のオンストックスなキラー。連続ジャンプに利用したりするテクニクもある。



MAGNAM-KILLER マグナムキラー



ヨースター島のコース1で、初めて見たときは、そのデカさに驚かされたが、何のことはない。上から踏めば、あっけなく倒せる。



PATA PATA バタバタ



ノコノコに羽が生えてバタバタ。趣向をこらしたネーミングだ!?今回は連続1UPに役買ったりする大抜擢もある。マリオ1から皆勤賞。



BLACK PAKKUN ブラックパックン



ドカンとドカン間のジメジメした所に多く生息する。マリオが踏むとやられるが、ヨッシーに乗っていれば大丈夫。ヨッシーの靴だったら頑丈!



PARA BOM パラボム



ボム兵のバラシユート部隊。突然上空に出現するので、のん気に飛んでいるとやられるぞ。着地するとただのボム兵になる。次々降ってくるぞ。



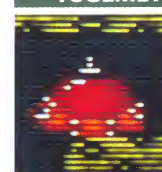
PARA KURI バラクリ



クリボンのスカイダイビングチーム。パラボムと一緒にいることが多い。もちろん着地後はただのクリボン。落下速度は速くない。



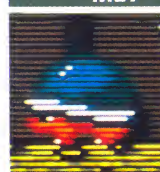
TOGETMET トゲメット



マリオに踏まれることを、頑なに拒むキャラ。段差のある地形でも、へばり着いてやって来る。こんなトゲゲの敵も、ヨッシーは食べる。



MET メット



甲羅から首を出したところを見たことがないが、カメの仲間だ。ファイアーが効かないというかつての無敵性は、ヨッシーの出現で消滅した。



BASA BASA バサバサ



洞窟の天井にぶら下がっていて、マリオが近づくとバサバサ飛んで来る。画面のあんまり右端に寄っている、せつちちな人は注意してね。



UNBABA ウンババ



火の海に生きるワニに似た敵。ガイコツいかだの近くに潜み、海面から目だけを出してマリオを待ち伏せ。タイミング良く、ジャンプでかわせ。



PUKU PUKU フクフク



マリオ1から連続出場の水中キャラ代表選手。マリオの動きがニブい水中では、不覚をとることもあるが、マントが水中でも有効なので使おう。



BUKU BUKU フクフク



水中眼鏡をかけたブクブク。動きやスピードは変わらない。大編隊を組んで登場することが多いので、一匹見かけたら100匹はいると思え。



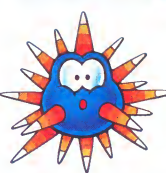
FUGUMANNEN フクマンネン



巨大なトゲフグ。水面からのジャンプで飛び越えられるギリギリのサイズ。マリオ3の巨大ブクブクと同じ位の大きさだけど、動きはずっと遅い。



UNIRA ウニラ



水中の狭い通路などで、同じ所を行ったり来たりしている障害物的キャラ。いっさいの攻撃を受けつけないので、ただよけて通るしかない。



GOOSKA グースカ



普段は岩棚などでグーグー寝ているが、マリオが近づくと狂ったように追いかけて来る。Y泳法でぶっちぎると、またその場に寝てしまうぞ。



TORPEDO トービード



キラーの魚雷版。水中なので上から踏めない。他の水中キャラに比べると、格段にスピードが速いので注意。ソーダの湖などに多くいるぞ。



TELESA テレサ



マリオ3から引き続き登場の、シヤイなお化け。今回は、輪になってグルグル回っていたり、ブロックに化けたり、中々多ぶりを見せてる。



ATOMIC TELESA 原子テリサ



テレサだから当然無敵。にもかかわらずこのデカさよけるだけでも一大事。テカくても、対人赤面症は相変わらず、顔を会わせてる間は動かない。



SPOOK スプーク



フィッシングジユゲムのゴースト。釣り糸の先に付いているのは火の玉。触れるとアウト/下をくぐるか、糸の部分ジャンプで通過しよう。



TELESAULS テレサウルス



さすが恐竜ランドと言うだけあって、恐竜のお化け登場。青白い顔でスーツと飛んで来る。動きは単調だけど、スピードは中々速い。



BUBBLE バブル



火の海から吹出す火の玉。一定のリズムで吹き出すので、タイミングを測ってジャンプ。このキャラもマリオ1から皆勤賞だ。



HAKKUN ハックン



クッパ城の最後の通路だけにいる。こいつを見つけたら、クッパの部屋まで後わずか。マリオが近づくと小さくジャンプする。



KARON カロン



マリオ3の頃と比べると随分大きく立派になった。中には骨を投げつけてくるタイプもいる。踏んづけるとバリバリと気持ち良い音がするぞ。



KESERAN ケセラ



城や岩の岩の周りをグルグルと回っている。絶対に乗らなくてはならない岩にへばり付いているので困る。新種の障害物キャラだ。



PASARAN パサラン



ケセラの親玉。小さいジャンプでは飛び越せない位大きい。一つの岩にケセラと両方も着いていたりすると、悲惨な気持ちになる。



HONE MET ホネメット



一見メットに似ているが、時々立ち止まっては、ハリネズミのようにトゲを出す。この間は踏めないし、マントも受けつけない。



DOSUN ドッスン



クッパがお城や岩にしかけた、岩のお化け。1体の時はギリギリでかわし、上に戻る際に通過。連続の時は、Yダッシュで一気に駆け抜ける。



COTON コトン



ドッスンの子供。ただ真下に落ちるだけでなく、マリオに向って、大きく弧を描いてジャンプする。下手にジャンプすると空中ではち合わせる。



GARI GARI ガリガリ



円盤状のノコギリで、一定場所をループしているものもあれば、マリオめがけて飛んでくるものもある。ゲーム後半の城では悩まされるはず。



GURU GURU グルグル



トゲトゲの鉄球が鎖につながれてグルグル回っている。とにかくよけるしかない障害物キャラ。鎖の部分をすり抜けるテクニックは絶対必要。



KAMEK カメック



カメ一族の魔導師。テレポーテーションの使い手で、突然背後に出現することもある。「OΔX」の魔法で、ブロックをカメに変えたりもする。



FISH BONE フィッシュボーン



誰に食べられたのか、骨だけの魚。お城でしかも水中面と言う、高難易度コースに出現する。困ったことに、いっさいの攻撃を受けつけない。



MEKA KOOPA メカクッパ



ネジ巻き動力のクッパロボ。踏むとしばらくは動かさず、火を吐いたりできる。実は、クッパ攻略のキーマンだったりする、重要キャラだ。



BUIBUI フイフイ



各ワールドの岩のボス。木製のオンボロ観覧車に乗る。火を吐いてくる。下からのパンチが有効だが、床の丸木がどんどん落ちるので注意。



IGGY イギー



Z1・ヨースター島のボス。甲羅の中に頭を引っ込めて、火の玉をころがして来るぞ。イギーがいる側に島が傾斜した時を狙って、上から蹴っ飛ばそう。



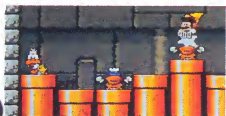
MORTON モートン



Z2・ドーナツ平野のボス。天井に攀じ登り、マリオの真上に来ると、ドスンと落下して来る。この時地面にいると震動でしばらく動けなくなるので注意。



LEMMY レミー



Z3・バナナドームのボス。7つのドカンに隠れていて、どこから出て来るかわからない。偽者2匹をはずして、本物を踏みつけよう。パブルにも要注意。



LUDWIG ルドウィッグ



Z4・せんべい山のボス。火の玉を三連発吐いたかと思うと、側転で空中を横断し、着地すると甲羅にもぐって無敵になる。何とも落ち着きのない奴だ。



KOOPA クッパ



いよいよ登場、最後のボス。クッパと会うのはこれで4度目。今回はピエロの顔みたいな乗り物で登場。



ROY ロイ



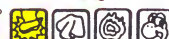
Z5・迷いの森のボス。モートンと同じ動きだが、両側の壁がぐんぐん迫って来る分だけ難しい。ロイの動きも段々と速くなるので、ぐすぐすしちゃうダメ。



WENDY ウェンディー



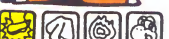
Z6・チョコレート島のボス。レミーと同じ動きだけど、パブルが2個になって難易度アップ。女の子だからって遠慮はいらない、ガンガン踏もう。



LARRY ラリー



Z7・魔王クッパの谷のボス。イギーと同じ動きだが、火の海からパブルが2発/島は、しばらく時間がたつと、傾斜を増すので、その時を狙え。



UNIT 3
WORLD TOUR GUIDE 1
ヨースター島〜クッパ城コースマップ



スーパーマリオワールドツアーガイドの読み方

さて、これから恐竜ランドを冒険して行くあなたの強力な味方となるのが、この「スーパーマリオワールドツアーガイド」。

ここではマップを中心に、冒険のポイントとなる部分を紹介していくつもりである。

ルートガイドは、ヨースター島から通常にプレイするとそうなるであろう順序に従って、恐竜ランドをいくつかの区分に分けエリアごとに紹介する形式。ルートが複雑にからみあっているエリアでは、そのつながりを合わせて紹介している。

コースポイントごとでは、マップと合わせて、コース全体の説明とコースデータ、そして難関ポイントをクリアするためのテクニックを紹介している。

敵の出現パターンについては特にくわしく

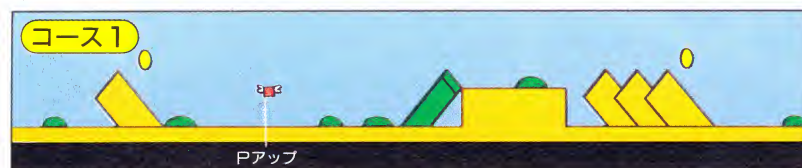


は触れていないが、マップを見ながら実際にプレイすれば、ある程度イメージはわくだろう。とりあえず、最もたいせつなのは、コースポイント同士のつながりを頭に入れながら進んでいくこと。

なお、4色のブロックについては、すべて出現した後の状態で示してある。

◆ツアーマップの例

※コイン、ドラゴンコインもコース中に表記してある。



「マップ中の表記」について

マップの中では、ハテナブロックの中身と床や壁の移動を中心に紹介している。

その場合、ブロックの中身はマップの^{したおび}下帯(または右帯^{みおび})に略称で記入。床や壁の移動については、マップ中に矢印で記入している。

また、マリオワールドおなじみの土管の中かくの隠れ面については、入口と出口になる土管に矢印をつけて紹介している。

アイテムの表記については、なるべくその名称通りに紹介。長い名前ものの略称は次の通り。

- ・Pアップ (パワーアップアイテム各種)
- ・Cコイン (コントロールできるコイン)
- ・Sスター (スーパースター)
- ・スター (スターブロック)
- ・バルーン (バルーンブロック)
- ・Rブロック (ルーレットブロック)
- ・ヒント (メッセージブロック)

GOOD LUCK!



YOSTER ISLAND

ワールドツアーガイド①ヨースター島



黄色スイッチ

ヨースター島の城

コース4

コース3

コース2

ヨッシーの家

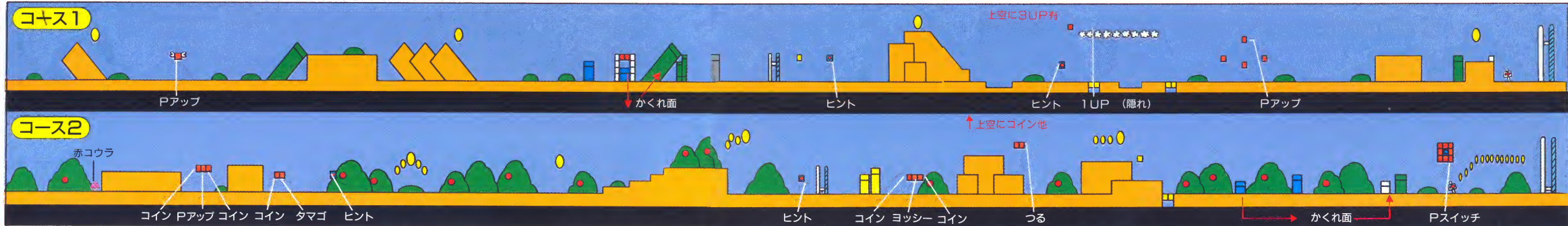
コース1

ここヨースター島のヨッシーの家が冒険のスタート地点。城をクリアすると、ドーナツ平野への道が開ける。カッパ山の頂上には黄色スイッチがある。

◆ツアールート

ヨッシーの家を出ると、いきなりルートが東西に分かれている。ここでは西に進み、その後カッパ山の黄色スイッチへ。

スイッチを押した後で、東のルートに進み、あとはコース順に北上していけばいいだろう。



恐竜ヨッシーとともに、
マリオ、4度目の戦いの
旅がここに始まる！

ヨースター島のコース1

冒険のスタートをサービスアイテムが祝ってくれる

ヨッシーの家を出て西に向うと、マリオを待っているのは、のどかな草原。

マリオの冒険の無事を祈るかのように、パワーアップアイテムや1UPキノコなど、さまざまなアイテムが、非常に取りやすい場所に出現する。このコースをクリアしたら、次はカッパ山に行くと後がラクになるだろう。

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	土管の中に1つ
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



いきなり飛んでくるマグナムキラー。スーパーファミコンになって敵も一段と巨大＆強力化した。

数多くある隠れ面の最初のものがこの土管。入り口を塞いでいるブロックは、破壊して地下へ。

地下のドラゴンコインを取れば地上と合わせて5個になる。



ヨースター島のコース2

今回の冒険の仲間、ヨッシー登場！ さあ敵を食べつくせ

このコースでは、冒険の仲間ヨッシーが初登場。ハテナブロック（2カ所ある）を叩くとヨッシーが出現。チョロローを始めとした敵たちを、凄まじい食欲で食べてくれる。

ゴール直前のスイッチブロックでコインをブロックに変え、その上からジャンプすれば、かなり高い位置でゴールバーを切れるはず。

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	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	ブル



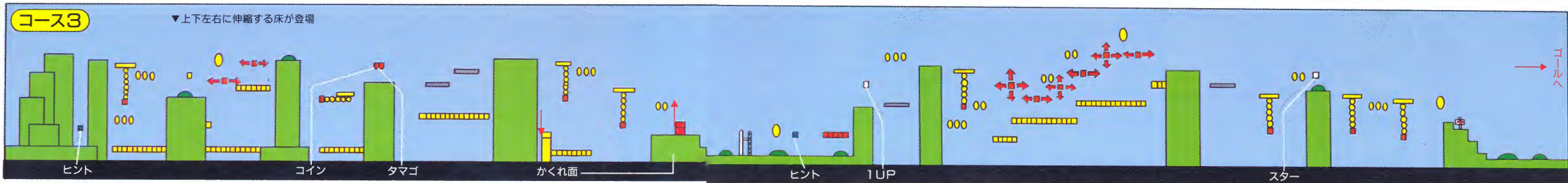
ヨッシーに乗っている間、マリオは敵に触れてもダメージは受けない（ただしヨッシーから降ろされるが）。多少攻撃方法は制限されるが、ヨッシーに乗って戦う方がいろいろ有利だ。

ゴール直前にはブルが待ち受けている。このブル一族、攻撃も多彩で耐久力もなかなかのものだ。



かくれ面の役割は、近道というよりもアイテムの補充。コイン類やアイテムが複数用意されていることが多い。ただし後半になると難しい面が多いようだ……。





口笛を吹きつつ、ジャンプ&
ジャンプ! 高原をハイキング
気分です突き進め。

コース3

回転リフトと伸縮床。足元に注意しながらハイキング

コース3の特色は、不安定な足元。回転するリフト、伸び縮みする床。タイミングを計りながらジャンプし、ゴールをめざしていかなくてはならない。

ただし……。あなたがすでにカッパ山の黄色スイッチを押していたとすれば、マップで



前半部では、伸縮する床が跳出すタイミングをとるだけでなく、中央に着地するように心がけよう。



▲乗ったままグルグル回るのも楽しみ方のひとつ? 紹介しているように、ほとんどの谷底には黄色ブロックが置かれ、Marioの冒険を助けてくれる。これなら、もう怖くはないだろう。

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 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 ノコノコ(赤)

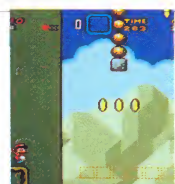
黄色スイッチを押しているのと押していないのとは、このコースの難易度

(少なくとも心理的な圧迫感)は大きく違う。

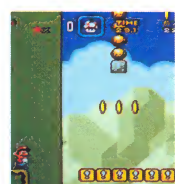
黄色だけでなく4色のブロックは、このようにMarioの冒険を少しでもラクにするために用意された一種のサービスアイテム。この先、スイッチを見つけたら必ず押すように!

また、4色ブロックの中で、黄色はスーパーキノコを。緑色はマント羽根を出す。(赤と青は何も出さない)。

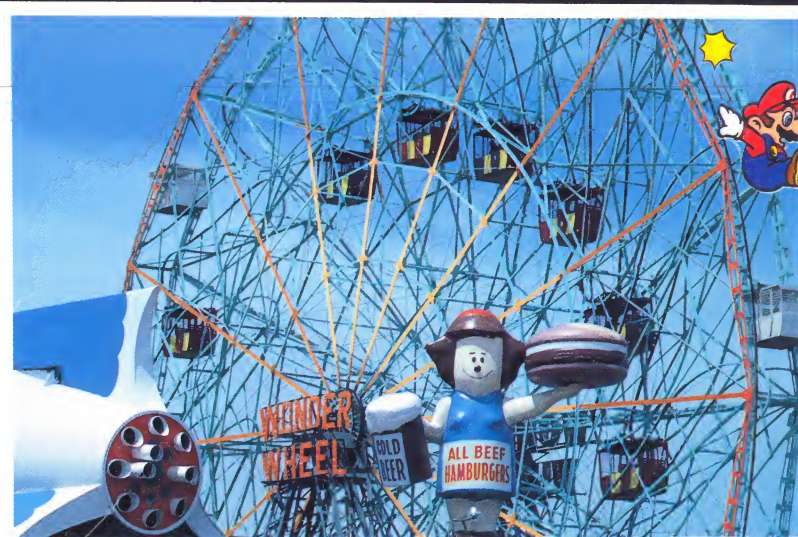
このことも覚えておいて損はない!!



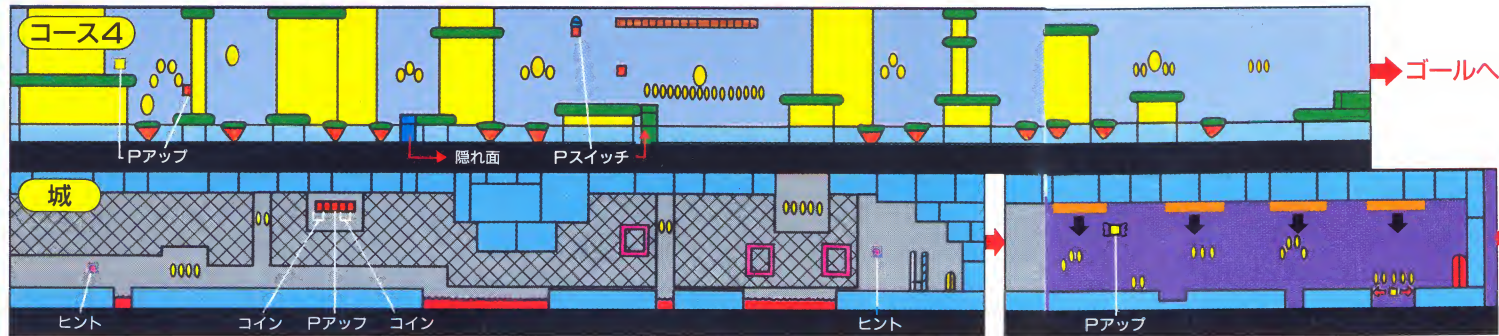
▲ちょっと失敗すればMarioは画面の下へ!



▲足を踏み外しても黄色ブロックが守ってくれる。



▲Marioワールドには、どこがアミューズメントパークと共通する楽しさがある。そう思いませんか、あなた?



ヨースター島を北上!
さまざまなる畏が待ち構える
コクツパの城へ。

ヨースター島のコース4
小さな浮き島を足場にして
マリオは進む!

のどかな湖畔、といったイメージのコース。小さな浮き島を足場にしてホップステップと進んでいけば、簡単にクリアできるはず。湖に落ちた時は、機雷を水中ジャンプしてかわせばOK。

ところで、新しいマリオの泳ぐ姿、なかなかかわいいでしょ!?

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの水上面
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	ブクブク



この浮き島はマリオが上に乗ると少しずつ沈んでいく。じっとしていると沈れ? マリオは水の中……

ここは敵も比較的少なく、かなりやさしいコースと言える。敵の出始める中盤以降は、スイッチブロックとスーパースターを使って、一気に駆け抜けていけば問題はない。

ヨースター島の城
金網のトラップを越え、
コクツパ・イギーのもとへ!

城内部の前半は、一面に金網が張りめぐらされている。パトロール中のノコノコを上下の動きでかわしながら、城の奥へ奥へと。途中アイテムを取り逃さないように。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
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	ノコノコ



コクツパ攻略ガイド①
IGGY イギー

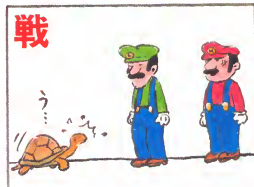
揺れる土台から
弾き落とせ!

イギーとの対決の舞台は、天秤のように揺れる土台の上。攻撃のチャンスは、イギーのいる側に土台が傾いた時。その時を狙ってイギーを上から踏みつける! それ以外の時は無理は禁物だ。

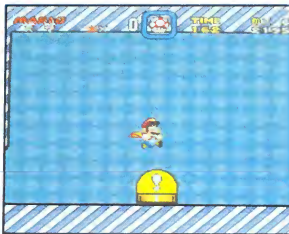
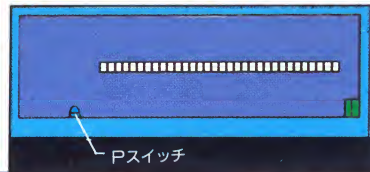


土がイギー側に傾いた時にジャンプして接近
上から踏みつけて、一気にイギーを弾き飛ばせ!

ルイージの思い



きいろスイッチ

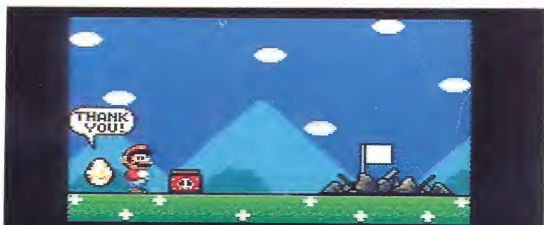


ヨースター島を見下ろせば

ヨースター島の黄色スイッチ
黄色スイッチを押し、ブロックのシャワーを降らせるのだ!

4色のスイッチがあるコースは、すべて横3画面+3画面。何らかの形でプレイヤーの得になるサービスコースになっている。

スイッチを押すと、マップ画面でマリオが黄色ブロックを恐竜ランド全体にバラ撒くぞ。



ヨースター島の おしるぞ さいしょのクワックを
たおした マリオたちは クワックのまほうで たまご
にされた なかまをたすけだし ドーナツへいせへ
たびなつのであります。

▲これはイギーを倒した後のデモ画面。さあ、ドーナツ平野へ急げ!

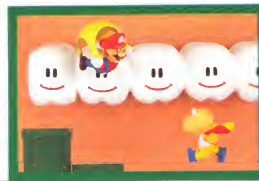


コース手前の画面には
スイッチブロックがあり、このスイッチを押すと、コースはコインだらけになる。

すべて取れば、ここだけで1UPすることも可能だ。



▲カッパ山の頂上や黄色ブロックを恐竜ランド中にバラ撒くマリオ。面全体はコインだらけに。もしこの黄色ブロックがこの先マリオマンマリオになっていけば、コインが取りやすさだらう。



DOUGHNUT PLAINS

ワールドツアーガイド④ドーナツ平野

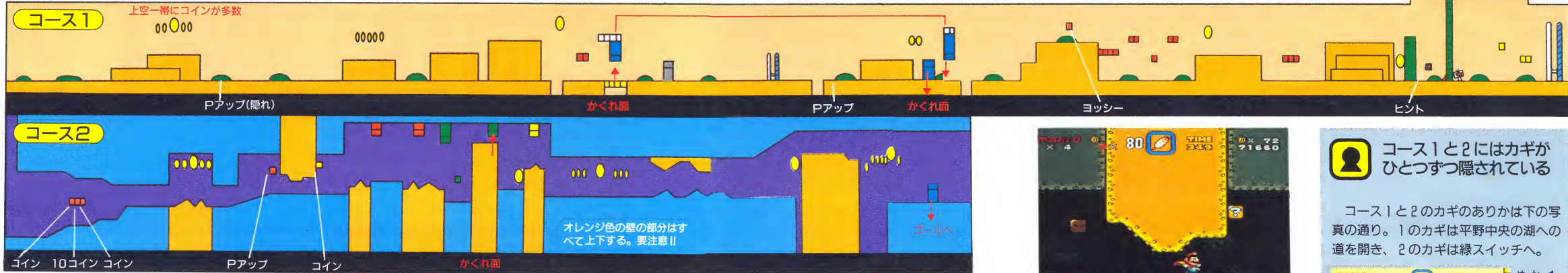


- 裏道
- おばけ屋敷
- コース3
- コース4
- 城
- 緑スイッチ
- コース2
- ひみつのコース1
- ひみつのコース2
- かくれ屋敷
- コース1

ヨースター島をクリアしたマリオたちは、ドーナツ平野へと。平野の真ん中にポッカーとあいた池。東に見える意味ありげな土管。何やら秘密がありそうだ。

◆ツアールート

平野にはつくつかのコース分岐があり、コースポイントの総数は11。普通のツアールートは、コース1→2→お化け屋敷→3→4→城の順なのだが……。緑スイッチはもちろん、秘密のコースにも立ち寄りてみたいものである。



ドーナツ平野の謎は、
橋を越えれば、
目の前に謎いっばいの
ドーナツ状平原

ドーナツ平野のコース1

ゴール直前にカギが!! 秘密のコースへの入り口を発見!

ブルとマントガメが暴れ回っているこの平野。ここではマントマリオで冒険することをおすすめしたい。ゴール直前の上空には秘密のコースの入り口を開けるカギがある。

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	2つ(土管)
C コース分岐	ある(カギ)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	マントガメ



▲かくれ面は、飛行の練習に最適。おまけにコインもガッポリ。

これはほとんどのコースに当てはまることだが、マリオの状態はマントマリオが最も有利。ここでは、ゴール手前上空のカギを取るためにも、なんとかマントマリオになっておきたい。マントガメの中にはマント羽根を出すものがあるので、奪うのもいいだろう。



ドーナツ平野のコース2

上下する洞窟の壁、緑スイッチへの扉を見逃すな

BGMも変わり、ここは不気味な洞窟コース。オレンジ色の壁はすべて上下するものだから、挟まれないよう注意が必要だ。途中、土管内の隠れ面にはカギが隠されている。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	強制スクロールの洞窟面
B かくれ面の数	1つ(土管)
C コース分岐	ある(土管)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	ブル



▲上下する壁。動き自体はまだゆっくりなので挟まれる心配は少ないが……。敵が出てきた時はある程度慎重に。



洞窟のほぼ真ん中にある緑の逆土管。この中には隠れ面があり、緑スイッチへのルートを開くカギが隠されている。このカギを守るかのように待ち構えているのがブル。ブルが蹴ってくるボールはマントで破壊することができる。



コース1と2にはカギがひとつずつ隠されている

コース1と2のカギのありかは下の写真の通り。1のカギは平野中央の湖への道を開き、2のカギは緑スイッチへ。

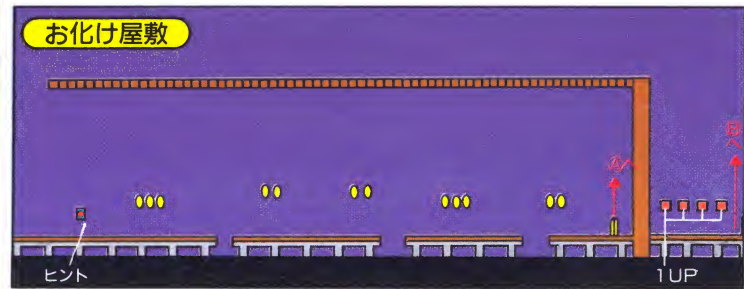


▲緑スイッチを押しつければ、かけのぼることができ。初めてきた時にはマントが必要。かマントでブロックを叩け。



▲隠れ面のブロックを叩くとブルが出現。甲羅を上へ投げ。

人里離れた平野にポツリと建つ謎の屋敷。闇の中に怪しい影がうごめいている。



ドーナツ平野のお化け屋敷

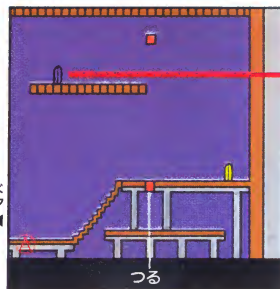
命を持たない怪しい敵。複雑なつながりのドアとドア。

お化け屋敷の中にはテレサ、アトミックテレサといった命を持たない敵たちが。

スタート地点から右へと向ったところにあるドアに入ると、もうひとつの部屋にワープ。

このワープした先の部屋でつるを出現させて、上部にある隠れ床に。そこにあるドアから脱出すればお化け屋敷はクリアとなる。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのループ面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある(ドア)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	テレサ

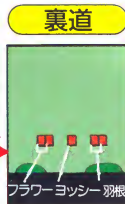


このつるを出現させるには、一度右のドアから脱出し、その先の部屋からもう一度戻ってこなくてはいけない(このままではつるを出すブロックの下にまわりこめられないのだ)。

戻ってきた時にはマリオはブロックの下に出るはず。



出現→消滅を繰り返すテレサ。床付近にいれば比較的安全だが、ジャンプする時は十分な注意が必要。



白ゴールをへて裏道へ

ドーナツ平野の裏道

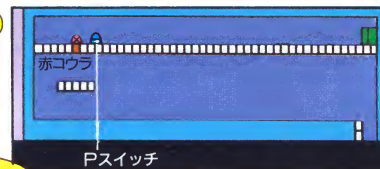
アイテムが出るブロックが5個。マリオのためのサービス画面。

ここでは、ヨッシーの他、マント羽根2個、ファイアフラワー2個が用意されている。これは、裏道を発見した人への御褒美のようなもの。ヨッシーに乗ったまま来ていれば、ヨッシーの代わりに1UPキノコが出るはず。



右に見えるドアが裏道への出口。ここに来るには、マントで部屋の左上の隙間を抜けるしかないぞ。

緑スイッチ



ドーナツ平野の緑スイッチ

コース2のカギでルートを開き、緑の巨大スイッチを押せ!

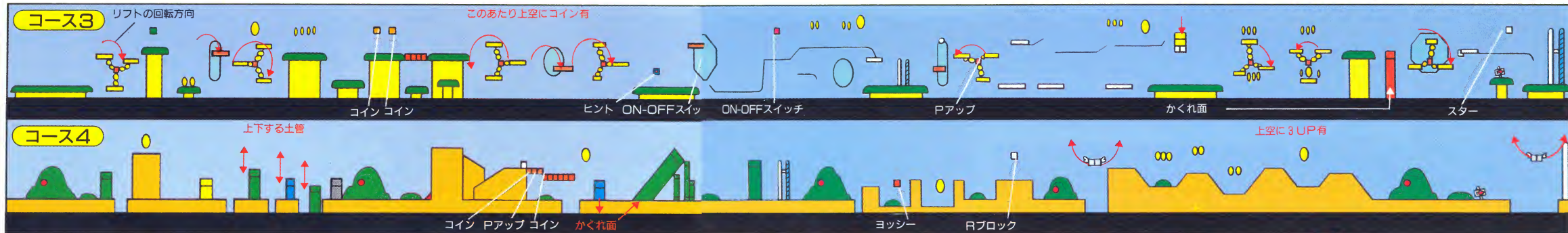


コース2でカギを取ると、この緑スイッチへのルートが開く。コース前半の画面でスイッチブロックを使って、スイッチのある面へ。あとは力いっぱい緑スイッチを押すだけで大丈夫!

ここでは敵を利用した1UPも可能。スイッチブロックでブロックを破壊するだけ。後はカメラまかせ。



▲めざすは城? それとも砦。マリオに休息はない。



コース上に観覧車、ジェットコースター、パルクアミューズメントパーク気分は

ドーナツ平野のコース3

トラップいっぱい！ スリリングな空中アスレチック面
遊園地の観覧車のようにグルグル回る回転リフト。レールのポイント切り替えのように、移動する床のコースを変えるON-OFFブロックなど。このコースには、新しいトラップがいくつか登場している。

R-Lボタンで画面の先を確かめながら、慎重に進んでいくもひとつの方法。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中中面
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	ノコノコ



◀回転するリフトには右回りと左回りのものがある。マントを使いゆつくり着地できればかなりラクだが……

このコースのON-OFFブロックは2つ。ここでは2つともパンチしてON状態にすることが必要。
2個目のスイッチをパンチするタイミングはちょっとむずかしいかも。



ドーナツ平野のコース4

丘を越え、上下する土管を乗り越え、ゴールをめざせ！
起伏に富んだ丘のコース。ここの名物は、上下する土管地帯と空中で左右に揺れているブロック。

前半のバタバタはジャンプしての踏み付けで、後半のバラクリはヨッシーに食べてもらうとラクだろう。スタート直後にある無敵ガメの甲羅には無理に近寄らない方がいい。

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	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



空中で揺れる床の上からトンカチ攻撃を仕掛けてくるアップル。その動きに最初はとまどうが……。トンカチ攻撃は一定間隔。投げ終わった時に下にもぐり込みジャンプ＆パンチだ。



◀Yボタンを押し続けたままダッシュノックのひとつだ。

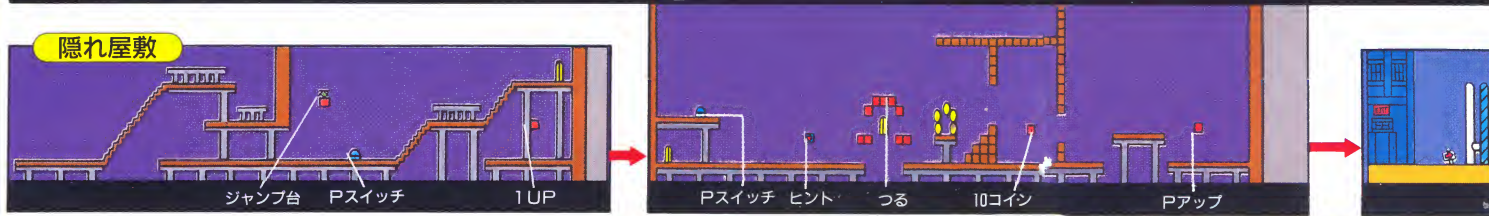


MARIO'S VIEW

ルーレットで欲しいアイテムを取るには

ルーレットでは、4種類のアイテムが順番に回転している。欲しいアイテムがある時は、そのひとつ前のアイテム表示の時にパンチするといいぞ。





この先には何が!?

延びる秘密のルート!

中央の湖から東南へと

ドーナツ平野のひみつのコース1

水中をスキューバするマリオ湖底にはまたしてもカギが!

ゲーム中では、初的水中面。だが、マリオシリーズのファンにとっては、水中面はすでにおなじみのもの。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B かくれ面の数	1つ(土管)
C コース分岐	ある(カギ)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	グースカ

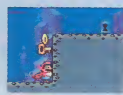


▲寝てる姿はユーモラスだが、これ以上は近づかない方が安全。

最もイヤなのはグースカ。こいつは近づくとも目さまして追いかけてくる。しつこいので、逃げるより倒す方が正解。

湖底のハテナブロックを叩き、カギを出現させる

Pスイッチを持って来て、ブロックをコインに変え、下からパンチ。



ドーナツ平野の隠れ屋敷

秘密のお化け屋敷 本物の脱出扉はどこにある!?

登場する敵やコースのムードは、お化け屋敷と全くといっていいほど同じ。

最初の部屋は、右へ右へと一気に駆け抜け、もうひとつの部屋へ。そして部屋の隅にあるスイッチブロックを中央で使えば……。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのループ面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある(ひみつのドア)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	アトミックテレサ



MARIO'S VIEW

ひみつのコースの役割とは何?

実は、秘密のルートを発見できなくても、マリオはクッパの城へ行くことが可能。では、秘密のルートは何のためにあるのか? 近道、それとも一種の隠れ面?

今は「どちらにも当てはまる」と答えるしかないが、腕に自信のない人は、秘密のコースは後回しにした方がいいかも。



▲隊列を組んで回るテレサ。R-TYPEを思い出す(!?)

この隠れ屋敷の出口は、スイッチブロックを使うと出現する。この時、ドアのまわりのコインをあらかじめ取っておかないと、下の写真のようになってしまうので注意/ また、この部屋の天井にひそかに用意されているドアも気になるところだが……このドアについては、133ページで紹介することにおこう。



マントの異の巻





土管に入り地下の秘密コースへ。眼下に広がるのは魔王クッパの谷！

ドーナツ平野の秘密のコース2

氷ついた床そのものが敵無理しないことが必勝法だ！

隠れ屋敷をクリアすると、東にある土管へ新たなルートが開かれる。その土管に進入すれば、そこは地底世界。遙か眼下には魔王クッパの谷が見えてくる。

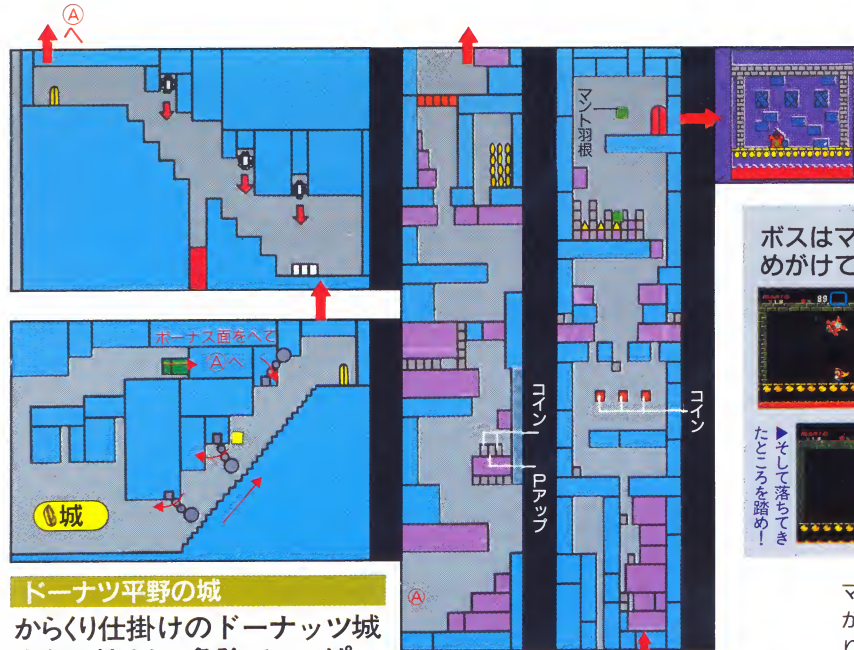
このコースをクリアすれば、マリオたちは北にある土管から再び地上へ。地上ではコース4にルートがつながるはずである。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースcrollの洞窟面
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	トゲメット



滑る床。そしてブラックバックンと、けこう面倒なコース。なるべくスーパースターを利用して進め。

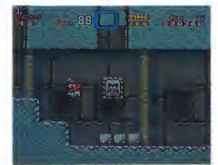
2つ目のスーパースターは、マリオが無敵状態でブロックを叩いた時のみ出現する。かなり素速いアクションでのみ可能な技だが、成功すれば、1UP技の連続でマリオが急増する。



ドーナツ平野の城

からくり仕掛けのドーナツ城内部は挟まれる危険でいっぱい

スタート直後はエスカレーターとグルグル、中盤はドッスン、後半は左右に動く壁、と仕掛け満載のドーナツ城。特にむずかしいのは、後半の縦スクロール面。基本的には、なるべく左のルートをとって登っていくといい。



一度落としておいて、上がり始めた時に下をくぐろう。

後半の縦スクロール面では、かなりの壁が左右に動く。最大の難所は、右上の写真の位置。壁が右へ動き始め、



ボスはマリオめがけて落ちてくる



モートンはマリオの真上に来ると落ちてくる。部屋の真ん中で待ち、落ちてきたらすばやく離れるのだ。

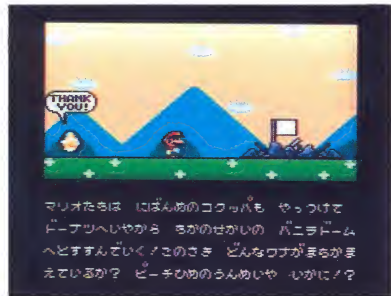


コクッパ攻略ガイド② MORTON モートン

マリオが通れるすきまができたなら、すぐに登り始めること。ブロックを利用し、立ち止まらずに登り切れ！



COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースcrollのダンジョン面
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	ドッスン、グルグル



さて、これであなたは恐竜ランドの2つのエリアを(ようやく、それとも軽々?)乗り越えて来たことになる。ここまではスーパーマリオワールドまだホンの入り口。これ以降、冒険はドンドンきびしくなっていく。もし、黄色と緑のスイッチを押して忘れている人がいたら、引き返して必ず押してくるように！

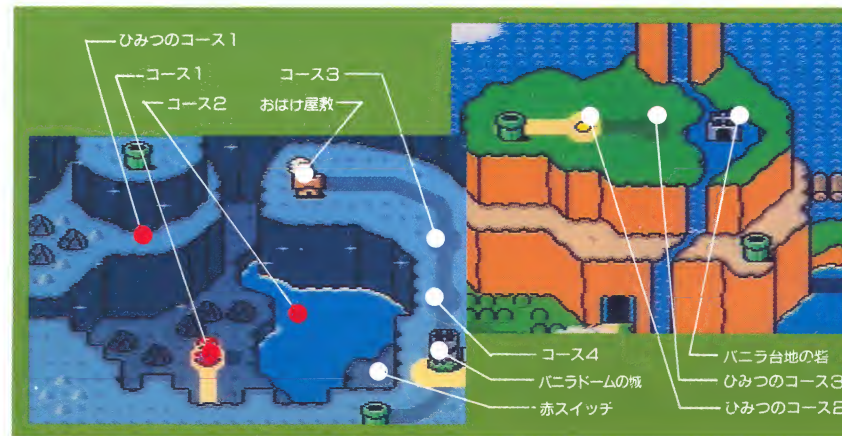
パニラ大地の地下、パニラドームへの扉は開かれた。この扉は、大魔王クッパの部屋へと続く新たな扉でもある。さあ行け、マリオ！

MARIO'S ADVENTURE GOES ON!



ワールドツアーガイド③ パニラドーム&パニラ台地

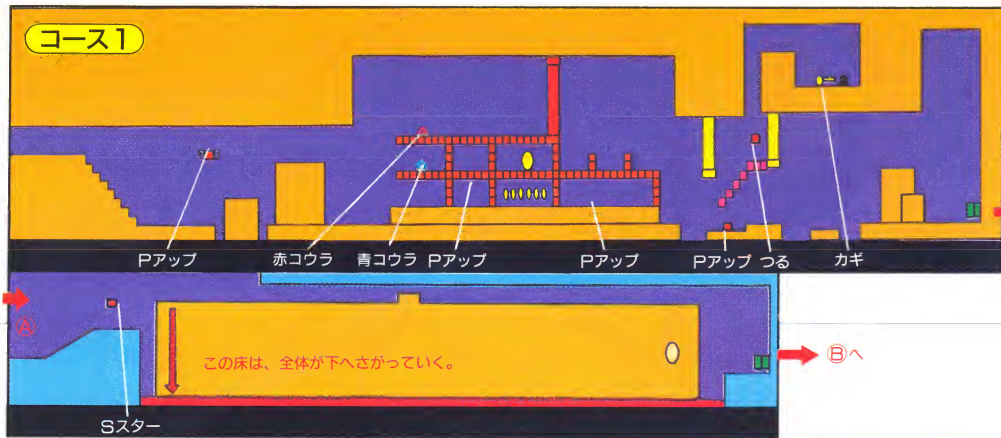
VANILLA DOME & VANILLA TABLELAND



地下に巨大な空洞を持つパニラ台地。ここでは恐竜ランドの中でも非常にコース数の多い地域だ。ドームと台地は土管によるワープでつながっている。

◆ツアールート

ツアールートには、普通のコースと秘密のコースの2通りがある。通常ルートを選ぶと最終地点は城。秘密コースは土管ワープでパニラ台地へと続き、岩がゴールとなっている。どちらを選ぶも自由。ただし赤スイッチは必ず押すように。



▲灼熱の罫から脱出しなければ...

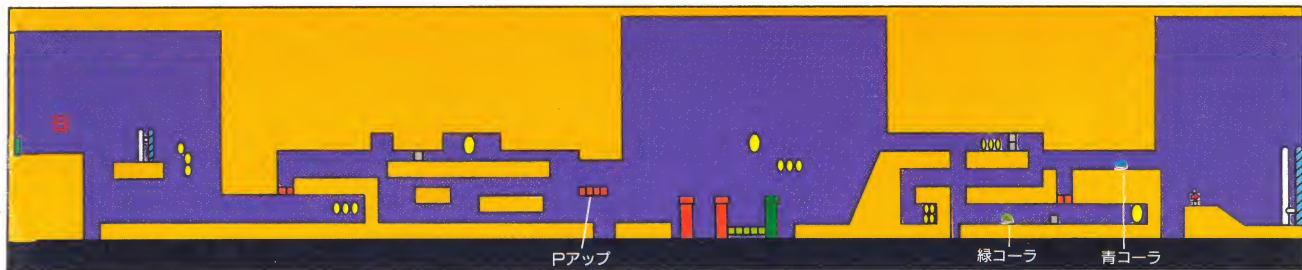
扉を開けば、そこは暗がりの洞窟！
新たな敵が続出する。

バナラドームのコース1

3ブロックに分かれた洞窟内。残りタイムも気にかかる！

横24画面にも及ぶ、ここまでの最長コース。天井からはバサバサ、地表ではノコノコ。ルート自体が狭いので、ちょっと窮屈な感じだろう。タイムアップの危険もある。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数 なし
C	コース分岐 ある(カギ)
D	難易度 ★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ トゲメット



前半のブロックはほとんどがクルクルブロック。下を通して、最後に上に抜けるのが最も安全なルート。

コース中盤の洞窟では、地面がドンドン下がっていく。ここではスーパーstarを取ったら、一気にダッシュ/無敵状態で洞窟の右端まで突っ切って行こう。
コース後半の洞窟はブルブルブロックを持ち運び、敵にぶつけながら進んでいくのがいいだろう。



赤ブロックを登って、隠されたカギ穴へ！

このカギは、秘密のコース1へのルートを切り開くもの。赤ブロックが出れば誰もが怪しいと思う場所だから、すぐに見つかることだろう。

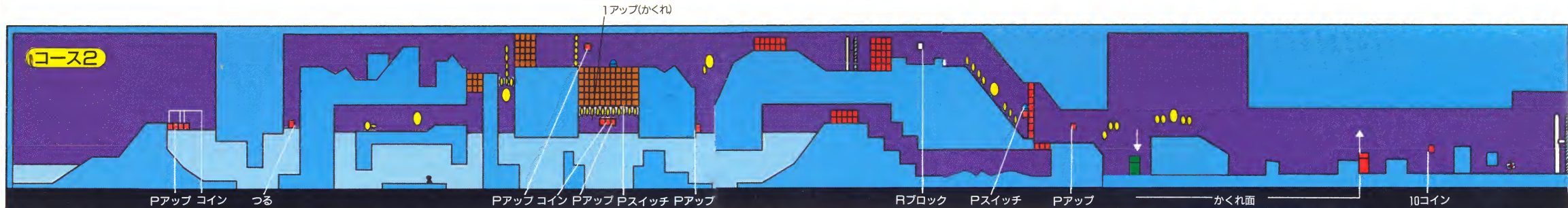


▶つるをつたってカギのある場所へ。この先は敵もいないので、落ち着いて登れば大丈夫だ。

▲まず赤ブロックを登って、上にあるブロックをパンチ。するとつるがニョキニョキ生えてくる。



▲ある時はインディ・ジョーンズのように洞窟内を走る。



複雑に入り組んだ不気味な
洞窟コース。マリオの
ピンチはまだまだ続く！

バナナドームのコース2

コイン矢印の指す方向は真実!?
Pアップを補給しつつ進め!

コースの中盤は、ルートが上下に分かれ、ちょっといやらしいつなぎをしている。コース上にはPアップアイテムが多く置かれているので、こまめに補給しつつ、マントまたはファイアの状態に進んでいくように。地底湖の下に隠されているカギ穴までたどり着くには、スイッチブロックをうまく使う必要がある。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数 1つ(土管)
C	コース分岐 ある(カギ)
D	難易度 ★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ ブクブクとブル



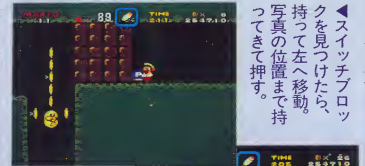
コースのほぼ中央、Pアップブロックを土台の上へ抜けるポイントでは、メットとブルがジャマをしてくる。まず、ブロックから右上にジャンプ。この時ブルが突進してくるはず。メットは左の天井から2匹。こいつはジャンプ。勝手に落ちていくのを待ってもいい。

中盤以降のブロックはブルを利用して破壊する。その後のブルの体当りはジャンプでかわす。

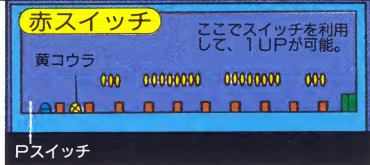


スイッチブロックでカギへの道を切り開くのだ。

カギは、コイン矢印の左下に眠っている。スイッチブロックを近くまで持ってきて、ブロックを破壊して取りに行こう。



印の左、ブロックがコインに変わった所から下へ。カギが待っている。



バナナドームの赤スイッチ

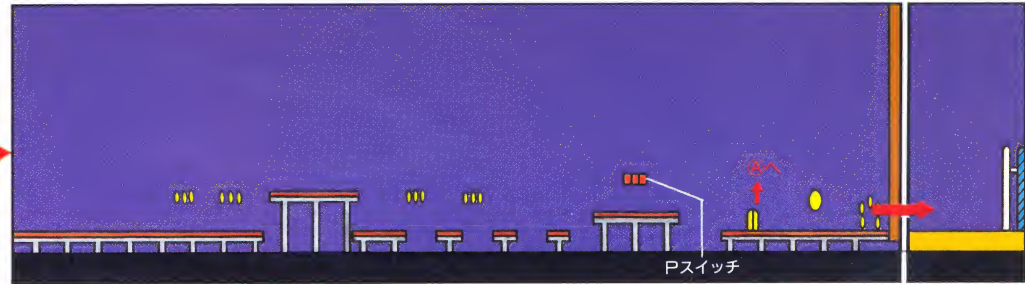
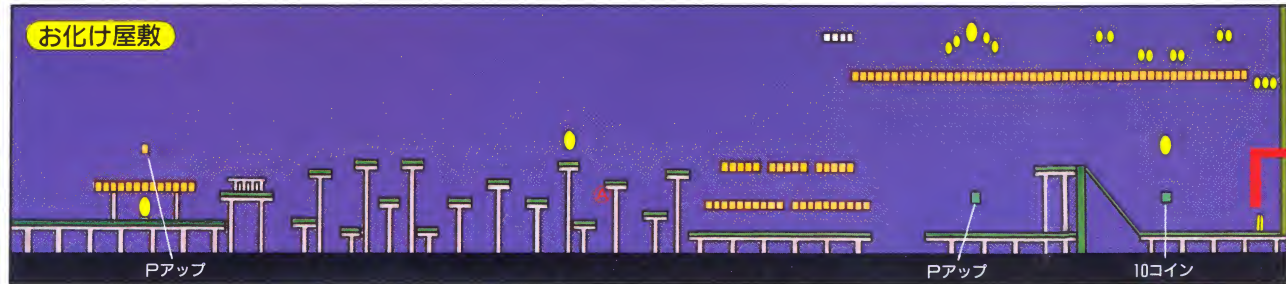
コース2のカギを取るとドームの赤スイッチへ!

バナナドームの南東にポツリとあるのが、この赤スイッチ。これで、4色スイッチのうち3色まで発見したことになる。

赤ブロックが出現すると、バナナドームの秘密コース1へのカギがどれるようになるはずだ。



赤スイッチの手前にはノコノコがたくさんいる。ここでは無理に倒そうとせず、ブロックの上をジャンプで渡って行こう。目的は赤スイッチを押すことなのだから!



この冒険に「後戻り」という言葉はない。進め、マリオノクリアしたコースは約20。

バナラドームのお化け屋敷

お化けが、そして緑色の未確認飛行物体がマリオに迫る！

お化け屋敷としては、比較的単純な構造をしているコース。だが、その分、テレサたちの攻撃は激しくなっている。

クリアルートは、まずはひたすら右へ向って、最初の部屋の右隅のドアから次の部屋へワープ。そこでもひたすら右へ進み、隠れスイッチブロックで出口を出現させればよい。

最初に見えているドアはニセモノだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン面
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	アトミックテレサ



テレサやアトミックテレサは無敵ではあるが、動きのパターンもハッキリしているし、スピードも遅いことを考えると、扱いやすい敵と言えるだろう。

コツとしてはある程度引き付けてからジャンプで越えるか下をくぐるかし、その後、一気に逃げてしまえばいい。ただし、2匹以上に挟まれるとつらくなるので、あまり長い時間をかけてはダメ。挟まれた場合は、あわてずどちらか1匹に狙いを絞って包囲を脱出する。



MARIO'S VIEW

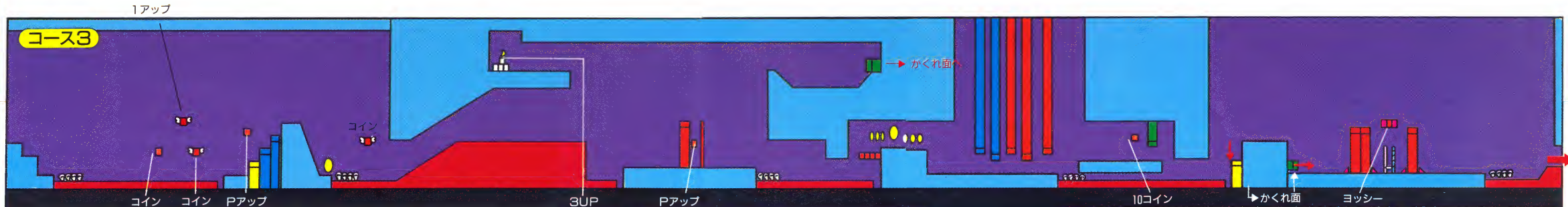
お化け屋敷ではマント！

お化け屋敷でのマリオの行動の基本は、敵をかわすこと。そのためには、マリオのパワーアップパターンは“マントマリオ”がベスト。

ゆっくり着地する時の操作方法をしっかりマスターしておけば、かなりクリアがラクになるはずだ。



▲不気味な土地もある。が、それを乗り越える勇気が、冒険には必要なのだ。

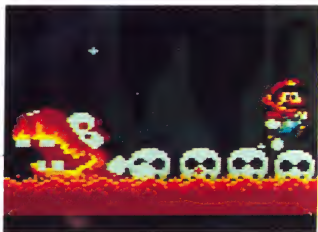


恐竜ランド最大のコース！
ガイコツのいかだ乗って、
溶岩の海に漕ぎだそう。

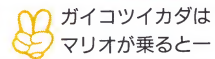
バナラドームのコース3

横32画面、縦2画面。マリオ
ワールド最大のコース登場！

ここはワールド最大のコース。あちこちに
煮えたぎった溶岩の海が顔を見せ、この海を
渡るためにはガイコツのいかだを使わなくて
はならない。また、ゴール直前のスイッチブ
ロックを押すと、隠れブロックが出現する。



▲イカダの上のマリオをウンババ
が襲う。一度沈んだ後で飛びかか
つてくるのでジャンプでかわそう。



ガイコツイカダは
マリオが乗ると一
定のスピードで動き始め
る。イカダの上では、なる
べく前の方に立ち、ウン
ババの攻撃に備えておく
といいだろう（後ろ過ぎ
るとジャンプでかわした
時に落ちる危険がある）。

また、飛んでくるハテ
ナブロックは無視した方が安全。
中間ゴールの真上にあるブロックからは、
ヨッシーが生まれるぞ。

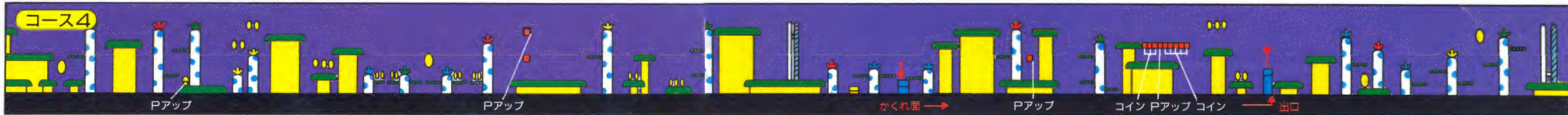
COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの洞窟面
B	かくれ面の数 2つ（土管）
C	コース分岐 なし
D	難易度 ★★☆☆☆
E	代表的な敵キャラ ウンババ



▲甲羅の上に投げ上げハテナブロッ
クに命中させればヨッシーが出現。
この場面ではキックするとバナニク。



▲チャレンジする、テクニックを磨く。そして勝利をつかむ。



バナナドームの通常コースも終盤。矢のように迫るキラーの集中砲火をどうかわしていくのが、マリオ!?

バナナドームのコース4

凄まじいキラーの攻撃。空中アクションが勝負の別れ目!

このコースの特徴は、とにかくキラーが多いこと。特に中盤以降は、キラーの集中砲火を受ける場所がいくつかある。

基本的なことだが、ジャンプをする前に、まず周囲を確認すること（着地の時よりジャンプ直後にぶつかることが多い）。また、バネに不用意に弾かれないことも大切だろう。



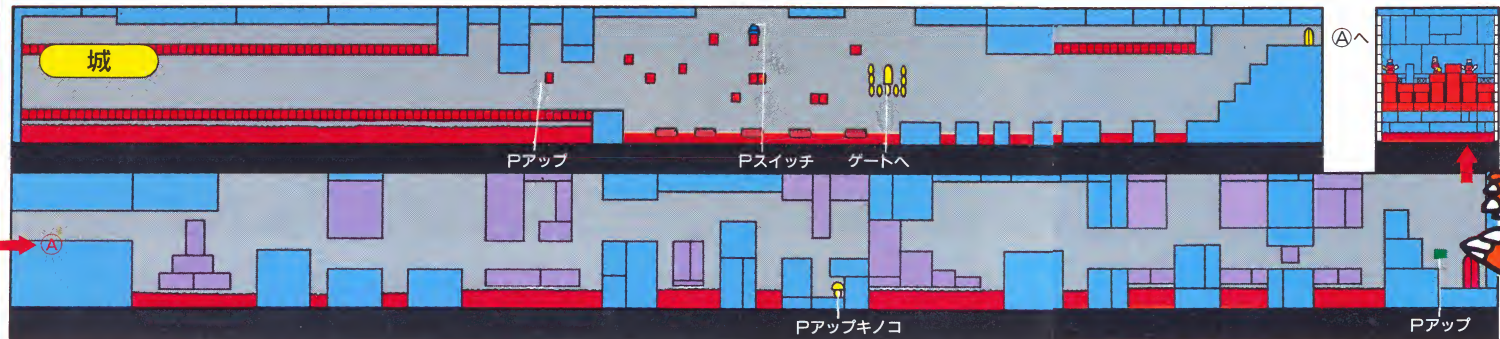
コース4では、右の写真のようにいくつものキラーが画面中央めがけて飛んでくる場所がある。

このゲームではマリオに合わせて画面がスクロールするので、マリオの位置はほとんどの場合、画面の中央。

キラーが飛んできたなら、ある程度すきまのあるうちに、右または左ななめにジャンプしてかわす。腕に自信のある人は甲羅を常に持ち運び、盾代わりにするのもひとつの方法だ。

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	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	キラー



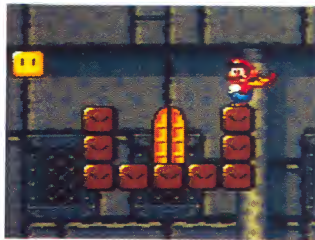


バナラドーム最後の関門。光降り注ぐ大地をめざしダンジョンを走り抜ける。

バナラドームの城

息苦しいほどの圧迫感。こんな場所こそ落ち着いて！いきなり天井付近の狭い通路に出現させられ、とまどう人も多いこのコース。山場はなんとといっても、後半の上下する壁。いくつか安全地帯があるので、ミスは覚悟の上で、一度壁の動きを確かめてみては？レミーを倒すと、城の南の土管へとルートが開け、その土管に入るとチーズブリッジへ。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン面
B かくれ面の数	1つ (ドア)
C コース分岐	なし
D 難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	カメック



スイッチブロックを使って、このドアに入ってみよう。実はこのドアの向こうには中間ゲートがあるのだ。

上下する床の中には、沈むように見えて実はギリギリ突き出たまま、というものもある。

また、カロンは確実に踏ん付けておくこと。できれば飛び移る時にすかさず攻撃するのだ。



コクッパ攻略ガイド③ LEMMY レミー

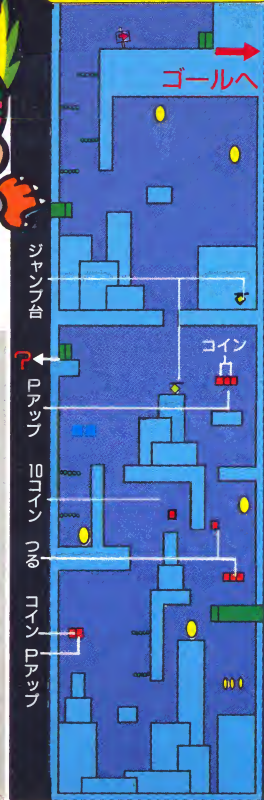
モグラ叩きの要領で、本物を踏ん付けるのだ。

7本の土管の中から一定間隔で顔を出すレミー。ここでは跳ねる火の球をよけながら、短い土管の上でレミーを待ち伏せするように。レミーが顔を出している時間は約1秒。近くに出た時にすかさず攻撃するのだ。

逃ぐに出た時は無理せずあきらめよう。近くに出た時はすかさず攻撃するのだ。



秘密のコース1



バナラドームの秘密コース1

台地をめざしてひたすら上へ。が、ジャンプのしすぎは危険。

コース1でカギを取るとこの秘密のコースへとマリオは進む。ここではつとバネを利用して、上へ上へとゴールをめざそう。マントがあればいくぶんラクだろう。

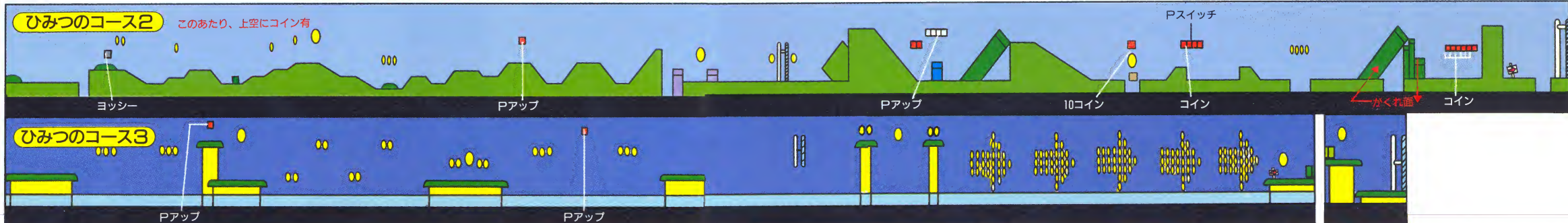


コース中央にある最難関地点。ここはタイミング命。バタバタのわずかなすまを縫って上へ抜けよう。

このコースは敵の数も少なく、攻撃自体はそれほど激しくない(むすかしいのは上の写真の地点ぐらい)。この最難関地点の左下の土管の謎については別のページで紹介させてもらおう。



COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある (土管)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	バタバタ



暗い地下洞窟から、再び太陽の光の下へ！
風がマリオの頬をなでる。

バナラ台地のコース2

最初はのどかな地上ステージ。さあ、丘を越えてゆこ〜よ

ひさしぶりの地上ステージ。最初のハテナブロックでヨッシーが出てくるはずだから、ヨッシーと共に丘を越えて進んで行こう。

難所は、中盤のバタバタ大量発生地帯と、ゴール直前の分身ブル。

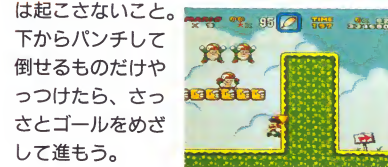
また、ヨッシーが生まれるブロックの上空にはコインが数多く隠されている。

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	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	バタバタ



バタバタの大群ヨッシーがいな
い時は、連続ジャンプで踏み付ける
か、マントで倒すか。2つに1つ。

ゴール直前のブルは3匹に分身する。ここは全員を倒そうなどと無理な考えは起こさないこと。



下からパンチして倒せるものだけやっつけたら、さっさとゴールをめざして進もう。

バナラ台地のコース3

ちょっとしたサービスコース。仲間のリフトンも初登場！

厳しい冒険の旅も、ここではちょっと一息。コインも多く、敵といえばフグマンンだけ。仲間のリフトンに乗って、のんびりコインを集めつつ進んでいけば、何も問題はないだろう。水面に落ちるとちょっと難しい。

ちなみにドラゴンコインもちょうど5個置かれている。ありがたく集めて1UPしよう。

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	フグマンン



仲間のリフトン。イルカのようにジャンプしているものと、上下に移動しているものと2種類いるぞ。

フグマンンは、じわりじわりとマリオに近づいてくる。見た目はちょっと迫力があるが、水中ジャンプでかわせば問題はない。

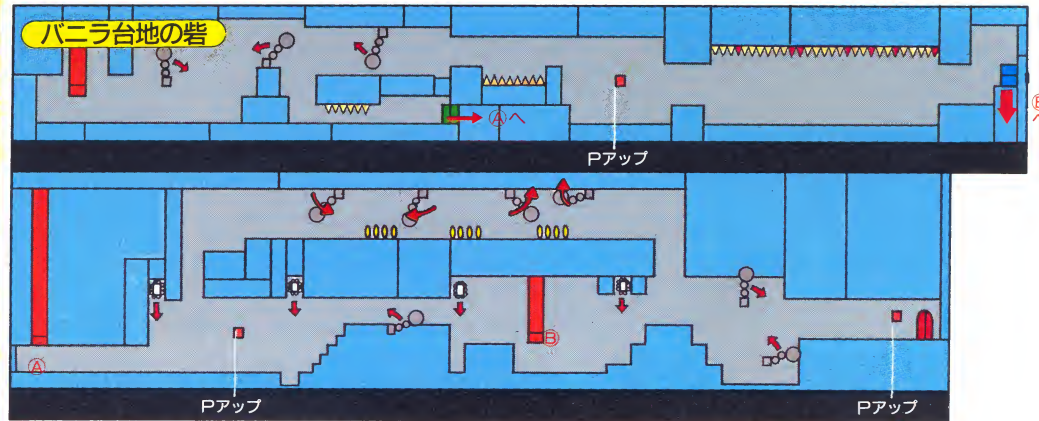
いざとなったら、逃げてリフトンの助けを待とう。



銀色のスイッチブロックは、画面上の敵をコインに変える効力を持っている。この銀スイッチを持っている時は、なるべく敵を引き付けて使うように。1UPだけでなく3UPの可能性もあるぞ。



秘密のコース2の後半の銀スイッチでトゲソウを一網打尽。3UPも可能だ。



冒険もようやく中盤。
バナラの秘密ルート
ここに完結！

バナラ台地の砦

攻略ルートは2通り。
砦の番人ブイブイ初登場！

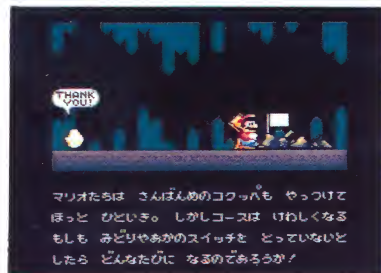
砦のボス、ブイブイの部屋までは水中面。
ここでは入る土管によって2通りの攻略ルートが存在している。どちらを選んでも難易度はそう変わらない。好みに合わせて、どうぞ。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
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	グルグル・ドッスン

ブイブイ攻略ガイド



▶時間が経つと床が崩れおちていく。速攻で2~3匹をパンチで倒し、残りはリフトに乗って戦おう。



バナラドーム、またはバナラ台地をクリアすると、大魔王クッパを倒す冒険の旅もほぼ中盤にさしかかる。

ここまでのコースの数は、すべて(スイッチの宮殿も入れて)クリアしたとすると28個。このゲームでは、コースをクリアすると周囲の地形も変化する。そのあたりのゲーム要素も楽しみながら進んでいくといいのでは？



◀バナラ台地の砦をクリアすると、今までなかったはずのバターブリッジが目前に出現する。



MARIO'S VIEW SPECIAL

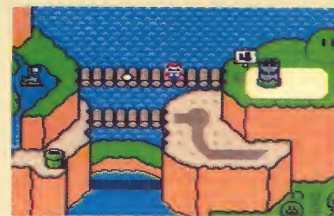
枝分かれしていくルート!この先どうする?

バナラドーム&台地では、普通のコースをクリアした場合と秘密のコースをクリアした場合とで、クリア後のルートが変わってくる。

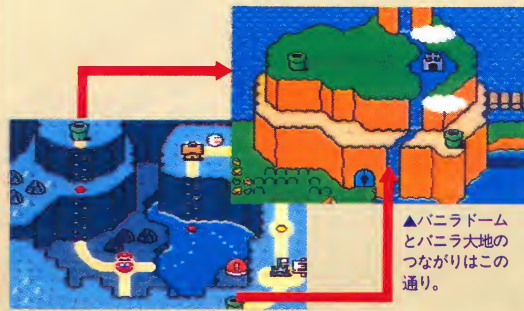
普通のコースをクリアすると、チーズブリッジへ。秘密のコースをクリアするとバターブリッジへ。

こう説明すると「どちらを選んだ方が得なんだろう?」という疑問をもつ人もいるかもしれない。

が、結論から言うと、冒険を進めていく上ではそう大差はない(ちょっとした秘密はあるのだが……)。



この2つのルートは、せんべい山で再び合流し、迷いの森へと続いていく。そしてMarioの冒険はまだまだ続くのである。



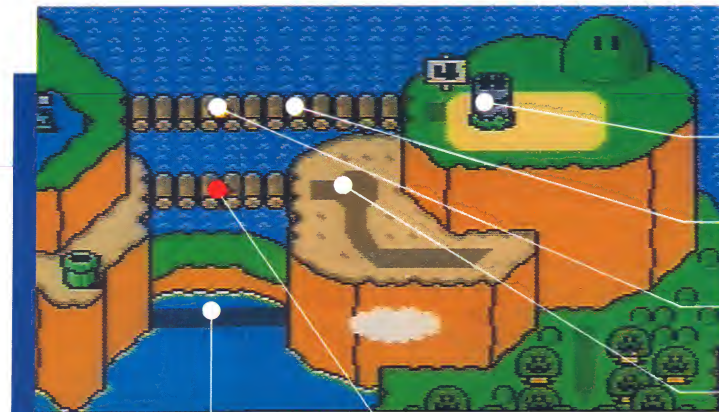
▶バナラドームとバナラ大地のつながりはこの通り。





TWIN BRIDGES

マリオブラザーズ ④ 二本橋



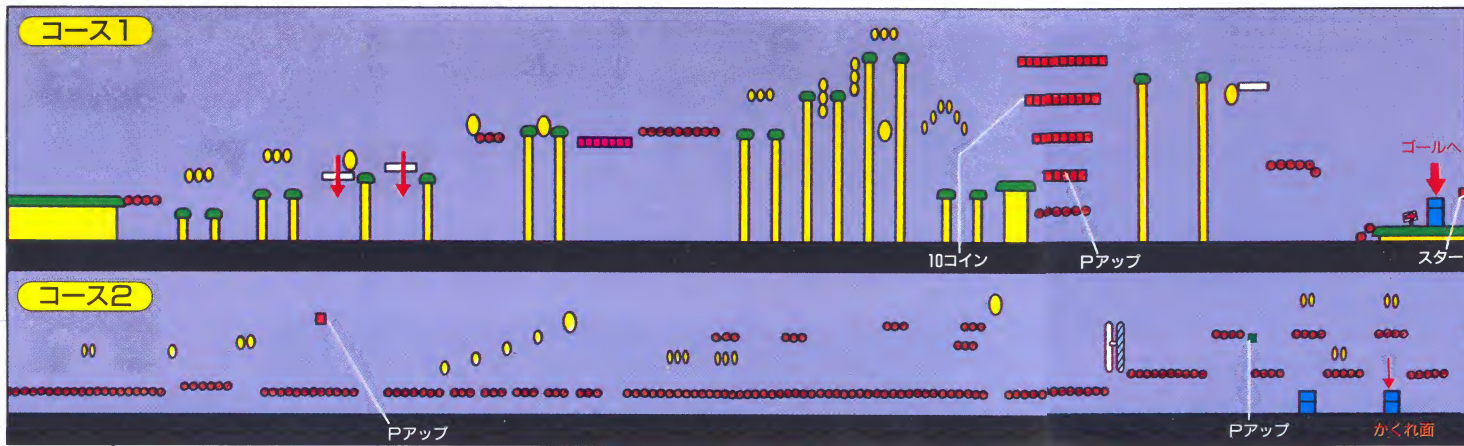
- せんべい山の城
- バターブリッジのコース2
- バターブリッジのコース1
- せんべい山のコース1

上下にかかった2本の橋は、東西に分かれた恐竜ランドを結びつける重要地点。さて、あなたは、どちらの橋を渡ってせんべい山に行くのだろうか？

◆ツアールート
 バニラ台地の秘密コースをクリアした場合は、上にかかるバターブリッジへ。普通のコースをクリアした場合は下のチーズブリッジへ。チーズブリッジの謎を解くと、橋からつるが下がり、ソーダの湖でひと泳ぎすることもできる。

ソーダの湖

チーズブリッジのコース1



下には激流、足元が不安定な吊り橋ゾーン

バターブリッジのコース1

段差だらけの強制スクロール急いで、なおかつ落ち着いて

柱のようにそびえたった足場は、すべてマリオが乗ると沈むタイプのもの。強制スクロール面なので、ぐずぐずしていると危険。パタパタを利用してのジャンプも必要な面だ。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	強制スクロールの空中面
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	パタパタ



同じ場所に止まっていると、ドンドン足場は沈んでいく。敵がジャマで動けない時は、しょうがないので、その場で小さくジャンプしながら待機するように。大きくジャンプすると、敵の突然の攻撃に対処できなくなる。

バターブリッジのコース2

マントガメの飛行戦隊が襲来！こっちもマントで対抗すべし。

丸木橋の上に一大飛行戦隊が出現する。マントにはマントで対抗。隠れ面の中はコインなので、ここでは無理して入る必要はない。

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	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	マントガメ

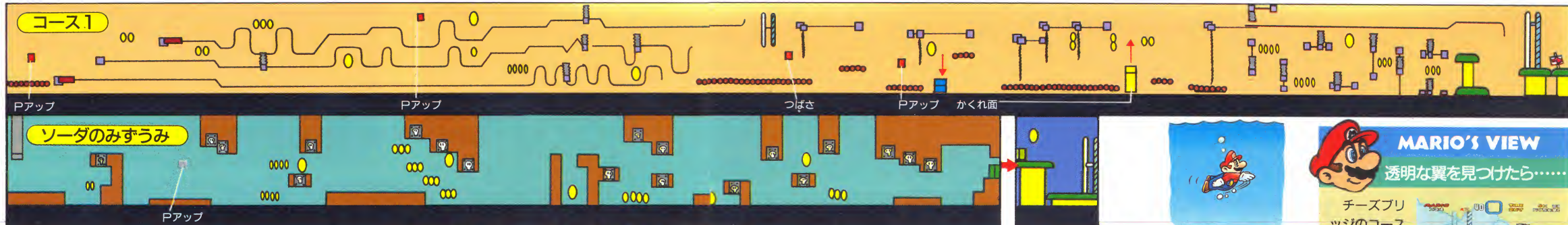


マントガメを1匹ずつ相手にしていたのでは、なかなか前に進めない。進路をジャマする敵だけを倒すようにして、あまりもたもたしないこと。運まかせで、マントマリオで強引にゴールまで飛ぶ、というも手ではある。

MARIO'S VIEW
スーパーマリオ3よりも簡単!?

マリオワールドの難易度は、スーパーマリオ3より少し低めといったところ。ただし、これは4色の全ブロックを出した場合。出ない場合は3より高いぞ。





橋の下に広がるブルーの湖。あなたはたどりつけるか？

チーズブリッジコース1

無人のチーズブリッジの上で、マリオに迫る恐怖のノコギリ

ここには敵らしきもの影はない。障害物としてノコギリが仕掛けられているだけだ。が、このノコギリ。数も多く、動きもなかなかイヤらしい。基本的にはノコギリはジャンプでよけるように。また、前半に上中下3段用意されている移動リフトでは、上に乗るのが最も安全なようだ。

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(土管とつばさ)
C コース分岐	あり
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	ノコギリ



ワイヤーに導かれて移動するノコギリ。ジャンプでよける時は、かなりシビアなタイミングが要求される。



ゴール直前では、ロープにつかまりつつノコギリをジャンプでかわす必要がある。その難関を突破するとようやくクリア。

ところで、このゴール。何か秘密があるのでは……。



ソーダのみずうみ

トーピードが約20機。秘密を守るかのように置かれている。

チーズブリッジの謎を解くと、橋からつるが下がり、このソーダの湖へと降りることができののだが……(解けなかった人は133ページをどうぞ)。

つぎつぎに発射されるトーピードの間をぬってゴールまでたどりつけば、そこには、新たな謎が待ち受けているはずだ。

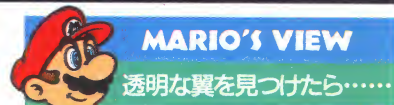
COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	なし
D 難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	トーピード



トーピードの猛攻。水中面でマリオがコントロールしにくいこともあって、何度か痛い目に合うかも。



実はこのソーダの湖は、通常の冒険ルートとは少し違う位置付けにある。クリアした人には、きっと驚くことが待っているはず。クリアできなかった人は無理せずせんべい山へ進もう。

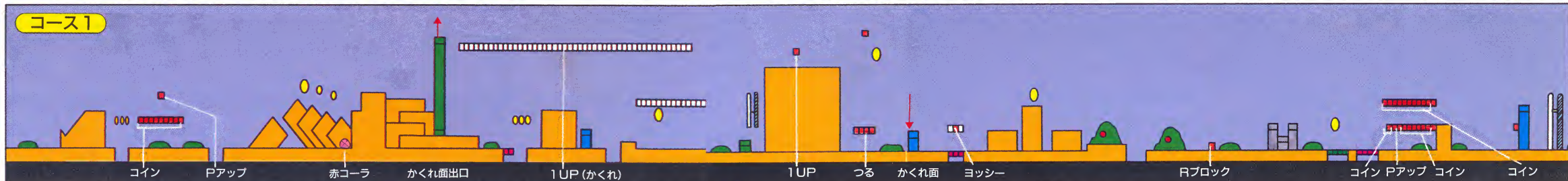


透明な翼を見つけたら……

チーズブリッジのコース上には、光輝く翼を生むブロックがある。これがヨッシーの翼。ヨッシーに乗ったまま翼を取ることができれば、マリオたちは、どこかにワープ！

この場面では、コインいっぱいのボーナス面へとマリオたちは飛んでいく。ボーナス面をクリアすると、マリオはマップ画面上に現れるが、そのコースをクリアしたことにはならないので要注意。





小高い山の頂上に、第4の城が見えてくる。だが、その前にK・Kの猛攻をかわさねば……

せんべい山コース1

せんべい山のすそので、K・Kのイナヅマ攻撃がさく烈する

地上コースとしては、高低の差がかなり大きい場所。スタート直後から、新しい敵K・Kが登場し、マリオにキツ〜いイナヅマ攻撃をおみまいしてくる。このK・Kをどう攻撃するかが、コースクリアのカギと言えるだろう。

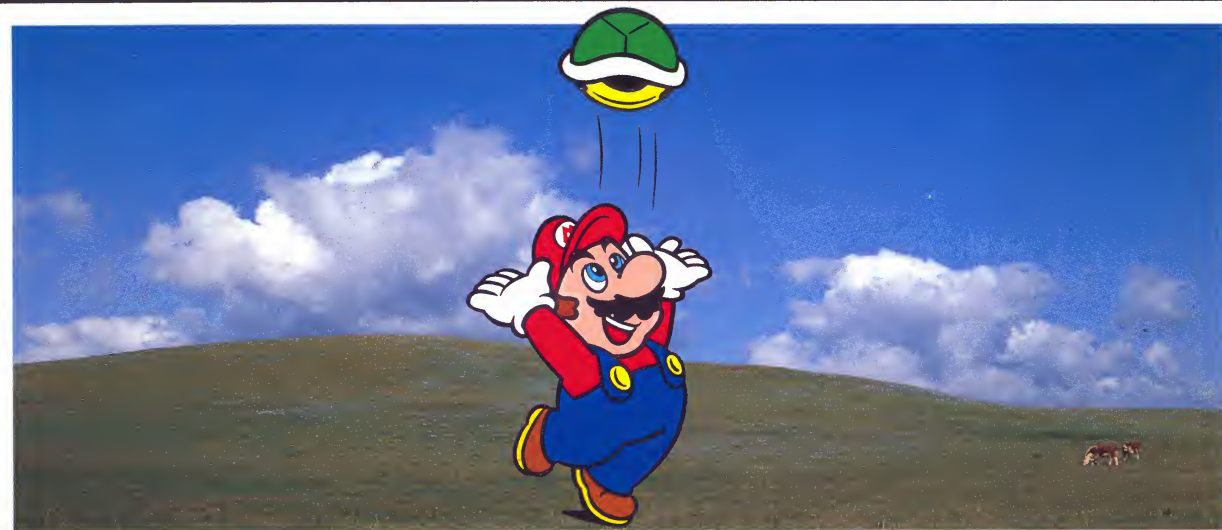
コース前半に高くそびえたつ土管は、隠れ面の出口。土管から出た後、右の雲の上をゴール方向に進むと1UPキノコが出る。

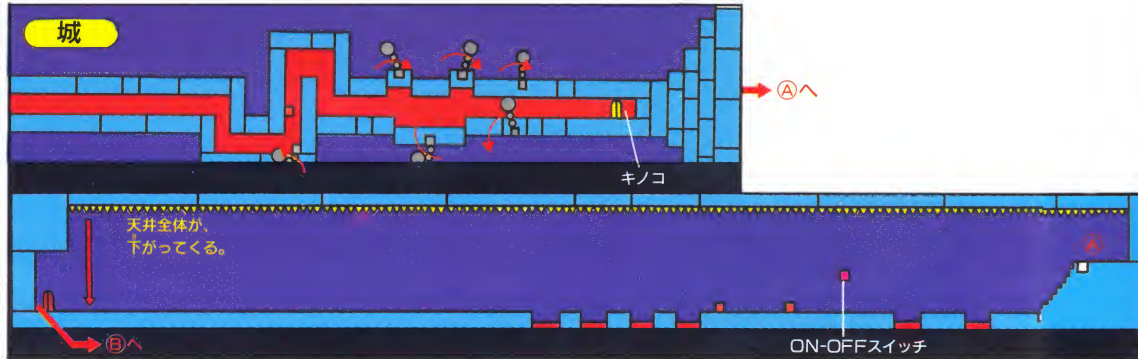
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの地上面
B	かくれ面の数	1つ(土管)
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	K・K



◀ K・Kがしこを踏んだら、攻撃の合図。対処法はすばやく避難するか、攻撃前にパンチで倒すか、2通り。

☝ 雲の上の1UPキノコは隠れアイテム。このタイプの1UPは他にもあり、マリオがある特定のポイントを特定の順序で通過すると出現するようになっている。このような1UPは、ゲーム中に10カ所程度ある。探してみよう。





カッパ山につぐ
恐竜ランド第2の山に
要塞がそびえたつ。

せんべい山の城

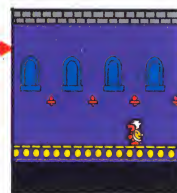
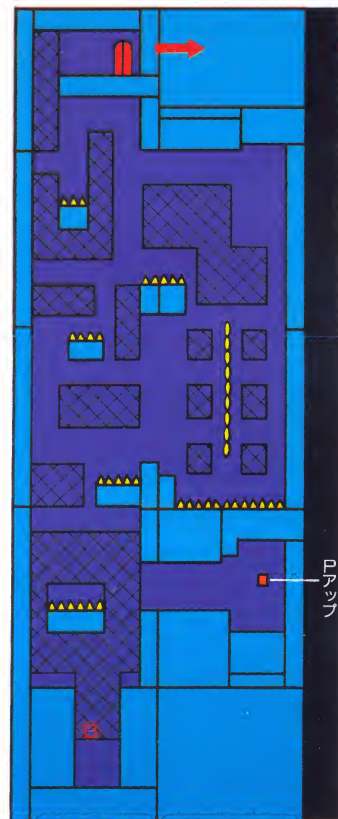
右へ、左へ、そして上へ！
めざすはルドウィッグの部屋。

せんべい山の城は、3つの通路とボス、ルドウィッグの部屋から成っている。グルグルが仕掛けられた通路を右へ。天井が落ちてくる通路を左へ。そして金網を上へとよじ登っていけばボスの部屋だ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースcrollのダンジョン
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	トゲメット、グルグル



2つ目の通路では、ON-OFFスイッチを必ず押すように。放っておくと天井はドンドン下がり、マリオはつぶされてしまう。また、押した後は、全速力で左にあるドアをめざすこと。

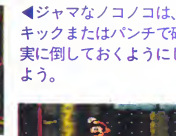


金網のトラップが久しぶりに登場する。ここでの注意点は、金網から金網へのジャンプ。かなりすきまが空いているので、ギリギリまで近寄って飛び移るように。

変な気を起こして、コインを取りに行かないように！



金網から金網へのジャンプ。失敗すると、トゲが待っているので慎重に。



ジャマなノコノコは、キックまたはパンチで確実に倒しておくようにしよう。

コクッパ攻略ガイド④
LUDWIG ルドウィッグ

着地の瞬間を狙うのだ！

高くジャンプしてルドウィッグの頭を狙う。この後ルドウィッグの吐く炎をよけることも忘れないように。3回攻撃すれば倒せるはずだ。



この状態になったら、いくら攻撃してもムダ。再び顔だすまでは、ジャンプでかわし続けるしかないぞ。

ルドウィッグは甲羅の中に隠れている時は無敵。その上、普通の状態の時は、しきりに炎を吐き出してくる。ルドウィッグは甲羅から顔を出した後、空中で1回転し、着地後、攻撃体勢に入る。狙うとすれば、この瞬間。着地する位置を予想しつつ近づき、頭を踏み付けてやるのだ！



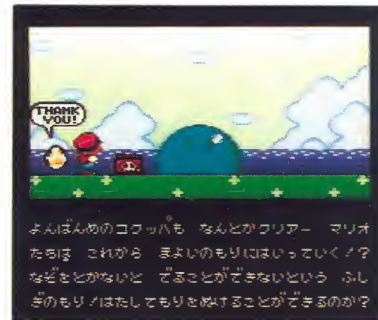
夕日に映えるせんべい山。その頂上に輝く絆創膏は、マリオたちの勝利の証か!?



分かれていた冒険のルートも、せんべい山の城で再び合流。この後、マリオたちは、せんべい山を南下し、迷いの森へと進んでいく。

せんべい山の城は山の頂上へと消えていき、お山のてっぺんにちょっとした傷が……。

絆創膏はマリオの勝利の証なのだろうか!?



まんぼめのココッパも、なんとクリアー。マリオたちは、これから、まよいのもりにはいって行く!? などとどかないと、できるできないという、ふしぎのもりは、たしでもりを解けることができるのか?



MAZING WOOD

ワールドツアーガイド ⑥ 迷いの森



- コース1
- おばけ屋敷
- コース4
- コース2
- 青スイッチ
- ひみつのコース1
- コース3
- ひみつのコース2
- 岩
- 城

迷いの森のコースは、その名の通り、不思議なつながり方をしている。また、ここではゴールを切るだけでは先へ進めないという不思議な罫も待ち受けている。

◆ ツアールート

普通は東側のルートを使い、コース1→2（この後青スイッチに寄って）→3をクリアし城へと向うのだが、途中の枝分かれを利用し、秘密のコースに進入することもできる。秘密コースの奥の岩をクリアすると謎のゾーンに出る。



覆い茂る樹が、冒険ルートを隠す。迷宮のように入り組んだこの森を、はたして突破できるのだろうか？

迷いの森のコース1

ヨッシーの好物がたくさん。森林コースが初登場！

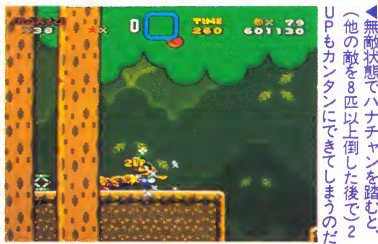
初登場の森林コース。上空の木々の間から、数多くの敵がマリオに襲いかかる。

コース前半でヨッシーを呼び出し、小さな敵はすべて食べてもらうようにするのがいいだろう（ハナチャンも食べられる！）。

手前の樹の影に隠れている敵もいるので、十分に注意してほしい。



コース中盤のルーレットブロックではスーパースターを取ろう。無敵状態になったらすばやく右へ進み小さな敵を倒す。そして方向転換しスタート直後にいるハナチャンの元へ。これでマリオの人数が一気に増えるはずだ。



▲無敵状態でハナチャンを踏むと、（他の敵を8匹以上倒した後で2UPもカンタンにでましたよ！）

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	ある（カギ）
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	ハナチャン

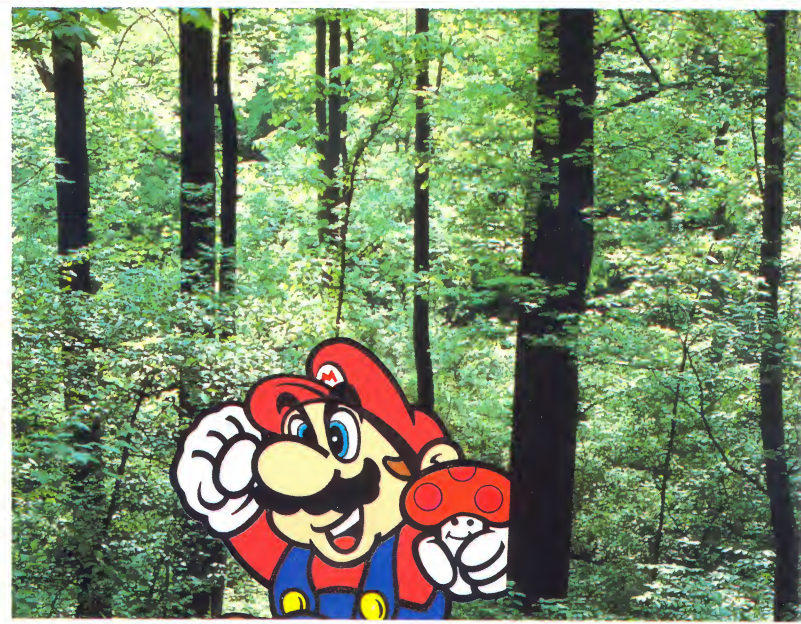
バルーンを取って空中散歩。カギをとるとお化け屋敷へ。

後半にあるカギはバルーンを利用して取りに行くことになる。

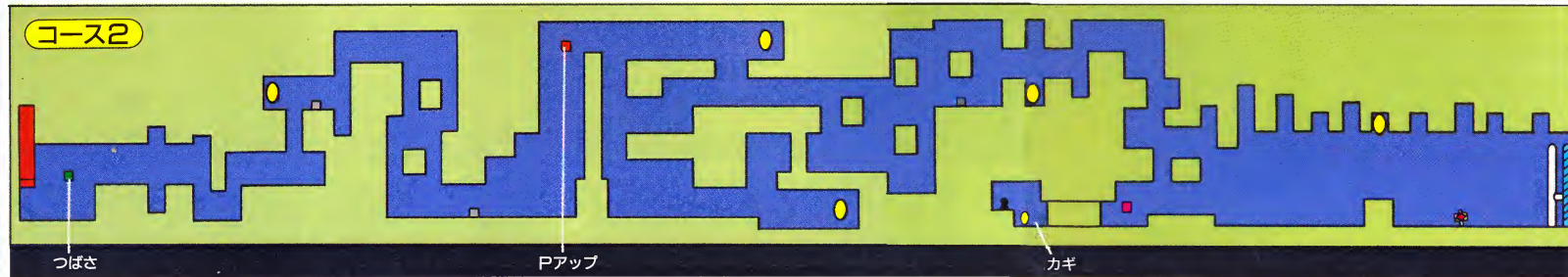
バルーンを取ったらすばやく左へ。ぐずぐずしていると途中でしぼんでしまうからね。



▲木のブロックの下を左へ。しばらくするとカギの隠されているハテナブロックが見えてくるはず。



▲行けども行けども果てしない森。だが、きっとどこかに出口が……。スーパーキノコの助けを借りてマリオは進む。



湖の中までも迷いのコース。壁のトリックを見破り、最後のスイッチを探しだせ。

迷いの森のコース2

入り組んだ水中コース。大きなアクションはケガの元。

ブクブク、グースカなどおなじみの水中キャラに加えて、無敵キャラのウニラも登場。

あまり大きなアクションをせず、マリオを少しずつコントロールしていかなくてはならないコースだ。

後半には青スイッチのルートを開くカギが隠されている。コースの背景にだまされることなく、カギを見つけ出してほしい。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある(カギ)
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ウニラ、グースカ



◀ ゆっくり往復運動を繰り返すウニラ。すまが拡がらした時を狙って通り抜けていくのが基本だ。

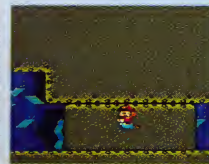


ゴール直前にたくさん眠っているグースカ。普段はあまり起こしたくない敵だが、ここではわざと近寄って目覚めさせてしまおう。そしてグースカをたくさん引きつけてゴールバーを切る。5匹以上ひきつれていれば、1UPすることも可能。テクニック的にはラクなはず。

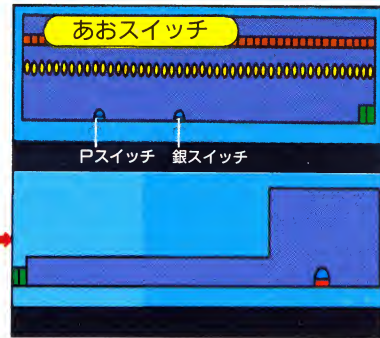


壁の向こうにカギが……。どうすれば取れるのか？

水中に隠されたカギ。背景が壁と同じ色をしているため、一見どうやって取るのか迷ってしまうが……。



実はここには壁はない(ただ色が変わっているだけなのだ)。その証拠に、壁ならば入れないはずの場所で、グースカが昼寝しているぞ。



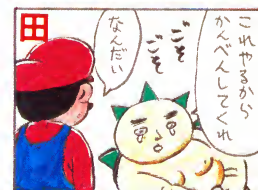
迷いの森の青スイッチ

これが最後の4色スイッチ。クッパ退治の下準備は整った。



◀ スイッチの手の前の面では、2個のスイッチブロックをうまく使って、トゲソウで1UPもできる。

これで4色のブロックはすべて押したことになる。あとはひたすらクッパの部屋をめざすのみ。一刻も早く迷いの森を抜けよう。





人里離れた森の中にポツリと建つ
軒のお化け屋敷。冒険ルートのは
突破口はどこに隠されている!?

迷いの森のコース3

泡の中から、ブロックの中から、
さまざまな敵が現れる!

マリオが近づく、空中をフワフワ漂う泡
の中やブロックがはじけ、次々に敵が現れる。
マリオの人数が減ってきた人は、コースの
初めにある隠れ面に入るといいだろう。

泡の中に入って出現する敵を最もラク
に倒す方法は、ヨッシーに泡ごと食べて
もらうこと。ヨッシーは、コース最初のハ
テナブロックの中にいるから、必ず呼び出す
ように。

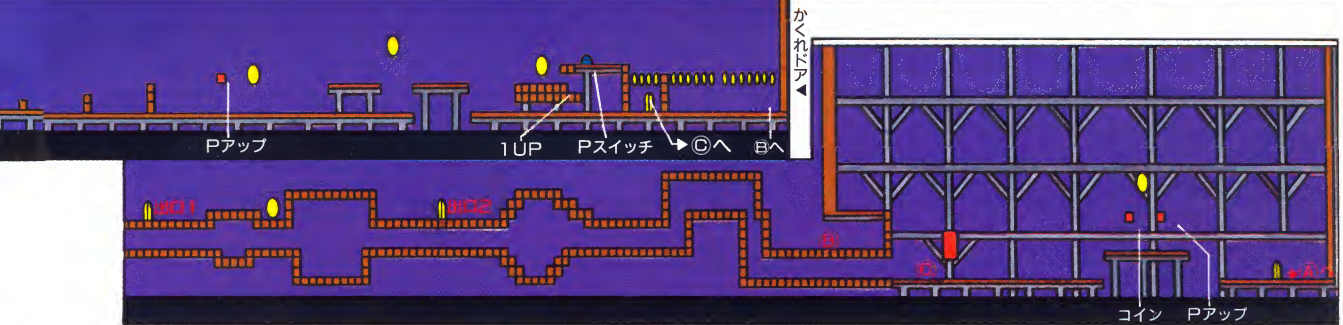
また、ヨッシーという時のジャンプの持ち
運びは、ヨッシーの口を使って。ホント、ヨ
ッシーは非常に強力な仲間と言える。

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	2つ(土管の中)
C コース分岐	ある(カギ)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	クリボン、ボム兵



大きくって土管の中へ
忍び込んで行け!

城へのルートを開くカギは、ゴール手前の高い土管の中にある。この土管の中に入る時には、必ず大きくなっておくこと。小さいとブロックが壊せないのだ。



まよいの森のお化け屋敷

これはクッパの呪いなのか!?
屋敷はニセモノのドアだらけ。

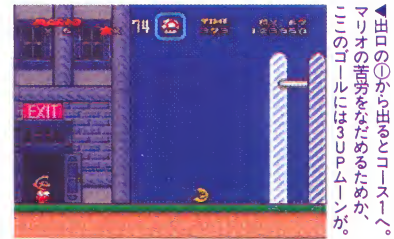
このお化け屋敷のつながりは、今までで最も複雑。ここで紹介しているマップを参考に、迷わないように進んでほしい。

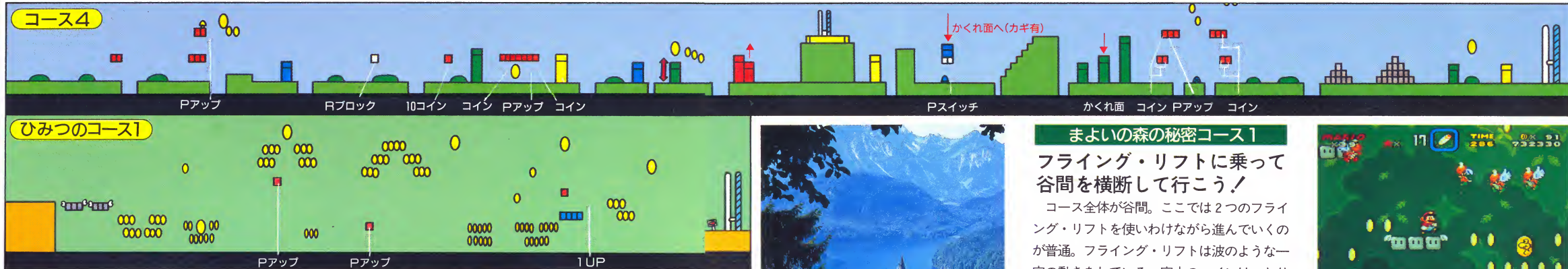
また、最初の通路ではアトミックテレサがかなりジャマになるはずだが……。こいつの本当の体は、見た目より少しちいさいようだぞ。

ここではコース4への脱出ルートをクリックで紹介しておこう。スタートしたら通路を右へ行き、大きな部屋の右隣のドアへ。そしてもうひとつのへやでは、スイッチブロックを使って右端にドアを

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールのループ面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある(出口による)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	テレサ、アトミックテレサ

出す。そして、通路の天井裏に出たら出口④から脱出。これでコース4へ行ける。





さまようマリオの森の西ループの出口はここにある。

まよいの森のコース4

地上は敵だらけ。上空にはおいしい罠が待っている。

トゲゾー、ノコノコなどの敵が地上に続出。1匹ずつならいたしことはないが、数が数だけに、ちょっとうさそう。上空のフィッシングジューゲムはあまり気にしない方がいい。

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	?つ (土管)
C コース分岐	あり
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	フィッシングジューゲム



1UPキノコをぶらさげて登場するフィッシングジューゲム。ジューゲムを倒すと、雲に乗るコースがある。

カギへの入口の目印はスイッチブロック!



コース中盤、スイッチブロックの上にある土管が入り口。カギを取ると秘密のコースへ。



▲迷いの森でさまよう人々も、いつか城へたどりつく。

まよいの森の秘密コース1

フライング・リフトに乗って谷間を横断して行こう!

コース全体が谷間。ここでは2つのフライング・リフトを使い分けながら進んでいくのが普通。フライング・リフトは波のような一定の動きをしている。空中のコインは、とりあえずは無視。敵に全力を注ごう。

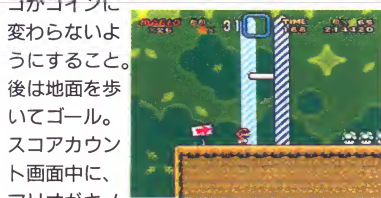
ここでのジャマものは谷間の上空を飛んでいるバタバタ。ファイアまたはマントの時はそう問題はないだろうが、武器がない時は、十分な注意が必要。普段からジャンプに備えてリフトの前の方にいるといい。



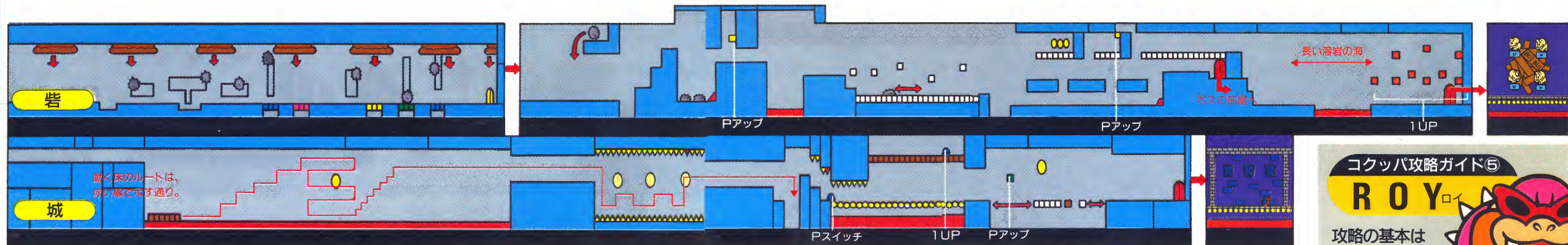
ある程度コントロールに自信がある人はジャンプで。かがむ時はリフトの動きを予想して。



ゴールの奥には1UPキノコが3つある。これらを取るには、ゴール直前にLボタンで画面を左にずらし、ゴール後キノコがコインに変わらないようにすること。



▲「さあ、取ってみなさい」と言われんばかり。あなたは どうする!?



最後の関門は砦と城。ボスたちを倒せば、ようやく森の出口へ。

まよいの森の砦

大木とガリガリの複合攻撃！通路の奥は1UPキノコの山

天井から落ちてくる大木、壁に仕掛けられたガリガリ。最初の強制スクロール面が最大の難所となるだろう。ここではあまり前へ出ないように。画面の左でプレイの方が安全。



大木が再び天井に戻った時に下を通り抜ける。通路の凹みを安全地帯として使うのだ。

COURSE DATA

A	フィールドタイプ	強制とフリーのあるダンジョン
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	ガリガリ

通路の最後、かなり長い溶岩の海を越えると1UPキノコがたくさんあるが……。ここまで行くのは非常に大変。

手前の扉から入ってもボスの部屋へは行ける。ボスはおなじみのブイブイだ。



まよいの森の城

ジャンプテクが試される時。動く床の上に乗って城の奥へ

前半は動く床に乗って。この床はかなり複雑な動きをするので心して挑むように。

また、通路中央のスイッチブロックは罠。使わない方が安全なはずだ。

COURSE DATA

A	フィールドタイプ	フリースクロールダンジョン
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	クッパの石像



動く床では、複雑な動きに対応できるように、床の中央に位置していよう。

また、ドア手前の伸縮床は、城での最難関ポイント。ここでは、石像の吐き出す炎のタイミングと床の伸び縮みをよく見て進んでもらうしかないだろう。

足場が不安定な上に、攻撃も激しい。ここでのジャンプは、かなり微妙なタイミングが要求される。あきらめず何度か挑戦しよう。



上から落ちてくるトゲは、そう恐ろしい。床の後に立ち、トゲが落ちてきたら前へ。この繰り返しでOKだ。

コクッパ攻略ガイド⑤

ROY



攻略の基本はモートンと同じ

ロイの基本性質はモートンと同じ。マリオの真上に来ると落ちてくる。違いは部屋の壁がしだいに迫ってくる。つまり素早い攻撃が要求されるのだ。



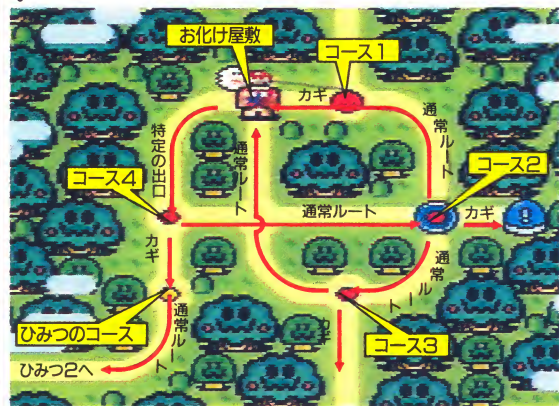
落ちてきたら素早く離れる。そして素早く近寄って踏み付ける。

あまり時間をかけているとボスの部屋が狭くなってきて非常に危険。

不思議な冒険ルート。
そのつながらを
完全解明してみよう！

この迷いの森では、ほとんどのコースポイントに複数のゴール（出口）が存在している。そして、通常のコース終点にあるゴールを切っても新しいルートが開かない、というような場合が多い。そこで……。迷いの森のコースのつながり（というカルートの^{ひら}拡がり方）を紹介したのが下のマップ。

城をクリアすると、マリオはチョコレート島へ。秘密のコース1をクリアすると、秘密のコース2を経て岩に着き、岩をクリアすると、その向こうに不思議なスターマークが出現するはず。その中にはスターワールド（125ページから紹介）が待っている。



COURSE DATA

コース1 通常のゴールを切るとコース2へ。パルーンでコース中にあるカギを取ると、お化け屋敷へのルートが開く。

コース2 通常のゴールを切るとコース3へのルートが開く。コース中に置かれているカギを取ると、迷いの森の青スイッチへのルートが開く。

コース3 通常のゴールを切るとコース1の西のお化け屋敷へのルートが開く。カギを取ると、迷いの森の城へのルートが開く。

コース4 通常のゴールを切ると、コース2への逆戻り(?)ルートが開く。秘密のコース1へのルートを開くには、土管の中のカギが必要。

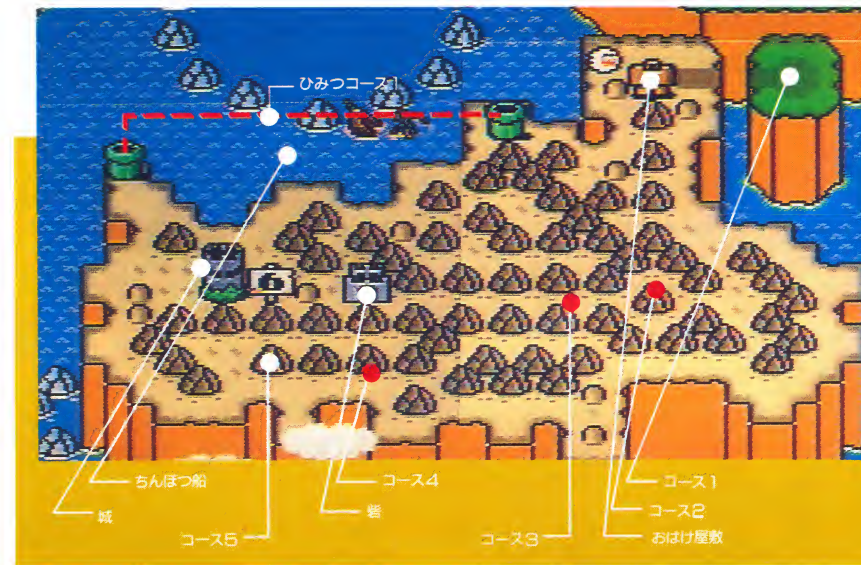
お化け屋敷 お化け屋敷の出口は2つ。片方は単なる出口で、そこから出た場合には新しいルートは開かない。もう一方の出口から出るとコース4へ。

ひみつのコース1 この先は普通にゴールをクリアしていけば大丈夫。秘密のコース2へ岩を進めば、不思議なスターワールドへと入っていけるはずだ。



チョコレート島

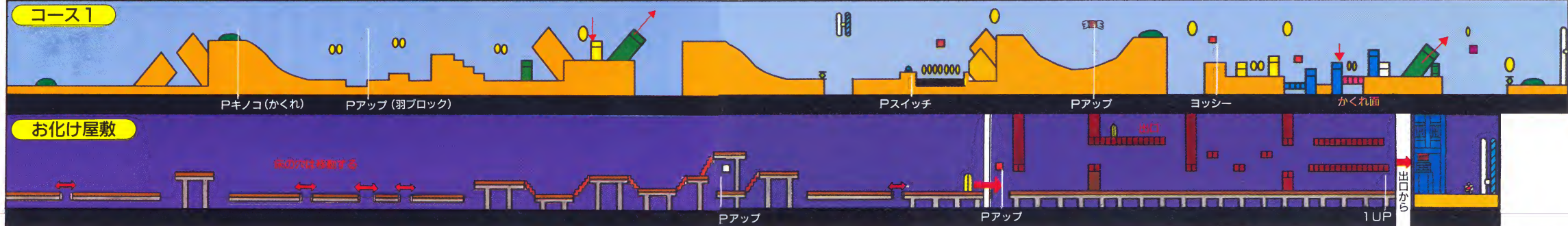
ワールドガイド⑥



迷いの森の南にあるチョコレート島。ここが地表最後の冒険エリアとなる。チョコレート島をクリアすると、ちんぼつ船を通して、いよいよ魔王クッパの谷へ。

◆ツアールート

チョコレート島では、秘密のコース1以外のすべてのコースをクリアしなくてはならない。城をクリアするとちんぼつ船が現れ、マリオはラムネ海溝へ。コース3はループ面になっていて正しいゴールを切らないと次へ進めない。



恐竜ランドの最終エリア。
小島を渡って荒れ果てた
チョコレート島の島へ。

チョコレー島のコース1

チョコレー島への入口は、不思議な生物ライタの住む小島

迷いの森の城をクリアするとこの小島が動き出し、チョコレー島への道につながる。ここでは、炎を口から吐く不思議な生物ライタとチピライタの親子がマリオに体当たりを仕掛けてくる。

コース中盤の土管に入ると、マリオは人間大砲となって空中に舞い上がっていく。

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	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	ライタ、チピライタ



▲炎を吐き出すライタ。こいつは上下の段差をもっともしないで突進してくる。かわいいが、あなどれない。

難所はコースの後半。ゲート直後のブルがいる場所では、必ずスイッチブロックを利用するように。また、ゴール直前の谷は隠れ面から人間大砲になってひとつ飛びするのが正解。



▲冒険もここまでくると綱渡りの連続!?

チョコレー島のお化け屋敷

突然変異した(!?)テレサ出現。上空のドアへどう行くのか?

このお化け屋敷は、2つの部屋しかなく、つながり自体は非常に単純。

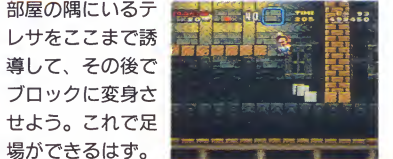
その代わりに、床にあいた穴が動いたり、出口が部屋の上の方にある、といった新しいトリックが登場する。

また、ここではマリオと向い合うと、ブロックに変身するテレサも登場する。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロール面
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	テレサ、アトミックテレサ

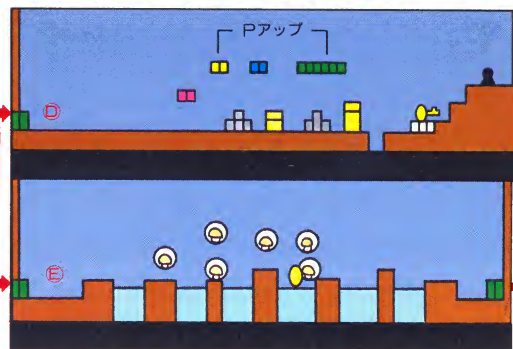
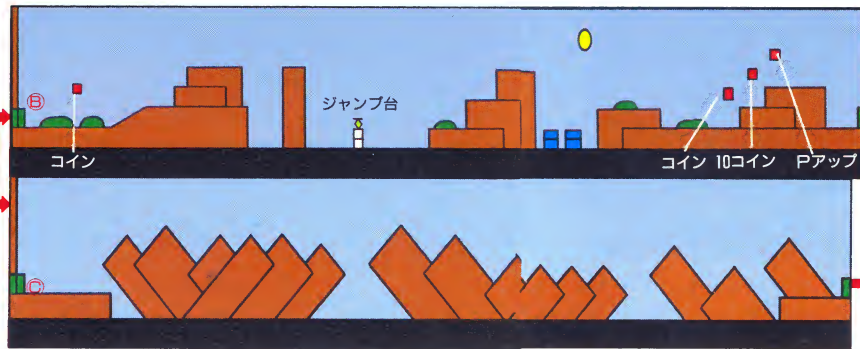
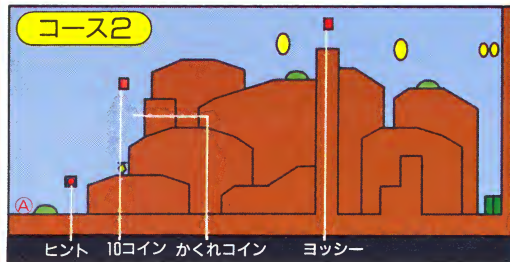


部屋のの上の方にある出口。ここは新種のテレサを利用して登ることになる。

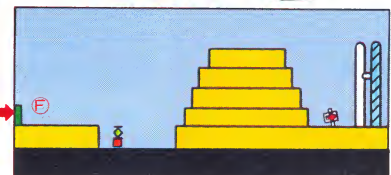


部屋の隅にいるテレサをここまで誘導して、その後でブロックに変身させよう。これで足場ができるはず。

▲床の穴はかなりのスピードで左右に移動するが、この穴をよく見ると、移動範囲は決まっているのだ。



コースのくわしいつな
りは144ページで紹介



その刻々と地形が変色している

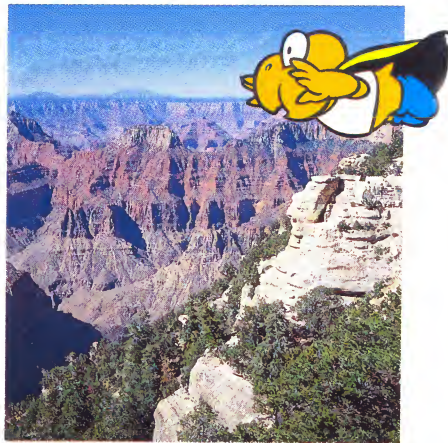
チョコレート島のコース2

生きているコース!?
脱出の条件はタイムとコイン

このコースでは、エリアごとのクリアタイムと取ったコインの数によって、エリアのつながりが変化する。

ここで紹介している以外にも秘密のエリアがあるようだが……。代表的な6つのエリアの攻略ポイントは右で紹介している通り。

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 ある(カギ)
D	難易度 ★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ チビライタ



▲この大地を克服した時、ワールドの謎がまた1つ明される。

コースAは段差が激しく、多くのライタが出現。後半は一気に土管まで急降下するとラクだろう。実はここでいくつコインを取ったかによって、この後マリオが進むコースは決まる。



コースB。ここのジャマものはドラゴン。途中の谷は当然のごとくジャンプ台を使ってクリア。この第2ブロックでは、クリアタイムによって、今後のマリオの行き先が決定される。



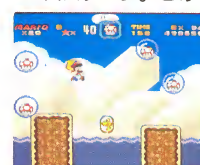
コースC。足場が悪い上に、パタパタがたくさん。ヨッシーがいないとかなりむずかしいエリアだ。マントの場合でも、常にジャンプし続けるくらいの気持ちで臨んだ方がいいだろう。



コースD。ここには秘密のコースへのカギが置かれている。4色のブロックを出していれば、前半のプルをかわすのはそう大変なことではない。緑ブロックで羽の捕給を忘れずに。

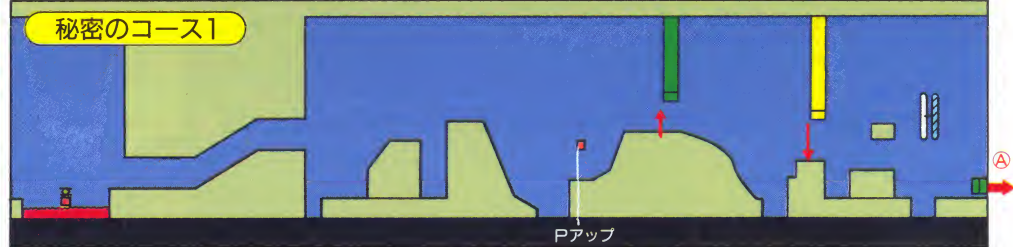


コースE。ここはスーパーキノコが続々と登場するサービスステージ。このコースでいくつドラゴンコインを取ったかによって、異なる2つのゴールがマリオを待っている。



コースF。2つあるゴールの1つ。上下に例を組んで迫ってくるドラゴンは一点突破方式でクリア(マントなら下段の敵をけちらすのが比較的ラク)。武器がない状態の時は上段を進め。





巨大な洞窟ルート。
ジェットコースター気分で
一気に駆け降りて行け！

チョコレート島の秘密のコース1

クッパの谷を見下ろしつつ、
敵を蹴散らしながら進め！

コース1でカギを取ると、このチョコレート島地下の秘密のルートへ。

ここは縦・横スクロールの交じったスピード感あふれるコース。中央にある縦スクロール面はスライディングで一気に降下。最後の沈む床も、その勢いで越えて行こう。

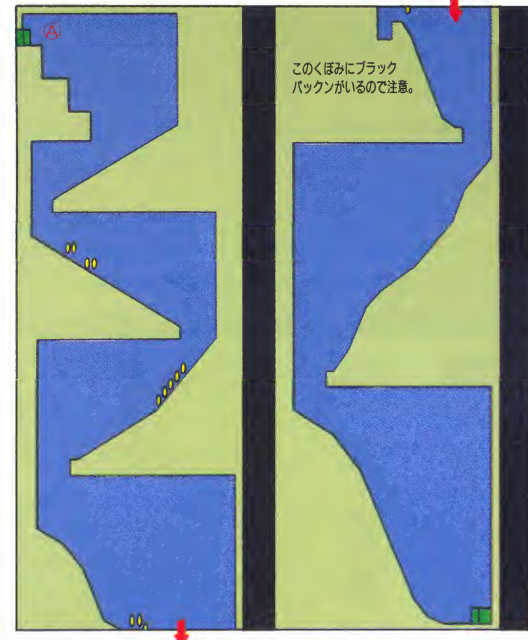
このコースをクリアすると、マリオは逆の土管からチョコレート島の城へ近道できる。

縦スクロールのエリアでは、最初からスライディングで降下していき、メットを連続でヒットする。

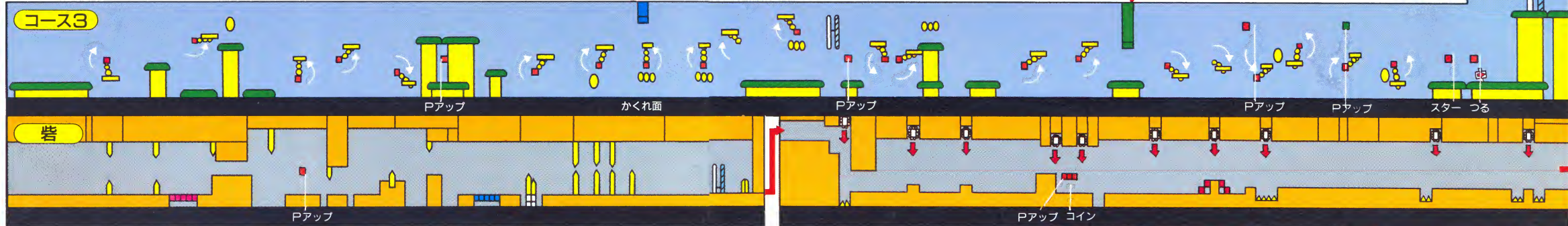
このテクニックを使えば、1UPすることも可能なはずだ。



COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
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	メット、トゲメット



▲マリオの行く所すべてにスリルが待っている。ジェットコースターにも似た爽快なスリルが。



トラップと敵の多さが、
冒険の進み具合を
実感させてくれる。

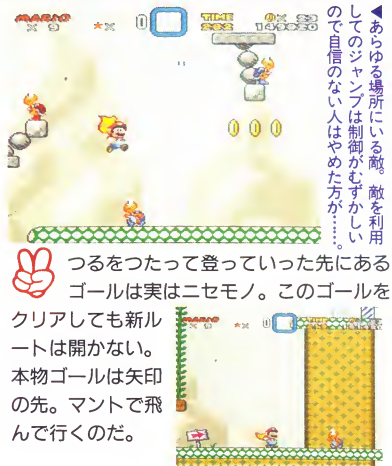
チョコレート島のコース3

空中でのコントロールが命！
ここではマントが必需品だ。

回転リフトだけのコース。その回転リフトを守るかのようにノコノコやパタパタが数多く登場している。ジャンプする時は、マントを使って、着地のタイミングを調節する必要があるだろう。

また、このゴールは実は2つある。最初に見えているものはニセモノなのだ。

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	ある(土管)
C	コース分岐	ある(秘密のゴール)
D	難易度	★★★★☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタ



つるをつたって登っていった先にあるゴールは実はニセモノ。このゴールをクリアしても新ルートは開かない。本物ゴールは矢印の先。マントで飛んで行くのだ。

▲あらゆる場所にいる敵を利用してのジャンプは制御がむずかしいので自信のない人はやめた方が……

チョコレート島の岩

上下からの木槍！ ドッスン、
コトンの複合攻撃が岩の特徴。

このへんになると、プレイにかなり微妙なタイミングを要求されるようになってくる。

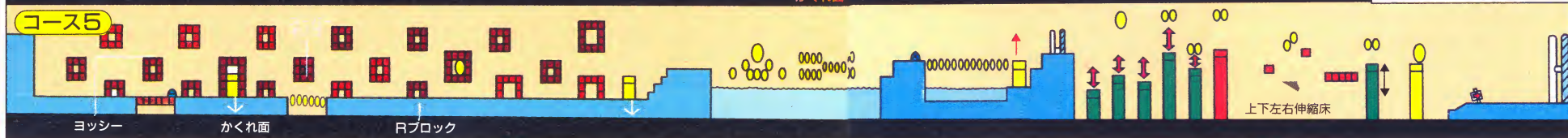
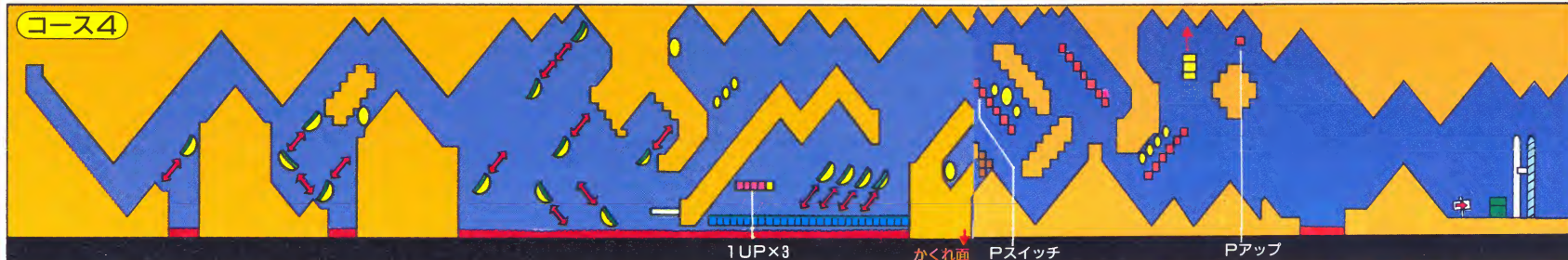
前半は木槍と炎の複合攻撃。木槍は上下から来るので、動きをよく見て、小さなジャンプ(大きいジャンプは危険)でクリアする。岩の奥にいるブイブイは、いつものように回転リフトに乗って倒せばいいだろう。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
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	ドッスン



ドッスンとコトンが同時に出る場所では、コトンの方が要注意。こいつは2カ所をジャンプで往復しているので間にある安全地帯でクリアのタイミングを待つのがラクだろう。





最後の関門。さらば、
荒れ果てた大地よ!

チョコレート島のコース4

敵はインディのみ。前半さえクリアできれば大丈夫だ!

コース前半の移動リフトを無事渡ることができれば、このコースはクリアできたも同然(飛び移る先の床は落ちるので要注意)。



リフトは端にくると1秒以上ジッとしているので、その時に次へ飛び移れ。



コース中央の下にブロックが出ているときは、1UPキノコを取ることができ。また、スイッチブロックを使うと、隠れ面へいくことも可能。

ゴール手前に入るインディは、誘導して、溶岩の中に落としてしまおうがカンタン。



COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースcrollの洞窟面
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	インディ

チョコレート島のコース5

隠れ面を利用して近道、そして後半では空中バランスで勝負。

地上、水中、空中、とバリエーションに富んでいるコース。前半の地上面はスイッチブロックさえ使わなければ、敵も出ずスイスイ進めるはず。また、ここでは隠れ面に入ると近道も可能。クリアすると城へ。



このスイッチは無視した方が安全だ。

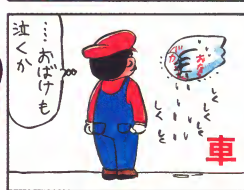


上下左右に伸び縮みする床。ここでは当然左右に伸びた時を狙って飛び移るように。また、ゴール直前のブルの群れは、1匹だけ狙い、踏んだ時のジャンプの勢いを利用して一気にクリアしよう。あまり相手にしない方がラクだぞ。



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	トゲゾー

あ、おばけだ、の巻



魔宮の中にはりめぐらされた罠。
マリオの命はあなたの指先にかかっている！

チョコレート島の城

ガリガリ、そして上下する壁。恐怖の魔宮にチャレンジ！

全体を通してほとんど気を抜くことができない、非常に難易度の高い城。

天井から突き出てくる杭。地を走るガリガリ。そしてケサランとバサランが守る床……と、障害物がいっぱい。

この難関コースを突破し、城のボス、ウェンディを倒せば、ラムネ海溝のちんぼつ船へと進むことができる。

👍 スタート直後のジャンプ台。ここではまずカロンを倒しておいて……。

杭が天井に引っ込んだ瞬間を狙ってジャンプ台で一気に上へ。

感覚的にはちょっと不安だが、この杭は約1秒間引っ込んでいる。触れる心配はない。



👍 この城の前半部分ではガリガリが強敵。マリオは何度もやがみこじこになるだろう。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
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	バサラン、ガリガリ

👍 この場所では、3個のブロックを利用して右上へと進む。この時、左の2個のブロックの上では、一度しゃがんでガリガリをやりすごすと安全。その後、タイミングを取りつつ右へ右へと進んでいけばいいだろう。



👍 後半の動く壁地帯。マントがあれば着地のタイミングが取れ、比較的ラクではあるのだが……。ここではタイミング勝負。ケサランとバサランの動きをよく見て、自分のパターンを作りつつ進んで行くしかないだろう。

この手前のM字型の通路は、ぐすぐすせず、一気に走り抜けてしまうように。



👍 ウェンディの部屋への最後の関門がこの縦3個のブロック。すべてのブロックにケサランとバサランがいるので、じっくりタイミングをはかって飛び込んで行こう。

タイミングをはかる時のポイントは、ケサランとバサランのスピードの違い。

マントがある時はブロックの間を一気にすり抜けるつもりで進め。



コクッパ攻略ガイド⑥
WENDY ウェンディ



炎が2つ。だが攻略法はレミーと同じ！

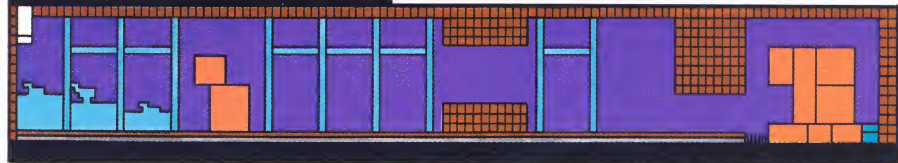
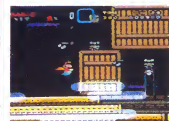
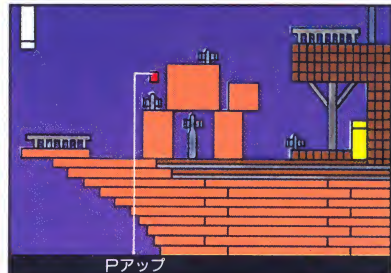
土管が平らになり炎が2個に増えたことで、多少難易度はアップするが、攻略法の基本は、パニラドームのボス・レミーの時と同じ。炎がジャマではあるが、なるべく部屋の中央でウェンディが顔を出すのを待て。



▲炎は壁で反射され規則正しく動く。よく見れば恐くない(!?)



▲近くに出てきた時のみ攻撃する。こいつも3回踏めばOK。



ラムネ海溝に眠る
ちんぼつ船。その奥
深くクツパの影が…。



船の舳先でキラーをかわし、船内へ。ここはお化け屋敷の水中版で、お化けの数は、マリオのパワーアップ状態によって変わる。縦スクロール面の最後には水晶の球が置かれている。



COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの水中面
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 テレサ

ラムネ海溝の沈没船

海溝の底深く眠る水晶の球。それこそクツパの谷のカギだ。

チョコレー島の城をクリアすると、マリオ3に登場した飛行船を思い出させるちんぼつ船へ。船内は、水中のお化け屋敷といったムード。最後の縦スクロール面は暗くて非常に長い。

そしてクツパの谷へ

この場所の縦スクロール面は非常に長い。敵も出現はするが、最初に出るS・スターを取って、下へ急げ。テクニック的には問題なし。スクロールの終点には緑色に輝く水晶が！

この水晶を取ると、その瞬間にコースクリア。マリオはいよいよ最終地点、クツパの谷へと向う。



KOOPA'S VALLEY

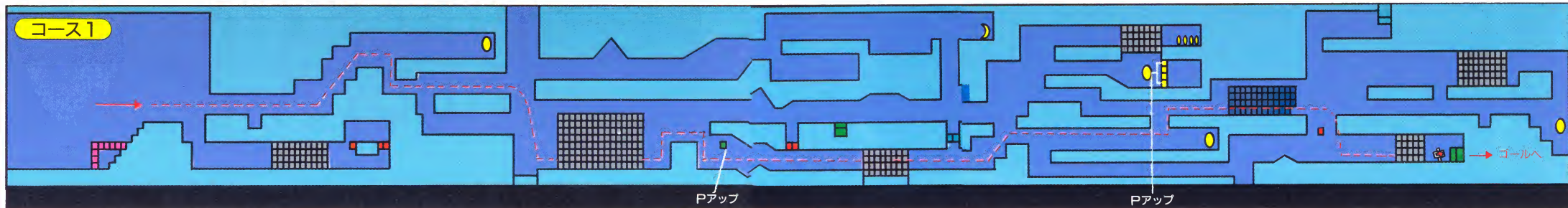
ワールドツアーガイド ⑦ 魔王クツパの谷



- 魔王クツパの城
- コース4
- 城
- 岩
- コース3
- お化け屋敷
- コース1
- コース2

ついに冒険の終点、魔王クツパの谷へ。最後のクツパ城へのルートはいくつかあるようだが……。恐竜ランドに平和を取り戻すため、もう少しのしんぼうだ、マリオ / ◆ツアールート

このエリアにも、例のごとくいくつかのコース分岐があり、城への近道ができるようになっている。通常は、コース1→2→お化け屋敷→3→4→城という順序で突破するのだが、コース2→岩を経て進む秘密のルートもある。



この先、長くそして厳しい。魔王クッパの谷の大迷宮！

魔王クッパの谷のコース1

どのルートを取るか、それがこのコースの最大の問題！

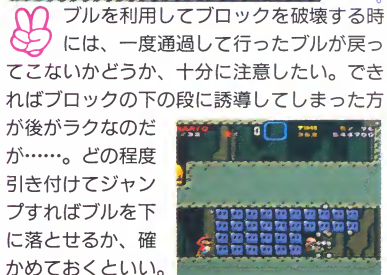
上下に細かく分かれた迷宮状のコース。ゴールはコースの右下にあるのだが、ここまでたどりつくのはけっこう大変。

最もラクなルートをしてあげるとすると、マップに点線で示した通り。距離的には、これより短いものもあるが、あまりに狭い通路を通るのは危険も大きい。コース上のジャマなブロックはブルを利用して破壊する。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースcrollの洞窟面
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 ブル、インディー



インディーの頭を歩いて進んで行く。こんな場面も数多くあるはず。地形を利用して戦うことも大切だ。



ブルを利用してブロックを破壊する時には、一度通過して行ったブルが戻ってこないかどうか、十分に注意したい。できればブロックの下の段に誘導してしまった方が後がラクなのだが……。どの程度引き付けてジャンプすればブルを下に落とせるか、確かめておくといい。



MARIO'S VIEW

おいしい場所には危険が！

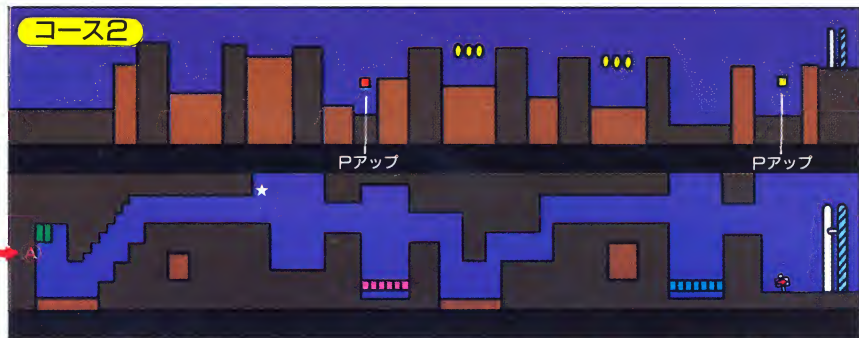
この先、近道とか1UP系のアイテムがある場所には、何かと罠があることが多い。パワーアップアイテム以外はあまり気にせず、今後はクリア最優先という気持ちで進もう。クッパの谷はやはり、かなりむずかしいのだから……。



道幅いっぱいまで迫ってくるインディー。近道にはそれなりの苦労が待っているのだ。



▲この先、何が飛び出すかわからない魔王クッパの谷。無事ピーチ姫の元へたどりつければいいのだが……。



揺れ動く床と天井の恐怖
マリオのピンチを仲間
ヨッシーが救ってくれる

魔王クッパの谷のコース2

魔の洞窟は、クッパの谷での第一分岐ポイント。

クッパの谷の2番目のコースは、床と天井が動く、細長い洞窟面。

むずかしいのは中盤以降。特に2番目のエリアは通路が非常に狭く、1回の挑戦でクリアするのは至難の技に近いだろう。

ヨッシーに乗ってきていれば、途中ヨッシーの翼で隠れボーナス面へと寄り道できる。

COURSE DATA	
A フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟面
B かくれ面の数	なし
C コース分岐	ある(ヨッシーのつばさ、カギ)
D 難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E 代表的な敵キャラ	ノコノコ、バサバサ



左右に一直線に伸びた通路が、かなり速いスピードで上下に動く。洞窟の上下にある安全地帯を利用しろ。

👉 感覚的には、真ん中のエリアは、床と天井の凸凹を安全地帯として利用しながら進まなくてはならない。後半のエリアはインディを踏んで進む。



洞窟を滑走路にして隠れ面へ。
カギを取るならマントが必要。

この面のカギの隠し場所は、ひじょうに見つけにくい。最後のエリアの★印のポイントで、めいばいマントで上昇しつつ画面の左へ左へと進んでみよう。

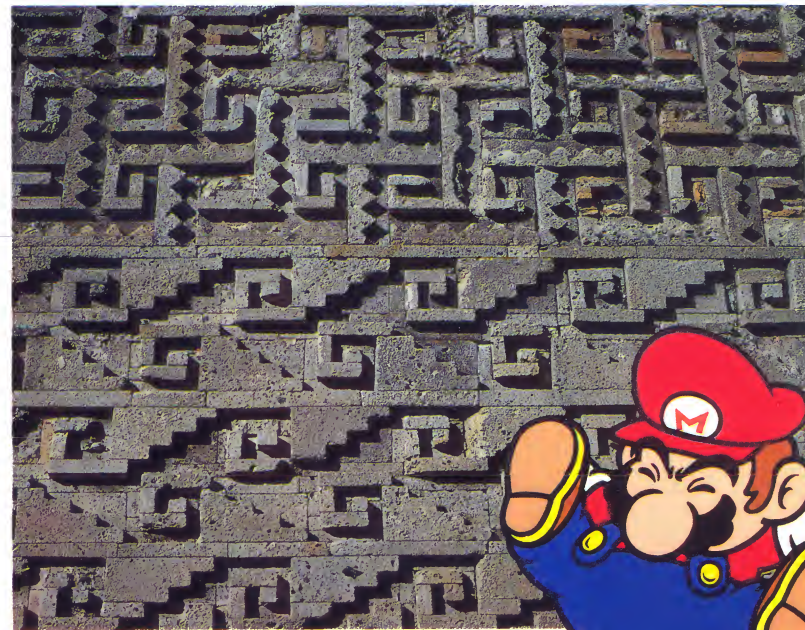
実はこの壁の上は空洞になっていて、マリオは、壁の上をつたって出てきた土管の裏側に出ることができるのだ。

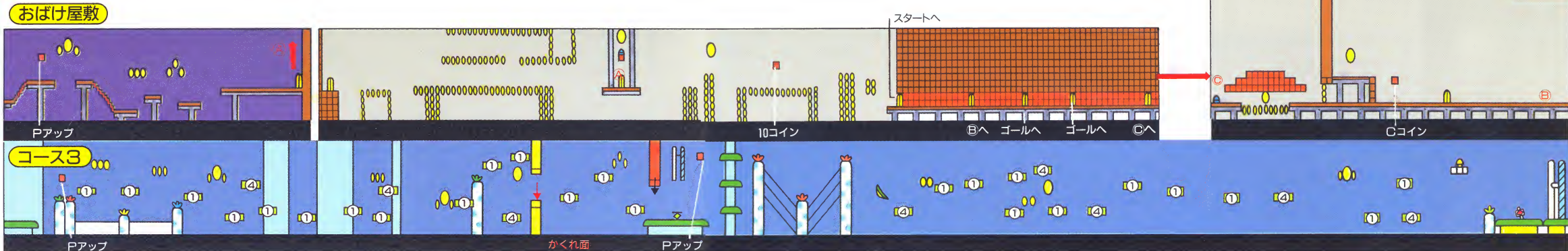
そこには、なんと魔王クッパの谷の皆への秘密ルートを開くカギが隠されているぞ。



▲通路で助走をつけて一気に上へ。そして左へと……。

▼約3画面分左へ戻ると、下にカギのある部屋が!





巨大な城の背後に?
揺れ動く謎の影ひとつ。

魔王クッパの谷のお化け屋敷

広大なお化け屋敷。クリアの決めてはコインの利用法!

最初の部屋は、今までのお化け屋敷とそう変わらないのだが、残りの部屋にはそれぞれちょっとめんどろな仕掛けが施されている。

2つ目の部屋はスイッチブロック。最後の部屋はコントロールコインの使い方が決め手。

コース3へ進みたい人は、2つ目の部屋の右から2、3番目のドアから脱出すればいい。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースcrollのループ面
B	かくれ面の数 なし
C	コース分岐 ある(カギ)
D	難易度 ★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ テレサ



◀2番目の部屋ではスイッチブロックでコインをブロックに変えて、部屋の右側へ移動する。

✿ スwitchブロックを使うと部屋の右側の5つのドアを塞いでいるブロックはコインに変わる。

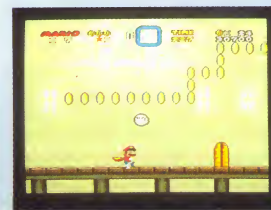


通常のゴールは右から2、3つ目。3番目の部屋へは4つ目のドアから。他のドアはループ。



城への近道はコントロールコインで作ります。

3番目の部屋のドアは2番目の部屋へループしている。ここでは、天井近くにあるカギを取るのが目的。コントロールコインで足場を作れば、城へのルートを開きカギが手に入る。



◀十字ボタンをうまく操作し、階段状にコインを並べる。その後でブロックに変えてやる。

魔王クッパの谷のコース3

カウントダウン型移動リフトで一気に谷を横断して行け!

このコースの最大の特徴は、全面に渡ってカウントダウン型の移動リフトが用意されていること。移動リフトの動く秒数は4タイプあり、そのリフトの配置はマップで示している通り(リフトに書いてある数字が、移動できる秒数)。ここでは、4秒間移動できる型のリフトを多用するのが安全だ。

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 ある(土管)
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

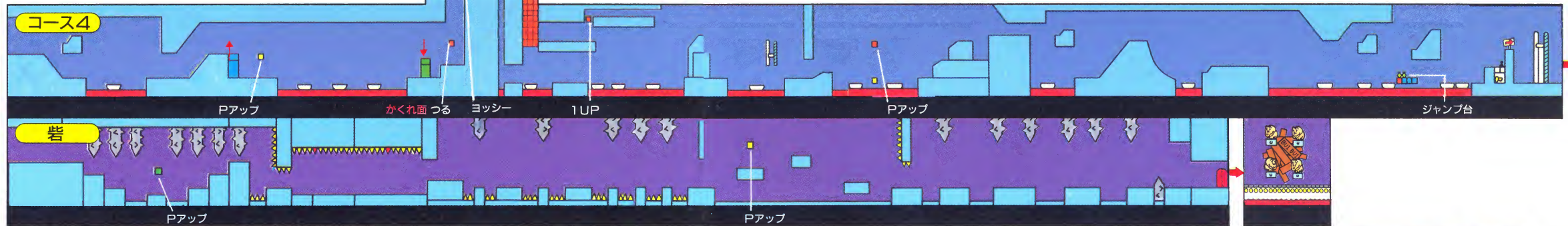


◀途中マグナムキラの攻撃もある。敵をかわず時は、その後でどのリフトに着地するかを考えて行け。

✿ 移動リフトの攻略ポイントは、なるべく秒数の多いものを利用すること。リフトのない地帯

(コース中央のワイヤーがある場所)では敵を倒さない方がラクに進めるはずだ。





谷の奥底深く……
冒険はそろそろクライ
マックスへと突入する！

魔王クッパの谷のコース4

すべての床は溶岩に消える。
パタパタ、ブルとの激戦地帯。

このコースの溶岩の海に浮かんでいる床は、
マリオが乗るとすべて海の中へと消えていく。
ここではパタパタとブルの攻撃をかわし、
どう溶岩の海をクリアするかが課題。ゴール
付近ではパタパタを利用したジャンプも必要。
また、最後に置かれているカギは、スター
ロードの入り口を出現させるためのものだ。

COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールの洞窟
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	ブル



もうひとりの敵ブルは、石を投げてくる
タイミングを注意し、そのインター
バルを狙って通り
抜けていけばほぼ
安全と言える。
無理に倒さなく
ても、クリアする
ことはできる。

足場の不安定な場所でのパタパタ
はけっこうイヤな敵。ほとんどのも
のはジャンプで越す方が安全。



ヨッシーの長〜い舌を
利用してカギを取れ！

このカギはコースにそのまま置かれて
いるから、誰でも見つけることはでき
ます。問題はその取り方。コース途中で
登場するヨッシーをなんとかこの場所ま
で無事に連れてくればカギは取れるぞ。



ヨッシーがいれば、長い舌
を使ってカギを即座に取って
くれるだろう。かなり難しい。

魔王クッパの谷の岩

地響きを立て繰り返し落ちる杭。
微妙なタイミングをすり抜ける！

大きな杭が天井と床から、非常に短い間隔
で出たり入ったり。どうやってこの杭をタイ
ミングよくかわすかが、岩のポイントとなる。
小さいジャンプとマントを利用した(タイ
ミングをとりながらの)柔かな着地。この2
つのテクニックを駆使して進んで行こう。
最後の杭だけは下から突き出てくるぞ！

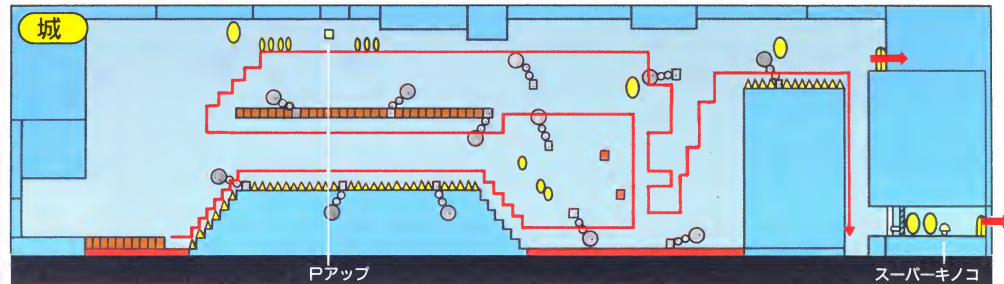
COURSE DATA		
A	フィールドタイプ	フリースクロールのダンジョン
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	なし
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	カロン



杭の攻撃をかわして、岩の奥の部屋に
たどりつけば、おなじみプイプイの登
場。こいつをいつ
ものように回転リ
フトを利用して倒
せば、最後のクッ
パ城の裏口が開く
はずだ。

杭と杭の間には、マリオひとり分
のすきまがある。ここが安全か、床
の形を自印にして覚えるといい。





マリオついに7つ目の城へ
魔王クッパとの戦いは、
すぐそこに迫っている！

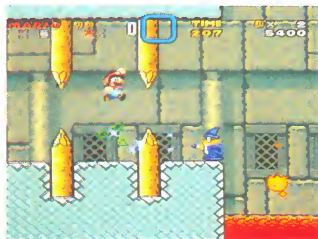
魔王クッパの谷の城

蛇のようにクネクネ動く床
そしてカメックの大群！

クッパの城の前に建つ、もうひとつの城。前半は、移動する床の上でのジャンプテクニック。後半は狭い通路でのカメックとの戦いがポイント。どちらも、限られた場所での細かなアクションが要求される。

蛇のようにクネクネと移動する床の動きについては、マップの中に線で紹介しておいたので、プレイの参考にしてほしい。

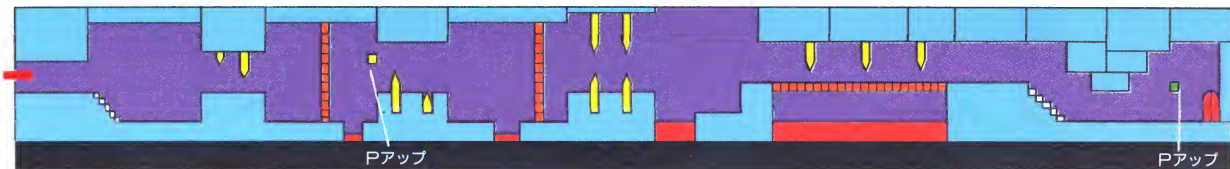
COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールのダンジョン
B	かくれ面の数 なし
C	コース分岐 なし
D	難易度 ★★★★★
E	代表的な敵キャラ カメック、カロン



動く床の上にいる間の敵は、グルグルのみ。ただし、数が多いので、非常に苦労させられることだろう。

床が横に伸びている時は、その長さを有効に使うことも可能だが、かわし方の基本はジャンプか、しゃがみこみ。左右移動にはあまり頼らないように。

カメックの猛攻。狭い場所での戦いは思ったより厳しい。倒すか、放つておくか。決断は早めに！



最初の部屋の出口は2つ。どちらを使っても行き先は同じなのだが、ここでは下の出口を使う方が絶対に有利。最後まで動く床に乗ったままで、溶岩の中に落ちる直前に右に飛び降り、下の出口へと向おう。

ここには中間ゲートもあるし、スーパーキノコも置かれている。この特典を利用しない手はない！

後半の通路を分断している縦並びのブロック。マントがあれば問題はないのだが、それ以外の場合はカメックの呪文を利用して破壊してはならない。

マリオを罠にするつもりでブロックの前でカメックの呪文攻撃を誘う。呪文が飛んできたら、すばやくジャンプしてかわすようにしよう。

コクッパ攻略ガイド⑦ LARRY ラリー



3つのバブルに守られたラリー。溶岩の中に弾き飛ばすには速攻あるのみ！

ラリーはヨースター島のコクッパ、イギーと同タイプ。傾く土台の上から弾き飛ばせばクリアとなる。

3つのバブルは上下にしか動かないので、横の動きでかわせばOK。イギーの時と同じ要領で右に傾いた時に攻撃しよう。

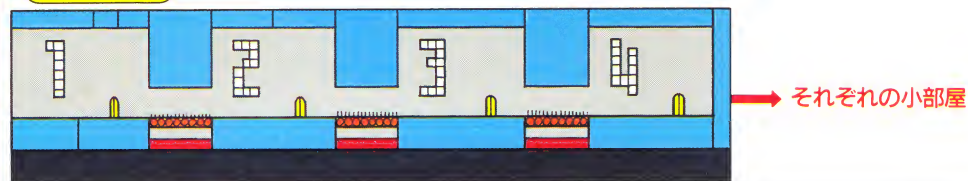
マント Mario の状態でダメージ覚悟の速攻に出るといいう攻略法もあるぞ。

バブルは土台の中央と左右の両端で上下運動を繰り返している。

土台が右に傾いた時が勝負。踏み付けて弾き飛ばしてしまえ！



最初の通路



ついにたどりついたクッパの城
ピーチ姫を救うべく、
マリオの最後の戦いが始まる！

魔王クッパの谷・最後のクッパ城

8つの小部屋を持つクッパ城
あなたはどのルートを通る？

最後のクッパ城は、3つの通路と8つの小部屋からなる非常に大きな建物。

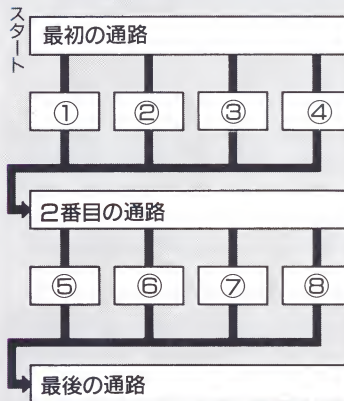
最初と2番目の通路は全く敵が出ないので、小部屋の入り口とでも考えていればOK。実質的な戦いの場所は、2つの小部屋と最後の通路ということになる。

最後、魔王クッパとの対決は、城内ではなく、城の上で行われる。

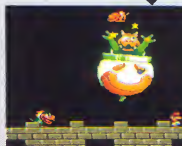


▲最初と2番目の通路には、それぞれ4つずつ小部屋の入り口がある。壁の数字は部屋の番号!!

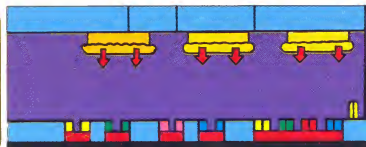
◆クッパ城のルートのつながり



これが小部屋と通路のつながり。
最後の通路を抜けるといよいよクッパとの対決。

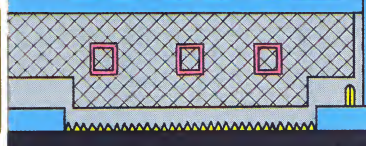


1の小部屋



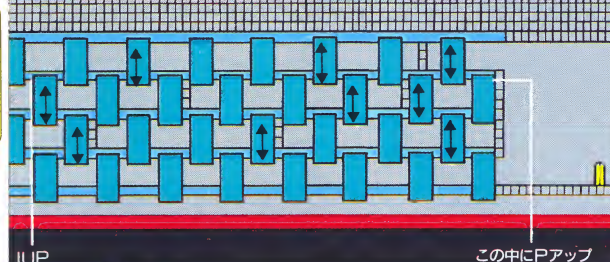
4色ブロックがあれば、1~4の小部屋の中では最もラクな部屋。天井に仕掛けられた大木は3つ。画面の左端で大木をよけながら進んで行けばいいだろう。

2の小部屋



ここもそうむずかしくはない部屋。トラップ自体は、ヨースター島の城で経験した金網と似たようなものだ。4色ブロックを出してない人は、このコースがお薦めだ。

3の小部屋



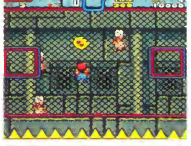
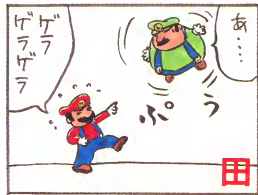
トラップ風ついでに、視界を遮る。けっこう面倒なエリア。ここに挑戦する場合は、なるべく上の段を通るように。最下段の床は最後、出口付近のみ利用すること。

4の小部屋

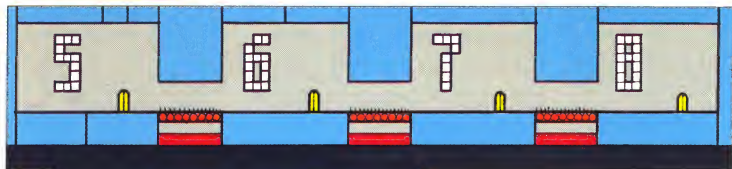


動く床に、パサランがうようよいる。空中でのマリオのコントロールなど、テクニック的にはかなりむずかしい部屋。3の小部屋同様、あまりお薦めできないルートだが……。

⑨のふうせんの巻



2番目の通路



→それぞれの小部屋へ

5の小部屋



かなりのスピードで落ちてくる杭、そしてドッスン。一見かなりむずかしそうだが……。5～8の小部屋の中で最もやさしいのがここ。杭が上に戻り始めたら一気に右へダッシュ。これで大丈夫だ。



7の小部屋



石像クッパが多数出現し、炎をガンガン吐いてくる。この炎をタイミングよくクリアしなくてはならない。ジャンプでよけるより、右へ右へと進みながらかわせ。



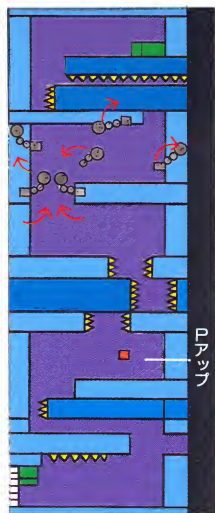
8の小部屋



ここはブルだらけ。このブルは体当たりするだけなので、そう恐くないが……。緑ブロックでマント羽を取ったら、ブルの相手はそこそこにして出口をめざそう。



6の小部屋



ロマン



ここは水中面。左右に動く壁とグルグルはかなり手強い。腕に自信のある人だけ、どうぞ。

最後の通路



魔王クッパの谷の最後の通路

暗闇にひそむ敵をけちらし、魔王クッパとの決戦へ！

通路の最初に置かれているブロックを叩くと、暗闇の中にライトが出現する。

このライトは移動型で常にマリオの頭上を照らしてくれるから、敵を倒しつつゆっくり通路の奥へ進んで行こう。

この通路を抜けると、待望の魔王クッパとの対決が待っている！

クッパは目の前！
暗闇をライトで照らして突き進め。



▲ライトの光が届く範囲は非常に狭い。急がず、ゆっくり。敵の行動をしっかりと見て、着実に倒しながら進め。



▲*HELP/ MARIO*ピーチ姫の声がどこからか……。入り組んだ城の内部へと、今、マリオは降り立った。

大魔王クッパ 攻略ガイド

▼メカクッパを投げつけて攻撃。これを繰り返す。



▲最後は飛行船が激しくバウンドしてくる。



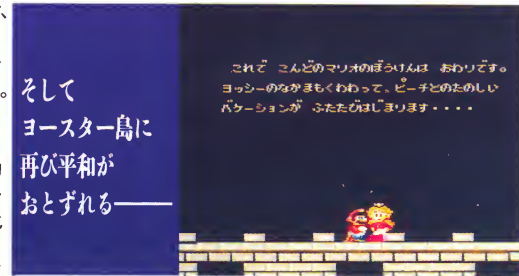
▲クッパの鉄球攻撃。球に当たるとミス。



クッパは飛行船に乗り、いくつかのパターンで攻めてくる。対するMarioの攻撃方法はただひとつ。クッパの援護をするメカクッパを一度踏みつけ、それをクッパに投げつける、というもの（クッパは動き回るので、頭に当たるようよく狙え）。

頭に2発当てるとクッパは一度逃げますが、それはフェイント。完全に倒すには、「頭に2発」を3回繰り返す必要がある。

最初は、上空を左右に揺れ動かだけだったクッパは、ダメージを受けると、しだいに強暴化してくる。途中、ピーチ姫がくられるキノコを取りつつ戦おう！



そして
ヨースター島に
再び平和が
おとずれる——

これで、こんどのMarioのぼうけんは、おわりです。ヨッシーのなごまもくわって、ピーチのためのしいバケーションが、ふたたびはじまります……

マリオVS魔王クッパ
恐竜ランドに平和を取り
戻すため、戦え！ Mario。



Welcome to Star World スターワールドへようこそ!

魔王クッパを倒したあなた。まずは、おめでとう! が、喜んでばかりはいられない。恐竜ランドの中には、まだ大きな秘密が隠されていたのだ。それは、不思議なルートでつながったスターロード。
クッパの谷に来る途中にすでに片鱗を見た人も多いだろうが、ツアーガイド part 2 で、

その謎を説き明かしていこう。
ちなみにスターロードへの入り口は5カ所。恐竜ランドとスターロードのつながりは下で示している通り。
このスターロードへの地表の入り口を開くカギのありか(または方法)は、133ページで紹介している。それでは、楽しい旅を!

スターロードの5ヶ所の入り口

スターロード2
バニラドームの西



スターロード3
チーズブリッジの南



スターロード4
迷いの森の岩の西

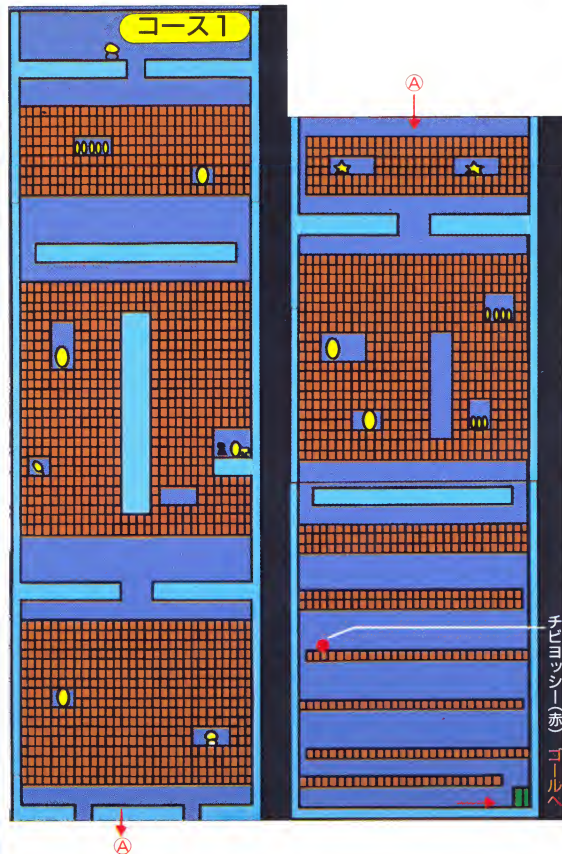


スターロード1
ドーナツ平野の南



スターロード5
魔王クッパの谷の北西





ネイティブスターのコース1

ぎっしり詰まったブロック面。その中にアイテムがズラリ!

最初のスターロードは、ある種のサービスコース。スーパーキノコで大きくなってブロックを壊しつつアイテムをガンガン取っていく。伝説の3色ヨッシーのタマゴもある。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの洞窟
B	かくれ面の数 なし
C	コース分岐 ある (カギ)
D	難易度 ★☆☆☆☆
E	代表的な敵キャラ バタバタ

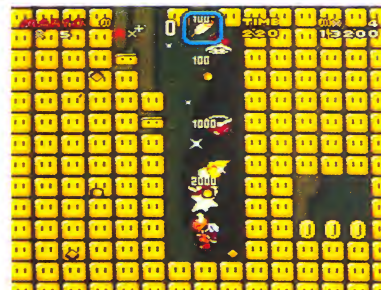


スーパースターで敵をガンガン倒し、今までのストレスを総放させるという楽しみ方もある!!

ネイティブスターのコース2

スタート直後、Bスターが出現

チビヨッシー(青) 無敵状態でとるとスター



カギを取るとコース2へのルートが開かれる!

スタートでスーパーキノコを取ったら、右端のブロックをスピジャンプで破壊し続ける。これでカギのある場所に行けるはず。カギを取るとコース2へ!

ネイティブスターのコース2

スターワールドの水中面。ここにも伝説の3色ヨッシーが。

グースカ、ブクブクが数多く出現するが、伝説の3色ヨッシーがいれば、ほとんど問題なく進めるコース。カギは土管の下の通路を抜けたところに隠されている。

COURSE DATA	
A	フィールドタイプ フリースクロールの水中面
B	かくれ面の数 なし
C	コース分岐 ある (カギ)
D	難易度 ★☆☆☆☆
E	代表的な敵キャラ ブクブクとグースカ



コースの右端にある土管。その下をかくぐって…。

カギはゴールへ続く土管の下の狭い水路の果てにある。この狭い水路は、敵もいないので、ひたすら日ボタンを連打していればなんなく行けるはずだ。

マントで天高く舞おう！
伝説のヨッシー！
ーとともに
マリオは
星の世界へ！

コース3



コース4



ネイティブスターのコース3

目の前にゴール、天空にカギ
雲マリオで天まで昇れ！

この面の敵はジュゲムとトゲゾー。まず、銀スイッチでトゲゾーをコインに変え、ブルブロックをジュゲムめがけて投げ上げる。後は、残った雲に乗って上空へ。ブロックのすきまを抜けて、左がカギ、右がカギ穴だ。



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	なし
C	コース分岐	ある(カギ)
D	難易度	★ ★ ☆ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	ジュゲム



カギはブロックの中に！

上空についたら、ハテナブロックをパンチ！これでカギは手に入る。あとはカギ穴に行くだけ。



▶このハテナブロックの中にカギが隠されている。

ネイティブスターのコース4

パタパタが星空を跳ねる
スターワールドの遊園地！？

ここはスターワールド最大のコース。段差もかなり激しく、カギのある場所もかなり遠いので、自信のない人は伝説のヨッシーの力をかりて進む方がいいだろう。この面のカギはマントか甲羅を利用して出すことになる。



◀空にはかなりの数のパタパタがいる。ヨッシーがいれば敵を食べたり、炎攻撃で敵を倒したり、かなりラ。

COURSE DATA

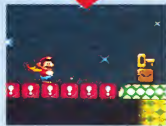
A	フィールドタイプ	フリースクロールの空中面
B	かくれ面の数	なし
C	コース分岐	ある(カギ)
D	難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E	代表的な敵キャラ	パタパタとノコノコ

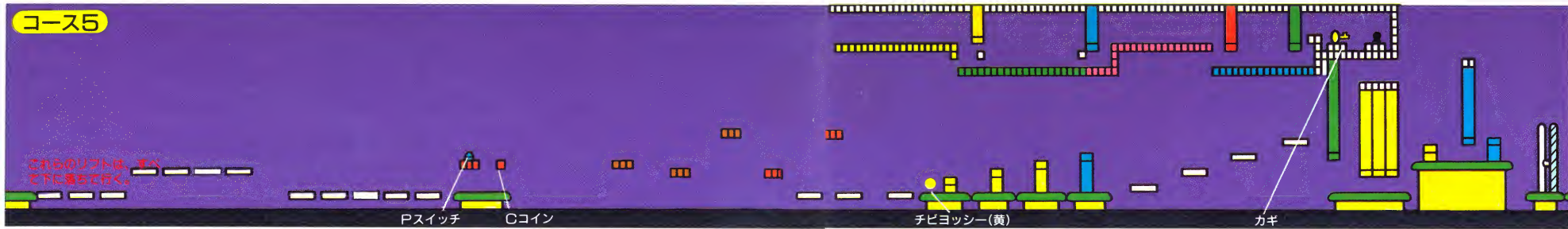


カギを出すための甲羅は近くに用意されている。

カギは赤ブロックの床の右に隠されている。マントがある時はマントで、ない時は甲羅をぶつけてカギを出そう。

そのための甲羅は左上のブロックに置かれているはずだ。





遙か彼方に5つ目のカギが！
スターワールドの最後を飾る難関コース。

ネイティブスターのコース5

空中の敵をかわし、遙か上空の秘密エリアをめざせ！

5つあるスターワールドの中で、最も難易度が高いのがこのコース。前半は落ちるリフトの連続となっているし、カギを取るにもマントは必需品。

コントロールコインとスイッチブロックのある場所がクリアのカギを握っている。



▼落ちるリフトとパタパタの大群。マントで着地のタイミングをはかりながら進まなくては、クリアは望めない！



コントロールコインを使い、上空へ滑空するのだ。

上空にあるカギを取るには滑走路が必要。コントロールコインを横一線に出し、スイッチブロックでブロックに変える。これでマントマリオの滑走路が完成。



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	なし
C) コース分岐	ある(カギ)
D) 難易度	★ ★ ★ ☆ ☆
E) 代表的な敵キャラ	パタパタとノコノコ

★ スターロードの入り口はこちら

ここでは恐竜ランドからスターロードへのルートを開くカギのありかを紹介しておこう。そのキーポイントは、下の5カ所。いくつかは、ツアーガイドのページでも示しているので、そちらも参考にしてほしい。

パニラドームの西!



パニラドームの秘密コース1の中央・左の壁から出ている土管の中へ入る。別のゴールが入り口。入るにはマントが必要。

まよいの森の岩



迷いの森の岩は、ごく普通に突破すればOK。ツアーガイドを読んで、迷わず岩まで行ければ、あとはパイプを倒すのみ。

ドーナツ平野の南!



隠れ屋敷のかくしドアにスイッチを使って入る。そしてアトミックレサをブロックをぶつけて倒すと入り口が出現。

チーズブリッジの南



ソーダの湖では普通にゴールを切るだけ。どちらかというと、チーズブリッジでゴールの後にある別のゴールを見つける方が重要だ。

魔王クッパの谷の北西



コースのゴール直前に置かれているカギを取れば、スターロードの5が出現。ここまでヨッシーを連れて来ればカギは取れるはず。



果てしないワールド
星の世界の後にも
まだまだ謎が……

スターワールドでネティブスターの1~5をクリアしても、マリオワールドはまだまだ終わることを知らない。

ネティブスターのあるコースのカギを取ると、新たなルートが開けるはず。

ここに一歩足を踏み入れると……。そこにはマリオの名プレイヤーのために用意されたスペシャルゾーンが待ち受けている。

このスペシャルゾーンはその名の通り特別なゲームワールド。中には、もはや難易度ととう言葉を越えているものすらある。

スペシャルゾーンは8つ。ここでは、1画



真ん中に見えるのがスペシャルゾーンへの入り口。覚悟を決めてゾーンの中へ入ってこい。

面ずつではあるが、その様子を紹介しておく。

ゾーンの中には、あなたたちプレイヤーへのスタッフからのメッセージなども見ることができる。気を引き締めて、マリオワールドの最強にして最大の難関エリアにチャレンジしていただきたい。

むずかしいが、驚きいっぱいのもうひとつの冒険がここにあるはずだ。



スペシャルゾーン1 おたのしみコース



難易度 ★★★☆☆

バナヤシジャンプブロックを使った縦長のコース。ミニでは究極のジャンプテクニックを要求されることだろう。

スペシャルゾーン2 おたのしみコース



難易度 ★★★☆☆

パワーバルーンをいくつも利用し、バルーンマリオとなって長い谷を渡る。その間、敵の猛攻が絶え間なく続く。

スペシャルゾーン3 マリオスタッフもビックリコース



難易度 ★★★☆☆

ON/OFFスイッチが数多く用意されている。障害物をクリアするには、どのスイッチを押せばいいのか?!

スペシャルゾーン4 マリオスタッフもビックリコース



難易度 ★★★★★

氷の面で敵が精出。コース中ずっと、攻撃とジャンプに微妙なタイミングが要求される。特に難易度が高いコース。

スペシャルゾーン5 スーパーマリオのためのコース



難易度 ★★★★★

砂漠をイメージしたコース。敵は植物が多く、かなりいやらしい攻撃を仕掛ける。タイトル画面は実はここ。

スペシャルゾーン6 スーパーマリオのためのコース



難易度 ★★★★★

ここは全面が土する不思議なコース。スーパーファミコンのハードの性能に感嘆させられるゾーンでもある。

スペシャルゾーン7 マリオスタッフもビックリコース



難易度 ★★★★★

とにかく敵の攻撃が激しい。攻撃とかわしのテクニックの総合力が試される恐怖のゾーンといえるだろう。

スペシャルゾーン8 マリオスタッフもビックリコース



難易度 ★★★★★

このコースをクリアすれば、あなたはチャンピオ。製作スタッフのみなさんもあなたには脱帽するはずですよ……。

スペシャルゾーンの向こうには?

あなたがこのスペシャルゾーンをすべてクリアしたとすると、そこには、今まで以上に大きな驚き待ち構えているはず。

それは何か? ここではあえて紹介しません。マリオワールドの奥の奥に隠されている秘密を、さあ自分の指で説き明かして下さい。

TOTAL DIRECTOR
TAKASHI TEZUKA

MAP DIRECTOR
HIDEKI KONNO

COURSE DIRECTOR
KATSUYA EGUCHI

PROGRAM DIRECTOR
TOSHIHIKO NAKAGO

PLAYER AND SYSTEM PROGRAMER
TOSHIO IWAWAKI

OBJECT PROGRAMER
KAZUAKI MORITA

BACK GROUND PROGRAMERS
SHIGEHIRO KASAMATSU
TATSUNORI TAKAKURA

MAP PROGRAMER
TATSUO NISHIYAMA

COURSE EDITOR
YOSHIHIRO NOMOTO

EIJI NOTO
SATORU TAKAHATA

SOUND COMPOSER
KOJI KONDO

C.G. DESIGNER
SHIGEFUMI HINO

SPECIAL THANKS TO
KEIZO KATO

HIRONOBU KAKUI
YOICHI KOTABE

TAKAO SHIMIZU
YASUHIRO SAKAI

MIE YOSHIMURA

PRODUCER
SHIGERU MIYAMOTO

EXECUTIVE PRODUCER
HIROSHI YAMAUCHI



thank you!!



YOUR

マリオワールドに存在する膨大なコース・ポイント。そのほとんどすべてのマップを見終わったあなたは、ワールドの基本的な成り立ちを知ったはずである。

EYES

このコーナーでは、それらの基本を一步進めた知識を紹介。すべてのワールドのつながりと、覚えておくと役に立つテクニックをわかりやすくまとめておく。

ONLY

スターロードを中心に 世界観を把握しよう



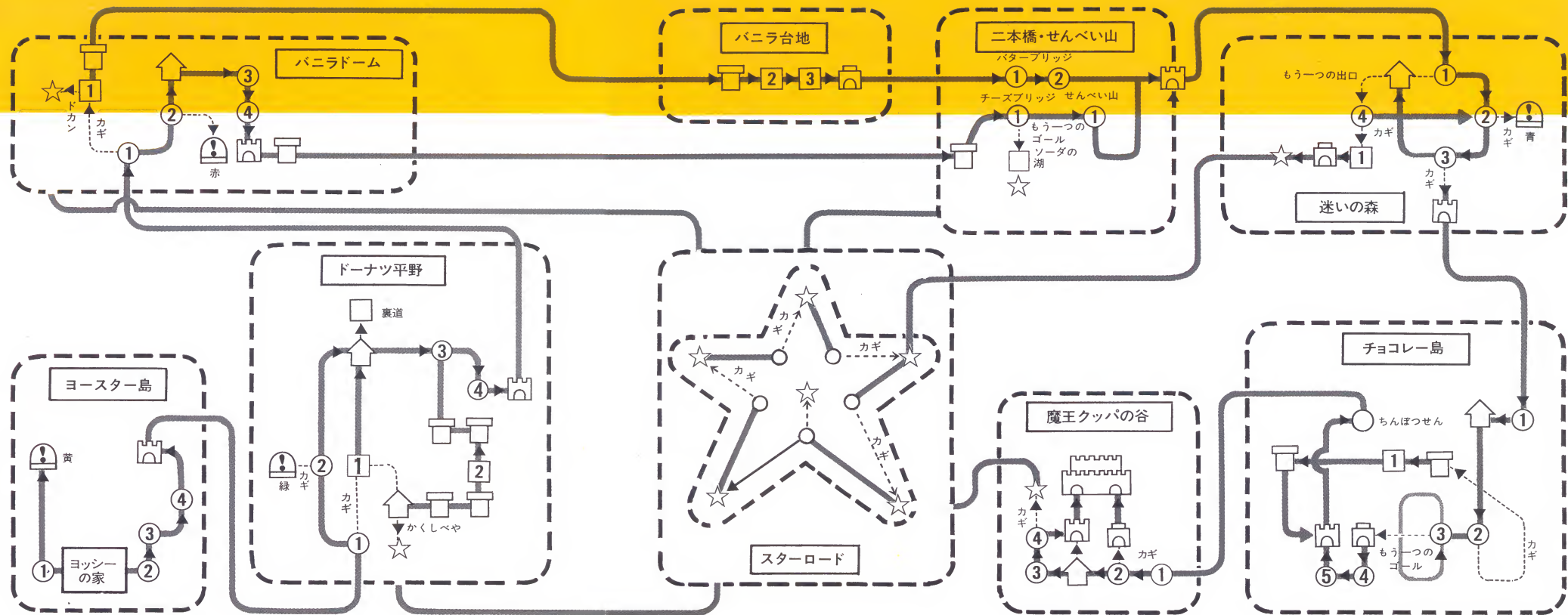
マリオワールドの各コースのつながりを一目でわかるようにまとめると、右で紹介しているようなマップができあがる。

こうしてワールドを眺めると、スターロードがワールド全体の中心に存在し、様々なエリアを結びつけていることがわかるだろう。

スターロードを近道として利用すれば、魔王クッパの城へ非常に早く着くこともできる。

■表の見方

通常のコース番号は丸、秘密のコースの番号は四角で表記している。コース間の矢印は、コースのつながりを示したもの。実線は、通常のゴールを切ると出現するルート。点線はそれ以外のクリア方法で出現するルート。

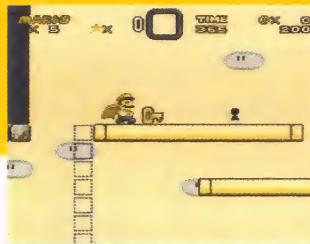


発見！ 最短攻略ルート

かつてのマリオシリーズでは、ワープゾーンや笛と言った、ショートカットの為の仕掛けが用意されていたが、今回はスターロードがその役割を果たしている。しかし、従来のシステムと決定的に違うのは、それ自身がコースとして独立し、コースをクリアしないとワープが完了しない点だ。しかも、その難易度は決して低くない。つまり、技術の向上無しに近道は出来ないと言うことだ。全てのコースをトレースする目標を達成した上級者諸君！、下記の最短コースもまた、あなたの挑戦を待っている。

- ヨースター島のコース 2
- ヨースター島のコース 3
- ヨースター島のコース 4
- ヨースター島の城
- ドーナツ平野のコース 1
- ドーナツ平野の秘密コース 1
- ドーナツ平野の隠れ屋敷
- スターロードのコース 1
- スターロードのコース 2
- スターロードのコース 3
- スターロードのコース 4
- クッパ城

最短攻略の11コース



▲ドーナツ平野①ではカギ穴からコースをクリア。マントがあれば確実に緑ブロックがあれば、さらに簡単だ。

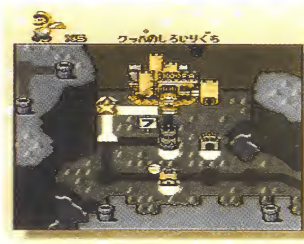


▲ドーナツ平野隠れ屋敷。第二の部屋の、右上にある隠し扉をPスイッチで出現させて、Aテレサの部屋へ。

それでは具体的にコース分岐のわかりにくいポイントを紹介しよう。ドーナツ平野隠れ屋敷では第二の部屋中央で、つるを出すところが気付きにくい。つい、目の前の扉に入ってしまうので注意。スターロードのコースは、全てカギ穴を見つけないとクリアできない(次のスターロードへ進めない)。本文のマップを参照してほしい。ところがコース4は、緑赤ブロック無しにはほとんど不可能。方法はただ一つ、コース2へ戻り、ヨッシーを連



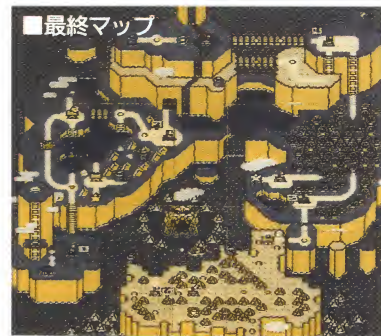
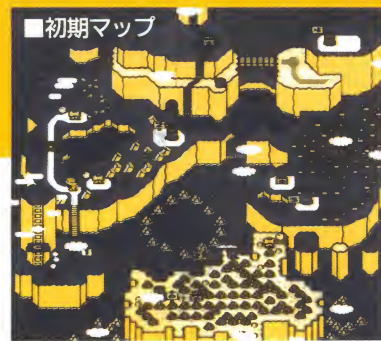
▲スターロードでは、コース1~4をクリアしなくてはならない。4は四色ブロックなしでは超難易度。



▲スターロードからクッパ城入口のすぐ西へ。わずかにコースのクリアでここまでたどり着いた。

れてくること。幸いコース4には豊富なパタパタがいる。甲羅を口に含み羽を生やして、カギ穴のある台座までまわりこもう。このとき一つだけ注意することは、カギの隠されたブロックを叩くため、ヨッシーに緑甲羅を飲み込ませておくこと。甲羅をぶつけないとカギがとれない。

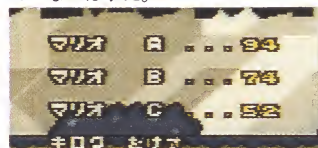
コースクリア後 変化するワールドマップ



各コースをクリアすると、その度地形が変化する。道が伸びたり、山が隆起したり。あなたのマップと最終マップを比較してみよう。

セーブデータ 数値の秘密

この数字はそれまでにあなたがクリアしたコースの「出口」の数を示す。つまり、マップ画面上で赤く点滅しているコースは、この数字(出口の数)を2つ持っていることになる。例えば最初のセーブポイント、かっぱ山の黄色スイッチへ最短ルートで行った場合、コース1、黄色スイッチの宮殿と2つの「出口」をクリアしたことになるので、セーブデータの数値は「2」となる。つまりこれらの数値は、恐竜ランドのいかに隅々までを冒険したかのバロメーターと言う訳。参考までに最大値は「96」。まだまだあなたの冒険は終わっていないはずだ。



▲いずれ劣らぬ高い数値。マリオAは完全攻略にあと一步。



▶最初はみんな「ハジメカラ」。さあ初めの一步を踏み出そう。



▲「キノコシテツツケル」この度にとのくらい数値が増えたか確認したい。ちなみに、前ページで紹介した最短ルートの数値は「11」。

パワーアップアイテム 出現の法則

スーパーキノコ、ファイアフラワー、マント羽根、この3種の出現法則は実に単純明解。

- 1: 黄ブロック(黄スイッチを押して出現)は全てスーパーキノコ。
- 2: 緑ブロック(緑スイッチを押して出現)は全てマント羽根。(チビマリオでも…)
- 3: その他は、そのコースで有効なアイテム、ファイアかマントどちらかがあらかじめ決まっていて、それ以外出ない。ただし、チビマリオのときは全てスーパーキノコ。

連続1アップのシステムと代表的ポイント

1UPの仕組みについては、既に本文中で述べているが(P23)、ここでは具体的な事例を紹介しよう。まず、無敵スターによる連続1UP/迷いの森コース1、スターロードのコース2。銀色Pスイッチによる敵コイン化連続1UP/バナラ台地の秘密コース2。実例は下記の通り。それぞれ本文中の該当ペ

迷いの森のコース1 P84

①中間ゲート直後の透明ブロックでスターを取る。タイミングは、羽根の時に叩けばスターに変化する。無敵になったら右へダッシュ。

②Yダッシュしながら途中の敵を全て倒しUターン。左へ急いで戻る。スターを出したブロックも通り越して、ひたすら左へ。

③ハナチャンの大群に無敵状態で突っ込めば、ここからは連続で2UPする(連続で8匹以上倒していること)。1回に約12~13UP/

ージを参照し、より確実に、1UPでも多く獲得して欲しい。今回のゲームには、こうした1UPポイントが数多く存在する。他にも独自のポイント開拓に挑戦してはどうか。

まだまだあるぞ 突然の1UPポイント

ゲーム中に突然1UPキノコが出現(脈絡も無く)した事が無いだろうか? 実はこのゲームでは、コース上の定点4つをある順番

バナラ台地の秘密コース2 P68

①コースのほぼ中程、段差の中にトゲゾーが大挙しているポイント。段差上のブロックの左から3番を叩くと、銀色Pスイッチが出る。

②このPスイッチを踏むと、敵がコインに変わる。とりあえず目の前のトゲゾーが変化したコインを全て取り、Uターンして左へ走る。

③しばらく敵(コイン)の無い草原を走り続けると、坂の途中にコインがザクザク。連続10個目以降は全て3UP。15~20UPの大収穫。

④コース上の任意の4点を、決まった順番で通過すると、突然1UPキノコが出現する。ゲーム全体に14ヶ所存在する。

で通過すると、1UPキノコが出現するポイントが14ヶ所存在する。本文中にもいくつか紹介したので、興味のある方は、お試しあれ!

スターロードのコース2 P128

①スタート直後、コース上空から降ってくるスターを取り、無敵に。ヨッシーを持つと敵を食べてしまうので、持たずにぐんぐん右へ。

②敵を倒すことよりも進むことを最優先で、次の連続スターまで力の限り泳ぐ。スターを取り再度無敵に。今度は敵を倒しながら右へ。

③このコースは敵には不自由しない。グースカの大群を蹴散らして連続1UP。スターロードでの貴重な補給基地となる。5~10UP。

マリオアクション 基本中の基本

何を今さらと、思われるかもしれないが、ここではマリオの基本的な動きに注目したい。ジャンプの高さや幅は、感覚的に覚えてしまうのが一番良いが、デジタルな数値を知識として知っておくことは、決して無駄にはならない。ギリギリに追い詰められた状況で、冷静な判断力を求められる時にこそ役に立つ。

④小ジャンプ/Bボタンを素早く押す押しっぱなしにしない。低いジャンプが出来る。天井に障害物が有る時などに有効。高さ約1キャラ分

④大ジャンプ/Bボタンを押して指を離さない(押しっぱなしにする)。高度を稼ぐだけでなく、滞空時間も長く得られる。高さ約2キャラ分

ゲーム後半は、かなりアクロバチックなジャンプテクニックを要求される。大小ジャンプを使い分けられないと苦勞をするぞ。

④ショートジャンプ/十字キー入力のみの助走し、ジャンプすると、低空短距離移動。幅の短い台が連続する地形で有効。左右に5キャラ分移動

④ロングジャンプ/Yダッシュで助走してジャンプ。高度長距離移動。幅の広い谷などで有効。左右に8キャラ分移動

④Yダッシュで離陸姿勢に入るのは、約1画面の助走。

秘技 ヨッシージャンプ!

⑥ボタンでヨッシーごとジャンプし、空中で(A)ボタンを押すと、ヨッシーのジャンプ力+マリオのスクリュージャンプの高度がかせげる。こんなので使うの? と言うなかれ。実は意外と応用範囲が広い。例えば、甲羅を上へ投げないと、叩けないブロックなど、

④ヨッシーに乗った状態でBボタンを押す。空中でAボタンを押すと、通常の約2倍の高度を記録。ゴールバーなどで使えるかもしれない。

このテクニックで全てフォローできる。さらに、助走をつければ一画面以上の高度を記録。(静止ヨッシージャンプは約一画面の高度)三角ブロックと組み合わせれば、無敵のジャンプ力を発揮できる。ちなみにドーナツ平野のコース1のカギ穴へは、このテクニックでも行ける。ゴールバーへの応用も研究課題だ。

マリオのマントは最高のシールド

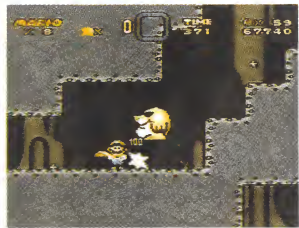
マントは本当に便利だ。このゲームの上手下手は、マント使いの達人か否かと言っても過言ではない。ここでは、攻撃的防具として、マント回転の有効な利用法を再確認したい。



▲自分で蹴っ飛ばした甲羅が、不意にはね返って来た時。



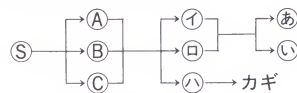
▲マントで弾き返し、空中に跳ね上げ、それをキャッチすることも。



▲インデューに襲われた時も、マント閃！見事に弾き飛ばした。P26と32を参照し、マントで倒せる敵を把握して置くことを勧める。

知りたがりのあなたにチョコレート島②の法則

チョコレート島のコース2は、別名「生きてあるコース」。獲得コインの数や、通過タイムによって、コースのパターンが変化する。秘密コースへの分岐（カギ）にも関係しているので、簡単に解説しておこう。コースの種類と法則は下記の通り。

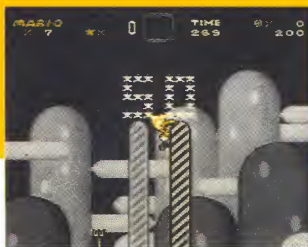


●コースの特徴

- ⑤：スタートコース A：坂道の連続
- ⑥：ドラボン、ジャンプ台 C：マント羽根
- ⑦：シャボンにキノコ ⑧：ライトがある
- ⑨：ブル多数、カギ ⑩：ドラボンとゴール
- ⑪：Pスイッチとゴール

●条件

- ⑤→A/⑤でコイン1~8枚取る
- ⑤→B/⑤でコイン9~20枚取る
- ⑤→C/⑤でコイン21枚以上取る
- ⑦/残りタイム1~234で通過
- ⑧/残りタイム235~249で通過
- ⑨/残りタイム250以上で通過
- ⑩/ドラゴンコイン3枚以下の場合
- ⑪/ドラゴンコイン4枚の場合



▲ゴールの際、飛行アイテムを持っているかどうかで、ポイント差は歴然。ヨッシー+青甲羅がベター。

ゴールバーで50ポイントを出す方法

50ポイントの出る幅は非常に狭い。適当なタイミングで出せたとしても、それはマグレだ。まず有効な方法として、飛行アイテムは持っていた方が良い。それもできるだけ空中制御の効く物を。目安として、バーが上から二番目のストライプにかかった所で切ろう。悪くても40ポイントは出せるはずだ。後は、同じコースを何回かクリアする間に、自分の得意な立地条件のコースを持つことだ。どのエリアにも、高ポイントの出しやすいコースが必ず存在する。参考までに、50ポイントでゴールすると3UPすることも記しておこう。

ひげおやじは 世界を 征服 するか?

海のむこうのファミコン事情
ひげをはやしたおじさんといえば、そう、彼だよ。その彼が今、アメリカで大人気なんだって。えっ、どれくらい人気があるのかって？ そうだなあ、たとえばねえ…。
(146)

N. Y. の新年を飾ったマリオ

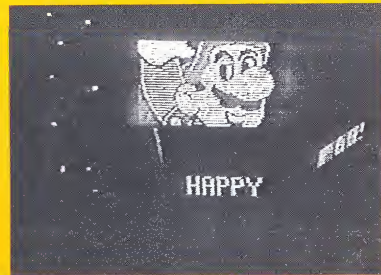
まもなく年も明けようとする1989年12月31日、ニューヨークの繁華街タイムズ・スクウェア。時計の針が0時に迫り、巨大な電光掲示板に映し出される「10、9、8…」の数字に合わせて、集まった何千人もの群衆がカウント・ダウンの大合唱だ。「…2、1、0… A HAPPY NEW YEAR!」の大歓声の中で、電光掲示板に現れたのが、おなじみのマリオ。アップになったマリオが愛敬のあるウインクを決めたところで、「SUPER MARIO BROS. 3」のタイトルと「Nintendo」のロゴが、新年のニューヨークの夜空に光り輝いた…。アメリカでの、ここ数年のマリオとニンテンドーの人気ぶりを象徴的に表した出来事である。

マリオ全米制覇への軌跡

京都に本社をおく任天堂が、「ドンキーコング」などの業務用ビデオゲームの米国での販売のために、ニューヨークに現地法人を設けたのが1980年。82年にはシアトルにNintendo of America (N.O.A.)を設立。

そして85年にはニューヨークでNESのテスト販売を始める。(NESとはNintendo Enter-

tainment Systemの略で、アメリカ版ファミコンのこと。ただしファミコンとの互換性はなく、デザインも異なる。)このテスト販売が好調だったため、86年には全米に販路を拡大し、翌87年には早くも米国玩具協会のセールスナンバー1に認定されている。その後NESの売れ行きは、数年前の日本のファミコンブーム以上の爆発的な伸びを示し、88年のクリスマスには全米のおもちゃ屋にNESを求める長い列ができたことから、「ニンテンドー・クリスマス」との呼び名さえ生まれた。その88年中にNESの普及台数は一挙に1千万台を突破、89年度には、1年間で947万台という驚異的なセールスを記録し、元祖日本をあっさり追い抜いてしまった。90年に入ってもそ



▲TV中継を通じて全米にも手をふるマリオ。1990年のアメリカは、マリオのスマイルで年が明けた。



▲ワシントン州はシアトル近郊にあるニンテンドー・オブ・アメリカの本社。NES人気の総本山といえる。

の勢いは衰えを見せず、9月末の時点で累計2603万台という驚くべき数字となっている。

ソフトの方も300種類以上、約1億8千万本と、日本の約1億9千万本には及ばないものの、追い越されるのは時間の問題。「ニューズウィーク」誌も特集を組んだほどの、このニンテンドー・ブームのすごさがおわかりいただけるだろう。

もちろん、数あるソフトの中でも、人気・知名度ともにマリオがダントツを誇るのは日本以上である。第一弾の「スーパーマリオブラザーズ」は、NESとパッケージで販売されていることが多いこともあって2060万本(ノ)。日本ではカセット・ディスク合わせても

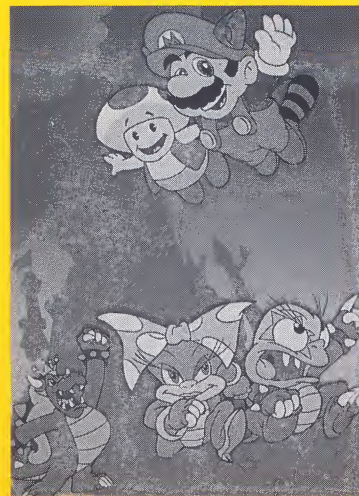
638万本だから、優にその3倍を越えている。さらに「マリオ2」(内容は日本でのマリオ2ではなく、「夢工場ドキドキパニック」のキャラをマリオに変えたもの)、「マリオ3」を合わせると、なんと合計3千万本のマリオが全米の家庭で跳びはねているのだ。

ここまでくると、当然マリオ人気はゲームの中だけにとどまらない。現在、毎週3本のマリオ番組がTVで放映されているほか、マクドナルドはマリオを使った日米同時キャンペーンを展開している。(日本ではスーパーファミコンが当たるのに対し、アメリカではGOOMBA(クリボー)やKOOPA(クッパ)の人形がもらえる)。はては、ハリウッド

で実写版スーパーマリオブラザーズ映画化決定!? なんていう噂も聞こえてきて、マリオが既にミッキー・マウスやニンジャ・タートルに匹敵するアメリカの国民的キャラクターに成長していることは、疑うべくもないのだ。おそろべし、ひげおやじ、である。

NESをとりまくメディア環境

かつて日本では、ファミコン・ブーム最盛期の頃、あまたのファミコン雑誌や攻略本が



▲テレビで放映されているマリオのアニメの一場面。コックッパがかわいい。



▲マリオを使ったマクドナルドのCM。Mのマークがマクドナルドにぴったりだ。

世に出回ったが(もちろん今もあるし、この本もその一つだ)、アメリカではどうだろうか。アメリカにもNES専門誌はある。その名も『NINTENDO POWER』。N.O.A.自らが発行するこの雑誌は、NESに申し込み書を同封したことから飛躍的に部数を伸ばし、現在隔月間で230万部、91年からは月刊化し300万部を売ろうという超人気雑誌である。内容は、人気ゲームのかなり丁寧な攻略法を中心に、新作情報、読者から寄せられたハイスコア・ランキングなど、英語であるという

ことを除けば日本のゲーム雑誌とそう印象は変わらない。日本と大きく異なるのは、N.O.A.自身がこれだけ多数の雑誌を発行して、ユーザーに対する情報のバック・アップを行っていることだろう。アメリカでも最近になって雑誌のマーケットとして子供が注目され始めているが、まだまだ日本ほどふんだんに子供向けの情報があふれているわけではない。その意味で『NINTENDO POWER』は、NES人気を支える上で重要な役割を果たしていると言える。この『NINTENDO POWER』がNESユーザーへの情報サービスの片輪であるとするならば、もう一つ、NESには日本にはないシステムがある。それは、電話によるゲーム・カウンセリングだ。N.O.A.のオペレーション・センターには、200人にも及ぶゲーム・カウンセラーが24時間3交代制でゲームに関するあらゆる質問を受け付けている。子

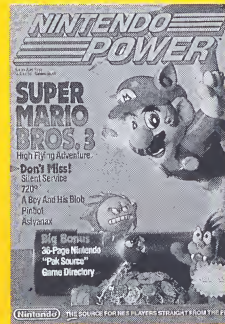
供からの質問を受けると、質問内容がホスト・コンピュータで検索され、どんなゲームに関するものでも即座に答えられる仕組みになっている。データにない質問も、もちろんOK。200人のカウンセラーは、「このゲームならあの人」という風に、それぞれが特定のゲームを知りつくしているから、大抵の質問には答えられるのだ。そして新しい質問は、ただちにコンピュータにデータとして蓄積されていく。

このゲーム・カウンセラーは、今や子供たちのあこがれの職業になっているという。一週間に約50万本もの電話がかかってくるということからもわかるように、このゲーム・カウンセリング・システムもNESの人気拡大に大きく貢献していることは間違いない。

めざせ、全米チャンピオン!

このように、N.O.A.が主導をとって、プレイヤーに親切にフォローしている点が、アメリカでのNES人気を裏打ちしていると言えるが、最後に「ニンテンドー・パワーフェスト1990」についても触れておこう。「パワーフェスト1990」とは、1990年の春から全米30都市以上で行われている、いわば全国ゲームチャンピオン大会。巨大なマリオの人形が出迎

えてくれるこのイベントでは、新作ゲームがプレーできたり、先に述べたゲーム・カウンセラーたちが質問に答えてくれたりするが、何といてもハイライトはニンテンドー・ワールド・チャンピオンシップだ。参加者は制限時間内に「マリオ」「テトリス」「Rad Racer」(日本名は「ハイウェイ・スター」)の3つのゲームの得点を競い合う。そして各都市の上位3名は、この12月にフロリダで行われる決勝大会に進出し、そこで栄えある全米チャンピオンが決定するのである。既に何十万人という子供達を集めているこのイベントが、ますますニンテンドー人気を盛り上げていることだろう。



▲「ニンテンドーパワー」のマリオ3特集号。(90年3・4月号)



▲「パワーフェスト1990」の会場。この本が出る頃には、全米チャンピオンが決定しているはずだ。

※

※

というような訳で、とにかく今アメリカではNESとマリオが絶大な人気を誇っているのである。幸運にも日本のぼくたちは、こうして一足お先にスーパーファミコンとマリオ4を手にして次世代へと突入しているわけだが、いずれはアメリカも、そして世界の他の国々も後を追っかけてくるに違いない。そしてマリオはそのシンボルとして、きっとこれからも世界を駆けめぐりつづけることだろう。マイクロチップのつたTVゲームの伝道師。カッコいいおやじだ。ルイージにも、がんばってほしい。

こんなに
あるって
知ってた!?

MADE IN U.S.A なマリオたち



そんなわけでアメリカでも大人気のマリオ。当然、マリオくングッズも山ほど出ているのだ。ここではその中の一部を紹介しちゃおうというわけだが、それだけではない! このページを見終わったら次のページも見よう。ちょっといいぞ。



▲アイスクリームやらキャンディーやらケーキやらナプキンやら皿やらコップやら鉛筆やら袋やら意味不明のものやら。とにかくいっぱいあるのだ。
(150)



▲マリオのパンツァを着てマリオの人形を抱きマリオの布団で寝ると、マリオの夢が見られるってわけだ。



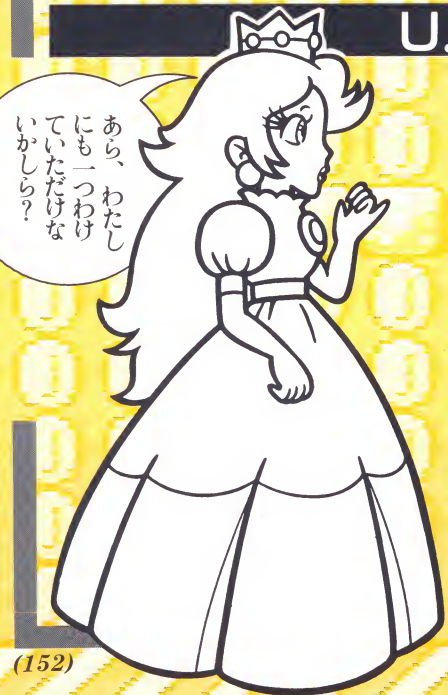
▲これはわかりやすい。パーティーカードのセットとノートパッドが2種類。



▲おーっと、マリオトランスにマリオタオル。とってもマリオな部屋だ。

BONUS STAGE

U.S.A. マリオグッズプレゼント!!



前のページに載っているメイド・イン・USA マリオグッズのうちのいくつかを讀者のみなさんにプレゼントしてしまうぞ。プレゼントするのは、①ノートパッド②バースデーカード③鉛筆④バスタオル⑤トランクス（ボクサーショーツ）の5種類、各5名様だ。どれも日本では手に入らない貴重な(?)物だから、マリオファンのきみはこぞって応募

NOW, GET THE CHANCE!!

(さあ、チャンスをつかめ!)

しよう。応募方法は、はがきに住所・氏名・年齢・欲しい商品の番号を書いて次の住所に送って下さい。

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋 2-3-1 小学館「スーパーマリオワールドグッズプレゼント」係

●しめ切りは91年3月末日。(発表は発送をもって代えさせていただきます。)

「マリオな理由」

90年代をBダッシュで疾走するマリオ。かつて80年代を助走した寡黙な英雄の軌跡。

ゲイノウカンケイ 石原恒和
東京芸術大学講師

幸せな人間が、その資質をもってますます幸せになる幻想の物語として、「紀子様」や「二谷某」が強力にアピールされた1990年の最後に「マリオ」が新たな物語をもって再登場した。「マリオ」は前者のような輝かしくも幸福な人生を歩んできたわけでは決してなかった。彼の人生は現在の金満日本幸福世代を代表する「幸福物語」のそれではなく、戦後日本苦節10年世代に代表されるような山口百恵の「蒼い時」と「巨人の星」を足して2で割ったような苦悩と努力の歴史であった。しかし彼は、その人生を山口のように雄弁に語ることは許されなかった。彼はその役柄の為に沈黙を守らざるを得なかったのである。山口が70年代を代表するタレントに成長したその影に偉大なプロデューサーが存在したように、「マリオ」にも敏腕プロデューサーが存在した。「わしらは、とりあえず太鼓持ちでえ

えんちやう。」という名言を残したあの敏腕プロデューサーの存在が、今のマリオを支えていると言っても過言ではない。では彼の苦節の歴史とは一体どのようなものなのか、彼を支えてきたプロデューサーの正体は一体何なのか、このレポートは彼の苦節の時代に鋭くメスを入れることになる。

マリオの日々

マリオは80年代の初めに京都で生まれた。生まれたときから帽子とヒゲとオーバーオールを身につけていた。これは貧乏だったからだ。それも金銭的な貧乏ではなく、グラフィックのハードウェアが全世界的に貧乏だったので、これ以上のお洒落ができなかったのである。しかしプロデューサー(産みの親)は、その貧乏を貧乏と考えず、逆にデザインの可能性を追求した。顔のメリハリは帽子とヒゲ、これで随分ドットか助かる。また服装は

オーバーオールにすれば節約できるし、その足元の動きにまわせる等々。こうして妙なオジサン「マリオ」は誕生した。16×16ドットの中でマリオは最も表情豊かなキャラクターとしてデビューしたのである。

80年代の中葉、アメリカで「パックマン」という同業のタレントが「80年代のミッキーマウス」と呼ばれ人気を博していたとき、マリオは「ドンキーコング」(写真①)の敵役として「コングの父」を牢に幽閉し、悪役を演じていた。「ちっこいゴリラがやってきたら蛇を投げるんやで」というルーティンワークにうんざりしながらも、彼はその役目を毎日確実にこなしていた。新人の苦勞がここにある。1年後「マリオ」は「ルイージ」と知り合い、コンビを組むことになる。2人は京都の山奥で特訓を開始した。駆け足とジャンプに磨きをかけた彼らは「マリオブラザーズ」(写真②)

となって一気にゲームの主役の座を獲得した。これが彼の人生の転機となった。二人が主役のゲームの先駆けであった。一時期はスランプで「テニス」(写真③)の審判をやらされたり「パンチアウト」(写真④)の観客などのチャイロ役を演じていたが、彼はある時期から、そのような端役を一切断り、再び山にこもった。「パックマンが80年代のミッキーマウスなんやったら、あんたは90年代のピノキオになんははれ、ついでにティンカーベルもおまけや。」というプロデューサーの助言により彼は高野山での修行の末「巨大化」と「ファイヤーボール」の荒技を完成させ、「スーパーマリオ」として再デビューを果たすことになる。(知識の浅い歴史学者達は最近になって、スーパーパックマン対スーパーマリオ、ランド対スーパーマリオランドなどの比較考察を行っているが、単なるネーミングの類似からくる位相のずれた論議は厳密に排除しなければならない。重要なのは、マリオは京都生まれの関西系ドットキャラクターであり、パックマンはピザの形から生まれた、トレンド的な東京系抽象キャラクターに属する、という分類学的発生論なのだ)。

「疾走するマリオ」

なにはともあれここからマリオの表の時代が始まる。ゆとりのできた彼はゴルフ(伊豆クラブにて)などもはじめるようになるが(写真⑥-1、⑥-2)、時代がRPGのブームを迎えるにつれ、徐々に人気は拡散していった。彼が時代のトップスターで居続ける為には、また新たな芸を身に付ける必要が出てきてしまったのである。

「愛川欽也がロバ君やったように、あんたもタスキやカエルやジブウになってみたらどういであら、そんで空なんか飛べたら引田天功もビックリやで(写真⑧)。あんさんはフーディーニを超えられるお人やで。」プロデューサーからの要求も徐々に高度?になってきた。マリオは晩年の星飛雄馬のような心境に立たされながらも、再び奈良のドリームランド修行を開始した。

もうこの後の彼を詳しく語る必要もあるまい。大スターの座にのぼりつめた後のマリオには、様々なスターがそうであるようにいくつものスキャンダルが生まれた。「マリオはイタリア人!!」「マリオのギャラはいくら!!」「マリオと永谷園との密約!!」「マリオは整形手術をしていた!!」「アメリカのマリオは実は別

人!!」等々。しかしこのようなスキャンダルは実際のところどうでもいい。スターのおマケである。そんなことよりも本稿が強調したいのは、山口が若い時を過ごしたように、飛雄馬が大リーグボールの開発に努力したように、「マリオにも苦悩の日々はあったという事実なのである。

冒頭に述べた幸福物語が、いかにも現代的で、現在の日本の豊かさを象徴し、苦節の物語が戦後を引きづっているとしたら、このマリオの物語は時代の逆戻りではないかと指摘されるかもしれない。しかし実はそうではない。彼の過ごしたヴァーチャルな苦節の80年代は、すべて90年代の「スーパーファミコン物語」のシミュレーションだったからである。そしてこの「スーパーマリオワールド」(写真⑨)から本当のマリオの冒険が始まる。山を越え、海を越え、アニメを超え、映画を超える冒険が今、始まろうとしている。(I)



①「ドンキーコングジュニア」でせせと蛇を投げるマリオ。下積み時代のマリオ。

②「マリオブラザーズ」で、苦節の時代を振り切るかのように元氣よく走るマリオ。

③「テニス」の審判をするマリオ。あまりいいアルバイトではないと思っている。

④「パンチアウト」を観戦するマリオ。挫折の時代のマリオだ。前面にはドンキーコングの姿も見える。

⑤「レッキングクルー」。苦勞人マリオを象徴するような風情だ。



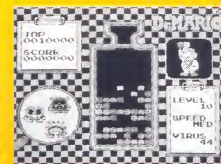
⑥-1 吉田画伯が描いた貴重な肖像である。このころの2人のアンニュイな感じが的確に表現されている。



⑦ 巨大化&ファイヤーボールで一躍トップスターへ。

⑥-2「ゴルフ」をするマリオ。ゆとりは感じられるが、似合っていない。

⑧「マリオ3」シッポマリオで大空を飛ぶマリオ。自身に落ちた表情に注目されたい。



⑨「ドクターマリオ」で医者役を演じるマリオ。過度の薬物投与が問題視された。

⑩「スーパーマリオワールド」。90年代のピノキオとなるか、ヨッシーはティンカーベルなのか?



石原恒和

最近、モノポリーにのめり込み、モノポリー親方と呼ばれている。著書に、『テレビゲーム(電撃遊戯大全)』、『テトリス10万点への解法』などがある。



誰も 書かなかった MARIO

— 道半ばに倒れた仲間達 —
しりあがり寿

毎回毎回、胸のすく冒険で僕らを熱狂させてくれるスーパーマリオ!! 私はつい『4』の冒険を終え、くつろぐマリオへの単独インタビューに成功した。素顔のマリオはただの陽気なオッサンではなく、死んでいった仲間達に涙するやさしい心の持ち主だった。

「カメをふむ男」国立美術館蔵



傷だらけの足は冒険者の勲章

私は『4』の冒険を終え、調整中のマリオを彼のトレーニングルームに訪ねた。マリオは大きいままでサウナに入っていた。カメを何千匹もすみつぶした足はたくましく傷だらけで、顔には心なしが疲労の跡がみえた。

「マリオさん、『4』の冒険ごろうさまでした」

② 「やあ、ありがとう」

「スーパーファミコンになって初めての冒険はいかがでしたか…?」

③ 「基本は同じだからね。でも景色が良くなったんで冒険も楽しかったよ」

「今回もまた大勢の仲間を亡くされましたが…」

④ 「そうなんだよ… (泣く)」

「よろしければ彼らの想い出話など…」

「このクソカメーノ」

⑤ 「最初の犠牲者はオレ達の間でノボルと呼ばれてたヤツだった。最初のヨースター城の金アミのところだったかな…。なれない

金アミなのに無理してコインをとろうとしてね、バランスをくずしたとたん体中をカメに食いつかれてマグマの中に落ちてしまった」

「お気の毒に…」

「最期の言葉は『このクソカメーノ』だったよ」





スイッチ押しのヒロシ ドーナツ平野に散る

「ドーナツ平野のコース3でもたくさんの犠牲者ががえましたね」

㊦「ああ…あそこはこのゲーム有数の難所だった。一個中隊くらいのマリオ達が死んだかもしれん…。谷の底は息絶えたマリオ達でいっぱいだった。あの中にタカシやヒロシもいたんだ。ヒロシは『あのスイッチをOFFにできるのはオレサマだけだ』と言っ

(158)

てジャンプしたとたんに、カメに頭をわられた」

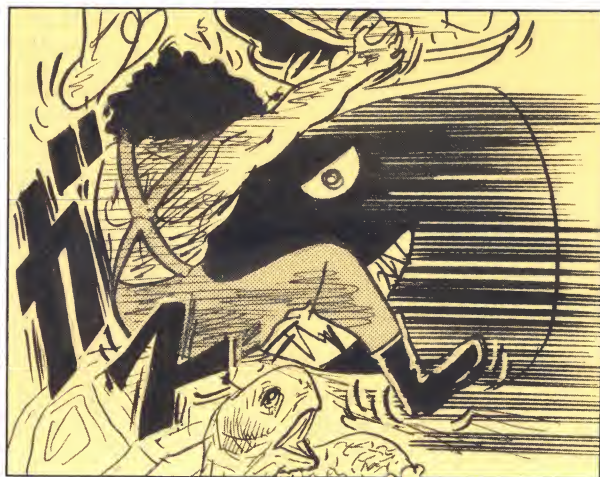
「情けないですね」

㊦「本当に戦った者にしかあの苦労はわからんさ…」

マグナムキラーの恐怖

「そう言えば確か、砲弾にやられたマリオがいましたね」

㊦「ああ…マサルのことだな…」



「今どき、砲弾にやられるのは珍しいのでは…」

㊦「あの時マサルは、とらえたカメを誰かに投げつけようとして砲弾への注意を怠ったんだ。なんといってもカメの甲ら投げはマサルの十八番だったから、何としてもいいところをみせたかったのかもしれないな…」

ジャンプ力がありすぎて…

「ドーナツ平野のお城も苦労なさいましたね」

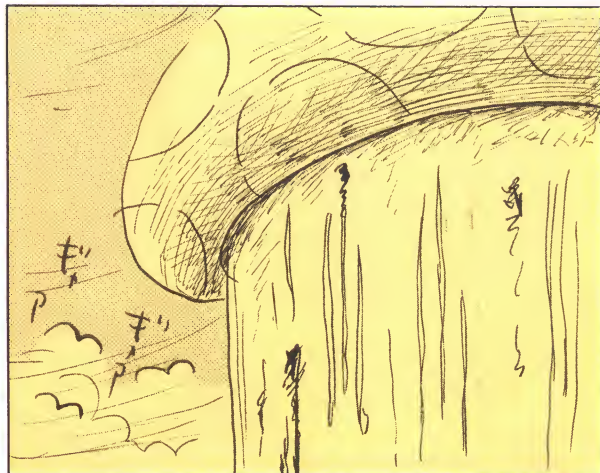
- ㊦「ああ…大勢の仲間を失ったよ。ヨシオが壁にはさまれたのは悲惨だった…。やつはジャンプ力がありすぎたんだ」
- 「そういえばヨシオさんは…」
- ㊦「そう…ヨシオはバレーボールの全日本代表だった。マリオになどならなければ、バルセロナのオリンピックでも活躍してただろうに…」

孤独な戦場に一人

「ところでみなさん、画面には一人ずつし

か出てらっしゃいませんが」

- ㊦「我々は画面の左側からゾロゾロあをついてってるのさ」
- 「そうでしたか…。ところでバターンブリッジの上下するキノコでは…」



白い光につつまれて 君は1UPする

「以前からお聞きしてみたかったんですが、1UPする時のお気持ちはどんなんでしょうか」

- ㊦「そりゃもう緊張するさ。一瞬まわりが明るくなったかと思うと、カメだらけだもん…」

㊦「ああ、たくさんの仲間がタイミングをとれずに谷底に落ちたよ…。いまでもバターンブリッジのキノコには、しがみつこうとしたマリオ達のツメ跡が残ってるはずだ」

(159)

命の綱は 足の裏の強さだけ

「生き残る秘訣というのは…」

② 「特にないが、足のウラだけはいつもキタエているよ。我々マリオは光線銃やバクダンのよーな武器らしい武器は持っていない。足のウラでカメをふむだけだから。それに頭もキタエてるよ。キタエ方がたりないと、コインをとろうとしてブロックに頭ツキをかましたとたん脳震盪になることがあるからね」

「今日は長時間ありがとうございました。最後に何かメッセージはございますか」

③ 「我々マリオは永遠だということさ。もし「5」がスタートすればオレはワンステージもクリアできずに死ぬかもしれん。しかし後に続くマリオ達が、次から次へと育ってるんだ。今は学生だったり公務員だったりする連中が、ピーチ姫のためにマリオに身を投じてくれる」

「良いマリオになるにはどうしたら良いのでしょうか」

④ 「ヒゲが濃いことだな。これはピーチ姫の好みなんだよ」

「なるほど」



どこから来たの、マリオ？どこへ行くの、マリオ？



直撃 開発スタッフインタビュー

——まずは簡単に自己紹介を。

宮本 プロデューサーの宮本です。マリオ4に関しては僕は、横からずっとながめていて色々口を出すという感じでしたね。

手塚 僕は時には夜遅くまで、敵やシステムの仕様を考えたり、スタッフと一緒に議論しながらゲームの形を決定していく、という仕事です。そこに宮本が時々「こんなんいやや」

と言ってくるという…(笑)。

中郷 僕はプログラムの方のディレクターをしまして、手塚君と相談しながらプログラムをずっと見ていました。

近藤 作曲からプログラムまでサウンドの担当で、マリオは1から全部手がけてます。

紺野 僕は、今日新婚旅行でここには来てない(笑)江口君と2人で、マップとコースの組

み立てをやりました。

——スタッフは全部で何人なんですか？

宮本 ここにいる5人と江口君、それにキャラクターの絵を描いた人、メインのプログラマーが3人の合わせて10人かな。ほとんどがマリオの1からやっているメンバーです。

——その中では、やっぱり宮本さんが絶大な権限を持っていると。

宮本 ええ、まあ。時々無視されますけど(笑)。とにかく、みんなで夜中まで議論してる人が多いですね。

スーパーファミコンで 楽になった!?

—今回のマリオ4がスーパーファミコンという新しいハードの第1弾となったわけですが、スーパーファミコンになって苦労された点なんかありますか?



宮本茂

「マリオ」「ゼルダ」の一連のシリーズや「新・鬼ヶ島」など多数の名作を世に生み出した名プロデューサー。38才 京都出身

手塚 僕の場合、今までは自分でキャラクターの絵まで描いてたのが、今回は、別の人に頼んだのでその点では随分楽になったんです。

宮本 それ全然スーパーファミコンと関係ないやん(笑)。

手塚 まあ、初めてのハードということで最初はツールが充実してないとか、色々苦労はあったんですが、やはりはじめたら一緒という感じですね。

宮本 スクロールや色数で苦労しなくてもいいから、表現力に関しては楽にできるな、というのはあったんです。ただ、ハードの実験として最初にスーパーファミコンでマリオ3を作ってみた時に、キャラや色数を増やしただけでは同じやなど。やっぱり新しいゲームを作らなあかんというのがわかったんですね。その中で、さりげなくハードの機能を生かしていくにはどうしたらいいか、というのはけっこう議論しましたね。

手塚 社内でゲーム見た人に、「ファミコンの時とそう変わらへんやん」なんてよく言われてまして、僕ら自身もそうだなあと(笑)。

宮本 ただ、露骨にハードの機能を見せつけて「これはすごい」と思わせても、それがゲームのバランスをくずすのであれば、やりたくないんですね。あと、3のメガから4



手塚卓志

「マリオ」「ゼルダ」シリーズのキャラクターデザイン及びディレクター。大阪生まれ、B型の30才。ニックネームは「TENTEN」。

は4メガになったんですが、色のデータが増える分、逆に容量はきつくなってますよ。—プログラムの面では、どうでしょう?

中郷 やっぱり、ハードの制約を気にしないでやりたいことができるようになった、というのが一番大きいですね。特にマリオをヨッシーに乗せるというアイデアは前からあったんですが、ファミコンではできなかったんですよ。それが今回実現できたのは嬉しいですね。

宮本 あの恐竜のスケッチは、もう5年位前

から僕の机に貼ってあるんですよ。ほうってあったって話もあるんですが(笑)。

—サウンドの方はいかがですか?

近藤 スーパーファミコンの場合、音のもとから作らないといけないので、ファミコンに比べると何十倍という苦労がかかりました。

—すると、今回一番苦労されたのは近藤さんということみたいですね(笑)。

やさしくなった(?)

マリオ4

—マリオを1から4まで作る上で変わってきたことはありますか?

宮本 1のときは生理的な快感を追求したアスレチックゲームを作ろうということで、ゼロから試行錯誤しながらスタートしたんですが、3を経て4まで来たら、もう方向性で悩むという事はなくて、どこまで完成度を上げていくか、そこにどんな新しい要素を入れていくか、という点に気がつかれましたね。—マントなんかもその一つですよ。

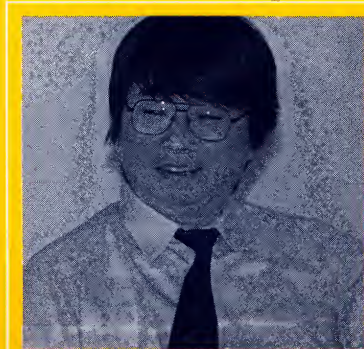
手塚 手前に引くと上に上がるというマントの操作は、昔うちで出した「エキサイトバイク」と同じなんですけど、その感覚がわかってもらえるかどうかというのは、かなりモニターしてもらいました。ただ、やっぱり難し

いことは難しいんで、うまく飛べなくても遊べるようにはなっています。

—3に比べると4は比較的やさしくなったような気がするんですが。

手塚 4は3より、難易度や当たり判定に関してかなり細かい調整ができたというのがあります。

宮本 3の場合、マリオを極めつくした人向けに作ったから難しいんです。それに対して4は、初めての人でもできるようにやさしく



中郷俊彦

「ドンキーコング」「スーパードンキーコング」から「マリオ」「ゼルダ」ほか多くの作品のプログラマー・アドバイザー。33才 A型 京都出身

作ろう、でも3をやった人にもエキサイティングに遊んでもらおう、というのを指したんですよ。

—やっぱり難易度については、相当気をつかわれるんですか?

手塚 モニターに「ここは難しい」と言われると、えらく気にしますね。僕自身も下手から…(笑)。

—この中で一番マリオがうまい人という? 紺野 この中では僕なんですけど、今日来てない江口君が一番ですね。彼はコースが頭の中に全部入ってますから、3画面先まで画面が見えてるんですよ(笑)。それで4について言えば点線ブロックが難易度調整のカギとして、中々うまくいったんじゃないかと思ってます。

スイッチを全部ふめば、かなり楽になるし。

宮本 アクション・ゲームの課題として、初心者から上級者まで楽しんでもらうには、どうすればいいか、というのがあるんです。「Easy Mode」みたいなのををつけるのが一つのやり方なんですけど、やっぱりプレーしながら自分で選択できる、というのがベストだと思うんですよ。4では、それが点線ブロックなんです。とにかくゴールへ行くだけのゲームにはしたくない、というのが前からあって、一度ゴールまで行ってもまた行ってみたいとい



近藤浩治

「マリオ」「ゼルダ」「新・鬼ヶ島」などのゲーム音楽史上に残る傑作を生んだサウンドコンポーザー。名古屋生まれの0型。29才

う愛着を感じてもらおうと。それがやさしく作るということの前提にあるんです。

ゲーム開発の秘密とは!?

—たとえば「こんどの4には点線ブロックを入れよう」なんていうゲームアイデアはどういう風に出てくるものなんですか？

宮本 点線ブロックは中郷さんだったっけ？

中郷 僕だったかなあ…。

宮本 誰がどのアイデアを出したかというのは、もうわからないですよ。みんなで、あーだこーだ話してるうちに決まっていけますからね。今でも昔のゲームのことで「あのネタは僕が言うたんや」とか言い合っていたりもするんですけど(笑)。点線ブロックの場合は、まず「ブロックの種類を増やすとしたらどんなのがあるか」ということから始めて、それから色々実験してみても…。

—やっぱりゲームの制作というのは、まず実験からスタートするんですか？

宮本 もちろんその前に色々話してるんですけど、たとえばマリオとゼルダは、ほぼ同じメンバーでやってるんですね。だから、お互いにアイデアを出し合ってるうちに「それはゼルダの方がいいんとちゃうか」なんていうこともよくあるんですよ。だから今度のリンクは恐竜にのってるとかね(笑)。それは冗談として、「今度のこのゲームではこんなことをやってみよう」というのをプログラマーと相談しながら実験してみて、大体形が見えてきたらスタッフを編成してゴーという順番です。—するとみなさんは現在「ゼルダ2」の方に…？

宮本 今着々と仕上げを進めてまして来年の子供の日ぐらいには、と思っているんですが

わかりません(笑)。

これからゲームはどこへ行く？

—最後にみなさんそれぞれに、今後どういうゲームを作りたいかというのを聞かせて頂けますか？

近藤 ハードが進歩するにつれて音質が良くなりますから、ゲーム音楽も一般の音楽と同じレベルで勝負していかないといけない



紺野秀樹

マリオは「マリオ3」から担当。そのほか「夢工場ドキドキパニック」「アイスホッケー」をディレクトする。25才 愛称ヒデキュー

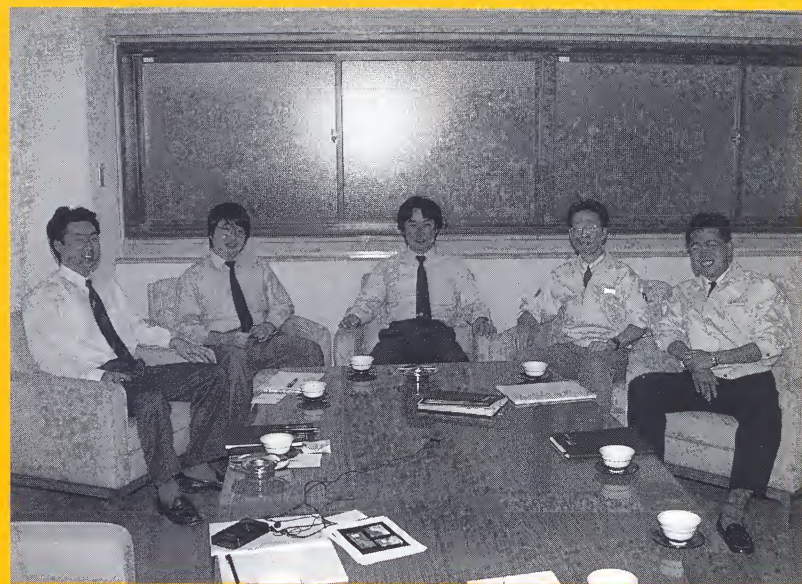
んですね。その上でゲーム音楽ならではの、ということ色々挑戦していきたいと思っています。

紺野 単に容量が大きいだけでなく、ゲーム内容をどう深めていけばいいか、ということを考えてしまいますね。今後、大容量の光ディスクか新しいメディアになるような、時代が来たとしても…。

手塚 マリオもそうなんですけど、何度でも遊べてクリアしてからもずうっと宝物のように持ってもらえる、そんなゲームをこれからも作ってみたいです。

中郷 僕はそのうち過労で倒れるやろから(笑)、自分が入院した時に遊んでられるゲームですね。メディアやジャンルが何であれ、昔ビー玉みたいな単純な遊びに熱中してたみたいに長いことやってられるという、そんなゲームがあったらいいなと思いますよ。

宮本 TVゲームが「遊び場」になってくれればいいな、とよく考えるんですよ。なにか愛着が感じられてまた遊びに行きたくなる場所のような。そういう「遊び場」が写し出しの中に沢山入ってたらすごく楽しいだろうなとは思いますが。あと、自分が親としての目を持つようになって思うのは、たとえば子供に絵本を読んでやっていると自分はすごく



▲ほんとに楽しそうにゲームを作ってる様子、ととてもうらやましい感じのスタッフのみなさん。

正しいことをしてるという気がする。ところが子供にTVゲームをやらせておくと何となく罪悪感を感じる。ゲームの方が能動的な面もあるはずなのに何でだろうと。お母さんが「よかったね、うちの子もTVゲームをやるようになって」と言うようなゲームがあってもいいんじゃないか。そんなことを考えなが

らも、現実には「マリオを何ドットジャンプさせるか」みたいな細かいことをやってるんですが(笑)。—これからも、素敵なゲームを待っています。本日はどうもありがとうございました。



“So we’ve done it!”
 “Thank you, Mario and Luigi.
 Now we can live in peace.”
 “I was sure you two would
 come and save me.”
 “Now, let’s enjoy the rest
 of the vacation together!”

「やったね！」
 「ありがとう、マリオにルイージ。これで平和にく
 らせるよ」
 「あなたたち2人がきつと助けに来てくれると思っ
 ってたわ」
 「さあ、みんなでバカンスのつづきを楽しもうよ！」

See You...

任天堂スーパーファミコン公式ガイドブックシリーズ

シムシティー 公式ガイドブック(仮)

APE・小学館編集

きみは市長となり、人口50万人のメガロポリスに育てあげよ！
 アメリカで数々の賞を受賞した画期的な都市育成シミュレーション
 「シムシティー」がスーパーファミコンで登場だ。わかりやすい
 街作りのノウハウから高度な都市計画まで市長必携のハンドブック。

**91年春
発売予定!!**

ゼルダの伝説3 公式ガイドブック(仮)

APE・小学館編集

トライフォースの力により平和がよみがえったはずのハイラルに
 再び暗雲が…!? あの感動の名作がスーパーファミコンになって帰
 ってくる。いったいどんな謎が、冒険が、そして涙と感動がぼくた
 ちを待ちうけているのか。本の内容はまだ決まってないぞ！

**91年初夏
発売予定!!**

STAFF

●企画・編集

A P E / 糸井重里 加川 良

利田浩一 (100パーセント)

倉持征木 (//)

田辺茂男 朝尾直丸 大沢竜二

●カバーデザイン

高田正治 (ラッキーナイス)

●本文デザイン

石村勇 (100パーセント)

村田友男 (//)

藤田正 (//)

●イラスト

今井修司

●ジオラマ製作

十川俊一郎

●ジオラマ撮影

岡本好明

●写真

P P S 通信社 オリオンプレス

●編集協力

松井淳 岩瀬忠

●監修 任天堂

●協力 任天堂 A P E

©1990 Nintendo



1991年1月1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) 230-5395
業務 (03) 230-5331
販売 (03) 230-5747

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、著作権および出版者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。
- 平成3年1月より、局番が3230に変わります。ご注意ください。

ISBN4-09-104117-5