

NINTENDO DS

Nintendo

New SUPER
MARIO BROS.

ニュー・スーパーマリオブラザーズ

どりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

NTR-A2DJ-JPN-3

このたびは任天堂“ニンテンドーDS”専用ソフト「Newスーパーマリオブラザーズ」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態でゲーム、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをするによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。



警告

- 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
※電源ランプまたは無線ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。



注意

- DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水浸させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- 端子部に指や金属で触ったり、異物などを入れたりしないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいでください。

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の2種類があります。

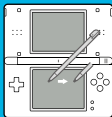
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



タッチスクリーンに関するご注意

- タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- 傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- タッチスクリーンを強い力でこすったり、押しすぎたりしないでください。
- 爪を立てて操作しないでください。
- 上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- 市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

この取扱説明書に掲載している画面写真には、上画面と下画面(タッチスクリーン)に、右の図のようなワクがついています。



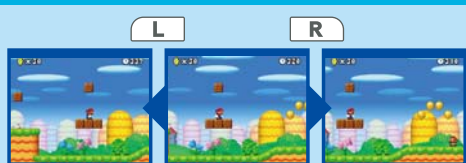
CONTENTS /もくじ

操作方法	4	アクションの紹介	
ゲームの始めかた	6	マリオの基本アクション	18
ゲームセレクト	7	マリオのパワーアップ	22
オプション	8	巨大マリオ	23
マリオ(1人用)		マメマリオ	24
ものがたり	10	コウラマリオ	24
マリオ(1人用)の始めかた		マリオvsルイージ(2人用)	
ファイルを選ぶ	11	マリオvsルイージ(2人用)の始めかた	
画面の見かた		通信をする	26
マップ画面	12	対戦ルールを決める	27
アクション画面	14	対戦画面の見かた	28
中間ポイントとゴール	15	ミニゲーム(1~4人用)	
ミスとゲームオーバー	15	ミニゲーム(1~4人用)の始めかた	
ポーズメニュー	16	VSバトル	30
セーブと一時中断	16	1PLAYER	31
アイテムと仕掛け	17		



操作方法

New SUPER MARIO BROS.



マップ画面 (➡P12) とアクション画面 (➡P14) では、画面を左右にずらして見ることができます。

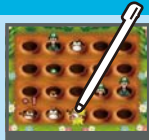
メニューの操作

項目の選択	十字またはタッチ
決定	(A) またはタッチ
キャンセル	(B) または  をタッチ

キャラクターの操作
土管・扉に入る
ロープやつるを登る

タッチ操作

ワールドの選択・決定 (➡P12)
表示されているアイテムを使用 (➡P14)
ミニゲームの操作 (➡P30)



マイク操作

※ミニゲームはタッチ操作とマイク操作でプレイします。(➡P30)



スリープモードでゲームを一時中断する

プレイ中に本体を閉じると消費電力を節約するスリープモードになり、ゲームを一時中断できます(ただし通信中はスリープモードになりません)。再度本体を開くと、続きをプレイすることができます。スリープモード中に電池がなくなると、最後にセーブしたところまで戻ってしまいますので、ご注意ください。

スリープモードの持続時間は、満充電の状態で目安として1週間程度です。スリープモード中に電源ランプが緑色から赤色に変わった場合は、電池が残りわずかとなった合図ですので、速やかに充電を行ってください。なお、持続時間は、電池残量、使用状況、周囲温度などの要因によって変わりますので、あくまでも目安としてください。

アクションの詳細な操作方法は、P18~24をご覧ください。

Y または X + 十字の左右 —— ダッシュ
B または A —— ジャンプ/泳ぐ(水中)
※操作するボタンは、変更することができます。(➡P8)

ポーズメニュー (➡P16) を開く/閉じる
ミニゲームでオプションを開く (➡P31)

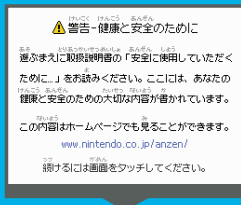
ニンテンドーDS[NTR-001(JPN)]またはニンテンドーDSi[TWL-001(JPN)]でプレイする場合は、各本体の取扱説明書をご覧ください。

ゲームの始めかた

New SUPER MARIO BROS.

本体の電源がOFFになっていることを確認してから、『Newスーパーマリオブラザーズ』のDSカードを本体のDSカード差し込み口にカチッと音がするまでしっかり差し込み、電源をONにしてください。

1: 起動画面の内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。



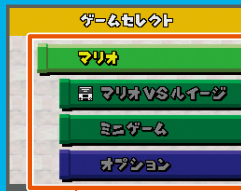
2: 本体のメニュー画面で『Newスーパーマリオブラザーズ』をタッチすると、ゲームが始まります。
※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合です。



ニンテンドーDS/DS Liteの場合、本体の起動モードを「オートモード」に設定していると、ここまでの入力を省略できます。詳しくはDS本体の取扱説明書をご覧ください。

6

1 ゲームセレクト



下画面に表示される4つの項目から選択してください。+の上下で選択し、Aで決定します。また、項目をタッチすることでも決定できます。

ゲーム中にL R ● START ● SELECTを同時に押すと、ゲームを中断してゲームセレクト画面へ戻ります。

マリオ (1人用)

マリオを操作してゴールを目指すゲームです。(▶P11)

マリオvsルイージ (2人用)

マリオまたは、ルイージを操作して「ビッグスター」を取り合う対戦ゲームです。(▶P26)

ミニゲーム (1~4人用)

いろいろなミニゲームがあり、最大4人の対戦プレイもできます。(▶P30)

オプション

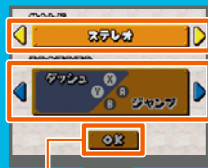
サウンドや操作方法の設定を変更できます。(▶P8)

7

オプション

New SUPER MARIO BROS.

サウンドと操作に関する設定を変更できます。タッチ操作または、**+**の左右で項目の選択と変更を行います。



サウンド

サウンドの出力方式を変更できます。

そうさほうほう

アクションの操作方法を変更できます。



【OK】を選択するか **B** でゲームセレクト画面に戻ると、設定した内容が保存(セーブ)されます。

この取扱説明書では、ここで設定したダッシュとジャンプに対応したボタンを「ダッシュボタン」「ジャンプボタン」と表記しています。



MARIO

ひとりよう
マリオ(1人用)

ものがたり

New SUPER MARIO BROS.

し けん ばっせい
事件発生!!

マリオとピクニックに出かけたピーチ姫が、
だれ 誰かにさらわれてしまった。

マリオが一緒にいながら、どうしてこんなことに・・・



ピーチ姫



マリオが言うには、
キノコ城から立ち昇るケムリに驚いて、
いそ 急いで戻ろうとしていたら、ピーチ姫がいなくなったそうだ。

一体誰がピーチ姫を連れ去ったのか？
お城をおそったのは誰？
二つの事件につながりはあるだろうか？

ジュニア キューパJr. はピーチ姫を母親のように慕っていたが・・・

巨大キノコの力をかりて、
マリオの冒険の始まりです。



マリオ(1人用)の始めかた

New SUPER MARIO BROS.

1 ファイルを選ぶ

最初からプレイする場合は、タッチ操作または+の上下で
【はじめから】のファイルを選択し、Aで決定するとゲームが
始まります。前回の続きをプレイする場合は、セーブ(▶P16)
されているファイルを選択してください。

■コピー

コピーしたいファイル
を選択して、コピー先の
ファイルを選択して
ください。



■けす

選択したファイルの
データを、消すことが
できます。



右の画面が表示されているときに A B X Y L R を同時に押し、
セーブ(▶P8・16・31)されているすべてのデータを消して、このゲームソフト
を初期化します。

※上書きしたり消したりしたデータは、元に戻せませんので注意してください。



画面の見かた

New SUPER MARIO BROS.

1 マップ画面

十字でマリオを操作してマップ上を移動します。Aを押すと、マリオが立っているコースがプレイできます。コースをゴール(▶P15)してゆき、最後にいる城のボスを倒すと、次のワールドへ進みます。

コース名とスターコイン

コース名と、そのコースで入手したスターコイン(▶P17)です。入手しているが、ゴール(▶P15)していない場合、スターコインは点滅表示されます。

これまでに集めたスターコイン(▶P17)の数



コース

- プレイできるコース
- ゴールしたコース
- まだプレイできないコース

アイテムストック(▶P14)

マリオの残り数(▶P14)

レーダー(▶P14)

ワールドマップ

タッチしたワールドへ移動することができます。ただし、暗く表示されているワールドへは進めません。

塔/城



塔のコースにいるクッパjr.や、城のコースで待ちかまえるボスを倒すとセーブ(▶P16)ができます。



スターコインの看板



看板に書いてある枚数のスターコインを使うと看板がなくなり、その先に進めるようになります。また、このときセーブ(▶P16)することができます。

パタブロック/ハンマーブロス



マップ画面でパタブロックやハンマーブロスがコース上にいる場合、そのコース内にそれぞれのキャラクターが登場します。マップ画面のレーダーでは●で位置が示されます。



キノピオの家



アイテムがもらえるキノピオの家が数種類あります。画面内にあるブロックやパネルを叩くと、アイテムを入手できます。キノピオの家(緑)ではクッパを引くと、それまでに引いた数の1UPキノコ(▶P17)が出現します。



2 アクション画面

あつ
集めたコイン(▶P17)
の枚数

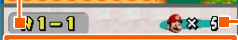


ちゆう
プレイ中のコース名



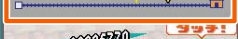
リーダー

マリオの顔(マップ画面では
👤)がある位置が現在
地です。右へ進むほどゴール
に近づいています。



スコア

これまでに獲得したスコア
(得点)です。ブロックを壊
したり、敵を倒したりする
ことで増えます。



スターコインの数

そのコースで集めたスターコ
インが表示されます。どのコース
にもスターコインは3枚ありま
す。

のこ
残り時間

時間内にゴールへたどり着
けなかった場合はミスにな
ります。(▶P15)

マリオの残り数

ミスするたびに1減ります。
この数が1のときにミス
すると、ゲームオーバー
です。(▶P15)

アイテムストック

マリオがパワーアップ(▶
P22)している状態でアイ
テムを取ると、表示されま
す。タッチすると、そのアイ
テムが上画面に現れます。



3 中間ポイントとゴール

中間ポイント

※中間ポイントはすべてのコースにあるわけではありません。



コース内の中間ポイントを通
過するとアクション画面に旗
が表示されます。通過後
ゴールする前にミスをし
て、もう1度そのコースを
プレイするときは中間
ポイントから始まります。
ただし、以下のことを
すると、コースの初め
から始まります。
(ほかのコースをプレイ
する・ゲームオーバーに
なる・電源をOFFにする)



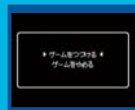
ゴール



各コースの最後にはボール
が立っています。ゴール
する際は、ボールに向
かってジャンプしてくだ
さい。このとき、ボール
につかまった高さによ
って、もらえる得点
が変わります。

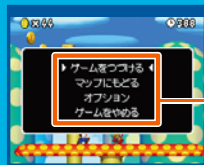
4 ミスとゲームオーバー

敵に触れたり、穴に落ちたり
するとミスとなり、マ
リオの残り数が1減りま
す。残り数が1のときに
ミスするとゲームオーバ
ーとなり、最後にセーブ
した状態に戻ります。
【ゲームをつづける】
【ゲームをやめる】の
どちらかを選択してく
ださい。



5 ポーズメニュー

マップ画面・アクション画面で●STARTを押すと、一時中断してポーズメニューが表示されます。+の上下で項目を選択し、Aで決定してください。



ゲームをつづける

ポーズメニューを閉じて、ゲームを再開します。

マップにもどる

1度ゴールしたコースのアクション画面でのみ表示されます。アクション画面から、マップ画面へ戻ります。

オプション

サウンドと操作に関する設定を変更できます。(→P8)

ゲームをやめる

セーブしないでゲームを終了し、ゲームセレクト画面へ戻ります。

6 セーブと一時中断

塔や城(→P13)のボスを倒したときなどに、右のような画面が表示されます。【はい】を選ぶと、これまでの内容をセーブします。また、スリープモード(→P5)にすると、セーブができない場面で一時中断できます。



7 アイテムと仕掛け

コース内には、さまざまなアイテムや仕掛けがあります。その一部を紹介します。

ハテナブロック

叩くと、コインやアイテムなどが出てきます。

コイン

100枚集めると、マリオの残り数がひとつ増えます。

スーパースター

一定時間、マリオが無敵になります。また、ダッシュのスピードも速くなります。

ワンアップ 1UPキノコ

マリオの残り数がひとつ増えます。

スピンドック

上に立ってジャンプするとスピンドックになり、スピンドック中に+の下を押すと急降下できます。

レンガブロック

叩いたり壊したりできます。アイテムが出てくることもあります。

スターコイン

マップ画面で看板(→P13)にふさがれた道を通るときに必要です。

赤リング/赤コイン

赤リングをくぐると、一定時間赤コインが出現し、8枚集めるとアイテムが出てきます。

スイッチブロック

踏むとさまざまな変化が起きます。Pはレンガブロックとコインが入れ替わります。!は点線のブロックが実体化します。?はコースによって、いろいろな変化が起きます。

アクションの紹介

New SUPER MARIO BROS.

1 マリオの基本アクション

ある歩く **+**の左右



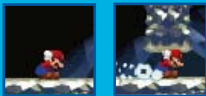
+の左右を押しているあいだ、歩きます。

ダッシュ **+**の左右+ダッシュボタン



ダッシュボタンを押しながら**+**の左右を押し続けていると、ダッシュします。ブロックひとつ分の穴なら、落ちずに走り抜けることができます。

しゃがむ **+**の下



+の下を押しているあいだ、しゃがみます。ダッシュ中に**+**の下を押すと、しゃがんだまますべるように移動します。

ジャンプ~上から踏む **ジャンプボタン**



ジャンプボタンを押すと、ジャンプします。短く押すと低くジャンプ、長く押すと高くジャンプします。敵を上から踏んで攻撃することができます。また、ジャンプボタンを押したまま敵を踏むと、通常よりも高くジャンプできます。

ブロックを下から叩く **ジャンプボタン**



下からブロックに向かってジャンプすると、ブロックを叩く(または壊す)ことができます。ブロックの上にいる敵を攻撃することもできます。

2段/3段ジャンプ

ダッシュ中にジャンプボタン→着地の時にジャンプボタン



ダッシュ中にジャンプして、着地の時にタイミングよくもう一度ジャンプボタンを押すと2段ジャンプができます。さらに続けると、より高さのある3段ジャンプができます。

ヒップドロップ **ジャンプ中に+**の下



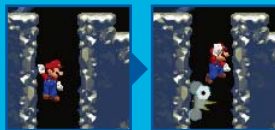
ジャンプ中に**+**の下を押すとヒップドロップになります。敵に向かってヒップドロップすると、攻撃できます。パワーアップ(◆P22)していればブロックを壊すこともできます。

坂をすべる **坂道で+**の下



坂道で**+**の下を押すと坂道をすべり降りることができます。すべり降りているときは、当たった敵を攻撃することができます。

カベキック **壁に触れて滑り降りているとき、壁の方向へ+**+ジャンプボタン



壁に触れて滑り降りているときに、壁がある方に**+**の左右を押しながらジャンプボタンを押すと、壁を蹴って上へジャンプします。

ど かん とびら はい どかん い ぐち ほうこう **+** / **+** の上



土管の入り口の方向に**+**を押すと中へ入れる土管があります。扉の前で**+**の上を押すと扉の中へ入れます。

およ **+** の左右 **+** ジャンプボタン



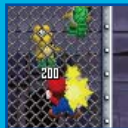
水中で**+**の左右を押しながらジャンプボタンを押すと、泳ぐことができます。

かな あみ い どう **+** つかまった状態で



+の上で、金網につかま
りません。つかまっていると
き、**+**の上下左右を押し
た方向へ移動できます。
ジャンプボタンを押すと
金網から手をはなします。

かな あみ たた **+** つかまった状態でダッシュボタン



金網につかまっていると
きにダッシュボタンを押
すと、金網の裏側にいる
敵を攻撃できます。

ものを持つ～投げる

ダッシュボタン



攻撃してこうらになった敵は、ダッシュボタンを押し続けたまま触れると持つことができます。ボタンをはなすと、持っているものを投げます。こうら以外にも、持つことができるものがあります。

かいてん かな あみ まわ 回転金網を回す

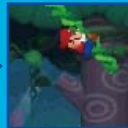
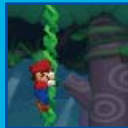
つかまった状態でダッシュボタン



回転金網がある場所でダッシュボタンを押すと、金網が回転して裏側へ移動できます。

ロープ/つたをゆらす

つかまった状態で**+**の左右



+の上でロープやつたにつかまることが
できます。つかまっているとき、**+**の左右を押
すと、ロープやつたを大きく左右にゆらすこ
とができます。ジャンプボタンでロープやつた
からはなれます。

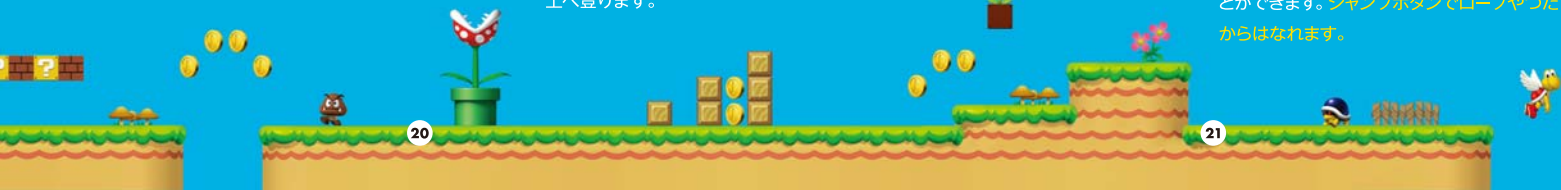
かべ そ ある 壁に沿って歩く **+** の左右

崖になっている場所で**+**の左右を押すと、壁に沿ってゆっくり歩きます。



ぶらさがって移動する **+** の左右

崖の上で**+**の下を押すと、崖にぶら下がります。**+**の左右を押すと、ぶら下がったまま移動でき、**+**の上を押すと崖の上へ登ります。



2 マリオのパワーアップ

マリオ

通常のマリオです。敵などにぶつくとミスとなります。

ダメージ!

ダメージ!

スーパーマリオ

マリオのときにスーパーキノコをとると、スーパーマリオになります。敵などにぶつかってダメージを受けると、マリオに戻ります。

22

3 巨大マリオ



じょう

巨大キノコは、コース内のハテナブロックや

パタブロックから入手できます。また、マップ上のキノビオの家でももらうこともできます。

巨大キノコを取ると、一定時間巨大マリオになります。

巨大マリオは、敵だけでなく、ブロックや土管なども体

当たりで壊すことができます。一定時間たつと、スーパーマリオになります。

■巨大メーター

レンガブロックや土管などを壊すとたまっていきます。巨大マリオの効果がなくなったときにメーターが一定以上たまっていると、その量に応じた数の1UPキノコが出現します。



23

4 マメモリオ



マメキノコを取ると、マメモリオになります。

マメモリオになると、小さな通路や土管など
を通過できます。また、ゆっくりとしたジャンプになり、
攻撃は弱くなりますが、水上をダッシュで
きます。ダメージを受けると、ミスになり
ます。マメモリオであるボスを倒すと・・・



5 コウラマリオ



こうらを取ると、コウラマリオになります。+の左右を押しながらダッシュ
ボタンを押すとコウラダッシュになり、体当たりで敵を倒せます。ダメージを
受けると、スーパーマリオになります。

■コウラダッシュ

コウラダッシュ中はジャンプのみしか操作できません。壁や段差にぶつくと、逆方向へダッシュします。また、ダッシュボタンをはなすとコウラダッシュをやめます。



MARIO VS LUIGI

ふたりよつ
マリオvsルイージ (2人用)

マリオvsレイジ(2人用)の始めかた

NEW SUPER MARIO BROS.

コース内のさまざまな場所にあらわれるビッグスターを、対戦相手より早く集めましょう。

1 通信をする

通信を始める前に、P32~34をご覧ください。

DSカードを持っているプレイヤー

DSカードを持っている相手と対戦 (DSワイヤレスプレイ 1・2P)

上の項目をタッチまたはボタン操作で、決定します。

マリオを選ぶと1P、レイジを選ぶと2Pとなります。

DSカードを持っていない相手と対戦 (DSダウンロードプレイ 1P)

下の項目をタッチまたはボタン操作で、決定します。

どちらを選んでも1Pとなります。

※マリオ同士またはレイジ同士では、対戦できません。



対戦したい相手が現れたら【はい】を選びます。

DSカードを持っていないプレイヤー

DSダウンロードプレイ 2P



本体のメニュー画面で

【DSダウンロードプレイ】

→【Newスーパーマリオブラザーズ】をタッチします。

2 対戦ルールを決める

タッチ操作または十字の上下左右で、項目や設定を選んでください。



しょうりかいすう

何回勝ったら勝敗をつけるか選びます。

ビッグスター

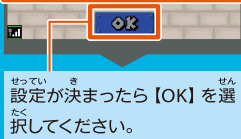
ビッグスター(▶P28)を何個集めれば勝ちになるかを選びます。

マリオ/レイジのかず

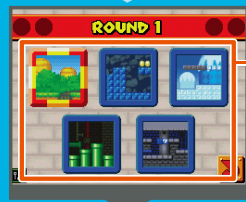
対戦での残り数を選びます。

コース

対戦するコースを毎回選ぶか、ランダムで選ぶかを選択します。



設定が決まったら【OK】を選択してください。



対戦スタート

プレイしたいコースを選択します。コースの選択を【ランダム】に設定している場合はこの画面は表示されず、自動的にコースが決まります。

右ページへ (ここからゲームがスタートするまでは、1Pが操作します。)

3 対戦画面の見かた

マリオが入手したビッグスターの数と、マリオの残り数が表示されます。

ビッグスター

対戦ルールで設定した数のビッグスターを、先に集めたプレイヤーが勝ちです。

レーダー

マリオとルイーゼの現在地と、ビッグスターの位置が表示されます。



ルイーゼが入手したビッグスターの数と、ルイーゼの残り数が表示されます。

集めたコインの枚数

コインを集めた枚数です。8枚集めると画面上部にアイテムが出現し、集めたコインの枚数は0に戻ります。

操作方法はマリオ（1人用）と同じです。

■ビッグスターの奪いかた

次のような場合、相手はビッグスターを落とします。逆に、自分が落とすことにもなるので注意しましょう。落としたビッグスターはどちらのプレイヤーでも拾うことができます。



■ 踏む。

■ ファイアボール、コウラダッシュで攻撃する。

■ 相手が敵に触れる、コースから落ちる、

壁にはさまれるなど、ミスをする。

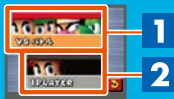
MINI GAME

ミニゲーム (1~4人用)

ミニゲーム(1~4人用)の始めかた

New SUPER MARIO BROS.

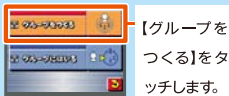
【VSバトル】と【1PLAYER】から選び、タッチペンかマイクで操作します。が表示されたら、タッチで先に進みます。通信の方法については、P32~34をご覧ください。



1 VSバトル(2~4人用)

DSカードを持っているプレイヤー

グループをつくるプレイヤー (DSワイヤレスプレイ 1P)

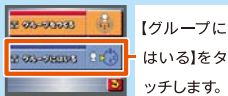


【グループをつくる】をタッチします。



参加者(2~4P)が全員そろったら、【ゲームをかいしする】をタッチします。

グループにはいるプレイヤー (DSワイヤレスプレイ 2~4P)



【グループにはいる】をタッチします。



参加したいグループをつくったプレイヤー(1P)の名前をタッチします。

DSカードを持っていないプレイヤー

DSダウンロード プレイ 2~4P



本体のメニュー画面で【DSダウンロードプレイ】→【Newスーパーマリオミニゲーム】をタッチして、ダウンロードします。

右ページへ (ここからゲームがスタートするまでは、1Pが操作します。)

シャッフルプレイ

プレイするミニゲームは選択したジャンルからルーレットで決まり、各ミニゲームの終了時に順位に応じて得点が入ります。設定した試合数が終わった時点で、もっともポイントが高いプレイヤーの勝ちです。

プレイする試合数とジャンルを決めます。
スタートで設定の変更ができます。

ミニゲームによっては、難易度の変更ができます。



ゲームスタート

フリープレイ

1プレイが終了するたびに、総合得点が低いプレイヤーが次にプレイするミニゲームを選択します。ミニゲーム終了時に順位に応じて得点が入り、最初に得点が200ポイントに達したプレイヤーの勝ちです。

プレイするジャンルと、ミニゲームを決めます。

もらえるスターポイントの数が変更できます。また、難易度を変更できるミニゲームもあります。



2 1PLAYER(1人用)

ミニゲームをタッチで選ぶと、選んだミニゲームの遊びかたが上画面に、これまでに出した好成績が【HIGH SCORE】として下画面に表示されます(好成績は自動的にセーブされます)。さらにタッチすると選んだミニゲームが始まります。

スタートでオプションの設定の変更ができます。



ゲームスタート

DSワイヤレス通信(DSワイヤレスプレイ)の方法

通信プレイの方法を説明します。

用意するもの(Mario vs ルイージをプレイする場合)

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ----- 2台
- 「Newスーパーマリオブラザーズ」カード ----- 2枚

用意するもの(ミニゲームをプレイする場合)

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ----- 最大4台
- 「Newスーパーマリオブラザーズ」カード ----- 最大4枚

操作手順

- 各本体の電源がOFFになっていることを確認し、各本体にDSカードを差し込んでください。
- 本体の電源をONにしてください。
- 本体のメニュー画面で「Newスーパーマリオブラザーズ」をタッチしてください。
- 以後の操作方法はプレイするゲームに応じて、26・30ページをご覧ください。

DSワイヤレス通信(DSダウンロードプレイ)の方法

通信プレイの方法を説明します。

用意するもの(Mario vs ルイージをプレイする場合)

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ----- 2台
- 「Newスーパーマリオブラザーズ」カード ----- 1枚

用意するもの(ミニゲームをプレイする場合)

- ニンテンドーDS・ニンテンドーDS Lite・ニンテンドーDSi ----- 最大4台
- 「Newスーパーマリオブラザーズ」カード ----- 1枚

操作手順【1P本体(親機)の場合】

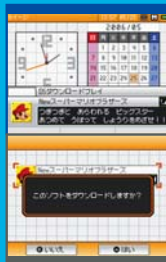
- 本体の電源がOFFになっていることを確認し、本体にDSカードを差し込んでください。
- 本体の電源をONにしてください。
- 本体のメニュー画面で「Newスーパーマリオブラザーズ」をタッチしてください。
※右の画面は、ニンテンドーDS/DS Liteの場合の画面です。
- 以後の操作方法はプレイするゲームに応じて、26・30ページをご覧ください。



ゲームリスト画面

操作手順【1P以外の本体(子機)の場合】

- 本体の電源をONにしてください。
- 本体のメニュー画面で「DSダウンロードプレイ」をタッチしてください。ゲームリスト画面が表示されます。
- Mario vs Luigiをプレイする場合は「Newスーパーマリオブラザーズ」を、ミニゲームをプレイする場合は「Newスーパーマリオ ミニゲーム」をタッチしてください。ダウンロード確認画面が表示されます。
- 正しければ「はい」をタッチしてください。1Pからデータのダウンロードを開始します。
- 以後の操作方法はプレイするゲームに応じて、26・30ページをご覧ください。



ダウンロード確認画面

⚠️ 航空機内でのワイヤレス通信の禁止について

- 航空機内でのワイヤレス通信は、航空法によって禁止されています。処罰の対象にもなりますので、絶対に行わないでください。
- ワイヤレス通信機能は、次のようなときにONになります。航空機内では、絶対にこれらの操作を行わないでください。
 - のアイコンが表示されている項目を選んだとき。
 - 通信の開始を確認するメッセージが表示された後、それを承諾する項目を選んだとき。
- 次のような場合、ワイヤレス通信機能がONになっています。航空機内で使用中にこれらの状態になっているときは、すぐに電源をOFFにしてください。
 - 画面にののような受信強度アイコンが表示されているとき。
 - 本体の電源ランプまたは無線ランプが「チカチカ」と2連続の点滅を繰り返しているとき。
- 航空機内でニンテンドーDSi本体を使用する場合、必ず本体設定から無線通信の設定をOFFにしてご使用ください。

通信プレイに関するご注意

- 通信中の画面に表示されるアイコンは、電波の受信状態を示すアイコン（受信強度アイコン）です。受信電波が強いほど、アンテナの数が多くなり、快適な通信プレイを行うことができます。
- 快適な通信プレイを行うために、次のことを参考に通信プレイを行ってください。
 - 本体同士の距離は10m以内、もしくは受信強度アイコンのアンテナの数が2本以上となる距離とし、間に人や物など、障害物が入らないようにしてください。
 - 電波干渉の原因となる機器（電子レンジ・コードレス機器など）によって、通信プレイに支障が出る場合は、その場所から離れるか、電波干渉の原因となる機器の使用を中止してください。
- ニンテンドーDSi本体で通信プレイを行う場合、本体設定の無線通信をONにしてください。

スタッフクレジット

- GENERAL PRODUCER**
Takashi Tezuka
- PRODUCER**
Hiroyuki Kimura
- DIRECTOR**
Shigeyuki Asuke
- ASSISTANT DIRECTORS**
Masahiro Imaizumi
Taku Matoba
- MAP & LEVEL DESIGN**
Masataka Takemoto
Yasuhisa Yamamura
Kosono Okina
Haruka Kakinuma
Shinya Hiratake
- DESIGN DIRECTOR**
Masanao Arimoto
- CHARACTER DESIGN**
Daisuke Kageyama
Akiko Hirono
Hirohito Shinoda
Ryuji Kobayashi
- FIELD DESIGN**
Yasuyo Iwawaki
Miiki Watanabe
- WORLD MAP DESIGN**
Taeko Sugawara
Hirotake Otsubo
- UI DESIGN**
Hidekazu Ota
Takahiro Hamaguchi
- EFFECTS DESIGN**
Keijiro Inoue
Motoaki Fukuda
Sayaka Yano
- DESIGN ASSISTANCE**
Mariko Sanefuji
Mitsuko Okada
Masaaki Ishikawa
- PROGRAMMING DIRECTOR**
Toshihiko Nakago
- MAIN PROGRAMMING**
Nobuhiko Sadamoto
Eiji Noto
- PLAYER PROGRAMMING**
Satoru Takahata
- FIELD PROGRAMMING**
Kiyoshi Koda
- ENEMY PROGRAMMING**
Tatsuo Nishiyama
Hisashi Okada
Yasunari Soejima
Kenichi Nishiyama
Keiji Takahashi
- PROGRAMMING**
Masaru Nii
Atsushi Nishiwaki
Masaro Sakakibara
Hiromichi Miyake
Gentarō Takaki
Norihisa Ashida
Takafumi Noma
- SYSTEM PROGRAMMING**
Kenzo Hayakawa
Yoshitaka Takeshita
Yuichi Yamamoto
Yukari Suzuki
- SOUND DIRECTOR**
Koji Kondo
- MUSIC**
Asuka Ota
Hajime Wakai
- SOUND PROGRAMMING**
Taiju Suzuki
- VOICE**
Charles Martinet
- DEMO SCENE DIRECTOR**
Shigefumi Hino
- MINIGAMES**
PRODUCER
Hiroyuki Kimura
DIRECTOR
Motoi Okamoto
DESIGN
Hidekazu Ota
Hiroyuki Tsuji
EFFECTS DESIGN
Keijiro Inoue



PROGRAMMING

Shigehiro Kasamatsu
Eiji Nishikawa
Yoshitaka Takeshita
Yukari Suzuki
Yuji Sawatani

MUSIC

Hajime Wakai

SOUND PROGRAMMING

Toru Asakawa

VOICE

Charles Martinet

SPECIAL THANKS

MINIGAME ORIGINAL STAFF

GRAPHIC SUPPORT

Yo Ohnishi
Kanae Kobata
Aya Oyama

Tsuyoshi Watanabe

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

TECHNICAL SUPPORT

Hironobu Kakui
Yoshito Yasuda

ARTWORK

Daiki Nishioka
Takashi Hosoi

CG ILLUSTRATION

Masanori Sato
Shigehisa Nakaue
Yu Kitai
Ryusuke Yoshida

CG ILLUSTRATION

SUPERVISORS
Wataru Yamaguchi
Yusuke Nakano

DEBUG

Kimiharu Hyodo
SUPER MARIO CLUB
NOA Product Testing Department

SPECIAL THANKS

SRD
Emi Tomita
Takako Ishii

SUPERVISOR

Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

All Rights, including the
copyrights of Game, Scenario,
Music and Program, reserved by
NINTENDO.

警告

任天堂のゲームの複製は違法であり、国内及び外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内及び外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo game or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および貸貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。
- 上記のデータ消滅以外が原因でセーブできなくなった場合は、任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取り替え致します。それ以外の責はご容赦ください。

© 2006 Nintendo

スーパーマリオブラザーズ・SUPER MARIO BROS.は登録商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号

® 本製品には、一部の文字を除き、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。

LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。フォントワークスの社名、フォントワークス、Fontworks、フォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。落丁・乱丁の場合は、お取り替えいたします。 禁無断転載

