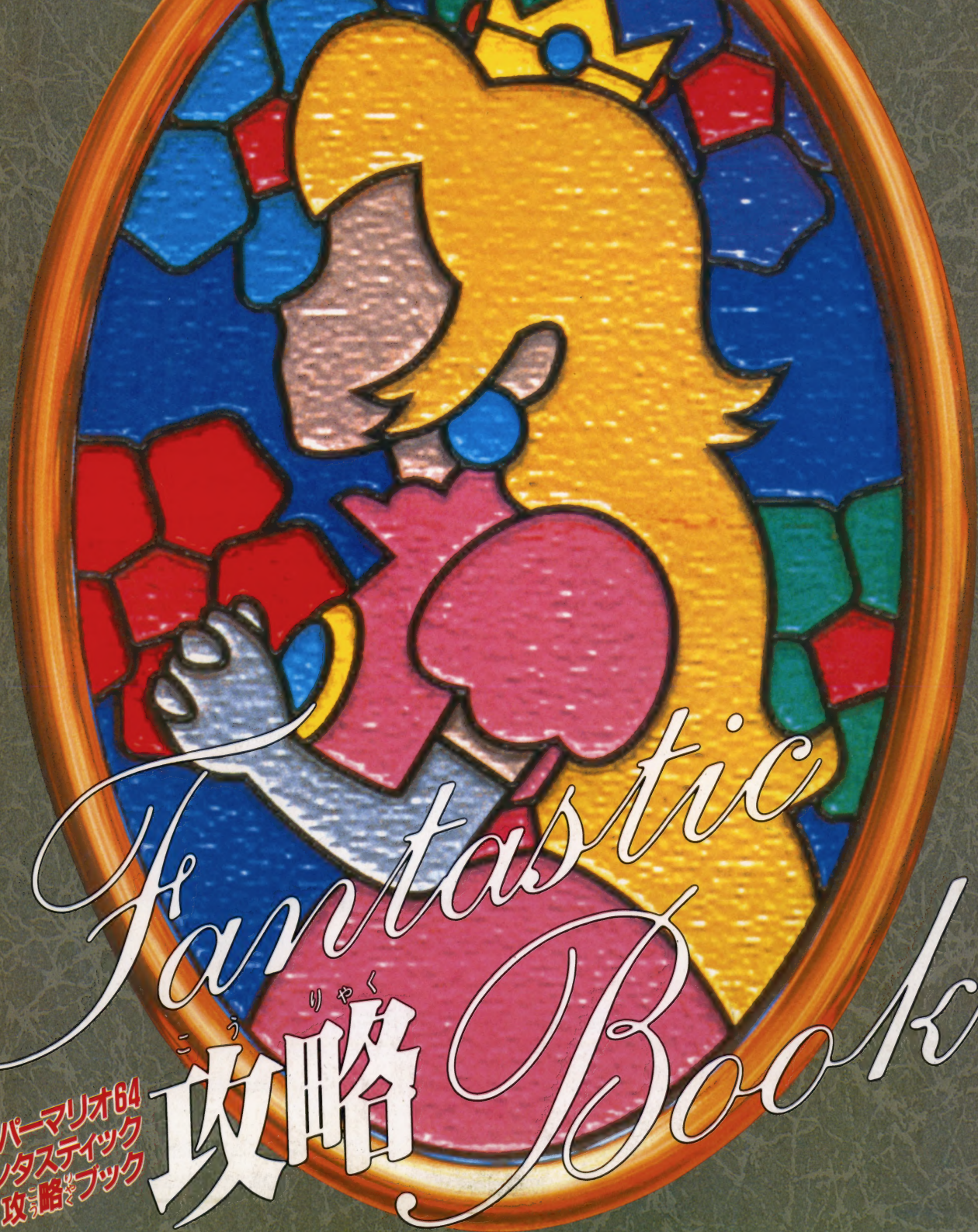


SUPER MARIO 64



Fantastic
攻略 *Book*

スーパーマリオ64
ファンタスティック
攻略ブック



Contents もくじ

こま ち し き
困ったときの10の知識
 パワースターの取り方はわかったけどウデが追いつかない、アクションがうまく出ない、そもそも何をしていたかわからない…。あらゆる悩みを一発解消！
P.3

べつ こう りやく
コース別攻略
 アクションがウマイだけじゃ世の中渡っていけない、それが『Mario 64』の世界。9コース+α、約60個ものパワースター入手法、あなただけにそっと教えます。
P.6

- コース①ボムへいの せんじょう ……P.8
- コース②ボタンキングの とりで ……P.11
- コース③かいぞく の いりえ ……P.14
- コース④さむいさむい マウンテン ……P.17
- コース⑤テレサの ホラーハウス ……P.20
- かくしコース はばたけ はねスイッチへ ……P.23
- エキストラコース①やみの せかいの クッパ ……P.24
- コース⑥やみにとける どうくつ ……P.26
- コース⑦ファイアバブル ランド ……P.29
- コース⑧あっちっち さぼく ……P.32
- コース⑨ウォーター ランド ……P.35
- エキストラコース②ほのおの うみの クッパ ……P.38
- かくれスター ビーチのかくれスライダー ……P.40

ちよう テクニック
Mario超ウルトラ技&クイズ
 『Mario』につきものといえば、キノコにジャンプに「次は出るの？」と言われるルーイジ(笑)、そしてウル技/無限UPをはじめ5つの技を収録。
P.42

この付録がカバーしているのは、コース9までとエキストラ2つ、かくしコース1つにかくれスター1つ。隅まで熟読すれば、この範囲内は完璧になるはずだ。

任天堂 **N64** アクション 64M
 発売中 9800円
 バックアップ(最大4)

はじめに

ハマリ!?

どーすんの?

困ったときの 10の知識



「あそこへ行けば新しい展開になりそうなんだけど、行きかたがわからない」ってときや、スターのタイトルだけ謎が解けないことって、けっこう多いと思う。この攻略ブックにはコース9までのほとんどの謎を解説してあるけど、もっと先のコースのことには触れていないしね。

そこで、狙ったアクションが出ない人や行動に詰まってしまった人のために、いろんな状況に合った解決法を紹介するのがこのコーナー。テキストにプレイするものいいけど、やっぱりある程度の知識があったほうがスムーズにゲームを楽しめるもんね。ロクにアクションを使いこなせない初心者から、かなり先のコースに進んでいる上級者まで、詰まったときはこのコーナーが参考になると思うぞ。

❶ だあーっ、「ひみつ」って何よ「ひみつ」って!? 全然ヒントになってないんですけど…



❷ ムウ、このあからさまにアヤしい途切れた橋、いかにも向こう側に何かありそうなんだけど…。跳べるんかいな!?



❸ 最高速になると、右の状態より少し体が前傾姿勢になるぞ



❹ マリオかハデに手を振り出せば、それが走りモーションだ

マリオのアクションの中には、「走りながら」でないと出せないアクションがけっこうある。でも「一口に」走る」といっても、マリオの「走りモーション」には段階があるのに要注意。例えばボテアタックだけは、ただ走っているだけではダメで、走る速度が最高速でないと出せないのだ。逆に、加速しないと出せないと思いがち

知識①
一部の大技はスピードが必要

FC版やSFC版と比較して、格段にアクションの種類が増えている「マリオ64」。アクションが増えたからには、それだけ多彩なアクションが求められているってことだ。だけど、いきなり全部を使いこなせる人なんて、そうそういないよね。そこでまず、特殊なアクションを出すために必要な条件を覚えておこう。

短距離タツシでも
幅跳びできまめど



❺ へい、ちゃーんと走り幅跳びできてるでしょ? 要するに、一瞬でもしゃがみずべりができればOKなのです



❻ うへん、ここから幅跳びするにはト助走距離が足りないような気がするけど…。なーんて心配は無用!

な走り幅跳びは、ちよつとも走りモーションに入っていれば出すことができる。これを知っていれば、足場が狭くても幅跳びを活用できるぞ。ちなみに3段ジャンプは、歩きからでもOKだ。



❼ この中では3段跳びのハズが、なぜかただのジャンプに…。誰もか一回はやるこのテの失敗を、減らせる知識集だ



❼ 幅跳びや3段跳びなど、他のアクションからの連続技としても利用価値大!

❼ ンで、壁に触れる瞬間か離れる瞬間にAボタン。連続カベキックなんて大技もできる



❼ 基本は壁に対して垂直に、ジャンプしたら3Dスティックは離してOK

おそろく、一番出すのに慣れが必要になるのがカベキック。でもこれを出せなきゃ取れないスターつわりと多いんだよね。そこで簡単なアドバイス。まず、ヘタに3Dスティックを倒さないこと。カベキックの操作は、AボタンだけでOKだからね。それと、壁に正面から飛び込むようにしよう。

特殊アクションが出ないとき

知識②
カベキックは向きに注意

狙った場所へ行きたいとき

高い壁の上に入らなければならない場合、離れた場所に足場がある場合、たいいてい特殊なアクションを駆使すれば到達することができる。要は、どのアクションを使えば行くことができるかの判断がポイントになるワケだ。もし、ここで紹介しているテクニックを使っても狙った場所へ行けないなら、何カ別の行きかたがあるってコトだぞ。

知識③ 高い場所へ登るテクニック

まず最初に覚えておきたいのが、床ギリギリに行けば「つかまる」ことができるため、マリオは思ったより高い場所へ登れるってコト。大半の足場はつかまることのできるため、ジャンプが届く場所なら登ることができ。次に、助走する距離があるかどうかのポイント



①一部の足場を除いて、マリオが上に乗れる場所はほとんどつかまれる



②柵がある場所や下が坂の場所、極端に傾いている場所などはダメ



③行けずに行けない高い壁。…なんて、あきらめてないかな？ 行けそうな場所って、たいいてい行けちゃうもんですよ



④3段跳びのラストは高く跳び上がることができる。お城の中2階に一発で登ることだってできちゃうのだ

ジャンプの高いアクション

①足場が狭ければ、後ろ宙返りがいい。ジャンプが高くて間合いも一定、しかも着地後にすべらないので重宝するぞ

- 逆立ちからジャンプ
- カベキック
- 2・3段跳び
- 後ろ宙返り



⑤歩きモーションでさえなければ幅跳びになる

すべればOK



⑥しゃがんだとき、ちょっとでもすべるスピードが速ければ幅跳びの準備はOK

特殊アクションの中でも特に使用頻度の高い走り幅跳びは、慣れないとタタのジャンプになってしまいがちなもの。これを防ぐには、「マリオがしゃがみモーションになったのを見てから跳ぶ」ようにすればいい。普通のジャンプになってしまうのは、しゃがんでいないうちにジャンプしているためだ。しゃがみすべりさえ出れば、助走自体はかなり短くても大丈夫。助走の速度はあまり関係ないぞ。

遠くに跳ばないとミスになってしまう場面は多い。そんなときに頼りになるのは、おもに走り幅跳びと3段跳びの2つのアクション。この2つは全体でも扱いにくい部類に入るアクションなんだけど、ここで紹介する簡単なポイントを知っておけば相当ワフクになるぞ。

走り幅跳びのコツ

知識④ 離れた場所へ飛び移るには

まつすぐに 入力しよう



⑦スティックだけは同一方向に倒しておこう



⑧止まった状態からジャンプし始めても大丈夫

3段跳びのコツ

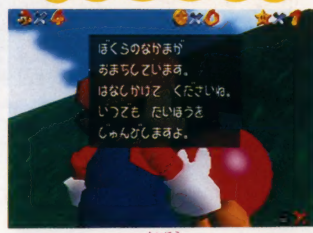
高さ、飛距離ともに非常に優秀な3段ジャンプだけど、最大のネックはかなりのスペースがないと最後のジャンプができないこと。だけど、このアクションは助走がいらぬ、という点に注目して欲しい。マニュアルには「スピードが必要」と書いてあるけど、実際には「最初のジャンプから最後のジャンプまで3Dスティックを同一方向に倒しておく」という条件さえ満たしていれば、一切助走なしでも出せるのだ。つまり、意外と狭い足場でも跳べるってワケ。

⑨たとえ目的がハッキリしていても、大砲に入ったら一応周りを見回しておこう。新発見があるかもよ



⑩大砲の所在地は、このマークがメイン。たまに小さい山みたいなところに隠されていることもあるけどね

あかボムへいを探せ



⑪あかボムへいと大砲は1セットなのだ

絶対は大砲があるからね。後は、片っ端から大砲で飛び回ってみよう。照準は慎重にね。

知識⑤ とりあえず 大砲を使う

なに何きしていいかわからないうま

スターのタイトル謎が解けないと、何をしたいかわからなくなっちゃうよね。そんなときは、とりあえずここで紹介するような行動をとってみよう。



〇とにかく八方塞がりて、なにしたいかわからなくなったときは、とりあえず以下で紹介する3つの知識を試してみよう

ちしき 知識⑥ コースを出て別のコースへ行く

1つのコースには6つのパワースターが隠されているけど、何も全部取らないと先へ進めない、なんてことはない。詰まってしまうたら、とりあえず一度あきらめて別のコースに挑戦してみよう。もしかしらしたら、狙っているスターは何らかの理由で「今は取れない」スターかも知れないからね。



〇人間、あきらめがカンジんってコトもあります

ちしき 知識⑦ コース内を細かく観察する

アクションは全部試したのに、どうしても行けない場所があるときは、コース内に仕掛けがある可能性が高い。スイッチを踏むとコースの形が変化したり、コース上の障害物を利用したり(木を倒して橋にする、など)、アイテムを利用してたりなど、コースには様々な仕掛けが施されているのだ。まずはコース内を観察して、とりあえず動くものを探してみよう。



〇スイッチを見たら、絶対に踏んでおくこと。必ずコース内のどこかに異変が起こるからね



〇アイテムを利用することも多いぞ

ちしき 知識⑧ ぼうしの使いどころを考える

コース内にぼうしのブロックがあつた場合、まず8割はスターを手に入れるためのぼうしだと思つて間違いない。もしスイッチを押していないならどうにもならないけど、押してあるなら使える場所を考えてみよう。例えば赤いブロックがあれば空中がアヤしいし、青いブロックだったたらどこかに通る抜けられる壁などがあるハズだ。



〇赤いブロックあるところ、上空にヒントあり。これ、鉄則(たぶん)



〇青いブロックの近くはぶつかりまくってみよう。どこかに抜け道がある



〇緑のブロックなら、海の底やダメージゾーンがクサイ。その辺がカギだ

体力が残り少ないときは

マリオの人数が減るおもな要因は落下だけど、体力がなくなつてのミスの回数だつてバカにならないよね。体力を回復する方法もいくつか覚えておこう。特にコインは、体力回復以外にもうれしい特典があるから要チェックだぞ。

ちしき 知識⑨ 回復のメインはコイン探し

一番手っ取り早い体力を回復させる方法は、コースのあちこちに点在しているコインを集めることだ。コースになくても、敵を倒せば出現することが多いぞ。また、黄色は50枚で1UP、赤は8枚でスターが出現、といった特典は絶対に覚えておこう。



〇付近にコインがないときは、モンスターを血祭りに上げて強奪だ(ヒドイ...)。青いコインを持つてるヤツもいるぞ

ちしき 知識⑩ クルクルハートは走ってゲット

大幅な回復に役立つのがクルクルハート。通過するだけで無制限に体力を回復してくれる、ありがたいアイテムだ。でもコレ、意外と回復に時間がかかるので、タツシユで駆け抜けるようにしよう。回復の効率が格段によくなるぞ。



〇のんびり回復していると、モンスターが来ちゃって困ることも。できるだけ走りながら通過して、サクッと回復すべし

〇のこコインがボビユノードですな

体力を1回復アップ 50枚で1UP **黄**

体力を2回復 8枚でスター出現 **赤**

体力を5回復 **青**

〇瀕死のときには極上の存在と言えます

別コース別攻略



各コースの攻略に入る前に、ここで簡単にゲームの流れをおさらいしておこう。ゲームの目的であるパワースターを入手するまでの

宿敵クッパを倒すには

マリオが至上の目的としているのは、言わずと知れたピーチ姫やキノコ城の人々を救出するコト。ひいてはピーチ姫たちをさらった



序盤のコースの大半は、絵がある部屋に入る前に星の扉を開く必要がある。扉を開くには規定数以上のスターがいるぞ

手順や、各コースへの行きかたなど、言ってみれば「初歩の初歩」的な部分の確認だ。今まで気付かなかったシステムもあるかもよ。

クッパを倒すには

悪の大魔王、クッパを倒すことだ。ただし、クッパがいる大きな星の扉を開くには、一定数のパワースターが必要になる。まずはスターを集めることが必要なのだ。



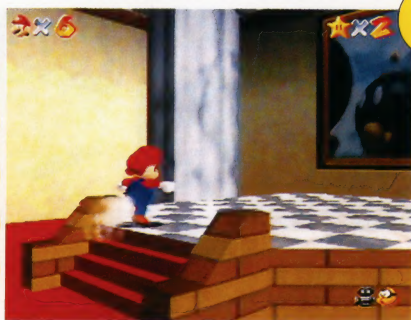
スターがないとクッパと戦えない

パワースター入手までのステップ

1 パワースターを入手するためには、まずコースに入る必要がある。コースへの入りかたは、絵や壁に飛び込むのがほとんどだ。コースに入ったなら、次はスターを探す。

1

どりあえす絵を探し、その中へ飛び込むことが最初の目的だ



2

ほとんどのスターは最初からコースのどこかにあるけど、スターによっては条件を満たさなければならなかったり、誰かからもらう必要があるたりするぞ。スターを見



3

つけたら、後はそのスターを取ればクリア。同じコースの次のスターを探してもいいし、違うコースへいくのもキミの自由だ。...と、これがパワースターを入手するまでの基本的な流れ。他にも、予想もつかないような方法でスターが手に入ることもあるけど、まずは順番どおりに探してみよう。



スターがないと
行きじまぞ



難しいスターをムシしてばかりいると、スターが足りなくて先に進まないぞ

かくとく パワースター獲得!



スターを取れば任務完了! 再び同じコースに入れば次のタイトルになっている

キノコ城の中を探検しよう

ゲームがスタートするのは、キノコ城の目の前の草原。お城に入ったら、いよいよコースへ入ることができるようになる。ちなみに無条件で入れるコースはコース1のみで、他のコースはすべて一定数以上のスターが必要だ。また、地下へ降りるには、ワッパを倒してカギを手にする必要があるぞ。

地上

コース1~4、ピーチ姫の部屋 エキストラコース1



中2階中央の扉は、地下のワッパを倒してカギを獲得しないと開かないのだ



お城の周りには、お城などのアヤシげなスポットがいくつかある。でも、正規のコースはどれもお城から向かうのだ

地下

コース6~9 エキストラコース2



地下へ降りるには、中2階にあるエキストラコースのワッパを倒して、カギを手にする必要がある。ちなみに通路を照らす松明は触るとダメージを受けるぞ



風変わった入りかたをするのがコース5。裏庭のテレサを倒す必要がある

裏庭

コース5

一度コースを出て、黄色く点灯しているスター1を選択すればOK。スター1を取っていないときと同じ状況になるぞ

スライダースター
スコア 66
さむいさむい マウンテン

スライダースターを練習しようにも、スター1を取っているとペンギンが常駐してジャマしてくる。これがイヤなら…

タイトルにあったスターを飛ばして、その次のスター3がちゃんと手に入る

ペンギンチャンピオンレース
スコア 57
さむいさむい マウンテン

例えばコース4のスライダースターをクリア後、またスライダースターに来てペンギンに勝つと…

『マリオ64』のゲームシステム

ここでは、『マリオ64』独自のゲームシステムについて解説しよう。
「マリオ」ワールドには15の世界があり、1つの世界には6種類の目的があるワケだけど、プレイの順番はプレイヤーの好みで選択できるし、何回でもやり直せる、ちよつと変わったシステムなのだ。

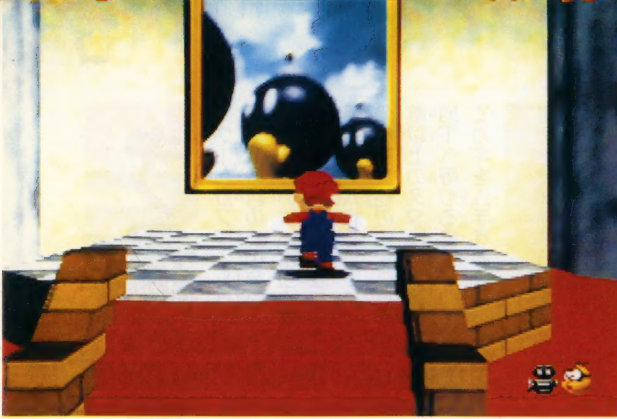
繰り返しプレイ可能

例えばコース4のスライダースターで、1回クリアすると次からはペンギンが出てくるよね。もし1人でスライダースターの練習をしたいなら、コースのタイトル画面でスター1を選択すれば、スター1を獲得していないときとまったく同じ状況でプレイできるのだ。ただしクリアしても、出現するスターは透明なので、同じスターを何回取ってもスターの数は増えないけどね。

スターの順番は関係ナシ

ゲームの性質上、コースのタイトル画面にはパワースターのタイトルが1つずつ順番に表示されるけど、必ずしも現在表示されているスターを取る必要はない。例えば、まだ1つもスターを取っていないコースに入ったとき、もしいきなり条件を満たすことができれば、タイトル以外のスターでも取ることができるようだ。このシステムのおかげで、この攻略ブックを活用すれば、難しいスターを後回しにしてスター集めができるぞ。

ボムへの せんじょう



転がってくる鉄球は数知れず…



ポーズをかけるとコース全体が見渡せる。これを利用すれば、ある程度の現在位置などが確認できて便利だぞ

コース1 ボムへのせんじょう
は、下まのうつのボムキング

つづいてマリオある？
コースからどこへ？
Rボタンでカメラを動かす



どこまでも広がる草原。初っぱなのコースからこんなに広がって、ちょっと知り遅れそうだけど慣れれば平気さ

このコースの難所は鉄球が転がってくる山道。一番最初のスターから、その鉄球を避けながら山頂を目指すことになるので大変だ。もちろん鉄球に当たればダメージを受けるぞ。焦らず慎重に！

広い広い草原と鉄球の転がる山



立派なおヒゲが、いかにも偉そう

ワシがボムキング。つまりはくだんの、おうさまだ。よくここまできた。そのゆうきは ほめてやろう。

1 やまのうえのボムキング



山頂ではボムキングがマリオを待ちわびていた

最初から、いきなりボムキングと戦うことになるぞ。その名もボムキング。彼に会うためには、コース内にときたま見られる矢印をたどって山道を登り山頂を目指そう。山道を転がる鉄球は、ジャンプを使えばラクにやり過ごすことがでるので、テンポよくクリアするべし。山頂にいるボムキングに近寄ると、彼を倒すヒントを含んだ会話が始まり、バトルへ。

最初のスターから、いきなりボムキングと戦うことになるぞ。その名もボムキング。彼に会うためには、コース内にときたま見られる矢印をたどって山道を登り山頂を目指そう。山道を転がる鉄球は、ジャンプを使えばラクにやり過ごすことがでるので、テンポよくクリアするべし。山頂にいるボムキングに近寄ると、彼を倒すヒントを含んだ会話が始まり、バトルへ。

山頂で待つボムキングを倒せ



3回繰り返す

再びBボタンを押して投げる。これを3回繰り返すんだ



背後に回ったらガシッと捕まえる。走ったままBボタンを押すと、ボディアタックになってしまうので、いったん止まったほうが無難

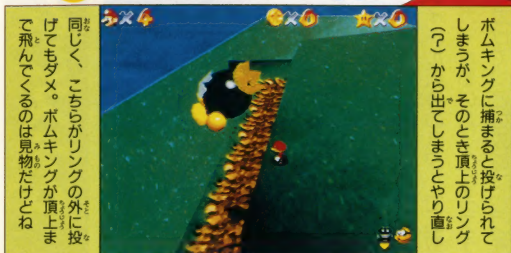


3Dスティックを斜めに倒して、グルッと背後に回ろう。ボムキングの動きは意外に早いので、走って回り込まなければならぬぞ

ボムキングを倒すには、まず彼の背後を取り、そこですかさずBボタンでその巨体を持ち上げる。再びBボタンを押せば放り投げるぞ。これを3回繰り返せば、その場でパワースターがもらえる。

ボムキング攻略法

アウト！



同じく、こちらがリングの外に投げておくれ。ボムキングが頂上まで飛んでくるのは見物だけにね



ボムキングに捕まると投げられてしまふが、そのとき頂上のリング(1)から崖でしてまうとやり直し



走って回り込むよりも、上を飛び越えてバックを取ったほうがラクチン

飛び越えられる

でかノコノコよりも早く山頂に着く

ポムキングを倒した後、再びこのコースを訪れるとスタート地点に大きな亀、すなわちでかノコノコがマリオの来訪を待ちわびているぞ。彼に話しかけると、先ほどポムキングがいた山頂までレースをすることになるんだ。彼よりも先に山のてっぺんにある旗のところにハゴールでできれば、もうひとつのパワースターをもらうことができる。タイムよりも勝利を狙え。

2 はくねつ ノコノコレース

再び山頂を目指す



○頂上に着けばレース終了。勝てばパワースター入手。



○けれどカメラだけにやっぱり遅い。十分勝てるよ。



○けっこう自信アリ気だよ。



○約5秒ぐらいの差はつけられる。勝利は確実



○ショートカット成功。ただし一回で決めないと、余計に時間を食ってしまうぞ



○山頂付近の、登れそうな高さの場所を見つけて2段ジャンプ。でかノコノコに負けそうになったときはこの手を使う

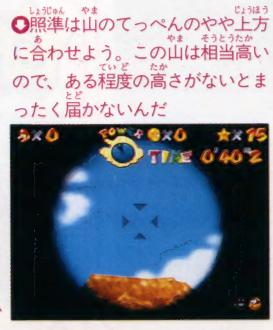
普通に走れば簡単に勝利できるノコノコレース。でもいまひとつ自信がないという人のために、ちよつとしたテフニツクを教えよう。それはゴール直前の段差で、2段ジャンプを使って少ワルトを省略してしまおうというもの。これを使えば約5秒ぐらいは稼げるぞ。ただし一回で確実に登ること。

ゴール間際でジャンプ

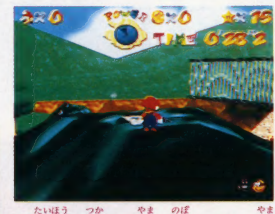
ガーン



○バレバレだったらしい。やっぱズルはマズいか



○照準は山のてっぺんをやや上方に合わせよう。この山は相当高いので、ある程度の高さがないとまったく届かないんだ



○大砲を使って山に登るには、山道の入口にある柵の近くの大砲がベター。あかポムへいに来て、使える状態にしておこうね

ポムキングを倒した後から使用可能となる大砲。この大砲を使って一気に山頂付近まで飛んで行けば、さらにタイムが稼げるのではと考える人も少なくはないハズ。しかし実際に使ってみると、レース終了時にでかノコノコが「スルトコはなしスルト」と言ってきて、その回のレースは見送りとなってしまふ。少々考えが甘かつたかな。

大砲を利用するぞ...

3 そらのしままでふつとべ



○大砲の1つは空の島にあるので、4つが使える



○空の島にあるスター、それだそれ！でもどの島？

このコースには、空に浮かぶ小さな島が存在する。タイトルはその島へ飛んでいくことを示しているので、さっそく大砲を使って飛んでいこう。コース内には大砲が5つあるけれど、スタート地点の大砲からでは島への到達はムリ。そこで一番ベストな大砲は山頂付近の大砲。大砲の照準から、その島にある1本の木をのぞくことができるので、その木の少し上を狙って飛んでいこう。島の黄色い「/」のブロックを叩けば、中からパワースターが出現する。

空に浮かぶ島へ大砲で飛んでいけ



○黄色い「/」のブロックにパワースターがある



○木の根元あたりに着地する。もう少し高いと木にぶら下って止まるので、「見せる飛び」なら、照準を高めに設定しよう



○狙うは島に生えた1本の木。その木のてっぺんに見えるあかコインを、照準の中央にもってくるぐらいが丁度いい。さあ、飛んでけ









○島がよく見える位置に、ちゃんと大砲がある

山頂付近の大砲がベスト

この8カ所を目指せ!

4 8まいの あかコイン

 <p>ワンワンの大小屋の近く、スタート地点から向かって右側の小山の上にあるぞ。</p>	 <p>ワンワンの大小屋付近にある、回転するリフトの上にある。ジャンプして取る。</p>
 <p>山道入口の、柵の直前にある石橋の下に空間がある。そこにもあかコインが。</p>	 <p>ワンワンの杭の上にも、これを取るには、ワンワンに十分気をつけること。</p>
 <p>シーソーの橋を渡って、山へ行く方向とは逆の左側へ。4本の杭の側にある。</p>	 <p>ワンワンの大小屋を越え、シーソーの橋を渡った左へ。4本の杭がある場所だ。</p>
 <p>空に浮く島に生えた木の上まで登ったら逆立ちして取る。</p>	 <p>山道を少し登って、柵の下ろせる場所へ。そこにある坂道をすべっていこう。</p>

あかコインを8枚集める

赤、青、黄と3色あるコインの内、赤いコインは1コース内に必ず8枚存在する。このコースでの4つ目の目的は、そのあかコインを8枚すべて集めることがパワースター入手の条件となるんだ。

ここではその8枚の位置を分かりやすく解説することにしたぞ。簡単な場所から、ちよとしたテクニックが必要な場所まで、いろいろなところにバラけていて収集は大変だ。

パワースターはニダ!



ワンワンを越えただけにある、4本の杭の中央にパワースターは出現するぞ。

5 そらにはばたけ はねマリオ

このパワースターを取るには、はねマリオになつて空をくまなく探索する必要がある。まだはねマリオにならない場合は、後回しにして別のコースへ向かおう。

はねマリオになつて空を飛び回ろう



仮に空を飛んでも、ただ飛ぶだけじゃダメなんだ。規定の場所を飛んで抜ける必要がある。その場所は自分で探そうね。

クリボー



パンチ、キック、踏みつけと倒し方はいろいろ

ポムヘイ



投げてしまえば爆発する。自爆を待つのも手かもしれないね

モンスター倒し方

ここで紹介するのは、倒せるモンスターとその攻略方法。まだコース1というところもあるけど、それほど強いモンスターは登場しないけれど、コウラを持つているノコノコは要チェック!

コウラが!

実はそのコウラ、乗れるんです。坂道もへっちゃらのスピードで駆け抜けるぞ!



ノコノコ



パンチやキックで攻撃。ノコノコのレース後に出現。逃げ足は超速いぞ

6 ワンワンの いぬごやで

スタート地点からさほど遠くない場所にいるワンワン。その裏手には柵に阻まれて取れないパワースターがある。このパワースターの入手がここでの目的。押しつけても引いても叩いてもビクともしない。どうする?

犬小屋の柵がなくなれば!



犬小屋はワンワンのすぐ側にある。ここを何かをすればいいのかもね。

見えるのに~



バツタン キングのとりで

コース 2

足場の悪い 空中の砦

コース全体が宙に浮いているので、一歩一歩がとても慎重になる。加えて細い通路や回転するバー、落ちる道などがあって足場も悪い。ここは3Dステイックの、強弱を使い分けて進むことに慣れるコースといえる。視点もそろそろ自分で合わせて、どんどん変更するのとをオススメするぞ。



○少しでも気を抜けば、ほらこのとおり。冷や汗モノの狭い道がところどころにあるぞ

小粋なショートカット

によきつと出てくるカベやドッスンが苦手という人には、スタート直後のショートカットがオススメ。2段ジャンプを使って、スタート地点近くの壁を登っていろいろちよつと得した気分。



○壁の前で2段ジャンプ。マリオが壁のへりにつかまれば成功だ。かなり楽ができる

砦の山頂にある バツタンキングを倒せ

コース2での最初の目的となるのは、またしてもボス級のモンスターとの戦い。砦の頂上にあるバツタンキングがその相手だ。コイツもボムキング同様、セリフ中に倒し方のヒントが出てくるぞ。大きな体に尻みせず立ち向かえ。

1 いかりのバツタンキング



○回転リフトを越えた先にバツタンキングの後ろ姿が



○上を目指して進め、進め〜！

で…でかい！



○近くに寄って見上げてみる。するとかなり大きいことが分かる。こんなヤツが相手か〜

マタをくぐれ！

○跳び上がったところでマタをくぐり抜ける。走り込めばいいだけ



○直前で突如跳び上がり、そのまま体全体を使って倒れこんでくる。潰されると、3目盛り分の体力が減ってしまうんだ



○少し離れたところまで移動して、体制を立て直しつつ待つ。ある程度の距離になると、いきなり走り込んでくるぞ

バツタンキングの倒し方

バトルに入ったら、まず相手を十分に引きつける。バツタンキングの攻撃は、その体を活かした倒れ込み。だから倒れてきた瞬間にそのまま前進しながらマタをくぐるんだ。倒れたらその背中に飛び乗り、ヒップドロップをお見舞いしてやれ。これを3回繰り返せば、パワースターが出現する。

視し点に注意



○以上のことを3回繰り返せば、パワースターが



○起き上がり時に、マリオが見えなくなる場合があるので視点変更を！



○どこでもいいから跳び上がってヒップドロップ



○倒れている間に、振り向きざま跳び乗ろう。背中中の「X」が、いかにも弱まって感じ

3 たいほうで ひどつとび

大砲の位置は、前のページで紹介したショートカットで壁を越えて、直進したところにある。飛ぶのに失敗してダメージを負ったときのために、付近のコインは残しておこう。狙う場所は塔の側面に突き出たバルコニーのような場所。大砲に乗り、照準を少し左へ動かせば見えてくる。

スタート地点に現れたマリオの、そのままの状態の後方に当たる場所に位置する。移動しながらボム機能でマップを出して、よく観察してみよう

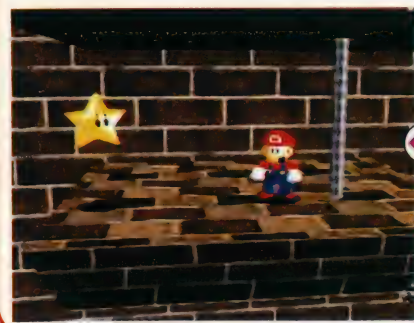


大砲を使うマ
パワースターへ

この場所に
パワースターが



4つの三角で成り立つ照準が見えるかな？この角度が間違いのない狙いだ。参考に



ダメージを受けるけれど着地は成功する。中央にある突き出たボールを下がっていくと、すぐそこにお望みのものが

柱に当たると

狙う場所を確認できたら、次は照準合わせ。ここでは一列として、その目標を4本ある内の左奥の柱に限定する。ある程度弧を描いて飛んでいくことを計算して、その柱の少し高めを狙うんだ（左の写真を参考に）。少々ダメージを受けつつも、たどり着けたら大成功。あとはボールを伝って、下の階へ行けばパワースターが待っている。

2 とりでの てっぺんへ

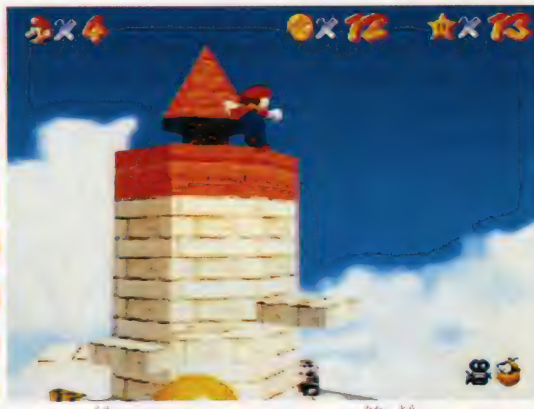


○ありゃ？ バツタンキングがいないぞ。それにあの塔はなんだ。いつの間にできたんだろう…と考えてもムダなこと

再び塔の頂上へ向かうことが目的となる。頂上にはバツタンキングの姿はなく、代わりに塔ガソビえ立っているぞ。キラーに注意し、塔の周りの出入りする床を登って最上部へ達すればOK。

塔の頂上には出現した
塔の最上部を目指せ

目指すものはその柱！

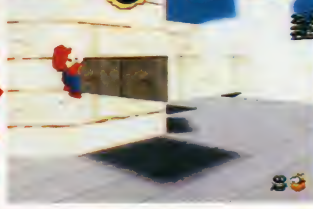


○ボールの上からジャンプ！ お、それほど高い塔でもなさそうだ



キラーを避けて

ラクラク
ゲット！



塔の仕かけを
クリアすれば

パワースター出現！

4

うきしまの 8まいコイン



○パワースターはスタート地点近くに現れるよ



○ドッスンの上に乗って取る。あかコインもあるんだ



○小島の黄色いコインは間違いないでね。

タイトルでは8枚コインとしか記されていないけれど、ここで集めるべきコインはあかコイン。以後「8枚」「あかコイン」と覚えておくといいかも。コース1のときと同様に、コース内に散らばっているあかコインをすべて集めるんだ。決して塔の周りに浮いている、小島の上の8枚の黄色いコインとは間違えないでね。

集めるのは
あかコインの8まい

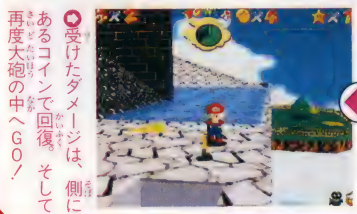
あそこへ行きたい…

5

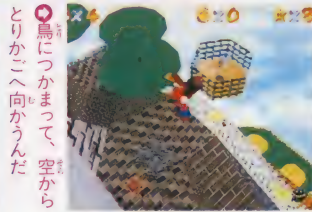
とりかごへ ストーン



眩しい太陽の背に、とりかごが浮いている。あそこだ、あそこに行くんだ〜!



受けたダメージは、側にあるコインで回復。そして再度大砲の中へGO!



鳥につかまって、空からとりかごへ向かうんだ。

見つかからないときは、大砲を使ってもOK。ここではその大砲を使って飛んでいく方法を取り上げてみませ。

空中のとりかごへ入る鳥が大砲で飛んでいけ

鳥が大砲で飛んでいけ



当たれば手痛いダメージを負うぞ



手前にあるこの壁。これがジャマなんだ。狙いはだいたいこんなもの。当たらないような照準は見つかるかな?

ジャマな壁に注意

大砲でとりかごへ向かおうとする。狙いによっては手前の壁にぶつかってしまうことがある。ここで受けるダメージは1目盛り分。しかし着地の際にも2目盛り分のダメージを負ってしまうんだ。そんなときは近くのコインで回復。

6

たいほうで ぶっこわせ!

このコースに設置された大砲は1つだけ。だからスタートのとき同じ大砲を使って、どこか壊れる場所を探すんだ。『ぶっこわせ』って言うんだから、どこか壊れる場所もあるという感じだよ。ガンガン飛んでみて、怪しいと思う場所を見つけ、大砲で突っ込んでみよう。

壊れる場所を大砲を使って探せ

グリグリ探すべし



壊せそうなところを探すべし。あまり見当たらない場所を狙うと落ちるよん♡

コインで回復を



減ったパワーはコインで補いましょう



ゴーチンとぶつかれば、パワーメーターが1目盛り分減る。これは痛いね。でもいつかは報われるときが…



とりかごはかなりの高い位置なので、ある程度角度のついた弧を描いて飛んでいくことは、計算しておこう。気持ち、少し上を目標、ストーンと気持ち良くとりかごへ。

照準は高い位置へ



起こさぬよう、ゆる〜と近づいて、至近距離でバクンチ! これ一発でノックアウトできるぞ

このコースで倒せるモンスターは2体(バツタンキング除く)。ここで初めて、バクンフラワーが倒せることを知った人もいるのでは? 倒さなくてもフリアはできるけれど、コインをたくさん集めたいという人は挑戦してみよう。

モンスター倒し方



倒すときはヒップドロップで。取得できるコインは計10枚



バツタンキングのちっちゃい版でも、いかついお顔はそのまんま。足早に近づいてくるので注意

かいぞくのみ いりえ



① ガーン、間に合わなかったようだ。ゴメンね

① メーターが怪しい！ なんとあと1目盛り分しか残っていないじゃないか〜。早く、早くマリオ！ 水面はもうすぐだぞ



① ウツボ (きょだいウツボ) が大きな口を開けてるよ〜。体はとも大きく、そしてとっても長い。接触すると大ダメージを受けるぞ

泳ぐという特別な操作が必要となる水中コース。方向転換がうまくいかず、イライラしてしまうことも。けれど、このコースで最もやつかいなのは息継ぎが必要という点。これはただ潜っているだけでなく、どんどんメーターが減っていくので、随時確認しながら行動しなくてはならないんだ。ついつい忘れがちになるので注意しよう。

ウツボに注意、息継ぎに要注意！

目的の沈没船へ

1 ちんぼつせんの おたから



① ヤツは何だ！ 尖った歯がむき出しだぜ



① 海底深くに沈んでいる沈没船。あれを目指せ

① ウツボの前をウ〜ロチヨロ。顔を出してくまで根気よく繰り返そう

ウツボを追い出し宝箱を開けよう

水に入ると分かるけれど、水中は意外にも広いコースになっている。スタート地点から直進すると、円形の底の深い場所へと到達するぞ。そこをどんどん潜っていくと、なんと沈没船が見えてくるんだ。タイトルに示す沈没船とはこのこと。この沈没船内にある宝箱を開けることが今回の目的となるんだ。しかし沈没船の窓らしきところには、きょだいウツボ (以下ウツボ) がいて、中に入ることができない。まずはこのウツボをその窓から追い出すことから始めよう。

息継ぎをしておく



① すみともし、ウツボはいない



① ウツボが出たら一度酸素補給を



ウツボの気を引こう

まずウツボの側をウロチヨロしてウツボの気を引くんだ。するとウツボが突然体を出してくる。このとき注意していないとダメージを受けてしまうぞ。しばらく見届けていると、どんどんとその巨体を沈没船から出してくる。ここで一度息継ぎをしておく。再び戻るとウツボの姿はなく、心置きなく船内へと進入可能となるんだ。

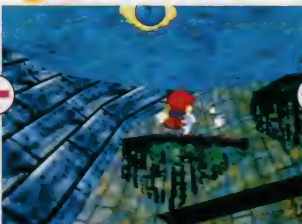
順番に宝箱を開ける

船内に入ったら、4つの宝箱が目に見えるハズ。その宝箱、実は順番通りに開けないとダメージを食らってしまうという仕掛け。うまくすべての宝箱を開ければ、船内の水が引いて上方にパワースタターの入ったブロックが登場する。

水が引く前に…



① 頂上にはパワースタターが入っている、黄色いブロックがある。叩いて壊せ



① 水がぜんぶ引く前に上を目指すんだ

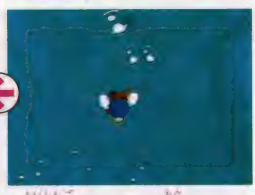


① どこから開けるかは、プレイヤーの直感次第。宝箱が開いたときに泡が出るので、それで酸素を補給することが可能だ

ウツボをあとに押し出しシッポ(ア)に接触

沈没船を追い出されたウツボは、今度は水中の外壁に開いた穴にいます。その穴の場所は、スタート地点から真っ直ぐ行つて、ある程度深く潜ったところにある。穴の中では沈没船のときと同じように、ウツボが顔だけを出して待ちかまえているぞ。再び近づいておびき出し作戦を決定。おびき出すことに成功したのなら、そのままウツボを観察してしよう。驚くことにパワースターが、そのウツボのシッポにくっついてるんだ。奪い取るべし。

2 でてこい きょうだいウツボ



○直進後、ガンガン潜る



○近づくとき鮮明にウツボが見えてくる

再び追い出し作戦

今回のウツボは、先程よりも敏感に反応する。だから突然の体当たりには備えて、側面から近づいていこう。ある程度近づくと、大きな口を開けて出てくるぞ。そのまま見送り、もうすしシッポだ、というときにすかさず接触を計ろう。ウツボのシッポにくっついてるパワースターを入手できるぞ。



○ちょっとでも近づくだけでこれモン。もしかしたら、さっきのことを恨んでいるのかな？

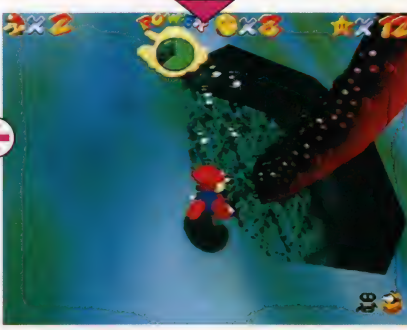


○サイドから攻めるのが無難。しかも左から



○ウツボの一番は大きい。接近しすぎに注意

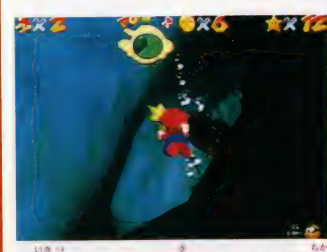
○長い体が穴から出てくる。最後のほうは、出てくるスピードが少し増すぞ。



○ちょっと早めに向かっていくのがコツ。うまくパワースターに接触できればゲット成功

戻り際もチャンス

出てくるときに取り換えても、まだチャンスはある。そのまま追いかけてもいいが、ウツボは水中をグルッとひと回りしてくると再び穴へ戻ってくるんだ。今度はそこを狙ってゲットしよう。



○息継ぎメーターが気になるときは、近くのコインで回復しよう。パワースターが見えてる分、戻りのほうが簡単かもね

海底洞窟へ向かい宝箱を開ける

ウツボのいた穴から、向かって右下に大きな穴が開いている。今度はその穴に入ってみよう。息

3 かいていどうくつのおたから



なか
この中へ...

船長の仕掛けに注意

水から上がったすべ側に、立て札が置かれている。これを読むと、災いが訪れる。船長より、なんてことが書いてあるんだ。意を

決して進んでいくと、何本もの石柱がマリオ目掛けて倒れこんでくるぞ。その先にはまた宝箱が...



○失敗したら1からやり直し。でも順番は変わらないので、おのずと正解は見えてくる

宝箱は順番に開けよう

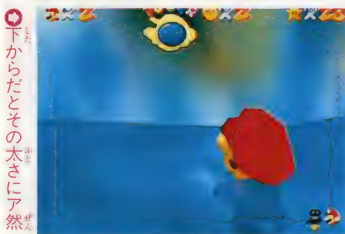
継ぎメーターが少々気になっても大丈夫。少し進んだその先で、水のない洞窟にたどり着くことになるから。ただし水から上がる前には、メーターをきちんと回復しておこう。いざ怪しい洞窟へ。

そこに見える黄色いコインが輪っかになっている場所が自印。そこへ続くと、海底洞窟へと続く道。それほど長い穴じゃないぞ

5 いわめはしらへ ひとつとび



前方に見える柱が、大砲で狙うことになる3本柱。中央の柱の陰にパワースターが...



柱より高い位置を狙え。ここだ!

先端までよじ登ろう



無事に着地できれば、見事パワースターとご対面。着地の際、少しダメージを受ける場合もあるので、余裕のあるメーターで挑戦

大砲を使って三本柱へGO!
ひとつ飛びというからには、大砲を使うのは当然だね。とりあえず水上に出て、あかボムへいをつけよう。大砲はスタート地点のすぐ側に現れるぞ。狙う場所は3本並んでそびえている柱。そこで

下からじゃダメ
つべんの、細く尖った部分につかまれるように飛んでいくんだ。仮に柱の下から行こうとしても、あまりにも太くてつかむことさえできないぞ。

向かって左側の柱へ
3本の内、狙うのは向かって左の柱。距離もあるので、照準はかなり上に合わせるのがコツ。柱につかまることができたら、逆立ちをしてパワースターのある突き出た岩へ飛び移ろう。目の前には、黄金色に輝くものぞ...

柱の先端が見えてきたぞ。そのまま行けば、うまい具合につかまることができる。柱の上からパワースターも拝める

逆立ちでレッツニュー
逆立ちして、パワースターの方へ背中を向けてジャンプ! ある程度スティックを、前に倒しておかないと届かないぞ

4 うかんだフネの あかコイン

船が浮いてるよん



スター1で水が引いたのは、実は船が浮かんだ証拠。その船の上にあかコインがあるというタイトルだね

船上に星が!!



パワースターは船の上に現れる。だから先にほかの場所でもあかコインは見つかる。

浮上した船上などであかコイン8枚収集
やって来ましたという感じのタイトル。浮上した船上にあるのは当然だけど、そこで全部のあかコインはそろわないぞ。コース内に散らばった8枚を見つけてよう。



ほらほら、やっぱりあったあかコイン。でも船上には8枚もないんだ



水中でもあかコインは見つかる。

6 ふきだす みずをくぐれ



吹き出す強い海流を攻略できれば...
パワースターの下から強い水流が流れ出てきているため、誰もが一度は見かけている取れないパワースター。スター2あり

水中だけではなく、コース内のさまざまな仕掛けに注目しよう。何かがつかめるハズ



なむいなむい マウンテン

コース 4

雪に覆われた山はもうすべるすべる



○らせん状の坂道を、山の頂上からふもとに向かって一気に滑り下りる。こりゃ気分爽快

○到底届かないと思われる谷間も、上昇気流を利用して渡ることができるので諦めるな



コース4への扉は、パワースターを3つ集めると開かれる。このコースは、タイトルからもわかるとおり高くそびえる雪山が舞台となるぞ。3Dスティックから手を放しておく、いつもは眠ってしまおうマリオが手を擦りながら寒がつたりして、寒さを実感できる。このコースの地面は99%が雪道で、ちよつとした斜面で加速しようものなら、すべスリップしてしまおう急ブレーキをかけるときはジャンプを使って減速することを心掛けよう。スピード出し過ぎにご用心。

雪に覆われた山はもうすべるすべる

うわああああ...



○お城の隠れスライダーと違って失敗したらミスになってしまうぞ

1 スーパースノースライダー

えんとつに入ろう

えんとつからはいるのはサンタだけではありません。ごえんりょなくおはいいろください。スーマンハウスカーナー



○看板にここまで書かれてりやあ、ねえ?

スタート地点にある小屋。ここへは、サンタのように煙突から侵入できる。小屋の中にはスライダーコースがあつて、ここを無事滑りきればパワースターを手に入れることができる。ところが、スライダーのコースも雪道。コーナーから直線へ入るとききの立ち直りの際にコースアウトの憂き目にあうこともしばしば。スピードは抑えめにしよう。

はるか遠いゴールまで完走しよう!

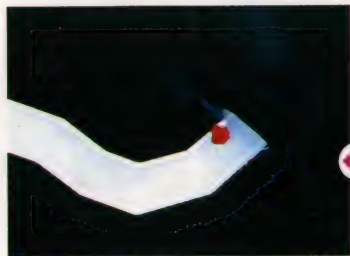
危険! ゴール前は要注意

ゴール前は非常に狭くなつていま〜す。快調に滑ってきて、ゴールも見えたのにオシマイ。な〜んてコトのないように。



○バンクを曲がるときは特に操作に気をつけて! 穴に落ちそうになったらジャンプで回避しよう

おおっ!? フワッと...



○ショートカット成功! 右手のほうに滑っていけば、そこはもうゴールなのさ



○ここが問題のコーナー。意を決してジャンプ! うまくコース上に乗れたら...

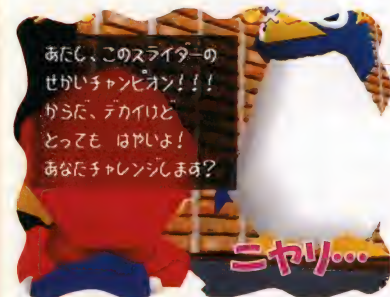
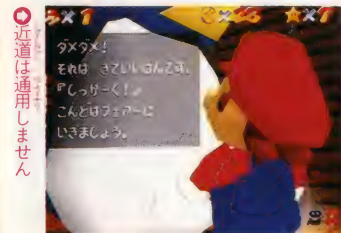
近道はコソコソ

このスライダーでコースアウトすると、1発でアウト。ところがコースアウトした先がコースの上ならば、ショートカットが成立する。オススメは、スライダーが始まって2番目のコーナーだ。ここを曲がらずにイン側からまっすぐ壁にぶつからないようにジャンプすると、ゴール前まで行けるぞ。

3 ペンギンチャンピオンレース

スライダーコースでペンギンに勝て！

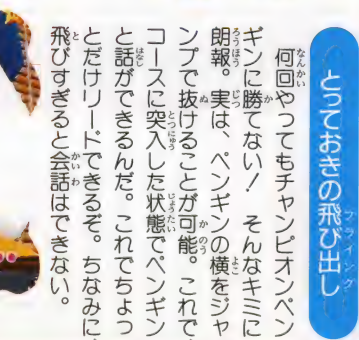
パワースターを2つ目で順当に取つてくると、このスターが登場する。スター1と同じスライダーコースを、最速を競うというチャレンジャーペンギンと一緒に滑り、彼（彼女）に勝利するとパワースターを貰える。スライダーコースはさつきも言ったとおり、スター1と同じモノなので、スタート地点にある小屋の煙突から侵入しよう。スライダーの開始点にチャレンジャーペンギンがいるので、話しかけるとレース開始。注意点としては、ペンギンに当たるとはね飛ばされるので、滑る際にはね飛ばされることを避けられる。これを回避するためにも、できる限りコースの端を滑っていきこう。ペンギンは中央を滑ってくるからね。



近道は通用しません



ペンギンが後ろにつくと視界が狭まってキツイの…



何回やってもチャンピオンペンギンに勝てない！ そんなキミに朗報。実は、ペンギンの横をジャンプで抜けることが可能。これでコースに突入した状態でペンギンと話ができるんだ。これでちよつとだけリードできるぞ。ちなみに、飛びすぎると会話はできない。

4 すべてって8まいコイン

あそこだ！

すべてのコースにある「あかコイン」を8枚集めなさい」というヤツ。スタート地点からぶもりに降りながら順番に取っていきこう。パワースターは中腹に出現するので、一度引き返さなければならぬが、そのときはゴンドラが便利。



この吊り橋の切れ目を幅跳びジャンプで越えればパワースターをゲットできるんですわ



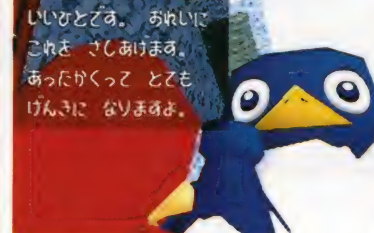
坂道を登るには、この地肌でグリップ力を回復するんだ

2 まいごめ こペンギン

発見見けん!!

迷子のペンギンを探して親のもとへ届けよう

タイトルにもなっている子ペンギンは、スタート地点にある小屋のすぐ上の丘にいます。彼をBボタン

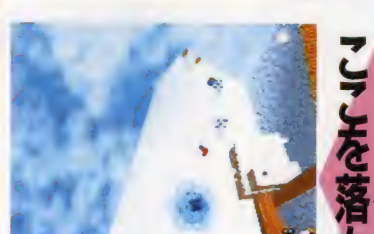


ペンギンを見つけたよ。連れて行ったらおかーさんも喜んでくれたぞ



近道を教えるン

子ペンギンを捕獲したら、ゆつかりと左手にある床のある部分へ降りる。そこから、最初のコーナーを曲がらずに下へわざと落ちていけば、すべにぶもりに到着する。



フリスビーを落とすの

〜い、なかなかグッドな着地じゃないかい？ このショートカットさえ知ってりゃ、こんなミッション軽い、軽い

地肌を利用して、うまく減速するとうまい具合に落下できるはず。スピードがあまりすぎると飛びすぎちゃう恐れがあるからね。注意して



ニセモノもいるよ

親ペンギンの側（スライダーの出口）の屋根には、子ペンギンの偽者（連れていってもクリアできない）がいる。ちなみに、屋根には3段ジャンプで乗れるぞ。



5 ゴロゴロ ゆきダルマ



山の中腹にいる体だけの雪ダルマと斜面を滑り、先に頭のある場所に到着すればクリア。体はスタート地点右手の丘に登ると、左に見えるはず。話しかけると斜面を転がり始めるので、下敷きにならないように滑らせていこう。

○あそこに見えますのが雪ダルマの体です



アレが目標

○このヘアピンカーブでセコク雪ダルマの先に出る！



○2つの雪玉がドッキングして、新たな命を作り上げる。感動の瞬間でございませぬ

ゴールはピッタリと



○ゴールするときは、雪ダルマにぶつかると感じて止まろう。うまく止まったら、あとは待つだけ

スタートはダッシュが決め手



○できるだけ前から雪ダルマに話しかけ、そばにある地肌部分で減速するように滑り出そう

6 かくれスーパーカーベキック



山の中腹にある大砲から対岸に向かつて飛び、その先にあるパワースターをイタタクのが目的。問題の砲台へは、スタートで紹介した近道を

○コレがウワサの砲台でやんすよ、兄さん



○カーソルが消えるこの角度がええあんばい



○狭い道はカニ歩きで進むと安全。飛んじやうので、フワフワは踏まないように



○1回目と2回目のジャンプは小ジャンプでもイける。とにかくタイミング命だ



○実はわざわざ壁ジャンプしなくても、バック転で上に上がれたりもするんだけどね



○そんなギリギリで幅跳びジャンプしなくても結構飛べるモンなので大丈夫だよ

使おう。うまく砲台で渡ることができたら、まず大きな地面の切れ目を幅跳びジャンプで越える。視点を横からにして間合いを計れ。無事越えられたら、次は2回の壁ジャンプ。高い所から落ちたら近くにあるクルクルハートで回復だ。

○周りをクルクル回ってやれば、目を回して倒れる。コインを3枚出すので

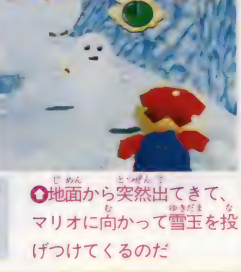
ゆきダルマ

ジャンプで踏むと

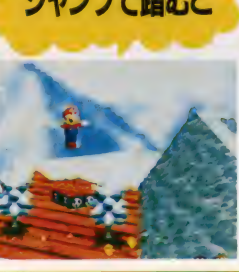
フワフワ



このコースに出現するモンスターはわずか。そのうち、雪ダルマの形をしたモノは2種類いて、地面から出てくるほうだけ倒せる。橋の上にいる奴は倒せないぞ。



○地面から突然出てきて、マリオに向かって雪玉を投げつけてくるのだ



○ジャンプで踏むとしばらく宙を舞える。パンチなどでも倒せるけど気持ちいいので踏もう

テレサの ホラーハウス



◎このミニチュアに飛び込めば…

◎ワオ！ テレサがここにもそこにもあそこにも！ なにイ、コレがパワースター12コのなせるワザなのか？



◎裏庭に入る扉の前に、でっかいテレサが…。そんなの聞いてないぜ!? とりあえず後を追ってみたいするマリオへ。

ハワースターを12コ集めると、お城の裏庭にテレサたちが登場する。その中の1匹(1番おっきなテレサ)が、洋館のミニチュアのようなモノを持っているので、倒してソレに触れるとこのコースへ。

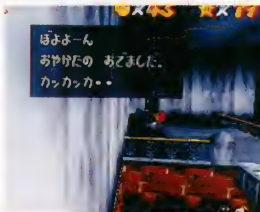
星を12コ集めて裏庭へゴー!



◎でかいですなあ。ビビりますなあ…

1 おやかたテレサを さがせ

◎これがおやかたテレサが出てくる画面なのだ



◎こんちくしょう、どっかで聞いたようなフレーズを

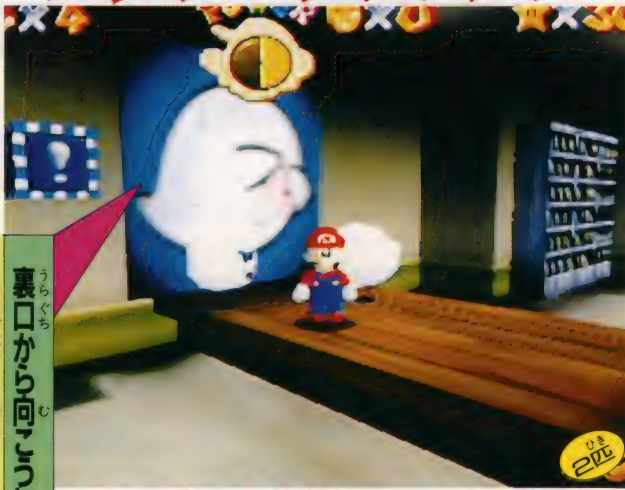
おやかたテレサをやっつけろ!

館にいるテレサを5匹全部倒すと、エントランスにスパーシャノンボなおやかたテレサが出現する。コイツを倒せばスター1ただきだ。なお、コイツは後ろからの攻撃しか通用せず、しかも1発当てるとに移動速度がアップするぞ。



◎館に入って左手前の部屋の中なんす

館には計5匹のテレサがいるゾ



◎館に入って左手の部屋の中。最初テレサはいないけれど、少し待つとテレサの壁絵の中からテレサがフワフワと姿を現すぞ



◎館に入って右手の部屋の中だ



◎館に入って右手前の部屋の中です

裏口から回って正面玄関から左手にグルッと回ったところにある裏口から、この向こう側に行ける。また、透明マリオになれば壁絵をすり抜けられるぞ!!



◎青いスイッチを押してあれば楽なんだけどね

○大目玉の後ろにある格子に乗ると下へ



2

テレサのメーゴーランド

○これこれ、ココが話題の小屋なんですが



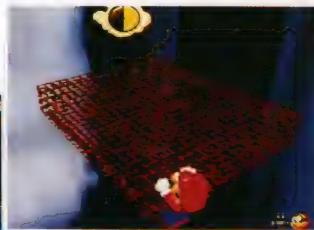
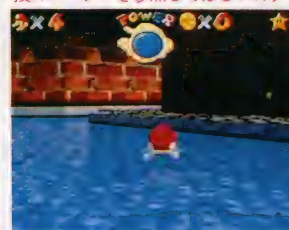
敷地内にある、館とは別の小さな小屋。その地下には、巨大なテレサの壁絵(?)が飾られた部屋があり、そこに出没するおやかたテレサを倒すのが目的。小屋の地下は、一本道になっ

地下に巣くう テレサを全滅させろ



○スター1のときと同じ要領でおやかたテレサを倒そう。ただ、壁から炎がのびてくるのでその点だけ注意してね

○この水路で体力を回復することができるよ。詳しくは42ページのウル技のコーナーを参照してほしいのだ



○ゴウン、ゴウンとエレベーターで下りてきました。喜び勇んで飛び下りるとダメージを受けることも…

テレサを5匹倒せば

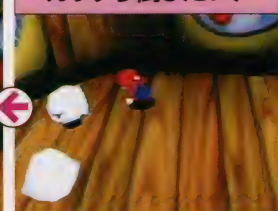


○壁絵の中から次々出てくるテレサをじシバシと倒すんだ。それ、やれりゃい

A+Bでジャンプしとね



ガッチリ倒したい!



○A+Bの攻撃は、スライディングに化けなくて使いやすいぞ

踏んづけて裏へ



とりあえず逃げたい



○テレサはジャンプで踏んでも倒せない。ポインと跳ねるんだ

このコースで、一番臨戦機会が多いのは、もちろんコース名にもなっているオバケのテレサ。コインはマリオと正面を向き合うと姿を消し、マリオが後ろを見せると襲いかかってくる厄介な敵だ。それほど移動速度が速いわけでもないが、近づかれると予想外のダメージを受けることもあるため、できるだけ倒しておこう。倒し方は後ろに回って攻撃すればOK。その際、後ろに回るにはジャンプで踏みつけて越えよう。そして、攻撃はA+Bの小ジャンプキック。この2つを組み合わせれば、後ろに回ったときにパンチがタツシユ攻撃に化けることも少ないのだ。

テレサの対処法

○テレサは結構強敵だけど、ダメージ1発程度なら、倒したときに出るコインで回復できるので大丈夫だ



○足場が不安定なため、思ったように動けない。無理して戦おうとせず、逃げることも頭に入れて

4 8まいコインはどこだ



①スター1をクリアしていないと、2階に行くことはできないので注意しよう

いままでのステージでも、例外なくすべてにあった「ステージ内に置かれた8枚のあかコインを全部集める」というモノ。このステージは、さほど広いわけでもなく、

**8まいのあかコインを
もろもろ取れ**

②2階への階段が上がってすぐのところにはパワースターの出る台座があるよ



みりつけた!

館の1階と2階に4枚ずつ置かれているので、比較的楽に回収できるはずだ。外にある小屋には行かなくてもOK。

3 ほんだなオバケのナゾ

①この窓の後ろにある本棚が目的の場所



本棚の奥に...



②飛び出してくる本をかわしながら、ついに奥まで到着したぞ。さて...

**本棚の奥に
到達しよう**



③コレは全然関係ない本棚、このほかに本棚があったら、それはいわゆる見当違いってヤツだ

6 かくしべやのおおめだま

①隠し部屋って言われてもそんな覚えがないなあ!



「かくしべや」というからには、普段では考えつかないような、行けないようなところから入るはず。でも、1階や2階、地下にそんな場所があったかな?

**おおめだまの
居場所は...**

5 バルコニーのボステレサ

①う〜む、あんな高いところどうやって...



②とかいて、屋根にまで登ってしまったり



**バルコニー
行くには...**

庭から上を見上げると、おっきなテレサが見える。ヤツが今回の目的なんだけど...。どうやって行くんだろう。

①コイツは低空に浮かんでいるので、A+Bの小ジャンプキックが有効だぞ

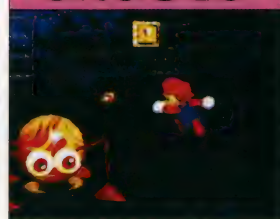


本オバケ



①本棚から飛びだしてきて、マリオに襲いかかってくる

まんまるむし



②館の庭に多数生息している。マリオを見つけると突進してくるぞ

**モンスターの
倒し方**

このコースに登場するモンスターは、テレサを筆頭にチヨツピリ(ほくんのチヨツピリ、ね)あどろおどろしいモノが多い。いずれも宙に浮いていたり、普通の攻撃は通用しなかつたりと、ひとくせもふたたくせもある倒しづらい奴らばかりだ。けど、実際はそれほど攻撃的じゃないので、戦うつもりにならずにサラッと回避するつもりでいれば問題はないよ。

後ろからふっとはせ!

①後ろからの攻撃しか効かない。それ、ジャンプキック!



テレサ



①カラの悪い顔してるけど、実は臆病

②コイツにパンチャキックは一切効かない。周りをグルグル回って目を回らせる



大目の玉



③部屋のド真ん中などに陣取っていてマリオに弾を撃ってくる

かくし コース

はばたけ はねスイッチへ



赤いスイッチは お城の上空にアリ

パワースターを10個集めると、お城のちょうど真ん中の辺りに光が射してくる。このフシギな光の本体は、なんとかくしコースへの入口なのだ。しかもそのコースの中には、赤いブロックを实体化させるための赤いスイッチがあるぞ。かくしコースに入る方法は簡単で、光の中に入って視点をズームアップに変え、光の出所を見上げればOK。コースに入ったら、とりあえずすぐ下にある足場に着地

スター10個で



○パワースターを10個以上集めると、お城の中に光が射してくる。この光の中に入ったら、視点をズームアップにして…



○上を見上げればコースに突入だ！

して、赤いスイッチを押しておこう。その後は、すべてのコース上の赤いブロックが実体化するぞ。それとこのコースは落ちても死なないので、飛行の練習にも最適だ。

○このコースは空からスタートするという変わり種。まずは空中での操作に慣れよう



○スタートしてすぐ下に見えるのが、スイッチのある足場。着陸は簡単だよ



スイッチON!!



○赤いスイッチを見つけたら、上に乗ればOK。これで各コースの赤いブロックが実体化して、羽根ぼうしが解禁！

あかコイン集めのコツ

- 最初は右上のコインを取りに行く
- 上下運動は極力しない
- ガイドラインを外すな
- コインの輪は正面からくぐるようにする
- 急旋回は最後のコインを取るときのみ

○黄色いコインの輪に対して正面から入っていかないと、ガイドラインから外れちゃうぞ



○すぐ右上のコインから取り始め、そこから左回りにコインに沿っていくのが基本だ

ここでもあかコインを集めるのだ

最後の2枚はスル可能

上昇気流があつたりして、とにかく赤いコイン集めは大変だけれど、最後の2枚だけは取り直すことができる。方法は、まず一度足場に降りてから、ぼうしを取り直す。次に、レンガの塀で踏み切れるように、3段跳びをするのだ。これでギリギリ高度が届く。他の方法だとコインまで上昇できないのだ。

○そして塀の上を踏み合にして、3段目のジャンプ、&再度大空へはばたけ！ハッキリって難度Cの離れ技だけれど…



○もし最後の2枚を取り逃したら、一度足場に降りること。そうしたらぼうしを取り直し、塀に向かって2段跳び！



○3段跳びがスムーズにできていれば、ギリギリあかコインの高度に届くハズ。時間とともに高度が下がるので急ぐべし

やみのせかい のクッパ



くお、見えない壁にぶつかった。床も抜けて…



メタルマリオになれば、炎の中だってガンガン突き進めるぜ。オラどけどけえ〜い

炎もへっっちゃら!

動く床だらけの
アスレチックコース

集めたパワースターの数が800になると、2階にあった大きな星の描かれた扉を開くことができる。そこには愛しのピーチ姫の絵が飾られているんだけど、近づくとそれはみるみるうちに憎きクッパの絵に変わっていき、ついには部屋の床が抜ける。そこはクッパの待っコースが広がっているんだけど、今までは比喩物にならないくらいアクション性が高い。はたしてこのハードな仕掛けを乗り越えてクッパのもとへたどり着けるか?

あかコインもあるけど…



あつ、落ちちゃった。くめう…ムズい



このコースのいたるところにあかコインがある。これを8枚集めればやっぱパワースターが貰えるぞ

操作はゆくり
視点変更はマメに

このコースは一本道なので、とにかく見えるルートをガシガシと進んでいけばバッチリOK。ただ、足を滑らせて転落したらまずアウトなので、自分の操作しやすいように視点変更して進むようにね。

このあたりは正面視点で



柱の周りを回って敵をかわす!

正面からのシヨットがオススメなのは、主に細い道を渡る場合。いくらグリグリ3Dステイクでも、半端な方向には倒しづらいもんね。その点、4方向に倒すだけなら楽(なはず)。この視点でゆつくりと道幅を計りながら進めば安全だ。

こんなトコロは横視点で



始まってすぐのこんな橋は、一気にジャンプ! これだけ

ちよつとジャンプがキツそうだな、と思われる箇所では、視点を横からのシヨットにして進むのがオススメ。なんてったって、ジャンプのタイミングを掴めるからね。要は、横スクロールのアクションと割り切つて思い切り飛ばせばグッド。

正確なフットワークを要するときは…



こんな細い道はツライよね



前後に伸縮する床を跳ぶ…



シーソーを乗り継ぐときね



リフトに乗り移るときとか…

シビアなタイミングでジャンプ! などきに



○つりや、ジャイアントスイング!



○出た出た出た、ついにクッパが出ましたよ

難所を切り抜けて、ついにやってきましたクッパとの1対1バトル。クッパの攻撃をよけながら、後ろに回って尻尾を掴み、3Dスライックを回してジャイアントスイング。そしてヤツの巨体を4カ所にある爆弾にぶつけば勝ち。地下へ行くカギが入る。つて寸法なんだけど、慣れないとうまく後ろを取れないし、爆弾に当たるのだから。やり直しはクッパの直前からの、とにかく練習!

爆弾めがけてクッパを投げろ

ファイアープレス

大きく息を吸い込み、目の前に向かってしばらく炎を吹きつける。炎に触れるとマリオはコゲコゲ状態になって走り回る



○とりあえず尻尾を掴まなきゃならないんだけど、なかなかそんなスキってないんだよ



クッパの攻撃

クッパの攻撃手段は、目の前のマリオを焼き尽くす灼熱のファイアープレスと、着地の振動で近くの敵にダメージ、しばらく行動不能にする超重ヒッププレスの2つ。これらの攻撃は、離れていれば軽く回避できるものだが、クッパは攻撃の際に大きなスキを作るのでそこをついて尻尾を掴もう。ここはスピードガモンを言っぞ。

ヒッププレス

ジャンプして大きく地面に振動を起こし、近くにいるマリオにダメージ+しばらく行動不能。ジャンプが見えたらスグ逃げる。リングアウトから戻ってくるときもコレが

トドメだ!



○十分近づいたら、あとはもうお好きなように。クッパからカギをいただいて地下へGO!

まずは軽く投げる!



○爆弾の位置を確認してそつと投げる

何度やっても、ジャイアントスイングでうまく狙いを定めて爆弾に当てるなんてできないよ、とお嘆きのキミにホットな技を紹介。クッパは、一度投げると起き上がり

うまい倒し方

倒れているうちに接近!



○サツと近づき、また尻尾を掴む!

るまで多少の時間がかかる。この点について、軽い回転で投げ、またすぐ尻尾を掴むことも可能なのだ。そう、これで爆弾の近くまで運んでいけば、勝利は目前だ!



やみにとける どろくつ

コース 6

ケムリの迷路や 地底湖のある洞窟

ここは地底のコース。ここへ来るには、お城の中のいろいろなコースへと続く扉の1つ（実際には2カ所ある）を抜けて、地下へ続く階段を下る必要がある。しかしその先にはカギのかかった扉があり、クッパを倒し、カギを入手してからでないと先へは進めない。カギを使い中に入れば、地下の迷路が待つ。そこで星のマークがついた扉へ入ることで、ようやくこの地底のコースへたどり着けることになるんだ。この地底で待ち受けているものとは一体…。



メタルマリオになっていないと、多大なダメージを受けるケムリの迷路があるぞ

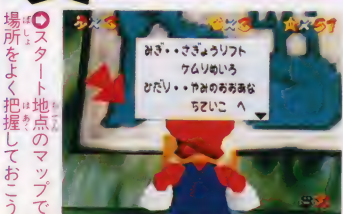


それほど深くはない地底湖も存在する

星のある小島へ ドッシーを誘導

スター1では地底湖を目標とする。スター1地点にある立て札を読むと、そこから左へ進めば地底湖へ行けることが分かる。しかし左の道では、いきなり大穴が待ち構えている。ここは幅跳びで跳び越えよう。そして激しく転がる大岩の群を抜け、その先にあるエレベータを下りれば、下方に湖が見えてくるぞ。その湖を泳いでいると、前方に巨大な恐竜が出現する。

1 ドッシーめいる ちていこ



スタート地点のマップで場所をよく把握してわこう



愛くるしい ついでに!

つぶらな瞳が愛らしい、巨大な恐竜が登場。ゆっくり泳いでいる様が、またカワイイんだ

その恐竜の名前はドッシー。触れてもダメージは受けないので敵ではない。彼（？）自身も攻撃する気配はないぞ。実はこのドッシーはその背中に乗ると、なんとマリオの向いた方向へ動かすことができるんだ。そのまま湖の中央の小島まで誘導し、そこにあるパワースターを入手しよう。

ドッシーを操る

む ほう こう すす マリオの向いた方向へ進むぞ



ドッシーの背中の上でヒップドロップをすると、ドッシーが頭を下げるぞ。頭に乗りよう



小島の近くでジャクソン！
すぐそこにスターが見えるぞ

ゲット! パワースター



黄色いコインに囲まれたパワースターをゲット

背中の上でも頭の上でも操作は同じ。中央の小島を指して、ドッシーを誘導しよう

2 そうりフトの あかコイン

操作リフトを動かし
あかコインを収集

スタート地点から右へ行く、操作リフトのある空間へ出る。そこであかコインを集めよう。この操作リフトは、リフト上の4方向の矢印を踏むことによつて、その矢印の方向へ動かすことができる。動くリフトに乗りながら、行きたい方向の矢印を踏むのは難しいぞ。

へ動かすことができる。動くリフトに乗りながら、行きたい方向の矢印を踏むのは難しいぞ。



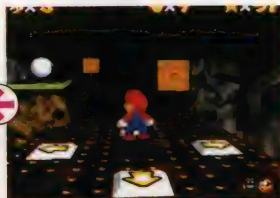
◎今度は右へ。迷うことなく操作リフトの場所へとたどり着ける

リフトの操作は、けっこうムズいぞ



ブロックを壊せ!

ただ操作リフトに乗っていてもあかコインを見つけないことはできない。それはあかコインがブロックの中に隠されているからなんだ。どのブロックに隠れているのかは謎。安定感のないリフトを動かしながら、片端からブロックを壊していこう。リフトから落ちてもすぐにまた乗れるから安心してしよう。



◎操作リフトに乗っていると、いくつかブロックが見えてくる。これは何かあると思った人は感じがいいね。そう、コインを壊せばいいんだ



◎ハンチで壊すのが無難かな。でも壊しても、今度は取るのが難しいぞ



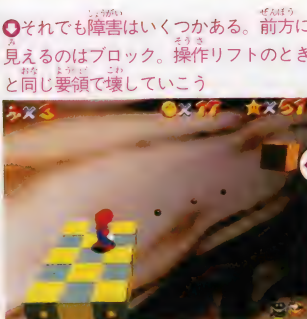
◎中にはブロックに隠されていないあかコインもある。操作リフトを壁などに一度ぶつけて、動きが止まった間に取りにいくのが確実だね

自動リフトに乗る

操作リフトでいくつかあかコインを収集したら、今度は操作リフトの出発点近くにある、ボールを登っていこう。そこには強制的に進むリフトが待機していて、それに乗っていけば難なくあかコインを見つかることができるぞ。そこで8枚すべてを収集するんだ。



◎操作リフトの上方には、自動リフトがある。これはただ乗っているだけで勝手に動いてくれるのでラクチン



◎それでも障害はいくつかある。前方に見えるのはブロック。操作リフトのときと同じ要領で壊していこう

出ましたパワースター



◎リフトのある空間の、一番下の方にパワースターは出現する。飛び下りて入手するべし

3 メタルで ダッシュ

メタルマリオで
水中を駆ける

メタルマリオになれる緑のブロックは、実体化しているのだろうか。すでに実体化しているのなら話は早いぞ。まず再び地底湖に向かい、エレベータ近くの緑のブロックでメタルマリオに。そして湖へと道を下っていくんだ。湖の中にも道は続いていて、その先にある赤茶色のスイッチを押せば、もうワリアは近い。

お スイッチを押すのだ



◎普通の状態では、水の中にあるので泳ぐモーションをとってしまふ。そのためメタルマリオでなければ、決して踏めないのだ

時間の許すかぎり(けっこうギリギリかもしれないけれど)走れ! 道は湖の中にもあるので迷うことはないぞ



◎緑のブロックの実体化。それがここでの最低条件だ。どこかにある緑のスイッチを押してから挑もう

幅跳びでジャンプ

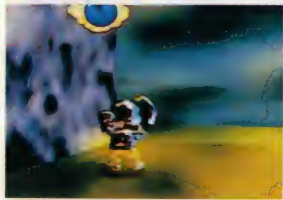
スイッチを押したことよつて、今まで閉ざされていた柵が目の前で開くことに。その先にある扉へ入ると、大きな穴が2つ開いている場所に出て、その前方にはパワースターが見えるんだ。あとはそのパワースターを目指して、穴を幅跳びでジャンプしていけばいい。1つ目は幅跳び、2つ目は勢いもあるので通常のジャンプでOKだ。

ここにパワースターが



◎穴の向うでは、パワースターがクルクルと回っているぞ

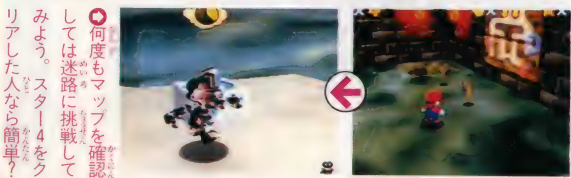
5 ケムリめいこのひじょうぐち



○とにかくメタルマリオ。誰がなんと言おうとメタルマリオになれることが必要だ。そうしないと、このケムリの空間では体力がもたないんだ



○視点変更が重要なカギを握っているよ



○何度もマップを確認しては迷路に挑戦してみよう。スター4をクリアした人なら簡単?

再びケムリ迷路で出口を見つけることになる。もちろんスター4とは別の場所にある出口だ。しかし見つける要領は、スター4とあまり変わらないんだ。

スター4とは別の出口を探せ

メタル

4 ケムリめいこのめけて



○ケムリ迷路は、メタルマリオになれないとツライぞ

マップで確認



○丸く囲った場所が避難場所の1つ。けれど実際はそこには何も無い。これって怪しいね

○けれどもそこには何も無いんだ



○マップの右下に示されていた場所へ向かえば、何かしらのヒントがつかめるかも…

メタルマリオになって迷路から脱出せよ

中心の出口へ

迷路の入口でマップを見ることのできる。それを見るとゴールはすぐ近くにある。けれどそこへ向かっても、パワースターを手に入れたことはできないんだ。それはいわゆるタミーの出口ということ。そこでもうひとつの隠された出口を見つけないと。怪しい場所をくまなく探してみよう。

プワプワ



○マリオに向かって、爆弾を吐いてくる。パンチャキック、踏みつけなどで楽に倒せようぞ

この地底のコースでは、今までに見ることのなかったモンスターが何体か徘徊している。そこで倒すことのできるモンスターを、ここでは3体紹介し、かつ倒し方を解説していくことにするぞ。

モンスターの倒し方

チョロプー



○突然穴から出てきて、土のような白い物を投げつけてくる。パンチャキックが有効だ

バサバサ



○マリオの周りをバサバサと飛び回る。こいつもパンチャキックで倒せるが、少々動きが複雑だ

6 コロコロいわのひみつ



大岩の転がる場所をくまなく探索しよう

地底湖に行く途中にあった、大岩の転がる場所。それがこのタイプの示すコロコロ岩なんだ。そこでパワースター入手の何らかのヒントが見つかるハズ。ここではひらめきが大切だぞ。



○コロコロと転がる大岩。その近くでいろいろと視点を変えてみるのがいいかもしれない

大岩には注意しよう



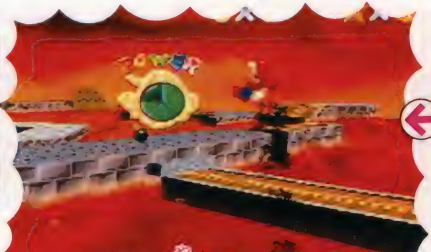
ファイアバブル ランド

コース 7

助かるコトも



飛んだ先が地面なら…
フゥ、助かり〜



ケツ、焼けてるよ!



溶岩の海に落ちたら、マリオ黒
コゲになったケツを抑えながら飛びま
ります。1回落ちると体力3マイナス!

このコースは、大半を溶岩が占
めている。足場となる浮島はボツ
ボツとしかなくて、そこから足を
滑らせたら「アチチチノ!」ってな
具合にマリオは宙に大きく飛び上
がる。飛んだ先がキチンとした地
面ならいいけど、また溶岩だった
りしたら…。飛び上がった際に少
しだけ制御できるので、うまく地
面に着地させよう!

広がるは溶岩の海
落ちるとアチチせ

左側のルートなら比較的広い足場を進
む。なれないうちはこっちがベストだ



1

おとせ! ボスどんけつ

ニがY字路をさて、右
と左、どっちに行こうか?



コース内の浮島にいる、ボスど
んけつを溶岩の海に落とすことが
目的。標的となるボスどんけつは
コース全体で見るとスタート地点の
反対側にいる。最初の
Y字路は、右に行つて
も左に行つてもたどり
着くことはできるけど
あまり細い道を通らな
くていい左側のルート
がオススメだ。どんけ
つは、ボスも含めてジ
ヤンプで踏んで一度弾
いてからA+Bで倒せ。

ボスどんけつを
溶岩に落とそう

ボスどんけつは、おっきいので普通
のジャンプでなく、バク転で踏んで押す

ボスどんけつ打倒の秘訣



バク転で踏み!

ボスどんけつ、現る!!



ボムヘイにツノをつけたみたいなのがどんけつで、さらにそれをデッカくしたの
がコイツ。スピーディな動きと、その瞬発力を生かしたタックルが武器だ



右に進んだルートは、細い道を進んでいく。
この広い海は左の動く箱を掴むと楽に行ける

パワーがちがう!



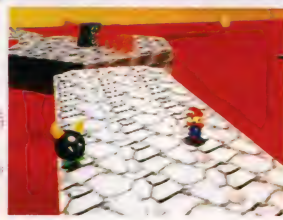
一度押されただけでもど
んけつの倍は弾かれます

どんけつ3匹と ボスどんけつを倒せ

スター1で、ボスどんけつのいる島の右側にある浮島。ここにいる3匹のどんけつたちとボスどんけつを倒すのが目的。ここへ到達

するには、スター1とは逆に、最初のY字路を右に行くのが一番早いぞ。島に着いたら、一斉に攻撃を受けないように、1匹ずつ分断して3匹倒そう。ボスどんけつは、スター1同様バク転を使って倒せばバッチリだ。

2 たたかえ! どんけつたい



○どんけつを倒す(落とす)練習をしておくといいかもね



○やっと着いた。どんけつが3匹キチンといるし、ここには間違ったはずだね。さて、いっちゃやるか



○ゴツンとぶつかられると、おっとっとと…。下は溶岩の海なので気を付けなきゃやられちゃうぞ

○ピンバシ弾いて、とにかくどんけつたちを溶岩の海へ突き落とせ。敵は1匹じゃないので、背後にも注意して!



○無事3匹倒すと、空から…。自分を倒されて怒ったのか、ボスどんけつが降ってくる



○とにかく、並のどんけつの数倍の力をもつ

どんけつに勝つために

どんけつに楽に勝つコツは、島のフチギリギリで待ち、接近してきたところを踏みつける。これなら普通に攻撃して弾くよりも3回分に1発でぶちかませるんだ。普通に弾くときはA+Bがベター。



フチギリギリで待つて…



小ジャンプで踏む!

○何度も攻撃しなくても、1回だけで倒せて実にリーズナブルなんだ

それでも
落ちなきゃ



○A+Bの攻撃はオールラウンドに通用するぞ

あかコインを 8枚集めよう

毎度おなじみの、8枚コイン集めだ。ただ、今回は8枚すべてが1カ所にまとまって置かれているので、探す必要はない。

しかし、置かれているのは不定期に移動する床の上なので、うまく乗り継いで集めていかなくてはならない。この床は、動くときに震えるのでそれを頼りに。

台座はココ
4×4に敷きつられたパネルの一番右上にある。渡る際ははくれぐれも動く床から落ちないようにしたいものだね。



ググツ

○隣にスペースがある床はその方向に動く。ブルブルと震えたら移動する合図だ。安全な場所へ飛び移れ!



○上に乗っていると強制的に落とされることに

ジャコッ!

3 15バズルのあかコイン

8枚固まって置いてあるゾ



○8枚ぞろってうえに、パワースターの台座もすぐ近く。まさに至れり尽くせりですな



スタート地点からまっすぐ行くと、格子に囲まれたエリアが見えるはず。ここへは、リフトに乗っていくことが可能だ。そのリフトは、最初のY字路を右に行き、右手に見える一番大きな島のそばにあるぞ。コイツに乗って

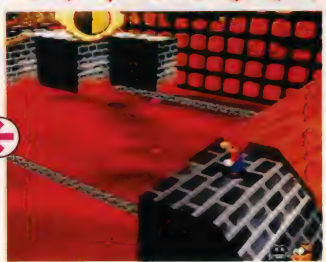
4 コレコレ まるたわたり

ていれば、あとは黙っていても問題のエリアに到着する。が炎が吹き出しているポイントが3カ所ある。ここはリフトの上を移動してかわすように。リフトから降りると、6角柱が横になつている。これに乗ると、マリオの体重の力かかっている方向に回っていくので、うまく対岸まで転がしていこう。



吹き上がる炎をかわしながら崖先に進んでいこう。リフトから落ちるなよ。

丸太に乗って向こう岸へ!!



○なんか丸太じゃない気がするけど...まあ気のせいだよな?



○ジャンプ、ジャンプ。ジャンプで耐えろ!

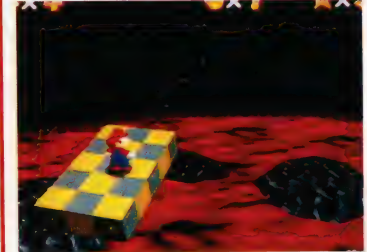


○スタート地点の左側にあるブロックで羽根マリオになって来たりもできるよ

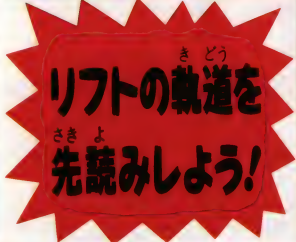
6 がんの リフトツアー



スター5と同じく、火山のどこかに隠されたスターをいいたくとういうモノ。ただ、やっぱり火山の秘密が解けないとダメなわけだ。いろいろな角度からぶつかってみようぜ。



○リフトとリフトがぶつかるウー!



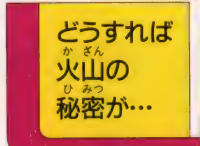
5 がんのパワースター



火山のどこかにあるパワースターをいいたくことになる。で、火山だけ、このステージ一帯が溶岩の海なので、実は山のようなものはほとんど存在しないのだが...コースの中央に、回転する床に守られるようにして、小さな山がある。確かに、小さいもの。一定の間隔で炎の巻き散らしているのだから、目的の火山はコレと考えて間違いないさそうだが、はたしてこのどこにスターを隠せるような広い空間があるのだろうか。どうやってそこへ?

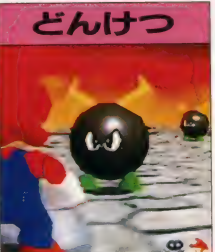


○いろいろな角度から見ても、なににもないよ〜。空飛んでみたらなんかあるかな



○む!? ここは一体...見たことないけど、どうやって来たんだあ?

○しかし、その実体は体当たり一発でマリオを弾き飛ばすほどの怪力の持ち主だったりするわけなんだよ



○丸っこくてデザイン的にはカワイイ

今が初登場になるモンスターは、どんけつ。パンチやキックなどの直接攻撃では倒せない。押しつけて、溶岩の海へ落とすんだ。





あつちつち さばく

コース 8



① 場合によっては、その流砂から竜巻が現れる



② 渦巻く流砂に飲み込まれると、一発であの世行きた。そんな流砂が、ところどころにいくつも散らばっているぞ



③ 広そうで、ちょっと後ずさりしてしまいそうな風景が広がる。ピラミッドってパワースターに関係ありそうだよな

コース8への入口の絵を、向かって左側へ進むと行き止まりになっている。しかしそこがコース8への入口なんだ。何もない壁に飛び込んでみると、そこには灼熱の太陽が照りつける砂漠が広がり、いくつもの流砂が渦を巻いている。

渦巻く流砂と怪し気なピラミッド

1 いたずらハゲたか ジャンゴ



① ジャンゴにガシッと接触すればOKなんだ

ジャンゴの足にパワースター



② 大きいハゲたか。何か足に黄金色のものが…。んっ、パワースターか！

スターは赤いプロップが実体化していることが条件。実体化しているのなら、スタート地点から前進したところにある赤いプロップを叩いて、いざはねマリオに！ 空を飛んでいると、パワースターを持って飛んでいるハゲたかのジャンゴに出会うぞ。奪い取れ。

はねマリオになってジャンゴを捕まえる



③ パワースターは別の場所へ飛んでいくぞ



④ 遠くにジャンゴの姿が見えるぞ



⑤ ジャンゴを攻撃すれば、その場で帽子を手放すぞ。落ちた帽子はちゃんと拾おうね

⑥ 帽子がないと体力の減りが大きい。なくした帽子は、そのコース内でしか見つけることができないので注意を



帽子しが!!



⑦ ジャンゴがマリオの帽子を～！

コース1をクリアすると、パワースターを失ったジャンゴが手持ち(マ)無沙汰なのか、マリオの帽子を奪いに飛んでくるようになるんだ。帽子を取られた状態だと、受けるダメージが通常よりも多くなってしまっているので困りもの。取られたらすぐにジャンゴから帽子を奪い返そう。飛行中のジャンゴへパンチやキックなどして攻撃すれば帽子を落とすぞ。

帽子を取られるな

大砲なしだと、てっぺんまで飛べない



2 ピラミッドの てっぺんで



①ブロックの実体化が条件だ



②まずは赤いブロックへ

ここでも再びはねマリオになって大空を飛び回ろう。目指すはピラミッドのてっぺん。そのてっぺんに、パワースターの置かれた空



パワースター目前! 着地に注意



①あれはパワースター! 足場が狭いので、ほとんどぶつかる勢いで突撃しよう

あかボムへいはコソ



①あかボムへいは、大体スタート地点の対角線上にいるぞ。ここへは、はねマリオになって来るのが簡単かも

はねと大砲を使う

ピラミッドの外周には、てっぺんへ行くための道があるので、歩いてでも行ける。しかし敵に襲撃されたり、足を踏み外すなどリス



②なにやら怪しいへこみが見えてきました!



③照準はピラミッドのある方向へ。あまり低いと手前で動く障害物にぶつかるぞ

ドッスンのような

3 きよだいピラミッドの ないふ

①「ピラミッド版ドッスン」といっ感じのキャラクタも



さまざまな
しょうがい
障害を
めぐり抜ける

②すっこ〜く上のほうに、黄金色の物体が見える



ピラミッドには、スター2のパワースターがあつた場所の下方に内部への入口が存在する。はねマリオなどでその入口へ向かおう。



①頂上付近まで来ると、パワースターの姿が拝める。ここで気を抜くと、一番下まで真っ逆さま〜ってことにも…



②とにかく仕掛けが豊富。ビビらずどんどん前へ

めざ ぼしょ
目指す場所は
はる じょうほう
遙か上方に



③真っ暗な入口が口を開けている。はねマリオで来るのが無難かな。こういったものの中へ入ると、ドキドキするよね

5 とびまわれ 8まいコイン

飛び回ってあかコインを集めよう

例によって8枚のあかコインを収集することになる。そこでまず、タイトルの「飛び回れ」に注目。このことから、はねマリオになって飛びながら探し出すことになるのが分かる。飛び前に視点変更を使って、その位置をあらかじめ確認しておいたほうがいいぞ。高く取れなければ、大砲を使うという手もあるよね。それと飛び回っていて8枚もそろわないと感じたら、今までのコースのことを思い出して、そこでカンを働かせよう。



見渡してみよう

見渡せば、あかコインの場所が一目瞭然。問題は全部そろうかだ。

パワースター登場



近くに赤いブロックがある、星の台座の上にパワースターが現れる

4 4つのはしらに たつものへ



4つの柱を押し、その上に立て

「4つの柱」というものを押し出さなければならぬ。このコースで4つの柱と言えば、ピラミッドの周りにある、あの柱しかない。



手のひらの目が弱点



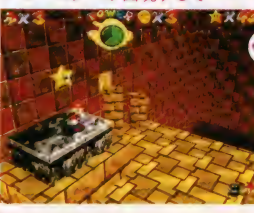
巨大モンスターを倒せ

4つの柱に立つことに成功すれば、2つの手のひらの目への攻撃と戦うことになる。コイツらは、まず手のひらの目が開いた瞬間に、その目をパンチで攻撃する。攻撃を受けてジタバタし始めたら、しばらく棺桶のそばで様子を見よう。再び目が開いたら攻撃、ということを繰り返して倒すんだ。

片方やつければ、かなり戦闘が楽になる。2体倒せば、すぐそばの棺桶のようなところの上に、パワースターが出現するぞ



マリオを奈落の底へ落とそうと、手で押すという攻撃をしてくる



跳び上がってマリオを潰そうともしってくるぞ。ある程度のパターンはあるので、見切ったうえで倒しにかかったほうがいいかも

6 きょだいピラミッドのナリ

ピラミッドには、まだまだ秘密が隠されている。その謎を解くためのヒントはほとんどないけれど、さまざまに仕かけの1つ1つを探索してみるとか、やれることはたくさんあるハズ。このパワースターを手に入れるためには、ちよつとした偶然性も必要かもしれないぞ。もちろん狙って見つけられれば素晴らしい。とにかくいろいろと試してみよう。



パワースターは必ずあるぞ

スター6のパワースターはどこ？ 謎めずに謎を解いた人だけに与えられるぞ

ヘイホー



マリオに急接近し、炎を吐いてくる。パンチやキックでやすやすと倒すことができるぞ



このコースで登場するキャラクタはたくさんいる。けれど倒せるモンスターといったら、かなり限定されてしまうんだ。ここでは倒せることができ、なおかつ初登場のモンスター2体の、紹介プラス攻略法を解説していくぞ。

スコーン



パンチやキックで攻撃すると、体の一部がなくなる。あとはダルマ落としの要領で、体すべてを飛ばせば倒せる

サンボ



ゆっくりと移動する、お化けサボテン。攻撃はしてこないが、当たると痛いぞ



ウォーターランド

コース9

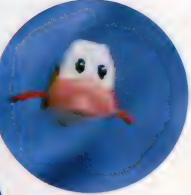
ハッチだ、ハッチ!



クッパの顔が描かれている巨大なハッチ。ここから潜水艦が出入りしているのか〜?



コース3にいた貝がここにも。コイツは中にカメのコウラを隠し持っているぞ



こんなにデカイ魚も生息しています。なんかアイキョーがあって、実にナイスな面構え

このコースは、コース3と同じく海中を泳いで移動していく。海の色は青く澄んでいて、視界はすこぶる良好だ。ところが、一見華やかなこの海には、巨大な潜水艦の停泊するドックが存在する。そして、実はこの潜水艦、クッパのもの。とつやらの2度目の対決のときが近づいてきたみたいだぞ!



この先に潜水艦があるのだ

1

クッパのせんすいかん



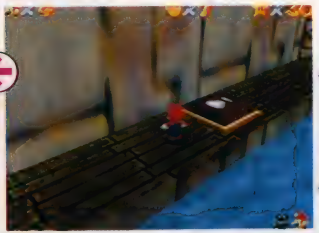
それほど距離はないので酸素は気にしなくてもOK

クッパの潜水艦の甲板の上にあるパワースターを取るが目的。潜水艦のあるドックへは、スタート地点から少し潜ったところにある海底洞窟を抜けていく。洞窟内の標識に従っていけば迷うことはないだろう。潜水艦は海から直接乗り移れないので、一度陸に上がった後スイッチを押して橋をかけてから渡ろう。

潜水艦の甲板に乗り移れ



足元に見えるスイッチを押すとブロックが出現し、潜水艦の甲板に渡るための橋を作ってくれるってわけなんだ



この橋(ブロック)は、一定時間で消えてしまう。渡り切れなかったらまたスイッチを押せば再度挑戦できるよ

これがアツ! 噂に名高いクッパの潜水艦。いくらパンチをブチかましても破壊できないよん



ガーンとでかいぜ!



このパワースターって、クッパが落ちていったものなんでしょうかねえ?

海底にある宝箱を 順番どおりに開けよう

スタート地点から深く潜ると、そこには4つの宝箱がある。これを一定の順番で開けていくと、スーパースターが入るぞ。ただ、その際

2 うずしおめ たからぼこ



○サメにぶつかるとダメージを受けてしまうんだ

サメの動きに注意しよう



○あつ、気を抜いていたらうずしおに飲まれてしまった！ 助けてくれ！

宝箱を開ける順番

宝箱は、まずもつとも深い所にある3つの宝箱のうち、海底洞窟の反対側にあるものから取っていく。それから反時計周りに開けていき、最後にうずしおの真横にあるものを開ければOK。

この中では、うずしおの真横のものが一番開けづらい。海底から這うように接近しよう。手筒取ったらコインで酸素補給だ。



○正解の宝箱を開けば酸素が回復するぞ。逆に、間違っていると酸素が減る(ダメージを受ける)ので注意しよう

最後は浮上する感じでそと…



○ゆっくり、ゆっくりと近づいていこう

まずは反時計周りに一番深いところを

すべてをあかコインを集めよう

クッパの潜水艦のあったドックに、あかコインは8枚全部集まっている。しかし、これらを取るためにはこのドックから潜水艦を排出しなくてはならない

3 にげたクッパの あかコイン



○コースの外にて、エキストラコース2へ向かおう

まずはクッパを倒そう！



○シャイアントスイングで思い切りぶん投げて、クッパをノックアウトしよう

クッパを倒していないと

○いくら頑張っても届かないところにあかコインがあるんだな



ボールを飛び移れ！

○ボールの軌道は不変なので、タイミングを見計らってジャンプ！ コインを取れない物体が浮いてるでしょう



○ハッチが開いてる？ づくと吸い込まれるぞ

○ね？ 潜水艦がない代わりになんか見えない物体が浮いてるでしょう



なになに くぐるって…何を?

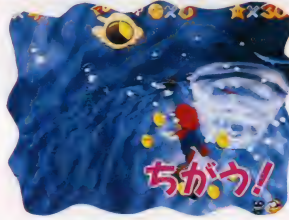
4

ふきだすみずをくぐれ

○ココがその水を吹き出している場所なんだけど…なんだけど、ねえ?



○これはうずしおだから…全然違うってヤツね



海底から吹き出る水の謎を解け

ドックの海底、潜水艦のあった真下には、強い海流が流れ出ている場所がある。ここであることを持続けると、見事パワースターが手に入るのだけれど…?



○くぐって言われると、ついついコインの輪なんかをくぐりたくなるけど、今回はまったくハズレだよ



○真上に潜水艦がある。この潜水艦に真下からぶつかってわけでもなさそうだし…。う〜む、わっかんないなあ

6

ボウシがそろうたら

オリの中のスターを救出!

○ドックにうまい具合にフロックがあるんだかね



ドックの海底には、格子に囲われたスターが存在する。この格子を取り払うことはできない。だが、タイトルから察するに、帽子を駆使して取れそうだ。



すぐそこに
パワースターが
あるのに!

○開いたハッチに吸いこまれるので、クッパを倒さないほうが楽



クッパを倒している

クッパを倒していない

5

マンタのおくりもの

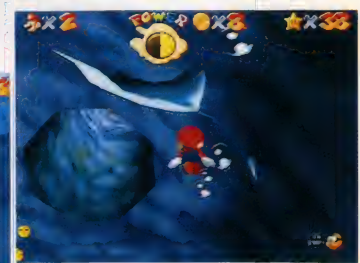
マンタの動きに注意しよう

○お、マンタ発見、さっそ近づいてみようぜ



スターを見事にワリアすると、スタート地点の下に広がる海中にマンタが出現! 彼らのあとを追っていけば、スターの手がかりが。

○下から見上げてみたりして。ちょっと気味が悪い気がしないでもないけど



○マンタのゲツにくっついてみようかな。バタ足と平泳ぎを使い分けるといいぞ

サンキュー



○マンタ君からスターをもらいました。どうやったかって? それはヒ・ミ・ツ

ほのおのうみ のクッパ



今度は溶岩帯で クッパを探せ

コース9で、スター1「クッパのせんすいかん」をクリアすると、コース入口の近くに穴が出現する。ここに入ると、クッパとの2度目の対決が待つエキストラコース2が始まるぞ。この特徴は、狭いうえに辺り一面が溶岩ということ。無数の障害をくぐり抜け、クッパのもとへたどり着けるか!

あいかわらずアスレチック!



◎移動する床やら、異常に細い道やらで、息つくヒマもないぜ



◎溶岩に落ちたら、アチチッ!と感じ

溶岩に落ちないように 的確に移動しよう

コースから落ちたら一巻の終わりにだったエキストラコース1とは違い、今回は溶岩なのでコースから落ちても多少は復帰の機会がある。ただ、そのぶん敵の数は多くなっているし、コース自体もかなり



◎登場するモンスターは、どんけつとクリボー。たいてい強敵ではない…?

1UP、チト多め♡

◎けつこーUPキノコが置かれているので、キチンと取ってあげば残り人数の心配はいらないはずだ



り長い。こまめにコインを取って、体力を回復しながら進んでいこう。エキストラコースでの決め手は、やはり状況にあつた視点変更。今回のアドバースとしては、溶岩の中に浮き沈みする床を乗り越えて行く前半を横からの視点で、細かいポールにしがみつく機会の多くなる後半は正面からの視点で進んでいくのがベストと言えるだろう。

◎ポールは細いので、正面視点にして飛びつこう



◎足場が溶岩から顔を出した瞬間に…



◎サッと飛び乗って一気にかけぬける

ぶらさがりもあるぜよ!

◎ジャンプして、Aボタンを押せばなしてぶらさがれるんだ



◎こんなところはわざわざ移動床に乗らなくても、幅跳びジャンプで越えちゃえばOK



◎上下する地面が平坦になったらGO!

大地を揺るがす 2度目のクッパ

コースの最後の土管に入ると、そこには宿敵クッパの姿が。今回もやっぱり尻尾を纏んでジャイアントスイングで爆弾に投げつけられ、いいわけなんだけど、今回のクッパは前回よりはるかに手強いぞ。まず、移動面の大幅なパワーアップがある。クッパの回りをグルグル回って尻尾を纏もうとしても、マリオ並のスピードで回転してまったく纏ませるスキを見せない。さらにはテレポルトも使い、マリオを翻弄してくるのだ。そして、攻撃のバリエーションが豊富になったこともあげられる。炎を吐くことと、振動を起こすことが必殺技だった彼だが、今回は改良を加え、新たな技まで体得してきたのだ。もちろん、攻撃の際に大きなスキを作ってしまうのはあいかわらずだけれね。

爆弾一発で倒せるんだけどね



○マリオを追うスピードも速くなっていて、纏めない

○また、偉ぶうな
コッパの言いやがって...



クッパ

フットワークも
機敏だぜ!

クッパの攻撃

今回のクッパの攻撃手段は3つ。このうちのファイヤープレスとヒッププレスは、攻撃のモーションこそ前回のときと同じものの、まるで違う攻撃が襲ってくる。これらは非常にスキが少ないので、スキの大きなスーパーダッシュ体当たりを誘うのが勝利への近道だ。



○テレポルトで移動したりもするんだ

スーパーダッシュ体当たり

マリオを補足し、猛スピードで突進してくる技。基本的には直線に進んでくるが、ほんの少しだけ角度をマリオに向けて調整することもできる。この攻撃の最後に、クッパはリングアウトしないよう急ブレーキをかける。ここで、しばらくクッパは動けなくなるので、すかさず尻尾を纏もう。なお、



この攻撃を開始するときには、両手を振り回して暴れる。それを合図にしよう



この攻撃はマリオとクッパの距離が離れていると繰り出してくるので、わざと離れば誘えるぞ！
○刹那の見切りでかわし、尻尾を...

ファイヤープレス

今回のファイヤープレスは、前回の長い炎を吐くものと違って、追尾能力のある火の弾を吐きだすものだ。マリオとの距離が近いと基本的にこの技を多用してくる。かわすには後退するのが一番だ。



○発射してくるので、あまりスキがないのが特徴
れんしゃ
連射してくるウ!

ヒッププレス

前回と同じように、マリオとの距離が離れるか、リングアウトしたあと、復帰の際に使ってくる攻撃。今回は、その体重にモノを言わせて、地面を傾かせてしまう。マリオは立っていられない角度になると滑ってしまうのでリングアウトの危険性も生まれる。



○連続ジャンプを使って乗りきろう

かくれ スター

ピーチの かくれスライダー



ピーチ姫の部屋に 隠されたスターが

お城の中の階の右端にある部屋は、正規のコースとは一見無関係なピーチ姫の部屋になっている。ところが、この部屋にもパワースターが隠されているのだ。入り方は他のコース同様、絵の中に入ればOK。ただし正面の絵じゃなくて、向かって右側の絵が入口だぞ。絵の向こうにあるのは、小さい部屋とスライダーコース。スライダー内での操作は、コース4と同様に3Dスティックの上下でスピード調節、左右で移動だ。



○ピーチ姫の部屋は、お城のこの扉の向こう。まさかこんなところにスターがあるとは…



○わずかに一つのスターで開く扉とは思えないほど、遊べるミニゲーム(?)なのだ

クリアはカンタン

スライダーに突入すると画面の右上にタイムが表示されるけど、このタイムがどんなに遅くても、ゴールに着けばスターは絶対に手に入る。要するに、スライダーでミスさえしなければ、ほとんど苦労らしい苦労もナシにスターをもらえるのだ。最初はゆつくり堅実にすべり、とりあえずスターをいだけておこう。スターを入手した後でも、スライダー自体は何回だって遊ぶことができるからね。ちなみに入口のスイッチを押すと、青いコインが6枚出現するぞ。



○コースに入ってすぐ右奥にあるスイッチを押すと、コインまでたんまり集まるぞ♡



コインもたくさん 集まるのだ

○Rボタンでマリオの視点に変えると、角度が変わって難度が大幅アップ。これでタイムアタックするのでもいいかも



マリオ視点で

スライダーを出すとき爽快感が楽しいスライダーだけど、何回もやっていると、さすがに飽きてきちゃったりね。そんな人向けに、ちよつとしたお遊び技を教えよう。まず1つはマリオ視点でのプレイ。迫力満

のんびり行こう

スライダーでのお遊び

点だけとコーナーがわかりにくく、意外と難しいのだ。もう1つは初心者向けの、スライディングでのプレイ。マリオ視点とは逆に、視界がやや広くなって、コースの形をつかみやすくなるぞ。

スライディング

○スライディングでスタート地点に突っ込むと、こんな角度で滑っていく。堅実にクリアしたい人にはオススメ

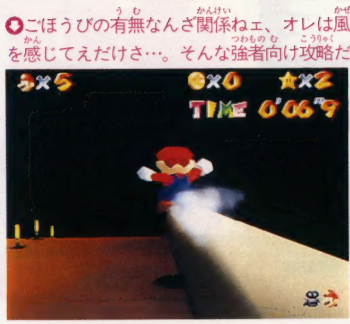


○へたに加速しなければ、クリア自体は楽勝モンだよ

タイムアタック攻略

速々の限界に挑戦!

スターを取るためのだけの、普通のスライダー攻略は右のページでおしまい。ここからは、損得勘定抜きでひたすら速いタイムを求める、熟いタイムアタッカー諸氏に捧げるタイム短縮攻略だ。



こぼろびの有無なんざ関係ねえ、オレは風を感じてえだけさ…。そんな強者向け攻略だ

正統派タイムアタック

まずは、こまかくノーマルにスライダーに挑み、減速ポイントやコーナーワークを究めたいという人向けの正統派タイムアタックからいってみよう。スバリ、目標タイムは20秒前半。編集部では、6月18日現在、20秒2というタイムが確認されている。キミの腕次第でまだ短縮できる余地アリだ!



編集部の現在の限界タイムはコレ。研究と鍛錬をおこたらなければ、また縮まるハズ!!

スタートのコツ

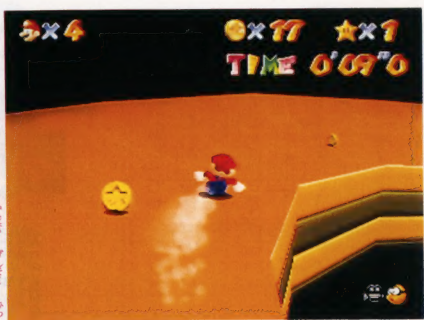
まず、左端からコースに入るのが重要だ。これだけでも意外と速い。次に、ボディアタックでコースに突っ込もう。着陸してからカウントが始まるのでおつくだぞ。ちなみに幅跳びだと、逆に遅くなってしまうので要注意だ。



スタートはボディアタックか通常ジャンプで、わずかでも距離をかせぐ。突入ルートは最内である左端がベスト

スピード調節

基本的に、3Dスティックは前に倒しっぱなしと考えていい。例えば右に曲がるときは、右に倒すのではなく「右上」に倒すようにしよう。わずかでもスピードが落ちてしまうと、再加速が必要なため大幅なタイムロスになってしまう。ただし、一部のコーナーでは減速したほうがタイムが速いぞ。



タイムアタックである以上、減速を必要最小限に抑えるのは当然のこと。常時加速するつもりでスティックを倒せ!

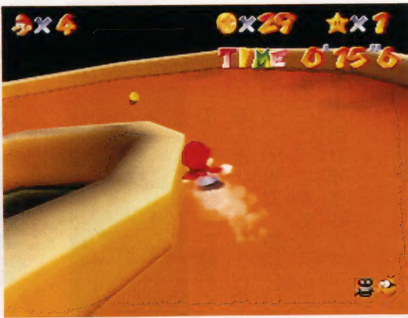
コーナーリング

正統派のアレイにおいて、何よりも重要になるのがコーナーの攻め方だ。これは順番に、詳しく説明していこう。まず第1コーナーは最高速で、続く左カーブはわずかに減速してインを攻めつつ加速して直線へ突入。その後の右バンクは2段階に角度が急になっていくので、半分までは最高速でいき1UPキノコが出るあたりで一瞬減速だ。勝負どころのS字コーナーは、多少速度を犠牲にしてもインからインへとコーナーに張りつくようにして攻めていこう。



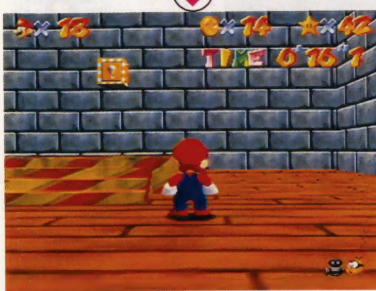
大きな右バンクは、途中から急にキツくなる。一瞬だけ減速し、フチギリギリで加速だ

タイムの8割は最後のS字にかかってる。アウトにふくらむと大幅ロスだぞ



目指せ20秒台!!

最高速のまま着地できれば超ベリグーツ!!



一応参考タイム。正統派より約4秒も速い(ノ)

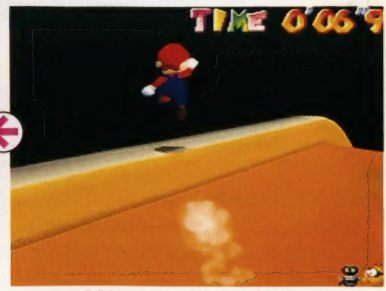
超ショートカット!!



ジャンプ後は、ただひたすら下のコースの坂道の部分を狙おう。また、着地時の衝撃を少しでも受けにくくするため、落下中にボディアタックを出すのも重要だ

邪道タイムアタック

スタート直後の連続左カーブを抜けた先の、下り坂の手前で左にジャンプすると、とんでもないショートカットができる。コツは、ジャンプするときになるべくコースの「壁」に向かって「跳ぶ」と、着地ポイントが下り坂になるように距離を調節することだ。スターアタックにするとさらに速いぞ。



ココが離差ポイント。急な角度で跳ぶのがいい

へんしゅうぶ
編集部が
はっけん
発見した

超ウルトラ技

①UPキノコを回収したら、おもむくにキノコ城へ帰還。以上の行動を繰り返すのみ!



②条件は、コース内に毎回出現するUPキノコがあること。複数あるのがベストだ

なんかい
何回でもOK



③青いコインのおかげで、コイン50枚は楽勝のハズ。1プレイ2UP、こりゃ楽ですわ〜



④コインを回収しつつ、コース上を移動するUPキノコを回収。タイムは無視して問題ナシ!



⑤スライダーは人数増やしに最適。まず床のスイッチを押して青いコインを出してからスタートする

例
ピーチのかくれスライダー

わが
マリオ技
むげん
無限UPができる

たいりよく
体力が減ったら水に入ろう



⑥頭まで入ることができる場所なら、浅くてもOKなのだ

⑦その後、水面から顔を出すだけで完全回復。マリオは水が大好きなんだから〜

⑧この技は、水中に入ったとき、酸素ゲージも兼ねる、というところにある。例えば体力が半分になったときに水中に入ると、時間が経つにつれてさらに体力が減っていくよね。そこで体力を戻そうと水面から顔を出すと、水中で減った分の体力だけでなく、地上で受けた分のダメージまで回復してくれるのだ。また、この技の優れている点は、海や湖だけに限らず、噴水などでも応用できるところにある。



⑨この技は、水中に入ったとき、酸素ゲージも兼ねる、というところにある。例えば体力が半分になったときに水中に入ると、時間が経つにつれてさらに体力が減っていくよね。そこで体力を戻そうと水面から顔を出すと、水中で減った分の体力だけでなく、地上で受けた分のダメージまで回復してくれるのだ。また、この技の優れている点は、海や湖だけに限らず、噴水などでも応用できるところにある。

例
水で体力回復

わが
ピーチ技
みず
水で体力回復

無限1UPができる
このゲームはコティニュー自身が無制限なため、あまりマリオの人数は気になりませんが、増やしておくことで非常にプレイが楽になる場所がいくつかあります。中でもワープと戦うエ

キストラコースなどは、ワープでミスした場合、ワープとの戦いから再開できますよね。ですがもしゲームオーバーになってしまうと、お城の外から全部やり直さなければならなくなります。普通のコースと比べ、エキストラコースは難し

い上に道中が長くなっていますから、残り人数が多いと相当楽になりますよ。特にビーチのスライダーなら、タイムアタックしているうちに残り人数まで増えて、一石二鳥というものです。いつも10人くらいにしておきましょう。



『マリオ64』テクのウル技の大募集!!

まだ攻略時間が少ないためか、現段階では編集部が見つけたウル技はごく少数。しかし、ウル技の宝庫と言われてきた『マリオ』シリーズだけに、まだまだ隠されているのは間違いないと言えそう。そこで、『スーパーマリオ64』のウル技を大募集。ウル技を見つけた

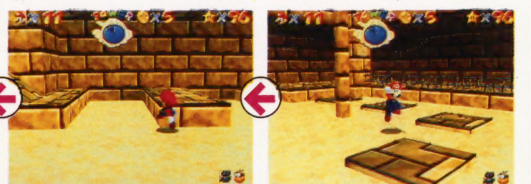
ら、本誌の「超ウルトラ技」のコーナーにガンガン応募してね。ちなみに次号のファミマガ64(7月12日発売)では、『スーパーマリオ64』と『パイロットウイングス64』のウル技の特集を掲載予定。もちろん次号以降も、見つかったウル技は逐一掲載していくぞ。

キックで脱出!!



● そんなときは空中でキック! これだけ高度がアップする

立っているだけで足が沈み、ロフにジャンプすらできない砂漠。この砂漠の砂の足場からは、限られたごく一部の床にしか登れないけど、このウル技を使えばさらに高い床に登ることができるぞ。



● この程度の床にも登れない ● 砂漠はジャンプが低いのだ



ルーン技 砂漠でジャンプ法

ゲームのオマケ(の)として遊ぶことができて、マリオの顔いじりその顔いじりを、さらにヘンにする方法だ。まず、ヒゲをナメ上にする、サンプラスみたいになる。逆に鼻のほうに寄せると、鼻毛みたいでナイスだ。また、帽子を下にすると、目が消える。いろいろ試してみよう。



ルーン技 ヘンな顔アレコレ



● ほとんどにらめっこな気が...

コース4をウロついているペンギンの子供にヘッドスライディングをさせるという、心なむウル技だ。このペンギンは、マリオがボディアタックをしたときのみ行動をマネる習性があるため、ペンギンの近くでボディアタックをすればOK。とにかくひたすらカワイイので、マリオ視点などを駆使して見よう。



ルーン技 ペンギンがボディアタック!?



● 並んで滑ってみたりなんかして...。こうしてみると親子みたい(見えないって) ● 見よ、この愛くるしいペンギンの姿を! ちきしょう、アンタ光ってるぜ...!!

正解者64名にテレカプレゼント

答えがわからなかったら
 答えが2問ともわからなかったら、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、そして答えを大きく見やすい字で記入して、〒106 東京都港区東新橋1-1-16 TEAMファミマガ64編集部「マリオ64」まで、正解者の中から抽選で64名に、ファミマガ64オリジナルテレフォンカードをプレゼント! (締め切りは7月12日の消印まで有効だ。たくさんの応募、お待ちしております!)

最後に、ちよつとしたクイズを2つ。下の問題と写真をよく見て、答えを考えてみよう。ちなみに2問とも、この本で取っかかっている範囲から出題されているぞ。たまには指を休ませて、頭を働かせてみよう!

SUPER 64 MARIO DE クイズ

スーパーマリオ



これは何コースの風景でしょう?



これはどの敵の拡大図でしょう?

ファミマガ64

7月12日号特別付録



コース9までのスター入手法
そしてテクニクを完全網羅!!

SUPER 64
MARIO

スーパーマリオ®

ファンタスティック攻略ブック