



モード紹介

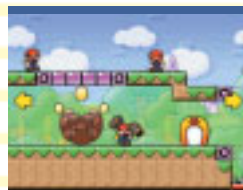
MODE

タイトル画面で選択できる3つのモードの詳細は以下のとおり。まずはメインゲームをプレイして、エディタールーム用のキットを集めよう。



メインゲーム

ポリーンを連れ去ったドンキーコングを追い、「スーパーミニマリオワールド」ビルの頂上をめざすモード。ビルは8つのフロア（階）に区切られており、1つのフロアには9つのステージがある。各ステージにいるミニマリオを、ゴールまで導くのがマリオの役目だ。



◀ステージには、ミニマリオをじゃまするためのしかけや、改造されたおもちゃが配置されている。これらの妨害をかいくりつつ、ゴールをめざして進もう。



エディタールーム

地形やしかけ、キャラクターを並べ、自分だけのステージを作るモード。メインゲームをプレイして新しい「エディターキット」を手に入れると、作れるステージのバリエーションが増える。また、作ったステージはWi-Fiやワイヤレス通信で、他の人に送ることができる。



◀エディターキットとは、ステージに置く地形やしかけがセットになったもの。キットによって、使えるしかけや敵が異なる。



オプション

プレイ環境を調整したり、各種のおまけ要素を楽しんだりするためのモード。最初はいくつかの項目がロックされており、条件を満たすまでは選ぶことができなくなっている。



◀ロックされている項目にはカギのマークが表示され、ボタンの色が灰色になっている。メインゲームを遊びながらロックを解除しよう。



▶「オールデータクリア」を選ぶと、メインゲーム、エディタールーム、Wi-Fi通信など、すべてのデータが消去される。

サウンド

サウンドの出力方法や、BGMとSE（効果音）の大きさのバランスを調整することができる。

ギャラリー

これまでに見たムービーや、イベント画像、スタッフロールなどを、何度でも見ることができる。

なまえへんこう

エディタールームで作ったステージに入れる制作者の名前を、登録/変更することができる。

ダウンロード

ワイヤレス通信を使い、他のニンテンドーDSに体験版を送れる。体験版では6つのステージを遊べる。



メインゲーム

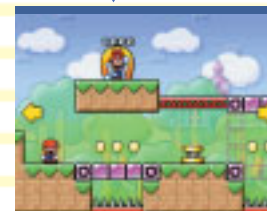
MAIN GAME

メインゲームには、通常のステージ、DKステージ、アタックステージの3種類がある。各ステージの画面の見方や、クリア条件を把握しておこう。

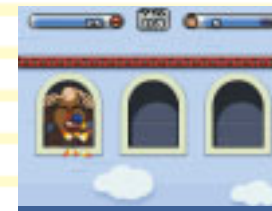


ゲームの流れ

メインゲームは、フロア1のステージ1からスタート。ステージをクリアするたびに新たなステージが出現し、9つのステージをクリアすると、ドンキーコングと対決するDKステージに挑戦できる。DKステージをクリアすると、次のフロアへと進めるのだ。全8フロアを制覇し、最上階までたどり着こう。



▲通常のステージでは、ゴール（黄色の門）にミニマリオを1体以上たどり着かせればクリアすることができる。



▲DKステージでは、ミニマリオを大砲で発射してドンキーコングにぶつける。ボスの体力が0になればクリアとなる。



8つのフロアに挑戦

各フロアのステージ選択画面の見方は以下のとおり。まだ挑戦できないステージは、灰色に表示されている。



フロア名

フロアの名前。

ハイスコア

下画面で選んだステージと、過去にそのステージで獲得したハイスコア。

フロア

現在のフロア。タッチすることでクリア済みのフロアに戻ることができる。

ステージ

各フロアには、9つのステージが用意されている。ステージを1つクリアするたびに、新たなステージに挑戦できるようになる。

DKステージ

ドンキーコングと対決するステージで、クリアすると次のフロアに進める。フロアの各ステージをすべてクリアすると挑戦できるようになる。

ミニマリオカード

各ステージで手に入れたミニマリオカード。すべてそろえると、アタックステージに挑戦できるようになる。

ミニマリオの数

そのフロアに登場するミニマリオの数。右が総数、左がゴールさせた数を表している。

ヘルプ

ミニマリオの操作方法やしかけの使い方を確認できる。新しいしかけが登場すると、「NEW」の文字が表示される。

アタックステージ

土管から出てくるカタカタハイパーをモグラ叩きのようにタッチするミニゲーム。各フロアにあるアタックステージのルマをクリアすると……？

