



- [キャラ概要](#)
 - [解説](#)
 - [代表作](#)
- [ファイター性能](#)
 - [出現条件](#)
 - [長所と短所](#)
 - [特徴](#)
 - [特殊技能](#)
- [技](#)
 - [弱攻撃](#)
 - [強攻撃](#)
 - [スマッシュ攻撃](#)
 - [ダッシュ攻撃](#)
 - [空中攻撃](#)
 - [つかみ](#)
 - [必殺ワザ](#)
- [2ページ目](#)

キャラ概要

解説

世界のスーパースター、マリオの双子の弟である。

今回、スマブラXのステージとしても採用されている「マリオブラザーズ」に、2P用の色違いキャラとして初登場。

「スーパーマリオブラザーズ2」にて、「マリオよりジャンプ力に優れる代わりにブレーキが利かない」という味付けを施され、

以後、兄との差別化が必要な作品では、この特徴を参考にした性能になることが多い。

上記の「スーパーマリオブラザーズ2」や「マリオUSA」では活躍の場が与えられたものの、基本はただの色違い+1人用のゲームでは必要がない場合が多い、ということで、

スーパースターの弟というポジションが逆に働いてしまい、かなり存在感が薄かった。
一瞬足りとも出番がない作品も少なくない。
(ヨッシーの引っ張りだこ具合と比べると、悲哀がよりよく味わえます)

その影の薄さが逆にユーザー間や連載漫画などのネタになり、一部で密かな人気を獲得していたようだが、
N64のスマブラあたりを境に、公式にも「影が薄い事をネタにしたキャラクター」としてスポットが当たり始め、
GCのロンチソフト「ルイージマンション」で、ついに主役の座を射止めた。
最近ではキャラクター選択の必要なバラエティ系のゲームが増えたこともあり、安定した出番も確保できているようだ。

ちなみに「影が薄い・ネガティブ・引っ込み思案・変わり者」といったような方向付けには、ファミ通に連載されていた4コマ漫画「はまり道」に登場するルイージの影響が大きいといわれている。

それと「マリオに類似してるからルイージ」というのは後付けの理由であり、根本的な由来としては間違いである。
ニンテンドー・オブ・アメリカが、マリオと同じように、単にイタリア人男性によくある名前をつけたというのが真相らしい。

代表作

- [マリオブラザーズ](#) (1983/FC)
- [スーパーマリオブラザーズ2](#) (1986/FCD)
- [ルイージマンション](#) (2001/GC)
- [マリオ&ルイージRPGシリーズ](#) (2003/GBA)
- [Newスーパーマリオブラザーズ](#) (2006/DS)
- [スーパーマリオギャラクシー](#) (2007/Wii)

他多数

ファミコン、スーパーファミコンのゲームは[バーチャルコンソール](#)でプレイ可能である。
興味を持った方は安いのでプレイをおすすめする。

ファイター性能

出現条件

- ゲームモード「シンプル」難易度問わずノーコンティニュークリア後にて乱入するルイージとの戦闘で勝利

難易度ふつう以上でクリアするとキャプテンファルコンが優先される。

- ゲームモード「大乱闘」にて22戦以上行った後に行われるルイージとの戦闘で勝利

他のキャラと違ってキリのいい回数ではない。おそらくは「永遠の二番手」だからなのだろうか・・・

ちなみに前作DXでも出現条件に2という数字が関連していた。

- アドベンチャーモード「壱空の使者」にて仲間になるところまで進める

比較的序盤に登場するが仲間になるのはかなり後。

長所と短所

長所

- ジャンプ力がトップクラス。
- 滑りやすいため、滑りながらの攻撃が可能。攻撃を受けている最中にも滑るために、バナナや低ベクトルのふっ飛ばし技を使った連携が入りづらい。
- 全体的に技の出が早め。
- 上記の性質に加え、攻撃を喰らった際によく浮くために、相手の連携に割り込みやすい。
- ジャンプ中の攻撃が総じて発生が早く、そこそこの威力があり、隙も少ない。
- 技の全体フレームが短いものが多く、連携しやすい。
- 上Bと横Bは強力な威力があり、一発逆転を狙える。
- NB以外の必殺技が復帰に使えるため復帰力が高め。特に、縦方向への復帰力は最強クラス。
- 上に吹っ飛ばす技が多い。

短所

- 個性的で少し癖がある。
- 滑りやすいため、地上での制御がしづらい。
- 攻撃をガードしたときのノックバックが大きいため、攻撃を防いだ後反撃しにくい。
- リーチが短い。
- 地上・空中ともに移動速度が遅め。
- NB以外の必殺技の隙が大きい。そのため復帰には工夫がいる。
- 上Bの着地スキが致命的。
- 一部キャラから永久投げ連を受ける。
- 横に吹っ飛ばす技が少ない。

特徴

兄であるマリオとは似ている点もあるが、異なる部分の方が遙かに多い。

移動性能においてはジャンプ力がトップクラスだが、非常に滑りやすく、扱いには慣れが必要な特性を持つ。

特に氷の上では止まるのすら困難な状況になる。しかし逆にあえて滑りながらスマッシュ溜める事で威力を上げつつ近づく事も可能。

落下速度が遅めだがその滞空時間の長さを生かし、空中攻撃をガンガン当てよう。

マイナスのステータスと捉えられることが長所であったりもする。

マリオが壁ジャンプ可能に対し、ルイージはしゃがみ歩きが可能。見た目はかなりマヌケだが、しゃがみ歩きにしてはそこそこ速い。

攻撃面でも、ルイージサイクロンの多段ヒット化や、スーパージャンプパンチの復帰性能強化(但し隙は増加)など、細部に改修が入った。

それでも、総じてマリオと比べるとクセのあるものが多い。

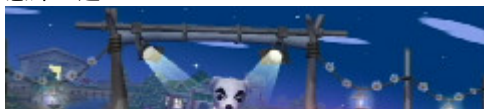
しっかり者のイメージがあるマリオとは正反対。以前にも増して個性的キャラクターに。

全体的にリーチは短い隙は少なく、どの技も使い勝手は良好。

「ガードしたら負け」ぐらいの気持ちで、休まずにラッシュを仕掛ける戦い方がベスト。



意外と速い



フォックスのブラスターなどがよけられる

特殊技能

ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰
2	x	x		x	x

技

発生Fとは、行動を起こしてから実際に攻撃判定が出るまでのフレーム数の事です
ガードされ硬直差 = その攻撃をガードされた時どれだけ相手に速く行動されるかのフレーム数 (出だし) ~ (終わり際)

弱攻撃

- 左パンチ(3%) 右パンチ(2%) どんけつ(5%) 発生F : 2-3F,3-4F,5-6F 全体 : 15,18,30F
- ガードされ硬直差:最短-11F,-14F,-24F【OP105%時】

- パンチ パンチ ヒップアタック。最後のヒップアタックで距離を取れる。発生が非常に早いので、割り込みや反撃に最適。
- マリオのものよりリーチが長く、そして威力も高い。
- 三発目のどんけつは、判定が強い。
- 2発目までは距離さえ合えば上B等に繋げる事が出来る。
多くのキャラはガードをすれば上Bを防ぐことが可能だが、一瞬の出来事なのでなかなか反応しづらい。
相手の蓄積が高い時は上B読みで警戒されやすいので、裏の選択肢の投げも生きてくる。
- ディディー、メタナイト、ファルコン、クッパ、ガノン、ファルコ、ゼニガメ、ウルフ、シーク、フォックス、ソニック、ワリオ、アイク以外は弱 下強攻撃、下スマッシュをガードで防げず、ずらしやジャンプで避けるか、発生の早い攻撃を出すしかない。ルイージは発生の早い攻撃を出すことを読んでガードすることができる。
- プリン、サムス、オリマー、カービィ、ルカリオ、ピーチ、ルイージ、ロボット、ゼルダ、マルス、フシギソウ、デデデは弱 上B、振り向き上強攻撃をガードで防げず、ずらしやジャンプで避けるか、発生の早い攻撃を出すしかない。
- プリン、サムスは弱 空中ニュートラル攻撃をガードで防げず、ずらしやジャンプで避けるか、発生の早い攻撃を出すしかない。
- プリンは弱 前向き上強、振り向き上スマッシュをガードで防げず、ずらしやジャンプで避けるか、発生の早い攻撃を出すしかない。
- 弱 しゃがみ 弱 しゃがみ 弱・・・を最速でやると、相手がずらさない限りガードで割り込まれることはない。



ヒップアタック!!

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ : 330%(三段目のみ)

強攻撃

- 横：ミドルキック(10%) 発生F：5-10F 全体：32F
- ガードされ硬直差:-25~-20F シフト変化無し【OP105%時】

- キック。マリオのものよりは若干リーチが長く持続も長い。発動後の隙はこちらのほうが大きい。
- 横強攻撃の中では結構な持続Fを誇るワザ。
- 下方向に向けると相手が全く吹っ飛ばなくなり、ダウン連が可能になる。また崖際の相手に不意に当てて事故を誘うことも。



ルイーダの技の中では結構なリーチ

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：185%(下シフト以外)

- 上：ねこパンチ(9%) 発生F：5-10F 全体：30F
- ガードされ硬直差:-22~-17F【OP105%時】

- 猫のような手で上方向にパンチ。後ろにも判定有。体重が軽いキャラでなければ、ダメージの少ない相手には連続で入れられる。また、ダメージが溜まっていればそこそこのふっとばし力も出る。
フィニッシュを狙うには若干心許ないが、出がかなり早いので、連携に使える。



だいたい130%の相手を上方撃墜可能

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：129%

- 下：かかとげり(9%) 発生F：5-8F 転倒率：35% 全体：34F
- ガードされ硬直差:-26~-23F【OP105%時】

- しゃがんでかかとで相手を蹴る。ゼルダの下強と似たような性能。相手をひるませる為、横強等に繋がる。
蓄積の低い相手を転倒させることがあるが、必ず転ばせるわけでもなく、隙も大きいので使い勝手はいま一つ。
- 転倒させると9F有利で、一部のキャラには密着して下強を当てて転倒させれば確定で上Bが入る。大体、頭をルイーダに向けて転ぶキャラには上Bが入る。



運良く転んでくれたら上Bや下スマを!!

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：493%

スマッシュ攻撃

- 横：地獄突き(14% ~ 20%) 発生F：12-13F スマッシュホールド開始F：5F 全体：41F 上シフト時28F
- ガードされ硬直差:[横]-24~-23F [上シフト]-12~-11F [下シフト]-25~-24F【OP105%時】



- 強力な突き。リーチは短いが出が早く、ふっとばし性能もかなり高い。ふっとばし方向がかなり上を向いている。

- スティック操作で上下に打ち分け可能。
- 上に向けて打つと威力が上がり、通常状態以上に上向きのふっとばしベクトルになる。またふっとばし力が飛躍的に上昇するため、早い段階での撃墜を狙うことができる（およそ80%程度）。

通常の後隙は41Fだが上向きに放った場合のみモーションの後半を13F分キャンセルできるようになり、隙が大幅に減る。連射も可能になる。

後隙の大部分が無くなり、ふっとばし力も大幅に強化される、と上に打ち分けただけでかなりの性能の上昇を見込めるが、リーチは短くなってしまいうので一部のキャラにはしゃがまれるだけで当たらなくなってしまう。ただし対空にリーチが出る



かなりの吹っ飛ばし力を持つ。ただしリーチは短くなる。

- 下向きに打つと威力は下がるが、ふっとばし方向が普通のキャラの横スマッシュに近い向きになる。
威力が下がっても並のスマッシュよりは吹っ飛ばすので画面端に寄っているときはこちらで。



終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：50~81%、63~97%、61~94%(それぞれ上シフト、通常、下シフト)

- 上：スマッシュヘッドバット(15% ~ 21%) 発生F：前11F 後9F (9-13F) スマッシュホールド開始F：7F 全体：39F
- ガードされ硬直差:-26~-22F【OP105%時】
 - 頭突き。後ろにも判定有、正面密着時は3~5%程威力減少。
 - 判定が強いため、対空としても活躍する。
 - ダッシュ中にチャージを始めると、滑りながら溜め続けられる。

▪ 走行振り向き上スマッシュ

- 走行反転から上スマッシュをするテクニック。
- ルイージ固有のテクニックではないが、上スマッシュの攻撃判定が前方よりも後方が早く発生するルイージにとって有効なテクニックである。
- ガードされてもルイージが大きく後退する上に、前方向の喰らい判定が小さくなるので、通常の上スマッシュよりも掴まれにくい(デデデの発生6Fの掴みを空振る程)。
- やり方は、走行中にスティックを反対方向に倒してからジャンプボタンを押し、直後に上スマッシュ。弾きジャンプON限定で、走行中に素早く反対方向にスティックを倒し、直ぐに上に倒してAボタン(上スマッシュ)という方法もある。
- ダッシュ攻撃のかわりとして使おう。



上・後方へのリーチに優れる。判定も優秀。

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：68~106%(後ヒット時)

- 下：ダブルキック(16% ~ 23%) 発生F：前5-6F 後ろ14-15F スマッシュホールド開始F：3F 全体：37F
- ガードされ硬直差:[前]-27~-26F [後ろ]-18~-17F 前後根元Hit時+1F【OP105%時】
 - 1回転しながらのキック。攻撃判定は前 後の順に出る。正面、後方ともに相手を後方に打ち上げる。
 - 発生が非常に早く、使いやすい。マリオのものと比べると若干威力が高い代わりに後方へのリーチが若干短い。

前後とも威力は変わらないが、後方Hit時の方がバースト力は高くなる。

- またルイージの体部分で当てた場合威力が上がり(溜め無17%)後方Hit時と同等のバースト力になる
- 前方のつま先部分にやられ判定は無い。
- 低%では相手次第で連撃にも使える。弱攻撃等に繋ごう。



攻撃範囲が広く、ダブルヒット。ボスバトルでも、

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：87~132%、80~122%(それぞれ前、後&前後根元)

ダッシュ攻撃

- ぼこぼこパンチ(6発×1%+1発×2%) 発生F：4、10、16、22、29、37、48~50F 転倒率：30% (最後の1発)
全体：68F
- ガードされ硬直差:最終段-20~-18F【OP105%時】
 - 走りながらぼこぼこ相手を殴る。一応発動は早い。僅かながら吹っ飛ばせるが一度ヒットしても相手はガードするだけでつかみに移行されてしまう。
 - そのためほぼ封印技。崖際の相手にならガードされず一応使えるが、他の技と比べるとダメージも少ないためおすすめできない。
 - この技のおかげでダッシュ攻撃に頼るクセがなおるとか。
 - 一応、ダウンしてる相手には全段入る



暴発注意

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：414%(最後のみヒット時)

空中攻撃

- 通常：ルイージキック(14%・カスリ6%) 発生F：出だし3-6F カスリ7-31F ■着地隙：10F 全体：45F
- ガードされ硬直差：[出だし]最低空-5F [カスリ]最低空-8F [35F以降着地時]-28~-4F【OP105%時】

- その場でキック。マリオの物と同様、持続が長い。リーチはあまり無いが判定、出の早さ、ふっとばしがそろって非常に優秀。シールドが減って身体がはみ出してる相手にもよく当たる
当てた相手を真上にふっ飛ばす。出だしで当てれば118%程度で上方撃墜が狙え(マリオを相手に終点にてSJから出して確認)、カス当たりでも真上に打ち上げるので、様々な連携に使える。急降下と組み合わせると冴える。地面スレスレで出せば、ガードされても最速で弱攻撃を出すことによって、相手のガードキャンセル行動を潰せるこ

- とがある。
- 多くのキック系の空中N攻撃と違い持続中は常に一定の広さに判定が出る為当てやすい。ルイージ屈指の強技。



発生3Fの鬼判定技。連撃の割り込みにはこれ

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：118%、258%(それぞれ出だし、持続)

- 前：脳天チョップ(10%) 発生F：7-10F ■着地隙：22F 全体：23F
- ガードされ硬直差：[空中終了時]-14~-11F [最低空]-20F [20F以降着地時]-13F~-11F【OP105%時】
 - チョップ。前作ほどふっ飛ばなくなったが、出が早く、隙が小さいのが売り。相手の%が低ければ、連続して当てられる。かなりの速度で連続して振れるので、ボス戦では恐るべき威力。
 - 隙が少ないので横に飛ばされた時の吹っ飛び緩和にも使う。これで体勢を立て直した後に横Bを使う事で吹っ飛び緩和が可能。



連打!! 前作より後隙が大幅に(10F)短くなった。全キャラの全空中攻撃の中で2番目にモーションが短い。

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：198%

- 後：後方ドロップキック(12%・カスリ8%) 発生F：出だし6-10F カスリ11-16F ■着地隙：12F 全体：36F
- ガードされ硬直差：[出だし]最低空-8F [カスリ]最低空-10F【OP105%時】
 - 足をのばしてキック。リーチ長め。横方向に飛ばすことができ、蓄積%次第ではなかなか吹き飛ばす。復帰防止や牽制などに。
 - マリオのものよりも持続が長く吹っ飛ばしやすいが隙が大きめ。



前作より大幅強化!!

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：145%

- 上：エアラッシュ(13%・カスリ7%) 発生F：出だし5-7F カスリ8-11F ■着地隙：12F 全体：29F

- ガードされ硬直差：[出だし]最低空-8F [カスリ]最低空-10F [18F以降着地時]-10~-7F【OP105%時】

- 上方向に吹き飛ばす。浮かせてからの追撃などに、この技を当ててからも追撃が狙える。
 - マリオと違い終わり際は威力が半分ほど(7%)になってしまう。カスリ当てからも追撃は狙える。
 - ちなみにこの技を出しながら着地すると、一瞬ルイージの顔がおかしくなる。この顔は、空中でアイテムを下に投げた時にも見られる。
 - マリオのもの程判定が広くないが真芯の威力が高く連射速度も同じなので上手く当てよう。

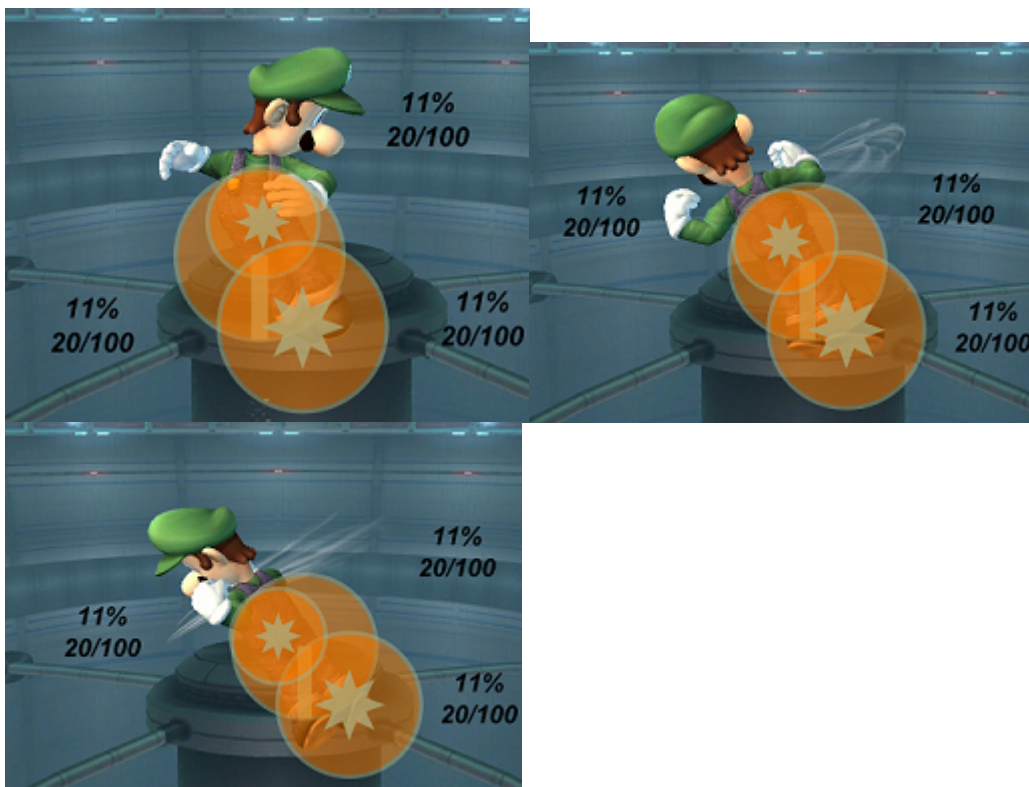


浮かせた相手の追撃に

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：171%、299%(それぞれ出だし、持続)

- 下：ドリルキック(11%) 発生F：10-14F ■着地隙：12F 全体：28F
- ガードされ硬直差：最低空-9F [23F以降着地時]-12~-8F【OP105%時】

- 下方向にキック。多段ヒットではなく、単発。空中後ろ攻撃とよく似たふっ飛ばし性能を持つ。
- 空中攻撃の中ではもっともふっ飛ばし力が高い。
- ルイージの腰の辺り「だけ」を相手に当てるとメテオになる。しかし範囲が非常に狭く、狙って当てるのは非常に困難。
- 戦場の左右の台の上にいる相手に、真下からホッピングの要領で当てると必ずメテオになる。



*印(通常判定)の部分の判定に重なっていない⑨丸(メテオ判定)の部分にのみ当てるとメテオとなる。
終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：150%(非メテオ時)

つかみ

- つかみ 発生F：6F 全体：29F
 - リーチは長くないが、下投げからのコンボと後ろ投げは結構強い。
- ダッシュつかみ 発生F：12F 全体：39F
- ふりむきつかみ 発生F：11F 全体：35F
 - かなり滑るので崖際に寄りつつ投げることが可能。
- 掴攻撃：つかみヘッドバット(3%)
 - 威力は高いが出が遅い。叩いてる間にほどもかれる可能性があるので無理に使う必要はない。



- 前投げ：ヒコーキ投げ(9%) 全体：27F
 - ルイージの投げ技の中ではモーションが一番短い。ふっ飛ばし力は後ろ投げの方が優秀。前方向に投げたいとき以外はまず使わない。



終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：233%

• 後投げ：ジャイアントスイング(12%) 全体：65F

- 振り回す相手に攻撃判定があるため、乱闘時に使いやすい。投げの中ではなかなかのふっとばし力を誇る技。
ステージの端で使えば%が低い敵でも場外に出来るが、つかみに失敗し攻撃されると滑りながら自分がやられるので多様は禁物。



若干モーションが長いDXマリオのスイングよりも飛ぶ
終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：145%

• 上投げ：スルーアップ(8%) 全体：39F

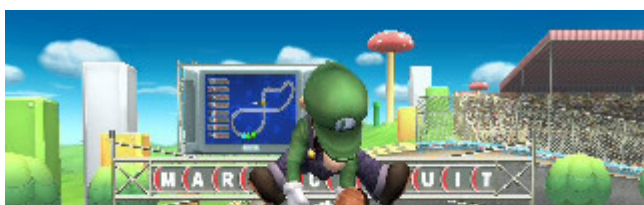
- 上へ投げる。下投げと違いかなり高く飛ぶのでファイアジャンプパンチに繋がらない。ルイージは上に飛ばす技が山ほどあるのでせいぜい使うのはサドンでのフィニッシュくらい。



下投げで追撃しづらい相手には使えるかも
終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：188%

• 下投げ：スルーダウン(6%) 全体：40F

- 下へ投げる。床に当たった反動で相手は上へ飛ぶ。上投げとは違いそんなに飛ばないので、空中攻撃や上Aが狙える。空中回避をされると追撃を避けられてしまうが、それを読んで空中回避の後隙にスマッシュや上B等を狙うのもいい。
- 何故か、一部のキャラに対し崖や台の端でこの技をすると相手が普段よりも低く飛ぶ。この現象はルイージ以外の一部のキャラの投げでも起こる(カービィ等)



ここから空中攻撃に繋げる

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：632%

必殺ワザ

- 通常：ファイアボール(6%) 発生F：17-64F 全体：40F 防御側硬直F：8F
 - ルイージ唯一の飛び道具。DX同様、指をこすって出す。マリオとは違い、落下せず真横に飛ぶ。壁や坂等に当たると飛ぶ方向が（光の反射のような角度で）曲がる。
 - SJから出せば移動しながら撃つことができるうえに、相手にジャンプさせにくくすることができる。ただしあまり高い高度で出すと地上にいる小さいキャラには当たらない。
 - 今作では後隙が短くなりマリオのものよりも連射性能に優れる。また1%程威力が高く、色も緑色で若干見難い。
 - さりげなくダウン連対応技である



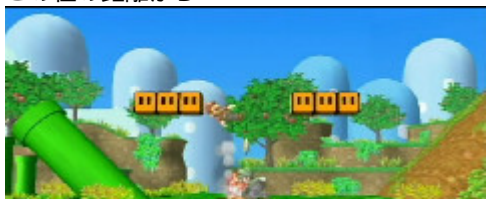
マリオのはバウンドするが、ルイージはまっすぐ飛ぶ

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：撃墜不可能

- 上：スーパージャンプパンチ(地上25%・空中20%・カス当たり1%) 発生F：真芯6F カスリ7-21F 全体無敵6-8F
 - 右手を突き上げジャンプ。普通に当たった場合、ダメージ1%が1ヒットと貧弱。使用後左右に動けるため、復帰にも割と使えるようになった。(DXでは使用後硬直するため殆ど役に立たなかった)。ただし頭から落ちるため着地硬直が大きい。この状態でも崖つかまりは可能。発生直後で当たった場合、ダメージ・ふっとばし性能共にUPの「ファイアジャンプパンチ」へと変化する。ルイージが地上に居るときにファイアジャンプパンチが当たればホームランのSEが追加され、威力、吹っ飛ばし力が更に上昇。40%程度しか溜まってない相手をKOできるほどの威力に強化される。ガードキャンセルから出したり、隙の大きい技を回避やジャストガードしてから狙ってみたりと、十分狙える技である。特に最後のきりふだ発動時には、ほぼ即死の威力となるので、是非狙ってみよう。SJP、FJP共に地上発動時は先端にやられ判定が無い。出だしには全身無敵もついている。



この位の距離から...



カッキーン!!

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：50%、84%(それぞれ地上、空中)

- 下：ルイージサイクロン(回転2%*4 締め4%) 発生F：7~30F 最終段44F 全体：80F
- ガードされ硬直差：最終段-35F【OP105%時】
 - ぐるぐる回る。地上では左右へ素早く動ける（走るより速く、距離は終点のステージ上のほぼ半分）
空中では左右にはあまり動けないが、ボタン連打で上昇できる。その後も必殺技が使えることもあり復帰にも使える(2度目以降は下へ落下)。なお、Bボタン連打で上昇できるのは一回きり。着地するか、崖掴まりするか、バーストすると、再度ボタン連打で上昇できるようになる。
 - 今作では連続ヒットするようになった。締めのモーションも変わっている。ふっとばし性能があるのは一緒。
 - 乱戦・乱戦突撃に強い。但し締めの硬直で袋叩きにされないように大きく動くか、きちんとフィニッシュを当てるのが重要。
速さを生かしての強襲や巻き上げからの連携など、タイマンでの利用価値も十分。なかなかの判定を持っているので乱戦から抜け出す際にも有効。
 - タイマンでも、後隙への差し込みや、様子見をしてるところへの不意打ちなど、様々な場面で役に立つ。巻き込んだら相手を漏らさないようしっかりコントロールして最終段まで当てよう。最後まで当てられる自信が無い場合は、突っ切って距離を取るのも手。
 - 空中で出すと最終段以外の吹っ飛ばしベクトルが変わる。足の裏は上ベクトルになり、両腕は低めの横ベクトルになる。そのため、足の裏以外を当てれば復帰阻止に使うこともできる。
なお、両腕の判定のふっ飛ばしベクトルは右手と左手で異なるので、ルイージが高速で回転する性質上、当たった相手がどちらに吹っ飛ばすかは予測できない。
 - 通常の方法で進んでる方向と逆の方向にルイージサイクロンを出そうとすると、初速がやや遅くなるが、ベクトル反転で出すといきなりトップスピードで動ける。やり方は移動中にルイージサイクロンをしたら素早く向いている方向と逆の方向にスティックを倒すだけ。
 - 上Bは隙が大きいので、復帰する際はこの技を中心に使っていこう。ちなみに先端にやられ判定は無い。
ただし空中で出す場合、下Bを入力する際にスティックを下に弾いてしまうと急降下が出てしまい、それによって上昇距離が低くなるので注意。ルイージロケット 通常ジャンプ+ルイージサイクロンの順で行うと、急降下の暴発を心配せず楽に距離を稼げる（ただし高さや距離を考えないと技後の硬直を狙われるので注意）。



移動範囲はこのくらい

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：215%(最後の一発のみ)

横：ルイージロケット(5~26%) 発生F：22F~ 全体無敵【18-22F・溜めから発射時1-5F】 全体：密着

• 90F

• ガードされ硬直差：[通常]地上-38F 空中-27F(10%時) [暴発]地上-31F 空中-20F【OP105%時】

- ルイージ自身がロケットとなり突進する。
- タメ可能。溜めると威力と飛距離が上昇する。1/8の確率で発射時に暴発し、例え溜め無しでも、最大溜め時とほぼ同じ飛距離と威力になる。
タメ状態から向きを変えたり他の行動に移ることはできない。
タメればフィニッシュにも使えるが、使用後は隙だらけなので使いどころに気をつける必要がある。
- 横への距離をかなり稼げるので復帰にも使える。ただし硬直は長めなので、低い位置だと硬直が解ける前に落下することも。復帰阻止にも注意。
尚、壁にぶつかると頭から刺さることがある。
- ジャンプと同時にロケットをホールドすると慣性で少し高く上昇することができる。復帰で活用しよう。



タメてタメて...



発射!!



たまに暴発。

終点中央の無抵抗マリオを倒すのに必要なダメージ：70%~377%(非暴発時)

2 ページ目

[ルイージ その2](#)