



- [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](#)
  - [ダッシュ攻撃](#)
  - [強攻撃](#)
  - [スマッシュ攻撃](#)
  - [空中攻撃](#)
  - [つかみ](#)
  - [必殺ワザ](#)
  - [最後の切り札](#)
  - [アイテム](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [シール強化](#)
  - [オススメシール](#)

- [演出](#)

- [アピール](#)

- [声優](#)
  - [画面内登場（登場シーン）](#)
  - [キャラセレクト時のボイス](#)
  - [勝利ポーズ](#)
  - [敗北ポーズ](#)
  - [シンプル/オールスタークリアBGM](#)
  - [亜空の使者/影キャラ戦BGM](#)
  - [色の種類](#)

- [リンク](#)

## キャラ概要

### 解説

マリオシリーズの主人公。  
もはや知らない人はいないであろう、任天堂を代表するキャラクターである。  
その活躍は多岐に渡り、宿敵[クッパ](#)との戦いや様々なスポーツ、果ては医療や芸術にまで及んでいるが、  
一応本業は配管工ということになっている。

マリオ = プレイヤーという立場が多いため、声は出してもセリフは殆どなく、  
セリフがあっても当たり障りのない内容が多い。  
どのようなゲームに出演しても、大体「オールラウンド」を体現したような性能である。  
年齢は20~26程度とされているが、明確に定まっていない。  
(世界観を含め、設定が詳細に決められていないのは、  
一度決めてしまった設定が新しいシリーズを作る際の足かせにならないようにするためである)

悪役を演じたのは「ドンキーコングjr」の一度きり。

### 代表作

- [スーパーマリオブラザーズ](#)【[バーチャルコンソール版](#)、[ファミコンミニ版](#)】（1985/FC・2004、再販売2005/GBA）
- [スーパーマリオワールド](#)【[バーチャルコンソール版](#)】（1990/SFC）
- [スーパーマリオ64](#)【[バーチャルコンソール版](#)、[DS版](#)】（1996/N64・2004/NDS）
- [スーパーマリオサンシャイン](#)（2002/GC）
- [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）
- [マリオ&ソニック AT 北京オリンピック](#)（2007~2008/[Wii&DS](#)）
- [マリオ&ソニック AT パンクーパーオリンピック](#)（2009/[Wii&DS](#)）
- [スーパーマリオギャラクシー2](#)（2010/Wii） 現在登場してる中で最新作

### 他多数

FC、SFC、64で発売されたソフトはWiiの[バーチャルコンソール](#)でプレイ可能。  
「スーパーマリオブラザーズ」「スーパーマリオUSA」「スーパーマリオワールド」は名作トライアルにも収録されている。

# ファイター性能

## 出現条件

最初から使える

## 長所と短所

### 長所

- 技のバリエーションが豊富。(飛び道具、飛び道具対策、復帰妨害技など)
- 技や道具を投げるなどのモーションの速さと隙の少なさ。(メテオを除く)
- 復帰阻止に役立つ技が多い。(FB、マント、ポンプ、メテオ、ドロップキック)
- 出の早い技が多い。

### 短所

- 復帰力がやや低い。
- 決定打にやや欠ける。
- リーチがやや短く、攻撃判定が若干弱め。
- 一部キャラから永久投げ連を受ける。

## 特徴

出の早い通常攻撃、強めの攻撃力で使いやすいスマッシュ攻撃、対空技、飛び道具に飛び道具反射技、メテオ攻撃に壁キック、新要素の押し出し技まで揃って何でもできるタイプのファイター。ファイアボールやポンプ、マントなど各種必殺技を使いこなせば、かなりトリッキーに戦うこともできる。ジャンプ力や運動性能が若干優れており、全体的に平均的でバランスのとれた能力を持つ。

しかし、全体的なリーチはやや短く、とりあえず出しておけば強い類の攻撃が無い場合、的確な技の選択が要求される。

フィニッシュ技を狙って当てるのも難しめで、慣れるまでは強さを実感するのが難しい。2種類の復帰技も、全体的に復帰しやすくなっている今作では融通の利かない方になるだろう。スマブラの操作に慣れる意味では優れた面が多いキャラではあるが、初心者が使ってすぐに勝てるようになるキャラでもない。

覚えることは多いが覚えるほどに強くなる。きちんとした戦略が立てられる中級者以上にこそ薦めたい渋い性能のキャラだ。

## 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		×	×	×	×

マリオは標準的な体重であるため、何%でバーストできるなどの実験台にはよくマリオが使われている。

## 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 右パンチ けりあげ** (3+2+4%) 発生F: 2F(左パンチ), 2F(右パンチ), 7F(けりあげ)  
全体: 15F,17F,29F 【出典: スーパーマリオ64】
- **ガードされ硬直差: 最短-11、-15、-18F【OP105%時】**
  - 非常に発生の早いコンビネーション。繋ぎも早いので最後まで当てていけるだろう。
  - 派生攻撃である右パンチ、けりあげはそれぞれ左パンチの7F目、右パンチの6F目から出すことが可能。
  - Aを押しっぱなしにするとヒットするまで1段目のみを連打し続けるのでその場回避狩りに使える。ヒット後も押しっぱなしにしていると自動で3段目まで出してくれる。
  - 相手との距離を離したり、一段目で怯んだ相手を掴む等の使い方が有効。
  - 1段目、2段目は根元を当てると地上仰け反りになり、そこで止めて追撃を狙っても割り込まれやすい。また、1段目で浮かせた後に2段目を当てると掴みは届かなくなる。途中で止めて追撃を狙うなら間合いをよく見て相手が浮いた瞬間を狙おう。
  - 1段目、2段目は[ダウン連](#)に対応している。

## ダッシュ攻撃

- **スライディング** (9% カス当たり7%) 発生F: 6~9F 加り10~16F 全体: 37F 【出典: スーパーマリオ64】
- **ガードされ硬直差: 出だし-28~-25F、カスリ-25~-19F【OP105%時】**
  - 相手を上に跳ね上げる。サドンデスではフィニッシュ技になる。
  - 攻撃判定の持続は長い。技の出始めで当てると隙が目立つ。ガーキャンには注意したい技だが、主に着地狩り等として差し込んでいこう。
  - 上手く空中へ浮かせる事が出来たら、空中Nや空中後で追撃しよう。
  - カス当たりは吹っ飛ばしが弱くなるので他の技に繋げやすい。上スマ、上強、掴み、下スマなどに繋げよう。
  - 先端はガードからはみ出た部分に当たりやすい。
  - 靴の部分には攻撃判定が全くないので注意!



DAのカス当たりが入ると、後ろ側に低く相手が浮く。ここからつかみ・横強・下スマなどがつながりやすい。相手の蓄積%がたまっていてもそれなりに低く浮いてくれるので、着地をめがけて振り向き横スマを撃ってもいい。

## 強攻撃

- 横：ミドルキック（8%） 発生F：5~7F 全体：24F
- ガードされ硬直差：-17~-15F シフト変化無し【OP105%時】
  - 大きく足を伸ばして蹴りつける攻撃。発生が早く、後隙が少なく優秀な強攻撃。リーチによって弱攻撃などと使い分けよう。マリオの通常技の中では最長クラスのリーチがある。牽制に最適。
  - 上下方向に打ち分けができる。威力やふっとばしは変わらないので相手の動きにあわせて使おう。
  - タイミングが若干シビアだが、出してから少し間をおいて一部の技やしやがみを出すと、後ろに最大でマリオ1人分くらいスライドする。
- 上：アッパーカット（7%） 発生F：5~11F 全体：29F
- ガードされ硬直差：-22~-16F【OP105%時】
  - 回転しながらのアッパーカット。相手を軽めに打ち上げる。発生は横強と同時。横方向へのリーチは短く、対空攻撃にも物足りない。しかし、低ダメージの相手に当てればお手玉や連携が狙える。
  - 序盤の密着時には積極的に狙ってみよう。判定の持続が少し長めで、その場回避をよく潰せる。
  - 相手のダメージが160%前後になればフィニッシュにも、中々止めをさせないときに咄嗟に出せると良いだろう。



前方にはそこそこの判定があり、実はボム兵を無傷で破壊可能だったりする。

- 下：スピニングローキック（7% 先端5%） 発生F：5~7F 全体：34F
- ガードされ硬直差：真芯-29~-27F 先端-27~25F【OP105%時】
  - 足払い攻撃。やはり発生は早い、やや隙が大きい。ふっとばし力は低く、相手を転ばせる効果はないので、低ダメージの相手に当てると反撃的。高ダメージの相手を低く浮かすことができるが、後隙の大きさと連携には向かない。そしてリーチは横強より短い。ほぼ封印技。
  - 体にも当たり判定があり、一応そちらのほうが若干ふっとばし力が高い。しかし、めり込むほどに密着していないと当たらないのであまり意味はない。



ここでしゃがみにに関して。  
しゃがんでからMarioが顔を動かすまでの間はガノンのホッピングやファルコのブラスターをくぐる事が可能。  
ハイリスクなだけが一応知っておくと良いかもしれない。

## スマッシュ攻撃

- 横： **ファイア掌底**（掌：14～19% 炎：17～23%） 発生F：15～17F スマッシュホールド開始F：6F 全体：47F
- ガードされ硬直差：-27～-25F 上シフト時+1F 下シフト時-1F【OP105%時】

- 炎を伴った掌底で攻撃。  
先端の炎だけを当てると威力が上がるが、掌の破壊力も十分。  
掌部分はダメージの溜まっていない相手を一定確率で転ばせる効果がある。  
少しリーチが短めだが、後述の「振り向きスマッシュ」でカバーできる。
- スティック操作で上下に打ち分けることができる。上へ打つと威力が上がり、下へ打つと下がる。  
上（掌：15～21% 炎：18～25%） 下（掌：13～18% 炎：16～22%。）
- 上シフト時のふっとばし力は強く、炎の部分が当たれば蓄積100%ほどで撃墜が可能。  
狙う機会は少ないが、飛び込みに対して対空気味に当てたりできる。
- 下シフトは坂の下の相手を狙う時には必須。（横スマは坂対応なし）  
一応、崖に捕まっている無敵の切れた相手に当てることができる。

### • 振り向きスマッシュ

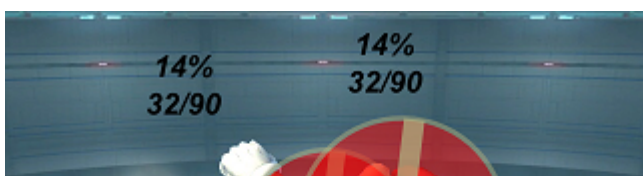
- 背後方向に最速で打ち出すと、リーチが大きく伸びる。Cスティックを倒すだけで代用可能。
- 正面に素早く放ちたい場合、スティックを背後に、Cスティックを正面に、それぞれ同時に倒せばOK。



振り向きスマッシュでこんなに伸びる。炎の部分をうまく当てよう。

- 上： **スマッシュヘッドバッド**（14～20%） 発生F：背後9F 前方12F（持続9～14F） スマッシュホールド開始F：7F 全体：39F
- ガードされ硬直差：-25～-20F【OP105%時】

- 後方から頭上、前方へと頭突きを繰り返す。  
出は早めで、ふっ飛ばしもそこそこ。攻撃範囲も広め。  
後ろの方が発生が早いので、めくりに対しての反撃に使える。
- ダッシュから繰り返しても使いやすい。相手の着地に差し込むように繰り返そう。  
[走行反転キャンセル](#)と組み合わせると更に幅が広がる。
- 発生3 - 6Fの間は頭部のみ部分無敵になる。また、ホールドからの発生も早いので対空、着地狩りで使いやすい。
- ダッシュ上スマは上スマを出すタイミングによって滑りやすさが変わる。



終わり際は中々の真空判定。ニイハオ！！

- 下：**ダブルキック**（前15～21% 後12～16%） 発生F：前5～6F 後14F スマッシュホールド開始F：3F 全体：37F【出典：スーパーマリオ64】
- ガードされ硬直差：-28～-27F 後ろ-19F【OP105%時】
  - 前 後ろと足払い攻撃を仕掛ける。スマッシュとしては発生が非常に早い部類に入る。前方の判定は中々の飛ばし性能を持つ。
  - 出の早さもあってかなり使いやすい。お手軽なダメージソースとして役立つ。判定が前後に出るので、回避狩りやめくり対策などにも。
  - ふっとばしは若干弱めだが、OP相殺を解除して使えば出の速いフィニッシュ技として機能する。何かと便利な下スマを出し控えることになるが、フィニッシュの選択肢が一つ増えることになるのは心強い。
  - ボスバトルで高い効果を発揮する。めり込んで連発すると大ダメージを与えられると言う事を覚えておこう。

## 空中攻撃

- 通常：**マリオキック**（10% カス当たり5%） 発生F：出だし3～5F カスリ6～29F ■着地隙：10F 全体：45F
- ガードされ硬直差：出だし・最低空 - 8F カスリ・最低空-10F【OP105%時】
  - 空中でキックを放つ。早い発生、強めの判定、長い持続時間が魅力。着地硬直も最小レベル。ふっとばしや判定は出始めが一番強い。
  - フォックスのようにSJからの飛び込みに使ったり、浮かされたときの割り込みに繰り返し出したりと汎用性は高い。空中戦のメインの一つに。
  - ガードキャンセルからの切り返しにも重宝する。ただし、持続の長さが災いして低ダメージの相手に使うと反撃をもらう。
  - カス当て着地から下スマに繋がりがやすい。また、カス当たりはダウン連に対応している。
- 前：**メテオナックル**（出だし12% メテオ13% 終わり際10%） 発生F：出だし16Fメテオ17～19F 終際20～21F ■着地隙：26F 全体：59F
- ガードされ硬直差：出だし・最低空-22F 43F以降着地時-17F【OP105%時】
  - 大きく振りかぶりって拳を振り下ろす。メテオ攻撃。マリオの技としてはかなり出が遅く、当てるには慣れが必要。
  - モーションも長い。マリオの持つ技の中で、唯一SJ最速出で着地硬直の発生する技。着地の隙も大きいので、「うっかり」で出してしまうと反撃をもらうことになる。
  - ノーマルジャンプから最速出せば、着地前に空中ジャンプが出来る。これを利用して、この技が隙だらけと知っている相手にわざと見せつけ、突進を誘った所を空中ジャンプでかわし、攻撃する...という手もたまに有効。
  - メテオ狙い以外では基本的に出す技ではないので、他キャラでジャンプ前Aを多用する癖がある人は要注意。
- 後：**ドロップキック**（12% カス当たり7%） 発生F：6～8F カスリ9～13F ■着地隙：10F 全体：33F

- **ガードされ硬直差**：出だし・最低空-6F カスリ・最低空-8F 19F以降着地時-9~-5F【OP105%時】
  - 後方へ向けてのドロップキック。横方向へのリーチが長く、発生も早い。
  - 持続は短いが連打が利く。SJから最速で出せば、着地前にもう一発放てる。
  - 攻めに守りに復帰阻止に、幅広くお世話になる技。
  - モーション後半で着地すると着地隙がほぼなくなる。
  - ふっ飛ばし力自体はさほど他キャラと比べると高くないが、マリオの空中攻撃の中では一番のふっ飛ばし力。バーストを狙うなら崖際で。
  - 前Aが気軽に使ってはいけない技なので、空中での牽制には基本的にこの技を使うことになる。  
マリオを使うなら、いつでも[相手に背中を向けてジャンプ](#)できるようになる。

- **上：エアスラッシュ（11%）** 発生F：4~9F ■着地隙：10F 全体：29F

- **ガードされ硬直差**：最低空-7F 16F以降着地時-10~-5F【OP105%時】
  - 上方へ向けて回転蹴りを放つ。リーチは短いが攻撃範囲が広く、発生が非常に早い。モーションのどこで当てても威力が変わらない。
  - 下投げからの追撃や、空中での競り合いで頼りになる。  
SJから最速で繰り出せば地上の相手も充分攻撃できるため、対地やめくりにも使える。  
ただし、一部の背の低いキャラには当たらないのに注意。
  - 低%の相手には着地際に当てると上強や掴みなどに繋ぎやすく、空中で当てると空Nや空後、再度空上に繋ぎやすい。
  - 空Nより発生が微妙に遅いが連係に繋ぎやすいので当てた際のダメージを重視するなら相手の攻撃に割り込む際の選択肢にも。

- **下：マリオトルネード（1×5+7% 着地硬直時：2%）** 発生F：5、7,9,11,13F、最終段25F ■着地隙：19F 全体：37F

- **ガードされ硬直差**：最終段 空中終了時-10F 最低空-17F 32F以降着地時-9~-7F 着地隙判定-18~-16F【OP105%時】
  - 高速回転して相手を巻き込み、最後の一撃で上に軽くふっとばす。前作下B技。
  - 技の途中で着地すると特別な攻撃判定が発生。反撃を受けない程度にふっとばしてくれる。  
着地硬直そのものは、後Aや上Aに比べると少しだけ長い。  
ヒット後は下スマに繋がりがやすい。
  - SJから最速で出せば着地硬直は発生しない。上に吹っ飛ばすのでそのまま追撃も可能。  
ガノンでおなじみ、ホッピングの要領で繰り出そう。  
最速で出せば着地前にジャンプ、空N、空上、空下（着地時の判定のみ）が出せる。
  - 広めの判定と持続の長さを生かして空中緊急回避潰しに使ったり、ガードしている相手にめくりながら繰り出したり用途は広い。
  - 切り替えし技としてみた場合、同じ長持続技のNAに比べるとわずかに出が遅く、判定も弱い。  
しかし、一度巻き込めれば最後でふっとばせるため、当てさえすれば反撃をもらい辛いという利点がある。  
図体の大きい相手にはより効果的。
  - 1段目の判定が出る前、最後の判定が出た後でも着地時の判定は発生する。SJ最速空下空下やSJ空下から最速急降下で確認可能。  
全部当てれば通常よりダメージが稼げるが実戦ではほぼ狙えないと思って良いだろう。
  - 最後の一発はマリオを完全に覆うくらいの大きめの判定がでる。



空中下攻撃だけあって、1~5発目までは下方向寄りに判定がとられており、足の周りから無敵判定がでている(攻撃判定は全て球状)。  
(画像はSMASHBOARDSより)

## つかみ

- **つかみ** 発生F: 6F 全体: 29F
  - 掴みリーチは短めだが、ガードを固めた相手や接近戦での不意を取るのにはやはり有効。  
投げからの連携、投げによるフィニッシュとマリオの中では意外と光っている部分も。ガーキャン等から繰り出していこう。
- **ダッシュつかみ** 発生F: 12F 全体: 39F
  - 弱や横強と同程度のリーチ。掴みやすさは標準的。
- **ふりむきつかみ** 発生F: 11F 全体: 35F
  - つかみ判定が見た目よりわずかに長い。その部分にやられ判定がないので、相手の攻撃を吸い寄せるとつかむことが可能。
- **つかみ攻撃：つかみヘッドバット (3%)**
  - ダメージと比較した連射速度は標準的。  
他のキャラでもそうだが、掴み攻撃はOP相殺を1回、或いは1回ごとに解除できるので、1~2発は当てておきたい。
- **前投げ：ヒコーキ投げ (9%) 全体: 27F**
  - 前に投げる。モーションが素早い。
  - 急いで相手を投げ飛ばしたい時や追いかけて追撃するとき、或いは後投げのOP相殺を解除したい時に。
- **後投げ：ジャイアントスイング (12%) 全体: 65F 【出典：スーパーマリオ64】**
  - 敵を振り回してから後方に投げ飛ばす。
  - 投げとしては強めのふっとばし。狭いステージやサドンデスなら十分フィニッシュが狙える。
  - 振り回しているキャラに攻撃判定(8%)が発生し、他の相手にぶつけることができる。  
混戦気味な時はこの投げを使おう。アイスクライマーのどちらか片方を投げる場合は残った片方にぶつけることが出来ないのに注意。
- **上投げ：スルーアップ (8%) 全体: 39F**
  - 上へ投げる。相手が高く浮くので追撃しにくい。

下投げと使い分けるようにして、こちらはダメージが少ない敵に使おう。

また、浮かせて着地狩りも狙うときにも使っていこう。

- 下投げ： **スルーダウン**（6%） 全体：39F
  - 下へ投げる。相手を低く浮かせるので空中攻撃で追撃しやすい。キャラとダメージによっては上強が入る事も。
  - 相手が低%のときに掴んだら基本的にここから読み合いで追撃を狙っていこう。
  - メタル化した相手や巨大化した相手には下投げ 下投げ・・・と繋がるので抵抗する手段に。

## 必殺ワザ

- 通常： **ファイアボール**（5%） 発生F：14~86F(最大) 全体：43F【出典：スーパーマリオブラザーズ】
- 防御側硬直：6F
  - 飛び道具。バウンドする火の玉を放つ。
  - 壁や床で跳ね返る。寿命が尽きるか、一定の回数地面か壁を跳ねると消滅する。
  - 空中から地上の相手を牽制できる点が便利。相手と離れたら、とりあえずジャンプしながら撃って牽制や攻めの起点として利用する。  
**振り向き必殺技**や**空中ダッシュ**が出来ると、撃てる機会がさらに広がる。
  - 攻めの起点にするときは炎を追いかけるように動こう。当たった相手に追撃できる。
  - ガードを固めてくる相手には炎を追いかけての掴みが有効。
  - 位置を調整すれば崖に掴まっている相手にも当たる。



バウンドするのが特徴。ただしダメージはルイージより小さい。

- 横： **スーパーマント**（地上8% 空中6%）...飛び道具反射、倍率1.5倍 発生F：12~14F 反射判定6~30F(空中33Fまで) 全体：35F【出典：スーパーマリオワールド】
- ガードされ硬直差：-21F~-19F【OP105%時】
  - マントを翻して攻撃。
  - 飛び道具を反射する効果がある。反射判定は発生が早く持続も長いので、狙って反射するのはそう難しくは無い。

- 相手に直接マントを当てると、相手の向きを反転させることができる。食らった相手は操作も一瞬だけ左右反転する。
- 復帰中の敵にマントを当てるとステージ外へスティックを倒してしまうことになり、若干余裕のある復帰でも阻止できる。アイクやフォックス等の直線の軌道で復帰する必殺ワザを持つキャラにうまく当てると相手の復帰は絶望的。
- 当てても相手は怯まないので、シールドブレイクした相手や大技を外した相手、ダウン連のメなどに使ってダメージを稼ごう。
- 空中で出すと1回だけわずかにホップする。高さを保ちながら繰り返すことができるので、復帰妨害に対するカウンターとしては非常に頼もしい。復帰距離自体も伸ばせる。
- 飛び込み時に使用し、相手の対空攻撃をかわす時にも使える。
- 台から落ちる瞬間にこの技を使用すると空中で横に滑るように移動する。使うタイミングによって移動距離が大きく変わる。実は空ダに対応しているのを利用して反対側（台の方向）に滑ることも出来る。こちらはすり抜け可能な台以外ではあまり滑らない。
- 崖掴まり時に崖離しからすぐにこの技を使うと使用後に再度崖掴まりをする。方法は崖の反対側に向けて横Bを入力するだけ。崖掴まりとマントを組み合わせた復帰阻止や崖掴まり時の無敵時間の調整などに利用しよう。



飛び道具は反射、キャラに当たれば反転。

・ **上：スーパージャンプパンチ**（5+1×4+3%） 発生F：3~15F 全体無敵3~6F 【出典：スーパーマリオブラザーズ】

- 連続ヒットするアッパーを繰り返す。
- 発生が早くスピードがある。発生時に一瞬だけ無敵があるので、判定もかなり強く使い勝手が良い。復帰にも優秀。ただし使ったあとは無防備なしりもち落下に移行するため、無意味な乱用は控える。
- 発生が非常に速く、かつ判定も強いので、ガーキャン上Bカウンターとしても使える。前述のとおり後隙は大きいので、意表をつく形で使用しよう。
- 1段目を当てた後でも反転することが出来る。ずらして反撃を取ろうとする相手への対策に。
- 復帰に使う際は、崖上を目指すのか、崖に飛びつくのかを瞬時に判断して使用したい。使用後は殆ど横移動が出来ないので、基本的には崖を下方から目指して飛びつくようにしよう。崖に捕まれる範囲が見た目よりも広く、スティック操作で軌道を横や縦に伸ばす事もできるので、一見無理な所からでも復帰可能。
- 鼠返しのある崖に捕まっていた無敵時間が切れている相手にうまく当てると強烈な崖メテオを喰らわすことができる。ただ、相手がそんな状態になっているのは限られているので、当たったらラッキー感覚で。

小さくなった相手に当てると強烈に吹っ飛ばす事ができる。

- DXと64では吹っ飛び率2.0倍（200%）の時に絶大な威力を誇ったが、今回はハンデの付き方が変わったため、撃墜には3～40%は必要。



中央を基準に、左が順方向、右が逆方向にシフトした場合

#### ・ 下： **ポンプ** 発生F: 20F フルチャージ:108F 【出典：スーパーマリオサンシャイン】

- ポンプから水を撃ち出し、当たった相手を押し出す。ダメージはない。
- ため攻撃。入力するとポンプを溜いでためを開始し、Bを押すことで発射する。溜めるほど水の射程・押し出しの強さが増す。
- 最大まで溜めるか、シールドもしくはスティックを左右にいれると溜め動作をキャンセル。そこまで溜めた分を持ち越すことができる。  
最大溜めになると、マリオの体が白くフラッシュする。  
一定時間使わないとポンプが収納されるが、溜めの状態はそのまま。
- 最大溜めから必殺技入力で即発射。溜めが途中までだった場合、途中から溜めを開始。
- 放水中はスティック操作で上下に打ち分けることができる。発射後もキーを下に入ればなしにしていると、下向きに放水するので注意。
- 放水時、反動でマリオが後退する。溜めが大きいほど後退の距離も大きい。
- 空中で使っても溜め中は移動できないが放水中は移動可能。
- 相手の行動を制限するために使う。復帰の妨害に使ったり、ハンマーを拾った相手を押しやったりと、用途は意外と多い。
- 一部のアイテムはポンプで押し出せる。爆発寸前のボム兵を敵のいるところに押しやったりする事も可能。  
敵が小さくなっている時はポンプで場外に押し出せたりもする。
- ダメージは無いが **得点権を奪える** ので、最後の切り札などで吹き飛ばす相手を横取りしたり、復帰できず落下していく相手を横取りしたりと地味に黒い使い道も。



発射！

## ポンプで押せるもの一覧（地上に置いてある場合）

キャリア全て（箱、タル、キャリアーつき箱、くす玉、カプセル）  
爆薬箱、サンドバッグくん、緑ブロック、ボムへい、スマートボム  
デクの実、フリーザー、ミドリのごうら、ウニラ（設置前）、サッカーボール  
ワリオバイク（ワリオ）、爆弾（リンク）、バクダン（トゥーンリンク）  
ジャイロ（ロボット）、ワドルディ・ワドルドゥ（デデデ）、手榴弾（スネーク）  
ひっくり返ったシェルクリーパー、ひっくり返ったサイドステッパー  
つまり、一部を除いたやられ判定があるもの。  
ゴルドーは当たるが、水が打ち負ける。

## 最後の切り札

### ・ マリオファイナル（～34%）

- 龍が舞うように渦巻く二つの巨大な火炎球を放つ。火炎球は連続ヒットしながら相手を進行方向に押しやっていく。
- マリオ自身にも攻撃判定が発生し、ヒット後火炎球に巻き込むため、背中側の敵にも至近距離であれば効果を発揮する。中心に巻き込むので脱出もされにくい。
- 切り札としては威力が弱く、相手を大きく吹っ飛ばすこともできない。撃墜を狙うときは場外に押し出す感覚で撃つべし。
- 出も遅く避けられやすいので、崖際での乱戦に撃ち込むか復帰の妨害に使うのがベター。乱戦の中に撃ち込む場合、「これくらいならジャンプしなくても頭上を通り過ぎるだろう」と思わせるくらいギリギリの高さに撃つといい。もしジャンプされたとしても、回避に必要なジャンプ力を少し軽減してくれる。
- 押し出し能力は相当に高く、狭いステージでうまく当たれば一撃で倒せることも、広いステージではあきらめましょう。

## アイテム

### ・ 緑ブロック

- 横スマ炎部分、ファイアボールで攻撃しても取得しない。
- スーパーマントで攻撃すると取得していないのに緑ブロックが消滅する。手品みたい。

## ボスバトル攻略

削りは連射が利く空中上連発を基本にしよう。場面によっては背中を向けて空中後を連発しても良いだろう。

使いやすい飛び道具Bとともに扱いやすさは抜群。

横Bは無理に使う必要は無い。

このキャラでクリアが安定してきたら全キャラ制覇も考えてみよう。

ガレオム、ポーキー、レックウザは重なった状態で下スマッシュ連打。

# 百人組み手攻略

大抵のキャラで使うことになる、上強や上スマでの上方攻撃による戦法をまずはここで、巻き込み技としてマリオトルネードも使ってみよう。

## シール強化

腕/足は必須。横スマッシュとファイアボールを強化するため火炎もほしい。余裕があれば頭と体、スピンも。

マリオ（スーパーペーパーマリオ）は大きいシールだが電撃の属性なので絶対に貼ってはいけない。

## オススメシール

スーパーマリオブラザーズ

## 演出

### アピール

- アピール上（ ）：巨大化した後、元に戻る。64版からお馴染みのアピール。
- アピール横（ + ）：帽子を取って、軽やかに回る。
- アピール下（ ）：小さく跳んで空中側転をし、しりもちをつく。『ドンキーコング』で1ミスをした時のリアクションだと思われる。

## 声優

- [チャールズ・マーティナー](#)：マリオシリーズではマリオ、ルイージ、ワリオ、ワルイージ、キノピオなど、かなりの数の役をこなす。最近では、マリオ達の声が低くなってきている。

## 画面内登場（登場シーン）

- [土管から登場](#)

## キャラセレクト時のボイス

- 「Here we go！」

## 勝利ポーズ

- BGM：『スーパーマリオブラザーズ』ゴール時の曲
  - X：軽く一回転して決めポーズ
  - Y：炎を出した掌を前に持ってきてポーズ

B：後ろで腕をぐるぐる回してパンチ

。

## 敗北ポーズ

- 勝者を拍手で讃える

## シンプル/オールスタークリアBGM

- タイトル/エンディング(スーパーマリオワールド)

## 亜空の使者/影キャラ戦BGM

- 飛行船BGM(スーパーマリオ3)

## 色の種類

- ノーマル(赤チームカラー)：赤&青の普通のカラー
- ブルー(青チームカラー)：色が逆転した青と赤の配色(元ネタはアーケード版の『マリオブラザーズ』)
- グリーン(緑チームカラー)：緑と薄い茶色
- ファイアマリオ風カラー：白&赤(元ネタはファイアフラワーを取ったマリオ)
- 茶：茶色と白(元ネタは『レッキングクルー』のブラッキー)
- ワリオ風カラー：黄色と紫の配色

## リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia](#)
- [攻撃判定可視化\(SMASHBOARDS\)](#)