



- [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](#)
  - [ふっとびにくさ](#)
  - [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](#)
- [ワリオマンの基本](#)
- [2ページ目](#)

## キャラ概要

### 解説

マリオのライバル的存在...の一人。

『スーパーマリオランド2 6つの金貨』で、ニセモノ的ボスキャラクターとして初登場。

『スーパーマリオランド3 ワリオランド』で主役に抜擢され、

現在は「ワリオランド」と「メイドインワリオ」の2シリーズを軸に、独自の活躍を見せている。

基本的に、マリオにはできない(させられない)豪快なアクション(ワリオランド)やバカバカしいノリ(メイドインワリオ)が味。

スマブラには『メイドインワリオ』からの出演という体で、マリオシリーズとは別枠扱い。

名前の由来はMARIOの「M」をひっくり返してWARIO。「悪いマリオ」という意味も込められている。

マリオの幼なじみであり、マリオと同年代で20~26歳前後。かなり下品。

職業はトレジャーハンター(自称)。ゲーム会社「ワリオカンパニー」の経営者でもある。

ちなみに、必殺技の『ワリオバイク』は社員のDr.クライゴアに作らせたもの。

## 代表作

- [スーパーマリオランド2 6つの金貨](#) (1992/GB)
- [スーパーマリオランド3 ワリオランド](#) (1994/GB)
- [バーチャルボーイワリオランド アワゾンの秘宝](#) (1995/VB)
- [ワリオランド2 盗まれた財宝](#) (1998/GBC)
- [ワリオランド3 不思議なオルゴール](#) (2000/GBC)
- [ワリオランドアドバンス ヨーキのお宝](#) (2001/GBA)
- [メイドインワリオ](#) (2003/GBA)
- [ワリオワールド](#) (2004/GC)
- [まわるメイドインワリオ](#) (2004/GBA)
- [さわるメイドインワリオ](#) (2004/DS)
- [おどるメイドインワリオ](#) (2007/Wii)
- [ワリオランドシェイク](#) (2008/Wii)

他多数

## ファイター性能

### 出現条件

はじめから使える

### 長所と短所

長所

- 攻撃力が高い
- 空中機動力が非常に高く、移動しやすい
- 吹っ飛ばされにくくて逃げやすい
- 復帰技が豊富で、重量級だが復帰力が高い
- 長期戦になると下Bで相手にプレッシャーが与えられる
- アイテムを拾いやすく、NBでアイテムの処理ができる他、スマッシュボールも破壊しやすい。場合によっては一撃で破壊もできる
- 一部のキャラに投げ連が入る

短所

- 地上での移動性能が低い
- リーチが短い技が多く、接近戦を強いられる
- 癖がある技が多く練習が必要
- 遠距離戦に乏しい

横Bと下Bが使えないときの復帰力は低い

- ・ 掴み抜けからの確定技がある

## ふっとびにくさ

各キャラを終点の中心に立たせ、マリオの溜めなし下スマッシュで撃墜するのに必要なダメージ%を比較。

7位 143%

## 特徴

他のキャラクターには見られない独特な体術を使う。  
見たまんまのパワータイプでもなく、かなりトリッキーなキャラクター。  
全体的に技のリーチが短く、遠距離攻撃技もあまり無いので接近戦が強いられる。  
だが攻撃力は高く、また空中制御の能力が相当に良いため、割とストレス無く好きな所へ移動できる。

キャライメージから復帰力が弱いと思われがちだが、  
実はジャンプ ジャンプ バイク ジャンプで、  
上Bを使わずとも終点の端から端まで余裕で移動できる。  
また最大まで溜まった下Bもかなり上昇して復帰に使える為、復帰に関しては困らない。  
重量もかなりあるため、粘り強く戦うことができる。  
とはいえ掴み抜けは相当なリスクがあり、バースト技は当然のように入る上に、  
キャラによっては永久を貰うなど致命的なので基本的に掴まれない立ち回りを求められる。

重くて復帰力が高く、攻撃力もあり、自身の制空能力の高さやバイクの空間制圧力も手伝って、乱戦では特に強い。  
しかし、遠距離戦が苦手で、必殺技・最後の切り札ともに癖の強い物が揃っているため、使いこなすには練習が必要。  
まずは他の接近戦型のキャラや空中性能の高いキャラで十分に慣れた上で、ワリオを使うことをオススメする。

## 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

### 弱攻撃

- ・ **げんこつ あごくだき** (6% 6%) **発生F:9F**
  - 左手によるダウン 右手によるアッパーで相手を攻撃する。  
発動は弱攻撃にしては遅い方だが、威力は高め。あごくだきは相手を浮かせるので、そのまま空中攻撃で追撃しよう。  
キャラクターによるが80~100%ぐらいでげんこつから横スマが入ることも、目で見て判断できるので狙うのもいい。
  - **ワリオマン時** ...げんこつ あごくだき げんこつ...と、キャンセルされて連射ス

ピードが飛躍的に高まる。  
相手の蓄積が低ければ、数発当てたあと横スマに繋げることできる。

## ダッシュ攻撃

- **ヘッドスライディング** (5~7%) 発生F: 4F
  - ヘッドスライディングで相手を攻撃。  
発動が早く、発動直後が最も威力が高く相手を上にふっとばせる。しかし攻撃後のスキが大きいので多用は禁物。  
モーション発生直後に上スマッシュでキャンセルすることにより、上スマに移行できる。  
技の終わり際を当てると後方斜め上に吹っ飛ばすため、崖に掴まった相手には崖メテオになる。  
ただし、相手にかかなりの(200%以上)ダメージがないと落とせないなので、サドンデス時に意表を突いて狙うのがセオリー。
  - **ワリオマン時** ...攻撃判定が出終わった後キャンセルが可能になる。結構浮かすので空中攻撃で追撃していこう。

## 強攻撃

- **横：ぐるぐるパンチ** (13%) 発生F: 14F
  - 手を一度後ろにまわして振り回し、大きな拳でパンチを繰り返す。  
発動前のモーションがあるので見切られやすいものの、威力・リーチ・ふっとばし力は申し分なく、攻撃後のスキも小さいので出せば信頼のおける技。  
相手のダメージが溜まっていればフィニッシュとしても使える。  
マリオの横強などと同じく上下に打ち分けることができる。上に打ち分けるとなぜか攻撃時のボイスが技よりも先に出る。
  - **ワリオマン時** ...腕を回すモーションが短縮されてかなり出が早くなる上、並のキャラのスマッシュ以上のふっとばし力になり、とても使いやすい技になる。
- **上：ばんざいヒット** (10%) 発生F: 12F
  - 両手をバンザイのように上げて相手を攻撃する。  
こちらも発動がやや遅いが、密着していれば地上にいる相手にも当たるので、相手を打ち上げるのには最適。
  - **ワリオマン時** ...連打可能になりふっとばしも大きくなる。  
ダメージが少ないときは連続して当てることも可能。
- **下：ゴキブリつぶし** (8%) 発生F: 5F
  - 地面に向かって左人差し指を突き出す。  
威力は平凡だが、発動が早いので牽制に最適。
  - **ワリオマン時** ...猛烈な勢いで連打可能になり、ふっ飛ばし方向が上から横になる。  
タイマンで相手を吹っ飛ばして暇な時に連打しよう。

## スマッシュ攻撃

- 横： **ショルダータックル** (19 ~ 26%) 発生F：9F スマッシュホールド開始F：5F
  - 前方に踏み込みショルダータックルを繰り返す。移動距離が短くスキもやや大きめだが、発動が早く、威力・ふっとばし力ともに優れた強力なスマッシュ。また、攻撃判定終了までスーパーアーマーがつき、相手の技にも打ち勝てるという優秀な特性も持っている。確実なフィニッシュとして狙うなど、要所要所で上手く当てていこう。
  - 元ネタは「ワリオランド」シリーズ共通のワリオの基本的な攻撃法であるタックル。原作での移動距離はかなり長い。
  - **ワリオマン時** ...移動距離が飛躍的にアップ。威力は若干下がる。ワリオマン時はこれを連発してるだけでも十分強い。ただタイマンだと簡単に見切られる。
- 上： **ぐるぐるずつき** (1%\*5+10 ~ 16%) 発生F：11F スマッシュホールド開始F：5F
  - 体を回転させ真上に向かって頭突きで多段ヒット攻撃。密着して打てば全段ヒットするが範囲が狭い。ふっとばし力も少々物足りないので、フィニッシュには向かない。ワリオのデカ頭だけあってか頭の部分の判定は強めなので真上から攻めてきた敵なんかには心強い。空キャンで長い距離を滑るので、マスターすれば奇襲に使える、使用価値が大幅に上昇する。DAキャンで出すと少しだけ滑って発動する為、低%の敵には全段当たることもある。
  - **ワリオマン時** ...発動している間引き寄せ効果が付くようになり、近くにいる敵やアイテムを強引に引き寄せることが可能になる。しかもフルヒットすると90%ぐらいから撃墜できる。ワリオマン時の主力。ダッシュ力を活かしてダッシュ上スマで出すと効果的。
- 下： **ワリオスピン** (13% ~ 18%) 発生F：12F スマッシュホールド開始F：3F
  - ブレイクダンスのように体を回転させ攻撃する。発動時間は長いですが、発動直後が最も威力が高いのでタイミングは合わせよう。前後への判定は広く当てやすいが、下への判定は薄く崖につかまった相手には当たらない。ふっとばし力はあまり高くないのでフィニッシュには使いづらい。発動後のスキも大きいので、使用機会はそんなに多くないだろう。一応判定の長さを利用して回避を狩ることができるが、外せばほぼ反撃確定なのでかなりリスク。
  - **ワリオマン時** ...技の途中でスティックを左右に入れると中断できるようになる。ふっとばし力も大きく強化され、かなり使いやすい技になる。

## 空中攻撃

- 通常： **メタボボディ** (4 ~ 9%) 発生F：4F ■着地隙：10F
  - 空中で両手を広げ、腹を下に向かって突き出しスピンアタックを繰り返す。体と手の両方に攻撃判定があるが、体の方が強い。当たり所が良いと体 手で2hitする。ワリオの空中機動力や、技の攻撃持続時間が長い甲斐もあって、めくりとの相性が良い。さらに判定の終わり際の威力が低いところをダメージの低い相手にヒットさせれば掴み・横スマなどに繋がるためコンボとしても優秀。

- **ワリオマン時** ...技を出すと体が上昇するようになる。ダメージ・ふっとばし力共に強くなっている。  
上昇可能な技の中では一番上昇距離が高い。連打するとどこまでも上昇できる。
- **前：とんそくキック** (5~7%) 発生F: 5F ■着地隙: 16F
  - 空中で前方へキックを繰り返す。  
発動が早く判定も広いが、足が短いのでリーチはかなり短い。  
威力は低いが素直な性能なので空中での牽制、場外での押し出しのほか、引きながら繰り返すようにして使おう。  
SJ最速で着地隙が無くなる。
  - ダメージの少ない相手を転ばせることがある。
  - **ワリオマン時** ...技を出すと体が上昇するようになる。元の技の威力が低いのでそんなに強くはならない。  
しかし、追い討ちがしやすく上手くいけば場外に押し出せる。
- **後：たおれずつき** (10%) 発生F: 10F ■着地隙: 30F
  - 空中であおむけに倒れ、頭突きを繰り返す。リーチはなかなか。  
ふっとばしはそこそこで判定持続時間も長い。動作中に着地すると着地硬直が発生する。  
小ジャンプから出すときは注意。前述のとおり吹っ飛ばし力はそこそこあるため場外で追撃すると強引に押し出して撃墜できることもある。  
こちらも、SJ最速で出せば着地隙ができない。
  - **ワリオマン時** ...技を出すと体が上昇するようになる。ふっとばし力も結構強い。  
空中前攻撃同様追い討ちがしやすい。
- **上：ハンドパッチン** (17%) 発生F: 8F ■着地隙: 9F
  - 空中で上方向に両手を叩いて攻撃する。  
判定・威力・ふっとばし力がかなり高く、上空フィニッシュを狙うならコレ。低%時は着地際に当てることによって連携にも、着地隙が少なく、威力の高さもあって、正面からガードされても反撃を受けにくい。  
ダメージソースにも便利なので、使いすぎのOP相殺には注意。
  - **ワリオマン時** ...上昇距離は低いもののかなり速いスピードで連打が可能。  
ダメージが溜まっていない相手には連続でダメージを与え、溜まっている相手には大きく吹っ飛ばす。
- **下：さかさまずつき** (2%x6+4%) 発生F: 9F ■着地隙: 19F
  - 空中で下を向き、きりもみ回転しながら頭突きを繰り返す空中戦のメイン技。  
判定が広く、全段ヒットすれば威力は高いので積極的に狙っていきたいが、効果中に着地すると頭が埋まってスキができるので注意。  
ワリオは空中での動きが機敏なため、メタボボディと併用してSJからめくると効果的。後述のかみつきも合わせガードからの反撃はかなりもらいにくくなる。  
ガノンやファルコンでおなじみのホッピングの要領 (SJから最速入力) で使えば着地前に空中ジャンプが出せる。  
ジャンプの昇りばかりで出しているとも読まれるので下りで出す事も重要。  
その際は技の終わるタイミングを把握して急降下を入力する必要がある。  
こちらもメタボボディ同様に全段ヒットしなかった時とつさに横スマや上強を使えば繋がることもあるのでコンボとして優秀な面がある。
  - **ワリオマン時** ...上昇や多段HITが発生せず急降下効果の付いたメテオ技になる。  
トゥーンリンクの下付きに似たような感じだが、トゥーンの下付きとは仕様が違い、ヒットしても降下し続けて一定の距離を降下すると途中で止まるといった仕様。誤って自滅しないよう気を付けること。
  - また地面に埋まったときに攻撃判定が発生する。崖掴まりで避けようとする相手に、なおこれを使いこなせば撃墜するうえで非常に有利な位置に立てるので是非とも練

習しておこう。

## つかみ

- **つかみ：つかみ** 発生F：6F
  - 右手で相手をつかみにかかる。リーチは意外と長い。
- **ダッシュつかみ：つかみ** 発生F：10F
  - ダッシュ掴みの性能は至って普通。
- **ふりむきつかみ：つかみ** 発生F：8F
  - 発生が速く、リーチも伸びる。
- **つかみ攻撃：つかみつんつん** (2%)
  - つかんだ相手を左手でつんつんする。連射速度は普通。
- **前投げ：ジャイアントスイング** (12%)
  - つかんだ相手を何度も振り回し、斜め上方向へふっとばす。そこそこの威力・ふっとばし力を誇り、相手が画面端を背負っている時は撃墜が狙える。
  - サドンデスではほぼ確実にバーストできるが隙が大きいので、上投げでバーストできない相手に使うと効果的。
  - **ワリオマン時** ...ふっとばし力が格段に上がり60%前後でも相手が画面端を背負っていれば場外に飛ばすことが可能になる。更に吹っ飛ばすベクトルが真横なので撃墜する上で非常に有利。
- **後投げ：ヘビーどんけつ** (2%+7%)
  - つかんだ相手にヒップアタックを繰り返し、後ろにふっとばす。威力・ふっとばし力ともにジャイアントスイング（前投げ）の方が高いので、よっぽど画面端を背負ってでもない限り、あまり使う機会はないだろう。
  - **ワリオマン時** ...こちらでもふっ飛ばし力が上がる。ジャイアントスイングとほぼ同じ%で撃墜できる上に隙はこちらのほうが少ない。しかし、こちらは吹っ飛ばすベクトルが斜め上で復帰されやすく、前投げよりもやや吹っ飛ばし力が劣るので、撃墜できるか微妙な相手を掴んだ場合は使わない方がいい。なので使いどころは見極めること。
- **上投げ：パワーリフティング** (4%+6%)
  - つかんだ相手を上方向にトスし、頭突きをかまして上方向へ打ち上げる。連携の起点にするほか、この技から空上で撃墜を狙うのもアリ。
  - サドンデスでは隙も少なく重宝するが重量級キャラで緩和されると生き残ることがある（緩和が間に合わずに星にできることもよくある）。不安なら前投げを。重量級キャラといっても相手がワリオやロボットといった準重量級キャラも余裕で星にできるのでサドンデスでは大半のキャラにこれを使おう。
  - **ワリオマン時** ...やはりふっ飛ばし力が上がる。他の技で一撃で倒せないときに追撃狙いで、蓄積が80%近くあれば上方バーストも狙える。

• 下投げ：しりプレス (4%+3%)

- つかんだ相手を地面に叩きつけ、ヒップドロップで攻撃する。相手はワリオの向きと逆方向に飛ぶ。  
ワリオの追撃の起点となる重要な投げ技。しかし対処をわかっている人には何も入らない事が多い。  
相手と離れにくいいため一部キャラには投げ連、横スマ、ワリオっぺがはいる。
- **ワリオマン時** ...ある程度ダメージが溜まっていると歓声があがり、その場にダウンさせる。  
崖外の空中にいる相手を掴めばメテオにもなるが、ワリオマンの強さなら他の技を使った方が明らかに強いので、メテオを狙う機会はほとんどないだろう。

## 必殺ワザ

• 通常：ワリオかみつき (2\*n+5%) 発生F：8F

- 相手に噛み付いてダメージを与えた後、吐き出して吹き飛ばす。ボタン連打で噛み付き数UP。
- 武器を使わない突進系の攻撃に強く、横復帰の技は大體噛める。実は魔人拳にも勝てる。
- 崖外で噛むと道連れ技のような使い方もできる。Bを押して構えているだけなので比較的楽。  
ただし拘束力はさほど強くない、バーストしきる前に抜けられる可能性が高い。通用するのは復帰力の低いキャラに限られる。
- 一見地味な技だが数少ない空中で使える掴み技の一つでありシールドを無視できるので、  
空中攻撃をガード 着地したところをガーキャン投げなんていう王道のパターンを打ち破れるという空中戦が主体なワリオと相性の良い技でもある。
- アイテムや飛び道具を食べてしまうことも可能。投げられたアイテムを飲み込んだ場合ダメージを軽減。  
バイクも飲み込める。飲み込むアイテムによりスキの大きさが違う。
- 爆発系のアイテムを食べると体内で爆発して6%のダメージを受ける。その際、敵がそばにいと13%のダメージをあたえ吹っ飛ばすことができる。  
意外と強いふっとばし力(ダメージが100%に満たないマリオを撃墜できるほどの高威力)をもつ。この時、無敵状態になる。
- 一度に食べられるアイテムの数に制限はない。並んだアイテムやくす玉から出るアイテムを一度に食べることも可能。  
なお、くす玉が浮いている状態でも食べることができる。
- 一見アイテムを食べる事に意味がないように思えるが、大幅にリードしている時など、  
アイテムを積極的に食べて減らしていけば、相手の逆転要素を減らす事が出来る。  
ワリオは重く吹っ飛びにくい上にジャンプで大逃げ出来るため、リードを守るのは得意である。

食べられるモノ

食べられないモノ以外

食べるのに時間がかかるモノ

...大型アイテム類、ダンボール

食べると爆発するモノ

...ボム兵、火薬箱、センサー爆弾  
チューインボム、スマートボム、手榴弾、爆弾

食べると効果が発動するモノ

...回復類・キノコ類・タイマー・サンダー・スーパースター・緑ブロック  
激辛カレーライス・ワープスター・ドラグーンパーツ・コイン・生命の珠

・ 横：ワリオバイク (0%-10%) 発生F：30F

- バイクに乗って突進。威力はバイクの速度に比例。スティック前で加速、スティック後で方向転換、スティック上でウィリー。攻撃・ジャンプボタンなどで離脱できる。攻撃判定は前輪付近だが、当りはあまり強くないため、通常技や空中技、ガーキャン投げなどで撃ち落とすことが可能。しかしバイク自身のスピードが速いため、迎撃はなかなかされづらい。オンラインだとそれが顕著。
- 空中で発動した場合はジャンプしながら移動する。バイクから離脱するときのジャンプと合わせてかなりの高さ、移動を稼げるので復帰技としても使える。使用後尻もち落下にもならないので復帰には基本的に上Bではなくこちらで。
- ウィリー中だとバイクの傾き具合によって当り判定が前輪ではなくバイク腹部あたりになる。当り判定が敵に届くタイミングがずれたり、ワリオ自身も若干後ろに行くので、軽いフェイントに使える。ただ、ウィリー中は離脱することが出来ないので注意。
- バイクの方向転換の際にたまに転倒しバイクから落ちる。確率は2/5（ワリオマン時と同じ）で、乗り続けたまま数回方向転換した場合、必ず4回のうちに転倒すると思われる。  
参考：[大乱闘スマッシュブラザーズ 総合テクニック考察4](#)でバイクの方向転換の際に転倒する確率について調べた人のデータ  
ワリオ 1000回中402回転倒  
ワリオマン 1000回中403回転倒  
合計2000回中4回以上連続でこけないことがなかった、とのこと
- 乗り捨ててあるバイクはアイテム扱いなので持つことができるが、相手に投げつけても吹っ飛ばし力はほとんどない。投げた時のダメージは単発19%で、動かない相手には2連続でヒットして40%弱蓄積させる事もできるが大型キャリア扱いなので当てるのは至難の業。どうしてもぶつきたい場合はバイクの処理も兼ねて場外の相手に投げると良い。投げた後すぐに急いで掴むと一度に70%程度蓄積させられるときもある。
- バイクを破壊した際、前輪と後輪（タイヤ）が投擲アイテムとして使用可能になる。

■ タイヤについて

- 投げると転がってダメージを与える。ダメージがそこそこあるが吹っ飛ばし力はあまりなく、固定である。タイヤの威力はタイヤの速度に影響される。前輪と後輪で大きさが違うが威力は同じ。
- タイヤ投げから様々な技に繋がる（コンボの項目を参照）。タイヤは吹っ飛ばし力が固定なため、どんな%からでも繋がる。
- タイヤは相手のシールドに当たると消える。
- 下投げやZ落としで地面に垂直にバウンドさせると、その場で最大5回バウンドする。相手の目の前でバウンドさせて、壁にするのも良し、自分の背後でバウンドさせて、相手の突進攻撃や投げ連をカットするのも良しと、使い道は広い。ガードでタイヤを消そうとする相手には掴みや噛みつきが有効。
- 威力がさほど高くないため相殺をしようと思えば簡単にできる。相殺された場合は、ワリオの高い機動力で相殺時の隙を突きたいところ。ちなみに、ワリオ自身は空中下攻撃や空中ニュートラル攻撃で簡単にタイヤを相殺できるうえに、高い機動力のおかげで隙を付かれにくいので、タイヤを奪われて下投げで壁を作られても、あまり困らない。
- ヨッシーのようなガードからの反撃が苦手なキャラにタイヤを持たせてしまうと、回避投げができるようになってガードからの反撃が強くなってしまいうので注意。

- バイクと違い、一度相手に当たったタイヤは、バウンドしても、拾い直さない限り、同じ相手には当たらなくなる。

- 自分のバイクはステージ上に一台しか出せず、ステージ上にまだバイクが残っている時に使おうとするとバイクを探す仕草をして一定時間操作不能になる。復帰しようとしてこのモーションを出してしまうとまず助からない。一度使用した後もう一度乗りたい場合は、地面に転がっているバイクに接近して横Bを押すか、もしくはバイクを壊す・食う・場外に投げ捨てる等した後にもう一度横Bを入力する必要がある。バイクを処理したあとに再びバイクに乗れるようになるまでには結構な間があるので注意。
- 敵のワリオが出したバイクに乗っていれば、相手はバイクを出せない。
- バイク騎乗中でもアピールすることが可能。その間は操作不能だがスピードが出ていればダメージを与えることができる。因みに、メイドインワリオの「アピールしろ！」でこのアピールをやっても失敗扱いになる。
- また、バイクも「かみつき」で食べられるので故意にステージの外に落とさなくても回収が可能。ステージに残したまんまするよりは復帰用にも食べておいた方が良い事が結構ある。
- ただし、バイクは大型キャリア扱いなので飲み込むのに少々隙ができる。壊すか捨てるか食べるかは状況に応じて臨機応変に。
- 他の人がしかけたおとしあなの上をワリオバイクで通ると大事故、そのまま横に吹っ飛んでバースト。
- タイム制バトル等で、崖掴まり 崖放しを繰り返し逃げ切りを図る相手に目掛けて、バイク本体を投げつけるとかなりのプレッシャーになる。無論、当たった場合は相当なダメージを奪える。
- ジャンプと同時に横Bを入力すると、バイクに乗りながらジャンプができる。ちょっとした高所ならバイクで乗り込めるので役に立つ。
- 余談だが、ウィリーをして前輪を上げると、ちょっとした段差（ドルピックタウンのシレナビーチへの土管があった建物の左右の段差くらい）なら超えることが出来る。
- ウィリー中にスティックを斜め後方に倒し、そのまま崖から飛び出るとバイクが高くジャンプする。奇襲に使えるかもしれない。
- 崖から飛び出してすぐステージ側に横Bを使うと、バイクが崖にひっかかってすぐ転倒する。
- バイクを出してからバイクを拾えるようになるまでの早さは、
  - ・上記の崖引っかけ・即ターンしてウィリーして転倒・離脱してから着地して拾うの順である。
- ワリオマン時** ...スピードがケタ違いに早くなり、ふっとばし力もケタ違いに強くなる。あまりのスピードのため制御はほぼ不可能で、油断していると一瞬で画面外に突っ込み自滅してしまう。よって、ワリオマン時は基本バイクは封印すべきだが、とにかく強いため乗りたくなるのも事実。どうしても使いたければ、走り出したらすぐ降りるくらいの感覚で。タイマーやカオスコントロールで自分がスロー状態になっている時に使うとバイクから下りられずに、そのまま死ぬ可能性が高いので要注意。（バイクから下りるモーションがスローとなりモーションが追いつかず下りることが出来ずに画面外へ行ってしまう）

• 上： **コークスクリュー** (5%+1%×11+3%) 発生F：6F

- 垂直にスクリュージャンプする。そこそこ高くジャンプでき、出だしでジャンプの方向を左右に調節可能。一番最後の判定は吹っ飛ばしが強め。
- 復帰技として使えるが、技終了後に尻もち落下になるため、使わずに復帰できるなら無理に使わない方がいい。崖下から崖掴まりを目指して使用しても、上昇しきるまで崖掴まりできないため、その隙に上からメテオ等で叩かれる危険性がある。

- 高い空中横移動性能で距離を稼ぎ、どうしても高さが足りない時の最後の手段に、
- 発生を速さを活かしてガードキャンセルから繰り出すのも1つの手。全段ヒットすれば威力も高いが、使用後は尻もち落下になるため使いどころには注意。スクリュアタク改と組み合わせたりも。
- ワリオマン時** ...多段HITではなくなり、電撃能力のついたふっとばしの強い攻撃となる。空中で使うと大きく上昇する。ふっとばし力がかかなり強いので、空中で追撃すればほぼ確実に場外に。上投げや空中上攻撃から。

● 下：ワリオっぺ 発生F：5F (MAX時8F)

- 放置しておくとうどん溜まり、下Bで放屁。ワリオの体が黄色く点滅し始めたらガスが最大まで溜まった証拠。溜まり具合による強さの変化は後述参照
- ある程度以上溜まっていれば、尻の反動で空も飛べる。復帰技としても活用でき、使っても尻餅落下にはならない。
- 全く溜まっていなくても一応密着した相手にしりもちをつかせる事が出来るが、隙が大きいので下手に使わない方がいい。  
最大溜め時のふっとばし力は割と優秀な上、尻だけでなく尻の反動で飛び上がったワリオ本体にも攻撃判定がある(20%)。  
しかし最大溜めより3段階目のほうがふっ飛ばし力は強く、発生も若干早いため、確実に当てられる場面なら使ってもかまわない。
- あまり高いところで最大溜めワリオっぺを使うと、反動で飛び上がりそのまま星になってしまうことがあるので注意。
- ちなみに、ジャイアントパンチやチャージショット等の溜めとは異なり、ワリオが撃墜されてもガスの溜めがリセットされる事はない。
- なお最大溜め時の体当たりはなんとハンドパッチンをも凌ぐ高威力。相手にダメージを蓄積したいならガスを、撃墜を狙うなら体当たりを狙おう。
- ちなみに、最大溜め時の発動時にはアーマー付き。
- ワリオマン時** ...最小状態の尻で相手に当てるとふらふら状態になる。徐々に溜まるにつれふっとばし力も段違いに上がっていき、  
最大状態ではほとんどのステージでほとんどのキャラを蓄積一桁以内に撃墜可能な一撃必殺級のふっとばし力になる。  
尻の溜め(経過時間)はワリオ時から引き継がれる(逆にワリオマン時の経過時間もワリオに引き継がれる)。  
ワリオマン時では少ない経過時間であっても早めに2段階目、3段階目の尻が使えるようになる。ただし最大状態になるまでに必要な経過時間は同じ。  
因みに、ワリオマンに変身する時や解除時のキャラデータのロード中は尻が溜まらない。

**溜まり具合による強さの変化**

約55秒で吹っ飛ばしが強くなり約110秒でMAXになる

ワリオにとってある意味最後の切り札以上の切り札なので使い時を見極めることが大切

ダメージはトレーニングモードではなく大乱闘で計ったもの。一発目なので非OP相殺のかかった数値(5%増し)

経過時間・残り時間は、タイム制2分で1Pが開幕から溜めた場合の数値。画面内登場演出が始まり次第溜まるので2~4Pの場合、1秒ほど遅くなる。

下の表で1:47と書かれている場合、1:47:5くらいに計ったもの。

経過時間はそこからもとめたので12なら12:5くらいになる。

経過(秒) ダメージ(%) 残り時間(2分)

11以下	0	1:48以前	1段階目(溜め無し) プリッと小さく
12~17	10	1:47~1:42	2段階目 プリッと大きく

18 ~ 30	11	1:41 ~ 1:29	
31 ~ 42	12	1:28 ~ 1:17	
43 ~ 51	13	1:16 ~ 1:08	
52 ~ 55	22	1:07 ~ 1:04	3段階目 ブーツと空を飛ば
56 ~ 60	23	1:03 ~ 0:59	
61 ~ 66	24	0:58 ~ 0:53	
67 ~ 70	25	0:52 ~ 0:49	
71 ~ 75	26	0:48 ~ 0:44	
76 ~ 80	27	0:43 ~ 0:39	
81 ~ 85	28	0:38 ~ 0:34	
86 ~ 90	29	0:33 ~ 0:29	
91 ~ 95	30	0:28 ~ 0:24	
96 ~ 100	31	0:23 ~ 0:19	
101 ~ 103	32	0:18 ~ 0:14	
106	33	0:13	
107以上	42	0:12以降	4段階目(最大) ブウウウと大きく空を飛ば

## 最後の切り札

### ・ ワリオマン

- ニンニクを食べてワリオマンに変身【出典：さわる メイド イン ワリオ】  
技の威力や連射性能が各段に上がったり、技の発動を途中でキャンセルできるようになっていたり、ヘンテコな性能に、必殺技も強化。  
さらに移動スピードやジャンプ高度などの基本運動性能も飛躍的に上昇しており、効果時間中は自分から場外に出ない限り完全に無敵状態、と思いきや、何故かチーム回復だまをぶつけられた場合のみ、ダメージを受けてひるんでしまう。
- 空中攻撃で空を飛び相手を追うことが出来る。攻撃力はそれほど上がらないもののふっとばし力は格段に上がるので、敵を浮かせたら積極的に追い討ちをかけたい。浮かせた相手の真下を取ってタイミングよく A連打や Bで追撃することで上方撃墜を狙える。
- キノコの効果やサンダーの効果はしっかりと受ける。巨大化すれば最強のワリオマンと化す。小さくなっても逆に相手には避けづらくなるだろう。
- ワリオマン時にハンマー・ゴールデンハンマーを使用してハンマー・ゴールデンハンマーを持ったまま変身が解けると、  
【通常のハンマー・ゴールデンハンマーの持続時間） - （変身解除モーションの時間）の分だけハンマー・ゴールデンハンマーの持続時間が追加される。
- 掛け声については「メタボ(メタボリックシンドロームの略)」のように聞こえる。実際は恐らく「メタモル(変身)」と言っているのだろう。

## ワリオマンの基本

ワリオマンは地上、空中、場外を支配下における強力な切り札だが、基本的な動き、主力技の使い所を捉えていないと簡単に逃げられてしまう。  
なのでワリオマンの基本的な逃げる相手の動きを封じる方法、主な攻撃手段、使い所などを紹介する。

## 主力技

### げんこつ・あごぐだき

一発のダメージが驚異の4%を猛ラッシュするという技。  
一撃の吹っ飛ばし力が高くダメージ蓄積が苦手なワリオマンにかなり重宝する技なのでダメージの少ない相手への技。

### ・ヘッドスライディング

ワリオマンの技の中では影が薄い方だが技が発生した直後にモーションがキャンセルされて、すぐに次の行動に移ることができる優秀な連携の起点。  
相手を上に浮かしてコークスクリュウなどに繋げやすく、かなり有効。

### ・ショルダータックル

攻撃範囲が広く威力も高い便利な技。でも見切られやすいので乱用は禁物。  
攻撃範囲が広いのでダメージの溜まった相手が地上にいたらとりあえず打ってみよう。  
ダメージが溜まってない相手には連発することにより連続で当たり易く有力なダメージソースとなる。  
崖際で連発することによってピットの横Bを崖際でやるような嫌がらせもすることができる。  
地上を高速で滑るため回避ばかり使う敵に当て易かったり着地の隙をすかさず狩れたりと色々心強くとにかく使い勝手の良い技なのだ。

### ・ぐるぐるずつき

引き寄せ効果があるうえに吹っ飛ばし力も強力で相手を上空に浮かすことができる上に回避も潰せる優秀な割り込み技。  
更に撃墜できなくても斜め上に吹っ飛ばすので場外の空中というワリオマンがかなり有利になれる位置に相手を吹っ飛ばしてくれる。  
自慢のダッシュ力を活かしてダッシュ上スマで使うべし。

### ・ハンドパッチン

コークスクリュウは強力だがはずした時の隙（しりもち落下になるため）が大きい。  
なのでこの技を2～3発当ててからだとコークスクリュウが非常に当たり易い。また、この技自体も連打できる為当てやすい。  
ただ連打性能が高くても上昇力が低いので撃墜を狙うなら上昇しながら当てようとはせず、高いジャンプ力を生かしてなるべく相手に接近して1～3発目までに当てるのが好ましい。  
具体的には30～40%の相手に上投げor上スマ ハンドパッチン×2～3 コークスクリュウなど。ハンドパッチン コークスクリュウのコンボは超強力。

### ・さかさまずつき

発生は早いうえに判定も長く威力も高いメテオ技で場外でのメイン技。ワリオマンの空中機動力なら当てるのも練習すればそんなに難しくはない。  
空を飛ぶことができるワリオマンにとってメテオ技はまさに鬼に金棒なので場外ではこれを狙うべし。  
場外で使わなくとも空中で逃げ回る敵を地面に叩きつけたり、地面に頭が埋まった時に発生する判定の広さ、長さはとても優秀なので使いどころは多いのだ。

## ・ コークスクリュー

電撃を帯びている吹っ飛ばし力がかかなり強力な技。上昇するスピードが速いのでかなり相手の意表をつけるワリオマンのフィニッシュ技ともいえる。  
本当に強力なので空中の相手に隙あらば即効で叩き込むべし。

## ・ ジャイアントスイング

言わずと知れた50～60%の相手を撃墜できる超強力な投げ技でもありフィニッシュ技。狙えたらすかさず狙うべし。吹っ飛ばすベクトルは真横と超優秀。

## ・ パワーリフティング

あんまり知られていないが強力で使い勝手のいい投げ技である。モーションが短いので時間を無駄にせず、  
上に吹っ飛ばすのでステージの右側にいようと左側にいようとほぼ同じ結果なので撃墜できるダメージ(約80%)の相手を掴んだらこれを使うべし。

## ・ ヘビーどんけつ

ほとんどジャイアントスイングの劣化版の投げ技だが、やはり吹っ飛ばし力は高い。自分の立ち位置によって使い分けるべし。  
吹っ飛ばすベクトルは斜め上と復帰されやすいので注意。後隙は投げの中で一番少ない。

## ・ しりプレス

ロマン技。真下に強く吹っ飛ばすため崖際で使うとメテオのようになり0%でも相手は即死。  
相手のダメージがほぼ0というのが条件で軽量級には入りにくいが中量級からなら、  
しりプレス ワリオっぺというコンボが入りやすい。ワリオっぺが最大まで溜まっていれば相手は即死となる。

## ・ ワリオバイク

なんと40%位の相手を撃墜できる程の超破壊力。ただ制御が難しくワリオマンは他にも強力な技が揃っている為なるべく封印すること。  
変身が時間切れになりそうで相手のダメージが余り溜まってない時にとっさに使うと、  
時間切れ寸前で油断した相手に当たって撃墜するパターンがよくあるので変身の終わり際に使うもよし。

## ・ ワリオっぺ

最小状態だと相手をふらふら状態にする。追撃が狙えるが、あまり当たらないので使う機会は少ないだろう。  
最大状態だとワリオバイクを凌ぐ破壊力を誇り、終点の真ん中に立たせたクッパを1ケタの蓄積でも撃墜できるほどのふっとばし力になる。  
更にダメージは50%と無茶苦茶な威力。ワリオマンは他の技が十分強いので無理に使う必要は無いが、当てたときの爽快感はやみつきになるので、  
本当の最後の切り札として置いておくのもいいかもしれない。ただ、通常時と同じく上に飛び出すと星になるので自爆には注意しよう。

## 逃げる相手の動きを封じる手段

### ・ 地上で緊急回避を多用して逃げる相手

実は対策を知らないと一番厄介な逃げ方。我武者羅に攻撃しても大抵逃げられてしまう。まず一旦落ちて、相手が回避するのを待つ。回避した瞬間その方向に横スマを叩き込むと大抵ヒットするのでそこから追撃するべし。上スマを連発するのも効果的。引き寄せ効果が生きてくる。

### ・ SJから空中回避を多用して逃げる相手

空中に逃げた相手の着地点に向かってダッシュしながら上スマを使って、そこから追撃をするべし。

空中に逃げた相手は地上ほど活発に逃げられないので着地時に上スマの引き寄せる効果がかなり有効。

また、上記と比べて効率は良くないが相手の着地点に向かって横スマを打ち、そこから追撃していくという方法もある。こちらの方が簡単。

ひっくりかえれば逃げる相手を無理に空中攻撃で追撃しようとせずに着地の隙を狙った方が良いということである。

(フィニッシュを狙えるほどダメージが溜まっている相手は例外。空中の攻撃範囲の広いコークスクリュウなどを叩き込んでよし)

他には空中回避する相手に重なる形で空下を使うと地面に埋まった時の判定に相手が巻き込まれたり、色々な対処法がある。

### ・ 崖掴まりで逃げる相手

ギガクッパならともかく、ワリオマンにとってはむしろチャンスな逃げ方。

よく狙いながら空下を叩き込むべし。相手を叩き落としたりすぐに復帰しよう。

裏をかいて崖に掴まっている相手にDAを当ててそこから上Bor空中攻撃で押し出して撃墜するという手もある。

前者の方法を読んで避けようとする相手はこちらがジャンプしたことを見てから行動するため、後者の方法はその手の相手に最適。使い分けよう。

上手くない場合は崖の相手に向かって空下以外の空中攻撃を連打して崖メテオを狙うこともできる。

### ・ 空中へ逃げる相手

こちらの逃げ方もチャンスと見るべし。

空中へ逃げた相手はワリオマンの強力な空中攻撃や技の中でも威力が凄まじいコークスクリュウのカモなので積極的に狙うべし。

スネークやピットなど上必殺技を使って逃げている敵は空中回避ができない状態なので特にカモである。

でもコークスクリュウは外すと、1ポイントも取れずに着地するまで行動不能という事なので良く狙って出すこと。

## 2 ページ目