

スーパーマリオ RPG

短時間攻略ガイド

Version1.0

作成者：くねお

2008年2月24日

0.1 本書について

本書は、『SFC用ソフト スーパーマリオRPG』の短時間攻略用ガイドブックです。
他の方の参考になれば幸いです。

0.2 書式について

- ・ゲーム内で行う行動の記述には、行の先頭に以下のマークをつけています。
...ゲームを進めるための必須行動で、記述されたタイミングで必ず実行する
...ゲームを進めるために必須ではないが、記述されたタイミングで必ず実行する

- ・囲み文字

() ...アイテム

「 」 ...仲間キャラクター名

【 】 ...ボスデータ

- ・太字

太字になっているアイテム(キノコ)(フラワー)などは、回収したその場で効果が現れるものである。例外として、(カエルコイン)も太字で記し/?として、その時点での枚数を記してある。

- ・注釈

なにか注釈がある場合、/~として記してある。

0.3 謝辞

- ・攻略サイト

スーパーマリオ RPG 完全攻略のページ : <http://mariorg.cnvrs.info/>

スーパーマリオ RPG 絵付きでわかりやすい攻略 : http://dra-de.com/game/mario_rpg/

RPG DataLibrary http://www.rpgdl.org/sfc/mario_game.html

隠し宝箱、ボスデータ、スーパージャンプの情報など様々な情報を参考にさせていただきました

- ・プレイヤー

CB様 RTA レポート : <http://www.geocities.jp/chronosaviour/rtareport.txt>

イリアス様 2008年東大駒場祭 通過タイム他

通過タイムの目標とさせていただくと共に、戦術の基盤として参考にさせていただきました。

- ・動画

スーパーマリオ RPG 最速クリア動画 2時間 40分 26秒 (TAS):

<http://video.google.com/videoplay?docid=-2838122860919333006>

- ・その他

右弐様 DQ5RTA 短時間攻略ガイド

本ガイドを作成するにあたり、ベースとさせていただきました。

Webを通じて以上の文献・資料などを参考にさせていただきました。この場を借りてお礼申し上げます。
ありがとうございました。

目次

1章：冒険開始～1つ目のスターピース入手まで

1.1	クッパ城	7
1.2	マリオの家	7
1.3	マッシュロード	7
1.4	キノコ城	8
1.5	どろぼうロード	8
1.6	キノコ城	9

2章：キノケロ水路～ジーノ加入まで

2.1	キノケロ水路	10
2.2	ケロケロ湖	10
2.3	ケローズ	10
2.4	ローズタウン	11
2.5	ハナチャンの森	11

3章：ドゥカティ～ピーチ加入まで

3.1	ドゥカティ	12
3.2	イガ谷	12
3.3	ブッキータワー	13
3.4	メリーマリー村	14
3.5	キノコ城	14

4章：星の降る丘～5つ目のスターピース入手まで

4.1	ケロケロ湖	15
4.2	星の降る丘	15
4.3	リップルタウン	15
4.4	海	15
4.5	沈没船	16
4.6	リップルタウン	17

5章：カントリーロード～マシュマロの国到達まで

5.1	カントリーロード	18
5.2	ベローム神殿	18
5.3	モンスタータウン	19
5.4	ビーンズバレー	19

6章：マシュマロの国～6つ目のスターピース入手まで

6.1	マシュマロの国	20
6.2	ローズタウン	21
6.3	バーレル火山	21
6.4	マシュマロの国	21

7章：クッパ城～エンディングまで

7.1	クッパ城	22
7.2	武器世界	23
7.3	武器工場	24

1 章：冒険開始～1つ目のスターピース入手まで

1.1 クッパ城

操作：SFCの電源を投入、ニューゲームを開始。名前は「あ」と入力

進行：敵を避けつつ進む

戦闘：【ノコヘい×4】

アクションコマンドなしのA打撃で倒す

進行：最深部へと進む

戦闘：【クッパ HP、シャンデリワン HP60】

ジャンプ、アクションコマンドなしのA打撃を1発ずつシャンデリワンへ

進行：AB連打130秒

1.2 マリオの家

進行：セーブボックスに乗る（セーブはしない）

：キノピオに話しかける

：フィールドへ出てクッパ城へ

：AB連打30秒

：マリオの家へ戻り、キノピオに話しかける

：外に出ようとする。選択肢は両方「知ってる」を選択

回収：(キノコ)×4 /キノピオにもらう

：フィールドへ出てマッシュロードへ

1.3 マッシュロード

進行：敵を全て避けつつ最深部へ

戦闘：【ハンマーブロス×2 HP50 ドロップ：フラワーセット】

両方に1発ずつジャンプをした後、片方をA打撃で倒す

1匹倒すと根性アップを使用して防御力が上がるため、2匹目はジャンプで倒す

ハンマーバラバラは4つ目が命中する当たりでコマンドを入れる

回収：(ハンマー)「マリオ」装備

進行：フィールドへ出てキノコ城へ

1.4 キノコ城

進行：キノコ城内へ

回収：(カエルコイン) /1 キノピオの頭の上に乗る、扉の上の隠し宝箱より

進行：玉座へ行き、大臣の下へ。AB 連打 70 秒

：マロに話しかける。AB 連打 45 秒 /マロが仲間になる

：道具屋へ行き、店主に話しかける

回収：(ふっかつドリンク) /宿屋主人にもらう

買物：道具屋：売却：(フラワーセット)

購入：(キノコ) ×9

：(ハニーシロップ) ×8

：(ふっかつドリンク) ×6

：(リフレッシュジュース) ×2

：(ふつうのつなぎ) /マリオ装備

：(ふつうのパンツ) /マロ装備

：(かいてんシューズ) /マリオ装備

：(どくふせぎバッジ) /マロ装備

回収：(フラワー) ×2 /道具屋地下の隠し宝箱 2 つ

進行：見張りに近づく。AB 連打 25 秒

：フィールドへ出てどろぼうロードへ

1.5 どろぼうロード

回収：(ケロケロドリンク) /2 つ目のマップ、回転フラワーを利用した隠し宝箱

：(スター) /敵シンボルをひたすら倒す

：(フラワー) /スターで無敵の際、敵を踏み台にして宝箱を叩く

：(キノコ) /FP を回復する

進行：クロコに 3 回背後から近づく

戦闘：【クロコ HP320 ドロップ：サイフ】

攻撃手段はマリオのジャンプのみ。マロは防御かアイテム。

マリオは HP が Max なら爆弾に 1 発耐えられるが、マロは即死する。

死者が発生したら即座に復活ドリンクを使用すること。

進行：ジャンプ台に乗り最初のマップへ、さらにフィールドへ出てキノコ城へ

1.6 キノコ城

進行：即座に玉座のケンゾールの下へ

戦闘：【ケンゾール HP480、しんえいたい×4 HP30】

最初は親衛隊を1匹残して排除する。電撃ビリリ+打撃で倒せる。

残り1匹になったら「マリオ」がひたすらケンゾールにジャンプ。

マロは基本防御だが、ジャンプが使えなくなることはないようアイテムを使う。

進行：キノコ大臣に話しかける

回収：(コオロギせんべい) / 道具屋主人に話しかける

進行：フィールドへ出て、キノケロ水路へ

2 章：キノケロ水路～ジーノ加入まで

2.1 キノケロ水路

回収：(スター) /先に進みつつ敵シンボルを倒して進む
 :(キノコ) /まったくダメージを受けてないなら不要
 戦闘：【ベローム HP500】

「マリオ」は毎ターンジャンプ、「マロ」は電撃ビリリとアイテムを交互に使用する。
 ただし、HP 回復が必要なときは(キノコ)を使用して回復すること。

ワイン河下り

基本はボタンを押さずにコインを集める。とる予定のものを取り逃したら A で回収。
 (カエルコイン) 4 枚は必ず回収すること。

河は、ひたすら下のコースでコインを集める。少し早めにボタンを押すと吉。

回収：(カエルコイン) /2~6
 :(ノコノコのこうら)

2.2 ケロケロ湖

進行：おたまじゃくしが出現する岩まで進み、AB 連打 80 秒
 :ケロケロ仙人の下へ行き、AB 連打 40 秒
 :選択肢「けっこうです」を選択し、AB 連打 55 秒

回収：(ケロケロの杖) /ケロケロ仙人に話しかける

買物：道具屋：購入：(おたまドリンク) ×4

:カエル：購入：(ミンナツヨクナール) / (カエルコイン) /1

進行：フィールドへ出てケローズへ

2.3 ケローズ

回収：(フラワー)

進行：特にすることはないのでさっさと通過する

2.4 ローズタウン

回収:(フラワー)×2 /スイッチのある家
 :(カエルコイン)/2 スイッチのある家2階ベッドの上の隠し宝箱
 :(フラワー)/道具屋煙突から入ったところにある宝箱
 :(カエルコイン)/3 道具屋隠し宝箱
 買物:防具屋:売却:(フラワーカプセル)(サイフ)
 購入:(しっかりつなぎ)(しっかりパンツ)/ここで武器防具装備
 :道具屋:購入:(ハニーシロップ)×3
 :(ふっかつドリンク)×5
 進行:宿屋へ行く。AB連打155秒
 :フィールドに出て、ハナチャンの森へ

2.5 ハナチャンの森

回収:(ケロケロドリンク)/最初のマップ隠し宝箱
 :(カエルコイン)/4 隠し宝箱
 :(ケロケロドリンク)/寝ているハナチャンの切り株の中の隠し宝箱
 :(レッドヨッシーエキス)/セーブポイント付近隠し宝箱
 進行:最深部へ。無限ループは右、左、直進、右、左、左と進めばよい
 戦闘:【ユミンパ HP720】

2ターンごとにA、X、Yの行動のうちどれかがランダムで封じられる。
 ユミンパもこれに従うが、Aを封じられて放電現象が続くとつらい。
 「マリオ」と「マロ」は打撃、「ジーノ」はジーノビーム>打撃で攻撃する。
 最初の「マリオ」のターンに(ミンナツヨクナール)を使用すること。
 放電現象を食らった後など、全員のHPが少ないときは(おたまドリンク)を使用。

進行:フィールドに出て、ドゥカティへ /ジーノが仲間になる

3章：ドゥカティ～ピーチ姫加入まで

3.1 ドゥカティ

買物：武具屋：購入：(パンチグローブ)(シンバル)(フィンガーショット)
 :(ばっちいパンツ)×3 /それぞれ装備
 進行：クッパ軍団のイベントを見た後炭鉱へ
 :ジャンプ台に乗り、クロコを追いかける
 戦闘：【クロコ HP750 ドロップ：プチボム】

ミンナツヨクナールが当たって残っていたならば、最初のターンにマリオが使う攻撃手段は全員A打撃。ただし、アイテムが奪われるまでマロは防御しておくこと回復はマロの回復シャワーで行う。

進行：撃破後、ドカチチの元へ行き、プチボムで壁を破壊して先へ進む
 回収：(スター)/4匹固まっているボム兵までスターを維持するようがんばる
 戦闘：【ペパット HP1200】

全員でA打撃を連打。回復はマロの回復シャワーを用いる。
 ラズベリー戦のためになるべくおたまドリンクは温存したい。
 打撃系は全て防御できるので、しっかりと受けること。

進行：撃破後、奥へ進みトロッコへ

トロッコ ドゥカティマウンテン
 2Dマップのときに、できるだけコインを回収するようにすること

進行：フィールドへ出てイガ谷へ

3.2 イガ谷

回収：(こんぺいとう)/最初のフロアの隠し宝箱
 進行：先へ進み、フィールドへ出てブッキータワーへ

3.3 ブッキータワー

進行：クッパが去った後、ドアを調べた後少し下がる /クッパが仲間になる

回収：(カエルコイン) /5 3つ目のマップ隠し宝箱

：(フラワーカプセル) /ブッキーが車で登場したフロア奥

：(ワンワン) /ご先祖ルーム

入替：「マロ」「クッパ」

：「クッパ」「ジーノ」/ドド戦に備えてジーノを真ん中に移動しておく

回収：(カエルコイン) /6 ムーチョがパラシュートで振ってくるフロア隠し宝箱

：(カエルコイン) /7 上記のフロアの壁奥より回収

：(カエルコイン) /8 地雷床のフロア、ここで回収し損ねたのがあれば補う

：(福袋) /最後のセーブポイントのフロア隠し宝箱

：(カエルコイン) /9 上記のフロア宝箱

：(キノコ) /エンカウントなどによりパーティが消費していた場合のみ

進行：カーテンめくりは見つからないようやり過ごす

回収：(ブッキーのお守り)

装備：「マロ」(ばっちいパンツ) 「クッパ」装備

：「マロ」(どくふせぎバッジ)(シンバル) はずす

：(ワンワン) 「クッパ」装備

：(ブッキーのお守り) 「ジーノ」装備

戦闘：【クラウン兄 HP700 クラウン弟 HP900】

合体されると魔法を使われて厄介なので、まず数を減らすことを考える。

HPが低いクラウン兄から攻撃していく。

マリオのジャンプ、ジーノのジーノビーム、クッパのA打撃で攻撃。

兄を倒したら、弟は3人のA打撃で倒す

坂道競争

ここでできるだけ(フラワー)を回収すること

進行：自動的にメリーマリー村へ

移動：ケロケロ湖へ

買物：カエル：購入：(ミンナカタクナール) / (カエルコイン) /4

：道具屋：購入：(おたまドリンク) ×2 /残りが2個未満の場合

移動：メリーマリー村へ

3.4 メリーマリー村

買物：防具屋：売却：不要な装備全て

：購入：(ハンドガン) / 「ジーノ」装備

回収：(カエルコイン) / 5 宿屋 2 階隠し宝箱より

進行：結婚式場一番手前にいる人に話しかけ、裏口から式場へ入る

：イベントを進める

戦闘：【ストロベリー HP900 ラズベリー HP600】

ノコックがいる間はひたすら殴る。

最初のターンに「マリオ」が(ミンナカタクナール)を使うこと。

一度揺れた後、HP を 0 にするまでの攻撃は、行動順の関係で必ず「ジーノ」にする。

ノコックがいなくなっからろうそくの火を消すまでが一番攻撃が激しいので、回復行動をしっかりととること。(おたまドリンク) など惜しみなく使う。

進行：フィールドへ出る。自動でキノコ城へ

3.5 キノコ城

：キノコ城内玉座へ行き、AB 連打 155 秒

：城の外にでてピーチに話しかける / ピーチが仲間になる

：フィールドに出て、ケロケロ湖へ行く

4章：星の降る丘～5つ目のスターピース入手まで

4.1 ケロケロ湖

進行：ケロケロ仙人に話しかける
：フィールドに出て、星の降る丘へ

4.2 星の降る丘

進行：最深部へ進み、スターピースを回収する
：フィールドに出て、リップルタウンへ

4.3 リップルタウン

買物：道具屋：売却：(ふっかつドリンク)(こんぺいとう)以外全て
：購入：(こおりだま)
：(びびりだま) × 12～13
：(かえんだま) × 買えるだけ

進行：村長の家へ行き、村長に話しかける
：フィールドに出て、海へ

4.4 海

買物：道具屋：装備：「クッパ」「ピーチ」の装備品をはずす
：売却：不要な装備品全て
：購入：(セーラーつなぎ)(セーラーマント)(セーラードレス)
：(ふっかつドリンク) × 2 /残っていなかった場合
：(メイプルシロップ) × 買えるだけ

回収：(スター)
：(カエルコイン) /6
：(フラワー)
：(キノコ)

進行：最深部へ進み、沈没船へ

4.5 沈没船

進行：中間部まで進み、合言葉「かいぞくせん」を入力する

扉の前にいるレイホーは、左側を抜けることができる

合言葉は、1つ目の箱を4回、2、4つ目の箱を2回、5つ目の箱を3回叩く

戦闘：【たこつぼゲッソー HP800 たこのあし（右）HP200（左）HP260】

「ジーノ」「マリオ」「ピーチ」の行動順となる

「ジーノ」がそれぞれにジーノウェーブを使用する。

「マリオ」「ピーチ」はそれぞれ（かえんだま）を使用する。

一番最後の戦闘はたこつぼゲッソーがいるので、ジーノビームを1発使うこと

回収：(カエルコイン) / 7~10

:(セーフティリング) / 「ピーチ」が装備

進行：最深部へ進む

戦闘：【バンダナレッド×4、バンダナレッド×5】

それぞれジーノウェーブ（かえんだま）で瞬殺する

回収：(キノコ) / 消耗していた場合

戦闘：【ジョナサン HP820、バンダナブルー HP150】

ジョナサンは、HPが一定以下になると、サメはだきょうか！を使用して防御力が2倍になる。また、それ以降バンダナブルーを全て倒してしまうと、「マリオ」との1対1の対決となってしまうので、必ず1匹バンダナブルーを生かしておく。

最初に（こおりだま）を使用し、全体に150ダメージを与える。

次に、バンダナブルーを残り1匹になるまで減らす。

その後はジーノウェーブで強化した後、ジーノビームや打撃などで攻撃する。

HPが350直前になったら、（びびりだま）を使用して攻撃する。

特に当たりが連発しなければ、「ジーノ」はジーノビームで攻撃すること。

進行：フィールドに出て、リップルタウンへ行く

4.6 リップルタウン

進行：村に入った直後の選択肢で「しかたない...」を選択

：海辺へと進む

戦闘：【ヤリドウィッチ HP1500、ヤリドウィッチ(偽) HP500】

途中分身するが、分身に攻撃しても仕方が無いので本物にのみ攻撃し続ける。

分身中は、本物は魔法を使わないのでそれで判断する。また、一転集中は、本物しか使わない。

まずは、「ジーノ」「ピーチ」「マリオ」の順にジーノウェーブを使用する。

最初のターンは、他2人は防御しておくこと。回復は「ピーチ」の魔法で行う。

全員にジーノウェーブがかかったら、ひたすら(びびりだま)を使用して攻撃。

ぴったり10発で撃破できる。分身には使用しないこと。

進行：村人が閉じ込められている家へ行き、村人を解放する

回収：(フラワーギフト)

買物：武器屋：売却：(フラワーギフト)

：購入：(パタパタのこうら) / 「マリオ」装備

：食品屋：購入：(メイプルシロップ) × /400G以上残すこと

進行：村長の家へ行き、村長に話しかける

買物：カエル：購入：(さよならはとつぜんに) /0 以降(カエルコイン)は不要

(メイプルシロップ)は、(かえんだま)が4つ以上残っていれば必要ない。

(かえんだま)の残量が少なければ少ないほど、多めに買っておくこと。

進行：フィールドに出て、カントリーロードへ行く

これ以降、戦闘から逃げるときは(さよならはとつぜんに)を使用する

5章：カントリーロード～マシュマロの国到達まで

5.1 カントリーロード

進行：ずんずん進み、あり地獄を抜けて洞窟へ

戦闘：【アントウォリアー×3 ×4 HP150】

(かえんだま)が残っていれば、ジーノウェーブ使用後の(かえんだま)で一掃する
残っていなければ、ジーノカッターで2匹、「ジーノ」「マリオ」のA打撃で1匹倒す

回収：(スター) /敵をなぎ倒し、レベルを上げつつ進む

購入：(スター) /400 コインでスターを購入し、敵をなぎ倒してレベルを上げる

5.2 ベローム神殿

回収：(コイン)×50～150 /残資金が150C以下ならば、必要な分だけ回収

進行：ジャンプ台を使用できる状態にしておく /100 コイン必要

：ベロームおみくじを引く

：最深部へ行く

戦闘：【ベローム HP1200】

ベロームは、こちらの仲間を食べ、その分身を生み出してくるが、使われる前に速攻で撃破する。
「ジーノ」が「マリオ」にジーノウェーブを使用後、「マリオ」がスーパージャンプを100回叩き込み撃破する。

スーパージャンプ100回は、自力で達成することは非常に困難であるが、『必殺コマンドコントローラ』を使用することにより、容易に達成することができる。よって、ここではこれを用いてスーパージャンプ100回を達成している。もちろん、鍛錬と試行回数を積めば、自力でスーパージャンプ100回を達成することも可能である。

進行：土管をくぐり、モンスタータウンへ

5.3 モンスタウン

進行：村長の家2階にいるアイドルスターに話しかける

：村長に話しかけ、AB連打55秒

回収：(ジャンパースカーフ) / 「マリオ」が装備

：(スーパージャンパー) / 「マリオ」が装備

進行：ベローム神殿からジャンプ台を使用し、カントリーロードへ

：崖を登りフィールドへ出て、ビーンズバレーへ

回収：(パタパタくんしょう) / 崖登りで12秒以内

5.4 ビーンズバレー

進行：最深部へ進む

戦闘：【クイーンフラワー HP1000、つぼみ HP200】

(スーパージャンパー)の能力により「マリオ」が非常に強いので、ごり押しする。

「ジーノ」は「マリオ」「ピーチ」「ジーノ」の順にジーノウェーブを使用後は防御。

「ピーチ」は回復か防御、「マリオ」はひたすら打撃。

ただし、つぼみが3体同時に出現する戦闘は、「ジーノ」も攻撃に参加して1匹倒す。クイーンフラワーとつぼみが同時に出てくる戦闘は、つぼみから倒すこと。

回収：(たね)

進行：ブロックを叩いて豆の木を登る

途中、分かれ道があるが、左側へ進むこと

回収：(ぼうぎょスカーフ) / 「ジーノ」装備

：(フラワー) ×2

進行：ジャンプ台に乗り、マシュマロの国へ

6章：マッシュマロの国～6つ目のスターピース回収まで

6.1 マッシュマロの国

買物：道具屋：売却：(パタパタくんしょう)

：購入：(ふかふかマント) / 「ジーノ」装備

：(でかパンチグローブ) / 「マリオ」装備

：(ハンドキャノン) / 「ジーノ」装備

：(スーパーキノコ) ×3

：(メイプルシロップ) × /合計 10 個程度まで

：(ふっかつドリンク) × /合計 5 個程度まで

進行：ガロの家へ行き、マロの銅像を調べる

：ドドの銅像磨きは全て回避する

回収：(きゅうでんのかぎ)

進行：鍵のかかった扉を抜ける

戦闘：【あやしげなカラ HP500、キャサリン HP777】

最初に「ジーノ」が「マリオ」にジーノウェーブを使用したら、殻を破るまではひたすら殴る。キャサリンが現れたら、「マリオ」のみ攻撃し、残り2人は防御しておく。

回収：(きゅうでんのかぎ2)

進行：玉座へ進み、AB 連打 75 秒

回収：(スター)

進行：マルガリータを追いかけて再びマッシュマロの国へ

戦闘：【マルガリータ HP2000 ドド HP1000】

まず最初に、真ん中にいるキャラクターがドドに連れ去られ、1対1での戦いとなる。

本戦術では、自分を強化できるジーノを選択。

最初のターンは自分にジーノウェーブを使用。その後は、(びびりだま)が残っていれば使用。残っていなければひたすら打撃で攻撃。回復は(スーパーキノコ)を使用。

ガードコマンドをしっかりと入力していれば楽勝。

マリオ側は、「マリオ」がひたすら A 打撃で攻撃し、「ピーチ」が防御、回復を行っていれば楽勝。

「ジーノ」が帰ってきたら、「マリオ」にジーノウェーブをかけておく。

また、まだ(びびりだま)が残っているならば「ジーノ」が使用する。

進行：AB 連打 115 秒

回収：(ひりょう)

進行：フィールドに出て、ローズタウンへ

6.2 ローズタウン

進行：プランターに話しかけ、AB 連打 80 秒

回収：(ひまんパタこうら) / 武器、「マリオ」装備

：(ひまんパタこうら) / 防具、「ピーチ」装備

装備：「ピーチ」(セーフティリング) 「ジーノ」(ぼうぎょスカーフ)

進行：フィールドに出て、マシュマロの国へ行き、バーレル火山へ

6.3 バーレル火山

進行：最深部へ進む

戦闘：【カイザードラゴン HP1400、ドラゴンゾンビ HP1800】

「ジーノ」が「マリオ」「ジーノ」の順にジーノウェーブを使用。

「マリオ」「ジーノ」はひたすら A 打撃で攻撃。「ピーチ」は回復か防御。

(ひまんパタこうら)の能力により、「ピーチ」の回復量が落ちていることを考慮すること。「ジーノ」は見殺しにしても問題ない。

進行：オノレンジャーを追いかける

戦闘：【レッド HP800 ブラック HP550 イエロー HP600

グリーン HP450 ピンク HP400 オノフォース HP999】

「マリオ」はまずピンクに攻撃し、次のターン(こんぺいとう)を使用する。

「ジーノ」は「マリオ」にジーノウェーブを使用。それ以降は防御。

「ピーチ」は防御か回復。「ジーノ」は見殺しにしても問題ない。

その後はグリーン ブラック イエロー レッドの順に倒す。

オノフォースも 2 ターンに 1 回ジャスティスブレイカがくるだけなので、殴るだけ。

6.4 マシュマロの国

進行：マシュマロ城内玉座へ行き、AB 連打 35 秒

：ジュゲムバスに乗り込み、クッパ城へ行く

7章：クッパ城～エンディングまで

7.1 クッパ城

進行：6つの扉のコースまで進み、アクションコース、パズルコースを進む

アクションコース1

回収：(こおりだま)

：(こんぺいとう)

アクションコース2

回収：(こんぺいとう)

パズルコース1

- ・コイン取り：最初に1枚取り、その後は相手に合わせて5の倍数になるように取る
- ・マジカルスイッチ：Tの字になるようにボタンを押せばいい
- ・ボールソリティア：最短14手となる

回収：(こんぺいとう)

パズルコース2

- ・クイズ：8問正解すればOK
- ・タル数え：冷静に掛け算足し算すれば楽勝
- ・推理問題：自転車で を抜いて... 1位
：自転車で調子が... 2位
：水泳も自転車も... 3位
：水泳で3位だったけど... 4位

回収：(こんぺいとう)

バトルコース1、2

もしこれが出た場合、防具をはずしてわざと全滅すること。

戦闘は(さよならをとつぜんに)を使い続けて全滅する

戦闘：【カメザード HP1600】

「マリオ」にジーノウェーブをかけてフルボッコにする。

カメザードは手下を呼ぶが、ボム兵はジャンプ、ドッシーならジーノカッター、偽ジャッキーなら殴り倒す。

買物：道具屋：購入：(スターマント) / 「ジーノ」装備

戦闘：【ブーマー HP2000】

「マリオ」「ジーノ」の順にジーノウェーブをかけて攻撃する。

ブーマーが赤いときはジャンプ、青いときはA打撃。ジーノはA打撃。

進行：AB 連打 60 秒

戦闘：【カリバー HP1800、みぎめ HP500、ひだりめ HP300、くち HP800】

「マリオ」がひだりめにジャンプで攻撃し、目のバリアーを解除する。
カリバーにはジーノカッターが有効なので、これを用いて撃破する。

7.2 武器世界

進行：中心部へ進む

戦闘：【メビウス HP2400 リンリン HP1200×2 匹】

「マリオ」「ジーノ」にジーノウェーブ使用後、メビウスから A 打撃で攻撃する。
メビウスの HP が 1200 を切ったら、(こんべいとう)を使用する。
死のルーレットで即死が続くことがあるので、しっかりと蘇生しながら戦うこと。その際はジーノウェーブを忘れずに。

進行：最深部へ進む

戦闘：【りょうさんがた(ヤドリウィッチ) HP800】

ジーノウェーブをかけて殴り倒すのみ。

回収：(フラワー)

:(キノコ)

進行：奥へ進む

戦闘：【ドルトリンク HP1200、メーテルリンク、HP900、メルクリンク HP1200】

アースリンクを相手にすると、HP が高く戦闘に時間がかかるので、先にドルトリンクを倒してメルクリンクを相手にする。メルクリンクが出現したら、メーテルリンクは倒さなくてもメルクリンクを倒せば戦闘は終了する。

最初はいつもどおり「マリオ」「ジーノ」の順にジーノウェーブを使用する。

後は、「マリオ」のスーパージャンプでドルトリンクを撃破する。

メルクリンクが現れたら、「マリオ」「ジーノ」の A 打撃で速攻撃破する。

「ピーチ」は防御か回復。例の如く「ジーノ」は見捨てても OK。

進行：武器工場へ

7.3 武器工場

戦闘：【トン HP200×3匹】

(こんぺいとう)が残っていたならば使う。残っていなければ、A打撃連打で倒す。

戦闘：【カカリチョウ HP500、トン×2】

「マリオ」がカカリチョウにA打撃、「ジーノ」が「ピーチ」にジーノウェーブ、「ピーチ」が(こおりだま)を使用して終了。

進行：奥へ進む

戦闘：【カチョウ HP800、テン HP180×3匹】

トンを全て倒してしまうと再び呼ばれてしまうので気をつける。

「マリオ」がカチョウにA打撃、「ジーノ」が「マリオ」「ピーチ」の順にジーノウェーブ、「ピーチ」はカチョウに500ダメージ以上与えた後(こんぺいとう)を使用。

進行：奥へ進む

戦闘：【ブチョウ HP1000、カン HP150×4匹】

カンを全て倒してしまうと再び呼ばれてしまうので、1匹残して先に撃破する。

例の如く「ジーノ」は「マリオ」「ジーノ」の順にジーノウェーブを使用。

「マリオ」「ジーノ」のA打撃で削っていく。

進行：奥へ進む

戦闘：【コウジョウチョウ HP1000 ラスダーン HP1500】

例の如く「ジーノ」は「マリオ」「ジーノ」の順にジーノウェーブを使用。

「マリオ」「ジーノ」のA打撃で削っていく。HPの低いコウジョウチョウから。

(こんぺいとう)が残っていたならば「ジーノ」が使用する。

進行：スイッチを踏み、最深部へ

戦闘：【カジオー HP2000 ようこうろ HP1500 できたてハイパー HP400】
 :【カジオー（頭） HP8000 カジオー（胴体） HP1000】

ようこうろは倒していたら時間がかかるので放置する。できたてハイパーも、倒してもまた呼ばれるだけなので放置する。

今回は「ジーノ」は「マリオ」「ピーチ」「ジーノ」の順にジーノウェーブを使用。

「マリオ」はひたすらカジオーにA打撃。「ジーノ」は防御かアイテム、「ピーチ」は防御か回復をする。

カジオーのミルキ流星群とできたてハイパーのレインソードが続くと「ジーノ」は持たないが、生き返らせなくとも良い。

第一形態を倒すと、そのまま第二形態との戦闘となる。まずは死者を蘇生する。

カジオーは、戦車、魔法使い、棺おけ、宝箱と4つの形態に変化するが、それぞれ有効な攻撃方法を選んで攻撃する。胴体は倒しても復活するので放置すること。

戦車：「マリオ」のスーパージャンプ

魔法使い：「マリオ」「ジーノ」のA打撃

宝箱：「マリオ」のスーパーファイア

棺おけ：「マリオ」のA打撃

「ジーノ」は、基本的にアイテム係か、ひっぺがしではがされたジーノウェーブをかけなおす。「ピーチ」は回復に徹する。死者は逐一蘇生すること。

進行：撃破後エンディング。約11分30秒AB連打。