

スーパーマリオ RPG

短時間攻略ガイド

Version2.0

作成者：くねお

2008年3月22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。2008年3月10日現在、筆者は3時間44分52秒という最速記録を保持しており、この記録は、記録達成時と比較すると改善されている箇所がいくつかあるものの、本チャートを元に達成されました。今後、本チャートが他の方の参考になり、さらなる記録が生まれればと思います。

## 0.2 プレイ環境について

本書では、実機の『スーパーファミコン』及び、『必殺 コマンドコントローラ』を使用しています。特に後者については、ボタン連射、スーパージャンプ100回達成に用いています。ボタンの連射設定について筆者は、ボタン1をAB連打、ボタン2をA連打、ボタン3をB連打、ボタン4をスーパージャンプに必要な感覚でYボタンを連打、と設定している。コマンドコントローラの形状として、Yボタンの横にプログラムボタン2があるので、Yで移動しつつボタン2を押すことで会話などをこなしている。

補足として書いておくが、ボタン1は、押した瞬間から連射を解除するまでの間ずっと設定されたプログラムが実行されるものである。それに対しそれ以外のボタンは、押した瞬間から押している間だけ設定されたプログラムが実行されるものである。

## 0.3 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
  - ...記述したタイミングで行う可能性があるもの
  - ...記述したタイミングで自動的に行われるもの
  - ...何かアドバイスや気をつけた方がいい点などを示している
  - ...ミニゲームについて示している

### ・囲み文字

- ( ) ...アイテム、装備品名
- 「 」 ...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。

## 0.4 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/](http://dra-de.com/game/mario_rpg/)

RPG DataLibrary [http://www.rpgdl.org/sfc/mario\\_game.html](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>

移動における最短ルート、その他様々な点で参考にさせていただきました。

- ・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、形式を参考に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。  
また、今まで出会ったやり込み人の影響なくしてこのガイドは作成されえなかったでしょう。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	13
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	16
4.5	沈没船	16
4.6	リップルタウン	17
4.7	ドゥカティ	18

### 5章：カントリーロード～マッシュマロの国到達まで

5.1	カントリーロード	19
5.2	ベローム神殿	19
5.3	モンスタウン	20
5.4	ビーンズバレー	20

**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・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・21
- 6.2 ローズタウン・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
- 6.3 バーレル火山・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22
- 6.4 マシュマロの国・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・22

**7章：クッパ城～エンディングまで**

- 7.1 クッパ城・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・23
- 7.2 武器世界・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・24
- 7.3 武器工場・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・25

**8章：各キャラの成長方針について**

- 8.1 基礎知識・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・27
- 8.2 各キャラ毎のボーナス選択・・・・・・・・・・・・・・・・・・27

## 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125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） /キノピオによる説明を回避するため

：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」を選択する

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】

両方に1発ずつジャンプをした後、片方をA打撃で倒す。

ジャンプのダメージが40未満の場合、A打撃1発では倒せないので注意。

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こと。

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 60 秒

：城の外に出る。玉座を出ようとしないと会話が続かないので注意

：マロに話しかける。 /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) ×6

：(ハニーシロップ) ×8

：(ふっかつドリンク) ×5

：(リフレッシュジュース)

：(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) /地下住人の頭上の隠し宝箱

進行：見張りに近づく。

：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

：(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】

攻撃手段はマリオのジャンプのみで攻撃する。

マロは基本的には防御かアイテムだが、打撃と電撃ビリリを 1 発ずつ入れておくと、クロコの行動を 1 回少なくして撃破することができるため、積極的に狙うこと。

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。

死者が発生した場合、状況に応じて蘇生するか押し切るか判断する。

進行：ジャンプ台に乗る最初のマップへ、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

ここでエンカウントした場合、戦闘から逃げるできないので注意すること。

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がないようにアイテムを使う。

大抵は残りFPが残り2の状態、丁度電撃ビリリを打てば倒せる状況になる。

進行：キノコ大臣に話しかける

：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ければ不要  
 戦闘：【ベローム HP500】

マリオ：ひたすらジャンプ

マロ：電撃 ハニーシロップ 電撃 ハニーシロップ ハニーシロップ

基本はこの行動の通りにすれば倒せるだろう。ベロームのHPに応じて対応すること。

ワイン河下り

滝を降りる際にはボタンを押さずにコインを回収すること。

その際には(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。ピラニアにだけは当たらないように注意。

回収する予定のものを全て回収すると69枚となるので、回収にはかなり余裕がある。

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

買物：道具屋：売却：(フラワーカプセル)(サイフ)(ケロケロドリンク)

購入：(おたまドリンク) × 4

：カエル：購入：(ツヨクナール) × 3 / (カエルコイン) / 0

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:(カエルコイン) /1 /道具屋隠し宝箱

買物: 防具屋: 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 /所持している数が0だった場合

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) /2 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い、魔法、打撃を制限する。

Y を封じられるとジーノビームが使えないため、戦闘に時間がかかる。

マリオ:(ハニーシロップ) に余裕があればジャンプ、なければ A 打撃

マロ: アイテム>A 打撃

ジーノ: ジーノビーム>A 打撃

「マリオ」は最初のターンのみ「ジーノ」に(ツヨクナール)を使用。

放電現象を食らった場合、(おたまドリンク)で回復すること。

おやすみアローで「ジーノ」が寝た場合は、(リフレッシュジュース)で回復する。

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】

アイテムを奪われるまでは「ジーノ」のみが攻撃し、その後は全員で攻撃する。  
 マリオとマロは、ガード不可の爆弾で即死するのでアイテムを奪われるまでは防御しておくこと。  
 ただし、最初のターンのみ「マロ」が「ジーノ」に(ツヨクナール)を使用すること。  
 死者が出た場合は、アイテムがあるうちに蘇生すること。  
 回復は「マロ」の回復シャワーで行う。

クロコは、低確率で(フラワーギフト)を落とす。  
 これは500コインで売却できるので、これを落としたかどうかをチェックしておくこと。

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状態を維持すること  
 戦闘：【ペパット HP1200】

全員がA打撃で攻撃する。  
 「マロ」の最初のターンは「ジーノ」に(ツヨクナール)を使用する。  
 砂嵐が恐怖状態になったら、(リフレッシュジュース)があれば「ジーノ」を回復すること。  
 回復は「マロ」の回復シャワー、(おたまドリンク)を用いること。  
 敵の打撃は全てガードできるので、落ち着いて処理すること。

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。  
 最速では2分を切ることが可能らしいが、筆者は2分4秒00が最速である。

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、少し下がる /クッパが仲間になる

回収:(カエルコイン)/3 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

:(カエルコイン)/4 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)/5 上記のフロアの壁奥より回収

:(カエルコイン)/6-8 地雷床のフロア

:(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)

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

装備:(ブッキーのお守り)「ジーノ」装備

:(「マロ」(どくふせぎバッジ) はずす

:(「マロ」(ばっちいパンツ)「クッパ」装備

:(「クッパ」(ワンワン)装備

:(「マロ」(シンバル) はずす

戦闘:【クラウン兄 HP700 クラウン弟 HP900】

(ツヨクナール)が当たって残っていたならば、「マリオ」が「ジーノ」>「クッパ」の順に使う。

HPが低いクラウン兄から処理する。兄は魔法に弱く、弟は打撃に弱い。

魔法に弱いので、ジャンプ、ジーノビームで攻撃する。「クッパ」はA打撃で攻撃すること。

弟の眠り攻撃で「ジーノ」「クッパ」が眠った場合、(リフレッシュジュース)が残っていれば

「マリオ」が使用して回復すること。

### 坂道競争

ここでできるだけ(フラワー)を回収すること。

序盤のタルが流れてくるだけのときは、確実に成功させること。

その後は臨機応変に対応するが、基本的に背後からダッシュしてくるブッカーを踏み台にするほうが簡単である。最初は届かなくても、ブッキーがずり落ちてくることがあるので食い下がること。

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 /1個も残っていない場合

移動：メリーマリー村へ

### 3.4 メリーマリー村

買物：防具屋：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】

攻撃手段は全てA打撃となる。ろうそくの火を消すときのみアクションコマンドはしない。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にする攻撃は、その後の行動順の関係で必ず「ジーノ」にすること。

「クッパ」でHPを0にすると、直後に3回攻撃を食らい、苦戦必至となるので注意。

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注意する。

2人が同時に死にそうな状況ならば回復すること。(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

進行：キノコ城内玉座へ行き、AB連打120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：(ツヨクナール)(こんぺいとう)(ふっかつドリンク)×2を残し全て  
：装備していない装備品全て  
：購入：(こおりだま)×1~3  
：(びびりだま)×12~13  
：(かえんだま)×6

ドゥカティのクロコが(フラワーギフト)を落としていたならば、  
(こおりだま)を2つ多めに購入すること。

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) ×2-3

資金が不足していたならば、(セーラーマント)は購入しない。  
 (メイプルシロップ)は最低2個以上購入できるようにすること。

回収：(スター) /ここでジーノウェーブを習得するのでしっかり敵を倒すこと  
 ：(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」が「ピーチ」「マリオ」の順にジーノウェーブを使用。  
 ウェーブ後の(かえんだま)で一掃することができる。  
 たこつぼゲッソーとの戦闘では、(かえんだま)に余裕があれば2発、なければ1発使用する。  
 残ったHPはジーノビームとジャンプで削ること。

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

水中のフロアは特にエンカウントしやすいので注意すること。

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)



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140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「マリオ」「ジーノ」の順にジーノウェーブをかける。

ジーノビーム2発、ジャンプ3発当てた後、（びびりだま）を5個使用する。

若干HPが残るので、ジーノビームを1発使用すること。それでも残ったならジャンプで。

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）（キノコ）/バンダナレッドが落とすことがある

：購入：（パタパタのこうら）/「マリオ」装備

：食品屋：購入：（スーパーキノコ）×20 /最低でも1つ道具覧は開けておくこと

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

進行：フィールドに出て、ドゥカティへ行く

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

## 4.7 ドウカティ

進行：ポイント屋へ行く

ポイント屋へ行き、(スーパーキノコ)をポイントに変えて景品と交換する。

(ツヨクナール)が残っていたならこれもポイントにすること。

交換する景品は、(かえんだま)が不足しているならば(かえんだま)

足りそうならば(こおりだま)と交換すること。

最低でも(こおりだま)1個は欲しい。

残っている個数によるが、2~300ポイント分交換すること。

買物：道具屋：購入：(メイプルシロップ) × /所持数が1個未満ならば合計3個まで購入

進行：フィールドへ出て、カントリーロードへ

## 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匹×4回 HP150】

ジーノウェーブ使用後の（かえんだま）で一掃する

（かえんだま）が尽きた場合、（こんぺいとう）も使用してよい。

それでも足りなければ、ジーノウェーブで「マリオ」「ジーノ」を強化して倒す。

回収：（スター）/敵をなぎ倒し、レベルを上げつつ進む

### 5.2 ベローム神殿

回収：（コイン）×50～150 /残資金が1500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 /50コイン必要

：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ので速攻で撃破する。

「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回叩き込む。HPが200程度残るので、次の「マリオ」のターンで再びスーパージャンプを使い撃破する。

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。

ただし、これを用いたとしても、コマンドコントローラを押すタイミングがほぼジャストのタイミングでなければ途中で失敗に終わってしまうので注意。

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

装備：「ジーノ」(パタパタくんしょう)

### 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」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。

つぼみが3体同時に出現する戦闘では、(こおりだま)で一掃すること。

(こおりだま)が3つ以上あるならば、2体同時のときも(こおりだま)を使用。

クイーンフラワーが出現した戦闘でも、(こおりだま)があれば使用すること。

回収：(たね)

進行：ブロックを叩いて豆の木を登る / 分かれ道は右に進むこと

：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：装備していない装備品すべて

- ：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こと。  
集中力が切れるころなので特に気をつける。

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】

戦闘開始直後、隊列の真ん中にあ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。

最初のターンに自分にジーノウェーブを使用してから攻撃を開始する。  
攻撃には(びびりだま)が残っていれば使用し、残っていなければひたすら打撃で攻撃する。  
しっかりと防御をしていれば楽勝であるが、(スーパーキノコ)による回復は怠らないこと。

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、回復を行ってあげればよい。  
「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」(パタパタくんしょう)

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

回収：(フラワー)

：(スター)

：(フラワー)

進行：最深部へ進む / エンカウントなどで回復が必要な場合は回復しておくこと

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」が死亡しても、特に生き返らせる必要はない。

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」「ジーノ」の順にジーノウェーブをかけ、(こんぺいとう)(こおりだま)で攻撃する。

(こおりだま)が残っていなければ、「マリオ」の A 打撃で各個撃破していくこと。

その際にはピンク、グリーン、ブラック、イエロー、レッドの順に倒していく。

オノフォースは「マリオ」の A 打撃で撃破する。

敵の行動は 2 ターンに 1 回ジャスティスプレイカしかなく、適当に殴っていればすぐ落ちる。

## 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A打撃で攻撃する。

カメザードは一定ターンごとに卵に魔法をかけて壁モンスターを生み出すのでそれぞれ対処する。

キングボム...ジャンプで一撃

ドッシー...「マリオ」のA打撃で倒せることもある。生き残ったらジーノカッターで一撃。

偽ジャッキー...一番厄介。「マリオ」「ジーノ」のA打撃で倒す

買物：道具屋：購入：(スターマント) / 「ジーノ」装備

進行：最深部へ / ドッスンにより床が振動する瞬間にジャンプすることでスムーズに進める

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打撃で攻撃する。  
「ジーノ」は青くなるまで防御し、青くなったらA打撃で攻撃する。

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」がひだりめにスーパージャンプで7回攻撃し、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(ヤリドウィッチ) HP800】

ジーノウェーブを「マリオ」にかけて殴り倒すのみ。

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。

何故かこの戦闘は「ジーノ」のターンから始まるので、「マリオ」にジーノウェーブを使用。  
「マリオ」がアースリンクにスーパージャンプを40回叩き込み、速攻撃破する。  
削りきれなかった場合、ジーノビームで削り取る。  
メルクリンクはA打撃を連打して倒すこと。「ジーノ」は放置でOK。

進行：武器工場へ



### 7.3 武器工場

戦闘：【トン HP200×3 匹】

打撃連打で終了。2 匹倒せば最後の 1 匹は逃げるので防御して待つこと。

戦闘：【カカリチョウ HP500、トン×2 HP200】

マリオ：A 打撃 カカリチョウ

ジーノ：ジーノウェーブ 「ピーチ」

ピーチ：(こおりだま)

以上で終了。カカリチョウが生き残ったならばさらに「マリオ」の A 打撃を加えて終了。

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 打撃で攻撃する。

「ジーノ」はジーノウェーブで「マリオ」「ピーチ」の攻撃力を上げて防御。

「ピーチ」は頃合を見計らって(こんぺいとう)を使用する。

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 匹だけ残して先に撃破する。

「ジーノ」は「マリオ」にジーノウェーブを使用。

「マリオ」の A 打撃で削っていく。

「ジーノ」は死亡しても蘇生する必要はない。

進行：奥へ進む

戦闘：【コウジョウチョウ HP1000 ラスダーン HP1500】

「ジーノ」は「マリオ」「ジーノ」にジーノウェーブを使用後防御。

HP の低いコウジョウチョウから「マリオ」の A 打撃で削っていく。

(こんぺいとう)(こおりだま)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 できたてヘイパー 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。

できたてヘイパーも、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。

「ジーノ」が死亡することもあるが、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。

「ジーノ」が死亡していた場合、最初のターンに蘇生すること。

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、  
 弱点がそれぞれ違うので、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、FPがなければA打撃

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、FPがなければA打撃

棺おけ：「マリオ」のA打撃。(こおりだま)(こんぺいとう)が残っていればここで使用する

「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。

## 8章：各キャラの成長方針について

### 8.1 基礎知識

当然マリオ RPG では、レベルアップをすると HP、攻撃力など各能力が上昇するわけだが、さらにレベルアップボーナスとして、HP、物理攻撃・防御、魔法攻撃・防御の中からボーナスとして能力を上昇させることが出来る。

レベルが 2、5、8、...の際には、魔法が上昇しやすく、  
 レベルが 3、6、9、...の際には、物理が上昇しやすく、  
 レベルが 4、7、10、...の際には、HP が上昇しやすい。

よって、それを踏まえたうえでレベルアップボーナスを選択する。

### 8.2 各キャラ毎のボーナス選択

マリオ...各レベルごとに、上がりやすい能力値を選択する

マロ...レベル 2 3 の際に物理を選択し、それ以外は HP を選択する

ジーノ...物理が上昇しやすいレベルでは物理を選択し、それ以外では HP を選択する

クッパ...全て HP を選択

ピーチ...一番最初のレベルアップのみ HP を選択し、それ以外では魔法を選択する

マリオは、物理攻撃、魔法攻撃共に使用するので、全てを上昇させる。

マロは、ケンゾール戦の際に、電撃ビリリ + 打撃で親衛隊を処理できるようにするため、一番最初のみ物理を上昇させる。

最終的にはマロは使用しないため、それ以外では一番素早く選択できる HP を選択する。

ジーノは最終的にはあまり攻撃には参加しないが、ドラゴンゾンビ戦、カジオー戦の魔法使い形態など、物理攻撃を使用する場面がいくつかあるので、HP と攻撃を選択する。

クッパは、仲間になった直後以外は使用しないため、一番素早く選択できる HP を選択する。

ピーチは、最初のレベルアップのみ上昇値が大きい HP を選択するが、それ以外では（ひまんパタこうら）によって回復量が下がるため、それを補うために魔法を選択する。