《**超级马里奥创作家**》（日语：スーパーマリオメーカー，英语：*Super Mario Maker*，曾用名：マリオメーカー / Mario Maker / 马里奥制造）是一款由[任天堂情报开发本部第4开发组](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82%E6%83%85%E5%A0%B1%E9%96%8B%E7%99%BC%E6%9C%AC%E9%83%A8" \o "任天堂情报开发本部)开发并由[任天堂](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E4%BB%BB%E5%A4%A9%E5%A0%82" \o "任天堂)最初发行在[Wii U](https://zh.wikipedia.org/wiki/Wii_U" \o "Wii U)平台上的 《[超级马里奥](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E8%B6%85%E7%BA%A7%E9%A9%AC%E9%87%8C%E5%A5%A5%E7%B3%BB%E5%88%97" \o "超级马里奥系列)》系列[平台游戏](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%B9%B3%E5%8F%B0%E6%B8%B8%E6%88%8F" \o "平台游戏)。本作是《超级马里奥》系列诞生30周年的纪念作品。《超级马里奥创作家》的最大特点是整个游戏包含了一个完整的[关卡编辑器](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E5%85%B3%E5%8D%A1%E7%BC%96%E8%BE%91%E5%99%A8" \o "关卡编辑器)系统，玩家可以通过Wii U的GamePad手柄去设计制作马里奥的关卡；并可以将自己设计制作的关卡通过上传至任天堂的服务器与全世界的玩家共享。

考虑到让玩家任性妄为可能会造成的后果，也为了保证游戏服务器上玩家关卡的质量，《超级马里奥：制造》的服务器有一个特别的审核机制：所有上传的关卡都必须在本地先通关一遍。

**IGN**（Imagine Games Network）是一间由乔纳森·辛普森-宾特在1996年创立的多媒体和评论[网站](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%B6%B2%E7%AB%99" \o "网站)，主要对象为[电子游戏](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E9%9B%BB%E5%AD%90%E9%81%8A%E6%88%B2" \o "电子游戏)。母公司是**IGN Entertainment**（[GameSpy](https://zh.wikipedia.org/wiki/GameSpy" \o "GameSpy)、[烂番茄](https://zh.wikipedia.org/wiki/%E7%88%9B%E7%95%AA%E8%8C%84" \o "烂番茄)、[AskMen](https://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=AskMen&action=edit&redlink=1" \o "AskMen（页面不存在）)持有者）。