

デフォルトの操作方法です。おなまえごとにボタン設定ができます。

テクニック

- コントローラ共通
 - Wiiリモコン横持ち
 - Wiiリモコン+ヌンチャク
 - クラシックコントローラ
 - ゲームキューブコントローラ
- 操作基準
 - 歩く
 - ダッシュ
 - ジャンプ
 - しゃがむ
 - 床すりぬけ
 - 弱攻撃
 - 強攻撃
 - スマッシュ攻撃
 - 必殺ワザ
 - シールド
 - 緊急回避
 - つかみ
 - アピール
 - ポーズ
 - 勝利時ポーズ
- メニュー画面&戦闘中以外のモード
 - ゲームスタート
 - メニュー画面角度操作
- キャラ選択
 - 指カーソル移動
 - 決定、キャラ選択
 - 色変更
 - キャラ全員決定後、ステージ選択

コントローラ共通

「はじいてジャンプ」をONにすると移動スティック上はじきでジャンプが出る。OFFにするとボタンジャンプのみになる。

Wiiリモコン横持ち

「はじいてジャンプ」はない。

十字 ジャンプ

十字	歩く(すばやく2回押すとダッシュ)	変更不可
十字	しゃがむ(一瞬だけ押すと床すりぬけ)	変更不可
(A)	アピール上	
(A)+十字	アピール下	
(A)+十字	アピール横	
(B)	シールド	
(A)+(B)	つかみ	
(+)	ポーズ	変更不可
(-)	つかみ	
(1)	必殺ワザ	
(2)	攻撃	
(1)+(2)	スマッシュ攻撃	

Wiiリモコン+ヌンチャク

「ふってスマッシュ」をONにするとリモコンを振った方向にスマッシュが出る。

スティック 移動		変更不可
(C)	ジャンプ	
(Z)	シールド	
十字	ジャンプ	
十字	つかみ	
十字	シールド	
(A)	攻撃	
(B)	必殺ワザ	
(A)+(B)	つかみ	
(+)	ポーズ	変更不可
(-)	(使用しない)	変更不可
(1)	アピール上	
(2)	アピール下	
(1)+(2)	アピール横(右向き時右コメント 左向き時左コメント)	

クラシックコントローラ

Lスティック 移動		変更不可
Rスティック	スマッシュ攻撃	
十字	アピール上	
十字	アピール下	
十字	アピール横	
(a)	攻撃	
(b)	必殺ワザ	
(y)	ジャンプ	
(x)	ジャンプ	
(+)	ポーズ	変更不可
(-)	(使用しない)	変更不可

(L)	シールド
(R)	シールド
(ZL)	つかみ
(ZR)	つかみ

ゲームキューブコントローラ

コントロールスティック	移動	
十字	アピール上	
十字	アピール下	
十字	アピール横	
(A)	攻撃	
(B)	必殺ワザ	
Cスティック	スマッシュ攻撃	
(Y)	ジャンプ	
(X)	ジャンプ	
(START)	ポーズ	変更不可
(L)	シールド	
(R)	シールド	
(Z)	つかみ	

操作基準

- 横=Wiiリモコン横持ち
- 又=ヌンチャクスタイル
- ク=クラシックコントローラ
- GC=ゲームキューブコントローラ

- スティック=スティックを普通に倒す
- はじき=スティックをすばやく倒す

歩く

歩く。キャラによってその速さは違う。
スティックの倒し加減で歩く速さを調整可能。
キー変更不可

横 十字
 又 スティック
 ク Lスティック
 GC コントロールスティック

ダッシュ

走る。詳しい仕様は[アクション](#)の項を参照。

走りはじめに一定の確率でキャラクターが転んでしまう。

はじいた瞬間のスティックの倒し具合で、ダッシュの速度が多少変わる。

キー変更不可

横 十字 すばやく2回

ヌ はじき

ク はじき

GC はじき

ジャンプ

ジャンプする。空中で再入力で空中ジャンプができる。一部のキャラクターは複数回の空中ジャンプができる。

基本的に一段目のジャンプの方が一番高く跳べ、段数を重ねるごとにジャンプ力は落ちていく。

翼を持つものはジャンプボタンの押し続けで滑空ができる。詳しくは[テクニク](#)の項で。

横 十字

ヌ スティック , 十字 , (C)

ク Lスティック , (y), (x)

GC コントロールスティック , (Y), (X)

しゃがむ

しゃがむ。キーを入力し続けるとしゃがみつける。

スネークなど一部のキャラはしゃがんだまま歩くことが可能。

カービィなどは極端にその身を縮めるので、飛び道具や打点が高めの技など、さまざまな攻撃をよけられる。逆に、しゃがむ意味がほとんど無いキャラもいる。

前作のような、しゃがみ体勢時のふっとび耐性はなくなった。

しゃがむためにスティックを下に入力していると、

ふっとばされた時のベクトルが下方向に修正され、復帰が困難になる場合があるので気をつけよう。

(戦いに直接関係した使い方ではないが)

言葉のやりとりができないオンライン対戦では、

立ちしゃがみを連発して「おじぎ」を表現するプレイヤーが多い。

意図せずこの行為をしてしまい、誤解を生まないように注意。

キー変更不可

横 十字

又 スティック
ク Lスティック
GC コントロールスティック

床すりぬけ

「すりぬけ床」をすりぬけ下に行く。下からすり抜けられる足場が大体「すりぬけ床」。すり抜ける時間に個人差はない。若干無敵時間がある？

また、空中でスティックを下に入れっぱなしにしておけば、床に着地せず、直接すり抜けることができる。

キー変更不可

横 十字 短く
又 はじき
ク はじき
GC はじき

弱攻撃

威力が弱い、隙の少ない技を繰り返す。ボタン押し続けで自動連射。多くのキャラは、2～3発のコンビネーションを繰り返すことができ、最後の一発で軽く相手を押し出すタイプと、連打技に繋がるタイプに大別される。

至近距離での牽制、割り込みなどに重宝する。コンビネーションを途中でやめ、他の攻撃に繋げるといった使い方もある。

横 (2)
又 (A)
ク (a)
GC (A)

強攻撃

強めの攻撃を繰り返す。全キャラ総じてリーチと威力、出の早さをそれなりに兼ね備えた感じの技を出す(一部の技を除く)。上強攻撃などをコンボに利用できるキャラは多い。また、一部の横強攻撃は上下入力による方向指定が可能で、斜め上や斜め下に技を繰り返すことができる。攻撃能力は基本的に斜め上 中 斜め下の順に優秀となっている(どこを当てても変わらない技もある)

横 十字+(2)
又 スティック+(A)
ク Lスティック+(a)
GC コントロールスティック+(A)

スマッシュ攻撃

強攻撃のさらに上、全力を込めた攻撃を繰り返す。
リーチや威力、ふっとばし、どれも優秀だが総じて技の出が遅くスキもある技が多い。
また、相手に当てた部位に影響されやすいので使う場所を見極めよう。

ボタンを押し続けると「スマッシュホールド」。力を溜めてより強力なスマッシュを繰り返すことができる。
飛び込んでくる相手を迎え撃ったり、相手の緊急回避を見越して繰り返すタイミングをずらしたり、
気絶した相手に、溜めに溜めたトドメの一撃...などなど、利用の機会が多い。

また一部のキャラは、横強攻撃と同じく横スマッシュの方向指定が可能である。方向指定による威力の変化も同様。

横 (1)+(2), 十字+(2)同時
又 はじき+(A)
ク はじき+(a), Rスティック
GC はじき+(A), Cスティック

必殺ワザ

そのキャラ独自の技を繰り返す。キャラを選ぶ基準といっても過言ではないのでよく頭に入れておこう。

各キャラそれぞれに、上・下・横・ニュートラルの4種類の必殺技がある。

倒した方向によって出る技が違い、だいたいの場合

通常必殺技・・・射撃系、溜め持続形

横必殺技・・・突進系、投擲系

上必殺技・・・上昇・復帰系

下必殺技・・・特殊系

に分かれる。

はじき、追加入力、ボタン押し続け等で特殊な効果がでる物もあるので、いろいろ試してみよう。

横 十字またはニュートラル+(1)
又 スティックまたはニュートラル+(B)
ク Lスティックまたはニュートラル+(b)
GC コントロールスティックまたはニュートラル+(B)

シールド

シールドを出して相手の攻撃を防ぐ。
攻撃をガードしたり、シールドを出しっぱなしにしておくと、
耐久値が落ち、だんだんガードできる範囲が狭くなっていく。
耐久値はシールドをしまうことで回復できる。

シールド耐久値の限界が来ると、シールドが割れて気絶してしまい、しばらく動けなくなる(シールドブレイク)。
そのときはレバガチャで速く立ち直ることができる。

シールド中にスティックをそっと倒すことで、

シールドをわずかに移動させることができる。Wiiリモコン操作では不可能。

攻撃を受ける瞬間にシールドを出すことで「ジャストシールド」になり、ガード時の硬直やシールドの減少を抑えることが出来る(「カキン!」という音が鳴ったら成功)。

横 (B)

又 十字 , (Z)

ク (L), (R)

GC (L), (R)

緊急回避

中級以上の戦いには必須のアクション。

シールドを張ったままスティック前はじきで前緊急回避、後ろはじきで後ろ緊急回避、下はじきでその場緊急回避が出来る。

モーション中の大部分は無敵。攻撃を避けるのはもちろん、敵と距離をとったり、敵の背後をとるのにも利用できる。練習しておこう。

移動する距離や無敵時間はキャラによってまちまちなので、頭に入れておくといい。

空中でシールドボタンを押すと空中で緊急回避をとる。

ジャンプの軌道を保ったまま一定時間無敵になる。

浮かされた後の追撃を回避したり、無敵を利用して相手の懐に飛び込んだりと用途は幅広い。使用タイミングが単調にならないように注意。

全 シールド+移動

つかみ

相手につかみかかる。つかみがヒットすると相手をつかんだ状態になる。

シールドを無視してつかめるので、ガードを固めた相手にはこれで攻める。

また、シールド状態から直接繰り出せるので、相手の攻撃をガードした時の反撃としても使える。

つかんだ状態から、攻撃ボタンでつかみ攻撃、上下左右でそれに対応した方向に投げることができる。

キャラによるふっとばし力の上下はあるが、基本的に撃墜は狙えない程度なので、コンボや位置調整に利用していく。

つかまれた側はレバガチャでつかみを振りほどける。無防備な状態を素早く離脱しよう。

つかみ動作は、通常つかみ・ワイヤー系つかみに大別でき、

ワイヤー系つかみは、つかみのリーチも長いが隙も大きい、空中の相手はつかめないといった特徴を持つ。

「ワイヤー系のつかみ」を持つキャラは空中でワイヤーを発射できる。

つかむことは出来ないが、ワイヤー自体で攻撃ができたり、崖にワイヤーを引っ掛けて復帰できたりする。

(「X」では崖をある程度自動的に狙ってくれるようになった)

横 (-), (A)+(B)

又 十字 , (A)+(B)

ク (ZL), (ZR)

GC (Z)

全 シールド+攻撃

アピール

自分の存在をしらしめる。上・下・左右の3種類のアピールがあり、一部攻撃判定があるものがあるものも。

好きな時にやって余裕を見せ付けてやろう。

しかし、方向キーや1,2ボタンだけがアピールにあらず。目立つ技を無意味なタイミングで繰り出し、オリジナルアピール...なんてのもアリ。

横 (A),(A)+十字 ,(A)+十字 (それぞれ別のアピール)

又 (1), (2), (1)+(2) (それぞれ別のアピール)

ク 十字 , 十字 , 十字 (それぞれ別のアピール)

GC 十字 , 十字 , 十字 (それぞれ別のアピール)

ポーズ

横 (+)

又 (+)

ク (+)

GC (START)

勝利時ポーズ

又? 十字 , 十字 , 十字 (すべて違うポーズ)

GC X・Y・B (すべて違うポーズ)

メニュー画面&戦闘中以外のモード

ゲームスタート

どのボタンでもOK

メニュー画面角度操作

横 不可

又 不可

ク Rスティック

GC Cスティック

キャラ選択

指カーソル移動

横 十字キー
又 スティック
ク 左スティック, 十字キー
GC コントロールスティック, 十字キー

決定、キャラ選択

横 (2)
又 (A)
ク (a)
GC (A)

色変更

横 (B)
又 (1), (2)
ク (x), (y)
GC (X), (Y)
全 キャラを指でつつく

キャラ全員決定後、ステージ選択

横 (+)
又 (+)
ク (+)
GC (START)
全 スタートと書いてある帯を指でつつく