



- [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](#)
- [立ち回り方](#)
 - [タイマン時](#)
 - [乱戦時](#)
- [技](#)
 - [空中ジャンプ](#)
 - [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](#)
- [各種データ](#)
 - [ジャンプ](#)
 - [着地](#)
 - [緊急回避](#)
 - [コンボ](#)
- [2ページ目](#)

キャラ概要

解説

ププランドの自称大王様、[カービィ](#)のライバル的存在。
かつてはラスボス、またはそれに順ずるボスとしてカービィに立ちはだかっていた。
『星のカービィ64』では共闘する等、最近は脇役としての登場が多め。

大きなハンマーとたらこ唇がトレードマークで、カービィに負けず劣らずの食いしん坊。
膨らんでの飛行（通称フグモード）は、一度カービィに負けた後、猛特訓の末習得したワザ。

幾度となくカービィと戦って来たものの、徹底的な悪役を演じた事はそれほど多くない。
立场上仕方なくとか、何者かに操られた末戦うことなること数度。
迷惑行為は常日頃行っているらしく、『参上！ドロッチェ団』では宝泥棒の疑いを真っ先にかけて
られている。

『自称』大王ではあるが、数多くの部下と立派な城をちゃんと持っている。
政治的活動は行っていない。呆れるほど平和なププランドではする必要が無いだけかもしれない。
人使いはかなり荒い模様。本作でも部下の担ぐみこしに乗って登場し、必殺技で部下達を投げつけ、
最後の切り札も部下任せ。開発者に「人任せな所は性格ですかね？」と言われる始末である。

ペンギンのような見た目をしているが、ペンギンなのかどうかは不明のまま。
ちなみに黄色く見える手は手袋。その下の手は、顔や体と同じく水色である。



アニメではわがままの限りを尽くすトラブルメーカー。口癖の「ぞい」もアニメオリジナル。
原作での描写が薄いこともあってか、アニメでのキャラクターは強めに浸透している。

代表作

- [星のカービィ](#)（1992/GB）
- [星のカービィ スーパーデラックス](#)（1996/SFC）
- [星のカービィ64](#)（2000/N64）
- [カービィのエアライド](#)（2003/GC）

他多数

参戦こそしてないものの、密かにスマブラ皆勤賞の一人でもある。
64,DXとステージ「ププランド」の背景に飛んでいるし、DXでもフィギュアが存在する。

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

- 技の威力、ふっとばし力共に高い。
- ハンマー攻撃はリーチがそこそこ長い。
- 重量系で抜きん出た空中能力、追撃力。
- 空中多段ジャンプが出来るので復帰力が高い。
- 重いので吹っ飛ばされにくい（特に上方向への吹っ飛び耐性は全キャラトップ）。
- 掴みのリーチが長く、投げ技の威力も高い。
- 実用的な投げ連を持ち、一部キャラには永久投げ連も決まる。
- 重量級ながら飛び道具持ち、しかもたまにバースト出来る事も。

短所

- 図体が大きく攻撃が当たりやすい。
- 技の出が遅く、技の使用後に隙が大きい。故にインファイトが苦手。
- 地上での移動と空中横移動がかなり遅く、機動力に欠ける。
- 復帰技に隙があるので復帰阻止されやすい。
- 決め手が当てにくい。
- 落下速度が最速で、若干自滅しやすい。

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。

4位 146%

特徴

クッパ、ドンキーに次ぐ重量キャラ。上方向へのふっ飛び耐性は全ファイター中トップ。空中で多段ジャンプが可能。上必殺も復帰性能が高く、復帰能力はパワー系のなかではダントツ。

重量級キャラであるにも関わらず飛び道具も備えるので遠距離戦も器用にこなせるが、基本的に技は大振り。

細かい技が無い上にスマッシュ攻撃がスキだらけであるため、なかなか当たらずにもどかしい思いをする事もある。

その割に空中攻撃は出が早いものもあり、多段ジャンプのおかげで滞空時間が長いので出来れば空中戦に持ち込みたいところ。

ただし空中では真下方向に使いやすい攻撃が無いため、浮かされて下を取られるとキツイ。なるべく相手の真上にはいかないようにしよう。

復帰技の上必殺も使い所を間違えると自滅技になりかねないので、十分な練習が必要である。

（そのまま飛ばせば定位置に落下、キャンセルすれば無防備なので使い分けに慣れが必要）

多段ジャンプや上Bによる高い復帰力、飛び道具を持っていることなど、初心者でも扱いやすい印象を受ける一方で

技の振り分けが難しい、決め手を当てにくいなど、やや特異な重量級キャラと言える。

ちなみに横スマッシュのふっ飛ばしは全キャラ中最強。クリーンヒットすることは稀だが、

しゃがむと寝転ぶ。

全キャラで最も落下速度が速く、急降下はプリンに近い速度で降りていく。勢い余って自滅することもなくはないので注意。

逆にその速い落下速度のお陰で、DXのキャラに近い感覚で使えるかもしれない。

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	その他
5	x	x	x	x	x	なし

立ち回り方

タイマン時

とにかくインファイトが苦手なキャラ。自分から攻めていくと返り討ちにあってしまうので、基本は待ち戦法がおすすめ。

相手が遠距離の時はワド投げ、中距離なら横強下強、またはS Jからの空後で牽制、たまに吸い込みでガードを崩す。

近距離では投げを中心に、緊急回避を多用する相手なら下スマッシュが有効。弱は隙が大きいのであまり使わないこと。

接近戦ではただ闇雲に攻撃するだけでなく、ガードや回避や引きステップをすることも重要。

掴みのリーチが長いおかげで相手の攻撃をガードしてからのガーキャン掴みがよく決まる。

その場緊急回避は後隙がやや長い部類に入るが、喰らい判定がかなり特殊で、無敵が切れた後でも攻撃を避けれることが多々あるため、これも接近戦で頼りになる行動となる。

引きステップで相手の攻撃を避けつつ、振り向き掴みや空後等のリーチが長い攻撃で攻撃するのも強い。

投げからは空前後で追撃していこう。復帰力が低いキャラなら結構入っていく。

復帰にはなるべく空中ジャンプだけで、上Bは手慣れた相手なら反撃されるので、最後の手段に。

フィニッシュにはD A、上強を。横スマッシュは極力封印。上スマッシュもフィニッシュに向くが、上強を使った方が安全。

ただし上強はリーチが短いため、工夫して当てる必要がある。

例えば、持ち前の落下速度の速さを活かして、相手の対空攻撃を急降下しながらの空中回避で素早く避けた後、隙をついて上強で反撃等。

復帰は弱いが空後と多段ジャンプを合わせた復帰阻止は非常に強い。

復帰に自由の効かないキャラには大変有効なので投げ連等を使って場外に出した後は積極的に復帰阻止をして早期バーストを狙おう。

メタナイトやロボットのような復帰阻止に強いキャラ相手でも、低い高度から復帰してくる場合なら十分狙える。

また、自分と相手のダメージ差がある時は吸い込み道連れも使ってみよう。

乱戦時

図体の大きさと出の早い広範囲の攻撃を持っていないため囲まれると一気にダメージを溜められる危険性がある。

基本的には囲まれないように端からワド投げしたり空後で壁を作ったりするのがいい。

乱戦では投げへの警戒が薄れているプレイヤーが多いのでよく掴める。

投げ連は他のプレイヤーに妨害されるので難しいが、前・後ろ投げはモーションが短く、ハンマーに攻撃判定があるので比較的ローリスクである。

撃墜数を稼ぐには上強と空中攻撃がお手軽。

また、横スマッシュや下Bも置いておくと相手が当たってくれるかもしれない。

もし囲まれたらガードを固めたりジャンプして逃げたりするのがいいだろう。下手に暴れようとするとうまい目に合うかもしれない。

復帰時の上Bは反撃される心配が少ないので使いやすい。復帰する際に崖際で油断している敵がいたら吸い込み道連れを狙ってみる価値もある。

ダッシュ攻撃も乱戦では威力・ふっとばし共に優秀なので狙ってみる価値はある。

技

空中ジャンプ

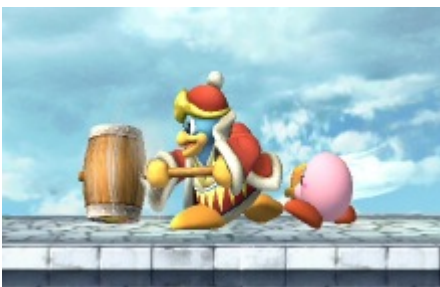
- 空中で4回までジャンプ（飛行）が可能。
- 1回1回の浮きはカービィなど比べれば低いものの、やはり重量級としては破格の復帰力を誇る。
復帰技であるスーパーデデデジャンプで高さを稼げるので、飛行では横の距離を稼いでいきたいところ。
復帰だけでなく、相手をふっ飛ばしてから追い打ちや復帰防止といった空中戦でも非常に役立つ。



重量級の中でも破格の復帰力。

弱攻撃

- **ふり抜き** (6%) **ふり上げ** (5%) **回転ハンマーヘッド** (2*n%) 発生F: 12F
 - 2段目のふり上げはスキが少なめなので、あえてふり上げで止めることでスキを減らしたり、相手をつかんだりといった使い方もできる。
回転ハンマーヘッドはボタン押しっぱなしで継続可能。うまく当たると20%近くまで溜まるが、スキがかなり大きい。



最後まで出すと隙が大きい。前方向には強いが上や後ろにはとても弱い。

ダッシュ攻撃

- **ずっこけ** (16%) 発生F: 26F
 - 初代GBからおなじみの技。ダッシュ攻撃だが、並みのスマッシュ攻撃よりもふっ飛ばし力が強く、ダッシュ攻撃としては破格の威力。
その分、発生もダッシュ攻撃とは思えぬ遅さ。しかし、それを逆手に取ってタイミングずらしを狙える。
タイマンでは使い勝手の悪い技だが、多人数では混戦に突っ込むことでまとめて倒せることもあり役立つ。
崖際で復帰してくる相手に使うと案外当たる事も多い。



左：乱戦ではまとめてふっ飛ばせる。
右：判定時間が長く続くので、復帰中の相手にも当たりやすい。

強攻撃

- 横： **のび～るハンマー** (6%) 発生F：12F
 - ハンマーヘッドを前方に大きく伸ばして敵を突く。リーチはかなり長いがふっとばし力は低く、あまり近距離戦で使うと当たっても反撃を受けるため、先端当てを心がけて中距離での牽制などに使うこと。ハンマー部分には喰らい判定がない（先端当てならマルスのカウンターもスカル）ので、距離さえ間違えなければ強い。



リーチがかなり長い、牽制牽制。

- 上： **ふみ台頭突き** (12%) 発生F：上面7F 前方12F
 - 地面に置いたハンマーを踏み台にして、上方向に頭突きを繰り返す。前方のリーチは短いですが、代わりに若干後方にも判定がある。ふっとばし力が高く、地上の相手に当てるならば溜めなし上スマッシュを凌ぐ。故にフィニッシュ・対空共に安定した威力を誇る。
 - 7-8F間は全身が無敵になるため、判定勝負での信頼性は強い。9F目以降は判定は弱いですが、10F目から急激にデデデの顔面が巨大化するため、無理やり相手の喰らい判定にぶつけて相打ちに持っていきやすい。



ふっ飛ばし力は溜めなし上スマッシュより上、フィニッシュを狙うならこれ。

- 下： **ねそべりキック** (10%) 発生F：7F 転倒率：(40%)
 - 寝そべりながらの足払い。横方向にふっ飛ばすことができ、相手のダメージ次第ではかなりふっ飛ばす。相手の蓄積ダメージが高い場合は、これで一度場外送りにしてから復帰妨害で決める

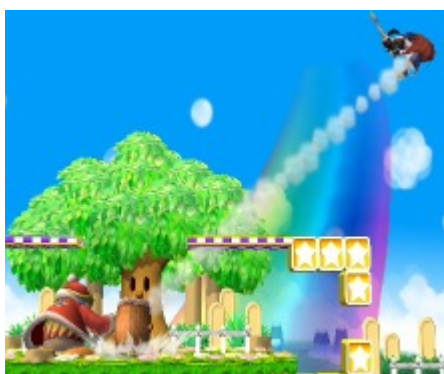
- のもあり。
- 相手のダメージが少ない時に当てると、相手を転ばせることがある（確率50%程度）。
- 転ばせられるダメージ上限は、相手キャラの重量によって異なる（重いほど高ダメージでも転ばせられる）。
- 参考ダメージ上限... マリオ：15%、Mr.G&W：12%、クッパ：18%
- 見た目よりリーチが伸びており、先端部分のやられ判定は消滅している。
一部のキャラには下投げから確定で入る。



相手を転ばせたら、そのままダッシュ掴みに。

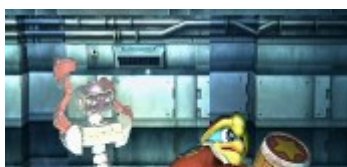
スマッシュ攻撃

- 横： **メガトンハンマー** (24-33%) 発生F：密着カス43F 真芯45F スマッシュホールド開始F：35F
 - 非常に強力。全キャラ中最強の横スマッシュである。溜めなしでも40%程、最大まで溜めれば20%以下の相手でも場外へと送れる。
ステージにもよるが崖際に居る軽量級ならば0%での撃墜も可能。
反面、発生は溜めなしでも非常に遅く、技後の隙も非常に大きい、正にあらゆる意味で最大級の横スマッシュ。
ハンマーの柄の部分のカス当たりポイントらしく、ここが当たるとダメージを13%しか与えられずふっとばないため、きちんとハンマーヘッド部分を当てるようにすること。
ちなみに、ハンマーを叩きつけた地面にも見えない衝撃波のような攻撃判定が発生する(5-7%)。
この衝撃波は当ててもあまりふっ飛ばず、威力も低い。狙って当てるのも難しいので、混戦時に当ててしまう程度。



クリーンヒットする事は稀だが、最大まで溜めれば地上裏魔人拳をもギリギリ上回るふっ飛ばし力。

- 上： **なぎ払いハンマー** (14-19%) 発生F：20F スマッシュホールド開始F：8F
 - 上方向にハンマーを思い切り振る。
上にふっ飛ばせる。攻撃判定の発生がやや遅いが、後方にも判定が有り、反面上方向へのリーチは短め。タイミングを計れば対空にも十分使える。



回避されると隙が大きい。

- 下： **ぶんまわしハンマー** (15-21%) 発生F：14F スマッシュホールド開始F：8F
 - 地面すれすれでハンマーを振り回す。後方にも判定があり、上方向にふっ飛ばす。デデデのスマッシュとしては発生が早いので乱戦で使いやすい。前後共にやや自分側へ引っ張るようにふっ飛ばす。



混戦では袋叩きに合いやすいので、一時しのぎに。

空中攻撃

- 通常： **たいこばら** (出始め：12% 持続：7%) 発生F：7F ■着地隙：15F
 - ボディプレス。発生が早い見切られにくい。横に突き出した手ではなく、その名の通り腹にのみ攻撃判定がある。飛ばす方向はほぼ真上で、相手の下から当てると斜めに飛ばす。しかしふっ飛ばし力は低めなので、空中後が当たらなさそうな時に使う程度。慣れるまでは攻撃判定がわかりづらく、間合いをよく見定めないと当たらない事もあるが、慣れてしまえば下にいる相手にも当たるので練習はしておくこと。
- 前： **かち上げ** (15%) 発生F：16F ■着地隙：30F
 - 空中でハンマーを下から振り上げる。モーションのわりに下方向への攻撃判定は微々たるものなので、地上の相手には当てにくい。一方で上方向にはそこそこ判定があるため、上にいる相手に対しては当てやすい。
 - 対地に使う場合、出すタイミングとガーキャンに注意しよう。発生は遅いが、その分ふっ飛ばしも強めで、空中にいる相手を迎撃するのに最適。
- 後： **後方キック** (出始め：13% 持続：9%) 発生F：6F 転倒率：(30%) ■着地隙：21F
 - 後ろ蹴り。着地硬直がやや大きいですが、リーチがそこそこあり、発生が早く、全体モーションが短く、モーションが終わる寸前まで判定が持続し、持続部分でもそこそこふっ飛び、更に判定が強いと、大変優秀。よって、牽制、空対地、空対空、コンボ、決め手、復帰妨害など、様々な場面で使うことができる主力技である。
 - 相手のダメージが少ない時に当てると、相手を転ばせることがある(確率50%程度)。転ばせられるダメージ上限は、相手キャラの重量によって異なる(重いほど高ダメージでも転ばせられる)。また、出始め当てと持続当てで転ばせられるダメージ上限が変化する。参考ダメージ上限(出始め)... マリオ：7%、Mr.G&W：5%、クッパ：10% 参考ダメージ上限(持続)... マリオ：19%、Mr.G&W：15%、クッパ：22%



左：持続時間が長いので、急降下して当てるのがコツ。
右：復帰阻止としても優秀。

• 上： **上かき回し** (2%*7+5% 発生F：10F ■着地隙：22F)

- 上方向にハンマーを向け、ハンマーヘッドを回して多段ヒットさせる。最終段は相手をふっ飛ばす。
ダメージ稼ぎや、頭上をとられた場合に使うといい。

• 下： **下かき回し** (2%*6+5% 発生F：9F ■着地隙：30F)

- 下方向にハンマーを向け、ハンマーヘッドを回して多段ヒットさせる。最終段は相手をふっ飛ばす。
下方向への判定はかなり強い。相手の吹き飛び方によっては空前や空後で追撃可能。空後なら続けて複数回入る事も。
ただし、最終段が当たらない場合一切吹っ飛ばさないため急降下して当てようとする
と、
全部当たる前に着地してキャンセルされてしまい逆に大きな隙を作ってしまう事になるので注意。
基本はジャンプの昇りで使って空中で出し切ることだが、対地で使う場合は大ジャンプでなければ途中で着地してしまう。
崖掴まりなどから誤って暴発してしまった際は硬直が長いので、デデデの落下速度（+急降下）と合わせて自滅してしまう可能性が極めて高い。崖際のノックバックにも注意。

つかみ

• つかみ： **つかみ** 発生F：6F ダッシュ9F ふりむき7F

- 技の発生が遅いデデデにとって、つかみは地上戦の要。リーチも長い割に後隙は少ない。
投げはデデデの主立ったダメージソースの1つなので、チャンスが来たら積極的に投げを狙うこと。
- ただし地続きステージでの投げ連やその場投げ連は特定キャラは抜ける事が不可能なのである程度空気を読んで使用しよう。



リーチが長い!

- **つかみ攻撃：つかみヘッドバット (3%)**
 - つかんだ相手に頭突きを繰り返す。威力が高いので1、2回使っておくといい。
- **前投げ：ゴルフスイング (6(ハンマー)+6%)**
 - その名の通り、つかんだ相手をゴルフのスイングの要領でハンマーを振って前方にふっとばす技。
ふっとばし力はそれほどでもないで、どちらかといえば後投げを使うといい。
 - ハンマーを振るときにも攻撃判定があり、周囲の相手を巻き込むことが可能。
- **後投げ：反転ゴルフスイング (6(ハンマー)+10%)**
 - その名の通り、つかんだ相手をゴルフのスイングの要領でハンマーを振って後方にふっとばす技。
ダメージは全キャラ中トップ。前投げよりふっとばし力も高い。画面端を背負っている時・距離を離したい時はこれで決まり。
 - ハンマーを振るときにも攻撃判定があり、周囲の相手を巻き込むことが可能。
- **上投げ：レシーブ (4(弾き飛ばし)+5%)**
 - つかんだ相手を上に弾き飛ばす。
空中上Aなどで追撃しやすい。
 - 弾き飛ばすときにも攻撃判定があり、周囲の高い位置の相手を巻き込むことが可能。
- **下投げ：ヒッププレス (8%)**
 - つかんだ相手を巨体で押し潰す。
投げた後すぐに行動可能で、かつ相手の位置が近いため、下投げ ステップつかみ 下投げ...と、連続で投げを繰り返せる(ただし、軽量級は不可)。
 - 激辛カレーライスと壁際の組み合わせが成立すると...。詳しくはこのページの下の方にあるコンボ解説で。

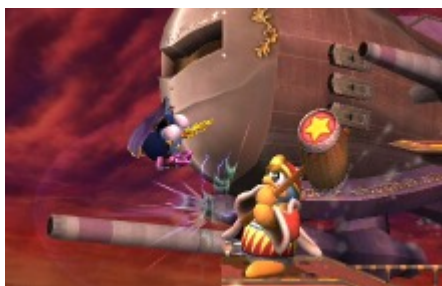
必殺ワザ

- **通常：すいこみ (吸い込み：0%、吐き出し：10%、星型弾：9~18%)** 発生F：17F
 - 相手を吸い込む。カービィのものとは違い、飲み込んで相手をコピーする事ができない吐き出し専用の必殺ワザだが、吸引力・拘束時間はこちらの方が上。
 - 吐き出した相手は星型の弾として発射され、他の相手にも当たる事ができる。
 - 星型弾の威力は吸い込んだ相手の体重によって変わる。[カービィ](#)の星型弾と同じ威力なのでそちらを参照。
 - 相手を吸い込んだまま移動が可能。位置によっては、相手を吸い込んだまま自滅して道連れも可能。空中追撃に来た相手に使う等の工夫を。

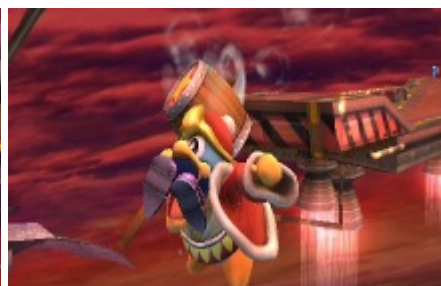
- キャラクターだけでなく、アイテムやワドルディ等も吸い込める。(木箱やタルのような大きい物でも吸い込み可能)。
この場合は吐き出さずに飲み込んでしまう(食べ物の場合回復、その他通常アイテムだと消滅)。
また、ボム兵など爆発物を吸い込むと5%のダメージを受ける。スネークのメインですらすいこみ可能で、この場合爆発の判定が吸い込んでいる間ずっと残る。
- カービィと同じく、近い位置のすいこみがつかみ判定、遠い位置のすいこみが引き寄せ効果になっている。
因みに、なぜかマルス・アイクがこの引き寄せの風圧をカウンターすると、デデデとは逆の方向に攻撃を繰り返す。
- 着地狩りを逆に狩る手段として、小回りは効かないもののワリオのかみつき同様の使い方が可能。吸引力があるので慣れていない相手は面白いように狩れる。
その際はベクトル反転必殺ワザを使いこなせると心強い。
- 頬張っている最中は、体重が増加する。サドンデスでもアイクの横スマッシュを耐えるほど。
- 亜空の使者の雑魚に使うと、相手を怯ませデデデ側に引き寄せていく。そして相手がデデデの体の中心付近に重なった瞬間にダメージ(8%)を与える。
使い所は少ないが、リーチの短い敵なら封殺できる。因みに、流石にボスは怯まないがダメージは与えられる。
- 相手を吸い込んでから、サッカーボールを少し通り過ぎる位の射程で吐き出すと、サッカーボールが確定で入る(約40%)。



復帰阻止に来た相手を道連れにした
り……



場外へ吹っ飛ばしてから……



復帰してくる所を食っちゃったり！

・ 横：ワドルディ投げ 発生F：18F

- ワドルディを投げつける。投げたワドルディは一定時間フィールドに居残り、近くでアイテム取得コマンドを入力すると再度拾って投げることができる。
- 居残りワドルディにはやられ判定があり、ダメージを与える事で場外に吹っ飛ばせる。基本的にステージをうろついているだけだが、稀にジャンプして攻撃判定を出す。
- 偶にワドルドゥやゴルドーが出る事がある。また、稀にカプセル、更にスマッシュボールを投げる事もある。
このアイテム出現はサドンデスでも起きる。場合によってはアシストフィギュアなど恐怖の存在が出現する事も。
因みに、100回投げたワドルディ76回、ワドルドゥ13回、ゴルドー8回、カプセル3回だった。出現確率の目安程度に、公式サイトでは、ワドルディ：ワドルドゥ：ゴルドーの割合は大体35：10：4程らしい。(アイテムは1?)
- スマッシュ入力する事で少しだけ飛距離を伸ばす事が出来る。微妙だが上下に打ち分ける事も可能。場外へ打つと分かりやすい。
- 基本的に牽制と考えておこう。暇なら投げておく。ワドルディ達のやられ判定を利用し、飛び道具や突進技に対する盾としても使える。
ワドルディ達への攻撃でもOP相殺の発生/回復が起こるのでこまめに殴っておくと良いかも。
近くにワドルディ達がいる時は空中回避などの邪魔になるので、位置取りには注意。
- サドンデスでは最強の飛び道具の1つ。食らうとほぼ即死。居残りワドルディのジャンプ体当たりで星になるという、やや間抜けな事態が発生する事も。
- ワドルディ、ワドルドゥは飛び道具扱いではないため、リフレクターなどで反射されないが、ゴルドーのみ例外で、反射されるとかなり痛い。

- 。ワドルディ達はなぜかデデデの左そでの中から、にゅーっと引っ張り出されてくる。ゴルドーやアイテムカプセル等は伸びない。トレーニングでスピードを遅くしたり、スロー乱闘で一時停止すると見やすい。以下は投げるもののデータ。

- **ワドルディ (5%)**
高確率。キョロキョロする、前転、尻餅をつく、高くジャンプする（いずれも攻撃判定無し）など基本的に何もしないが、稀にジャンプ体当たり(8%)をする。
- **ワドルドゥ (7%)**
中確率。ビームを使う。1Hit3%で1回に最大27%と結構高威力。また拘束時間もそこそこ長い。
- **ゴルドー (22%)**
低確率。遠くまで飛ばないが威力とふっ飛ばし力は絶大。当たると相手は上方向にふっ飛ばす。チャージショットを飛び越えて、今作最強の飛び道具かも。シールドで防御されて跳弾が起きた場合、稀にその場を漂っていることがある。
- **アイテムカプセル (カプセル：14% 爆発：25%)**
稀に投げる。扱いは通常のカプセルと同様で、中身はアイテムスイッチに依存し、たまに爆発する。
アイテムスイッチの「キャリア」をOFFにすることで投げなくなる。「キャリア」以外の全てのアイテムをOFFにしている場合は、中身が空のカプセルを投げる。
逆に、キャリアのスイッチさえONになっていれば、出現頻度を「でない」に設定していても投げてしまう。
デデデを使ってアイテムなし乱闘をしたい場合、事前に確認しておこう。
- **スマッシュボール (超低確率)** ほんとにごく稀に投げる。出てきたら驚愕必至。

2000回ワドルディ投げをしたデータ

ワドルディ 77.70% 1554匹

ワドルドゥ 16.05% 321匹

ゴルドー 06.25% 125匹



左：飛び道具を防ぐ事が出来る。

右：ただし、飛び道具が直線軌道でなかったり、貫通するものだと防げない。

。上：スーパーデデデジャンプ (15%)

- 。空中高くジャンプした後、降りて力強く押し潰す。着地時に左右に出る星にも攻撃判定あり(5%)。
- 。上昇中はスーパーアーマー付き。だが落下時はアーマーが無く、着地先の指定は発動時のみなので、落下地点で上スマッシュ等で構えられてしまうと厳しい。判定も弱い。スティック下でキャンセルし、しりもち落下状態に移行する。出し切りではガケ掴まりが出来ないので、ガケ掴まりを見越した復帰に使う際はキャンセルする事。また、地面ギリギリでキャンセルした場合、その場に倒れこんで通常のキャンセルよりも大きな隙ができるので注意。
天井に頭をぶつけるとそのまま落ちてしまう。終点の鼠返し等には注意。
- 。下降部分にメテオ判定があり、空中の相手に当たれば下降 押し潰しと連続ヒット (26%)。

デデデ唯一のメテオ技でメテオの叩き落す力はとても強いが、足場の無い場外でこれを当て、その上自分だけ復帰するのは至難の業。



左：上Bだけでも余裕で復帰出来る。
右：着地隙はかなり狙われやすい。

• 下： **ジェットハンマー** (11-30%) 発生F：タメ無し29F 最大タメ完了135F+8F(振りかぶり)

- 必殺ワザボタン押しっぱなしでチャージ可能。速度・威力・ふっ飛ばし値ともに極めて優秀だが、相手にバレやすい上にリーチが悲しいぐらいに短い。チャージが最大になるとデデデが1%ずつダメージを受け始めるが、あまり気にならない程度。150%以上ならダメージは受けない。ドンキーのジャイアントパンチのようにチャージの中断や維持はできないが、代わりにチャージしながら落ちたり歩いたりジャンプしたりすり抜け床をすり抜けたりと、ハンマー状態とほぼ同じ行動ができる。使い所は、相手のしりもち着地時の隙を狙ったり、乱戦に後ろから突っ込んでプレッシャーを与えたり、チーム戦では相方のサポート等。溜めてる最中に、コントロールスティックとCスティックを横に高速で何度も弾くと、普通に移動するよりも速く移動することができる。更に、マッハデデデなる超高速移動方法もある（[小ネタ+](#)を参照）。



左：相方が溜めていたらサポートしよう。
右：相手が埋まっていたりスロー状態等の時は、横スマはカス当たりしてしまう場合もあるので、確実に仕留めるなら下Bで。

最後の切り札

• **ワドルディ軍団** ワドルディ(2%)、ワドルドゥ(8%)、ゴルドー(15%)

- 大量のワドルディを呼び寄せる。ワドルドゥやゴルドーも混ざっている。避けるのは困難で、派手ではないが強い。また、発動中は音頭のようなBGMが流れる。(° °)o≧ わっしょいわっしょい！ワドルディ達はステージの上や、デデデと同じ位置から現れ、辺りを走り回る。
- 触れた際のダメージと吹っ飛びはゴルドー>>>ワドルドゥ>ワドルディとなり、ゴルドーに触れると非常に痛いので使われた際は、画面を良く見てゴルドーだけは避けたい。狭いステージでは%が低い相手でも大量の手下がそのまま押し出してくれることも

多いが、
神殿やニューポークシティ等の広いステージでは回避が容易でありダメージを与えられず終わる事がある為、
使い勝手をステージに大きく左右される切り札であるといえる。
なお、デデデ付近にいと引き寄せられるが、動き回ってれば引き寄せられないぐらいの弱い引き寄せなのでオマケ程度。
ただしキャリアー付き箱が近くにあると地味に恐ろしい存在となる。



復帰力が低いとかなり鬼畜。

各種データ

ジャンプ

- ジャンプ 地上状態が終わるまで：6F
高さ：3.32m 21位
- 小ジャンプ
高さ：75mの一番右下の長い床から真上の長い床くらい
- 空中ジャンプ
高さ：ポケモンスタジアム2の電気時の中央下段の床から上段の床くらい
 - 4回の空中ジャンプが可能。

着地

- 小さい着地 着地隙：2F
- 大きい着地 着地隙：6F
 - クッパと共に大きい着地の隙が最大の6F。大きい着地のみ着地時に画面が揺れる。

緊急回避

- その場回避 前隙：1F 無敵：19F 後隙：7F 合計：27F
- 前方回避 前隙：3F 無敵：16F 後隙：13F 合計：32F
- 後方回避 前隙：3F 無敵：16F 後隙：13F 合計：32F
- 空中回避 前隙：3F 無敵：26F 後隙：10F 合計：39F
 - その場緊急回避の後隙は7Fあるが、操作可能になるまでデデデの左足と両手以外はステージ奥または手前（いわゆるZ軸）に位置しており、後隙中でも一部の攻撃を避けることができる。

コンボ

新しいコンボが見つかるごとに随時追加していく方向で。

・【ヒッププレス（下投げ） ステップつかみ】*n

- いわゆる投げ連。下投げ後は間合いが近く硬直も短いので、ステップから続けてつかむ事ができる。
ファルコ等のそれと違い、この下投げは吹っ飛ばす力が固定なので、相手が0%だろうが100%だろうが決めることが可能である。
それどころか掴み打撃の関係で相手の%が溜まっていれば溜まっているほど程威力が高まるという前代未聞のコンボである。
シャドーモセス島等の壁を使えばステップなしでつかめる為、対応キャラならば半永久コンボに。
こちらは一種のハメにも近いので、使用の際には空気を読んで自己責任で。
編集参考資料 [デデデ攻略スレ](#)
- ただし、下記の通り不可能なキャラや難しいキャラも存在する。
- よく滑るキャラに対しては、ステップを先行入力すると少し楽になる。ステップの先行入力方法は、先行入力受付フレーム中に、スティックを前に弾き、ニュートラルに戻す。
- 投げ連が不可能なキャラ
 - **ゼロスーツサムス、カービィ、フォックス、ピカチュウ、プリン、ゼルダシーク、Mr.ゲーム&ウォッチ、ファルコ、メタナイト、ピクミン&オリマー、ゼニガメ (5%)**
体重が軽く、下投げ後に間合いが離れすぎるため不可能。
 - **ルイージ (?)**
中量級だが、滑りすぎるために不可能。しかしその場投げ連が出来る。またダッシュガード投げ連も出来る。
 - **アイスクライマー**
片方を投げてもう片方に邪魔される可能性が高いので狙うべきではない。
- ステップ投げでタイミングがシビアなキャラ
 - **マルス、ディディー、ビット、ピーチ、アイクラ、ルカリオ、ネス、トゥーンリンク、リュカ**
- 余裕で投げ連が出来るキャラ
 - **上記以外のその他中・重量級**
- 壁がある所では延々と投げられる。

・【ヒッププレス（下投げ） ダッシュガード 掴み】*n

- 通称ダッシュガード投げ連。上記のステップ投げ連が入るキャラ全てに可能。ステップ掴みが入らないキャラで例外としてルイージにも入る。
この方法だとシールドを出した時にブレーキがかかるので移動距離が減り、投げ連の回数を僅かに増やす事が可能。
更にその場掴みなので失敗しても上記の投げ連よりリスクが少ない。やり方は、
 - 「ステップ中にスティックを前に倒しっぱなし、ガードボタンを押しっぱなしにして、シールドが展開されたら掴み」

- シールドが展開されてから最低でも3F経過してから掴み入力をしないと、ダッシュ掴みになってしまうので注意。
- ステップを先行入力した場合、ステップ中に再度スティックを前に倒し、ダッシュ状態にする必要がある（ステップ中はガードできないため）。カカッとリズム良くスティックを二回倒すのがコツ。
- 上記のステップ投げ連は滑らないキャラほど簡単にできるのに対し、こちらは滑らないキャラほど難しい。

・【ヒッププレス（下投げ） ダッシュ ブレーキ ガード 掴み】*n

- 通称ダッシュブレーキキャンセルガード投げ連。上記のダッシュガード投げ連が入るキャラ全てに可能。やり方は、
 - 「ステップ中にスティックを前に倒しっぱなしにし、ダッシュに移行したらスティックをニュートラルに戻して、ブレーキモーション中にガードをして掴み」
- 上記のダッシュガード投げ連は、シールドが展開されてから最低でも3F経過してから掴み入力をしないとダッシュ掴みになってしまうが、こちらはシールド展開後1F目で掴み入力をして、通常掴みができる。
- スティックをニュートラルに戻すタイミングが難しいが、一方でダッシュガード投げ連と比べて少し操作時間に余裕が持てる。

・【ヒッププレス（下投げ） 歩きつかみ】*n

- クッパ、ドンキー、ウルフ、リザードン、ワリオ、ガノンドロフ限定。これらのキャラは他キャラと違ってわずかに歩くだけでつかむことができる。何回も成功させるのは難しいが、ほとんど移動していないぐらいの歩きからつかめるので、広いステージでは一気にダメージを与えられる。

・【つかみ つかみヘッドバット（つかみ攻撃） ヒッププレス（下投げ）】*n

- こちらは上記のものとは違い、ステップせずにその場で下投げし続ける投げ連。平地ではマリオ、ルイーザ、ドンキー、サムスに、崖際ではルイーザとサムスとデデデとウルフとクッパにもできる。
- つかみ攻撃を挟むのはOP相殺を防ぐため。OP相殺が溜まると、相手の硬直時間が短くなり、掴みが届かなくなる。掴み攻撃を挟むという性質上、相手の蓄積ダメージが60%ほど溜まっていないと、掴み打撃中にレバガチャで抜けられてしまう。世の中には、100%溜まっても、一回の掴み打撃の間に抜け出す人がいるとか。ただし、平地でのドンキーと、崖際でのデデデとウルフには、OP相殺が最大まで溜まっても可能。
- GCコントローラーなら、下投げ後、相手がデデデの元から飛んで行った瞬間に、Zボタンの端を指の先で素早く弾いて先行入力で掴みを入力する方法が有名。
- あまり長いことZボタンを押しているとガードが出てしまうので注意。タイミングがシビアなため連続して成功させるのは難しい。
- 下投げで相手が吹っ飛ぶ直前あたりからZボタンを連打するとそれなりに成功するので、慣れないうちやWIFIにおいてラグが強いときはこの方法もオススメである。ただしこの方法だと、Zボタンを押しすぎて、思わぬ掴み打撃が入ってしまうことも。
- ほとんど永久なので、使用の際には空気を読んで自己責任で。

• 【ヒッププレス（下投げ） クイックキャンセル振り向き掴み】*n

- クッパ限定の永久投げ連。
入力の前ステップの出だしを引きステップでキャンセルしてさらにそれを振り向き掴みでキャンセルして掴むというもの。難易度が極めて高く、転倒する確率が高いため、歩き投げ連の方が実用的か。
コマンドで書くと、「スティック前倒し スティック後ろ倒し Z+Cスティック前」

• 【ヒッププレス（下投げ） 先行入力振り向き掴み】*n

- 先行入力振り向き掴みを利用したその場下投げ連。クッパ、ウルフ、フシギソウ、リザードン、スネーク限定。
先行入力振り向き掴みの方法は、「スティック後ろ倒し 下倒し 後ろ倒し 掴み スティック前倒しorCスティック前倒し」。最初のスティック後ろ倒しは先行入力受け付け前から倒しておいても良い。
非常に難しいテクニックである。

• ヒッププレス（下投げ） のび～るハンマー（横強）(14%)

- こちらは普通の追撃。上記の投げ連よりも繋がるキャラが多い。
投げ連できないキャラへの追撃にしてもいいが、基本的にはOP相殺回復という目的で使おう。
投げ連への割り込みを読んだ場合としても有効。
- ブリン、カービィ、メタナイト、ピカチュウには不可能。

• ヒッププレス（下投げ） ねそべりキック（下強）(18%)

- ドンキー、サムス、ウルフ、リザードン、スネーク、ロボット、リンク、フシギソウ、クッパ、デデデ、ガノンドロフ限定。
- デデデには崖際でないで下強が当たらず、リンクには崖際だと当たらない。
- ガノンドロフに対しては下投げ後、少し歩いてから下強をする必要がある。
- 先行入力下強の簡単なやり方としては、下投げ中にスティックを半倒しにした状態でAボタンを連打するというものと、下投げ中にスティックを下に倒しっぱなしにしておいて、相手が下投げでデデデの元から飛んでいったあたりで、スティックをニュートラルに戻し、すぐにAボタンを押すか、Cスティックを下に倒すというものがある。

• ヒッププレス（下投げ） ぶんまわしハンマー（下スマッシュ）(23%)

- クッパ限定。

• ヒッププレス（下投げ） 先行入力ダッシュジャンプキャンセルなぎ払いハンマー（上スマッシュ）(22%)

- クッパ、デデデ、リザードン、ガノン、リンク、フシギソウ、ルカリオ、ソニック、ネス限

- 定。
- 下投げから直接フィニッシュを狙う事が可能。
- 方法は、まず下投げの硬直中にスティックを前に倒し、その後ジャンプボタンを押し（押しっぱなしでもよい）、Cスティックを上を倒す。
下投げの硬直が解けるまでにスティックはニュートラルに戻す。（硬直が解けるまでなら、いつニュートラルに戻してもいい）
最初にスティックを倒す際のタイミングは、その場投げ連でZボタンを押すタイミングと同じ。

• ヒッププレス（下投げ） メガトンハンマー（横スマッシュ）

- ステップ投げ連ができるキャラの内、大きめの着地ペナルティ（ガノンドロフの上B等）がついている状態の相手限定。

• 下かき回し（空下A） 空中ジャンプたいこばら（空NA）(29%)

- 空下Aの当たり方によっては、そこから空中ジャンプから空中NAする事でコンボになる。
身長の高いキャラに対してジャンプ（小ジャンプではない）の昇りから出すとやりやすい。
当て方によっては空後Aでも可。その場合はダメージ30%

• 後方キック（空後A） 空中ジャンプ後方キック（空後A） 空中ジャンプ後方キック（空後A）・・・

- 相手が低%の時によく決まる。場外にいる相手を遠くまで運ぶのにも使える。

• 急降下たいこばら（空NA） 踏み台頭突き（上強）or掴み

- たいこばらに当たって宙に浮いた相手に踏み台頭突きや掴みで追い討ち。蓄積ダメージが少ない相手を狙っていく。

• ねそべりキック（下強）（転倒） ステップつかみ

- 下強で相手が転べばステップからのつかみが間に合う。

2 ページ目

[デデデ その2](#)