

雑学系の小ネタを紹介するページです。

キャラ固有のものは[小ネタ](#)

アイテム・ステージに関するものは[小ネタ その2](#)

「ひとりで」に関するものやそれ以外のものは[小ネタ その3](#)

説明書に載っていない仕様は[小ネタ+](#)

対戦に使えるテクニックは[攻略ページ/テクニック](#)

目次

キャラクター

マリオ

マントで高速移動

特定のタイミングでマリオのスーパーマントを当てると、当てられた相手が高速で移動する現象がある。

- ・ ファルコン、ガノンの振り向きNB

後述。

- ・ メタナイトの下B

メタナイトの下Bで斬りつけながら現れる瞬間に絶妙なタイミングでマリオのマントを当てると、メタナイトが変な風に滑っていったり、一瞬でバーストしたりする。

- ・ Mr.ゲーム&ウォッチの横回避

Mr.ゲーム&ウォッチの横緊急回避中の特定のタイミングでマリオのマントを当てると、目にも止まらぬ速さでゲームウォッチが滑っていく。

オルディン大橋の様な陸続きのステージだとそのままバーストする。

Mr.ゲーム&ウォッチほどではないが、他のキャラの横回避に当ててもそれなりに滑っていく（中でもサムスとルイージがよく滑る）。

アピールの後ろ姿

アピール中の相手にマリオのスーパーマントを当てると、通常は見れないアピールの後ろ姿を見ることができる。

ルイージ

顔面崩壊

ルイージで空中でアイテムを下投げした時や、空中上攻撃中に着地した時にルイージの顔を覗くと顔面が崩壊している。

半永久上昇

1P、2P共にルイージを選択し、互いにスーパージャンプパンチのカス当たりを当て続ける。カス当たりによる怯みによってふっ飛ばずにしりもち落下がキャンセルされるため、着地しなくてももう一度空中で行動できるので、どちらかが星になるまで上昇できる。余談だがこの技はDXの時点で存在し、この頃はカス当たりでは星にならない仕様だったので、タイミングがずれなければ永久に上昇し続けることができた。64は上必殺技の軌道が垂直ではない（マリオとほぼ同じ）為、再現できるかは不明。息の合った敵同士でないと再現できない為、実用性はない。

滑る方向が逆になる

ウサギ頭巾を装着し、横たわったスプリングに突っ込むと、普通にスプリングに弾かれた時よりも余り滑らない。弾かれた後すぐにその場回避をすると、スプリング側に滑り出す。

DXよりも滑る絶

うさぎ頭巾を装着した状態で、匍匐絶（歩いている最中一瞬だけ後方にしゃがみ歩きすると滑るテクニク）をすると、スマブラDXの「絶」を彷彿させる滑りを見せる。更に、うさぎ頭巾を装着した状態で横たわったスプリングに弾かれ、直ぐに匍匐絶をするとDXの絶を遥かに上回る勢いで滑る。

ピーチ

伸びないビームソード

ビームソードは通常、攻撃時に刃の部分が大きく伸びるが、ピーチの野菜引っこ抜きで引っこ抜いたビームソードは、攻撃しても伸びない。一度投げるか、通常必殺ワザ、上必殺ワザ、上アピール、下アピール、最後の切り札を使用する事で、普段通り伸びるようになる。（横必殺ワザ、横アピールでは無理）

クッパ

アイテム背景化

クッパがパサランやウニラを地上で下スマッシュ投げすると、パサランやウニラが手前や奥のラインに置かれる。巨大化中だとラインがさらにずれるので、ずれがよく分かる。

押されない

下Bで着地したクッパは、クッパを操作したり、クッパが攻撃されたりしない限り、他のキャラと接触しても押されなくなる。

ドンキーコング

シャドーモセス島で謎の動き

シャドーモセス島の真ん中の段の床（左右どちらでもいい）の上に乗る、壁に密着する。その後、スティックを下に弾いて床すり抜けが始まった直後にスティックを壁の方向に倒すと、ドンキーが小刻みに上下に動く。大型アイテムを持った状態でやると長い時間できる。

ディディーコング

上投げで自分が硬直

ディディーコングの上投げの打撃判定部分が何かと相殺すると、ディディーが硬直して一切の操作ができなくなる。リアクションのある攻撃を受けるか、空中に押し出されると正常に戻る。ディディーの近くでリンクが疾風のブーメランを投げ、戻ってくる直前にディディーがリンクを上投げすると、簡単に現象を発生させることができる。

横Bで相手が硬直

ディディーコングで任意の低%のキャラを横Bで掴んだ後にジャンプ入力し、ディディーが相手から飛び上がった直後（具体的には28F目）に、ディディーが掴んでいたキャラに風が当たると、そのキャラは硬直して一切の操作が効かなくなる。チームバトルでは強力な連携技になるが、上記の上投げで自分が硬直するものと違い、風を発生させる側は1Fの誤差も許されないので現象を発生させるのは極めて難しい。風を発生させる技には、ピットの上Bが比較的簡単。範囲がそこそこ大きく、ダメージが無く、地上空中どこでも出せるので。

硬直したキャラには以下の現象がみられる。

- 操作不能
- リアクションのある攻撃を喰らうか、キノコをとると硬直が解ける。そうではない攻撃（フォックスのブラスターやマリオのスーパーマントなど）では蓄積%が増えるだけ
- 掴み・踏み台・風・水が効かない
- ルーペダメージを受けない
- キャラ同士で接触してもぬるりが起きない
- 地形をすり抜ける（水も）
- 画面がスクロールしても、画面上の位置は変わらず、スクロールについてくる
- アイクラのどちらかが固まった場合、固まってない方は操作できる。なお、近くで合体技を使用しても固まっている方は反応しない。

ヨッシー

ハリボテシールド

ステップ中に前(後)緊急回避をしてシールドを張ると、外見だけは無傷のシールドを展開することが出来る。「外見だけ」なので、磨り減った耐久値はそのまま。ブレイク寸前なのに、見た目だけはツヤツヤ卵なんてことも可能。

ワリオ

タイマーでワリオバイク

タイマーで遅くなってる時にワリオバイクに乗ると、通常時と変わらない速度でバイクが走る。空中でバイクを使うと、通常より大きな距離を飛ぶ。バイクの速度は普段と同じでもワリオの動きは遅いため、バイクから降りるのに時間がかかる。そのため自滅に注意。ワリオマン状態でやれば、壁にぶつからない限りまずバーストしてしまうだろう。

巨大ワリオバイク

ワリオバイクに乗り、走行する。そしてヨッシーでワリオをタマゴ産みすると、バイクが巨大化する。ウィリーをしているときにタマゴ産みをしても巨大化しない。

無限ワリオバイク

ワリオを二人用意して、一人をA、もう一人をBとする。二人ともワリオバイクを出して、一旦降りる。そして、BがAのバイクに乗って降りる。次に、Aが最後の切り札でワリオマンに変身し、バイクに乗って降りる。Aがワリオマンで出したバイクにBが乗って降りる。Aのワリオマンの変身が解けたら、Aがバイクを出して降り、それをBが乗って降りる。これを繰り返すとワリオバイクが増え続ける。

バイクで落とし穴を通過すると

ワリオバイクに乗った状態で、おとしあなのタネが仕掛けられた所に突っ込むと、凄い勢いで斜めに吹っ飛ばされる。

ワリオマンのハンマーでのバグ

ワリオマン中にハンマーを持ち、ハンマーヘッドがすっぽ抜けた後、変身が切れる。すると、ハンマーヘッドが無いのにハンマーに攻撃判定が復活し、効果時間も延びる。変身が切れ、ハンマーヘッドも無くてチャンスと思って近づくと痛い目にあう。

空中ターン

ワリオマン状態でバイクに発進後、すぐに空中に出るような場所（崖端など）でバイクに乗り、すぐにスティックを反対に倒すと、空中にいるにも拘らず方向転換をする。更に再度スティックを反対に倒すと、また方向転換をする。着地するまで何度でも可能。坂になっている崖でやると面白い。ワリオマンにならなくてもできる場所もある。

ワリオバイクで大ジャンプ

- すま村編

ステージ「すま村」のすり抜け床が最端まで移動したら、その上でワリオバイクでステージ外側に向かって走り、すぐに反転して最低速ですり抜け床上を走行する。すり抜け床が最高速で移動している状態で、後輪が落ちそうになったときにウィリー(前輪を上

げて後輪だけで走行)をする。

すると、すり抜け床を起点に、バイクが前へ向かってクルクルと回転し始める。

スティックから手を離すと反回転し始め、しばらく回転した後にバイクが大きく上昇し、空高くまで飛んでいく。なお、これによってワリオが星になることはない。

このときのバイクに触れると、通常の体当たりの数倍のダメージがあり、必殺級。

すま村の他に、自作ステージ等でも可能。恐らく少し長めのすり抜け床があれば何処でも使用可能。なお、シャドーモセス・神殿・75mでは簡単に行うことができる。

・ シャドーモセス編

ステージ最下部の壁際に立ち、反対側の壁の方を向いて、ジャンプと同時に横Bをする。

バイクが傾き始めたところでスティックを上を倒すと、一番上のすり抜け床上でバイクがクルクルと回転し始め、スティックを離すと大ジャンプ。

スティック上倒しよりも、Aボタンを仕込んだ状態でCスティック上弾き連打の方がやりやすい。

・ 神殿編

ステージ中心の、ステージ下部へと続く穴の左側の崖に掴まり、離すと同時にジャンプ+横Bをする。

バイクが傾き始めたところでスティックを上を倒すと、すり抜け床上でバイクがクルクルと回転し始める。バイクがすり抜け床から落ちると大ジャンプ。

これもAボタンを仕込んだ状態でCスティック上弾き連打の方がやりやすい。

・ 75m編

右から二つ目の梯子が架かっている足場の上の方（火の玉のやくものが昇り降りしてる梯子）でおとっと状態になり、

ジャンプと同時に横Bをし、バイクが傾き始めたところでスティックを上を倒すと、やくもののドンキーのいる足場でバイクがクルクルと回転して例によって大ジャンプ。

これもAボタンを仕込んだ状態でCスティック上弾き連打がやりやすい。"

シーク

鉄糸舞バグ

[シーク](#)のページの鉄糸舞の項目を参照。

ガノンドロフ

（ガノンドロフの小ネタは、[ガノンドロフ その2](#)でも数多く紹介されています）

炎獄握二重葬

いにしえっぽい王国（地上・地下どちらでも）で、ガノンドロフの地上横Bのヒットストップの最中に掴まれているキャラがバーストをすると、一度のバーストでキャラが2個のストックを失う（落下と自滅がそれぞれ1つ加算される）。

場に3人以上いる状況で、残りストック数が2個のキャラにこのテクニクを行うと、残りストック数が0になったのにもかかわらず、復帰台から復活する（もう一度バーストすると、退場となる）。症状としては、上記の『ロボット：ストック0で復活』に似ている。

ファルコンの最後の切り札の初撃でバーストさせた場合でも同様のことができる模様。

ジャンプ台でジャンピングG

ステージ作りで設置できるジャンプ台を使うと簡単にジャンピングGができる（ジャンピングGについては[ガノンドロフ その2](#)）。

ガノンドロフでジャンプ台に乗って、跳ね上がる直前に下Bを入力するとジャンピングGが発動する。

ジャンプ台の上で下Bを連打すれば确实。

アイテムのジャンプ台や、ソニックのスプリングでは発生しない。

因みに、ジャンプ台のサイズは問わない。

トゥーンリンク

切り札で自分がふっ飛び

トゥーンリンクの切り札をロボットに向けて使う。ロボットをロックオンするのとほぼ同時に、ロボットが上スマッシュをすると、トゥーンが斜め上空に飛んでいく。

ヒット数増加

タイマーによる遅延の影響を受けている時に回転斬りをすると、ヒット数が三倍以上に増える。

ゼロスーツサムス

物凄い勢いで斜面を駆け上がる

ヨースター島の坂の様な角度のきつい斜面に向かってゼロスーツサムスで下Bをすると、発動直後に着地したことになってしまい、僅かに坂に向かって前進するだけになる。

連打すると物凄い勢いでうさぎ跳びをしてる様に見える。

プリンでスティックを斜面側に傾けながらのジャンプ連打でも似たようなことが出来る。

アイスクライマー

ナナがロープを放す

アイスクライマーの上B使用后、崖に掛ったナナがポポを手繰り寄せる前に崖に大きな変化が起きるとナナがロープを放してしまう。

ポポはロープを出したまま、まるでナナを見つめる様な姿勢でゆっくりと落ちていく。

その間ポポは操作できない代わりにナナはプレイヤーの自由に行動できる。

ポポが着地するか、攻撃を受けるか、バーストするかのいずれかで元に戻る。

天空界だと簡単にこのバグを再現できる。やり方はナナが崖をつかんだ瞬間にその床を壊すだけ。

ナナのエフェクトスロー化

アイクの大天空や、リンクのトライフォースラッシュ等の、

発動中一時的にギミックが停止（スロー化）する最後の切り札を使うと、ナナのエフェクトがスローになる。

因みに最後の切り札に当たらなくてもこの症状は発生する。バーストすれば、この症状を回復する事が出来る。

アイスショットが壁を貫通

亜空の氷山で、音楽がコルダに変わってすぐの部屋の右側の壁から出っ張ってる地面から、アイスショットを撃つと氷が壁を貫通する。

%がリセットされない

トレーニングでCPUのアイスクライマーのナナにダメージを与えても、ポポが0%だとメニューを開いてもナナの%がリセットされない。

ハシゴワープ

同じハシゴにアイスクライマーがポポとナナを合わせ7人登っている状態で、もう一人ハシゴに登ろうとすると、そのキャラがワープして、空中で梯子を昇っているような格好をする。スペシャル乱闘でメタル・カレーモードにし、上記のことをすると、たまに、カメラの目の前にワープする。

しばらくすると消え、ワープしたアイクラがどこかに現れる。

また、上記のメタル・カレーを使った小技でカメラの目の前にワープしたポポ（操作キャラ）が切り札を使うと、画面が暗くなる。ポーズをかけると普通に見える。

Wiiに大きい負担がかかるので注意。リプレイをとっても、実際に起こったようには再現されない。

復帰台にいるナナを攻撃

アイスクライマーのナナがメタナイトの切り札に捕まり、切りつけられるまでにポポがバーストすると、

二人が復活した際に、復帰台にいるのにも関わらず、ナナが切り札の効果を喰らい吹っ飛ばす。その際に、もしナナがバーストすると、復帰した直後から一人で戦うことに。

合体バグ

トルネードハンマー（横B）でポポとナナがくっつく瞬間に、特定の攻撃がナナにだけ当たると、ポポとナナが合体する。

この状態の時とはとにかく色々とおかしな事が起きる。

- 合体状態になる攻撃
 - 全ての電気属性の攻撃：ピカチュウの「でんげき」やファルコの「ブラスター」等
 - メタナイトのマッハトルネイド（NB）
 - ゼルダのネールの愛（NB）
- 合体状態を解除する方法
 - 最後の切りふだ「アイスバーグ」の発動
 - 連携トルネードハンマー（横B）
 - 連携ゴムジャンプ（上B）
- カメラワークについて
 - どう操作してもナナはポポと同じ座標にいるのだが、本来するはずのナナの移動の軌跡をカメラが追ったり、ナナが移動するはずの場所にある障害物の影響を受けたりする（空中で崖つかまり、

地上で落下など)。
攻撃の当たり判定に関しては、ポポと同じ座標に存在する模様。

• つかみについて

- ナナが相手をつかんでいる最中に操作すると、ナナが相手をつかんだままポポの動きに合わせて動く。
- 相手をつかんでいる状態から走行をすれば、走行しているポポについていき、ジャンプをすれば、ジャンプしたポポを追って空を飛ぶ。
- 条件は不明だが、偶に相手をつかんだまま三段ジャンプする事ができ、そこから上投げでフィニッシュができる。

• ナナのしりもち落下

- 何らかの原因でナナの位置判定（透明な当たり判定の無いナナの本体と仮定）がステージ外にいる事になり、ナナが自動でゴムジャンプを使って復帰に失敗すると、バーストはしないが常時しりもち落下の状態になってしまう。

• ナナを復帰ミスさせる方法

- ナナは見かけ上はポポと同じ座標にいるが、位置判定は正常に動いている事を利用し、ポポで相手をつかんでいる最中にスティックを操作し、この「位置判定のナナ」を操作する。
- ジャンプや下空中攻撃、横B等を使って復帰ミスをさせる方法か、相手がナナを掴む事で、ナナの位置判定が左右どちらか（恐らく崖に近い方）にワープするバグを利用し復帰ミス方法がある。後者の方法は、何故かオネットの様な陸続きのステージでも、ナナを尻餅落下状態にさせる事ができる。ただし海賊船、頂上、いにしえっぼい王国、ジャングルガーデンではできない。この方法でナナが尻餅落下状態になると、相手がナナで踏み台ジャンプしたり、相手がナナが落ちた方の崖付近でジャンプすると、ステージの下にワープするというバグが発生する。ヨッシーアイランドの用なステージの下が無いステージではナナの上にワープする。

• モーションフリーズ

- ナナが相手を投げている間に、ポポのブリザード（下B）が相手に当てると、ナナのモーションが固まる。多くの場合は固まったままポポに付いて来るが、ゴクリンにナナが飲まれたり、ナナだけにトライフォースラッシュが当たるとその場から動かなくなる。ナナがその場から動かなくなった場合は、攻撃を受けても固まったままで、吹っ飛びもしない。この状態の時に、ワープスターに乗ったり、キノコを取ったり、相手に掴まれたり、特定の攻撃を受けるとナナのポーズが変化する。ポポが相手を攻撃するか、相手がナナを攻撃すれば元に戻る。
- 固まっているナナをカービィが吸い込むと、カービィも影響を受けて固まってしまう。

• 特定のアイテムでバースト

- ワープスターやドラゲーンを使うと、ナナがポポにくっついたまま星になる。

- 参考動画

<http://www.youtube.com/watch?v=taVleWrKAIE>

- <http://www.youtube.com/watch?v=OEoW3VZKQIU>
- <http://www.nicovideo.jp/watch/sm11759794>
- [http://www.nicovideo.jp/watch/sm13366606"](http://www.nicovideo.jp/watch/sm13366606)

二連クラッカランチャーで空中停止

ポポとナナ共にクラッカランチャーを持ち、宙に向けて連射。
クラッカーランチャーを相殺することができ、なおかつある程度の持続のある空中攻撃を出しながらそこに飛び込むと、
クラッカーランチャーを相殺した際のヒットストップが連続して起こって、宙で停止したように見える。
連射を終えるか、弾切れするまで続く。
空中攻撃はガノンの下Bがやりやすい。

ロボット

ストック0になっても切り札

ストック残り1のロボットが切り札使用中に下バーストした場合、姿は見えないが、落下した位置にロボットが留まり続け、切り札の効果もバーストした位置にしばらく残り続ける。操作はできない。
切り札が切れた後に飛び道具等で攻撃すると、再びバーストする。対象をロックする類の切り札も反応する。

ストック0で復活

上記のロボットに、ファルコンの切り札を当てると、ストックが0であるのにも関わらず、ロボットが復活する。
復活しても、順位はストックが0になった時点のときのもので確定しているので、1位を取ることは不可能。

永久切り札

ゴールデンハンマーを空中キャッチしてすぐに切り札を使用すると、切り札の効果が切れなくなる。
尚、スマッシュボールは出現する。

カービィ

切り札キャンセル

スネークをコピーした状態で切り札を発動し、カービィがおたまをカンカンと鳴らすより前に自身が生成した手榴弾が近くで爆発すると、切り札がキャンセルされる。

地震ストーン

ピクトチャットの右の崖の端に立ってストーンをすると、ストーンが「落下 着地」を高速で繰り返す。

そのためストーンが着地した際の画面を揺らす演出が高速で繰り返し行われ、あたかも地震が発生したかようになる。

ちなみに、このときカービィ周辺には、ストーンが着地時に出す広めの攻撃判定が常に出ており、近づいた相手にはダメージを与える。

崖掴まりしている相手に当てると連続ヒットし、50%近くのダメージを与えることも。

イルミネーションカービィ

リザードンをコピーしたカービィでNBを出しているときに、ゼニガメのNBかマリオの下Bでカービィを台から押し出すと、カービィが落下中に様々な色に変色する。

目が変化しなくなる

カービィの目が何をしても全く変化せず、常に通常の目のままになる事がある。

瞬きも一切せず、眠る時も目を開けたまま。殴られてもバーストしても元に戻らない。強い吹っ飛びを何度も受けると発生する事がある模様。

笑うカービィ

カービィがスーパースコープ・レイガン・ファイアフラワーを、空中ジャンプで膨らんでいる時に使うと、口が横に伸びて笑っている様に見える。

リザードンのコピーワザで操作不能に

1Pをカービィ、CPUをゼニガメにしてトレーニングモードを開始。

CPUを3体に増やし、4Pのゼニガメをリザードンにして、そのリザードンをカービィでコピーする。

するとコピーしたのにも関わらず、カービィの見え目が変わらない。

更に、NBを押すとカービィが操作不能になり、奇妙なポーズのまま炎を吐き続ける。攻撃を受ければ元に戻る。

メタナイト

最後の切りふだで謎のポーズ

メタナイトの最後の切りふだ「ギャラクシアダークネス」のマントを、ストーン中のカービィ又はクラッカーランチャーを持ったキャラに当てると、当たった相手が両手を横に伸ばした様なポーズをとる。

マントバグ

[メタナイト](#)のページのディメンジョンマントの項目を参照。

デデデ

バンキング

すま村やライラットクルーズのような動く台の上でデデデの下Bを溜めながらスティックを下に倒すと、デデデがヘッドバンキングしてるように見える。
すま村のライブ中にこれをやれば盛り上がるかも知れない。

キノコ大ジャンプ

スーパーデデデジャンプ（上B）でスーパーキノコ（毒キノコ）に当たると、上方へ凄いジャンプをする。

地雷大爆発

スネークの下スマの地雷（マイン）を吸い込もうとすると地雷が連続で爆発を始める。吸い込みを続ける限り爆発し続ける。爆風にはしっかり攻撃判定がある。

ジェットデデデ

氷上でデデデのジェットハンマー（下B）を溜め中にスティック（Cでも代用可能）を横に何度も弾くと、凄い勢いで溜めながら移動できる。

ジェットデデデ2

こちらは氷上で無くても高速でジェットハンマー（下B）を溜めながら移動できる方法。下Bを溜めてる最中に3Dスティックを「倒してるか倒してないか絶妙な角度」で倒し続けるとデデデがソニックよりも速く移動する。とても難しい。

ピクミン&オリマー

掴みで硬直

頂上や海賊船で足場が少し水に浸かっている状態の時にオリマーで掴みをする、オリマーが動けなくなる。
攻撃を受けたり踏まれたりすると元に戻る。

ピクミンがやられても幽霊が出ない

地上にいる紫ピクミンは、やられても幽霊が出ない。ただし消滅する前の吹っ飛んでいる最中に空中に移行すれば幽霊が出る。

ドルフィン号が床をすり抜けてバースト

オリマーの最後の切り札で落下するドルフィン号が、床をすり抜けてそのままバーストしてしまうポイントがある。

いにしえっぽい王国地上：ゴール付近にある大きな階段

いにしえっぽい王国地下：ゴール付近にある1-3行きの土管より奥からスタート地点までのブロックの壁

フォックス

リフレクターが二重に

フォックスでジャンプと同時に下Bを入力すると、リフレクターが二重に表示される。見た目以外の変化は無い。

ウルフ

腕が切れる

吹っ飛ばされて回転落下中、よく見るとウルフの腕が切れてて怖い。

緑ブロックで大ジャンプ

緑ブロックを取ったメタル状態で、ジャンプ 最速下B と入力すると、通常の約二倍ほどの跳躍を見せる。

ファルコン

ブルーファルコンが画面上に表示され続ける

"ステージ「頂上」でダッシュ中に最後の切り札を使用し当てると、演出終了後にファルコンがバーストし、以降スマッシュボールが出現しない不具合が生じる。
うさぎ頭巾を装着した状態で上記のことをやると、演出中にファルコンがバーストし、以降、画面手前及び奥にブルーファルコンが常に表示され続ける。
ファルコンがバーストしても症状は解消されず、ゲーム終了までブルーファルコンが表示され続ける。

自作ステージで設置した氷の床を使っても可能。"

カメラワークの乱れ

大滝のぼりで、スクロールがスピードアップしている最中に切り札を相手に当てると、演出中のカメラが通常の倍の速度で切り替わる。肝心のファルコンの姿は殆ど見られない。

早口

トレーニングモードで2Pにファルコンを選択、1Pは何でも良いが喋るキャラだと面白い。ステージはどこでも良い。
CP数をいじって3Pを出す。1Pに3Pのファルコンの切り札を当てて画面が変わったときにCP数を1に戻すと1Pが早口になる

透明アイテム

トレーニングでファルコンの切り札を当てた瞬間にアイテムを出すと、その間に出たアイテムは透明になる。
拾うと見えるようになる。

ピカチュウ

終点の鼠返しすり抜け

終点の鼠返しの部分に下斜めから電光石火で突っ込むと、たまに鼠返しをすり抜けてステージ上までピカチュウが移動していることがある。
相手の意表を付く復帰ができるが、かなり難しいうえ失敗すると落ちてしまう。

キノコで急上昇

でんこうせっか（上B）でスーパーキノコ（毒キノコ）に当たると、上方へ凄い勢いで上昇する。
効果があるのは、でんこうせっかの軌道が真上、若しくは斜め上の場合のみ。

- 飛んでから何もせず着地するまでの時間
スーパーキノコ：約5秒
毒キノコ：約15秒

因みに、落下したキノコを追うように上方からでんこうせっかをすると、ピカチュウが高速で落下する。

プリン

無音ではたく

着地とほぼ同時にはたく（横B）をするとSEが出ない、無音ブラスターと同じ原理。

アイク

マッハアイク

エディットステージで氷の床を一系列に沢山並べ、その上でアイクで空中横B等で勢いをつけ、その後、反転下B（下B入力直後に向いてる方向と反対にスティックを倒す）をすると、アイクが凄い勢いでさっきまで滑っていた方向とは反対方向に下Bをしながら滑る。もう一度反転下Bをすると更に勢いが増す。

マッハアイク2

「マッハアイク」の応用。
氷の床を並べたステージの上に横たわったスプリングを置き、ウサギずきんを着用したアイクでそこにダッシュで突っ込んだ後反転下B。
高速で滑るのは上記の方法と同じだが、この方法だとアイクは崖でブレーキがかからず突っ切ってバーストする。

タイマーで天空

タイマーでアイクが遅くなっている時に地上で天空を使用しヒットすると、アイクが上昇しない・剣が2本表示されるといった不具合が起こる。
なお、ゲームスピードが遅くなるタイマー（取得時に鈍い音がするタイマー）では、この現象は発生しない。

大天空脱出

大天空に拘束されているキャラに、Mr.ゲーム&ウォッチの空中上攻撃等で風を当てると、拘束されているキャラの位置が変わる。
風を何度も当てることによって、大天空の攻撃が届かないところまで移動させることも、
なお、攻撃範囲外へ移動しても、硬直は大天空が終わるまで続く。

天空キャンセル

天空（上B）をデクの実を使ってキャンセルさせるテクニック。
くす玉や箱から大量に出たデクの実に、剣が当たる様に天空をすると、天空をキャンセルすることができる。
デクの実のダメージはあるが、アーマー効果でピヨらない。
相手の近くでこれを行い、ピヨっている相手にバーストワザを叩き込もう。
剣の根元を当てると、天空がキャンセルされないので、狙うときは剣先を当てるように。

ネス

ハンマーが連続ヒット

ハンマー（ゴールデンハンマー）を空中で取った瞬間にサイマグネット（下B）をする。
こうする事で、ハンマー使用中にサイマグネット解除時の風圧効果が付加される。
ハンマーによる吹っ飛びが、風圧の干渉によりキャンセルされ、
連続ヒットによる通常では考えられない程の大ダメージを与える事が出来る。

リュカ

荒ぶるヒモヘビ

トレーニングでゲームスピードを1/4にすると、リュカがヒモヘビで崖にぶら下がったとき、ヒモヘビの頭が高速で動く。

Mr.ゲーム&ウォッチ

武器が出っぱなしに

Mr.ゲーム&ウォッチでファイアーフラワーかスーパースコープを持った状態で、
空中攻撃を出しながら着地直後にAボタンを押すと、空中攻撃の武器を出したままアイテムを使う。また、腕の本数がおかしくなっている。
空中NAと後Aは武器はしまうが口があきっぱなしになる。
他のキャラクターの一部の技でも、同様の方法で通常とは異なった表情にできたりする。（ルイージの空中前等）

Mr.ゲーム&ウォッチが一瞬ルーペに

トレーニングの1/2モード又はスロー乱闘で、ダウンしているMr.ゲーム&ウォッチにダウン連対応技を当てると、一瞬だけルーペに移動する。
一部ステージではそれでバーストすることも（神殿の右上、ビッグブルーの下を走っているマシンでソニックの弱を当てて確認）。

スネーク

マイン観察

取り出す一瞬だけ全体像が拝める、スネークのマイン（下S）。
フラットゾーン2や、床が透明な終点土台中央に埋めると、その姿が丸見え。

小さくなって高速移動

毒キノコで小さくなった状態で手榴弾を抱えたままスティックを倒すとかなり速く移動する。
小さい乱闘と毒キノコを合わせると更に速い。

見えない手榴弾

二個目の手榴弾を相手が持ってる状態で、発動中は所持アイテムが表示されない必殺ワザ（マリオの下B等）を発動中に、
スネークが手榴弾を投げる動作をすると、相手の手から見えない手榴弾が飛んでいく。爆風は表示される。

1個目の手榴弾を持ったキャラをヨッシーのNBで卵にし、その間に二個目の手榴弾を生成しガードで落とすと、卵から見えない手榴弾が落ちる。

ダンボールの秘密

フラットゾーン2でダンボールのアピールをして、カメラをずらしてみるとダンボールが平面になっていない事が分かる。

地雷が落ちる

ポケモンスタジアム2のでんきタイプのギミックやステージ作りのベルトコンベアの上で下Sをやると地雷が動く。
その後横や下に何もなければそのまま地雷が落ちる。

C4を持つ

C4（下B）を地上で設置中に、特定のタイミングでスネークが地面から離れると、スネークがC4を手を持った状態になる。

効果はC4が自分に貼りついている時と同じで、誰かに接すればC4が移動するし、下Bを再度入力すれば爆発する。

その特定のタイミングで地面から離れるには、何らかのステージギミックを利用するしかない、ベルトコンベアから落ちる寸前に下Bを入力するのが最も簡単。

ワープ踏みつけ

通常、スネークは最後の切り札の発動が終わると、上空から降ってくるが、
任意のキャラが地上にいて、なおかつスネークがそのキャラを踏み台ジャンプできる位置から最後の切り札を発動した場合（対象を踏み台ジャンプした直後に切り札を発動すれば確実に）、
最後の切り札が終了した直後にジャンプすると（ジャンプ入力連打で良い）、対象のキャラがどこにいようがなにをしてようが、スネークはそのキャラを踏みつけてステージに現れる（ただし相手が無敵状態だと踏み台ジャンプができないので失敗する）。

ハンマーを取っても使わない

DAでハンマーを拾い、そのまましゃがみに移行すると、しゃがみを解除するまでハンマーを持ち続ける。
ガードや一部の攻撃をすることも可能。

持ち上げているダンボールを奪う

アピールをしているスネークの近くでAボタンを押すとダンボールを持ち上げることができるが、その持ち上げてるモーション中に別のキャラがスネークの近くでAボタンを押すと、持ち上げているキャラからダンボールを奪う。
相方がいる状態のアイスクライマーなら、一人で争奪戦が可能。通称、うんしょ連。

ソニック

高速流しソニック

頂上の一番下の段でソニックの下スマッシュをしてる最中に水位が上昇すると、物凄い勢いでソニックが流されてバーストする。
ウルフの横スマッシュでも可能。

キノコ大ジャンプ

スプリングジャンプ（上B）で飛び上がった瞬間に毒キノコを取ると、普通に上Bを使うよりも遥かに高く飛ぶ。
タイミングが結構シビアで、引き付けすぎると飛ばなかったり、上Bの無敵時間（？）でキノコをすり抜けることも。

複数キャラ

高速移動パンチ

振り向きファルコンパンチ・魔人拳を、マリオのスーパーマントやピットの鏡の盾でタイミング良く反転させると、目にも止まらぬ速さで滑っていく。

バーストしない

一定以上の速度でぶっ飛んでいるときか、着地しているときでない、上バーストをしないという仕様がある。
そのため、レインボークルーズで下スクロールをしているときや、上昇しているランドマスターの上にいるときに、着地していない状態を維持することができれば、上バーストをせずすむ。
ワリオバイクに乗っているときと、クッパの横Bで無限ジャンプをしているときは、着地していない状態を維持することができる。

超高速吹っ飛び

スペシャル乱闘の300%モードを使用。
ルカリオ2体とマリオの3人チームと、デデデ・スネーク・オリマーを用意。

すり抜け床の上にルカリオ2体を背中合わせに密着させ、NBを溜める。重なり合ったはどうだんに向かって、下からデデデとスネークなら上B、オリマーなら下Bのアーマーで突っ込む。すると、突っ込んだキャラがはどうだんにヒットしたまま動かなくなる。そこにマリオの横Bを何度も当てる。

頃合いを見てはどうだんを解除すると、超高速で上に吹っ飛んで星になる。マントを当てれば当てるほど勢いが増す。

上に天井があると、しばらくの間天井にキャラがくっつく。

切り札できゅうきょくキマイラと協力

ニューポークシティのきゅうきょくキマイラに噛まれている相手に切り札「トライフォースラッシュ」を使うと、切り札で相手をロックしている間中、きゅうきょくキマイラが何度も噛みついて999%を超える大ダメージ与えることができる。尚、その後高確率で自分も噛みつかる。

吸い込みモーションで硬直

適当な台の上（戦場のすり抜け床等）に、チームの高%のルカリオ二体を背中合わせで密着させ、二体ともNBを溜める。

2つのはどうだんが合わさり合った空間へ、適当なキャラを放り込む。

2つのはどうだんによってダメージを受けてるそのキャラを、ルカリオと同じチームのデデデのNBで吸い込もうとする。

すると、はどうだんによってダメージを受けていたキャラとデデデが、ずっと同じモーションのまま固まる。

着地したのに.....

スネークとソニックの上Bでの上昇の頂点付近で着地すると、もう一度地上から離れて着地するまでの間、空中上Bが使えなくなる。

人力飛行

スペシャル乱闘で重さを「軽い」、大きさを「小さい」にした場合、一部の空中技を繰り返すことで延々と浮くことが出来る。

ロボットの空 A、サムスの B、マルスの B一段目、プリンとピーチの B等。

ずっと巨大化矮小化

ゼルダ（シーク）がサンダーで小さく（大きく）なった時に、シークチェンジ（ゼルダチェンジ）すると、何時まで経っても元の大きさに戻らない。

毒キノコやスーパーキノコ、メイドインワリオのプチゲームのごほうびでは、このバグは発生しない。

解決法は今のところ、毒キノコ、スーパーキノコ、サンダー、メイドインワリオのプチゲームのごほうび等の、

縮小化（巨大化）の効果をもう一度受ける、最後の切り札を使う、撃墜されて復活するのみ。

ゴールデンハンマーを持っても使わない

カービィ・デデデ・ワリオで、ゴールデンハンマーを空中キャッチした後すぐにNBを行い、置かれてあるゴールデンハンマーがハンマーを飲み込むと、ゴールデンハンマーを持っているだけで、振り回さなくなる。BGMは変わらないし、攻撃判定も無い。

この状態では、アイテムを持っていないときと殆ど同様の行動が可能だが、ダッシュ掴み、振り向

き掴み、アイテムキャッチはできなくなる。
持ったのがピコピコハンマーであれば、敵に近づくとピコピコ音が出る。
投げ捨てることはできず、攻撃を喰らって落とすか、落ちるかするまで、手から離れない。

宙に浮くスプリング

横たわった状態のスプリングを設置し、それをフォックス・ファルコ・ウルフのランドマスターでステージ外に押し出すと、スプリングが宙に浮く。

浮いているスプリングはいくら時間が経っても消えない。触れると元のスプリングに戻る。

効果音が二重に

・ アイク

アイクで、斜面に着地する直前に空横Bをすると、空横Bの際のアイクの声が二重になって聞こえる。

惑星コーネリアや、オネットの民家の屋根がやりやすい。

また、斜面よりやや上から発動すると、着地と同時に再びアイクの声が聞こえる場合がある。
その際のSEは「そ、そりゃー！」といった感じになる。

地上横Bと空中横Bの境目で発動するため、この様にSEにズレが生じる。

・ ルカリオ

ルカリオでかげぶんしん（下B）をジャンプした直後に入力すると、かげぶんしんの効果音が二重になって聞こえる。

・ フシギソウ

フシギソウで着地寸前にNBを使うと、効果音が二重になる。
効果音が二重になったからといって威力が変化するわけではない。
大ジャンプ+空前 NBを最速でやると、簡単にできる。

吹っ飛ばし力増加

高%のキャラを強い吹っ飛ばし力のある技で吹っ飛ばした直後、他のキャラに「吹っ飛ばし角度が37度の技（殆どの吹っ飛ばし力固定技）」（多くのキャラの弱攻撃やハリセン等）を当てると、通常よりも強く吹っ飛ばす。
例えば、スネークで300%のキャラをホームランバッドで吹っ飛ばし、直ぐに他のキャラに弱攻撃を当てると、弱攻撃とは思えないほど吹っ飛ばす事ができる。
他には、トレーニングで999%のキャラ2体を密着させ、片方にルイージの上Bをクリティカルヒットさせると、クリティカルした方だけでなく、カス当たりした方まで星になる。

反対向き崖掴まり

特定の位置からマルスが上Bで崖に掴まると、崖上に一瞬攻撃判定が出るが、それをピットが下Bで反転させると、マルスの崖掴まりの向きが反対になり、かなり不自然な様子になる。
その状態からの崖掴まり行動は全て逆向きになるので、対戦で有効かもしれない。

恐らく、マルスの上B以外にも崖掴まり移行時に攻撃判定が残っているものを反転させたら同様のことが起こるだろうし、マリオの横Bで反転させてもできると思われる。

2 ページ目

[小ネタ その2](#)