



- [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](#)
  - [特徴](#)
  - [特殊技能](#)
- [技](#)
  - [弱攻撃](#)
  - [強攻撃](#)
  - [スマッシュ攻撃](#)
  - [ダッシュ攻撃](#)
  - [空中攻撃](#)
  - [つかみ](#)
  - [必殺ワザ](#)
  - [最後の切り札](#)
- [記事の引用元について](#)
- [2ページ目](#)

## キャラ概要

### 解説

『ポケットモンスター』シリーズ1作目から登場している、ノーマルタイプのふうせんポケモン。ふわりとした丸い体に大きな瞳が特徴。歌う事が大好き。

進化前はプリン、つきのいしを使うことでプリンに進化する。

英語圏での名前は“ Jigglypuff ”（ジグリーパフ）。  
Jiggly：揺れる puff：ふくれたもの

「ニンテンドウオールスター」であるスマブラにプリンが出場できたのは、64版のキャラ選考時

ピカチュウ以外の人気ポケモン(当時は151匹)

基本8キャラのモーションが流用ができる（プリンの場合はカービィ）

「か弱いキャラ」が似合う

という条件を満たすキャラだったため。

『DX』でリストラの危機にあうものの、64版からのファンに惚え続投。そして『X』にも出場を果たした。

この様な背景から、ある意味強運なキャラクターと言える。因みに64版から全く技が変わっていない。

初代の頃はアニメに準レギュラーとして出演する等、ピカチュウにも劣らない程の人気を誇っていたが、

トゲピーやポッチャマといった新しいアイドルポケモンの誕生で、現在は影が薄い。

しかしスマブラでは常連キャラとして活躍、ファンの間では根強い人気を誇っているポケモンである。

それには愛くるしい姿と振舞いも然る事ながら、熟練のプレイヤーが操った時の強さも一役買っていた。

## 代表作

- ポケットモンスター 赤/緑 (1996/GB)
- ポケットモンスター 青 (1996/GB)
- ポケモンスタジアム2 ( 1999/N64 )
- ポケットモンスター 金/銀 (1999/GB)
- ポケットモンスター ルビー/サファイア ( 2002/GBA )
- ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン ( 2004/GBA )
- ポケットモンスター ダイヤモンド/パール ( 2008/DS )

など、ポケモンシリーズでも皆勤賞。

## ファイター性能

### 出現条件

(イベント戦)壱空の使者クリア後イベント戦20個以上クリア ふたり用10個以上でも可？

(大乱闘)対戦回数が350回になると乱入

(アドベンチャー)壱空の使者をクリアしたデータにて、湿地（ジャイアントディディーコング後の次のエリア中盤ドア内）に居るプリンに勝利

### 長所と短所

#### 長所

- トップクラスの制空性能による、空中攻撃や追撃が非常に優秀。
- 逃げ回るのを得意とし、一部の相手の切り札等も楽々避ける事が出来る。
- 復帰力に優れる。特に「はたく」による横方向への移動能力が高い。
- 「ころがる」が優秀。乱戦でのふっ飛ばしには困らない。
- 背が低く、攻撃が当たりにくい。一部の攻撃はしゃがむだけで避けることができる。
- 最軽量ということもあり、相手の投げ連やコンボなどから抜け出し易い。（アイスクライマーの投げ連は除く）

## 短所

- 地上攻撃が全体的に使い辛い。
- 全体的に技のリーチが短く判定も弱め。
- 重量、全39キャラ中39位。上への吹っ飛び耐性も全39キャラ中39位
- ジャンプ力、全39キャラ中39位。
- 走行速度、全39キャラ中39位。歩行速度、全39キャラ中38位。
- 上方向への復帰技を持っていない。
- シールドブレイクされると上へふっ飛んでしまい、天井がないとバースト。64からの伝統。
- 飛び道具も反射技もない。故に遠距離戦対策に乏しい。
- 封印技が多く、出来ることが限られてくる。ワンパターン相殺をより意識。

## 特徴

64版から一貫して「弱め」に作られているキャラクター（DXではタイムン上位に位置する「強キャラ」ではあったが）。

数々の欠点故、自然に「上級者向けキャラ」というオブラートに包まれた紹介をされる。

一番気になるのが前作よりも更に軽くなり、全キャラ中最も軽くなった体重だろう。

上吹っ飛び耐性も前作同様最低で、上吹っ飛びも横吹っ飛びも常に気をつける必要がある。

唯一の長所は類稀なる空中での機動力に他ならない。

5回の空中ジャンプ、空中横移動速度は全キャラ中2位、落下速度は全キャラ中最低、横復帰に優れた「はたく」。

これらの性能活かした一度の総飛行距離は全キャラ中最長である。（滑空は除く）

また、走っている時より飛んでいる時の方が横移動が速い唯一のキャラ。

最高水準の空中移動能力を駆使した、正に「蝶のように舞い、蜂のように刺す」プレイングを心掛ける必要がある。

自爆の危険をはらむが高威力な「ころがる」や、当てても自分より先に相手が行動可能になる「うたう」。

更にロマンの塊とも言うべき「ねむる」など、ブラフにはなるがどっちに転がるかわからないような特殊技を複数併せ持つ。

クセはあるがロマンの詰め合わせなキャラクターである。



上空をお散歩中のプリン。



しゃがめば姿勢が低くなり、攻撃があまりあたらなくなる。  
ただし、カービィより少しだけ姿勢が高い点に注意。

## 特殊技能

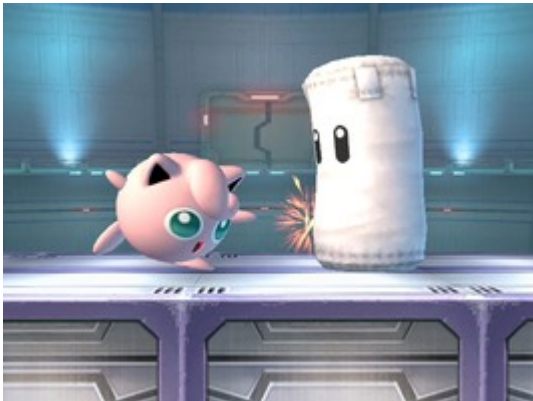
ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰	その他
6	×	×	×	×	×	シールドブレイクするとお星様アイテム投擲力が低め

# 技

は何F目に攻撃判定が発生しているか。  
は空振り時の全体フレーム。  
はヒットストップ(HS)によって付加されるフレーム。  
複数キャラにHITすれば、その分多く付加される。表記している値はOP相殺の影響を考慮しないものです。  
(ジャストガードされてもHS付加は生じる。相手がシールドブレイクした場合、ストップ付加は通常の半分以下ほどの値になる。)  
はトレーニングモードで終点中央「止まる」状態のマリオを直接撃墜するのに必要な%  
はベクトル(吹っ飛ばす傾斜角度)。  
(始)はその攻撃の出始め、(終)はその攻撃の終わり際を表しています。  
(前)はその攻撃の前方でHITした場合、(後)はその攻撃の後方でHITした場合を表しています。

## 弱攻撃

- 一段目：ひだりたたき 二段目：みぎたたき (3+3%)
- ひだりたたき  
判定：5-6F目 全体：16F(二段目へ繋げる場合8F) HS：5F 撃墜：990% ベク：45°
- みぎたたき  
判定：13-14F目(一段目がHITしていれば18-19F目) 全体：24F(一二段目共に空振りの場合) HS：5F 撃墜：945% ベク：45°
  - 左たたき～右たたきと、連続パンチ。密着していると連続して何回も叩く事が出来る。
  - 全キャラ弱攻撃中最短のリーチ。全HITで6%なのもピーチなどと並んで最低と  
いってよい。
  - 相手が低%時、2段目が全キャラ確定でオートジャストガードされる。  
かといえ、相手が高%の時は2段目が届かなくなる。
  - 欠点の多さから、OP相殺回復に使われやすい。  
サンドバックやワドルドゥ、ステージギミック等を見かけたら積極的に利用したい。
  - 相手キャラの状態にもよるが、ダウン連ができる。 [「テクニック」項目に詳細](#)



「チッチッチッ！」

## 強攻撃

- 横：まわしげり (10%)  
判定：7-9F目 全体：27F HS：7F 撃墜：187% ベク：42,5°
  - 前方にキック。リーチは短い、その分隙は少ない。地上でのちょっとした牽制に。  
上下にうちわけ可能。威力・飛ばし力は変わらない。要所要所で使いどころはある。
  - 掴みよりリーチが短い+発生が遅い+ダメージが低いことから、タイマンでは使われにくい。



通常はこんなかんじ。



上シフトするとこんなかんじ。使う機会は少ないが。



下シフト。同じく使う機会は少ない。

### • 上：うしろあしげり (9(8)%)

判定：9-11F目 全体：23F HS：7F 撃墜：127% ベク：90°

- 上方にキック。後ろと上に判定があり、相手を真上に飛ばす。百人組み手では使える。上スマッシュ（前方HIT）と同等の吹っ飛ばし力があり、接近戦では意外なフィニッシュ技となる。
- あまりリーチがなく、飛ばし力が強いため、お手玉しにくい。
- 出は早い方なので背後の判定を利用してめくりを防ぐのには使える。



密着状態ならカス当たり（8%）となる。飛ばし力は激減。

### • 下：あしばらい (10%)

判定：10-12F目 全体：30F HS：7F 撃墜：509% ベク：30°

- 潰れながら前方に足払い。横強より長いリーチを誇る反面動作が遅い。如何せん他キャラの下強と比べると力不足。技名とは裏腹に転ばし判定はない。準封印技。横強よりこちらの方が牽制に使いやすい状況もある。
- しゃがみ状態でのプリンやプリンセスなどの飛び道具を避けることができるが、しゃがみ攻撃をすると体高が上がってしまうため飛び道具に当たってしまうことになる。カービィやスネークのように低い姿勢のまま攻撃できない。



しゃがみ攻撃をすると体高が...

## スマッシュ攻撃

はホールドが開始するFを表す。(この1つ小さい値がいわゆる「非ホールド時間」)  
はホールド解除後何F目に攻撃判定が起きているかを表す。

### ・横：とびこみげり (16(13)%)

判定：16-19F目(始) 20-24F目(終) 全体：49F HS：11F(始) 10F(終) 撃墜：110%(始) 190%(終) ベク：50°(始)  
54°(終)  
ホ開始：5F目 ホ解除後判定：12-15F目(始) 16-20F目(終)

- 。プリン一匹分程度踏み込む。ゆっくり飛び込むため、少し当てにくい。  
出だしはよく吹っ飛ぶので空中追撃の起点やフィニッシュに、攻撃の終わり際だと弱い当たりになる。



カービィの横Sと比べると発動や踏み込みは遅いが、後隙は少なくなっている。

### ・上：ずつき (15(13)%)

判定：16-19F目(後) 17-19F目(前) 全体：53F HS：9F(前・後) 撃墜：110%(後) 128%(前) ベク：92.5°(後・前)  
ホ開始：9F目 ホ解除後判定：8-11F目(後) 9-11F目(前)

- 。上方にずつき。リーチが短く隙も大きい。  
前方より後方の方が攻撃範囲・ダメージ・飛ばし力に優れている。
- 。空キャンセル上スマならフィニッシュ技としての使いやすさが大幅に上がる。  
打点が高く、頻繁にS Jから空中攻撃してくる相手には潜り込む様に繰り出す空キャンセル上スマを混ぜた攻めが有効。  
ガノンドロフやファルコのように、判定の長い空中下攻撃を得意とする相手には控えるように。 [「テクニク」項目に詳細](#)



低空から攻めてくる相手に、潜り込むように打つべし。

### ・ 下： りょうあしげり (12%)

判定：14F目のみ 全体：52F HS：8F 撃墜：200% ベク：12,5°  
ホ開始：5F目 ホ解除後判定：10F目のみ

- 左右に足払い。範囲・飛ばし力は他スマッシュより控えめ。いちおう転ばし判定あり。
- ベクトルが低いため、崖で上手く当てられれば復帰阻止に移りやすい。崖際以外ではほぼ封印技。
- ホールドするとちょっと楽しい。和みたいときに。



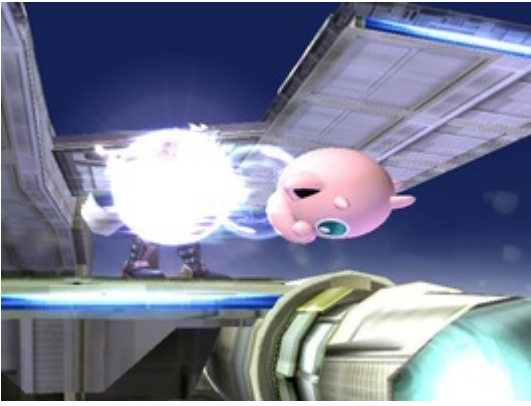
くるくるっと。

## ダッシュ攻撃

### ・ ダイビング (12(8)%)

判定：5-9F目(始) 10-15F目(終) 空振全体：39F HS：8F(始) 7F(終) 撃墜：149%(始) 228%(終) ベク：42,5°  
(始) 45°(終)

- 頭から相手に突っ込む。攻撃の出始めに当てるとよく飛ばせる。転ばし判定あり。
- 他キャラと比べても、プリンのダッシュ攻撃は威力・範囲・発生ともに非常に優秀な部類。相手の隙をみて確実に当てたい。飛ばし力もそれなりにあるので崖際にいる高%の相手へのフィニッシュにも使えたり。相手が低%時は反撃確定なので注意。
- サウンドスでは攻撃の終わり際でHITしてもバーストさせられる。



高性能だが、ゼニガメやスネークのD Aのように相手をめくることができない、あくまで隙を突く咄嗟の攻撃に。

## 空中攻撃

■ は、その技の発動中に着地してしまった場合の着地硬直Fを表しています。

ちなみに発動状態にない時の着地隙は、S Jの最高点以下の高度からの場合 2F。(急降下した場合は4F)

S Jの最高点以上の高度からの場合 4F。

### ● 通常：プリンキック (10(6)%)

判定：6-8F目(始) 9-29F目(終) 全体：43F HS：7F(始) 6F(終) ■硬直：15F 撃墜：195%(始) : 424%(終) ベク：位置関係によって異なる

- その場で小さくキック。「まえげり」や「うしろげり」よりも出が早い。使い分けよう。転ばし判定あり。出始めで当てるとダメージと飛ばし力が上がる。サドンデスでは出始めを当てないとバーストできない。
- 相手と重なった時や、下にいる相手に使う。相手に軽く浮かされ、追撃される気配を感じた時はこの技で迎撃することもできる。



接近戦で。

### ● 前：まえげり (12(10)(6)%)

判定：8-9F目(始) 10-20F目(終) 全体：36F HS：8F(始) 6F(終) ■硬直：15F 撃墜：110%(始) 419%(終) ベク：45°(始・終)

- ドロップキック。出始めで当てることができれば、高いダメージと吹っ飛ばし力を合わせ持つ強力な主力技となる。横によく飛ばせるので空中まで追いかけて追撃やフィニッシュに。
- SJからでも背の低いキャラには当たらない。
- 持続がやや長い反面、連発しにくいというデメリットもある。

- フィニッシュ技でのOP相殺の事もあるので「うしろげり」などと使い分けよう。
- サドンデスでは出始めを当てないとバーストできない。

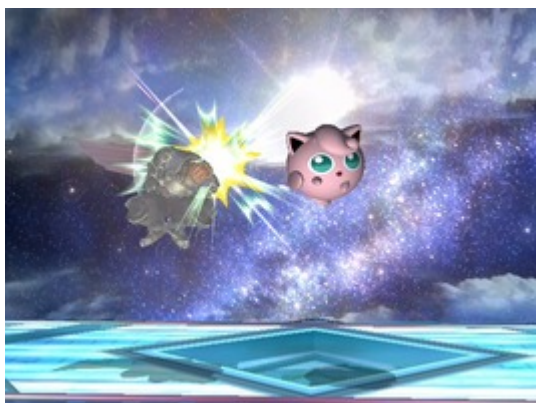


汎用性は高いが、貴重なフィニッシュ技でもあるので空後との使い分けがミソ。  
 なお、プリン本体の中央部にも判定(10%)がある。

### ・ 後：うしろげり (12%)

判定：8-11F目 全体：32F HS：8F ■硬直：15F 撃墜：175% ベク：47,5°

- こちら空中でのメイン攻撃の一つ。転ばし判定あり。  
 「まえげり」よりもわずかにリーチが長く隙も小さいが、飛ばし力は控えめ。  
 飛ばし力は控えめといってもサドンデスではちゃんとバーストできる。百人組み手ではバーストを狙えない。
- 短い持続と飛ばし力の低さを逆に利用して連続で当てていく事も可能。  
 前作と違い、空中ジャンプ後に最速で攻撃を入力すれば振り向かずに空中後ができるようになったので、連続で当てやすくなった。
- 発生直後の2F間は、攻撃範囲に喰らい判定が追従していない。  
 すなわちその間にHITできれば、一方的に相手に打ち勝ちやすい特性をもつ。(の画像に参考)



足を伸ばしきる2F前には攻撃判定が発生している。  
 したがって、(喰らい判定のある)足を伸ばしきる前であれば、ボム兵も無傷で破壊できる。

### ・ 上：なぎはらい (9%)

判定：8-16F目 全体：36F HS：7F ■硬直：15F 撃墜：170% ベク：90°

- 真上を払いのける。中々強い判定はあるが、リーチが短く飛ばし力も控えめ。  
 空中技の中では最も使う機会が見つけない。  
 とにかく高空の相手を上に押し出したい時や、すり抜け床の上にいる相手を攻撃したい時に。

- 攻撃範囲は空NAの範囲がわずかに上にずれた感じ。  
プリン本体を移動させながら、密着気味の相手を攻撃したい時は、空NAの代わりにこの技を使おう。(移動しながら空NAは繰り出せない)



相手との位置関係によっては、この技での追撃が最適となる状況もある。  
OP相殺の軽減も考え、手札は広く持ちたい。

#### ・ 下： かいてんげり (2%\*8)

判定：5-6,8-9,11-12,14-15,17-18,20-21,23-24,26-27F目 全体：49F H S：4F(全HITで32F) ■硬直：30F 撃墜：691% ベク：90°

- やや斜め下にドリルキック。最大連続8HIT。下への判定は空中NAより弱い。
- 背の低い相手で、尚且つあまり空中攻撃してこない相手にはS Jからこの技。
- 横移動しながらだと反撃を受けない位置まで移動できる。  
GCコンの場合、Cスティック下で発動させれば無駄なく横移動しながら攻撃できる。
- この攻撃の一撃一撃には転ばせ判定がある。
- プリンはどの空中技も着地硬直は短めだが、「かいてんげり」は他の空中技より着地硬直が大きい。  
着地硬直の起こるタイミングでの発動は厳禁。
- SJから最速で発動すれば着地硬直は無くなるため他の技へ繋ぎやすい。  
コンボの起点となる重要な技。 [「コンボ」項目に詳細](#)



空中横が当たらないほど背の低い相手にはこの技。回避狩りにも。

## つかみ

#### ・ つかみ

判定：6-7F目 全体：29F

- つかみリーチは手の長さに反して長め、吸い付くように掴めるので使いやすい。

- どの方向に投げても威力は変わらない。前投げは他の相手に対しても攻撃判定がある。
- OP相殺も考えると機会があれば積極的に狙うべきだろう。
- 投げるまでの所要時間を比べると、上投げ<前投げ<後投げ<<下投げ。
- プリンはブレーキの力が全キャラで2番目に強い。  
これはガード時のノックバック距離にも影響するため、プリンはガーキャンつかみを狙いやすいと言える。

#### ・ ダッシュつかみ

判定：10-11F目 全体：39F

- 全キャラ中最低の走行速度のせいで真正面からつかむのはやや難しい。

#### ・ ふりむきつかみ

判定：10-11F目 全体：35F

- プリンの振り向きつかみはリーチも変わらず、隙も大して小さくなるわけではない。

#### ・ つかみ攻撃： つかみパンチ (3%) 全体：23F(HSで必然28F) HS：5F

- やや遅いもののそこそこ痛い。
- プリンはワンパターン相殺が起こりやすいので時折これで戻しておくといい。
- 以下は投げる前に何発入るかの雑把な目安。

~ 10%	~ 60%	~ 110%	~ 160%
0 発	1 発	2 発	3 発



地味に怖いつかみ攻撃。実はリーゼントで

#### ・ 前投げ： バンパー (5%\*2)

判定：10F目と11F目(HSで二段目は必然16F目) 全体：35F(HSで必然45F) HS：5F(一段目二段目共に) 撃墜：701% ベク：63°

- 投げる時、プリン自体ではじき2連続HIT。2発目はプリン自体に攻撃判定があり、他の相手複数にも当たる。  
投げ切るまでの動作も早く、乱戦では使いやすい。



「パンッ！」

• 後投げ：ブレンバスター (10%)

判定：26F目 全体：49F(HSで必然56F) HS：7F 撃墜：458% ベク：132,5°

- 低い%からある程度遠くに飛ばせるが、%による飛距離の伸びが悪い。崖際で投げて空中戦に繋いでいくこと。  
サドンデスでこれを決めても飛ばせないので注意。前投げ上投げに比べると投げるまでの動作がやや長い。



低%から遠くへ飛ばせる。高%になっても大して伸びない。

• 上投げ：たつまきなげ (10%)

判定：9F目 全体：41F(HSで必然48F) HS：7F 撃墜：259% ベク：90°

- 投げ切るまでの動作が早い。コンボなんて考える余地がないほど上によく飛ばせる。
- サドンデスでバーストを狙える投げはこれだけ。重いキャラ何人かはずらされるとバーストできない。
- いにしえっばい王国の地下ステージで、上の天井裏からこれを決めると問答無用で星にできる。

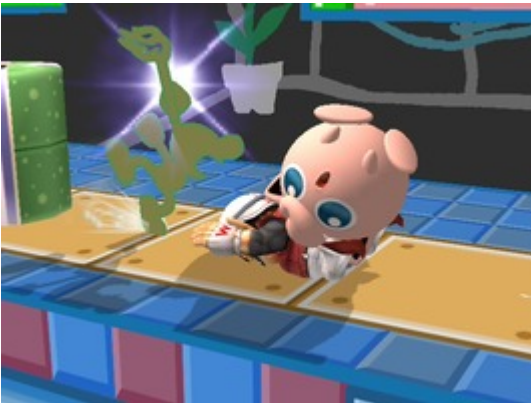


ステージの高い位置から決めると撃墜しやすい。

- 下投げ：ぐりぐり (4+6%)

判定：61F目と62F目(HSで二段目は必然67F目) 全体：84F(HSで必然95F) HS：一段目5F・二段目6F 撃墜：307% ベク：80°

- 投げ切るまでの動作が非常に遅い。2連続HIT。4人対戦だと間違いなく投げるまでに他キャラに潰される。チーム戦だと相手は、この下投げ動作中にほぼ全キャラ確定でスマッシュを当てることができる。サポートしたいときに。



チーム戦などで。

## 必殺ワザ

- 通常：ころがる (8~18%)

判定：1F目(溜め解除後攻撃判定) HS：プリン側はなし 撃墜：79%(横・上どちらに吹っ飛ばしても) ベク：40°(地上から) 87.5°(空中から)

溜め解除から転がり自然終了まで：約120-140F 自然終了時の攻撃判定終了後硬直：30F 地上で当てた後の硬直：75F

溜めたF/ダメージ：34F/12% 38F/13% 42F/14% 45F/15% 49F/16% 53F/17% 57F/18%

- ころがる。プリンの攻撃の中では飛ばし力がトップクラス。Bボタンを押し続けることによって力を溜めることができ、転がる距離や速度・ダメージ・飛ばし力が上がる。相手の重量や立ち位置にも依るが、相手に100%を超えるダメージがあれば少し溜めるだけで充分バーストを狙える。
- 最大溜め時の転がるスピードは、「スマブラ最速」といわれる。【参考動画：[ニコニコ動画](#) (別窓)】ドンキーコングのジャイアントパンチ(溜めMAX)とほぼ同等の吹っ飛ばし力の技がソニック以上のスピードで迫ってくる姿は脅威。(アイテムありでの本当の最速はウサギ耳ソニック。ワリオマンのバイクも「ころが

- る」と同じくらいの速度になる。) )
- その超スピード故 制御も難しく、爆発物に激突したりステージ外へ落下しないように注意。
  - 転がっている時に逆方向にスティックを倒すと最大3回まで転がる方向を変えられる。  
空中では方向を変えることはできないが、効果が切れた後は再びジャンプ等の行動が可能。
  - 方向転換時は一時的に攻撃判定がなくなる。  
おおよそ、逆方向にスティックを倒した瞬間から実際にプリンが逆方向に転がり始める瞬間までの間。
  - 敵のそばで転がり終了するとその隙を突かれてしまう。引き際を見極めて敵から離れた場所で転がりを終えたい。
  - 相手を飛ばす方向はプリンが地上を転がっていたか空中を転がっていたかで異なる。地上から当てると横に飛ばし、空中から当てると真上に飛ばせる。
  - 溜める際の回転は、3回転目で最大威力、4回転目で距離のみが伸びる。  
地上を転がる場合、34F以上溜めないと攻撃判定が発生しない。  
ただし、空中から地上の相手に向かって転がる場合や、アイテム・ステージ障害物に対して転がる場合、溜めが全くなくても攻撃判定が発生する。(最速で16F)
  - 攻撃判定はプリン本体中心部のため、相手の弱攻撃にすら潰されることすらある。  
ソニック・ヨッシー・ワリオのいずれの横Bにも判定で負けるので注意。  
なお、サンダー等で小さくなったカービィやスネークにしゃがまれると当たらない、攻撃判定がプリン中心部であることを確認できる。
  - 溜めてる間 床の端に踏みとどまる力がない。ゆえに相手や味方に押されるとステージ外に落とされる。  
急いで発動すれば崖つかまりで助かることもできる。マリオやピットなどと闘うときはポンプの水圧やイカロスの風圧に注意。
  - ステージ外の斜め上方に飛ばされたとき、ただいまの転がりタックルができる。  
もし追撃しに来た相手にHITできれば高い位置なだけに楽々バーストできたり。  
(相手は真上に飛ぶ)  
ステージ上の相手がスマッシュホールドを始めるなど、返り討ちにされそうな気配を感じたら崖つかまりでキャンセルしよう。
  - 相手にHITしてから地面に着地するまでの間しりもちの様な状態になる。(実際のしりもち状態と違い、崖つかまりできない)  
横移動だけができる状態なので、ステージ外の空中でHITした場合、ステージに戻りきれないと自滅することになる。
  - 転がっている地形が上り坂で最大-2%、下り坂で最大+2%のダメージが加わる。

#### 1vs1でいかに当てるか

- 基本的に着地の隙を狙う。
- 相手がスマッシュホールドしているのを見て溜め始め、相手スマッシュ空振り後の後隙を突くということもできる。
- 判定が弱かったり、攻撃軌道が決まっているため、ころがるを見慣れている相手(上級者)にはとことん通用しない。  
虚を突いて1, 2度試す程度か、封印するのが吉。  
ちなみに相手が多段キャラの場合の命中はより困難。
- 慣れていない相手にとっては反撃のタイミングは難しく、工夫次第でいくらでも命中率は上がる。  
あえて最初は相手の反対方向に転がり、すぐに戻ってくるのも工夫のひとつ。  
他にもフェイント的な当て方は2, 3パターンあるので、実戦の中で見つけてみるといいだろう。
- 最大まで溜めていれば、方向転換で2~3回攻撃できる。  
そのため相手のシールドをガリガリ削って、最終的に当てることもできる。  
「はたく」などで相手シールドが減っているのを確認したら、試してみるのもいいだろう。



ただいまの転がりタックル。自滅はしないように。



崖端にいる相手の隙を狙う場面。

H i tすれば問題ないのだが、万が一避けられたらステージ外に突っ込んで自滅してしまうことになる。

崖際で一度方向転換してからでは隙を逃してしまうかもしれないし、たとえH i tしても崖つかまりできない状態となって崖下に落ちていくこともある。

かなり難しい判断と操作を迫られる。崖端の相手に「ころがる」はお勧めできない。

## ・ 上：うたう (0%)

判定：29-63,73-108,118-164F目 全体：179F HS：なし

- 魅惑の歌声で近くにいる相手を眠らせる。空中の相手には判定無し。プリンが3回手を挙げるが、そのときのみ判定が発生している。手を挙げている方向にやや判定が広く、3回目は両手を挙げるので左右に広い。
- 他キャラの上必殺技にある、復帰が有利になる効果が、プリンのみ一切ない。空中で歌い、歌い終わる前に落下してバーストするのは誰もが一度は通る道。
- 眠り状態はダメージが蓄積しているほど持続し、レバガチャで早く目覚めることができる。問題はレバガチャさえすれば間違いなく歌い終わるまでに目が覚めること。
- それによりほぼ封印技。しかし、チーム戦では相方の援護に役立つことも。プリンの特長となる技。歌いたい気分になったときや、空中でアピールしたいときに。
- 亜空の使者とシンプル最後のボスとボスバトルのボスには一応ダメージ(5%\*3)を与えることができる。
- 空中で歌い、落下中に崖捕まりが出来る。崖際にいる相手は眠り、プリンが先に行動可能になる。引っかかる人は少ないため、アクセント程度に。



たいてい歌い終わる前に起きられる。

## • 下：ねむる (15%)

判定：2F目のみ 無敵：1-27F目 全体：249F HS：9F 撃墜：67% ベク：90°

- いきなりねむる。眠っている間は操作不能になる。249F待つか水面に着地すると目覚める。  
しかしその実態は、相手を真上へ大きくふっ飛ばす大技。  
攻撃判定はプリンの体そのもの。相手に密着していないと当たらない。  
体の大きなキャラは当たり判定が広い上、隙の大きな技を多く持つ傾向があるので比較的当てやすい。
- プリン最大のロマン技。スマブラでは前述のうたう以上にプリンのトレードマークとなっている。
- DXではダメージ次第でホームランバットを凌ぐ超威力だったが弱体化。  
折角当ててもダメージが中途半端だと倒しきれず相手と状況によっては反撃をもらうので注意。
- 当てられた相手は花が咲き、最大26%の追加ダメージを与えられる。
- 「うたう」と異なり、崖つかまりでキャンセルできない。
- 発生直後のわずかな間 無敵状態。

### いかに当てるか

- 「かいてんげり」からのコンボが一番当てやすい。
- 相手が誰かにつかまれている時や、誰かをつかんでいる時、アイテムなどの効果で無防備な時などに当てるといいだろう。
- 相手の技の後隙や着地隙を狙ったり、起き上がりを先読みなどして直接当てることもできる。  
その場回避やガーキャンジャンプなどから狙うとよい場面もあるだろう。  
スマッシュホールドしている相手の死角から当てに行くこともできるし（上スマはあまり死角はないが）、後隙を狙うのも良い。  
必殺技の発動中で隙だらけ相手にも当てにいける。（例：魔人拳・PKフラッシュ・ディンの炎など、その他多く）
- 発生のを速さを活かし、相手のお手玉や弱連、多段攻撃に割り込んで当てることもできる。
- しりもち落下してきた相手を狙うこともできる。  
相手の復帰時、プリんがうまいタイミングで崖つかまりすれば、相手は上Bなどでステージ上へ直接復帰を強いられ、その着地隙を狙う方法もある。
- 崖際にいる相手に向かって横回避すると必ず相手と重なり、当てやすい。  
意外と狙える機会が多いので普段から意識しておくといいだろう。
- 踏みつけから確定で入るキャラがいる（地上のヨッシー、空中のクッパ等）。
- 「うたう」の崖つかまりキャンセルから当てることができる。 [「コンボ」項目に詳細](#)
- 高空で当てれば重量級相手でもかなりの低%で撃墜できる。  
反撃覚悟で、多少フェイント的な動作を混ぜて、上から落ちてくる相手を落ち着いて狙えば決して無理な方法ではない。  
プリんの戦い方で最も大きい一発逆転を狙える手段でもある。

- 着水でキャンセルできることを活かし、下に水のある空中で狙うのもよい、反撃されるリスクが激減する。メテオ技を持つ相手には注意。着水したキャラが顔を水面に出す瞬間はやや隙が大きいので、そこを狙うのもよい。ちなみに落下速度がある程度速いキャラは着水時に深く沈む仕様になっている。



これほどの距離でもあたらない。



これぐらいの距離でやっとあたる。



吹っ飛ばし力は前作より下が



初代からの無敵状態もこの通り。

## ● 横：はたく (11%)

判定：13-28F目 全体：45F HS：8F 撃墜：166% ベク：90°

- はたく。相手を上方向へふっ飛ばす。
- 真空判定により、プリン技で一番リーチと範囲を誇る。
- ハリセン強攻撃と同等のシールド削り力がある。
- 地上で発動するとあまり移動しない（攻撃範囲が狭い）。が、空中で発動すると、なぜか地上の倍近く移動する。そのため空中技のひとつであり、横復帰の要でもある。
- 相手のダメージが0%でもそこそこ吹っ飛ばせるため、反撃を受けにくい。攻撃のどのタイミングで当ててもダメージ・飛ばし共に100%の力を発揮。それ故、牽制、追撃、相手の隙を作ったり突いたり等、様々な応用が利く。
- 空中では、繰り出す直前に上か下を押すとはたく軌道をそれぞれ上下寄りに変化（シフト）させることができる。上方向に軌道を変えながら何度も使用すると、ほとんど高度を落とさず前進でき復帰にも役立つ。なお、軌道をずらす際、うたう・ねむるの暴発による落下には注意。場外で発動すると大抵バースト確定。要練習。
- 空中横技「まえげり」「うしろげり」を“急”とするなら、前隙のある「はたく」は“緩”か。「はたく」も時折混ぜることで緩急のある空中戦を。

- 崖つかまりしたい時に使うと、相手の復帰阻止から守られやすい。崖までの距離も調節しやすく便利。
- 緩和にも使えるが、効果は薄いうえ発動がやや遅いのが難点。もちろん緩和時の軌道は斜め下向きに。
- D X時代はマルスに次ぐ最強クラスの攻撃判定を持つ技であり、現在でも相手が素手なら大抵の攻撃に打ち勝てるが、過信は禁物。サドンデスの切り札。
- 地上にいる相手に真正面からしかけてもシールドで防がれ、簡単に迎撃されてしまう。(一応シールドは削れるが)そのため、相手の上半身(頭)あたりの高さから斜め上方向への軌道で繰り出すのがおすすめ。技の終了時には相手のほぼ真上になることになるので、後隙を狙われにくい。相手がガーキャンやその場回避などから上攻撃をしてきたり、前隙を突かれたりしない限り、非常に有効。マルスやゼロスーツサムスなど、運動性能の高い相手には前隙を突かれやすい。少し遠くの間合いから発動しよう。



相手の頭あたりの高さから...



斜め上への軌道で打つべし。  
(相手の背が低いと少し難しい)



防がれても意外と反撃されに

## 最後の切り札

- 技名：**おおきくなる** (巨大化直後のふっ飛ばしは0%：元に戻る時のふっ飛ばしは17%)
  - プリンが巨大化してステージを圧迫。「ぷりーん！」と発声した直後に、大きなふっ飛ばし判定が発生する。ダメージは与えられない。
  - プリンに接触しているか、すぐそばにいる相手に当たり判定がある。
  - 判定時間が意外と長いので、崖捕まりで避けようとした相手にも有効。復帰力が無いキャラには0%からでも撃墜できるが、復帰力があるキャラには全く効果が無い事もある。
  - ふっとばすというより押し出すといった表現が合っており、狭いステージでは中央、広いステージでは相手を一旦飛ばしてから崖付近で使うのが有効。終点ならほぼ覆いつくせる位の膨らみ。
  - 下にはあまり効果がないので、地上または地面の下で使うこと。
  - 最初の吹っ飛ばし判定が起きるまで7秒ほど時間がかかる。タイム制では注意。
  - スクロールステージで発動すると、スクロールがゆっくりになる。とはいえ背景に固定されてしまうので一応バーストに注意。
  - どういうわけか、チーム戦では仲間にも当たり判定がある。仲間をバーストさせてしまうと自滅ポイントまで入る。プリンが切り札を発動した時は、相方側も吹っ飛ばされないよう注意しよう。
  - チーム戦などで特定の相手を狙う場合、崖つかまり 相手が崖に近づいてくる

「崖のぼりかえし（シールドボタン）」で相手よりステージの内側に潜り込む発動 という方法もある。

- しぼんでいる最中にもこっそり吹っ飛ばし判定が4回連続発生する。これは相手に17%のダメージを与える。
- ちなみに、相手プリンが切り札で大きくなっている最中は「ころがる」で相手プリンを無視して向こう側に突き抜られる。崖際やステージ端に閉じ込められてもこれで抜け出せる。



狭いステージの中央で、復帰の苦手なキャラ相手なら...

## 記事の引用元について

- プリンに関する解説の一部は以下のページを参考にさせていただいております。  
[プリン攻略スレ\(したらば\)](#)  
[プリン議論スレ郡\(SMASHBOARDS\)](#)  
[いのせさんの日記\(スマコム\)](#) (閲覧要登録)
- 発生フレーム・硬直・ベクトル等の詳細データは以下のページにある計測結果からの転載です。計測者によって多少数値の誤差はありますが、3者を総合的に見比べた上での数値をwikiに掲載しています。  
載せている数値が必ずしも正しい値とは言えません。  
wiki編集者自身が計測したものは一切ありません。  
[プリン攻略スレ\(したらば\)](#)  
[Jigglypuff Frame Data \(SMASHBOARDS\)](#)  
[いのせさんの日記\(スマコム\)](#) (閲覧要登録)
- ヒットストップの値は[暇人のゲーム研究さん](#) (リンク切れ) の計算式から算出しています。

## 2 ページ目

[プリン その2](#)