



- [キャラ概要](#)

- [解説](#)
- [代表作](#)

- [ファイター性能](#)

- [長所と短所](#)
- [特徴](#)
- [特殊技能](#)

- [技](#)

- [弱攻撃](#)
- [強攻撃](#)
- [ダッシュ攻撃](#)
- [スマッシュ攻撃](#)
- [空中攻撃](#)
- [つかみ](#)
- [必殺ワザ](#)
- [最後の切り札](#)
- [基本コンボ](#)
- [アイテム](#)

- [シール強化](#)

- [オススメのシール](#)

- [演出](#)

- [アピール](#)
- [声優](#)
- [画面内登場](#)
- [キャラセレクト時のボイス](#)
- [勝利ポーズ](#)
- [敗北ポーズ](#)
- [色の種類](#)

- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [リンク](#)

キャラ概要

解説

シークは任天堂から発売されたNINTENDO64専用ソフト『ゼルダの伝説 時のオカリナ』に初登場。

リンクの行く先々に現れ、手持ちのハーブで重要なメロディを授ける。シーカー族の生き残りとも名乗る謎の青年。

その正体は魔王ガノンドロフから身を守るため、ゼルダが魔法で変身した姿。

高度な魔法で変身しているためか、リンクやガノンドロフでさえ気付かなかった。

この事実は「永久規制」となっていたが、シークが大乱闘スマッシュブラザーズDXに参戦となった際に解禁となった。

ゼルダがシークに変身する経緯は、姫川明著の漫画版「ゼルダの伝説 時のオカリナ」に掲載されている。

技名の多くに漢字が使われている理由は「異国の戦士」のイメージを強めるため。技も忍者らしいものが多い。

本来は時のオカリナだけに登場するキャラクターであり、トワイライトプリンセスにシークは登場しない。

トワイライトプリンセス開発当初、シークを登場させる予定があったためグラフィックはトワプリスタッフが手がけている。

大乱闘スマッシュブラザーズXではそのグラフィックを下地として使用。

その姿は時のオカリナ版シークよりも中性的で非常に洗練されたデザインになっている。

トワプリ版ゼルダがシークに変身、そしてトワプリ版シークを操作できるのは大乱闘スマッシュブラザーズXのみ。

出演作品が少ないシークが活躍する貴重な作品でもある。

代表作

- ゼルダの伝説 時のオカリナ（1998年11月21日 N64）

ファイター性能

長所と短所

長所

- 走行、ジャンプ上昇速度などが全キャラの中でも屈指の速さを誇り、運動性能が高い。
- 発生の速い通常攻撃を多く持つ。攻撃の隙も少ない。
- 発生が早く見えにくい飛び道具を持つ。
- 壁ジャンプ、壁張り付き、しゃがみ歩き、ワイヤー復帰を備えているので移動回避手段が豊富。
- ステップから走行に移行するまでが早い。

一部のキャラに横強連が入る。

短所

- 通常攻撃、各スマッシュのふっ飛ばし力が低く、決め手に欠ける。
- 全体的にリーチが短いので近距離での戦いを強いられる。
- 非常にふっ飛ばされやすい。人型キャラでは2番目に軽く、全体的に見ても下から数えた方が早い。
- 復帰が若干苦手。

特徴

スピードに特化した高速戦闘ファイター。

他キャラの追隨を許さないコンボ、追撃、手数で相手を翻弄しながら戦える。

攻撃速度や移動速度が速く俊敏に動き回れるので、一気にコンボで畳み掛けてダメージを与えずに離脱。

そして再び乱戦へ切り込むといったヒット&アウェイのような戦い方もできる。

壁張り付き、しゃがみ歩き、ワイヤー復帰といった移動回避手段が豊富なので乱戦から離脱しやすい。

シーク最大の欠点は通常攻撃、各スマッシュのふっ飛ばし力が非常に弱く、決め手に欠けること。

どの技も撃墜に必要なパーセントが多く、安定して撃墜することは難しい。

その上自分はふっ飛ばされやすく、圧倒的なダメージ差でも逆に撃墜されてしまうことも。

ゼルダと体重は同じなのだが、ふっ飛び補正の影響のためかシークの方が吹き飛びやすくなっているので注意。

飛び道具は持っているとはいえ、相手の懐で戦うほうが得意なだけに、いかに短めのリーチで接近戦を仕掛けるかが鍵になる。

正確に攻撃を当てる精密動作、様々なテクニック、状況判断が必要とされる上級者向けキャラといえるかもしれない。

使い込めば使い込むほど思うがままに操れ行動できるようになり、使っていて楽しくなるはず。

どうしても相手を撃墜したい場合はゼルダに変身してしまうのも1つの手。

ゼルダ、シーク、戦局によってキャラを使い分け、それぞれの短所を補えば勝率がグンと上がる。

変身中は無敵時間こそあるものの、近距離では返り討ちに遭うのでその場の状況に応じて判断しよう。

最後までシークで戦う場合にはアイテム活用、復帰阻止、崖捕まり阻止など一工夫を加えるといい。

対戦の最初からシークで戦う場合、キャラクター選択画面でゼルダを選択した後、シークをつければOK。

撃墜数を競い合うポイント制よりも、ストック制や1対1のタイマンでシークの本領が発揮される。

ダメージを受けないよう慎重に立ち回り、機動力と手数の多さで相手を翻弄し、大乱闘を縦横無尽に疾風のごとく駆け抜けよう。

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
2回				×	横必殺	変身 武器2連スマッシュ

- ・ ビームソード、ハリセン、リップステッキ、スターロッドを持った状態でスマッシュすると2回攻撃できる。

技

決め手になりえると思った技には、レベル3 マリオ（状態「止まる」）を終点中央から撃墜できる%を測定し、掲載した。

弱攻撃

- ・ **小太刀 (3%) 逆小太刀 (3%) 連突 (2% × 6 ~ n) 発生F : 2F**
 - 片手で素早く突きまくる。近距離戦で大活躍。発生が非常に速く攻撃判定も強いので、相手の攻撃へ割り込むこともできる。攻撃間隔が短く、最後まで安定して攻撃がつながる。連突は連打すると連続攻撃が可能で、短時間で多くのダメージを稼げる。相手を壁に追い詰めた状態で攻撃すると短時間で恐ろしいことに、ずらしですぐに脱出を試みてくるようなら連突まで出さず、状況次第で横A、下A、DAで追撃しよう。攻撃の起点となる技であるため、相手の逃げ方を見て対応できれば頼もしい。
 - 発生2Fを武器に相手に差し込みまろう。
 - アイクのように割り込み性能が高い相手だと弱から横強などに移行するのは難しい。投げからの派生を利用するのがオススメ。

強攻撃

- ・ **横 : 円弧 (5%) 発生F : 5F**
 - 下から上へ回し蹴り。ダメージもふっ飛ばし力も低い隙が非常に少なく手数が物を言う攻撃。リーチが短く相手からガーキャン投げを喰らう恐れがあるので、使用の際に注意が必要。一部のキャラにOP相殺を利用させることで浮きを低くし、半永久的にループさせることができる。
 - タイミングよくボタンを押し最速でループさせるのがコツ。また相手に近づいて円弧をぶっ放すなど、直に当てるのは危険なので弱から派生したほうが確実。低%だと上スマにつながるののでこれでダメージを稼いでおこう。
 - 先行入力を使うと、連続して入る回数が増える。普通にスティックを前に倒したままAボタンを連打しても、先行入力はできない。最も簡単な方法として、スティックを下に半倒しか、上に倒したまま、Cスティックを斜め上に弾くという方法が知られる。しかし、この方法はコントローラーによって難

- 易度が変わり、特に白いゲームキューブコントローラーでは極めて難しいので注意。
- ルイージやピーチなどには割り込まれる可能性があるので注意。

- 上： **真弓** (合計 13%(6%+7%)) **発生F：5F**

- 上に蹴り上げ 踵落としの2段技。攻撃範囲が広く中々便利な技。横Aから浮かせた後に絡める使い方がベスト。
蹴り上げた足を落とす際の攻撃の持続時間が長いため、適当に振り回して当たることも。
判定が中々強く、一応地对空にもなるがあまり過信しないように。密着していると背後にも当たる。
ちなみに、踵落としの先端はやられ判定が消失している。

- 下： **旋風** (8%) **発生F：5F**

- 低くしゃがんだ状態から足払い。ゼルダと違って相手を転ばせることはできない。見た目より攻撃判定が広いが、ゼルダの足払いよりもリーチは短い。
シークのしゃがみ移動はかなり低い姿勢で移動でき、一部の攻撃を避けながら当てることができる。
サドンデスでガノンの烈鬼脚をしゃがみで避けた後に下Aで撃墜といった芸当も。後隙は横強の方が少ないが、ダメージが多い。又前述の通りしゃがんだままの攻撃なので、反撃も喰らいにくい。

ダッシュ攻撃

- **疾風** (出始め 7% 終わり際 5%) **発生F：5F**

- 素早く移動しながら両手で切り裂く。
発生が速くダメージもそこそこ高い。攻撃移動距離も長いため奇襲としてかなり優秀なDA。
しかし技後の隙が大きく、ガードされると反撃を受けやすいので相手の隙を突く程度に留めよう。
撃墜を狙うには相当な蓄積ダメージを溜める必要があるが、サドンデスなどでは十分撃墜可能。
スティックを横に入れてすぐにCスティックを下に入ればDAが横スマッシュに化けにくくなる。

スマッシュ攻撃

- 横： **双蛇** (合計 14%(5%+9%) ~ 19%(7%+12%)) **発生F：12F** **スマッシュホールド開始F：3F** (マリオ撃墜パーセント) 150% (2ヒット時)

- 前方へ移動しながら右蹴り、左蹴りと2回蹴りつける。2段目にそこそこのふっ飛ばし力がある。
相手との距離が中途半端に離れていると1段目しか当たらず、反撃を喰らやすいので非常に危険。1段目があたらずに2段目があたり倒せることもある。
- 主に回避狩りに役に立つ。

- 上： **割符**(上 17% ~ 24% 横 12% ~ 16% 合計 29%(17%+12%) ~ 40%(24%+16%)) **発生F：11F** **スマッシュホールド開始F：7F** 87% (状態を「ジャンプ」にしてシークの腕が交差するところで当てて測定) 149% (地上当て)

- シークの数少ない貴重なフィニッシュ技。
両手を頭上で交差させ、その後振り下ろす2段技になっていて攻撃判定は上から横へ発生する。
ダッシュしながら出すと少し滑りながら当てることができるので、着地点を狙って出そう。
- 両手を交差している上部分の攻撃判定だけを当てると非常に強いふっ飛ばし力を発揮。
シークの技の中でもダントツの最高威力を誇るのだが狙って当てるのは困難。
手を振り下ろす横の攻撃判定のふっ飛ばし力も高めなのでそちらを狙う方法もあり。
崖際の敵に当てよう。
最大まで溜めて全段ヒットさせた場合のダメージは40%と高いダメージ。おとしあなのタネで相手を埋めれば当たらないことも無い。
- シークのDA空キャン上スマはかなり滑りながら出すことができ、相手の不意を突いて上スマを当てることができる。しかし他のキャラと比べ猶予フレームが短い上、様々なテクニックの中でも屈指の難易度を誇る。
入力方法はスティックを横に倒した後Cスティックを下へ倒し、その後すぐにスティック上とAで上スマを出す。走れる限界の角度までスティックを上へ倒しておく
とやりやすい。ものすごい勢いで横に移動しながら上スマが出ていれば成功。
この方法では成功させにくいので、RトリガーやZボタンを攻撃ボタンに設定すれば多少難易度は下がる。
いきなりシークでDA空キャン上スマの練習をするのではなく、スネークやファルコなどの比較的簡単なキャラで練習して、タイミングを掴むのが良いだろう。
かなりの難易度を誇るテクニックだが、自分の物にできれば非常に心強い攻撃手段となる。
なお、交差させた両手にはやられ判定が無い。
戦場のすり抜け床にボム兵を置き、その下から繰り出せば分かりやすい

- 下： **大車輪**(1段目 13% ~ 18% 2段目 10% ~ 14% 3段目 10% ~ 14% 全段合計 33% ~ 46%)
発生F：前4F 後11F **スマッシュホールド開始F：2F** 161% (一段目)

- ブレイクダンスのウィンドミルのような回転蹴り。発生が4Fと極端に速く、ゼルダ、ロボットと並び全キャラ最速を誇る。しかも前、後、前後同時の3回攻撃判定が発生するので非常に使い勝手がいい。緊急回避で近づいてくる相手に置くようにして使うと効果が高い。
ふっ飛ばし力もそれなりにあり、隙も小さいので乱戦や相手に囲まれた際に重宝する。
壁際でメタル化した相手に最大まで溜めて全段ヒットさせると脅威の46%のダメージを叩き出す。乱戦でも相手がメタル化しているところにおもむろに近づき攻撃すれば多段ヒットさせやすい。
先端はやられ判定が無い。
- かわされると後隙は多い。
- 貴重なバースト技の一つなので、出来るだけOP相殺を取っておくのも手段の一つ。
弱二段目キャンセルからこれに繋げるのがおすすめで、崖際の敵を確実に仕留められる。
確実に出せると心強い。ガードされにくい当て方としては、弱で相手を崖から出したところに直撃させる……など

空中攻撃

- 通常： **落葉** (前出始め 13% 終わり際 5%) (後出始め 10% 終わり際 4%) **発生F：3F**
152% **■着地隙：10F**
 - 空中でキック。リーチこそ短い判定が強く、技の出が早いため使いやすい。前後共に開始が強く、相手をそれなりにぶっ飛ばせるため撃墜も狙える。
 - カス当たりからダッシュ投げなどに繋げられる。持続の長さから置き、発生の速さからSJ飛び込み、復帰してくる相手への迎撃など、空中戦のメイン技として使っていこう。
- 前： **鉈** (9%) **発生F：5F** 189% **■着地隙：10F**
 - 前方に腕を振るう。崖際の相手にうまく当てれば低%でも撃墜可能。追撃として使用頻度は高い。しかしダメージが低くリーチも短いため空対地として使うには少し心許ない。相手を場外へと押し出した後に、崖際で最後の一押しをこの技でするといった使い方が望ましい。前作に比べぶっ飛ばし力が激減したが、相変わらず横に飛ばすために相手の蓄積ダメージが高ければ十分凶悪な技になる。
 - 隙無し着地して、そこから弱で相手の攻撃を潰しつつ殴るのが定石。連携の機転に使っていこう。先端を当てないとガーキャンの餌食になるので注意しよう。
- 後： **飛燕** (先端 12% 根元 11% 終わり際 6%) **発生F：4F** 154% **■着地隙：10F**
 - 後方に向かって蹴りを放つ。反対側の足にも攻撃判定あり、リーチが長く使いやすい。攻撃判定のどこに当たっても後方に飛ばすという特徴を持つ。崖捕まり後、この技で追撃すれば相手の復帰を阻止しやすい。足の先端部分と根元部分ではダメージが異なり、足の先端を当てた方が大きくぶっ飛ばせる。斜め方向に飛ばすために相手キャラへ有利に働くこともあるので、追撃方法を変えることも忘れずに。
 - 先端部分にはやられ判定がない。後方斜め上の敵にローリスクで振れる。シークは縦のジャンプ力は優秀だが横移動は遅いので、当てるのには少々慣れが必要。復帰阻止として使うと中々当てやすい。
- 上： **錐** (出始め 11% 終わり際 6%) **発生F：4F** 165% **■着地隙：21F**
 - 上方向に回転しながら蹴りを放つ。発生が早く隙も少ないため使いやすい。ジャンプ後に出して相手を打ち上げる感覚で使うと当てやすい。高空で出始めを当てれば撃墜も狙える。空中追撃の要。ショートジャンプから最速で放てば着地隙を消せる。高めに飛び込んできた相手を追い返したり、すり抜け床の上の敵への攻撃に。「ジャンプボタン Cスティック上」なら上スマッシュに化けにくい。
 - 相手に回避で避けられても直ぐ次の攻撃に移れるほど後隙がすくない。
 - 横強から浮かんだ相手を追撃できる。上強、上スマなどが当たらない位置に浮かんでいるとき使うのが良い。

- 下：百舌改 (10%) 発生F：15F = 着地隙：26F
 - 下方に蹴りをやや斜めに急降下しながら攻撃。崖際で下スマを連打して自爆・・・よくあること。
斜め上にふっ飛ばすのだが、技の最中に着地してしまうと多大な隙が生まれ反撃を受けやすい。
自分が上空へ吹き飛ばされ、追撃を喰らう恐れがある際に空対空として使用、急降下して先に地面に着地などが一応考えられるものの、素直に緊急回避しながら復帰する方が安全だったりする。
 - ジャンプから崖外に向けて繰り出すと、ちゃんと戻ってくることは出来るので、上へ攻撃判定のない復帰技を繰り出してる相手への奇襲...の様には使えるかもしれない。
 - ダメージを受けてふっ飛んでいる状態でこの技を出してもふっ飛びは緩和されない。要注意。

つかみ

- つかみ 発生F：6F
 - 普通に相手をつかむ。リーチなども標準。
- ダッシュつかみ 発生F：7F
 - ダッシュが速いので見切られにくく、かつ発生もピーチに次いで脅威の7F。ただしあまりつかみリーチは伸びないので注意。
 - 奇襲に有効で、掴攻撃のダメージも大きいので狙っていこう。
DA空キャンダッシュつかみをするとつかみ距離が若干長くなる。
- 振り向きつかみ 発生F：8F
 - こちらもかなり発生が早く、かつリーチもダッシュつかみと比べかなり伸び、吸い寄せられるようにつかめる。
ダッシュの速さから引き動作としてかなり有効なはず。
- 掴攻撃：肘打 (3%)
 - 掴んだ相手の喉元へ肘で攻撃。
ダメージが高いが、欲張らずに多くても2、3回程度にしておこう。
- 前投げ：肩打 (7%)
 - 肩を相手の懐にぶつけて飛ばす。
相手を高めの斜め上にふっ飛ばすために少々追撃しにくい。
 - 追撃は空中前でできるが、暴れを警戒するならば深追いせず、針を溜めたりするべし。回避を読んで上スマを叩き込むのもよし。

- 後投げ： **踵打** (7%)
 - 相手を後ろに蹴り飛ばす。こちら高めめの斜め上に飛ばすので注意。崖を背負っているときに使い、復帰阻止を狙おう。
- 上投げ： **倒立打** (5%)
 - 相手を上に投げ、倒立する要領で蹴りを浴びせる。下投げとあまりふっとばし力は変わらない。空中上が追撃として入りやすい。
- 下投げ： **断頭打** (6%)
 - 相手を地面に叩きつけ、踵落として頭を断ち割る。こちらは空中Nでの追撃を仕掛けやすい。
 - 上に飛ばすので前投げより確実に追撃できる。
 - ギリギリだがサドンデスでの撃墜も狙えなくはないので覚えておこう。

必殺ワザ

- 通常： **仕込針** (1発 2% ~ 3% 6発 12% ~ 18%) **発生F：11F 全6本チャージ104F 1本溜めうち12F**
 - Bを押すと針を仕込み、またBを押すと針を放つ。非常に使い勝手がいい飛び道具。仕込み中はシールドや横緊急回避で中断でき、6本溜まると自動で解除される。地上で使えば真横に、空中で使えば斜め下45度に針を放つ。空中版は着地硬直があるので近距離で使うと反撃を受ける可能性がある。発生が速く、非常に小さくて見えにくいので、見てから回避するのはほぼ不可能に近い。仕込み速度が上がったので隙を見て溜めておき、ダメージを稼ぐ手段や復帰阻止として活用しよう。
 - ゼルダチェンジをしても、溜めた分はリセットされず、シークチェンジするまで持ち越される。ただし、バーストすればリセットされる。
 - ダウン連に対応している。ダウンした相手にすかさず撃ってそこから上スマでフィニッシュ！できればしめたもの。
- 横： **鉄糸舞** (ワイヤー 3% 先端 5%) **発生F：22F**
 - 左手からワイヤーを伸ばす。先端を当てると電撃属性が付加されダメージが増加。Bを押し続けている間ワイヤーを操作可能だが完全に無防備。ぐるぐる回すと結構楽しい。崖に向かって伸ばせばワイヤー復帰が可能なので、相手を空中追撃しても悠々復帰できる。掴み距離は攻撃時のワイヤー以上でかなり長い。ワイヤー復帰は3回が限度で、4回目以降はワイヤーが崖に引っかからないので注意。ワイヤー復帰は崖捕まり後の無敵時間が短めなので、すぐにステージに戻り体勢を整えよう。

自分が吹き飛ばされ相手が壁際にいる場合、崖捕まりでワイヤー復帰を阻止してくる可能性が高いので浮身で復帰するといいい。

主な仕様用途は復帰妨害。横、下方からの余裕がある復帰に対し使いダメージ蓄積 + 操作ミス誘発。相手の距離を見て単に崖捕まりをするかこちらを使うか判断しよう。

- ちなみに壁に密着して出すと鎖が壁を貫通する。ただし貫通するのは密着した壁のみ。
- スティックを小刻みに動かすと、鉄系舞の3%部分が連突並みの勢いで連続ヒットする。

ルイージマンションの柱やシャドーモセスの壁を一瞬で壊してしまうほどの威力で、1秒で30%程度のダメージを与える。相手がシールドを貼っていたとしても、凄まじい勢いでシールドを削るので、すぐに肉漏れ部分に鉄系舞がヒットする。

スティックを倒す角度は、真下から前（後ろ）斜め下がやりやすくおすすめ。

上手くいけば秒間60%越えも可能。しかし、それほどの入力を行うためには、ただ指先をグリグリと動かすだけの平凡なスティック操作ではおよそ不可能で、左上半身をブルブルと痙攣させたり、指を固定し、右手でコントローラーを震えさせるといった特殊な操作が必要となる。

少しヒット数が落ちるが、スティックを前斜め下に倒しながら、Cスティックを前に何度も弾くという方法もある。前述の操作は専らWiiスポーツよりも疲れると評判だが、こちらは落ち着いてできる。

鉄系舞の出が遅いために、このテクニックを気軽に使うことはできないが、大きい隙を晒していている相手には使ってみる価値はあると思われる。

- 鉄系舞バグについて
 - 効果を入れ替えたい技(直接攻撃に限る)を出す。次に空中にいるときに横Bを出し、横B入力後から21目に着地する。21目に着地する為の簡単な方法としては、ショートジャンプの頂点で横Bを出したり、戦場の左右の台から飛び出しながら横Bを出すといった方法が有名。
成功すると直前の技の効果が、シークの身体やその付近に現れる。この効果は、鉄系を出してる間継続される。
ホームランバットやはりせん、スターロッド等の効果を入れ替える事もできる。複数の技の効果を一度に発現させることも可能で、例えば下Sと上Sを出した後に鉄系舞バグを成功させると、シークの前後に下Sの効果が、シークの頭上には上Sの効果が現れる。しかし空後と上Sを同時に発現させることはできない等、何でもかんでも組み合わせられるというわけではない。最大4つまで同時に発現することが可能。
22F目に着地すると空中横Bの効果（どこを当てても5%）が付与される。
スタート直後にこの技をミス無しで成功させるとフリーズするので、適当な技を3、4回出しておく事でフリーズを回避できる。
フリーズしてしまった場合は、本体電源長押しか、コンセントを抜く事で終了できる。
フリーズするとデータが消えてしまったり、Wiiが壊れてしまう可能性があるの
で自己責任で。

● 上：浮身 (15%) 発生F：36F 132%

- その場で爆発を引き起こして姿を消し、スティックを倒した方向に短くワープし、出現する。スティックの倒し具合によって移動距離が変化する。
- 爆発による攻撃は、シークの技の中ではかなり強いふっとばし力を誇る。
上スマの上部分に次ぐふっとばしで、大体120%くらいから撃墜圏内。
- 出現時には風を発生させ、僅かながら相手やキャリアーを押し出せる。
本当にそよ風程度で、無いものと思って差支えない。だが、風判定特有の、キャラの吹っ飛びを止める効果はあるため、浮身の爆発でふっ飛んでいるキャラにこの風を当てると、しっかり止まる。

- 空中で使用した場合、爆発の前にジャンプする。結果フロルの風と同じくらいの距離を移動可能。
二段移動するのでフロルだと終点などで起こるワープ開始までに位置移動 ステージ下に食い込むという事故が少ない。
- 復帰編
 - フロルの風と同じく、ワープ中には崖つかみ判定がない上、出現後の横移動が殆どできない。
このため、崖に直接捕まるように復帰するのが難しく、隙を狙われやすい。
基本的に鉄系舞(横必殺技)のワイヤー復帰のほうが安全。
 - 崖捕まり復帰阻止を阻止したり、相手の追撃を爆発で追い返すのを狙ったり、ワイヤーの範囲外から復帰しなければならない場合はこちらを使おう。
 - ジャンプ動作のときも消失前に崖捕まり可。崖に近いなら無理に離れず直に掴んだほうがよい。
- 攻撃編
 - シークの貴重なフィニッシュ技の一つ。とはいえ、発生が遅く隙も大きいので基本的に狙いは慎重に。
 - 爆発の寸前から無敵になるので、飛び込んできた相手を迎撃するように使用できる。
また、ダッシュ攻撃をその場回避する癖のある相手に、ダッシュから直接繰り出すと回避終了後に爆発が当たることもある。
反撃に使いたい場合、無敵時間を利用するため気持ち早めに出すと良い。
 - 空中の相手への追撃としても使える。上空で当てれば撃墜しやすい。
見てから回避されるレベルだが、こちらに無敵時間があるため、回避ではなく反撃癖のある相手なら当たる場合がある。
下方向へワープすれば、外れた場合でもそこそこリスクは低い。
- 崖から落ちる寸前に発動すると滑る。
地上から発動して斜め45度(より若干低いか?)の高さから落ちると後隙0で着地可能だったりする。

・ 下：ゼルダチェンジ 発生F：83Fで変身

- ゼルダシリーズおなじみの謎解きの効果音と共にゼルダに変身する。テレレレレレレン。
シークチェンジより変身時間・無敵時間が短い。変身後に隙ができる点は同様。
変身中の無敵時間を利用して、一部の最後の切り札を避けることも可能。
変身中はWiiがゼルダのデータを読み込むために、一時的にゲームスピードが遅くなったり、進行が止まったりする。そのため、ドンキーコングの切り札や、MOTHER組の復帰中に対して使用するとかなり鬼畜。
なお、読み込みはポーズ中にも行われるため、下Bを入力してすぐにポーズをかけ、しばらく待ってからポーズを解除すれば、ゲーム進行的には、すぐ変身したことになる。
- ゼルダに変身するとシークが画面から完全に消えたことになり、OP相殺が全てリセットされる。
同じ技を出しすぎて威力が弱まってしまっても、変身すればOP相殺を解除して戦える。
変身後の隙を突かれて攻撃を喰らわないように注意。
尚、上記の理由からチューインボムもゼルダチェンジで簡単に剥がせる。シークでちょこちょこダメージを与えてから、ゼルダで吹っ飛ばすのがいい戦い方。

最後の切り札

- 光の弓矢 (3% + 45%)
 - 弓を構えて直線上全ての相手に眩い光を放つ矢を放ち、大ダメージを与えて横へ強くふっ飛ばす。
1段目で直線上の相手をロックし、その段階で確実に2段目が当たる。
直線距離無制限。全ての障害物や地形を貫通。アーマーやシールドを完全無視。
シークの光の弓矢は横に飛ばすため、生き残った相手がいても復帰できずに落下することが多い。
ただし相手が地面で受身を取ったり、複数に当てると相殺しあって生き残る場合がある。
ある程度ダメージが溜まっている相手には問答無用で即死。
多くのステージで蓄積ダメージ0%で撃墜可能。まさに最強クラスの最後の切り札。

基本コンボ

- 投げ抜けコンボ
 - [強制ジャンプ投げ抜け](#)させられるキャラに対して強力なコンボが行える場合がある。
[動画](#)

アイテム

- ハリセン
 - シークはハリセンの弱攻撃を連続で出すと前進していくので、他キャラのように叩き続けることは難しい。
- サンダー
 - シーク（ゼルダ）がサンダーで縮小化や巨大化したときにゼルダチェンジ（シークチェンジ）を行うといつまで経っても元に戻らないバグがある。解決法は毒キノコ・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や巨大化の効果をもう一度受ける、最後の切りふだを使う、撃墜されて復活するのみ。

シール強化

シークはゼルダと違って直接攻撃が多い。特に足と切り裂きは強化しておきたい。比較的入手しやすい剣銃士ダルトニアを貼った状態での上スマは凄まじい威力。ゲキむずのギランやアーマンが3発程度で倒せることから是非オススメしたい。必殺技は仕込針（切り裂き/必殺ワザ：飛び道具系）中心で強化。

貼るスペースが余っているのなら、ふっ飛びにくさを上げるシールを貼るといい。

面倒ならおまかせで適当に貼ってしまおう。

オススメのシール

ピーチ&デイジー（足の攻撃が27アップ）
ミドナ&ケモノリンク（足の攻撃が26アップ）
剣銃士ダルトニア（切り裂きの攻撃が21アップ）

演出

アピール

- ・ 上：片手で逆立ちをして身軽さをアピール。
- ・ 横：左手首から鉄糸を取り出し構える。
- ・ 下：DXと同じく、忍者のように手を顔の前に構える。

声優

- ・ [水沢潤](#)：ゼルダとシークの両方を演じている。

画面内登場

- ・ ゼルダシリーズおなじみの謎解きの効果音と共に光の中から登場。シークチェンジ後半と同じ。

キャラセレクト時のボイス

- ・ またまたゼルダシリーズおなじみの謎解きの効果音変身時の効果音の後、「ハッ！」と言う。

勝利ポーズ

- ・ BGM:FC版「ゼルダの伝説」ダンジョンのボスクリア時の音楽のアレンジ。
 - 前方に素早く二回蹴りを出し、気合を入れながら構える。対応ボタンX
 - 前方に素早く二回針で攻撃してポーズ。対応ボタンY
 - その場で何か考えるようなポーズ。腰つきが非常にセクシー。対応ボタンB

敗北ポーズ

- ・ 静かに腰付近で拍手して勝者を称える。

色の種類

- ・ ノーマル：DX版のシークに最も近い、全体的に青い衣装。
- ・ 赤(レッドチーム)：赤色の衣装。シーカー族のマークが黒く、金髪も若干暗めの色。
- ・ 青(ブルーチーム)：水色の衣装。顔を隠しているマフラーが赤い。ライダーキック。
- ・ 淡い赤紫：ノーマルよりも落ち着いた色だが、シーカー族のマークや所々に金の配色が施されている。
- ・ 緑(グリーンチーム)：緑色の衣装。金髪も若干暗めで、衣装も全体的にかなり緑色。
- ・ 黒：黒色の衣装。ほとんど黒で統一されており、シックなデザインとなっている。

ボスバトル攻略

キャラによってボスの相性が違うので、そのボスに対して有利なキャラで戦うのが効果的。ただし機動力とスマッシュ多段ヒットの攻撃力のおかげでシークだけでも十分戦える。

シークの場合、移動速度が速く攻撃の際が少ないので敵の攻撃を避けやすい。ゲキむずでは1回ダメージを喰らうことが命取りになるので相手の攻撃を避けることに専念しよう。

空中後Aのダメージが高いので空中にいる間、こまめにダメージを稼げる。

上スマ、下スマが全段ヒットすると凄まじいダメージを一気に与えることができる。

上スマの方が技が短く、全段ヒットを狙いやすい。とはいえ長めなものには変わらないので欲張らないように。

ガレオム、レックウザ、ポーキー、リドリーが戦いやすい。

百人組み手攻略

シークはアイテムを活用したり、一工夫しなければ厳しい。各スマッシュ、特に下スマを上手く駆使して撃墜させていこう。

リンク

- ・ [公式ページ \(シーク\)](#)
- ・ [Wikipedia \(ゼルダ\)](#)