



- [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](#)

- [技](#)

- [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](#)

- [2ページ目](#)

# キャラ概要

## 解説

本名サムス・アラン。メトロイドシリーズの主人公。  
メトロイドという名のロボットの主人公を操るゲーム、と間違えられることが多い。  
強力なパワードスーツを身にまとい、宇宙にはびこる悪党を狙う賞金稼ぎ(バウンティ・ハンター)である。  
スーツを脱いだ生身の姿は金髪の地球人型女性。

子供の頃にスペースパイレーツの襲撃に遭って両親を失い、鳥人族に引き取られる。  
鳥人族は彼女に、惑星ゼーベスの環境に適応させるため鳥人族のDNAを移植し、さらに戦闘技術を習得させ、  
専用のパワードスーツを与えた上で銀河の守護者としての使命を託した。  
彼女が賞金稼ぎをするのもそのためである。

スマブラではまったく喋らないが、メトロイドプライムではダメージを受けたときに声を出したり、  
一部のシリーズでは会話や独白をしたりしている。  
ちなみに、男性口調である。

メトロイドシリーズは日本では知名度も売り上げも低い、海外では人気のシリーズであり、映画化の話も出たほど。  
必殺技は主に原作で使用した武器だが、最後の切り札のゼロレーザーは原作には存在しないオリジナル技である。  
(原作で長い間出続けるビームはメトロイドプライムのフェイスンビーム、プライム3のハイパーチャージビームしかない。  
また、今回では『チャージショット』だが、原作での名称は『～ビーム』で統一されている)  
なお、垂空の使者に出てくる「リドリー」は原作ではスペースパイレーツの幹部であり、サムスにとっては自分の両親を殺した宿敵でもある。

彼女の元ネタは「エイリアン」のリプリーといわれており、メトロイド自体エイリアンを元ネタにしたといわれている。  
「メトロイド」シリーズのディレクター、坂本賀勇氏によればサムスのイメージはアメリカの女優「キム・ベイシングー」だとか。

## 代表作

- [メトロイド【ファミコンミニ版、バーチャルコンソール版】](#) (1986/FC)
- [スーパーメトロイド【バーチャルコンソール版】](#) (1994/SFC)
- [メトロイドプライム](#) (2003/GC)
- [メトロイドゼロミッション](#) (初代のリメイク) (2004/GBA)

## 他多数

メトロイドとスーパーメトロイドは[バーチャルコンソール](#)で配信中。  
2008年の3月6日にWiiで[メトロイドプライム3 コラプション](#)が、  
2010年の9月2日には[METROID Other M](#)発売された

漫画にもなっている。(複数あるが、ここではメトロイドを紹介しておく。)  
[http://metroid.jp/metroid\\_version1/ecomic/index.html](http://metroid.jp/metroid_version1/ecomic/index.html)

# ファイター性能

## 出現条件

初めから使える。

## 長所と短所

### 長所

- 全体的にリーチは長めで、ダメージ蓄積しやすい技が揃う。
- 飛び道具や、空中グリップが強力。中遠距離戦が得意。
- 空中攻撃は癖が強いが慣れれば強力。対地でも出して着地隙がない。
- 復帰阻止されにくく、復帰力も高い。
- かなりの重量があるため、粘り強い。
- 通常必殺技を溜めておくだけで、相手にプレッシャーを与えられる。

### 短所

- 全体的に技の判定が弱く、リーチの長さが逆に短所となる。近接戦は苦手。
- 身長が高いので、喰らい判定が大きく、小さいキャラとの相性も悪い。
- 決定打に欠ける。それ故OP相殺には特に気をつけなければならない。
- 機動力は低め。落下速度が遅いため隙が大きく、着地狩りやメテオに弱い。
- 掴みや緊急回避の性能が悪く、ガードからの行動が総じて弱い。
- 一部キャラから永久投げ連を受ける。

## 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。

5位 145%

## 特徴

使いやすい飛び道具を備えた中遠距離型のファイター。  
今作はスピードタイプのゼロスーツ状態が存在し、差別化する為か機動面は弱体化。  
さらに一部の重量級よりもふっとびにくいぐらいに、前作よりも重たくなっている。  
また、各種空中攻撃も技の途中で着地しても殆ど隙ができない仕様になっているので、低空での押し合いにも強い。

反面、近距離、特に地上で使いやすい技の選択肢が少なく、状況にもよるが自ら接近し肉弾戦を仕掛けるのは苦手。

各種スマッシュは中量級キャラの強攻撃程度のふっとばし力しかないので、決め手としては少々使い辛い。

フィニッシュ技自体も極端に少なく、フィニッシュにはかなり苦労する。

重量があるとはいえ、上方向への吹っ飛び耐性は横ほどでもない点に注意。上方向への吹っ飛ばし技に乏しいという初代からの伝統の弱点も健在。

ふわりとした挙動から放つ様々な空中攻撃を主体に、一定の距離を守りながら慎重に攻撃を積み重ねる堅実な闘いが求められる。

2連ミサイルや低空グラップなどを組み合わせた強力な弹幕能力を武器に、接近させないうちに一気に相手の蓄積ダメージを溜め

粘り強さも生かしながら先手を打たれる前に狙い済ました一撃を叩き込める戦法を取ろう。



落下速度は全キャラ中3番目に遅い。急降下してもあまり速度は上がらない。

## 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
2		×	×	×	つかみ	空中攻撃の着地硬直が皆無

## 技

### 弱攻撃

ストレート (3%)      アームキャノンハンマー (7%)      発生F: 3-4F・4-6F      全体硬直: 17F・29F

- まず左手でパンチ、続けて右手のアームキャノンを脳天めがけて振り下ろす。サ姆斯の技の中では最速。割り込みに使える。
- しかし一段目と二段目の繋ぎは、全キャラの中でもまれに見る遅さ。相手のダメージが少ないと途中で割り込まれるので、相手の%を考えること。とは言え、3F発生で総ダメージ10%はおいしいので、%次第では出し切る。



2段目は相手の%が低い内は割り込まれる可能性が大きい。相手の%が高い、もしくは相手が浮いている時以外は1段で止めた方がいい。

- 1段目で止めても多少飛ばすことができ、そこに横強が繋がったりする。
- 何気に背中にも攻撃判定があったりする。

## ダッシュ攻撃

ショルダータックル (6~10%) 発生F: 8-10F・カスリ11-16F 全体硬直:37F

- その名の通り、前方の相手にショルダータックルをかます。原作の技「シャインスパーク」のモーションによく似ているが、原作とは威力がかけ離れている。
- 若干出が遅く隙も大きい。突撃するキャラでもないの、使いどころは少なめ。
- SJ隙無し弱ミサイルを追っかけて、D投げかDAかで2択を迫るのも良し。めくりで使う。
- なお、出始めを潰されなければメタナイトのマッハトルネイドを破って攻撃できる。



軽い追撃や着地狩り、奇襲程度に。

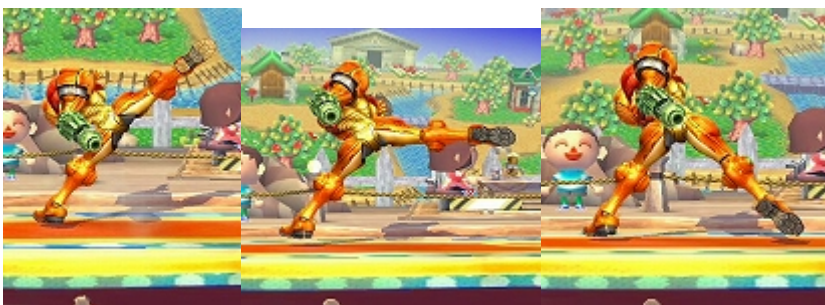
- DAからはスクリューアタックが決まる時がある。ほかに%限定だが、DAカス当てから上強が決まる。こっちは当てづらい。

## 強攻撃

総じて技の発生は早い。

横： **スピンキック** (7~8%(上下打ち分け時 10%) 発生F: 7-9F 全体硬直:31F

- 回し蹴り。スティック入力で上下に打ち分け可能で、根元の方が威力が高い。近接戦の要。
- 隙が少ないので地上での牽制に。接近されたらとりあえず振る。中長距離型なのに距離を離す技が非常に少ないサムスでは、この技が役に立つ。
- 全キャラの中でもリーチは長いほう。先端当てを心がければ、相手のガーキャン投げも防ぐことができるので強気で振る。



シフト幅はこんな感じ。リーチもなかなか、下シフトして使えば、それなりにふっとばせる。

- 相手が低%の時は吹っ飛びも小さいので、連続で振っても当たる位置にすることが多い。
- 相手がガードか緊急回避以外の行動をしようとしても、ヒット硬直+着地隙のために発生3Fぐらいの攻撃じゃないと割り込めない。スネークやメタナイトには注意。
- ガード、ヒット後に緊急回避をする相手には下Sが上手く当たる。

後ろ回避なら相手の攻撃は間に合わない。

上： **ヒールキック** (13%) 発生F：15-18F 全体硬直:39F

- かかと落とし。地上の相手には上、空中の相手には横に吹っ飛ばす技。技を出した後の後退のモーションは攻撃でキャンセル可能。
- 地上の相手には実質下ベクトルなので、地面で跳ねて吹っ飛びが緩和されてしまい、フィニッシュには使いづらい。しかし空中にいる相手に当てると、ベクトルが斜め横になり、フィニッシュも狙える高威力の技になる。発生と判定と仕様のまずさにより、下強と比べると見劣りしがちだが、横吹っ飛びで崖際でも出せる事を考えるとバースト力はこちらが上である。
- モーションの関係と威力もあるので復帰阻止に使うと便利。判定が出ている時間が長いので、SJをしてくる相手の迎撃にも向く。
- 発生が遅いが、後隙が少ないので、出してしまえば強い。



お互いの性能には結構違いがある。

#### • お互いの性能の比較

	発生	範囲	判定	地上の相手にヒット	空中の相手にヒット	使用后
サムス	15F	広い	弱い	上に飛ぶ	横に飛ぶ	前進しない
ファルコン	17F	狭い	かなり強い	横に飛ぶ	横に飛ぶ	前進する

単に一つの技として見れば、ファルコンの方が優秀で使い勝手が良い。サムスのは単発で出しても前進しないが、連続で出せば前進する。

下： **アースブラスター** (14%) 発生F：6-8F 全体硬直:39F

- しゃがんだ体勢から球状のビームを発射。発生は横強より微妙に速くリーチも地味に長い上に、そこそこのふっとばし力を持つ。どの距離で当てても、安定した吹っ飛ばし性能を誇り命中させやすい。サムスの貴重な上方フィニッシュ技にしてメインのフィニッシュ技。150%以上溜まった相手を狙おう。
- あまり多用しすぎるとOP相殺でここぞと言う時にフィニッシュしづらくなるので、闇雲に乱発するのは禁物。
- ベクトル修正されると、かなり粘られてしまうのが痛い。



リーチは広く発生も速い

## スマッシュ攻撃

発生は速いが欠点が目立つ。

横： **アームキャノンナックル** (13%(打ち分け時 上14% 下12%) 発生F：10-11F スマッシュホールド開始F：8F 全体硬直:43F

- アームキャノンで思いきり突く。  
発生は10Fと早めだが、モーションの割にリーチが短い。脚が長い分相当短く感じる。
- スティック入力で上下に打ち分け可能で、上中下それぞれに対応した方向へふっとばせる。上方向に放つと威力とふっとばし力が少し上がり、逆に下方向だと下がる。
- 普通に打つてもふっとばし力はスマッシュとは思えないほど弱いため、フィニッシュに使うときは上方向に打つ癖をつけておきたいが、元々短いリーチなのに、小さい相手に上向きに放つのはリスクである。ふっとばし力も気持ち強くなる程度。  
しゃがまれると下シフトしないと当たらない相手さえいる。
- 一応シフト無しホールド無しで終点中央のマリオを撃墜するには135%程度のダメージが必要となる。  
ベクトルをずらされるとかなり粘られるので過信はしないように。

上： **ヘルファイア** (4+4+4+5+6%) 発生F：11~28F スマッシュホールド開始F：11F 全体硬直:56F

- 上方に向かって、弧を描きながら球状のビームを連続発射する。はずすと隙だらけに。
- 最後の一撃だけを当てると、下強攻撃とほぼ同じ強さの上方向へのふっとばしが発生する。狙って当てるのはほぼ無理。スロー状態の空中の相手をどうしても上へ飛ばしたいときにも。
- 低パーセントの体の大きいキャラになら、ダッシュから出せば全段ヒットする。全段ヒットすればダメージが大きいので、前述の条件に当てはまるキャラなら狙ってみるといい。  
小さいキャラ、ダメージの深いキャラには当たらないものと考えた方がいい。



左：体の大きいキャラならヒットしやすい、一気に大ダメージを与える事も。  
右：地上にいる頭身の低いキャラには全く当たらない、チャンスを与えるだけ。

下： **スピニングローキック** (15% 後方14%) 発生F：9-11F・後方17-19F スマッシュホールド開始F：6F 全体硬直:51F

- 一回転しながら足払い。攻撃判定は前から後ろへ。サムスのスマッシュ技では優秀。
- やはりスマッシュにしては吹っ飛ばし力は弱く、撃墜にはホールド無しで蓄積140%程

は必要。

しかし発生は速く、出し切るまでもなかなか速い上に、攻撃判定も意外と広い。

- その見た目と低いふっとばし力からは想像できないほどダメージ量も多い。後ろで当てれば吹っ飛ばしはかなり弱くなるが、威力はさほど落ちない。バースト力は心許ないが、それ以外の性能（発生・威力・攻撃範囲）はかなり高水準と言える。
- 地上にいる相手の%があまり溜まってなくて、J下A当ててあまり跳ねなかったときや、相手の攻撃をガードして即解除からなど、フィニッシュは下Aに任せ積極的に振っていきたい。



混戦時に出すと一掃できる。

## 空中攻撃

どの技もお手玉された状態では使わないほうが良い。対空ではまあ強い。

対地で当てると、色んな技に繋がったりできる技が揃う。当ててからの判断が重要。

通常： **サムスキック** (6~9%) 発生F: 5-8F・カスリ9-24F ■着地隙: 9F 全体硬直:45F

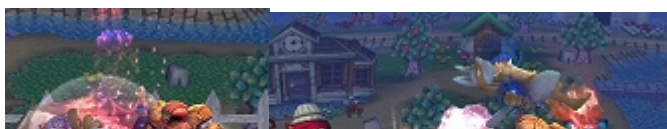
- 跳び蹴り。DX時代のあの独特の音は出なくなったが、代わりにジョンッ！吹っ飛ばし力もかなり落ちている。
- 発生はかなり速いが、技の持続時間が短く判定も小さい。
- 斜め下方向への判定が弱いうえに、急降下の性能が低いので対地には向かない。リンクなどと比較すると分かりやすい。主に登りながら対空に使ったり、空中で密着状態のときに。



発生だけが取り柄。

前： **エアリアルヘルファイア** (4+3+3+3+5%) 発生F: 7~31F ■着地隙: 9F 全体硬直:55F

- 弧を描きながら前方に球状のビームを連続発射する。
- 非常に広い範囲と持続時間を持つため、飛び込みや迎撃で重宝する。ジャンプしてすぐ出して対空に、出してから急降下で対地にと用途の幅広い技。
- 対地で出した場合、%によっては横強や下強、横スマ、J投げ、弱などが繋がる。
- 最後の一発はサムスにしては判定が強め。3、4発目を当てて連携を狙うか、判定の強い5発目を当てるか、使い分けよう。



対地では、出し切る前に着地できるタイミングを覚える。

- 引きSJから出して壁を作る。  
弾幕を避けられたあとの盾としてや、アンチバツタ戦法として活躍できる。ボス戦でも優秀。
- 崖復帰の選択肢の一つとして。
  - 読まれやすいが、当たると前述のとおり他の技に繋がり、一気に距離を離す事が出来る。
  - そうなればNB溜めたり弾幕張ったりも出来て、形勢を立て直せる。

後：ソバット (14% 根元10%) 発生F：9-10F ■着地隙：12F 全体硬直:39F

- 先端のみを当てれば、サムスとしてはかなり高威力、かつベクトルの鋭いふっ飛ばしを期待できる後ろ蹴り。
- 貴重なフィニッシュ技ではあるものの、下方向からの攻撃に弱く、真横に近い攻撃判定のせいで当てづらい。  
対空専用の技となってしまった。
- 崖際でメテオドロップなどで浮かせた相手の追撃や、復帰阻止等でうまく命中させればサムスとしてはかなり早い段階で撃墜を狙える。  
うまく当てられるようになると心強いだろう。
- 地上での待機状態からホッピングの要領で出した場合、密着状態であれば25体(+1体)のキャラに、  
先端当てであれば22体(+1体)のキャラに当てることが出来る。詳しく[ここ](#)。



ゼロスーツサムスのJ後Aも同じ名前で、モーションもほぼ一緒。  
しかし性能がかなり違うので、同じ感覚では使えない

上：ドリルキック (3+1+1+1+4%) 発生F：5~21F ■着地隙：9F 全体硬直:39F

- きりもみ回転しながら連続で攻撃。対空の要。
- サムスの特性と持続時間の関係で、J上Aながらも実は対地にも使えるという異色の技。
- 対地で使う場合の知識
  - ガード不能を狙える。
  - 対地と言っても、敵に打ち上げられて着地したいときに使うのではなく、背の高いキャラにSJ（急降下仕込みCスティック）から奇襲で使う。
  - 相手を吹き飛ばす前にサムスが着地すると、各種スマッシュや下強、スクリューアタックに繋げる事が出来る。
  - 逆に出し切ると相手は若干吹っ飛ぶので、連続でJ上Aが入ることがある。
  - 当たれば夢が広がるが、相手の対空攻撃に負けるので、上記の通りSJから使う。  
背が低い連中には非常に当てづらいなど、狙わない方が無難な事が多い。



たまに意表をつくぐらいで。

下：メテオドロップ (15%) 発生F：18-22F ■着地隙：9F 全体硬直:48F

- その名の通りメテオ性能を持つ打撃。下方向に180°程の判定がある。
  - 背面から下方向に振り下ろすので、相手に背を向けた状態の方が当てやすい。ただ、下方向より横方向に判定が強いため、お手玉されている状態でこの技を狙ってはいけない。
  - 決定打に欠けるサムスでは、これが一番の決め技に成り得るため、積極的に狙っていきたい。
- 落下速度の関係で当てやすいのも利点。ステージの外にいる相手にしつこくメテオを当てることで早めに撃墜できることも。
- 対地で使う場合は、めくりで。背の低い相手にも結構当たるため、メテオ以外にも対地で狙っていく価値がある。
    - 地上の相手に当てると良い具合に跳ねるので、J後Aが決まりやすい。フィニッシュも狙える伝統的な連携。が、J後Aの攻撃判定と空中回避の性能強化の影響で、以前より繋げにくくなった感じはする。
    - SJ弱ミサイルなどを避けたあとにDAしてくる相手、もしくは相手の攻撃を緊急回避した後、相手も緊急回避してくるのを読んで垂直ジャンプから狙う。ただDAについては、体の大きいキャラや上方向に判定大きいキャラだと、一方的に潰されるので要注意。
    - 機動をちゃんと制御すれば、ガードされても投げは入らない(ジャスガだと距離によっては反確)。



キャラによってまちまちだが、基本80%前後あたりはこのぐらい跳ねる。ここから追撃を狙っていこう。

## つかみ

地上グラップはトップクラスの性能の悪さだが、空中グラップはかなり高性能。

### つかみ： グラップリングビーム 発生F：17F

- アームキャノンからグラップリングビームを放ち、相手を引き寄せてつかむ。掴める範囲は全キャラ中1位。
- 掴み判定が出るまで、まさかの17フレーム。発生Fは通常の掴みの中ではヨッシーと並んで全キャラ中ワースト。  
ガードキャンセルして投げるくらいなら、ガードを解除して下強を撃つほうが速い。
- 後隙も非常に大きいので暴発には要注意。



左：一応このくらいの距離まで掴んでくれる。

右：避けられると隙がかなり大きいので、他のキャラと同じ感覚で使う事は出来ない。

### • ダッシュつかみ 発生：17F

通常の掴みと発生Fは同じだが、こちらの方が後隙が少ないので使うならこれ。それでも後隙は大きいので乱用は禁物。こちらダッシュ掴みの中で発生がワースト。

### • ふりむきつかみ 発生：19F

これも振り向き掴みの中で発生がワーストで、全キャラの掴み中最も発生が遅い。通常グラップと同じ程度の非常に大きな後隙がある。

- ステップ振り向きつかみがそこそこ使える。
- 弱ミサイルにダッシュつかみを重ねると、結構つかめる。

### つかみ攻撃： つかみチョップ (1%)

- サムスが高速でチョップを繰り返す。チョップチョップ！
- 連打性に優れていて、相手が低%でも2～3回、高%だと5回は軽くチョップできる。決め手の少ないサムスは、OP相殺にこそ気をつけなければいけないので、回復のためにも必ず1回はチョップをいれることを心がけたい。
- なぜかクッパに対してはよく空振りする。他のキャラでも空振りする場合あり。



掴み攻撃としてはかなり速い。

### 前投げ： グラップリングスルーフロント (9%)

- つかんだ相手を大きく振りかぶった後前方向に投げ飛ばす。
- 低パーセントなら、チャージショットで追撃できるらしい。  
だが、失敗のリスクを考えると、またチャージしなおすのも大儀なので、博打精神のある人向け。

### 後投げ： グラップリングスルーバック (8%)

- つかんだ相手を後方に投げ飛ばす。前投げより与えるダメージは低い。
- 発動後はサムス自身も後ろを向く。ガケに投げてメテオを狙うべし。

### 上投げ： グラップリングスルーアップ (9%)

- つかんだ相手を上方方向に大きく投げ飛ばす。
- 低パーセントの相手でもかなり高くまで飛ばすので、追撃には向かない。  
チャージショットを溜める時間稼ぎにでもどうぞ。



0%からでもこれだけ飛ぶ。  
いにしえっぼい王国の地下にあるブロックの屋根から上投げすると、有無を言わず星バーストできる。

### 下投げ： グラップリングスルーダウン (6%)

- つかんだ相手を地面に叩きつけ、斜め上にバウンドさせる。  
極めて低パーセントの相手にのみ追撃が可能。



## 空中で投げボタン：空中グリップリングビーム (4% 先端部7%) 発生F：9-16F

- つかみ判定のないグリップリングビームを放つ。  
今作で劇的に強化されたまさかの主力技。サムスの技の中では脅威の高性能を誇る。中距離戦の要。
- OP相殺適用なし。リーチが異常に長い。  
発生は速くないが、出し切るまでがかなり速い。さらに着地隙が無いいため反撃を受けにくい。
- ワイヤー復帰も可能。
  - 横のリーチは長めだが上下に対しては短い。下からの復帰は上Bで。
  - グリップ崖つかまりしてぶら下がっている状態は完全無防備だが、グリップ自体に当たり判定は無い。
  - グリップを引っ掛けてから巻き上げるまで無敵時間がないため、簡単に妨害される。復帰にこれを乱用するのは危険。  
上Bが使えない状況での奥の手としてとっておくのが良い。
  - ちなみに、ガケ捕まりの無敵時間は短い。



ワイヤー復帰キャラにも迫る長さだが、過信は禁物。



直接崖に掴まっているわけではないので、崖上の敵の攻撃も当たらない。



ワイヤー復帰キャラにとっては、これで崖捕まり阻止されるとかなり厄介。

- ビームが伸びきった瞬間の先端部分では与えるダメージ量が増える。  
当たるか当たらないかの間合いで牽制・復帰妨害として積極的に使おう。

小さいキャラ相手にはSJから降下途中で出すと当てやすい。



長身のキャラには、SJからそのまま当たる。



どんなに体勢の低いキャラでも、当てることは出来る。降下からのタイミングには慣れが必要。

- **空中回避をキャンセルしてこの空中グリップを出せる為、サムスの空中回避は性能が良いと言われている。**

- 横方向からの攻撃(主に飛び道具)に対するカウンターとしても使えたり、相手の復帰阻止を回避でかわしてグリップ崖つかまりといった事も出来る。

- 空中グリップは、強飛び道具(サムス、ルカリオのNBやニキータなど)以外は一方向的に貫通・消滅させられる。  
X軸さえ合えば、理論上中距離では負けない。

- 空中グリップからの派生

- 空中グリップからチャージショット

- キャラにもよるが、%が130あたりの相手が地上にいるとき、**小ジャンプ 着地寸前でグリップリングを先端以外のところに当てる 直後チャージショット** という流れ。受身で避けられるが、急に差し込む中距離からのグリップリングでこかされた時に受身をとるのは難しい。間違えて後ろに受身をするとそのままチャージショットが当たる。不意に出すべし。

- 復帰阻止にミサイルと併用

- Y軸の移動速度が速い相手なら、復帰阻止にミサイルと織り交ぜてグリップ当てると良い。リーチが広いので事故らせたり出来るし、出し切るまでが速いので狙い撃ちもしやすい。

## 空中グリップに関するバグ

上方向にバーストする直前に空中グリップを出しておくと、画面下にバーストした時と同様のエフェクトが上部表示される。

つまり画面奥または手前に落ちる時の一連の流れをキャンセルでき、上方向以外へのバースト時と同様に、すぐさま復活土台で復活することが出来るわけである。

ただし、そのバーストを無効に出来るわけではないが、タイム制では役に立つ。

オンライン・オフラインを問わず全てのステージで使用可能。

## 必殺ワザ

原作ではサムスの主力武器となる4つの必殺技。チャージビームを除いて見た目はよく似ている。

通常： **チャージショット** (3 ~ 26%) 発生F：16F(フルチャージは145F)

- 前方に真っ直ぐ飛ぶエネルギー弾を発射する。スマブラでサムスといえばこれだろう。その名の通り溜め可能。ボタンを押せばチャージがはじまり、再度押すと発射される。
- 前作よりも幾分か威力が下がったが、サムスの技の中ではかなり強力なふっとばしを持つ。それでもフィニッシュには多少頼りないので、復帰阻止や小技に絡めたり、回避を読んで使うのがベター。  
相手にもよるが、溜めとくだけで精神的なダメージを与えられる。隙を見て常にチャージしておくようにしたい。
- フルまで溜まる、シールドを張る、つかみ、はじきのいずれかでチャージはキャンセルでき、溜めた分はそのまま保持できる。  
ほかに回避投げでもキャンセルが可能。ただし滑らないと溜めた分は無くなる。
  - チャージ中や発射モーション中に攻撃された場合は溜めた分がなくなってしまう。邪魔されそうな時は中途半端でも撃っておいて%を奪うのも手。



溜めが少ないと威力が低く相殺されやすい。ほかの技と絡めて不意に撃つべし。

- ちなみに原作では「チャージショット」ではなく「チャージビーム」という名称である。

横： **ミサイル** (ミサイル5% スーパーミサイル10%) 発生F：弱強ともに23F

- アームキャノンからミサイルを発射する。遠距離戦の要。通常入力ならばノーマルミサイル(弱ミサイル)、スマッシュ入力でスーパーミサイル(強ミサイル)が撃てる。
- 復帰妨害や、遠距離の相手に対し弾幕を張るように使うと非常に嫌がられる。
- **ミサイルを撃つ前に覚えておくこと(重要)**
  - ミサイルのジャストガードに隙はほとんどない。対サムスを熟知してる人は、ダッシュガードと歩きガードで常に距離を詰めてくる。弾幕のほかにも、色々な攻撃を重ねることで相手は動きづらくなる。
  - 使い時の目安は、「相手と中距離以上の距離が離れている」、「吹っ飛んでる最中」、「ボムなどで真っ直ぐ自キャラに來れない」等、とにかく相手がダッシュで最短距離を來れない状態で使う。
  - 空中ミサイルを着地寸前に発射した場合、後隙が無くなる。逆に発射前に着地してしまうと、発射は途中でキャンセルされてしまう。

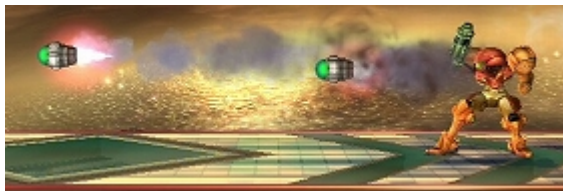
- この後隙を無くせる事を応用したテクニックに、**2連ミサイル**がある。

空中ミサイルを着地寸前に撃ち、地上で更にもう1発ミサイルを撃つと出来る。  
こうすると2発のミサイルを短い間隔で撃てるようになる。

- この後隙が消えるテクニックは2連ミサイルに限らず、**次の動作にすぐ移る事が出来る** という点からも是非慣れておきたい。



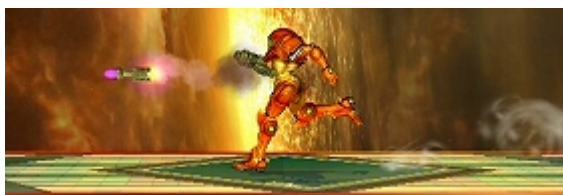
2連弱ミサイル成功, SJから降下に移ったあとワンテンポおいて撃つと出来る。



2連強ミサイルももちろん可能, SJから降下に移った瞬間に撃つと出来る。



2種類のミサイルを織り交ぜることも出来る。強 弱よりも弱 強。



その他応用のひとつとして、着地隙なしのミサイル追っかけ。相手は択を迫られる。

## ・ ノーマルミサイルの性能、使い道

- ノーマルミサイルは、威力は低いが自動で相手を追尾する機能を持つ。  
発射されてからは時間経過により弾速は低下していき、最終的に空中で爆発する。  
空中では射出時の反動が小さく、ある程度の連射が可能。
- 引きSJミサイル 大Jミサイル2発 or を基本に弾幕を張っていく。
- 後ろにダッシュし、反対側にスティックを弾きスケート状態を作り、  
そのまま を撃てば前進することなく2連ミサイルが撃てる。
- 下強、地上メテオ、上強などで舞い上がった相手にJ上Aを最後まで当てると、  
弱ミサイルからフルチャージショットが繋がったりする。初見なら当たる。  
ただ70%位までじゃないとJ上Aのラストで相手が吹っ飛びすぎるので、ミサイルを  
撃つだけで我慢。

## ・ スーパーミサイルの性能、使い道

- スーパーミサイルは、威力は高いが弱ミサイルのような追尾能力はなく、  
徐々に弾速が上がっていく弾が真横方向にまっすぐ飛ぶ。
- カービィ等の小さいキャラには、SJから使っても当たることは殆どない。  
SJから使うのは、身長の高いキャラだけにしたほうが良い。
- 使いどころがあまり見出せないため、基本は弱ミサイル主体でOK。サドンデスでは重

- 宝される。
- 強ミサイルはガードされても、ステップの距離分だけ間合いを離せる。でもジャスガされると無意味。
  - 弱ミサイルにない最大の強みは、相手の%が高いときに当たると、チャージできる時間を作れる事。
  - 2連ミサイルの応用で、一発目をスーパーミサイル、着地直後の二発目をチャージショット(フルチャージ)にすると、距離にもよるが、ミサイルとチャージショットが同時に当たり、一気にダメージを与える事が出来る。(36%)
- 使いどころ考察
- 距離離すと見せかけて、バックステップから振り向いて出す。しばらく走ると撃てない。
  - 走って追ってきた相手にステステから撃つ。  
(ステップでなくステステであるのは、相手がSJから攻めようとしたとき距離を離したりタイミングをずらすため)
  - 振り向き掴みと併用する。
  - 長距離での弱ミサイルは3発位画面に無いと普通に避けれるので、たまに2連強ミサイルをするとぶち当たってくれる。
  - 小さいキャラには、弱ミサイル解説の や のあとの着地後に一発撃ってみて、相手のジャスガを揺さぶるのに使うといい。
- キャラ別活用法考察
- **対リンク&トゥーンリンク 重要度：**  
爆弾は弱ミサイルじゃ勝てないが、強ミサイルで打ち消せる。  
2連強ミサイルをすると爆弾を出しにくく出来る。これは必須の対策。
  - **対スネーク 重要度：**  
強ミサイルならサイファーのアーマーを突破できる。  
チャージが既に溜まっている場合、復帰阻止時に遠距離で使えるかも。
  - **対メタナイト 重要度：**  
竜巻は強ミサイルで勝てる。竜巻を多用してくる相手への牽制、竜巻復帰読みなどで撃つ。  
チャージが溜まってないときは強ミサイル。
  - **対サムス 重要度：**  
弾速の速い強ミサイルとグラの勝負。弱ミサイルはグラとチャージがあるから役に立たない。
  - **対オリマー 重要度：**  
赤ピクと紫ピクはミサイルじゃ倒せないが、それ以外にはダメージを蓄積でき、ピクミンを遠くに吹っ飛ばせる。  
効果は薄そうだが一応知識として覚えておく。ちなみにグラは黄ピク以外を吹っ飛ばせる。
  - **対ルカリオ 重要度：**  
ルカリオの蓄積%が78%の最大溜め波動弾までなら強ミサイルで消せる(注：トレモ結果)。  
ただし実際はOP相殺と波動弾チャージ時間が複雑に絡むので注意。  
多分役に立たないけど一応知っておくべきかと。
  - **対ルイージ 重要度：**  
強ミサイルだと、ルイージ特有の摩擦係数でノックバックが大きい。  
ただ、しゃがみ歩きと鬼発生鬼判定JNAの前ではあまり意味がない。  
元々横軸を潰しやすいサムス有利の相性で、対策するのはルイージ側だが一応。

上：スクリュアアタック (2+1%\*n) 発生F: 5F

- 回転しながら相手を巻き込み、真上に上昇、最後に軽く飛ばす。
- 空中スクリュアはガード削り能力が高い。  
相手のシールドが全く削れてない状態から出すと、シールドブレイク出来...そう出来な

- い。
- 乱戦時では、当たっても他のキャラにやられる可能性が大きい。復帰以外の使い道はないと思って良い。
- 上方向の判定が強く発生も速い。
  - 判定が強いので、復帰阻止メテオしに来た相手は一方向的に巻き込んだり出来る。
  - ついつい対空に使いたくなりがちだが、落下の遅いサムスははずすと隙だらけになる。周りをよく見てから慎重に使うべし。
  - ガードキャンセルもできるけど、性能上乱発は出来ない。しかしつかみの性能が最低クラスなので、ガーキャンにはこれを使うしかない。
  - ずらされるが、そこから反撃は意外と受けにくい。後隙以外はかなり魅力的なので、状況次第で確実に狙っていきたい所。

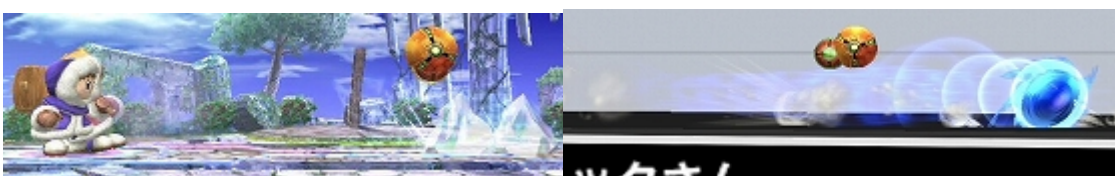


落下の遅いサムスは、外した場合かなり危険な状態に陥る。

- 何故かスマブラではサムスの象徴的な技で、スマブラのメトロイドのエンブレムはスクリューアタックを表した物。(プライムシリーズではスーツアイテムのエンブレムだが) 鳥人像の手の中に納まっている姿が印象深い。

下： **ボム** (本体9% 爆風5%) 発生F：13Fで出現、51Fで爆発

- 丸まってほんの少し上昇した後にボムを落とす。この時の硬直は結構長い。ちょっと浮くため、避けれる攻撃がある。
- ボムの爆風にサムスが当たると、ボール状態でホップするボムジャンプができる。これは復帰にも使える。
- ボム自体の判定は弱いが、爆風は長めに残る。リフレクト不可。
- OP相殺は適用されない。地味な攻撃の割りに、このダメージは結構おいしい。爆風に当たった相手は、弱1段目に当たった様に怯む。
- 相手はボムの当たった方向に向く。(自 敵ボ)だと相手の向きは になる。つまりガーキャンされづらい。
- SJからすぐに出すと、横に移動できる距離が通常に比べて伸びる。
- ボムx2 空中J 上Bで戦場やすま村の下をくぐる。あまつさえ頑張れば終点さえもくぐれる。



ボムジャンプでなくても、サムスは避けてくれるんです。

- 今作のボムは時限式なため、相手がボムに触れても爆発しなくなった。  
サムス自体の落下速度が落ちたこともあってか、上空からの牽制には使いづらくなっている。
  - 以上より、浮かされた時のボム投下で事態の好転は望めない。  
爆発するまで攻撃判定がないので、空中じゃまず相手に当たらない。よってこの場合、牽制としてはほとんど機能しない。  
そういう時は下手に反撃などせず、素直に回避し急降下しよう。
  - ボムを置いてから後ろに下がり、相手の飛び込みを潰すのが基本。  
ゆえに遠距離型のキャラには効果が薄い。
  - SJ弱ミサイルは精々中距離までだし、懐に入ったらそれなら保険程度で置いておく。  
いくらボム出現時に攻撃判定が無いとはいえ、  
地上にボムが置いてあればなかなかの行動制限にはなる。
  - 相手とすれ違いざまに落とすという選択肢。
    - 相手を飛び越しつつ相手の真上にボムを落とす。  
いきなりやってもほぼ反撃を食らうので、NJミサイルの後など相手のDAを誘ったりした後に使う。
    - ボム後の空中制動はプリン並みなので、ボムを落とした後は全力で逃げる。その場に降りてもいいがメリットは少ない。  
そうすると相手はガードか緊急回避をするので3択が発生。  
他に見た目の小ささを活かして火薬箱の影でこっそり出して逃げるという選択肢も。
      - 前緊急回避（こちら側）なら横スマホールド、後ろならフルチャージNB。
      - その場回避なら、回避した後に爆発して当たってるので結構余裕があり、SJからJ下A、もしくは少し歩いて下Aが入る。
      - ガンガードなら、SJ下Aからめくれるので後ろに振り返って横スマか下スマ。
  - 崖際で逆択。
    - 崖際からステージ中心を向いて、ボム後崖側に降りる、その後空中ジャンプでJ前A。  
これで丁度ボムが爆破するあたりでJ前Aが当たる。  
相手は少しだけ浮くのでガード不可、かつJ前A後に高さによっては追撃が入る。  
リーチ的に横強、上手くいけば横スマが入る。
    - 相手をバーストした後、復活無敵状態が切れるまでの逃げにも。  
相手が即ダッシュしてきても、J前Aの最後らへんで無敵が切れる。  
無論少しタイミングずらせばちゃんと当たる。



のこのこ来よったで...

## 最後の切り札

### ゼロレーザー

- アームキャノンを展開し、前方に巨大なレーザーを発射、多段ヒットした後に真横に大きくふっとばす。  
発射中は、動きは遅いがスティック入力でレーザーを上下に操作できる。  
横方向への攻撃範囲が非常に広く、相手を押し出すようにふっとばすので撃墜を狙いやすい。ステージによっては0%からでも撃墜可能。  
攻撃判定も広く、一度ヒットすると敵をレーザーの内側へ吸い込み、まず逃がさない。
- 使用後はパワードスーツが崩れ落ち、ゼロスーツサムスになる。  
この間は一切身動きできないので、空中で放つ際は下に足場がある場所でないとそのまま落下してしまう。  
地上で使っても隙は莫大なので、%が高い状態でのゼロレーザーは確実にこっちもバーストされる。
- なお、その場に残った[落ちた装甲](#)は拾って投げられる。

## 2 ページ目

[サムス その2](#)