

移動

待機

何も操作していない地上にキャラクターが立っている状態。
ずっと操作しないしているとキャラがたまに違う仕草をとる事がある。
やられ判定の大きさも変わるので注意。
リンクの場合、モーションによって盾が機能しなくなる時もある。

向き反転

待機時にスティックをキャラの後ろ側に短く倒すと、キャラが反対を向く。
64の頃は、反転時間はキャラによって異なったが、今作でもそうなのかは不明。

歩行

地上でスティックを横に倒すと、キャラがその方向に歩く。
スティックの傾け方によって歩く速さを調節可能（6段階くらい？）。
ただしWiiリモコン横持ちは最大速のみ。
モーションは微速歩行、中速歩行、高速歩行の3種。

ダッシュ中では出せない弱強攻撃・横下スマッシュを出す事が出来るので
走るより歩いた方が有利な展開に持ち込める場合も多い。

しゃがみ

地上でスティックを下に入力すると、キャラがしゃがむ。下に入力し続けるとしゃがみ続ける。
カービィなどは極端にその身を縮めるので、飛び道具や打点が高めの技など、
さまざまな攻撃をよけられる。逆に、しゃがむ意味がほとんど無いキャラもいる。

前作のような、しゃがみ体勢時のふっとび耐性はなくなった。
しゃがむためにスティックを下に入力していると、
ふっとばされた時のベクトルが下方向に修正され、復帰が困難になる場合があるので気をつけよう。

（戦いに直接関係した使い方ではないが）
言葉のやりとりができないオンライン対戦では、
立ちしゃがみを連発して「おじぎ」を表現するプレイヤーが多い。
意図せずこの行為をしてしまい、誤解を生まないように注意。

しゃがみ歩き <新システム>

一部のキャラはしゃがみ状態でスティックを斜め下に入れると、そのまま前後に移動する事が出来る。
飛び道具を掻い潜りながら進んだり、相手の攻撃を避けながら攻撃するのが一般的。
クッパ等の大きめのキャラではあまり意味が無い。



飛び道具を掻い潜りながら近づく。

ダッシュ

地上でスティックを横にはじくと、その方向にダッシュする。
そのままスティックを横に入れ続けると、ダッシュし続ける。

歩行と同じでかなりの個人差が出る。
攻撃ボタンでダッシュ攻撃、つかみ入力でダッシュつかみへ派生。

なお今作ではダッシュの走りはじめや反転時に一定の確率でキャラクターが転んでしまう。
「しりもちをつく」を参照。

■ ダッシュ（ステップ）

走り始めのモーション。
ステップ中はシールドが張れないが、走行とは違い始めの方ならスマッシュなどでキャンセルできる。
フェイントや、後ろに引いてスマッシュなど使用用途は広い。
今作ではステップをキャンセルできる行動が減った為、活用する場合は相手の置き技に注意しよう。

DXまではステップ中にスティックを左右に倒すことでできるクイックステップというテクニックがあり、これはとてもよく使われたテクニックであったが、Xではクイックができるタイミングがステップの出始めと終わり際だけになってしまったため、あまり使われていない。

■ ダッシュし続ける（走行）

走り続けたモーション。
スティックの傾け方によって走る速さを調節可能。ただしWiiリモコン横持ちは最大速のみ。
ブレーキや方向転換に若干時間がかかるので注意。

注：

初代スマブラ拳では走り始めの状態を「ダッシュ」、走り続けた状態を「走行」と紹介しているが
なぜかスレ等では昔から走り始めの状態が「ステップ」、走り続けた状態が「ダッシュ」と呼ばれる。
Xの説明書では走り始めの状態を「ダッシュ」、走り続けた状態を「ダッシュし続ける」（つまりどちらも「ダッシュ」）と紹介している。ややこしいので注意。

走行ブレーキ

走行中にスティックをニュートラル付近にまで戻すと、キャラが立ち止まろうとブレーキをかける。
歩行やステップの立ち止まるモーションより隙が大きめ。シールドなどでキャンセル可能。
キャラによってブレーキの力が違う。ルカリオが最も強く、ルイージが最も弱い。
ブレーキの力はシールド時のノックバック距離にも影響する。

走行反転

走行中にスティックをキャラの後ろ側に入れると、キャラがブレーキをかけつつ反転する。
そのままスティックを入れ続けると、反転した方向へ走行する。ジャンプでキャンセル可能。

走行反転後の走り始めのモーションはステップとは別で、
このモーション中に立ち止まっても、走行反転時に立ち止まった時と同じポーズをとる。

床すりぬけ

「すりぬけ床」の上でスティックを下にはじくと、キャラが床をすり抜け下に行く。下からすり抜けられる足場が大体「すりぬけ床」。すり抜ける時間に個人差はない。若干無敵時間がある？

また、落下中に空中でスティックを下に入れっぱなしにしておけば、床に着地せず、直接すり抜けることができる。

梯子(はしご) <新システム>

梯子の近くでスティックを上か下に入れると、キャラが梯子に掴まる。その状態でスティックを上に入れると梯子を登り、下に入れると梯子を滑り降りる。スティックを左右に入れると梯子から手を離して、落下状態になる。

梯子に掴まった状態でジャンプボタンを押すと、梯子からジャンプして離れる。このジャンプは地上ジャンプ扱いらしく、空中ジャンプにつなぐことができる。ただしはじきジャンプでは、梯子を登るほうが優先されるので出来ない。

梯子のある対戦ステージは、大滝のぼり、ピクトチャット、75m。

泳ぎ <新システム>

水に飛び込むと水面に浮き、泳ぐ事が出来る。泳げる時間は全キャラ同じ。左右で移動またはジャンプのみが可能。ジャンプは地上ジャンプ扱いらしく、空中ジャンプにつなぐことができる。攻撃はおろかガードや回避もできないので、完全な無防備。

泳いでいられる時間には制限がある。キャラがもがき始めるのが危険信号で、そのまま放っておくと溺れてバーストしてしまう。蓄積ダメージが増えるごとに時間は短くなるが、水面でジャンプするだけで延長されるので、よほどボーっとしていない限り溺れてしまうことはないだろう。

泳げる水場のある対戦ステージは、ドルピックタウン、頂上、海賊船、ジャングルガーデン。



キャラクターがもがく様なアクションをし始めると危険。前述の通り脱出しよう。



メテオ技も当てやすい。

ジャンプ

ジャンプ

地上でスティックを上にはじくか、ジャンプボタンを押すと、キャラがジャンプする。

「小ジャンプ」と区別するために「大ジャンプ」「通常ジャンプ」「ノーマルジャンプ(NJ)」、
「空中ジャンプ」と区別するために「地上ジャンプ」と呼ばれることもある。

小ジャンプ(ショートジャンプ)

スティックを一瞬だけ上に倒すか、ジャンプボタンを一瞬だけ押すことで、普通のジャンプより低めのジャンプが出せる。通称「SJ」。

通常のジャンプより素の着地の隙が少ない(技中着地の隙は変わらず)
地上の相手を素早く攻撃できる、空中での無防備な時間を短縮できる...等々、
ショートジャンプを覚えると動きの幅がグッと広がる。
前作、前々作より出し易くなったので、是非練習してみよう。

バックジャンプ

スティックを斜め上後ろにはじくか、ジャンプボタンを押すと同時にスティックを後ろ側に入れると、
キャラが前を向いたまま後ろへ跳ぶ。普通のジャンプとポーズが違うがジャンプの高さ等は同じ。
バック小ジャンプやバック空中ジャンプも可能。

空中ジャンプ

空中でスティックを上にはじくか、ジャンプボタンを押すと、キャラが空中でジャンプする。
基本的に空中ジャンプは着地までに1回だけで、空中ジャンプの際に向きを反転することはできない。

(ただしヨッシーは空中ジャンプで向き反転が可能。また下記の「飛行」も参照。)
多くの場合、地上ジャンプのほうが高く跳べるが、一部、空中ジャンプのほうが高く跳べるキャラもいる。

飛行

一部のキャラは飛行能力を持ち、複数回の空中ジャンプが可能。
着地までにできる空中ジャンプの回数はキャラによって異なる。
空中ジャンプで向き反転が可能。

空中ジャンプ後、スティックを上に入れ続けるか、ジャンプボタンを押し続けると自動的に上昇していく。

ただし滑空が可能なキャラはジャンプボタンを押し続けると滑空が優先される。

滑空 <新システム>

メタナイト、ピット、リザードンの3名は、空中ジャンプ後ジャンプボタンを押しっぱなしにする
と翼を広げてグライダーのように滑空できる。再び使用するには一度着地する必要がある。
スティック操作でも、空中ジャンプの頂点ですばやくスティックを後 前と入力すると滑空可
能。
スティックを上、後、前とぐるりと回すようにするのがコツ。

滑空中は移動する角度をスティックの前や下の入力で下向きに、上や後ろの入力で上向きに調節
できる。
ただし上昇するには一度下降して加速する必要がある、上昇しすぎると失速し滑空はキャンセル
される。

滑空中に必殺ワザボタン・ジャンプボタンでキャンセル、攻撃ボタンで滑空攻撃が可能。
空中ジャンプを使い切ってから滑空を行うと、キャンセルや滑空攻撃後にしりもち落下になるの
で注意。

滑空状態で地面にぶつかった場合、うつぶせ倒れになる。
地面にぶつかる直前にキャンセルや滑空攻撃をすれば、ほぼ隙無しで着地できる。

復帰に活用すれば生存率が大きく上がる上、滑空攻撃は攻めの起点として有効。
上記3名を使う上では必須のテクニック。リザードンの滑空は少々慣れが必要。
ピットとリザードンのみ、滑空に入る瞬間に下を入力すると高度が落ちて低空飛行ができる。

踏み台ジャンプ <新システム>

相手の上に重なってジャンプをすると、相手を踏みつけて跳ぶ。
通常より高いジャンプができ、踏みつけられたキャラは少し硬直する。
モーションは地上ジャンプとほぼ同じでバックジャンプや小ジャンプもできる。

空中の相手を踏みつければ、ジャンプついでに相手を蹴落とせる。
軽いメテオとして使う事が出来るが、狙って踏みつけるのは難しく、
復帰阻止中にジャンプボタンを連打していて偶然発生してしまうことの方が多い。
あくまで「軽い」メテオなので、復帰力の高い相手に決めてもほとんど意味はない。

相手の技モーション中に踏み台ジャンプをすると、こちらが高くジャンプするだけで相手はひる
まない。
こちらの踏み付けモーションも省略されるので、何が起こったのか少し分かり辛い。
突然高く飛び上がってしまう原因はほとんどこれのせいである。

壁ジャンプ <DXからのシステム>

- ・「三角飛び」

ある程度平坦な壁に密着した状態で、ジャンプ入力をするか壁と逆方向にスティックをはじく
と、壁を利用してジャンプする。壁張り付きジャンプとは別物。
密かにジャンプ入力にも対応したが、平坦なステージの増加により、より印象の薄いテクニック
になっている。
どちらかの方向の壁で成功すると、逆方向の壁で壁ジャンプを行うか、一定時間経過するまで再
度壁ジャンプは不可能になる。
連続して壁ジャンプを行うと徐々に高度が下がるが、着地や崖つかまりで回復可能。
空中ジャンプが残ってなくとも壁ジャンプは可能なため、ステージによっては思わぬ箇所からの

復帰も可能となる。

壁張り付き <新システム>

壁に向かってスティックを倒す事で、一部のキャラはそのまま壁に張り付く事が出来る。張り付いたジャンプ入力すると壁張り付きジャンプが出来、壁と反対方向にはじく事でそのまま壁ジャンプも出来る。

捕まったまま何もしないと落下してしまう。

復帰時に先に崖に掴まれていた時や、復帰のタイミングずらしをしたりする時に有効だが、あまり使う場面は無い。

しかし、復帰技に攻撃力の無いルカリオにとっては重要なテクニックとなる。

また、崖捕まりできない場所（頂上の崖など）にも貼り付けるのでまったく使えないわけではない。

落下／着地

落下

空中で何も操作せずにキャラが下降している状態。スティックの左右の入力でその方向に移動可能。

「通常落下」と「空中ジャンプ後落下」があり、通常落下は普段の落下のポーズで、空中ジャンプ後落下はそれ以上空中ジャンプが出来ない時の落下のポーズ。

急降下

落下中にスティックを下にはじくと、落下速度が一瞬で最高になる。

単純だが重要なテクニックの一つである。

空中攻撃中にも可能なので、SJ 空中攻撃 急降下と組み合わせて、素早く相手に飛び込んだりできる。

特に着地の隙が少ない空中攻撃と組み合わせることで真価を発揮する。

着地

空中から地上に降りると、キャラが着地のポーズをとる。

全てのキャラに動作の大きい着地（4～6F）と動作の小さい着地（全キャラ2F）があり

基本的に通常ジャンプの高さなら動作の大きい着地、小ジャンプの高さなら動作の小さい着地になっている。

（ただしゼロスーツサムス、スネークなどの例外あり）

これは落下に速度がついているかで決まるらしく

どのジャンプからでも頂点辺りで着地すれば動作の小さい着地になり、

急降下して着地した場合は、落下距離が短くても動作の大きい方の着地になる。

ポケモンスタジアム2の飛行ステージのような落下速度が遅くなっている状態ではどんなに高い位置から降りても動作の小さい着地になる。

しりもち落下

一部の必殺ワザは使用後、「しりもち落下」という黒く点滅する特殊な落下になる。

しりもち落下中は着地までに横移動と急降下以外ができない無防備な状態。

また、しりもち落下着地は隙も大きい。

攻撃

弱攻撃

地上でスティックを倒さずに攻撃ボタンを押すと、威力が弱い、隙の少ない技を繰り出す。多くのキャラは、2～3発のコンビネーションを繰り出すことができ、最後の一発で軽く相手を押し出すタイプと、連打攻撃に繋がるタイプに大別される。至近距離での牽制、割り込みなどに重宝する。コンビネーションを途中でやめ、他の攻撃に繋げるといった使い方もある。

■ 連打攻撃（百裂攻撃）

攻撃ボタンを連打すると延々と攻撃を出し続ける技。数回の攻撃が1セットになったものを繰り返しており、終了するときはその区切りまで必ず出し切る。

強攻撃

地上でスティックを倒しながら攻撃ボタンを押すと、強めの攻撃を繰り出す。全キャラ総じてリーチと威力、出の早さをそれなりに兼ね備えた感じの技が多い（一部の技を除く）。

■ 横強攻撃

地上でスティックを横に倒しながら攻撃ボタン。一部のキャラは、上下入力による方向指定が可能で、斜め上や斜め下に技を繰り出すことができる。攻撃能力は基本的に斜め上 中 斜め下の順に優秀となっている（どこを当てても変わらない技もある）。なお、スネークは横強攻撃2まで、メタナイトは強攻撃3までコンビネーション可能。

■ 上強攻撃

地上でスティックを上には倒しながら攻撃ボタン。上ベクトルのものが多くコンボに利用できるキャラは多い。

■ 下強攻撃

地上でスティックを下には倒しながら攻撃ボタン。メテオ効果や、相手を転ばせる効果が付いているものもある。

スマッシュ攻撃

地上でスティックをはじきながら攻撃ボタンを押すと、強攻撃のさらに上、全力を込めた攻撃を繰り出す。リーチや威力、ふっとばし、どれも優秀だが総じて技の出が遅くスキもある技が多い。また、相手に当てた部位に影響されやすいので使う場所を見極めよう。

■ 横スマッシュ攻撃

地上でスティックを横にはじきながら攻撃ボタン。一部のキャラは、横強攻撃と同じく方向指定が可能である。方向指定による威力の変化も同様。

■ 上スマッシュ攻撃

地上でスティックを上にはじきながら攻撃ボタン。他のスマッシュと違い走行やジャンプ（間接的にシールドや走行反転）をキャンセルして出せ

る。

■ 下スマッシュ攻撃

地上でスティックを下にはじきながら攻撃ボタン、前後に攻撃できるものが多い。

スマッシュホールド <DXからのシステム>

いわゆる溜めスマッシュ。

各種スマッシュ攻撃を出す際、Aボタンを押しっぱなしにすることで

技の途中で動きを止め、力を溜めることができる。Aボタンを離すか、一定時間溜めると自動的に技が繰り出される。

力を溜めた時間に比例して、技のダメージとふっとばし力が上がる。

ダメージは最大溜めで1.4倍に上昇し、ふっとばし力の上昇もなかなか侮れない。

ほとんどのスマッシュは攻撃判定が出る直前の動作で溜めるため、技の出が早くなる。(特に重量級のキャラに顕著)

また、ごく一部の技には特別な効果をもたらすものもある。(スネークの迫撃砲・ネスのヨーヨー2種など)

基本的にCスティックによる操作では溜めることができないが、一応、Cで繰り出した瞬間にAボタンを押さえれば溜めることはできる。

使いこなすのは難しいが、トドメを刺すためのテクニックとして重要。使用キャラを問わず身に付けておきたい。

飛び込んでくる相手を迎え撃ったり、相手の緊急回避を見越して繰り出すタイミングをずらしたり、

乱戦時に不意を付いて溜めたり、気絶した相手に、溜めに溜めたトドメの一撃...などなど、利用の機会は多い。

ただしスマッシュホールド中は、攻撃を受けるといつもより1.2倍吹っ飛びやすくなっているので注意。

なお、スマッシュホールドするときに、「ピキュ」っという柔らかい音が鳴るキャラと、「カチッ」っという硬い音が鳴るキャラの2種類がいる。

ダッシュ攻撃

ダッシュ中に攻撃ボタンを押すと、前進しながら攻撃を繰り出す。距離を詰めて攻撃できるが、防御されると反撃を受けやすい。

空中攻撃

空中で攻撃ボタンをスティックを入れずに押す、またはスティックを前後上下に入れながら押すと、

それに対応した方向に空中攻撃を繰り出す。

■ 通常空中攻撃

空中でスティックを入れずに攻撃ボタン。

リーチが短めだが全方向に判定があり持続時間が長いものが多い。

■ 前空中攻撃

空中でスティックを前に入れながら攻撃ボタン。

■ 後空中攻撃

空中でスティックを後に入れながら攻撃ボタン。

■ 上空中攻撃

空中でスティックを上に入れながら攻撃ボタン。

■ 下空中攻撃

空中でスティックを下に入れながら攻撃ボタン。
今作では急降下しながら技を繰り出すものも増えた。

つかみ / 投げ

つかみ

攻撃ボタンとシールドボタンを同時に押すと相手につかみかかる。
つかみがヒットすると相手をつかんだ状態になる。
シールドを無視してつかめるので、ガードを固めた相手にはこれで攻める。

つかみ動作は、通常つかみ・ワイヤー系つかみに大別でき、
ワイヤー系つかみは、つかみのリーチも長いが隙も大きいといった特徴を持つ。
またリンク、トゥーンリンク、サムスのワイヤー系つかみは、根元でしか空中の相手をつかめない。

■ つかみ

攻撃ボタンとシールドボタンを同時に入れる。
シールド中に攻撃ボタンを押すことでも出せるので、相手の攻撃をガードした時の反撃としても使える。

■ ダッシュつかみ <DXからのシステム>

ダッシュ中に掴み入力で、大きく相手につかみかかる。
かわされた時の隙も大きくなるので注意。

■ ふりむきつかみ <新システム>

ダッシュ中にスティックを後ろ方向に入力と同時に掴みを出す、または
ダッシュつかみを出した瞬間にスティックを後ろ方向に入れることで発動。
通常の掴みやダッシュ掴みとは別モノで、専用のモーションが用意されている。
キャラによっては、通常つかみよりリーチが伸びたり、隙が減ったり等する。
リュカやヨッシー等は特に違いが分かる。
ただ後ろを掴むという特徴上、慣れないと使いこなすのは難しい。



くるっと掴む。

つかみはずし <DXからのシステム>

相手につかまれた側は、レバガチャや時間経過でつかみを振りほどける。
つかまれた側の蓄積ダメージが大きいほど振りほどき難い。掴み抜け、投げ抜けとも呼ばれる。

振りほどくモーションには地上と空中の二種類がある。
キャラによって硬直時間などに差があり、ネスやリュカ、ワリオなどは確定技やつかみ連が入ってしまうことも。

稀につかみがヒットしても地形の段差に引っかかったりして相手をつかんだ状態に移行できずに、つかまれた瞬間につかみはずしが起きる事がある。

つかみ攻撃 <DXからのシステム>

相手をつかんだ状態で攻撃ボタンを押すと、相手をつかんだまま攻撃を行なう。ダメージをかせぐ他に、OP相殺の回復目的にも使われる。

[各キャラのつかみ攻撃 1 回あたりのフレーム数とダメージ](#)

投げ

相手をつかんだ状態でスティックを前後上下に入れると、それに対応した方向に投げることができる。
キャラによるふっとばし力の上下はあるが、基本的に撃墜は狙えない程度なので、コンボや位置調整に利用していく。

■ 前投げ

相手をつかんだ状態でスティックを前に入れる。

■ 後投げ

相手をつかんだ状態でスティックを後ろに入れる。
相手を投げたあと、つかんだ時とはキャラの向きが反対になるものが多い。

■ 上投げ <DXからのシステム>

相手をつかんだ状態でスティックを上に入れる。

■ 下投げ <DXからのシステム>

相手をつかんだ状態でスティックを下に入れる。

空中つかみ <DXからのシステム>

大抵の「ワイヤー系のつかみ」を持つキャラは空中でワイヤーを発射できる。
つかむことは出来ないが、ワイヤー自体で攻撃ができたり、崖にワイヤーを引っ掛けて復帰できたりする。
(「X」では崖をある程度自動的に狙ってくれるようになった)

必殺ワザ / 最後の切りふだ

必殺ワザ

必殺ワザボタンをスティックを入れずに押す、またはスティックを上下横に入れながら押すと、それに対応したそのキャラ独自の技を繰り出す。
はじき、追加入力、ボタン押し続け等で特殊な効果がでる物もあるので、いろいろ試してみよう。

■ 通常必殺ワザ

スティックを入れずに必殺ワザボタン。
飛び道具や溜め技が多い。

■ 横必殺ワザ <DXからのシステム>

スティックを横に入れながら必殺ワザボタン。
横方向に移動しつつ攻撃できる技が多く、復帰技としても使えるようになると便利。

■ 上必殺ワザ

スティックを上に入れながら必殺ワザボタン。
ほとんどのキャラで上方向に大きく移動できる技。一部のキャラはスティック入力で移動する方向を変えられる。
復帰技として使うことが多いので、空中ジャンプからスムーズに出せるように練習しておこう。

■ 下必殺ワザ

スティックを下に入れながら必殺ワザボタン。
相手の飛び道具を跳ね返す、キャラをチェンジする等特殊な効果を持つものが多い。

最後の切りふだ <新システム>

スマッシュボールを壊してゲットするとキャラごとの奥義「最後の切りふだ」が出せるようになる。
最後の切りふだは通常必殺ワザのコマンドで出す。

ガケつかまり

ガケつかまり

空中でキャラがガケ（ステージの端、一部例外あり）に近づくと、ガケにつかまることができる。

ガケつかまり状態から下記の行動が可能。
ガケ離し以外の行動は蓄積ダメージが100%以上だと別の遅いモーションになってしまう。
100%未満時の行動には（早）、100%以上時の行動には（遅）を付けて呼ばれる。
（ガケのぼり攻撃なら「ガケのぼり攻撃（早）」「ガケのぼり攻撃（遅）」のように）

■ その場ガケのぼり

ガケつかまり状態でスティックを前に倒す。

■ ガケのぼり攻撃

ガケつかまり状態で攻撃ボタンか必殺ワザボタンを押す。
全てのキャラ（ギガクッパ、ワリオマン含む）のガケのぼり攻撃（早・遅どちらも）は相手のダメージに関わらず一定の吹っ飛ばし力になっており999%の相手に当ててもほとんど吹っ飛ばせない。

■ ガケのぼり回避

ガケつかまり状態でシールドボタンを押す。

■ ガケのぼりジャンプ <DXからのシステム>

ガケつかまり状態でスティックを上を倒す、またはジャンプボタンを押す。

■ ガケ離し

ガケつかまり状態でスティックを後ろまたは下に倒すと、崖から手を放す。

崖離し後は即座に行動可能。

空中ジャンプ 空中攻撃を出しながら崖上に復帰...など、崖つかまりからの行動バリエーションが大きく広がる。

崖つかまり後の無敵時間を利用して、崖掴まり 崖離し 崖掴まり 崖離し とすることで

無敵時間を断続的に発生させることもできるが、過信は禁物。

ワイヤー復帰 <新システム>

復帰時、一部のキャラはワイヤーを崖にひっかけることができる。

(例：サムスの空中掴み、シークの横必殺など)

自動的に崖を狙ってくれるので、多少位置がずれていてもOK。

崖に引っかかった後はAボタンでワイヤーを巻き上げて、通常の崖つかまりに移行できる。

隙を少なめに復帰できたり、崖際にいる相手の攻撃から逃れ易い。

相手が先に崖に捕まっていると引っかからない。殆どのワイヤーは攻撃判定を持たないため、先客を蹴落とすこともできない。

前作のように壁には刺せなくなり、ワイヤーのリーチも短くなったので、使い方はかなり変化した。

複数の復帰手段を持っているキャラは、状況に応じて使い分けていこう。

防御 / 回避

シールド防御

シールドを張って相手の攻撃を防ぐ。

攻撃をガードしたり、シールドを出しっぱなしにしておくと、耐久値が落ち、だんだんガードできる範囲が狭くなっていく。

耐久値はシールドをしまうことで回復できる。

シールド中にスティックをそっと倒すことで、

シールドをわずかに移動させることができる。Wiiリモコン操作では不可能。

■ シールドブレイク

シールド耐久値の限界が来ると、シールドが「パリーン」と割れて気絶してしまい、しばらく動けなくなる。

レバガチャで速く立ち直ることができる。

ジャストシールド <DXからのシステム>

攻撃を受ける瞬間にシールドを張ることで「ジャストシールド」になる(「ガキン!」という音が鳴ったら成功)。

通常のガードと比べ、ノックバックがない・シールド解除モーションを攻撃でキャンセルできる・シールドが削られないため、

どんなに強い攻撃を受けても即座に反撃に移れる。

ハンマーを持った相手をジャストシールドして掴み、崖下へ投げることもできる。

DXに比べ、ジャストシールド受け付け時間が長くなったので比較的簡単にできるようになり、更にXではシールド解除が速いなど、シールドの性能が全般的に強化されたのでかなり重要なテクニックとなった。

緊急回避

中級以上の戦いには必須のアクション。
シールドを張ったままスティック前はじきで前方緊急回避、後ろはじきで後方緊急回避、下はじきでその場緊急回避が出来る。
モーション中の大部分は無敵。攻撃を避けるのはもちろん、敵と距離をとったり、敵の背後をとるのにも利用できる。練習しておこう。
移動する距離や無敵時間はキャラによってまちまちなので、頭に入れておくといい。

■ 前方回避

シールド中にスティック前はじき。前方に移動しながら緊急回避する。

■ 後方回避

シールド中にスティック後ろはじき。後方に移動しながら緊急回避する。

■ その場回避 <DXからのシステム>

シールド中にスティック下はじき。その場から動かずに緊急回避する。
発動後の隙が少なく、反撃に転じやすい。
キャラにもよるが前作に比べ無敵時間が長くなったように感じられ、使いやすくなった。

■ 空中回避 <DXからのシステム>

空中でシールドボタンを押すと空中で緊急回避をとる。
ジャンプの軌道を保ったまま一定時間無敵になる。
浮かされた後の追撃を回避したり、無敵を利用して相手の懐に飛び込んだりと用途は幅広い。
使用タイミングが単調にならないように注意。

[各キャラの防御 / 回避に関するフレーム数](#)

アイテムに関するアクション

空中アイテムつかみ <DXからのシステム>

自分が空中にいる時でもアイテムは拾える。

拾い方は3種類。

- Aボタン。空中攻撃を出しながらアイテムを取得することができる。
- Zボタン、またはシールドボタンを押したままAボタン。ノーモーションで取得できる。
- 空中緊急回避を出した瞬間に、(シールドボタンを押したまま)Aボタン。回避をしながらキャッチ。アイテム投げへの対抗手段。

やられ側のアクション

ダメージ落下(くるくる回転する状態)

強い吹っ飛びを受けた後、その吹っ飛びがおさまって落下するときのポーズ。

体勢が崩れた状態であり、そのまま地面にぶつくと倒れ状態になる。
ちなみに上方向に撃墜され星になる時も同じポーズである。

立ち吹っ飛び

キャラが弱い吹っ飛びを受けると、キャラがやや身体をのけぞらせながら吹っ飛び、この吹っ飛びの場合、吹っ飛びが収まった後は、上記の「ダメージ落下」状態ではなく、立ち状態になる。

立ち吹っ飛びをした際は、体重だけでなく、「吹っ飛び補正值」も吹っ飛び距離に関係する。詳しくは[こちら](#)。

倒れふっとび

一定以上の勢いで吹っ飛ぶと、キャラの姿勢が崩れた状態で吹っ飛んでいく。この状態で吹っ飛んで一定時間経つと空中回避が出来るようになり、更に一定時間経つと空中攻撃が出来るようになり、更にもう一定時間経つと空中ジャンプと必殺技も出来るようになる。何も行動を取らないと、上記の「ダメージ落下」状態になる。

きりもみふっとび

キャラが非常に強い吹っ飛びを受けると、きりもみ回転しながら吹っ飛び、ちなみに、垂空の使者のカタパルトで吹っ飛ばす時も同じモーションである。

受け身

吹っ飛ばされて壁や床、天井などにぶつかる際に、シールド入力をすると、跳ね返りや倒れをおこなわず体勢を立て直す事ができる。

すぐさま立ち上がる他、勢いをほとんど殺せるため、生存力が大幅に上がる。

神殿やヨースター島など、壁やステージ土台に包まれるようなステージでは受身をしやすい。

吹っ飛び巻き込み <新システム>

今作からは吹っ飛んでいるキャラに攻撃判定が付くようになった。

巻き込まれるとダメージを受け、自分も吹っ飛ばされる。

巻き込んだ側のキャラの吹っ飛び勢いは多少弱まる。

サドンデスでは誰かの吹っ飛びの巻き添えで理不尽なバーストをさせられる者が多く見られる。



リンクが攻撃や回避をしなければ、吹っ飛んできたカービィに巻き込まれ、リンクも吹っ飛ばされる。

マリオに吹っ飛ばされたカービィは、「マリオの飛び道具」のような扱いとなる。

巻き込まれたリンクがバーストすれば、マリオにポイントが入る。

マリオとリンクが同じチーム（TAなし）の場合、巻き込まれることはない。

リンクとカービィが同じチーム（TAなし）の場合、リンクはカービィを攻撃できず、回避するしかない。

しりもちをつく（転ぶ） <新システム>

ステップや走行反転の際に、低確率で転ぶ場合がある。確率は1/6.4とよく言われる。スマブラXの制作指揮を務めた桜井氏によると、対戦相手よりもストックや蓄積%がリードしていると、転倒確率が増えるとのこと。なお、一人用モードでは転ぶことは無い。

転んでる間は無防備。重要な場面で転んで負けても泣いてはいけない。ちょっぴり理不尽だがそういうものだと思って諦めよう。一応、本当に肝心な場面ではダッシュではなくジャンプで攻めるとか、ささやかながらの抵抗はできる。

ニンテンドードリームの桜井氏インタビューによると、ジリジリとした膠着状態を、パッと崩すような効果を狙って導入されたいらしい。ちなみに対戦記でカウントされている。

また、一部の技にも一定確率で相手を転ばせる効果がある。連続技に組み込むことも可能。

ちなみに、しりもちをつくまでのモーションは

「ステップの際に転ぶ」

「走行反転の際に転ぶ」

「バナナのかわですべったり、ワリオの溜めなし下Bなどで転ぶ」

「バナナのかわをぶつけられたり、一部の下強などの攻撃で転ぶ」

で微妙に違ったりする。



誰かがスマッシュを打っている時等に転んでしまうと致命的。



デデデの下強などの転ばせる効果が付いている攻撃でも転ぶ、転ばせた後は掴みやDA等に繋ごう。

押されて床から落ちる <新システム>

地上でキャラが足場の端を背にした状態で、相手の軽い攻撃を受けたりシールドで防御したりして立ったまま足場の外に押し出されると、キャラが足場から特殊なモーションで落ちてしまう。

少し経てばダメージ落下（くるくる回転する状態）になり、空中ジャンプや受身などが可能になるが、その前に地面にぶつくと強制的に倒れ状態になってしまう。

「ぬるり落下」と呼ばれることもあるのだが、攻撃のノックバックにより起きるので、実際には「ぬるり」とは関係がなかったりする。

ふらふら（気絶）

シールドブレイクする、又は何らかの攻撃で気絶してしまい、しばらく動けなくなる。
時間が経つか、攻撃を受けると解除される。
硬直時間は蓄積ダメージが高いほど解除が早いもの（シールドブレイク、ネガティブゾーン）と、蓄積ダメージに左右されないもの（ワリオマン溜め無しワリオっぺ、デクの実、マニョーラ）がある。
どちらもレバガチャで速く立ち直ることができる。

ねむり

何らかの攻撃で眠らされてしまい、しばらく動けなくなる。
時間が経つか、攻撃を受けると解除される。
蓄積ダメージが高いほど解除が遅い。レバガチャで速く立ち直ることができる。
ふらふら状態より姿勢が低くなるので、少し追撃しにくいかも。

埋まる <DXからのシステム>

何らかの攻撃で地面に埋められてしまい、しばらく動けなくなる。
時間が経つか、一定以上の吹っ飛びを受けると解除される。
蓄積ダメージが高いほど解除が遅い。レバガチャで速く立ち直ることができる。

凍る <DXからのシステム>

何らかの攻撃で氷漬けにされてしまい、しばらく動けなくなる。
時間が経つか、火炎系の技を受けると解除される。
硬直時間は蓄積ダメージに左右されない。レバガチャで速く立ち直ることができる。
氷化中に受けるダメージは半分になる。攻撃を受けると硬直時間が短くなる。

その他

アピール

自分の存在をしらしめる。基本的になにも効果がないが、一部攻撃判定などがあるものも。
今作ではアピールが上・下・横の3種類に増えた。好きな時にやって余裕を見せ付けてやろう。

しかし、方向キーや1,2ボタンだけがアピールにあらず。
目立つ技を無意味なタイミングで繰り出し、オリジナルアピール...なんてのもアリ。

おととと

足場の端で足場の外を向いて立つと、キャラがふらつく。

壁にぶつかる

ダッシュ（ステップ、走行）中にキャラが壁に触れると、キャラが顔をぶつける。

天井にぶつかる

ジャンプや空中ジャンプ等の上昇中にキャラが天井に触れると、キャラが頭をぶつける。
ただし飛行可能なキャラは空中ジャンプで天井に触れても頭をぶつけない。