



- [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](#)
- [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

アクションゲーム『星のカービィ』シリーズの主人公。
丸くてピンクで柔らかい。別名「ピンクの悪魔」「ピンクだま」「ピンクボール」。
なんでも吸い込み、飲み込んだ敵の技をコピーする能力も持つ。

出身地は不明。一作目『星のカービィ』にて、「春風とともに来た旅人」としてププランドに現れた。

悪さをしていたデデデ大王を懲らしめ、そのままププランドの住人となる。

身長約20cm、とにかく食い意地が張っており、その食欲はブラックホールにたとえられる。

歌うことが好きだが、彼が歌った後はぺんぺん草すら生えないほどの音痴。

基本的にセリフは喋らない。キャラクターに色がつくのを抑える、という方針のため、アニメ化された際にも「(ほとんど)言葉を話せない」という設定が用意された。(漫画版は例外の模様)

「64」の公式サイトでは普通に喋っていた。

ちなみに、開発段階では『ポポポ』と呼ばれており、タイトルも『ティンクル・ポポ』だったが、ゲームの完成後、「アメリカでも受け入れられる名前にしたい」という狙いで『カービィ』の名に変更された。

代表作

- [星のカービィ](#) (1992/GB)
- [星のカービィ 夢の泉の物語](#) (1993/FC)
- [星のカービィ スーパーデラックス](#) (1996/SFC)
- [星のカービィ64](#) (2000/N64)
- [カービィのエアライド](#) (2003/GC)

他多数

ファイター性能

出現条件

- 最初から使える。

長所と短所

長所

- 通常攻撃の発生が早く、隙が少なめ
- 制空能力が高く、空中への追撃力に優れている
- 空中多段ジャンプができるので、復帰力が高い
- 小さいために技が当たりにくい
- コピーで相手の技を使い、戦法の幅を広げられる
- しゃがみでブラスターなどの飛び道具を簡単に回避できる

短所

- 吹っ飛ばされやすい
- 必殺技はどれも隙が大きい
- 基本的に遠距離戦に乏しい
- 地上での移動速度がやや遅い

特徴

復帰力の高い軽量級の万能型ファイター。

吸い込んだ相手をコピーすることができ、その相手の通常必殺技が使えるようになる。空中で最大5回までホバリングが可能。復帰が容易な上、空中戦も得意。ジャンプ性能が良く、地上でもそんなに遅くはないので、アイテムやスマッシュボールも回収に行きやすい。

前回までは弱かったダッシュ攻撃も他のキャラクター並に使えるよう強化された。ハンマーも頭部に当たりやすくなった。他にも横スマッシュやストーンの強化など、フィニッシュを狙える技が増えた。初心者から玄人まで使いやすいキャラ。

欠点とはとにかく体重が軽いこと。「手数では勝っていたはずなのに何故か自分が先に撃墜された」なんて事も多い。爆発物やアイテムによる事故死や、相手の強力な技の一撃で逆転されるおそれがあるため、十分注意して戦いたい。

全体的に技のリーチが短めなのも欠点。遠距離で気軽に振れる技も無いので、常に接近戦を強いられる。

もしも強力な飛び道具をコピーできるキャラがいたら積極的に吸い込みに行こう。牽制程度にしか使えない飛び道具でもあるだけ心強い。

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
6回	×	×	×	×	×

- カービィはしゃがみがかなり低いので一部の技を避けられる。



当たらない、当たらないよ。

技

発生Fはしたらばより転載。

撃墜%目安はトレーニングモードで操作の状態にした無抵抗のプリン(軽)、マリオ(中)、クッパ(重)を

終点の中央(再登場位置)から撃墜(横・斜め上・上)するのに必要な%を計ったもの。

カービィの横へのリーチ目安

攻撃技をキャリアー(箱)に当てて計測。掴みなどは後ろを向かせたリンクに当てて計測。

空中技はボタン垂直ジャンプ+Cスティックで。「」はチップが起きるか起きないかぐらいの差。

誤差がある可能性あり。参考程度に。

【短い】

空N 空下

上強前方

下S 上S

反転上強 (空前1 空前2) 空上 掴み 地上横B
弱1
弱2
反転空後 下強 空前3 横強
上B1
弱3
横S
【長い】

弱攻撃

右パンチ 左パンチ **バルカンジャブ** (2% 3% 2%(衝撃波は1%)) 発生F : 3

- 右ジャブ 左ジャブ 連続左ジャブを繰り返す。
おもに、空中から着地した後に使うことが多い技。空中攻撃を微妙な位置で空ぶり「相手がこちらにダッシュ投げ等で差し込んでくる」と読んだ場合などにとりあえず出しておいてみたり、相手がシールド中心の姿勢を見せた時に、いきなりホバリングやダッシュS」から空中緊急回避をしながら相手の背後に飛び込み、弱を出してみるなどの使い方が考えられる。発生の早さとリスクの少なさを活かして行きたい。
- 締め技であるバルカンジャブはややスキが大きいので、A連打で出し切ってしまうよりは、一段目を当ててからつかみにつないだ方がリターンは大きい。ただし、相手のキャラや状況によってはつかみが繋がらない場合もあるので、ジャブを当てた方がよい場面もある。

撃墜不可能

ダッシュ攻撃

ブレイクスピ (2%+2%+2%+2%+2%+4%) 発生F : 12 坂対応

- ヨーヨーカービィでおなじみの技。
逆立ちして両足を広げ、プロペラのように回転しながら横移動してキックを繰り返す。最大6段ヒットし、最後のキックが一番威力が高く上方向へのふっとばし力も発生する。前方に移動しつつ攻撃時間が長いので、その場回避や後ろ緊急回避を潰したりするのに割と使える。
上手くやれば相手をめくるようにも出せるが、まずそんなチャンスは巡ってこない。上方向へはあまり判定が出ず、空中の相手には最後までヒットしにくいいため、対空には不向き。
リターンもつかみなどに比べると劣るので、あまり使用する機会はないだろう。

(6段目のみ)軽263 中321 重353

強攻撃

横 : **スピニングキック** (8%) 発生F : 5 上下シフト可

- 前方に左回し蹴りを繰り返す。
上下への打ち分けが可能で、ハイキックにすることでふっとばし力が上昇する。リーチが長くスキも少ないので使いやすいが、あまり攻めに使うのには向いていない。エアカッターなどからの連携の締めとして使ったり、または相手の隙に差し込むくらいか。

上：カービィテイル (5%) 発生F：背後4,前方8

- 右脚を背中側から上方向に振り上げ、相手を上方向に蹴り上げる。背後から上空にかけて広く、かなり強めの判定が出る上に、発生がとても早い。後隙が少ないので、積極的に振っていったって問題ない技。ただ前方の相手に当てようとはしないこと。
- 背面に出る判定の活かし方としては、エアカッター(空上A)やドロップキック(空後A)をわざと空中緊急回避で避けさせた後に、回避の隙をこれで狩る、などの使い方がある。ドロップキックをガードされたりしても、急いで着地してこの技を出せば意外となんとかなくなったりもする。当たってもダメージは低いが、相手がいい感じに浮くのでドロップキックで追撃しにいきやすい。低%の相手なら2~3回ぐらいお手玉をすることもできる。また、後述する前投げからのコンボにも組み込みやすく、かなり高性能な技だといえる。

(前方)軽207 中251 重276

(後方)軽158 中192 重212



後方斜め上への判定が強くボムへいも無傷で壊せる

下：ローキック (5~6%) 発生F：4 転倒率：35, 30% 坂対応

- しゃがみながら前方にキックを繰り返す。威力は低いですが、リーチは長め。これを当てると相手が転ぶことがあり、そのときはそのまま横スマッシュにつなげられる。
- 先述の通りカービィはしゃがむと高さがかなり低くなるので、反撃をもらいにくい。マルスなどS J攻撃を得意とする相手の攻撃をしゃがみでかわし、そのままこれで反撃したり、どちらの攻撃も届かないような微妙な間合いの近距離戦で、ステップ潰しにそっと出してみたりするのがベターだろう。技自体はそれほど高性能ではないので、過信は禁物。
- 崖に長々とつかまっている相手や、崖につかまろうとしている相手にふいに当ててみたりなど、崖際でも一応使える。
- 攻撃が高い所ばかりにできるガノンや、ゼルダにはとことん強い。

撃墜不可能

スマッシュ攻撃

横：スマッシュキック (15~21%) 発生F：12 スマッシュホールド開始F：5F 坂対応 上下シフト可

- その場で分からないくらい速く左に一回転してから、前方に若干移動しながら勢いよくキック。発動の早さ、リーチ、威力、ふっとばし力とかなり優秀。とはいえ、後隙は少なくないので使いどころには注意。相手が崖や台のふちを背にしている状態の攻防などの、反撃をもらいに

くい状況では積極的に振っていきたい。

それ以外では、相手がこちらに空中攻撃などで攻めてくるのを読んで、ステップや歩きで後退して避けてからの反撃などに効果を発揮する（この技に限った事ではないが）。

この技自体の汎用性はすごく高いので、他にもこの技を当てていける場面はたくさんあるだろう。

決め時をうまく見極める事が重要。

軽81 中97 重108

(先端)軽113 中138 重154

上： **サマーソルトキック** (14 ~ 21%) 発生F : 14 スマッシュホールド開始F : 9F

- 後方宙返りをしながらキックを繰り出す。発動直後・至近距離の方が威力が高い。しかし発生はそれほど早くなく、前方に対しては短い判定しか出ないため、単体で使うことは難しい。対空としても微妙である。エアカッターから繋いでくるなどの工夫が必要。ダッシュから直接出せるため、空中で大技を振った相手の後隙にぶち込んでみたりするのはいいかもしれない。当てた時のふっとばしは強いので、当てられる場面では狙っていききたい。

(前方密着)軽82 中101 重113

下： **プロペラキック** (14 ~ 19%) 発生F : 10 スマッシュホールド開始F : 5F 坂対応

- 両足を広げて回転しながら、地面すれすれで足元をすくうように前後にローキックを繰り出す。発生が早めで前後に攻撃できる。だが後隙が大きく緊急回避を狩るのにもやや使いにくい。足の先で蹴るとそれなりに低く飛ばすので、サッカーボールを蹴るときにでも。

(先端)軽112 中133 重148

(密着)軽91 中113 重125

空中攻撃

ジャンプ 地上状態が終わるまで : 4F

通常： **ティンクルスター** (12%) 発生F : 10 ■着地隙 : 9F

- 空中で手足を広げて回転し相手を攻撃する。全方向に判定があり攻撃時間も長い。リーチは短い。使いどきは少ないが、スクリュードライバーより発生が早い上に全身に攻撃判定があるため、斜め下、真下にいる敵に対して使える。着地隙が少ないので急降下しつつがよい。逆に着地せず空中で出しきった場合の硬直は長いので注意。

(発生直後)軽162 中192 重212

前： **トリプルアタック** (4 ~ 12%) 発生F : 10 ■着地隙 : 15F

- 空中で3段回し蹴りを前方に向かって繰り出す。3段目はふっとばし力が強め。相手の蓄積ダメージが高いと3段目まで入る前に射程圏外までふっとんでしまう。
- 相手の前方からの飛び込み阻止、または飛び道具を相殺しつつこちらから飛び込む時の技として適役。

ただ、わりと大きめの着地隙があるため、こちらから攻めたい時には多用しないほうがいいだろう。

前投げからのコンボに組み込むこともできる。

- 余談だが、前作では「カービースパイラル」と言う技名であった。モーションはまったく同じ。

(3段目のみ)軽159 中187 重206



わかりにくいですが、左方向へ左足蹴り、同じ方向に右足蹴り、そのまま回転してから再び左足蹴り、の三段攻撃。

後： **ドロップキック** (9 ~ 12%) 発生F : 6 ■着地隙 : 9F

- 空中で後方へ両足キックを繰り返す。カービィの生命線と言ってもいい技。判定、リーチ、発生、着地隙、ふっとばし力ともに優秀なので、攻める時にも守る時にもうってつけ。先端を当てれば滅多にガーキャンされる事もないので、間合いさえしっかり取れば空の相手にも地上の相手にも強気で振っていける。発動時間が長いので外しても強引に挽回は可能だが、足が伸び切った後に当てると威力が下がるので、発動直後を当てるよう心がけよう。
- ただ、SJしてこれを連発するだけでは無意味。NJや浮遊を使って、出し方にバリエーションを付けていこう。
(なおNJと同時に出してから、一度浮遊して再度出すと、ちょうど同じくらいの高さに2回出すことができる。)
また、NJ昇り当てからエアカッターにつないだり、急降下しつつ当ててからつかみを当てたり、などの「当ててから」の派生も豊富である。
この技を当てに行くための間合いと状況を体でつかむことが、カービィ使いになるための第一歩かもしれない。
ちなみに、間合いの調節を常に浮遊でやるのは基本的にオススメできない。

軽109 中129 重144

(カスリ)軽157 中184 重205



判定が出た瞬間ならぎりぎりボムへいも無傷で壊せる

上： **エアカッター** (10%) 発生F : 10 ■着地隙 : 9F

- 空中で後方宙返りをしながらキックを繰り返す。範囲がせまいので練習しないと当てにくいですが、この技を当ててからの連携が決めやすい。それだけで当てに行く価値がある。
基本的には、空中にいる相手に、カービィの背後から上空に出る判定を当てに行くといい。着地隙の少なさを活かすため、『地上近く、なおかつ急降下しつつ』が好ましい。
台上の相手にSJからガンガン当てにいたりも有効。
また、後述の前投げコンボの重要な役割を果たす。

下：スクリュードライバー (2 ~ 14%) 発生F : 18 ■着地隙 : 15F

- 空中できりもみ回転しながら、斜め下方向に最高7段ヒットするキックを繰り返す。プリンも似た技を持つが、カービィのこの技のほうがやや発動が遅いので注意。
- 下方向に、長めかつ連続した判定が出る事を活かす。例えば、ホバリングやジャンプなどで相手の頭上を取った時にめくりながら出したり、空中に居る自分の下へ潜り込もうとする相手に対しての置き技などとして使える。シールドからはみ出した部分だけに当てるなんて事もできるので、真正面から強引に当てに行くのもひとつの手。(予めシールドを削っておくこと)
- 技の途中で着地すると、相手を横に弱く吹っ飛ばす判定が発生する。この判定を当てれば後にダッシュつかみで拾いに行ったり、横スマッシュを当てたりすることもできる。着地隙がないわけではないので、当て方と相手の状況次第では不可能な場合もある。もちろん、正面からガードされればほぼ反撃は確実。
- "技が着地前にちょうど終わるくらいの高さ"から急降下しつつ出すのも有効。着地隙を消せるため、相手のガーキャン投げを誘ってそこから反撃ができるかもしれない。
- また、弱めのメテオ判定がある。80%くらいの相手なら確実に倒せるため、狙っていきけるなら狙っていきたい。水上の相手はサドンデスくらいでないと撃墜できない。
- 小ネタだが、入力してから攻撃判定が出る前に着地すると「はっ」という声だけが出つつ隙なしで着地できる。フェイントとかに使えるかも。あとアピール。

海賊船の海上の無抵抗マリオをメテオで撃墜するのに必要なダメージ : 294%(最後の一発のみ)

つかみ

つかみ : **つかみ** 発生F : 6 坂対応

- 左手で相手をつかみにかかる。リーチは意外と長い。カービィは投げのリターンが大きいので、差し返しなどにガンガン狙っていきたい。

ダッシュつかみ 発生F : 10 坂対応

振り向きつかみ 発生F : 10 坂対応

つかみ攻撃 : **つかみピンタ** (1%)

- つかんだ相手を右手で殴る。威力は低いがサムスのそれ並に連射が効く。連射しすぎて抜けられても仕方がないが、OP相殺解除と言う意味で余裕があれば数発入れてから投げるようにしよう。

前投げ : **パワーボム** (8%)

- 相手をつかんだまま空中で前転し、前方の地面に相手を叩きつける。発動後のスキがやや大きい。
- 空中でモーションが終わるため、即座に空中行動をすることができる。これを利用して、低%の相手にパワーボムから即エアカッターを当てて、そこからさらに連携をつなげていく事が可能。(通称前投げコンボ)
例として、パワーボム エアカッター 急降下 上強×n SJドロップキックや
パワーボム エアカッター 急降下 つかみ もうれつストーンピング 上強×n SJドロップキックなどがある。
エアカッター以降からどんな連携が決まるかはキャラによってまちまちなので知っておき

たい。

また、相手の行動次第では途中で抜けられてしまうので、読み次第でコンボを組み替えよう。

- DXと異なり、その場での発動となる。道連れは不可となった。

軽157 中192 重212

後投げ； プレーンバスター (8%)

- つかんだ相手を抱えてジャンプし、後方の地面に思い切り叩きつける。
発動後のスキが小さいので、混戦時にはパワーボム（前投げ）よりこちらを。

軽263 中320 重353

上投げ： いづな落とし (10%)

- つかんだ相手とともに大きく上に飛び上がった後、落下し地面に相手を叩きつけ上にふっとばす。
狭いステージや、相手のダメージが200%近くなった状況ではKOを狙うこともできる。すり抜け床などの下で投げると、床の上に相手を叩きつけるので、高い位置でふっとばすことができる。
発動後のスキがやや大きく、さらに発動後に自分も少し浮くので、周囲に狙われないよう注意。着地時に爆発のエフェクトが出るがこれには周囲の相手への攻撃判定はない。
ちなみに崖際ぎりぎりの位置で発動の瞬間に第3者に押された場合や発動中に何らかの要因で床が無くなった場合、回避不可能の道連れとなる。
- 戦場を一時離脱するので、飛び道具が飛んできたときやスマッシュで狙われた時などもタイミングを合わせれば邪魔を受けずに投げを行える。集団に突っ込んで掴んでもこの投げならまだ攻撃を受けにくい。即投げできないカービィには重要な投げ技。

軽134 中167 重184

下投げ： もうれつストンピング (12%)

- つかんだ相手を下に叩きつけ踏みまくる技。
多段ヒットするダメージ技であり、ふっとばしは全く期待できない。
- カービィの投げ技の中で一番ダメージが高く相手のダメージが溜まっても低めに浮くので特に意図がない時はこれ一辺倒でも可。投げた後は忘れずに追撃。
- 踏みつけにも攻撃判定があり、周囲の相手を巻き込むことが可能だが、範囲は狭く相手をのけぞらす力は弱め。また攻撃判定のためクルクルブロックや壊れる床の上で使うと技が中断されたりするので注意。
- 投げるまでが長いので混戦時に使用すると痛い攻撃を受けることも、状況によって使い分けよう。逆に味方がいる場合はスマッシュ等の連携も狙おう。

軽244 中296 重327

必殺ワザ

通常： すいこみ (吸い込み：0%、飲み込み：6%、吐き出し：10%、星型弾：9~18%) 発生F：18

- 前方の相手を吸い込む。相手を吸い込んだ後は、ほおばって少し移動が可能。スティックを下に倒すか再びBを押して飲み込むことで相手をコピーし、すいこみの代わりに相手の通

常B技(オリマーのみ例外で横B技)を使うことが可能になる。Aボタンを押した場合はコピーはせず、星型弾として吐き出す。

すいこみ

- 引き寄せ効果のついた掴み技。
- 掴み判定は近距離のみでリーチは短い。吸い込み自体には当たり判定がなく、吸い込んだ瞬間にアーマーがあるため、アイクの居合い斬り(横B)やピカチュウのロケットずつき(横B)でも吸い込める。
- 少し離れた距離では引き寄せる効果になっており、相手を掴み判定に近づけていく。ただしこの引き寄せはシールドで防ぐことができ、他の技の風圧や水圧などと同様にルカリオ、マルス、アイクのカウンター技(ピーチやソーナンスの技では大丈夫)で反撃されるので注意。リーチは横強や下強よりわずかに長いくらいで、それより遠い距離だと相手の髪や衣服などをパタパタなびかせるだけ。
- また設置されたバンパーやウニラ、滑走しているもの等も吸える。食べ物を食べると回復し、爆発物を食べると5%のダメージを受ける。一部の必殺技で生み出されるアイテムも食べる事が可能。体重の軽いカービィは強めのアイテムで倒される事も多々あるため、大きくなったパサランなどの怖いアイテムは食べてしまう方が良い場合もある。
- 亜空の雑魚に使うと相手を怯ませ、カービィ側に引き寄せていく。そして相手がカービィの体の中心付近に重なった瞬間にダメージ(6%)を与える。使いどころは少ないが、リーチの短い敵なら封殺できる。ちなみに、流石にボスは怯まないがダメージは与えられる。

ほおばり

- 相手を口に入れた状態。
- 向き反転、歩行、地上ジャンプも可能。ただし移動速度は遅く、ジャンプ力もかなり低くなる。また、スティックを下に倒すと飲み込むので、ほおばったまま床すり抜けや急降下はできない。
- 拘束時間は相手のダメージに比例する。相手はレバガチャで拘束時間を減らすことができ、その際の左右や上の入力でカービィの位置をずらしたり、小さく跳ねさせたりできる。

飲み込み(コピー)

- 相手を飲み込み、能力をコピーする。コピー能力については[カービィ その2](#)を参照。
- 相手を飲み込むと、相手は星としてカービィの後方上に(どこからか)吐き出される。この星にも攻撃判定があり、ダメージは通常吐き出しにできる星型弾と同じ。出始めの方が吹き飛ばし力が高い。

吐き出し(星型弾)

- 相手を星型弾として吐き出す。
- 吐き出される星型弾は、吸い込んだ相手の体重が重いほど威力がある。威力は下記の通り。
 - 9% プリン
 - 11% Mr.ゲーム&ウォッチ
 - 12% ゼロスーツサムス、カービィ、メタナイト、フォックス、ファルコ、ピカチュウ、ゼニガメ
 - 13% ゼルダ、シーク、オリマー、マルス
 - 14% ピーチ、ディディー、トゥーンリンク、ピット、アイスクライマー、ネス、リュカ
 - 15% マリオ、ルイーダ、フシギソウ、ルカリオ、ソニック
 - 16% ヨッシー、ワリオ、リンク、ロボット、ウルフ、ファルコン、アイク
 - 17% ガノンドロフ、サムス、リザードン、スネーク
 - 18% クッパ、ドンキー、デデデ

横：ハンマー（地上：23%、空中：17+15%） 発生F：24 空中は17 坂対応

- 巨大なハンマーで相手を叩いて攻撃する。地上ではハンマーを横方向に1回転、空中では2回転振り回す。技のスピードが遅く発動後のスキがやや大きいのが、威力・ふっとばし力ともに高いのでフィニッシュにおすすめ。
空中で使用すると、使用した瞬間に上下方向の慣性が消えるので、上手く当てるには少しコツがいる。
- なお、空中でハンマーを出し続けると、空中落下の横移動より1.5倍程の距離を進むことができる。
ただし隙は大きく、高さが無いと効果は少ない。
- 地上にいる相手を踏みつけてからすぐにハンマーを出せば、相手の硬直中に確実に当てることができる。

(地上)軽65 中83 重94

(空中1段目)軽93 中117 重130

(空中2段目)軽85 中102 重114

上：ファイナルカッター（8+2+5%） 発生F：23 坂対応

- カッターで打ち上げ、斬り下ろし、着地の際に前方に衝撃波を飛ばす。衝撃波のみだと6%。ついでにこの衝撃波は貫通性があるので途中キャラやアイテムに当たっても打ち消されない。
- 未コピー状態で飛び道具がないカービィにとっては、貴重な間接攻撃技でもある。
- この技は普段、しりもち落下にならないが、着地の際に足場が壊れた・消えた場合や、風圧・水圧・ベルトコンベア等によって足場からずり落ちた場合は、しりもち落下になってしまう。使う場所には充分注意。
- ちなみに壁に密着して出すと衝撃波が壁を貫通する。ただし貫通するのは密着した壁のみ。

(斬りつけ)撃墜不可能

(カッター弾)軽601 中702 重771

海賊船の海上の無抵抗マリオをメテオで撃墜するのに必要なダメージ：撃墜不可能



しりもち落下。頭突きはできません。

下：ストーン（地上：14%、空中：18%） 発生F：29 坂対応

- 石になって押しつぶす。変身中は相手の攻撃を無効化できる。30%以上ダメージを食らうと解除されるがノーダメージで吹っ飛ばすだけ。うまく使えば一部の切り札やボスの攻撃をやり過ごせる。
しかし、吹っ飛ばされる勢いは変わらず、発動と終了時は無防備であり、変身中も投げや一部の攻撃はくらうので過信しないこと。
今作から地上で変身しても攻撃判定（14%）が出るようになった。また、急な坂道の上で使うと変身したまま滑り落ちていくので、少しは反撃を受けにくい。その際、足場から落ちると再度攻撃判定が出る。
- 地面に置かれた爆薬箱に空中から使うと落下時・着地時の二発とも当たるので一回で爆発させられる。もちろんノーダメージ...だが爆発の威力がちょうど30%なので耐えられずに

吹っ飛んでしまう。無抵抗なら終点の場合38%から上バーストなのでやや危険。低%時ならやってみるのもいいかも。

- 変身する姿は「夢の泉の物語」の頃からおなじみのもの以外に、100t分銅（SDXの8t分銅に類似）、ドッスン（マリオシリーズ）、おじゃまパネル（パネルでポン）、トゲ付き鉄球の全部で5種類。
 - 現在のマリオシリーズではドッスンは初期のデザイン（DXのフィギュアとも同じ）に戻っている。
しかしこの技で変身するドッスは滑らか且つ青色のままで、DXのストーンと変化していない。

(地上)軽204 中243 重280

(空中)軽80 中100 重112

最後の切り札

コック (34%固定)

- 大きな鍋に相手を吸い込み、調理することでアイテムを出す。その後、相手は鍋から吹き飛ばされる。
ふっ飛ばし力は低いが、マキシムトマト、激辛カレーライスなどのアイテムを手に入れることもできる。
- 効果範囲は終点のはじっこから真ん中あたりまで。ステージによっては当たり判定を避けきれず、ダメージ次第で問答無用にバーストされる上、最後に吹き飛ばされる為出てくるアイテムもほぼカービィ専用になる。だが警戒している相手には、復帰技などの隙に重ねるくらいでないと簡単に緊急回避などで避けられてしまう。
上方に吹っ飛ばすため、ある程度空中で使ったほうがトドメをさしやすい。
相手の%があまり溜まっていない時は、出てきたアイテムを狙った方がいい。下に地面がある所で使うこと。
- ステージ全体のアイテムやコイン、アシストフィギュアやモンスターボールから出てきたキャラやポケモン、ブラスターなどの飛び道具やピクミンをも(敵味方どちらが出したかに関わらず)鍋に吸い込む効果もある。なのでデビルやりセットさん、犬など邪魔なアシストや相手が召還したものなどを処理できるのも利点。ただし味方のPKサンダーやピクミンまで吸い込むので、味方に復帰阻止してしまわないように注意。
ちなみに切り札発動の際、手に持っていたアイテムは鍋に入らない。モンスターボール等なら具にせず、あえて拾っておくのもいいかも。
- 鍋からは食べ物関係だけではなく、一部を除いたすべてのアイテムが出てくる。出てくるアイテムの数は吸い込んだ物の数に比例するため、コインバトルで使うと大量のアイテムが吹き出すことに。
スマッシュボール、キャリア、爆薬箱、サンドバグくん、CD、フィギュア、シール、コイン以外。
ただしコインは相手を吸い込んでダメージを与えれば、吹き飛ばす時に鍋から出てくる。
- コピー能力を持った状態で切りふだを使うと、一時的にコピー能力の帽子が隠れる。一部だがコピー能力を持った見た目のまま切りふだを行なうものもある。
(ドンキーコング、ロボット、ピクミン&オリマー、ファルコ、プリン、Mr.ゲーム&ウォッチ、スネーク)
- ステージの仕掛けで動作を中断すると、画面がズームのままになるバグがある。
カービィがバーストするまで、スマッシュボール所持という扱いなので、背景が暗くなったままになり、更にステージギミック全体に遅延効果が発生する。
カービィほど変化が顕著ではないが、フォックスやファルコ等のキャラクターでもこれをする事が出来る。

軽83 中107 重122

2 ページ目

[カービィ その2](#)