

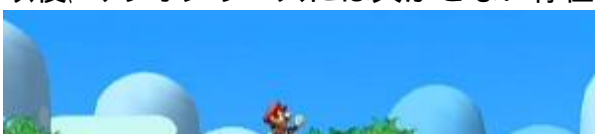


- [キャラ概要](#)
 - [解説](#)
 - [代表作](#)
- [ファイター性能](#)
 - [出現条件](#)
 - [長所と短所](#)
 - [ふっとびにくさ](#)
 - [特徴](#)
 - [特殊技能](#)
 - [\[必読\]最低限覚えておくべき事](#)
- [技](#)
 - [弱攻撃](#)
 - [強攻撃](#)
 - [ダッシュ攻撃](#)
 - [スマッシュ攻撃](#)
 - [空中攻撃](#)
 - [つかみ](#)
 - [必殺ワザ](#)
 - [最後の切り札](#)
- [アイテム](#)
- [小ネタ・テクニク集](#)
- [2ページ目](#)

キャラ概要

解説

マリオシリーズに登場する恐竜。
「スーパーマリオワールド」に、マリオの乗り物として初登場。
敵を食べ、火を吹き、空を飛び、時に身を挺して盾となり、マリオの冒険を大きく助けた。
以後、マリオシリーズには欠かせない存在となっている。



マリオの冒険を大きく助けた偉大なヨッシーの図。

基本的にヨッシーとは種族の名前で、特に名前は決められていない。長い舌であらゆるものを食べ、それをタマゴにすることができるが、雄雌の区別はない。マリオの世界では広い地域に分布・生息していて、地域によって色や能力等に細かな違いがある。

そのマスコット性の高さからか、主役を務めた作品も多い。一時期は「ヨッシーのクッキー」「ヨッシーのたまご」「ヨッシーのパネポン」と、パズルゲームの看板を一手に背負っていた事もあった。スマブラには、「ヨッシーアイランド」からの出場という扱いであり、マリオシリーズとは(やや)別枠である。

ネット上(とりわけ2ちゃんねるやニコニコ動画)では“でっという”の愛称でも知られている。これはスーパーマリオワールドでのヨッシーのSEで構成された鳴き声が「デッティウ!」と聞こえることから由来している。ヨッシーストーリー以降は、コンポーザーの戸高一生氏(とたけけ)の声を加工したものに統一されていたが、「NewスーパーマリオブラザーズWii」にて、でっというのSEが復活した。

代表作

- ・ スーパーマリオワールド (1990/SFC)
- ・ スーパーマリオ ヨッシーアイランド (1995/SFC)
- ・ ヨッシーストーリー (1997/N64)
- ・ ヨッシーの万有引力 (2004/GBA)
- ・ キャッチ!タッチ!ヨッシー!(2005/DS)
- ・ ヨッシーアイランドDS(2007/DS)

他多数、ヨッシーが主役のものや、マリオシリーズのほとんどの登場している。

ヨッシーストーリーはWiiの[バーチャルコンソール](#)でプレイすることが可能

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

- ・ 空中制御・空中攻撃能力が高い
- ・ 空中ジャンプにふんばり効果。(ふんばり：%依存で、規定値までなら何度もアーマー効果がある。)
- ・ 空中ジャンプとタマゴ投げで強力な復帰力を持つ。
- ・ ガードしてもシールドが小さくならない。
- ・ 重めの体重で吹っ飛ばされにくいのもかわらず、移動速度が速めでジャンプ力が大きい。
- ・ 二段ジャンプ直後空中回避をする事で、無敵状態のまま長い距離を移動出来る。
- ・ 投げの掴み範囲が広い。
- ・ チームでの連携が強い。

広範囲をカバーし、復帰にも使える飛び道具を持つ。

- 振り向きつかみの発生がわずかIF
- テクニックが沢山あり、可能性は無限大。

短所

- 決め手にやや欠ける。数少ない決め手も当てづらいものばかり。
- 発生する速度・投げる方向・外した時にできる際の観点から見て、つかみの性能が悪い。
- ガードキャンセルとジャストガードができない。
- 緊急回避の移動速度が遅い。
- ガード解除後の隙が大きい(約2倍)。
- 必殺技では殆ど上昇しないため、空中ジャンプ後に踏み台にされるとほぼ即死。
- 個性的な技が多く癖の強いキャラなので使いこなすのに時間がかかる。
- ガーキャン掴みが成功しづらい。
- 空中ジャンプが大き過ぎるため意図的な崖捕まりがやりにくい。
- 覚えておいた方がいいことが非常に多い。

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。

7位 143%

特徴

「初心者 **あるいは** 上級者向け」キャラ。
他ゲームでは軽量に分類されることもあるがスマブラでは重めになっている。
やや慣性がかかるものの、機動性はすこぶる良好。ジャンプ力や空中での移動力も非常に高い。
さらに極めて高い二段ジャンプ中は、相手のふっ飛ばしをある程度まで無効化する。
単純な軌道の復帰がしやすいため、扱っただけなら初心者にも使いやすいだろう。
技のダメージは大きいものの、全体的にふっ飛ばし能力は低め。
空中技の性能は、空中での移動能力とあいまって、非常に高い水準に達している。
Sジャンプからの攻撃は非常に使いやすいので、是非ともマスターしたい所。
空中攻撃や必殺技も癖の強いものが多く、使い方慣れが必要になる。
したがって安定して勝つには鍛錬を要する。そういう意味では上級者向けと言える。
とにかくタマゴ投げを自由自在に使えるようにならないと、安定して勝つ事は難しい。
上への追撃はもともと強いが、わざと追撃をせずに上にタマゴを投げ、
怯んだ隙に上Aでフィニッシュ等、いたる所でテクニックが必要とされるキャラ。
ふんばり中はある程度の攻撃を耐えるという性質は、常に頭の中に入れておこう。
強力な攻撃を受けない限りはふっとばないので、相手の攻撃をわざとふんばりジャンプで受け止め、
空中上Aでカウンターしてしまう事も出来る。

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	×	×		×	×	空中ジャンプふっとび耐性 たまごシールド

- ヨッシーのみシールドがたまごになる。シールドの範囲は変わらないが、つかみ以外のガードキャンセルが出来ないので上級者になるほど不利になる。
演出が地味な上にジャストガードは無い、偽ジャストガードである。

[必読]最低限覚えておくべき事

- ガードキャンセルが出来ない、ガード解除モーションが長い

ヨッシーの最大の弱点かつ、不遇な仕様。

他のキャラと違い、シールドをジャンプで解除出来ず、ガードからの上スマッシュ等が出来ない。

また、解除する時のたまごを割るモーションが他キャラのシールド解除のおよそ2倍ほど時間がかかる。

これにより、敵の攻撃をガードしても反撃出来る事が少なく、むしろ **ガードすると逆に不利になる** 場合も。

ジャストガードもどきが発動するが、ジャストガードなのに何故か滑る。そして解除が長いのであまり意味がない。

その分、その場回避が優秀なので、避ける自信がある場合は極力ガードせず、その場回避を使用した方が良いでしょう。

ガードした場合も解除よりは隙を見てその場回避から反撃した方が多い場合が多い。

前後の緊急回避は性能が低く相手の技をかわすためには使えないが、ガードで相手の攻撃を受けたときに転がると攻撃の慣性が乗り大きく逃げることが出来る



解除モーションが長い！

- シールドが小さくならない

上で見た感じではボロボロに思えるたまごシールドだが、シールドが小さくならない利点がある。

例えば判定の長い連続ヒットタイプの攻撃を受けると、他キャラではシールドが削れ、中身がはみ出してしまい、

防ぎきれずに攻撃を受けてしまう事があるが、ヨッシーの場合は全てガードする事が出来る。

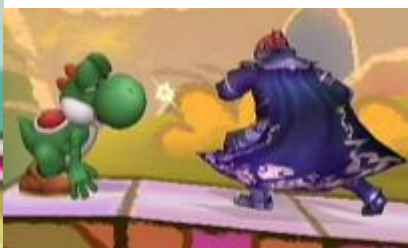
これにより、他キャラと比べるとシールド耐久力が高く感じる。他キャラの場合はシールドをソフトしなければならない。

他キャラでは吹っ飛ばされる所だったが、シールドブレイクするだけで済んだ...という事もあるかも。

ただし、その後どうなるかは想像にお任せする。

乱闘残り5秒前の時、ガードしっぱなしでスティックを上倒しておくと、

シールド耐久時間+ベクトル上ずらしでほぼ撃墜されなくなる。時間制乱闘逃げテクの1つ。



リュカの空中NAも前段ガード。しかしガードに頼りすぎるとシールドが割れて...

- はじきジャンプをOFFにする（特殊）

上記の通り、ヨッシーはガードキャンセルが出来ないため、はじきジャンプONの恩恵はほぼ無く、またタマゴ投げや空中攻撃で二段ジャンプが暴発してしまい、追撃した後やタマゴを投げながらの復帰の後、ふんばりジャンプが出来ずに落下してしまう事がある。得はほとんど無いので思い切ってOFFにするのが良い。ただし、はじきジャンプONの状態でしか使えないテクニックが存在する。詳しくは[ヨッシーのテクニック集](#)の項目へ。



ヨッシーの足元にこのエフェクトが出たら、二段ジャンプが暴発した合図。

- ふんばりジャンプ中のアーマー効果

正確には **ある程度の勢いのふっとばしを無効化** する。崖クッパプレス等は怖くない。メテオも耐えちゃうかも。ふっとばしの低い多段攻撃等はほとんどスルーでき、食らいながら空中攻撃も出来る。ただし、空中攻撃をした時点でふんばりの効果は無くなる。相手の空中多段攻撃に割り込むにはタイミングが重要。



低%ならファルコンパンチも受け止める！でも痛い！

- 二段ジャンプから空中回避

軌道が読まれやすく、復帰阻止されやすいように見えるヨッシーだが、ふんばりジャンプ直後に空中緊急回避する事で、**空中緊急回避したままふんばりジャンプの距離を飛ぶ**事が出来る。つまりは**無敵状態で復帰**出来る。通称「無敵ジャンプ」崖際でメテオしようと飛び込んできた人は華麗にスルー。踏み台ジャンプ狙いはまず当たらない。アシストフィギュアのロビン、一部のボスの当たり判定が長く残る横からの攻撃、一部切り札もこれで難なく回避出来る。



赤い線が無敵のまま移動出来る高さの目安。

・ 復帰は基本的にタマゴ投げ

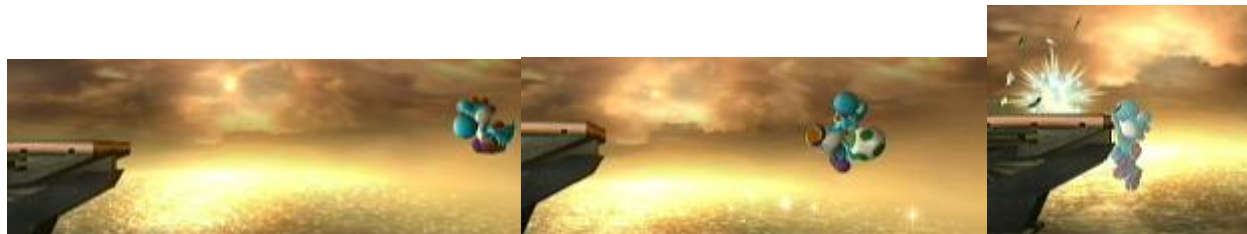
上記の通り、二段ジャンプを残しておくほとんどの空中追撃は回避出来る。
ヨッシーは空中移動性能が非常に高いため、場外に飛ばされてもほぼタマゴ投げのみで復帰する事が出来る。

場外に飛ばされた後、すぐに二段ジャンプは使用せず、
タマゴ投げで復帰出来るような場合は極力タマゴ投げのみで復帰するのが望ましい。
応用すれば、わざとステージに戻らず、2～3回タマゴをステージに向けて投げてから二段ジャンプで復帰する手も。

ただしはじきジャンプがONの状態だと、二段ジャンプが暴発するためタマゴ投げ復帰は非常に難易度が高くなる。

二段ジャンプを使い切ってからなら話は別だが、使い切った後に場外に長く留まるのは自殺行為に等しい。

因みにタマゴ投げのホップはロボのバーナー同様、**崖捕まりでは回復しない。**
タマゴ投げでステージに復帰した後は、なるべく早く地面に足をつけ、ホップ回数を回復する事。



この位の距離ならタマゴ投げ1回で復帰できる。

・ ふんばりジャンプの解除

これまでのシリーズでは、ヨッシーはふんばりジャンプ中に何かしらの攻撃をすると上昇がキャンセルされた。

今回、B技以外の空中攻撃ならば上昇は解除されなくなったため、上昇しながらの空中攻撃が可能になった。

これを利用し、上昇しながらあばれしっぽで上空に運んだり、ふんばりをタマゴ産みで解除してフェイント等が出来る。

「ターゲットを壊せ！」で何度かお世話になるかも。



ここで溜めながらふんばり、浮上しながらメテオを当てて、浮いた敵に上スマを決めたり？
しかし、この新仕様には罠があり...

ここから注意

ボム兵や亀の甲羅などの投擲アイテム、レイガンなどの射撃アイテムを持っている時、
ふんばり上昇中にこれらのアイテムを撃ったり投げたりすると、上昇がキャンセルされ落下してしまう。

ビームソードやホームランバット等であっても、投げてしまうと同じように上昇がキャンセルされる。

ヨッシー以外のキャラでもそうなのだが、特にヨッシーは二段ジャンプが高いため、この影響が大きい。

良くあるパターンとして、

ダッシュ攻撃で勝手にアイテムを拾う 飛ばされる 拾った事に気づかず、ふんばりながら攻撃をしようとする。

こうしてアイテムを投げたり、弾を撃ちながら落ちていくヨッシーは非常にシユール。



ここで溜め...あれ、バナナ!? ナアアア!

技

弱攻撃

距離を置きたい時、相手の行動を封じたい時など、色々な場面で重宝する。

- けり(3%) けりけり(6%) 発生F: 3-5F・けりけり3-4F

出も早く後隙も少ないので使いやすい。

ヨッシーの身長程度の高さの上方向へのリーチがある。

一段目は密着なら背後にもヒットし、二段目は前方横方向に広い。

発生が非常に早いので、密着された時に距離を置きたい場合はとりあえず出しておくといい。敵のダメージが低いうちは全然吹っ飛ばないため、連続で当てる事が出来る。

逆に、サドンデスでの二発目はKOを狙えるほど吹っ飛ばす。とても優秀。

発生Fとは、行動を起こしてから実際に攻撃判定が出るまでのフレーム数の事



一発目と比べると二発目は異様に範囲が広い。

強攻撃

出の速い技が揃っている。コンボの基点となる横、上、距離を置くための下、状況に応じて使い分けよう。

- 横: つよいけり(9%、上シフト10%、下シフト8%) 発生F: 6-8F

出が早く隙も少ない強攻撃。根元の方が遠くまで飛ぶ。低%なら3回程お手玉も可能。

DXから仕様が変わり、上に蹴って(上のけりには当たり判定なし)しっぽによる攻撃。しかし、名称はそのまま。

斜め上に浮かせるので、連携に使える。



上下シフトも可能。シフトしてもリーチの長さはほとんど変わらない

- 上：しっぽつきあげ(11%) 発生F：7-11F

浮きが小さめなので連携に。攻撃範囲もやや広めで対空にも向く。空中コンボの基点として、あばれしっぽから繋げるとジャイアント化した相手を効果切れまで延々お手玉に出来る。重量級は特に効果的。



相手が重量級の場合、何故か後ろにいても当たる。

- 下：しっぽアタック(10% 先端5%) 発生F：8-10F 転倒率：40% (先端)

地面スレスレをしっぽで掃う。リーチが長いので牽制に。根元の方が強い。見た目よりほんの少しだけ範囲が狭い事には注意。やられ判定はしっぽ全体にあるので、これで強いスマッシュに対抗しようとするヨッシーが吹っ飛ぶ。吹っ飛ばしがダメージにほとんど左右されない技、そのため連携が非常に組みやすい。ダメージが増えても吹っ飛ばしがほとんど変わらないのでサドンデスで振らないように注意。逆に低%でもそれなりに吹っ飛ばすので牽制には優れている。



当たってるように見えて届かない.....

ダッシュ攻撃

加速するため使い勝手はなかなか。見切れやすいので多用する物ではない。

- ダッシュずつき(7~9%) 発生F：10-13F・カスリ14-23F

攻撃を繰り返した瞬間速度が上がるタックル攻撃。発生が早く隙も少ない。判定も強いいため、飛び込みに。相手ダメージが極めて高いときにはフィニッシュにも使える。相手ダメージが低い時は、そのまま弱が続けて入る。ただし、ガードされやすいので多用は禁物。



ダッシュ攻撃全般に言えるが、ガードされるとほぼ反撃されるので乱用はしない事。

スマッシュ攻撃

範囲、威力ともに並。上と下は使い勝手が良い。横はホールドした方が当てやすい場合が多い。

- 横：スマッシュずつき(16~22%) 発生F：14-16F スマッシュホールド開始F：8F

ヨッシーの飛ばしの主力。スマッシュ攻撃として飛ばし能力は並みだが素直な性能で扱いやすい。

首を引く動作があるため、相手の攻撃を回避しつつ当てる事も出来る。頭の先はやられ判定無し。

上手く狙えば、ボム兵を破壊したり、飛び道具を相殺したりもできる。

シフトしてもダメージとふっとばし方向は変化しないが、上シフトは上手く使えばSJからの切り込みに対してかなり有効。



普通に立っていると当たってしまうスマッシュも、大きさに首を引くため回避出来る。

発生の瞬間頭が伸びるのだが、見せかけだけで、実際のリーチは見た目ほど長くない...



そして反撃!のはずが、どう見ても当たっているのに空振り...

- 上：まうえずつき(16~22%) 発生F：前方14F、後方11F(11-16F) スマッシュホールド開始F：8F

後ろから上を通り前へと判定が伸びる。出も早く攻撃範囲が広い使いやすい攻撃。後隙も少なめ。

飛ばし性能も悪くない。これも頭の先にやられ判定無し。戦場の足場に乘ったボム兵を下から無傷で破壊可能。

最も当てやすい決め技。ステップから最速はもちろん。とっさの後方への反撃の選択肢としてもアリ

すれ違いざまに背面部分を当てたり、出終わりの先端部分を当てたりすることで反撃のリスクを大きく減らせる。

使いやすいが、使いすぎた場合のワンパターン相殺には十分に注意しよう。

対空ワザとしても有効。



ボム兵を破壊しても無傷!

- 下：ぜんごしっぽ(前14~19%、後13~18%) 発生F：6-7F・後ろ22-23F スマッシュホールド開始F：4F

発生が早く、範囲は広め。後方への攻撃がやや遅い。根元の方が遠くまで飛ばせる。

あまり吹っ飛ばないためフィニッシュには使いにくい。真横に吹っ飛ばすので復帰の弱いキャラや落下の速いキャラに強い。

尻尾の根元、体の部分にも判定があるため、ヨッシーの背中を相手に密着させて出すと、体の部分と後ろのしっぽで2回ヒットする。

しっぽの先にはやられ判定無く、範囲や発生の優秀さと相まって乱戦に強い。

後ろに出るのが遅いのは欠点でもあり利点、相手の回り込み緊急回避を潰す事が出来る事もある。

弱一段目からのCスティック派生で100%あたりから繋げ易く、200%を越えると連続ヒットで出

せるようになる。強力な割り込み技のない相手に狙っていこう



崖捕まりの相手にも当たる。

空中攻撃

ばたあしキック以外はほとんど着地隙が無い、ヨッシーの攻めの基本となる。

- 通常：ヨッシーキック(6~12%) 発生F：3-6F・9%時7-15F・6%時16-31F ■着地隙：9F

技の持続時間が非常に長く、迎撃や飛び込みで頼りになる。出始めのふっ飛ばし性能もそこそこ。

発生の早さにより、相手の連打系弱攻撃に割り込む事も出来る。不意打ちで出すのも良い。出だしをクリーンヒットさせるには重ならないといけないため、相手の空中回避の終わりに合わせて出したり

ふんばりジャンプでわざと攻撃を受け止めてから、カウンターで出す等の工夫が必要。フォックスの上強お手玉や、マルスのマベコン4段目下をずらして割り込むことも可能。急降下しながら対地で当てると弱や下スマッシュで追撃ができる。



地味ながら、ヨッシーの技の中でもかなり高性能。

- 前：かいてんずつき(15~16%) 発生F：19-21F ■着地隙：16F

頭部の先端を当てるとメテオ効果。

出は遅めだがメテオにならなかった場合もナナメ上方向に強めの飛ばし性能を発揮する。決め手としては頼りになるが、相手にお手玉されている時は、その出の遅さから全く頼りにならない。

あばれしっぽをだそうとしたら振り向いちゃったってならないように練習練習！

一般的なメテオ技と違い後隙が少ないため、外してもすぐに行動出来る事を覚えておこう。

ちなみに全体F(ボタン入力から技が終了するまでの時間)は空中通常攻撃のヨッシーキックとほぼ同じ。



メテオよりもカス当たりの方が1%だけ威力が高い。

- 後：あばれしっぽ(4 3 3 4%) 発生F：10~30F ■着地隙：9F

連続ヒット攻撃。地味に見えるが発生、持続時間、リーチなどが高水準で纏まっている。後ろを向かないと使えないが、ヒットした相手が低く浮くので飛び込みからの連携が強力。反転ジャンプからの奇襲や、わざと崖から飛び降り、ふんばりながら使うのも良い。四発当てずに二、三発当てた後に着地すれば、そのまま上強、上スマッシュも狙え、横にずらされても横強やステップ上スマッシュが繋がる。小Jからすぐ出さないと終わった後の踏ん張りジャンプからの空上はできない。切り込みだけでなく牽制としても優秀なので、向かってくる相手にSJからのあばれしっぽを置いておく使い方も忘れないように。



あばれしっぽから着地後上強、この後は高さに応じて上スマッシュや空中上Aを。

- ・ 上：かいてんしっぽ(13%) 発生F：5-6F ■着地隙：14F

真上方向へ強めのふっとばし力が発生する。ダメージも大きく、キャラの性能上当てやすい。決め手の少ないヨッシーの貴重なフィニッシュ技なので、しっかり当てられるようにしておくこと。

タマゴ投げで怯ませた後や、上強攻撃からの追撃、ふんばりカウンターに。発生、判定は非常に優秀。

ショートジャンプからや着地寸前に出せば、ある程度長身の相手なら地上にいてもヒットする。130%前後溜まっていればそのまま倒せたりもする。相手は一瞬何が起こったか分からないであろう。

空中横移動の早さを生かし、空中回避で強引に密着してから出すのも良い。

「ターゲットを壊せ！」ではタイム短縮のためはかなり重要な技。



ふんばりジャンプの上昇力を生かし、追撃を決める！

- ・ 下：ばたあしキック(1~3%*最大12くらい?) 発生F：16~40F ■着地隙：24F

状況次第で30ダメージ以上を叩き出す削り技。

キッチリ当てればスマッシュボールを一気に壊すことが可能。

弱めだが下方向にふっ飛ばしが発生するので、復帰中の相手を押し込むこともできる。

空中でばたあしキックが終了すると即座に行動可能になるので、

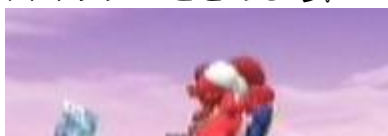
地面の相手にはヨッシーキックが、空中の相手には踏み台ジャンプが決まる極悪仕様。

相手が上にずらした場合にはかいてんしっぽなども続けて当てる事が出来る。

ただし、技の着地隙がかなり大きい上、ショートジャンプから出すと技が終わる前に着地してしまう。

通常ジャンプでもジャンプ後すぐに出さなければならない。

120%を越えると地面にいる相手は転倒する可能性が出てくるので、転ぶのを見たらすかさず横スマッシュをきめよう。



少しだけメテオ。復帰が弱い相手になら十分通用する。

つかみ

威力もふっとばしも心許ないが、判定は強い。ダッシュ掴みの範囲の広さはかなりのもの。

- つかみ：舌キャッチ 発生F：17F

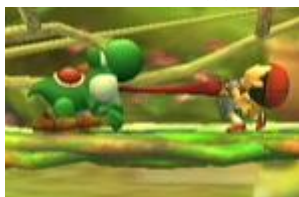
リーチは長いが、投げは総じて吹っ飛ばし力に欠ける。

その代わり、掴んだ相手が必ず空中抜けになる仕様があるため一部キャラには有効。(詳しくは掴み攻撃の欄を参照)

発生はサムスと並んで全キャラ中ワースト。凄まじく遅い上後隙も大きい。ガーキャンから出せる行動がこれしかない。

チーム戦では、この掴み判定の強さが光る事がある。相手を掴みまくって、味方にふっ飛ばしてもらおう。

いわゆるワイヤー系掴みだが、空中にいる相手も掴みやすいのが利点。特にスネークのサイファー復帰を潰しやすい。



掴める範囲はこれくらい、何これえ。

- ダッシュつかみ 発生F：11F

他のワイヤー掴みキャラのダッシュ掴みに比べると、ものすごく前進する。判定持続時間が長く、横回避した相手を掴む事も。

通常つかみよりも格段に出が早いので、掴みを狙うならこちらがオススメ。ただし外した時の隙は大きめ。

弱攻撃で追い払った相手はちょうどダッシュつかみしやすい位置に飛ぶ。



赤い線が掴める距離の目安。

あまりにも相手に接近しすぎると、相手をすり抜けてしまい、逆に掴めなくなってしまう。

至近距離でダッシュ掴みをした場合、ものすごい勢いで滑る。地続きステージではそのまま一緒にバーストする事も。



近過ぎるとすり抜けてしまう！

- ふりむきつかみ 発生F：10F

隙が少なく発生も早めの高性能なつかみ。

上空から降りてくる場所を読んで使ったり、逃げつつ振り向きつかみを出すのがグッド。



普通の掴みは掴んでから口に含むまでに時間がかかるが、振り向き掴みでは一瞬で引き寄せられるのも特徴。

- 掴み攻撃：つかみかみかみ(2%)

しょぼい掴み攻撃だが、ある意味有名な技。
ヨッシーは決め手となる技にワンパターン相殺がかかっていると、撃墜が非常に困難となる。
ワンパターン相殺を解除するために、2～回は噛んでおくといいたいだろう。

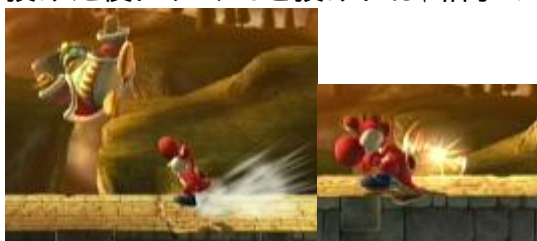


恐ろしい外見なのに威力は控えめ、連打性能も低く、性能自体は良くない。

ヨッシーの掴みは特殊で、掴み攻撃中に抜けられた場合でも相手はジャンプ掴み抜けになる。
ワリオ等の、ジャンプ抜けが弱いキャラには掴み抜けから上スマ、空上等が入る。
更にガノン等のいくつかのキャラは抜け出す事の出来ないダッシュ掴み抜け連にハマり、
掴み抜け ダッシュ掴み 掴み抜け・・・崖際で掴み抜け 崖降りから空中前攻撃のメテオ
という即死コンボができる。非常にシビア。

- 前投げ：まえはきだし(7%)

普通の弱い投げ。サドンデスではそれなりにKOを狙える。
相手の%が低い間は、相手がジャンプしない限り、着地した相手に何度もダッシュ掴みが出来る。
投げた後にタマゴを投げれば、相手の行動を制限出来る。相手の動きを予測して使い分けよう。



吐き出してから相手がジャンプしなければ、またダッシュ掴みで掴める。

- 後投げ：うしろはきだし(7%)

前投げに比べるとほんの少し遠くまで飛ぶが気休め程度。
ダメージも変わらないので状況に応じて好きな方向へ。これもサドンデスでKOを狙える。



前投げに比べ、投げた後の隙が大きく、使いにくいかも。

- 上投げ：うえはきだし(5%)

相手のダメージにあまり影響されず、相手は低めに飛ぶ。サドンデスでは撃墜不可。
あんまり役に立たないので、主に活躍するのはチーム戦や、相手を台座の上に乗せたい時や、
やくもの、動いているボム兵等に当てたいときなど。



動き出したボム兵に向けて...

- 下投げ：したはきだし(4%)

上投げに比べダメージは小さいが、さらに低く飛ばすことができる。サドンデスで撃墜は不可能。

最も役に立たない投げ。威力が低く、投げてから追撃しようにも、相手もすぐに動いてしまうため
返り討ちにされやすい。

飛ばす高さの都合でチーム戦でも使いにくい。吐き出す瞬間にヨッシーの体が浮き上がり攻撃
を回避できる、ダッシュ攻撃等で割り込まれそうなときに。



何も考えずに出すと反撃を受ける。注意！

必殺ワザ

クセのある技が多く、慣れるまでが大変。総じて隙が大きいため、使う場面を間違えないように。

- 通常：タマゴ産み(7%) 発生F: 17F 【出典：ヨッシーストーリー】

相手を飲み込んでタマゴに閉じ込める。

しかし、タマゴになっている最中の相手には、与えるダメージは半分になり、吹っ飛ばせなくなる。

ガード不能かつ、空中発動可能なので、空中で使える投げ技という認識で行こう。

崖を背負い、タマゴに閉じ込めた相手をそのまま落とすテクニックが公式で紹介されているが、
レバガチャで一瞬で割れてしまうため、実戦ではまず決まらないと思ったほうが良い。

タマゴが割れた時、相手の操作ミス次第では倒せる事もあるが...

生まれたタマゴの落下スピードはキャラクターに依存するため、

落下速度の速いキャラ、メタルブロックを取ったキャラに狙ってみよう。

掴み同様、**食べる瞬間、アーマー効果を得られる**ので、復帰阻止の追撃を逃れる時に食べてみる
のもいい。

空前技としてはかいてんずつきより発生が早く、リーチが長い。また、タマゴを産んだ瞬間は無敵
になる。

ふんばりジャンプの解除、上昇制御するための技でもある。慣れないうちに復帰中に使用する場
合は自滅に注意。

ベクトル反転(空ダッシュ)と共にヨッシーに七色の空中軌道をさせるためには欠かせない要素
なので上級者を自負するなら色々試してみるといい。

亜空の使者のザコ敵はタマゴにすることはできないものの、舌でダメージを与えることができ
る。

密かに威力が高く、難易度にもよるが並の敵なら一撃で倒せるほど。薄い壁もつきぬけて攻撃可。

例として【森】のコッコン付近の木・【戦艦ハルバード 外部】のギラーン付近の壁などが挙げ
られる。



相手が魔人拳でも平気で食っちゃうヨッシー。ダメージもしっかり33%いただきます。

- 横：ごろごろタマゴ(4~12%) 発生F：24F

高速移動 + 体当たり攻撃。リーチの長い攻撃で簡単に止まるので乱用は禁物。解除時にはかなり隙ができてしまうので注意。

相手ダメージが200近いときはフィニッシュも狙えるので乱戦に突っ込むと面白い。サドンデスの選択肢の一つでもある。

前を向いた状態で発動しても、タマゴに変身している間にスティックを後ろに倒しておけば、後ろに向けて転がりだす。

ある程度地面が横に広いマップならばダッシュ中に出して後ろ向きに転がると奇襲として使える。

移動速度が速いので思わぬ距離から着地の隙を狙って攻撃することなどもできる。

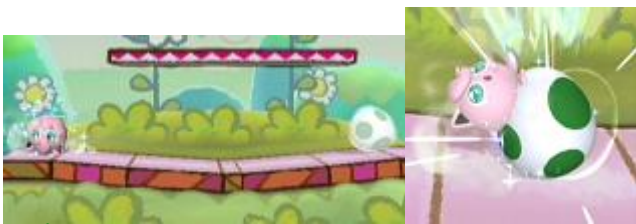
解除後はしりもち落下に移行するので自滅に注意。もし崖際で解除しようものなら、そのまましりもち落下で落ちて行く。

空中から出した場合、着地するとワンバウンドするがその間は空中攻撃扱いで相殺可能な攻撃は一方的に打ち消せる

一部の飛び道具を相殺する事が出来る。(ディンの炎、勇者の弓等)

ただし転がり状態が解除され、隙が出来るので実用的では無い。

また、空中発動したプリンのころがるに一方的に打ち勝てる事を覚えておけば役に立つだろう。



プリンの溜め具合次第では地上でも勝てる

ごろごろタマゴを 発動してから止めるまでは、ワンパターン相殺が適応されない。

当たる人はまずいないだろうが、もし最大加速4往復を当てる事が出来れば、与えるダメージはなんと50である。

しかしこの技は、その性能よりも別の部分で有名だったりする。

タマゴ投げの角度調整の仕様との相性が最悪で、認識的には **タマゴ投げを失敗させるための技** という印象が強い。

タマゴを投げようとしたらこれが暴発して...は、ヨッシー使いなら誰もが経験するだろう。

更に、空ダッシュ用のタマゴうみのコマンドでも暴発する事で有名になってしまった。つくづく報われない技である。

多分ヨッシーの自滅原因はたいていこれ。



＼(^o^)/初タ

- 上：タマゴ投げ(タマゴ本体:1% 花火:8%) 発生F：19F 【出典：ヨッシーストーリー】

ヨッシーの命綱。攻撃範囲の広い優秀な飛び道具。

今回はジャンプ中に使うとヨッシーがホップし、飛距離を稼げるようになった。

Bを押す長さで距離を、スティックで角度を調整出来る。角度調整の操作が前回までと違う点に注意。

これを上手く扱えるかどうか、ヨッシーの全てと言ってもいい。練習あるのみ。

タマゴを投げるまでに、**ヨッシーの向いている方向の斜め後ろにスティックを倒す**と真上に投げる事が出来る。
後ろへのスティック入力が早すぎると後ろへ振り向いて投げてしまう。真上投げはとても便利なので要練習。

スマッシュボールに対してはタマゴそのものと花火で2回ヒットするため、コントロール次第であっさり取れる。
その他、吸収されない、2回判定のおかげで相殺されにくい等、全キャラ中の飛び道具の中でもかなり優秀。
特に性能を発揮出来るのはチーム戦。花火が複数キャラにヒットし、怯みが大きいため非常に頼りになる。
どの角度でもモーションが同じのため、**発射されるまで何処に向けて投げようとしているのかわからない**というのは非常に強力な特性である。
タイムンでは待ちつつ投げるのもいい。しかし移動の早いキャラにはすぐ突っ込まれる。

前投げ後の追撃や、浮かせた後、飛ばしすぎて攻撃が届かない時や、復帰する相手に対して等、待ってるヒマがあるならとりあえず投げつけるべし。慣れればコントロールはそう難しくない。むしろ、コントロールよりも難しいのは、**ごろごろタマゴを絶対に暴発させてはならない**という事。

亜空の使者では離れたところの敵や仕掛け・ボスに対して大活躍。画面外のザコ敵にも攻撃可。機雷除去もこれ一個で足りる。



上と横の最大リーチはこの位。クッパドロップを防いだり、崖捕まり中の相手に当てる事も。

- 下：ヒップドロップ(地上：衝撃波4%+本体15%+星4% 空中：本体12%+星4%) 発生F：地上7F、空中20F 【出典：ヨッシーストーリー】

一旦上昇した後、急降下で攻撃する。空中ではその場で急降下。急降下で地面に着地した際の星で攻撃も出来る。

上昇の瞬間に相手を浮かせる判定が発生し、近距離でヒットした場合そのままドロップに繋がる。

この判定は地上にいる相手にしか当たらない。また、ゼルダ以下の体重のキャラは、空中回避で2段目を避けることが可能。

使用後の隙がやや大きいのが、威力が高く比較的出も早いので、決め手として狙っていきたい。地上で使う場合は思わぬふっとばし力を誇るが、空中で使用すると威力(12%)と飛ばし性能が大きく落ちる点に注意。

また、地上で使った場合でも、ある程度の高さを落ちた場合は威力が下がる。

このことから、ヒップドロップ=弱いという印象があるため、地上ドロップを警戒していない人も多い。

更に、地上ヒップドロップの15%部分は、OP相殺がかからないため、いつでも最大威力で使用可能。厳密には下降する瞬間に当たるとOP相殺がかかるが、この部分が当たることは殆ど無い。当たったとしても、15%部分にはOP相殺がかからない。

相手のガーキャン掴みやダッシュ攻撃を潰せるのでこれらを読んだら振るとよい

ヒップドロップ降下中でも崖捕まりが発生する。この時、崖に無敵状態でない誰かが捕まってい

た場合、
無理矢理押しつけてヨッシーが捕まる事が出来る。



そこをどいてもらう！

ただし、崖に捕まっているキャラが無敵状態だったり、ヒップドロップ後スティックの下を入力したままにしていると、
崖捕まり出来ずにヨッシーが勢いよく落ちていく。かっこ悪いので注意。



相手が崖捕まり直後の無敵状態だと...ナアアア！

着地時に出る星で威力の低い飛び道具を、本体のお尻で威力の高い飛び道具をかき消す事が出来るが、
この星はサイマグネットやオイルパニックで吸収されてしまう。狙う人はいないと思うが、注意。

マリオのスーパーマントやリフレクター類の影響も受けてしまうことにも注意しておきたい。
また、サーナイトの結界内部に着地したり、星が結界に触れるとこちら側がダメージを受けてしまう。



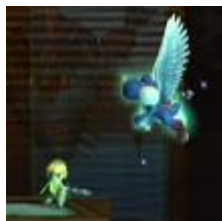
ルカリオのはどうだんを踏み潰す。

最後の切り札

性能はかなり良い。何もしていなくても少しずつ前進するので、位置調整が大変。復帰にも使える。

- ・ スーパードラゴン：翼が生え、15秒ほどの間当たり判定(8%)を纏って自由に飛び回ることができる。【出典：スーパーマリオワールド】

変身中はAもしくはBボタンで火炎弾(17%)を発射することができる。
一定時間火炎弾を吐かないでいると自動で火炎放射(6%*最大11ヒット)を行う。



放っておくと...

ブボボボ...

火炎弾のふっとばし力はそこまで高くないので画面端に近い相手やダメージの蓄積した相手を狙うべし。

空中に浮いている相手ならかなり当てやすい。

意外と当たり判定は大きく、崖つかまりをしているキャラの手に向かって当てることもできる。効果時間中は画面外に出てもミスにならないので吹っ飛んだ相手を体当たりで押し込む選択肢も考慮しよう。

また空中ジャンプ中に使用した場合、効果終了後に着地せずに再び空中ジャンプを行うことができる。

体当たりをからめて0距離で打てば25%（たまに26%）&火炎弾より強めのふっ飛ばし力が期待できるので心がけよう。

体当たりor火炎放射で浮かせてから火炎弾を浴びせるコンボがベスト。



火炎放射中にも即座に火炎弾を出せる！

コンボ例

緊急回避で避ける相手には体当たりを当てながら火炎放射で、火炎弾を当てられるような瞬間が1回はできる.....はず。

アイテム

- 武器タイプ
武器持ちヨッシーのダッシュ攻撃はとても使いやすい。特にバットとスターロッドは拾ったらすぐに投げず、持って戦うとかなり頼りになる。
- 投擲・射撃タイプ
ジャンプの高さにより高所から物を投げる事が可能だが、くれぐれも復帰する時にジャンプと同時に投げないように。
- タマゴガード
ガード出来るアイテムならば全てガード可能。こういう時くらいは頼ってみよう。

小ネタ・テクニック集

ページサイズもテクニックも多過ぎ。別ページに分けました。

[ヨッシーのテクニック集](#)

2ページ目

[ヨッシー その2](#)