



- [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](#)
  - [操作](#)
  - [個別性能](#)
- [技](#)
  - [弱攻撃](#)
  - [強攻撃](#)
  - [スマッシュ攻撃](#)
  - [ダッシュ攻撃](#)
  - [空中攻撃](#)
  - [つかみ](#)
  - [必殺ワザ](#)
  - [最後の切り札](#)
- [テクニック](#)
  - [投げ連](#)
  - [操作側と相方を別行動にする方法](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [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（登場シーン）
- キャラセレクト時のボイス
- 勝利ポーズ
- 敗北ポーズ
- シンプル/オールスタークリアBGM
- 亜空の使者/影キャラ戦BGM
- 色の種類

- リンク

## キャラ概要

### 解説

ファミコンゲーム「アイスクライマー」の主人公二人組。  
水色の男の子がポポ、ピンクの女の子がナナ。  
ハンマーで地面や氷を壊し、雲に乗ってひたすら登り、  
最上段に何故か置いてある野菜を集め（この野菜のうちの茄子をキャラロゴに採用したよう  
だ）  
頂上を飛び回るコンドルに捕まれば登頂完了。なんとも不思議。

なぜ二人が山を登るかは明かされない。きっとそこに山があるからだろう。

二人の間柄は「友達以上、恋人未満」であるらしい。  
協力し合って山頂を目指す...が、お互い邪魔しあう事も。

ちなみに、FCのパッケージイラストのナナは、金髪だったりする。

### 代表作

- アイスクライマー【ファミコンミニ、バーチャルコンソール】(1985/FC)

Wiiではバーチャルコンソールでプレイ可能

## ファイター性能

### 出現条件

はじめから使える

### 長所と短所

#### 長所

- 全体的に攻撃力が高く、ダメージ効率が良い
- 相棒が居れば打ち合いに強い
- 2段ジャンプとも高度が高い。
- アイテムが二つ持て、戦略に幅が出る

片方が行動不能でももう片方で補える。投げ連等からの脱出が容易

- 判定がずれた二段構えの攻撃を持つだけに、回避狩りが得意
- 使いこなすのが難しいが、凶悪な投げ連を持つ

## 短所

- 空中横移動や移動スピードが遅く、運動性能に若干欠ける
- 決定打をごく一部の技に頼らざるを得なくなる
- 一人になるとダメージ蓄積力と復帰力が激減する
- 全体的に技のリーチが少々短い
- パートナーがはぐれやすく、ステージによっては二人分の現在位置の把握が必要

## 特徴

ポポとナナ二人一組で動く、超変則型のファイター。氷上でも滑らずに行動することができる。実際に動かすのはポポで、ナナは自動的についてくる(一応カラー変更でナナを動かす事も可能)。

アイテムを一つずつ同時に二つまで持つことができる、片方が掴まれたときにもう片方で救出することができる、  
など2キャラ分行動できる利点は多い。通常一度に二回分の攻撃判定が出るため打ち合いに強く、またダメージも大きい。  
技自体も武器キャラとしてはクセが少なく比較的扱いやすいものが多い。

ナナが撃墜されてもポポが撃墜されるまではミスにカウントされないが、一人分の能力は低めの設定になっている。

特に復帰力は独りになるとかのガノンやリンクよりも厳しくなる(エディットステージで調査)。

なるべく二人での行動を保ち、一人になってしまった場合は特に慎重に立ち回ろう。  
ダッシュ力は並みでジャンプ力こそ高めだが体重は軽い。ジャンプ中の横移動が遅いのも原作通り。武器を使用するキャラの中では極端にリーチが短い。  
ふっとばし力も平凡で、確実にダメージを溜めていく戦いが要求される。

使いこなせば色々と「悪さ」のできる面白いキャラだが、二人分のキャラを扱いきれなければ確実に並み以下で終わってしまう。

二人揃った状態を長時間維持できるだけでもかなり戦えるようにはなるが、その性能をフルに発揮するには半自動半手動で動く相方を意のままに操ってこそと、まさに職人向けファイターと言えるだろう。

## 操作

ナナは基本的にポポの動作に追従するように動き、距離が離れた場合は合流しようとするが、あまりに距離が離れていた場合は無理に戻ろうとはせず、ポポが近くに来るまでは独自の判断で戦闘する。

CPUのレベルが高めに設定されているらしく、結構強い。無理に戻ろうとして自滅ということも無いので安心。

とはいえ、二人そろってこそそのアイスクライマーなので、なるべく早く迎えに行っていこう。

アイテムは一人一つ持てる。一見有利に思えるかもしれないが、即効性のアイテム(例えばハンマー)をナナが持ってしまった場合、

ナナはポポの真後ろでハンマーを振るう事になる。そのせいで敵に接触するのが一瞬遅れる等の不利益が生じる可能性もある。

ナナは本体よりも数フレーム遅れて行動するため、ボスバトルなどでOFF波動をナナだけ受け

た.....なんて事もあるかも知れない。

ナナ（操作してない側）にもダメージはポポとは別に存在する。  
ポポのダメージ%が999%でもナナは0%、ということもありえる。逆も然り。  
試合中に確認はできないが、吹っ飛びやすさやシンプルモードなどのダメージボーナスで確認できる。

氷山用のスパイクを履いているため、つるつる滑る床の上でもまったく影響を受けずに走れるという地味ながら便利な能力もある。

## 個別性能

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	×	×	×	×	上必殺	氷床で滑らない

## 技

以下追尾側のダメージ表記は(+ %)と表記しています。

### 弱攻撃

- たたきおろし(3%)(+2%) たたきあげ(4%)(+2%) 発生F: 4F
  - ハンマーを軽く振り下ろす ハンマーを軽く振りあげる。  
アイスクライマーの技の中でも出が早いので他のキャラ同様、至近距離の相手を払う際や牽制に。



たたきおろしにたたきあげ。二人いるとこれを連打してるだけでもダメージが貯まりやすい

### 強攻撃

- 横：横たたき(9%)(+7%) 発生F: 9F
  - 横に大きく振る。  
出は横スマッシュとほとんど変わらずリーチも短いが隙が少ない。一撃目だけを当てた方が遠くまで飛ぶ。上下に打ち分けた方が威力が高い。
  - 隙の少なさを利用してこちらを牽制に、或いは横スマッシュの代わりに振ると良い。



- 上：くるくるハンマー(2%\*5)(+1%\*5) 発生F：8F
  - ハンマーの頭部をくるくる回す。そこそこの間判定が持続するので対空用、空中回避狩りに。
  - 範囲は狭いが多段ヒット技のため、限定された場合では有用。



- 下：スネたたき(6%)(+4%) 発生F：8F
  - 斜め下に大きく振る。リーチは横強攻撃よりあるが威力は下がる。
  - 横強よりも発生、リーチ、後隙が優秀な為、こちらは牽制重視に振ろう。



## スマッシュ攻撃

いずれの技もリーチは並だが、出がそこそこ早く範囲と二人分の持続のお陰で回避を狩るのにかなり秀でている

- 横：クイ打ち(12~19%)(+9~13%) 発生F：11F スマッシュホールド開始F：5F
  - ハンマーを振り下ろす。出が早く範囲の広い優秀な技。リーチの乏しいアイスクライマーの技の中で一番リーチのある攻撃でもある(とはいえやはり短い)。
  - 一撃目だけを当てた方が遠くまで飛ぶ。二人の場合敵からの距離によって威力が変化する。(密着：21~29% 中間：22~30% 先端：23~32%)
  - スマッシュとしてはややフィニッシュしづらい技だが、発生や範囲は優秀なので主力技として使っていこう。



- 上：つらら割り(11~15%)(+9~13%) 発生F：前方13F、後方17 スマッシュホールド開始F：8F
  - ハンマーを上大きく振る。スキは少なめ。アイスクライマーの技の中ではもっともふっとばし力が高い。また、180度判定が出る上二人分の持続のために対空や地上、空中回避狩りにも効果を発揮する。
  - 横スマッシュはややフィニッシュが安定しないため、こちらの技をメインのフィニッシュに据えると便利。



- 下：回転はたき(10~17%)(+10~11%) 発生F：前方14F、後方9 スマッシュホールド開始F：5F
  - ぐるりと回ってハンマーを前振る。後ろ 前の順で攻撃する点には注意。アイスクライマーのスマッシュはすべて後方にも判定があるがこの技が一番後方に対するリーチがある。二人の時密着で出すと前方で多段hitする時がある(タメなし最大39%、最大タメ最大53%まで確認)。この技も上スマッシュ同様に回避狩りに力を発揮。多段ヒットすれば回避を狩られた相手に一気に大ダメージを与えられる事も。横スマッシュ同様操作キャラの分だけを当てた方が遠くまで飛ぶ。



## ダッシュ攻撃

- すくいあげ(6%)(+4%) 発生F：11F
  - 走りながらハンマーを振り上げる。スキは少ないが判定は短い。着地狩りの際はよく狙って打とう。
  - 根元から当てれば相手をめくる事が出来るので、発生のタイミング等を把握しておこう。

## 空中攻撃

- 通常：クライマーターン(7%)(+5%) 発生F：10F ■着地隙：15F

- ハンマーを振り回す。  
威力は低めだが出が早くカバーする範囲も広い。
- 出の速さからS Jからの飛び込み時のメイン技に、めくるように出すと威力の低さから来る反撃を防ぎやすいだろう。



- 前：ハンマードロップ(12%)(+7%) 発生F：19F ■着地隙：20F

- ハンマーを振り下ろす。  
出が遅いが高威力で相方にのみメテオ判定あり。メテオにならなかった場合も強めの飛ばし能力を発揮する。  
技の性質上主に吹っ飛んだ相手の追撃、復帰阻止に力を発揮する他、空中置き等にも使える。
- 例によって二段構えのために空中回避を狩りやすい。



一人より二人。

- 後：ふりむきたたき(11%)(+8%) 発生F：9F ■着地隙：15F

- 振り向いてハンマーを振る。  
比較的高威力でリーチもある優秀な空中技。一撃目のみを当てた方が遠くまで飛ぶ。
- 背がある程度高い相手ならS Jからの最速空中後が当たる。ホッピングの要領で使おう。



- 上：上突きもどき(10%、カスリ7%)(+7%) 発生F：10F ■着地隙：30F

- ハンマーを上振りかざす。  
二段構えと持続が優秀で追撃用や対空としてかなりの性能を持つ。技を出した瞬間の威力が高い。浮いた相手には積極的に振っていこう。



本来突く道具ではないので「もどき」。

- 下：急降下ハンマー(8%)(+5%) 発生F：9F ■着地隙：42F
  - ハンマーの頭部を下に向けて、急降下する。  
落下速度が上がるため攪乱に使えるがスキが大きい。  
着地を狙われないようにほどほどに。一撃目のみを当てたときと2hitさせたときで飛ばし方向が変わる。



## つかみ

アイスクライマーの「つかみ」は、片方で掴み、もう片方でスマッシュを当てる(GCコンのCスティックやクラコンの右スティックを使う)等の連携攻撃を行うことができる。使用方法によってはかなり凶悪。

- つかみ 発生F：6F
  - リーチが短い。少し遅れて相方も掴むので、上手くいけば回避を狩れる。
- ダッシュつかみ 発生F：8F
- ふりむきつかみ 発生F：8F
  - ダッシュ・振り向き掴み共に発生が速い。振り向き掴みのリーチは長い。
- 掴攻撃：つかみ頭突き(1%)
  - 掴んで頭突きを繰り返す。  
単純なダメージは小さいが、この間に相方に弱攻撃を入れてもらうと強力なだけに、掴み攻撃はAボタンで入力するようにしよう。



相方が居ればつかみ攻撃も凶悪に

- 前投げ：ホッケーショット(8%)
  - 少し時間を置いてからハンマーで殴って横方向に飛ばす。  
吹っ飛ばすタイミングが1テンポ遅いので、相方のサポートが入りやすい。  
ダメージが他の投げより大きめなだけに基本はコレか追撃狙いの下投げを使おう。
- 後投げ：雪山投げ(6%)
  - こちらは入力直後に投げ飛ばす。  
前投げと比べるとベクトルがやや高めで吹っ飛びは少なく、追撃には向かない。

崖を背負っているときに、

- 上投げ：つかみつらら割り(6%)
  - 真上への打ち上げ。  
それなりに高く飛ぶがバーストは狙いづらく、追撃するにはやや高すぎると言った中途半端な所が目立つ。  
いにしえっばい王国の地下等で天井の高いところから投げて一撃必殺を狙う、或いは単純に距離を離したいときに。
- 下投げ：なだれつぶし(6%)
  - 少し間を置いて斜め上に飛ばす。  
キャラの目の前から吹っ飛び始め、軌道は山なりでベクトルはかなり高い。  
投げ飛ばす瞬間は敵は目の前に居るためコンボの要、  
投げると同時に相方が連携を入れることでダメージ蓄積や決め技になる。サドンデスではフィニッシュにも。  
相手のキャラにもよるが、40%くらいまでならこの技で1人でも投げ連ができる。
- 永久投げ連に関して。
  - 上投げ以外は相方が存在すれば投げた直後に再び掴む事が可能で、  
投げる方向の組み合わせ次第ではアイスクライマー同士を除く全キャラが0%からバーストまで繋がる凶悪な投げ連となる。  
(一部投げ連が難しいキャラも存在するが、タイミングさえ合えばしっかりハマる)  
一度掴むと外部からの邪魔が入らない限りほぼ即死となり非常に強力だが、相手の気分を損ねないよう空気は読むように。

## 必殺ワザ

- 通常：アイスショット(1~3%) 発生F: 17F
  - 地面を進む氷を発射。氷は進むほど威力、形ともに小さくなっていき、最終的には消える。  
出始めの氷は200%を超えてから凍らせる。消える寸前の氷が相手を凍らせるには400%ほどのダメージが必要。二人の時は二つ出す。  
ちなみにこの氷は実弾なので吸収することは不可能。相手の攻撃が当たったりすると反射することもあるがリフレクターと違い所有権は移らない。安心して使おう。  
リフレクターには注意だが2つ一緒に出せば反射されてももう1つが相殺してくれる。どんどん使ってみよう。切り離しから交互に打てば地上はもらった物。
  - 氷は空中だと強めの角度で落下するため、斜め上方向に吹っ飛ばされた時の牽制や復帰阻止としては最適。マルスやガノンドロフなど、復帰方向が斜め上に固定されているキャラに向かって崖上から連打しておく中々の嫌がらせになる。そのまま何もできず落ちていたり、終点の内側に引っかかる事も多いので得点稼ぎにも。
  - ちなみに地上でブリザードやトルネードハンマーを使用直後にアイスショットを出す、背中合わせのままに左右に氷を発射する。アイスショットの代わりにアピールでも可能。



- 横：トルネードハンマー(2%\*n, 2人の時フィニッシュ3%~7%) 発生F: 9F
  - B連打で若干上昇。空中で終了するとしりもち落下になる。乱戦やスマッシュボールを取る時に活躍。復帰技として活用できる。ゴムジャンプではナナが落ちてしまうことがあるが、トルネードハンマーなら2人一緒に復帰しやすい。ただ、上昇分は小さく、どちらかという横の復帰の方が得意。大きく下に落とされたらゴムジャンプを使いたい。アイスクライマーは空中戦が苦手なのでこれも使いこなして幅を広げよう。1人の時の復帰の要。上昇力は下がる。
  - 合体版トルネードハンマーは、開始直後から終了までナナにアーマーが付加される。空中でトルネードハンマー中に攻撃されると、ポポは吹っ飛ぶが、ナナはアーマーで攻撃を耐え、その場で尻もち落下で落ちていく。一方で、地上で攻撃された場合は、ナナは即動けるようになる。地上トルネードハンマー中にスマッシュなどを仕込んでおけば、攻撃された瞬間にスマッシュで反撃、といったことが可能。ただしさすがに多段攻撃までは耐えられないので、注意。
  - トルネードハンマーが相手に当たっている間はボタンを連打しても殆ど上昇しなくなる。復帰に使う際には注意。
  - 坂道で使うと勝手に滑り落ちていくので注意。ボタン連打で上昇すれば少し抵抗できるが、急な坂や1人の時だと厳しい。
  - ナナが以下の状態のとき、近くで横Bを使用しても合体できず、単体の横Bが発動する。
    - 崖掴まりしているとき
    - 崖登り行動をしているとき
    - 必殺技を使っているとき
    - ふっ飛んでいる時
    - 掴まれている時
    - 操作不能の状態異常になっているとき（氷結等）
  - 特に以下の場面では、一見合体できそうな場面であるにも関わらず合体しないので、注意。
    - 二人同時でNB・下Bを使った直後
    - ダメージ落下モーション（ふっ飛んだあとくるくる回転している状態）のとき



一人より二人。

- 上：ゴムジャンプ(追尾側上昇時16%) 発生F：16F
  - 二人そろっている時のみ大ジャンプする。ただしナナの位置はポポよりも低く使用後のスキも大きいので、トルネードハンマーでの復帰が不可能な場合の復帰技として利用した方がよい。  
ワイヤー復帰と同じくナナを崖につかまらせ、ポポも崖つかまりできるようになった。  
なので復帰迎撃を狙われている場合は崖つかまりを狙ったほうがいい。吹っ飛びは前作よりも威力が下がった。  
一人の時でも少しだけ浮くので、場合によっては使える。
  - 二人が近くにいる場合でも、連携せず単体での発動になることがある。トルネードハンマーのときと条件は同じなので、トルネードハンマーの項目を参照。
  - 意外なことに上に投げた相方が相手にヒットした時の吹っ飛ばし力はかなり強く、投げた相方にはスーパーアーマーが付くので上からの迎撃にも一方的に打ち勝てる。意表を突く形で使う価値はある。はずすと相手にとっての絶好の的となるのでよく狙って。  
ただし、発動直後にナナが相手にヒットすると、ポポの上昇距離が大幅に落ちるので注意。



一人かつ地上で使うと・・・！

- 下：ブリザード(1%\*n)(密着で10hit程度) 発生F：16F
  - 相手のダメージ次第で凍らせる。射程ぎりぎりだと凍るまでかなりのダメージが必要だが至近距離で当てれば30%から凍らせる。  
二人のときは左右に攻撃ができるが、一人のときは向いている方向にしか攻撃できない。hit数が多いのを利用しその場回避狩りもできる。リーチが短いアイクラにとって貴重な中距離攻撃。  
空中で出した場合二人居ても前方のみの攻撃。着地際に出しても同様。置きや苦手の中距離戦で活用できる。

## 最後の切り札

- アイスマーク(2%、凍結時3%)：冰山を呼び出す。
  - 冰山そのものに当たり判定があり、触れるだけでダメージが蓄積される。  
時折凍らせることがある。  
自分自身には何の害も及ぼさないが、冰山に立つのは不可能なので、出す際には足場を考えて出さないとそのまま滑り落ちることも……。
  - 反対側に行けない(行くのが困難)、自分も下に押される、相手は冰山から逃げる事を考えると、牽制か、相手のダメージが高い場合に押し出しに使いたい。
  - 吹っ飛ばし判定は無いため、切り札によって倒すことはほぼ不可能なので、自身の攻撃を交えていったほうがよい。  
ステージによっては相手が無害な場所まで避難する場合もある。  
冰山は二人でトルネードハンマーを使用して上昇すれば越えることが可能。
  - そのうえ相手の攻撃を受けると冰山は少しずつ下がって行く……デデデのスーパー

デデデジャンプ（急降下時）で攻撃するとよくわかる。  
ただし氷山が引っ込む時にはふっとび判定が発生している様子。

- 氷山の大きさはステージの大きさに比例する。
- 因みに敵も出したアイスクライマーも壁を抜けてしまうので下手すると自滅してしまう事も。
- 氷山のてっぺんは立つことができる。ただ、かなり狭いのでなかなか難しい。



発動！ 相方の有無でポーズが変わるが効果は変わらない。



戦場だとこのぐらいの大きさ。誤って落ちないように気をつけよう

## テクニック

一部の文はしたらばからの転載、改変。

### 投げ連

- ・【操作側掴み 操作側下投げ 操作側ダッシュor歩き 操作側掴み 繰り返し】

基本、一人でできる投げ連。全てのキャラにどこからしらの%で入る。  
相方が遠くに吹っ飛ばされているとき、相方が追いつくまでの時間稼ぎとしても有効。相方が追いついたら、後述の前投げや後ろ投げを使った投げ連にシフト。

軽量級には0%から始動できる。下記の「後ろ投げ方向転換」は低%のときはレバガチャで抜けられる危険性がある（特に始動の際）ので、この投げ連が入るうちはこちらで。

フォックスなどの一部のキャラには、下投げの後、歩いて掴める。簡単で、転倒の危険が無く、崖まで距離がある場合はかなりの%を稼げるので、相方がいる場合でも狙う価値あり。

- ・【操作側掴み 一瞬ディレイ スティック後ろ弾き（後ろ投げ+相方後ろ向きダッシュ） + すぐ掴みボタン】

基本、通称「後ろ投げ方向転換」  
成功すると後ろ投げで相方に持ち替え、かつ向きを反転する。そのため、投げ連で前進中、目前に障害物があった場合、この投げ連をすることによって、進行方向の転換をすることができる。

操作側掴みから最速で後ろ投げを入力すると、相方がまだ掴み空振りモーション中で付いてこれないので、一瞬ディレイをかける必要がある。

軽量級が相手の場合、操作側が掴んだ後、スティックを後ろに倒した瞬間にZを押せば繋がるため、簡単。  
相手が重いほどスティックを後ろに倒してからZを押すまでにディレイが必要となり、難しくなる。

スティック半倒し+掴みボタンでも相方に渡すことが可能。こちらはダッシュしないので転倒の危険はないが、難易度が高い。  
相方の後投げから本体へ渡すことも可能。ダッシュ振り向き掴みでスティックの倒し加減を気にせず繋げられるが難しい。

- **【操作側掴み 操作側前投げ+相方少し前進( 1) 相方掴み( 2) 相方前投げ+操作側少し前進( 1) 操作側掴み( 3) 繰り返し】**

基本、相手がレバガチャしてれば掴んで少し経つと抜けられてしまうので、掴み～掴みの感覚はできるだけ短いほうが。端まで進んだら、上記の「後ろ投げ方向転換」で方向転換。  
前投げの威力が高いので、少ない回数で大きなダメージを与えられる。

- ( 1) 投げる側より少し前に歩いておく。スティックを投げた方向に倒しっぱなしでも可。
- ( 2) 操作側がハンマーを後ろまで振りかぶり切る直前で掴み入力。
- ( 3) 相方が振りかぶったハンマーを動かした瞬間に掴み入力。

- **【操作側掴み 後ろ投げ方向転換 相方下投げ 操作側掴み( ややZ長押し) 繰り返し】**

軽量級に対して行われることが多い投げ連。殆どスペースを使わず可能。  
相方から本体へ渡す際にZボタンをやや長押ししておく、渡し終わった後、相方が掴み空振りではなくガード 即解除をするので、すぐ動けるようになり、後ろ投げ方向転換の際に、ディレイをかける必要がなくなる。

- **【操作側掴み 後ろ投げ方向転換 相方前投げ 操作側掴み( ややZ長押し) 繰り返し】**

中量級に対して行われることが多い投げ連。殆どスペースを使わず可能。

- **【操作側掴み 操作側下投げ+相方少し前進 相方掴み 相方前下投げ+操作側少し前進 操作側掴み 繰り返し】**

重量級に対しての前投げ・後ろ投げを使った投げ連が苦手な人にはこちらがおすすめ。崖まで行ったら上記の「後ろ投げ方向転換」や、下記の「踏み台投げ連」で切り返す。  
また、上記の「後ろ投げ方向転換」は低%のときはレバガチャで抜けられる危険性がある(特に始動の際)ので、この投げ連が入るうちはこちらで。

- **【操作側掴み 相方ジャンプ 操作側後ろ投げ 相方踏み台ジャンプ 操作側NB 相手起き上がりに本体掴み】**

通称「踏み台投げ連」

踏み台でダウンさせ、アイスショットで強制叩き起こしをし、その隙に掴むという投げ連。二人で行う投げ連の中では最も簡単な部類に入る。重量級に対しても簡単に行える方向転換だが、相手がNBをずらすとダッシュ掴みが必要になるので、転倒の危険がある。  
また、相方が本体に密着する必要があることや、相方をジャンプさせる必要があるため、投げるまでに時間がかかる。そのため、レバガチャで抜けられる可能性が高い。

- ・【操作側掴み 操作側前投げor下投げ+相方SJ 相方J前A( ) 操作側掴み 繰り返し】

相手が低%のとき、手っ取り早いダメージソース。  
相手が46%あたりまできたら相手が倒れるのでそこからスマッシュなどをつなげる。  
崖際で相手にダメージがある場合フィニッシュにもなる(ただし相手のずらしが上手いとステージ上に着地される)。

( )低%なら倒れずによるけるだけ。タイミングをしくじると相方のJ前Aで横に飛ぶ。

Z(操作側掴み) > 下(操作側下投げ) + X(相方ジャンプ) > 横A(相方メテオ) > Z(操作側掴み)

操作側掴み スティックを にはじく(下投げ+相方SJ) 横Cスティック二回

## 操作側と相方を別行動にする方法

通称“切り離し”。  
幅広く使えるテクニック。アイスクライマーを使いこなしたいならば必須といえる。

- ・【向いてる方向と逆の方向にスティック弾き+掴み】

同時入力する。成功すれば本体が後方回避、相方が掴みをして切り離せる。

- ・【向いてる方向と逆の方向にスティック弾き+シールド】

同時入力する。成功すれば本体が後方回避、相方が本体の向いている方向に後方回避をして切り離せる。

- ・【向いてる方向と逆の方向にスティック弾き+掴み+NB】

同時入力する。成功すれば本体が後方回避、相方が横Bをして切り離せる。

- ・【スティック左右弾き+NAorNBor下B】

2回目にスティックを弾く時にNAを同時入力するとうまくできる。  
NAの場合、成功すれば本体が横S、相方がDAをして切り離せる。横SをホールドしたかったらNAを押しっぱなしにするといい。

## ボスバトル攻略

協力キャラにして強力キャラ。連打可能な上に削りやすい空中上攻撃だけでこと足りる存在。  
とはいえリーチが少し短くスピードがやや遅いので、多くの人が苦戦しがちなデュオンが苦手なものには注意。

また相方だけやられてもそのボスを倒せばまた復活するので安心するよろし。

ハイスコア狙いならばガレオム、ポーキー、レックウザは密着下スマッシュをするのが良い。

## 百人組み手攻略

スマを使っていく。軽いのでダメージには注意しよう。  
横の相手にはトルネードハンマーなどで。

## シール強化

技の大半がハンマーを伴ったものなので武器はぜひほしい。あとは氷結、必殺ワザ：飛び道具を。

専用シールのナナは巨大なシールだが必殺ワザ：直接系とすこし効果が微妙。トルネードハンマーを有効活用したいならアリ。

## オススメのシール

ナナ  
ザブレ王国の王子  
鉄球ヘイホー

## 演出

### アピール

- ・ 上：小さくジャンプしながら万歳を方向を変えながら3回
- ・ 横：ハンマーを振りかざす。「よっ！」
- ・ 下：その場スキップのような動作を回りながら4回



脱力した表情が実に良い下アピール

## 声優

- ・ [小林沙苗](#)(二役)：代表作は「遊 戯 王DMGX」の天上院明日香、『創聖のアクエリオン/ 創星のアクエリオン』の紅麗花、『ヒカルの碁』の塔矢アキラなど

## 画面内登場（登場シーン）

[コンドルに乗って登場し、互いにハイタッチ](#)

## キャラセレクト時のボイス

- ・アイスショットのSEの後、「よっ！」と言う

## 勝利ポーズ

- ・BGM:コンドルにつかまったときの曲
- ・B：小さくジャンプしながら万歳
- ・X：前後に並んで決めポーズ
- ・Y：2人揃って「よっ！」と言ってハイタッチ

## 敗北ポーズ

- ・メソメソ泣く。原作でボーナスキャラのコンドルを捕まえられなかった時の仕草である。

## シンプル/オールスタークリアBGM

- ・アイスクライマー

## 亜空の使者/影キャラ戦BGM

- ・アイスクライマー

## 色の種類

ポポとナナを入れ替える事が可能。

- ・ノーマル(青+ピンク) 操作：ポポ（青）
- ・うすい水色+赤（赤チーム） 操作：ナナ（赤）
- ・空色+空色（青チーム） 操作：ポポ（少し濃い空色）
- ・グレー+黒 操作：ナナ（黒）
- ・緑+黄（緑チーム） 操作：ポポ（緑）
- ・白+白 操作：ナナ（ピンク手袋）



計六色のカラフルなクライマー。よく見ると上と下で対になっている。



前作とは違いシールドブレイクを起こすと恍惚とした表情になる。何があったんだ・・・

## リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia \(ゲーム\)](#)