



- [キャラ概要](#)
 - [解説](#)
 - [MOTHER3について](#)
 - [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](#)
 - [立ち回り方](#)
- [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](#)
 - [アイテム](#)
 - [コンボ](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [テクニック](#)
 - [PKファイヤージャンプ](#)
 - [ヒモヘビ大ジャンプ](#)
 - [ヒモヘビぺち](#)
 - [サイマグ移動](#)

[崖飛び出しPKサンダーアタック](#)

-
- [掴み連について](#)
- [シール強化](#)
 - [オススメシール](#)
- [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

MOTHER3の主人公の一人。棒と蹴りを使った直接攻撃と、ココロのチカラ「PSI」で戦う。大きく跳ね上がった前髪はクセっ毛。寝起きはボサボサ。ネスと違い、年齢は明らかにされていないが、おそらく同じくらいの年であろう。

平和な「タツマイリ村」に住む父フrintと母ヒナワの息子で、双子の兄にクラウドがいる。不幸もなく円満に育った(であろう)前2作の主人公に比べ、リュカは幼い頃から悲劇的な人生を歩んでいく。

彼らの住む「ノーウェア島」を変えてしまった「ブタマスク軍」に愛犬であり親友でもあるボニー、正義のドロボー・ダスター、男勝りなヒメ・クマトラと共に立ち向かう。様々な苦難を乗り越えていくリュカの精神的成長は「亜空の使者」でも再現されている。

本来、PKスターストーム・フリーズ・ファイアー・サンダーは仲間であるクマトラの能力である。ヒモヘビもリュカ自身は扱わない。ネスと同様に「教えてもらった」のかもしれない。

MOTHER3について

94年に[NINTENDO64用ソフト](#)として製作が発表されたが、開発が難航し、発売中止となってしまう。

スマブラDXには本来リュカが出演する予定であったが、この結果を受けてネスが再登板することになった。

そもそも、スマブラ自体がMOTHER3開発見送りの副産物だったというエピソードもあり、スマブラとMOTHER3の間には浅からぬ縁がある。

2003年にゲームボーイアドバンス用ソフトとして開発が再開され、2006年に発売。

当初の発表から12年越しの新作となった。

代表作

- [MOTHER3](#)(2006/GBA)

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

- スマッシュは威力とふっとばし力、リーチに優れる
- 小回りの利く技が多く、どの間合いでもダメージを与えやすい
- PSIを使った通常攻撃はPSI部分にやられ判定がなく、相殺判定の無いものもあるため、相手の攻撃に打ち勝ちやすい。
- 必殺技に飛び道具が多く、アイテムに頼らない自力回復技を持っている
- 復帰力・制空能力に優れ、総括的に見て空中性能が良い
- 体が小さいため攻撃を回避しやすく、長距離を移動できる技（バグ技含む）を持っているため、逃げ回りやすい。

短所

- 上Bでの復帰には慣れが必要
- クセが強く、慣れるまで扱いづらい
- スマッシュを除けば全体的にリーチが短く、判定負けも多い
- 地上掴み抜け、ジャンプ掴み抜け共に硬直が長い。地上掴み抜けした際は全てのキャラから何かしら確定で技を入れられる。

特徴

シリーズ常連のMOTHER2主人公・ネスに近いキャラ。

通常技と必殺技の性質が異なっており、「マリオとルイージのように、一見似てるが全然違う」という位置づけにある。特に通常攻撃はネスとはまったく違うので戦い方がグッと違ってくる。上方向への耐性が気持ち低い他はネスと同じ体重。一段目のジャンプが低い代わりにダッシュ速度が速く、空中で横の移動力がほんの少し高い。

技も、一発が重いネスに対し、手数で攻めるタイプ。

削り技、フィニッシュ技、飛び道具全てがそろっており、加えて回復技まで持っているため、決定的に不利になるような状況は少ない。

移動距離の長いPKサンダー体当たりに加えワイヤー復帰があるので、復帰は意外と安定している。

おまけに復帰に有利になるバグ(?)技を二つも持っている点も強力。少々難易度は高いが使いこなせるようになれば、復帰で困る場面はほとんどない。

空中でのふっとばし能力には欠けるが、強烈な攻撃力を持つスマッシュ攻撃を始め優秀な技が

揃っているので、各種攻撃の役割をしっかりと把握して使い分けられればあらゆる場面に対応できる。

ただ、スマッシュ以外の技は全体的にリーチが短いので、インファイトが多くなりがち。

差し込みに使える技も少なく、つかみの発生も遅いため、ガード崩し手段にも乏しい。

近接戦闘はどちらかというと苦手なほうなので、一対一の状況下では中～遠距離での牽制・差し合いがカギとなるだろう。

また、ネスに比べると挙動は大人しい方だが、あくが強く非常にクセのあるキャラなので、扱い慣れていないと性能は発揮できない。

他のキャラにある程度慣れた中級者以上にオススメできる、職人向けキャラだと言える。

ネスにも言えることだが、Wi-fiではラグの影響でPKサンダーの軌道がズレることがままある。復帰時には要注意。

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回	×	×	×	×	つかみ	なし

立ち回り方

・ タイマン時

接近戦では隙の少ない弱・下強攻撃や判定が強い横強、上強攻撃などで。

SJから攻める場合は、基本は低空引き前Aと低空NAめくりの2択でいこう。ガーキャンには注意。

中距離からは低空バックPKファイヤー(低空 B(右向き時)をたえず放っておく。これだけでもかなり牽制になる。

攻めのアクセントとしては、大ジャンプからの空中下Aなど。吸収できる技を相手が持っているのなら、SJサイマグネットも。

掴みの発生が遅いのでガードを崩しにくい。一方、横強や空中攻撃はガードされても反撃を受けにくく、特に空NAと空下Aはガードをよく削り、尚且つガードからはみ出した部分に攻撃が当たりやすいので、ガードが堅い相手には、あえてガードを多用させてシールドを減らし、そしてシールドからはみ出した部分を狙うという戦法もあり。

フィニッシュは基本的に横Sで。上Sのふっ飛ばし力は魅力的だが、隙が大きいのでハイリスク。状況を考えて使用しよう。下S、DAなども隙は大きめだが、判定が強いので十分実用レベル。とにかく横Sが優秀。

復帰はなるべくヒモヘビを使う。後述のサイマグネット絶やPKファイヤージャンプなんかも使えるようにしておくこと心強い。

・ 乱戦時

基本逃げ回ってPKファイヤーやPKフリーズで遠くから攻める立ち回りが有効。

乱戦では幾分ガーキャンはされづらくなる為、こちらから飛び込む際にはやはりS J 空中前が有効だ。

相手が近寄ってきた場合、大体は強横で相殺できるので連打してると当たりやすい。低空前A、後Aでも代用可。

上から来た場合は相手にもよるがジャンプ速上Aや強上で対空。リスクはあるがスマッシュ上でも可。

場外への追い討ちは自信があるなら空中後ろAでメテオでもいいが、基本はサイマグネットや空中前AでOK。

フィニッシュは各種スマッシュで。特に上スマッシュは範囲の広さもあってか、タイマン時に比べて当たりやすい。

相手が一箇所に固まっていたらチャンス。上手くいけば2,3人まとめて星にすることも。

技

弱攻撃

- ・ **ショートキック リバースキック ターニングキック** (3% 3% 4%) 発生F: 2 3 6F

- 攻撃速度の速いキックを前方に繰り出す。3発目のターニングキックにはふっとばし力が発生するので最後まで出し切ろう。遠距離メインの時に懐に入られたらこれで距離を稼ごう。
- 3発ともキックという珍しい弱攻撃。見た目より出が早いので、差し込み手段に欠けるリュカにとっては終始お世話になるはず。



キック!!出が速いので使いやすい。

ダッシュ攻撃

- ・ **PKバームプッシュ** (10~12%) 発生F: 17F

- 前方にPKを押し出して攻撃。掌よりもPK部分のほうが威力、ふっとばし力が高い。相手を上にふっとばす。ダッシュ攻撃にしては発動はかなり遅い部類だが、判定は優秀。氷の上でも滑らないので便利。

強攻撃

- ・ 横: **PKスラッシュ** (11%) 発生F: 6F

- PKで斬撃を繰り出す。発生が早く、リーチもそこそこで威力もあるが、根元は威力が低い。
- 攻撃後のスキが小さく、先端ならガードをされても反撃を受けにくい。
- リュカの技の中でもかなり判定が強い部類に入る。接近戦でのメインとしてどんどん振っていこう。



ズバツとね、判定が強いので相殺しやすい。

• 上：PKリバーサルキック (11%) 発生F：4F

- PKの力で重力反転し、上方向にキックを繰り出す。2段ヒットし、攻撃後のスキも小さい。ふっとばし力も中々で、百人組み手等の要。
- 判定が強く、対空性能はなかなか。



真上に打ち上げ。

• 下：スピニングリープキック (6%) 発生F：3F 転倒率：40% (先端)

- 高速の足払い。見かけに反してリーチは長め。ネスと同じように連続で当たる。稀にあってをずっこけさせる。
- 壁際で使うとすさまじくダメージが溜まる。地味だが強力な技。
- ネスと違い、最速で入力しても2段目以降は相手側のシールドが間に合う。



できる限り連続で当ててやろう。

スマッシュ攻撃

• 横：ぼうっきれ (15~21%) 発生F：14F スマッシュホールド開始F：8F

- 木の棒をバットのように振り回す。リーチこそ少々短めだが、発動が早めで、クッパでさえ110%程度溜まっていればホールド無で撃墜可能な高いふっとばし力があり、棒のどこを当てても同じ威力が出る、と非常に優秀。おまけに、ネスのバットスイングと同じく飛び道具を打ち返す(リフレクト)効果があるので、サイマグネットで吸収できない飛び道具は跳ね返してしまおう。



ぼうっきれでもホームランぐらい打てるさ！

- 上： **PKスマッシュゲイザー** (16～29%) 発生F：28F スマッシュホールド開始F：5F
 - 強力なPKエネルギーを上方向に発射。発動が遅く、使用後の隙も大きいが、それを補うだけの攻撃判定の広さ、強さと持続時間を持つとともに、全キャラの上スマッシュ中2番目に高いふっとばしを誇る。
 - 発動から終了まで一貫して強いふっとばし力を持ち、相手の蓄積が70%も超えていれば上方撃墜可能。乱戦では2,3人まとめて場外へ叩き込む事もできる。



へあっ！数ある上スマの中でも威力と攻撃範囲は最強クラス。

- 下： **PKブロウ** (17%、14%、11%) 発生F：20F スマッシュホールド開始F：6F 転倒率：40%
 - 前方地面にPKを連射し、最高で3段ヒットする。ふっとばし力はなかなかあり、下方向へのリーチが広いので、崖捕まりしてる相手や、戦場等での床下の相手に有効。そのリーチの広さ故に、崖付近で上Bを使った相手が、自動崖捕まりに移行する前にヒットすることも。出は遅いが持続時間が長く置き技に最適。意外と上方向にもリーチがある。初撃が最も強く、だんだん弱くなる。ダメージの小さい相手を転倒させたり、運が良いと2HITする可能性も。背後方向にはわずかにしか攻撃判定が無いため、他キャラの下スマッシュと同じ感覚では使えない点に注意。技発生前の掛け声がなく、予備動作も地味なため、他のスマッシュより気づきにくい。タイマーの効果で、「相手＝スロー・自分＝通常」の場合、3発全段ヒットする。スーパーアーマーが発動している相手にも。



連続ショット！相手によってはボスバトルでも強力。

空中攻撃

- 通常： **PKフライングアタック** (2～17%) 発生F：5F ■着地隙：18F
 - 身体にPKを纏い攻撃する。連続ヒットし、最後に吹っ飛ばす。技の出が早い上全弾ヒットした時の威力が高く、また発動後のスキがほとんど無い優秀な技。

- しかし射程が小さく判定が弱いため、迎撃に注意。
- SJから出すと安定して攻撃できる。迎撃が怖いようなら、めくったりすると効果的。
 - 何と、SJからベストなタイミングで出せば対ガード不利フレームがたったの1F！通常攻撃でこれよりも優秀なのは、ピーチの空中前攻撃（不利フレーム0）だけである。多段攻撃なので、相手からするとガード解除のタイミングがわかりにくいのも強み。更に、ガードからはみ出た部分にヒットしやすい。
 - 上記の理由により、対ガードにかなり強い為、無敵判定技や発生早い暴れが無いキャラにとってはこれで固められるだけでも厄介。
 - 最後の1段で吹っ飛ばさないように調整すると上強や横強に繋がる。



SJから連続で飛び込んでこられるとなかなかいやらしい技だ。

・ 前：PKエアフロントキック (10% ~ 12%) 発生F：9F ■着地隙：15F

- 空中でPKによるキックを前方向に繰り返す。前方だけでなく背後にも若干の当たり判定がある。
リーチ・ふっとばし力ともになかなか、隙も少なく、復帰阻止などにも便利。
SJから繰り返すと着地の隙が無くなるので、飛び込みや追撃など空中戦のメイン技として振っていい。
- 普通に出すとガーキャンの餌食になりがちなので、できるだけ引きながら出し、先端当てを心がけるように。



フライングレックラリアットにも見える。先端を当てよう

・ 後：PKメテオキック (7 ~ 10%) 発生F：15F ■着地隙：15F

- 空中で回転しPKによるキックを繰り返す。
先端よりも密着状態でヒットさせた方が威力が高く、タイミングがシビアだが、足を振り下ろした時に密着状態でヒットさせれば強いメテオ判定がある。
メテオを外した場合でも、威力の割には程よくふっとばして距離を取れる。



下に蹴り落とす感覚で。

• 上： **ジャンピングヘッドバット** (13%) 発生F：5F ■着地隙：12F

- 空中で上方向に強力な頭突きを繰り返す。上方向だけでなく左右にも若干の当たり判定がある。
技の発動時間は短めだが、発動が早い上に攻撃判定がかなり強いので、大抵の攻撃に打ち勝つことができる優秀な技。
ふっとばし力はネスより若干劣る。それを利用して、お手玉にしてもいい。
対空だけでなく急降下から対地攻撃としても有用な技である。



連続で当てると中々いい感じ

• 下： **PKフットスタンプ** (5% × 4) 発生F：4F ■着地隙：28F

- 下方向に連続PKキック。連続攻撃にしては一発のダメージが大きめで、最後の蹴りは弱いメテオ判定がある。リュカはジャンプ力があるので当てやすく、「ボスバトル」では連発するだけでかなり削る事ができる。
- 下降中よりも上昇中に当てた方が全発ヒットしやすい。
- SJをマスターしていなくても、ジャンプしてすぐにCスティックを下に倒す事で、自動的にSJからのPKフットスタンプにつながるのて便利。さらにタイミングが合えば地面スレスレの超低空フットスタンプになる。
- 大ジャンプから出せば隙無しで着地が可能。最速で出せば戦場の床にも隙無しで着地できる。
- 全段ヒットで威力20というだけあってガードをよく削る。さらにガードからはみ出た部分にヒットしやすい。
- ある程度%が溜まってくると、最終段からいろいろ繋がるようになってくる。低%では弱攻撃など、中%では強攻撃や空中攻撃、更に高%になると相手がダウンするようになり、狙うのは難しいが、もし相手が受け身を失敗すれば、そこに下強を入れてダウン連コンボをすることができる。決まれば起き上がりにも上スマッシュが入るので強力。
ちなみに、受け身を取られても、受け身先を追いかければ再びこの技で攻撃することができる。
- 最終段だけ当て、バウンドさせてから追撃をするという手もあり。



削りの要。隙が少なく威力が高い、攻撃範囲も大きめ

つかみ

- **つかみ**：つかみ 発生F：13F
- **ダッシュつかみ** 発生F：16F
- **ふりむきつかみ** 発生F：15F

- ヒモヘビを伸ばして相手を引き寄せてつかむ。空中で使えばワイヤー復帰も可能。リーチは長いが発生は遅めで、外すとスキが大きい。振り向き掴みだとスキが少なくなるのでできれば振り向き掴みを利用したい。ワイヤー復帰でぶら下がった状態からヒモヘビを手繰り寄せの際、リュカに無敵が付加よりも先にやられ判定が崖の上に飛び出すので、相手の下スマッシュ等に注意。



つかめる範囲はこれくらい



ガケつかまり可!!

- **掴攻撃**：つかみヘッドバット (3%)

- つかんだ相手に頭突きで攻撃する。威力・連射性能ともに優秀。これでOP相殺を防ごう。最速で連打すると最初の1回分しかOP相殺が緩和できないので、OP相殺を緩和したい場合は、少し間をあけつつ打撃を入れよう。もちろん全キャラクターの掴み打撃の性能を活かして連打しまくるのもあり。

- **前投げ**：PKスルー (12%)

- つかんだ相手をPKで後方に振り回した後、前方に大きく投げ飛ばす。あまりダメージに影響なく一定の距離を稼げる。ネスのそれよりもダメージが増えた際の吹っ飛びの伸びがいいので、相手が崖を背負っていた場合フィニッシュにも。



地続きのステージの端で使うと恐ろしい...

• 後投げ： **リバースPKスルー** (10%)

- つかんだ相手をPKで後方に投げ飛ばす。相手のダメージが増えてくるとけっこう飛ばすことができる。
- ネスと比べた場合、相手のダメージが低い...リュカのほうが飛ばせる。相手のダメージが大きい...ネスの方が飛ばせる。

• フィニッシュを狙うならステージの端で使おう。



撃壁に必要なダメージ目安は、やはり100%超え。

• 上投げ： **PKリフティング** (10%)

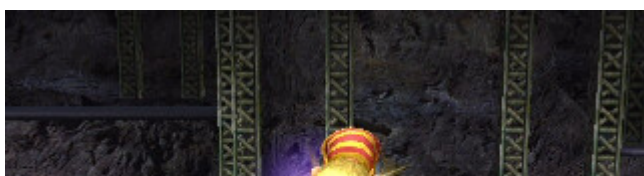
- つかんだ相手をPKで上方向に投げ上げる。似たような性能を持つ下投げに比べるとやや中途半端。ダメージはこちらが大きい。
- 下投げと比べると、ダメージが低いときは若干高く飛ばせるが、蓄積ダメージが高い状態では下投げのほうが飛ぶ。フィニッシュには向かない。



よっこらせっと、手は使っていないよ。

• 下投げ： **PKパイルドライバー** (7%)

- つかんだ相手をPKで地面に叩きつけ、バウンドさせる。発動後のスキが少なく、低ダメージの相手が程よく浮くのでコンボに向く。相手のダメージが非常に高い状態ではフィニッシュも。
- 蓄積ダメージが100%あたりから上投げよりもこちらのほうが飛ばせるので、フィニッシュに使うならこれ（ただし気持ち程度の差）。よほどダメージがたまっていないと天井に届かないので、天井まで低い場所で使おう。
- ダメージが少ない状況だと上強が決まる。
- リュカの投げは蓄積ダメージが一定以上ある状況だとどの投げも同じくらい飛ぶので状況で使い分けるとフィニッシュしやすいかも。



この後コンボにつなげられるかどうかは、プレイヤーの腕次第。
身長が高いキャラにこれをやると面白い光景が見られるかも。

必殺ワザ

- 通常：PKフリーズ (10～19%) 発生F：51F
 - 溜め可能な冷気の塊を発生させBを離すと起爆、爆風に当たった相手を凍らせる。溜めている間はフリーズを左右に操作可能で、操作できる距離もかなり長い。高度は変えられないが、溜めているうちにだんだん下降してくる。最大溜めで発動時のリュカがいた高度まで落ちる。最大まで溜めると勝手に爆発する。爆破前に壁や上段の床などにぶつくと不発に終わる。相手のダメージが大きいときはフィニッシュを狙えるが、基本的には復帰を阻害したり、凍らせて動きを止めるのに使用する事になる。
 - ネスの『PKフラッシュ』との主な違い
 - 当たると相手を氷結させる
 - フラッシュより速く動かせる
 - 溜めきるのが若干フラッシュより早い
 - 威力・ふっ飛ばし性能がフラッシュより低い



クマトラが使えるPSI



つめたい、危機的状態になったりはしない。

- 横：PKファイヤー (8%) 発生F：21F
 - 発射の際に反動でほんの少しリュカが下がる。真横に飛ばして、ヒットするとふっとばし効果のある火柱が炸裂。火柱は前方上方向45度の方向に向かって上がる。ネスより若干射程が長い。空中で発動した場合も真横に飛ぶ。単発ヒット技。
 - 普通に飛び道具として使うほか、相手と距離をとりたい時にも便利。相手のダメージが大きいときはフィニッシュも狙える。特にサドンデスでは凄まじい威力を発揮する。
 - モーションの後半はキャンセルできる。大ジャンプから最速でPKファイヤーを出した場合、キャンセルしないとモーション中に着地して大きな隙ができてしまうが、空中回避などでモーションをキャンセルすれば隙を作らずに済む。

- 。「PKファイヤージャンプ」という、空中ジャンプの距離が2倍以上になるテクニックがある。詳しくは下記の「テクニック」項目を参照。



あつい！ネスとは違って単発ヒット。

- ・ 上： **PKサンダー** (単体...10~16%・体当たり...10~45%) 発生F：20F

- PKサンダーをスティックで誘導し、自分に当てると突進をする。
- **ネスのPKサンダーとの違い**

- PKサンダー本体

- 敵を貫通するため多段ヒットしやすい。
- 小回りが利く。
- 速度が遅い。

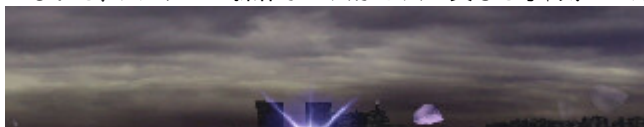
- PKサンダー体当たり

- 多段ヒットして最後に吹っ飛ばし。
- 飛距離が少し長い。

- リュカのPKサンダー体当たりは至近距離から全部ヒットすれば、40%以上のダメージを与えた上にふっとばすという恐ろしい技。
- 突進角度は当たった位置によって変わる(サンダーの中心点とリュカの中心点を結んだ線の方向)。
相手に当たっても消えないため、体当たりでサンダーを消されて復帰を妨害されることはない。
体当たりの移動距離は『終点』のおよそ半分ほど。自滅に注意。
リュカ本体がフランクリンバッチを装備していても体当たりは可能。
- 当たった直後の貫通力はかなりのもので、勢いが落ちていなかったらエムブレム勢のカウンターも貫通できたりする。もちろんダメージを食らわないし逆に攻撃できる。
- PKサンダー単体では、タイマン勝負の時の相手の復帰のジャマに最適。だが回避されると本体がスキだらけになるので注意。
敵にサンダーを反射されるとそのサンダーは制御不可能になる。
- 崖から飛び出しながら使うと、すぐPKサンダー体当たりをすることができる。



しびれる。サンダーの操作ポーズがネスと異なる事、気づいた？



自分に当てると体当たり。ネスよりふっとばし力は低いけど連続ヒット。

- 下：**サイマグネット** (9%) 発生F：展開10F 攻撃17F
 - 前方に特殊なシールドを展開し、飛び道具などのエネルギーを吸収してリュカを回復させるワザ。
範囲が広く、後ろからの攻撃も自動的に振り向いて吸収可能。
サイマグネットは自力で回復できる唯一の技。
ネスのサイマグネットと違い、発生終了際には攻撃判定がありリフレクターの要領で使える。また回復量もネスより多い。
 - 発生終了時の攻撃判定は敵を真横にふっとばせるが、140%程度溜まっていないとバーストは難しい。
 - 基本的に、物理的な飛び道具(リンクの弓矢、サ姆斯のミサイル等)は吸収できない。
 - 自力回復はピーナツポップガン・ジャッジ7・コック・ピーチブラッサムでも可能だが、運やアイテムが必要なため、確実に効果的に回復を狙える技はサイマグネットのみである。
 - ふっ飛ばされるなどで慣性が働いている状態で使用するとその方向に大きく動く。PKファイヤーの反動を利用すれば自力でできる。空中ジャンプ 復帰したい方向とは逆方向に横B すぐに下Bで、通常空中横移動よりも素早く動くことができる。

最後の切り札

- **PKスターストーム** (14*n%)
 - 広範囲に巨大な流星を20発程度垂直に落とす。
ネスに比べ、流星の数は多いが、1発の威力が小さい。
終点など、逃げ場が無いところでは緊急回避を使っても避けるのはきつい。
ただし、広いフィールドでは流星がちっとも当たらない事もある(多くのキャラに言えることだが)、使いどころを考えよう。
チーム戦の味方がスターストームを使ったときは、敵を流星群中に叩き込んでやろう。それだけでほぼ一撃必殺になりうる。

アイテム

- 緑ブロック
 - 上スマ、下スマ、PKフリーズ、PKファイヤー、PKサンダー弾、サイマグネットで攻撃しても取得しない。PKサンダー体当たりでは取得する。

コンボ

新しいものが見つかるたびに随時追加していく方向で。

- **【大ジャンプ昇りPKフットスタンプ(空中下) スピニングリープキック(下強) × n 各種スマッシュ】**

有名なダウン連。下強を間に合わせるには急降下する必要がある。↘は強制起き上がりスマッシュホールドで。

相手の%が高い場合は下強を1~2回連打の後即横スマでもいい。

【着地際ジャンピングヘッドバット（空中上） 昇りジャンピングヘッドバット】

低%のときに。

- 【着地際ジャンピングヘッドバット（空中上） 大ジャンプ昇りPKフットスタンプ（空中下）】

低%のときに。空下後は弱や下強などに繋げるのが良いだろう。

- 【SJ前慣性PKエアフロントキック（空中前） スピニングリープキック（下強）×n 各種スマッシュ】

こちらは空前始動。空前でダウンさせないといけないので状況が限定され難易度が高い。

- 【PKパイルドライバー（下投げ） PKリバーサルキック（上強）】

超低%限定。

ボスバトル攻略

ジャンプ性能が高く回避がしやすい、空中技も優秀でダメージを与えるのには困らない。体重もそれほど軽くなく、強力な飛び道具・回復技も持っている...と、ボスバトルにかなり適しているキャラ。

サイマグネットはネスとリュカしか使えない貴重な回復技。

マスターハンドの指ピストル、デュオンのピンクレーザーが対象(ピンクレーザーは全回復を狙える)。

削りには空中下orN。PKフリーズ・PKファイヤー・PKサンダーも便利。

レックウザ戦・ポーキー戦ではネスほど削りやすくはないが下強連打がお勧め。

タブー戦では厄介な分身攻撃に対し、PKサンダーをまわり付かせれば全て潰すことができる。ハイスコアを狙うなら横スマッシュによる反射や下スマッシュなども使いこなすとよい。

百人組み手攻略

強力な技で素早く吹っ飛ばせる。強とPKファイヤー、横スマで個別に対処でき、PKサンダー体当たりでまとめてふっとばす事ができる。上スマも便利だがスキが大きいので、敵が大量に出現してくる後半戦ではむやみに使用しないようにしよう。

ザコは飛び道具を使用してこないのも、サイマグネットは使いづらい。プレイヤーキャラがきたらアイテムによる攻撃で回復を狙う事もできるが...あまり当てにせずさっさとふっとばしてしまおう。

リュカで挑んだ場合はクラウド、クラウドで挑んだ場合はリュカが最後のキャラとなる。多量にダメージが溜まった状態での投げはやはり恐ろしい。アイテムが出現した場合は積極的に使っていくべき。

テクニック

PKファイヤージャンプ

- 空中ジャンプとほぼ同時（空中ジャンプの1F目）にPKファイヤーを入力すると、PKファイヤーを出しながら通常の空中ジャンプの2倍以上の高さまで急上昇する。奇襲に復帰にと、用途は広い。
- wiiコンだと難しいが、GCコンなら「一段目ジャンプ中にスティックを横に倒しながらX+B同時押し」で簡単にできる。それでも確実ではないので、過信は禁物。
- PKファイヤー発射時に反動のないネスは使えない。
- ちなみに、カプセル等のアイテムを空中ジャンプと同時に投げても高く飛ぶことが出来る。

ヒモヘビ大ジャンプ

空中ジャンプ 空中回避と先行入力し、空中ジャンプ+空中回避が出たその1F目にヒモヘビを出す（Aボタン又はZボタン）と、PKファイヤージャンプのように大きくジャンプする。

ヒモヘビぺち

- 空中ジャンプ 空中回避 ヒモヘビ（AorZ）と先行入力すると、空中ジャンプが全く上昇しなくなる（一瞬降下スピードは落ちる）。
- 地上ジャンプの前モーション中に入力すると、ヨッシーのドラゴニックリバーズのように、すぐ着地する。対戦ではドラゴニックリバーズと同じような使い方ができるだろう。ただ、難しいと評判のドラゴニックリバーズを更に上回る難しさである。

サイマグ移動

- ふっ飛ばされるなどで慣性が働いている状態で使用するとその方向に大きく動く。
- PKファイヤーの反動を利用すれば自力でできる。空中ジャンプ 復帰したい方向とは逆方向に横B すぐに下Bで、通常の空中横移動よりも素早く動くことができる。ベクトル反転で出せば、反対の方向に大きく動く。
- ちなみに、ふっ飛び緩和に使っても殆ど効果が無い。

崖飛び出しPKサンダーアタック

- 崖からダッシュで飛び出しながらPKサンダーを使用し、PKサンダーアタックをしようとする。リュカがPKサンダーのある方へ移動していくために、PKサンダーを通常よりも早くリュカに当てて、PKサンダーアタックをすることができる。
- 斜め下に発進するため、一般的な崖でこのテクニックをやるうとすると、自滅しやすい。戦場の左右台のような、下に足場のあるところでやるのが良いだろう。

掴み連について

リュカ（とネス）は地上掴み抜けのモーションが異常に長く、多くのキャラから地上抜けから確定で攻撃を食らってしまう。

一部のキャラからは半永久的に掴みがつながってしまうため、この仕様はリュカにとって致命的。またなぜか掴み攻撃硬直中に掴み抜けすると強制的に地上掴み抜けになってしまうのでジャンプ掴み抜けすることも難しく、一部キャラは理論上ジャンプ抜け不可能。

シール強化

攻撃手段の殆どが足とPSIによるものなのでシールは足とPSIを強化するといいい。腕強化シールは貼ってもほぼ無駄。この2種類だけで攻撃面はかなり強化される。電撃を+してやれば完璧。後はふっとび耐性を上げてやればほとんど隙なくなる優秀なリュカが完成するはずだ。

オススメシール

ネス
エキサイトバイク

演出

アピール

- ・ 上：スリップして尻餅。
- ・ 横：ヒモヘビが出てきてShoulder shrug
- ・ 下：指先を額に当て、PKを出してなき払う。

声優

- ・ Lani minella
 - 海外の声優。「ソニック」シリーズ英語版の「ルージュ・ザ・バット」役などを担当。
「スマブラX」海外版ではピットの役も担当している。

画面内登場（登場シーン）

[どせいさんのちゃぶ台に乗ってやってくる](#)

キャラセレクト時のボイス

- ・ 「とうあっ」という（いまいち表現しにくい）声を出す。

勝利ポーズ

- ・ BGM:1のOP「Mother Earth」。3では「タイム・パッセージ」というタイトルで聴く事ができる。
- ・ B：闇のドラゴンのハリを抜く。マジブシーも消えちゃうけど、いいの？
- ・ Y：棒の手入れをしている。
- ・ X：指先からPKを出して振り回す(アピールとは別のアクション)。

敗北ポーズ

- 優勝者に拍手。

シンプル/オールスタークリアBGM

- MOTHER3 愛のテーマ

亜空の使者/影キャラ戦BGM

- いわれなきリベンジ/ブッコワシ賛歌

色の種類

- ノーマル
- リュカの双子の兄、クラウド、36人目のキャラ？
- 赤(赤チーム)
- 青(青チーム)
- 緑(緑チーム)
- 紫

リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia](#)