

ファイター達の考えたスマブラ

ピカチュン

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

スマブラのファイター（中の人）達がスマブラファイターについて話し合うようです。

目次

マリオさんの要望	1
優しいクツパ	6
憤慨するガノンドロフ	13
マリオとクツパの考えた新ファイター	17
ナルシスト2人のポケモンファイター案	22
スマブラをしながら新ファイター考察	31
サムスのサムス改善案	41
新しいポケモントレーナーについて考える	47
こどもリンク変更案	56
童貞とクソガキの新ファイター案	61
合コン帰りの2人が新ファイターについて考えてみた	66
ドクターマリオのファイター治療案	70
FF12ファンが新ファイターを考えました。	76
小学生の考える白い悪魔と無能&有能ペア	85
高校生の考えるM i iファイター	93
コンボをオプシオンで切り換える案	98
お色気ファイターと可愛いファイターについて考えてみた	105
大人3人がダークミュウツーとピンクの悪魔について話すようです。	113
ポケモンダッシュファイター大量生産編	123
もし冒険者をファイターにしたら	135
ドラえもんズのスマブラ先行公開プレイ	149
スマブラファイター達の休憩戦	163
ファイターまとめ	173

ドラえもんズのスマブラ先行公開プレイ後編	199
ドラえもんズのファイター評価	213
ドラえもんズのファイター評価2	228
ドラえもんズのファイター評価3	245
ドラえもんズのファイター評価4	259
ポケモンダッシュファイター評価編	283
ドラえもんズのファイター評価5	294
ポケモンダッシュファイター評価編2	324
Miiファイター評価	335
最終回1	347
最終回2	358
最終回3	372
本当の最終回	402

マリオさんの要望

ここはとある居酒屋。今日は初代のスマブラから参戦している中の人達が飲み会をしているようです。個人情報を守る為に便宜上、スマブラ中での名前に変換するのでご了承下さい。

ヨッシー「今日もお疲れ様でした。相変わらずドンキーさんは強いですね。投げとスマッシュのリーチに圧倒されて手も足も出ませんでしたよ。」

ドンキー「いやいや、今回は使い手が良かったただだよ。前の時はヨッシーのバタ足とタマゴのハメで手足も出なかったよ。」

カービィ「あれは引いたわ。」

ヨッシー「あはは……おやつさん、あの時はすいませんでした。」

カービィ「まあ、使い手の性格がアレだったただけでお前に非はねえよ。」

ピカチュウ「さすがおやつさん！心が広いですう〜」

カービィ「うるせえブリっ子。」

ピカチュウ「ああん酷い〜」

リンク（おやつさんも表はあざといキャラなんですけどね。）

酔いが回りみんな騒ぎ出している間、1人険しい顔をして酒をあおっている男が居た。彼はマリオ役の男だ。今はカツラと帽子を外し素の状態であった。

カービィ「……ずいぶん辛気くせえ顔してんなあ。どうしたんだ？」

ピカチュウ「そうですね。よくそんな顔されたらお酒が不味くなっちゃいますぅ〜」

ネス「君は空気を読むことから覚えた方がいいんじゃないかな？」

マリオ「……最近使ってもらえてないんです。」

ルイージ「仕方ないんじゃないかな。君は能力的にも地味だしリーチ短いから使いにくいし見た目と動きにインパクトが欠けるからね。」

サムス「ルイージの方がキャラが立っているのは事実だな。」

リンク「そうですね。初代から居るせいかな飽きられている点も問題でしょう。」

プリン「性能が優遇されてる奴らには分からない悩みだな。」チラツ

フォックス「なんで俺の方を向いたんだ？」

カービィ「そうだな。せっかくの機会だからここで各自自分の要望をまとめて社長に送るとしよう。それで駄目ならピカチュウにここを出た要望をユーザー達の目に止まるサイトに載せて意見を仰ごう。」

ピカチュウ「ええ〜めんどくさいですぅ〜」

プリン「やらないとチ○コもぐぞ不遇キャラにとって死活問題なんだやれよ。」

ピカチュウ「アツハイ」

カービー「それじゃあまずは本人から意見を聞こう。マリオ、お前はどんなキャラに改善して欲しいんだ？」

マリオ「やつぱり子供にも使い易い性能にして欲しいです。飛び道具・重さ・早さどれかがズバ抜けていれば使い易いと思います。」

ファルコン「そういえば最近やったマリオのゲームのコウラマリオだったか？あれは面白かったな。」

フォックス「あれなら重さの問題は解決できるな。」

プリン「ポケモントレーナーやシユルクみたいに戦闘中に能力が変えられるシステムがあると飽きずに使われるかもな。」

ヨッシー「プリンさんはオフの時はプリン使わないでポケモントレーナーやシユルクみたいな変化系ファイターをよく使いますよね。」

プリン「プリンなんて弱キャラ誰が使うかよ。」

サムス（プリン強いと思うけどな。）

マリオ「コウラマリオがアリならタヌキマリオもいいんじゃないかな。」

ネス「僕はポンプ&マリオも入れて欲しいな。マリオサンシャイン

大好きなんだ。」

リンク「でもポンプの水って相手を押し出すだけの性能ですよね？」

カービィ「それはダメージに変えればいいだけだ。溜めればリーチが倍近く伸びる性能だと面白いかもしれないな。」

リンク「だったら普通のマリオの状態をサンシャインマリオにして従来のマリオはファイアマリオにするのはどうでしょうか？」

ルイージ「いいね。元々の使い手も離さない素晴らしい案だと思うよ。」

ドンキー「タヌキマリオはカービィやプリンに近い感じの動きになりそうだね。尻尾で攻撃とかスピン攻撃で差別化できそうだよ。」

ファルコン「重さ重視のコウラに空中重視のタヌキ。リーチ重視のポンプに連撃重視のファイア。中々いいじゃないか。」

ルイージ「4つてなんだか不吉だね。どうせならもう1種類何か追加しないかい？」

ヨッシー「もう1種類？何かあるかなあ……」

ネス「64の時のハネマリオ・透明マリオ・メタルマリオも良かったよね。」

リンク「しかし透明マリオとメタルマリオは再現するのは難しそうです。」

ヨッシー「ペーパーマリオってのはどうでしょうか？ハンマーとか色々使えて面白そうです。」

カービィ「ペーパーマリオは出るとしてもマリオとは別枠だろうな。」

プリン「なら最近の帽子飛ばすマリオでいいだろ。」

マリオ「じゃあそれにしましょう。」

リンク「リーチや重さなどバランスがとれているタイプにすればいいですね。」

カービィ「よし、決まりだな。明日社長にこの案を送る。駄目ならピカチュウに署名活動をさせてなんとかしよう。だからマリオ、今日は何も考えないで飲め。飲んで嫌なこと忘れて楽しむのが今日の主旨だからな。」

マリオ「みんな……」

こうしてマリオは自分の為に色々考えてくれる仲間が居ることを嬉しく思いながら仲間と酒を飲むのでした。

優しいクツパ

〜とあるボロ小屋

ここはクツパの自宅。とある事情で生活費が苦しいクツパを手助けする為に3人の友人が遊びにやってきたのでした。

ピーチ「クツパ、来たわよ。」

マルス「ピーチさん、クツパさんは今出かけていますよ。」

ピーチ「あら、そうなの。あなたは相変わらずクツパの畑の手伝いをしているの？」

マルス「はい、どうせ暇ですから。」

ゼルダ「全く、親の金で生活しているくせにカッコつけてるんじゃないわよ。」

ピーチ「ゼルダ、あなたも居たのね。」

ゼルダ「ええ、暇潰しにね。」

マルス「ニート生活バンザイです。でも僕は人の生活の手助けをしているのですからいいニートではないでしょうか？」

ゼルダ「人の生活の手助けをしていない時にはスマホゲームでお金を溶かしているんですよ。」

マルス「はい。余計なお金を持っていると将来財産をめぐって争いになってしまいますからね。」

ピーチ「あはは……なんだか大変そうね。」

マルス「ええ、全くです。」

苦笑いするピーチにドヤ顔をするマルス。社会のゴミを見るような目でマルスを見ているゼルダ。3人がそうしていると誰かを連れただクツパが帰ってきます。

クツパ「ガハハハ！帰ったぞ。」

ゼルダ「お帰りクツパ。みんな元気だった？」

クツパ「ウム、2丁目のおばあちゃんが腰を痛めていてな。野菜を届けるついでにちよいと掃除してきたのだ。」

マルス「さすが強面なクセに形の悪い野菜を近所に配り歩きながら独り暮らしのご老人の家に顔を出すクツパ様！しかも収入のほとんどは寄付金にする善人っぷり！そこに痺れる憧れるう！」

クツパ「我輩は当たり前のことをしているだけなのだ。」

ピーチ「隣にいらっしやるのはミュウツーさんよね？」

ミュウツー「そうだ。たまたまクツパと会ったからひさしぶりに家で茶をしようという話になった。ゼルダとマルスもひさしぶりだな。新しいミュウツーの中の奴とは上手くやってるか？」

マルス「駄目だね。あいつ新人のクセに自分が1番人気だって勘違いしているからね。『どうも、ランダムキャラ選択でしゃばってプレイヤーを苛立たせるマルス先輩www今日は5回も出てましたね

WWWマジパネエっすWWW』とか言ってくるんだぜ。」

ミュウツー「むう………礼儀を知らないのは関心しないな。」

クツパ「最初から人気のあるキャラに抜擢されれば仕方がないことなのだ。そのうち苦勞していけばきつとまともになる。今我々にできることは自分の経験してきたことを後輩達に伝えるだけなのだ。」

ピーチ「相変わらず達観しているわね。」

ゼルダ「私が掴みからのビンタでハメて泣かせたのも彼にとっていい教訓になったでしょうね。」

マルス「なんって羨ましい！じゃなくて酷いことを……」

ゼルダ「安心して。あなたみたいな汚物は触れないで魔法でハメるから。」

マルス「ありがとうございます！」

ミュウツー「お前はどのようなでもない奴だな。」

ピーチ「世の中には色々な方が居ますからね。」

そうして5人でお茶をすることになった。部屋にある何度も使ったお茶っぱではなく新しい物でお茶を入れ客人に振る舞った後、会話が始まる。最初はたわいもない世間話だったがミュウツーがある話題を出す。

ミュウツー「そういえばこないだ初代スマブラ組で飲み会に行ったとサムスから聞いた。奴が言うにはこれから先、自分達の能力をどう

変えるか話し合っていたようだな。」

ゼルダ「新しいスマブラが出るものね。私も新しい衣装を見せてもらったけど素晴らしい出来だったわ。」

ピーチ「神トラ仕様でしたよね。私は昔のゲームには疎いので元が分かりませんがあの衣装は素敵だと思います。」

マルス「あの衣装ってパンツはどんな感じですか？」

クツパ「我輩も昔の動きの方が好きというユーザーの意見をどうするか考えていたのだ。カメックスあたりを出してモーシヨンを譲れば良いのだがな。」

ミュウツー「私もデラックスとエックスの時の重々しい動きは好きだった。今のスタイリッシュな感じも悪くないが昔の動きを知っていると違和感しかなくてな。」

ピーチ「ダッシュファイターとして動きを選べればいいですね。」

マルス「次回はピーチさんのスカートの中は見えるでしょうか？」

ミュウツー「私も今のミュウツーの役は新人に譲るとしてメガミュウツーとして参戦しようと考えている。私の考えたメガミュウツーのことを聞いてもらえないだろうか？」

クツパ「我輩は構わないぞ。」

ゼルダ「面白そうだから聞いてあげるわ。」

ピーチ「私もミュウツーさんの話が聞きたいわ。」

マルス「ゼロスーツサムスの○首が透ける衣装は出ないかなあ？」

ミュウツー「感謝する。まず1つ目はメガミュウツーXだ。Aボタンの攻撃はガノンドロフのものを採用しBボタンの攻撃はミュウツーのままというものだ。空中性能を落とし地上性能を上げるパワーファイターだ。」

ゼルダ「攻撃的な性能がさらに強化されるのね。」

ピーチ「パワーバランスをとるのが大変そうですね。」

ミュウツー「リトルマックという地上性能特化型のファイターが居るなら許されるのではないかと考えている。」

クッパ「ウム、リトルマックはガードや回避を使いこなせない初心者同士の戦いだと猛威を振るうからな。」

ゼルダ「あれは魔法でハメ殺せば問題ないわ。」

ピーチ「私を使って下さったプレイヤーさんは余裕で勝っていたので使い手に左右されるのでしょね。」

ミュウツー「メガミュウツーXにも何か弱点は付与されるだろうが使いこなせば強い上級者向けのファイターになってもらいたいと考えている。次に考えたのはメガミュウツーYだ。こっちはAボタンの攻撃はミュウツーのまま。Bボタンの攻撃はゼルダのものを採用してもらおうと考えている。」

ゼルダ「あら、私の技を採用するのね。」

ミュウツー「攻撃の速度を上げ威力を落とす。移動速度は大幅に上げ軽さはプリン以上に軽くする。連撃スピードアタッカー型にしてもらう予定だ。」

ピーチ「やっぱりバランス調整が難しそうね……」

クッパ「しかしミュウツーは人気キャラの一角だ。能力的に優遇されていても良いのではないか？」

ミュウツー「パワーバランスの調整を重視するのならダークミュウツーだろうな。こっちは別の格闘ゲームで採用されている。能力的には打たれ弱くして攻撃力を上げればいい。素早さを下げてもいいな。」

ゼルダ「初心者お断りの性能ね。嫌いじゃないわ。」

マルス「あ、そうだ。ゼルダさんでミュウツーの動きをすればパンツ見放題じゃないかな？」

クッパ「クセが強いぐらいの方がファイターの多い新作スマブラでは求められそうではあるな。」

ピーチ「私もデ이지ーがダツシユファイターとして参戦すると聞いてキャラが薄くなりそうな気がします。」

ミュウツー「似たような性能や動きだと使っていても飽きられるかな。」

マルス「所でき、僕って居る意味ある?」

ゼルダ「あら、まだ生きていたの?」

マルス「ありがとうございます！」

こうしてミュウツーの中の人は自分が参戦する為のファイターの内容を友人達と話した。これが実装される日が来るのか？それはスマブラ開発スタッフ達のみ知る。

憤慨するガノンドロフ

ガノンドロフ「私は憤慨している！何故キャプテンファルコンの動きを流用され剣や魔術を使わせてもらえないのかと！」

ゼルダ「容量の問題でしょうか？そのぐらい察しなさい。いい大人なんだから。」

シーク「ね、姉さん。それは言い過ぎだよ……」

リンク「でもガノンドロフの言うことは間違っていないと思います。今日はガノンドロフの技について考えましょう。」

ガノンドロフ「かたじけないリンク殿。」

ここはリンクの家。ガノンドロフが自分の愚痴を聞いてもらう為にやってきたらリンクが姉妹丼をいただく所だったのだ。

お楽しみを邪魔されヘソを曲げているゼルダと姉の不機嫌な様子をオロオロしながら見ているシークのこととは置いといてリンクはガノンドロフの相談を受けることにしたのだ。

ゼルダ「……で、どんなファイターになりたいの？」

ガノンドロフ「剣と魔法を使いこなすファイターだ。移動速度と攻撃速度のどちらかを強くし片方を弱くすればバランスは問題ないと私は考えている。」

シーク「攻撃速度が早いファイターはたくさん居るから移動速度の方を強化するのが良いよ。遅い攻撃速度はリーチで補えばいいんじゃないかな。」

ガノンドロフ「フム、そうだな。」

ゼルダ「攻撃モーションはどうするの？」

リンク「同じ作品のゼルダとリンクから採用すればいいと思います。」

シーク「リンクの動きはトゥーンリンクと子供リンクで流用されているから別のものにした方がいいよ。」

ゼルダ「私のモーションもミュウツーが使いたいつて言ってたわね。ルフレ辺りのダッシュフアイターになればいいんじゃないかしら？」

ガノンドロフ「ルフレか。確かに彼らも剣と魔法の使い手だ。しかし性能だけ変えてもキャプテンファルコンの時の二の舞になりそうだ。」

リンク「Aボタンの攻撃はアイクと同じにするのはどうでしょう？」

ガノンドロフ「素晴らしい！パワフルかつ魔法で隙を見せないプレイングもできる！これを下地に考えれば納得できるフアイターになりそうだ。」

ゼルダ「そう、良かったわね。」

シーク「でも待って。ゼルダ無双に参戦していたラナがルフレのダッシュフアイターとして参戦するかもしれないよ。」

ガノンドロフ「言われてみれば確かに彼女の方がルフレのダツシユ
ファイターに相応しいか。」

リンク「彼女のアクションは別物じゃないかな。壁を作って押した
り盾にする特殊な動きになると思うよ。」

ガノンドロフ「参考の為にラナのアクションも考えてみるか。」

シーク「弱攻撃がルフレと似たような感じで必殺技が壁を作ったり
動かしたりするアクションかな？」

ゼルダ「必殺技が壁を作る攻撃。横必殺が作った壁を飛ばす攻撃。
上必殺は足元に壁を作って跳ぶ復帰技。下必殺が両サイドに反射板
を作る技になりそうね。」

リンク「壁を作る技は貯め攻撃で威力と距離を上げてもいいかもし
れませんか。」

ガノンドロフ「それならアクションが被ることがないな。よし、こ
の案をカービィのおやつさんに確認してもらおう。礼を言うぞリン
ク、ゼルダ、シーク。」

リンク「気にしないで下さい。」

シーク「困った時はお互い様だよ。」

ゼルダ「用が済んだなら帰ってくれないかしら?」

ガノンドロフ「そうしよう。邪魔したな。」

そう言っつてガノンドロフはリンクの家を後にする。その後、ガノン

ドロフがカービィとこの案について話し合ったのとリンクが姉妹井をいただいたのはまた別の話である。

マリオとクツパの考えた新ファイター

クツパ「何？カメックババとクツパ軍団を参加させてみたらどうかだど？」

カービィ「ああ、いい考えだろ。」

マリオ「僕はありだと思います。」

クツパ「ウム、確かに原作ファンは喜ぶだろうな。」

クツパの畑を手伝いながら2人は新しいファイター案を相談しに来たようです。カメックババはどんなファイターになるのでしょうか？

マリオ「クツパ軍団はハンマーブロス・ジユゲム・ヘイホー・クリボー・ノコノコ・テレサ・パックンフラワー辺りがいいのではないのでしょうか？」

クツパ「いいと思うぞ。問題はどの技でどのキャラを使うかだな。」

カービィ「弱攻撃と空中攻撃はカメックババの魔法にするとしてスマッシュ3種と必殺技4種にクツパ軍団を使うべきだろうな。」

マリオ「クリボーは横必殺技で数体が突進するのがいいと思います。」

クツパ「いや、必殺技にするべきだ。必殺の溜めでクリボーの数が増えるようにすれば横必殺で素早い遠距離攻撃ができるようになる。」

カービィ「なら横必殺技はノコノコを飛ばす攻撃か？」

マリオ「下必殺でリフレクターにするのもありですね。」

クッパ「下必殺はテレサでカウンターがいいぞ。カウンターに成功でテレサが敵を驚かし気絶状態にするのがテレサのしつくり来る攻撃だろう。」

マリオ「確かにそうですね。」

カービィ「ヘイホーは上必殺技でカメックババを引き上げる復帰技兼攻撃技がいいだろうな。ヘイホー3体が出現して攻撃され全員消えると落下する仕様だ。」

クッパ「むらびとの風船のようなものだな。」

マリオ「上スマッシュはジュゲムでしょうか？」

クッパ「ウム、ジュゲムがトゲゾーを真上に投げる攻撃がいいな。」

カービィ「トゲゾーはしばらく残る仕様にすれば原作ファンのサービスになるか。横スマッシュはハンマーブrossのハンマー投げか？」

マリオ「いいですね。」

クッパ「すると下スマッシュはパクションフラワーだな。これは設置式のトラップにするのが面白いだろう。」

マリオ「技は決まりましたね。能力はどうしましょうか？」

カービィ「見た目からして軽いだろうな。動きは素早くはないだろ

う。」

クツパ「攻撃速度は早い鈍足の軽量アタッカーだな。初心者同士の戦いならゴリ押せるが上級者相手だと並み程度の評価になるだろう。」

マリオ「リトルマツクみたいな感じですね。」

カービィ「カメツクババは採用できそうだな。」

マリオ「僕も考えたのですがベビーマリオとワンワンの組み合わせはどうでしょうか？」

クツパ「全く想像がつかないな。」

マリオ「アイスクライマーやロゼッタのようなペアファイターです。攻撃にはワンワンやマリオカートのアイテムを使用する予定です。」

カービィ「具体的には考えてるのか？」

マリオ「はい。」

弱攻撃 ラケット&噛みつき

横弱攻撃 バット&噛みつき

上弱攻撃 頭突き&頭突き

下弱攻撃 頭突き&方向転換

ダッシュ攻撃 ラケット振りかぶり+突進

上スマッシュ ブーメラン&突進

横スマッシュ テニスボール飛ばし&突進

下スマッシュ イカスミ&地震

必殺技 各種コウラ
上必殺 ワンワン呼び
横必殺技 ワンワン飛ばし
下必殺 バナナの皮
空中 なし

クツパ 「かなり特殊なファイターになりそうだな。」

カービィ 「空中攻撃はなしなのか？」

マリオ 「はい。空中ではシャボン玉に包まれ左右移動しかできなくなります。その状態だと重さが半分になりバーストし易くなります。その状態でもワンワンは動かせるので上手く自分を守らせるのがカギになります。」

クツパ 「コウラは溜めで性能が変わるのか。」

マリオ 「はい。溜めなしで威力の低い追尾しない緑コウラ。溜めありで相手を追尾する威力の低い赤コウラ。10秒ほど溜めると威力の高い相手を追尾するトゲゾーコウラになります。」

カービィ 「イカスミの性能はどうするんだ？」

マリオ 「イカスミは触れた相手の素早さを下げる攻撃です。ワンワンのスマッシュ攻撃は間を置いて攻撃するので気をつければ簡単に回避できる攻撃性能にします。その代わりワンワン自体は無敵にしません。」

クツパ 「その分ベビーマリオが弱いのか？」

マリオ 「はい。空中ではプリン以上に軽くなります。」

カービィ「案としては面白いな。ただ空中性能が死んでいるのが不採用の要因になりそうだがな。」

クツパ「我輩はそれでもいいぞ。特殊なファイターの参戦はプレイヤーを飽きさせないからな。」

マリオ「やっぱり採用は難しいでしょうか？」

カービィ「まあ、空中攻撃はかなり弱いものを追加してワンワンには攻撃が当たらないようにすればいけるかもしれないな。無敵の盾と空中で何もできない案はバランスブレイカーになるからな。だが社長に相談してみよう。」

マリオ「お願いします。」

クツパ「ファイターは多くて困ることはない。ユーザーはファイターが多ければ多いほど喜ぶはずだ。」

カービィ「作り手は大変だろうがな。」

こうして新たなファイター案が2つ追加された。このファイター達が追加されるかはスマブラスタッフのみが知ることである。

(きつと採用されないと思います。)

ナルシスト2人のポケモンファイター案

ピカチュウ「ファイター不足ですかあ？」

ミュウツー「そうだよ。ファイターを500人ぐらい居ないとユーザーは満足しない。だからこそ僕たちで新しいファイターを考えようじゃないか。」

試合を控えた2人は控え室で話をしていた。wii時代からミュウツーの中の人になった失敗知らずの新人と人気キャラを演じ続けるブリっ子というナルシストコンビはファイターかさまし計画を立てていた。

ピカチュウ「まあ、ダッシュファイターをいっぱい作ればいいんじゃないですかあ？遅いウルフの動きでハッサムとか作ればいいと思いますう。」

ミュウツー「なるほどね。ハッサムは人気が高いポケモンだ。ウルフの動きならカッコいいしありだね。僕としてはジバコイル先生辺りに鈍足ピカチュウ。ドサイドン先生で遅いクツパの動きをすればいい感じじゃないかと睨んでいるね。」

ピカチュウ「ドサイドンでクツパの動きは無理があるんじゃないですかあ？」

ミュウツー「モーションを変えればいいんだよ。リザードンのいわくだきみたいな感じで多段ヒット系にすればクツパのダッシュファイターでも違和感ないはずだよ。」

ピカチュウ「それならいいかもしれないけどジバコイルはライチュウでもいいと思いますう。」

ミュウツー「いや、進化前のピカチュウより遅いライチュウとか頭おかしいでしょ？リザードンより早いゼニガメレベルで批判が殺到しそうだよ。」

ピカチュウ「そこは大人の都合だから仕方がないですよ。」

ミュウツー「ちなみにピチューも素早さを含めた能力を全て弱体化するよ。その代わり双子ピチューにして火力を補うよ。従来のピチューの性能はデデンネ辺りに引き継いでもらえばいいんじゃないかな。」

ピカチュウ「確かにそれならプリティさも増し増しになっていいですねえ。ゼニガメはどうするんですかあ？」

ミュウツー「ブイゼルに引き継いでもらうよ。ゼニガメは軽いロツクマンにすればいいかな。あ、リザードンは素早いファイターにして元の性能はカイリユウに引き継いでもらうよ。」

ピカチュウ「どんどんファイターが増えますねえ。せつかくならカメール・カメックス・ヒトカゲ・リザード・フシギダネ・フシギバナも採用しちやいますう？」

ミュウツー「いいね。カメールは遅い連撃系のクツパ。カメックスは遅いパワータイプのゼニガメ。ヒトカゲは遅い連撃タイプのルカリオ。リザードは遅いパワータイプのファルコ。フシギダネはフシギソウの動きの流用。フシギソウはパワータイプのむらびと。フシギバナはパワータイプのロボットの動きにすれば面白いダツシユファイターになるよ。」

ピカチュウ「ダツシユファイターのバーゲンセールですう。カイリ

キーに今のガノンドロフさんの動きを譲ればガノンドロフさんも剣と魔法が使えるようになりますねえ。」

ミュウツー「彼の動きはジョギングおじさんとして妙な人気があるからね。ガノンドロフに代わるネタ枠はカイリキー以外あり得ないよ。」

ピカチュウ「ライチュウは出さないんですかあ?」

ミュウツー「ライチュウは早いドンキーにすればいいよ。リーチの長さは電撃でカバーできるだろうしね。」

ピカチュウ「ハッサム・ジバコイル・ドサイドン・双子ピチュー・デデンネ・ブイゼル・カイリユー・ヒトカゲ・リザード・カメール・カメックス・フシギダネ・フシギバナ・カイリキー・ライチュウ。15体もファイターが増えますねえ。」

ミュウツー「これでもたったの15体か。夢の500体まではまだまだかかりそうだね。」

ピカチュウ「500体も居たら選ぶのに時間がかかりそうです。」

ミュウツー「そこは作品のマークを選択↓種ファイター選択↓下面で原種とダッシュファイターの標示って感じにすればそんなに時間はかからないと思うよ。さすがに500体全員のコマンドを1画面にまとめるのは無理だろうからね。」

プリン「面白そうな話をしてるじゃないか。俺も混ぜろよ。」

ミュウツー「プリンパイセンじゃないですかwww500連敗おめでとございますww」

プリン「うるせえな。それより何の話をしてたんだ？」

ピカチュウ「それはですねぇ……」

ピカチュウはプリンにこれまでの会話を聞かせた。最初は関心していたが段々とプリンの表情は険しくなるのでした。

ミュウツー「何か問題ある？」

プリン「ファイターを増やそうとするのは悪くない。問題は全部ダッシュファイターにするのはどうかってことだ。」

ピカチュウ「でも1から考えるのは面倒ですう。」

プリン「せめて御三家はオリジナルにしようぜ。他のポケモンでそのダッシュファイターをやる分には問題ない。」

ミュウツー「でも進化前のポケモンが進化後のポケモンより速かったり強かったりするのはどうかと思うよ。」

プリン「おいおい、ポケモンの強弱は身体能力だけじゃないだろ？」

ピカチュウ「そうなんですかあ？」

プリン「ポケモンには技がある。純粋な能力で劣るポケモンでも絡め手を使えば差別化することができる。」

ミュウツー「影分身害悪型や進化の輝石型のことかな？」

プリン「ああ。積みアタッカーや積み受け型も作ろうと思えば作れ

るだろう。龍の舞いスピードアタッカー。殻に籠る受け型。鈍いアタッカーにすることもできるはずだ。」

ミュウツー「ヒトカゲ系統はスピードアタッカー型。ゼニガメ系統は積み受け型。フシギダネ系統は鈍い鈍足アタッカー型って感じかな。」

プリン「積み技は基本的に1度のみ。時間経過でまた使えるようにすればバランスはとれるだろう。」

ピカチュウ「肝心の技はどうするんですう？」

プリン「俺ならこうするな。」

・ゼニガメ

基本動きはそのまま。素早さは大きく下げる。能力は重さ以外全て平均以下にする。必殺技は『のろい』で攻撃力と防御力を上げることが出来る。下必殺技は水鉄砲。

・カメール

隙の少ない技で素早く攻撃できるが移動速度と攻撃力・リーチに乏しく重さは並み。積み技で防御力を上げ粘り強く戦う。

上スマッシュ シねんのずつき（上方向への頭突き）

横スマッシュ アクアテール（尻尾で攻撃）

下スマッシュ こうそくスピ（その場で回転攻撃）

必殺技 からにこもる（防御力を上げる）

上必殺技 アクアジェット（ゲッコウガと同じ復帰技）

横必殺技 ハイドロポンプ（高威力の射撃攻撃。時間経過で再使用可能）

下必殺技 ねこだまし（カウンター）

・カメックス

隙が大きく威力の高い遠距離技を多用する。接近戦は苦手な遠距

離ファイター。移動速度はやや遅め。リーチ・火力・重さは平均以上。
上スマッシュ だくりゅう（上方向への水柱）

横スマッシュ りゅうのはどう（横方向へ大きな波動を飛ばし攻撃する。速いが火力はない牽制技）

下スマッシュ じしん（自分を中心にした範囲攻撃）

必殺技 はどうだん（溜めると威力と早さが上がる球体で攻撃）

上必殺技 たきのぼり（真上へ上昇しながら攻撃）

横スマッシュ みずのはどう（当たると気絶する射撃攻撃。弾速は遅い）

下必殺技 ハイドロカノン（使用後に隙の大きな射撃攻撃）

・フシギダネ

全ての能力を平均以下にする。リーチは並み。積み技の『せいちょう』で技の威力とリーチを伸ばすことができる。遠距離ファイター。

上スマッシュ タネばくだん（上方向へ種を飛ばす）

横スマッシュ ヘドロばくだん（横方向への射撃攻撃）

下スマッシュ つるのムチ（自分を中心に前後に攻撃）

必殺技 せいちょう（攻撃力・リーチを強化する）

上必殺技 つるのムチ（フシギソウと同じ）

横必殺技 リーフストーム（高威力の射撃技。使用後はしばらく攻撃力が下がる）

下必殺技 どくのこな（カウンター。相手に時間経過でダメージを与える）

・フシギソウ

基本的な動きはそのまま。必殺技で剣の舞いをして攻撃力を上げる。弱攻撃が従来の必殺技であるタネマシンガン。下必殺技は相手を麻痺状態にするカウンター『しびれこな』

・フシギバナ

移動速度・攻撃速度は最低クラス。攻撃力・リーチ・防御力は最高クラス。接近戦と遠距離を幅広く行うことができる鈍足万能ファイター。攻撃の隙が大きい。

上スマッシュ マジカルリーフ（上方向へ葉っぱをいくつか飛ば

す)

横スマツシユ ロケットずつき(頭を引っ込めてから高威力の攻撃を繰り出す。スーパードアーマー付き)

下スマツシユ じしん(自分を中心にした範囲攻撃)

必殺技 ソーラービーム(溜めてからの射撃攻撃。最大まで溜めないで技が出ない)

上必殺技 タネばくだん(放物線を描き前方に射撃攻撃をする。軌道修正可能)

横必殺技 ハードプラント(使用後に隙の大きな射撃攻撃)

下必殺 ねむりごな(相手を眠り状態にするカウンター。蓄積ダメージが多いほど眠る時間が長くなる)

・ヒトカゲ

素早さ以外は平均以下。隙の少ない攻撃を繰り出すスピードファイター。りゅうのまいで攻撃力と素早さを上げることができる。

上スマツシユ はじけるほのお(上方向へ攻撃)

横スマツシユ ひのこ(横方向に射撃攻撃。威力・リーチは弱いが弾速は早い)

下スマツシユ あなをほる(地中に潜り上方向へ突進攻撃をする)

必殺技 りゅうのまい(攻撃力・素早さを強化する)

上必殺技 ほのおのうず(炎をまとい上昇する)

横必殺技 オーバーヒート(高威力の射撃攻撃。使用後はしばらく攻撃力が下がる)

下必殺技 きあいパンチ(溜めた後に吹き飛ばし力が極端に強い攻撃をする)

・リザード

素早さと攻撃力以外は平均以下のスピードファイター。ニトロチャージで素早さを上げることができる。

上スマツシユ いわなだれ(上から岩を落とし攻撃する)

横スマツシユ だいもんじ(横方向へ高威力の射撃攻撃。弾速はゆっくり)

下スマツシユ アイアンテール(自分を中心に前後に攻撃する)

必殺技 ニトロチャージ（自分の素早さを上げる。使用時に攻撃判定あり）

上必殺技 ほのおのうず

横必殺技 ほのおのキバ（相手を掴みダメージを与えた後に気絶させる。範囲は狭い）

下必殺技 みがわり（カウンター攻撃）

・リザードン

動きは同じ。素早さを上げスピードファイターにする。防御力以外は平均以上。

プリン「進化前のポケモンは全体能力はかなり低い生き残れば生き残るほど積み技の能力上昇で強化される。逆に進化後のポケモンは最初から高い能力を発揮する。単体選択と従来のポケモントレーナーのような交代式を自由に選べるようにする。交代式の場合は自分でポケモンを自由に選べる代わりに同じポケモンを使い続けると疲労度が溜まり弱体化する。積み技を使用したポケモンは控えに戻っても強化された能力はそのままにすれば疲労度の問題も解決するだろう。」

ピカチュウ「交代式にする時は技を一つ犠牲にしないといけないんですかあ？」

ミュウツー「アピールボタンで交代できるようにすればいいと思うよ。」

プリン「俺もそう考えていた。後はこいつらや従来のファイター達のダッシュファイターとして色々なポケモンを出せばいいだろう。ガノンドロフの動きをカイリキーに譲る考えはアリだと思うぜ。」

ミュウツー「夢のミュウツー・ピカチュウ・リザードントリオが自分で選べるのは嬉しいね。」

ロイ「おいテメエら、次の試合が始まるぞ。」

ミュウツー「もうそんな時間なんだね。」

ピカチュウ「ずいぶん話し込んでいましたあ。」

プリン「じゃあ行くか。お手柔らかに頼むぜ。」

しかし、その後の試合でプリンは2人にボコボコにされるのでした。ガノンドロフの動きが変わるのは嬉しいですが個人的には他のキャラに動きを流用する形で残して欲しいと考えています。

それと個人的に弱体化したピチューのペアファイターは強く参加を希望しています。出たら迷わず本体ごと購入してしまうと思います。

スマブラをしながら新ファイター考察

ここはネスの家。今日はWiiUのスマブラで遊びながらネス・ヨッシー・サムスの3人で雑談しているようです。

サムス「2人がかりでもヨッシーに勝てねえ。」

ネス「ヨッシーはヨッシーを使わせると最強だからね。」

ヨッシー「その分他のファイターを使った時が悲惨なことになるんですよね。サムスさんみたいに色んなファイターが使える人がうらやましいです。」

サムス「俺はヨッシーみたいに得意キャラが居る奴の方がうらやましいよ。」

ネス「じゃあそこそこ使えるファイターが何人か居る僕みたいなタイプが一番ってことだね。」

サムス「イベント戦を人にクリアさせることがなければそうだな。」

ネス「キャラ制限とか単なる苦行でしかないから。」

そうしてゲームをしながら話をしているうちに話はスマブラの新ファイターの話になる。

ネス「おやつさん達が色々新ファイターの案を集めてるみたいだけど僕達も何か考えようか?」

サムス「つてもなあ、ぶつちやけネタ切れだろ。」

ヨッシー「今サムスさんが使っているロックマンみたいに射撃主体のキャラとかどうでしょうか？」

ネス「せっかくだから攻撃全部が射撃攻撃とかどうかな？」

サムス「さすがに1つは格闘技が入るだろうけどな。ほぼ射撃攻撃ってのもありじゃないか？」

ヨッシー「そんなファイターが出たら面白そうです。」

ネス「カスタムロボはガン・ボム・ポッドが豊富だから射撃武器には困らないだろうね。」

ヨッシー「出るとしてもレイかレイ2どちらを出すか迷いますね。」

サムス「どっちも出せばいいだろ。」

ネス「そうだね。レイはスナイパーガンが主体のバランスタイプファイターでレイ2はフレイルムガンが主体のファイターかな。差別化としてはレイ2の方が攻撃力とジャンプ力が高い分防御面とリーチが弱いって感じかな。」

サムス「同じシャイニングファイターのロボなら大きく性能を変える必要はないな。作る側も少しは楽できるか。」

ヨッシー「できれば他のロボにも参戦して欲しいですね。」

ネス「ならフレアとメタルベアー。バイオネットにジエイムスンかな。」

サムス「ジエイムスンはアシストフィギュアか悪役の切り札だろ。」

違法パーツを使う悪役は全員参戦させるべきだろうな。」

ヨッシー「ドレッドとゴライアスですね。」

ネス「それなら各種型ごとに近接・中距離・遠距離でカスタマイズした主人公サイドのロボも出すべきだよ。主人公サイドのロボより悪役側の方が多いなんておかしいからね。」

ヨッシー「シンイチ・カレン・マモル・ユリエ・ハヤオ・フカシ・カトレア・ジエイク・ロボキチ・ジロウ・ゲンタ・タイハイ・ロボ博士・タクマ・ナナセ・トラジ・ケンゴ・ツルギ&ヤイバ・フタバ・シーザー・クレオパトラですね。」

サムス「全部ファイター化するならダッシュファイターが大量発生するだろうな。」

ネス「敵側のファイター考えた方が面白そうだよ。」

サムス「そうだな。まずはスバルのカスタムについて考えよう。」

ヨッシー「スバルの使っていた違法パーツは避けにくかった記憶があります。」

ネス「攻撃速度・リーチが長所の削り型かな。コンボを繋げたり相手を吹き飛ばすのは苦手なファイターになりそうだね。」

ヨッシー「難しそうなファイターですね。」

サムス「レイ系が使い易いファイターだろうからデームはそれでもいいだろ。」

ネス「ミナモカスタムのバネツサはミナモガンの隙がかなり大きいだろうね。」

サムス「その分、ミナモボムで硬直させたりミナモポッドで牽制すれば十分戦えそうだな。」

ヨツシー「ミナモポッドのホーミング性能と攻撃範囲には苦しめられました。」

ネス「高い空中性能で相手の攻撃範囲外からミナモガンで攻撃する感じかな。攻撃範囲とホーミング性能に優れたポッドで牽制しながらミナモボムを当ててアタックかミナモガンを当てる機動型の遠距離ファイターだね。ミナモガンは最後の1発に吹き飛ばし性能をつける感じかな。」

ヨツシー「ゴウセツのクレイジーバブーンはクセの少ない重量ファイターになりそうですね。」

サムス「そうだな。あいつの武器は全部隙が少なく性能もバランスがいい。ファイター自身は鈍足だが攻撃速度は早い使い易いファイターになるだろう。」

ネス「隙の少ない重量ファイターとかガチ勢が使いそうだね。ホムラカスタムのオラクルヘッドは攻撃力が高い代わりに打たれ弱い使いにくそうなファイターになるかもね。」

ヨツシー「動きはゆっくりになりそうですね。横必殺技で空中ダッシュできるようにしないと移動が大変そうですね。」

サムス「機動力と防御力が弱い代わりに攻撃力は高いファイターか。使うのが難しい上級者向けファイターになりそうだが使えば面

白そうだな。」

ネス「シノノメカスタムのゾラは初代の高機動仕様にして欲しいな。」

サマス「固い早いリーチはあるでバランスブレイカーになりそうだがどな。」

ヨッシー「リトルマックが許されてるならありじゃないでしょうか？」

ネス「空中性能を下げでバランスをとるしかないね。リヒトは地味だから採用しないとして次はコテングカスタムのルークかな。」

サマス「機体の機動力と遠距離攻撃最強のコテングガンが強いロボだな。その分、早いが火力のないボムに速度の遅いポッドが足を引っ張ることになるな。」

ヨッシー「動きが早く山なりに発射するコテングガンで遠距離から攻撃して戦うファイターになりそうですね。」

ネス「接近されると低威力の攻撃でしか対応できない遠距離型だね。正直採用されるかは微妙な所だね。」

サマス「ゾラがドレッド幹部達の違法パーツを使ってバイオネットとレイ2ダークがゴライアス幹部達の違法パーツを使う感じになりそうだな。ただ個人的にはウルフェンに出て欲しい。」

ヨッシー「唯一の近距離型の違法パーツセットでしたね。」

ネス「ロウガカスタムのウルフェンはそんなに強くなかったと思う

けどスマブラに参戦し易いんじゃないかな。」

サムス「近距離型だからな。相手を無力化して引き寄せるボムとポッドで相手を無理矢理引き寄せてロウガガンで攻撃するファイターになるだろうな。ロウガガンは吹き飛ばし能力はないが大ダメージを与える攻撃とダメージは少ないが吹き飛ばし能力が強い攻撃に分ければいいな。」

ヨッシー「横必殺技でステルスダッシュできれば相手の攻撃を避けながら懐に入れますね。」

ネス「動きはトリツキーだけどハマれば強いファイターになりそうだね。ボロンジカスタムの虚無僧もトリツキーなファイターになりそうだよね。」

サムス「上必殺でナナメに飛びながらボムとポッドでトラップをバラ撒く回避重視のロボになるだろうな。ボロンジガンは吹き飛ばし力が高い距離調整用の攻撃にすればいいか。」

ヨッシー「地上ではかなり遅くなりそうですね。ボロンジガンで相手を遠ざけながらステージを動きまわるボロンジポッドと設置式のボロンジボムでダメージを稼ぐ戦い型になりそうですね。」

ネス「リアルファイト誘発系のファイターってことだね。」

サムス「後はレイ2ダークにベイオネット、メイジェルか。こいつらは参戦濃厚だな。」

ヨッシー「レイ2ダークは強そうですね。」

ネス「ナイトメアガンで相手の動きを止めながら出の早いケルベロ

スポットかアタックで攻撃。ゆつくり着弾するジェノサイドボムの攻撃範囲が中々使い易そうだね。」

サムス「弱点がない分は自分のボムとポッドでダメージを受けるデメリットを作つて無理矢理バランスをとるしかないな。」

ヨツシー「レイ2ダークのセットは弱点ないですからね。」

ネス「ベイオネットは火力が物足りない以外はバランスのいいファイターになりそうだよね。」

サムス「そうだな。横必殺技でステルスダッシュをしながら弾をバラ撒く感じだな。」

ヨツシー「どちらかと言うと中々遠距離タイプのファイターになりそうですね。」

ネス「メイジエルは近く中距離が得意な空中戦仕様のファイターになりそうだね。」

サムス「ナナセガンが多段ヒット系の武器だからな。ナナセボムで凍らせた所をナナセガンで攻撃する感じか。」

ヨツシー「空中攻撃でもナナセガンを使うようにすれば近づいてきた相手にも対応できますね。」

ネス「むしろ空中戦が主体になるだろうね。地上での攻撃性能を控えれば空中ファイターとしていいんじゃないかな。地上での動きも遅くはないだろうから使い易いファイターになりそうだね。」

サムス「全員出すとしたらそうなるだろうな。今度はさつき俺の

言ったゾラ・レイ2ダーク・ベイオネットだけが参戦した時の技を考えようぜ。」

ネス「ゾラはこんな感じじゃないかな？」

弱攻撃 ミナモボム

弾速の早いボムを発射する。当たった相手はスタン状態になる。

上弱技 ゴウセツガン

上方向に3発同時に弾を放つ。弾は列になっており2回発射される。

横弱技 ゴウセツボム

山なりに飛ぶ爆弾を発射する

下弱技 ホムラポッド

敵が近寄るとジャンプし爆発する弾を配置する。ジャンプしたりしなければ爆風には当たらない。

ダツシユ攻撃 シノノメポッド

走りながら相手を追尾する弾を発射する。直接当たることとも可能。相手に当たらなかった場合は相手の隣で止まるように追尾する。

上スマツシユ ミナモポッド

バネツサの顔をした人面鳥型の弾を上放つ。弾は敵の頭上に向かい移動し相手が高度を上げると爆発する。

横スマツシユ ホムラボム

山なりにゆっくり飛ぶ高威力のボムを放つ。

下スマツシユ スバルポッド

自分の居る場所の近くに弾を配置する。弾は敵が近寄ると相手に向かい跳び頭上で爆発する。ジャンプしたりしなければ爆風には当たらない。

空中攻撃 シノノメボム

前方にボムを発射する。

空中上 スバルボム

頭上にボムを放つ。敵に当たらなかった場合は2つに分かれ右と

左に落ち爆弾する。爆発する位置は発射時の高度と同じである。

空中横　ゴウセツボム

山なりに飛ぶ爆弾を放つ。独特の軌道をしているので当てるのは困難である。

空中下　シノノメガン

真下に逆U字型のビームを放つ。真下の的には当たりにくいけど下方向への範囲がかなり大きい。

必殺技　ホムラガン

ドラゴンの頭の形をした黒い弾を発射する。威力とホーミング性能に優れるが弾速はかなり遅い。

上必殺技　ミナモガン

頭上に1度停止してから相手をホーミングする弾を1発ずつ(計6発)発射する。全て撃ち切るまでは動くことができない。隙は大きい。ホーミング性能は高い。

横必殺技　スバルガン

弾速が早くホーミング性能が高い弾を6発同時に発射する。威力が低く攻撃が当たってもものけ反らない。

下必殺技　アタック

カウンター。相手の真後ろに出現してタックルする。

ネス「ボムとポッドで相手の動きを牽制しながらスバルガンやミナモガンで削ってホムラガンでバーストさせるって感じだよ。」

ヨッシー「技の使い分けが難しそうですね。」

サムス「それだけ牽制技が多いってことだろ。コンボを狙うよりも少しずつ射撃武器で削るってのも普通の格闘ゲームではないスマブラ特有の戦い方ができていいんじゃないか。」

ネス「次はベイオネットとレイ2ダークについて考えたい所だけど今日はいい時間だからお開きにするよ。勝利数はサムスが1番だっ

たね。」

サムス「俺達の実力は極端だからアイテム運で決まるんだよな。」

ヨッシー「プリン使ってた時にメタル化して眠る無双してましたよね。」

サムス「重いプリンはガチで強い。眠るがかなり当て易くなるからな。」

ネス「僕のウサミミファルコンも中々だったでしょ？」

サムス「ピンクの変態がウサミミつけたら無敵になるのは仕方がないな。」

こうして新しいファイター案がまた1つ生まれた。レイとベイオネットは参戦させても許されるのではないかと個人的に思います。

カスタムロボの知名度が上がって新作が出る未来を妄想している作者でした。

サムスのサムス改善案

戦いが終わり控え室に戻ってきたドンキー・リンク・サムス。今回は自分達の性能について話し合うようです。

サムス「やっぱりサムスの性能って地味だよな？」

ドンキー「そうかな？独特の動きで面白いと思うよ。」

リンク「昔から居たから飽きただけではないでしょうか？」

サムス「それはあるな。だがフォックスやゼロスーツサムスと比べると見劣りするの間違いない。せめてゼロスーツサムスよりは選ばれるようになりたい。」

ドンキー「まずはゼロスーツの弱体化だね。」

サムス「いや、ゼロスーツサムスの弱体化は愛用していたプレイヤーが新作スマブラの購入数を減らす危険がある。」

リンク「ならサムスの強化でしょうか？」

カービィ「簡単なことだ。ゼロスーツサムスとサムスを同じ枠にすればいい。」

サムス「おやっさん！」

ドンキー「どうしておやっさんがここに？」

カービィ「社長と会った帰りに寄っただけだ。それよりサムスの強化したいんだろ？」

サマス「ああ。」

リンク「ゼロスーツサムスと同じ枠ってエックス時代と同じにするってことですか？」

カービィ「それは違う。最初はゼロスーツ固定で時間経過でゲージが溜まるようにしてその貯まったゲージでサムスに変身することができるようにするんだ。」

ドンキー「なるほどね。確かにそれなら変身後のサムスの性能が高くてもいいね。」

リンク「そのゲージは変身中に消費される形ですか？」

カービィ「そうだな。時間経過と攻撃・ダメージでも減少する。特にダメージでの減少量は多くするべきだろう。」

リンク「攻撃が当たればゲージが増えるシステムはどうでしょうか？」

カービィ「変身前ならごく少量ゲージ上昇。変身後なら時間経過によるゲージの減少を一瞬止める程度でいいだろ。ゲージを上げずらくしないとサムスの強化もあまりできないからな。」

サマス「変身頻度が少ない分強化量も多くできるってことだな。」

ドンキー「パワーバランスを調整するのって難しいからね。」

カービィ「それとゼロスーツサムスはコンボが繋がらないように調整する。スマブラは本来、他の格闘ゲームと差別化される為に生まれ

たゲームだからな。全キャラコンボは繋がらないようにするかダメージ修正を入れるべきだ。」

サマス「上手い奴が無双するゲームじゃなくてみんなでワイワイ楽しむ為のゲームだからな。1発逆転の技が多い方がスマブラらしいだろ。」

リンク「それは言えてますね。」

カービィ「コンボが弱体化する分、差し込める技か遠距離攻撃でダメージを稼ぐのが重要になってくるな。」

ドンキー「シールドや回避の使い場所も重要だね。」

サマス「コンボゲーを卒業した結果が変身サマスって訳だな。」

リンク「変身したサマスの性能はどんな感じがいいでしょうか？」

ドンキー「ふっ飛びずらくなるだろうね。」

カービィ「どんな攻撃でも300%を超えるまではブーストしない程度には硬くした方がいいな。空中では常にスーパーアーマー。攻撃時もスーパーアーマー状態だ。ただし攻撃中にダメージを受けるダメージが5分の1は減る仕様にしないと相手がガン逃げするだろうな。」

サマス「攻撃力と動きはどうする？」

カービィ「動きに関してはそのままでもいいだろう。攻撃力と吹き飛ばし力は元の2倍以上にするべきだろうな。時間制限付きなら妥当になる。それと投げの硬直は自力で解除できるようにする。その代

わり投げ攻撃は相手の蓄積に関係なく大きく吹き飛ばす性能にする。サムス状態でコンボできないようにする為だな。」

リンク「それでも充分強いですけどね。」

ドンキー「上手く攻撃を当てて変身ゲージを下げるのが対処法だね。」

カービィ「サムスはそれでいいだろ。リンクは……特にないか。」

リンク「そうですね。」

サムス「いや、そこ流すか?」

リンク「リンクの性能はコンボ力が足りない以外はバランスがとれているので強化してしまうとコンボ廃止で弱体化するファイター達と釣り合いがとれないんです。」

ドンキー「なるほどね。空中のフックショットをなしにするぐらいでよさそうだね。」

サムス「変身サムスの投げはどうする?」

カービィ「それはありでいいだろ。リンクの空中フックショットはなしにするか。」

リンク「ドンキーはどうしますか?」

カービィ「ドンキーも今のままでいい感じはするな。やるとしても復帰技のダメージ判定を消して移動距離を増やしてスーパーマーつけるぐらいだろ。」

ドンキー「崖上がり弱いのはそのままなの？」

カービィ「それはドンキーの宿命だ。正直な所コンボ弱体化がドンキー最大の強化だろう。」

ドンキー「言われてみればそうだね。」

サムス「大きく変わるのはサムス&ゼロスーツサムスぐらいか。」

カービィ「コンボゲーになるならリンクとドンキーの攻撃全てにスーパーアーマーをつけられただけの話だ。」

リンク「ドンキーは分かりますがリンクは強化し過ぎな気がしますね。」

こうしてファイター改善策が出された。私はコンボしない派（できない）のでリンクも使うことが多いですがコンボなしになったらリンクはかなり強い部類に入ると思います。

逆にサムスは使いにくい印象があるので今回のようなファイター案を出してみました。あり得ませんがこの提案が通った場合も従来のサムスの性能を引き継いだダッシュファイターが登場すると思います。

ガノンドロフおじさんも動きが変わると聞いたのでカイリキーがブラックシャドー辺りに性能を引き継いで欲しいと考えています。

それとこの回を作った後に初代ファイターの改善策を考えてみましたがカービィとプリンを少し手直しするだけで充分そうです。カービィはダッシュ攻撃をスーパーアーマー付きのバーニングにし

てプリンは眠るから起きた時に少し回復する程度でいいと思うので
次回の改善策ではデラックス時代のファイター達に焦点を当ててみ
ようと思います。

新しいポケモントレーナーについて考える

とある酒場でルイージ・ドンキー・フォックスが酒を飲みながら話をしています。新作スマブラの話になり新ファイターについて話し始めました。

ドンキー「やっぱり新ファイターはポケモン枠ぐらいしかネタがないんじゃないかな?」

ルイージ「そうだよ。ニンテンドーの作品もネタ切れだしポケモンぐらいしか新ファイターの出る枠がないよね。」

フォックス「普通にポケモンを出すだけだと味気ないよな。トレーナーで差別化できるか?」

ルイージ「だったらグリーンとサカキがいいんじゃない? 初代のポケモンをやってきた人達が喜ぶと思うよ。」

ドンキー「初代のグリーンとサカキの出したポケモンが思い出せないけどファイターにできそうなポケモン居たかな?」

ルイージ「グリーンならサイドン・ナツシー・ウインディ・ギャラドス・フーディン。サカキならイワーク・サイホーン・ガルーラ・ニドキング・ニドクイン・サイドンかな。」

フォックス「最近のグリーンはカイリキータとバンギラスも使ってるぞ。」

ルイージ「じゃあそれも候補に入れようか。サイドンはサカキに譲るとしてグリーンの手持ちから考えようか。」

フォックス「ギャラドスとイワークのファイター化は無理だろ。」

ルイージ「確かに難しそうだね。仕方がないからその他のポケモンで考えようか。まずはナツシーだけど間違いなく遠距離系の鈍足パワーファイターになりそうだよね。」

ドンキー「うん。ソーラービームとサイコキネシスで遠くから攻撃できそうだね。」

フォックス「接近されたらふみつけぐらいしかできなそうだな。」

ルイージ「そこは出の早い牽制技をつければ問題ないよ。ナツシーなんだからタマゴばくだん・たまなげ・だいはくはつとか欲しいよね。」

フォックス「だいはくはつは強すぎないか？」

ルイージ「カウンター技にすればいいんだよ。カウンターに成功すればファイターの中でも最高クラスのダメージと吹き飛ばし能力を持つ攻撃ができるけど自分にもダメージが入る技だよ。その代わり失敗しても自分にダメージが入る上、行動不能になるから無闇に使うことはできないよ。」

フォックス「なるほどな。」

ルイージ「弱攻撃はロックマンみたいな感じの攻撃でたまなげをして横強攻撃はタマゴばくだん。上強攻撃は牽制技のさわぐ。下強攻撃で唯一の格闘技のふみつけ。必殺技でソーラービーム・リーフストーム・サイコキネシスとかにすればいいよ。サイコキネシスは近くの相手を怯ませる牽制技にすれば接近されにくくなるよ。」

ドンキー「ロックマン以上の射撃型のファイターだね。」

ルイージ「サイコキネシスは射撃判定にしないことで反射板対策もするよ。」

フォックス「ナツシーはだいたいどんなファイターになるか分かった。ウインディはどうするんだ？」

ルイージ「バランスのいいスピードファイターだよ。接近戦はほのおのキバやかみくだく。復帰技はしんそく。隙の少ない牽制技のひのこや速度は遅いけど威力の高いだいもんじ。威力と速度は早いけど使用後しばらく能力が下がるオーバーヒート。相手を押し退けるほえるとか搦め手もそれなりに使えるファイターだよ。」

フォックス「弱点がないんじゃないか？」

ルイージ「確かにね。そこはコンボが繋がられないとか吹き飛ばし力の高い技がないとかで作ればいいよ。」

ドンキー「削り型のファイターだね。」

ルイージ「フリーデインは紙耐久のスピードファイターだよ。接近戦は初代仕様で3色パンチ技。横スマッシュは射撃判定のサイコカッター。ミウツと同じテレポートに金縛り。ナツシーと同じサイコキネシス。フィットトトレーナーみたいにタイミング良くボタンを押せば回復できる自己再生だよ。復帰技で粘りながら素早い攻撃で相手を翻弄するファイターになるね。ウインディと違って吹き飛ばし能力は並みにあるよ。トラップ系の必殺技としてみらいよちがある」と面白いかもね。」

フォックス「上級者向けのスピードファイターだな。すぐバースト

しそうだ。」

ルイージ「ミュウツーよりもバーストし易いだろうね。カイリキーはガノンドロフの動きを流用するみたいだから次はバンギラスだね。バンギラスはパワータイプのアイターだよ。格闘技いわなだれとか当てにくい技を揃えて遠距離攻撃は冷凍ビームみたいに当て易いけど威力の低い技を採用するよ。その代わり常に砂嵐を体の周りに纏っていて近づいたファイターはダメージを受けるよ。下必殺技は動きが止まるけど砂嵐を強めて敵の射撃攻撃を弾く反射板みたいな攻撃にするよ。砂嵐が強い間は砂嵐に怯み判定も付くよ。」

フォックス「砂嵐を上手く生かせば強いファイターになりそうな。」

ルイージ「でもスマッシュは全部避け易い技になるからガチ勢は使わないだろうね。」

ドンキー「バンギラスが好きな人は頑張って使いそうだね。」

ルイージ「次はサカキのポケモンだね。」

フォックス「サイホーンは外せないな。」

ドンキー「サカキと言ったらサイホーンのイメージだよな。」

ルイージ「アニメを見てた僕はペルシアンのイメージがあるけどね。サイホーンは外せないけどサイドンと差別化する必要があるね。どっちも重いパワータイプのファイターだけどサイホーンは出の早い技を揃えてサイドンは隙の大きい技を多く使うよ。」

フォックス「サイホーンがクツパタイプでサイドンはガノンドロフみたいな感じか？」

ルイージ「イメージ的にはそうだね。サイホーンはロックカットで一定時間素早さを上げられることにするよ。リーチが短いのと復帰力がないけど素早い攻撃と耐久力を生かして戦うファイターにするよ。唯一の牽制技でロックブラストを採用するよ。2〜5発出る運に左右される技だね。ダメージに特化したつのドリルは吹き飛ばし力はないけどクリーンヒットすれば相手に50ダメージ以上を与えられる技にするよ。じわれはカウンター技だね。ダメージは少ないけど相手を大きく吹き飛ばせる技だよ。」

ドンキー「1発逆転の大技が2つあるんだね。」

フォックス「これは上級プレイヤーが使い込みそうだな。」

ルイージ「サイドンは地震・いわなだれ・ストーンエッジとかスマッシュは高い威力だけど隙の大きい技を採用。必殺技はサイホーンと同じつのドリルとじわれ。それに加えて復帰技のなみのりと牽制技のかえんほうしゃを採用するよ。」

フォックス「こっちはサイホーンと違ってガチ勢は使わないだろうな。スマッシュにスーパーアーマーが付けばマシになるか?」

ドンキー「でも攻撃が当たった時の爽快感はサイホーンよりあるだろうね。」

ルイージ「ガルーラは難しい所だね。バランスタイプのファイターになるだろうけど格闘技で固めるか特殊技も入れるか悩み所だよ。」

フォックス「物理技主体で特殊技は2つぐらいあればいいだろ。」

ルイージ「そうだね。必殺技でいかり状態になってその時に攻撃を

受けた回数に比例して攻撃力が上がることにするよ。これは制限時間ありで序盤はいかり状態を駆使して戦って後半はカウンターで牽制して戦うファイターにするよ。」

ドンキー「面白いファイターだね。」

ルイージ「ガルーラが怒り状態の時はガン逃げ安定だろうね。ニドキングは耐久力が若干低いバランスタイプのファイターにするよ。射撃技はどくばりだけにして攻撃はにどげりとかつのでつくみために隙の少ない技を採用するよ。他のファイターとの差別化はつのだリルとあばれるですよ。あばれるは発生が早くて威力と吹き飛ばし力が高いけど使用後はしばらく移動することができない技だよ。持続時間も長いけど攻撃後はスタン状態になるよ。」

フォックス「原作再現か。確かにサカキのニドキングはあばれるを使ってたな。」

ルイージ「ニドクインもバランスタイプのファイターだけど耐久力はややあって攻撃は少し隙が大きいことにするよ。隙の少ない射撃技と隙の大きい射撃技を両立していて接近戦〜中距離戦までこなせるファイターだね。」

ドンキー「ニドクインもじわれを使えるようにするの?」

ルイージ「もちろんだよ。1発逆転技は他ファイターとの差別化も兼ねているからね。」

フォックス「つまり使いこなせなかったら利点を1つ潰してるってことだな。」

ルイージ「そうだね。マルス君みたいに見ただけで女性ファイ

ターを使って惨敗する結果になるだろうね。一応これでグリーンとサカキのポケモンは準備できたね。」

・ナツシー

ふみつけ以外は中距離〜遠距離攻撃。サイコキネシスで反射板対策もしている。射撃タイプ。鈍足ファイター。耐久力は並みで復帰力は皆無。失敗するとダメージと行動不能になるカウンター技を持っている。

・ウインディ

バランスのいいスピードファイター。隙の少ない格闘技に特性の異なる射撃攻撃を使える。吹き飛ばし力の高い技を持ってないのとコンボが繋がらないのが欠点。

・フリーデン

紙耐久のスピードファイター。かなしばりやテレポート・サイコキネシスや自己再生。射撃攻撃の横スマッシュにトラップ技など豊富な技を使いこなし相手を翻弄する上級者向けのファイター。攻撃を避けるのが下手な人にはおすすりめできない

・バンギラス

当てにくいスマッシュ技に威力の低い射撃技と使いにくさが目立つが常にダメージ判定の発生する砂嵐を発生させている。砂嵐を強めることで反射板の効果と相手を怯ませる効果を付与させることができる。

・サイホーン

重量級の鈍足ファイター。全体的にリーチの短く隙の少ない技を備えている。射撃攻撃のロックブラストの弾数は2〜5発で自分で調整することができない。ロックカットをすることで一定時間移動速度を早くすることができる。クリーンヒットすれば大ダメージを与えられるつのドリルと相手を大きく吹き飛ばすカウンター技であるじわれを使うことができる。ジャンプ力は最低で復帰技はない。

・サイドン

サイホーンより耐久力があり僅かに早い隙の大きい技が多い。

サイホーンと同じくつのドリルとじわれを使うことができる。攻撃にスーパードライバーをつけるかは要検討。サイホーンと違い復帰技がある。

・ガルーラ

癖の少ない技が揃ったバランスタイプのファイター。いかり状態の時は受けた攻撃回数に比例して攻撃力が上がる。効果は一定時間過ぎるとリセットされる。余裕のあるうちは攻撃をわざと受けダメージが蓄積したらカウンターを上手く使い戦うファイター。

・ニドキング

耐久力がやや低めのバランスタイプのファイター。隙の少ない技を揃えている。つのドリルと発生速度・威力・吹き飛ばし力に優れるあばれるを使うことができる。あばれるの攻撃時間は長く終了後はスタン状態になる。

・ニドクイン

耐久力がやや高めのファイター。隙が少し大きい技を揃えている。射撃技を大きく使うことができる。じわれを使うこともできる。

フォックス「こうして見てみるとグリーンのパokemon達の方が使いくそうだな。」

ルイーダ「まあ、グリーンはテクニカルな感じでサカキは一見力でねじ伏せるような感じがするけど実はテクニカルな戦いをするってことでいいと思うよ。」

ドンキー「初心者はグリーンだったらウインディ。サカキだったらガルーラを使いそうですね。」

ルイーダ「『ナツシークソ弱えWWW』『フリーデン軽すぎワロタWWW』『バンギラス使えねえWWW』『サイホーンの攻撃範囲狭すぎだろ』『サイドン鈍すぎ』『ニドキング火力ねえ』『ニドクインなんか残念』って感じ?。」

フォックス「まあ、スマッシュ連発するパルテナ使いと地上戦しかしないプリン使いとかが言いそうなことだな。」

ドンキー「さすがに地上戦しかしないプリン使いの人は居ないんじゃないかな？」

ルイージ「実際の所、地上でもそれなりに戦える人は居るけどね。今考えたファイターはそんな上級者に使って欲しいね。」

こうして新たなファイターの意見が出た。ちなみにニンテンドーのファイター候補がもう居ないというのは私がニンテンドーのゲームをあまり知らないからだと思います。

ネタ発言なので本気にしないようお願いします。

こどもリンク変更案

プリン「そうだファイターについて考えよう。」

マリオ「いきなりどうしたんですか？」

プリン「いや、新作スマブラでゼルダの強化とこどもリンク・トゥーリンクの差別化が必要だと思ってるな。」

ファルコン「確かにゼルダは弱キャラ。こどもリンクはお役ごめんになってる感じがするな。」

プリンの自宅でPS4のSFアドベンチャーゲームをしていた2人にプリンは唐突にスマブラのファイター改善策について話を始めました。

プリン「まずゼルダだが問題になっているのは実用的な技が限られていることと防御面が弱いことだな。それとおやつさんがコンボ弱体化について社長に掛け合おうと言っていた。コンボが強いゼルダの弱体化は間違いない。」

ファルコン「それは致命的だな。」

マリオ「その分強化する必要がありますね。」

ファルコン「防御力を強化する魔法を追加するべきだな。」

プリン「そのことだが魔法ゲージを作るのがいいんじゃないか。」

マリオ「魔法ゲージですか？」

プリン「ああ。時間で回復するゲージだ。このゲージが溜まっている間は攻撃時にスーパーアーマー状態になる。ゲージが減少するのは各種必殺技を使った時と攻撃時にダメージを受けた時だな。」

ファルコン「スーパーアーマー状態をつけることで隙の大きい技も使えるようにするかのか。」

マリオ「ゲージの管理が難しそうですね。」

プリン「ああ。ゲージは最初から半分貯まった状態でスタートするがスーパーアーマーが発動するとゲージが大きく減少する。時間経過によるゲージの回復はごくわずかだ。しゃがみ状態で回復量を増やしてもいいかもな。」

ファルコン「スーパーアーマーの使い所がカギになるな。」

プリン「ついでに戦闘中にシークになれるようにする。もちろんシークの時は魔法ゲージは変動なしだ。シークで魔法ゲージを貯められたらチートもいい所だからな。」

マリオ「魔法ゲージがなくなったらシークを使う感じになってしまいますね。」

プリン「こどもリンクだが全体的な火力を落とす代わりにデクナッツリンク・ゴロンリンク・ゾーラリンクに変身できるようにする。」

ファルコン「変身ファイターにするのか。面白そうだな。」

プリン「マリオの時に考えたリーチに優れたサンシャインマリオ・従来の動きができるファイアマリオ・防御に優れたコウラマリオ・空中性能に優れたタヌキマリオ・バランスのいいオデッセイマリオみた

いな感じでこどもリンクも状況に合わせて変身できるようにするぞ。」

マリオ「ゴロンリンクはパワーファイターで良さそうですねですけどデクナッツリンクとゾーラリンクの差別化はどうしますか？」

ファルコン「デクナッツリンクはスピードファイターでゾーラリンクはリーチが強いファイターだろうな。」

プリン「そうなるだろうな。それとこどもリンクにも魔法ゲージを採用する。こっちはゼルダと違って時間経過ではなく敵に与えたダメージで稼ぐことができる。ただし変身中はゲージの変動はなしだ。」

マリオ「魔法を使うんですか？」

プリン「いや、魔法ゲージの使い道は鬼神リンクへの変身に使う。鬼神リンクに変身中は全ての能力が格段に上がる。その代わり攻撃すると大きくゲージが減少することにする。攻撃を上手く当てる必要があるってことだな。」

ファルコン「こっちも上級者向けのファイターになりそうだな。」

プリン「ああ。鬼神リンク以外はやや物足りないぐらいの能力にして変身で弱点を上手くカバーするテクニカルなファイターをイメージしている。ついでにピチューとピーチについても話したいことがある。」

マリオ「ピチューは分かりますがピーチは修正必要ですか？」

プリン「修正ではないな。ピーチは置いといてまずはピチューだ。」

ミュウツーが言ってたんだが機動力を落としてペアのファイターにするのがいいだろうな。」

ファルコン 「アイスクライマーと同じ感じか。」

プリン 「ああ。遅い軽いで使いにくいのがペアである火力の高さを利用して強気かつ丁寧に責める超上級者向けのファイターだ。」

マリオ 「ペアファイターいいですね。wiiu時代にアイスクライマーが居なくなつて悲しかったのでペアファイターが増えるのは嬉しいです。」

プリン 「もちろん操作側が行動不能の時はペアも動かなくなる調整は必要だろうけどな。ピーチについてだがピーチ自体はそのままがいい。俺が考えたのは使い易いピーチのダッシュユファイターを作ることだ。」

ファルコン 「デ이지ーのことか?」

プリン 「そうだ。空中性能を落として地上での早さを上げる。ピーチみたいなテクニカルなファイターじゃなくて使い易いファイターにする。」

マリオ 「初心者にも優しいファイターですね。」

プリン 「防御面が弱い分、初心者向けじゃないかもしれないな。」

こうして4体のファイターの修正案が出ました。前回、双子ピチューが出たらスマブラを購入すると書きましたが地上型のピーチや強化されたゼルダが出て買おうと思います。

こどもリンクの変身も好きなのでこの修正案をスマブラ製作スタッフの方がこの案を取り入れてくれることを願っています。
(私が製作者側だったら宣伝したい作品のファイターや動きが流用でききるファイターなど手のかからない所から手をつけるので複雑なこのファイター達が採用されることはないと思います。)

童貞とクソガキの新ファイター案

マルス「キャラちゃんと野球拳したい。」

ピチュー「ふえーん！このおじさんこわいよー！」

マルス「お兄さんでしょ？次間違ったらチ○コもぐよクソガキ君。」

ピチュー「黙れよ童貞が。」

ゼルダ「マルス、子供相手にムキにならないの。ピチューもそんな汚い言葉使わないようにしなさい。」

ピチュー「はーい！」

マルス「ふふつ、ゼルダさんに怒られてしまったよ。今日もいい一日になりそうだ。」

シーク「相変わらず気持ち悪い……」

今日はピチューが新ファイターについて話したいそうで優しいゼルダとシークが話を聞きにきました。マルスは姉妹の匂いを嗅ぎ付けてきたオマケです。

ピチュー「新しいファイターって言ったらやっぱりサンズだよね。」

ゼルダ「アンダーテールのキャラね。私もサンズ好きよ。」

シーク「ネットでも参戦を希望する声が多いよね。」

マルス「でもスマブラのファイターになるには難しいんじゃないか

な？」

ピチュー「1発でも攻撃受けたらバーストするよね。」

シーク「それはかなり厳しいね。」

ゼルダ「スマブラだし多少の改変はあつていいんじゃないかしら？」

ピチュー「ドンキーおじさんが言ってたんだけどゼロスーツサムスは変身ゲージを貯めることで強いサムスになるんだって。サンズはその逆にすればいいんじゃないかな。」

シーク「ゲージが溜まっている間は攻撃を受けても大丈夫ってこと？」

ピチュー「うん。ゲージは最初から満タンだけど攻撃したり攻撃されたりすると減るんだ。ゲージがあるうちは攻撃されても勝手に攻撃を避けてくれるよ。攻撃の途中でもヤギの頭が攻撃をやめないよ。」

ゼルダ「攻撃モーションがキャンセルされても攻撃が中断されないのね。」

マルス「サンズの攻撃って相手をバーストできるようなのあったかな？」

ピチュー「バーストできる攻撃は上スマッシュと横スマッシュのビームだけで後は吹き飛ばない技だけにするよ。画面のどこに居ても避けられないビーム攻撃で敵にダメージを与えるよ。」

シーク「乱戦になったら酷いことになりそう……」

ピチュー「みんなすぐやられるよ。」

ゼルダ「ゲージは回復するのかしら?」

マルス「スタミナゲージとしようか。スタミナゲージがなくなったら寝ちゃってその間に回復するってのはどうかな?ゲージが満タンになるまでは隙だらけになるんだよ。」

ピチュー「そうだね。おじさんたまにはいいこと言うね。」

マルス「はっはっは。『お兄さん』だよピチュー君。」

ゼルダ「削り性能と攻撃範囲は全ファイター中最強になりそうね。」

マルス「サンズが参戦するならキャラちゃんも参戦させないとね。」

ピチュー「キャラってナイフ攻撃ぐらいしかないんじゃないの?」

マルス「攻撃手段はね。キャラちゃんの強みは粘り強さだよ。キャラちゃんはサンズと逆でゲージを貯めることで強化するファイターだよ。最初は全能力が最低値だけど攻撃したり攻撃を受けたり時間が経つとケツイゲージがどんどん溜まって能力が強化されていくんだ。」

ゼルダ「サンズとは逆の性能ね。」

マルス「キャラちゃんの恐ろしい所は自分がバーストする攻撃を受けた時にケツイゲージを消費して吹き飛ばないようにできる能力だよ。ダメージが回復するのは自重するけどゲージを上手く貯め続け

れば粘り強く戦うことができるよ。」

シーク「何回でもリセットを繰り返すキャラを相手にするサンズの気持ちに分かりそうだね。」

ピチュー「せっかくだからケツイゲージを使って回復できる技も欲しいね。」

マルス「そうだね。シユルクみたいに好き能力を上げられるようにしてもいいね。もちろんケツイゲージの消費量はかなり多いよ。」

ゼルダ「ゲージが減らなかつたら原作通りの化け物になるわね。」

ピチュー「特殊ファイターの次は使い易いファイターを作ろうよ。クラツシユなんかいいんじゃないかな。」

シーク「クラツシユも参戦希望が多いよね。」

ピチュー「攻撃はだいたいスピンだけど性能を変えればいいよね。スピン攻撃の中に敵の攻撃を相殺できる性能とスパーアーマーがつくのと移動しながら出せる攻撃があればいいかな。」

マルス「必殺技でリングバズーカ。横必殺技でたつまきスピン。上必殺技で大ジャンプ。下必殺技でボディプレスかな。上必殺技の後には硬直なしでたつまきスピンと合わせて高い復帰力になりそうだよ。」

ピチュー「女が絡まないとまともだね。」

マルス「ふっ……誉めても何もでないよ。」

ゼルダ「復帰力が高くて攻撃もシンプルなのはいいわね。」

シーク「クラッシュの宣伝にもなっているね。」

ピチュー「後はパワーファイターのチャンキーコングとリーチファイターのランキーコング。空中ファイターのタイニーコングにも出て欲しいけどレア社だから難しいかなあ……」

今回はここまでにします。サンズとキャラは性能的に厳しいと思います。クラッシュは性能的にはアリだと思っています。

3匹のモンキー達の参戦は期待していませんが実現したらとても嬉しいです。

合コン帰りの2人が新ファイターについて考えてみた

パルテナ「はあ……今日もいい男は居なかったわねえ」

ゼロスーツ「顔だけは良かったけどね。」

合コン帰りのパルテナ（の中の人）とゼロスーツサムスは2人で飲みながら愚痴を言い合っています。最初の男は駄目だとしばらく話しますがそのうちスマブラの新ファイターの話になります。

ゼロスーツ「ポケモンでデザインがいい御三家って言ったらハウエ
ンだよな？」

パルテナ「そうね。バシャーモ・ラグラージ・ジュカインのデザイン
はいいと思うわ。」

ゼロスーツ「あの3匹をファイターにすればいいんじゃないかな。」

パルテナ「ジュカインは別の格闘ゲームで出てたわよ。罾が強いス
ピードファイターって感じね。」

ゼロスーツ「スマブラに出すなら遠距離重視のスピードファイター
にした方が良さそうね。じゃないと他のスピードファイターと同じ
になっちゃう。」

パルテナ「みんな似たような動きですものね。ラグラージはどうし
ようかしら？」

ゼロスーツ「使いにくいテクニカルなファイターはファルコン達が

考えたみたいだから使い易いファイターがいいんじゃないかな。」

パルテナ「ならバランスのいいファイターかしら。ミラーコートでカウンターしたり必殺技で遠距離攻撃できるようにすればいいかしら。」

ゼロスーツ「ロックマンのスマッシュみたいに射撃判定のある攻撃があってもいいですね。」

パルテナ「当てやすい攻撃が揃った鈍足ファイターね。バシャーモは耐久力が低い攻撃型のファイターかしら。」

ゼロスーツ「速さは少し速いぐらいでいいんじゃないかな。バシャーモは速さよりも攻撃が強そう。」

パルテナ「そうね。ウルフみたいに攻撃の出が速い感じかしら。」

ゼロスーツ「性能が違う遠距離攻撃を持っていてもいいですね。」

パルテナ「みんな遠距離攻撃ができるファイターね。」

ゼロスーツ「牽制技は大事だからね。」

パルテナ「私達じゃ無難なファイターを考えるので精一杯ね。」

ゼロスーツ「私達ならではのファイターも考えてみる?」

パルテナ「きんのたまおじさん?」

ゼロスーツ「タマタマ・デイグダ・パルシエン?」

「バルテナ「露骨過ぎて採用されなそうね。」

ゼロスーツ「ならハガネール・パルシエン・ベロリンガとか?」

バルテナ「それならワンチャンあるかしら。ハガネールはどんなファイターにすればいいかしら?」

ゼロスーツ「かたくなるとはいばくはつは絶対に必要だね。」

バルテナ「そこは我慢とはいばくはつじゃないかしら。」

ゼロスーツ「我慢はダメージを受ければ受けるほど攻撃力が上がる技だね。我慢してからはいばくはつを決めるファイターがいい?」

バルテナ「おじさんがやりそうな戦法ね。パルシエンはからではさむは絶対に必要ね。」

ゼロスーツ「今のパルシエンってしおふき覚えたっけ?」

バルテナ「覚えないけどスマブラだし使えてもいいと思うわよ。」

ゼロスーツ「露骨にならないようにロックブラスト・つららばり・とげキャノンてごまかす感じだね。」

バルテナ「ベロリンガは舌で攻撃するファイターね。女性ファイター相手にファルコンの上必殺技・ワリオの必殺技を連発する人が愛用しそうだわ。」

ゼロスーツ「私達こんなことばかり話してて結婚できるのかな?」

バルテナ「弱気になったら負けよ。女なら強気に生きなさいよ。」

うに遊ばれて終わりよ。」

ゼロスーツ「……がんばる。」

こうして女性2人は新ファイターを6体も考えたのだった。きん
○たまおじさんは完全にネタですがパルシエンはわりとアリだと思
います。

弱攻撃 こおりのつぶて

横強攻撃 たいあたり

上強攻撃 うずしお

下強攻撃 こうそくスピ

横スマツシユ つららばり

上スマツシユ ハイドロポンプ

下スマツシユ まきびし

ダツシユ攻撃 シエルブレード

空中N こうそくスピ

空中横 とげキャノン

空中上 とげキャノン

空中下 とげキャノン

必殺技 からでやぶる

横必殺技 ロックブラスト

上必殺技 なみのり

下必殺技 だいばくはつ

単純にスキルリンクパルシエンが好きなのです。見た目的に採
用するのは難しいと思います。

(一部の人が卑猥な形だと主張しているようですが私は純粹にパル
シエンはかっこいいと思います)

ドクターマリオのファイター治療案

ドクター「これよりファイター達の治療案をまとめる。」

トレーナー「よろしくお願いいたします先生。」

ドクター「フム。」

ここはファイター達の控え室。ドクターマリオとWiiフィットトレーナーの中の人がお医者さんごっこをしながらファイター改善案を話すようです。

トレーナー「まず最初の患者ですがイクさんです。差し込める技が少ない。復帰狩りされる病気にかかっているようです。」

ドクター「必殺技の使用時と使用後にスーパーマーマー状態をつけておきましょう。次の患者は？」

トレーナー「クツパジュニアさんです。強気に攻められる技がない。掴みが弱いのが悩みだそうです。」

ドクター「仮病ですね。治療しなくても充分戦えるでしょう。次の患者をお願いします。」

トレーナー「はい、デデデさんです。着地狩りされるのとコンボを繋げられるのに苦しんでいるようです。」

ドクター「新しいスマブラではコンボは弱体化されるので自然治療されるでしょう。着地狩りされるのは運命です諦めて下さい。次の患者をお願いします。」

トレーナー「ファルコさんです。地上性能が低くて困っているそうです。」

ドクター「はい仮病仮病。次の患者。」

トレーナー「私です。全体的な火力が足りず腹式呼吸の効果時間が短いのが悩みです。」

ドクター「腹式呼吸の回復量の強化と持続時間を長くしておきますね。次の患者。」

トレーナー「パルテナさんです。隙の大きい技が多い割りには火力が不足していて困っているそうです。」

ドクター「スマッシュ全てにスーパーアーマーをつけておきますね。それと必殺技をアピールで切り換えられるようにします。多様な必殺技を駆使して頑張ってください。次の患者。」

トレーナー「ワリオさんです。強気に攻められる技がなくて困っているそうです。」

ドクター「デデデのケツでもかじってる。はい次の患者をお願いします。」

トレーナー「パックマンさんです。掴みが弱いのとフルーツを奪われた時に手出しできないのが悩みだそうです。」

ドクター「掴み技は諦めて下さい。フルーツは複数出せるようにした上で性能を上げておきますね。フルーツ合戦を楽しんで下さい。はい次。」

トレーナー「ロボットさんです。掴みが弱いのと出の速い技が少ないそうです。」

ドクター「掴みは諦めてスマッシュの速度を上げておきます。次。」

トレーナー「ロイさんです。剣士なのに剣先が弱いのと着地狩りされ困っているようです。」

ドクター「空中で必殺技をした場合、下方向への範囲を広めておきますね。根元が強いのはあなたの個性なので頑張ってください。次の患者。」

トレーナー「リトルマックさんです。復帰ができないそうです。」

ドクター「それはお困りでしょう。ジャンプと上必殺技を強化しておきます。お代は攻撃時のスパーアーマーで結構です。次の患者をお願いします。」

トレーナー「ゲームウオッチさんです。ダメージレースで勝てないそうです。」

ドクター「攻撃力を上げておきますね。突破力の無さはテクニクでカバーして下さい。次の患者をお願いします。」

トレーナー「ルフレさんです。足の速い的に手も足も出ないそうです。」

ドクター「コンボ弱体化されるので自然治癒されるでしょう。次。」

トレーナー「ピットさんです。」

ドクター「興味ないです。次。」

トレーナー「ブラックピットさんです。」

ドクター「ピットとの差別化頑張ってください次。」

トレーナー「むらびとさんです。足の速いファイターに苦しめられているそうです。」

ドクター「コンボ弱体化で解決。次。」

トレーナー「リュカさんです。技に恵まれていないそうです。」

ドクター「技の吹き飛ばし力を高めますね。リーチの短さはテクニクでカバーして下さい。次。」

トレーナー「ネスさんです。足が遅いのが悩みだそうです。」

ドクター「気のせいです。次。」

トレーナー「クツパさんです。コンボを……」

ドクター「弱体化するので大丈夫ですね。次。」

トレーナー「ゲツゴウガさんです。器用貧乏なのが悩みだそうです。」

ドクター「健康な方はお帰り下さい。次。」

トレーナー「シユルクさんです。近距離戦で小回りが効かないのが悩みだそうです。」

ドクター「知りません。次。」

トレーナー「ルイージさ……」

ドクター「ワロス。ピーチさんで終わりにします。」

トレーナー「分かりました。ピーチさんは地上での移動速度が遅いので困っているようです。」

ドクター「移動速度をピカチュウ並みにしておきますね。断じて依怙贖ではないですよええ。」

トレーナー「……疲れましたね。」

カービィ「お疲れさん。即出ファイターの調整案をまとめてくれてありがとな。」

ドクター「いえ、Wiiフィットトレーナーさんが手伝ってくれたので早めに終わりました。」

トレーナー「気分転換の協力程度でしたけどね。」

カービィ「2人のおかげで俺達は新しいファイターを考えるのに専念できる。」

ドクター「お役に立てて光栄です。」

ファイター修正案はこれで終わりです。コンボを弱体化したら今までのバランスが大きく崩れるので調整が大変だと思えます。コンボができない私としてはそれでもコンボが弱体化される未来を望ん

で
い
ま
す。

FF12ファンが新ファイターを考えました。

FF13のライトニングが人気になっていた時代にFF12のアーシェの方が好きだったメンバーが新ファイターについて話し合おうようです。

プリン「FF12のキャラをファイターにすればいいんじゃないか？」

ファルコ「そりやいいいな！」

ロックマン「できるかな？空中技とか考えるの難しそう。」

プリン「とりあえず必殺技は考えてある。」

・白魔法

必殺技 ケアル（バツシュ・バルフレア）・ケアルラ（ヴァン）・ケアルガ（フラン）・フルケア（アーシェ・パンネロ）

自分を回復。隙が大きく技が完了するまで時間がかかる

上必殺技 ホーリー

ゆっくり上昇しながら周りにダメージ

横必殺技 リジエネ

時間経過で徐々に回復。ダメージを受けるか一定時間経過で解除。

・黒魔法

必殺技 ファイラ（バツシュ）・ブリザラ（バルフレア）・サンダガ（ヴァン）・クラウダ（フラン）・アードー（アーシェ）・コラプス（パンネロ）

自分を中心に魔法攻撃。貯め分だけ強化

上必殺技 エアロ（男性）・エアロガ（女性）

周りに風の魔法を発生後、ジャンプする

横必殺技 ファイア（バツシユ）・ブリザド（バルフレア）・サンダー（ヴァン）・ウオータ（フラン）・シヨック（アーシエ）・フレアー（パンネロ）

魔法を飛ばして攻撃。削り用

・時空魔法

必殺技1 バランス（バツシユ・バルフレア）

蓄積ダメージ分与えるダメージup。吹き飛ばし力なし

必殺技2 ヘイスト（アーシエ）・ヘイスガ（パンネロ）

一定時間自分の移動速度と攻撃速度を上げることができる。

必殺技3 リフレク（ヴァン）・リフレガ（フラン）

正面（リフレガは周り）に反射板を作る。使用時間に応じてmp消費。ボタンでon off切り換え

上必殺技 レビテガ

一定時間足場がなくても歩くことができる。

横必殺1 スロウ（バツシユ・バルフレア）

対象の移動速度を低下させる

横必殺技2 ドンアク（ヴァン）

対象の攻撃を封じる。移動はできる。

横必殺技3 ドンムブ（フラン・アーシエ）

対象の移動を封じる。攻撃は出せる。

横必殺4 ストップ（パンネロ）

対象の行動を全て封じる。

・緑魔法

必殺技1 プロテス（男性）・プロテガ（女性）

一定時間自分の受けるダメージを軽減する

上必殺技1 ブレイブ（男性）

一定時間自分の弱攻撃・スマッシュのダメージを上げる

上必殺技2 フェイス（女性）

一定時間自分の魔法のダメージを上げる

横必殺技1 スリプル（バツシュ・バルフレア）

一定時間対象を眠らせる。対象のダメージが多いほど効果が長い

横必殺技2 ポイズン（バツシュ・バルフレア）

一定時間対象に毒ダメージを与える。

横必殺技3 ブライン（アーシエ・パンネロ）

一定時間対象の弱攻撃・スマツシュのダメージを下げる

・裏魔法

必殺技1 グラビデ（男性）・グラビガ（フラン・アーシエ）

自身の周りにシールドブレイクし易い魔法を放つ

必殺技2 デス（パンネロ）

目の前の一定の距離でクリーンヒットする魔法を放つ。クリーンヒットで大ダメージ&シールドブレイク。スカ当たりは1ダメージ&怯みなし

上必殺技 ダーク（バツシュ・バルフレア）・ダーク（ヴァン・フラン）・ダーガ（アーシエ・パンネロ）

範囲魔法

横必殺技1 ドレイン（バツシュ・バルフレア・ヴァン）

ダメージを与えながら自身の蓄積ダメージを回復する。範囲狭い隙大きい

横必殺技2 アスピル（フラン・アーシエ・パンネロ）

ダメージを与えながら自分のmpを回復する。範囲狭い隙大きい

プリン「下必殺技で白・黒・時空・緑・裏魔法の切り換えをする。mpはバツシュ・バルフレア・ヴァン・フラン・アーシエ・パンネロの順に低い。mpが低いほど格闘が強い仕様にする。魔法だが原作と同じで効果と持続時間が長い魔法ほど消費するmpが多い。まあ、強い魔法はmpの高いファイターが使うことになるから問題ないだろう。」

ロックマン「パンネロとアーシエがすぐガス欠しそうだけど大丈夫

？」

プリン「それは今から説明する。各ファイターの使用武器は変えて差別化している。まずはバツシユ。両手剣とハンディボムを使う重量ファイターだ。足は遅くないが攻撃には隙が多い。だが攻撃する時にスー。パーアーマーがつくぞ。」

弱攻撃 両手剣（横切り）

上強攻撃 上へ突き攻撃

横強攻撃 横方向へ縦切り

下強攻撃 アイクと同じ

空中技 アイクと同じ

上スマツシユ アイクと同じ

横スマツシユ ハンディボム

下スマツシユ アイクと同じ

ダツシユ攻撃 アイクと同じ

プリン「ほとんどアイクのダツシユファイターだな。ただ攻撃力はアイクより低くする。魔法を上手く使わないとアイクの劣化番になるファイターだ。」

ロックマン「ハンディボムは横スマツシユだけなんだね。」

プリン「バツシユは接近戦主体だからな。次はバルフレアだ。使用する武器は銃と刀。攻撃速度が速いバランスタイプのファイターだ。」

弱攻撃 銃発砲

上強攻撃 ルキナと同じ

横強攻撃 ルキナと同じ

下強攻撃 ルキナと同じ

空中N ルキナと同じ
上空中技 銃発砲
横空中技 銃発砲
下空中技 銃発砲
上スマツシユ ルキナと同じ
横スマツシユ 銃発砲
下スマツシユ ルキナと同じ
ダツシユ攻撃 ルキナと同じ

プリン「ほぼルキナのダツシユファイターだ。空中攻撃はあえて銃にすることで攻撃を当てるのを難しくしている。」

ファルコ「バルフレアならダガーか片手剣を使いそうだけどな。」

プリン「それは他のファイターを見れば分かる。次はヴァンだ。」

弱攻撃 ボウガン
上強攻撃 トウーンリンクと同じ
横強攻撃 トウーンリンクと同じ
下強攻撃 トウーンリンクと同じ
空中N ボウガン
上空中技 トウーンリンクと同じ
横空中技 トウーンリンクと同じ
下空中技 トウーンリンクと同じ
上スマツシユ ボウガン
横スマツシユ ボウガン
下スマツシユ トウーンリンクと同じ
ダツシユ攻撃 トウーンリンクと同じ

プリン「移動速度攻撃速度に優れたスピードファイターだ。ダガーを使用していてリーチと威力は弱い。遠くの敵にはボウガンで攻撃

するファイターだな。」

ロックマン「ダガーはヴァンに持たせてたんだね。」

プリン「ああ。次はフランだ。使用する武器は棒と弓。バランスタイプのファイターだな。」

弱攻撃 蹴り

上強攻撃 サマーソルト

横強攻撃 棒突き

下強攻撃 前後に蹴り

空中N 弓

上空中技 棒突き

横空中技 蹴り

下空中技 棒振り下げ

上スマッシュ 棒振り上げ

横スマッシュ 弓

下スマッシュ 棒で前後を攻撃

ダッシュ攻撃 跳び蹴り

プリン「接近戦も弱くなく中級の魔法が使えるが消費mpの都合でガス欠し易いファイターだ。必要な時のみ魔法を使って後は接近戦で戦うファイターだな。」

ファルコ「やっぱり蹴り技は外せないよな。」

プリン「フランで素手攻撃プレイは誰もが通る道だと俺は信じてる。アーシェだがほぼリンクのダッシュファイターだな。片手剣と盾を装備している。」

弱攻撃 リンクと同じ

上強攻撃 リンクと同じ
横強攻撃 リンクと同じ
下強攻撃 リンクと同じ
空中N リンクと同じ
上空中技 リンクと同じ
横空中技 リンクと同じ
下空中技 リンクと同じ
上スマッシュ リンクと同じ
横スマッシュ リンクと同じ
下スマッシュ リンクと同じ
ダッシュ攻撃 リンクと同じ

プリン「リーチと速さはリンクと同じだが威力はトゥーンリンクと同じぐらいだ。強化な魔法で自分を強化したり相手を攻撃する魔法タイプのファイターだ。接近戦は苦手だが魔法で強化すればこなせるレベルになる。」

ファルコ「アーシェが片手剣と盾か。魔法使い装備じゃないんだな。」

プリン「アーシェはギリギリ接近戦ができるレベルにしたかったかな。次はパンネロだ。杖装備の鈍足ファイターだ。」

弱攻撃 蹴り
上強攻撃 杖で突く
横強攻撃 杖で突く
下強攻撃 回し蹴り
空中N 蹴り
上空中技 杖で突く
横空中技 杖で突く
下空中技 杖で突く

上スマツシユ 杖を振り上げる
横スマツシユ 杖を強化下げる
下スマツシユ 杖で前後を攻撃
ダツシユ攻撃 杖で突く

プリン「リーチはやや短めで威力はほとんどない。魔法を駆使して戦うファイターだ。強力な魔法で相手を妨害して魔法で倒す戦い方になるだろうな。」

ロックマン「ストップとデスのコンボがえげつないね。」

プリン「デスで吹き飛ばすまでストップ使用mpを温存するよりも強い黒魔法で相手をバーストする方がが楽だろうけどな。」

ファルコ「テクニカルなファイターなんだな。思ったんだが魔法の選択をアピールでできるようにすれば下必殺技で強さ順に魔法を使えるようになるんじゃないか？」

プリン「そうだな。それなら魔法系のファイターも弱い魔法で削るのと物理ファイターで強い強化魔法を使うこともできる。採用できる魔法も多くなるな。」

ロックマン「必殺技ボタンで『技』も使えるようになるよ。」

プリン「制作側に大きな負担がかかるがここはFF12のファンとして妥協しないで欲しいな。黒魔法も1つ1つ性能を変えて使い分けられるようにするべきだ。」

ファルコ「インターナショナル版ならアピールボタンでジョブチェンジだな。」

ロックマン 「モンクパンネロとモノノファーシェとか胸熱だね。」

プリン 「無印をやり込んだ俺としてはジヨブはなしがいいな。」

以上、叶うことのない新ファイターの提案でした。FF15まで出ている現在にわざわざ12のファイターが出ることはないでしょう。

小学生の考える白い悪魔と無能&有能ペア

ヤング「やっぱり他社枠は必要だよね。」

ジュニア「だよな。ボンバーマン出なかったらマジで何やってんだよスマブラって言われるぜ。」

ピチュー「他社キャラは権利問題とかで駄目になる可能性が高いから要望が多くても採用されないのは仕方がないけどね。」

小学校のお昼休みにピチューとヤング（こどもリンク）、ジュニア（クツパ jr）が何やら新ファイターについて話をしているようです。

ジュニア「ボンバーマンはないと駄目だろ。ボム投げにボムキックで遠くから攻撃したりボムタワーを置いてそれを足場にしたり壁にしたりできるとかかっつけえーって。」

ヤング「ボムを相手に当ててスタンさせたりリモコンで爆発して復讐妨害と牽制ができるのも面白いよね。」

ピチュー「確かに面白いけど強くなり過ぎそうだよね。」

ジュニア「ベヨネッタとかクラウドみたいにぽっと出の厨ファイターが居るから今さらだけどな。」

ヤング「技はどうするの?」

3人はボンバーマンの技について考えます。そして以下の結論にたどり着きます。

弱攻撃 キック

上強攻撃　ボム投げ（頭上で爆発）
横強攻撃　ボム投げ
下強攻撃　ボムキック
空中N　キック
上空中技　ボム投げ
横空中技　ボム投げ
下空中技　ボム投げ
上スマッシュ　ボムタワー配置
横スマッシュ　ラインボム配置
下スマッシュ　ボム配置
ダッシュ攻撃　ボムダッシュ
必殺技　溜めボム
上必殺技　真下にボムを出しボムジャンプ
横必殺技　ボムダッシュ
下必殺技　ボム爆破

ヤング「これはキタね。」

ジュニア「ああ。完璧過ぎるだろ。」

ピチュー「ロックマンと違ってトラップもあるから反射板で狩られることもないね。」

ヤング「見た目的にスピードファイターだね。」

ジュニア「速さはマリオと同じぐらいでいいんじゃない？後ダッシュファイターで爆ボンバーマン2の白ボンも参戦させようぜ。横必殺技がポミュ召喚でアピールがボム選択な。」

ヤング「ポミュって色々居たよね。どのポミュにするの？」

ジュニア「ランダムでいいだろ。エンジェルとダークはたまにしか出ないけどエグいやつな。普通のポミュはすぐ逃げる外れだ。」

ピチュー「原作仕様だね。ボムの性能はどうするの?」

ジュニア「氷が相手を凍らせて風がダメーじ少ないけど吹き飛ばしが強いつて感じだろ。電気はスタンだな。土と光と闇はどうすっかな?」

ヤング「闇は引き寄せる感じかな。光は相手が怯まないけどダメーじが多くて土は範囲が広いとか?」

ピチュー「いいね。氷と雷はハメにならないぐらいに調整しないとね。」

ジュニア「せっかくだからセブンエレメンタルナイツも参戦させようぜ。モロクゲーになりそうだな。」

ヤング「スマブラでモロクはアカン」

ピチュー「ベルフェルはリーチが短いスピードファイターかな。マリオに近い性能になりそうだな。」

ジュニア「ベファイモスは重い遠距離ファイターだな。突進も氷も遅くて最弱キャラになりそうだな。」

ピチュー「そこはビームも使わせようよ。アスタロトも遠距離ファイターだけどこっちはスピードタイプだね。相手との距離を自分で調整できるのは強いね。」

ヤング「バアルも遠距離ファイターだけど電気の弾とか頭の上から

雷落としたりしてウザがられそう。」

ジュニア「モロクは最強だよな。地震で相手を気絶させて攻撃できるんだぜ。」

ピチュー「パワーファイターだね。地震は硬直を大きくしないとパワーバランスが崩れそうだね。チーム乱闘だったら意味ないけど。」

ヤング「ゾフィスはバランスファイターかな。接近戦もできそうだしビームと追尾弾で遠距離でも戦えそうだよ。」

ジュニア「レグルスも厨キャラになりそうだよな。闇ボムで相手を無理矢理引き寄せて色々できそうだ。」

ピチュー「距離を自由に調整して戦うテクニカルなファイターだね。ただ火力は控え目にされそうだね。」

ヤング「ボンバーマンシリーズもいいけど僕はバンジョーに出て欲しいな。」

ジュニア「無能だけでいいのか？」

ピチュー「無能のことバンジョーって言うのやめろって声が聞こえてきそうだよ。」

ヤング「僕はバンジョー好きだけどね。もちろん有能なカズーイも一緒だよ。技はカズーイがほとんどだろうけどバンジョーのクマパンチも弱攻撃で使って欲しいな。」

ピチュー「セパレートできるようにすればいいんじゃないかな？技が違うペアファイターでバンクズ状態・バンジョー操作でカズーイが

援護・カズーイ操作でバンジョーが盾って感じでき。」

ジュニア「バンジョー盾かよwww」

ピチュー「カズーイの目の前に移動する感じだよ。カズーイが空中に居る時とかはリュックの中に入る感じで行動不能になるよ。」

ヤング「バンジョー単体だと技に困りそうだけどね。」

ピチュー「拳とリュックがあればなんとかなるよ。性能的にはどうするの？」

ジュニア「速そうではないよな。横必殺技で移動だけ早いカズーイダッシュができるぐらいじゃないか？」

ヤング「まあ、遅いファイターにはなるよね。攻撃力もそんなに高くなさそうだし重いのが取り柄のファイターになるかな。」

ピチュー「カズーイ単体の時はスピードファイターでバンジョー単体の時はテクニカルファイターになるんじゃない？バンジョー単体の時は自分でおやすみリュックをして回復できるようにすれば相手を吹き飛ばして回復できるようになるよ。」

ジュニア「最初はカズーイで削ってダメージがたまったらバンカズで耐えて隙を見てバンジョーで回復か。中々いいんじゃないか。」

ヤング「思ったよりテクニカルなファイターになりそうだね。ついでにマンボも参戦させようよ。マジックステッキで接近戦もできるしマンボマジックで岩を飛ばしたり電気を使ったり回復したり面白い動きができると思うんだ。」

ピチュー「確かに面白そうだね。でも使うのは難しいファイターになるかな。」

ジュニア「まあ、遅い軽い火力ないって感じだよな。」

ヤング「そこはマンボマジックでカバーだよ。」

ピチュー「僕からもいいかな？ペーパーマリオとかいいんじゃない？技はこんな感じでさ。」

弱攻撃 ハンマー

上強攻撃 ファイアナグーリ

横強攻撃 アイスナグーリ

下強攻撃 回転ハンマー

空中N ハンマー

上空中技 タツマキジャンプ

横空中技 タツマキジャンプ

下空中技 踏みつけ

上スマッシュ クルリンジャンプ

横スマッシュ ウルトラハンマー

下スマッシュ ジシーンアタック

ダッシュ攻撃 スピンアタック

必殺技 仲間召喚

上必殺技 ジャバラジャンプ

横必殺技 ハンマーナゲール

下必殺技 チャージ

ピチュー「基本性能は攻撃力が控えめでリーチも狭くてかなり軽いファイターだよ。このファイターの強みはチャージで自分を強化して強くなる所だよ。チャージは1回使うごとに次使用できるまでの時間が長くなるんだけど上手く強化できれば攻撃性能はかなり上が

るよ。それとダメージを一定値を超えるとキケン↓ピンチ状態になって攻撃力がもつと上がるよ。」

ジュニア「その前に死にそうだけどな。」

ヤング「仲間召喚はランダムなの？」

ピチュー「うん。マリオストーリーとペーパーマリオRPGの仲間の中からランダムで決まるよ。すぐ攻撃するんじゃないかと召喚するとなつてきてくれてもう一度必殺技をすると効果が発揮されるんだ。攻撃だったりトラップだったり回復だったり仲間によって効果が違うよ。」

ジュニア「クラウダさんの臭い息はザラキか？」

ヤング「言いたいことは分かるけどクラウダさん見た目以外はまともだからあまりいじらないであげて。」

ピチュー「ダツシユファイターでペーパールイージを出してもいいかもね。仲間召喚はペーパーマリオRPGで出てきたルイージの仲間という名の被害者達だよ。」

ヤング「ルイージファン大歓喜だね。」

ロゼッタ「はいはいみなさんそろそろ掃除場所に向かって下さいねー！」

ジュニア「もう昼休み終わりかよ。フケてスマブラやるか？」

ピチュー「いいけどロゼッタ先生が家に殴り込んでくるのは間違いないね。」

ヤング「真面目に掃除やろ。」

ジュニア「だな。」

こうして新たなファイターが生まれたのだった。今回は参戦希望の多いファイター達の内容になりました。他社キャラなので参戦は難しいかなと思います。

それでも爆ボンバーマン2の白ボン君には出て欲しいと思っています。7色ボムで暴れたいです。

高校生の考えるMiiファイター

リザードン「え？ミートピアから新ファイターを出すの？」

ゲッコウガ「miiファイターの新しいタイプでござるよ。」

ベヨネッタ「面白い考えね。」

ここはゲッコウガの自称修行場（ゲーセン）です。騒音でうるさい中、ゲッコウガのFPSゲームをしている画面を見ながら3人で新ファイターについて話し合うようです。

ベヨネッタ「戦士は分かりやすいわね。鈍足重量級の剣士ファイターでしょう？」

ゲッコウガ「そうでござるな。回転切りやジャンプ切りなど相手を崩す技を使えながら盾を使って射撃攻撃を弾いたり一瞬無敵になれるテクニカルなファイターでござるな。」

リザードン「力でゴリ押す感じじゃないんだね。魔法使いも分かり易いかな。」

ベヨネッタ「遠距離攻撃が主体の鈍足ファイターね。バリアーで耐久力を上げたりスリープで相手を眠らせたりする技も使えるわ。」

ゲッコウガ「紙耐久でガチ勢は使わないでござるな。回復役職とサポート職は除外するとして盗賊はガチで使えると思う。」

ベヨネッタ「接地罨が使えるスピードファイターね。カウンターと回避技も使えて相手に読み合いを強制できるファイターになるわね。」

リザードン「ファイターのベヨネッタみたいに嫌われそうだね。僕は戦車が使ってみたかな。重量級ファイターだね。攻撃は全部射撃攻撃かな？」

ベヨネッタ「発射速度・威力・当て易さで攻撃の差別化をする感じね。ビームも攻撃に取り入れれば差し込み技も増えるわ。」

ゲッコウガ「投げ技が強そうでござる。」

リザードン「うん。敵を発射する技だろうけどバースト性能が高そうだね。」

ベヨネッタ「ねこは防御性能を捨てたスピードファイターね。」

リザードン「盗賊と違ってガチ勢はあまり使わないかな。」

ゲッコウガ「スーパーアーマーのないリトルマックみたいな感じでござるな。」

ベヨネッタ「科学者はやや速めの遠距離ファイターね。バーチャルマスクで飛び道具を反射したりするのはどうかしら？」

リザードン「いいね。足の速い遠距離ファイターは強いと思うよ。」

ゲッコウガ「m i iファイターの選択幅が広がったでござるな。」

リザードン「できればドラえもんズにも参戦して欲しいよ。」

ベヨネッタ「また懐かしいキャラを持ち出したわね。権利問題で難しそうだけど面白い話ね。」

ゲッコウガ「どんな能力にするでござる?」

リザードン「まずキッドだけど中速の遠距離ファイターだよ。投げ縄と空気砲で戦うんだけど帽子とベストの設定を生かして攻撃にはスーパーアーマーをつけてバーストしにくするよ。」

ゲッコウガ「よくそんな設定覚えているでござるな。」

ベヨネッタ「投げ縄も得意だったのね。知らなかったわ。」

リザードン「空中性能は最低だろうね。高い所苦手だし。王ドラはコンボが強いスピードタイプのファイターにするよ。蹴りとヌンチャクで攻撃する感じだね。耐久力は並でリーチは短いけど少ない蓄積ダメージで相手を倒せるファイターだよ。」

ゲッコウガ「すぐ弱体化されそうでござる。」

ベヨネッタ「リーチが短い分まだマシンじゃないかしら。」

リザードン「相手に接近するまでが難しいだろうね。ドラリーニョも蹴り技が主体のスピードタイプのファイターだけどこっちは王ドラよりも速くてサッカーボールやミニドラを使って器用に戦えるようにするよ。相手に接近するダッシュ技も持っているけどコンボが弱いキャラにして差別化するよ。」

ベヨネッタ「こっちは控えめな性能になりそうね。」

ゲッコウガ「コンボが使えないエンジョイ勢キラーでござるな。」

リザードン「その分耐久力は低いけどね。ドラニコフは低耐久鈍足

のパワーファイターにするよ。攻撃速度と威力がかなり高いね。素早い噛みつきや範囲の広い火炎放射とかで攻撃するよ。」

ゲッコウガ「難しそうなファイターでござるな。」

ベヨネッタ「使いこなせればロシアの殺し屋の名に恥じない活躍ができそうね。」

リザードン「ミュウツーと近い感覚かもしれないね。マタドローは重い鈍足のパワーファイターにするよ。攻撃速度は遅いね。怪力設定があるから攻撃全部にスーパーアーマーをつけるよ。キッドと違って近距離戦が得意で強いコンボもあるよ。」

ベヨネッタ「リーチは短いのよね?」

リザードン「うん。でもひらりマントを持ちながらダツシユする技で相手の攻撃を無効化しながら近づくこともできるよ。その分復帰力がなかったり掴みに弱かったりするだろうね。」

ゲッコウガ「難しいファイターでござるな。」

リザードン「ドラメッドは低耐久鈍足の遠距離ファイターだよ。魔法道具を駆使して戦うむらびとに近い能力になるかな。攻撃を受けたり相手が回避やガードをすると怒りゲージが貯まってそのゲージを消費すると巨大化することができるよ。」

ゲッコウガ「乱闘ならすぐゲージが溜まるでござるな。」

リザードン「巨大化すると近距離型のファイターになるよ。もちろん怯まないし攻撃力はかなり上がるからゲージをどう溜めるかがカギになるファイターだね。」

ベヨネツタ「ゲージが溜まる前に倒せばいいだけね。」

リザードン「ガチ戦闘だと弱い方になるかな。」

ゲツコウガ「ドラえもんはどんなファイターでござるか?」

リザードン「え?ドラえもんズが出る時はドラえもんは出ないのがお約束でしょ?」

ベヨネツタ「そこは原作仕様なのね。」

ゲツコウガ「いちいち設定に忠実でござるな。」

こうして新たなm i iファイターのタイプと実装不可なファイターの家ができたのであった。ドラえもんズが無理でも性能的にそんな感じのファイターが出てくれると嬉しいです。

それとミートピアから新ファイターが出るのは私の中で本気でありそうだと思います。魔法使いと戦車は実装されて欲しいです。

コンボをオプションで切り換える案

カービー「ファイター改善案？」

アイク「ああ。他の奴らが新ファイターやファイターの調整について話しているのは聞いたが俺から言わせてもらおうと実装の可能性の少ない夢物語ばかりだ。だから俺が実際に必要なファイターの調整について提案しようと思う。」

ピカチュウ「夢物語の何が悪いんですかあ？」

カービー「ここはアイクの言い分を聞こう。」

ここはスマブラ本社の会議室。これからカービーが社長に今まで
の新ファイターやファイターの調整案をまとめた紙を提出しよう
としたのですがアイクに待ったをかけられたのです。

付き添いで来たピカチュウが不服そうな態度をとっているのを無
視してアイクは話を続けます。

※これから言う弱キャラ認定は私個人の意見とネットで見た一部
の意見で決めた弱キャラ評価なので偏見が入っているのでご了承下
さい。

アイク「ファイターの話をする前に全体の調整の話をするか。ま
ずコンボの弱体化についてだがこれはオプションで調整するよう
にするべきだろう。」

ピカチュウ「オプションで？意味が分からないですう。」

カービー「言いたいことは分かる。オプションでコンボの弱体化を

切り換えできるようにしたいんだろ？単純にコンボを弱くするのか？コンボの弱いキャラと強いキャラ全体の調整をした方が現実的だと思うぞ。」

アイク「コンボがない弱いキャラは技の威力上昇量を大きくする。コンボの強いキャラは上昇量を控えめにする。つまりキャラごとに調整が入るんだ。」

ピカチュウ「1体1体調整するんですかあ？」

アイク「いや、ファイターの強さを5段階程度に分けて補正をかける形になるだろう。コンボありの強さを中心に調整してコンボなしはある程度のバラつきが出るのは仕方がない。」

カービー「ガチ勢の戦いを中心に考えるんだな。」

アイク「コンボ弱体化を選ぶのはスマブラ初心者かコンボができないエンジョイ勢だろ？そんな奴らがファイターの調整にそんな口出すか？」

ピカチュウ「人によるんじゃないですかあ？」

カービー「ガチ勢よりは少ないだろう。確かにスマブラのコンボを消すのはもったいないかもしれないな。アイクの意見は取り入れよう。」

アイク「そうしてくれ。それと俺はネタキャラは許さない。プリンやピチューも実用的な調整を入れるべきだ。」

ピカチュウ「ピチューもプリンもまあまあ使えるところですよ。」

アイク「それは使い手によるだろ。どのキャラも同じ程度使えるプレイヤーからしたらプリンとピチューは弱キャラだ。他にも何体か居るけどな。」

カービー「具体的な調整案はあるのか？」

アイク「おやつさんの資料を読ませてもらったがピチューは素早さを落としてペアファイターにするんだよな？それならピカチュウと差別化できる上に火力の調整もできていいだろう。」

ピカチュウ「可愛さも増し増しですう。」

アイク「まあ、実際はピカチュウの方が使われるだろうけどな。プリンについてだが眠るで回復できるのはいい。だがそれだけでは不十分だ。眠るの威力アップ。回復効果を無効にする代わりに任意で眠るの硬直の自力解除可能。空中での移動速度の上昇。はたかにスーパーアーマーをつけることは最低限必要だ。素早さが命のスマブラで遅い上に全体的な能力が低いのはネタでしかない。」

ピカチュウ「プリン使いの人が増えそうですう。」

アイク「スピードファイターが強いのは変わらないだろうが鈍足ファイターでも充分に戦える性能にするべきなんだよ。」

カービー「相変わらずお前はガチだな。それだけ本気なのはいいことだ。他にも強化したいファイターは居るのか？」

アイク「それはおやつさんが一番よく知っているファイターだ。」

カービー「……さて、誰のことかな？」

ピカチュウ「もしかしてカービイのことですかあ？」

アイク「そうだ。相手のリーチの短さ故に懐に入らないといけないのに突破力のない技が多いのは問題だろう。ダッシュ攻撃のバーニングは移動距離と速度を強化しスーパーアーマーをつけた上でいつでもキャンセルして攻撃に移れるようにする。下必殺技のストーンは動けるようにする。これは機動力を犠牲に重くなる性能切り換えの技にする。攻撃速度を大幅に下げる代わりにスマッシュにはスーパーアーマーをつけるんだ。」

カービイ「それは強化し過ぎじゃないか？」

アイク「リーチが短い上に突破力のある技が少ないんだ。そのぐらいの強化は必要だろう。」

ピカチュウ「ニンテンドーの顔ですし強過ぎるぐらいが丁度いいんじゃないですかあ？」

アイク「人気とか他社だから強くするってのは認めないけどな。次はパルテナだが攻撃全てにスーパーアーマーをつける案が出ていたが必要ないだろう。アピールで必殺技を切り換えできるようにすれば高速化してコンボを繋ぐことができる。必殺技の切り換えは右アピールで必殺技の切り換え。左アピールで横必殺の切り換えのように細かく必殺技を切り換えられるようにする。もちろんアピールは任意でキャンセルできるようにするぞ。」

カービイ「スーパーアーマーはいらんないか？」

アイク「女ファイターを強くすれば大きなお友達が吊れる考えは捨てるべきだ。他ファイターより手数が多いだけでも充分な強化になる。」

ピカチュウ「大きなお友達の使い方は違うと思いますけど言いたいことは伝わりましたあ。」

カービー「その意見は一応伝えるが男性ユーザーを増やす為のバルテナ強化は避けられないだろうな。」

アイク「俺にできるのは提案することだけだ。この意見をどうするかは社長が決めればいい。ゼルダだが魔法ゲージの案も面白いが単純に移動速度を上げればいいと思う。機動力さえ上がれば充分に戦えるはずだ。」

カービー「まあ、魔法ゲージはシステムを作るのが面倒だからな。そっちの方が採用させる可能性が高いだろう。」

ピカチュウ「世知辛い世の中ですう。」

アイク「ガノンドロフだが彼の動きは他のファイターに譲るそうだな？」

ピカチュウ「カイリキーがいいって思いますう。」

アイク「見た目は何でもいいが攻撃速度と移動速度を上げるべきだろうな。あのままの速さなら攻撃全部にスーパーアーマーがついて丁度いいくらいだ。」

カービー「あの動きに妙な魅力を感じるプレイヤーも多い。攻撃全てにスーパーアーマーがつく方の案が採用されるだろうな。」

ピカチュウ「ジヨギングおじさんの動きを変えたらクレーム殺到ですう。」

アイク「俺には関係ないな。リンクとトウーンリンクは飛び道具の威力を上げるべきだな。弓矢はステイツクで攻撃方向を操作できるようにする。ブーメランは戻る時に当たると硬直と引き寄せ効果があつてもいいだろう。」

ピカチュウ「やっぱりリンクは飛び道具ファイターですかあ？」

アイク「コンボが弱いからな。ブーメランでガードを誘発して掴みに繋げることもできるようになる。デデデだが弱攻撃と強攻撃にスーパーアーマーをつける。それと横必殺技はゴルドーではなくワドルデイにする。最近槍を持った奴が居るだろう？あいつが敵を追いかけて攻撃するんだ。槍で攻撃された相手は転ぶ。転んだ相手に隙の大きい技を当てるのがデデデの基本戦術になる。」

ピカチュウ「スマッシュにスーパーアーマーはつけないんですかあ？」

アイク「他ファイターとの差別化だ。バンダナワドルデイの参戦期待の声を考慮した結果でもある。」

カービィ「バンダナワドルデイが活躍するならファンサービスになるだろうな。」

アイク「まだまだ話したいことはあるがそろそろ社長が来るな。最後にロイの話をしよう。ロイは根本ヒットの威力をもっと上げるか先端ヒットでも安定したダメージを与えられるようにするべきだ。マルスとの差別化で根本ヒットが強くなったんだろうが接近するリスクとリターンが見合わない。」

カービィ「まあ、露骨な差別化の結果だろうな。お前の意見は社長

に伝えてみよう。」

アイク「頼んだ。」

ピカチュウ「なんだか今まで聞いてきた話よりまともな改善案を話したような気がしますう。」

カービィ「今までは理想論で話してた所もあるからな。だが俺は夢を捨てずにいたい。」

ピカチュウ「僕はおやつさんの考えの方が好きですう。何ができるかも大事ですけど何をしたいかって方が重要じゃないですかあ？」

カービィ「そうだな。お前の言う通りかもしれない。」

こうしてカービィはアイクの提案もまとめて社長に報告するのでした。真面目な話、この回で話したことが実用可能な改善案ではないかと思えます。

コンボ弱体化はともかく鈍足ファイターにも明るい未来が見えるような調整が欲しいと考えています。

お色気ファイターと可愛いファイターについて考えてみた

クッパ「なるほど。クリスタルを参戦させたいんだな。」

マルス「そうだよ。スマブラで枯渇しているお色気成分の補充の為にね。」

マリオ「スマブラにお色気成分を求めるのは間違いだと思います……」

クッパの家で再び新ファイターについて話し合うようです。今回は需要がありそうなファイターを中心に話し合うことになりました。

クッパ「お色気成分はともかくクリスタルはアドベンチャー仕様にするのか？」

マルス「そうだよ。棒を使った格闘と魔法で戦うファイターだね。技はこんな感じだよ。」

弱攻撃 蹴り

上強攻撃 棒を突き上げる

横強攻撃 横振り

下強攻撃 グランドクエイク

空中N サマーソルト

上空中技 棒を突き上げる

横空中技 棒縦振り

下空中技 蹴り

上スマッシュ 棒振り上げ

横スマッシュ 棒振り下げ

下スマツシユ スーパークエイク

ダツシユ攻撃 走りながら突き

必殺技 アイスブラスト

上必殺技 ハイジャンプ

横必殺技 ファイアブラスト

下必殺技 テレパシー（受け付け時間の長く隙のないカウンター）

マルス「性能的には隙の少ないバランスタイプファイターだよ。近距離の牽制でアイスブラストを使ったり中距離はファイアブラストで攻撃したりもできるね。」

クツパ「ウム、中々使い易そうなファイターだな。」

マリオ「使い易いカウンターがあるのもいいですね。」

マルス「ただコンボは弱くして移動速度もやや低めにするよ。ベヨネットさんみたいに一部のプレイヤーから嫌われて欲しくないからね。その代わり彼女のダツシユファイターに嫌われ役をやってもらうよ。」

マリオ「ダツシユファイターですか？」

マルス「そう。フォックス&トリツキーのペアファイターだよ。下必殺技でトリツキーの待機と追従の切り換え。必殺技でトリツキーの火炎放射にするよ。下スマツシユはトリツキーが落とし穴を掘るのも面白いかもね。こっちは移動速度も早くてコンボも強くするよ。」

クツパ「いい考えではあるな。しかしフォックスが2人というのは難しいかもしれないな。」

マルス「そこはマリオとドクターやリンク・こどもリンク・トウ
ンリンクみたいな扱いにしようよ。」

マリオ「衣装を変えればまだ可能性はあるかもしれないね。」

クッパ「それもそうだな。せっかくだから我輩とマリオで考えた
ファイターの意見も聞いてもらおう。」

マルス「君達も何か考えたのかい？」

マリオ「はい。新作のポケモンではイーブイはパートナーになるら
しいのでブイズ達を参戦させたら宣伝にもなるのではないかという
話になったんです。」

クッパ「進化先が多いことで有名なポケモンでもある。スマブラに
参戦する資格は充分あるはずだ。」

マルス「まあ、そうかもね。ちなみにどんなファイターになるの？」

マリオ「まずブースターですが近距離戦が強く耐久力がやや高めの中
速パワーファイターです。中距離戦も発動の速い火の粉に威力の高
いだいもんじ。能力が下がってしまいますが強力なオーバーヒ
トなどをごまかすことができます。」

クッパ「フレアドライブによる突破力と下スマッシュでダメージ判
定のある炎の渦を一定時間配置して敵の行動を制限することができ
るぞ。」

マルス「へえ……原作と違って優遇されてるね。」

マリオ「弱点はない使い易いファイターってイメージで考えまし

た。」

クツパ「その分、性能を完璧に生かすのは難しいだろうな。シャワーズは遠距離型のファイターだ。中速で耐久力に優れている。発生が早く隙のない水鉄砲。遅いが敵を気絶させられる水の波動。威力の高いハイドロポンプ。接近してきた相手を大きく吹き飛ばす濁流。この技を主に使い遠距離から攻撃するぞ。」

マリオ「アクアリングで回復することもできます。この技は敵からダメージを受けるまで回復できる効果にします。相手を近寄せないシャワーズとは相性がいいと思います。」

マルス「砲台系ファイターだね。接近戦はできるの?」

クツパ「ブイズの中では一番苦手だな。リーチの短く威力の低い技を揃えようと考えている。攻撃速度が遅い訳ではないから極端に苦手という訳ではないぞ。」

マリオ「ただ得意なファイターに接近されたら厳しいと思います。」

クツパ「それは仕方ないのだ。サンダースだが耐久力の低いスピードファイターにする。中距離の戦闘が得意でピカチュウのように雷で牽制。遅いが高火力の電磁砲による圧力をかける。ミサイルばかりで削ることもできるぞ。」

マリオ「シャワーズと違い接近戦もできるファイターなので強いと思います。その代わりにコンボはかなり弱くする予定です。」

クツパ「基本性能が高めだから妥当な調整なのだ。」

マルス「ガチ戦だと器用貧乏になりそうだね。」

マリオ「元々、ブイズファイターはガチ用ではないので問題ないです。エーフィも耐久力の低いスピードファイターです。こちらもサンダースに近い中距離戦が得意なファイターですが火力はサンダースより控えめです。その代わり色々できることを増やしてあります。」

クツパ「身代わりによるカウンター。みらいよちでトラップ配置。あさのひぎしで回復。サイコキネシスで接近してきた相手を怯ませる。ひかりのかべで反射板を作る。エーフィはテクニカルな動きを要求するファイターなのだ。みらいよちを上手く使ったコンボもできるだろうな。」

マルス「いいファイターだね。元々の人気に合わさって使用者はかなり増えるだろうね。」

マリオ「ベヨネッタの二の舞にならない程度の強さにします。ブラッキーですがこちらも攻撃性能は控えめなファイターです。しかし耐久力はとても高く速さも中速なので強くなると思います。」

クツパ「くろいまなざしで敵の動きを鈍くしたりあやしいひかりで敵をスタンさせることができる。そして身代わりによるカウンターや相手に継続的なダメージを与えることができるどくどくに回復技のつきのひかりも持っている。相手の行動を制限した上で回復や反撃で粘り強く戦うファイターなのだ。」

マリオ「悪の波動もあるので遠距離攻撃がある相手にも少しは対応できるはずですよ。」

マルス「敵の行動を制限できる技が多いのは強いね。ただ1回読み合いに負けただけで逆転される危険があるから神経すり減りそうだ

ね。」

クツパ「コンボが強い相手には不利かもしれないな。リーフィアは他のブイズと違いガチ戦闘用のファイターになっている。やや速めの移動速度に加えコンボに繋がる差し込み技を多く揃えている。待ちに徹する敵にはタネばくだんやぱっぱカッターでゆさぶりもかけることができる。」

マリオ「リーチも長めの攻撃が多いです。コンボなしだとやや速めの移動速度とリーチしか取り柄のないファイターになってしまいませんね。」

マルス「コンボに繋がる択を多く持っているのは強いね。他のブイズの使用率が低くなるのは間違いないかな。」

マリオ「見た目が好きなファイターで気楽に戦うのが楽しいと思いますけどね。次はグレイシアです。こちらは遠距離ファイターですがシャワーズと性能が異なります。攻撃寄りの性能で速さは中速。耐久力はやや高めになっています。」

クツパ「弾速と威力のバランスがとれたれいとうビームに弾速が速いこおりのつづて。範囲と威力に優れたふぶきに当たった敵の機動力を奪うこごえるかぜで戦うファイターなのだ。ミラーコートで飛び道具を跳ね返すこともできるぞ。」

マルス「パワーファイターなんだね。接近戦はやっぱりできるの？」

クツパ「ウム。性能は控えめにするが接近戦にも対応できる技構成にするのだ。」

マリオ「最後はイーブイです。全ての能力が低いファイターです。すてみタックルで自分の体力を削りじたばたの威力を上げる。各必殺技の使用回数に応じてとっておきの威力が上がるなど上級者向けの技が揃っているファイターです。スピードスターや体当たりなど使い勝手のいい技も持っています。」

クツパ「のろいで攻撃力を上げながら自分を重くすることもできるぞ。のろいの連続使用には待ち時間が発生する。いかに長く生きるかがイーブイ強化のカギになるな。」

マルス「新作ポケモンの相棒なのに使いにくくするんだね。」

クツパ「ポケモンは一筋縄ではないことを子供達に教える必要があるのだ。」

マリオ「通常プレイだったら進化させた他が間違いなく強いですからね。」

マルス「最後って言ったけどニンファイアは作らないの?」

クツパ「……ニンファイア?」

マリオ「ニンファイアとブイズに何か関係ありますか?」

マルス「……いや、何でもないよ。」

こうして人気の出そうな新ファイターの話をしました。ニンファイアは第5世代からのポケモンの知識に疎いので除外させていただきました。

クリスタルは難しいかもしれませんがポケモントレーナー方式で

ブースター・シャワーズ・サンダースに出て欲しいです。

大人3人がダークミュウツーとピンクの悪魔について話すようです。

ミュウツー「以前私はメガミュウツーYとX。さらにダークミュウツーの提案をしたのだが考え直した案があるので聞いて欲しい。」

ウオッチ「ああ、聞こう。」

ガノンドロフ「時間はたっぷりある。ゆっくり聞こうじゃないか。」

ここはとあるバー。ジャズが流れる静かな雰囲気場所に溶け込んでいる渋い大人3人がミュウツーのファイター案について話すようです。

ミュウツー「まずはダークミュウツーについてだ。ダークミュウツーはミュウツーのダッシュファイターであることに変わりはない。強化点は地上での移動速度の向上。攻撃の威力の増加。コンボの強化。弱攻撃と強攻撃はパンチやキックなどは格闘のモーションをとるが当たり判定はミュウツーと変わらない。」

ウオッチ「ほう、強化点だけ聞くと強そうだな。」

ミュウツー「弱体化しているのは耐久力と技繰り出しの速度の低下。空中の移動性能。このぐらいだな。地上性能と攻撃性能が上がっている分、攻めるのが難しいファイターになっている。横必殺技は強力だが硬直時間が長い破壊光線にする。」

ガノンドロフ「爆発力はあるが使いこなすのは難しい上級者向けのファイターだな。」

ウオッチ「ミュウツールキナでダークミュウツールマルスみたいな関係だな。ただ攻撃速度の低下の分、ミュウツールよりも評価が下がる可能性は高いな。」

ミュウツール「この2体のミュウツールはテンションゲージを溜めることでメガ進化することができる。ゲージが溜まる条件は時間経過と相手に攻撃を当てることだ。メガミュウツールYとメガダークミュウツールXの性能は差別化する。」

ウオッチ「ミュウツールがYでダークミュウツールがXなんだな。」

ミュウツール「メガミュウツールYは全ての能力がバランスよく上昇する。ジャンプ力も強化されることを考えると小ジャンプからのコンボを決めるのが難しくなるだろうがピーチのような浮遊ができるようにして空中追撃と復帰力を強化する。」

ガノンドロフ「浮遊ができるのか。空中での自由度が上がるな。」

ウオッチ「地上で吹き飛ばした敵を空中に飛び追撃できるのか。空後で相手を場外まで運べそうだな。」

ミュウツール「メガダークミュウツールXは防御力を大幅に上げる。攻撃全てにスーパードーマーをつけ強気に攻めることができる性能にする。」

ガノンドロフ「最大の弱点である防御力を補うのだな。」

ウオッチ「メガYよりえげつない性能になりそうだな。対処法はあるのか？」

ミュウツール「使用者によるな。隙の大きい技を多く使うプレイヤー

なら攻撃の隙を見て掴めばいい。立ち回りがしつかりしていて隙の少ない技を使うプレイヤーに対しては変身ゲージがなくなるまで逃げるしかないな。」

ウオツチ「変身系相手にはガン逃げ安定か。」

ガノンドロフ「変身ありきのファイターではないのだろうか？それならわざと変身ゲージを維持して警戒させるのもありではないか？」

ウオツチ「それならガン逃げされずに精神的な圧力をかけられるな。」

ミュウツー「私はダークミュウツーとして参戦させてもらうつもりだ。今のミュウツー役には引続きミュウツーを担当してもらうことにする。」

ウオツチ「あの新人が来てからあなたがミュウツーをしていた頃が懐かしくて仕方ないんだ。復帰してくれれば嬉しいな。」

ガノンドロフ「デラックス時代のメンバーで集まるのも悪くないな。」

ミュウツー「今のスマブラの環境についていけるか分からないがな。」

ウオツチ「あんたならついてこれるさ。次は俺の考えたファイターについて聞いてくれないか？」

ミュウツー「ああ。」

ガノンドロフ「ウオツチ殿も何か考えていたのか。」

ウオッチ「まずはカービイの強化についてだ。カービイを変身ファイターにして攻める択を大きく増やす。」

ガノンドロフ「ファイアカービイやソードカービイになるのか？」

ウオッチ「そうだ。だが1つ1つの細かい変身をする訳ではない。大雑把に分けコピー能力を振り分ける型になる。」

・パワフル

攻撃性能に優れたスタイル。優秀な攻撃技が揃っているがこのスタイル中は吹き飛び易くなる。

弱攻撃 パンチ

通常のカービイと同じ

上強攻撃 ニードル

上方向にトゲを出し攻撃する。

横強攻撃 ハンマー突き

下強攻撃 回転ハンマー

空中N 回転攻撃

通常のカービイと同じ

上空中技 火球

火球を口から出す。

横空中技 ハンマー振り下げ

下空中技 ニードル

下方向にトゲを向け急降下し攻撃する。

上スマッシュ ハンマー振り上げ

動きはデデデと同じ

横スマッシュ 火炎放射

範囲の広い火炎放射で攻撃。

下スマッシュ ファイア

その場で炎に体を包み攻撃。発生速度が速い

ダッシュ攻撃 バーニング

必殺技 レーザー

ロボットのものと同じ。

上必殺技 ハイジャンプ

上方向に大きくジャンプする復帰技。攻撃判定もあり方向の操作も可能

横必殺技 ボム投げ

爆弾を投げる。ボタン長押しで距離の調整が可能。速度は遅いが威力が高い。

下必殺技 ニードル

カウンター技。受け付け時間が短いが高威力と吹き飛ばし性能は高い

・ブロック

敵の動きを制限する攻撃を多く持つスタイル。このスタイル中は移動速度が遅くなる。空中ではパラソルを開きゆっくり下降する。下方向に入力するとパラソルを閉じ落下中に上に入力するとパラソルを開く。

弱攻撃 パンチ

通常のカービイと同じ

上強攻撃 パラソルを開き攻撃。パラソルに無敵判定あり

横強攻撃 ウイツプ

ウイツプで突き攻撃。相手を転ばせる。

下強攻撃 フリーズ

相手を凍らせる攻撃をする。

空中N トルネイド

その場で竜巻になり攻撃する。

上空中技 トルネイド

上方向に竜巻を飛ばす。

横空中技 ウイツプ

鞭で攻撃する。当たった相手は行動不能になり引き寄せられる。

下空中技 パラソル下降

パラソルを下方向に開き落下する。パラソルに無敵判定あり。

上スマッシュ リーフ

上方向に葉っぱを飛ばし攻撃する。上方向への範囲がかなり広い
横スマッシュ ウイップ

発生の速い突き攻撃。当たった相手は転びながら引き寄せられる。

下スマッシュ リーフ

地面から葉っぱを生やし前と後ろに攻撃する。

ダッシュ攻撃 パラソル

パラソルを開き回転させながら攻撃する。パラソルに無敵判定あり。

必殺技 アイス

口から氷の風を出し攻撃する（火炎放射と同じ動き）飛び道具や射撃攻撃に当たると凍る。凍ったブロックは相手が触れると壊れ自分が触れると前に飛び攻撃判定が発生する。

上必殺技 トルネイド

回転しながらゆっくり動くことができる。ボタンを押し続けることで上昇する。横方向・上方向に大きく動くことができる。

横必殺技 ビーム

斜め上から斜め下に攻撃する。当たった相手は麻痺する。

下必殺技 スリープ

受け付け時間が長いカウンター。自分も2秒ほど眠ってしまうが相手を長く眠らせることができる。

・スピード

移動速度があがり発生の速い攻撃が揃っている機動性に優れたスタイル。全体的な火力は低い。

弱攻撃 カッター

カッターを飛ばし攻撃。リンクのブーメランと同じ動きをする。

威力が低く相手に当たると消えてしまう

上強攻撃 蹴り上げ

通常のカービィと同じ

横強攻撃 蹴り

通常のカービィと同じ

下強攻撃 蹴り

通常のカービィと同じ

空中N 回転切り

上空中技 プラズマ

上方向に電撃を飛ばす。

横空中技 ブーメラン

横方向にブーメランを飛ばす。自分の所に帰ってくる。

下空中技 羽根攻撃

下方向に羽根を飛ばし攻撃する。

上スマッシュ 剣で切り上げ

横スマッシュ カッター

威力の高いカッターで攻撃する。弱攻撃や空横と違い敵に当たっても消えない。

下スマッシュ スパーク

その場で電撃に身を包み攻撃する。

ダッシュ攻撃 ジャンプ切り

リンクのものと同じ。

必殺技 プラズマ

サムスのチャージ弾と同じ。シールドの削り性能に優れている。

上必殺技 ウイング

大きく上昇した後、滑空する。滑空中は操作することができる。

横必殺技 ホイール

タイヤになり横方向に素早く移動する。左右に切り換えることもできる。

下必殺技 雷

ピカチュウと同じ

ガノンドロフ「それぞれ強みと弱みがあるんだな。」

ミュウツー「ブロックが飛び攻撃キラーでパワフルとサンダーはキャラ相性で使い分ける感じか。通常カービィも合わせて管理が難しそうだな。」

ウオッチ「全て使いこなしてこそそのカービィ使いと言えるだろう。とは言え別にどれが劣っていると言う訳ではないから好きなのだけを使うのもありだ。それとノーマルカービィの吸い込みでファイターをコピーした時はそのファイターの得意能力が上がることにする。マリオなら攻撃速度と移動速度。ドンキーなら攻撃速度と重さ。リトルマックならスマッシュにスーパードアーマーがつくことだ。」

ガノンドロフ「システムの作るのが難しそうだな。」

ウオッチ「開発人は手間を惜しまず全力を尽くすべきだ。それとカービィと別枠でミックスカービィをファイターとして参戦させる。こいつは64時代のミックスコピー能力を使うファイターだ、運動性は通常のカービィと変わらないが技は大きく異なる。」

弱攻撃 カッター&ボム

手裏剣で攻撃する。手裏剣は当たると爆発する。

上強攻撃 ファイア&ストーン

噴火して上方向に岩を飛ばす。

横強攻撃 ファイア&カッター

炎の剣で振り上げ攻撃をする。

下強攻撃 サンダー&カッター

雷の剣で回転攻撃する。攻撃速度とリーチに優れている。

空中N ニードル&ボム

ゴルドーになり周りにトゲを飛ばす。ボタンを長押しすることで一定時間空中を移動することができる。

上空中技 ニードル&サンダー

避雷針となり上方向から出現した雷で攻撃する。

横空中技 ボム&ボム

3発のミサイルを発射する。ミサイルに追尾性能あり。

下空中技 ストーン&ニードル

下方向にドリルを出現させ発射する。ボタンを長押しすることでドリルと一緒に急降下できる。

上スマッシュ ファイア&アイス

氷になった後炎上し水蒸気で攻撃する。長い無敵判定あり。

横スマッシュ ストーン&サンダー

電撃でカービィと繋がれた岩を発射し攻撃する。岩はカービィと一定の距離になると戻ってくる。スティック入力でカービィの移動に合わせて上下に機動修正ができる。カービィに当たるか一定時間経つと消滅する。

下スマッシュ ニードル&カッター

両手を巨大な刃に変え横に大きく広げた後、真上に振り上げる。リーチはかなり広い。

ダッシュ攻撃 ストーン&アイス

カーリングの石になり滑る。

必殺技 ファイア&ニードル

弓になり炎が先端についた矢を放物線を描くように発射する。炎の矢は着地した場所ですばらく炎上する。ボタンを長押しすることで矢の着地地点が遠くなる。

上必殺技 ファイア&ボム

爆発し火花を出しながら上昇する。3回まで連続で使用できる。

横必殺技 ファイア&ファイア

大きな炎となり横方向にゆっくり進む。

下必殺技 ストーン&ボム

敵に当たるか攻撃を受けたり一定時間経つと爆発するダイナマイトを投げる。ダイナマイトがある状態で再び下必殺技をするとカービィがヘルメットを被る。

ダイナマイトの爆風は威力と吹き飛ばし力がとても高いがカー

ビー自身もヘルメットを被っていない状態だと当たってしまう。

ヘルメットを被っている間は移動できず相手の攻撃を防ぐこともできない。相手に直接当たるか自力で爆破するのが基本になる。

ウオツチ「投げ技は単体コピー能力を使えばいいだろう。攻撃自体は一部を除いて使い易いものが揃っている。通常のカービーと違いリーチにも優れているのも強みだな。」

ガノンドロフ「こっちはわざわざスタイルを選ばなくても戦えるのだな。」

ミュウツー「ダイナマイトが上手く扱えれば大きな牽制になるな。」

ウオツチ「ガチ勢にもライトユーザーにも需要がありそうなファイターが揃ったな。」

ガノンドロフ「参戦すれば多くのプレイヤーが喜びそうだな。」

ミュウツー「参戦してくれるといいな。」

今回はこれで終わりです。64時代のカービーやミュウツーのダッシュフアイターを使ってみたい今日この頃です。

ポケモンダッシュユフアイター大量生産編

ミュウツー「全てのダッシュユフアイターを決めるまで帰れま10始まるよー！」

ピカチュウ「いえーい！」

ドンキー「10程度じゃ済まない気がするけどね。」

ファルコ「ついに始まるのか、この地獄のような時間が……」

今回はスマブラの全ファイターのダッシュユフアイターを考えます。(ただし、マリオやマルスのようにすでに似たキャラが何体も居るファイターや別のダッシュユフアイターを考えているファイターは除きます。)

ミュウツー「マリオはドクマリやルイージが居るから飛ばしてドンキーからいこうか。僕はスピードファイターのライチュウをドンキーのダッシュユフアイターにするのがいいと思うよ。」

ファルコ「ライチュウとドンキーじゃ全く動きが違うんじゃないか？」

ミュウツー「そこはエフェクトは違うけど当たり判定は同じって感じにするよ。リーチの長い電撃で攻撃するんだけどどの攻撃も吹き飛ばし力は最低にするよ。威力が低い訳じゃないからダメージはどんどん入るね。」

ドンキー「素早さとリーチは強いけど相手を吹き飛ばせないんだね。」

ファルコ「それ弱くないか？」

ミュウツー「ポケモンで数合わせするダツシユファイターは基本的に元のファイターより総合能力が低くなるようにするよ。一応、下必殺技の充電を使えば1.5秒間は吹き飛ばし性能が上がるけど充電は3秒間隙ができるから溜めるまでが厳しいね。」

ピカチュウ「面白みはあるけど強さは微妙なファイターを考えればいいんですよねえ。」

ミュウツー「そうだよ。リンクはトゥーンとヤングが居るから飛ばして次はサムスかな。」

ピカチュウ「サムスはゼロスーツサムスの変身ファイターになる予定だから今までのサムスの能力を引き継いだファイターがいいですかあ？」

ファルコ「あのメカメカしい攻撃と独特の攻撃を真似できるファイターが居るのか？」

ドンキー「攻撃の見た目だけ変えるんだよね。あの動きはエスパイタイプのポケモンがいいかな？」

ピカチュウ「なんとかボールみたいにチャージできる感じの攻撃ができるといいよねえ。」

ミュウツー「あつ、スリーパーとかどうかかな？丸まりはしないけど蹴り技もできるしシャドーボールも撃てるよ。下必殺技はトラップの未来予知に変更する以外は手直ししないで済むかもしれないよ。」

ファルコ「それなら上必殺技はどうするんだ？」

ミュウツー「エフェクトはミュウツーの空Nと同じにして性能はサムスの上必殺技のままにするよ。」

ピカチュウ「決まったらどんどん次を考えましょう。ネスはどうしますかあ?」

ミュウツー「リュカが居るからいいかな。」

ドンキー「ネスとリュカは別物じゃないかな?」

ファルコ「似てるからわざわざ作らなくていいだろ。」

ピカチュウ「ふと思いついたんだけどネスは遅いルナトーン。リユカは速いソルロックってのはどうでしょうかあ?」

ミュウツー「いいね。強化し過ぎないようにルナトーンは重さだけ強化して機動力の弱体化。ソルロックは機動力を強化して攻撃性能を大きく落とそうか。」

ドンキー「使い易くなるように上必殺技はテレポートにするのはどうかな?」

ミュウツー「そうしようか。」

ファルコ「この調子でサクサク決めようぜ。ヨッシーはポケモンで似てるの居るだろ。」

ピカチュウ「それが意外と居ないんですう。」

ドンキー「やっぱり独特な動きのファイターはエスパークタイプのポ

ケモンになるかな?」

ミュウツー「ヨツシーのダッシュフアイターならもう考えてあるよ。ベロリンガにして攻撃は全て舌で代用。重さを強化する変わりに攻撃力と機動力を下げるよ。横必殺技は舌を伸ばして相手や崖を掴める技にすればいいかな。必殺技はヨツシーの横必殺技と同じでモーシヨンはころがるにするよ。」

ドンキー「上必殺技はがんせき封じかな?」

ファルコ「岩を飛ばすんだな。」

ピカチュウ「ヨツシーより粘り強く戦えそうですね。」

ミュウツー「ヨツシーより遅い分ごまかしができないけどね。次はフオックスかな?」

ピカチュウ「フオックスは別のダッシュフアイターを作るらしいよお。」

ミュウツー「そっか。ピカチュウは双子ピチューが居るし元のピチューの性能はデデンネが引き継ぐしカービィは色々変身があるからダッシュフアイターはいらないし次はプリンかな。」

ドンキー「風船みたいなポケモン居たよね?」

ピカチュウ「フワライドのことお?」

ファルコ「ああ、あのそらをとぶパワフルハーブで速くなる奴か。」

ドンキー「え?ちいさくなるとたくわえるで積んでバトンタッチす

る方がメジャーだよな?」

ミュウツー「今回はそのどっちでもないシンプルなフワライドにしようか。プリンは強化するらしいから従来の遅いプリンと同じにすればいいかな。下必殺技だけだいたいばくはつに変えるよ。」

ピカチュウ「リーチは強化しないのお?」

ミュウツー「せっかくだし強化しておこうか。リーチと下必殺技だけが強化点だね。これで初代組は終わりかな。」

ファルコ「まだ半分も終わってないんだな。」

ドンキー「これは徹夜確定かな?」

ピカチュウ「どんどん考えよー!」

ミュウツー「次はデラックスファイターだね。ピーチはデイジーが居るしおじさんはカイリキーが引き継いでくれるから次はゼルダかな。」

ピカチュウ「ゼルダは神トラ仕様のスピードタイプと今までのゼルダで分けるみたいだからシークからですねえ。」

ファルコ「シークならサワムラーがいいんじゃないか?」

ミュウツー「そうだね。遅くして攻撃力を上げればいいかな。ライトユーザーからはパワフルさが受けそうだけどガチ勢からは攻め性能が落ちたことが原因で懸念されそうだね。」

ピカチュウ「ガチ勢はお断りの数合わせですう。」

ドンキー「次はファルコかな？」

ミュウツー「ファルコはアローラサンドパンがいいんじゃないかって考えてるよ。アローラ成分を入れればサン・ムーンからポケモンを始めた子にも人気が出そうだからね。」

ドンキー「いいね。ファルコよりは遅い感じかな？」

ミュウツー「そうだね。空中性能が下がる変わりに重くなって地上での移動速度が少し上昇する感じかな。空中性能が落ちるから攻撃面は期待できないね。」

ピカチュウ「目の保養ファイターって感じですねえ。」

ファルコ「次だ次。ゲームウオッチはどうする？」

ミュウツー「ゴローニヤがいいんじゃないかな？上必殺技と下必殺技を変えればいけると思うよ。」

ピカチュウ「だいはくはつと岩落としてしょうかあ？」

ドンキー「性能的には重くて遅いゲームウオッチかな。復帰がかなり苦手そうだね。」

ファルコ「場外に吹っ飛ばされたら復帰できなそうだな。」

ミュウツー「それが宿命だよ。攻撃力は上げないから機動力の高い相手には手も足も出ないかな。次はクツパを考えよう。回転するポケモンの中から選ぶのがいいね。」

ファルコ「回転するポケモンか。カポエラーが1番最初に思い浮かぶな。」

ピカチュウ「ポケモン金銀スタジアムのミニゲームですよねえ？」

ドンキー「カポエラーでいいんじゃないかな。噛みつきや引っ掻きをキックにすれば大丈夫だと思うよ。」

ミュウツー「性能は移動速度を少し上げて攻撃性能をかなり下げた感じにしようか。次はアイスクライマーだね。つがいになっているポケモンがいいかな。」

ドンキー「ニドランは性別でつがいになってるよね。」

ファルコ「ラティアスとラテリオスも居るぞ。」

ピカチュウ「バルビートとイミルーゼがいいと思いますう。強さ的にもバランスがとれますよお。」

ミュウツー「そうしようか。空中の移動性能を上げて攻撃力と耐久力を下げるよ。デラックスファイターはこの編にしようか。」

ピカチュウ「意外とサクサク決まりましたあ。」

ミュウツー「次はエックス世代だね。メタナイトはエアームドにしようと思うよ。機動力が大幅に下がる代わりにかなり硬いファイターになるよ。」

ドンキー「クチバシと翼で攻撃するんだね。」

ピカチュウ「鳥のファイターってなんか斬新ですう。」

ファルコ「ファルコは鳥要素ないからな。」

ミュウツー「エックス世代のゼロスーツサムスに近いファイターも欲しいよね。」

ピカチュウ「速いポケモンですかあ？」

ドンキー「マニニューラとかどうかな？鞭攻撃は冷凍ビームとかにすれば遠距離もできるファイターになるよ。」

ファルコ「エックス世代のゼロスーツとは少し変わるのがいいと思うぞ。」

ミュウツー「そうだね。完全な下位互換にしないように別の強みもつけようか。総合能力を下げる為に耐久力と空中性能を下げるよ。次はワリオだね。」

ピカチュウ「マタドガスやベトベトンみたいな毒タイプが合いそうですね。」

ミュウツー「マタドガスか。速さを遅くして空中性能を上げればいい感じになるかな。」

ファルコ「毒ガスで攻撃するんだな。」

ピカチュウ「技のレパトリーはそれなりにあるので問題なさそうですね。」

ドンキー「スネークはどうでしょうか？なんか色々事情があつて参戦は難しいんだって？」

ピカチュウ「スネークは参戦しないで m i i ファイターに動きを流用するそうすう。」

ミュウツー「ならダッシュファイターはいらないかな。ウルフは遅いハッサムがいいと思うよ。機動力と攻撃力が下がる代わりに防御力とジャンプ力を強化する感じにするよ。」

ピカチュウ「攻撃力も下げるんですねえ。」

ファルコ「そうしないと強くなるかもしれないからだな。アイクは速いストライクでいいか？攻撃力と防御力が下がる代わりに機動力が上がる感じだな。」

ドンキー「必殺技はかまいたちだね。」

ミュウツー「いいアイデアだよ。ソニックはドンファンでいいかな。機動力が大幅に下がる代わりに攻撃力と耐久力が上がるよ。」

ピカチュウ「ソニックの動きで遅かったら攻撃を当てられるかも分からないですねえ。」

ドンキー「回転しながらゆっくり転がってきたらある意味怖いね。」

※他のエックスファイターはいい感じのが思いつかなかったので飛ばしています。w i i u ファイターも少ししかダッシュファイターを思いつきませんでした。申し訳ありません。

ミュウツー「次は w i i フィットトレーナーだね。特殊な動きができるポケモンだと合いそうだよ。」

ファルコ「ゲンガーはどうだ？特殊な動きって意味ではいいと思うぞ。」

ピカチュウ「当たり前判定がおかしい攻撃ばかりしそうです。」

ドンキー「驚かすとか舌でなめるで攻撃しそうだね。」

ミュウツー「フワフワした動きになりそうだね。空中性能が上がって耐久力が下がってる感じかな。メガ進化で全部の能力が少し上がることにしてもいいかもね。」

ファルコ「ポケモンの格闘ゲームでもメガ進化して強くなるしな。」

ピカチュウ「ダックハントのダッシュファイターも欲しいですう。重い砲台みたいなファイターだと面白くないですかあ？」

ドンキー「砲台キャラはアローラベトベトンがいいなって考えてたんだけどダックハントのダッシュファイターにできるかな？」

ミュウツー「できると思うよ。重くして機動力を下げればね。毒をメインにする攻撃を揃えればいいんじゃないかな。クツパジユニアはドサイドンにダッシュファイターをしてもらうよ。」

ファルコ「クツパジユニアより強くなりそうだな。」

ミュウツー「うん、強くなるよ。機動力は下がるけど攻撃力と耐久力がかなり上がるからね。それとパルテナはラティオスとラティースにするね。パルテナは必殺技のレパートリーがあるからダッシュファイターを2体用意して振り分けるよ。」

ピカチュウ「能力はどうするんですかあ？」

ミュウツー「ラティオスは機動力。ラティアスは耐久力がパルテナより強いことにするよ。必殺技を使い分けられない分、パルテナよりも能力は強めにするよ。」

ドンキー「パルテナより強くなりそうだね。」

ミュウツー「パルテナ様は高速化で頑張ってもらおうよ。後の2体は完全に能力が弱体化したダッシュファイターにするよ。まずクラウドのダッシュファイターだけどカモネギにするよ。リーチは短いリミットゲージはないからかなり弱くなるね。」

ピカチュウ「可愛そうになりますねえ。」

ファルコ「だが使っても嫌がられることはないな。」

ドンキー「強いファイターを使いたくないエンジョイ勢向けのファイターだね。」

ミュウツー「次のファイターはエビワラーだよ。リトルマツクのダッシュファイターだね。性能的には耐久力重視のバランス型のファイターだね。機動力と攻撃力を控えめにしたファイターにするよ。その代わりジャンプ力と復帰技を強化して使い易くするよ。」

ファルコ「マリオみたいな初心者にオススメ（笑）的な感じじゃないんだな。」

ドンキー「本当の初心者向けだね。」

ミュウツー「その分、尖った能力はないから突破力はないけどね。最後の1体はアブソルだよ。カムイのダッシュファイターで能力は

全部下位互換。メガ進化できるけどカムイの能力には追いつかないね。」

ドンキー「なんだか思ったより速く終わったね。」

ピカチュウ「そこに触れたらいけないですう。」

ファルコ「まあ、夜が明ける前に終わったんだからそれでいいだろう。」

ミュウツー「ごくろうさん。これで夢のファイター500体に1歩近づいたよ。」

ファルコ「100体でもイカれてるのに500体目指すとかヤバ過ぎだろ。」

ドンキー「最近の子は夢が大きいね。いいことだよ。」

ピカチュウ「僕だってまだまだ負けてないですう。」

これでダッシュファイター編は終わりです。ポケモン勢がファイターの半数以上を占領する時がやってきてしまうかもしれません。それはそれでアリだと考えています。

ただ、他の純ファイターより2周りぐらい総合能力を下げないと大乱闘ポケモンブラザーズになってしまいそうなので出すとしてもピチューのような弱キャラでいいと思います。

もし冒険者をファイターにしたら

カービィ「これよりスマブラの追加DLCファイターについて会議を始める。」

マリオ「はい。」

ゼルダ「いいわよ。」

オリマー「了解だ。」

ここはスマブラ本社の会議室。ファイターは決まったがDLCで追加するファイターについて話し合いをするようです。

オリマー「私はスカイリムから複数のドヴァアキンを参戦させることを提案する。1作品から複数出せば権利問題で手間をかける必要もなくユーザーを満足させることができるからだ。」

ゼルダ「いきなりブラックな話ね。」

カービィ「だが現実的でもある。まずはドヴァアキンを中心に新ファイターを考えよう。スカイリムと言えば両手武器を持った鉄装備のガチムチノルドのイメージがあると思うがそれを主体に考えようか。」

オリマー「その前に頭に入れておいて欲しいことがある。各種ドヴァアキンに種族別のダッシュファイターをつける。武器や防具のバリエーションを増やすのとファイター数をかさまします目的がある。動きは同じだが能力を変えろという製作側に優しい考えだな。」

マリオ「確かに1から作るよりは負担が少ないかもしれませんがね。」

オリマー「各種族ごとに服装4種類と性別で分ければ8種類用意できる。これで8人乱闘にも対応することができる。」

ゼルダ「悪く言えば手抜きね。でも色々な性能が選べるのはいい考えよ。」

カービィ「分かった。最初のドヴァアキンは両手武器とシャウトの使い手でいいのか？」

オリマー「そうだ。大振りの剣で攻撃する隙の大きいファイターだがシャウトを使って器用に戦うことができる。シャウトを使用するとクールタイムが発生して連続してシャウトを使うことはできない。シャウトの種類は以下のものを採用しようと考えている。」

- ・揺るぎなき力

溜めることで性質の異なる攻撃を繰り出す。1段階目は相手を後ろに押し出すのみで怯ませることはない。2段階目は相手を転ばせる。3段階目は攻撃判定ありの吹き飛ばし効果。

- ・旋風の疾走

横方向に高速移動する。

- ・霊体化

一定時間無敵になる。変身ゲージを使うファイター対策になる。攻撃すると解除される。

- ・激しき力

攻撃の速度を速くすることができる。3段階まで溜めることができる。

- ・死の標的

対象が受けるダメージを一定時間増幅させる。

- ・ドラゴンアスペクト

自分の防御力を一定時間増幅する。3段階目まで溜めることがで

き3段階目は攻撃時にスーパーアーマーがつくようになる。

・ファイアブレス

火球で攻撃する。3段階まで溜めることができる。

・フロストブレス

冷気で攻撃する。通った床にダメージ判定のある冷気を一定時間配置する。3段階まで溜めることができる。

・氷結

冷気に当たった相手を凍らせる。

・ストームコール

対象の真上から落ちる雷を発生させる。

オリマー「シャウトは段階が上がるごとに効果とクールタイムが大きくなる。シャウトの切り換えは新作のシユルクのように自分の周りに能力のコマンドを配置しスティック入力で選べるようにする。誤操作を防ぐ為にアピールボタンの押す方向によって選べるシャウトの選択肢を変える。」

マリオ「器用なパワーファイターになりそうですね。」

ゼルダ「シャウトのクール時間は別の種類のものとは共有なのかしら？」

オリマー「そうだ。激しき力とドラゴンアスペクトを連続して使用して強化を重ねがけすることなどはできない。」

カービィ「当然と言ったら当然か。基本性能の方はどうなんだ？」

オリマー「鈍足なパワーファイターだ。空中性能は絶望的に低い。コンボには恵まれていないが揺るぎなき力の3段階目という隙のないバースト技を使うことができる。シャウトを上手く使うことができれば上位キャラにも対向できる中堅ファイターだな。」

ゼルダ「他社キャラは強い印象があるけどこのファイターは壊れ性能ではないのね。」

オリマー「そうだ。あまり強化し過ぎると嫌われるかもしれないかな。強いファイターよりも使いこなせば上位キャラに対向できるファイターの方が愛されるのは間違いない。」

カービィ「任天堂ファイターを置き去りにしないのはいいな。」

オリマー「種族だがノルド・レッドガード・オーク・ハイエルフの4種類にする。能力は以下の通りだ。」

・ノルド

基本的な性能。

・レッドガード

ノルドに比べ防御力が劣る代わりに攻撃速度が上がる。

・オーク

ノルドよりも遅いが攻撃力・防御力が大きく強化される。ただしシャウトのクールタイムがかなり長くなる。

・ハイエルフ

ノルドに比べ攻撃力・防御力が劣るが機動力が上がる。又、シャウトのクールタイムが短くなる。

オリマー「ガチ勢用がレッドガード。他は好みで選ぶことになるな。衣装は鉄一式・ドワーフ一式・ブレイズ一式・黒檀一式にする。使用する武器はノルドが両手斧。レッドガードとハイエルフがグレイドソード。オークが戦鎚にする。」

ゼルダ「ハイエルフの方がシャウトが強いのは皮肉な話ね。」

マリオ「え？ハイエルフって何かあるんですか？」

オリマー「その辺を詳しく説明すると長くなるから今日は置いといてくれ。次は片手剣と盾を使用するドヴァキンだ。盾によるスーパーマー付きの攻撃と剣による隙のない攻撃が揃っていてバランスのいいファイターだ。このドヴァキンは変身ゲージを使用する。変身ゲージが貯まるとウェアウルフに変身することができる。攻撃力・リーチ・コンボ力に優れるファイターになるが防御力が下がり打たれ弱くなる。」

カービィ「機動力も高そうだな。」

オリマー「人間状態の時から機動力は悪くないがウェアウルフ状態の時はスピードファイターにも負けない速さになる。差し込める技も多く1度相手を捕らえたらコンボの餌食にすることができる。」

ゼルダ「変身するまで耐えるファイターなのね。いいじゃない。」

マリオ「ただ使いこなすのは難しそうです。」

オリマー「ウェアウルフ状態は使うのが難しいが人間状態の時は扱いやすい性能にする。種族はノルド・ブレトン・ウッドエルフ・カジートにする。」

・ノルド

基本的な性能。

・ブレトン

ノルドに比べ攻撃速度が低いが防御力が高い

・ウッドエルフ

ノルドに比べ防御力が低い。又、変身ゲージが貯まるのが速い

・カジート

ノルドに比べ攻撃速度・機動力に優れるが変身ゲージが貯まるのがかなり遅い

オリマー「総合的に火力が高いのがウッドエルフ。安定して戦えるのが他の3体だ。カジートは変身を使う予定のないプレイヤーや変身ゲージが貯まるまで耐える自信があるプレイヤー向けだな。」

マリオ「変身なしでも戦えるんですね。」

オリマー「無敵判定のある攻撃を持った安定したファイターだからな。だがシャウトドヴァキン同様空中性能は低い弱点を持っている。」

ゼルダ「脳筋ドヴァキンに空中戦は無理でしょうね。」

オリマー「装備は革一式・帝国兵一式・ストームクローク一式・碧水晶一式にする。武器はノルドとカジートが片手剣。ブレトンがメイス。ウッドエルフが片手斧にするぞ。」

ゼルダ「そこは攻撃力と武器の威力が比例しないのね。」

オリマー「力の強い奴は弱い武器を使っても強い理論だ。次は魔法使いドヴァキンの説明をしよう。まずは破壊魔法・回復魔法・変性魔法・精霊系の召喚魔法を使う一般的な魔術師タイプだ。」

マリオ「テクニカルなファイターになりそうですね。」

オリマー「使いこなすには技術が必要だが基本性能も高くして初心者にも使い易いようにするぞ。弱攻撃と強攻撃・スマッシュ・空中攻撃は破壊魔法を使う。リーチに優れた攻撃が強みになるな。必殺技は蓄積ダメージを減らす回復魔法。一定時間防御力を上げる変性魔

法。精霊を呼び出す召喚魔法にする。召喚魔法は以下の4体を採用する。」

・炎の精霊

相手と距離をとりながら炎の弾を投げ攻撃する。移動速度に優れるが耐久力と攻撃性能は低い。

・氷の精霊

相手との距離を詰めるように移動して殴りつける。耐久力に優れるが移動速度がとても遅く並みの機動力を持つファイターなら歩いても逃げるができる。

・雷の精霊

ドヴァキンの前に移動する。近づいてきた相手に雷魔法で攻撃する。耐久力に優れるが相手を怯ませることができない。

・ドレモラ

1回のみ使用可能(自分が復活すれば再び使用可能)相手に近づくように攻撃し剣で切りかかる。攻撃力・耐久力・移動速度に優れる。

オリマー「精霊の切り換えはアピールボタンでできるようにする。速度は遅いが攻撃力の高いアイスフォームや攻撃速度の速いチェインライトニング。バランスのいいファイアボールで攻撃するファイターになる。相手との距離を離し回復魔法と変性魔法・精霊魔法を使い分け優位に立てるように戦うことになるな。空中性能は並み程度にあることにする。」

ゼルダ「ドレモラも精霊扱いなの?」

オリマー「そこはネタ枠だ。種族は以下のものを採用しようと考えている。」

・ダークエルフ

基本的な性能

・ハイエルフ

攻撃力と機動力に優れるが防御力が大きく劣る

・ブレトン

機動力が低いが防御力に優れる。

・カジート

攻撃力が落ちるが機動力に優れる。

オリマー「装備は魔術師のローブで色を替えればいいだろう。アークメイジのローブを入れるのもありだな。」

ゼルダ「ジエイザルゴに着せてみたけど似合わなかったあれね。」

マリオ「あれはエルフ系のドヴァアキンに合いますよね。」

カービィ「アルゴニアンも悪くなかったぞ。」

オリマー「アークメイジのローブに思い出のある面々の為にありにするか。次の魔術師系のドヴァアキンの前にダガーと弓を使って戦うファイターの説明をしよう。このドヴァアキンはスピードタイプで隙の少ないがリーチの短いダガー攻撃をメインに戦い弓を使った遠距離攻撃でリーチの短さを補うことができる。」

カービィ「トゥーンリンクみたいな感じか？」

オリマー「それよりは弓を他用できる性能にする。このファイター最大の強みは自分の攻撃に毒の効果を付与できることだ。毒には使用回数に制限がある。毒の効果は以下のものを考えている。」

・疲労

対象の攻撃力を一定時間下げる。

・弱体

対象の被ダメージを一定時間増幅させる。又、吹き飛び易くなる。

・猛毒

対象に継続的なダメージを与える。

・麻痺

対象を一定時間麻痺させる。使用回数は少ない。

オリマー「毒を選択して弓で攻撃し相手を弱らせるのが主な戦法になるだろうな。ガードしながら必殺技ボタンを押すことで錬金台を出し調査して毒の使用回数を増やすこともできるが時間がかかるぞ。実戦で使うのは無理だろうな。」

カービィ「毒の管理が難しいな。毒の切り換えはアピールボタンか？」

オリマー「そうだな。毒は相手に攻撃が当たった時点で解除される。これは毒の無駄使いを防ぐ為だな。ガードされても使用回数は減るから注意が必要だ。それと下必殺技で聞こえし者を召喚できるようにする。これは一定時間自分と同じする動きをするファイターを出現させる技だ。アイスクライマーのようなペアフアイターになれるぞ。」

ゼルダ「それは強過ぎないかしら？」

オリマー「その分、元々の攻撃性能を控えめにする。毒と聞こえし者を効率的に使えば全ファイター中、トップクラスのダメージ効率で攻撃することができる。」

マリオ「ベヨネットさんに続く嫌われキャラになりそうですね。」

ゼルダ「ならシセロでいいんじゃない？」

カービィ「それは名案だな。原作では愛されキャラのシセロがスカイリムを知らないスマブラユーザーからは嫌われキャラになるのは面白そうだ。」

マリオ「好きになる人も居ると思いますけどね。」

オリマー「シセロはダツシユファイターで参戦させるか。能力は今説明したファイターの攻撃速度を上げて防御力を下げる。シセロを出す代わりに種族別のファイターは3種類にする。」

・ノルド

基本的な性能

・ウツドエルフ

防御力が下がる代わりに毒の使用回数が大きく増える

・カジート

機動力が上がる代わりに毒の使用回数が減る

オリマー「装備は皮一式・盗賊一式・暗殺者装備・シセロ装備一式でいいだろう。シセロは色違いだ。」

カービィ「ピンクシセロのアピールが煽り性能高そうだな。」

ゼルダ「オンライン対戦がシセロだらけになるのね。」

オリマー「その分、ベヨネッタへの殺意が減ればいいだろう。次は魔法剣士系のドヴァアキンだ。幻惑魔法と召喚武器を主に使い吸血鬼の王に変身することもできる。攻撃は召喚した武器によって前述した剣士タイプのドヴァアキンやダガーと弓を使った動きになる。ただし攻撃力は他のドヴァアキンに比べ弱体化するぞ。」

ゼルダ「幻惑魔法は何を使うの？」

オリマー「相手が攻撃できなくなる鎮静と勝手にスマッシュ攻撃が出る激昂にする予定だ。それと透明化も採用する。これはドヴァキーンが半透明になり攻撃力が上がる魔法だ。ただし効果時間は10秒程度で再使用には時間がかかることにする。」

「マリオ「影の騎士ですね。」

カービィ「吸血鬼の王になった時の性能はどうなるんだ？」

オリマー「運動性能はミュウツーに近いものにする。攻撃はウエアウルフを弱体化した性能にし近づいた相手にダメージを与え自分を回復する吸血とスケルトンを召喚する技を追加する。」

ゼルダ「死霊術は使わないのね。」

マリオ「スマブラの対象年齢で死体が出るのは駄目だと思います。」

オリマー「そう言うことだ。他のドヴァキーンの弱点である空中性能の低さを補える空中戦闘型のファイターにする。」

カービィ「他のドヴァキンに比べると変身するまでが弱そうだな。」

オリマー「そうだな。片手剣を召喚した場合が盾の攻撃がなくスーパーアーマーも発生しない上、元からの防御性能の低さに苦しめられることになるだろうな。幻惑魔法で隙を作り攻撃したり変身前の吸血魔法で回復するファイターになるだろう。変身前の吸血魔法は火炎放射に近い性能にする。相手を怯ませることができない上、与えるダメージと回復量は少ない。」

ゼルダ「総合的に見て能力が低そうね。」

オリマー「そうだな。戦闘スタイルを変えられる分、性能が控えめになるのは仕方がないことだろう。種族は以下のものを採用しようと考えている。」

・インペリアル

基本的な性能

・ダークエルフ

攻撃力・防御力が落ちるが変身ゲージが溜まり易い

・オーク

攻撃力・防御力が強化されているが変身ゲージがかなり溜まりにくい

・アルゴニアン

攻撃力が落ちる代わりに防御力が上がる

マリオ「インペリアルの枠はセラーナがいいんじゃないでしょうか？」

ゼルダ「いいわね。スカイリムのメインヒロインを追加すればファンは喜ぶわよ。」

カービィ「スカイリムのメインヒロインはデルフィンだろ。」

オリマー「カービィの言う通りだな。だがみんな愛するデルフィンがボコボコにされるのは見たくないだろう。残念だがセラーナに参戦を譲ってもらうとしよう。」

ゼルダ「どうあがいてもデルフィンがコンボ練習のサンドバッグにされる未来しか見えないわ。」

オリマー「装備は吸血鬼のローブ赤黒灰白でいいだろう。セラーナ

はフード付きで4種類増やし8人对戦にも対応できるようにする。」

カービィ「新しい動きのファイターが5種類で3人ダツシユファイターを追加して20人のファイターが参戦する訳か。これはスカイリムを知らないユーザーも喜ぶだろうな。」

マリオ「ガチ対戦で対応できるウェアウルフと軽装ドヴァアキン。能力の高いシャウト使いドヴァアキンに魔法使いドヴァアキン。変身できる吸血鬼ドヴァアキンと中々使いごたえがありそうなファイターが揃いましたね。」

ゼルダ「DLCファイターが地味な動きじゃわざわざお金を出してまで買う気が失せるものね。」

オリマー「そう言うことだ。制作者は大変だと思うが有料DLCである以上、全力を尽くしてもらおう必要がある。」

カービィ「ポケモンダツシユファイター達をDLC化する計画も上がっているからな。動きが従来のファイターに似ているようでは詐欺商売と言われても仕方がないだろう。」

ゼルダ「ポケモンファイター達がファイターの数で勝負。スカイリムファイター達は質で勝負って訳ね。」

マリオ「スカイリムファイター達も数が多いですけどね。」

オリマー「汚い話だがスカイリムファイター達は基本性能のドヴァアキン達で1セット。ダツシユファイターのドヴァアキン達でもう1セットになるだろうな。最初のセットにシセロ。新しいセットはセラーナで吊ることになるだろう。」

ゼルダ「セラリーナでスカイリムを知らない人も吊るのね。」

マリオ「商売ですからそれは仕方がないのかもしれませんが。」

カービー「ポケモンファイターを制作している制作者達には悪いがこの案を持ちかけよう。発売されてから1年以上かかるかもしれないけどな。」

こうして新たなファイター案が20人分も生まれたのだった。ヴァキン単体なら5千円。ドヴァキン達のセットなら1万円。双子ピチューなら5万円ぐらいまでなら出す自信があります。

新作のスマブラは個人的に新ファイターが少ないと思うので是非ともDLCで新ファイターとダッシュフファイターをたくさん出して欲しいです。

ドラえもんズのスマブラ先行公開プレイ

ピカチュウ「今日はドラえもんズの皆さんとスマブラで遊ぶですよ！」

王ドラ「まさか僕たちがスマブラに参戦できるとは思いませんでした。」

ドラリーニョ「あれえ？ドラえもんが居ないよ？」

マタドーラ「自分が参戦しないからいじやけてんじやねえか？」

ドラメツド「いや、ドラ焼きの食べ過ぎで来れなくなったらしい。」

ドラニコフ「アウアウ。」

キツド「いつものことだつて？まあ、確かにそうだな。」

ピカチュウ「つて訳で今回は新作スマブラの発売前公開プレイにドラえもん以外のドラえもんズの皆さんに集まってもらいましたあ。どんどんプレイしていきましよう！」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラリーニョ「ドラニコフがやけにテンション高いけど無理してない？つて聞いているよ。」

ピカチュウ「僕ドラえもんズファンなんですう。楽しみ過ぎて昨日なんて12時間しか眠れませんでしたあ！」

マタドーラ「がつつり寝てるじゃねえか！」

王ドラ「この人普段は何時間寝ているのでしょうか？」

ピカチュウ「5分〜3時間ですう。人気者に休む時間なんてないですからあ。」

ドラメツド「普段の方が寝不足である！」

ドラリーニョ「ちゃんと寝ないと眠くなっちゃうよ？」

ピカチュウ「今日は皆さんとのコラボ企画なので他の仕事をドタキャンしてしつかり休んだんですう。」

キツド「ドタキャンされた方が気の毒だな。」

ドラメツド「しかしそれだけ気合いを入れてくれているのは悪い気はしないである。」

ピカチュウ「ドラえもん制作の方達には安い給料の新人声優を使つてでもいいのでドラえもんズを復活させて欲しいですう。」

王ドラ「僕達の声優代バカになりませんかからね。」

マタドーラ「黒い話はその辺にしてスマブラやろうぜ。俺達がファイターになつてるんだろ？」

ピカチュウ「はい。最初に皆さんには自分自身のファイターを使つて欲しいですう。」

ドラメツド「我々はコントローラーを使わず仮想空間に直接入つてファイター達を操作するであるな。」

キッド「それで俺達が有利になったり不利になることはない。操作し易いコントローラーを使ってると思ってくれていいぜ。」

ピカチュウ「じゃあさっそく試合開始ですう！僕はもちろんピカチュウを使うですう！」

こうして7人は自分自身のファイターを使い乱闘を始めた。隣合わせのキッドとマタドーラが戦い始め……

キッド「ドカーン！ドカーン！」

マタドーラ「へっ、そんな攻撃効かねえな。」

キッドを攻撃するマタドーラの後ろから王ドラがコンボを決めたり……

マタドーラ「あっ、ずりいぞ！」

王ドラ「よそ見している方が悪いんじゃないかなあ？」

一方ではドラリーニョの蹴るサッカーボールをドラメツドが魔法道具で防いだり……

ドラリーニョ「すごいや！ボールが地面に落ちてないよ！」

ドラメツド「これはそういうゲームじゃないである！戦うであるよ！」

もう一方ではピカチュウとドラニコフがガチ戦闘をしていたりした。

ピカチュウ「うう、攻撃が怖すぎて攻められないですう。」

ドラニコフ「アウ！」

ドラメツド「守ったら負ける！攻めるんだ！って言ってるあるな。」

ピカチュウ「ピカチュウでそれやったらダメージレースに勝てないですよ！」

そんなことがあり最終的には全員で乱闘になり收拾がつかなくなったのでした。結果は均衡していましたが乱闘で怒りゲージがすぐ溜まるドラメツドがなんとか1位になりました。

王ドラ「ドラメツドずるいです！7人対戦なのに怒りゲージに修正がつかないのはおかしいです！」

ドラメツド「制作者はそんな修正必要ないって言ってるあるよ。でも文句を言うわりにはみんな均衡してたのである。」

キッド「極端に強い奴も居なかったからな。いいバランスじゃないか？」

ピカチュウ「みんなキャラ性能を十二分に発揮してたからです。」

ドラニコフ「アウアウ！」

王ドラ「ドラニコフは倒した数が多いけど倒された数も多いみたいですね。」

ドラリーニョ「あはは！僕がビリだね。」

ドラメツド「ドラリーニヨはサッカーボールで遊んでばかりだったからあるよ。」

マタドーラ「ゲームだから動きが制限されてたのも辛かったな。だがルールありのスポーツとしてはアリじゃないか?」

ピカチュウ「生放送を見ている人達のコメントの中から印象に残ったコメントを集めてみましたあ。」

ドラニコフにリヨナられるピカチュウ……ふう

キツド強すぎ調整待ったなし

王ドラのあの顔久々に見た。あれ、目から生クリームとアンコが

……

ドラニコフ殺意高過ぎだろwww

無邪気に遊ぶドラリーニヨかわいい掘りたい (直球)

リトルマツクに続く破壊王マタドーラ爆誕

ドラメツド怒り過ぎ。ドラメツドから逃げ回るドラえもんズを見てこの雰囲気なつかしいと思いました。

マタドーラ「最初のコメント自重しろ。」

ドラリーニヨ「掘りたいって何を掘りたいのかな?」

ピカチュウ「ドラリーニヨさんのかわいいお尻ですよお。」

ドラリーニヨ「ええ!?お尻を掘られたら痛いよ!」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラメツド「そうであるな。ドラリーニヨはそのまま純粹であって

欲しいある。」

王ドラ「ちよつとしんみりするコメントも見られましたね。僕達表舞台に出ていませんでしたからね。」

キッド「そうだな。このスマブラを期に活動を再開したいな。」

ピカチュウ「じゃあこの生放送でどんどん知名度を上げるですう！次はピーチにも参戦してもらおうですう。」

ピーチ「皆さんよろしくお願いします。」

王ドラ「は、はいい……」

ドラリーニョ「クネクネしちゃってどうしたのかな？」

ドラメッド「王ドラが女の子に弱いことをいつになつたら覚えるで
あるか？」

マタドローラ「初めましてピーチさん。あなたの活躍はデラックス時代から見させていただきました。浮遊しながら数々の激戦の中を蝶のように舞い蜂のように刺すあなたの姿は可愛らしさの中に凜とした美しさを感じさせる可憐な印象を受けました。」

ピーチ「あら、お上手なのね。」

ドラニコフ「アウアウ。」

キッド「流されてるな。」

ピカチュウ「次は女性ファイター縛りですう。なので王ドラさんは

そこでクネクネしてして下さい。」

王ドラ「女の子だらけなんてムリムリムリ！」

キッド「女のファイターか。違和感がありそうだがやってみるか。」

マタドローラ「自分で使うならセクシー度の少ないファイターがいいな。」

ドラリーニョ「このクリスタルってキツネ動き易そうな格好だね。」

王ドラ「裸のおんにゃのこ裸のおんにゃのこ……」

ドラメッド「このファイターは中々面白い動きをしそうであるな。」

ドラニコフ「アウアウ。」

こうしてピーチを交えて次の対戦を始める。ピカチュウはセラーナ。ピーチはデイジー。キッドはカスタムロボのベル。マタドローラはルキナ。ドラリーニョはクリスタル。ドラニコフはラナ。ドラメッドはゼルダを使用して試合を開始する。

ピカチュウの使うセラーナは大体変身ゲージが溜まりそうになると集中攻撃をされ何もできずに倒され幻惑魔法で嫌がらせ程度しかできなかった。

ピーチの使うデイジーは地上戦と空中戦を器用に使い分けテクニクで能力以上の活躍をした。

キッドの使うベルは優秀なホーミング性能を持つホーネットガンを始め豊富な射撃武器でダメージを与えるがバーストさせることが

できなかった。

ドラリーニヨの使うクリスタルは優秀な魔法攻撃を使うことなく格闘攻撃ばかり使い性能を生かすことができずいい成績を残すことはできなかった。

ドラニコフの使うラナは壁を使った攻撃を巧みに操り射撃攻撃を反射したり相手の接近を防いだりして器用に戦ったが後ろからの不意討ちに対応することはできなかった。

マタドーラの使うルキナは普通に好成績を修めた。

ドラメツドの使うゼルダは優秀な遠距離攻撃で相手にダメージを着実に与えだがキツドと同じくトドメを他のファイターにもって行かれたのであった。

ドラリーニヨ「あれえ？またビリになっちゃった。」

キツド「ドラリーニヨは格闘が強いファイターじゃないと使うのは難しそうだな。」

ドラメツド「我輩とキツドは攻撃はできてたがトドメが刺せなかったあるな。」

ピーチ「乱闘だと厳しい性能ですね。」

ドラニコフ「アウアウ。」

マタドーラ「ラナの壁は中々強かったな。ルキナは普通に使い易かったぜ。」

ピカチュウ「せっかくなのでまたコメント拾うですう。」

みんなガチ過ぎ。吸血鬼の王の変身見せてくれよ。

スカートの中の暗黒空間を除去するパッチ出して下さい。

キッド上手すぎ。タイマンだったら絶対勝ってた。

ラナ使ってて面白そう（ただし使いこなせるとは言っていない）

やっぱリルキナ安定してる。他のファイター癡凄そう

ドラメッド性格悪過ぎ。一緒に戦いたくないタイプ

ピカチュウ「2番目のコメントはマルスですかあ？」

ドラメッド「うーむ、キャラ性能を生かした戦い方をしたつもりだったが不快に思われてしまったのであるか？」

マタドローラ「そういうのは相手にしないのが1番だけ。せっかくなる強みを活かさないのは試合として間違ってるからな。」

ドラニコフ「アウアウ。」

キッド「そうだけ。遠くから撃った方が強いファイターでわざわざ近くで戦う方がおかしいからな。」

ピカチュウ「飛び道具に拒絶反応を示す人には他の格闘ゲームをおすすめしますう。」

ピーチ「8人目は1試合ごとに代わるから私はここで次の方に交換します。ゲッコウガさんお願いします。」

ゲッコウガ「把握した。拙者ドラえもんズなる者を知らない故ここで学ばせてもらおうでござる。」

ドラリーニョ「うん、よろしくねえ。」

マタドロー「今の子供はドラえもんズ知らないんだな。ここで俺達の凄さを教えてやるよ。」

ピカチュウ「王ドラさん、もうピーチさんが退場したので元に戻って下さい。」

王ドラ「さあ、次は僕が勝ちますからね。」

ドラメツド「相変わらず切り替えが早いである。」

ピカチュウ「次はポケモンダツシユファイター縛りですう。他のファイターの動きを流用しているポケモンファイターは元のファイターとは一味違う動きをしますう。」

キツド「本当に色々居るな。」

王ドラ「ざっと見て30体以上は居ますね。」

ドラリーニョ「いっぱい居すぎて悩んじゃうなあ。」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラメツド「そうであるな。ドラリーニョ。お主のファイターは我輩が一緒に選ぶのである。」

ドラリーニョ「わーい、ありがとうー！」

ゲッコウガ「拙者が見るにキツドは頼れる兄貴キャラ。王ドラはウブな優等生キャラ。ドラリーニョはシヨタキャラ。ドラニコフは獣

キャラ。マタドローラはキザキャラ。ドラメツドはツツコミキャラでござるな。」

ピカチュウ「うん、もう少し詳しく知るべきですねえ。とりあえず試合を始めるですう。」

こうして3回戦が行われた。ピカチュウがライチュウ。ゲッコウガがフワライド。キッドがアローラゴローニヤ。王ドラがカモネギ。ドラリーニョがサウムラー。ドラニコフがバルビート&イミルゼ。マタドローラがカイリユ。ドラメツドがスリーパーを使用。

ライチュウは素早さとリーチを生かしダメージを多く与えることができたが充電する隙がなく相手をバーストさせることができなかった。

ゲッコウガのフワライドは露骨に大爆発を狙い序盤は撃墜数を稼いでいたが中盤からドラリーニョ以外に読まれ失敗し自分で隙を多く作り撃墜された。

キッドのアローラゴローニヤは溜めた射撃攻撃を相手に上手く当てスマッシュで確実に敵を撃墜する。

王ドラのカモネギは性能の低さをテクニックでカバーしていたが能力差には勝てず結果は奮わなかった。

ドラリーニョのサウムラーは蹴り技を上手く使い相手を撃墜するがフワライドの大爆発に何度もひっかかり撃墜数よりも吹き飛ばされた数の方が多くなった。

ドラニコフのバルビート&イミルゼは優秀な空中性能を生かし着実に戦い高い成績を修めた。

マタドローのカイリユウはパワーで押しきり優位に戦うことができた。

ドラメツドのスリーパーはその高い攻撃力を生かし相手にダメージを与えるものの防御力の低さのせいで何回も撃墜されたのだった。

ドラリーニョ「やった！今回はビリじゃないよ！」

王ドラ「下から2番目ですか……」

マタドロー「くそお、2位かよ。」

キツド「へへっ、悪いな。」

ゲツコウガ「キツド殿は強いでござるな。完敗でござるよ。」

ドラメツド「我輩がビリであるか。やられた回数が多過ぎたのである……」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラメツド「慰めてくれるであるか。」

ピカチュウ「今回もすごい乱闘でしたあ。コメントを見たら1回休憩を挟みますう。」

フワライド使ってる奴下手過ぎ。

ライチュウ「待たせたな！」

キツドさん手加減したたってwww

カモネギを使うとは分かってるな王ドラ

ドラリーニヨ水を得た魚みたいに生き生きしてましたね。

虫ペアは数合わせ感がパない

カイリユーツリザードンって何が違うの？

粛正されたロリーパー。

ロリコン死すべし慈悲はない

ゲッコウガ「ライチュウの参戦は遅すぎた感じがするでござるな。」

王ドラ「カモネギは性能を生かすことができませんでした。精進が必要ですね。」

ドラリーニヨ「サワムラー強いよ！思い通りに動くから戦い易かったよ！」

ドラニコフ「アウアウ。」

キッド「バルビート&イミルーズは面白い動きができたみたいだな。」

マタドローラ「カイリユーツリザードンは俺好みのファイターだな。」

ゲッコウガ「ちなみに今のリザードンがスピードファイターで元の性能をカイリユーツリザードンが引き継いでいるでござるな。」

ドラメツド「スリーパーの攻撃性能は満足であるが防御性能はかなり低かったあるな。」

ピカチュウ「ライチュウは相手を吹き飛ばせない性能が難しいと思いましたあ。上手く充電できれば強いと思いますう。」

こうしてドラえもんズをゲストに迎えたスマブラの先行公開動画

の前半戦が終了した。ドラえもんズのみんなどスマブラをする夢を見たことがある私にとってこの記事を書いている時間は文字通り夢のような時間でした。

次回はスマブラファイター達が（妄想上の）新作スマブラを遊んでいる所を書いていきたいと思えます。

スマブラファイター達の休憩戦

ピカチュウ「ドラえもんズの皆さんが休憩している間僕たちが試合をします。」

プリン「あいつら普通に練習してるらしいけどな。」

リンク「熱心な方達です。」

フォックス「単純に楽しんでるだけに見えるけどな。」

ピカチュウ「そうかもしれないねえ。ちなみに最初の試合は皆さんに新しいファイターのファイターを使ってもらおうです。」

ネス「僕サンシャインマリオね！」

フォックス「即決だな。」

マリオ「僕はオデッセイマリオを使います。今回のデフォルトなので。」

クッパ「では我輩はコウラマリオを使うとしよう。」

フォックス「ってことは俺は余りのタヌキマリオだな。」

プリン「俺はファイアマリオを使おう。なんだかんだでこいつが一番強そうだけどな。」

こうしてマリオ対決が始まった。

ネスの操るサンシャインマリオはリーチに優れたファイターで相

手を寄せ付けずに攻撃したりノズルを利用した高い復帰技が強みのファイターだが水の管理が上手くできず水が切れた所をボコボコにされてしまった。

マリオの操るオデッセイマリオは帽子を使い相手を引き寄せたり攻撃したり動きを封じることが出来るテクニカルなファイターである。しかし、帽子の攻撃を使いこなすことができず劣化版マリオとしての性能しか発揮することができなかつた。

クツパの操るコウラマリオはスーパーアーマー状態になれる攻撃があり防御性能が高い強みがあるがリーチの短さと機動力の低さが足を引つ張り自分より速くリーチの長い相手に苦戦することになる。

フォックスの操るタヌキマリオは尻尾を使ったリーチの強化された技や差し込めるスピンの攻撃など使い易い技と空中性能の高さを生かし低い火力を補うことができた。

プリンの操るファイアマリオは従来の安定した強さを見せ新しい技であるヒットドロップで上がった制圧力を見せてくれた。

ピカチュウ「1位はファイアマリオ。2位はタヌキマリオ。3位はコウラマリオ。4位はオデッセイマリオ。5位はサンシャインマリオです。」

ネス「サンシャインマリオ弱い！」

フォックス「弱いつてよりは性能を生かし切れなかつた感じがするな。」

マリオ「使つててなんかもつと何かできるんじゃないかと感じるあのもどかしい感じですね。」

クッパ「コウラマリオは中々良かったぞ。得意な相手と苦手な相手がはつきりしているファイターだな。」

プリン「コンボ性能が高いのはファイアマリオだな。だが新しいマリオの強い所はこの性能の分かれたファイターに変身できる所にある。相手のファイターやプレイを見て有利な変身をすれば活躍できるはずだ。」

ピカチュウ「逆にマリオが相手の時は不利な読み合いが強要されて辛そうですね。」

カービィ「次はサムスvs初代ファイター5人だ。今回は特別ルールとしてサムスの変身ゲージは常に満タンになる。変身後のサムスがどれだけ強いか試す試合だな。」

サムス「ボス戦みたいなものだな。」

カービィ「戦う5人のファイターはマリオ・ドンキー・リンク・ファルコン・ルイージだ。」

マリオ「さっきの戦いを参考に変身して戦います。」

ドンキー「復帰力が上がったドンキーの力を見せてあげるよ。」

リンク「今回はレトロリンクを使います。安定した戦いを見せたいです。」

ファルコン「強化された膝を試させてもらおう。」

ルイージ「ルイージは強化されてないけど今のままで十分戦えるっ

てことだよね。変わらない強さを見せてあげるよ。」

こうしてチートサムスvs64スターズの戦いが始まった。

マリオはサンシャインマリオを主に使い相手にダメージを与えオデッセイマリオで相手の妨害をする器用な戦いを見せた。

ドンキーはリーチの長さを生かし攻撃し強化された復帰力で粘り強く戦う。

リンクは飛び道具で牽制し隙を見て近接攻撃を差し込む丁寧なプレイを見せた。

ファルコンは強化された膝蹴りをメインに機動力を生かした攻めと逃げで相手をかきみだす。

ルイージは自分が狙われてない時に連撃を決め自分が狙われた時は逃げ回る普通のプレイをしていた。

サムスの方は強化された能力で相手を圧倒する。

ピカチュウ「試合はサムスの勝ちですよ。」

ルイージ「攻撃全部にスーパーアーマーがついてる相手に勝てるはずがないよね。」

リンク「本来は攻撃を受けると変身ゲージが大幅に減るらしいので今みたいに長いこと変身するのは無理なんですよね。」

サムス「今は何も考えずゴリ押ししたが実際は攻撃を避けられて反撃されたらすぐ変身が解除されるんだな。」

ドンキー「とりあえずサムスの強さは分かったよ。チャージ弾のチャージもすごい短いし変身ゲージ減るの覚悟で相手に突っ込むのもありだよね。」

ファルコン「サムスの運用方法はなるべく相手に攻撃を当て続け変身ゲージの減少を抑えることを考える必要があるな。能力は高いが技術が必要なのは間違いない。」

プリン「ゼロスーツサムスが強いから変身ゲージはすぐ貯まりそうだけどな。」

ピカチュウ「ダークサムスなら難しいこと考えないで戦えそうですう。」

カービィ「次はカービィ軍団だ。普通のカービィとその変身先のパワフルカービィ・ブロックカービィ・スピードカービィと別枠のミックスカービィを使い対戦する。もちろん無印カービィは俺が使うぞ。」

プリン「俺はブロックカービィを使おう。無敵判定のある攻撃と飛び道具を無効化する防御に優れた能力が強みらしいな。」

ネス「じゃあ僕はパワフルを選ぶよ。1回使ってみたけど普通に使いやすい動きだったしね。」

ピカチュウ「低い防御力をどうカバーするかが重要そうですう。」

クッパ「では我輩はスピードタイプを使おう。高い機動力とカッターを生かした中距離戦ができるファイターだな。」

ネス「隙は少ないけど上手く繋げないと火力が出ないんだよね。1番地味なファイターじゃないかな?」

カービィ「ブーメランと他の攻撃を組み合わせるとコンボを繋げることができれば1番強いかもしれないぞ。」

アイク「俺はミックスを使わせてもらおう。火の矢による設置式の攻撃にダイナマイトを使ったコンボ。判定や能力に優れたスマッシュ。リーチに優れた強攻撃と普通のカービィに比べ技が恵まれている。背の低さも強みになり上位ランクのファイターになるのは間違いない。」

ルイージ「ガチ勢の人が来ちゃったよ。」

カービィ「アイクがここまで言うのなら強いんだろう。実際にやってみれば分かることだけどな。」

こうして再び試合が始まった。

カービィの操る無印カービィはダッシュ攻撃のバーニングから攻撃を繋げる新カービィの定石である戦い方を見せる。

ネスの操るパワフルカービィは優秀な攻撃技で相手に圧力をかけるが防御性能の低さのせいで撃墜数以上に撃墜されてしまうことになる。

プリンの操るブロックカービィはパラソルを使った無敵判定の技で攻撃を防ぎながらウィップを使った引き寄せや転倒からコンボを繋げ優位に戦うことができた。

クツパの操るスピードカービィはカッターを使いダメージを稼ご

うとするがブロックカービィに飛び道具を無効化され上手く立ち回ることができなかつた。

アイクの操るミックスカービィは癖のある技を巧みに使い分けコンボ締めダイナマイトで周りを巻き込み制圧力を見せた。

ピカチュウ「試合はやっぱりアイクの圧勝でしたあ。」

アイク「手加減してやるほど俺は甘くない。」

プリン「ストーン&サンダーが絶妙な動きをしていたな。」

クッパ「上スマッシュの無敵判定の使い方も見事だった。」

ネス「1人だけ別次元に居たよね。」

カービィ「それだけ性能を生かしてくれればファイターも本望だろう。ミックスカービィは扱いは難しいが技が強力。通常のカービィは変身を生かして戦うファイターになりそうだな。」

マリオ「性能をフルに生かすには練習が必要ですね。」

クッパ「性能を生かせなくても好きなファイターを使って楽しめればそれでいいのだ。」

ルイージ「核心をついた意見だね。」

アイク「楽しみ方は人それぞれだ。俺はエンジョイ勢と言われる人達がワイワイ遊ぶ楽しみ方も悪くないと思っている。」

ネス「剣を抜いたら必殺技を当て合うおじさん達のことかな？」

サムス「エックス時代ならすり抜ける坂道にめり込んで急上昇するワリオ達だな。」

ピカチュウ「ジャッジ祭りのゲームウォッチもいますねえ。」

カービィ「次の1試合で休憩戦を終わりにするぞ。次は弱ポケモン縛りだ。ゼニガメ・フシギダネ・ヒトカゲ・イーブイの4体を使って戦うぞ。」

ピカチュウ「最初の能力が低くて積み技で上がる能力が大きいフアイターですう。」

フォックス「生き残らないと強くないのに生き残るのが難しいフアイターだな。」

ルイージ「可愛いからって使った子供涙目の能力だよな。」

ネス「僕はゼニガメ使うよ。この中なら1番耐久力が高くて使い易そうだからね。」

フォックス「俺はヒトカゲだな。素早さが並み程度あれば立ち回りに困ることはないだろ。」

ルイージ「僕はフシギダネを使うよ。積み技で攻撃力とリーチが伸びるのは射撃攻撃とマッチして強そうだからね。」

サムス「俺がイーブイを使おう。すてみタックルによる自傷ダメーシでじたばたの威力を上げたり特殊な動きになりそうだな。」

こうして4人の対戦が始まる。

ネスの操るゼニガメは硬く粘り強く戦うことができたが1度撃墜された後は強化された相手に手も足も出なくなる。

フォックスの操るヒトカゲは最初は回避重視の慎重な戦い方だったが積み技で攻撃力と素早さが上がったからは無双体勢に入る。

ルイージの操るフシギダネは速さと防御性能の低さが足を引っぱり強化しても生き残ることができなかつた。

サムスの操るイーブイはじたばたやとっておきなど強力な技が強化される前に撃墜されてしまうのだった。

カービィ「試合はフォックスの勝ちだな。」

フォックス「素早さが上がればこっちのもんだな。」

ルイージ「フシギダネなんて強化しても鈍足紙耐久だから生き残ることなんてできないよ。」

ネス「イーブイなんてすてみタツクルが自分の首を絞めてたよね。」

サムス「爆発力はあるが爆発する前にやられてたな。」

マリオ「積み技さえ重ねがけできれば他のファイター以上の能力で戦えそうですけどね。」

アイク「普通のファイターで戦った方が強いな。物好きなプレイヤー向けのファイターだろう。」

リンク「回復アイテムありの対戦ならまだ実用性があるかもしれま

せんね。」

カービィ「他ファイターとの差別化と言う意味でなら特徴的なファイターなんだがな。さて、俺達は一旦退場してドラえもんズに代わろう。」

こうして休憩戦が終わった。やはり自分で考えたファイターよりも実際のファイターの方が完成度が高いように感じます。

それでも自分で考えたファイターを使ってみたい気持ちがあります。

ファイターまとめ

○変更のないファイター達

ヨッシー ピカチュウ フォックス ルイージ ピーチ アイス
クライマー シーク ドクターマリオ マルス ルキナ ゲーム
ウオッチ メタナイト ワリオ アイク デイデューコング ソ
ニック リュカ ルカリオ ロボット トウーンリンク ウルフ
むらびと ロックマン ロゼッタ&チョコ リトルマック ゲッコウ
ガ シュルク クツパジュニア リユウ クラウド カムイ

○修正なしの新ファイター

インクリング リドリール シモン リヒター キングクルール
しずえさん ガオガエン

○修正する従来のファイター&ダッシュフファイター

・マリオ

様々な性能に変化するファイターに変更。オデッセイの帽子を飛ばすマリオをバランスタイプのデフォルトにして他4種類にアピールボタンで変身できるようにする。

・オデッセイマリオ

オデッセイマリオは帽子を投げ相手を攻撃したり引き寄せたり相手の動きを止めたりすることができる。機動力が下がっている。ダッシュ攻撃が転がり。下必殺技がヒットドロップに変更。飛ばした帽子は必殺技ボタンをホールドするとその場に留まる。

・ファイアマリオ

ほぼ従来のマリオ。コンボで戦うテクニカルなスピードファイター。必殺技のファイアボールはバウンド回数増加&発生速度と連射力の強化。横必殺技は真横に飛ぶ高威力のファイアボール。下必殺技でヒットドロップするように変更。地上での機動力もわずかに

上がっている。

・サンシャインマリオ

リーチが強みのマリオ。放水攻撃をメインに戦う。攻撃力と運動性能は控えめ。ホバーノズルとロケットノズルを使い高い復帰性能を見せる。水のゲージがあり管理が必要。

弱攻撃&強攻撃&空中攻撃 マリオと同じ

上スマツシユ バク転放水

横スマツシユ ショットガン放水

下スマツシユ スピン放水

ダツシユ攻撃 水滑り

必殺技 ダツシユノズル

上必殺技 ロケットノズル

横必殺技 ホバーノズル

下必殺技 水補充

・タヌキマリオ

スピンや尻尾を使った攻撃をする。空中性能が高いファイター。走る速度と重さが弱体化するが空中でのジャンプ回数や移動速度が上がる。

・コウラマリオ

移動速度が大きく落ちるが重くなる。スーパーアーマー付きの攻撃もある。運動性能がかなり低く自分から攻めるのは苦手。

・レトロマリオ

従来のマリオ。下必殺技はスピン。

・ドンキー

必殺技の溜めを若干速くする。又、上必殺技の攻撃判定を消す代わりに上昇量と横の移動距離を強化しスーパーアーマー状態にする。

地上で使用した場合は前と同じ性能になる。

・リンク
スマブラSPのリンク。

・レトロリンク
従来のリンク。ダッシュ攻撃はジャンプ切りではなく切りかかるものに変更。

・ゼロスーツサムス
ゼロスーツサムスは変更なし。サムスはゼロスーツサムスの状態で変身ゲージを溜めると変身できるようになる。変身ゲージは時間経過と相手に与えたダメージに比例して上昇する。

・サムス
変身ゲージを消費している間、この状態になれる。時間経過と攻撃をすることでゲージを消費する。相手から攻撃を受けるとゲージが大きく減少する。相手に攻撃を当てることでゲージの減少を一瞬止めることができる。その他にも変更点あり。

防御性能の大幅強化。蓄積ダメージが300%を超えるまではどんな攻撃を受けてもバーストしない。
攻撃速度の強化。攻撃速度が少し速くなる。

攻撃時と空中に居る時はスーパーアーマー状態になる。
攻撃性能とバースト力の増加。従来のサムスの2倍以上の性能になる。

必殺技のチャージショットが1秒で溜まるようになる。
投げ技は相手の蓄積ダメージに関係なく大きく吹き飛ばす。コンボに繋げることはできない。

・ダークサムス
従来のサムスと同じ性能。空中でチャージすることができる。

・カービー

ダッシュ攻撃をスーパーアーマー付きのバーニングに変更。バーニングはキャンセルすることができコンボに繋げることができる。又、コピーしたファイターの長所である能力が自分も強化される。さらにアピールボタンで3種類のタイプの戦闘スタイルに変更することができる。

・変身カービー

様々なコピー能力を使う3種類のカービー。パワフルは攻撃性能が高いが吹き飛び易くなる。ブロックは相手を妨害する技が多く防御性能に優れるが動きが遅い。又、空中ではパラソルを使いフワフワ移動することができ。スピードは移動速度が強化され発生の速い攻撃が揃うが全体的な火力が低い。

・ミックスカービー

64時代のミックスコピー能力を駆使して戦うカービー。全体的に性能の高い技が揃うが一部、技量が必要な技がある。

・ビル

スターフォックス64から参戦。機動力が落ち攻撃性能が上がったフォックス。

・ネス

投げ技が弱体化する代わりに地上と空中性能が上昇。ジャンプが4回まで使用できるようになる。

・キャプテンファルコン

膝のクリティカル判定が長くなる。

・プリン

空中での移動速度の上昇。眠るの威力が上がり回復するようになる。眠るの硬直を任意で解除できるようになる。その場合は回復しない。

・デイジー

動きはピーチと変わりないが空中性能が下がり地上の性能が上がっている。ピーチより扱い易いが全体的な火力は低め。

・クツパ

ダッシュや攻撃モーションをデラックス時代のもに変更。能力は変更なし。

・レオン

スターフォックスシリーズから参戦。ファルコの地上の性能が上がり空中性能が落ちた性能をしている。機動力はかなり高い。

・ゼルダ

スマブラspと同じ。シークとは別枠。なお、弱攻撃のリーチが減っていたり下強攻撃が連続で当たらなくなっているらしい。

・レトロゼルダ

従来のゼルダと同じ動き。魔法ゲージがあり時間経過で回復する。魔法ゲージがある間は攻撃にスーパーアーマー効果につき受けるダメージが大きく減少する。スーパーアーマーが発生すると魔法ゲージが減少する。しゃがみ状態だとゲージの回復量が大きく上昇する。又、Aピールボタンでシークに変身することができる。シークの間は魔法ゲージが変動しない。

・こどもリンク

全体的に攻撃力が減少する（飛び道具は除く）代わりに変身できるようにする。パワーファイターのゴロンリンク。スピードファイ

ターのデクナツツリンク。リーチに優れるゾーラリンク。又、こどもリンクの間に攻撃を当てると魔法ゲージを溜めることができる。変身中に魔力を消費して強力な技を出すこともできる。

・鬼神リンク

こどもリンクの状態で魔法ゲージを溜めると鬼神リンクに変身することができる。全ての能力がレトロリンクの上位互換である。攻撃をすることでゲージを大きく消費する。攻撃を上手く当てることのできないと性能を生かす前に変身が解けてしまう上級者向けのファイターである。

・ガノンドロフ

弱攻撃・強攻撃・空中攻撃・スマッシュをアイクに近い動きのものにする。振りは速く威力は高くない。各必殺技はルフレに近い性能にする。使用制限はないが威力は低い。従来とは全く別物のファイターにする。

・双子ピチュー

従来のピチューの機動力を大きく落とす代わりにペアのファイターにする。ペアファイターになったことによりピカチュウ以上の火力が出るが鈍足・紙耐久と弱点も多いファイターである。

・ミュウツー

相手に攻撃を当てることでテンションゲージを溜めメガミュウツーに変身することができる。

・メガミュウツー

変身ゲージを消費することで変身する。全体的に能力が上昇する。ピーチのように空中浮遊することもできる。変身ゲージがなくなる
とミュウツーに戻る。

・ダークミュウツー

ミュウツーのダッシュファイター。動きはミュウツーに近いがパンチや蹴りなどの技を多用する。リーチと攻撃速度はミュウツーより弱体化しているが攻撃力とコンボ性能が高い。ミュウツーよりも吹き飛び易くなっている。又、空中性能が下がる代わりに地上の移動速度が少し上昇している。横必殺技は隙の大きいが威力の高い破壊光線になっている。ミュウツーと同じくメガ進化することができる。

・ダークメガミュウツーX

ダークミュウツーが変身ゲージを溜めることで変身することができる。変身中は重くなり攻撃時にスーパーアーマーがつく。

・ロイ

根本ヒットのダメージ量を大きく強化する。

・クロム

ロイと同じ根本で強いファイターにするが根本ヒットは従来のロイと同じ。先端ダメージは従来のロイより強化する。上必殺技はロイと同じものにする。

・ピット

空中の移動性能と空中攻撃を強化する。ただし地上でのリーチを半分にする。

・ブラックピット

地上での移動性能を強化する。

・オリマー

ピクミンを6匹まで連れて行けるようにする。

・デデデ

横必殺技はバンダナワドルデイを召喚する。ワドルデイに攻撃されたファイターは一定時間動きが止まる。

・W i i f i t t r e e n a r

腹式呼吸での回復量を強化し持続時間と吹き飛ばし力を大きく強化する。

・パルテナ

アピールボタンで各種必殺技を切り替えられるようにする。必殺技（オート照準・爆炎・天の光）上必殺技（テレポルト・グライダー ジャンプ・ロケットジャンプ）横必殺技（反射板・人間ミサイル・超速ダッシュ）下必殺技（カウンター・軽量化・打ち上げ花火）各種必殺技を繋ぎ合わせ戦うテクニカルファイターにする。

・パックマン

フルーツの性能上昇。フルーツを2つまで出現させることができ。消火栓は自分の攻撃なら1撃で吹き飛ばすが相手の攻撃には耐性がつく。

・ルフレ

移動速度の上昇。キャラ選択画面で各魔導書の回数表示の有無をファイター別に選べるようにする。

・ダックハント

2回目以降のジャンプを鳥の羽ばたきに変更。5回までジャンプできるようにする。上必殺技を1度止まりスティックを倒した方向に突進するものに変更する。

・ベヨネッタ

全体的な火力の減少。強いコンボも修正する。

○ポケモンファイター達

ポケモンファイターは単体で選び使用する方法とトレーナー方式で3体選べるようにします。トレーナー方式を選択した場合はポケモンに疲労度が適用され同じポケモンを使用していると弱体化します。

自分を強化する積み技を持っているポケモンは手持ちに戻っても強化が解除されることはありません。又、ポケモンの交換はアピールボタンを使います。

(上記で出たピカチュウやミュウツーもトレーナー方式可能)

・ゼニガメ

従来と比べ機動力が大きく減少。重さ以外も弱体化している。必殺技で攻撃力と防御力を上げることができる。この強化は重ねかけが可能であるが必殺技にはインターバルがある。これは他の積み技を持つポケモンにも適用される。下必殺を水鉄砲にする。

・カメール

隙の少ない攻撃を揃えたファイター。重さ以外は平均以下の性能をしている。必殺技で自分の防御力を上げることができる。

・カメックス

隙が大きい攻撃を揃えた遠距離ファイター。飛び道具判定のある強力な攻撃を揃えている。メガ進化することができ全体的に能力が向上する。

・フシギダネ

攻撃のリーチ以外は弱いファイター。必殺技で攻撃力とリーチを強化する積み技を使うことができる。

・フシギソウ

弱攻撃は従来の必殺技。必殺技で攻撃力を上げる積み技。下必殺

がカウンターに変わっている。能力は従来と変わらない。

・フシギバナ

移動速度と攻撃速度は遅いがその他能力は高い鈍足の万能ファイター。近距離戦く遠距離戦まで幅広く対応する。メガ進化すると防御性能が大きく上がり攻撃全てにスーパージンがつかう。

・ヒトカゲ

素早さ以下は弱いスピードファイター。隙の少ない技を揃えている。必殺技で自分の攻撃力と素早さを上げる積み技を使うことができる。

・リザード

攻撃力と素早さがやや高い以外は能力の低いスピードファイター。隙の少ない技を揃えている。必殺技で自分の素早さを上げる積み技を使うことができる。

・リザードン

攻撃力を少し下げ防御性能を大きく落とす代わりに攻撃速度と移動性能を強化したスピードファイターにする。メガ進化はファイター選択時に2種類選ぶことができXだと全ての能力が上昇しYだと攻撃力が大きく上昇する。

・バシャーモ

攻撃性能が非常に高いファイター。コンボ性能も高く遠距離戦にも対応できる炎技も搭載している。動きは中速。防御性能が非常に低い尖った性能をしている。メガ進化することで攻撃速度と素早さを上げることができる。

・ラグラージ

扱い易い技が揃った鈍足ファイター。様々な状況に対応できる技

を揃えている。カウンターで粘り強く戦うことができる。メガ進化すると機動力以外の性能が上昇する。

・ジユカイン

優れた遠距離技を揃えたスピードファイター。接近戦の性能は高くないが優れた機動力で相手との距離を調整して有利な間合いを維持することができる。メガ進化すると全体的な能力が向上する。

・ナツシー

ふみつけ以外は中距離く遠距離攻撃。サイコキネシスで反射板対策もしている。射撃タイプの鈍足ファイター。耐久力は並みで復帰力は皆無。カウンター技である大爆発はカウンターに失敗すると自分が大きなダメージを受ける上に行動不能になるが強力と言うリスクキーな性能をしている。

・ウインディ

バランスのいいスピードファイター。隙の少ない格闘技に特性の異なる射撃攻撃を使える。バーストできる技が少ない分、コンボが繋げ易い。

・フリーデン

紙耐久のスピードファイター。かなしばりやレポート・サイコキネシスや自己再生。射撃攻撃の横スマッシュにトラップ技など豊富な技を使いこなし相手を翻弄する上級者向けのファイター。攻撃を避けるのが下手な人にはおすすめでできない

・バンギラス

当てにくいスマッシュ技に威力の低い射撃技と使いにくさが目立つファイターだが常にダメージ判定の発生する砂嵐を発生させている。砂嵐を強めることで反射板の効果と相手を怯ませる効果を付与させることができる。メガ進化すると全ての能力が上がる。

・サイホーン

重量級の鈍足ファイター。全体的にリーチの短く隙の少ない技を備えている。射撃攻撃のロックブラストの弾数は2〜5発で自分で調整することができない。ロックカットをすることで一定時間移動速度を早くすることができる。クリーンヒットすれば大ダメージを与えられるつのドリルと相手を大きく吹き飛ばすカウンター技であるじわれを使うことができる。ジャンプ力は最低で復帰技はない。

・サイドン

サイホーンより耐久力があり僅かに速いが隙の大きい技が多い。サイホーンと同じくつのドリルとじわれを使うことができる。スマッシュにスーパァーマーがついている。サイホーンと違い復帰技がある。

・ガルーラ

癖の少ない技が揃ったバランスタイプのファイター。横必殺技は隙が大きいが威力が高い破壊光線。いかり状態の時は受けた攻撃回数に比例して攻撃力が上がる。効果は一定時間過ぎるとリセットされる。余裕のあるうちは攻撃をわざと受けダメージが蓄積したらカウンターを上手く使い戦うテクニカルなファイター。

・ニドキング

耐久力がやや低めのバランスタイプのファイター。隙の少ない技を揃えている。つのドリルと発生速度・威力・吹き飛ばし力に優れるあばれるを使うことができる。あばれるの攻撃時間は長く終了後はスタン状態になる。

・ニドクイン

耐久力がやや高めのファイター。隙が少し大きい技を揃えている。ニドキングと違い中距離戦が得意である。じわれを使うこともでき

る。

・ブースター

優れた攻撃技の揃ったパワータイプのファイター。耐久力もやや高く中距離戦にも対応できる。移動速度がやや遅めであること以外は強い強ファイターである。

・シャワーズ

耐久力に優れた砲台タイプのファイター。機動力がやや遅く接近戦が苦手だがそれを補う遠距離技を多く持つ。

・サンダース

弾速は遅いが威力の高い電磁砲で圧力をかけながら電気ショックとミサイルばりを使った中距離戦が得意なスピードファイター。耐久力はやや低め。基本性能は高いが近接攻撃は単体で使うものが多くコンボが繋げられない。

・エーファイ

様々な技を使えるテクニカルなスピードファイター。耐久力は低い。技を適切に使い分けられることができればガチ環境でも通用する性能である。

・ブラツキー

耐久力がとても高い中速ファイター。火力は低いが相手の行動を制限したり自分を回復できる技を持ち粘り強く戦うことができる。相手のペースにハマられてしまうと弱いファイターである。弾速に優れた悪の波動による中距離戦にも対応することができる。

・リーファイア

やや速いスピードファイター。リーチの長く発生の速い技を多く揃えておりコンボを知っていれば上位ランクのファイター達を狩る

ことができる性能を持つ。逆にコンボを使わない場合は火力不足になり押し切られてしまうガチ勢専用のファイターである。

・グレイシア

遠距離戦が得意なパワータイプのファイターである。耐久力もやや高く機動力も低くない。近距離攻撃は性能が低いが癖の少ない技が揃っている為、近づかれても対応することができる。得意な間合いに入ってしまったえば相手を一方的に攻撃することができる。

・イーブイ

全体的な能力が低いファイターである。すてみタックルで攻撃しながら自らの蓄積ダメージを貯めたばたを強化。必殺技を使えば使うほど威力の上がるとおきなど癖のある技を持っている。積み技で攻撃力と防御力を同時に上げることできる。耐久力は低い。長期戦で真価を発揮する超上級者向けのファイターである。隠しステータスでポケモントレーナー方式の時に他2体がブイズだと全能力が少し上がる。

○新ファイター

・ラナ

ゼルダ無双から参戦。剣を使った素早い攻撃と魔法の壁を使ったテクニカルな戦術が要求されるファイターである。必殺技の溜める時間で壁の性能が変わる。

・カメックババ

鈍足紙耐久のファイター。魔法を使った接近戦とクツパ軍団を召喚する高い性能の技を揃えている。攻撃性能はとても高いファイターである。空中性能が高めである。

・ベビーマリオ&ワンワン

性能が極端に低いベビーマリオをワンワンを動かし守らせる特殊

なファイター。ワンワンは無敵でありワンワンを使い相手の攻撃を防ぎ攻撃する。ベビーマリオが空中に放り出されると泡に包まれゆっくり落ちる。その間は左右移動しかできずバーストし易くなる。

・レイ

カスタムロボから参戦。様々なガン・ボム・ポッドで攻撃する射撃型ファイター。射撃判定のない技はタックルのみ。コンボを繋げるのではなく射撃攻撃で削るのが主な戦い方になる。

・ペーパーマリオ

ハンマーやジャンプを駆使して戦うファイター。ゲームウオッチに近い運動性能である。耐久力はとても低い。仲間召喚ではマリオストーリーやペーパーマリオRPGで出た仲間を召喚する。仲間によって攻撃・防御・補助など性能が異なる。

クリオ：ものしりで敵の解説をする。解説された対象は受けるダメージが一定時間増える

カメキ：炎をまとい前方に向かい攻撃する

ピンキー：その場で待機し相手が近づくと爆発する

パレット：敵に向かって体当たりする

レサレサ：マリオを3秒間無敵にする

アカリン：相手を麻痺させる

おプク：水の壁を作り射撃攻撃を跳ね返す

ポコピー：パイポを投げ攻撃する。パイポはしばらくステージに残る

クリスチーナ：マリオにキスして機動力を上げる

ノコタロウ：マリオをコウラで守り一定時間受けるダメージを減少させる

クラウダ：風を発生させ相手を押し出す。ボタンを押ししている間ずっと効果がある。

チビヨッシー：タマゴを投げる。当たった相手は小さくなる。

ビビアン：相手の背後に出現しパンチする。相手は持続するダメージ

ジを受ける

バレル：その場で爆発する。

チュチュリーナ：マリオにキスをする。マリオの蓄積ダメージが回復する。

・ペーパールイージ

ネタ枠。動きはペーパーマリオと変わらない。ペーパーマリオR PGでエクレア姫を助ける為に冒険した仲間を召喚するがこの仲間はルイージに不利益になる効果を発揮する。召喚しなくても勝手に出てきてルイージの邪魔をすることがある。

・クリスタル

棒による接近戦と魔法による攻撃をするバランスタイプのファイター。移動速度がやや遅くコンボ性能が低い。

・フォックス&トリッキー

クリスタルのダッシュファイター。クリスタルよりも移動性能が高い。トリッキーを使い火炎放射で攻撃したり落とし穴を掘らせたりにすることができる。コンボ性能も高い。

○Miiファイター編

格闘・剣術・射撃の他に6種類をミートピアから追加し1種類を従来のファイターから追加します。

・戦士

リーチと防御性能に優れるが機動力は低い。攻撃していない時は盾で攻撃を防ぐことができる。盾は一定ダメージを受けると消えてなくなる。

・魔法使い

紙耐久鈍足の遠距離ファイター。杖を使った近接攻撃は弱いが魔法攻撃であるスマッシュや各種必殺技・空中攻撃は使い易く強力である。バリアーで自分の耐久力を上げたりスリープで相手を眠らせた

りできる。

・盗賊

攻撃速度と機動力が高いファイター。罠を設置したりカウンターを使ってテクニカルに戦うことのできるファイター。

・化学者

やや速めのスピードファイター。薬品をバラまく中距離戦が得意である。バーチャルマスクで飛び道具判定のある攻撃を反射することができるとができる。

・ネコ

紙耐久のスピードファイター。攻撃性能が高くコンボに繋がる技を持っているパワーファイター。

・戦車

攻撃力・バースト力・攻撃速度・リーチの異なる弾やビームで攻撃する砲台ファイター。防御性能がかなり高く移動速度はかなり遅い。しやがみ状態だと防御体制になりスーパードアーマーがつく。つかみは防げないので飛び道具を防ぐのが主な使用用途である。掴んだ相手を発射する投げ技はバースト力の高いものが揃っている。

・重装備

従来のスネークと同じ性能（スネークは今回から不参加）

○他社枠

・ボンバーマン

ボムを投げたり蹴ったり配置して起爆したりして戦うテクニカルなスピードファイター。ボムを置き相手の行動を制限しながら本命の技を当てるのが主な戦い方になる。

・サンズ

アンダーテールより参戦。ファイターというよりはボスに近い性能である。画面いっぱいにくくビーム攻撃で相手にダメージを与える。バーストできる技は限られているが与えるダメージは全ファイター中トップクラスである。

下のキャラアイコンに直接攻撃してダメージを与えたりと型破りな性能をしている。スタミナゲージがありこれがある限り自分への攻撃は全て無効化することができる。

スタミナゲージは攻撃したり攻撃を無効化したり移動することで消費しなくなると眠ってしまふ。寝ている間にゲージを回復できるが無防備になってしまい弱攻撃程度でもバーストしてしまふ。

攻撃を無効化するよりはガードしたり回避した方がスタミナゲージの節約になる為、最低限の攻撃をしながら最低限の動きで攻撃を回避することが重要になる。

・キャラ

アンダーテールから参戦。全ファイターの中でも最低クラスの能力だがケツイが貯まるごとに能力が上昇する。ケツイは時間経過・敵にダメージを与える・ダメージを受ける・攻撃を回避するなど溜まりゲージを消費することで自らを強化したり回復したりバーストを無効化したりすることができる。

下必殺技の残虐ステップを使うことでケツイを早く貯めることもできる。サンズとは対照的に試合が長引けば長引くほど強くなるファイターである。

・FF12ファイター

FF12のメインキャラ6人である。特徴は様々な魔法を使い分けることができることである。下必殺技で使う魔法の種類を変更。アピールに応じたボタンで各種必殺技で使う魔法の強さを選ぶことができる。魔法の使用にはmpを消費する必要があるmpは時間経過・攻撃・被ダメージ・移動で貯めることができる。mpの最大値はファイターにより異なる。

・ヴァン

ダガーとボウガンを使い素早く攻撃するスピードファイター。mpの最大値は中間。

・バルフレア

刀と銃を使い戦うファイター。空中攻撃は意図的に弱くなっている。mpの最大値は低め。

・バツシユ

両手剣を使い戦うファイター。横スマツシユと横必殺技はハンディボムの投擲になっている。移動速度は中速だが攻撃速度が遅い。mpの最大値はかなり低い。

・フラン

棒と弓で戦うファイター。mpの最大値はやや高め。

・アーシエ

片手剣と盾で戦うファイター。接近戦の性能は低い。mpの最大値は高い。

・パンネロ

杖を使って戦うファイター。鈍足で攻撃性能も低く。mpの最大値はかなり高い。

○DLC枠

・カスタムロボシリーズ（32体）

主人公サイドの主要キャラと敵役の主要キャラのロボを参加させる。使用武器と能力で差別化する。

・クラツシユ

性能の異なるスピン攻撃をメインに使うファイター。横必殺技と上必殺技が復帰技で組み合わせることで高い復帰力を見せる使い易いファイター。

・バンジョー&カズーイ

キツツキアタックやタマゴアクションなどカズーイを使い戦うファイター。2人一緒なので重い。アピールでセパレートしバンジョーかカズーイ単体で使うことができる。

・バンジョー

パンチやリュックを使った攻撃で戦うファイター。リュックを使った攻撃にはスーパーアーマーがつく。下必殺技でリュックの中に入り眠ることで回復することができる。回復速度も早く粘り強く戦うことができる。カズーイが後ろからついてきてタマゴで援護射撃をする。タマゴはダメージのみで怯み性能はない。

・カズーイ

万能なカズーイ。羽根を使った攻撃やタマゴで攻撃するスピードファイター。バンジョーがカズーイの前に立つように移動して盾になる。カズーイの攻撃に重なるようにパンチやリュックで攻撃する。

・カスタムボンバー

爆ボンバーマン2から参戦。移動力が少し低い代わりに防御性能が上がっている。横必殺技でポミュを召喚したりアピールボタンで使用ボムを変更して戦う。

氷ボム：当たった相手を凍らせる。攻撃力高め。

風ボム：ダメージが少ないがバースト力が高い

雷ボム：上方向から雷を爆弾に向かい落とす対空性能に優れたボム。バースト力はない

土ボム：攻撃範囲に優れたボム。当たった相手をスタンさせる

光ボム：攻撃範囲に優れたボム。バースト力はないが与えるダメージが大きい

闇ボム：攻撃範囲に優れたボム。相手を強制的に引き寄せる性能

・ベルフェル

爆ボンバーマン2から参戦。スーパーアーマーつきの突進攻撃や威力が高くゆっくり進む炎の技で相手に圧力をかけることができる。運動性能はマリオに近い。

・ベファイモス

鈍足の重量砲台ファイター。ビーム以外の攻撃は遅く攻撃を当てるのが難しいファイター。ビームで凍らせてから攻撃するのが主な戦法になる。

・アスタロト

高速の遠距離ファイター。竜巻を飛ばし攻撃する。竜巻や高速移動で相手との距離を離すことができる。

・バアル

鈍足低耐久のファイター。追尾力に優れる電撃や相手の頭上から雷を落とすなど当て易い攻撃を揃えている。近接攻撃の性能は極端に低く近づかれると手も足も出ない。

・モロク

最強の鈍足ファイター。範囲の広い地響きで相手を掴み投げ技からのコンボで大ダメージを与えるファイターである。スーパーアーマーがついた攻撃も持っており接近戦では無類の強さを誇る。空中性能が低く対空性能が低い為、空中から攻めてくるファイターに弱い。又、遠距離戦を強いられた際は機動力の低さから一方的に攻撃されてしまう。

・ゾフィス

バランスのいいファイター。ビームや追尾弾で中距離戦にも対応できる。相手の苦手な距離で戦うことができる。

・レグルス

バランスのいいファイター。闇ボムで相手を無理矢理引き寄せたり遠ざけて戦うことができる。鳥型の射撃攻撃も持つ。機動力を生かそうとする相手に対し優位に立つことができる。

○ドラえもんズ

ドラえもんはいつも通りお休みです。

・キッド

中速の遠距離ファイター。防御性能が高く攻撃にスーパーアーマーがついている。投げ縄や空気砲などで中距離～遠距離戦を強気に仕掛けることができる。ただし空中性能は絶望的に低い。

・王ドラ

攻撃速度・機動力に優れたパワーファイター。蹴りやヌンチャクを使った素早い攻撃でコンボを繋げるのが強み。リーチが短く立ち回

りは難しい。

・ドラリーニョ

機動力に優れたスピードタイプのファイター。バースト力に優れた蹴り技やサッカーボールを使った中距離戦。ミニドラを使ったトランプなど万能に戦うことができる。バースト力が高い為、コンボに繋がる技が少ない。

・ドラニコフ

低耐久鈍足のパワーファイター。火炎放射を使った範囲に優れた技や攻撃速度が速い噛みつきなど優秀な攻撃技が揃っている。苦手な相手と得意な相手がはっきりしているファイター。

・マタドール

接近戦が得意なパワーファイター。移動速度はかなり遅いが攻撃全てにスーパードライバーがつく。ひらりマントを使い相手の攻撃を無効化して隙を作ることができる。

・ドラメツド

遠距離戦が得意なファイター。低耐久鈍足である。魔法道具を使った優秀な飛び道具攻撃を揃えている。空中性能が高い。怒りゲージがあり自分が攻撃を受けたり相手が回避やガードをすると貯まる。変身すると巨大化し強力な近接攻撃をくり出せるようになる。

○ポケモンダッシュファイター

他のファイターのダッシュファイターとして参戦するポケモン達です。従来のファイターの能力を引き継いでいたり総合的に能力の劣るファイターが揃っています。攻撃モーションとエフェクトが違うだけで性能は同じであることが多いです。

・ライチュウ

ドンキーのダッシュファイター。機動力が上がっているが相手をバーストさせる性能が致命的に低い（攻撃は相手を怯ませる物である）下必殺技で3秒間充電することで15秒間攻撃にバースト能力がつく。攻撃力・素早さ・リーチに優れたファイターではあるが充電の際や充電した後に逃げる相手に対応する技術が必要である。上必殺

技はピカチュウと同じでんこうせつかになっている。

・スリーパー

サムスのダッシュフアイター。防御性能と機動力が大きく落ちている代わりに攻撃力が上がっている。上必殺技はテレポート。下必殺技はトラップの未来予知になっている。空中でチャージすることはできない。

・ベロリンガ

ヨッシーのダッシュフアイター。攻撃性能が下がり機動力が大きく弱体化している代わりに重くなっている。必殺技がころがるで横必殺技がベロをのぼし相手や崖を掴む技になっている。

・ジバコイル

ピカチュウのダッシュフアイター。ピカチュウより攻撃力と防御力が高い代わりに攻撃速度と移動性能が大きく弱体化している。上必殺技はゆつくり上昇する電磁浮遊になっている。

・ルナトーン

ネスのダッシュフアイター。攻撃性能と機動力が落ちている代わりに重くなっている。上必殺技はテレポートになっている。

・フワライド

プリンのダッシュフアイター。運動能力は従来のプリンと同じである。攻撃のリーチが強化されている。上必殺技が浮遊。下必殺技がカウンター技の大爆発に変わっている。

・ゴウカザル

キャプテンファルコンのダッシュフアイター。攻撃力が上がっている代わりに防御性能が大きく落ちている。

・カポエラー

クッパのダッシュフアイター。攻撃性能と防御力が落ちている代わりに機動力が上がっている。必殺技が溜めて攻撃する気合いのパンチ。横必殺技が発生の速いトリプルキックになっている。

・バルビート&イミルーゼ

アイスクライマーのダッシュフアイター。空中性能が上がっている代わりに防御性能と機動力が落ちている。上必殺技がボタン連打

で飛ぶものになっている。

・サワムラー

シークのダッシュファイター。攻撃性能が大きく上がっている代わりに防御性能と機動力が落ちている。

・マフオクシー

レトロゼルダのダッシュファイター。従来のゼルダと同じ性能をしている。下必殺技は設置技の炎の渦になっている。

・デデンネ

ピューのダッシュファイター。電撃でダメージを受けないがそれ以外は従来のピューと同じ性能である。

・アローラサンドパン

ファルコのダッシュファイター。防御力が上がっている代わりに空中性能が大きく弱体化している。

・カイリキー

従来のガノンドロフと同じ性能をしている。

・ゴローニヤ

ゲームウオッチのダッシュファイター。防御力が大きく強化されている代わりに機動力が大きく弱体化している。上必殺技が岩を飛ばす技。下必殺技が大爆発に変わっている。ジャンプ性能は皆無で復帰技もない。

・エアームド

メタナイトのダッシュファイター。防御性能が大きく強化されている代わりに攻撃力と機動力が落ちている。

・マニョーラ

エックス時代のゼロスーツサムスと同じ運動性能をしている。鞭を使う技は遠距離攻撃に変更されている。

・マタドガス

ワリオのダッシュファイター。機動力が大きく落ちている代わりに防御性能が上がっている。横必殺技は大文字になっている。

・ストライク

アイクのダッシュファイター。攻撃速度と機動力が大きく強化さ

れている代わりに攻撃力と防御力が大きく弱体化している。

- ・ソルロツク

リユカのダッシュファイター。機動力が上がっている代わりに攻撃性能が弱体化している。上必殺技はテレポートである。

- ・ドンファン

ソニックのダッシュファイター。攻撃力と防御力が強化されているが機動力が大きく弱体化している。上必殺技は岩落としになっている。又、スピン中はジャンプすることができない。

- ・ハッサム

ウルフのダッシュファイター。防御力が上がっている代わりに機動力が落ちている。メガ進化すると攻撃力と防御力が上がる。

- ・ブイゼル

ゼニガメのダッシュファイター。従来のゼニガメと同じ性能をしている。下必殺技が昔の必殺技。必殺技が隙の少ない射撃攻撃の水鉄砲になっている。

- ・カイリユウ

従来のリザードンと同じ性能である。

- ・ゲンガー

W i f i t t r e i n e r のダッシュファイター。機動力が上がっている代わりに防御性能が大きく弱体化している。メガ進化すると攻撃力と素早さが上昇する。

- ・エビワラー

リトルマツクのダッシュファイター。防御力とジャンプ力が強化されている代わりに攻撃性能と機動力が弱体化している。又、攻撃にスーパーアーマーがつかない。

- ・ラティオス

パルテナのダッシュファイター。機動力が上がっている代わりに防御性能が落ちている。必殺技が爆炎。上必殺技がロケットジャンプ。横必殺技が超速ダッシュ。下必殺技が打ち上げ花火の性能の攻撃にする。メガ進化すると攻撃力と機動力が上がる。

- ・ラティオス

バルテナのダッシュファイター。防御力が上がっている代わりに機動力が落ちている。必殺技が光のカーテン。上必殺技がグライダージャンプ。横必殺技が反射板。下必殺技がカウンターの性能の技に変更。メガ進化すると攻撃力と防御力が上がる。

・アローラゴローニャ

ルフレのダッシュファイター。防御性能が大きく上昇している代わりに機動力が大きく弱体化している。必殺技の使用回数に制限はないが威力が下がっている。下必殺技は雷。上必殺技は電磁浮遊になっっている。

・ドサイドン

クッパジュニアのダッシュファイター。攻撃力と防御力が上昇している代わりに機動力が大きく弱体化している。上必殺技が復帰技のなみのり。下必殺技は罠であるステルスロックを使う。

・アローラベトベトン

ダックハントのダッシュファイター。防御力が上がっている代わりに機動力が大きく弱体化している。上必殺技が放物線状に弾を飛ばすヘドロばくだん。下必殺技が大爆発に変わっている。

・カモネギ

クラウドのダッシュファイター。リミットゲージが廃止され全ての能力が大きく弱体化している。下必殺技は相手の攻撃に反応してカウンターをきめる居合い切りになっている。ジャンプのみ4回できるように強化されている。

・アブソル

カムのダッシュファイター。全ての能力が少し弱体化している。メガ進化することで全ての能力が上昇する。

ドラえもんズのスマブラ先行公開プレイ後編

ピカチュウ「休憩終わりで再開ですう！」

キッド「待たせたな。」

王ドラ「休憩時間中に千年分の修行を重ねてきたのでさっきまでの私達とは違いますよ。」

マタドローラ「千年は言い過ぎかもな。」

ピカチュウ「どういうことですかあ？」

ドラニコフ「アウアウアウ！」

ドラリーニョ「タイムマシンで未来に行ってスマブラのコンボを調べて数百年修行してから今の時間に戻ってきたんだって。」

ドラメツド「ドラリーニョも一緒に練習したであるよ！」

ドラリーニョ「あれえそうだっけえ？」

キッド「体は覚えてるだろうからやればできるさ。」

ピカチュウ「よくそんな練習できましたねえ……」

ドラメツド「同期達と話したり他のことをしながら遊んだりしたであるからな。」

王ドラ「ただの長い同窓会みたいになってましたね。」

マタドーラ「ドラえもんの奴スマブラの公開イベントに出られなかったこと悔しがってたぜ。」

ピカチュウ「タイムマシンで過去に戻れば参加できたと思うんですけどねえ。」

キッド「無闇にタイムマシンを使って歴史が改変しないようにしてるんだよ。ドラえもんの奴いつも色々やらかしてるからな。」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラメツド「パラレルワールドがいっぱいである。」

ピカチュウ「その辺を詳しく聞くと長くなりそうなので次の試合を始めるですう。次は大きく動きが変わったファイター達を使ってもらいますう。僕は様子見て1回お休みしますねえ。」

ドラメツド「ドラリーニヨはリンクを使うといいである。」

ドラリーニヨ「うん、分かったよ。」

ピカチュウ「難しいファイターが揃っているので使いこなせるか不安ですう。」

マタドーラ「心配すんな。ドラリーニヨの奴、結構強いんだぜ。」

王ドラ「直感で使った弓やブーメランが上手いこと当たったり置いた爆弾が運良く自分を守ることがよくありますからね。」

マタドーラ「俺はガノンドロフにするか。」

王ドラ「では私はマリオを使います。」

ドラニコフ「アウアウ。」

キッド「ドラニコフはこどもリンクを使うみたいだな。俺はゼロスーツサムスを使うぜ。」

ドラメツド「我輩はカービィにするのである。」

ピカチュウ「使いにくそうなファイターでも躊躇なく選んでるじゃないですかあ。」

こうして生まれ変わったドラえもんズのスマブラ対戦が始まった。

魔法攻撃で牽制するガノンドロフにデクナツツリンクが躊躇なく接近したり……

マタドーラ「くそお！当たらねえ！」

ドラニコフ「アウアウ！」

変身合戦を繰り返し相手に有利な能力で戦おうとするマリオとカービィが変身合戦をしながら戦っていたり……

王ドラ「いい加減どのカービィで戦うか決めたらどうですか！」

ドラメツド「それはこっちの台詞である！」

ムチと飛び道具が相殺しながら蹴りや剣で攻撃するゼロスーツサムスとリンク……

キッド「やるなドラリーニョ！」

ドラリーニョ「そつちこそ！」

均衡した戦いをしていた。ドラメッドの使うカービィはガノンドロフとリンクにはブロック。ゼロスーツにはスピードで対応しマリオとこどもリンク相手にはその場に応じた変身で柔軟に戦った。

ドラリーニョはリーチのある剣を生かした攻撃と直感で使った飛び道具が上手く働き一方的にやられることはなかった。

マタドーラもリーチのある剣と豊富な魔法攻撃を生かし戦うがドラリーニョと違い魔法攻撃が避けられ苦戦を強いられていた。

ドラニコフはこどもリンクで最低限の魔法ゲージを溜めた後はデクナツツリンクで相手の懐に入りコンボを決めたりゾーラリンクのリーチで相手の攻撃範囲外から攻撃する戦いを見せた。

王ドラはサンシャインマリオでダメージを稼ぎファイアマリオやタヌキマリオでコンボを決め堅実に撃墜数を稼いだ。

キッドのゼロスーツサムスは他の変身ファイターに足止めされ撃墜できなかったが変身ゲージが貯まった後はサムスに変身しチャージショットを的確に当て逆転することに成功した。

ピカチュウ「今回の1位はドラニコフさんですう！」

ドラニコフ「アウアウ！」

ドラリーニョ「おめでとうドラニコフ！」

ドラメツド「無闇に魔法ゲージを溜めず必要最低限の動きをしてい
たのは見事であった。」

マタドローラ「くそお、ビリかよ……」

キツド「チャージショットが全部防がれてたからな。」

王ドラ「あれれえ？マタドローラ最下位ですかあ？」

マタドローラ「あんだとお！」

ピカチュウ「まあまあ。次の試合で挽回すればいいですよ。ちな
みにこんな感じのコメントが流れてましたあ。」

こいつらさっきまでのグダグダ乱闘してたドラえもんズじゃない
!?

コンボがえげつない。これ修正入る前の強コンボ調べてきただろ。
変身系ファイターは強い（確信）

こどもリンクの魔力ゲージの確保と変身に無駄がなさ過ぎて引い
た

マタドローラどんまいwww

弱い訳じゃないのに最下位になる不思議

ブロックカービーのせいで飛び道具系ファイターのランクが下が
りそう

ピカチュウ「みんな変身系ファイター好きですねえ。強くなった皆
さんに対する驚きのコメントとガノンドロフを応援するコメントが
いっぱいでしたあ。」

マタドローラ「応援されといて負けるなんて情けねえぜ。」

キッド「最下位って言ってもそんな点数差が開いてた訳じゃねえだろ。次で挽回しようぜ。」

ピカチュウ「気をとりなおして次の試合に移りましょう。次の試合はまたポケモンダッシュファイターを使ってもらいますう。僕はジバコイルを使いますねえ。」

王ドラ「私はカモネギを使います。最初は不甲斐ないプレイを見せてしまったので今回は負けませんよ。」

マタドロー「おいおい、いいのか？俺のカイリキーにボコボコにされる運命しか見えないぜ。」

王ドラ「返り討ちにしてあげます。」

ドラニコフ「アウ、アウアウ。」

ドラリーニョ「え？僕はカポエラーを使えばいいの？」

ドラメツド「ドラリーニョの十八番であるな。ドラニコフはライチュウを使うみたいである。」

キッド「俺はラティオスを使うか。上手く使えば強い技が揃ってるいいファイターだぜ。」

ドラメツド「我輩はゲンガーを使うのである。当たらなければどうとすることはないのである。」

ピカチュウ「赤ゲンガーですかあ？」

次はポケモンダッシュファイターで戦う。ピカチュウの操るジバ

コイルは他のドラえもんズが手加減してくれたのかあまり撃墜されることはなかったが撃墜することもできず無難な成績を修めた。

キツドの操るラティオスは爆炎や打ち上げ花火に近い技を巧みに使い相手にダメージを与えていく。

王ドラの操るカモネギはやはり性能の低さが目立つがコンボを繋げ火力を補い攻撃を的確に避けることで低い耐久力をカバーするテクニカルなプレイを見せた。

ドラリーニョの操るカポエラーはスピン攻撃とキックで連続攻撃をして1度捕まえた相手を逃がさないパワフルな戦いを見せた。

ドラニコフの操るライチュウは高い攻撃性能と素早さを生かし相手の攻撃範囲外から攻撃し接近を許さず隙があれば充電して相手をバーストさせた。

マタドローラが操るカイリキーは従来のガノンドロフの強みを生かしたパワフルな攻撃を相手の隙にたたみ込む。

ドラメツドが操るゲンガーは高い機動力を生かし逃げながら遠距離攻撃を差し込み隙のできた相手をコンボで仕留める慎重なプレイを見せた。

ピカチュウ「1位はドラニコフのライチュウですう！」

ドラニコフ「アウアウ！」

ドラリーニョ「わー！おめでとう！」

キツド「ちゃんとライチュウの性能を生かした戦い方だったな。」

ピカチュウ「単純に考えれば攻撃と移動が速くなったドンキーですからねえ。唯一の弱点のバースト性能を充電で補えれば弱いはずがないですよ。」

王ドラ「僕のカモネギだつて負けてませんでしたよ。ライチュウとだつて戦っていました。」

マタドーラ「俺のカイリキーだつて負けてなかったぜ。」

ドラメツド「みんなファイターの性能を十二分に発揮していたであるな。」

ピカチュウ「僕には接待プレイしてくれましたねえ。」

キッド「何年も練習してきた俺達が本気で戦ったら大人気ないからな。」

ピカチュウ「そんな優しい皆さんに対してこんなコメントが流れてましたあ。」

キッドの必殺技の置き方がえぐ過ぎるwww

カモネギがメガ進化している件について

カポエラーとドラリーニヨのシンクロ率が高い

前の試合でライチュウ弱つて思ったけど考え方が変わった。ベヨネット以上のチートキャラですわ

おじさんの意志を受け継いだカイリキーはやっぱり強い。今のガノンドロフより強いのでは？

ゲンガーの動きが気持ち悪過ぎるwww

ポケモンダッシュファイターって総合的に見て元ファイターの劣化番って聞いたけどそんなことはなかった。

誰かプリンに救いを……

ピカチュウ「プレイ次第では単純な劣化番ではなく別の強さを生かせるってことですねえ。」

王ドラ「カモネギは単純なクラウドの劣化版ですけどね。」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラメツド「ジャンプの回数増加はクラウドにはない強みであるな。」

マタドーラ「それでも弱いけどな。カイリキーは使い易かったぜ。」

ドラメツド「ラティオスも中々のくせ者であったな。」

キッド「1番の癖者はドラメツドだぜ。攻撃が中々当たらねえのにそっちの攻撃は当ててくるんだからな。」

ドラメツド「ゲンガーの弱点は防御力の低さであるからな。嫌でも回避優先の不意打ち戦法になるのである。」

ピカチュウ「色々話したいことがありそうですが時間が押してるので最後の試合にしたいと思います。今度は制限なしのガチ乱闘です。僕じゃ力不足なのでアイクに出てもらおうです。」

アイク「悪いが棄権させてもらおう。俺の実力では今のドラえもんズにどう足掻いても勝てないからな。」

マタドーラ「今の俺達はさいきよーだからなあ!」

王ドラ「少しずるした気持ちになりますね。」

ピカチュウ「アイクがダメなら最終兵器のマルスしか居ないですう。」

マルス「こう見えてもスマブラ最強プレイヤーなんだ。ベヨネットは弱体してたからここはマルスを使わせてもらおうよ。」

王ドラ「私はバンジョーとカズーイを使いますね。」

ドラリーニョ「ねえねえ、僕自分を選んでいいのかなあ?」

マタドローラ「いいんじゃないか。最後なんだしな。俺はガオガエンを使うぜ。」

キッド「俺はダークミュウツーを使うぜ。」

ドラニコフ「アウアウ、アウ。」

王ドラ「ドラニコフはウェアウルフのドヴァアキンを使うようですね。種族はウッドエルフだそうです。」

ドラメツド「我輩はカメツクババを使うのである。」

ピカチュウ「自分のファイターを使うのはドラリーニョさんだけなんですなえ。」

王ドラ「この放送を見ている人達に色々なファイターが活躍している所を見せたいんです。」

マタドローラ「ドラリーニョはただ楽しんでるだけみたいだけどな。」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラリーニョ「そうだよね。好きなファイターを使って遊ぶのが一番だよね。」

キッド「今回のファイターはみんなそこまで弱い奴は居ないみたいだけどな。」

ピカチュウ「ドラメツドのカメックババが心配なぐらいでしょうかあ？」

ドラメツド「安心するがいい。カメックババの空中性能の高さと攻撃性能の高さを生かせば素早いファイターが相手でも戦えるのである。」

ドラニコフ「アウアウ。」

王ドラ「ドラメツドは特殊なファイターでも器用に使いますからね。容赦はせず全力で戦いますよ！」

こうして最後の真剣勝負が始まる。自称スマブラ最強プレイヤーのマルスはキャラ性能と自分のプレイヤースキルを發揮し百年近く練習してきたドラえもんズと互角に渡り合うという変態っぷりを見せた。

キッド操るダークミュウツーはリーチの狭さと耐久力の低さをシャドーボールと破壊光線の突破力で補い隙を見せた相手に即死級のコンボを叩き込み相手を撃墜していく。

王ドラ操るバンジョーとカズーイはセパレートで分かれたバン

ジョー盾を上手く使いカズーイで攻め蓄積ダメージが貯まったら合
体して耐える粘り強いプレイを見せた。なおバンジョー単体は使用
されることがなかった。

ドラリーニョはサッカーボールを使い相手にダメージを与えつつ
自分の周りにはミニドラを配置し接近してきた相手にはミニドラと
蹴りのコンボをお見舞いした。

ドラニコフ操るドヴァキンは盾攻撃のスーパーアーマーで強気に
攻め変身ゲージが貯まった所でウエアウルフに変身し全ファイター
中トップクラスのコンボを相手に叩き込む。

マタドラー操るガオガエンはリベンジからの強力な攻撃や投げか
らのコンボを的確に使い見た目とは異なるテクニカルなプレイを見
せた。

ドラメツド操るカメックババは地上ではバックンフラワーやジュ
ゲムのトゲゾーで相手の行動を制限しつつクリボーを盾にノコノコ
や魔法攻撃で戦い空中では高い空中性能を發揮し他の強キャラに負
けない活躍を見せた。

ピカチュウ「最後の試合はドラニコフの優勝ですう！おめでとうご
ざいますう！」

ドラニコフ「アウアウ！」

ドラリーニョ「すごいや！おめでとどうドラニコフ！」

マタドラー「燃えたぜ……」

キッド「真っ白にな……」

王ドラ「この試合の為に何百年も練習してきましたからね。」

マルス「ははっ、やっぱりドラえもんズには敵わないや。」

ドラメツド「そういうお主も強かったのである。長い経験を積んできた我々と対等に戦う人間が存在するとは思わなかったである。」

王ドラ「この人、人間じゃないんじゃないですか？」

マルス「そうだったら嬉しいけど残念ながら僕はどこにでも居る普通の青年だよ。」

ピカチュウ「マルスが基準だったらこの世の終わりですう。」

ドラリーニョ「またみんなでスマブラしたいね！」

キッド「そうだな。今日は終わりかもしれないけどまた今度集まってスマブラするのもいいな。」

マタドーラ「その時は俺が勝つけどな。」

王ドラ「私だって負けませんよ！」

ピカチュウ「終了時間をちよつとオーバーしているので皆さんから簡単なコメントをもらって今回は終わりにしますう。」

キッド「みんなもスマブラやろうぜ！」

マタドーラ「俺のことも使ってくれよな！」

ドラメツド「好きなファイターが弱くても諦めずに使い続けるのが大事である。」

王ドラ「そうですね。精進すればきつと上達するでしょうから性能に縛られず好きなファイターを使い続けて欲しいですね。」

ドラニコフ「アウアウ。」

ドラリーニョ「スマブラで好きになったファイターのゲームをするのもいいねってドラニコフが言ってるよ。僕はみんなとスマブラしたいな。」

こうしてスマブラ公開動画が終わった。本当は全ファイターを使っている様子を詳しく描写しようと思ったのですが今回はこれで終わりにします。

ドラえもんズのファイター評価

ドラメツド「ドラえもんズの……」

ドラリーニヨ「ファイター評価！」↑カンペを読んでいる

ミュウツー「いえーい！」

ここはとあるスタジオ。スマブラのファイターを評価する番組が始まり記念すべき初回のメンバーはドラメツドとドラリーニヨ。そしてwiiuからミュウツー役をしている中の人です。

ドラメツド「この番組はドラえもんズが司会を勤める番組でスマブラファイター役をゲストに迎えファイターの評価をしていく番組である。」

ドラリーニヨ「そうなんだ！」

ミュウツー「『君は実にバカだなあ。』その話は前からしていたじゃないか。」

ドラリーニヨ「あれえ？そうだっけ？」

ドラメツド「ドラリーニヨにネタは通じないであるよ。」

ミュウツー「……ネタが通じないって悲しいね。」

ドラリーニヨ「元気出しなよ！笑っていればいいことあるよー！」

ミュウツー「……慰めてくれてありがとう。」

ドラメツド「ドラリーニヨの天然は流してさっそくファイター評価をするのである。最初のファイターはマリオであるな。」

ドラリーニヨ「マリオって色々変身できるファイターだよね?」

ミュウツー「そこは覚えてるんだね。マリオ先輩の要望で色々な変身ができるようになったみたいだけど実用的なのはファイアマリオとタヌキマリオぐらいじゃないかな?」

ドラメツド「1つ1つ別に評価するのである。まずはオデッセイマリオであるな。」

ドラリーニヨ「えーつと、移動性能はマリオより下がっていてダツシュ攻撃が転がり。必殺技が帽子アクション。下必殺技がヒットドロップに変更だつて!」

ミュウツー「カンペ丸読み安定だね。ダツシュ攻撃の転がりはスネークのダツシュ攻撃と同じ感覚で使える強い技で帽子は必殺技で飛ばす技だよ。」

ドラメツド「帽子が相手に当たると相手の行動を一定時間止めることができるのである。相手に当たらなかった場合もボタンを押しっぱなしにすることでその場で回転させ続けることができるのである。」

ドラリーニヨ「思い出した!たしかボタンを離すと帽子が自分の所に戻ってくるんだよね!」

ミュウツー「返ってくる帽子には攻撃判定があるから強攻撃のコンボ中に帽子を使えばさらに繋げることもできるね。」

ドラメツド「ヒットドロップも地上に素早く戻れる優秀な技であ

る。」

ドラリーニヨ「すごい強いね！」

ミュウツー「他の技は従来のマリオと変わりないね。でも僕から言わせてもらえば前のマリオの劣化番でしかないよ。」

ドラリーニヨ「そうなの？」

ミュウツー「帽子アクションとヒットドロップは確かに魅力的な強化点だけど致命的な能力の変化があるでしょ？」

ドラメッド「機動力の弱体化であるか？」

ミュウツー「そうだよ。歩く速度が減る分、リーチの短さと合わせて自分から攻める性能が落ちてるよね。元々のオデッセイマリオはリーチを強化した初心者向けのマリオってイメージで作ったらしいけど帽子以外はリーチが短いままだし余計使いにくいファイターになってるよね。」

ドラメッド「確かにそうであるな。帽子を使って計画的に攻撃を繋げることができなければ従来のマリオ以上の活躍ができそうである。」

ミュウツー「帽子の軌道を読まれたらおしまいだけどね。素早い相手には当たらないだろうし相手を選ぶファイターになると思うよ。」

ドラリーニヨ「そっか！ちゃんと相手を選べば強いんだね！」

ミュウツー「君はポジティブだね。」

ドラメツド「しかし的を射る発言である。マリオは変身を使い分けることで真価を発揮するファイター。ならば苦手な相手にはオデッセイマリオを出さなければいいだけである。」

ミュウツー「まあ、そうだけど単体で見たら万能ではないよね。」

ドラメツド「そうであるな。まずはオデッセイマリオ単体の評価をするのである。」

ドラリーニョ「ファイター評価はAランクが強キャラ。Bランクがちゅーけん。Cランクが弱い。Dランクが使えない。Sランクが最強だつて！」

ミュウツー「僕的にはCランクじゃないかと思っているよ。リーチが短くてコンボで攻めるキャラなのに機動力がドクターマリオ並みに低くなっているのは問題だと思うよ。」

ドラメツド「……確かに単体で考えればそのぐらいが妥当であるな。」

ドラリーニョ「うーん、なんだか分からないけど残念だね。」

・オデッセイマリオ

変更点のみ表記します。

弱攻撃

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N

上空中技

横空中技

下空中技

上スマツシユ

横スマツシユ

下スマツシユ

ダツシユ攻撃 転がり

スネークのダツシユ攻撃と同じ感覚で使える技。唯一リーチの長い技で発生も速く使い易い。オデッセイマリオの生命線と言って過言でない。

必殺技 帽子飛ばし

帽子を飛ばして攻撃する。リーチは終点の中心から崖際まで届くほどである。直接当てると相手を一定時間行動不能にすることができる。

相手に当たらなかった場合はボタンをホールドすることでその場で回転した状態で待機させる。待機中の帽子に相手が触れた場合も行動不能になる。

ボタンを離すと自分の元に返ってくる。返ってくる帽子に触れるとダメージ判定あり。帽子の速度はリンクのブーメランと同じぐらいであり回避するのは難しくない。

上必殺技

横必殺技

下必殺技 ヒットドロップ

急降下しながら攻撃する。地上で使うと斜め上に飛んでから落ちる。ヨツシーの動きに近い。

※備考

運動性能がドクターマリオと同じである。

攻撃中にホールドした帽子を戻してコンボに繋げることもできる。

・評価 Cランク

全体的な攻撃の威力とリーチが変わらないのに機動力が低い為。しかし、帽子を使ったコンボは強い為、相手を見て使えばAランクほどの活躍ができる可能性あり。

ドラメツド「次はファイアマリオであるな。機動力の上昇にファイアボールの強化と隙のないファイターである。」

ドラリーニヨ「これならミュウツーも満足だよね！」

ミュウツー「確かに強キャラであることは間違いないけど1つだけ残念なことがあるね。」

ドラメツド「横必殺技の変化であるな。」

ミュウツー「そうだね。でも新しい横必殺技と機動力の上昇はそれを補う強化だと思うよ。」

ドラリーニヨ「やったね！Sランクになるかな？」

ミュウツー「どうだろうね？牽制技も2つあるし待ちにも対応できるからSランクでもいいかもしれないけどリーチの短さがちよつと問題かな。」

ドラメツド「ではAランクにするであるか。」

ミュウツー「そうだね。Sランクは壊れ性能のファイターにあげたいからね。」

・ファイアマリオ

弱攻撃

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N

上空中技

横空中技

下空中技

上スマツシユ

横スマツシユ

下スマツシユ

ダツシユ攻撃

必殺技 ファイアボール

バウンド回数・飛距離・連射力が上がっている。相手の弱い飛び道具を打ち消すのにも使える。

上必殺技

横必殺技 ファイアボール（強）

真横に飛ぶファイアボールを放つ。威力も高く中距離戦にも対応できる。

下必殺技 ヒットドロップ

※備考

地上での機動力がわずかに上がっている。

・評価 Aランク

地上での機動力が上がっていることとファイアボールが強化されていることから従来のマリオよりも戦い易いと思われる。

ドラリーニヨ「次はサンシャインマリオだって！」

ミュウツー「リーチだけはクソ長いよね。」

ドラメッド「スマツシユ攻撃は溜めるとリーチがさらに長くなる特質も持っているのであるな。」

ドラリーニヨ「遠くから攻撃できるのは強いよね！」

ミュウツー「まあ、ゲージを消費するタイプの変身ファイターから逃げながら攻撃したい時とかには使えるかな。でもそれ以外の活用

法が思い浮かばないかな。」

ドラメツド「動きが遅いファイターにダメージを与える時にも使えるのであるよ。」

ミュウツー「なるほどね。でも攻撃性能とバースト性能が低い上に水ゲージの管理が面倒だからわざわざ使う気にはならないかな。」

ドラリーニョ「弱いつてこと?。」

ミュウツー「性能は尖ってるけど使う場面がかなり限られているって感じだね。汎用性はないから評価はかなり下になるかな。」

ドラメツド「Dランクであるか?。」

ミュウツー「うーん、難しい所だけど使おうと思えばまだ使えそうだからCランクでいいんじゃないかな? 復帰力はかなり高いしね。」

・サンシャインマリオ

弱攻撃

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N

上空中技

横空中技

下空中技

上スマッシュ バク転放水

水の消費量多。バク転しながら斜め上から下方向まで水を撒き攻撃する(75度ほど)攻撃しながら斜め後ろにジャンプする為、相手の攻撃を回避しながら使うこともできる。

横スマツシユ ショットガン放水

水の消費量多。バク転すること以外は上スマツシユと同じモーションだが性能が異なる。威力が少し上がって上方向への範囲が狭くなっている(45度ほど)

下スマツシユ スピン放水

水の消費量中。回転しながら水を左右にバラ撒き攻撃する。範囲は広いが威力とバースト力はかなり低い。マリオ自身に攻撃判定は発生しない。

ダツシユ攻撃 水滑り

頭から飛び込み攻撃する。性能は従来のマリオと変わらない。

必殺技 ダツシユノズル

水の消費量少。必殺技ボタンを押し2秒ほどすると横方向にダツシユする。攻撃判定あり。ボタンを押し続けている間ダツシユを続ける。空中で使用すると横方向に移動することができるが落下速度も上がる。継続的に水を消費する為、水の消費量が多い。

上必殺技 ロケットノズル

水の消費量中。水を下方向に発射して上昇する。上昇量はかなり高い。水にはメテオ判定がある。

横必殺技 ホバーノズル

水の消費量少。ボタンを押し続けている間浮遊することができる。浮遊している間は横方向に移動することができる。移動距離はかなり稼げ上必殺技に派生することができる。継続的に水を消費する為、水の消費量が多い。

下必殺技 水補充

地上で使うことで水を補充することができる。水を補充している間は無防備になる。

※備考

水ゲージが存在し水ゲージが足りないとき技を出すことができなくなる。

スマツシユ攻撃は溜めることでリーチを倍近く伸ばすことができるが水の消費量も増加する。

ノズルを使った攻撃を使用した際に3秒ほど地面が濡れる。濡れた地面の上でダッシュ攻撃をすると威力・バースト力・リーチが強化される。

横必殺技で横方向に移動してから上必殺技を使うことで全ファイター中でも高い復帰力を発揮する。

・評価 Cランク

与ダメージが致命的に低く相手をバーストさせる手段に乏しい。水ゲージの管理が必要である為。圧倒的なリーチとトップクラスの復帰力を持っているのでDランクを回避している。

ミュウツー「次はタヌキマリオだね。」

ドラリーニョ「空中性能の高さが強みだって！」

ドラメツド「軽くなっていることと地上での機動力が減っているのが問題であるな。」

ミュウツー「まあ、このマリオも場面を選べば強いタイプだね。でも地上の攻撃も尻尾を使ったリーチのある攻撃だったりスピンを使った発生の速い技もあるから単純に弱体化している訳ではないよね。」

ドラリーニョ「今度は悪口言わないんだね。」

ミュウツー「悪口って訳じゃないんだけどね。」

ドラメツド「空中での移動速度と攻撃性能は上がっているのも合わせて評価は高いあるな。」

ミュウツー「そうだね。でも他の強ファイターと比べるとそこまで性能が高いって訳じゃないからBランクぐらいが妥当かな。」

・タヌキマリオ

弱攻撃

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N スピン

回転して攻撃する。発生がとても速く威力も高い。

上空中技 回転尻尾攻撃

尻尾を使い上から360度回転して攻撃する。

横空中技 滑空攻撃

横方向に滑空し攻撃する。横方向に少し移動した後、少し上昇する。

下空中技 尻尾ドリル

尻尾を下に突き出し回転して攻撃する。連続ヒットする攻撃でダメージ効率が1番良い。

上スマッシュ スピンジャンプ

回転しながら低くジャンプする。発生は速いが威力は低い。

横スマッシュ 尻尾アタック

尻尾を突き出し攻撃する。リーチは並みにあるが発生が遅い。

下スマッシュ 尻尾アタック

尻尾を斜め前、斜め後ろの順に突き出し

ダッシュ攻撃 スピンアタック

回転しながら攻撃する。距離は短め。

必殺技 スピン攻撃

回転して攻撃する。回転している間に移動できる。必殺技ボタンを長く押すことで威力と距離を強化することができる。

上必殺技 上昇

ジャンプし高く上昇する。上昇した後も行動することができる。

横必殺技 滑空

横方向に滑空する。横方向に対する距離に制限はないが少しずつ

下降する。

下必殺技 スピン上昇

スピンしながら上方向に上昇する。攻撃判定あり。上昇した後も行動できる。

※備考

地上での移動速度が下がる代わりにジャンプ回数が4回になり空中での移動速度が上がっている。

下必殺技と上必殺技と横必殺技を使うことで高い復帰力を発揮することができる。

・評価 Bランク

高い空中性能は評価できるが他の強ファイターに匹敵する能力ではない。

ドラメツド 「最後はコウラマリオであるな。」

ドラリーニョ 「硬いし絶対強いよね！」

ミュウツー 「Dランクで決まりだよ。」

ドラリーニョ 「ええ!?! どうしてどうして?」

ドラメツド 「リーチの短さに移動性能の低さと復帰力の低さが理由であるな。」

ミュウツー 「そうだね。リーチが短いのに移動速度が遅いのは致命的だしジャンプが低くて復帰技の性能が低いのも問題だね。攻めるのは弱いし復帰できないから耐えるのも難しいとか一方的にやられる未来しか見えないよ。」

ドラリーニョ 「そう言われると弱い気がするね。」

ドラメツド「しかしリーチが狭いコンボキャラに対してはスーパー
アーマー付きの攻撃がある。それは強みにならないか？」

ミユウツ「攻撃性能が高い訳じゃないから攻撃の際を見て判定の
速い技でちまちまダメージを稼がれたら終わりだよ。まあ、スマツ
シュを連発する初心者キラーにはなるかもしれないけどね。」

ドラメツド「納得できる理由であるな。」

・コウラマリオ

弱攻撃

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N 回転攻撃

回転して攻撃する。範囲はかなり狭い。

上空中技

横空中技

下空中技 回転落下

回転しながら落下し攻撃する。

上スマツシュ 回転ジャンプ

回転しわずかに上昇しながら攻撃する。多段ヒットするスーパー

アーマー付きの攻撃。

横スマツシュ コウラアタック

コウラに入りタックルする。スーパーアーマー付きの攻撃。

下スマツシュ 回転攻撃

コウラに入り前から後ろにわずかに移動しながら攻撃する。スー
パーアーマー付きの攻撃。

ダツシュ攻撃 すべり攻撃

コウラに入り滑り攻撃する。移動距離は長いが速度は並みで威力
はかなり低い。スーパーアーマー付きの攻撃。

必殺技 溜めスピンの

コウラに入りスピンの。必殺技ボタンを長押しすることで威力とバースト力を強化することができる。移動することはできない。スーパーアーマー付きの攻撃。

上必殺技 回転上昇

クツパの上必殺技に近い。わずかに上昇し横方向に入力移動できる。

横必殺技 すべり回転攻撃

コウラに入り回転しながらすべり攻撃する。ダツシユ攻撃より威力が高いが距離が短くスーパーアーマーはついていない。

下必殺技 コウラ反射

コウラに入り飛び道具攻撃を反射する。ボタンを押している間、反射判定があるが動くことができなくなる。

※備考

ジャンプの高さが低く全体的な移動速度が遅くなっている。

スーパーアーマー付きの攻撃が多く強力な攻撃を繰り返す相手にも強気に攻めることができる。

・評価 Dランク

リーチが狭く移動速度が遅い為、自分から攻めることができない。スーパーアーマー付きの攻撃が多い分、ダメージが蓄積し易い。

ジャンプ力の低さと復帰技の移動性能の低さが合わさって復帰するのが苦手である。

ドラメッド「オデッセイマリオがCランク。ファイアマリオがAランク。サンシャインマリオがCランク。タヌキマリオがBランク。コウラマリオがDランクであるな。」

ドラリーニョ「強いのか弱いのか分からないね。」

ミウツー「変身を生かせればAランクの優秀なファイターだよ。状況によって変身できるのはやっぱり強いよね。」

ドラメツド「そうであるな。このマリオの最大の強みは変身できることである。」

ドラリーニョ「いっぱい変身できるから強いってことだね！」

ミュウツー「ちなみにレトロマリオの評価はBランクだよ。今回のスマブラは他のファイター達が強化されてるから今までのマリオじゃ中堅止まりかな。」

ドラメツド「それでも十分戦えるであるな。今回はこれでファイター評価は終わりである。」

ドラリーニョ「なんだかマリオばかりだったね。」

ミュウツー「今回はマリオ特集だったんだよ。次回は64ファイター編になるかな。残念ながら評価するのは僕たちじゃないけど次回も見えてね。」

こうしてマリオ特集が終了した。s pのマリオは個人的に使い易くなったような気がします。初代から居るので動きに飽きてる所もあります。

変身マリオが実現したらサンシャインマリオとコウラマリオばかり使うと思います。

ドラえもんズのファイター評価2

王ドラ「ドラえもんズの……」

マタドローラ「ファイター評価だぜえ！」

マリオ「待ってました！」

ドンキー「今回は64ファイター編だね。」

ここはとあるスタジオ。壁の一部がガラス張りになって外から放送を見ているスマブラファンの人達も居ます。今回は64のファイターを評価するようです。

マリオ「最初はサムスだそうです。」

王ドラ「ゼロスーツサムスの状態で変身ゲージを溜めることでサムスの状態に変身することができます。」

マタドローラ「最初からサムスの状態で使える状態じゃないんだよな。」

ドンキー「その代わりにダークサムスがサムスの性能を引き継いでいるから好みで選べるよ。」

マリオ「ゼロスーツサムスは変身ゲージ以外の変更点がないのでSランクファイターで決まりにするようです。今回はサムスの性能を評価します。」

王ドラ「評価すると言っても弱い所ありますか？」

マタドローラ「攻撃を受けると変身ゲージがごっそり減るぐらいじゃないか？」

ドンキー「ファイターの評価はプレイヤーがファイターの性能を完璧に使いこなした時の性能で評価するよ。」

マタドローラ「だったらSランクでいいんじゃないの？」

マリオ「攻撃を当てれば変身ゲージの減少を一時的に止められるんですよ。射撃攻撃やコンボで変身時間を長引かせることができればSランクは間違いないと思います。」

王ドラ「異論の余地なくSランクですね。」

・サムス

攻撃の変更点は備考で説明

※備考

防御性能の大幅強化。蓄積ダメージが300%を超えるまではどんな攻撃を受けてもバーストしない。

攻撃を当てた時に時間経過で減少する変身ゲージの減少が1秒止まる。

攻撃速度の強化。攻撃速度が少し速くなる。

攻撃時と空中に居る時はスーパーアーマー状態になる。

攻撃性能とバースト力の増加。従来のサムスの2倍以上の性能になる。

必殺技のチャージショットが1秒で溜まるようになる。

投げ技は相手の蓄積ダメージに関係なく大きく吹き飛ばす。コンボに繋げることはできない。

・評価 Sランク

使いこなせば最強。ただし、攻撃を受けると変身ゲージが5分の1減ってしまうので攻撃を避けるスキルが必要。

ドンキー「変身しなくてもSランクだから強いよね。」

王ドラ「それだけサムスが不遇だったってことでしょう。」

マタドローラ「使いにくいからな。」

マリオ「あえてダークサムスを使う方達の活躍に期待してます。次はリンクです。レトロリンクはBランク評価らしいのでそれを参考に考えましょう。」

ドンキー「今回のリンクはフックショットの没収と爆弾復帰がやりにくくなってるのが問題だよな。」

王ドラ「でもリモコン爆弾に変わっていることと矢を2発同時に射てるようになってるのは面白いと思います。」

マタドローラ「ドラリーニョの奴が置いたりリモコン爆弾がすげえ邪魔くさいんだよな。」

マリオ「ダッシュ攻撃はジャンプ切りになってるんですね。切りかかりより使いにくい場面もあるので好みの問題になるでしょうか?」

王ドラ「能力的にはレトロリンクの下位互換になると思います。フックショットは投げ性能と復帰力の強化。通常爆弾は爆弾復帰に使える。その強みを失っている以上、レトロリンク並みに活躍するのは難しいと思います。」

マタドローラ「そうだな。リンクの強みがごっそり減ってる感じがするな。Cランクぐらいでいいんじゃないかねえの?」

ドンキー「弱いつて訳じゃないからBランクぐらいがいいんじゃないかな？」

王ドラ「いえ、ここは厳し目に評価しておきましょう。」

マリオ「ではCランクにします。」

※リンクの変更点はスマブラspのサイトなどを参考にして下さい。

マリオ「次は変更点の少ないファイターから先に評価します。まずはネス。ジャンプの回数が4回に上昇していますが投げ技の性能が弱体化しています。」

ドンキー「メインの後ろ投げが使えないのが痛いね。」

王ドラ「しかし復帰力が上がったのは強いです。」

マタドーラ「慣れるまでは上必殺技の復帰が難しいからな。」

マリオ「空中技の性能も高いので追撃もできるようになりますね。」

マタドーラ「それ強化され過ぎじゃねえか？」

王ドラ「しかし投げ技が弱体化したので妥当な強化だと思います。総合的な能力が上がっている上、汎用性が上がっているのでBランクはいつてると思います。」

ドンキー「弱くはないよね。」

マリオ「ではBランクにしましょう。次はキャプテン・ファルコンですね。膝蹴りのクリティカル判定が長くなっています。」

マタドローラ「Aランクでいいんじゃないか？」

王ドラ「Aランクですね。」

ドンキー「Sでもいいと思うけど復帰技の性能が高い訳じゃないからAランクでいいのかな。」

マリオ「ではAランクにしましょう。次は大きく変わっているファイターです。大きく強化されたプリンの評価をしましょう。」

王ドラ「空中での移動速度の上昇に眠るで回復。眠るの威力アップに眠る硬直の任意解除ができるようになっていきますね。」

マタドローラ「ぴよんぴよん飛び跳ねて戦わずらい奴だな。」

ドンキー「眠るの隙がなくなったのはいいね。その代わり回復はできなけれど。」

マリオ「積極的に眠るを狙って相手を吹き飛ばしたら起きるまで待つて回復もできますね。」

王ドラ「蓄積ダメージの半分を回復できるのは耐久力の低いプリンにとって革命レベルの強みですね。」

マタドローラ「復帰中のファイターを追撃もできるんだよな。空中で無防備になった所に眠るなんて当てられたら目も当てられねえぜ。」

マリオ「リーチの短さと耐久力の低さは変わっていませんが大幅な

変更点があるプリンの評価はどうしますか？」

マタドローラ「Aランクでいいんじゃないかねえか？かなり強くなってるだろう。」

王ドラ「待つて下さい。確かに強くなっていますですがリーチが長くコンボが強いファイターに対しては弱いままです。」

ドンキー「上級者同士の対決だと眠るを当てるのは難しいだろうね。」

マタドローラ「じゃBランクか？」

王ドラ「ここも厳しくCランクにしましょう。Dランクよりも下のプリンが強化されてなんとかここまで這い上がっただけでもすごいことです。」

ドンキー「そうだね。実用できるレベルになっただけでもいいことだよ。」

マリオ「ではCランクとします。プリン使いの方達にとってはいい強化なのかもしれませんね。次は変身ファイターになったカービイです。まずはデフォルトのカービイについて話し合しましょう。」

王ドラ「相手ファイターを吸い込むとそのファイターの長所が強化されるようになるようですがその能力上昇分はなしで考えましようか。」

マタドローラ「必殺技は悪くないな。だが他の攻撃のリーチが短いのが残念だな。」

ドンキー「ダッシュ攻撃のバーニングがスーパーアーマー付きでキャンセルできる性能だからバーニングで懐に入ってコンボを決めるのがカービィの戦い方になるね。」

王ドラ「しかしバーニングにさえ注意すれば対策は容易と言えるでしょう。Cランクが妥当な所だと思います。」

ドンキー「うん、それが妥当だと思うよ。」

マリオ「分かりました。次はパワフルカービィを評価しましょう。様々なコピー能力を使って攻撃性能が上がったカービィです。まずは攻撃から紹介します。」

・パワフルカービィ

弱攻撃

上強攻撃 ニードル

上方向にトゲを出し攻撃する。斜め上左右にも攻撃判定あり。攻撃発生がかなり速い。

横強攻撃 ハンマー突き

デデデと同じ動き。体が小さい分、リーチは短いが威力はデデデより上。

下強攻撃 回転ハンマー

デデデの下スマッシュと同じ動き。リーチが短い分、威力が高い。

空中N

上空中技 火球

火球を口から出す。横方向にリーチが長い

横空中技 ハンマー振り下げ

デデデと同じ動き。リーチが短い分、威力が高い。

下空中技 ニードル

下方向にトゲを向け急降下し攻撃する。

上スマッシュ ハンマー振り上げ

動きはデデデと同じ。リーチが短い分、威力が高い。

横スマッシュ 火炎放射

範囲の広い火炎放射で攻撃。発生が速く威力も高い。

下スマッシュ ファイア

その場で炎に体を包み攻撃。発生速度が1番速い

ダッシュ攻撃 バーニング

デフォルトのカービィと同じ。スーパーアーマーが付き途中で

キャンセルして攻撃に移れる。

必殺技 レーザー

ロボットのものと同じ。

上必殺技 ハイジャンプ

上方向に大きくジャンプする復帰技。攻撃判定もあり方向の操作

も可能

横必殺技 ボム投げ

爆弾を投げる。ボタン長押しで距離の調整が可能。速度は遅いが

威力が高い。

下必殺技 ニードル

カウンター技。受け付け時間が短いが威力と吹き飛ばし性能は高

い

※備考

攻撃技に恵まれているが耐久力がプリン並みに低い

マリオ「防御を捨てた軽量パワーファイターですね。どんな場面にも対応できそうな攻撃技が揃っているのが魅力です。」

マタドローラ「俺好みの性能だな。」

王ドラ「マタドローラの場合、無駄に突っ込んで撃墜されそうですけどね。」

マタドローラ「おいおい、俺を練習前の時と一緒に思うなよ。ちゃ

んと回避と防御だって使いこなすぞ。」

ドンキー「飛び道具特化のファイターが相手じゃなければ活躍できそうだね。」

マリオ「ビームと爆弾もありますし待ちに徹する相手とも戦えそうです。ミュウツーに近い性能かもしれませんね。」

マタドローラ「これはSランクはいつただろ。」

王ドラ「いえ、残念ながらAランクですね。」

マタドローラ「なんだと!?! パワフルカービィの何が問題なんだ?」

王ドラ「脆過ぎる所ですね。耐久力がそのままならSランクになったかもしれませんが安定しない性能なのでAランク止まりでしょう。」

ドンキー「そうなっちゃうよね。」

マタドローラ「せめて機動力が上がってればな……」

マリオ「耐久力の低いファイターはSランクにならない宿命なのかもしれませんね。次はブロックカービィです。」

・ブロックカービィ

弱攻撃

上強攻撃 パラソル攻撃

パラソルを開き攻撃。パラソルに無敵判定あり

横強攻撃 ウイツプ

ウイツプで突き攻撃。相手を転ばせる。

下強攻撃 フリーズ

冷気をまとい相手を凍らせる攻撃をする。

空中N トルネイド

その場で竜巻になり攻撃する。

上空中技 トルネイド

上方向に竜巻を飛ばす。

横空中技 ウイツプ

鞭で攻撃する。当たった相手は行動不能になり引き寄せられる。

下空中技 パラソル下降

パラソルを下方向に開き落下する。パラソルに無敵判定あり。

上スマッシュ リーフ

上方向に葉っぱを複数枚飛ばし攻撃する。上方向への範囲がかなり広い

横スマッシュ ウイツプ

発生の速い突き攻撃。当たった相手は転びながら引き寄せられる。

下スマッシュ リーフ

地面から葉っぱを生やし前と後ろに攻撃する。

ダッシュ攻撃 パラソル

パラソルを開き回転させながら攻撃する。パラソルに無敵判定あり。

必殺技 アイス

口から氷の風を出し攻撃する（火炎放射と同じ動き）飛び道具や射撃攻撃に当たると凍る。凍ったブロックは相手が触れると壊れ自分が触れると前に飛び攻撃判定が発生する。

上必殺技 トルネイド

回転しながらゆっくり動くことができる。ボタンを押し続けることで上昇する。横方向・上方向に大きく動くことができる。

横必殺技 ビーム

斜め上から斜め下に攻撃する。当たった相手は麻痺する。

下必殺技 スリープ

受け付け時間が長いカウンター。自分も2秒ほど眠ってしまうが

相手を長く眠らせることができる。

※備考

デフォルトのカービィより耐久力が高いが機動力が低下する。

空中ではパラソルを開きゆっくりと下降する。下入力をする事で速く落下することができる。

上方向に入力すると再度パラソルを開くことができる。

マリオ「パラソルによる無敵判定と自身の防御力の上昇で打たれ強くなっています。アイスやパラソルで相手の飛び道具攻撃を無力化したりウィップで相手の体勢を崩す妨害性能に優れたファイターでもあります。」

王ドラ「これは強キャラ決定ですね。」

ドンキー「空中ではピーチのパラソルみたいな動きになるの？」

マタドローラ「動きは似てるがカービィはパラソルを軸に振り子みたいな動きをするぜ。攻撃する時はパラソルの真下に移動するけどね。」

王ドラ「下入力をしないと常にゆっくり下降することになるので隙が多くなるのは間違いないですね。」

マリオ「空中下攻撃で落下もできるので不利になる場合は急降下することもできます。」

マタドローラ「無敵判定のあるパラソルがあるから強気に攻められるな。」

ドンキー「1撃は弱いけどコンボに繋げられる技をいっぱい持っているのは強みだね。」

王ドラ「パラソルの無敵判定が1番の強みですね。しかし、攻撃力が控えめなのでAランクが妥当でしょう。」

ドンキー「壊れ性能ってほどじゃないからね。」

マタドローラ「それでも他のファイターに比べたら強いけどな。」

マリオ「相性のいいキャラに対してはSランクは堅いですね。次はスピードタイプのカービィの評価をしましょう。」

・スピードカービィ

弱攻撃 カッター

カッターを飛ばし攻撃。リンクのブーメランと同じ動きをする。

威力が低く相手に当たると消えてしまう

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N 回転切り

回転しながら剣で攻撃する。

上空中技 プラズマ

上方向に電撃を飛ばす。

横空中技 ブーメラン

横方向にブーメランを飛ばす。自分の所に帰ってくる。

下空中技 羽根攻撃

下方向に羽根を飛ばし攻撃する。

上スマッシュ 剣で切り上げ

リンクの上スマッシュと同じモーション。威力とバースト力が弱いが発生速度が速い。

横スマッシュ カッター

威力の高いカッターで攻撃する。弱攻撃や空横と違い敵に当たっ

でも消えない。

下スマッシュ スパーク

その場で電撃に身を包み攻撃する。

ダッシュ攻撃 ジャンプ切り

リンクのものと同じモーション。威力とバースト力は低いが発生が速い。

必殺技 プラズマ

サムスのチャージ弾と同じ。シールドの削り性能に優れている。

上必殺技 ウイング

大きく上昇した後、滑空する。滑空中は操作することができる。

横必殺技 ホイール

タイヤになり横方向に素早く移動する。左右に切り換えることもできる。

下必殺技 雷

ピカチュウと同じ。自分に向かって雷を落とす。

※備考

機動力が強化されている代わりに火力が減っている。

バースト力のある技に乏しい

マリオ「敵に与えるダメージが少ない代わりに機動力と攻撃速度が上がっているファイターですね。逃げ回りながらブーメランなどの飛び道具で削るのが得意です。」

王ドラ「攻撃性能が下がっているとしても飛び道具攻撃に恵まれているのでデフォルトカービィよりはダメージ効率がいいですね。」

マタドラー「接近戦が苦手そうだが強化された機動力で逃げれば中々追いつけないからそこも問題ないな。」

ドンキー「必殺技で雷とチャージ弾。地上用の技でカッター2種類。空中攻撃はプラズマ・カッター・羽根攻撃の3種類あるから待ち

勝てるね。」

マタドロー「反射板持ちとブロックカービィに弱いんだよな。」

王ドラ「ブロックカービィは対飛び道具ファイターですからね。」

マリオ「飛び道具に耐性がないファイターになら優位に戦えそうです。」

マタドロー「俺はAランクぐらいでいいと思うぜ。俺の好きなタイプじゃねえけどキッドはこいつを使いこなしてたしな。」

王ドラ「そうですね。耐久力という弱点がなければSランクに到達できる能力だと思います。」

ドンキー「相性で左右される所もあるよね。」

マリオ「ではAランクにしましょう。最後はミックスカービィです。通常カービィとは別枠の参戦です。技はこのようになっていきます。」

・ミックスカービィ

弱攻撃 カッター&ボム

手裏剣を前に飛ばして攻撃する。横方向に対して無限のリーチである。手裏剣は当たると爆発する。

上強攻撃 ファイア&ストーン

噴火して上方向に岩を3発飛ばす。リーチが長い。

横強攻撃 ファイア&カッター

炎の剣で振り上げ攻撃をする。発生速度と範囲に優れている。

下強攻撃 サンダー&カッター

雷の剣で回転攻撃し前後の敵を攻撃する。攻撃速度とリーチに優

れている。

空中N ニードル&ボム

ゴルドーになり周りにトゲを飛ばす。ボタンを長押しすることで一定時間空中を移動することができる。

上空中技 ニードル&サンダー

避雷針となり上方向から出現した雷で攻撃する。

横空中技 ボム&ボム

3発のミサイルを発射する。ミサイルに追尾性能あり。

下空中技 ストーン&ニードル

下方向にドリルを出現させ発射する。ボタンを長押しすることでドリルと一緒に急降下できる。

上スマツシユ ファイア&アイス

氷になった後炎上し水蒸気で攻撃する。長い無敵判定あり。

横スマツシユ ストーン&サンダー

電撃でカービィと繋がれた岩を発射し攻撃する。岩はカービィと一定の距離になると戻ってくる。ステイック入力でカービィの移動に合わせて上下に機動修正ができる。カービィに当たるか一定時間経つと消滅する。

下スマツシユ ニードル&カッター

両手を巨大な刃に変え横に大きく広げた後、真上に振り上げる。リーチはかなり広い。

ダツシユ攻撃 ストーン&アイス

カーリングの石になり滑る。無敵判定あり。

必殺技 ファイア&ニードル

弓になり炎が先端についた矢を放物線を描くように発射する。炎の矢は着地した場所ですばらく炎上する。ボタンを長押しすることで矢の着地地点が遠くなる。

上必殺技 ファイア&ボム

爆発し火花を出しながら上昇する。3回まで連続で使用できる。

横必殺技 ファイア&ファイア

大きな炎となり横方向にゆっくり進む。復帰技としても使用でき

る。

下必殺技 ストーン&ボム

敵に当たるか攻撃を受けたり一定時間経つと爆発するダイナマイトを投げる。ダイナマイトがある状態で再び下必殺技をするとカービィがヘルメットを被る。

ダイナマイトの爆風は威力と吹き飛ばし力がとても高いがカービィ自身もヘルメットを被っていない状態だと当たってしまう。

ヘルメットを被っている間は移動できず相手の攻撃を防ぐこともできない。相手に直接当てるか自力で爆破するのが基本になる。

※備考

ストーン&サンダーで飛ばす岩は跳ね返るごとに速度が上がる。繋がっている電撃にもダメージ判定あり。

ストーン&ボムの攻撃範囲は終点の画面内全体に広がるほどである。遠いと怯まずダメージだけになる。

近ければ近いほどダメージとバースト力が高い。1番近いと40ダメージ受ける。

マリオ「火の矢や岩飛ばしで相手の逃げ道を防ぎ範囲に優れた攻撃を叩き込むことができるファイターですね。」

ドンキー「アイクがダイナマイトコンボを使って他のカービィをボコボコにしてたね。」

王ドラ「ダイナマイトの攻撃範囲がおかしいんですよ。ミサイルや矢、岩も撒けるし待ち勝てる性能をしています。」

マタドローラ「接近戦も無敵判定のある攻撃とリーチのある攻撃があるから戦い易いぜ。」

ドンキー「これはSランクかな?」

王ドラ「耐久力の低さはダッシュ攻撃と上スマッシュの無敵判定で打ち消せるほどですからね。弓と岩、ダイナマイトを上手く使えば間違いなく壊れ性能でしょう。」

マタドローラ「それがなくても十分戦えるしな。」

マリオ「分かりました。ではSランクにしましょう。これで変更があった64ファイターの評価は終了ですね。お疲れ様でした。」

王ドラ「全体に見て強化しかありませんでしたね。」

マタドローラ「それだけ愛があるってことだろ。」

ドンキー「飽きられないように配慮してくれるのは嬉しいね。」

マリオ「これで今回の放送は終わりです。次回はデラックスファイター達の評価になります。」

ドラえもんズのファイター評価3

キッド「ドラえもんズの……」

ドラニコフ（ファイター紹介！）

カービィ「始まるぞ。」

ここはとあるスタジオ。今日も外はお客さんで賑わっている中、ファイター達の紹介をしようです。

ちなみにドラニコフは喋れてませんが秘密道具的な何かで心が通じていると脳内補完して下さいお願いします。

キッド「今回のゲストはスマブラファイターの中でもおやつさんとして慕われているカービィだ。どうしておやつさんってよばれてるんだ？」

カービィ「初代組の時は最年長だったからな。そいつらがおやつさんって呼んでたから後から入ってきた同年代や年上の奴らも俺のことをおやつさんと呼ぶようになった。社長と個人的に仲良くしていることで俺を1番上の役職と勘違いしている奴らも居るみたいだな。」

ドラニコフ（頼れる感じがするからっていうのもあるんじゃないかな。）

カービィ「そうなら嬉しいな。さて、俺の話はここまでにしてスマブラファイターの紹介に移ろう。今回評価するのはデラックスファイターだな。」

キッド「そうだ。最初はロイだな。根元ヒットで与えるダメージが2倍になったことだけが変更点だな。」

ドラニコフ（だけって言うけどそれが強いよね。）

カービィ「そうだな。元々マルスとの差別化という理由で剣のリーチを殺す仕様にしたようだがマルスが前作で強化されたことからロイも見直そうという話になったようだ。」

キッド「根元ヒットさえすればマルスにも負けないファイターだな。それがマルス以上の爆発力を秘めた強ファイターになった感じだな。」

ドラニコフ（接近しないと性能を生かせないリスクを考えれば根元ヒットの強化はいいと思うよ。ダメージが2倍以上になっているのはやり過ぎな感じがするけどね。）

カービィ「ロイに対する謝罪の意図もあるんだろ。単純に攻撃力が上がったロイの評価はSランクだ。ちなみにマルスもSランクに該当すると考えている。」

キッド「分かった。ロイはSランクで決まりだな。次はレトロゼルダだ。動きは今までのゼルダと変わらないが魔法ゲージが追加されたな。」

ドラニコフ（魔法ゲージは時間経過で溜まって攻撃にスーパーアーマーがつくようになるよ。スーパーアーマーが発動すると魔法ゲージが消費されるね。）

カービィ「しゃがみ状態だとすぐ魔法ゲージが貯まる仕様になっている。ファントムやデインの炎で牽制しつつ魔法ゲージを溜めて

スーパーアーマー付きの攻撃で攻める立ち回りになるだろうな。」

キッド「魔法ゲージが貯まる前に接近戦をすることになるとヤバいけどな。」

ドラニコフ（その時はアピールボタンでシークに変身すればいいよ。）

カービィ「ゼルダとシークが互いに変身できるように戻ってるんだよな。使い分ければ弱点はなくなるが今回はレトロゼルダ単体を評価する。」

ドラニコフ（接近戦の弱さと移動速度が遅い弱点があるから評価は高くないよね？）

カービィ「そうだな。まずレトロゼルダ単体での評価はCランクだ。ただしシークとの変身を使いこなすことでAランクになるスベックは持っている。シークで距離を離しゼルダで魔法ゲージを溜めることができればガチ環境でも通用するファイターになるだろう。」

キッド「変身ファイターの強みを生かせることだな。次はミュウツーだ。性能は変わらないが相手に攻撃を与え続けることでテンションゲージを溜めることができる。テンションゲージを消費することでメガミュウツーYに進化することができるな。」

ドラニコフ（メガミュウツーYは全部の能力が強化されていてピーチみたいに空中で浮遊できるようになってるよ。）

カービィ「元々のミュウツーは耐久力が低い代わりに攻撃性能に特化した能力だったがメガ進化することで安定するようになったんだ

な。これはAランクだろう。」

キッド「元々のミュウツウはBランクか？」

カービィ「そうだな。耐久力の低さと待ちが強い相手には攻めにく
いからな。シャドーボールで牽制と変身ゲージを溜めるのができれ
ば一方的に負けることはなくなるはずだ。」

ドラニコフ（高い評価のファイターが多いね。次はゼルダだよ。）

カービィ「神トラゼルダか。機動力の上昇とフアントムの仕様変更
は実用的な強化だと思うぞ。」

キッド「ゼルダの弱点の足の遅さが改善されてるからな。」

カービィ「デインの炎も上下に操作可能な点も評価対象だ。下強攻
撃のベクトルが変わって連続で当たらなくなった弱体化もあるが些
細なもんだろ。Aランクは堅い。」

キッド「レトロゼルダと違って汎用性が上がったんだな。次はガノ
ンドロフだ。動きが全く違うものになったファイターだな。」

ドラニコフ（必殺技がルフレと同じ。それ以外の攻撃がアイクみた
いな感じだね。）

カービィ「だが必殺技の威力は低い代わりに使用制限がないことと
剣の攻撃はアイクのものより速く威力が低いことを考えると単純に
アイクとルフレを合わせたファイターではないはずだ。」

キッド「運動性能は変わらないから相手との距離を自分で調整する
のは難しいな。」

ドラニコフ（前作のルフレも足の遅さが弱点になってたよね。）

カービィ「そうだな。このガノンドロフもそれが足を引つ張りそうだがリーチに優れた攻撃がある分、ルフレよりは接近戦に対応することができらう。評価はCランクぐらいでいいはずだ。」

キッド「それでもCランクなんだな。」

カービィ「足の遅さがスマブラでは命取りだからな。次のファイターは誰だ？」

ドラニコフ（こどもリンクだよ。デクナッツリンク・ゴロンリンク・ゾーラリンクに変身できるようになってるね。魔法ゲージを溜めることで変身先で攻撃を強化したり鬼神リンクに変身することができるよ。）

カービィ「変身先も別々に評価しよう。まずはこどもリンクだな。必殺技の攻撃性能は変わらないがそれ以外の攻撃性能が大きく弱体化している。この状態で攻撃を与えることで魔法ゲージを溜めることができるんだったな。」

キッド「この状態でどうやって魔法ゲージを溜めるかがカギだな。」

カービィ「幸いにも飛び道具は弱体化していない。飛び道具で牽制しながら剣の攻撃を当てるか投げからのコンボで魔法ゲージを溜めるかだな。この状態は単純な劣化ファイターだから評価はDランクだ。」

ドラニコフ（速い以外はトゥーンリンクの劣化だから仕方がないね。デクナッツリンクはどうか？）

カービィ「こどもリンクの変身先について評価する前に説明しておくことがある。デクナツツリンク・ゴロンリンク・ゾーラリンクは必殺技と投げ技以外の攻撃はモーションが違うだけで動きは同じだ。攻撃速度やリーチは変わるがその他はほとんど同じであることを頭に置いて欲しい。」

キッド「デクナツツリンクが泡。ゴロンリンクが拳。ゾーラリンクが腕を使った攻撃モーションになるんだよな。」

カービィ「そうだ。まずデクナツツリンクだが機動力が上がる代わりに耐久力が弱体化する。ダツシユ攻撃はスピリアタックに変わっている変更点もあるが機動力の上があったこどもリンクという認識でいいだろう。ただし必殺技は大きく変更されている。」

必殺技 魔力解放

攻撃時に魔法ゲージを消費する代わりに与えるダメージを少し多くする。もう1度必殺技ボタンを押すことで切り替えることができる。

上必殺技 デクナツツジャンプ

花の中に入り高く上昇。その後、ゆっくりと下降する。下降中に方向操作することができる。

横必殺技 泡攻撃

シャボン玉を飛ばし攻撃する。当たると一定時間硬直する。弾速はゆっくりである。魔力解放していると弾速がかなり速くなる。

下必殺技 回転泡飛ばし

回転しながら左右に小さな泡を複数飛ばす。ダメージは少ないが相手を押し出す効果がある。

カービィ「魔法ゲージをそれなりに稼いで魔力解放ができる状態を仮定して評価をする。デクナツツリンクは脆いがその機動力を生か

して行動できそうだがリーチが狭いのと突破力がある技がないことを考えると評価は低いだろう。」

ドラニコフ（一回でも強いコンボを受けたら倒されるかもしれないからね。）

カービィゴテクナツツリンクはDランクだろうな。次はゴロンリンクだ。ゴロンリンクは機動力と攻撃速度が大きく弱体化される代わりに攻撃力とリーチが強化されている。必殺技はこんな感じだな。」

必殺技 魔力解放

上必殺技 岩投げ

岩を上方向に投げる。

横必殺技 転がる

丸まって転がる。魔力解放していると攻撃力と吹き飛ばし力、攻撃速度が大きく強化される。

下必殺技 ゴロンプレス

小さくジャンプして下方向に急降下する。空中で使用するとその場で急降下する。

カービィ「技だけ見ると悪くない。だが評価するのに致命的な欠点があるのも確かだ。」

ドラニコフ（攻撃速度の遅さだね。）

カービィ「そうだ。弱攻撃でアイクの横スマッシュほどの遅さでスマッシュ攻撃に関しては前のガノンの必殺技並みの遅さだ。実用性はないだろう。」

キッド「スーパーアーマーもついてないしな。」

カービィ「攻撃力は高いがそれでも欠点を補えるほどの爆發力は持っていない。こいつもDランクだな。次はゾーラリンクだ。移動速度がわずかに遅くなっている程度で後は弱体化はない。リーチはリンク並みに伸びている。総合能力は変身先の中でも実用的な方だ。」

ドラニコフ（確かに他の変身先に比べて1番癖がないかもね。）

カービィ「技も癖が少なく性能がいいものが揃っているな。」

必殺技 魔力解放

上必殺技 回転ジャンプ

回転しながら上昇する。攻撃判定はない。

横必殺技 ブーメラン

腕のブーメランを飛ばし攻撃する。魔力解放していると攻撃範囲と威力が大きく上昇する。

下必殺技 シールド

前方からの攻撃を無効化するシールドを発生させる。シールド発動中に移動することも可能。

シールド発動中は魔力ゲージを消費する。攻撃する際にも一時的に解除される。

もう1度入力することでシールドが解除される。

カービィ「耐久力はこどもリンクと同じだがリーチが強化されていることから立ち回り易くなっている。Cランク評価でいいだろう。」

キッド「それでもBランク行かないんだな。」

カービィ「耐久力の低さと攻撃力の低さが問題だな。単純にリーチと攻撃速度を求めるならマルスの下位互換だからな。」

ドラニコフ（一時しのぎの為だけに使う変身なんだね。）

カービィ「そうだな。そして目玉の鬼神リンクだが結果から先に言うとうとBランクだ。」

キッド「低いな。鬼神リンクは強くないか？」

カービィ「性能は高いが問題なのは変身ゲージの消費する条件だ。」

ドラニコフ（攻撃すると変身ゲージが減るんだよね。）

カービィ「そうだ。リンクの上位互換である性能でありながら飛び道具を撒くことに制限がかかるのは問題だ。攻撃速度はこどもリンク並み。リーチは大人リンク並み。スマッシュ攻撃でソードビームが出る強化点は評価できるが攻撃回数が制限されてしまうのは強みを消していると言つていいだろう。」

キッド「時間制限なら飛び道具とソードビームの波状攻撃ができるんだけどな。」

ドラニコフ（強くなり過ぎない為の調整かもね。）

カービィ「計画的に攻撃できれば強いがこどもリンクの状態でわざわざ変身ゲージを溜めてまで使うことを考えるとCランクに下がるな。そこまでスキルを持つプレイヤーなら他の強ファイターを使えばいいだろう。」

キッド「こどもリンクが好きなプレイヤーが使う感じになるか。」

ドラニコフ（変身がある分使つてて面白いと思うけどね。次は双子ピチューだよ。）

カービィ「ピチューの火力と機動力を下げペアのファイターにしたんだよな。ピカチュウより遅く全ファイター中トップクラスの軽さだがペアになったことにより総合的な火力はピカチュウ以上になっている。」

キッド「今回のスマブラは進化前のポケモンが進化後のポケモンより強くないように調整してらしいからな。」

ドラニコフ（1匹の能力が低いなら2匹のペアにすればいいって発想だね。）

カービィ「双子ピチューはアニメでも登場していたからな。ペアファイター候補として元々上がっていたのが実現したんだろう。火力だけで見ればピカチュウ以上だが機動力の低さが足を引っ張ることになっている。ポケモンダッシュファイターのジバコイルがライバルになるがあっちよりは速く火力が高い代わりに安定性はない。」

ドラニコフ（上級者向けのファイターだね。）

キッド「攻撃を受けることが前提ならジバコイル。避けて攻めるならピチューを使えばいいな。」

カービィ「Bランクが妥当だろうな。耐久力ならジバコイル。素早さならピカチュウというライバルが居る以上火力を生かせるプレイスキルがないとライバルの下位互換になるのは間違いない。」

ドラニコフ（ピカチュウ系ファイターはみんな強みがあるね。時間が余ったから次の世代のファイターも評価しようか。次はデデデだよ。横必殺技がバンダナワドルデイの召喚に変わってるね。）

キッド「バンダナワドルデイの攻撃を受けるとしばらく動けなくなるんだよな。」

カービィ「面白い発想だがゴールドーによる牽制ができなくなったのは大きな弱体化だな。Dランクでいいだろう。」

キッド「まあ、そう言うと思ったけどな。デデデは終わりにして次のファイターを評価するか。」

ドラニコフ（次のファイターはW i i f i t t r e e n e r だよ。複式呼吸の回復量と吹き飛ばし力が上がっていて継続時間も長くなっているよ。）

キッド「蓄積ダメージの3分の1を回復できるのは強いよな。」

カービィ「基本性能は低いが優秀な回復技がついたことで粘り強く戦えるようになったのはいい強化だ。前作はDランクの性能だったが今作ではBランクの実力はあるだろう。」

ドラニコフ（プリンもそうだけど回復できるのは強いよね。）

キッド「そうだな。対策しないとどんどん回復されて一方的にやられるからな。次のファイターはパルテナだ。必殺技の切り換えが自由にできるようになってるな。」

ドラニコフ（アピールボタンを押して必殺技を変えられるようになったからアピールをいつでも中断できるようになってたね。）

カービィ「基本は高速化で自分の機動力を上げた後に爆炎とカウンターで圧力をかけながらコンボを繋げる戦い方になるだろうな。カウンターに頼らないなら打ち上げ花火でコンボを強化することもで

きる。」

キッド「反射板で飛び道具ファイターの対策もできるな。」

ドラニコフ（人間ミサイルで突破力のある攻撃もできるよ。）

カービィ「高速化のインターバルに人間ミサイルで機動力を補うのもありだな。パルテナは器用に戦うことができるようになったが高威力の技は隙が大きいことを考えるとBランク止まりだろうな。」

キッド「それでも強くなったことは間違いないな。次はベヨネッタだ。全ての攻撃に弱体化が入りコンボに使える技は特に弱くなったな。」

カービィ「あれは前作が異常だったただけだ。弱体化した今でもSランクの実力があることを考えるといい調整が入ったんだろう。」

ドラニコフ（マルス君と前作のスマブラで遊んだ時にベヨネッタに勝てなかったよ。）

キッド「俺は前作やってないから分からないがドラニコフが勝てないんじゃないかと思ったんだろうな。」

カービィ「それでも強キャラであることに変わりはない。俺からの評価は以上だ。次のファイターの評価に移ろう。」

ドラニコフ（次のファイターはダックハントだよ。ジャンプの回数が5回になってるね。2回目からのジャンプは鳥の羽ばたきに変わってるよ。）

キッド「上の必殺技は自分で選んだ方向に突進する攻撃に変わって

るな。」

カービィ「結果から言うぞ。評価はAランクだ。ジャンプの強化により復帰力が上がり空中追撃がやり易くなっているのは飛び道具を撒けるダツクハントにとって大きな評価だ。」

キッド「空中に飛ばした相手を追いかけて飛び道具で追撃できるのは強いよな。」

ドラニコフ（復帰技の隙が少なくなったのもいいよね。）

カービィ「耐久力が低くなかったらSランクのファイターだな。」

キッド「次のファイターも飛び道具ファイターだぜ。パツクマンだ。自分のフルーツをステージ上で2つまで出せるようになったことと消火栓が使い易くなったのが強化点だな。」

ドラニコフ（消火栓は自分の攻撃なら一撃で飛ぶけど相手の攻撃には耐えるようになったんだよね。）

カービィ「フルーツを相手にとられても新しいフルーツを作れるのは強いな。フルーツ合戦をしながら消火栓を飛ばす飛び道具ファイターらしい性能をしているな。飛び道具を反射できる手段を持たない相手ならAランクの活躍ができるはずだ。」

ドラニコフ（反射板ありのファイター相手だと戦いにくいね。）

カービィ「それも考えるとBランクが妥当な所か。消火栓で牽制できなくなるからな。投げの発生が遅いのも問題点だ。」

キッド「相性がはつきりしてるファイターだな。今日の番組はここ

で終了だ。色々評価してくれてありがとな。」

カービィ「ああ。後の調整案も考えないといけないからいい機会だった。」

こうして第3回のファイター評価が終わった。パックマン使いの私としては、パックマンの大幅強化を採用して欲しいです。

ドラえもんズのファイター評価4

マタドローラ「ドラえもんズの……」

キッド「ファイター評価だ！」

ゼロスーツ「よろしくお願いします。」

パルテナ「……」↑無言で拍手

今日はクリスマス。街中でカップルが溢れかえる中、今日も収録するようです。

パルテナ「はあ、クリスマスだからってなんでカップルがいっぱいなのかしら?」

マタドローラ「聖なる夜を愛する人と一緒に過ごすのも悪くないですよ。良ければ番組の後私と食事に行きませんか?」

パルテナ「食事の後は何をするつもりなのかしら?」

マタドローラ「それは食事の後のお楽しみってことで。」

パルテナ「……この際ロボット相手でもいいかしら?」

ゼロスーツ「パルテナさん男に飢え過ぎだよ!」

パルテナ「あら、あなた居たの?」

ゼロスーツ「酷い!」

キッド「まあ、何をしようがいいが相手は選んだ方がいいぜ。とにかくファイター評価だ。」

マタドローラ「今回はポケモンスペシャルです。最初のファイターはゼニガメですね。各攻撃の見た目は変わっていませんが性能が異なっています。重さは並みにありますが他の能力がかなり低くなっています。」

ゼロスーツ「攻撃力と移動速度が弱いのかな？」

キッド「そうだな。」

パルテナ「それだけならただの劣化ね。でも何か強みがあるんでしょう？」

マタドローラ「貴女の言う通り。このファイターは積み技で自分の能力を増やすことができます。1回使うごとに次積み技を使えるようになるまで待ち時間が発生します。この積み技は6段階まで積むことができれば他のファイターを圧倒できる能力になるでしょう。」

ゼロスーツ「積み技で自分を強化するファイターなんだね。」

パルテナ「積み技のインターバルは何秒なの？」

キッド「フシギダネ・ヒトカゲ・ゼニガメ・イーブイが20秒。フシギソウ・リザード・カメールが15秒だ。」

パルテナ「話にならないわね。最大まで強化するまで弱キャラで生き残るなんてできるはずないじゃない。」

マタドローラ「貴女の言うことはもつともです。しかしこのファイ

ターを考えた者は進化前のポケモンが進化後のポケモンより強いことを許さずなおかつ進化前のポケモンにも活躍の機会を与えたいという想いから積み技のシステムを考えたそうです。」

ゼロスーツ「私は好きだな。段々強くなるのがポケモンらしくて。」

パルテナ「私も嫌いなんて言っていないわ。ただ真剣勝負の時は性能に左右されることを考えただけよ。」

キッド「確かにガチ環境で使うのは難しいだろうな。」

パルテナ「ならDランクでいいわね。」

ゼロスーツ「即決過ぎるよ。」

キッド「積み技さえ積みれば攻撃力と防御力が上がってBランクぐらいはいきそうだけどな。」

マタドローラ「無いものねだりしても駄目ですよキッド君。ゼニガメはDランクで決定です。次のファイターはカメールですね。攻撃は発生が速く隙のない技を揃えてますが攻撃のリーチと威力は低く機動力も遅いですね。」

キッド「ゼニガメよりは基本性能が高いが積み技で防御力しか上がらなくなっているな。」

パルテナ「Dランクね。」

ゼロスーツ「可愛さならSランクなんだけどね。」

マタドローラ「ここからが本番ですよ。次はカメックスです。移動速

度がやや遅い以外は攻撃力・リーチ・防御性能が平均以上のファイターですね。射撃攻撃にも充実していて多くのファイターに待ち勝つことができます。」

ゼロスーツ「使い易そうだね。」

パルテナ「接近戦が少し弱いみたいだけど些細な問題ね。自分から攻めるよりは待ちで戦うファイターって感じだけど性能が高いからやろうと思えばなんでもできるんじゃない?」

キッド「極端に低い性能はないから万能に戦えるな。メガ進化で強化することもできるしな。」

マタドローラ「射撃寄りの万能ファイターと言い換えてもいいですね。」

ゼロスーツ「強そうだね。」

パルテナ「Aランクにしていいかしら?機動力がやや低めなのが心配だけどね。」

マタドローラ「問題ありませんよ。それ以外の能力が平均以上なので総合的に見て強いのは間違いありません。」

キッド「御三家の最終進化は強い奴が揃ってるからな。次はフシギダネだな。優秀な中距離攻撃を持っていて攻撃のリーチは弱くないがそれ以外の性能は低いファイターだな。」

パルテナ「Dね。」

ゼロスーツ「やっぱり進化前のポケモンはそうなっちゃおうよね。」

マタドローラ「フシギダネは積み技を積んでも攻撃力とリーチしか伸びないので防御性能は皆無と言っていいでしょう。残念ながら初代御三家の中でも一番使いにくいファイターですね。」

キッド「速さか防御力が上がればまだチャンスはあったんだけどな。次はフシギソウだな。こいつは技が少し変わったぐらいで運動性能は変わらないな。」

マタドローラ「攻撃力が上がる積み技とカウンター技がある分強化されていきますね。」

ゼロスーツ「単純に強くなってるんだね。」

パルテナ「これは進化前の中では一番使えるかしら。」

キッド「元から居たファイターで弱体化されてないからな。」

ゼロスーツ「これはAランクはいくかな?」

パルテナ「Bランクぐらいじゃないかしら?そんな速くないし攻撃力が上がっても他の強いファイターと戦えるとは思えないわ。」

ゼロスーツ「うーん、フシギソウならいけると思ったんだけどな。」

マタドローラ「仕方ありませんよ。ポケモントレーナーのファイター達は変身できる分、意図的に弱くなっているみたいですからね。」

キッド「フシギソウはBランクだな。次はフシギバナだ。攻撃速度と機動力は最低クラスだがその他の性能はトップクラスのファイターだ。優秀な近接攻撃と遠距離攻撃を揃えていて距離を選ばない

で戦うことができるからな。」

パルテナ「復帰技もないのよね。でも他の性能が優秀だからAランクにするか迷い所ね。」

ゼロスーツ「動きが遅いのはスマブラでは大きい弱点になっちゃうからね。Bランクになっちゃうかな。」

マタドローラ「攻撃に全てにスーパーアーマーがつけば違うのでしよ
うね。」

キッド「メガ進化すれば攻撃全部にスーパーアーマーがつくぜ。」

パルテナ「フシギバナは単体で使うよりもポケモントレーナー方式
で使った方が強そうね。」

キッド「状況を見て使えば強いってことだな。ヒトカゲとりザード
はDランクだろうから飛ばしてりザードンの評価をするか。」

マタドローラ「攻撃力が下がり防御性能が大きく弱体化した代わりに
機動力と攻撃速度が上がってスピードファイターになってますね。」

ゼロスーツ「昔とは別物だよね。」

パルテナ「でも攻撃速度が上がっているのにリーチが変わらないの
は強みよ。」

キッド「攻撃が当て易い分、攻撃力の弱体化は気にならないかもし
れないな。」

パルテナ「防御性能が弱体化ってどのぐらい弱体化してるの?」

マタドローラ「キャプテン・ファルコンぐらいですね。」

パルテナ「それならどうにかなるレベルね。」

キッド「メガ進化は2種類選べるぞ。メガXだと全部の能力が上
がってメガYだと攻撃性能が大きく強化されるな。」

ゼロスーツ「安定をとるか火力をとるか選べるんだね。」

パルテナ「リザードンはSランクでいいんじゃないかしら？技も優
秀だし攻撃が当て易いからメガ進化も早くできて有利に戦えると思
うわ。」

マタドローラ「メガ進化は攻撃を当て易いファイターと相性がいいで
すからね。新しいリザードンの機動力ならSランクはいくと思いま
す。」

キッド「攻撃を当てるとゲージが貯まる仕様だからな。初代御三家
の次はハウエン御三家だ。まずはジユカインから評価するか。」

マタドローラ「遠距離攻撃が強いスピードファイターです。弱攻撃は
タネマシンガン。必殺技のはっぱカッターにソーラービーム。ハー
ドプラントにきあいだまといった強化な遠距離攻撃が揃っていて接
近戦も威力は低いですがリーチのある攻撃が強いファイターです
ね。」

パルテナ「私達が考えたファイターね。」

ゼロスーツ「きあいだまはチャージショットかな？」

キッド「そうだな。飛び道具を撒きながら逃げてメガ進化を狙う戦い方になるか。メガ進化すると全部の能力が上がるから接近戦も強くなるぜ。」

パルテナ「防御性能はどうなの？」

マタドローラ「残念ながら防御性能は低いですね。豊富な飛び道具による火力と圧倒的な移動速度は魅力的なんですけどね。」

パルテナ「Sランク行くと思ってたけど防御性能の低さと反射板に弱いことを考えるとAランク止まりかしら。」

ゼロスーツ「それでも十分強いよ。」

キッド「運動性能と攻撃が噛み合っているからな。次はバシヤード。接近戦は強いコンボをいくつか持つてるファイターだな。コンボなしでも高い攻撃力を発揮することができるぞ。」

マタドローラ「隙のない火の粉に隙の大きいブラストバーン。突破力のあるフレアドライブ。横スマッシュは遅く威力の高い大文字など中距離で使える優秀な技も持っていますね。」

ゼロスーツ「攻撃性能はすごい高そうだね。」

パルテナ「速さはどうなの？」

マタドローラ「移動速度はまあまあですが攻撃速度は速いですね。攻撃に関しては隙がないと言っていていいでしょう。」

キッド「その分、防御性能が低いからそこは気をつける必要があるな。」

パルテナ「でもそれ以上に攻撃性能が優秀そうだからSランクはいきそうね。」

ゼロスーツ「やられる前にやるって感じだね。」

キッド「メガ進化すると攻撃力と素早さが上がるから手のつけようがないな。」

マタドローラ「コンボを決めればテンションゲージも貯まるでしょうから自然とメガ進化を多用できますね。次のファイターはラグラージです。横スマッシュがハイドロポンプなのが特徴のファイターです。すね。」

キッド「必殺技で使い易い冷凍ビームと隙が大きいが強力なハイドロカノンが使えるな。ミラーコートはカウンター技で上手く使えば粘り強く戦うこともできるぞ。」

ゼロスーツ「能力的には鈍足の耐久ファイターだよね。」

マタドローラ「機動力は低いですが攻撃速度は遅くないので素早い相手でも戦うことができるでしょう。」

キッド「接近戦も強い技を揃えていて隙がないファイターだな。」

パルテナ「メガ進化もあるのよね?」

キッド「ああ。機動力以外がバランス良く上がるぜ。」

パルテナ「それならAランクにしていいかしら。」

ゼロスーツ 「機動力以外の弱点がないもんね。」

マタドローラ 「遠距離攻撃もあるので立ち回りでカバーできる範囲ですしね。」

キッド 「次はナツシーだな。下強攻撃のふみつけ以外は接近戦用の技を持っていない面白いファイターだ。」

マタドローラ 「上強技と横必殺技が牽制技になっていますが後は中距離く遠距離の射撃攻撃ですね。」

パルテナ 「話には聞いてたけど極端なファイターね。」

ゼロスーツ 「ナツシーって耐久力と機動力はないイメージだけどスマブラではどうなのかな？」

キッド 「耐久力が低くて機動力も遅いな。接近戦になったら勝てないと考えていいだろ。」

パルテナ 「遠距離戦なら負けないのね。」

マタドローラ 「そうですね。射撃攻撃の種類が豊富なので相手も射撃特化のファイターでない限りは撃ち負けることはないでしょう。」

パルテナ 「豊富な飛び道具は魅力的だけど鈍足で低耐久ってのはスマブラと相性が悪いわね。Dランクかしら。」

ゼロスーツ 「懐に入られたらおしまいだから仕方ないかな。」

キッド 「機動力か耐久力があればCランクはいきそうだけどな。次はウインディだな。こいつもバシャーモと同じで横スマッシュが大

文字のファイターだ。」

マタドローラ「能力は攻撃力・防御力・素早さが平均以上。近接攻撃でバーストできる攻撃が少ないですがそれはコンボを繋げ易いということでもあります。火の粉にオーバーヒート。フレアドライブも使えるファイターですね。」

ゼロスーツ「バシャーモに似てる感じだね。」

パルテナ「でもバシャーモより安定しているから計画的にバーストを狙えばバシャーモ以上の活躍ができそうね。文句なしのSランクでいいんじゃないかしら?」

ゼロスーツ「弱点がないもんね。」

キッド「メガ進化の爆発力がない分、火力は出ないけどな。」

マタドローラ「そこはプレイングでカバーですよ。次はフリーデインです。紙耐久のスピードファイターでミュウツウのレポートとかなしぱりが使えますね。」

キッド「横スマッシュで射撃攻撃のサイコカッター。下スマッシュでトラップの未来予知。必殺技が自分を回復する自己再生。横必殺技が近くの相手を怯ませるサイコキネシスになってるぞ。」

パルテナ「技は優秀ね。」

ゼロスーツ「紙耐久ってどのくらい耐久力がないの?」

マタドローラ「プリンと同じくらいですね。実際はプリンより少し高いですが使ってみて分かる違いではありませんね。」

パルテナ「能力に恵まれてないのね。でもいい技が揃っているからAランクにしているんじゃないかしら？」

ゼロスーツ「回復技もあるしプリンよりは戦えると思うよ。」

キッド「未来予知でコンボを繋げることもできるしな。次はバンギラスだ。スマッシュ攻撃に癖があるファイターだな。」

マタドローラ「上スマッシュの岩雪崩は自分の真上に岩を出現させて斜め下に岩を落とす技です。真横に居る相手には当たりません。下スマッシュの地震は範囲に恵まれていますが発生が遅い技ですね。」

キッド「横スマッシュのストーンエッジは射撃攻撃だが岩を出現させてから発射するまでの隙が大きい技だ。発射さえできれば威力と弾速が強いんだけどな。」

ゼロスーツ「使いにくそうだね。」

マタドローラ「しかしこのファイターは自分の周りに砂嵐を発生させていて触れた相手にダメージを与える特質があります。」

キッド「下必殺技で砂嵐を強めれば射撃攻撃を跳ね返したり相手を怯ませることもできるぜ。必殺技は火炎放射で砂嵐と合わせればいいダメージソースになる。横必殺技は冷凍ビームで癖のない優秀な射撃攻撃だな。」

パルテナ「必殺技は悪くないわね。性能はどうかしら？」

マタドローラ「機動力がやや低めの耐久寄りですね。尖った性能ではないのでバランスタイプと言っていいでしょう。」

パルテナ「それならCランクかしら。砂嵐は強いけどスマッシュが実用的じゃないなら評価は高くできないわ。」

キッド「バンギラスは意図的に使い難いファイターとして作られたから仕方ないな。次はサイホーンだ。リーチは少ないが隙の少ない技が多いファイターだな。機動力がかなり低いが攻撃力と防御力はトップクラスのファイターだ。」

マタドローラ「ロックカットで弱点である機動力を補うことができませぬ。このロックカットは積み技とは違って一定時間経つと効果が切れてしまいますね。」

パルテナ「どのくらい速くなるのかしら？」

キッド「ピカチユウ並みに速くなるぞ。ただジャンプ力がないのと復帰技がないのが弱点だな。」

ゼロスーツ「それでも十分強いよ。ロックカットで防御力が下がったりしないの？」

マタドローラ「ええ、強化のみです。効果時間も30秒ほどで再使用にかかる時間は5秒です。」

パルテナ「復帰が苦手じゃなければSランクはいくわね。評価はAランクが妥当だけどSランクのファイター達とも戦えるスペックはあるはずね。」

キッド「クリーンヒットすれば大ダメージの角ドリルとバースト力が最強の地割れも使えるからな。実戦で通用する能力はあるだろ。」

マタドローラ「サカキへの愛を感じる性能ですね。その進化系であるサイドンは全ての能力がサイホーンに勝るファイターです。スマッシュはバンギラスのものと同じですがスーパーアーマーがついています。」

キッド「ロックカットはできないが復帰技があつてサイホーンとは違つた強さがあるファイターだな。」

パルテナ「スマッシュ全部にスーパーアーマーがついているのは評価できる点ね。」

ゼロスーツ「動きが遅いのが評価が下がる理由になりそう。」

パルテナ「安定力は増したけど攻撃の隙が大きいのは良くないわね。Bランクぐらいでいいんじゃないかしら。」

マタドローラ「サイホーンとの差別化でそうだったのでしょうが進化前より使い難い所がありますからね。」

キッド「能力が劣つていても技1つで変わるのがポケモンの面白い所だな。次はガルーラだ。全ての能力が平均のバランスファイターだな。使い易いファイターとして作られたらしい。」

マタドローラ「怒りを使うことで攻撃された回数に応じて自分の攻撃力が一定時間上がるようになります。カウンターも持っていて粘り強く戦うことができますね。」

ゼロスーツ「ポケモンファイターはみんな癖があるファイターが多いからガルーラみたいな使い易いポケモンが居てもいいよね。」

パルテナ「強みがないとも言えるわね。」

キッド「怒りを上手く使えば能力以上の活躍はできるぜ。でも特化した能力がないのは間違いないな。」

パルテナ「ならBランクでいいんじゃない？無難なファイターにはこのぐらいの評価が妥当でしょう。」

ゼロスーツ「でも破壊光線を使うこともできるよ。」

パルテナ「破壊光線の所が隙のない撒ける射撃攻撃ならAランクはいくわね。」

キッド「復帰阻止とコンボ締めぐらいでしか使えないだろうな。」

マタドローラ「それでも射撃攻撃ができるのは強みですよ。次はニドキングですね。こちらもバランスタイプのファイターですが攻撃力が低い代わりに攻撃の隙が少ないファイターです。耐久力がやや低めではありますが弱点と言えるほど低い能力はないですね。」

キッド「どくばりで射程の短い射撃攻撃をすることもできるな。基本は近接攻撃でコンボを繋げるファイターだ。発生速度・威力・バースト力・持続時間に優れるが使用后スタン状態になる暴れると角ドリルが使えるから爆発力もあるぞ。」

ゼロスーツ「コンボの最後でその2つが上手く当たれば強そうだね。」

パルテナ「Sランクか迷うけど壊れ性能ってほどじゃないと思うからAランクね。」

マタドローラ「機動力か耐久力が高ければ評価の変わるファイターで

すね。」

キッド「パワーバランスがとれてるってことだな。次はニドクインだ。こっちは耐久力がやや高めで隙がある攻撃を持つバランスタイプのファイターだな。」

マタドローラ「横スマッシュユが大文字。必殺技がシャドーボール。横必殺技が冷凍ビームです。地割れも使えるので火力不足に悩むことはありませんね。」

ゼロスーツ「中距離戦が得意そうだね。」

パルテナ「でも隙がある技を揃えているから評価はBランクぐらいでいいと思うわよ。」

キッド「確かに近接攻撃が得意な相手に攻められると厳しいかもな。次はブースターだ。他の炎ポケモンと同じで大文字・火の粉・オーバーヒート・フレアドライブが使えるぞ。」

マタドローラ「攻撃力が高く耐久力も平均以上のパワーファイターです。ライバルであるバシャーモと比べて火力は負けていますが耐久力が勝っていてウインディと比べると機動力が負けていますが攻撃力とバースト力が勝っています。」

ゼロスーツ「ウインディよりは練習しなくても相手をバーストさせることができそうだね。」

パルテナ「熟練は必要ないけど他の2体よりは強く無さそうね。」

キッド「下スマッシュユで炎の渦を発生させることができるのが他の2体と大きく違う所だな。」

マタドローラ「発生した炎の渦は触れるとダメージを受ける設置式の技です。これを上手く使えば他の2体とはまた違った活躍ができるかもしれませんね。」

パルテナ「高い火力と特有の技は強みだけど機動力の低さが足を引っ張るわね。Aランク止まりじゃないかしら?」

ゼロスーツ「それでもAランクなんだね。」

パルテナ「それだけ技が優秀ってことよ。」

キッド「今の所、炎タイプのポケモンがスマブラと相性が良さそうだな。次のファイターはシャワーズだ。威力は低いが連射が効いて隙のない水鉄砲に弾速が遅いが当たった相手をスタンさせる水の波動。威力が高く弾速も速いハイドロポンプと優秀な遠距離攻撃を揃えているな。」

マタドローラ「やや遅く接近戦で強い技は持っていませんが高めの耐久力と自分を回復できるアクアリングを持っているので相手を近寄らせなければ自分の独壇場で戦うことができるファイターですね。」

ゼロスーツ「遠距離系のファイターなんだね。」

パルテナ「優秀な攻撃と回復技を持っているのはいいわね。機動力と接近戦の弱さを考えるとBランクぐらいかしら。」

キッド「そのぐらいいいだろうな。次はサンダースだ。速さはファイター中トップクラスでピカチュウと同じ電気ショックが使えるぞ。発生が速いミサイルばりと遅いが威力の高い電磁砲を使った中距離戦が得意なファイターだ。」

マタドローラ「接近戦では単体で吹き飛ばしてしまう技が多くコンボに繋げるのは難しいです。近接攻撃は距離を置く為の技と割り切った方がいいでしょう。」

パルテナ「こっちは速い遠距離ファイターなのね。」

ゼロスーツ「射撃系のファイターで自分で距離を調整できるのは強いよね。」

キッド「速い分、耐久力が低いから相手の攻撃に注意する必要があるな。ゆっくり進む電磁砲で圧力をかけながら電気ショックとミスイルばりで戦うのが一番上手い戦い方だと思うぜ。」

マタドローラ「隙を見て近接攻撃や投げ技で電磁砲に相手を飛ばせれば優位に立つことができそうですね。」

パルテナ「能力は悪くないけど火力が電磁砲頼りなのが痛いかしら。この子もBランク止まりね。」

ゼロスーツ「電気タイプはピカチュウとそのダツシユファイター達が強いから一番になるのは難しいかもね。」

キッド「ライチュウを超えるのは無理だろうな。次はエーフィだ。こいつもスピードタイプのファイターだな。カウンター技の身代わりと反射板を作る光の壁。自分を回復する朝の日差しに相手を怯ませるサイコネシス。トラップを仕掛ける未来予知。特殊な技を多く使えるファイターだ。」

マタドローラ「攻撃性能は低くないので未来予知を絡めたコンボを使ってダメージを稼ぐことができます。耐久力は低いですですが自分を

回復したり相手のコンボの隙間にサイコキネシスを差し込むことができれば逃げることもできるので弱さにはならないでしょう。」

ゼロスーツ「身代わりと光の壁もあるから技で防御性能をカバーできるね。」

パルテナ「Sランクで良さそうね。能力も技も優秀だし全てを使いこなすことができれば十分戦うことができそうね。」

キッド「どの技を使うか相手との読み合いが多くなりそうだな。」

マタドローラ「相手に読み合いを強要できるのは強みですね。次はブラッキーです。耐久力がとても高いファイターで特殊な技を多く持っています。」

キッド「上スマッシュが自分の近くの相手を遅くする黒い眼差し。横スマッシュが弾速とリーチが強い悪の波動で下スマッシュが当たった相手に継続ダメージを与えるどくどく。下必殺技で身代わり。必殺技が回復技の月の光。横必殺技が相手をスタンさせる怪しい光だな。」

ゼロスーツ「使うのが難しそうだし使われたら嫌な技ばかり揃ってるね。」

パルテナ「攻撃性能は高いのかしら?。」

キッド「かなり低いな。相手に大きなダメージを与える技は下スマッシュのどくどくによる継続ダメージぐらいだ。バースト力も低いから相手の妨害をしながら回復とどくどくを繰り返す長期戦になるだろうな。」

マタドローラ「動きは遅くないので遅くなった相手には優位に立ち回ることができます。」

パルテナ「面白いファイターだけど相手を倒す前に自分が倒されそうね。Cランクかしら。」

キッド「火力でゴリ押しされると厳しいかもな。」

マタドローラ「次のファイターは評価が高いでしょう。次のファイターはリーファイアです。機動力がやや高め、ファイターで攻撃はリーチと発生速度に優れたものが揃っています。それぞれの技の特徴を理解していれば強力なコンボに繋げることができるでしょう。」

キッド「尻尾を使ったり体を大きく動かしたりリーチのある攻撃は技によって相手を飛ばす方向が違うんだ。少し浮いた相手をさらに浮かせて無防備にしたり地上に落としてまた浮かせることもできるぞ。」

ゼロスーツ「どの攻撃で当たった相手がどんな動きをするか分かれば強いんだね。」

マタドローラ「そうですね。何よりも全ての攻撃がリーチ・発生速度に優れていて使い難い技がないのが強みでしょう。耐久力も並みにあるので強気に攻めることができます。」

キッド「その代わり攻撃の性能を理解してないとコンボが決まらなくて火力が出ないぞ。1撃1撃の火力は低いからな。」

パルテナ「弱点は火力の低さだけなのね。でも当て易くてコンボに繋げることができる技があるならSランクでいいと思うわ。」

ゼロスーツ「コンボ使わなくても戦えそうだよね。」

キッド「3回コンボを当てて強いファイターの火力と同じだから火力負けしただけだな。ちなみに最大コンボは21回だ。」

パルテナ「Sランクの次元を超えそうね。」

マタドローラ「公式大会では使用禁止のファイターになってますね。公式チートファイターとして扱われているようで弱体化する予定はないようですね。」

キッド「まあ、他のファイターじゃ絶対勝てない所まではいってないからな。他の強ファイターを使えばまだ対処できるレベルだぜ。」

ゼロスーツ「でも公式大会で禁止って中々ないよね？」

パルテナ「オンライン対戦はリーファイア1色ね。」

キッド「ピカチユウとかドヴァキンも居るけどな。次はグレイシアだ。横スマッシュが威力と範囲が強い吹雪。必殺技が冷凍ビーム。横必殺技が弾速が速い氷の礫。下必殺技が飛び道具を跳ね返すミラーコートだ。」

マタドローラ「下スマッシュの凍える風で相手の機動力を奪うこともできます。シャワーズに似てますが比べると攻撃性能が高く耐久力は平均より少し高い程度。移動速度は遅くないなど攻めに向いているファイターです。」

パルテナ「パワータイプの射撃ファイターなのね。」

ゼロスーツ「今の話を聞くと弱点がない感じだね。接近戦が弱い

かな？」

キッド「強くはないが苦手ってほどでもないな。シャワーズよりは接近戦にも対応できる性能はしてあるぜ。」

マタドローラ「威力は低いですが発生速度とバースト力・リーチは並みにあるので一方的にやられることはないはずです。」

パルテナ「それならAランクかしら。万能でありながら強みを持っているのは評価が高いわ。」

キッド「耐久力以外はシャワーズより強いからな。最後はイーブイだ。スピードスターや体当たりとかの使い易い技もあるが火力の出る技がかなり特殊なファイターだな。」

マタドローラ「威力は高いですが自分がダメージをうける捨て身タックル。自分の蓄積ダメージが高いほど威力の上がるじたばた。各必殺技の使用回数に比例して威力が上がるとっておきがありますね。」

キッド「積み技の鈍いで攻撃力と防御力を上げることでもできるが元々の性能が全部低いから立ち回りはかなり難しいだろうな。」

パルテナ「Dランクね。」

ゼロスーツ「積み技を最大まで積みれば強くなる？」

マタドローラ「その場合も癖の多い技が多いのでBランク程度になるでしょうね。とっておきの威力を上げるには他の必殺技を使う必要があります。しかし、じたばたは自分の蓄積ダメージが多くないと威力が上がリません。捨て身タックルは自分でダメージを受けてしまうのでせつかく上げた耐久力が無駄になってしまうでしょう。」

キッド「一応、ポケモントレーナー方式にして他の2体をブイズにすれば全部の能力が少し上がるみたいだな。それでも実用的にはならないだろ。」

ゼロスーツ 「可愛いポケモンほど使い難いのはなんか残念。」

マタドローラ「強さを競い合うよりも楽しむ為のファイターなのかもしれませんね。」

パルテナ「アイテムありで積み技をある程度積むまでアピールとかでふざけ合う遊び方をする人たち向けなのね。」

キッド「ファイター評価は純粹に強さだけしか評価してないからな。そのファイターに思い入れがあるならそのファイターで楽しめる遊び方をするのが1番だろ。」

パルテナ「強さだけがファイターの価値じゃないってことね。綺麗な話で番組が終わりそうで良かったわ。」

ゼロスーツ「好きなファイターが弱いって言われて番組が終わったら悲しいからね。」

マタドローラ「さて、ではパルテナさん。一緒に食事に行きましょうか。」

パルテナ「やつぱり遠慮するわ。私は自分の好みの相手が見つかるまで諦めないことにしたの。誰でもいいから付き合いたいなんて考えやめるわ。」

ゼロスーツ「うん、それがいいよ。」

マタドローラ「……貴女がそう言うのでしたら仕方ありません。このマタドローラ男を磨いて貴女のお眼鏡に合う男になって出直しましょう。」

パルテナ「ふふっ、そうになったら食事ぐらいには付き合っただけでいいわ。」

キッド「ファイターの評価以外にも何か解決した所で今回はここまでだ。次回は新ファイター編だ。」

ポケモンダツシユファイター評価編

ミュウツー「ポケモンダツシユファイターを評価するまで眠れまー
0 始まるよー!」

ピカチュウ「いえーい!」

ファルコ「またこの地獄の時間が始まるのか……」

ピカチュウ「眠らないのは司会の僕たちだけなので大丈夫ですよ。ゲストは交代制で進めますう。」

ファルコ「それなら安心だな。」

ミュウツー「テンション低い人が居ても仕方がないからね。じゃあ最初の評価するファイターはライチュウだよ。素早いドンキーをイメージして作られたファイターだけど一部性能が異なるね。」

ピカチュウ「攻撃は全部怯みで終わってバースト効果はないですう。」

ファルコ「バースト性能が死んでる以外は最強なんだろう?」

ミュウツー「そうだね。攻撃速度・与ダメージ・攻撃リーチ・コンボ力・耐久力・機動力どれもトップクラスの性能だよ。上必殺技もでんこうせっかになっているから復帰力も高いね。」

ピカチュウ「下必殺技は充電で3秒間充電することで15秒間攻撃にバースト性能がつくようになりますう。」

ミュウツー「この前の公開イベントではピカチュウが使って充電す

る暇がなくて相手を撃墜できないでやられてたね。」

ファルコ「充電さえしつかりできれば強キャラだな。」

ピカチュウ「Sクラスは間違いないですう！」

ミュウツー「充電ができないとランク外だね。ライチュウを使いた
いなら充電できる立ち回りを覚える必要があるってことで評価を終
わるよ。」

ピカチュウ「次はスリーパーですう。サムスのダッシュファイター
で攻撃力が上がっている代わりに耐久力と機動力が低くなってます
ねえ。」

ミュウツー「下必殺技は近づいた相手に攻撃するトラップを配置す
る未来予知になっているよ。上必殺技はレポートになっているね。」

ファルコ「それだけ聞くと面白そうなファイターだな。」

ピカチュウ「面白いですよ。でも軽過ぎてすぐバーストしま
すう。」

ミュウツー「機動力が遅いから接近され易いんだよね。サムス達と
違ってチャージ弾のチャージ速度が少し遅いからタイミングが難し
い所もマイナスかな。」

ファルコ「火力が高いだけで他が弱体化しているのは痛いな。こ
りゃCランクか？」

ミュウツー「残念だけどそうだね。普通のサムスに飽きた玄人にお
すすめするよ。次はジバコイルだね。ピカチュウのダッシュファイ

ターだよ。」

ピカチュウ「機動力が大きく弱体化している代わりに攻撃力と防御力が上がってますう。」

ファルコ「それだけ聞くと安定したピカチュウに聞こえるが問題があるんだろ?」

ピカチュウ「そうなんです。機動力が低いから自分から攻めるのが難しいんですう。」

ミュウツー「相手を待つ戦法ならまだ使えそうだけどね。それと上必殺技がゆっくり上昇する電磁浮遊だから着地狩りされ易いのも問題かな。」

ファルコ「ドンキーみたいな感じか。」

ピカチュウ「ドンキーよりは機動力がなくてリーチもないので使いこなすのは難しいと思いますう。」

ミュウツー「でもジバコイル特有の強みもあるしBランクでいいと思うよ。今のピカチュウがSクラスと考えれば納得の評価じゃないかな。」

ピカチュウ「人気者は辛いですう。」

ファルコ「あくまでポケモンのピカチュウの評価だけだな。」

ミュウツー「この調子でどんどんダッシュファイターを紹介していくよ。次はベロリンガ。ヨッシーのダッシュファイターだね。横必殺技が掴みと崖捕まりできるベロ伸ばしで必殺技が転がるになって

るよ。」

ピカチュウ「攻撃力と機動力が下がってる代わりに防御力が上がってますう。」

ファルコ「硬いヨッシーってことだな。」

ミュウツー「実際は火力不足と鈍足ファイターの攻めの弱さが目立つ劣化ファイターだけだね。リーチが伸びてる訳じゃないからリーチ差がある相手からは一方的に攻撃されるよ。」

ファルコ「じゃあCランクか？」

ピカチュウ「その辺でしようねえ。次はルナトーンですう。ネスのダッシュファイターですねえ。防御力が上がっている代わりに攻撃力と機動力が下がってますう。」

ミュウツー「ジャンプ回数は2回。上必殺技はテレポートになっているよ。」

ファルコ「上必殺技は使い易くなってるんだな。」

ピカチュウ「でもネスのジャンプ回数が4回になっているので単純な高さだと負けてますう。」

ミュウツー「安定してるけどベロリングと同じ理由でCランクになるだろうね。」

ファルコ「硬いだけじゃ何もできないんだな。」

ミュウツー「強化分の強さと弱体化分の能力の釣り合いがとれてな

いと低い評価になり易いね。次はキャプテン・ファルコンのダツシユファイターのゴウカザルだよ。」

ピカチュウ「防御性能が大きく落ちてる代わりに攻撃力が上がっていますねえ。」

ファルコ「また弱体化の方が大きいのか？」

ミュウツー「そうだね。紙耐久高火力って言ったら聞こえがいいかもしれないけど実際の所、脆過ぎるから強気に攻めることは難しいよ。」

ピカチュウ「でも弱くはないと思いますう。」

ファルコ「ならBランクぐらいにしとくか？」

ミュウツー「キャプテン・ファルコンがAランクだしその辺でいいかな。次はカポエラーだよ。クツパのダツシユファイターだね。横必殺技が発生の早いトリプルキック。必殺技が溜めてパンチする気合いのパンチになってるね。」

ピカチュウ「能力的には攻撃力と防御力が下がってる代わりに機動力が上がってますう。他のポケモンダツシユファイターよりは弱体化の少ないファイターですねえ。」

ミュウツー「普通に使い易くなってるよ。素早いファイターの方が好きならクツパより上手く使えるかもしれないね。」

ファルコ「ならAランクは行くか？」

ピカチュウ「リーチの少なさと攻撃力がそんなに高くないことを考

えるとBランクぐらいになりそうです。」

ミュウツー「元ファイターが強キャラじゃないと評価が高くなるのは難しいね。次はバルビート&イミルゼ。アイスクライマーのダッシュファイターだよ。空中での移動性能が上がっているけど防御力と地上での機動力が弱体化しているね。」

ピカチュウ「鈍足低耐久なのに火力が高くないのも痛いです。」

ファルコ「Cランクぐらいか？」

ミュウツー「うーん、Dでもいいぐらいだね。ここはDランクにしておくよ。」

ピカチュウ「特出した能力がないのは辛いです。」

ミュウツー「次はフワライド。プリンのだッシュファイターだね。動きは従来のプリンと同じだよ。リーチが強化されていて上必殺技が浮遊。下必殺技が大爆発になってるね。」

ピカチュウ「体が大きい分攻撃が当たり易いですがその分リーチが長くてカウンター技も持っているので純粹に強化されたプリンだと思っ方がいいです。」

ファルコ「Cランク辺りになりそうだな。」

ミュウツー「そうだね。防御性能は変わらないからそのぐらいがいいと思うよ。次はサウムラー。シークのダッシュファイターだよ。防御性能と機動力が下がってる代わりに攻撃力が大きく上がっているね。」

ファルコ「こいつは強そうな感じがするな。」

ピカチュウ「このダッシュファイターは強化分と弱体化の分が釣り合いがとれていて優秀なファイターですう。Bランクがいいんじゃないでしょうかあ?」

ミュウツー「そうだね。シークとはまた違った強さを発揮できるファイターとして扱っていいと思うよ。次はマフオクシー。レトロゼルダのダッシュファイターだね。下必殺技が設置式のダメージ判定がある炎の渦になっているよ。」

ピカチュウ「それ以外の性能は従来のゼルダと同じですう。」

ファルコ「つてことは評価低いのか。」

ミュウツー「安定のDだね。次はデデンネ。ピチューの性能を引き継いだダッシュファイターだよ。電撃の自傷ダメージがなくなっていて落ち着いた性能になっているよ。」

ピカチュウ「純粋なピカチュウの劣化番ですう。」

ファルコ「今のピカチュウがおかしいからな。耐久力が低そうだしBランクでいいか?」

ミュウツー「デデンネに関してはAランクにするよ。コンボ性能の高さで耐久力の低さは補ってるからね。」

ピカチュウ「ピカチュウアレルギーの人が使うといいですう。次はアローラサンドパンですう。ファルコのダッシュファイターですねえ。空中での攻撃性能と移動性能が大きく弱体化している代わりに防御力が上がってますう。」

ミュウツー「必殺技が氷の礫。下必殺技がカウンター技のミラーコートになってるね。地上での性能が上がってる訳じゃないから強くはないね。まあ、鑑賞用ファイターかな。」

ファルコ「普通に遊ぶ分なら不自由なさそうだけだな。」

ピカチュウ「評価はCランクでいいと思いますう。」

ミュウツー「そうだね。カイリキーはおじさんの動きを引き継いだダッシュファイターだよ。」

ピカチュウ「ガノンドロフ2世ですう。」

ファルコ「性能が変わらないなら評価も変わらないか?」

ミュウツー「そうだね。スマブラの仕様と相性が悪いってことでCランクにするよ。」

ピカチュウ「おじさんの宿命ですう。次はゴローニヤですう。ゲムウオッチのダッシュファイターですねえ。」

ミュウツー「防御性能が大きく強化されている代わりに機動力が致命的に弱体化しているファイターだね。ジャンプボタンを押しても目視で上昇しているか認識するのが難しいぐらいジャンプ性能が死んでるよ。」

ピカチュウ「上必殺技が岩を放物線状に飛ばす技で横必殺技が岩砕き。必殺技が転がるで下必殺技が大爆発になってますう。」

ファルコ「尖った性能のファイターだな。」

ミュウツー「そうだね。ダッシュもガノンドロフの歩きより遅いぐらいだから自分で距離の調整をするのは無理だね。」

ピカチュウ「復帰技もないからDランクは間違いないですう。」

ファルコ「尖り過ぎるのも問題だな。」

ミュウツー「じゃあ次のファイターを評価したらゲスト交換をするよ。次のファイターはダークミュウツーだね。特殊なファイターだから技表から見てもらおうか。」

・ダークミュウツー

弱攻撃 れんぞくパンチ

リーチの短いパンチで攻撃する。

上強攻撃 上蹴り

スネークの上強に近いモーションをしている。リーチは短く吹き飛ばし力は低い。

横強攻撃 ねこだまし

リーチの短い攻撃をする。攻撃を受けた相手は長めの硬直がある。

下強攻撃

空中N

上空中技

横空中技

下空中技

上スマッシュ

横スマッシュ メガトンパンチ

リーチが短く威力の高いパンチ攻撃をする。

下スマッシュ メガトンキック

前、後の順にリーチの短い蹴りを繰り返す。当たった相手は真上に上昇する。吹き飛ばし力は低い。

ダッシュ攻撃

必殺技

上必殺技

横必殺技 破壊光線

横方向に威力の高い光線攻撃をする。使用後は一定時間動くことができない。

下必殺技

※備考

表記されていない攻撃はミュウツーと同じ。

ミュウツーよりも空中の移動性能が低く地上での移動速度が少し速い。

耐久力がミュウツーより低い。

変更されている技はコンボに繋げ易いものが揃っている。

ミュウツー「普通のミュウツーより攻撃的な性能をしているね。コンボでハメて相手の反撃は許さないって感じの戦い方になると思うよ。」

ピカチュウ「ゴローニヤとは違っていい意味で尖ってますねえ。」

ファルコ「性能を發揮できれば無双できる訳だな。」

ミュウツー「待ちが強いファイター相手だと厳しいかもしれないけどね。ミュウツーと同じでテンションゲージを貯めることでメガ進化することができるから待ちに徹する相手にはシャドーボールを投げてゲージを貯めればなんとかなるかな。」

ピカチュウ「ダークメガミュウツーXは防御性能が大幅に上がって攻撃にスーパードーマーがつく弱点を補うタイプのメガ進化ですねえ。」

「ファルコ「メガ進化すれば勝ち確って訳か。」

ミュウツー「逃げに徹する素早いファイター相手だと何もできないかもしれないけどね。性能的に自分より素早くてリーチの長いファイター相手には慎重に対応する必要があるね。苦手な相手には何もできなそうからランクはBランクぐらいでいいかな。」

ファルコ「得意な相手には何もさせないでハメられそうだけだな。」

ピカチュウ「これで最初のゲストとの放送を終わりにしますう。お疲れ様でしたあ。」

ファルコ「思ったより評価できたな。」

ミュウツー「本家と違ってこっちはサクサク評価するからね。あと1、2回で終わりにする予定だよ。」

ピカチュウ「じゃないと24時間余裕で過ぎちゃいますよお。」

こうして番組は1回休憩に入った。

スマブラspでパクションフラワーの動画を見ました。動きが私好みなのでスマブラができる状態に戻ったらすぐにでも使ってみたいです。

それと出るか分からない次回作のスマブラでは夢のファイター500体が実現することを祈っています。双子ピチューの参戦だけでも実現して欲しい作者でした。

ドラえもんズのファイター評価5

ドラリーニヨ「ドラえもんズの！」

ドラニコフ（ファイター評価！）

ダクツ「始まるぞ。」

ピチュー「いえーい！」

スマブラファイターを紹介する番組も後半戦。今回はまだ小学生のピチューの中の人とスマブラデラックスでミュウツの中の人をしていて新作スマブラではダークミュウツの役をしている人がゲストで来ています。

カンペ丸読み安定なドラリーニヨと冷静に司会者をするドラニコフ。生意気な小学生のピューにベテランのダクツ。そんなメンバーが新ファイター達の紹介をしていくようです。

ドラリーニヨ「今回は新ファイターの評価をするんだって！」

ドラニコフ（最初に評価するのはゼルダ無双から参戦したラナだよ。アクションはこんな感じだね。）

・ラナ

何も書いてない場所は剣を使ったりチの短く発生の早い技になっっています。

弱攻撃 電撃

ロックマンの弱攻撃に近い攻撃

上強攻撃 切り上げ

横強攻撃 横切り

下強攻撃　しゃがみ切り

空中N　縦切り

上空中技　剣突き上げ

横空中技　電撃

下空中技　下突き

上スマッシュ　なぎ払い切り

横スマッシュ　縦切り

下スマッシュ　下突き

ダッシュ攻撃　ダッシュ切り

必殺技　壁配置

目の前に落雷を発生させ魔法の壁を作製する。ボタンの押す長さで壁の強さの段階を変える。0～2秒で1段階。3～5秒で2段階。6秒以上で3段階目の強さになる。

上必殺技　壁ジャンプ

左右に壁を発生させる。その壁の間をジャンプすることで復帰することができる。他の壁と違い敵が触れても爆発しない。

横必殺技　壁飛ばし

自分から1番近い壁を自分の反対側に飛ばす。長押しすることで配置してある全ての壁を爆発させることができる。

下必殺技　反射板

自分の左右に魔法の壁を配置し飛び道具を反射する。ボタンを長押しすることで魔法の壁をそのまま配置することもできる。

2～4秒で1段階。5～9秒で2段階。10秒以上で3段階目の強さになる。

※備考

魔法の壁は段階が上がるごとに色と性能が変化する。

1段階目は5秒間残り敵に触れるか飛び道具に当たると爆発する。爆発の範囲は狭く敵に与えるダメージは少ない。

2段階目は10秒間残り相手に触れると爆発する。飛び道具を反射する性質を持つ。爆発の範囲が広いが敵に与えるダメージは少ない。

3段階目は30秒間残り相手に触れるか時間経過の消滅時に爆発する。飛び道具を反射する性質を持つ。爆発の範囲が広く敵に15%近くのダメージを与える。

ダクトゥー「電撃や壁の配置で圧力をかけ隙の少ない剣を使った攻撃と壁の爆発を利用して戦うファイターだな。」

ピチュー「ドラニコフが使ってたよね。壁の置き方と爆発のタイミングがすごい良かったよ。」

ドラニコフ（壁に注意を向け過ぎると電撃と剣の攻撃が当たり易くなるし逆に壁を注意しないと気づいた時にはダメージが蓄積してるかもしれないから敵に使われたら色々警戒する必要があるね。）

ドラリーニョ「とにかくすごいんだね。」

ダクトゥー「飛び道具判定を持つファイターにとっては天敵になるな。移動速度も速めで耐久力がやや低い以外は弱点がない。これはSランクのファイターと評価していいだろ。」

ドラリーニョ「すごい！いきなりSランクだよ！あれ？Sランクがいいんだっけ？」

ピチュー「Sランクが壊れ性能。Aランクが強い。Bランクが普通。Cランクが弱い。Dランクが死んでるだったよね。」

ドラニコフ（隙のないラナは評価が高くなると思ったよ。次はカメックババだね。魔法攻撃が主体でスマッシュと必殺技はクツパ軍団の部下を召喚して戦うファイターだよ。）

ドラリーニョ「仲間が呼べるんだね。」

ピチュー「その仲間が強いんだよね。」

ドラニコフ（上スマッシュは自分の上にジユゲムを召喚してトゲゾーを真上に投げる技だね。トゲゾーは地面に落ちた後しばらく地上をゆっくり移動して触れた相手にダメージを与えるよ。一定時間が過ぎるか体力がなくなるまで攻撃を受けると消えるよ。）

ドラリーニョ「横スマッシュはハンマーブロスを呼び出して地上でハンマーを2、3回投げた後にジャンプして1回ハンマーを投げると消滅します。ハンマーの軌道はシモンの必殺技と同じですって書いてあるよ。」

ピチュー「カンペにそう書いてあるね。」

ドラニコフ（下スマッシュは鉢植えを出すよ。敵が近づくとパツクンフラワーが出てきて噛みつき攻撃をするよ。敵がバースト圏外だとダメージを多く与えてバースト圏内だとバースト力が高い攻撃をする性質があるよ。）

ダクツー「自動で切り換えてくれるのはありがたいな。」

ドラリーニョ「必殺技は突進するクリボーでボタンを押す長さによって1〜5体に変化します。主に相手の攻撃を打ち消して他のクリボーで攻撃したり飛び道具を防ぐ盾として使用できます。」

ドラニコフ（横スマッシュはコウラに入ったノコノコを発射する技だよ。発生と攻撃速度が速い優秀な技だね。他の部下の攻撃で隙を作った所にノコノコを飛ばしてダメージを与える戦い方になるかな。）

ドラリーニョ「下必殺技はカウンターで攻撃してきた相手をテレサが脅かして気絶させるんだって。」

ドラニコフ（上必殺技はハイホーを3体召喚して上に引っ張ってもらう技だよ。むらびとの風船に近いね。ハイホーに攻撃判定があつてハイホーが全員倒されると落ちちやうよ。）

ピチュー「使つてて面白そうだね。」

ダクツー「技が優秀なのは分かった。ただファイターの能力は低いんだよな？」

ドラニコフ（そうだね。機動力と防御性能はかなり低いよ。でも空中の移動性能が高くて召喚以外の魔法攻撃も威力・リーチ・発生速度が優秀だよ。）

ピチュー「味方を盾にして戦えばいいんだね。」

ドラリーニョ「仲間が可哀想だね。」

ダクツー「しかし自分が貧弱な分仕方がないだろう。自身の性能が低い分評価は下がるが攻撃技の性能を考えるとAランクはいくだろうな。」

ピチュー「カウンター技があるのも評価対象だよね。」

ドラニコフ（次のファイターはベビーマリオ&ワンワンだよ。ベビーマリオ自体の性能は全部最低クラスだけど無敵のワンワンを動かせることができるファイターだね。）

ドラリーニョ「バナナやイカスミを使った妨害やコウラとテニス

ボールなどの飛び道具を使うこともできますだって。」

ピチュー「これも使って面白そうだね。」

ダクツー「無敵判定のあるワンワンを上手く動かして攻撃を無効化するのがカギになるな。」

ドラニコフ（空中攻撃は持つてないから自分から空中に出ない方がいいね。相手の攻撃で空中に飛ばされると泡に包まれてゆつくり落ちることになるよ。左右にゆつくりしか任意で移動できなくなるしバーストし易くなるから無防備になるね。ワンワンは動かせるからワンワンを使って無防備なベビーマリオを助ける必要があるよ。）

ドラリーニョ「でもワンワンは地上から離れられないので空中コンボをされたらおしまいです。気をつけましょうって書いてあるね。」

ピチュー「上に飛ばされたら終わりだね。」

ダクツー「地上性能はワンワンのおかげで高いが空中で何もできないのは良くないな。地上戦に限ればAランクはいきそうだが空中性能が皆無であることを考えるとCランクまで下がるだろう。」

ピチュー「空中でも動ければ強いのにね。」

ドラニコフ（発案者の意見を尊重したみたいだね。次のファイターはペーパーマリオだよ。ハンマーとジャンプを使った攻撃が得意なファイターだね。）

ドラリーニョ「耐久力はかなり低いですがそれ以外の攻撃が優秀です。性能の異なる仲間も呼べるので上手く使いましょう。」

ピチュー「仲間はランダムなんだよね。」

ミュウツー「必殺技ボタンで仲間を呼び仲間が居る状態で必殺技を使うことで仲間のアクションが使えるようだな。運に左右されるが基本性能が高いことを考えると仲間を使わなくても十分戦うことができるだろう。」

ピチュー「速いし攻撃も強いし言うこと無しだよね。Aランクでいいかな。」

ダクツー「そうだな。耐久力の低さ以外は言うことがない優秀なファイターだろう。」

ドラリーニョ「わーい！Aランクだ！」

ドラニコフ（次のファイターはペーパーリーグなんだけど基本性能は同じだけど仲間を呼ぶと自分の邪魔をしてくるよ。召喚しなくても勝手に出てきて邪魔をするね。ネタでしかないファイターだよ。）

ドラリーニョ「なんで邪魔してくるの？」

ピチュー「ルイージに酷い目に合わされたからね。前のプリンみたいに公式弱キャラの扱いなんじゃないかな？」

ダクツー「ガチ環境で使われることはないな。基本性能が高いことを考えるとCランクだろう。」

ドラニコフ（クリアゲッターでペーパーリーグ関連の条件が3つぐらいありそうだね。次のファイターはクリスタルだよ。スターフォックスアドベンチャーからの参戦だね。）

ドラリーニヨ「ステツキによるリーチのある近接攻撃と魔法が強い
バランスタイプのファイターだって。」

ピチュー「ドラリーニヨが使つてボコボコにされてたよね。」

ドラリーニヨ「あれえ、そうだったけ？」

ドラニコフ（近接攻撃は単体で吹き飛ばし力が高くてコンボに繋がらないから使い難いね。技はこんな感じだね。）

・クリスタル

弱攻撃 蹴り

上強攻撃 棒を突き上げる

横強攻撃 棒横振り

下強攻撃 グランドクエイク

自分の周りを衝撃派で攻撃する

空中N サマーソルト

上空中技 棒を突き上げる

横空中技 棒縦振り

下空中技 蹴り

上スマッシュ 棒振り上げ

横スマッシュ 棒振り下げ

下スマッシュ スーパークエイク

自分の周りを衝撃派で攻撃。攻撃範囲外にも転倒させる判定あり。

ダッシュ攻撃 走りながら突き

必殺技 アイスブラスト

相手を凍らせる風を噴射する。使い勝手はクツパやりザードンの
火炎放射と同じである。

上必殺技 ハイジャンプ

杖に魔力を充填して上方向に高く跳ぶ。攻撃判定あり。横方向へ

の復帰力はない。

横必殺技 ファイアブラスト

火の弾を発射して攻撃する。弾速と連射性能は高いが威力が低い。

下必殺技 テレパシー

受け付け時間が長く使用後の硬直がない優秀なカウンター技

ダクツー「魔法とカウンターが優秀だな。」

ドラリーニョ「強そうだね。」

ピチュー「コンボが使えない人同士の戦いなら強いよね。」

ドラニコフ（移動速度が低めなのが弱点かな。攻撃力と耐久力は低くないね。）

ダクツー「Bランクの強さはありそうだ。ピチューの言う通りコンボなしの戦いなら上位に食い込む性能はあるだろう。」

ドラニコフ（次はクリスタルのダッシュファイターのフォックス&トリツキーだよ。近接攻撃は吹き飛ばし力が低くなっている代わりにコンボが繋がるようになってるね。移動速度も速くなってるよ。）

ドラリーニョ「必殺技ボタンでトリツキーの追従と待機の切り替え。下必殺技でトリツキーが火炎放射。下スマッシュはトリツキーが落とし穴を掘るんだって。トリツキーが色々手伝ってくれるみたいだよ！」

ピチュー「トリツキーがトラップになるんだね。」

ダクツー「魔法とカウンターがなくなった問題点はあるがそれを上

回る強化点が目立つな。Aランクはいくだろう。」

ドラニコフ（クリスタルの上位互換として作られてるから評価は高くなるよね。次のファイターはファイナルファンタジー12のメンバーのヴァン・バルフレア・バッシュ・フラン・アーシェ・パンネロだよ。）

ドラリーニョ「下必殺技で魔法の種類を切り換えてアピールボタンで魔法の強さが選べるんだって。下必殺技とアピールは同じなのかな？」

ピチュー「違うと思うけどよく分からないよね。」

ドラニコフ（複雑だからね。下必殺技で魔法の種類の切り替えてあるけどこれで黒魔法に切り替えると全部の必殺技が黒魔法になるよ。他の魔法に切り替えると黒魔法は使えなくなるね。）

ダクツー「上必殺技は黒魔法。横必殺技は緑魔法のように別の魔法を両立することはできないんだな。」

ドラニコフ（そうだね。アピールボタンで設定した魔法の中から使う魔法を選べるんだけど中身はこんな感じになってるよ。）

・白魔法

○必殺技

自分を回復する技。完了するまで硬直してしまう。上位のものほど消費魔力と回復量が大きくなるが硬直も長くなる。

・ケアル

消費魔力少。蓄積ダメージを10%回復する。硬直は3秒ほどである。

・ケアルラ

消費魔力中。蓄積ダメージを20%回復する。硬直は4秒ほどである。

・ケアルガ

消費魔力多。蓄積ダメージを50%回復する。硬直は5秒ほどである。

○上必殺技

・ホーリー

消費魔力激多。ゆっくり上昇しながら周りにダメージを与える。復帰力は低い。

○横必殺技

・リジエネ

消費魔力少。時間経過で徐々に回復。ダメージを受けるか一定時間経過で解除。

・フルケア

消費魔力激多。自分の蓄積ダメージを半分にする。

・黒魔法

○必殺技

自分を中心に魔法で範囲攻撃を行う。隙が大きい威力と範囲に優れる。ボタンを長押しすることで範囲と威力を強化する。

・ファイラ or ブリザラ or サンダラ

消費魔力少。攻撃力弱。使用キャラによってエフェクトが変わるが性能に変化はない。ヴァンとパンネロがサンダラ。バルフレアとフランがブリザラ。バッシュとアーシエがファイラ。

・クラウド

消費魔力中。攻撃力中。

・アーダー

消費魔力多。攻撃力大。

・コラプス

消費魔力激多。攻撃力激大。

○上必殺技

周りに風の魔法を発生させジャンプする。魔法に攻撃判定あり。

・エアロ

消費魔力少。威力弱。復帰力中。

・エアロガ

消費魔力多。威力中。復帰力大。

○横必殺技

素早い魔法を飛ばして攻撃する。牽制に使える性能である。

・ファイアorブリザドorサンダー

消費魔力少。攻撃力弱。使用キャラによつてエフェクトが変わるが性能に変化はない。ヴァンとパネロがサンダー。バルフレアとフランがブリザド。バッシュとアーシエがファイア。

・ウオータ

消費魔力中。攻撃力中。

・シヨック

消費魔力多。攻撃力強。

・フレアー

消費魔力激大。攻撃力激強。

・時空魔法

○必殺技

・バランス

消費魔力中。蓄積ダメージ分与えるダメージup。吹き飛ばし力なし

・ヘイスト

消費魔力少。一定時間自分の移動速度と攻撃速度を少し上げることが出来る。

・ヘイスガ

消費魔力大。一定時間自分の移動速度と攻撃速度を上げることができる。

○上必殺技

・レビテガ

消費魔力中。一定時間足場がなくてもジャンプボタンを長押しすることで歩くことができる。

・リフレク

消費魔力少。正面に反射板を作る。使用時間に応じてmp消費。ボタンでon off切り換え。使用中も移動することができる。

・リフレガ

消費魔力中。左右に反射板を作る。使用時間に応じてmp消費。ボタンでon off切り換え。使用中に動くことができる。

○横必殺技

・スロウ

消費魔力中。対象の移動速度を低下させる

・ドンアク

消費魔力多。対象の攻撃を封じる。移動はできる。

・ドムムブ

消費魔力多。対象の移動を封じる。攻撃は出せる。

・ストップ

消費魔力激多。対象の行動を全て封じる。

・緑魔法

○必殺技

・プロテス

消費魔力少。一定時間自分の受けるダメージを軽減する

・プロテガ

消費魔力多。一定時間自分の受けるダメージを大きく軽減する。

○上必殺技

・ブレイブ

消費魔力中。一定時間自分の近接攻撃のダメージを上げる

・フェイス

消費魔力多。一定時間自分の魔法のダメージを上げる

○横必殺技

・スリプル

消費魔力少。一定時間対象を眠らせる。対象の蓄積ダメージが多いほど効果が長い

・ポイズン

消費魔力中。一定時間対象に毒ダメージを与える。

・ブライン

消費魔力中。一定時間対象の与ダメージを減少させる。

・裏魔法

○必殺技

・グラビデ

消費魔力中。自身の周りにシールドブレイク性能の高い魔法を放つ。与ダメージは小さい。

・グラビガ

消費魔力多。自身の周りにシールドブレイク性能のかなり高い魔法を放つ。与ダメージは小さい。

・デス

消費魔力激多。目の前の一定の狭い範囲でクリーンヒットする魔法を放つ。クリーンヒットで大ダメージ&シールドブレイク&強バースト効果あり。スカ当たりは1ダメージ& a m p ;怯みなし

○上必殺技

自分を中心に範囲の広くバースト性能の高い魔法で攻撃する。ボタンを長押しすることで威力が上がる。

・ダーク
消費魔力少。威力弱。
・ダーラ
消費魔力中。威力中。
・ダーガ
消費魔力多。威力大。

○横必殺技

・ドレイン
消費魔力中。ダメージを与えながら自身の蓄積ダメージを回復する。範囲が狭く隙が大きい。

・アスピル
消費魔力少。ダメージを与えながら自分のmpを1割程度回復する。範囲が狭く隙が大きい。

ドラニコフ（下必殺技で黒魔法を選んでいると右アピールでファイラ・クラウド・アーダー・コラプスの中から必殺技を設定できて裏魔法を選んだ場合は左アピールでドレイン・アスピルの中から横必殺技を設定できるよ。）

ピチュー「戦闘中に切り替えるのは難しそうだね。」

ダクツィー「だが戦闘中に使える魔法を切り換えられるのは強いな。肝心のファイター達はどんな性能をしているんだ？」

ドラニコフ（ファイター達の性能はこんな感じだよ。それとmpの最大値はヴァンを100とした数値に置き換えてるから実際の数値と違うことを理解しておいてね。）

・ヴァン

最大mp100。機動力と攻撃速度に優れるが攻撃力と防御力が

やや低めのスピードファイター。リーチの短いダガーとボウガンを使った攻撃をする。

・バルフレア

最大mp70。攻撃速度が極めて速いバランスタイプのファイター。耐久力がやや低く空中攻撃が弱い。刀と銃を使って攻撃する。

・バツシユ

最大mp50。攻撃力と防御力が高いパワータイプのファイター。移動速度と攻撃速度がやや遅い。リーチの長い両手剣を使って攻撃する。

・フラン

最大mp170。リーチの長い攻撃を持つバランスタイプのファイター。弱点らしい弱点がない。棒や弓を使った攻撃をする。

・アーシエ

最大mp250。移動速度・攻撃モーションはリンクと同じである。攻撃力はトゥーンリンク並みで耐久力も低い。

・パンネロ

最大mp500。移動速度・攻撃力・リーチ・耐久力などが低く弱点が目立つファイター。

ドラリーニョ「ヴアンを基準に消費魔力少が1割。消費魔力中が2割。消費魔力多が3割。消費魔力激多が5割mpを使うみたいだよ。」

ドラニコフ（mpは時間経過で極少量回復。被ダメージと移動で少量回復。攻撃や魔法を当てることで中量回復できるよ。回復量は最大mpに依存するから魔法タイプのファイターの方が回復し易いね。）

ピチュー「他社キャラだから設定が細かいね。」

ダクツ「雑に扱うことは許されないからな。まずはヴアンから評

価しよう。攻撃速度と移動速度に勝れたファイターであることは分かった。ダガーのリーチは短いがボウガンにより魔力を消費しない遠距離攻撃もできる。mpの管理さえできれば最強のファイターになるだろう。」

ドラリーニョ「強いんだね！」

ドラニコフ（魔法で自由に能力を変えられるからね。相手によって攻撃力を上げたり機動力を上げたりして戦うことができるよ。他の魔法を使うのはちょっと難しいかもしれないけど相手のファイターの性能と戦法を見て有利な魔法があれば使うのもありだね。）

ダクツ―「mp管理をできることが前提ならSランクの性能はあるな。」

ドラリーニョ「難しそうだね。」

ピチュー「mpの低いバルフレアの方がもっと難しそうだけどね。」

ドラニコフ（バルフレアは魔法無しでもAランクぐらいの能力はあるよ。空中性能の低さを考えなければだけどね。）

ダクツ―「基本的にルキナと同じ攻撃性能だからな。空中性能が低いのは評価が下がる要因になる。しかしmp管理ができればAランクはいくだろう。リーチが長い分ヴァンよりも攻撃頻度が増えてmpの回復もし易いはずだ。」

ドラニコフ（リーチの長さはヴァンには無い強みだからね。バツシユはほぼアイクのダツシユファイターだね。攻撃力はアイクより低いから魔法を使わないと劣化ファイターになるよ。）

ピチュー「普通にアイク使った方が強そうだね。」

ドラリーニョ「どうやったら強くなるんだろうね？」

ダクツー「魔法の使用は機動力の強化を最優先。余裕があれば攻撃力と防御力の強化をする。機動力の強化に必要なmpを確保する。この注意点を守ればAランクはいくだろう。」

ピチュー「普通に遊ぶなら魔法が使えるからアイクより面白そうだけど真面目に戦うならアイクの方が楽そうだね。」

ドラニコフ（どっちにも強みはあるけど管理のし易さはアイクの方が上だろうね。フランは弱点のないバランスタイプのファイターだよ。特別何が強いって訳じゃないけどヴァンよりmpに余裕があるから能力を魔法で上げた後に他の魔法も使えるね。）

ドラリーニョ「魔法がいっぱい使えるなら戦えるよね。」

ダクツー「そうだな。機動力の強化をして格闘技でmpを稼ぎつつ他の魔法も使うのがいいだろう。」

ピチュー「でも無駄に魔法を使ったらガス欠しそうだよね。」

ドラニコフ（ヴァンよりは余裕があるけどヴァンと同じで必要な能力を上げる魔法を最低限使うことになるだろうね。）

ダクツー「ヴァンやバルフレアほどの攻撃速度もないならAランクが妥当か。mpにもっと余裕があればSランクになりそうだな。」

ドラニコフ（あんまり強過ぎると嫌われちゃうからこのぐらいでいいと思うよ。次はアーシェだね。接近戦は苦手だけど最大mpが高

いから消費魔力が少ない魔法なら当てた分を回復できるから弱い魔法を撒きながら戦うことができるよ。」

ドラリーニョ「魔法使い放題だって！」

ピチュー「魔法剣士だね。」

ダクツー「強化魔法を使えば接近戦もできる中距離ファイターになるな。隙を見て強力な魔法で攻め近接攻撃でmpを回復することも必要になるだろう。」

ピチュー「何でもできるって思ったけど器用ってことはその場その場で最適な選択肢を選ばないと性能を活かしてるってことにはならないんだよね。」

ダクツー「小学生にしては賢い子だな。」

ピチュー「ゲーム限定だけどね。アーシエは強いとは思うけど遅かったり耐久力が低かったりするからAランクかな。」

ドラニコフ（アップデートで魔法の切り替えがすぐできるようになればSランクになりそうだね。次はパンネロだよ。ファイターの能力は低いけど高いmpが魅力的なファイターだね。消費魔力が中の攻撃魔法なら相手に当てることができれば回復量と相殺してリスクなしで使うことができるよ。）

ドラリーニョ「消費魔力が少ない攻撃魔法なら回復量の方が大きいから魔法で攻撃するのがいいみたいだよ。」

ピチュー「魔法特化のファイターだね。何も考えないで魔法の弾幕張れば相手は近づけなさそうだね。」

ダクツ―「しかし当たらなければm pは回復しないだろう。相手の動きを牽制する時と確実に当ててm pを回復することを考えた上で必要な強化魔法を使い戦えなければ勝つのは難しいだろう。魔法に特化している分、アーシエのように接近戦でm pを稼ぐことも難しい。そう考えると他のメンバーと比べて1番運用が難しいだろう。」

ドラリーニョ「よく分からないけど難しいんだね。」

ピチュー「魔法の切り替えで隙もできるし使いにくいかもね。」

ダクツ―「評価はBランクだ。ただし魔法の切り替えが簡易的に行えるようになればAランクになるだろう。」

ドラニコフ（使える魔法が多い分、管理が難しい問題があるね。）

※後のアップデートでプレイヤーの名前設定に魔法のセットを割り振れる機能が搭載されました。下必殺技の使用で1〜5の数字と選の文字が出てシユルクの必殺技長押しのように選べるようになりました。

『選』を選択すると通常の魔法選択になり数字を選ぶと自分で選んだ魔法が各必殺技に割り振られています。このセットは必殺技が黒魔法。上必殺技が緑魔法のように自由に選べるようになっていきます。

セット使用中はアピールボタンで隙を作らず次のセットに切り替えられるようになっていきます。

これによりフランとアーシエ、パンネロの評価がSランクまで上がりました。

ドラニコフ（次のファイターはサンズだよ。他のファイターとは仕様がかなり違うね。ボスを操作している感じになると思うよ。まずは技の特性を見ようか。）

・サング

弱攻撃 骨攻撃

スタミナゲージ消費10。画面の下から真ん中ほどの高さの骨と上から下まで届く青い骨で攻撃する。青い骨はボタンやスティックを入力していない状態なら回避できる。

ガードや回避も無効化する効果がある。

上強攻撃 叩きつけ

スタミナゲージ消費3。自分以外のファイターを上方向にずらす。

横強攻撃 叩きつけ

スタミナゲージ消費2。自分以外のファイターを入力した方向にずらす。

下強攻撃 叩きつけ

スタミナゲージ消費5。自分以外のファイターを下方向へずらす。地面に当たったファイターはダメージを受ける。

空中N クロスビーム

スタミナゲージ消費2。画面いっぱいにくロスを描くようなビーム攻撃をする。

上空中技 網目ビーム

スタミナゲージ消費2。画面を三等分するようなビームを横軸に2本、縦軸に2本発射する。

横空中技 波打ち骨

スタミナゲージ消費5。波打つような曲線を描く高さの異なる骨を画面下と画面上に発生させ横に流れるように動き攻撃する。ステージによっては回避不可能。

下空中技 三軸骨

スタミナゲージ消費5。画面下・画面上の軸には左に流れる縦の骨。画面真ん中の軸には右に流れる骨を複数発生させ攻撃する。

上スマッシュ 極太ビーム

スタミナゲージ消費20。左から右に届くビームで攻撃する。溜め時間が長いほど画面中央から上方向の地点にビームが発射される。

非常にバースト性能が高い。

横スマツシユ（右） 極太ビーム

スタミナゲージ15消費。上から下に届くビームで攻撃する。溜め時間が長いほど画面中央から右の地点にビームが発射される。バースト性能が高い。

横スマツシユ（左） 極太ビーム

スタミナゲージ15消費。下から上に届くビームで攻撃する。溜め時間が長いほど画面中央から左の地点にビームが発射される。バースト性能が高い。

下スマツシユ 極太ビーム

スタミナゲージ消費20。右から左に届くビームで攻撃する。溜め時間が長いほど画面中央から下方向の地点にビームが発射される。非常にバースト性能が高い。

ダツシユ攻撃 瞬間移動&ビーム

スタミナゲージ消費3。斜め上に瞬間移動し自分の居た横軸をビームで攻撃する。

必殺技1 重力操作解除

スタミナゲージ消費なし。重力操作をしている場合はこの必殺技になる。使用している重力操作を解除する。

必殺技2 何もしない

スタミナゲージ消費なし。攻撃の自動回避を解除する代わりにスタミナゲージを1秒間に1回復する。この技を使用中は行動不能になる。必殺技を再度使用することで解除される。

上必殺技 重力操作（上）

スタミナゲージ消費10。自分以外のジャンプ力が強化される代わりにバーストし易くなる。又、落下速度が遅くなる。

横必殺技（右） 重力操作（右）

スタミナゲージ消費5。自分以外の右方向への移動速度を速めバースト力を上げる代わりに左方向への移動速度を遅くしバースト力を抑える。何も入力しないと右方向に滑る。

横必殺技（左） 重力操作（左）

スタミナゲージ消費5。自分以外の左方向への移動速度を速めバースト力を上げる代わりに右方向への移動速度を遅くしバースト力を抑える。何も入力しないと左方向に滑る。

下必殺技 重力操作（下）

スタミナゲージ10消費。自分以外のジャンプ力を低くし落下速度を速くする。又、バーストし難くし移動速度を遅くする。

※備考

記載のない攻撃はバースト力と怯み効果はなくダメージのみである。

攻撃が当たった対象は一定時間継続するダメージを受ける。

下のキャラアイコンに攻撃が当たっても一定時間の蓄積するダメージを受ける。

サンズが2体以上居る時はファイターのカラーで骨の色が変化する。

重力発生中に他のサンズが重力発生を使用した場合、先に重力発生を使用していたサンズのスタミナゲージが50減少し後から重力発生を使用したサンズのスタミナゲージが25減少し重力発生が解除される。

ドラニコフ（スタミナゲージの最大は100。攻撃に当たるとスタミナゲージを5消費して自動回避するよ。回避性能は他のファイターより持続時間が長くて硬直がないしスタミナゲージの消費も1で済むから攻撃は回避した方がいいね。ガードはシールドを使わないでサンズが光るよ。見た目は違うけど性能は普通のガードと同じだからガードブレイクするから注意が必要だね。）

ピチュー「ちゃんとサンズしてて安心したよ。スタミナゲージがなくなったら眠っちゃうんでしょ？」

ドラニコフ（そうだね。スタミナゲージが回復するけど最大まで回復しないと起きないし眠っている間に攻撃を受けるとどんな攻撃で

もバーストするから注意が必要だね。」

ドラリーニョ「なんか普通のファイターと違うね。」

ダクツー「サンズ同士の戦いだと先手必勝になりそうだな。」

ドラニコフ（ステージ全体に攻撃できるからね。互いの攻撃を無効化してすぐスタミナゲージがなくなるね。）

ピチュー「上手い人なら避けそうだけどね。」

ドラニコフ（サンズは移動速度が遅いしジャンプも他のファイターと違ってボタンを長押ししてゆっくり浮遊する感じだから機敏な動きはできないよ。ちなみに浮遊に制限はないけどある程度浮遊し続けるとサンズが点滅し始めてそれでも浮遊しているとスタミナゲージを消費するから空に逃げ続けて攻撃することはできないよ。）

ドラリーニョ「でも空を飛べるなんてすごいよ！やっぱり強いファイターなんだね。」

ダクツー「ステージギミックレベルの技を使えるファイターなのは分かった。移動速度はどうなんだ？」

ドラニコフ（遅いよ。浮遊して動くけどガノンドロフより少し遅いぐらいだから能動的に距離を調整するのは難しいかな。）

ダクツー「攻撃性能はトップクラスなのは分かった。バーストできるスマッシュの発生速度はどうなんだ？」

ドラニコフ（ボタンを離した瞬間に判定があるから見てから避けることはできないよ。ただ発射地点は表示されないから当てるには慣

れが必要だね。攻撃モーションもないから敵からしたら避けにくい技だと思うよ。」

ダクツー「1対1の乱闘ならSランクだな。ただ乱闘やサンズ同士の試合だと活躍できるか疑問ではある。」

ピチュー「サンズ同士の試合は映えないかもね。」

ドラリーニョ「どうして?」

ドラニコフ（スタミナゲージがすぐなくなるからね。でも低い機動力でどう敵の攻撃を避けるかは見て面白そうだけどね。サンズの評価はここまでして次のファイターを評価するよ。）

ドラリーニョ「次のファイターはキャラ。全ての能力が最低値だけどケツイゲージを貯めることで強化されるファイターです。ケツイゲージは時間経過・攻撃を当てる・攻撃を受ける・復帰することで貯まります。このケツイゲージを消費して自身の強化・回復・バーストを無効化することができませんだって。ケツイゲージを貯めれば強くなるんだね。」

ドラニコフ（近接攻撃のモーションはこどもリンクに近いけど最初は密着しないと攻撃が当たらないよ。ケツイゲージに比例してリーチが伸びるからそれまではなんとか耐えるしかないね。）

ピチュー「ケツイゲージって何をすれば貯まり易いの?」

ドラニコフ（最大値が100なら5秒で1。攻撃を1回当てれば2。攻撃を受けたらダメージの2分の1。復帰は自分の受けていた蓄積ダメージ分回復するよ。でも最初の状態だと弱い攻撃でも30%受けてたらバーストするから安全に貯めるなら攻撃が1番効率が

いいのかな?)

ダクツ―「1回復帰した方が強くなりそうだな。」

ドラニコフ(3ストック制の基本ルールなら最初のうちにダメージを受けて復活した方がケツイが貯まるね。それと忘れてたけどケツイゲージは下必殺技で貯めることができたよ。使用中は無防備になるけど1秒で5貯まるから隙を見て貯めることができればすぐ強化できるね。)

ピチュー「強化ってどうやってするの?」

ドラリーニョ「攻撃力・攻撃速度・リーチ・防御性能・機動力はケツイゲージに比例して上がりますだって。」

ドラニコフ(必殺技を押すとシユルクみたいに選択肢が出て好きな能力をケツイゲージを消費して任意で上げることができるよ。出る文字と消費ケツイはこれを見てね。)

・こうげき

消費ケツイ20。与ダメージを大幅に強化することができる。

・ふきとばす

消費ケツイ30。攻撃のバースト力を大幅に強化する。

・ぼうぎよ

消費ケツイ10。自分のバースト耐性を強化する。

・はやい

消費ケツイ50。自分の移動速度を大幅に強化する。

・とぶ

消費ケツイ40。ジャンプの回数を5回増やす。

・かいふく

消費ケツイ10。自分の蓄積ダメージを半分にする。1度使うご

とに消費ケツイが10増える(最大100)

・たおす

消費ケツイ50。10秒間全ての能力上昇効果を発揮する。すでに上がっている能力1つにつき消費ケツイが5減少する(最低20)又、バーストする攻撃を受けても1撃のみ耐える。

ドラニコフ(キャラのケツイゲージはバーストしても維持されるから最初はケツイゲージを貯めることに集中した方がいいね。ただ必殺技で強化した分の能力はバーストすると解除されちゃうからそこは考えないと駄目だね。)

ドラリーニョ「みんな分かりやすい言葉だから間違わなくていいね。」

ダクツー「やはり機動力を強化する技は消費ケツイが多いんだな。」

ドラニコフ(立ち回りが強化できるからね。ある程度能力を上げていれば『たおす』でとどめをさせるようになるから『ぼうぎよ』から強化して粘り強く戦うのがキャラの戦い方かな。)

ピチュー「強い人ならばうぎよは飛ばすかもしれないけどね。」

ダクツー「サンズの天敵に相応しい性能をしてるな。文句なしのSランクでいいだろう。」

ピチュー「サンズ逃げて超逃げて！ってサンズファンの声が聞こえるよ。」

ドラリーニョ「横必殺技でスーパーアーマー付きの突進。上必殺技は高く跳ぶジャンプらしいよ。ケツイゲージが100になるとナイフからビームが出るんだって。」

ダクツ―「間違いなく壊れ性能だな。」

ドラニコフ（公式大会でサンズとキャラは使用禁止になってるよ。）

ピチュー―「調整はされなかったんだね。」

ドラリーニョ「サンズとキャラはパワーバランスを無視した特殊ファイターなんだって。1対1のルールだとオンラインでも使ったら駄目みたいだよ。」

ダクツ―「wii u時代のmiiファイターみたいなものか。」

ピチュー―「体格で性能が変わったり必殺技のカスタムでバランスが崩れるファイターだからね。」

ドラニコフ（公式がチート扱いしてる2体を紹介したから最後に通常ファイターを紹介して終わりにするよ。）

ドラリーニョ「最後のファイターはボンバーマンだよ。爆弾を置いたり投げたりして戦うファイターなんだって。」

ドラニコフ（サンズと同じでピチュー君が考えたファイターだね。運動性能はマリオと同じだよ。耐久力が低めで機動力が高いファイターだね。）

ピチュー―「攻撃は全部発生が速いよ。モタモタしてるとあつという間にダメージが蓄積するね。」

ドラニコフ（与ダメージ性能は高いけどバースト性能は低いよ。必殺技の貯めボムを当てないとバーストを狙うのは難しいね。）

ダクツー「ボンバーマンは私も使ったことがある。ボム投げによるリーチと豊富なボム配置技で相手にダメージを与えるのはやり易かったな。後は溜めボムさえ使うことができれば文句なしのSランクファイターになるだろう。」

ドラリーニョ「溜めボムは必殺技ボタンとスティックの入力で投げで必殺技ボタンだけだと置くんだって。」

ドラニコフ（投げるとすぐ爆発。置くとしばらくしてから爆発するよ。ボンバーマンの爆弾は誘爆するから自発的に起爆することができねえ。）

ダクツー「前に評価したファイター2体が壊れ性能だった分控え目に思えるがスペックは他のファイターより上であることは間違いない。」

ピチュー「自分の爆弾でダメージを受けてちようどいい性能かもね。」

ドラニコフ（これで今回紹介するファイターは全員だね。ちよつと時間オーバーしちゃったね。）

ダクツー「ファイナルファンタジーのファイターとサンズで時間がかかったからな。」

ピチュー「新しいファイター達だから1から説明しないといけなかったからね。」

ドラリーニョ「ねえねえ、終わったならみんなでスマブラしない？スマブラの話してたらやりたくなってきちゃったよ！」

ダクツー「私はいいがピチューは帰すべきだろう。親御さんが心配する。」

ピチュー「だったら僕の家でよろうよ。パパもママもドラえもんズのファンだしきつと喜んでくれるよ。」

ドラリーニョ「え、僕達のファンなの？」

ピチュー「昔はよくドラえもんズの漫画とかビデオを見せられてたんだ。ドラえもんズの英才教育だね。」

ドラニコフ（それは嬉しいな。じゃあ挨拶しに行こうかな。）

ダクツー「今時にしては珍しいな。私もピチューの両親について興味がある。是非会わせてもらおう。」

こうして第3回目の放送が終わった。サンズとキャラはもう少しマイルドな能力設定だったのでですが妄想が膨らむうちに大変なことになっていました。

でもボスキャラを使えるロマンを捨て切れず公式チートキャラ扱いで考えてしまいました。実際採用されてもサンズは吹っ飛び易い遠距離ファイター。キャラは強化がマイルドなファイターになると思っています。

ポケモンダツシユファイター評価編2

ピカチュウ「ゲストを変えて続行ですう！今回のゲストはゼルダですう！」

ゼルダ「……なんでパルテナが本家に呼ばれて私がこっちなのかしら？」

ミュウツー「パルテナさん綺麗だし可愛いし優しいからね。顔だけ綺麗で中身がドス黒いゼルダさんがこっちに島送りされたのは納得だと思うけどね。」

ゼルダ「あくら、また私の魔法でハメ殺されたいのかしら？」

ミュウツー「そう言うゼルダさんは僕の尻尾攻撃で何度も場外に運ばれたことを忘れたのかな？」

ピカチュウ「始めからギスギスじゃないですかあヤダあー」

ゼルダ「……やめましょう。こんな不毛な会話で時間を伸ばしてピカチュウに負担をかける訳にはいかないわ。」

ミュウツー「さすが年上だね。いくつも年を重ねているといい判断ができるようになるんだね。」

ゼルダ「ピカチュウ、評価するファイターを言ってくれないかしら。」

ピカチュウ「ゼルダさんが大人で助かりますう。次のファイターはマニニューラですう。性能はエックス時代のゼロスーツサムスとほぼ同じで蹴りのモーションが爪攻撃になっていたり鞭攻撃が氷技に代

わってますねえ。」

ゼルダ「まだ落ち着いてた頃のゼロスーツサムスね。そのぐらいの性能ならAランクで良さそうね。」

ミュウツー「使い易い冷凍ビームも搭載しているから牽制もできるね。」

ピカチュウ「次のファイターはマタドガスですう。ワリオのダッシュファイターで機動力が大きく落ちてる代わりに防御力が上がってますう。」

ミュウツー「横必殺技が大文字に代わってるね。攻撃モーションはガスになっているけど性能的にはワリオと変わらないね。」

ゼルダ「ワリオってそんなに強いイメージないわよね。」

ピカチュウ「ネットの評価でもバイクの復帰力以外は弱いつて言われてますねえ。」

ミュウツー「まあ、マタドガスも強くはないと思うよ。」

ゼルダ「ならCランクね。」

ミュウツー「この調子で年長者の意見をどんどん聞こうか。次はエームドだね。メタナイトのダッシュファイターだよ。」

ピカチュウ「機動力が大きく落ちてる代わりに防御力が上がってますう。」

ゼルダ「またそのパターンね。メタナイトから速さをとるってネタ

でしかないわよね?」

ミュウツー「でも攻撃性能とかは変わらないから強化かもしれないよ。」

ピカチュウ「でもリーチが狭いのに移動が遅いのは問題ですねえ。」

ゼルダ「新しい強みができたのは分かったわ。参考にメタナイトの評価を聞かせてもらおうかしら?」

ミュウツー「エックス時代でS。wiiu時代で弱体化されてBぐらいかな。ギリギリAには届かないぐらいだよ。」

ピカチュウ「今回でAランクぐらいになったと思いますう。」

ゼルダ「ならエアームドはBランクかしら。安定性が増したメタナイトって考えればまだ実用的なのかもしれないわね。」

ミュウツー「僕はエアームドの方が使い易いと思うけどね。次はハッサムだよ。ウルフのダッシュファイターで機動力が落ちてる代わりに防御力が上がっているね。」

ピカチュウ「下必殺技が光の壁。必殺技がラスターカノンになってますう。」

ミュウツー「攻撃性能とかは変わらないね。そしてメガ進化すると攻撃力と防御力が上がるよ。」

ゼルダ「それ元のウルフより強くないかしら?」

ピカチュウ「僕もそう思いますう。」

ゼルダ「Aランクで良さそうね。」

ミュウツー「ハッサムが厨ポケってことが分かったら次は進化前のストライクを評価するよ。アイクのダツシユファイターで攻撃力と防御力が大幅弱体してるけどその分機動力が上がって別物のファイターになっているよ。攻撃速度も上がってるし使い易いと思うな。」

ピカチュウ「必殺技が溜めて遠距離攻撃ができるかまいたちになつてますねえ。」

ゼルダ「上必殺技はどうなってるの？」

ミュウツー「ストライクが上昇して回転しながら急降下するモーションになっているけど性能は同じだね。」

ゼルダ「アイクも元々強いからAランクにしていいいわね。」

ピカチュウ「このままいい流れが続くといいですう。次のファイターはソルロックですう。リュカのダツシユファイターですねえ。」

ミュウツー「機動力が上がってる代わりに攻撃力が下がってるよ。上必殺技がレポートになってたりヘビが使えなかったりする違いはあるけど他の動きはそんなに変わらないかな。」

ピカチュウ「でも攻撃性能がかなり低くなってるのでリュカより粘り強く戦う必要がありますねえ。」

ゼルダ「リュカが強いから仕方ないわね。リュカと同じ動きならコンボも強いでしょうしBランクはいくと思うわ。」

ミュウツー「火力不足は機動力で補うスタイルだね。次はブイゼルだよ。エックス時代のゼニガメと同じ性能だね。隙の少ない水鉄砲が追加されてるよ。」

ピカチュウ「他ファイターよりも火力負けしているのが痛いですう。」

ゼルダ「確かに特別強くは感じないわね。それでも弱いって言うほどじゃないからBランクね。」

ミュウツー「まるでおぼちゃんみたいに心が広いね。次はカイリューだよ。リザードンが最強のスピードファイターになったから元の性能を引き継いだ感じだね。」

ピカチュウ「元のパワフルな動きが好きな人はカイリューの方がいいかもしれませんねえ。」

ゼルダ「新しいリザードンの劣化版ね。」

ミュウツー「確かに今までのリザードンは上位キャラに不利な性能だったらしいからガチ環境では見ないかな。」

ピカチュウ「ポケモントレーナーを選んでブイゼル・フシギソウ・カイリューのトリオで戦う人が居るかもしれないですう。」

ゼルダ「愛があるから使うのね。でも能力だけで評価するならBランクぐらいね。」

ミュウツー「安定のBだね。次はゲンガー。w i i f i t トレーナーのダッシュファイターだね。機動力が上がってる代わりに防御力が大きく弱体化してるよ。」

ピカチュウ「メガ進化すると攻撃力と素早さが上がりますう。」

ゼルダ「元々癖のあるファイターに別の癖をつけたのね。」

ミュウツー「機動力の強化って言っても少し速くなってる程度で防御力の低下の方が大き過ぎるから総合的には劣化なのかな？」

ピカチュウ「でも新しいトレーナーが強化されているのでゲンガールも上手く使えば強いはずですよ。」

ゼルダ「そうね。Bランクはいくと思うわ。」

ミュウツー「そろそろBランクを超えるファイターは出るかな？次はエビワラーだよ。リトルマックのダッシュファイターだね。」

ピカチュウ「ジャンプ力と防御力が上がって安定した代わりに攻撃力と機動力が下がって攻撃のスーパーアーマーが消えてますう。」

ゼルダ「強みがなくなったけど安定したのね。Bランクでいいと思うわ。」

ミュウツー「あんまりBランクばかり出しているとBランクおぼさんって呼ばれるよ？」

ゼルダ「ピカチュウ、次のファイターを教えて。」

ピカチュウ「次のファイターはラティオスですよ。パルテナのダッシュファイターですなえ。」

ミュウツー「パルテナの機動力を上げて耐久力を減らした能力だ

ね。必殺技についてはまとめを見てね。」

ゼルダ「攻撃的な必殺技が揃ってるわね。動きも速くなってるなら強いんじゃないかしら？」

ピカチュウ「新しいパルテナと違って必殺技を切り替えできないのでそこは注意ですねえ。」

ゼルダ「必殺技が自由に選べたらパルテナ以上のファイターになってたわね。Bランクでいいわ。」

ミュウツー「まだまだBランク地獄から抜け出せないね。次のパルテナのダッシュファイターであるラティアスだよ。」

ピカチュウ「ラティアスの方はパルテナより耐久力が高くて素早さが遅いファイターですう。技も防御寄りのものが多いですねえ。」

ゼルダ「安定してるのね。このファイターもBランクでいいわ。」

ミュウツー「まあ、そんな極端な性能したファイターが出ないしBランク判定が続くのは仕方ないかな。でも次のファイターはかなり極端な性能をしてるよ。」

ピカチュウ「次のファイターはアローラゴローニャですう。ルフレのダッシュファイターで運動性能はゴローニャと同じですう。」

ミュウツー「下必殺技が大爆発。上必殺技が浮遊する電磁浮遊だよ。射撃攻撃の回数制限がない代わりに威力が低かったり復帰技を持っていたりするからゴローニャよりは使い易いファイターだと思うよ。」

ゼルダ「確かダツシユがガノンドロフの歩きより遅いのよね？」

ミュウツー「そうだよ。だから自分から相手との距離を調整するのは無理だね。」

ピカチュウ「砲台ファイターですねぇ。」

ゼルダ「攻撃性能はどうなの？」

ミュウツー「接近戦は攻撃速度が落ちてる以外はルフレと性能は変わらないよ。ただ接近戦は苦手な方かな。」

ゼルダ「それならCランクね。距離に依存する性能なのに自分から距離を調整できないのは弱いわ。」

ミュウツー「やつとB以外の評価になったね。次はドサイドンだよ。クッパジュニアのダツシユファイターだね。攻撃力と防御力が上がっている代わりに機動力が大きく弱体化してるね。」

ピカチュウ「下必殺技が踏むとダメージを受ける設置式の技になってますう。上必殺技が復帰技のなみのりですう。」

ゼルダ「横必殺技は変わらないの？」

ミュウツー「横必殺技は転がるだよ。第4世代で覚える技だね。」

ゼルダ「攻撃の当たり判定が変わらないなら評価はBランクかしら。クッパジュニアは横スマッシュシユが強い以外は特別強いファイターじゃないからこのぐらいの評価でいいわよね。」

ピカチュウ「ソニックの下位互換って言う意見もありますねぇ。」

ミュウツー「ソニックって言えばドンファンがソニックのダツシユファイターだね。攻撃力と防御力が上がっている代わりに機動力と攻撃速度がかなり遅くなってるね。」

ピカチュウ「スピン攻撃もゆっくりになってますう。」

ゼルダ「攻撃がちゃんと当てられる性能してるの？」

ミュウツー「ソニックの攻撃よりは見切り易いけど一撃が大きいから油断していると危ないかもね。」

ゼルダ「油断しなければ避けられるのね。Cランクにしましょう。」

ピカチュウ「ゆっくりなのでソニックよりは事故死のリスクが少ないんですけどねえ。」

ミュウツー「ガチ勢からしたら使い易さより性能が高い方が喜ばれるからね。次はアローラベトベトンだよ。ダツクハントのダツシユファイターだね。」

ピカチュウ「下必殺技が大爆発。上必殺技がヘドロばくだんになってますう。」

ミュウツー「防御力が大きく強化されてるけど機動力も大きく弱体化してるね。それとジャンプ回数が2回になってるよ。」

ゼルダ「ダツクハントとはまた違った強さがありそうね。」

ピカチュウ「シモンみたいな弾幕キャラになると思いますう。」

ゼルダ「攻撃性能が同じならBランクでいいわね。飛び道具を使えばそれなりに戦えると思うわ。」

ミュウツー「防御力が高いからダックハントよりもゴリ押しが効くのも強みだね。後2体でファイター紹介は終わりだけどどつちも純粹に弱体化されてるよ。」

ピカチュウ「まずはカモネギですう。クラウドのダッシュファイターで全部の能力が大きく弱体化してますう。」

ミュウツー「リミットゲージの廃止。下必殺技がカウンター技だったりジャンプが4回までできる変更点はあるけどリーチはマリオ並みに狭いし単純な弱体化が入ってるって言っていいね。」

ゼルダ「クラウドが強くて使うのが気が引けるって人が使う感じかしら?」

ピカチュウ「クラウド使いの人が弱い人と戦う時のハンデに使いそうですう。」

ゼルダ「評価はCランクね。公式が弱キャラ扱いしてるなら仕方がないわ。」

ミュウツー「それでもDにはならないんだね。」

ゼルダ「クラウドのダッシュファイターから弱体化しても使えないほど弱くはないでしょう。」

ピカチュウ「そうかもしれないですう。次のファイターはアブソルですう。」

ミュウツー「カムイのダッシュフアイターだね。全部の能力が少しだけ下がってるよ。メガ進化するとカムイと同じ性能になるね。」

ゼルダ「Bランクでいいわ。カムイが強いから弱体化されてちやうどいいんじゃない?」

ミュウツー「最後の最後で無難な評価になったね。」

ピカチュウ「これでポケモンダッシュフアイターの紹介は終わりですう。お疲れ様でしたあ。」

ミュウツー「思ったより短かったね。ちよつと飛ばし過ぎたかな?」

ゼルダ「番外編だしこのぐらいでいいんじゃない?」

オリマー「いきなりで悪いが失礼する。」

ゼルダ「あらオリマーさん。どうかしたの?」

オリマー「予定より早く番組が終わってしまったてな。テコ入れとして本編で評価しようと予定していたm i iフアイターの紹介をしてもらおうか。」

ミュウツー「延長戦だね。このまま終わるのも気持ち悪いしやっちやおうか。」

ピカチュウ「了解ですう。」

M i i ファイター 評価

ピカチュウ 「つてことでファイター評価延長戦ですう。」

ミュウツー 「m i i ファイターの評価だね。まずは戦士タイプだよ。剣を使ったりリーチと火力に優れた攻撃をするファイターだよ。」

ゼルダ 「攻撃速度が遅くて運動性能は低いけど盾を使った攻撃には無敵判定があつて攻撃していない時は盾で正面からの攻撃を防いだりできるのよね。」

ピカチュウ 「重くて盾の耐久力も高いので評価が高くなりそうですう。」

ミュウツー 「そうだね。盾の耐久力は300%の攻撃まで耐えるし横強攻撃・空中N攻撃・ダッシュアタックの盾攻撃なら発生が速いし盾の耐久力も下がらないから相手の攻撃を無力化して反撃することができるよ。」

ゼルダ 「上手く使えばシールド要らないわね。機動力の低さと攻撃速度の遅さをカバーできる防御能力を持っていることを考えるとAランクになりそうね。」

ピカチュウ 「盾を使えば最強ですねえ。次は魔法使いファイターですう。」

ミュウツー 「鈍足紙耐久で魔法を使つて攻撃するファイターだね。発生が速くて使い易いファイアに範囲の広いメガライトニング。パルテナの爆炎の強化版のギガエクスプロージョン。発生は遅いけど火力が高くて壁にもなるフレイムタワーが使えるね。」

ピカチュウ「攻撃がリーチと発生速度に優れた魔法攻撃で固まってるから攻撃で困ることはなさそうですね。」

ゼルダ「自分の防御力を上げるバリアーに相手を眠らせるスリープも使えるわね。攻撃技は優秀だけどファイターの性能を考えると立ち回りが難しそうね。Cランクかしら。」

ピカチュウ「鈍足紙耐久の宿命ですねえ。」

ミュウツー「弱点がないとパワーバランスが崩れるから仕方ないよ。次は盗賊タイプの評価をしようか。」

ピカチュウ「耐久力は低めですが攻撃速度が速くて機動力も高いですう。」

ゼルダ「カウンターも使えるしワナと大ワナを設置したりスマッシュ攻撃の後は追加入力で大きく跳ぶこともできるわね。」

ピカチュウ「回避にもコンボにも使える移動ですう。」

ミュウツー「自発的に位置を調整できる技を持っているのは強いね。ダガーを使うからバースト力が低くてリーチが短い弱点はあるけどスマッシュから跳んで相手の懐に入れば問題ないね。」

ピカチュウ「地味に無敵判定がついてるのも強いですう。」

ゼルダ「文句なしのSランクね。m i iファイターの中で1番強いんじゃないかしら?」

ミュウツー「次のファイターも中々のものだよ。次はネコタイプだね。」

ピカチュウ「高い機動力と攻撃力コンボ力が高い攻撃が揃ってるファイターですう。その代わり防御力がかなり低いですねえ。」

ゼルダ「毛繕いで自分を回復もできるわね。実戦で使えるレベルじゃないけど。」

ミュウツー「ダッシュ攻撃にスーパーアーマーがついててそこからコンボに繋がられるのが強みだね。盗賊みたいにテクニカルなタイプじゃなくて火力で押し切るタイプだね。」

ゼルダ「盗賊と比べると安定性がないけどその分火力は高いからSランクね。」

ピカチュウ「バースト力が高いのも強みですねえ。次は科学者タイプのファイターですう。」

ミュウツー「機動力の高い遠距離ファイターだね。遠距離にも届く爆薬フラスコに発生速度と火力に優れるバグクラッシュ。離れた場所に継続ダメージと引き寄せ効果を生産させるブラックホールが使えるよ。」

ゼルダ「ブラックホールが1番の強みね。でも耐久力が低めなのと近接攻撃がすごい弱いのが問題ね。」

ピカチュウ「ブラックホールで拘束して遠距離攻撃を当て続けるのが戦い方ですねえ。」

ミュウツー「まあ、素早い相手だったり遠距離攻撃が豊富なファイターだと効果が薄いだらうから相性に左右されるのかな。」

ゼルダ「それでも距離の調整をできる技を持っているのは強いわ。Aランクは間違いないでしょうね。」

ピカチュウ「強いm i iが多いですねえ。次のファイターは戦車タイプですよ。」

ミュウツー「戦車タイプは特殊だからまずは技を確認しようか。」

弱攻撃 弾発射

単発の弱い弾を発射する。

上強攻撃 ビーム

斜め上から斜め後ろをビームで攻撃する。威力は低いが発生が速い。

横強攻撃 ビーム

斜め下に向かいビームを発射する。威力は低いが発生が速い。

下強攻撃 ビーム

回転しながらビームで斜め前から斜め後ろを攻撃する。威力が低いが発生が速い。

空中N 回転ビーム攻撃

回転しながらビームで360度攻撃する。威力が低いがりーちに優れた優秀な技。

上空中技 弾発射

斜め後ろ・真上・斜め前に弾を発射する。

横空中技 弾発射

弾を発射する。

下空中技 弾発射

弾を斜め後ろ・真下・斜め前の順に発射する。

上スマッシュ 弾発射

弾を真上に発射する。

横スマッシュ 弾発射

弾を横に発射する。

下スマッシュ 弾発射

弾を斜め前・斜め後ろの順に発射する。

ダッシュ攻撃 ビーム攻撃

ダッシュしながら斜め上から斜め下を攻撃する。発生速度とリーチに優れる。

必殺技 熱弾発射

チャージショット。5発発射される。

上必殺技 乱射

真上・斜め右上・斜め左上・右・左・下・斜め右下・斜め左下の8方向にランダムで弾を発射する。ボタンを長押しすると弾を連続で発射し連射速度が上がる。

横必殺技 高出力ビーム

ロボットのビームのような攻撃。威力・バースト力・発生速度全てが優秀な技。ただし再装填に10秒かかる。

下必殺技 修理

戦車の体に入り体力を回復する。回復速度は遅いが敵から受けるダメージを半減する。

※備考

投げ技のバースト力は全ファイター中トップクラス。

ゼルダ「ビーム系は横必殺技以外は射撃攻撃じゃないから反射板を使われても安心ね。」

ピカチュウ「しやがんでる状態だと受けるダメージが半分になってバースト耐性も10倍近くになるみたいですよ。」

ミュウツー「しかもしやがみ歩き状態でも弱攻撃はできるよ。機動力は致命的に低いから自分から距離を調整することはできないね。」

ゼルダ「弱くはないけどスマブラとの相性が悪いわね。Cランクかしら。」

ピカチュウ「初めての低評価ですう。」

ミュウツー「原作でも使い勝手が悪いから仕方ないね。最後のファイターは重装備タイプだよ。」

ピカチュウ「某ダンボールの傭兵さんですう。」

ゼルダ「今回参加できなかったあの人ね。能力的に何か変更はあるのかしら?」

ピカチュウ「ミサイルの速度がすごい上がってますう。」

ミュウツー「手榴弾の爆発するまでの時間が短くなってるね。下スマッシュの地雷もあるし強いのは間違いないね。」

ゼルダ「Sランクね。彼の後を継ぐファイターには頑張つて欲しいわ。」

ビル「番組中失礼します。」

ピカチュウ「誰ですかあ?」

ミュウツー「新しいスタッフの人かな?」

ゼルダ「ビル役の人よ。どうしたのかしら?」

ビル「社長からの伝言を預かりました。従来のファイターのダッシュファイターになるビル・デイズー・レオン・クロムの評価も済ませて欲しいそうです。」

ミュウツー「いいよ。24時間番組の予定だったしいくらでも評価するよ。」

ゼルダ「私は帰らせてもらうわ。後はよろしくね新人君。」

ビル「じ、自分が番組に出ていいんですか？」

ピカチュウ「もちろんですう。一緒に頑張りますよう。」

ミュウツー「まあ、番組に乱入してる時点で出演不可避だね。せいぜいベテランの僕達の足を引っ張らないでよね。」

ビル「はい！頑張ります！」

ゼルダ「その生意気な後輩が生意気なこと言ったら殴りなさい。先輩命令よ。」

ビル「え……」

ミュウツー「やだなーゼルダさん。優しい僕が生意気なこと言う訳ないじゃないですかー」

ピカチュウ「あんまり酷い時は僕がストップかけるから大丈夫ですよお。」

ゼルダ「お願いねピカチュウ。」

こうしてゼルダは帰り新人であるビル役の人がゲストになった。

ミュウツー「さて、最初のファイターはビルだっけ？」

ビル「はい。フォックスの機動力が低くなり攻撃力が上がったファイターです。攻撃手段に変更点はありません。」

ピカチュウ「ビルがフォックスと同じ装備なのはマザーファイターが仲間の技を使ってる理論でなんとかしてるんですねえ。」

ミュウツー「フォックスの性能がいいし多少機動力が減ったぐらいで弱くはないよね。」

ビル「評価はどうしましょうか?」

ピカチュウ「ビルだったらどう評価しますかあ?」

ビル「じ、自分ですか!？」

ミュウツー「そうだね。直感でもいいから思ったことを話してよ。」

ビル「そ、そうですね……強みがなくなりましたが新たな強みが加わったので強いと思います。Aランクではないでしょうか?」

ミュウツー「僕もそう思うよ。フォックスよりも好きになる人も出るんじゃないかな?」

ピカチュウ「速いファイターがあまり好きでない人も多いですからねえ。次はデイジーですかあ?」

ビル「はい。ピーチの空中性能を落とした代わりに地上での性能を上げたファイターです。」

ミュウツー「地上での攻撃性能も上がってるから使い易くはなってるけど空中の攻撃力が減ってるから全体的な火力は控えめだね。」

ピカチュウ「マイルド調整ですう。」

ビル「しかし地上性能が上がっているのでピーチとは違った戦いができそうです。」

ミュウツー「そうだね。地上戦メインで空中性能もそこまで低くないから無難に使い易いんじゃないかな。」

ピカチュウ「ピーチが上級者向けならデイジーは中級者向けのファイターですねえ。今回もビルに評価してもらいますう。」

ビル「えつと……皆さんならピーチをどう評価しますか？」

ミュウツー「ピーチはAランクだね。あの空中での火力は中々のものだからね。」

ピカチュウ「僕もAランクだと思いますう。高い空中性能を活かして戦うこと前提ですけどねえ。」

ビル「それならBランクが良いと思います。強みはなくなりましたが扱い易さと地上性能の向上があるので実戦で通用するレベルだと思います。」

ミュウツー「確かに総合的に見て弱体化しても他のファイターより弱くはないからね。それでいいと思うよ。」

ピカチュウ「妥当な判断ですう。次はレオンですなえ。」

ミュウツー「空中性能が下がって地上性能が上がったファルコだね。地上の速度と攻撃速度も上がってるからファルコより強いかも

しれないね。」

ビル「自分も使ってみましたがファルコより強い感じがしました。地上戦だけでも十分実用的な性能になっています。」

ピカチュウ「僕は元のファルコのくちばしドリルの方が好きですう。」

ミュウツー「ピカチュウは鳥系のキャラが好きだからね。でも総合的に見たらレオンの方が強いのは間違いないよ。」

ビル「フォックスほどではありませんが機動力を活かした制圧力があるのは間違いないでしょう。Aランクはいきますね。」

ミュウツー「おつ、自発的に評価してくれたね。」

ビル「ご、ごめんなさい！勝手に評価してしまいました！」

ピカチュウ「それでいいですよ。上下関係なんて気にしない会社なので思ったことはどんどん言うといいですよ。」

ミュウツー「そうだね。頭の堅いベテラン達にとっていい刺激になるよ。僕みたいな大物になりたかったら遠慮なんてしないのが1番だね。」

ピカチュウ「もちろん人の意見も聞かないとミュウツーみたいな嫌われ者になっちゃうから注意して下さいねえ。」

ビル「き、嫌われ者だなんてことは……」

ミュウツー「僕は嫌われないことよりも自分がやりたいようにする

ことを大切にしようにしているからね。案外、僕達みたいな自由人の意見が取り入れられることが多いから自分でいいと思っただことはほとんど言った方が自分の為にもなるし周りの人達の為にもなるから互いに得できるよ。」

ビル「はい、参考になります。」

ピカチュウ「アイデア勝負な所があるからいい考えが遠慮とかで埋もれるのは会社にとっても損失になるんですう。ミュウツーが珍しいことを言ったけど誉めないでクロムの評価に移りますう。」

ミュウツー「いや、そこは誉めてよ。まあ、番組中だから評価に移るけど。クロムはロイのダッシュファイターだね。ロイが根元ヒットのダメージ量が2倍以上になる頭おかしな強化をされたのに比べてクロムの根元ヒットは従来のロイと同じ。剣先判定の弱体化は甘くなっている火力は前のロイよりはあるね。」

ビル「自分はAランクではないかと思えます。マルスとロイが大幅強化されて強いファイターになりましたがクロムはバランスがとれていて安定したファイターになっていると思えます。」

ピカチュウ「マイルド調整ですけど元のロイも強いから評価が高いファイターになりますねえ。」

ミュウツー「前は上必殺技がアイクのものと同じになるとか意味分らない案が出てたみたいだけどそれがなくなっただけよ。」

ピカチュウ「それを実用するなら攻撃力をロイの2倍以上にしないとバランスがとれないですよ。」

ビル「復帰力の欠如は評価にも大きな影響がありますからね。」

ピカチュウ「これでダッシュファイター達の評価も終わりましたあ。」

ミュウツー「お疲れ様。今までは僕と同期達が1番下だったから後輩と一緒に仕事するのは新鮮だったよ。」

ビル「じ、自分も先輩達と仕事ができて光栄です！」

ピカチュウ「馴れてくれば楽しい職場だから期待してて下さいねえ。番外編で始まった番組はここで終了ですう。皆さんまた次の機会に会いましょう。」

こうしてドラえもんズのファイター紹介の番外編である番組が終了した。私としてはスネークは昔のマークの方が好きだったのでそこを廃止するなら傭兵の参戦もなしにしてm i iファイターに流用する形でいいと思いました。

最終回1

王ドラ「ドラえもんズの……」

ドラメツド「ファイター紹介であくる。」

プリン「最終回だ。」

ここはとある巨大ドーム。巨大なモニターが四方に設置され多くの観客達が番組の最終回を見れるようになっていきます。

満員になってしまったので外で別のモニターから見ている人達も居ます。そんな多くの人達に見守られながら番組の最終回が始まります。

王ドラ「今回のDLCファイター評価でこの番組は終了になります。」

ドラメツド「数回であったが終わるのは寂しいであるな。」

プリン「この番組は終わるが新しい番組で再会できるんだ。そんな悲観的になるなよ。」

王ドラ「そうですね。今日は今日やることをやっちゃいませう。」

ドラメツド「長くなつては申し訳ないあるからな。最初に評価するファイターはカスタムボンバーである。」

王ドラ「ボンバーマンのダッシュフファイターですね。ボンバーマンと比べ防御力が上がっている代わりに機動力が少し低下していま

す。」

プリン「それだけだったら攻める能力が下がったボンバーマンだがカスタムボンバーには機動力の低下を考えてもお釣りがくる強化があるな。」

ドラメツド「カスタムボンバーの強みはアピールボタンで爆弾の種類を変えられることであるな。」

王ドラ「氷ボムがバースト力がなく威力が高いボムで風ボムがダメージがほとんどない代わりにバースト力が高いです。」

プリン「雷ボムは空からボム目掛けて雷が落ちるから対空性能が高くて土ボムが範囲が広くて相手をスタンさせるボムだな。」

ドラメツド「闇と光は互いに範囲が広い。光ボムはバースト力が無いが与えるダメージが多く闇ボムは相手を引き寄せる効果がある。」

王ドラ「土ボムと闇ボムが強いんですね。」

プリン「ボムを変えると別ファイター並みに性能が変わるな。ボムを上手く使い分ければトップクラスの性能になる。」

ドラメツド「評価は文句なしのSランクである。」

プリン「分かりきってたことだけだな。次のファイターはバンジョーとカズーイだな。変身ファイターでありながらペアファイターでもある特殊なキャラだ。」

王ドラ「通常は1体の状態ですがセパレートをすると2体に分かれどちらか片方を操ることになります。」

ドラメッド「性能の異なるペアのファイターが互いを支援するであるな。」

プリン「まずは1体の状態から評価するか。バンジョーのリユックの中にカズーイが居る状態だ。この時は機動力は低いが耐久力が高くなるな。」

王ドラ「2人分の重さがありますからね。この状態ではカズーイを主に活用することになります。」

ドラメッド「技はこのようになっている。」

弱攻撃 パンチ

連続して押すことで3回まで連続で出すことができる。

上強攻撃 パンチ

上に向かってパンチする。リーチが短く威力も低い

横強攻撃 タマゴ発射

しゃがみリユックから頭を出したカズーイがタマゴを発射する。

下強攻撃 パンチ

斜め下にパンチする。リーチが狭い。

空中N タマゴ発射

リユックから出たカズーイがタマゴを発射する。

上空中技 くちばしミサイル（上）

上方方向に突進攻撃する。連続で使うことで復帰技として使うこともできる。

前空中技 くちばしミサイル（横）

横方向に突進する。連続して使うことで復帰技として使うこともできる。

後空中技 突進

反転して後方に突進する。移動距離が長く復帰に使える。

下空中技 くちばしバスター

下方向にカズーイのくちばしで攻撃する。ボタンを長押しすることで滞空し威力が上がる。

上スマッシュ ハリセンカズーイ

目の前から上↓後ろの順にカズーイをハリセンにし攻撃する。発生は遅いがバースト性能が高い。

横スマッシュ くちばしアタック

しゃがみリュックから出たカズーイの頭で突進攻撃する。バースト性能が非常に高い

下スマッシュ ハリセンカズーイ

カズーイの体をハリセンにし前↓後ろの順に叩きつけ攻撃する。発生が速くバースト性能は低い

ダッシュ攻撃 ローリング

体を丸めゆっくり転がる。威力とバースト力が高め。

必殺技 タマゴばきゅーん

カズーイを構えタマゴを発射する。ボタン長押しで構えステイツクで方向を調整できる。

上必殺技 羽ばたき

少し上昇してからカズーイの羽ばたきで横方向に短く移動する。硬直がないので空中技と合わせて使うことができる。

横必殺技 カズーイダッシュ

ボタンを押している間、カズーイがバンジョーを背負い走る。攻撃判定はない。

下必殺技 くちばし攻撃

カウンター技。成功するとカズーイがくちばしで攻撃する。

プリン「空中技に癖はあるがその他は安定してるな。」

王ドラ「空中技を駆使すれば高い復帰力を発揮することができま
す。」

ドラメッド「しかし隙が大きいことを考えると多用は禁物であるな。」

プリン「カズーイダツシユで素早い相手とも距離を詰められるのは強いな。」

王ドラ「Aランクにするには着地隙の大きさや強攻撃の弱さが問題になりますね。ここはBランクにしておきましょう。」

ドラメッド「そうであるな。次のバンジョーが主体の変身も癖が目立つファイターである。」

王ドラ「技はこのようになっています。」

弱攻撃 パンチ

上強攻撃 パンチ

横強攻撃 パンチ

弱攻撃よりリーチが長い

下強攻撃 パンチ

空中N ぐるりんリュック

リュックを回転させて攻撃する。

上空中技 リュック攻撃

リュックを上には振り攻撃する。

横空中技 パンチ

マリオのものと同じモーション。メテオ判定あり。

下空中技 びよんびよんリュック

リュックに入り下に急降下して攻撃する。

上スマッシュ リュック攻撃

リュックを上には振り上げ攻撃する。

横スマッシュ リュック攻撃

リュックを上から下に振り下ろし攻撃する。

下スマツシユ　ぐるりんリュック

リュックを振り回し前と後ろに攻撃する。

ダツシユ攻撃　ローリング

必殺技　カズーイ呼び

カズーイを近くに呼び寄せる。

上必殺技　ぐるりんリュック

リュックを振り回し上昇する。追加入力でジャンプし硬直をなくすことができる。

横必殺技　リュックタクシー

当たると相手を一定時間リュックに閉じ込め運ぶことができる。相手がステイックの入力やボタンを押しても時間が短くなることはない。

相手の体が軽いほど閉じ込める時間が長くなる。又、相手が重いほど自分の移動速度が遅くなる。

リュックにファイターが閉じ込めている間はリュックに入る技が使えなくなるがリュックを振り回す技が強化される。

リュックに閉じ込めたファイターは攻撃で受けるダメージと同等のダメージを受ける。

下必殺技　おやすみリュック

リュックに入り眠ることで回復する。回復が速いので隙を見てこまめに回復することができる。

王ドラ「元々の攻撃力は低いです。リュックタクシーで捕まえると高いダメージを与えることができます。リュックタクシーは攻撃以外にも復帰の弱い相手をステージ下に運ぶ用途もありますね。」

ドラメッド「リーチに優れおやすみリュックで回復することもできる優秀なファイターであるな。」

プリン「その上、カズーイがタマゴで援護射撃するんだよな。元々の攻撃力の低さもカバーされるのはいいな。」

王ドラ「ただバンジロー単体になったことで軽くなっているのに移動速度に変化がないのは問題でしょうね。」

ドラメツド「それでもおやすみリュックとリュックタクシーは強みである。Bランクでいいのではないか？」

プリン「強過ぎず弱過ぎずだな。次はカズーイ単体だ。カズーイ単体はバンジローを盾にして戦うファイターだな。」

王ドラ「機動力に優れるファイターですね。バンジローが自分の前に移動してくれるので上手く使えば低い耐久力を補うこともできます。」

ドラメツド「この状態の面白い所はバンジローの切り離しがし易い所であるな。」

プリン「移動が遅いバンジローから離れるように移動して攻撃させることもできるんだな。」

王ドラ「バンジローはカズーイの攻撃に合わせてリュック攻撃をするので離れた相手を攻撃させたり挟み撃ちすることもできます。」

ドラメツド「バンジローが畏代わりになるのであるな。」

プリン「カズーイ単体での性能も優秀だから評価は高いな。」

王ドラ「ちなみに技はこのようになっています。」

弱攻撃 タマゴ発射

ロツクマンのように隙のない射撃攻撃ができる。

上強攻撃 なぎ払い

翼を使いなぎ払い攻撃する。

横強攻撃 キツツキアタック

くちばしで攻撃する。

下強攻撃 おケツたまご

後ろに跳ねるタマゴを出す。

空中N タマゴ発射

上空中技 回転攻撃

回転し周りを翼で攻撃する。

横空中技 くちばし攻撃

くちばしを使い攻撃する。

下空中技 くちばし攻撃

下方向に突進攻撃をする。

上スマッシュ キツツキアタック

くちばしを上につき出し攻撃する。くちばしの先にクリティカル

ヒットの判定がある。

横スマッシュ 爆弾エッグ

爆弾するタマゴを発射する。射程が長い。

下スマッシュ 回転攻撃

その場で回転し攻撃する。

ダッシュ攻撃 ウイングアタック

ダッシュしながら回転攻撃する。

必殺技 バンジヨー呼び

バンジヨーを自分の前に呼び出す。バンジヨーは飛び跳ねるよう

に素早くカズーイの前に移動する。

上必殺技 スプリングジャンプ

上方向に大きく上昇する。

横必殺技 グライダー

横方向に滑空する。

下必殺技 ベイビーカズーイ

ステージにベイビーカズーイを設置する。ランダムに移動し相手

が接近すると追尾し爆発する。

王ドラ「技の威力は控えめですがバンジューやタマゴを上手く使えば他ファイター以上の活躍ができます。」

ドラメッド「設置技に射撃技も揃えていて隙がないである。」

プリン「バンジューが有能になってるな。これはSランクだろ。」

王ドラ「バンジューを絡めたコンボもありますからね。Sランクで間違いないです。」

ドラメッド「耐久力の低さ以外は弱点がないのであるな。」

プリン「有料ファイターだから弱くできないんだろうな。次のファイターはクラッシュか。」

王ドラ「見た目が変わらないスピンの攻撃を揃えているので派手好きの方には物足りないかもしれないかもしれませんね。」

ドラメッド「しかし見た目が同じということは相手からしたらどの性能のスピンのかわからないということでもある。」

プリン「見た目は同じなのに性能が違うのは強みにもなるな。」

王ドラ「ちなみに技はこのようになっていますね。」

弱攻撃 スピン

連続で当たるスピン。ボタンを連続して押すと多段ヒットする。

上強攻撃 蹴り

上に向かいキックする。

横強攻撃 スピン

当たった相手を横方向に飛ばす。横からの攻撃に対して無敵判定あり。

下強攻撃 スピン

当たった相手を引き寄せる。上からの攻撃に対し無敵判定あり。

空中N 蹴り

上空中技 スピン

相手を上に飛ばす。スーパーアーマー状態になる。

横空中技 たつまきスピン

横方向に移動しながら攻撃する。

下空中技 ボディプレス

下に急降下し攻撃する。メテオ判定あり。

上スマッシュ スピン

当たった相手を上に吹き飛ばす。スーパーアーマー状態になる。

横スマッシュ たつまきスピン

使用中は滞空しながら移動できる。

下スマッシュ スーパーボディプレス

その場でジャンプしボディプレスで攻撃する。

ダッシュ攻撃 スライディング

大きく移動しながらスライディング攻撃する。

必殺技 リンゴバズーカ

リンゴを飛ばし攻撃する。単発だが威力が高く弾速も速い。

上必殺技 ジェット噴射

ジェット機を使い上昇する。

横必殺技 スピードシューズ

ボタンを押している間、素早く移動できる。その間は攻撃すること

ができない。

下必殺技 スピン

飛び道具を跳ね返すことができる。攻撃判定はない。

王ドラ「スピンによって特定の方向に無敵判定があったりスーパー

アーマーがついていたりします。この特性を理解していれば敵の攻撃を防ぐことができるでしょう。」

ドラメツド「攻撃と防御が同時に行えるのは強みであるな。」

プリン「基本性能も低い所がないな。スピードシューズを使えばスピードファイターに負けない機動力になる。こいつもSランクか。」

王ドラ「そうですね。弱点がなく強みがあるのでSランクになるでしょう。」

ドラメツド「ここまで性能が高いファイターが揃っているのであるな。」

プリン「3体のファイターが終わった所で俺達は一回休憩だ。次はセブンエレメンタルナイツのファイター評価を他の奴らがやる。」

王ドラ「私達は別のファイターを評価するのでよろしくお願いします。」

こうして3人が1回控えに入り4人がステージに上がる。

最終回2

キッド「待たせたな。次は俺達がセブンエレメンタルナイツのファイター達を評価するぜ。」

ジュニア「いえーい！」

マタドローラ「よろしくな。」

マルス「よろしくね。」

キッド「最初に評価するファイターはベルフェルだ。リーチが短くてコンボが強いファイターだな。」

ジュニア「使っててマリオみたいな感じだったぜ。」

マルス「技はこんな感じだね。」

弱攻撃 パンチ

上強攻撃 パンチ

横強攻撃 キック

下強攻撃 キック

空中N キック

上空中技 パンチ

横空中技 キック

下空中技 キック

上スマッシュ キック

横スマッシュ パンチ

下スマッシュ キック

ダッシュ攻撃 タックル

必殺技 炎攻撃

上必殺技 炎アタック
横必殺技 タツクル
下必殺技 カウンター

マルス「必殺技のゆっくり進む炎以外は派手な演出の技はないけど発生が速くて威力が高い技が揃っているね。技によって相手を吹き飛ばさないでお手玉状態にできるものとバースト性能が高いのに分かれているからダメージや撃墜で困ることはないよ。」

ジュニア「上必殺技はフォックスみたいな感じだな。横必殺技は遅いけど威力が高いから当たると気持ちいいぜ。」

キッド「横必殺技はタツクルする前に体がバリアで守られて無敵状態になるぜ。カウンターと違って投げ技も防ぐことができるぞ。」

マタドローラ「攻撃性能はかなり高いな。リーチの問題をなんとかできれば一方的にコンボで攻めることもできるぜ。」

マルス「横必殺技は原作の必殺技の再現だから使ってて楽しいしSランクの実力はあるいいファイターだよ。」

キッド「そうだな。耐久力が低めでリーチは短いがスペックは高い。次のファイターはベフィモスだ。耐久力が高くて機動力が低い砲台系のファイターだな。」

ジュニア「ビームと氷の弾がクソつええ奴だな。」

マタドローラ「技を見ればだいたいどんな奴か分かるだろ。」

弱攻撃 氷の弾発射

ロツクマンのように隙のない射撃攻撃

上強攻撃 突き攻撃

横強攻撃 突き攻撃

下強攻撃 突き攻撃

斜め下に突き攻撃をする。

空中N ビーム

回転しながらビームを放ち360度攻撃する。

上空中技 氷の弾

真上と斜め左右に氷の弾を発射する。

横空中技 氷の弾

真横と斜め上下に氷の弾を発射する。

下空中技 氷の弾

真下と斜め左右に氷の弾を発射する。

上スマツシュ 氷の弾

上方向に氷の弾を発射する。弾速が速い。

横スマツシュ 氷の弾

横方向に氷の弾を発射する。

下スマツシュ ビーム

斜め下に向かい放つビームを前後に発射する。

ダツシュ攻撃 ビーム

ダツシュしながらビームでなぎ払うように攻撃する。

必殺技 チャージショット

チャージすると威力と弾速が強化される。

上必殺技 ビーム

ビームで前から上↓後ろになぎ払い攻撃をする。

横必殺技 ビーム

横方向にビームを放つ。

下必殺技 極太ビーム

目の前を極太ビームで攻撃する。使用中は無敵になる。継続時間

が長くバースト性能が高いが使用后、大きな隙ができる。

※備考

ビーム攻撃に当たった相手は一定時間氷る。

キッド「基本的に氷の弾攻撃は弾速がゆつくりだが威力が高くて
ビーム攻撃は発生が速いが威力は低いな。」

ジュニア「テキトーに弾バラ撒けば相手が引つ掛かるよな。」

マルス「上級者同士の戦いならそうはいかないけどビームが絡むと
話は別だよ。ビームの発生が速くて見てから避けるのが難しいから
ビームで固められてから氷の弾でダメージを稼がれて極太ビームで
バーストってパターンが多いかな。遠距離ファイターの割りには接
近戦も強いから評価はそれなりに高くなると思うよ。」

マタドローラ「ビームが長いから近づくのも難しいんだよな。」

キッド「ただ復帰技がないから場外に飛ばされると何もできないん
だよな。」

ジュニア「ジャンプが低いから低空ジャンプ攻撃が使い易いんだよ
な。」

マルス「復帰の弱さを考えないとAランク並みの強さはあるね。」

マタドローラ「Bランクにするか。ジュニアの言う通り空中技を地上
で使い易いのも強みになるよな。」

キッド「ジャンプ力が高いと使い分けが難しいからな。でも復帰力
が低いのは評価が下がるからベファイモスはBランク止まりだな。」

マルス「攻撃性能は優秀なんだけどね。次のファイターはアスタロ
トだよ。遠距離ファイターだけどベファイモスと違って機動力が高く
て耐久力が低いタイプだね。」

ジユニア「竜巻をバラ撒く奴だな。」

キッド「技によっては竜巻が長く残るのもあるんだよな。」

弱攻撃 キック

上強攻撃 竜巻飛ばし

ゆっくり進む竜巻を上には飛ばす。

横強攻撃 竜巻飛ばし

ゆっくり進む竜巻を横に飛ばす。一定距離進むと竜巻が止まりその場に残った後、消える。

下強攻撃 竜巻設置

その場にしばらく残る竜巻を設置する。

空中N 竜巻攻撃

自分の周りに竜巻を発生させて攻撃する。

上空中技 竜巻飛ばし

速度の速く威力の高い竜巻を飛ばす。

横空中技 竜巻飛ばし

下空中技 竜巻飛ばし

上スマッシュ 竜巻飛ばし

上方向に速度が遅く威力の高い竜巻を放つ。竜巻は一定距離進むとその場にしばらく残る。

横スマッシュ 竜巻飛ばし

下スマッシュ 竜巻飛ばし

左右に速度の遅く威力の高い竜巻を放つ。竜巻は一定距離進むとその場に残る。

ダッシュ攻撃 竜巻飛ばし

ダッシュしながら速度の速い竜巻を放つ。

必殺技 タックル

ボタンを押すことでチャージを始め距離の短い攻撃をする。速度が遅いが威力が高い。チャージ中はバリアに包まれ無敵になる。

上必殺技 瞬間移動

その場で止まりスティック入力した方向に瞬間移動する。

横必殺技 瞬間移動

横方向に瞬間移動する。移動中は無敵になる。

下必殺技 カウンター

キッド「ちなみに竜巻には相手の飛び道具を反射する効果があるぜ。」

マルス「自分は素早い動きで竜巻をバラ撒きながら相手の飛び道具は許さない最強のファイターだね。」

ジュニア「チートだよな。」

マタドローラ「空中ジャンプも6回できて空中攻撃は地上攻撃よりも威力が高いんだよな。Sランクだろ。」

マルス「飛び道具にもトラップにも反射板代わりにもなる竜巻をバラ撒いて逃げ回れるのはどう考えても強いよね。唯一の救いは耐久力がかなり低いことかな。」

キッド「プリン並みに軽いからな。それに相手の反射板に弱い所もある。まあ、反射されたら竜巻で相殺すればいいだけの話だけどな。」

マルス「見てから竜巻余裕でしたって思えるぐらい竜巻の発生が速いからね。」

マタドローラ「ブロックカービーかラナで戦えば戦い易いかもな。次のファイターはバアルだ。評価した3人に比べると弱いな。」

キッド「まずは技を見ようぜ。」

弱攻撃 電撃パンチ

上強攻撃 電撃パンチ

横強攻撃 電撃パンチ

下強攻撃 電撃

自分の左右に電撃を放ち攻撃する。

空中N 電撃

電撃を放ち攻撃する。

上空中技 落雷

自分に向かい落ちる落雷で攻撃する。リーチが非常に長い。

横空中技 追尾弾

追尾する電撃の弾を放つ。弾速はゆっくり。

下空中技 電撃

下方向にリーチの短い電撃を放つ。メテオ判定あり。

上スマッシュ 落雷

目の前に雷を落とし攻撃する。パルテナのスマッシュに近い性能をしている。

横スマッシュ 追尾弾

相手をゆっくり追尾する電撃の弾を放つ。溜める時間が長いほど持続時間が長くなる。

下スマッシュ 落雷

自分の左右に雷を落とし攻撃する。上方向に対するリーチは上スマッシュの半分ほどである。

ダッシュ攻撃 タックル

必殺技 落雷

1番近い相手の頭上から雷を落とす。電気の弾が発生してから雷が落ちる為、見てから回避することができる。

上必殺技 浮遊

電撃をまとい浮遊する。

横必殺技 落雷

ボタンを長く入力するほど発生地点が遠くなる落雷で攻撃する。

必殺技と違い発生が速く回避が困難である。

下必殺技 落雷

ピカチュウの雷と同じ性能。ずらして使うこともできる。

※備考

弱攻撃と強攻撃はどれも威力が低く発生が遅い。

キッド「技は性能が高いものが揃っているがファイター自身が鈍足の低耐久で自分から攻めるのには向いてないぜ。」

マルス「バアルは中距離の戦闘が得意だから遠距離から攻撃されたりすると何もできないね。」

ジュニア「でも雷攻撃は強いぜ。」

マタドローラ「得意な距離なら戦えるんだよな。近づかれると駄目で遠すぎると攻撃が届かない距離調整が面倒なファイターだな。」

キッド「距離に依存する所はあるが技の性能は高いからBランクで良さそうだな。バアルの耐久力か機動力の問題が解決すればAランクはいくと思うぜ。」

ジュニア「そしたら逆に強くなり過ぎになりそうだな。」

マルス「そのぐらいしないと新作のスマブラでは生き残れないんだね。次のファイターはモロクだよ。純粹な鈍足。パワーファイターとして作られたみたいだね。」

マタドローラ「足の遅さは高い耐久力と広い攻撃範囲とスーパーアーマー。相手をスタン状態にする攻撃でカバーしてるな。」

キッド「技はパワフルなものが揃ってるな。」

弱攻撃 パンチ

上強攻撃 パンチ

上方向にパンチする。追加入力で当たった相手を掴み地面に叩きつける。

横強攻撃 パンチ

リーチの長いパンチ攻撃。追加入力で当たった相手を掴み地面に叩きつける。

下強攻撃 キック

リーチが短いが発生が速いキック攻撃。

空中N 殴りつけ

上から下に殴りつける。メテオ判定あり。

上空中技 パンチ

上に向かってパンチ。

横空中技 パンチ

リーチの長いパンチ攻撃。

下空中技 タツクル

地面に向かってタツクル攻撃。素早く地面に戻ることができる。

上スマッシュ なぎ払い

腕を前から上↓後ろになぎ払い攻撃する。スーパーアーマー付き。

横スマッシュ パンチ

大きく振りかぶってから威力の高いパンチ攻撃。スーパーアーマー付き。

下スマッシュ 地震攻撃

地震を殴り攻撃する。攻撃範囲外にも広い範囲でスタン効果がつく。スーパーアーマー付き。

ダッシュ攻撃 掴み攻撃

相手を掴み地面に叩きつける。

必殺技 チャージパンチ

ドンキーの必殺技と同じ性能。スーパーアーマー付き。

上必殺技 アッパー

拳をつき上げながら上昇する。攻撃力は高いが上昇量は少ない。
横必殺技 タツクル

ゆつくり突進し当たると高い威力の連続攻撃を叩き込むことができる。突進中は無敵判定あり。

下必殺技 地ならし

地面を叩きつけ広い範囲で相手をスタン状態にする。距離が近いほどスタン効果が長くなる。

※備考

空中攻撃は発生が遅く威力が低い。相手を掴む効果のある技はガードを無効化できる。

ジュニア「近づいたらガードしても掴まれてコンボ叩き込まれるからこいつと戦うなら遠くから攻撃するしかないんだよな。」

マタドローラ「足の遅さのせいで遠くから攻撃してくる相手には弱いんだよな。」

マルス「空中性能も低いから打ち上げられると何もできないんだよね。地上の接近戦は無敵だけど。」

キッド「攻撃が当たった相手を地面に叩きついたりスーパーアーマー付きの攻撃でゴリ押すこともできるからな。投げ技の性能も高く接近戦ではトップクラスの強さだと思っぜ。」

マルス「鈍足ファイター使いの期待の星だね。1回しかジャンプしできないから復帰力はないけど。」

マタドローラ「接近戦だけならSランクだな。弱点が多い分評価は下げないといけないけどな。」

ジュニア「Aランクぐらいでいいんじゃないやね？空中に飛ばしてもタツ

クルですぐ戻ってくるし遅いのと復帰できないこと以外は強いだろ。」

キッド「強いのは間違いないな。高い攻撃力と耐久力も考えるとそのぐらいあっていいか。」

マルス「相手との相性で露骨にランクが変わるファイターだね。次のファイターはゾフィスだよ。バランスのいいファイターだね。」

ジュニア「ビームと光の弾で遠くの敵を攻撃することもできるんだよな。」

マタドローラ「ああ。技はこんな感じだな。」

弱攻撃 パンチ

上強攻撃 キック

横強攻撃 キック

下強攻撃 キック

空中N キック

上空中技 キック

横空中技 キック

下空中技 キック

上スマッシュ ビーム

ビームで前から上↓後ろになぎ払い攻撃。

横スマッシュ ビーム

ビームで下から斜め上になぎ払い攻撃。リーチがとても長い。

下スマッシュ 光の弾

自分の左右からゆっくり進む光の弾を放つ。

ダッシュ攻撃 キック

必殺技 光の弾

相手を追尾する光の弾を放つ。

上必殺技 瞬間移動

1度止まりステイツクを入力した方に瞬間移動する。

横必殺技 タツクル

ゆつくり突進攻撃をし当たった相手に威力の高い連続攻撃を叩き込む。突進中は無敵になる。

下必殺技 光のドーム

ボタンを押している間、自分を中心に光の球体を発生させる。怯まないがダメージを継続して与えることができる。

飛び道具を消滅させる効果もある。

ジュニア「ビームと光の攻撃以外は地味なんだよな。」

マルス「でもキツク攻撃はコンボに繋げ易いから火力はあるよ。」

キッド「ビーム攻撃はリーチがトップクラスで光の弾は弾速と追尾性能が高いな。」

マタドローラ「光のドームで飛び道具を消すこともできるな。パワーな見た目の技はないが性能は悪くないぜ。」

マルス「耐久力が少し低いだけで機動力は高めだしAランクはいくと思うよ。」

キッド「尖つてはないが安定した性能をしているからな。次はレグルスだ。性能自体はバランスがとれていて特別高い能力はないな。」

ジュニア「でも技がヤバイよな。」

マルス「技はこんな感じだね。」

弱攻撃 キツク

上強攻撃 ボム投げ（頭上で爆発）

横強攻撃 ボム投げ

下強攻撃 ボムキック

空中N キック

上空中技 ボム投げ

横空中技 ボム投げ

下空中技 ボム投げ

上スマッシュ ボムタワー配置

横スマッシュ ラインボム配置

下スマッシュ ボム配置

ダッシュ攻撃 キック

必殺技 闇ボム

その場に相手を強制的に引き寄せるブラックホールを発生させる。当たった飛び道具も吸収し無効化する。弾き入力するとその方向にゆっくり進む。

上必殺技 ジェット噴射

背中のジェット機を使い浮遊する。弾き入力をするとその方向に素早く突進する。

横必殺技 闇の鳥

闇の鳥を目の前に出現させ発射する。弾速が速くバースト力も高い。

下必殺技 カウンター

カウンターが成功すると相手に威力の高い連続攻撃をする。

マルス「ボンバーマンに近い性能をしているね。それに相手を拘束できる闇ボムもあるからブラックホールに閉じ込めた相手にボムを投げたりして一方的に倒すこともできるよ。」

マタドラー「闇ボムを上手く使えば速い相手にも有利に戦うことができるな。」

ジュニア「この闇ボムってどうすれば抜けられるんだ？」

キッド「拘束されたらボタン連打で抜け出すことはできるが軽いファイターだと引き寄せられる力が強くなつて中々抜け出せないな。重いファイターだとブラックホールの引き寄せ性能が甘くなるから重いファイターで挑むのが解決策だな。」

マタドローラ「素早いファイターは軽い奴らが多いから上位キャラに強くなるな。」

ジュニア「厨キャラキラーだな。これSランクでいいだろ。」

マルス「そうだね。闇ボムに耐性がある重いファイターにもボムを使えば戦えるし万能ファイターって認識でいいと思うよ。」

マタドローラ「セブンエレメンタルナイツは中々強い奴らが揃ってるな。」

キッド「DLCの追加ファイターだからな。これで俺達のファイター紹介は終わりだ。次はドラリーニョとドラニコフに変わるぜ。」

こうして4人は控えに戻り今度は5人ステージに上がった。

最終回3

ドラリーニヨ「次は僕たちの番だね！」

ドラニコフ「スカイリムのファイター達を評価するよ。」

ファルコン「よろしくな。」

ヤング「よろしくね。」

アイク「今回はドヴァアキンファイターの評価だな。毒使い↓吸血鬼↓魔法使い↓ウエアウルフ↓シャウト使いの順に評価するぞ。まずは毒使いだ。」

ファルコン「リーチの短く発生が速いダガーの攻撃と弓を使った攻撃が主な攻撃手段になるドヴァアキンだな。」

ヤング「毒をダガーと弓に塗ることができるとだよね。」

ドラニコフ「まずは技を確認しようか。」

弱攻撃 連続切り

上強攻撃 突き

横強攻撃 縦切り

下強攻撃 下突き

空中N 突き

上空中技 突き

横空中技 矢発射

下空中技 突き

上スマッシュ なぎ払い

前から後ろになぎ払うように切る。

横スマツシユ 弓

矢を発射する。溜め時間で飛距離が伸びる。

下スマツシユ 斜め切り

斜め下の前後をダガーで攻撃する。

ダツシユ攻撃 ダツシユ切り

必殺技 毒選択（弓）

矢に塗る毒を選択することができる。

上必殺技 矢発射

矢を真上と斜め左右に放つ。

横必殺技 ジャンプ切り

横にジャンプして切りかかる。

下必殺技 聞こえし者召喚

聞こえし者を召喚する。アイスクライマーのようにこちらと同じ攻撃をする。一定のダメージを受けると消えてしまう。消えてから15秒後、再召喚することができる。

ガード+必殺技ボタン 調合台

調合台を出して毒を作成する。7秒待つことで毒の使用回数をリセットすることができる。

ドラニコフ「技はリンクに近いね。アピールボタンでダガーに塗る毒を選ぶことができるよ。」

ファルコン「弓に選んだ毒は矢を射つ度に消費されるがダガーに塗った毒は相手に当たらなければ消費されることはない。回避された時も消費されないぞ。」

ヤング「毒を無駄使いたくないようにしてるみたいだね。」

アイク「飛び道具や攻撃の相殺では消費される。攻撃が当たった扱いになる時は消費される仕様になっているな。」

ドラリーニヨ「毒って当たったら危ないよね？」

ドラニコフ「そうだね。毒には相手の攻撃力を下げる疲労と防御性を落とす弱体。一定時間ダメージを与える猛毒に麻痺させる麻痺があるよ。」

ファルコン「麻痺毒は対象の蓄積ダメージが多いほど効果が強くなる。まずは他の毒でダメージを稼いでから麻痺で隙を作りバーストさせるのがいいだろうな。」

アイク「幸いにも弓とダガーは別に毒を設定することができる。それにダガーは1回ごとに毒の設定がリセットさせることを考えると設定による隙がなくなるのは強みだ。」

ドラニコフ「同じ毒を設定しておけば相手にガードされてダガーの毒が解除されても矢で毒の効果を与えることができるね。」

ドラリーニヨ「毒って何回ぐらい使えるの？」

ドラニコフ「種族で変わるけどこんな感じだね。」

・ノルド&シセロ
疲労5回 弱体5回 猛毒10回 麻痺2回
・ウツドエルフ
疲労7回 弱体7回 猛毒15回 麻痺5回
・カジート
疲労2回 弱体2回 猛毒5回 麻痺1回

ドラリーニヨ「カジートが少ないんだね。」

アイク「その分高い機動力による立ち回りがあるからな。だが総合

的な火力は攻撃速度の速いシセロとウッドエルフの方が上だろう。」

ヤング「聞こえし者は自分の後ろについてきてくれるから反転を上手く使えば盾にもなるんだよね。」

ファルコン「だが聞こえし者はなるべく生き残らせないと火力が出ないな。毒を使って他の強ファイターと同等。聞こえし者も合わせて他のファイターより頭ひとつ火力が上がる感じだな。」

ドラリーニョ「なんか難しそうだね。」

ドラニコフ「確かに毒と聞こえし者の管理が難しいし防御力が低いのに復帰技もないのは欠点になるね。」

ヤング「それでも機動力と攻撃の発生速度の速さを考えると仕方がないけどね。」

アイク「そこを強化してしまうとバランスが崩れるからな。だが今のままでも充分に戦うことはできる。」

ファルコン「種族別に評価するか。まずはノルドからだ。」

ドラニコフ「ノルドは全部が安定しているから1番使い易いかもね。」

ドラリーニョ「やっぱり簡単に使えるのがいいよね。」

ヤング「シセロとウッドエルフは低い防御力がもつと下がるから安定するって意味ではノルドが1番強いかな。」

ファルコン「評価はSランクでいいのか？」

アイク「そうだな。復帰技がないこのファイターの特性上、防御力の低下がないのは強みになる。Sランクでいいだろう。他の種族もカジート以外には強みがある。」

ドラニコフ「シセロは攻撃速度が速いから隙ができないしウッドエルフは毒の使用回数が多いからダメージ効率が上がる所だね。」

ドラリーニョ「カジートは強くないの？」

アイク「機動力が上がるのは強みだが毒の使用回数が減っているのが痛いな。毒の管理がシビアになる。上級者同士の対決だと毒をガードと攻撃の相殺で防がれる可能性が高くなる。」

ファルコン「火力が毒に依存している所があるからな。機動力が上がっていても減った火力の分の活躍はできないだろう。」

ドラニコフ「カジートはAランクでいいんじゃないかな。でも毒以外の強みがあるから上級同士の戦いじゃなければ1番強いかもね。」

ヤング「毒の管理なんてできない人はカジートの方がいいんだね。他のファイター使えよって言われそうだけど。」

ファルコン「そのファイターの動きが好きなら選ぶのは仕方がないだろうな。」

ドラリーニョ「やっぱり好きなファイターを使うのが1番だよね。」

アイク「それはそうだがここでは純粋に能力を評価するぞ。次のファイターは吸血鬼の王に変身できる幻惑剣士だ。」

弱攻撃

上強攻撃

横強攻撃

下強攻撃

空中N

上空中技

横空中技

下空中技

上スマツシユ

横スマツシユ

下スマツシユ

ダツシユ攻撃

必殺技 吸血

ボタンを押している間、魔法を放出する。当たった相手はダメージを受け自分は回復する。ダメージと回復量は少ない。

上必殺技 沈静

自分を中心に緑の爆発を発生させる。当たった相手は5秒間、攻撃をすることができなくなる。

横必殺技 激昂

赤い弾を飛ばす。当たった相手は5秒間、スマツシユの溜めを途中で中断できなくなる。

下必殺技 透明化

10秒間、半透明になり与えるダメージが5倍になる。再使用には30秒かかる。

アイク「このファイターは変身ファイターでアピールボタンを押すことで武器を召喚しスタイルを変えることができる。」

ファルコン「両手武器を召喚するとシャウトドヴァキン。片手剣を召喚するとウェアウルフドヴァキン。弓とダガーを召喚すると毒使いドヴァキンの動きになるんだよな。」

ドラリーニヨ「片手剣を召喚する時は原作にはない召喚盾も召喚するみたいだね。」

ヤング「変身ファイターだからか基本性能は低いよね。」

ドラニコフ「耐久力が低くて機動力も低いね。」

アイク「火力も抑えられているな。幻惑魔法を絡めながら戦うことで弱点を補うことができるだろう。」

ファルコン「そのままだと他のファイターより弱そうだな。」

ドラニコフ「残念だけどBランクぐらいの性能になるね。けどこのファイターの強みは吸血鬼の王に変身できることだよ。」

ドラリーニヨ「変身ゲージを溜めるとアピールボタンで変身できるんだって。」

アイク「その時の技がこれだな。」

弱攻撃 ひっかき

上強攻撃 ひっかき

横強攻撃 ひっかき

下強攻撃 ひっかき

空中N 回転ひっかき

その場で回転しながらひっかき攻撃する。発生が速くリーチも長い。

上空中技 ひっかき

上方向になぎ払うようなひっかき攻撃をする。リーチが長く発生が速い。

横空中技 ひっかき

横方向にひっかき攻撃をする。リーチが長く発生が速い。

下空中技 ひっかき

下方向になぎ払うようなひっかき攻撃をする。リーチが長く発生が速い。

上スマッシュ 破壊魔法

自分の真上に魔法の塊を発生させて爆発させる。バースト力が非常に高い。

横スマッシュ ひっかき攻撃

上から爪を振り下ろし攻撃する。

下スマッシュ 吸血魔法

左右に魔法を放出し敵に当たると自分が回復する。

ダッシュ攻撃 ダッシュひっかき

必殺技 スケルトン召喚

スケルトンを召喚する。召喚されたスケルトンは敵に向かい進み両手斧・冷気魔法・弓で敵を攻撃する。

スケルトンの耐久力は低いが3秒ほどで再召喚することができる。

上必殺技 浮遊

浮遊しながら上昇することができる。

横必殺技 吸血魔法

前にリーチの長い魔法を放出する。与えるダメージと回復量が多い。

下必殺技 透明化

30秒間半透明になる。半透明になっている間は与えるダメージが2倍になる。再使用には3秒かかる。

※備考

ピーチのように浮遊することができる。

アイク「地上での移動性能は高くないが空中での移動性能はかなり高いな。」

ファルコン「空中攻撃は与ダメージ・バースト力・リーチ・発生速度に優れる技が揃っているな。」

ドラニコフ「空中性能はトップクラスだね。」

ドラリーニョ「空中では素早く動けますだつて。」

ヤング「他のドヴァキンにはない強みだね。」

アイク「他のドヴァキンが空中性能低い奴らだからな。まずはデフォルトのセラーナから評価するか。変身後の能力だけ考えるとSランクだが変身するまでゲージを溜める必要があることを考えるとやはりBランク止まりだな。」

ヤング「変身ゲージが貯まり易いダークエルフは？」

ドラニコフ「Bランクぐらいじゃないかな。変身前が生き残ることが難しくなってるからね。変身前はCランクぐらいの性能になると思うよ。」

ドラリーニョ「変身前はみんな弱いんだね。」

ファルコン「攻撃力と防御力の上がつているオークならそれなりに戦えそうだな。」

アイク「それでも他のドヴァキンの劣化になるだけだ。変身し難いことを考えるとBランクだな。」

ドラニコフ「防御力の上がつているアルゴニアンはAランクになると思うよ。安定して変身まで耐えられるようになるからね。」

ドラリーニョ「みんな弱くなくて良かったね。」

アイク「片手剣と盾のスタイルで耐えて変身ゲージを溜める戦い方になりそうだな。」

ドラニコフ「変身したらスケルトン召喚と吸血魔法の強さがあるんだけどそこまでゲージをどう溜めるかが問題だね。次のファイターは魔法使いドヴァアキンだよ。攻撃が全部魔法のファイターだね。飛び道具判定のない攻撃も持っているから反射板とかエネルギーチャージの技で詰むことはないよ。」

ファルコン「こいつも鈍足紙耐久だが耐久力は変性魔法と回復魔法で補うことができるんだよな。」

弱攻撃　アイススパイク

氷の塊を飛ばし攻撃する。ロックマンの弱攻撃のように隙がない。

上強攻撃　ライトニングボルト

上方方向に電撃を放ち攻撃する。範囲が広く対象に向かい自動で電撃が伸びる。

横強攻撃　アイスストーム

ゆっくり進む氷の風を放つ。当たった相手は一定時間移動速度が遅くなる。

下強攻撃　氷の罫

足元に氷の罫を設置する。踏んだ相手はダメージを受け一定時間移動速度が遅くなる。

空中N　炎のマント

自分の周りに炎を発生させ攻撃する。

上空中技　アイスジャベリン

上方方向へ氷の塊を飛ばす。与えるダメージがとても多い。

横空中技　エクスプロージョン

横方向に炎球を放つ。弾速が速く威力とバースト性能も高い。

下空中技 チェインライトニング

真下へ電撃で攻撃する。攻撃が当たると近くの対象に電撃が伸びる。対象はファイター・アイテム・飛び道具である。

上スマツシユ ブリザード

自分を中心に冷気の竜巻を発生させる。構えてから発動するまで4秒ほどかかる。与えるダメージは少ないがバースト性能が高く上への判定が広い。溜める時間により持続時間が伸びる。発動後は竜巻がその場に残る。

横スマツシユ ライトニングテンペスト

横に向かって雷のビームを放つ。構えてから発動するまで3秒ほどかかる。与えるダメージが多いがバースト性能は低い。多段ヒットの技である。溜める時間により持続時間が伸びる。

下スマツシユ ファイアストーム

自分を中心に爆発を起こし攻撃する。構えてから発動するまで5秒ほどかかる。威力とバースト性能がとても高い。溜める時間により範囲が広くなる。

ダツシユ攻撃 雷撃

走りながら雷撃の魔法で攻撃する。相手を怯ませる性能はない。

必殺技 炎の壁

自分の居る地面にしばらく残る炎を配置する。ボタンを押しながら自分が移動することで炎の範囲が広がる。

この技を使用している間は他の魔法を使うことができなくなる。炎の範囲が広いほど持続時間が短くなる。

上必殺技 ドラゴンスケイル

15秒間、自分の受けるダメージを半減しバースト耐性を大きくする。再使用には5秒かかる。

横必殺技 魔力の砦

自分の前に魔法の障壁を発生させる。この障壁は飛び道具判定の攻撃を反射する。飛び道具判定のない攻撃が当たるとダメージを半減しスーパーアーマー状態になる。

この障壁が持続している間は動くことができるが他の技を使うこ

とができなくなる。魔力の砦は再度横必殺技を使うと消滅する。又、飛び道具判定のない攻撃を受けても消滅する。

下必殺技 回復魔法

ボタンを押し続けることで回復する。回復量は1秒ごとに5の倍数で増える。(5%↓10%↓15%)

必殺技2 ドレモラ召喚

両手剣を使い戦うドレモラを召喚する。攻撃性能と防御性能がとも高く300%ほどのダメージまで耐える。

1回の戦闘で1回のみ召喚できる。バーストし復帰した場合は全ての召喚魔法の召喚回数がりセットされる。

上必殺技2 炎の精霊

自分の真上に炎の精霊を召喚する。炎の精霊は浮遊しながら炎の弾で攻撃する。敵とは距離を置くように動く。

攻撃性能と防御性能は低い。10%ほどのダメージまでしか耐えることができない。召喚回数は10回。

横必殺技2 雷の精霊召喚

自分の横に雷の精霊を召喚する。雷の精霊は自分の前に盾になるように移動する。耐久力が高く150%ほどのダメージを耐える。

接近してきた相手に電撃攻撃をするが攻撃性能は低く相手を怯ませることはできない。召喚回数は3回。

下必殺技2 氷の精霊

少し離れた場所に氷の精霊を召喚する。氷の精霊は相手に近寄るように動く。攻撃性能が高く相手を殴り攻撃する。

機動力はとも低いが耐久力が高く300%ほどのダメージを耐えることができる。召喚回数は5回。

※備考

氷魔法の移動速度低下は重ねがけすることができる。

必殺技と必殺技2はアピールボタンで切り替えることができる。

ファルコン「ドラゴンスケイルを使えば重量級ファイターと同じくらい硬くなる。」

ヤング「回復魔法で粘り強く戦うこともできるね。」

アイク「復帰技がないのとスマッシュ攻撃が遅い欠点はあるが豊富な高性能の魔法攻撃でその欠点を十分補うことができるだろう。」

ドラリーニョ「召喚って何をするの？」

ドラニコフ「自分の仲間を呼び出すんだよ。炎の精霊は攻撃の手伝いをしてくれるし氷の精霊は相手の移動を強要できるし雷の精霊は盾になってくれるよ。」

ヤング「ドレモラは普通にファイター1人分の性能はあるよね。」

ファルコン「ドヴァキン単体でも強いのに精霊召喚もできるのはチートもいい所だよな。」

ドラニコフ「精霊召喚は2体まで同時に召喚できるから隙の大きいスマッシュも安心して使えるよ。」

ヤング「これ全員Sランクでいいよね？」

アイク「確かにそうだな。下手な変身ファイター達よりも性能が高いからな。だが今回はどの種族が1番強いか考えるところでしょう。」

ドラリーニョ「ダークエルフは基本的な性能。ハイエルフは攻撃力と機動力が上がっている代わりに防御力が大きく下がっている。ブレトンは防御性能が上がっている代わりに機動力が下がっている。カジートは機動力が上がっている代わりに攻撃力が下がっているんだって。」

ファルコン「相変わらずカンペ丸読みだな。」

ヤング「やっぱり機動力が上がっている方が強いのかな?」

アイク「そうだな。防御性能は変性魔法で補うことができるが機動力は元の性能に左右されるからな。それに回復魔法と召喚魔法を駆使すればダメージを気にする必要もないだろう。」

ファルコン「だが防御性能が低過ぎるとコンボで早期撃墜されることもあるんじゃないか?」

アイク「確かにハイエルフはプリン並みに軽くなっていて身長が高いことを考えるとコンボ耐性はないだろう。だが召喚魔法で固めれば攻撃を受ける危険性はない上に機動力が上がったことにより相手の攻撃を避け易くなっている。むしろダークエルフより立ち回り易いだろう。」

ヤング「ブレトンとカジートはどうなの?」

アイク「ブレトンは機動力が低下したことにより距離の調整が難しくなっていることを考えると1番弱いだろう。カジートだが火力が下がったことは減点対象だが元々の攻撃性能が高いからな。むしろ立ち回り性能が上がったことを考えると大きな強化と言っているはずだ。」

ヤング「つまり1番がハイエルフ。2番がカジート。3番がダークエルフで1番弱いのがブレトンってこと?」

アイク「そうだ。防御性能はドラゴンスケイルに魔力の砦。召喚魔法と回復魔法で補えば問題ないからな。」

ドラニコフ「唯一技で補えない機動力が高いファイターの方が強いのは納得できる理由だね。」

ドラリーニョ「それならみんな速くすればいいのにね。」

ファルコン「それだと差別化する意味がなくなるからな。次のファイターは片手剣と盾を使うウェアウルフか。」

ドラニコフ「人間状態とウェアウルフ状態どっちも強いファイターだね。」

アイク「人間状態の時は盾を使った攻撃で無敵判定が発生する上に片手剣の攻撃は隙がない。ウェアウルフ状態の時は攻撃力・リーチ・発生速度に優れた攻撃で相手を圧倒することができるな。」

ヤング「弱点がないね。」

ドラリーニョ「空中性能が低いみたいだよ。ウェアウルフは防御性能が低いんだって。」

ファルコン「体も巨大化するからコンボ耐性は低いな。」

ドラニコフ「でも弱点以上に性能は高いから立ち回りに気をつければ活躍できるはずだよ。」

アイク「まずは技の確認をしよう。人間状態の時の技はこうなっているな。」

弱攻撃 連続切り

上強攻撃 なぎ払い切り

横強攻撃 盾殴り

正面に無敵判定あり

下強攻撃　しゃがみ切り

空中N　剣攻撃

斜め上から真下になぎ払うように剣攻撃をする

上空中技　盾殴り

上方向に無敵判定あり。リーチは短い。

横空中技　盾殴り

横方向に無敵判定あり。リーチは短い。

下空中技　下突き

上スマッシュ　上突き

上に向かって剣を突き上げる。バースト性能が高い。

横スマッシュ　縦振り

下スマッシュ　斜め突き

前方と後方の斜め下を剣で攻撃する。

ダッシュ攻撃　盾殴り

ダッシュしながら盾で殴る。前方に無敵判定あり。

必殺技　溜め切り

縦切りをする。ボタンを溜める長さによって威力とバースト性能が上がる。

上必殺技　回転切り

上昇しながら回転し回りを攻撃する。

横必殺技　連続切り

マルスと同じ技。連続で相手を切りつける。

下必殺技　カウンター

アイク「見た目は他の剣士ファイターと似ているが盾で攻撃を防げるのが強みだな。」

ファルコン「癖がなく使い易い上に盾の強みを持っているのは評価が高いな。ただ空中性能が低いのが欠点か。」

ヤング「でも盾で誤魔化せば空中でも一方的にやられることはないよ。」

ドラリーニヨ「盾はどんなに強力な攻撃でも耐えることができますだつて。」

ドラニコフ「リーチの短い投げ技なら発生前に盾で殴れるから投げ耐性もあるのも強みだね。」

アイク「盾攻撃も後隙が少ないから投げに極端に弱くなることもない。敵からしたら攻めにくいだろう。」

ドラリーニヨ「狼の方はどうなの？」

ヤング「強過ぎるぐらいだと思うよ。リーチは長いし攻撃は速いし繋がるしどう戦えばいいか分からないよ。」

ドラニコフ「技はこんな感じだね。」

弱攻撃 連続ひっかき

上強攻撃 なぎ払いひっかき

目の前から上↓後ろに向かい腕でなぎ払うように攻撃する。

横強攻撃 爪振り下ろし

斜め上から下に向かい腕を振り下ろす。

下強攻撃 ひっかき

斜め下に向かい前↓後ろの順に爪でひっかき攻撃をする。

空中N 回転ひっかき

リンクの回転切りのような攻撃をする。

上空中技 ひっかき

真上に腕を突き上げ攻撃する。

横空中技 ひっかき

腕を斜め上から下に振り下ろす。メテオ判定あり。

下空中技 蹴り

ドクターマリオの空下のように脚で攻撃する。メテオ判定あり。

上スマッシュ ジャンプひっかき

真上に大きくジャンプしながら体を回転させ攻撃する。

横スマッシュ 掴みひっかき

斜め上に大きくジャンプしながら爪で攻撃する。攻撃判定は地面に着地するまで発生している。

攻撃が当たった場合、ボタンの追加入力で相手の上に乗る爪で連続攻撃をすることができる。

下スマッシュ 回転ひっかき

リンクの回転切りのような攻撃をする。

ダッシュ攻撃 飛びかかりひっかき

横方向に飛びかかりながらひっかき攻撃をする。

必殺技 咆哮

広範囲にスタン状態にする判定を発生させる。ボタンを1度押すと咆哮を続けもう一度押すと解除する。

咆哮中に動くことができる。咆哮中は変身ゲージの減りが早くなる。

上必殺技 ジャンプ

斜め上に向かいジャンプし真下に爪で攻撃する。

横必殺技 氷の兄弟

氷のウェアウルフを出現させる。出現したウェアウルフは前に走り相手に近づくと飛びかかり攻撃する。

下必殺技 カウンター

ファルコン「強攻撃は無難に使い易い攻撃でスマッシュが飛ばした相手を追撃できるコンボ性能が高い技が揃っているな。」

ヤング「弱点ないよね。」

アイク「そうだな。発生速度と後隙がないことを考えると確かに弱点がないと言っているだろうか。」

ドラニコフ「変身ゲージを溜める分性能は高くなるよね。」

ドラリーニョ「空中性能も悪くはないんだって。」

ファルコン「確かに低くはないが特別高い訳でもないから。自分から空中戦を挑むのは止めた方がいいだろう。」

ヤング「落下速度が速めだから制御が難しいんだよね。」

アイク「地上に素早く戻れる点は強みだな。種族別に評価するとして。」

ドラリーニョ「ノルドが基本的な性能でブレトンが攻撃速度が遅い代わりに防御力が高い。ウッドエルフが防御力が低い代わりに変身ゲージが貯まり易い。カジートが攻撃速度と機動力が高い代わりに変身ゲージが貯まりにくいんだって。」

アイク「変身ゲージの溜まり易さはノルドとブレトンが100%とするならウッドエルフが200%。カジートが10%になっている。ウエアウルフで戦うこと前提ならウッドエルフ。安定をとるならノルドかブレトン。人間状態で戦うこと前提ならカジートがいいだろう。」

ファルコン「まずはノルドから評価するか。今までのことを総合するとSランクがいいんじゃないか?」

ヤング「強いしSランクだよな。」

ドラニコフ「人間状態だとバランスがいい上に盾の防御性能が高いから変身ゲージが溜め易いし変身したら攻撃性能がかなり高くなるから文句なしの性能だね。」

アイク「相手がスーパーアーマー付きの攻撃を揃えているか素早い飛び道具ファイターの場合は変身しない選択肢もある。変身する前が癖の少ない性能であることも評価対象だな。」

ヤング「変身する前が万能タイプだから弱点が少ないんだよね。逆だったら使いにくいだろうけどね。」

ドラリーニョ「逆って?」

ファルコン「変身前が弱点のあるファイターで変身後が弱点のないファイターの場合だな。この場合は変身ゲージを溜めるのが苦行になり変身しないと活躍することは難しいだろう。」

ドラニコフ「変身しなくても戦える方が使い易いからね。次はブレトンだよ。攻撃速度は遅くなっているけど防御性能が上がっていることは強みだね。人間状態の時は恩恵が少ないかもしれないけどウェアウルフ状態の時はバースト耐性が上がることを考えると安定性はあるね。」

ヤング「でも攻撃速度が遅くなるって致命的な弱点じゃないの?」

ファルコン「確かにな。盾攻撃の発生速度が遅くなることも考えると防御性能はむしろ低くなっているだろう。」

ドラリーニョ「弱くなってるってこと?」

ドラニコフ「ウェアウルフ状態だと防御性能の恩恵はあるけど人間

状態だと恩恵は少ないってことだね。評価はAランクかな。」

アイク「そうだな。変身前の方が弱くなっていることを考えるとそのぐらいが妥当か。次のウッドエルフはSランクだな。」

ヤング「変身ゲージが2倍の速度で上がるからね。」

ファルコン「ゲージの最大値が半分だからな。防御性能の低さは盾攻撃で補い変身を多用すればノルド以上に活躍することができるだろう。」

ドラリーニョ「カジートはどうするの?」

アイク「カジートは変身することは難しいが変身しなくても十分に戦える性能はある。Sランクでいいだろう。」

ドラニコフ「爆発力はないけど安定してるからね。」

ヤング「ウェアウルフの脆さが気になる人はカジートの方がいいのかな。」

ファルコン「そこは好みの問題だな。」

アイク「最後のドヴァキンは両手剣シャウト使いだな。」

ドラニコフ「シャウトで色々できるファイターだね。シャウトなしだと隙が大きい両手剣の攻撃だけで使いにくいかもしれないけどシャウトで遠距離攻撃をしたり自分を強化したりすることができるのが強みだね。」

ドラリーニョ「揺るぎなき力は1段階目で相手を押し出します。2

段階目は相手を転ばせて3段階目はバースト力の高い攻撃になりま
すだつて。」

ヤング「旋風の疾走がフォックスの横必殺技みたいな感じで霊体化
が一定時間自分を無敵状態にする技だね。時間経過か攻撃した時に
解除されるよ。」

ファルコン「激しき力が自分の攻撃速度を強化するシャウトだな。
3段階目まで溜めることができるぞ。」

アイク「攻撃が遅いこのファイターには必須のシャウトだな。」

ドラニコフ「死の標的が相手の受けるダメージを増やす技でドラゴ
ンアスペクトが自分の防御力を上げる技だよ。」

ヤング「ファイアブレスとフロストブレスが遠距離攻撃だね。」

ファルコン「氷結が相手を凍らせるシャウトでストームコールが相
手の頭上に雷を発生させるシャウトだな。」

ドラリーニョ「なんだか色々あつて難しそうだね。」

アイク「確かに瞬時にどのシャウトを使うか判断するのは難しいだ
ろう。だがそれができれば強いファイターが相手でも戦える性能は
あるだろう。」

ドラニコフ「技はこんな感じだね。」

弱攻撃 3段切り

横↓横↓縦の順に切る。発生が遅い。

上強攻撃 剣上げ

アイクの上強のように攻撃する。

横強攻撃 剣殴り

剣を盾にしながら殴り攻撃する。リーチは短いが無敵判定がある。

下強攻撃 下突き

空中N 縦切り

上空中技 なぎ払い

横空中技 横切り

下空中技 なぎ払い

上スマッシュ なぎ払う

アイクの上スマッシュと同じ

横スマッシュ 切り上げ

剣で下から上を攻撃しながら後ろに下がる。

下スマッシュ 下切り

アイクの下スマッシュと同じ

ダッシュ攻撃 振りかぶり切り

大きく振りかぶってから攻撃する。発生速度が遅いが威力が高い。

必殺技 シャウト

上必殺技 ジャンプ切り

マルスなどと同じ動き。威力が高いが上昇量が低い

横必殺技 連続切り

マルスの横必殺技のような動きで攻撃する。攻撃速度は遅い。

下必殺技 カウンター

成功すると相手にダメージを与えた上で麻痺させることができる。

※備考

各アピールボタンを長押しすることでシユルクのように選択肢が出て使用するシャウトを選ぶことができる。

シャウトのクールタイムは共有で別のシャウトをクールタイム中に使うことはできない。

アピールボタンを短く押すことでシャウトを切り替えることができる。シャウトの配置はコントローラーの名前と一緒に設定することができる。

これにより相手にどのシャウトを設定しているか知られずに切り替えることができる。

・揺るぎなき力

溜めることで性質の異なる攻撃を繰り返す。1段階目は相手を後ろに押し出すのみで怯ませることはない。2段階目は相手を転ばせる。3段階目は攻撃判定ありの吹き飛ばし効果。隙がなくバースト力が高い。

1段階目のクールタイム：5秒

2段階目のクールタイム：30秒

3段階目のクールタイム：90秒

・旋風の疾走

横方向に高速移動する。地上で使用した場合、床の端から出ることはない。事故死防止の為である。又、スティックを入力したままで手をすり抜け通常だと相手に接触した時点で止まる。

クールタイム：1秒

・霊体化

30秒間無敵になる。変身ゲージを使うファイター対策になる。攻撃すると解除される。

クールタイム：10秒

・激しき力

攻撃の速度を45秒間速くすることができる。3段階まで溜めることができる。段階が高いほど攻撃速度が速くなる。

1段階目のクールタイム：20秒

2段階目のクールタイム：90秒

3段階目のクールタイム：3分

・死の標的

対象が受けるダメージを1分間増幅させる。
クールタイム：30秒

・ドラゴンアスペクト

自分の防御力を一定時間増幅する。3段階目まで溜めることができ
き3段階目は攻撃時にスーパードーマーがつくようになる。

- 1 段階目のクールタイム：10秒
- 2 段階目のクールタイム：30秒
- 3 段階目のクールタイム：90秒

・ファイアブレス

火球で攻撃する。3段階まで溜めることができる。

- 1 段階目のクールタイム：2秒
- 2 段階目のクールタイム：7秒
- 3 段階目のクールタイム：15秒

・フロストブレス

冷気で攻撃する。通った床にダメージ判定のある冷気を一定時間
配置する。3段階まで溜めることができる。

- 1 段階目のクールタイム：10秒
- 2 段階目のクールタイム：45秒
- 3 段階目のクールタイム：90秒

・氷結

冷気に当たった相手を凍らせる。対象の蓄積ダメージが多いほど
抜け出すのが難しくなる。

クールタイム：15秒

・ストームコール

対象の真上から落ちる雷を発生させる。

クールタイム：10秒

アイク「重く移動速度が遅いこのファイター単体では評価は低いがシャウトを活用することで上位のファイターにも対応することができる。」

ファルコン「速い相手には旋風の疾走で接近。コンボが強い相手ならドラゴンアスペクトでスーパーアーマーをつけて反撃。遠距離戦が弱い相手にはファイアブレスとフロストブレス。その他にも捌め手が色々使える感じだな。」

ドラリーニョ「すごい！何でもできるんだね！」

ドラニコフ「何でもできるってよりは豊富な技の中から適切なシャウトを選んで弱点を補ったり相手の弱点を攻める感じだね。物足りない性能を補える技を持っているって認識でいいと思うよ。」

ヤング「シャウトの強さを考えないといけないのも難しいね。」

アイク「みんなで遊ぶ分には色々できて楽しいファイターだろうがガチ環境で使うには他のファイター以上に腕を磨く必要があるだろう。だができることが多いという利点を活かせれば使っていて楽しいファイターであることは間違いない。」

ヤング「色々悪さできそうだね。」

ドラリーニョ「悪いことはしちゃ駄目だよ。」

ファルコン「ヨッシーのごまかしやダックハントの飛び道具みたいな感じか？」

アイク「その2つは慣れれば対処することができるがシャウトの場合

合は選択肢が多い分、対処することが難しいだろう。脳筋冒険者の設定だが実際は器用なパワーファイターという認識でいい。移動速度が遅い分評価は下がるだろうな。」

ドラニコフ「攻撃速度はシャウトで補えるけど移動速度はシャウトじゃ補えないからね。」

ファルコン「地上なら旋風の疾走で誤魔化せるかもしれないが空中だと制御が難しいだろうな。」

ヤング「着地狩りされるかもしれないね。」

ドラリーニョ「種族はノルド。攻撃速度が速くなるが防御力が低くなるレッドガード。攻撃力と防御力が大きく強化されるが移動速度が遅くクールタイムが2倍になるオーク。攻撃力と防御力が低くなる代わりに移動速度が速くなってシャウトのクールタイムが半分になるハイエルフが居るんだって。」

アイク「まず基本的な性能をしているノルドだがBランクでいいだろう。機動力と攻撃速度が弱点で評価は下がっているがシャウトを使えば十分に使える能力だ。」

ヤング「やっぱり移動速度が遅いのは痛いよね。」

ドラニコフ「空中性能の低さも問題だね。」

アイク「攻撃のリーチでカバーするしかないな。」

ファルコン「レッドガードは攻撃速度が速い分評価は高くなるか？」

アイク「Bランクだろう。攻撃速度の強化は魅力的だ。だが防御性能の低下を考えると評価は上がらないな。」

ヤング「オークはどうかかな？」

ドラニコフ「攻撃性能と防御性能が上がったことは嬉しいけど一番重要な移動速度とシャウトが弱くなっていることを考えるとCランク行きかな。」

ファルコン「欲しい能力が弱くなっているからな。」

ドラリーニョ「でも強くなってるんだよね？」

アイク「シャウトのクールタイムさえ弱体化が軽ければ強いんだけどな。ハイエルフはAランクだろう。移動速度が並みにありシャウトも多用することができる。攻撃性能と防御性能の弱体化はシャウトと移動速度の強化で十分お釣りが出るぐらい緩和されている。」

ヤング「かゆい所に手が届いた感じだね。」

ドラニコフ「シャウトのクールタイムが半分でやっと実戦レベルになるからね。遅い相手ならファイアブレスを出しながら逃げれば圧倒できると思うよ。」

ファルコン「速い相手にも旋風の疾走で近づいてから次のシャウトで追撃することもできるな。」

ドラリーニョ「そうかな？見てからでも避けられると思うよ。」

ドラニコフ「僕達は機械だから対応できるんだよ。」

アイク「見てから対応できるのは上級者限定だ。上級者同士の戦いでも攻撃の隙をつけば十分実用的な戦法だろう。」

ヤング「僕みたいなガチ勢じゃない人には対応できないね。」

ファルコン「ファイアブレスの1段階目を連続で出されるだけでも厳しいだろうな。」

ドラニコフ「ハイエルフドヴァキンが1番つて決まった所でスカイリムからの参戦ファイター達の紹介は終わりだよ。」

アイク「シャウトで器用に戦える両手剣シャウト戦士に盾攻撃での高い防御性能とウエアウルフによる爆発力を備えたウエアウルフ片手剣戦士。」

ファルコン「豊富な破壊魔法と召喚魔法を使い遠距離戦で敵を圧倒しながら回復魔法と変性魔法で弱点を補える魔法使いも優秀だな。」

ヤング「召喚武器で他のドヴァキンの動きをしながら必殺技で色々できる吸血鬼ドヴァキンも面白いね。」

ドラニコフ「毒と聞こえし者でトップクラスの火力を出せる毒使いドヴァキンも強いよ。使い方が難しいけど使いこなせば早期撃墜で相手を圧倒できるね。」

ドラリーニョ「なんだか面白そうなファイターがいっぱいだね。」

ヤング「種族別に能力が違うのも嬉しいよね。」

アイク「最初はファイターの数を増やす怠慢から考えられたらしいがここまではつきり差別化するのは大変だっただろう。そこで数を

減らさずに最後までファイターの数を増やす努力を惜しまなかった開発人達は評価されるべきだろう。」

ドラリーニョ「みんなでDLCファイターを購入しよう！だって。」

ファルコン「露骨な催促だがスタッフ達の為にも購入してくれると嬉しい。」

ドラニコフ「宣伝が入った所で1回休憩を挟むよ。次回はドラえもんズ全員で自分達のファイターを評価するからよろしくね。」

こうしてスカイリムのファイター紹介が終わった。

魔法使いドヴァキンは妄想が爆発してかなりヤバい性能になってしまったと思います。それでも破壊魔法ドヴァキンを採用して欲しいです。

本当の最終回

王ドラ&マタドーラ「ドラえもんズの！」

キッド&ドラニコフ「ファイター紹介！」

ドラメツド「最終回である！」

ドラリーニョ「いえ〜い！」

多くの歓声を浴びながらドラえもんズのファイター紹介は最終局面を迎えた。今回でついにこの番組も終わり。特にドラえもんズのファン達が番組の終わりを惜しんでいるようです。

キッド「ついにこの番組も終わりだな。」

王ドラ「全員で参加するのは初めてですね。」

マタドーラ「ドラえもんは居ないけどな。」

ドラニコフ「ドラえもんは呼ばれてないみたいだよ。スタッフ達はドラえもんが居ないことでウケを狙ってるみたいだね。」

ドラリーニョ「そんな理由でドラえもんが呼ばれないなんて可哀想だよ！」

ドラメツド「むしろ忙しいドラえもんを呼ぶ方が迷惑になるのではないか？」

ドラリーニョ「そっか。忙しいなら呼ばない方がいいよね。」

キッド「俺達も番組に出てないだけで忙しいんだけどな。」

王ドラ「一応僕達には自分の生活がありますからね。」

マタドロー「おいおい、ファイター評価から脱線してるぞ。」

キッド「そうだな。早速ファイター評価をするか。まずは王ドラのファイターからだな。」

王ドラ「僕のファイターは攻撃速度に優れコンボに繋げ易い技をたくさん持っていることが強みです。ヌンチャクを使った技も使えますよ。」

マタドロー「リーチは短いけどな。」

王ドラ「それはお互い様でしょう?」

ドラメツド「他のファイターのネタバレは避けるである。」

キッド「まずは王ドラの技を確認しようぜ。」

弱攻撃 パンチ・パンチ・キック

最後のキックは相手を斜め上に飛ばす。

上強攻撃 拳突き上げ

マリオと同じ動き。発生が速く連続で使用することができる。

横強攻撃 パンチ

相手を怯ませる。発生が速く連続で使用することができる。

又、硬直した相手に別の攻撃を当てることによってコンボに繋げることができる。

下強攻撃 下蹴り

斜め下に素早い蹴り攻撃をする。相手を真上に浮かす。

空中N キック

発生がとても速い。

上空中技 拳突き上げ

上に上昇しながら拳で攻撃する。後隙が大きく連続して使用して無限に上昇することはできない。

空中前技 拳降り下ろし

マリオの攻撃と同じ動きをする。メテオ判定あり

空中後技 ヌンチャク攻撃

リーチの長い攻撃をする。

下空中技 回し蹴り

自分の下半身全てに判定がある回し蹴りで攻撃する。

上スマッシュ 蹴り上げ

上に蹴り攻撃をする。バースト力が高い。

横スマッシュ ヌンチャク

ヌンチャクでリーチの長い攻撃をする。

下スマッシュ 回し蹴り

回転しながら蹴りで周りを攻撃する。当たった相手はその場で怯む。連続で繰り出すことができる。

ダッシュ攻撃 飛び蹴り

ダッシュしながら飛び蹴りで攻撃する。

必殺技 溜めパンチ

リトルマックと同じ動きで攻撃する。スーパーアーマーはついていないが移動距離と威力が優秀。

上必殺技 タケコプター

キングクルールのような動きで上昇する。攻撃判定はないが移動距離が長い。中断して攻撃することもできる。

横必殺技 回転ヌンチャク

目の前でヌンチャクを回し飛び道具を反射する。ボタンを押している間、効果が続く。

下必殺技 カウンター

ボタンを押している間、カウンター判定が発生する。ボタンを押し

ている間は移動することができない。

「ドラリーニヨ」「王ドラは動きが速いよね。」

王ドラ「ドラリーニヨほどではありませんがキャプテン・ファルコン並みには速く走れますね。」

ドラニコフ「速いマリオみたいな使用感だね。繋がる攻撃が多いし復帰力も優秀。リーチもヌンチャクがあるから少しは補えるしSランクの実力はあるよ。」

マタドーラ「そうだな。Sランク以外ないだろ。」

王ドラ「あれれえ？さっそく敗北宣言かなあ？」

マタドーラ「ちげえよ！」

ドラメツド「性能的に素早い動きはスマブラと相性がいいであるな。」

キッド「隙がなくて使い易いな。次はドラリーニヨのファイター評価をするか。」

ドラリーニヨ「わーい！僕の番だね！」

ドラメツド「サッカーボールとミニドラで器用に戦うことができるであるな。」

マタドーラ「ソニック並みの移動速度とジャンプボタン長押しで空中を走れるのも強いよな。」

王ドラ「コンボに繋げにくい技が揃っているのが弱点でしょうか？」

ドラニコフ「でもサッカーボールとミニドラを使えばコンボも使えるよ。難しいけど。」

ドラメツド「技を確認してみるである。」

弱攻撃 連続キック

相手を真横に吹き飛ばす。

上強攻撃 サマーソルト

回転しながら蹴り攻撃。360度攻撃できる。

横強攻撃 キック

バースト性能が高い。

下強攻撃 キック

前後にキックして攻撃する。

空中N サマーソルト

上空中技 サッカーボール

サッカーボールを出して真上に蹴る。

空中前技 蹴り

空中後技 サッカーボール

サッカーボールを後ろに蹴る。その後、反転する。

下空中技 頭突き

逆さまになって頭突きしながら急降下する。メテオ判定あり。

上スマッシュ 頭突き

マリオと同じ動きで攻撃する。上方向に無敵判定が発生する。

横スマッシュ サッカーボール

サッカーボールを出して真横に蹴る。

下スマッシュ 回転蹴り

回転しながら周りを攻撃する。

ダッシュ攻撃 頭突き

ダッシュしながら頭突きをして攻撃する。前方向に無敵判定が発生する。

必殺技 溜めダッシュ

ボタンを押している間溜め放すと横方向にダッシュし攻撃する。多段ヒットの技である。

上必殺技 タケコプター

横必殺技 ミニドラ誘導

配置したミニドラを入力した方向に動かし。

下必殺技 ミニドラ配置

ミニドラを1体その場に配置する。ミニドラは近づいた相手を攻撃する。

ミニドラは6体まで配置することができて長押しするとどこでもドアで消える。

※備考

空中でボタンを長押しすることで空中を走ることができる。空中でのダッシュ速度は半減する。

キッド「リーチが短いのは王ドラに似てるがバースト性能が高い技を揃えているのとサッカーボールが使えるのが違う所だな。」

ドラリーニョ「ミニドラ達も攻撃を手伝ってくれるよ！」

王ドラ「ミニドラの存在が地味に嫌らしいんですね。」

マタドーラ「ミニドラは体力が少ないから強い攻撃を当てれば帰るぜ。」

ドラニコフ「やられるとどこでもドアで逃げるんだよね。」

ドラリーニョ「無理しないようにしてるからね。」

キッド「ミニドラなしでもサッカーボールが厄介なんだけどな。」

マタドローラ「サッカーボールで飛ばされた先にミニドラの群れでも居たら厄介だな。」

ドラリーニョ「そういえばミニドラってなんか僕が飛ばしたファイターの近くに居ることが多いんだよね。なんでかな？」

王ドラ「それは単純にドラリーニョの運がいいだけです。」

マタドローラ「何も考えないで置いたミニドラの群れが上手いこと繋がっているんだな。」

王ドラ「ドラリーニョさんの評価もSでいいでしょう。」

キッド「空中でも走れるのが評価ポイントだな。」

ドラリーニョ「わーい！いっぱい誉められちゃった。」

ドラニコフ「ミニドラとサッカーボールを絡めた攻撃が強いね。」

ドラメツド「次はドラニコフのファイター評価であるな。」

キッド「移動速度がガオガエン並みに遅くて耐久力がかなり低い
攻撃性能が抜群に高いファイターだな。」

ドラニコフ「技はこんな感じだね。」

弱攻撃 連続かみつき

範囲が狭いが与ダメージが多い。

上強攻撃 火炎放射

上方向にリーチの長い火炎放射攻撃をする。

横強攻撃 かみつき

範囲が狭いが与ダメージとバースト性能が高いかみつき攻撃をする。

下強攻撃 火炎放射

前方向に火炎放射攻撃をする。

空中N キック

リーチは短い但与ダメージとバースト性能が高い蹴りで攻撃する。

上空中技 サマーソルト火炎放射

360度回転しながら火炎放射で攻撃する。ロボットの空N攻撃に近い。

空中前技 回転火炎放射

アイスクライマーの回転ハンマーのように回転しながら火炎放射で攻撃する。ボタン連打で上昇することができる。

空中後技 火炎放射

反転し火炎放射攻撃をする。

下空中技 火炎放射

下方向に扇状に大きく広がる火炎放射で攻撃する。メテオ判定あり。

上スマッシュ ジャンプ火炎放射

上に跳び頭を振りながら扇状に火炎放射で攻撃する。

横スマッシュ 火球

横方向に火の弾を発射する。ロックマンのスマッシュに性能は近い。

下スマッシュ 回転火炎放射

回転しながら火炎放射で周りを攻撃する。

ダッシュ攻撃 かみつき

ダッシュしながらかみつきで攻撃する。

必殺技 ファイアブレス

サムスのチャージ弾と同じ。炎の弾を溜めて攻撃する。チャージ速度は速く3発発射される。

前↓斜め30度↓斜め60度の順に発射する。ステイクを倒しているとその方向に発射される。シールドブレイク性能が非常に高い。

上必殺技 タケコプター

横必殺技 クリティカルかみつき

一定距離に狭いクリティカル判定のあるかみつき攻撃をする。クリティカル判定になると対象に大きなダメージを与える。

下必殺技 狼化

ガオガエンのリベンジのように攻撃を受けて自己強化する。与ダメージと機動力が強化される。リベンジと違い効果を重ねがけすることはできない。

王ドラ「発生速度・威力・バースト力・コンボ性能どれもトップクラスですね。」

マタドーラ「火炎放射は少し残るんだよな。」

キッド「火炎放射の攻撃判定は少しその場に残るぜ。多段ヒットで最後のヒットを受けるまでは吹き飛ばないからコンボに繋げることができるな。」

ドラメツド「火炎放射で固めてチャージしたファイアブレスを当てるのも悪くないである。」

ドラニコフ「基本的な戦法だね。火炎放射で壁を作って接近を防ぐこともできるし逆に近づいて火炎放射で固めてクリティカルかみつきで大ダメージを与えることもできるね。」

ドラリーニョ「最強だね！」

ドラニコフ「接近戦なら強いけど遅いし防御力がないから速い飛び

道具持ちには弱いんだよね。」

マタドローラ「それでも炎撒けるのは強いだろ。」

キッド「火炎放射が反射板で防げないのも強みだな。相性の悪い相手が居ることは欠点だがAランクにしていい性能だと思うぜ。」

王ドラ「私みたいにリーチの狭いファイターだと手も足も出ませんからね。」

ドラメツド「鈍足紙耐久では珍しい高評価ファイターであるな。」

ドラニコフ「攻撃技に恵まれてるからね。次はキッドの評価をしようよ。」

キッド「ああ。俺の技はこうなっているぜ。」

弱攻撃 空気砲（弱）

ロックマンの豆鉄砲のように隙のない攻撃をすることができる。

上強攻撃 縄攻撃

縄を上投げ攻撃する。リーチが長い。

横強攻撃 縄攻撃

縄を横に投げ攻撃する。リーチが長い。

下強攻撃 縄攻撃

縄で攻撃し周りを攻撃する。リーチが長い。

空中N 殴り

リーチが短く威力が低い

上空中技 空気砲（弱）

空中前技 空気砲（弱）

空中後技 空気砲（弱）

下空中技 空気砲（弱）

上スマッシュ 縄攻撃

縄を上には伸ばし回して攻撃する。当たった相手を掴み斜め下に叩きつける。メテオ判定あり。

横スマッシュ 空気砲（強）

空気砲を撃ち攻撃する。溜め時間が長いほどリーチが長くなる。

下スマッシュ 空気砲（強）

空気砲で前後斜め下を攻撃する。

ダッシュ攻撃 縄攻撃

ダッシュしながら縄を投げ攻撃する。

必殺技 空気砲

空気で相手を大きく押し出す。攻撃判定はないが連続で撃つことができる。

上必殺技 タケコプター

横必殺技 投げ縄

縄を投げ当たった相手を掴む。崖を掴むこともできる。

下必殺技 空気砲

空気砲を下に向かい発射する。地上だと少し上昇する。メテオ判定あり。ダメージはない。

※備考

地上の攻撃全てにスーパーアーマーがついている。

空気で受けるダメージが1.5倍される（タケコプター使用中は通常と同じ）

王ドラ 「見事なまでに遠距離特化ですね。」

キッド「そうだな。接近戦はダメージが小さいがリーチが長い投げ縄。遠距離では空気砲で攻撃する感じだ。ただスーパーアーマーがついているから中途半端な攻撃をするファイターは投げ縄で掴んで空気砲を当ててやるぜ。」

マタドローラ 「相変わらず高い所は苦手なんだな。」

ドラメツド「空中では当てにくい攻撃が揃っている上に受けるダメージが多くなってるのであるな。」

キツド「空中戦は苦手だからな。」

ドラリーニョ「苦手なら仕方ないよ。」

ドラニコフ「接近戦が強い相手に飛ばされるのも苦手だよね。」

王ドラ「弱点が目立ちますね。」

キツド「確かに弱点もあるが空気砲の攻撃は強いだろ?」

ドラメツド「うゝむ、中距離〜遠距離戦が強いが接近戦が得意でないことと反射板持ちに弱いことを考えればランクはAランクぐらいであるか?」

マタドーラ「そのぐらいでいいんじゃないやねえの?地上ならスーパーアーマーでゴリ押しが強いしな。」

ドラニコフ「移動速度も遅くないし投げ縄と空気砲で相手との距離を自由に変えられるのも強みだね。」

ドラリーニョ「なんで同じ空気砲なのにダメージがあつたりなかったりするんだろうね?」

キツド「そこはゲームだからと割りきつてくれ。俺のファイター評価はこんな感じだ。次はマタドーラのファイター評価をしようぜ。」

マタドーラ「俺か。パワフルな動きが好きな奴はハマること間違い

ないぜ。」

王ドラ「ドラニコフとは違ったタイプのパワーファイターですからね。」

ドラニコフ「僕のファイターが攻撃特化の鈍足パワーファイターならマタドローラのファイターは素早さ以外はバランスのいいパワーファイターだね。」

キッド「技を見てから評価した方が違いが分かるだろ。」

弱攻撃 連続パンチ

上強攻撃 頭突き

角の先端にクリティカル判定あり。バースト力が跳ね上がる。

横強攻撃 パンチ

威力の高いパンチ攻撃。

下強攻撃 下蹴り

斜め下を蹴る。

空中N 蹴り

発生が速い。

上空中技 頭突き

角の先端にクリティカル判定あり。

空中前技 拳振り下ろし

マリオの攻撃と同じ動きをする。発生は遅いが威力とバースト性能が高くメテオ判定もある。

空中後技 ひらりマント

威力はないに等しいが相手の攻撃を無効化し飛び道具を反射することができる。使用後、空中で反転する。

下空中技 タツクル

急降下しながら下に攻撃する。

上スマッシュ 殴り上げ

ジャンプしながら上方向に攻撃する。

横スマッシュ タツクル

前に体当たりする。移動距離が長め。

下スマッシュ 下蹴り

斜め下の前後に蹴り攻撃をする。

ダッシュ攻撃 タツクル

走りながら体当たりで攻撃する。

必殺技 昼寝

寝ている間、2秒で10%回復することができる。起きるのにも2秒ほどかかる。

上必殺技 タケコプター

横必殺技 マントダッシュ

ボタンを押している間ひらりマントを構えながら横方向に素早く走る。攻撃に当たると自動で回避する。

空中で使用すると一定距離走ることができる。

下必殺技 カウンター

ひらりマントを構える。近接攻撃してきたファイターは転び飛び道具は反射される。受け付け時間が長く任意で解除することができる。

※備考

攻撃全てにスーパーアーマーがついている。

ひらりマントは相手の投げも無効化できる。

ひらりマントは当たった相手を反転させる。

王ドラ「攻撃全てにスーパーアーマーがついているのが厄介なんですよね。」

キッド「それと下必殺技の使いやすいカウンターも強みだな。投げ技に弱くならないのは厄介だぜ。」

ドラニコフ「回復技もあるし重いから粘り強く戦うことができる

よ。」

ドラリーニヨ「すごい強いね！」

マタドーラ「移動速度を遅くしないと強過ぎるぐらい優秀だからな。」

ドラメツド「弱点はリーチの短さと移動速度であるな。しかし横必殺技を使えば相手に近づくのは容易いである。」

キツド「頭突き攻撃は角に当てなければ相手が飛ばないからコンボにも使えるな。」

マタドーラ「コンボの途中でひらりマントを使えば相手の反撃をかわしながら攻撃することもできるぜ。」

王ドラ「スーパーアーマーとひらりマントで相手の攻撃を無視できるのは強過ぎると思います。」

ドラメツド「防御性能は我々の中で最強であるな。」

ドラニコフ「Sランクでいいよね。弱点は必殺技で補えるし相手に近づくのも簡単だからリーチの短さも気にならないからね。」

マタドーラ「まあ、当然だよな。」

ドラメツド「では次は我輩のファイター評価であるな。まずは技から見てもらおうとしよう。」

弱攻撃 炎攻撃

目の前に炎を発生させる。

上強攻撃 タロットカード

タロットカードを上を飛ばす。発生速度が非常に速い。

横強攻撃 雷攻撃

一定距離離れた場所に雷を落とす。

下強攻撃 魔法の壺

魔法の壺を設置する。敵が近づくと蛇が出てきて相手に巻きつく。巻きつかれた相手は一定時間動けなくなる。配置した壺は攻撃を受けると消滅する。

空中N タロットカード

タロットカードを自分の周りで回す。

上空中技 炎攻撃

炎を上を飛ばし攻撃する。

空中前技 魔法のうちわ

魔法のうちわで風を発生させる。風は相手を押し出す効果がある。

うちわに攻撃判定があるがダメージは低い。

空中後技 タロットカード

使用後、反転する。

下空中技 雷

下に雷を落とし攻撃する。

上スマッシュ 爆発

上で炎を爆発させ攻撃する。溜め時間で距離を大きく操作することが出来る。威力は溜め時間で変化しない。

横スマッシュ 魔法道具

横方向にスパナを飛ばし攻撃する。スティック入力でトンカチとドライバーに変わる。

横方向で出るスパナは弾速が速い。

上方向で出るトンカチは遅いがバースト力と威力が高い。

下方向で出るドライバーはバースト力はないが与えるダメージが大きい。

下スマッシュ 落雷

自分の両隣に雷を落とし攻撃する。溜め時間で自分から離れた場

所に雷を落とすことができる。威力は溜め時間で変わらない。

ダッシュ攻撃 突進

突進攻撃をする。横すべり距離が長く後隙が大きい。

必殺技 瞬間移動

ボタンを押してから入力した方向に移動することができる。距離はボタンを押した長さで変わる。

上必殺技 タケコプター

横必殺技 投げ縄

投げ縄で相手を掴んだり崖を掴むことができる。

下必殺技 変身

変身ゲージが溜まっていると変身することができる。

※備考

魔法の絨毯に乗った状態であり浮かびながら動く。

ピーチのように浮遊することができる。

変身ゲージは自分が攻撃されるか相手が回避行動を行うと溜まる。

ドラメツド「遠距離ファイターであるな。キッドと違い動きが遅く耐久力はないが空中での移動能力はドラえもんズーである。」

王ドラ「乗り物に乗っていますからね。」

ドラニコフ「ゴリ押しはできないから丁寧に立ち回る必要があるね。」

キッド「これだけだと評価は低いがドラメツドには巨大化があるからな。」

ドラリーニョ「ドラメツドが怒ると大きくなるんだよね。」

ドラメツド「ウム。自分の攻撃が当たらなかった時などに変身ゲージが貯まり最大まで貯まると巨大化することができる。巨大化した

時の技はこのようになってる。」

弱攻撃 連続パンチ

上強攻撃 パンチ

横強攻撃 パンチ

下強攻撃 踏み潰し

目の前の相手を踏み潰す。当たった相手を埋める効果がある。メテオ判定あり。

空中N 回転攻撃

回転しながら周りを攻撃する。

上空中技 蹴り

上に向かいキックする。

空中前技 殴りつけ

マリオの技と同じ動きで攻撃する。メテオ判定あり。

空中後技 キック

下空中技 キック

ドクターマリオのような攻撃をする。メテオ判定あり。

上スマッシュ 頭突き

上に飛びながら頭突きをする。

横スマッシュ キック

下スマッシュ じたんだ

地面を何回か踏みつけ攻撃する。攻撃判定の外に転倒させる判定が広く発生する。

ダッシュ攻撃 体当たり

必殺技 溜めパンチ

昔のガノンドロフのようなパンチで攻撃する。

上必殺技 バタ足

タケコプターと同じ移動性能をしている。足をバタつかせて空中を移動する。多段ヒットの攻撃技。

横必殺技 ドラメッドミサイル

ルイージのように横方向に頭突きで攻撃する。

下必殺技 カウンター

攻撃はしないが成功すると変身ゲージの減少が1〜5秒止まる。

※備考

常にスーパーアーマー状態であり吹き飛び率が通常状態の20分の1になっている。

蓄積ダメージ300以上でスーパーアーマー状態が解除される。

蓄積ダメージ500以上で吹き飛び率が通常の2分の1になる。

ドラメッド「変身前とは違い接近戦が得意なファイターであるな。移動速度も速く相手は逃げるしかないであろう。」

キッド「下手に飛び道具で攻撃するとカウンターで変身時間が長くなるからな。」

王ドラ「嫌な所は複数人の乱闘でも変身ゲージに補正がかからない所ですね。」

マタドローラ「乱闘だとすぐ変身されるからな。」

ドラメッド「その分集中狙いされるから結局同じことであるな。1対1の戦いで変身できたら勝ち確定である。」

ドラニコフ「他の変身ファイターと違って変身しても変身ゲージが貯まり続けるからね。飛び道具と変身ゲージの貯まる条件の相性がいいから変身ゲージの管理がし易いよ。」

キッド「ただ変身前がかなり軽いから変身する前に倒されることが多いな。」

ドラメッド「プリンと並ぶ紙耐久であるからな。技の性能でなんとか生き延びるのがいいであろう。」

王ドラ「変身前がCランク。変身できればSランクですね。総合的にはBランクでしょうか。」

キッド「確実に変身できるならAランクはあると思うぜ。使い手次第で性能が大きく変わるだろうな。」

ドラリーニョ「難しそうだもんね。」

マタドローラ「単純な使い易さだと王ドラが1番だな。ドラリーニョも他のドラえもんズに比べると使い易いかもしれないが他は癖があるからな。」

王ドラ「その癖が好きになると思いますけどね。私のファイターは強いですが地味ですからね。もちろん完璧に性能を発揮したいなら他の皆さんのファイターと同じく練習が必要ですけどね。」

ドラメツド「王ドラがコンボの練習とマンチャクを上手く使うこと。ドラリーニョがサツカーボールとミニドラを使いこなすこと。ドラニコフが火炎放射を上手く使うこと。キッドが投げ縄と空中砲で相手との距離調整をすること。マタドローラがひらりマントを上手く使うこと。我輩のファイターは飛び道具で変身ゲージを貯めることであるな。」

ドラリーニョ「何も考えないで戦うのが1番楽しいと思うけどね。」

マタドローラ「その通りだな。使つてて楽しいファイターを使えばいいと思うぜ。」

王ドラ「初心者の方々には是非使つて欲しいです。性能が高めに設定されているので慣れれば段々楽しくなると思います。」

キッド「他のファイターが好きって奴もたまには俺達に手を出してくれよな。もしかしたらハマるかもしれないぜ。」

ドラニコフ「今回ののは特殊な動きをするファイターが多いから特別僕達のファイターが特別面白いとは言えないけど使ってみることでスマブラの楽しみが1つ増えると思うから1回は使ってみて欲しいよ。」

ドラリーニョ「あつ、そろそろ番組の終了時間だつて。」

マタドーラ「もうそんな時間か。」

ドラメッド「寂しいが今回はこれでお別れであるな。」

キッド「また次の番組まで時間が空くがその時に会えるんだ。最後は笑顔で別れようぜ。」

ドラリーニョ「笑顔が1番だからね。」

王ドラ「では……」

ドラえもんズ「皆さんまた会いましょう！」

こうしてドラえもんズのファイター評価する番組が終了した。スマブラ以外でもいいのでドラえもんズの復活をして欲しい作者でした。