


星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

【ほしのかーびい うるとらすーぱーでらっくす】

ジャンル	アクション	
対応機種	ニンテンドーDS	
発売元	任天堂	
開発元	ハル研究所	
発売日	2008年11月6日	
定価	4,800円	
星のカービィシリーズリンク		

概要

[星のカービィ スーパーデラックス](#)(以下SDXと表記)のリメイク作品。

大元となったSDXは非常に高い完成度を誇っていたため、「カービィシリーズのファン」だけに留まらず、多くのファンを獲得していた。

最近になってシリーズに触れたファンは勿論、SDXをプレイしていたファンからもリメイクを希望する声は多く、それに応える形で発売されることとなった。

変更点・追加要素

- ▶ グラフィックはほとんどが新規。
 - ▶ 更にヘルパーの仕様を全てカービィとは違うモーションに。待機中のモーションも作られた。
 - ▶ 多くのボスに新モーションが追加。
- ▶ 効果音やBGMの追加もあり、演出が強化された。
 - ▶ 新しく入れられたBGMも「過去作のアレンジ」「アクション作品以外で出た隠れた名曲」など絶妙なチョイス。
 - ▶ 何故かヘビーロブスター戦に専用の戦闘曲が用意されている。
- ▶ 弱コピー能力の強化。
- ▶ コピーをセレクトボタンで外せるようになった。
- ▶ ガード時の削りダメージがかなり増加した。SDXではガードの性能が異常に高く、一部のガード不能攻撃以外はガンガードしていれば避ける必要が完全になくなっていたので、アクションゲームとして良調整と言えるだろう。
- ▶ **セーブデータが消えにくくなった。**
- ▶ 「**銀河に願いを**」のボス戦はSFC版ではただの再戦だったが、今回は色違いの強化ボスと戦うことになった。
- ▶ 歯ごたえのある裏ボス収録の追加モード。
 - ▶ 「**大王の逆襲**」は「はるかぜとともに」の高難易度版。「メタナイトの逆襲」のパロディでもある。
 - ▶ 初代カービィのEXモードが元ネタで、EXのみだった多くのザコキャラが再登場した。カブラーが飛行砲台カブラーとして久しぶりに登場するなどのサプライズも。
 - ▶ ラスボスは**マスクド デデデ**。近年弱体化しているデデデ大王が大幅パワーアップ。
 - ▶ 「**ヘルパーマスターへの道**」はヘルパー版「格闘王への道」といった内容。
 - ▶ 13+1組のボスと戦うモード。最後には新ボスが登場。
 - ▶ ある隠し要素の解禁のためには20体全員でクリアする必要がある。
 - ▶ 「**メタナイトでゴーDX**」は大人気キャラであるメタナイトを使用できるモード。
 - ▶ 下画面をタッチすることで能力を上げたり特殊な技を使用したりできる。

カービィの冒険とほぼ同じルートを進めるのだが、そのため自分の戦艦(戦艦ハルバード)を自分で落と

- ▶ しているように見えるのにツッコミが入ることも。
- ▶ ラスポスは敵時のメタナイトの強化版と言うべき能力を持っており、強さは今作最強とも言われている。実は大半の攻撃に大きな死角があるのだがそれでも動きが素早く安全に攻撃できる機会が少ない。
- ▶ 最後の「真 格闘王への道」は追加されたボス達と連戦するモード。最後には四天王4体(追加モードのラスポス3体+専用ラスポス)が強敵となって立ちふさがる。
 - ▶ 戦う相手の数は「格闘王への道」より少ないが、敵が強くて回復アイテムの数も少ないため難易度はかなり高い。
 - ▶ ラスポスが元となったキャラのマイナーチェンジであり、新技も別タイトルのラスポスの技に酷似している。元がそれほど強いというわけでもないの他の新ボスと比べても強化された印象が薄い(見た目以外)が、道中苦労することが多いので注意は必要である。
- ▶ タッチペンを使用する新サブゲームを3種収録。
 - ▶ 一見削られたように見えるオリジナル版のサブゲームも隠しモードとしてちゃんと収録されている。ただし対戦はできない。

問題点

- ▶ オリジナルとボタン配置が違い、キーコンフィグもない。これは前作である『ドロッチェ団』のキー設定に合わせた結果だと思われる。
- ▶ ボスの無敵時間が僅かに増えた。しかし普通に遊んでいけば気にならない程度。
- ▶ 一部コピーの弱体化。強コピーはとにかく、元々あまり強くないのに弱体化されたアイスなど。
 - ▶ 上記のボスの無敵時間の変更により、一部多段ヒット技はボス戦ではあまり役に立たなくなった。
 - ▶ また、ボスとは逆にカービィの能力は無敵時間が短縮されたものも多い。
- ▶ 携帯機だから仕方ないのだが、ウリの二人プレイにはDSカードが二枚必要。
 - ▶ 1カートリッジプレイでは「はるかぜ」のみ遊べる。2P側のDSに画面が写らず、1P側のDSを見て操作する謎仕様。公式でもS川氏が疑問に感じていた <http://www.nintendo.co.jp/nom/0811/interview/index3.html>
 - ▶ 二つの画面だと何故か微妙にずれてしまうが、多少遊びにくくても入れないよりは入れた方がいい、という大人の事情があったようだ。
 - ▶ 新サブゲームのみダウンロードプレイでソフト1本で4人まで遊ぶことが可能。
- ▶ リメイクが本題の作品なので仕方ないのだが、新ステージがある新モードが「大王の逆襲」しかなく少ない。
 - ▶ 追加されたボスも既存ボスが強化されたものが多い。

賛否両論点

- ▶ 一部の演出の変更(ムービーの内容や、音楽のタイミングのズレなど)は、非難する人もいる。
- ▶ 夢の泉DXと同じように一部の敵が別のキャラに置き換えられた。変更されたものは問題ありそうなデザインだったので仕方ないが。
- ▶ 下の画面のタッチ機能がミニゲームと「銀河に願いを」のコピー選びぐらいしか使わない。
 - ▶ もっとも、無理にタッチペン操作を入れて改悪になるよりは良かったのかもしれない。
- ▶ 一部BGMの劣化。ハードの違いにより、ある程度は仕方ないが充分満足のいくレベル。
 - ▶ 何故かオリジナルにはあったエコーがかかってない。なので微妙にカッコ悪い。(OP等がわかりやすい)
 - ▶ これはDSの音源にSFCの音源にはあるデジタルエコーの機能が無いからなので、仕方ない部分もある。

結論

一部SDXに比べて改悪とも言える変更が施されていたり等するものの、全体的にはファンの期待に応えられるだけの内容となっている。

だが、「問題点」で触れたとおり、SDXをやりこんだ人間には微妙にひっかかる変更点もまた多い。新規プレイヤーはほとんど問題に感じないだろうし、この作品そのものは高くオリエティのリメイクであることも間違いない。

しかし、オリジナルをやりこんだ人ほどなんでもないような細かい変更点が気になってしまうのはリメイク物の宿命

か。

SDXはシリーズ中でも濃いマニアが多いことに定評があるため、尚更だろう。

余談

- ▶ パッケージではCERO:Aのマークでシミラの顔が隠れている。
 - ▶ ネタになったのはいうまでもない、[参考](#)
 - ▶ だがカプセルJ2はパッケージに写ってすらいない。こちらはネタにもあまりならない。