

カービィ

(全問必答)

第1問 次の文章を読み、後の問いに答えよ。(20点)

えー、ゲームボーイ用新作のプレゼンのために、デモ版を作ることになったんですね。ソレ用に描き起こしたキャラなんです。コレが好評で、製品版でも①このキャラのままでいこうってことになりまして。ほとんどそのままの起用となりましたね。ドット絵でも2～3ドットぐらいしか変わってないくらいです(笑)。そうそう、ファミコン版『星のカービィ 夢の泉の物語』以降、②カービィのほっぺたにチョンチョンって線が入っているんですが、アレを描いたのは私じゃありません。1作目であるゲームボーイ版のパッケージでは、カービィのほっぺたにそんな線はないんですよ。

カービィって名前は、吸い込むだけに掃除機のブランドネームに由来しているとか、③任天堂の顧問弁護士の名前だとか、諸説ありますが実際どーなんでしょう？

あと、カービィの色をピンクに決めたのも私です。任天堂の宮本茂さんは④黄色をイメージしていたらしいんですけどね。そういえば、⑤海外版の1作目のパッケージに描かれているカービィは白いんです。ゲームボーイだったので、日本から情報を流さない限り、色はわからなかったんでしょうね。その後、ファミコン版を見てピンクだと悟ったらしく、2作目のパッケージは白とピンクの中間をとったような色になってるんですよ(笑)。

⑥桜井さんが開発に携わったカービィシリーズのお話を聞かせてください。

まずは1作目の『星のカービィ』。コレの開発コンセプトは“初心者用のゲームを作る”でした。というのも、ファミコン時代のアクションゲームは難しいモノが多く、ゲームをはじめて触るようなひとが門前払いされてしまうような状況だったからです。そこで、すぐにミスにならないバイタリティ制を導入し、だれにでもクリアできるゲームに仕立てました。⑦ゲームを知っているひとなら、1時間で終わってしまったでしょうね。

次に、ファミコン版『星のカービィ 夢の泉の物語』。この作品で目指したのは、初心者と上級者のすみわけでした。単に、イージーモードやハードモードの設定で難しさを変えるのではなく、なにかほかの方法を考えたいんです。そこで、

現在ではカービィの特徴となっている“⑧コピー能力”をはじめて登場させました。これによって、初心者は強い攻撃力のある吸い込みと吐き出しのみで遊んでもらって、上級者には頭を使って能力を活用してもらって……というようなすみわけができたと思います。

そして、スーパーファミコンの『星のカービィ スーパーデラックス』。これは宮本さんから『⑨ふたり同時プレイができる横スクロールのアクションゲームを作ってみてほしい』という課題が出されたんですよね。宮本さんということで思い浮かぶのはマリオなんですけど、たとえばノコノコの甲羅をけとばすとすごいスピードで飛んでいくでしょう、それにスクロールがついていけないというような問題があり、マリオではムリだったことになったんですよ。

(N. O. M No. 19 より引用、一部改変)

問 1. 下線部①に関して、カービィの開発時の名前 ・ゲーム『星のカービィ』の開発時の名前 ・及びそのゲームの企画書段階での名前 はどれか？

- ①デデデ ②プププ ③ポポポ ④ロロロ
⑤ティンクル★ポポ ⑥星のポポポ ⑦はるかぜポポポ ⑧風来のポポポ

問 2. 下線部②に関して、次のうち『星のカービィ 夢の泉の物語』のカービィの頬として適当な物はどれか？
また、『星のカービィ 2』の頬はどれか？

①



②



③



④



問 3. 下線部③に関してその顧問弁護士の名前はどれか？

- ①ハリー・カービィ ②ケイリー・カービィ
③ワット・カービィ ④ジョン・カービィ

問 4. 下線部④に関して次の問いに答えなさい。

A. 黄色いカービィ 、および緑色のカービィ の公式に認められた通称を選びなさい。

- ①キービィ ②チービィ ③ミービィ ④グービィ
- ⑤レモンカービィ ⑥バナナカービィ
- ⑦くさもちカービィ ⑧リーフカービィ

B. 『鏡の大迷宮』には存在せず、『参上! ドロッチェ団』で初登場したカラー・スプレーを選びなさい。

- ①チェリー ②ラベンダー ③スノウ ④エメラルド

問 5. 下線部⑤に関して、次の問いに答えなさい。

A. 海外版の初代カービィの名称はどれか。

- ①Kirby' s Adventure
- ②Kirby' s Star Stacker
- ③Kirby' s Dream Land
- ④Kirby Super Star

B. 初代星のカービィの北米版における、マキシムトマト ・さつまいも の英語名を選びなさい。

- ①Maxim Tomato
- ②Miracle Vegetable
- ③Bag of Magic Food
- ④Sweet Potato
- ⑤Mint Leaf
- ⑥Pep Brew

問 6. 下線部⑥に関して次の問いに答えなさい。

A. 桜井政博が製作に携わったとされる作品を選びなさい。

- ①星のカービィ Wii
- ②星のカービィ 参上! ドロッチェ団
- ③星のカービィ 鏡の大迷宮
- ④カービィボウル

B. 『2』や『3』などは桜井政博がディレクターを務めていないが、その作品のディレクターを務めたのは誰か。 **14**

- ①熊崎信也
- ②下村真一
- ③齋藤崇
- ④白川真理

問 7, 下線部⑦に関して、

A. 上級者向けにエクストラモードが用意されているわけだが、それを起動する際に使用するコマンドのボタンとして不適切な物はどれか。 **15**

- ①上
- ②A
- ③B
- ④SELECT

B. 次のノーマルモードと EX モードの敵の置き換えの組合せのうち、不適当な物はどれか。 **16**

- ①パフィー — カウカン
- ②ウィザー — ベニー
- ③カブー — グランプリス
- ④マンビーズ — スカラー

問 8. 下線部⑧に関して、

A. 現在、ミックス能力やスーパー能力、スターロッド等を除く、いわゆる普通のコピー能力はおよそ何種類存在するか。 **17**

- ①約 30 種類
- ②約 40 種類
- ③約 50 種類
- ④約 75 種類

B. 次の敵キャラクターとそれをコピーして手に入る能力として最も不適切であると考えられるのはどれか。 **18**

- ①レーザーボール — ビーム
- ②ファンファン — スープレックス
- ③トゲマル — ニードル
- ④コックカワサキ — ウィング

問 9. 下線部⑨に関して、2 プレイヤーが使うキャラクターのことを何と言うか。

19

- ① シモベ
- ② ヘルパー
- ③ ドレイ
- ④ フラッフ

問 10. 次のうち、最も適当な選択肢を選びなさい。 20

- ① 『星のカービィ 3』ではカービィの仲間で 6 体居る。
- ② 『星のカービィ USDX』では特定条件を満たせば SDX 版のエンディングを見る事が出来る。
- ③ カービィの大きさはおよそ 30cm である。
- ④ 『星のカービィ 夢の泉の物語』ではレベル 1～7 の名前の頭文字を繋げると、虹の色の頭文字が並ぶ。

第2問 次の文章を読み、後の問いに答えよ。(10点)

『星のカービィ 64』は2000年3月24日に発売された、NINTENDO64専用ゲームソフト。カービィシリーズ11作目。現在はWiiの①バーチャルコンソールでも配信されている。

シリーズ初の3Dグラフィック作品。このゲーム最大の特徴は、2つのコピー能力を組み合わせる新しい能力を作る「コピー能力ミックス」である。これは、能力を持った敵2体を同時に吸い込んだり、吸い込んだ敵を他の敵にぶつける事でそれぞれのコピーを活かした能力を作るというシステム(②パーニング+カッター=炎を纏った剣、③アイス+ボム=爆弾雪だるま、など)。ちなみに、今までのシリーズで密かに取り入れられていた攻撃属性変化は存在せず、どの能力形態であろうと攻撃力は一定である。

コピー能力を持った状態でRボタンを押すとその能力に応じて色付いた星を頭の上にかかげる(物を頭の上にかかげることを「(④)」と呼ぶ)と同時にコピー能力を解除できる。さらに前方or上方向に向かって真っ直ぐ投げ攻撃もできる。これは敵キャラクターやものを口に含んでいる状態でも行うことができ、掲げるものの種類によっては敵を攻撃できたりと色々な効果が得られる。

この作品のカービィは他の作品とは違い、⑤いつまでもホバリングを続けることができず、一定時間が経つと疲れて落下してしまうという制限がある。さらに、吸い込みをしながらでもゆっくりと歩くことが出来たり、水中でも吸い込み使えたりと(他作品では水鉄砲になる)、前述のコピー能力ミックス同様この作品にしか見られないような特徴が多数ある。

カービィの動作全般は全体的にゆっくりであるが、⑥非常にクオリティの高いBGM、横スクロールに上手く3D表現を取り入れた斬新なステージ構造、ほのぼのとしつつもダークさを含んだ世界観は他作品にはない独自の魅力を放っており、この点において非常に高い評価を得ている。

(カービィ Wiki より引用、一部改変)

問1. 下線部①に関して、次の①～④の作品を国内のWii・3DSでの配信順に並べた時、3番目に来るものはどれか。 21

- ①『星のカービィ 64』
- ②『カービィのきらきらきつず(SFC)』
- ③『カービィのブロックボール』
- ④『星のカービィ スーパーデラックス』

問 2. 下線部②に関して、その能力が手に入る組合せはどれか。 22

- ①バーニス + ゴーストナイト
- ②ボボ + ジャキン
- ③カダン + サーキブル
- ④マグー + テイル

問 3. 下線部③に関して、その能力が必要とされる、クリスタルのかけらはどれか。 23

- ①ホロビタスター・ステージ1・3つ目
- ②ホロビタスター・ステージ3・1つ目
- ③ウルルンスター・ステージ1・3つ目
- ④ウルルンスター・ステージ3・3つ目

問 4. (④) に関して、

A. 当てはまる言葉を選びなさい。 24

- ①ハングアップ
- ②スロウイン
- ③スナッチ
- ④リフトアップ

B. 次の敵を掲げた時とその効果として適当な物を選びなさい。 25

- ①グラנק - ハサミで攻撃する
- ②ギョッパー - 特に効果無し
- ③チック - 3方向にビームを出す
- ④オロサ - 掲げた途端消える

問 5. 下線部⑤に関して同じような制限がある作品を選べ。 26

- ①『星のカービィ 2』
- ②『星のカービィ 参上! ドロッチェ団』
- ③『星のカービィ Wii』
- ④『カービィのエアライド』

問 6. 下線部⑥に関して、

A. 次の BGM 名とそのアレンジ元の組合せとして正しいものを選べ。 27

- ①けいりゅうくんだり — 『3』 グラスランド・ステージ 3 など
- ②くものうえで — 『夢の泉』 バタービルディング
- ③けんけんレース — 『SDX』 キャンディ山・スカイハイ
- ④いせきのなか — 『3』 サンドキャニオン・ステージ 6

B. ダーク・リムラが憑依するキャラクターはどれか。 28

- ①ワドルディ
- ②アドレーヌ
- ③デデデ大王
- ④リップルスター女王様

問 7. 次のうち正しい文章を 2つ 選べ。 29、 30

- ①『星のカービィ 64』は 3D スティックでも十字キーでも操作が可能である。
- ②『64』で初登場したキャラクターは現在のところ、誰も後の作品に登場していない。
- ③HR-E は倒すと、エビのような姿の HR-H に変形する。
- ④コレカラストアー・ステージ 3 でアドレーヌがキャンバスに描く絵は、ピザ・シルクハット・傘がある。
- ⑤掲げて投げると、壁に突き刺さって暫く抜けなくなる敵キャラはコンセしかない。
- ⑥ファイナルスターで登場するザコ敵はエヌゼットだけである。

第3問 次の文章を読み、後の問いに答えよ。(10点)

『毛糸のカービィ』(けいとのカービィ、(①))は、任天堂より2010年10月14日に発売されたWii用ゲームソフト。

『星のカービィシリーズ』としては初めてのWii専用ゲームソフト。据え置き型ゲーム機では『星のカービィ64』以来、10年ぶりとなる横スクロールアクションゲーム。

②本作の原点は『星のカービィ』ではなく、当初フラッフ(後述)を主人公とした『毛糸のフラッフ』というタイトルで開発されていたがシナリオや難易度調整で行き詰まり、2009年夏頃に馴染みのあるキャラクターという事でカービィが主人公に採用され、HAL研究所の監修・開発協力を受けて完成された。1993年にOAされた③『星のカービィ 夢の泉の物語』のTVCMやチェコアニメを思わせる、布地を背景にキャラクターを毛糸で描いたアニメーションをゲーム画面に落とし込んだようなアートデザインが特徴。キャラクターが毛糸、布等のキルト生地によって表現されており、線画を思わせる画風となっている。カービィや2Pのフラッフも毛糸になっており、敵は倒すとほどけるようにして消滅する。

今作では毛糸を利用した「引っかけ・巻取りアクション」で敵を倒していく。これまで、カービィの十八番としてほとんどの作品の共通アクションであった吸い込みやコピー能力、ホバリングは使われない。先述以外の基本アクションにおいても、④ダッシュ時には「クルマ」、水中では「潜水艦」、降下時には「パラシュート」など、動作に合わせた様々な形態に変身する。また⑤ステージに配置されている「メタモルリング」を取ることで得られる「メタモル能力」を使ってUFOやイルカなどになりステージを進めていく。

また今作はアクション要素に加え、ステージ上あらゆる所にある「⑥ビーズ」を集めることなどによってのアイテム収集も遊び要素のひとつとなっている。本作では体力制がなくゲームオーバーも存在しない代わりに、敵の攻撃を受けたり落下したりすると容赦なくビーズを落とされてしまう。音楽では、リコーダー・鍵盤ハーモニカなどを取り入れた素朴な生演奏の楽曲が多く、⑦終盤では過去の作品で登場した曲のアレンジ版も登場する。

デモムービーでは幕が開く演出があり、ナレーション((⑧))が担当している)も入っているなど、絵本朗読やNHK教育テレビに見られる子供向け劇場に近いテイストでストーリーが展開されていく。

Wii U Direct Nintendo Games 2013.1.23において、本作の開発スタッフによる後継作品としてWii U専用ゲーム『毛糸の(⑨)』が開発されていること

が発表された。

(Wikipedia より引用)

問 1. (①) に適する英語名を選びなさい。 **31**

- ①Kirby' s Mass Attack
- ②Kirby' s Epic Yarn
- ③Kirby' s Dream Course
- ④Kirby & the Amazing Mirror

問 2. 下線部②に関して、本作を開発した企業はどれか。 **32**

- ①トーセ
- ②インテリジェントシステムズ
- ③グッド・フィール
- ④レトロスタジオ

問 3. 下線部③に関して、この CM で歌唱を
務めていたバンド名はどれか。 **33**

- ①たま
- ②ゆら
- ③ねこ
- ④わん

問 4. 下線部④に関して、カービィが変身しない形を選びなさい。 **34**

- ①音符
- ②ひも
- ③独楽 (こま)
- ④ヘリコプター

問 5. 下線部⑤に関して、次のステージとそこで手に入るメタモル能力として正しいものを選びなさい。 **35**

- ①サブビーチ — ドルフィン
- ②アメージングアイランド — U.F.O.
- ③スイーツパーク — パワーモール
- ④ゆきのかんらんしゃ — ナミノリ

問 6. 下線部⑥に関して、

A. 落下したりスクロールに挟まれたりしたときにビーズを落としつつも助け
てくれる天使のようなキャラクターの名前は？ **36**

- ①コロン
- ②エンジィ
- ③ピューキー
- ④デデデ大王

B. ダメージを受けずにビーズを 50 コずつ集めると手に入る追加ビーズは何ボ
ーナス？ **37**

- ①ビーズ
- ②チェイン
- ③スペシャル
- ④スター

問 7. 下線部⑦に関して、次のステージとそのアレンジ元の組合せとして不適當
な物を選びなさい。 **38**

- ①ウィスピーのもり — グリーングリーンズ
- ②モクモクのきゅうでん — グレープガーデン
- ③アメージングアイランド — アイスクリームアイランド
- ④ノッポッタワー — バタービルディング

問 8, (⑧) に適する人物を答えなさい。 **39**

- ①津賀有子
- ②川田妙子
- ③中村知子
- ④大本真基子

問 9. (⑨) に適する言葉を選びなさい。 **40**

- ①スタフィー
- ②ピカチュウ
- ③ヨッシー
- ④ドロッチェ

第4問 次の問いに答えよ。(20点)

問1. 初代『星のカービィ』について適切な文章を選べ。 **41**

- ①コンフィグモードにはサウンドテストが無い。
- ②カービィが受ける最大ダメージはゴールドの3である。
- ③ポップスターと地球は同じ宇宙にあるという設定である。
- ④初代カービィのキャッチフレーズは『まるくてカワイくて奥が深い』である。

問2. 『夢の泉の物語』のレインボーリゾート・ステージ2の裏ルートクリア後に置かれている1UPはいくつ? **42**

- ①3コ ②4コ ③5コ ④6コ

問3. 『カービィのピンボール』で次のうち、ウィスピーウッズランドに登場しないキャラクターを選びなさい。 **43**

- ①ワドルドゥ
- ②ブーラー
- ③スリッピー
- ④ギャスパー

問4. 『カービィのピンボール』の仕掛けとしているカービィとして、不適当な物を選びなさい。 **44**

- ①ダンシングカービィ
- ②パラソルカービィ
- ③はらぺこカービィ
- ④まんぷくカービィ

問5. 国内版『カービィボウル』のCMで登場した歴史的建造物は何か。 **45**

- ①コロッセオ
- ②ピサの斜塔
- ③サグラダファミリア
- ④金閣寺

問 6. 『カービィボウル』のノーマルコース・コース 8・ホール 8 で登場しなかった敵キャラクターを選びなさい。 46

- ① ギャスパー
- ② ツイスター
- ③ ワドルディ
- ④ ウィスピーウッズ

問 7. 『星のカービィ 2』に関して不適当な文章を選びなさい。 47

- ① 100%クリアをするのに理論上リックは必要でない。
- ② リップフィールドのにじのしずくを取るにはカインスパークが必要である。
- ③ ダークキャッスルのボスを除く各ステージには必ず最後に中ボスが居る。
- ④ 中ボスを倒さずとも仲間が手に入るステージが存在する。

問 8. 『カービィのブロックボール』に登場するコピー能力を選びなさい。 48

- ① ファイア ② ハイジャンプ ③ ユーフォー ④ スパーク

問 9. 『カービィのブロックボール』で次の敵を倒した時に出るアイテムの組合せとして不適当な物を選びなさい。 49

- ① キャプテンステッチ — クラッシュ
- ② プロペラー — チェンジャー
- ③ バウンシー — フリップ
- ④ チャッキー — レプリカ

問 10. 『星のカービィ SDX』の二連主砲の放つ砲弾をコピーすると手に入る能力は何か。 50

- ① ボム ② カッター ③ ボール ④ ヨーヨー

問 11. 『星のカービィ SDX』の開発時に想定されていた、ガードで抜け出せなくなった時に生じる技は？ 51

- ① ガードボム
- ② ガードクラッシュ
- ③ ガードブレイク
- ④ カービィフラッシュ

問 12. この英語名は？ **52**



- ①Kinko
- ②Klinko
- ③Kilnko
- ④Kinkol

問 13. 次の①～④を『カービィのきらきらきっず(SFC)』のおはなしモードで対戦する順番に並べた時、3番目に来るのは？ **53**

- ①ワドルディ
- ②メタナイト
- ③コックカワサキ
- ④グリル

問 14. 『Kirby' s Avalanche』の1人用モードを難易度 NOMAL でやったとき、5番目の相手はだれ？ **54**

- ①ウイスピーウッズ
- ②ブルームハッター
- ③スクイッシー
- ④クラッコ

問 15. 絵コンテに謎のカービィの落書きがあったことで有名な、『64』のムービーはどれ？ **55**

- ①よっしゃつぎいこ
- ②はらへったあ
- ③うみのバカヤロー
- ④だいふんか

問 16. 次の『コロコロカービィ』のステージのうち、ブルースターが無いのはどれ？ **56**

- ①レベル1・ステージ1
- ②レベル3・ステージ3
- ③レベル5・ステージ2
- ④レベル8・ステージ1

問 17. 『夢の泉デラックス』のオープニングで横切るカービィは何体? 57

- ①60体 ②100体 ③120体 ④160体

問 18. 『鏡の大迷宮』・『参上!ドロッチェ団』のエリア/レベル名とそこのボスの組合せとして不適切な物を選びなさい。 58

- ①ムーンライトマンション - メガタイタン
②ラディッシュルインズ - ???
③ネイチャーネイベル - ミセス・モーリィ
④アイランドアイス - ドロッチェ

問 19. 『タチカビ』のステージ名とそこで使われているBGMのアレンジ元として、正しいものを選びなさい。 59

- ①コントラストケープ - グレープガーデン
②コールドコース - レインボーリゾート
③ゴーストグラウンド - 『64』いせきのなか
④サイレントシーベッド - カインのテーマ

問 20. 『星のカービィ Wii』の各ステージとそこに登場する中ボスの組合せとして不適切な物を選びなさい。 60

- ①クッキーカントリー・ステージ2 - ギガントエッジ
②レーズンルインズ・ステージ3 - キングスドウ
③ナッツヌーン・ステージ2 - マウンデス
④デンジャラスディナー・ステージ2 - ボンカース

第5問 次の問いに答えよ。(15点)

フームはアニメ版『星のカービィ』にヒロインとして登場する架空のキャラクターである。アメリカ版では「(①)」。フーム及びその家族はアニメ版のオリジナルキャラクターで、ゲームには未登場。声優は (②)。

主人公カービィの親友。ププランドの大臣パームの娘で、ププランドの中では考古学者のキュリオに並ぶ知識人。2頭身キャラクターで、劇中では比較的人間に近い体形。恐らく本作品では最も常識のあるキャラクター。アニメカービィのレギュラーキャラの中では登場回数が多く、見方によってはこのアニメにおける「もう一人の主演」とも言える。道理に合わないこと、卑怯なこと、人に迷惑をかけることが大嫌いで、カービィをいじめたり、魔獣で悪巧みをするデデデ大王やドクター・エスカルゴンとはよく対立する。カービィを心の底から愛しているため、彼のために③ワープスターを呼ぶことのできる唯一の人物でもある。当然ながらデデデ城在住。

頭脳明晰で膨大な知識を持ち、考察力、洞察力は非常に高い。そのためか、村の大部分の大人たちからも「フーム様」と敬称を付けて呼ばれている。デデデからは「インテリお嬢さん」と揶揄されたことも。学問を修めることに生きがいを感じているらしく、趣味として生物学、考古学などに熱心に取り組んでおり、ブンやカービィ達と遊んでいても、そばで読書に興じていることがある。将来の夢は④小説家 (第38話) と教師 (第83話)。

番組初期では大臣の令嬢として少しプライドが高い面もあり、エスカルゴンからは「生意気なフーム」と呼ばれたこともあった。しかし話が進むにつれてプライドの高い面は一切なくなり、⑤第18話では自ら進んでカービィのために危険なバババヶ原へ薬草を取りに行くなど、口先だけの人物ではないことを視聴者に見せ付けた。その後は困っている村人にアドバイスしたり、進んで行事を執り行ったりと、子供ながらにリーダーシップを発揮している。また、自然保護の意識を高める為のエコツアーを企画する一方で、動物や植物を食べなければ生きていけない事も理解している (第69話)。強運な所もあり、57話のデデデとのパイ投げ合戦ではどういわけかパイを一度も浴びてなかった (だが、後の⑥パワーストマックのパイ投げでは、パイを浴びている)。

このアニメにおいて数少ない良識あるキャラクターであるが、時として情を優先した行動を取ることもある。⑦第70話では本当はジムコリート卿の子孫ではなかったトッコリの名誉を守るために、ジムコリート卿の絵のクチバシの部分をトッコリと同じクチバシに描き換えた。第86話のコックカワサキ対ナゴヤの料理対決でカワサキを不正に支援したこともあった (調理台の下に隠れ、カワサキに料理の作り方を教えるというもの。カワサキはいつも適当に作ってお

り、基本的な料理の作り方すら知らなかった為)。後者はナゴヤを優勢にするため、カワサキの料理に唐辛子を入れたエスカルゴンの行動が問題となったが、フームがカワサキに有利なように不正に加担したことはなぜか咎められなかった。

また、同じように第34話ではカワサキの腕が未熟として暖簾を取り上げたオオサカに対し、**⑧彼の料理が絶品なのは何か秘密があると睨んで行動し、結果的にオオサカの名に泥を塗る事**になった。オオサカとナゴヤの件はどちらも元々はカワサキの怠慢が原因だが、フームは友達であると言う理由で過保護になっていた(もともと、普段はカワサキを突き放す事が多い)。他にも32話では**⑨何も悪い事をしなかった魔獣ハーデー**をカービィに倒させている。

また、第52話では、チョコカプセルの秘密を調べようとした時にフィギュアを集める大衆を馬鹿にしていたが、密かに(**⑩**)のフィギュアを欲しがっている面も見られる。他にも、第1話では星の戦士(=カービィ)のことを8頭身の人物だと想像してうっとりする、第21話で**⑪王女様**暮らしに憧れを抱くなど、年相応の女の子らしさも持っている。

(Wikipediaより引用)

問1. (**①**) に当てはまるものはどれか? **61**

- ①Tuff
- ②Tiff
- ③Toff
- ④Taff

問2. (**②**) に当てはまる人物はどれか? **62**

- ①大本真基子
- ②水谷優子
- ③秋田まどか
- ④吉田小百合

問3. 下線部③に関して、フームがカブーの中にワープスターを安置したのがその原因ですが、元々カブーは何のために作られた? **63**

- ①古代キャピィ族が守り神として建てた
- ②エアライドマシンのシェルターとして建てられた
- ③デデデ大王の趣味で建てられた
- ④地面から勝手に生えてきた

問 4. 下線部④に関して、

A. 小説家になりたいと言うきっかけはローリンによる著作物のせいですが、そのミリオンセラーとなった本のタイトルは？ **64**

- ①ハリー・ポッターと亡者の石
- ②ハリー・ポッターと愚者の石
- ③パピー・ポッティと亡者の石
- ④パピー・ポッティと愚者の石

B. この時にデデデ小学校にやってきたのはチップという契約魔獣でしたが、その後、デデデ大王が呼び寄せたレッケツをカービィは、何のコピー能力で倒した？ **65**

- ①ソード
- ②カッター
- ③ボム
- ④ファイター

問 5. 下線部⑤に関して、カービィが眠ってる間も離さず持っていたお菓子は何？ **66**

- ①ポテトチップス
- ②ケーキ
- ③キャンディー
- ④チョコレート

問 6. 下線部⑥に関して、この回におけるデデデ大王の迷言と言えは？ **67**

- ①何をやっても許されるのが特権階級ゾイ
- ②フォークとスプーンを持ってこーい!
- ③備えあれば嬉しいな
- ④謎ゾイ、不思議ゾイ、怖いゾ～イ

問 7. 下線部⑦に関して、この回でカービィが使ったコピー能力は？ **68**

- ①アニマル
- ②ソード
- ③ミラー
- ④トルネイド

問 8. 下線部⑧に関して、

A. その原因はギジラエクスにあることを突き留めますが、そのギジラエクスの構造式中に存在する異質と思われる元素はどれ？ 69

- ①W
- ②S
- ③U
- ④P t

B. アニメ 11 話「宮廷シェフカワサキ」ではコックオオサカは偽物が登場しますが、成り済ましていた魔獣は？ 70

- ①ポロフ
- ②ポボン
- ③ガボン
- ④ゼボン

問 9. 下線部⑨に関して、ハーデーは元々何をしに来た魔獣？ 71

- ①プブビレッジの清掃
- ②デデデ城のゴミ処理
- ③デデデやブンの虫歯治療
- ④デデデの借金回収

問 10. (⑩) に当てはまる語句を選びなさい。 72

- ①カラテ・キッド
- ②カンフー・リー
- ③ボクサー・ダイソン
- ④タイキョク・ロウジン

問 11. 下線部⑪に関して、その王女の名前はローナで近衛兵はヴィーですが、その 2 人がやってきた惑星の名前は？ 73

- ①プブ
- ②ピピ
- ③ペペ
- ④ポポ

問 12. 次の文章のうち、正しいものを2つ選びなさい。 74、75

- ①カービィが最初に使ったコピー能力はファイアだが、その次はアイスである。
- ②アイドラゴンはファイア能力で倒された。
- ③ワープスター以外のエアライドマシンは96・97話の「ワープスターの危機！」でのみ登場した。
- ④レンとハナの結婚記念日は6月25日である。
- ⑤85話「まぼろしの紫外線」に登場した魔獣の名前はオゾマシーである。
- ⑥93話「カービィ感謝の日！」で最初に憎悪の日に指定されたのはコックカワサキである。

第6問 次の問いに答えよ。(15点)

問1. さくまカービィの第2巻で人魚姫のカービィは、ワドルディに恋をし、陸に上がるために声を失おうとしますが、その時に魔女役をしていたキャラクターは？

- ①ケケ
- ②チュチュ
- ③アドレーヌ
- ④コックカワサキ

問2. さくまカービィの第8巻で優しくなってしまうデデデ大王ですが、その原因は何？

- ①カービィが頭をバットでぶん殴ったから
- ②デデデがカービィの毒キノコ料理をつまみ食いしたから
- ③カービィがデデデの口の中でクラッシュしたから
- ④ポピーの爆弾目覚まし時計がデデデの中で爆発したから

問3. デデププの1・2巻に登場するカービィの保護者的役割のキャラクターの名前はチービィですが、その正体は何であった？

- ①ベニー
- ②ブーマー
- ③クークラー
- ④ディジー

問4. デデププ13巻でしゃっくりの止まらなくなったカービィに、マドゥーが差し出した新聞に書かれていた記事は？

- ①カインが結婚していた事
- ②ダークマターがアフロを掛けた事
- ③ノディが10年寝続けるギネス記録を達成した事
- ④カービィが泥棒を追いかけるついでに町を破壊した事

問 5. カービィ&デデデのプププ日記「20周年」巻で、太ってしまったデデデ大王のためにパラソルワドルディがダイエットの参考に使っていた「プププ式ダイエット」の本の著者はだれ？ 80

- ① ストロン
- ② ボンカース
- ③ バウファイター
- ④ ボクシィ

問 6. 星のカービィ プププヒーロー下巻で、ランディアに負けそうになっていたカービィに、マホロアがこっそり差し向けたザコ敵は？ 81

- ① ピアス
- ② ウィッピィ
- ③ ウォーターガルボ
- ④ リーフアン

問 7. 星のカービィ ウキウキ大冒険の食べ物を取り戻す冒険で、終盤、カービィはずっと笑っぱなしでしたが、その原因は？ 82

- ① シミラの解毒剤に笑い茸が入っていたため
- ② 余裕をかましていたらシミラに笑いの呪いを掛けられたため
- ③ カービィの背中で小さくなったシミラが擽っていたから
- ④ カービィは元々10分に1回は笑っていないといけない体質だったことが発覚したため

問 8. 星のカービィ プププランドの仲間たちで、腕を痛めて七夕の短冊にねがいを書く事が出来なかったデデデは、代わりにカービィに願いを書いてもらいますが、カービィの短冊が原因で夢の中で悪夢を見ます。その時にデデデ大王は何に変わってしまった？ 83

- ① さつまいも
- ② ペンギン
- ③ ハムサンド
- ④ カービィ

問 9. も〜ププ 4 巻で、犬を欲しがっていたナックルジョーに、サンタのカービィが渡したプレゼントは何だった？ 84

- ①ホットドッグ
- ②犬山犬子（ニヤース付き）
- ③マリオシリーズのワンワン
- ④バウファイター

問 10. 星のカービィ パクッと大爆ショー!! で、体調を崩してしまったカービィはハートのはなを探しに行きますが、カービィが食べてしまい戻ったところ、デデデ大王は元気になって居ました。その原因となったテレビアイドルはだれ？ 85

- ①モソモソ
- ②デラデラーム
- ③デラッポン
- ④バズバット

問 11. ドイツの Club Nintendo に掲載された、Kirby und das Geheimnis des Glibbers、Kirbys grösster Fall の両方に共通して、カービィがしていた職業は？ 86

- ①探偵
- ②教師
- ③小説家
- ④ゲームプログラマー

問 12. これを描いたのはだれ？ 87



- ①あずき・まめお
- ②栗本和博
- ③水谷みか
- ④破弓翔

問 13. これを描いたのはだれ？ 88



- ①あづまきさらぎ
- ②今田浩 矢野間
- ③路みちる
- ④ぼわそん・だぶりる

問 14. これを描いたのはだれ？ 89



- ①森咲果梨
- ②高沢浩里
- ③ひばきち
- ④松本英孝

問 15. これを描いたのはだれ？ 90



- ①桜川キヨイ
- ②中村里美
- ③渡辺きりか
- ④坂本つくね

第7問 次の問いに答えよ。(10点)

問1. 「カービィ★マーチ」や「きほんはまる」のボーカルを担当していた人物は？ **91**

- ①チョンチー
- ②チャンチー
- ③ションチー
- ④シャンチー

問2. ファミ通の攻略本「星のカービィ スーパーデラックス カービィともっとなかよくなれる本」の表紙絵のビームカービィの絵を描いた人物は？ **92**

- ①佐藤アルミ
- ②比内鶏実芳
- ③明智渚
- ④春名幸徳

問3. 2002年6月8日のアニメ放送時期にカービィが参加した石川県の祭りと言えどどれ？ **93**

- ①金沢加賀百万石まつり
- ②フードピア金沢
- ③能登麦屋節全国大会
- ④和倉温泉夏花火

問4. このグッズを販売した企業は？ **94**



- ①ナガサキヤ
- ②タカラ
- ③バンダイ
- ④カマヤ

問 5. この食玩に入っていないコピー能力のフィギュアはどれ？ 95



- ① ビーム
- ② スリープ
- ③ ニンジャ
- ④ ファイア

問 6. このグッズを販売した企業は？ 96



- ① エスケイジャパン
- ② タカラトミー
- ③ バンプレスト
- ④ エポック社

問7. 2011年～2012年にかけて、エスケイジャパンのプライズ品として登場した、カービィとお菓子コラボをした、商品は何？ **97**

- ①おにぎりせんべい
- ②星たべよ
- ③おととと
- ④ハッピーターン

問8. 2012年12月にすき家で手に入った、星のカービィ パタパタウォーキングのシークレットは何だった？ **98**

- ①ウルトラソードカービィ
- ②スターロッドカービィ
- ③ワドルドゥ
- ④マホロア

問9. このグッズを販売した企業は？ **99**



- ①タカラトミーアーツ
- ②トヨタカローラ
- ③日本オート玩具
- ④エイコー

問 10. このグッズを生産したのは? 100



- ①タカラトミー
- ②エスケイジャパン
- ③バンプレスト
- ④任天堂

お疲れ様でした、これで全ての問題が終了しました。
残り時間はカービィちゃんをぺろぺろしててください。

これより以下は問題の答えです。

【解答】

第1問

1 ③

2 ⑤

3 ⑦

4 ②

5 ③

6 ④

7 ①

8 ⑦

9 ②

10 ③

11 ③

12 ⑤

13 ③

14 ②

15 ③

16 ②

17 ③

18 ③

19 ②

20 ④

第2問

21 ④

22 ④

23 ③

24 ④

25 ④

26 ④

27 ②

28 ②

29/30 ④⑥

第 3 問

31②

32③

33①

34④

35③

36②

37②

38②

39①

40③

第 4 問

41③

42④

43②

44②

45②

46③

47②

48④

49③

50④

51①

52②

53②

54③

55②

56②

57③

58①

59①

60④

第 5 問

61②

62④

63②

64④

65①

66④

67③

68③

69③

70②

71③

72①

73②

74/75⑤⑥

第 6 問

76④

77②

78④

79①

80④

81④

82①

83③

84④

85③

86①

87③

88②

89④

90①

第7問

91④

92④

93①

94④

95③

96③

97②

98②

99④

100④