

# デデデ帝国大学 コピー能力論

## 試験問題

- \* 問題は全部で 50 問あります。全問、選択肢から 1 つだけ選んでください。
- \* 試験時間は 90 分です。
- \* カンニングは極刑 Z0Y



1. コピー能力の概要に関する問に答えなさい。

問 1. カービィのコピー能力の起源について、間違った選択肢はどれか。

- ①初心者と上級者の住み分けを狙って製作された。
- ②「敵を利用する」という楽しみを突き詰めた1つのアイデアであった。
- ③FC 版・SFC 版ともに、ステージを進める上で特定のコピー能力が必要となる場面を積極的に用意させた。
- ④当時、岩田聡はコピー能力のシステムの話菅浩秋に伝えた時「これ本当にやるの？」と言われた。

問 2. コピー能力というシステムが初めて登場した作品はどれか。

- ①星のカービィ
- ②星のカービィ 2
- ③星のカービィ 夢の泉の物語
- ④星のカービィ スーパーデラックス

問 3. 次のうち、コピー能力が使える・使えるとされるキャラクターとして不適當なのはどれか。

- ①シャドーカービィ
- ②グーイ
- ③ドロッピー
- ④カービィザウルス

問 4. カービィがコピー能力の帽子を初めて被った作品はどれか。

- ①星のカービィ スーパーデラックス
- ②星のカービィ 3
- ③星のカービィ 夢の泉デラックス
- ④星のカービィ 鏡の大迷宮

問5. 次のうち、コピー能力というシステムが登場する作品はどれか。

- ①カービィのピンボール
- ②カービィのブロックボール
- ③カービィのきらきらきっず
- ④あつめて！カービィ

問6. 次の用語の組合せのうち、不適当な物はどれか。

- ①星のカービィ3 - 仲間と合体する
- ②星のカービィ6 4 - コピー能力ミックス
- ③星のカービィ 鏡の大迷宮 - 属性ミックス
- ④星のカービィ Wii - スーパー能力

問7. 次の用語の組合せのうち、不適当な物はどれか。

- ①すっぴん - 能力を持っていないカービィ
- ②スナッチ - 能力星を取り戻す行為
- ③コピーのもとデラックス - 銀河にねがいを
- ④一発系能力 - マイク

問8. 次のうち、後に『星のカービィ Wii』で採用された、アニメオリジナルコピー能力はどれか。

- ①アイアン
- ②バトントワリング
- ③カブキ
- ④ウォーター

問 9. 次の用語の組合せのうち、不適當であると言える物はどれか。

- ①マジック － くいを打ち込む
- ②ボム － 導火線に火をつける
- ③ニードル － ひもを切る
- ④ファイター － 氷ブロックを壊す

問 10. リメイク作品も重複して数えた時、次のうち、もっとも登場作品数の少ない能力はどれか。ただし、キーホルダーなど、本編で操作できない形で登場した物は数に入れない。

- ①ビーム
- ②パラソル
- ③スパーク
- ④ストーン

問 11. 次のうち、コピー能力を開発した時に、最初に生まれたとされる能力はどれか。

- ①ビーム
- ②カッター
- ③ファイア
- ④アイス

問 12. 『星のカービィ 夢の泉の物語』の開発時点でその構想があり、実際ゲーム内にデータとして残っている、後に実現されたコピー能力はどれか。

- ①ジェット
- ②ウィップ
- ③ミニマム
- ④エンジェル

II. コピー能力と、敵キャラクターとの関係について答えなさい。

問 13. 次のうち、敵キャラクターとそれから得られるコピー能力の組合せとして、不適當な物はどれか。

- ①ボビン - スパーク
- ②ボクシィ - マジック
- ③メタルガーディアン - メタル
- ④ファニーロバッツ - サーカス

問 14. 次のうち、敵キャラクターとそれから得られるコピー能力の組合せとして、不適當であると言える物はどれか。

- ①レーザーボール - ビーム
- ②コックカワサキ - ウィング
- ③スカーフィ - クラッシュ
- ④ファンファン - バックドロップ

問 15. 次の特別なアイテムと、それを用いて倒すボスの組合せとして正しいものはどれか。

- ①マスターソード - ダークゼロ
- ②トリプルスター - ナイトメア
- ③ラブラブステッキ - ゼロ
- ④虹のつるぎ - ダークマインド

問 16. 次のうち、コピー元となる敵キャラクター・オブジェクトが1種類しか無いコピー能力はどれか。ただしミックスは考えない。

- ①スープレックス
- ②ギガトンハンマー
- ③バブル
- ④ドラゴストーム

問 17. 次のうち、適当な文章はどれか。

- ①ガレブには種類があり、吸い込んだ時の動作によって、ストーン・ファイター・ホイール能力のいずれかが得られる。
- ②メガタイタンにはビーム・レーザーのような電気属性攻撃で直接ダメージを与えられる。
- ③ダークマインドの繰り出す、紫のスターバレットを飲み込むとコピーバレットが始まる。
- ④ジェット能力が手に入る敵キャラクターは1種類しか居ない。

III. コピー技について答えなさい。

問 18. コピー技としてコマンド仕様で技の繰り出せるコピー能力が初めて登場した作品はどれか。

- ①星のカービィ 2
- ②星のカービィ 3
- ③星のカービィ スーパーデラックス
- ④星のカービィ 鏡の大迷宮

問 19. スープレックス能力で、敵を掴んだ後、↑キーを押すことで繰り出せる技はどれか。

- ①ボディスラム
- ②ジャーマンスープレックス
- ③パイルドライバー
- ④バックブリーカー

問 20. 『星のカービィ Wii』における、ダメージ測定に有用な敵キャラクターはどれか。

- ①バトルウィンドウズ
- ②メタルジェネラル
- ③グランドローパー
- ④ファッティバッファー

問 21. 『星のカービィ ウルトラスーパーデラックス』において、次のうち、最も攻撃力の高い技はどれか。

- ①火だるまごく
- ②プラズマレーザー
- ③だいしゃりん
- ④ピンポイントキック

問 22. 『星のカービィ 参上！ドロッチェ団』のワザのまきものを取得して使用可能になる技の組合せとして、不適当な物はどれか。

- ①パラソル － ドリルアタック
- ②メタル － 球化
- ③ニンジャ － 爆水の術
- ④ファイター － メガパワーショット

IV. 仲間との合体コピーについて答えなさい。

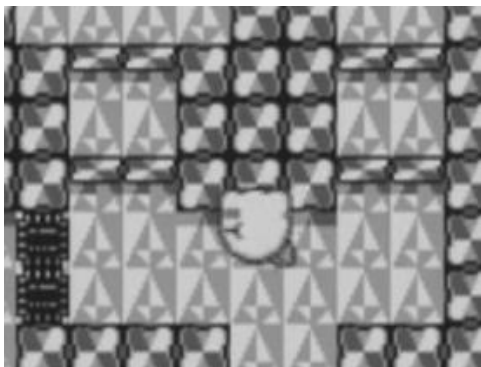
問 23. 『星のカービィ 3』の仲間との合体によるコピー能力の総数として、適当な物はどれか（グーイ版はカービィと同じとする）。

- ①21 種類
- ②28 種類
- ③42 種類
- ④48 種類

問 24. 次の用語とその説明文の組合せのうち、**不適当**なものはどれか。

- ①チュチュバーニング – 気球のように上昇する事が出来る
- ②クーアイス – 『2』ではカービィが口から冷気を出していたが、『3』ではクーが氷塊を飛ばすようになった
- ③ピッチパラソル – カービィがパラソルをゴルフクラブ代わりにピッチを打って飛ばす。長くボタンを押しているほど長距離のゴロショットになる
- ④ナゴバーニング – 命名の規則からすれば「ナゴバーニング」であるが、説明書や公式サイトでは「ナゴファイアー」と表記されている

問 25. 下図の場所のにじのしずくを手に入れるために、必要なコピー能力として適当なものはどれか。



- ①スパーク（カービィ単体）
- ②パラソル（カービィ単体）
- ③カインバーニング
- ④上記選択肢に該当するものは無い

V. コピー能力ミックスについて答えなさい。

問 26. 2 つのコピー能力を合体して、全く異なる性能をもつ「コピー能力ミックス」は全部で何種類あるか。

- ①21 種類
- ②28 種類
- ③35 種類
- ④42 種類

問 27. 特定のコピー能力ミックスで破壊できる場所の特徴として、不適當なものはどれか。

- ①これがある場所付近には必ずクリスタルがある。
- ②単体のコピー能力で破壊できる場所もある。
- ③破壊に必要な能力として、色がヒントになる。
- ④必要な能力は、全て、そのステージ内で調達する事が可能である。

問 28. 次の能力とその説明として、適當なものはどれか。

- ①スパークストーン — 鉄分を多く含む岩を電磁力で操る
- ②ストーンボム — 爆風はカービィには被害は無い
- ③ストーンストーン — メタルカービィのように発動中ホバリングが出来る
- ④バーニングカッター — 使用を解除するにはしゃがめば良い

問 29. この場所のクリスタルを手に入れるために、必要なコピー能力は何か。



- ①スパークカッター
- ②バーニングニードル
- ③アイスボム
- ④ストーンニードル



VI. シャボンアイテムと属性ミックスについて答えなさい。

問 30. コピー能力シャボン同士を混ぜる時、次のうち最もビーム能力になりやすいのはどれか。

- ①合成レベル 1 (水色)
- ②合成レベル 3 (赤)
- ③合成レベル 5 (緑)
- ④合成レベル 7 (黄色)

問 31. 『参ドロ』完全クリアデータにおいて、次のうち不適當な文章はどれか。

- ①コピー能力シャボンのソードとスパークを混ぜると必ずサンダーソードになる。
- ②コピー能力シャボンのアイスとボムを混ぜると必ずアイスボムになる。
- ③コピー能力シャボンのスリーブとスリーブを混ぜると必ずゴーストになる。
- ④コピー能力シャボンのスリーブとエンジェルを混ぜると 50%の確率でゴーストになる。

問 32. 次のうち、不適當な組合せはどれか。

- ①ファイアソード — 水中では炎属性の効果が無い
- ②アイスソード — 水中では氷属性の効果が無い。
- ③サンダーソード — 水中でも電気属性の効果がある。
- ④アイスボム — 水面にボムを投げれば凍る

VII. コピー能力と関連性のある、カービィのアクションについて答えなさい。

問 33. 次のうち、不適當な文章はどれか。

- ①初代『星のカービィ』では貫通弾を作る事が出来なかった。
- ②『参ドロ』ではパラソルワドルドゥ飲み込むとパラソル能力が手に入るが、吐きだすと貫通弾になる。
- ③『星のカービィ Wii』では仲間を吐きだして攻撃する事が出来る。
- ④『星のカービィ TDX』で、倒した中ボスと能力星を同時に飲み込んだ時、優先される能力は、能力星の方である。

問 34. 『星のカービィ 64』のリフトアップ・投げについて、適當な文章はどれか。

- ①プテランは、リフトアップした瞬間に斜め上前方へ飛行する事が出来る。
- ②投げると壁に少しの間刺さる敵キャラクターとして、コンセ・チックが居る。
- ③テイルはリフトアップすると、前方に攻撃を行うが、ボス級の敵には効果が無い。
- ④ギョドンはリフトアップすると自爆するので、投げる事が出来ない。

問 35. 次のメタモル能力とそれが登場するステージの組合せとして不適當な物はどれか。

- ①パワーモール　－　スイーツパーク
- ②ビッグロボ　－　ウイスピーのもり
- ③ドルフィン　－　でんせつのうみ
- ④シューティングスター　－　ワッカせいうん

VIII. アニメ『星のカービィ』におけるコピー能力について答えなさい。

問 36. 最も初めに登場したコピー能力は何か。

- ①ビーム
- ②カッター
- ③ファイア
- ④アイス

問 37. 次のうち、アニメに登場しなかったコピー能力はどれか。

- ①ジェット
- ②ウィング
- ③ニンジャ
- ④ヨーヨー

問 38. 次の魔獣と、それを倒した時にカービィが使っていたコピー能力の組合せとして、適当なものはどれか。

- ①オゾマシー　－　ジェット
- ②ヘビーロブスター　－　コック
- ③カザグルー　－　トルネイド
- ④ファイアーゼリー　－　アイス

問 39. 次のうち、始めコピーしたカービィの姿を見て、メタナイトが「初めて見るコピー能力だ…」と呟いた能力はどれか。

- ①ニンジャ
- ②クリーン
- ③スロウ
- ④ウィング

問 40. アニメオリジナル技として「ねこだまし」がありますが、カービィが使った、相手の魔獣はどれか。

- ①ボクサー・ダイソン
- ②カラテ・キッド
- ③ヤンキー・セクトリ
- ④タイキョク・ロウジン

IX. ミックスによるコピールーレットについて、以下のように行った。この事に関して、以降の問に答えなさい。

(事例) :

ミックスを行うべく、『星のカービィ 参上! ドロッチェ団』のクリーミークラウド・ステージ2の、以下の画像の場所に行った。



※画面左端にスパキー、上にフォーリー、右にカービィが居る。

スパキーとフォーリーのうち、先に画面内に出現させた敵キャラクターはスパキーである。この2匹を同時に吸い込み、飲む込むことでコピールーレットを発生させ、放置したら、特定のコピー能力で止まり、それが手に入った。

このセーブデータでは宝箱は120個全て集めきっており、完全クリアしている。

『参ドロ』のコピールーレットに関する能力番号表として以下のものがあるので掲載しておく。

【能力番号表】

番号	コピー能力	番号	コピー能力	番号	コピー能力
01	ファイター	09	マジック	17	ビーム
02	アイス	10	アニマル	18	パラソル
03	バブル	11	スリープ	19	ホイール
04	メタル	12	スロウ	20	ボム
05	ハイジャンプ	13	ファイア	21	エンジェル
06	レーザー	14	スパーク	22	ニンジャ
07	カッター	15	ハンマー	23	UFO
08	ソード	16	トルネイド		

問 41. 次のうち、コピールーレットを放置して停止するまでに、表示されるコピー能力の  
パネル数が最も多い作品はどれか。

- ①星のカービィ ウルトラスーパーデラックス
- ②カービィのエアライド
- ③カービィボウル
- ④星のカービィ トリプルデラックス

問 42. 本事例におけるコピールーレットの最も始めの能力は何であったと考えられるか。

- ①スパーク
- ②ハンマー
- ③ボム
- ④エンジェル

問 43. 本事例におけるコピールーレットで、放置の結果、手に入った能力は何であったと  
考えられるか。

- ①ファイア
- ②スリーブ
- ③サンダーボム
- ④ゴースト

問 44. 『参ドロ』のコピールーレットが停止するまでのパネル数  $P$  は、ルーレット最初の能  
力の能力番号を  $S_t$ 、最後の能力（最後が属性ミックス能力の時はその 1 つ前）の能力番号  
を  $S_p$  とすれば、 $P = 47 - S_t + S_p$ 。（最後が属性ミックス能力だった場合は、 $P = 48 - S_t$   
 $+ S_p$ ）で与えられる事が知られている。本事例における  $P$  の値はいくらであったと考えられ  
るか。

- ①39
- ②42
- ③44
- ④54

X. コピー能力の実際の使用例や、メディアミックスに関する問題に答えなさい。

問 45. 下図は『夢の泉の物語』のオレンジオーシャン・ステージ1のスイッチ付近の画像である。スイッチ部屋に行くために、この付近のキャラクターでミックスを行い、コピールーレットの放置で固いブロックを壊す能力を簡単に手に入れたい。固いブロックを壊すための能力が出現するのに、寄与していない（法則上では代替しても構わない）敵キャラクターはどれか。



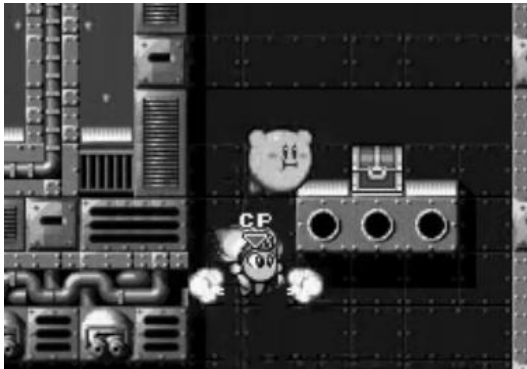
- ①ホットヘッド
- ②スパークー
- ③フレイマー
- ④上記①～③いずれも寄与する

問 46. 下図は『夢の泉の物語』のオレンジオーシャン・ステージ3の導火線である。この導火線に着火可能なコピー能力は何種類あるか。



- ①1種類
- ②2種類
- ③3種類
- ④4種類

問 47. 下図は『星のカービィ SDX』の「洞窟大作戦」のとある場所である。この場所にヘルパー不使用で行くためには、何の能力が必要か（上下同時押しバグは考えない）。



- ①ビーム
- ②ファイア
- ③ジェット
- ④ミラー

問 48. 下図は『星のカービィ SDX』の「洞窟大作戦」のとある場所である。この場所にヘルパー不使用で行くためには、何の能力が必要か（上下同時押しバグは考えない）。



- ①ストーン
- ②ハンマー
- ③ジェット
- ④プラズマ

問 49. 『星のカービィ デデデでプププなものごたりに』に登場したオリジナルコピー能力として不適當な物はどれか。

- ①ニードル+トルネイド
- ②アイス+スリーブ
- ③スノーボール
- ④スパーク+ライト+トルネイド

問 50. クリーンカービィに関するグッズとして不適當な物はどれか。

- ①星のカービィ 一番くじ パート2
- ②星のカービィ ペタッとじしゃく
- ③星のカービィ マスコットチェーン3
- ④星のカービィ ボールチェーンぬいぐるみ ～おもちゃ屋ガングのカービィぬいぐるみ～

これにて全部終了です、お疲れさまでした。

次ページは解答です。



<解答>

|

問 1. ③

ステージを進める上で、コピー能力が必要な場面は極力控えている。逆にスイッチなど、本来のルートから外れた場所で必要になるように設計。

問 2. ③

必ず当てて欲しい問題。

問 3. ③

ドロッピーはカービィの能力を奪って、その能力持ちのザコ敵に変身する。

問 4. ①

問 5. ②

スパーク・バーニング・ストーン・ニードルの4種が使える。

問 6. ③

属性ミックスは『参ドロ』

問 7. ②

スナッチはヘルパー用語。英語の元の意味通り、ヘルパーが能力アイテムや、敵キャラに触れて、能力を奪って変身する事。

問 8. ④

問 9. ③

マジックは『参ドロ』でクィの打ち込み判定のある技がある。

ボムは『鏡』・『参ドロ』では点火可能。

ファイターは『Wii』・『TDX』では炎属性技を持つ。

問 10. ①

カービィ Wiki のコピー能力の記事の下の表参照。

問 11. ③

「桜井政博のゲームを作って思うこと」参照。

問 12. ③

「プププ大全」参照。またゲーム内にデータも残っており、実機カセットでも、半差しのような手段を使って見る事が出来る。

||

問 13. ③

正しくはレーザー。

問 14. ④

レーザーボールは『SDX』ではビームである。

コックカワサキは『SDX』では、生存中にぶんせきのひかりを使うとコックが手に入らない。

スカーフィは『SDX』ではクラッシュ能力（トスやぶんせきのひかり）。

ファンファンは『夢デラ』・『鏡』だとスロウ、『USDX』だとスープレックス。バックドロップが手に入るのはバグジーのみ。

問 15. ③

ナイトメア＝スターロッド、虹のつるぎ＝ダークマター、マスターソード＝ダークマインド、トリプルスター＝ダークゼロ。

問 16. ④

①＝バグジー、ジュキッド、ファンファン

②＝スーパーボンカース、スーパーボンカース EX、特殊なハンマー

③＝バブルヘッド、バブー

④＝スーパーホットヘッドのみ

問 17. ①

②レーザーが間違い。

③紫ではなく緑。

④カプセルJとカプセルJ 2が居る。

III

問 18. ③

問 19. ④

①↓、②←（後ろ）、③→（前）

問 20. ③

①は SDX・USDX。

問 21. ①

「ほし座」様のデータを参照。

問 22. ①

パラソルはスーパーパラソルシールド。ドリルアタックはアニマル。

IV

問 23. ④

8 能力×6 仲間=48 種類。

問 24. ③

長押しするとフライショットになる。

問 25. ①

『2』のレッドキャニオン・ステージ 5。

本来はリックスパークで取るのだが、実はカービィ単体のスパークでも取る事が出来る（難しいが）。

V

問 26. ②

重複組合せ  $T_{H2} = 28$ 。

問 27. ④

コレカラストアー・ステージ 4 とかは現地調達出来ない。

問 28. ①

①公式サイトに記述がある。

②爆風でカービィもダメージを受ける。

③ストーンストーンは歩くだけ。

④使用解除は上で掲げて B で剣を投げる。

問 29. ④

ブルブルスター・ステージ 4 の 1 つ目のクリスタル。

VI

問 30. ③

コピーパレットのページ参照。

問 31. ④

ミックスによるコピーパレットの場合と混同しないように。

問 32. ③

VII

問 33. ④

『TDX』では倒した中ボスを飲み込む時、誤って能力星を同時に飲み込んだ時に配慮して、この場合のみ中ボスが優先されるようになっている。

問 34. ②

- ①ブロントバートの説明。
- ③ボス（アクロ）にも効果あり。
- ④自爆までに猶予があるので投げられる。

問 35. ④

ワッカせいうんはロケット。

VIII

問 36. ③

問 37. ④

問 38. ④

- ①ジェット→ボムと2能力使った。
- ②コック→アイスとッ。
- ③正しくはミラー。
- ④ファイア→アイスと2能力使った。

問 39. ③

脱走魔獣ファンファンの回。

問 40. ③

ちゃんとネコの画像付き。

IX

問 41. ②

$$\textcircled{1} P = S_t + 76 \quad (77 \leq P \leq 101)$$

$$\textcircled{2} P = 151$$

$$\textcircled{3} P = 101$$

$$\textcircled{4} P = 58$$

エアライドが全作品中一番パネル数が多い。

問 42. ②

スタート能力  $S_t$  を求めさせる問題。

『参ドロ』の  $S_t$  は先に出現させた敵（画面奥）+ 1。

先に出現させた敵はスパーク。

スパーク（スパーク）の能力番号は 14 なので、

$$\therefore S_t = 14 + 1 = 15$$

よって答えはハンマー。

問 43. ③

ストップ能力  $S_p$  を求めさせて、法則例外パターンにならないか、考える問題。

$S_p$  は吸い込んだ敵 2 匹の能力番号の和 ( $\leq 23$ ) なので、

$$S_p = 14 + 20 = 34$$

23 を超えたので、 $\therefore S_p = 34 - 23 = 11$ 。

ここで法則例外パターンにならないか考える。

全クリアしているので、ワザのまきものは揃っている。

スパークとフォーリーでは後に出現した敵はフォーリーであるので、

この場合は例外パターン（ボム+スパーク→サンダーボム）となる。

よってサンダーボムが答え。

問 44. ③

$S_t = 15$ 、 $S_p = 11$  で、例外パターンだったので、

$$\therefore P = 48 - 15 + 11 = \underline{44}.$$

もしこの事例で、スパークとフォーリーの出現順が逆だった場合、

問 42 の答えは、 $S_t = 20 + 1 = 21$  で④。

問 43 は法則通りになり、②。

問 44 は  $P = 47 - 21 + 11 = 37$  となる。

×

問 45. ③

『夢の泉の物語』のストップ能力は、吸い込んだ敵どちらかの能力番号+7。  
ホットヘッドでストップ能力が決まっているとすればホイールで止まり、  
スパークキーならばハンマー、フレイマーならニードルで止まる。  
ニードル能力では固いブロックを壊せないなので、今回、このミックスで  
フレイマーを吸い込む必要性は法則上では存在しない。

問 46. ④

着火能力があるのはファイア、バーニング、レーザー、ユーフォー、クラッシュの5つ。  
レーザーは正規の方法である。  
ユーフォーはステージ冒頭、ミックスで出せばここまで持ってくる事が可能。  
クラッシュも、ボンカースを能力解除しながら倒せば可能。  
ファイアは水中でコピーすれば、コピー時のモーションで点火可能（夢デラは不可）。  
バーニングはコピー時モーションでは点火出来ない。  
したがって4種類。

問 47. ④

言わずと知れたファルシオンの宝箱の部屋。ミラー能力で爆弾ブロックを破壊してくる事が出来る。

問 48. ④

言わずと知れたはおうのマントの宝箱の部屋。プラズマ能力で爆弾ブロックを破壊してくる事が出来る。

問 49. ④

①5巻、②11巻、③1巻。④はライトでは無くニードル(3巻)。

問 50. ③

これは出来なくても良いです（