



- [キャラ概要](#)

- [解説](#)
- [代表作](#)

- [ファイター性能](#)

- [出現条件](#)
- [長所と短所](#)
- [特徴](#)
- [ピクミンの種類](#)
- [ピクミン引っこ抜き%表](#)
- [地面の質の種類](#)
- [ピクミンの相殺判定](#)
- [特殊技能](#)

- [技](#)

- [弱攻撃](#)
- [ダッシュ攻撃](#)
- [強攻撃](#)
- [スマッシュ攻撃](#)
- [空中攻撃](#)
- [つかみ](#)
- [必殺ワザ](#)
- [最後の切り札](#)

- [コンボ](#)

- [テクニック](#)
 - [上Bワイヤー後に一瞬で着地](#)
 - [上下下スマッシュ](#)
 - [ふんばりスマッシュ](#)
- [ボスバトル攻略](#)
- [百人組み手攻略](#)
- [オリマー対策](#)
- [シール強化](#)
 - [オススメのシール](#)
- [演出](#)
 - [アピール](#)
 - [声優](#)
 - [画面内登場（登場シーン）](#)
 - [キャラセレクト時のボイス](#)
 - [勝利ポーズ](#)
 - [敗北ポーズ](#)
 - [シンプル/オールスタークリアBGM](#)
 - [亜空の使者/影キャラ戦BGM](#)
 - [色の種類](#)
- [リンク](#)

キャラ概要

解説

「ピクミン」の主人公「キャプテン・オリマー」と、彼に付き従う小さな生命体「ピクミン」。

「ピクミン」

宇宙船の事故で未知の惑星に不時着したオリマー。
宇宙船「ドルフィン号」はバラバラ、惑星の大気は猛毒、原生生物は獰猛、
さらに背中生命維持装置は持って30日...という、半ば絶望的な状況でピクミン達と出会う。
どういうわけかオリマーに従ってくれる彼らと協力して、
惑星中に散らばったドルフィン号のパーツを回収し、惑星からの脱出を図るのだった。

「ピクミン2」

なんとか故郷のホコタテ星に帰ってくることができたオリマーだったが、
彼の勤めるホコタテ運送は倒産寸前の危機に陥っていた。
新米社員ルーイのミスで、莫大な借金を抱えてしまったのだ。
借金返済のために何もかもを売りに出したが売れたのはドルフィン号のみ。
会社の存続が絶望的になった中、彼がお土産にと持ち帰ってきた物が高額で売れることが判明し、
最後に残ったオンボロ宇宙船「ドルフィン初号機」で再び未知の惑星へ向かう。
目的は、惑星に散らばる「お宝」を回収し、借金を返済するためである。

植物とも動物ともつかない不思議な生物、ピクミン。
その行動は、オリマーのために自らの儂い命を犠牲にしているように見える。

しかし、ピクミン達にとって優秀なリーダーを得ることは、爆発的にその数を増やすことにつながっているのである。これが彼らの繁殖手段らしい。

本来の設定ではオリマーの身長は3cm、ピクミンは2cm。スマブラ出場キャラの中では、カービィの20cmよりさらに小さい、最小キャラである。だが、今作では他キャラ同等の大きさとなっている。

ピクミンの名前の由来は「pick me(私を抜いてください)+民」。オリマーの由来はマリオを逆さ読みしたもの。それにならってルーイはルイージをもじったものと考えられる。

代表作

- ・ [ピクミン](#) (2001/GC)
- ・ [ピクミン2](#) (2004/GC)

ファイター性能

出現条件

はじめから使える

長所と短所

長所

- ・ スマッシュはリーチ・発生・隙の少なさが優秀で、総じて性能が高い。
- ・ 掴みはリーチ・投げ・隙の少なさが優秀で、総じて性能が高い。
- ・ ピクミンの色によっては攻撃力がかなり高くなる。
- ・ 動作があまり派手では無いため、相手に攻撃を気取られにくい。
- ・ 体がかなり小さいので攻撃を食らいにくい。
- ・ 全体的に技の隙が少ない。

短所

- ・ 復帰が安定しない。復帰技がワイヤーのみなので崖に先客がいると復帰が出来ない。
- ・ ピクミンを補充しないと弱体化。
- ・ ピクミンのランダム性による攻撃の不安定さ。上手く扱う為にはピクミンの色を把握する必要がある。
- ・ ピクミンの補充が地上でしかできず、自然と自らスキを作らざるを得なくなる。
- ・ ピクミンを使った攻撃は相殺されやすいものが多い。
- ・ 移動スピードが若干遅め。
- ・ 体重が軽くふっとばされやすい。

特徴

5色のピクミンを駆使して戦う、かなり特殊なキャラ。常に使っているピクミンを把握する必要があり、頭を使いながら戦うことになるテクニカルな上

級者向け・・・と思われがちだが、
 実はスマッシュと投げの性能がかなり優秀なので、初心者も扱いやすいキャラでもある。
 各色のピクミンの性能差も白以外はあまり気にならないので、慣れないうちは適当に使ってても大丈夫。
 もちろん上を目指すにはピクミンを把握する事が大切だが。

ピクミンがいないとスマッシュ・空中上下左右・掴み・上横必殺技が出せなくなる。
 ピクミンの補充は一瞬だが、上級者との対戦においてはその一瞬すらままならない事も多い。相手と離れてから補充すること。

復帰力は後述のピクミンつながりを駆使すればそこそこ良いが、ピクミンが足りなかつたり対策される（下記）と悲惨。また、一見届きそうな距離でも掴まない事もある。
 体重も軽めでふっとばされやすく、一度場外に出されただけで終了・・・というのもこのキャラにとっては決して珍しいことではない。復帰力が最大の弱点。
 ただ、それ以外の性能は秘めたる物があるため、いかに復帰できるか（orしなくても良くなるか）がこのキャラを左右する。

1対1においては、振り向き掴みや横スマッシュや横Bのような、後退しつつ使う技の強さが際立つ。
 しかし後退するということは崖に近づくということであり、復帰の弱いオリマーにとっては他のキャラ以上にリスクを伴う行動である。
 特に、崖際まで引いてしまったら、それ以上後退することができなくなってしまうため、極めて不利な状況になる。
 崖際に追い詰められるまでに相手を突き放したり、隙を付いて相手の後ろに回る等することが重要である。

ピクミンの種類

ピクミンは通常必殺技 ピクミン引っこ抜きで補充される。
 普通は紫と白が若干出にくい。ただし地面の質によって出てくるピクミンの種類にかたよりのある。
 オリマーのすぐ後ろに付いて来ているピクミンから順番に利用される。

色	属性	HP	攻撃力	ふっ飛ばし力	投擲距離	投げ	ピクミン投げ	その他
赤ピクミン	火炎	9	普通	普通	普通	普通	2%	火炎耐性・空中攻撃が強い・浅い水場からは引っこ抜けない
黄ピクミン	電撃	9	やや低い	やや低い	普通	普通	2%	電撃耐性・攻撃判定が大きい・投げると山なりに跳ぶ
青ピクミン	無し	14	普通	普通	普通	強い	2%	水耐性・深い水に入っても死なない
紫ピクミン	無し	14	高い	高い	短い	強い	相手を掴まず6%	重くて足が遅い
白ピクミン	無し	4	低い	低い	長い	弱い	6%	軽くて足が速い・掴み攻撃威力2倍

基本のピクミン、赤・青・黄にはそこまでの大きな性能差はない。
 白と紫の特徴を覚えておけば、普通に戦う分には問題ないだろう。
 対人戦では白ピクミンはいらないことが多い。余裕があれば捨てておこう（マビキともいう）
 ピクミンを捨てるには、スマッシュや横必殺技などで。

ピクミンは、攻撃中は相殺判定がついているため、多少の事では死なないが、オリマーからの離脱中のような、無防備のときに相手から攻撃されるとまず即死する。
 ただし、耐性のある属性の攻撃に対しては、ダメージ100%カット&ノーリアクションと、滅法強

い。
また、復帰能力が皆無なのでピクミン単体が場外に落ちるのを避けることはできない。(下必殺技で回避する事は可能。)
オリマーが死ぬと、残っていたピクミンも全員死ぬ。復活時はピクミンは0匹となっている。

+ ピクミン引っこ抜き%表/地面の質の種類

ピクミンの相殺判定

オリマーのピクミンを使った攻撃は、一般的な攻撃に設定されてある相殺判定とは仕組みが違う。

横スマッシュ・上B

- どんなものとも相殺せず。

上スマッシュ・下スマッシュ・空中前・後・上・下・横Bの紫ピクミン

共通事項：相殺が発生してもピクミンとオリマーのモーションは中断されない。

- 威力が「ピクミンの攻撃力+9%未満」で、相殺判定のある地上攻撃と接触した場合
 - 相殺発生。地上攻撃側のモーションは中断される。オリマーが使った技が多段ヒット技だった場合、その次以降の段が相手にまでピクミンが届けばダメージ。単発ヒット技だったら届いても何も起こらず。
- 威力が「ピクミンの攻撃力+9%未満」で、相殺判定のある飛び道具と接触した場合
 - 相殺発生。飛び道具は消滅する。
- 相殺判定のある空中攻撃と接触した場合
 - 相殺発生。威力差は関係なし。ピクミンは相手への、相手はピクミンへの攻撃判定を、自分の技のモーションが終わるまでか、多段ヒットする技であれば、次の段に移行するまで失う。
- 相殺判定の無い攻撃か、または、威力が「ピクミンの攻撃力+9%以上」の相殺判定のある攻撃と接触した場合
 - ピクミンは吹っ飛ばるか、力尽きて死ぬかのどちらかになる。ただし、耐性のある属性攻撃では吹っ飛ばない。

特殊技能

ジャンプ回数	壁ジャンプ	壁はりつき	しゃがみ歩行	滑空	ワイヤー復帰	その他
2回	×	×	×	×	上必殺	なし

技

弱攻撃

- **頭突き 反転頭突き** (2 ~ 5% 10%) 発生F : 4F

- オリマーが頭を振ることで、ヘルメットに装備されたアンテナを相手にぶつけて攻撃する。1段目の頭突きは、アンテナを振り下ろした時と反動で戻る時の2回に判定があるので、最高2段ヒットする。
インファイトに持ち込まれた時や不意に回りこまれた時などに。



頭突き。



反転頭突き。

ダッシュ攻撃

- **側転キック** (4 ~ 11%) 発生F : 8F

- オリマーが側転して攻撃する。
- 発動が早い上に2段ヒットし、2発とも当たれば相手をきりもみ状態でふっとばせる。
- 当てるタイミングによって吹っ飛ばす方向が変化するので、当てるタイミングを練習し把握しておこう。
- ステージ端でガードしている相手に密着してこの技を当てると、技を途中で中断して相手と一緒にステージから落ちる。
相手はしばらく操作不能になるのに対し、オリマーは落ちた瞬間から操作可能なので、すかさずメテオを叩きこもう。



側転キック。

強攻撃

いずれもスマッシュの方が優秀な為余り使う機会はないが、判定が強いので接近された時に使える。

- 横： **低空ドロップキック** (6%) 発生F：9F

- オリマーが前方向に飛んでドロップキックを繰り返し、ヒットさせた相手を横方向にふっとばす。
ピクミンがない場合はフィニッシュの選択肢の一つとなるが、威力・リーチともにいまひとつなのでインファイト時のみに使おう。
- この技もダッシュ攻撃と同じく、ステージ端でガードしている相手に密着してこの技を当てると、技を途中で中断して相手と一緒にステージから落ちる。



低空ドロップキック1.



低空ドロップキック2.

- 上： **竜巻ジャンプ** (1～11%) 発生F：6F

- オリマーがきりもみ回転しながら上へ小ジャンプし、上下左右を巻き込み多段ヒットさせる。
最後の一発にはふっとばし力が発生するが、判定が狭いので過信は禁物。

- 下： **低空頭突き** (2～8%) 発生F：6F

- オリマーが前方向に倒れこんで頭突きを繰り返し、ヒットさせた相手を上方向にふっとばす。弱攻撃同様アンテナが戻る時にも判定がある。
状況に応じて弱と使い分けよう。あまり使うことはないだろうが。
- この技もダッシュ攻撃と同じく、ステージ端でガードしている相手に密着してこの技を当てると、技を途中で中断して相手と一緒にステージから落ちる。



低空頭突き。

スマッシュ攻撃

スマッシュ攻撃はどれも、リーチ・発生・隙の少なさが非常に優秀。

ただし、判定の仕様上、簡単に相殺されてしまう。また、遠いほど威力とふっとばし力が弱まってしまう。

また、当たっても、オリマー側にヒットストップが発生しない。

- 横： **ピクミンロケット** (3~25%) 発生F: 11F スマッシュホールド開始F: 7F
- ピクミンを前方に向かって、ロケットのように突進させる。
リーチがかなり長く、隙も少ないので連射が効く。スマッシュでありながら牽制技に近い性能を持つ。
- リーチが長い反面、間合いによるふっとばし力のムラがかなり激しく、ここぞというときにフィニッシュできない場合が多い。
牽制や置き、ダメージソースとして使用するのが有効。OP相殺を恐れずどんどん振っていい。
- ピクミンを使った技の中では珍しく相殺判定が無い。
- 相手の攻撃の属性にピクミンが耐性を持っている場合は、ダメージを喰らうことも吹っ飛ばされることも無い。技同士がぶつかった場合は、絶対に勝つことができる。更に、相手はピクミンを殴ったことによって技にOP相殺がかかる。
- 紫ピクミンが最も威力が高いかわりに、半分の飛距離。
白ピクミンが最も威力が低い。ピクミン投げと違って飛距離は変わらない。
黄ピクミンは非常に強力な判定を持つ。
- 崖に向かって使うとピクミンは帰らぬピクミンとなる。

ため無

密着 射程ギリギリ

赤15 9

青15 6

黄13 6

紫18 13

白9 3

ため最大

密着 射程ギリギリ

赤21 12

青21 8

黄18 8

紫25 18
白12 4

- 上： **ピクミンジャンプ** (5 ~ 22%) 発生F : 8F スマッシュホールド開始F : 5F
 - ピクミンを上方向にジャンプして突進させる。攻撃判定は真上だけでなく前後にも存在し、前方の方が少しだけ判定が広い。
ふっとばし力が高く、OP相殺が起こりやすいオリマーにとっての良いフィニッシュ技。ガードキャンセルからの選択肢にも。
相手が低%の時は程よく浮かせるのでコンボに使うこともできる。
黄ピクミンが最も攻撃範囲に優れて当てやすく、紫ピクミンが最も威力が高いかわりに他のピクミンの半分の飛距離で当てにくい。
- 下： **ピクミン左右ダッシュ** (4 ~ 21%) 発生F : 10F スマッシュホールド開始F : 7F
 - 2匹のピクミンを左右に走らせる。ピクミンが1匹しか居ない場合は前方にのみ走らせる。
ピクミンロケット（横スマッシュ）よりもリーチが短い、前後に攻撃判定があり発動も早いので、混戦や回避狩りにはこちらを。
安定したふっとばし力を持つので、フィニッシュとしても横スマッシュよりこちらの方がオススメ。
横スマ同様汎用性は高いので、ダメージソースとして同頻度で使用してもいい。
密着していれば2hitする上、崖ぎりぎりでもはみ出たピクミンは自力で戻ってくる。恐れず使おう。
他のスマッシュと違い、紫ピクミンでも射程が変わらない。

空中攻撃

ピクミンでの攻撃は赤が最も威力が高い。
それぞれピクミンによって威力とリーチ、ヒットストップの長さが変わるが、リーチはさほど変化しないため、ふっとばし力の高い赤・紫ピクミンが有用。

- ジャンプ 発生F : 5F
- 通常： **竜巻アタック** (2 ~ 12%) 発生F : 7F ■着地隙 : 15F
 - オリマーが空中できりもみ回転しながら、上下左右を巻き込み多段ヒットさせる。最後の一発にはふっとばし力が発生するが、上強と同じく判定が狭いので過信は禁物。
技の途中で着地することによって、上スマッシュに繋げることができる。
- 前： **ピクミンはたき** (5 ~ 15%) 発生F : 8F ■着地隙 : 15F
 - ピクミンで前を殴る。発生と判定に優れる。自分からSJで攻めるときや、相手が空中から攻めてきたときに。
- 後： **ピクミンふりはらい** (5 ~ 13%) 発生F : 10F ■着地隙 : 15F
 - ピクミンで後を殴る。ピクミンはたき(空中前)とあまり大きな違いはないが、ふっとばし力は前攻撃の方が強い。先端は威力が低い。

- 上： **ピクミンスクリュー** (1 ~ 24%) 発生F : 8F ■着地隙 : 30F
 - ピクミンを上を投げる。連続ヒットして、最後に吹っ飛ばし効果。リーチ・威力ともに優秀。また、ピクミンを使った技の中では珍しく、技のぶつかり合いに強い。赤ピクミンが一番威力が高い。相手が低%のときは程よく浮かせるので、追撃をしやすい。
- 下： **ピクミンメテオ** (4 ~ 16%) 発生F : 9F ■着地隙 : 30F
 - ピクミンで下を殴る。技の出だしでピクミンの先端付近を当てるとメテオ効果。それ以外では横に吹っ飛ばす。技の途中で着地すると隙が出るので注意。復帰が心配なのでメテオを狙って多用するのは避けること。
小ジャンプから最速で出すと隙無しで地上の相手を叩ける。赤ピクミンの場合は単発で16%と高威力。吹っ飛ばし力も高く、メテオだけでなく、クリーンヒットしなかったときの横吹っ飛ばしでもバーストも狙える。密着時に。

つかみ

- **つかみ** 発生F : 11F 全体F : 29 持続 : 11-25F
- **ダッシュつかみ** 発生F : 11F 全体F : 39 持続 : 11-25F
- **ふりむきつかみ** 発生F : 11F 全体F : 35 持続 : 11-25F
 - ピクミンが掴みに行く。ワイヤー掴み並の射程がある上に、隙が少なくフィニッシュにも使えるという主力技。
掴みにいく時はなるべく青ピクミンか紫ピクミンで。
投げの威力は基本的に青 > 紫 > 黄 > 赤 > 白。
- **掴攻撃：ピクミンつかみ攻撃** (2 ~ 4%)
 - つかんだピクミンが攻撃をする。白ピクミンで掴んだ場合は威力が2倍になる。
- **前投：ピクミン前投げ** (6 ~ 13%)
 - 前に突き飛ばす。青は良く飛ぶが青以外ではあまり飛ばない。掴んだ場所によってはフィニッシュが狙える。
- **後投げ：ピクミン後投げ** (7 ~ 14%)
 - 後に叩きつける。青・紫がよく飛ぶ。特に青だとステージ端を背負っていれば、蓄積100%程でフィニッシュも狙える。
- **上投げ：ピクミン上投げ** (6 ~ 12%)
 - 地面に叩きつけバウンドさせる。青よりも紫の方がよく飛ぶ。紫ならば、蓄積120%程でスターフィニッシュ(上方撃墜)が狙える。相手が低%のときはこの技から上スマッシュなどで追撃を。
- **下投げ：ピクミン下投げ** (6 ~ 12%)
 - ピクミンが相手を地面に押し付ける。青よりも紫の方がよく飛ぶ。ダメージが少ないうちはあまり飛ばないので追撃に。上投げと同様、相手が低%のときはこの技から追撃を。

必殺ワザ

- 通常： **ピクミンひっこ抜き** 9Fで操作可能

地面からピクミンを引っっこ抜く。空中では使えない。

ピクミンは最大6匹までストック可能。ピクミンが死亡or場外にならない限りはストックしている。

使う場所によって出てくるピクミンにかたよりのある。

少ない事による利益（多い事による不利益）は無いため、常に6匹出しておきたい。

一応、接近戦主体の場合はピクミンを3～4体にしたほうが赤や紫の順番が把握しやすくなったりする。

- 横： **ピクミン投げ** (寄生中の攻撃ダメージ量 赤青黄：2 白：6 紫:相手を掴まず6) 発生 F：9F

相手が

0%で 8～9回

50%で 7回程度

100%で 5回程度

150%で 4回程度

200%以上 2回

ピクミンを投げる。投げたピクミンは相手にくっつき数回のダメージを与える。複数を同時に寄生させられる。

紫ピクミンのみ、くっつかず相手をふっとばす。ふっ飛ばし力は殆ど無い。

ピクミンがくっついた時は、攻撃を出す事で振り解く事が可能。また、レバガチャをすると自然に剥がれ落ちるまでの時間を短縮できる。

削りや注意を逸らすためには有効な技。くっつけると相手が振り解こうとして変な行動を起こす場合があるので、そこがチャンス。

投げたピクミンで、プリンの通常必殺ワザやアイクの横必殺ワザを潰したり爆発物を起爆したりといった使い方もできる。

ただし、オリマーの「命綱」を投げ捨てる事でもある。

いざ「ピクミンつながり」を使おうとした時に、ピクミンがいないといった事態にならないよう注意が必要。

なお、飛び道具なので反射可能。反射されたピクミンがオリマーにくっつくとオリマーを攻撃し出す。剥がれ落ちるか、下Bを使うと我に返る。

- 上： **ピクミンつながり** (6～8%) 発生 F：12F

ピクミンを繋げて斜め上に伸ばす。ワイヤー復帰が可能。また、直接当てることで相手にダメージを与える。

ピクミンの数によって射程が変化する。オリマー唯一の復帰技。

十分な距離飛ばされると復帰を封じられる事もあるため、さっさと崖を掴まないと危険。

復帰時にピクミンがいない場合は、ピクミン整列で呼び戻すこと。

4体以下のピクミンによるワイヤーの横方向への長さは、上B発動時のジャンプの跳躍距離以下。

加えてピクミンがいるときに上Bを使うと、尻もち落下に移行するまで崖掴まりができない。

そのため、ピクミンが4体以下のときに横から復帰する場合は、手持ちのピクミンを全て横Bで投げてから上Bを使用した方が、復帰距離がのびる。

上方向へのリーチが長く発生も遅くはないため、意外にも攻撃として使うならそこそこ優秀な技。

隙も少ないので対空として振っていくのも面白いかもしれない。

尻もち落下に移行する前に着地すれば、モーションをキャンセルできる。そのため、地上で発動するよりも、ジャンプしてからすぐ発動した方が隙が少ない。

ピクミンを使う攻撃の中で、唯一使用してもピクミンの順番が入れ替わらない。

- ・ 下： **ピクミン整列** 21F硬直

笛を鳴らすと虹色のエフェクトが出てピクミンを色ごとに並び替える。順番は、赤 黄 青 紫 白。

また、隊列を離れたピクミンを隊列に戻す効果がある。ピクミン投げの最中等に吹っ飛ばされた時に復帰用に呼び戻したり出来る。

一見使えないと思うだろうが、上を目指すならば必須の技といえる。

ちなみにオリマーが笛を吹き鳴らして虹色のエフェクトが発生する直前までの間アーマー効果付き。相手の追撃を無理矢理耐える事も出来る。

空中回避より硬直が遥かに短いため、反撃に転じやすいというメリットがある。一度相手の技に当たるため、持続の長い技で後隙を狩られるという心配もない。

ベクトル反転（空中ダッシュ）との相性もいい。

最後の切り札

- ・ 一日の終わり (10%+16%+47%+31%)

画面スクロール後、原住生物が画面を踏み荒らす全体攻撃。最後にドルフィン初号機が墜落し、爆発する。ドルフィン初号機登場時に落とし穴効果あり

原住生物はダメージを与えるだけで、最後の墜落による爆発を当てないとふっとばない。

最初の原住生物はともかく、ドルフィン初号機は慣れた相手には滅多に当たらないだろう。

また、爆発後はしりもち落下をするので、相手からの攻撃に注意。

被ダメージ側はタイミングを合わせて飛ぶ事で一応ダメージを軽減できる。

ドルフィン初号機が出現した瞬間周囲にいると地上なら地面に埋まり空中ならメテオ(10%)

飛んでいく際のエンジンから出る炎に攻撃判定15%

原住生物でダメージ43%と最後の墜落直撃で30%。爆風にも判定があり離れるほどダメージは低くなる。

の4段階の構成。

ステージやキャラクターによっては、全てよける事も不可能ではない。

一部のステージでドルフィン号落下位置（画面右or左）の調節が可能。

可能なステージは、ステージの中心が崩壊するオルディン大橋やグリーンヒルゾーン等。

- ・ 発射時に閉まる探査ポッドにメテオ判定有り。これで撃墜を狙うのも一手

コンボ

- ・ 【上スマッシュ 上スマッシュ】

空中回避でコンボをカットされても、回避の後隙にスマッシュや投げが決まりやすい。

- ・ 【下り空中NA 着地 上強or上スマッシュor下スマッシュ】

空中NAは最終段を出す前に着地する。

- ・ 【昇り空中NA 空中上】

ガーキャンジャンプ等から。

- ・【上投げ 上スマッシュor空中前】

確定%の大きさは、白 > 青 > 黄 > 赤 > 紫

- ・【下投げ 上スマッシュor空中前】

確定%の大きさは、白 > 青 > 黄 > 赤 > 紫

- ・【下投げ 下投げ】*n

一部キャラのみ

テクニック

上Bワイヤー後に一瞬で着地

崖にめり込むように上Bを使用すると、崖を捉えたピクミンが垂れ下がっていく途中で、オリマーがステージの上に着地することがある。
着地した瞬間からオリマーは動けるようになるので、崖際で油断している相手への奇襲に最適。

上下下スマッシュ

戦場やすま村の浮遊台の下に立ち、大ジャンプや最速二段ジャンプをする。ジャンプの頂点に達したら、すぐに急降下をして、浮遊台をすり抜けて、下に着地する。
着地後、最速で下スマッシュを行うと、オリマーは台の下にいるにもかかわらず、下スマッシュで発射されるピクミンのうち、一匹が台上から発射される。ホールドも可能。

ふんばりスマッシュ

スマッシュ入力からピクミンが攻撃を開始するまでに攻撃を受けるとピクミンが吹っ飛ばすが、攻撃を受けたのがピクミンだけで、オリマーは攻撃を受けていなければ、ピクミンがふっ飛び中にも拘らず攻撃に移る。

ボスバトル攻略

ワイヤー復帰専門な分ジャンプ性能は高い。
デュオンの突進やタブーのレーザーには気をつけよう。
ピクミン投げは封印が安定する。
プレイヤーだけが空中緊急回避をしてもピクミンがやられることが多い。
もしも最初の3匹に紫・赤が含まれ白ピクミンがいなければ無理に補充する必要は無い。
逆に白ピクミンは捨てる必要あり。
空中では空中前後、地上では上スマを使おう。上スマは連打できてお勧め。
レックウザ戦ではピクミンの持つ属性により削りにくいので弱攻撃の連打が良い。
またピクミン整列のアーマーを使って無理矢理吹っ飛ばないようにするという荒業もできるが
実用性は薄い。

百人組み手攻略

何気にピクミンつながりが攻撃技として大活躍。使う場合はステージ端で、強や上下スマッシュも優秀で、難易度は易しい。ピクミンをいかに増やせるかが攻略のカギとなる。

オリマー対策

オリマーは対策をしてないと高性能のスマッシュと掴みで痛い目に逢う。初見殺しのキャラでもある。

地上戦ではスマッシュと投げでかなり手強い。S Jからの攻めが有効。しかしS Jからの戦法はオリマーも積極的に使用してくるだろう。

スマッシュの判定の弱さを突いてこちらもリーチの長いスマッシュで攻撃すれば押し切ることが可能。

ただリーチ負けしてる場合は攻撃がオリマーに届かないことがある。

オリマーと距離が開いていると横Bが飛んでくるので接近する必要がある。接近しようとするときオリマーは引き行動をしてくるだろう。

特にオリマーの代表的引き行動である振り向き掴みはリーチの長さで後隙の少なさを、そしてオリマーが遠ざかっていくために、これの隙を付いて攻撃することが非常に難しい。

無理に突っ込んで掴まってしまうと遠くまで投げ飛ばされ、また横Bに耐えながらオリマーに接近していかなければならない。

ターン制バトルに例えるならば、オリマーに近づくまではオリマーのターンであると言える。

横Bに耐えて接近し、オリマーに引き行動を繰り返させることによってジワジワと崖際まで追い詰めていき、オリマーが引き行動をするためのスペースが無くなるのを嫌って、引くことだけでなく、押すこととしてきたとき、こちらのターンが回ってくる。

オリマーは自ら接近するのは得意なキャラではないので、楽に対処をすることができる。

オリマーが押すのをためらって引き続けた場合、オリマーはやがて崖際に追い詰められ、頼みの引き行動が選択肢からなくなり、大幅に弱体化する。有利な読み合いに勝ち、横ベクトルの技を当てて場外に押し出そう。

オリマーの最大の弱点は復帰力。オリマーを場外に出してからの崖掴まり阻止が重要になる。

これをしなければ再び地上で暴られるので、復帰は絶対に阻止すること。

ただし吹っ飛ばして自分が崖掴まりしたあとも油断しないこと。

無敵時間が切れたあとなら上Bで道連れにされる可能性もあり。

また、吹っ飛ばしたからといって積極的に崖捕まりをするのはあまりよくない。

上Bによる復帰性能はあまり良くないがその分ジャンプ性能はそこそこ良く、

そのうえ上B使用時に多少浮くことが出来るので崖の近くにいた場合は崖に掴まらずとも復帰出来る事もある。

できれば追撃は空中ジャンプ後で、メテオを決める自信があるのならメテオを確実に決めたい。崖掴まりで復帰を阻止する場合は相手がどのタイミングで上Bを使用するか多少読むことも必要。

シール強化

オリマーの専用属性として「ピクミン」が用意されている。

これを貼ればピクミンを使った攻撃全てが強化される。ピクミンは草属性を持っていないので注意。

赤ピクミンと黄ピクミンはそれぞれ火炎、電撃でさらに強化できるのでほかの三種よりお得。

オリマー本体は強化の必要はないが、どうしてもというのなら頭・スピンで。

ちなみにキャプテン・オリマーのシールは一枚もない。全35+ キャラ中本人のシールがないのはオリマーただ一人である・・・

オススメのシール

ドルフィン初号機
アカチャッピー

演出

アピール

- アピール上 () : 3回飛び跳ねる。
- アピール横 (+) : 倒れて回る。
- アピール下 () : 頭を回す。

声優

- SE (オリマー)、若井淑 (ピクミン)

若井淑は本職は任天堂所属の作曲家で、代表作は「スターフォックス64」「ピクミンシリーズ」「nintendogs」など。
実際の声を1.5オクターブ程上に加工して使っているとか。

画面内登場 (登場シーン)

- ドルフィン初号機から降り、ピクミンを3匹ひっこぬく。

キャラセレクト時のボイス

- SE ピクミンの鳴き声 笛の音。

勝利ポーズ

- BGM: ピクミン2のタイトル画面のBGM
- Y: ピクミンを3匹引っこ抜き、最後の紫ピクミンが背中に乗る。
- X: ピクミンがオリマーの周りを回る
- B: ゆったりと万歳

敗北ポーズ

- 拍手

シンプル/オールスタークリアBGM

- ステージクリア/タイトル (ピクミン)

亜空の使者/影キャラ戦BGM

- 激突！グルメレース

色の種類

- ノーマル
- ホワイト
- レッド (赤チーム用)
- イエロー (ヘルメットは黒に) : 社長カラー？
- グリーン (緑チーム用)
- ブルー (青チーム用) : ルーイカラー

リンク

- [公式ページ](#)
- [Wikipedia \(オリマー\)](#)
- [Wikipedia \(ピクミン\)](#)